

TECHNIKI ANALIZY SIECI SPOŁECZNYCH

Koncepcja wykonania projektu

Projekt nr 9 – O jakie miejsca lub podmioty pytają obywatele Urzędu Miasta w Lublinie w postaci wniosków o udostępnienie informacji publicznej? Wyniki zobrazuj na mapie.

Wojciech Kaczmar (246402)

Michał Haponiuk

Listopad 2017

SPIS TREŚCI

Wytypowanie źródeł danych.....	2
Technologie pobrania i przechowywania danych	2
Scenariusz użycia aplikacji.....	2
Technologia wykonania aplikacji.....	2
1. Google Maps JavaScript API	2
2. Google Maps Geocoding API.....	2
3. Date range picker	3

WYTYPOWANIE ŹRÓDEŁ DANYCH

Jako źródło danych posłuży nam strona <https://danepubliczne.gov.pl>, na której znajdują się zbiory danych różnych dostawców oraz urzędów. Na potrzeby naszego projektu skorzystamy ze zbioru udostępnionego przez Urząd Miasta Lublin. Podmiotem naszej analizy będzie zbiór wniosków o udzielenie informacji publicznej.

TECHNOLOGIE POBRANIA I PRZECHOWYWANIA DANYCH

Do pobierania wniosków jest dostarczone API, które zwraca wnioski w postaci pliku JSON. TODO: dokończyć

SCENARIUSZ UŻYCIA APLIKACJI

Celem projektu jest dostarczenie aplikacji webowej, która będzie obrazowała na mapie miejsca oraz podmioty, o jakie pytali mieszkańcy Lublina w postaci wniosków o udostępnienie informacji publicznej.

Aktualnie zbiór danych zawiera 973 wnioski. Aplikacja będzie umożliwiała ograniczenie wyświetlanych wyników na mapie za pomocą zdefiniowania zakresu dat, z którego będą wyświetlane wnioski. Inicjalnie, będą wyświetlane miejsca w postaci markerów z ostatnich 30 dni. W momencie zmiany zakresu dat przez użytkownika, aplikacja kliencka wykona zapytanie do bazy danych po listę wniosków z nowego zakresu, a następnie odświeży wyniki na mapie, na podstawie odpowiedzi z bazy danych. Po kliknięciu myszką w dane miejsce zaznaczone, w postaci markera, użytkownikowi wyświetlą się dodatkowe informacje na temat tego miejsca, w postaci dymku. Informacjami tymi będą m.in. adres miejsca, data złożenia wniosku związanego z tym miejscem oraz link do pełnej treści wniosku.

TECHNOLOGIA WYKONANIA APLIKACJI

1. Google Maps JavaScript API

Aplikacja kliencka zostanie wykonana w technologii JavaScript, w wersji ecmaScript 2015. Głównym elementem aplikacji będzie mapa. Do wyświetlania mapy wykorzystamy Google Maps JavaScript API, które pozwala na wyświetlenie mapy wyśrodkowanej w konkretnym punkcie (w naszym przypadku będzie to centrum miasta Lublin) oraz zaznaczanie na mapie punktów charakterystycznych w postaci markerów. Mapa będzie posiadała standardowe funkcje dostępne w aplikacjach korzystających z google maps, takie jak: zbliżanie/oddalanie mapy, przesuwanie, przełączanie się pomiędzy widokiem drogowym i satelitarnym

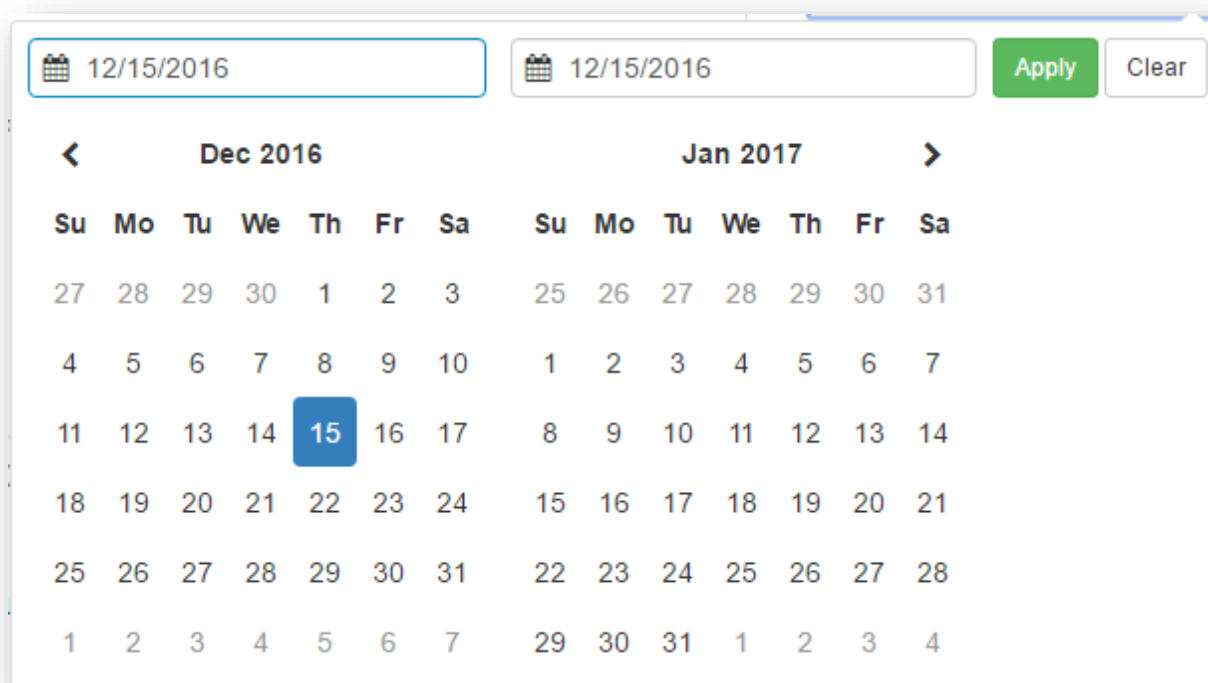
2. Google Maps Geocoding API

W celu narysowania markera w odpowiednim miejscu, będziemy potrzebować współrzędnych geograficznych tego miejsca. Do konwersji adresu pocztowego na jego współrzędne geograficzne

wykorzystamy Google Maps Geocoding API. Z racji tego, że w Polsce może być kilka miejsc z tą samą nazwą ulicy i numerem budynku, zapewnimy, że zostaną zakodowane miejsca tylko z Lublina, poprzez dopisanie „Lublin” w adresie.

3. Date range picker

Użytkownik będzie mógł określać zakres dat, z której będą wyszukiwane wnioski. W tym celu skorzystamy z gotowej biblioteki JavaScript Date Range Picker, którą zaimportujemy do naszej aplikacji. Komponent pozwala na ręczne wpisanie daty w polu tekstowym lub wybór daty z kalendarza wyświetlającego się w momencie kliknięcia w pole. Date Range Picker posiada szereg walidacji np. walidacja poprawnego formatu daty. Do poprawnego działania komponentu należy również zaimportować JQuery, Moment (biblioteki JavaScript) oraz Bootstrap.css



Rysunek 1 Komponent Date Range Picker