

ANEXO III

DESCRIÇÃO DOS MENUS GUIA DO USUÁRIO

SIG - SVP

196 1/2004

C P R M - D I D O T E
ARQUIVO TÉCNICO
Relatório n.º <u>2118-5</u>
N.º de Volumes: <u>3-5</u> V: <u>3</u>
<u>PHL-011017</u>

INTRODUCAO

O GPG e um conjunto de ferramentas que possibilitam o desenvolvimento de aplicacoes nas quais a partir da montagem de um modelo de dados pode-se criar, manter e exibir informacoes sobre suas entidades, sua representacao espacial, e como elas se relacionam entre si.

Podemos entao dizer que o GPG possui uma estrutura para representar as informacoes na qual sera montado o seu modelo de dados e onde deverao constar a representacao espacial, os atributos alfanumericos e a topologia dos mesmos, e uma linguagem de programacao que permitira o encadeamento logico das diversas funcoes do GPG de forma que o usuario manipule os seus dados a partir de sessoes graficas interativas.

ESTRUTURA DE DADOS

O GPG possui 5 tipos de dados, tambem chamados de facilidades e subfacilidades para representar as informacoes:

Tipo 1 - Facilidade pontual, que possui apenas uma coordenada absoluta.

Ex.: Poste, cruzamento de ruas, arvore, etc.

Tipo 2 - Facilidade conhecida como "SPAN", e uma facilidade definida por dois pontos absolutos.

Ex.: Segmento de rua, circuito primario, linha de duto de gas, etc.

Tipo 3 - Conhecida como facilidade de controle, e definida por apenas 1 coordenada absoluta, e e utilizada como elo de ligacao entre 2 outras facilidades.

Ex.: Valvula, transformador, chave, etc.

Tipo 4 - e uma subfacilidade que possui atributos alfanumericos e graficos.

Uma subfacilidade e semelhante a uma facilidade, a unica diferenca e que ela esta sempre associada a esta ultima, ou seja, ela so existe se a facilidade a qual ela esta associada existir.

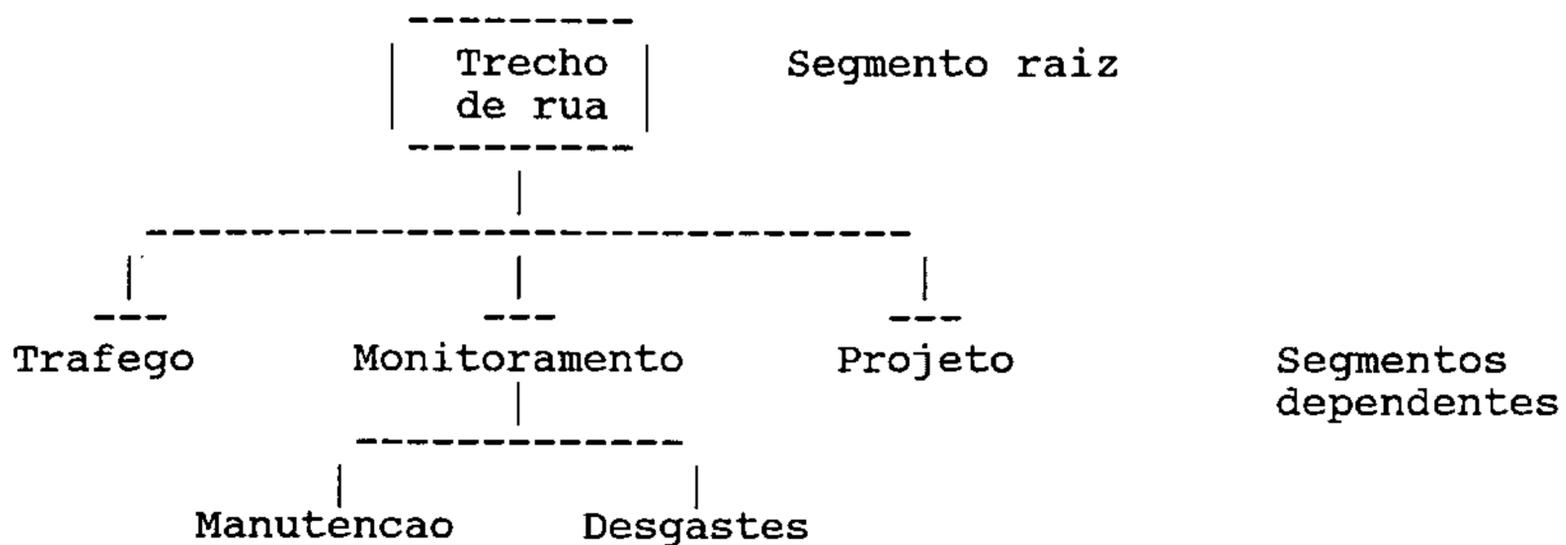
Ex.: Placas de sinalizacao, medidores, etc.

Tipo 5 - Tambem conhecido como segmentos repetidos de dados, nao possui representacao grafica.

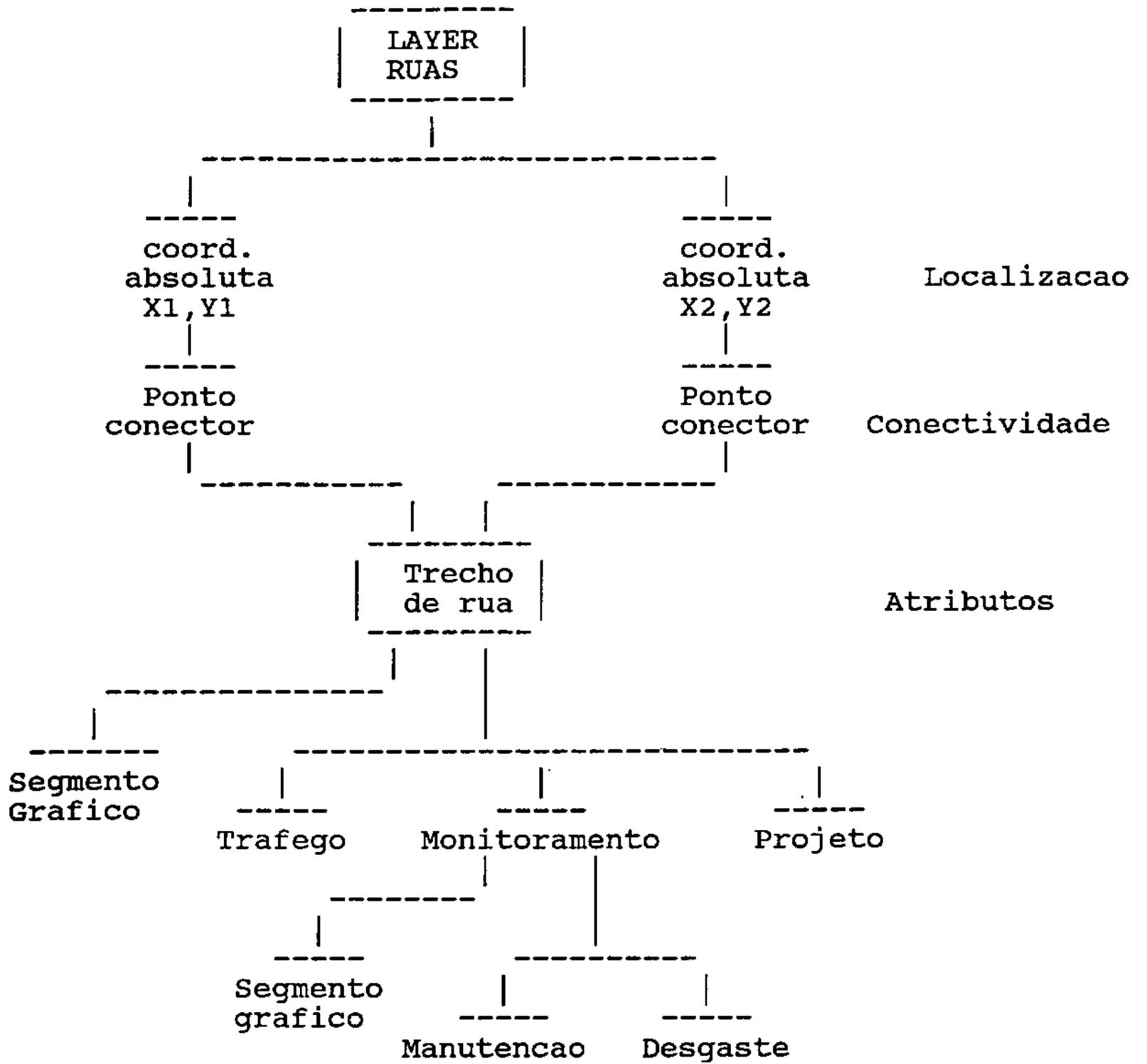
Ex.: Relatorio de Manutencao, etc.

Os dados são armazenados de forma hierárquica em áreas chamadas "workspaces". A estrutura hierárquica é uma forma comum de armazenar dados, só que tradicionalmente é dada ênfase aos atributos, e a estrutura do GPG adiciona a eles informações de localização e conectividade.

Estrutura Hierárquica Tradicional

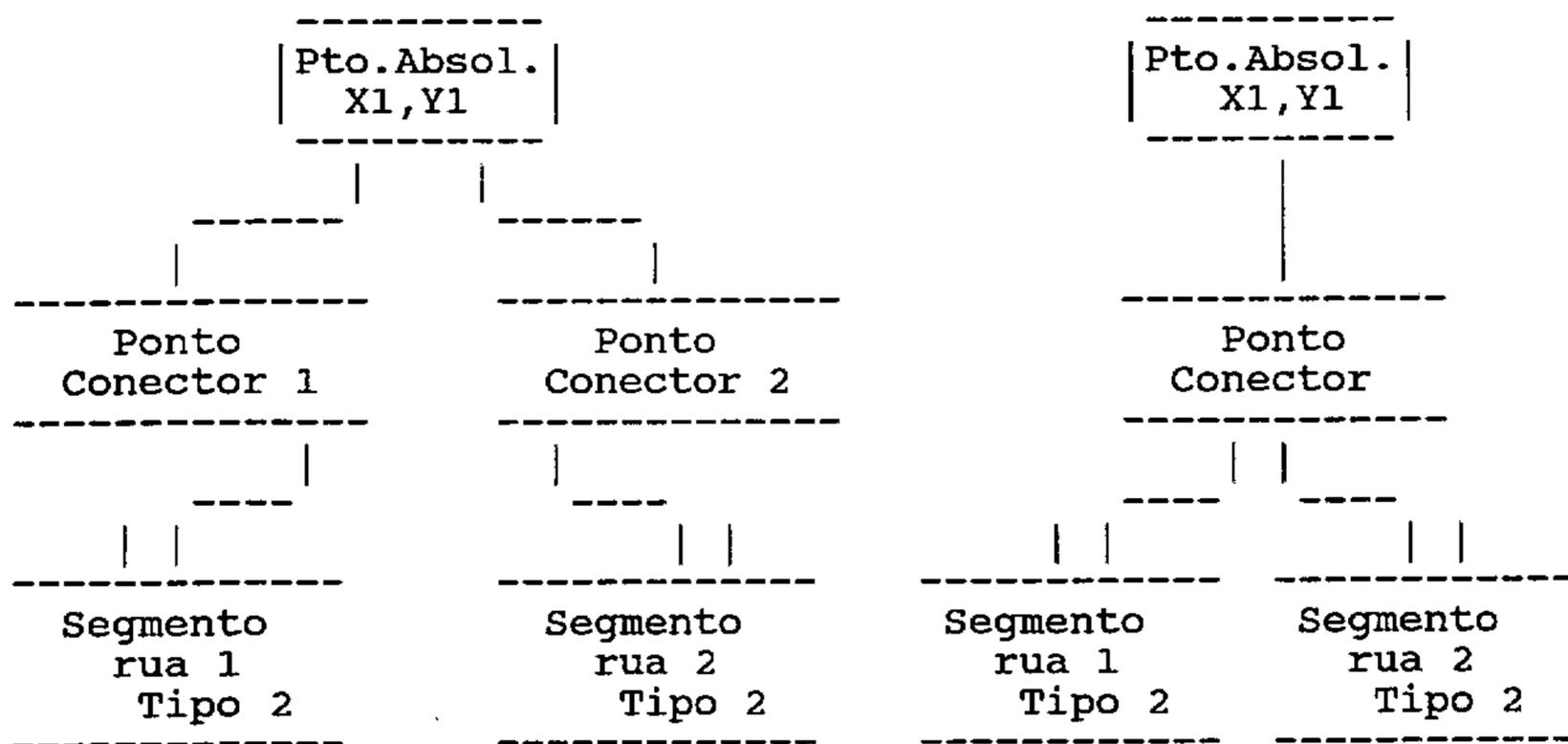


Estrutura do GPG



Na workspace as facilidades estao agrupadas em "layers", onde cada uma destas reúne informacoes logicamente relacionadas, assim sendo a layer drenagem reúne todos os dados sobre a rede de drenagem.

Hierarquicamente falando a layer e o segmento pai de todas as coordenadas absolutas (ptos. absolutos) relativas aos dados contidos na mesma. Da mesma forma, cada ponto absoluto e o segmento pai dos pontos conectores a ele associados. Os pontos conectores sao os elementos que informam como as facilidades que se utilizam de um mesmo ponto absoluto estao topologicamente relacionadas. Para exemplificarmos, imagine depois segmentos de rua que se encontram em um cruzamento, e logico que os extremos desses segmentos utilizam o mesmo ponto absoluto (coordenada absoluta). Se as duas facilidades estiverem ligadas a este ponto absoluto por dois pontos conectores diferentes teremos o caso em que os 2 segmentos estarao topologicamente separados apesar de graficamente aparecerem ligados, por outro lado se eles estiverem ligados atraves do mesmo ponto conector, entao os segmentos estarao topologica e graficamente unidos.

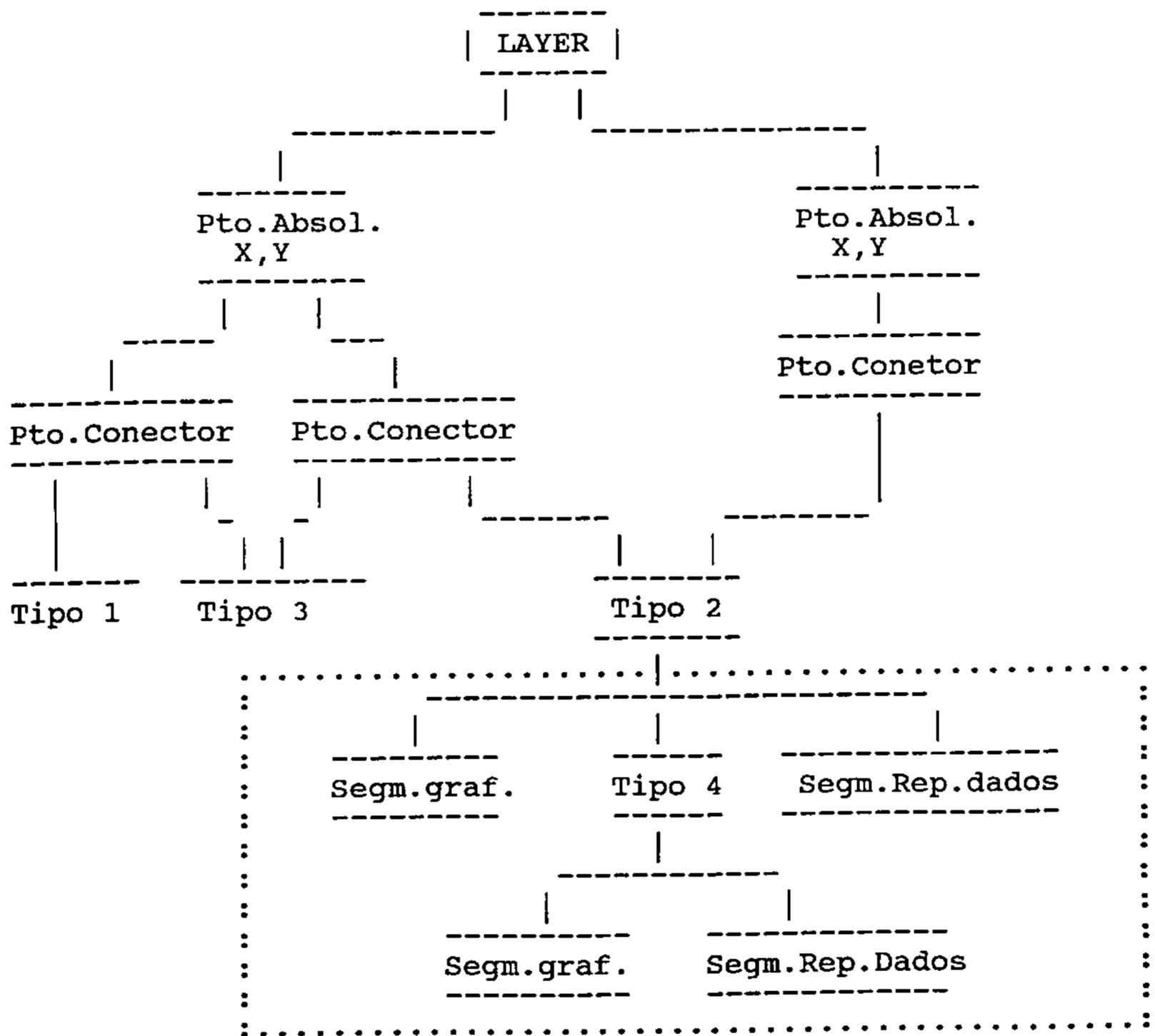


Segmentos topologicamente separados mas graficamente juntos

Segmentos topologica e graficamente juntos

Voltando a hierarquia, os pontos conectores são os pais das facilidades (tipo 1, 2 e 3). Por sua vez as facilidades são os pais dos segmentos gráficos, e podem ou não ter também associadas a elas subfacilidades do tipo 4 ou segmentos de dados repetidos do tipo 5. Uma subfacilidade do tipo 4 é pai de um segmento gráfico e pode também ter um tipo 5 como filho.

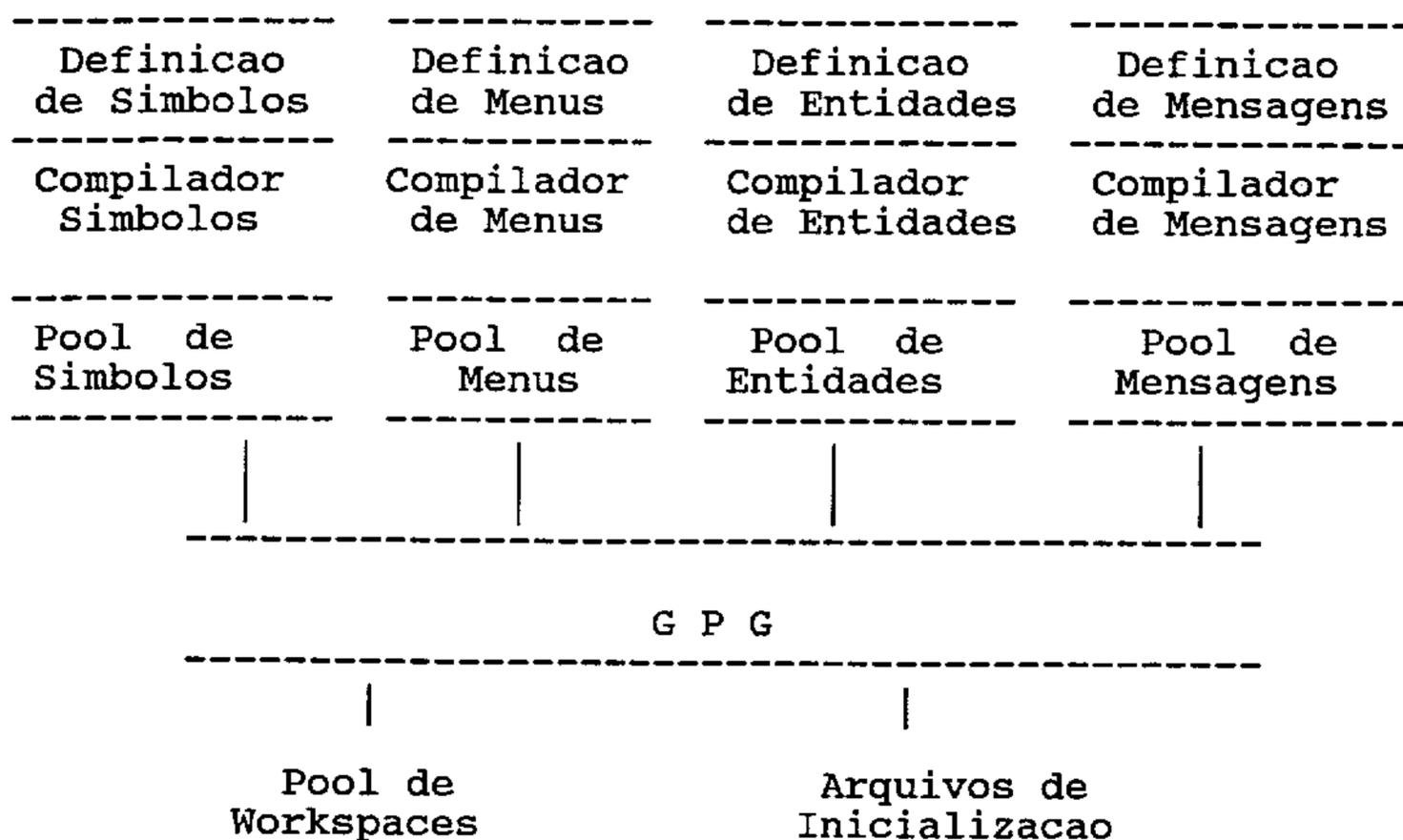
O segmento gráfico contém a representação gráfica de uma facilidade, ou seja, como esta será mostrada na tela. Cada facilidade ou subfacilidade na workspace possui obrigatoriamente um ou mais segmentos gráficos. Já que uma facilidade pode possuir mais de um segmento gráfico, existe um critério de seleção (escala e classe) a partir do qual se define qual ou quais segmentos vão aparecer na tela.



O trecho em linhas pontilhadas poderia aparecer integral ou parcialmente amarrado a uma facilidade tipo 1 ou tipo 3.

