

Maps

Maps : Labels.....	2
Maps : Neighbouring Relationship.....	3
Maps : Values.....	5

Maps : Labels



Dessin vectorisé sur fond de carte.



L'option assure le tracé d'une carte labellisée.



L'option utilise une seule fenêtre de dialogue :

Labels	
Background map (Pict file)	<input type="text"/>
HY file	<input type="text"/>
Label file (or #)	<input type="text"/>
Quit Copy graph Save graph Print graph Draw	

Nom du fichier PICT de fond de carte (voir Digit).

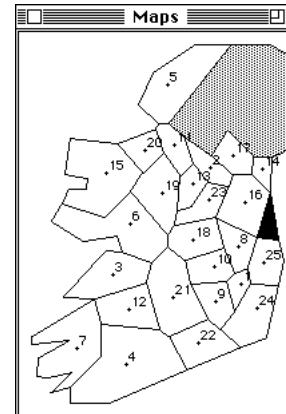
Nom du fichier binaire des coordonnées.

Nom du fichier texte des étiquettes.



Utiliser le dossier créé par la carte Irlande de la pile ADE-4•Data.

Labels	
Background map (Pict file)	<input type="text" value="Irish_Carto"/>
HY file	<input type="text" value="Irish_HY"/> 25 2
Label file (or #)	<input type="text" value="#"/>
Quit Copy graph Save graph Print graph Draw	



Cette option restitue le dessin à l'échelle du fond de cartes.

Maps : Neighbouring Relationship



Dessin vectorisé sur fond de carte.



L'option assure le tracé d'un graphe de voisinage.



L'option utilise une seule fenêtre de dialogue :

Background map (Pict file)	<input type="text"/>
RV file	<input type="text"/>
Label file (or #)	<input type="text"/>
Neighbouring relationship	<input type="text"/>
Quit Copy graph Save graph Print graph Draw	

Nom du fichier PICT de fond de carte (voir Digit).

Nom du fichier binaire des coordonnées.

Nom du fichier texte des étiquettes.

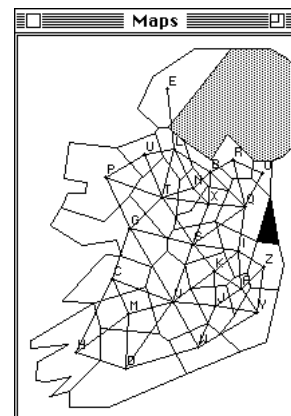
Nom du fichier .gpl donnant accès à un graphe de voisinage (voir NGUtil).



Utiliser le dossier créé par la carte Irlande de la pile ADE-4•Data. Lire le graphe de voisinage par NGUtil: Text->Graph :

Text input file	<input type="text" value="Graph.edit"/>
Total point number	<input type="text" value="25"/>
Output file name	<input type="text" value="Ir"/>

```
Neighbouring relationship
Input file: Graph.edit
Neighbouring relationship in text file: Ir_G
It contains graph matrix (LEBART's M) with 25 rows and columns
Neighbouring weights in binary file: Ir_G.gpl
It contains 25 rows and 1 column
```



Background map (Pict file)	<input type="text" value="Irish_Carto"/>
RV file	<input type="text" value="Irish_RV"/> 25 2
Label file (or #)	<input type="text" value="Code_Dist"/>
Neighbouring relationship	<input type="text" value="Ir_G.gpl"/> 25 1

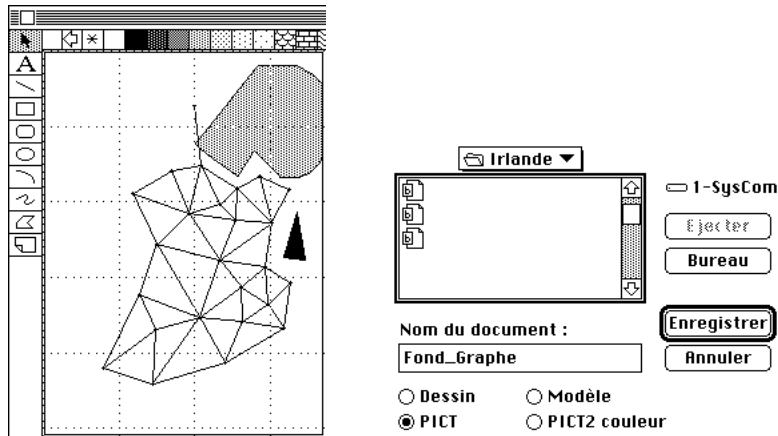


Cette option restitue le dessin à l'échelle du fond de carte.

