1Telecomms

Guide Administrateur Niveau 2
Version 4.2

21/10/2026

Copyright © 2026, 1Spatial® by VertiGIS™. Tous droits réservés.

info@1spatial.com www.1spatial.com

À propos du Guide

Les informations contenues dans ce document pourront faire l'objet de modifications sans préavis de la part de 1Spatial.

Sauf mention contraire, les sociétés, les noms et les données utilisés dans les exemples sont fictifs.

Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de 1Spatial.

Limitation de garantie et de responsabilité

1Spatial a réalisé tous les tests nécessaires et suffisants du Progiciel et a vérifié la conformité de son guide.

Le client reconnaît que dans l'état actuel de la technologie informatique, le fonctionnement du Progiciel est susceptible d'être interrompu ou affecté par des bogues. 1Spatial ne garantit pas que le Progiciel, le média d'installation, la clef ou la documentation livrés soient exempts d'erreurs, de bogues ou d'imperfections.

Ainsi, le client doit effectuer toutes les sauvegardes, prévoir et effectuer toutes les procédures de remplacement en vue d'éventuelles défaillances du Progiciel, prendre toutes les mesures appropriées pour se prémunir contre toute conséquence dommageable due à l'utilisation ou la non utilisation du Progiciel.

Il est expressément convenu que 1Spatial ne sera en aucun cas responsable des dommages directs ou indirects dus à l'utilisation du Progiciel.

L'utilisation du Progiciel est soumise à la signature par le client du contrat de droit d'utilisation des logiciels de 1Spatial.

Marques déposées

Ce progiciel est une marque déposée de 1Spatial.

Ce progiciel, développé par 1Spatial, est une marque déposée et est la propriété exclusive de 1Spatial. Toutes les autres marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Copyright © 2026, 1Spatial® by VertiGIS™. Tous droits réservés.

TABLE DES MATIÈRES

1 DÉTAIL DES FLUX CLIENT 4
1.1 Ajout ou modification de variable en liste déroulante 4
1.2 Mettre la variable en liste déroulante dans la fiche 5
2 AJOUTER UN CALENDRIER 7
3 AJOUTER UNE CASE À COCHER 8
4 AJOUT D'UN CONTEXTE 9
4.1 Exemple 9
4.2 Paramétrer un contexte 10
5 AJOUT D'UNE VALEUR PAR DÉFAUT 11
6 AJOUT DE BOUTON DE SÉLECTION GRAPHIQUE 12
7 MÉCANISME DE MASTER DÉTAIL 13
8 DROIT D'ACCÈS ET CHAMP OBLIGATOIRE 16
9 ACTIONS DANS LE MENU PRINCIPAL 18
9.1 Menu principal 18
9.2 Accès au menu 18
10 INFOBULLES 20

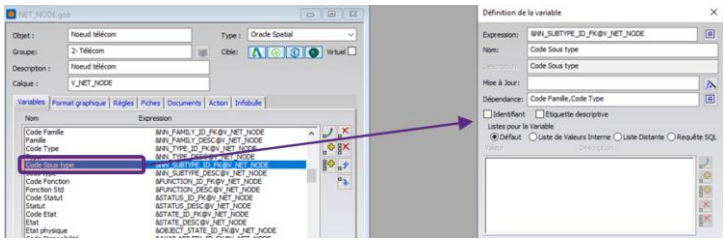
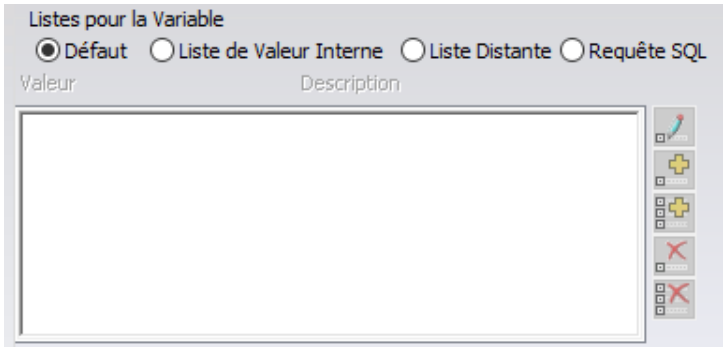
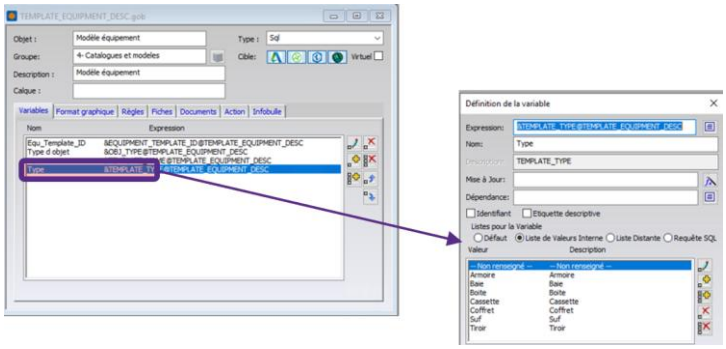
© 2026, 1Spatial® by VertiGIS™

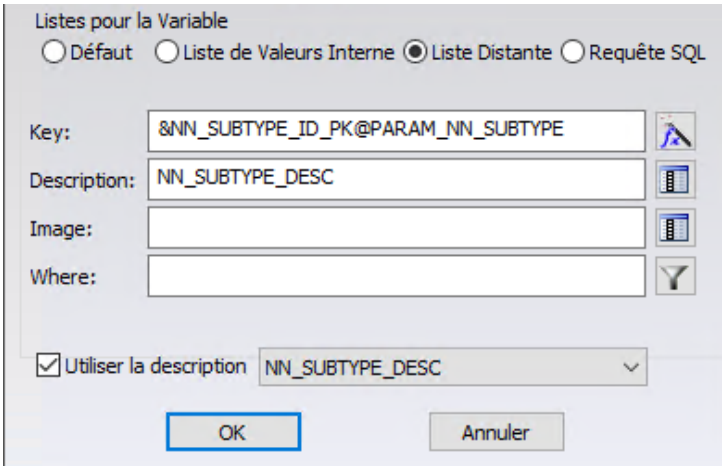
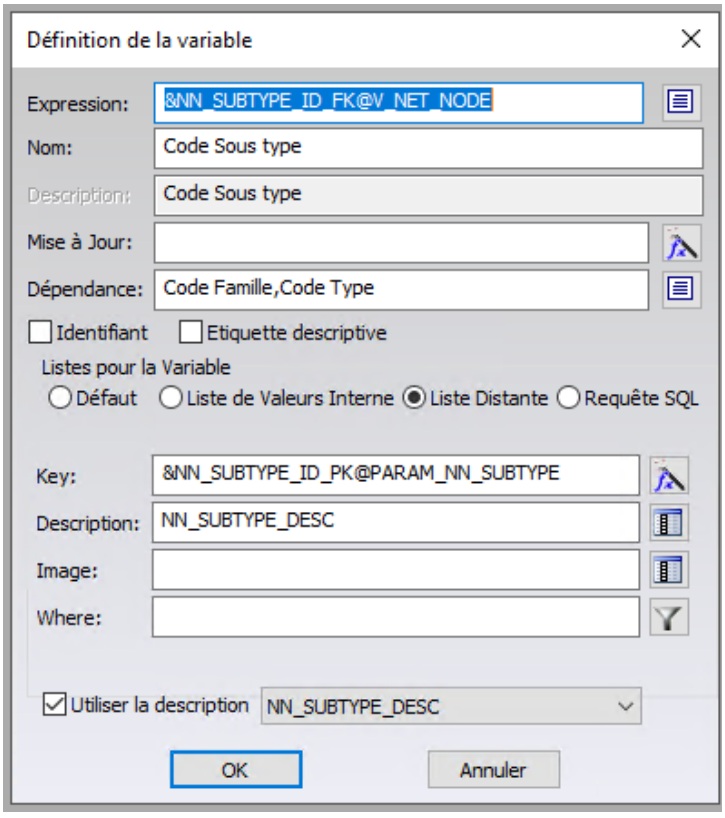
1 DÉTAIL DES FLUX CLIENT

