

Organizzare una mappa uMap con i livelli

Cosa impareremo

- Creare dei livelli e organizzare i contenuti della mappa
- Definire le proprietà di un livello
- Gestire i livelli di una mappa

Andiamo per gradi

1. Creare un livello

Prendiamo la [mappa del Festival dei 3 continenti](#) vista nel tutorial [consulto una mappa uMap](#). I dati in questa mappa sono organizzati in diversi livelli:

- cinema: marcatori gialli
- gli altri luoghi del festival: marcatori marroni
- linee di trasporto pubblico
- stazioni di bike sharing Bicloo

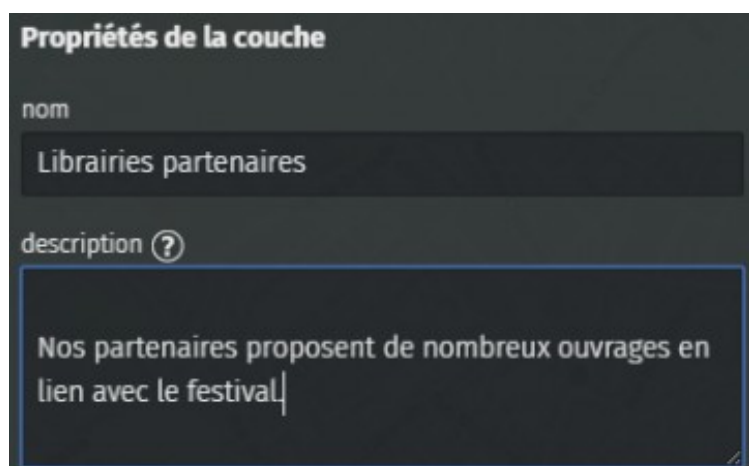


Il selettore di livelli consente all'utente di zoomare sull'insieme degli elementi di un livello, di nascondere o visualizzarlo a piacimento. Ogni livello può essere descritto nel pannello laterale della mappa. Organizzare gli elementi di una mappa è quindi pratico per consultare la mappa, vedremo anche che questo rende più facile la sua creazione.



Il menu **Manage layers (Gestisci livelli)**, disponibile in modalità Modifica, visualizza l'elenco dei livelli esistenti e consente di creare un nuovo livello. Clicca poi su **Aggiungi un layer** comparirà allora il pannello **Proprietà layer** del nuovo livello

Inserisci il nome del livello e una descrizione della categoria di elementi a cui vuoi che questo livello appartenga: verranno visualizzati nel pannello **Informazioni**. Di seguito il risultato corrispondente alle proprietà inserite a destra.

The image shows a screenshot of the 'Propriétés de la couche' (Layer Properties) dialog box in uMap. It has a dark grey background. At the top, it says 'Propriétés de la couche'. Below that, there are two input fields. The first is labeled 'nom' and contains the text 'Librairies partenaires'. The second is labeled 'description (?)' and contains the text 'Nos partenaires proposent de nombreux ouvrages en lien avec le festival'. There is a small question mark icon next to the 'description' label.

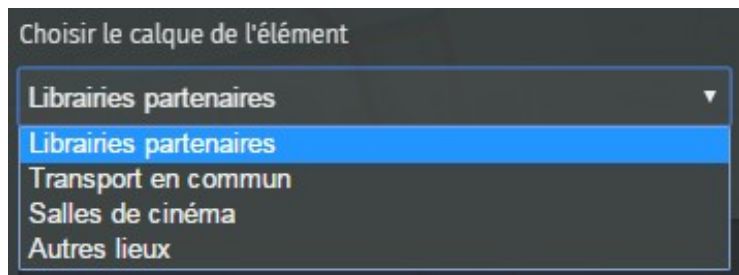
Librairies partenaires

Nos partenaires proposent de nombreux ouvrages en lien avec le festival.

Salta una riga all'inizio della descrizione in modo che appaia sotto il nome del livello e non accanto ad esso nel pannello Informazioni.

