

# GEOMAP



***Manuel d'utilisation***

***Console client***

***Version 4.0***



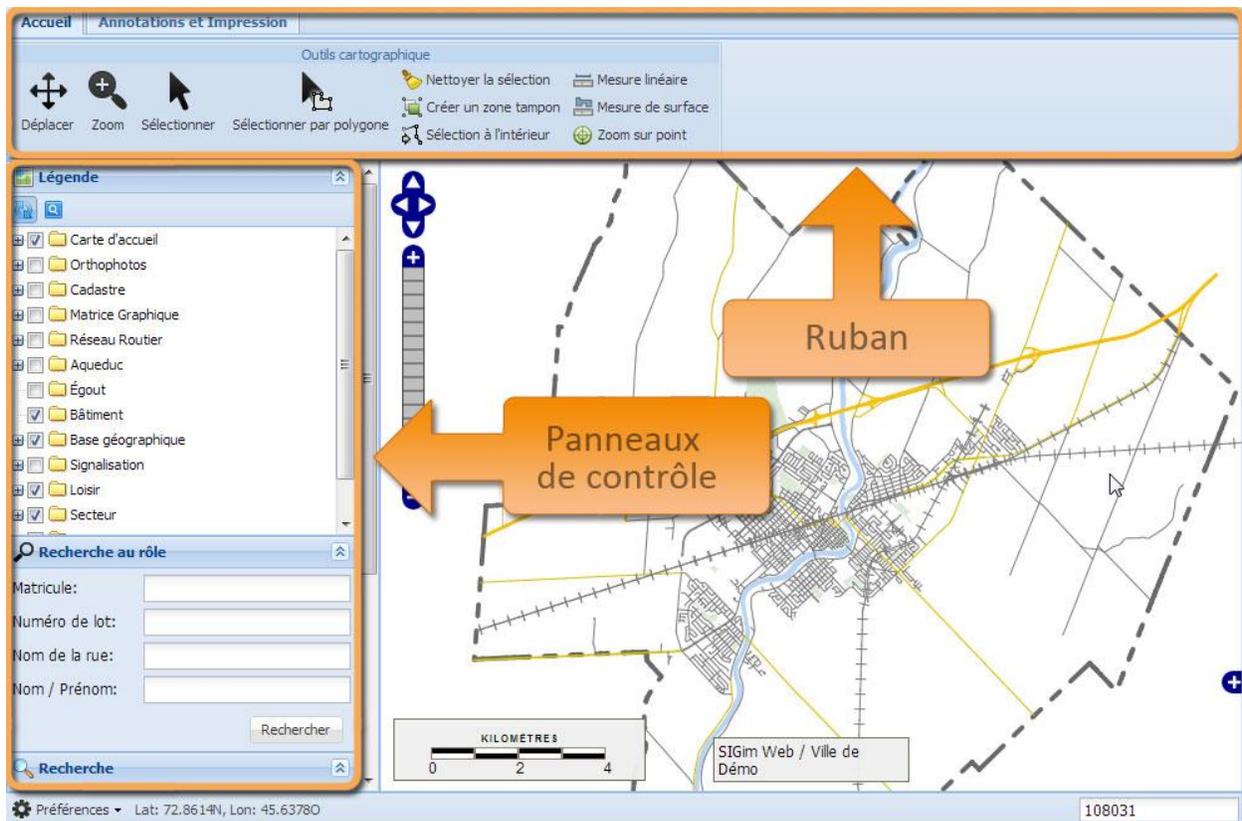
<b>1</b>	<b>Navigateur cartographique GoMap</b>	<b>3</b>
<b>1.1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>1.2</b>	<b>Contrôle d'accès</b>	<b>3</b>
<b>1.3</b>	<b>Outils cartographiques</b>	<b>4</b>
1.3.1	Navigation	4
1.3.1.1	Déplacer	4
1.3.1.2	Zoom	4
1.3.1.3	Zoom sur point	5
1.3.2	Sélection	6
1.3.2.1	Simple	6
1.3.2.2	Par polygone	6
1.3.2.3	À l'intérieur	7
1.3.2.4	Nettoyer la sélection	8
1.3.2.5	Détails de la sélection	8
1.3.3	Légende	9
1.3.3.1	Activer/désactiver une couche	10
1.3.3.2	Rafraîchissement automatique	10
1.3.3.3	Trouver la couche	10
1.3.3.4	Zoom sur couche	10
1.3.4	Création d'une zone tampon	10
1.3.5	Mesure	11
1.3.5.1	Linéaire	11
1.3.5.2	Surface	12
1.3.6	Signets	12
1.3.6	Voir sur Google map	13
<b>1.4</b>	<b>Outils de requêtes</b>	<b>14</b>
1.4.1	Recherche	14
1.4.2	Requête simple	14
1.4.3	Requête multicritères	15
1.4.4	Constructeur de requête	16
1.4.5	Requête sur sélection	17
1.4.6	Tableau de résultats	18
1.4.6.1	Zoom	19
1.4.6.2	Génération de couche filtrée	19
1.4.6.3	Exporter les résultats	19
1.4.7	Bouton info	20
<b>1.5</b>	<b>Outils d'impression</b>	<b>21</b>
1.5.1	Imprimer la carte	21
1.5.2	Sauvegarder l'image	22
<b>1.6</b>	<b>Outils d'annotations</b>	<b>22</b>
1.6.1	Dessiner polygone	22
1.6.2	Dessiner ligne	23

1.6.3	Dessiner point	23
1.6.4	Dessiner texte	24
1.6.5	Dessiner Cercle	24
1.6.6	Couleur de remplissage	25
1.6.7	Créer libellé/ hyperlien	25
1.6.8	Mettre à jour le style	26
1.6.9	Couleur de ligne	26
1.6.10	Effacer les entités	26
1.6.11	Effacer toutes les entités	27
<b>1.7</b>	<b>Édition et consultation</b>	<b>27</b>
1.7.1	Extraire	27
1.7.2	Créer	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.7.3	Modifier vecteurs	28
1.7.4	Modifier attributs	28
1.7.5	Rotation	29
1.7.6	Redimensionner	30
1.7.7	Déplacer	30
1.7.8	Effacer	31
1.7.9	Annuler	31
1.7.10	Intégrer	32

# 1 Navigateur cartographique GoMap

## 1.1 Introduction

Le navigateur cartographique GoMap permet d'avoir accès à une multitude de fonctionnalités cartographiques. Ces fonctionnalités sont accessibles via un ruban d'actions et des panneaux de contrôle. Les fonctionnalités exposées dans le navigateur cartographique sont personnalisables par les administrateurs de l'application cartographique.



### *Truc et astuce*

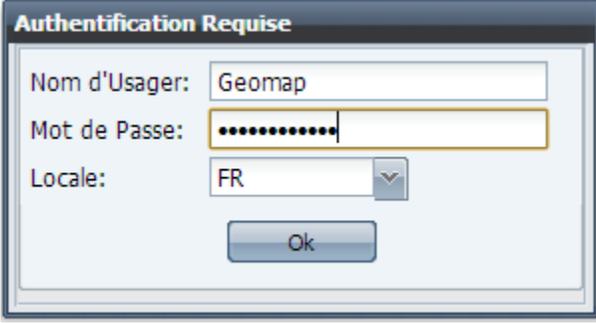
*Si des fonctionnalités sont disponibles dans la documentation, mais ne le sont pas dans le navigateur cartographique, Il est possible que l'administrateur ne les ait pas rendues visibles. Contactez-le pour plus d'informations!*

## 1.2 Contrôle d'accès

La fenêtre de contrôle d'accès permet de vous authentifier avant d'avoir accès à l'application cartographique. Le contrôle d'accès peut se faire selon deux méthodes. La première utilise votre utilisateur sur le réseau et donc ne requiert aucune intervention de votre part. La deuxième méthode nécessite un usager et un mot de passe que vous devez entrer dans la fenêtre d'authentification.

Une fois authentifié, si l'administrateur d'application vous offre de multiples applications cartographiques, celles-ci seront accessibles à partir d'une liste et il suffira d'un clic sur l'application de

votre choix afin d'y accéder. Si une seule application cartographique est offerte, vous serez automatiquement dirigé vers celle-ci.



#### *Truc et astuce*

*Certaines applications utilisent une authentification anonyme! S'il n'y a aucune fenêtre d'authentification, c'est tout à fait normal.*

## 1.3 Outils cartographiques

### 1.3.1 Navigation

La navigation dans la carte se fait à partir du ruban d'actions ou du contrôle de navigation disponible sur la carte.

#### 1.3.1.1 Déplacer

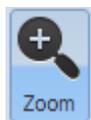


Lorsque vous sélectionnez le bouton Déplacer dans le ruban d'action, l'icône demeurera actif et vous permettra de sélectionner et de déplacer sur la carte. En cliquant un point et en maintenant le bouton de la souris enfoncé, vous serez en mesure de vous déplacer sur la carte. Celle-ci se mettra à jour une fois le bouton de la souris relâché.



L'outil de navigation disponible en haut de la carte permet de faire des déplacements fixes vers le haut, le bas, la droite et la gauche. Un simple clic sur la flèche permettra de déplacer la carte dans cette direction voulue et elle sera mise à jour automatiquement.

#### 1.3.1.2 Zoom



En sélectionnant le bouton zoom du ruban d'actions, celui-ci restera enfoncé et il vous permettra de dessiner un rectangle sur la carte. Pour dessiner ce rectangle, il suffit de cliquer un point de la carte, de tenir le bouton de la souris enfoncé et de glisser la souris vers l'autre point de la souris. Un indicateur visuel vous guidera dans la saisie de ce rectangle. Une fois le bouton de la souris relâché, la carte sera mise à jour pour montrer le contenu de la carte dans le rectangle dessiné.



L'outil de navigation disponible sur la carte permet de faire des zooms avant et arrière en utilisant le bouton glisseur. Ce bouton peut être déplacé via la fonction cliquer/déplacer pour faire avancer ou reculer le niveau de zoom de la carte par un facteur prédéterminé.



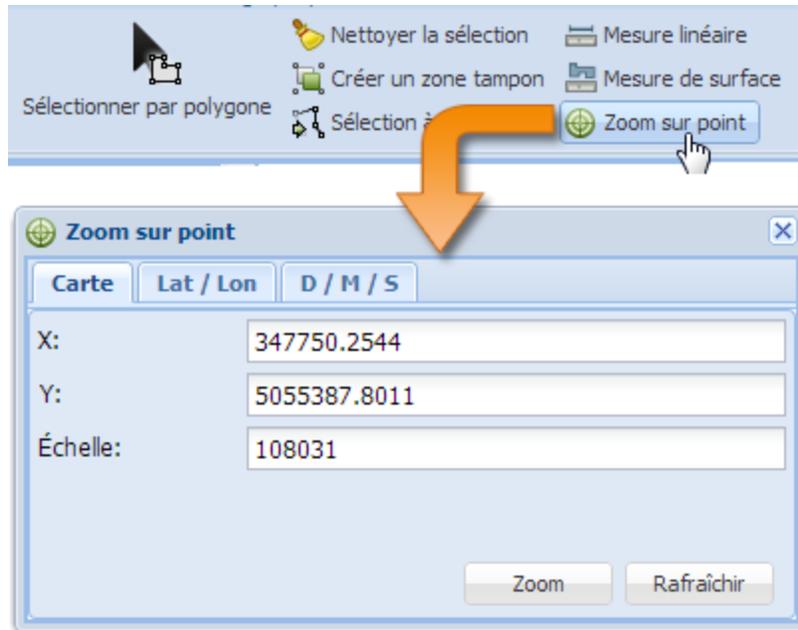
#### *Truc et astuce*

*Il est possible de faire un zoom avant ou arrière en modifiant manuellement l'échelle de la carte via la boîte de texte dans le coin inférieur droit de la carte. Ceci permet de facilement choisir une échelle précise.*

#### **1.3.1.3 Zoom sur point**

La fenêtre de dialogue de zoom sur point permet de recentrer la carte sur une latitude/longitude de trois façons différentes. Le premier onglet permet d'entrer la coordonnée dans la projection de la carte. Le deuxième onglet permet d'entrer la coordonnée dans une projection latitude/longitude en format décimal. Le troisième onglet permet d'entrer la coordonnée dans une projection latitude/longitude en format degré/minute/seconde. Chacun des onglets contient un champ permettant d'entrer une échelle pour recentrer la carte. La carte sera recentrée en cliquant sur le bouton zoom.

