

TUTORIEL

3. CARTOGRAPHIER AVEC OSM DEPUIS SON ORDINATEUR

3.3 VÉRIFIER LA QUALITÉ DE LA CARTOGRAPHIE



La présente publication bénéficie du soutien de l'Agence Française de Développement (AFD). Néanmoins, les idées et les opinions présentées dans ce document ne représentent pas nécessairement celles de l'AFD.

Ce tutoriel est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution – Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International



3. CARTOGRAPHIER AVEC OSM DEPUIS SON ORDINATEUR

3.3 VÉRIFIER LA QUALITÉ DE LA CARTOGRAPHIE

3.3.1 CONFIGURER VOTRE ÉDITEUR

Pour télécharger JOSM, voir 3.2.2 Vos premiers pas sur JOSM.



Commencez par bien configurer votre environnement de travail et installer les bons outils pour faciliter votre travail de validation.

Il est recommandé de faire la validation sur l'éditeur JOSM, beaucoup plus performant qu'ID Editor. Il existe de nombreux outils et greffons sur JOSM qui facilitent et améliorent le travail des validateur·rices.

i. Les fenêtres utiles pendant la validation :

Nous vous recommandons d'ajouter plusieurs fenêtres dans la colonne de droite, qui vous seront très utiles pour la validation, en plus des fenêtres **Calques**, **Attributs/Apparence** et **Sélection**, qui doivent déjà être ouvertes dans votre éditeur. Pour ajouter des fenêtres, il vous suffit de les sélectionner dans l'onglet **Fenêtre** dans la barre de menu supérieure.

- **Résultats de validation** : Permet de détecter automatiquement les principales erreurs ou conflits. Très utile pour faire un premier balayage en début de validation.
- **Filtrer** : Permet de faire apparaître/disparaître certaines couches d'informations. Très utile pour y voir plus clair quand il y a beaucoup de données.
- **Historique** : Permet de voir l'historique de chaque objet. Quand et par qui il a été créé et modifié par exemple. Un bon réflexe à avoir avant de supprimer un objet ! Après avoir sélectionné l'objet vous pouvez taper « **Ctrl+H** » pour voir l'historique.
- **Coloriage** : Permet de générer des styles changeant la représentation des données sur JOSM, les styles permettent de mettre en évidence les éléments qui semblent incorrects et qu'il sera nécessaire de vérifier pour déterminer s'il y a erreur ou non. Vous avez plusieurs options de style de coloriage à disposition. Nous vous recommandons d'utiliser le style « **Missing Maps Validation** », mais les contributeur·rices plus expérimenté·es peuvent aussi tester d'autres filtres et utiliser celui qui vous convient le mieux.

Pour ajouter un filtre de coloriage :

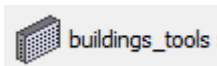
1. Ouvrez la fenêtre **Coloriage**.
2. Cliquez sur le bouton de **Paramètres des styles**, dans le coin inférieur droit.
3. Dans la fenêtre qui s'ouvre cliquez sur « **+** » en haut à droite pour ajouter un nouveau style.
4. Saisissez un nom (optionnel) comme Missing Maps Validation.
5. Saisissez ensuite l'adresse suivante dans le champ URL :
https://github.com/MissingMaps/josm_styles/archive/master.zip
6. Validez pour que le style apparaisse dans la fenêtre **Coloriage**.

ii. Les greffons utiles pendant la validation

Les greffons, vos meilleurs alliés !



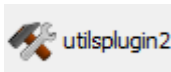
Voilà ceux que nous vous recommandons pour la validation :

















- **building tool** : Permet de cartographier et tagger un bâtiment en deux clics !



- **Terracer** : Permet de diviser un long polygone en une succession de bâtiments mitoyens par exemple.



- **UtilsPlugin2** : Une collection d'outils utiles. Les détails sur tous les outils à consulter [ici](#). Plus de détails sur leur fonctionnement [ici](#).

More tools			
	Add nodes at intersections?	Shift+I	Add missing nodes at intersections of selected ways
	Split Object?	Alt+X	Split an object at selected nodes
	Align Way Nodes?	Shift+L	Align nodes in a way
	Symmetry?	Alt+Shift+S	Mirror selected nodes and ways
	Split adjacent ways?	Ctrl+Alt+Shift+P	Split adjacent ways on T-intersections
	Unglue Relation?	Alt+Shift+G	Duplicate nodes, ways and relations used by multiple relations
	Replace Geometry?	Ctrl+Shift+G	Replaces geometry of selected way with a new one
	Replace Membership?		In relations where the selected object is member of, replace it with a new one
	Extract node?	Alt+J	Extracts nodes from a way
	Copy Tags from previous selection?	Shift+R	Pasts tags from previous selected objects
	Add Source Tag?	Ctrl+Alt+S	Add remembered source tag
	Paste Relations?		Paste relation memberships from objects in buffer onto selected objects
	Lat Lon tool?	Ctrl+Shift+L	Create geometry by entering its lat lon coordinates
	Circle arc	Shift+C	Simplifies drawing of circle arcs.

Exemple des différentes fonctionnalités des outils du greffon **Utilsplugin2**

- **Markseen** : Permet d'afficher dans une fenêtre les secteurs que vous avez déjà parcourus. Pratique pour ne pas oublier un seul recoin de votre carré.

Pour les débutant·es :



- **Todo** : Permet de constituer une liste d'éléments à traiter. Quand la correction est faite, il suffit de le notifier sur la liste et JOSM zoomera automatiquement sur l'élément suivant dans la « to do » liste.

Faire une liste des tâches est très utile pour les contributeur·rices débutant·es, qui ne seraient pas encore à l'aise pour parcourir la carte en recherchant les éléments dessinés. La liste des tâches vous assurera que chaque élément présent et sélectionné est passé en revue !



Plus de détails sur l'installation des greffons voir 3.2.2 Vos premiers pas sur JOSM – iii. Installer des greffons.