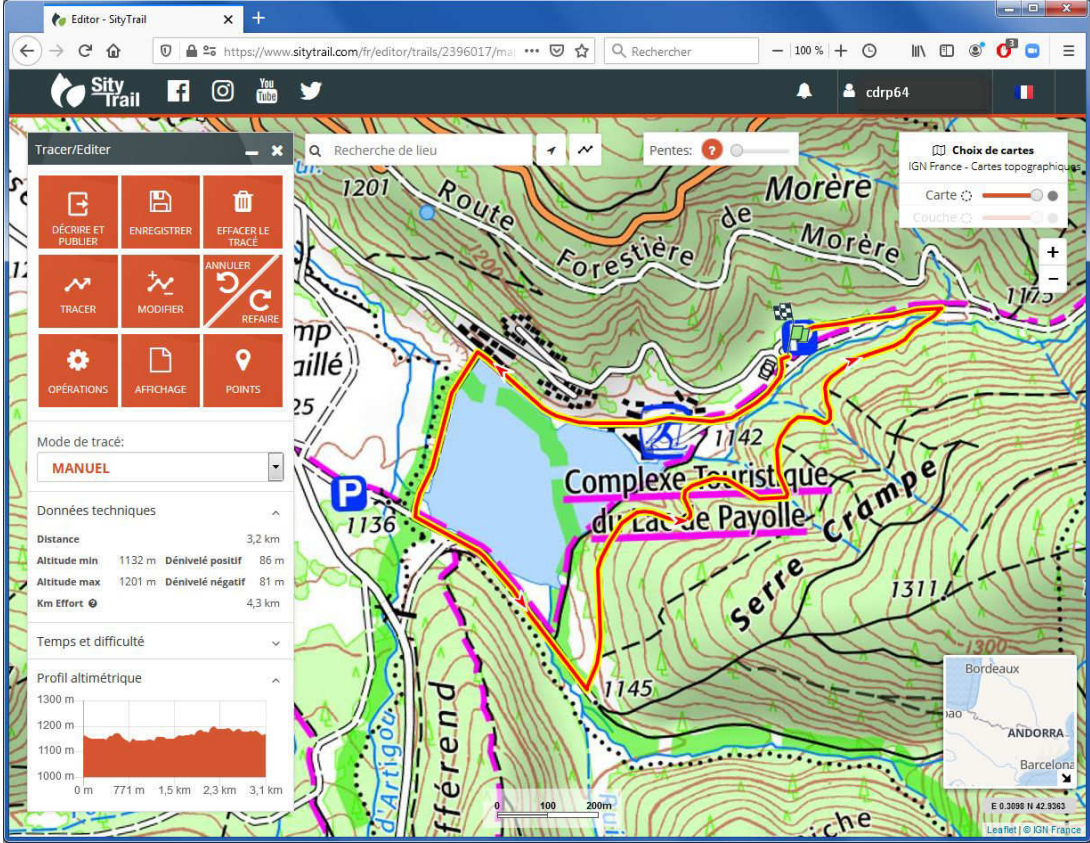


MAÎTRISER SITYTRAIL TOME 1 - L'APPLI WEB



L'appli web

INTRODUCTION

Ce tutoriel a pour objectif, sans prétendre à l'exhaustivité, d'examiner les différentes possibilités et contraintes dans l'installation et l'exploitation de l'application SityTrail de la société Geolives, qui se décline sur ordinateur, chez soi, et sur smartphone, sur le terrain.

L'appli web, sur le site de SityTrail, fait l'objet de ce tome 1. L'utilisation de l'appli mobile, en situation de randonnée, est développée dans le tome 2 de notre tutoriel.

Notre choix est de rester exclusivement dans le cadre de l'activité de **randonnée pédestre**. Nous avons donc volontairement laissé de côté les fonctions liées à la navigation et au calcul d'itinéraires pour les automobiles ou d'autres possibilités sans rapport avec la randonnée.

Notre propos est d'apporter à un utilisateur novice des informations, des modes opératoires et des conseils pour mieux maîtriser cette application et en tirer le meilleur parti, dans le cadre de la randonnée pédestre. Nous ne prétendons pas remplacer l'aide fournie par l'application elle-même, qui reste une référence spécialement concernant l'actualisation de l'application.

Ce tutoriel est le reflet d'un travail de bénévole, exécuté dans le cadre du Comité Départemental de la Randonnée Pédestre des Pyrénées-Atlantiques (cf. son site www.cdrp64.com) et des formations qu'il propose, sans lien commercial ou autre avec la société Geolive, propriétaire de l'application SityTrail.

Certains aspects de la cartographie électronique et de l'utilisation de SityTrail font déjà l'objet des tutoriels (16) *GPS et cartographie électronique* et (17) *Créer un tracé avec divers logiciels cartographiques*.

En ce qui concerne les cartes « papier » destinées aux randonneurs et, plus spécialement, les cartes IGN au 1:25 000, et leur utilisation avec un GPS, nous proposons notre tutoriel (8) *Les cartes IGN compatibles GPS* disponible à l'adresse communiquée *supra*.

Nous vous souhaitons bon courage dans votre démarche d'apprentissage ou de perfectionnement dans ces nouvelles technologies qui, lorsqu'elles sont maîtrisées, ne peuvent que renforcer la sécurité des randonneurs et des animateurs, sans remplacer, bien entendu, la carte papier et la boussole !

Pour l'application pratique des possibilités de SityTrail avec un smartphone sur le terrain, nous vous invitons à consulter le tome 2 de ce tutoriel.

Avertissement

Les choses évoluent vite dans les domaines technologique et marketing. Ce que nous écrivons aujourd'hui peut ne plus être vrai demain. En tous cas, tout ce que nous écrivons dans ce tutoriel a été éprouvé et vérifié en février et mars 2022.

Toutes les marques citées sont la propriété respective des sociétés qui les ont déposées.

Ce tutoriel fait l'objet d'un copyright dont le détenteur est le CDRP 64. Reproduction interdite sans l'autorisation écrite du CDRP 64.

Tous les tutoriels mentionnés ici sont téléchargeables gratuitement sur le site du www.cdrp64.com.

Note technique

Ce tutoriel a été réalisé sur un PC équipé de Windows 7. Vous retrouverez exactement les mêmes fonctions ou procédures sous Windows 10.

Dans ce tutoriel, nous faisons sans cesse appel aux clics de la souris. Par convention et par défaut, un clic ou un double-clic se fait toujours avec le bouton **gauche** de la souris. Mais quand il s'agit d'un clic avec le bouton **droit** de la souris, nous l'avons expressément mentionné dans le texte : **clic droit** ou **cliquer-droit**.

Cliquer-glisser (ou glisser-déposer) signifie : cliquer (bouton gauche) sur un objet, maintenir le clic enfoncé, déplacer l'objet à l'endroit souhaité, relâcher le bouton de la souris.

Patrice Bellanger, formateur fédéral GPS de la FFRandonnée
Comité Départemental de la Randonnée Pédestre des Pyrénées-Atlantiques (www.cdrp64.com)
CDNP, 12 rue du professeur Garrigou-Lagrange, 64000 Pau

© CDRP 64 - Reproduction interdite.

Table des matières

1. LES APPLICATIONS ET LOGICIELS CARTOGRAPHIQUES	5
1.1. LES DIFFÉRENTS TYPES DE PRODUITS	5
1.2. POURQUOI UN SMARTPHONE PLUTÔT QU'UN GPS DÉDIÉ ?.....	5
1.3. POURQUOI UNE APPLICATION CARTOGRAPHIQUE ?	5
1.4. POURQUOI AVOIR CHOISI SITYTRAIL ?	6
1.5. EN GROS, COMMENT FONCTIONNE SITYTRAIL ?	7
2. INSTALLATION DE L'APPLI WEB	7
2.1. VERSION GRATUITE OU VERSION PAYANTE ?	7
2.2. CRÉATION DE VOTRE COMPTE PREMIUM SUR LE SITE WEB	8
3. SE CONNECTER À SITYTRAIL	11
4. PREMIERS PAS AVEC LE SITE WEB	12
4.1. L'INTERFACE	12
4.2. NAVIGATION DANS L'INTERFACE	14
5. NATURE ET ORGANISATION DES DONNÉES	15
5.1. LES POINTS D'INTÉRÊT	15
5.2. LES TRACES ET LES TRACÉS	16
6. PARAMÉTRAGE	16
6.1. SECTION <i>SITYTRAIL</i>	16
6.2. SECTION <i>MON COMPTE</i>	17
7. MAÎTRISER LA CARTE	19
7.1. CHOISIR SA CARTE	19
7.2. ZOOMER, DÉZOOMER.....	24
7.3. DÉPLACER LA CARTE À L'ÉCRAN	25
7.4. RETROUVER UN LIEU PRÉCIS SUR LA CARTE	25
8. CRÉER UN TRACÉ	26
8.1. POURQUOI CRÉER UN TRACÉ ?	26
8.2. COMMENT CRÉER UN TRACÉ ?	26
9. CONSULTER SES TRACÉS	31
9.1. CONSULTER UNE RANDO.....	31
9.2. AFFICHER TOUTES VOS RANDOS SUR UNE CARTE	32
9.3. CONSULTER LE TABLEAU DE VOS RANDOS	33
10. ÉDITER UNE TRACE OU UN TRACÉ	35
10.1. MODIFIER LES INFORMATIONS DE LA RANDONNÉE	35
10.2. CHANGER L'ASPECT D'UN TRACÉ À L'ÉCRAN	35
10.3. MODIFIER LE PARCOURS D'UN TRACÉ	37
10.4. INVERSER UN TRACÉ.....	38
10.5. SCINDER UN TRACÉ.....	39
10.6. RACCOURCIR UN TRACÉ.....	40
10.7. DUPLIQUER UN TRACÉ	40
10.8. FUSIONNER DEUX TRACÉS.....	41
10.9. NETTOYER UNE TRACE	44
10.10. RETROUVER UNE TRACE	47
10.11. SUPPRIMER UN TRACÉ.....	48
11. IMPRIMER UN TRACÉ	49
12. UTILISER UNE TRACE EXTERNE.....	53
12.1. OÙ TROUVER DES TRACES ?	53

12.2. LES TRACES DÉPOSÉES PAR LA COMMUNAUTÉ SITYTRAIL.....	53
12.3. IMPORTER UN GPX DANS SITYTRAIL	56
13. EXPORTER UN TRACÉ	57
13.1. EXPORT AU FORMAT GPX.....	58
13.2. EXPORT AU FORMAT KML.....	59
14. MESURER DES DISTANCES	59
14.1. DISTANCE EN SUIVANT UN CHEMINEMENT	59
14.2. DISTANCE À VOL D'OISEAU.....	59
15. CRÉER ET ÉDITER DES POINTS D'INTÉRÊT (WAYPOINTS).....	61
15.1. QUE SONT LES WAYPOINTS ?	61
15.2. CRÉER DES POINTS D'INTÉRÊT EN DEHORS D'UNE RANDO	61
15.3. CRÉER DES POINTS D'INTÉRÊT LIÉS À UNE RANDO	63
15.4. COMMENT LIER DES POINTS D'INTÉRÊT EXISTANTS À UNE RANDO ET AFFICHER LE TOUT SUR UNE CARTE	65
15.5. CONSULTER SES POINTS D'INTÉRÊT.....	68
15.6. SUPPRIMER UN POINT D'INTÉRÊT	68
15.7. ÉDITER UN POINT D'INTÉRÊT	69
15.8. IMPORTER DES POINTS D'INTÉRÊT (OU WAYPOINTS)	69
15.9. EXPORTER DES POINTS D'INTÉRÊT	70
15.10. CONSULTER LES POINTS D'INTÉRÊT DE LA COMMUNAUTÉ	70
16. EN CONCLUSION	72

1. LES APPLICATIONS ET LOGICIELS CARTOGRAPHIQUES

1.1. LES DIFFÉRENTS TYPES DE PRODUITS

Le premier principe à bien comprendre, avant d'aller plus loin, est que la qualité finale du service qu'on demande à un logiciel cartographique dépend de la qualité de ce logiciel, mais aussi de la qualité de la carte qu'il met en œuvre. Un bon logiciel avec une mauvaise carte ne donnera jamais satisfaction.

Or, aujourd'hui, nous avons accès à des logiciels gratuits ou payants, et à des cartes gratuites ou payantes. Il faudra donc arbitrer entre nos exigences de qualité de service et nos possibilités financières. Une bonne partie de cette question fondamentale est déjà abordée dans le tutoriel (16) *Gps et cartographie électronique*.

Les applications et logiciels cartographiques pour les particuliers et les amateurs relèvent de trois catégories :

- les logiciels proprement dits qui fonctionnent sans connexion à internet : c'est le cas de CartoExploreur 3D[®] ou de BaseCamp[®] ;
- les sites (ou services ou appli) web, ceux que l'on trouve sur internet ; certains, comme Google Earth, exigent qu'on installe un logiciel « client » sur l'ordinateur ; beaucoup demandent qu'on ouvre un compte sur leur site ou que l'on paye une contribution pour accéder pleinement à leur services, c'est le cas d'OpenRunner ou de VisuGPX ;
- les applications pour smartphones, au rang desquelles on peut citer Iphigénie ou SityTrail auquel nous consacrons ce tutoriel.

1.2. POURQUOI UN SMARTPHONE PLUTÔT QU'UN GPS DÉDIÉ ?

Le développement rapide des smartphones rend de plus en plus crédible leur utilisation comme GPS en randonnée. Nous parlons évidemment des smartphones munis d'une puce GPS, ce qui est le cas de la totalité des appareils récents.

Le gros handicap du smartphone par rapport aux GPS dédiés est d'abord l'autonomie limitée. Néanmoins avec une batterie interne ou externe de grosse capacité (poids en plus) et un bon réglage de la configuration (couper le WIFI...), il est possible de l'utiliser en continu une à deux journées (et même plus longtemps si on en fait un usage occasionnel et si on le règle en mode avion).

Les autres points faibles sont la nécessité de le protéger contre les chocs, la pluie et la neige (mais il existe des coques étanches), la lisibilité de l'écran au soleil, la manipulation avec les gants et, pour certains smartphones, une puce GPS moins performante que celle d'un GPS dédié.

Nous verrons aussi que les fonctionnalités de l'application mobile SityTrail ne sont pas aussi riches ni aussi puissantes que celles d'un GPS dédié, tel que l'Etrex 30. En échange, leur manipulation peut sembler plus simple, mais cela se discute.

Les points forts du smartphone sont la taille et la résolution de son écran, sa capacité à afficher de manière claire une carte IGN, sa puissance de calcul (rapidité d'affichage) et son système ouvert qui permet d'accueillir de nombreux logiciels de navigation.

Le coût de revient est évidemment moins cher que l'achat d'un GPS dédié et des cartes IGN qui vont avec.

Dernier avantage, le poids. Comme de toute façon on emporte un smartphone en randonnée pour des raisons de sécurité, on économise le poids d'un GPS et de ses piles de secours, soit 240 gr pour un Garmin Etrex 30x.

1.3. POURQUOI UNE APPLICATION CARTOGRAPHIQUE ?

Pour un randonneur, l'utilité d'une application cartographique est évidente : c'est le pendant électronique et numérique de la bonne vieille carte IGN qu'on a tous traînée dans nos poches pendant des années. Aujourd'hui, l'emploi de ces cartes électroniques n'est plus réservé aux ordinateurs de bureau et, grâce aux smartphones, le randonneur peut emmener ses cartes avec lui et tous les services qui vont avec, notamment la navigation.

Avant la randonnée

La partie web (internet) de l'application permet de préparer sa randonnée en fonction du temps dont on dispose, de la distance, des performances des équipiers qu'on emmène, de la dénivelée¹, du paysage, de la sécurité et le tout en bénéficiant des renseignements fournis par le logiciel : longueur, temps estimé, dénivelée, etc.

Il est possible d'éditer un tracé (un projet de randonnée), c'est-à-dire de le travailler sur l'écran : le corriger, l'allonger, le raccourcir, l'inverser, le scinder... Les possibilités sont nombreuses. Quand ce travail de préparation est terminé, SityTrail nous propose :

- d'exporter le tracé sous la forme de fichier GPX ;
- d'imprimer (sur papier ou en PDF, pour envoyer aux membres d'un club, par exemple) la carte et le profil de la randonnée projetée ;
- et de récupérer ce tracé dans un smartphone pour le suivre sur le terrain.

Le smartphone prendra alors le relais sur le terrain pour nous guider à bon port. C'est l'objet du tome 2 de ce tutoriel.

Les GPX (fichiers de traces ou de tracés) sont faciles à trouver sur Internet, sur les sites spécialisés. Mais attention ! À nous de vérifier, grâce à l'application cartographique, que ces traces sont correctes et ne nous emmènent pas au bord du ravin !

Pendant la randonnée

Le travail préalable sur la cartographie nous permet, grâce au smartphone et à sa puce GPS, de conduire notre randonnée en toute sécurité : il nous suffit de suivre la trace qui s'affiche à l'écran. Mais pas aveuglément ! À tout instant, le GPS nous donnera des indications précieuses sur l'endroit où nous sommes, la distance qui reste à parcourir, le temps estimé pour arriver à destination, la direction générale, etc. Mais il faut rester attentif au paysage et savoir, comme autrefois, interpréter les signes et lire la carte.

Nous insistons donc sur l'idée que le smartphone **n'est pas l'instrument ultime** qui nous dispenserait des outils traditionnels : la carte au 1 : 25 000, la boussole et, le cas échéant (en montagne), l'altimètre. Nous devons toujours les avoir dans notre poche ou notre sac. Mais il est vrai que dans certaines circonstances, brouillard, nuit qui tombe, absence de repères, le smartphone peut nous tirer d'un mauvais pas.

De plus, il est un facteur de sécurité dans la mesure où il nous permet de communiquer notre position précise, à quelques mètres près, si nous sommes en demande de secours.

Après la randonnée

Les données enregistrées par le smartphone, à la fin de la randonnée, sont envoyées sur votre compte SityTrail. La consultation de cette trace vous permettra de visualiser votre itinéraire sur une carte, de mesurer votre performance (durée, vitesse, dénivelée) et de partager avec d'autres, par des échanges de fichiers GPX, vos expériences et vos coups de cœur.

Ces relevés peuvent également servir de base à la randothèque d'un club de marche.

1.4. POURQUOI AVOIR CHOISI SITYTRAIL ?

Nous avons décidé de consacrer ce tutoriel à SityTrail dans la mesure où :

- il est d'une bonne richesse fonctionnelle et rend la plupart des services dont un randonneur peut avoir besoin, dans le cadre d'une activité de loisir ;
- il travaille, sur abonnement, avec le fond cartographique IGN, c'est-à-dire la carte raster au 1 : 25 000, celle que tous les randonneurs connaissent et utilisent depuis des années, non sans raison puisque c'est une des meilleures du monde ;
- il est très ouvert, et même orienté sur le partage des randonnées et des photos ;
- il reste abordable puisque l'abonnement annuel est de 25 € par pays dont la France, la Belgique et l'Espagne et le même abonnement peut être utilisé par 5 appareils différents ;
- il est compatible PC et mobiles (à partir d'Android 4.4) et Mac et Iphone (à partir d'iOS 11).

¹ Ce mot s'écrit aussi dénivelé (masculin), mais IGN l'emploie toujours au féminin.

1.5. EN GROS, COMMENT FONCTIONNE SITYTRAIL ?

SityTrail se décompose en deux parties distinctes :

Une appli web (tome 1, ce tuto)

À partir de votre ordinateur, sur le site de SityTrail, après avoir ouvert un compte et payé un abonnement, vous pouvez :

- accéder à des fonctions d'affichage de cartes (notamment IGN) ;
- importer et exporter des GPX ;
- éditer, c'est-à-dire créer et/ou modifier des tracés ;
- gérer vos collections de traces de randos.

Une appli mobile (tome 2 de notre tuto)

À partir de votre mobile, vous pouvez :

- accéder à des fonctions d'affichage de cartes (notamment IGN), si nécessaire en les téléchargeant à l'avance (en cas d'absence de réseau sur place) ;
- suivre sur le terrain un tracé créé sur le site web ;
- enregistrer votre trace ;
- bénéficier de renseignements complémentaires (points d'intérêt...) ;
- importer et exporter des GPX (des fichiers de trace) ;
- prendre des photos qui seront géolocalisées ;
- publier votre parcours et vos photos.

D'une manière générale, la communication entre les deux modules, site web et appli mobile, se fait aisément, par l'intermédiaire de votre compte personnel SityTrail sur les serveurs de l'appli.



En résumé

En amont, le site web sert surtout à la conception et à la finalisation du projet de randonnée.

Sur le terrain, le GPS du smartphone et l'appli mobile vous guident et enregistrent la trace.

Et en aval, le site web permet de gérer et de partager vos collections de randos.

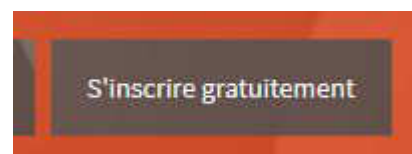
2. INSTALLATION DE L'APPLI WEB

2.1. VERSION GRATUITE OU VERSION PAYANTE ?

La version gratuite

Il est possible d'utiliser gratuitement SityTrail. Rendez-vous sur le site <https://www.sitytrail.com/fr/>.

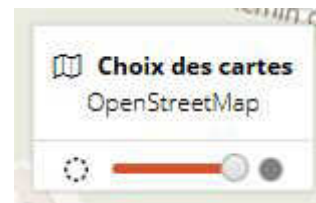
Sur la page d'accueil du site, cliquez sur l'option *S'inscrire gratuitement* et créez un compte en acceptant les conditions générales et en fournissant une adresse mail, un mot de passe et un nom d'utilisateur.



Évidemment, la gratuité de ce compte entraîne des limitations d'usage. Il permet de :

- sauvegarder ses parcours de randonnée avec vos photos et vos performances techniques ;
- créer de façon simple des itinéraires et des points d'intérêt ;
- organiser ses données personnelles via des listes.

La seule carte accessible est Open Street Map (OSM). Cette carte a beau être en progrès constant, elle ne peut pas rivaliser avec une carte topographique IGN pour l'utilisation en randonnée, spécialement en montagne.



La version payante

La version *Premium*, payante, permet, en plus et entre autres, de :

- visualiser et télécharger des cartes topographiques IGN en mode hors ligne ;
- accéder au catalogue public des randonnées des membres sitytrail ;
- créer des itinéraires avec des fonctions avancées de traçage et d'édition (scission, fusion) ;
- bénéficier de fonctions avancées de suivi d'une randonnée avec estimation de la distance et du temps restants et guidage vocal aux changements de direction ;
- exporter des traces au format GPX et KML ;
- créer des communautés de randonneurs ;
- imprimer et exporter en PDF des cartes de randonnée avec QR code ;
- ne plus recevoir les pubs.

Pour profiter de toutes les fonctions offertes par SityTrail, il est donc nécessaire de souscrire à l'option *Premium*, payante. SityTrail propose assez souvent de passer à la version *Premium* à partir de la version gratuite.

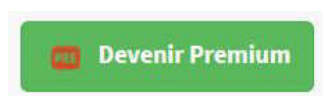
L'installation de SityTrail doit se dérouler en deux temps. D'abord l'ouverture d'un compte et le règlement sur le site web de SityTrail, ensuite le téléchargement de l'application sur le smartphone en passant par le Google Play (cette dernière procédure sera abordée dans le tome 2).

2.2. CRÉATION DE VOTRE COMPTE PREMIUM SUR LE SITE WEB

Pour s'inscrire et ouvrir un compte, rendez-vous sur le site <https://www.sitytrail.com/fr/>

Cliquez sur l'onglet Premium 

puis sur le bouton *Devenir Premium*



Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez sur *Créer un compte Sity*.



Inscrivez-vous avec votre compte Facebook
ou Google
ou Apple...

Créer un nouveau compte

f Inscription avec Facebook

G Inscription avec Google

🍏 Inscription avec Apple

Ou inscrivez vous via votre e-mail

E-mail

E-mail

Choisissez un nom d'utilisateur

Utilisateur

Choisissez un mot de passe

Mot de passe

Inscription

Retour

ou remplissez les rubriques demandées...

sans oublier de fournir un *nom d'utilisateur*
(c'est celui qui apparaît quand vous publiez des randos).

Saisissez un mot de passe

et confirmez en cliquant sur *Inscription*.

Après un bref message de *Bienvenue*, SityTrail affiche
les conditions d'utilisation, que vous devez accepter.

Conditions d'utilisation

Merci de prendre connaissance et d'accepter les conditions d'utilisation pour continuer

Accepter

Article 1 - Définitions

On désignera par la suite:

- 'Application' : l'application SityTrail, incluant le site Web et l'application mobile et l'ensemble de leurs pages et écrans

Après ces premières formalités, SityTrail vous propose l'acquisition d'un abonnement SityTrail Premium.

The image displays three product cards for SityTrail Premium subscriptions. Each card features a large white leaf-like graphic in the center. The first card is for 'FRANCE' with a background image of a town. The second is for 'WORLD' with a background image of a mountain goat. The third is for 'Suisse' with a background image of a topographic map. Each card lists the subscription name, a description, the price (24.99 €), and two buttons: 'Ajouter au panier' and 'Achat immédiat'.

Cliquez sur *Achat immédiat* de la région qui vous intéresse, ici *France*. Le récapitulatif de votre commande s'affiche. Noter que l'abonnement souscrit sera renouvelé automatiquement à l'échéance.

Les conditions d'annulation sont expliquées via le lien *En savoir plus*.

The image shows a checkout summary page and a modal dialog box. The summary page includes the following details:

- Product: SityTrail Premium France - abonnement annuel
- Description: Abonnement annuel à SityTrail Premium France
- Price: 24,99
- Renewal: Renouvellement automatique à l'échéance - En savoir plus
- Code promo: Code promo (facultati) [Valider]
- Summary table:

TOTAL HTVA :	20.83€
TVA :	4.16€
DELIVR :	0€
TOTAL:	24.99€

The modal dialog box, titled 'Informations complémentaires', contains the following text:

L'abonnement sera renouvelé automatiquement à la date de fin de validité. Vous pouvez annuler le renouvellement automatique à tout moment sans perdre les jours restants.

Pour gérer et annuler les abonnements en cours, rendez-vous dans l'application mobile ou sur le site web dans la rubrique "mes abonnements".

[Ok]

Cliquez sur *Valider* et procédez au règlement.

Une fois l'abonnement souscrit, vous accédez à l'interface standard de SityTrail, c'est-à-dire à la page d'accueil du site.

Pour quitter l'application web, il suffit de fermer la page de votre navigateur.

3. SE CONNECTER À SITYTRAIL

Une fois votre compte créé, pour vous connecter ou vous reconnecter à SityTrail, rendez-vous sur le site <https://www.sitytrail.com/fr/>. Vous tombez sur la page d'accueil.

En haut de cette page, cliquez sur *Connexion*.



Selon le cas, cliquez sur *Continuer avec Facebook*

ou *Google*

ou *Apple*

sinon *Continuer avec un utilisateur Sity ou E-mail*.



Dans ce dernier cas, renseignez le nom d'utilisateur ou l'E-mail

et le mot de passe

et cliquez sur *Se connecter*.



Après une petite animation, la page d'accueil apparaît, ainsi qu'une fenêtre qui vous invite à accepter les conditions d'utilisation des cookies.

Faites un tour sur le lien *Plus d'options* pour régler à votre convenance l'utilisation de vos données personnelles.

Sinon, cliquez sur *J'accepte*.

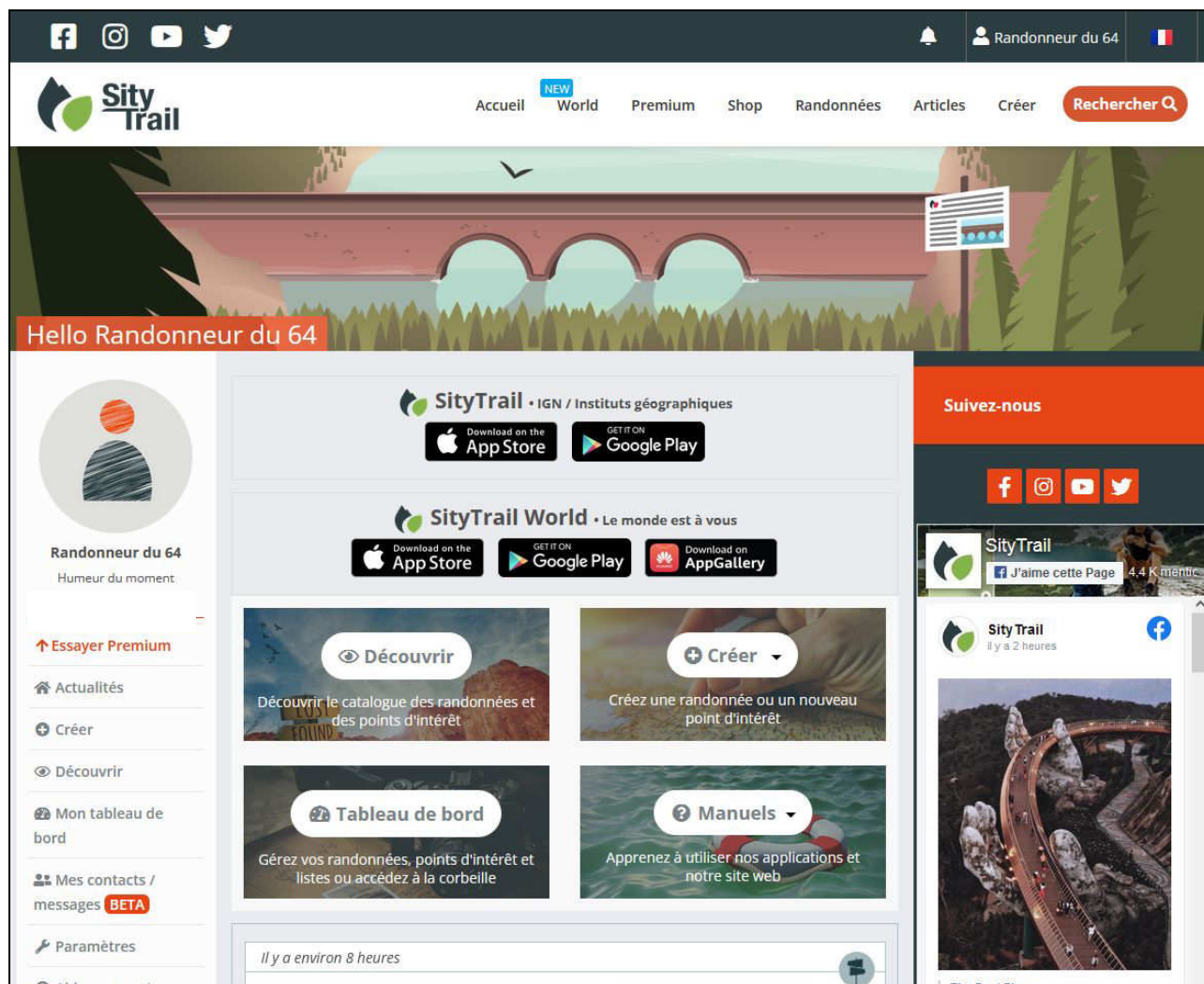


La page d'accueil s'affiche alors dans son intégralité.

