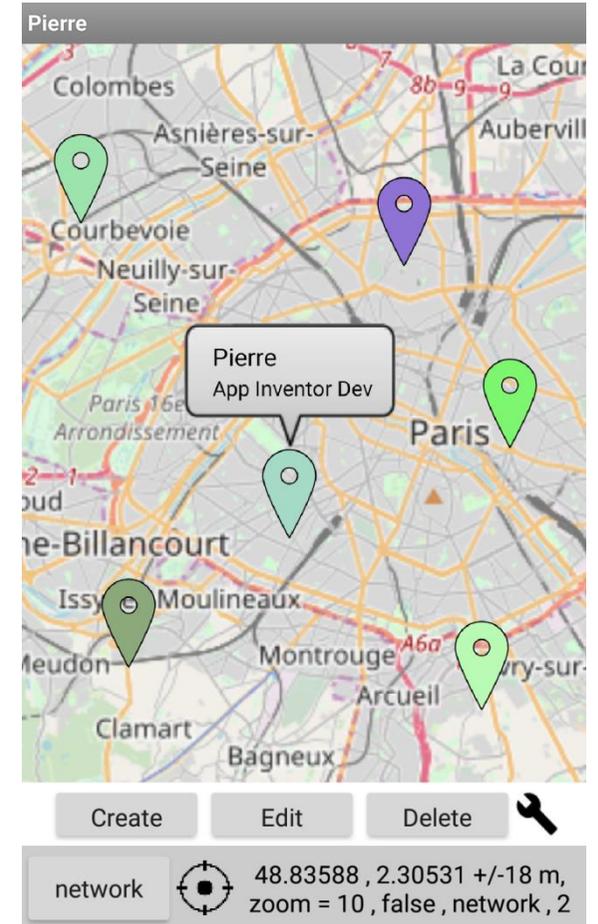


Cartes interactives et suivi de mobiles

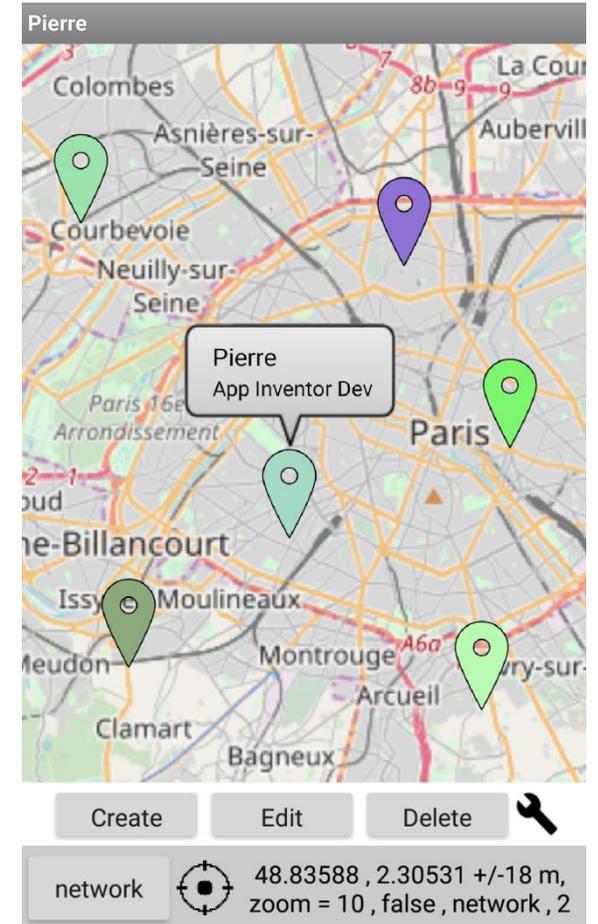
1

Introduction



PLAN DE DEVELOPPEMENT

1. Introduction : 1° exercice
2. Design de l'application et choix des composants
3. créer, afficher, déplacer des markers `listOfMarkers`
4. détruire des markers
5. mettre à jour les propriétés
6. géolocalisation et suivi de l'utilisateur
7. partager les données en réseau, en temps réel



