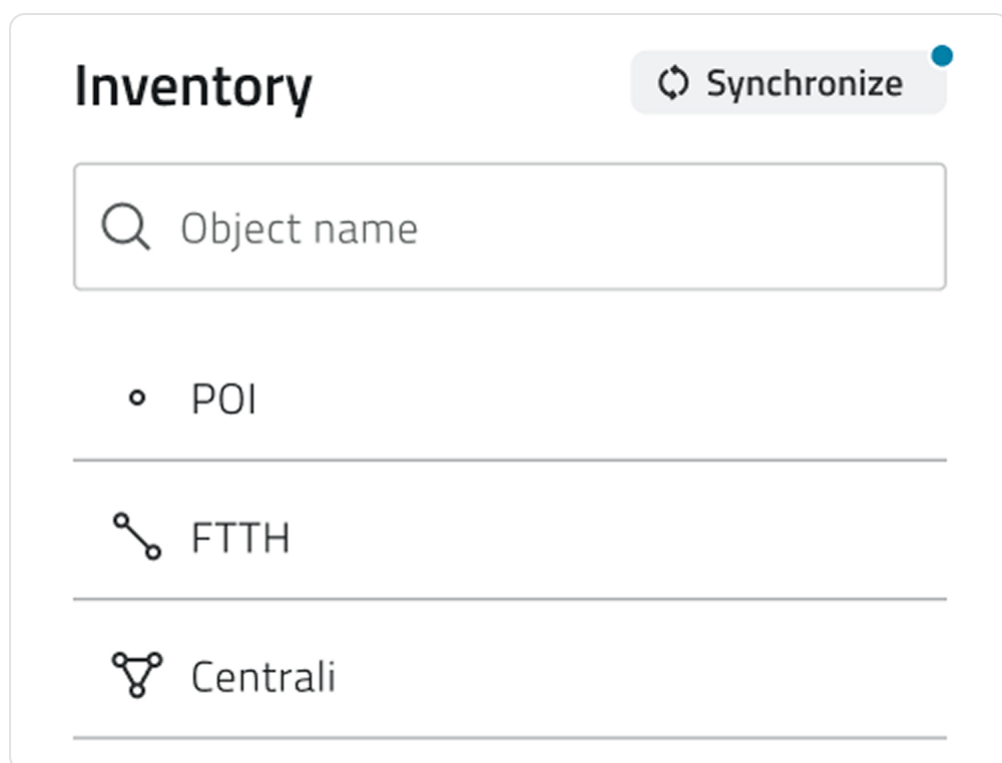


Visualizzare oggetti nell'Inventory

L'**Inventory** raccoglie tutte le classi oggetto del progetto e, per ciascuna, la lista dei relativi oggetti. Si apre dal progetto premendo **Inventory** in basso a destra. Da qui è possibile trovare rapidamente una classe, consultare gli oggetti, aprire la mappa sull'elemento selezionato e gestire la selezione attiva senza perdere il contesto.

Cercare e aprire una classe

- La parte superiore dell'Inventory mostra la **barra di ricerca**: digitando il nome, l'elenco delle classi si filtra in tempo reale.
- Ogni riga di classe mostra **nome** e **icona** della tipologia (punto, linea, poligono).
- Premi su una una classe per aprire l'**elenco degli oggetti** (istanze) di quella classe. Nell'elenco, ogni riga riporta il **Attributo Principale** (il "nome" con cui riconoscere l'oggetto) e le **azioni rapide** disponibili.



Agire su un oggetto

Vai a mappa

Sull'elenco oggetti, premi su **Vai a** (icona mirino) per [aprire la mappa](#) centrata sull'oggetto. La mappa si posiziona in modo da rendere l'elemento immediatamente visibile



Quando usarla: per raggiungere velocemente la posizione di un oggetto o confrontarne la collocazione rispetto ad altri elementi.

Apri dettaglio attributi

- Premi il bottone **Espandi** dell'oggetto per aprire la **pagina attributi** (se non sono presenti altri oggetti già selezionati).
- La pagina mostra i campi previsti dalla classe; da qui è possibile consultare valori e, se consentito, modificarli.
- L'icona in alto a sinistra consente di **tornare indietro** all'elenco oggetti della classe.



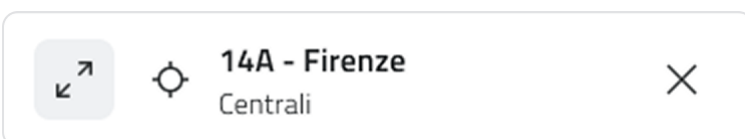
Quando usarla: per controlli puntuali, aggiornamenti di campi, verifica di allegati o valori critici.

Gestire la selezione attiva (pannello in basso)

- Non appena un oggetto viene selezionato, compare il **pannello selezione** nella parte inferiore dello schermo.
- La **selezione è persistente**: rimane attiva spostandosi tra Inventory e Mappa e passando da una classe all'altra.

Cosa permette di fare:

- **Espandi** (icona a sinistra) per vedere un riepilogo: **classi coinvolte** e **numero di oggetti selezionati** per classe.
- **X** accanto alla classe per **deselezionare tutti gli oggetti** di quella classe.
- **Freccia sulla classe** per aprire l'elenco degli **oggetti** selezionati di quella classe: da qui è possibile **deselezionare singoli elementi** (utile quando la selezione è numerosa).
- **Deseleziona tutto** (in alto a destra nel pannello) per **svuotare l'intera selezione**.



Quando usarlo: per mantenere il contesto tra più passi (ad esempio, selezionare alcuni oggetti, controllarli in mappa, rientrare in Inventory e rifinire la selezione senza ricominciare da zero).

Sincronizzare

- Premi **Sincronizza** nella barra superiore dell'Inventory per **inviare online** gli oggetti creati sul dispositivo e **allineare** il progetto con la piattaforma web.
- La sincronizzazione richiede una **connessione dati**; è consigliata una copertura **stabile** per evitare interruzioni.
- Per una comprensione dettagliata della sincronizzazione online, consulta [Sincronizzare gli oggetti](#)

 Synchronize

Quando usarla: dopo una sessione di rilievo o aggiornamento sul campo, prima di cambiare area o chiudere il turno, o comunque prima di passare il lavoro al team in sede.

Ultimo aggiornamento: 24 ottobre 2025

Revision #16

Created 23 October 2025 15:50:07 by EagleArca Wiki

Updated 19 February 2026 14:58:31 by EagleArca Wiki