

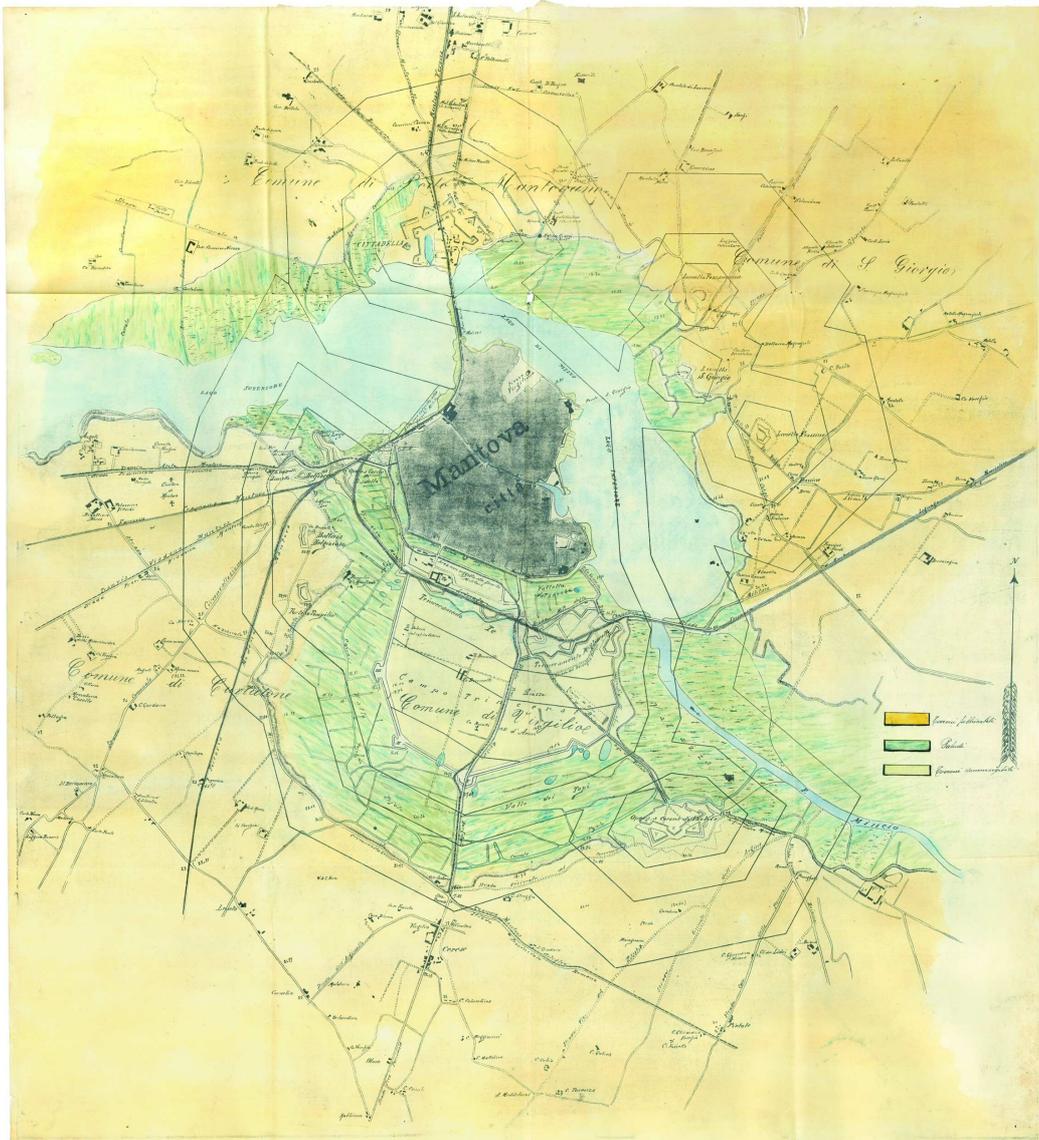
---

# SITIClientV2

## Guida pratica alla lavorazione

---

# MANUALE DI RIFERIMENTO





**ABACO S.r.l.**  
C.so Umberto, 43  
46100 Mantova (Italy)  
Tel +39 376 222181 Fax +39 376 222182  
www.abacogroup.com  
e-mail: [info@abacogroup.com](mailto:info@abacogroup.com)

Compilatore: Alessandro D'Agata – Luca Mazzola  
Data revisione: 25 Ottobre 2010  
Versione del manuale: 1.25  
Versione SITIClientV2: 1.0 – build 53

# SOMMARIO

<b>PREMESSA</b> .....	<b>5</b>
<b>LOGIN</b> .....	<b>5</b>
<b>SELEZIONE DEL CONTESTO DI LAVORO</b> .....	<b>6</b>
<b>FINESTRA PRINCIPALE</b> .....	<b>7</b>
<b>CARICAMENTO DEGLI STRATI LOGICI</b> .....	<b>11</b>
Caricamento di un foglio dall’elenco di lavorazione corrente .....	11
Caricamento di un comune/foglio generico .....	12
<b>OPERAZIONI SUGLI STRATI LOGICI</b> .....	<b>14</b>
Caricamento in grafica di uno strato logico .....	14
Menù contestuale di uno strato logico .....	14
<b>GESTIONE DEI LAYER</b> .....	<b>18</b>
<b>GESTIONE DELLE ISOLE</b> .....	<b>18</b>
<b>GESTIONE DELL’AREA DI LAVORO</b> .....	<b>19</b>
<b>GESTIONE DELLE PARTICELLE CARICATE</b> .....	<b>20</b>
Gestione unità arborea .....	20
<b>EDITING GRAFICO</b> .....	<b>23</b>
Editing del limite di particella.....	24
Editing dei poligoni di uso del suolo .....	25
Editing delle piante .....	27
Editing degli strati di overlay (Condizionalità).....	29
<b>IMPOSTAZIONE DEL RILIEVO DI CAMPO</b> .....	<b>32</b>
<b>APPENDICE 1</b> .....	<b>33</b>
<b>ALTRI COMANDI DI MENU</b> .....	<b>33</b>
Ricerca e zooma oggetto .....	33
Poligono da linea .....	34
Accendi/Spengni campiture .....	34
<b>APPENDICE 2</b> .....	<b>35</b>
<b>SFONDI AGGIUNTIVI</b> .....	<b>35</b>
Ortofoto locali in formato JPEG .....	35
Ortofoto locali in formato ECW .....	36
Visualizzazione ortofoto in multi-finestra .....	37
Shapefile .....	37
<b>APPENDICE 3</b> .....	<b>39</b>
<b>CONTROLLI E AUTOMATISMI IN FASE DI EDITING</b> .....	<b>39</b>
<b>APPENDICE 4</b> .....	<b>41</b>
<b>TASTI DI COMANDO RAPIDO (SHORTCUT)</b> .....	<b>41</b>
<b>APPENDICE 5</b> .....	<b>42</b>
<b>GESTIONE FOTO DI CAMPO</b> .....	<b>42</b>
<b>APPENDICE 6</b> .....	<b>44</b>
<b>GESTIONE “VASSOIO UTENTE”</b> .....	<b>44</b>
<b>APPENDICE 7</b> .....	<b>46</b>
<b>GESTIONE STAMPE</b> .....	<b>46</b>
<b>APPENDICE 8</b> .....	<b>48</b>

ESTIRPAZIONE VIGNETI (CONTROLLI ANTE E POST ART. 75) .....	48
<b>APPENDICE 9</b> .....	<b>49</b>
SCOMPOSIZIONE VIGNETI .....	49
1) Consultazione dello stato di lavorazione .....	49
2) Selezione particella da elenco “particelle da lavorare” .....	51
3) Predisposizione delle aree vitate.....	52
4) Scomposizione del vigneto sulla particella.....	53
5) Marcatura della particella come “lavorata” .....	55
<b>APPENDICE 10</b> .....	<b>56</b>
GENERAZIONE DI UNAR E POLIGONI SUOLO A VITE DAI RILIEVI VINO .....	56
1) Editazione di un poligono di Rilievo vino .....	56
2) Generazione poligoni di uso del suolo e Unar associate da Rilievo Vino .....	57
3) Cancellazione delle unar associate ai poligoni vitati ottenuti con rilievo vino .....	59

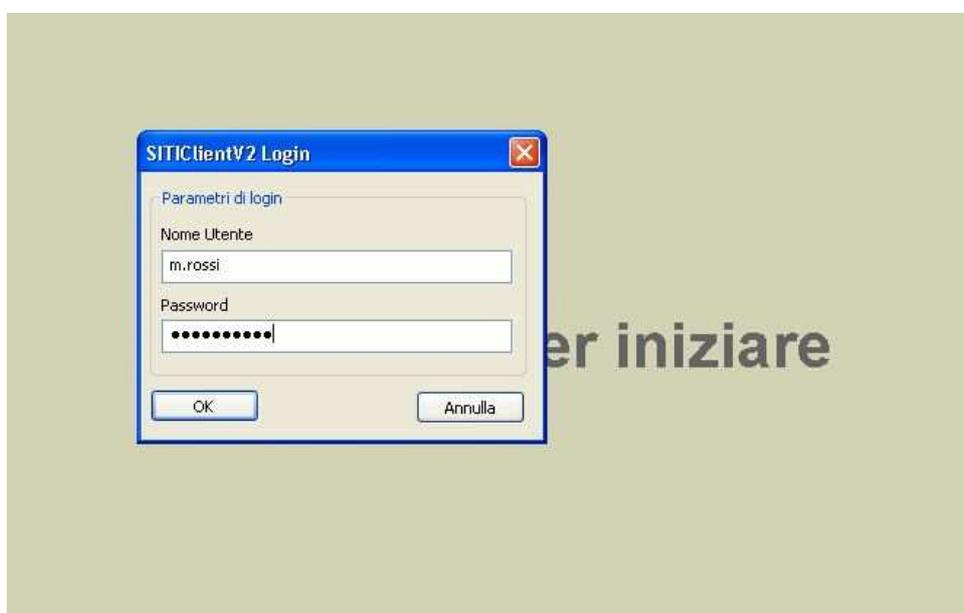
# PREMESSA

Questo documento è da considerarsi una guida pratica alla lavorazione attraverso il software SITIClientV2.

Lo scopo del manuale è quello di descrivere le principali funzionalità messe a disposizione dall'applicativo e, soprattutto, di guidare l'utente nella lavorazione di particelle, isole e suolo.

# LOGIN

Prima di iniziare ogni operazione è necessario effettuare l'autenticazione, cliccando sul pulsante  della barra degli strumenti ed inserendo nome utente e password nell'apposita finestra di login:



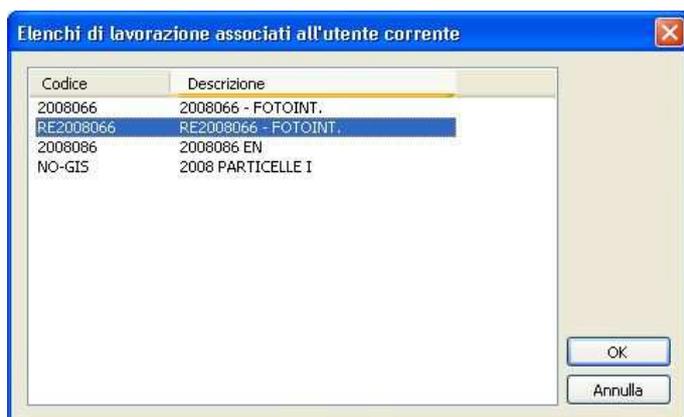
# SELEZIONE DEL CONTESTO DI LAVORO

Una volta avvenuta l'autenticazione, prima di iniziare a lavorare verrà richiesto di selezionare:

## 1. L'annualità di riferimento



## 2. L'elenco di lavorazione



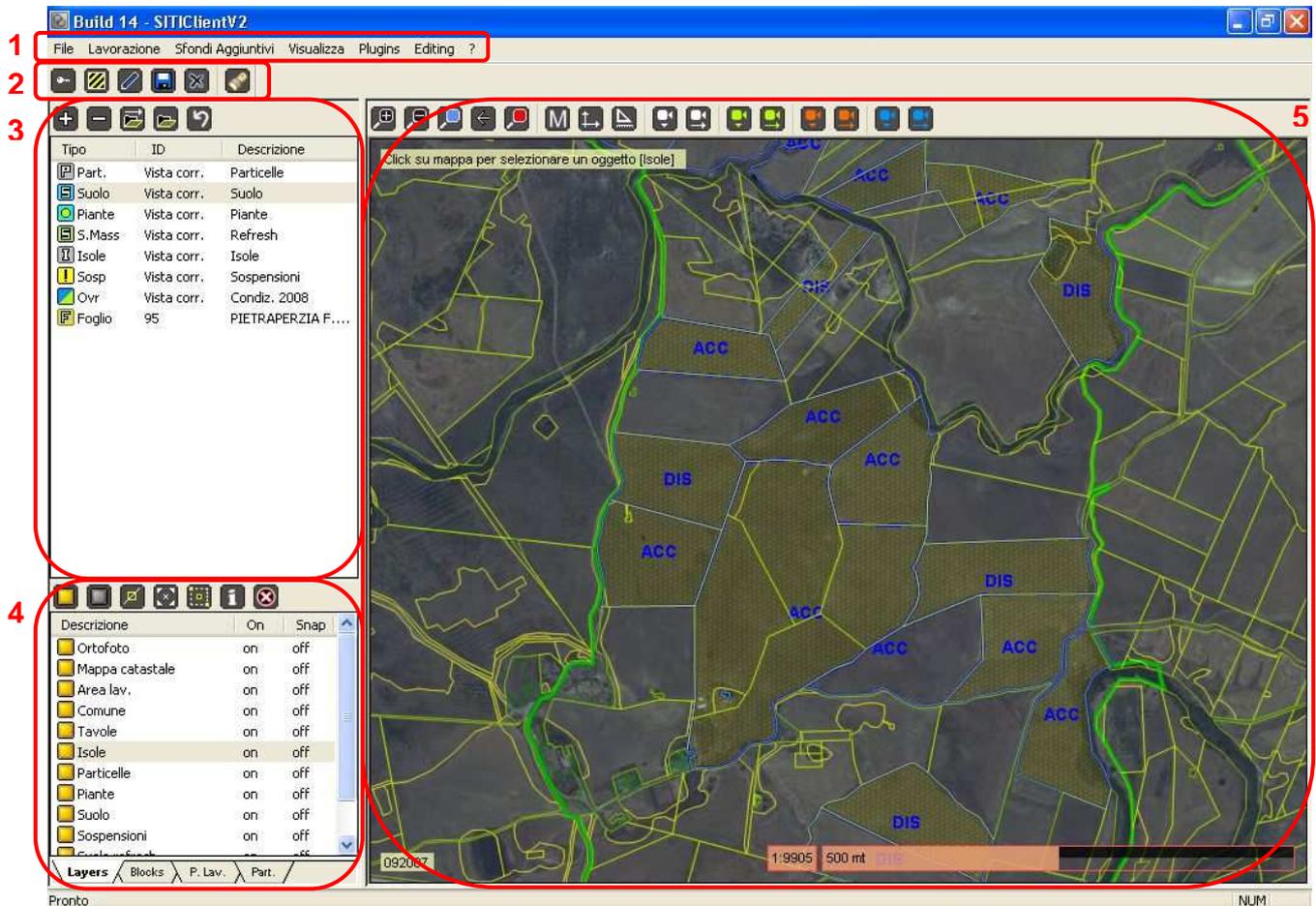
## 3. Il settore di riferimento



**N.B.: Successivamente, sarà sempre possibile modificare il contesto di lavoro (annualità, elenco e settore), cliccando sul pulsante  della barra degli strumenti (non verrà più richiesta l'autenticazione)**

# FINESTRA PRINCIPALE

La finestra principale dell'applicativo si presenta come segue:



## 1) Menù principale

Contiene i comandi principali del software (login, uscita, comandi di visualizzazione, comandi relativi alle lavorazioni, ecc...)

## 2) Barra degli strumenti

Contiene alcuni pulsanti corrispondenti ad altrettante funzionalità del software (login, selezione foglio da lavorare, comandi relativi alla fase di editing...)

## 3) Lista degli strati logici

Riporta l'elenco degli strati logici del software, sui quali possono essere effettuate diverse operazioni (caricamento in grafica, zoom, attivazione tematismi ed etichette...) utilizzando i comandi presenti sopra la lista oppure i comandi del menù contestuale che si apre cliccando col tasto destro su un singolo strato.

Gli strati logici principali previsti dal software sono:

- Comune
- Foglio
- Particelle
- Suolo

- Piante
- Isole
- Zone di sospensione
- Overlay (strati aggiuntivi, es.: condizionalità)

#### 4) Sezione di selezione delle entità

Questa sezione è destinata alla visualizzazione e alla selezione di singole entità e si compone di quattro schede, selezionabili mediante le “tabsheet” situate nella parte bassa:

- **Layers:** Mostra l’elenco dei layer attivabili sulla grafica
- **Blocks:** Mostra l’elenco delle isole aziendali presenti nella vista corrente
- **P. Lav.:** Mostra l’elenco delle particelle in lavorazione presente nella vista corrente
- **Part.:** Mostra l’elenco di tutte le particelle (da lavorare e non) presenti nella vista corrente

A seconda della scheda selezionata, sopra la lista delle entità saranno disponibili alcuni pulsanti corrispondenti ad altrettante funzioni attivabili sull’entità selezionata.

**N.B.: Si noti che sulla lista delle entità è sempre possibile applicare la selezione multipla di più righe combinando opportunamente i tasti SHIFT e CTRL con il click del mouse**

#### 5) Finestra grafica

E’ la finestra di lavoro in cui possono essere visualizzati e selezionati i vari oggetti grafici e le ortofoto. Nella parte superiore presenta una serie di comandi:



**Zoom in**



**Zoom out**



**Zoom finestra**



**Zoom precedente**



**Zoom predefiniti** → Consente di effettuare uno zoom predefinito sulla grafica, scegliendo tra una delle tre seguenti possibilità: Limite foglio, Isole, Scala 1:1500



**Visualizzazione mappa catastale** → Consente di caricare in grafica una mappa catastale, selezionandola dall’elenco delle mappe disponibili per l’area correntemente visualizzata. La mappa verrà automaticamente rimossa dalla grafica al successivo caricamento del foglio



**Imposta delta xy ortofoto** → Consente di impostare alcuni parametri relativi all’ortofoto di sfondo:



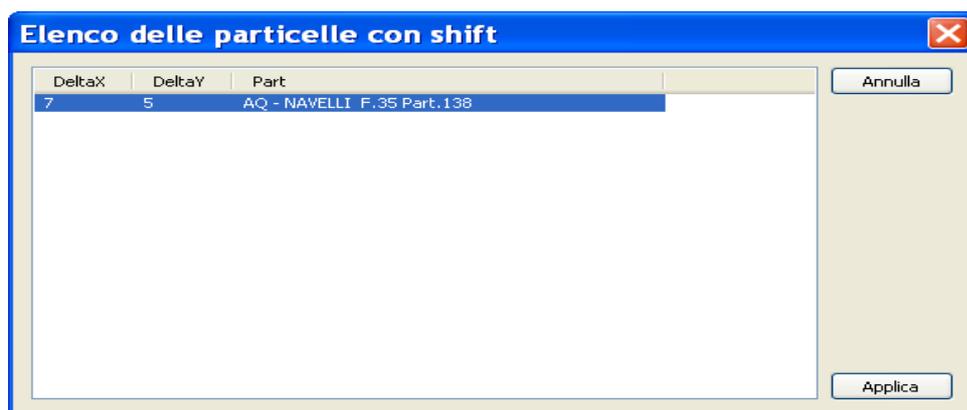
- **Parametri di shift orizzontale (X) e verticale (Y) dell'ortofoto di sfondo rispetto al vettoriale:** è possibile specificare direttamente i valori o ricavarli mediante selezione di due punti sulla grafica, con un limite massimo di 10 metri di shift lineare in ciascuna direzione
- **Luminosità**
- **Contrasto**
- **Saturazione**

**IMPORTANTE: Il delta impostato è sempre relativo all'ortofoto correntemente selezionata e non ha alcun effetto sulle altre ortofoto!**

Il pulsante **Azzera** consente di resettare il delta impostato, mentre **2 punti** consente di impostare un delta mediante selezione di due punti direttamente sulla grafica.

