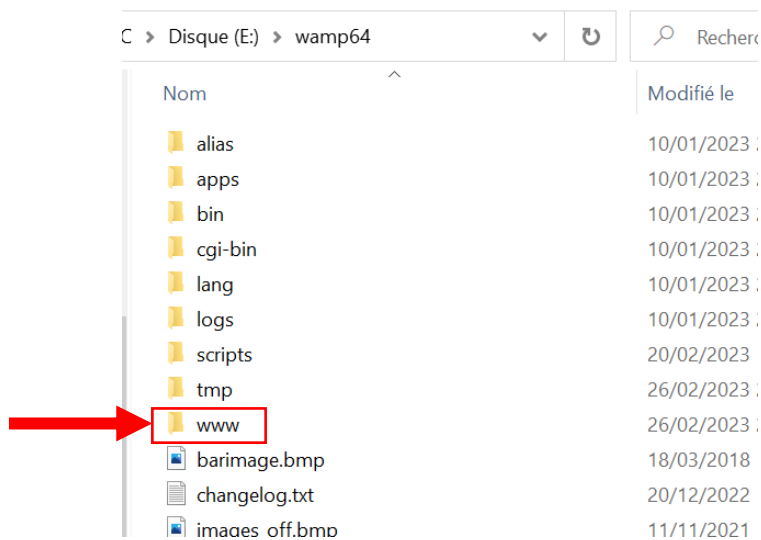


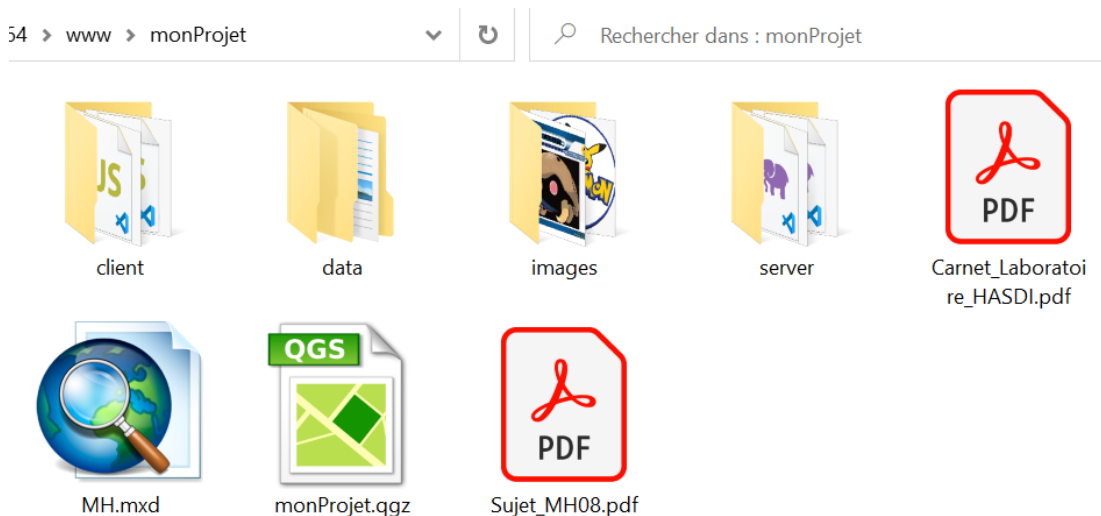
Ce projet à pour objectif la mise en place d'un fond de carte personnalisé 'la carte de Kanto' et la représentation de villes par des markers ainsi que les pokémons présents dans chaque ville.

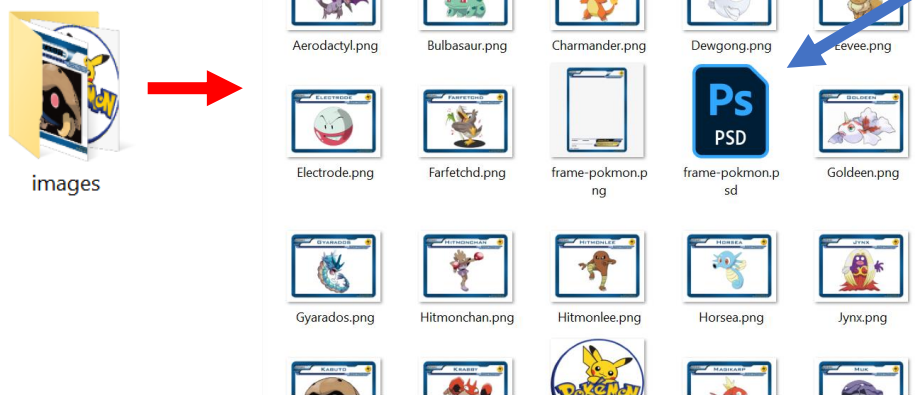
Pour ce faire vous avez besoin de wampserver et géoserver (dans un cas) et postgresql pour la partie BD.

