

Fiche utilisateur Umap

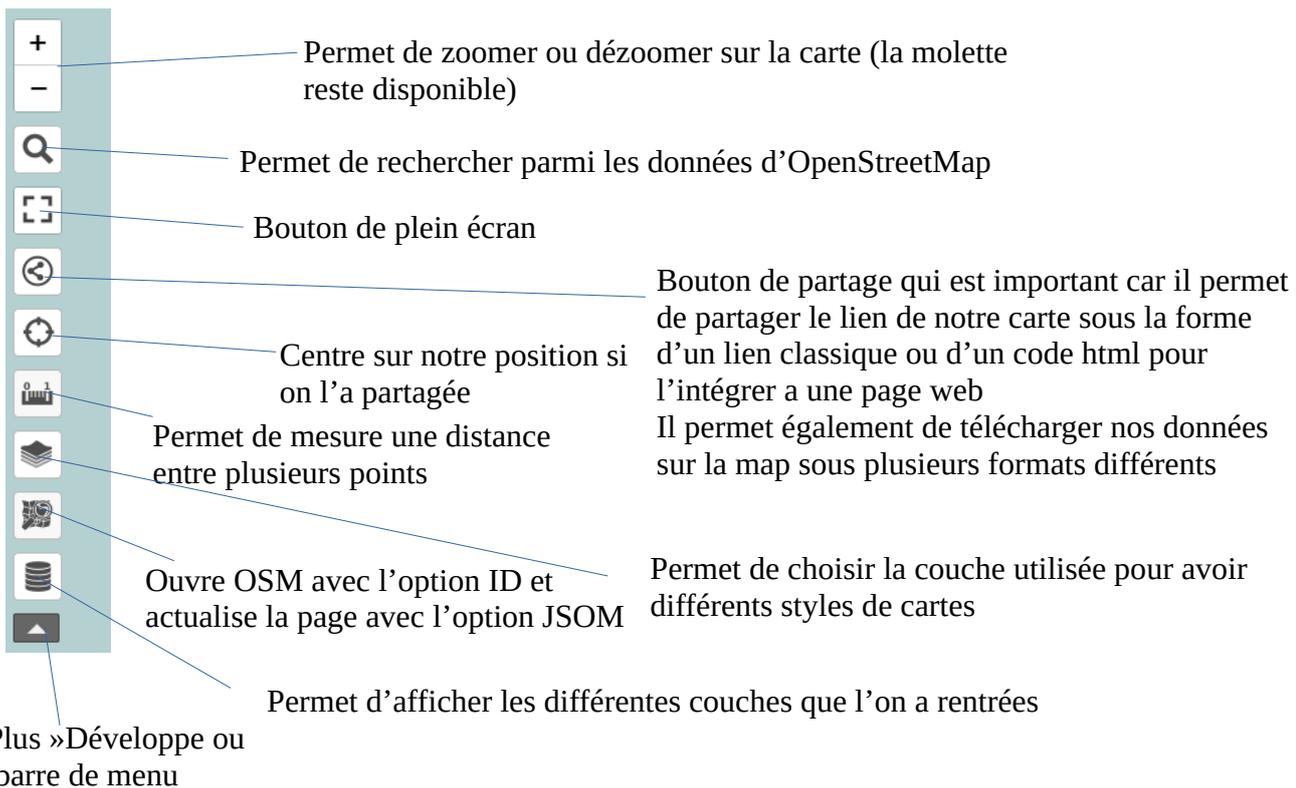
I. Les bases

1. Pour commencer :

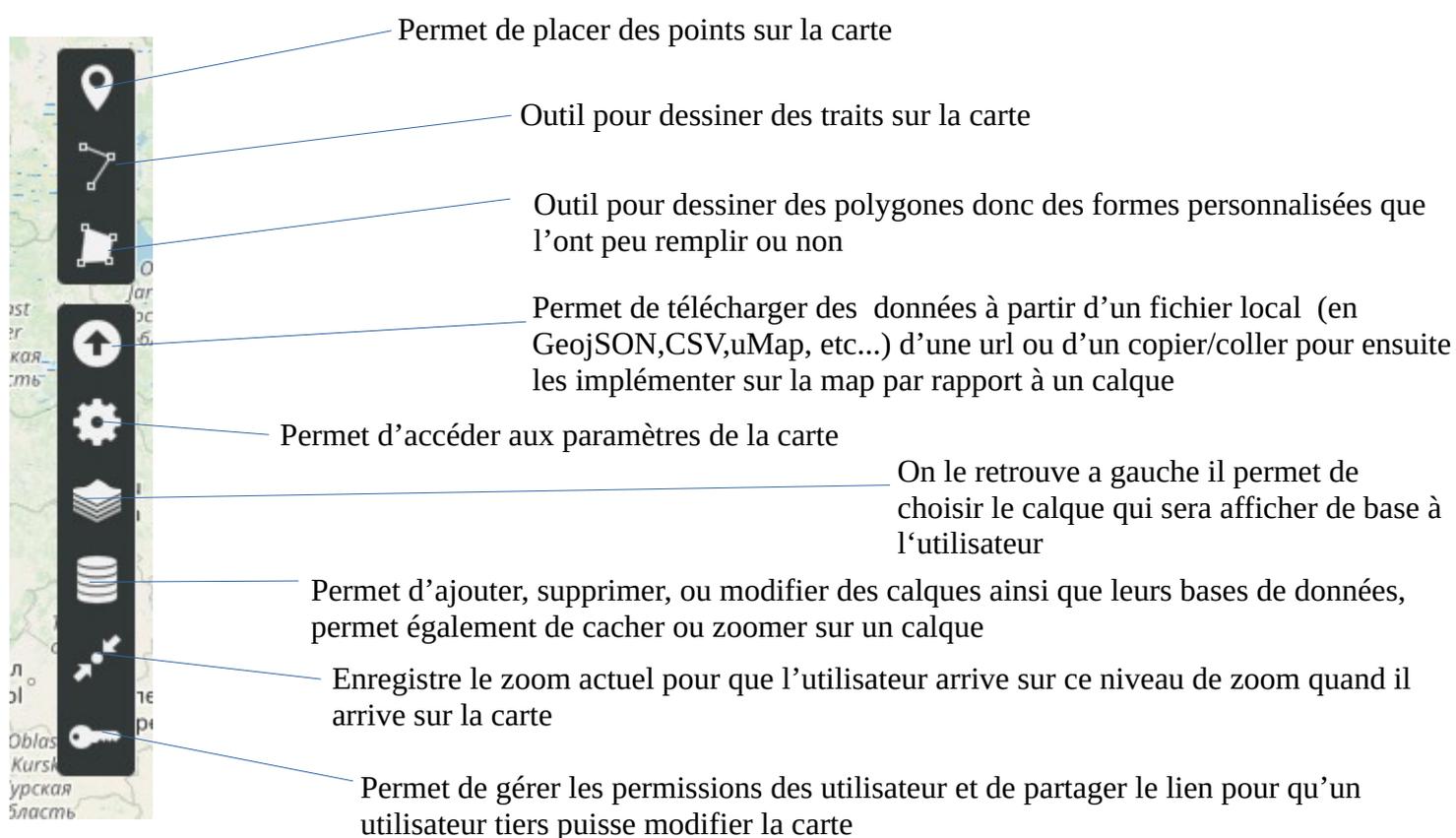
- Allez sur le site de Umap : <https://umap.openstreetmap.fr/fr/>
- Connectez vous ou créez un compte OpenStreetMap pour pouvoir utiliser leurs données et ainsi utiliser Umap.
- Allez sur Créer une carte

2. Les outils :

À gauche on a ces outils qui sont partagés avec les utilisateurs de notre carte si on les a activés :



Et à droite on a la barre d'outils administrateurs qui est invisible pour un utilisateur lambda et qui nous permet de modifier notre carte pour lui donner l'aspect voulu :



II. Créer une carte sans importer de données

1. Bien démarrer

Les boutons les plus important sont les bouton « Annuler et Enregistrer » en haut à droite .Le bouton Enregistrer permet d'enregistrer l'état actuel de la carte et le bouton Annuler permet de revenir à l'état de la carte par rapport à la dernière fois que l'on a enregistré. Il est donc impératif de très souvent enregistrer notre carte car si on fait une erreur il faut pouvoir retourner en arrière sans supprimer trop de données.

Vous pouvez donner un nom à votre carte en haut à gauche, définir le zoom par défaut de la carte ainsi que le fond de carte par défaut avec les bouton prévu à cette effet et effectuer votre première sauvegarde.

Vous pouvez aussi créer un fond de carte personnalisé à l'aide d'un outil extérieur et l'importer dans Umap à l'aide de « fond de carte personnalisé » que l'on retrouve dans l'engrenage à droite :

Fond de carte personnalisé

nom ✓

url ✓

Schéma supporté: `http://{s}.domain.com/{z}/{x}/{y}.png`

zoom max ✓

zoom min ✓

attribution ✓

OFF format de type TMS

Limites géographiques

limite sud ✓

limite ouest ✓

limite nord ✓

limite est ✓

Utiliser la vue courante Vider

Les limites géographiques permettent de définir une limite jusqu'où l'utilisateur peut dézoomer et aller sur la carte, « utiliser la vue courante » permet d'utiliser ce que vous voyez comme limite un peu comme le bouton pour centrer la carte.

