



QGIS Documentation Guidelines

QGIS Project

aug. 16, 2025

1	Ett steg för steg-bidrag	3
1.1	Använda GitHubs webbgränssnitt	4
1.1.1	Gaffel QGIS-dokumentation	5
1.1.2	Gör ändringar	5
1.1.3	Ändra filer	6
1.1.4	Dela med dig av dina ändringar via Pull Request	7
1.1.5	Ta bort din sammanslagna gren	10
1.2	Använda Gits kommandoradsverktyg	10
1.2.1	Lokal förvaringsplats	11
1.2.2	Lägg till en annan fjärrförvaringsplats	12
1.2.3	Uppdatera din basgren	12
1.2.4	Bidra till din produktionsgren	13
1.2.5	Dela med dig av dina förändringar	13
1.2.6	Städa upp ditt lokala arkiv och fjärrarkivet	13
1.3	Ytterligare läsning	14
2	Riktlinjer för skrivande	15
2.1	Skriva dokumentation	16
2.1.1	Rubriker	16
2.1.2	Listor	16
2.1.3	Indrag	16
2.1.4	Inline-taggar	17
2.1.5	Etiketter/referenser	17
2.1.6	Siffror och bilder	18
2.1.7	Tabeller	20
2.1.8	Index	21
2.1.9	Särskilda kommentarer	22
2.1.10	Kodsnuttar	22
2.1.11	Fotnoter	22
2.2	Hantera skärmdumpar	22
2.2.1	Lägg till nya skärmdumpar	22
2.2.2	Översätta skärmdumpar	23
2.3	Dokumentation av bearbetningsalgoritmer	23
3	Skriva kod i PyQGIS Cookbook	29
3.1	Så här skriver du testbara kodsnuttar	29
3.1.1	Doctest sphinx direktiv	29
3.1.2	Gruppering av tester	31
3.2	Så här testar du snippets på din lokala maskin	31
4	Riktlinjer för översättning	33

4.1	Att bli översättare	34
4.1.1	Transifex	34
4.1.2	Gå med i ett projekt	34
4.1.3	Översätt	35
4.2	Översättningsprocessen	35
4.3	Översätt en fil	36
4.3.1	Översättning i Transifex	36
4.3.2	Översättning i Qt Linguist	38
4.3.3	Översätt en manual	40
4.3.4	Sammanfattning Regler för översättning	41
5	Substitutioner	43
5.1	Användning	44
5.2	Vanliga substitutioner	44
5.2.1	Plattformsikoner	44
5.2.2	Menyelement	45
5.3	Ikoner för knappar i verktygsfältet	45
5.3.1	Hantera Lager och översikt	45
5.3.2	Projekt	46
5.3.3	Redigera	47
5.3.4	Identify result	47
5.3.5	Digitalisering och Avancerad digitalisering	47
5.3.6	Nät	48
5.3.7	Kartnavigering och attribut	49
5.3.8	Urval och uttryck	50
5.3.9	Etiketter och diagram	51
5.3.10	Dekorationer	51
5.3.11	Hjälp	52
5.3.12	Färger	52
5.4	Andra grundläggande ikoner	52
5.5	Attributtabell	53
5.6	Projektioner och Georefererare	53
5.7	Layout för utskrift	54
5.8	Egenskaper för lager	55
5.9	Tillägg	56
5.9.1	Bearbetas	56
5.9.2	Olika Core Tillägg	57
5.9.3	Grass integration	58

QGIS-dokumentation finns tillgänglig på <https://www.qgis.org/resources/hub/#documentation>. Medan skrivprocessen pågår körs en build automatiskt varje dag (se längst ner på sidan för exakt tid) för alla ”versioner som stöds” <<https://qgis.org/resources/roadmap/#release-schedule>>_ (testversioner, Long Term Release (LTR) och kommande LTR).

Källfiler för QGIS Documentation finns tillgängliga på <https://github.com/qgis/QGIS-Documentation>. De är huvudsakligen skrivna med hjälp av [reStructuredText \(reST\)](#)-formatets syntax, tillsammans med några skript från [Sphinx toolset](#) för efterbehandling av HTML-utdata.

De följande kapitlen kommer att vägleda dig genom inläringen:

- hur man hanterar dokumentationskällfiler med hjälp av [git](#) system och [GitHub](#) plattform där de lagras
- hur man ändrar texterna, tillhandahåller skärmdumpar ... på ett korrekt sätt
- hur du delar och säkerställer att dina ändringar läggs till i de officiella dokumenten.

Om du letar efter allmän information om hur du kan bidra till QGIS-projektet kan du hitta hjälp på [Get Involved in the QGIS Community](#).

Ett steg för steg-bidrag

- *Använda GitHubs webbgränssnitt*
 - *Gaffel QGIS-dokumentation*
 - *Gör ändringar*
 - * *Alternativ 1: Använd genvägen `Edit on GitHub`*
 - * *Alternativ 2: Skapa en ad hoc-gren i ditt dokumentationsarkiv*
 - *Ändra filer*
 - *Dela med dig av dina ändringar via Pull Request*
 - * *Starta en ny pull request*
 - * *Jämför förändringar*
 - * *Beskriv din pull-begäran*
 - * *Granska och kommentera pull request*
 - * *Gör korrigeringar*
 - *Ta bort din sammanslagna gren*
- *Använda Gits kommandoradsverktyg*
 - *Lokal förvaringsplats*
 - *Lägg till en annan fjärrförvaringsplats*
 - *Uppdatera din basgren*
 - *Bidra till din produktionsgren*
 - *Dela med dig av dina förändringar*
 - *Städa upp ditt lokala arkiv och fjärrarkivet*
- *Ytterligare läsning*

Observera

Även om QGIS-Dokumentation används för att demonstrera processen, gäller alla kommandon och steg som visas nedan även för QGIS-Website.

Om du läser dessa rader är det säkert för att du är villig att bidra till att skriva QGIS-dokumentation och letar efter en how-to. Då har du kommit till rätt ställe! Detta dokument kommer att vägleda dig genom de olika sätten att uppnå detta mål, visa dig de viktigaste stegen att följa, de knep du kan använda och de fällor du bör vara medveten om.

Om du behöver hjälp, tveka inte att antingen fråga i en kommentar till den problemrapport som du försöker åtgärda eller skriv till listan [QGIS-community-team](#). Läs allmän information om [QGIS community support](#).

Låt oss nu dyka in i processen.

Dokumentationskällorna lagras med hjälp av versionshanteringssystemet git och finns tillgängliga på GitHub på <https://github.com/qgis/QGIS-Dokumentation>. En lista över problem som ska åtgärdas och funktioner som ska förklaras finns på <https://github.com/qgis/QGIS-Dokumentation/issues>.

Tips

Om du är en förstagångsmedarbetare och inte vet var du ska börja, kanske du är intresserad av att ta itu med våra "välkomstrapporter" <<https://github.com/qgis/QGIS-Dokumentation/contribute>>`_.

Det finns två huvudsakliga sätt, som inte utesluter varandra, att ändra filerna:

1. *Använda webbgränssnittet för GitHub*
2. *Använda Gits kommandoradsverktyg.*

1.1 Använda GitHubs webbgränssnitt

Med GitHubs webbgränssnitt kan du göra följande:

- redigera filer
- förhandsgranska och bekräfta dina ändringar
- göra en pull request för att få dina ändringar införda i huvudarkivet
- skapa, uppdatera eller ta bort grenar

Om du ännu inte är bekant med git och GitHub-vokabulär kan du läsa GitHub-projektet [Hello-world](#) för att lära dig grundläggande vokabulär och åtgärder som kommer att användas nedan.

Observera

Om du åtgärdar ett rapporterat problem

Om du gör ändringar för att åtgärda ett [problem](#), lägg till en kommentar till problemrapporten för att tilldela den till dig själv. Detta förhindrar att mer än en person arbetar med samma problem.

1.1.1 Gaffel QGIS-dokumentation

Förutsatt att du redan har ett [GitHub-konto](#), måste du först forka källfilerna för dokumentationen.

Navigera till sidan [QGIS-Documentation repository](#) och klicka på knappen  i det övre högra hörnet.

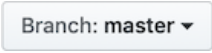
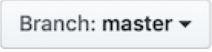
I ditt GitHub-konto hittar du ett QGIS-Documentation-arkiv (<https://github.com/<YourName>/QGIS-Documentation>). Detta arkiv är en kopia av det officiella QGIS-Documentation-arkivet där du har full skrivåtkomst och kan göra ändringar utan att påverka den officiella dokumentationen.

1.1.2 Gör ändringar

Det finns olika sätt att bidra till QGIS-dokumentationen. Vi visar dem separat nedan, men du kan byta från den ena processen till den andra utan att det gör någon skada.

Alternativ 1: Använd genvägen **Edit on GitHub**

Sidor på webbplatsen för QGIS-dokumentation kan redigeras snabbt och enkelt genom att klicka på länken ”Redigera på GitHub”:

- längst upp till höger på varje sida,
 - eller i rullgardinsmenyn längst ner i vänster sidofält.
1. Detta öppnar filen i grenen `qgis:master` med ett meddelande högst upp på sidan som talar om att du inte har skrivbehörighet till det här arkivet och att dina ändringar kommer att tillämpas på en ny gren av ditt arkiv.
 2. Gör dina ändringar. Eftersom dokumentationen är skriven med hjälp av `reStructureText`-syntaxen kan du, beroende på dina ändringar, behöva förlita dig på *writing guidelines*.
 3. När du är klar med att ändra filen trycker du på *Commit changes...* och lägger till en kort titel som förklarar dina ändringar. Du kan också ge en mer detaljerad förklaring, om det behövs.
 4. Tryck på *Föreslå ändringar* och spara ändringarna i ditt arkiv. Detta kommer att generera en dedikerad **gren** (`patch-xxx`) i ditt arkiv och webbläsaren kommer att öppna sidan *Jämför ändringar*.
 - Om problemet du tar upp inte behöver några ytterligare ändringar kan du hoppa till avsnittet *Dela dina ändringar via Pull Request* nedan.
 - Om det finns ytterligare ändringar som du vill göra innan du skickar dem till QGIS, följ dessa steg:
 1. Navigera till din förgrening av QGIS-Documentation (<https://github.com/<YourName>/QGIS-Documentation>)
 2. Klicka på  och sök efter den nya grenen `patch-xxx`.
 3. Välj den. Knappen  kommer nu att visa *Branch: patch-xxx*.
 4. Hoppa ner till avsnittet *Modifiera filer* nedan.

Alternativ 2: Skapa en ad hoc-gren i ditt dokumentationsarkiv

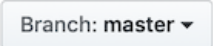
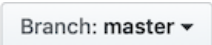
Du kan redigera filer direkt från din del av QGIS-dokumentationen.

Se först till att din `master`-gren är uppdaterad med uppströms, dvs. `qgis/QGIS-Documentation:master`-grenen. För att göra detta:

1. Gå till huvudsidan för ditt arkiv, d.v.s. <https://github.com/<YourName>/QGIS-Documentation>. Grenen `master` bör vara aktiv med ett omnämnande om huruvida den är uppdaterad med `qgis/QGIS-Documentation:master` eller inte.

Om den har överföringar före uppströmsgrenen är det bättre att du använder den tidigare *genvägsknappen* *alternativ* tills du anpassar din `master`-gren.

Om det bara har åtaganden bakom sig:

1. Expandera rullgardinsmenyn *Sync fork* till höger. Det kan du göra:
 - *Jämför* grenarna och se nya ändringar i uppströmsgrenen som du ännu inte har i din egen
 - *Fetch and merge*: tar med ändringar från uppströmsgrenen till din.
2. Klicka på *Fetch and merge*: efter processen nämns din gren som uppdaterad med `qgis/QGIS-Documentation:master`.
2. Klicka på  i det övre vänstra hörnet av ditt förgrenade QGIS-Documentation-arkiv och ange ett unikt namn i textfältet för att skapa en ny *gren*. Det rekommenderas att namnet på den nya grenen relaterar till det problem du tänker åtgärda. Det är praktiskt för att identifiera grenen senare.
3. Tryck på *Create branch <branch_name> from master*. Knappen  ska nu visa *branch_name*.
4. Du är redo att påbörja nya ändringar ovanpå din nya gren.

Uppmärksamma

Gör dina ändringar i en ad hoc-gren, aldrig i `master` grenen

Enligt konvention ska du undvika att göra ändringar i din `master`-gren utom när du sammanfogar ändringarna från `master`-grenen av `qgis/QGIS-Documentation` till din kopia av QGIS-Documentation-arkivet. Separata grenar gör att du kan arbeta på flera problem samtidigt utan att störa andra grenar. Om du gör ett misstag kan du alltid ta bort en gren och börja om genom att skapa en ny från huvudgrenen.

