

Release Note 2022.3.2

La version 2022.3.2 a pour principal objectif de proposer des nouvelles solutions pour importer des bibliothèques de codification.

Création d'une bibliothèque de codes à partir d'un dessin

Nous vous proposons de pouvoir extraire une bibliothèque à partir d'un fichier dessin structuré.

Préambule

Vous possédez un fichier prototype de votre cahier des charges.

Bibliothèque de symbole du 1/200

	SOCALER = VOIR_VOIR_OUVRE NOM DE RUE (H=CL)=TOPO_ADRE_RUE										
Voirie											
Bâtiment						Trellis	Cour				
Adduction d'eau											
Eaux pluviales											
Eaux usées											
Réseau unitaire											

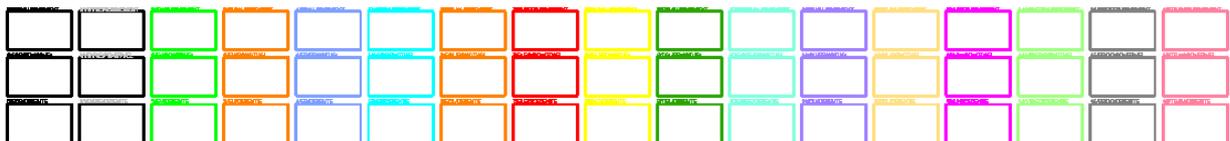
Tous les objets sont rangés dans les calques types de lignes couleurs conformes à votre cahier des charges à implémenter.

Création de votre bibliothèque

Dans la distribution de TopoCalc vous devez copier la bibliothèque « template » et la renommer avec le nom de votre nouvelle bibliothèque (template.cod, template.pat, template.dwg => monCahierDesCharges.dwg, monCahierDesCharges.pat, monCahierDesCharges.dwg).

Vous devez ouvrir le fichier dwg de votre prototype du cahier des charges, insérer en le décomposant le fichier template.dwg et écraser le fichier prototype de la nouvelle bibliothèque Topocalc monCahierDesCharges.dwg.

Nota : le fichier template.dwg contient un ensemble de rectangles nommés :



3/EU/ALIGNEMENT



Pour chaque thème il existe 3 rectangles

Chaque rectangle est constitué d'une polyligne fermée dans le calque « 0 ».

Sur le premier point de la polyligne est positionné un texte avec la nomenclature suivante :

Préfixe/thème/[ALIGNEMENT|PONCTUEL|ORIENTE]

3/EU/PONCTUEL



Dans le rectangle ALIGNEMENT vous devez déposer toutes les lignes qui doivent être transformées en objet alignement Topocalc.

Dans le rectangle PONCTUEL vous devez déposer tous les symboles qui doivent être transformés en objet Symbole ponctuel Topocalc.

3/EU/ORIENTE



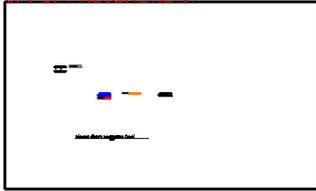
Dans le rectangle ORIENTE vous devez déposer tous les symboles qui doivent être transformés en objet Symbole orienté Topocalc.

Vous pouvez ajouter autant de polygones fermés avec un texte respectant la nomenclature ci-dessus pour implémenter votre cahier des charges.

0

Vous devez alors ajouter dans chaque zone définie par les polygones fermés l'ensemble des polygones et symboles de votre fichier prototype du cahier des charges en les ventilant par thèmes et par types.

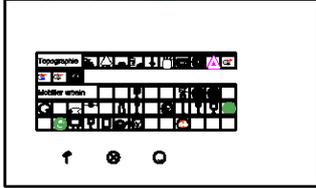
0/FDP/ALIGNEMENT



Chaque polyligne ou ligne présente dans une zone ALIGNEMENT sera transformée en objet topographique « alignement »

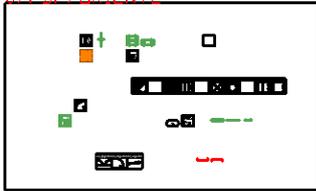
Chaque symbole présent dans une zone PONCTUEL ou ORIENTE sera transformé en objet topographique Symbole.

0/FDP/PONCTUEL



Le paramétrage des objets topographiques sera fait en fonction des propriétés des polygones lignes et symboles insérés dans les différentes zones.

0/FDP/ORIENTE



Nommage des codes extraits

Pour les alignements

Chaque ligne ou polyligne peut être identifiée par un texte (non obligatoire) positionné sur le premier point. La nomenclature de ce texte est :

Description/code

Si la description n'est pas spécifiée le logiciel mettra dans la description (nom_du_calque nom_du_type_de_ligne).