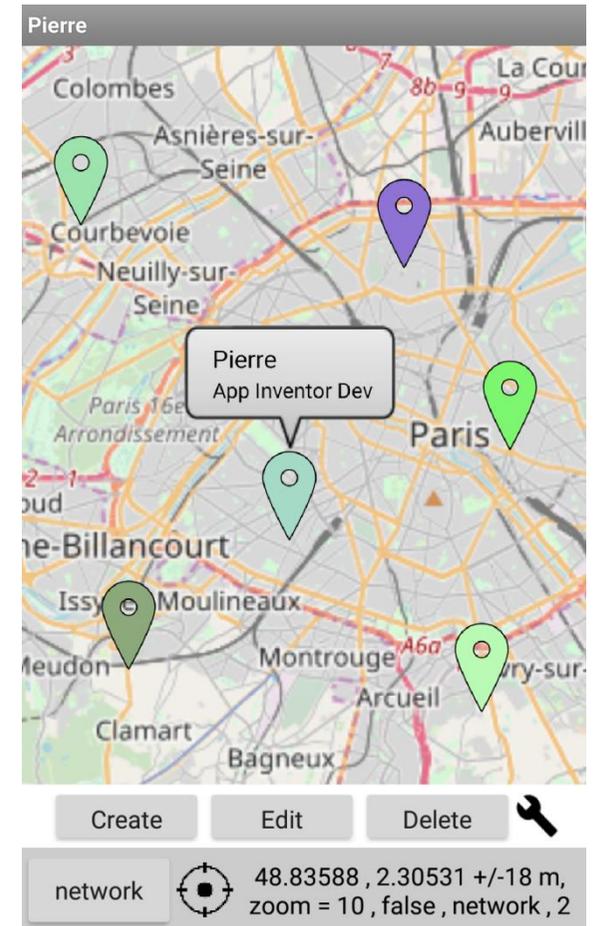
SUPPORT DU COURS

Site du cours sur internet

- <https://onvaessayer.org/appinventor?app=Almaps>

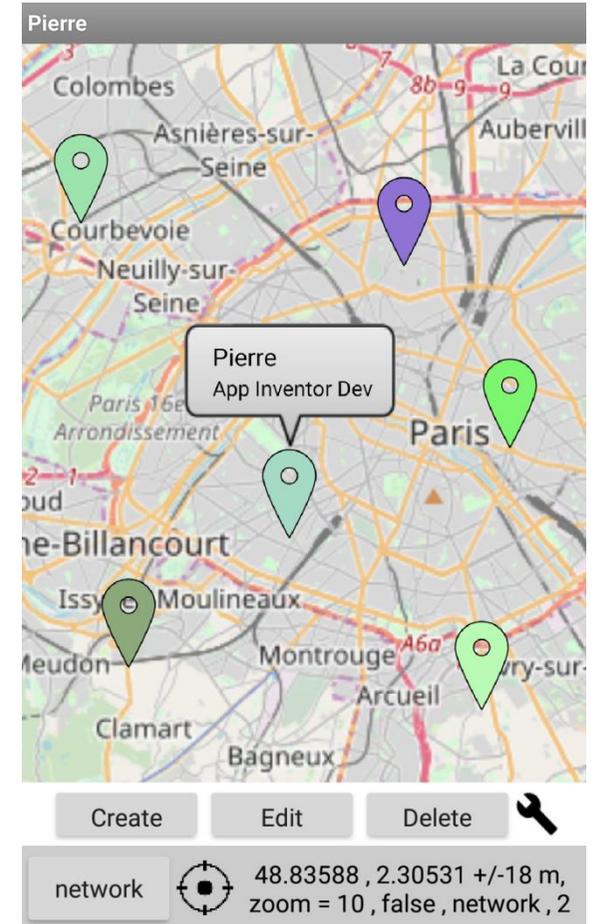
Videos

1. Intro : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=Almaps1>
2. Design : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=Almaps2>
3. Create : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=Almaps3>
4. Delete : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=Almaps4>
5. Update : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=Almaps5>
6. Geoloc : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=Almaps6>
7. Firebase : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=Almaps7>



