

LearnOSM

အဝေးမှပြင်ဆင်တည်းဖြတ်ခြင်း နှင့် HOT အဖွဲ့၌၎င်း၏နေရာ

Reviewed 2015-09-18

အဝေးမှမြေပုံဆွဲခြင်းကို “Armchair mapping” ဟု၍လည်း ရည်ညွှန်းကြပြီး၊ ဤသည်မှာ mapathon တစ်ခုကို တက်ရောက်ပါက သင်ဆောင်ရွက်ရမည်ဖြစ်သော မြေပုံရေးဆွဲခြင်း ပုံစံတစ်မျိုး ဖြစ်ကောင်းဖြစ်ပါလိမ့်မည်။ အကယ်၍သင်သည် လုပ်ငန်းစဉ်တစ်ခုလုံးအကြောင်းကို ပိုမိုသိရှိပါက ယင်းသည် သင့်အားမည်သည်တို့ လိုအပ်ကြောင်း နားလည်စေရန်ကူညီပါလိမ့်မည်။ ကမ္ဘာတစ်ဝန်းရှိလူများစွာတို့သည် HOT လုပ်ငန်းဆောင်ရွက်ရာတွင် ပါဝင်ကြကာ သင်သည်အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲခြင်းကိုစတင်ချိန်၌ သင်သည် အဖွဲ့၏အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုဖြစ်လာပါသည်။ ယင်း၌ အောက်ပါတို့(ဤသည်မှာ စာရင်းအပြည့်အစုံမဟုတ်သေးပေ) အပါအဝင်ကဏ္ဍများစွာပါရှိပါသည်။

- အရင်းအမြစ်ရယူခြင်းနှင့် ကောင်းကင်ဂြိုဟ်တုပုံရိပ်ကို ပြင်ဆင်ခြင်း။
- မူပိုင်ခွင့်ကဲ့သို့သော ဥပဒေရေးရာငြိစွန်းမှုများမရှိစေခြင်း။
- အကူအညီပေးရေးအေဂျင်စီများနှင့် ညှိနှိုင်းဆောင်ရွက်ခြင်း။
- အချက်အလက်များသည် Garmin မြေပုံများ၊ Osmand မြေပုံများနှင့် သက်ဆိုင်ရာပရိဂရမ်များအတွက်ပို့နိုင်သော အချက်အလက်များကဲ့သို့သော အကူအညီပေးရေး အေဂျင်စီများအသုံးပြုနိုင်သည့် ဖောမက်ပုံစံဖြစ်စေရမည်။
- သင်ကြားရေးအထောက်အကူပြုပစ္စည်းများ ပြင်ဆင်ခြင်း။
- မြေပုံဖန်တီးရန်အတွက် အခြားသူများအသုံးပြုနိုင်သော ဖောမက်ပုံစံတစ်မျိုးထဲရှိလုပ်ငန်းတာဝန်များအားတင်ပြခြင်း။
- ဒေသခံပြည်သူများနှင့်အဆက်အသွယ်ပြုခြင်းနှင့် ၎င်းတို့ကို HOT အကြောင်းသင်ကြားပေးခြင်း။
- ဒေသခံပြည်သူများအား မြေပြင်စစ်တမ်းကောက်ယူပုံနှင့် မိမိကိုယ်တိုင်နှင့်အခြားသူများအသုံးပြုရန်အတွက် အချက်အလက်များကို နောက်ဆုံးအခြေအနေအထိ ပြင်ဆင်မွမ်းမံပုံတို့ကို သင်ကြားပေးခြင်း။
- ဒေသခံပြည်သူများသည် ပြင်ဆင်ထားသည့်မြေပုံဒေတာအချက်အလက်များကို ထိန်းသိမ်းရန်ကဏ္ဍကို တာဝန်ယူခြင်း၊ ယင်းတို့မှာ ၎င်းတို့၏တာဝန်ဖြစ်သည်ကို သိစေခြင်းနှင့်
- အဝေးမှ မြေပုံရေးဆွဲခြင်း။

အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲခြင်းသည် လုပ်အားစိုက်ထုတ်မှုအများဆုံးအလုပ်ဖြစ်သည်။ အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲသူများကို အစားထိုးရန် ဆော့ဖ်ဝဲကိရိယာများကိုဖန်တီးရန် များစွာကြိုးပမ်းခဲ့ကြရသော်လည်း ယခုအချိန်အထိ အောင်မြင်မှုမရရှိသေးပေ။ အကျဉ်းအားဖြင့် အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲခြင်းသည် ကောင်းကင်ဂြိုဟ်တုပုံရိပ်မှသတင်းအချက်အလက်များကို ရှာဖွေဖော်ထုတ်၍ မြေပုံအချက်အလက်ဒေတာများ၏ အစိတ်အပိုင်းများအဖြစ်ပုံဖော်ရန် ရလဒ်များကိုပရိဂရမ်အတွင်းသို့ထည့်သွင်းပေးရကာ ဆော့ဖ်ဝဲပရိဂရမ်တစ်ခုကို အသုံးပြုရသည့်လုပ်ငန်းစဉ်ဖြစ်သည်။ ယင်းလုပ်ငန်းသည် စိတ်ရှည်မှုဖြင့်ရယူဆောင်ရွက်ရသည့်လုပ်ငန်းဖြစ်သည်။ ပြီးပြည့်စုံသည့် ‘မြေပုံ