Lors de l'ouverture de la fenêtre de dialogue, les champs des coordonnées et de l'échelle seront automatiquement peuplés avec les valeurs du centre de la carte courante et de son échelle. L'icône de rafraîchissement permet de remettre les valeurs selon l'emplacement de la carte.



#### *Truc et astuce*

*Il est possible de continuer la navigation sur la carte même lorsque la fenêtre de dialogue est ouverte. Le bouton rafraîchir vous permettra de découvrir le nouveau centre et l'échelle de la carte.*

### 1.3.2 Sélection

#### 1.3.2.1 Simple

En activant la commande de sélection dans le ruban d'actions, celle-ci restera enfoncée et vous permettra de dessiner un point ou un rectangle dans la carte. Un simple clic sélectionnera le premier item dans la carte pouvant être sélectionnable au point cliqué. Pour choisir avec une fenêtre, il suffit de cliquer un point dans la carte, de tenir le bouton de la souris enfoncé et de glisser la souris vers l'autre point de la souris. Un indicateur visuel vous guidera dans la saisie de ce rectangle. Tous les éléments sélectionnables dans le rectangle dessiné seront sélectionnés.



#### *Truc et astuce*

*Il est possible de limiter la couche de la sélection en cliquant sur le nom de celle-ci dans la légende. Si une couche est sélectionnée dans la légende, seulement les éléments de celle-ci seront sélectionnés.*

#### 1.3.2.2 Par polygone

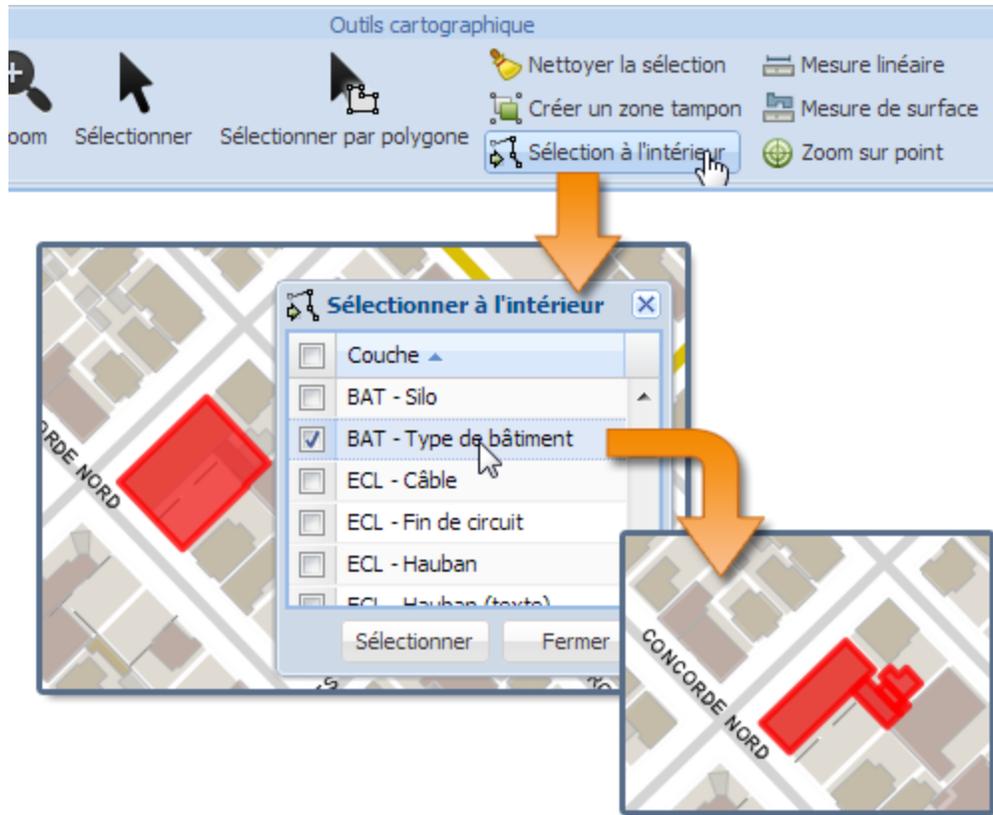
En sélectionnant l'icône par polygone dans le ruban d'actions, ce dernier restera enfoncé et vous permettra de dessiner un polygone dans la carte. Un simple clic permettra d'ajouter un sommet au polygone et de le construire. Un double clic créera le dernier sommet du polygone et lancera l'opération de sélection. Tous les éléments sélectionnables touchant le polygone dessiné seront sélectionnés.



### 1.3.2.3 À l'intérieur

La fenêtre de sélection à l'intérieur permet d'effectuer une nouvelle sélection selon la sélection courante. En sélectionnant dans la carte des éléments, il est possible de lancer la fenêtre de sélection à l'intérieur. Lors de l'ouverture de la fenêtre, une liste de couches disponibles pour sélection s'affichera, afin de faire une nouvelle sélection à l'intérieur. Il est possible de choisir une ou plusieurs couches. Le bouton Sélectionner lancera l'opération de sélection et tous les éléments dans la (les) couche(s) sélectionnée(s) touchant à la sélection courante seront inclus dans la nouvelle sélection.

Exemple du fonctionnement dans une carte avec une couche de polygone et une couche de point : Si je sélectionne dans la carte 3 polygones et que je lance une sélection à l'intérieur sur la couche de point, la nouvelle sélection comportera tous les points à l'intérieur des polygones sélectionnés.



#### *Truc et astuce*

*La fenêtre de sélection intérieure vous permet de naviguer dans la carte et de changer votre sélection en tout temps. Il est aussi possible de faire une sélection à l'intérieur d'une sélection à l'intérieur.*

#### **1.3.2.4 Nettoyer la sélection**

Le bouton activé par un simple clic dans le ruban d'actions permet de vider la sélection. Lorsque ce bouton est cliqué, tous les éléments sélectionnés ne le seront plus.



#### **1.3.2.5 Détails de la sélection**

Le panneau des détails de la sélection permet d'avoir des informations supplémentaires sur la sélection selon les configurations de l'administrateur du système. Lorsqu'un ou plusieurs éléments sont sélectionnés dans la carte, le panneau sera automatiquement mis à jour avec les informations de cette sélection. Les éléments seront regroupés par le nom de la couche. Si plusieurs éléments de la même couche sont sélectionnés, un chiffre entre parenthèses indiquera l'index de l'élément sélectionné.

Pour voir plus d'informations sur un des éléments, cliquez sur le petit bouton (+) à côté du nom de la couche; la liste des champs disponibles et leurs valeurs seront affichées dans un tableau. Il est possible de voir plusieurs éléments de cette manière, en cliquant sur le bouton (+) de plusieurs noms de couches.

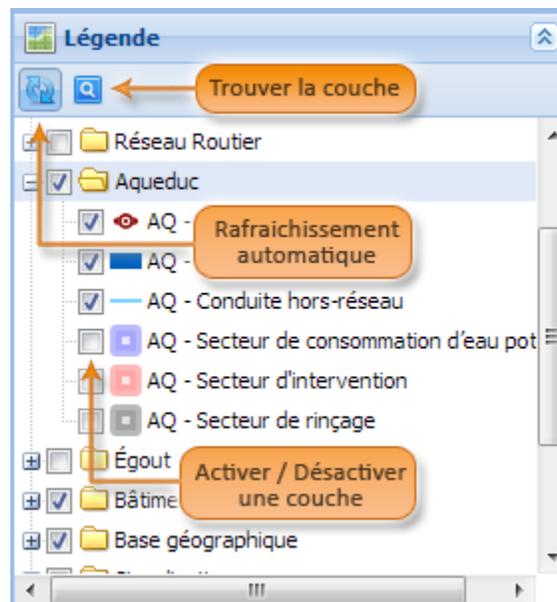


### 1.3.3 Légende

Le panneau de la légende permet de voir les couches affichées dans la carte et de changer leur visibilité. La légende permet aussi d'avoir un aperçu du style de la couche via l'icône située à la gauche du nom de celle-ci.

Les éléments identifiés par une icône de dossier représentent un regroupement de couches et permettent d'affecter la visibilité de toutes les couches de ce regroupement.

Les éléments de la légende sont dynamiques. Certaines couches et groupes de couches apparaîtront et disparaîtront selon l'échelle d'affichage et les configurations de l'administrateur du système.



### 1.3.3.1 Activer/désactiver une couche

Dans la légende, une case à cocher accompagne toutes les couches et les groupes de couches. Cette case représente si la couche est visible ou non. Pour activer une couche, il suffit de cocher la case de celle-ci, si elle n'est pas déjà cochée. Pour désactiver une couche, il suffit de décocher la case de celle-ci, si elle est déjà cochée.



#### *Truc et astuce*

*Lorsqu'on active une couche, il faut s'assurer qu'elle fasse partie d'un groupe de couches et que le groupe soit visible. S'il ne l'est pas, la couche, même si cocher ne sera pas visible.*

### 1.3.3.2 Rafraîchissement automatique

Dans les outils de la légende, un bouton permet d'activer ou de désactiver le rafraîchissement automatique de la carte lors d'un changement de visibilité de couche. Si le bouton presseur n'est pas activé, lorsqu'une couche ou un groupe est coché/décoché, la carte ne se rafraîchira pas automatiquement. Si le bouton est appuyé, la carte sera rafraîchie automatiquement lors d'un changement.



#### *Truc et astuce*

*Cette fonction est très utile lorsqu'il est nécessaire de changer la visibilité de plusieurs couches et d'éviter le rafraîchissement de la carte. Ce qui rend la légende plus rapide et facilite l'activation/désactivation des couches.*

### 1.3.3.3 Trouver la couche

Dans les outils de la légende, un bouton permet de trouver la couche selon la sélection dans la carte. En sélectionnant un élément sur une couche dans la carte, il suffit de cliquer le bouton dans la barre d'outils de la légende pour mettre en surbrillance la couche selon la sélection.



#### *Truc et astuce*

*Cette fonction est utile lorsque vous voulez cacher une couche mais que vous ne connaissez pas son nom. Il suffit de la sélectionner dans la carte, la trouver dans la légende et de la cacher.*

### 1.3.3.4 Zoom sur couche

Cet outil permet de faire un zoom sur l'étendue de la couche sélectionnée.



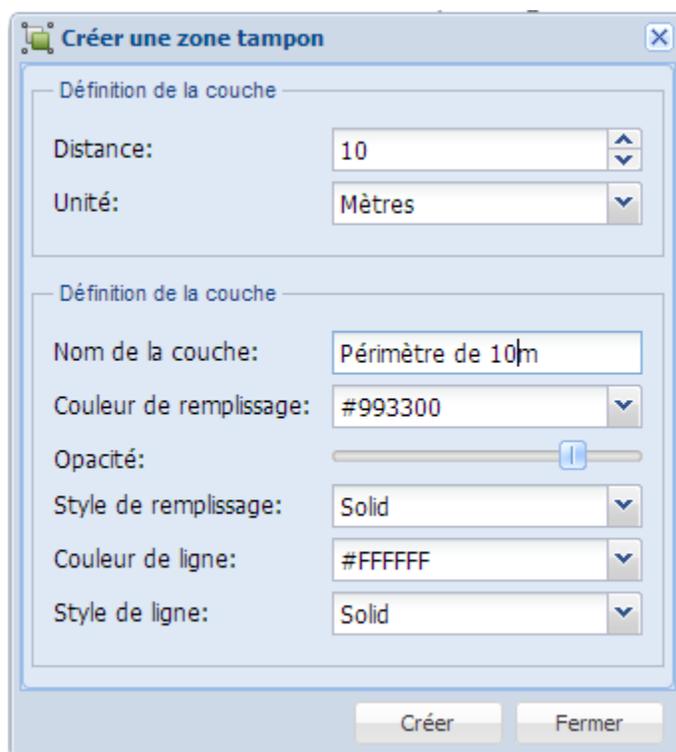
### 1.3.4 Création d'une zone tampon

La fenêtre de création d'une zone tampon permet de créer une nouvelle couche de données comprise de polygone avec des styles définis par l'utilisateur. Pour utiliser la fonctionnalité, il suffit de cliquer le bouton de création d'une zone tampon pour ouvrir la fenêtre.