4. PREMIERS PAS AVEC LE SITE WEB

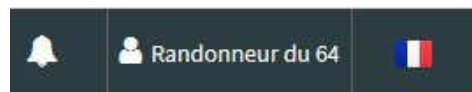
4.1. L'INTERFACE

L'interface d'un site web désigne ce qu'il nous montre sur l'écran de l'ordinateur et les outils qu'il met à notre disposition pour communiquer avec lui et obtenir les résultats que nous souhaitons : fenêtres, boutons, etc.



Après connexion, la page d'accueil de SityTrail affiche les éléments que nous détaillons ci-dessous.

→ **Votre nom d'utilisateur** (un survol de votre nom permet d'accéder à la plupart des raccourcis de cette page).



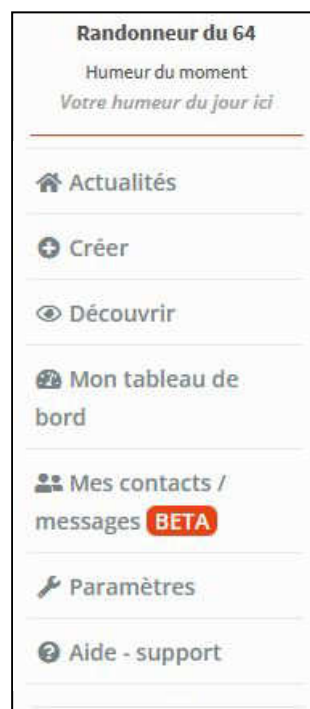
→ **Une barre d'onglets** en haut de la fenêtre contenant les éléments suivants :



- **Accueil** : renvoie à la présente page.
- **World** : présente une vue de différentes cartes du monde : OSM, SityTrail Topo World, Sentiers pédestres balisés...
- **Premium** : propose de devenir *Premium* et d'acheter des cartes d'autres pays.
- **Shop** : ouvre le site de Geolives et propose également d'acheter des cartes d'autres pays.
- **Randonnées** : ce raccourci correspond à la vignette *Découvrir* (cf. *Infra*).
- **Articles** : renvoie vers des articles techniques (mises à jour, tutoriels), des reportages, des actualités, etc.
- **Créer** : ce raccourci correspond à la vignette *Créer* (cf. *infra*).
- **Rechercher** : permet de rechercher des randonnées, des localités, des utilisateurs...

→ **Un volet à gauche** offrant des raccourcis vers les éléments suivants :

- **Actualités** : renvoie vers des articles techniques (mises à jour, tutoriels...), des reportages, des actualités, etc.
- **Créer** : même commande que la vignette *Créer* (cf. *infra*).
- **Découvrir** : même commande que la vignette *Découvrir* (cf. *infra*).
- **Mon tableau de bord** : même commande que la vignette *Tableau de bord* (cf. *infra*).
- **Mes contacts / messages** : ouvre une page sur laquelle vous pouvez :
 - accepter ou inviter de nouveaux contacts ;
 - filtrer les demandes de contact ;
 - lister vos messages ;
 - lister les utilisateurs bloqués.
- **Paramètres** : permet de gérer l'ensemble des paramètres de son compte et de régler ses préférences (cf. *infra* le chapitre 6 consacré au paramétrage).
- **Aide - support** : donne accès aux manuels d'utilisation (web et mobile), à la FàQ ainsi qu'aux services support.



→ **La partie centrale avec quatre grandes vignettes** :

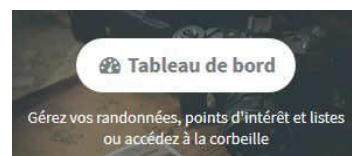
Découvrir : permet de découvrir le catalogue *Premium* des randonnées ou des points d'intérêt.



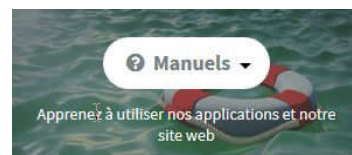
Créer : offre le choix entre créer une randonnée ou un nouveau point d'intérêt.



Tableau de bord : affiche la liste de toutes vos randonnées et de tous vos points d'intérêt.



Manuels : permet d'accéder à l'aide en ligne de l'application mobile ou du site web.



→ Sous les quatre vignettes, **le fil d'actualité** : on y retrouve les messages de CityTrail.



→ Un volet à droite permettant de suivre le fil des messages diffusés sur Facebook, Instagram, Youtube et Tweeter.




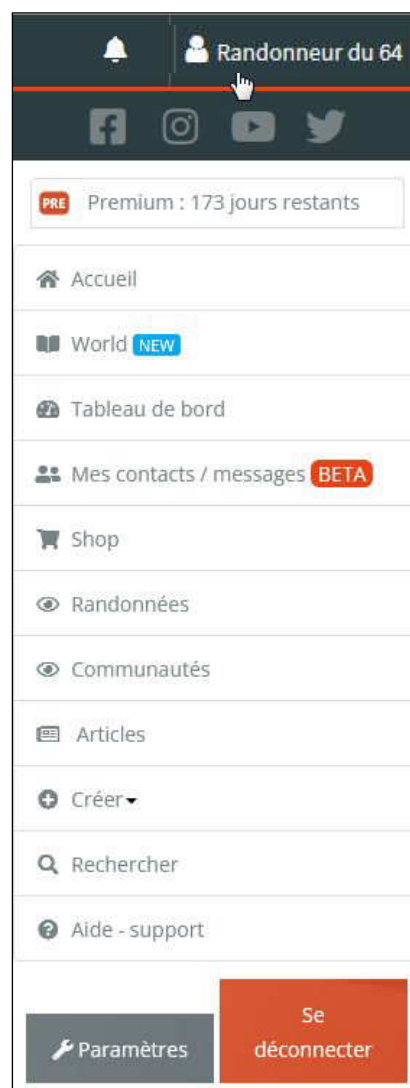
4.2. NAVIGATION DANS L'INTERFACE

S'agissant d'une « web app », la navigation ne présente rien de particulier. Elle obéit aux mêmes règles que celles de votre navigateur, y compris les fonctions reculer ou avancer d'une page.

En survolant à la souris votre nom d'utilisateur qui apparaît pratiquement en haut de chaque page, vous déroulez un menu assez complet.

Celui-ci rassemble un bon nombre de commandes qui sont éparpillées dans l'interface de la page d'accueil.

- Une information sur votre abonnement *Premium* ;
- *Accueil* : un accès direct à la page d'accueil ; autrement, un clic sur le logo SityTrail  ramène toujours à cette même page ;
- *World* : accès à la page de démonstration *World* : cartes OSM du monde avec les sentiers de randonnée, les pistes cyclables, etc. ;
- votre *tableau de bord* : affiche vos listes de randos et de points d'intérêt ;
- *Mes contacts / messages* : ouvre la page consacrée aux messages et à leur gestion ;
- *Shop* : pour acheter de nouvelles cartes ;
- *Randonnées* : permet de chercher une randonnée ;
- *Communautés* : permet de rechercher une communauté sur un critère géographique ;
- *Articles* : affiche les derniers articles publiés par SityTrail (mises à jour du site, informations techniques...)
- *Créer* : permet de créer une randonnée, un point d'intérêt, une communauté ;
- *Rechercher* : permet de rechercher une randonnée, un lieu, un utilisateur ;
- *Aide - support* : pour accéder à l'aide en ligne.
- *Paramètres* : permet de régler les paramètres.



5. NATURE ET ORGANISATION DES DONNÉES

Les données créées et/ou gérées par vous au sein de l'application CityTrail sont essentiellement stockées sur les serveurs de CityTrail, dans votre compte. Elles sont accessibles en ligne soit via l'application web, soit via l'application mobile.

Elles peuvent être de deux natures différentes : des points d'intérêt (nous dirions plutôt des waypoints) et des tracés. **Bon à savoir** : CityTrail ne gère pas les *routes* au sens technique de suite ordonnée de waypoints.

Ces données peuvent être :

- importées dans votre compte CityTrail (GPX de provenance extérieure) ;
- créées par vous via le module *Éditeur* de l'application web ;
- créées par vous lors d'une randonnée et enregistrées sur votre compte via l'application mobile ;
- exportées sur votre disque dur sous forme de fichier GPX, par exemple dans votre dossier *Mes GPX*, via un téléchargement à partir de l'application web.

5.1. LES POINTS D'INTÉRÊT

CityTrail appelle « points d'intérêt » ce que nous appelons d'habitude waypoints. Pour en savoir plus sur les waypoints, consulter le tutoriel (9) *Etrex 30 & CartoExploreur - Tout sur les waypoints*.

Ces points d'intérêt sont des relevés de position, caractérisés par leur coordonnées géographiques (latitude / longitude en degrés décimaux) ou cartographiques (UTM en mètres) et par leur altitude.

Dans l'application web, ils sont stockés dans le *Tableau de bord*, dans le volet *Mes points d'intérêt*.

À partir de ce volet, il est possible d'afficher ces points sur une carte, de les consulter sous forme de tableau, et même d'aller les récupérer si on les a mis dans la corbeille.



En cliquant sur un point d'intérêt, on ouvre sa fiche :

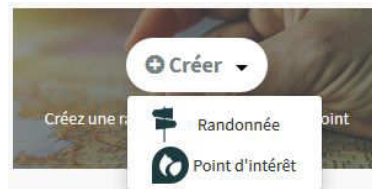


Nous reviendrons sur la création et l'édition des points d'intérêt dans le chapitre 15 *Créer et éditer des points d'intérêt*.

5.2. LES TRACES ET LES TRACÉS

Les logiciels et les applications ne font pas forcément la différence entre *trace* et *tracé* alors qu'elle est pourtant fondamentale. Une trace est le résultat (l'enregistrement) d'un cheminement sur le terrain (on l'a derrière nous), alors que le tracé est un projet, un itinéraire que l'on va suivre sur le terrain (on l'a devant nous). On est donc confronté à un certain flottement dans le choix des termes. Pour davantage d'explications, consulter le tutoriel *Etrex 30 (14) Navigation au GPS : méthode « tracé » ou « route » ?*

Dans l'application web SityTrail, le module *Éditeur*, accessible par la vignette *Créer*, sous-menu *Randonnée*, sert à créer des tracés et à éditer les tracés (projets) et les traces (relevées).



Ces traces et ces tracés sont stockés dans votre compte, sur les serveurs de SityTrail, et ils sont accessibles par la vignette *Tableau de bord*, dans le volet *Mes randonnées*.

Vous pouvez, évidemment, les télécharger pour les avoir sur votre disque dur, dans votre dossier « Mes GPX », que nous vous recommandons de créer.

Dans l'application mobile, vous accédez à vos traces et tracés en consultant votre compte (cf. le tome 2 de ce tuto).

Les traces et les tracés (fichiers GPX) exploitables par SityTrail peuvent provenir de 3 origines :

- 1) les tracés que vous dessinez vous-mêmes sur la carte de l'application web et que vous récupérez dans votre smartphone ;
- 2) les traces relevées par votre smartphone et que vous sauvegardez dans votre compte ;
- 3) les traces que vous trouvez sur les sites internet (y compris SityTrail) ou qui vous sont envoyées par des amis et que vous importez dans SityTrail.

Dans ce tutoriel, nous envisageons ces trois possibilités.

6. PARAMÉTRAGE

Le paramétrage de SityTrail permet de personnaliser quelques aspects de l'application web, pour qu'elle corresponde mieux à vos préférences.

Pour accéder au paramétrage ouvrez la page d'accueil et, dans le volet de gauche, cliquez sur *Paramètres*.



La fenêtre suivante affiche les différentes rubriques de paramétrage, classées sous deux sections : *SityTrail* et *Mon compte*.



6.1. SECTION SITYTRAIL

Paramètres de contact


Permet de filtrer les demandes de contact.

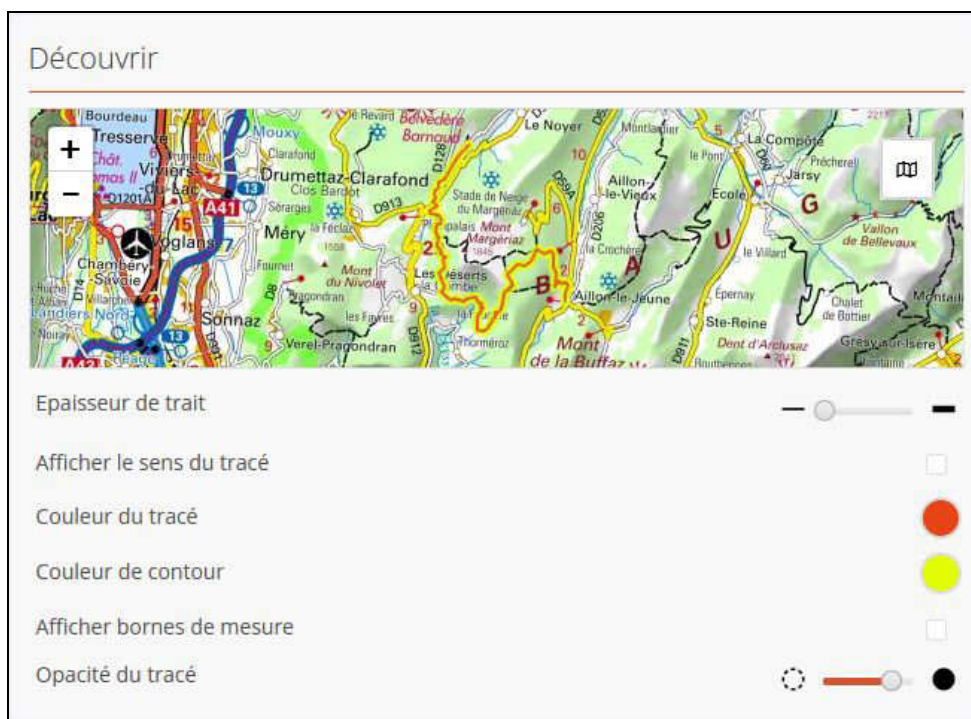
Emails et notifications

Permet de recevoir un email quand vous enregistrez une rando, de recevoir la newsletter de SityTrail.

Affichage

Permet de régler l'aspect du tracé de façon distincte dans trois modes : **Découvrir** (examen des tracés importés), **Éditeur** (création de vos propres tracés) et **Impression**. Le choix du fond de carte reste possible

en cliquant sur le bouton .



Épaisseur de trait : 4 épaisseurs possibles. La numéro 2, proposée par défaut, convient tout à fait. **Bon à savoir** : l'épaisseur est exprimée en pixels, donc elle sera toujours la même à l'écran, quel que soit le facteur de zoom.

Afficher le sens du tracé : affiche des flèches de sens sur le tracé (option intéressante pour une boucle).

Couleur du tracé : proposée en rouge, mais le bleu foncé emporte notre préférence, il permet de mieux distinguer le tracé des routes qui est parfois en rouge sur certaines cartes. Pour modifier cette couleur, cliquez sur la pastille colorée et choisissez sa couleur dans la palette ou sur l'échelle de couleurs ou en saisissant la valeur des champs R (red = rouge), G (green = vert) et B (blue = bleu). La codification du bleu foncé en RGB est : R = 0, G = 0, B = 255. Attention : la couleur demandée n'apparaît que sur les cartes pleine page.

Couleur de contour : la ligne du tracé est accompagnée de bordures qui permettent d'accentuer le contraste, donc la visibilité. Par défaut, ces bordures sont jaunes mais le blanc convient souvent. À essayer. Quelle que soit la couleur de bordure demandée, elle sera estompée à l'écran.

Afficher bornes de mesure : affiche sur le parcours des étiquettes avec la distance en km depuis le départ.

Opacité du tracé : 5 degrés possibles. Nous conseillons le degré n° 3 pour conserver la visibilité de la carte sous la trace.

Pour les autres modes : **Éditeur** et **Impression**, il est possible d'indiquer les mêmes réglages que pour le mode **Découvrir** ou d'en changer, selon vos goûts.

6.2. SECTION MON COMPTE

Mes coordonnées

Si vous souhaitez saisir vos coordonnées (ce n'est pas obligatoire), remplir les champs proposés. Sinon, cliquer sur *Retour* en haut à gauche de la fenêtre.

Bon à savoir : seuls les champs *Nom*, *Prénom* et *Ville* sont obligatoires. Pour confirmer, cliquer sur *Valider*.

Sécurité du compte

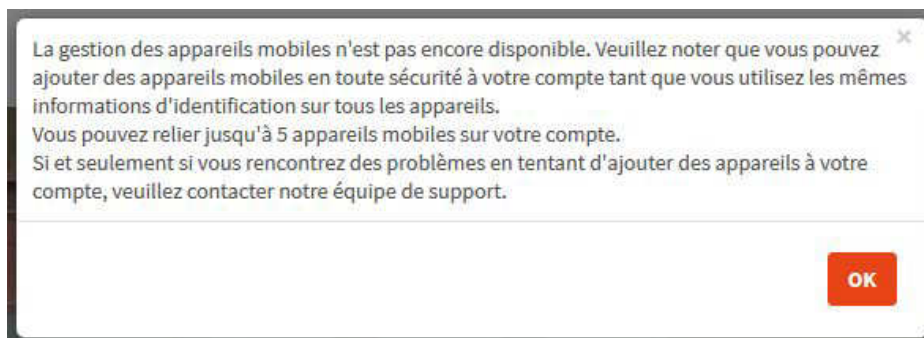
Cette page permet de changer de mot de passe et de lier son compte CityTrail à un compte Facebook ou Google (plus rapide pour se connecter).

Affichage

Exactement les mêmes réglages que ci-dessus, section *SityTrail*.

Mes appareils mobiles

Fonction non encore disponible.



SityTrail précise bien, à ce sujet, qu'il est possible de connecter 5 appareils mobiles au même compte, mais en partant du mobile lui-même.

Mes abonnements

Ce formulaire permet de visualiser les abonnements souscrits auprès de SityTrail et de les résilier le cas échéant. Rappelons que les abonnements sont souscrits avec renouvellement automatique.

Mes abonnements

Cette page regroupe vos abonnements en cours de validité. Lorsque vous résiliez un abonnement, celui-ci reste actif jusqu'à sa date d'échéance.

Premium France Prochain renouvellement : 01-08-2022 07:39 - Visa/Mastercard	Résilier l'abonnement
Premium - période d'essai Expiré le : 17-02-2021 15:53	Expiré
Premium Espagne Expiré le : 10-09-2019 22:52	Expiré

Changer mon adresse e-mail

Ce formulaire vous permet de changer d'adresse mail, sans changer de compte. Entrer la nouvelle adresse et cliquer sur *Valider*.

Emails et notifications

Exactement les mêmes réglages que ci-dessus, section *SityTrail*.

Changer d'avatar

Permet d'envoyer une photo qui servira d'avatar (sorte de pseudonyme visuel) sur le site.

Mes commandes

Cette page récapitule vos commandes à SityTrail et vous permet d'obtenir un reçu.

Mes commandes

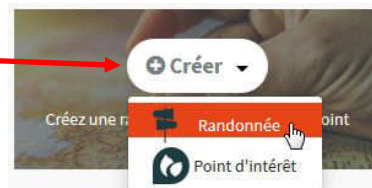
	Date	Montant	Statut	Action
168746_20210727_074820	27-07-2021 07:48	24.99	LIVRE	Action ▾
168746_20200727_075151	27-07-2020 07:51	24.99	LIVRE	Action ▾

7. MAÎTRISER LA CARTE

Lorsque vous vous connectez au site SityTrail comme expliqué au chapitre 3 Se connecter à SityTrail, la page d'accueil s'affiche.

Pour consulter le fond cartographique, cliquez sur la vignette *Créer* et choisissez l'option *Randonnée*.

Vous accédez alors au module *Éditeur*, qui affiche la carte utilisée dans la session précédente.



7.1. CHOISIR SA CARTE

À la connexion

À la connexion, dans le module *Éditeur* ou *Création de randonnée*, la carte affichée est la dernière carte utilisée par vous, mais à l'échelle du monde. Si par hasard vous ne voyez rien à l'écran, sélectionnez la carte OSM (Open Street Map) en cliquant sur la vignette *Choix des cartes*. La carte OSM, mondiale, permettra de vous situer et de vous déplacer sur la région de votre choix.

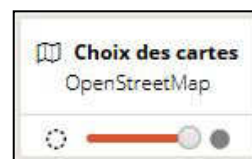
La version gratuite de SityTrail donne accès uniquement à la carte OSM. La couverture est mondiale, et la richesse de la carte varie selon les pays. Mais cette carte participative, gratuite, sur le modèle de Wikipedia, ne convient pas à tous les usages (pour davantage de détails sur les cartes OSM, consulter le tutoriel (16) *GPS et cartographie électronique*).

Pour pouvoir travailler dans le cadre de la randonnée pédestre, il va peut-être falloir sélectionner un autre fond de carte, zoomer et se déplacer dans la carte.

La version Premium de SityTrail vous donne accès aux cartes que vous avez achetées, en fonction de vos besoins. Dans ce tutoriel, nous supposons que vous avez acheté l'abonnement aux cartes IGN de France.

Choix d'un autre fond de carte

Cliquer sur la vignette *Choix des cartes* en haut à droite de la carte.



La liste des cartes disponibles s'affiche, classée par pays.

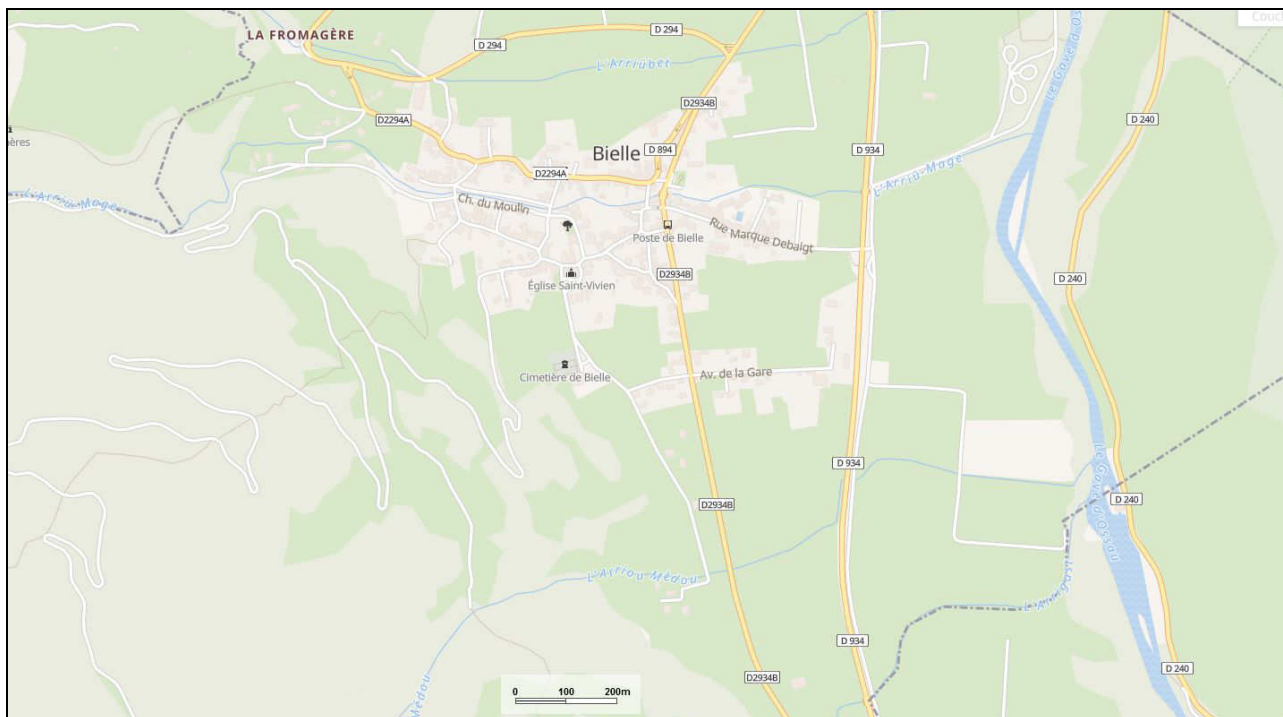
À la rubrique France, vous voyez que vous avez souscrit un abonnement « Auto-renouvelé » (sic) aux cartes IGN.

La section *France*, regroupe, en réalité, plusieurs fonds de carte d'origine IGN.

- **IGN France - Cartes topographiques** : c'est l'IGN classique, reproduction fidèle des cartes papier au 1 : 25 000 à partir du zoom 0,5 km (sur l'échelle graphique en bas de l'écran) et jusqu'au zoom 5 m.
- **IGN France - Avec plan de ville** : c'est exactement la même que la carte précédente jusqu'au zoom 200 m. Au-delà, c'est la carte Plan IGN qui lui est substituée.
- **IGN France - Plan IGN** : c'est la nouvelle carte raster qui remplace, depuis le 1^{er} janvier 2022, les anciennes Scan Express Classique et Standard. À titre personnel, nous regrettons beaucoup la disparition de la Scan Express Classique, bien plus contrastée que le Plan IGN.
- **Photos aériennes**.
- **Parcellaire Express** et **Parcelles cadastrales** (pas de grosses différences entre les deux, sauf la couleur).
- **Relief**.
- **Cartes aéronautiques OACI** (sans intérêt pour le randonneur).

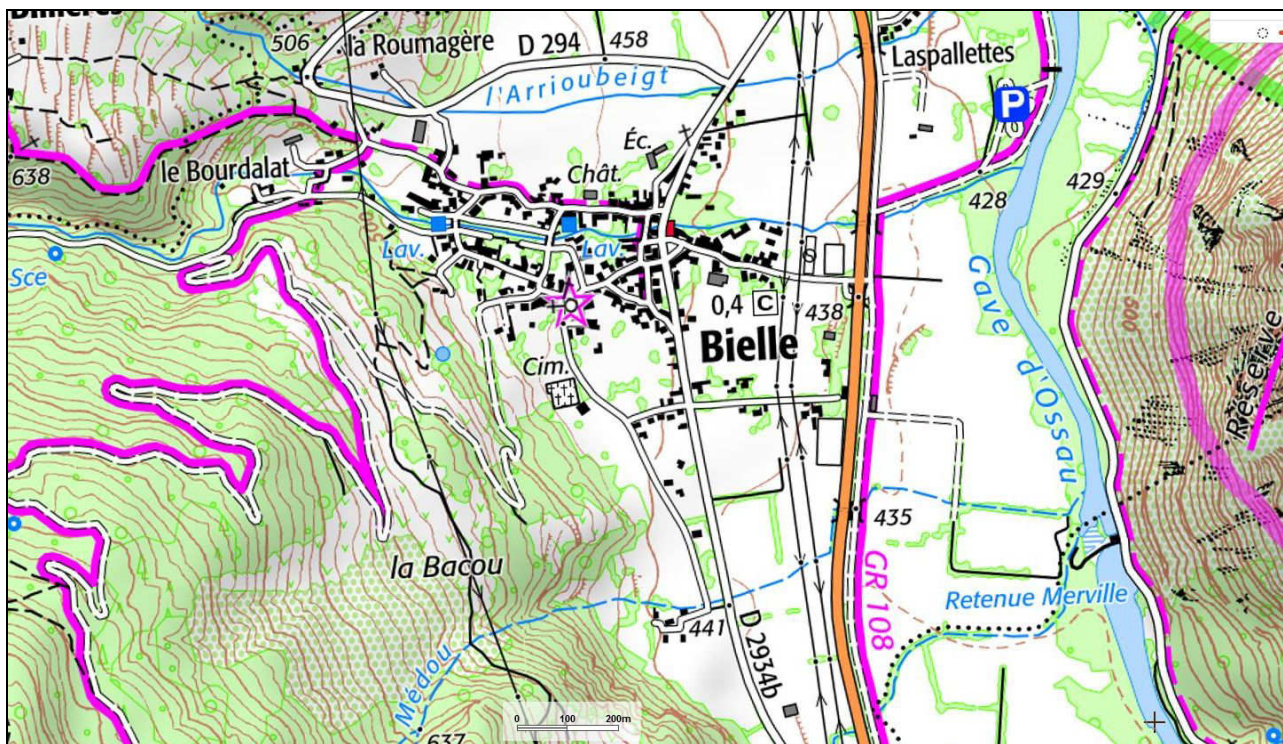


Pour visualiser la différence entre tous ces fonds de carte, voici un échantillon de chacune centré sur le village de Bielle en vallée d'Ossau.



