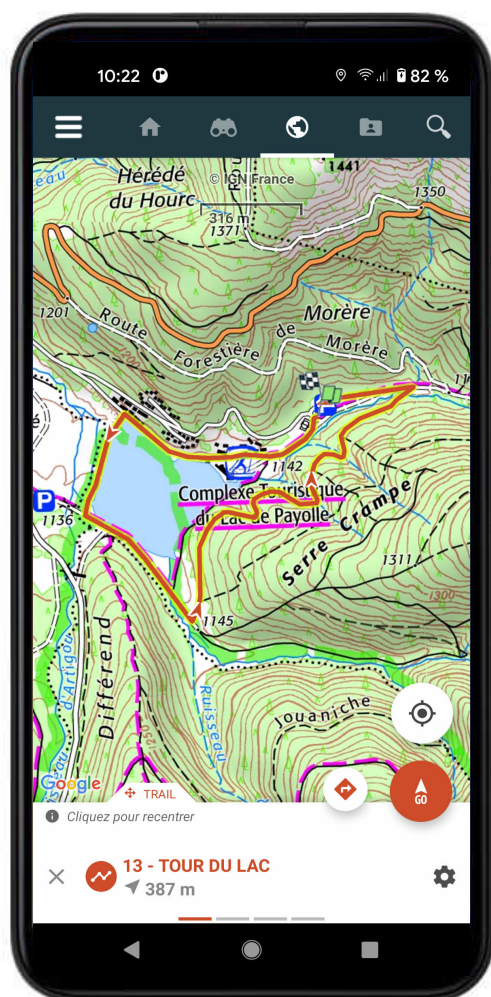


MAÎTRISER SITYTRAIL - TOME 2 - L'APPLI MOBILE



L'appli mobile

INTRODUCTION

Dans le prolongement de notre tome 1 consacré à l'application web SityTrail sur ordinateur, ce second tome a pour objectif de fournir une aide à l'utilisation de cette application sur un smartphone, dans le cadre d'un abonnement Premium.

Les deux applications, web et mobile, étant complètement liées, nous supposons que vous avez déjà étudié le tome 1, ou du moins que vous maîtrisez les principales fonctions de l'application sur ordinateur. Nous y ferons appel le cas échéant.

Ce tutoriel a donc 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 sur smartphone et sur le terrain, en restant 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 web, 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 Geolives, propriétaire de l'application SityTrail.

Certains aspects de la cartographie électronique et de l'utilisation de SityTrail font déjà l'objet des tutoriels n° 16 *GPS et cartographie électronique* et n° 17 *Créer un tracé avec divers logiciels cartographiques*, à télécharger sur le site du CDRP 64, rubrique GPS.

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 n° 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 !

Note technique : 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 mars 2022.

Ce tutoriel a été élaboré avec un smartphone Google Pixel 4a, système Android 11 puis 12.

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

Je tiens à remercier les randonneurs et animateurs qui, par leurs questions ou leurs suggestions, ont contribué à améliorer le contenu de ce support. Un remerciement spécial à Jacques Gouit pour sa collaboration.

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

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

Table des matières

1. POURQUOI UNE APPLI MOBILE ?	5
1.1. LES DIFFÉRENTS TYPES DE PRODUITS	5
1.2. POURQUOI UN SMARTPHONE PLUTÔT QU'UN GPS ?	5
1.3. POURQUOI UNE APPLICATION CARTOGRAPHIQUE ?	5
Avant la randonnée	5
Pendant la randonnée	6
Après la randonnée	6
1.4. POURQUOI AVOIR CHOISI SITYTRAIL ?	6
1.5. EN GROS, COMMENT FONCTIONNE SITYTRAIL ?	6
2. INSTALLATION DE L'APPLI SUR LE MOBILE	7
3. PRÉSENTATION DE L'APPLI MOBILE	8
3.1. MENU GÉNÉRAL	9
3.2. ÉCRAN ACCUEIL	9
3.3. ÉCRAN DÉCOUVRIR	10
Scanner un QR Code SityTrail	10
Découvrir le catalogue Premium	10
Découvrir les communautés	11
3.4. ÉCRAN CARTE	11
Changer de fond de carte	11
Déplacement de la carte	11
Zoom sur la carte	11
Échelle de la carte	12
Modes d'affichage de la carte	12
Fonctionnement des onglets sous la carte	13
L'onglet <i>TRAIL</i>	13
L'onglet <i>GPS</i>	15
L'onglet <i>REC</i>	17
L'onglet <i>ALT</i>	18
3.5. ÉCRAN MON COMPTE	19
3.6. ÉCRAN RECHERCHER	20
4. PARAMÉTRAGE DE L'APPLICATION	20
4.1. ABONNEMENT	21
4.2. NOTIFICATIONS	21
Paramètres de notifications	21
Forcer alerte sortie de route	21
Aff. valeurs du compteur	21
4.3. TÉLÉCHARGEMENT / STOCKAGE	21
Stockage	21
Téléchargement	21
4.4. AFFICHAGE	22
Affiche les valeurs d'altitude GPS	22
Cartographie	22
4.5. NAVIGATION / ENREGISTREMENT	24
Déclenchement des points d'intérêt	24
Localisation : décalage Géoïde	24
Carte	25
Enregistrement	25
4.6. SYNTHÈSE VOCALE	25
Synthèse vocale	25
Choisir la synthèse vocale	25
Tester la voix	25
Randonnée ouverte	25
4.7. DONNÉES DE SANTÉ	26
4.8. AUTRES RENSEIGNEMENTS	26
5. GÉRER LES CARTES EMBARQUÉES	26
5.1. CHOISIR SA CARTE	26
Abonnements	26
Onglet <i>Cartes</i>	27
Onglet <i>Couche additionnelle</i>	28
5.2. TÉLÉCHARGER ET GÉRER DES CARTES	29

Supprimer les cartes téléchargées	29
Paramétrer le téléchargement des cartes	29
Gérer les cartes déjà téléchargées	30
Télécharger des cartes supplémentaires	30
5.3. ACHETER DE NOUVELLES CARTES	31
6. IMPORTER UN GPX (UNE RANDO) DANS LE MOBILE	32
6.1. PRÉCISIONS SUR LES GPX	32
Nature des fichiers de trace/tracés	32
Distinction traces / tracés	32
Où trouver des traces/tracés ?	32
Recommandation	32
6.2. À PARTIR DE VOTRE COMPTE SITYTRAIL	33
6.3. À PARTIR DU SITE WEB DE SITYTRAIL	36
6.4. À PARTIR DE L'ÉCRAN DÉCOUVRIR DE L'APPLICATION	37
6.5. DEPUIS L'ÉCRAN CARTE DE L'APPLICATION	37
6.6. À PARTIR D'UN EMAIL	37
6.7. À PARTIR D'UNE PAGE WEB	38
6.8. EN SCANNANT UN QR CODE	38
6.9. PAR UNE LIAISON USB ENTRE L'ORDINATEUR ET LE MOBILE	39
Première étape : transfert des GPX dans le mobile	39
Deuxième étape : acquisition des GPX par SityTrail	41
6.10. ASTUCE : TRANSFÉRER UN GPX D'UN MOBILE À L'AUTRE	42
Via un QR code	42
Via un mail	42
6.11. EN RÉSUMÉ : CHOIX DE LA MÉTHODE	42
7. CRÉER UN TRACÉ SUR L'ÉCRAN DU MOBILE	43
7.1. PRÉPARER LE TERRAIN	43
7.2. CRÉER LE TRACÉ	43
7.3. SAUVEGARDER LE TRACÉ	47
8. SUIVRE UN TRACÉ SUR LE TERRAIN	48
8.1. AVANT LA RANDONNÉE	48
8.2. AU DÉPART DE LA RANDONNÉE	48
8.3. PENDANT LA RANDONNÉE	50
La navigation	50
Les aides à la navigation	50
Les statistiques	51
Prendre une photo	51
8.4. PENDANT LA PAUSE	51
8.5. À LA FIN DE LA RANDONNÉE	52
9. RELEVÉ UN POINT D'INTÉRÊT	54
9.1. PREMIÈRE MÉTHODE, AU DOIGT	54
9.2. SECONDE MÉTHODE, PLUS PRÉCISE	55
À la position GPS	55
Au doigt	56
Aux coordonnées	56
10. GÉRER LES POINTS D'INTÉRÊT	58
11. PRENDRE UNE PHOTO GÉOLOCALISÉE VIA SITYTRAIL	60
11.1. POURQUOI VIA SITYTRAIL ?	60
11.2. COMMENT PRENDRE UNE PHOTO VIA SITYTRAIL	61
12. ENVOYER UN MESSAGE D'ALERTE (APPEL DES SECOURS)	61
13. GÉRER LES DONNÉES	63
13.1. RETROUVER SES RANDOS SUR L'APPLI WEB	63
13.2. RÉCUPÉRER LE GPX DE SES TRACES VIA USB	63
13.3. RÉCUPÉRER SES PHOTOS	63
13.4. GÉRER SES RANDOS	63
13.5. GÉRER SES LISTES	64
14. EN CONCLUSION	66

1. POURQUOI UNE APPLI MOBILE ?

1.1. LES DIFFÉRENTS TYPES DE PRODUITS

Les logiciels cartographiques et les applications « de randonnée » 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) 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, de VisuGPX ou de SityTrail ;
- 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 ?

Le développement rapide des smartphones rend de plus en plus crédible leur utilisation comme GPS en randonnée.

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, mode avion...), il est possible de l'utiliser en continu une à deux journées.

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. Les GPS offrent également plus de fonctions, par exemple le suivi d'une route (au sens maritime du terme, cf. notre tutoriel n° 14 *Navigation au GPS : méthode « tracé » ou « route » ?*), ou la navigation vers un waypoint.

Les points forts du smartphone sont la taille et la résolution de son écran, bien supérieures à celle d'un GPS, sa polyvalence, sa puissance de calcul (rapidité d'affichage) et son système ouvert qui permet d'accueillir de nombreux logiciels de navigation.

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 215 gr pour un Garmin Etrex 30.

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 dénivelée, 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, c'est-à-dire de le dessiner et le travailler sur l'écran : le corriger, l'allonger, le raccourcir, l'inverser, le scinder... Nous avons développé toutes ces possibilités dans le tome 1 de ce tutoriel. 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.

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 tracés sont corrects 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. À tout instant, le GPS nous donnera des indications précieuses sur l'endroit où nous sommes, la direction à suivre, la distance qui reste à parcourir, le temps estimé pour arriver à destination, etc.

Nous insistons cependant 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 ;
- en payant un abonnement (actuellement 25 € par an pour la France entière), il fournit le fond cartographique IGN ; cet abonnement peut être utilisé par 5 appareils mobiles différents ;
- il est compatible Android (version 5 et plus) et ios (version 11 et plus).

1.5. EN GROS, COMMENT FONCTIONNE SITYTRAIL ?

SityTrail se décompose en deux parties distinctes :

- une appli web dont les fonctionnalités ont été développées dans le tome 1 de ce tuto ;
- une appli mobile qui permet de :
 - 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 ;
 - créer un tracé sur l'écran du mobile ;
 - enregistrer votre trace ;
 - bénéficier de renseignements complémentaires (points d'intérêt...) ;
 - importer, exporter et partager des GPX ;
 - prendre des photos qui seront géolocalisées ;
 - signaler votre position en cas de problème ;
 - publier votre parcours et vos photos.

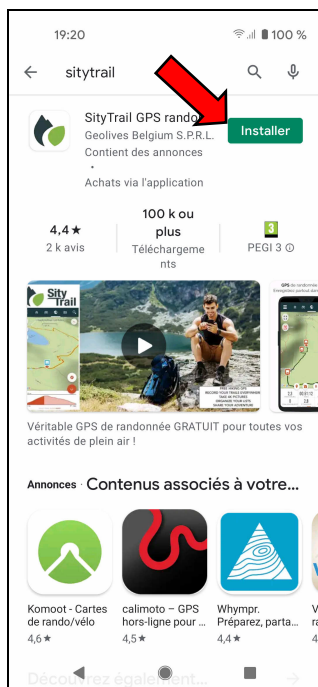
D'une manière générale, la communication entre les deux modules, site web et appli mobile, se fait aisément, par l'intermédiaire de votre compte personnel SityTrail sur les serveurs de l'appli.



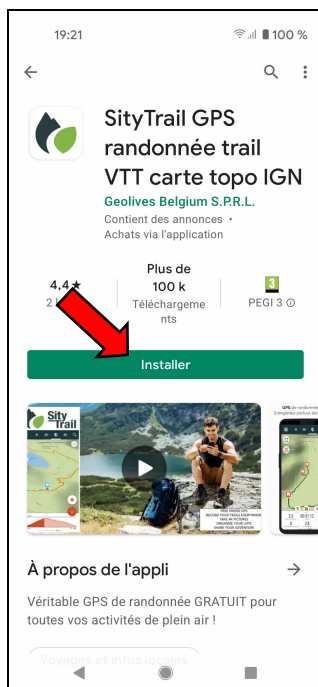
2. INSTALLATION DE L'APPLI SUR LE MOBILE

Nous supposons que vous avez déjà créé votre compte sur le site web de SityTrail. Maintenant vous devez installer l'application mobile sur votre smartphone. Bien qu'il soit possible d'essayer et d'utiliser SityTrail gratuitement, avec des cartes OSM, nous supposons dans la suite de ce tutoriel que vous avez souscrit un abonnement premium aux cartes IGN France.

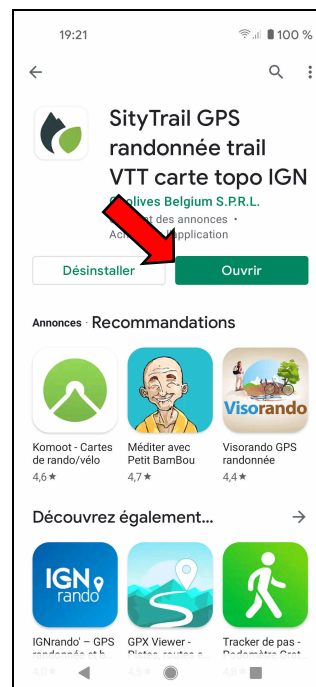
Rendez-vous sur le Play Store de Google et recherchez SityTrail.



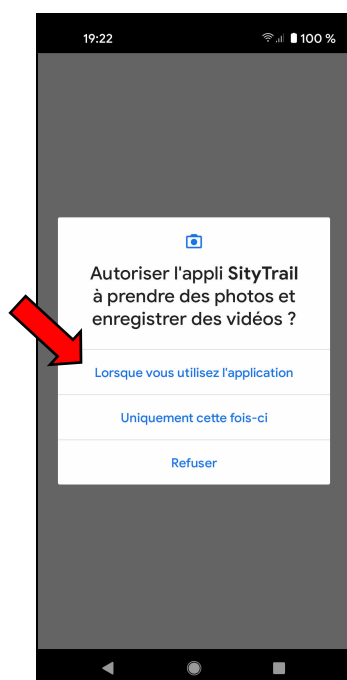
Touchez *Installer*.



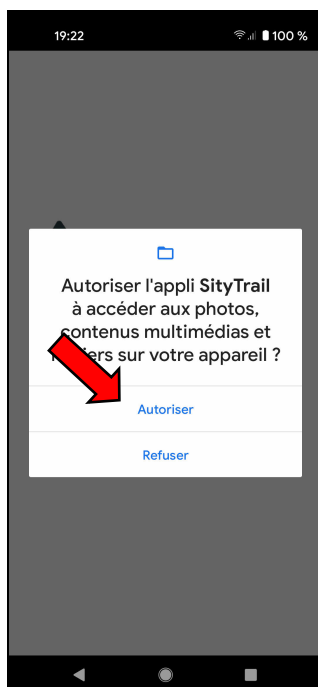
Touchez encore *Installer*.



Touchez *Ouvrir*.



Acceptez la demande.

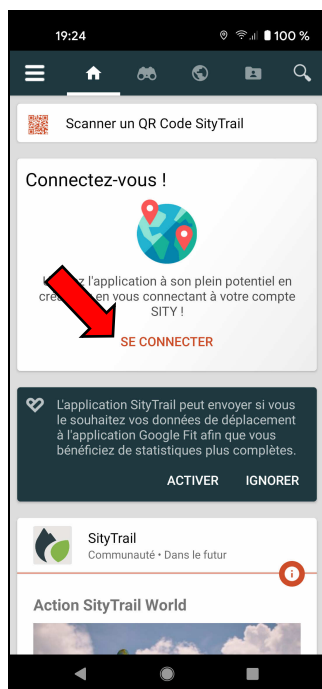


Acceptez les demandes d'accès.



Acceptez les conditions d'utilisation.

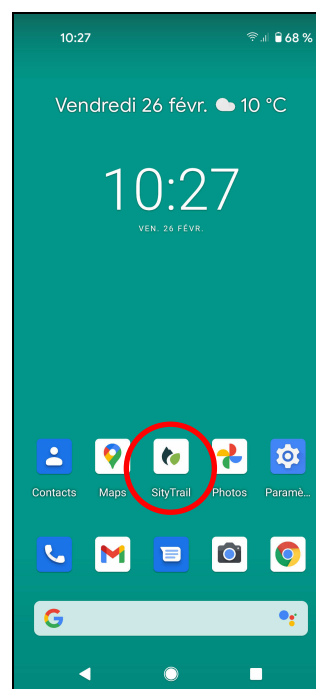
À ce stade, si l'appli vous propose de stocker les données sur la carte mémoire externe (si vous en avez une), c'est une bonne option.



Touchez
Se connecter.



Touchez
Continuer avec un utilisateur...
et entrez le même identifiant
et le même mot de passe
que pour l'appli web.

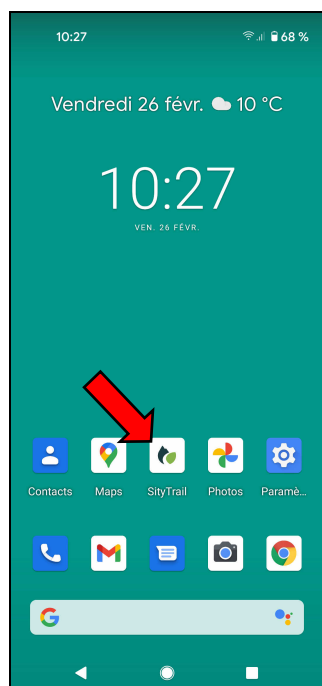


Installez l'icône de l'appli
sur votre page d'accueil.
L'installation est
terminée.

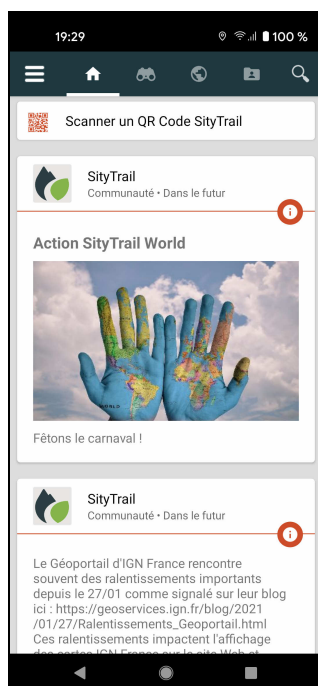
La procédure d'identification n'est à faire qu'une seule fois sur un smartphone donné.

3. PRÉSENTATION DE L'APPLI MOBILE

L'appli mobile fonctionne avec les données qui sont stockées sur les serveurs de CityTrail par vous-même et par d'autres utilisateurs qui rendent leurs données publiques.



Pour ouvrir l'application,
touchez l'icône *CityTrail*.



L'appli s'ouvre
sur la page d'accueil.
(ou sur la dernière page quittée)



La barre de menu supérieure
présente des boutons
que nous détaillons ci-après.

3.1. MENU GÉNÉRAL



Ce bouton vous fait accéder aux commandes suivantes (nous les détaillerons plus loin) :

Magasin en ligne

Permet d'acheter des cartes supplémentaires.

Choix de cartes

Propose un choix de fonds de carte.

Télécharger des cartes

Permet de mettre en cache les cartes dont vous allez avoir besoin.

Créer

Permet de créer des randonnées ou des points d'intérêt.

Messagerie

Permet d'accéder à une messagerie interne à SityTrail.

SOS / Partager position

Permet de signaler sa position par SMS ou mail.

Partager l'application

Sert à envoyer une invitation à partager l'application.

Votez sur le PlayStore

Pour attribuer un score de satisfaction sur le PlayStore.

Paramètres

Pour régler tous les paramètres de l'appli.

Guide d'utilisation

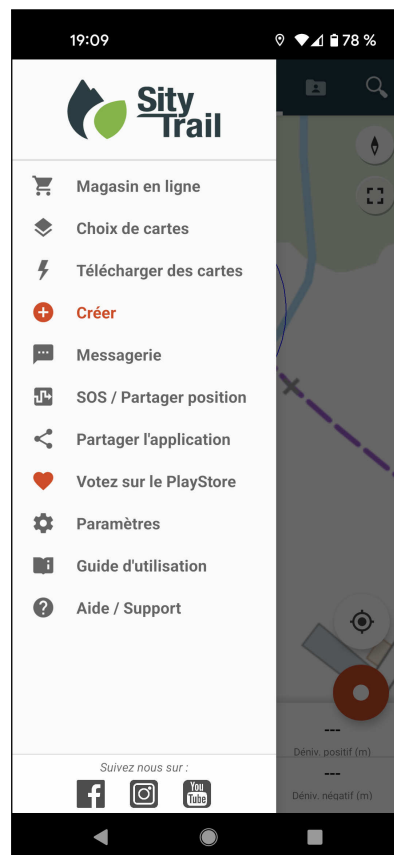
Donne accès à l'aide en ligne.

Aide / Support

Donne accès aux FAQ, problèmes connus, fonctionnalités à venir, question à poser au support...

Bon à savoir :

On accède au même volet, à partir de n'importe quel écran, en glissant le bord gauche vers la droite.



3.2. ÉCRAN ACCUEIL

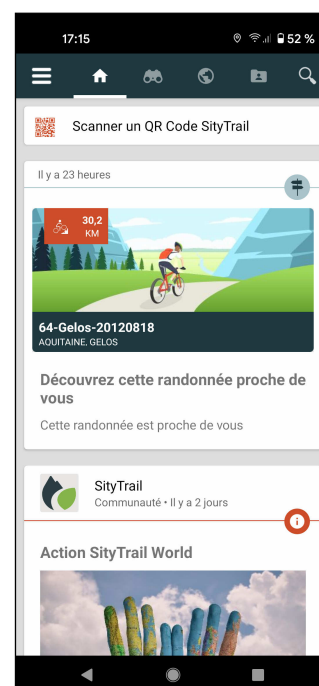


Ce bouton ouvre l'équivalent de la page d'accueil sur le site web.

Vous y retrouverez un outil pour scanner un QR code de rando,

des infos sur les activités, les randos et les points d'intérêt
que vous ou d'autres utilisateurs avez ajoutés,

des messages de SityTrail.



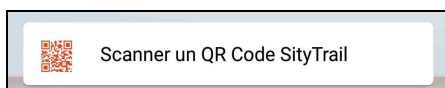
3.3. ÉCRAN DÉCOUVRIR



En touchant ce bouton, vous accédez à différentes possibilités de recherche.

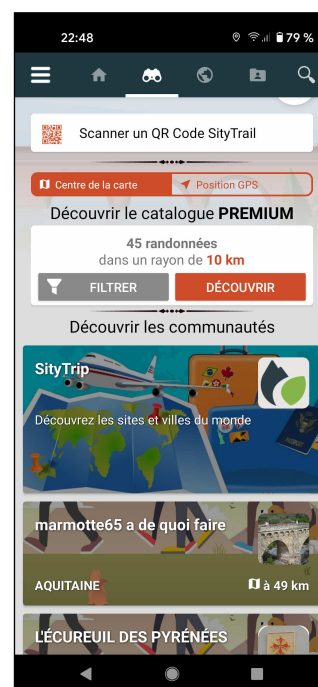
L'écran est divisé en trois rubriques.