ရေးဆွဲသူများ’ ဟူ၍မရှိပဲ သင် (နှင့်အခြားသူများအားလုံး) သည်ရှောင်လွှဲ၍မရသည့်အမှားများကို တတ်နိုင်သမျှ အကောင်းဆုံးရှောင်လွှဲကြရမည်သာဖြစ်သည်။ HOT အဖွဲ့သည် အမှားများကိုအနည်းဆုံးဖြစ်စေရန်နှင့် တွေ့ရှိပါကပြင်ဆင်ရန်အတူတကွလုပ်ဆောင်ကြပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့အထဲမှတစ်ဦးစီကဲ့သို့ပင်သင်သည်အမှားများကို ပြုလုပ်မိပါကကျေးဇူးပြု၍လက်မလျှော့ပါရန်နှင့် ယင်းအမှားများကိုသိမ်းစာယူရန်နှင့်ပိုမိုကောင်းမွန်အောင် လုပ်ဆောင်ရန်တိုက်တွန်းအပ်ပါသည်။

အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲခြင်းကို သုံးသပ်လေ့လာခြင်း

၁။ Administrator သည် OpenStreetMap ၌နောက်ဆုံးအခြေအနေ ပြင်ဆင်မွမ်းမံရန်လိုအပ်လျက်ရှိသော ဧရိယာတစ်ခုကို ရွေးချယ်ပါသည်။ Administrator သည် အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲသူများအတွက် မြေပုံဒေတာ အချက်အလက်များရှာဖွေတွေ့ရှိရန် သင့်လျော်သည့်ကောင်းကင်ဂြိုဟ်တုပုံရိပ်များ ရနိုင်စေရန်ဆောင်ရွက်ကာ ထိုဧရိယာကိုလွှမ်းခြုံလျက်ရှိသောစီမံကိန်းကိုဖန်တီးပါသည်။ လိုအပ်သည့် အသေးစိတ်အချက်အလက် အဆင့်နှင့် အရေးပေါ်လိုအပ်မှုအခြေအနေတို့ကို အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲသူကလိုအပ်မည့် အခြားသောမည်သည့် သတင်း အချက်အလက်နှင့်မဆို အတူတကွရှိနေသည့်စီမံကိန်းအတွင်း အသေးစိတ်ဖော်ပြထားသည်။ Administrator သည် လိုအပ်ချက်များရရှိချိန်၌ စီမံကိန်းကို Tasking Manager tasks.hotosm.org အတွင်းထုတ်ဝေပါသည်။ သို့ရာတွင် နောက်ပိုင်းတွင်လိုအပ်ချက်အရ ယင်းတို့ကိုလည်း ပြောင်းလဲကောင်းပြောင်းလဲနိုင်ပါသည်။

၂။ အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲသူတစ်ဦးသည် ဆောင်ရွက်ရမည့် စတုရန်းတစ်ခုကိုရွေးချယ်ကာ၊ မြေပုံရေးဆွဲမှုကို ပြီးစီးအောင်ဆောင်ရွက်၍ ယင်းစတုရန်းကို ပြီးစီးပြီဖြစ်ကြောင်း အမှတ်အသားပြုပါသည်။

၃။ ဒုတိယမြောက်အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲသူတစ်ဦးသည် ထိုစတုရန်းကို ကျေနပ်လောက်သည့်အဆင့်အထိပြီးစီးမှု ရှိမရှိ စစ်ဆေးကာ ‘validated’ ဟူ၍ အမှတ်အသားပြုပါသည်။

၄။ မြေပုံရေးဆွဲမှုစီမံကိန်း၏တိုးတက်မှုကို စီမံကိန်း၏ “stats” အတွင်းစောင့်ကြည့်လေ့လာနိုင်ပြီး၊ သက်ဆိုင်ရာ စီမံကိန်းကို Administrator ကလိုအပ်သလို အဆင့်လျှော့ချခြင်း သို့မဟုတ် ထိန်းသိမ်းခြင်းများ ပြုနိုင်သည်။

သင်စတင်ခြင်းမပြုမီ

ဤသည်တို့ကိုတစ်ခုချင်းစီကြည့်ရှုရန် မိနစ်အနည်းငယ်အချိန်ပေးပါ။ အမြန်ဖတ်လိုက်ပါက ကျွန်ုပ်တို့ဘာ အကြောင်းပြောဆိုနေကြသည်ဆိုခြင်းနှင့် သင်လိုအပ်ချိန်၌မည်သည့်နေရာသို့ ပြန်လည်ရည်ညွှန်းရမည်ဆိုခြင်း တို့ကို သင်သည် အကြမ်းဖျင်းသိရှိမည်ဖြစ်သည်။

- [LearnOSM](https://learnosm.org) ၏ [OpenStreetMap.org](https://openstreetmap.org) အပိုင်း။ ဤသည်မှာ OpenStreetMap အကြောင်းအခြေခံ များကို ဖော်ပြထားပြီး၊ ဤသည်တို့ကိုဖတ်ရှုခြင်းအားဖြင့် သင့်ကိုများစွာအကူအညီပေးပါလိမ့်မည်။ ယင်းတို့သည် များစွာရှည်လျားလှသည်မဟုတ်သဖြင့် သင့်အတွက်အားလုံးကိုဖတ်ရှုရန် အချိန်များ စွာကြာမြင့်မည်မဟုတ်ပေ။ သင်သည် ယင်းကိုဖတ်ရှုနေစဉ် OpenStreetMap အကောင့်တစ်ခုဖွင့်ရန် သတင်းအချက်အလက်များ၏ အကူအညီကိုရယူ၍ အီးမေးလ်လင့်ခ်နှင့်အတည်ပြုချက်ရယူပါ။ သင်၏ အသုံးပြုသူအမည်နှင့် password တို့ကိုလည်းမှတ်သားထားပါ။

- [LearnOSM](#) ၏ [Tasking Manager](#) အပိုင်း။ သင်သည် Tasking Manager အတွင်းသို့ မည်သို့ Login ပြုလုပ်ရမည်၊ သက်ဆိုင်ရာစီမံကိန်းတစ်ခုကို ရှာဖွေခြင်း၊ စတုရန်းတစ်ခုကိုရွေးချယ်ခြင်းနှင့် ယင်းကို မည်သို့ပြုလုပ်ရမည်သည်တို့ကို သိရှိရန်လိုအပ်ပါသည်။ သင်သည် အခန်းတစ်ခုလုံးကို ဖတ် ရှုရန်လိုအပ်ပါသည်။

