

NIIKT
Podręcznik użytkownika Modułu Administratora

Zespół Gr0No3

w składzie:

Michał Ejdys

Urszula Herman-Iżycka

Elżbieta Krępska

Piotr Witusowski

28 czerwca 2004

Spis treści

1	Wstęp	3
2	Administracja mapą	4
2.1	Co widać na mapce?	4
2.2	Punkt [0,0]	4
2.2.1	Znaczenie punktu [0,0]	4
2.2.2	Przenoszenie punktu [0,0]	5
2.3	Obsługa warstw	5
2.3.1	Nawigacja	5
2.3.2	Dodawanie nowej warstwy	5
2.3.3	Zmiana danych warstwy	5
2.3.4	Zmiana wielkości mapki	6
2.4	Obsługa fragmentów mapy	6
2.4.1	Dodawanie nowego fragmentu mapy	6
2.4.2	Podmiana fragmentu mapy	6
2.5	Obsługa ulic	6
2.5.1	Wyszukiwanie i wyświetlanie ulicy	6
2.5.2	Dodawanie nowej ulicy	7
2.6	Obsługa fragmentów ulicy	7
2.6.1	Zmiana numerów domu	7
2.6.2	Usuwanie fragmentu ulicy	7
2.6.3	Dodawanie nowego fragmentu ulicy	7
2.6.4	Zmiana położenia fragmentu	7
2.6.5	Ułatwienie wyboru punktu	8
3	Historia zmian	9

Rozdział 1

Wstęp

słowo wstępu.

Rozdział 2

Administracja mapą

2.1 Co widać na mapce?

Aplikacja nanosi na mapkę, pobraną z serwera, ważne informacje, na które należy zwracać uwagę:

zielony krzyżyk – punkt [0,0] na danej warstwie (p. 2.2).

jasno szary odcinek – fragment wybranej obecnie ulicy (wybór ulicy: p. 2.5.1).

ciemno szary odcinek – wybrany fragment bieżącej ulicy (wybór fragmentu: p. 2.6).

ciemno szary krzyżyk – wybrane obecnie końcówki fragmentów ulic (p. 2.6.4).

niebieski krzyżyk – zaznaczony początek nowego fragmentu ulicy (p. 2.6.3).

2.2 Punkt [0,0]

2.2.1 Znaczenie punktu [0,0]

Punkt [0,0] jest wyróżnionym punktem na każdej warstwie. Jest niczym gwóźdź, trzymający razem kilka desek. Punkt ten spina bowiem wszystkie warstwy, pozwalając zorientować się systemowi, jak mają się do siebie poszczególne warstwy.

Punkt [0,0] musi być zaznaczony na każdej warstwie tak, aby wskazywał dokładnie to samo miejsce fizyczne (np. ulubiony budynek albo jakieś skrzyżowanie). Od precyzyjnego zaznaczenia tego punktu zależy precyzja wyświetlania ulic przez system.

Punkt [0,0] jest wstępnie przypisywany lewemu górnemu rogowi pierwszego fragmentu mapy, jaki zostanie załadowany na danej warstwie.

2.2.2 Przenoszenie punktu [0,0]

Punkt [0,0] może zostać przeniesiony w dowolne miejsce warstwy. Aby tego dokonać należy najpierw kliknąć przycisk **zaznaczanie [0,0]** w sekcji **Warstwy** – przełącza to aplikację w tryb przenoszenia punktu bazowego.

Następnie należy kliknąć w miejsce na mapce, które stanie się nowym punktem [0,0]. Po chwili serwer potwierdzi wykonanie operacji a mapka zostanie przeładowana.

2.3 Obsługa warstw

2.3.1 Nawigacja

Warstwa mapy odzwierciedla jedną mapę o konkretnej skali. Aby zmienić widok na inną warstwę, wystarczy przesunąć suwak warstwy (widoczny w sekcji **Warstwy**).

Przesuwanie się po warstwie jest bardzo proste - wystarczy używać przycisków **N**, **NE**, **E**, **SE**, **S**, **SW**, **W** oraz **NW** widocznych w sekcji **Nawigacja**, aby przesunąć widok mapy w odpowiednim kierunku. Klawisz po środku wymienionych ustawia mapkę na punkcie początkowym ([0,0]).

2.3.2 Dodawanie nowej warstwy

Po kliknięciu przycisku **nowa warstwa**, mamy możliwość zdefiniowania nowej warstwy. W okienku, które się pojawi, należy wpisać następujące dane:

Opis Warstwy – jest to tekst, który będzie wyświetlany jako opis danej warstwy w panelu nawigacyjnym zarówno administratora jak i użytkownika.

Skala – liczba zmiennie przecinkowa reprezentująca skalę mapy (np. dla mapy o skali 1:30000 należy podać w tym miejscu 30000). Wartość ta powinna zostać dostosowana tak, aby rozmieszczenie ulic na różnych warstwach mapy trafiało w te same punkty fizyczne.

Szerokość – szerokość (w pikselach) pojedynczego fragmentu mapy.

Wysokość – wysokość (w pikselach) pojedynczego fragmentu mapy.

Po uzupełnieniu danych klikamy **Zatwierdź** i oczekujemy, aż serwer potwierdzi dokonanie operacji.

2.3.3 Zmiana danych warstwy

Po kliknięciu przycisku **zmień dane warstwy** mamy możliwość zmiany wszystkich danych opisujących warstwę (p. 2.3.2).

Uwaga! Zmiana parametrów **Szerokość** i **Wysokość** może być dokonywana jedynie wtedy, gdy na warstwie nie ma jeszcze żadnych fragmentów.