Sur un objet, au lieu d'avoir une boite d'édition, vous pouvez avoir une liste déroulante.

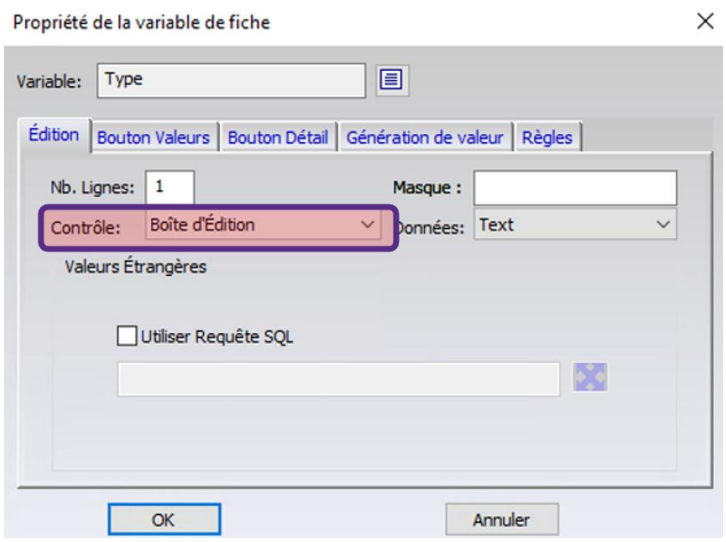
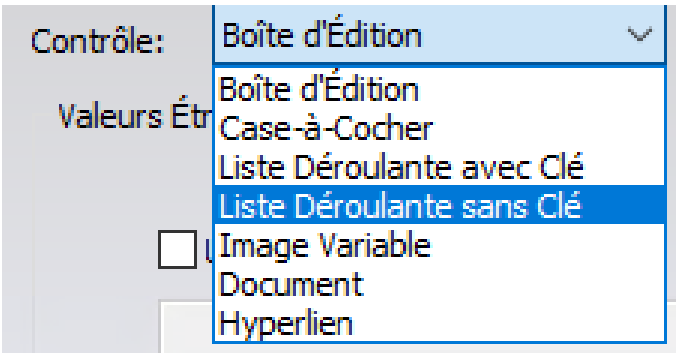
1.1 AJOUT OU MODIFICATION DE VARIABLE EN LISTE DÉROULANTE

	Pour ajouter une liste déroulante, il vous faut aller dans l'objet en question et ouvrir la variable.
	Vous avez 4 listes possibles : ► Défaut : Pas de liste ; ► Liste de Valeur Interne : Liste définie manuellement dans le Framework Studio ; ► Liste Distante : Liste définie via une table de contrôle ; ► Requête SQL : Liste définie via une requête SQL.
Exemple pour l'objet Modèle équipement : 	Pour une Liste de Valeur Interne. On va définir des valeurs et des descriptions pour la variable choisie.

	**Pour une Liste Distante.** On va faire la jointure avec le champ de la table de contrôle, puis choisir la description. On peut directement cocher « utiliser la description » dans la fiche.
	Pour la requête SQL. Rentrer directement la requête.
	Dans l'exemple, nous choisissons la liste distante. Puis Ok afin de valider la variable en liste distante. Et enregistrer l'objet.

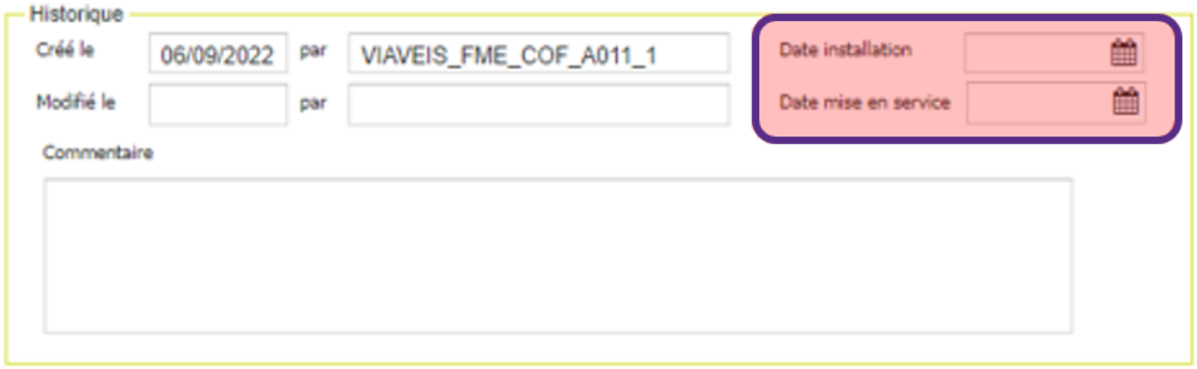
1.2 METTRE LA VARIABLE EN LISTE DÉROULANTE DANS LA FICHE

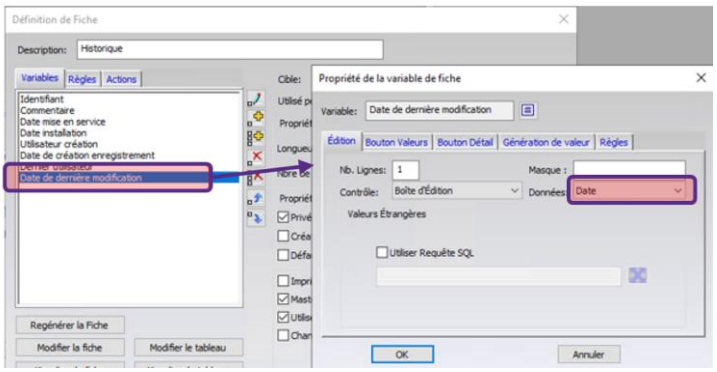
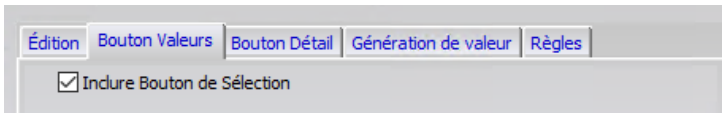
Prendre la 1ère fiche de l'objet.

