

# IntraMaps Roam: Mobile Data Collection - Help

## Indice

[1. Creazione di un progetto](#)

[2. Funzionalità Geonota](#)

[3. Funzionalità Annotation](#)

[4. Gestione Layers](#)

[5. Gestione funzioni GPS](#)

[6. Funzionalità Import](#)

[7. Funzionalità Export](#)

---

## 1. Creazione di un progetto

Per creare un nuovo progetto avviare l'eseguibile “**Roam Config Manager.exe**”. All'apertura dell'interfaccia premere su “**New project**” e inserire un nuovo nome nella maschera di richiesta. Salvare il progetto premendo sul tasto in alto a sinistra “**Save Project**”.

[Torna su](#)

---

## 2. Funzionalità Geonota

Inizializzazione e creazione di nuovi modelli di geonote (form)

Oltre alle form di default già presenti nel sistema è possibile creare nuovi modelli di geonote.

Dal Configuration Manager di Roam selezionare il progetto e premere sul pulsante **“Open in Qgis”** e inserire, dal programma Qgis, i layer con i relativi attributi da associare alle geonote(form).

*E’ consigliato salvare le banche dati del progetto qgis nella sottodirectory “\_data” del relativo progetto creato. Salvare il progetto e chiudere Qgis.*

Ricaricare il progetto premendo su **“reload project”**, quindi abilitare i layer appena creati dalla lista visualizzata. Salvare il progetto premendo sul tasto in alto a sinistra **“Save Project”**.

Selezionare, dall’albero visualizzato a sinistra, la sotto cartella Forms del progetto e premere su **“New Form”**. Dare un nome alla nuova form.

Selezionare nel campo **“Capture Layer”** il layer relativo alla geonota che si vuole creare. Aggiungere gli attributi della form premendo su **“Add Attribute”** e associarli, tramite il campo **Field**, ai relativi attributi del layer valorizzando le varie proprietà tra cui **Control**, per il tipo di dato.

Salvare, infine, il progetto premendo sul tasto in alto a sinistra **“Save Project”**.

## **Creazione di una geonota**

Avviare Roam con l’eseguibile **“Roam.exe”** e scegliere dalla lista mostrata il progetto su cui creare geonote.

Il sistema mostrerà la schermata principale dell’applicazione.

Nel menù in alto scegliere il modello di geonota (tra quelle presenti di default o quelle create ad hoc come descritto nel paragrafo precedente), che si vuole creare. La geonota può avere tre tipi di geometrie: Puntuale, Lineare, Poligonale. Per inserire un vertice della geometria premere sul punto della mappa oppure ottenere, dal GPS, il punto dalla posizione corrente premendo sul tasto **“GPS Capture”** (Per quest’ultimo bisogna prima abilitare il dispositivo col tasto **“Enable GPS”** e attendere il responso positivo)

Un volta inserita la **geometria** della geonota sulla mappa, il sistema mostrerà una maschera dove valorizzare gli **attributi**, precedentemente definiti. Sarà possibile inserire attributi di tipo numerico, testuale oppure allegare un’**immagine**, scelta o dal dispositivo, o catturata dalla fotocamera oppure ottenere uno screenshot della mappa corrente. E anche possibile allegare un file generico selezionandolo dal file system del dispositivo. Salvare la geonota premendo il tasto **“Salva”**.

## Visualizzazione di una geonota

Premere il pulsante “Select” dal menù in alto quindi selezionare la geonota sulla mappa; si aprirà un pannello a sinistra con la lista degli attributi inseriti per quel elemento. Per gli attributi multimediali è possibile, cliccando sul nome del file, visualizzare l’anteprima e aprire il file.

## Modifica di una geonota

Premere il pulsante “Select” dal menù in alto quindi selezionare la geonota sulla mappa; si aprirà un pannello a sinistra con la lista degli attributi inseriti per quel elemento. Premere sul tasto modifica e modificare gli attributi mostrati in una maschera di inserimento. Salvare le modifiche con il tasto “Salva”.

## Cancellazione di una geonota

Premere il pulsante “Select” dal menù in alto quindi selezionare la geonota sulla mappa; si aprirà un pannello a sinistra con la lista degli attributi inseriti per quel elemento. Premere sul tasto modifica e cancellare la geonota tramite il tasto “Delete”.

[Torna su](#)

---

## 3. Funzionalità Annotation

Questo tool permette il disegno di elementi geometrici a mano libera sulla mappa.

### Prerequisito

Alla creazione di un nuovo progetto attraverso il programma “**Roam Config Manager**”, (descritta nel Capitolo “Creazione nuovo progetto”) sarà creata in automatico una cartella del progetto con tutti i file necessari e utili alla funzionalità Annotation.

Questi dati includono, tra l’altro, nella sotto-directory “\_data”, un file database “**annotation.sqlite**” che contiene i layer “*annotation\_point*”, “*annotation\_line*” e

“*annotation\_polygon*” in cui saranno memorizzati gli elementi disegnati. Inoltre il file di progetto Qgis (.qgs) includerà di default i suddetti layer con le relative tematizzazioni.

