Projet DataCity

Documentation Utilisateur

Version 4

Cyril Moralès	morale_c
Marc Soufflet	souffl_m
Lionel Hamsou	hamsou_l
Cédric Merouani	meroua_c
Cyntia Marquis	marqui_c
Ryan Legasal	legasa_r
Guillaume de Jabrun	d-eima_g

Promotion 2015

Le : 04/01/2015

Résumé

Ce document s'adresse aux membres du Lab EIP et aux utilisateurs du projet ainsi qu'à toute personne souhaitant en savoir plus sur les fonctionnalités du projet DataCity.

Il a pour objectif de fournir aux utilisateurs une documentation détaillée des différentes parties du projet DataCity.

Les documentations utilisateurs concerneront le site web, ainsi que l'application mobile. Cette documentation explique étapes par étapes comment utiliser les fonctionnalités de notre site web et de notre application.

Pour commencer une présentation du projet et de ce que propose DataCity. Ensuite une description détaillée des différentes pages de notre front office (accueil, inscription, actualités, producteurs, portail applicatif, visualisation des données, contact, la gestion des applications), puis viendra la description de celles de notre back office (gestion du profil, la création de jeux de données étape par étape). Les différentes fonctionnalités du front office et du back office seront détaillées. Les explications sont associées à des captures d'écran afin de faciliter la prise en mains de nos outils.

Pour finir une présentation de l'application ERP (Etablissement recevant du public) réalisé dans la cadre d'un partenariat avec la ville de Montpellier. Cette application a pour but de montrer ce que peut concrètement faire notre API.

Métadonnées

Description du document

Titre	[2015][UD4][FR] Documentation Utilisateur
Date	04/01/2015
Auteurs	souffl_m, hamsou_l, meroua_c, morale_c, marqui_c, legasa_r, d-eima_g
Responsable	Cyril Moralès
Email	datacity_2015@labeip.epitech.eu
Sujet	Documentation Utilisateur
Mots clés	Datacity, EIP, Epitech, Documentation Utilisateur
Version du modèle	5.0

Tableau des révisions

Date	Auteur	Section(s)	Commentaire
10/12/2014	Cyntia Marquis	Site Web	Modification de la doc pour le TAF5
01/10/2014	Cyntia Marquis	Toutes	Ajout des évolutions depuis la dernière version de la doc
13/06/2014	Cyril Moralès	Métas	Modification des métadonnées et styles
15/03/2014	Marc Soufflet	Toutes	Insertion des parties, mise en forme du contenu
09/03/2014	Cyril Moralès	. Application Mobile	Ajout de la partie
06/03/2014	Cyril Moralès	Toutes	Document initial avec une mise à jour du modèle

Table des matières

1 - Introduction 1
2 - Site Web 1
2.1 - Présentation générale 1
2.2 - Front Office 2
2.2.1 - Page d'accueil 2
2.2.2 - Inscription et connexion 3
2.2.3 - Applications 4
2.2.4 - Actualités 5
2.2.5 - Tableau de données 6
2.2.6 - Visualisation du jeu de donnée 6
2.2.7 - Producteurs 9
2.2.8 - Page contact 10
2.3 - Back Office – Le tableau de bord 10
2.3.1 - Gestion du profil 11
2.3.2 - La création d'un jeu de donnée 11
2.3.2.1 - Etape 1 12
2.3.2.2 - Etape 2 14
2.3.2.3 - Etape 3 15
2.3.2.4 - Etape 4 16
2.3.2.5 - Etape 5 16
2.3.3 - L'ajout de source sur un jeu de donné 17
2.3.4 - La gestion des applications 18
3 - Application Mobile 20
3.1 - L'écran principal 20
3.2 - Le menu 21
3.3 - La recherche 22
3.4 - Les catégories 23
3.5 - Les favoris 24

3.6 - Détails du bâtiment 25

1 - Introduction

DataCity est un projet qui offre plusieurs fonctionnalités dans le domaine de l'Open Data. Il analyse et centralise les besoins des collectivités territoriales grâce à l'exploitation de données libres, et les met à disposition par une interface de programmation (API). DataCity offre également un portail applicatif extensible et malléable à la demande des services publics.

DataCity veut révolutionner le monde de l'open data. Il donne l'opportunité à chaque individu de mettre en commun des données libres. L'utilisateur peut enfin filtrer ses données, les modifier, ou même avoir un aperçu sous forme de graphiques. En plus de pouvoir télécharger le contenu qui l'intéresse dans le format de fichier qu'il désire, DataCity prévoit pour les développeurs une collection d'applications et une interface de programmation entièrement configurable.

« Démocratiser l'information », tel est l'esprit de l'open data.
« Uniformiser et exploiter » l'information, tel est l'esprit de DataCity.

2 - Site Web

2.1 - Présentation générale

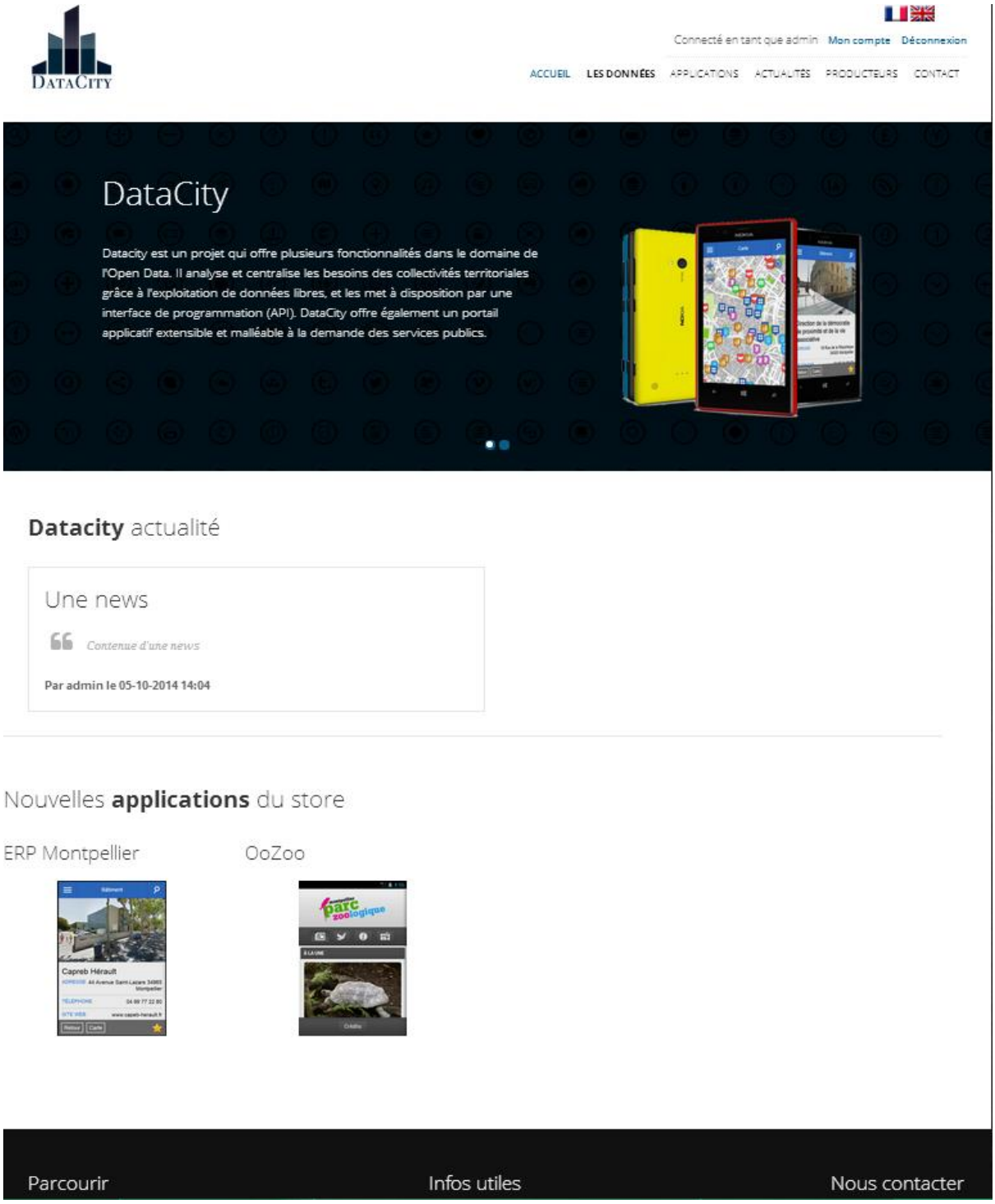
Le site web DataCity permet de présenter notre projet aux utilisateurs, de donner plus d'information sur qui nous sommes et sur ce que nous proposons avec notre API.
Il sera divisé en deux parties. La première partie dite « front office » est accessible à tous les visiteurs du site.
Via le front office les visiteurs pourront suivre nos actualités grâce à notre le système de news, voir les applications mobiles développés avec notre Api, consulter nos données Open Data, avoir accès à la documentation de notre Api et également nous contacter en cas de besoin.

Concernant la deuxième partie du site, c'est la partie que l'on appelle « back office » et dont seuls les visiteurs authentifiés pourront utiliser ses fonctionnalités. Ils devront au préalable créer un compte utilisateur en s'inscrivant sur notre site. Les fonctionnalités proposées par notre back office sont nombreuses et l'une des plus importantes sera l'utilisation du tableau de bord.

2.2 - Front Office

2.2.1 - Page d'accueil

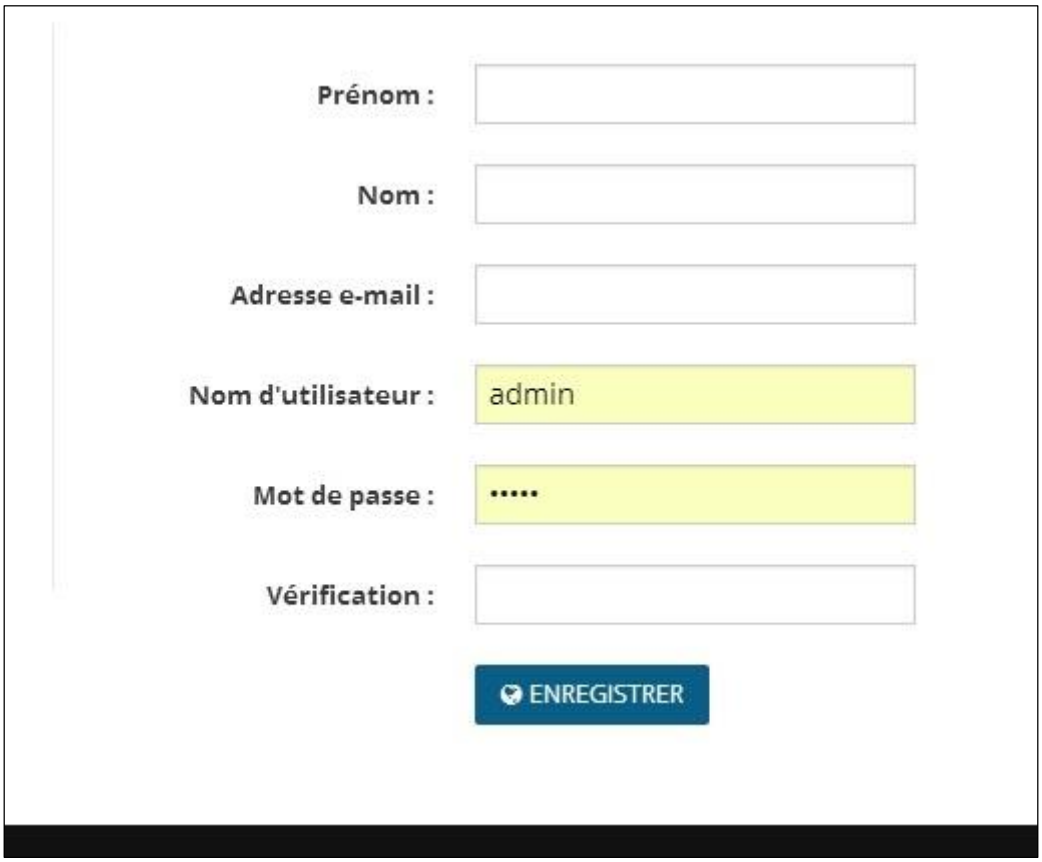
Sur cette page les utilisateurs ont une brève présentation de notre projet, les dernières actualités, les dernières applications développées via notre API, ou encore la possibilité de s'inscrire et de se connecter sur notre site.