2.3.4 Zmiana wielkości mapki

Suwak, dostępny w sekcji **Nawigacja**, umożliwia zmianę wielkości wyświetlanej mapki.

2.4 Obsługa fragmentów mapy

2.4.1 Dodawanie nowego fragmentu mapy

Aby dodać nowy fragment mapy, należy przemieszczać mapkę tak, aby miejsce, w którym chcemy go wstawić było widoczne (jeśli na warstwie nie ma jeszcze żadnego fragmentu mapy, na ekranie musi być widoczny (w środku) punkt [0,0]). Następnie należy kliknąć prawy klawisz myszy. Z menu, które się pojawi, wybieramy opcję **dodaj fragment**.

Po wybraniu opcji na ekranie pojawi się panel wyboru pliku. Należy odszukać na dysku plik z fragmentem mapki i wybrać go.

Aplikacja wyśle obrazek na serwer. Oprogramowanie serwerowe przetworzy mapkę, dzieląc ją na fragmenty mapy i zapamięta je. Serwer zawsze wyciąga z jednego pliku maksymalną liczbę fragmentów (jeśli zatem obrazek ma rozmiary 329x156 a fragment mapy na tej warstwie 156x156, to serwer wykroi z obrazka 2x1 fragmentów). Po chwili (w przypadku dużych obrazków należy uzbroić się w cierpliwość) mapka zostanie przeładowana, ukazując nowe fragmenty.

2.4.2 Podmiana fragmentu mapy

Istnieje możliwość zmiany obrazka danego fragmentu mapy. Wystarczy w tym celu kliknąć prawym klawiszem myszy na fragmencie mapy, który chcemy podmienić i wybierzemy z menu, które się pojawi, opcję **podmień fragment**.

Dalej postępujemy jak w [2.4.1](#).

2.5 Obsługa ulic

2.5.1 Wyszukiwanie i wyświetlanie ulicy

Aby wyświetlić na mapce istniejącą ulicę, należy w polu **Ulica** sekcji **Wyszukiwanie ulic** wpisać jej nazwę. Po kliknięciu **Szukaj**, aplikacja odszuka ulicę i przesunie mapę tak, aby wyświetlała środek zadanej ulicy (jeśli dodatkowo podaliśmy numer ulicy, to mapka zostanie przesunięta tak, aby wyświetlać fragment z zadaniem numerem).

Jeśli wprowadzona nazwa nie jest jednoznaczna, system poprosi o doprecyzowanie wyboru, wyświetlając wszystkie dopasowane ulice.

2.5.2 Dodawanie nowej ulicy

Gdy po wpisaniu nazwy ulicy i kliknięciu **Szukaj** system nie odnajdzie zadanej ulicy, zaoferuje możliwość stworzenia ulicy o podanej nazwie. Wystarczy potwierdzić, aby ulica została stworzona.

2.6 Obsługa fragmentów ulicy

Po odnalezieniu jakiejś ulicy (p. 2.5.1 lub 2.5.2), mamy możliwość wykonywania operacji na fragmentach ulicy. Wszystkie zdefiniowane fragmenty ulicy są wyświetlane w panelu **Przebieg** panel **Zarządzanie ulicą**.

Po wykonaniu wszystkich zmian (dodawanie/usuwanie fragmentów ulic, zmiana numerów domów) należy wcisnąć przycisk **Zatwierdź przebieg ulicy**, aby zmiany zostały zapamiętane na serwerze.

Po wyborze jakiegoś odcinka w panelu **Przebieg**, zostanie on wyróżniony na widoku mapy (o ile jest widoczny).

2.6.1 Zmiana numerów domu

Należy w panelu **Przebieg** kliknąć na odcinek ulicy, który chcemy zmienić, a następnie w odpowiednich polach (**od:** i **do:**) wpisać nowe numery domów tego odcinka.

2.6.2 Usuwanie fragmentu ulicy

Należy w panelu **Przebieg** wybrać odpowiedni odcinek, a następnie wcisnąć przycisk **usuń fr.**

2.6.3 Dodawanie nowego fragmentu ulicy

Na mapce, trzymając wciśnięty klawisz **Shift**, klikamy lewym klawiszem myszki w punkcie, który będzie początkiem fragmentu. W wybranym punkcie pojawi się zaznaczenie.

Następnie klikamy lewym klawiszem myszki (bez **Shifta**) w punkcie, który ma być końcem nowego fragmentu ulicy. Fragment zostanie utworzony.

2.6.4 Zmiana położenia fragmentu

Na mapce klikamy w punkt (lub jego poblize), który chcemy przesunąć. Zostanie on zaznaczony (uwaga: program sam wybiera wszystkie punkty, będące końcem lub początkiem fragmentów, znajdujące się w bliskiej okolicy punktu, który został kliknięty).

Klikamy w punkt, w który chcemy przenieść zaznaczone końcówki fragmentów.

2.6.5 Ułatwienie wyboru punktu

Jeśli wyboru punktu (przy wskazywaniu początku lub końca nowego fragmentu oraz przy określaniu punktu docelowego przy przenoszeniu fragmentu) wciśnięty zostanie klawisz **Ctrl**, to program znajdzie najbliższy punkt w okolicy, w którą kliknęliśmy i przyjmie jego współrzędne.

Może to ułatwić definiowanie łamanej – dzięki klawiszowi **Ctrl** precyzyjnie połączymy fragmenty.

Rozdział 3

Historia zmian

\$Log: podrecznik_admina.tex,v \$
Revision 1.2 2004/05/02 08:14:09 miej
QA: chyba pełny opis części mapkowej.

Revision 1.1 2004/04/30 10:17:20 miej
QA: krótki opis interfejsu mapy.