Avant de lancer la création de la zone tampon, il est important d'avoir une sélection active dans la carte sur une ou plusieurs couches de données. Il n'y a aucune restriction sur le type d'élément (point, ligne, polygone) ni le nombre.

La fenêtre de dialogue permet de choisir la distance utilisée pour la zone tampon et aussi l'unité de mesure pour cette distance. Ce sont les 2 éléments primordiaux pour la bonne création d'une zone tampon. Ensuite, il est possible de déterminer le style d'affichage de la nouvelle couche. La seule valeur obligatoire est le nom de cette nouvelle couche qui ne doit pas déjà exister dans la carte. Les styles d'affichage, comme le rempli et le contour, comportent déjà des valeurs valides.

La zone tampon sera créée en cliquant le bouton Créer. La carte sera rafraîchie automatiquement pour afficher la nouvelle couche comportant les polygones des zones tampons.



#### *Truc et astuce*

*La fenêtre de dialogue ne bloque pas la navigation dans la carte. Il est donc possible de déplacer la carte et de changer la sélection avant de faire la zone tampon. Il est aussi possible de créer de plusieurs zones tampon avec les mêmes paramètres en gardant la fenêtre ouverte et en changeant la sélection.*

### 1.3.5 Mesure

#### 1.3.5.1 Linéaire

En sélectionnant le bouton de mesure linéaire dans le ruban d'actions, il restera enfoncé et il vous permettra de dessiner une ligne dans la carte. Lorsque le premier point de la ligne sera fait, une

infobulle suivra le pointeur de la souris pour indiquer la distance totale de la ligne incluant l'emplacement du curseur. Ceci permet de facilement déterminer un point d'arrêt pour une distance.



### 1.3.5.2 Surface

En sélectionnant le bouton de mesure par polygone dans le ruban d'action, celui-ci sera enfoncé et il vous permettra de dessiner un polygone dans la carte. Lorsque le deuxième point du polygone sera fait, une infobulle suivra le pointeur de la souris pour indiquer l'aire du polygone, incluant l'emplacement du curseur.



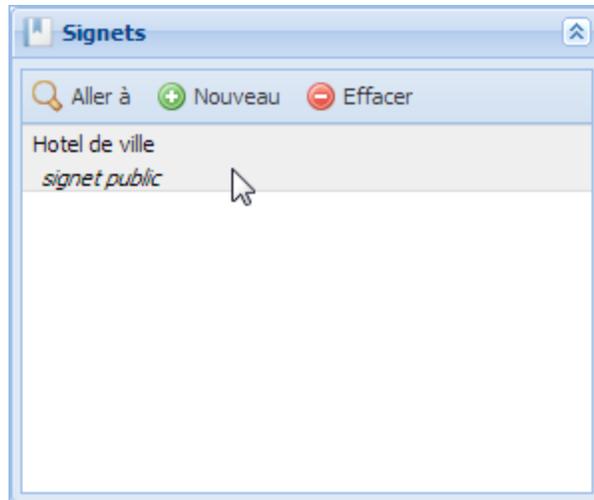
### 1.3.6 Signets

Le panneau des signets permet d'utiliser des signets fournis par l'administrateur du système et aussi de créer des signets personnels si l'administrateur le permet.

Pour aller à l'emplacement d'un signet, il suffit de le sélectionner dans la liste et de cliquer sur le bouton «Aller à». La carte sera ensuite recentrée sur l'échelle et le point du signet.

Si les permissions requises sont disponibles, un bouton Nouveau et Effacer s'activera dans le panneau des signets. En cliquant sur ce bouton Nouveau, la fenêtre de création de signets s'ouvrira et vous permettra de créer un nouveau signet. Cette fenêtre de dialogue requiert un nom, une description, une coordonnée x/y et une échelle. Il est possible de saisir la vue courante de la carte en cliquant le bouton vue courante. Lorsque le signet est terminé, il suffit de cliquer sur le bouton OK pour le créer et l'ajouter dans vos signets.

Pour effacer un signet qui vous appartient, il suffit de le sélectionner dans la liste et de cliquer sur le bouton Effacer.

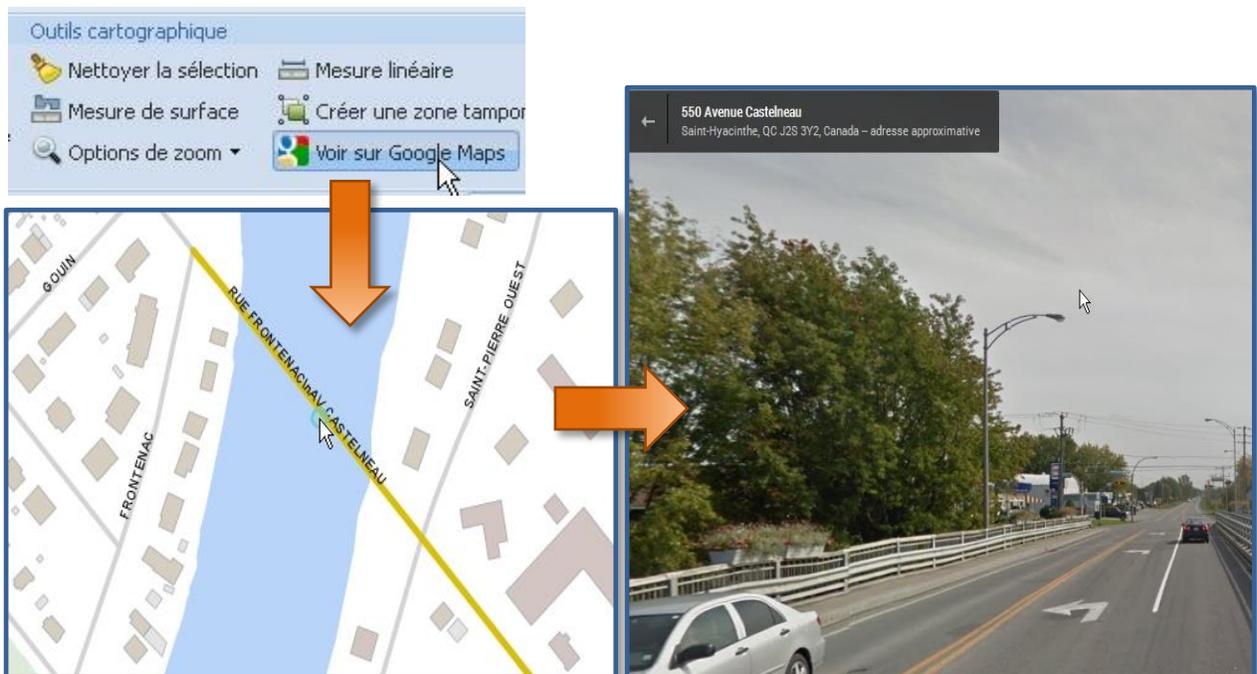


### *Truc et astuce*

*Attention, effacer un signet est permanent. Toutes les modifications aux signets ne peuvent être annulées une fois faites.*

### 1.3.6 Voir sur Google Maps

L'outil voir sur Google Maps permet d'ouvrir une fenêtre dans Google Maps «Street View» donnant sur l'emplacement choisi. Il faut d'abord cliquer sur l'icône, puis à l'emplacement sur la carte que vous souhaitez voir.



## 1.4 Outils de requêtes

### 1.4.1 Recherche

La méthode la plus simple pour effectuer une requête dans les données cartographiques est par le panneau des recherches. L'administrateur met des recherches à la disposition des utilisateurs. Pour lancer une recherche, il suffit de la sélectionner via son nom dans la liste déroulante.

Lorsque la recherche est sélectionnée, les champs requis apparaissent automatiquement en dessous de la liste déroulante utilisée pour choisir la requête. Il suffit de remplir ces champs et de cliquer sur le bouton rechercher pour lancer la recherche. Les champs peuvent être des listes déroulantes, un champ texte simple ou une case à cocher.

Le résultat de la recherche peut être un zoom et une sélection automatique dans la carte, sans tableau des résultats. La recherche peut aussi ouvrir un tableau des résultats (voir section 1.4.6). Le choix entre zoom et sélection ou tableau des résultats est fait par l'administrateur et ne peut pas être changé par l'utilisateur.

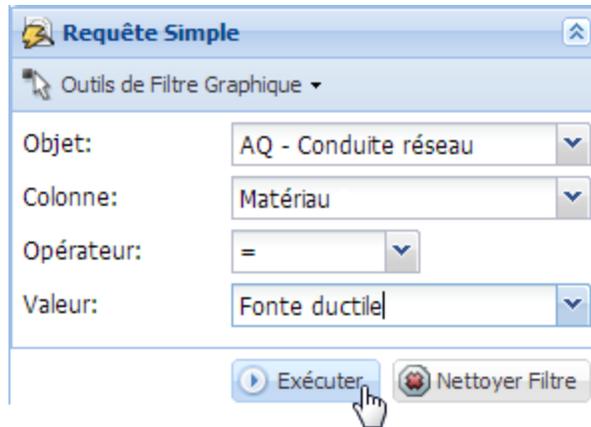


### 1.4.2 Requête simple

Le panneau de requête simple permet une requête rapide en utilisant un critère d'interrogation. Le panneau comporte 4 listes déroulantes permettant de choisir chacun des paramètres requis pour effectuer une bonne requête.

La première liste déroulante permet de choisir la source de données désirée pour faire la requête. Une fois cette source choisie, la seconde liste déroulante sera remplie des colonnes d'informations disponibles pour la requête. Ensuite, la troisième liste déroulante permet de choisir l'opérateur pour effectuer la requête. Finalement, la quatrième liste déroulante permet de choisir une valeur disponible selon la colonne choisie dans la seconde liste déroulante.

En cliquant sur le bouton Exécuter, la requête sera lancée et le résultat sera affiché dans un tableau des résultats (voir section 1.4.6). Le bouton Nettoyer filtre permet de vider la fenêtre de dialogue et de retourner à l'état initial.



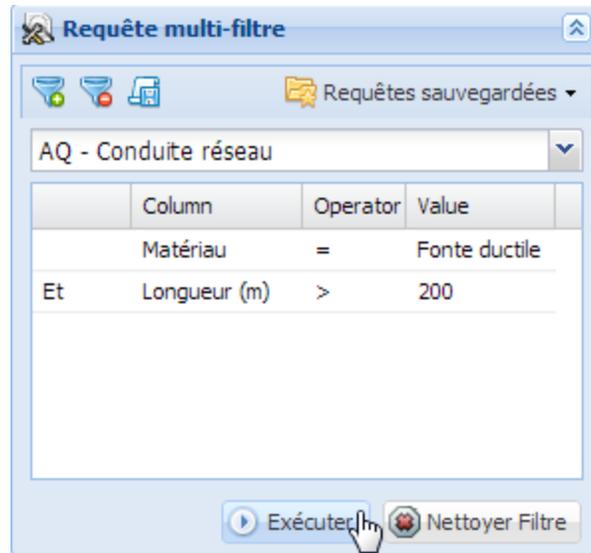
### 1.4.3 Requête multicritères

Le panneau de requête multicritères permet de faire des requêtes plus avancées dans les données, tout en utilisant une méthode similaire aux requêtes simples (voir section 1.4.2).

La première liste déroulante est utilisée pour sélectionner la source de données désirée pour la requête. Ensuite, en utilisant la barre d'outils, il est possible d'ajouter ou d'enlever des critères à la requête. Le bouton d'ajout mettra une nouvelle ligne dans le tableau. Le bouton Effacer permettra d'éliminer la ligne sélectionnée dans le tableau des critères.

Pour modifier un critère dans la liste, il suffit de cliquer sur la ligne dans la liste et toutes les colonnes seront modifiables en utilisant des listes déroulantes. Ceux-ci sont en ordre : l'opérateur logique, le nom de la colonne, l'opérateur et la valeur. Le bouton Exécuter lancera la requête avec les critères choisis. Le bouton Nettoyer filtre permet de vider la fenêtre de dialogue et de retourner à l'état initial.