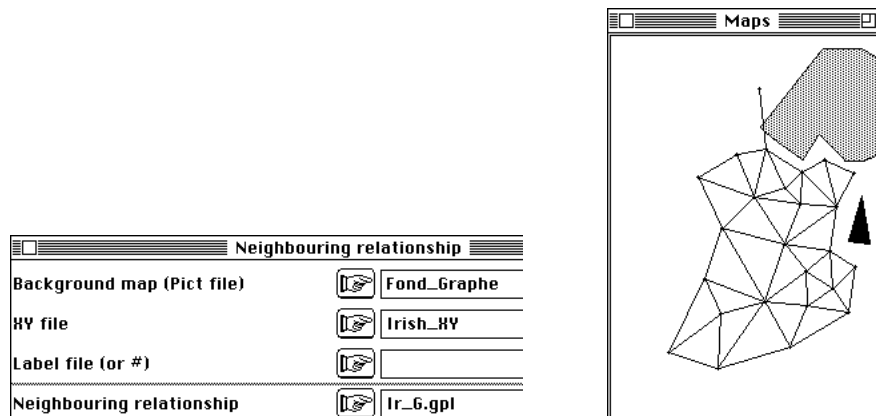
Il semble logique de faire avec cette figure un fond de carte qui exprimera la structure spatiale des données de manière peu encombrante et efficace. Sauver la figure :

Output file: Cancel Save

Ouvrir avec le grapheur, enlever la plupart des objets et sauvegarder en Pict : :




Vérifier la cohérence en reproduisant le graphe de voisinage sur lui-même :





Utiliser ce nouveau fond pour cartographier des données (Maps : Values) :

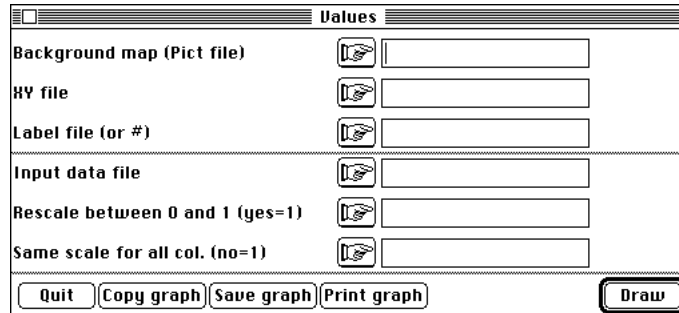


Maps : Values

 Option de dessin vectorisé sur fond de carte.


 L'option trace des cartes par valeurs.


 L'option utilise une seule fenêtre de dialogue :




 Nom du fichier PICT de fond de carte.

 Nom du fichier binaire des coordonnées des points (voir Digit).

 Nom du fichier des étiquettes des variables.

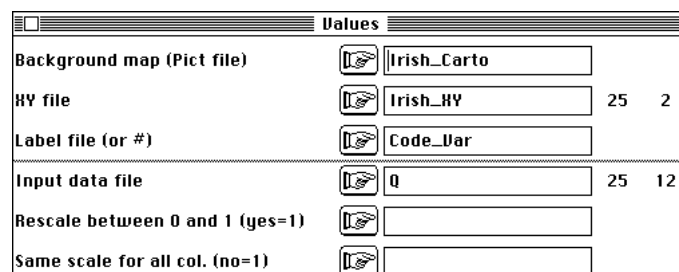
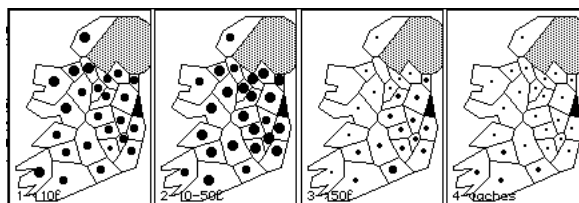
 Nom du fichier binaire des données à cartographier (une carte par variable).