ESTRUTURA DO GPG

O processo de geracao de uma aplicacao GPG e semelhante ao de qualquer aplicacao alfanumerica convencional. Como o GPG e uma ferramenta de desenvolvimento, ele utiliza um conjunto padrao de comandos para implementar a sua operacao, os quais sao classificados em arquivos fontes de definicao (SDF - source definition files). Atraves da construcao destes arquivos de definicao e estabelecido como a sessao interativa do GPG vai funcionar e como a estrutura de dados sera montada. Estes arquivos de definicao do GPG sao escritos, compilados e testados como qualquer programa fonte.



Cada pool mostrado na figura e um arquivo em disco onde o resultado de cada compilacao e armazenado, a unica excecao e o pool de workspaces que na verdade e uma area em disco onde sao salvas as varias workspaces disponiveis para aplicacao. E interessante observar que o GPG nao trabalha com mais de uma workspace simultaneamente.

Para se executar uma aplicacao GPG algumas das definicoes armazenadas nestes Pools deverao ser carregadas na memoria virtual do usuario. Com execucao dos arquivos de mensagens e dos conjuntos de simbolos, apos a inicializacao, o GPG nao fara nenhuma consulta automatica a arquivos em disco, trabalhara a maior parte do tempo apenas em memoria. O GPG fornece algumas funcoes que podem ser usadas para carregar novas definicoes durante a execucao.

Simbolos

Este arquivo contem varios conjuntos de simbolos pre-definidos no GPG, que podem ou nao atender as aplicacoes. Quando necessario, outros simbolos ou conjunto de simbolos podem ser criados interativamente pelo usuario atraves de um programa componente do GPG.

Menus

Uma sessao GPG interativa e controlada por funcoes selecionadas pelo usuario a partir de menus. Todas as operacoes comuns a uma determinada aplicacao serao agrupadas em um ou mais menus que poderao ser seletivamente carregados e mostrados na tela ou registrados em uma mesa digitalizadora. Os menus sao criados a partir da compilacao de um conjunto de especificacoes codificadas pelo programador em uma linguagem de definicao de menus. Cada um destes menus e dividido em areas retangulares de tamanho variavel que quando apontadas pelo cursor invocam uma serie de acoes codificadas na linguagem de definicao de menus.

Entidades

O arquivo de definicao de entidades e dividido em tres partes:

- facilidades
- pointing rules
- pictures (segmentos graficos)

Facilidades

Todas as facilidades serao definidas utilizando um formato padrao de codificacao do GPG. Dentre as informacoes que serao explicitadas estao, o nome da facilidade, uma identificacao numerica, a layer a que pertence, o seu tipo, o numero da definicao da sua picture, e todos os atributos alfanumericos associados a esta facilidade. Estes atributos serao definidos um a um como campos de uma estrutura, onde se fornece o tipo da informacao e um valor inicial para a mesma. Um campo ou um conjunto de campos pode possuir um fator de repeticao.

Pointing rules (Regras de Apontamento)

Quando o usuario marca um ponto na tela ou na mesa digitalizadora que nao esteja em uma area de menu, este ponto sera interpretado pela pointing rule corrente que definira o que se fara com o mesmo. As pointing rules definem como interpretar os apontamentos feitos na tela, estabelecendo qual facilidade deve ser selecionada, que coordenadas serao usadas na modificacao ou inclusao de facilidades, definindo os pontos sobre os quais as pictures serao criadas e etc. Uma pointing rule torna-se corrente a partir de uma operacao a nivel de menu. As pointing rules sao codificadas em uma linguagem propria, e apesar de o GPG ja ter

pre-definido um conjunto de pointing rules, o desenvolvimento de uma aplicacao vai requerer a codificacao de um novo conjunto adequado as suas necessidades.

Pictures

As definicoes de picture sao utilizadas para criar a representacao grafica de uma facilidade no momento em que esta e adicionada a workspace, ou para adicionar novos segmentos graficos a uma facilidade ja existente. O segmento grafico contem todas as informacoes necessarias para se desenhar uma facilidade, e e constituído por um ou mais pedacos de desenho (picture pieces). O programador GPG definira qual ou quais picture pieces constituirao aquele segmento grafico. Algumas picture pieces disponiveis:

- linha
- arco
- spline
- simbolo
- texto
- poligono etc.

A seguir temos um exemplo mostrando o relacionamento entre menu e definicao de entidade (facilidade, pointing rule e picture), atraves da adicao a workspace de uma guia representada por um segmento de reta.

```

R -----;
R --- DEFINICAO DE MENU PARA ADICAO DE GUIA ---;
R -----;
K ADIC (1,1)      1 D$SLCT ; S = 1 M$IRTN; N GUIA;
K                = 1 D$NORM; S = 1 MSGLIN ; S = 2 1 ;
K                = 1 D$PMSG; S = 1 "EDICAO DE GUIA";
K                = 1 D$PMSG; S = 1 "1 - PONTO INICIAL";
K                = 1 D$PMSG; S = 1 "2 - PONTO FINAL ";
K =              1 D$ENTY; S=1 CALCAD.;
K =              1 D$ENTR
; S=1 2001;
K =              1 D$ENTP; S=1 2001;
R -----;
R --- DEFINICAO DA FACILIDADE GUIA ---;
R -----;
FACDEF(2010) = CALCAD TYPE=1 LAYID=R PIC=2001 KEY=SYS ;
FIELD(1)=ID CHAR(8) DEFVAL="" " " ;
FIELD(2)=NOME CHAR(8) DEFVAL="" " " ;
R -----;
R --- DEFINICAO DA POINTING RULE ---;
R -----;
PTGDEF(2001)
LOGPT(1)=PPT(1) IF R(CALCAD) THEN
                OK
                ELSE
                OK;
LOGPT(2)=LPT(1) ACTION(1)=1
                PICPT = 1
                PIN(1);
LOGPT(3)=PPT(2) PICPT=2
                PIN(0)
                B$ADD;
R -----;
R --- DEFINICAO DA PICTURE ---;
R -----;
PICDEF(2001) PICCLASS=201 DISP SEL EXP ;
BASEPT=(1,ABSANG);
ATTRIB LINTYP=1 PEN=6 SCALE=63;
LINE PP=(1) PP=(2);

```

Mensagens

Este arquivo contem todas as mensagens do proprio GPG assim como outras criadas para cada aplicacao. Estas mensagens permitem tanto a entrada como a saida de informacoes alfanumericas para o sistema.

ARQUIVO IFF (Interface Format File)

Este arquivo sequencial permite uma interface atraves de um formato padrao para importacao e exportacao de dados entre o GPG, o Geomanager e outros sistemas.

INDICE	Pag.
INTRODUCAO	001
MENU GERAL	002
Importacao	003
Digitalizacao	004
Edicao Grafica	005
Edicao de Atributos	006
Aplicativos	007
Temas On-Off	008
Relato	009
Plotagem	010
Janela	011
Centro	012
Ampliar	013
Reduzir	014
Coordenada	015
Cod Moc	016
S.Fiscal	018
Setas	019
Ver	020
Definir	021
Redefinir	022
Informar	024
Obter	025
1/2 X	026
2 X	027
Desligar	028
MENU IMPORTACAO	029
Guia	030
Obra	032
Jardim	033
Canteiro	036
Pto Cotado	038
Municipio	040
Edificio	042
Quadra	044
Lote	046
Geolog	048
Elepaulo	049
E. Ferro	050
2 Nv Ref	052
3 Nv Ref	054
Remover	056
MENU DIGITALIZACAO	057
Linha 2 Ptos	058
Linha 5 Ptos	059
Poste	061
Circ. Prim.	062
Telesp	063
Comgas	064
Drenagem	065
Agua	066
Esgoto	067

Ponte	068
Viaduto	069
Troleibus	070
Projeto	071
Melhor.	072
Setor	073
A. Publica	074
Parcelamento	075
Favela	076
Apaga	077
Remover	078
MENU TELEFONE	079
Representacao do desenho de cada simbolo	080
Linha 2 Ptos	081
Linha 4 Ptos	082
Linha 2 Ptos	083
Linha 4 Ptos	084
Remover	085
MENU GAS	086
Representacao do desenho de cada simbolo	087
Linha 2 Ptos	088
Linha 5 Ptos	089
Linha 2 Ptos	090
Linha 5 Ptos	091
Linha Distancia	092
Remover	093
MENU DRENAGEM	094
Representacao do desenho de cada simbolo	095
Tubulacao	096
Galeria	097
Linha 2 Ptos	098
Spline 5 Ptos	099
Margem de rio	100
Remover	101
MENU EDICAO DINAMICA DE RIO	102
Marcar Rio	103
Linha 2 Ptos	104
Linha 1 Pto	105
Arco 3 Ptos	106
Spline n Ptos	107
Salvar	108
Cancelar	109
Remover	110
MENU AGUA	111
Representacao do desenho de cada simbolo	112
Diam 50 - 200	113
Diam 250 - 1500	114
Remover	115
MENU EDICAO DINAMICA	116
Inicia	117
Modifica	118
Escala	119
Linha	120
Cor	121

Segmento	122
Sequencia	123
Arco 3 Ptos	124
Spline	125
Apaga Pic. Piece	126
Marca	127
Desmarca	128
Apaga	129
Marca	130
Desmarca	131
Apaga	132
Salva	133
Cancela	134
Remover	135
MENU ESGOTO	136
Representacao do desenho de cada simbolo	137
Diam < 30	139
Diam > 30	141
Remover	143
MENU TROLEIBUS	144
Representacao do desenho de cada simbolo	145
Linha 2 Ptos	146
Remover	147
MENU SETOR FISCAL	148
Centroide	149
Envoltoria	150
Setor	151
Liga	152
Desliga	153
Remover	154
MENU AREA PUBLICA	155
Centroide	156
Envoltoria	157
Apubl	158
Liga	159
Desliga	160
Remover	161
MENU PARCELAMENTO DO SOLO	162
Centroide	163
Envoltoria	164
Parcelamento	165
Liga	166
Desliga	167
Remover	168
MENU FAVELA	169
Centroide	170
Envoltoria	171
Favela	172
Liga	173
Desliga	174
Remover	175
MENU APAGA	176
Rotacao	177
Marca	178

Desmarca	179
Apaga	180
Marca por Classe	181
Desmarca por Classe	183
Marca	184
Desmarca	185
Apaga	186
Remover	187
MENU EDICAO GRAFICA	188
Correlaciona Guia	189
Curva 3 Ptos	190
Curva 4 Ptos	191
Obra/Jardim/Canteiro	192
Guia	193
Edificio	194
Lote	195
Quadra	196
Obra	197
Jardim	198
Canteiro	199
E. Ferro	200
Embaixo/Em Cima	201
Rua/Ponte/Viaduto	202
Texto Livre	203
Apaga	205
Remover	206
MENU EDICAO DE EDIFICIO	207
Centroide	208
Envoltoria	209
Edificio	210
Liga	211
Desliga	212
Remover	213
MENU EDICAO DE LOTE	214
Centroide	215
Envoltoria	216
Lote	217
Liga	218
Desliga	219
Remover	220
MENU EDICAO DE ATRIBUTOS	221
Nome e Codlog	222
Entidade Atual	224
Edita Entidade	225
Apontar	226
SQL	228
Remover	229
MENU APLICATIVOS	230
Caminho Otimo	231
Obstrucao	233
Desobstrucao	234
Area de Influencia	235
Faixa de Influencia	237
Onde	238

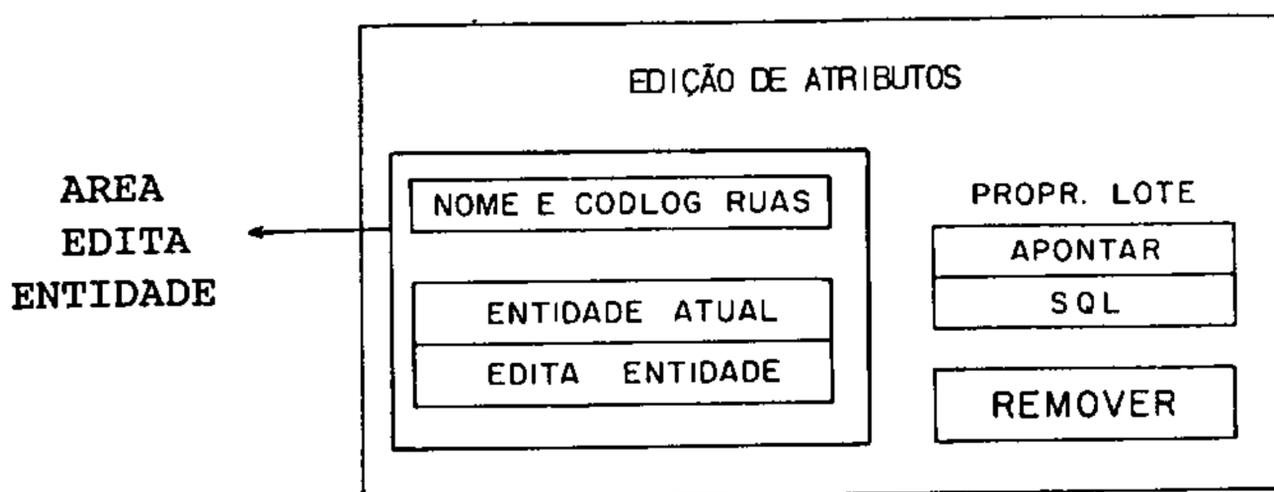
Calculo de Area	239
Distancia Acumulada	240
Preencher Edificio	241
Categ. Edific	242
Categ. Acidente	244
Tipo Lote	245
Uso Lote	247
Rua	249
Codlog	250
Remover	251
MENU ON OFF	252
MENU LEGENDA	253
MENU LEGENDA GAS	254
MENU LEGENDA TELEFONE	255
MENU LEGENDA AGUA	256
MENU LEGENDA ESGOTO	257
MENU LEGENDA TROLEIBUS	258
MENU LEGENDA DRENAGEM	259

INTRODUCAO

O sistema e acionado por menus que sao organizados de uma forma hierarquica em relacao as varias funcoes programadas.

Ao operador basta colocar o cursor em uma das opcoes apresentadas no menu para executar o processo.

Este anexo esta organizado em funcao de cada menu, e dentro de cada um sao descritas as areas, organizadas, tando quanto possivel, dentro de um contexto logico de agrupar opcoes complementares de cada processo.



Assim, para cada opcao (chave), sao descritos:

- . o menu no qual esta contida
- . a area dentro do menu
- . a chave propriamente dita
- . a categoria do processo
- . a funcao que ela executa
- . a descricao da funcao
- . pre-requisito para executar a funcao
- . a acao do operador
- . as mensagens nos terminais grafico e alfanumerico
- . as acoes complementares do operador quando necessarias
- . as mensagens de erro

A mais alta hierarquia de menu e o MENU GERAL que apresenta funcoes de visualizacao da tela, controle do tamanho do cursor e controle da area de trabalho. Apresenta tambem, outros menus secundarios com funcoes especificas. Esse menu nao deve nunca ser removido do terminal grafico.

E importante destacar que na quase totalidade das acoes ha a necessidade de apos selecionada uma chave, ser redesenhada a tela, atraves do acionamento da chave VER no MENU GERAL.

MENU GERAL

GERAL		
FUNÇÕES DE SELECÃO	MANIPULAR IMAGEM	ÁREA TRABALHO
IMPORTAÇÃO	JANELA	DEFINIR
DIGITALIZAÇÃO	AMPLIAR	REDEFINIR
EDIÇÃO GRÁFICA	COORDEN.	ESCALA
EDIÇÃO ATRIB.	S. FISCAL	INFORMAR
APLICATIVOS		OBTER
TEMAS ON/OFF	↖	CURSOR
RELATÓRIO	↑	1/2 x
PLOTAGEM	↗	2 x
	←	DESLIGAR
	VER	
	→	
	↙	
	↓	
	↘	

Menu: Geral

Area: Funcoes de selecao

CHAVE: IMPORTACAO

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de importacao de dados.

Descricao: A chave IMPORTACAO chama o menu IMPORTACAO, com opcoes de entidades que tem arquivos para importacao de dados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave IMPORTACAO.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu IMPORTACAO.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: IMPORTA

Acao do Operador: Selecionar uma entidade levando o cursor a caixa apropriada do menu IMPORTACAO.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Funcoes de selecao

CHAVE: DIGITALIZACAO

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de digitalizacao.

Descricao: A chave DIGITALIZACAO chama o menu DIGITALIZACAO, que tem funcoes de digitalizacao de dados graficos que nao estao em arquivos de importacao de dados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave DIGITALIZACAO

Resposta terminal grafico: Sao apresentados os menus DIGITALIZACAO e APAGA

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: DIGITA
FEITA A CARGA DO MENU: APAGA

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu DIGITALIZACAO levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Funcoes de selecao

CHAVE: EDICAO GRAFICA

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de edicao grafica.

Descricao: A chave EDICAO GRAFICA chama o menu EDICAO GRAFICA, com funcoes de edicao dos dados graficos entrados atraves de arquivos de importacao de dados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave EDICAO GRAFICA.

Resposta terminal grafico: Sao apresentados os menus EDICAO GRAFICA e APAGA.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: EDGRAF
FEITA A CARGA DO MENU: APAGA

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu EDICAO GRAFICA levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Funcoes de selecao

CHAVE: EDICAO DE ATRIBUTOS

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu EDICAO DE ATRIBUTOS.

Descricao: A chave EDICAO DE ATRIBUTOS chama um menu com funcoes de edicao de atributos das entidades.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave EDICAO DE ATRIBUTOS.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DE ATRIBUTOS.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: EDATRIB

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu EDICAO DE ATRIBUTOS levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Funcoes de selecao

CHAVE: APLICATIVOS

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu APLICATIVOS.

Descricao: A chave APLICATIVOS chama um menu com funcoes de recuperacao por atributo.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave APLICATIVOS.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu APLICATIVOS.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: APLICATIVOS

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu APLICATIVOS levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Funcoes de selecao

CHAVE: TEMAS ON-OFF

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu ON OFF.

Descricao: A chave TEMAS ON-OFF chama um menu com temas disponiveis para visualizacao na tela.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave TEMAS ON-OFF.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu ON OFF.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: ONOFF

Acao do Operador: Escolher o tema que quer tornar visivel apontando o lado esquerdo da caixa com o nome e o tema que quer tornar nao visivel, na caixa com o nome do tema no lado direito. Ao terminar toda a escolha, selecionar a chave VER do menu GERAL.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Funcoes de selecao

CHAVE: RELATO

Categoria: Geral

Funcao: Gerar relatorio sobre ruas

Descricao: A chave RELATO gera um relatorio com informacoes sobre todos os segmentos de rua.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave RELATO.

Resposta terminal

grafico: RELATORIO SOBRE OS SEGMENTOS DE RUA
NOME CODLOG LARGU COMPR PAVIMENTO DIRE PESO
Maua 13-733-2 0.0 0.0 FLEXIVEL B 1.0
Aurora 02-595-0 0.0 0.0 FLEXIVEL B 1.0

END OF REPORT

Mensagem terminal

alfanumerico: nenhuma

Acao do Operador: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Funcoes de selecao

CHAVE: PLOTAGEM

Categoria: Geral

Funcao: Gerar arquivo de impressao (plotagem) e enviar para impressora (plotter).

Descricao: A chave PLOTAGEM gera um arquivo de saida para impressora ou plotter.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave PLOTAGEM.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: Sao apresentadas telas para entrada de parametros de definicao da plotagem.

Acao do Operador: Modificar ou aceitar os parametros pre-definidos para a impressao ou plotagem.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: JANELA

Categoria: Geral

Funcao: Definir janela apropriada.

Descricao: Permite a escolha de uma area retangular a ser redeseenhada em toda a tela grafica em uma escala maior e com um novo centro (o centro deste retangulo).

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave JANELA.
2. Marcar o canto inferior esquerdo e o superior direito da janela que quer visualizar.
3. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal grafico: A janela escolhida e redeseenhada na tela em uma escala maior.

Mensagem terminal alfanumerico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: CENTRO

Categoria: Geral

Funcao: Movimentar a tela a partir da selecao de um novo centro.

Descricao: Permite a movimentacao da tela a partir da marcacao de um novo centro de interesse. A escala se mantem inalterada.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave CENTRO.
2. Apontar o novo centro de interesse.
3. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: Redesenha a tela na mesma escala mas centralizada no ponto marcado pelo operador.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: AMPLIAR

Categoria: Geral

Funcao: Ampliar a imagem no terminal grafico

Descricao: Aumenta a escala da imagem em duas vezes, sem mudar o centro da tela.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave AMPLIAR
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: Redesenha a tela numa escala maior, mantendo a mesma centralizacao anterior.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: REDUZIR

Categoria: Geral

Funcao: Reduzir a escala da imagem no terminal grafico.

Descricao: Diminui a escala da imagem em duas vezes, sem mudar o centro da tela.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REDUZIR
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: Redesenha a tela numa escala menor,
mantendo a mesma centralizacao anterior.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: COORDENADA

Categoria: Geral

Funcao: Exibir janela a partir de coordenadas dadas pelo operador atraves do teclado.

Descricao: Ao selecionar a chave COORDENADA e pedido ao operador que entre atraves do teclado com o valor em UTM dos cantos inferior esquerdo e superior direito da nova tela.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave COORDENADA.
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM OS CANTOS DO SEU OVERLAY:

INFERIOR ESQUERDO - X: ----- Y: -----

SUPERIOR DIREITO - X: ----- Y: -----

Acao do Operador: Entrar com os valores UTM dos cantos inferior esquerdo e superior direito atraves do teclado do terminal alfanumerico.

Resposta terminal
grafico: A janela pedida e redesenhada em escala que cubra a tela inteira.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: COD MOC

Categoria: Geral

Funcao: Recuperar a quadricula de uma folha cartografica.

Descricao: Ao selecionar a chave COD MOC aparece no terminal alfanumerico os numeros das folhas cartograficas. A escolha e feita atraves de entrada pelo teclado, e a workspace e redesenhada de acordo com a quadricula.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave COD MOC.

Mensagem terminal

alfanumerico: ENTRE COM O CODIGO DA FOLHA:---/-

ENTRE COM O NUMERO CORRESPONDENTE A FRACAO DA FOLHA:--

(DIGITE 7 PARA VISUALIZAR A FOLHA TODA)

1	2	3
4	5	6

Acao do Operador: Entrar com o codigo da folha e numero da fracao que quer visualizar.

Resposta terminal

grafico: E mostrada na tela a area correspondente a
folha escolhida pelo operador em escala
aproximada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: S. FISCAL

Categoria: Geral

Funcao: Recuperar setor fiscal.