Il est possible de sauvegarder et de charger des requêtes dans votre profil. En cliquant sur le bouton de sauvegarde de requête, une fenêtre de dialogue permettra d'entrer un nom pour la requête. Pour charger une requête, le menu déroulant de requêtes sauvegardées vous permet de choisir la requête par son nom. Une fois la requête chargée, tous les champs seront remplis avec les valeurs de cette requête et ensuite le bouton Exécuter vous permettra de la lancer.



#### *Truc et astuce*

*Attention, en changeant la source de données dans la liste déroulante, tous les éléments du tableau des critères seront effacés.*

#### 1.4.4 Constructeur de requête

La fenêtre du constructeur de requête est la méthode la plus flexible, mais la plus complexe pour générer une requête dans les données disponibles de l'application. La fenêtre est séparée en 5 sections.

La première section est la sélection de la source de données. En sélectionnant cette source de données, tous les éléments déjà entrés dans la fenêtre de dialogue seront remis à leurs valeurs initiales. Le changement de cette source de données affecte les éléments visibles dans la deuxième section.

La deuxième section permet d'accéder à une liste de colonnes disponibles et, en sélectionnant une des colonnes, d'avoir la liste des valeurs disponibles pour cette colonne. Initialement, la liste de valeur ne comportera qu'une petite portion des valeurs. En appuyant sur la loupe, un plus grand aperçu des valeurs sera disponible. En double cliquant sur un élément de la liste, la valeur sera ajoutée dans la quatrième section.

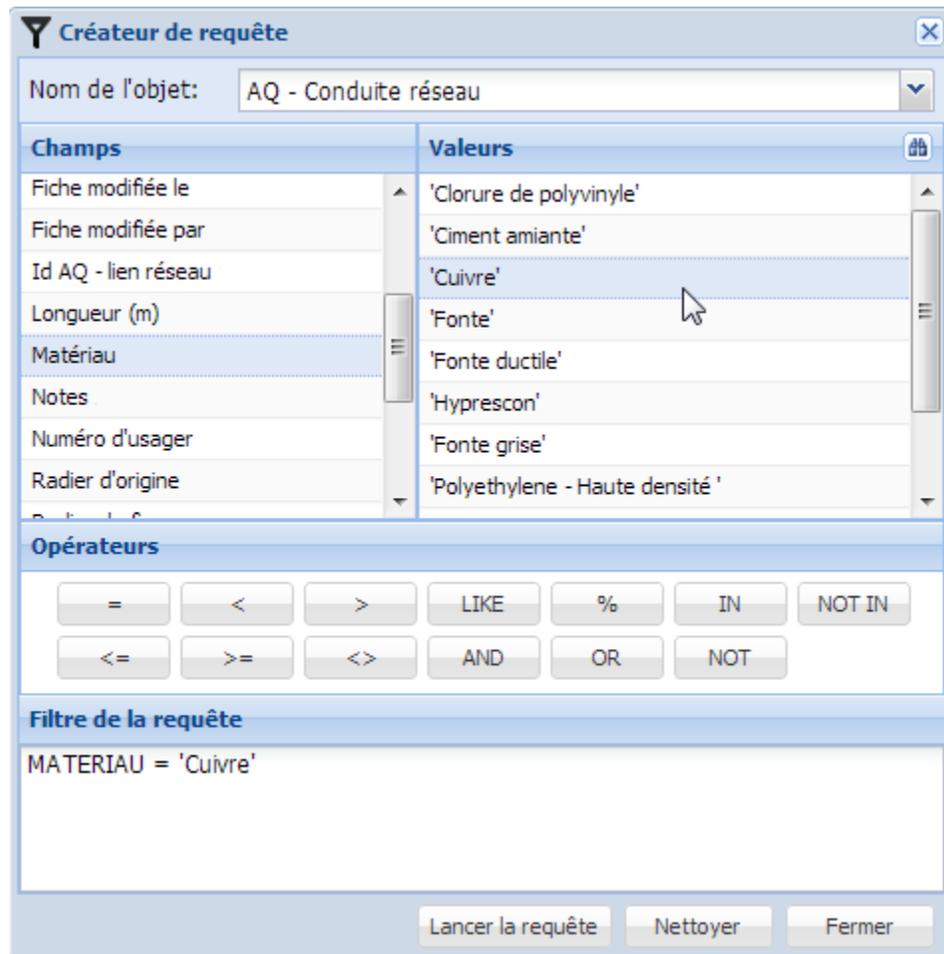
La troisième section est un regroupement de boutons représentant la liste des opérateurs logiques et conditionnels valides. En cliquant un des boutons, le texte requis pour cette opératrice logique sera ajouté dans la quatrième section.

La quatrième section est un champ texte multi lignes permettant d'écrire un filtre pour la requête.

Pour lancer la requête, il suffit de cliquer sur le bouton « lancer la requête ». Une fois la requête lancée, le résultat sera affiché dans un tableau des résultats (voir section 1.4.6).

Un exemple d'utilisation va comme suit :

- 1) Choisir la source de données
- 2) Double cliquer sur la colonne à filtrer
- 3) Cliquer sur l'opérateur désiré
- 4) Double-cliquer sur la valeur désirée
- 5) Ajouter un opérateur logique (AND /OR) et répéter l'étape #2 à 4 si nécessaire



#### 1.4.5 Requête sur sélection

Le bouton de requête sur sélection permet d'ouvrir des tableaux de résultats (voir section 1.4.6). Selon la sélection graphique courante, un ou des tableaux de résultats seront ouverts pour permettre de voir les données attachées à la sélection graphique.

Requête sur sélection

Créateur de requête

PRC - Limites

Exporter les Résultats Zoom Générer une Couche Filtrée

	Identifiant :	Nom du parc :	Superficie (m <sup>2</sup> ) :	Périmètre (m) :	Source :
1	PRC_LIMITE_00...	Terrain de socc...	8149.117	386.805	Importé
2	PRC_LIMITE_00...	Parc du Bois des...	17723.969	547.963	Importé
3	PRC_LIMITE_00...	Terrain de la Ma...	29010.499	862.872	Importé
4	PRC_LIMITE_00...	Terrain de L'Exp...	123666.703	1771.195	Importé

Enregistrements 4 de 4



#### *Truc et astuce*

*Cette fonctionnalité est pratique pour voir des informations supplémentaires de la sélection que celles exposées au niveau du détail de la sélection par l'administrateur du système.*

#### 1.4.6 Tableau de résultats

Le tableau de résultats est une liste d'enregistrements retournés selon la requête qui l'a généré. La grille du tableau comporte les colonnes d'informations et leurs valeurs. Les colonnes comportent une infobulle plus détaillée si l'administrateur du système en a mis. Le tableau des résultats n'affiche que 100 enregistrements à la fois pour limiter la charge d'information dans le fureteur web. Un bouton dans la barre d'état du tableau des résultats permet d'aller chercher 100 autres enregistrements.

The screenshot shows a software window titled "AQ - Conduite réseau". At the top, there are three buttons: "Exporter les Résultats" (with a dropdown arrow), "Zoom" (with a magnifying glass icon and a mouse cursor hovering over it), and "Générer une Couche Filtrée" (with a map icon). Below the buttons is a table with the following columns: "Id AQ - lien réseau", "Type de conduite :", "Numéro d'usager :", "Date d'installation :", and "Radier d'orig". The table contains 8 rows of data. At the bottom of the window, there is a status bar that reads "Enregistrements 10 de 10".

	Id AQ - lien réseau	Type de conduite :	Numéro d'usager :	Date d'installation :	Radier d'orig
1	5091	Public	CA5091	1963	32
2	7512	Public	CA7512	1970	32.65
3	7514	Public	CA7514	1970	32.65
4	7632	Public	CA7632	1973	32.15
5	7633	Public	CA7633	1973	32
6	7984	Public	CA7984	1969	30.85
7	7985	Public	CA7985	1969	30.85
8	9103	Public	CA9103	1963	31.418

#### 1.4.6.1 Zoom

Le bouton de zoom du tableau permet de sélectionner un ou plusieurs enregistrements du tableau et de cliquer sur le bouton. Lorsque le bouton est cliqué, la carte sera recentrée sur une nouvelle sélection comportant les enregistrements sélectionnés dans le tableau.

S'il n'est pas possible de cliquer sur le bouton zoom, la donnée ne possède aucune représentation cartographique et comporte seulement des informations tabulaires.

#### 1.4.6.2 Génération de couche filtrée

Le bouton de génération de couche filtrée permet de créer une nouvelle couche à partir de la requête ayant généré le tableau. En cliquant le bouton, une nouvelle couche de donnée sera créée avec le terme « filtré » entre parenthèses dans la légende. Cette nouvelle couche comportera seulement les éléments du tableau.

Si le bouton génération de couche filtrée n'est pas cliquable, la donnée ne possède aucune représentation cartographique et comporte seulement des informations tabulaires

#### 1.4.6.3 Exporter les résultats

Il est possible de générer un rapport selon le tableau de résultats via le menu déroulant. Le menu déroulant permet de choisir le format désiré pour le rapport. Les formats supportés sont les suivants :

- Excel
- CSV
- XML
- ESRI SHP/DBF

Lors d'un export vers le format Excel, CSV et XML une fenêtre de dialogue s'ouvrira pour permettre de saisir un titre/sous-titre pour l'export. Un export vers le format ESRI SHP/DBF ne requiert pas de titre.

Une fois le rapport généré, une fenêtre de dialogue vous permettra de télécharger le résultat sur votre poste de travail.



#### *Truc et astuce*

*Attention! Si votre fureteur bloque les fenêtres de type « pop-up », il est possible qu'il soit impossible pour vous de télécharger le résultat de votre export. Il est important de permettre à la page web d'ouvrir un « pop-up ».*

### 1.4.7 Bouton info

Le bouton info permet d'effectuer une requête sur tous les éléments étant sous un point. En sélectionnant le bouton info dans le ruban d'actions, celui-ci restera enfoncé et il vous permettra de dessiner un point dans la carte. Lorsque ce point sera saisi, une requête sera lancée pour trouver toutes les sources de données avec des éléments touchant le point.

Une fois la requête exécutée, le résultat sera affiché dans une grille de résultat spécifique au bouton info. Cette grille de résultat utilise le même fonctionnement que le détail de la sélection (voir section).  
1.3.2.5

MAT - Unité d'évaluation	
PRC - Limites	
Identifiant :	PRC_LIMITE_0000054
Nom du parc :	Terrain de L'Exposition A...
Superficie (m <sup>2</sup> ) :	123666.703
Périmètre (m) :	1771.195
Source :	Importé
Fiche créée le :	2010-04-28
Fiche modifiée le :	2010-04-28
Fiche modifié par :	Import Geomap
ROL - Info Propriété	



#### *Truc et astuce*

*Seulement une grille des résultats sera ouverte pour une requête de bouton info. Il est donc possible de cliquer de multiples fois dans la carte pour voir les résultats sous le*

