

Principe de la géolocalisation

L'API HTML 5 de géolocalisation offre la possibilité à l'utilisateur de l'application de connaître sa position géographique (latitude et longitude).

Pour réaliser ce repérage spatial, nul besoin d'avoir recours à une quelconque bibliothèque additionnelle car cette fonctionnalité est désormais nativement intégrée dans les navigateurs récents, y compris dans les smartphones (iPhone, Android...).

À titre indicatif, vous trouverez des explications détaillées sur la mise en œuvre de la géolocalisation dans le livre "iPhone et iPad : développement d'applications en Objective-C" publié également aux Éditions ENI.

Parmi les principales applications utilisant les mécanismes de géolocalisation nous trouvons Google Map, Google Street ou encore Google Earth. Il s'agit en réalité d'API pouvant être employées dans vos propres développements.

Les exemples présentés dans la deuxième partie de ce chapitre utilisent justement les API de Google.

Vous saurez donc à la fin de ce chapitre utiliser une carte Google Map avec une grande précision (centrage, zoom, annotation, passage dans les différents modes de visualisation...) et vous pourrez développer des applications basées sur la géolocalisation (repérage de points d'intérêt sur une carte, trajets, distances, calcul de vitesse, géomarketing, applications communautaires basées sur la géolocalisation, utilisation de surcouches comme par exemple des indications météorologiques...).

Pour terminer, il faut noter que l'utilisation de certaines des API Google n'est pas gratuite. Par ailleurs Google, bien qu'étant un acteur dominant, n'a pas le monopole absolu en matière de géolocalisation.

À titre d'exemple, l'opérateur de télécommunication Orange a sa propre API de localisation. Citons aussi sans recherche d'exhaustivité les API suivantes :

- INSITEO : <http://www.insiteo.com/joomla/index.php/fr/>
- MAXMIND : <http://www.maxmind.com/fr/home>
- HOSTIP.INFO : <http://www.hostip.info/>
- MICHELIN : <http://dev.viamichelin.fr/>