Cartes interactives et suivi de mobiles

Exercice 1



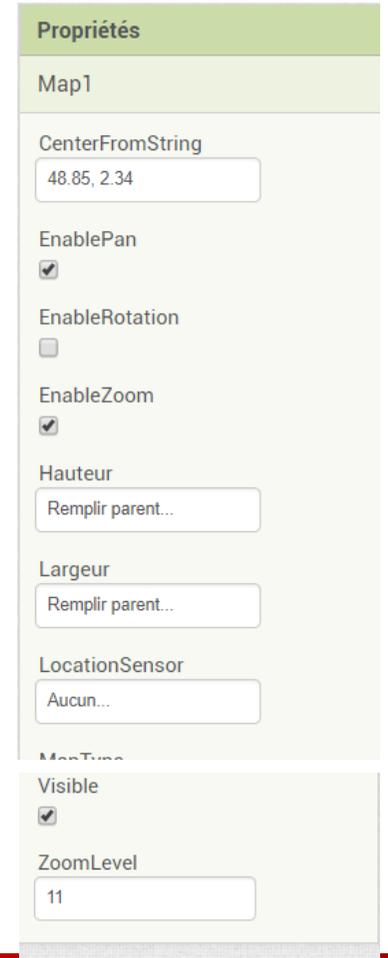
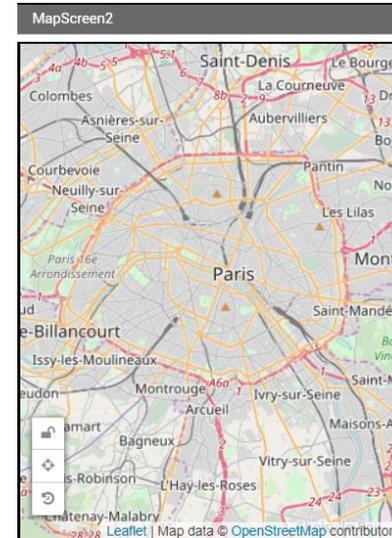
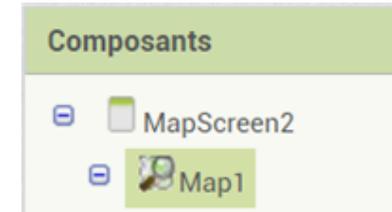
1° EXERCICE : 1° PARTIE

Dans la partie design (d'un nouveau projet) :

- Ajoutez un composant Map
 - dans ses propriétés, précisez les coordonnées (48.85,2.34) et choisissez le zoom (11)

ZoomLevel

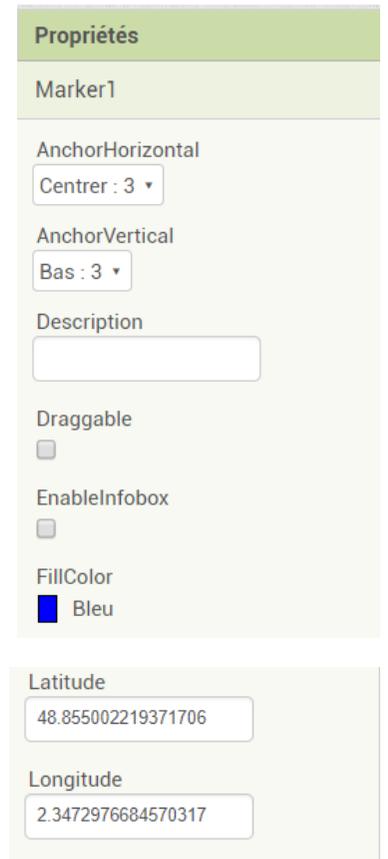
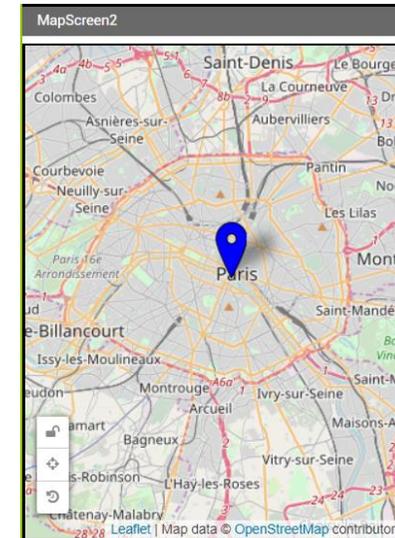
CenterFromString



1° EXERCICE : 1° PARTIE

Dans la partie design :

- Ajoutez un composant Map
 - dans ses propriétés, précisez les coordonnées (48.85,2.34) et choisissez le zoom (11)
- Ajoutez un marker
 - Glissez le au centre et choisissez sa couleur