Scanner un QR Code SityTrail



Cette fonction permet, en scannant avec un mobile un QR code créé par SityTrail, d'accéder directement à la rando concernée et de la télécharger.

Les QR codes des randonnées sont générés automatiquement et affichés sur l'appli web, dans la fiche détaillée de chaque rando :

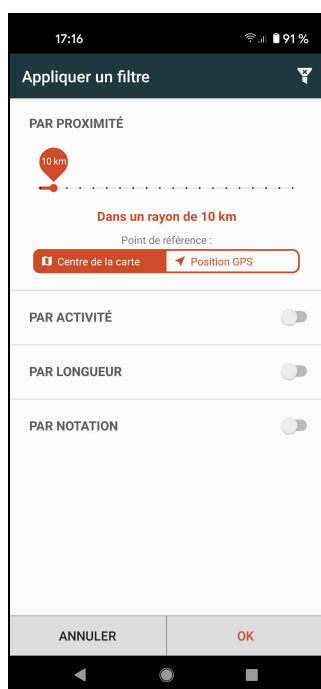


Découvrir le catalogue Premium

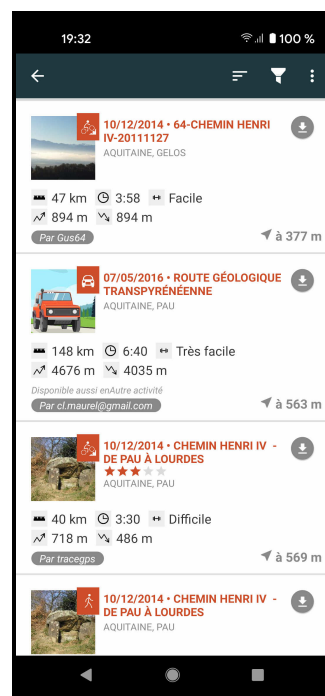
Touchez *Centre de la carte* pour découvrir les randos dans la région de la carte affichée sur l'écran *Carte*.

Touchez *Position GPS* pour obtenir les randos autour de votre position GPS actuelle.

Touchez le bouton *Filtrer* pour accéder aux critères de recherche.



Le bouton *Filtrer* permet d'affiner la recherche selon divers critères.



Touchez le bouton *Découvrir* pour découvrir une liste de randos autour de chez vous.

Pour ouvrir la rando proposée, cliquez sur le bouton *Télécharger*  qui figure à côté du titre.

Découvrir les communautés

Le bas de l'écran *Découvrir* est consacré à la découverte des communautés (des utilisateurs) à proximité, classées par distance. En pointant sur un utilisateur, on accède (mais pas toujours...) aux randos qu'il propose.

3.4. ÉCRAN CARTE



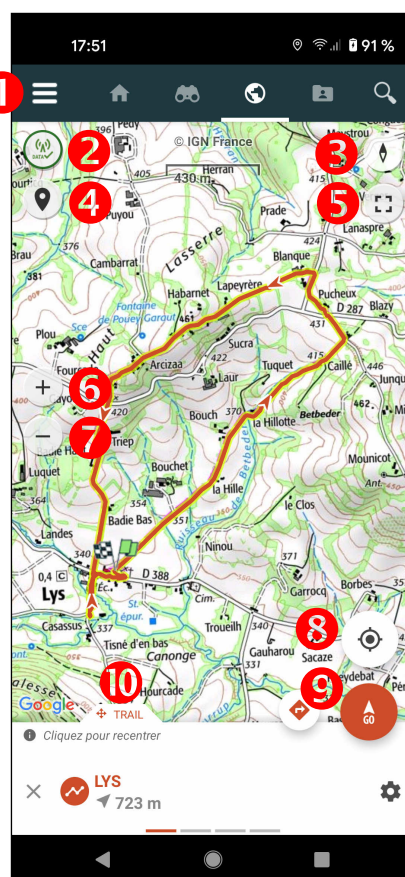
En touchant ce bouton, vous accédez à l'écran *Carte*. La carte qui s'affiche est celle que vous avez quittée lors de la dernière utilisation de SityTrail.

Cet écran est évidemment l'un des plus importants de l'application. C'est celui qui va vous permettre de naviguer sur le terrain et d'enregistrer votre trace.



Les boutons 2 à 7 apparaissent quand vous touchez l'écran et disparaissent spontanément au bout de 5 secondes. Donc, n'oubliez pas de toucher l'écran si vous ne voyez pas les boutons expliqués ci-dessous.

Outre la carte elle-même, on trouve sur cette page :

- 1 la barre de menus supérieure, déjà évoquée ;
- 2 un bouton pour autoriser ou interdire le chargement de données (fond de carte) via le réseau ;
- 3 un bouton pour modifier la vue de la carte : à plat ou vue d'avion ;
- 4 un bouton pour afficher ou non les points d'intérêts attachés à la rando en cours ;
- 5 un bouton pour afficher la carte « plein écran », sans la barre de menus du haut ni les onglets du bas ;
- 6 un bouton « + » pour zoomer ;
- 7 un bouton « - » pour dézoomer (ces deux boutons peuvent être placés à gauche ou à droite de l'écran selon le paramétrage) ;
- 8 un bouton pour changer de mode d'affichage de la carte ;
- 9 des boutons rouges qui sont spécifiques à chaque onglet ;
- 10 des onglets, détaillés ci-après.



Changer de fond de carte

Pour changer de fond de carte, touchez le bouton *Menu* , puis *Choix de cartes* .

Ce choix est détaillé § 5.1 Choisir sa carte. Le nom de la carte utilisée est indiqué dans le haut de l'écran.

Déplacement de la carte

Le déplacement de la carte se fait au doigt. Si vous êtes en mode « position GPS » (bouton 8 rouge), la carte est recentrée automatiquement sur votre position au bout de 5 secondes

Zoom sur la carte

Pour zoomer et dézoomer sur la carte, vous pouvez utiliser :

- les boutons 6 « + » et 7 « - » ;
- le geste pouce-index : écartier ou pincer ;
- une double tape sur la carte (seulement pour zoomer).

Échelle de la carte


L'échelle de la carte est affichée dans le haut de l'écran, sous le nom de la carte. Il s'agit d'une échelle graphique : la longueur du segment sur la carte est traduite en distance sur le terrain.



Modes d'affichage de la carte

La carte affichée sur le smartphone peut se présenter de plusieurs façons. Le centre de l'écran peut montrer votre position GPS, ou non. Vous pouvez demander à voir la carte avec le nord en haut de l'écran, ou au contraire à orienter la carte vers la direction que vous empruntez. La carte peut être vue à plat ou inclinée, en perspective, comme le montrent souvent les GPS de voiture.



Appuyez plusieurs fois de suite sur le bouton 8  pour constater le résultat. Ce bouton permet d'accéder à 3 modes d'affichage de la carte, chacun de ces modes permettant de montrer la carte à plat ou en perspective.

Rappel : si vous ne voyez pas tous les boutons, touchez la carte.



1) Mode position GPS

La carte est centrée sur la position GPS de votre smartphone, nord en haut de l'écran. Vous pouvez déplacer la carte au doigt, mais elle reviendra à sa position GPS au bout de 5 secondes.



Dans ce mode, le bouton 8 devient rouge .


Le bouton 3 en haut à droite permet ensuite de choisir entre deux présentations :

- Carte à plat : le bouton 3 prend cet aspect  ;
- Carte en perspective (comme vue d'avion) : le bouton 3 prend cet aspect .



2) Mode carte orientée

La carte est toujours centrée sur votre position GPS, mais elle est orientée par rapport au nord géographique. Par exemple si vous pointez votre smartphone vers le sud, le sud de la carte sera en haut de l'écran. Autrement dit, la carte s'affiche « dans le sens de la marche ».



Dans ce mode, le bouton 8 prend la forme d'une boussole rouge .

Le bouton 3 en haut à droite permet ensuite de choisir entre deux présentations :

- Carte à plat : le bouton 3 indique « 2 D »  ;
- Carte en perspective (comme vue d'avion) : le bouton 3 indique « 3 D » .



3) Mode exploration de la carte

La carte, nord en haut de l'écran, peut être déplacée au doigt et elle s'y tient.



Dans ce mode, le bouton 8 devient noir .

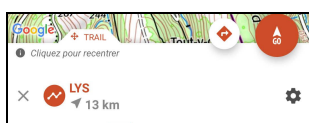
Le bouton 3 en haut à droite permet ensuite de choisir entre deux présentations :

- Carte à plat : le bouton 3 prend cet aspect  ;
- Carte en perspective (comme vue d'avion) : le bouton 3 prend cet aspect .

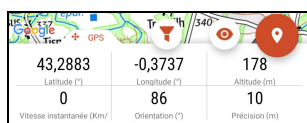
Fonctionnement des onglets sous la carte

Les onglets du bas de l'écran sont au nombre de quatre : *TRAIL*, *GPS*, *REC*, *ALT*. Ils se manipulent de deux façons :

- balayage de droite à gauche ou de gauche à droite : en « poussant » *TRAIL* vers la gauche, vous faites apparaître *GPS*, et ainsi de suite. En poussant le dernier, *ALT*, vers la gauche, vous revenez au premier, *TRAIL*. Certains boutons rouges apparaissent ou disparaissent selon l'onglet actif. L'onglet actif est aussi repéré par un trait rouge au bas de l'écran : — — — — .



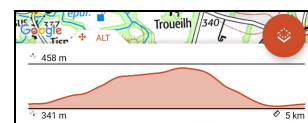
Onglet TRAIL



Onglet GPS



Onglet REC



Onglet ALT

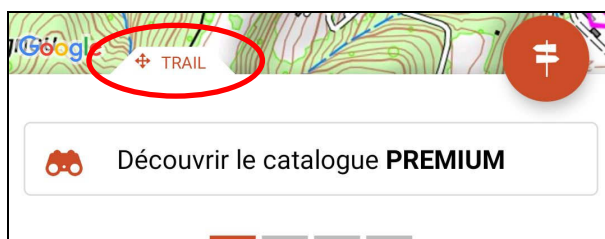
- balayage vers le haut : chaque onglet est dans un tiroir que vous pouvez ouvrir vers le haut pour avoir plus de détails. Dans ce mode, il est aussi possible de balayer les tiroirs de droite à gauche ou inversement et de faire défiler les tiroirs ouverts, qui sont renommés ainsi :
 - *TRAIL* → *Découvrir le catalogue* ;
 - *GPS* → *Valeurs GPS* ;
 - *REC* → *Enregistreur de randonnée* ;
 - *ALT* → *Altimétrie*.


Refermez le tiroir en le balayant vers le bas ou en touchant la flèche bas dans la barre du haut.

L'onglet TRAIL

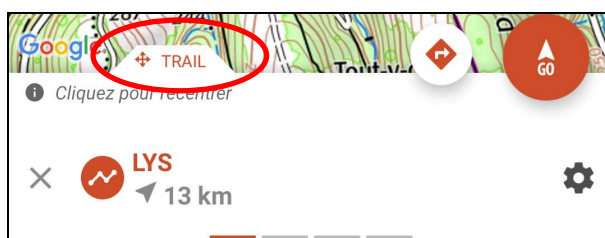
Le contenu de cet onglet est différent selon qu'une rando est ouverte ou non.

Si aucune randonnée n'est ouverte





En l'absence de suivi de randonnée, l'onglet *TRAIL* se contente de vous proposer de *Découvrir le catalogue PREMIUM*. En cliquant sur cette proposition, ou en touchant le bouton *Panneaux* , ou en ouvrant le tiroir vers le haut, l'application ouvre la page *Découvrir* (vue plus haut, § 3.3) pour vous permettre de scanner un QR code ou de lister les randonnées qui se trouvent autour de vous dans un rayon de x km.


Si une randonnée est ouverte

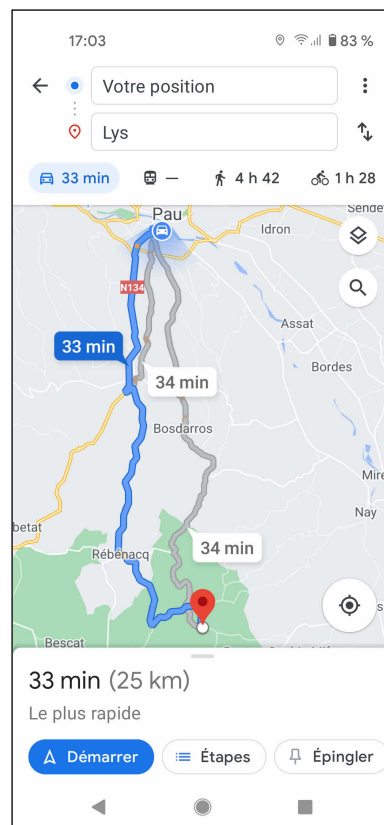
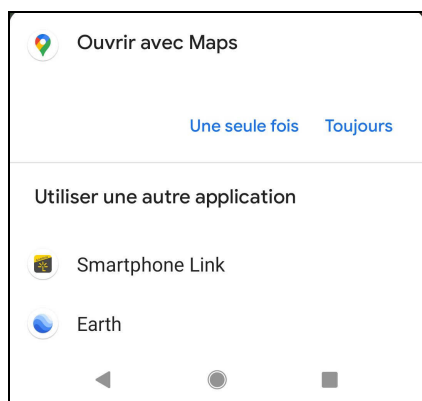



Si vous avez ouvert une rando que vous vous apprêtez à suivre, ou que vous suivez déjà, l'onglet *TRAIL* vous indique le nom de cette rando.


Le chiffre qui accompagne la petite flèche  représente :


- soit la distance entre le centre de la carte et le point de départ de la rando, si vous êtes en mode *Exploration de la carte* (le bouton 8 est noir) ; 
- soit la distance entre votre position GPS (par exemple votre domicile) et le point de départ de la rando, si vous êtes en mode *Position GPS* (le bouton 8 est rouge) . 

Le bouton *Naviguer vers*  permet d'ouvrir une application de navigation comme Google Maps par exemple (voir ci-contre) pour établir un itinéraire depuis votre position GPS jusqu'au point de départ de la rando.



Le bouton *Go*  démarre le suivi de la randonnée (guidage vocal) mais pas l'enregistrement de votre trace.

La croix  ferme la randonnée ouverte.

Le bouton *Engrenage*  permet d'activer ou de désactiver quelques paramètres, dont certains, comme le guidage vocal automatique, dépendent aussi du paramétrage général.

Alerte éloignement vous avertit lorsque vous vous écartez du tracé prévu de quelques dizaines de mètres (environ 50m).

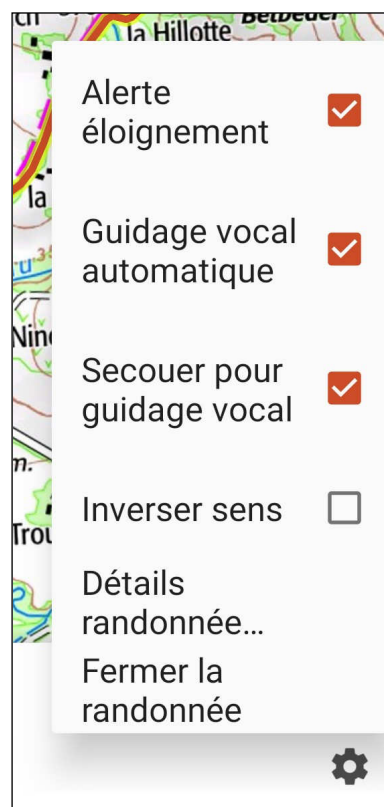
Guidage vocal automatique vous prévient des changements de cap.

Secouer pour guidage vocal permet d'obtenir la direction à suivre en « secouant » le mobile (j'appelle cela le mode « Orangina » !). Pratique si vous avez fait taire le *Guidage vocal automatique*, un peu bavard à mon goût.

Inverser sens : fonction explicite.

Détails randonnée : ouvre la fiche de la randonnée.

Fermer la randonnée : explicite.

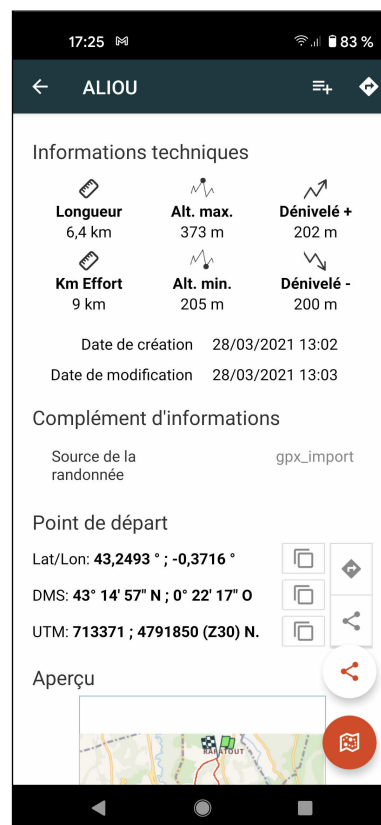


En ouvrant le tiroir de l'onglet TRAIL vers le haut

Vous accédez alors à la fiche de la randonnée que vous êtes en train de suivre (pas la randonnée que vous enregistrez).

Les informations techniques fournies concernent :

- la longueur ;
- l'altitude maximum ;
- la dénivelée positive ;
- les « Km effort » (une estimation qui tient compte à la fois de la longueur et de la dénivelée) ;
- l'altitude minimum ;
- la dénivelée négative ;
- la date de création ;
- la source de la randonnée ;
- le point de départ.

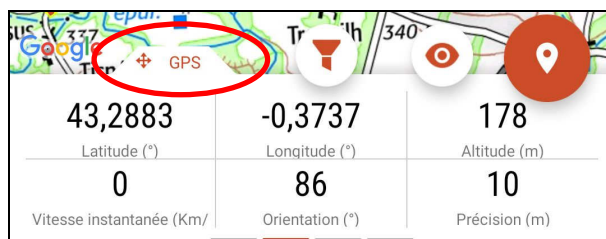


Les coordonnées du point de départ sont fournies en trois formats :

- *Lat/Lon* : latitude / longitude en DD (degrés décimaux) ;
- *DMS* : latitude / longitude en DMS (degrés, minutes, secondes) ;
- *UTM* : c'est le format du système GPS ; la zone est indiquée sous la forme **(Z 30) N** [N = nord], par exemple, au lieu de 30T, ce qui n'est pas tout à fait conforme au standard UTM.

Ces différents formats sont utiles pour répondre aux diverses exigences de format d'un GPS de voiture, si l'on veut le programmer pour se rendre au point de départ.

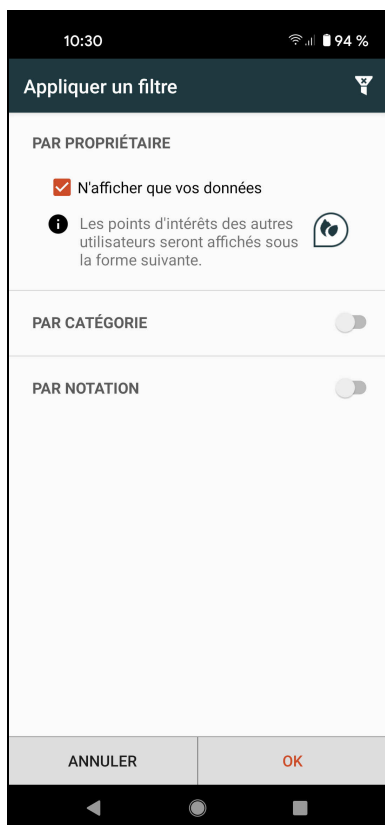
L'onglet GPS



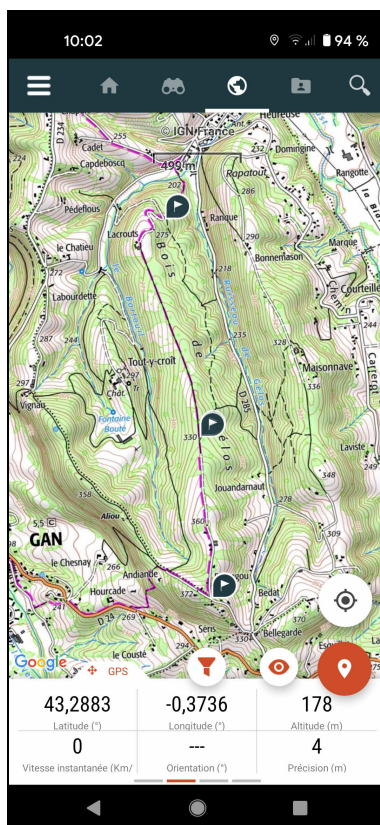
Quand le GPS du mobile est activé, l'onglet GPS fournit :

- la latitude et la longitude en degrés décimaux dans le système WGS84 ;
- l'altitude en m (d'après le modèle numérique de terrain incorporé à la carte) ;
- la vitesse instantanée en km/h ;
- l'orientation de votre trace (azimut en degrés) ;
- et enfin la précision du GPS.

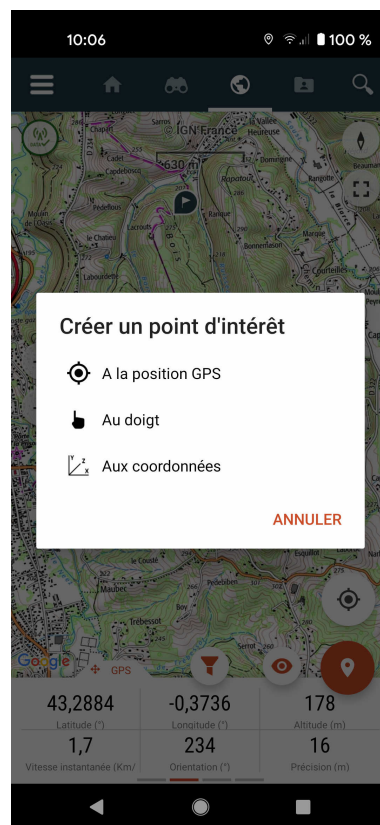
Cet onglet est surmonté de trois boutons dont la fonction est expliquée ci-dessous.



Le bouton *Entonnoir* permet de filtrer les points d'intérêts susceptibles d'apparaître sur la carte selon certains critères.



Le bouton *Œil* rend visibles ou masque les points d'intérêt.



Le bouton *Pointeau* permet de créer un point d'intérêt selon différentes modalités.

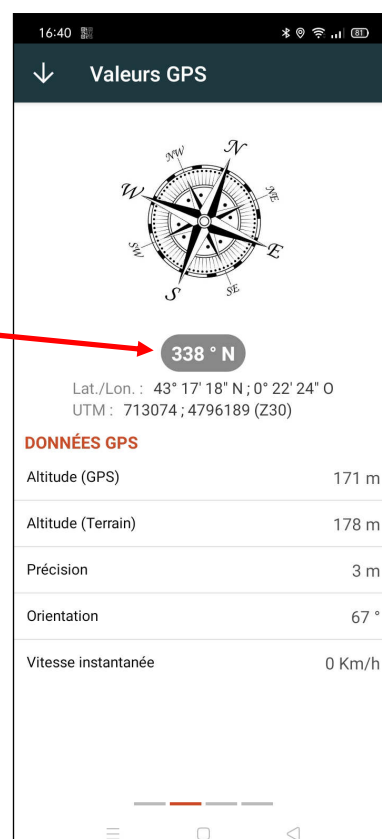
→ Une étude complète des **points d'intérêt** est fournie au chapitre 9 Relever un point d'intérêt.

En ouvrant le tiroir de l'onglet **GPS** vers le haut

L'écran qui s'ouvre, avec le titre *Valeurs GPS*, montre une boussole et affiche l'azimut de la direction vers laquelle pointe le mobile.