	Dans l'onglet fiche, ouvrir la définition d'une fiche. Double-cliquer sur la variable à mettre en liste déroulante dans la fiche. Par défaut, toutes les nouvelles variables sont en « Boîte d'Edition ».
	Vous trouverez dans les contrôles 2 types de Liste déroulante : ► Liste déroulante avec Clé : liste avec l'identifiant et la description ; ► Liste déroulante sans Clé : Liste avec que la description.

2 AJOUTER UN CALENDRIER

Pour avoir ceci dans la fiche :

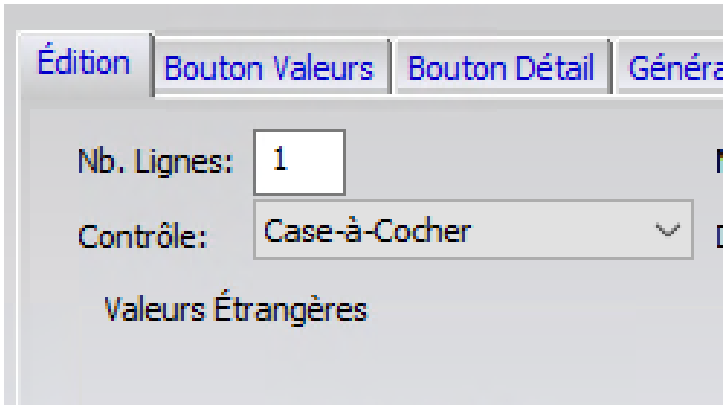


	Dans votre objet Framework, dans la fiche, double-cliquer sur un champ date pour ouvrir les propriétés de la variable. Avoir les données en « Date ».
	Aller dans l'onglet « Bouton valeurs ». Sélectionner « Inclure Bouton de sélection ».

3 AJOUTER UNE CASE À COCHER

Se situe sur des champs booléen (0 ou 1).



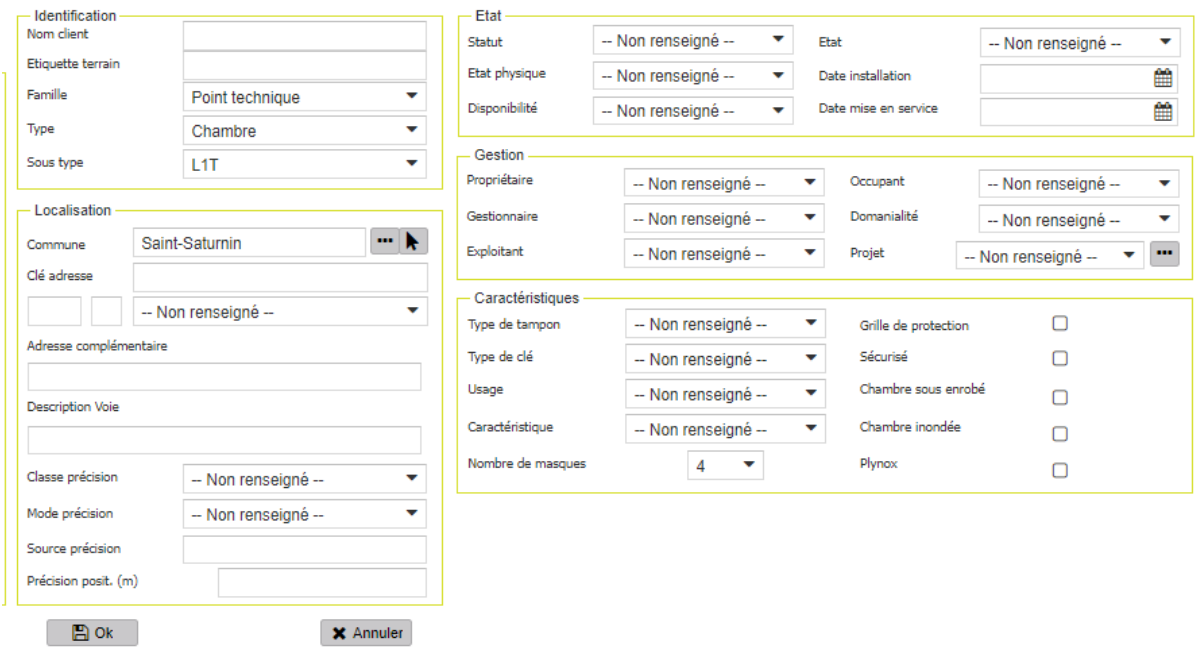
	Dans votre objet Framework, dans la fiche, double-cliquer sur un champ pour ouvrir les propriétés de la variable. Mettre le contrôle en « Case-à-Cocher ».

4 AJOUT D'UN CONTEXTE

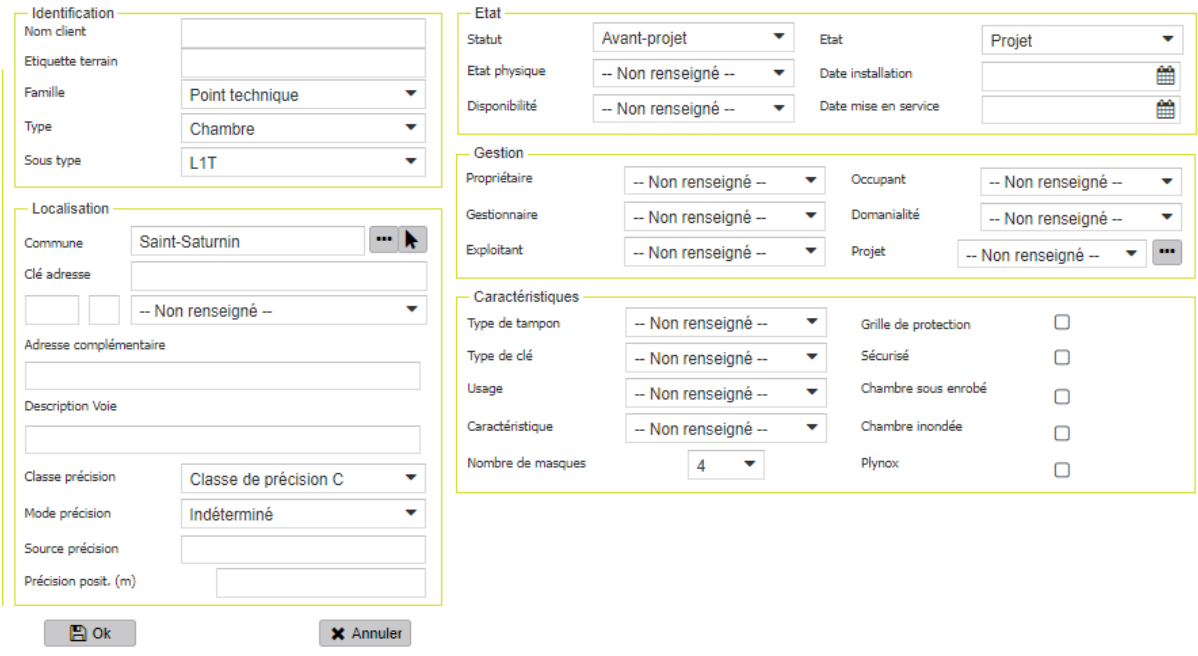
Pour ne pas avoir à ressaisir les mêmes valeurs, le contexte sert à garder en mémoire des valeurs que l'on a rentrées lors d'une création.

