

Table des matières

1	Préface	2
1.1	Préface pour version 3	2
1.2	Préface du version 3.08	2
1.3	Préface du version 4.00β	2
1.4	Préface du version 4.08	2
2	Installation	3
3	Utilisation	3
3.1	Langue (dans le menu Édition/Paramètres)	3
3.2	Coordonnées	3
3.3	Sortie	3
3.3.a)	Nom des fichiers	3
3.3.b)	Répertoire de sortie	3
3.4	Cartes matricielles/vectorielles	3
3.5	Source de cartes	4
3.5.a)	Cartes de base matricielle	4
3.5.b)	Overlays pour les cartes matricielle	4
3.5.c)	Cartes vectorielles	4
3.6	Autres réglages pour les cartes matricielles	4
3.6.a)	taille	4
3.6.b)	Bit/Pixel	4
3.6.c)	Niveau de zoom	5
3.6.d)	type de fichier de sortie	5
3.6.e)	Fichiers de calibration	5
3.6.f)	Sans Fichiers de calibration mais avec les sous-répertoires	5
3.7	Produire cartes (Bouton ou menu: Édition)	5
3.8	Charger les bugs OSM (menu: Édition)	5
3.9	Crée kmz (menu: Édition)	5
3.10	Paramètres (menu: Édition)	6
3.10.a)	Nombre de Threads	6
3.10.b)	source des cartes	6
3.10.c)	Validité du cache	7
3.10.d)	programme de compression	7
3.11	Réglages	7
4	Format du fichier taho-source	7
5	Expériences des utilisateurs	7
6	Aspect juridique et source	8
6.1	licence	8
6.2	source	8
7	Histoire depuis version 3.00	8
8	Erreurs connus et perspective	11
9	Autres Programmes	11
9.1	Maperitive	11

1 Préface

Taho assemble des tuiles de 256*256 pixels provenant des cartes OpenStreetMap, afin de générer des cartes plus grandes. Ces cartes sont utilisables avec des logiciels GPS ainsi qu'avec Glopus. Chaque programme utilise des cartes de taille différente. Afin qu'il puisse déterminer où et comment la carte doit être affichée, un fichier dit „de calibration“ accompagne chaque fichier graphique contenant la carte. Ces fichiers de calibration sont également différents d'un programme GPS à l'autre. Il peut aussi être utilisé pour charger les cartes vectorielles.

Taho.exe n'était à l'origine qu'une interface graphique pour taho.pl. Il servait de liaison entre celui-ci et <http://www.openstreetmap.org/export/>. Les nouvelles versions sont livrées sans taho.pl, mais sont nettement plus faciles à installer et plus flexibles. Avec un peu de chance, dans le futur, taho.pl sera directement intégré à la page „export“ de OSM et ne sera donc plus vraiment utile.

A partir de la version 2.02, les fichiers PNG 8bits peuvent également être générés. Ça devrait donc de nouveau fonctionner avec OZI.

Depuis j'utilise Android, j'ai plus besoin de ce programme. Pour cela les report de vous sont de plus en plus importants.

1.1 Préface pour version 3

J'ai seulement peu d'expérience avec les cartes vectorielles, alors regardez cette partie comme version β.

1.2 Préface du version 3.08

Ce Programme a été écrit originalement avec Visual C++ 6 sous Windows XP. Après avoir changé à Windows 8.1 j'ai réalisé qu'il n'y avait ni ce programme ni Visual C++ 6 compatible avec celui-ci. Alors j'ai transformé ce programme utilisant une version de test de Visual Studio 2013. Comme je dois faire ceci avec tous mes programmes, il est bien possible que j'ai méconnu des erreurs, alors si vous trouvez des erreurs, contactez-moi.

1.3 Préface du version 4.00β

Encore une fois j'ai changé les logiciels de programmation. Maintenant j'utilise QT-Creator. Alors les changements internes sont très grands et donc aussi la chance des erreurs. Autrement c'est comme avec la version 3.08. En cas que vous trouvez des erreurs écrivez-moi et si une correction dure trop longtemps essayez la 3.09 ou même la 3.07.