သင်သည် [MapGive](#) ကပံ့ပိုးပေးသည့် ဗီဒီယိုအပိုင်းတို့ကို ကြည့်ရှုလိုကောင်း ကြည့်ရှုလိုနိုင်ပါသည်။ OSM Tasking Manager သည် ဗီဒီယိုကိုဖန်တီးခဲ့ချိန်မှစတင်၍ အဆင့်မြင့်ထားပြီးဖြစ်ပြီး၊ အခြေခံသဘောတရား များမှာတူညီကာ အရောင်များပြောင်းလဲထားကြောင်းကို သတိပြုပါ။

ပြင်ဆင်တည်းဖြတ်သည့် ဆော့ဖ်ဝဲ

ဆော့ဖ်ဝဲပရိုဂရမ်များစွာရှိနိုင်သော်လည်း ယခုအချိန်တွင် အဓိကရွေးချယ်စရာနှစ်ခုရှိပါသည်။ အောက်တွင် ဖော်ပြထားသည့် [LearnOSM](#) အခန်းများကို လျင်မြန်စွာဖတ်ရှု၍ မည်သည့်တည်းဖြတ်သည့်ဆော့ဖ်ဝဲဖြင့်သင် စတင်လိုသည်ကို ဆုံးဖြတ်ပါ။ နောက်ပိုင်းတွင် သင်ဆန္ဒရှိသလို တစ်ခုမှအခြားတစ်ခုသို့ လွယ်ကူစွာပြောင်းလဲ နိုင်ပါသည်။

- iD Editor [iD Editor ဆိုင်ရာ LearnOSM အပိုင်း](#)။ ဤတည်းဖြတ်ဆော့ဖ်ဝဲသည် OpenStreetMap ပြင်ဆင်မွမ်းမံတည်းဖြတ်ခြင်းနှင့် အသစ်ဖြစ်နေသေးသူများအတွက် အသင့်လျော်ဆုံးဖြစ်ကာ သင်ယူမှု လုပ်ငန်းစဉ်ကောင်းတစ်ခုပါရှိပါသည်။ နောက်ဆုံးအပိုင်းတွင် [iD နှင့် JOSM တို့၏ ခြားနားချက်များ](#) ကိုရှင်းလင်းပြဆိုထားပါသည်။
- JOSM၊ Java OpenStreetMap Editor [LearnOSM ၏ JOSM တပ်ဆင်ခြင်းနှင့် စတင်ခြင်း](#)။

အဝေးမှမြေပုံရေးဆွဲခြင်း - မြေပုံစတင်ရေးဆွဲခြင်း

ယခုအချိန်တွင် ကျွန်ုပ်တို့အပေါ် လက်မလျော့လိုက်စေချင်ပါ။ ကျွန်ုပ်တို့သည် သင့်အားသတင်း အချက်အလက်များစွာပေးပြီး ဖြစ်ပါသည်။ သို့ရာတွင် ယင်းသည် သင်အမှန်တကယ်မြေပုံ စတင်ရေးဆွဲသည်နှင့် နေရာတကျဖြစ်သင့်ပါသည်။ သင်သည် အောက်ပါတို့ကိုရရှိပြီးဖြစ်ပါသည်။

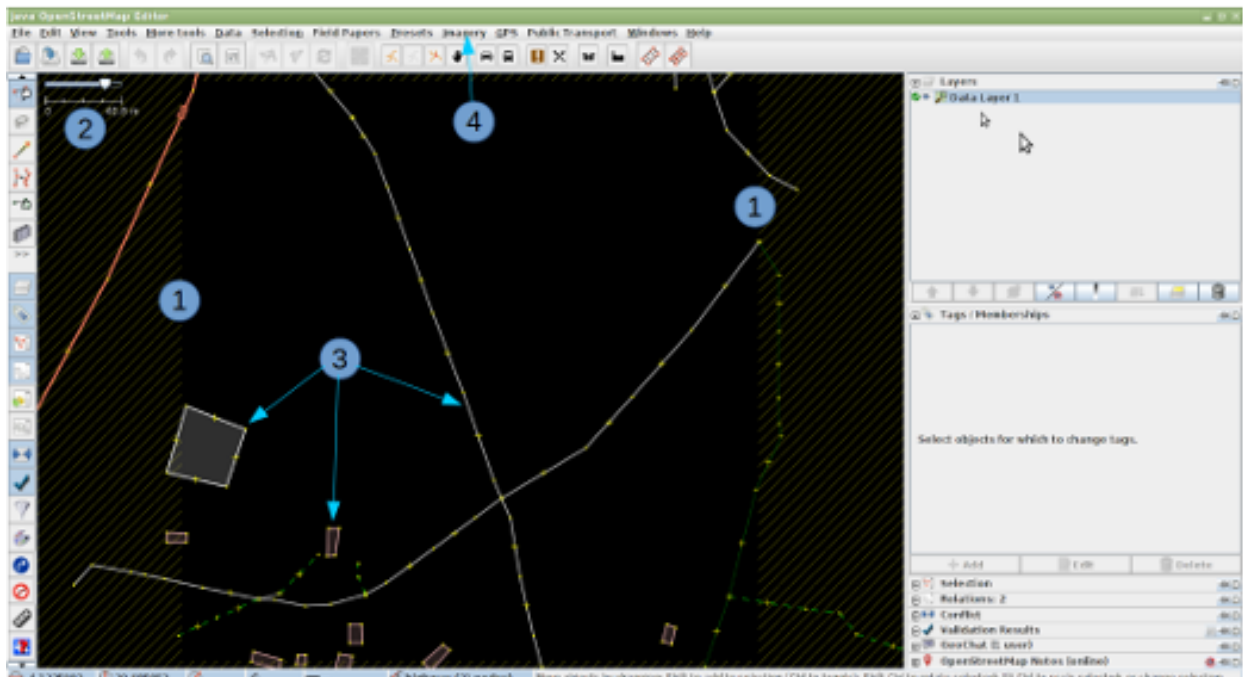
- သင်သည် OpenStreetMap အကောင့်တစ်ခုကို အသုံးပြုသူအမည်နှင့် password တစ်ခုနှင့်အတူ ရရှိ ပြီဖြစ်သည်။
- သင်သည် OSM Tasking Manager က ဘာကိုဆောင်ရွက်ကြောင်းသိရှိကာ ယင်းကို သင်မည်သို့ အသုံးပြုရမည်ဆိုခြင်းနှင့်ပတ်သက်၍ အကြံဉာဏ်တစ်ခုရရှိပါသည်။
- သင်သည် မည်သည့်ပြင်ဆင်မွမ်းမံတည်းဖြတ်သည့် ဆော့ဖ်ဝဲနှင့် သင်စတင်မည်ဆိုခြင်းကို ဆုံးဖြတ် ထားပြီး ဖြစ်ကာ ယင်းကိုမည်သို့အသုံးပြုရမည်ဆိုခြင်းနှင့်ပတ်သက်၍လည်း သင့်တွင်အကြံဉာဏ်တစ်ခု ရှိပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့သည် ယခုအခါ စီမံကိန်းတစ်ခုမှ စတုရန်းတစ်ခုကို ရွေးချယ်တော့မည်ဖြစ်ပြီး ယင်းကိုမြေပုံစတင်ဆွဲ ပါမည်။ အကယ်၍သင်သည် mapathon တစ်ခု၌ ရှိနေပါက သို့မဟုတ် အဝေးမှကူညီနေခြင်းဖြစ်ပါက စီစဉ်သူ တို့သည် သင့်အားမည်သည့်စီမံကိန်းကိုလုပ်ကိုင်ဆောင်ရွက်သင့်ကြောင်း ညွှန်ကြားချက်များပေးမည်ဖြစ် ပါသည်။ သင်သည် တစ်ဦးတစ်ယောက်တည်းလုပ်ကိုင်လျက်ရှိပါက Tasking Manager tasks.hotosm.org