Dans un premier temps il faut mettre le dossier '**monProjet**' dans le dossier « **www** »



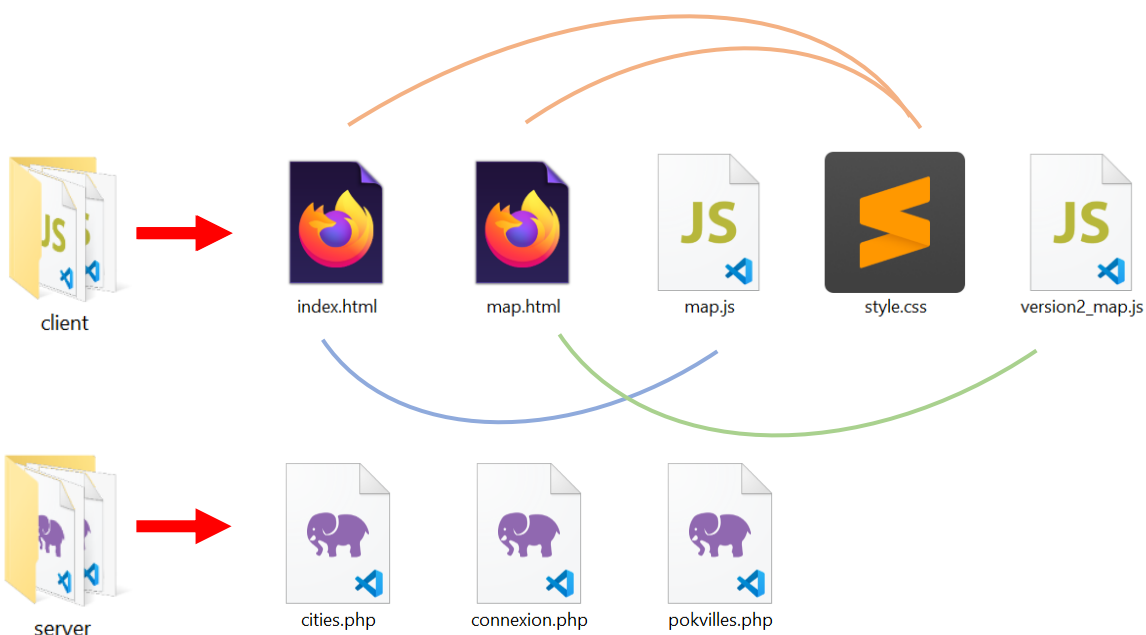
Vous allez donc trouver ces éléments dans votre dossier 'monProjet'



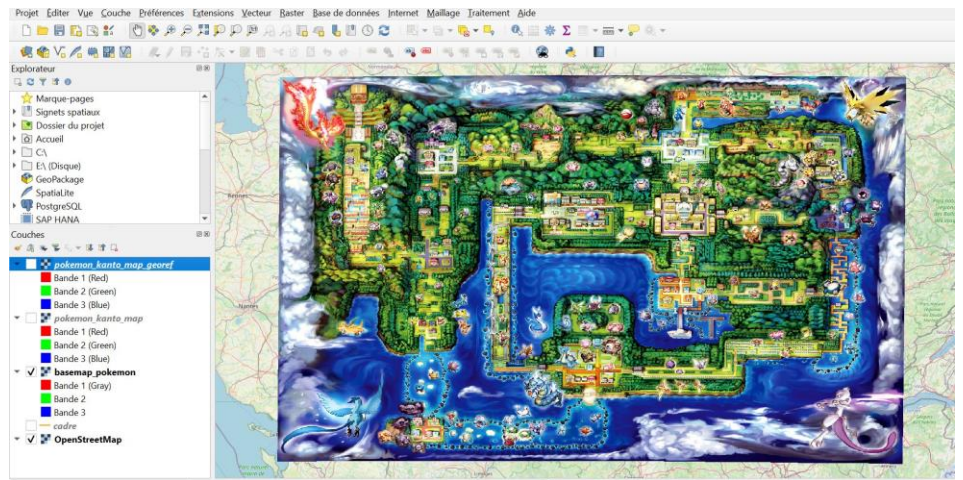


Le fichier **psd** pour le cas où l'utilisateur veut ajouter de nouveaux pokémons par exemple ou des villes qui ont des pokémons pour lesquels j'ai pas réalisé une fiche. Il peut faire le design et ajouter l'url dans la BD comme ça il sera ajouté automatiquement dans la carte

Les différentes images utilisées dans le projet (logo de la page, marker, popup,...)