4.1 EXEMPLE

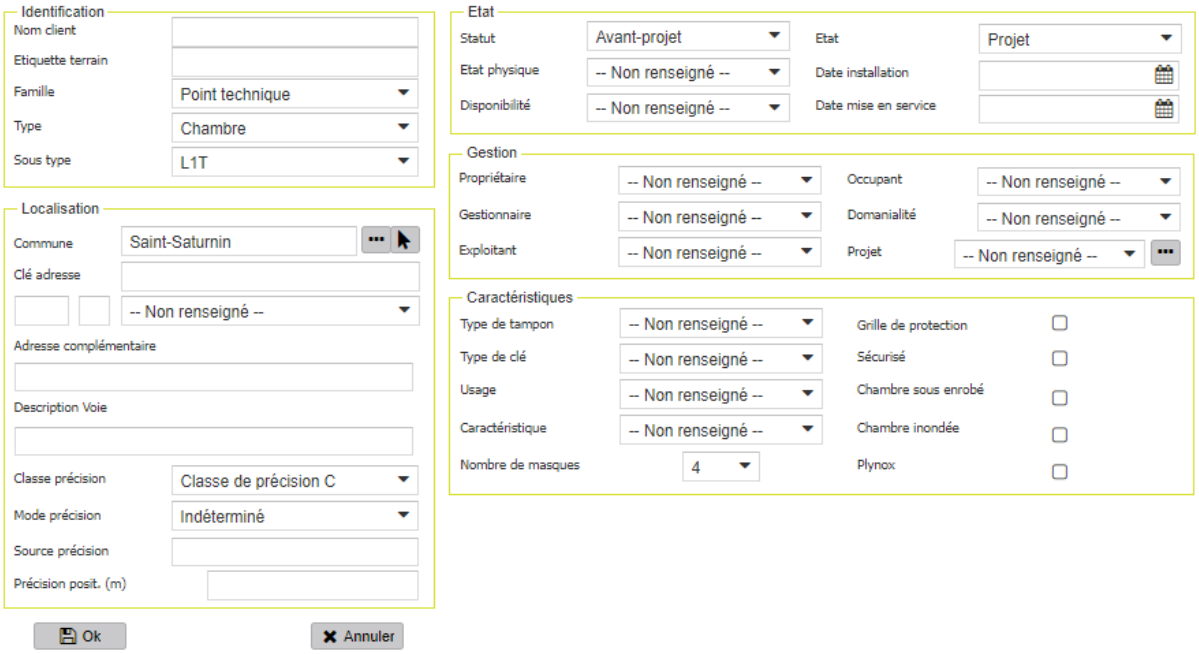
1ère création d'un nœud GC :



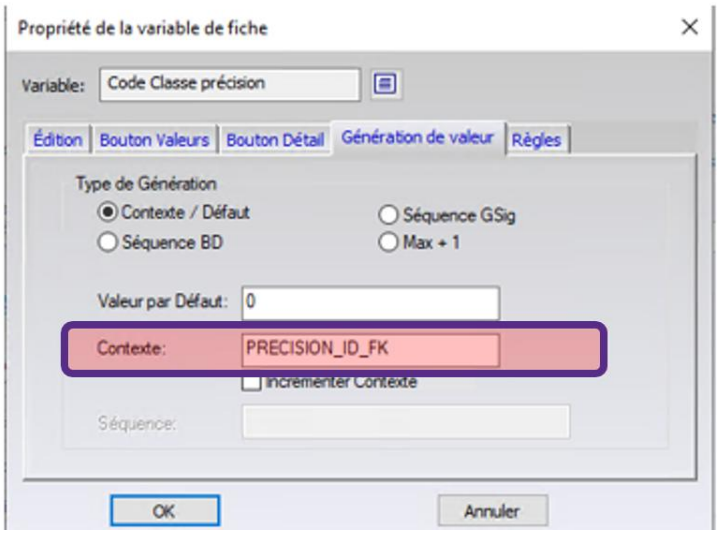
Remplir avec des valeurs et clique sur Ok pour créer un nœud GC :



Lancer la création d'un 2nd nœud GC. Certaines valeurs sont remplies automatiquement, ce sont les contexte :



4.2 PARAMÉTRER UN CONTEXTE



Dans le Framework Studio, dans l'objet, dans l'onglet « **Fiche** ».

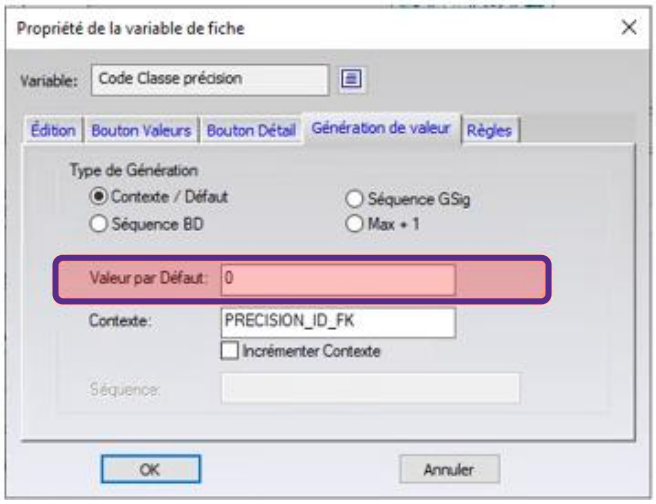
Ouvrir les propriétés d'une variable et aller dans l'onglet « Génération de valeur ».

Rentrer un contexte.

Le même contexte peut être repris dans plusieurs objets.

Exemple du nom des communes.