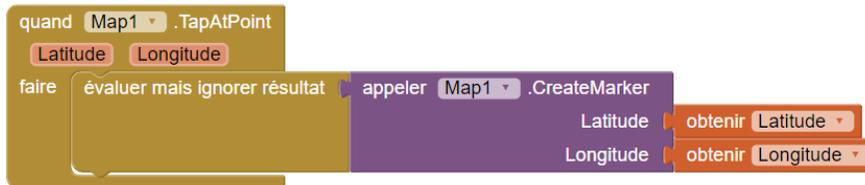


1° EXERCICE : 1° PARTIE

Dans la partie design :

- Ajoutez un composant Map
 - dans ses propriétés, précisez les coordonnées (48.85,2.34) et choisissez le zoom (11)
- Ajoutez un marker
 - Glissez le au centre et choisissez sa couleur

Dans la partie Blocs/programme

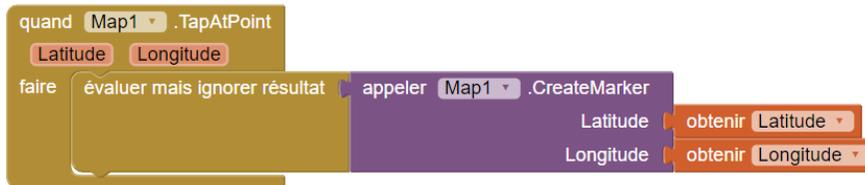


1° EXERCICE : 1° PARTIE

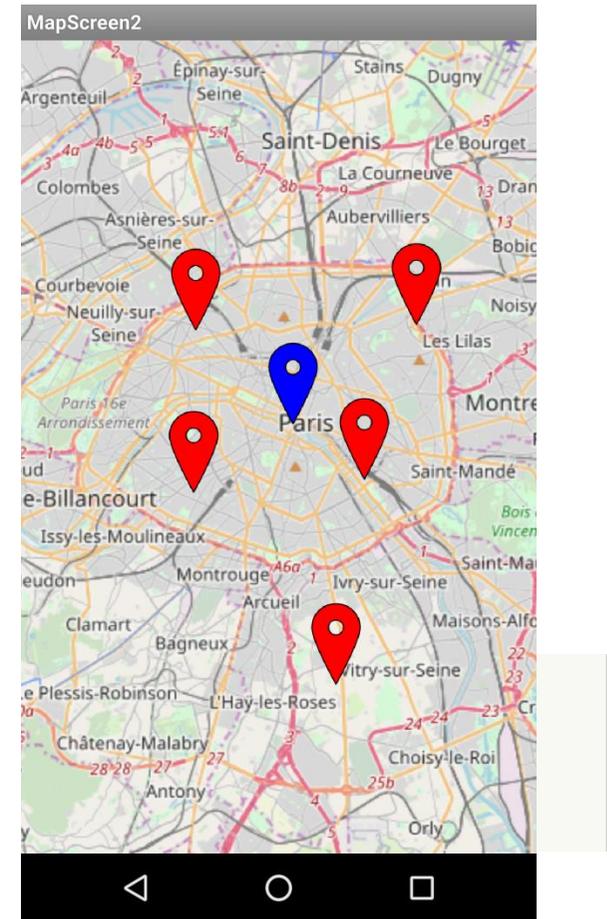
Dans la partie design :

- Ajoutez un composant Map
 - dans ses propriétés, précisez les coordonnées (48.85,2.34) et choisissez le zoom (11)
- Ajoutez un marker
 - Glissez le au centre et choisissez sa couleur

Dans la partie Blocs/programme



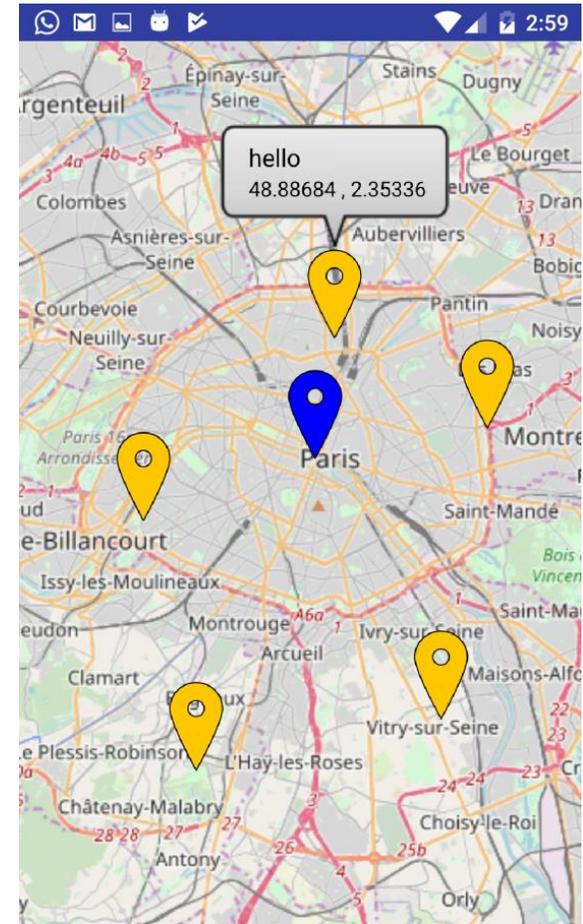
Puis testez en cliquant différents points de la carte