Si le code n'est pas spécifié le logiciel mettra pour le code :

Préfixe de la zone/A/numéro

Le numéro est sur 3 caractères complété par des 0 si nécessaire (par exemple 012) la numérotation commence à (001). La numérotation est indépendante pour chaque thème.

Pour définir des codes avec des déports, vous devez grouper l'ensemble des déports dans un groupe graphique et vous devez obligatoirement insérer le texte de définition sur le premier point de la ligne de base.



La définition du mur est faite avec un groupe graphique comprenant les deux polygones des bords du mur et la hachure intérieure. Le texte « MUR » correspond à la description

du code à extraire. Il définit la ligne de base du code. Le nom du code n'étant pas spécifié dans le texte il sera créé par l'extraction tel que décrit ci-dessus.

Pour les symboles

Chaque symbole peut être identifié par un texte (non obligatoire) positionné sur le premier point. La nomenclature de ce texte est :

Description/code/liaison par défaut

Si la description n'est pas spécifiée le logiciel mettra dans la description le nom du symbole.

Si le code n'est pas spécifié le logiciel mettra pour le code :

Préfixe de la zone/S/numéro

Le numéro est sur 3 caractères complété par des 0 si nécessaire (par exemple 012) la numérotation commence à 001 pour les symboles ponctuels et à 100 pour les orientés. La numérotation est indépendante pour chaque thème.

Création d'une palette par thème

Le logiciel propose de créer les icônes de chaque objet créé et une palette par thèmes. Seuls les icônes des thèmes insérés dans le template sont fournis. Pour les thèmes qui sont créés par vos soins vous devez fournir deux icônes en svg (*nom_du_theme.svg* et *nom_du_themeS.svg*).

Création d'une bibliothèque de codes à partir d'un thème land2map.

Nous vous proposons de pouvoir importer un thème Land2map dans votre bibliothèque.

Par exemple pour un thème Land2map appelé Réseaux, qui se trouve sur votre disque. Vous devez avoir un répertoire appelé « Réseaux » qui contient a minima :

Les répertoires d'icônes : Icone, IconeBloc...

Un répertoire de symboles : Symb2d

La base de données de définition des objets land2map : Réseaux.mdb

Le prototype du thème : Réseau.dwt

Préparation de votre future bibliothèque

Dans un premier temps vous devez créer votre bibliothèque dans le répertoire des bibliothèques de TopoCalc.

Pour cela vous pouvez recopier la bibliothèque standard :

C:\Geopixel\TopoCalc2022x64\Biblio\standard.cod

C:\Geopixel\TopoCalc2022x64\Biblio\standard.dwg,

que vous renommez au nom de votre nouvelle bibliothèque :

C:\Geopixel\TopoCalc2022x64\Biblio\Reseaux.cod

C:\Geopixel\TopoCalc2022x64\Biblio\Reseaux.dwg,

Vous remplacez Reseaux.dwg par le fichier gabarit du thème Land2map en remplaçant l'extension « dwt » par « dwg ».

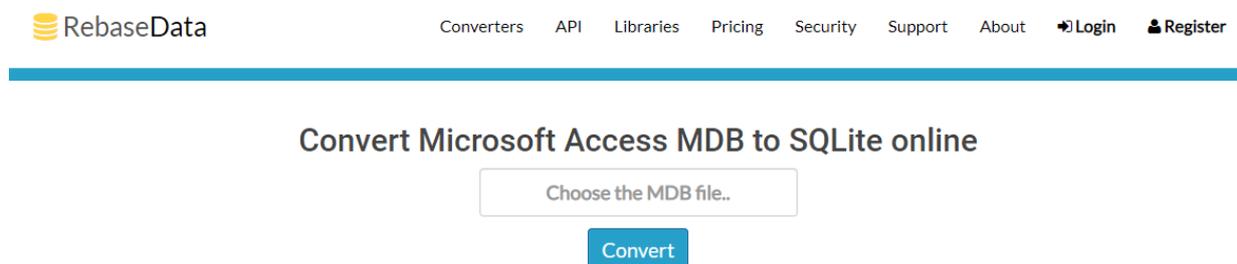
Préparation du thème Land2map avant importation

En raison de la difficulté de configurer un pilote ODBC pour ouvrir le fichier mdb du thème, nous avons choisi de convertir ce fichier en base de données sqlite.

Il existe plusieurs sites gratuits qui permettent cette conversion. Vous pouvez utiliser entre autres le site RebaseData :

<https://www.rebasedata.com/convert-mdb-to-sqlite-online>

Vous obtenez :



The screenshot shows the RebaseData website. At the top left is the RebaseData logo. To the right is a navigation menu with links for Converters, API, Libraries, Pricing, Security, Support, About, Login, and Register. Below the navigation is a blue horizontal bar. The main heading is "Convert Microsoft Access MDB to SQLite online". Below the heading is a text input field with the placeholder "Choose the MDB file..". Below the input field is a blue button labeled "Convert".