1.4 Préface du version 4.08

Intérieurement, beaucoup de choses ont changé. J'ai réalisé une mise à jour de QT et publie maintenant une version 32 bits et une version 64 bits. Étrangement, le compilateur MinGW pour la version actuelle de QT : 5.12, est uniquement disponible dans la version 64 bits, mais pour 5.11 uniquement dans la version 32 bits. Donc, les deux versions ont des QT-Libs différentes, mais cela n'a pas d'importance. Puisqu'il y a maintenant un autre collègue, Jan Kovich, le code source sera maintenant distribué via [Github](https://github.com).

2 Installation

Le programme d'installation devrait faire tout ce qui est nécessaire. Selon le package sélectionné, une version 32 ou 64 bits sera installée. Si vous passez de l'un à l'autre, vous devrez au besoin désinstaller l'ancien à la main. Si vous voulez produire des fichiers kmz ou des cartes vecteur (img), il vous faut un programme de compression comme [7za.exe](#) ou [WinRar](#). Les réglages nécessaires se trouvent dans le menu: Édition/Paramètre.

3 Utilisation:

3.1 Langue (dans le menu Édition/Paramètres)

Pour changer la langue allez dans le menu: Édition/Paramètre

Pour le moment Taho existe en français, anglais et allemand. Depuis la Version 4 Taho utilise les outils QT. Si vous voulez corriger des traductions françaises ou anglaises ou ajouter une autre langue, lisez la [documentation](#) en anglais. Les fichiers nécessaires se trouvent dans le paquet source. Il contient pour le moment : taho_en.ts, taho_fr.ts et taho_xx.ts. Les deux premières contiennent les traductions françaises et anglaises et la dernière seulement l'original allemand. Alors pour ajouter renommez le dernier par exemple en taho_es pour espagnol et remplissez les traductions. Il y a deux choses spéciales :

- « de » doit être traduit par l'abréviation de la langue de destination, alors par exemple « es » pour espagnol. Ceci doit être égal à l'abréviation dans le nom du fichier.
- « liesmich.pdf » doit être traduit par le nom du fichier d'aide (ce fichier-ci).

3.2 Coordonnées

Cliquez sur "Bbox-tool", puis il s'ouvre une fenêtre avec ce site et une boîte de dialogue. Dans le premier on peut sélectionner la zone de la carte à exporter. Pour transférer les coordonnées dans l'autre fenêtre (celle de Taho) on utilise le <Bbox...> en bas à gauche et copie l'entier dans la presse-papiers avec . <Ctrl><C> Il faut ensuite cliquer sur « OK » dans la boîte de dialogue, et les coordonnées apparaissent.

3.3 Sortie

3.3.a Nom des fichiers

En plus de nommer les fichiers avec les numéros de carte (comme avec taho.pl) on peut aussi les nommer avec les coordonnées. Une autre différence avec taho.pl est que le facteur de zoom utilisé pour la carte OSM est indépendant de la taille de la carte. Si cela génère des problèmes inattendus avec certains logiciels, SVP dites-le moi. Une troisième fonction est d'organiser les fichiers dans les sous-répertoires comme sur les serveurs de tuiles. Voir [3.6f](#)

3.3.b Répertoire de sortie

Si « Auto » est sélectionné, un répertoire de sortie est proposé automatiquement. Chaque moteur de rendu (voir [3.11a](#)) a son propre répertoire. Sinon on peut mettre n'importe quel chemin.

3.4 Cartes matricielles/vectorielles

Ici on peut choisir quelle sorte de carte on veut charger. La plupart des réglages suivants sont seulement pour les cartes matricielles.

