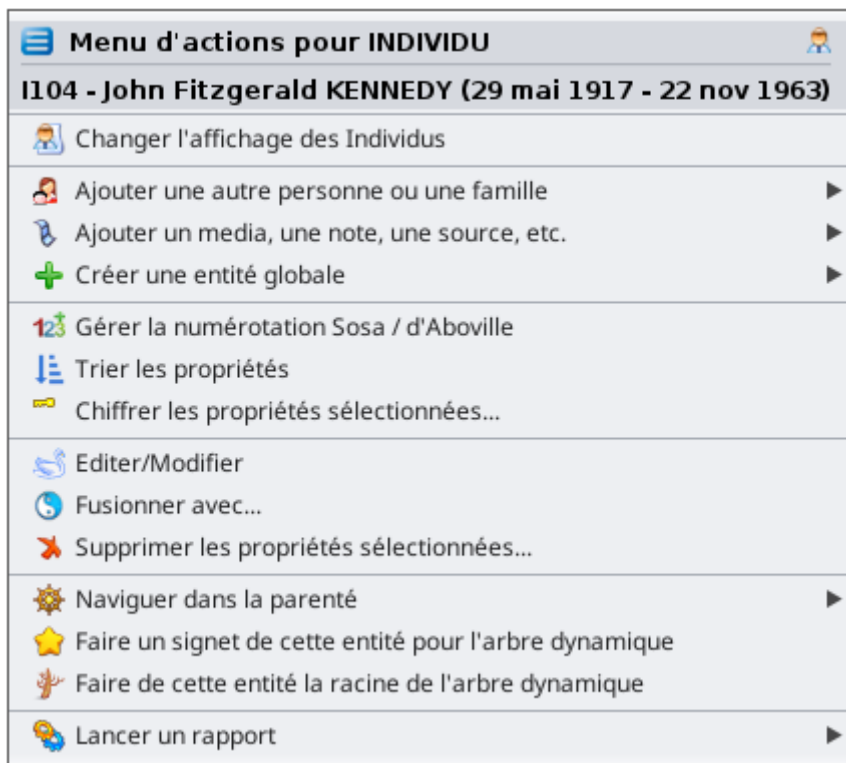


# Menu contextuel

Il existe une autre façon de lancer des actions sans passer par la **Barre de menus**, les **raccourcis clavier**, ou la **barre d'outils**.

C'est en utilisant le **Menu contextuel**.

Un menu contextuel s'affiche suite à un clic droit sur un objet, en général une entité (individu, famille, source, etc.).



Le Menu contextuel affiche un titre et une liste d'actions.

Le **titre** est le nom de l'entité cliquée.

La **liste d'actions** dépend de l'entité cliquée. C'est pour cela qu'il est dit "contextuel". Chaque action proposée s'applique à l'objet cliqué.

Seules certaines vues disposent du Menu contextuel.

Ce sont les suivantes :

- L'**Arbre dynamique**, pour les catégories individus et familles. Le clic droit doit être effectué sur une case individu ou famille.
- La **Table des entités**, pour toutes les catégories d'entités. Le clic droit doit être effectué sur l'une des cellules, de préférence dans la colonne incluant le numéro d'identification.
- La **Chronologie**, pour l'individu sélectionné. Le clic droit peut être effectué n'importe où dans la vue une fois l'entité sélectionnée.
- L'**éditeur Cygnus**, pour l'individu sélectionné. Le clic droit doit être effectué sur le bandeau supérieur donnant le nom complet de l'individu.
- L'**éditeur Gedcom**, pour toutes les catégories d'entités et pour les informations qu'elle contient. Le clic droit doit être effectué sur l'une quelconque des lignes de l'entité ou sur le panneau inférieur lorsque qu'il affiche le résumé de l'entité.
- La **Fiche entité**, pour toutes les catégories d'entités. Le clic droit doit être effectué sur la zone affichée.
- L'**Explorateur Gedcom**, pour toutes les catégories d'entités. Le clic droit doit être effectué sur une entité ou sur un fichier Gedcom.

## Actions du Menu contextuel

Les actions susceptibles de s'afficher ou pas dans le Menu contextuel, **lorsque celui-ci est appelé depuis un objet entité**, sont décrites ci-dessous.