Descricao: Ao selecionar a chave S.FISCAL e pedido ao operador a entrada atraves do teclado da identificacao do setor fiscal que quer recuperar.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave S. FISCAL.

Mensagem terminal

alfanumerico: ENTRE COM O NUMERO DO SETOR FISCAL:-----

Acao do Operador: Entrar com o numero do setor fiscal que quer visualizar.

Resposta terminal

grafico: E mostrada na tela grafica o setor fiscal requerido por inteiro.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: SETAS

Categoria: Geral

Funcao: Movimentar a tela sem alteracao da escala.

Descricao: Permite a movimentacao de meia tela nas quatro direcoes: direita, esquerda, para cima ou para baixo. Apos selecionar uma seta, deve ser selecionada a chave VER para a exibicao da nova tela.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave SETA.
2. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal grafico: E redeseenhada na tela, mantendo a escala, mas mudando o centro da tela meia tela para a direcao escolhida.

Mensagem terminal alfanumerico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Manipula imagem

CHAVE: VER

Categoria: Geral

Funcao: Redesenhar a tela grafica.

Descricao: Redesenha a tela grafica atualizada.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Area de trabalho

CHAVE: DEFINIR

Categoria: Geral

Funcao: Definir nova area de trabalho.

Descricao: Define atraves de janela de exibicao nova area de trabalho dentro da workspace em que se esta trabalhando, eliminando todas as informacoes exteriores a essa janela.

Pre-requisito: Ter na tela grafica apenas a janela que se quer como area de trabalho.

Acao do Operador: Selecionar a chave DEFINIR.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: DEFININDO NOVA AREA DE TRABALHO!

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Area de trabalho

CHAVE: REDEFINIR

Categoria: Geral

Funcao: Definir uma nova workspace com a qual se quer trabalhar.

Descricao: Selecionar entre as workspaces disponiveis uma nova com a qual se quer trabalhar. E importante salvar a workspace anterior ou ter certeza de que nao ha interesse em salva-la.

Pre-requisito: Ter certeza de ter salvo a workspace anterior ou abandonado sem salvar.

Acao do Operador: Selecionar a chave REDEFINIR.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: WORKSPACES NAMES IN FILE:

ws1 ws2 ws3 ...

THE NUMBER OF FREE BLOCKS IN THE FILE IS:-----

NOME DA AREA DE TRABALHO A CARREGAR:-----

TECLE <ENTER> PARA SAIR SEM CARREGAR AREA DE
TRABALHO.

Acao do Operador: Entrar com o nome da workspace com a qual quer trabalhar.

Mensagem terminal
alfanumerico: WORKSPACE PEDIDA CARREGADA.

Resposta terminal
grafico: E apagada da tela a workspace anterior, e
mostrada a nova workspace.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Escala

CHAVE: INFORMAR

Categoria: Geral

Funcao: Mostrar a tela grafica numa determinada escala.

Descricao: O operador entra por meio do teclado com a escala que quer trabalhar e seleciona a chave VER. A tela e redesenhada agora na nova escala, mas com a mesma centralizacao.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave INFORMAR.

Mensagem terminal

alfanumerico: ENTRE COM A ESCALA DESEJADA: -----

Acao do Operador: 1. Entrar com o valor da escala desejada
atraves do teclado.
2. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal

grafico: A tela e redesenhada mantendo o mesmo centro
mas com nova escala.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral
Area: Escala
CHAVE: OBTER

Categoria: Geral

Funcao: Informar a escala aproximada da imagem no terminal grafico.

Descricao: Mostrar no terminal alfanumerico a escala aproximada da imagem no terminal grafico.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave OBTER.

Mensagem terminal
alfanumerico: ESCALA APROXIMADA ----> 1:-----

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Acao do Operador: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Cursor

CHAVE: 1/2X

Categoria: Geral

Funcao: Diminuir o tamanho do cursor a metade.

Acao do Operador: Selecionar a chave 1/2X.

Resposta terminal
grafico: O losango no cruzamento dos eixos de
apontamento tem seu tamanho reduzido a metade.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral

Area: Cursor

CHAVE: 2 X

Categoria: Geral

Funcao: Dobrar o tamanho do cursor.

Acao do Operador: Selecionar a chave 2 X.

Resposta terminal
grafico: O losango no cruzamento dos eixos de
apontamento tem seu tamanho dobrado.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Geral
Area: Desliga
CHAVE: DESLIGAR

Categoria: Geral

Funcao: Terminar a sessao GPG.

Descricao: Encerra a sessao do GPG apagando a workspace da tela. E preciso que o operador tenha a certeza de que quer abandonar a workspace, pois os dados que nao forem salvos, nao serao mais recuperados.

Acao do Operador: Selecionar a chave DESLIGAR.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: ***TEM CERTEZA QUE QUER TERMINAR? (S OU N) ***

Acao do Operador: Informar a partir de entrada pelo teclado alfanumerico um S (sim) se quiser terminar a sessao, ou N (nao) se ainda quiser continuar a sessao.

Mensagem terminal
alfanumerico: EXECUTION TERMINATE -- PRESS "ENTER" TO CLEAR THE SCREEN

MENU IMPORTACAO

IMPORTAÇÃO		
GUIA	EDIFÍCIO	E. FERRO
OBRA	QUADRA	2º NV. REF
JARDIM	LOTE	3º NV. REF
CANTEIRO	GEOLOG	
PTO. COTADO	ELETROPAULO	REMOVER
MUNICÍPIO		

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: GUIA

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade GUIA.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave GUIA.

Mensagem terminal
alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA GUIA, FM = *
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal
grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal
alfanumerico: AS GUIAS FORAM CARREGADAS.

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa que o arquivo deve estar compactado. E preciso entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: OBRA

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade OBRA.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave OBRA.

Mensagem terminal
alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA OBRA, FM = *
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal
grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal
alfanumerico: AS OBRAS FORAM CARREGADAS.

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa que o arquivo deve estar compactado. E preciso entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: JARDIM

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade JARDIM.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave JARDIM.

Mensagem terminal

alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA JARDIM, FM = *
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal

grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal

alfanumerico: OS JARDINS FORAM CARREGADOS.

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa que o arquivo deve estar compactado. E preciso entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: CANTEIRO

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade CANTEIRO.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave CANTEIRO.

Mensagem terminal
alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA CANTEIRO, FM= *
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal
grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal
alfanumerico: OS CANTEIROS FORAM CARREGADOS.

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa que o arquivo deve estar compactado. E preciso entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: PTO COTADO

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade PONTO COTADO.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave PTO COTADO.

Mensagem terminal
alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA PTO COTADO, FM=*
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal
grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal
alfanumerico: OS PONTOS COTADOS FORAM CARREGADOS.

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR
HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa
que o arquivo deve estar compactado. E preciso
entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE
DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo
e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: MUNICIPIO

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade CONTORNO MUNICIPAL.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave MUNICIPIO.

Mensagem terminal
alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA MUNICIPIO, FM=*
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal
grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal
alfanumerico: O CONTORNO DO MUNICIPIO FOI CARREGADO.

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR
HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa
que o arquivo deve estar compactado. E preciso
entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE
DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo
e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: EDIFICIO

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade EDIFICIO.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave EDIFICIO.

Mensagem terminal alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA EDIFICIO, FM= *
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal alfanumerico: AS EDIFICACOES FORAM CARREGADAS

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR
HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa
que o arquivo deve estar compactado. E preciso
entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE
DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo
e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: QUADRA

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade FACE DE QUADRA.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave QUADRA.

Mensagem terminal
alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA QUADRA, FM = *
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal
grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal
alfanumerico: AS QUADRAS FORAM CARREGADAS.

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSI05: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR
HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa
que o arquivo deve estar compactado. E preciso
entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE
DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo
e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: LOTE

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade LOTE.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave LOTE.

Mensagem terminal
alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA LOTE, FM = *
arq1 arq2 arq3
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal
grafico: Os dados do arquivo escolhido sao mostrados na tela.

Mensagem terminal
alfanumerico: OS LOTES FORAM CARREGADOS.

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR
HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa
que o arquivo deve estar compactado. E preciso
entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE
DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo
e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: GEOLOG

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados as entidades FACE DE QUADRA FISCAL, FACE DE QUADRA FISCAL MULTIPLA e FACE DE QUADRA NAO FISCAL.

Descricao: Ao selecionar a chave GEOLOG, sao exibidos no terminal grafico os dados desse tema. Esse e um tema de comparacao de dados.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave GEOLOG.

Resposta terminal
grafico: Exibicao dos dados do tema GEOLOG.

Mensagem terminal
alfanumerico: OS DADOS DO GEOLOG FORAM CARREGADOS

Acao do Operador: nenhuma

Mensagem de Erro: IFY521 VSI05: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa que o arquivo deve estar compactado. E preciso entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: ELEPAULO

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade ELETROPAULO.

Descricao: Ao selecionar a chave ELEPAULO, sao exibidos no terminal grafico os dados desse tema. Esse e um tema de comparacao de dados.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave ELEPAULO.

Resposta terminal grafico: Exibicao dos dados do tema ELEPAULO.

Mensagem terminal alfanumerico: OS DADOS DA ELETROPAULO FORAM CARREGADOS

Acao do Operador: nenhuma

Mensagem de Erro: IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa que o arquivo deve estar compactado. E preciso entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: E. FERRO

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade ESTRADA DE FERRO.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar, aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave E. FERRO.

Mensagem terminal

alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA EFERRO, FM = *
arq1 arq2 arq3 ...
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal

grafico: Apos entrar com o nome do arquivo que se quer importar, os dados sao exibidos na tela.

Mensagem terminal

alfanumerico: AS ESTRADAS DE FERRO FORAM CARREGADAS

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem mensagem de erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa que o arquivo deve estar compactado. E preciso entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: 2 NV REF

Categoria: Importacao

Funcao: Importar arquivos IFF de dados relacionados a entidade NIVEL DE REFERENCIA 2.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar, aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave 2 NV REF.

Mensagem terminal
alfanumerico: ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA NREF2, FM = *
arq1 arq2 arq3 ...
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar atraves do teclado.

Resposta terminal
grafico: Apos entrar com o nome do arquivo que se quer importar, os dados sao exibidos na tela.

Mensagem terminal
alfanumerico: OS NIVEIS DE REFERENCIA DE 2 NIVEL FORAM CARREGADOS

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem mensagem de erro.

IFY521 VSIO5: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa

que o arquivo deve estar compactado. E preciso
entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE
DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo
e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Importa

CHAVE: 3 NV REF

Categoria: Importacao

Funcao: Importacao de arquivos IFF de dados relacionados a entidade NIVEL DE REFERENCIA 3.

Descricao: Ao selecionar a chave com o nome da entidade que se quer importar aparece no terminal alfanumerico os nomes dos arquivos disponiveis para importacao desta entidade. Os nomes desses arquivos se relacionam com a identificacao das folhas cartograficas.

Pre-requisito: Ter chamado o menu IMPORTACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave 3 NV REF.

Mensagem terminal

```
alfanumerico: CHAVE ARQUIVOS EXISTENTES PARA O TEMA NREF3,
FM = *
arq1 arq2 arq3 ....
INFORME O NOME DO ARQUIVO -----
```

Acao do Operador: Entrar com o nome do arquivo que quer importar
atraves do teclado.

Resposta terminal

```
grafico: Apos entrar com o nome do arquivo que se
quer importar, os dados sao exibidos na tela.
```

Mensagem terminal

```
alfanumerico: OS NIVEIS DE REFERENCIA DE 3 NIVEL FORAM
CARREGADOS
```

Mensagem de Erro: Se o arquivo nao existir e pedida nova entrada de nome de arquivo, sem Mensagem de Erro.

IFY521 VSI05: FILE IS UNUSABLE, PERMANENT ERROR

HAS BEEN DETECTED, FILE FT09F001. - significa que o arquivo deve estar compactado. E preciso entao sair da sessao GPG atraves da CHAVE DESLIGAR do menu GERAL, descompactar o arquivo e entrar novamente na aplicacao.

Menu: Importacao

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: IMPORTA

Mensagem de Erro: nao tem

MENU DIGITALIZACAO

DIGITALIZACAO			
EIXO DE RUA		DRENAGEM	
LINHA 2 PTOS.	LINHA 5 PTOS.	AGUA	SETOR
		ESGOTO	A. PUBLICA
POSTE	CIRC. PRIM.	PONTE	PARCELAMENTO
		VIADUTO	FAVELA
TELESP		TROLEIBUS	MELHOR.
COMGAS		PROJETO	APAGA
			REMOVER

Menu: Digitalizacao

Area: Eixo de rua

CHAVE: LINHA 2 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade RUA como segmento de reta.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA 2 PTOS, e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela. Esses pontos deverao corresponder a dois pontos de cruzamento de rua. Se os pontos de cruzamento ainda nao existirem eles serao automaticamente criados como entidades.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 2 PTOS.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: APONTE DOIS PONTOS
1. PRIMEIRO CRUZAMENTO
2. SEGUNDO CRUZAMENTO

Acao do perador: Marcar dois pontos de cruzamento de rua, ja existentes ou nao.

Mensagem terminal
alfanumerico: UM CRUZAMENTO FOI CORRELACIONADO - significa que foi aproveitado um ponto de cruzamento. Essa mensagem significa que esta havendo continuacao da rede.

NAO FOI CORRELACIONADO UM CRUZAMENTO - significa que foi criado um novo ponto de cruzamento.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Eixo de rua

CHAVE: LINHA 5 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade RUA como linha de cinco pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA 5 PTOS, e pedido ao usuario que marque com o cursor cinco pontos na tela. O primeiro e o ultimo pontos deverao corresponder a pontos de cruzamento de rua, enquanto os outros tres serao pontos intermediarios. Se os pontos de cruzamento ainda nao existirem eles serao automaticamente criados como entidades.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 5 PTOS.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: APONTE CINCO PONTOS
1. PRIMEIRO CRUZAMENTO
2. TRES PONTOS INTERMEDIARIOS
3. SEGUNDO CRUZAMENTO

Acao do Operador: Marcar cinco pontos, sendo o primeiro e o ultimo de cruzamento de rua, ja existentes ou nao.

Mensagem terminal
alfanumerico: UM CRUZAMENTO FOI CORRELACIONADO - significa que foi aproveitado um ponto de cruzamento. Essa mensagem significa que esta havendo continuacao da rede.

NAO FOI CORRELACIONADO UM CRUZAMENTO - significa que foi criado um novo ponto de cruzamento.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Eletrica

CHAVE: POSTE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade POSTE.

Descricao: Ao selecionar a chave POSTE, e pedido ao usuario que marque com o cursor um ponto na tela no local a ser adicionada a entidade POSTE.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave POSTE.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: APONTE LOCALIZACAO DO POSTE.

Acao do Operador: Marcar um ponto onde deve ser adicionado um poste de luz.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Eletrica

CHAVE: CIRC. PRIM.

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade CIRCUITO PRIMARIO como segmento de reta.

Descricao: Ao selecionar a chave CIRC. PRIM., e pedido ao usuario que marque com o cursor quatro pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade CIRCUITO PRIMARIO.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave CIRC. PRIM.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO DE CIRCUITO PRIMARIO
1. UM POSTE
2. PRIMEIRO PONTO DA LINHA
3. OUTRO POSTE
4. SEGUNDO PONTO DA LINHA

Acao do Operador: Correlacionar um poste, marcar o ponto onde se inicia a linha, correlacionar outro poste, e entao marcar o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: NAO FOI CORRELACIONADO UM POSTE - significa que nao foi encontrado um poste. Recomecar a regra do primeiro ponto.

Menu: Digitalizacao

Area: Telesp

CHAVE: TELESP

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de digitalizacao do tema TELEFONE.

Descricao: A chave TELESP chama o menu TELEFONE, com funcoes de digitalizacao do tema TELEFONE.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave TELESP.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu TELEFONE.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: TELESP
ADICIONE PRIMEIRO OS SIMBOLOS
E DEPOIS A TUBULACAO

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu TELEFONE levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Gas

CHAVE: COMGAS

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de digitalizacao do tema GAS.

Descricao: A chave COMGAS chama o menu GAS, com funcoes de digitalizacao do tema GAS.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave COMGAS.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu GAS.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: COMGAS
ADICIONE PRIMEIRO A TUBULACAO
E DEPOIS OS SIMBOLOS.

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu GAS levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Drenagem

CHAVE: DRENAGEM

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de digitalizacao do tema DRENAGEM.

Descricao: A chave DRENAGEM chama o menu DRENAGEM, com funcoes de digitalizacao do tema DRENAGEM.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave DRENAGEM.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu DRENAGEM.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: DRENA
ADICIONE PRIMEIRO A TUBULACAO
E DEPOIS OS SIMBOLOS

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu DRENAGEM levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Agua

CHAVE: AGUA

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de digitalizacao do tema AGUA.

Descricao: A chave AGUA chama o menu AGUA, com funcoes de digitalizacao do tema AGUA por desenho dinamico.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave AGUA.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu AGUA.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: AGUA
ADICIONE PRIMEIRO A TUBULACAO
E DEPOIS OS SIMBOLOS.

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu AGUA levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Esgoto

CHAVE: ESGOTO

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de digitalizacao do tema ESGOTO.

Descricao: A chave ESGOTO chama o menu ESGOTO, com funcoes de digitalizacao do tema ESGOTO por desenho dinamico.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave ESGOTO.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu ESGOTO.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: ESGOTO
ADICIONE PRIMEIRO A TUBULACAO
E DEPOIS OS SIMBOLOS.

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu ESGOTO levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Ponte

CHAVE: PONTE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade PONTE.

Descricao: Ao selecionar a chave PONTE, e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela, correspondentes ao ponto inicial e final da entidade PONTE a ser adicionada.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave PONTE.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: INFORME O NOME DA PONTE/VIADUTO: _ _ _ _ _

Acao do Operador: Entrar com o nome da ponte a ser adicionada.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE 2 PONTOS:
1. PONTO ONDE A PONTE DEVE COMECAR
2. PONTO ONDE A PONTE DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Marcar os pontos inicial e final da entidade PONTE a ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Viaduto

CHAVE: VIADUTO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar uma entidade VIADUTO.

Descricao: Ao selecionar a chave VIADUTO, e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela, correspondentes ao ponto inicial e final da entidade VIADUTO a ser adicionada.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave VIADUTO.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: INFORME O NOME DA PONTE/VIADUTO: _ _ _ _ _

Acao do Operador: Entrar com o nome do viaduto a ser adicionado.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE 2 PONTOS:
1. PONTO ONDE A VIADUTO DEVE COMECAR
2. PONTO ONDE A VIADUTO DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Marcar os pontos inicial e final da entidade VIADUTO a ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Troleibus

CHAVE: TROLEIBUS

Categoria: Geral

Funcao: Carregar no terminal grafico o menu de digitalizacao do tema TROLEIBUS.

Descricao: A chave TROLEIBUS chama o menu TROLEIBUS, com funcoes de digitalizacao do tema TROLEIBUS.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave TROLEIBUS.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu TROLEIBUS.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: TROLEI
ADICIONAR PRIMEIRO A LINHA
E DEPOIS OS SIMBOLOS

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu TROLEIBUS levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Projeto

CHAVE: PROJETO

Categoria: Geral

Funcao: Adicionar entidade PROJETO DE OBRA.

Descricao: A chave PROJETO chama o menu de edicao dinamica que permite a digitalizacao do tema PROJETO DE OBRA.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave PROJETO.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DINAMICA.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: DINAM
MARQUE OS PONTOS EXTREMOS DO PROJETO
FACA O SEU DESENHO, E SALVE-O DEPOIS

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu de edicao dinamica levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Melhoramento

CHAVE: MELHOR.

Categoria: Geral

Funcao: Adicionar entidade MELHORAMENTO VIARIO.

Descricao: A chave MELHORAMENTO chama o menu EDICAO DINAMICA, com funcoes de digitalizacao por desenho dinamico do tema MELHORAMENTO VIARIO.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave MELHORAMENTO

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DINAMICA.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: DINAM
MARQUE OS PONTOS EXTREMOS DO MELHORAMENTO
FACA O SEU DESENHO E SALVE-O DEPOIS.

Acao do Operador: Marcar uma janela (os lados inferior esquerdo e superior direito) um pouco maior do que a area na qual sera adicionado o melhoramento viario.

Resposta terminal
grafico: Aparece um grid com colunas da largura dos pontos marcados na tela.

Acao do Operador: Desenhar o melhoramento viario usando as funcoes do menu de edicao dinamica.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Setor

CHAVE: SETOR

Categoria: Geral

Funcao: Adicionar a entidade SETOR FISCAL.

Descricao: A chave SETOR chama o menu SETOR FISCAL com funcoes de digitalizacao do tema SETOR FISCAL.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave SETOR.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu SETOR FISCAL.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: SETOR

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu SETOR FISCAL levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Area publica

CHAVE: A. PUBLICA

Categoria: Geral

Funcao: Carregar o menu AREA PUBLICA no terminal grafico.

Descricao: A chave A. PUBLICA chama o menu AREA PUBLICA com funcoes de digitalizacao do tema AREA PUBLICA.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave A. PUBLICA.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu AREA PUBLICA.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: APUBL

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu AREA PUBLICA levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Parcelamento

CHAVE: PARCELAMENTO

Categoria: Geral

Funcao: Adicionar a entidade PARCELAMENTO DO SOLO.

Descricao: A chave PARCELAMENTO chama o menu PARCELAMENTO DO SOLO com funcoes de digitalizacao do tema PARCELAMENTO DO SOLO.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave PARCELAMENTO.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu PARCELAMENTO DO SOLO.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: PARCELA

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu PARCELAMENTO DO SOLO levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Favela

CHAVE: FAVELA

Categoria: Geral

Funcao: Adicionar a entidade FAVELA.

Descricao: A chave FAVELA chama o menu FAVELA com funcoes de digitalizacao do tema FAVELA.

Pre-requisito: Ter chamado o menu DIGITALIZACAO.

Acao do Operador: Selecionar a chave FAVELA.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu FAVELA.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: FAVELA

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu FAVELA levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Apaga

CHAVE: APAGA

Categoria: Delecao

Funcao: Carregar o menu APAGA no terminal grafico.