On y trouve également :

- les coordonnées géographiques (lat/lon) ;
- les coordonnées cartographiques (UTM) ;
- l'altitude fournie par les GNSS (GPS, Glonass, Galileo...) ;
- l'altitude Terrain (tirée du modèle numérique de terrain) ;
- la précision du GPS (sur le plan horizontal) ;
- l'orientation (azimut entre l'avant dernier et le dernier point relevé) ;
- la vitesse actuelle en km/h.



Si la valeur de l'altitude *GPS* est supérieure d'environ 50 m à la valeur de l'altitude *Terrain* (comme on le voit sur l'image ci-contre), cela signifie que le GPS de votre mobile ne corrige pas l'ondulation du géoïde, dont la valeur moyenne est d'environ 48 m en France métropolitaine¹.

DONNÉES GPS	
Altitude (GPS)	225 m
Altitude (Terrain)	178 m
Précision	3 m


Dans ce cas, il faudra modifier, dans les *Paramètres*, Navigation / Enregistrement, la valeur du *Décalage Geoid*. Cf. le § Localisation : décalage Géoïde, p. 24.

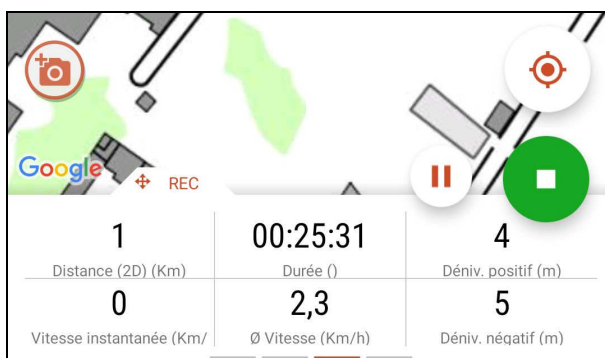
L'onglet REC




Cet onglet permet de gérer l'enregistrement de votre trace.

Touchez le bouton *Enregistrer*  pour démarrer l'enregistrement de la trace.

Le bouton *Enregistrer* devient alors vert  et servira à arrêter définitivement l'enregistrement de la trace.



Pendant l'enregistrement, un nouveau bouton *Pause*  permet d'interrompre momentanément l'enregistrement.

Il est alors remplacé par le bouton *Reprise*  qui permet de reprendre l'enregistrement.

Lorsqu'un enregistrement est en cours, les différents indicateurs de l'onglet *REC* fournissent :

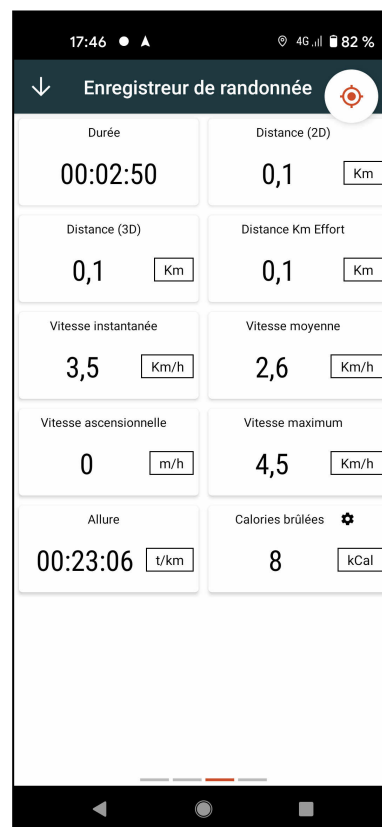
- la distance parcourue en planimétrie (2D) depuis le début de l'enregistrement, en km ;
- la durée de l'enregistrement ;
- le dénivelé positif en m ;
- la vitesse instantanée en km/h ;
- la vitesse moyenne en km/h ;
- le dénivelé négatif en m.

¹ Sur cette question, consultez le tutoriel n° 2 *Géodésie et coordonnées*.

En ouvrant le tiroir de l'onglet REC vers le haut

L'onglet déployé vers le haut s'intitule *Enregistreur de randonnée* et révèle un tableau de bord assez complet :

- la durée de l'enregistrement ;
- la distance en 2D (à plat) ;
- la distance en 3D (tenant compte des montées et descentes) ;
- la distance en Km Effort (tenant compte des dénivelées) ;
- la vitesse instantanée (actuelle) ;
- la vitesse moyenne ;
- la vitesse ascensionnelle (à la montée) ;
- la vitesse maximum ;
- l'allure (temps par km, soit 60 min / vitesse moyenne) ;
- les kCalories brûlées.

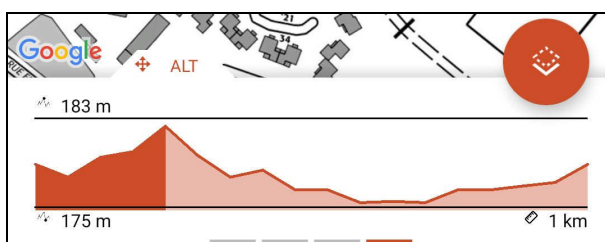


L'onglet ALT

Lorsqu'une rando est ouverte ou qu'un enregistrement est en cours, cet onglet fournit un profil altimétrique, selon le cas, de la rando ouverte ou de la trace enregistrée.



Dans le cas où vous suivez une rando ouverte tout en enregistrant votre trace, les deux profils se superposent (la trace en rouge plus foncé) ce qui fournit aussi une estimation visuelle approximative du temps restant.



Le bouton *Carte superposée* permet, en zone de montagne et selon les cartes, d'afficher la carte des pentes en superposition.

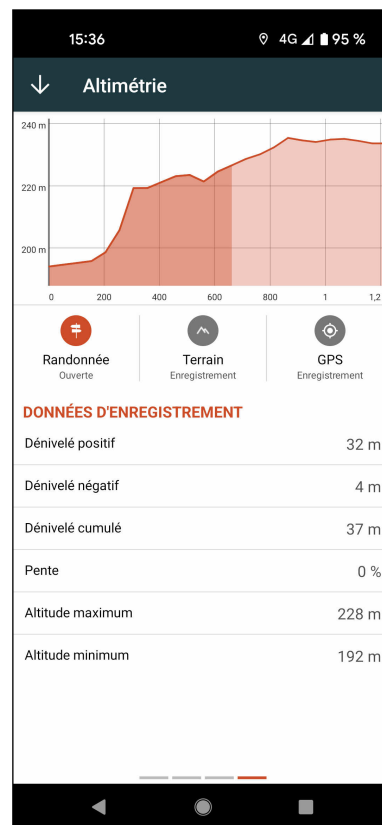
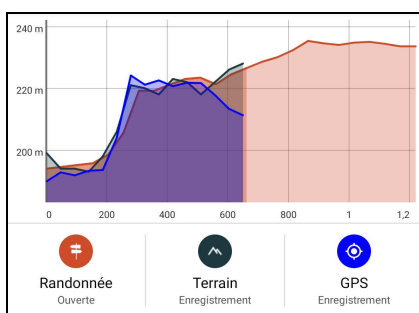
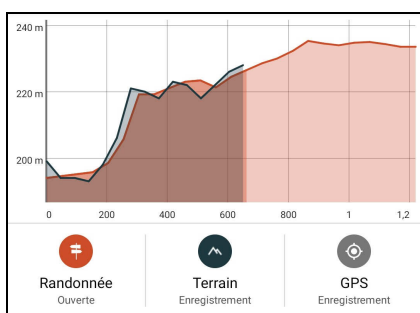
En ouvrant le tiroir de l'onglet ALT vers le haut

Si un enregistrement est actif, l'appli affiche le profil de la rando ouverte et la portion déjà parcourue en rouge plus foncé.

Elles fournissent également les données de l'enregistrement en cours :

- dénivelé positif ;
- dénivelé négatif ;
- dénivelé cumulé (montées + descentes) ;
- pente ;
- altitude maximum ;
- altitude minimum.

Les boutons *Terrain* et *GPS* permettent d'afficher, en superposition, respectivement, le profil du modèle numérique de terrain incorporé à la carte (ici en gris) et le profil altimétrique fourni par le GPS (ici en bleu).



DONNÉES D'ENREGISTREMENT	
Dénivelé positif	32 m
Dénivelé négatif	4 m
Dénivelé cumulé	37 m
Pente	0 %
Altitude maximum	228 m
Altitude minimum	192 m

Ces deux derniers profils ne sont actualisés que tous les 50 m.

Attention pour les smartphones sous Android : si le profil GPS vous paraît trop élevé de 50 m, appliquez la correction du *Décalage Géoïde* dans les paramètres. Cf. le § Localisation : décalage Géoïde, p. 24.

3.5. ÉCRAN MON COMPTE



Cet écran donne accès aux randonnées et aux points d'intérêt qui sont stockés sur votre compte chez SityTrail.

Touchez l'une ou l'autre rubrique.

À partir de la liste qui s'affiche alors, vous pouvez supprimer une rando ou

un point d'intérêt en touchant le bouton *Téléchargé*

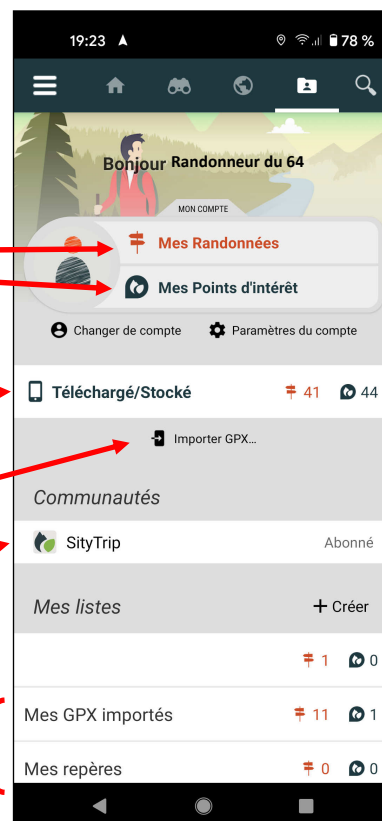
La rubrique suivante (*Téléchargé/stocké*) vous permet d'accéder aux randonnées et aux points d'intérêt que vous avez déjà téléchargés dans la mémoire de votre mobile.

Le bouton *Importer GPX* ne permet pas d'importer des GPX, mais ouvre un mini tutoriel sur la façon de le faire.

Dans la rubrique *Communautés*, en touchant *SityTrip*, la carte s'affiche (il peut être nécessaire de dézoomer) et, en touchant *ACTUALISER*, vous verrez s'afficher, localisés sur la carte, les articles de Wikipedia sur des points d'intérêt signalés par les utilisateurs.

Les rubriques suivantes sont consacrées à vos listes : *Mes GPX importés*, *Mes repères*, *Mes waypoints importés*...

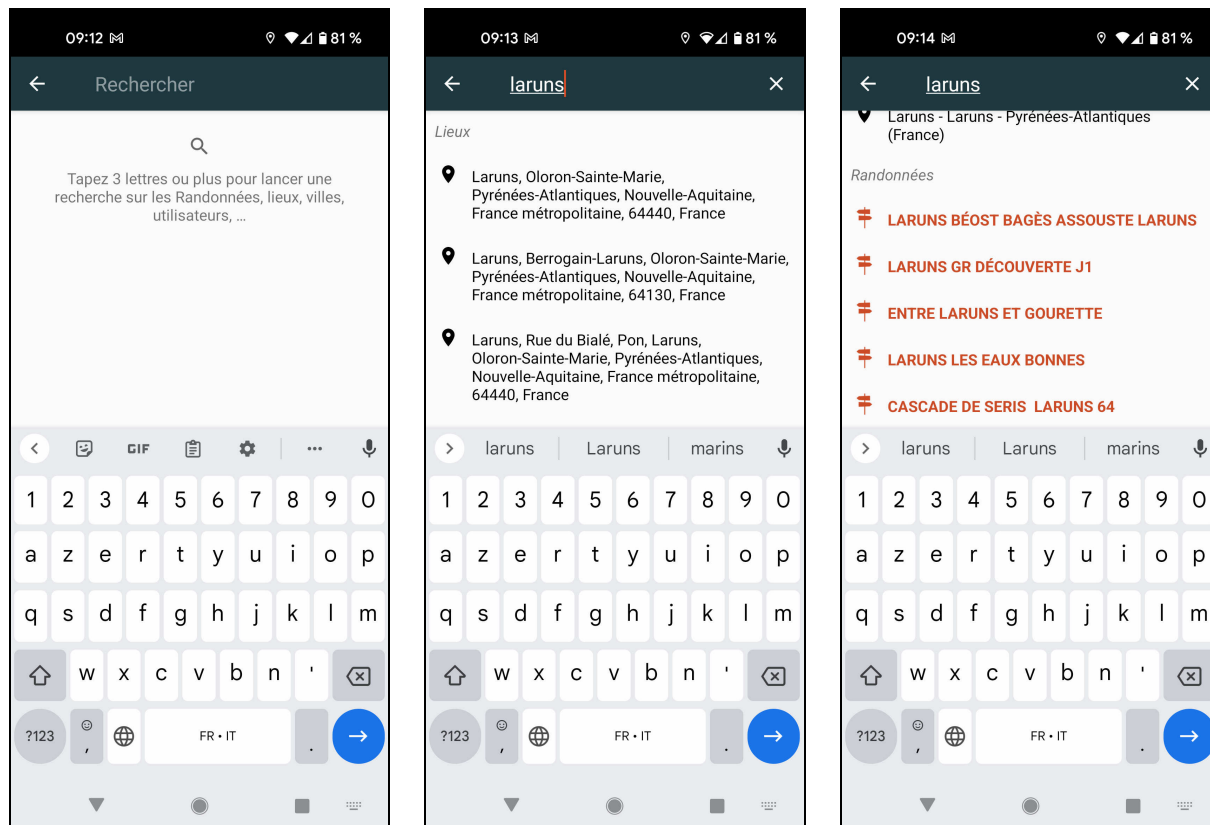
En résumé, cet écran vous permet de gérer ou de retrouver vos listes de randos ou de points d'intérêt, mais pas de découvrir de nouvelles randos.



3.6. ÉCRAN RECHERCHER




Cet écran permet de retrouver des localités, des randonnées, des points d'intérêt, des utilisateurs et des communautés CityTrail.



Tapez les premières lettres du nom pour afficher une liste de propositions et sélectionnez votre choix dans la liste. Selon le cas, CityTrail affiche la carte du lieu, la fiche de la rando, le point d'intérêt, le profil de la communauté ou de l'utilisateur.

4. PARAMÉTRAGE DE L'APPLICATION

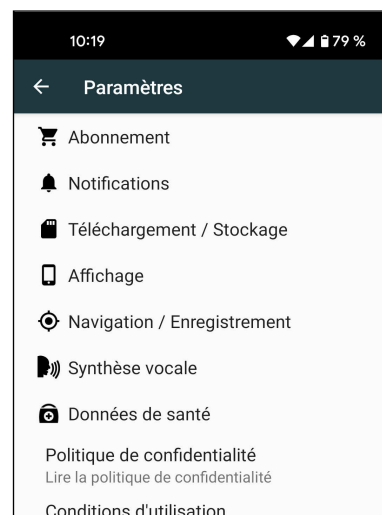


En touchant ce bouton de la barre de menu , ou en faisant glisser le bord gauche de l'écran vers la droite, vous ouvrez le menu général de l'application.



Dans ce menu, touchez le bouton *Engrenage Paramètres...*

pour accéder au réglage d'un grand nombre de fonctions et sauvegarder vos préférences.



4.1. ABONNEMENT

Cet écran fournit des renseignements sur votre abonnement et permet de les gérer (acheter, renouveler ou résilier).

4.2. NOTIFICATIONS

Paramètres de notifications

Cette section permet d'activer ou de désactiver individuellement ou en bloc les notifications de SityTrail concernant :

- le suivi de randonnées ;
- la sortie de route (message vocal : « *en dehors de la randonnée* ») ;
- la fin de la randonnée ;
- la proximité d'un point d'intérêt ;
- l'enregistrement des randonnées ;
- la fin du téléchargement des cartes ;
- le téléchargement ou la suppression des cartes ;
- les erreurs ;
- le guidage *Gauche, Droite et Autre* ;
- les paramètres avancés (autorise la pastille de notification).

Forcer alerte sortie de route

Cette fonction avertit par un signal sonore et une vibration que vous vous éloignez de la randonnée suivie, même si les notifications de l'application sont désactivées au niveau de l'écran *Carte*, onglet *Trail*, bouton *Engrenage*, ou si l'appareil est en mode silencieux.

Aff. valeurs du compteur

Affiche les valeurs du compteur dans la notification qui s'affiche lorsque vous enregistrez une randonnée.

4.3. TÉLÉCHARGEMENT / STOCKAGE

Stockage

Permet de choisir l'emplacement de mise en cache des cartes téléchargées d'avance en prévision d'une couverture réseau insuffisante.

L'emplacement *Carte interne* par défaut est correct, mais vous pouvez aussi désigner l'emplacement d'une MicroSD additionnelle, si votre mobile en est pourvu.

Téléchargement

Wi-Fi obligatoire

Cette option impose la liaison par Wi-Fi pour télécharger les cartes, dans le but d'économiser la consommation du réseau.

Vitesse de téléchargement

Le choix est à faire entre *Très rapide, Rapide* ou *Moyen*. Nous préconisons *Très rapide*.

Cartes des randonnées à la volée

Lorsque vous décidez de télécharger et suivre une randonnée, cette option autorise l'application à vous proposer de télécharger à l'avance les cartes qui couvrent la région de la randonnée. Nous conseillons de cocher cette case

Cette option n'est pas prévue pour les très grandes randonnées de plusieurs jours.

Télécharger MNT manquants

Les MNT sont les modèles numériques de terrain, sorte de carte invisible, incorporée à une carte topographique et qui fournit l'altitude selon un certain maillage, en général 30 à 50 m. Cette option, actuellement, ne peut pas être désactivée, ce qui signifie que le MNT est toujours chargé avec la carte.

4.4. AFFICHAGE

Affiche les valeurs d'altitude GPS

Lors du suivi d'une rando, l'application offre le choix d'afficher, écran Carte, onglet GPS :

- soit les valeurs fournies par le système GPS (case cochée) ; attention : si vous n'avez pas correctement paramétré le décalage géoïde, l'altitude affichée (smartphone android) risque d'être fautive (trop élevée) de 50 m environ, cf. le § Localisation : décalage Géoïde, p. 24 ;
- soit les valeurs du MNT (modèle numérique de terrain) (case non cochée).

Nous recommandons cette deuxième option si vous utilisez une carte IGN, pourvue d'un MNT.

Cartographie

Laisser l'écran actif

Empêche la mise en veille automatique de l'écran quand vous êtes sur l'écran *Carte*. Cette option, non recommandée, n'économise pas la batterie !

Orientation de l'écran principal

Au choix : *Portrait*, *Paysage* ou *Automatique*.

Faites des essais pour déterminer votre préférence.

Mode HD

Le mode Haute Définition affiche une carte de meilleure qualité. Cette option ne convient pas aux appareils moins performants, mais vous pouvez l'adopter sans problème sur les mobiles assez puissants.

Boutons de zoom

Vous avez le choix entre les faire apparaître à gauche de l'écran *Carte* ou à droite ou ne pas les faire apparaître du tout. On zoome alors avec les doigts.

Couche additionnelle - Cacher au déplacement

La *couche additionnelle* désigne les cartes qui se superposent à la carte utilisée, par exemple *Photos aériennes*, *Parcelles cadastrales*, *carte des pentes* (cf. § Onglet *Couche additionnelle*, p 28).

Lorsque cette option est cochée, la couche additionnelle est masquée pendant que vous déplacez la carte à l'écran, ce qui rend le nouveau dessin de la carte plus rapide.

Randonnée ouverte

- **Épaisseur de trait**

Vous avez le choix entre 5 épaisseurs pour représenter la rando que vous allez suivre. Essayez *Moyen* pour commencer.

- **Afficher le sens du tracé**

Si cette option est cochée, de petites flèches sont ajoutées au tracé pour indiquer le sens.

- **Couleur du trait central et couleur de bordure**

Le trait qui représente le tracé suivi est constitué d'un trait central et d'une bordure, ce qui permet d'accentuer le contraste. Vous pouvez donc sélectionner indépendamment l'une de l'autre la couleur du trait central et celle de la bordure.

Les couleurs proposées par défaut (rouge et jaune) nous semblent correctes.

- **Cacher au déplacement**

Cette option, activée, cache le tracé de la rando suivie pendant le déplacement de la carte ce qui peut rendre le nouveau dessin de la carte plus rapide. Cette option n'est pas forcément nécessaire.

Randonnée en cours d'enregistrement

Il s'agit de l'enregistrement de votre propre trace.

- **Épaisseur de trait**

Commencez avec le réglage *Moyen* et voyez ensuite s'il faut ajuster.

- **Afficher le sens du tracé**

Si cette option est cochée, de petites flèches sont ajoutées au tracé pour indiquer le sens. Cette option ne nous semble pas très utile pour la trace qu'on enregistre.

- **Couleur du trait central et couleur de bordure**

Le trait qui représente votre propre trace en cours d'enregistrement est constitué d'un trait central et d'une bordure, ce qui permet d'accentuer le contraste. Vous pouvez donc sélectionner indépendamment l'un de l'autre la couleur du trait central et celle de la bordure.

Nous conseillons de choisir des couleurs bien différentes de celles de la randonnée ouverte, par exemple bleu au lieu de rouge, pour bien distinguer à l'écran le **tracé** (votre projet) de votre **trace** en cours d'enregistrement.

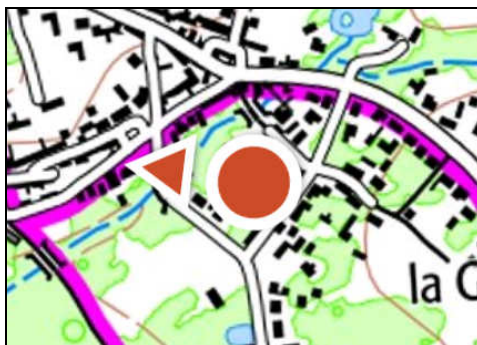
- **Cacher au déplacement**

Cette option, activée, cache le tracé de la rando suivie pendant le déplacement de la carte ce qui peut rendre le nouveau dessin de la carte plus rapide. Cette option n'est pas forcément nécessaire.

Curseur GPS

- **Épaisseur du curseur GPS**

Visuellement, le curseur GPS est un cercle accompagné d'un triangle qui représente la direction que vous suivez. Trois tailles sont possibles, commencez par essayer le *moyen*.

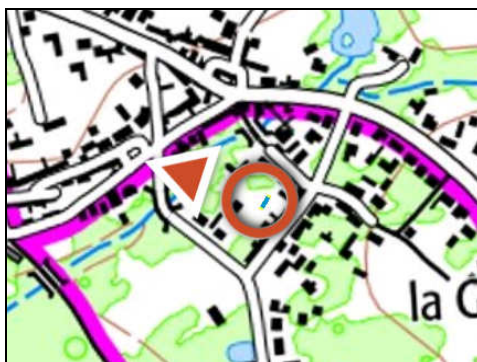


- **Couleur du curseur**

Choisissez votre couleur.

- **Curseur transparent**

Si vous cochez cette option, le symbole du curseur se réduit à un cercle dont le fond est transparent, ce qui permet de voir le détail de la carte sous le curseur.



Unités de mesure

Une option pour nos amis britanniques.

4.5. NAVIGATION / ENREGISTREMENT

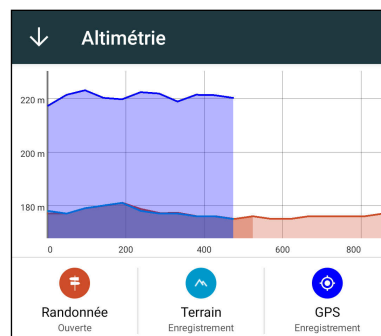
Déclenchement des points d'intérêt

L'alerte sur un point d'intérêt se déclenche à une certaine distance de celui-ci. Cette distance est paramétrable : 10 m, 20 m, 50 m, 100 m. Le paramètre par défaut (20 m) nous semble correct.