Une fois la première sauvegarde faite avec le bouton enregistrer il est temps d'aller gérer les permissions grâce à l'icône en forme de clé sur la droite :

Mettre à jour les permissions

Qui peut modifier

Seul le créateur peut modifier

Qui peut voir

tout le monde (public)

Propriétaire de la carte

Start typing...

Éditeurs

Start typing...

Fermer

Tout d'abord il est important de savoir que si « tout le monde(public) » est sélectionné dans l'onglet « Qui peut voir » alors la carte sera publiquement exposé sur le site de Umap et n'importe qui y aura accès en navigant sur le site ou en tapant le titre de votre carte dans la barre de recherche, il faut également noter que ces options sont largement restreintes si vous n'êtes pas connecté avec un compte sur Umap.

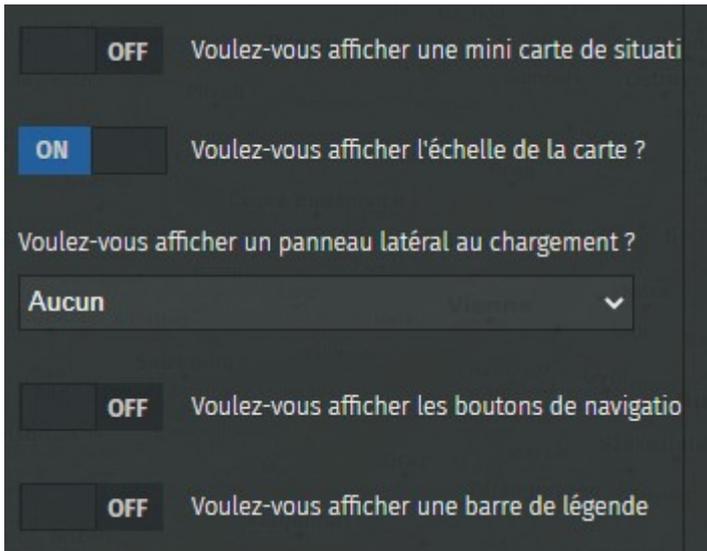
Ensuite vous pouvez rentrer le nom du propriétaire de la carte (vous ou quelqu'un d'autre si vous voulez la transmettre) et des éditeurs qui pourront modifier la carte avec vous si vous les autoriser dans « qui peut modifier » avec l'option « seul les modificateurs peuvent modifier » ou « tout le monde peut modifier ».

2. L'interface

Avant de se lancer dans la création de la carte nous allons aller dans option d'interface qui nous permettra de créer notre interface avec les bouton que l'on juge utile et dont l'utilisateur peut avoir besoin.

Options d'interface			
Afficher les boutons de zoom			
<input type="radio"/> toujours	<input type="radio"/> jamais	<input checked="" type="radio"/> caché	
Afficher le bouton de recherche			
<input type="radio"/> toujours	<input type="radio"/> jamais	<input checked="" type="radio"/> caché	
Afficher le bouton de plein écran			
<input checked="" type="radio"/> toujours	<input type="radio"/> jamais	<input type="radio"/> caché	
Afficher le bouton de partage			
<input checked="" type="radio"/> toujours	<input type="radio"/> jamais	<input type="radio"/> caché	
Afficher le bouton de localisation			
<input type="radio"/> toujours	<input type="radio"/> jamais	<input checked="" type="radio"/> caché	
Afficher le bouton de mesures			
<input type="radio"/> toujours	<input type="radio"/> jamais	<input checked="" type="radio"/> caché	
Afficher le bouton permettant de changer le fond de carte			
<input type="radio"/> toujours	<input type="radio"/> jamais	<input checked="" type="radio"/> caché	
Afficher le bouton pour ouvrir l'éditeur d'OpenStreetMap			
<input type="radio"/> toujours	<input type="radio"/> jamais	<input checked="" type="radio"/> caché	
Afficher le bouton d'accès rapide aux calques de données			
<input checked="" type="radio"/> fermé	<input type="radio"/> ouvert	<input type="radio"/> jamais	<input type="radio"/> caché
<input checked="" type="checkbox"/> ON	<input type="checkbox"/>	Voulez-vous afficher le bouton « Plus » ?	
<input checked="" type="checkbox"/> ON	<input type="checkbox"/>	Autoriser le zoom avec la molette ?	