**Le menu contextuel peut également être appelé à partir d'un objet Gedcom.** C'est le cas dans l'**Explorateur Gedcom**. Veuillez vous référer à la page correspondante pour voir à quoi ressemble le menu contextuel dans ce cas.

### Changer l'affichage de l'individu ou de la famille

Permet de définir les informations à afficher pour l'entité, et la façon dont elles s'affichent. Cela se fait au moyen d'un **calque**. La fenêtre qui s'ouvre alors permet de changer le calque.

Cette action n'est visible que si l'entité cliquée est dans un calque.

### Couper, Copier, Coller

Permet de supprimer, copier, ajouter l'information cliquée.

Cette action n'apparaît que lorsque vous cliquez sur une entité dans l'un des éditeurs.

### Ajouter une propriété directement

Permet d'ajouter une **propriété** à une entité. Le sous-menu qui s'affiche ne propose que les propriétés autorisées par la norme Gedcom.

Voici un exemple de propriétés qui peuvent être ajoutées à un individu.

### Ajouter propriété.png

Cette action n'apparaît que lorsque vous cliquez sur une entité ou une propriété dans l'**éditeur Gedcom**.

## Ajouter une propriété via l'assistant...

Permet, de consulter les **propriétés** pouvant être associées à l'entité ou d'en créer une nouvelle.

### Ajouter propriété assistant.png

La sélection d'une propriété se fait par un clic dans la colonne de gauche, ce qui affiche quelques précisions au sujet de l'utilisation de cette propriété dans la colonne de droite.

Pour créer une **propriété personnalisée**, cliquez sur le bouton radio correspondant et entrez son nom comme indiqué dans le champ de texte.

Pour créer automatiquement des sous-propriétés pour cette propriété, cochez la case correspondante. Par exemple, une propriété MAP ajoutera automatiquement les propriétés LATI et LONG.

Cette action n'apparaît que lorsque vous cliquez sur une entité ou une propriété dans l'**éditeur Gedcom**.

## Propager les propriétés sélectionnées...

Permet d'associer les propriétés sur lesquelles on a effectué le clic droit :

- soit, aux entités de même catégorie de l'ensemble de la généalogie
- soit, à une entité particulière, à sélectionner dans le menu déroulant qui apparaîtra.

### Propager propriété.png

La case à cocher **Diffuser également les valeurs associées à cette propriété**, lorsqu'elle est activée, diffuse automatiquement la même propriété et sa valeur.

Cette action n'apparaît que lorsque vous cliquez sur une propriété dans l'**éditeur Gedcom**.

## Ajouter une autre personne ou une famille

Permet de relier un individu ou une famille à l'entité sélectionnée.


Selon l'entité, ou selon la propriété concernée, toutes les sous-actions ne seront pas nécessairement présentes.

Voici la liste affichée pour un individu :

	Ajouter une famille de parents
	Ajouter un frère
	Ajouter une soeur
	Ajouter un frère ou une soeur
	Ajouter un conjoint
	Ajouter un fils
	Ajouter une fille
	Ajouter un enfant
	Ajouter un alias

- **Ajouter une famille de parents** : permet d'ajouter les parents ou un seul à l'individu sélectionné
- **Ajouter un frère/une sœur** : permet d'ajouter un frère ou sœur à l'individu sélectionné, selon que l'on connaît déjà le sexe ou pas.
- **Ajouter un conjoint** : permet d'ajouter un conjoint à l'individu sélectionné
- **Ajouter un enfant** : permet d'ajouter un enfant depuis un individu ou une famille selon que l'on connaît déjà le sexe ou pas
- **Ajouter un alias** : permet d'ajouter un individu de la généalogie qui pourrait en fait se révéler plus tard être le même individu.

Lorsque le menu contextuel se trouve sur une propriété, le menu l'indique :

	Ajouter une personne associée (exemple : Témoin)
---	--

- **Ajouter une personne associée (exemple : Témoin)** : permet d'ajouter un témoin, un participant, un déclarant, etc. à l'événement cliqué.

## Ajouter un media, une note ou une source

Permet d'associer une entité existante à l'entité sur laquelle on a effectué le clic droit. Les sous-actions sont les suivantes :

### Ajouter entité png

- **Ajouter un media** : ajoute un **élément multimédia** ou en utilise un déjà existant.
- **Ajouter une note** : ajoute une **note partagée** ou en utilise une déjà existante.

