

La pratique



L'interface

1. Prise en main
2. Ajouter des annotations



L'API

1. Développer une bibliothèque (ou simple class) dans le langage de votre choix permettant d'utiliser l'API

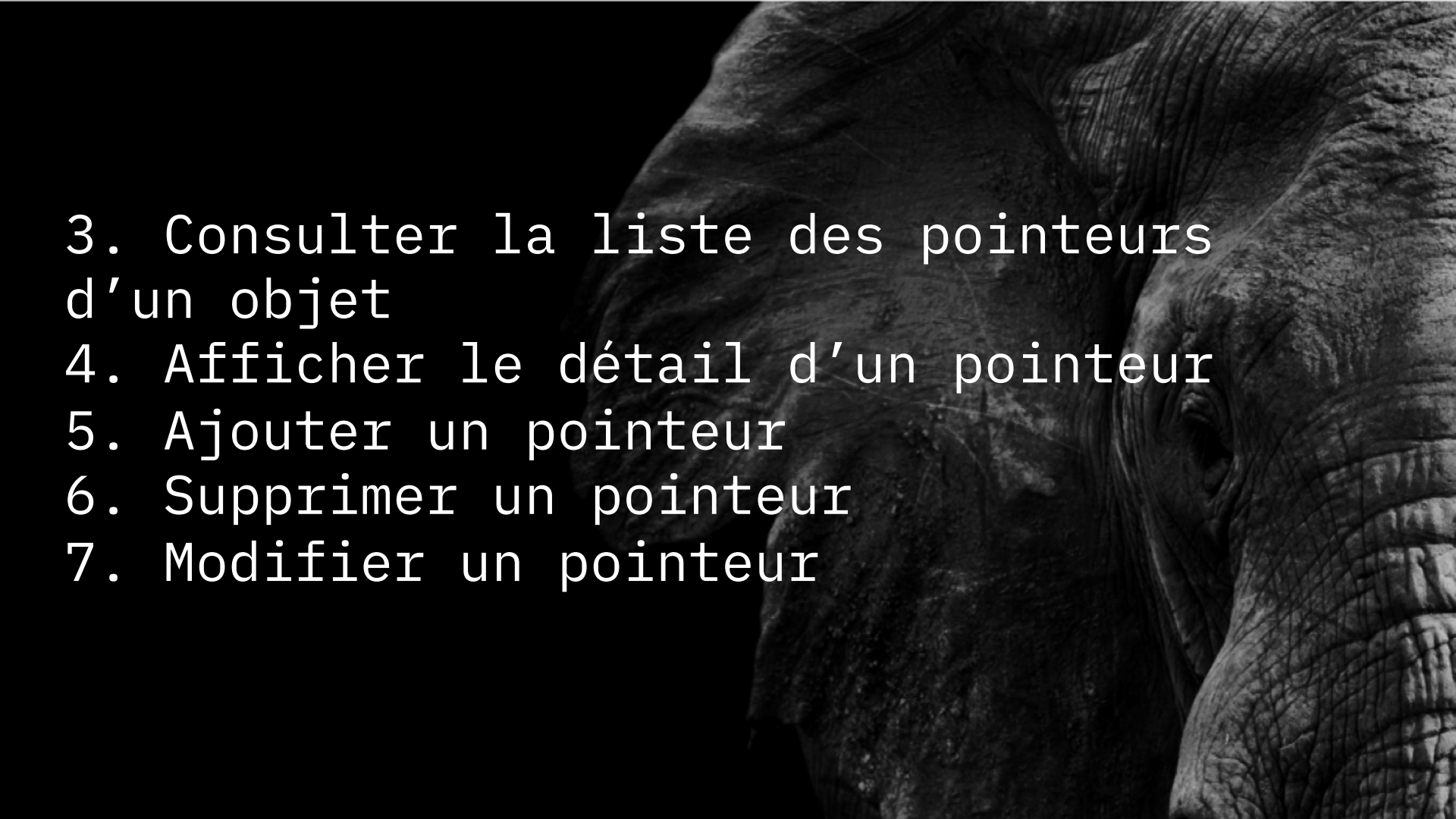
Arskan

2. Créer un fichier exemple d'utilisation

L'interface web

Développer un site web utilisant l'API permettant de :

1. Lister tous les objets disponibles dans le silo et les afficher (infos, vignette...)
2. Modifier un objet
3. L'afficher dans un viewer sur le site

- 
3. Consulter la liste des pointeurs d'un objet
 4. Afficher le détail d'un pointeur
 5. Ajouter un pointeur
 6. Supprimer un pointeur
 7. Modifier un pointeur