

Projet WebMapping

L3M

Manuel développeur

Élèves :

* Maylis Teyssendier de la Serve
* Maxime Quenon
* Loïc Messal
* Maxime Siret

Commanditaire : Emmanuel Fritsch

Table des matières

[1. Architecture globale 3](#_Toc447533311)

[2. Fonctions utilisées 3](#_Toc447533312)

[1.1 pinSymbol 4](#_Toc447533313)

[1.2 drawCircle 4](#_Toc447533314)

[1.3 afficheLoc 4](#_Toc447533315)

[1.4 maPosition 4](#_Toc447533316)

[1.5 markerDelAgain 4](#_Toc447533317)

[1.6 errorCallBack 4](#_Toc447533318)

[1.7 removePolygone 5](#_Toc447533319)

[1.8 tooltipVal2 5](#_Toc447533320)

[1.9 createCamembert 5](#_Toc447533321)

[1.10 zone\_tir 5](#_Toc447533322)

[1.11 compte\_a\_rebours 5](#_Toc447533323)

[1.12 hide\_zone\_tir 6](#_Toc447533324)

[1.13 functionAction 6](#_Toc447533325)

[1.14 requeteAjaxAction 6](#_Toc447533326)

[1.15 requeteAjaxLocalisation 6](#_Toc447533327)

[1.16 requeteAjaxPlacementQG 6](#_Toc447533328)

[1.17 requeteAjaxPlacementBatterie 7](#_Toc447533329)

[1.18 requeteAjaxInformationJoueur 7](#_Toc447533330)

[1.19 requeteAjaxDebutPartie 7](#_Toc447533331)

[1.20 makeInfoWindowEvent 7](#_Toc447533332)

[1.21 afficherQG 7](#_Toc447533333)

1. Fichier « map\_google.php »

Ce fichier permet l’affichage de la page de jeu. C’est ce fichier que l’on devra utiliser pour jouer.

Il contient les éléments classiques d’une page HTML, et fait appels au script « google.js » (Javascript) contenant toutes les fonctionnalités du jeu.

Il fait aussi appel au fichier « style.css » contenant la mise en page CSS.

1. Fichier « google.js »

Ce fichier est le fichier principal : il contient toutes les fonctionnalités de notre jeu. Le langage utilisé est Javascript. Nous allons détailler chaque fonction utilisée dans ce fichier afin de mieux comprendre leurs utilités et leurs interdépendances.

Pour plus de détails, il convient de regarder directement les commentaires des lignes du code.

## Architecture globale

Le fichier s’organise de la façon suivante : nous commençons par définir toutes les variables globales qui seront utilisées dans le fichier, puis nous rédigeons les fonctions que nous imbriquons dans des écouteurs d’évènements (clic, survol…).

Lorsqu’un évènement est réalisé, les fonctions associées sont exécutées.

## Fonctions utilisées

Nous allons détailler dans cette partie toutes les fonctions utilisées, les unes après les autres.

### pinSymbol

Fonctions qui définissent le style css des marqueurs de la carte (pinSymbolJoueur, pinSymbolBatterie, pinSymbolQG). Elles prennent en entrée la couleur souhaitée.

### drawCircle

Fonction permettant de dessiner le cercle de vue du joueur.

### afficheLoc

Fonction permettant d’afficher la localisation du joueur suivant s’il est chef d’équipe ou pas. Les représentations (marqueurs) changent en conséquence. Utilisation d’expressions régulières.

### maPosition

Fonction permettant de définir la localisation du joueur, de centrer la carte sur le joueur (et donc de définir son cercle de rayon de vue, son marqueur).

### markerDelAgain

Fonction permettant la suppression des marqueurs lorsque nécessaire (on les enlève de la liste des marqueurs).

### errorCallBack

Fonction de messages d’erreurs si des erreurs comme l’accès à la position n’est pas autorisé ou si le serveur ne répond pas dans le temps imparti.

### removePolygone

Fonction permettant d’éviter la superposition du cercle de vue.

### tooltipVal2

Fonction permettant d’afficher l’angle de rotation du « camembert » en « temps réel », dès qu’on le fait tourner.

### createCamembert

Fonction permettant la création du camembert. On définit tous les styles css nécessaires appliqués sur l’image (camembert créé) importée.

### zone\_tir

Fonction permettant de rendre visible le camembert lorsque l’on choisit les actions qui en ont besoin.

### compte\_a\_rebours

Fonctions permettant de définir les comptes à rebours avant chaque tour et début de partie.

### hide\_zone\_tir

Fonction permettant de cacher le camembert pour les actions qui n’en ont pas besoin.

### functionAction

Fonction permettant de changer le style css et d’appeler les bonnes fonctions suivant le type d’action choisie.

### requeteAjaxAction

Fonction de requête Ajax : échanges avec le serveur. On envoie les données dont il a besoin, et il nous renvoie celles dont on a besoin pour les fonctionnalités codées.

Ici, on envoie l’id, l’état, l’angle par rapport au Nord, le rayon, le numéro de l’équipe et la partie. Le serveur nous renvoie le rayon, la capacité et la liste des QG et des batteries.

### requeteAjaxLocalisation

Ici on envoie la localisation au serveur.

### requeteAjaxPlacementQG

Ici, on n’envoie rien, mais on reçoit des données qui varient suivant si l’on est chef d’équipe ou pas. Si on n’est pas chef d’équipe, un message s’affiche pour nous dire de rejoindre le chef d’équipe.

Si on est chef d’équipe, on obtiendra le droit de définir la localisation de son qg.

### requeteAjaxPlacementBatterie

Si on est chef d’équipe, on obtiendra le droit de définir la localisation de sa batterie.

### requeteAjaxInformationJoueur

On récupère les informations du joueur, et si on est chef d’équipe, on pourra définir la localisation des 3 qg et des 3 batteries.

### requeteAjaxDebutPartie

Fonction permettant le début de la partie en appelant les fonctions définies auparavant, et notamment le compte à rebours.

### makeInfoWindowEvent

Fonction permettant d’ajouter le marker au clic.

### afficherQG

Fonction permettant d’afficher le marqueur, et de changer sa forme et sa couleur suivant le type d’information représentée.

Finalement, au chargement de la page, on initialise la carte et l’affichage des boutons.