1.1.3 Ändra filer

1. Kontrollera att den gren du vill ändra är aktiv: dess namn visas i menyn längst upp till vänster eller i sidans URL.
2. Bläddra igenom källfilerna till den fil som behöver ändras.
3. Tryck på knappen  *Edit this file*.
4. Uppdatera texten enligt *skrivriktlinjerna*
5. När du är klar med att ändra filen trycker du på *Commit changes...* och lägger till en kort titel som förklarar dina ändringar. Du kan också ge en mer detaljerad förklaring, om det behövs.
6. Kontrollera att *Commit directly to the <branch_name> branch* är valt.
7. Tryck på *Commit changes* för att spara dina ändringar i grenen.
8. För att uppdatera eller lägga till en ny bildfil:
 1. Bläddra i din gren till mappen med den fil som ska uppdateras eller läggas till.

2. Längst upp till höger kan du använda menyn *Add files* ► *Upload files* för att välja och ladda filer från din hårddisk. Tips om hur du formaterar en bild för dokumenten finns i [Hantera skärmdumpar](#).
3. Om det redan finns en fil med samma namn skrivs den över.
4. Bekräfta återigen dina ändringar till målgrenen.
9. Upprepa de föregående stegen för alla andra filer som behöver uppdateras för att åtgärda problemet.

1.1.4 Dela med dig av dina ändringar via Pull Request

Du måste göra en [pull request](#) för att integrera dina ändringar i den officiella dokumentationen.

Starta en ny pull request

1. Om du använde länken `Edit on GitHub` öppnar GitHub automatiskt en ny sida efter att du har bekräftat dina ändringar, där ändringarna i din gren `patch-xxx` jämförs med grenen `qgis/QGIS-Documentation:master`.
2. I samtliga fall kan sidan för jämförelse av ändringar nås genom att gå till sidan "Pull requests" i ditt arkiv och klicka på *New pull request*.

Jämför förändringar

Om du ser två dialogrutor, en som säger `base:master` och den andra `compare:branch_name` (se figur), kommer detta bara att slå samman dina ändringar från en av dina grenar till din huvudgren. För att åtgärda detta klickar du på länken *compare across forks*.

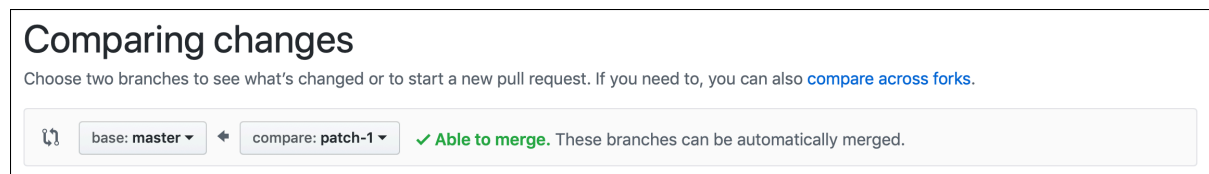


Fig. 1.1: Om din sida *Comparing changes* ser ut så här, klicka på länken *compare across forks*.

Du bör se fyra rullgardinsmenyer. Med hjälp av dessa kan du jämföra de ändringar som du har gjort i din gren med den huvudgren som du vill slå samman med. De är följande:

- **base fork:** den fork som du vill slå samman dina ändringar med
- **base:** den gren av basgaffeln som du vill slå samman dina ändringar med
- **huvudgaffel:** den gaffel som har ändringar som du vill införliva i basgaffeln
- **jämför:** grenen med dessa ändringar

Välj `qgis/QGIS-Documentation` som basgaffel med `master` som bas, sätt huvudgaffeln till ditt arkiv `<YourName>/QGIS-Documentation`, och sätt `compare` till din modifierade gren.

Fig. 1.2: Jämförelse av ändringar mellan qgis/QGIS-Documentation och ditt arkiv

En grön bock med orden **Able to merge** visar att dina ändringar kan sammanfogas till den officiella dokumentationen utan konflikter.

Klicka på knappen *Create pull request*.

⚠ Varning

Om du ser **✗ Can't automatically merge.**

Detta innebär att det finns **konflikter**. Filerna som du ändrar är inte uppdaterade med den gren du riktar in dig på eftersom någon annan har gjort en commit som står i konflikt med dina ändringar. Du kan fortfarande skapa pull request men du måste fixa alla **konflikter** för att slutföra sammanslagningen.

💡 Tips

Även om den översatts underhålls fortfarande den "senaste versionen" <<https://docs.qgis.org/latest>> av QGIS-dokumentationen och befintliga problem åtgärdas. Om du åtgärdar problem för en annan utgåva, ändra **base** från **master** till lämplig **release_...** gren i stegen ovan.

Beskriv din pull-begäran

En textruta öppnas: fyll i en rubrik och en relevant beskrivning av de ändringar du föreslår.

Om detta gäller en viss "fråga" <<https://github.com/qgis/QGIS-Documentation/issues>>, lägg till frågumret i dina kommentarer. Detta görs genom att skriva # och numret på frågan (e.g. #1234). Om det föregås av termer som **fix** eller **close**, kommer den berörda frågan att stängas så snart som pull request är sammanslagen.

Lägg till länkar till alla dokumentationssidor som du ändrar.

Klicka på *Create pull request*.

Granska och kommentera pull request

Som framgår ovan kan vem som helst skicka in ändringar i dokumentationen via pull requests. På samma sätt kan vem som helst granska pull requests med frågor och **kommentarer**. Kanske stämmer inte skrivstilen överens med projektets riktlinjer, ändringen saknar några viktiga detaljer eller skärmdumpar, eller så kanske allt ser bra ut och är i sin ordning. Granskning hjälper till att förbättra kvaliteten på bidraget, både i form och innehåll.

För att granska en pull-begäran:

1. Navigera till sidan "Pull requests" <<https://github.com/qgis/QGIS-Documentation/pulls>> och klicka på den pull request som du vill kommentera.

2. Längst ner på sidan hittar du en textruta där du kan lämna allmänna kommentarer om pull request.
3. För att lägga till kommentarer om specifika rader,

1. Klicka på  **Files changed** och hitta den fil som du vill kommentera. Du kan behöva klicka på < > Display the source diff för att se ändringarna.
2. Bläddra till den rad du vill kommentera och klicka på . Då öppnas en textruta där du kan lämna en kommentar.

Specifika radkommentarer kan publiceras antingen:

- som enskilda kommentarer med hjälp av knappen *Lägg till en enskild kommentar*. De publiceras allteftersom. Använd detta endast om du har få kommentarer att lägga till eller när du svarar på en annan kommentar.
- eller som en del av en recension genom att trycka på knappen *Starta en recension*. Dina kommentarer skickas inte automatiskt efter validering, vilket gör att du kan redigera eller avbryta dem i efterhand, lägga till en sammanfattning av huvudpunkterna i granskningen eller globala instruktioner om pull-begäran och om du godkänner den eller inte. Detta är det praktiska sättet eftersom det är mer flexibelt och låter dig strukturera din granskning, redigera kommentarerna, publicera när du är redo och skicka en enda avisering till arkivets följare och inte en avisering för varje kommentar. Få mer information <<https://docs.github.com/en/pull-requests/collaborating-with-pull-requests/reviewing-changes-in-pull-requests/reviewing-proposed-changes-in-a-pull-request>>`.



Fig. 1.3: Kommentera en rad med ett ändringsförslag

Radkommentarer kan bädda in förslag som skribenten av pull request kan tillämpa på pull request. För att lägga till ett förslag klickar du på knappen  :sup:Insert a suggestion ovanför kommentarens textruta och ändrar texten i förslagsblocket.

Tips

Företräcker att skicka förslag till din pull request som en batch

Som författare till en pull request, när du direkt införlivar granskarnas feedback i din pull request, undvik att använda *Commit suggestion*-knappen längst ner i kommentaren när du har många förslag att ta itu med och föredrar att lägga till dem som en batch commit, det vill säga:

1. Byt till fliken  **Files changed**
2. Tryck på *Add suggestion to batch* för varje omformulering som du vill inkludera. Du kommer att se en räknare som ökar allteftersom du går.

3. Tryck på någon av *Commit suggestions*-knapparna när du är redo att tillämpa förslagen på din pull request och ange ett meddelande som beskriver ändringarna.

Detta kommer att lägga till alla ändringar i din gren som en enda commit, vilket resulterar i en mer läsbar historik över ändringar och färre meddelanden för de som följer arkivet. Om du gör så här sparar du för övrigt också många klick.

Gör korrigeringar

En ny pull request kommer automatiskt att läggas till i [Pull requests list](#). Andra redaktörer och administratörer kommer att granska din pull request och de kan komma med förslag eller be om korrigeringar.

En pull request kommer också att utlösa automatiska byggkontroller (t.ex. för rst-formatering, python-kodsyntaxer), och rapporter visas längst ner på sidan. Om ett fel hittas visas ett rött kors bredvid din commit. Klicka på det röda korset eller på *Details* i sammanfattningsavsnittet längst ner på pull request-sidan för att se detaljerna i felet. Du måste åtgärda alla rapporterade fel eller varningar innan dina ändringar överförs till `qgis/QGIS-Documentation`-arkivet.

Du kan göra ändringar i din pull request tills den har sammanfogats med huvudarkivet, antingen för att förbättra din request, för att åtgärda begärda ändringar eller för att åtgärda ett byggfel:

1. Klicka på fliken  **Files changed** på din pull request-sida
2. Tryck på ...-menyn till höger om det filnamn som du vill ändra och välj *Edit file*.
3. Filen öppnas i redigeringsläge; lägg till dina ändringar och bekräfta.

Eventuella ytterligare ändringar kommer automatiskt att läggas till i din pull request om du gör ändringarna i samma gren som du skickade in i din pull request. Av denna anledning bör du endast göra ytterligare ändringar om dessa ändringar avser det problem som du avser att åtgärda med denna pull request.

Om du vill åtgärda ett annat problem skapar du en ny gren för dessa ändringar och upprepar stegen ovan.

En administratör kommer att slå samman ditt bidrag efter att eventuella byggfel har rättats till och efter att du och administratörerna är nöjda med dina ändringar.

1.1.5 Ta bort din sammanslagna gren

Du kan ta bort grenen efter att dina ändringar har sammanfogats. Om du tar bort gamla grenar slipper du ha oanvända och föråldrade grenar i ditt repository.

1. Navigera till din förgrening av `QGIS-Documentation`-arkivet (<https://github.com/<YourName>/QGIS-Documentation>).
2. Klicka på fliken *Branches*. Under *Dina grenar* ser du en lista över dina grenar.
3. Klicka på ikonen  **Delete this branch** för att ta bort oönskade grenar.

1.2 Använda Gits kommandoradsverktyg

GitHubs webbgränssnitt är ett enkelt sätt att uppdatera `QGIS`-dokumentationsrepo med dina bidrag, men det erbjuder inte verktyg för att:

- gruppera dina commits och rensa din ändringshistorik
- åtgärda eventuella konflikter med huvudrepo
- bygga dokumentationen för att testa dina ändringar

Du behöver [installera git](#) på din hårddisk för att få tillgång till mer avancerade och kraftfulla verktyg och ha en lokal kopia av förvaret. Några grundläggande saker som du ofta kan behöva beskrivs nedan. Du hittar också regler att ta hänsyn till även om du väljer webbgränssnittet.

I kodexemplen nedan visar rader som börjar med \$ kommandon som du ska skriva medan # är kommentarer.

1.2.1 Lokal förvaringsplats

Nu är du redo att hämta en lokal klon av **din** QGIS-Dokumentation-arkiv.

Du kan klona ditt QGIS-arkiv med hjälp av webbadressen enligt följande:

```
# move to the folder in which you intend to store the local repository
$ cd ~/Documents/Development/QGIS/
$ git clone https://github.com/<YourName>/QGIS-Documentation.git
```

Den tidigare kommandoraden är bara ett exempel. Du bör anpassa både sökvägen och förvarets URL och ersätta <YourName> med ditt användarnamn på github.