2.2.2 - Inscription et connexion

Pour s'inscrire il suffit à l'utilisateur de cliquer sur le lien "inscription" présent sur la page d'accueil.

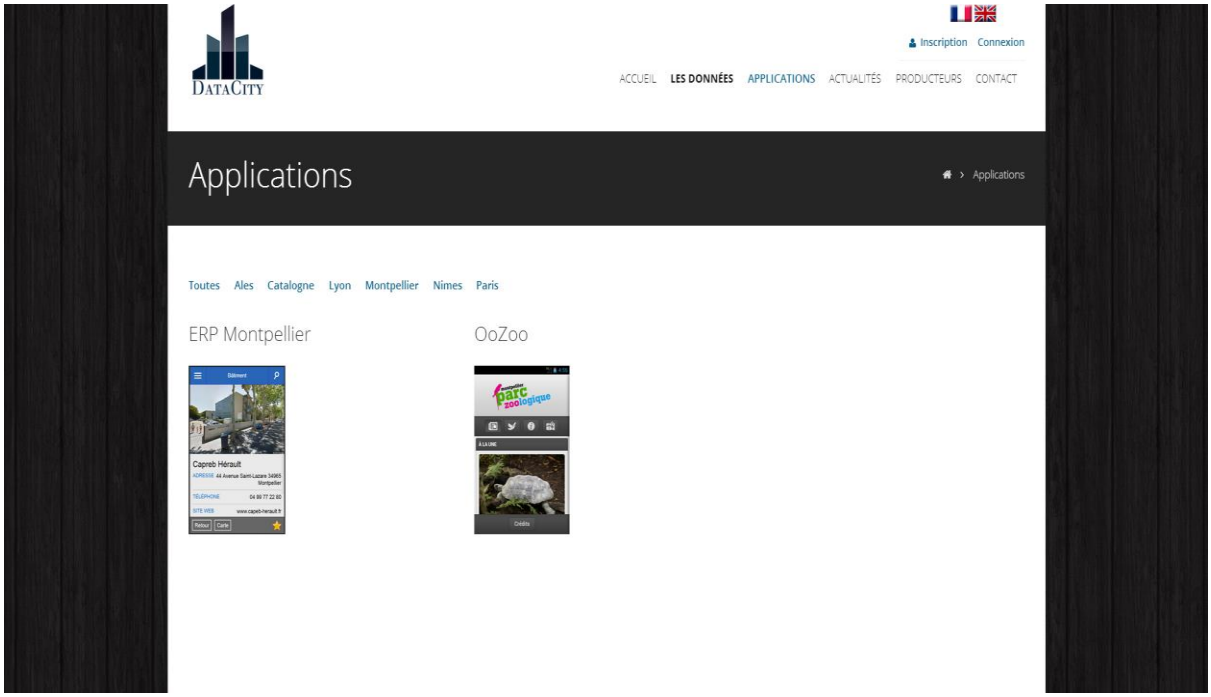
Après avoir cliqué, l'utilisateur est redirigé vers la page d'inscription où on lui propose de remplir un formulaire d'inscription dans lequel il doit renseigner son nom, prénom… et plusieurs autres informations nécessaires à son inscription.



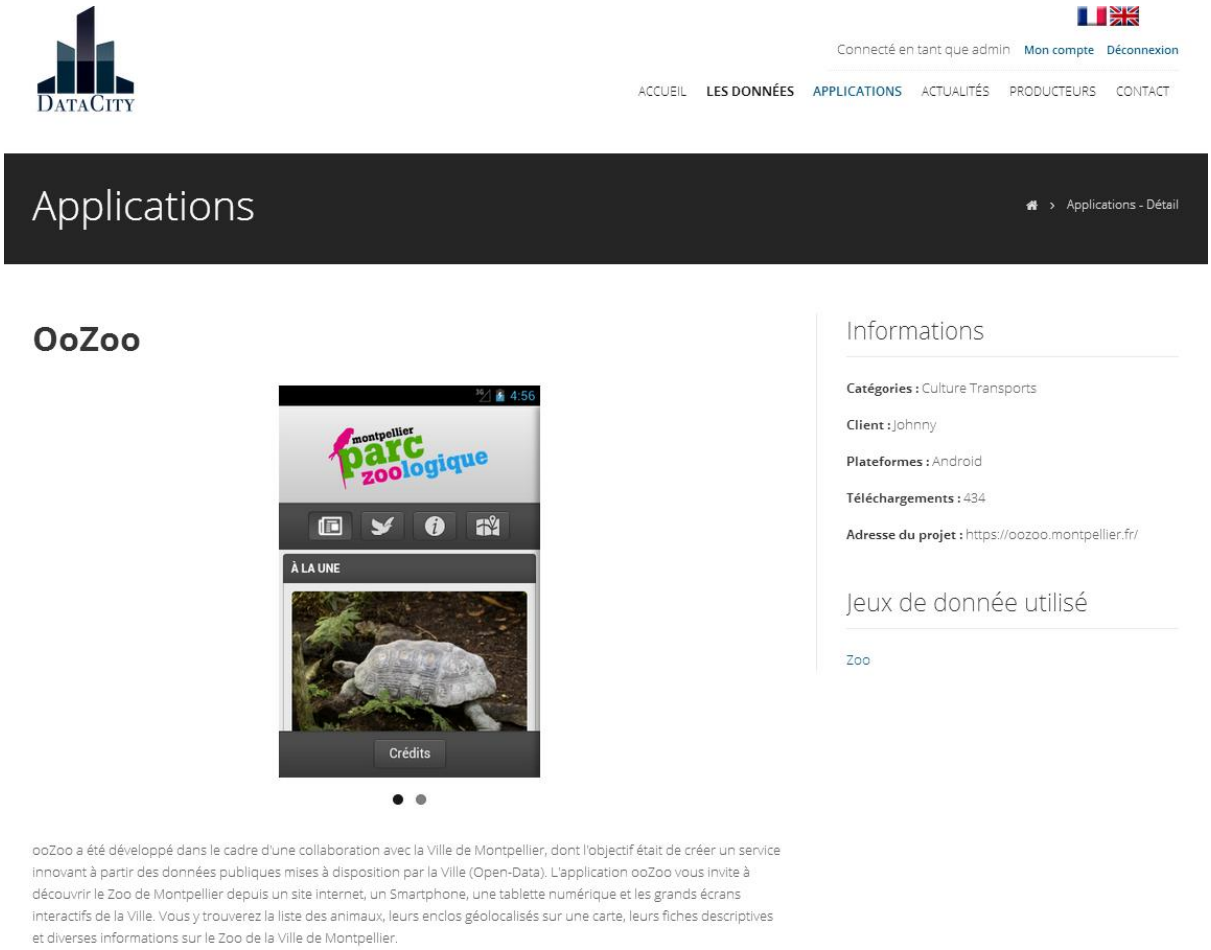
Une fois que l'utilisateur a fini de remplir le formulaire il clique sur "enregistrer" et si tout s'est bien passé un message de confirmation indique à l'utilisateur que le compte à bien été créé.

2.2.3 - Applications

Sur cette page l'utilisateur pourra visualiser l'ensemble des applications mobiles réalisées avec notre API.



Si l'utilisateur souhaite avoir plus d'information sur une application en particulier, il lui suffit de cliquer sur l'image de l'application et une page présentant l'application s'affichera.



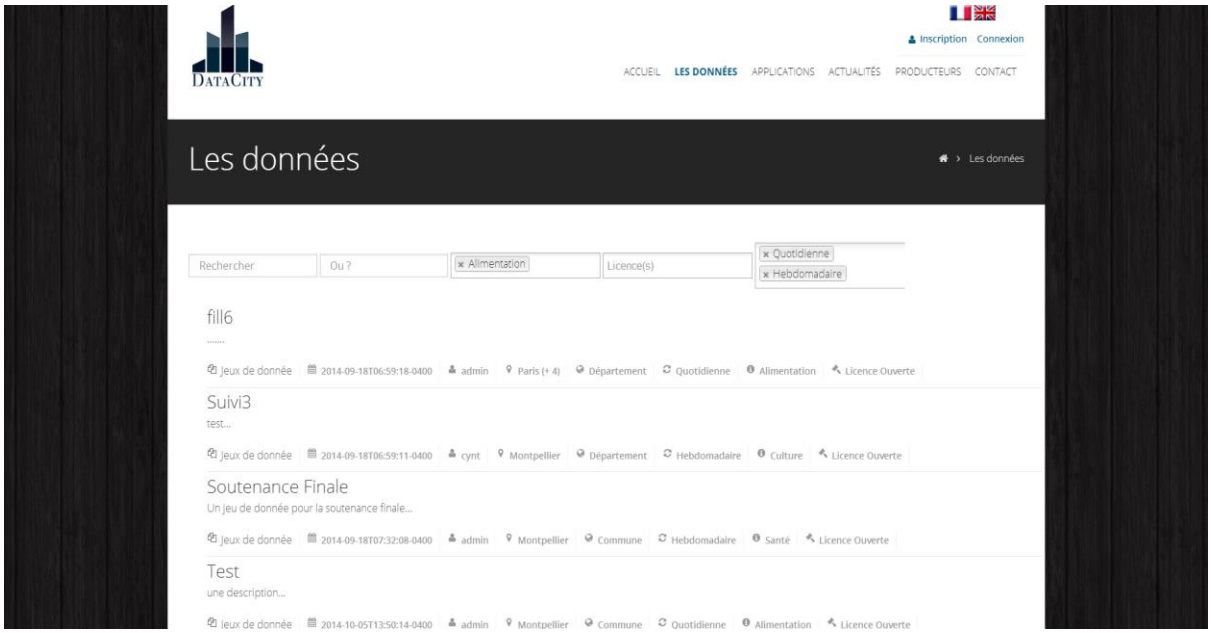
La page de détail donne de nombreuses informations à l'utilisateur sur l'application en question, notamment sa catégorie, le client de l'application, sa plateforme (IOS, Android…), le nombre de téléchargement, une description de ce que fait l'application et quelques impressions d'écrans. Egalement ils pourront voir les jeux de données utilisés par cette application. Les utilisateurs pourront ajouter, modifier ou supprimer des applications, cependant ces actions seront soumises à une validation de notre part.

2.2.4 - Actualités

C'est sur cette page que les utilisateurs peuvent suivre les actualités concernant DataCity. Ils ont la possibilité de consulter les actualités ou encore faire une recherche pour retrouver une ancienne actualité par exemple. Les utilisateurs ont également la possibilité d'aimer, de partager sur les réseaux sociaux, ou encore de commenter une actualité.
(Pas d'impression d'écran page en cours de production).