3.5 Source de cartes

3.5.a Cartes de base matricielle

Ici vous pouvez choisir le logiciel de rendu de carte, ce ne sont que différentes versions de cartes. Un cas spéciale c'est « dir locale » Ici on peut choisir un répertoire locale qui va être utiliser comme source. Ceci est spécialement utile ci on utilise un autre programme pour le téléchargement ou si on a rendu les cartes localement, par exemple avec [Maperitive](#).

Pour certains serveurs sources tels que Thunderforest et Maptiler, vous devez vous inscrire. Les deux mentionnés ont des variantes libres. L'URL contiendra alors un identifiant personnel. Si on choisit une telle source, taho vérifie si l'ID est déjà connu, sinon il le demande à l'utilisateur. L'annulation de cette opération annulera la sélection de la source.

Il existe également des serveurs sur lesquels vous devez vous connecter avec un nom d'utilisateur et un mot de passe. Pour le moment, il n'y en a pas dans le defsrcP.Taho. Mais si vous voulez utiliser un tel site, vous pouvez le faire. Les URL, etc. sont normalement entrées dans l'un des deux fichiers taho. Si nécessaire, Taho demande les informations de connexion nécessaires, puis les enregistre dans mydefsrc.taho. Lors de la saisie, vous devez entrer le nom et le mot de passe l'un après l'autre dans une rangée séparée par un double point. Cela ne devrait pas être un problème car il est défini de manière similaire dans le standard html.

3.5.b Overlays pour les cartes matricielle

En plus on peut ajouter des « overlays » sur la carte principale. Il y a par exemple des overlays qui contiennent des bouées (Seamark), des informations d'élévation (Topo, Land Shading,...),.... Pour dé(activer) un ou plusieurs overlays il faut cliquer sur le carré. Pour changer la liste des Source & overlays voir [3.10a](#)

3.5.c Cartes vectorielles

Ici il n'y a pas la séparation entre carte de base et overlays. Autrement c'est comme chez les cartes matricielle. Avec tous les sources il est marqué ci c'est une source de *.img ou *.osm. Les img sont des cartes pré compilées, les osm sont téléchargés directement hors de la base de données. Comme il y a beaucoup d'information là dedans, ces osm peuvent devenir très grandes et le téléchargement peut prendre beaucoup de temps.

3.6 Autres réglages pour les cartes matricielles

3.6.a taille

Ici on peut choisir la taille des cartes individuelles, Il y a trois spécialités:

1. « libre »: Toute la région choisie sera convertie en un seul fichier. La grandeur maximale dépend probablement de l'ordinateur. Ce mode n'est pas adapté pour les programmes GPS, mais pour simplement avoir une seule carte ou pour UI-View.
2. « rien »: Cette option ne génère aucune carte mais charge seulement les tuiles du serveur. Il y a des logiciels qui peuvent les utiliser. Pas besoin de fichier de calibration dans ce cas.
3. QTOffline: Cartes offline pour QTLocation Si cela est utilisé pour la première fois, le programme vous demande où se trouve le dossier des mappes QTLocation.
4. 256*256: c'est pas vraiment un cas spéciale, mais on peut se demander pourquoi il est utile, comme « rien » produit aussi les cartes (=tuiles) de cette taille. Pour la réponse voir [3.6f](#)

3.6.b Bit/Pixel

Ici on peut choisir entre les valeurs suivantes: 8, 24 ou 32. Ozi ne supporte que 8 et 24 bit. Comme le format 32 bits est utilisé en interne par Taho, c'est la variante la plus rapide, spécialement sur les ordinateurs lents. La conversion 32->24 bits est relativement économe en temps de calcul, et fait économiser 8 bit en mémoire.

3.6.c Niveau de zoom

Taho.pl utilisait 2 nomenclature du niveau de zoom différents; Taho.exe utilise que celui de la carte OSM. Plusieurs niveaux de zoom peuvent être choisis en même temps.

3.6.d type de fichier de sortie

vous avez le choix entre png et jpg. Les fichiers png peuvent aussi recevoir l'extension png.tile. Le dernier est nécessaire par exemple pour OsmDroid et OSMTracker sous Android.

