

Aide ADDRESS

Table des matières

A.	Portail d'accès à ADDRESS.....	2
B.	Module Cartographie	3
1.	StreetView	3
2.	Localiser un lieu.....	4
3.	Rechercher un objet réseau	4
4.	Sélectionner un objet réseau	4
5.	Mesurer une distance ou une aire	5
6.	Imprimer au format PDF.....	5
7.	Dessiner des annotations	5
8.	Construire et modifier des objets réseaux.....	6
9.	Affichage de coordonnées.....	6
10.	Gestion des couches.....	7
	Annexe 1 : saisie des références	8
	Annexe 2 : Créer un nouveau réseau	9
1.	Positionner les objets ponctuels	9
2.	Tracer objets linéaires (réseaux)	9
	Annexe 3 : Modifier un réseau existant	10
1.	Modifier les objets ponctuels.....	10
2.	Modifier les objets linéaires (réseaux)	10

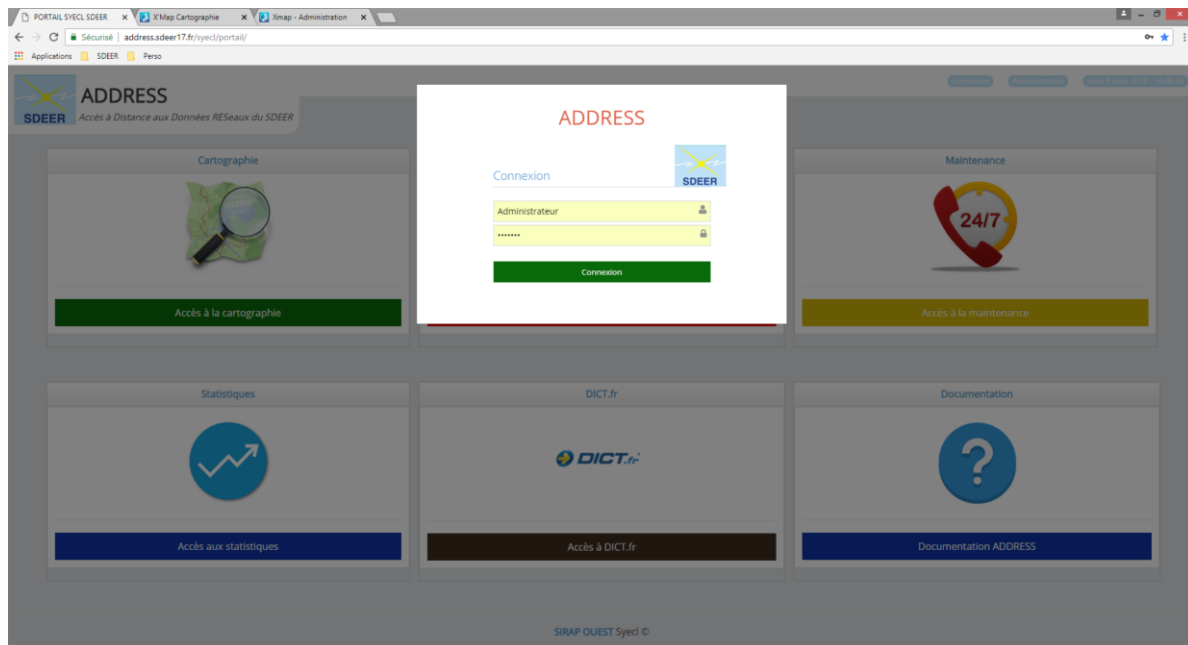
A. Portail d'accès à ADDRESS

Navigateur à utiliser de préférence : Google Chrome

Minimum de débit Internet pour un bon fonctionnement : 1Mbit/s

Adresse : <https://address.sdeer17.fr>

Identifiants et mots de passe : fournis par mail et strictement confidentiels

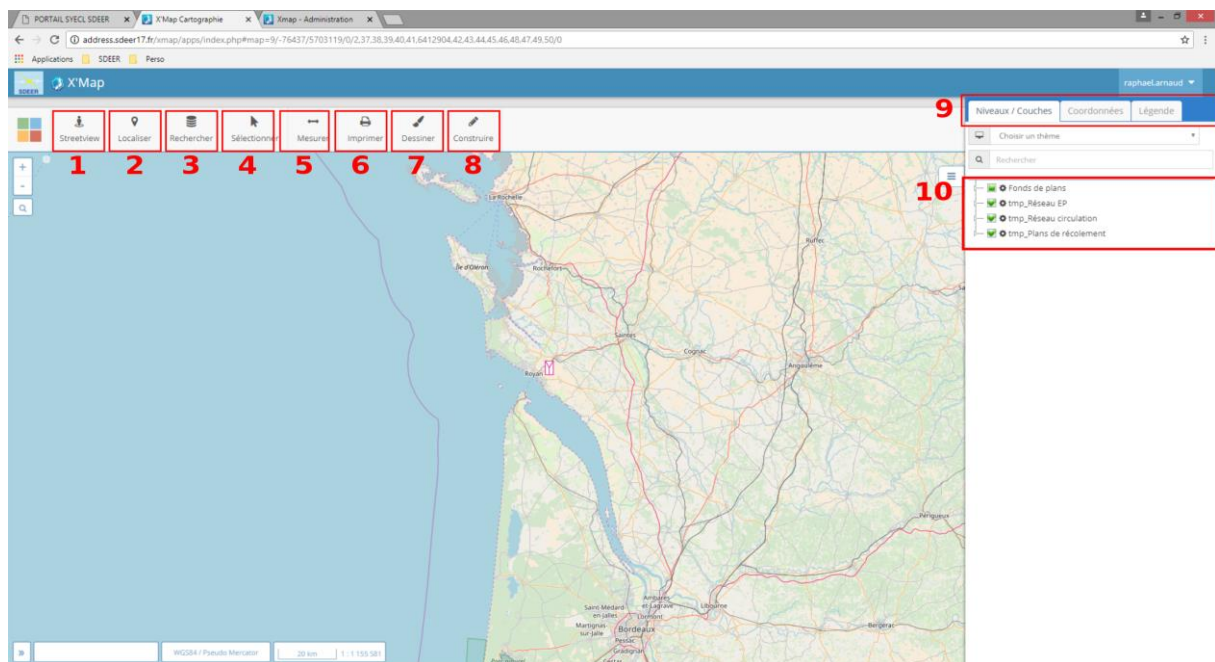