အတွင်းရှိ စီမံကိန်းများ၏စာရင်းကိုကြည့်၍ စတင်သူများအတွက်သင့်လျော်သည့် စီမံကိန်းတစ်ခုကို ကြိုးစားရှာဖွေရွေးချယ်ပါ။ စီမံကိန်း၏ ညွှန်ကြားချက်များပေါ်ရှိ သတင်းအချက်အလက်များကို သင်သည်အလျင်မြန်ဖတ်ရှုထားပြီးဖြစ်ကောင်းဖြစ်နိုင်သော်လည်း သင်သည် ဘာလိုအပ်သည်ကို အသေအချာသိရှိရန်လိုအပ်ပါသည်။ သင်သည် ယင်းကိုထပ်မံဖတ်ရှုရန်လိုအပ်ပါသလား?

သင်လုပ်ကိုင်ဆောင်ရွက်မည့် စီမံကိန်းကိုရွေးချယ်ထားပြီး ယခုအခါ စတုရန်းတစ်ခုကိုရွေးချယ်ပါ။ ထို့နောက် ရွေးချယ်ရမည့် စာရင်းကိုအသုံးပြုလျက် ယင်းကို သင်ရွေးချယ်ထားသော ပြင်ဆင်မှုမံတည်းဖြတ်သည့် ပရိုဂရမ်အတွင်းသို့ပို့လိုက်ပါ။

ကနဦးအမြင် - JOSM



၁။ သင့်စတုရန်းကွက်၏ နယ်နိမိတ်အနားကို ကျူထရုံကွက်ပုံစံဖြင့် ညွှန်ပြထားပါသည်။ စတုရန်းကွက်များတွင် တစ်ခုနှင့်တစ်ခုဆုံစလောက်ထပ်ခြင်းတစ်ခုရှိပါသည်။ သို့မှသာ နယ်နိမိတ်အနားသတ်တွင်ရပ်တန့်သည့်သင့်စတုရန်းကွက်ရှိ အသွင်အပြင်တစ်ခုသည် ကပ်လျက်စတုရန်း၏နယ်နိမိတ်အတွင်း ပေါ်လွင်မည်ဖြစ်သည်။ အခြားတစ်နေရာတွင် ရှင်းလင်းပြထားသည့် ‘ပဋိပက္ခများ (conflicts)’ ကိုရှောင်ရှားရန် သင့်စတုရန်းကွက်အတွင်းရှိ အသွင်အပြင်များကိုသာ သင်သည်မြေပုံရေးဆွဲသင့်ပါသည်။