5 AJOUT D'UNE VALEUR PAR DÉFAUT



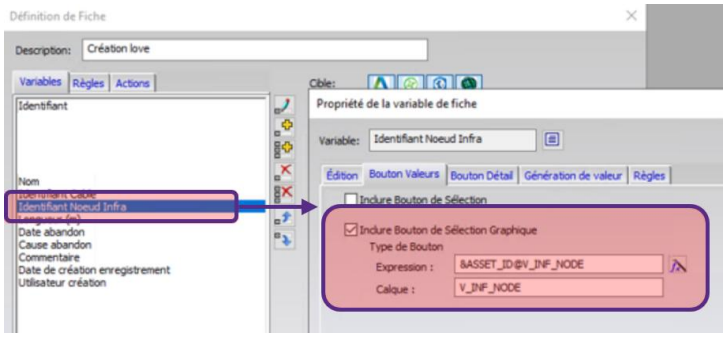
Dans le Framework Studio, dans l'objet, dans l'onglet « **Fiche** ».

Ouvrir les propriétés d'une variable et aller dans l'onglet « Génération de valeur ».

Rentrer la valeur par défaut.

La valeur par défaut ne se met que si la propriété reste vide lors de la validation de la fiche.

6 AJOUT DE BOUTON DE SÉLECTION GRAPHIQUE



Dans le Framework Studio, dans l'objet, dans l'onglet « **Fiche** ».

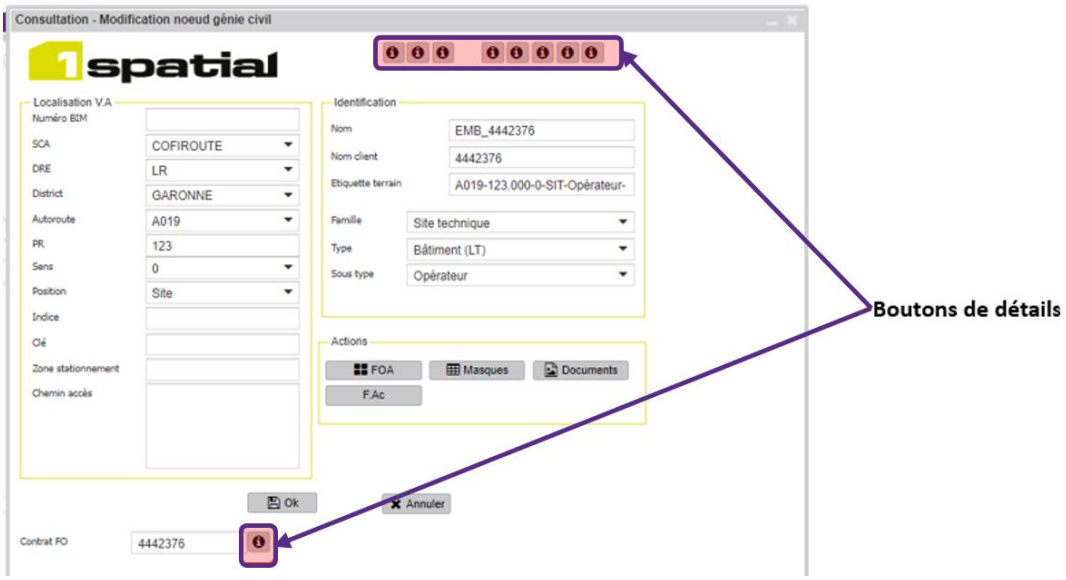
Ouvrir les propriétés d'une variable et aller dans l'onglet « Bouton de valeur ».

Mettre la variable qui va être récupérée dans expression et le nom du calque dans la carte dans Calque.

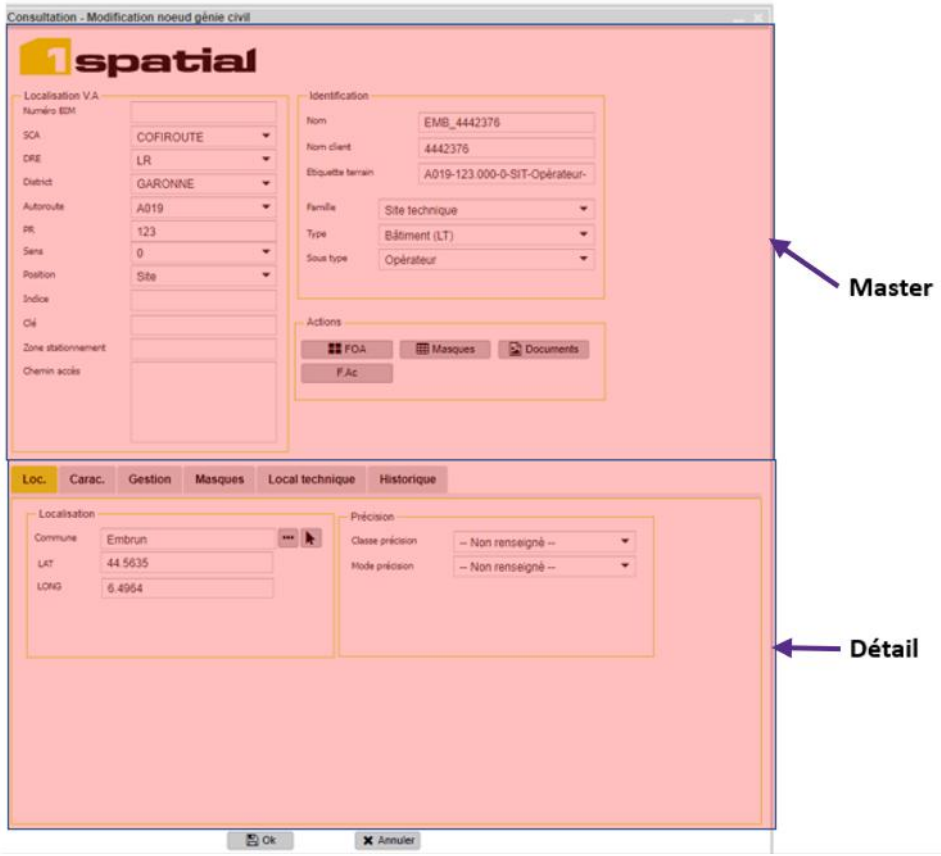
7 MÉCANISME DE MASTER DÉTAIL

Les fiches peuvent être soit :

