

Usare i poligoni in uMap

Perché trattare i poligoni separatamente se sono solo una linea chiusa? Un poligono in realtà è molto più di una linea chiusa. Questa linea separa l'**interno del poligono** dal suo esterno, questo è importante perché uMap può reagire a un clic all'interno del poligono. Inoltre, un poligono può essere forato, perciò è definito da più linee.

Cosa impareremo

- Creare un poligono e modificarlo
- Disegnare un poligono: riempimento e contorno
- Associare un URL a un poligono
- Estrarre i confini amministrativi da OpenStreetMap
- Importare i dati in una mappa

Andiamo per gradi

1. Crea un poligono

Torniamo alla mappa delle nostre vacanze a Crozon. In una giornata di sole affittiamo un gommone e navighiamo nella zona definita dal circolo nautico. Aggiungiamo quest'area alla mappa.

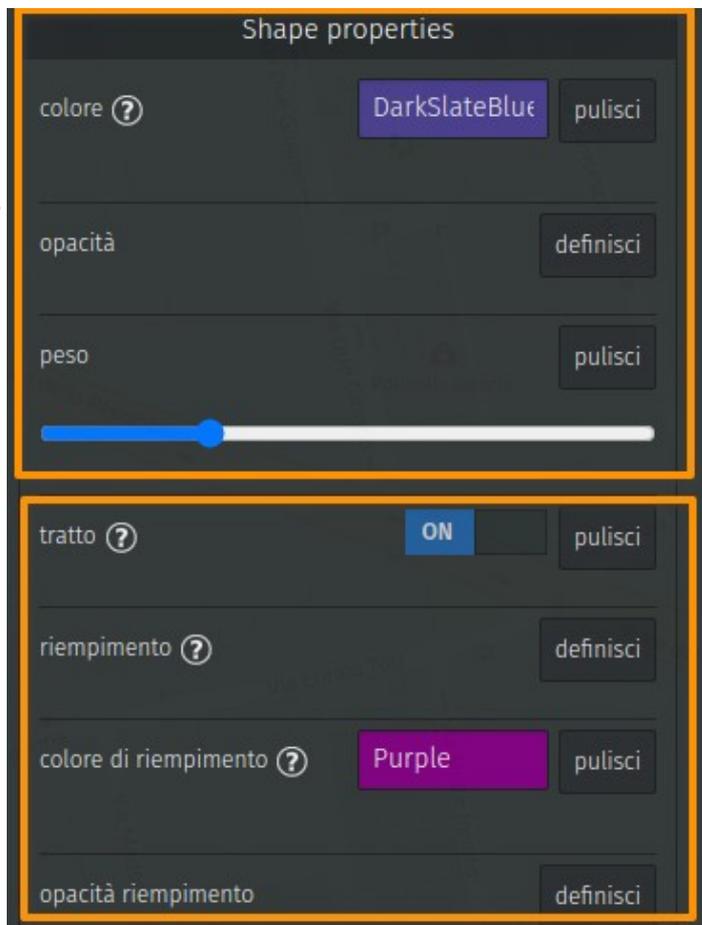


Il pulsante **Disegna un poligono** permette di disegnare punto per punto il perimetro di un poligono, e di terminarlo cliccando nuovamente sull'ultimo punto come per disegnare una linea. C'è però una differenza: dal terzo punto l'interno del poligono è colorato.

Proprietà di un poligono

L'elenco delle proprietà di un poligono è piuttosto lungo. Le proprietà nella metà superiore del menu si applicano al perimetro del poligono e sono identiche alle proprietà che si applicano alle linee. La metà inferiore riguarda il riempimento del poligono. Da notare :

- Le opzioni **relative a tratto** e **riempimento** consentono di non visualizzare il perimetro o l'interno del poligono: se nessuno dei due viene



visualizzato il poligono è invisibile.

- il **colore del riempimento** è di default quello della linea, ma può essere modificato.
- una bassa **opacità del riempimento** permette di vedere lo sfondo della mappa *sotto* il poligono.

Creare un foro in un poligono

A volte è utile creare uno o più fori in un poligono, ad esempio per disegnare una radura in una foresta o un'isola in mezzo a uno stagno.



È possibile creare un poligono con uno o più fori cliccando sull'opzione **Aggiungi percorso interno** quando si seleziona un poligono in modalità di modifica.

Il primo punto del *perimetro interno* viene creato direttamente nel punto in cui si è cliccato prima di scegliere **Aggiungi percorso interno**.