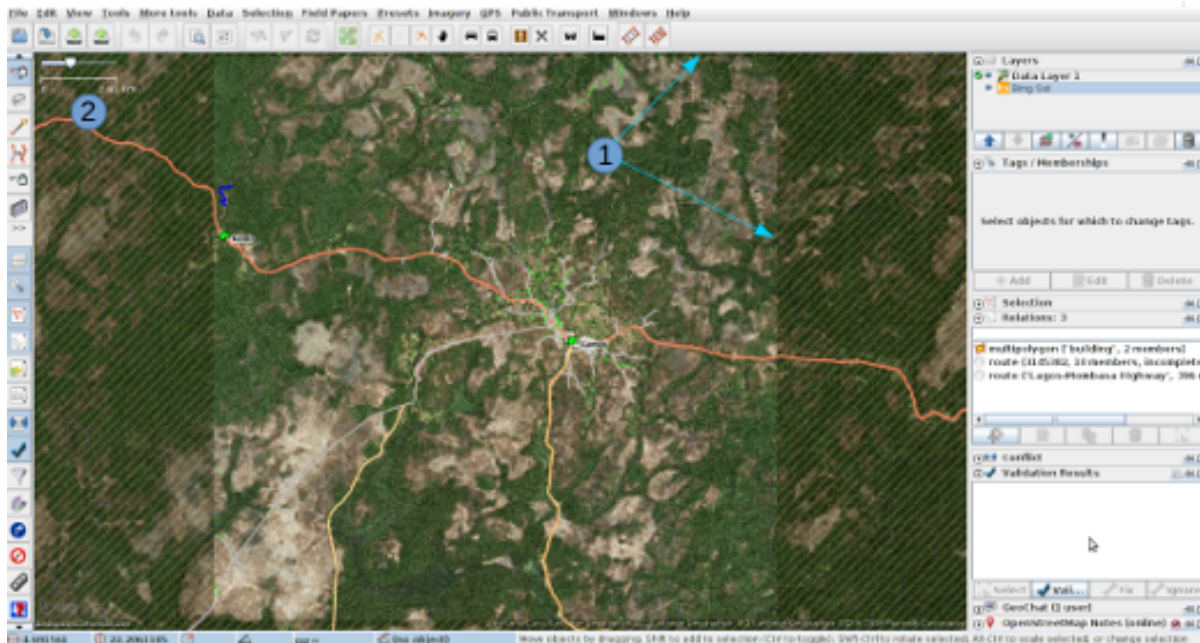
နယ်နိမိတ်အနားသတ်ကျူထရုံကွက်ပုံစံသည်မမြင်ရပါက သင်သည် ‘Download OSM data continuously’ plugin ကို ထည့်သွင်းတပ်ဆင်ထားပြီးဖြစ်နိုင်ပါသည်။ ဤသည်ကိုပြင်ဆင်ရန် သင်သည် JOSM ၏ File menu အောက်ရှိ ဤ plugin အတွက် အမှန်ခြစ်ကို ဖြတ်ပေးရန်လိုကာ၊ ဒေါင်းလုပ် လုပ်ထားသည့် အချက်အလက်များကိုဖျက်ပစ်၍ Tasking Manager အသုံးပြုပြီး ပြန်လည်ဒေါင်းလုပ် လုပ်ပေးရန်လိုအပ်ပါသည်။

၂။ သင့်အမြင်၏စကေးကို ဤနေရာ၌ညွှန်ပြထားသည်။ ဤသည်မှာ ၄၀.၈ မီတာဖြင့် အလွန်သေးငယ်သည့် စတုရန်းကွက်တစ်ခုဖြစ်သည်။ ဤကိန်းဂဏန်းသည် ကီလိုမီတာအချိုးဖြစ်လေ့ရှိပါသည်။

၃။ အသွင်အပြင်အချို့သည် **OpenStreetMap** ဒေတာဘေ့စ် အတွင်း၌တည်ရှိပြီးဖြစ်ကာ၊ ဤသည်တို့ကို ပရိုဂရမ်အတွင်းသို့ သွင်းပြီးဖြစ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် ယင်းတို့ကို မကြာမီမှာပင်လေ့လာသွားကြမည်ဖြစ်သည်။

၄။ ဤဖြစ်စဉ်၌ ထည့်သွင်းထားသည့်နောက်ခံပုံရိပ်မရှိပါ။ ယင်းကို ကျွန်ုပ်တို့ကိုယ်တိုင် ပင်ထည့်သွင်းသွားကြပါမည်။ ဤ စီမံကိန်းအတွက် ညွှန်ကြားချက်များက **bing** ပုံရိပ်များကိုထည့်သွင်းရမည်ဟု ပြသထားပြီး၊ ယင်းကို 'imagery' ဆိုသည့် စကားလုံးပေါ်တွင် နှိပ်ပေးခြင်းအားဖြင့် လျင်မြန်စွာထည့်သွင်းနိုင်ကာ၊ ထို့နောက်တွင် ရွေးချယ်စရာစာရင်းမှ 'bing' ကိုရွေးချယ်ရမည်ဖြစ်သည်။ သင်သည် ယင်းကို **zoom out** လုပ်၍ (**mouse** ၏အလယ်ဘီးကိုသင့်ဘက်သို့လိုမ့်ပါ) **zoom in** ပြန်လုပ်ခြင်းအားဖြင့် ပုံရိပ်ကိုလျင်မြန်စွာထည့်သွင်းနိုင်ပါသည်။

အခြားသော ကနဦးအမြင်- JOSM



၁။ စတုရန်းကွက်၏ နယ်နိမိတ်အနားသတ်ကို ကျူထရိုကွက်ပုံစံဖြင့် ညွှန်ပြထားသည်။ **bing** ပုံရိပ်ကို ထည့်သွင်းထားသော်လည်း ဤစကေးတွင် ပုံရိပ်သည်အသေးစိတ်မဟုတ်ပေ။

၂။ စကေးမျဉ်းကြောင်းသည် ၂.၆၁ ကီလိုမီတာကို ညွှန်ပြလျက်ရှိသည်။ ဤသည်မှာ အလွန်ကြီးမားသည့် ဧရိယာတစ်ခုဖြစ်သည်။