L'option « toujours » permet d'afficher un bouton quoi qu'il arrive, l'option « caché » permet de cacher le bouton lorsque l'utilisateur appui sur le bouton « Plus » et l'option « jamais » supprime le bouton à noter que le zoom reste utilisable avec la molette même avec l'option jamais d'activé.



La mini carte de situation permet d'afficher une carte miniature en bas à droite de l'écran, cette carte ne prend pas en compte vos modification

Le panneau latéral au chargement affiche soit la légende soit toutes les données au chargement de la page pour l'utilisateur.

Les boutons de navigation permettent de naviguer d'un item à l'autre avec des boutons suivant et précédent et aussi de se centrer sur l'item en cours.

La barre de légende est une barre en bas de la page qui permet d'accéder à la légende.

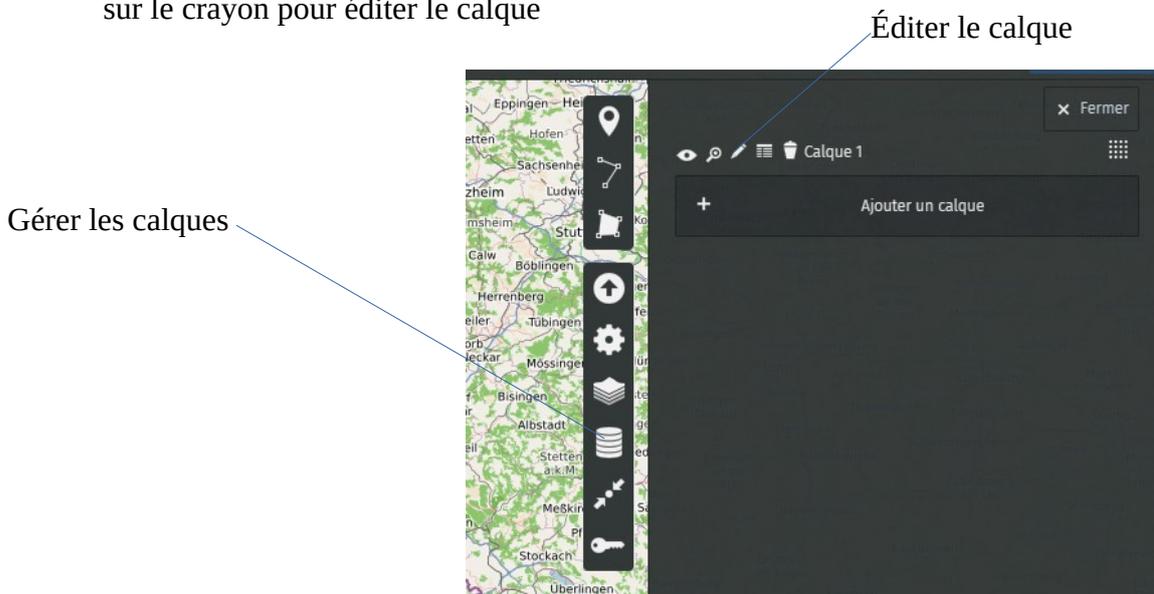
3. Commercer la carte

Vous pouvez enfin commencer votre carte, trois proposition s'offre à vous :



Notez que quoi que vous placiez se sera forcément contenu dans un calque qui nous permettra de définir des actions pour toutes les unités du calque en même temps, ce que l'on applique au calque s'applique à tout ce qu'il y a dans le calque.

Une fois vos premiers éléments placer vous pouvez aller dans gérer les calques à droite puis cliquez sur le crayon pour éditer le calque



Ensuite vous pouvez définir si l'utilisateur peut naviguer dans les données du calque ou non et si le calque sera afficher dès le chargement de la page ou non. Vous pouvez aussi aller dans « propriétés de la forme » pour modifier les couleurs et aspects de vos éléments.



Ensuite dans les propriétés avancées :



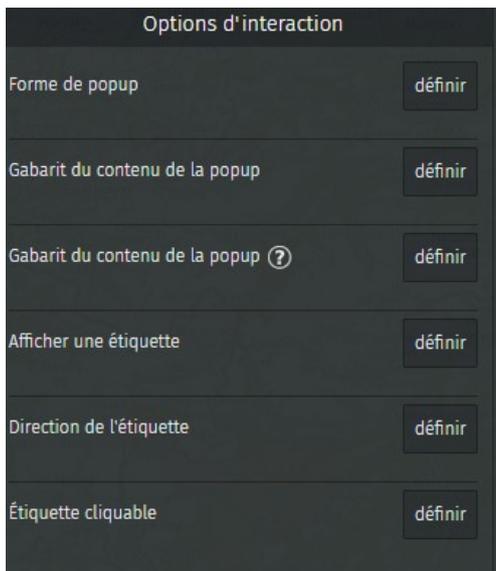
Simplifier permet d'afficher plus ou moins de détail sur les contours des polygones,

Traitillé permet de définir des pointillés sur les bords de vos polygones ou sur les lignes que vous avez tracer,

Niveau de zoom par défaut est le zoom de l'élément lorsque l'utilisateur est centré dessus,

La clé de libelle permet de définir le ou les libellés de colonnes dans les quels l'utilisateur va pouvoir faire une recherche dans la base de données de Umap.