Kontrollera följande:

```
# Enter the local repository
$ cd ./QGIS-Dokumentation
$ git remote -v
origin https://github.com/<YourName>/QGIS-Dokumentation.git (fetch)
origin https://github.com/<YourName>/QGIS-Dokumentation.git (push)
$ git branch
* master
```

- *origin* är namnet på fjärrförvaret för ditt QGIS-Dokumentationsförvar.
- *master* är huvudgrenen som används som standard. Du bör aldrig använda den för att bidra! **Never!**

Alternativt kan du klona ditt QGIS-arkiv med hjälp av SSH-protokollet:

```
# move to the folder in which you intend to store the local repository
$ cd ~/Documents/Development/QGIS/
$ git clone git@github.com:<YourName>/QGIS-Dokumentation.git
```

Tips

Fel på grund av nekad behörighet (publickey)?

Om du får felet Permission denied (publickey) med det förstnämnda kommandot kan det finnas ett problem med din SSH-nyckel. Se [GitHub-hjälp](#) för mer information.

Kontrollera följande om du använde SSH-protokollet:

```
# Enter the local repository
$ cd ./QGIS-Dokumentation
$ git remote -v
origin git@github.com:<YourName>/QGIS-Dokumentation.git (fetch)
origin git@github.com:<YourName>/QGIS-Dokumentation.git (push)
$ git branch
* master
```

Du kan börja arbeta här men i den långsiktiga processen kommer du att få många problem när du kommer att driva ditt bidrag (kallas Pull Request i github-processen) eftersom huvudgrenen i qgis / QGIS-Dokumentation-arkivet kommer att avvika från ditt lokala / avlägsna arkiv. Du måste då hålla reda på det huvudsakliga fjärrförvaret och arbeta med grenar.

1.2.2 Lägg till en annan fjärrförvaringsplats

För att kunna följa arbetet i huvudprojektet lägger du till ett nytt fjärrförvar i ditt lokala förvar. Detta nya fjärrarkiv är QGIS-Dokumentation-arkivet från QGIS-projektet:

```
$ git remote add upstream https://github.com/qgis/QGIS-Dokumentation.git
$ git remote -v
origin https://github.com/<YourName>/QGIS-Dokumentation.git (fetch)
origin https://github.com/<YourName>/QGIS-Dokumentation.git (push)
upstream https://github.com/qgis/QGIS-Dokumentation.git (fetch)
upstream https://github.com/qgis/QGIS-Dokumentation.git (push)
```

På samma sätt kan du använda SSH-protokollet för att lägga till ett fjärrarkiv i ditt lokala arkiv:

```
$ git remote add upstream git@github.com:qgis/QGIS-Dokumentation.git
$ git remote -v
origin git@github.com:<YourName>/QGIS-Dokumentation.git (fetch)
origin git@github.com:<YourName>/QGIS-Dokumentation.git (push)
upstream git@github.com:qgis/QGIS-Dokumentation.git (fetch)
upstream git@github.com:qgis/QGIS-Dokumentation.git (push)
```

Så nu har du valet mellan två fjärrförvar:

- *origin* för att lägga in din lokala gren i **ditt** fjärrarkiv
- *upstream* för att sammanfoga (om du har rätt att göra det) ditt bidrag till det officiella ELLER för att uppdatera din mastergren av det lokala arkivet från mastergrenen av det officiella arkivet.

Observera

upstream är bara en etikett, ett slags standardnamn, men du kan kalla det vad du vill.

1.2.3 Uppdatera din basgren

Innan du arbetar med ett nytt bidrag bör du alltid uppdatera din huvudgren i ditt lokala arkiv. Förutsatt att du är villig att göra ändringar i testdokumentationen kör du följande kommandorader:

```
# switch to master branch (it is easy to forget this step!)
$ git checkout master
# get "information" from the master branch in the upstream repository
# (aka qgis/QGIS-Dokumentation's repository)
$ git fetch upstream master
# merge update from upstream/master to the current local branch
# (which should be master, see step 1)
$ git merge upstream/master
# update your remote repository (aka <YourName>/QGIS-Dokumentation)
$ git push origin master
```

Nu har du dina lokala och avlägsna arkiv som båda har sin master-gren uppdaterad med den officiella master-grenen av QGIS-Dokumentation. Du kan börja arbeta på ditt bidrag.

Observera

Byt gren om du vill bidra till ett publicerat dokument

Tillsammans med testdokumentationen fortsätter vi att åtgärda problem i den **senaste utgåvan**, vilket innebär att du också kan bidra till den. Följ exempelkoden i föregående avsnitt och ersätt *master* med motsvarande gren i den senaste dokumentationen.

1.2.4 Bidra till din produktionsgren

Nu när din basgren är uppdaterad måste du skapa en dedikerad gren där du lägger till ditt bidrag. Arbeta alltid på en annan gren än basgrenen! Alltid!

```
# Create a new branch
$ git checkout -b myNewBranch
# checkout means go to the branch
# and -b flag creates a new branch if needed, based on current branch
# Let's check the list of existing branches (* indicates the current branch)
$ git branch
master
release_2.18
...
* myNewBranch
# You can now add your contribution, by editing the concerned file(s)
# with any application (in this case, vim is used)
$ vim myFile
# once done
$ git add myFile
$ git commit
```

Några ord om commit/push-kommandon:

- försöka att bara göra ett bidrag (atomic change), dvs. bara ta itu med en enda fråga
- försök att noggrant förklara vad du ändrar i titeln på din commit och i beskrivningen. Den första raden är en titel och ska börja med en versal bokstav och vara 80 tecken lång, avsluta inte med en . . Var kortfattad. Din beskrivning kan vara längre, avsluta med en . och du kan ge mycket mer detaljer.
- använd # med ett nummer för att hänvisa till ett problem. Prefix med `Fix` om du fixar ärendet: din commit kommer att stänga ärendet.

Nu när dina ändringar har sparats och överförs till din lokala gren måste du skicka dem till ditt fjärrarkiv för att skapa en pull-begäran:

```
$ git push origin myNewBranch
```

1.2.5 Dela med dig av dina förändringar

Nu kan du gå till ditt github-arkiv och *skapa en Pull Request* som beskrivs i ett tidigare avsnitt. Se till att du skapar en PR från din gren till fjärrgrenen som du riktar in dig på i det officiella QGIS-dokumentationsarkivet.

1.2.6 Städa upp ditt lokala arkiv och fjärrarkivet

När din PR har slagits samman till den officiella QGIS-dokumentationen kan du ta bort din gren. Om du arbetar mycket på det här sättet kommer du inom några veckor att få en massa oanvändbara grenar. Så håll ditt arkiv rent på det här sättet:

```
# delete local branch
$ git branch -d myNewBranch
# Remove your remote myNewBranch by pushing nothing to it
$ git push origin :myNewBranch
```

Och glöm inte att uppdatera master-grenen i ditt lokala arkiv!

1.3 Ytterligare läsning

- Förutom webbgränssnittet Github och kommandoradsverktygen git som beskrivs ovan finns det också [grafiska gränssnittsapplikationer](#) som du kan använda för att skapa och hantera dina bidrag till dokumentationen.
- När ändringarna i pull request står i konflikt med de senaste ändringarna som har skickats till målgrenen måste konflikterna lösas innan en sammanslagning är möjlig:
 - om konflikten gäller några få konkurrerande rader, finns en *Resolve conflicts*-knapp tillgänglig på GitHub pull request-sidan. Tryck på knappen och lös problemet enligt förklaringen i [Lösning av en sammanslagningskonflikt på GitHub](#)
 - om konflikten innebär att filer byter namn eller tas bort, måste du lösa konflikten med hjälp av git-kommandorader. Vanligtvis måste du först rebase din gren över målgrenen med hjälp av `git rebase targetBranch`-anropet och fixa de konflikter som rapporteras. Läs mer på [Lösning av en sammanslagningskonflikt med hjälp av kommandoraden](#)
- Ibland, i slutet av korrekturläsningssprocessen, kan du hamna med ändringar som är uppdelade i flera commits som inte nödvändigtvis är värda det. Gits kommandorader hjälper dig att komprimera dessa commits till ett mindre antal och mer meningsfulla commit-meddelanden. Några detaljer på [Using git rebase on the command line](#)

Riktlinjer för skrivande

- *Skriva dokumentation*
 - *Rubriker*
 - *Listor*
 - *Indrag*
 - *Inline-taggar*
 - *Etiketter/referenser*
 - *Siffror och bilder*
 - * *Bilder*
 - * *Ersättning*
 - * *Media*
 - *Tabeller*
 - *Index*
 - *Särskilda kommentarer*
 - *Kodsnuttar*
 - *Fotnoter*
- *Hantera skärmdumpar*
 - *Lägg till nya skärmdumpar*
 - *Översatta skärmdumpar*
- *Dokumentation av bearbetningsalgoritmer*

I allmänhet, när du skapar reST-dokumentation för QGIS-projektet, vänligen följ [Python documentation style guidelines](#). För enkelhetens skull tillhandahåller vi en uppsättning allmänna regler som vi förlitar oss på för att skriva QGIS-dokumentation nedan.

2.1 Skriva dokumentation

2.1.1 Rubriker

Till varje webbsida i dokumentationen hör en fil med namnet `.rst`.

Avdelningar som används för att strukturera texten identifieras genom sin titel som är understruken (och överstruken för den första nivån). Titlar på samma nivå måste använda samma tecken för understrykning. I QGIS Documentation bör du använda följande stilar för kapitel, avsnitt, underavsnitt och minisec.

```
*****
Chapter
*****

Section
=====

Subsection
-----

Minisec
.....

Subminisec
^^^^^^^^^^
```

2.1.2 Listor

Listor är användbara för att strukturera texten. Här är några enkla regler som är gemensamma för alla listor:

- Börja alla listobjekt med en stor bokstav
- Använd inte skiljetecken efter listobjekt som bara innehåller en enda enkel mening
- Använd punkt (`.``) som skiljetecken för listobjekt som består av flera meningar eller en enda sammansatt mening

2.1.3 Indrag

Indrag i ReStructuredText ska vara i linje med listan eller markeringen *marker*. Det är också möjligt att skapa blockcitat med indrag. Se [Specifikation](#)

```
#. In a numbered list, there should be
   three spaces when you break lines
#. And next items directly follow

* Nested lists
* Are also possible
* And when they also have
  a line that is too long,
  the text should be naturally
  aligned
* and be in their own paragraph

However, if there is an unindented paragraph, this will reset the numbering:

#. This item starts at 1 again
```

2.1.4 Inline-taggar

Du kan använda taggar för att framhäva objekt.

- **Menyns grafiska gränssnitt:** för att markera en komplett sekvens av menyval, inklusive val av undermenyer och val av en specifik åtgärd, eller en delsekvens av en sådan sekvens.

```
:menuselection:`menu --> submenu`
```

- **Dialog- och fliktitlar:** Etiketter som presenteras som en del av ett interaktivt användargränssnitt, inklusive fönstertitlar, fliktitlar, knapp- och alternativetiketter.

```
:guilabel:`title`
```

- **Filnamn och kataloger**

```
:file:`README.rst`
```

- **Ikoner med popup-text**

```
|icon| :sup:`popup_text`
```

(se *bild* nedan).

- **Kortkommandon för tangentbord**

```
:kbd:`Ctrl+B`
```

kommer att visa Ctrl+B

Vid beskrivning av kortkommandon bör följande konventioner användas:

- Bokstavsknappar visas med versaler: S
- Specialknappar visas med en versal första bokstav: Esc
- Tangentkombinationer visas med tecknet + mellan tangenterna, utan mellanslag: Shift+R

- **Användarens text**

```
`label`
```

- **Namn på lager**

När du hänvisar till lager, formatera som inline-kod:

```
`layer name`
```

2.1.5 Etiketter/referenser

Ankare i texten kan användas för att skapa hyperlänkar till avsnitt eller sidor.

I exemplet nedan skapas ett ankare för ett avsnitt (t.ex. etikett/referenstitel)

```
.. _my_anchor:
Label/reference
-----
```

För att ringa upp referensen på **samme sida**, använd

```
see my_anchor_ for more information.
```

som kommer att återvända:

se [my_anchor](#) för mer information.

Observera att den kommer att hoppa till raden/det som följer efter "ankaret". Du behöver inte använda apostrofer, men du måste ha tomma rader efter ankaret.

Ett annat sätt att hoppa till samma plats **från var som helst i dokumentationen** är att använda rollen `:ref:`.

```
see :ref:`my_anchor` for more information.
```

vilket skapar en länk med bildtexten istället (i det här fallet titeln på det här avsnittet!):

se [Etiketter/referenser](#) för mer information.