2.2.5 - Tableau de données

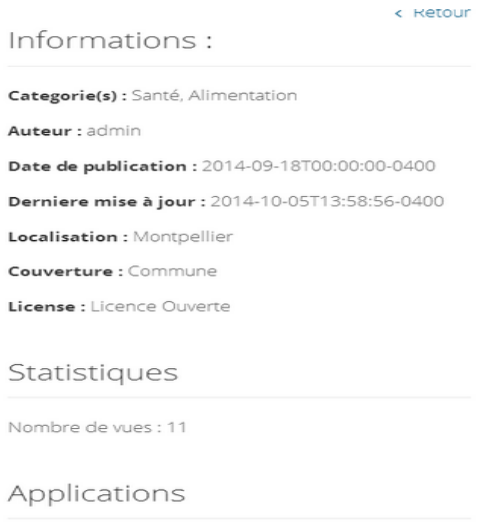
Via cette page, les utilisateurs auront une visualisation organisée de toutes les « Open Data » que l'on peut mettre à leur disposition. Ils peuvent filtrer, rechercher ou simplement consulter ces données. Ils peuvent également ajouter des données que nous validerons avant qu'elles soient publiées. Pour finir, les données peuvent également être triées ou encore visualisées sous forme de graphique (histogrammes, camemberts…).



Une fois avoir sélectionné les données qui l'intéresse l'utilisateur est redirigé vers la page du détaille des données choisies.

2.2.6 - Visualisation du jeu de donnée

Sur cette page il y a tout d'abord des informations détaillées sur le jeu de donnée.



Ensuite il y a une visualisation du jeu de donnée sous forme de tableau.

Camping de France

Contacts des campings de France

Tableau Graphique API

Code	Nom	Pre...	Adresse	Code_...	Ville
AIREBOUCHEMAINE	Aire d'accueil camping-...		Rue Chevri◆re	49080	BOUCHEMAINE
AIREDESAINTGEMMES	Aire de Saint-Gemmes-...		Rue de l'Authion	49130	STE GEMMES S...
CAMPLDM	Camping du Lac de Maine		Avenue du Lac de ...	49000	ANGERS
AIREDANGERS	Aire d'accueil camping-...		Boulevard Olivier C...	49000	ANGERS
AIREDEVILLEVEQUE	Aire d'accueil camping-...		Rue du port	49140	VILLEVEQUE
CAMPLESVARE	Camping Les Varennes		Les Varennes	49610	M◆RS-ERIGNE
AIREDEBRIOLLAY	Aire de camping-car de ...			49125	BRIOLLAY
AIREPELOUAILL	Aire d'accueil camping-...		Impasse La Chapelle	49112	PELLOUAILLES ...
GRJARD	Camping Le Grand Jard		Rue de l'Authion	49130	STE GEMMES S...
AIREDEFENEU	Aire de camping-car de ...		Port-Albert	49460	FENEU
BRADI	Camping La Bradi◆re		La Bradi◆re	49170	SAVENNIERES
HORTUS	Camping municipal, L'◆...		Avenue de la Boire...	49130	LES PONTS DE CE
AIREDEMONTREUILJUI...	Aire d'accueil camping-...		Rue Saint-Jean-Bap...	49460	MONTREUIL JUI...
CAMPDELANOUE	Camping L◆on Delanoue		Avenue du Pr◆sid...	49460	MONTREUIL JUI...

Pour finir il y a les sources qui constituent le jeu de donnée, un jeu de donnée peut être composé d'une ou plusieurs sources. Une source est un fichier contenant des données. Le détaille de la source donne le lien de la source c'est-à-dire où la source à était récupérée. Mais aussi un lien de téléchargement pour pouvoir télécharger la source au format que l'on souhaite (xml, csv, xls, json).

Sources du jeux de données :

Bâtiments de Montpellier

Producteur : Territoire Montpellier Numérique

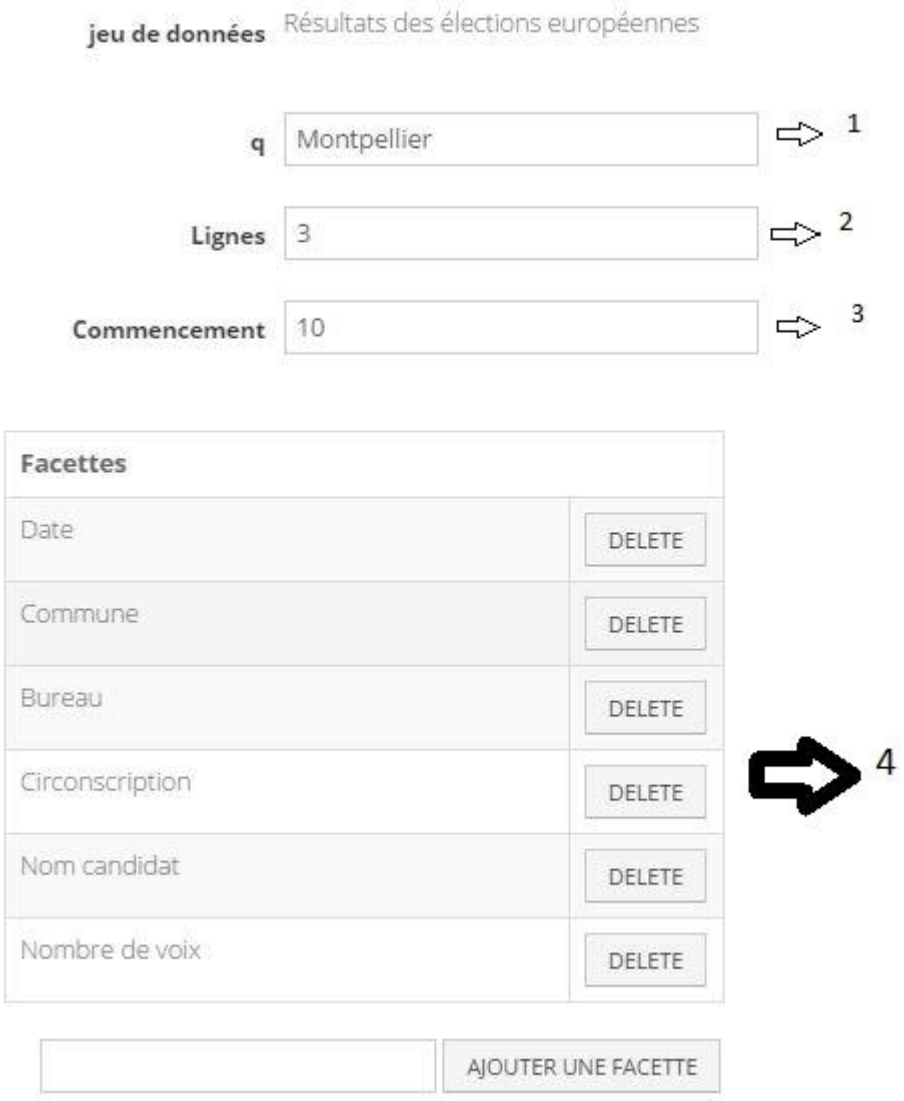
Lien de la source : http://opendata.montpelliernumerique.fr/Batiments

Source | 2014-07-29T00:00:00-0400 | admin | Montpellier | Commune | Télécharger

Enfin il y a l'onglet API Tableau Graphique API. Cet onglet permet à l'utilisateur de tester l'API en générant la requête qui souhaite. C'est-à-dire que sur cet onglet l'utilisateur pourra envoyer une requête à notre API en constituant lui-même son url.

Il pourra demander à notre API de lui retourner uniquement les données qui l'intéressent. Pour cela l'utilisateur aura plusieurs possibilités. (Correspondance des numéros avec l'image ci-dessous)

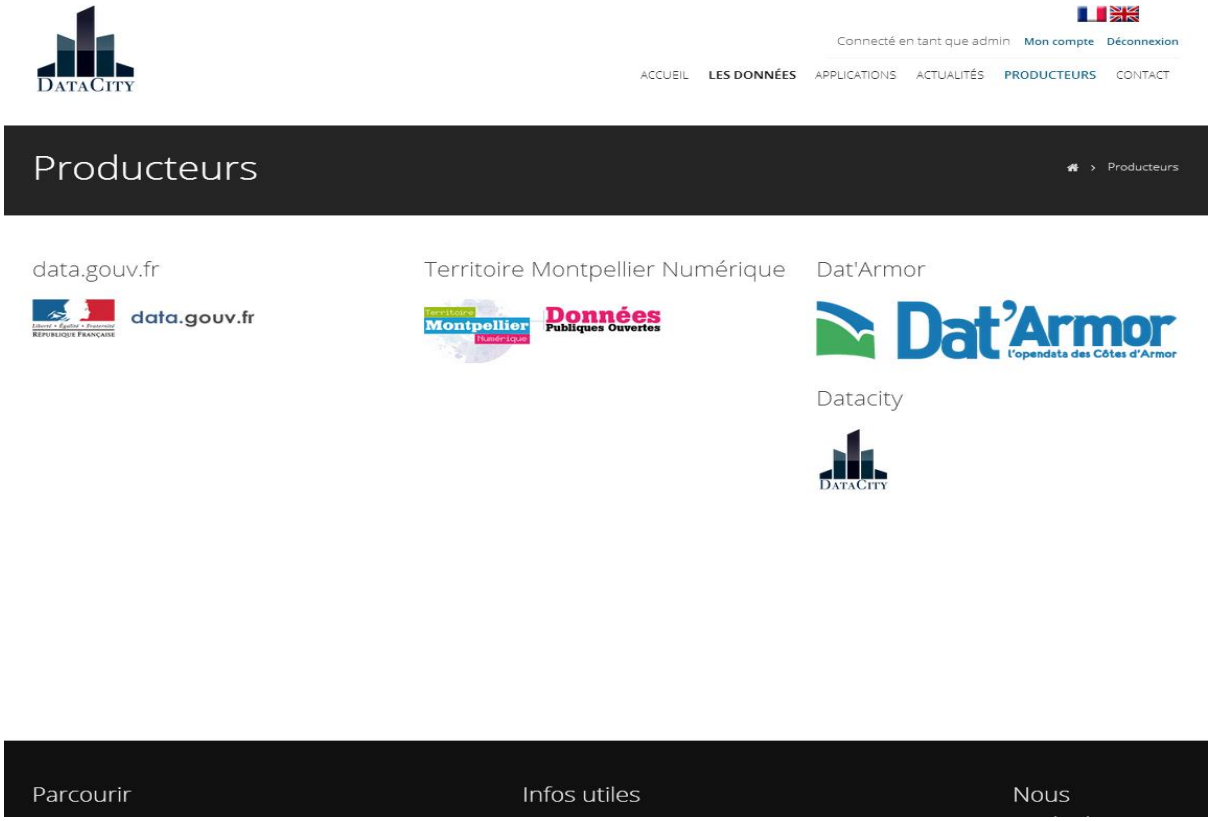
1) Sélectionner uniquement les données qui contiennent la chaine de caractère qu'il désire.
2) Choisir le nombre de lignes retournées dans le résultat.
3) Déterminer le premier index retourné par le résultat.
4) Sélectionner les facettes (ce sont les colonnes présentent dans un jeu de donnée), il est possible d'ajouter des facettes qui n'auraient pas été automatiquement détectées. (Sur la capture d'écran l'utilisateur veut uniquement les candidats qui ont pour nom « Dupont »).
5) Affiner la recherche en demandant des facettes qui contiennent des données particulières.
6) Exclure certains éléments du jeu de donnée. (Sur la capture d'écran l'utilisateur souhaite exclure les candidats aillant obtenu 35 voix).



L'utilisateur pourra ensuite visualiser et récupérer l'url générée. Il faut savoir que l'utilisateur à la possibilité d'ajouter autant de facette qu'il souhaite et qu'il peut affiner sa recherche ou exclure dans sa requête autant d'élément qu'il veut.

