

OpenJUMP

Gestionnaire de vues

(2021-04-12 Michaël Michaud)

History :

1.0.0 : adaptation à OpenJUMP 2

0.3.4 : petit nettoyage dans le code

0.3.3 : permet maintenant d'enregistrer une thématique basée sur différents types d'attributs

0.3.2 : correction d'un bug empêchant le changement de la vue située tout en bas de la liste

0.3 : ajout d'un bouton avec des icônes dédiées pour remplacer ou déplacer une vue du jeu de vues

0.2 : remplacement de la liste déroulante par un menu et une barre d'outils traditionnels pour les opérations « Nouveau/Ouvrir/Enregistrer/Enregistrer sous ». Ajout de la persistance des styles Vertex et ColorTheming.

0.1 : version initiale.

1 Introduction

Le gestionnaire de vues est utilisé pour sauvegarder un jeu constitué de plusieurs légendes différentes applicables à une carte ou projet. Pour l'utiliser, aller dans Extension > Gestionnaire de vues.

Dans le contexte de cette extension,

- une **vue** désigne un ou plusieurs styles applicables à une ou à plusieurs couches du projet.
- un **jeu de vues** désigne un ensemble de vues décrites dans un fichier xml et accessibles via l'extension « gestionnaire de vues ». L'application de l'une des vues au projet courant aura pour effet de remplacer les styles courants de toutes les couches dont le nom correspond.

Sans cet outil, on peut facilement sauvegarder les styles associés aux couches d'un projet (en sauvegardant le projet), mais il n'est pas possible :

- de sauvegarder plusieurs styles pour une même couche ou
- d'associer un style à plusieurs jeux de données

Pour ajouter une vue au jeu de vue courant, il suffit de modifier les styles courants et quand on est satisfait du résultat, d'ajouter la vue courante au jeu de vue. Il ne faut pas oublier d'enregistrer le résultat dans un fichier avant de quitter.

Un jeu de vues est sauvegardé dans un fichier au format xml spécialement conçu pour pouvoir facilement être mis à jour manuellement (sans passer par l'interface d'OpenJUMP).

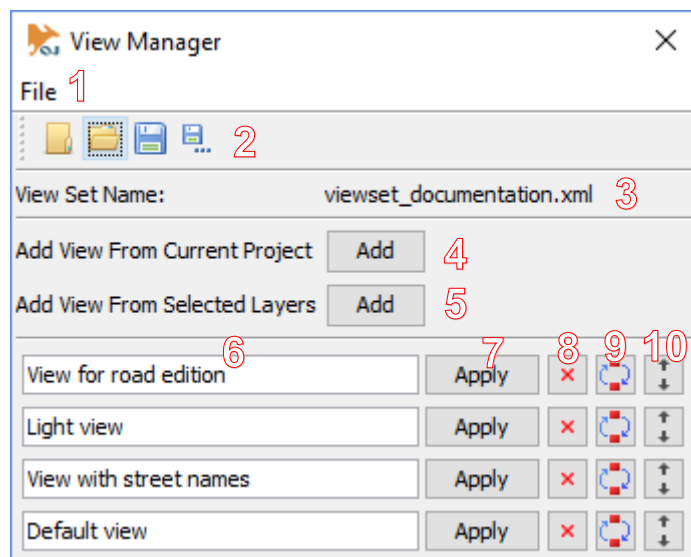
Quand un jeu de vues contient plus d'une vue, l'application d'une des vues peut changer entièrement la légende de la carte (l'ensemble des styles).

Maintenant, regardons comment utiliser un style dans plusieurs couches de noms différents. Créez par exemple un style pour la couche « route ». Si vous voulez l'appliquer aux couches

« routes_principales », « routes_secondaires », ou « route_01 », « route_02 », vous pouvez l'associer à une couche dont le nom contient des joker (route*), ou pour encore plus de souplesse, utiliser comme nom de couche une expression régulière placée entre '/' (/route.*).

Pour les étiquettes et les styles thématiques, il faut bien sûr que l'attribut soit présent dans le schéma de la couche.

2 Features



1 et 2 – Menu et barre d'outils ont les mêmes quatre commandes :

- **Nouveau** : crée un nouveau « jeu de vues »
- **Ouvrir** : ouvre un jeu de vues enregistré dans un fichier. Un fichier « jeu de vues » est un fichier xml. Le répertoire par défaut contenant ces fichiers est lib/ext/views.
- **Enregistrer** : enregistrer les dernières modifications d'un jeu de vues déjà enregistré sous forme de fichier.
- **Enregistrer sous** : enregistrer un nouveau jeu de vues dans un fichier

3 – Nom du jeu de vues : s'il n'est pas encore sauvegardé, le nom du jeu de vues courant est écrit en rouge. Si le jeu de vues courant (en mémoire) est le reflet exacte du fichier sous-jacent, son nom figure en noir.

4 – Ajouter la vue courante : ajouter la vue composée de tous les styles définis pour le projet courant. L'ajout d'une vue ajoute une ligne dans le panneau du bas. Donner un nom approprié à cette vue.

5 – Ajouter les couches sélectionnées : agit comme la commande précédente, mais crée une vue où seuls le nom des couches sélectionnées et leur style sont définis. Lorsque cette vue est appliquée au projet, les autres couches restent inchangées.

6 – Nom des vues : dans le panneau du bas, chaque ligne correspond à une vue et commence par une zone modifiable permettant de changer le nom de la vue.

7 – Appliquer : bouton pour appliquer une vue (c'est à dire un ensemble de styles) au projet.

8 – Supprimer : bouton permettant de supprimer une vue du jeu de vues.

9 – Remplacer : remplace une vue par la vue constituée de tous les styles courants ou d'une

partie des styles courants (ceux des couches sélectionnées).

10 – Déplacer : déplacer une vue vers le haut ou vers le bas dans le jeu de vues.