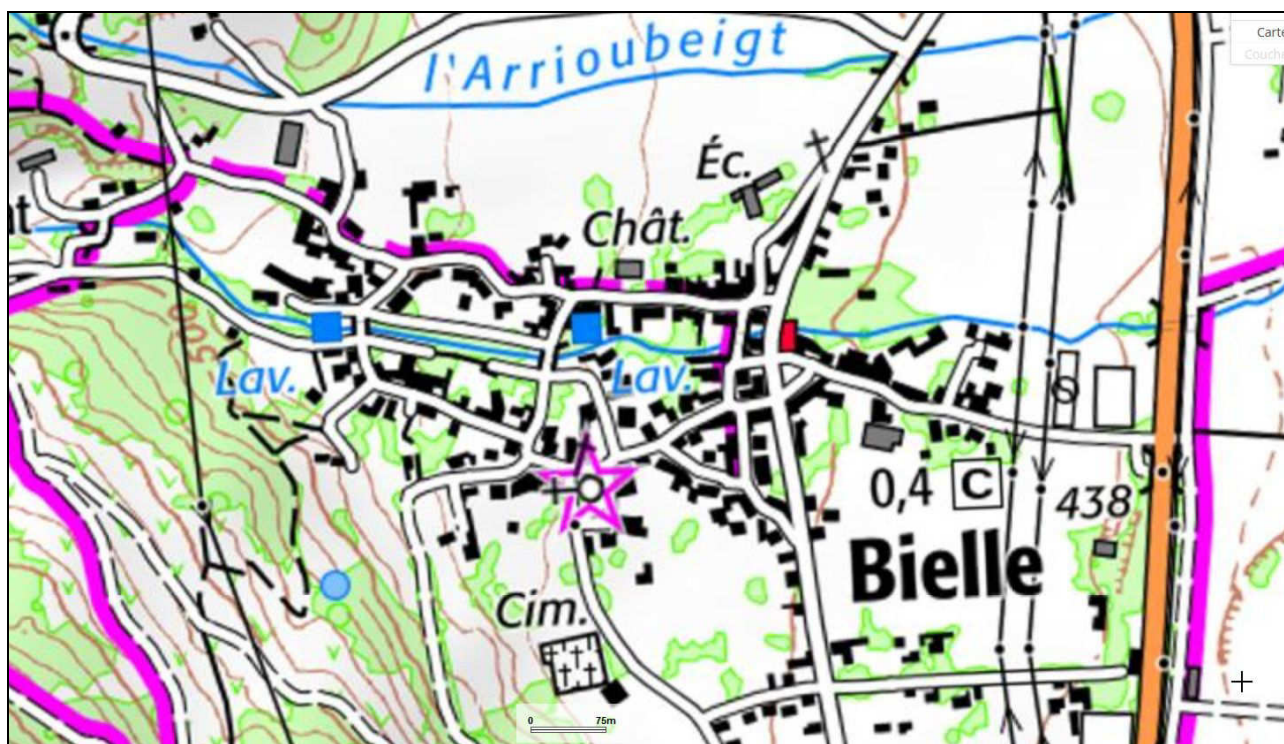
Carte OSM

La carte OSM (Open Street Map) de base est assez terne, avec des couleurs pastel. Les courbes de niveau sont absentes. Il existe d'autres cartes basées sur OSM, telles que OTM (Open Topo Map, la meilleure pour la randonnée nous semble-t-il) et OCM (Open Cycle Map, pour le vélo) qui sont plus lisibles, mais elles ne sont pas proposées par SityTrail. On peut les voir sur le site de VisuGPX.



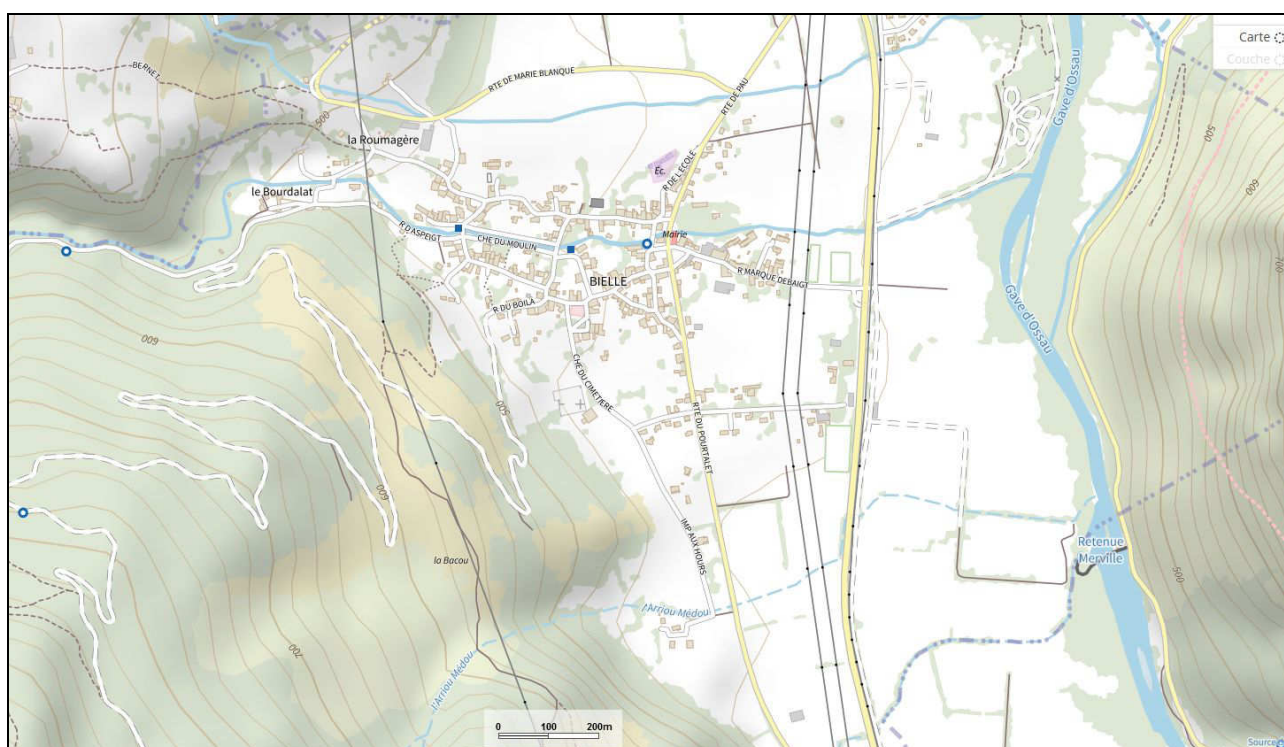
Carte topographique IGN

Cette carte est une copie numérisée de la Top 25 1546 ET, au 1:25 000 sur le papier, sauf que les bâtiments sont en noir au lieu d'être en marron. On y retrouve tout ce qui fait le succès de cette collection : extrême précision, surlignage des PR et GR® (ici GR® 108), abondance des détails : terrain de tennis, mairie, points cotés, courbes de niveaux, estompage, sources, lavoirs, parkings, toponymie, pylônes des lignes à haute tension...



Carte topographique IGN à un niveau de zoom poussé

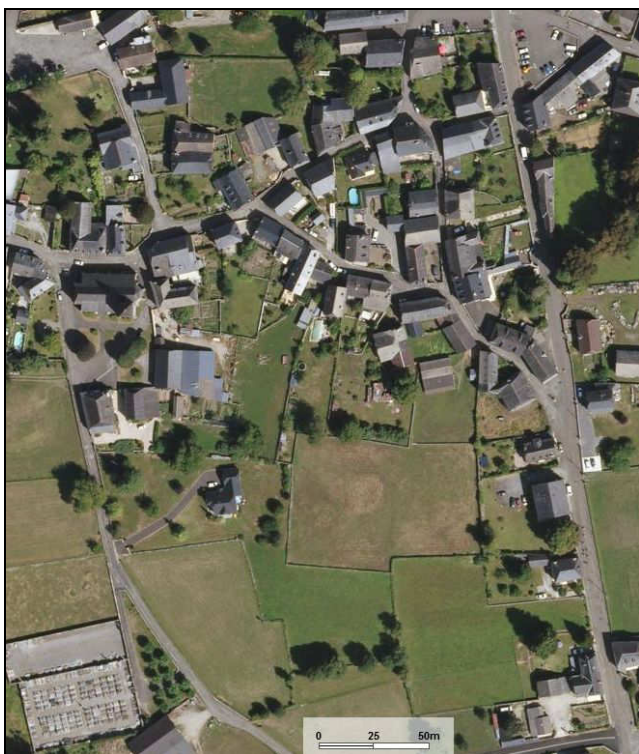
Quand on pousse un peu le zoom (ici 75 m), la carte topographique IGN (copie de l'IGN papier au 1:25 000) reste sur le même fond de carte raster.



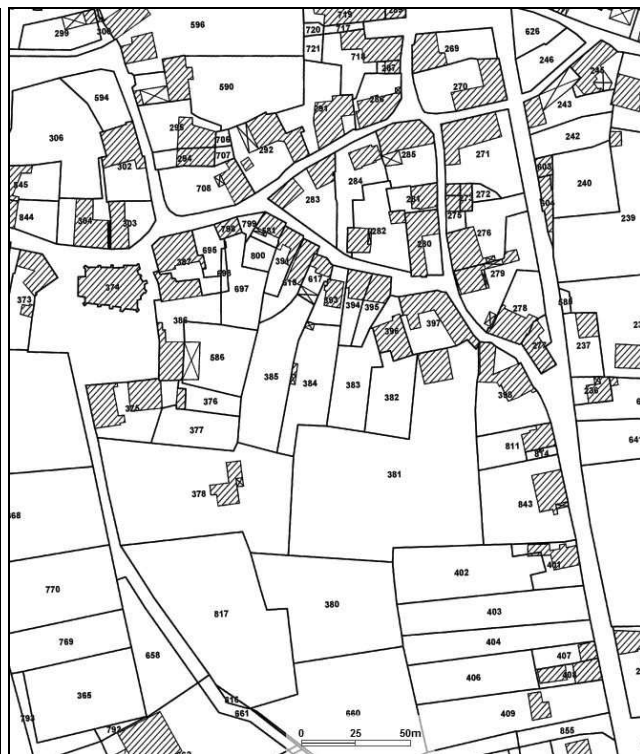
Carte IGN Plan

Cette carte, en réalité un empilement de 12 couches de cartes raster pour la France métropolitaine, est le modèle diffusé par l'IGN depuis le 1^{er} janvier 2022. Il s'agit d'un produit adapté à une utilisation dans les SIG (Systèmes d'Information Géographique), avec des couleurs douces et un rendu pastel qui est censé mieux convenir aux écrans. À un niveau de zoom plus élevé, au-delà de 200 m, les courbes de niveau disparaissent.

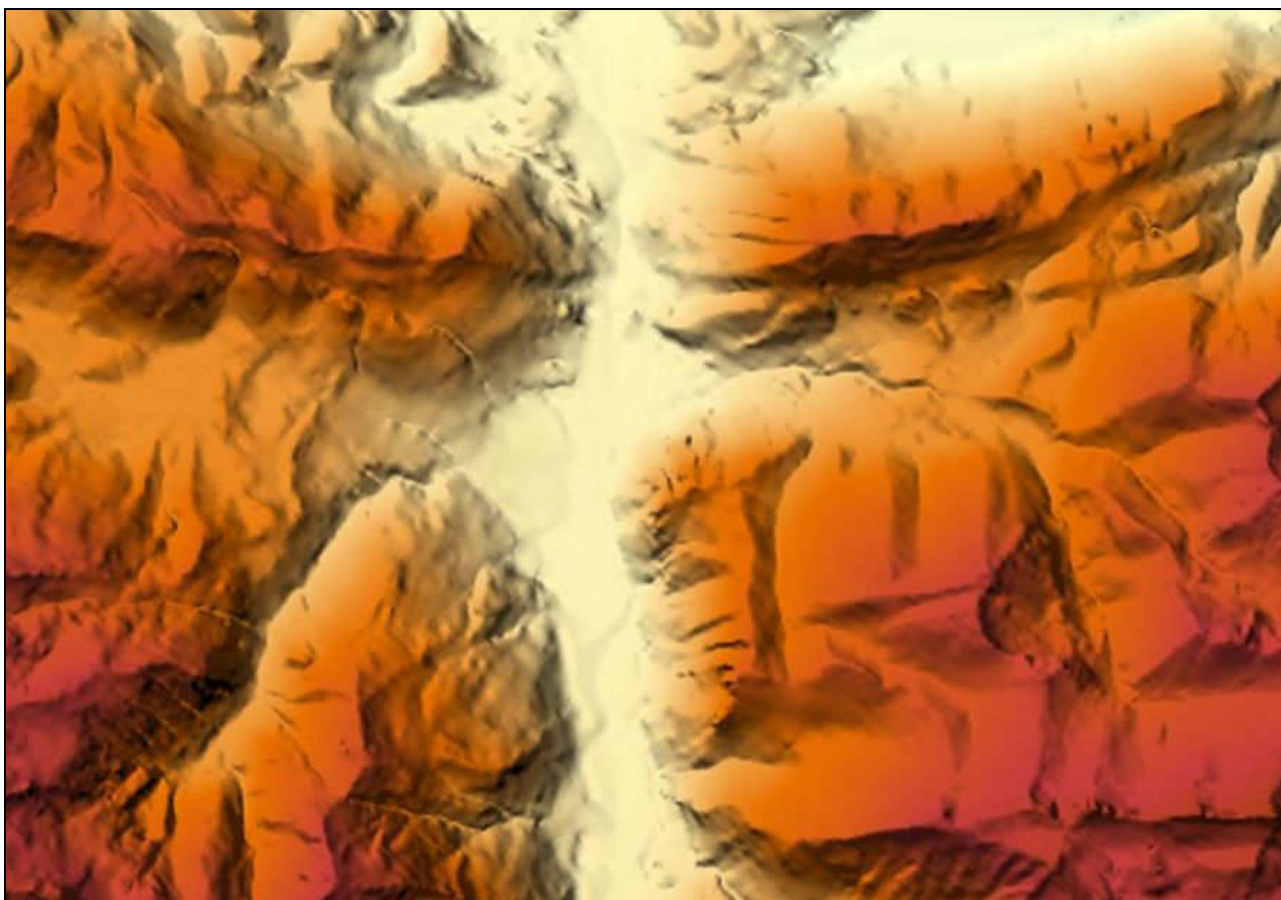
CityTrail donne également, dans le même abonnement, la possibilité de travailler sur trois autres fonds.



Photos aériennes



Parcelles cadastrales



IGN Relief

Échelle et changement de carte

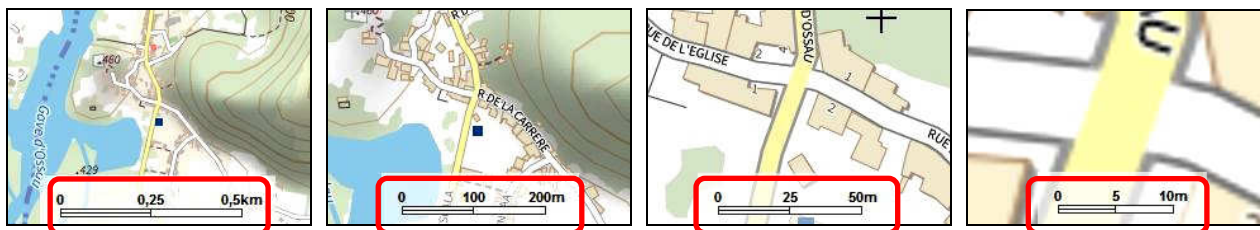
Prenons l'exemple d'une carte à l'échelle de 1 : 25 000 (on dit aussi « au 25 millièmes »). Cette échelle exprime le rapport entre une distance sur la carte (1) et une distance sur le terrain (25 000). Sur une carte au 1 : 25 000, la distance est 25 000 fois plus petite que sur le terrain.

Mais nous parlons là de cartes imprimées sur du papier, support qui ne change pas de taille.

Qu'en est-il des cartes affichées sur des écrans dont les tailles sont très variables, à l'aide d'un logiciel avec lequel on peut zoomer ?

Le seul moyen de traduire l'échelle est alors d'afficher, dans un coin de l'écran, une échelle graphique, c'est-à-dire un trait dont la longueur sur l'écran est traduite en distance sur le terrain.

Exemples de l'échelle graphique de SityTrail, avec la carte Plan IGN :



Les changements d'échelles entraînent normalement des problèmes de lisibilité de la carte : certains caractères peuvent devenir illisibles, certaines zones risquent d'être surchargées. Pour remédier à ces inconvénients, les cartes purement vectorielles, comme OSM, vont supprimer ou ajouter des calques (par exemple les sentiers, les petites routes, les routes secondaires, les routes principales...) en fonction du zoom et donc de l'échelle affichée.

Les cartes IGN Topographique et IGN Plan, elles, sont des rasters (des images). Elles sont en réalité constituées d'une dizaine de couches qui se superposent en formant une pyramide. En fonction du zoom, l'application affiche la couche qui convient le mieux à l'échelle demandée.

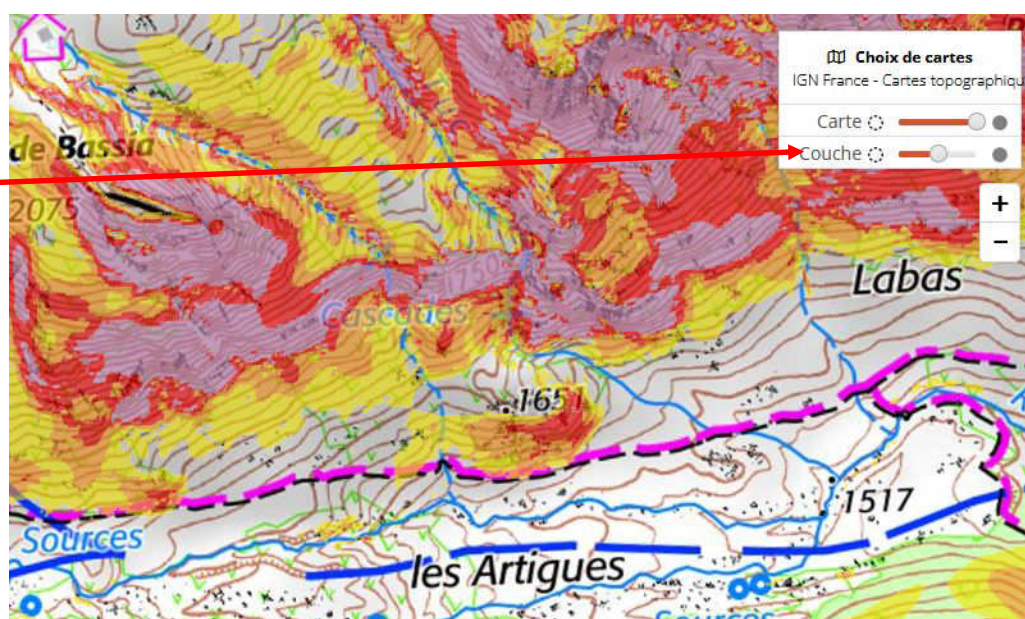
Carte des pentes

La page *Cartes* de l'application permet d'afficher une surcouche représentative des pentes, ce qui est une information très utile, en zone de montagne, pour les skieurs et les randonneurs en raquettes, notamment pour détecter les zones à avalanches.

Pour afficher cette surcouche déroulez la liste des cartes et cliquer sur *Couche additionnelle*, tout en haut de la liste, puis sur *IGN France - Carte des pentes*.

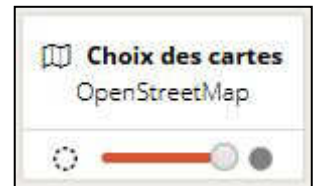


Vous pouvez régler la transparence de cette surcouche en jouant sur le 2^d curseur *Couche* en haut à droite.

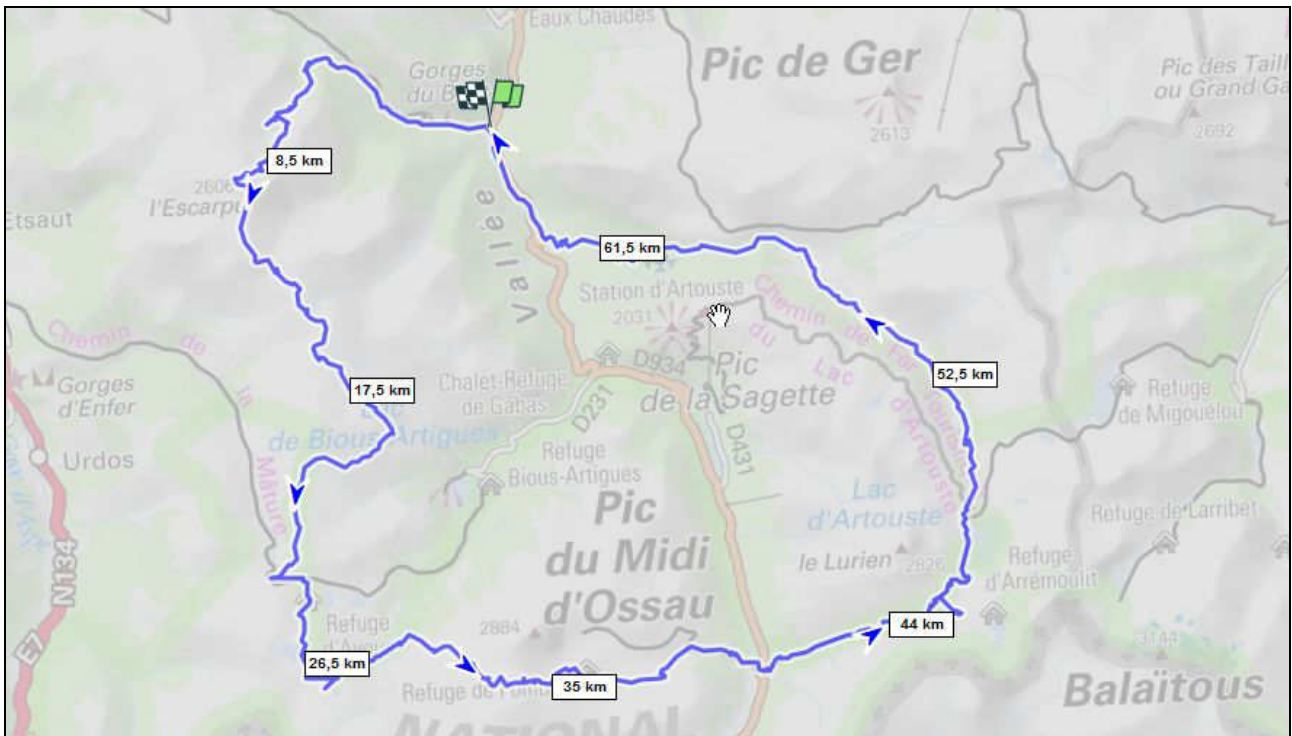


Transparence de la carte

La transparence de la carte est réglable par le curseur qui figure dans la vignette *Choix des cartes*.



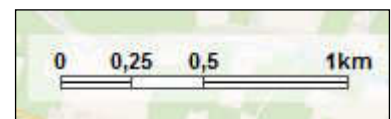
Le seul intérêt de cette option est de mettre en valeur le dessin d'un tracé grâce à l'estompage de la carte.



7.2. ZOOMER, DÉZOOMER

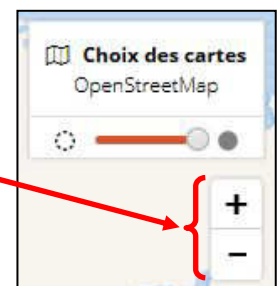
La fonction du zoom est d'afficher une partie plus ou moins importante de la carte dans la fenêtre de l'application.

Une idée du facteur de zoom nous est donnée par l'échelle graphique affichée dans le bas de l'écran.



Les boutons Zoom

En haut à droite de la carte se trouvent les boutons de *zoom +* et *zoom -*.



La molette de la souris

Plus rapide que les boutons dédiés, vous pouvez utiliser la molette de la souris : molette vers l'avant pour zoomer (*zoom +*), vers l'arrière pour dézoomer (*zoom -*).

7.3. DÉPLACER LA CARTE À L'ÉCRAN

Pour déplacer la partie de la carte visible dans la fenêtre principale, vous disposez de plusieurs outils.

La souris : le cliquer-glisser (bouton gauche) permet de déplacer la carte dans tous les sens.

Les flèches du clavier (haut, bas, gauche, droite) provoquent le déplacement dans le sens de la flèche. La même manœuvre avec la touche Majuscule enfoncée (<MAJ> + flèche) entraîne un déplacement plus important.

La fenêtre de navigation : présente dans le coin en bas à droite, elle affiche une partie de la carte à une échelle constante, assez petite. En cliquant-glissant cette carte, vous provoquez l'affichage à l'écran de la carte principale, centrée sur le lieu demandé.



Cette petite fenêtre peut être masquée en cliquant sur la flèche en bas à droite.

Pour l'afficher à nouveau, cliquez sur la petite flèche dans l'autre sens en bas à droite de la carte.

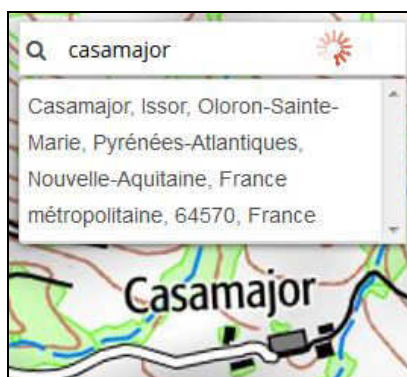


7.4. RETROUVER UN LIEU PRÉCIS SUR LA CARTE

Par l'adresse

SityTrail permet de retrouver très rapidement un lieu précis, pour autant qu'il soit mentionné sur la carte qu'on utilise.

Dans le champ de recherche, en haut à gauche de la carte, vous pouvez saisir le nom d'une localité, d'un lieu-dit, ou même une adresse : voie, ville.



Par les coordonnées géodésiques

Imaginons qu'un ami facétieux vous ait donné rendez-vous à l'aire de pique-nique située 30T 681163 4774684. Il s'agit de coordonnées UTM - WGS84. Pour retrouver ce lieu sur la carte, il vous suffit de créer un point d'intérêt en saisissant ces coordonnées. La procédure détaillée est expliquée dans le § 15.2 Créer des points d'intérêt en dehors d'une rando.



8. CRÉER UN TRACÉ

8.1. POURQUOI CRÉER UN TRACÉ ?

Vous projetez de vous balader dans un coin de campagne ou de montagne près de chez vous, mais vous souhaiteriez planifier cette rando, ne serait-ce que pour avoir une idée de sa longueur et de sa dénivelée et optimiser la sécurité de votre sortie.

La solution consiste à dessiner ce projet sur la carte de SityTrail, à l'examiner et à le corriger si nécessaire puis à l'imprimer ou à l'utiliser sur votre mobile lorsque vous serez sur le terrain.

Dans ce chapitre, nous allons, à travers un exemple, détailler le processus de dessin d'un tracé sur la carte.

L'impression du tracé est expliquée au chapitre 11.

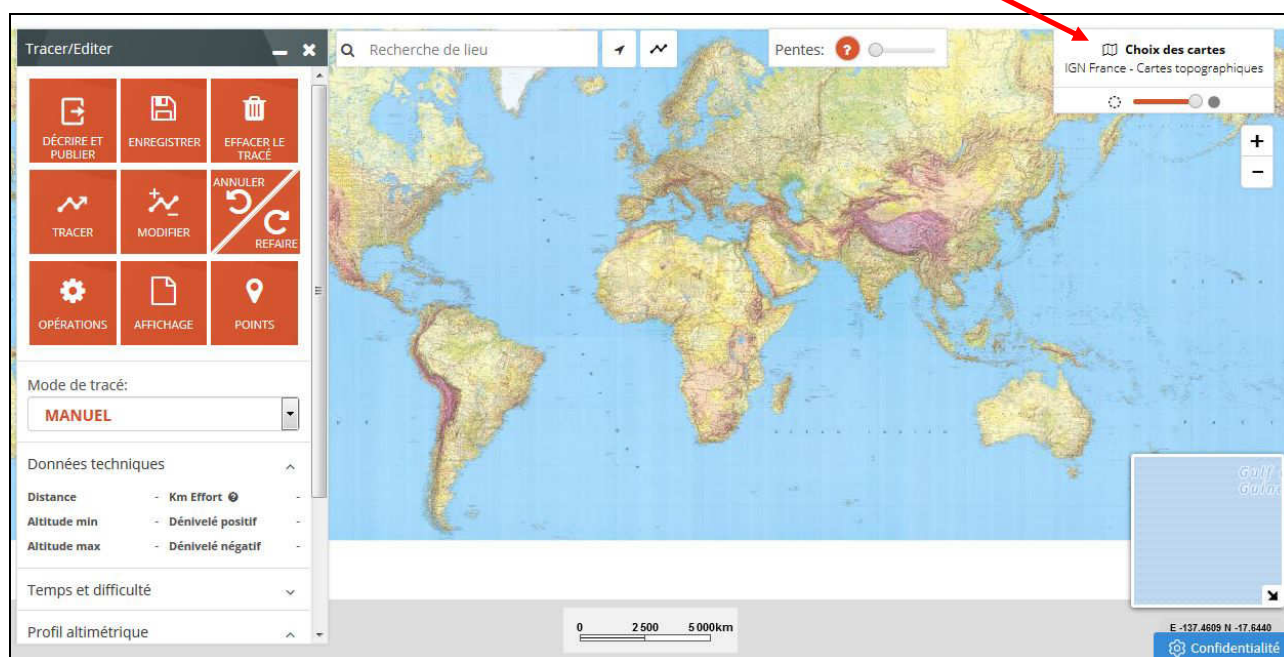
L'utilisation du tracé sur le terrain, avec un smartphone, est développée dans le tome 2 de ce tutoriel.