2.2.7 - Producteurs

Cette page liste les organismes qui ont produit des jeux de données.



2.2.8 - Page contact

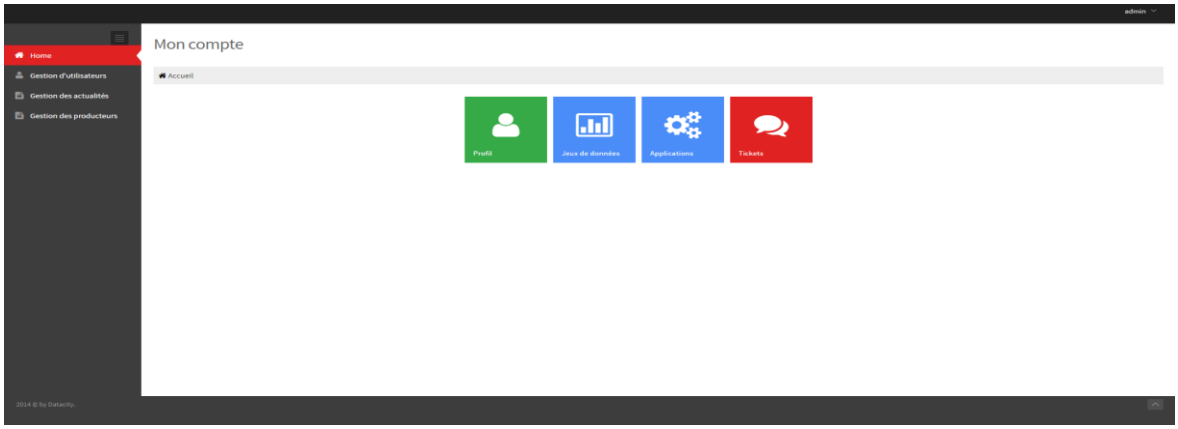
Les utilisateurs qui souhaitent nous contacter pour diverses raisons pourront le faire via cette page.

Il leur suffira de remplir le formulaire avec le nom, email, le sujet du message et le message pour nous l'envoyer.

2.3 - Back Office – Le tableau de bord

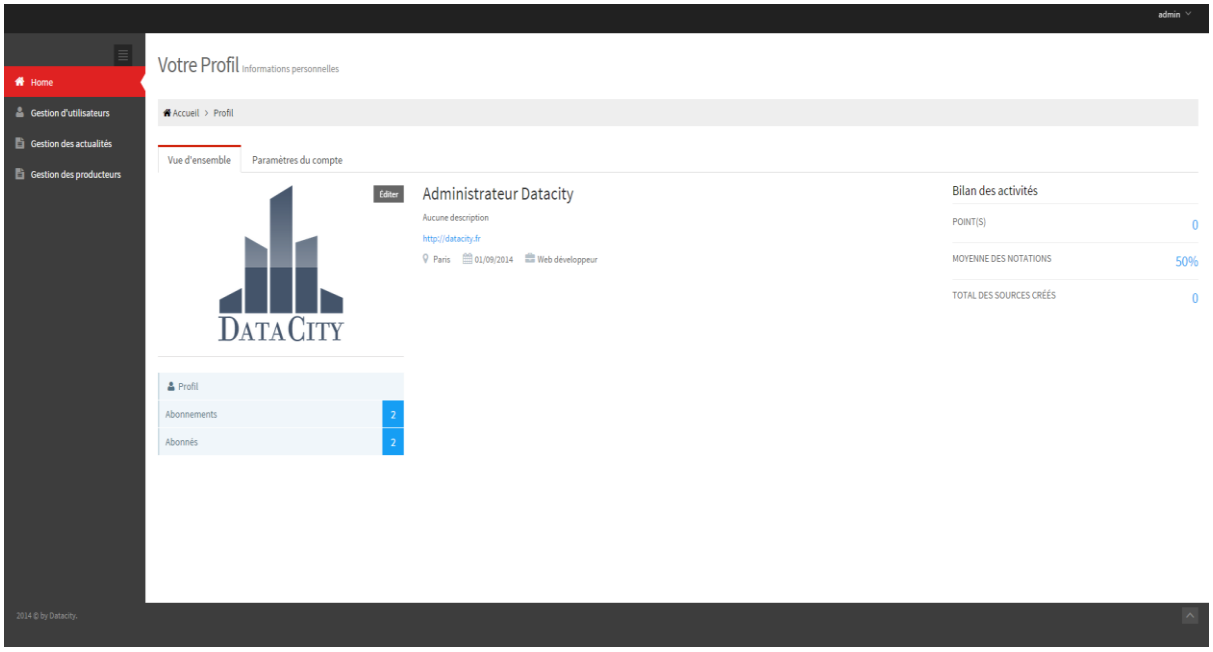
Le tableau de bord de DataCity permet à nos utilisateurs de sélectionner, trier et supprimer les doublons de données pour un résultat clair.
En effet si un utilisateur souhaite modifier un fichier Open Data pour le rendre plus propre ou mieux organisé, cela sera possible via notre tableau de bord.
Il sera également possible pour l'utilisateur d'enregistrer le résultat dans le format qu'il désire.
Pour accéder à notre tableau de bord, l'utilisateur doit se rendre sur son compte en cliquant sur « Mon compte » en haut à droite du site. Depuis cet espace l'utilisateur pourra également gérer son compte créé des modèles de données et ajouter des sources à ce modèle, ajoutés des applications qui utilise les jeux de données DataCity et pour finir accéder au système de ticket.

Attention : L'utilisateur doit avoir un compte et être connecté pour avoir accès à la page du tableau de bord. Dans le cas contraire un message lui indiquera qu'il doit s'enregistrer, ou bien se connecter s'il possède déjà un compte.



2.3.1 - Gestion du profil

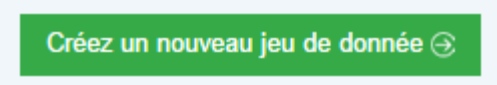
Une fois sur le backoffice l'utilisateur peut accéder à son profil en cliquant sur le bouton « Profil ». L'utilisateur aura une visualisation des informations de son profil avec la possibilité de les modifier.



2.3.2 - La création d'un jeu de donnée

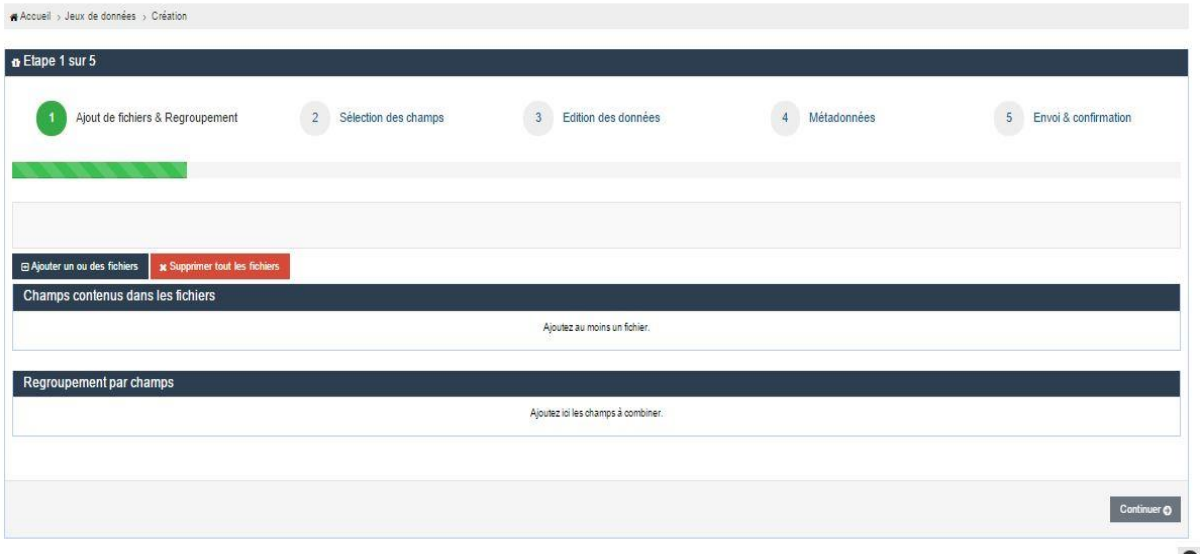
Pour accéder à la création d'un jeu de donnée il suffit de cliquer sur le bouton « jeux de données » depuis l'accueil du backoffice. Après avoir cliqué sur le bouton l'utilisateur accède à une page qui liste l'ensemble des jeux de données crée par l'utilisateur.

Pour créer un nouveau jeu de donnée l'utilisateur devra cliquer sur le bouton « Créez une nouveau jeu de donnée ».

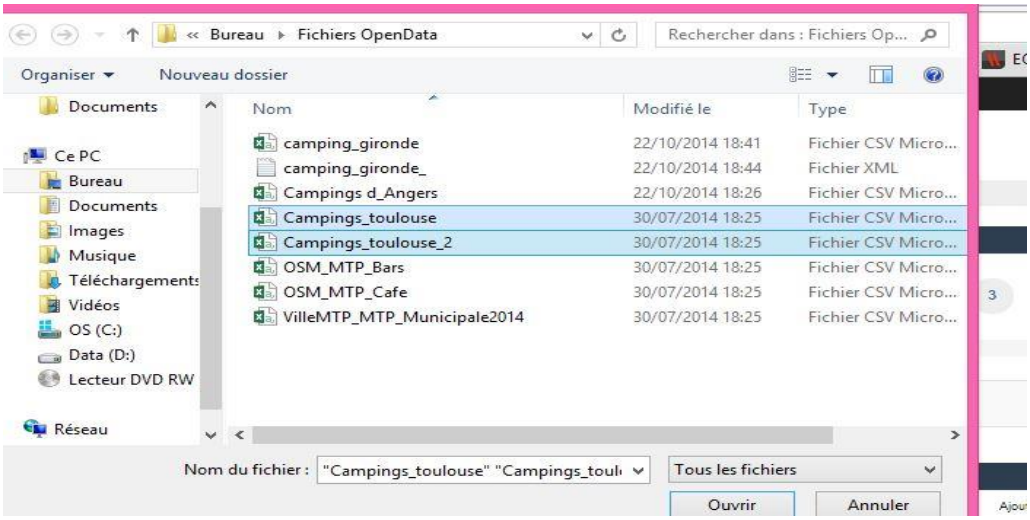


2.3.2.1 - Etape 1

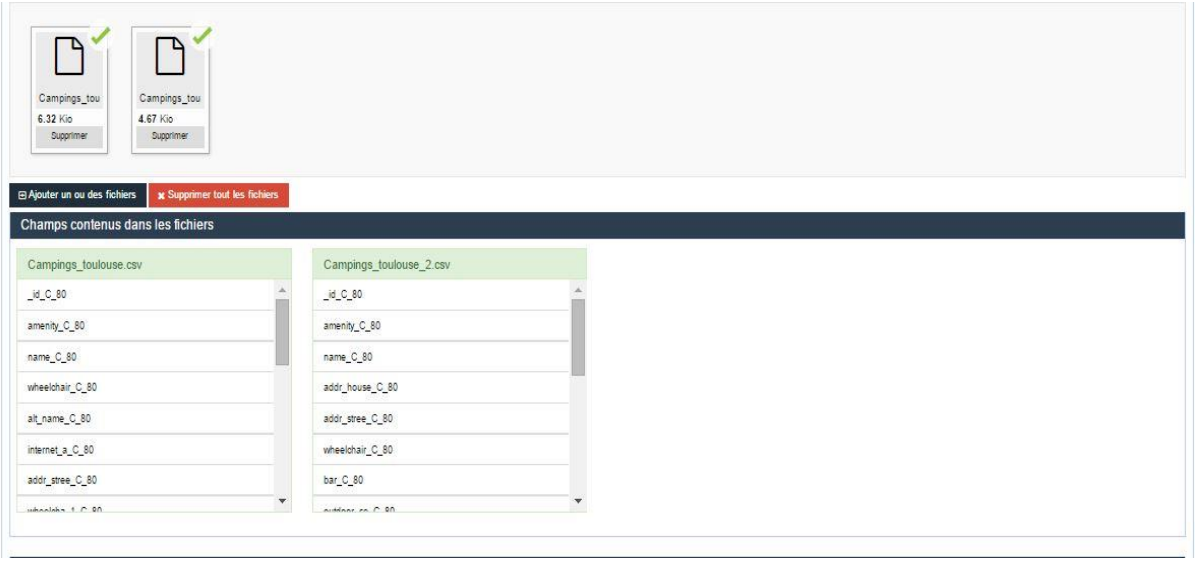
La première étape pour l'utilisateur est d'ajouter une ou plusieurs sources à ce jeu de donnée, c'est-à-dire un ou plusieurs fichiers de même ou de format différent. En cliquant sur « Ajouter un ou des fichiers ».