Con il comando **Leggi da lim. particella** è invece possibile impostare il delta dell'ortofoto recuperandolo da un delta già memorizzato precedentemente su una particella nella vista corrente.

Verrà prospettata una lista con un elenco di particelle su cui è impostato il delta, con i relativi parametri di shift sulle coordinate X e Y:



Scegliere il delta desiderato e premere **Applica** per impostarlo come delta corrente.

***IMPORTANTE: Il delta eventualmente impostato sull'ortofoto corrente verrà memorizzato sul sistema al termine della fase di editing su tutte le particelle coinvolte nella lavorazione. Questo consentirà di recuperarlo successivamente, utilizzando l'apposito comando "Leggi da lim. particella" presente nella finestra di impostazione delta xy ortofoto.***



**Misura** → Effettua una misurazione di perimetro e area sulla grafica (effettuare un click sulla grafica con il tasto sinistro del mouse per ogni vertice della polilinea da disegnare, quindi premere il tasto destro del mouse per terminare la misurazione e visualizzare i valori di area e perimetro)



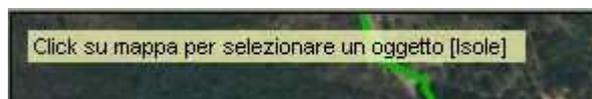
**Selezione ortofoto di sfondo** → Consente di selezionare (e visualizzare automaticamente sulla grafica) l'ortofoto desiderata da un'apposita lista



**Visualizzazione ortofoto impostata** → Consente di caricare sulla grafica un set di ortofoto precedentemente impostate (vedere comando precedente)

**N.B.: Gli ultimi due pulsanti sono ripetuti quattro volte (con colorazioni differenti), perché consentono di impostare fino a quattro diversi strati di ortofoto da poter selezionare rapidamente durante la lavorazione**

Nell'angolo in alto a sinistra della finestra grafica vengono sempre visualizzate le istruzioni sulle operazioni da eseguire (a seconda dei comandi selezionati di volta in volta) e l'indicazione del layer corrente (tra parentesi quadre):



Si noti che per selezionare gli oggetti sulla grafica è sufficiente cliccare su di essi.

La selezione è incrementale, nel senso che ad ogni click viene aggiunta la nuova entità alla selezione corrente.

Per annullare la selezione attuale (singola o multipla), è sufficiente cliccare con il tasto destro del mouse in un punto qualsiasi della finestra grafica, oppure utilizzare il pulsante  presente nella sezione di selezione delle entità (scheda *Layers*).

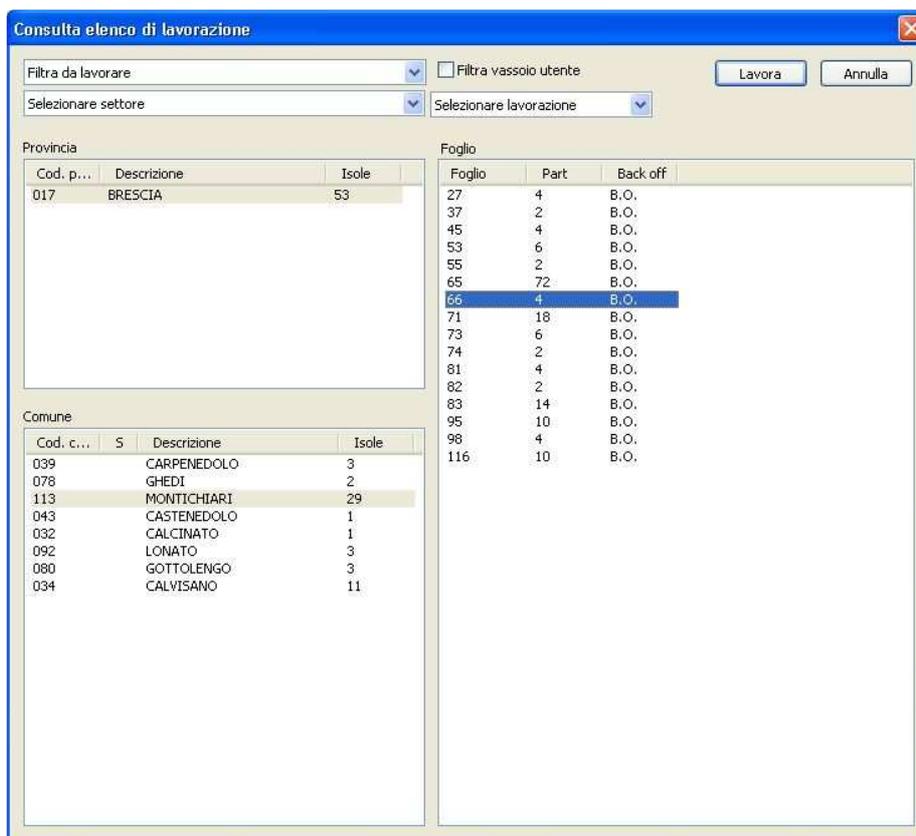
# CARICAMENTO DEGLI STRATI LOGICI

Per iniziare ad operare è necessario innanzitutto caricare nell'apposita sezione gli strati logici su cui si andrà a lavorare. Questo può essere fatto in due modi:

## Caricamento di un foglio dall'elenco di lavorazione corrente

E' possibile caricare un foglio (e i relativi strati correlati) selezionandolo dalla lista dei fogli per cui sono presenti particelle sull'elenco di lavorazione corrente (quello selezionato subito dopo il login).

Per fare ciò, cliccare il pulsante , impostare gli eventuali filtri desiderati, quindi selezionare la provincia, il comune e il foglio nelle relative finestre:



La finestra "Consulta elenco di lavorazione" presenta i seguenti elementi:

- Barra di ricerca: "Filtra da lavorare" (menu a tendina) e checkbox "Filtra vassoio utente".
- Bottoni: "Lavora" e "Annulla".
- Selezionare settore: menu a tendina.
- Selezionare lavorazione: menu a tendina.
- Provincia: tabella con 3 colonne (Cod. p..., Descrizione, Isole).
- Comune: tabella con 4 colonne (Cod. c..., S, Descrizione, Isole).
- Foglio: tabella con 3 colonne (Foglio, Part, Back off).

Cod. p...	Descrizione	Isole
017	BRESCIA	53

Cod. c...	S	Descrizione	Isole
039		CARPENEDOLO	3
078		GHEDI	2
113		MONTICHIARI	29
043		CASTENEDOLO	1
032		CALCINATO	1
092		LONATO	3
080		GOTTOLENGO	3
034		CALVISANO	11

Foglio	Part	Back off
27	4	B.O.
37	2	B.O.
45	4	B.O.
53	6	B.O.
55	2	B.O.
65	72	B.O.
66	4	B.O.
71	18	B.O.
73	6	B.O.
74	2	B.O.
81	4	B.O.
82	2	B.O.
83	14	B.O.
95	10	B.O.
98	4	B.O.
116	10	B.O.

I filtri impostabili sono:

- **Filtro di lavorazione:** E' possibile filtrare le isole/particelle in base allo stato di lavorazione: *Filtra lavorato, Filtra sospese, Filtra da lavorare, Nessun filtro*
- **Filtro settore:** E' possibile filtrare le isole/particelle in base all'appartenenza ad uno specifico settore
- **Filtro lavorazione:** E' possibile filtrare le isole/particelle in base al tipo di lavorazione: *Campo, Satellite, Fotointerpretazione*
- **Filtro "vassoio utente":** E' possibile filtrare le sole isole/particelle inserite nel vassoio associato all'utente corrente (per ulteriori dettagli relativi al "vassoio utente" consultare l'**Appendice 6**)

Si noti che nelle varie finestre (provincia, comune, foglio) viene anche indicato il relativo numero di particelle che soddisfano il filtro selezionato.

Inoltre, nella finestra relativa al foglio è presente l'eventuale indicazione di "foglio segnalato al Back-Office".

Una volta terminata la selezione, premere il pulsante **lavora** per caricare il foglio nella lista degli strati logici. Oltre allo strato relativo al foglio, verranno automaticamente caricati anche i seguenti:

- Particelle
- Suoli
- Piante
- Isole aziendali
- Poligoni di sospensione
- Overlay (es.: Condizionalità)

Tipo	ID	Descrizione
Foglio	7	NAVELLI F. 7
Part.	Vista corr.	Particelle
Suolo	Vista corr.	suolo
S.Mass	Vista corr.	Refresh
Isole	Vista corr.	Isole
Sosp	Vista corr.	Sospensioni
Ovr	Vista corr.	Condiz. 2008

## Caricamento di un comune/foglio generico

Cliccare sul pulsante **+** situato sopra la lista degli strati, quindi selezionare il tipo di elemento che si intende aggiungere (comune o foglio).

Specificare (o ricercare) gli estremi del comune e eventualmente del foglio da inserire:

Ricerca comune

Ricerca foglio

Una volta confermato l'inserimento, i nuovi strati compariranno all'interno della lista degli strati logici:

Tipo	ID	Descrizione
 Foglio	7	NAVELLI F. 7
 Part.	Vista corr.	Particelle
 Suolo	Vista corr.	suolo
 S.Mass	Vista corr.	Refresh
 Isole	Vista corr.	Isole
 Sosp	Vista corr.	Sospensioni
 Ovr	Vista corr.	Condiz. 2008
 Sogg	0175015...	Bignotti Alberto
 Comune	F852	NAVELLI
 Foglio	7	F852 F. 7

# OPERAZIONI SUGLI STRATI LOGICI

Una volta caricati gli strati logici nella relativa lista, è possibile effettuare su di essi diverse operazioni.

## Caricamento in grafica di uno strato logico

Per caricare in grafica le entità di uno strato logico possono essere utilizzati i seguenti comandi:

-  Carica un nuovo strato logico nella lista (comune o foglio)
-  Rimuove lo strato logico selezionato dalla lista (funziona esclusivamente con lo strato logico dei fogli)
-  Carica lo strato selezionato effettuando uno zoom della vista su di esso
-  Carica lo strato selezionato, preservando la vista corrente
-  Rimuove dalla grafica lo strato selezionato

Si noti che gli strati correlati a un foglio (particelle, suoli, isole aziendali, poligoni sospensione, overlay...) vengono caricati per via topologica, ossia vengono caricate esclusivamente le entità appartenenti allo strato che ricadono all'interno della vista corrente sulla finestra grafica. Di conseguenza, è evidente che maggiore sarà lo zoom, più veloce sarà il caricamento della grafica, mentre più ci si allontana più il caricamento risulterà lento (perché aumenta il numero di entità da visualizzare).

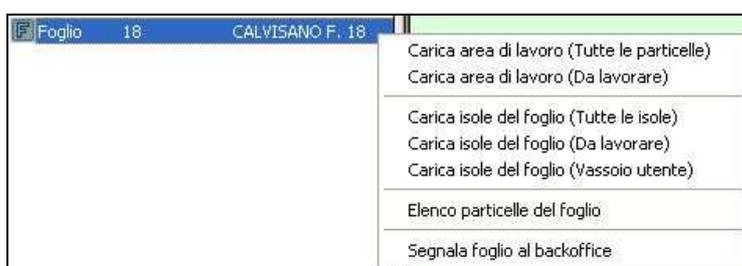
Al caricamento di un foglio in grafica, vengono caricate di default le sole isole da lavorare e viene attivata l'etichetta relativa al tipo di isola (ACC=Accoppiata, DIS=Disaccoppiata).

## Menù contestuale di uno strato logico

Ad ogni strato logico è associato uno specifico menù contestuale, attivabile cliccando con il tasto destro del mouse in corrispondenza dello strato stesso.

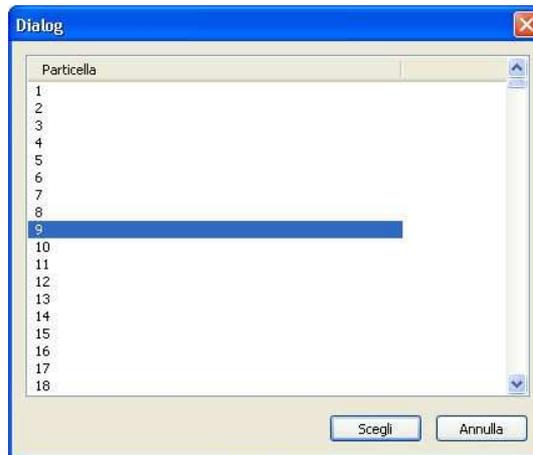
Come detto, il menù contestuale è specifico per ogni strato logico, e in particolare si possono avere le seguenti tipologie di menù contestuali:

- **Foglio:** Il menù contestuale consente, attraverso le prime 5 voci, di caricare nella sezione delle entità le particelle appartenenti all'area di lavoro (ossia presenti sull'elenco di lavorazione corrente), tutte o solo quelle da lavorare, oppure le isole aziendali del foglio, tutte oppure solo quelle da lavorare oppure solo quelle presenti nel vassoio associato all'utente corrente (per ulteriori dettagli relativi al "vassoio utente" consultare l'**Appendice 6**):

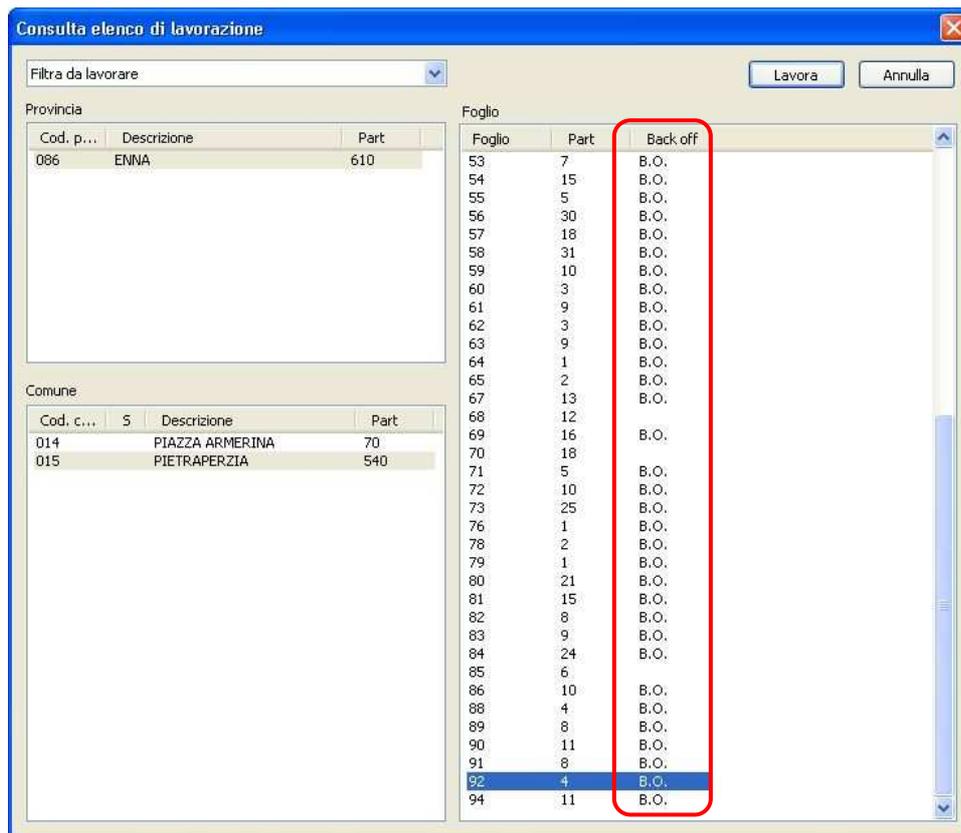


**N.B.:** Se si carica l'area di lavoro verrà popolata la lista delle entità corrispondente alla scheda **P.Lav.** (Particelle dell'area di lavoro), mentre se si caricano le isole verrà popolata la lista della scheda **Blocks** (Isole aziendali).

La voce **Elenco particelle del foglio** consente di visualizzare una lista delle particelle presenti sul foglio, dalla quale è possibile selezionare e zoomare sulla grafica una specifica particella:



Infine, la voce **Segnala foglio al back-office** consente di inviare una segnalazione di “foglio con problemi” al Back-Office. Selezionando tale comando viene richiesto di inserire una nota relativa al problema riscontrato sul foglio (che sarà visualizzabile tramite SITIClient), quindi il foglio verrà marcato come “segnalato al Back Office”. I fogli segnalati al BACK-OFFICE possono essere individuati dalla presenza dell’indicazione **B.O.** nella terza colonna della finestra di selezione del foglio da lavorare partendo dall’elenco di lavorazione:



- **Suolo:** Il menù contestuale consente di attivare/disattivare il tematismo relativo all’intervallo temporale di lavorazione (VERDE = suolo lavorato nelle ultime 24 ore; ROSSO = suolo lavorato più di 24 ore fa) e le etichette relative al codice varietà di ogni poligono di uso del suolo:



- **Isole:** Il menù contestuale consente di attivare/disattivare tematismi ed etichette sulla grafica:



- **Tematismi:** E' possibile attivare/disattivare in grafica i tematismi relativi al tipo di isola (Accoppiata/Disaccoppiata), al tipo di lavorazione (Fotointerpretazione/Campo/Satellite) e allo stato di lavorazione (lavorata/non lavorata/sospesa)
- **Etichette:** E' possibile attivare/disattivare in grafica le etichette relative al tipo di isola (ACC=Accoppiata; DIS=Disaccoppiata), al tipo di lavorazione (F=Fotointerpretazione; C=Campo; S=Satellite) e al tipo di controllo (A=Ammissibilità; C=Condizionalità; A+C=Ammissibilità e Condizionalità)
- **Particelle:** Il menù contestuale consente di attivare/disattivare le etichette relative al numero di particella
- **Scatto:** Si tratta dello strato logico relativo ai punti di scatto per le foto di campo. I menù contestuali sono:

- **Aggiungi punto di scatto:** Consente di inserire sulla grafica un nuovo punto di scatto da associare poi ad una foto di campo. Dopo aver inserito il punto di scatto verrà chiesto di inserire un secondo punto che individui la direzione dello scatto, che verrà poi rappresentata in grafica tramite una freccia: 
  - **Associa foto jpg a punto di scatto:** Consente di associare una foto di campo presente sul filesystem locale ad un punto di scatto. Per fare ciò è necessario innanzitutto selezionare sulla grafica sia la particella a cui il punto di scatto è relativo, sia il punto di scatto a cui associare la foto. Fatto questo, selezionando il comando verrà richiesto di selezionare la foto da associare al punto. E' possibile visualizzare le foto di campo inserite sul sistema caricando in grafica lo strato logico "Foto c."
  - **Cancella scatto selezionato:** Consente di cancellare un punto di scatto selezionato sulla grafica (layer "Campo scatti"). **N.B.: Punti di scatto e foto di campo sono due layer indipendenti, pertanto i rispettivi elementi vanno cancellati individualmente: la cancellazione dell'uno non implica anche la cancellazione dell'altra e viceversa!**
- **Foto c.:** Si tratta dello strato logico relativo alle foto di campo memorizzate sul sistema. I menù contestuali sono:
    - **Visualizza foto selezionata:** Consente di visualizzare a video una foto di campo, dopo aver selezionato sulla grafica un punto corrispondente ad una foto di campo caricata sul sistema (layer "Campo foto")
    - **Cancella foto selezionata:** Consente di cancellare una foto di campo selezionata sulla grafica (layer "Campo foto"). **N.B.: Punti di scatto e foto di campo sono due layer indipendenti, pertanto i rispettivi elementi vanno cancellati individualmente: la cancellazione dell'uno non implica anche la cancellazione dell'altra e viceversa!**
  - **Altri strati:** Per tutti gli altri strati è disponibile esclusivamente la voce di menù "zoom estensione", che consente di effettuare uno zoom sulla finestra grafica sull'intera estensione dello strato logico

## GESTIONE DEI LAYER

Selezionando la scheda **Layers** nella sezione di selezione delle entità, è possibile attivare/disattivare i layer da visualizzare sulla finestra grafica.