8.2. COMMENT CRÉER UN TRACÉ ?

Ouvrir le module Éditeur de SityTrail

Dans l'appli web, page *Accueil*, cliquez sur la vignette *Créer* et choisissez le sous-menu *Randonnée*. La page *Éditeur* s'ouvre, avec le fond de carte utilisé précédemment. Commencez par zoomer pour, au moins, vous situer dans la région concernée.

Si le fond de carte ne vous convient pas, ouvrez la liste *Choix des cartes* et sélectionnez un fond de carte IGN topographique ou Plan IGN.



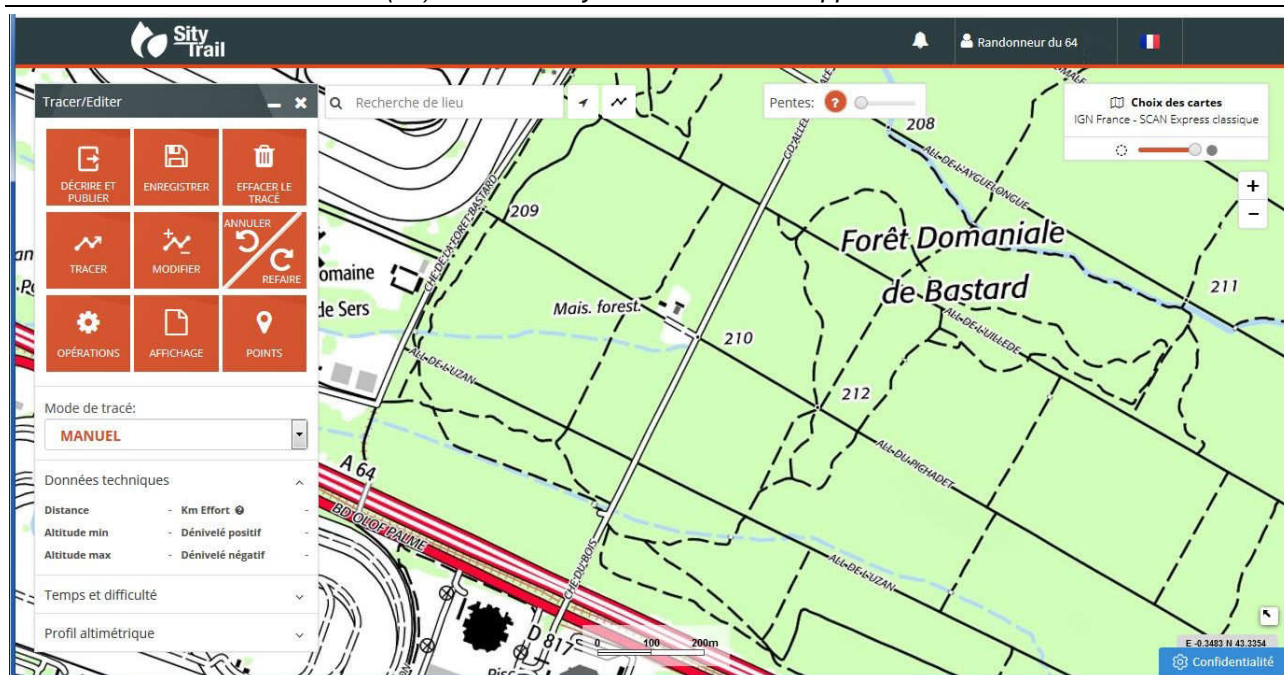
Se positionner sur la carte au bon endroit

Ensuite, il faut se déplacer sur la carte à l'endroit où vous projetez de dessiner votre tracé.

Commencez en utilisant le zoom (cf. § 7.2 Zoomer, dézoomer) ou la zone de *recherche de lieu* (en haut de l'écran) pour vous repérer dans le territoire : pays, région, département, canton, localité...

Ensuite, utilisez les outils détaillés dans le § 7.3 pour centrer la carte sur le point de départ envisagé. Le but est de visualiser à l'écran le territoire de la future rando.

Dans cet exemple, nous projetons de dessiner un tracé en forêt de Bastard.



Options de traçage

Avant de commencer à tracer, il faut choisir le mode de tracé dans le volet de gauche. CityTrail vous offre deux modes de traçage :

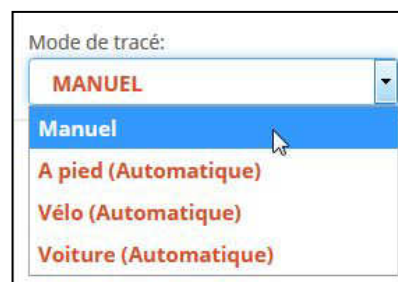
→ Le traçage *Manuel*

C'est une méthode « à main levée », en cliquant point par point sur les sinuosités du sentier que vous voulez suivre, ou même à travers champs ou dans les bois hors sentier ; ce mode est à privilégier si vous voulez vous écarter des chemins présents sur la carte.

→ Le traçage *À pied (Automatique)*

Il dessine automatiquement le tracé sur un sentier ou une route présents sur la carte. **Bon à savoir** : La meilleure carte pour exécuter ce mode est le Plan IGN, car les tracés des sentiers sont plus précis que sur l'IGN topographique ; ce mode est à privilégier si vous restez toujours sur les chemins visibles sur la carte, mais il génère beaucoup plus de points que le mode *Manuel*.

Bon à savoir : il est possible de changer de mode en cours de traçage, il suffit de choisir un autre mode dans la liste déroulante. Vous pouvez donc adapter le mode de traçage en fonction de votre projet : sentiers existants ou hors sentier.



Dessiner le tracé en mode *Manuel*

Cliquez sur le bouton *Tracer*.



Ensuite, un clic sur le premier point, un clic sur tous les points suivants en respectant les sinuosités du sentier, et un clic sur le dernier point.

Si un point est mal placé, revenez en arrière en cliquant sur le bouton *Annuler* ou en faisant <ctrl+Z> au clavier.

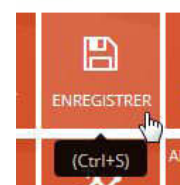
Pour arrêter de tracer : touche *Échap*.





Enregistrer le tracé

À la fin du traçage, pour actualiser les valeurs (distance, altimétrie...), il faut l'enregistrer en cliquant sur le bouton *Enregistrer*.



La page *Décrire et publier* s'affiche.

Vous pouvez publier votre rando sous votre pseudo (*Moi*) ou de façon anonyme (*Sitytrip*).

Indiquez si cette randonnée doit rester privée (visible par *Moi uniquement*) ou partagée (visible par *Tout le monde*).

SityTrail vous demande de renseigner, au minimum, le nom de la randonnée (évités les caractères accentués français qui ne sont pas toujours reconnus dans les fichiers GPX).

Vous pouvez aussi ajouter une description.

Décrire et publier

Visibilité et publication

Publier en tant que:

Visible par:

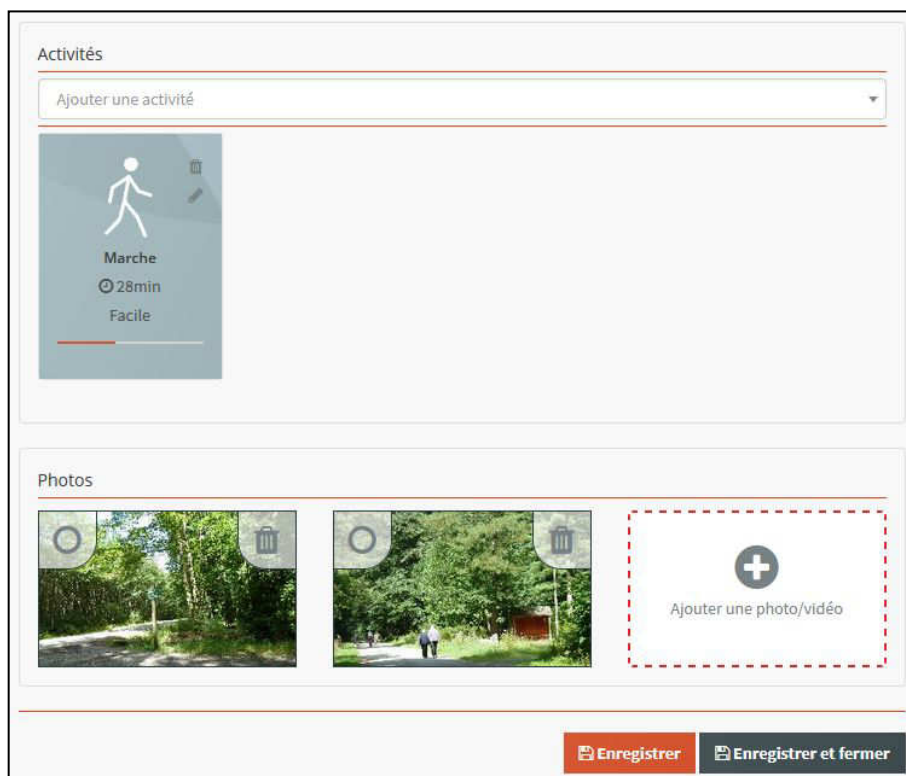
Description de la randonnée

Nom de la randonnée*: Français

Description:

Il faut renseigner l'activité concernée (obligatoire).

Vous pouvez également ajouter des photos, si vous êtes déjà allé sur le terrain.



Pour terminer l'enregistrement, cliquez sur *Enregistrer et fermer*.

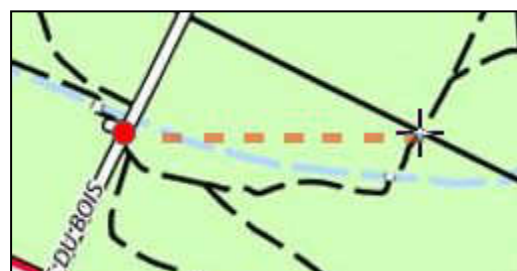
Dessiner le tracé en mode **À pied - Automatique**

Sélectionnez ce mode de traçage dans la liste déroulante *Mode de tracé* du volet de gauche et cliquez sur le bouton *Tracer*.



Clic sur le point de départ (point rouge).

Amenez le pointeur de la souris (qui prend la forme d'une croix) sur un endroit du tracé un peu plus loin.



Clic sur ce 2^e point qui se transforme en point rouge.

Le dessin du tracé épouse exactement le tracé du sentier présent sur la carte (magique !).



Attention : le tracé automatique suit le plus court chemin sur sentier entre les deux points.

Positionner le curseur de la souris à l'emplacement suivant.



Clic sur ce point.

Le tracé se dessine automatiquement.



Poursuivez de la même manière jusqu'à la fin de la rando.

Rappel : si vous voulez couper à travers bois (hors sentier), passez en mode de tracé *manuel* et revenez ensuite au mode *automatique*.

En cas d'erreur, il est toujours possible d'annuler la dernière action avec le bouton *Annuler* ou <Ctrl+Z> au clavier.



Une fois le tracé terminé, il faut l'enregistrer (bouton *Enregistrer*), et le *décrire et publier*, comme expliqué ci-dessus dans le mode manuel. Les randonnées enregistrées apparaissent sur votre tableau de bord.

Bon à savoir : dans l'étape illustrée ci-dessus, le tracé en mode automatique comporte 125 points, au lieu de 17 en mode manuel.

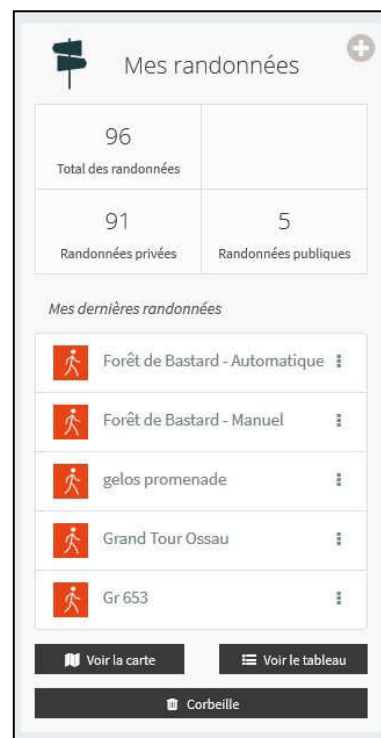
9. CONSULTER SES TRACÉS

Tous les tracés que vous avez créés ou importés sont répertoriés dans votre « **tableau de bord** ».

Depuis la page d'accueil de l'application, cliquez sur « **Tableau de bord** »



pour l'ouvrir et accéder à la liste de vos randonnées.



9.1. CONSULTER UNE RANDO

Cliquez sur le nom de la rando dans la liste pour faire apparaître la « page publique » de cette rando.

Forêt de Bastard - Automatique

Description

Randonnée Marche de 2 km à découvrir à PAU, PYRENEES-ATLANTIQUES, AQUITAINE. Cette randonnée est proposée par

Profil altimétrique


Localisation

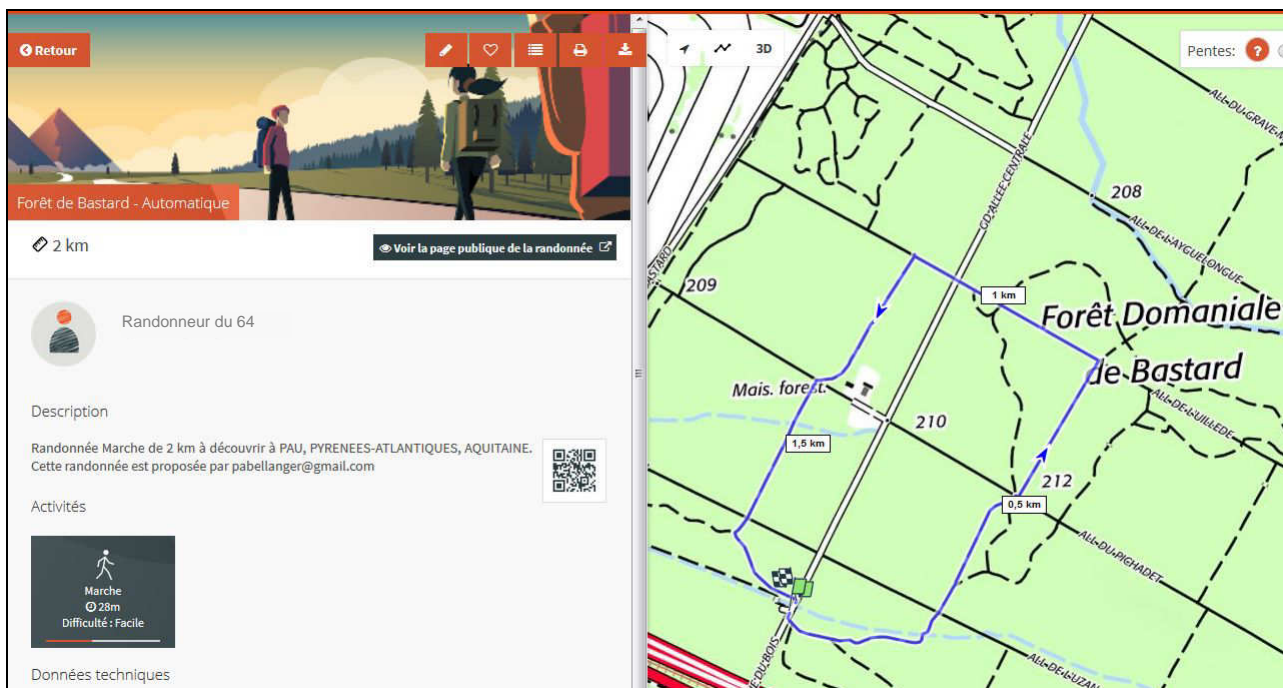
Pays :	France	Départ:(Dec)	43,337430 / -0,362184
Région :	AQUITAINE	Départ:(UTM)	713828 ; 4801666 (Z30) N.
Département/Province :	PYRENEES-ATLANTIQUES		
Commune :	PAU		
Localité :			

Longueur	Altitude max	Dénivelé
2 km	226 m	positif 14 m
Km-Effort	Altitude min	Dénivelé
2,1 km	214 m	néгатif 13 m

Date de création : 21/04/2020 14:03
Dernière modification : 23/04/2020 13:29

☆☆☆☆☆ (0 Avis)

À partir de cette fiche « Page publique », une sorte de résumé, vous pouvez, en cliquant sur le bouton , accéder à une page plus complète qui vous offre de multiples possibilités.



En utilisant les boutons situés dans le haut du volet gauche de cette page, vous pouvez :



éditer les informations ou le tracé de la rando ;



ajouter la rando à vos favoris ;



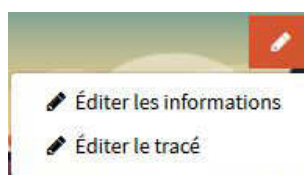
ajouter la rando à vos listes ;



imprimer la rando ;




télécharger la rando au format GPX ou KML (pour Google Earth).



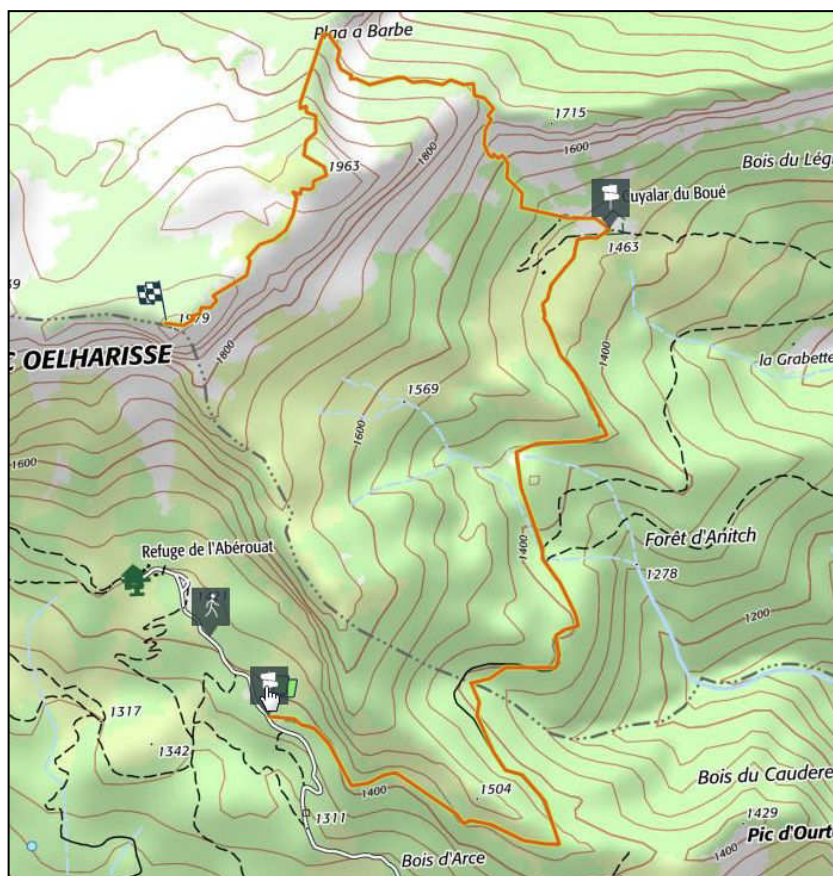
9.2. AFFICHER TOUTES VOS RANDOS SUR UNE CARTE

Dans votre tableau de bord, volet *Mes randonnées*, cliquer sur le bouton *Voir la carte*.

 Voir la carte

Une carte, plus ou moins étendue selon le nombre de randonnées qui figurent dans votre compte, apparaît, avec des boutons qui récapitulent le nombre de randos dans la région concernée (ici 3).





En cliquant sur ces boutons, vous affichez les repères (point de départ) des randos concernées et, **en survolant le repère avec le pointeur de la souris**, vous faites apparaître le tracé de la rando.

9.3. CONSULTER LE TABLEAU DE VOS RANDOS

Cliquez sur le bouton *Voir le tableau* du volet *Mes randonnées* pour accéder à vos traces et tracés sous la forme d'un tableau.



Mes randonnées

Par distance | Par durée | Par difficulté

Action | Afficher 10 éléments

	Catégories	ID	Titre	Date de création	Dernière modification	Km	Statut	Localisation
		2383944	Forêt de Bastard - Manuel	21/04/2020 15:40	23/04/2020 15:30	1,9 km		AQUITAINE / PAU
		2383958	Forêt de Bastard - Automatique	21/04/2020 16:03	23/04/2020 15:29	2 km		AQUITAINE / PAU
		2373044	gelos promenade	01/04/2020 14:37	05/04/2020 17:56	3,6 km		AQUITAINE / GELOS
		2372558	Gr 653	31/03/2020 16:27	01/04/2020 16:52	1 km		AQUITAINE / PAU
		402677	Gelos - La Vallée Heureuse	09/12/2017 01:00	31/03/2020 17:51	8,1 km		AQUITAINE / GELOS
		658213	barouil	10/12/2017 01:00	31/03/2020 17:51	499 m		AQUITAINE / GELOS
		667334	gan	02/12/2016 01:00	31/03/2020 17:51	7,8 km		AQUITAINE /

Vous pouvez filtrer l'affichage en sélectionnant un type de tracés : randonnée pédestre, vélo, cheval, etc. Le bouton *Infini* enlève tous les filtres.

Le filtre *Par distance* permet de choisir une fourchette de distance : de 5 à 10 km, de 10 à 20, etc. Quand un filtre a été demandé, un clic sur la croix permet de le supprimer.

D'après ce que nous avons constaté, les filtres *Par durée* et *Par difficulté* ne sont pas opérationnels.

En cliquant sur les en-têtes de colonnes dotées d'une double flèche, vous obtenez le classement des tracés selon le critère affiché, dans un sens puis dans l'autre.

À partir de ce tableau, vous pouvez consulter une randonnée, en cliquant sur son nom.

En cliquant sur la roue dentée située au début de chaque ligne, vous accédez à un choix de commandes qui s'appliquent à la rando de la ligne :

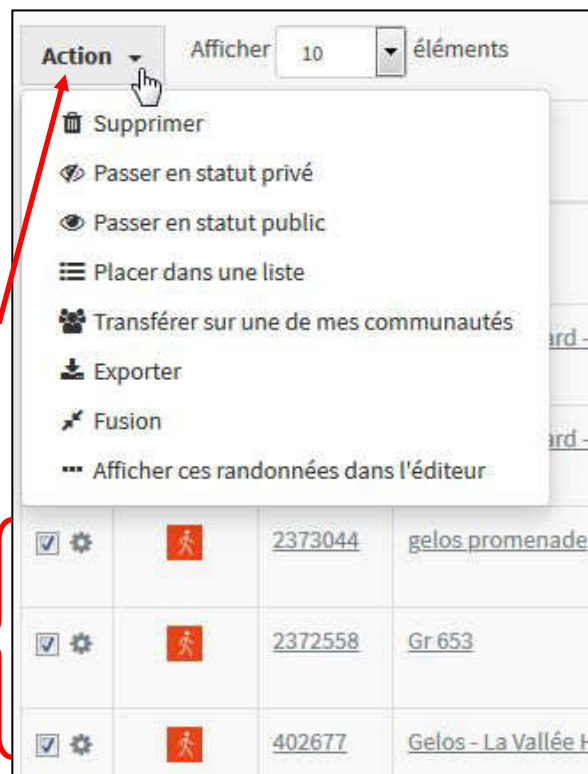
Exporter correspond au téléchargement (*download*) du tracé, au format GPX ou KML.



Pour accéder à des commandes qui doivent s'appliquer à plusieurs randonnées, il faut :

1) cocher la case dans la ligne de chaque rando concernée,


2) puis cliquer sur le bouton *Action* et choisir la commande voulue.



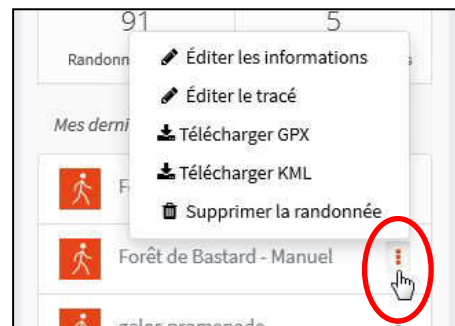
Si vous souhaitez appliquer la commande à la totalité des randos, cochez la case qui se trouve dans la ligne de titre.



10. ÉDITER UNE TRACE OU UN TRACÉ

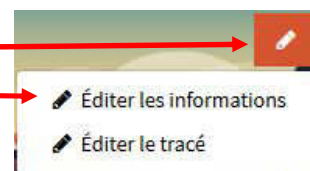
Dans ce contexte, « éditer » signifie modifier à sa convenance pour utiliser selon ses besoins. Pour éditer une trace ou un tracé, il faut commencer par l'afficher, comme expliqué dans le § 9.1 Consulter une rando, et cliquer sur  de façon à travailler dans le mode *Éditeur*. Ce mode vous offre le choix de modifier les informations concernant la randonnée, ou l'aspect de la randonnée elle-même.

Vous pouvez aussi passer par le raccourci *trois points* présent au niveau du tableau de bord :




10.1. MODIFIER LES INFORMATIONS DE LA RANDONNÉE

Cliquez sur le crayon
puis sur *Éditer les informations*.



Vous pouvez alors modifier le nom de la randonnée, sa visibilité (*vous seulement* ou *tout le monde*), ajouter une description, changer l'activité concernée ou ajouter des photos.

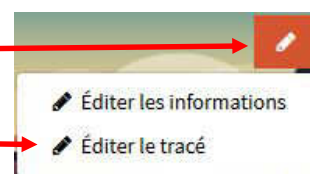
À la fin des modifications, cliquez sur le bouton

 Enregistrer et fermer

10.2. CHANGER L'ASPECT D'UN TRACÉ À L'ÉCRAN

Il est possible de modifier l'aspect à l'écran du tracé, sa couleur, son épaisseur...

Cliquez sur le crayon
puis sur *Éditer le tracé*.

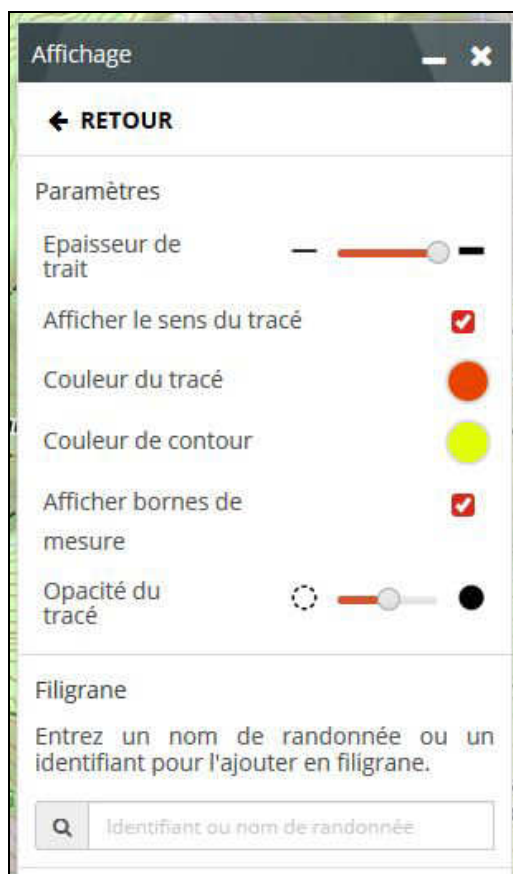


La page qui s'ouvre propose la carte de la randonnée et, dans le volet de gauche, une série de gros boutons sur fond rouge brique.

Cliquez sur le bouton *Affichage*.



Le volet de gauche propose alors une série de réglages.



Épaisseur de trait : 4 épaisseurs sont possibles. La numéro 2, proposée par défaut, convient tout à fait. Bon à savoir : l'épaisseur est exprimée en pixels, donc elle sera toujours la même à l'écran, quel que soit le facteur de zoom.

Afficher le sens du tracé : affiche des flèches de sens sur le tracé. Option intéressante, à conserver.

Couleur du tracé : proposée par défaut en rouge, mais le bleu foncé est parfois préférable, il permet de mieux distinguer le tracé des routes, en rouge sur certaines cartes.


Pour modifier cette couleur, cliquez sur la pastille colorée pour afficher une palette.



Cette palette propose le choix de la couleur selon trois systèmes :

- Système additif : RGB : R (*red* = rouge), G (*green* = vert) et B (*blue* = bleu). La couleur rouge d'origine est codée R = 231, G = 68, B = 23.
- Système HSB (*Hue Saturation Brightness*, en français, Teinte Saturation Valeur). Dans ce système le rouge d'origine est codé H = 12.98, S = 90, B = 90.6.
- Valeur hexadécimale. Le rouge d'origine est codé e74417.

Choisir une couleur dans la palette ou sur l'échelle de couleurs ou en saisissant la valeur des champs R (*red* = rouge), G (*green* = vert) et B (*blue* = bleu).

Après avoir codé la couleur dans un système, cliquer sur le globe coloré  pour forcer le calcul dans les autres systèmes et enregistrer la nouvelle couleur.

La codification du bleu foncé en RGB est : R = 0, G = 0, B = 255.

Attention : la couleur demandée n'apparaît que sur les cartes **en pleine page** dans le mode Éditeur.

Conseil : évitez le rouge (confusion avec les routes sur certaines cartes), le jaune (trop clair), le vert (invisible sur la végétation)...