Pour cela l'utilisateur doit sélectionner le ou les fichiers qu'il souhaite importer sur le site.

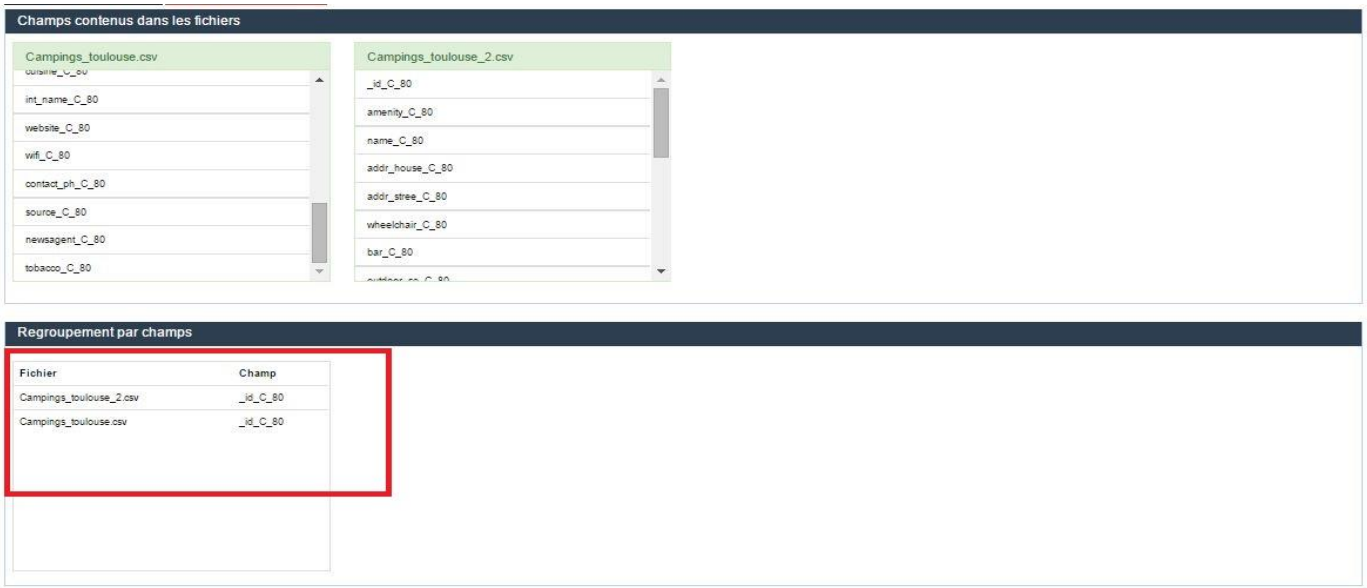


Après avoir sélectionné le fichier et validé, ce dernier est envoyé sur le serveur.

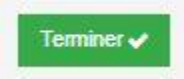


Une fois le fichier envoyé un tableau de données est automatiquement généré présentant les champs contenu dans le fichier. Chaque fichier a son propre tableau.

Egalement il y a un regroupement par champs qui est fait automatiquement c'est-à-dire que qu'on détecte s'il y a un champ en commun dans les fichiers ajoutés, et si c'est le cas on propose un regroupement par ces champs pour dé doublonner les données. L'utilisateur peut choisir lui-même ces champs de regroupement, s'il le souhaite il peut faire un glisser déposer d'une colonne du tableau du haut vers le tableau du bas et le champ sera alors remplacé.

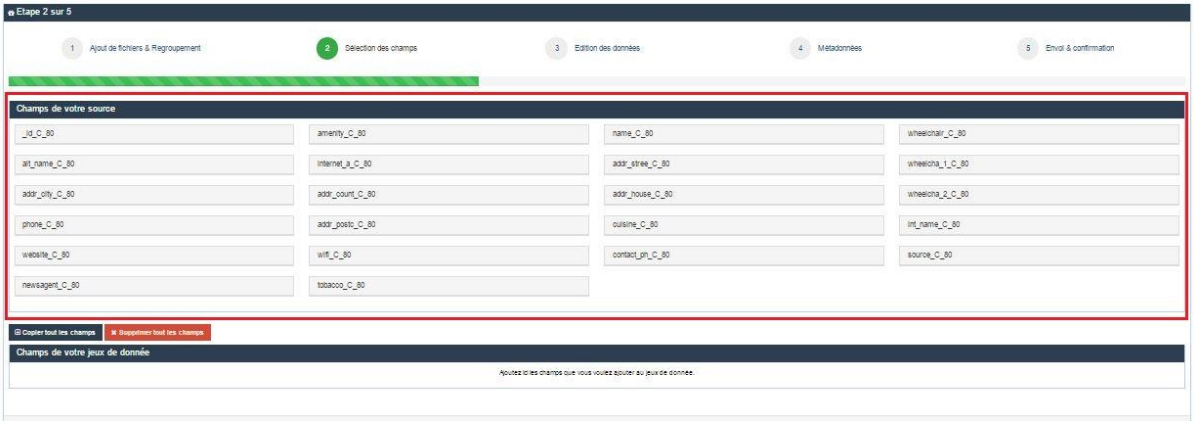


La première étape terminée l'utilisateur peut passer à l'étape suivante en cliquant sur le bouton « Terminé » qui se trouve en bas de la page et qui sera le même pour chaque étape de la création.

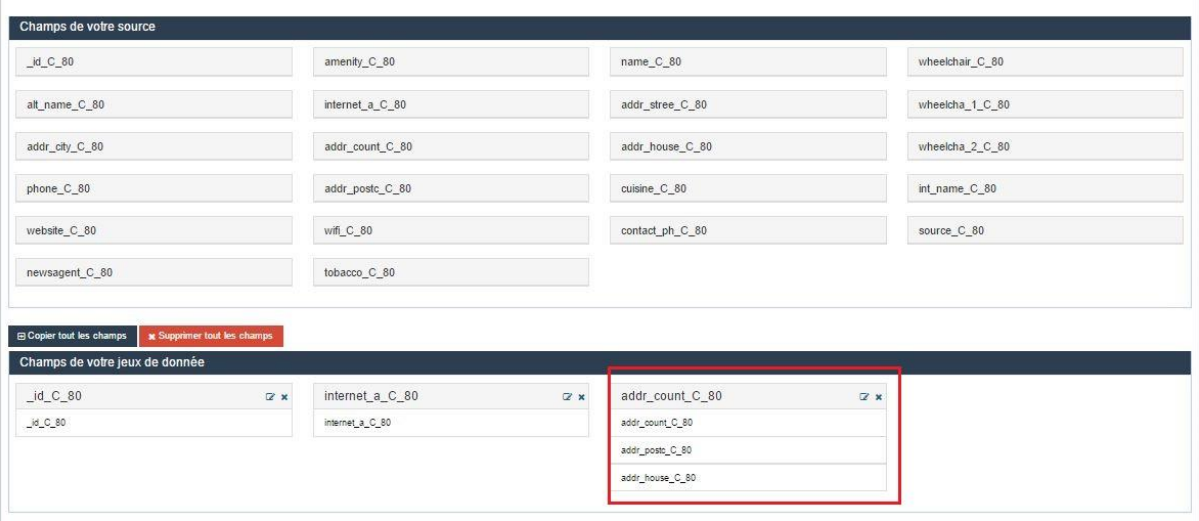


2.3.2.2 - Etape 2

Dans la deuxième étape l'utilisateur va pouvoir choisir les colonnes qui l'intéressent. Dans l'encadrer rouge de l'image ci-dessous on peut apercevoir les noms des champs disponible dans le fichier. Pour sélectionner les champs l'utilisateur doit faire un glissé déposé du champ vers l'encadré du dessous intitulé « Champs de votre jeu de donnée ».

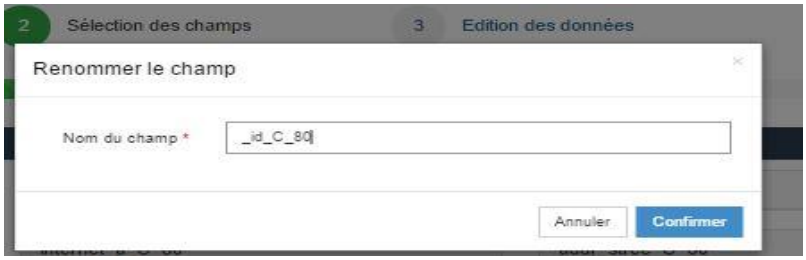


Voici un exemple de ce qu'obtient l'utilisateur après sélection :



Il est également possible de vouloir faire des concaténations de champs par exemple dans le cadre d'une adresse si l'on souhaite que la ville, la rue et le code postale qui étaient au préalable séparés en 3 colonnes soient regroupés en une seule colonne (encadrer rouge).

Il est possible de renommer le nom du champ si celui n'est pas très explicite. (Proposé l'hors du glissé déposé ou en cliquant sur le dans l'entête de la colonne choisie).

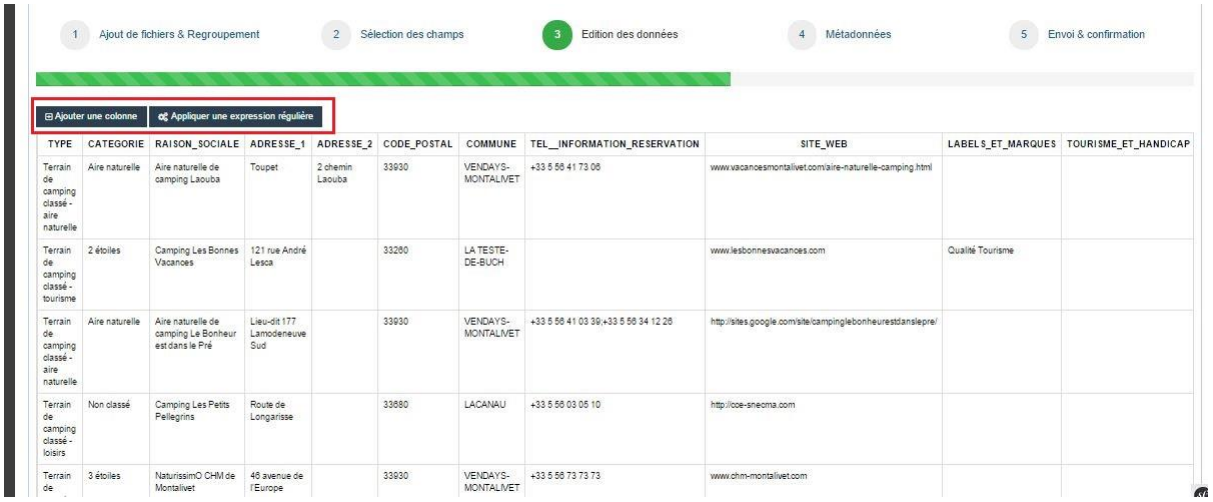


Pour finir il y a également au-dessus de l'encadré deux boutons « Copier tous les champs » et « Supprimer tous les champs » qui vont permettre d'ajouter ou de supprimer tous les champs du jeu de donnée en un seul clic.