Per fare ciò, selezionare il layer desiderato e premere il pulsante  per attivare il layer, oppure il pulsante  per disattivarlo.

Nella lista i layer vengono preceduti da un'icona di colore giallo oppure grigio per indicare se sono rispettivamente attivi o disattivati:

Descrizione	On
 Ortofoto	on
 Area lav.	on
 Comune	on
 Tavole	on
 Isole	off
 Particelle	on
 Suolo	off
 Sospensioni	on
 Suolo refresh	on
 Condiz. 2008	on

Nella scheda dei layer sono inoltre disponibili i seguenti comandi:

-  Consente di attivare/disattivare lo SNAP sul layer selezionato (utilizzabile solo in fase di editing)
-  Effettua uno zoom nella finestra grafica sull'estensione del layer selezionato
-  Consente di selezionare sulla grafica le entità che ricadono all'interno della finestra disegnata
-  Visualizza una serie di informazioni relative alle entità selezionate per il layer corrente.  
Allo stato attuale tale funzionalità è disponibile esclusivamente per i layer *Particelle* (Informazioni particella), *Isole* (Informazioni Isola) e *Shapefile* (informazioni alfanumeriche dell'entità selezionata)
-  Annulla tutte le selezioni effettuate sulla grafica

## GESTIONE DELLE ISOLE

Selezionando la scheda **Blocks** nella sezione di selezione delle entità si accede alla lista delle isole aziendali caricate sulla grafica.

Nella lista vengono riportate tutte le isole caricate per il foglio corrente (vedi menù contestuale relativo al Foglio), con il relativo Identificativo, la superficie in mq, il codice del comune, il tipo di lavorazione (F=Fotointerpretazione; C=Campo; S=Satellite), il tipo di isola (ACC=Accoppiata; DIS=Disaccoppiata) e lo stato di lavorazione dell'isola (L=Lavorata; N=Non lavorata; S=Sospesa).

### **N.B.: Un'isola viene considerata:**

- **LAVORATA:** Se tutte le particelle che la compongono sono state lavorate
- **NON LAVORATA:** Se almeno una delle particelle che la compongono non è stata lavorata
- **SOSPESA:** Se tutte le particelle che la compongono sono state lavorate e almeno una di esse risulta sospesa

Nella scheda **Blocks** sono inoltre disponibili alcuni comandi, tutti relativi alla specifica entità selezionata nella lista delle isole:



Effettua uno zoom sull'entità selezionata (con una scala tale da non far risultare sgranata l'ortofoto) e seleziona automaticamente l'entità sulla grafica



Seleziona all'interno della lista l'entità (o le entità, in caso di selezione multipla) selezionata sulla grafica, in modo da poter agire su di essa (o su di esse) con gli altri comandi disponibili



Ricarica in lista e in grafica le Isole presenti all'interno dell'area correntemente visualizzata



Consente di disegnare una zona di sospensione, attribuendole il relativo codice ed inserendo un'eventuale nota aggiuntiva. Una volta terminato il disegno del poligono di sospensione, tutte le particelle che intersecano tale zona verranno automaticamente sospese con il corrispondente codice di sospensione.

N.B.: I poligoni di sospensione presenti all'interno della vista corrente possono essere visualizzati caricando in grafica il relativo strato logico (*Sosp*) e attivando il layer *Sospensioni*.

Per rimuovere un poligono di sospensione, selezionarlo sulla grafica e utilizzare la voce di menù **Lavorazione** → **Cancel-  
la poligono sospensione selezionato**.

Tale comando rimette le particelle intersecate dal poligono in stato *da lavorare*.



Apri la finestra di visualizzazione delle informazioni relative all'Isola selezionata sulla lista

## GESTIONE DELL'AREA DI LAVORO

Selezionando la scheda **P. Lav.** nella sezione di selezione delle entità si accede alla lista delle particelle appartenenti all'area di lavoro (ossia presenti nell'elenco di lavorazione corrente).

Nella lista vengono riportate tutte le particelle attualmente caricate (ad esempio attraverso il corrispondente comando del menù contestuale relativo al Foglio), con gli estremi catastali (comune, foglio, particella, subalterno), lo stato di lavorazione (L=Lavorata; N=Non lavorata) e l'eventuale codice di sospensione.

Nella scheda **P. Lav.** sono inoltre disponibili alcuni comandi, tutti relativi alla specifica entità selezionata nella lista delle particelle dell'area di lavoro:



Effettua uno zoom sull'entità selezionata (con una scala tale da non far risultare sgranata l'ortofoto) e seleziona automaticamente l'entità sulla grafica



Seleziona all'interno della lista l'entità (o le entità, in caso di selezione multipla) selezionata sulla grafica, in modo da poter agire su di essa (o su di esse) con gli altri comandi disponibili



Ricarica in lista le Particelle dell'Area Di Lavoro presenti all'interno dell'area correntemente visualizzata



Consente di disegnare una zona di sospensione, attribuendole il relativo codice. Una volta terminato il disegno del poligono di sospensione, tutte le particelle che intersecano tale zona verranno automaticamente sospese con il corrispondente codice di sospensione.

N.B.: I poligoni di sospensione presenti all'interno della vista corrente possono essere visualizzati caricando in grafica il relativo strato logico (*Sosp*) e attivando il layer *Sospensioni*.

Per rimuovere un poligono di sospensione, selezionarlo sulla grafica e utilizzare la voce di menù **Lavorazione** → **Cancel-  
la poligono sospensione selezionato**.

Tale comando rimette le particelle intersecate dal poligono in stato *da lavorare*.



Apri la finestra di visualizzazione delle informazioni relative alla Particella dell'Area Di Lavoro selezionata sulla lista.

# GESTIONE DELLE PARTICELLE CARICATE

Selezionando la scheda **Part.** nella sezione di selezione delle entità si accede alla lista di tutte le particelle attualmente caricate (quindi non soltanto quelle appartenenti all'area di lavoro!)

Nella lista vengono riportate tutte le particelle attualmente caricate (ad esempio attraverso il comando **Carica isole** del menù contestuale relativo al Foglio), con i relativi estremi catastali (comune, foglio, particella, subalterno).

Nella scheda **Part.** sono inoltre disponibili alcuni comandi, tutti relativi alla specifica entità selezionata nella lista delle particelle dell'area di lavoro:

 Effettua uno zoom sull'entità selezionata (con una scala tale da non far risultare sgranata l'ortofoto) e seleziona automaticamente l'entità sulla grafica

 Seleziona all'interno della lista l'entità (o le entità, in caso di selezione multipla) selezionata sulla grafica, in modo da poter agire su di essa (o su di esse) con gli altri comandi disponibili

 Ricarica in lista e in grafica le Particelle presenti all'interno dell'area correntemente visualizzata

 Consente di disegnare una zona di sospensione, attribuendole il relativo codice. Una volta terminato il disegno del poligono di sospensione, tutte le particelle che intersecano tale zona verranno automaticamente sospese con il corrispondente codice di sospensione.

N.B.: I poligoni di sospensione presenti all'interno della vista corrente possono essere visualizzati caricando in grafica il relativo strato logico (**Sosp**) e attivando il layer **Sospensioni**.

Per rimuovere un poligono di sospensione, selezionarlo sulla grafica e utilizzare la voce di menù **Lavorazione** → **Cancel-la poligono sospensione selezionato**.

Tale comando rimette le particelle intersecate dal poligono in stato *da lavorare*.

 Consente di accedere alla sezione di gestione delle unità arboree associate all'entità selezionata (in questo caso occorre selezionare una sola particella!)

 Apre la finestra di visualizzazione delle informazioni relative alla Particella selezionata sulla lista

## Gestione unità arboree

Per accedere alla sezione di gestione delle unità arboree, selezionare una particella nella lista corrispondente alla scheda **Part.**, quindi premere il pulsante .

Si aprirà una finestra contenente la lista delle unità arboree presenti sulla particella selezionata:

Id	Tipo	Supe (mq)	Piante	Sesti	Anno	Ca...
1	OLIO	1245	37	0 x 0	0	9
3	ALTRE	1245	7	600 x 700	1996	8
2	OLIO	1245	23	600 x 700	1986	8

Buttons: Dettagli unità, Cancella unità, Crea unità, Salva, Annulla

Da questa finestra è possibile:

### 1. Visualizzare ed eventualmente modificare i dettagli di una unità arborea

Selezionare una unità arborea dalla lista e premere il pulsante *Dettagli unità* per accedere alla scheda dell'unar:

**Dettagli unità arborea**

Codice unità arborea: 1    OLIO    INS    INS

Anno impianto: 2001

Superficie (mq): 1245    Piante supplementari:     Poligono suolo:

Numero piante: 37    Di cui prod: 37

Sesti (cm): 0    x    0

Tipo impianto: 1 SESTO REGOLARE

Tipo piante: 0 NORMALE

Forma di allevamento: 02 VASO

Destinazione produttiva: 1 DA OLIO

Codice regione:

Varietà: 028 MARZEMINA

Buttons: OK, Annulla

All'interno della scheda è possibile visualizzare tutti i dettagli relativi all'unità arborea ed eventualmente modificarli. I parametri di dettaglio impostabili per ogni singola unità arborea sono i seguenti (quelli riportati in grassetto sono obbligatori):

- Anno impianto
- Superficie (in mq)
- Flag piante supplementari
- Numero di piante totali
- Numero di piante produttive

- Sesto su fila (in cm)
- Sesto tra file (in cm)
- Tipo di impianto
- Tipologia piante
- Forma di allevamento
- Destinazione produttiva
- Codice regione
- Poligono suolo collegato (selezionando un poligono suolo dalla lista, questo viene automaticamente evidenziato sulla grafica)
- Gruppo piante collegato (selezionando un gruppo di piante dalla lista, queste vengono automaticamente evidenziate sulla grafica)
- **Codice varietà**

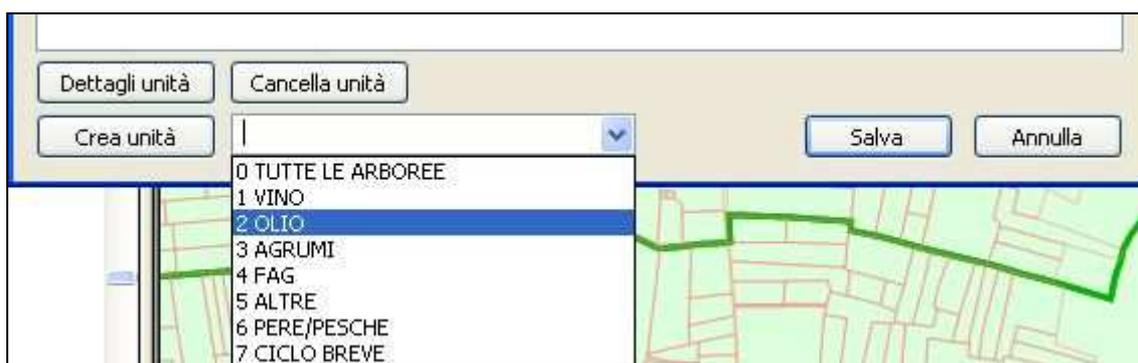
Una volta terminato, premere **OK** per confermare le eventuali modifiche apportate, oppure **Annulla** per annullarle.

## 2. Cancellare una unità arborea presente nella lista

Selezionare una unità arborea dalla lista e premere il pulsante **Cancella unità** per rimuoverla.

## 3. Creare una nuova unità arborea

Selezionare la tipologia di unità arborea dall'apposita combo:



Quindi premere il pulsante **Crea unità** per accedere alla scheda unar in cui inserire tutti i parametri relativi all'unità arborea (anno impianto, superficie, numero piante, sestì, varietà, ecc...):

Una volta terminato l'input dei dati dell'unità arborea, premere **OK** per confermare l'inserimento, oppure **Annulla** per annullare.

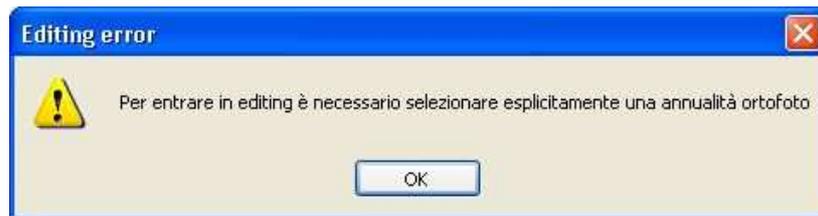
Terminate le operazioni sulle unità arboree, premere **Salva** nella finestra principale per confermare le eventuali modifiche apportate (modifica dati unità esistenti, cancellazione unità, creazione nuove unità), oppure premere **Annulla** per annullare tutte le modifiche e ripristinare la situazione precedente.

**N.B.: Si noti che tutte le eventuali modifiche apportate alle unità arboree associate alla particella rimangono in locale e non vengono effettivamente memorizzate sul sistema centrale finché non si preme il pulsante "Salva" della finestra principale di gestione delle unità arboree.**

# EDITING GRAFICO

Per accedere alla sezione di editing grafico di particelle, suoli, piante e overlay, cliccare sul pulsante  della barra degli strumenti.

**N.B.: Si noti che prima di entrare in fase di editing è necessario aver selezionato e caricato in grafica (almeno una volta) una specifica annualità di ortofoto, che verrà memorizzata come annualità di riferimento per la lavorazione. Se ciò non è stato fatto, verrà visualizzato un messaggio di warning e non sarà possibile accedere alla fase di editing:**

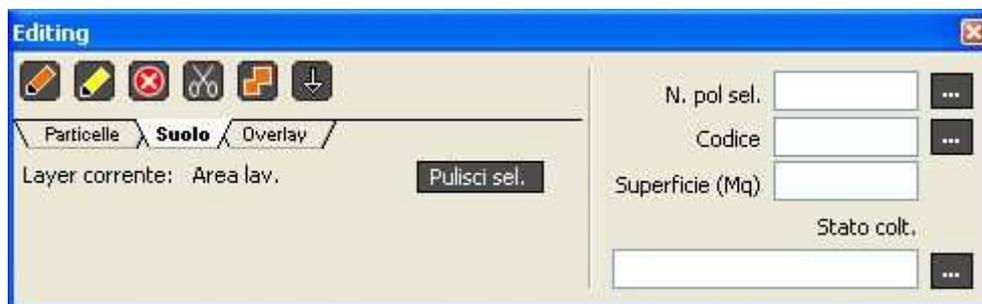


**N.B.: Prima di entrare in editing è anche necessario selezionare le isole su cui si intende lavorare, in caso contrario sarà visualizzato un messaggio di warning.**

**Per fare ciò, selezionare il layer isole dalla lista dei layers e selezionare sulla grafica una o più isole**

**La lavorazione effettuata verrà salvata esclusivamente all'interno delle isole selezionate, il che significa che anche se si modifica il suolo esterno alle isole, tali modifiche verranno perse.**

Una volta entrati in fase di editing verrà visualizzata una finestra aggiuntiva contenente tutti i comandi necessari per la lavorazione di limiti di particella, appezzamenti e overlay (es.: Condizionalità):

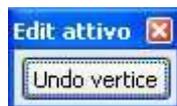


Tale finestra presenta 4 schede, ciascuna corrispondente all'editing del relativo strato GIS:

- Particelle
- Suolo
- Overlay
- Piante

Cliccando su ciascuna scheda si accede alla sezione di lavorazione del relativo strato, ciascuna caratterizzata da specifici campi e comandi.

Durante la fase di editing di un poligono (suolo, overlay) è possibile effettuare l'”undo” dell'ultimo vertice disegnato, cliccando sul pulsante **Undo vertice** che compare al momento dell'attivazione dell'editing:



**N.B.: Tale funzionalità è disponibile esclusivamente per i comandi “Disegna poligono” e “Taglia poligono”.**

Una volta terminata la fase di lavorazione, per uscire dalla fase di editing sono disponibili i seguenti comandi:



Salva tutte le lavorazioni effettuate ed esce dalla fase di editing



Annulla tutte le lavorazioni effettuate ed esce dalla fase di editing

**N.B.: Una volta salvate le lavorazioni effettuate durante la fase di editing, il software procederà a verificare una per una tutte le particelle coinvolte nelle lavorazioni, marcandole automaticamente come “lavorate”, nel caso in cui l'uso del suolo sia stato completato, oppure come “da lavorare”, nel caso in cui l'uso del suolo non risulti completo.**

Nei prossimi paragrafi verranno illustrate nel dettaglio le modalità di lavorazione specifiche per i quattro possibili strati GIS: limite particella, suolo, piante, overlay.

## Editing del limite di particella

Cliccando sulla scheda **Particelle** si accede alla sezione di editing dei limiti di particella:



In questa sezione sono disponibili solo alcune funzionalità base, quali lo spostamento dei vertici e la cancellazione di una o più particelle:



Consente di modificare il limite catastale di una particella, spostando un vertice o un segmento per volta



Consente di modificare il limite catastale di una particella, attraverso un operatore di “calamita” che fonde i vertici vicini in un unico punto indicato sulla grafica (calamita vertice)



Applica la procedura di pulizia delle geometrie alle particelle selezionate

**N.B.: Le operazioni di editing catastale possono essere applicate esclusivamente alle particelle inserite in lista di lavorazione.**

## Editing dei poligoni di uso del suolo

Cliccando sulla scheda **Suolo** si accede alla sezione di editing dei poligoni di uso del suolo:



**N.B.: E' importante osservare che per poter applicare i comandi di editing deve essere selezionato come Layer corrente il suolo. Per fare ciò, occorre selezionare tale layer dalla lista layer o, in alternativa, è possibile impostarlo automaticamente premendo sul pulsante  posto a fianco del campo N. pol. sel.**

Nella sezione di editing del suolo sono presenti i seguenti comandi per la lavorazione dei poligoni di utilizzo del suolo:

-  Consente di disegnare un nuovo poligono di uso del suolo, ritagliando i poligoni già presenti sul nuovo poligono disegnato
-  Consente di disegnare un nuovo poligono di uso del suolo, ritagliandolo sui i poligoni già presenti
-  Consente di cancellare i poligoni di uso del suolo selezionati sulla grafica
-  Consente di tagliare un poligono di uso del suolo esistente in due o più parti, disegnando una polilinea che interseca il poligono in corrispondenza dei punti da ritagliare
-  Consente di accorpare in un unico poligono due o più poligoni selezionati sulla grafica
-  Consente di importare un poligono di uso del suolo, ossia di disegnarlo automaticamente ricavandolo da uno dei seguenti layer: *isole, particelle, area di lavoro, suolo refresh, poligoni GPS*. Verranno importati esclusivamente i poligoni del layer in oggetto selezionati sulla grafica. Tali poligoni saranno poi ritagliati sugli eventuali poligoni di uso del suolo già presenti, che verranno dunque preservati durante l'operazione di importazione. Nel caso dei poligoni GPS è possibile scegliere se ritagliare i poligoni da importare o quelli preesistenti, selezionando la rispettiva voce di menù: "Da layer poligoni GPS (ritaglia importato)" oppure "Da layer poligoni GPS (ritaglia suolo presente)"
-  Consente di generare automaticamente un poligono di uso del suolo ricavandolo da un gruppo piante. Per utilizzare tale comando, è necessario innanzitutto selezionare un gruppo di piante dalla scheda **Piante** della finestra di editing, dopodiché cliccando sull'icona in oggetto verrà generato automaticamente il poligono suolo che costituisce l'ingombro delle piante selezionate. Si noti che tale poligono verrà automaticamente ritagliato sugli eventuali suoli già esistenti.