Couleur du contour : la ligne du tracé est accompagnée de bordures qui permettent d'accentuer le contraste, donc la visibilité. Par défaut, ces bordures sont jaunes (R = 226, G = 255, B = 6) mais le blanc convient souvent (R = 255, V = 255, B = 255). À essayer. Quelle que soit la couleur demandée, elle sera estompée à l'écran.

Afficher bornes de mesure : affiche sur le parcours des étiquettes avec la distance en km depuis le départ. À vous de voir si vous en avez l'utilité.



Opacité du tracé : 5 degrés possibles. Nous conseillons le degré n° 3 pour conserver la visibilité de la voie empruntée sous la trace.



Tracé plutôt transparent (degré 2)



Tracé plutôt opaque (degré 4)


Lorsque les opérations de modification d'aspect du tracé sont terminées, cliquez sur *Retour* en haut du volet des réglages.

10.3. MODIFIER LE PARCOURS D'UN TRACÉ

Modifier le parcours d'un tracé peut s'avérer utile, par rapport à un premier jet, pour allonger la rando, la raccourcir, lui faire éviter des obstacles, rallier des lieux intéressants, etc.

Pour modifier un tracé qu'on vient de dessiner ou une trace qu'on vient d'importer, il va falloir agir sur les points constitutifs de cette trace et donc les rendre visibles.

Visualiser les points de trace

Choisissez une randonnée dans votre liste et passez-la en mode Éditeur, en cliquant sur .

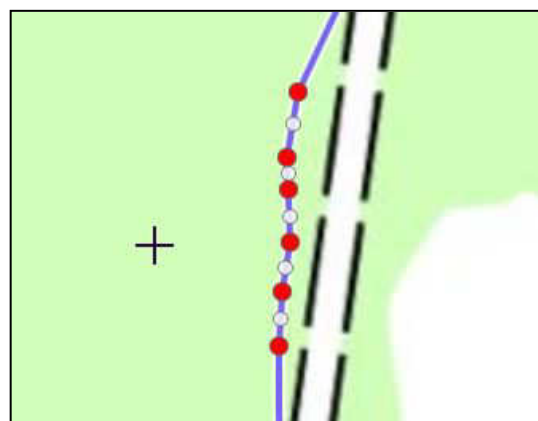
Dans le menu de gauche, cliquez sur *Modifier*.



Les points de la rando apparaissent lorsque vous approchez le curseur de la souris. Il peut être nécessaire de zoomer assez fortement, en fonction de la densité des points.

Les points **rouges** représentent les points de traces (les points relevés par le GPS). SityTrail les appellent des « ancrs ».

Les points **blancs** sont des points intermédiaires entre deux ancrs.



Déplacer un point rouge (une ancre)

Clic gauche sur le point rouge + glisser et lâcher.

En cas de fausse manœuvre, cliquer sur le bouton *Annuler*.



Supprimer un point rouge (une ancre)

Clic gauche sur le point rouge. On ne peut pas supprimer un point intermédiaire (blanc).

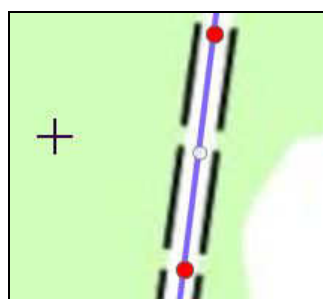
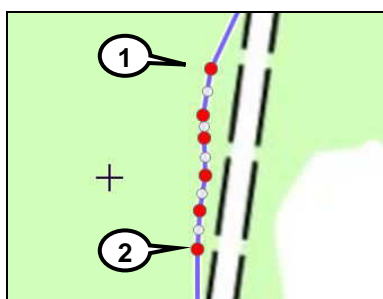
Ajouter un point

Il s'agit d'insérer un point entre deux points rouges existants. Cliquer sur un point blanc, intermédiaire, et le déplacer un peu. Il se transforme en ancre (point rouge).

Exercice

Comment remettre la trace dans le chemin ?

Il faut glisser les ancrs 1 et 2 sur le chemin et supprimer toutes les ancrs (points rouges) intermédiaires.

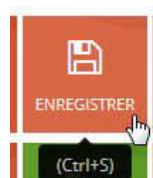


Masquer les points

Il suffit de sortir le pointeur de la souris de la carte, ou de cliquer sur le bouton *Enregistrer*.

Sauvegarde des modifications

Il est impératif de sauvegarder les modifications avant de quitter la page, en cliquant sur le bouton *Enregistrer*.



10.4. INVERSER UN TRACÉ

Pourquoi inverser un tracé ? Si c'est une boucle, peut-être, après l'avoir parcourue, estimez-vous que la perspective est meilleure dans l'autre sens. Ou que la pente au départ est plus douce dans un sens que dans l'autre.


Pour inverser un tracé, ouvrez-le en mode éditeur.

Cliquez sur le bouton *Opérations* et choisissez la fonction *Inverser le tracé*.

Ensuite, réenregistrez ce tracé.

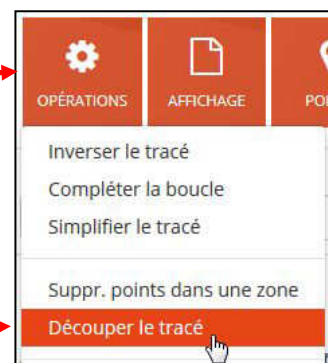


10.5. SCINDER UN TRACÉ

Deux méthodes sont possibles pour scinder un tracé en deux ou plusieurs segments. Commencez par l'ouvrir en mode Éditeur : cliquez sur .

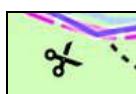
1^{ère} méthode

Cliquez sur le bouton *Opérations*.



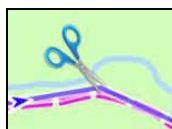
Choisissez *Découper le tracé*.

Un panneau d'information s'affiche :



Le pointeur de la souris se transforme en ciseaux noirs :

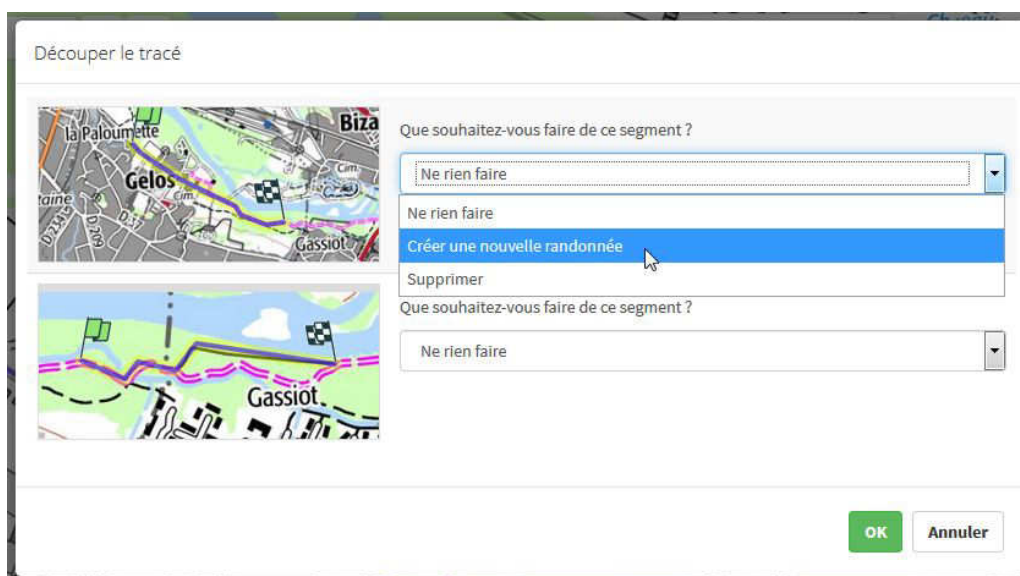
Cliquez sur le tracé à l'endroit où vous voulez créer la césure.



Celle-ci est symbolisée par une autre paire de ciseaux bleus :

Vous pouvez créer autant de césures que vous voulez.

À la fin, cliquez sur *Finir la découpe*. Un menu apparaît.

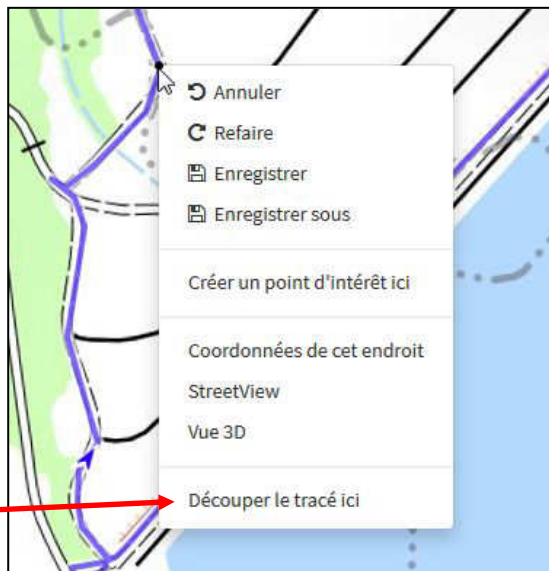


Pour chacun des segments découpés, il est possible de :

- ne rien faire ;
- créer une nouvelle randonnée (il faudra alors renseigner les informations de la rando et enregistrer le résultat) ;
- supprimer le segment.

2^e méthode

Votre rando étant affichée en mode Éditeur, cliquez-**droit** à l'endroit où voulez créer une césure.



Choisissez ensuite *Découper le tracé ici*.

Le reste de la procédure est identique à celle de la première méthode.

10.6. RACCOURCIR UN TRACÉ

Scindez le tracé comme expliqué dans le paragraphe précédent et supprimez le segment en trop.

10.7. DUPLIQUER UN TRACÉ

L'intérêt de cette opération est de créer une copie d'un tracé pour travailler dessus sans toucher à l'original.

Affichez votre tracé en mode Éditeur et cliquez sur le bouton *Opérations*.



Choisissez *Enregistrer sous*.

Donnez un nom différent à ce nouveau tracé.

10.8. FUSIONNER DEUX TRACÉS

Cette fusion permet, par exemple, de mettre dans le même fichier l'aller et le retour, en ne dessinant que l'aller ou de combiner deux petites boucles pour en faire une grande. Nous illustrons les deux démarches.

Cas de l'aller-retour

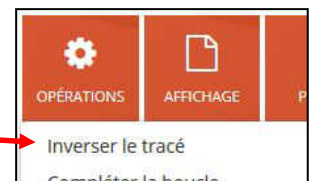
Il y a un cas particulier où les fonctions d'inversion et de fusion peuvent rendre service : lorsque la rando projetée est un aller et retour, par exemple montée jusqu'au sommet d'une montagne puis redescente par le même chemin. Marche à suivre :

- dessinez l'aller du parking en bas jusqu'au sommet et enregistrez-le sous un nom comme *Rando-aller* ;



- dupliquez cet aller : bouton *Opérations*, fonction *Enregistrer sous* (donnez un nom distinct comme *Rando-retour*) ;

- inversez le tracé dupliqué : bouton *Opérations*, fonction *Inverser le tracé* et enregistrez-le.

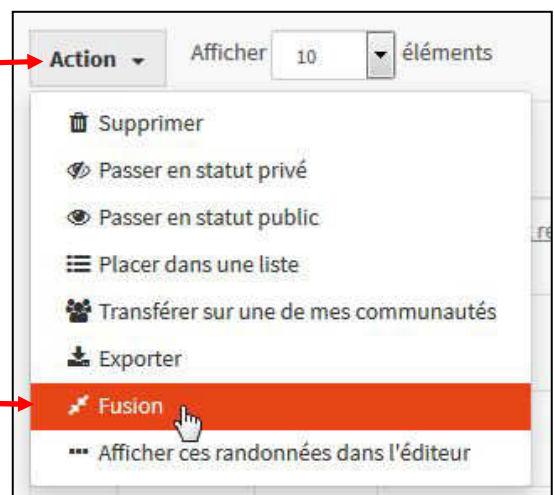


Ensuite, vous allez fusionner ce dernier tracé (retour) avec l'original (aller) de cette façon :

- dans votre tableau de bord, affichez vos randos sous forme de tableau (bouton *Voir le tableau*) et cochez la case de l'aller et celle du retour ;

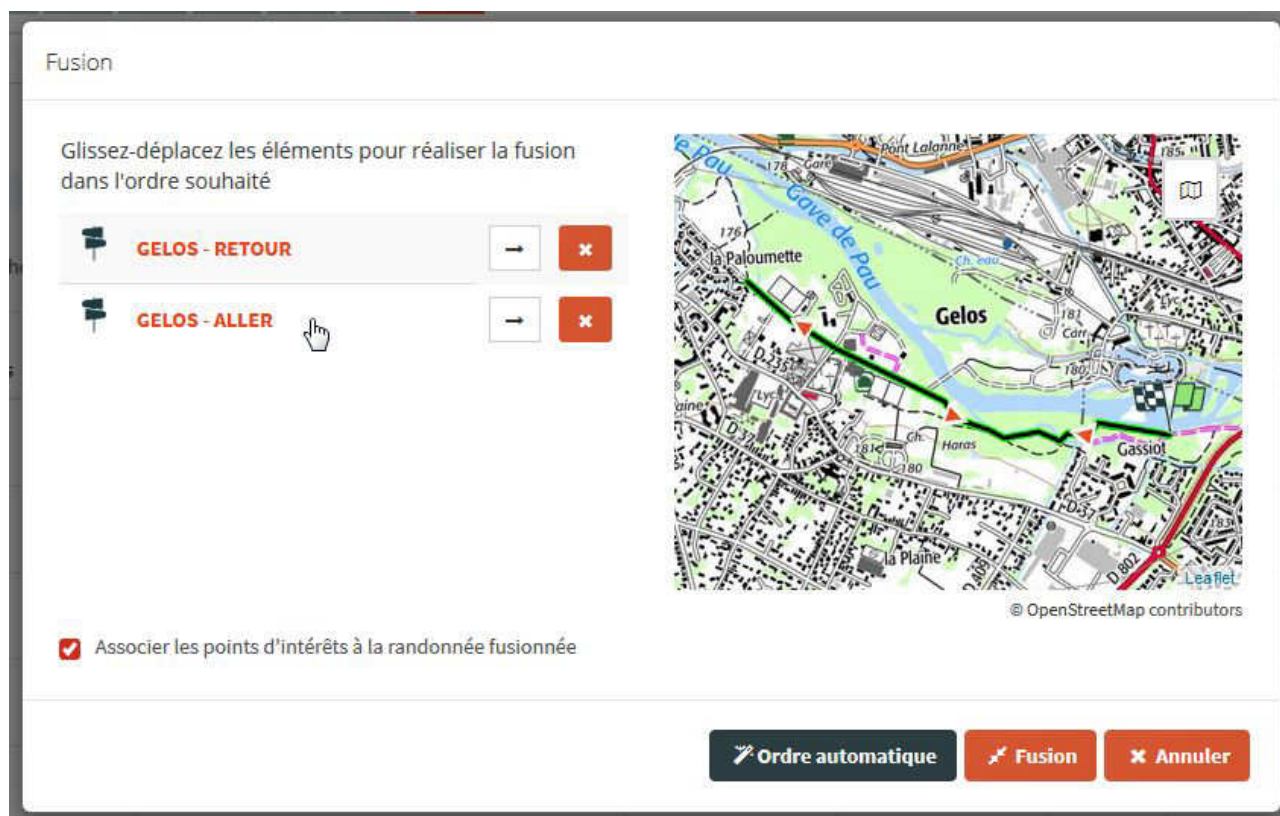
<input checked="" type="checkbox"/>			2391290	Gelos - Retour
<input checked="" type="checkbox"/>			2391288	Gelos - Aller

- déroulez le menu Action dans le haut du tableau ;



- et choisissez Fusion ;

Une nouvelle fenêtre s'ouvre



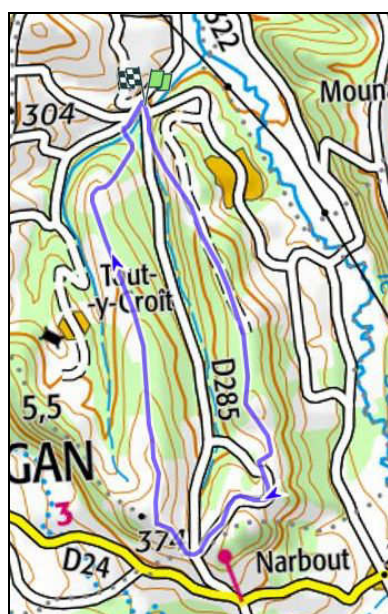
Les segments sont listés. Vous pouvez les cliquer-glisser pour modifier l'ordre de la fusion. Les flèches affichées à chaque segment servent à inverser le sens. Quand c'est OK, cliquez sur *Fusion* et enregistrez sous un nouveau nom.

Exercice : combiner deux boucles pour en faire une grande

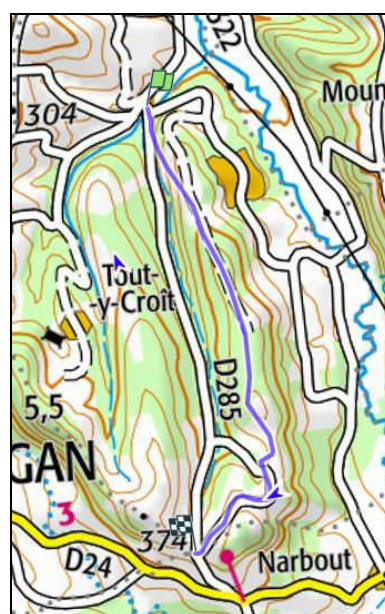
Vous disposez de deux boucles que nous souhaitons combiner pour en faire une plus grande. Pour réussir cette combinaison, vous devez préparer ces deux boucles en les modifiant.

Important : pensez à enregistrer le travail à chaque étape.

La première boucle, Paillassa, doit être interrompue au niveau de la D 285.

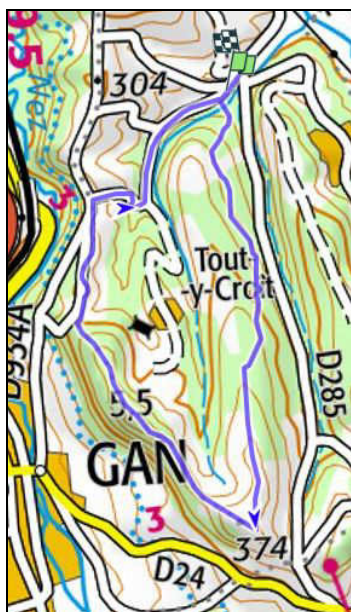


Paillassa originale

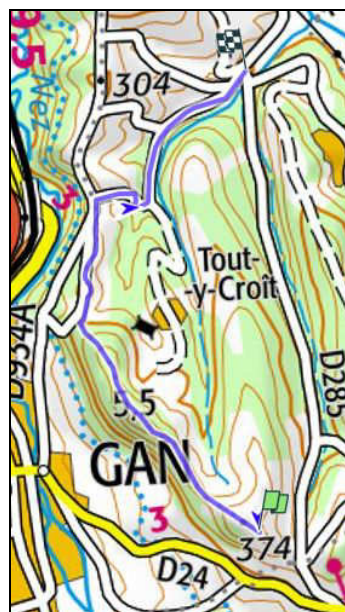


Paillassa modifiée

La seconde boucle, Aliou, doit commencer en son point le plus méridional.



Aliou originale




Aliou modifiée

Vous pouvez ensuite demander de fusionner Paillassa modifiée et Aliou modifiée.

Dans le tableau de vos randonnées, cochez les cases de Paillassa et d'Aliou, et demandez la fusion.



Fusion

Glissez-déplacez les éléments pour réaliser la fusion dans l'ordre souhaité

 PAILLASSA	←	×
 ALIOU	←	×



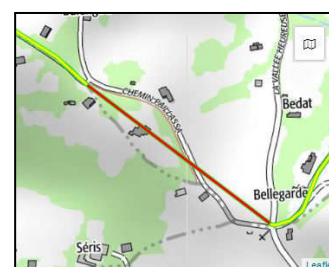
Associer les points d'intérêts à la randonnée fusionnée

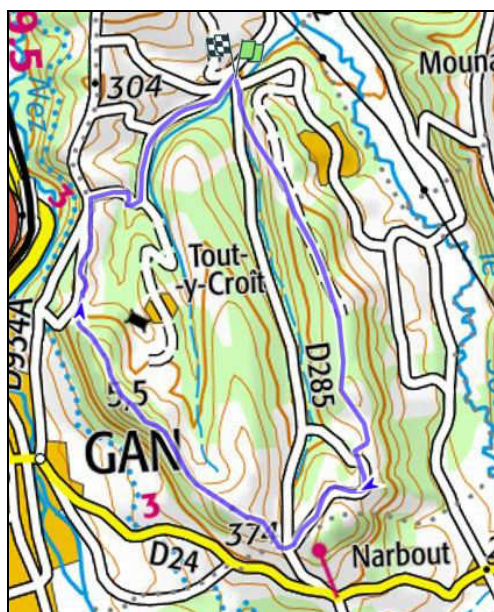
Le morceau qui manquait, au sud, a été créé par l'appli, en rouge.

Zoom sur ce morceau : il vous faudra le retoucher un peu, une fois la fusion enregistrée...

Cliquez sur le bouton *Fusion* et enregistrez le résultat en lui donnant un nom : *Grande boucle*.



Et voilà votre Grande boucle.



10.9. NETTOYER UNE TRACE

Pourquoi nettoyer une trace ?

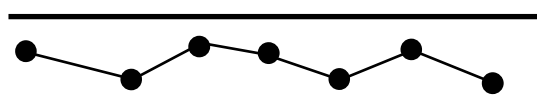
Que signifie « nettoyer une trace » et pourquoi faut-il le faire ?

Les traces relevées par les récepteurs GPS ou les smartphones, même les plus performants, ne sont pas impeccables, loin de là.

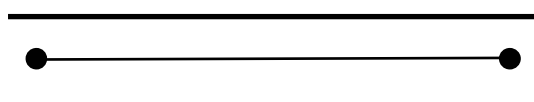
La plupart du temps, elles comportent trop de points de trace (*track points*), soit parce que le GPS a été mal paramétré, soit parce que ce paramètre n'est pas accessible (cas de SityTrail). On se retrouve alors avec une trace dont les points se succèdent à une cadence infernale, tous les 5 mètres ou toutes les 5 secondes !

Cette fréquence de relevé, qui peut éventuellement convenir à une balade à vélo est inadaptée à la vitesse de la randonnée pédestre. Elle entraîne, de surcroît, une surestimation de la distance parcourue, car l'erreur de calcul, propre à l'imprécision de chaque point (par exemple précision du GPS de 3 mètres), est multipliée par le nombre de points.

Nous illustrons cette idée avec un exemple schématique :



Relevé GPS : distance = 110 m



Réalité : distance = 100 m

De plus, il est fréquent que la trace soit « polluée » par de brefs arrêts ou des piétinements.

Par ailleurs, la précision du GPS intégré au smartphone peut être prise en défaut lorsqu'on marche sur un sentier encaissé, bordé de falaises ou à flanc de montagne. Le GPS a tendance à capter l'écho du signal émis par les satellites. La trace enregistrée s'écarte alors du chemin qu'on suit et qui est imprimé sur la carte IGN. En général, la trace est repoussée vers le vide.

Exemple : la trace (en bleu) de notre cheminement sur le GR® 10, alors que nous remontions le ravin d'Arpidia, a été, par endroit, repoussée vers le sud par les falaises de Zinglako Lezea.



Enfin, dernier problème et non le moindre : les altitudes enregistrées dans le GPX de la trace. Dans certains cas elles n'existent pas, dans d'autres, elles sont fantaisistes ou, en tous cas, imprécises car le smartphone est démuné d'altimètre barométrique. Dans ce cas, les altitudes enregistrées dans le fichier GPX sont extraites du modèle numérique de terrain (MNT) intégré à la carte.

À titre d'exemple, voici le profil d'une rando, non corrigée, enregistrée avec l'appli SityTrail sur un smartphone Samsung Galaxy S4 et visionnée dans le logiciel CartoExploreur 3D®.




En rouge : l'altitude enregistrée, en vert : la représentation de l'altitude « réelle », en fait celle du modèle numérique de terrain (MNT) incorporé à la carte IGN de CartoExploreur 3D®.

Pour toutes ces raisons, il est nécessaire de nettoyer une trace si l'on veut en tirer des statistiques correctes ou si l'on envisage de communiquer cette trace à d'autres randonneurs.

Nous expliquons successivement comment réduire le nombre de points de façon globale et automatique, et comment supprimer les points dans une zone circonscrite. En revanche, SityTrail ne permet pas de caler les altitudes sur le MNT (modèle numérique de terrain).

Réduire le nombre de points d'une trace de façon automatique

Cette procédure s'applique essentiellement aux **traces** relevées avec un GPS ou un smartphone. En effet, lors de la création d'un **tracé**, nous supposons que vous avez positionné juste le nombre de points nécessaires.

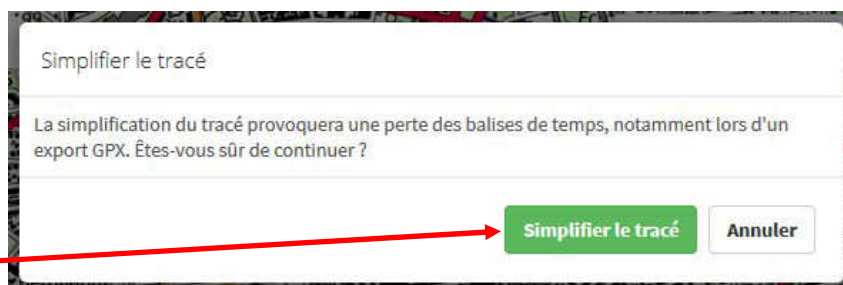
Affichez la trace concernée en mode *Éditeur* : clic sur .

Dans le volet de gauche, cliquer sur le bouton *Opérations*



et choisissez *Simplifier le tracé*.

Un avertissement explique que l'opération va provoquer une perte des données d'horodatage de la trace, ce qui est normal.

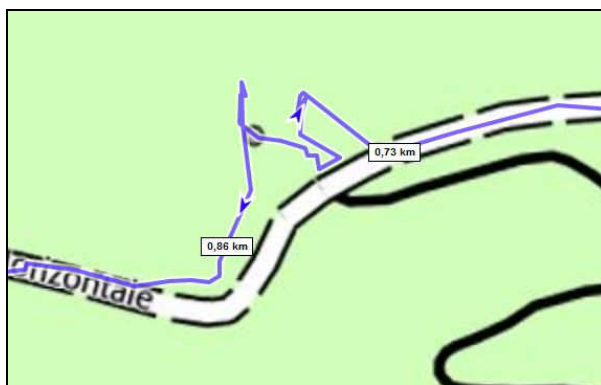


Cliquer sur *Simplifier le tracé*.

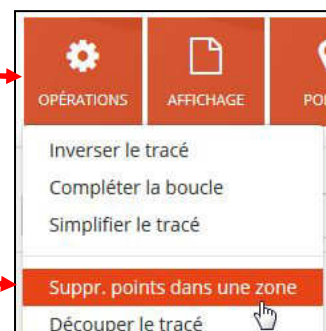
Dans la nouvelle mouture de la trace, le nombre de points est réduit d'environ un tiers.

Supprimer des points dans une zone précise

Autre cas de figure, vous souhaitez supprimer tous les points inutiles résultant d'un piétinement ou d'une pause, dans une zone précise, comme ici, par exemple :



Dans le volet de gauche, cliquez sur le bouton *Opérations*

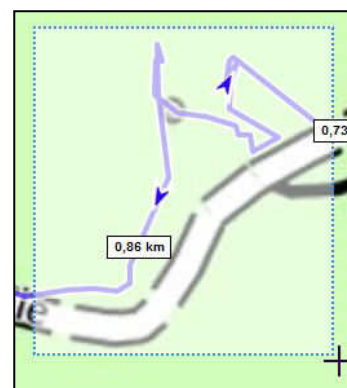


et choisissez *Suppr. points dans une zone*.

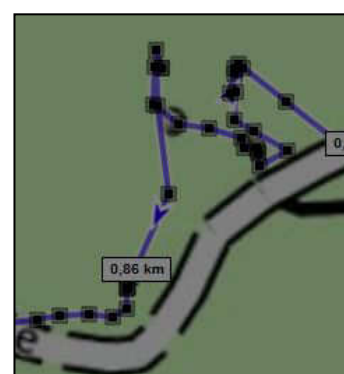
(Si l'option *Suppr. points dans une zone* est désactivée (estompée), commencez par cliquer sur la vignette *Enregistrer*.)

À l'aide la souris, tracez un rectangle qui encadre la zone à traiter.

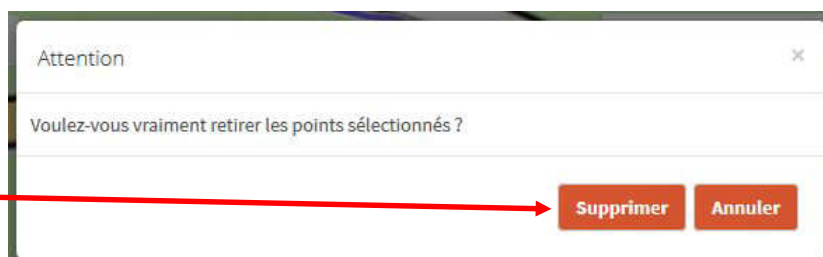
Tous les points de cette zone vont être supprimés.



Les points qui vont être supprimés apparaissent sous forme de carrés noirs.