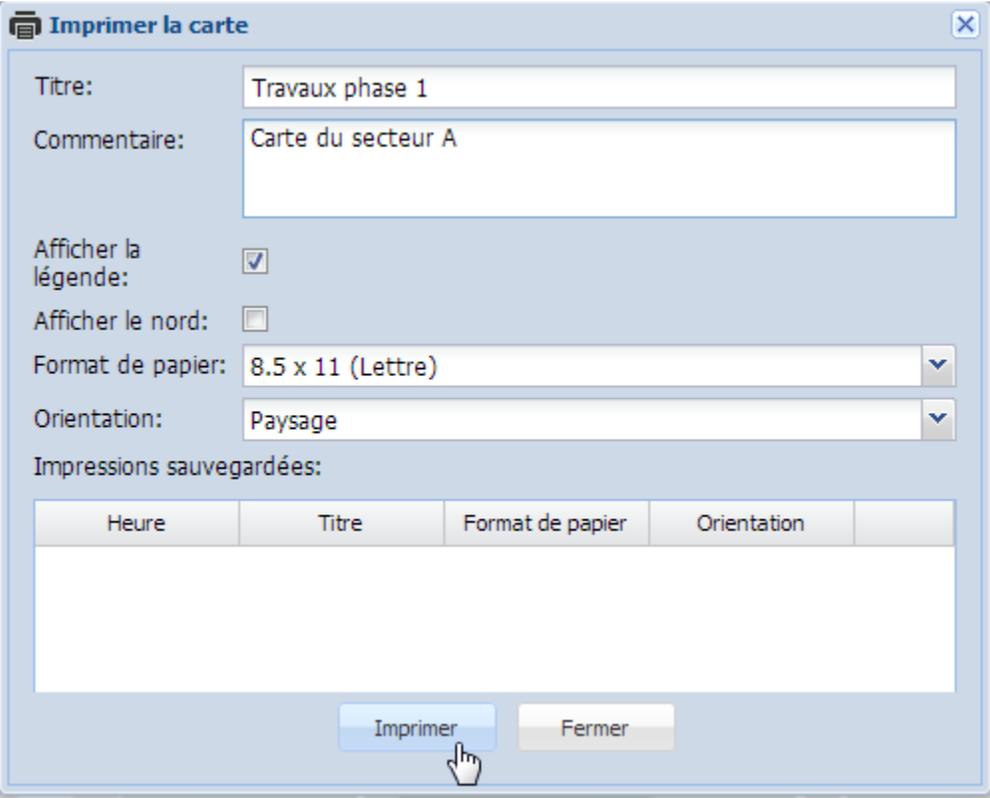
## 1.5 Outils d'impression

### 1.5.1 Imprimer la carte

La fenêtre de dialogue d'impression de la carte permet d'entrer plusieurs paramètres pour personnaliser une impression en format PDF. Le titre est un champ obligatoire et il sera affiché dans le haut de l'impression. Il est possible d'ajouter un commentaire et d'afficher ou non une légende ainsi que le nord. Il est possible de personnaliser le format de papier (lettre, légal, tabloïd) et la direction d'affichage (portrait, paysage).

Une fois les paramètres choisis, il suffit de cliquer sur le bouton Imprimer pour lancer l'impression. Lorsqu'elle sera terminée, le fichier PDF pourra être téléchargé sur votre poste de travail.

Un tableau vous permet en tout temps de télécharger à nouveau des impressions que vous avez faites dans votre session de travail. Attention, lorsque vous quittez le site web, ces impressions ne seront plus disponibles.



**Imprimer la carte**

Titre: Travaux phase 1

Commentaire: Carte du secteur A

Afficher la légende:

Afficher le nord:

Format de papier: 8.5 x 11 (Lettre)

Orientation: Paysage

Impressions sauvegardées:

Heure	Titre	Format de papier	Orientation
-------	-------	------------------	-------------

Imprimer Fermer



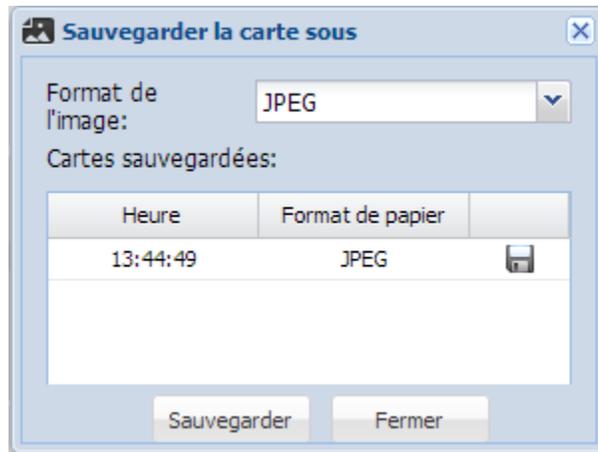
#### *Truc et astuce*

*Attention! Si votre fureteur bloque les fenêtres de type « pop-up », il est possible qu'il soit impossible pour vous de télécharger le résultat de votre impression. Il est important de permettre à la page web d'ouvrir un « pop-up ».*

### 1.5.2 Sauvegarder l'image

La fenêtre de dialogue de sauvegarde de l'image de la carte permet de sauvegarder la carte en format PDF ou JPEG. Le choix du format est modifiable via une liste déroulante dans le haut de la fenêtre de dialogue. La sauvegarde de l'image prend la dimension exacte de la carte dans la vue courante sur le poste de travail.

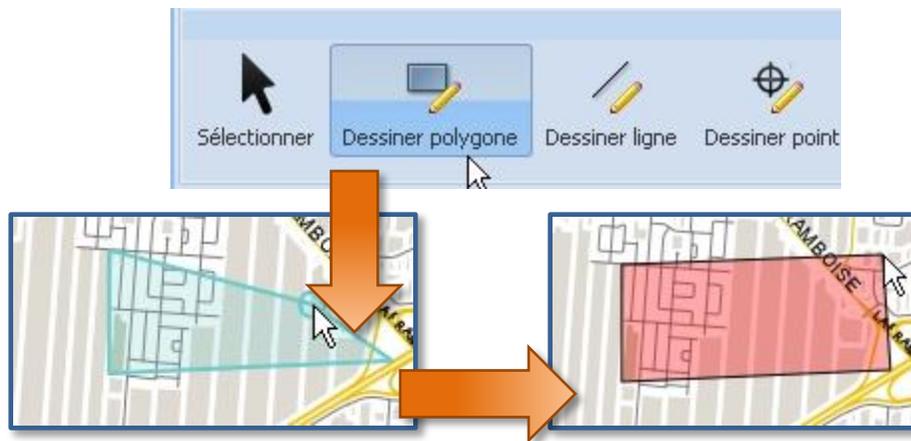
Un tableau vous permet en tout temps de télécharger à nouveau des sauvegardes d'image que vous avez faites dans votre session de travail. Attention, lorsque vous quittez le site web, ces sauvegardes d'image ne seront plus disponibles.



## 1.6 Outils d'annotations

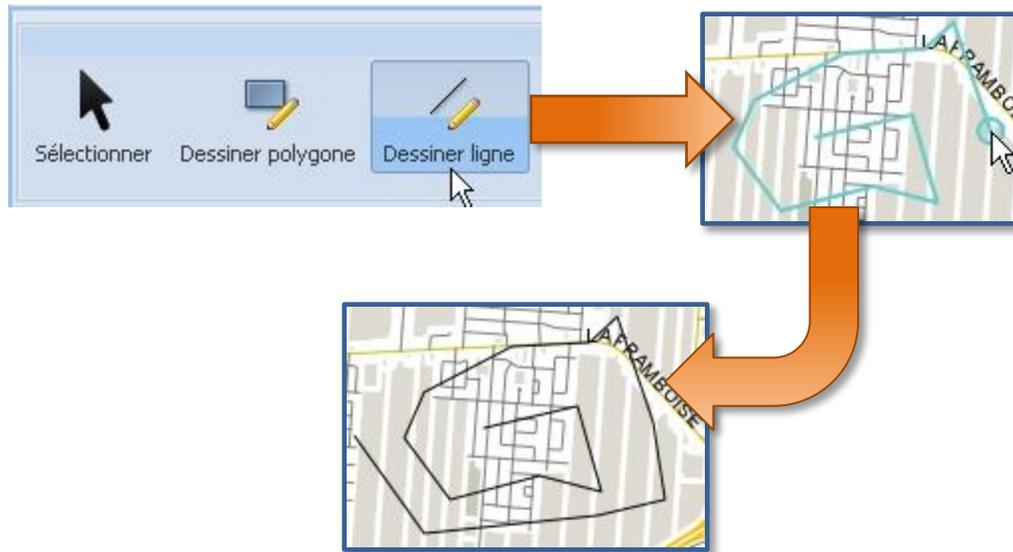
### 1.6.1 Dessiner polygone

Pour utiliser l'outil Dessiner un polygone, il faut cliquer sur le bouton Dessiner polygone et cliquer sur la carte pour générer le premier point, cliquer à nouveau pour le deuxième point qui sera relié au premier (Chaque point représentant un sommet du polygone), pour un minimum de 3 points. Pour terminer le polygone, il suffit de double cliquer lors de la génération du dernier sommet.



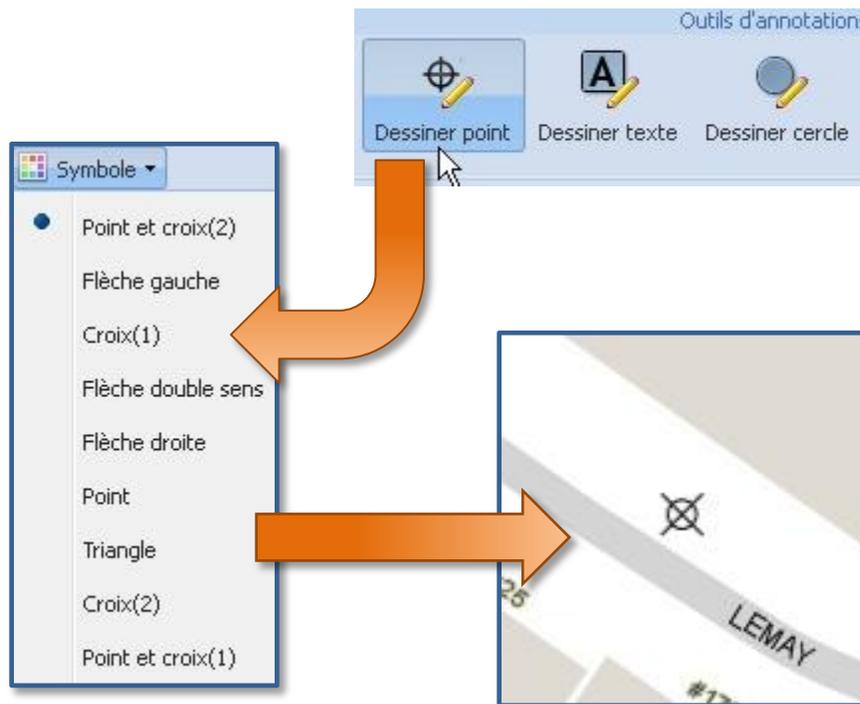
### 1.6.2 Dessiner ligne

Pour utiliser l'outil Dessiner une ligne, il faut cliquer sur le bouton Dessiner ligne et puis cliquer sur la carte pour générer le premier point, cliquer à nouveau pour saisir un second point qui sera relié au premier (Chaque point représentant un point de la ligne). Pour terminer la ligne, il suffit de double cliquer lors de la génération du dernier point.



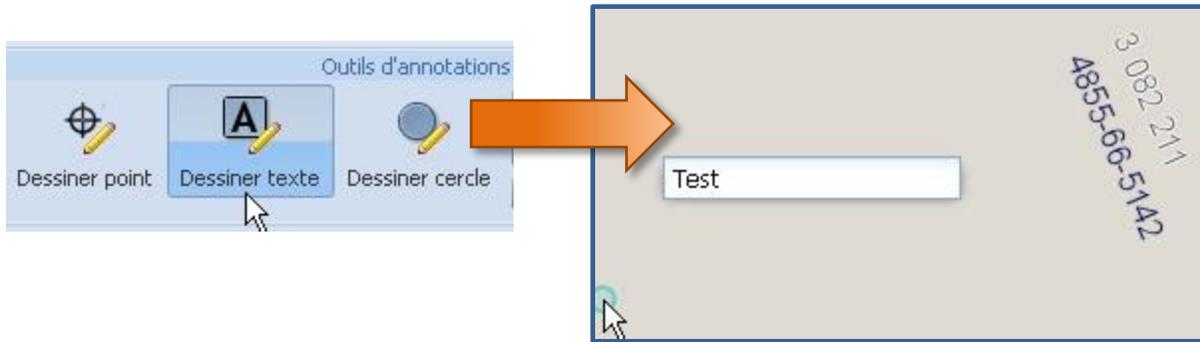
### 1.6.3 Dessiner point

Pour utiliser l'outil Dessiner point, il faut d'abord sélectionner le symbole du point, puis cliquer sur l'icône de l'outil et ensuite cliquer sur la carte pour générer le symbole voulu.