Vous devez cliquer sur « Choose the mdb file »

Vous allez alors sélectionner le fichier mdb de votre thème

Puis vous devez cliquer sur « Convert »

Le processus de conversion est alors lancé.

En fin de processus vous obtenez la page suivante :

The conversion was successful!

The converter successfully generated a ZIP-archive. You have 60 minutes time to download the archive, then it's automatically deleted.

[Download](#)

Do you want to keep track of your conversions? [Register to try our Login Panel](#)

Cliquer sur « Download » pour obtenir votre fichier.

Le fichier est alors téléchargé dans votre dossier de téléchargement. Fichier result.zip.

Vous devez extraire son contenu, c-à-d le fichier data.sqlite.

Ce dernier fichier (data.sqlite) doit être copié à côté du fichier mdb du thème à importer.

Importation du thème Land2map

Vous pouvez alors lancer TopoCalc, créer une nouvelle étude en utilisant la bibliothèque que vous avez créée lors de la première étape (Reseaux.cod).

Vous devez vous rendre sur la fenêtre codification (Ruban « Menu » bouton « Codification »).



A partir du ruban « Codification », ouvrir le bouton  et utiliser la commande « Import Land2map ».

Vous devez alors sélectionner le répertoire du thème que vous voulez importer pour commencer l'importation.

Copie de métadonnées entre tables SIG.

Cette fonctionnalité permet de copier des champs d'une table de métadonnées (y compris les valeurs par défaut) d'une table vers une autre.

A partir de la boîte de dialogue Champs de données vous devez sélectionner les champs que vous voulez copier. Puis faire un clic droit sur la table et choisir « copier ».

Champs de données

Nom	Type	Taille	écimale	ital	Défaut
IDENT	String	80.00	0.00	N	#CPTEU["EU"000]
THEME	String	20.00	0.00	0	=CODE.THEME
CODE	String	20.00	0.00	0	=CODE.CODE
DESCRIPTION	String	100.00	0.00	0	=CODE.DESCRPTION
NOMBRE	Integer	10.00	0.00	0	=1
✓ NATURE	String	30.00	0.00	0	[Fonte Béton Grés PP Polypropylène PRV Polyester renforcé fi
✓ DIAMETRE	Real	10.00	3.00	N	[80 100 110 125 150 160 200 250 300 315 350 400 450 500 6
TYPE	String	30.00	0.00	N	[Tag 32 Integral CR8 CR16]*
PNOMINALE	String	10.00	0.00	N	=
✓ LONGUEURSP	Real	15.00	3.00	N	LONGUEURSP
VEROUEILLAGE	String	10.00	0.00	N	
EPAISSEUR	Real	15.00	4.00	N	?SIISHAPE.DIAMETRE <300:0.04: SIISHAPE.DIAMETRE=300:0.

Table: TRONCON

Données: Modifier, Ajouter, Généraliser, Supprimer

Buttons: [Green Checkmark], [Red X]

Vous pouvez alors ouvrir une autre table dans la même instance de TopoCalc ou dans une instance différente (copie d'une bibliothèque vers une autre). Faire un clic droit sur la table et sélectionner « coller »

Champs de données

Nom	Type	Taille	écimale	ital	Défaut
IDENT	String	80.00	0.00	N	#CPTECL["ECL"0000]
REF_ARMOIRE	String	20.00	0.00	0	=SHAPE.AFFLEURANT(1).REF-ARMOIRE
THEME	String	20.00	0.00	0	=CODE.THEME
CODE	String	20.00	0.00	0	.CODE
DESCRIPTION	String	100.00	0.00	0	.DESCRIPTION
SECTION	String	20.00	0.00	0	[4x6*Cu 4x6*4x10*Cu 4x10*4x16*Cu 4x16*4x25*Cu 4x25*4x
✓ NATURE	String	20.00	0.00	0	[Cu!Cuivre Al!Alu]*}
TYPE	String	20.00	0.00	0	[U 1000 R2V H07 RNF PRC]*
MARQUE	String	30.00	0.00	0	*]
CLASSE	String	20.00	0.00	0	Classe B Classe C]*{A}
LONGUEURSP	Real	15.00	2.00	0	LONGUEURSP
DATE	String	20.00	0.00	0	=VISEE.DATEiiiiimlalaal

Table: CABLE

Données: Modifier, Ajouter, Généraliser, Supprimer

Buttons: [Green Checkmark], [Red X]

Si le champ existe déjà seule la valeur par défaut est copiée, sinon le champ complet est ajouté à la table.

Corrections d'anomalies

- Correction du positionnement du type de ligne sur les blocs.
- Correction de la génération des formules par défaut des codes blocs
- Correction de l'extraction de points 2d sur les polygones
- Correction du calcul des points de levés sur les blocs.
- Correction de l'assistant de saisie des codes avec un code liaison 5* ou 7*