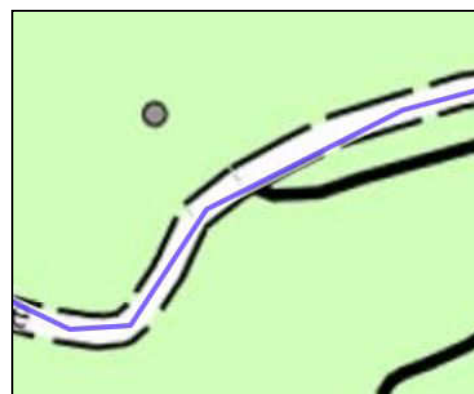
Confirmez en cliquant sur le bouton *Supprimer*.



Le résultat n'est pas parfait...



...mais quelques corrections mineures (ajout de quelques points, cf. page 38) vont l'améliorer :



10.10. RETROUVER UNE TRACE

Retrouver une trace peut s'avérer parfois un vrai casse-tête, quand on en a accumulé des dizaines. SityTrail permet de les retrouver par le nom qu'on lui a donné, par la date de création ou de modification ou par la localisation sur la carte.

Par le tableau

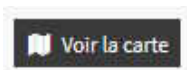
Le tableau de vos randonnées, accessible via le *Tableau de bord*, permet de classer les randos par nom (*titre*) ou par date. Il suffit de cliquer sur la tête de colonne concernée.

	Catégories	ID	Titre	Date de création	Dernière modification	Km	Statut	Localisation
		2151195	01 - Pic de Crabe	27/07/2019 11:32	10/05/2020 19:26	13 km		MIDI-PYRENEES / CAMPAN
		2102479	02 05 2019	02/06/2019 16:21	11/02/2020 17:16	4,4 km		AQUITAINE / BILLERE
		2151197	02 - Tour du lac et pelouse St-Jean	27/07/2019 11:33	10/05/2020 19:29	6,6 km		MIDI-PYRENEES / CAMPAN
		2151198	03 - La Seoube-Tuco-Sarroua	27/07/2019 11:34	10/05/2020 19:30	9,2 km		MIDI-PYRENEES / CAMPAN
		2151199	04 - Lac de Payolle-Col d'Aspin	27/07/2019 11:35	10/05/2020 19:31	9,1 km		MIDI-PYRENEES / CAMPAN

On peut aussi filtrer la recherche par activité (cliquez sur le bouton concerné) ou par distance.

Par la carte

Vous retrouverez la localisation de vos randos en cliquant sur le bouton *Voir la carte* en haut du tableau :



Une carte de France s'affiche, avec toutes vos randonnées rassemblées sous une étiquette chiffrée par zone. Il suffit de cliquer sur une étiquette pour zoomer sur la zone considérée.

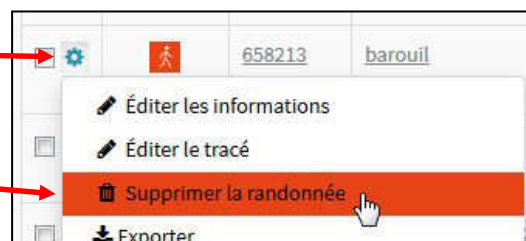


10.11. SUPPRIMER UN TRACÉ

Pour supprimer un tracé :

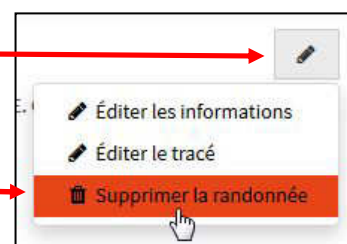
- à partir du tableau de vos randonnées, cliquez sur l'engrenage présent sur la ligne de la randonnée

et choisissez *Supprimer la randonnée.*



- à partir de la fiche (« Page publique ») d'une randonnée, cliquez sur le crayon

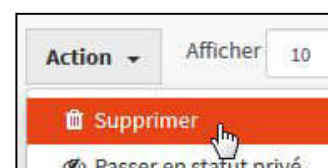
et choisissez *Supprimer la randonnée.*



- à partir du mode *Éditeur*, cliquez sur le bouton *Effacer le tracé.*



Pour supprimer plusieurs randonnées en une fois, à partir du tableau de vos randos, cochez les cases des randos concernées et cliquez sur le bouton *Action* puis choisissez *Supprimer.*



Dans tous les cas, il faudra confirmer la suppression.

11. IMPRIMER UN TRACÉ

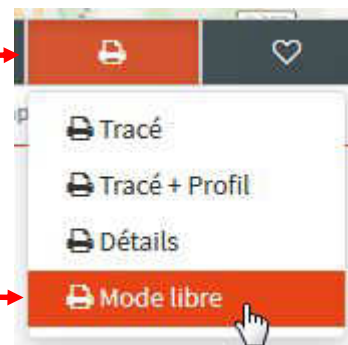
Imprimer votre itinéraire sur une feuille A4 et le glisser dans un protège-document en plastique constitue une bonne alternative à l'emploi d'une carte IGN qu'il faut plier et déplier, surtout quand il pleut, LOL !

Par ailleurs, il est intéressant, pour un animateur, de publier au format PDF et d'envoyer aux adhérents de son club la carte et le profil de la rando qu'il leur propose pour la prochaine sortie.

Ce document, généré par SityTrail au format PDF, donc imprimable, peut regrouper une carte générale du parcours, un profil altimétrique et diverses statistiques sur la longueur, la dénivelée, etc.

SityTrail donne le choix entre plusieurs présentations.

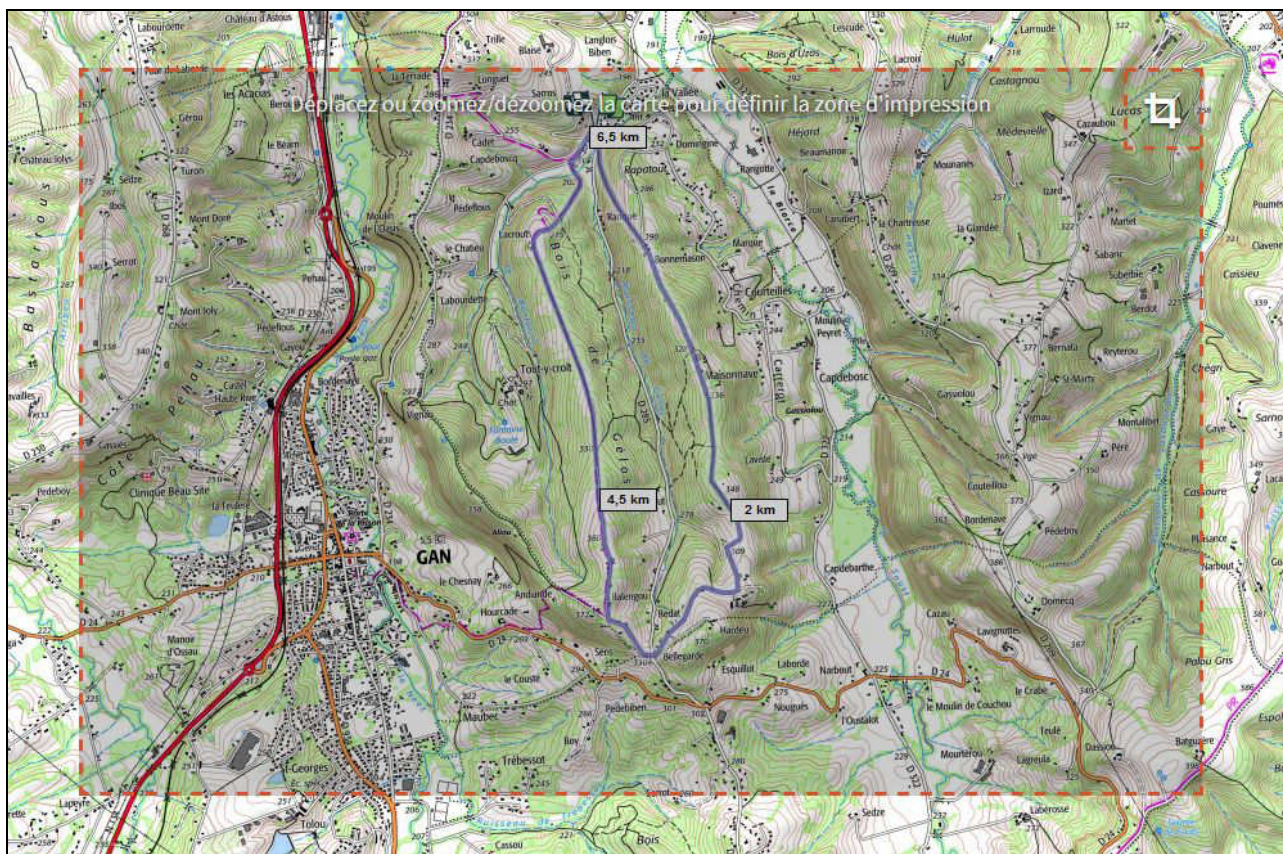
Ouvrez la fiche de la rando, cliquez sur le bouton *Imprimer*,



et choisissez *Mode libre*.

Ou bien, dans le mode *Éditeur*, cliquez sur le bouton *Opérations* et choisissez *Imprimer*.

La partie de la carte qui va être imprimée apparaît assombrie à l'écran.



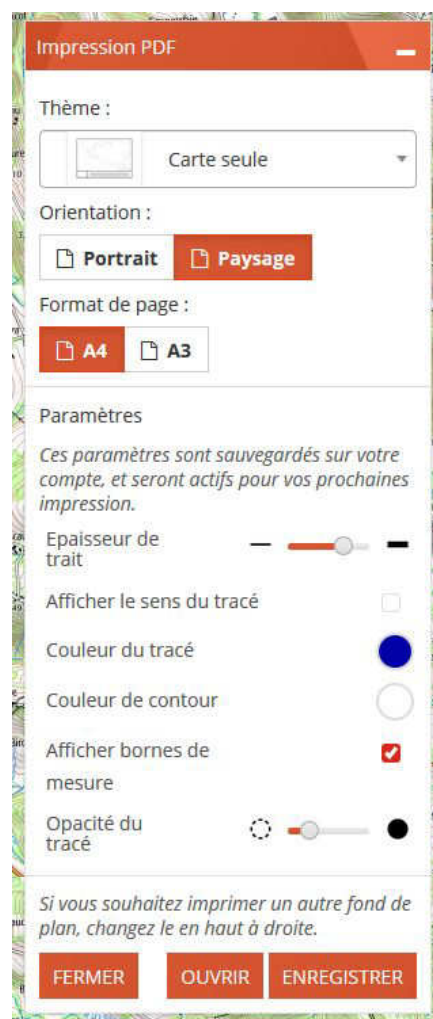
Il est possible de cliquer-glisser la carte dans ce cadre pour la recentrer ou de zoomer/dézoomer (molette de la souris) pour parfaire la zone d'impression.



Le bouton  en haut à droite du cadre permet de recentrer la carte sur la rando.

Quand le tracé est bien positionné dans le cadre d'impression, les choix sont à préciser dans le menu du volet gauche.

Après avoir précisé l'épaisseur, la couleur et l'opacité du tracé, la présence ou non du sens du tracé et des bornes de mesures (étiquettes de distance), vous devrez choisir le *thème* de la carte et, le cas échéant, le choix du format *portrait* ou *paysage*.



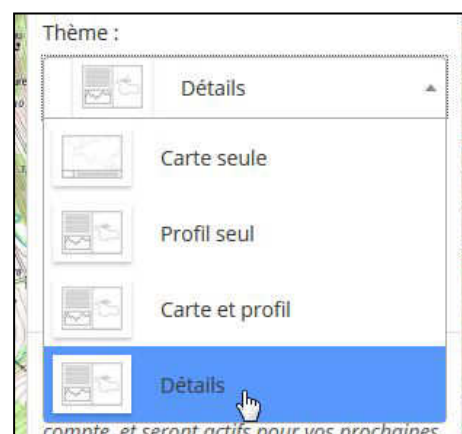
Le thème *Carte seule* autorise le format *portrait* ou *paysage*.

Le thème *Profil seul* sort en format *portrait*.

Le thème *Carte et profil* sort en mode *portrait*.

Le thème *Détails* sort en mode *paysage*.

Le plus complet est *Détails*.



Quand les choix sont faits, il ne reste plus qu'à cliquer sur le bouton *Ouvrir*.



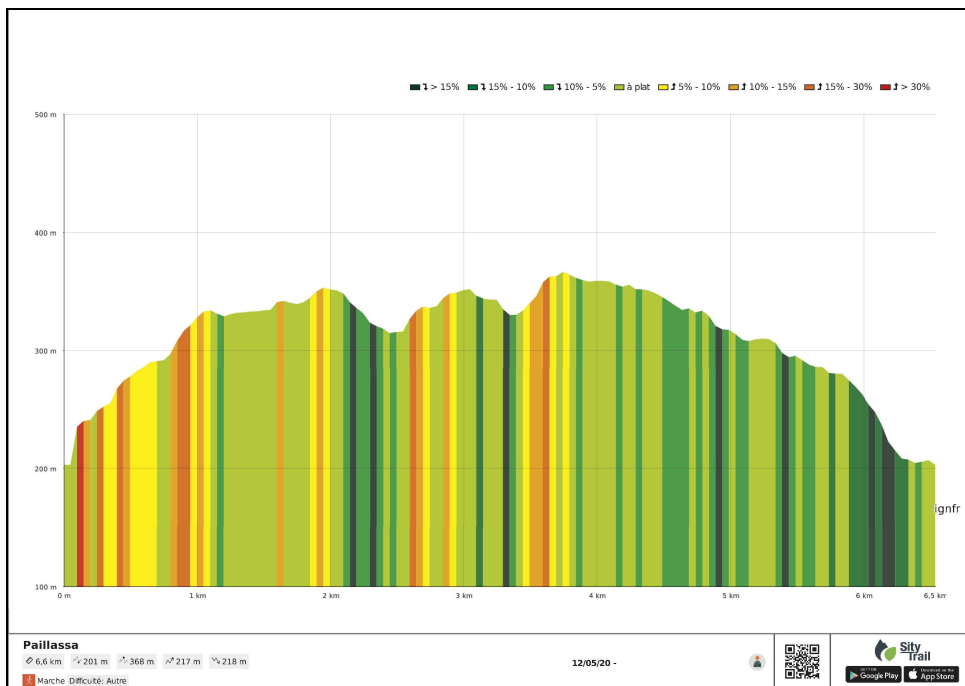
SityTrail élabore alors le document PDF correspondant à votre demande, ce qui prend quelques secondes, et vous propose de le sauvegarder sur votre disque dur. Choisissez un dossier et cliquer sur *Enregistrer*.

Double-cliquez sur le fichier PDF pour l'ouvrir. Le résultat dépend du choix du *thème*.

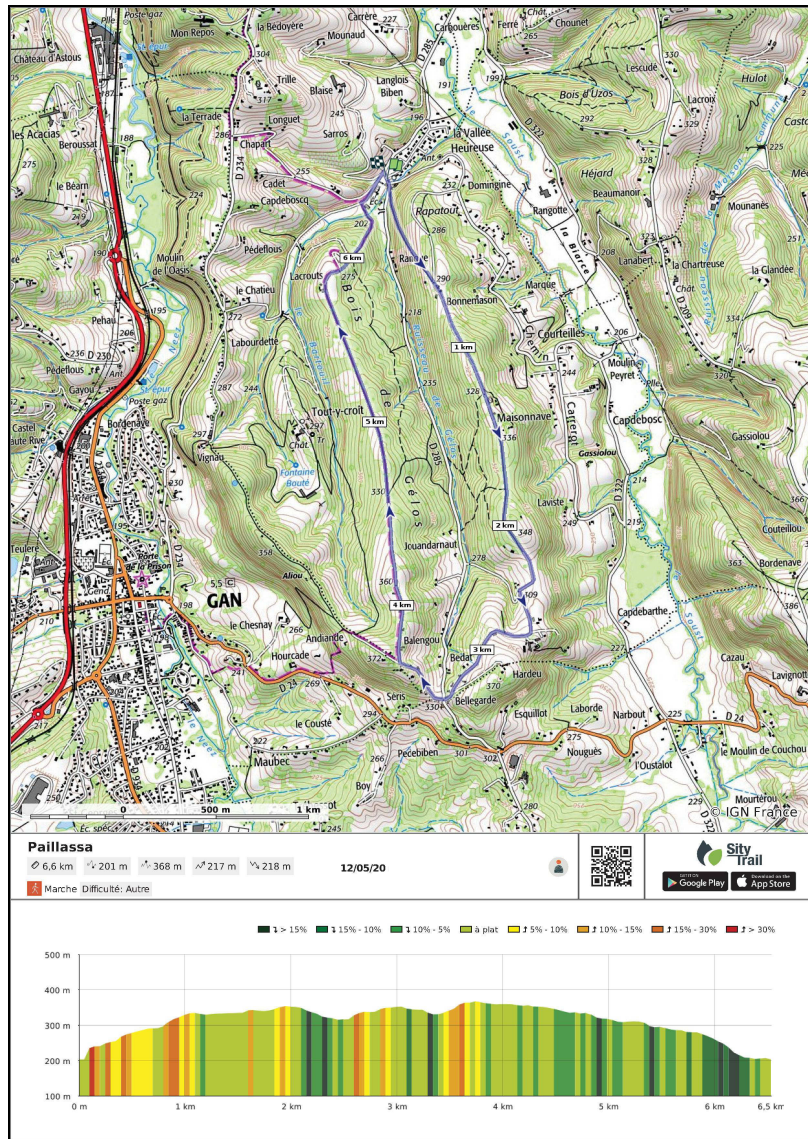
Thème Carte seule :



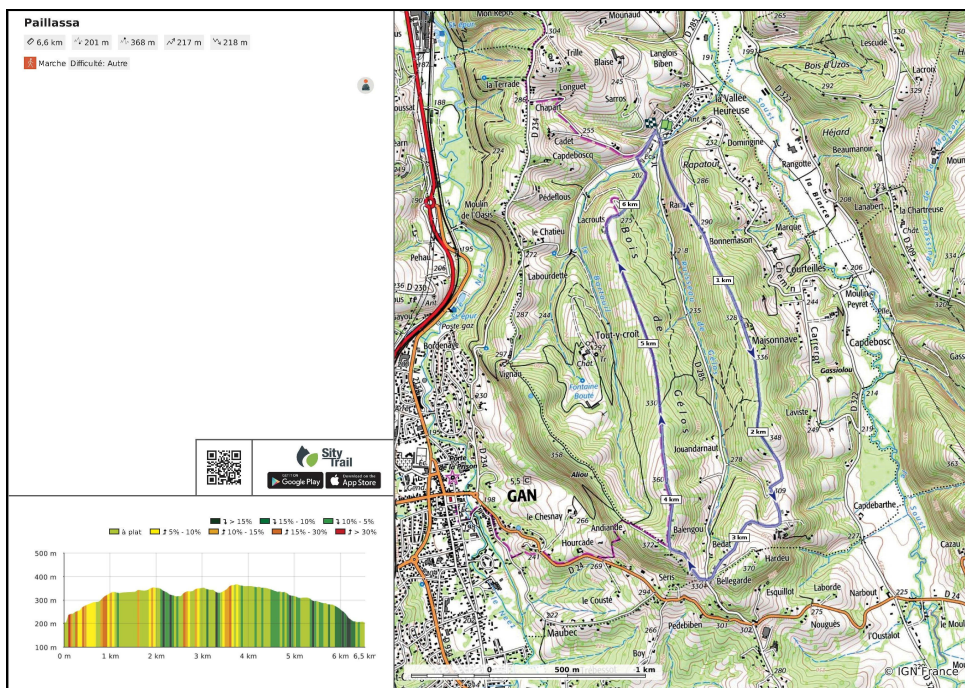
Thème Profil seul :



Thème Carte et profil :



Thème Détails :



12. UTILISER UNE TRACE EXTERNE

12.1. OÙ TROUVER DES TRACES ?

Il existe de multiples sources de traces ou de tracés de randonnées qui sont diffusées sur internet, via des sites tels que SityTrail, VisuGPX, OpenRunner, VisoRando, etc. En général, il s'agit plutôt de traces (randos réalisées) que de tracés (randos projetées). Les randonneurs qui ont réalisé cette rando ont plaisir à partager leurs découvertes et leurs émotions en publiant leur itinéraire, avec parfois quelques photos.

Il est possible aussi qu'un ami randonneur, un animateur de club de randonnée vous communique des traces par email ou via une clé USB.

Dans tous les cas, il s'agit de fichiers GPX, car ce format est devenu le standard pour les échanges de traces. Une fois que vous aurez récupéré ces traces dans votre dossier *Mes GPX* (le dossier que nous conseillons de créer pour stocker tous vos fichiers GPX), vous pourrez facilement les importer dans SityTrail et les étudier, les éditer, les corriger, les scinder, les fusionner... pour ensuite les utiliser avec votre smartphone afin de les suivre sur le terrain.

Mais, attention ! Quelle que soit la source et avant d'aller sur le terrain, la prudence nous dicte d'examiner soigneusement la trace qui est téléchargée : la trace a-t-elle été nettoyée ? Quel est le nombre de points ? Les statistiques, lorsqu'elles sont présentes, sont-elles cohérentes (distance totale, durée, dénivelée positive cumulée...).

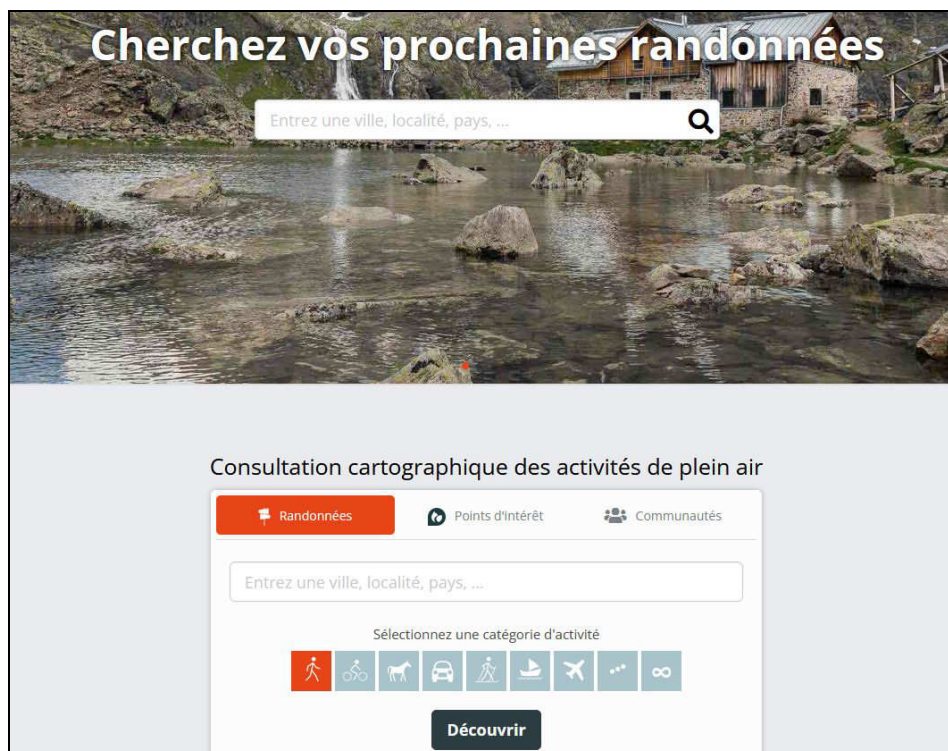
12.2. LES TRACES DÉPOSÉES PAR LA COMMUNAUTÉ SITYTRAIL

Une première source de traces se trouve sur le site de SityTrail lui-même. Il s'agit des traces déposées par les utilisateurs, du moins celles qui bénéficient du statut de « visible par tout le monde ».

Pour accéder à ces nombreux circuits, à partir de la page d'accueil, cliquez sur la vignette *Découvrir*.



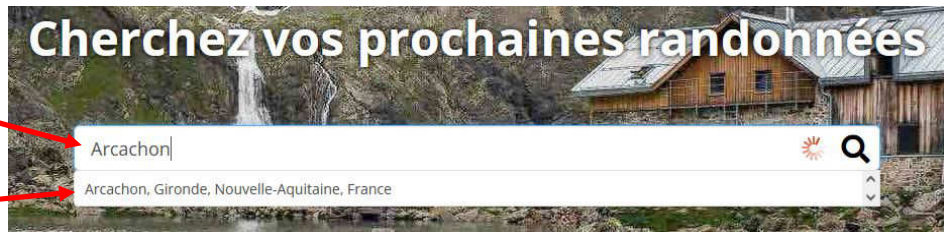
La page *Découvrir* s'ouvre.



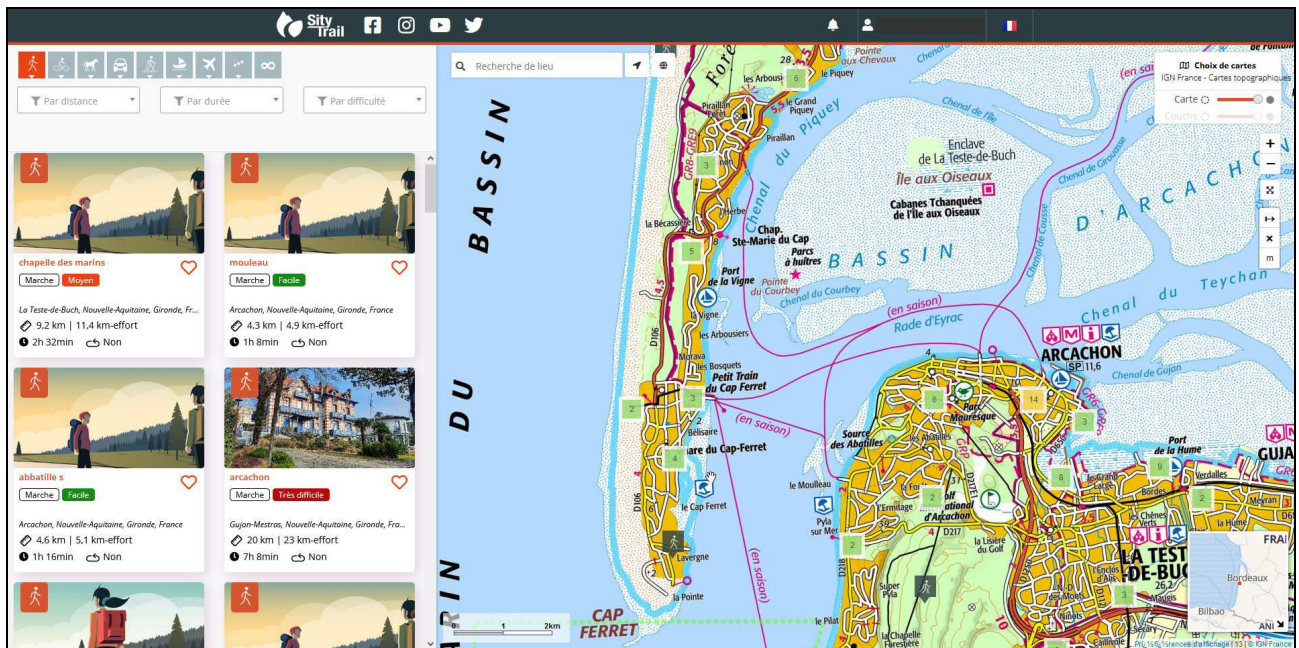
On voit qu'il est possible de rechercher un circuit soit par sa localisation, soit par le type d'activité (par défaut, *Randonnées*). Il est également possible de rechercher des *Points d'intérêt* ou des *Communautés*.

Recherche par le lieu

Saisissez un nom de ville dans la zone de recherche, et confirmez le choix.

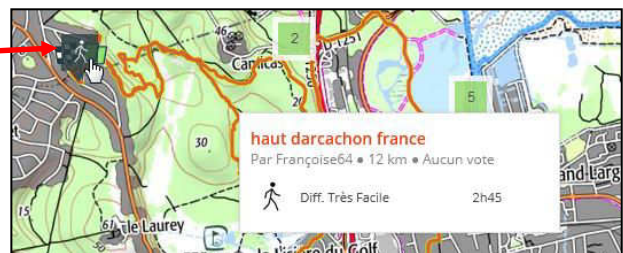


La carte de la région s'affiche. Il peut être nécessaire de zoomer pour faire apparaître les fiches des randos.

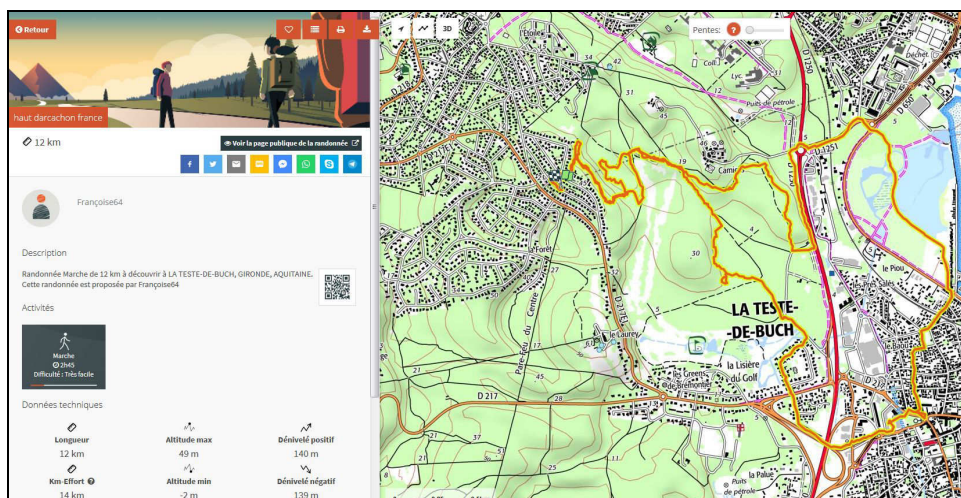




Chaque carré vert sur la carte regroupe un certain nombre de randos à proximité. Zoomez et/ou cliquez sur un carré vert pour faire apparaître les randos à proximité.