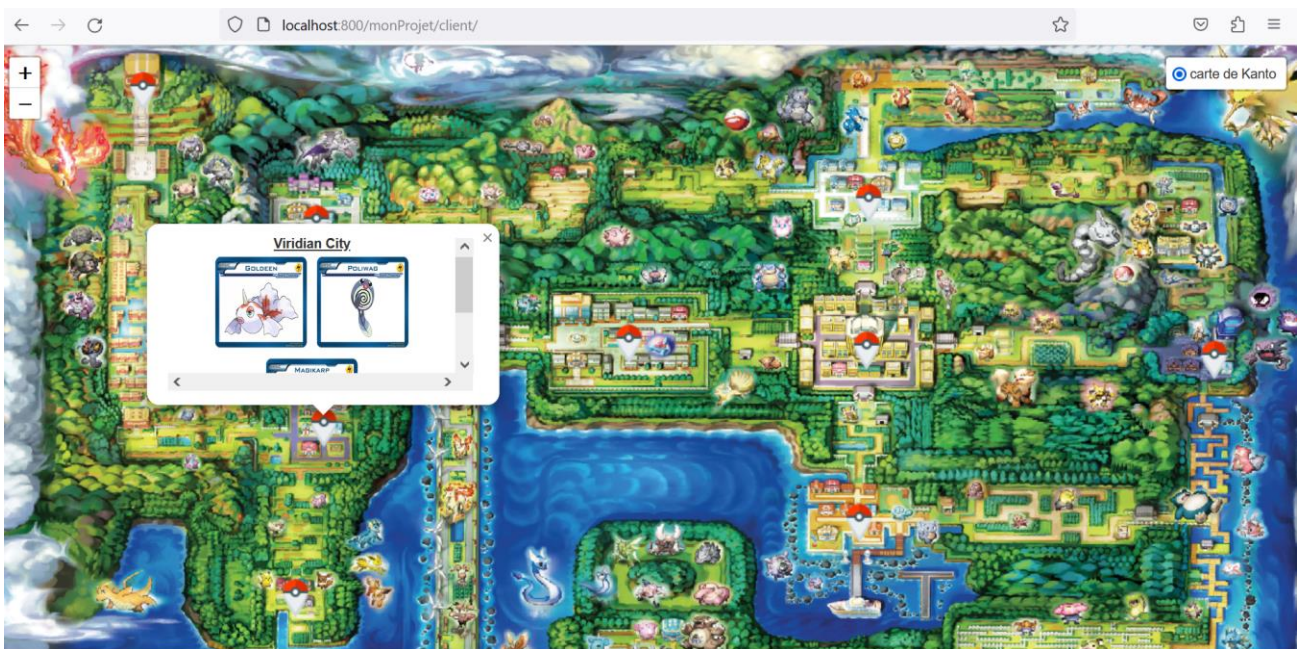


Le sujet de mon projet et le carnet de laboratoire décrivant les tâches que j'ai réalisé



C'est ici que j'ai géoréférencé l'image de carte de Kanto et vous trouverez la couche dans le dossier « data »

• Index.html:



Pour arriver à ce résultat, vous devez publier la couche géoréférencée sur geoserver.

Comment? Suivre les étapes suivantes:

1. Il faut créer un espace de travail (que j'ai appelé moi ProjetWebMapping)

Espaces de travail

Gérer les espaces de travail GeoServer

[Ajouter un nouvel espace de travail](#) [Retirer le \(ou les\) espace\(s\) de travail sélectionné\(s\)](#)

<< < 1 > >> Résultats 1 à 11 (sur 11 possibles)

Search

<input type="checkbox"/> Nom de l'espace de travail	Défaut	Isolé
<input type="checkbox"/> CarHab		
<input type="checkbox"/> ProjetWebMapping		
<input type="checkbox"/> TP2		

- Il faut ensuite créer un entrepôt de type **GeoTIFF** dans l'espace de travail que nous venons de créer dans l'étape précédente. Et dans l'URL on met l'image géoréférencée. (je l'ai nommé basemap_pokemon)

Editer la source de données images

Description

GeoTIFF

Tagged Image File Format with Geographic Information

Informations sur le stockage

Espace de travail *

ProjetWebMapping ▼

Nom de la source de données *

basemap_pokemon

Description

☒ Activé

Paramètres de connexion

URL *

file:///E:/MH_sujets\data\fond_carte\basemap_pokemon.tif

Parcourir...