Vous aurez alors accès aux modules décrits ci-après selon les droits attribués par l'administrateur SIG du SDEER.

B. Module Cartographie

Le module cartographie permet de rechercher des adresses ou des objets réseaux (1 à 3), sélectionner ces objets et consulter leur détail (4), mesurer des distance et des aires (5), imprimer selon des modèles préétablis (6), dessiner des objets temporaires (7) et enfin créer ou modifier des objets réseaux (8).

Le système permet également de connaître la position X/Y dans plusieurs systèmes de projection (9) et d'afficher ou cacher des couches de données (10).



1. StreetView



Choisir l'outil Google StreetView puis cliquer sur une rue ou une place (1) : la vue StreetView correspondante s'affiche (2).

Lorsque l'on déplace la vue dans Google StreetView, le point se déplace automatiquement.

NB : S'il n'y a pas de vue Google StreetView à la position demandée, le système indique une erreur.

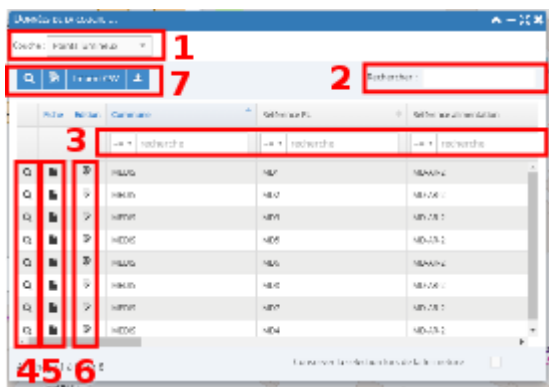
2. Localiser un lieu



Saisir une adresse dans la barre de recherche puis cliquer sur la loupe pour valider (1).