ကနဦးအမြင် - ID



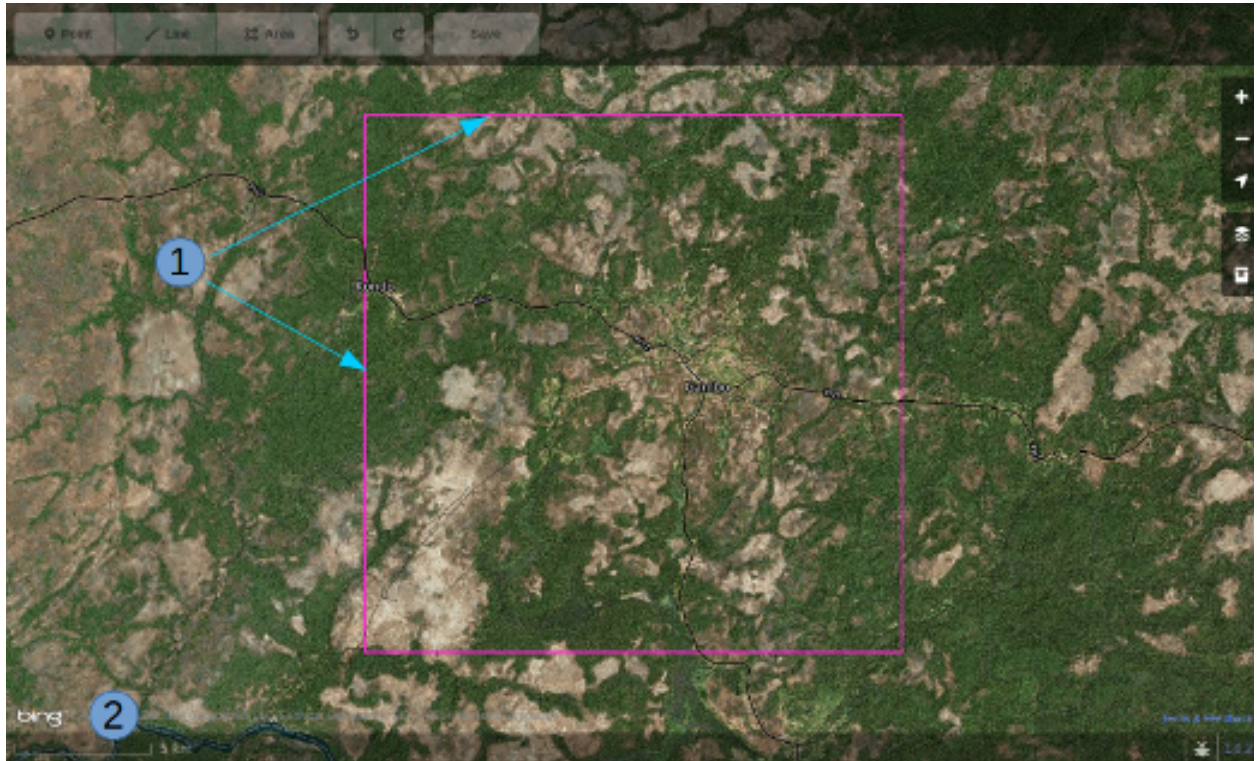
၁။ သင့်စတုရန်းကွက်၏ နယ်နိမိတ်အနားသတ်ကို ခရမ်းရောင်မျဉ်းကြောင်းဖြင့် ညွှန်ပြထားသည်။ စတုရန်းကွက်များတွင် တစ်ခုနှင့်တစ်ခုမဆိုစလောက်ထပ်လျက်ရှိပါသည်။ သို့မှသာ နယ်နိမိတ်အနားသတ်တွင်ရပ်တံ့သည့် သင့်စတုရန်းကွက်ရှိ အသွင်အပြင်တစ်ခုသည် ကပ်လျက်စတုရန်း၏နယ်နိမိတ်အတွင်း ပေါ်လွင်မည်ဖြစ်သည်။ အခြားတစ်နေရာတွင် ရှင်းလင်းပြထားသည့် ‘ပဋိပက္ခများ (conflicts)’ ကိုရှောင်ရှားရန် သင့်စတုရန်းကွက်အတွင်းရှိ အသွင်အပြင်များကိုသာ သင်သည်မြေပုံရေးဆွဲသင့်ပါသည်။

၂။ သင့်အမြင်၏စကေးကို ဤနေရာ၌ညွှန်ပြထားသည်။ ဤသည်မှာ စတုရန်းကွက်၏အလျားနှင့်အချိုးကျ ရှည်လျားစွာ ဆန့်ထားသည့် ၁၀၀ မီတာဖြင့် အလွန်သေးငယ်သည့် စတုရန်းကွက်တစ်ခုဖြစ်သည်။ ဤကိန်းဂဏန်းသည် ကီလိုမီတာအချိုးဖြစ်လေ့ရှိပါသည်။

၃။ အသွင်အပြင်အချို့သည် **OpenStreetMap** ဒေတာဘေ့စ် အတွင်း၌တည်ရှိပြီးဖြစ်ကာ၊ ဤသည်တို့ကို ပရိုဂရမ်အတွင်းသို့ သွင်းပြီးဖြစ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် ယင်းတို့ကို မကြာမီမှာပင်လေ့လာသွားကြမည်ဖြစ်သည်။

