

 ÉCOLE NATIONALE DES SCIENCES GÉOGRAPHIQUES	Micro-Projet <i>Webmapping et</i> <i>données distantes</i>	ING2 2022/2023 MH03
---	---	-----------------------------------

Enseignant : M. Hersent (ENSG/IGN)

Titre : Interface d'affichage des données

Contexte

Nous souhaitons dans le cadre de ce projet créer deux fonctionnalités distinctes:

- une base de données participative pour recenser les endroits où trouver les différents pokemons rencontrés dans Pokemon Go;
- Les emplacements des pokemons sur les cartes des différentes générations.

Pour rappel Pokémon Go est un jeu vidéo mobile fondé sur la localisation et utilisant la réalité augmentée. Il faudra donc utiliser une carte de notre monde.

Pour les jeux Pokemons classiques, les jeux se déroulent sur des cartes fictives, qui seront fournis avec le projet.

Pour arriver à ces objectifs, il est nécessaire d'avoir plusieurs fonctionnalités sur notre application web :

- Il faut pouvoir ajouter une nouvelle entrée géolocalisée, depuis un ordinateur ou un téléphone.
- Il est nécessaire d'avoir une page "admin" pour pouvoir éditer ou supprimer une entrée.
- Un outil de recherche doit être disponible pour pouvoir filtrer les données affichées sur la carte.
- Une page de consultation des données avec un export possible au format JSON.
- Gérer l'affichage en cas de superposition de différents pokemons sur la carte pour une meilleure lisibilité.
- Outil pour retourner le pokemon le plus proche selon notre position sur la carte.
- Outil de calcul d'itinéraire pour récupérer plusieurs pokemons préselectionnés sur la carte.
- Enfin, afficher les pokemons sur les cartes des différentes générations.

Tous ces fonctionnalités seront découpés en autant de projet.

Chaque projet nécessitera un affichage des données dans une carte, ne serait-ce que pour vérifier le bon fonctionnement des outils.

Le terme "d'entrée" dans les projets désigne une entrée dans la base de donnée, c'est-à-dire ici une fiche d'un pokemon.

Objectif

Le responsable du projet devra construire les outils permettant à un utilisateur d'effectuer une recherche sur les entrées disponibles et les afficher sur une carte. Des outils permettront d'affiner cette recherche.

Cahier des charges

L'interface de recherche comportera les outils suivants :

- sélection d'une entrée directement sur la carte (marker)
OU
- Sélection d'une entrée dans une liste, contenant au chargement de la page les 20 dernières entrées enregistrées. La sélection d'une entrée provoque un zoom de la carte sur le marker correspondant.
- Deux boutons (FORT et FAIBLE) permettant d'afficher les pokemons de type opposé à celui sélectionné (parmis les 5 premiers types: normal, fire, water, electric, grass)

Les outils des projets MH06 et MH07 viendront compléter votre interface, prenez cela en compte dans votre documentation afin d'assurer la compatibilité entre vos travaux.

S'il vous reste du temps avant le rendu, n'hésitez pas à fusionner vos travaux.
Ce travail fera l'objet d'un rendu à part et sera vu positivement lors de la notation.

Fichier inclut dans le projet

- Le csv "pokemon_data.csv" contenant les données à implémenter en base de donnée. Ces données seront utilisés pour générer les options du menu déroulant.
- L'image "typechart-gen1" représentant un tableau des différents types et leurs forces et faiblesses entre eux. (source: <https://pokemondb.net/type> consulté le 02/12/2022)