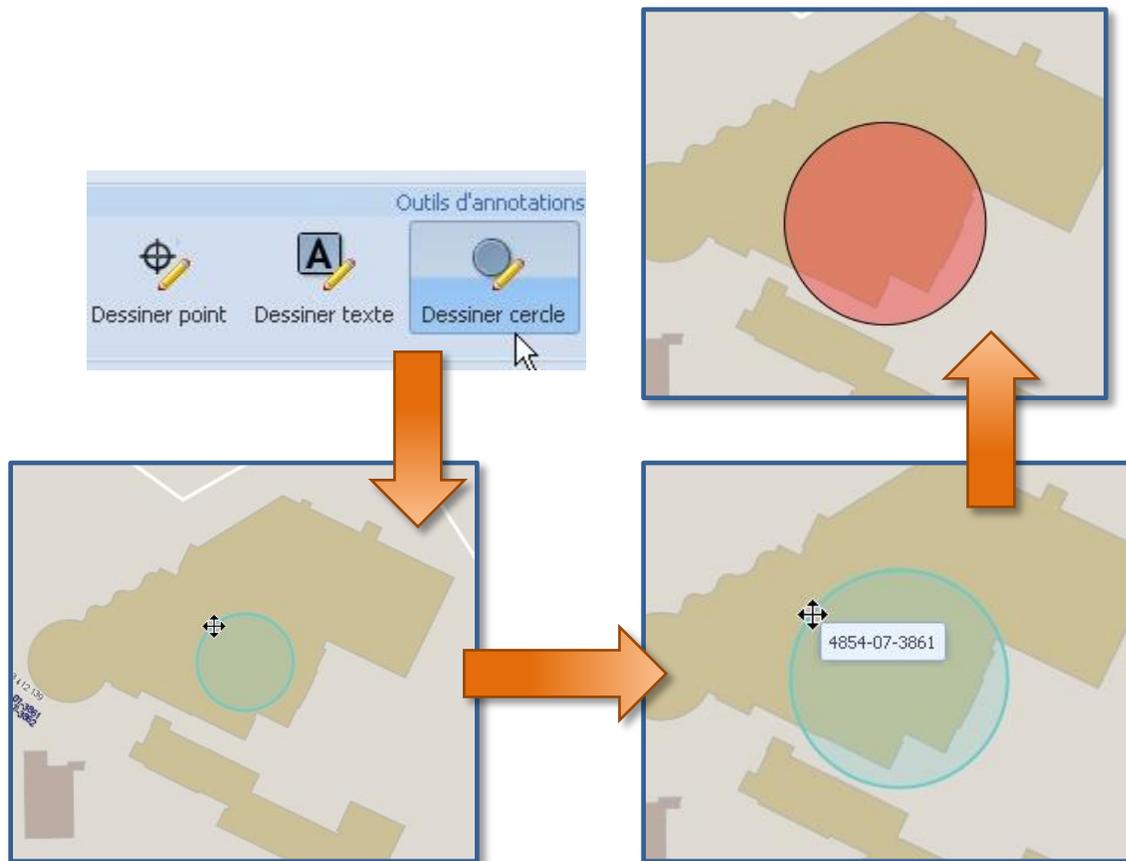
### 1.6.4 Dessiner texte

Pour utiliser l'outil Dessiner texte, il suffit de cliquer sur son icône puis de cliquer sur la carte à l'endroit où l'on veut avoir notre boîte de texte.



### 1.6.5 Dessiner Cercle

Pour utiliser l'outil Dessiner cercle, il suffit de cliquer sur le bouton Dessiner cercle, saisir un point sur la carte représentant le centre du cercle. Ensuite, il faut garder le clic enfoncé et éloigner le curseur du centre pour définir la taille du cercle et relâcher le clic.

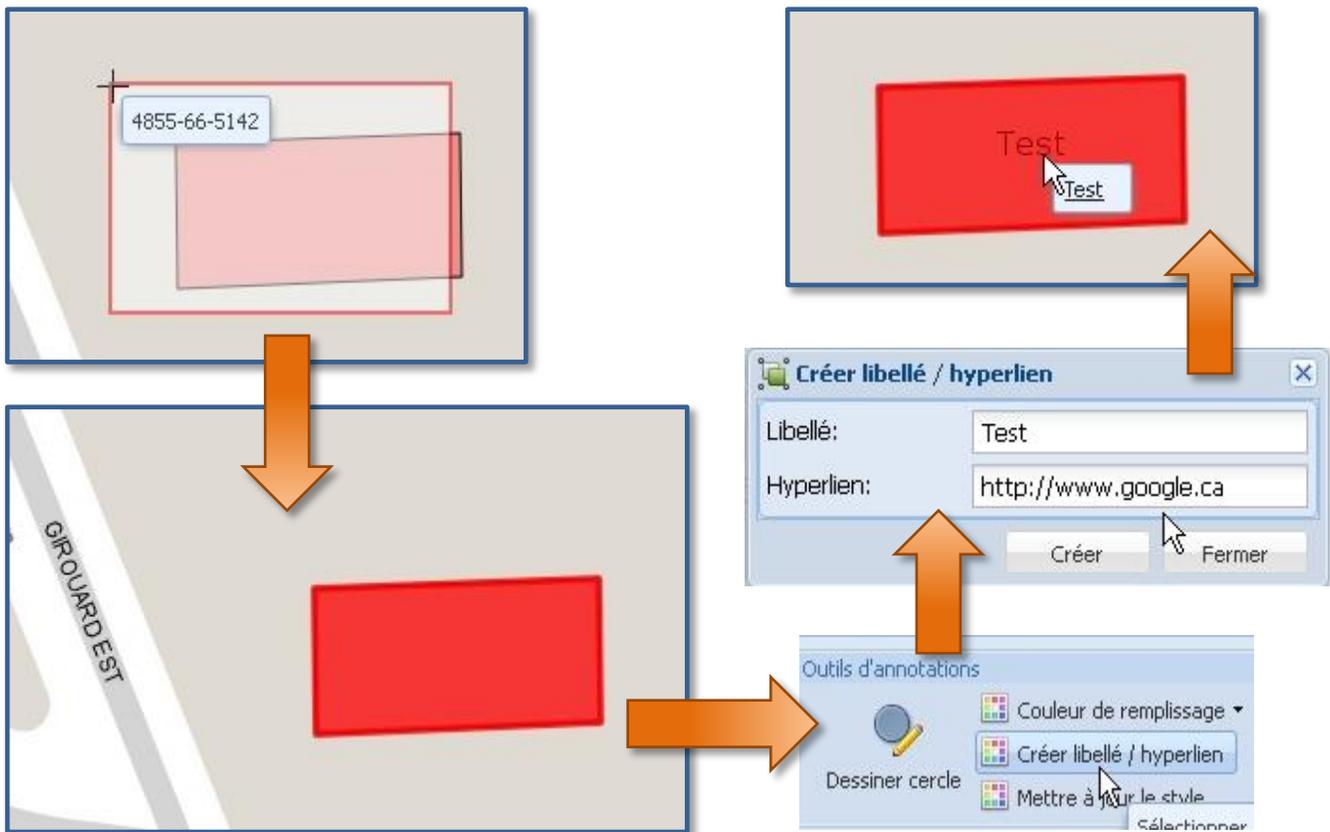


### 1.6.6 Couleur de remplissage

Permet de changer la couleur de remplissage des polygones et des cercles. (Ne change pas la couleur de remplissage des entités déjà créées. Pour ce faire, voir l'outil à la section 1.6.8).

### 1.6.7 Créer libellé/ hyperlien

Pour utiliser cet outil, il faut d'abord sélectionner une annotation sur laquelle apparaîtra le libellé/hyperlien, puis cliquer sur l'icône de l'outil. La fenêtre ci-dessous s'ouvre alors et donne la possibilité de créer un libellé ou un hyperlien ou bien les deux.

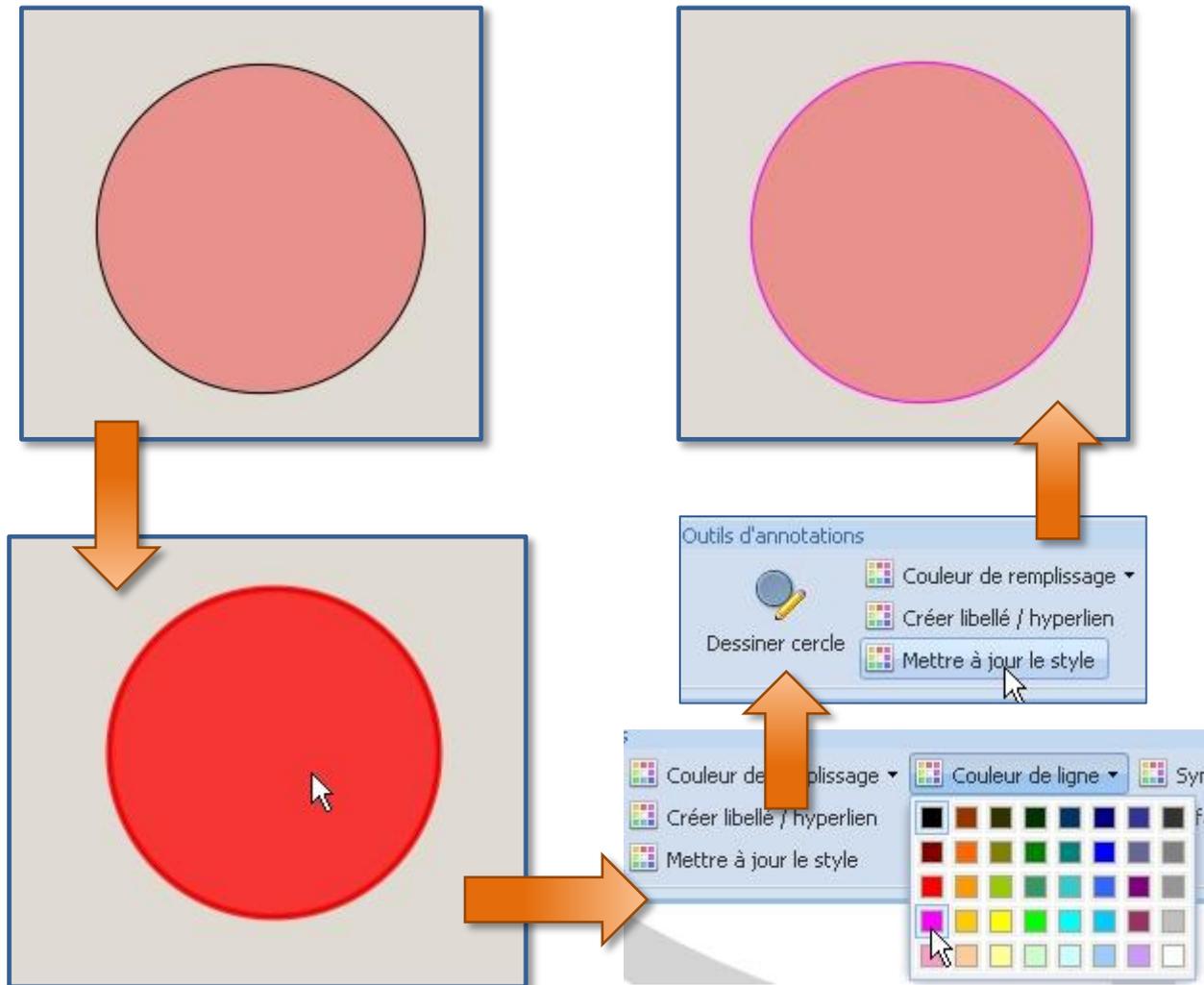


#### *Truc et astuce*

Attention, lors de la création de l'hyperlien, il faut écrire l'URL comme suit <http://www.google.ca>.

### 1.6.8 Mettre à jour le style

L'outil Mettre à jour le style permet de changer la couleur de remplissage et la couleur de ligne d'une entité déjà créée. Il faut d'abord sélectionner la ou les entité(s) à mettre à jour, puis cliquer sur l'icône de l'outil, changer le style et appliquer les changements en cliquant sur Mettre à jour le style.



### 1.6.9 Couleur de ligne

L'outil Couleur de ligne permet de changer la couleur de contour des polygones et des cercles, ainsi que la couleur de ligne de l'outil dessiner ligne. (Ne change pas la couleur de ligne des entités déjà créées, pour ce faire, voir l'outil à la section 1.6.8)

### 1.6.10 Effacer les entités

Permet d'effacer les entités sélectionnées.