Cliquez sur le picto d'une rando...



pour accéder à sa fiche.



À partir de cette page, vous pouvez télécharger le GPX  , l'ajouter à vos listes 

ou mieux, ouvrez directement la rando dans votre appli smartphone SityTrail en flashant le QR Code. C'est génial !

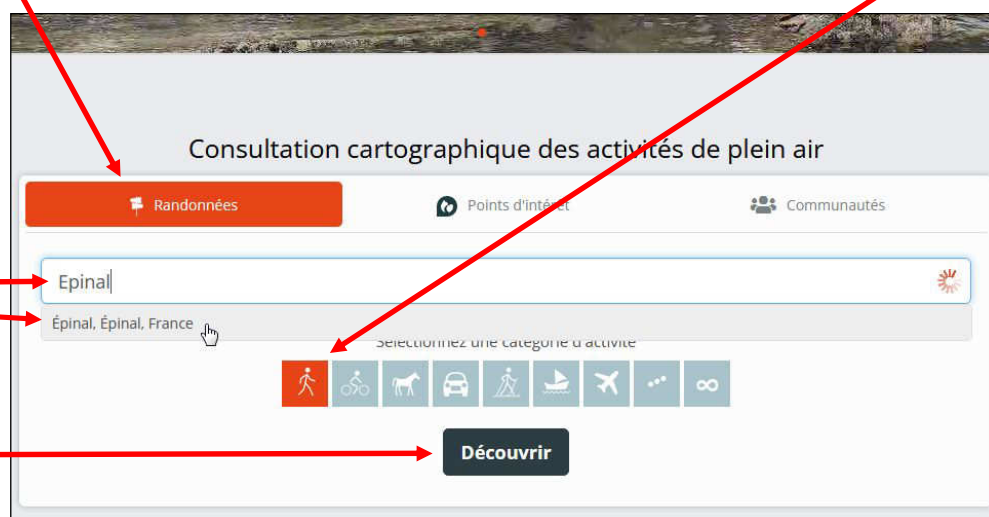


Recherche par l'activité

Rendez-vous dans le formulaire du bas de la page d'accueil du module *Découvrir*.

La catégorie *Randonnées* (au sens de circuit) doit être activée. Cliquez par ex. sur l'activité *Pédestre*.

Ensuite, entrez un nom de lieu dans la zone de saisie, et confirmez le choix,



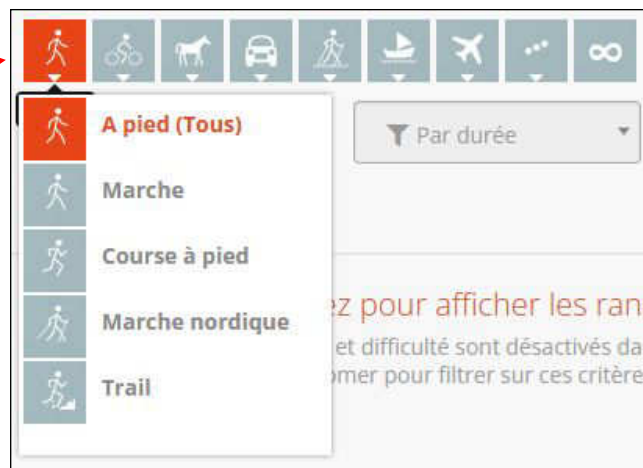
cliquez sur *Découvrir*,

puis zoomez autant que nécessaire pour cerner la région qui vous intéresse et faire apparaître sur la carte les étiquettes de groupes de randos et, dans le volet de gauche, les fiches des randonnées existantes.

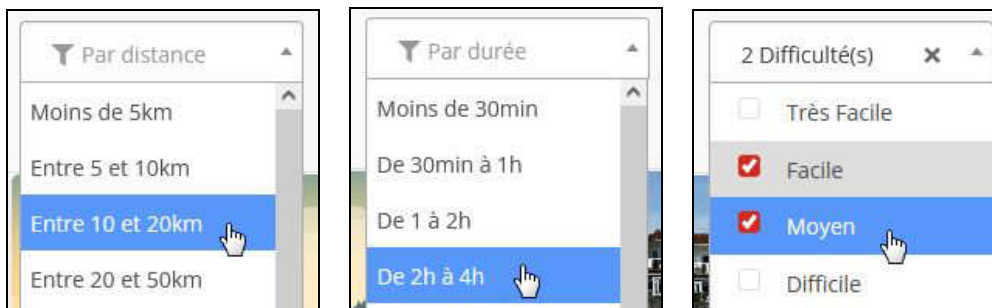
Vous pouvez affiner votre recherche.

Par exemple, dans le volet de gauche, sélectionnez le marcheur

et choisissez la catégorie qui vous intéresse.



Vous pouvez également appliquer des filtres selon la distance, la durée ou la difficulté.



Pour ce dernier filtre, plusieurs choix sont possibles. Cochez les cases voulues, la carte et les fiches du volet de gauche refléteront vos choix.

12.3. IMPORTER UN GPX DANS SITYTRAIL

L'import d'un GPX peut se faire à partir du *Tableau de bord* ou à partir de la page *Créer une randonnée*.

À partir de votre page *Tableau de bord*

Cliquez sur le bouton *Importer*, situé vers le bas de la page.

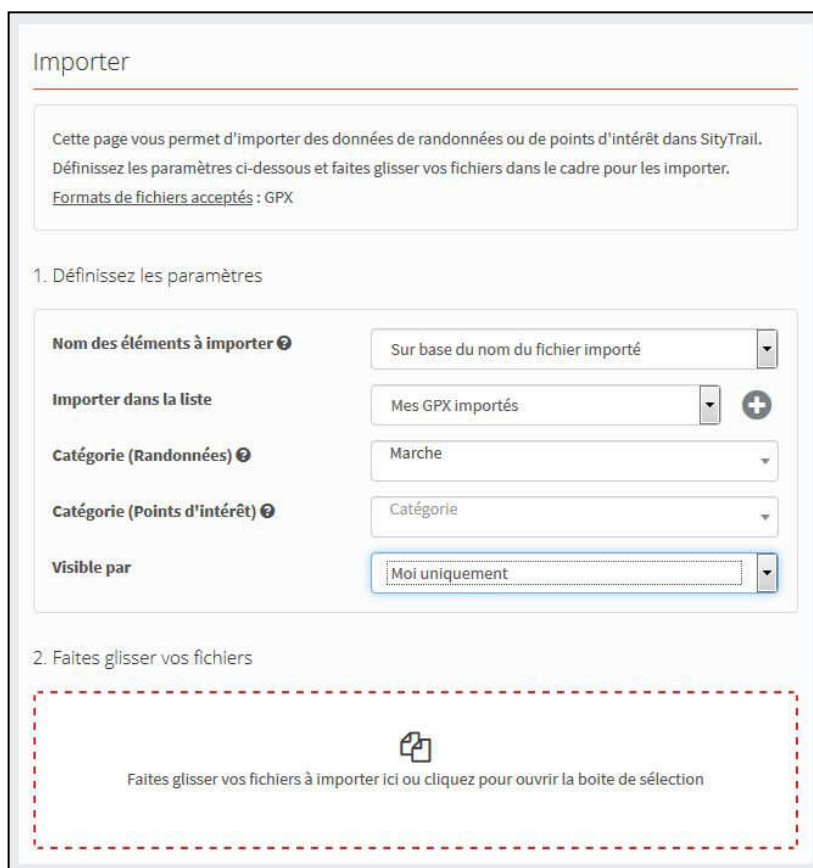


Une nouvelle fenêtre *Importer* vous invite à :

- définir le nom donné à ce tracé :
 - nom du fichier windows importé (nom externe²) ;
 - ou nom attribué dans le fichier (nom interne²) ;
- définir dans quelle liste il sera importé ;
- définir la catégorie du tracé ;
- définir la visibilité.

Cliquez ensuite dans le cadre en pointillés rouges et naviguez jusqu'à votre fichier GPX.

Vous pouvez importer plusieurs GPX.



Importer

Cette page vous permet d'importer des données de randonnées ou de points d'intérêt dans SityTrail. Définissez les paramètres ci-dessous et faites glisser vos fichiers dans le cadre pour les importer.
Formats de fichiers acceptés : GPX

1. Définissez les paramètres

Nom des éléments à importer : Sur base du nom du fichier importé

Importer dans la liste : Mes GPX importés

Catégorie (Randonnées) : Marche

Catégorie (Points d'intérêt) : Catégorie

Visible par : Moi uniquement

2. Faites glisser vos fichiers

Faites glisser vos fichiers à importer ici ou cliquez pour ouvrir la boîte de sélection

L'opération est confirmée :



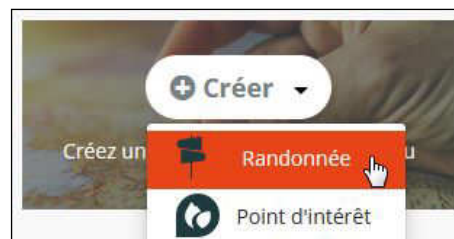
et vous retrouvez cette trace dans votre tableau de bord :



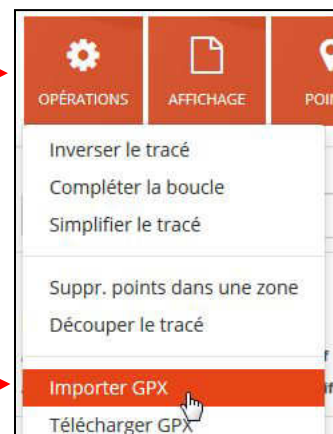
² Sur ces notions de noms interne et externe, cf. le tutoriel (03) *Etrex 30 - Gestion des fichiers GPX*.

À partir de la page *Créer une randonnée*

Sur la page d'accueil, cliquez sur la vignette *Créer*, et choisissez *Randonnée*.

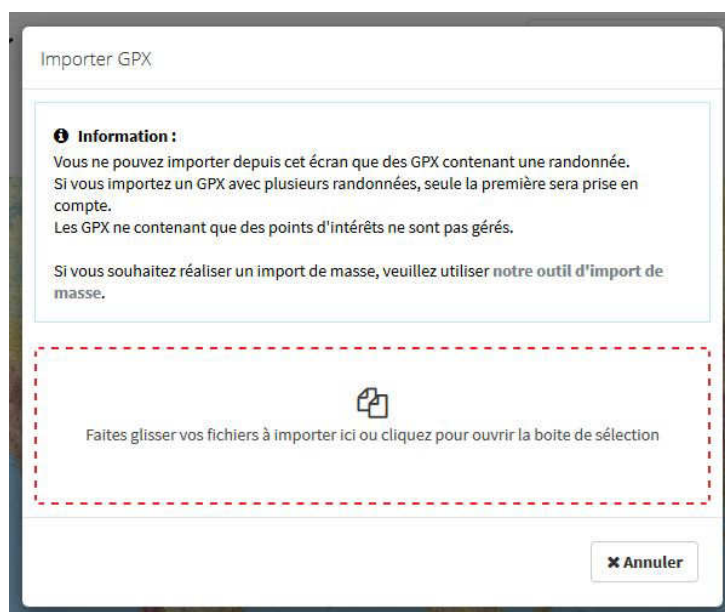


Cliquez sur le bouton *Opérations*,



et choisissez *Importer GPX*.

Une fenêtre vous invite à faire glisser votre fichier GPX dans le cadre en pointillés rouges ou à cliquer dans ce cadre pour aller le chercher sur votre disque dur, par exemple dans votre dossier *Mes GPX*.



Une fois le GPX importé, le mode Éditeur s'ouvre.

Vous pourrez alors caractériser cette rando en cliquant sur le bouton *Décrire et publier* puis sur le bouton *Enregistrer*.



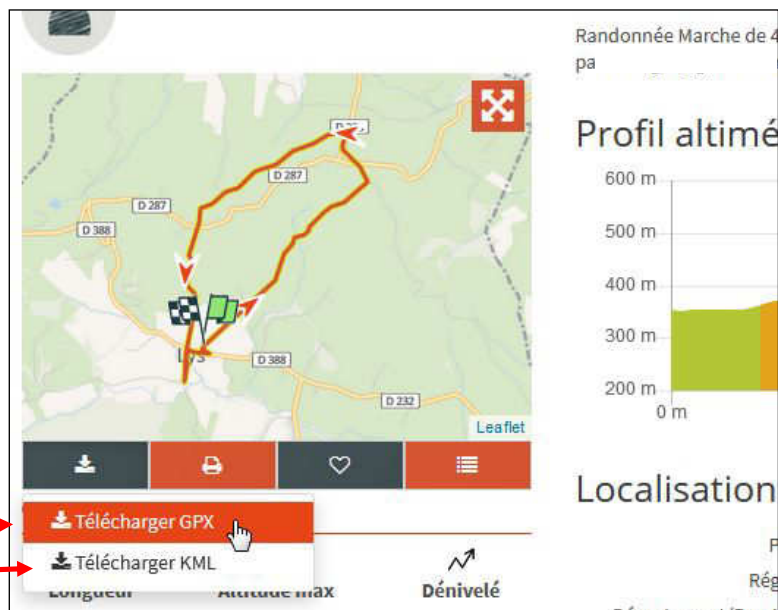
13. EXPORTER UN TRACÉ

À partir de SityTrail, vous pouvez exporter une trace ou un tracé pour le publier sur d'autres sites, pour le retravailler dans un logiciel cartographique ou pour le partager avec des amis. Nous vous recommandons, pour toutes les opérations d'import ou d'export, d'utiliser un dossier sur votre disque dur que vous nommerez, par exemple, *Mes GPX*.

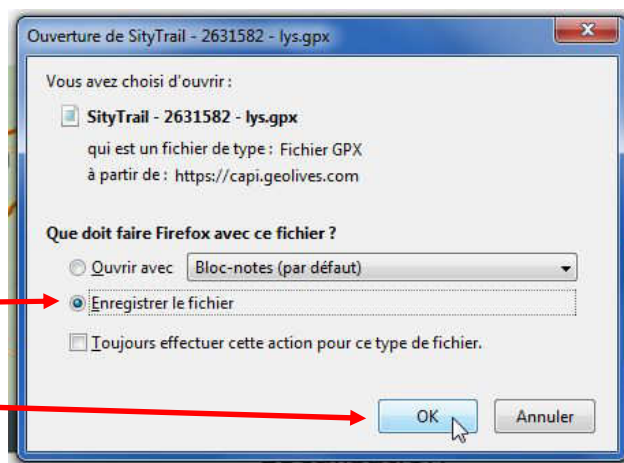
SityTrail propose de réaliser l'export soit au format GPX, pour tous les GPS ou les logiciels cartographiques comme CartoExploreur 3D® ou BaseCamp®, soit au format KML pour la visualisation dans Google Earth.

13.1. EXPORT AU FORMAT GPX

Dans votre tableau de bord (cf. chap. 9 Consulter ses tracés), sélectionnez la rando que vous voulez exporter.



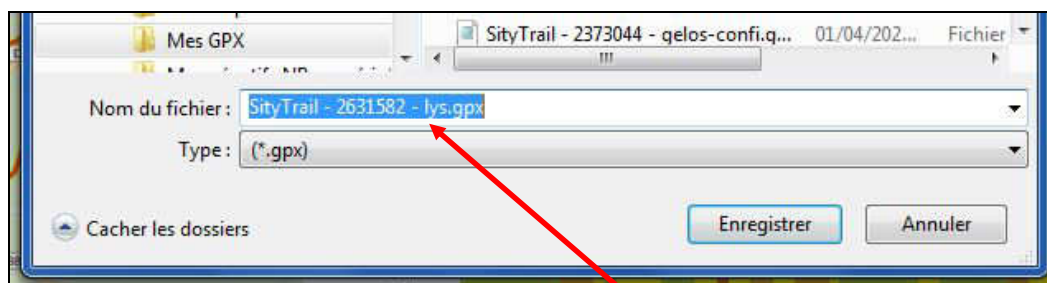
Cliquez sur le bouton *Télécharger* et choisissez *Télécharger GPX*.



Vérifiez que le choix *Enregistrer le fichier* est activé

puis cliquez sur OK.

Naviguez jusqu'à votre dossier *Mes GPX*.



À ce stade, vous avez la possibilité de changer le nom du fichier, mais ce changement n'affectera que le nom « externe », pas le nom « interne »³.

Pour finir, cliquer sur *Enregistrer*.

Une fois enregistré, vous pourrez utiliser ce GPX pour l'envoyer à des amis (en pièce jointe à un mail), pour l'importer dans un logiciel cartographique ou dans votre GPS.

³ Sur ces notions, cf. le tutoriel (03) *Etrex 30 - Gestion des fichiers GPX*.

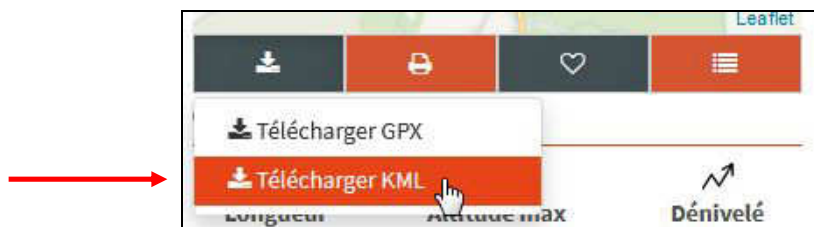
13.2. EXPORT AU FORMAT KML

Le format KML est un format utilisé de façon spécifique par Google Earth.

L'intérêt de ce format, si vous avez installé l'application Google Earth sur votre ordinateur, est qu'un double clic sur un fichier KML ouvre automatiquement Google Earth et charge le tracé.

Sinon, il faut savoir que Google Earth accepte parfaitement, aussi, les fichiers GPX : menu *Fichier, Ouvrir*, et dans la liste déroulante, choisir le format *GPX*.

Pour obtenir un fichier KML, choisissez l'option correspondante au moment de l'export.



14. MESURER DES DISTANCES

Il existe plusieurs moyens pour mesurer des distances sur la carte, soit en suivant un cheminement, soit en ligne droite, à vol d'oiseau.

14.1. DISTANCE EN SUIVANT UN CHEMINEMENT

Le plus simple est de créer un itinéraire en vous positionnant sur la portion de carte qui vous intéresse et en utilisant le mode *À pied (automatique)*. Suivez les instructions du § 8.2 Comment créer un tracé ?

À la fin du tracé, le tableau statistique fournit la longueur.

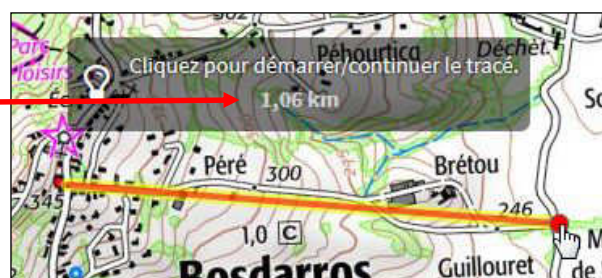
14.2. DISTANCE À VOL D'OISEAU

En créant un itinéraire

Là aussi, vous pouvez utiliser la fonction de création d'itinéraire, comme ci-dessus, mais cette fois en utilisant le mode *Manuel*.

Cliquez au point de départ, puis au point d'arrivée.

Vous pouvez alors lire la distance dans la bulle d'aide en haut de la carte.



Vous pouvez également la lire dans le volet d'information de gauche, arrondi l'hectomètre.



Appuyez sur la touche *Échap* pour sortir de ce mode et effacer cette ligne.

Bon à savoir : SityTrail refuse de sauvegarder un tracé qui ne comporte que 2 points, il en faut au moins 3 !

En partant de la carte d'une randonnée

Ouvrez une rando qui se situe, si possible, à proximité de la région où vous voulez faire la mesure. Déplacez-vous ensuite sur la zone précise qui vous intéresse et ajuster le zoom.

Vous constatez qu'un nouvel outil est apparu dans la marge droite.

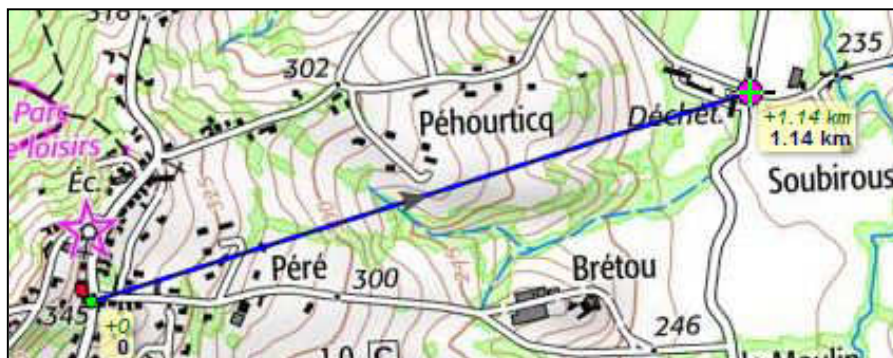


Cliquez sur la flèche pour commencer la mesure.



Clic sur le point de départ, clic sur le point d'arrivée, et touchez *Échap* pour finir.

La distance (segment et cumul) se lit dans le petit cartouche jaune.



En cas de fausse manœuvre, vous pouvez annuler le dernier tracé en cliquant sur la croix.



Le bouton *m* permet de choisir l'unité de mesure anglaise. C'est sympa d'y avoir pensé !



Il est possible, de cette manière, de mesurer grossièrement mais rapidement la distance d'un projet de circuit, un brouillon, en obtenant toutes les distances intermédiaires.



Nous n'avons pas retrouvé cet outil de mesure sur d'autres pages, telles que celles de la création de randonnées, et c'est bien dommage !

15. CRÉER ET ÉDITER DES POINTS D'INTÉRÊT (WAYPOINTS)

SityTrail appelle *points d'intérêt* ce que nous appelons des *waypoints*. Pour une étude plus complète des waypoints, nous renvoyons le lecteur à notre tutoriel (09) *Etrex 30 & CartoExploreur - Tout sur les waypoints*.

15.1. QUE SONT LES WAYPOINTS ?

Les waypoints (ou points d'intérêt selon la terminologie de SityTrail) ne doivent pas être confondus avec des points de trace. Ce sont des points remarquables caractérisés par leurs coordonnées et leur altitude et, éventuellement, par d'autres informations que l'on peut y ajouter : un nom, un commentaire, un symbole de représentation... SityTrail permet également d'y associer une photo.

Exemples de waypoints :

- un point topographique important : le parking de départ de la randonnée, un pont, un col, un sommet, un carrefour, une bifurcation... ;
- l'emplacement d'un panneau à réparer, d'une balise à repeindre, d'un obstacle à signaler... ;
- un lieu où l'on a pris une photo.

Les points d'intérêt peuvent être créés dans l'appli web chez soi ou dans l'appli mobile lors d'une sortie sur le terrain. Ils sont exportés vers votre compte dès qu'il y a du réseau et vous pourrez les consulter dans votre tableau de bord, colonne de droite.

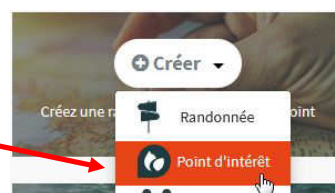
Avec SityTrail, ces points d'intérêt ont pour fonction de localiser un repère, ils n'ont pas vocation à devenir des outils de navigation, comme dans un GPS. Autrement dit, avec l'appli mobile, on ne peut pas naviguer vers un waypoint avec un azimuth et une distance, même si on peut l'afficher sur une carte.

15.2. CRÉER DES POINTS D'INTÉRÊT EN DEHORS D'UNE RANDO

Dans l'application web, on peut créer des points d'intérêt qui ne sont pas reliés à une rando déterminée.

Ces points sont créés et édités via la vignette *Créer / Point d'intérêt* qui est accessible dès la page d'accueil.

Une nouvelle page s'ouvre pour vous permettre de créer ce point.



Modifier le point d'intérêt

Cliquez à l'emplacement souhaité sur la carte ou entrez des coordonnées dans les champs ci-dessous pour positionner votre point

Recherche de lieu

Coordonnées décimales

Latitude:

Longitude:

Coordonnées UTM

X:

Y:

Zone:

Hémisphère: Nord Sud

Visibilité et publication

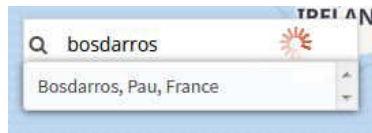
Publier en tant que:

Visible par:

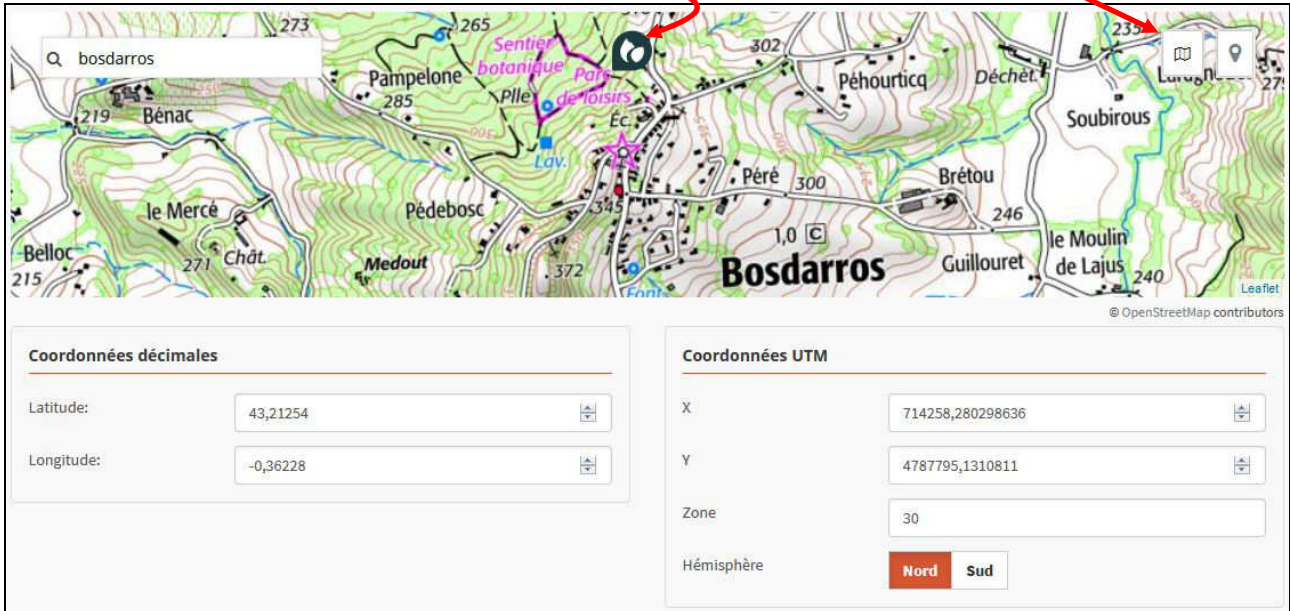
Pour créer ce point d'intérêt, deux possibilités s'offrent à vous.

Positionnement sur la carte

Saisissez le nom d'un lieu...



...ou choisissez un fond cartographique (bouton *Cartes* à droite sur la carte), déplacez la carte et zoomez. Cliquez à l'endroit voulu pour créer le point.



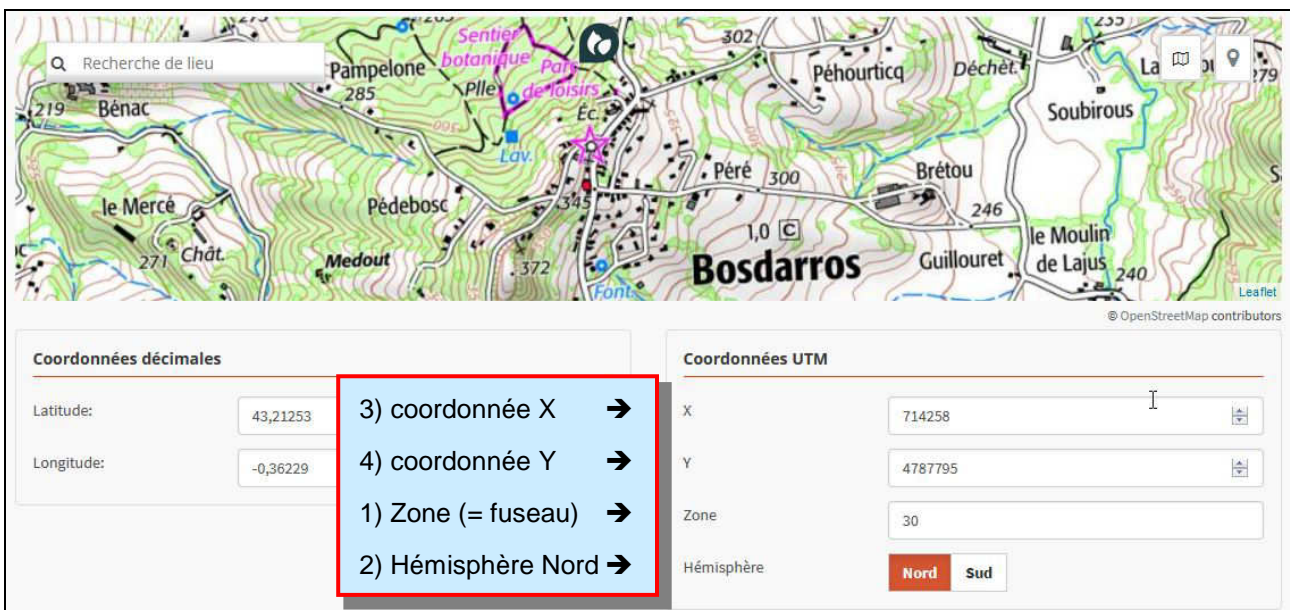
Aussitôt, CityTrail affiche les coordonnées de ce point, en latitude/longitude (degré décimaux) et en UTM. Ne faites pas attention aux innombrables décimales des coordonnées UTM. Elles n'ont aucun sens mais les chiffres avant la virgule sont bons !