- **Ajouter une source** : ajoute une **source** ou en utilise une déjà existante.
- **Ajouter un fournisseur d'information** : ajoute un **fournisseur d'informations** ou en utilise un déjà existant.

## Créer une entité globale

Permet d'ajouter une ou plusieurs entités à la généalogie, sans lien avec l'entité sur laquelle on a effectué un clic droit.

### Créer-entité-globale.png

Les sous-actions sont les suivantes :

- **Créer un individu** : crée une nouvelle entité **individu**
- **Créer une famille** : crée une nouvelle entité **famille**
- **Créer une note** : crée une nouvelle entité **note**
- **Créer un média** : crée un nouvel **élément multimédia**
- **Créer une source** : crée une nouvelle entité **source**
- **Créer un dépôt** : crée une nouvelle entité **dépôt**
- **Créer un fournisseur d'information** : crée une nouvelle entité **fournisseur d'informations**

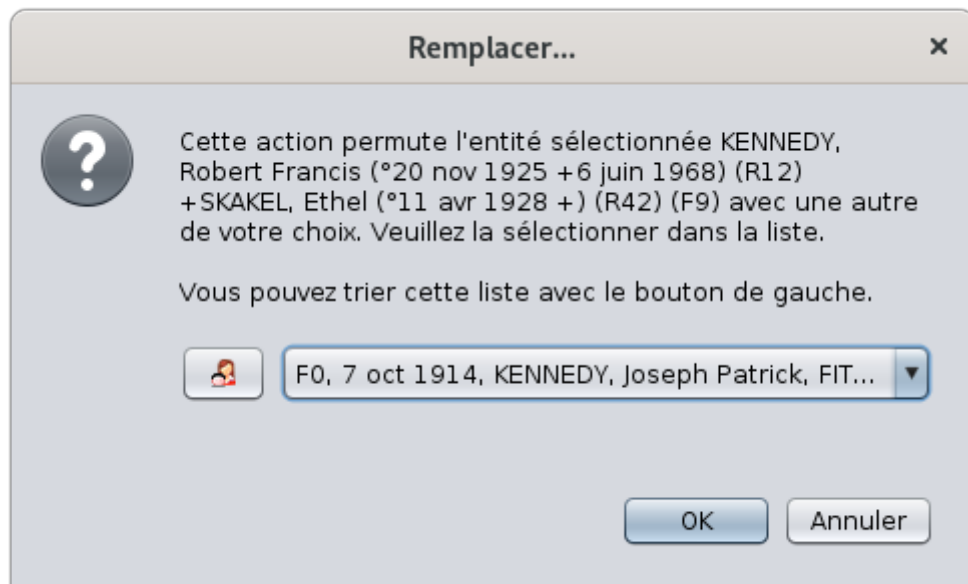
## Gérer la numérotation SOSA/ d'Aboville

Permet de générer une numérotation à la généalogie, en partant de l'individu sur lequel on a effectué le clic droit.

L'individu sélectionné devient le numéro Sosa 1 ou d'Aboville 1 de la généalogie et une nouvelle numérotation de l'ensemble des ancêtres et de leur descendants pourra être numéroté à partir de ce dernier.