Alltså, referens 1 ([my_anchor](#)) och referens 2 ([Etiketter/referenser](#)). Eftersom referensen ofta visar en fullständig bildtext är det egentligen inte nödvändigt att använda ordet *sektion*. Observera att du också kan använda en anpassad bildtext för att beskriva referensen:

```
see :ref:`Label and reference <my_anchor>` for more information.
```

som återvänder:

se [Märkning och referens](#) för mer information.

2.1.6 Siffror och bilder

Bilder

Om du vill infoga en bild använder du

```
.. figure:: /static/common/logo.png
   :width: 10 em
```

som returnerar



Ersättning

Du kan lägga in en bild i texten eller lägga till ett alias för att använda den överallt. Om du vill använda en bild i ett stycke måste du först skapa ett alias i filen `source/substitutions.txt`:

```
.. |nice_logo| image:: /static/common/logo.png
   :width: 1 em
```

och sedan kalla det i ditt stycke:

```
My paragraph begins here with a nice logo |nice_logo|.
```

Det är så här exemplet kommer att visas:

Mitt stycke börjar här med en fin logotyp .

För att tillåta förhandsgranskning i GitHub som är så nära HTML-rendering som möjligt måste du också lägga till anropet för bildersättning i slutet av filen du ändrade. Detta kan göras genom att kopiera och klistra in det från `substitutions.txt` eller genom att köra skriptet `scripts/find_set_subst.py`.

i Observera

För närvarande, för att säkerställa konsekvens och hjälpa till vid användningen av QGIS-ikoner, byggs en lista över alias som finns tillgänglig i kapitlet *Substitutioner*.

Media

```
.. _figure_logo:

.. figure:: /static/common/logo.png
   :width: 20 em
   :align: center

   A caption: A logo I like
```

Resultatet ser ut så här:



Fig. 2.1: En bildtext: En logotyp som jag gillar

För att undvika konflikter med andra referenser ska du alltid börja figurankare med `_figure_` och använda termer som enkelt kan kopplas till figurtexten. Även om endast centrerad justering är obligatorisk för bilden, får du gärna använda andra alternativ för figurer (t.ex. `width`, `height`, `scale...`) om det behövs.

Skripten kommer att infoga ett automatiskt genererat nummer före bildtexten i den genererade HTML- och PDF-versionen av dokumentationen.

För att använda en bildtext (se *Min bildtext*) infogar du bara indragen text efter en tom rad i figurblocket.

En figur kan refereras till med hjälp av referensetiketten på följande sätt:

```
see :numref:`figure_logo`
```

renderingar så här:

se Fig. 2.1

Detta är det föredragna sättet att referera till figurer.

Observera

För att `:numref:` ska fungera måste figuren **ha en bildtext**.

Det är möjligt att använda `:ref:` i stället för `:numref:` som referens, men då returneras hela bildtexten.

```
see :ref:`figure_logo`
```

renderingar så här:

se *En bildtext: En logotyp som jag gillar*

2.1.7 Tabeller

En enkel tabell kan kodas så här

```
=====
x          y          z
=====
1          2          3
4          5          5
=====
```

Det kommer att återges så här:

bredd	Y	z
1	2	3
4		5

Använd en ``` (backslash) följt av ett tomt utrymme för att lämna ett tomt utrymme.

Du kan också göra mer komplicerade tabeller och hänvisa till dem:

```
.. _my_drawn_table:
```

```
+-----+-----+
| Windows | macOS |
+-----+-----+
| |win|   | |osx| |
+-----+-----+
| and of course not to forget |nix| |
+-----+-----+
```

My drawn table, mind you this is unfortunately not regarded as a caption

You can reference it like this: `my_drawn_table_`.

Resultatet blev..:

Fönster	macOS
	
och naturligtvis inte att förglömma 	

Mitt ritbord, märk väl att detta tyvärr inte är att betrakta som en bildtext

Du kan hänvisa till den så här `my_drawn_table`.

För ännu mer komplexa tabeller är det lättare att använda `list-table`:


```

.. list-table::
   :header-rows: 1
   :widths: 20 20 20 40

   * - What
     - Purpose
     - Key word
     - Description
   * - **Test**
     - ``Useful test``
     - complexity
     - Geometry. One of:

       * Point
       * Line

```

Resultatet blev...:

Vad	Syfte	Nyckelord	Beskrivning
Test	Nyttigt test	komplexitet	Geometri. Ett av följande: • Punkt • Rad

2.1.8 Index

Ett index är ett praktiskt sätt att hjälpa läsaren att hitta information i ett dokument. QGIS-dokumentationen innehåller några viktiga index. Det finns några regler som hjälper oss att tillhandahålla en uppsättning index som är riktigt användbara (sammanhängande, konsekventa och verkligen kopplade till varandra):

- Ett index ska vara läsbart för människor, förståeligt och översättningsbart; ett index kan göras av många ord men du bör undvika onödiga `_`, `-`... tecken för att länka dem, t.ex. `Loading layers` istället för `loading_layers` eller `loadingLayers`.
- Använd endast stor bokstav på första bokstaven i indexet om inte ordet har en särskild stavning. T.ex. `Laddning av lager`, `Atlasgenerering`, `WMS`, `pgsql2shp`.
- Håll ett öga på den befintliga [Indexlistan](#) för att kunna återanvända det mest lämpliga uttrycket med rätt stavning och undvika onödiga dubletter.

Flera index-taggar finns i RST. Du kan använda inline-taggen `:index:` inom normal text:

```
QGIS can load several :index:`Vector formats` supported by GDAL ...
```

Eller så kan du använda markeringen `.. index::` på blocknivå som länkar till början av nästa stycke. På grund av de regler som nämns ovan rekommenderas det att använda blocknivåtaggen:

```
.. index:: WMS, WFS, Loading layers
```

Det är också rekommenderat att använda indexparametrar som `ingle`, `pair` och `see` för att skapa en mer strukturerad och sammankopplad indextabell. Se [Indexgenerering](#) för mer information om hur du skapar index.

2.1.9 Särskilda kommentarer

Ibland kanske du vill betona vissa punkter i beskrivningen, antingen för att varna, påminna eller ge några ledtrådar till användaren. I QGIS Documentation använder vi reST-specialdirektiv som `... warning::`, `... seealso::`, `... note::` och `... tip::`. Dessa direktiv genererar ramar som markerar dina kommentarer. Se [Paragraph Level markup](#) för mer information. En tydlig och lämplig titel krävs för både varningar och tips.

```
.. tip:: **Always use a meaningful title for tips**
```

Begin tips with a title that summarizes what it is about. This helps users to quickly overview the message you want to give them, and decide on its relevance.

2.1.10 Kodsnuttar

Du kanske också vill ge exempel och infoga kodsnuttar. I så fall skriver du kommentaren under en rad med `:-` direktivet infogat. För en bättre återgivning, särskilt för att tillämpa färgmarkering på kod enligt dess språk, använd kodblokkdirektivet, t.ex. `... code-block:: xml`. Mer information finns på [Visa kod](#).

Observera

Texter i ramarna för anmärkningar, tips och varningar kan översättas, men tänk på att ramarna för kodblokk inte tillåter översättning. Undvik därför kommentarer som inte är relaterade till koden och håll kommentarerna så korta som möjligt.

2.1.11 Fotnoter

Observera: Fotnoter känns inte igen av något översättningsprogram och konverteras inte heller till pdf-format på rätt sätt. Om möjligt ska du därför inte använda fotnoter i någon dokumentation.

Detta är för att skapa en fotnot (visas som exempel¹)

```
blabla [1]_
```

Vilket kommer att peka på:

2.2 Hantera skärmdumpar

2.2.1 Lägg till nya skärmdumpar

Här är några tips för att skapa nya, snygga skärmdumpar. Bilderna ska placeras i en bildmapp (`img/`) som ligger i samma mapp som den refererande `.rst`-filen.

- Du kan hitta några förberedda QGIS-projekt som används för att skapa skärmdumpar i mappen `./qgis-projects` i detta arkiv. Detta gör det enklare att reproducera skärmdumpar för nästa version av QGIS. Dessa projekt använder QGIS [Sample Data](#) (även kallad Alaska Dataset), som bör packas upp och placeras i samma mapp som QGIS-Dokumentation Repository.
- Minska fönstret till det minimala utrymme som behövs för att visa funktionen (ta hela skärmen för ett litet modalt fönster > överdrivet)
- Ju mindre rörigt, desto bättre (inget behov av att aktivera alla verktygsfält)

¹ Uppdateringar av kärntillägg

- Ändra inte storlek på dem i en bildredigerare; storleken kommer att ställas in i `.rst`-filerna om det behövs (nedskalning av dimensionerna utan att öka upplösningen ordentligt > ful)
- Klipp ut bakgrunden
- Gör de övre hörnen genomskinliga om bakgrunden inte är vit
- Ställ in utskriftsstorleken upplösning till 135 dpi (t.ex. i GIMP, skala ner bilden med hjälp av *Image ► Scale Image* och ställ in "X/Y" till 135 pixels/in, och exportera den genom *File ► Export...*). På så sätt kommer bilderna att vara i originalstorlek i html och ha en bra utskriftsupplösning i PDF-filen.

Du kan också använda ImageMagick `convert`-kommandot för att konvertera ett antal bilder:

```
convert -units PixelsPerInch input.png -density 135 output.png
```

- Spara dem som `.png` (för att undvika `.jpeg`-artefakter)
- Skärmdumpen ska visa innehållet i enlighet med vad som beskrivs i texten

Tips

Om du använder Ubuntu kan du använda följande kommando för att ta bort den globala menyfunktionen och skapa mindre programskärmar med menyer:

```
sudo apt autoremove appmenu-gtk appmenu-gtk3 appmenu-qt
```

2.2.2 Översatta skärmdumpar

Här är några ytterligare tips för dig som vill skapa skärmdumpar för en översatt användarhandbok:

Översatta bilder ska placeras i en `img/<ditt_språk>/-mapp`. Använd samma filnamn som den engelska "original"-skärmdumpen.

2.3 Dokumentation av bearbetningsalgoritmer

Om du vill skriva dokumentation för bearbetningsalgoritmer bör du tänka på dessa riktlinjer:

- Hjälpfiler för bearbetningsalgoritmer är en del av QGIS användarhandbok, så använd samma formatering som användarhandboken och annan dokumentation.
- Varje algoritmdokumentation ska placeras i motsvarande **provider**-mapp och **group**-fil, t.ex. algoritmen *Voronoi polygon* tillhör *QGIS*-providern och gruppen *vectorgeometry*. Så den korrekta filen för att lägga till beskrivningen är: `source/docs/user_manual/processing_algs/qgis/vectorgeometry.rst`.

Observera

Innan du börjar skriva guiden bör du kontrollera om algoritmen redan finns beskriven. I så fall kan du förbättra den befintliga beskrivningen.

- Det är **extremt** viktigt att varje algoritm har en *ankare* som motsvarar leverantörsnamnet + det unika namnet på själva algoritmen. Detta gör att hjälpknappen kan öppna hjälpsidan för rätt avsnitt. Ankaret ska placeras **ovanför** titeln, t.ex. (se även avsnittet *Etiketter/referenser*):

```
.. _qgisvoronoipolygons:

Voronoi polygons
-----
```

För att ta reda på algoritmens namn kan du bara hålla muspekaren på algoritmen i verktygslådan Processing.

- Undvik att använda ”Den här algoritmen gör det här och det där...” som första mening i algoritmbeskrivningen. Försök att använda mer allmänna uttryck som:

Takes a point layer **and** generates a polygon layer containing the...