Localisation : décalage Géoïde

Ce paramètre permet d'apporter une correction constante à un défaut lié au GPS de certains mobiles, ceux qui fonctionnent sous Android. Si votre mobile ne fournit pas une estimation de l'altitude corrigée de l'ondulation du géoïde, en anglais Gund (*Geoid undulation*), ce paramètre permet de corriger ce décalage, qui est, en France métropolitaine, de 48 m en moyenne, 44 m dans le nord et 50 m dans le sud.

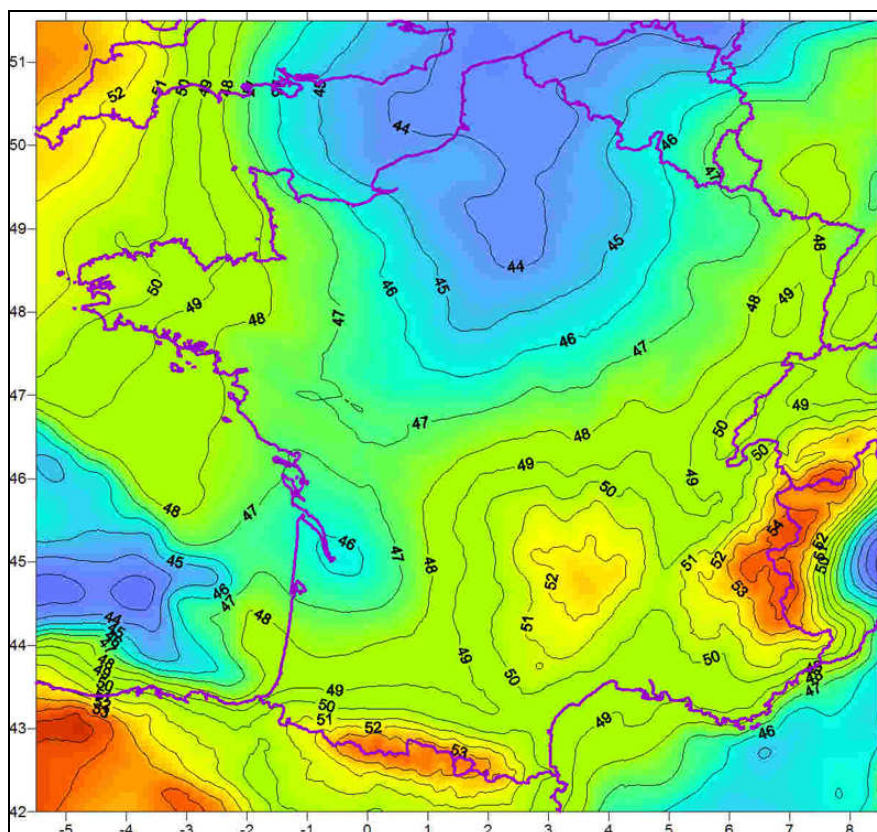
Vous constaterez ce défaut en glissant le tiroir de l'onglet *Alt* de l'écran *Carte* vers le haut. Dans l'exemple ci-contre, la valeur de l'altitude GPS, en bleu, est supérieure d'environ 50 m à celle du terrain (en rouge).



Pour corriger ce défaut, saisissez une valeur de correction et validez.

Attention, en France métropolitaine, il s'agit obligatoirement d'une valeur **négative** !


Si vous ne connaissez pas la valeur à appliquer pour votre région, repérez-la sur cette carte (source IGN).



Carte

Incliner la carte en navigation

Lors d'un suivi de rando, cette option permet de présenter la carte inclinée, comme vue d'avion, un peu à la manière de certains GPS de voiture.

Un bouton de l'écran  permet d'obtenir le même résultat, cf. le § Modes d'affichage de la carte, p. 12.

Magnétisme

Lorsque le suivi d'une rando est activé, il est possible de déplacer la carte en la faisant glisser. L'intérêt de la fonction *Magnétisme* est de recentrer la carte sur la position GPS automatiquement au bout de 5 secondes.

Il est donc possible de désactiver cette fonction, mais nous conseillons de la laisser active.

Sens de la marche automatique

Si cette fonction est activée, la carte s'oriente automatiquement en fonction du sens de la marche. Sinon, c'est le nord qui est en haut de l'écran.

Personnellement, nous ne conseillons pas d'utiliser cette fonction, qui fait tourner la carte sans arrêt et qui sollicite fortement les capacités de calcul du microprocesseur, et donc de la batterie.

Actions intelligentes

En fonction de l'utilisation, l'application peut proposer des actions associées. Par exemple, proposer le suivi après avoir chargé une randonnée.

Enregistrement

Économie de batterie maximale

Cette fonctionnalité permet d'économiser la batterie pendant l'enregistrement d'une randonnée. À tester pour voir si les enregistrements se font correctement.

À noter qu'il existe d'autres moyens d'économiser la batterie du smartphone : couper le bluetooth et le Wi-Fi, passer en mode avion (c'est le plus efficace)...

Mise en pause du compteur

L'appli SityTrail, grâce au GPS, sait détecter si vous ne vous déplacez plus, et peut alors couper automatiquement les compteurs (temps de marche, moyenne...). C'est une option intéressante.

4.6. SYNTHÈSE VOCALE

Synthèse vocale

Activez cette option si vous voulez que l'appli vous parle dans certaines circonstances (guidage, sortie de route, arrivée à un point d'intérêt...).

Choisir la synthèse vocale

Permet d'ajouter une langue, en plus du français. Choisir la langue prioritaire en la faisant glisser vers le haut à l'aide du signe =.

Tester la voix

Permet de tester la synthèse vocale, pour régler le volume, par exemple.

Randonnée ouverte

Sortie de route

Cette fonction diffuse un message vocal lorsque vous vous écartez de la randonnée suivie de plus de 50 m environ.

Proche de lieux

Cette fonction vous avertit par un message vocal que vous approchez de certains lieux. Vous pouvez choisir :

- jamais ;
- seulement les étapes ;
- seulement les points d'intérêt ;
- toujours.

4.7. DONNÉES DE SANTÉ

Ce paramètre ne concerne que votre poids, qui est utilisé dans les calculs de consommation de Kcal.

4.8. AUTRES RENSEIGNEMENTS

Les trois sections suivantes des paramètres exposent la politique de confidentialité, les conditions d'utilisation et la version de l'application.


5. GÉRER LES CARTES EMBARQUÉES

Cette fonctionnalité, réservée aux abonnés Premium, vous donne la possibilité de choisir le type de carte qui apparaîtra à l'écran, de télécharger d'avance (on dit aussi « mettre en cache ») celles dont vous allez avoir besoin dans une région dépourvue de réseau et de gérer les zones de cartes déjà téléchargées.

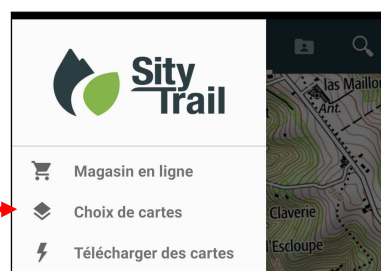
5.1. CHOISIR SA CARTE

Pourquoi choisir une carte ? Parce qu'il en existe une multiplicité (jusqu'à une douzaine) pour un même lieu. Cette abondance répond à la diversité des besoins (les poids lourds n'ont pas besoin des chemins...) et des échelles : plus l'échelle est grande et plus la surface de territoire représentée est petite, donc plus on peut afficher de détails.

Le randonneur devra donc choisir le modèle de carte et ensuite régler le niveau de zoom qui convient avec les boutons « + » et « - » ou en pinçant et écartant les doigts sur la carte.

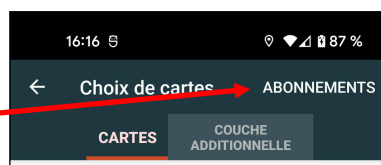
Sur l'écran principal de l'appli, toucher le bouton *Menu* ,

puis choisir *Choix de cartes*.



Abonnements

Dans le haut de l'écran à droite, le bouton *Abonnements...*

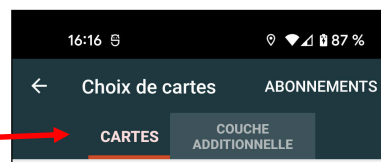


vous permet de faire le point sur vos abonnements de cartes chez SityTrail et vous offre la possibilité de résilier vos abonnements auto-renouvelés.

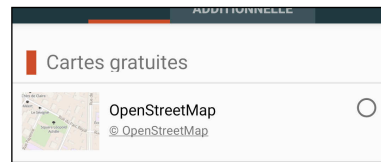


Onglet Cartes

Activez cet onglet pour choisir votre fond de carte parmi toutes les cartes proposées par SityTrail...



celles qui sont gratuites (il s'agit d'OSM, OpenStreetMap, tout en haut de la liste)...



et celle(s) que vous avez achetée(s), un peu plus bas dans la liste, sous l'étiquette *France*.

Cartes françaises

Par exemple, si vous avez acheté IGN France, vous pourrez choisir entre ces différents modèles de cartes de provenance IGN France :

- **IGN France - Cartes topographiques**

C'est la carte à privilégier pour la randonnée : à certaines échelles, c'est la reproduction de la carte 1:25 000 papier dernière édition. En cochant sa case, vous activez non pas une mais 7 cartes différentes ! Selon la valeur du zoom, et donc de l'échelle, vous passerez d'une carte à une autre de façon automatique. L'échelle en question est une échelle graphique présente en haut de l'écran *Carte* qui donne la valeur sur le terrain du segment de droite affiché à l'écran.



Ces cartes sont les suivantes (**attention** : les échelles que nous mentionnons peuvent varier selon la résolution de l'écran du mobile).

Carte 1

Échelles : 2 211 km, 1 402 km, 577 km, 300 km. Carte du monde, de la moitié du monde à une partie de l'Europe occidentale. Carte raster.

Carte 2

Échelles : 150 km, 75 km. Carte routière simplifiée, de la France à une région. Carte raster.

Carte 3

Échelles : 38 km, 19 km. Carte routière avec les grandes routes, environ un département. Carte raster.

Carte 4

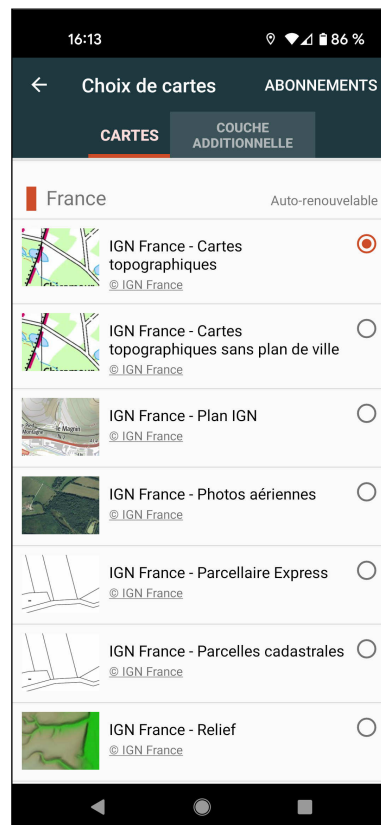
Échelles : 10 km, 5 km. Carte routière détaillée. Un demi département. Carte raster.

Carte 5

Échelles : 2,5 km, 1,2 km. Carte routière très détaillée. On voit apparaître les GR® en rouge. Carte raster.

Carte 6

Échelles : 625 m, 313 m. Carte topographique : c'est la copie numérisée de la carte IGN au 1/25 000 papier dite « TOP 25 ». Il s'agit d'une carte « raster ». Cette édition comporte une surcouche (un calque) touristique



de couleur magenta, dans laquelle sont affichées les tracés des GR[®] et autres PR, grâce à une convention entre la FFRandonnée et l'IGN.

Carte 7

Échelles : 157 m, 79 m, 39 m, 20 m, 10 m, 5 m. Carte Plan IGN, carte raster qui montre les maisons et le nom des rues (selon l'échelle).

- **IGN France - Cartes topographiques sans plan de ville**

Il s'agit des mêmes cartes que ci-dessus (*Cartes topographiques*), cartes 1 à 6. Même en poussant le zoom, la n° 7, carte Plan IGN, n'apparaît pas.

- **IGN France - Plan IGN**

Depuis le 1^{er} janvier 2022, cette nouvelle carte *Plan IGN* remplace les deux anciennes Scan Express Classique et Standard. Elle est aussi précise que la Scan Express Classique mais moins contrastée

En fait, *Plan IGN* est un ensemble de cartes numériques raster (format image) couvrant l'ensemble des départements français. Cet ensemble couvre 12 niveaux de zoom numérotés de 8 à 19. Ces niveaux correspondent aux échelles graphiques de 2 211 km à 5 m.

Cette carte ne possède pas la surcouche touristique magenta propres aux cartes topographiques, donc les GR[®] et PR ne sont identifiés en tant que tels.

- **IGN France - Photos aériennes**

Cette couverture photo fonctionne de l'échelle 2211 km à l'échelle 5 m.

- **IGN France - Parcellaire Express**

Utile pour les aménageurs de sentiers de randonnée.

- **IGN France - Parcelles cadastrales**

Ressemble beaucoup au précédent, mais en noir et blanc.

- **IGN France - Relief**

Cette carte représente le relief par un système d'ombrage et de couleurs, non par des courbes de niveau.

- **IGN France - Cartes aéronautiques OACI**

La carte OACI (Organisation de l'aviation civile internationale) est destinée à la circulation des aéronefs.

Autres cartes

Les autres cartes vous sont proposées à l'achat.

Nota bene : Pour en savoir plus sur les cartes **raster** et **vectérielles**, consultez notre tutoriel (16) *GPS et cartographie électronique*.

Onglet *Couche additionnelle*

Sous cet onglet, vous accédez à des cartes déjà répertoriées sous l'onglet *Cartes*, plus la « Carte des pentes ». Si vous sélectionnez une carte, elle se superposera à celle choisie sous l'onglet *Cartes* avec un facteur de transparence de 50 % par défaut.

Un curseur permet de régler la transparence de la couche ajoutée : curseur à gauche, couche très visible, à droite, à peine visible.




Exemple de superposition des *Parcelles cadastrales* sur le *Plan IGN*, avec un curseur de transparence réglé à 50 %.

Pour masquer la carte en surimpression, touchez, en haut de la liste des couches additionnelles, le bouton *Aucune couche additionnelle*.



5.2. TÉLÉCHARGER ET GÉRER DES CARTES

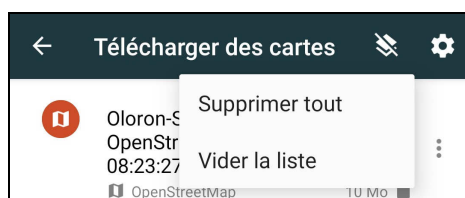
Sur l'écran principal de l'appli, touchez le bouton « menu » ,

puis touchez *Télécharger des cartes*.



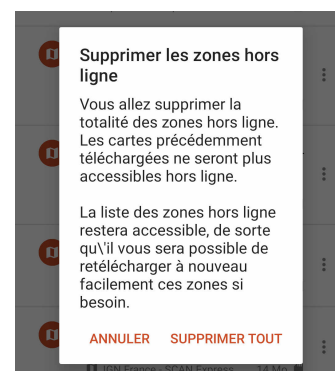
Supprimer les cartes téléchargées

Dans l'écran qui s'affiche, le bouton *Suppression des cartes*  offre deux possibilités :



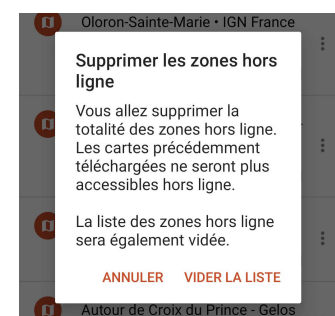
1) Supprimer tout

Si vous touchez *Supprimer tout*, SityTrail propose de supprimer la totalité des zones hors ligne, mais la liste des zones hors ligne restera accessible et permettra de les télécharger de nouveau.




2) Vider la liste

Si vous touchez *Vider la liste*, SityTrail propose de supprimer la totalité des zones hors ligne, mais en plus, la liste des zones hors ligne sera également supprimée.



Paramétrer le téléchargement des cartes

Touchez le bouton *Engrenage*  pour accéder aux paramètres de stockage et de téléchargement des cartes.

Les options de paramétrage sont exactement les mêmes que celles que nous avons déjà étudiées précédemment au § 4.3 Téléchargement / Stockage.

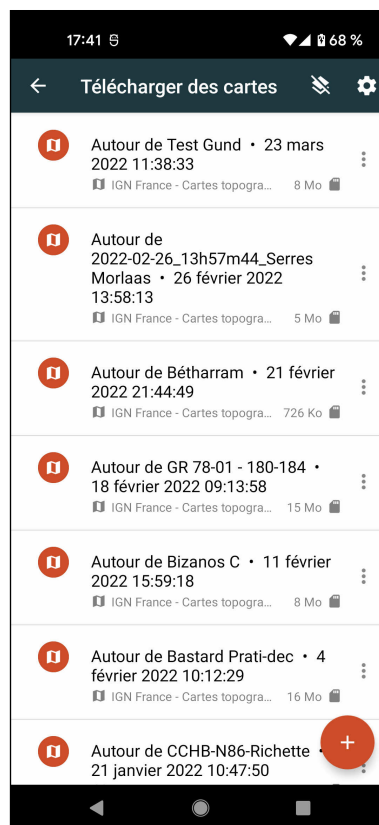
Gérer les cartes déjà téléchargées


Sur l'écran principal de la fonction *Télécharger des cartes* s'affiche la liste des cartes déjà téléchargées.

Chaque carte est caractérisée par un nom, souvent un nom proposé par SityTrail du style « Autour de... ».

Sont également indiqués le type de carte et sa taille en Mo.

Pour chaque item de la liste, un *Menu* (3 points verticaux), permet de mettre la carte à jour ou de la supprimer.

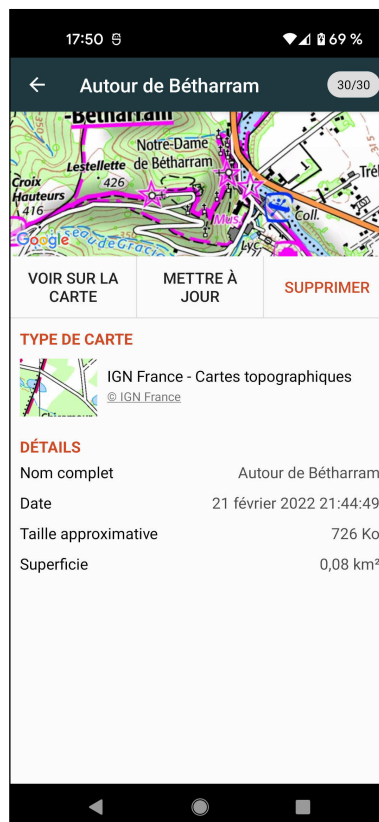


En touchant le nom de la carte ou le symbole *Carte* , vous accédez à la fiche de la carte qui fournit les renseignements suivants :

- un aperçu de la carte ;
- le type de la carte (IGN, OSM...)
- le nom de la carte
- la date de téléchargement,
- la taille en Mo ;
- la superficie couverte en km².

De plus, trois boutons vous permettent de :

- *Voir sur la carte* : l'onglet *Carte* s'ouvre et affiche la carte en grand ;
- *Mettre à jour* : permet de retélécharger complètement la carte ;
- *Supprimer* : supprime la carte qui, cependant, restera disponible dans la liste pour un éventuel retéléchargement.



Télécharger des cartes supplémentaires


L'intérêt de télécharger (mettre en cache) des cartes avant de partir sur le terrain est évident. SityTrail doit charger sans arrêt, en passant par le réseau, les portions de cartes dont il a besoin en fonction de votre déplacement. Si vous allez dans une zone « blanche », l'écran de votre mobile restera désespérément vide... sauf si vous téléchargez les cartes à l'avance !

De plus, cette opération aura aussi pour résultat de permettre un affichage des cartes plus rapide, même dans les zones dotées d'un bon réseau.

Télécharger une nouvelle carte



Avant de télécharger une nouvelle carte, il est préférable de vous positionner, sous l'onglet *Carte*, au centre de la région qui vous intéresse, au moins approximativement.

Quand c'est fait, toucher le bouton *Menu*  puis la ligne *Télécharger des cartes* et enfin le bouton rouge

Plus  en bas de l'écran de la liste des cartes.

Vous pourrez alors :

1) cocher le type de carte qui vous intéresse (nous recommandons « IGN France - Cartes topographiques ») et toucher le bouton *Suivant* ; il est possible d'en cocher plusieurs, par exemple OSM et IGN ;

2) sélectionner la zone qu'il vous faut.

Dans la liste déroulante, vous pouvez choisir un rayon, par exemple 5 ou 10 km autour du centre de votre carte, ou déterminer l'emplacement et la surface qui vous conviennent avec les doigts en glissant et en pinçant ou en écartant pour zoomer / dézoomer.

Si l'appli vous le propose, cocher *Cartes plus précises (plus long)*, et toucher *Valider*.

Saisir le nom que vous voulez donner à cette carte. L'appli propose le nom de la commune, mais vous pouvez indiquer « Tour du lac du Gabas » ou « Sur les bords du gave », ce qui peut être plus parlant pour vous.

Cliquer sur *OK* et la carte se charge. Elle apparaît alors en haut de la liste des cartes.

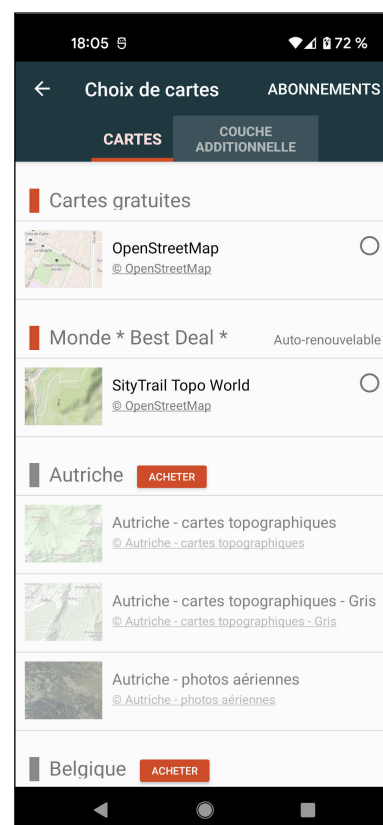
5.3. ACHETER DE NOUVELLES CARTES



Pour acheter de nouveaux fonds de carte, notamment à l'étranger, passez par le menu *Choix de cartes* et touchez *Choix de cartes*.

Vous aurez alors accès, moyennant finances, à des cartes topographiques et des photos aériennes de nombreux pays : monde entier (OSM), Autriche, Belgique, Canada, Espagne, États-unis, Pays-Bas, Suisse...

Il suffit de toucher le bouton *Acheter* et de suivre les instructions.



6. IMPORTER UN GPX (UNE RANDO) DANS LE MOBILE

La démarche classique de l'utilisation d'une appli de randonnée se décompose en trois temps : importer un GPX dans le smartphone, suivre cet itinéraire sur le terrain tout en enregistrant sa propre trace et enfin, sauvegarder et exploiter cette trace. Nous allons décrire ces différentes étapes mais, auparavant, un petit rappel théorique.

6.1. PRÉCISIONS SUR LES GPX

Nature des fichiers de trace/tracés

Les traces et les tracés sont contenus dans des fichiers texte dont l'extension est « .GPX ». Un fichier GPX n'est autre qu'une suite de points (trkpt) repérés dans les trois dimensions de l'espace : longitude, latitude et altitude. Le format d'échange GPX est devenu un standard et la quasi-totalité des appareils et des logiciels ou services web reconnaissent ce format.