Une fois la sélection des champs effectués l'utilisateur peut maintenant passer à l'étape 3.

2.3.2.3 - Etape 3

Dans cette étape l'utilisateur va pouvoir modifier le contenu du jeu de donné.

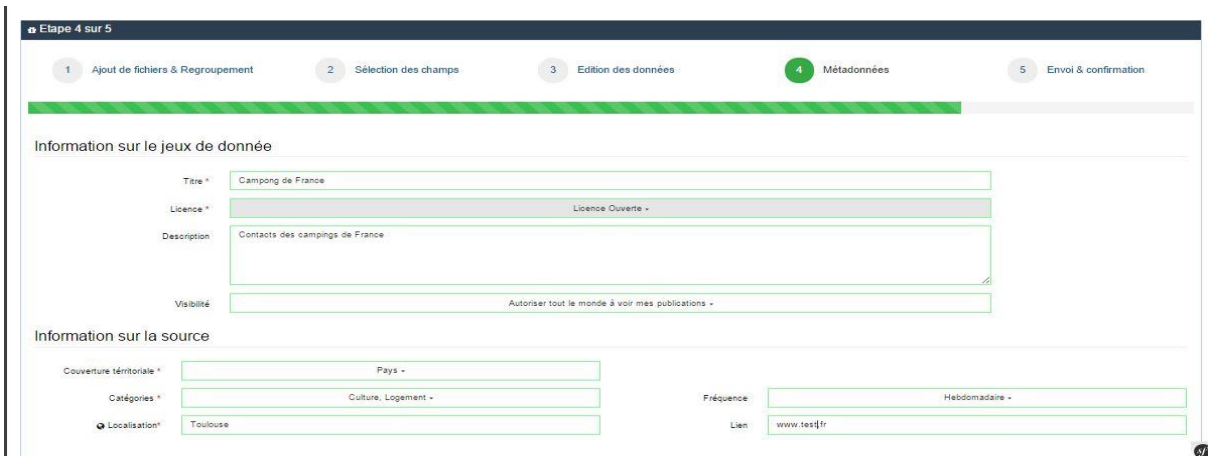


TYPE	CATEGORIE	RAISON_SOCIALE	ADRESSE_1	ADRESSE_2	CODE_POSTAL	COMMUNE	TEL__INFORMATION_RESERVATION	SITE_WEB	LABELS_ET_MARQUES	TOURISME_ET_HANDICAP
Terrain de camping classé - aire naturelle	Aire naturelle	Aire naturelle de camping Laouba	Toupet	2 chemin Laouba	33930	VENDAYS-MONTALIVET	+33 5 56 41 73 06	www.vacanoesmontalivet.com/aire-naturelle-camping.html		
Terrain de camping classé - tourisme	2 étoiles	Camping Les Bonnes Vacanoes	121 rue André Lesca		33260	LA TESTE-DE-BUCH		www.lesbonnesvacanoes.com	Qualité Tourisme	
Terrain de camping classé - aire naturelle	Aire naturelle	Aire naturelle de camping Le Bonheur est dans le Pré	Lieu-dit 177 Lamodeneuve Sud		33930	VENDAYS-MONTALIVET	+33 5 56 41 03 39;+33 5 56 34 12 26	http://sites.google.com/site/campinglebonheurestdanslepre/		
Terrain de camping classé - loisirs	Non classé	Camping Les Petits Pellegrins	Route de Longarisse		33680	LACANAU	+33 5 56 03 05 10	http://coe-snecma.com		
Terrain de	3 étoiles	NaturissimO CHM de Montalivet	46 avenue de l'Europe		33930	VENDAYS-MONTALIVET	+33 5 56 73 73 73	www.chm-montalivet.com		

Ici l'utilisateur va avoir un aperçu du jeu de donné, avant que celui-ci soit envoyé sur le serveur, il va pouvoir modifier le contenu, soit en ajoutant une colonne, soit en appliquant une expression régulière en cliquant sur les butons au-dessus de l'aperçu (encadrer rouge sur l'image).

2.3.2.4 - Etape 4

Dans cette étape l'utilisateur va pouvoir renseigner les métadonnées du jeu de donnée. Ces métadonnées vont être utiles pour les recherches sur le jeu de donnée. Il est donc très important de renseigner ces informations sur le jeu de donnée mais aussi sur la source. (Voir image ci-dessous).

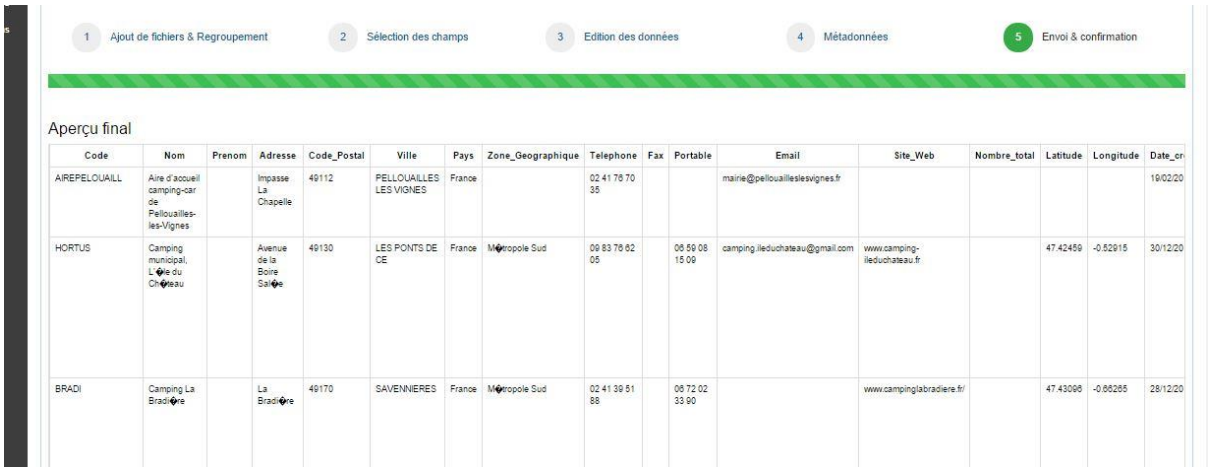


Il faut savoir que les métadonnées pour la source seront concaténées avec les métadonnées des futures sources ajoutées sur ce jeu de donnée. Alors que les métadonnées du jeu de donnée seront uniques au jeu de donné et déjà renseignées à chaque fois que l'utilisateur rajoutera une nouvelle source. Il sera bien sur possible par la suite de modifier les métadonnées du jeu de donnée.

2.3.2.5 - Etape 5

La dernière étape apporte à l'utilisateur un aperçu final de son jeu de donnée, s'il estime que le jeu de donnée correspond à ce qu'il souhaite, il pourra alors confirmer et envoyer son jeu de donnée sur le

serveur afin que celui-ci soit finalement crée. Dans le cas contraire il pourra revenir sur les étapes précédentes.



Code	Nom	Prenom	Adresse	Code_Postal	Ville	Pays	Zone_Geographique	Telephone	Fax	Portable	Email	Site_Web	Nombre_total	Latitude	Longitude	Date_cr
AIREPELOUAILL	Aire d'accueil camping-car de Pellouailles-les-Vignes		Impasse La Chapelle	49112	PELLOUAILLES LES VIGNES	France		02 41 76 70 35			mairie@pellouailleslesvignes.fr					19/02/20
HORTUS	Camping municipal, L-ile du Ch-eau		Avenue de la Boire Sal-e	49130	LES PONTS DE CE	France	M-tropole Sud	09 83 76 62 05		06 59 08 15 09	camping.ileduchateau@gmail.com	www.camping-ileduchateau.fr		47.42459	-0.52915	30/12/20
BRADI	Camping La Bradi-re		La Bradi-re	49170	SAVENNIERES	France	M-tropole Sud	02 41 39 51 88		06 72 02 33 90		www.campinglabradiere.fr/		47.43096	-0.66265	28/12/20

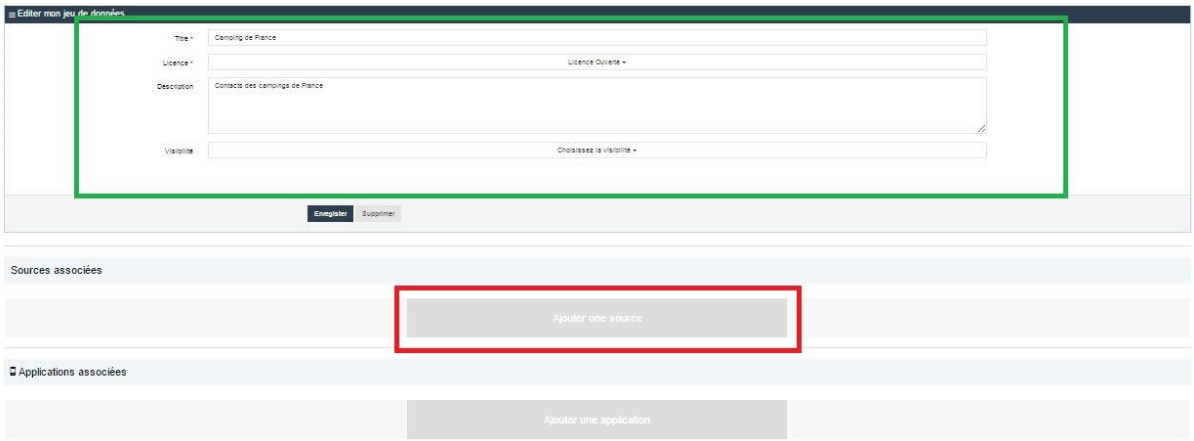
Une fois l'envoi terminé l'utilisateur peut maintenant visualiser son jeu de donnée depuis l'espace visualisation des jeux de données sur le front office, en cliquant sur le bouton vert « Voir le jeu de donnée » se trouvant en dessous de l'aperçu. En cliquant sur ce bouton l'utilisateur est redirigé vers la page de visualisation du jeu de donné (Voir partie 2.2.6 Visualisation d'un jeu de donnée).

2.3.3 - L'ajout de source sur un jeu de donné

Pour ajouter une nouvelle source sur un jeu de donné existant l'utilisateur doit retourner sur la page qui liste l'ensemble des jeux de données qu'il a créé.

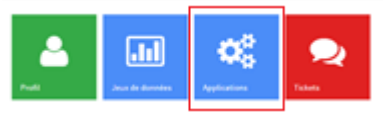
Il lui suffit ensuite de sélectionner le jeu de donnée auquel il souhaite ajouter une nouvelle source parmi ceux de la liste et cliquer sur le bouton « Gérer » (Encadré rouge image ci-dessous).

L'utilisateur est ensuite redirigé vers la page du jeu de donnée, via cette page il pourra soit modifier le jeu de donnée (Encadré vert image ci-dessous), soit ajouter une ou plusieurs nouvelles sources (Encadré rouge image ci-dessous).