- Undvik att beskriva vad algoritmen gör genom att replikera dess namn och replikera inte namnet på parametern i beskrivningen av själva parametern. Till exempel om algoritmen är Voronoi polygon överväga att beskriva Input layer som Layer to calculate the polygon from.
- Ange i beskrivningen om algoritmen har en standardgenväg i QGIS eller stöd för redigering på plats.
- Lägg till bilder! En bild säger mer än tusen ord! Använd formatet .png och följ de allmänna riktlinjerna för dokumentation (se avsnittet *Siffror och bilder* för mer information). Placera bildfilen i rätt mapp, dvs. i mappen img bredvid filen .rst som du redigerar.
- Om det behövs kan du lägga till länkar i avsnittet ”Se även” som ger ytterligare information om algoritmen (t.ex. publikationer eller webbsidor). Lägg bara till avsnittet ”Se även” om det verkligen finns något att se. Som en god praxis kan avsnittet ”Se även” fyllas med länkar till liknande algoritmer.
- Ge en tydlig förklaring av algoritmens parametrar och utdata: hämta inspiration från befintliga algoritmer.
- Undvik att duplicera den detaljerade beskrivningen av algoritmalternativen. Lägg till denna information i parameterbeskrivningen.
- Undvik att lägga till information om vektorgeometritypen i algoritm- eller parameterbeskrivningen, eftersom denna information redan finns i parameterbeskrivningarna.
- Lägg till parametrarnas standardvärde, t.ex.:

```
* - **Number of points**
- ``NUMBER_OF_POINTS``
- [numeric: integer]

Default: 1
- Number of points to create
```

- Beskriv *typen* av indata som stöder parametrarna. Det finns flera typer tillgängliga som du kan välja en av:

Parameter/utgångstyp	Beskrivning	Visuell indikator
Punktvektorlager	vektor: punkt	
Linjevektorlager	vektor: linje	
Polygon vektorlager	vektor: polygon	
Alla spatiala vektorlager	vektor: geometri	
Geometrilöst vektorlager	vektor: tabell	
Generiskt vektorlager	vektor: valfri	
Vektorfält numerisk	tabellfält: numerisk	1.2
Vektorfält sträng	tabellfält: sträng	abc
Vektorfält generisk	tabellfält: valfritt	
Ett rasterlager	raster	
Rasterband	rasterband	
HTML-fil	html	
Uttryck	uttryck	ε
Punktgeometri	koordinater	
Utsträckning	extent	
Koordinatsystem	crs	

continues on ne

Table 2.1 – fortsättning från föregående sida

Parameter/utgångstyp	Beskrivning	Visuell indikator
Uppräkning	uppräkning	
Lista	Konfigurationens id %1 finns redan i listan	
Heltalsvärde	numerisk: heltal	1,00
Decimalvärde	numerisk: dubbel	1,00
Text	string	Display name lakes.shp
Boolean	boolean	
Mappens sökväg	mapp	
Fil	file	
Matris	matrix	
Lager	lager	
Samma utgångstyp som ingångstyp	Samma som inmatning	
Definition	definition	
Punkt	point	
Kartlager	lager lista	
Intervall	range	
AuthKonfig	authconfig	
Nät	mesh	
Layout	layout	
LayoutItem	layoutitem	
Färg	color	
Skala	scale	
Karttema	mapp tema	

- Studera en befintlig och väldokumenterad algoritm och kopiera alla användbara layouts.
- När du är klar följer du bara de riktlinjer som beskrivs i *Ett steg för steg-bidrag* för att överföra dina ändringar och göra en Pull Request

Här är ett exempel på en befintlig algoritm för att hjälpa dig med layouten och beskrivningen:

```
.. _qgiscountpointsinpolygon:

Count points in polygon
-----

Takes a point and a polygon layer and counts the number of points from the
point layer in each of the polygons of the polygon layer.
A new polygon layer is generated, with the exact same content as the input
polygon layer, but containing an additional field with the points count
corresponding to each polygon.

.. figure:: img/count_points_polygon.png
   :align: center

   The labels in the polygons show the point count

An optional weight field can be used to assign weights to each point.
Alternatively, a unique class field can be specified. If both options
are used, the weight field will take precedence and the unique class field
will be ignored.

``Default menu``: :menuselection:`Vector --> Analysis Tools`

Parameters
.....

.. list-table::
```

(continues on next page)

(fortsättning från föregående sida)

```

:header-rows: 1
:widths: 20 20 20 40

* - Label
  - Name
  - Type
  - Description
* - **Polygons**
  - ``POLYGONS``
  - [vector: polygon]
  - Polygon layer whose features are associated with the count of
    points they contain
* - **Points**
  - ``POINTS``
  - [vector: point]
  - Point layer with features to count
* - **Weight field**

  Optional
  - ``WEIGHT``
  - [tablefield: numeric]
  - A field from the point layer.
    The count generated will be the sum of the weight field of the
    points contained by the polygon.
* - **Class field**

  Optional
  - ``CLASSFIELD``
  - [tablefield: any]
  - Points are classified based on the selected attribute and if
    several points with the same attribute value are within the
    polygon, only one of them is counted.
    The final count of the points in a polygon is, therefore, the
    count of different classes that are found in it.
* - **Count field name**
  - ``FIELD``
  - [string]

  Default: 'NUMPOINTS'
  - The name of the field to store the count of points
* - **Count**
  - ``OUTPUT``
  - [vector: polygon]

  Default: [Create temporary layer]
  - Specification of the output layer type (temporary, file,
    GeoPackage or PostGIS table).
    Encoding can also be specified.

```

Outputs

.....

```

.. list-table::
:header-rows: 1
:widths: 20 20 20 40

* - Label
  - Name
  - Type
  - Description
* - **Count**

```

(continues on next page)

(fortsättning från föregående sida)

- ``OUTPUT``
- [vector: polygon]
- Resulting layer with the attribute table containing the new column with the points count

Skriva kod i PyQGIS Cookbook

- *Så här skriver du testbara kodsnuttar*
 - *Doctest sfinx direktiv*
 - *Gruppering av tester*
- *Så här testar du snippets på din lokala maskin*

Om du planerar att lägga till eller uppdatera några kapitel i PyQGIS-Developer-Cookbook, bör du följa vissa regler för att möjliggöra automatisk testning av kodsnuttarna.

Testning är mycket viktigt eftersom det möjliggör automatisk kontroll av koden. Kodsnuttar med fel eller kod som använder föråldrade metoder kommer att misslyckas och meddelandet hjälper dig att åtgärda problemen.

För testning använder vi tillägget [Sphinx doctest extension](#). Se dokumentationen för tillägget för mer detaljerad information.

3.1 Så här skriver du testbara kodsnuttar

Att skriva testbara kodsnuttar skiljer sig inte så mycket från den *gamla* metoden. I grund och botten måste du använda ett annat Sphinx-direktiv.

3.1.1 Doctest sfinx direktiv

Istället för att bädda in koden i ett `.. code-block:: python`-direktiv (vilket skulle markera kodsyntaxen automatiskt), måste du nu bädda in den i en `.. testcode::`. Det vill säga, istället för detta:

```
.. code-block:: python

crs = QgsCoordinateReferenceSystem("EPSG:4326")
assert crs.isValid()
```

Du använder nu detta:

```
.. testcode::

    crs = QgsCoordinateReferenceSystem("EPSG:4326")
    assert crs.isValid()
```

När du har skrivit exempelkoden bör du lägga till någon *assertion* som utvärderar koden och som körs automatiskt.

I exemplet ovan skapar du en crs och med `assert crs.isValid()` **testar** du om den är giltig. Om koden har en felaktig python-syntax eller om `crs.isValid()` returnerar `False`, kommer detta kodavsnitt att misslyckas under testningen.

För att kunna köra testerna på kodavsnitten måste du importera alla klasser och deklarerar alla variabler som används i kodavsnitten. Du kan inkludera dessa i själva kodavsnittet (synligt på HTML-sidorna) eller lägga till dem i ett `... testsetup::`-direktiv (dolt på HTML-sidorna). `... testsetup::` måste placeras före `... testcode::`

```
.. testsetup::

    from qgis.core import QgsCoordinateReferenceSystem

.. testcode::

    crs = QgsCoordinateReferenceSystem("EPSG:4326")
    assert crs.isValid()
```

Om kodavsnittet inte skapar objekt (och du därför inte kan använda något som `assert object.isValid()`) kan du testa koden med hjälp av `print()`-metoden och sedan lägga till de förväntade resultaten i ett `.. testoutput::`-direktiv för att jämföra den förväntade utmatningen:

```
.. testcode::

    print("QGIS CRS ID:", crs.srsid())
    print("PostGIS SRID:", crs.postgisSrid())

.. testoutput::

    QGIS CRS ID: 3452
    PostGIS SRID: 4326
```

Som standard visas innehållet i `.. testoutput::` i HTML-utmatningen. Om du vill dölja det från HTML använder du alternativet `:hide::`

```
.. testoutput::
    :hide:

    QGIS CRS ID: 3452
    PostGIS SRID: 4326
```

Observera

Om kodavsnittet innehåller några utskriftssatser **MÅSTE** du lägga till en `testoutput` med de förväntade utdata; annars kommer testet att misslyckas.

3.1.2 Gruppering av tester

För varje första dokument testas kodsnutarna sekventiellt, vilket innebär att du kan använda en `.. testsetup::` för alla följande kodsnutar och att senare snuttar kommer att ha tillgång till variabler som deklarerats i tidigare i dokumentet.

Alternativt kan du använda grupper för att dela upp exemplen på samma sida i olika tester.

Du lägger till kodsnuten i grupper genom att lägga till ett eller flera gruppnamn (åtskilda med kommatecken) i respektive direktiv:

```
.. testcode:: crs_crsfromID [, morenames]

    crs = QgsCoordinateReferenceSystem("EPSG:4326")
    assert crs.isValid()
```

`doctest` kommer att välja varje grupp utdrag och köra dem oberoende av varandra.

Observera

Använd gruppnamn som är logiska i förhållande till det relaterade innehållet. Använd något som liknar `<chapter>_<subchapter>`, till exempel: `crs_intro`, `crs_fromwkt`. I händelse av fel hjälper detta till att identifiera var felen inträffar.

Om du inte anger någon grupp kommer kodavsnittet att läggas till i en grupp med namnet `default`. Om du istället använder `*` som gruppnamn kommer kodavsnittet att användas i alla testgrupper, något som normalt är användbart i testuppsättningen:

```
.. testsetup:: *

    from qgis.core import QgsCoordinateReferenceSystem
```

3.2 Så här testar du snippets på din lokala maskin

Observera

Anvisningarna gäller för Linux-system.

För att testa Python-kodsnuttar behöver du en *QGIS*-installation. För detta finns det många alternativ. Det kan du göra:

- Använd din system *QGIS*-installation med *Sphinx* från en virtuell Python-miljö:

```
make -f venv.mk doctest
```

- Använd en manuellt byggd installation av *QGIS*. Du skulle behöva:

1. Skapa ett eget Makefile-tillägg ovanpå filen `venv.mk`, till exempel en fil `user.mk` med följande innehåll:

```
# Root installation folder
QGIS_PREFIX_PATH = /home/user/apps/qgis-master

include venv.mk
```

Eller

```
# build output folder
QGIS_PREFIX_PATH = /home/user/dev/QGIS-build-master/output

include venv.mk
```

2. Använd den sedan för att köra målet `doctest`:

```
make -f user.mk doctest
```

- Kör målet `doctest` inuti den officiella *QGIS* dockeravbildningen:

```
make -f docker.mk doctest
```

Du måste installera [Docker](#) först eftersom det här använder en dockeravbildning med QGIS i den.

Riktlinjer för översättning

- *Att bli översättare*
 - *Transifex*
 - *Gå med i ett projekt*
 - *Översätt*
- *Översättningsprocessen*
- *Översätt en fil*
 - *Översättning i Transifex*
 - *Översättning i Qt Linguist*
 - *Översätt en manual*
 - *Sammanfattning Regler för översättning*

Den här handboken är avsedd att hjälpa översättaren. Först förklaras hur du kan bli en del av översättningsteamet. Sedan förklaras den allmänna processen för hur en översättning tekniskt sett görs. Senare förklaras översättningen från ett faktiskt engelskt `.rst`-dokument som översatts till nederländska. Slutligen ges en sammanfattning av *översättningsregler*.

Observera

Även om dessa riktlinjer fokuserar på QGIS-dokumentation, är de metoder och regler som beskrivs nedan också tillämpliga på QGIS-applikationer.

4.1 Att bli översättare

QGIS-projektet letar alltid efter personer som är villiga att lägga lite mer tid på att översätta QGIS till ett främmande språk - kanske till och med att samordna översättningsarbetet.

Vi försöker förbättra vår projektledningsprocess och fördela arbetsbördan jämnare mellan personer som var och en har ett specifikt ansvarsområde, så alla bidrag du kan ge kommer att uppskattas mycket.

Om du vill nominera dig själv som koordinator för ett nytt språk, varsågod. Om fler än en person nominerar sig själv som koordinator för samma språk, vänligen kontakta varandra och kom överens om hur ni ska hantera era insatser.

4.1.1 Transifex

Den webbaserade översättningsplattformen [Transifex](#) används för alla QGIS-översättningar: själva skrivbordsprogrammet (eller grafiskt gränssnitt) och dokumentationen. Så det första du behöver är ett konto för att logga in och komma igång.