Les amateurs de GPS savent que les GPX peuvent également contenir des « routes » au sens maritime du terme : une suite de points de passage (waypoints) vers lesquels le GPS nous guide l'un après l'autre en fournissant l'azimut et la distance. Mais cette fonction n'existe pas dans SityTrail. Pour plus de précision sur les tracés et les routes, consultez notre tutoriel (14) *Navigation au GPS : méthode « tracé » ou « route » ?*

Distinction traces / tracés

Nous avons déjà abordé cette distinction dans le tome 1 de notre tutoriel. Une **trace** est le résultat (l'enregistrement) d'un cheminement sur le terrain (vous l'avez derrière vous), alors que le **tracé** est un projet, un itinéraire que vous allez suivre sur le terrain (vous l'avez devant vous).

Techniquement, les GPX qui contiennent des traces relevées sur le terrain à l'aide d'un récepteur GPS, enregistre, en plus de la localisation, un horodatage précis à la seconde pour chaque point.

Bien entendu, une trace créée par un ami (une rando qu'il a réalisée) peut devenir un tracé pour vous (un projet de sortie).

L'application **web** SityTrail sert à créer des tracés et à éditer, au sens de modifier, les tracés (projets) et les traces (relevées).

De son côté, l'appli **mobile** vous permet également de créer des tracés et en plus, d'enregistrer votre trace.

Cette trace sera stockée dans votre compte sur les serveurs de SityTrail, à la fin de votre balade, et vous la retrouverez dans l'appli web, en cliquant sur la vignette *Tableau de bord* et dans le volet *Mes randonnées*.

Où trouver des traces/tracés ?

Les sources sont multiples.

- Les tracés que vous dessinez vous-mêmes sur la carte de l'application web et que vous récupérez dans votre smartphone ;
- les tracés que vous dessinez vous-même sur l'écran de votre smartphone ;
- les traces relevées par votre smartphone et que vous sauvegardez dans votre compte ;
- les traces que vous trouvez sur les sites internet (à commencer par SityTrail) ou qui vous sont envoyées par des amis et que vous importez dans SityTrail, ou directement dans votre smartphone.

Pour utiliser ces traces/tracés sur le terrain vous devrez les importer dans votre smartphone. Il existe plusieurs méthodes que nous allons détailler plus loin.

Recommandation

Dans tous les cas, nous recommandons la prudence concernant l'utilisation de GPX de source externe. Pour éviter de mauvaises surprises, mieux vaut projeter cette trace dans un logiciel cartographique ou dans SityTrail avant de partir sur le terrain.

Vous pourrez ainsi vérifier que la trace est correcte, c'est-à-dire qu'elle vous emmène sur de vrais chemins, à distance d'endroits dangereux (falaises, gouffre, pentes abruptes...), que les distantes, profil d'altitude, dénivelée sont conformes à vos attentes, etc.

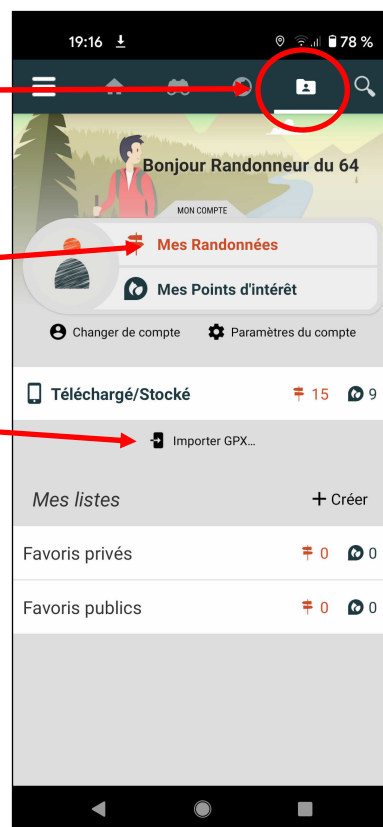
6.2. À PARTIR DE VOTRE COMPTE SITYTRAIL

Cette procédure suppose que vous avez déjà importé ce GPX dans votre compte, **via l'appli web**.



Sur l'écran principal de l'appli mobile, touchez l'onglet *Mon compte* pour accéder à la page de votre compte.


Touchez *Mes randonnées* pour obtenir la liste de vos randos.



(Au passage, le bouton *Importer GPX* ne permet pas d'importer des GPX mais ouvre un mini tutoriel sur la façon de le faire.)






Quand vous touchez *Mes randonnées*, une page s'ouvre avec l'onglet *Randonnées* activé. Les autres onglets renvoient à votre *Profil*, à vos *Points d'intérêts* ou à vos *Listes*.

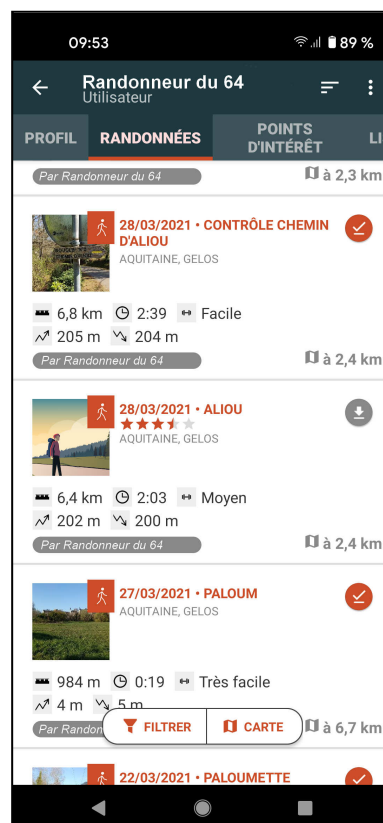
Dans le haut de la page, le bouton *Tri*  permet de trier la liste des randos selon la proximité, l'ordre alphabétique, la longueur ou la date de création. Le bouton *Flèche*  devant un critère inverse l'ordre de tri.

Le bouton *Menu*  permet d'afficher la liste des randos présentes dans votre compte. Pour chaque rando, on obtient la distance du départ de la randonnée soit depuis la position GPS actuelle (symbole *Flèche*), soit depuis le centre de la carte (symbole *Carte*), la date de création de la rando, avant son nom, comme c'est le cas ci-contre (sans influencer sur l'ordre alphabétique).


Celles qui ont déjà été importées dans votre mobile apparaissent avec le bouton *Téléchargé* . Une touche sur ce bouton permet de supprimer la rando du smartphone sans l'effacer de votre compte. Les autres sont accompagnées du bouton *À télécharger* .


Choisissez celle que vous voulez importer en touchant sa vignette (ici, par exemple, nous choisissons *Aliou*). Si elle n'a pas déjà été importée, le téléchargement commence avec une petite animation sur le bouton de


téléchargement . Quand le téléchargement est terminé, le bouton gris  devient rouge .




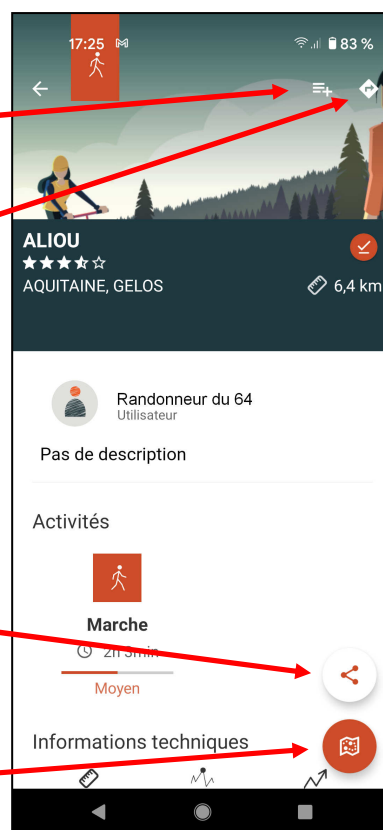
Touchez alors la vignette de la rando en question pour l'ouvrir. La page de la rando téléchargée s'affiche.

Dans le haut de cette page, le bouton *Ajouter à la liste*  permet d'ajouter la rando à une de vos listes

et le bouton *Naviguer vers*  bascule sur Google Maps pour établir un itinéraire vers le point de départ.

Sur tous les écrans, le bouton *Partager*  permet d'envoyer le GPX de cette rando, si elle n'est pas privée, à un ami via SMS ou mail


et le bouton *Carte*  affiche la rando sur une carte plein écran.





Glisser la page vers le haut pour accéder à toutes les caractéristiques de la rando.

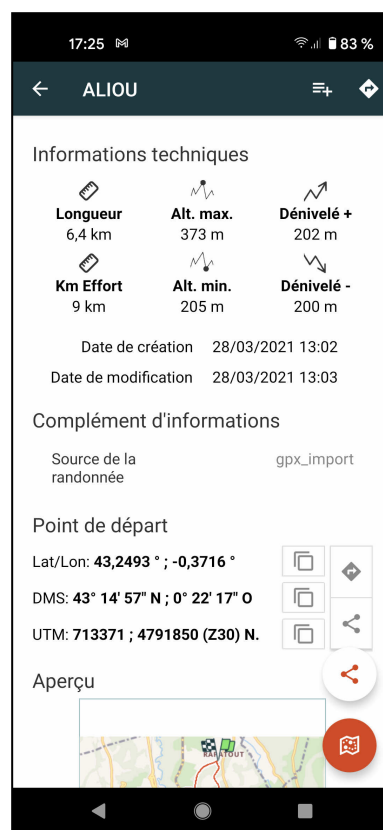
Dans la zone *Point de départ*, les coordonnées du point de départ de la rando sont fournies sous trois formats pour s'adapter aux différents GPS de voiture :

- en latitude/longitude : DD (degrés décimaux), ou DMS (degrés, min, sec) ;
- ou en UTM WGS84. Pour ce dernier format, il faut cependant suppléer à l'absence d'identification de la bande (en France métropolitaine, c'est T ou U).

Les boutons *Copier*  permettent de copier les coordonnées, dans les différents formats, pour pouvoir les envoyer à un correspondant (SMS ou mail).

Le bouton *Naviguer vers*  propose un itinéraire jusqu'à ce point de départ, via Google Maps.


Le bouton *Partager*  de couleur grise permet d'envoyer les coordonnées du point de départ à un ami par SMS

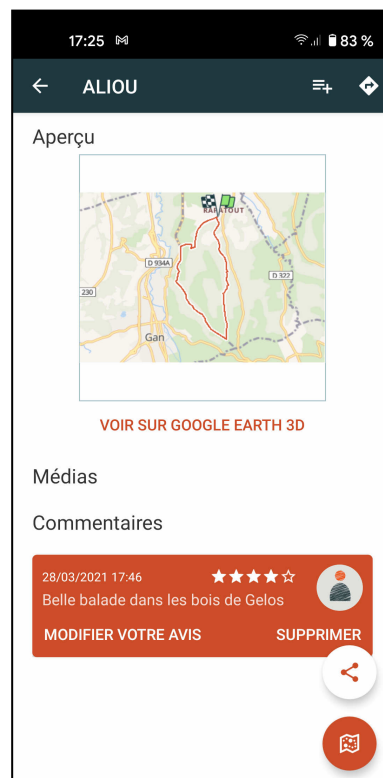


Plus bas dans la même page, une petite carte fournit un aperçu et il est possible, en touchant la commande *Voir sur Google Earth 3D* de visualiser le parcours sur Google Earth et même d'avoir une animation « vue d'hélicoptère ».

La zone *Médias* montrent les éventuelles photos de cette rando.


Enfin la zone sur fond rouge permet de modifier votre avis (les étoiles), votre commentaire ou même de supprimer cette rando de votre smartphone (pas de votre compte).

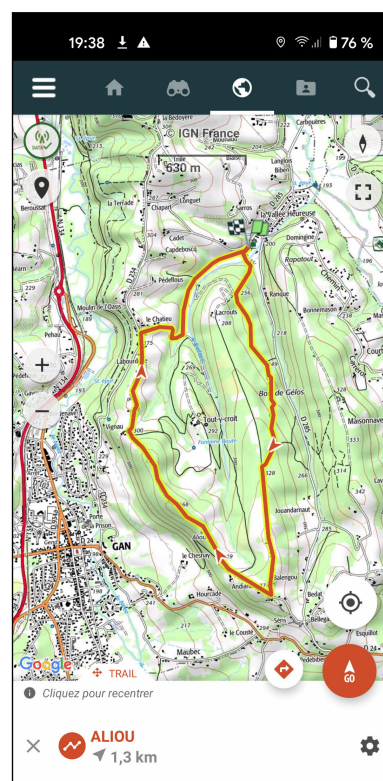
En touchant le bouton *Carte* , l'onglet *Carte* s'ouvre et affiche la rando sur le type de carte précédemment utilisé.



Dans le bas de cette page *Carte*, le premier onglet *Trail* rappelle le nom de la rando et la distance du point de départ, ici par rapport à la position GPS actuelle.

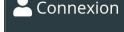
Vous pourrez parcourir cette rando sur le terrain


en touchant le bouton *Go* 
et en suivant les indications du chapitre 8 Suivre un tracé sur le terrain.



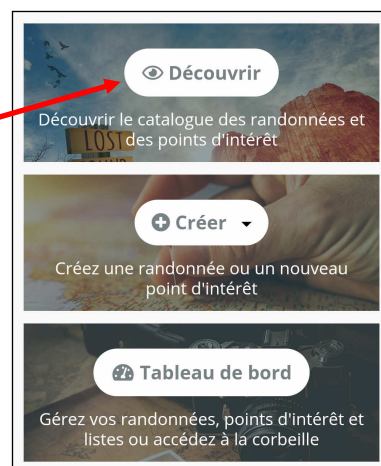
6.3. À PARTIR DU SITE WEB DE SITYTRAIL

Avec votre mobile, ouvrez l'application, identifiez-vous, puis refermez-la. Ensuite, à l'aide du navigateur, rendez-vous sur le site de SityTrail : <https://www.sitytrail.com>.

Une fois sur le site et si nécessaire, touchez le bouton *Connexion*  pour vous identifier et pour retrouver votre compte.

Sur la page d'accueil , vous avez la possibilité d'accéder à des randos déposées par d'autres personnes (bouton *Découvrir*) ou à celles qui sont déjà dans votre compte (bouton *Tableau de bord*).

Pour notre exemple, touchez le bouton *Découvrir*.



En déroulant la page vers le bas, vous verrez apparaître les randos par ordre de nouveauté. Vous pouvez aussi :

- saisir le nom d'une localité ;
- filtrer les réponses par activité (marche, vélo...) ;
- ou faire une recherche sur la carte en touchant le bouton *Découvrir*.


Vous devez alors saisir un pays, une région, un département ou une commune.

Par exemple, saisissez *Jurançon* dans la zone de saisie du haut. Le site vous propose alors six randonnées pédestres et une à vélo. Tout en bas de cette liste, nous avons la possibilité de voir la *Carte des randonnées*, et/ou de sélectionner une activité.

Choisissez de voir la *Carte des Randonnées* en touchant ce bouton. Le bouton *Cartes* permet de changer de fond de carte. Les boutons verts qui affichent un nombre représentent le nombre de randonnées dans la région proche. En zoomant, vous verrez apparaître des silhouettes de marcheur : un marcheur représente une rando.

Touchez le pictogramme du marcheur. La fiche de la rando s'ouvre. En la déroulant, vers le bas, on y trouve la carte (on peut télécharger le GPX), les caractéristiques, un QR code à flasher, et un bouton *Ouvrir dans l'application mobile*. Touchez ce bouton.

Aussitôt SityTrail (l'application mobile que vous aviez précédemment ouverte puis refermée), s'ouvre sur la

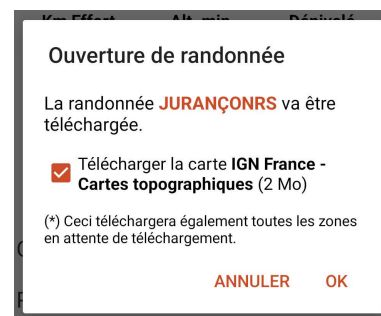
page de la rando choisie. Sur cette page, touchez le bouton *Carte* .

Une boîte de dialogue vous demande si vous voulez *Télécharger la carte IGN...*

Cochez cette case si vous voulez mettre la carte en cache, c'est-à-dire suivre cette rando dans une zone sans réseau téléphonique, puis Touchez *OK*.

La page *Carte* de l'appli mobile s'ouvre sur la rando demandée.

Vous n'avez plus alors qu'à toucher le bouton *Go*  pour démarrer le suivi de la randonnée.



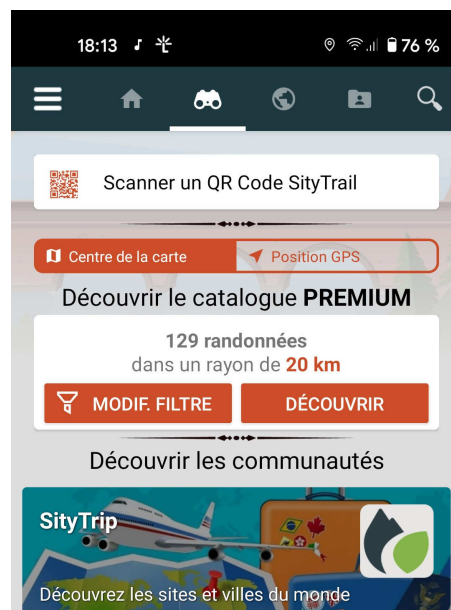
6.4. À PARTIR DE L'ÉCRAN DÉCOUVRIR DE L'APPLICATION


Nous avons déjà évoqué cet écran au § 3.3 Écran découvrir.

Il vous permet de découvrir et de télécharger un choix de randos autour du *Centre de la carte* affichée ou autour de votre *Position GPS*.

Il est aussi possible d'appliquer des filtres par proximité, activité, longueur et notation.

Touchez le bouton *Découvrir* pour accéder à la liste.

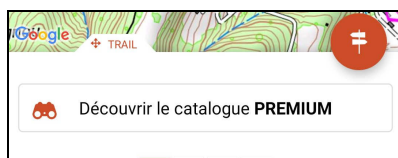


Ensuite, dans la liste, faites votre choix et ouvrez la fiche en touchant la vignette de la rando qui vous intéresse, puis, dans cette fiche, touchez le bouton *Télécharger* .

6.5. DEPUIS L'ÉCRAN CARTE DE L'APPLICATION

Ouvrez l'écran *Carte* de l'application en touchant le bouton *Carte* .

Si aucune rando n'est actuellement suivie dans l'appli, l'onglet *Trail* offre de *Découvrir le catalogue Premium*.



Touchez cette option pour retrouver l'écran *Découvrir* et ses différentes possibilités de télécharger une randonnée, soit à partir du centre de la carte affichée, soit à partir de la position GPS. Cf. le § 3.3 Écran découvrir.

6.6. À PARTIR D'UN EMAIL

L'animateur de votre club de rando vous informe de la prochaine sortie et vous envoie un email avec un GPX en pièce jointe. Vous pouvez importer directement ce GPX dans votre compte SityTrail.

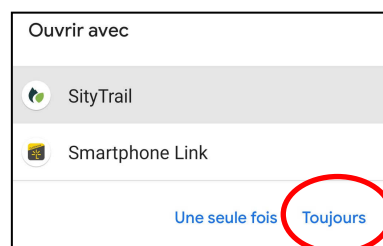
Avec votre mobile, ouvrez le message...

et touchez le GPX en pièce jointe. 

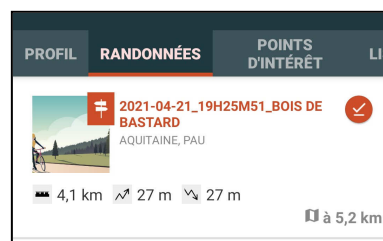


Demandez à l'ouvrir avec SityTrail.

Conseil : si vous constatez une pluralité d'applications pour l'ouverture, choisissez SityTrail et touchez *Toujours*.



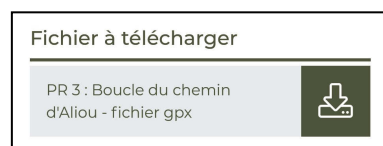
Et retrouvez le GPX sous l'onglet *Mon compte* dans *Mes randonnées*.



6.7. À PARTIR D'UNE PAGE WEB

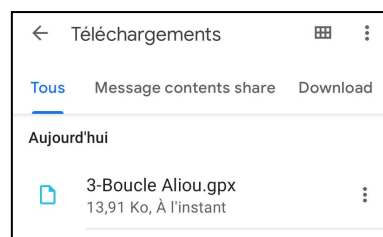
De nombreux sites proposent de télécharger des GPX. Un bon moyen de télécharger rapidement un GPX dans SityTrail consiste à se rendre, avec le mobile, sur le site qui vous intéresse pour trouver le lien de téléchargement.

Téléchargez le GPX.

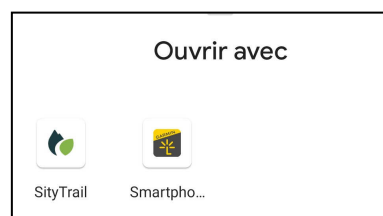


Ensuite, retrouvez le fichier GPX dans votre smartphone, dans le dossier de vos téléchargements.

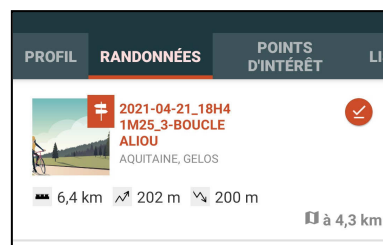
Touchez son nom.



Demandez à ouvrir avec SityTrail.



Et retrouvez le GPX sous l'onglet *Mon compte* dans *Mes randonnées*.



6.8. EN SCANNANT UN QR CODE

Cette fonctionnalité permet de télécharger très rapidement une rando en scannant son QR code. Bien entendu, cette manœuvre ne fonctionne qu'avec les QR codes de SityTrail, pas ceux de VisuGPX, par exemple.

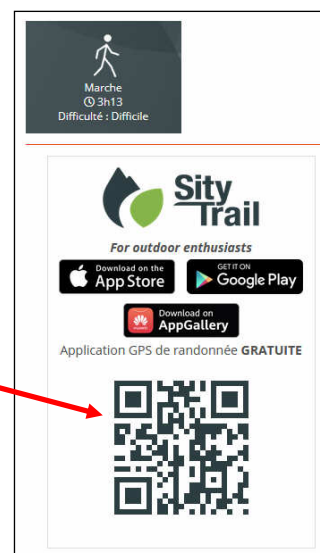
Sur votre ordinateur, dans l'application web SityTrail, cliquez sur la vignette *Découvrir* pour afficher les randos déposées par les utilisateurs.

Ou cliquez sur votre *Tableau de bord* pour retrouver vos propres randonnées.



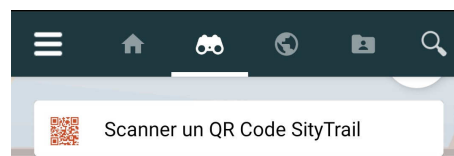
Choisissez ensuite votre rando.

Dans la fiche de la rando, descendez sur le QR code pour l'afficher à l'écran.




Sur votre smartphone, ouvrez l'écran *Accueil*  ou l'écran *Découvrir* ...


et touchez la commande *Scanner un QR Code SityTrail*.



Scannez le QR code que vous avez précédemment affiché sur l'écran de votre ordinateur.

La page de la rando s'affiche sur l'écran du smartphone, touchez le bouton *Télécharger* .

L'appli SityTrail propose de télécharger la zone de la carte concernée, ce qui est utile si la couverture réseau est incertaine. Touchez *OK*.

La carte de la rando s'ouvre à l'écran. Il suffira, une fois sur place, de toucher le bouton *Go*  pour démarrer le suivi.