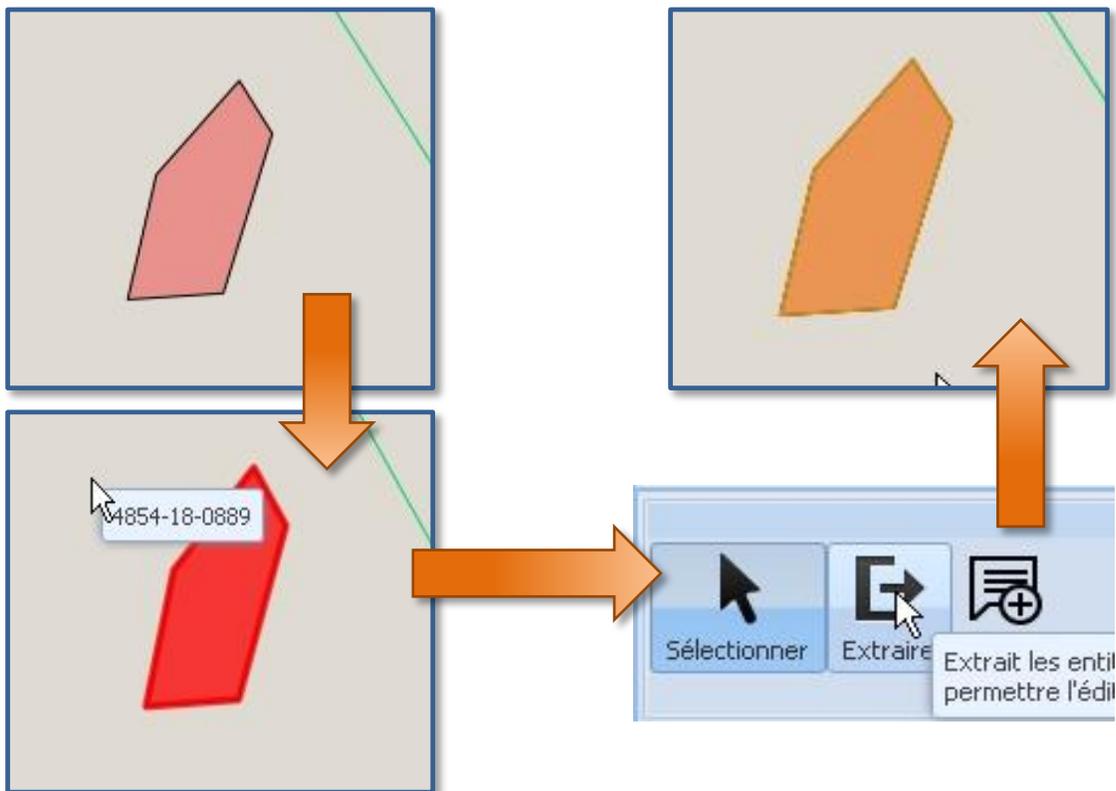
### 1.6.11 Effacer toutes les entités

Efface toutes les entités.

## 1.7 Édition et consultation

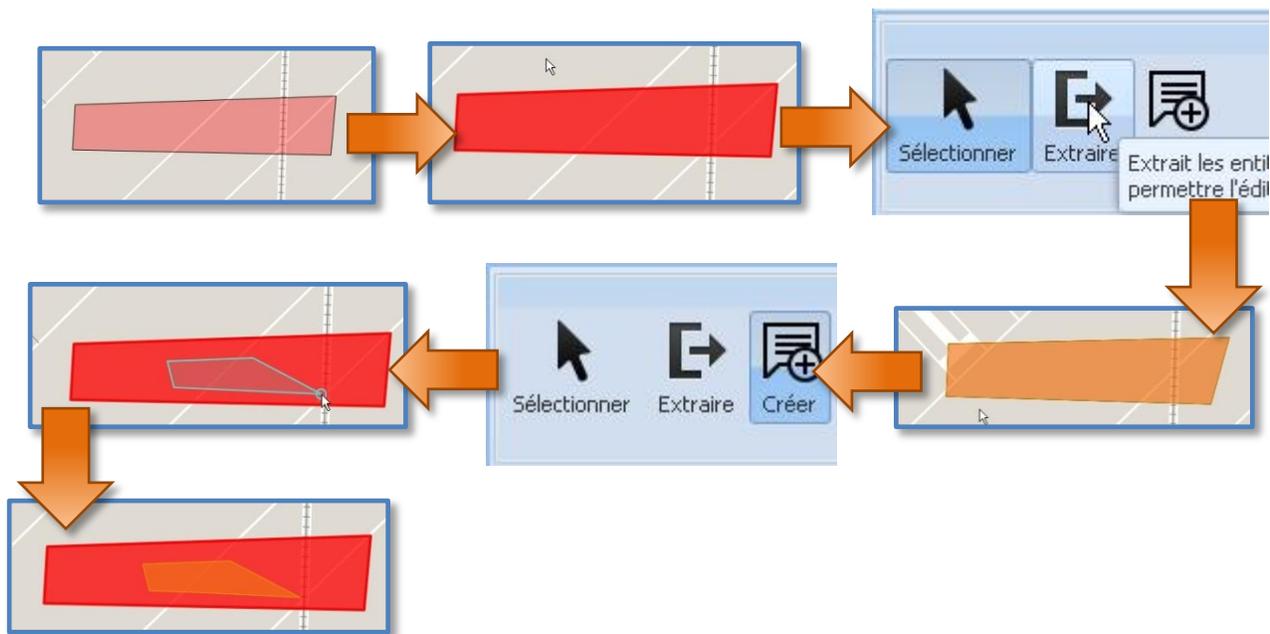
### 1.7.1 Extraire

Cet outil permet d'extraire les entités sélectionnées pour permettre l'édition graphique. Il faut d'abord sélectionner les entités à éditer, puis cliquer sur l'icône de l'outil. L'entité devient alors orange, signe que l'extraction est réussie.



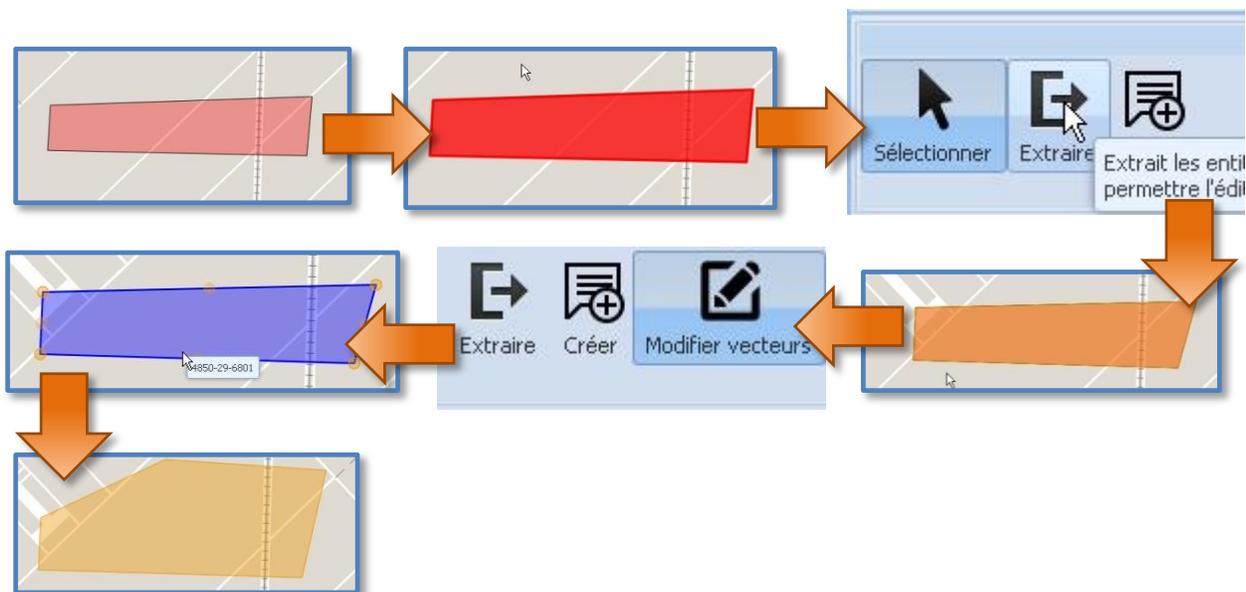
### 1.7.2 Créer

L'outil Créer permet la création d'une entité sur la couche d'édition. Il faut en premier lieu sélectionner une couche éditante, puis extraire l'entité. Ensuite, il faut cliquer sur l'icône Créer afin de créer le polygone voulu.



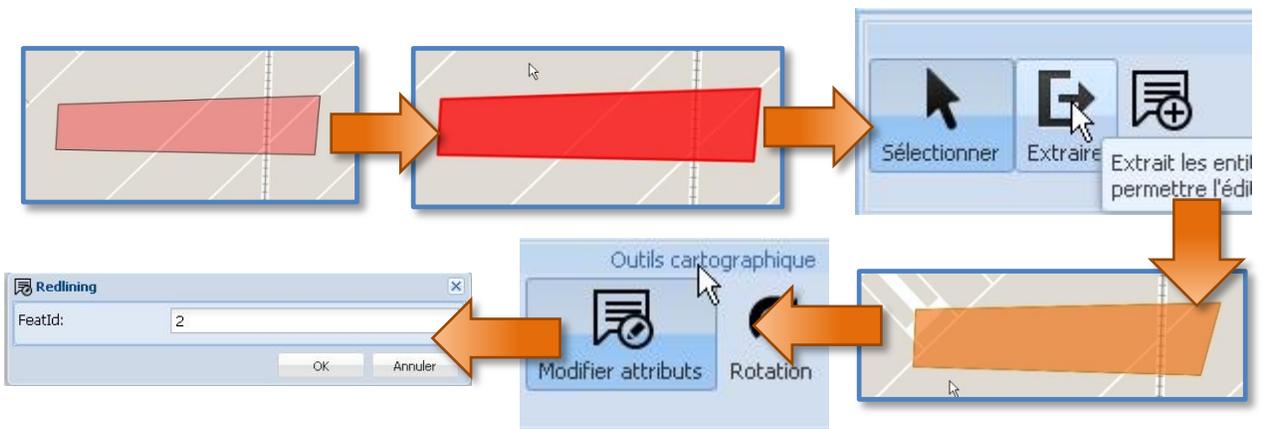
### 1.7.3 Modifier vecteurs

Cet outil permet de modifier les vecteurs d'une entité sélectionnée en modifiant la position des différents sommets composants l'entité. Pour se faire, il faut sélectionner une entité, cliquer sur l'icône de l'outil Extraire, puis sur l'icône de l'outil Modifier vecteurs. Pour modifier les vecteurs, il faut cliquer à nouveau sur l'entité, un cercle orange apparaît pour chaque sommet qu'il est possible de déplacer. Finalement, il faut cliquer sur l'icône de l'outil Intégrer pour que l'édition soit enregistrée.