Sauvegarder

Apply

Annuler

- Ensuite on crée une nouvelle couche depuis l'entrepôt que nous avons créé précédemment, et on la publie.

Nouvelle couche

Ajouter une nouvelle couche

Ajouter une couche depuis ProjetWebMapping:basemap_pokemon ▼

On stores you can also create a new coverage view by merging different coverages as a multibands coverage. [Configurer une nouvelle vue de couverture...](#)

Voici la liste de ressources contenues dans 'basemap_pokemon'. Cliquer sur la couche que vous souhaitez configurer

<< < 1 > >>		Résultats 0 à 0 (sur 0 possibles)	Search
Publiée	Couche avec un espace de nommage et un préfixe	Action	
✓	basemap_pokemon	Publier à nouveau	

- Par la suite, dans la partie « prévisualisation de la couche » on sélectionne notre couche que nous avons publié et on choisit OpenLayers et on sélectionne 'Tiled' et nous zoomons sur la carte pour créer des tuiles.

Données

Prévisualisation de la couche

Espaces de travail

Entrepôts

Couches

Agrégations de couches

Styles

WMS version: 1.1.1 ▼ Tiling: Tiled ▼ Antialias: Full ▼ Format: JPEG ▼ Styles: Default ▼ Width/

Filter: CQL ▼

Apply Reset

...

+

-4-

5. Finalement, sur « TMS » on cherche notre couche et on copie le lien 'href=...' et on le met comme paramètre dans la fonction 'tileLayer()' et on ajoute après @png cela: `B@png/{z}/{x}/{y}.png'`.

```

1.0.0
1.1.0
2.0.0
WMS
1.1.1
1.3.0
WPS
1.0.0
TMS
1.0.0
WMS-C
1.1.1
WMTS
1.0.0

```

asemap_pokemon

```

<TileMap title="basemap_pokemon" srs="EPSG:900913" profile="local" href="http://localhost:8080/geoserver/gwc/service/tms/1.0.0/ProjetWebMapping%3Abasemap_pokemon@EPSG%3A900913@png"/>
<TileMap title="basemap_pokemon" srs="EPSG:900913" profile="local" href="http://localhost:8080/geoserver/gwc/service/tms/1.0.0/ProjetWebMapping%3Abasemap_pokemon@EPSG%3A900913@png"/>
<TileMap title="Spearfish roads" srs="EPSG:4326" profile="local" href="http://localhost:8080/geoserver/gwc/service/tms/1.0.0/sf%3Aroads@EPSG%3A4326@png"/>
<TileMap title="Spearfish roads" srs="EPSG:4326" profile="local" href="http://localhost:8080/geoserver/gwc/service/tms/1.0.0/sf%3Aroads@EPSG%3A4326@png"/>
<TileMap title="Spearfish roads" srs="EPSG:900913" profile="local" href="http://localhost:8080/geoserver/gwc/service/tms/1.0.0/sf%3Aroads@EPSG%3A900913@png"/>
<TileMap title="1_habitats_carhab_cher" srs="EPSG:4326" profile="local" href="http://localhost:8080/geoserver/gwc/service/tms/1.0.0/CarHab%3A1_habitats_carhab_cher@EPSG%3A4326@png"/>
<TileMap title="1_habitats_carhab_cher" srs="EPSG:4326" profile="local" href="http://localhost:8080/geoserver/gwc/service/tms/1.0.0/CarHab%3A1_habitats_carhab_cher@EPSG%3A4326@png"/>