Si l'utilisateur clique sur ajouter une source il sera redirigé vers la première étape de la création du jeu de donnée. Il devra de nouveau suivre les 5 étapes de créations expliquées plus haut dans le document pour que les nouvelles sources soient ajoutées au jeu de donnée. La seul différence est que dans l'Etape 3 les champs sélectionnés l'hors de la création du jeu de donnée seront automatiquement sélectionnés et les métadonnées du jeu de donnée dans l'étape 4 seront déjà renseignés vu que le jeu de donné existe déjà.

2.3.4 - La gestion des applications



Pour pouvoir gérer ses applications l'utilisateur doit cliquer sur le bouton « Applications » depuis l'accueil du backoffice. Dans cette espace il pourra ajouter, ou supprimer une application dans le portail applicatif.

Sur cette page l'utilisateur va pouvoir visualiser l'ensemble de ses applications sous forme de liste, avec le nom, la description, la ville et le lien de l'application.

Il pourra ensuite ajouter une nouvelle application en cliquant sur Ajouter une application + . Lorsqu'une application vient d'être ajoutée elle est ensuite consultable sur le portail applicatif du front office (Voir partie 2.2.3 Applications).

Pour finir il pourra également supprimer une application en cliquant sur Delete .

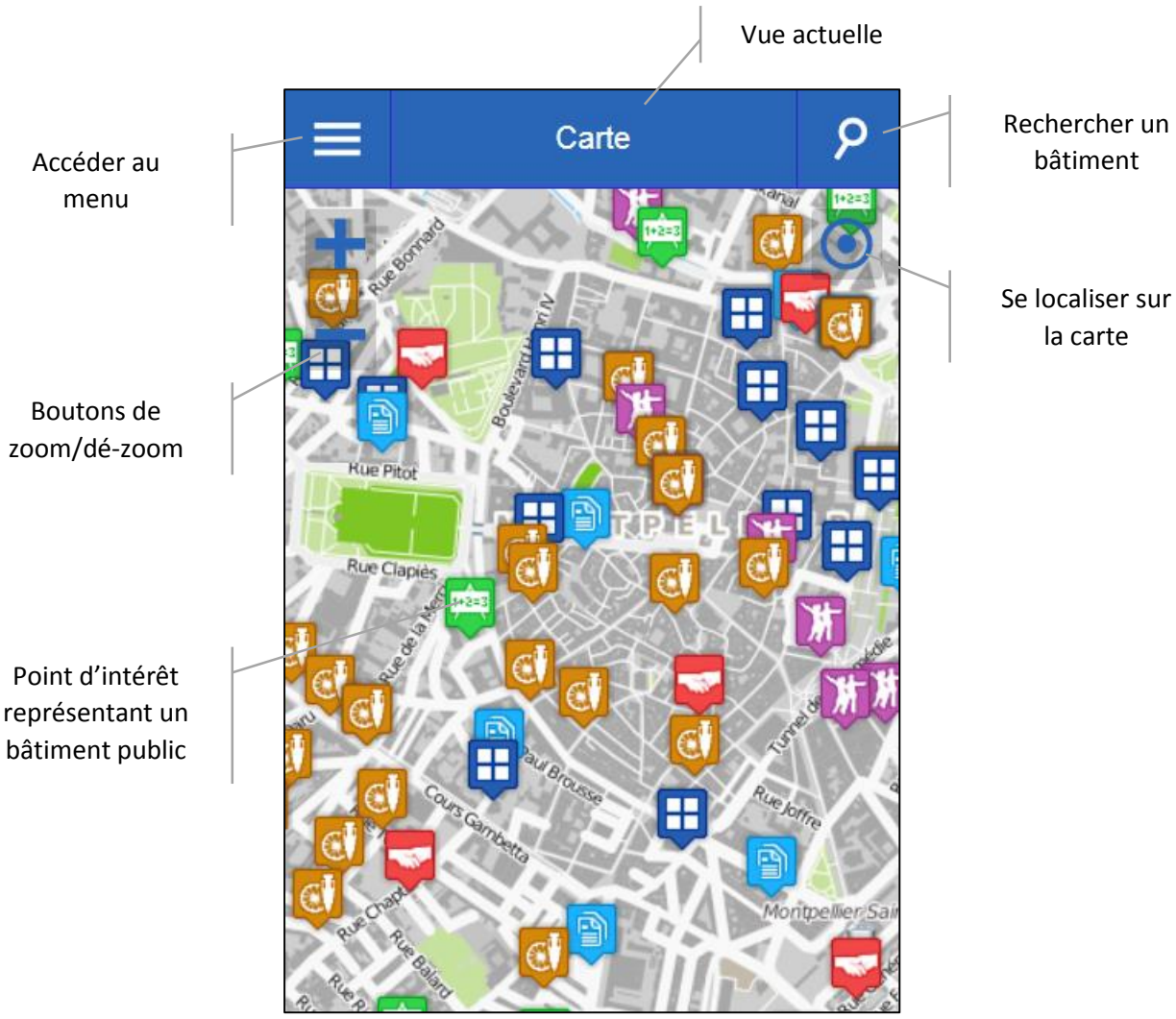
3 - Application Mobile

L'application mobile a été développée en partenariat avec la Ville de Montpellier. L'objectif de cette application est d'utiliser les données publiques de la Ville, en particulier la localisation des bâtiments publics.

L'application sera à terme déployée sur les différents magasins d'application, mais pourra être aussi accessible depuis un navigateur internet.

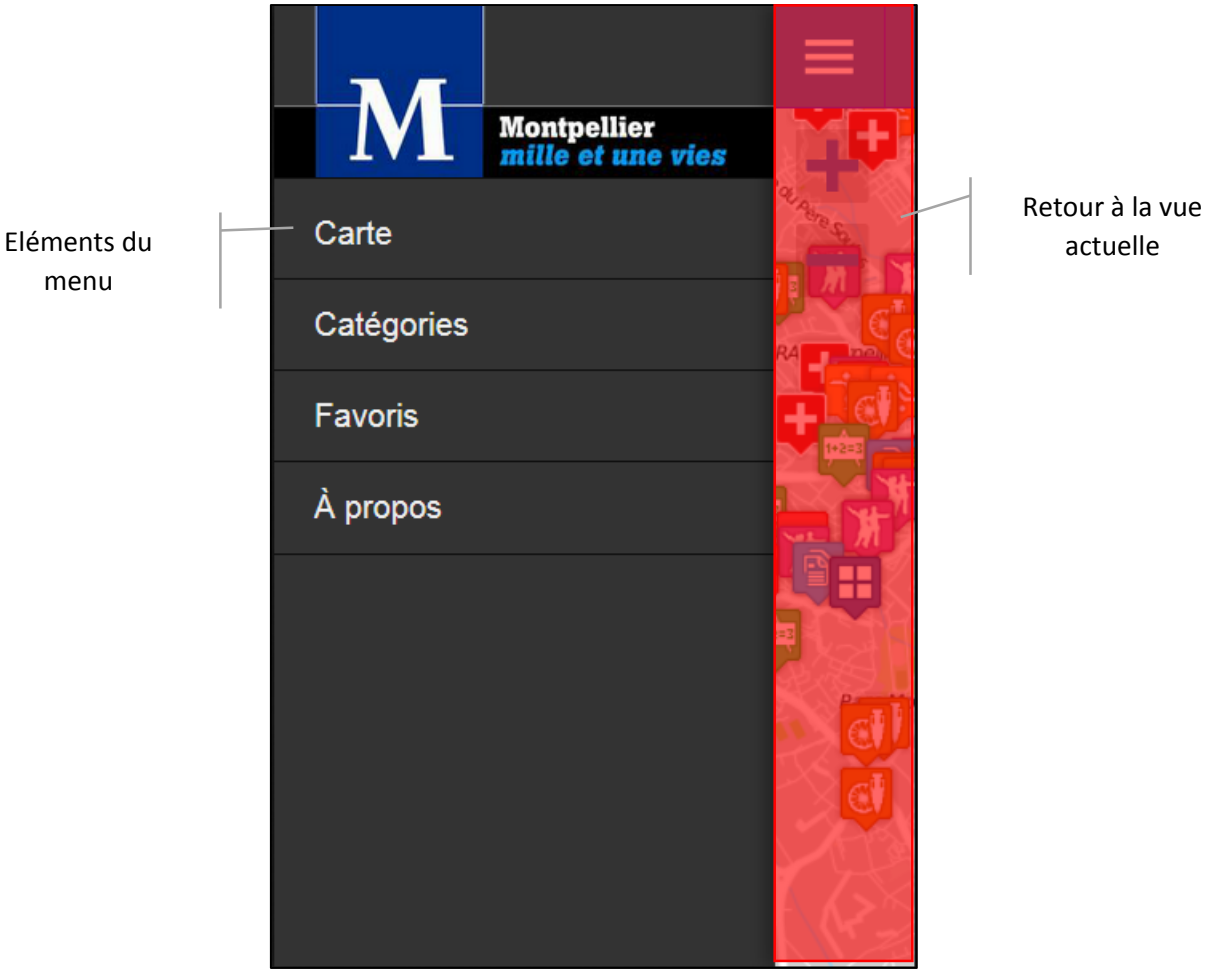
3.1 - L'écran principal

Lorsque l'utilisateur ouvre l'application, il peut directement observer différents points d'intérêt avec différentes illustrations pour mieux s'y retrouver. Un clic sur un bâtiment permet d'accéder à sa fiche (voir la partie **3.6 - DETAILS DU BATIMENT**).



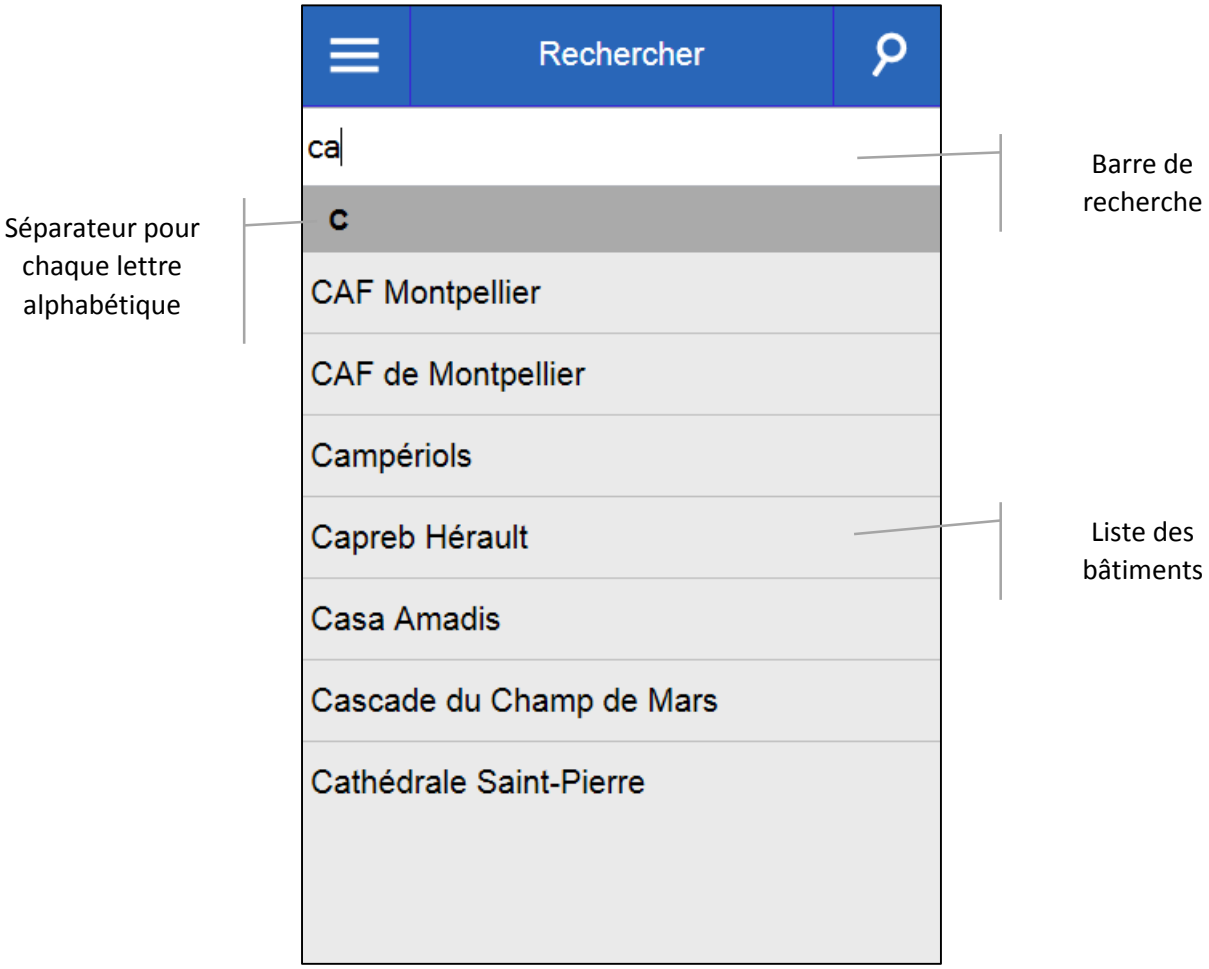
3.2 - Le menu

Lors d'un clic sur le menu, celui-ci s'affiche à gauche de la vue actuelle. Un autre clic sur la zone rouge comme indiquée sur la capture d'écran provoque le retour à la vue actuelle.