1° EXERCICE : 2° PARTIE / OBJECTIFS

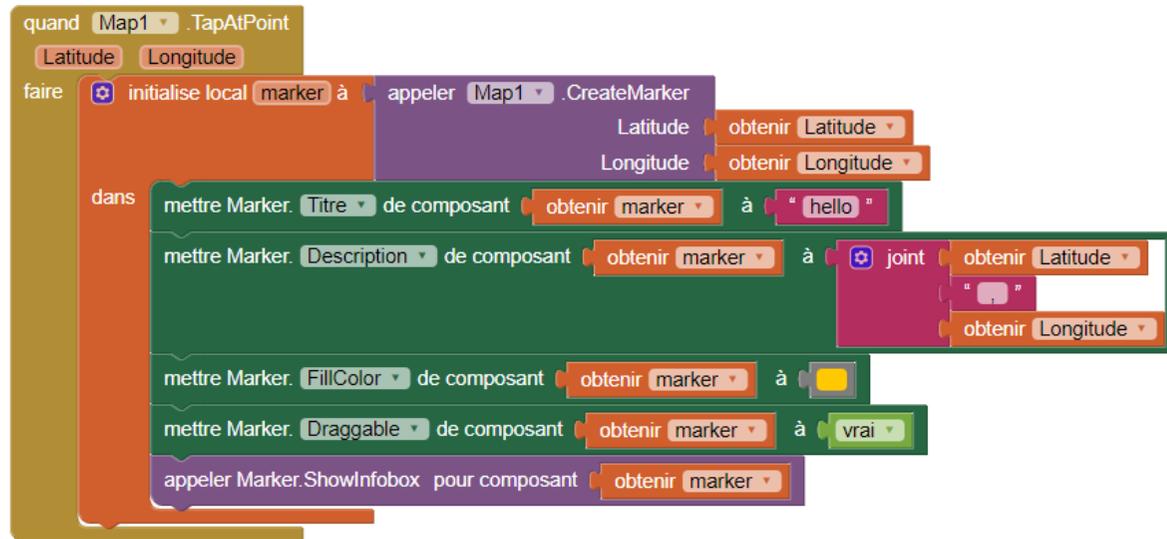
Objectifs de la 2° partie :

- associer le marker à une variable, puis
- modifier la couleur du marker,
- autoriser son déplacement/glissement,
- lui donner un titre et une description,
- afficher le titre et la description à la création.