Osserva che le proprietà del perimetro di un poligono si applicano a tutti i perimetri - esterni e interni.

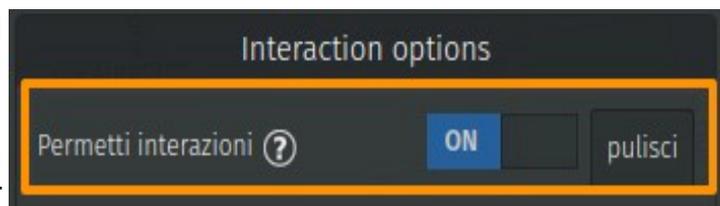
2. Definire le interazioni con un poligono

La scheda **Opzioni di interazione** fornisce due opzioni specifiche per i poligoni.

Qualsiasi interazione può essere disabilitata selezionando **OFF** per l'opzione **Permetti interazioni**.

Nessuna finestra pop-up viene quindi visualizzata quando si clicca sul poligono. Questa opzione è interessante per mettere in rilievo un'area della mappa senza che l'utente possa interagire con essa.

Ecco un esempio che mostra l'île de Nantes circondata da una grande linea rossa e senza riempimento. Non è possibile cliccare sul contorno o all'interno del poligono.



*L'interazione con il poligono rimane disabilitata in modalità Modifica. Per poter modificare il poligono è poi necessario passare attraverso il pannello **Visualizza dati** (sempre accessibile tramite il pannello **Legenda**, esso stesso accessibile dal link **Informazioni** in basso a destra della mappa).*

Al contrario, è possibile associare un poligono ad un URL: cliccando sul poligono si apre direttamente la pagina Web corrispondente, senza passare per una finestra pop-up. Tutto quello che devi fare è definire il **Link to...** quindi inserire l'URL. Ci sono tre opzioni per definire **dove** verrà aperta la pagina web:

- **nuova finestra**: la pagina si apre in una nuova scheda del browser
- **stessa finestra**: la pagina si apre nella stessa scheda di quella della mappa
- **iframe**: se la mappa è integrata in un iframe, la pagina web viene quindi aperta all'interno dell'iframe

Interaction options

Permetti interazioni ?

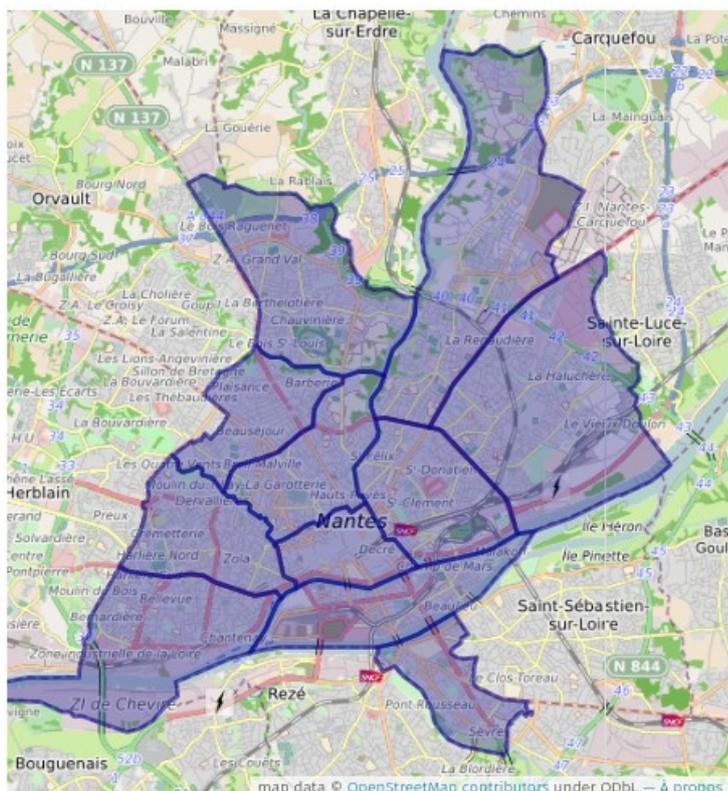
Link to... ?
http://...