Descricao: A chave APAGA chama o menu APAGA, com funcoes de delecao de entidades e desenhos, e tambem uma funcao de rotacao de simbolo.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave APAGA.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu APAGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: APAGA

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu APAGA, levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Digitalizacao

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu

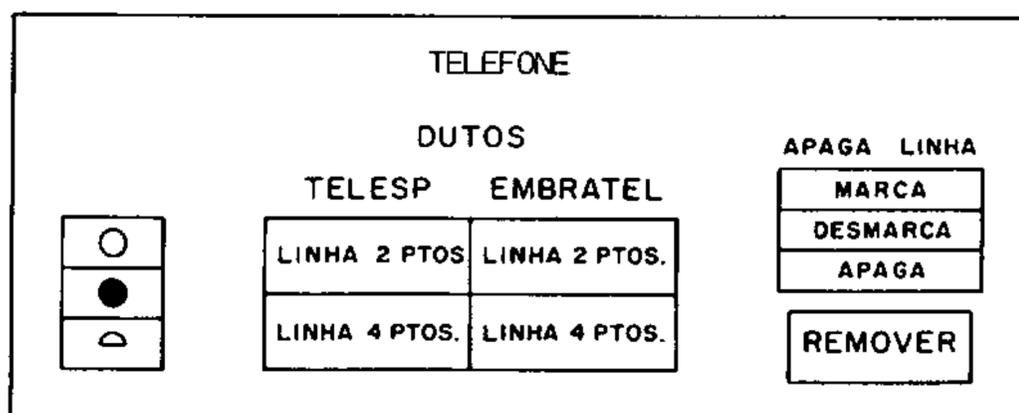
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: DIGITA

Mensagem de Erro: nao tem

MENU TELEFONE



Menu: Telefone

Area: Simbolo

CHAVE: DESENHO DE SIMBOLO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar simbolos.

SIMBOLOS PARA O TEMA TELEFONE:

CAIXA DE VISITA PROJETADA

CAIXA DE VISITA EXECUTADA

ARMARIO DE PEDESTAL

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar caixa com simbolo que deseja adicionar.

Mensagem terminal

alfanumerico: APONTE LOCALIZACAO DO SIMBOLO

Acao do Operador: Marcar na tela grafica a localizacao do simbolo que quer incluir.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Telefone

Area: Dutos da Telesp

CHAVE: LINHA 2 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade LINHA TELESP como linha de dois pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA 2 PTOS e pedido ao operador que aponte com o cursor quatro pontos no terminal grafico. Com isso e adicionada uma entidade LINHA TELESP.

Pre-requisito: Ter carregado o menu TELEFONE, e adicionado os simbolos dos pontos extremos da linha.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 2 PTOS da area Dutos da Telesp.

Resposta terminal grafico: nenhuma

Mensagem terminal alfanumerico: MARQUE 4 PONTOS
1. PONTO SOBRE O PRIMEIRO SIMBOLO
2. PONTO ONDE A LINHA DEVE COMECAR
3. PONTO SOBRE O SEGUNDO SIMBOLO
4. PONTO ONDE A LINHA DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Apontar um simbolo e o ponto onde comeca a linha, apontar outro simbolo e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM SIMBOLO - significa que nao foi feita a correlacao de um simbolo. Recomecar a marcacao do primeiro ponto.

Menu: Telefone

Area: Dutos da Telesp

CHAVE: LINHA 4 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade LINHA TELESP como linha de quatro pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA 4 PTOS e pedido ao operador que aponte com o cursor seis pontos no terminal grafico. Com isso e adicionada uma entidade LINHA TELESP.

Pre-requisito: Ter carregado o menu TELEFONE e adicionado os simbolos dos pontos extremos da linha.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 4 PTOS da area Dutos da Telesp.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE 6 PONTOS
1. PONTO SOBRE O PRIMEIRO SIMBOLO
2. PONTO ONDE A LINHA DEVE COMECAR
3 e 4 PONTOS INTERMEDIARIOS
5. PONTO SOBRE O SEGUNDO SIMBOLO
6. PONTO ONDE A LINHA DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Apontar um SIMBOLO e o ponto onde comeca a linha, dois pontos intermediarios e apontar outro simbolo e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM SIMBOLO - significa que nao foi feita a correlacao de um simbolo. Recomecar a marcacao do primeiro ponto.

Menu: Telefone

Area: Dutos da Embratel

CHAVE: LINHA 2 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade LINHA EMBRATEL como linha de dois pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA 2 PTOS e pedido ao operador que aponte com o cursor quatro pontos no terminal grafico. Com isso e adicionada uma entidade LINHA EMBRATEL.

Pre-requisito: Ter carregado o menu TELEFONE e adicionado os simbolos dos pontos extremos da linha.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 2 PTOS da area Dutos da Embratel.

Resposta terminal grafico: nenhuma

Mensagem terminal alfanumerico: MARQUE 4 PONTOS
1. PONTO SOBRE O PRIMEIRO SIMBOLO
2. PONTO ONDE A LINHA DEVE COMECAR
3. PONTO SOBRE O SEGUNDO SIMBOLO
4. PONTO ONDE A LINHA DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Apontar um simbolo e o ponto onde comeca a linha, dois pontos intermediarios e apontar outro simbolo e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM SIMBOLO - significa que nao foi feita a correlacao de um simbolo. Recomecar a marcacao do primeiro ponto.

Menu: Telefone

Area: Dutos da Embratel

CHAVE: LINHA 4 PTOS

Categoria: Digitalizaco

Funcao: Adicionar entidade LINHA EMBRATEL como linha de quatro pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA 4 PTOS e pedido ao operador que aponte com o cursor seis pontos no terminal grafico Com isso e adicionada uma entidade LINHA EMBRATEL.

Pre-requisito: Ter carregado o menu TELEFONE e adicionado os simbolos dos pontos extremos da linha.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 4 PTOS da area Dutos da Embratel.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE 6 PONTOS
1. PONTO SOBRE O PRIMEIRO SIMBOLO
2. PONTO ONDE A LINHA DEVE COMECAR
3 e 4 PONTOS INTERMEDIARIOS
5. PONTO SOBRE O SEGUNDO SIMBOLO
6. PONTO ONDE A LINHA DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Apontar um simbolo e o ponto onde comeca a linha, dois pontos intermediarios e a pontar outro simbolo e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM SIMBOLO - significa que nao foi feita a correlacao de um simbolo. Recomecar a marcacao do primeiro ponto.

Menu: Telefone

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: TELESP

Mensagem de Erro: nao tem

MENU GAS

GAS

	DUTOS DE GAS		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">LINHA DISTANCIA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">REMOVER</div>
	MÉDIA PRESSÃO AÇO	MÉDIA PRESSÃO FO. FO.	
	LINHA 2 PTOS.	LINHA 2 PTOS.	
	SPLINE 5 PTOS.	SPLINE 5 PTOS.	

Menu: Gas

Area: Simbolo

CHAVE: DESENHO DE SIMBOLO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar simbolos.

SIMBOLOS PARA O TEMA GAS:

VALVULA PURGA

SIFAO

CAPS

REDUCAO

LUVA TRIPARTIDA

REGULADOR

Pre-requisito: Ter desenhado uma linha de duto de gas.

Acao do Operador: Selecionar caixa com o simbolo que deseja adicionar.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE O PONTO PARA O SIMBOLO

Acao do Operador: Marcar na tela grafica localizacao do simbolo.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU O PONTO SOBRE A LINHA DE GAS

Menu: Gas

Area: Media pressao aco

CHAVE: LINHA DE 2 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade GAS como linha de dois pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA DE 2 PTOS, e pedido ao operador que marque com o cursor dois pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade GAS.

Pre-requisito: Ter carregado o menu GAS.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA DE 2 PTOS.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE OS PONTOS INICIAL E FINAL DA LINHA.

Acao do Operador: Marcar no terminal grafico o ponto onde inicia e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Gas

Area: Media pressao aco

CHAVE: LINHA DE 5 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade GAS como linha de cinco pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA DE 5 PTOS, e pedido ao operador que marque com o cursor cinco pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade GAS.

Pre-requisito: Ter carregado o menu GAS.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA DE 5 PTOS.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE OS PONTOS
1. PONTO ONDE DEVE COMECAR
2 A 4. PONTOS INTERMEDIARIOS
5. PONTO ONDE DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Marcar o ponto onde inicia a linha e tres outros pontos intermediarios, e entao marcar o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Gas

Area: Media pressao fo.fo.

CHAVE: LINHA DE 2 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade GAS como linha de dois pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA DE 2 PTOS, e pedido ao operador que marque com o cursor dois pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade GAS.

Pre-requisito: Ter carregado o menu GAS.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA DE 2 PTOS.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE OS PONTOS INICIAL E FINAL DA LINHA.

Acao do Operador: Marcar no terminal grafico o ponto onde inicia e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Gas

Area: Media pressao fo.fo.

CHAVE: LINHA DE 5 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade GAS como linha de cinco pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA DE 5 PTOS, e pedido ao operador que marque com o cursor cinco pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade GAS.

Pre-requisito: Ter carregado o menu GAS.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA DE 5 PTOS.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE OS PONTOS
1. PONTO ONDE DEVE COMECAR
2 A 4. PONTOS INTERMEDIARIOS
5. PONTO ONDE DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Marcar o ponto onde inicia a linha e tres outros pontos intermediarios, e entao marcar o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Gas

Area: Distancia

CHAVE: LINHA DISTANCIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar linha de 3 pontos.

Descricao: Adiciona uma linha para delimitar a distancia entre um duto de gas e a face de quadra mais proxima.

Pre-requisito: Ter adicionado um duto de gas.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA DISTANCIA.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE OS TRES PONTOS DA LINHA

Acao do Operador: Marcar 3 pontos, sendo o primeiro na linha de gas, o segundo na face de quadra e o terceiro dentro da quadra, para alongar a linha do comprimento desejado.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UMA LINHA DE GAS/QUADRA

Menu: Gas
Area: Remove
CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

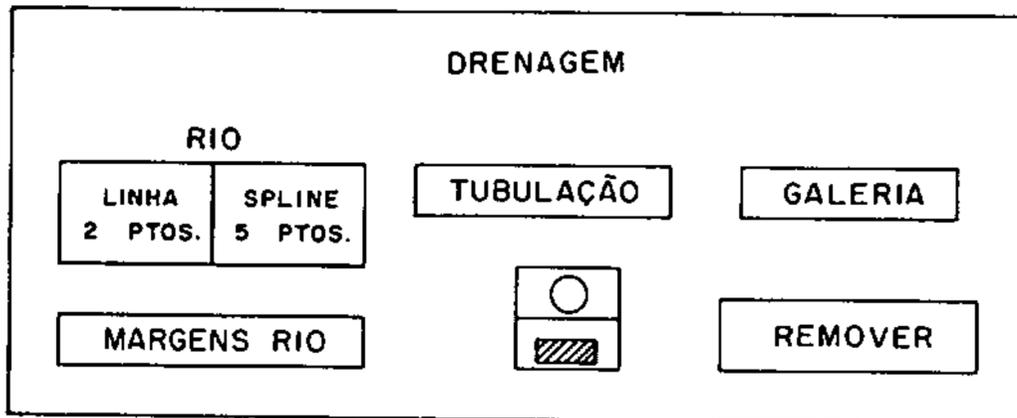
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: COMGAS

Mensagem de Erro: nao tem

MENU DRENAGEM



Menu: Drenagem

Area: Simbolos

CHAVE: DESENHO DE SIMBOLO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar simbolos.

SIMBOLOS PARA O TEMA DRENAGEM:

POCO DE VISITA

BOCA DE LOBO/BOCA DE LEAO

Pre-requisito: Ter desenhado a linha galeria ou tubulacao de drenagem.

Acao do Operador: Selecionar caixa com o simbolo que deseja adicionar.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE O PONTO PARA O SIMBOLO

Acao do Operador: Marcar na tela grafica localizacao do simbolo.

Mensagem de Erro: VOCE MARCOU O PONTO DE VISITA FORA DA TUBULACAO/GALERIA

Menu: Drenagem

Area: Dutos de drenagem

CHAVE: TUBULACAO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade DRENAGEM como linha de dois pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave TUBULACAO, e pedido ao operador que marque com o cursor dois pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade DRENAGEM.

Pre-requisito: Ter carregado o menu DRENAGEM.

Acao do Operador: Selecionar a chave TUBULACAO.

Resposta terminal

alfanumerico: MARQUE 2 PONTOS

1 - PONTO ONDE A LINHA DEVE COMECAR

2 - PONTO ONDE A LINHA DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Marcar no terminal grafico o ponto onde inicia e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Drenagem

Area: Dutos de drenagem

CHAVE: GALERIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade DRENAGEM como linha de dois pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave GALERIA, e pedido ao operador que marque com o cursor dois pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade DRENAGEM.

Pre-requisito: Ter carregado o menu DRENAGEM.

Acao do Operador: Selecionar a chave GALERIA.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE 2 PONTOS
1 - PONTO ONDE A LINHA DEVE COMECAR
2 - PONTO ONDE A LINHA DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Marcar no terminal grafico o ponto onde inicia e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Drenagem

Area: Rio

CHAVE: LINHA DE 2 PTOS.

Categoria: Digitalizacao,

Funcao: Adicionar entidade RIO como linha de dois pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave RIO, e pedido ao operador que marque com o cursor dois pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade RIO.

Pre-requisito: Ter carregado o menu DRENAGEM.

Acao do Operador: Selecionar a chave RIO.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE 2 PONTOS
1 - PONTO ONDE A LINHA DEVE COMECAR
2 - PONTO ONDE A LINHA DEVE TERMINAR.

Acao do Operador: Marcar no terminal grafico o ponto onde inicia e o ponto onde termina a linha.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Drenagem

Area: Rio

CHAVE: SPLINE 5 PTOS.

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade RIO como linha de cinco pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave SPLINE 5 PTOS, e pedido ao operador que marque com o cursor cinco pontos na tela. Com isso e adicionada uma entidade RIO.

Pre-requisito: Ter carregado o menu DRENAGEM.

Acao do Operador: Selecionar a chave SPLINE 5 PTOS.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE 5 PONTOS DA SPLINE

Acao do Operador: Marcar no terminal grafico o ponto onde inicia a linha e mais quatro pontos para cada segmento.

Mensagem de Erro: O RIO NAO FOI LIGADO A REDE DE DRENAGEM

Menu: Drenagem

Area: Margem de rio

CHAVE: MARGEM DE RIO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Carregar menu de edicao dinamica de rio.

Descricao: Carrega no terminal grafico o menu EDICAO DINAMICA DE RIO, com funcoes de edicao dinamica para digitalizacao das margens do rio.

Pre-requisito: Ter desenhado o rio.

Acao do Operador: Selecionar a chave MARGEM DE RIO.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: DINANRIO
APONTE A OPCAO MARCAR RIO:

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DINAMICA DE RIO.

Acao do Operador: Selecionar a chave MARCAR RIO do menu de edicao dinamica de rio.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Drenagem

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

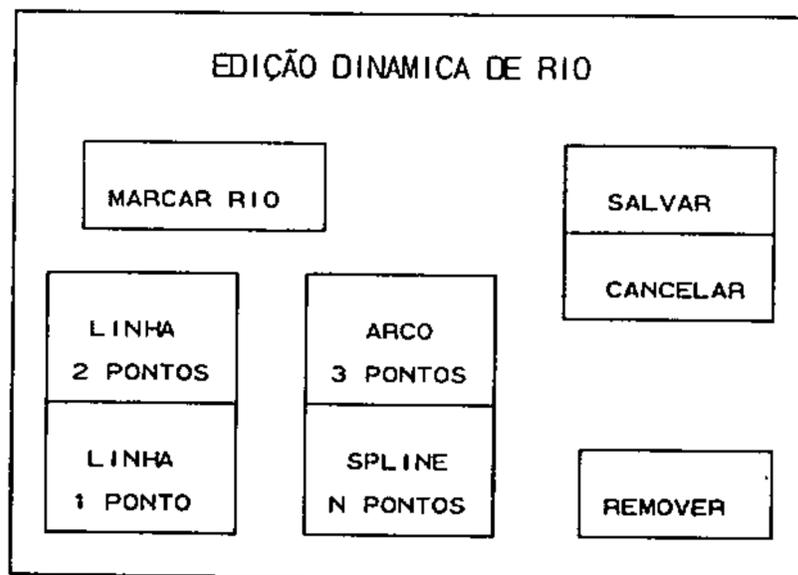
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Seleccionar a chave REMOVE
2. Seleccionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: DRENA

Mensagem de Erro: nao tem

MENU EDICAO DINAMICA DE RIO



Menu: Edicao dinamica rio

Area: Inicia desenho

CHAVE: MARCAR RIO

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Selecionar a entidade a ser editada.

Descricao: E pedido ao operador que aponte o rio ao qual quer adicionar margens.

Pre-requisitos: 1. Ter desenhado o rio
2. Ter carregado o menu de edicao dinamica de rio.

Acao do Operador: Selecionar a chave MARCAR RIO.

Mensagem terminal
alfanumerico: 1. APONTE PARA O RIO AO QUAL VOCE QUER ADICIONAR AS MARGENS
2. ESCOLHA A OPCAO DE TRACADO DAS MARGENS.

Acao do Operador: Marcar o rio ao qual quer adicionar as margens.

Resposta terminal
grafico: O rio aparecera piscando.

Acao do Operador: Usar as funcoes do menu de edicao dinamica de rio para desenhar a margem. Apos desenhar cada margem, salvar o desenho, remover o menu de edicao dinamica de rio.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM RIO

Menu: Edicao dinamica rio

Area: Margem rio

CHAVE: LINHA 2 PONTOS

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Adicionar linha de 2 pontos ao segmento de desenho dinamico da margem do rio.

Descricao: Traca margem do rio como linha de 2 pontos. O desenho da margem pode ser continuado com outra funcao deste menu.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica, onde o rio fica piscando.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 2 PONTOS.

Mensagem terminal
alfanumerico: 1. MARQUE OS PONTOS DAS MARGENS
2. VOCE PODE CONTINUAR A MARGEM, SALVAR OU CANCELAR O RESULTADO.

Acao do Operador: Marcar dois pontos para adicionar segmento de reta. Se quiser continuar com segmentos de reta ver chave LINHA 1 PONTO desse mesmo menu. Se quiser cancelar ou terminar a edicao de margem, selecionar respectivamente as chaves CANCELAR ou SALVAR.

OBS.: Nao remover o menu de edicao dinamica de rio sem antes cancelar ou salvar o resultado.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica rio

Area: Margem rio

CHAVE: LINHA 1 PONTO

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Adicionar segmento de reta a partir de um ponto ja existente.

Descricao: Traça segmentos de reta como "polilinhas", aproveitando o ultimo ponto marcado.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 1 PONTO.

Mensagem terminal

alfanumerico: 1. MARQUE O PONTO FINAL DO SEGMENTO DA MARGEM, ELE SERA LIGADO AO PONTO ANTERIOR JA EXISTENTE.
2. VOCE PODE CONTINUAR A MARGEM, SALVAR OU CANCELAR O RESULTADO. SALVE UMA MARGEM DE CADA VEZ.

Acao do Operador: Marcar o ponto inicial do primeiro segmento e os pontos finais de cada segmento. Se quiser cancelar ou terminar a edicao de margem, selecionar respectivamente as chaves CANCELAR ou SALVAR.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica rio

Area: Margem rio

CHAVE: ARCO 3 PTOS.

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Adicionar arco a um desenho dinamico.

Descricao: O operador deve marcar os tres pontos do arco, continuando o desenho dinamico.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave ARCO 3 PTOS.

Mensagem terminal

alfanumerico: 1. MARQUE OS TRES PONTOS NO ARCO.
2. VOCE PODE CONTINUAR A MARGEM, SALVAR OU CANCELAR O RESULTADO.

Acao do Operador: Marcar os tres pontos do arco. Se quiser continuar com segmentos de reta ver chave LINHA 1 PONTO desse mesmo menu. Se quiser cancelar ou terminar a edicao de margem, selecionar respectivamente as chaves CANCELAR ou SALVAR.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica rio

Area: Margem rio

CHAVE: SPLINE n PONTOS

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Adicionar linhas curvas.

Descricao: A funcao spline desenha curvas suaves entre dois pontos. Marca-se o primeiro ponto e depois so os pontos finais de cada segmento. O ultimo ponto e sempre aproveitado.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave SPLINE n PONTOS.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE OS PONTOS DA SPLINE

Acao do Operador: Marcar os pontos da spline. Se quiser continuar com segmentos de reta ver chave LINHA 1 PONTO desse mesmo menu. Se quiser cancelar ou terminar a edicao de margem, selecionar respectivamente as chaves CANCELAR ou SALVAR.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica rio

Area: Termina desenho

CHAVE: SALVAR

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Terminar sessao de edicao dinamica salvando o resultado.

Descricao: Salva todo o desenho feito por edicao dinamica como uma unica entidade, fechando o modo de edicao dinamica.

Pre-requisito: Ter terminado a edicao de uma das margens do rio.

Acao do Operador: Selecionar a chave SALVAR do menu de edicao dinamica de rio.

Resposta terminal grafico: O rio para de piscar, toda a edicao feita e salva.

Mensagem terminal alfanumerico: EDICAO TERMINADA! O RESULTADO FOI SALVO.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica rio

Area: Termina desenho

CHAVE: CANCELAR

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Terminar sessao de edicao dinamica abandonando o resultado.

Descricao: Abandona todo o desenho feito por edicao dinamica, fechando o modo de edicao dinamica.

Pre-requisito: Ter editado uma das margens de rio.

Acao do Operador: Selecionar a chave CANCELAR do menu de edicao dinamica de rio.

Resposta terminal grafico: O rio para de piscar, toda a edicao feita e apagada.

Mensagem terminal alfanumerico: TODA EDICAO VAI SER CANCELADA
VOCE QUER CONTINUAR? (s OU n)

Acao do Operador: Entrar com um "S" para efetuar o cancelamento, ou com um "N" para desistir do cancelamento.

Mensagem terminal alfanumerico: * Se a resposta for "S":
EDICAO TERMINADA NADA FOI SALVO.
* Se a resposta for "N":
PICTURE TEMPORARIA NAO FOI DELETADA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica rio

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: DINAMRIO

Mensagem de Erro: nao tem

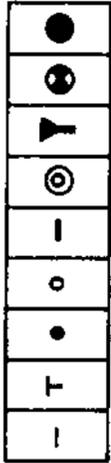
MENU AGUA

ÁGUA

DUTOS DE ÁGUA

DIAM. 50 - 200	DIAM. 250-1500
----------------	----------------

REMOVED



Menu: Agua

Area: Simbolos

CHAVE: DESENHO DE SIMBOLO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar simbolos.