6.9. PAR UNE LIAISON USB ENTRE L'ORDINATEUR ET LE MOBILE

Si, comme je le recommande dans le tome 1 de ce tutoriel, vous avez créé sur votre disque dur un dossier *Mes GPX*, vous détenez sans doute dans ce dossier des GPX que vous souhaitez utiliser dans votre smartphone sous SityTrail.

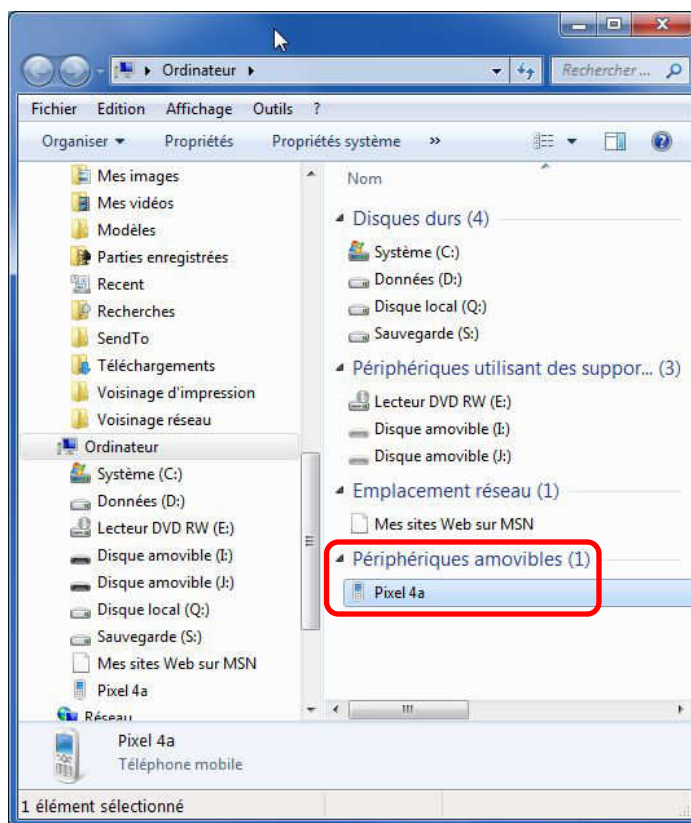
Vous pouvez considérer votre mobile comme une vulgaire clé USB et copier dedans un ou plusieurs GPX en deux étapes.

Première étape : transfert des GPX dans le mobile

Commencez par relier le mobile à l'ordinateur avec le câble USB qui convient (attention au format des prises).

Conseil : Le cas échéant, sur votre mobile, acceptez le mode « débogage USB » qui permet de transférer des fichiers, au lieu de recharger la batterie du téléphone.

Maintenant, l'explorateur de votre ordinateur « voit » votre mobile comme un périphérique amovible.

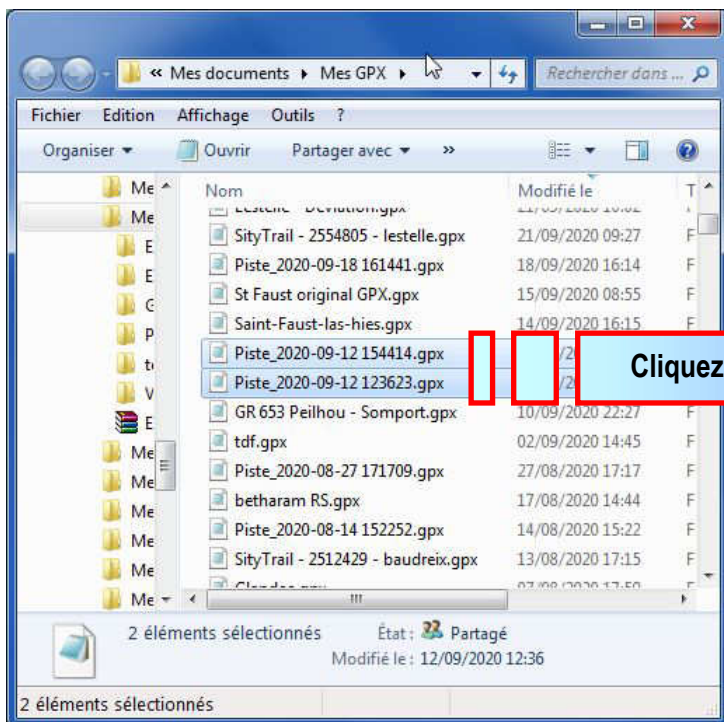


La fenêtre de votre explorateur

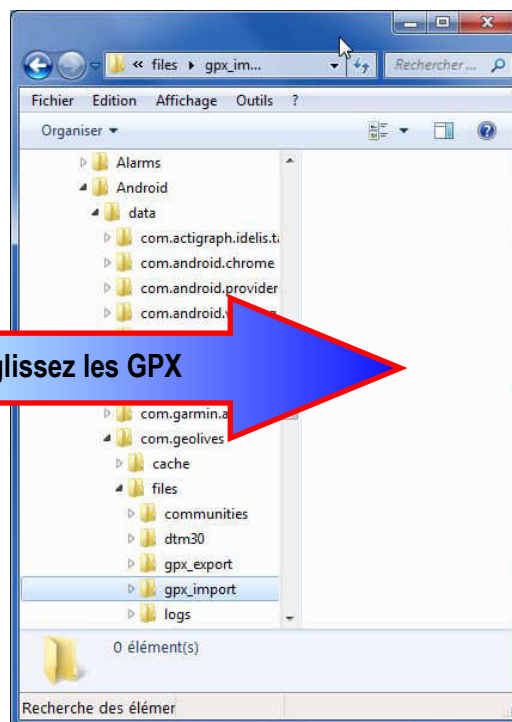
Ouvrez ensuite deux fenêtres.

Sur l'ordinateur, ouvrez votre dossier *Mes GPX* puis, toujours sur l'ordinateur, ouvrez le dossier de votre mobile et naviguez jusqu'à :

Ce PC\[votre mobile]\Espace de stockage interne partagé\Android\data\com.geolives\files\gpx_import en adaptant les termes si nécessaire, les plus importants sont en gras.




Votre dossier *Mes GPX*



Le dossier *GPX_Import* de votre mobile


D'une fenêtre à l'autre, glissez les GPX que vous souhaitez utiliser. Ensuite, déconnectez votre mobile de votre ordinateur.

Deuxième étape : acquisition des GPX par SityTrail

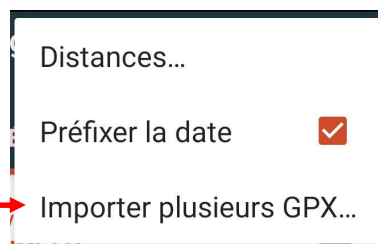
Sur votre smartphone, ouvrez SityTrail et ouvrez l'onglet *Mon compte* 

Dans l'écran qui s'ouvre, touchez la zone *Téléchargé/Stocké*. 



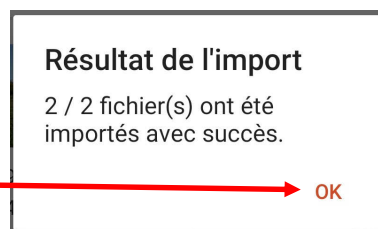
Ensuite dans le haut de l'écran, touchez le bouton *Menu* ...

puis la commande *Importer plusieurs GPX...* 

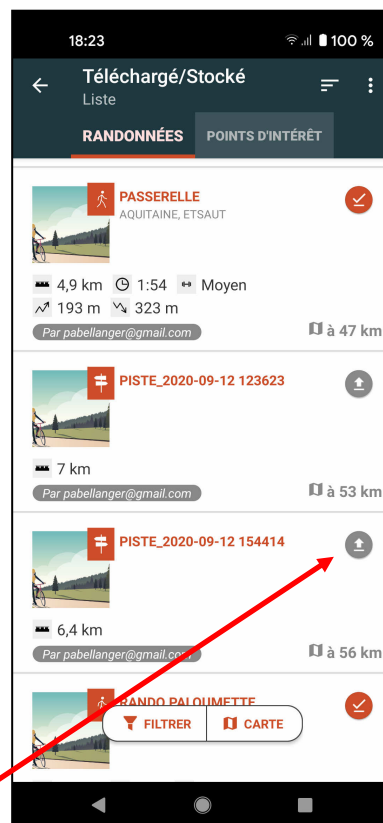


L'opération est confirmée.

Touchez OK. 



Après cette opération, les GPX transférés ne sont plus présents dans le dossier `Android\data\com.geolives\files\gpx_import` de votre mobile, ils apparaissent dans la liste des randos *Téléchargées/Stockées*.




Il suffit de toucher le bouton *Télécharger*  pour les activer. 



6.10. ASTUCE : TRANSFÉRER UN GPX D'UN MOBILE À L'AUTRE

Cette méthode s'applique, par exemple, dans le cas où vous êtes sur le terrain et votre camarade de rando souhaite disposer sur son mobile (équipé de SityTrail) du GPX d'une rando que vous êtes en train de faire ou que vous avez déjà faite.

Via un QR code

Vous

Ouvrez et affichez la carte de la rando en question. Dans l'onglet *Trail*, touchez le bouton *Engrenage*  puis l'option *Détails randonnée...*

Touchez ensuite le bouton *Partager* , puis le bouton *Scanner QR* . Un gros QR code s'affiche sur votre écran.

Votre ami

Votre ami ouvre son lecteur de QR code et flashe le QR code sur votre mobile.



Ensuite, il touche le lien qui s'affiche et la rando s'ouvre dans SityTrail.

Via un mail

Vous procédez comme ci-dessus jusqu'au bouton *Partager*  puis choisissez *Gmail* (ou autre appli de messagerie), entrez le nom du contact et envoyez.

Votre ami ouvre le message reçu et touche le premier lien. Il l'ouvre avec SityTrail et la rando s'affiche sur son mobile.

6.11. EN RÉSUMÉ : CHOIX DE LA MÉTHODE

Le choix de la méthode pour télécharger un GPX qui contient une trace ou un tracé de rando dépend des circonstances.

- Vous voulez télécharger une rando que vous avez déjà faite ou qui se trouve sur votre compte SityTrail : appliquez le § 6.2 À partir de votre compte SityTrail.
- Vous cherchez une idée de rando dans un secteur éloigné de votre position actuelle : glissez la carte à l'endroit de la région voulue et appliquez le § 6.4 À partir de l'écran *Découvrir* de l'application, en choisissant *Centre de la carte*.
- Vous cherchez une rando autour de l'endroit où vous êtes : appliquez le § 6.4 À partir de l'écran *Découvrir* de l'application, en choisissant *Position GPS*.
- Vous avez reçu un GPX par mail : appliquez le § 6.6 À partir d'un email.
- Vous avez trouvé un GPX sur un site de randos : appliquez le § 6.7 À partir d'une page web.
- Vous avez trouvé le QR code d'une rando sur le site de SityTrail : appliquez le § 6.8 En scannant un QR code.
- Vous voulez utiliser un GPX archivé dans votre dossier *Mes GPX* sur votre disque dur : appliquez le § 6.9 Par une liaison USB entre l'ordinateur et le mobile.


7. CRÉER UN TRACÉ SUR L'ÉCRAN DU MOBILE

Cette fonction a été implémentée récemment (mars 2021). Elle permet de créer un tracé directement sur l'écran du smartphone, ce qui peut se révéler utile si l'on est sur le terrain et que l'on veut improviser un nouveau tracé.

L'itinéraire peut être tracé « à main levée » c'est-à-dire hors sentier (mode *libre*) ou en suivant les chemins et les routes présents sur la carte (mode *pédestre*).

7.1. PRÉPARER LE TERRAIN

Commencez par choisir un modèle de carte et une échelle qui fait bien apparaître les chemins. La meilleure pour cela est sans doute la *Carte topographique IGN*.

Sous l'onglet *Carte*, , déroulez le menu principal  et demandez *Choix de cartes*. Choisissez *IGN France – Cartes topographiques* et glissez la carte vers la zone concernée, c'est-à-dire le point de départ de votre circuit.

7.2. CRÉER LE TRACÉ

Pour créer le tracé, développez le menu général ...

et touchez l'option *Créer*.

SityTrail vous demande alors ce que vous souhaitez créer.

Touchez *Randonnée*.

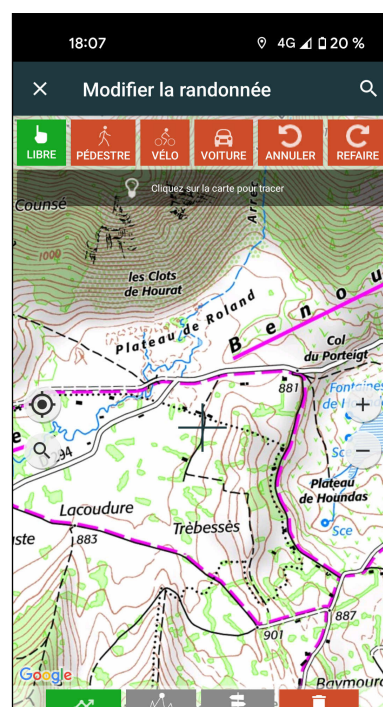
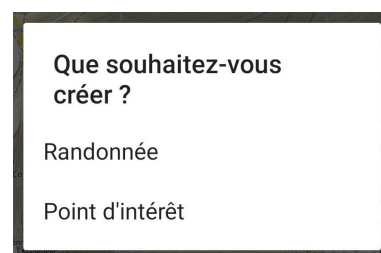
L'écran de création d'un tracé s'ouvre.

Les boutons du haut servent à choisir le mode de traçage : *libre* (= à main levée en ligne droite), *pédestre* (suit les sentiers), *vélo* (suit les routes), *voiture*...

Les deux derniers boutons servent à annuler la dernière action ou à la rétablir.

La croix centrale désigne l'endroit où se situera le prochain point quand vous cliquerez sur la carte.

Ajustez le zoom si nécessaire (boutons « + » et « - » à droite).



Touchez le bouton *Pédestre*.



1^{er} segment

Faites glisser la carte de façon à positionner le point de départ juste sous la croix centrale.



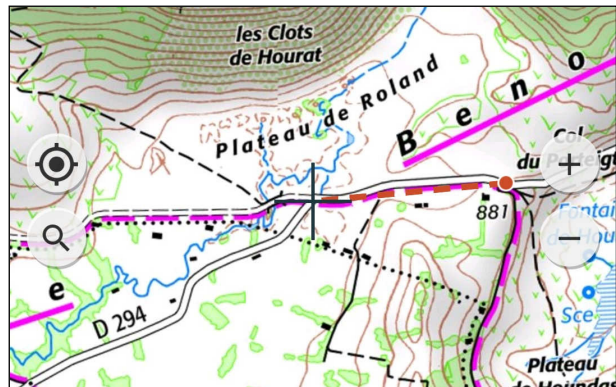
Cliquez avec le doigt sur l'écran une fois.

Le point de départ est marqué : petit rond rouge sous la croix.



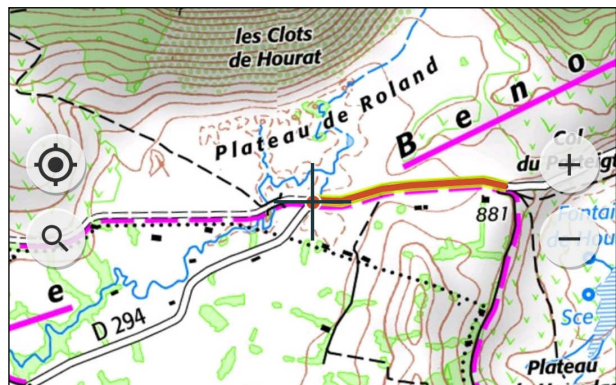
Glissez la carte pour positionner le prochain point sous la croix.

Une ligne droite rouge pointillée relie les deux points.



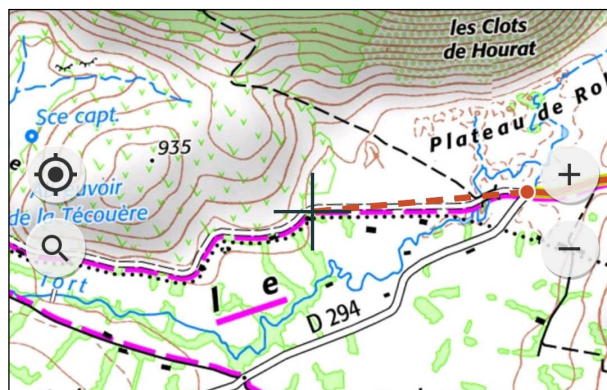
Cliquez une fois sur l'écran.

La ligne droite pointillée se transforme en une ligne continue qui épouse exactement la forme de la route.



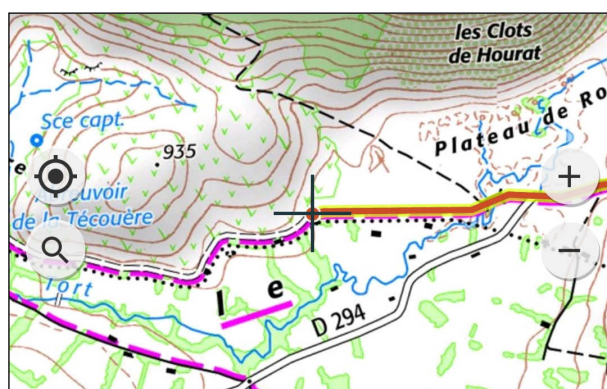
2^e segment :

Glissez la carte pour mettre le point suivant sous la croix.



Cliquez une fois sur l'écran.

La ligne droite pointillée se transforme en une ligne continue qui épouse exactement la forme de la piste.



Bon à savoir : en cas d'erreur, vous disposez du bouton *Annuler*.



3^e segment

Même procédé : glisser la carte pour mettre le point suivant sous la croix, puis cliquez sur l'écran



4^e segment



5^e segment

Une fois arrivé à l'abreuvoir de la Técoùère, vous avez un petit problème car vous voulez rejoindre le chemin vers le sud qui commence à la cote 886. Or, entre les deux, il n'existe aucun tracé sur la carte. Vous allez donc utiliser le mode *Libre* pour tracer une ligne droite entre l'abreuvoir et la cote 886.

Touchez le bouton *Libre*.



En glissant la carte, positionnez la cote 886 sous la croix.

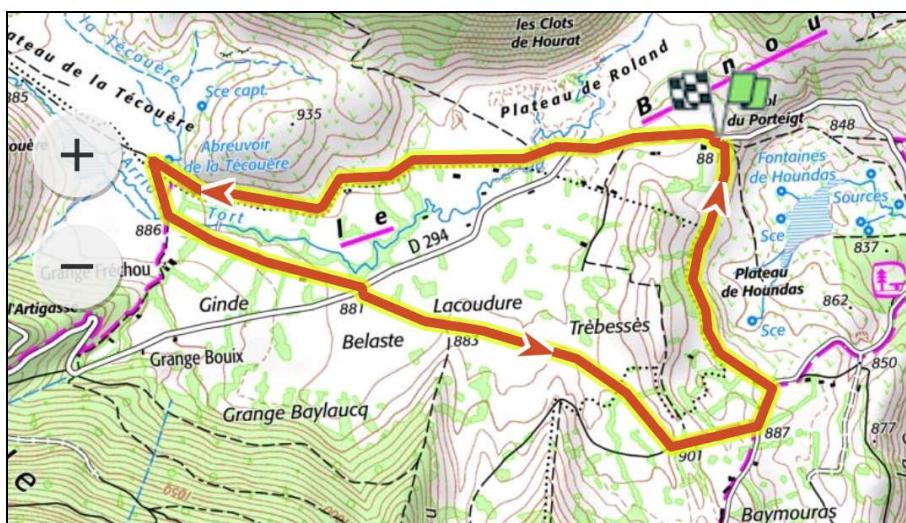


Validez en cliquant sur l'écran.

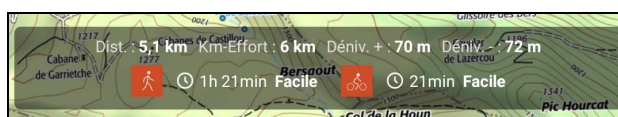


Suite et fin du circuit

Revenez en mode *Pédestre* et finalisez le circuit.



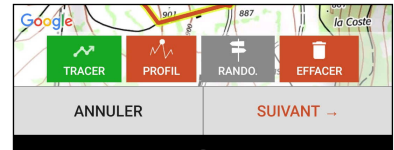
Pendant toute l'élaboration du circuit, l'appli fournit des informations en haut de l'écran : distance, dénivelée, durée estimée...



7.3. SAUVEGARDER LE TRACÉ

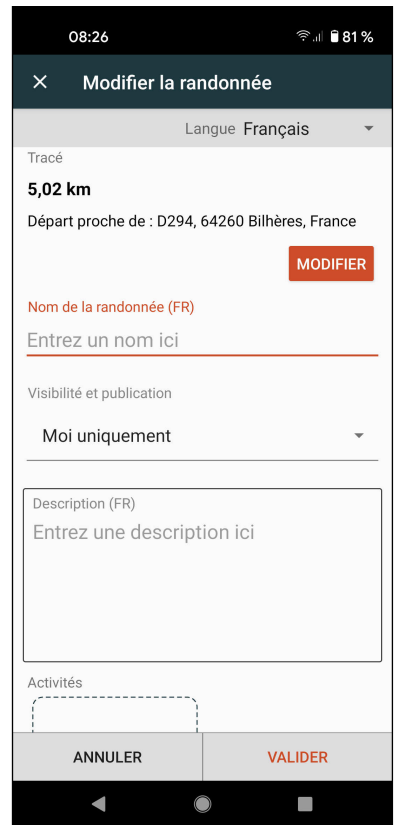
Quand le circuit est finalisé, il ne vous reste plus qu'à le sauvegarder.

Touchez le bouton *Suivant* sous la carte.



Entrez le nom de la randonnée...

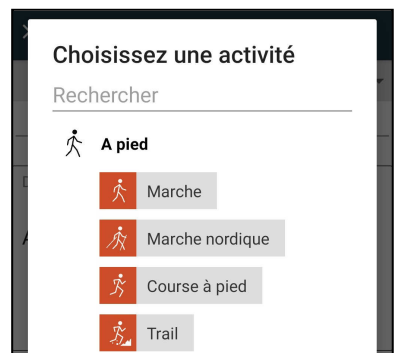
et, si vous le souhaitez, une description.



Il faut ensuite **obligatoirement** définir une activité...

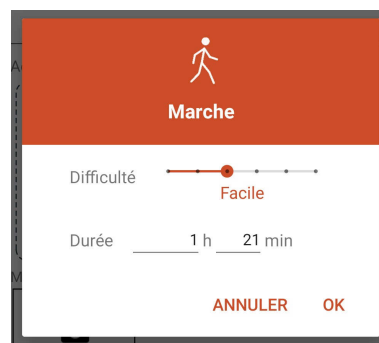


...à choisir dans la liste.



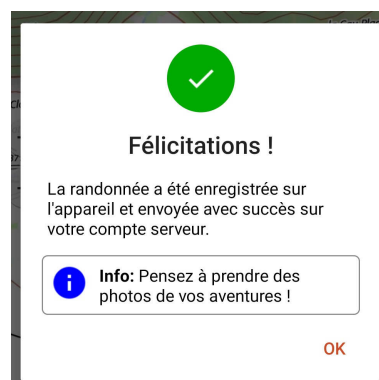
Dans l'écran suivant, vous pouvez modifier le niveau de difficulté déterminé de façon automatique. Cinq gradations sont prévues : inconnu, très facile, facile, moyen, difficile, très difficile.

Il ne vous reste plus qu'à valider en touchant OK.



L'appli confirme l'enregistrement sur votre compte SityTrail.

Touchez OK.



Bon à savoir : si vous êtes hors réseau, le tracé est conservé et envoyé quand le réseau est disponible.