၄။ **bing** ပုံရိပ်ကို နောက်ခံတစ်ခုအဖြစ် ထည့်သွင်းထားပြီးဖြစ်ပါသည်။

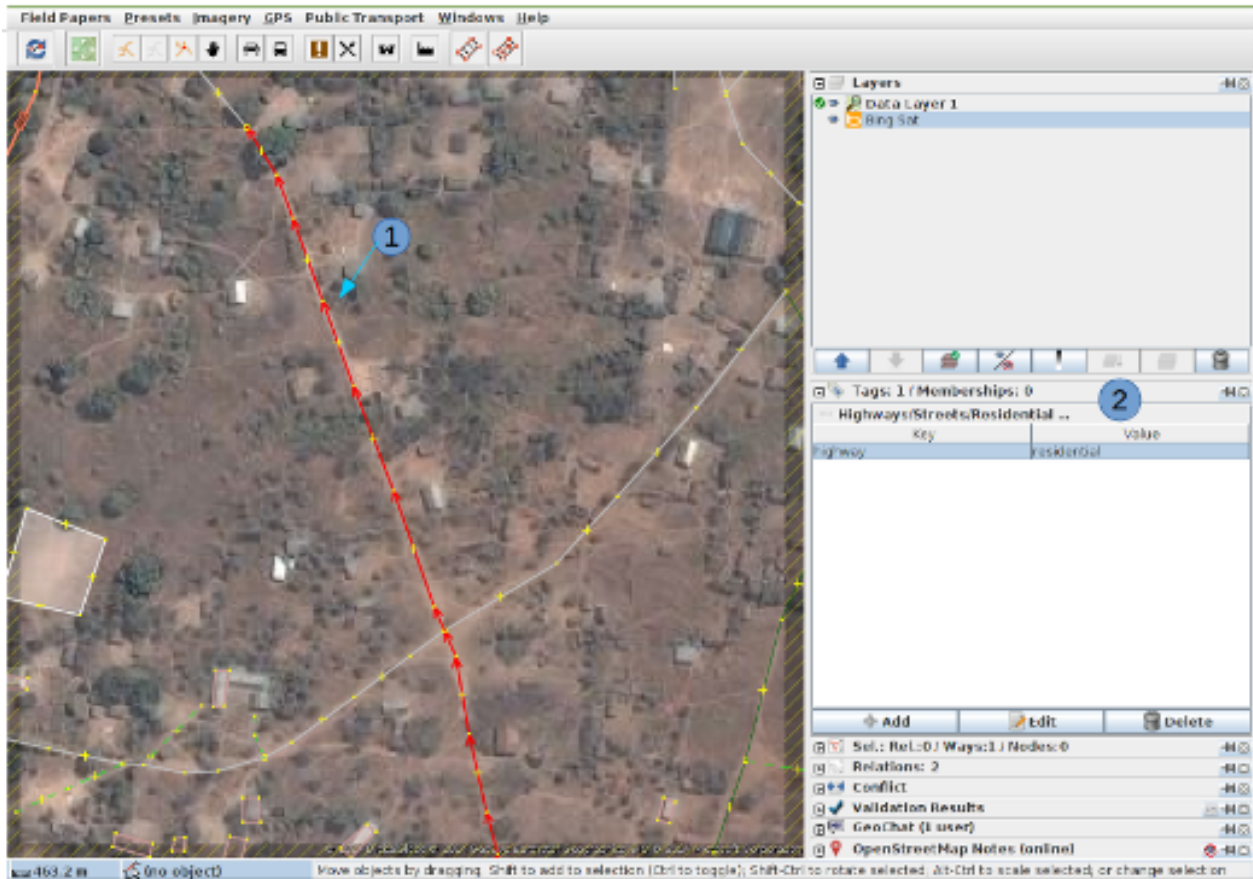
အခြားသော ကနဦးအမြင်- iD



၁။ စတုရန်းကွက်၏ နယ်နိမိတ်။

၂။ ဤစတုရန်းကွက်အတွက်စကေးသည် ၅ ကီလိုမီတာဖြစ်ပြီး ယင်းစကေး၌ မျက်နှာပြင်ထိပ်ရှိ တည်းဖြတ်သည့်ခလုန်များသည် မှန်လျက်ရှိကာ ရွေးချယ်၍မရနိုင်ပေ။

တည်ရှိဆဲဒေတာများအပေါ်တွင် စစ်ဆေးခြင်း - JOSM



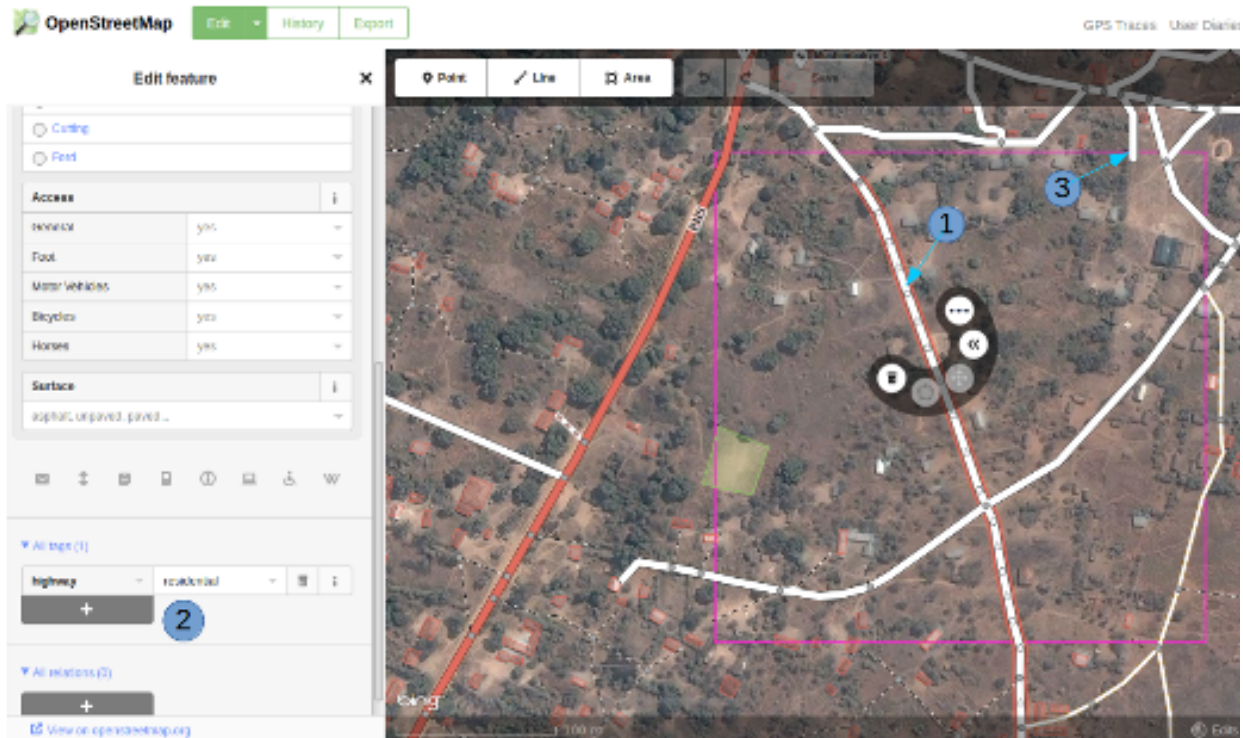
၁။ ကျွန်ုပ်သည် OSM ဒေတာရှိ တည်ဆဲအသွင်အပြင်များအနက်တစ်ခုအပေါ်တွင် နှိပ်ထားလိုက်သည်။ ယခု အခါ ယင်းသည် မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် အနီရောင်ဖြစ်သွားပါသည်။