4.1.2 Gå med i ett projekt

1. Gå till <https://explore.transifex.com/qgis/>
2. Du kan utforska tillgängliga projekt som vi översätter, identifiera deras målspråk med olika statistik:
 - **QGIS Desktop** för alla textstycken som finns tillgängliga i QGIS-appar (QGIS Desktop och QGIS Server),
 - **QGIS Documentation** för den [officiella LTR-dokumentationen](#)
3. Klicka på det projekt som du vill hjälpa till att översätta
4. Klicka på *JOBBA MED DETTA PROJEKT* på höger sida. Du kommer att bli ombedd att registrera dig.
5. Skapa ditt konto eller anslut med ett konto från en tredjepartsplattform. Verifiera ditt konto via länken i det e-postmeddelande du får.
6. Logga in
7. Du får sedan en popup där du kan välja vilket språk du vill hjälpa till att översätta till. Observera att vi försöker göra processen så enkel som möjligt och bara nämner målspråk, oavsett landsparametern (t.ex. Svenska (sv) och **INTE** Svenska (Sverige) (sv_SE)). Endast om det finns betydande skillnader i språken (t.ex. portugisiska i Portugal jämfört med Brasilien) kan vi tillåta olika versioner.
Sök på ditt målspråk, dvs. det språk du vill hjälpa till att översätta QGIS till, INTE nödvändigtvis alla språk du kan tala:
 - Om det är markerat som "redan tillagt", markera det och tryck på *Join Project*.
 - Om det inte är markerat som redan tillagt, välj det och tryck på *Request language*. Tänk på att översättningen av ett helt projekt kommer att ta flera dagar, om inte veckor! Återigen, och förlåt att jag upprepar det, det handlar inte om att välja ALLA språk du kan tala.
8. Nu måste du vänta på att språksamordnaren eller projektledarna behandlar din begäran. Du kommer att få ett meddelande via e-post när din begäran har accepterats. Om din begäran inte har besvarats på ungefär en vecka kan du överväga att skriva till din språkkordinator i Transifex eller på sändlistan QGIS Translators <<https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-tr>>.
9. Du kan också gå med i något av de andra QGIS-projekten och hjälpa till överallt.

4.1.3 Översätt

När din förfrågan har godkänts kan du översätta all text i det eller de projekt du har valt. Du klickar bara på ditt språk, väljer det kapitel du vill översätta och klickar på Translate. Enkelt, eller hur?

För att hjälpa dig att göra en bra översättning finns några instruktioner nedan. Vi rekommenderar starkt att du läser igenom dem.

Tips

Snabb åtkomst till översättningsbara filer i Transifex

Om du hittar en felaktig eller saknad översättning i den aktuella dokumentationen kan du använda länken ”Översätt sida” i rullgardinsmenyn längst ned till vänster på sidan för att nå källorna i Transifex och göra de uppdateringar du vill.

4.2 Översättningsprocessen

QGIS Documentation är skriven på engelska med `.rst`-filer. För att kunna tillhandahålla översättningar:

1. Ett förbyggnadsskript skapar översättningsfiler med namnet `.po`-filer för det engelska språket i mappen `/QGIS-Documentation/locale/en`.
2. Meningarna i filerna `.po` skickas till Transifex webbplattform och görs tillgängliga för översättare som kan börja översätta från engelska till sitt språk med hjälp av editorn.
3. När en fil är översatt till 100% dras de översatta strängarna automatiskt tillbaka till dokumentationsarkivet under `/QGIS-Documentation/locale/<language>`.
4. Vid nästa uppbyggnad av dokumentationen (vilket sker minst en gång om dagen - se tid längst ned på sidan) återanvänder ett skript meningarna för att skapa översatt utdata.
5. För filer som inte är helt översatta hämtar ett skript varannan vecka översatta strängar från Transifex till Github och dessa publiceras också i nästa version.
6. När en `.rst`-fil uppdateras, uppdateras den engelska `.po`-filen och ändringarna överförs till motsvarande fil i Transifex. Detta innebär att när ett nytt stycke läggs till i ett `.rst`-dokument som redan har översatts, läggs endast de nya/uppdaterade meningarna till i den översatta `.po`-filen och behöver översättas.

Observera

Översättning av QGIS Desktop-specifika egenskaper

Den största skillnaden med att översätta QGIS-program är att i stället för `.po`-filer skickas och hämtas alla översättningsbara strängar i `.py`-, `.cpp`-, `.yaml`-filerna som formar en viss version av programmet från Transifex som en enda `.ts`-fil (t.ex. `qgis-application/qgis_en.ts` (branch `release-3_30`)). Översättningar hämtas till Github i utvecklingsgrenen (dagligen) och vid utgivningstillfället (för varje utgiven version).

För närvarande används två olika verktyg för att göra översättningar i QGIS:

- Webbplattformen [Transifex](#), det **enklaste och rekommenderade sättet** att översätta QGIS, gör på ett transparent sätt den process som beskrivs ovan och samlar alla översättningsbara texter på ett ställe för översättaren. Välj bara de filer du vill ha och översätt. Översatta filer lagras i plattformen tills en ny version släpps.
- qt Linguist <<https://doc.qt.io/qt-5/qtlinguist-index.html>>, ett Qt-utvecklingsverktyg, kräver att översättaren lokalt hämtar `.po`- (eller `.ts`-) filerna från källkoden, översätter och sedan skickar tillbaka dem.

Observera att översättningsreglerna är desamma oavsett vilket verktyg du väljer.

4.3 Översätt en fil

För att förklara hur översättningen fungerar, kommer vi att använda heatmap-tillägget som ett exempel. I detta exempel kommer vi att översätta det från engelska till holländska, men det kommer att vara i stort sett samma för andra dokument på alla språk.

Källan till dokumentet finns här:

```
QGIS-Documentation/source/docs/user_manual/plugins/plugins_heatmap.rst
```

Så varför valde jag detta dokument?

1. Den innehåller bilder, bildtexter, rubriker, referenser och ersättningar.
2. Jag skrev det så att det är lättare för mig att översätta ;-)

Byggprocessen har skapat den engelska .po-filen som finns här:

```
QGIS-Documentation/locale/en/LC_MESSAGES/docs/user_manual/plugins/plugins_heatmap.  
→po
```

Den motsvarande holländska .po-filen (i princip en kopia) finns här:

```
QGIS-Documentation/locale/nl/LC_MESSAGES/docs/user_manual/plugins/plugins_heatmap.  
→po
```

Längs denna fil kommer du att se en liten .mo-fil som indikerar att den inte innehåller några översättningar ännu.

4.3.1 Översättning i Transifex

För att kunna översätta med Transifex behöver du:

1. *skapa ett konto på Transifex och gå med i QGIS-projektet.*
2. När du ingår i ett språkteam klickar du på motsvarande projekt (i det här fallet QGIS Documentation). En lista över tillgängliga språk med deras översättningsgrad visas.

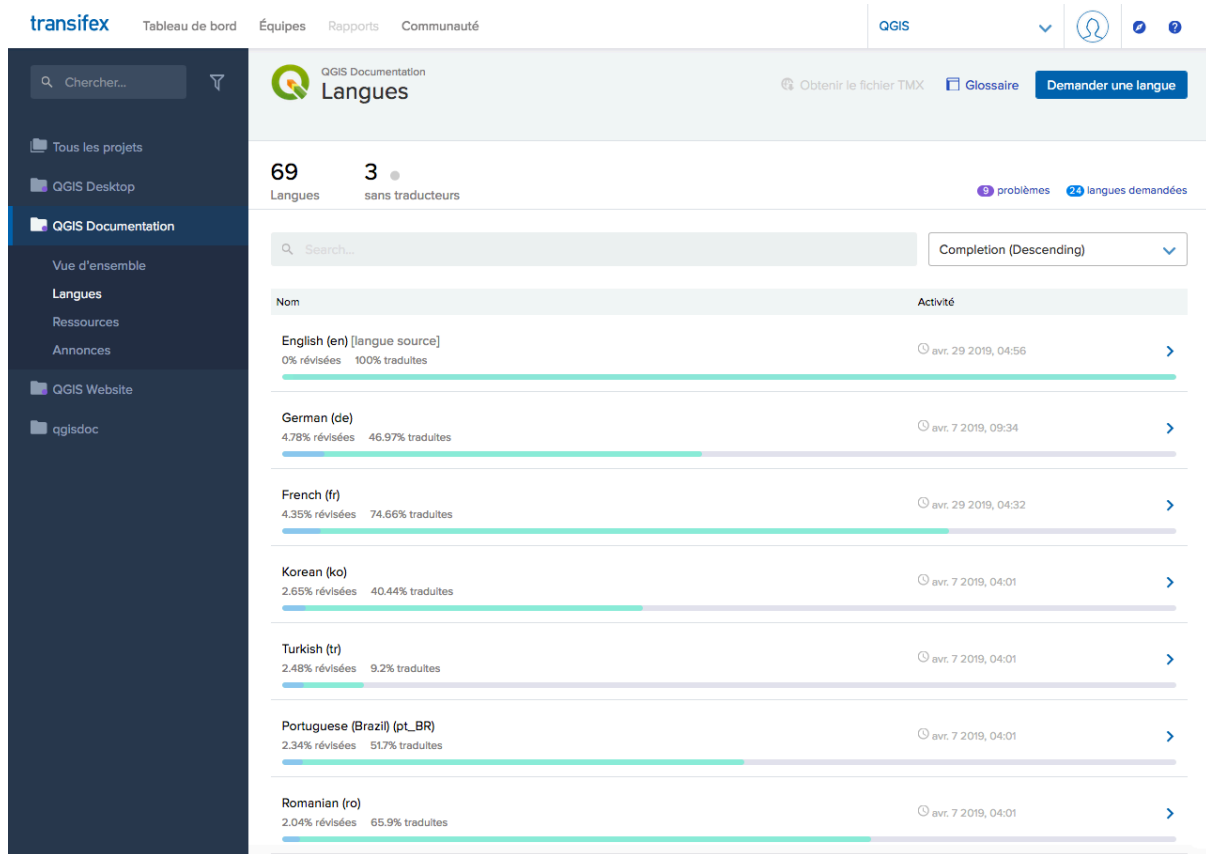


Fig. 4.1: Välj språk för översättning i Transifex-menyn

3. Håll muspekaren över ditt språk och klicka på antingen:

- *Visa resurser*: Översättningsbara .po-filer med deras översättningsgrad, antal strängar och lite mer metadata visas nu.
- eller *Translate*: öppnar gränssnittet för översättning med alla tillgängliga .po-filer

4. Identifiera den fil du vill översätta (i vårt fall letar vi efter docs_user-manual_plugins_plugins-heatmap, tilläggsfilen för heatmap) eller någon oavslutad fil och klicka på den: strängar i filerna laddas och du kan använda gränssnittet för att filtrera, översätta, föreslå översättning ...

Tips

Om du klickar på länken *Översätt sida* i rullgardinsmenyn längst ner till vänster på en sida kommer du direkt till motsvarande översättningssida i Transifex.

5. Allt du behöver göra är att markera varje text och översätta enligt *riktlinjerna*.

För ytterligare information om användningen av Transifex Web Editor, se <https://help.transifex.com/en/articles/6318216-translating-with-the-web-editor>.

4.3.2 Översättning i Qt Linguist

Med Qt Linguist behöver du:

1. manuellt hämta filerna `.po` eller `.ts`. Detta kan uppnås genom att ladda ner filen/filerna antingen från Transifex-plattformen eller från mappen `locale/$language` i källarkivet (i GitHub),
2. gå vidare till översättningen lokalt
3. ladda upp de ändrade filerna till deras källor (Transifex eller GitHub).

Även om nedladdning och uppladdning av översättningsbara filer kan göras med Transifex, rekommenderas det inte att använda denna process. Eftersom det inte finns något versionshanteringssystem på Transifex kommer filen du laddar upp helt enkelt att ersätta den befintliga och potentiellt skriva över alla ändringar som gjorts av andra på plattformen under tiden.

När du öppnar filen i Qt Linguist för första gången ser du följande dialogruta:



Fig. 4.2: Välj språk för översättning i menyn Linguist

Målspråket bör fyllas i korrekt. Källspråket kan lämnas som det är med språk POSIX och Country/Region på Any Country.

När du trycker på *OK*-knappen fylls Qt Linguist med meningar och du kan börja översätta, se Fig. 4.3.

