Menu Arrastar - Largar

O menu Arrastar e Largar pode ser utilizado para copiar entidades de uma genealogia para outra ou para unir entidades dentro da mesma genealogia.

Também pode ser utilizado para criar uma relação entre as duas entidades envolvidas, permitindo-lhe construir a sua genealogia muito mais rapidamente.



> O menu Arrastar - Largar aparece quando se larga uma entidade que se tenha previamente clicado e arrastado. É necessário primeiro clicar em qualquer entidade e começar a movê-la para outro local, depois largá-la numa zona não restrita.
> Clicar numa entidade significa, por exemplo, clicar (e deixar o botão clicado) no identificador da entidade na tabela de entidades, ou clicar no seu título na janela Cygnus, ou clicar na sua caixa na árvore dinâmica.
> Em cada ponto onde é possível aceder ao menu de contexto, é possível arrastar ou largar uma entidade.

Descrição

O menu de arrastar e largar tem um título e uma lista de acções. O título mostra as duas entidades envolvidas no movimento de arrastar e largar.

A entidade à esquerda é a entidade em que se clicou e é designada por entidade importada. A entidade à direita é a entidade sobre a qual se larga a entidade importada e é designada por entidade de destino.

O menu Arrastar - Largar difere consoante se esteja a mover uma entidade entre genealogias diferentes ou dentro da mesma genealogia:

- Em genealogias diferentes, o Ancestris parte do princípio de que se pretende copiar ou unir entidades;
- na mesma genealogia, o Ancestris parte do princípio de que se pretende unir entidades.

O Ancestris propõe outras acções para ligar as duas entidades. As acções diferem consoante a categoria da entidade.

Acções do menu Arrastar - Largar

Tornar o indivíduo importado no <parente | cônjuge | irmão ou irmã | filho> do indivíduo alvo

Quando as duas entidades são indivíduos, o Ancestris propõe-se criar uma relação entre eles. Se optar por esta acção, o Ancestris criará as ligações necessárias e só terá de as verificar.

Ligar a entidade importada à entidade de destino

Quando a entidade importada não é um indivíduo, o Ancestris sugere anexá-la à entidade de destino.

Por exemplo, pode ser uma NOTE a anexar a uma SOURce, ou um OBJEcto multimédia a anexar a um evento para um indivíduo.

No caso de um evento, o Ancestris mostra uma lista de todos os eventos existentes para esse indivíduo. Tudo o que tem de fazer é escolher o que pretende.

Copiar a entidade importada para a genealogia de destino

Quando as genealogias em causa são diferentes, o Ancestris oferece duas formas possíveis de copiar a entidade importada para a genealogia de destino:

- copiar **sem** entidades ligadas
- copiar **com** entidades ligadas

As entidades relacionadas dos indivíduos importados são os indivíduos directamente ligados a esse indivíduo (pais, cônjuge, filhos), bem como os respectivos objectos multimédia, fontes e notas anexas.

Para entidades que não são indivíduos ou famílias, as entidades anexas são repositórios, objectos multimédia e notas de fontes, notas de objectos multimédia, etc..

> Quando escolhe uma cópia com entidades anexas, o Ancestris efectua todas as cópias relevantes por si. Tudo o que tem de fazer é verificar.

Unir a entidade importada com a entidade de destino

Quando apenas uma genealogia está envolvida, o Ancestris oferece três formas possíveis de unir a entidade importada com a entidade de destino:

- adicionar apenas informações à entidade de destino e não modificar informações que já existem;
- adicionar e substituir informações que podem já existir;
- abrir o assistente de união para permitir a escolha, uma a uma, das informações a ter na entidade de destino.

Esta acção só é mostrada quando as duas entidades estão na mesma categoria, ou seja, dois indivíduos, ou duas fontes, ou duas notas, etc.

Todas as possibilidades

Abra a ferramenta dedicada "Cópia de entidades entre genealogias" de forma a ter todas as possibilidades e copiar todos os ascendentes, descendentes e ramos completos da entidade envolvida.

Alertas e acções desactivadas

Alertas

Quando uma acção é possível mas está sujeita a um erro potencial, o Ancestris acrescenta um sinal de aviso no início da descrição da acção.

É o caso da adição de um cônjuge a uma pessoa que já tem um. Na prática, isto é possível, mas o Ancestris prefere alertá-lo para o caso de eoutra pessoa.

Verá uma dica, que explica porque é que a acção é arriscada.

Acções desactivadas

Quando uma acção poderia ser possível mas não o é, o Ancestris mostra-a e desactiva-a.

É o caso, por exemplo, quando cria um pai para alguém que já tem um.

Verá uma dica, que explica porque é que a acção não pode ser executada.

> Qualquer acção realizada no menu pode ser cancelada numa data posterior.

Revision #8
Created 10 July 2025 05:20:30 by pedro
Updated 9 February 2026 05:01:46 by pedro