2. Organizza il contenuto della mappa

Quando aggiungi un elemento alla mappa, nella parte superiore del pannello delle proprietà dell'elemento è presente un **menu a discesa** che ti consente di scegliere il livello in cui posizionare l'elemento.



Ovviamente è possibile modificare il livello di un elemento già creato. Quindi non esitare, quando la tua mappa si arricchisce, a *organizzare* il suo contenuto su più livelli.

Come definire i livelli di una mappa?

Non esiste un metodo prestabilito per definire i livelli: dipende molto dai dati posizionati sulla mappa e dall'esperienza del cartografo. Ecco per alcune tematiche, e come esempio, una proposta di elenco di livelli:

- turismo: alloggi, ristorazione, trasporti, musei, punti panoramici...
- logistica di un festival: accessi, palchi, ristorazione, servizi igienici, rifiuti, postazioni di pronto soccorso, rete elettrica, ecc.
- evento internazionale: uno o più livelli per lingua
- strutture di una rete: strutture portanti, membri della rete, partner
- progetto di sviluppo: i diversi scenari o varianti del progetto

Vedremo più avanti che quando una mappa è incorporata in una pagina Web, è possibile creare più presentazioni della stessa mappa e selezionare per ognuna quali livelli sono visibili. Potrai quindi, dalla stessa mappa uMap, distribuire più mappe il cui contenuto è adattato al pubblico di destinazione.

Quindi per una mappa multilingue è possibile distribuire la mappa in diverse lingue selezionando il/i livello/i di ciascuna lingua. Per l'esempio di una mappa della logistica di un festival, potrai distribuire una mappa per il pubblico (accesso, palchi, ristorazione, servizi igienici), un'altra per le squadre tecniche (WC, rifiuti, rete elettrica), una terza per la protezione civile (accessi, posti di pronto soccorso, rete elettrica), ecc.

3. Definire le proprietà di un livello

Uno dei principali vantaggi dell'utilizzo dei livelli è la possibilità di definire, per ogni livello, lo **stile predefinito** degli elementi che verranno aggiunti al livello. Eviterai così il noioso compito di definire lo stile di ogni singolo elemento e la mappa sarà molto più *leggibile* perché omogenea. È importante sottolineare che se decidi che i cinema devono essere visualizzati non più in giallo ma in rosso, effettuerai la modifica solo una volta per l'intero livello e non per ciascuno degli elementi.

Nel pannello di gestione dei livelli, fai clic sulla matita per modificare le proprietà del livello. Le schede



Proprietà forma (Shape properties) e **Proprietà**

avanzate consentono di impostare gli stili predefiniti per il livello. Troverai le stesse proprietà usate nel tutorial [Registrazione un account e creare una bella mappa](#).

Qui sono disponibili tutte le proprietà che si applicano a marcatori, linee e poligoni. Un livello può infatti contenere tutti e tre gli elementi, quindi puoi definire le proprietà predefinite per ogni categoria.



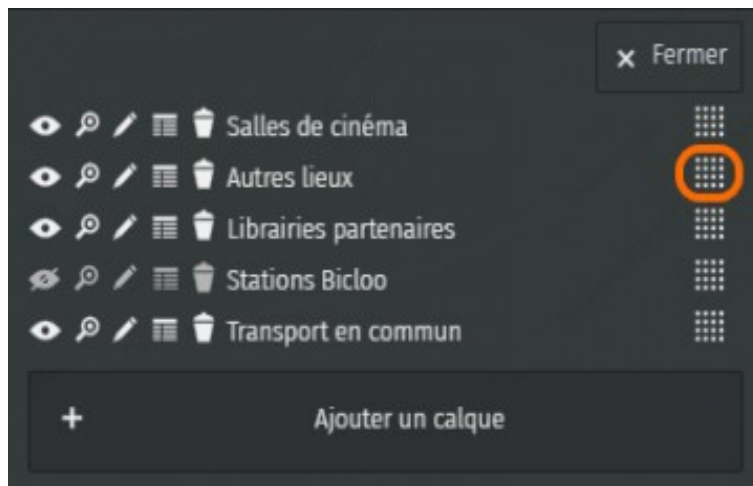
Una nota, però: puoi definire **uno e un solo colore**, che si applica a tutti gli elementi indipendentemente dalla loro tipologia. Questo vincolo mira a creare una mappa leggibile, associando un colore ad ogni livello.

