## Méthode de travail sous QGIS

Le SDEER **propose au titulaire une méthode** **sous QGIS** articulée autour de 5 étapes :

* Préparer son environnement de travail,
* Récupérer les câbles du DXF,
* Positionner les points (ARM, RE, PL…),
* Compléter les informations des câbles,

A noter que cette **méthode n’est pas obligatoire** : si le titulaire trouve **d’autres méthodes et outils arrivant au même résultat** il est libre de les utiliser. Il en **informera toutefois le SDEER en amont de toute production** afin qu’il s’assure de la **qualité de livrables**.

Pour information la procédure a été réalisée sous **QGIS 3.4.2 « Madera ».** Le SDEER recommande donc au titulaire **d’utiliser la même version** afin de limiter au maximum les problèmes d’incompatibilités.

#### Préparer son environnement de travail

|  |
| --- |
| **A1 - Copier le dossier et ouvrir le fichier plan\_sig.qgz** |
| La première étape consiste simplement à **copier le dossier contenant les fichiers et à le renommer avec le numéro du dossier LEGOS**.  Pour information le QGZ contient **plusieurs fonds de plans** pour aider le titulaire à **se localiser.** Ces fonds de plan sont accessibles :   * **Par le Web** : si le poste dispose d’une connexion internet sans protections particulières  (filtrage, pare-feu…), * **En local** : si le poste ne dispose pas d’une connexion internet à condition de les avoir récupéré auprès de l’administrateur SIG du SDEER   A noter également que ces **fonds de plans ne sont pas compatibles avec des données de classe A** : l’information des **plans semblera « décalée » par rapport à ces fonds de plans** mais c’est **le fonds de plan qui est décalé par rapport aux données des plans**. En cas de question le titulaire pourra contacter l’administrateur SIG s’il a des questions.  La carte est **centrée par défaut sur la Charente Maritime** et s’ouvre en double cliquant sur le fichier « plan\_sig.qmz ». |

#### Récupérer les câbles du DXF

|  |  |
| --- | --- |
| **B1 – Ouvrir le DXF dans QGIS** | |
| **1**  **2** | Glisser le fichier (1) dans la zone de carte (2) |
|  | Choisir les ou les types d’objets de la couche LineString |
|  | Choisir le système de projection des données en entrée  **NB** : si le système de projection utilisé pour les données n’est pas choisi, ces dernières ne se superposeront pas correctement. |
|  | Une fois les données ouvertes : faire un clic droit dans la gestion des couches >Zoomer sur la couche |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **B2 – Filtrer et sélectionner les entités dans le DXF** | | |
| **1** | **2** | Afin de mieux lire la carte et ne visualiser que les câbles, on peut utiliser la fonction « Filtrer » (1) pour écrire une expression qui ne fasse apparaitre que ces deniers (2). |
| **2**  **1** | | On peut alors activer l’outil de sélection (1) et sélectionner tous les câbles apparaissant à l’écran (2). |

|  |  |
| --- | --- |
| **B3 – Copier les entités sélectionnées dans le DXF** | |
|  | Menu Editer > Copier les entités (ou CTRL + C) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **B.4 – Activer la couche du SQLITE en mode édition et coller les entités du DXF** | | |
| **2**  **1** | **3**    **4** | Faire un clic droit sur la couche SQLITE correspondante (1) et la passer en mode édition (2)  Coller les entités à l’aide du menu Editer > Coller les entités (ou CTRL + V) (3) avant d’enregistrer les modifications (4) |

#### Positionner les points (ARM, RE, PL …)

|  |  |
| --- | --- |
| **C.1 – Positionner un objet ponctuel** | |
| **3**  **2**  **1** | Activer l’édition sur la couche concernée (ici les points lumineux) avec la même procédure qu’en B4.  Sélectionner l’outil « Ajouter une entité ponctuelle » (1) et la positionner sur le câble (2).  **NB** : un système d’accrochage d’objets est normalement activé dans le projet QGIS, vous devriez donc sentir une « aimantation » en vous approchant d’un sommet ou un segment et un carré violet devrait apparaitre (3). |
|  | Au clic gauche de la validation, un formulaire pour compléter les attributs s’ouvre, vous pouvez alors saisir toutes les informations.  **NB** : les attributs obligatoires sont indiqués par un fonds jaune  La gestion de la liaison points lumineux/luminaires et armoires/départs est un peu différente mais le système est toujours le même : activation de l’édition, modifications, enregistrement. |
| Il vous faudra répéter ces opérations pour chaque objet ponctuel à dessiner (points lumineux, armoires, relais, boite de jonction, prise guirlande…) | |

#### Compléter les informations des câbles

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **D1 – Modifier des informations attributaires** | | |
| **3**  **2**  **1** | **4** | Une fois tous les ponctuels positionnés et complétés, on peut alors modifier les informations des câbles en les sélectionnant dans la liste des couches (1), en activant l’outil pour « Identifier les entités » (2) et cliquer sur le premier câble (3).  La fenêtre de saisie des attributs s’ouvre (4) et on peut modifier les informations (si le mode édition est bien activé sur la couche). |