## Remplacer...

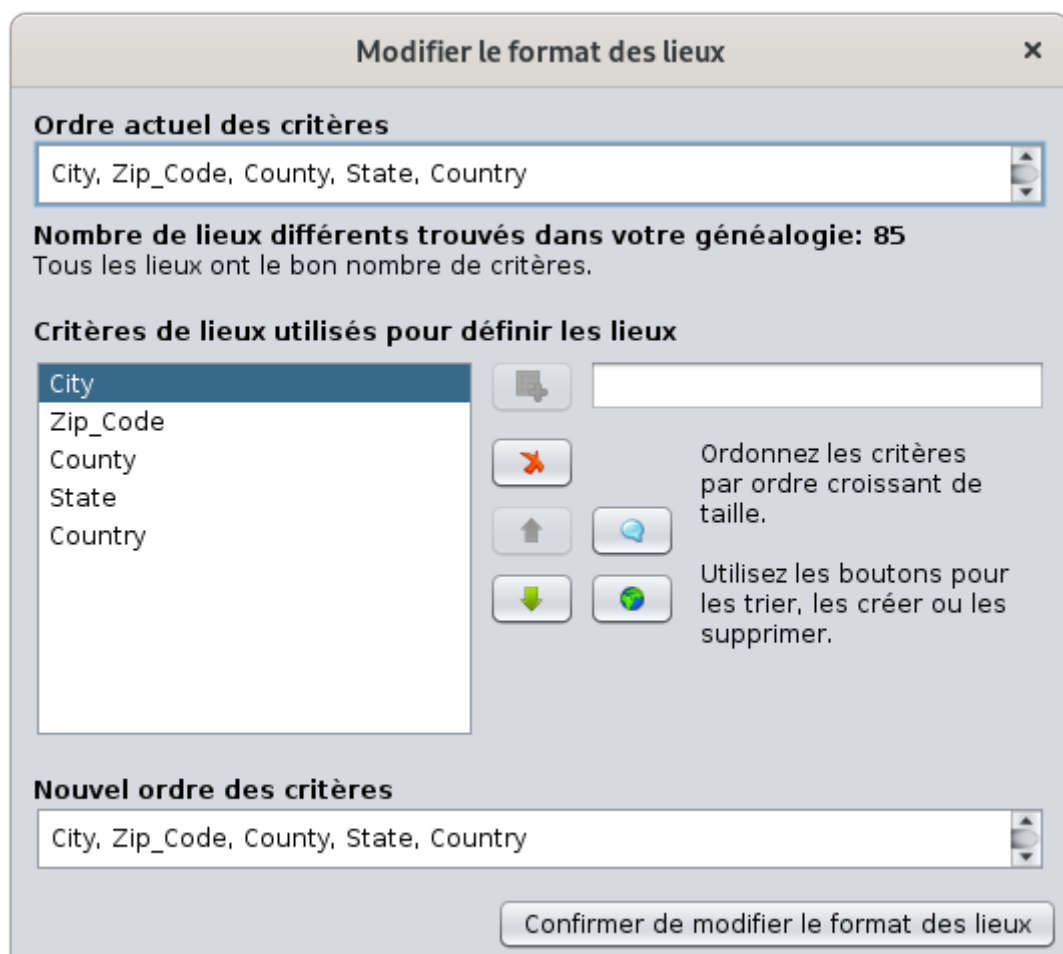
Remplace l'entité reliée par une autre à choisir.



Disponible uniquement pour les propriétés liées à une autre entité.

## Modifier le format des lieux

Ouvre la fenêtre de modification des critères de lieux.



Cette fenêtre est la même que celle utilisée pour définir le format des lieux par défaut dans **Fichiers/Propriétés**.

## Crypter les propriétés sélectionnées

Permet de crypter l'information sur laquelle a été effectué le clic droit.

**Crypter propriété.png**  
Image not found or type unknown

Ne perdez pas le mot de passe utilisé pour crypter, il serait alors impossible de récupérer votre information.

## Éditer/Modifier

Ouvre l'éditeur par défaut avec l'entité cliquée, pour la modifier.

Dans le cas où le menu contextuel est appelé depuis un lieu, Ancestris ouvre l'**Editeur de lieux** pour tous les lieux similaires. Pour éditer un seul lieu, il suffit de le modifier directement dans l'un des éditeurs correspondants.

## Fusionner avec...

Fusionne l'entité sélectionnée avec une autre entité de votre choix. Voir **l'outil de fusion** plus plus de détails.

## Supprimer les propriétés sélectionnées...

Supprime les propriétés sélectionnées.

**Supprimer propriétés.png**  
Image not found or type unknown

Cette action est définitive. Une fenêtre de validation vous invite par conséquent à confirmer la suppression.

## Naviguer dans la parenté

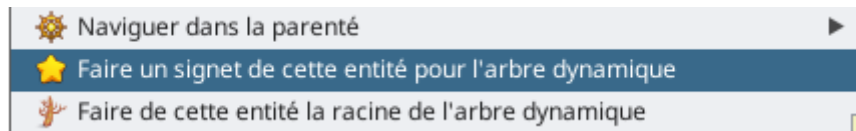
Permet de naviguer dans la parenté de l'individu cliqué en sélectionnant directement l'un de ses proches.