Positionnement par coordonnées géodésiques

L'autre solution consiste, si vous les avez, à entrer directement les coordonnées dans les champs correspondants, soit degrés décimaux, soit UTM.

Concernant l'UTM, nous vous conseillons de saisir d'abord le fuseau (30, 31 ou 32 pour la France métropolitaine) dans le champ *Zone*, de laisser le bouton Nord activé (au lieu de saisir la bande T ou U) et ensuite de saisir les coordonnées X et Y (illustration ci-dessous).

La carte se positionne sur le point d'intérêt créé et les coordonnées lat/long s'affichent automatiquement.



Après la création du nouveau point d'intérêt sur la carte,

vous pouvez indiquer par qui il sera visible,

vous devrez lui donner un nom,

et vous devrez le classer dans l'une des catégories ou sous-catégories suivantes :

- Découverte (points d'intérêt naturels, points de vue, point de départ...);
- Services (gares, parking voitures, points d'eau potable, toilettes publiques...);
- Hébergements (camping, hôtels, refuge...);
- Loisirs (aires de jeux, stades / city-parks...);
- Terroir et artisanat (dégustation, caves...);
- Restauration (pique-nique, restaurants du terroir...);
- Où boire un verre (cafés - bars...);
- Repères;
- Infos parcours (arrivée, infos directionnelles, danger, points de rencontre, étapes - fanions, points de ravitaillement, départ);
- Activités / tickets.

Visibilité et publication

Publier en tant que: Moi

Visible par: Moi uniquement

Description

Nom du point*: Sentier botanique

Description

Catégories

Ajouter une catégorie

Parcs et jardins

À la fin de ces opérations, cliquez sur le bouton *Enregistrer et fermer* dans le bas de la fenêtre.



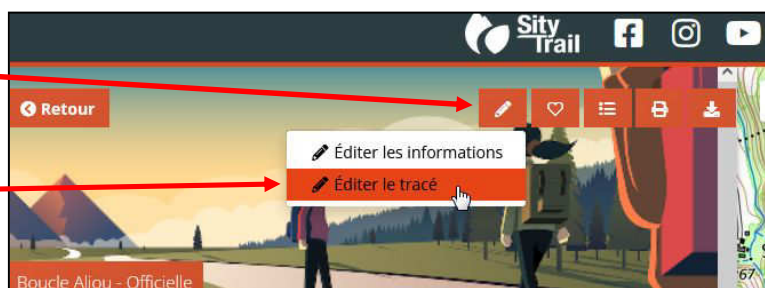
Le point d'intérêt est enregistré et vous retournez sur votre page *Tableau de bord*.

15.3. CRÉER DES POINTS D'INTÉRÊT LIÉS À UNE RANDO

Vous souhaitez ajouter des points d'intérêt sur le parcours d'une rando que vous avez déjà enregistrée. Ouvrez cette rando et affichez-la sur la carte en mode Éditeur en cliquant sur le bouton

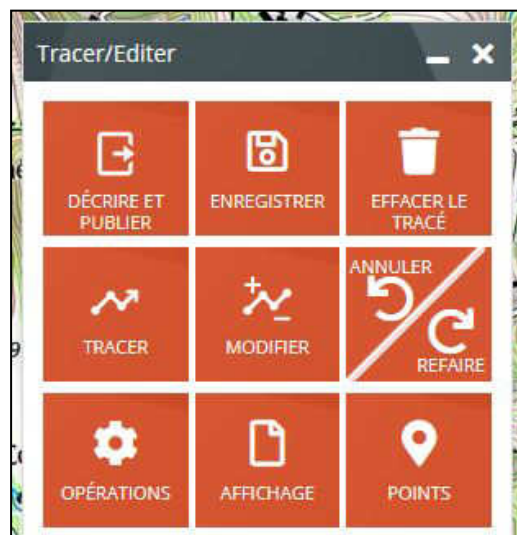
Cliquez sur le bouton *crayon*

et choisissez *Éditer le tracé*.



La boîte de dialogue *Tracer/Éditer* s'affiche.

Remarque : il est nécessaire que le tracé soit enregistré avant de créer des points d'intérêt.



Cliquez sur la vignette *Points*.



Une nouvelle boîte de dialogue apparaît, *Gérer les points d'intérêt*.

Faites glisser la carte pour situer son centre approximativement à l'endroit du nouveau point d'intérêt...

puis ; sélectionnez **+ NOUVEAU POINT D'INTÉRÊT**.

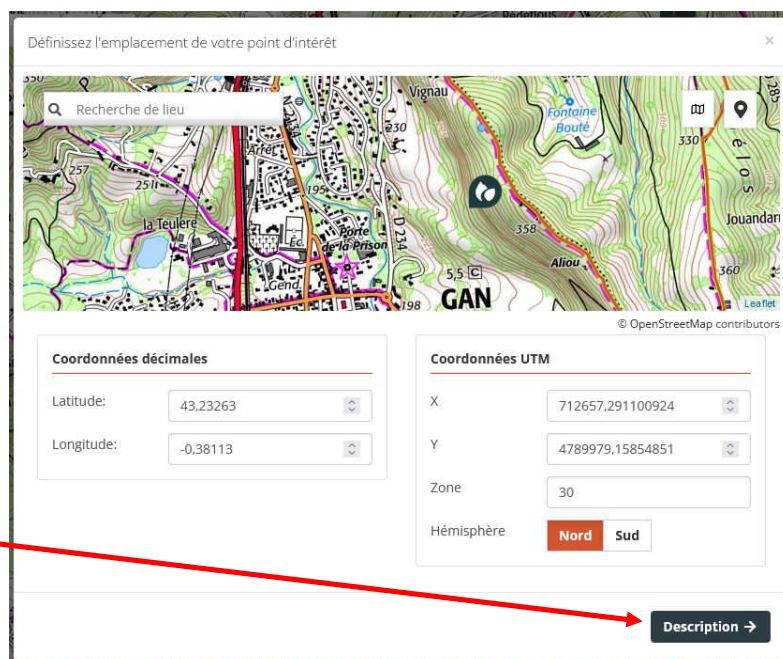


Cliquez à l'endroit où vous voulez situer le point d'intérêt,

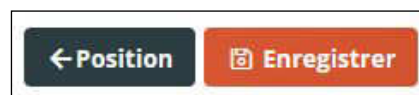
ou réalisez une recherche de lieu via la barre de recherche,

ou entrez les coordonnées exactes.

Cliquez sur le bouton *description* pour ajouter un nom (obligatoire) et classer le point dans une catégorie (obligatoire).



Pour finir, cliquez sur *Enregistrer*.



Les points ainsi créés seront liés à la rando. Ils seront affichés sur la carte quand vous vous afficherez la rando.

15.4. COMMENT LIER DES POINTS D'INTÉRÊT EXISTANTS À UNE RANDO ET AFFICHER LE TOUT SUR UNE CARTE

Remarque : les points créés sur le terrain avec l'appli mobile, pendant le suivi d'une rando, ne sont pas automatiquement liés à cette rando.

Il faudra donc appliquer cette procédure.

Travail préalable

De préférence, pour une raison pratique, les points d'intérêt concernés seront rangés dans une liste facilement identifiable (ici, nous avons mis nos points dans la liste *Aliou - Points*).

Si nécessaire, créer une nouvelle liste en cliquant, sur votre page *Tableau de bord* (vers le bas), sur *Mes listes et favoris, gérer mes listes*. Cliquez ensuite sur le signe + *Créer une liste*.

Ensuite, à partir du tableau des points d'intérêt, cochez les cases des points concernés et cliquez sur la roue dentée pour demander *Placer dans une liste* et choisissez la nouvelle liste.

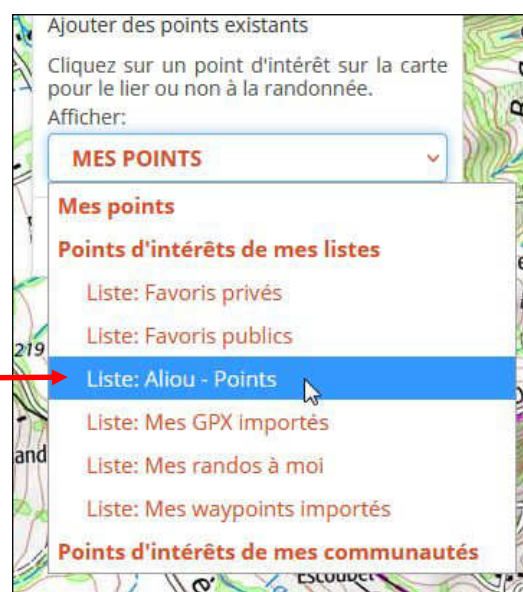
Activation des points

Ouvrez la rando concernée en mode *Tracer/Éditer* (cf. § précédent) et cliquez sur la vignette *Points*.

Dans la section *Ajouter des points existants*, déroulez la liste *Mes points*.

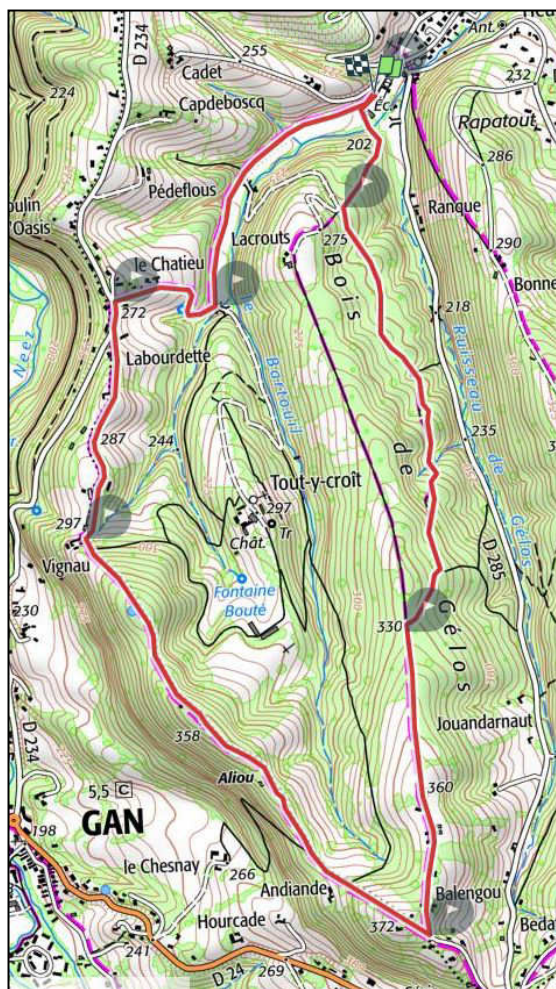


Sélectionnez la bonne liste.



Les points apparaissent sur la carte en gris transparent.

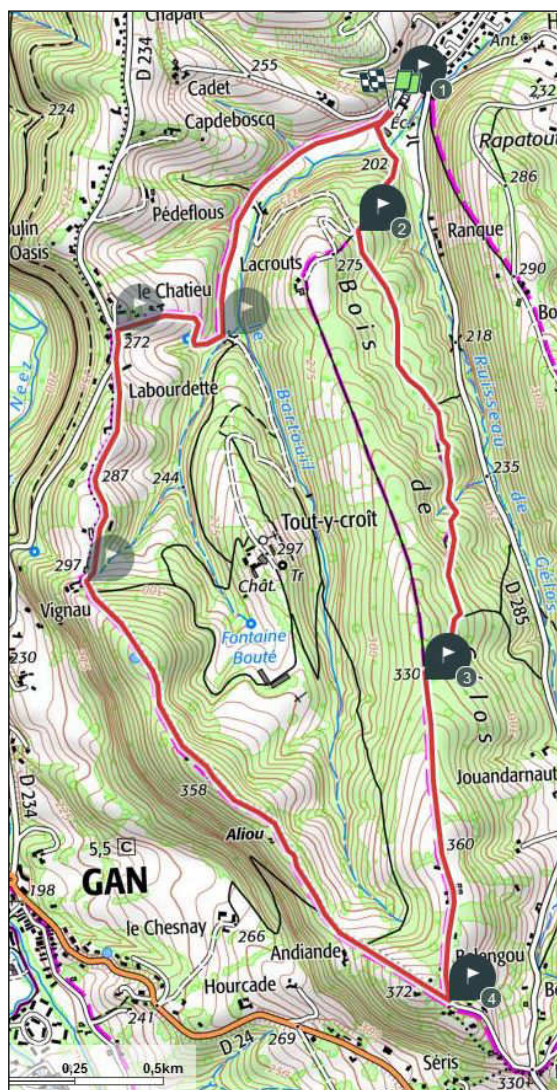
Cliquez, dans l'ordre, sur chacun des points...



...pour les faire apparaître dans la liste.



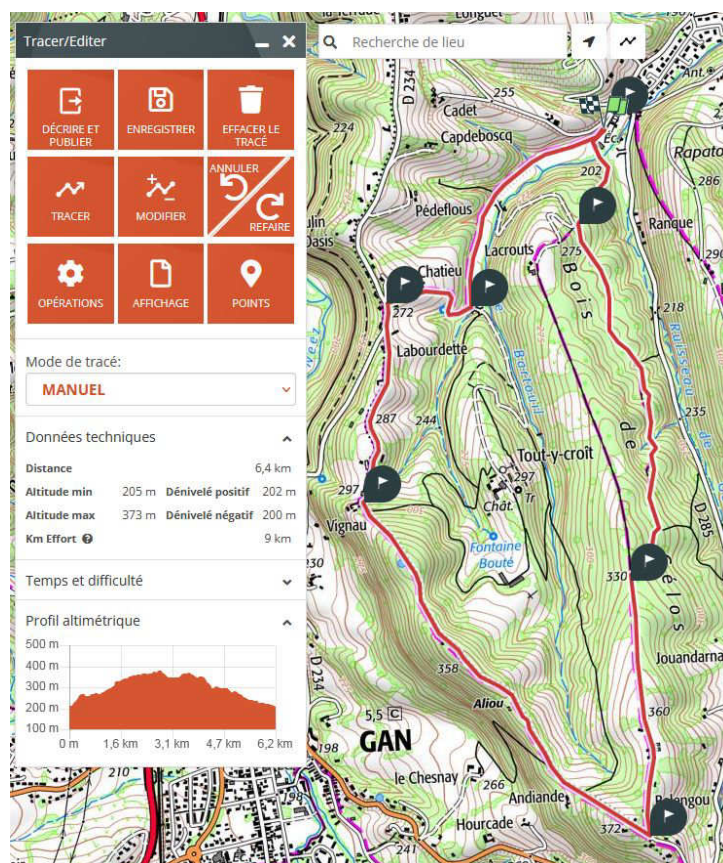
Au fur et à mesure de leur sélection, les points sélectionnés apparaissent en noir sur la carte (au lieu de gris), accompagnés d'un numéro d'ordre.



Il est possible de modifier cet ordre en cliquant-glissant le point dans la liste.



À la fin, n'oubliez pas de valider en cliquant sur *Enregistrer*.



Désormais, l'affichage de la rando provoque aussi l'affichage des points, car les points sont liés à la rando.

Problème à l'impression

Le module *Imprimer* ne conserve pas les points d'intérêt visibles à l'écran : ils disparaissent à l'impression. Ce défaut est connu de SityTrail et devrait être comblé dans une future version de l'application.

En attendant, la solution consiste à utiliser plutôt une copie d'écran.

15.5. CONSULTER SES POINTS D'INTÉRÊT

Vos points d'intérêt peuvent venir de deux sources :

- les points d'intérêt créés dans l'appli web (cf. ci-dessus) ;
- ceux créés sur le terrain par l'appli mobile et rapatriés sur votre compte.

Ils sont répertoriés dans votre tableau de bord, colonne de droite.

Vous y avez accès soit par la carte, en cliquant sur les pastilles numérotées qui apparaissent sur la carte, soit via un tableau qui fonctionne selon le même principe que le tableau des randonnées.



15.6. SUPPRIMER UN POINT D'INTÉRÊT

Pour supprimer un point d'intérêt, à partir de votre *Tableau de bord*, colonne de droite, cliquez sur les trois points en regard du point d'intérêt concerné et choisissez *Supprimer le point*.

Confirmez la suppression.



15.7. ÉDITER UN POINT D'INTÉRÊT

Pour modifier un point d'intérêt, à partir de votre *Tableau de bord*, colonne de droite, cliquez sur les trois points en regard du point d'intérêt concerné et choisissez *Modifier le point*.

Vous retrouverez alors la page de création du point d'intérêt et vous pourrez faire toutes les modifications souhaitées. Confirmez en cliquant sur *Enregistrer et fermer*.



15.8. IMPORTER DES POINTS D'INTÉRÊT (OU WAYPOINTS)

Rendez-vous sur votre page *Tableau de bord* et cliquez sur la vignette *Importer*, situé vers le bas de la page.



Une nouvelle fenêtre *Importer* vous invite à :

- définir le nom donné à ces waypoints, à choisir entre :
 - base du nom du fichier importé ;
 - base des données incluses [sic] dans le fichier ;

(cette dernière option est préférable pour plusieurs waypoints dans un même fichier GPX)

- définir dans quelle liste il sera importé (vous pouvez en créer une en cliquant sur le +) ;
- définir la catégorie des points (par ex. « Repères ») ;
- définir la visibilité ;
- cochez *Importer les points d'intérêt*.

Cliquez ensuite dans le cadre en pointillés rouges et naviguez jusqu'à votre fichier GPX, sélectionnez-le et validez.

Importer

Cette page vous permet d'importer des données de randonnées ou de points d'intérêt dans SityTrail. Définissez les paramètres ci-dessous et faites glisser vos fichiers dans le cadre pour les importer.
Formats de fichiers acceptés : GPX

1. Définissez les paramètres

Nom des éléments à importer ⓘ Sur base des données incluses dans le fichier

Importer dans la liste Mes waypoints importés +

Catégorie (Randonnées) ⓘ Catégorie

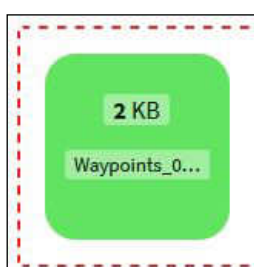
Catégorie (Points d'intérêt) ⓘ Repères

Visible par Moi uniquement

Importer les points d'intérêt

2. Faites glisser vos fichiers

Faites glisser vos fichiers à importer ici ou cliquez pour ouvrir la boîte de sélection



L'opération est confirmée :

et vous retrouverez ces waypoints ou points d'intérêt dans votre tableau de bord, colonne de droite.

Derniers points créés	
057	...
056	...
055	...
054	...
053	...

15.9. EXPORTER DES POINTS D'INTÉRÊT

Vous souhaitez partager certains de vos points d'intérêt avec vos amis randonneurs ? Vous pouvez exporter le fichier GPX qui contient votre waypoint.

Depuis votre page *Tableau de bord*, ouvrez le point d'intérêt concerné en cliquant sur son nom et, dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez sur le bouton *Télécharger* au bas de la petite carte.



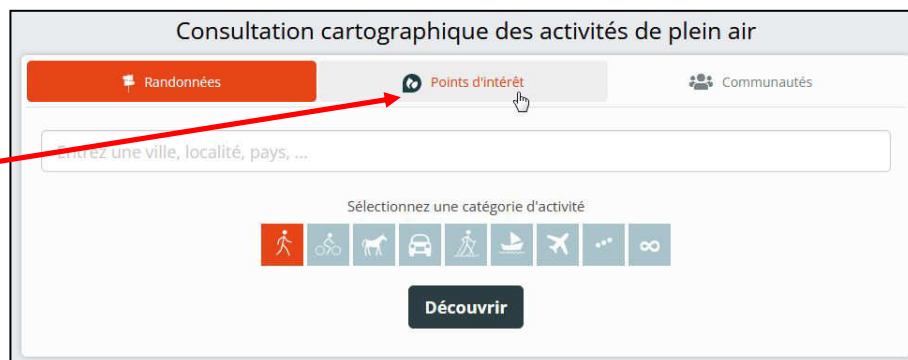
Choisissez ensuite le format GPX (le plus universel), ou KML si vous souhaitez le projeter dans Google Earth.

15.10. CONSULTER LES POINTS D'INTÉRÊT DE LA COMMUNAUTÉ

Pour consulter les points d'intérêt créés par les utilisateurs de CityTrail, cliquez sur la vignette *Découvrir* en page d'accueil.



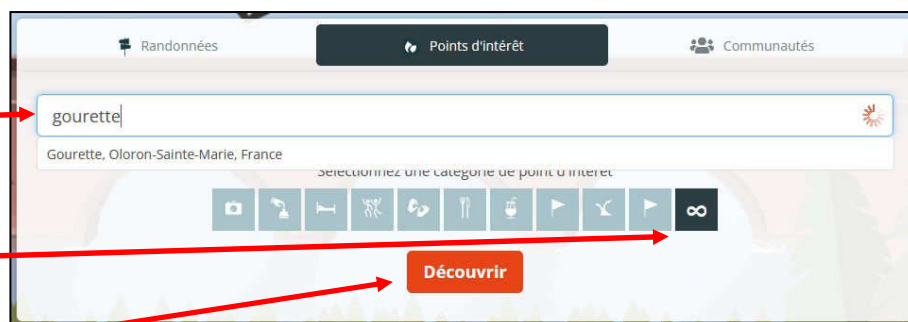
Dans le formulaire en bas de la page *Découvrir*, activez l'option *Points d'intérêt*.



Le même formulaire s'affiche désormais sur la page *Découvrir / Points d'intérêt*

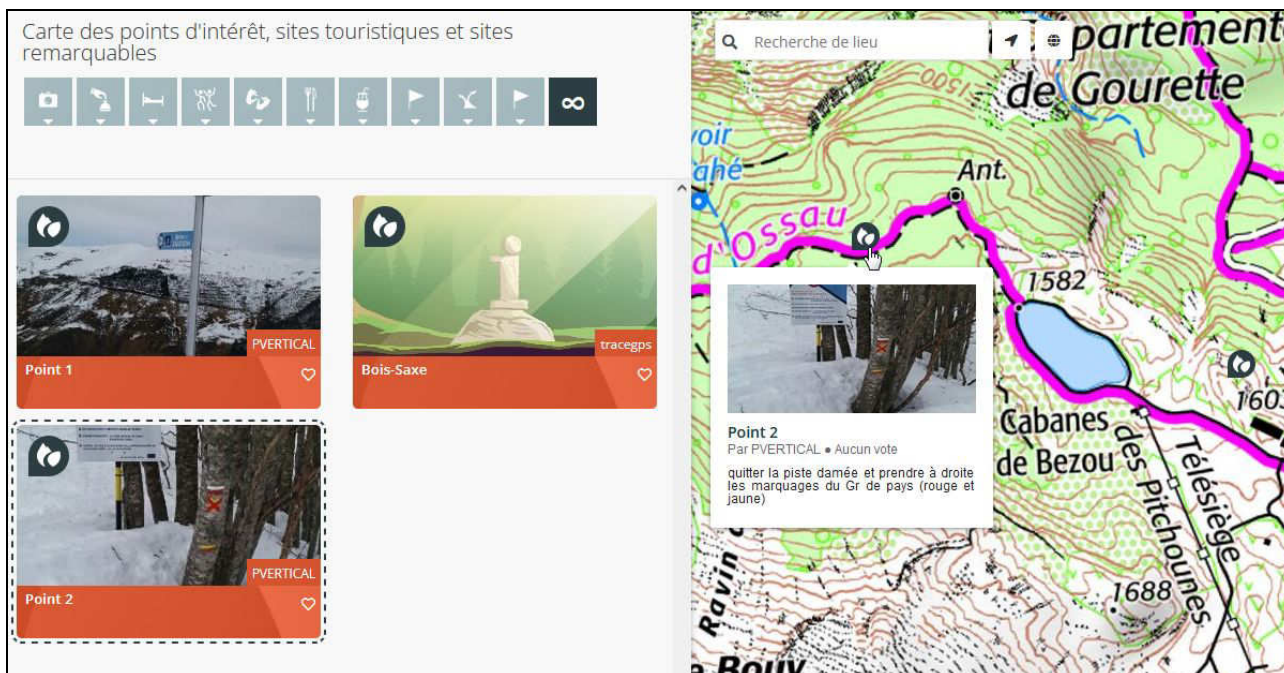
Saisissez le lieu

Si vous ne connaissez pas la catégorie du point d'intérêt recherché, activez le bouton *Infini* ∞



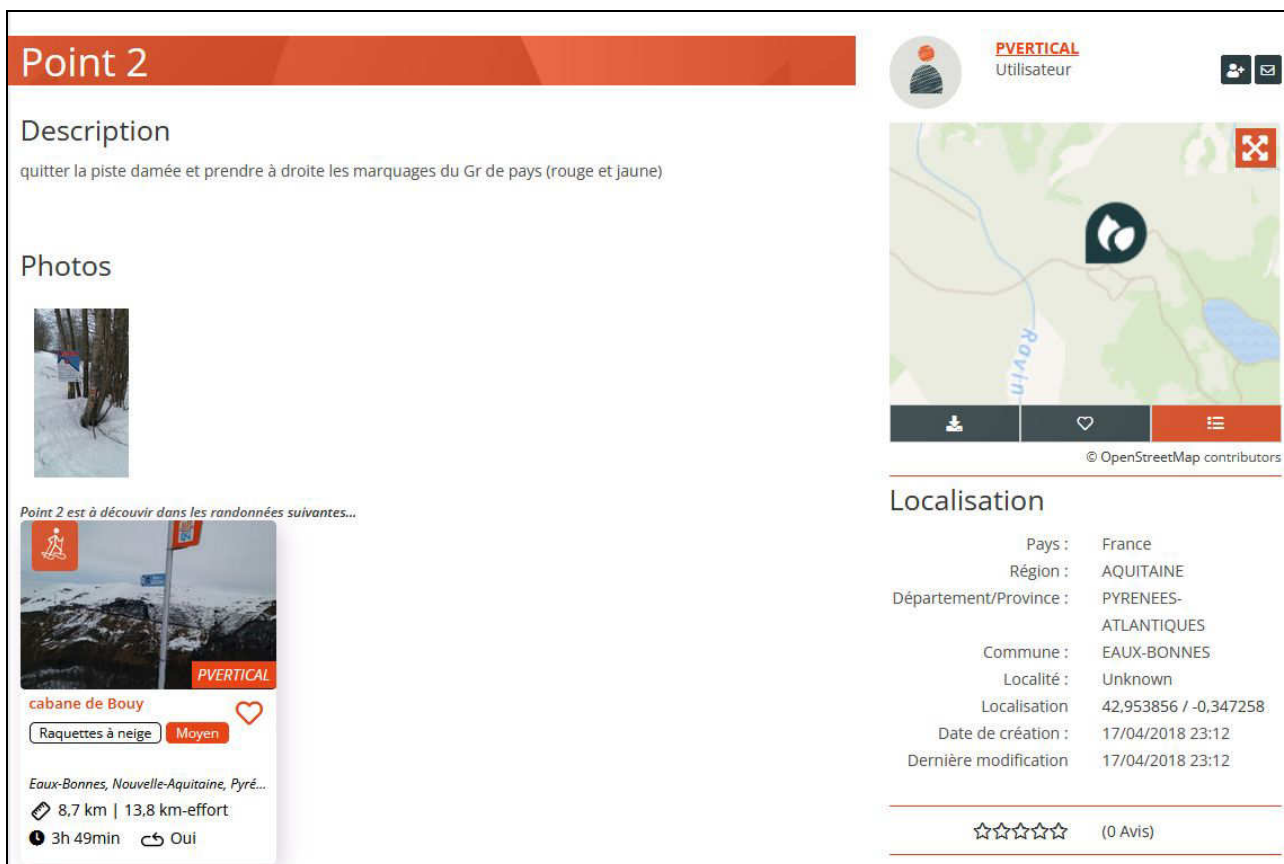
et cliquez sur découvrir.

La carte s'affiche. Zoomer pour faire apparaître les fiches des points d'intérêt dans le volet de gauche.



Le cas échéant, cliquez sur les différentes vignettes en haut du volet de gauche pour sélectionner des catégories ou des sous-catégories précises de points d'intérêt.

En cliquant sur la fiche (volet de gauche) ou sur la vignette qui apparaît au survol du symbole sur la carte, on accède au descriptif du point d'intérêt, avec sa localisation précise (au format lat/long DD) et son éventuelle appartenance à une rando déjà enregistrée.



16. EN CONCLUSION

Nous souhaitons clore ici notre étude de l'appli web SityTrail, même si nous avons bien conscience de ne pas être exhaustif.

Nous avons orienté notre travail essentiellement sur les fonctionnalités utiles aux randonneurs(es) en matière de création et d'édition de tracés et de traces et de points d'intérêt. Nous espérons que dans ce domaine nous avons pu vous apporter les éclairages et les modes opératoires indispensables pour bien exploiter cette application qui offre de nombreuses possibilités.

Nous avons volontairement laissé de côté un bon nombre de fonctions qui sont orientées sur le partage (y compris des photos) et la communauté. Ces deux derniers aspects sont d'ailleurs singulièrement présents dans cette application. Nous vous laissons donc les découvrir et les développer par vous-même.

En revanche, les aspects de suivi de tracés et de relevé de traces sur le terrain, via le smartphone, seront abordés et abondamment développés dans le tome 2 de notre tuto : (20) *Maîtriser SityTrail - Tome 2 - Appli mobile*, à retrouver sur www.cdrp64.com.