## Creazione annotation

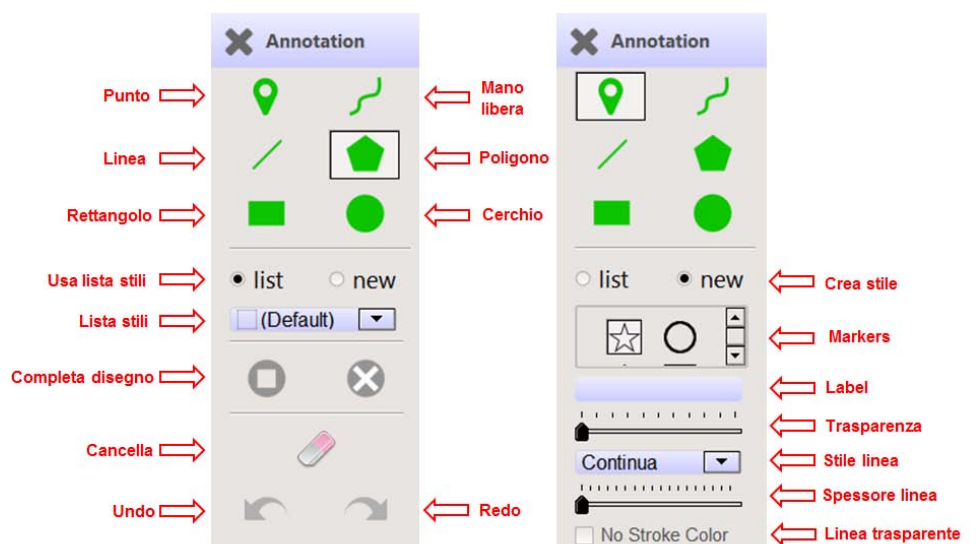
Avviare **Roam** e scegliere dalla lista il progetto su cui disegnare le annotation.

Il sistema verificherà la presenza dei file necessari al funzionamento del tool (vedi paragrafo precedente).

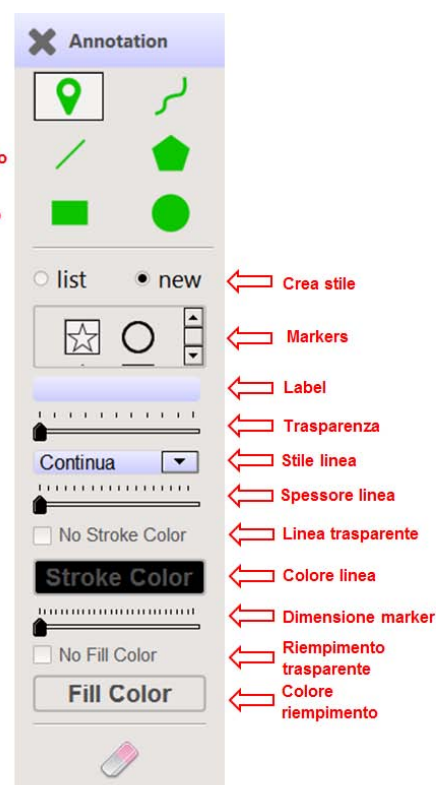
Cliccando sul pulsante “**Annotation**” presente nel menù in alto, si attiverà la funzione Annotation e la relativa toolbar Annotation in cui sono disponibili i comandi utili al disegno.

Ogni strumento prevede la possibilità di scegliere uno stile (di Default o creato in precedenza) tramite una lista che apparirà nel caso in cui sia selezionata la voce “*list*”.

Selezionando la voce “*new*”, invece, saranno visualizzati tutti gli strumenti necessari per la definizione di uno nuovo stile, quali: markers, label, trasparenza, stile linea, spessore linea, colore linea, dimensione marker e colore riempimento (Figura 2). Una volta scelto il setting basterà disegnare un elemento per salvare lo stile, la visualizzazione passerà in modalità “*list*” e verrà selezionato lo stile appena creato.



(Figura 1)



(Figura 2)

## **Punto**

Selezionare l'icona "*Punto*" (Figura 1) e scegliere uno stile dalla lista o crearne uno ex novo selezionando la voce "*new*" (Figura 2), quindi cliccare semplicemente sulla mappa nel punto desiderato.

Per il disegno puntuale il tasto destro è disabilitato.

## **Disegno a mano libera**

Selezionare l'icona "*Mano libera*" (Figura 1) e scegliere uno stile dalla lista o crearne uno ex novo selezionando la voce "*new*" (Figura 2). Posizionarsi, quindi, nel punto di partenza sulla mappa e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse disegnare il tracciato desiderato. Per terminare l'elemento rilasciare il pulsante del mouse.

