

TD 2 : Structure des couches :

C01/ Création d'une couche :

Voilà c'est comme ça que j'ai créé les couches :

Nouvelle couche Shapefile

Nom de fichier: C:\Users\Admin\Desktop\9rayet louuka\L2CS02\SIRS\td\malak.shp

Codage du fichier: System

Type de géométrie: Point

Dimensions supplémentaires: ☒ Aucune ☐ Z (+ valeurs M) ☐ valeurs M

EPSG:4326 - WGS 84

Nouveau champ

Nom:

Type: 123 Nombre entier

Longueur: 10 Précision:

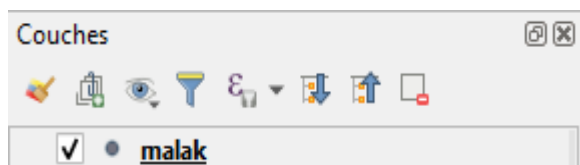
Ajouter à la liste des champs

Liste des champs

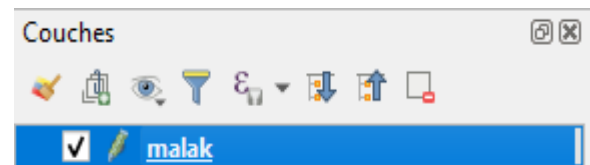
Nom	Type	Longueur	Précision
id	Integer	10	
x	Integer	10	
y	Integer	10	

C02/ Edition des données :

La couche n'est pas en mode édition :



La couche est en mode édition :



C03/ Création de champs attributaires :

Ajouter un champ

Nom: nom

Commentaire:

Type: Texte (chaîne de caractères)

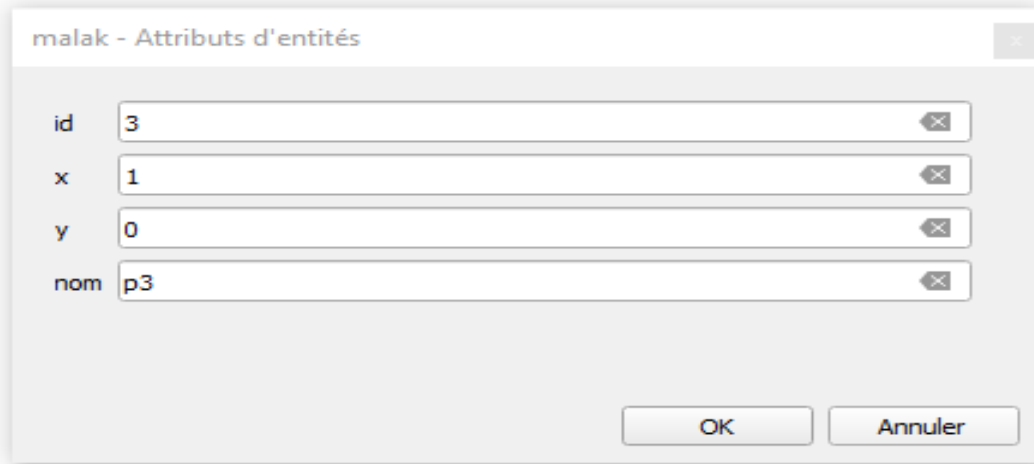
Type (fournisseur de données): string

Longueur: 10

OK Annuler

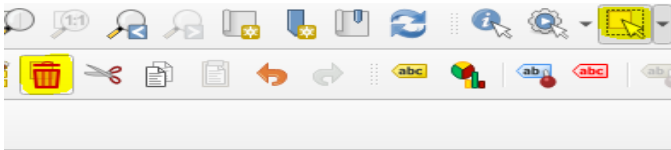
C04/ Création des objets graphiques :

C'est la numérisation d'une entité qui s'affiche après la construction



Pour la suppression d'une entité :

Avant la suppression :