A noter que l'outil de localisation est accessible à tout moment sous la forme d'une icône en haut à gauche de la carte (2).

3. Rechercher un objet réseau

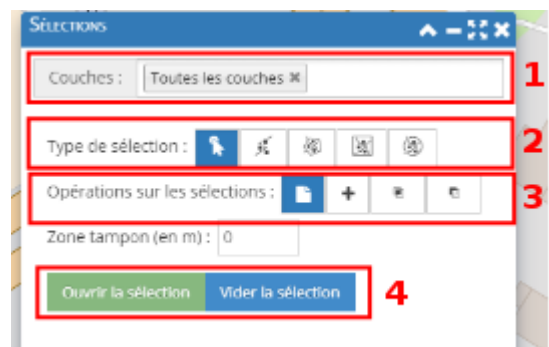


Choisir la couche de données à interroger (1) et rechercher la valeur souhaitée dans toutes les colonnes (2) ou une colonne ciblée (3).

On peut alors zoomer sur le résultat obtenu (4), ouvrir la fiche attributaire (5) et modifier les informations (6).

Il existe aussi des outils avancés (7) permettant de zoomer sur la sélection, modifier des attributs en communs (comme réattribuer des points sélectionnés à une nouvelle armoire) ou exporter les données.

4. Sélectionner un objet réseau



Par défaut le système sélectionne tous les objets de toutes les couches, mais il est possible de filtrer les couches à sélectionner (1).

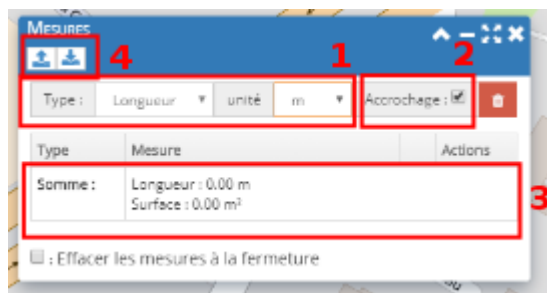
La sélection peut se faire objet par objet, par ligne, par polygone, par rectangle englobant ou par zone tampon autour d'un point (2).

Par défaut une nouvelle sélection est créée à chaque fois, mais il est possible d'ajouter ou d'exclure des objets à la liste en cours (3).

Il est possible d'ouvrir la ou les fiches attributaires de la sélection ou la vider pour remettre à 0 (4).

NB : si le système localise plusieurs objets au même endroit, il proposera à l'utilisateur de naviguer entre chaque couche de données et chaque objet concerné.

5. Mesurer une distance ou une aire



Il est possible de mesurer une distance ou une autre en mètres ou kilomètres (1). Par défaut les mesures s'accrochent aux objets réseaux (2).

Chaque mesure réalisée par l'utilisateur s'ajoute dans le tableau et est modifiable individuellement (3).

Il est possible d'exporter ses mesures ou d'importer un fichier existant (4). NB : la couche de mesure s'effacera à la déconnexion de l'utilisateur.

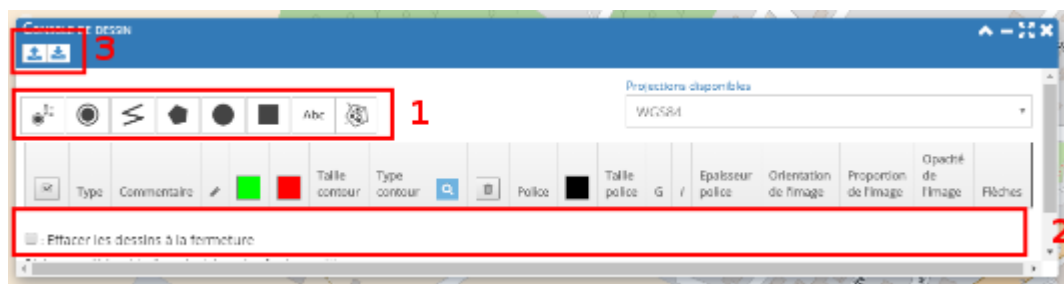
6. Imprimer au format PDF



Le système dessine sur la carte l'emprise du plan à imprimer (1).

