

1. Introduzione

Il sistema GisMaster

GisMaster è uno strumento software molto efficace e di semplice utilizzo per l'interrogazione, la visualizzazione e la stampa di archivi alfanumerici legati ad una base cartografica numerica o in formato raster. GisMaster è completamente integrato con software gestionali per Pubbliche Amministrazioni sviluppati da altre aziende (demografici, tributi, segreteria, protocollo), consentendo di realizzare soluzioni informatiche complete.

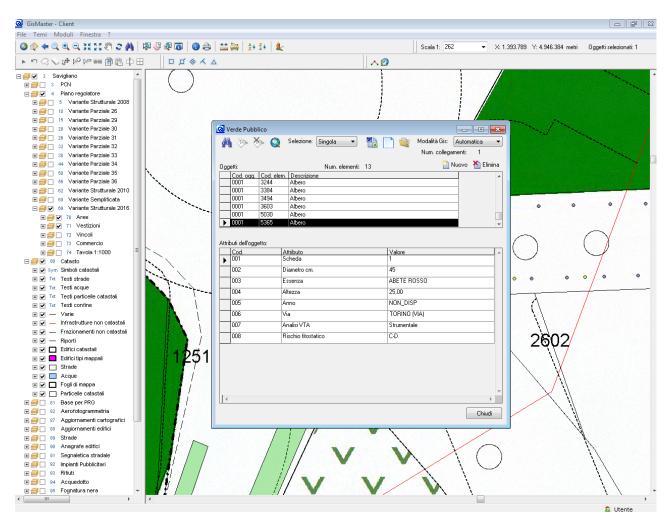
GisMaster permette di visualizzare file vettoriali (Shape File, DWG e DXF) e file raster (Tiff, GeoTiff, Bitmap, Jpeg, ...)

GisMaster Modulo Generale

Il software GisMaster Modulo Generale è un moderno prodotto client - server in ambiente Windows nativo, predisposto per la gestione e il caricamento di dati di varia natura, completamente integrato con le applicazioni GisMaster e con la cartografia digitale.

Nato dalle esigenze quotidiane degli Uffici Comunali è in grado di catalogare, gestire e ricercare tutti i dati immessi dal database in modo semplice e veloce.

Tutti gli elementi creati possono essere legati al territorio mediante georeferenziazione sulla cartografia numerica, è così possibile selezionare uno o più oggetti cartografici ed ottenere l'elenco degli oggetti collegati e visualizzare direttamente la scheda tecnica di riferimento.

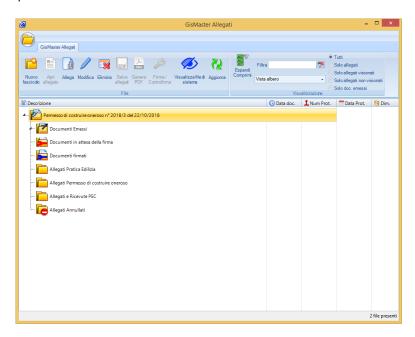




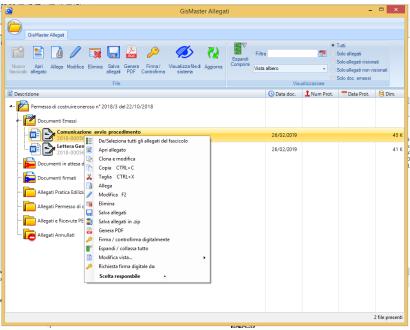
Gestione allegati

Il Modulo Generale utilizza la nuova gestione degli allegati per gestire qualsiasi tipo di file si voglia memorizzare all'interno della pratica.

L'accesso agli allegati avviene effettuando il click sulle apposite icone 💐 💐 presenti sulla barra degli strumenti della finestra principale delle pratiche edilizie.



L'inserimento e l'eliminazione degli allegati avviene selezionando la voce Allega e Elimina accessibile dalla barra degli strumenti.



Eseguendo un doppio click sull'allegato abbiamo la possibilità di aprirlo e consultarlo.



Eseguendo, invece, un click con il tasto destro del mouse abbiamo la possibilità di modificare, eliminare aprire e firmare digitalmente un documento.



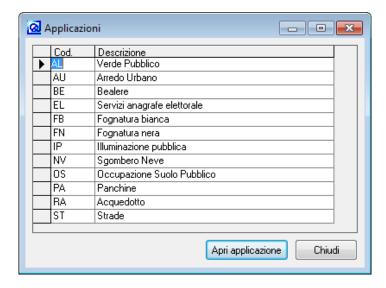
In ogni cartella creata in modo automatico dal programma l'utente ha la possibilità di creare ulteriori sottocartelle al fine di organizzare al meglio tutti gli allegati.

Ogni allegato può essere spostato da una cartella ad un'altra trascinandolo con il mouse oppure può essere copiato, tagliato e incollato nella cartella desiderata.



Modalità d'uso

Per accedere al Modulo Generale occorre selezionare la voce Applicazioni dal menù di GisMaster Moduli - > Generale -> Applicazioni.



Il Modulo Generale è basato su un concetto di **applicazioni** e di **oggetti**. Un'applicazione è un contenitore di oggetti. Ogni oggetto può contenere una serie di dati (attributi) atti a descriverlo all'interno della base dati. In parole semplici, l'applicazione è il contesto dentro il quale andremo a catalogare le informazioni.

All'interno del Modulo Generale è possibile definire più applicazioni, ad esempio sarà possibile creare l'applicazione per la gestione del verde pubblico, della fognatura, le panchine, i cestini, arredo urbano ecc.

Dentro ogni applicazione si definiscono i vari oggetti. Nel caso di verde pubblico sarà possibile delineare, come oggetti, gli alberi, le fioriere, le aiuole, le aree verdi ecc.