**Naviguer parenté.png**  
Image not found or type unknown

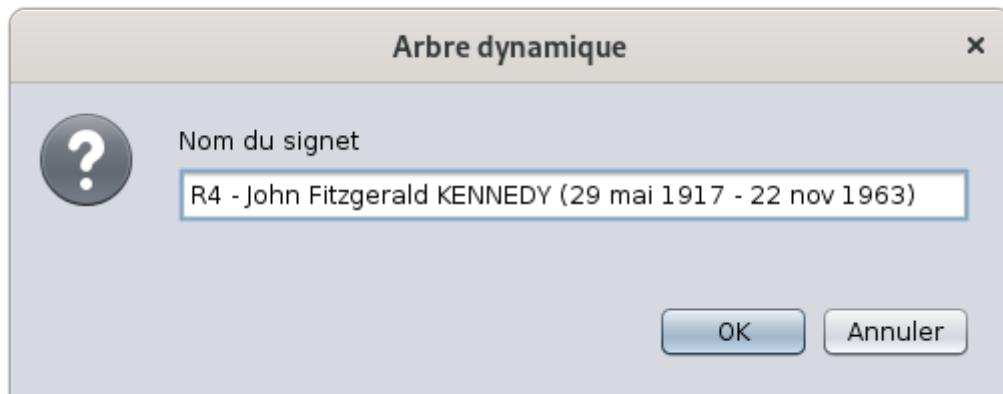
## Faire un signet de cette entité pour l'Arbre dynamique

Ce menu a deux possibilités, selon que l'entité a déjà été mise en signet ou non.

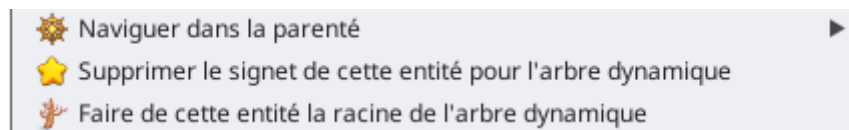
Si l'entité n'est pas encore mise en signet.



Cette action crée alors un **signet pour l'Arbre dynamique** pour pouvoir ensuite, à partir du menu Signet de l'Arbre dynamique, de directement visualiser dans l'arbre l'individu ou la famille sélectionné par clic-droit.



Si l'entité est déjà mise en signet.



Dans ce cas, l'action supprime le signet de la liste.

## Choisir comme famille préférée pour la vue arbre dynamique

Pour l'entité famille uniquement, la définit comme le mariage préféré à afficher dans la vue arbre dynamique.

L'action ressemble à ceci lorsque la famille n'est pas encore choisie, et peut donc être choisie :

**Choisir préférée.png**

L'action ressemble à ceci lorsque la famille est déjà choisie, et peut donc être désélectionnée :

**Choisir préférée annuler.png**

## Faire de cette entité la racine de l'Arbre dynamique

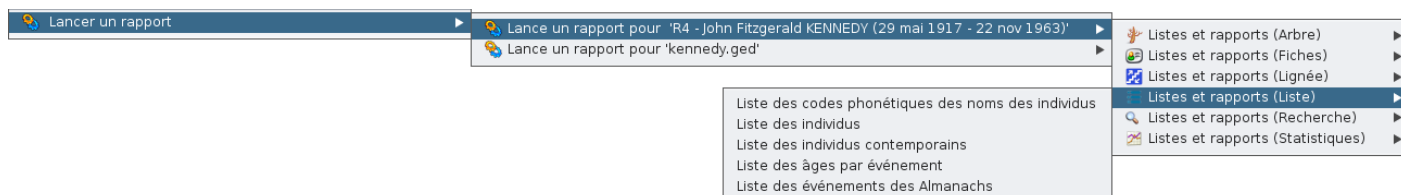


Permet de reconstruire l'arbre dynamique à partir de l'individu ou la famille sélectionnée par clic droit.

## Lancer un rapport

Permet de lancer tous les rapports qui ont pour point de départ une entité du type de celle sélectionnée par clic droit.

Un certain nombre de sous-menus se déploient au fur et à mesure que vous sélectionnez cet élément de menu. La structure de ces menus suit la structure de la fenêtre **Liste et rapports**.



## Inverser les conjoints

Permet sur une famille sélectionnée d'inverser mari et épouse si par erreur ils avaient été mal renseignés.

## Photo de l'acte : naissance | mariage | décès | autres

Permet d'afficher dans la **visionneuse d'actes**, la photo de l'acte correspondant au nom de l'événement, sur une entité disposant d'une photo issue d'un relevé d'actes.

Cette action n'apparaît que si l'outil **Saisie d'Actes et relevé** est installé et pas forcément ouvert.