```

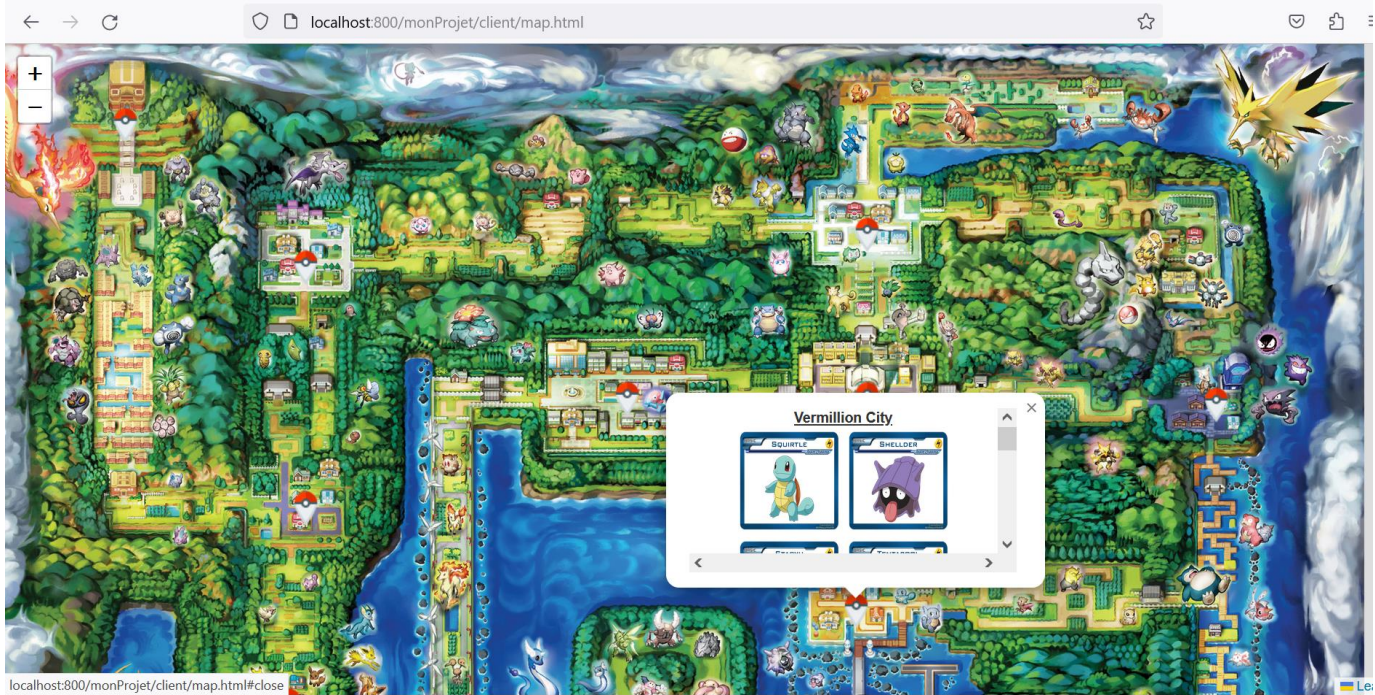
Tout surligner Respecter la casse Respecter les accents et diacritiques Mots entiers Occurrence 5 sur

```

connexion.php index.html JS map.js
client > JS map.js > ...
1 var map;
2 var zoom = 8;
3 //Ici je met le lien de la couche tuilée que j'ai publiée sur geoserver
4 var pokemonMap = new L.tileLayer('http://localhost:8080/geoserver/gwc/service/tms/1.0.0/ProjetWebMapping%3Abasemap_po
5
6
7 $(function () {
8     //si on avait plusieurs couches à visualiser on les ajoute dans overlays
9     map = new L.map('map', {
10         center: new L.LatLng(47.455444, 2.480985),
11         zoom: zoom,
12         zoomControl: true,
13         layers: [pokemonMap]
14     });

```

• map.html:



Grâce à Leaflet, nous pouvons avoir une image comme carte sans qu'elle soit géoréférencée et c'est ce que j'ai fait pour cette version. L'idée c'est que nous pouvons imaginer que notre image est représentée dans un repère et donc on peut positionner des objets par rapport à ce nouveau repère

L'avantage de cette deuxième méthode c'est que nous pouvons bien zoomer alors qu'avec le tuilage j'ai rencontré un problème si on zoom beaucoup des tuiles disparaissent.

Remarque 1:



MH.mxd



monProjet.qgz

Ces deux fichiers sont juste pour être sûr que la couche est bien géoréférencée. Parce que pour la première méthode si votre couche n'est pas géoréférencée comme la mienne, les markers vont être mal positionnés pour vous.

Remarque 2:

Pourque vous arriviez à afficher les markers des villes ainsi que les pokémons, n'oubliez pas de restaurer la base de donnée (qui est sur le dossier data → Base_Donnees → .sql)
Ainsi que de modifier le mot de passe sur le fichier de connexion.php par celui de votre serveur postgresSQL local.