Les options d'interaction définissent ce qui se passera quand l'utilisateur interagira avec la carte et comment ça se passera au niveau de la forme, si on veut qu'il y ait des interactions.



On peut définir une popup plus ou moins grande qui apparaîtra au dessus de l'élément sélectionné, ou un panneau latéral qui apparaîtra sur toute la largeur à droite de l'écran. La popup affiche le nom et la description de la cellule.

Le Gabarit permet d'afficher les données enregistrés de plusieurs manières, soit on laisse faire Umap soit on choisit ce que l'on veut afficher précisément avec la deuxième option.

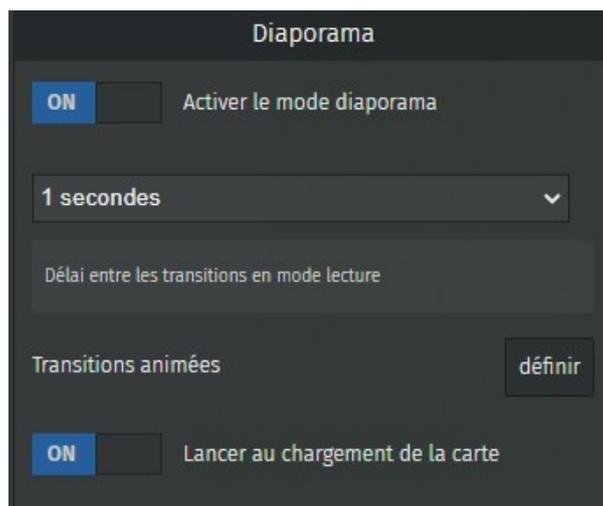
L'étiquette permet d'afficher le titre de l'élément dans une petite bulle au survol, en permanence ou jamais.

La direction de l'étiquette est sa position par rapport à l'élément (au-dessus, en-dessous, à gauche ou à droite).

Si on définit l'étiquette comme cliquable la popup apparaîtra lorsque l'utilisateur cliquera sur l'étiquette.

4. Information supplémentaires :

le diaporama est une fonctionnalité qui permet de passer d'un élément à l'autre soit automatiquement à l'ouverture de la carte soit manuellement en appuyant sur le bouton « play » :