3.6.e Fichiers de calibration

En plus de la carte proprement dite il faut également un fichier de calibration. Malheureusement il n'existe pas de format standard. Cette option permet de choisir le format souhaité.

3.6.f Sans Fichiers de calibration mais avec les sous-répertoires

Il y a des programmes qui n'utilisent pas des fichiers de calibrations mais qui sauvent les fichiers dans des sous-répertoires comme sur les serveurs de tuiles. Pour télécharger des cartes de cette manière Taho offre deux façons: taille= « rien » est optimale si on veut seulement utiliser des cartes simples sans Overlays. Si non il faut choisir:

- tailles 256*256
- nom de fichier: répertoires
- type de fichier: png ou png.tile

3.7 Produire cartes (Bouton ou menu: Édition)

Finalement c'est ici qu'il faut cliquer pour produire les cartes et les fichiers de calibration. Pour accélérer le processus, plusieurs tâches sont lancées en parallèle. Une barre de progrès est affichée, mais le téléchargement d'un fichier est seulement un pas, alors pendant le chargement rien ne se passe et on pourrait croire qu'il y a un problème, ce qui n'est pas le cas. C'est certainement le cas avec les fichiers *.osm, qui peuvent être très grandes.

3.8 Charger les bugs OSM (menu: Édition)

Cette option permet de charger les « OSMbugs ». Certes, on peut aussi le faire par <http://openstreetbugs.appspot.com/>. Mais ce site donne plus ou moins de bugs dépendant du niveau de zoom. Un autre problème est que le texte est souvent très long. C'est pourquoi on peut choisir ici de réduire les textes à une numérotation. Le texte original est copié dans un fichier texte. Les cartes restent ainsi lisibles. Pas tous les programmes peuvent utiliser les fichiers GPX comme fichier POI. C'est pourquoi on peut choisir entre gpx et asc (p.ex pour Glopus). S'il faut encore un autre format pour un autre programme, prière de me le signaler.

3.9 Crée kmz (menu: Édition)

Les fichiers kmz créés ici sont des fichiers zip qui contiennent un fichier doc.kml et une ou plusieurs cartes. Comme il faut peut-être télécharger les cartes dans plusieurs étapes, la production des kmz est séparée de la production des cartes. Si vous ouvrez ce dialogue sans avoir sélectionné les informations pour l'utilisation du programme de compression vous êtes demandé de le faire.

Alors pour produire des kmz il faut d'abord produire les cartes avec des fichiers kml comme fichier de calibration. Après il faut sélectionner tous les fichiers kml. Les cartes sont incluses automatiquement. Dépendant de l'utilisation du kmz il y a 3 modes différents:

1. un kmz par carte (1kml + 1 carte → 1kmz)
2. un kmz par niveau de zoom
3. un kmz pour tous

Dans le premier cas, le kmz reçoit le nom du kml. Dans les deux autres cas il faut sélectionner un fichier de sortie. Dans le deuxième cas le niveau de zoom sera ajouté automatiquement, ceci a le désavantage, que l'avertissement normal contre l'écraser des fichiers ne fonctionne pas.

3.10 Paramètres (menu: Édition)

ici vous pouvez choisir:

- la langue. Voir [3.1](#)
- « user Agent ID »(voir ci-dessous)
- la nombre maximale de Threads (voir ci-dessous)
- des réglages de la source des cartes
- Répertoire pour les cartes offline QTLlocation.
- le programme de compression et son ligne de commande

3.10.a Nombre de Threads

Le nombre optimale de Threads dépend de plusieurs facteurs comme:

- la vitesse d'accès internet (plus vite -> plus de Threads)
- le nombre de cœur du processeur. Un threads par cœur semble raisonnable.
- Le source de cartes. Chaque serveur réagit différemment si on charge les cartes en parallèle, par exemple la « Reit & Wanderkarte » bloque totalement. Pour cette raison on peut définir le maximum de Threads aussi pour chaque source, voir [4](#))

Par défaut un Thread par cœur est utilisé, sauf si vous marquez quelque chose d'autre ici ou une source a des restrictions.