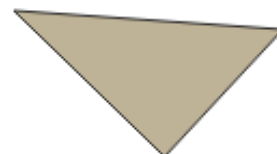
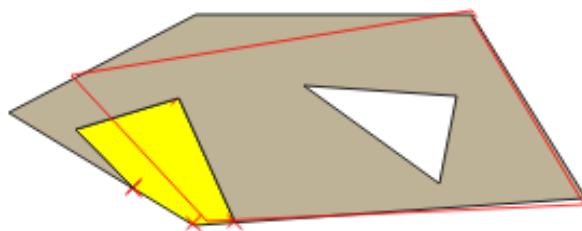


après suppression :

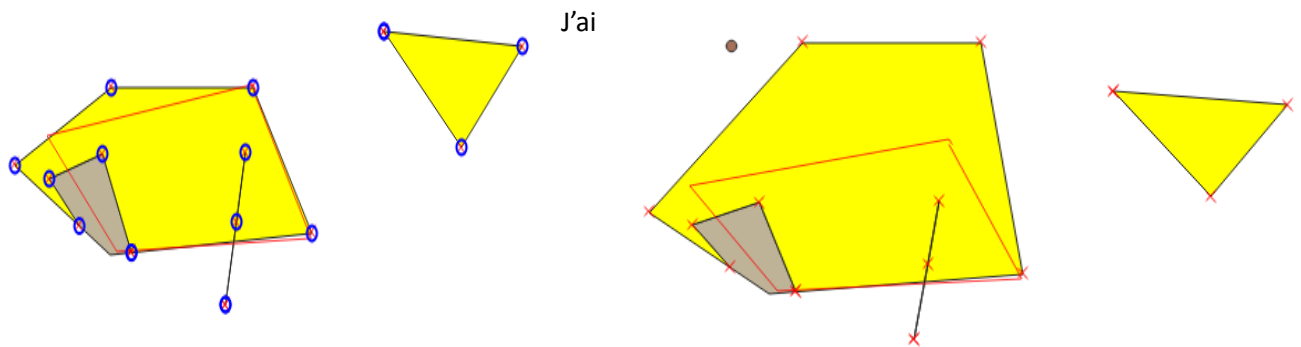


C05/ Modification d'objets graphiques :

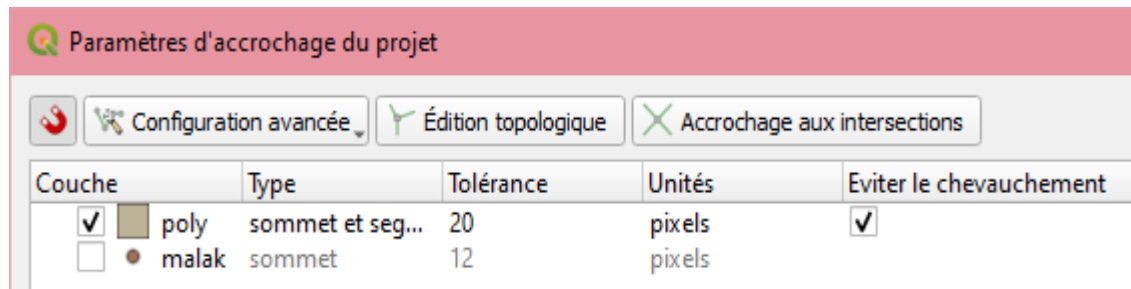
J'ai remodelisé l'entité selon une structure voulue, j'ai supprimé une partie intérieure du polygone avec l'outil ajouter un anneau, de même j'ai fusionné et scinder plusieurs entités.



Ici j'ai déplacé les nœuds et d'où les segments des entités.