**N.B.: Per disegnare un poligono occorre effettuare un click col tasto sinistro del mouse per ogni nuovo vertice del poligono. Per terminare il disegno premere il tasto destro (il poligono verrà chiuso automaticamente: non è necessario ribattere il primo vertice!).**

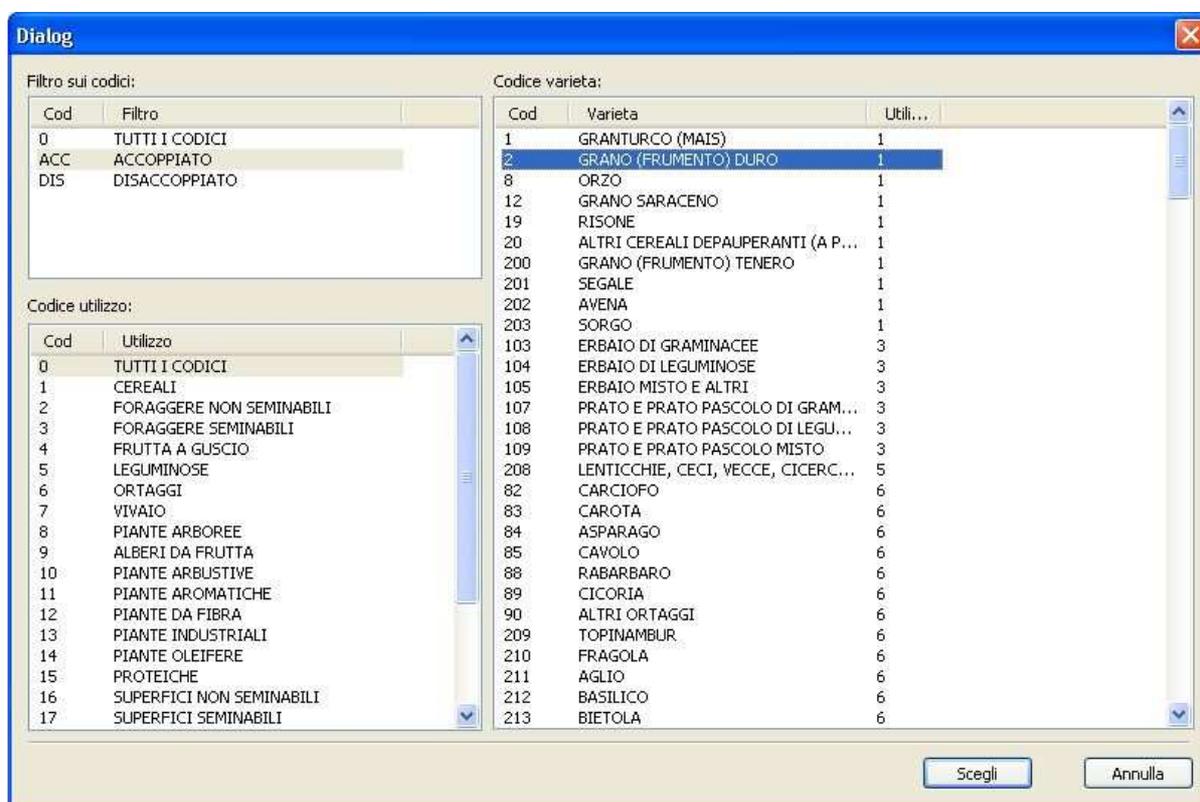
**In particolare, ogni poligono di uso del suolo disegnato verrà ritagliato automaticamente sullo strato vettoriale delle particelle, pertanto poligoni di uso del suolo che non ricadono su alcuna particella non saranno salvati.**

Man mano che si selezionano sulla grafica uno o più poligoni di uso del suolo verranno riportati nei campi di destra i seguenti valori:

- **N. pol. sel.:** N° totale di poligoni selezionati sulla grafica
- **Codice:** Codice varietà dei poligoni selezionati: se tutti i poligoni presentano il medesimo codice, questo verrà visualizzato con il suo valore, in caso contrario verrà visualizzato un segno “+” ad indicare che i poligoni selezionati presentano codici differenti
- **Superficie (Mq) :** Superficie complessiva dei poligoni selezionati
- **Stato colt.:** Stato di coltivazione dei poligoni selezionati: se tutti i poligoni presentano il medesimo stato di coltivazione, questo verrà riportato all’interno del campo, in caso contrario verrà visualizzato un segno “+” ad indicare che i poligoni selezionati presentano stati di coltivazione differenti

**N.B.: Per annullare la selezione corrente di poligoni sulla grafica, oltre a premere il pulsante destro del mouse è possibile utilizzare il pulsante “Pulisci sel.”**

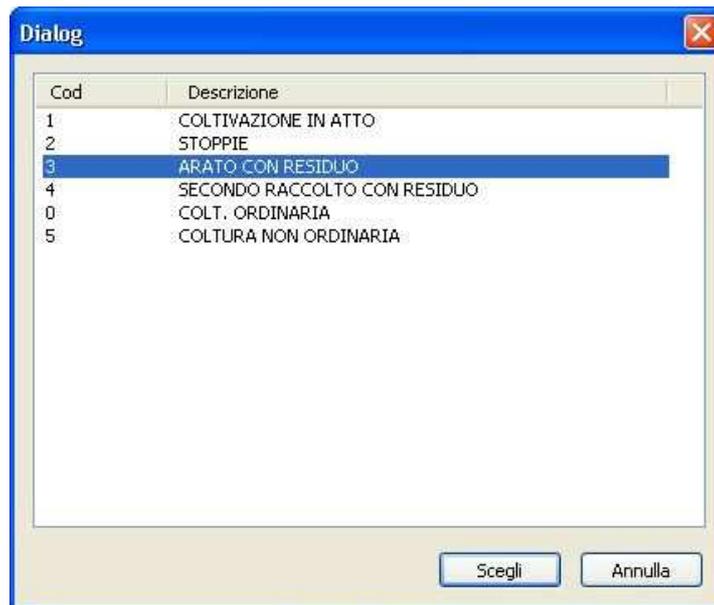
E’ possibile impostare (o modificare) il *codice varietà* di uno o più poligoni selezionati sulla grafica, cliccando sul pulsante **...** situato a fianco del campo *Codice*:



Si aprirà una finestra in cui sarà possibile filtrare i codici disponibili in base al tipo di codice (Accoppiato, Disaccoppiato, nessun filtro) e eventualmente al codice utilizzo.

Una volta selezionato il codice varietà desiderato nella lista di destra, premendo il pulsante **Scegli** verrà impostato tale codice per tutti i poligoni selezionati sulla grafica (premere invece **Annulla** per annullare l’impostazione del codice).

In modo del tutto analogo, è possibile impostare (o modificare) anche lo *stato di coltivazione* di uno o più poligoni selezionati sulla grafica, cliccando sul pulsante **...** situato a fianco del campo *Stato colt.*:



Si aprirà una finestra in cui sarà possibile selezionare da una lista lo stato di coltivazione desiderato: premendo il pulsante **Scegli** verrà impostato tale valore per tutti i poligoni selezionati sulla grafica (premere invece **Annulla** per annullare l'impostazione dello stato di coltivazione).

## Editing delle piante

Cliccando sulla scheda **Piante** si accede alla sezione di editing della puntinatura relativa alle piante:



**N.B.: E' importante osservare che per poter applicare i comandi di editing deve essere selezionato come Layer corrente quello delle Piante. Per fare ciò, occorre selezionare tale layer dalla lista layer o, in alternativa, è possibile impostarlo automaticamente premendo sul pulsante  posto a fianco del campo N. pol. sel.**

Nella sezione di editing delle piante sono presenti i seguenti comandi per la lavorazione della puntinatura relativa alle piante:



Consente di creare un nuovo gruppo di piante, disegnando manualmente le singole piante sulla grafica. Al termine della fase di input grafico (che avviene mediante la pressione del tasto destro del mouse), le piante disegnate costituiranno un nuovo "gruppo piante"



Consente di cancellare uno o più gruppi piante selezionati sulla grafica.

**N.B.: Si noti che per selezionare un determinato gruppo piante è sufficiente cliccare su uno dei punti (piante) appartenenti al gruppo in questione**



Consente di generare automaticamente sulla grafica le piante che ricadono all'interno di una determinata particella, sulla base del riconoscimento automatico della puntinatura sull'ortofoto. Tale funzione si basa sull'algoritmo di conteggio automatico delle piante, anche detto "olicount".

**N.B.: Per poter utilizzare questa funzione è necessario attivare come layer corrente il layer delle particelle e selezionare sulla grafica una specifica particella, sulla quale verrà applicato l'algoritmo di generazione automatica delle piante.**



Consente di riunire in un unico "gruppo piante" due o più gruppi selezionati sulla grafica



Consente di suddividere le piante selezionate sulla grafica tra i poligoni suolo presenti, costituendo un nuovo gruppo piante per ogni poligono suolo intersecato.



Consente di generare automaticamente un impianto regolare.

Dopo aver premuto il pulsante, verrà richiesto di indicare un punto sulla grafica che rappresenterà l'angolo superiore sinistro dell'impianto, quindi sarà possibile attraverso un'apposita interfaccia specificare la rotazione in gradi dell'impianto, il delta x e y (in metri) rispetto al punto indicato sulla grafica, il numero di righe e colonne che compongono l'impianto e i sesti su fila e tra file (in metri):

Durante il settaggio dei parametri verrà visualizzata sulla grafica una preview dell'aspetto finale dell'impianto.

**N.B.: Per disegnare un gruppo di piante occorre effettuare un click col tasto sinistro del mouse per ogni nuova pianta del gruppo. Per terminare il disegno premere il tasto destro del mouse.**

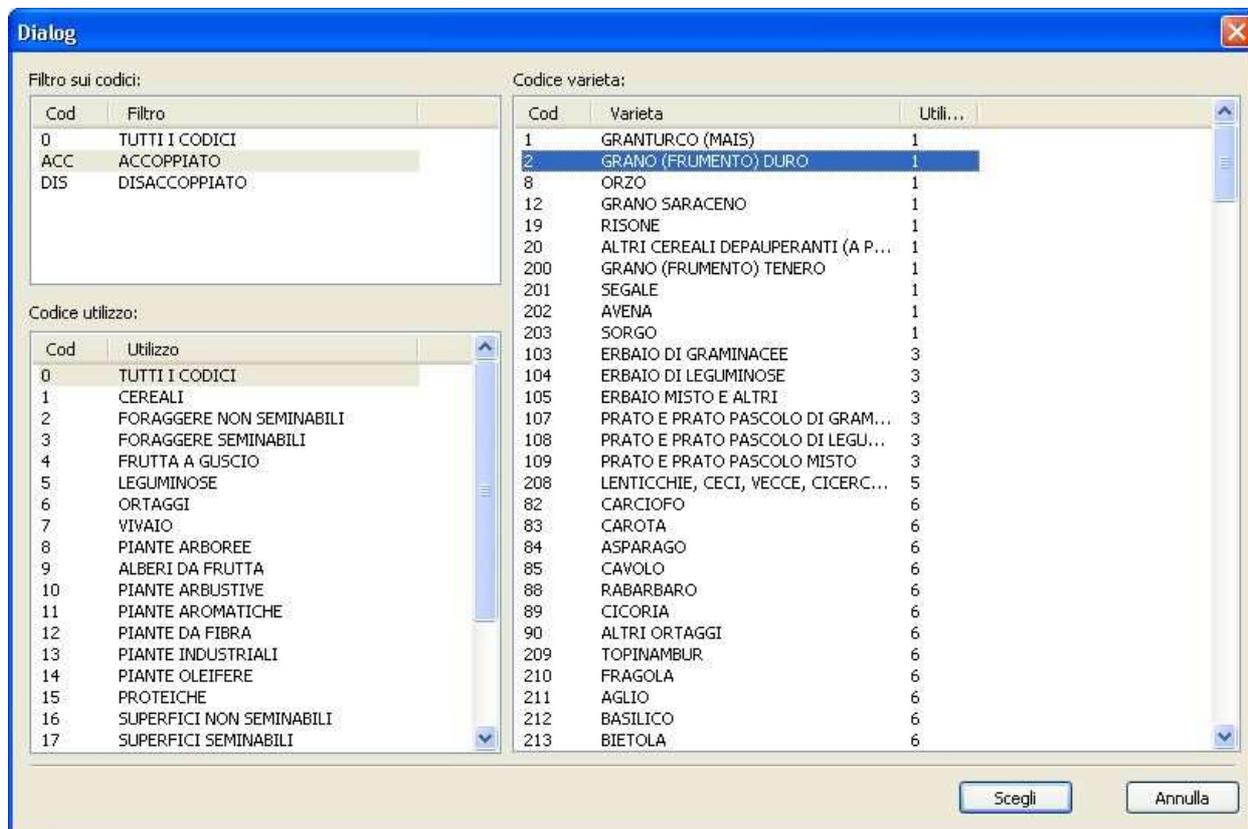
**In particolare, ogni gruppo di piante disegnato verrà ritagliato automaticamente sullo strato vettoriale delle particelle, pertanto eventuali piante che non ricadono su alcuna particella non saranno salvate.**

Man mano che si selezionano sulla grafica uno o più gruppi di piante (si noti che cliccando una singola pianta verrà automaticamente selezionato l'intero gruppo a cui la pianta appartiene), verranno riportati nei campi di destra i seguenti valori:

- **N. pol. sel.:** N° totale di gruppi di piante selezionati sulla grafica
- **Codice:** Codice varietà associato ai gruppi di piante selezionati sulla grafica: se tutti i gruppi di piante presentano il medesimo codice, questo verrà visualizzato con il suo valore, in caso contrario verrà visualizzato un segno "+" ad indicare che i gruppi di piante selezionati presentano codici differenti
- **Num. piante:** Numero totale di piante (punti) appartenenti ai gruppi selezionati sulla grafica

**N.B.: Per annullare la selezione corrente di gruppi di piante sulla grafica, oltre a premere il pulsante destro del mouse è possibile utilizzare il pulsante “Pulisci sel.”**

E' possibile impostare (o modificare) il *codice varietà* di uno o più gruppi di piante selezionati sulla grafica, cliccando sul pulsante **...** situato a fianco del campo *Codice*:

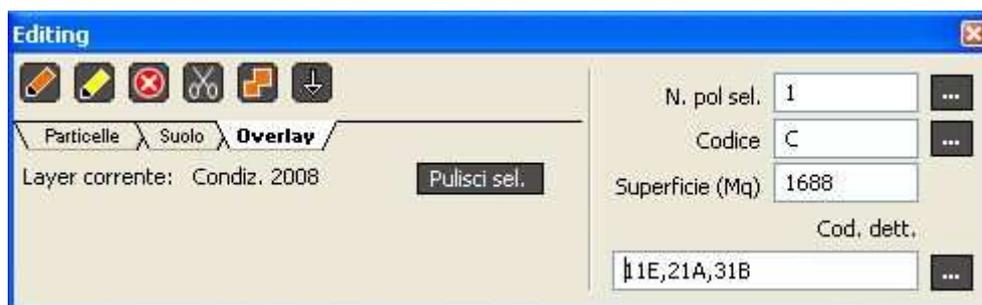


Si aprirà una finestra in cui sarà possibile filtrare i codici disponibili in base al tipo di codice (Accoppiato, Disaccoppiato, nessun filtro) e eventualmente al codice utilizzo.

Una volta selezionato il codice varietà desiderato nella lista di destra, premendo il pulsante **Scegli** verrà impostato tale codice per tutti i gruppi di piante selezionati sulla grafica (premere invece **Annulla** per annullare l'impostazione del codice).

## Editing degli strati di overlay (Condizionalità)

Cliccando sulla scheda **Overlay** si accede alla sezione di editing degli strati aggiuntivi (es.: poligoni di **Condizionalità**)



**N.B.: E' importante osservare che per poter applicare i comandi di editing deve essere selezionato come Layer corrente lo strato di overlay su cui si desidera agire. Per fare ciò, occorre selezionare tale layer dalla lista layer o, in alternativa, è possibile impostarlo automaticamente premendo sul pulsante  posto a fianco del campo N. pol. sel.**

Nella sezione di editing degli strati di overlay sono presenti i seguenti comandi per la lavorazione dei relativi poligoni (es.: poligoni di Condizionalità):



Consente di disegnare un nuovo poligono per lo strato di overlay selezionato, ritagliando i poligoni già presenti sul nuovo poligono disegnato



Consente di disegnare un nuovo poligono per lo strato di overlay selezionato, ritagliandolo sui i poligoni già presenti



Consente di cancellare i poligoni dello strato di overlay selezionati sulla grafica



Consente di tagliare un poligono esistente dello strato di overlay in due o più parti, disegnando una polilinea che interseca il poligono in corrispondenza dei punti da ritagliare



Consente di accorpere in un unico poligono due o più poligoni selezionati sulla grafica



Consente di importare un poligono per lo strato di overlay selezionato, ossia di disegnarlo automaticamente ricavandolo da uno dei seguenti layer: *isole, particelle, area di lavoro, suolo refresh*. . Verranno importati esclusivamente i poligoni del layer in oggetto selezionati sulla grafica. Tali poligoni saranno poi ritagliati sugli eventuali poligoni di overlay già presenti, che verranno dunque preservati durante l'operazione di importazione.

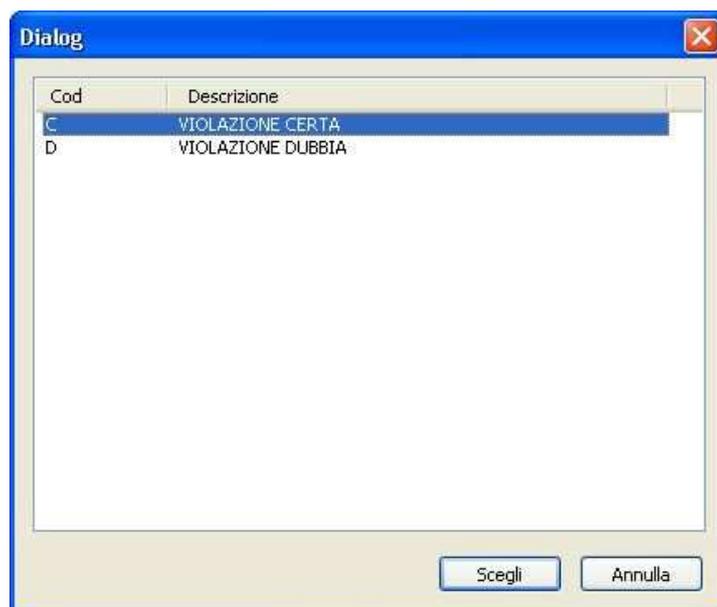
**N.B.: Per disegnare un poligono occorre effettuare un click col tasto sinistro del mouse per ogni nuovo vertice del poligono. Per terminare il disegno premere il tasto destro (il poligono verrà chiuso automaticamente: non è necessario ribattere il primo vertice!).**

Man mano che si selezionano sulla grafica uno o più poligoni dello strato di overlay selezionato, verranno riportati nei campi di destra i seguenti valori:

- **N. pol. sel.:** N° totale di poligoni selezionati sulla grafica
- **Codice:** Codice associato al poligono dello strato di overlay (es.: C=Violazione certa; D=Violazione dubbia): se tutti i poligoni presentano il medesimo codice, questo verrà visualizzato con il suo valore, in caso contrario verrà visualizzato un segno “+” ad indicare che i poligoni selezionati presentano codici differenti
- **Superficie (Mq) :** Superficie complessiva dei poligoni selezionati
- **Cod. dett.:** Codici di dettaglio associati al poligono dello strato di overlay (anche più di uno): se tutti i poligoni presentano i medesimi codici di dettaglio, questi verranno visualizzati con il loro valore, in caso contrario verrà visualizzato un segno “+” ad indicare che i poligoni selezionati presentano codici di dettaglio differenti

**N.B.: Per annullare la selezione corrente di poligoni sulla grafica, oltre a premere il pulsante destro del mouse è possibile utilizzare il pulsante “Pulisci sel.”**

E' possibile impostare (o modificare) il *codice* associato ad uno o più poligoni selezionati sulla grafica, cliccando sul pulsante  situato a fianco del campo *Codice*:



Si aprirà una finestra in cui sarà possibile selezionare da una lista il codice desiderato: premendo il pulsante **Scegli** verrà impostato tale valore per tutti i poligoni selezionati sulla grafica (premere invece **Annulla** per annullare l'impostazione del codice).