L'utilisateur entre alors les paramètres généraux (2) et les paramètres avancés s'il le souhaite (3).

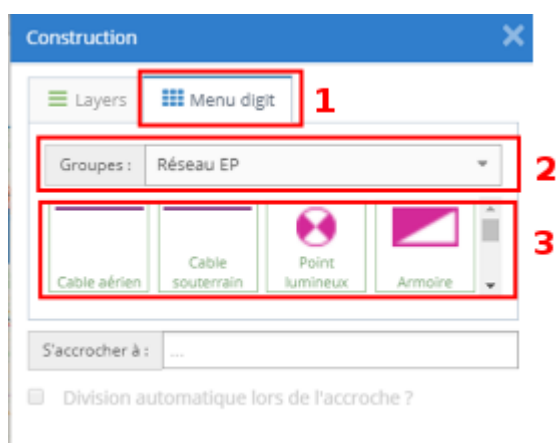
7. Dessiner des annotations



Il est possible de dessiner différents éléments (1) : point, ligne, polygone, texte et coordonnées géographiques. Chaque objet dessiné (2) peut être modifié : texte, couleurs, police, épaisseur, flèches... Comme pour les mesures les dessins peuvent être exportés et importés (3).

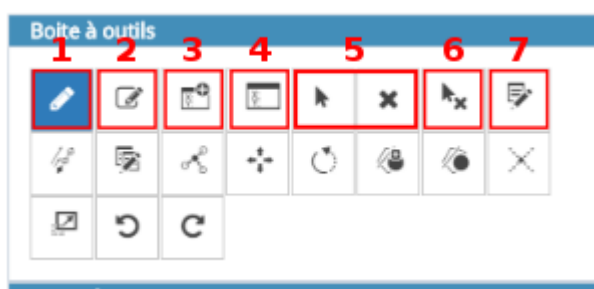
NB : la couche de dessin s'effacera à la déconnexion de l'utilisateur.

8. Construire et modifier des objets réseaux



Sélectionner l'onglet « Menu digit » (1), choisir « Réseau EP » ou « Réseau circulation » (2) puis cliquer sur le type d'objet à créer ou modifier (3)

A la sélection du type d'objet, les outils de création et d'édition apparaissent, les principaux sont les suivants :



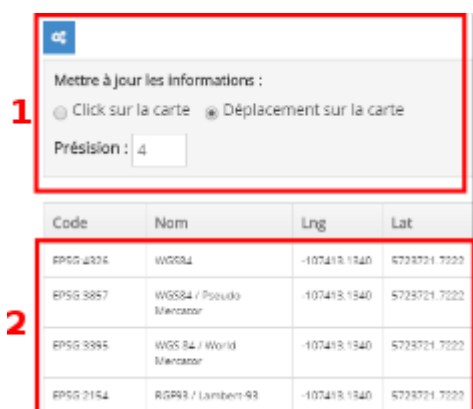
Créer un objet en le positionnant sur la carte (1) ou en entrant ses coordonnées X/Y (3).

Modifier la position d'un objet en le positionnant sur la carte (2), en entrant ses coordonnées X/Y (4) ou simplement ses attributs (7).

Supprimer un objet en cliquant dessus (6) ou plusieurs objets en les ayant préalablement sélectionnés (5).

NB : le système empêche la saisie de doublons dans les références et impose certaines informations.