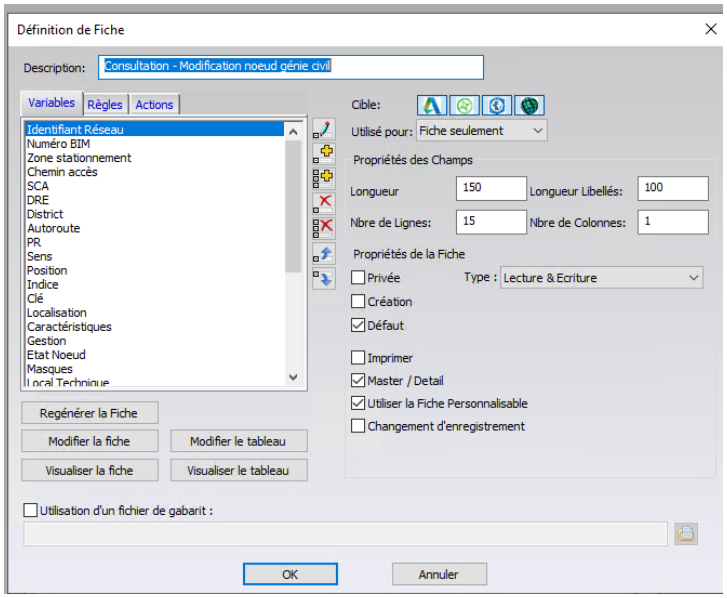
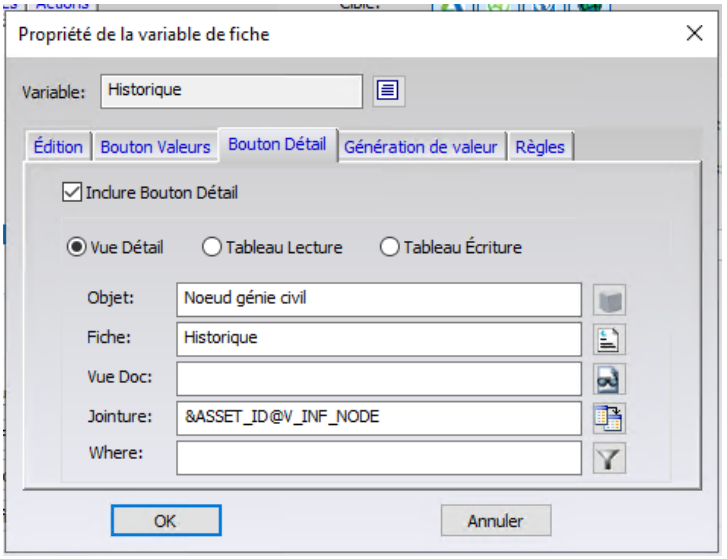
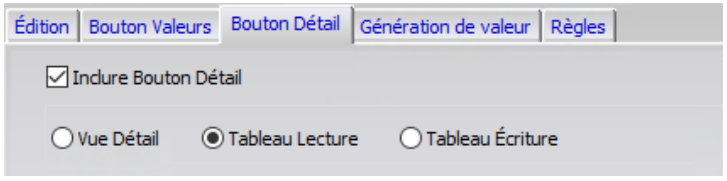
► Des boutons de détail : depuis la fiche, des boutons pourront ouvrir d'autres fiches ou tableaux :

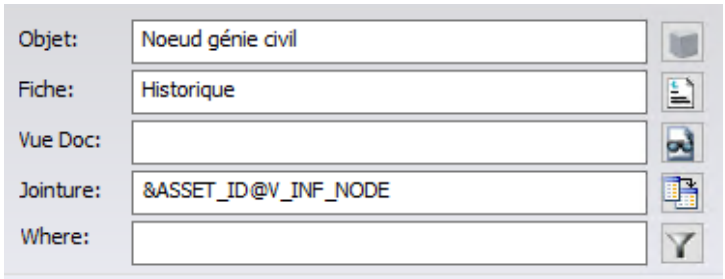


► En master détail : Les fiches et tableaux sont directement intégrés dans la fiche principale sous forme d'onglet, 1 onglet par fiche ou par tableau.

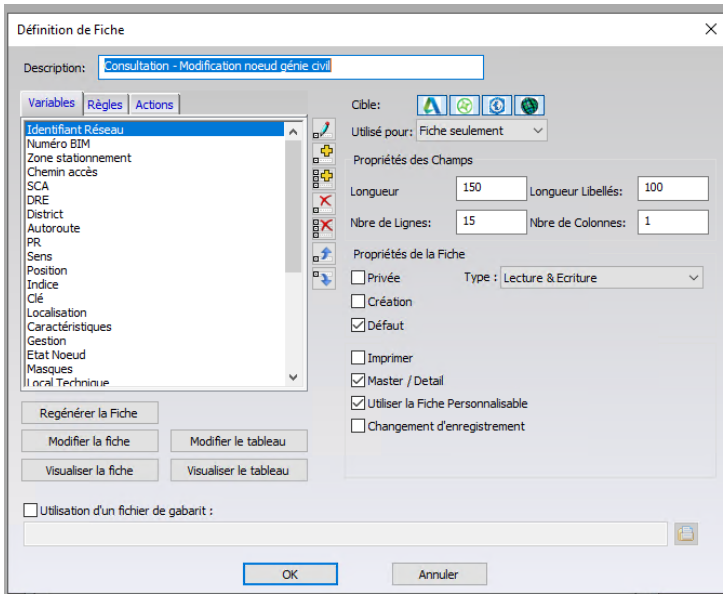
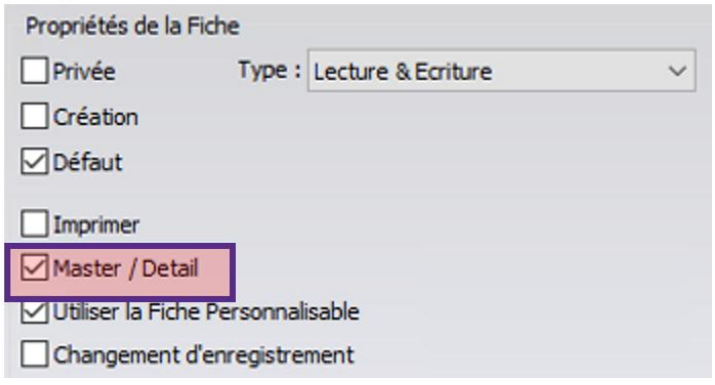


En Master Détail, les boutons de détail se transforment tous en onglet. Pour mettre une fiche en master détail, ajouter un bouton de détail :

	Dans le Framework Studio, dans l'objet concerné, aller dans l'onglet « **Fiche** » et ouvrir la définition de la fiche.
	Choisir une variable que vous souhaitez voir liée à une autre fiche. Ouvrir les propriétés de la variable et aller dans l'onglet « **Bouton Détail** ».
	Afin que les éléments du dessous deviennent modifiables, Il va falloir cocher « Inclure Bouton Détail » **Il y a 3 choix :** ► Vue Détail : C'est la fiche qui s'affichera ; ► Tableau Lecture : C'est un tableau qui s'affichera en lecture seul ; ► Tableau Ecriture : C'est un tableau qui s'affichera en écriture.