In modo del tutto analogo, è possibile impostare (o modificare) anche i **codici di dettaglio** di uno o più poligoni selezionati sulla grafica, cliccando sul pulsante **...** situato a fianco del campo **Cod. dett.**:



Si aprirà una finestra in cui sarà possibile selezionare da una lista il codice di dettaglio desiderato.

In questo caso è anche possibile effettuare una selezione multipla di più codici di dettaglio, mediante combinazione dei tasti CTRL e SHIFT con il tasto sinistro del mouse.

Una volta selezionati i codici di dettaglio desiderati, premendo il pulsante **Scegli** verranno impostati tali valori per tutti i poligoni selezionati sulla grafica (premere invece **Annulla** per annullare l'impostazione dei codici di dettaglio).

# IMPOSTAZIONE DEL RILIEVO DI CAMPO

Nel caso in cui una lavorazione da eseguire corrisponda ad un rilievo in campo, è possibile impostare tale modalità di lavorazione selezionando la voce “*Lavorazione*” → “*Attiva rilievo di campo*” dal menù principale.

Verrà chiesto di selezionare il tecnico di riferimento per il rilievo dalla relativa lista:



Confermato il tecnico di campo cliccando su *OK*, verrà visualizzata una finestra di selezione della “Data di controllo in campo”, come quella riportata in figura:



Una volta attivata tale opzione, tutte le particelle successivamente marcate come “lavorate” saranno identificate come rilievi di campo, e verrà memorizzata la relativa data di rilievo ed il codice del tecnico.

Per disattivare la modalità di *rilievo in campo* per le successive lavorazioni, è sufficiente selezionare la voce “*Lavorazione*” → “*Disattiva rilievo di campo*” dal menù principale.

Nel caso si tenti di entrare in editing su di una particella per la quale non è necessario il rilievo di campo, un messaggio di warning avvertirà di disabilitarlo dall’apposito menù, pur consentendo di svolgere la lavorazione. Nel caso contrario (particella inserita in rilievo di campo e tecnico non abilitato) comparirà un warning bloccante, che impedirà di entrare nella sessione di editing.

# APPENDICE 1

## ALTRI COMANDI DI MENU

In questa appendice verranno riportati i comandi di menù non esplicitamente trattati nelle varie sezioni del manuale.

### **Ricerca e zooma oggetto**

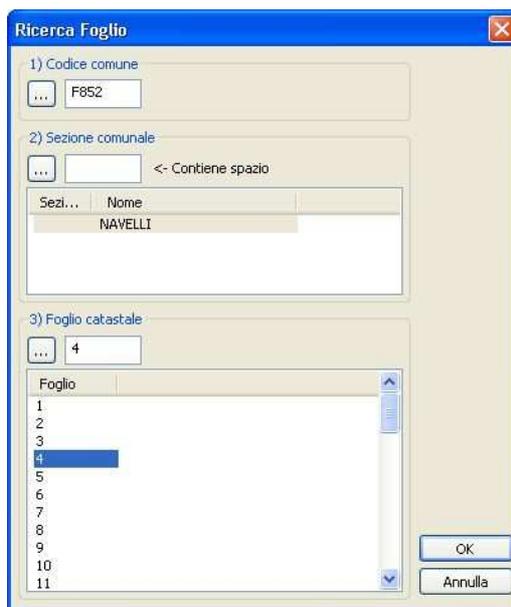


Consente di effettuare una ricerca e contemporaneamente uno zoom sulla grafica per uno specifico oggetto. Sono disponibili due tipologie di ricerca:

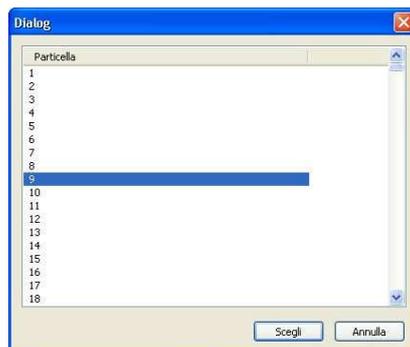
- **Particella by id:** Ricerca una particella in base al suo identificativo (ID PARTICELLA):



- **Particella lista:** Ricerca una particella sulla base degli estremi catastali. Viene innanzitutto richiesto di inserire gli estremi catastali del foglio:



Dopodiché sarà possibile selezionare la particella dalla lista delle particelle disponibili per il foglio precedentemente selezionato:



## **Poligono da linea**

In fase di editing grafico, è possibile utilizzare una particolare funzionalità che consente di ottenere un poligono attraverso la costruzione di un buffer intorno a una linea disegnata sulla grafica.

Per fare ciò è necessario innanzitutto attivare la funzionalità “poligono da linea” selezionando la voce di menù **Editing** → **Poligono da linea (START)**.

Una volta attivata la funzionalità “poligono da linea”, utilizzare il comando “disegna suolo” del menù di editing (suolo, overlay, ecc...) per disegnare la linea spezzata attorno alla quale verrà costruito il buffer poligonale.

Per modificare lo spessore della linea, utilizzare i tasti + e - del tastierino numerico durante la fase di disegno della linea.

Per disattivare la funzionalità di “poligono da linea” selezionare la voce di menù **Editing** → **Poligono da linea (STOP)**.

## **Accendi/Spegni campiture**

In ogni momento è sempre possibile attivare o disattivare sulla grafica le campiture selezionate, utilizzando le voci di menù **Visualizza** → **Accendi campiture** e **Visualizza** → **Spegni campiture**.

## APPENDICE 2

### SFONDI AGGIUNTIVI

In SITIClientV2 è possibile configurare sfondi aggiuntivi da visualizzare sulla grafica. In particolare, è possibile aggiungere due tipologie di sfondi aggiuntivi: ortofoto locali e shapefile

#### **Ortofoto locali in formato JPEG**

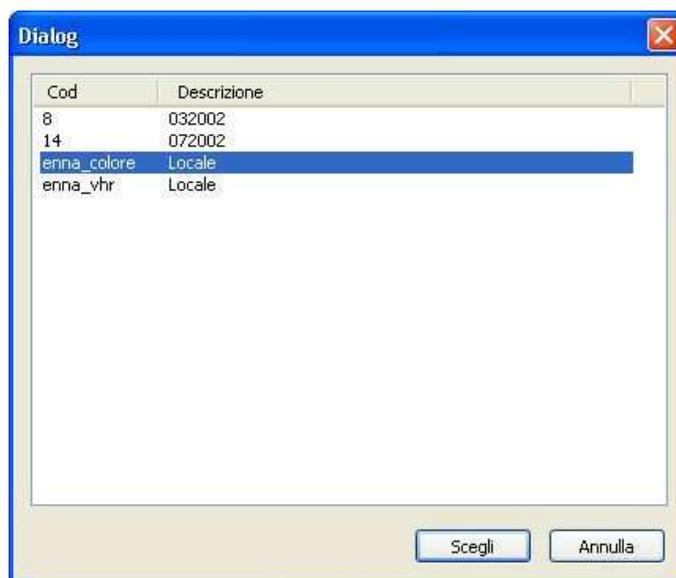
Per utilizzare ortofoto presenti in locale sulla macchina su cui si utilizza SITIClientV2 è necessario innanzitutto configurare il percorso delle ortofoto selezionando la voce di menù *Sfondi Aggiuntivi* → *Imposta percorso ortofoto in locale*:



Selezionare il percorso in cui si trovano le ortofoto locali, che devono esser state opportunamente preparate per SITIClientV2, facendo attenzione ad impostare la directory root in cui sono situate le cartelle contenenti le differenti versioni delle ortofoto.

**N.B.: L'impostazione delle ortofoto locali viene memorizzata dall'applicazione e sarà nuovamente disponibile al successivo accesso.**

A questo punto, selezionando il comando *Imposta annualità* , nell'elenco delle ortofoto disponibili compariranno anche le voci delle ortofoto locali impostate, contraddistinte dalla descrizione "Locale":

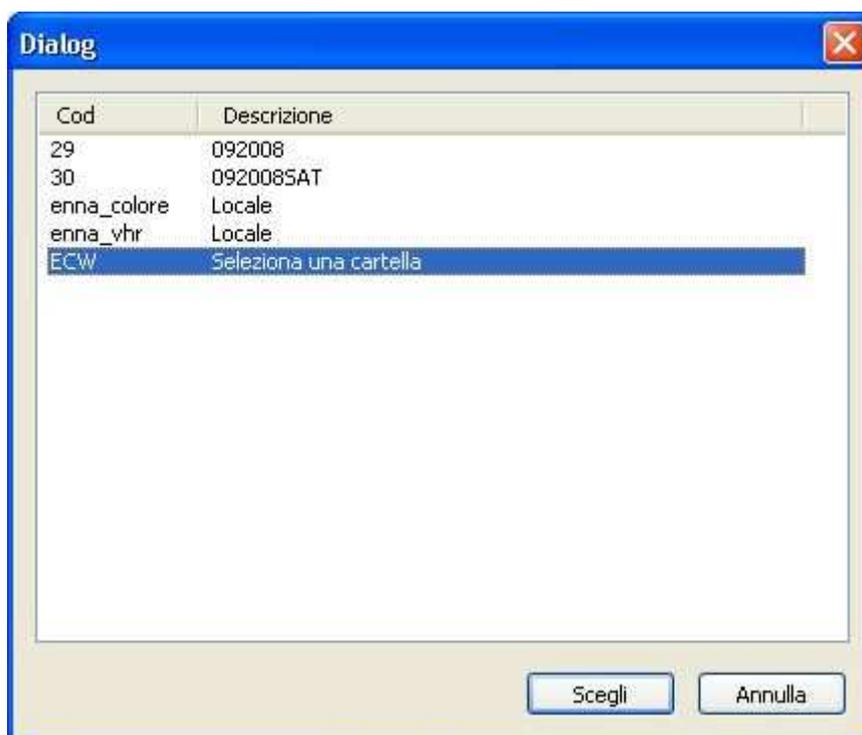


Si ricorda che è possibile impostare fino a 4 differenti versioni di ortofoto, selezionandole tra quelle remote e quelle locali.

### **Ortofoto locali in formato ECW**

Oltre alle ortofoto in formato JPEG (formato nativo utilizzato da SITIClientV2), sono supportate anche le ortofoto in formato ECW.

Per utilizzare un set di ortofoto in formato ECW presenti in locale sulla macchina su cui si utilizza SITIClientV2 è sufficiente selezionare il comando *Imposta annualità* , quindi evidenziare la voce "ECW - Seleziona una cartella" e premere *Scegli*:

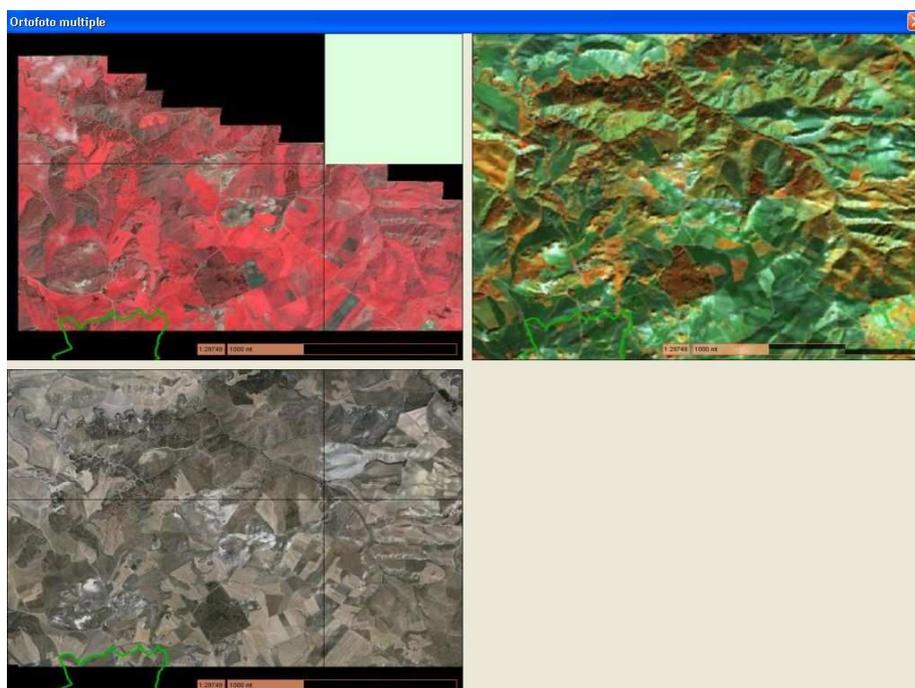


Verrà chiesto di selezionare il percorso sul filesystem della cartella contenente le ECW locali e di digitare una breve descrizione da associare al set di ortofoto (che verrà visualizzata in basso a sinistra sulla grafica e nella finestra "multi annualità").

E' ovviamente possibile impostare fino ad un massimo di 4 set di ortofoto locali, utilizzando i quattro comandi *Imposta annualità*  disponibili.

### **Visualizzazione ortofoto in multi-finestra**

E' possibile attivare una visualizzazione multi-finestra delle ortofoto impostate attraverso i quattro comandi *Imposta annualità* , selezionando la voce di menù *Sfondi Aggiuntivi* → *Visualizza multi-finestra ortofoto*:

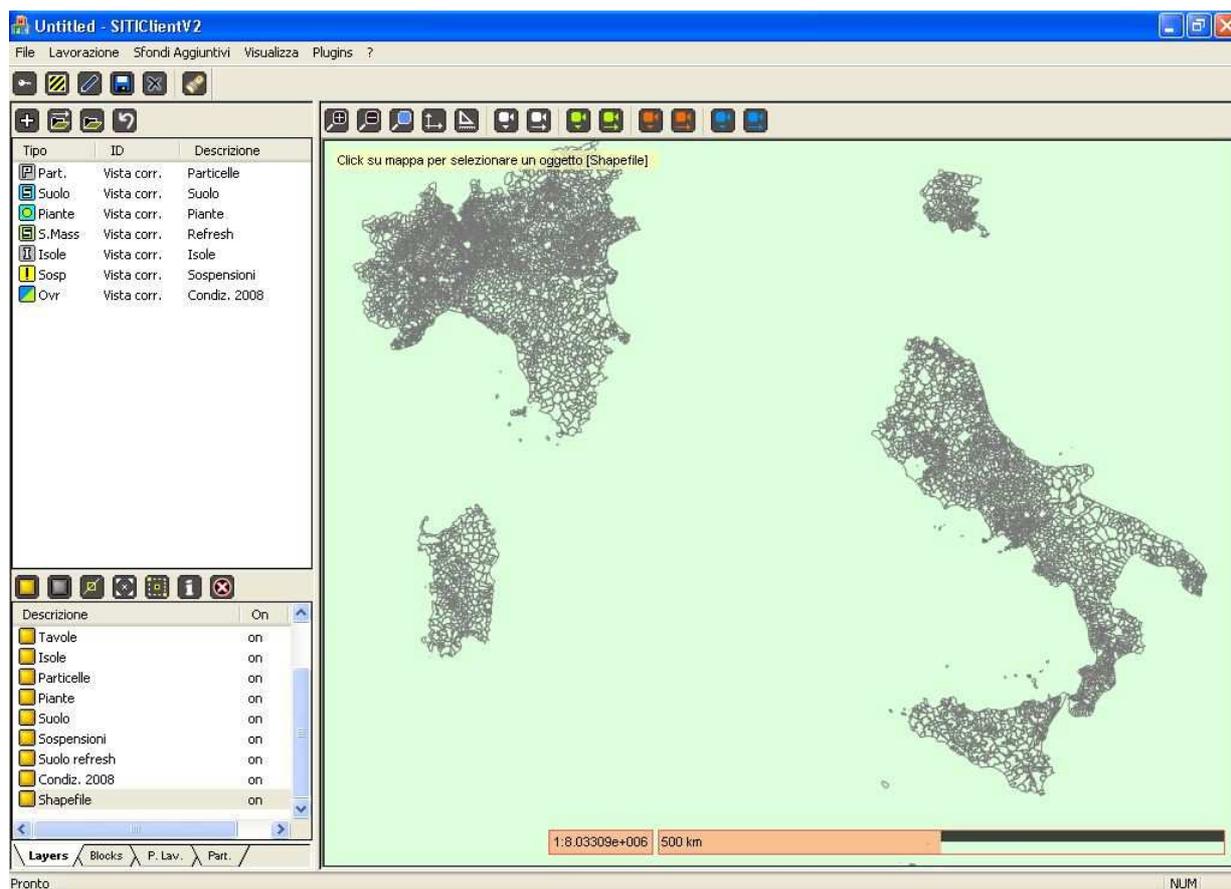


Si aprirà un riquadro multi-finestra che consentirà di visualizzare contemporaneamente le differenti versioni di ortofoto attualmente impostate (fino a un massimo di 4) per la zona correntemente inquadrata nella grafica.

### **Shapefile**

E' possibile caricare in grafica uno shapefile presente in locale, selezionando la voce di menù *Sfondi Aggiuntivi* → *Shapefile* → *Carica da disco*.

Verrà richiesto di selezionare dal filesystem il file da caricare, quindi sarà aggiunto un nuovo layer denominato *Shapefile* nella sezione dei Layer e verrà visualizzato lo shape sulla grafica:



**N.B.: Allo stato attuale l'applicazione supporta shapefile di tipo poligonale e puntuale.**

Attraverso la voce di menù *Sfondi Aggiuntivi* → *Shapefile* → *Localizza shapefile caricato* sarà sempre possibile centrare e zoomare sulla grafica lo shapefile, nel caso ci si sia spostati in una zona differente.

La medesima operazione può anche essere effettuata utilizzando il comando  (*Zoom estensione layer*) presente nella sezione di selezione dei Layer (occorre aver prima selezionato *Shapefile* come layer corrente)

Per visualizzare le eventuali informazioni alfanumeriche associate allo shapefile, selezionare una o più entità sulla grafica dopo aver impostato *Shapefile* come layer corrente, quindi premere il pulsante  (*Informazioni entità selezionata*) della sezione di selezione dei Layer:



Per rimuovere lo shapefile dalla grafica utilizzare la voce di menù *Sfondi Aggiuntivi* → *Shapefile* → *Cancella da video*.

# APPENDICE 3

## CONTROLLI E AUTOMATISMI IN FASE DI EDITING

Durante la fase di editing grafico vengono applicati alcuni controlli e automatismi che verranno descritti dettagliatamente nel corso di questa sezione.

Tra parentesi viene indicato in quale fase della sessione di editing i controlli/automatismi vengono applicati (es.: disegno, salvataggio, ecc...).

### 1. Ritaglio di suolo e piante sui limiti delle particelle catastali (DISEGNO)

Tutti i poligoni di uso del suolo ed i gruppi piante disegnati vengono automaticamente ritagliati sui limiti delle particelle catastali, pertanto le entità che non ricadono su alcuna particella non vengono salvate.

### 2. Controllo di assegnazione dei codici varietà a suolo e piante (SALVATAGGIO)

Al momento del salvataggio, l'applicativo controlla se sono stati assegnati i codici varietà a tutti i poligoni di uso del suolo e ai gruppi di piante disegnati durante la sessione di editing appena conclusa.

Nel caso vi siano entità senza codice assegnato, verrà visualizzato un warning che costringerà l'utente ad assegnare i codici rimanenti prima di procedere al salvataggio:

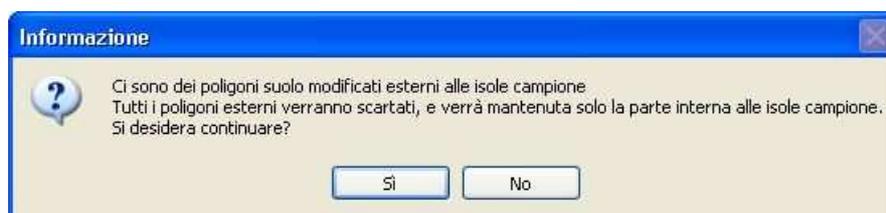


### 3. Controllo completamento uso del suolo (SALVATAGGIO)

Al momento del salvataggio, l'applicativo verifica per ogni particella coinvolta nella sessione di editing grafico se è stato completato il relativo uso del suolo, e marcherà automaticamente come *lavorate* le particelle completate.