3.3 - La recherche

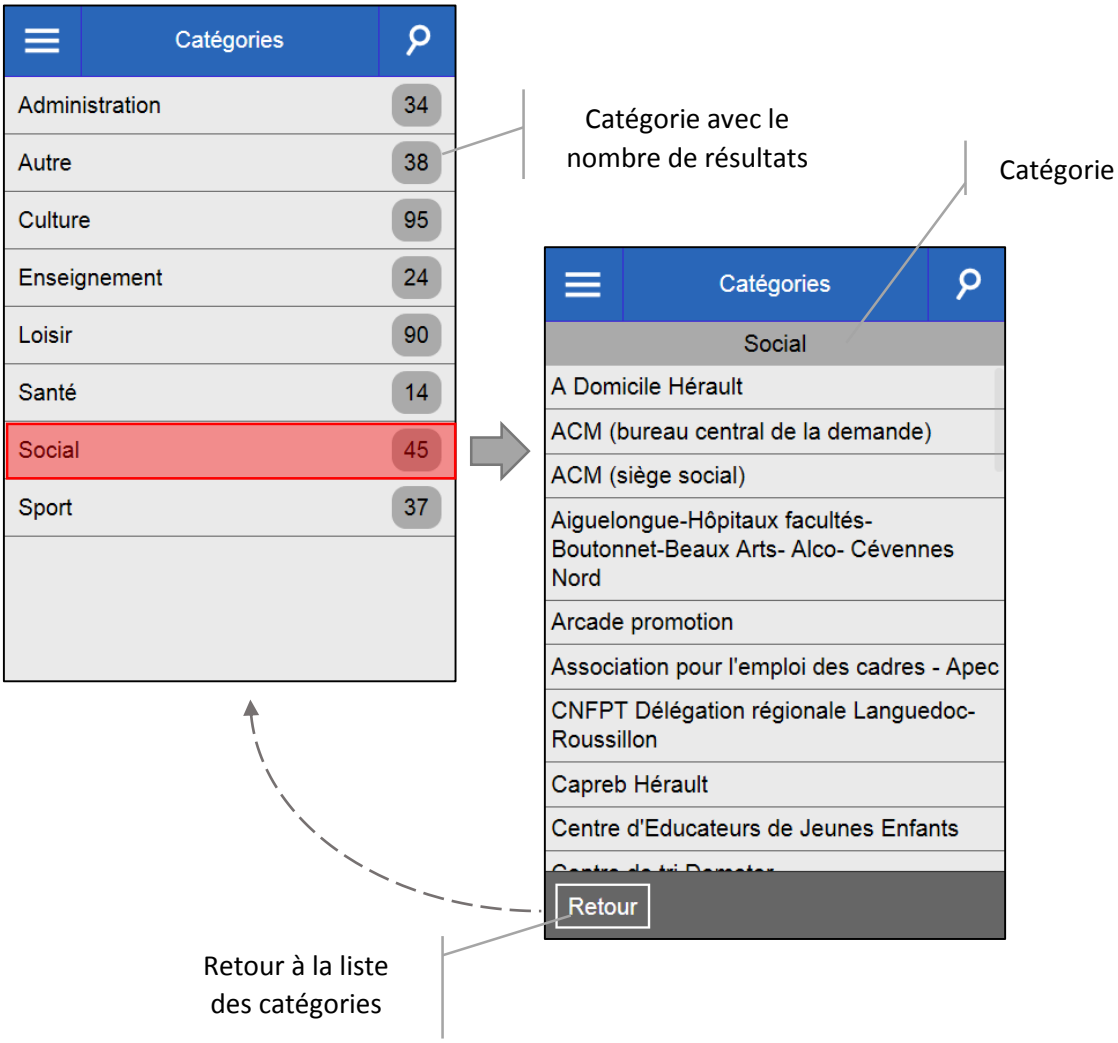
La fonction de recherche est accessible à tout moment, quelque-soit la page où l'on se trouve en cliquant sur l'icône se trouvant en haut à droite. Tous les bâtiments sont listés par ordre alphabétique et la liste est affinée au fur et à mesure que l'utilisateur tape un caractère sur la barre de recherche.



3.4 - Les catégories

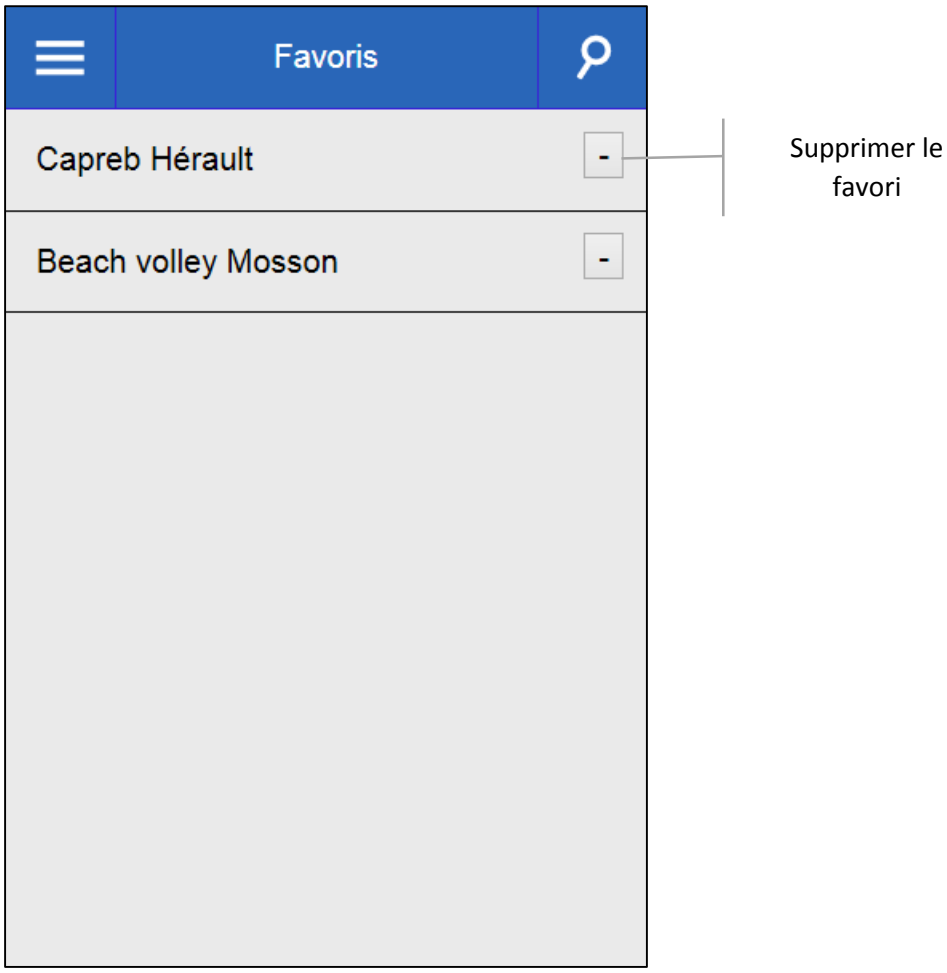
Pour une meilleure visibilité, les bâtiments sont classés par catégorie. Une fois que l'utilisateur en a sélectionné une, il a accès à la liste des bâtiments.

Sur la seconde page, un clic sur un bâtiment ouvre sa fiche (voir **3.6 - DETAILS DU BATIMENT**).



3.5 - Les favoris

La page liste les bâtiments mis en favoris. Un clic sur un bâtiment ouvre sa fiche (voir **3.6 - DETAILS DU BATIMENT**).



3.6 - Détails du bâtiment

Les détails du bâtiment public sont accessibles depuis plusieurs endroits (carte, recherche, favoris, catégories).

Le jeu de données fourni par la Ville de Montpellier étant uniquement du texte, l'application va rechercher une photo du bâtiment pour ajouter un côté visuel.

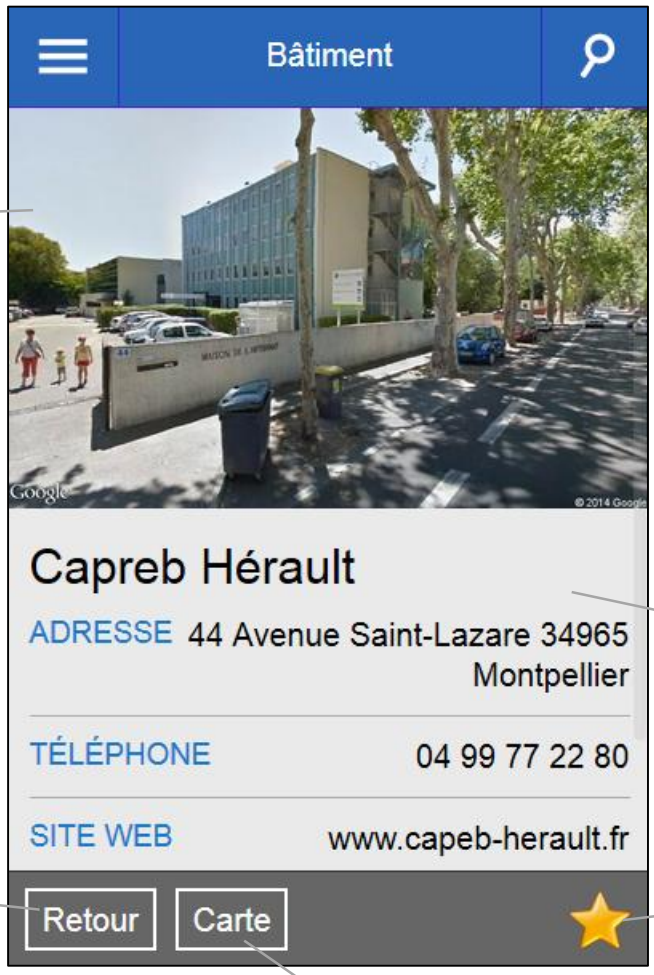


Image Google Street View

Détails du bâtiment

Retour à la vue précédente

Mettre en favori

Afficher le bâtiment sur la carte