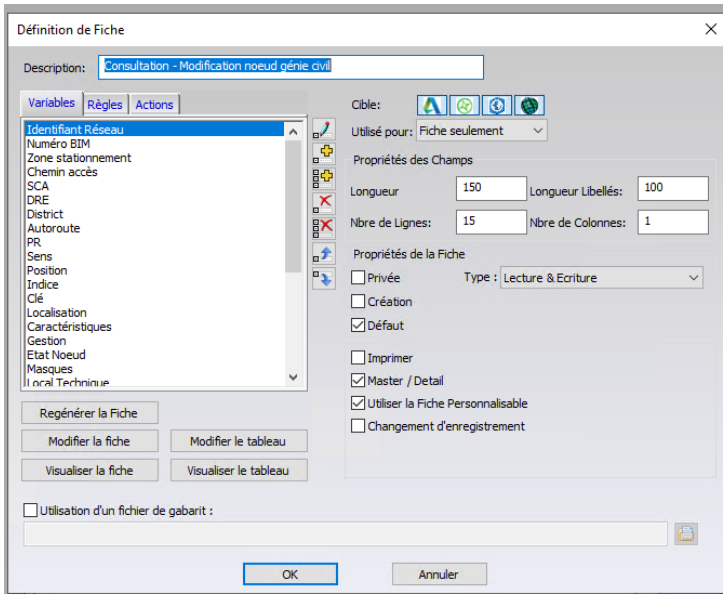
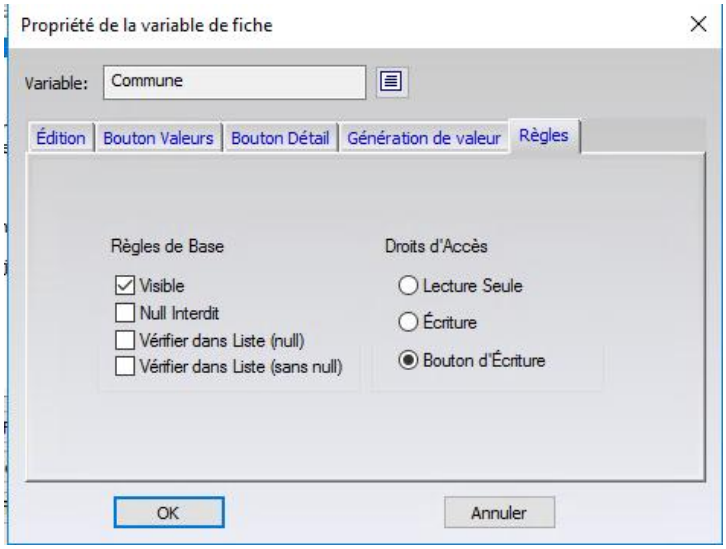
	Choisir l'objet ainsi que la fiche qui s'afficheront. Faire la jointure avec une variable de l'objet ciblé.

Vous pouvez faire cela sur plusieurs variables. Transformer les boutons de détail en Master détail :

	Dans le Framework Studio, dans l'objet concerné, aller dans l'onglet « **Fiche** » et ouvrir la définition de la fiche.
	Transformer les boutons de détail en Master détail.

8 DROIT D'ACCÈS ET CHAMP OBLIGATOIRE

Sur chaque champ d'une fiche, des droits d'accès et des règles de bases vont pouvoir être définis.

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>Dans le Framework Studio, dans l'objet concerné, aller dans l'onglet « Fiche » et ouvrir la définition de la fiche.</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>Aller dans les propriétés d'une variable et dans l'onglet « Règles ».</td>
</tr>
<tr>
<td>

Avec Null interdit</td>
<td>Dans les règles de base vous trouverez :
► Visible : le champ est visible dans la fiche ;
► Null Interdit : Le champ est rendu obligatoire. Il sera en liseré rouge dans la fiche avec une infobulle « Ce champ est obligatoire » ;</td>
</tr>
</table>

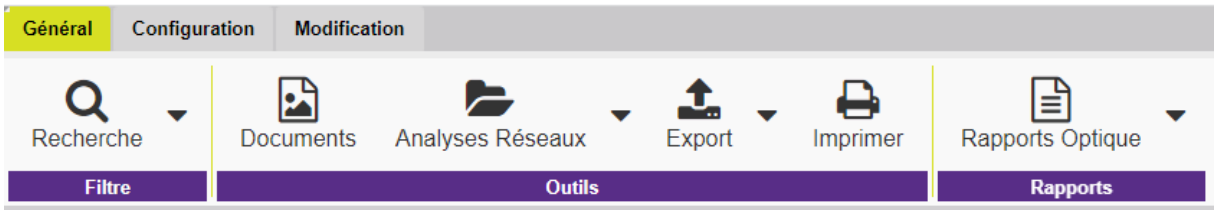
	► Vérifier dans Liste (null) : La valeur doit être dans la liste et la valeur null est acceptée ; ► Vérifier dans Liste (sans null) : La valeur doit être dans la liste et la valeur null n'est pas acceptée. **Dans les droits d'accès :** ► Lecture Seule : Le champ n'est pas modifiable. ► Ecriture : Saisie libre. ► Bouton d'Ecriture : Saisie filtrée en fonction d'une liste.

Vous pouvez donc combiner règles de base et droits d'accès sur chaque variable de chaque fiche.

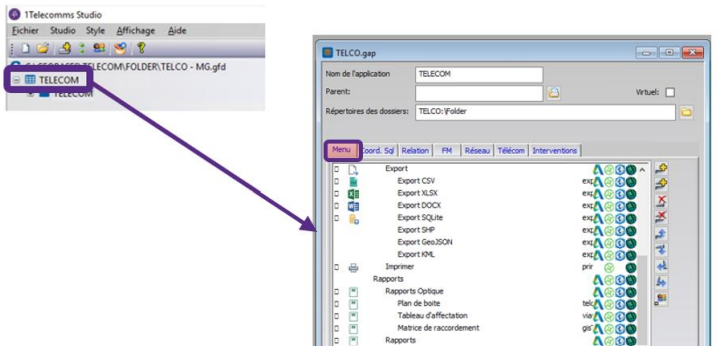
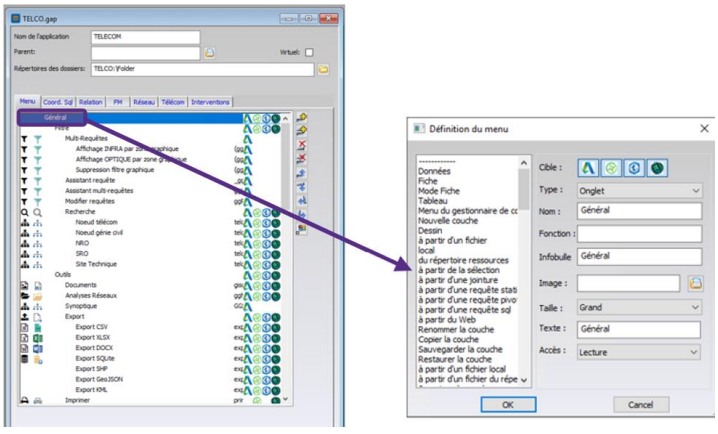
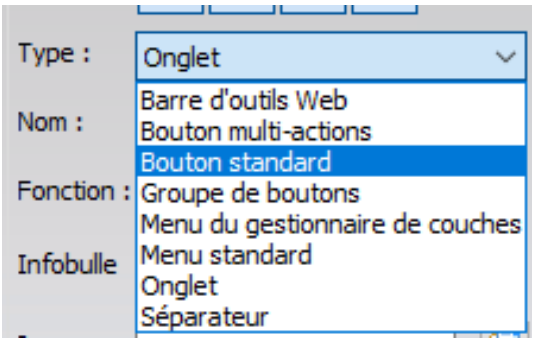
9 ACTIONS DANS LE MENU PRINCIPAL