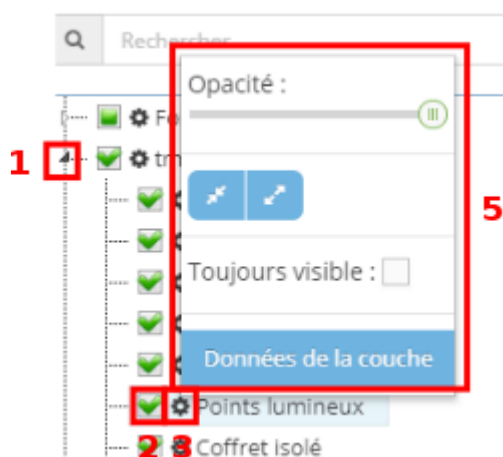
9. Affichage de coordonnées



Choix du type d'affichage des coordonnées (1) : au clic ou au déplacement sur la carte ainsi que de la précision (nombre de chiffres après la virgule).

Affichage des coordonnées X/Y dans différents systèmes de projection (2).

10. Gestion des couches



Ouverture du groupe de couches (1) pour visualiser chaque donnée, l'afficher ou non (2) et voir son paramétrage (3).

NB : cocher la case « Toujours visible » et dé-zoomer pour des couches contenant beaucoup de données (comme les points lumineux) ralentira considérablement l'affichage de la carte.

NB : les « Données de la couches » pointent vers le même outil que « Rechercher »

Annexe 1 : saisie des références

Les références des objets doivent être construites selon les règles suivantes :

Référence SDEER	Construction	Exemple
Armoires	Code commune & « -AR- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Armoire n° 15 de la commune de Saujon : SJ-AR-15
Câble souterrain	Code commune & « -CS- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Câble souterrain n° 15 de la commune de Saujon : SJ-CS-15
Câble aérien	Code commune & « -CA- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Câble aérien n° 15 de la commune de Saujon : SJ-CA-15
Relais	Code commune & « -RE- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Relais n° 15 de la commune de Saujon : SJ-RE-15
Points lumineux	Code plaquette (correspondant à la plaquette en pied de mat)	Point lumineux n° 15 de la commune de Saujon : SJ15
Coffret	Code commune & « -CF- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Coffret n° 15 de la commune de Saujon : SJ-CF-15
Point de coupure	Code commune & « -PC- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Point de coupure n° 15 de la commune de Saujon : SJ-PC-15
Illuminations isolées	Code commune & « -II- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Illumination isolée n° 15 de la commune de Saujon : SJ-II-15
Disjoncteur différentiel	Code commune & « -DD- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Illumination isolée n° 15 de la commune de Saujon : SJ-DD-15
Contrôleurs	Code commune & « -CT- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Contrôleur n° 15 de la commune de Saujon : SJ-CT-15
Feux de circulation	Code commune & « -FE- » & numérotation incrémentielle (à partir de 1), sur la commune	Feu de circulation n° 15 de la commune de Saujon : SJ-FE-15

Annexe 2 : Créer un nouveau réseau

1. Positionner les objets ponctuels

Utiliser de préférence la photo aérienne pour positionner au mieux les objets ponctuels (notamment les points lumineux dont l'ombre est généralement visible) :

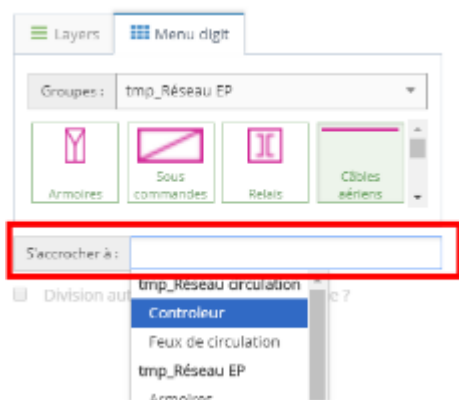


Attention : le système n'autorise pas la saisie de doublons dans les références (voir annexe 1) et certaines informations doivent être obligatoirement saisies (notamment la référence d'une armoire/relais/sous-commande alimentant électriquement un point lumineux).