SIMBOLOS PARA O TEMA AGUA:

HIDRANTE SUBTERRANEO

REDUCAO DA REDE

VENTOSA

CURVAS VERTICAIS NA REDE

REGISTRO DE GAVETA

T.A.P.

T

LIGACAO DE REDE EMBOCADO

Pre-requisito: Ter desenhada a linha duto de agua.

Acao do Operador: Selecionar caixa com o simbolo que deseja adicionar.

Mensagem terminal

alfanumerico: APONTE LOCALIZACAO DO SIMBOLO

Acao do Operador: Marcar na tela grafica localizacao do simbolo.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU O PONTO SOBRE UM DUTO DE AGUA

Menu: Agua
Area: Dutos de agua
CHAVE: DIAM 50-200

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Permitir digitalizacao dos dutos de agua por desenho dinamico.

Descricao: Ao selecionar a chave DIAM 50-200 sera aberto o modo de edicao por desenho dinamico da linha de duto de agua com diametro de 50 a 200 cm.

Pre-requisito: Ter carregado o menu AGUA.

Acao do Operador: Selecionar a chave DIAM 50 - 200.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu EDICAO DINAMICA.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU DINAM
MARQUE OS PONTOS EXTREMOS DA TUBULACAO DE AGUA

Acao do Operador: Marcar dois pontos na tela relativos a largura da coluna do grid.

Resposta terminal grafico: Aparece um grid.

Mensagem terminal alfanumerico: FACO O SEU DESENHO E SALVE-O DEPOIS!

Acao do Operador: Usar as chaves do menu de edicao dinamica para digitalizar uma entidade AGUA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Agua

Area: Dutos de agua

CHAVE: DIAM 250 - 1500

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Permitir digitalizacao dos dutos de agua por desenho dinamico.

Descricao: Ao selecionar a chave DIAM 250 - 1500 sera aberto o modo de edicao por desenho dinamico da linha de duto de agua com diametro entre 250 e 1500 cm.

Pre-requisito: Ter carregado o menu AGUA.

Acao do Operador: Selecionar a chave DIAM 250 - 1500.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DINAMICA.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU DINAM
MARQUE OS PONTOS EXTREMOS DA TUBULACAO DE AGUA

Acao do Operador: Marcar dois pontos na tela relativos a largura do grid.

Resposta terminal
grafico: Aparece um grid.

Mensagem terminal
alfanumerico: FACI O SEU DESENHO E SALVE-O DEPOIS!

Acao do Operador: Usar as chaves do menu de edicao dinamica para digitalizar uma entidade AGUA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Agua

Area: Remove

CHAVE REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

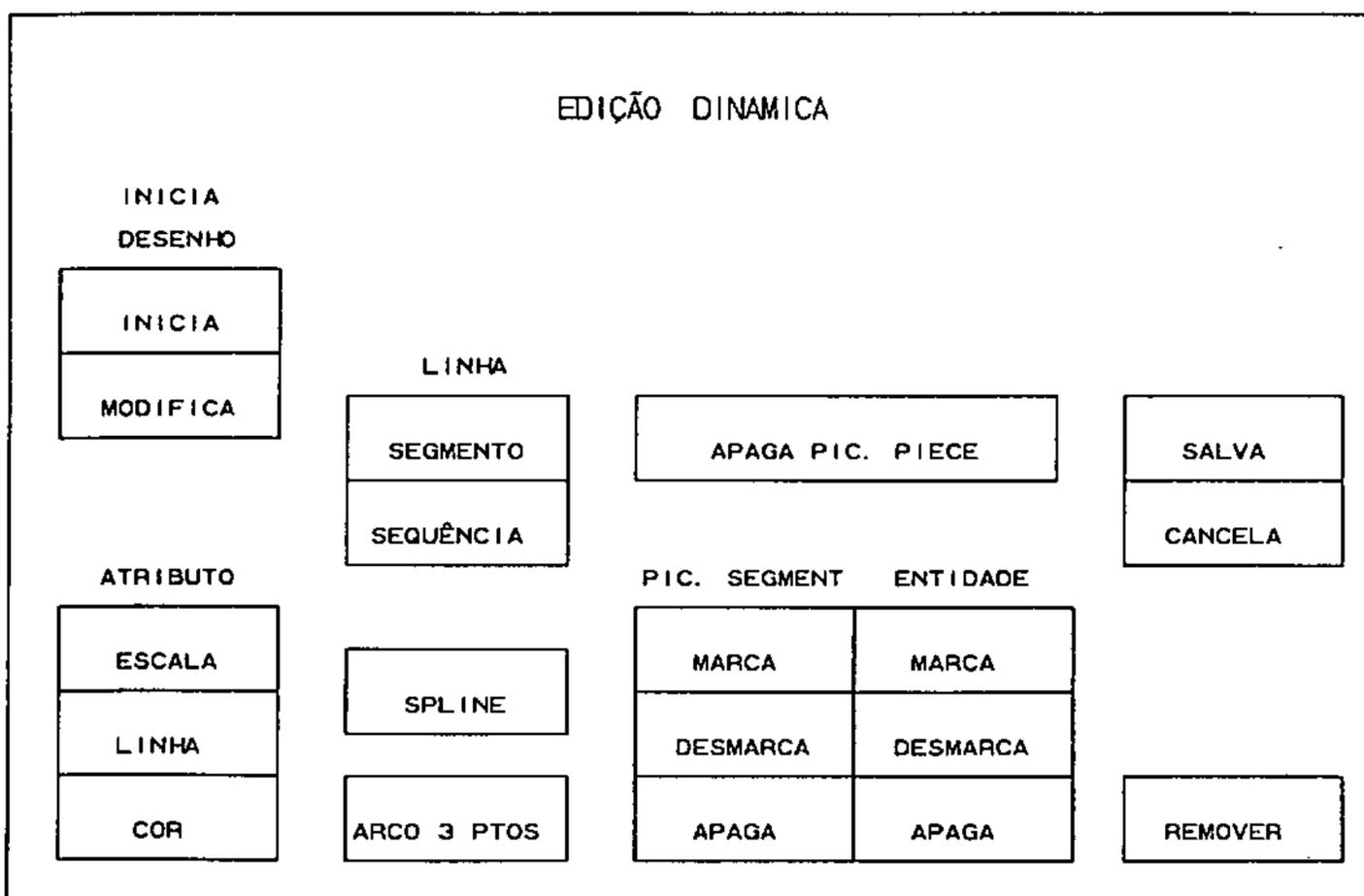
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Seleccionar a chave REMOVE
2. Selevionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: AGUA

Mensagem de Erro: nao tem

MENU EDICAO DINAMICA



Menu: Edicao dinamica

Area: Inicia desenho

CHAVE: INICIA

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Iniciar modo de edicao dinamica.

Descricao: Abre o modo de edicao dinamica permitindo modificacoes e inclusoes de entidades.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave INICIA.

Mensagem terminal

alfanumerico: APONTE PARA A FACILITY A QUAL VOCE ADICIONARA
UMA PICTURE E UTILIZE O MENU DE EDICAO
DINAMICA PARA CRIA-LA. AO FINAL, VOCE PODE
SALVAR O RESULTADO OU CANCELAR.

Resposta terminal

grafico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Inicia desenho

CHAVE: MODIFICA

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Iniciar modo de edicao dinamica para entidade ja existente.

Descricao: Abre o modo de edicao dinamica permitindo modificacoes e inclusoes de entidades.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave MODIFICA.

Mensagem terminal

alfanumerico: SELECIONE SEGMENTO DE PICTURE A SER MODIFICADO
MODO DE EDICAO SERA INICIALIZADO SE AINDA NAO
ESTIVER NESSE MODO.

Resposta terminal

grafico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Atributo

CHAVE: ESCALA

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Fornecer a escala de visualizacao da entidade.

Descricao: Modifica a escala de visualizacao da entidade adicionada. Deve ser dada antes de adicionar o desenho.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave ESCALA.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE A ESCALA DE VISUALIZACAO
===>

Acao do Operador: Entrar atraves do terminal alfanumerico com o numero referente a escala de visualizacao da entidade.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Atributo

CHAVE: LINHA

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Fornecer o tipo de linha com que a entidade sera desenhada.

Descricao: Modifica o tipo de linha da entidade a ser adicionada. Deve ser dada antes de adicionar o desenho.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM O TIPO DA LINHA:
===>

Acao do Operador: Entrar atraves do terminal alfanumerico com o numero referente ao tipo da linha com que a entidade deve ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Atributo

CHAVE: COR

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Fornecer a cor com que a entidade sera adicionada.

Descricao: Modifica a cor da entidade a ser adicionada. Deve ser dada antes de adicionar o desenho.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave COR.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM COR:
===>

Acao do Operador: Entrar atraves do terminal alfanumerico com o numero referente a cor com que a entidade deve ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Linha

CHAVE: SEGMENTO

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Adicionar linha de 2 pontos ao desenho dinamico

Descricao: Traca linha de 2 pontos. O desenho pode ser continuado com outra funcao deste menu.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave SEGMENTO.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE PTOS INICIAL E FINAL DOS SEGMENTOS

Acao do Operador: Marcar dois pontos para adicionar segmento de reta. Se quiser cancelar ou terminar a edicao da linha selecionar respectivamente as chaves CANCELAR ou SALVAR.

OBS.: Nao remover o menu de edicao dinamica sem antes cancelar ou salvar o resultado.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Linha

CHAVE: SEQUENCIA

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Adicionar segmento de reta a partir de um ponto ja existente.

Descricao: Traca segmento de reta como "polilinhas", aproveitando o ultimo ponto marcado.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave SEQUENCIA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE PTO INICIAL DA SEQUENCIA DE SEGMENTOS E PTO FINAL DE CADA SEGMENTO.

Acao do Operador: Marcar o ponto inicial do primeiro segmento e os pontos finais de cada segmento. Se quiser cancelar ou terminar a edicao da linha, selecionar respectivamente as chaves CANCELAR ou SALVAR.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Arco

CHAVE: ARCO 3 PTOS.

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Adicionar arco a um desenho dinamico.

Descricao: O operador deve marcar os tres pontos do arco, continuando o desenho dinamico.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave ARCO 3 PTOS.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE OS 3 PTOS DO ARCO CIRCULAR

Acao do Operador: Marcar os tres pontos do arco. Se quiser cancelar ou terminar a edicao da linha, selecionar respectivamente as chaves CANCELAR ou SALVAR.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Spline

CHAVE: SPLINE

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Adicionar linhas curvas.

Descricao: A funcao spline desenha curvas suaves entre dois pontos. Marca-se o primeiro ponto e depois so os pontos finais de cada segmento. O ultimo ponto e sempre aproveitado.

Pre-requisito: Estar no modo de edicao dinamica.

Acao do Operador: Selecionar a chave SPLINE.

Mensagem terminal
alfanumerico: SELECIONE PONTOS DA SPLINE

Acao do Operador: Marcar os pontos da spline. Se quiser cancelar ou terminar a edicao da linha, selecionar respectivamente as chaves CANCELAR ou SALVAR.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Apaga picture piece

CHAVE: APAGA PIC. PIECE

Categoria: Edicao

Funcao: Apagar desenho marcado para apagamento.

Descricao: Apaga todos os desenhos marcados para apagamento.

Pre-requisito: O desenho estar marcado para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave APAGA PIC.PIECE.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e o desenho marcado nao aparece mais.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU NENHUM DESENHO

Menu: Edicao dinamica

Area: Apaga pic. segment

CHAVE: MARCA

Categoria: Edicao

Funcao: Marcar desenho que se quer apagar.

Descricao: O desenho apontado e marcado para o apagamento.

Pre-requisito: Que a entidade que se quer marcar esteja corrente.

Acao do Operador: Selecionar a chave MARCA.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Acao do Operador: Apontar um ou mais desenhos que deseja apagar.

Resposta terminal
grafico: As entidades apontadas sao riscadas, mostrando que estao marcadas para apagamento.

Acao do Operador: Se quiser realmente apagar essa(s) entidade(s), selecionar a chave APAGA. Se nao quiser o apagamento selecionar a chave DESMARCA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Apaga pic. segment

CHAVE: DESMARCA

Categoria: Edicao

Funcao: Desmarcar desenho marcado para apagamento.

Descricao: Desmarca desenho marcado para apagamento apontando-o.

Pre-requisito: O desenho estar marcado para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave DESMARCA e apontar o desenho que nao quer mais apagar.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e o desenho nao aparece mais marcado.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Apaga pic. segment

CHAVE: APAGA

Categoria: Edicao

Funcao: Apagar desenho marcado para apagamento.

Descricao: Apaga todos os desenhos marcados para apagamento.

Pre-requisito: O desenho estar marcado para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave APAGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e o desenho marcado nao aparece mais.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Apaga entidade

CHAVE: MARCA

Categoria: Edicao

Funcao: Marcar entidade que se quer apagar.

Descricao: A entidade e todos os desenhos associados a ela
sao marcados para apagamento.

Pre-requisito: Que a entidade que se quer marcar esteja
corrente.

Acao do Operador: Selecionar a chave MARCA.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Acao do Operador: Apontar uma ou mais entidades que deseja
apagar.

Resposta terminal
grafico: Todos os desenhos associados a essa entidade
apontada sao riscados, mostrando que estao
marcados para apagamento.

Acao do Operador: Se quiser realmente apagar essa(s) entidade(s),
selecionar a chave APAGA. Se nao quiser o
apagamento selecionar a chave DESMARCA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Apaga entidade

CHAVE: DESMARCA

Categoria: Edicao

Funcao: Desmarcar entidade marcada para apagamento.

Descricao: Desmarca todos os desenhos marcados para apagamento associados a entidade apontada.

Pre-requisito: A entidade estar marcada para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave DESMARCA e apontar a entidade que nao quer mais apagar.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e os desenhos associados a essa entidade nao aparecem mais marcados.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Apaga entidade

CHAVE: APAGA

Categoria: Edicao

Funcao: Apagar entidade marcada para apagamento.

Descricao: Apaga todas as entidades marcadas para apagamento e os desenhos a ela associados.

Pre-requisito: O desenho estar marcado para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave APAGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e a entidade marcada nao aparece mais.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Termina desenho

CHAVE: SALVA

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Terminar sessao de edicao dinamica salvando o resultado.

Descricao: Salva todo desenho feito por edicao dinamica como uma unica entidade, fechando o modo de edicao dinamica.

Pre-requisito: Ter terminado a edicao de uma entidade.

Acao do Operador: Selecionar a chave SALVAR do menu de edicao dinamica.

Resposta terminal
grafico: O desenho volta a cor original.

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO TERMINADA! O RESULTADO FOI SALVO.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Termina desenho

CHAVE: CANCELA

Categoria: Edicao dinamica

Funcao: Terminar sessao de edicao dinamica abandonando resultado.

Descricao: Abandona todo desenho feito por edicao dinamica, fechando o modo de edicao dinamica.

Pre-requisito: Ter feito a edicao de uma entidade.

Acao do Operador: Selecionar a chave CANCELA do menu de edicao dinamica.

Resposta terminal grafico: Toda a edicao feita e apagada.

Mensagem terminal alfanumerico: TODA A EDICAO FEITA VAI SER CANCELADA
VOCE QUER CONTINUAR? (S ou N)

Acao do operador: Entrar com um "S" para efetuar o cancelamento, ou com um "N" para desistir do cancelamento.

Mensagem terminal alfanumerico: * Se a resposta for "S":
EDICAO TERMINADA! NADA FOI SALVO.
*Se a resposta for "N":
PICTURE TEMPORARIA NAO FOI DELETADA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao dinamica

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

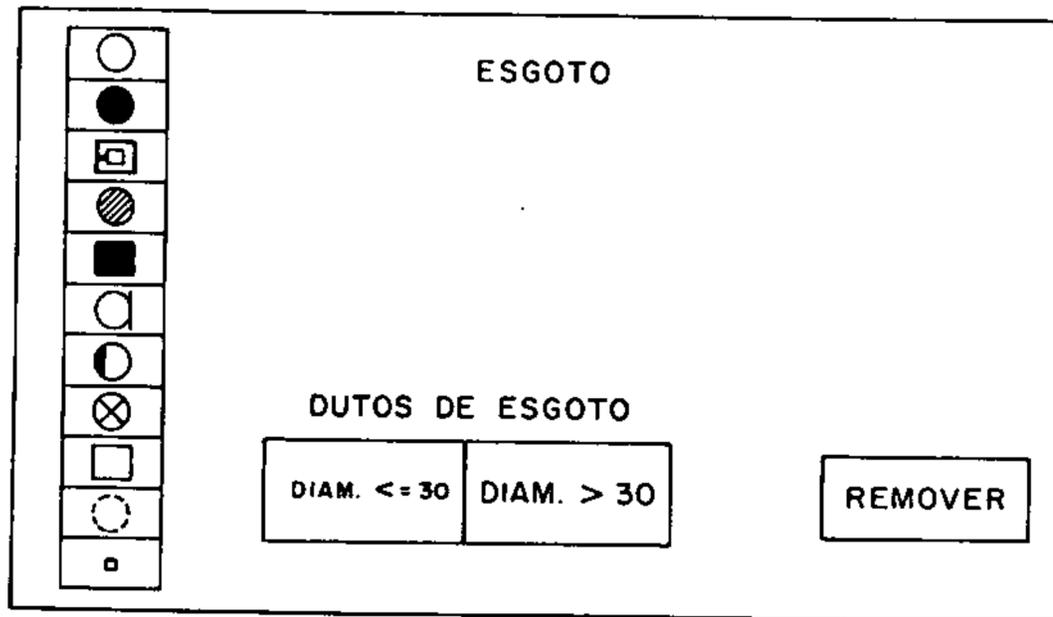
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: DINAM

Mensagem de erro: nao tem

MENU ESGOTO



Menu: Esgoto

Area: Simbolos

CHAVE: DESENHO DE SIMBOLO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar simbolos.

SIMBOLOS PARA O TEMA ESGOTO:

POCO DE VISITA

PV AFOGADO OU OBSTRUIDO

TANQUE FLUXIVEL

PV NAO ABERTO

LANCAMENTO EM CORREGO OU GALERIA DE AP

PONTA SECA, GALERIA DE AP

PV COM TUBO DE QUEDA

INSPECAO E LIMPEZA

CAIXA DE PASSAGEM

PV NAO LOCALIZADO OU ENTERRADO

TERMINAL DE LIMPEZA

Pre-requisito: Ter desenhada a linha duto de esgoto.

Acao do Operador: Selecionar caixa com o simbolo que deseja adicionar.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Acao do Operador: Marcar na tela grafica localizacao do simbolo.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU O PONTO SOBRE UM DUTO DE ESGOTO

Menu: Esgoto

Area: Dutos de esgoto

CHAVE: DIAM < 30

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Permitir digitalizacao dos dutos de esgoto por desenho dinamico.

Descricao: Ao selecionar a chave DIAM < 30 sera aberto o modo de edicao por desenho dinamico da linha de duto de esgoto com diametro ate 30 cm.

Pre-requisito: Ter carregado o menu ESGOTO.

Acao do Operador: Selecionar a chave DIAM < 30.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DINAMICA.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU DINAM
MARQUE OS PONTOS EXTREMOS DA LINHA DE ESGOTO

Acao do Operador: Marcar dois pontos relativos ao ponto inicial e final da linha de esgoto.

Resposta terminal
grafico: Aparece um grid com colunas da largura igual a distancia entre esses dois pontos marcados.

Mensagem terminal
alfanumerico: FACO O SEU DESENHO E SALVE-O DEPOIS!

Acao do Operador: Usar as chaves do menu de edicao dinamica para digitalizar uma entidade ESGOTO com diametro menor do que 30 cm.

Mensagem de erro: nao tem

Menu: Esgoto

Area: Dutos de esgoto

CHAVE: DIAM > 30

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Permitir digitalizacao dos dutos de esgoto por desenho dinamico.

Descricao: Ao selecionar a chave DIAM > 30 sera aberto o modo de edicao por desenho dinamico da linha de duto de esgoto com diametro maior que 30 cm.

Pre-requisito: Ter carregado o menu ESGOTO.

Acao do Operador: Selecionar a chave DIAM > 30.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DINAMICA.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU DINAM
MARQUE OS PONTOS EXTREMOS DA LINHA DE ESGOTO

Acao do Operador: Marcar dois pontos relativos ao ponto inicial e final da linha de esgoto.

Resposta terminal
grafico: Aparece um grid com colunas da largura igual a distancia entre esses dois pontos marcados.

Mensagem terminal
alfanumerico: FACO O SEU DESENHO E SALVE-O DEPOIS!

Acao do Operador: Usar as chaves do menu de edicao dinamica para digitalizar uma entidade ESGOTO com diametro maior ou igual a 30 cm.

Mensagem de erro: nao tem

Menu: Esgoto

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

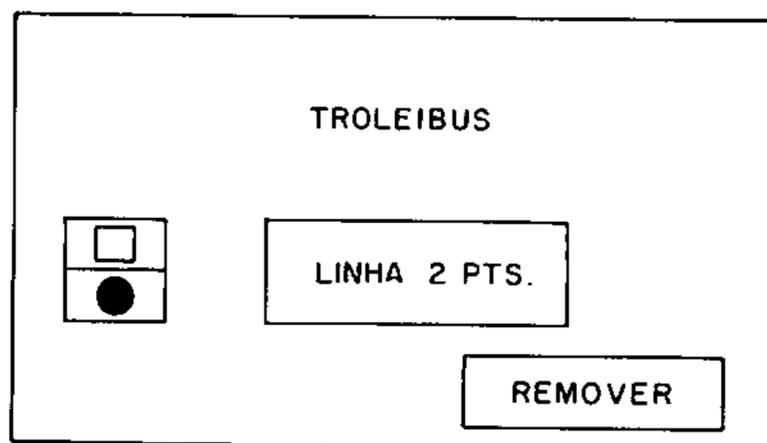
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Seleccionar a chave REMOVE
2. Seleccionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: ESGOTO

Mensagem de Erro: nao tem

MENU TROLEIBUS



Menu: Troleibus

Area: Simbolos

CHAVE: DESENHO DE SIMBOLO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar simbolos.