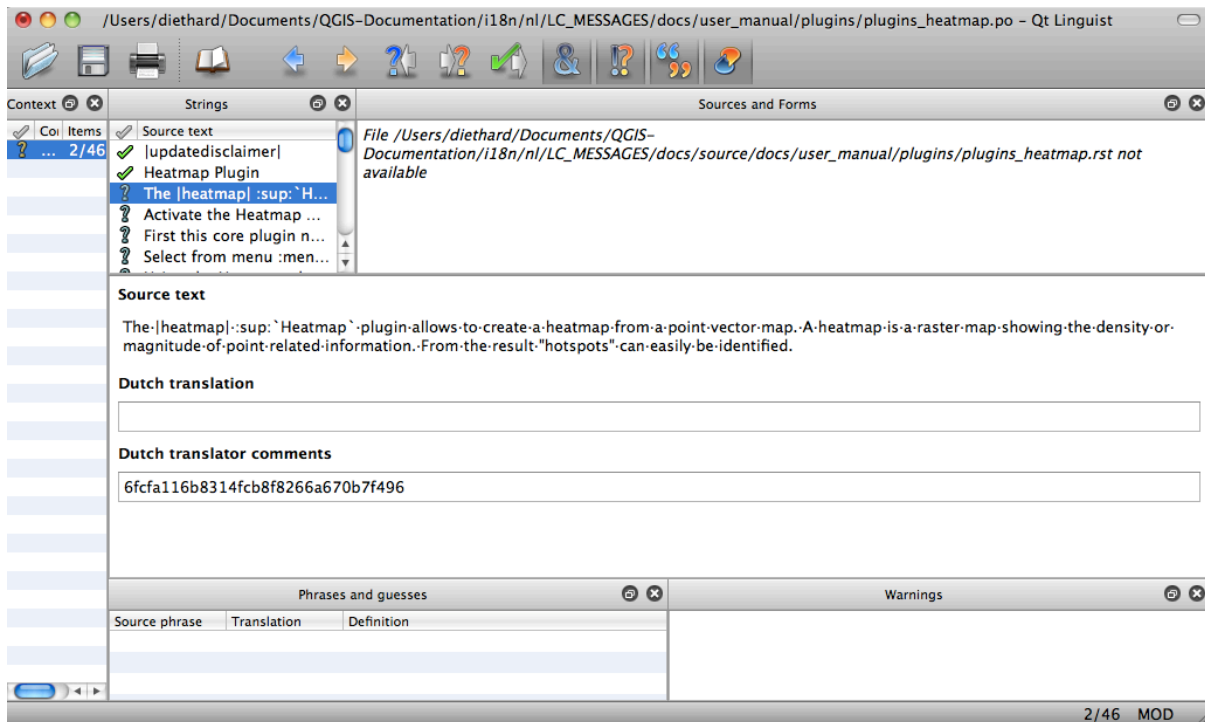


Fig. 4.3: Översatt med hjälp av lingvistmenyn

I menyn finns följande knappar som är praktiska att använda.

-  Knappen Translation Done Next är den viktigaste knappen. Om objektet behöver översättas anger du en översättning i textfältet och trycker sedan på den här knappen. Om artikeln inte behöver översättas lämnar du bara textfältet för översättning tomt och trycker också på den här knappen, vilket indikerar att artikeln är klar och att du fortsätter med nästa artikel.
-  Knappen Goto Previous kan användas för att gå till föregående översättningsobjekt.
-  Knappen Goto Next kan användas för att gå till nästa översättningsobjekt.
-  Knappen Next Todo hoppar till det första översättningsobjektet som fortfarande behöver översättas. Praktiskt när originaldokumentet har ändrats och endast ett fåtal nya/ändrade meningar behöver översättas.
-  Knappen Previous Todo söker bakåt och hoppar till det första översättningsobjekt som fortfarande behöver översättas.

För ytterligare information om användningen av Qt Linguist, se <https://doc.qt.io/qt-5/linguist-translators.html>

Varning

Om du vill hämta innehåll att översätta från källarkivet ska du aldrig göra detta i master-grenen. För översättningar finns det alltid översättningsgrenar tillgängliga, när ett dokument är helt uppdaterat på engelska för en viss version. Om du t.ex. vill översätta manualen för QGIS 2.8 måste du använda grenen manual_en_v2.8.

4.3.3 Översätt en manual

Nu börjar vi översätta plugin_heatmap-manualen!

Att översätta de flesta av meningarna bör vara enkelt. Under översättningsarbetet kommer jag att peka ut vilka delar (de första påståendena) som behöver specialöversättas.

Nedan ser vi en intressant mening att översätta:

The |heatmap| :sup:`Heatmap` plugin allows to create a heatmap from a point vector map. A heatmap is a raster map showing the density or magnitude of point related information. From the result "hotspots" can easily be identified.

Denna mening innehåller två rst-satser:

1. |heatmap| ord mellan | är ersättningar och dessa bör aldrig översättas! Detta kommer att ersättas av ikonen för heatmap-tillägget!
2. :sup:`Heatmap`, :sup:-satsen är en superpositions-sats och skriver ut följande text lite högre. Detta används för att visa popup-texterna som visas när du håller muspekaren över verktygsfältobjektet och detta kan vara annorlunda när det faktiskt översätts i QGIS-programmet. I det nederländska fallet är det inte så!

All annan klartext i denna mening kan översättas!

Nästa översättningsobjekt innehåller :ref:-satsen som ofta används för att hänvisa till ett annat avsnitt någonstans i manualen! Texten efter en :ref:-sats bör aldrig ändras eftersom den är en unik identifierare!

First this core plugin needs to be activated using the Plugin Manager (see Section :ref:`load\_core\_plugin`). After activation the heatmap icon |heatmap| can be found in the Raster Toolbar.

I det här fallet är load_core_plugin en unik referensidentifierare som placeras före ett första objekt som har en bildtext. Ref-satsen kommer att ersättas med texten i rubriken och omvandlas till en hyperlänk. När rubriken som denna referens hänvisar till översätts, kommer alla referenser till denna rubrik också att översättas automatiskt.

Nästa punkt innehåller rst-taggen :menuselection: följt av text som faktiskt visas i en meny i QGIS-programmet, detta kan översättas i programmet och bör därför ändras när så är fallet.

Select from menu :menuselection:`View --> Toolbars --> Raster` to activate the Raster Toolbar when it is not yet activated.

I ovanstående punkt översätts "View ->" till "Beeld ->" eftersom det är den översättning som används i den holländska QGIS-applikationen.

Lite längre fram möter vi följande knepiga översättningsobjekt:

The |heatmap| :sup:`Heatmap` tool button starts the Dialog of the Heatmap plugin (see :numref:`figure\_heatmap\_settings`).

Den innehåller en referens till en figur figure_heatmap_settings_, och precis som en referens till ett avsnitt bör denna referens inte ändras!!! Referensdefinitionen från rst-dokumentet ingår inte i .po-filen och kan därför inte ändras. Detta innebär att hänvisningen till figurer inte kan översättas. När HTML skapas kommer du att se figure_heatmap_settings. När ett PDF-dokument skapas ersätts figure_heatmap_settings_ med ett figurnummer.

Nästa översättningsobjekt med rst-attribut är följande objekt:

****Input Point dialog****: Provides a selection of loaded point vector maps.

Ta inte bort stjärnorna i ovanstående rad. Den kommer att skriva ut den text den innehåller i fetstil. Själva texten är ofta text som ingår i själva dialogen och kan mycket väl översättas i applikationen.

Följande översättningsobjekt innehåller taggen :guilabel: rst.

When the |checkbox| :guilabel:`Advanced` checkbox is checked it will give access to additional advanced options.

Texten Avancerat i guilabel-taggen kan mycket väl översättas i QGIS-programmet och behöver förmodligen ändras!

Följande översättningsobjekt innehåller ``lufthamnar``. Citationstecknen används för att ge texten ett annat typsnitt. I det här fallet är det ett bokstavligt värde och behöver inte översättas.

For the following example, we will use the ``airports`` vector point layer from the QGIS sample dataset (see :ref:`label\_sampledata`). Another excellent QGIS tutorial on making heatmaps can be found on <https://www.qgistutorials.com>
<https://www.qgistutorials.com/en/docs/creating_heatmaps.html>`_.

Detta objekt innehåller också en hyperlänk med en url och en extern presentation. Webbadressen ska naturligtvis lämnas intakt, men du får ändra den externa texten <https://www.qgistutorials.com> som är synlig för läsaren. Ta aldrig bort understrecket i slutet av hyperlänken som utgör en väsentlig del av den!!!

4.3.4 Sammanfattning Regler för översättning

1. Ändra inte text mellan två |-tecken som |bronze|, checkbox|, labels|, selectString|, addLayer| ... Dessa är speciella taggar som används för att ersätta bilder
2. Ändra inte referenser som börjar med roller som :ref:, :file:, :numref: om de inte innehåller en titel. I så fall kan du översätta titeln men behålla länken oförändrad (dvs. texten mellan < och >)

Tips

När en titel anges för en referens kan Transifex visa ett nummer i den engelska källtexten i stället för länkdel. Klicka på numret i källtexten för att lägga till referenslänken bredvid den titel som översätts.

3. Ändra inte referenser som slutar med en understreckare som figure_labels_1_
4. Ändra inte webbadressen i hyperlänkar, men du kan ändra den externa beskrivningen. Låt understrecket stå kvar i slutet av hyperlänken, utan extra mellanrum (>`_)
5. Ändra texten inom citattecken efter :index:, :sup:, :guilabel: och :menuselection: taggar. Kontrollera om/hur den översätts i QGIS-programmet. Ändra inte själva taggen.
6. Text mellan dubbelstjärnor och dubbla citattecken anger ofta värden eller fältnamn, ibland behöver de översättas, ibland inte.
7. Tänk på att använda exakt samma (antal) specialtecken som i källtexten, t.ex. `, `` , *, **, :. Dessa bidrar till att göra den information som tillhandahålls mer kosmetisk
8. Börja eller avsluta inte den text som innehåller specialtecken eller taggar med ett mellanslag
9. Avsluta inte de översatta strängarna med ett nytt stycke, annars kommer texten inte att översättas under html-genereringen.

Håll dig till ovanstående regler och det översatta dokumentet kommer att se bra ut!

Om du har några frågor kan du kontakta QGIS Community Team <qgis-community-team@lists.osgeo.org>`\_ eller QGIS Translation Team <[qgis-tr@lists.osgeo.org](mailto:qgis-tr@lists.osgeo.org)>`_.

- *Användning*
- *Vanliga substitutioner*
 - *Plattformsikoner*
 - *Menyelement*
- *Ikoner för knappar i verktygsfältet*
 - *Hantera Lager och översikt*
 - *Projekt*
 - *Redigera*
 - *Identify result*
 - *Digitalisering och Avancerad digitalisering*
 - *Nät*
 - *Kartnavigering och attribut*
 - *Urval och uttryck*
 - *Etiketter och diagram*
 - *Dekorationer*
 - *Hjälp*
 - *Färger*
- *Andra grundläggande ikoner*
- *Attributtabell*
- *Projektioner och Georefererare*
- *Layout för utskrift*
- *Egenskaper för lager*
- *Tillägg*

- *Bearbetas*
- *Olika Core Tillägg*
- *Grass integration*

5.1 Användning

För att underlätta användningen av ikoner i QGIS-handböcker definieras ersättningar för varje ikon i `/source/substitutions.txt`-filen på [QGIS-Documentation repository](#) och några av dessa ersättningar listas nedan. När du vill använda en ikon från QGIS-applikationen i dokumentationen finns det alltså en stor chans att det redan finns en ersättning som kan/bör användas.

Om ingen ersättning finns:

1. kontrollera dokumentationsarkivet om ikonerna finns tillgänglig i mappen `/static/common`. Om det inte finns någon bild måste du hitta och kopiera ikonens bildfil från [QGIS repository](#) (ofta under [mappen för standardteman](#)) och klistra in (i `.png` format) under mappen `/static/common`. För enkelhetens och uppdaterings skull rekommenderas att filnamnet behålls när det är möjligt.
2. skapa referensen till substitutionen i filen `/substitutions.txt` enligt exemplet nedan. Ersättningstexten ska härledas från filnamnet och vara i camelCase:

```
.. |dataSourceManager| image:: /static/common/mActionDataSourceManager.png
:width: 1.5em
.. |splitLayer| image:: /static/common/split_layer.png
:width: 1.5em
```

3. Uppdatera målavsnittet/avsnitten i dokumenten med din nya substitution.
4. (valfritt men mycket önskvärt) lägg till ersättningen i listan nedan.
5. Lägg till den nya substitutionsreferensen i substitutionslistan i slutet av den eller de filer som den används i, eller kör det praktiska skriptet `scripts/find_set_subst.py`.

```
# from the repository main folder
python3 scripts/find_set_subst.py
```

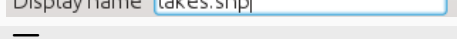
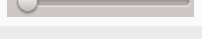
5.2 Vanliga substitutioner

Nedan följer några ikoner och deras ersättningar som du kan använda när du skriver dokumentation. Kan användas/finnas på många ställen i manualer.

