

 <p>ÉCOLE NATIONALE DES SCIENCES GÉOGRAPHIQUES</p>	<p><b>Micro-Projet</b> <b><i>Webmapping et</i></b> <b><i>données distantes</i></b></p>	<p>ING2 2022/2023 MH02</p>
---	--	------------------------------------

Enseignant : M. Hersent (ENSG/IGN)

Titre : cartes des pokemons – Outils d’administration

### 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 admin de reporter une donnée nécessitant un contrôle (exemple: un pokemon en plein milieu de l'ocean) ainsi que d'éditer et supprimer une entrée.**

## Cahier des charges

Les outils développés devront répondre aux points suivants :

- sélection d'une entrée de la base de donnée directement sur la carte (marker)
- Possibilité de mettre une étiquette pour signaler un doute sur une donnée (avec commentaire)
- affichage des entrées ayant été signalé dans un tableau
- édition des valeurs d'une entrée
- suppression d'une entrée

De plus, ces outils ont pour finalités d'être intégrés à l'interface développée dans le projet MH01. Prenez cela en compte dans la 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.

## Fichiers inclut dans le projet

- Un csv "pokemon\_data.csv" contenant les données à implémenter en base de donnée. Ces données serviront à créer les markers sur la carte.