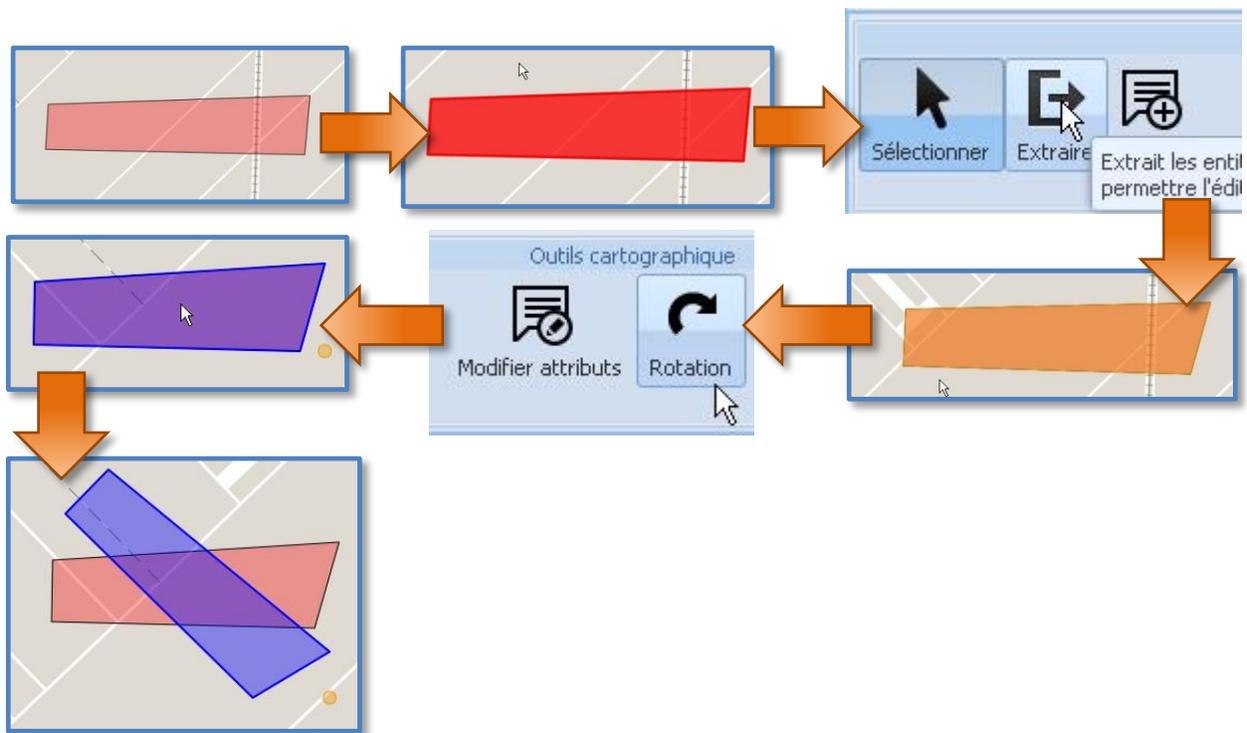
### 1.7.4 Modifier attributs

L'outil Modifier attributs permet de changer les attributs de l'entité extraite. Pour se faire, il faut sélectionner une entité, cliquer sur l'icône de l'outil Extraire, puis sur l'icône de l'outil Modifier attributs. Pour faire le changement, il faut cliquer à nouveau sur l'entité. Finalement, il faut cliquer sur l'icône de l'outil Intégrer pour que l'édition soit enregistrée.



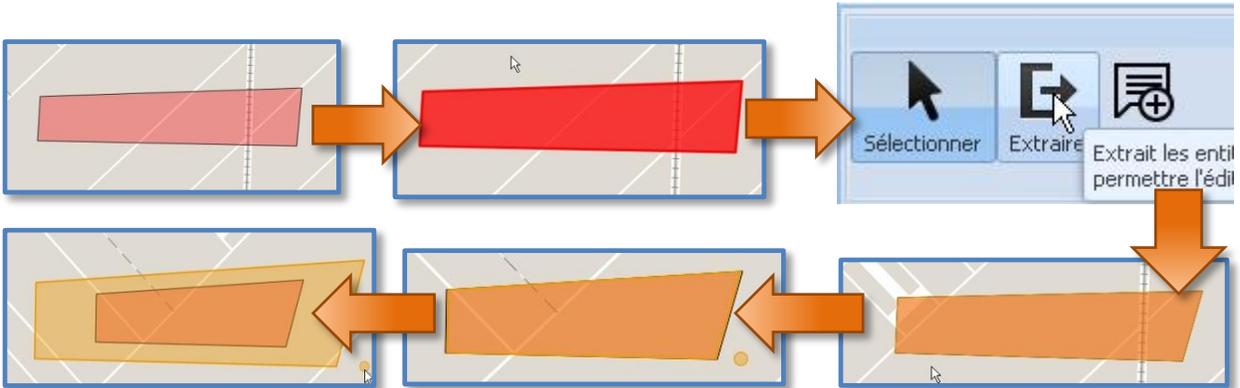
### 1.7.5 Rotation

Cet outil permet d'effectuer une rotation sur une entité sélectionnée. Pour se faire, il faut sélectionner une entité, cliquer sur l'icône de l'outil Extraire, puis sur l'icône de l'outil rotation. Pour faire la rotation, il faut cliquer à nouveau sur l'entité. Un cercle orange apparaît que l'on doit sélectionner et bouger jusqu'à l'angle voulu. Finalement, il faut cliquer sur l'icône de l'outil Intégrer pour que l'édition soit enregistrée.



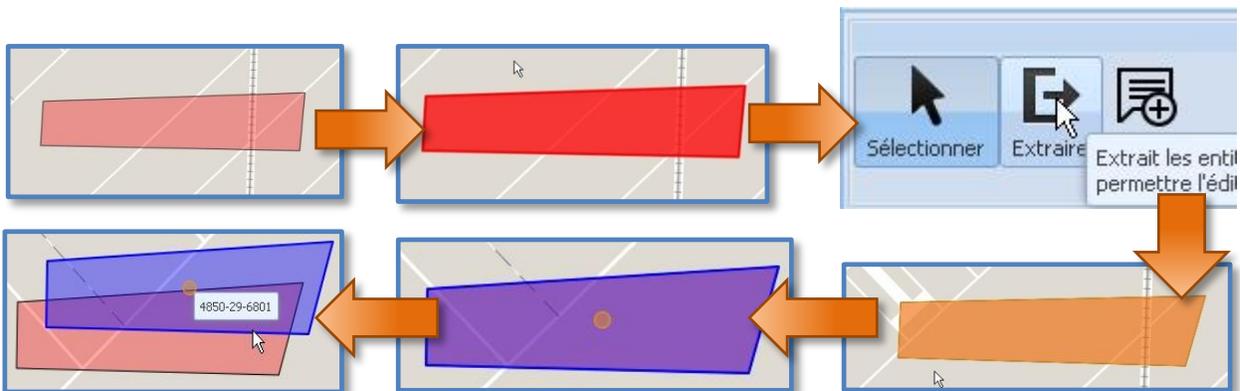
### 1.7.6 Redimensionner

Cet outil permet de redimensionner une entité sélectionnée. Pour se faire, il faut sélectionner une entité, cliquer sur l'icône de l'outil Extraire, puis sur l'icône de l'outil Redimensionner. Pour redimensionner, il faut cliquer à nouveau sur l'entité. Un cercle orange apparaît que l'on doit sélectionner et bouger jusqu'à la taille voulue. Finalement, il faut cliquer sur l'icône de l'outil Intégrer pour que l'édition soit enregistrée.



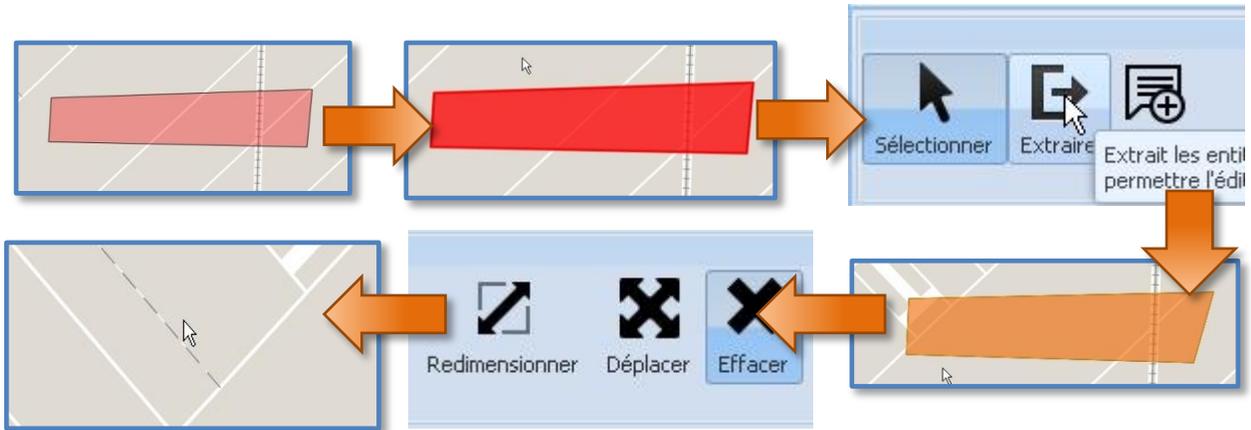
### 1.7.7 Déplacer

Cet outil permet de déplacer une entité sélectionnée. Pour se faire, il faut sélectionner une entité, cliquer sur l'icône de l'outil Extraire, puis sur l'icône de l'outil Déplacer. Pour déplacer, il faut cliquer à nouveau sur l'entité, un cercle orange devrait apparaître que l'on doit sélectionner et déplacer jusqu'à la position voulue. Finalement, il faut cliquer sur l'icône de l'outil Intégrer pour que l'édition soit enregistrée.



### 1.7.8 Effacer

Cet outil permet d'effacer une entité extraite. Il faut sélectionner l'entité que l'on veut effacer, puis cliquer sur l'icône de l'outil Effacer.

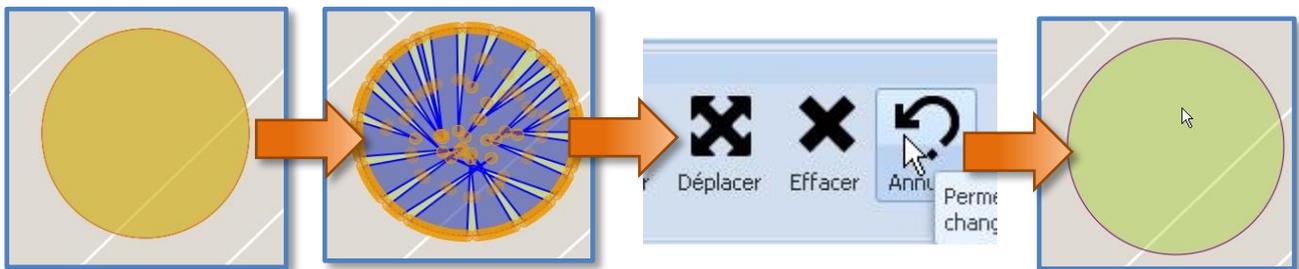


#### *Truc et astuce*

*Attention, seuls les entités extraites peuvent être supprimées, une fois intégrée, cette action n'est plus possible, il faut extraire l'entité à nouveau pour la supprimer.*

### 1.7.9 Annuler

Cet outil permet d'annuler les changements apportés à une entité extraite. Il faut d'abord cliquer sur l'icône de l'outil, puis cliquer sur l'entité dont on veut annuler les changements.

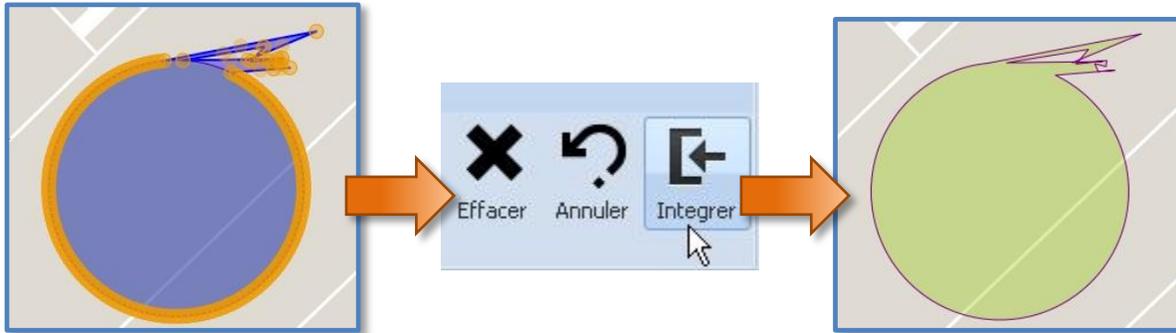


#### *Truc et astuce*

*Attention, seuls les changements des entités extraites peuvent être annulés, une fois intégrée, cette action n'est plus possible.*

### 1.7.10 Intégrer

Cet outil permet d'enregistrer les changements apportés à l'entité extraite.



#### *Truc et astuce*

*Attention, l'outil intègre toutes les entités extraites, assurez-vous d'avoir apporté tous les changements avant de l'utiliser.*