3.10.b source des cartes

Comme les URL changent de temps en temps et quelqu'un peut trouver des nouveaux, on peut les recharger après-coup. Les sources utilisables à ma connaissance sont contenues dans defsrcP.taho. Au démarrage du programme une tentative de chargement de ce fichier et mydefsrc.taho est faite. Si une source ainsi chargée du deuxième a exactement le même nom qu'une des sources du premier fichier, cette dernière sera écrasée. Pour changer une URL on doit donc utiliser exactement le même nom dans mydefsrc que l'original dans defpubsrcP. Le plus simple est de copier le bloque de defpubsrcP au mydefsrc et le corriger avec un éditeur quelconque. Pour le format de ces fichiers voir [ici](#)
On peut aussi charger ce type de fichier avec la fonction « charger réglages ». Pour faciliter toutes ces opérations, il y a l'option « mise à jour URL source », qui essaie de trouver une version à jour de defsrcP.taho sur Internet. Je maintiens une version actuelle sous:

<http://www.dimitri-junker.de/defsrcP.taho>

Mais comme je voyage souvent et suis donc dans l'incapacité de changer ce fichier, j'ai développé un moyen indirect de télécharger ce fichier. Taho cherche un lien vers defsrc.taho sur la page:

http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Taho#Tiles_sources

Celui qui veut mettre à disposition son fichier defsrc.taho peut donc le copier n'importe où sur internet et ajoute un lien vers celui-ci sur la page sus-mentionnée.

Sur [ce Site](#) il y avait à peu près 275 versions de langue comme Overlays, ils sont supposés d'être utilisés avec la carte principale « No Label ». Mais ce site n'existe plus, si vous trouvez la nouvelle location dites-le moi.

~~Pour pas faire la liste des overlays trop grande j'ai seulement inclus les versions français, anglais et allemand. Mais c'est facile d'inclure une autre version. Pour cela trouvez d'abord la version qui vous voulez avoir sur le site susmentionné par exemple la version espagnol « osm-label-es » après éditer mydefsrc.taho. La il y a déjà:~~

```
_____<src>
_____<name>osm-labels-fr</name>
_____<url>http://a.www.toolserver.org/tiles/osm-labels-fr</url>
```

_____</src>

Alors ajouter le bloc:

_____<src>

_____<name>osm-labels-es</name>

_____<url>http://a.www.toolserver.org/tiles/osm-labels-es</url>

_____</src>

et vous pouvez faire des cartes espagnol.

3.10.c Validité du cache

Les tuiles OSM (256*256 Pixels) sont mises en cache dans les sous répertoires tah. Ceci implique que si le fichier s'y trouve déjà, et qu'il est âgé de moins de x jours, il ne sera pas téléchargé à nouveau. J'ai repris cette fonctionnalité de taho.pl, où la durée était fixée à 7 jours. Sur taho.exe on peut la modifier.

3.10.d programme de compression

Pour compresser les fichiers kmz et décompresser les fichier gz (cartes vectorielles) taho a besoin d'un programme de compression. En plus il faut rentrer le format des lignes de commandes. Bien sur il faut utiliser un garde-place pour les nom de fichier (\$Q,\$Z et \$L). Pour 3 programmes ce format est déjà dans taho:

Pour compresser les fichier kml:

- 7-zip (7za.exe): « a -tzip \$Z @\$L »
- Winrar: « a -afzip \$Z @\$L »
- Winzip: « -min -a \$Z @\$L »

Taho remplace le \$Z par le chemin du fichier kmz et \$L par le fichier de liste, qui contient tous les fichiers qui doivent être comprimés.

Pour décompresser les fichier gz:

- 7-zip (7za.exe): « x \$Q -o\$Z »
- Winrar: « x \$Q \$Z »
- Winzip: « -min -e \$Q \$Z »

Taho remplace le \$Q par la source (*.gz) et \$Z par le chemin de sortie.

