Présentation du projet

Barre menu (fixe)

Exemple d’une animation factice pour attirer le chalant

Les dernières cartes avec un petit résumé sous forme de card

Accès à mes cartes

Me contacter

Barre des réseaux sociaux

# Page d’accueil

Clic sur accès à mes cartes donne sur écran d’identification si OK Affichage de la liste des cartes de l’utilisateur ou de toutes les cartes si admin.

# Types de cartes

Deux types de cartes :

* Mouvement de front
* Flux migratoire (pas traité dans le cadre de ce projet)

# Etapes de création.

Les étapes de créations sont :

1. Choix du fond de page (la carte)
2. Dessins des lignes par pose de point qui sont reliés par des droites
   1. Pour chaque point possibilité d’associer des textes et/ou des images
3. Ordonnancement des points possible en permanence +> les liaisons entre les points sont donc traitées lors de l’affichage du résultat

# Page d’assemblage

# Cinématique de chargement

Barre menu (fixe)

Liste des cartes

Carte 1

Carte 3

Carte 2

Durée affichage

Texte et image à poser

Chargement de la page d’accueil et en asynchrome chargement des datas qui sont stockées dans des objets JS.

A discuter compte tenu de la rapidité des réseaux

Périodiquement rafraichissement des objets SI l’utilisateur n’est aps entrain d’en modifier un => en cas de modification un flag doit être posé sur le serveur pour empécher d’autres modifs

Quand modification est validée alors mise à jour des classes JS et transfert asynchrome sur serveur.

# Type d’usagers.

Admin : peut tout faire

Auteur : peut modifier ses cartes et peut déléguer des droits à des contributeurs

Contributeur : peut proposer des évolutions sur des cartes de l’auteur qui l’a autorisé

Visiteur : peut commenter mais pas modifier et seulement si auteur l’a admis sur ses cartes

# Développement

1. Créer le squellette :
   1. Index
   2. Config
      1. Route
      2. Sécurité
      3. habilitations
   3. router
      1. recherche route
      2. appel classe/fonctions
2. Récupérer API
3. Mise en œuvre sommaire API
4. Définition ergonomie générale
   1. Taille écran
   2. Couleur..