SIMBOLOS PARA O TEMA TROLEIBUS:

CAIXA DE PASSAGEM

POSTE PROJETADO

Pre-requisito: Ter desenhado a linha de troleibus.

Acao do Operador: Selecionar caixa com o simbolo que deseja adicionar.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Acao do Operador: Marcar na tela grafica localizacao do simbolo, sobre uma linha de troleibus.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU O PONTO SOBRE UM DUTO SUBTERRA-
NEO

Menu: Troleibus

Area: Linha de troleibus

CHAVE: LINHA 2 PTOS

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade TROLEIBUS como linha de dois pontos.

Descricao: Ao selecionar a chave LINHA 2 PTOS, sera pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela. Com isso sera adicionada uma entidade TROLEIBUS.

Pre-requisito: Ter carregado o menu TROLEIBUS.

Acao do Operador: Selecionar a chave LINHA 2 PTOS.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Acao do Operador: Marcar ponto inicial e final da linha de troleibus.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Troleibus

Area: Remove

CHAVE REMOVER

Categoria: Geral

Funcao Apagar do terminal grafico o menu.

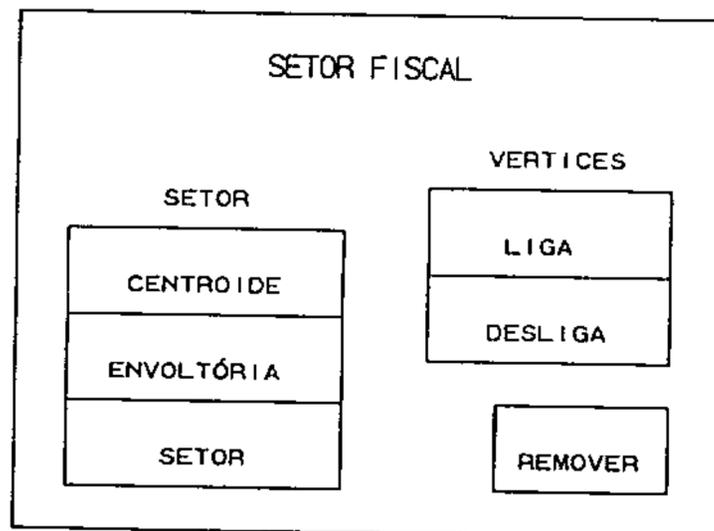
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVER
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: TROLEI

Mensagem de Erro: nao tem

MENU SETOR FISCAL



Menu: Setor Fiscal

Area: Edicao de Setor

CHAVE: CENTROIDE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade SETOR FISCAL

Descricao: A entidade SETOR FISCAL e adicionada como um simbolo no terminal grafico. A esse simbolo e associado um poligono.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CENTROIDE do menu SETOR FISCAL.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE O CENTRO DO SETOR

Acao do Operador: Marcar o ponto apropriado do centro do poligono SETOR FISCAL e selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Setor Fiscal

Area: Edicao de Setor

CHAVE: ENVOLTORIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade SETOR FISCAL.

Descricao: Desenha poligono SETOR FISCAL e depois associa o poligono ao simbolo ja desenhado usando a chave SETOR.

Pre-requisito: Ter desenhado o simbolo do centroide do SETOR FISCAL.

Acao do Operador: Selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE OS PONTOS INICIAL E FINAL DE CADA SEGMENTO

Acao do Operador: 1. Apontar o ponto onde comeca e o ponto onde termina cada lado do poligono.
2. Selecionar a chave SETOR.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Setor Fiscal

Area: Edicao de Setor

CHAVE: SETOR

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Associar o poligono ao simbolo da entidade.

Descricao: Essa funcao verifica se o poligono esta fechado e se estiver associa esse poligono a entidade SETOR FISCAL.

Pre-requisito: Ter digitalizado o poligono e adicionado o centroide.

Mensagem terminal

alfanumerico: PARA FORMAR O POLIGONO
1. APONTE O CENTROIDE
2. APONTE UM LADO DO POLIGONO.

Acao do Operador: Apontar o centroide do poligono e um dos lados do poligono. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal

grafico: O poligono e apagado da tela e reaparece quando a tela toda e redesenhada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Setor Fiscal

Area: Vertices

CHAVE: LIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar uma marca nos vertices do poligono apontado.

Descricao: E adicionada uma marca nos vertices do poligono para facilitar a edicao de outro poligono que divida uma mesma aresta.

Pre-requisito: nenhum.

Acao do Operador: Selecionar a chave LIGA.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE UM PONTO NO INTERIOR DO POLIGONO

Acao do Operador: Marcar um ponto no interior do poligono que tera seus vertices iluminados.

Resposta terminal

grafico: Aparece uma marca (X) em cada vertice do poligono apontado.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM POLIGONO

Menu: Setor Fiscal

Area: Vertices

CHAVE: DESLIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao Apagar os vertices dos poligonos.

Descricao: Todos os vertices iluminados sao desligados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave DESLIGA.

Resposta terminal
grafico: Os vertices marcados sao apagados.

Mensagem terminal
alfanumerico: VERTICES DESLIGADOS

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Setor Fiscal

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

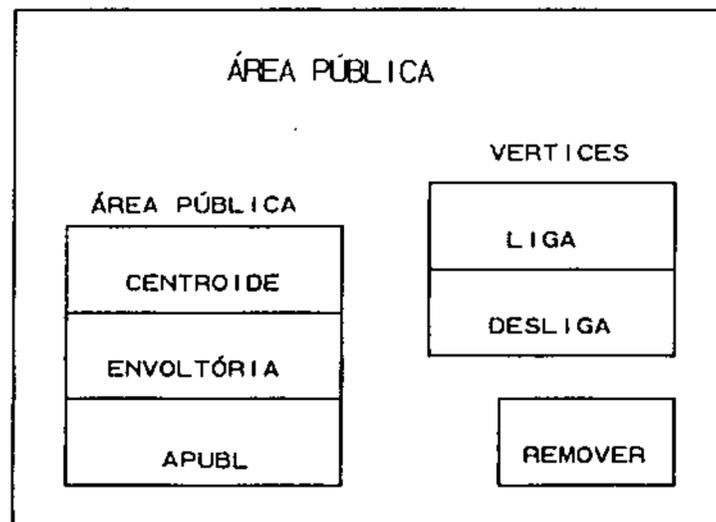
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: SETOR

Mensagem de Erro: nao tem

MENU AREA PUBLICA



Menu: Area publica

Area: Edicao area publica

CHAVE: CENTROIDE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade AREA PUBLICA.

Descricao: A entidade AREA PUBLICA e adicionada como um simbolo no terminal grafico. A esse simbolo e associado um poligono.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CENTROIDE do menu AREA PUBLICA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE O CENTRO DO APUBL

Acao do Operador: Marcar o ponto apropriado do centro do poligono AREA PUBLICA e selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Area publica
Area: Edicao area publica
CHAVE: ENVOLTORIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade AREA PUBLICA.

Descricao: Desenha poligono AREA PUBLICA e depois associa o poligono ao simbolo ja desenhado usando a chave APUBL.

Pre-requisito: Ter desenhado o simbolo do centroide da AREA PUBLICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE OS PONTOS INICIAL E FINAL DE CADA SEGMENTO

Acao do Operador: 1. Apontar o ponto onde comeca e o ponto onde termina cada lado do poligono.
2. Selecionar a chave APUBL.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Area publica

Area: Edicao area publica

CHAVE: APUBL

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Associar o poligono ao simbolo da entidade.

Descricao: Essa funcao verifica se o poligono esta fechado, e se estiver associa esse poligono a entidade AREA PUBLICA.

Pre-requisito: Ter digitalizado o poligono e adicionado o centroide.

Mensagem terminal

alfanumerico: PARA FORMAR O POLIGONO
1. APONTE O CENTROIDE
2. APONTE UM LADO DO POLIGONO.

Acao do Operador: Apontar o centroide do poligono e um dos lados do poligono. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal

grafico: O poligono e apagado da tela e reaparece quando a tela toda e redesenhada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Area publica

Area: Vertices

CHAVE: LIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar uma marca nos vertices do poligono apontado.

Descricao: E adicionada uma marca nos vertices do poligono para facilitar a edicao de outro poligono que divida uma mesma aresta.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave LIGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE UM PONTO NO INTERIOR DO POLIGONO

Acao do Operador: Marcar um ponto no interior do poligono que tera seus vertices iluminados.

Resposta terminal
grafico: Aparece uma marca (X) em cada vertice do poligono apontado.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM POLIGONO

Menu: Area publica

Area: Vertices

CHAVE: DESLIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Apagar os vertices dos poligonos.

Descricao: Todos os vertices iluminados sao desligados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave DESLIGA.

Resposta terminal
grafico: Os vertices marcados sao apagados.

Mensagem terminal
alfanumerico: VERTICES DESLIGADOS

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Area publica

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

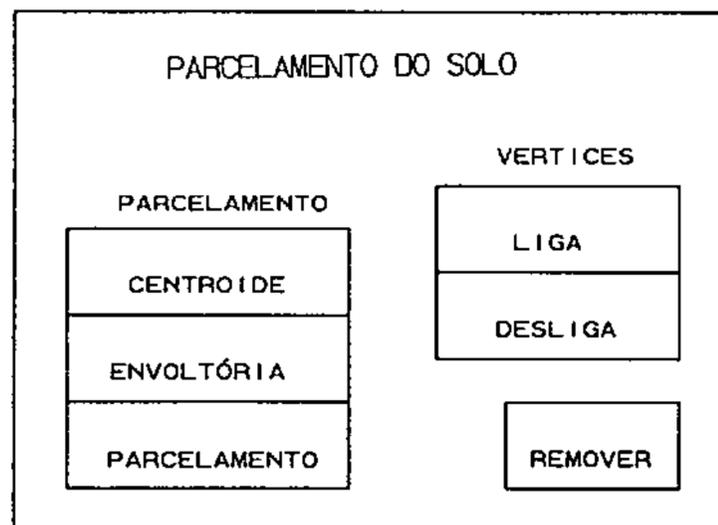
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: APUBL

Mensagem de Erro: nao tem

MENU PARCELAMENTO DO SOLO



Menu: Parcelamento do solo

Area: Edicao parcelamento
de solo

CHAVE: CENTROIDE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade PARCELAMENTO DO SOLO.

Descricao: A entidade PARCELAMENTO DO SOLO e adicionada
como um simbolo no terminal grafico. A esse
simbolo e associado um poligono.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CENTROIDE do menu PARCELA-
MENTO DO SOLO.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE O CENTRO DO PARCELAMENTO DO SOLO

Acao do Operador: Marcar o ponto apropriado do centro do poligono
PARCELAMENTO DO SOLO e selecionar a chave
ENVOLTORIA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Parcelamento do solo

Area: Edicao parcelamento
de solo

CHAVE: ENVOLTORIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade PARCELAMENTO DO SOLO.

Descricao: Desenha poligono PARCELAMENTO DO SOLO e depois associa o poligono ao simbolo ja desenhado usando a chave PARCELAMENTO.

Pre-requisito: Ter desenhado o simbolo do centroide do PARCELAMENTO DO SOLO.

Acao do Operador: Selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE OS PONTOS INICIAL E FINAL DE CADA SEGMENTO

Acao do Operador: 1. Apontar o ponto onde comeca e o ponto onde termina cada lado do poligono.
2. Selecionar a chave PARCELA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Parcelamento do solo

Area: Edicao parcelamento
de solo

CHAVE: PARCELAMENTO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Associar o poligono ao simbolo da entidade.

Descricao: Essa funcao verifica se o poligono esta fechado, e se estiver associa esse poligono a entidade PARCELAMENTO DO SOLO.

Pre-requisito: Ter digitalizado o poligono e adicionado o centroide.

Mensagem terminal

alfanumerico: PARA FORMAR O POLIGONO
1. APONTE O CENTROIDE
2. APONTE UM LADO DO POLIGONO.

Acao do Operador: Apontar o centroide do poligono e um dos lados do poligono. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal

grafico: O poligono e apagado da tela e reaparece quando a tela toda e redesenhada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Parcelamento do solo

Area: Vertices

CHAVE: LIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar uma marca nos vertices do poligono apontado.

Descricao: E adicionada uma marca nos vertices do poligono para facilitar a edicao de outro poligono que divida uma mesma aresta.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave LIGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE UM PONTO NO INTERIOR DO POLIGONO

Acao do Operador: Marcar um ponto no interior do poligono que tera seus vertices iluminados.

Resposta terminal
grafico: Aparece uma marca (X) em cada vertice do poligono apontado.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM POLIGONO

Menu: Parcelamento do solo

Area: Vertices

CHAVE: DESLIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Apagar os vertices dos poligonos.

Descricao: Todos os vertices iluminados sao desligados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave DESLIGA.

Resposta terminal
grafico: Os vertices marcados sao apagados.

Mensagem terminal
alfanumerico: VERTICES DESLIGADOS

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Parcelamento do solo

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

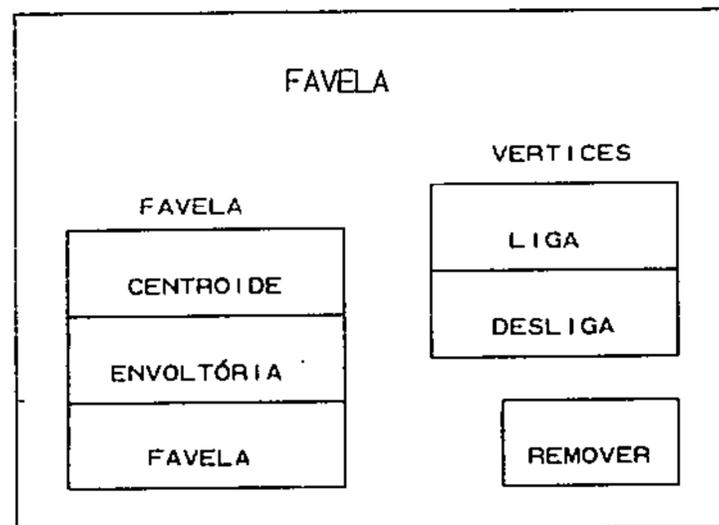
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: PARCELA

Mensagem de Erro: nao tem

MENU FAVELA



Menu: Favela

Area: Edicao de favela

CHAVE: CENTROIDE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade FAVELA.

Descricao: A entidade FAVELA e adicionada como um simbolo no terminal grafico. A esse simbolo e associado um poligono.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CENTROIDE do menu FAVELA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE O CENTRO DO FAVELA

Acao do Operador: Marcar o ponto apropriado do centro do poligono FAVELA e selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Favela

Area: Edicao de favela

CHAVE: ENVOLTORIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade FAVELA.

Descricao: Desenha poligono FAVELA e depois associa o poligono ao simbolo ja desenhado usando a chave FAVELA.

Pre-requisito: Ter desenhado o simbolo do centroide da FAVELA.

Acao do Operador: Selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE OS PONTOS INICIAL E FINAL DE CADA
SEGMENTO

Acao do Operador: 1. Apontar o ponto onde comeca e o ponto onde
termina cada lado do poligono.
2. Selecionar a chave FAVELA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Favela

Area: Edicao de favela

CHAVE: FAVELA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Associar o poligono ao simbolo da entidade.

Descricao: Essa funcao verifica se o poligono esta fechado, e se estiver associa esse poligono a entidade FAVELA.

Pre-requisito: Ter digitalizado o poligono e adicionado o centroide.

Mensagem terminal

alfanumerico: PARA FORMAR O POLIGONO
1. APONTE O CENTROIDE
2. APONTE UM LADO DO POLIGONO.

Acao do Operador: Apontar o centroide do poligono e um dos lados do poligono. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal

grafico: O poligono e apagado da tela e reaparece quando a tela toda e redesenhada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Favela

Area: Vertices

CHAVE: LIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar uma marca nos vertices do poligono apontado.

Descricao: E adicionada uma marca nos vertices do poligono para facilitar a edicao de outro poligono que divida uma mesma aresta.

Pre-requisito: nenhum.

Acao do Operador: Selecionar a chave LIGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE UM PONTO NO INTERIOR DO POLIGONO

Acao do Operador: Marcar um ponto no interior do poligono que tera seus vertices iluminados.

Resposta terminal
grafico: Aparece uma marca (X) em cada vertice do poligono apontado.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM POLIGONO

Menu: Favela
Area: Vertices
CHAVE: DESLIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Apagar os vertices dos poligonos.

Descricao: Todos os vertices iluminados sao desligados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave DESLIGA.

Resposta terminal
grafico: Os vertices marcados sao apagados.

Mensagem terminal
alfanumerico: VERTICES DESLIGADOS

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Favela

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: FAVELA

Mensagem de Erro: nao tem

MENU APAGA

APAGA
ROTAÇÃO
DESENHO
MARCA
DESMARCA
APAGA
MARCA
CLASSE
DESMARCA
CLASSE
ENTIDADE
MARCA
DESMARCA
APAGA
REMOVER

Menu: Apaga

Area: Rotacao

CHAVE: ROTACAO

Categoria: Edicao

Funcao: Rotacionar simbolo apontado

Descricao: Dado um angulo (positivo), o simbolo apontado e rotacionado no sentido anti-horario.

Pre-requisito: Que o simbolo que se quer rotacionar esteja como entidade corrente.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave ROTACAO.
2. Entrar com o angulo de rotacao.
3. Apontar o simbolo que quer rotacionar.

Mensagem terminal

alfanumerico: ENTRE O ANGULO DE ROTACAO
====> -----

IDENTIFIQUE O SIMBOLO A SER ROTACIONADO

Acao do Operador: Entrar atraves do teclado alfanumerico com o angulo de rotacao. Angulos positivos, sentido anti-horario, angulos negativos, sentido horario.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Apaga

Area: Desenho

CHAVE: MARCA

Categoria: Edicao

Funcao: Marcar desenho que se quer apagar.

Descricao: O desenho apontado e marcado para apagamento.

Pre-requisito: Que a entidade que se quer marcar esteja corrente.

Acao do Operador: Selecionar a chave MARCA

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE A PICTURE A SER DELETADA
A DELECAO SERA FEITA AO ACIONAR A FUNCAO APAGA.

Acao do Operador: Apontar um ou mais desenhos que deseja apagar.

Resposta terminal

grafico: As entidades apontadas sao riscadas, mostrando que estao marcadas para apagamento.

Acao do Operador: Se quiser realmente apagar essa(s) entidade(s), selecionar a chave APAGA. Se nao quiser o apagamento selecionar a chave DESMARCA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Apaga

Area: Desenho

CHAVE: DESMARCA

Categoria: Edicao

Funcao: Desmarcar desenho marcado para apagamento.

Descricao: Desmarca desenho marcado para apagamento.

Pre-requisito: O desenho estar marcado para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave DESMARCA e apontar o desenho que nao quer mais apagar.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE A PICTURE QUE NAO QUER MAIS DELETAR.

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e o desenho nao aparece mais marcado.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Apaga

Area: Desenho

CHAVE: APAGA

Categoria: Edicao

Funcao: Apagar desenho marcado para apagamento.

Descricao: Apaga todos os desenhos marcados para apagamento.

Pre-requisito: O desenho estar marcado para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave APAGA

Mensagem terminal
alfanumerico: DELECAO DAS PICTURES PREVIAMENTE MARCADAS.

Resposta terminal
grafico: A tela e redeseenhada e o desenho marcado nao aparece mais.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Apaga

Area: Desenho

CHAVE: MARCA POR CLASSE

Categoria: Edicao

Funcao: Marcar todos os desenhos de uma classe que se quer apagar.

Descricao: E pedido ao operador que entre com a classe dos desenhos que se quer apagar. Todos serao marcados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave MARCA POR CLASSE

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE CLASSE DA PICTURE A SER MARCADA PARA DELECAO

Acao do operador: Entrar atraves do teclado com o numero da classe do desenho que quer apagar.

Resposta terminal
grafico: Todos os desenhos dessa classe sao marcados para apagamento.

Acao do operador: Se quiser realmente apagar essa(s) entidade(s), selecionar a chave APAGA. Se nao quiser o apagamento selecionar a chave DESMARCA.

Mensagem de Erro: nao tem.

OBS.:

Classe e um atributo numerico que se associa aos desenhos e tem como funcao agrupa-los de forma logica. No rodape do terminal alfanumerico a classe do desenho corrente aparece sob o item CLASS.

Exemplo:

Todas as guias possuem a classe 300.

Menu: Apaga

Area: Desenho

CHAVE: DESMARCA POR CLASSE

Categoria: Edicao

Funcao: Desmarcar desenhos de uma classe para apagamento.

Descricao: Desmarca desenhos de uma classe que estao marcados para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave DESMARCA POR CLASSE

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE CLASSE DA PICTURE A SER DESMARCADA DE DELECAO

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e os desenhos nao aparecem mais marcados.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Apaga

Area: Entidade

CHAVE: MARCA

Categoria: Edicao

Funcao: Marcar entidade que se quer apagar.

Descricao: A entidade e todos os desenhos associados a essa entidade apontada sao marcados para o apagamento.

Pre-requisito: Que a entidade que se quer marcar esteja corrente.

Acao do Operador: Selecionar a chave MARCA

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE A ENTIDADE A SER DELETADA
A DELECAO SERA FEITA AO ACIONAR A FUNCAO APAGA.

Acao do Operador: Apontar uma ou mais entidades que deseja apagar.

Resposta terminal

grafico: Todos os desenhos associados a essa entidade apontada sao riscados, mostrando que estao marcados para apagamento.

Acao do Operador: Se quiser realmente apagar essa(s) entidade(s), selecionar a chave APAGA. Se nao quiser o apagamento, selecionar a chave DESMARCA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Apaga

Area: Entidade

CHAVE: DESMARCA

Categoria: Edicao

Funcao: Desmarcar entidade marcada para apagamento.

Descricao: Desmarca todos os desenhos associados a essa entidade marcados para apagamento apontando cada entidade.

Pre-requisito: A entidade estar marcada para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave DESMARCA e apontar a entidade que nao quer mais apagar.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE A ENTIDADE QUE NAO QUER MAIS DELETAR.

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e os desenhos associados a essa entidade nao aparecem mais marcados.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Apaga

Area: Entidade

CHAVE: APAGA

Categoria: Edicao

Funcao: Apagar entidade marcada para apagamento.

Descricao: Apaga a(s) entidade(s) e todos os desenhos associados a ela(s) marcados para apagamento.

Pre-requisito: O desenho estar marcado para apagamento.