Open link in...

nuova finestra iframe stessa finestra

3. Crea un menu cartografico

L'associazione di un URL ad un poligono consente di creare un *menu cartografico*, ovvero una mappa che consente l'accesso a più pagine Web a seconda della zona su cui l'utente clicca. Ecco un esempio che mostra i diversi quartieri di Nantes: cliccando su un distretto si apre la pagina corrispondente del sito <http://www.nantes.fr>



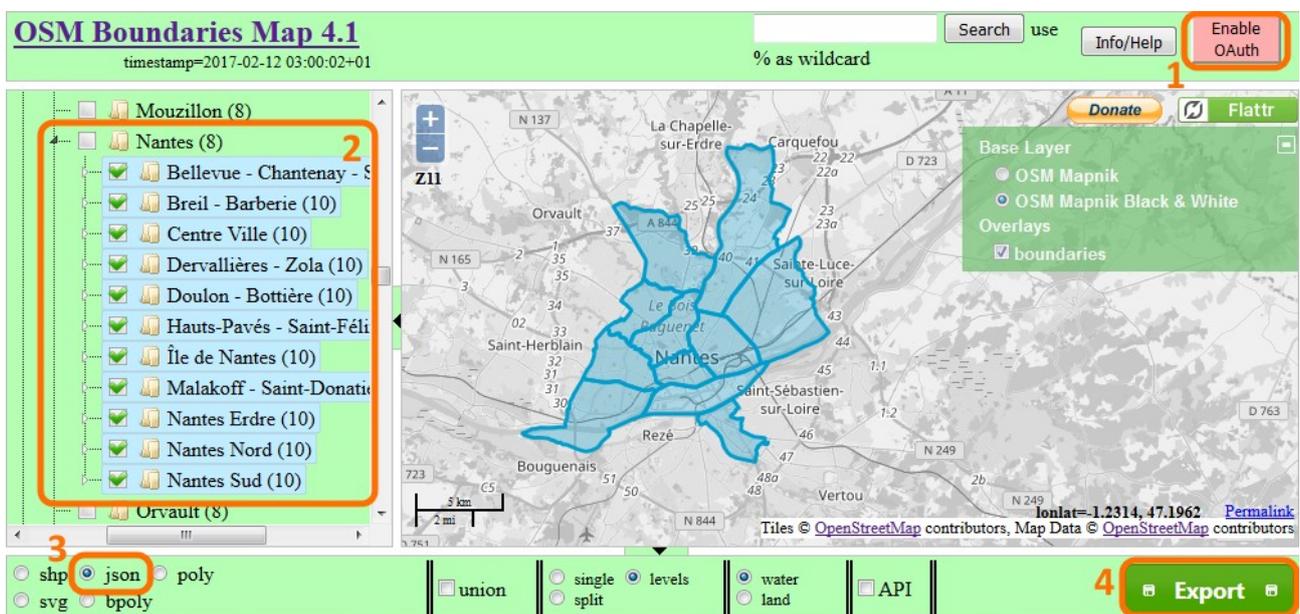
[N.d.t. Come si può vedere questa immagine non è interattiva, perché il sito wordpress.com non accetta questo tipo di embedding; la pagina a cui rimanda è comunque questa:

https://umap.openstreetmap.fr/fr/map/quartiers-de-nantes_126581]

Ecco i passaggi per realizzare questa mappa.

a. Recupera i contorni dei quartieri

Il contorno dei quartieri di Nantes proviene dai confini amministrativi di OpenStreetMap (per maggiori informazioni, vedere questa [pagina Wiki](#)). Il sito [OSM Boundaries](#) ti consente di selezionare i confini amministrativi uno per uno, quindi esportarli in diversi formati.



Segui questi passaggi:

1. accedi al tuo account OpenStreetMap (necessario per poter esportare i limiti amministrativi)
2. seleziona uno ad uno i confini amministrativi, aprendo successivamente i diversi livelli: nazione - regione - dipartimento ecc.
3. seleziona il formato di esportazione JSON: viene quindi utilizzato il formato [GeoJSON](#)
4. clicca su Esporta

Poi recupererai nella cartella dei download un file con estensione .geojson.

b. Importa i contorni del quartiere in una mappa

 In una nuova mappa, clicca su **Importa dati**. Nel pannello che poi compare, seleziona il file prodotto nel passaggio precedente.

Il selettore di formato si posiziona automaticamente su **geojson**, selezionalo in caso contrario, ad esempio perché l'estensione del file non è .geojson. Clicca su **Importa**: le curve di livello vengono visualizzate sulla mappa.

c. Configura la mappa uMap

Configura il livello per visualizzare o meno un'etichetta al passaggio del mouse, a seconda della tua scelta. Quindi modifica ogni poligono per associare l'URL alla pagina web corrispondente, come abbiamo visto sopra.