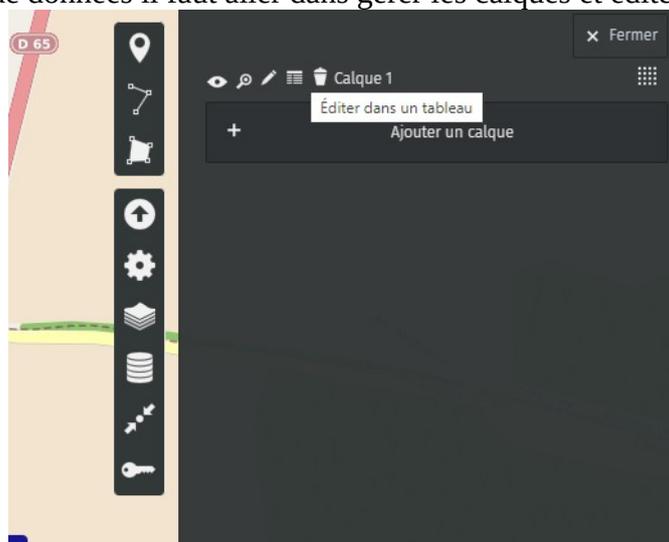


III. Importer des données

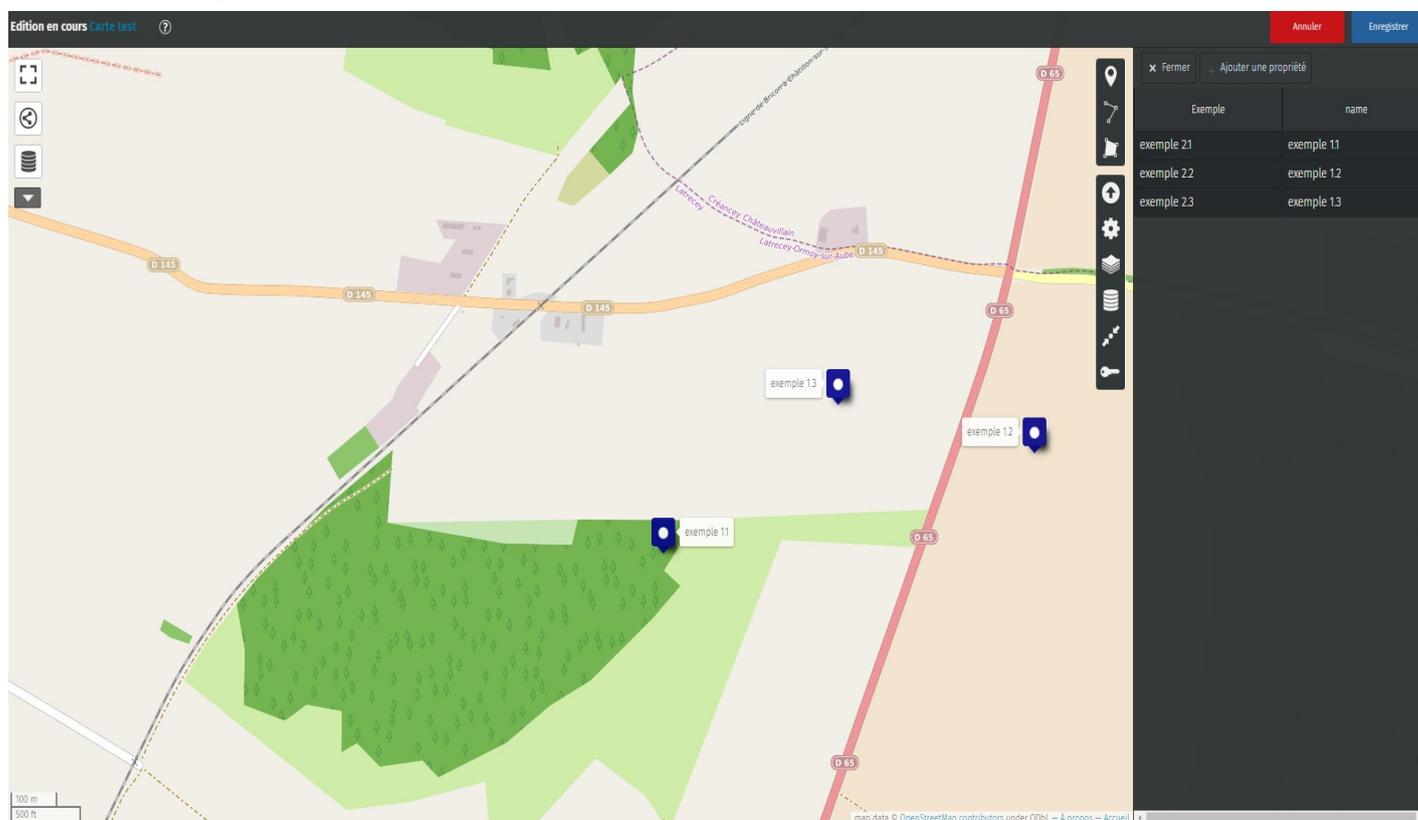
1. La base de données de Umap :

Umap dispose d'une base de données très basique sous la forme d'un tableau avec un titre pour chaque colonne et des données sur chaque ligne. Tous les calques possèdent un tableau et à chaque fois que vous rentrez des données comme le nom ou la description sur vos entités, elle se retrouve aussi dans le tableau du calque qui se réfère à l'entité.

Pour retrouver la base de données il faut aller dans gérer les calques et éditer un tableau :



Par exemple :



Ici nous avons la colonne « Exemple » qui correspond à la description de mes points et la colonne « name » qui correspond au nom de chaque point, ainsi le nom s'affiche dans les étiquette et comme j'ai trois points j'ai trois lignes sur mon tableau.

2. Importé un tableau :

Pour automatiser le remplissage des données et par extension la création de marqueurs, de lignes et ou de polygones on peut importé différents types de fichiers directement sur nos calques pour se faire il faut bien évidemment créer notre fichier, pour une base de données il faut d'abord faire un tableau sur un fichier excel par exemple et l'enregistrer sous un format CSV de préférence. Pour que des points soient placés sur la carte il faut des coordonnées GPS pour les obtenir vous devez avoir une colonne avec des adresses dans votre tableau CSV ou avec les coordonnées directement si vous les possédez. Une fois que vous avez votre fichier CSV avec tout les champ correctement remplis vous pouvez convertir les adresses de préférence avec le site <https://adresse.data.gouv.fr/csv> qui est un site du gouvernement qui permet de convertir des adresses classiques en coordonnées GPS à partir d'un fichier CSV. Il suffit de lui donner un fichier CSV et d'indiquer quel colonne contient les adresses et il nous renvoi un fichier au format geocoded avec des coordonnées.