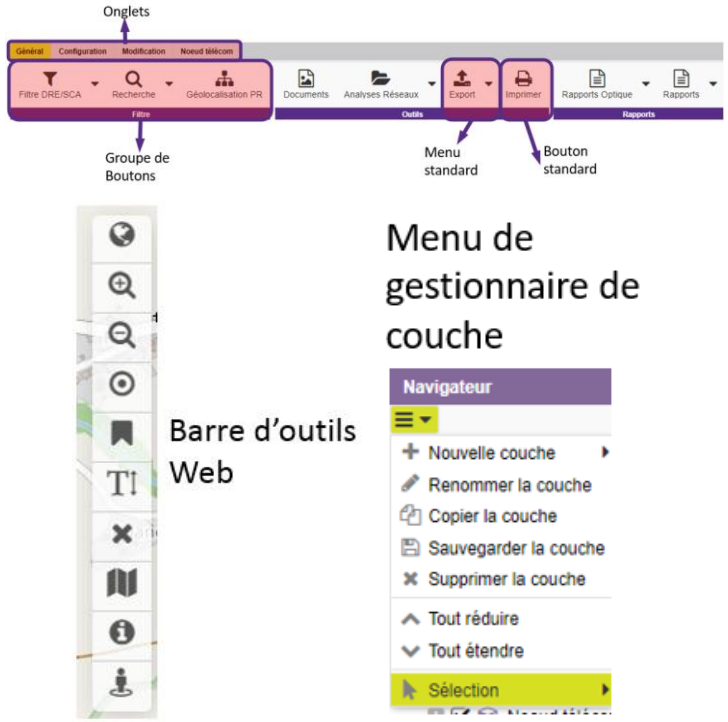
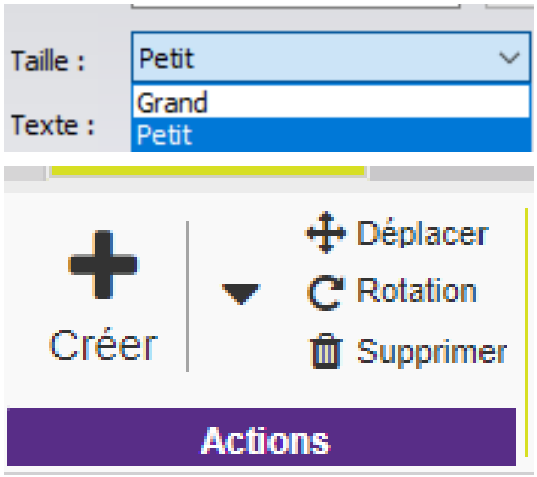
9.1 MENU PRINCIPAL

Le menu principal ci-dessous est totalement géré dans le Framework Studio :



9.2 ACCÈS AU MENU

<table>
<tr>
<td></td>
<td>Ouvrir le Framework Studio, puis dans l'arborescence double-cliquer sur le 1er niveau : TELECOM (.gap).
Aller dans l'onglet « Menu ».</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C'est ici que se gère le menu principal, c'est-à-dire :
► Les onglets ;
► Les actions ;
► Les listes d'actions ;
► La taille des actions ;
► Les icônes ;
► Les textes ;
► Les infobulles des actions.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dans le type on va trouver :
► Onglet (Obligatoire en tant que 1ère action du menu) ;
► Groupe de Bouton : Obligatoire en 1er sous un onglet ;
► Menu standard : Menu déroulant d'actions ;
► Bouton standard : Action standard ;</td>
</tr>
</table>

	► Barre d'outils Web : C'est la barre d'actions que l'on trouve sur le côté droit. ► Menu de gestionnaire de couche : Ce sont les actions que l'on trouve dans l'entête du Navigateur (légende).
	► La taille : – Petit ; – Grand. ► Le nom : est le nom de l'action affichée dans le Framework Studio. ► Le texte : est le nom de l'action affichée dans le client Web et lourd.

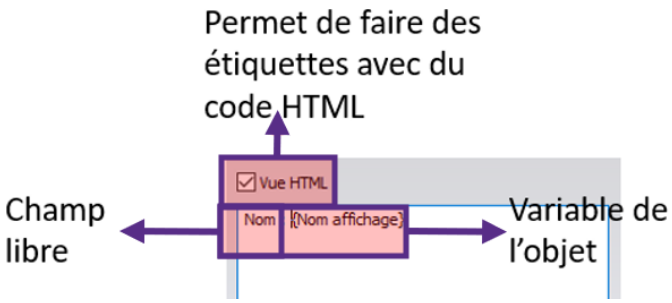
10 INFOBULLES

Les infobulles sont entièrement gérées par le Framework dans le Framework Studio.



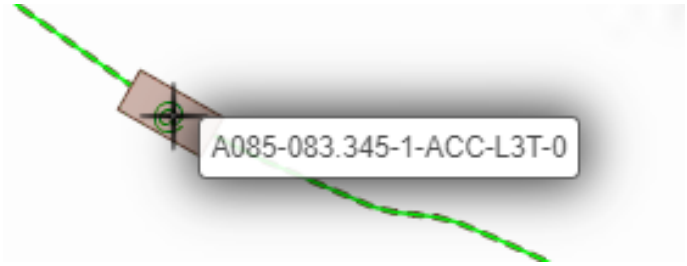
Dans le Framework Studio, aller sur l'objet où vous souhaitez mettre une infobulle.

Aller dans l'onglet « **Infobulle** ».



Vous trouverez la liste des variables de l'objet que vous pouvez ajouter dans l'infobulle en faisant un Glisser/Déposer.

La concaténation est automatique.



Exemples d'infobulle.

Infobulle Simple

Canalisation n° : {ASSET_ID}
Type : {Type}

Infobulle en HTML

```
<h2><span style="font-size:10px">
<span style="color:rgb(255, 140, 0)">Canalisation n°  : {ASSET_ID}</span></span><br />
 
</h2>
<br>Type : {Type} </br>

<a href="http://onee.geomapgis.com/geobases/images/Eau_potable.png">
<img src="http://onee.geomapgis.com/geobases/images/Eau_potable.png" alt="Eau Potable"/></a>
```

Syntaxe.