၂။ လက်ယာဘက်ရှိ **Tags / Memberships** ၌ ဤအသွင်အပြင်ကို အဝေးပြေးလမ်းနှင့် လူနေထိုင်ရာတန်ဖိုး တစ်ခု၏ ခလုတ်တစ်ခုနှင့်တွဲထားကြောင်း သင်မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။ အလွယ်တကူကိုးကားရန်အတွက် ဤသည် ကို

highway=residential (အဝေးပြေးလမ်း=လူနေထိုင်ရာ) အဖြစ်ရည်ညွှန်းရပါလိမ့်မည်။

ဤလမ်းညွှန်ချက်၏ နောက်ကဏ္ဍမှာအသွင်အပြင်များကို မည်သို့မည်ပုံဖြေပုံရေးဆွဲသင့်ကြောင်းနှင့် တွဲဆက်သ င်ကြောင်း ညွှန်ပြထားပါသည်။

တည်ရှိဆဲဒေတာများအပေါ်တွင် စစ်ဆေးခြင်း- ID



၁။ ကျွန်ုပ်တို့သည် OSM ဒေတာများရှိ တည်ဆဲအသွင်အပြင်များအနက်တစ်ခုအပေါ်တွင် နှိပ်ထားလိုက်သည်။ ယခုအခါယင်းသည် မျက်နှာပြင်၌ အနီရောင်နယ်နိမိတ်မျဉ်းကြောင်းဖြင့်ပြသလျက်ရှိကာ ID သည် သုံးစွဲနိုင်သောကိရိယာများအဖြစ် ပြသလျက်ရှိသည်။

၂။ ID သည် မျက်နှာပြင်၏ဘယ်ဖက်ရှိ ဤအသွင်အပြင်ပေါ်၌ ကျွန်ုပ်တို့အသုံးပြုနိုင်ခဲ့သော tags များစွာတို့ကို ပြသခဲ့ပါသည်။ သို့ရာတွင် ကျွန်ုပ်တို့၏ရည်ရွယ်ချက်အတွက် **All tags** ဟူသော ခေါင်းစဉ်ရှိရာသို့ သွားရောက်ရန်သာ scroll bar ကို အသုံးပြုခဲ့ သည်။ ယင်းနေရာ၌ ကျွန်ုပ်တို့သည် **highway** ၏ ခလုတ်တစ်ခုနှင့် **residential** ၏တန်ဖိုးတစ်ခုတို့ပါရှိသည့် အသွင်အပြင်ကို မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။ အလွယ်တကူကိုးကားရန်အတွက် ဤသည်ကို **highway=residential** (အဝေးပြေးလမ်း= လူနေထိုင်ရာ) အဖြစ် ရည်ညွှန်းရပါလိမ့်မည်။ **highway=residential** (အဝေးပြေးလမ်း=လူနေထိုင်ရာ) အဖြစ်ရည်ညွှန်းရပါလိမ့်မည်။

၃။ တစ်ဆက်တစပ်တည်းရှိနေသော စတုရန်းကွက်ကို မြေပုံရေးဆွဲသည့်ပုဂ္ဂိုလ်သည် ၎င်း၏စတုရန်းကွက်မှ ကျွန်ုပ်တို့၏စတုရန်းကွက်အတွင်းသို့ နယ်နိမိတ်ဖြတ်ကျော်ဝင်လာသည့် အဝေးပြေးလမ်းတစ်ခုကို ရှာဖွေပြီးနောက် ရပ်တန့်ခဲ့သည်။ ဤသည်မှာ သင့်စတုရန်းကွက်၏နယ်နိမိတ်၌ အဝေးပြေးလမ်းတစ်ခု သို့မဟုတ် အသွင်အပြင်တစ်ခုကို အခြားသူတစ်ယောက်အား မှန်ကန်စွာ 'လွှဲပေးခြင်း' ဖြစ်ပါသည်။

ဤလမ်းညွှန်ချက်၏နောက်ကဏ္ဍမှာ အသွင်အပြင်များကို မည်သို့မည်ပုံမြေပုံရေးဆွဲသင့်ကြောင်းနှင့် တွဲဆက်သင့်ကြောင်း ညွှန်ပြထားပါသည်။ လမ်းမကြီးများ၊ အဆောက်အဦများ၊ ရေ နှင့် မြေအသုံးချမှုအချက်အလက်များကို ရှာဖွေခြင်း။

ဆက်လက်ဖတ်ရှုရန်

- [West African HOT Mapping Tips by user Bgirardot](#)
- [OSM wiki entry concerning validating](#)
- [Highway Tag Africa - the preferred reference for highway tagging in Africa](#)
- [Short Tutorial in French for remote mapping](#)

ဤအခန်းသည် သင့်အတွက်အထောက်အကူပြုပါသလား။ [ကျွန်ုပ်တို့၏လမ်းညွှန်မှုများကိုတိုးတက်ကောင်းမွန်စေရန် ကျွန်ုပ်တို့အားအသိပေးခြင်းဖြင့်ကူညီပါ။](#)

- learnosm@hotosm.org
- [@learnOSM](#)
- [Hosted on Github](#)



Official [HOT OSM](#) learning materials



Humanitarian
OpenStreetMap
Team