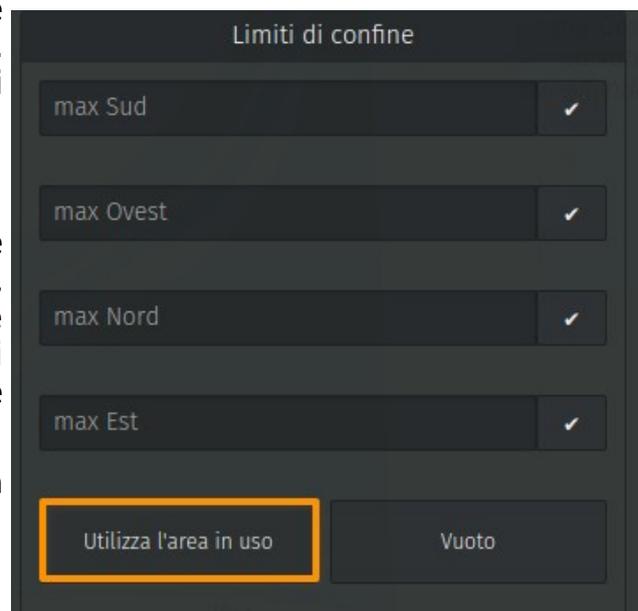
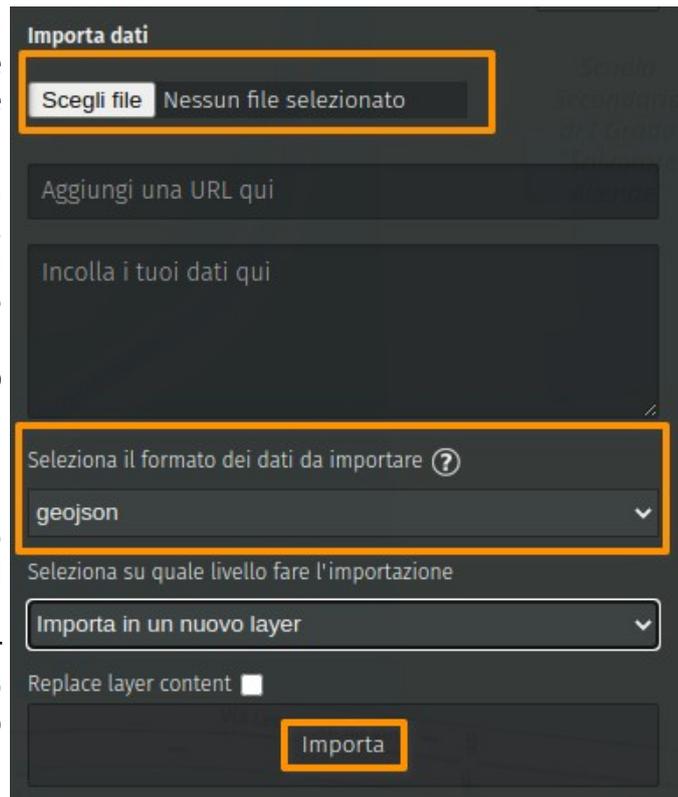
E infine è possibile, nelle **Impostazioni della mappa**, definire i **limiti geografici** della mappa. Questo per evitare che l'utente sposti la mappa oltre questi limiti.

d. Incorpora la mappa in un iframe

Recupera il codice dell'iframe, come abbiamo visto nel [tutorial precedente](#), avendo cura di disattivare tutte le opzioni di interazione: pulsanti di zoom, zoom con la rotella, pulsante "Altro" ecc.

Copia questo **codice iframe** nella tua pagina web e il gioco è fatto!

*Quando si modifica la mappa, è necessario ricaricare completamente la pagina contenente l'iframe per svuotare la cache del browser, ad esempio utilizzando **Ctrl + F5** su Firefox.*



Facciamo il punto

Questo tutorial segna la fine del livello intermedio. Sai come strutturare il contenuto di una mappa con i livelli e come utilizzare gli stili predefiniti. Sai come formattare i le finestre pop-up e integrarvi contenuti multimediali. Sai come incorporare la tua mappa in una pagina web e controllare chi può vederla

e modificarla.

Abbiamo appena visto come importare dati in una mappa, il livello avanzato ci permetterà di andare molto oltre in questo processo.

Testo originale: https://wiki.cartocite.fr/doku.php?id=umap:8_-_le_cas_des_polygones

Traduzione italiana: [nilocram](#)

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