Geolocalización

Cada cosa que haces en Internet deja una huella.   Me gusta llamar a esto un tracking digital que de ser aprovechado en una comunidad es la mejor forma de generar contenido único.  
  
Si analizas los principales proyectos frecuentes en la web y la forma como aportas a su comunidad, detectarás que hay un posible tracking que ayuda a que grandes bases de datos se conviertan en páginas de contenido.  
  
Detectar la ubicación exacta de un usuario te ayuda a personalizar su experiencia, a ofrecerle publicidad mucho mejor segmentada y a dejarle pistas junto a ese rastro digital que está generando.  Y la geolocalización no depende de tener un GPS, no depende únicamente de un teléfono móvil, los navegadores han ido implementando esta capacidad con plugins y diversos proyectos nativos, hasta que HTML5 lo adoptó como una de sus opciones.  
  
Con esta capacidad, el navegador hace uso de muchos métodos (GPS, Skyhook, Google Geo, IP) para darte la latitud y longitud de quien lo utiliza. Obviamente, requiere inicialmente el permiso del usuario para proceder.  Y lo mejor es que funciona en cualquier PC, no sólo en teléfonos.   
  
Pero, ¿cómo lograría geo-localizarme en un portátil en donde no tengo GPS?, Muy fácil, resulta que los carros de google streetview, los smartphones con Android, IOS y Windows phone tienen una función la cual se encarga de recoger datos de las redes Wi-Fi disponibles en el lugar que se encuentren y mandarlas a una base de datos con la geolocalización respectiva, luego cuando la api de HTML5 solicita permiso para compartir la ubicación, recoge las redes Wi-Fi disponibles en tu laptop y las compara con las bases de datos del servidor (Donde previamente se habían geolocalizado los Routers Wi-Fi) y finalmente termina lanzando tu ubicación actual con un radio de 100 metros.

AHORA VAMOS AL CÓDIGO

**<script** **type**="text/javascript"**>**  
 **var** lat, lon, velocidad, vector;  
 $(document).on("ready", inicio);  
 **function** inicio() {  
 geolocalizar();  
 }  
 **function** geolocalizar(){  
 navigator.geolocation.getCurrentPosition(mostrar, CorrerEnCirculos);  
 }  
 **function** CorrerEnCirculos(errorsh){  
 alert("Te encontrare muy pronto")  
 console.log(errorsh)  
 }  
 **function** mostrar(geo){  
 lat = geo.coords.latitude;  
 lon = geo.coords.longitude;  
 velocidad = geo.coords.speed;  
 vector = geo.coords.heading;  
 document.write ('Latitud: ', lat, "<br />");  
 document.write ('Longitud: ', lon, "<br />");  
 document.write ('Velocidad: ', velocidad, "<br />");  
 document.write ('Vector: ', vector);  
 }  
 **</script>**

Este es el código del JavaScript para obtener la latitud, longitud, velocidad (e.j: 30Km/h) y Vector (e.j: 30ºN) del dispositivo a rastrear. Básicamente la linea de código que nos da la localización seria:

**function** geolocalizar(){  
 navigator.geolocation.getCurrentPosition(mostrar, CorrerEnCirculos);  
 }

La cual nos arrojara dos casos, el primero en donde todo sale bien y obtenemos las coordenadas, velocidad y vector del dispositivo y las guardamos y mostramos en la función mostrar:

**function** mostrar(geo){  
 lat = geo.coords.latitude;  
 lon = geo.coords.longitude;  
 velocidad = geo.coords.speed;  
 vector = geo.coords.heading;  
 document.write ('Latitud: ', lat, "<br />");  
 document.write ('Longitud: ', lon, "<br />");  
 document.write ('Velocidad: ', velocidad, "<br />");  
 document.write ('Vector: ', vector);  
 }

Y tenemos el segundo caso es en donde el usuario no nos da permiso de compartir su ubicación y no obtenemos los datos imprimiendo en la consola el error en la función CorrerEnCirculos:

**function** CorrerEnCirculos(errorsh){  
 alert("Localizacion no permitida")  
 console.log(errorsh)  
 }

Demo: [**html5demos**](http://html5demos.com/geo)  
**[Mejorando.la nos hablo sobre esto.](http://www.youtube.com/watch?v=wHCelLN3lTI" \t "_blank)**