Vous pouvez retrouver la fiche de votre rando, sous l'onglet *Mon compte*, dans *Mes randonnées* et dans votre liste *Téléchargé/stocké*.

8. SUIVRE UN TRACÉ SUR LE TERRAIN

8.1. AVANT LA RANDONNÉE

Avant de quitter le domicile, il faut vous assurer de remplir ces conditions :

- vous avez finalisé et/ou téléchargé la rando que vous voulez suivre : reportez-vous au § 6 Importer un GPX (une rando) dans le mobile ;

- votre rando (ici « Palouma ») doit se retrouver dans votre liste *Téléchargé/stocké* de l'écran *Mon compte* ;



- vous avez téléchargé à l'avance les cartes dont vous allez avoir besoin, cf. § 5.2 Télécharger et gérer des cartes ;
- la batterie de votre mobile est bien chargée et le GPS est activé.

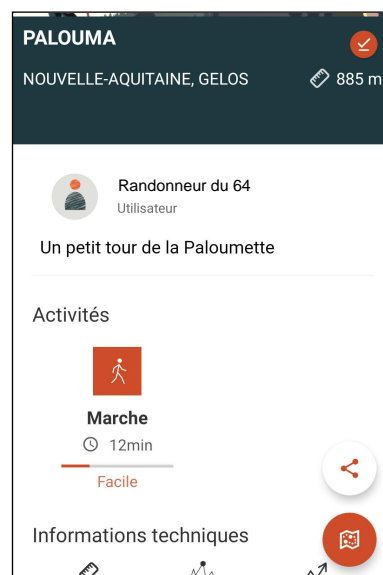
8.2. AU DÉPART DE LA RANDONNÉE


Au point de départ :

- trouvez la rando que vous voulez suivre (ici « Palouma ») sous l'onglet *Mon compte*, dans votre liste *Téléchargé / stocké*...

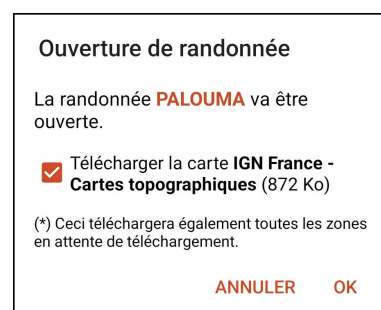


- et touchez sa vignette pour accéder à sa fiche...




- enfin, touchez le bouton Carte  ;

- le cas échéant, si les cartes n'ont pas déjà été téléchargées, cochez la case *Télécharger...*




- puis confirmez par *OK* ;

- dans l'écran *Carte* , vérifiez que le fond de carte est celui qui vous convient et que votre tracé apparaît ;





- dans l'onglet *Trail*, bouton *Engrenage* , réglez l'assistance vocale, les alarmes, le mode « Orangina » ;


- touchez le bouton *Go*  pour activer le suivi (une musique sonne) ;

- le cas échéant, réglez l'orientation et le positionnement de la carte :

– bouton  = la carte peut être déplacée librement, nord en haut de l'écran ;

– bouton  = la carte est recentrée sur la position GPS, nord en haut de l'écran ;

– bouton  = le nord de la carte est orienté vers le nord géographique (tenir le mobile à plat).

- dans l'onglet *REC*, déclenchez l'enregistrement de votre trace avec le bouton *Enregistrer*  (un ding ! retentit, le bouton devient vert) ;
- vous pouvez (enfin !) partir.

8.3. PENDANT LA RANDONNÉE

La navigation

La navigation se fait en regardant l'écran de CityTrail : vous voyez le tracé que vous devez normalement suivre (ici en rouge) et la trace que votre GPS enregistre, si possible d'une autre couleur (ici en bleu).

Si vous constatez un écart, vous pouvez le mesurer en utilisant l'échelle graphique en haut de l'écran. Vous pouvez, en fonction de ce que vous voyez du terrain, choisir de le négliger ou de revenir sur le bon chemin.

Le résultat du relevé nous amène à un peu d'humilité sur l'exactitude des cartes et/ou leur exhaustivité, ainsi que sur l'exactitude des GPS.

N'oubliez pas que les photos aériennes sont aussi d'une grande aide, mais vous aurez besoin du réseau pour les voir.



Les aides à la navigation

Si vous avez choisi de les activer, les aides vocales à la navigation vont se déclencher une dizaine de mètres avant un virage important ou une bifurcation ou n'importe quand en secouant l'appareil (mode « Orangina »).

Les consignes données sont parfois un peu surréalistes, du genre : « Tournez à droite à 147 degrés ! », « Faites demi-tour à 178 degrés ! ».

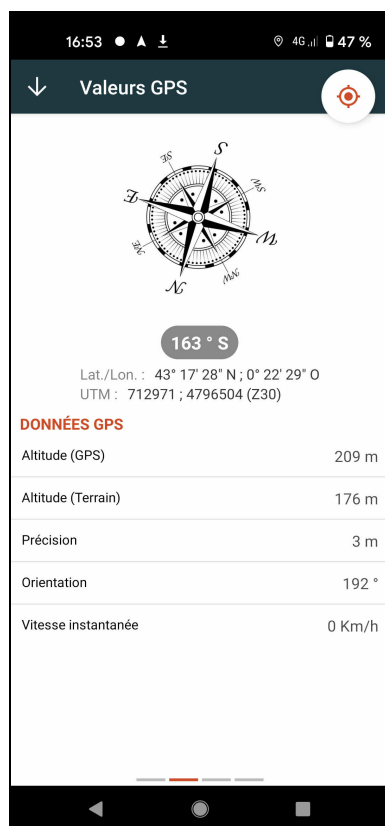
Peu de gens savent par cœur ce que représente à peu près 147 ou 178 degrés. Disons que l'on a une indication sur l'orientation générale, qui demande à être confirmée sur le terrain.

La classique alerte : « En dehors de la randonnée, veuillez consulter la carte ! » se fait entendre si l'on s'écarte de la rando suivie de 50 m environ.

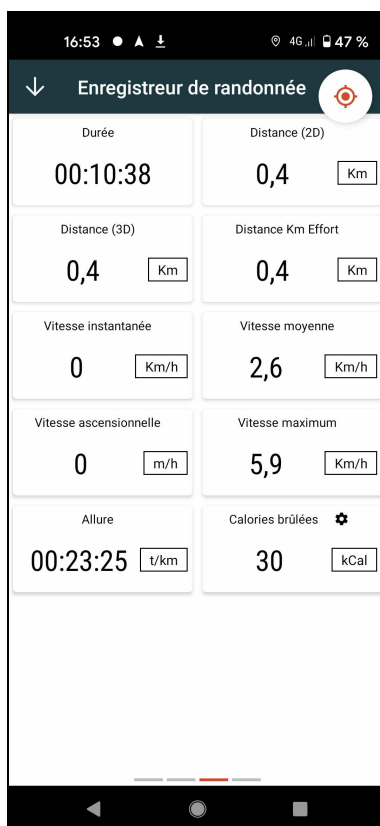
L'intérêt de ce que j'appelle le mode « Orangina » est qu'on peut, dans les paramètres de l'onglet *Trail*, rendre son mobile muet, sauf quand on le secoue !

Les statistiques

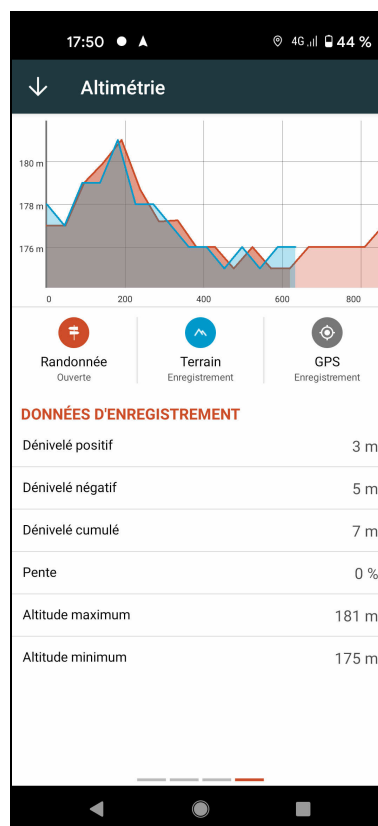
Pendant votre randonnée, « feuilletez » les différents onglets pour obtenir les renseignements que vous voulez et n'oubliez pas de glisser les tiroirs vers le haut.



Tiroir de l'onglet GPS




Tiroir de l'onglet REC



Tiroir de l'onglet Alt


Prendre une photo


Il est possible de prendre des photos au sein de l'application. Il suffit de toucher le bouton  sur la gauche de l'écran *Carte*, de prendre la photo et de valider. Cf. le § 11 Prendre une photo géolocalisée.

Ces photos seront attachées à la rando et seront transférées dans les serveurs de SityTrail.

8.4. PENDANT LA PAUSE

Si vous arrivez à l'endroit de la pause pique-nique, vous avez peut-être intérêt à mettre l'enregistrement en pause, pour ne pas fausser les statistiques.

Dans l'onglet *REC*, le bouton *Pause*  permet d'interrompre momentanément l'enregistrement.

Il est alors remplacé par le bouton *Reprise*  qui permet de reprendre l'enregistrement, à ne pas oublier quand on repart !

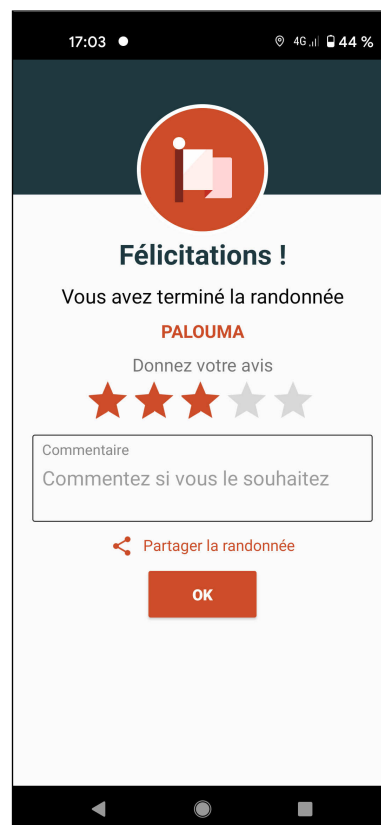
8.5. À LA FIN DE LA RANDONNÉE


À 50 m de l'arrivée, vous aurez droit aux félicitations de SityTrail, qui vous invitera à donner une appréciation sur cette rando sous forme d'étoiles.

Au niveau de cet écran, vous pouvez ajouter un commentaire

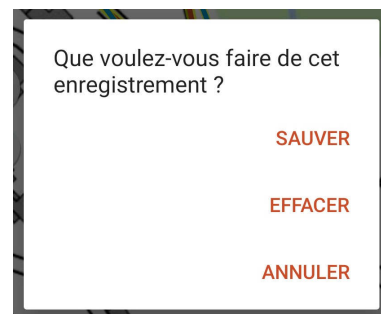
et partager la randonnée.

Validez par **OK**.



Ensuite, vous devez toucher le bouton vert de l'onglet **REC**  pour arrêter l'enregistrement.

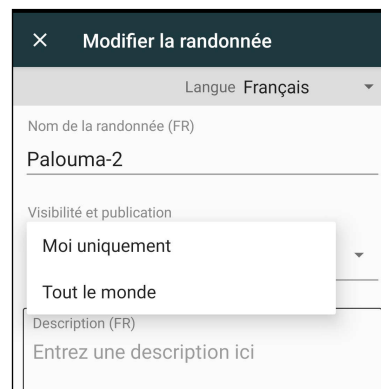
Touchez *Sauver* si vous voulez conserver l'enregistrement (le GPX) de votre trace.



Saisissez le nom que vous donnez à la rando...

et déterminez son degré de visibilité sur le site web de SityTrail :

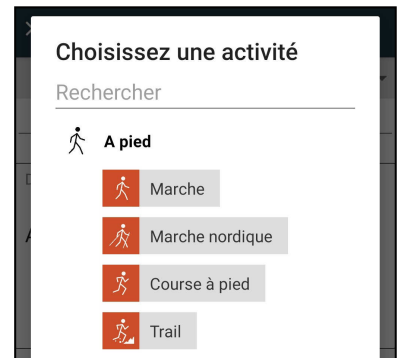
Tout le monde ou *Moi uniquement*.



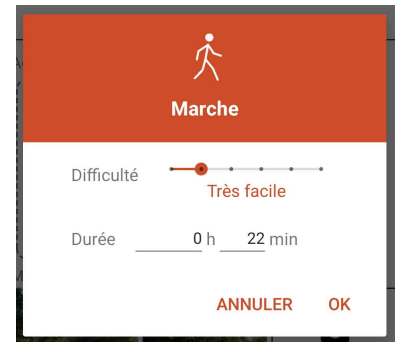
Attention ! *Tout le monde* est proposé par défaut, ce qui est contestable, à notre avis.

Vous pouvez ajouter une description.

Vous devrez ensuite choisir une activité...



puis accepter ou modifier le niveau de difficulté...
avant de toucher OK...



et enfin, valider (ouf !).

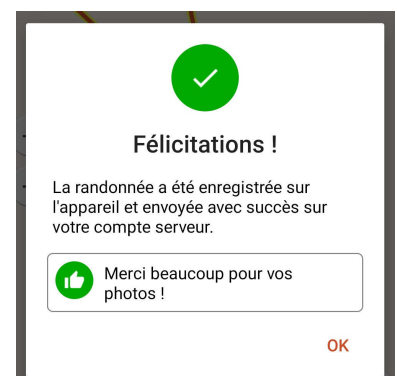


SityTrail vous informe du transfert des données (traces et photos) sur votre compte dans ses serveurs.

Touchez OK.

Vous pouvez être notifié de cette opération par un mail, selon paramétrage.

Si vous n'avez pas de réseau à cet instant, les données sont conservées et envoyées quand vous retrouvez du réseau.



9. RELEVER UN POINT D'INTÉRÊT

Dans l'application mobile, les waypoints (ou « points d'intérêt » selon SityTrail) peuvent être créés de plusieurs façons différentes, soit à partir du menu général, option *Point d'intérêt*, soit à partir de l'écran *Carte*. Nous détaillons deux méthodes à partir de l'écran *Carte*.


9.1. PREMIÈRE MÉTHODE, AU DOIGT


Une pression prolongée du doigt sur l'écran de la carte provoque l'affichage des coordonnées du point, sous trois format :


- en lat/long DD (degrés décimaux) ;
- en lat/long DMS (degrés, minutes, secondes) ;
- et en UTM (X, Y et zone).

L'altitude est également fournie, d'après le MNT (modèle numérique de terrain) de la carte.

Avec cette méthode, la localisation, résultant de la pression du doigt sur la carte, n'est pas très précise. Il peut y avoir intérêt à zoomer fortement.

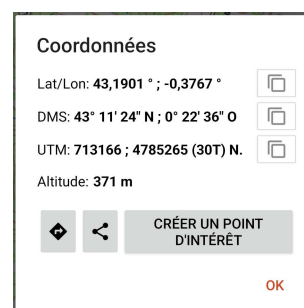
Les boutons  copient les coordonnées dans le presse-papier, dont le contenu peut être réutilisé dans le corps d'un mail ou d'un SMS, par exemple.

Le bouton *Naviguer vers*  ouvre Google Maps, qui propose une navigation en voiture vers cet emplacement.

Le bouton *Partager*  permet de transmettre ces coordonnées dans un SMS, un mail, ou même de générer un QR code que l'on peut afficher, transmettre ou faire lire par un autre mobile équipé de SityTrail. Toutefois, si l'appli QR code lit bien ce QR code, elle ne sait pas quoi en faire.

Attention : si vous touchez tout de suite le bouton *OK*, la fenêtre se ferme et les données sont perdues.

Si vous souhaitez conserver ces coordonnées, et éventuellement les éditer, touchez le bouton *Créer un point d'intérêt*.

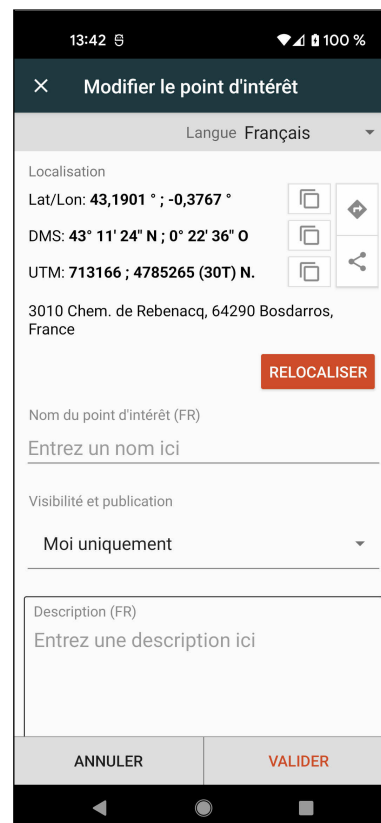


La fiche du point s'ouvre :

Il est possible de *Relocaliser* le point (cf. le § suivant).

Saisissez ensuite les renseignements demandés :

- le nom (obligatoire)
- la visibilité sur le site web (par défaut *Moi uniquement*) ;
- la description (optionnelle) ;
- la catégorie (obligatoire) qui conditionne l'aspect du repère.

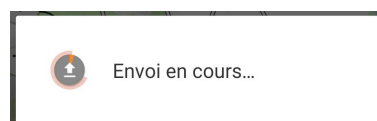


Un repère est attribué par défaut, mais vous pouvez préciser la nature du point d'intérêt en choisissant la catégorie dans laquelle vous voulez le ranger :

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

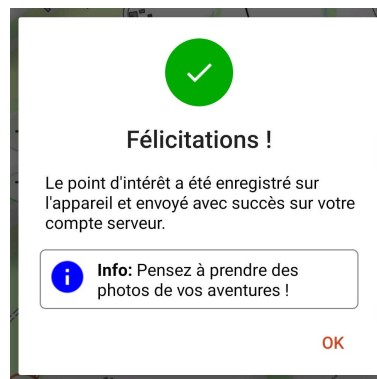
Ensuite, touchez *Valider* dans le bas de la page.

Le point est envoyé sur les serveurs de SityTrail (réseau indispensable).

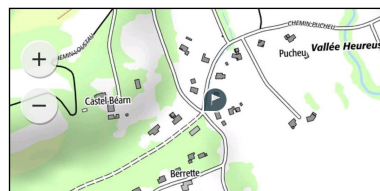


L'appli notifie l'enregistrement du point d'intérêt.

Confirmez par *OK*.



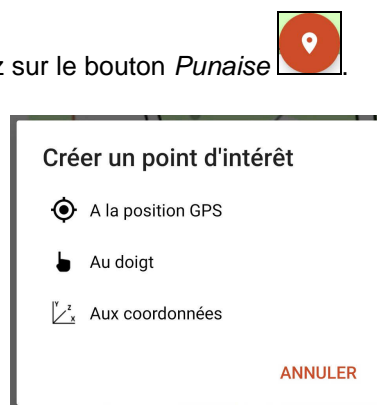
La carte s'affiche alors, centrée sur le repère du point.



9.2. SECONDE MÉTHODE, PLUS PRÉCISE

Commencez par glisser la carte au bon endroit. Dans l'onglet *GPS*, appuyez sur le bouton *Punaise* .

Choisissez ensuite la manière de créer le point d'intérêt.



À la position GPS

Un point d'intérêt est créé avec les coordonnées de votre position GPS en trois formats.

Il est possible de *Relocaliser* ce point d'intérêt en utilisant une autre méthode, par exemple au doigt, cf. le paragraphe précédent.

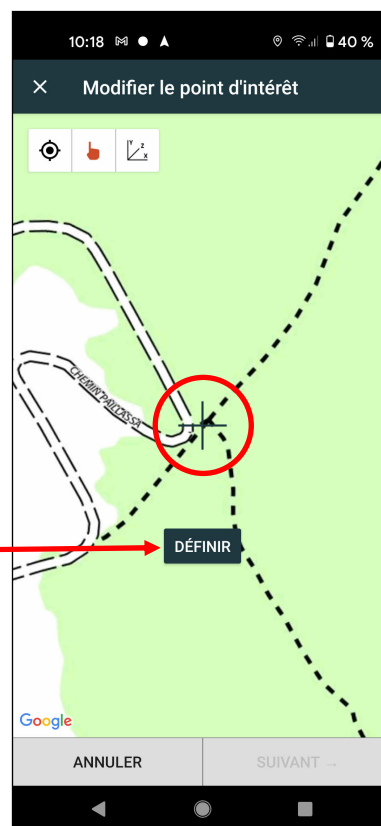
Saisissez ensuite les renseignements habituels : nom, visibilité, description, catégorie du repère, et validez.

Au doigt

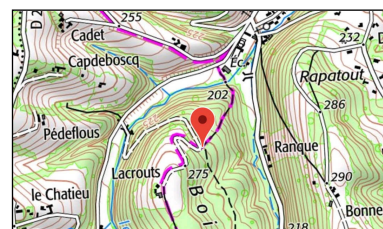
Vous retrouvez l'écran *Carte*, que nous recommandons de zoomer assez fortement avec la méthode des doigts qui s'écartent (les boutons « + » et « - » sont absents).

En glissant la carte, positionnez l'emplacement du point d'intérêt sous la croix centrale...

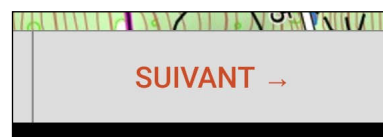
et touchez le bouton *Définir*.



Le point d'intérêt s'affiche en rouge sur une carte plus générale.



Touchez le bouton *Suivant*.

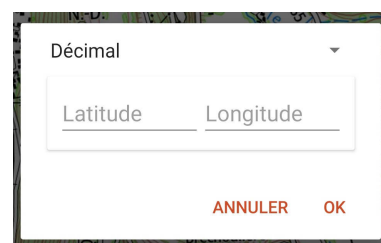


Un point d'intérêt est créé avec les coordonnées de ce point. Il est toujours possible de *Relocaliser* ce point. Saisissez ensuite les renseignements habituels : nom, visibilité, description, catégorie du repère, et validez.

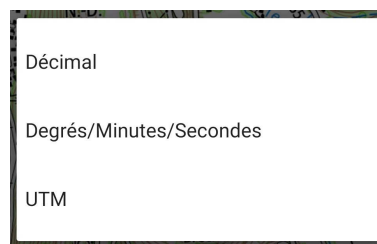
Aux coordonnées

Il s'agit de coordonnées dans le système WGS 84, le standard actuel. Cette option est à privilégier si vous connaissez les coordonnées du point que vous voulez créer.

Le format Degré décimal est proposé par défaut.
Touchez *Décimal* pour avoir accès aux autres formats.



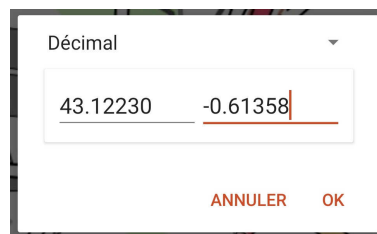
Choisissez le format qui correspond à vos coordonnées.



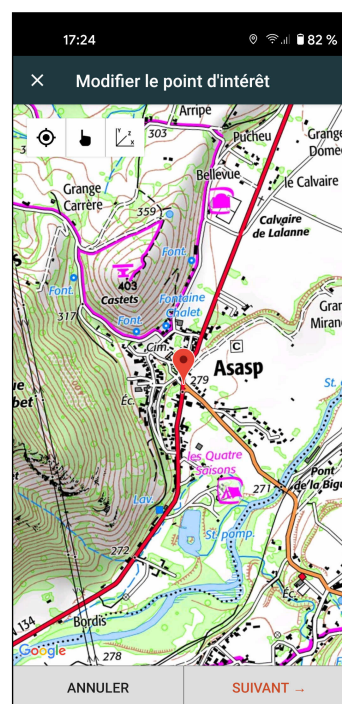
Format Décimal

Dans ce format, n'utilisez pas la virgule, mais le point décimal. Saisissez la longitude, puis touchez *Latitude* et saisissez la latitude, en commençant par le signe « - » s'il s'agit d'une latitude ouest.