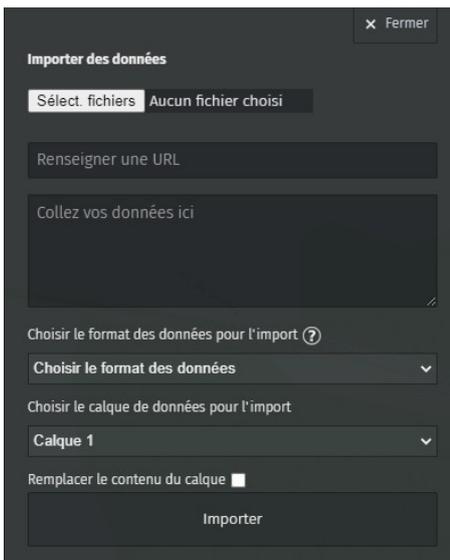
1. Choisir un fichier



2. Aperçu du fichier et vérification de l'encodage

3. Choisir les colonnes à utiliser pour construire les adresses

Une fois le fichier en .geocoded récupérer il ne vous reste plus qu'à l'importer sur Umap avec l'icône avec une flèche ver le haut à gauche qui vous renvoi ver la page d'importation de données :



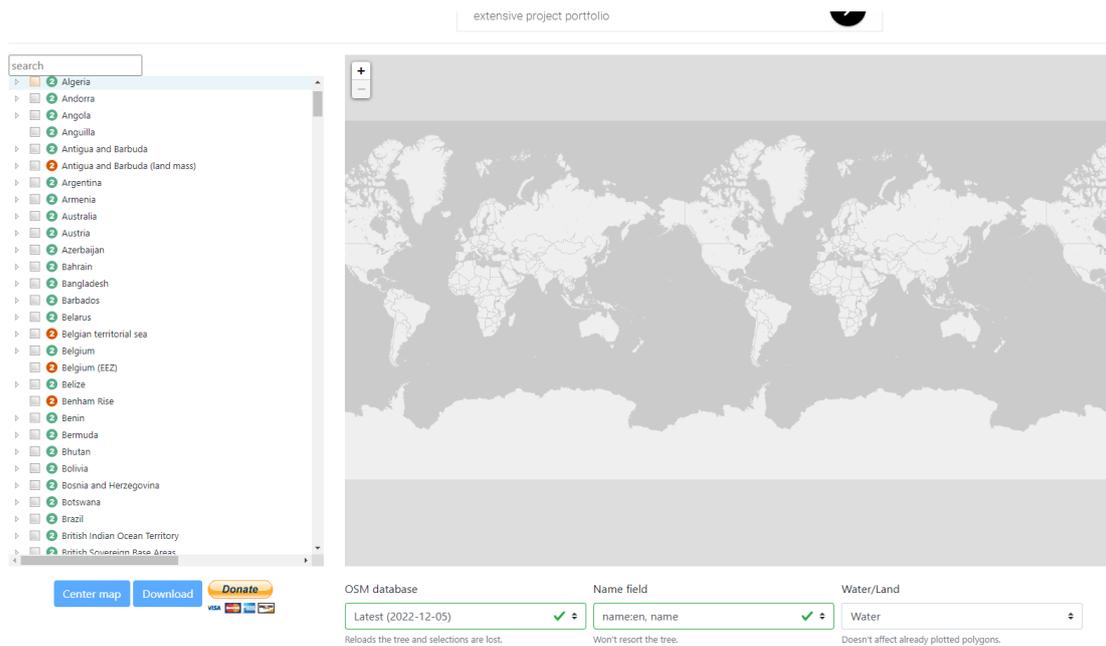
Appuyez sur le cadre blanc pour choisir le fichier que vous venez de télécharger à partir de data.gouv

Choisissez le calque qui accueillera vos donner et le format csv puis appuyer sur importer

Si vous avez fais une erreur corrigez votre tableau de base et refaite la manipulation en cochant la case remplacer le contenu du calque.

3. Importer des délimitations :

Pour délimiter une zone comme une frontière il faut partir d'un site tiers comme <https://osm-boundaries.com/> qui permet de récupérer des coordonnées de frontières, pour se faire il suffit de rechercher le lieu que l'on veut soit en cliquant successivement sur les flèches pour faire apparaître des lieux de plus en plus précis en partant du pays vers les régions, les départements, etc.... Et ensuite il suffit de cliquer sur « download » pour récupérer les informations dont on a besoin.