### 4. Ritaglio del suolo sulle isole a campione (SALVATAGGIO)

In fase di salvataggio dei poligoni di uso del suolo, l'applicativo verifica l'intersezione dei poligoni disegnati con lo strato delle Isole a campione (quelle cioè sottoposte a controllo) e nel caso l'intersezione non sia totale visualizza un warning:

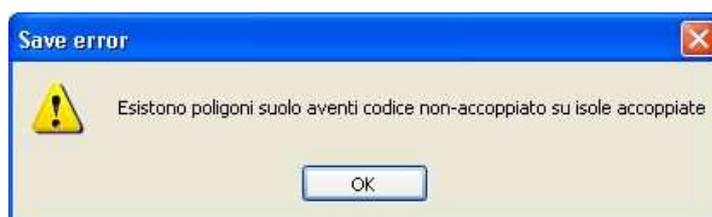


A questo punto, se si risponde *Si* l'applicativo ritaglierà automaticamente i poligoni sui limiti delle Isole a campione, mantenendo solo le porzioni di suolo interne alle Isole stesse, in caso contrario verrà rimandato il salvataggio e si potranno apportare nuove modifiche prima di provare a salvare nuovamente l'editing grafico.

### 5. Controllo assegnazione codice disaccoppiato su isole accoppiate (SALVATAGGIO)

In fase di salvataggio dei poligoni di uso del suolo, l'applicativo verifica se siano stati assegnati codici varietà *disaccoppiati* a poligoni ricadenti su isole *accoppiate*.

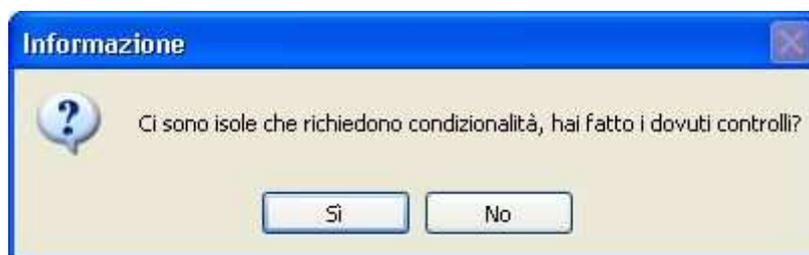
In tal caso, viene visualizzato un warning che imporrà all'utente di effettuare le opportune modifiche ai codici prima di procedere con il salvataggio:



### 6. Controllo isole a condizionalità (SALVATAGGIO)

In fase di salvataggio dei poligoni di uso del suolo, l'applicativo verifica se siano state effettuate modifiche a poligoni che ricadono su Isole sottoposte a controllo di *Condizionalità* (è possibile verificarlo attivando l'etichetta "AMMI/COND" sullo strato logico delle Isole).

In tal caso, verrà visualizzato un warning che richiede se sono stati fatti effettuati tutti i controlli necessari per la condizionalità (es.: editing dello strato di overlay relativo alla condizionalità):



Se si risponde *Si* verrà confermato il salvataggio della sessione di editing grafico, in caso contrario verrà rimandato il salvataggio e si potranno apportare nuove modifiche prima di provare a salvare nuovamente.

### 7. Algoritmo di rimozione degli sfridi (DISEGNO)

Durante la fase di disegno e/o ritaglio di poligoni (uso del suolo, overlay) viene applicato automaticamente un algoritmo di rimozione degli sfridi, che elimina tutti i poligoni aventi superficie inferiore ai 20 mq.

**N.B.: Può capitare che durante la fase di editing l'applicativo avvisi che è stato modificato il suolo esterno alle isole, anche se non è stata realmente effettuata un'operazione di questo tipo.**

**Ciò è dovuto al fatto che, in certi casi, un'operazione di editing può far scattare l'automatismo di rimozione degli sfridi su poligoni esterni all'area che si sta effettivamente lavorando.**

**Tale messaggio non deve dunque allarmare, ma deve essere semplicemente considerato un avviso che notifica l'entrata in funzione dell'automatismo di eliminazione degli sfridi.**

# APPENDICE 4

## TASTI DI COMANDO RAPIDO (SHORTCUT)

Per la navigazione all'interno della finestra grafica o l'attivazione di alcune funzioni di menù, oltre ai pulsanti disponibili sulla toolbar grafica possono essere utilizzate le seguenti "shortcut" da tastiera:

**A:** Zoom in

**Z:** Zoom out

**Q:** Ricarica ortofoto

**S:** Attiva/Disattiva funzionalità "poligono da linea"

**D:** Disegna poligono (suolo o overlay)

**F:** Disegna poligono ritagliato (suolo o overlay)

**W:** Attiva menù "zoom predefiniti"

**4:** Apre la visualizzazione delle ortofoto in multi-finestra

**CTRL:** Tenendolo premuto e muovendo il mouse effettua un PAN sulla finestra grafica

**SHIFT:** Tenendolo premuto e muovendo il mouse effettua uno ZOOM (in/out) sulla finestra grafica

# APPENDICE 5

## GESTIONE FOTO DI CAMPO

SITIClientV2 mette a disposizione una serie di comandi per la gestione dei punti di scatto e delle foto di campo ad esse associate.

I punti di scatto sono rappresentati dallo strato logico *Scatto* e dal corrispondente layer grafico di tipo puntuale *Campo Scatti*.

Le foto di campo sono rappresentate dallo strato logico *Foto c.* e dal corrispondente layer grafico di tipo puntuale *Campo Foto*.

Ecco un elenco delle operazioni che possono essere effettuate relativamente a punti di scatto e foto di campo:

### 1. Creazione di un nuovo punto di scatto

- Caricare un foglio in grafica
- Caricare lo strato logico *Scatto* in grafica
- Fare click col tasto destro sullo strato logico *Scatto* e selezionare "Aggiungi punto di scatto"
- Indicare il punto di scatto sulla grafica
- Indicare un secondo punto sulla grafica per identificare la direzione dello scatto (che verrà poi rappresentata in grafica tramite una freccia: )

### 2. Cancellazione di un punto di scatto

- Caricare un foglio in grafica
- Caricare lo strato logico *Scatto* in grafica
- Selezionare il layer *Campo Scatti*
- Selezionare sulla grafica il punto di scatto da rimuovere
- Fare click col tasto destro sullo strato logico *Scatto* e selezionare "Cancella scatto selezionato"

**N.B.: Punti di scatto e foto di campo sono due layer indipendenti, pertanto i rispettivi elementi vanno cancellati individualmente: la cancellazione dell'uno non implica anche la cancellazione dell'altra e viceversa!**

### 3. Associazione di una foto di campo a un punto di scatto

- Caricare un foglio in grafica
- Caricare lo strato logico *Scatto* in grafica
- Caricare lo strato logico *Part.* in grafica
- Selezionare il layer *Campo Scatti* ed indicare sulla grafica un singolo punto di scatto
- Selezionare il layer *Particelle* ed indicare sulla grafica una singola particella
- Fare click col tasto destro sullo strato logico *Scatto* e selezionare "Associa foto jpg a punto di scatto"
- Selezionare nel filesystem la foto da associare e confermare.

**N.B.: Sono consentite esclusivamente foto di campo in formato JPG.**

### 4. Visualizzazione di una foto di campo

- Caricare un foglio in grafica
- Caricare lo strato logico *Foto c.* in grafica
- Selezionare il layer *Campo Foto*

- Selezionare sulla grafica la foto di campo da visualizzare
- Fare click col tasto destro sullo strato logico **Foto c.** e selezionare "Visualizza foto selezionata"
- La foto di campo selezionata verrà visualizzata in una finestra esterna all'applicazione

#### **5. Cancellazione di una foto di campo**

- Caricare un foglio in grafica
- Caricare lo strato logico **Foto c.** in grafica
- Selezionare il layer **Campo Foto**
- Selezionare sulla grafica la foto di campo da rimuovere
- Fare click col tasto destro sullo strato logico **Foto c.** e selezionare "Cancella foto selezionata"

**N.B.: Punti di scatto e foto di campo sono due layer indipendenti, pertanto i rispettivi elementi vanno cancellati individualmente: la cancellazione dell'uno non implica anche la cancellazione dell'altra e viceversa!**

# APPENDICE 6

## GESTIONE “VASSOIO UTENTE”

Ogni utente può gestire un proprio *vassoio* personale, in cui vengono caricate le isole da prendere in carico.

Il caricamento delle isole nel *vassoio utente* avviene direttamente dall'applicazione *SITIconvoca*, nella schermata *Elenco Isole Aziendali*:

Cata. Part.	Comune	Fogli	Id. Isola	Sup. Blocco	Gis	Lav	Int.	Anom.	Dett. esito Eleg	Dett. esito Int.	Ctrl. (No Tol.)	Ctrl. (Tol.)	I26	Unar
	017034	18	649	41.524	GIS	✓	003, 031, 026, 204	-			●	●	●	
	017034	18	650	77.582	GIS	✓	003, 031, 026	-			●	●	●	
	017034	25	651	27.655	GIS	✓	003, 077, 031, 026	-			●	●	●	

Cliccando sull'icona  in corrispondenza della riga relativa ad una specifica isola, verrà inserita l'isola nel *vassoio* associato all'utente.

Cliccando sull'icona  posta nell'intestazione della tabella, verranno inserite nel *vassoio utente* tutte le isole presenti nella lista.

Il *vassoio utente* può essere gestito in SITIClientV2 dall'operatore attraverso apposite ergonomie, in particolare:

- **Filtro “vassoio utente” nella finestra di “Selezione foglio da elenco di lavorazione”:**

Consente di filtrare nella lista delle isole/particelle solo quelle presenti nel *vassoio* associato all'utente corrente (per ulteriori dettagli consultare il paragrafo *Caricamento di un foglio dall'elenco di lavorazione corrente*)

- **Comando “Carica isole del foglio (Vassoio utente)” collocato nel menù contestuale associato allo strato logico Foglio:**

Consente di caricare in grafica (e nell’elenco delle isole) esclusivamente le isole presenti nel vassoio associato all’utente corrente (per ulteriori dettagli consultare il paragrafo *Menù contestuale di uno strato logico*).

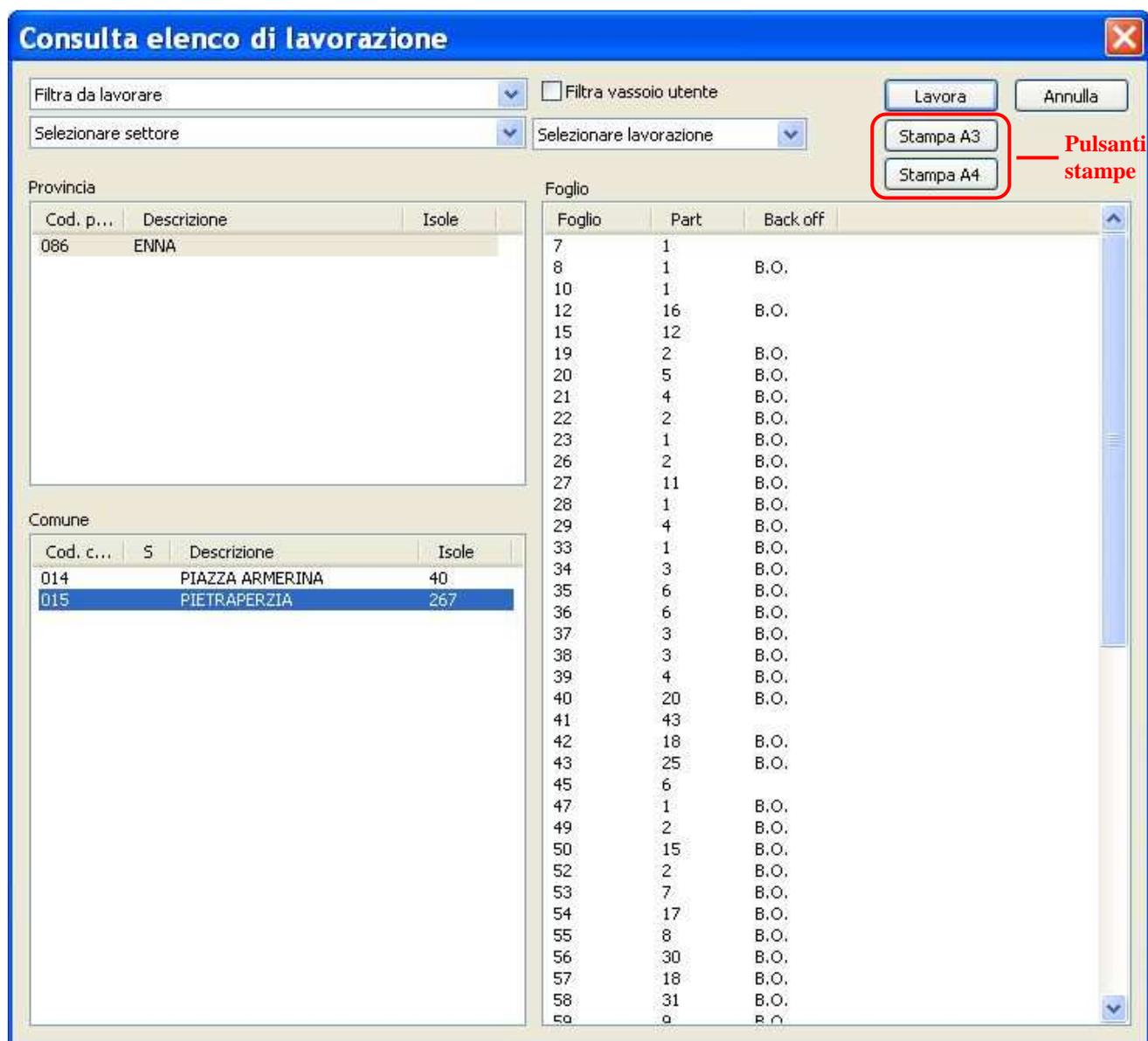
- **Comando “Svuota Vassoio Utente” nella voce “Lavorazione” del menù principale di SITIClientV2:**

Consente di svuotare il vassoio associato all’utente corrente.

# APPENDICE 7

## GESTIONE STAMPE

E' possibile effettuare la stampa in formato A4 o A3 dei fogli di un comune, comprensivi delle isole e dell'ortofoto di sfondo, utilizzando i comandi *Stampa A3* e *Stampa A4* presenti nella sezione "Consulta elenco di lavorazione" accessibile attraverso l'icona  della barra degli strumenti:



Tali comandi comportano la creazione in locale (sul PC dell'utente) di una directory stampe, in cui verranno salvati i file da stampare (archiviati in apposite sottocartelle in base alla data di stampa).

In particolare, verrà creato un file (in formato JPG) per ognuno dei fogli presenti nella lista di destra (elenco fogli in elenco di lavorazione), più un ulteriore file che costituisce il quadro di unione di tutti i fogli.

**N.B.: Si noti che l'elenco dei fogli nella lista di destra, e di conseguenza l'elenco dei fogli che verranno stampati, è sensibile ai filtri selezionati dall'utente nella finestra "Consulta elenco di lavorazione".**

Per consultare i file di stampa prodotti, è possibile utilizzare il comando di menù *Sfondi Aggiuntivi* → *Apri cartella stampe*, che aprirà automaticamente la cartella principale in cui sono stati archiviati i file.

Per stampare i file prodotti è sufficiente selezionare i file desiderati (anche più di uno alla volta) e utilizzare il comando “Stampa” del menù contestuale di Windows, accessibile tramite click destro del mouse.

**IMPORTANTE:** Affinché nelle stampe venga riprodotta l’ortofoto di sfondo, è necessario che siano state impostate le ortofoto in locale come prima annualità di ortofoto utilizzata dal software (consultare l’*Appendice 2* per ulteriori dettagli), attraverso il comando *Imposta annualità (1)*: .  
In caso contrario, i fogli verranno stampati senza ortofoto di sfondo (sfondo bianco).

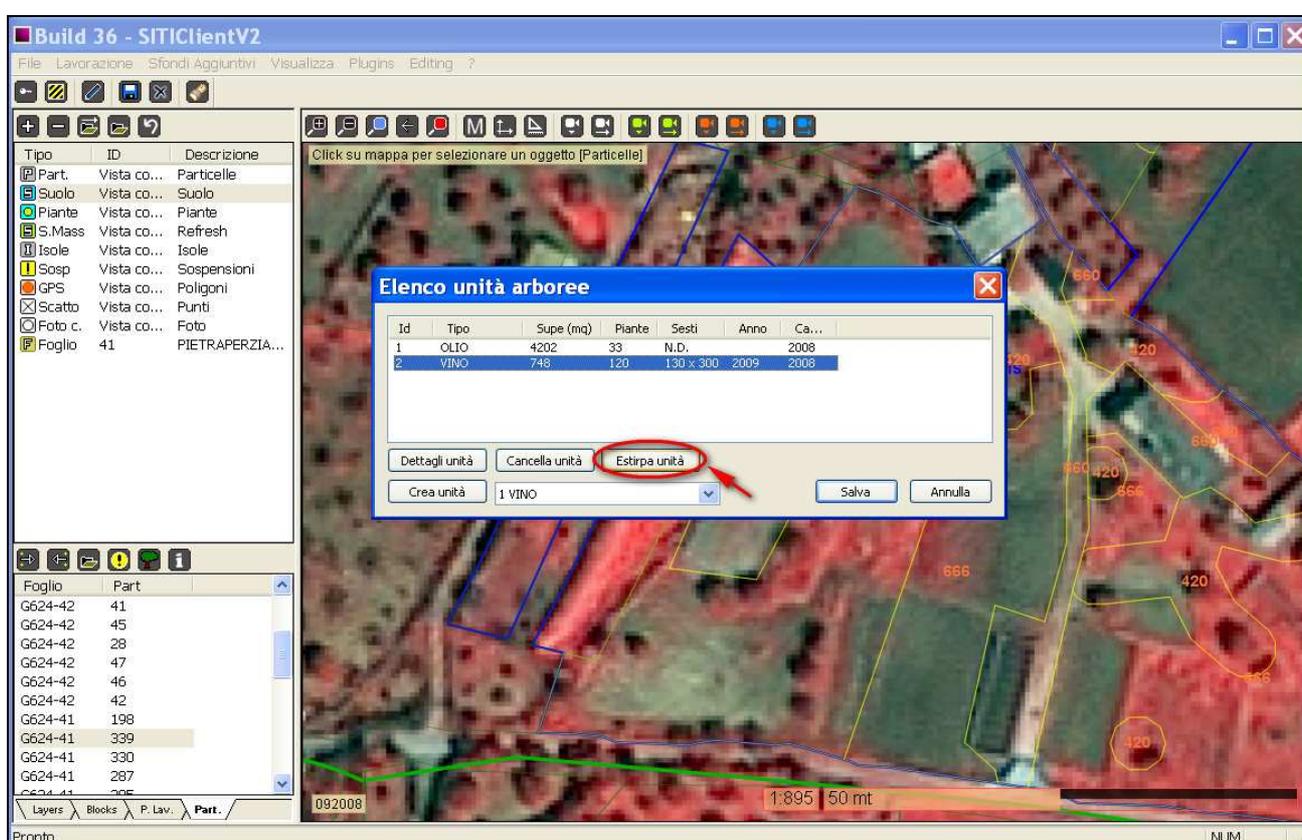
# APPENDICE 8

## ESTIRPAZIONE VIGNETI (CONTROLLI ANTE E POST ART. 75)

L'applicazione mette a disposizione un'apposita ergonomia che consente l'estirpazione dei vigneti.

Per estirpare un vigneto su una particella selezionare l'unità vitata da estirpare dalla lista delle unità arboree, quindi premere il pulsante **Estirpa unità**.

Nel caso sia presente più di un poligono di uso del suolo a destinazione area di servizio al vigneto, si aprirà una ulteriore finestra che consentirà di selezionare il poligono da eliminare. Selezionando un record della finestra verrà evidenziato in finestra grafica il poligono corrispondente.



Una volta completata l'estirpazione, confermare premendo il pulsante **Salva**.