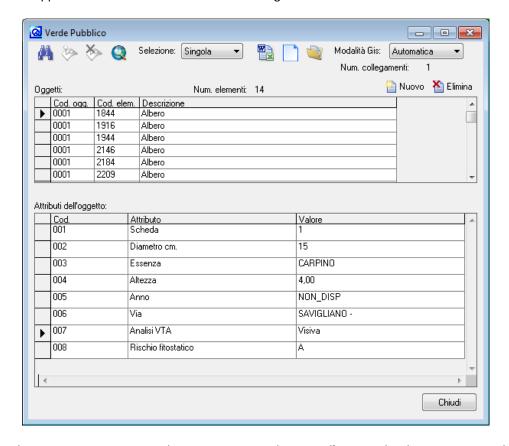
Infine, per ogni oggetto, sarà possibile definire una serie di dati utili per catalogarlo. Nel caso di un albero, all'interno dell'applicazione del verde pubblico, sarà possibile creare un dato per memorizzare il tipo di pianta, il diametro, lo stato di salute, la data dell'ultimo trattamento fitosanitario ecc.

Tutti i dati che compongono la scheda descrittiva dell'oggetto sono personalizzabili dall'ente. Tutti i gli oggetti e i dati delle schede descrittive vengono studiati dall'ente con la consulenza di Technical Design.



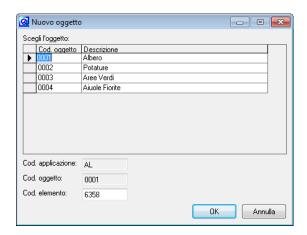
Caricamento dati

Dopo aver scelto l'applicazione desiderata viene mostrata la seguente finestra:



Nella parte in alto vengono mostrati tutti gli oggetti caricati. Selezionato l'oggetto desiderato viene popolata la scheda riepilogativa proposta sotto.

Per creare un nuovo oggetto occorre cliccare su Nuovo in alto a destra e selezionare il tipo di oggetto desiderato.



Verrà mostrata la finestra visualizzata in precedenza con la scheda tecnica completamente vuota. Occorrerà procedere con il caricamento dei vari dati (attributi) richiesti.



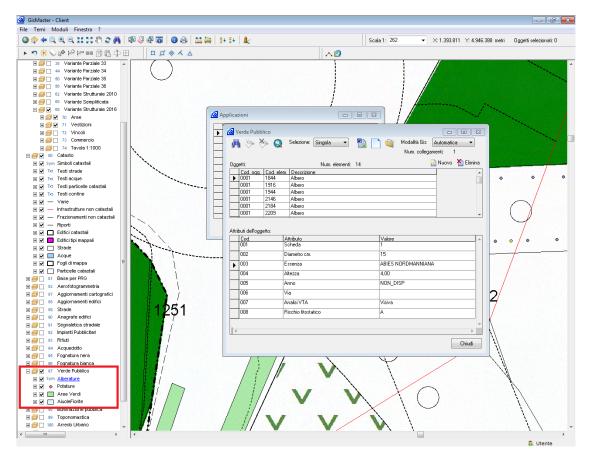
Georeferenziazione dell'oggetto sulla cartografia

Prima di georeferire l'oggetto sul territorio occorre assicurarsi che la barra di modifica sia attiva. Per verificarlo occorre selezionare la voce Finestra -> Barre degli strumenti dalla barra dei menù e spuntare, se non lo è già, la voce modifica.

La barra di modifica solitamente viene posizionata sotto la barra degli zoom ed è la seguente:



Come secondo passo occorre selezionare il **layer cartografico** contenente gli oggetti in lavorazione (vedi riquadro rosso in legenda).

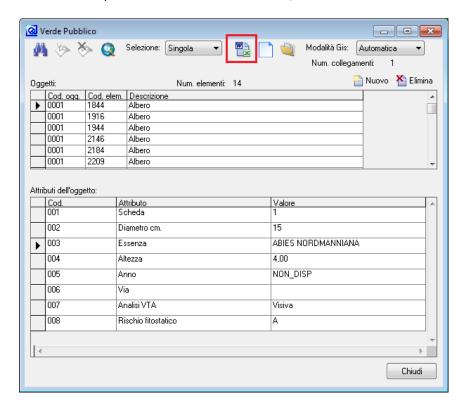


In ultimo selezionare, dalla barra di modifica, il tasto **aggiungi elemento**. Quest'ultimo può assumere tre diverse icone: l'icona di un punto se il layer selezionato in legenda è di tipo puntuale, l'icona di una linea se il layer e di tipo lineare e infine l'icona di un poligono se il layer è stato definito come poligonale. Per terminare l'operazione di editing cartografico occorre cliccare in cartografia. Se l'operazione è andata a buon fine vedrete apparire il simbolo del vostro oggetto sulla mappa e sulla finestra del modulo generale apparirà valorizzata l'etichetta dei numeri di collegamenti.



Generazione documenti

Per generare un documento per l'oggetto visualizzato occorre scegliere il pulsante Creazione documenti (caratterizzato dal simbolo di Microsoft Word) dalla barra degli strumenti; nella finestra Documento da emettere scegliere il documento relativo alla pratica e cliccare Crea documento;



Per visualizzare i documenti creati per l'oggetto selezionato occorre cliccare sull'immagine del documento a destra dell'icona di Microsoft Word.



Ricerca

La ricerca è accessibile dall'icona del binocolo dalla finestra degli oggetti. È possibile cercare i vari oggetti per valore degli attributi combinandoli in AND (condizione di inclusione) oppure in OR (condizione di alternativa).