5.2.1 Plattformsikoner

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	logo		
	kde		nix
	osx		win

5.2.2 Menyelement

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	checkbox		unchecked
	radioButtonOn		radioButtonOff
	selectNumber		selectString
	selectColor		selectColorRamp
	tab		degrees
	inputText		slider
	hamburgerMenu		

5.3 Ikoner för knappar i verktygsfältet

5.3.1 Hantera Lager och översikt

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	dataSourceManager		
	addOgrLayer		addSensorThingsLayer
	addRasterLayer		addMssqlLayer
	addDelimitedTextLayer		addSpatialiteLayer
	addPostgisLayer		addOracleLayer
	addAfsLayer		addMeshLayer
	addVectorTileLayer		addXyzLayer
	addVirtualLayer		addWmsLayer
	addWcsLayer		addWfsLayer
	addPointCloudLayer		addGpsLayer
	addTiledSceneLayer		addHanaLayer
	newVectorLayer		newSpatialiteLayer
	newGeoPackageLayer		createMemory
	newVirtualLayer		newMeshLayer
	newGpx		
	dbManager		gdal
	geoPackage		spatialite
	virtualLayer		wms
	wcs		wfs
	pointCloudLayer		gps
	tiledSceneLayer		hana

continues on next page

Table 5.1 – fortsättning från föregående sida

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	dbSchema		
	inOverview		addAllToOverview
	removeAllFromOverview		removeLayer
	showAllLayers		hideAllLayers
	showPresets		showSelectedLayers
	hideSelectedLayers		hideDeselectedLayers
	toggleAllLayers		toggleSelectedLayers
	addLayer		
	indicatorTemporal		indicatorNonRemovable
	indicatorEmbedded		indicatorFilter
	indicatorMemory		indicatorNoCRS
	indicatorBadLayer		favourites
	indicatorLayerError		indicatorNotes
	indicatorLowAccuracy		indicatorOffline

5.3.2 Projekt

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	fileNew		fileOpen
	fileSave		fileSaveAs
	fileExit		user

5.3.3 Redigera

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	undo		redo
	editCopy		editPaste
	editCut		saveEdits
	editableEdits		
	circle2Points		circle2TangentsPoint
	circle3Points		circle3Tangents
	circleCenterPoint		ellipseCenter2Points
	ellipseCenterPoint		ellipseExtent
	ellipseFoci		rectangle3PointsDistance
	rectangle3PointsProjected		rectangleCenter
	rectangleExtent		regularPolygon2Points
	regularPolygonCenterCorner		regularPolygonCenterPoint

5.3.4 Identify result

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	expandTree		collapseTree
	expandNewTree		formView
	deselectAll		editCopy
	filePrint		
	identifyByRectangle		identifyByPolygon
	identifyByFreehand		identifyByRadius

5.3.5 Digitalisering och Avancerad digitalisering

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	cad		cadConstruction
	cadParallel		cadPerpendicular
	floater		
	toggleEditing		allEdits
	tracing		snapping
	snappingVertex		snappingSegment
	snappingArea		snappingCentroid

continues on next page

Table 5.2 – fortsättning från föregående sida

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	snappingMiddle		snappingEndpoint
	capturePoint		capturePolygon
	captureLine		captureCurveFromFeature
	deleteSelectedFeatures		
	circularStringCurvePoint		circularStringRadius
	vertexTool		vertexToolActiveLayer
	digitizeWithSegment		digitizeShape
	streamingDigitize		digitizeWithCurve
	moveFeature		moveFeatureCopy
	moveFeatureLine		moveFeatureCopyLine
	moveFeaturePoint		moveFeatureCopyPoint
	rotateFeature		rotatePointSymbols
	scaleFeature		
	offsetCurve		offsetPointSymbols
	simplify		reshape
	addRing		addPart
	fillRing		
	deleteRing		deletePart
	mergeFeatures		mergeFeatureAttributes
	splitFeatures		splitParts
	reverseLine		
	allowIntersections		avoidIntersectionsCurrentLayer
	avoidIntersectionsLayers		snappingSelf

5.3.6 Nät

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	meshDigitizing		meshReindex
	meshSelectExpression		meshSelectPolygon
	meshTransformByExpression		meshEditForceByVectorLines
	vertexCoordinates		

5.3.7 Kartnavigering och attribut

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	pan		panToSelected
	zoomIn		zoomOut
	zoomActual		zoomFullExtent
	zoomToLayer		zoomToSelected
	zoomLast		zoomNext
	zoomInXAxis		refresh
	identify		mapTips
	showBookmarks		newBookmark
	measure		measureArea
	measureBearing		measureAngle
	newMap		new3DMap
	tiltUp		tiltDown
	3dNavigation		play
	camera		shadow
	temporal		temporalNavigationOff
	temporalNavigationFixedRange		temporalNavigationAnimated
	temporalNavigationMovie		newElevationProfile
	elevation		

5.3.8 Urval och uttryck

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	selectRectangle		selectPolygon
	selectFreehand		selectRadius
	selectAll		deselectAll
	invertSelection		expressionSelect
	deselectActiveLayer		
	selectDistance		selectLocation
	selectAllTree		select
	selectAdd		selectRemove
	formSelect		dataDefine
	expression		dataDefineOn
	dataDefineExpressionOn		dataDefineError
	dataDefineExpressionError		
	addExpression		
	expressionFilter		filterMap

5.3.9 Etiketter och diagram

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	labelingSingle		labelingNone
	labelingRuleBased		labelingObstacle
	piechart		diagramNone
	text		histogram
	stackedBar		stackedDiagram
	createAnnotationLayer		annotationLayer
	formAnnotation		htmlAnnotation
	actionText		textAlongLine
	addImage		textInsideRect
	labelbackground		labelbuffer
	labelformatting		labelplacement
	labelshadow		render
	labelcallout		
	labelAnchorCenter		labelAnchorCustom
	labelAnchorEnd		labelAnchorStart
	pinLabels		showHideLabels
	moveLabel		rotateLabel
	showPinnedLabels		showUnplacedLabel
	changeLabelProperties		autoPlacementSettings
	labelingRules		

5.3.10 Dekorationer

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	copyrightLabel		addGrid
	titleLabel		northArrow
	scaleBar		addMap
	addImage		

5.3.11 Hjälp

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	helpContents		qgisHomePage
	success		
	helpSponsors		contextHelp

5.3.12 Färger

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	colorBox		colorPicker
	colorSwatches		colorWheel

5.4 Andra grundläggande ikoner

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	arrowLeft		arrowRight
	arrowDown		arrowUp
	symbologyAdd		symbologyRemove
	projectProperties		options
	interfaceCustomization		keyboardShortcuts
	copyrightLabel		northArrow
	scaleBar		tracking
	gpsTrackBarChart		
	gpsConnect		gpsDisconnect
	gpsDestinationLayer		addTrackPoint
	recenter		reset
	folder		extents
	settings		start
	properties		deleteSelected
	browserExpand		browserCollapse
	codeEditor		add
	relations		layoutItem3DMap
	stopwatch		sensor
	clearItem		

5.5 Attributtabell

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	openTable		openTableSelected
	openTableVisible		openTableEdited
	selectedToTop		
	selectAll		invertSelection
	panToSelected		zoomToSelected
	copySelected		editPaste
	expressionSelect		deleteSelectedFeatures
	newAttribute		deleteAttribute
	editTable		
	newTableRow		calculateField
	refresh		formView
	conditionalFormatting		multiEdit
	dock		actionRun
	duplicateFeature		zoomTo
	panTo		highlightFeature
	handleStoreFilterExpressionChecked		
	handleStoreFilterExpressionUnchecked		

5.6 Projektioner och Georefererare

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	geographic		crs
	customProjection		setProjection
	projectionDisabled		projectionEnabled
	transformation		gdalScript
	georefRun		pencil
	linkQGisToGeoref		linkGeorefToQGis
	fullHistogramStretch		

5.7 Layout för utskrift

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	newLayout		layoutManager
	duplicateLayout		
	newReport		newPage
	atlasSettings		atlas
	filePrint		saveMapAsImage
	saveAsSVG		saveAsPDF
	addBasicShape		addBasicCircle
	addBasicTriangle		addBasicRectangle
	addNodesShape		editNodesShape
	addPolygon		addPolyline
	addArrow		northArrow
	add3DMap		addMap
	elevationProfile		copyProfileSettings
	addLegend		addHtml
	addManualTable		addTable
	addImage		addMarker
	label		scaleBar
	select		moveItemContent
	setToCanvasScale		setToCanvasExtent
	viewScaleInCanvas		viewExtentInCanvas
	raiseItems		lowerItems
	moveItemsToTop		moveItemsToBottom
	alignLeft		alignRight
	alignHCenter		alignVCenter
	alignTop		alignBottom
	distributeLeft		distributeRight
	distributeTop		distributeBottom
	distributeHCenter		distributeVCenter
	distributeHSpace		distributeVSpace
	resizeShortest		resizeTallest
	resizeNarrowest		resizeWidest
	resizeSquare		groupItems
	lockItems		unlockAll

continues on next page

Table 5.3 – fortsättning från föregående sida

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	locked		unlocked
	lockRepeating		lockedGray

5.8 Egenskaper för lager

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	symbolology		labelingSingle
	sourceFields		general
	metadata		action
	display		rendering
	join		diagram
	labelmask		temporal
	legend		dependencies
	3d		system
	elevationscale		layerTree
	editMetadata		overlay
	digitizing		auxiliaryStorage
	history		stylePreset
	search		pyramids
	transparency		rasterHistogram
	singleSymbol		nullSymbol
	graduatedSymbol		categorizedSymbol
	25dSymbol		ruleBasedSymbol
	invertedSymbol		heatmapSymbol
	pointDisplacementSymbol		pointClusterSymbol
	mergedFeatures		meshcontoursoff
	meshcontours		meshvectorsoff
	meshvectors		meshaveraging
	meshframe		paletted
	singleColor		multibandColor
	singlebandPseudocolor		
	pointCloudExtent		
	sum		sort

continues on next page

Table 5.4 – fortsättning från föregående sida

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	paintEffects		mapIdentification
	styleManager		iconView
	joinNotEditable		joinedLayerNotEditable
	joinHasNotUpsertOnEdit		filterTableFields
	symbolologyEdit		
	sharingImport		sharingExport

5.9 Tillägg

5.9.1 Bearbetas

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	processingAlgorithm		processingModel
	processingHistory		processingResult
	menu		runSelected
	processSelected		editHelpContent
	saveAsPython		modelOutput
	qgsProjectFile		addToProject
	fieldInteger		
	meanCoordinates		extractLayerExtent
	selectRandom		vectorGrid
	convexHull		buffer
	intersect		union
	symmetricalDifference		clip
	difference		dissolve
	checkGeometry		exportGeometry
	delaunay		centroids
	polygonToLine		extractVertices
	lineToPolygon		nearestNeighbour
	splitLayer		heatmap
	showRasterCalculator		showMeshCalculator
	regularPoints		addGeometryAttributes
	basicStatistics		uniqueValues
	collect		simplify_2
	createGrid		distanceMatrix

continues on next page

Table 5.5 – fortsättning från föregående sida

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	lineIntersections		mergeLayers
	sumPoints		sumLengthLines
	randomPointsInPolygons		randomPointsWithinPolygon
	randomPointsOnLines		randomPointsWithinExtent
	multiToSingle		
	grid		tiles
	merge		rasterClip
	contour		proximity
	polygonize		rasterize
	sieve		nearblack
	projectionAdd		projectionExport
	8To24Bits		24To8Bits
	rasterInfo		rasterOverview
	vrt		voronoi
	translate		warp
	iterate		terminal

5.9.2 Olika Core Tillägg

Standard medföljer vid grundinstallation, men laddas inte vid första installationen

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	showPluginManager		installPluginFromZip
	pythonFile		runConsole
	showEditorConsole		clearConsole
	offlineEditingCopy		offlineEditingSync
	plugin		metasearch
	geometryChecker		topologyChecker
	fromSelectedFeature		sqlQueryBuilder

5.9.3 Grass integration

Ikon	Substitution	Ikon	Substitution
	grassLogo		grassRegion
	grassTools		grassNewMapset
	grassOpenMapset		grassCloseMapset