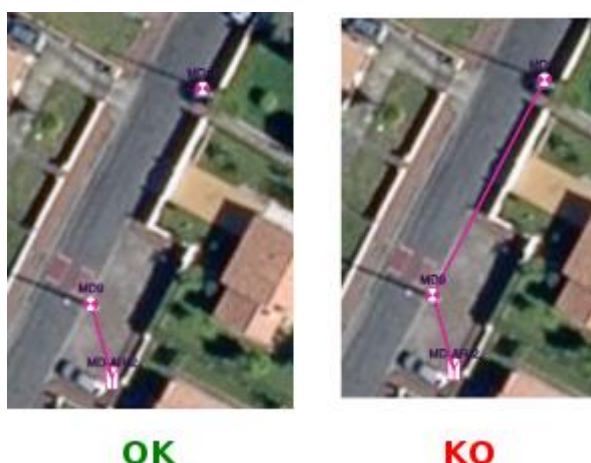
2. Tracer objets linéaires (réseaux)

Une fois tous les objets ponctuels dessinés, on peut alors tracer les câbles entre chaque point en veillant à :

Activer l'accrochage sur tous les objets réseaux :



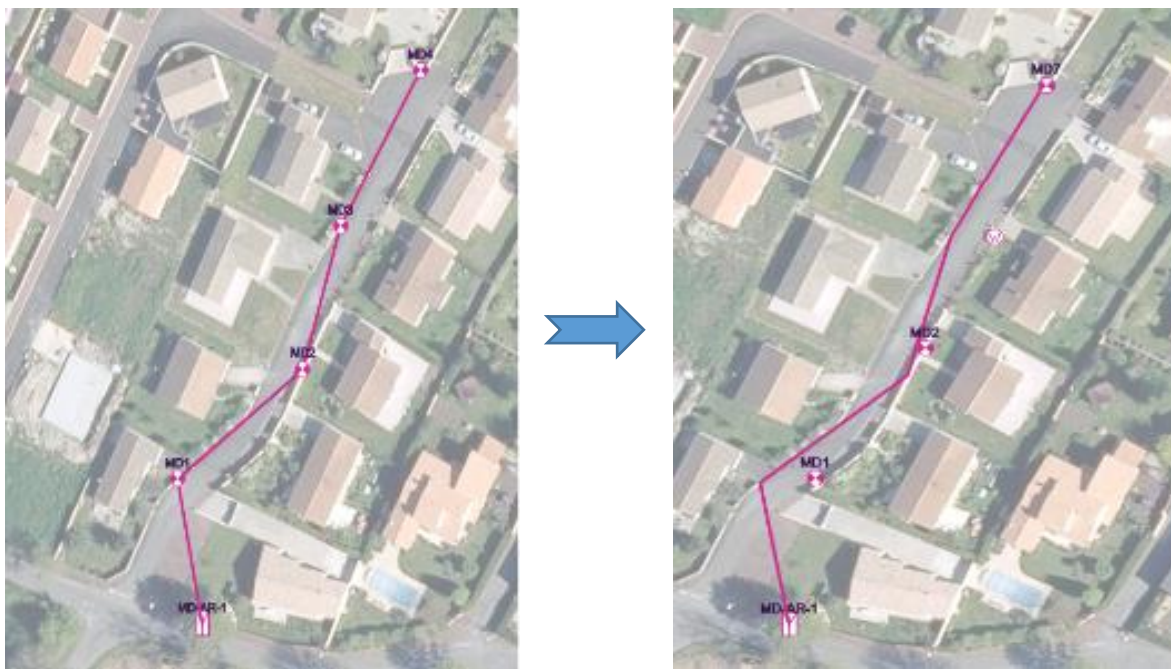
Tracer un tronçon d'un objet à l'autre :



Annexe 3 : Modifier un réseau existant

1. Modifier les objets ponctuels

Comme pour la création de réseau, utiliser de préférence la photo aérienne pour effectuer les modifications. Commencer par déplacer, modifier les attributs et supprimer les objets ponctuels à rectifier :



2. Modifier les objets linéaires (réseaux)

Une fois les objets ponctuels modifiés, déplacer les objets linéaires en respectant les mêmes consignes que pour la création :