 Option de transformation des données. Taper 1 pour obtenir la transformation préliminaire des variables du type $z \mapsto \frac{z - \min(z)}{\max(z) - \min(z)}$.

 Option d'échelle commune des cartes. Taper 1 pour obtenir une échelle spécifique par variable.



Utiliser le dossier créé par la carte Irlande de la pile ADE-4•Data. Cartographier les variables :

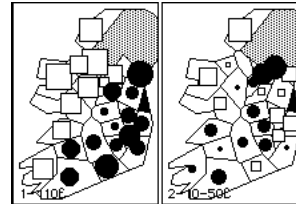
Il vaut mieux normaliser les données :






On peut cartographier les coordonnées :

Values	
Background map (Pict file)	<input type="button" value="..."/> Irish_Carto
HV file	<input type="button" value="..."/> Irish_HV 25 2
Label file (or #)	<input type="button" value="..."/> Code_Uar
Input data file	<input type="button" value="..."/> Q.cnli 25 2
Rescale between 0 and 1 (yes=1)	<input type="button" value="..."/>
Same scale for all col. (no=1)	<input type="button" value="..."/>



La sélection de variable est active et la taille des cercles et des carrés est contrôlée par le paramètre G :

Min/Max	
1	<input type="checkbox"/> Horiz. graphs: 2 <input type="checkbox"/>
210	<input type="checkbox"/> Vert. graphs: 2 <input type="checkbox"/>
1	<input type="checkbox"/> Nb. grad. X: 1
289	<input type="checkbox"/> Nb. grad. Y: 1
307	6 factor: 20
25n	

Row & col. selection	
Col. selection:	1a3

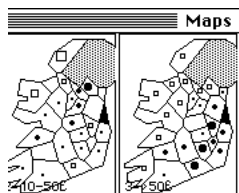


Les valeurs positives sont représentées par des cercles noirs, les valeurs négatives par des carrés blancs (les surfaces des objets sont proportionnelles aux valeurs absolues des données traitées).



Comme toutes les options de cartographie on trouve les légendes des cartes dans une fenêtre supplémentaire. Quand on utilise plusieurs fenêtres, elles sont numérotées Maps, Maps - 2, Maps - 3, ... Quand on trace les cartes sur la fenêtre j, les légendes sont sur la fenêtre j+1. Si on utilise la première fenêtre standard :

8 gray levels	
Grid definition (.leve)	<input type="button" value="..."/> 9413.leve
Data file	<input type="button" value="..."/> Presid_94_Norma 94 9
Number of neighbours ?	<input type="button" value="..."/> 12
Variable label file (or #)	<input type="button" value="..."/> Label_Candi_94



Maps - 2			
<input type="checkbox"/> -1.3	<input type="checkbox"/> -2.9	<input type="checkbox"/> -1.5	<input type="checkbox"/> -1.4
<input type="checkbox"/> -0.33	<input type="checkbox"/> -1.8	<input type="checkbox"/> -0.71	<input type="checkbox"/> -0.36
<input type="checkbox"/> 0.64	<input type="checkbox"/> -0.55	<input type="checkbox"/> 0.09	<input type="checkbox"/> 0.68
<input type="checkbox"/> 1.5	<input type="checkbox"/> 0.61	<input type="checkbox"/> 0.89	<input type="checkbox"/> 1.6
<input type="checkbox"/> 2.6	<input type="checkbox"/> 1.8	<input type="checkbox"/> 1.7	<input type="checkbox"/> 2.8

Si on refait un tracé sur la fenêtre 2, on trouvera les légendes sur la fenêtre 3, etc.