## **Linea Spezzata**

Selezionare l'icona "*Linea*" (Figura 1) e scegliere uno stile dalla lista o crearne uno ex novo selezionando la voce "*new*" (Figura 2). Posizionarsi, quindi, sulla mappa nel punto di partenza dove inserire il primo vertice e cliccare il tasto sinistro del mouse. Spostarsi sulla mappa e inserire, cliccando col tasto sinistra del mouse, tutti gli altri vertici che compongono la linea spezzata. Per terminare cliccare il tasto destro del mouse oppure cliccare sull'icona "*Completa Disegno*" (Figura 1) della toolbar.

*Per completare il disegno inserire almeno 2 vertici.*

## **Poligono**

Selezionare l'icona "*Poligono*" (Figura 1) e scegliere uno stile dalla lista o crearne uno ex novo selezionando la voce "*new*" (Figura 2). Posizionarsi, quindi, sulla mappa nel punto di partenza dove inserire il primo vertice e cliccare il tasto sinistro del mouse. Spostarsi sulla mappa e inserire, cliccando col tasto sinistra del mouse, tutti gli altri vertici che compongono il poligono. Per terminare cliccare il tasto destro del mouse oppure cliccare sull'icona "*Completa Disegno*" (Figura 1) della toolbar.

*Per completare il disegno inserire almeno 3 vertici.*

## **Rettangolo**

Selezionare l'icona "*Rettangolo*" (Figura 1) e scegliere uno stile dalla lista o crearne uno ex novo selezionando la voce "*new*" (Figura 2). Posizionarsi, quindi, sulla mappa nel punto di partenza dove inserire il primo vertice e cliccare il tasto sinistro del mouse. Spostarsi sulla mappa e inserire, cliccando col tasto sinistra del mouse, il secondo vertice così da ottenere il primo lato. L'inserimento del terzo vertice sarà fatto in maniera guidata per garantire la perpendicolarità dei lati del rettangolo. A questo punto il quarto vertice sarà inserito in maniera automatica e il disegno sarà completato.

## Cerchio

Selezionare l'icona "Cerchio" (Figura 1) e scegliere uno stile dalla lista o crearne uno ex novo selezionando la voce "new" (Figura 2). Posizionarsi, quindi, sulla mappa per inserire il centro del cerchio e cliccare il tasto sinistro del mouse. Spostandoci sulla mappa possiamo determinare la lunghezza del raggio e fissarlo cliccando, infine, il tasto sinistro del mouse.

## Undo e Redo

Per gli elementi di tipo "Linea Spezzata", "Poligono", "Rettangolo" e "Cerchio" sono disponibili i comandi "Undo" e "Redo" (Figura 1) per annullare o ripristinare l'inserimento dei vertici nella fase di disegno di un elemento.

## Completa disegno

Il comando "Completa disegno" (Figura 1) permette di completare il disegno di un elemento in corso.

## Cancella

Selezionare il comando "Cancella" (Figura 1) e cliccare sull'elemento disegnato che si desidera cancellare. Il sistema evidenzierà l'elemento e chiederà la conferma di cancellazione. Se vengono selezionati più elementi, la richiesta viene fatta per ognuno di essi.

*Il comando permette di eliminare solo elementi dei layers utilizzati per le annotation (annotation\_point, annotation\_line e annotation\_polygon).*

[Torna su](#)

---

## 4. Gestione Layers

Questo tool permette di gestire la visualizzazione dei layers del progetto.

Avviare Roam e scegliere dalla lista il progetto desiderato. Cliccando sul pulsante "Layers" presente nel menù in alto si aprirà una finestra di dialogo contenente tutti i layer del progetto presenti in mappa. Quelli visibili avranno il flag attivo. Per attivare/disattivare la visualizzazione di un layer attivare/disattivare il relativo flag. Cliccando nuovamente sul pulsante "Layers" la finestra di dialogo verrà chiusa.

[Torna su](#)

---

## 5. Gestione funzioni GPS

Per gestire le funzioni GPS selezionare dal menù principale la voce “Settings”. L’applicazione mostrerà, nel pannello “GPS”, le opzioni gestibili per tale funzionalità.

### **Connect via**

Permette di scegliere la porta del dispositivo GPS.

### **Zoom to my location when GPS enabled**

Opzione da selezionare se si vuole ottenere lo zoom sulla propria posizione quando la funzionalità GPS viene attivata.

### **Force map to follow GPS location**

Forza lo zoom sulla posizione GPS.

### **Enable GPS Loggin**

Abilita la funzionalità di tracking, verrà memorizzata la posizione istantaneamente.

***NB. Per abilitare questa funzionalità bisogna che nel file progetto Qgis sia presente un layer puntuale con nome “gps\_log”.***

[Torna su](#)

---

## 6. Funzionalità Import

Per importare un progetto, selezionare dal menù principale la voce “**Import**”. Selezionare quindi la directory che contiene il progetto che si vuole importare e premere il tasto “Import”.

[Torna su](#)

---

## 7. Funzionalità Export

Aprire il progetto che si vuole esportare scegliendolo dalla lista dei progetti. Selezionare la voce “**Export**” dalla barra del menù a sinistra, scegliere la directory dove esportare il progetto e quindi premere il tasto “Export”.

[Torna su](#)