Si une des lignes de commandes doit contenir un \$ il faut le remplacer avec \$\$.

Quelques programmes ont besoin de définir le type de compression comme zip.

3.11 Réglages

Les réglages effectués peuvent être sauvegardés pour être rechargés ultérieurement. Si l'enregistrement est fait sous le nom proposé par défaut par le programme, les réglages seront automatiquement rechargés au démarrage. Ces fichiers *.taho peuvent également être passés comme paramètres au programme. En spécifiant que les fichiers *.taho doivent toujours être ouverts avec ce programme, un simple double-clic suffit pour ouvrir taho avec la configuration de ce fichier. On peut charger des fichiers qui contiennent les coordonnées, ainsi que ceux qui contiennent les URL Source (voir [3.9.a](#)).

4 Format du fichier taho-source

Dans un fichier *.taho les source de cartes sont sauver dans le bloque <mapPubsrc> et <mapallsrc>. Pour les détails du format des fichiers taho voir [ici](#).

5 Expériences des utilisateurs

J'utilisai personnellement Glopus, mais depuis j'utilise des logiciel sous Android qui télécharges les cartes eu même j'utilise Taho très rarement. Alors si vous voulez que je fait des améliorations il faut me le dire.

6 Aspect juridique et source:

6.1 licence

Ce programme se trouve sous licence [GPL V3](#).

Une copie se trouve avec le programme. D'anciennes versions étaient placées sous CreativeCommon. Mais comme dans les versions à partir de V2 une bonne partie de taho.pl a été reprise et que celui-ci se trouve sous licence GPL, j'ai changé de modèle de licence. A partir de la version 4 ce programme est développé avec [QT-Creator](#). Il est lié dynamiquement à la Bibliothèque [QT](#) (V5.x) qui est sous la [LGPL V2.1](#).

La licence des cartes doit être respectée. Si par exemple vous publiez des cartes OSM il faut citer la source. Voir [OSM-FAQ](#). Pour des autres sources trouver les règles vous-même,

6.2 source

Puisqu'il y a maintenant un autre collègue, Jan Kovich, le code source sera maintenant distribué via [Github](#). Au premier niveau se trouvent dyj.pro et taho.pro et les répertoires Tahoe et myLibsQT. Dans les deux répertoires, il y a un .pro correspondant. Les premiers mentionnés sont encore identiques, mais si, à l'avenir, après le code source de [Dyjtrack](#) ou d'autres programmes sont aussi dans Github, dyj.pro produirait tous les programmes et Tahoe.pro seulement le seul.

Dans le dossier installation se trouvent les deux fichiers permettant à InnoSetup de créer les fichiers d'installation 32 ou 64 bits.

6.2.a Nomenclature des branches/comits

Pour chaque version binaire publiée, il doit exister un Commit correspondant, par exemple. 4.8. Etant donné que vous ne souhaitez pas publier une nouvelle version pour chaque petite modification, je vous suggère d'ajouter une première lettre au numéro de version pour chaque point de modification du numéro de version. Ainsi, 4.8a pour la première, puis 4.8b, ... et à la fin, 4.8 seulement.

Après de lier DYJTrack.exe, vous devez copier les dll... nécessaires avec Tahoe.exe, c'est très facilement avec l'outil windeployqt.exe. Ce programme se trouve chez moi sous : C: \ Qt \ 5.12.0 \ mingw73_64 \ bin \ windeployqt.exe Le chemin exact dépend évidemment de l'emplacement d'installation de QT et du kit choisi.

7 Histoire depuis version 3.00

4.12 du 31.8.2019

- Les textes allemands de mes propres bibliothèques n'ont toujours pas été traduits.

4.11 du 30.8.2019

- Tahoe peut désormais aussi charger des tuiles à partir de serveurs nécessitant une connexion, voir [ici](#)
- Les textes allemands de mes propres bibliothèques n'ont pas été traduits.