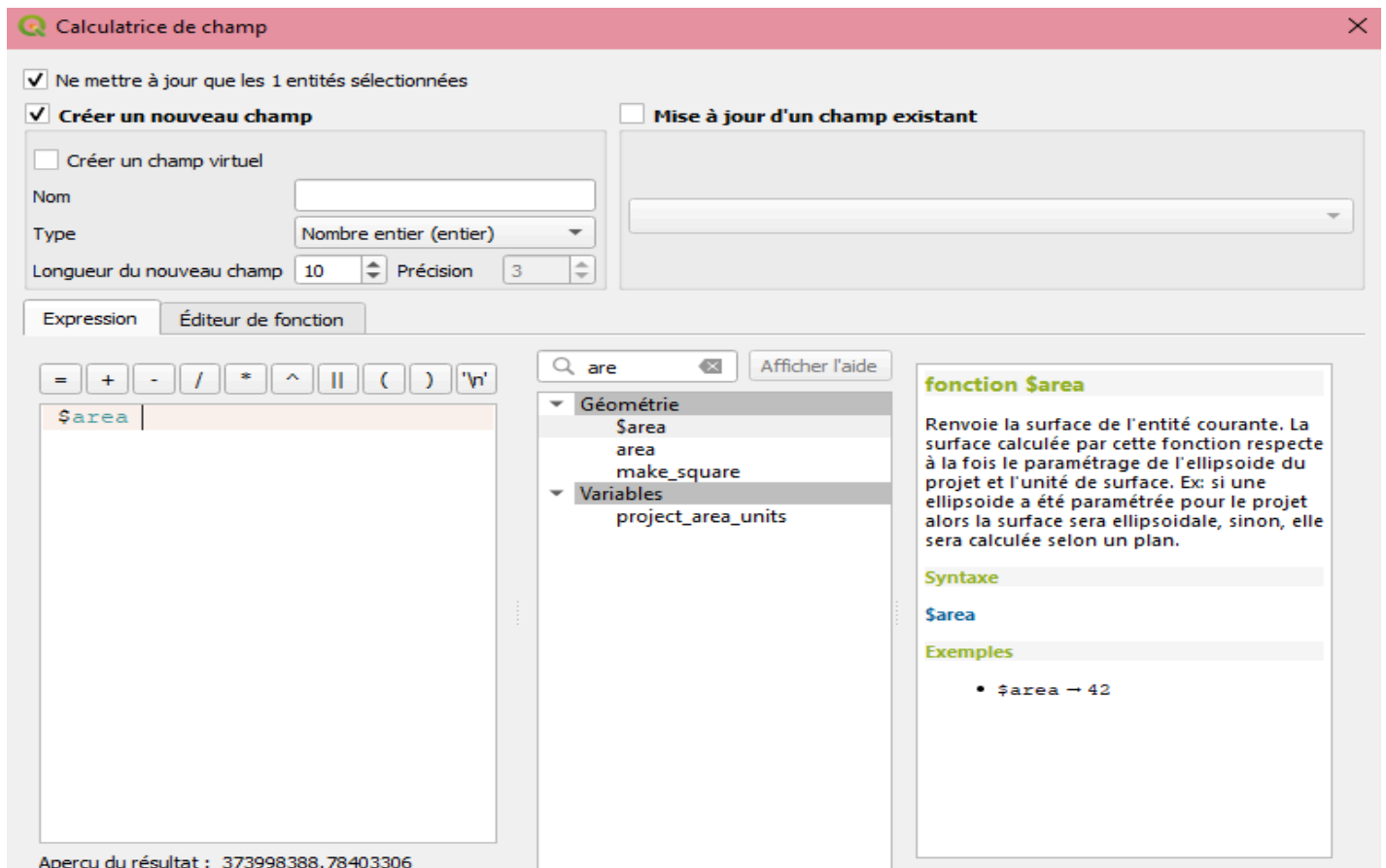


paramétré l'accrochage pour la couche poly tout en évitant les intersections et activant l'édition topologie



C06/ Modification d'objets sémantiques :

Pour le calcul d'un champ, voilà j'ai calculé l'area :



Voici ici la disposition des points avec le point centre de gravité calculée avec les coordonnées moyennes signifie la superposition de la couche malak indiquant les entités points et la couche n indiquant le centre de gravité.



Et même principe pour la couche poly indiquant les polynômes et la couche pon indiquant les centres de gravité des géométries dans poly.