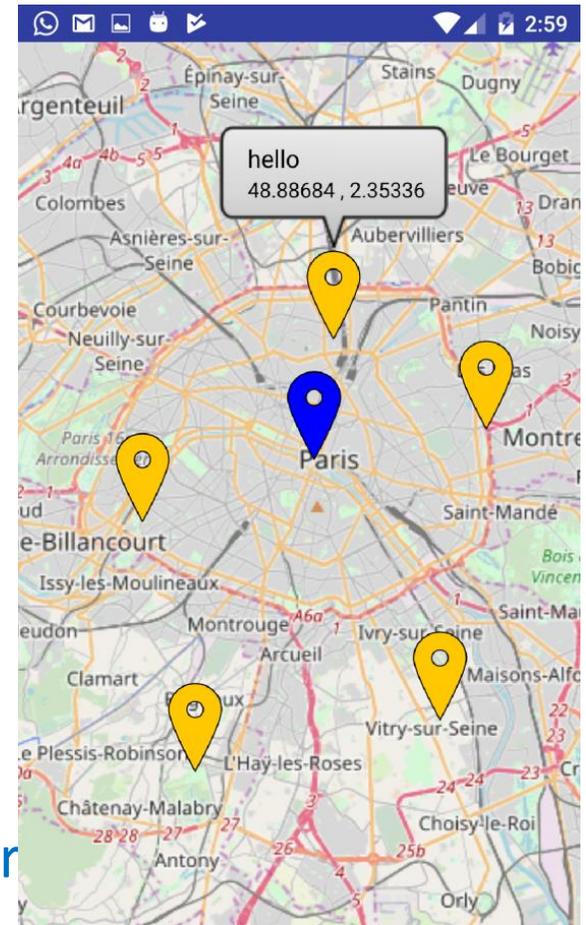


1° EXERCICE : 2° PARTIE/RÉALISATION

Affecter le marker créé à une variable **marker**,
Modifier ses propriétés Titre, Description, Fillcolor, Draggable
Appeler la procédure ShowInfoBox



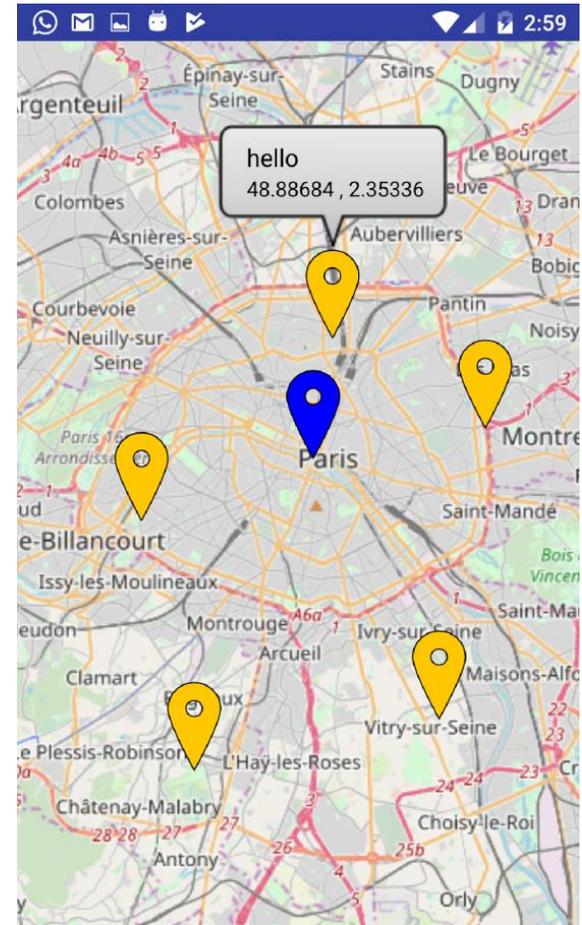
testez en cliquant sur la carte et en glissant les marker



1° EXERCICE : 3° PARTIE/OBJECTIFS

Objectifs :

- Afficher le titre et la description d'un marker après chaque déplacement (drag)



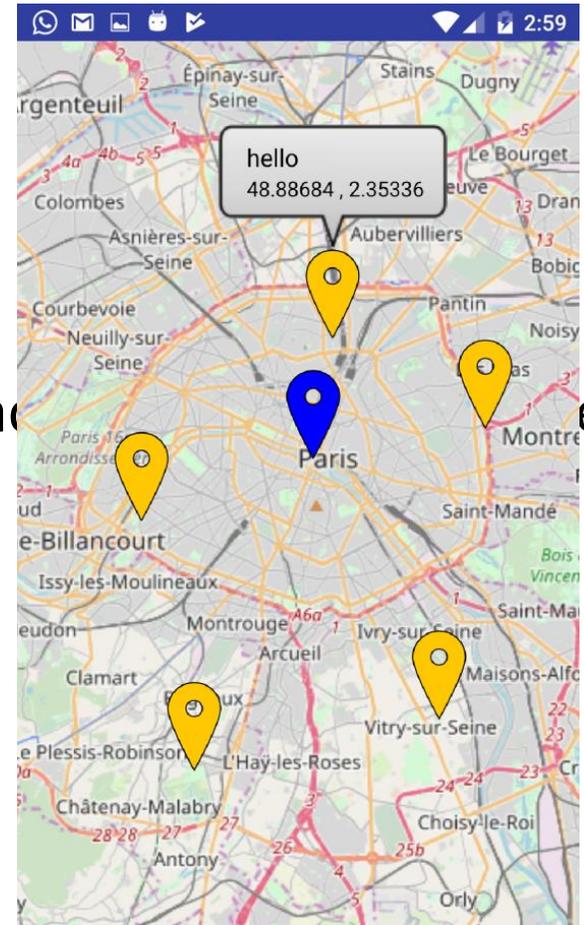
1° EXERCICE : 3° PARTIE

Objectifs :