Touchez *OK*.

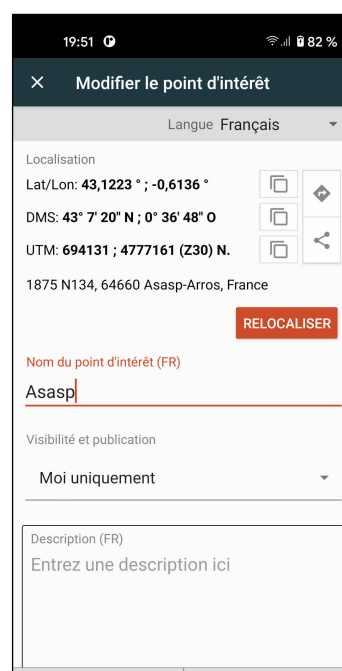


Le point s'affiche dans une carte plus large.



Touchez *Suivant*.

La fiche du point s'ouvre. Il est possible de le relocaliser.



Saisissez ensuite les renseignements habituels : nom, visibilité, description, catégorie du repère, et validez.

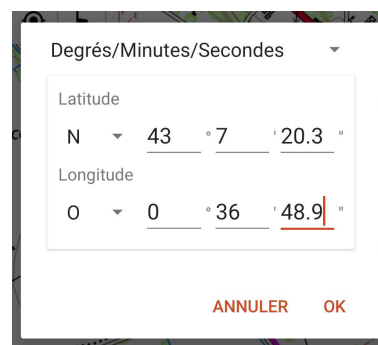
Le point est envoyé sur les serveurs de SityTrail (réseau indispensable). L'appli confirme l'enregistrement du point d'intérêt. Confirmez par *OK*.

Format Degrés/Minutes/Secondes

Pour utiliser ce format, vous devez :

→ Latitude : touchez **N** pour avoir le choix entre **N** et **S**, puis touchez et remplissez les champs *Degrés*, *Minutes* et *Secondes*. Les virgules ne sont pas admises, utilisez les points décimaux.

→ Longitude : touchez **O** ou **E** pour avoir le choix entre les deux, puis touchez et remplissez les champs *Degrés*, *Minutes* et *Secondes*. Les virgules ne sont pas admises, utilisez les points décimaux.



Touchez **OK**.

Le point s'affiche dans une carte plus large. Touchez *Suivant*.

La fiche du point s'ouvre. Il est possible de le relocaliser. Saisissez ensuite les renseignements habituels : nom, visibilité, description, aspect du repère, et validez.

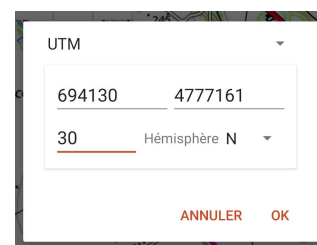
Le point est envoyé sur les serveurs de SityTrail (réseau indispensable). L'appli confirme l'enregistrement du point d'intérêt. Validez par **OK**.

Format UTM

Il s'agit, bien sûr, du format UTM WGS 84.

Saisissez la valeur du champ X, puis celle du champ Y.

Attention ! Dans le champ *Zone*, au lieu de saisir la bande, par exemple « **T** » pour la zone « **30 T** », il faut saisir **N** (pour la France métropolitaine) ou **S** le cas échéant dans le champ *Hémisphère*.



Touchez **OK**.

La suite de l'enregistrement se déroule comme ci-dessus.


10. GÉRER LES POINTS D'INTÉRÊT

Dans l'application mobile SityTrail, les points d'intérêt ne fonctionnent pas exactement comme les waypoints avec un récepteur GPS. Ils ne sont pas exploitables comme des instruments de navigation, l'appli ne sait pas nous diriger vers un point d'intérêt en nous fournissant l'azimut et la distance. Mais il existe quelques moyens de contourner cette insuffisance.

Nature des points d'intérêt

Les points d'intérêt localisent des ressources dont la nature est à choisir dans une liste abondante (cf. § 9.1 Première méthode, au doigt) ou des repères topographiques : point de départ, lieu du pique-nique, carrefour important...

La nature des points d'intérêt varie selon qu'ils ont été créés en dehors de tout suivi de randonnée, par un

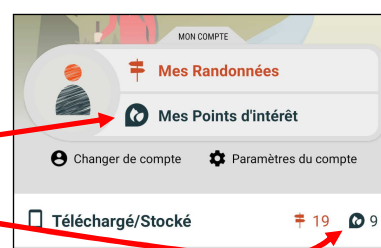
appui long sur la carte, ou lors du suivi et de l'enregistrement d'une rando avec le bouton .


Dans ce dernier cas, les points d'intérêts sont liés à la rando en question, et ils ne peuvent pas être supprimés sans supprimer la rando elle-même.

Gestion des points d'intérêt

Pour gérer vos points d'intérêt, rendez vous sur votre écran *Mon compte* , onglet *Points d'intérêt*.

Vous y trouverez les points d'intérêt enregistrés dans votre profil dans les serveurs de SityTrail, et les points d'intérêt téléchargés dans votre mobile symbolisés par un repère noir.




Pour télécharger un point d'intérêt dans votre mobile, touchez *Mes points d'intérêt* pour afficher la liste de vos points. Vous pouvez agir sur l'ordre de présentation via le bouton *Tri* .

Retrouvez ce point (ici *Vallée heureuse*)

et touchez le bouton *Télécharger* .

Retrouvez-le ensuite dans l'écran *Mon compte*, rubrique *Téléchargés/Stockés* et touchez sa vignette pour obtenir sa fiche.

Sur cette fiche, le bouton  permet de lire par synthèse vocale la description du point d'intérêt, s'il y en a une.


Touchez le bouton *Carte* ...

...pour visualiser le point d'intérêt sur la carte.

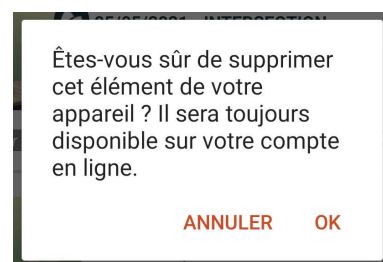
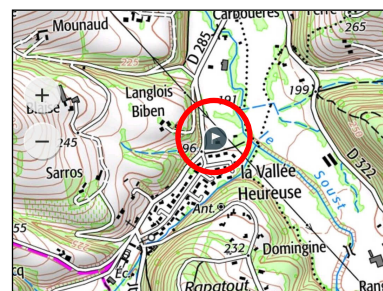
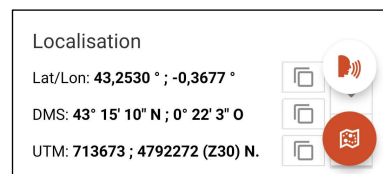
Partager un point d'intérêt

Sur la fiche du point, utilisez le bouton *Partager*  à côté des coordonnées.

Supprimer un point d'intérêt

Pour supprimer un point d'intérêt de votre mobile, dans la liste *Téléchargés/Stockés*, touchez le bouton  qui se trouve sur sa vignette.

SityTrail demande confirmation et vous informe que le point est supprimé de votre mobile, mais pas de votre compte.




L'appli peut refuser la suppression si le point d'intérêt est lié à une rando. Il faut d'abord supprimer la rando elle-même.






Rallier un point d'intérêt

Comme nous l'expliquions précédemment, nous n'avons pas trouvé dans SityTrail de fonction permettant de rallier explicitement un point d'intérêt à l'aide d'un cap et d'une distance.

Pour rejoindre ce point en voiture, vous pouvez toujours utiliser le bouton  qui figure sur la fiche à côté des coordonnées et qui ouvrira Google Maps. Vous serez alors guidé sur les routes.

Mais si vous voulez rejoindre, en tant que randonneur, un point de repère à partir de votre position actuelle, nous conseillons alors la démarche suivante.

Ouvrez le point d'intérêt en question comme expliqué ci-dessus. Dans l'écran *Carte*, touchez le bouton  plusieurs fois si nécessaire, jusqu'à ce qu'il devienne rouge . La carte sera alors recentrée sur votre position GPS.

Revenez au bouton noir  et effectuez un zoom arrière pour visualiser sur la carte à la fois votre position GPS et le point d'intérêt désigné. Vous pourrez alors naviguer « à vue » vers ce point en suivant les sentiers sur la carte.

11. PRENDRE UNE PHOTO GÉOLOCALISÉE VIA SITYTRAIL

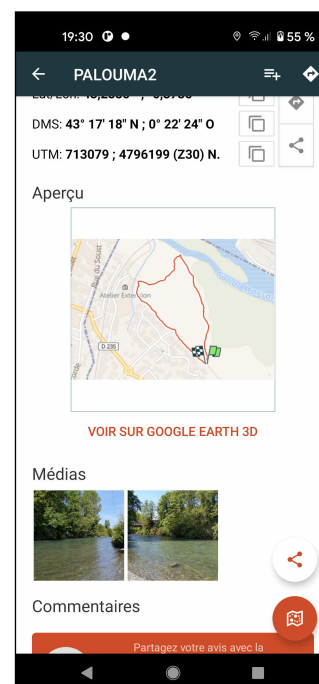
11.1. POURQUOI VIA SITYTRAIL ?

L'intérêt de prendre une photo **via SityTrail** n'est pas d'obtenir une photo géolocalisée, car, sur un mobile doté d'un GPS, quand la localisation est activée, toutes les photos sont géolocalisées. Ce terme signifie que les coordonnées géodésiques sont inscrites dans les EXIF (les métadonnées) de la photo, au même titre que le jour et l'heure de prise de vue, par exemple.

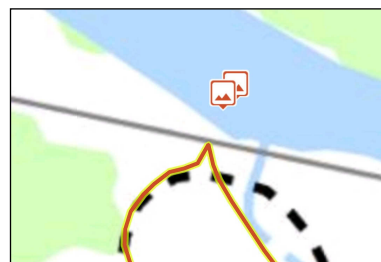
L'intérêt est que les photos vont être liées à la randonnée elle-même et la première de la série va figurer sur la vignette de la rando...



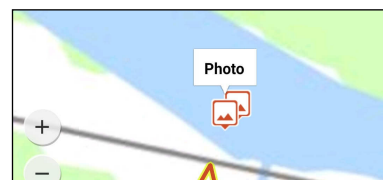
et les autres sur la fiche de présentation.



De plus, en touchant le bouton *Carte*  de la fiche, leur localisation sera matérialisée sur la carte par un repère spécifique  (ici, deux photos ont été prises).




En touchant un repère, une étiquette *Photo* apparaît. Touchez cette étiquette pour voir la photo.



11.2. COMMENT PRENDRE UNE PHOTO VIA SITYTRAIL

Rendez vous sur la page *Carte*, onglet *REC* et activez l'enregistrement par le bouton *Enregistrer* .

Vous disposez alors d'un bouton *Photo*  en bas à gauche de l'écran *Carte*. Touchez ce bouton pour ouvrir l'appareil photo de votre mobile.

Prenez la photo et confirmez son enregistrement dans votre compte SityTrail en touchant le bouton *Confirmez* (une coche), sinon touchez le bouton *Supprimer* (une croix).


Vous retrouverez toutes les photos sur la fiche de la rando, d'où elles peuvent être partagées.

12. ENVOYER UN MESSAGE D'ALERTE (APPEL DES SECOURS)

Appel des secours

En cas de besoin, vous pouvez, si vous avez du réseau, appeler les secours, spécialement en composant le 112, numéro européen.

Préparez votre demande en relevant vos coordonnées géodésiques : sur l'écran *Carte*, vérifiez que le

bouton *GPS* est rouge  (= carte centrée sur la position GPS) et maintenez le doigt appuyé quelques secondes sur l'endroit où vous êtes. SityTrail affichera les coordonnées ; notez-les pour les communiquer à l'opérateur du 112. Vous pouvez utiliser n'importe quel format de coordonnées, les services de secours sont à même d'utiliser tous les formats.

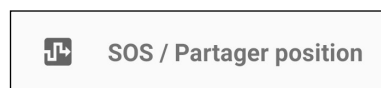
Communiquer vos coordonnées

Vous pouvez à tout moment envoyer un message qui contiendra vos coordonnées GPS, pour fixer un rendez-vous en rase campagne, par exemple.

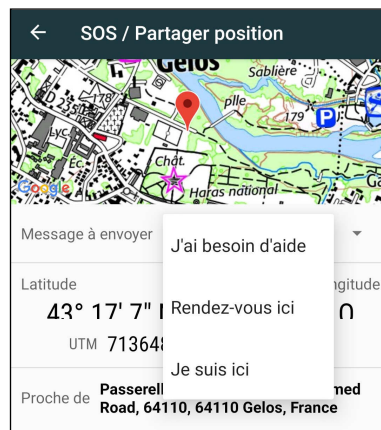
Déployez le menu principal en touchant le bouton



et choisissez l'option *SOS / Partager position*.



Un nouvel écran s'ouvre, avec la carte, un message présélectionné, et les coordonnées de votre localisation.



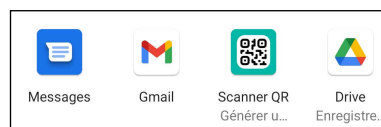
Le message présélectionné par défaut est : « J'ai besoin d'aide ».
En touchant ce message, vous accéder à un peu plus de choix.

Sélectionnez le message qui vous convient,
par exemple, « Je suis ici ».

Touchez ensuite le bouton *Créer un message*



Choisissez votre appli de SMS ou de mail.



Complétez le destinataire, modifiez le message si nécessaire et envoyez.

Votre correspondant reçoit ce message :



Selon les modèles de smartphones, en touchant, dans le message, le lien qui contient les coordonnées, Google Maps s'ouvre et centre sa carte sur les coordonnées.



Il est évidemment possible de se faire guider vers ce point, par les routes, en touchant *Itinéraires* et *Démarrer*.

13. GÉRER LES DONNÉES

13.1. RETROUVER SES RANDOS SUR L'APPLI WEB

Toutes les randos que vous sauvegardez sur votre mobile sont transférées sur votre compte SityTrail dès que le réseau le permet.

N'oubliez pas de les nommer de façon explicite, en évitant les doublons.

Vous les retrouverez dans l'appli web, sur votre page d'accueil, dans la rubrique *Tableau de bord*, où elles sont proposées soit sur une carte, soit dans un tableau.

13.2. RÉCUPÉRER LE GPX DE SES TRACES VIA USB

Vous pouvez aussi récupérer vos traces GPX en connectant votre mobile à votre ordinateur via un câble USB.

Avec l'explorateur de votre système d'exploitation, rendez vous à l'adresse :

Ordinateur (ou Ce PC)\[votre mobile]\Espace de stockage interne partagé\Android\data\com.geolives\files\gpx_export

Vous pourrez alors rapatrier dans votre dossier « Mes GPX » sur votre disque dur les GPX qui vous intéressent, pour les exploiter dans d'autres logiciels ou services web tels que CartoExplorateur, BaseCamp, VisuGPX ou OpenRunner.

13.3. RÉCUPÉRER SES PHOTOS

Connectez votre mobile à votre ordinateur via un câble USB et, avec l'explorateur de votre système d'exploitation, rendez vous à l'adresse :

Ce PC\[votre mobile]\Espace de stockage interne partagé\Pictures

Cette adresse peut varier en fonction de la version du système Android. Vous pourrez alors récupérer, dans ce dossier, les photos prises via l'appli SityTrail.

13.4. GÉRER SES RANDOS

Vos randos personnelles et celles que vous avez téléchargées sont principalement stockées dans votre compte SityTrail. Vous les retrouverez sur votre mobile dans l'écran *Mon compte*, vignettes *Mes randonnées* et *Téléchargé/stocké*.

Vignette *Mes randonnées*

Dans la liste qui s'affiche, un bouton *Téléchargement* gris flèche en bas



signale les randos qui sont dans votre compte, mais que vous n'avez pas importées dans votre mobile.



Un bouton *Téléchargement* rouge  signale celles que vous avez téléchargées dans votre mobile.

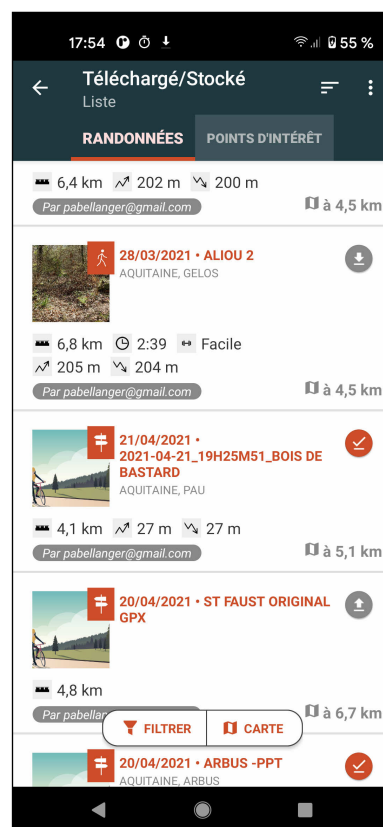
Pour supprimer de votre mobile une rando dotée d'une coche rouge, touchez sa vignette pour l'ouvrir, puis touchez la coche rouge en haut de sa fiche ; confirmez la suppression. Elle sera supprimée de votre mobile, mais pas de votre compte.

Vignette *Téléchargé/Stocké*

Dans l'écran *Mon compte*, touchez *Téléchargé/Stocké*.


Dans cette liste figure les randos stockées dans votre smartphone, téléchargées à partir de votre compte ou enregistrées sur le terrain.

Un bouton gris **flèche en bas**  signale que la rando existe dans votre




compte, mais doit être téléchargée pour être utilisée par votre mobile. Pour ce faire, il suffit de toucher le bouton gris.




Un bouton rouge  signale une rando que vous avez déjà téléchargée dans votre mobile. Pour la supprimer de votre mobile, touchez sa vignette pour l'ouvrir, puis touchez la coche rouge en haut de sa fiche ; confirmez la suppression. Elle sera supprimée de votre mobile, mais pas de votre compte.



Un bouton gris **flèche en haut**  signale que la rando existe dans votre mobile, mais pas dans votre compte. Il s'agit probablement d'un enregistrement effectué par vous avec le mobile. Pour le téléverser vers votre compte, touchez le bouton gris flèche en haut.

Partager ses randos

En plusieurs endroits de l'appli, notamment sur la fiche de la rando, vous trouverez ce bouton  qui vous permet de partager la rando via un mail, par exemple.

ATTENTION : s'il s'agit d'un tracé que vous avez créé ou d'une trace que vous avez enregistrée et que vous aviez déclaré cette rando **privée** (vue par « moi uniquement »), l'appli va vous demander de la rendre publique, ce qui est logique.



Si l'activation du lien reçu par le destinataire conduit à une erreur 404, il faut peut-être chercher une explication du côté de ce statut public - privé. qui n'est modifiable que dans l'application **web**, dans le tableau de bord.

Normalement, l'activation du lien par le destinataire ouvre le site web SityTrail sur la fiche de la rando.

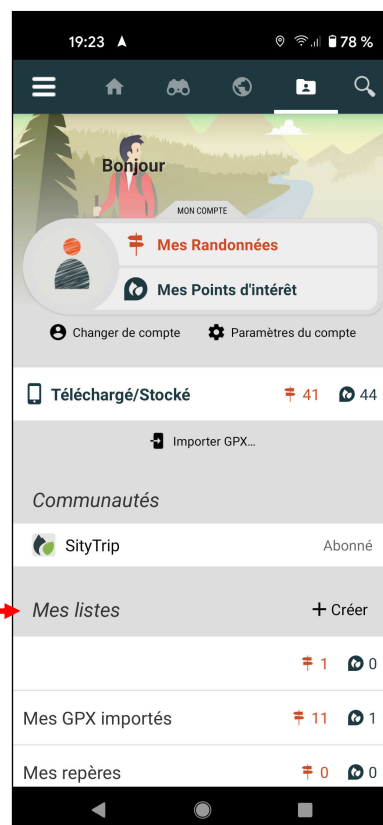
13.5. GÉRER SES LISTES

SityTrail offre de ranger ses randos et ses points d'intérêt dans des listes que l'on peut créer à loisir. Précisons immédiatement que la gestion des listes est beaucoup plus facile dans l'application web, via le *Tableau de bord*, vignette *Mes listes et favoris*.

Consulter ses listes

Vous trouverez un état de vos listes sur l'écran *Mon compte*.

En rouge les randos, en noir les points d'intérêt
Touchez une liste pour en dévoiler le contenu.

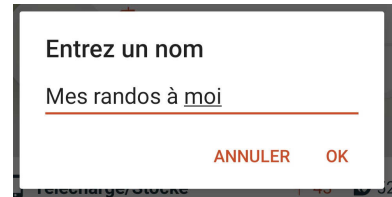


Créer une liste

Touchez + Créer.



Entrez un nom de liste.



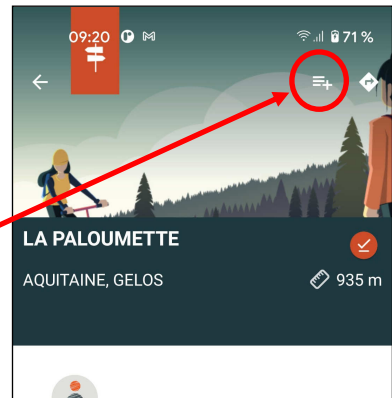
Votre liste apparaît dans la liste des listes.



Classer une rando dans une liste

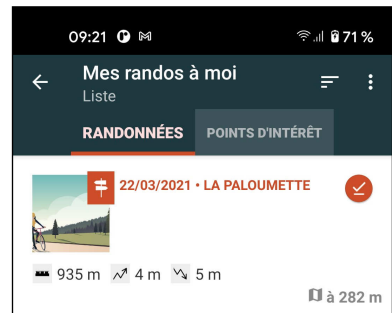
Choisissez une rando dans votre liste Téléchargé/Stocké.

Touchez le bouton *Ajouter à la liste.*



Écran suivant, choisissez *Mes randos à moi.*

Votre rando est ajoutée à la liste.



14. EN CONCLUSION

Nous terminons ici notre tutoriel sur SityTrail.

Cette application foisonnante, parfois un peu brouillonne, nous propose un grand nombre de fonctions qui n'ont pas toutes la même utilité, dans une interface qui n'est pas complètement harmonisée.

Les allers-retours entre l'appli mobile et l'appli web seront indispensables, mais sur le terrain, l'appli mobile fournit un très bon outil pour découvrir d'autres randos, afficher une excellente carte (IGN), naviguer, enregistrer une trace ou un point d'intérêt.

Selon nous, l'utilisation conjointe d'un smartphone et d'une appli de navigation ne remplace pas complètement celle d'un récepteur GPS dédié qui offrira une plus grande solidité, une meilleure autonomie et davantage de possibilités au niveau de l'échantillonnage des traces, et de la gestion des waypoints et des routes.

Quoi qu'il en soit, le confort d'écran, la puissance et la polyvalence d'un smartphone moderne fait de plus en plus pencher la balance en faveur de ces appareils.

Nous espérons que notre tutoriel vous permettra de mieux appréhender ces notions parfois complexes et augmentera votre plaisir de réaliser de nombreuses randonnées en toute sécurité, avec, toujours, votre carte IGN papier dans la poche de votre sac à dos (il n'y a que là que vous pourrez consulter la légende !).

Enfin, un dernier conseil : n'hésitez pas à mettre à jour l'application et à consultez les messages de SityTrail, ceux qui apparaissent dans l'écran d'accueil, pour profiter des améliorations apportées à l'application.

Bon courage pour votre apprentissage et bonnes randonnées !

Patrice BELLANGER

Formateur fédéral GPS

Administrateur du CDRP 64