Il risultato complessivo dell'operazione di estirpazione sarà il seguente:

- Cancellazione dell'unità vitata estirpata
- Sostituzione del poligono suolo vitato (418) e di quello dell'area di servizio (417) collegati all'unità arborea estirpata con poligoni suolo di tipo SEMINATIVO DA FOTOINTERPRETAZIONE (COD\_VARIETA = 666)
- Memorizzazione dei dati del poligono suolo vitato e relativa area di servizio cancellati sull'apposito catalogo relativo alle estirpazioni alle ESTIRPAZIONI, che potrà poi essere debitamente utilizzato ai fini del calcolo dei pagamenti. I poligoni estirpati possono anche essere visualizzati sulla grafica caricandone il relativo OVERLAY (ESTIRPAZIONI VINO).

# APPENDICE 9

## SCOMPOSIZIONE VIGNETI

L'applicazione mette a disposizione una serie di ergonomie che consentono la scomposizione automatizzata dei vigneti sui poligoni vite (codice 410) già esistenti.

I vigneti verranno scomposti in una porzione adibita a *VIGNETO ART. 75* (codice 418), basata su un poligono digitalizzato direttamente sulla grafica dall'operatore, e una porzione qualificata come *AREA DI SERVIZIO AL VIGNETO* (codice 417), ricavata dall'area rimanente sul poligono originale.

La procedura corretta da seguire per la scomposizione dei vigneti prevede i tre seguenti step:

- 1) Consultazione dello stato di lavorazione delle particelle
- 2) Selezione della particella da lavorare dall'apposito elenco di lavorazione
- 3) Predisposizione delle aree vitate
- 4) Scomposizione del vigneto disegnando il poligono di riferimento sulla grafica
- 5) Marcatura della particella come "lavorata"

### 1) Consultazione dello stato di lavorazione

Le particelle su cui devono essere eseguiti i controlli e la scomposizione dei vigneti sono inserite in apposite liste di lavorazione.

Per consultare lo stato di lavorazione delle particelle, avviare l'applicazione *Gestione Lista LavorazioneVino* dal menù *Programmi* → *SITIClientV2* ed effettuare il login con le medesime credenziali utilizzate in *SITIClientV2*.

Cod.naz.	Foglio	Particella	Sub	LAVO	UNAR	Vite
A235	19	00231		OK	OK	OK
A235	19	00230		OK	OK	OK
A235	19	00227		OK	OK	OK
A235	19	00199		OK	OK	OK
A235	19	00198		OK	OK	OK
A235	13	00000		DA LAV.	DA COLLEGARE	DA SCOMPORRE
A235	7	00378		OK	DA COLLEGARE	DA SCOMPORRE
A235	1	04076		OK	DA COLLEGARE	DA SCOMPORRE
A235	19	00551		OK	OK	OK
A235	19	00550		OK	OK	OK
A235	7	00312		OK	OK	DA SCOMPORRE
A235	7	00311		OK	OK	DA SCOMPORRE
A235	7	00310		OK	OK	DA SCOMPORRE
A235	7	00235		OK	DA COLLEGARE	DA SCOMPORRE
A235	7	00236		OK	OK	OK

Nella finestra principale, selezionare la provincia e il comune di interesse e caricare la lista delle particelle presenti in

lista per quel dato comune premendo il pulsante



Per ogni particella è possibile visualizzare:

- Lo stato di lavorazione della particella sulla lista di lavorazione impostata mediante l'apposito filtro **Provincia di riferimento** (per ulteriori dettagli consultare il paragrafo **FILTRI**)
- Lo stato di collegamento tra le unar VINO della particella e i poligoni vitati
- Lo stato di scomposizione dei vigneti

**N.B.: Lo stato di lavorazione della particella è riferito alla lista di lavorazione impostata mediante il filtro “Provincia di riferimento”, pertanto il valore riportato nella colonna “LAVO” è significativo esclusivamente se è stata impostata la lista corretta in corrispondenza di tale filtro.**

## FILTRI

Attraverso i filtri situati nella parte destra della finestra è possibile filtrare le particelle aventi UNAR collegate/non collegate a poligoni vitati e/o quelle con vigneti scomposti/non scomposti.

**N.B.: Le particelle rimangono “da lavorare” fintanto che non sono completati entrambi gli stati: collegamento UNAR/poligoni vite e scomposizione vigneti. Quando entrambe le fasi sono completate (collegamento UNAR e scomposizione vigneti), la particella viene marcata automaticamente come lavorata e scompare dalla lista di lavorazione per particella di SITIClientV2.**

Il filtro **Provincia di riferimento** consente di specificare il PROV\_RIF identificativo della lista di lavorazione su cui si vogliono filtrare le particelle.

Premendo il pulsante  a fianco del filtro **Provincia di riferimento** è possibile impostare automaticamente nel filtro l'ultima lista di lavorazione selezionata in SITIClientV2.

## COMANDI

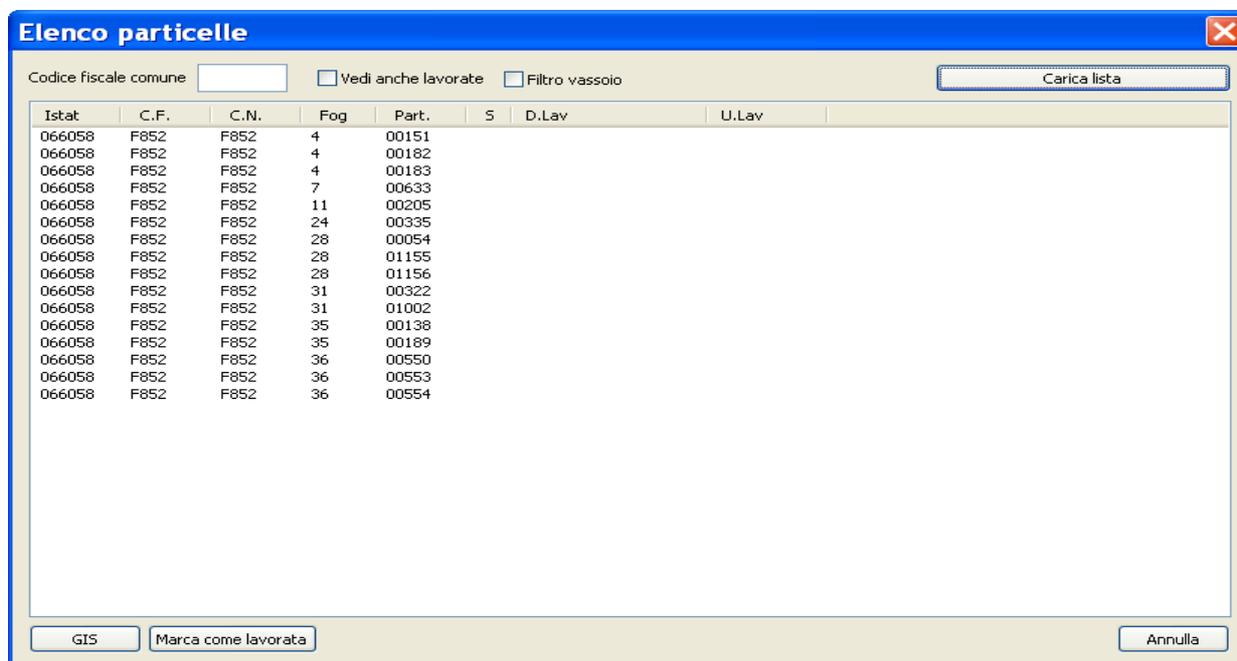
Premendo il pulsante  è possibile forzare il ricalcolo degli stati delle particelle mostrate in lista. Questo può risultare particolarmente utile quando si vuole visualizzare la situazione aggiornata dopo aver eseguito delle lavorazioni sulle particelle.

Il pulsante  consente di inserire tutte le particelle filtrate nella lista in un apposito vassoio di lavorazione. Da SITIClientV2 sarà poi possibile visualizzare le particelle presenti in tale vassoio, utilizzando l'apposito filtro **Filtro vassoio** presente nella finestra **Elenco di lavorazione per particella**.

Utilizzando il pulsante  è possibile esportare la lista delle particelle visualizzata in formato “csv”.

## 2) Selezione particella da elenco “particelle da lavorare”

Per consultare l’elenco delle particelle da lavorare sull’elenco di SITIClientV2 selezionato, utilizzare la voce di menù *Lavorazione* → *Elenco di lavorazione per particella*:



Premendo il pulsante *Carica lista* viene visualizzata la lista delle particelle da lavorare, in base ai filtri eventualmente impostati.

### FILTRI

E’ possibile filtrare in base al Codice fiscale del comune di appartenenza e visualizzare anche le particelle già marcate come “lavorate”, agendo sugli appositi comandi situati a fianco del pulsante *Carica lista*.

E’ inoltre disponibile un ulteriore filtro, denominato *Filtro vassoio*, che consente di filtrare le sole particelle inserite in vassoio di lavorazione con l’applicazione *Gestione Lista LavorazioneVino* (per ulteriori dettagli consultare il paragrafo precedente).

### COMANDI

Il comando *GIS* consente di caricare e zoomare in grafica la particella selezionata dalla lista

Il comando *Marca come lavorata* consente di marcare manualmente come lavorata la particella selezionata dalla lista, in modo che non venga più mostrata al successivo caricamento della lista di lavorazione (a meno che non sia selezionato il flag *Vedi anche lavorate*).

**N.B.: Le particelle vengono già marcate automaticamente come lavorate una volta completate le fasi di associazione UNAR/poligono vitato e di scomposizione del vigneto.**

Il pulsante *Annulla* chiude la finestra con l’elenco delle particella in lista di lavorazione.

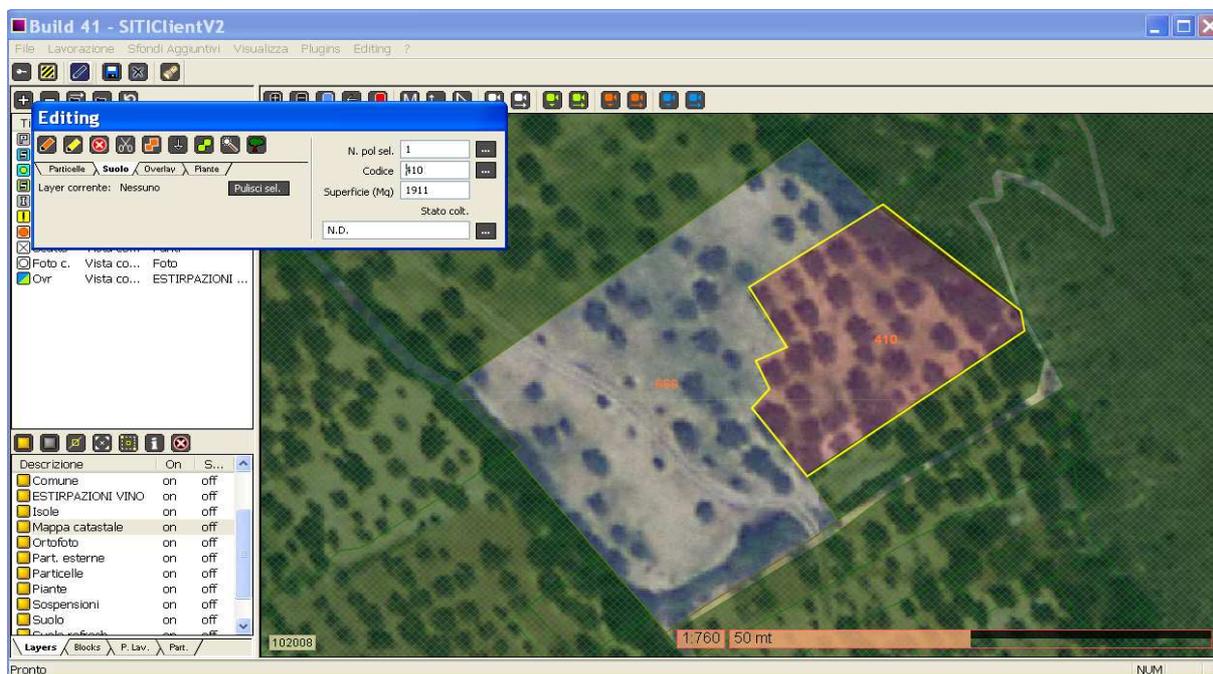
### 3) Predisposizione delle aree vitate

Lo step iniziale della fase operativa consiste nel controllare ed eventualmente modificare i poligoni vitati con codice 410 esistenti sulla particella oggetto di lavorazione, avendo cura di annettere, se necessario, anche le zone adiacenti di servizio.

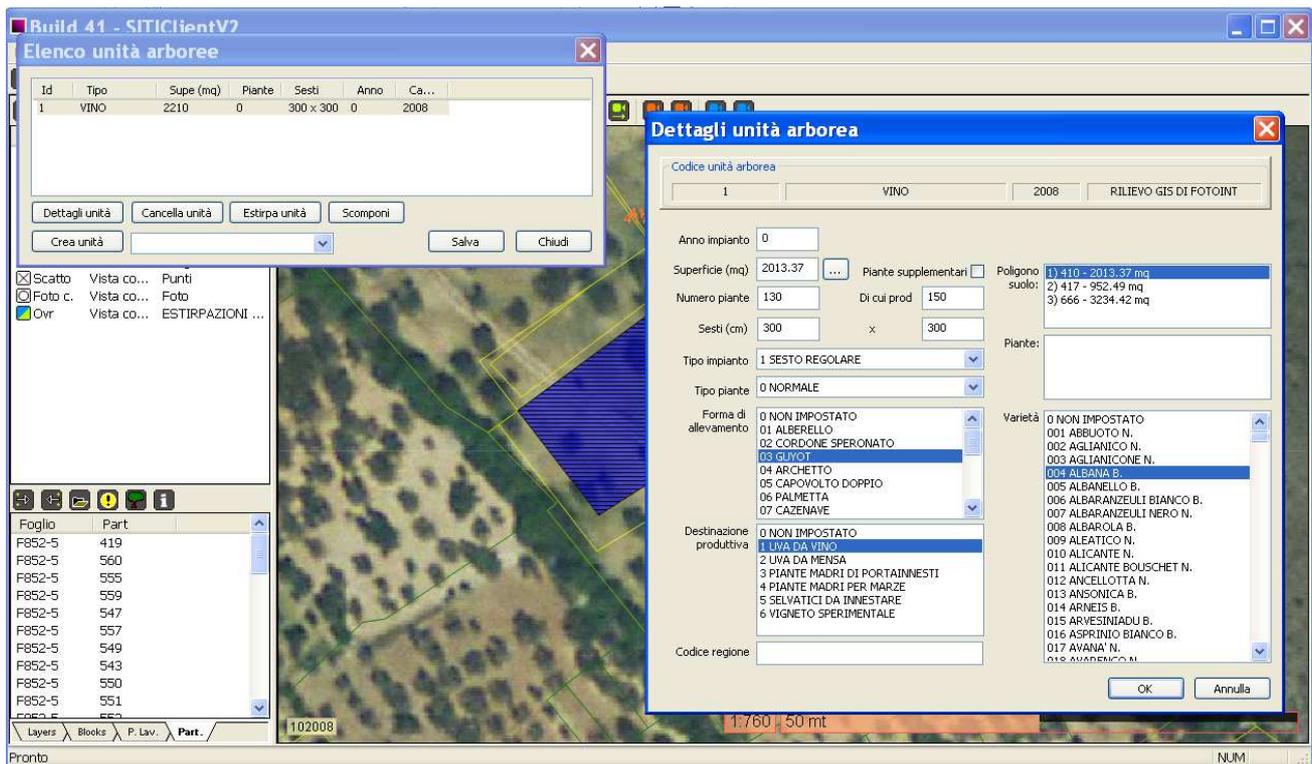
Per fare ciò, conviene basarsi sull'applicazione **Gestione Lista LavorazioneVino** (vedere paragrafo precedente), che consente di consultare la situazione delle unar sulle particelle presenti in lista di lavorazione VINO.

Una volta identificate le particelle che necessitano di essere controllate / modificate, eseguire le seguenti operazioni:

- Inserire le particelle da lavorare nel vassoio attraverso l'apposito comando di **Gestione Lista LavorazioneVino** (vedere paragrafi precedenti)
- Selezionare una alla volta le particelle da lavorare dalla sezione **Elenco di lavorazione per particella** in SITIClientV2 e caricarle in grafica
- Entrare in editing e aggiornare la situazione dei poligoni vitati sulle particelle che necessitano di lavorazione:



- Conclusa la fase di editing grafico, accedere alla finestra di gestione delle Unità Arboree e collegare le UNAR Vite ai poligoni vitati 410 validati:

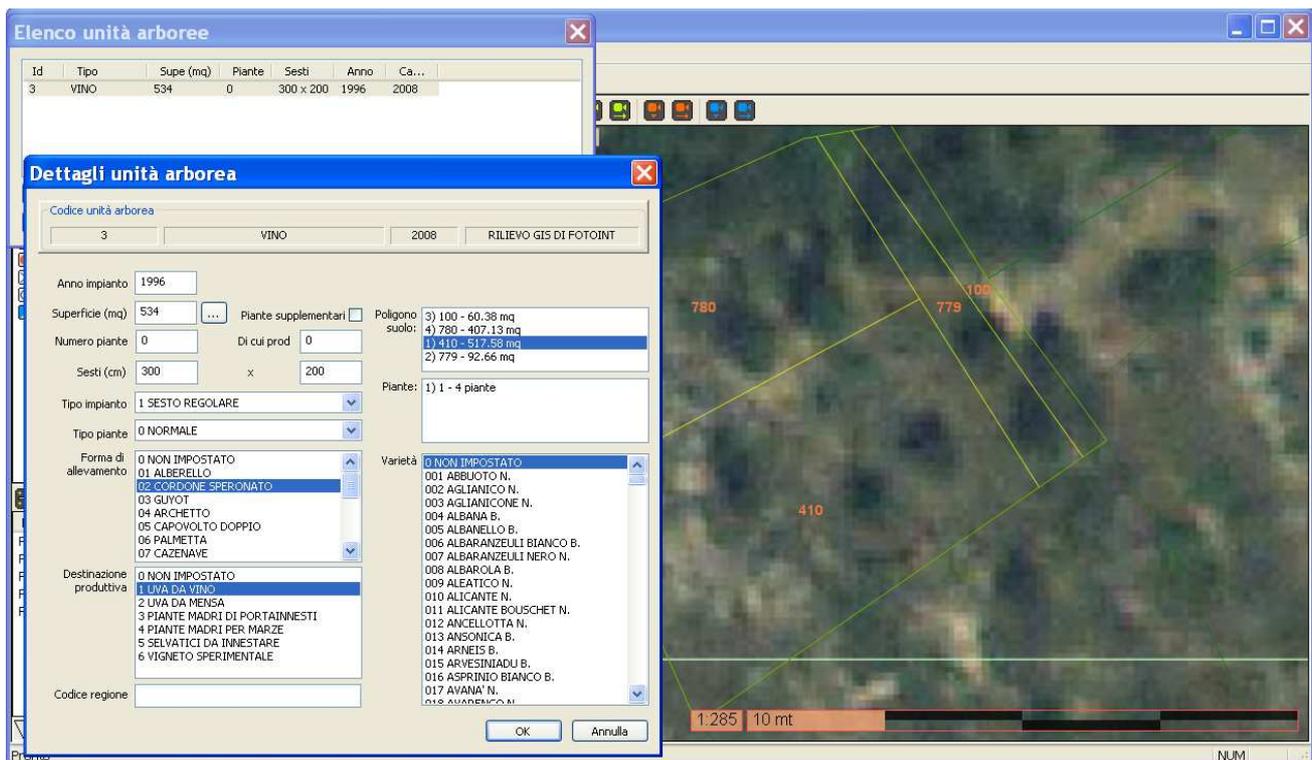


#### 4) Scomposizione del vigneto sulla particella

Una volta sistemata la situazione dei poligoni 410 sulla particella, è possibile effettuare la scomposizione dei vigneti presenti.