- Afficher le titre et la description d'un marker après chaque déplacement (drag)

Démarche

- On cherche l'évènement correspondant à ce déplacement
il n'y en a pas



1° EXERCICE : 3° PARTIE

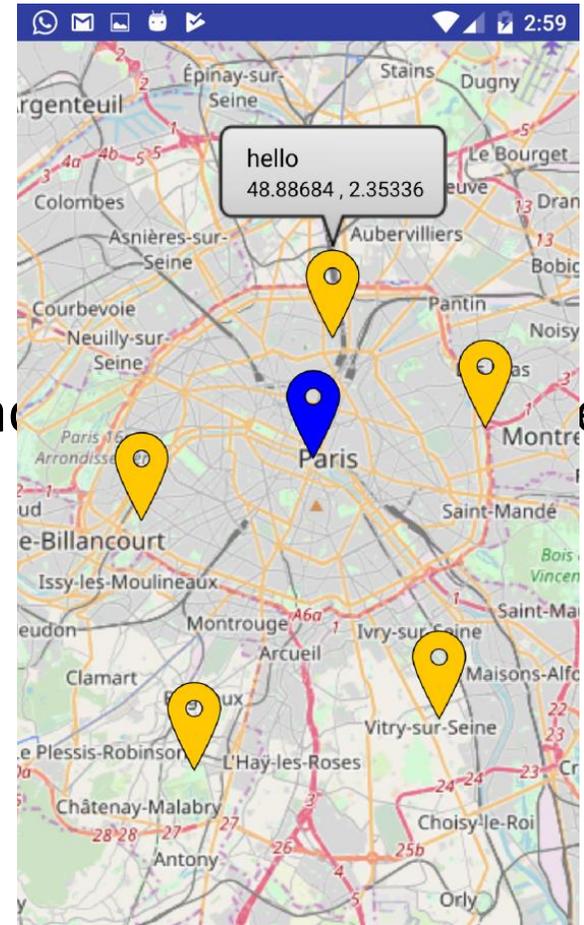
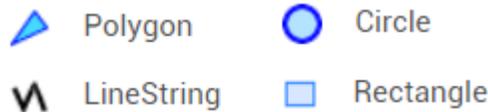
Objectifs :

- Afficher le titre et la description d'un marker après chaque déplacement (drag)

Démarche

- On cherche l'évènement correspondant à ce déplacement **il n'y en a pas**
- Par contre on a l'évènement dans le composant map **un marker est un type de feature** comme les polygones, les lignes

```
quand Map1 .FeatureStopDrag  
  feature  
  faire
```