Acao do Operador: Selecionar a chave APAGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: DELECAO DAS ENTIDADES PREVIAMENTE MARCADAS.

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada e os desenhos marcados nao aparecem mais.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Apaga
Area: Remove
CHAVE: REMOVER

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

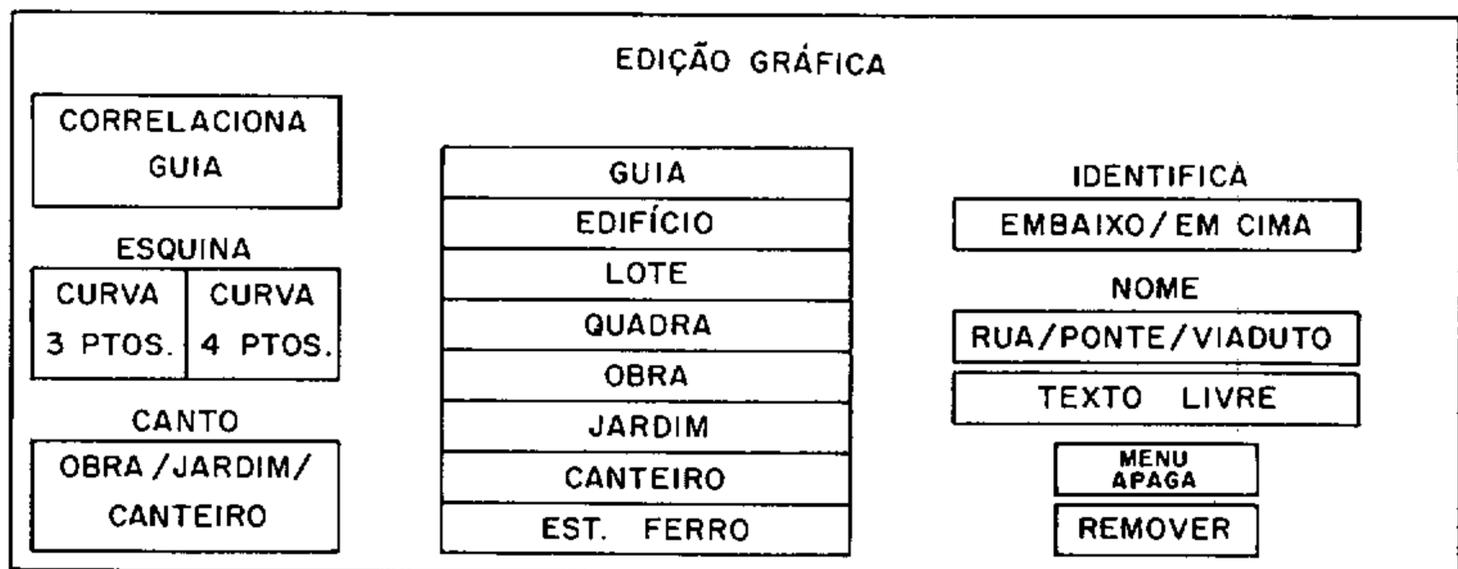
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVER
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: APAGA

Mensagem de Erro: nao tem

MENU EDICAO GRAFICA



Menu: Edicao grafica

Area: Correlaciona guia

CHAVE: CORRELACIONA GUIA

Categoria: Edicao grafica

Funcao: Associar um desenho de guia a entidade RUA.

Descricao: Copia o desenho da entidade GUIA para a entidade RUA e entao apaga a primeira entidade. E importante perceber que a guia e uma entidade, que chega a area de trabalho por importacao ou digitalizacao e depois seu desenho e associado a entidade RUA.

Pre-requisito: Que a janela permita boa visualizacao dos eixos de rua e das guias.

Acao do Operador: Selecionar a chave CORRELACIONA GUIA.

Resposta terminal grafico: E redesenhada toda a tela.

Mensagem terminal alfanumerico: PARA A CORRELACAO:
1. APONTE A GUIA
2. APONTE O EIXO DE RUA AO QUAL SERA ASSOCIADA A GUIA.

Acao do Operador: Apontar a guia e apontar o eixo de rua ao qual deve ser associado esta guia. Selecionar a chave VER do menu GERAL.

Mensagem de Erro: NAO FOI IDENTIFICADA UMA GUIA OU ESTA GUIA JA FOI CORRELACIONADA A RUA.

Menu: Edicao grafica

Area: Esquina

CHAVE: CURVA 3 PTOS

Categoria: Edicao grafica

Funcao: Adicionar desenho de canto de guia a entidade CRUZAMENTO.

Descricao: Ao marcar quatro pontos na tela, sendo o primeiro uma entidade CRUZAMENTO, e os outros tres do arco que se deseja desenhar, esse arco de guia e associado ao cruzamento marcado.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave CURVA 3 PTOS.

Resposta terminal grafico: nenhuma

Mensagem terminal alfanumerico: EDICAO DE ESQUINA
APONTE 4 PONTOS
1. O CRUZAMENTO
2. OS TRES PONTOS DO ARCO.

Acao do Operador: Apontar o cruzamento ao qual sera associado o desenho de arco de guia, e os tres pontos do arco, com cuidado para que o primeiro e o terceiro pontos do arco apontem um desenho de guia.

Mensagem de Erro: VOCE NAO IDENTIFICOU UMA GUIA
OU A GUIA NAO ESTA CORRELACIONADA - significa que nao foi apontada uma guia, ou que ela ainda nao foi associada a um eixo de rua.

NAO FOI IDENTIFICADO UM CRUZAMENTO - significa que nao foi apontado um cruzamento de rua.

Menu: Edicao grafica

Area: Esquina

CHAVE: CURVA 4 PTOS

Categoria: Edicao grafica

Funcao: Adicionar desenho de canto de guia a entidade CRUZAMENTO.

Descricao: Ao marcar cinco pontos na tela, sendo o primeiro uma entidade CRUZAMENTO, e os outros quatro do arco que se deseja desenhar, esse arco de guia e associado ao cruzamento marcado.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave CURVA 4 PTOS.

Resposta terminal grafico: nenhuma

Mensagem terminal alfanumerico: EDICAO DE ESQUINA
APONTE 5 PONTOS
1. O CRUZAMENTO
2. OS QUATRO PONTOS DO ARCO.

Acao do Operador: Apontar o cruzamento ao qual sera associado o desenho de arco de guia, e os quatro pontos do arco, com cuidado para que o primeiro e o quarto pontos do arco apontem um desenho de guia.

Mensagem de Erro: VOCE NAO IDENTIFICOU UMA GUIA
OU A GUIA NAO ESTA CORRELACIONADA - significa que nao foi apontada uma guia, ou que ela ainda nao foi associada a um eixo de rua.

NAO FOI IDENTIFICADO UM CRUZAMENTO - significa que nao foi apontado um cruzamento de rua.

Menu: Edicao grafica

Area: Canto

CHAVE:OBRA/JARDIM/CANTEIRO

Categoria: Edicao grafica

Funcao: Adicionar desenho de canto de OBRA, JARDIM ou CANTEIRO.

Descricao: Ao marcar tres pontos na tela relativos ao arco que se deseja desenhar, e adicionada uma entidade.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave OBRA/JARDIM/CANTEIRO.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO OBRA/JARDIM/CANTEIRO
OS TRES PONTOS DO ARCO
1. PONTO INICIAL
2. PONTO C/A CURVATURA DO ARCO
3. PONTO FINAL

Acao do Operador: Marcar tres pontos pertencentes ao arco que se quer desenhar, cuidando para que o primeiro e o ultimo ponto apontem uma obra, um canteiro ou um jardim.

Mensagem de Erro: NAO FOI IDENTIFICADO UM CANTEIRO/OBRA/JARDIM

Menu: Edicao grafica

Area: Adiciona

CHAVE: GUIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade GUIA.

Descricao: Ao selecionar a chave GUIA, e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela, correspondentes ao inicio e fim do segmento de reta da entidade GUIA a ser adicionada.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave GUIA.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO DE GUIA
1. PONTO INICIAL
2. PONTO FINAL

Acao do Operador: 1. Marcar os pontos inicial e final do segmento de reta da entidade GUIA a ser adicionada.
2. Associar essa entidade GUIA a um EIXO DE RUA usando a funcao CORRELACIONA GUIA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Adiciona

CHAVE: EDIFICIO

Categoria: Geral

Funcao: Adicionar entidade EDIFICIO.

Descricao: A chave EDIFICIO chama o menu EDICAO DE EDIFICIO, que tem funcoes para a edicao dessa entidade.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave EDIFICIO do menu de edicao grafica.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DE EDIFICIO.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: EDIFICIO.

Acao do Operador: Selecionar cada funcao do menu EDICAO DE EDIFICIO na seguinte ordem: CENTROIDE, ENVOLTORIA, EDIFICIO.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Adiciona

CHAVE: LOTE

Categoria: Geral

Funcao: Adicionar entidade LOTE.

Descricao: A chave LOTE chama o menu EDICAO DE LOTE, que tem funcoes para a edicao dessa entidade.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave LOTE do menu de edicao grafica.

Resposta terminal
grafico: E apresentado o menu EDICAO DE LOTE.

Mensagem terminal
alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: LOTE.

Acao do Operador: Selecionar cada funcao do menu EDICAO DE LOTE na seguinte ordem: CENTROIDE, ENVOLTORIA, LOTE.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Adiciona

CHAVE: QUADRA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade FACE DE QUADRA.

Descricao: Ao selecionar a chave QUADRA, e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela, correspondendo ao inicio e fim do segmento de reta da entidade FACE DE QUADRA a ser adicionada.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave QUADRA.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO DE FACE DE QUADRA
1. PONTO INICIAL
2. PONTO FINAL

Acao do Operador: Marcar os pontos inicial e final do segmento de reta da entidade FACE DE QUADRA a ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Adiciona

CHAVE: OBRA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade OBRA.

Descricao: Ao selecionar a chave OBRA, e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela, correspondendo ao inicio e fim do segmento de reta da entidade OBRA a ser adicionada.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave OBRA.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO DE OBRA
1. PONTO INICIAL
2. PONTO FINAL

Acao do Operador: Marcar os pontos inicial e final do segmento de reta da entidade OBRA a ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Adiciona

CHAVE: JARDIM

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade JARDIM.

Descricao: Ao selecionar a chave JARDIM, e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela, correspondendo ao inicio e fim do segmento de reta da entidade JARDIM a ser adicionada.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave JARDIM.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO DE JARDIM
1. PONTO INICIAL
2. PONTO FINAL

Acao do Operador: Marcar os pontos inicial e final do segmento de reta da entidade JARDIM a ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Adiciona

CHAVE: CANTEIRO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade CANTEIRO.

Descricao: Ao selecionar a chave CANTEIRO, e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela, correspondendo ao inicio e fim do segmento de reta da entidade CANTEIRO a ser adicionada.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave CANTEIRO.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO DE CANTEIRO
1. PONTO INICIAL
2. PONTO FINAL

Acao do Operador: Marcar os pontos inicial e final do segmento de reta da entidade CANTEIRO a ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Adiciona

CHAVE: E. FERRO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade ESTRADA DE FERRO.

Descricao: Ao selecionar a chave EST. FERRO , e pedido ao usuario que marque com o cursor dois pontos na tela, correspondendo ao inicio e fim do segmento de reta da entidade ESTRADA DE FERRO a ser adicionada.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave EST. FERRO

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: EDICAO DE ESTRADA DE FERRO
1. PONTO INICIAL
2. PONTO FINAL

Acao do Operador: Marcar os pontos inicial e final do segmento de reta da entidade ESTRADA DE FERRO a ser adicionada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Identifica

CHAVE: EMBAIXO/EM CIMA

Funcao: Identificar a entidade que fica por baixo.

Descricao: Identifica qual a entidade que passa por baixo da outra. A entidade qua passa por baixo fica nao visivel. Exemplo de entidade: Um viaduto que passe por cima de uma rua.

Pre-requisito: Ja ter desenhado duas entidades (a que fica por baixo e a que fica por cima)

Acao do Operador: Selecionar a chave EMBAIXO/EM CIMA

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: *** MARQUE A ENTIDADE QUE PASSA POR DEBAIXO ***

Acao do Operador: Apontar a entidade que passa por baixo da outra.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Nome

CHAVE: RUA/PONTE/VIADUTO

Funcao: Adicionar nome de rua, ponte ou viaduto

Descricao: Ao selecionar a chave RUA/PONTE/VIADUTO, e associado um desenho de texto obtido do campo de atributo NOME da entidade que foi apontada pelo operador.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA

Acao do Operador: Selecionar a chave RUA/PONTE/VIADUTO

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: TAMANHO DA LETRA: - - - -
(40 A 60)

1. APONTE O EIXO AO QUAL O NOME ESTA LIGADO
2. MARQUE O PONTO INICIAL DO TEXTO NO MAPA
3. MARQUE UM PONTO INDICANDO A POSICAO DO TEXTO EM RELACAO AO PONTO INICIAL DO MESMO.

Acao do Operador: Entrar com o tamanho da letra e apontar a entidade a qual quer associar o texto, o ponto inicial do texto e a direcao do mesmo.

OBS.: A direcao do texto nao so depende do terceiro ponto marcado na tela, como da direcao com que a entidade associada foi previamente construida.

Mensagem de erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Texto

CHAVE: TEXTO LIVRE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar desenho de TEXTO a qualquer entidade.

Descricao: Ao selecionar a chave TEXTO LIVRE, e associado um desenho de TEXTO a entidade que foi apontada pelo operador.

Pre-requisito: Ter chamado o menu EDICAO GRAFICA.

Acao do Operador: Selecionar a chave TEXTO LIVRE.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem terminal
alfanumerico: ----- ADICIONA TEXTO LIVRE A QUALQUER TEMA ==>
TEXTO:
AMANHO DA LETRA: - - - -
(40 A 60)

Acao do Operador: Entrar com o tamanho da letra e o texto nos campos indicados.

Mensagem terminal
alfanumerico: 1. APONTE O TEMA AO QUAL O TEXTO SERA LIGADO
2. MARQUE O PONTO INICIAL DO TEXTO NA TELA
3. MARQUE UM PONTO INDICANDO A POSICAO DO TEXTO EM RELACAO AO PONTO INICIAL.

Acao do Operador: Apontar a entidade a qual quer associar o texto, o ponto inicial do texto e a direcao do texto.

OBS.: A direcao do texto nao so depende do terceiro

ponto marcado na tela, como também da direção com que a entidade associada foi previamente construída.

Mensagem de Erro: não tem

Menu: Edicao grafica

Area: Apaga

CHAVE: APAGA

Categoria: Delecao

Funcao: Carregar o menu APAGA no terminal grafico.

Descricao: A chave APAGA chama o menu APAGA, com funcoes de delecao de entidades e desenhos, e tambem uma funcao de rotacao de simbolo.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave APAGA.

Resposta terminal grafico: E apresentado o menu APAGA.

Mensagem terminal alfanumerico: FEITA A CARGA DO MENU: APAGA

Acao do Operador: Selecionar uma funcao do menu APAGA, levando o cursor a caixa apropriada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao grafica

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria : Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

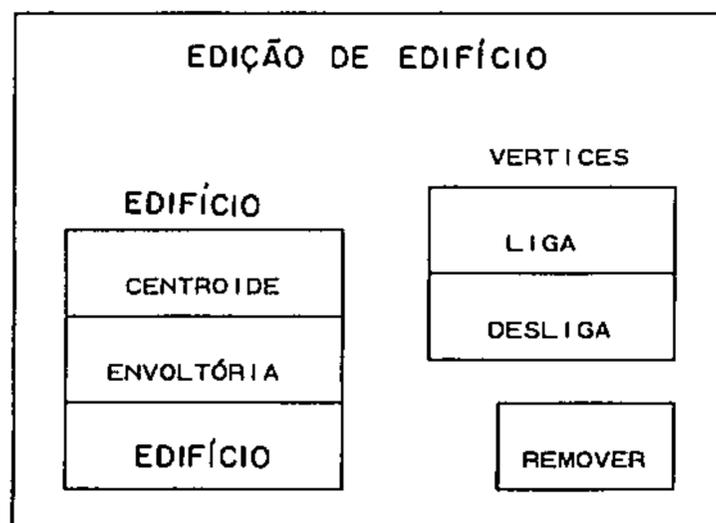
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: EDGRAF

Mensagem de Erro: nao tem

MENU EDICAO DE EDIFICIO



Menu: Edicao de Edificio

Area: Edicao de edificio

CHAVE: CENTROIDE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade EDIFICIO.

Descricao: A entidade EDIFICIO e adicionada como um simbolo no terminal grafico. A esse simbolo e associado um poligono.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CENTROIDE do menu EDICAO DE EDIFICIO.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE O CENTRO DO EDIFICIO

Acao do Operador: Marcar o ponto apropriado do centro do poligono EDIFICIO e selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de Edificio

Area: Edicao de edificio

CHAVE: ENVOLTORIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade EDIFICIO.

Descricao: Desenha poligono EDIFICIO e depois associa o poligono ao simbolo ja desenhado usando a chave EDIFICIO.

Pre-requisito: Ter desenhado o simbolo do centroide do EDIFICIO.

Acao do Operador: Selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE OS PONTOS INICIAL E FINAL DE CADA SEGMENTO

Acao do Operador: 1. Apontar o ponto onde comeca e o ponto onde termina cada lado do poligono.
2. Selecionar a chave EDIFICIO.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de Edificio

Area: Edicao de edificio

CHAVE: EDIFICIO

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Associar o poligono ao simbolo da entidade.

Descricao: Essa funcao verifica se o poligono esta fechado, e se estiver associa esse poligono a entidade EDIFICIO.

Pre-requisito: Ter digitalizado o poligono e adicionado o centroide.

Mensagem terminal

alfanumerico: PARA FORMAR O POLIGONO
1. APONTE O CENTROIDE
2. APONTE UM LADO DO POLIGONO.

Acao do Operador: Apontar o centroide do poligono e um dos lados do poligono. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal

grafico: O poligono e apagado da tela e reaparece quando a tela toda e redesenhada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de Edificio

Area: Vertices

CHAVE: LIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar uma marca nos vertices do poligono apontado.

Descricao: E adicionada uma marca nos vertices do poligono para facilitar a edicao de outro poligono que divida uma mesma aresta.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave LIGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE UM PONTO NO INTERIOR DO POLIGONO

Acao do Operador: Marcar um ponto no interior do poligono que tera seus vertices iluminados.

Resposta terminal
grafico: Aparece uma marca (X) em cada vertice do poligono apontado.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM POLIGONO

Menu: Edicao de Edificio

Area: Vertices

CHAVE: DESLIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao Apagar os vertices dos poligonos.

Descricao: Todos os vertices iluminados sao desligados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave DESLIGA.

Resposta terminal
grafico: Os vertices marcados sao apagados.

Mensagem terminal
alfanumerico: VERTICES DESLIGADOS

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de Edificio

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

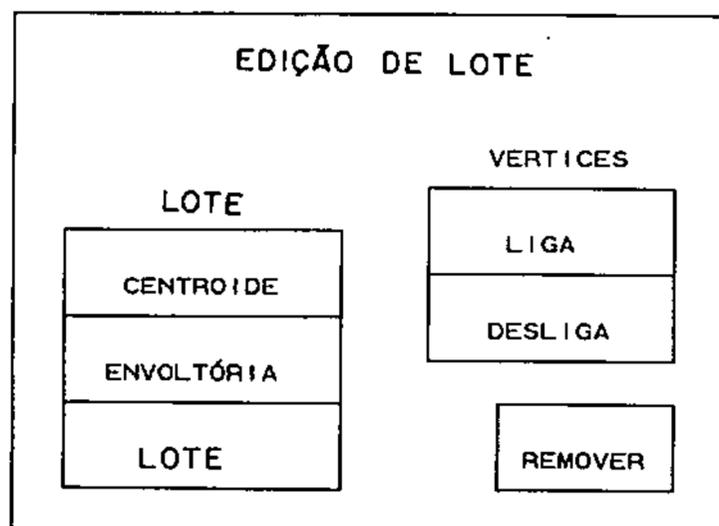
Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: EDIFICIO

Mensagem de Erro: nao tem

MENU EDICAO DE LOTE



Menu: Edicao de Lote

Area: Edicao de lote

CHAVE: CENTROIDE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade LOTE.

Descricao: A entidade LOTE e adicionada como um simbolo no terminal grafico. A esse simbolo e associado um poligono.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CENTROIDE do menu EDICAO DE LOTE.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE O CENTRO DO LOTE

Acao do Operador: Marcar o ponto apropriado do centro do poligono LOTE e selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de Lote

Area: Edicao de lote

CHAVE: ENVOLTORIA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar entidade LOTE.

Descricao: Desenha poligono LOTE e depois associa o poligono ao simbolo ja desenhado usando a chave LOTE.

Pre-requisito: Ter desenhado o simbolo do centroide do LOTE.

Acao do Operador: Selecionar a chave ENVOLTORIA.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE OS PONTOS INICIAL E FINAL DE CADA SEGMENTO

Acao do Operador: 1. Apontar o ponto onde comea e o ponto onde termina cada lado do poligono.
2. Selecionar a chave LOTE.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de Lote

Area: Edicao de lote

CHAVE: LOTE

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Associar o poligono ao simbolo da entidade.

Descricao: Essa funcao verifica se o poligono esta fechado, e se estiver associa esse poligono a entidade LOTE.

Pre-requisito: Ter digitalizado o poligono e adicionado o centroide.

Mensagem terminal

alfanumerico: PARA FORMAR O POLIGONO
1. APONTE O CENTROIDE
2. APONTE UM LADO DO POLIGONO.

Acao do Operador: Apontar o centroide do poligono e um dos lados do poligono. Selecionar a chave VER.

Resposta terminal

grafico: O poligono e apagado da tela e reaparece quando a tela toda e redesenhada.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de Lote

Area: Vertices

CHAVE: LIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao: Adicionar uma marca nos vertices do poligono apontado.

Descricao: E adicionada uma marca nos vertices do poligono para facilitar a edicao de outro poligono que divida uma mesma aresta.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave LIGA.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE UM PONTO NO INTERIOR DO POLIGONO

Acao do Operador: Marcar um ponto no interior do poligono que tera seus vertices iluminados.

Resposta terminal
grafico: Aparece uma marca (X) em cada vertice do poligono apontado.

Mensagem de Erro: VOCE NAO MARCOU UM POLIGONO

Menu: Edicao de Lote

Area: Vertices

CHAVE: DESLIGA

Categoria: Digitalizacao

Funcao Apagar os vertices dos poligonos.