Selezionare il tab **Part.** dalla sezione di selezione delle entità, quindi premere il pulsante  per accedere alla finestra di gestione delle Unità Arboree.

Verificare che la particella in questione abbia effettivamente un poligono vite (codice 410) e un'unità arborea di tipo VINO (TIPO UNAR = 1) associata a tale poligono:



Selezionare dall'elenco l'unità arborea di tipo VINO da scomporre e premere il pulsante **Scomponi**: verrà evidenziato in grafica il poligono VITE (codice 410) corrispondente e sarà a questo punto possibile disegnare il poligono di riferimento per la scomposizione.

**N.B.:** *Nel caso si selezioni un'unità arborea non avente poligoni suolo con codice 410 associato da scomporre, verrà visualizzato un apposito messaggio e non sarà possibile procedere alla scomposizione.*

**IMPORTANTE:** *Se sulla particella è stato memorizzato un delta relativo all'ortofoto di sfondo, verrà richiesto attraverso un apposito messaggio se si desidera applicare tale delta alla grafica prima di cominciare la fase di editing! Consultare il paragrafo relativo all'impostazione del delta xy ortofoto per ulteriori dettagli.*

Durante la fase di editing della scomposizione, disegnare il poligono palo-palo, cliccando con il tasto sinistro del mouse in corrispondenza di ogni vertice.

E' sempre possibile cancellare l'ultimo vertice disegnato attraverso la voce di menù **Editing** → **Annulla ultimo vertice**

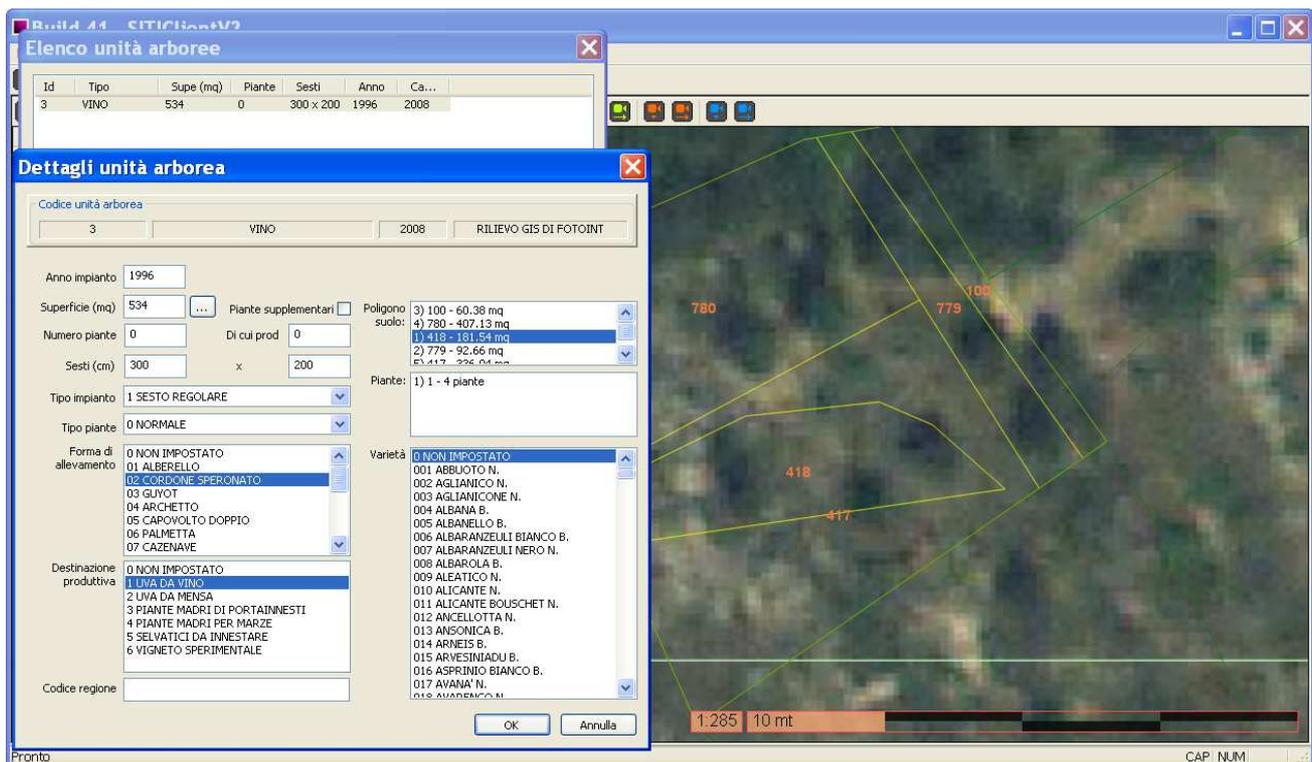
Per terminare l'editing, fare click col tasto destro sulla grafica. Prima di concludere l'operazione verrà richiesto se si desidera salvare o scartare il poligono disegnato.

Al termine dell'editing, il poligono verrà ritagliato sul poligono vite (codice 410) presente, sarà automaticamente espanso applicando un buffer pari alla metà del minore dei sestri tra file di tutte le unità arboree di tipo VITE collegate al 410 originale (senza mai superarne l'estensione), e gli verrà assegnato un **codice 418** (VIGNETO ART. 75).

L'eventuale porzione rimanente del poligono originario verrà invece ridefinita con **codice 417** (AREA DI SERVIZIO AL VIGNETO).

**N.B.:** *Le UNAR di tipo vino collegate al poligono 410 originale vengono automaticamente collegate al nuovo poligono 418 (durante questa operazione le aree UNAR non vengono in alcun modo modificate).*

Visualizzando i dettagli dell'unità arborea VINO, si noterà che questa sarà stata automaticamente assegnata al nuovo poligono 418 derivante dalla scomposizione:



## 5) Marcatura della particella come "lavorata"

Una volta terminata l'operazione di scomposizione vigneti sulla particella, la particella viene marcata automaticamente come lavorata e dunque scompare dalla lista delle particelle da lavorare.

Sull'applicazione *Gestione Lista LavorazioneVino*, lo stato della particella risulterà **OK** per entrambe le fasi di Collegamento UNAR e Scomposizione vigneti.

Per verificare che la particella sia stata effettivamente marcata come "lavorata", accedere alla lista di lavorazione per particella (attraverso la voce di menù **Lavorazione** → **Elenco di lavorazione per particella**), caricare la lista delle particelle in lavorazione tramite il pulsante **Carica lista** e controllare che la particella non sia più presente nell'elenco.

E' anche possibile marcare manualmente una particella come lavorata, indipendentemente dallo stato delle UNAR.

Per fare ciò, accedere alla lista di lavorazione per particella (attraverso la voce di menù **Lavorazione** → **Elenco di lavorazione per particella**), caricare la lista delle particelle in lavorazione tramite il pulsante **Carica lista**, quindi selezionare dalla lista la particella desiderata e premere il pulsante **Marca come lavorata**.

In questo modo, la particella risulterà lavorata e non verrà più mostrata nella lista delle particelle "da lavorare" (a meno che non sia esplicitamente attivato il flag **Vedi anche lavorate**).

# APPENDICE 10

## GENERAZIONE DI UNAR E POLIGONI SUOLO A VITE DAI RILIEVI VINO

L'applicazione consente di ricavare, appoggiandosi ai poligoni GPS, Poligoni di Rilievo Vino e di ottenere, tramite una serie di funzionalità descritte in seguito, poligoni di uso del suolo vitati e unar di tipo vite abbinata.

### 1) Editazione di un poligono di Rilievo vino

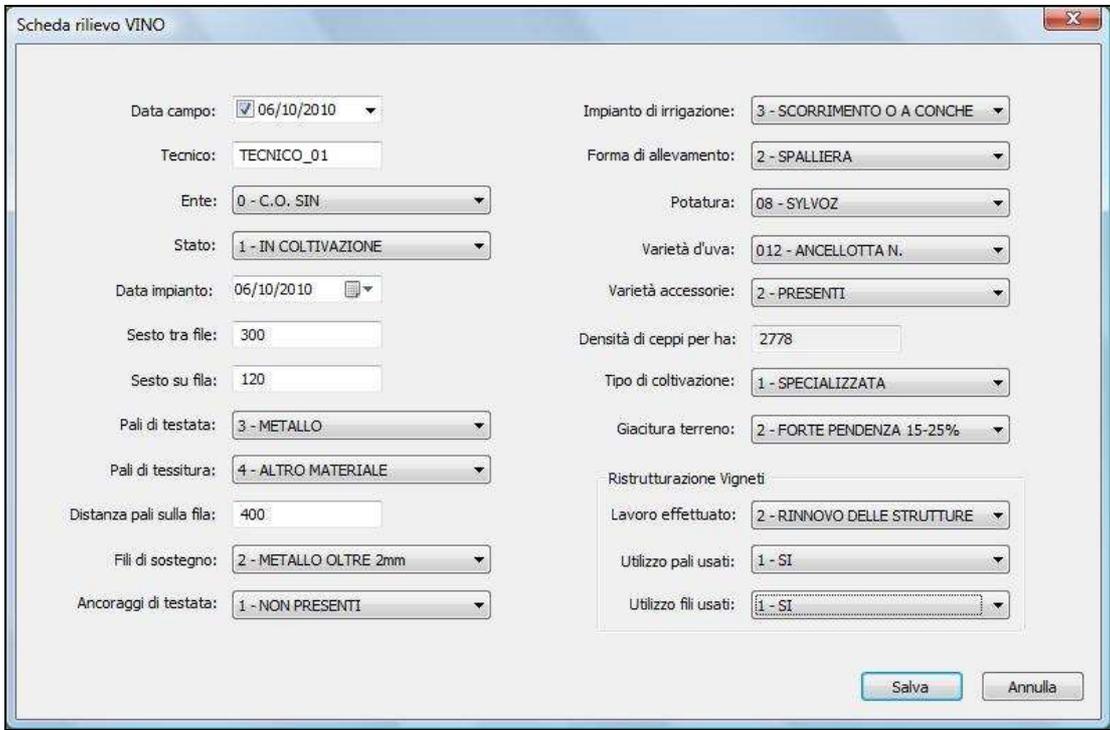
Per creare un poligono di Rilievo Vino è necessario innanzitutto caricare in finestra grafica un foglio, le particelle e un'annualità di ortofoto. Per agevolarsi nel tracciamento del poligono, caricare il poligono GPS ottenuto tramite il rilievo di campo (selezionare lo strato logico GPS e cliccare sul pulsante )

Per dare il via all'editazione del poligono accedere al menù contestuale dello stato logico Rilievi Vino tramite click destro e selezionare l'opzione **“Inserisci nuovo rilievo (Prima di editing grafico part/isola)”**.

Procedere collocando i vari vertici del poligono tramite consecutivi click con tasto sinistro del mouse; per chiudere il poligono fare click destro.

Ne caso non si voglia procedere con l'editing manuale, e si preferisca ricavare il poligono di rilievo vino da un rilievo GPS effettuato in campo, è sufficiente visualizzare il poligono GPS in grafica, selezionarlo ed eseguire l'opzione **“Nuovo rilievo da poligono GPS”**.

Una volta generato il poligono di rilievo vino secondo una delle due procedure descritte in precedenza, si aprirà la finestra “Scheda di rilievo vino”, riportata nell'immagine seguente:



Data campo:	<input checked="" type="checkbox"/> 06/10/2010	Impianto di irrigazione:	3 - SCORRIMENTO O A CONCHE
Tecnico:	TECNICO_01	Forma di allevamento:	2 - SPALLIERA
Ente:	0 - C.O. SIN	Potatura:	08 - SYLVOZ
Stato:	1 - IN COLTIVAZIONE	Varietà d'uva:	012 - ANCELLOTTA N.
Data impianto:	06/10/2010	Varietà accessorie:	2 - PRESENTI
Sesto tra file:	300	Densità di ceppi per ha:	2778
Sesto su fila:	120	Tipo di coltivazione:	1 - SPECIALIZZATA
Pali di testata:	3 - METALLO	Giacitura terreno:	2 - FORTE PENDENZA 15-25%
Pali di tessitura:	4 - ALTRO MATERIALE	Ristrutturazione Vigneti	
Distanza pali sulla fila:	400	Lavoro effettuato:	2 - RINNOVO DELLE STRUTTURE
Fili di sostegno:	2 - METALLO OLTRE 2mm	Utilizzo pali usati:	1 - SI
Ancoraggi di testata:	1 - NON PRESENTI	Utilizzo fili usati:	1 - SI

Salva Annulla

Completare i vari campi e cliccare **“Salva”**. Sono obbligatori solamente i campi **“Tecnico”** e **“Sesto tra file”**.

NB: andando a compilare il campo *Data Impianto*, verrà richiesto di specificare un giorno preciso; è possibile selezionare un qualsiasi giorno del mese di impianto in quanto in seguito, in fase di memorizzazione a sistema, verranno considerati solamente i valori di mese ed anno.

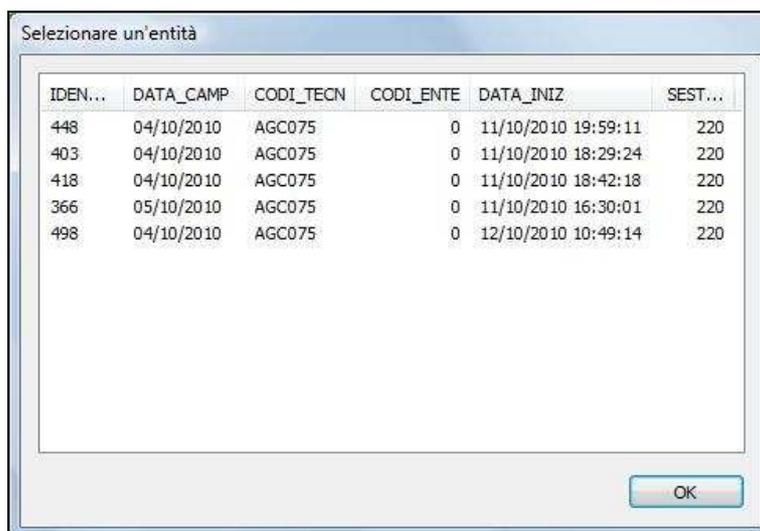
Il pulsante **Archivia** consente di “eliminare” il poligono di rilievo vino, una volta svolte le operazioni di definizione di usi del suolo e di generazione di unar.

Il pulsante **Annulla** consente di uscire senza apportare modifiche alla scheda rilievo vino, che però verrà considerata non compilata. Di conseguenza il poligono di rilievo vino non sarà inserito.

NB: il campo **Densità di ceppi per ha** verrà compilato in automatico in base al variare dei valori di sesto tra file e sesto su fila.

È possibile consultare e modificare la scheda rilievo vino in qualsiasi momento accedendo al menù contestuale dello strato logico Rilievi vino tramite click destro e selezionare l’opzione “**Vedi scheda rilievo sel.**”.

Nel caso vengano creati più poligoni di rilievo vino sovrapposti, e si desideri eliminare quelli in eccesso, magari tracciati per errore, è prevista un’apposita funzione che agevoli tale operazione. Innanzitutto selezionare un poligono di rilievo vino da finestra grafica; fare click destro sullo strato logico Rilievi Vino e selezionare l’opzione “**Vedi scheda rilievo sel.**”. Si aprirà la finestra riportata nell’immagine seguente:



IDEN...	DATA_CAMP	CODI_TECN	CODI_ENTE	DATA_INIZ	SEST...
448	04/10/2010	AGC075	0	11/10/2010 19:59:11	220
403	04/10/2010	AGC075	0	11/10/2010 18:29:24	220
418	04/10/2010	AGC075	0	11/10/2010 18:42:18	220
366	05/10/2010	AGC075	0	11/10/2010 16:30:01	220
498	04/10/2010	AGC075	0	12/10/2010 10:49:14	220

Per ogni poligono di rilievo vino sovrapposto vengono fornite varie informazioni per favorirne l’identificazione. Selezionare quello desiderato e premere Ok. Si aprirà la consueta finestra “Scheda rilievo VINO” riferita al poligono oggetto di selezione, dalla quale sarà possibile Archiviare il poligono selezionato (pulsante “**Archivia**”).

## **2) Generazione poligoni di uso del suolo e Unar associate da Rilievo Vino**

Selezionare la particella da lavorare ed entrare in ambiente di editing; a questo punto accedere al menù contestuale dello strato logico “Rilievo vino” e selezionare l’opzione “**Genera suolo da rilievo (Editing part/isola)**”.

Verranno generati poligoni di uso del suolo ottenuti dall’intersezione tra il poligono vitato, il suolo già esistente e il limite particella.

I poligoni di suolo generati presenteranno codice 410, maggiorati di un buffer corrispondente all’area di servizio del vigneto. Il dato relativo all’area di servizio viene memorizzato in un campo a parte ed è visualizzabile sulla Scheda Unar nella casella “**Area Serv (mq.)**”.

Dettagli unità arborea

Codice unità arborea: 2 VINO 2010 RILIEVO GIS DI CAMPO

Anno impianto: 2010 Area serv. (mq) 101

Superficie (mq): 552  Piante supplementari

Numero piante: 154 Di cui prod: 0

Sesti (cm) su: 120 x Tra: 300

Tipo impianto: 1 SESTO REGOLARE

Tipo piante: 0 NORMALE

Forma di allevamento: 0 NON IMPOSTATO

Destinazione produttiva: 0 NON IMPOSTATO

Codice regione:

Poligono suolo: 1) 420 - 424.79 mq  
2) 410 - 552.42 mq

Piante:

Varietà: 0 NON IMPOSTATO  
001 ABBUOTO N.  
002 AGLIANICO N.  
003 AGLIANICONE N.  
004 ALBANA B.  
005 ALBANELLO B.  
006 ALBARANZEULI BIANCO B.  
007 ALBARANZEULI NERO N.  
008 ALBAROLA B.  
009 ALEATICO N.  
010 ALICANTE N.  
011 ALICANTE BOUSCHET N.  
012 ANCELLOTTA N.  
013 ANSONICA B.  
014 ARNEIS B.  
015 ARVESINIADU B.  
016 ASPRINIO BIANCO B.  
017 AVANA' N.  
018 AVARENGO N.

OK Annulla

*N.B.:tutti i dati inerenti al rilievo e alla relativa domanda di ristrutturazione sono consultabili direttamente sulla vista **RILI SCHE RRVV VIW** presente sulla base dati. Il significato dei vari campi della vista può essere dedotto dai relativi commenti (per i campi non commentati fare riferimento alle tabelle a cui la vista si appoggia).*

Un esempio del risultato è riportato nella figura successiva:



Una volta terminata questa operazione ed apportate altre eventuali modifiche alla rimanenza del suolo della particella, uscire dall'area di editing effettuando il salvataggio (icona )

Per generare le unità arboree caricare nuovamente il poligono rilievi vino dall'apposito strato logico; selezionarlo in finestra grafica dopo aver attivato l'apposito layer dalla lista, e accedere al menù contestuale dello strato logico Rilievi vino tramite click destro. Selezionare l'opzione **“Genera unar vino da rilievo (Dopo Editing)”**. Ad ogni poligono di suolo A vite ottenuto dal rilievo vino sarà assegnata un'unar.

È possibile verificare la correttezza delle unar generate selezionando la particella in finestra grafica ed evidenziandola in lista (tramite il pulsante ) ; cliccando sull'icona  si avrà accesso alla Scheda Unar che riporterà le nuove unità arboree introdotte automaticamente dalla procedura. Entrando nei dettagli è possibile verificare l'effettiva assegnazione delle nuove unar ai poligoni vitati generati dai rilievi vino.

### **3) Cancellazione delle Unar associate ai poligoni vitati ottenuti con rilievo vino**

È possibile cancellare le Unar a vino dalle particelle toccate dal Rilievi vino selezionando tramite apposito comando. Innanzitutto, a seguito della sessione di edit, caricare il poligono di rilievo vino. Selezionarlo all'interno della finestra grafica e accedere al suo menù contestuale tramite click destro del corrispondente strato logico. Selezionare l'opzione **“Cancella Unar vino dalle part che toccano il rilievo (Dopo Editing)”**.