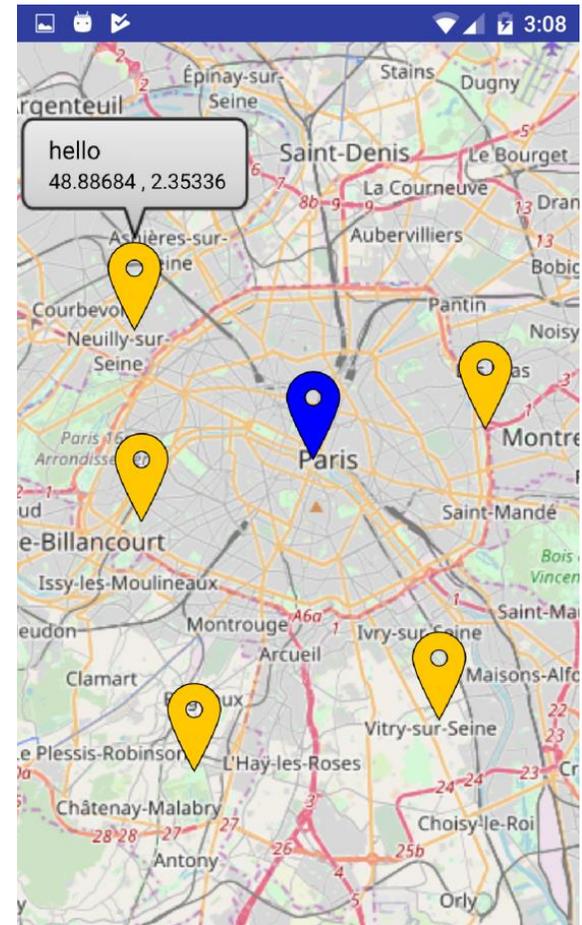
1° EXERCICE : 3° PARTIE/RÉALISATION

Ajoutez un évènement correspondant à la fin du glissement d'un objet

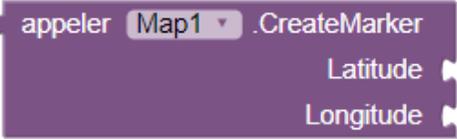


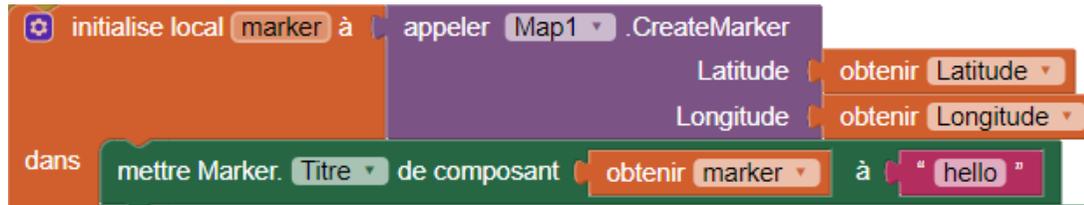
Le paramètre **feature** renvoyé par cet évènement correspond au marker déplacé, on peut donc appeler la fonction **showInfoBox** avec ce paramètre

Testez en glissant un marker sur la carte



CONCLUSIONS DE L'EXERCICE 1/3

- Le bloc  permet de créer un marker aux latitudes et longitudes en paramètres
- On peut modifier les propriétés du marker si on l'a affecté à une variable ou dans une liste, au moment de sa création



Ici on affecte le marker à la variable **marker** puis on modifie sa propriété "**titre**"

CONCLUSIONS DE L'EXERCICE 2/3

Il n'y a **PAS** d'évènement directement associé aux markers.

Les markers sont des **features**



Les évènements sont au niveau de ces features
via les **features**

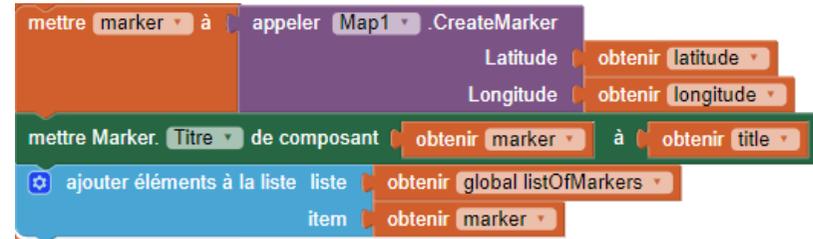


par exemple **clic, drag, stop drag**

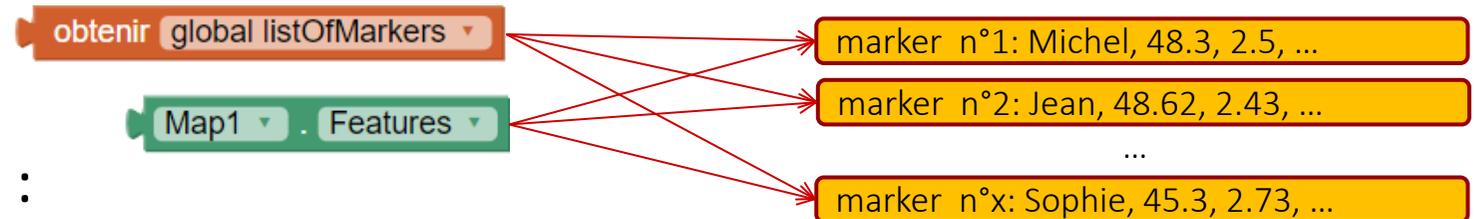
CONCLUSIONS DE L'EXERCICE 3/3

Comment va-t-on organiser les données dans ce développement ?

1. créer chaque marker
2. modifier ses propriétés
3. l'ajouter à la liste des markers



A la création, chaque marker est ajouté à la liste des features



On accédera ensuite :

- aux propriétés via la **liste des markers**
- aux évènements via la liste des **features** du composant map (carte)