Descricao: Todos os vertices iluminados sao desligados.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave DESLIGA.

Resposta terminal
grafico: Os vertices marcados sao apagados.

Mensagem terminal
alfanumerico: VERTICES DESLIGADOS

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de Lote

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: LOTE

Mensagem de Erro: nao tem

MENU EDICAO DE ATRIBUTOS

EDIÇÃO DE ATRIBUTOS	
NOME E CODLOG RUAS	PROPR. LOTE
ENTIDADE ATUAL	APONTAR
EDITA ENTIDADE	SQL
	REMOVER

Menu: Edicao de atributos

Area: Edita entidade

CHAVE: NOME E CODLOG

Categoria: Atributo

Funcao: Preencher os campos de atributo da(s) entidades apontadas com o cursor.

Descricao: Ao selecionar a chave NOME E CODLOG (codigo de logradouro) e pedido ao operador a entrada dos campos de atributo NOME e CODIGO DO LOGRADOURO (CODLOG), e o apontamento de cada segmento de rua com esses atributos.

Pre-requisito: Ter na tela todos (ou quase todos) os segmentos a que se quer atribuir tais atributos.

Acao do Operador: Selecionar a chave NOME E CODLOG.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM O NOME DA RUA:

Acao do Operador: Digitar o nome da rua.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM O CODLOG DA RUA: (_ _ . _ _ _ - _)

Acao do Operador: Entrar atraves do teclado alfanumerico com o codigo do logradouro.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE NA TELA ENTIDADE DE TRABALHO

Acao do Operador: Apontar cada segmento de rua a que se quer atribuir esses dois atributos.

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de atributos

Area: Edita entidade

CHAVE: ENTIDADE ATUAL

Categoria: Atributo

Funcao: Tornar corrente a entidade apontada.

Descricao: Ao selecionar a chave ENTIDADE ATUAL e pedido ao operador que aponte uma entidade para torna-la corrente. So se consegue a edicao (delecao) de uma entidade, ou de seus atributos, quando ela esta corrente (atual).

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave ENTIDADE ATUAL.

Mensagem terminal
alfanumerico: MARQUE NA TELA A ENTIDADE DE TRABALHO

Acao do Operador: Apontar com o cursor a entidade.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem de Erro: DXAII318E: CANNOT CORRELATE (OR ERROR) IN
POINTING RULE ID, LOGPT
--,-- nao foi correlacionada nenhuma entidade.

Menu: Edicao de atributos

Area: Edita entidade

CHAVE: EDITA ENTIDADE

Categoria: Atributo

Funcao: Permitir a visualizacao e edicao dos atributos de uma entidade.

Descricao: Ao selecionar a chave EDITA ENTIDADE e pedido ao operador que aponte a entidade cujos atributos serao editados.

Pre-requisito: Que essa entidade esteja corrente.

Acao do Operador: Selecionar a chave EDITA ENTIDADE.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE NA TELA A ENTIDADE

Acao do Operador: Apontar com o cursor a entidade.

Mensagem terminal

alfanumerico: E apresentada a lista de campos de atributos dessa entidade.

Resposta terminal

grafico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Edicao de atributos
Area: Proprietario do lote
CHAVE: APONTAR

Categoria: Atributo

Funcao: Editar atributos sobre a entidade PROPRIETARIO DO LOTE.

Descricao: A chave APONTAR permite ao operador editar informacoes sobre o proprietario do lote apontado.

Pre-requisito: Estar na tela o lote do qual se quer saber o dono.

Acao do Operador: Selecionar a chave APONTAR.

Mensagem terminal

alfanumerico: MARQUE NA TELA O LOTE

INFORME:

NOME DO PROPRIETARIO:-----

TIPO DE DOCUMENTO (CGC/CPF:-----

No. DO DOCUMENTO: -----

Acao do Operador: Apontar o lote que se quer editar os atributos e entao entrar/modificar os valores atraves do teclado, caso seja necessario.

Mensagem terminal

alfanumerico: APONTE O LOTE

Acao do Operador: Apontar com o cursor o centroide do lote.

Mensagem terminal

alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem de Erro: VOCE NAO APONTOU UM LOTE

Menu: Edicao de atributos
Area: Proprietario do lote
CHAVE: SQL

Categoria: Atributo

Funcao: Editar atributos sobre a entidade PROPRIETARIO DO LOTE.

Descricao: Editar os atributos e centralizar na tela grafica o lote recuperado atraves da identificacao de SETOR, QUADRA e LOTE.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave SQL

Mensagem terminal
alfanumerico: PARA A PESQUISA INFORME:
SETOR FISCAL: -----
QUADRA: -----
LOTE: -----

Acao do Operador: Entrar com as identificacoes do setor, da quadra e do lote a ser editado.

Mensagem terminal
alfanumerico: Aparece na tela a lista dos atributos do lote recuperado.

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada, com a centralizacao do lote recuperado.

Mensagem de Erro: O LOTE PESQUISADO NAO FOI ENCONTRADO - nao existe na workspace o lote com esses atributos.

Menu: Edicao de atributos

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu

Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: EDATRIB

Mensagem de Erro: nao tem

MENU APLICATIVOS

DRENAGEM		MALHA VIÁRIA		APLICATIVOS		RECUPERAR	
CAMINHO ÓTIMO				ONDE		CATEG. EDIFIC	CATEG. ACIDENTE
OBSTRUÇÃO				CÁLCULO DE ÁREA		TIPO LOTE	USO LOTE
DESOBSTRUÇÃO				DISTANCIA ACUMULADA		RUA	CODLOG
ÁREA DE INFLUÊNCIA				PREENCHER EDIFÍCIO		REMOVER	
FAIXA DE INFLUÊNCIA							

Menu: Aplicativos

Area:Drenagem/malha viaria

CHAVE: CAMINHO OTIMO

Categoria: Funcoes

Funcao: Mostrar o caminho otimo entre dois pontos.

Descricao: Faz piscar o caminho otimo entre dois pontos marcados na tela. Se a funcao for escolhida a esquerda da caixa, o caminho e pela rede de drenagem, e se for escolhido o lado direito, o caminho e pela malha viaria.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CAMINHO OTIMO.

Resposta terminal
grafico: A tela e redesenhada.

Mensagem terminal
alfanumerico: PARA A ESCOLHA DO MENOR CAMINHO:
1. MARQUE O PONTO INICIAL
2. MARQUE O PONTO FINAL

Acao do Operador: Apontar os pontos inicial e final do seu caminho.

Resposta terminal
grafico: Aparece piscando o caminho mais rapido, de acordo com os atributos peso (do trafego ou da rede de drenagem) e obstrucao.

Mensagem terminal
alfanumerico: O TRACADO DA REDE FOI COMPLETADO
O MENOR CAMINHO APARECE PISCANDO
O PESO PARA ESSE CAMINHO E: -----

OBS.: Para que o caminho otimo pare de piscar, basta selecionar a chave VER do menu GERAL.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area:Drenagem/malha viaria

CHAVE: OBSTRUCAO

Categoria: Funcoes

Funcao: Bloquear a passagem na rede.

Descricao: Bloqueia a passagem na tubulacao de drenagem ou na rua respectivamente se for escolhido o lado esquerdo ou direito da caixa.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave OBSTRUCAO
2. Apontar a localizacao da obstrucao.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: Aparece escrito OBSTRUCAO perpendicularmente a tubulacao de drenagem ou ao eixo de rua.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area:Drenagem/malha viaria

CHAVE: DESOBSTRUCAO

Categoria: Funcoes

Funcao: Tirar a obstrucao da rede.

Descricao: Retira a obstrucao da tubulacao de drenagem ou da rua respectivamente se for escolhido o lado esquerdo ou direito da caixa.

Pre-requisito: Ter feito uma obstrucao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave DESOBSTRUCAO
2. Apontar a localizacao da obstrucao ja existente.

Mensagem terminal
alfanumerico: nenhuma

Resposta terminal
grafico: Desaparece o sinal de obstrucao.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Influencia

CHAVE: AREA DE INFLUENCIA

Categoria: Funcoes

Funcao: Mostrar area circular de influencia.

Descricao: Mostra area circular de influencia dado o raio da circunferencia e apontado o centro da influencia.

Pre-requisito: Visualizar na tela ponto central da influencia.

Acao do Operador: Selecionar a chave AREA DE INFLUENCIA

Mensagem terminal

alfanumerico: ENTRE COM O RAI0 DA SUA AREA (m): -----

Acao do Operador: Entrar com o raio de influencia.

Mensagem terminal

alfanumerico:*** COLOQUE O CURSOR NO PONTO A PARTIR DO QUAL
SERA GERADA A AREA
SE QUISE APAGAR ESSA AREA USE O MESMO METODO
DE APAGAR DESENHO

Acao do Operador: Apontar centro da influencia.

Resposta terminal

grafico: Aparece uma circunferencia mostrando a area que recebe influencia desse ponto. (por exemplo: uma saida de escola afetando o transito; um acidente de automovel etc.)

OBS.: Para apagar a circunferencia basta usar o menu APAGA considerando-a uma entidade.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos
Area: Influencia
CHAVE: FAIXA DE INFLUENCIA

Categoria: Funcoes

Funcao: Mostrar a faixa de influencia de enchentes.

Descricao: Mostra area alagada pela incidencia de chuva sobre um rio.

Pre-requisito: A entidade RIO estar visivel no terminal grafico.

Acao do Operador: Selecionar a chave FAIXA DE INFLUENCIA

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM A LARGURA DA FAIXA PARA EXPANSAO (m):

Acao do Operador: 1. Entrar com a largura da faixa.
2. Apontar entidade.

Resposta terminal
grafico: Mostra uma area retangular sobre a entidade.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Coordenada

CHAVE: ONDE

Categoria: Funcoes

Funcao: Mostrar a localizacao geografica em UTM do ponto indicado.

Descricao: Mostra no terminal alfanumerico o valor das coordenadas UTM do ponto indicado com o cursor no terminal grafico.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave ONDE.

Mensagem terminal

alfanumerico:*** COLOQUE O CURSOR NO PONTO EM QUE DESEJA SABER AS COORD ***

Acao do Operador: Apontar com o cursor o local do qual quer saber as coordenadas.

Mensagem terminal

alfanumerico: UTME = -----
UTMN = -----

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Area

CHAVE: CALCULO DE AREA

Categoria: Funcoes

Funcao: Calcular area de entidades como EDIFICIO, LOTE, SETOR FISCAL, AREA PUBLICA, etc..

Descricao: Calcula area de entidades criadas como poligonos.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CALCULO DE AREA.

Mensagem terminal
alfanumerico: ==> CALCULO DA AREA DE UM POLIGONO
==> APONTE PARA O POLIGONO CUJA AREA SERA
CALCULADA

Acao do Operador: Apontar o centroide do poligono do qual quer saber a area.

Mensagem terminal
alfanumerico: AREA = (M2)

Resposta terminal
grafico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Distancia

CHAVE: DISTANCIA ACUMULADA

Categoria: Funcoes

Funcao: Calcular a distancia entre dois pontos.

Descricao: Calcula a distancia entre dois pontos marcados na tela. Se em seguida for marcado outro ponto, e dada a distancia acumulada, ou seja, a soma da distancia do primeiro ate o segundo ponto e do segundo ate o terceiro ponto.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave DISTANCIA ACUMULADA.
2. Marcar dois ou mais pontos entre os quais se quer saber a distancia acumulada.

Mensagem terminal
alfanumerico: DISTANCIA (m) ---> -----

Mensagem terminal
grafico: nenhuma

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Edificio

CHAVE: PREENCHER EDIFICIO

Categoria: Funcoes

Funcao: Preencher com uma cor todos os edificios que houver na workspace.

Descricao: O operador escolhe uma cor com que quer preencher todos os edificios existentes na workspace.

Pre-requisito: Que os edificios estejam visiveis na tela grafica.

Acao do Operador: Selecionar a chave PREENCHER EDIFICIO.

Mensagem terminal
alfanumerico: ESCOLHA A COR:
(1) AZUL
(2) VERMELHO
(3) ROSA
(4) VERDE
(5) TURQUESA
(6) AMARELO
(7) BRANCO

Acao do Operador: Entrar pelo teclado com o numero da cor com que deseja preencher os edificios.

Resposta terminal
grafico: Todos os edificios na workspace serao preenchidos com a cor escolhida.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos
Area: Recuperacao
CHAVE: CATEG. EDIFIC

Categoria: Funcoes

Funcao: Preencher todos os edificios recuperados pelo atributo categoria escolhido.

Descricao: O operador escolhe a categoria dos edificios que quer recuperar e a cor com que eles devem aparecer no terminal grafico. A categoria pode ser: Municipal, estadual, federal ou particular.

Pre-requisito: Que os edificios estejam visiveis na tela.

Acao do Operador: Selecionar a chave CATEG. EDIFIC.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM A CATEGORIA DO EDIFICIO:-----

Acao do Operador: Entrar pelo teclado com a categoria do edificio que quer recuperar.

Mensagem terminal
alfanumerico: ESCOLHA A COR:
(1) AZUL
(2) VERMELHO
(3) ROSA
(4) VERDE
(5) TURQUESA
(6) AMARELO
(7) BRANCO

Acao do Operador: Entrar pelo teclado com o numero da cor com que deseja preencher os edificios.

Resposta terminal
grafico: Todos os edificios recuperados da workspace

serao preenchidos com a cor escolhida.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Recuperacao

CHAVE: CATEG. ACIDENTE

Categoria: Funcoes

Funcao: Mostrar todos os cruzamentos recuperados pelo atributo numero de acidentes escolhido.

Descricao: O operador escolhe a categoria dos acidentes (por numero de acidentes) em cruzamentos e os recuperados aparecem piscando no terminal grafico.

Pre-requisito: Que os cruzamentos estejam visiveis na tela.

Acao do Operador: Selecionar a chave CATEG ACIDENTE

Mensagem terminal
alfanumerico: A PARTIR DE QUANTOS ACIDENTES QUER RECUPERAR

Acao do Operador: Entrar pelo teclado o numero de acidentes.

Resposta terminal
grafico: Todos os cruzamentos com categoria maior ou igual a digitada aparecem piscando no terminal grafico.

Mensagem terminal
alfanumerico: FORAM ENCONTRADOS n CRUZAMENTOS.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Recuperacao

CHAVE: TIPO LOTE

Categoria: Funcoes

Funcao: Preencher todos os lotes recuperados pelo atributo tipo escolhido.

Descricao: O operador escolhe o tipo do lote pelo qual quer recuperar e a cor com que eles devem aparecer no terminal grafico. O tipo pode ser:Federal, estadual, municipal ou particular.

Pre-requisito: Que os lotes estejam visiveis na tela.

Acao do Operador: Selecionar a chave TIPO LOTE.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM O TIPO DO LOTE: -----
(Federal, Estadual, Municipal, Particular)

Acao do Operador: Entrar com o tipo de lote que quer recuperar.

Mensagem terminal
alfanumerico: ESCOLHA A COR:
(1) AZUL
(2) VERMELHO
(3) ROSA
(4) VERDE
(5) TURQUESA
(6) AMARELO
(7) BRANCO

Acao do Operador: Entrar pelo teclado com o numero da cor com que deseja preencher os lotes.

Resposta terminal

grafico: Todos os lotes recuperados da workspace sao preenchidos com a cor escolhida.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Recuperacao

CHAVE: USO LOTE

Categoria: Funcoes

Funcao: Preencher todos os lotes recuperados pelo atributo uso escolhido.

Descricao: O operador escolhe o atributo uso do lote pelo qual quer recuperar e a cor com que eles devem aparecer no terminal grafico. O uso pode ser: Publico, residencial, comercial, estacionamento ou sem uso.

Pre-requisito: Que os lotes estejam visiveis na tela.

Acao do Operador: Selecionar a chave USO LOTE.

Mensagem terminal
alfanumerico: ENTRE COM O USO DO LOTE: -----
(Publico, residencial, comercial, estacionamento, sem uso)

Acao do Operador: Entrar com o uso de lote que quer recuperar.

Mensagem terminal
alfanumerico: ESCOLHA A COR:
(1) AZUL
(2) VERMELHO
(3) ROSA
(4) VERDE
(5) TURQUESA
(6) AMARELO
(7) BRANCO

Acao do Operador: Entrar pelo teclado com o numero da cor com que deseja preencher os lotes.

Resposta terminal

grafico: Todos os lotes recuperados da workspace sao preenchidos com a cor escolhida.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Recuperacao

CHAVE: RUA

Categoria: Funcoes

Funcao: Mostrar no terminal grafico uma rua.

Descricao: Centraliza na tela, sem mudar a escala, os segmentos de rua recuperados pelo atributo nome.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave RUA.

Mensagem terminal
alfanumerico: INFORME O NOME DA RUA: -----

Acao do Operador: Entrar pelo teclado com o nome da rua que dese-ja visualizar.

Resposta terminal
grafico: A rua e centralizada na tela sem modificacao da escala.

OBS.: Para que a rua pare de piscar, selecionar a chave VER do menu GERAL.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Recuperacao

CHAVE: CODLOG

Categoria: Funcoes

Funcao: Mostrar no terminal grafico uma rua recuperada pelo codigo do logradouro.

Descricao: Centraliza na tela, sem mudar a escala, a rua recuperada pelo codigo do logradouro.

Pre-requisito: nenhum

Acao do Operador: Selecionar a chave CODLOG.

Mensagem terminal
alfanumerico: INFORME O CODIGO DO LOGRADOURO: -----

Acao do Operador: Entrar pelo teclado com o codigo do logradouro da rua que deseja visualizar.

Resposta terminal
grafico: A rua e centralizada na tela sem modificacao da escala.

OBS.: Para que a rua pare de piscar, selecionar a chave VER do menu GERAL.

Mensagem de Erro: nao tem

Menu: Aplicativos

Area: Remove

CHAVE: REMOVE

Categoria: Geral

Funcao: Apagar do terminal grafico o menu.

Descricao: Apaga do terminal grafico o menu que tem essa funcao.

Acao do Operador: 1. Selecionar a chave REMOVE
2. Selecionar a chave VER.

Mensagem terminal
alfanumerico: MENU LIBERADO. NOME: FUNCOES

Mensagem de Erro: nao tem

MENU ON OFF

Apresenta a relacao de todos os temas tratados pelo prototipo, possibilitando a visualizacao ou nao de cada um deles, atraves da escolha do lado esquerdo ou direito em cada chave de tema.

ON	OFF
	GUIA
	MALHA
	QUADRA
	EIXO RUA
	NOME RUA
	CANTEIRO
	OBRA
	E. FERRO
	P. COTADO
	GÁS
	TELEFONE
	ELÉTRICA
	VÉRTICES
	EDIFICAÇÃO
	LOTE
	ÁGUA
	ESGOTO
	TROLEIBUS
	DRENAGEM
	PROJETO
	MELH. VIÁRIO
	FAVELA
	PARCEL. SOLO
	ÁREA PÚBLICA
	SETOR FISCAL
	MUNICÍPIO
	LEGENDA
	REMOVER

MENU LEGENDA

Apresenta a legenda dos temas, sendo que para os temas que tem mais de uma representacao (linha ou simbolo) e feita a chamada de outro menu de legenda correspondente.

LEGENDA	
---	EIXO RUA
o	CRUZAMENTO
—	QUADRA
—	GUIA
—	CANTEIRO
.....	JARDIM
—	OBRA
—	EDIFICAÇÃO
==	E. FERRO
—	LOTE
o	P. COTADO
•	N. REF. 2
o	N. REF. 3
---	PROJETO
---	MEL. VIÁRIO
—	FAVELA
.....	PARCEL. SOLO
—	ÁREA PUBL.
—	S. FISCAL
—	MUNICÍPIO
⊙	GÁS
⊙	TELEFONE
⊙	ÁGUA
⊙	ESGOTO
⊙	TROLEIBUS
⊙	DRENAGEM
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">REMOVER</div>	

MENU LEGENDA GAS

Apresenta a legenda para o tema GAS através da representação das linhas e símbolos correspondentes.

LEGENDA GÁS	
---	GÁS (AÇO)
—	GÁS (FER.)
⊗	VÁLVULA
○	SIFÃO
∪	CAPS
∇	REDUÇÃO
▣	LUVA
□	REGUL.
<input type="button" value="REMOVER"/>	

MENU LEGENDA TELEFONE

Apresenta a legenda para o tema TELEFONE através da representação das linhas e símbolos correspondentes.

LEGENDA TELEFONE

— TELESP

- - - EMBRATEL

○ CPROJ.

● CEXE.

∪ ARMÁRIO

REMOVER

MENU LEGENDA AGUA

Apresenta a legenda para o tema AGUA através da representacao de linha e simbolos correspondentes.

LEGENDA AGUA

- HIDR. SUB
- ⊗ HIDR. COL
- ▶ REDUCAO
- ⊙ VENTOSA
- | C. VERT.
- ◊ R. GAVETA
- T. A. P.
- ┌ EM T
- | EMBOCADO

REMOVER

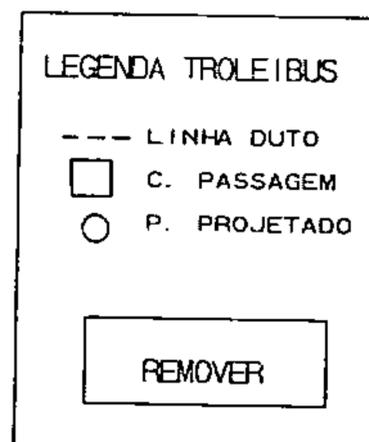
MENU LEGENDA ESGOTO

Apresenta a legenda para o tema ESGOTO através da representacao da linha e simbolos correspondentes.

LEGENDA ESGOTO	
	P. VISITA
	PV AFOGADO
	T. FLEXÍVEL
	PV N. ABERTO
	GALERIA AP
	PONTA SECA
	PV T. QUEDA
	P. INSPEÇÃO
	C. PASSAGEM
	ENTERRADO
	T. LIMPEZA
<input type="button" value="REMOVER"/>	

MENU LEGENDA TROLEIBUS

Apresenta a legenda para o tema TROLEIBUS através da representação de linha e símbolos correspondentes.



MENU LEGENDA DRENAGEM

Apresenta a legenda para o tema DRENAGEM através de representacao de linha e simbolos correspondentes.

LEGENDA DRENAGEM

--- TUBULAÇÃO

○ P. VISITA

■ B. LOBO

REMOVER