4.10 du 25.4.2019

- Téléchargements par exemple de defsrcP.taho ne fonctionnaient pas si le répertoire de destination n'existait pas. Maintenant, il est éventuellement généré

4.09 du 16.3.2019

- L'appel de bboxtool ne fonctionnait plus

4.08 du 1.3.2019

- Il y a une nouvelle "taille" de carte : QTOffline
- Les paramètres généraux (Edition / Parametre) sont maintenant stockés dans le Base de registre. Dans le fichier Tahoe, seules les propriétés du projet (toutes à partir de la fenêtre principale) sont sauver.
- Révisé dans le contexte de la partie précédente du stockage des propriétés.
- Depuis que Tahoe est installé depuis un certain temps par l'installateur, les options "chemin relatif", etc. n'ont aucun sens et finissent par s'envoler.
- améliorations de surface, par exemple les fenêtres sont maintenant redimensionnables.

4.07 du 6.1.2019

- Le chemin par défaut pour la création de cartes se trouve maintenant sous "Documents", car probablement le programme n'a pas autorisation d'écriture dans le chemin du programme.
- Nouveaux Métacaractère dans les URL sources, au lieu de \$x, en peut maintenant aussi utilisé {x} et \${x}, insensible à la casse également. Il existe également un nouvel Métacaractère pour les identifiants que vous recevez des sources auxquelles vous devez vous inscrire, tels que thunderforest et maptiler.
- Les URL sources ne sont maintenant stockées que dans les fichiers defsrcP.taho et mydefsrc.taho, et non plus dans le programme. Tahoe se souvient des sources à partir desquelles le fichier a été lu. Par conséquent, le fichier defsrcP.taho peut facilement être écrasé lors d'une mise à jour sans que mydefsrc.taho ne soit modifié. Cela rend également "Export Src" obsolète.
- Par conséquent, il doit maintenant aussi être marqué dans le fichier Tahoe, la source devant être utilisée par défaut. Ceci est fait par type = 100
- Échec du chargement d'une tuiles tentait précédemment de la remplacer par une tuiles de la source par défaut, mais cela n'apportait pas grand chose et était coûteux.
- de nombreuses URLs qui commençaient par http commencent maintenant par https
- Depuis l'installation de Tahoe avec un programme d'installation, les options pour les chemins n'ayant plus aucun sens, alors je les a supprimées
- La version publique de Tahoe écrit également un fichier journal dans le dossier % temp% et l'affiche en cas de problème de téléchargement. Jusqu'à présent, cela n'a rendu que la version de débogage
- corrigé d'autres petits bugs

4.06 du 10.6.2018

- Créer des cartes 8bit ne fonctionnait pas, c'est un problème de la bibliothèque QT utilisée. Mais il y a une fonction qui fonctionne, alors maintenant ça marche.

4.05 du 8.5.2018

- Il y a 2 URLs qui sont utiliser dans Tahoe, ils était:
<http://www.oche.de/~junker/OSM/taho/tna.png>
<http://www.oche.de/~junker/OSM/bbox-tool/bbox.html>
 Comme la Oche.de n'existe plus ces URL devrais été changer., ils sont maintenant sur:
<https://dimitrijunker.lima-city.de/OSM/> Ces URL sont maintenant configurable par les fichier *.taho.

4.04 du 4.8.2016

- Quelques sources ont disparu, d'autre ont une nouvelle URL, et il y a aussi des nouveaux..
- Le ménagement des sources obsolète a été changer, par exemple ils sont aussi dans les fichier *.taho

4.03 du 8.10.2015

- des erreurs du téléchargement des tuiles ajouter, par exemple si l'image est trop grand.
- Comme alternative aux carte de taille « libre » trop grand, j'ai ajouter des tailles 8k et 16k.
- Dans la lecture des coordonnées de bbox les limites sud et nord était renversé

4.02 du 31.8.2015

- On peut maintenant utiliser un répertoire locale comme source, utile par exemple pour combiner Taho avec [Maperitive](#)
- A partir de maintenant avec programme d'installation.