Questo colore appare nella **legenda del pannello Informazioni**, come nell'esempio a lato.

4. Gestire i livelli

Torniamo al **pannello di gestione dei livelli (Manage layers)**. Abbiamo visto come creare un nuovo livello e definirne le proprietà.

Il quadrato a destra consente di modificare l'**ordine dei livelli** trascinandoli e rilasciandoli. L'ordine così definito è quello che si trova nel selettore dei livelli e nell'elenco dei livelli nel pannello Informazioni.

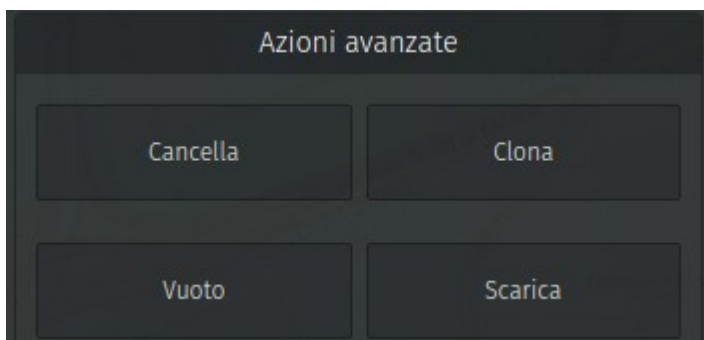


L'icona dell'occhio permette di nascondere/visualizzare un livello

(**Mostra/nascondi layer**) e la lente di ingrandimento serve a zoomare il suo contenuto, come per il selettore di livelli. Vedremo in seguito l'utilità di **Modificare** il contenuto del livello **in una tabella**. **Elimina livello** ti chiederà di confermare l'operazione, operazione che cancella il contenuto del livello.

Infine, la scheda **Azioni avanzate** consente di svuotare un livello: questo elimina i suoi dati ma mantiene il livello. Puoi anche **clonare un livello**: questa operazione copia il contenuto e le proprietà del livello.

Per creare rapidamente un nuovo livello le cui proprietà sono vicine a un livello esistente, puoi clonare il livello iniziale e quindi rinominare il clone e svuotarne il contenuto.



[N.d.t. L'interfaccia attuale di Azioni avanzate comprende anche la funzione Scarica che permette di fare il download dei dati della mappa. Per "Vuoto" si intende "Svuota".]

Per creare rapidamente un nuovo livello le cui proprietà sono simili a quelle di un livello esistente è possibile clonare il livello iniziale, rinominare il clone e poi svuotarlo dal contenuto.

Facciamo il punto

Anche se è un po' astratto, il concetto di livello (layer) è uno dei punti di forza di uMap. Quando crei una mappa, prenditi il tempo necessario per definire i livelli principali anticipando gli usi e gli aggiornamenti della mappa. Familiarizzati con l'uso dei livelli, li useremo molto nell'utilizzo avanzato.

Ora abbiamo tutti gli elementi per creare mappe strutturate e utili con contenuti ricchi e accattivanti. È ora di imparare a pubblicare una mappa su un sito Web, questo è l'argomento del [prossimo tutorial](#).

Testo originale: [https://wiki.cartocite.fr/doku.php?id=umap:6 - _je structure ma carte avec des calques](https://wiki.cartocite.fr/doku.php?id=umap:6_-_je_structure_ma_carte_avec_des_calques)

Traduzione italiana: [nilocram](#)

Testo distribuito con licenza [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](#)