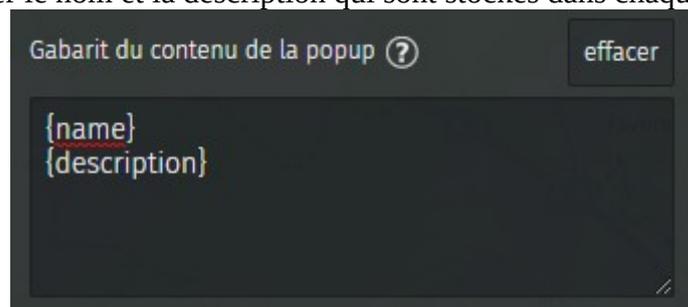


Une fois les informations récupérées on répète le même procédé que pour les données d'un tableau en choisissant geoJSON comme format de données, et en choisissant le bon calque.

4. Utiliser les données stockées

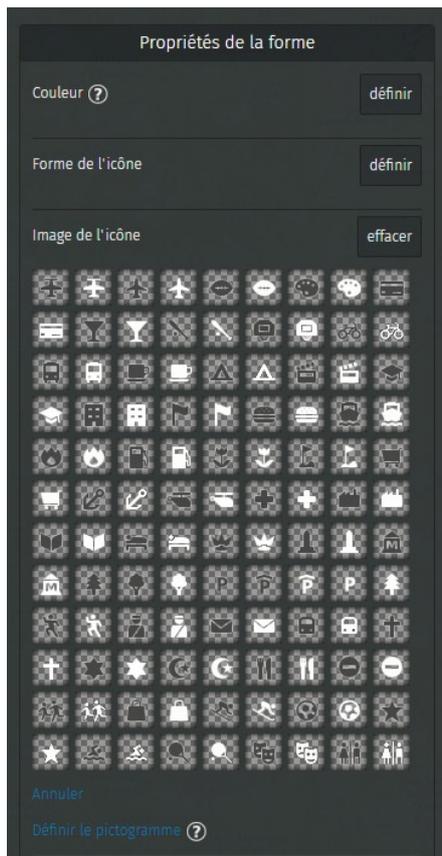
Une fois que l'on a stocké des données on peut les récupérer pour se faire on utilise les accolades {} autour du nom de la colonne dont on veut utiliser les données Umap se charge de les afficher par rapport à l'élément où elles sont stockées.

Sachant que le texte que vous voulez afficher doit être rentré dans « Gabarit du contenu de la popup » à partir « d'option d'interaction » dans l'édition des calques on peut ainsi par exemple écrire ceci pour afficher le nom et la description qui sont stockés dans chaque élément :



5. Utiliser une image d'icône extérieure à Umap

Pour définir une image autre que celles de Umap comme icône pour un marqueur il faut aller dans Propriétés de la forme > image de l'icône > définir le pictogramme :



en suite vous allez avoir cette fenêtre :



Dans l'onglet pictogramme ou URL vous allez pouvoir rentrer le liens qui renvoie vers votre image, ce liens doit être en .png ou en un format d'image. Pour obtenir ce liens votre image doit être hébergée sur un serveur en ligne pour que Umap puisse récupérer l'image et l'afficher.

De mon coté j'ai mis une icône sur le site d'hébergement d'image gratuit <https://imgbb.com/> ensuite j'ai généré un code d'intégration à partir de ce même site d'hébergement et j'ai récupéré le liens qui m'intéressais en l'occurrence ce lien là pour moi : «<https://i.ibb.co/NpF8svL/town-hall-15-1.png> » sachant qu'il se trouvais dans un lien direct.

IV. Pour conclure

Umap est un outil assez accessible et simple à comprendre il permet de créer facilement des cartes et il possède des outils qui rendent le travail plus simple et qui sont intelligents. Il est open source et utilise la base de données d'OpenStreetMap ce qui supprime quasiment toutes les questions de droits d'exploitation car tant que l'on fait apparaître la mention obligatoire on peut faire ce que l'on veut des données de Umap et OpenStreetMap. L'application de Umap a ce pendant des défauts, elle est conçue pour des utilisateurs qui ne sont pas des développeurs donc elle pose beaucoup de limite au niveau de la forme on ne peut pas créer tout ce que l'on veut on est cantonné par les fonctions de Umap comme pour le texte ou l'interface qui sont très peu personnalisables.

V. Lien externe

Lien vers un tutoriel complet de Umap : https://wiki.cartocite.fr/doku.php?id=umap:tutoriel_umap