4.01 V2 du 20.8.15

- Dans le paquet bin il manquait encore une fois un dll. Autrement ni le programme ni le paquet Source sont changer.

4.01 du 23.7.2015

- Message Log améliorer
- les erreurs du téléchargement des tuiles n'était pas afficher.
- Les tuiles lonvia son sous un nouveaux URL. Pour des problème pareilles j'ai ajouter un estampille **temporelle** aux URL pour que taho peut décider si il faut utiliser celui du programme ou du fichier defsrcP.
- Il y avait un blocage du programme pendant le téléchargement des tuiles

4.00B V2 du 6.12.14

- Dans le paquet bin il manquait un dll. Alors ni le programme ni le paquet Source sont changer

4.00B du 1.12.14

- Première Version crée par QT-Creator. Alors le programme est presque écrit tous nouveaux, mais pour l'utilisateur il n'y a pas beaucoup de changement. Mais comme c'est seulement très peut tester il y a le B.

3.09 du 23.12.13

- La version 3.08 ne fonctionnais plus sous Windows XP. Et il manquait mfc120.dll. Ce deux problèmes devrait être résolu avec cette version.

3.08 du 21.12.13

- Adaptation a Visual Studio 2013 et Windows 8.1. Voir aussi. [Préface du version 3.08](#)
- Comme la site d'OSM-export n'était plus utilisable pour ce programme, j'ai adapter une autre site.

3.07 du 2.8.2013

- Éliminé les source Cycle1, Cycle2 et Osmarender. Pour être sur qu'ils ne rentrent pas par une fichier Taho il y a maintenant une liste noir.
- En Taille : « rien » les Overlay n'était pas charger

3.06 du 9.8.2012

- Si en sélectionnait les cartes vectoriel le bouton png.tile restait visible
- Une autre adaptation pour <http://www.wanderreitkarte.de/> : [user agent ID](#)

3.05 du 8.5.2012

- A cause d'un changement dans 3.03 la résolution 8192*8192 fonctionnait plus
- J'ai introdu des lignes 'vp' dans les fichiers de calibration fugawi.

3.04 du 3.9.2011

- Si il n'y avait pas de default.taho le nombre maximale de Threads était mis a 0.

3.03 du 1.8.2011

- Le nombre maximale de Threads peut être choisit maintenant voir [3.10a](#)
- Les cartes peuvent maintenant aussi reçoit l'extension png.tile par exemple pour osmtracker sous Android [s. 3.6d](#)
- On peut maintenant aussi produit des cartes de 256*256 Pixel [s. 3.6a](#)
- On peut maintenant aussi produit des cartes organiser dans les sous-répertoires voir [3.3a](#)

3.02 du 22.5.2011

- V3.01 produisait les fichiers de calibration faux.

3.01 du 16.2.2011

- seulement correction de quelques erreurs

3.00 du 15.2.2011

- Maintenant on peut télécharger aussi des cartes vectorielles et les data OSM.
- Principalement pour cela il était nécessaire de changer l'interface.

8 Erreurs connus et perspective

- Il y a probablement des problèmes avec des cartes qui passent le 180eme out des zones polaires
- Amélioration de la façon de définir des source dans les fichiers taho
- Amélioration de la façon de définir des zones sans Bbox-Tool
- Si votre français est meilleure que le miens svp corrigez les Erreur dans ce fichier et dans le programme.

9 Autres Programmes

9.1 Maperitive

Ceci est un programme avec un but similaire a celui de Taho, mais comme les deux programmes ont des forces différent ça peut être utiles de les combiner. Comme Maperitive est plus fort a la coté source, on peut d'abord ou télécharger ou rendre les tulliars avec ce programme est après utiliser ce répertoire comme source pour Taho (« [dir locale](#) ») qui a plus de possibilité d'export.

Dimitri Junker