

## Kartmodul

---

Web Ports kartmodul används för att övervaka och drifva fastighetsbestånd via karta. Objekt kan antingen placeras ut på kartan med hjälp av funktionen Auto Map, där systembilder med angiven position automatiskt ritas ut. Det går även att manuellt rita ut geometri eller placera ut symboler på kartan.

### Installation

Kartmodulen är ett tillägg som behöver väljas vid installationen av Web Port. En ny kartsida skapas sedan genom att under Mina Sidor lägga till en ny sida av typen (.map) Kartsida.

### Grundkonfiguration

Inställningarna för en kartsida nås genom att öppna kartsidan i Web Port och välja ändra -> kartinställningar.

#### Baslager

Möjlighet att välja källa och utseende på själva kartan.

#### Longitude och lattitud

Startposition för kartan när den öppnas (på format xx.xxxxx)

#### Zoom

Zoomnivå när kartan öppnas

#### Automap

Ritar automatiskt ut flaggor som representerar de systembilder som har position angiven under sidinställningar

#### Använd nuvarande

Sparar nuvarande position och zoom som standard

### Placera ut egna objekt

Förutom flaggorna som placeras ut av Auto Map finns det möjlighet att placera ut egna geometriska figurer eller objekt. Nya geometrier skapas med knapparna i menyn i övre högre hörnet av kartan; Rita punkt, linje, polygon.

För att göra inställningar för en utplacerad geometri, tryck på knappen **välj geometri** och markera sedan önskad geometri på kartan. Det finns sedan 4 grupper av inställningar att göra.

#### Ändra objekt

##### Namn

Namn som ska visas

##### Beskrivning

Beskrivning av objektet

##### Prefix

Taggprefix för att koppla taggar till objektet

**Trendvy**

Standardvy för trend

**Min Zoom**

Lägsta nivå av zoom som objektet är synligt

**Max Zoom**

Högst nivå av zoom som objektet är synligt

**Sidlänk**

Eventuell länk till sida

**Direktlänk**

Om ikryssat så länkas man direkt till sidan (sidlänk), annars får man upp en informations-/inställningsruta.

**Stil****Typ**

Definerar hur objektet ska representeras visuellt

**Ingen**

Objektet visas precis som det ritats

**Statiskt**

Objektets utseende blir statiskt med följande inställningsmöjligheter:

- **Fyllning**  
Färg på formatet #RRGGBB
- **Opacitet**  
Genomskinlighet mellan 0 och 1 (decimal skrivs med .) (0 är helt genomskinlig)
- **Linjefärg**  
Färg på formatet #RRGGBB
- **Opacitet linje**  
Genomskinlighet mellan 0 och 1 (decimal skrivs med .) (0 är helt genomskinlig)
- **Linjebredd**  
Linjebredd i pixlar

**Objekt**

Välj ett objekt från symbolbibliotek

**Script**

Utseende anpassas m.h.a. skript som t.ex. kan byta färg beroende på taggvärden. Se nedan.

**Stilmall**

Mall definierad under Systeminställningar/Kartavy/Stilmallar används. Mallar definieras på samma sätt som inställningarna ovan.

## Skript

Skriptspråket som används är Javascript tillsammans med anrop mot Web Ports tagg-funktioner, kartobjekt-funktioner samt OpenLayers (Kartbibliotekets) Vector.style-egenskaper

### Web Port funktioner att använda vid scriptning

Kartobjektets egenskaper anropas med feature.egenskap t.ex.

- feature.Prefix – angivet taggprefix för objektet
- feature.Name – angivet namn
- feature.Description – beskrivning
- feature.Link – länkad sida

Funktioner och egenskaper för taggar anropas med tags["taggnamn"].funktion()

- TagExists() – returnerar boolean true om tagget finns
- ValueAsFloat() – returnerar taggvärdet som Float
- Value – returnerar taggvärdet
- ValueFormatted(), (bool indicateOld), (bool indicateOld, bool AddUnit) – returnerar taggvärdet med formatering. IndicateOld ger parantes runt värdet om det är gammalt. AddUnit returnerar även enheten.

### Style-funktioner

Objektets utseende sätts med egenskaper från OpenLayers. Egenskaper läggs till objektet m.h.a. Web Ports funktion styles.Add("egenskap", "värde"). Exempel på några av de vanligaste egenskaperna.

- fillColor – Fyllnadsfärg på formatet "#RRGGBB"
- fillOpacity – Genomskinlighet mellan 0 och 1 (decimal skrivs med .) (0 är helt genomskinlig)
- strokeWidth – bredd på streck i pixlar
- strokeColor – Färg på streck på formatet "#RRGGBB"
- strokeOpacity - Linjegenomskinlighet mellan 0 och 1 (decimal skrivs med .) (0 är helt genomskinlig)

Komplett lista hittas på : <http://dev.openlayers.org/docs/files/OpenLayers/Feature/Vector-js.html#OpenLayers.Feature.Vector.style>

### ” Exempel:

Exemplet nedan ger objektet standardfärgen rosa. Kollar sedan om det finns en tag som slutar på \_OP och om den är större än 20, så blir objektet lila, är den mindre än 20 blir den orange.

```
styles.Add("fillColor", "#da56ac"); //Sätter fyllfärgen till rosa
if (tags.TagExcist(feature.Prefix + "_OP")) //Kollar om det inns en tag som matchar de till objektet
//angivna prefixen och med ändelsen "_OP".
```

```
{
  if (tags[feature.Prefix + "_OP"].ValueAsFloat() > 20) //Kontrollerar om _OP är > 20
    styles["fillColor"] = "#6464de"; // lila
  else
    styles["fillColor"] = "#de5400"; //orange
}

styles.Add("fillOpacity","0.5"); // Sätter opacitet till 50%
styles.Add("strokeWidth","2"); // Sätter bredden på linjerna till 2 pixlar
styles.Add("strokeDashstyle","dot"); //Sätter linjetypen till punkter "
```

### " Tips:

Redigeringsfönstret för script kan köra i fullskärm genom att trycka "F11". "

## Text

### Text

Text som ska visas vid objektet. Möjligt att använda taggarna [name] för att använda objektets namn, och [r] för att göra en radbrytning.

### Font

Val av typsnitt. Skriv typsnittets hela namn t.ex. "Arial Black"

### Size

Textstorlek

### Färg

Färg på texten på formatet #RRGGBB

### Opacitet

Genomskinlighet mellan 0 och 1 (decimal skrivs med .) (0 är helt genomskinlig)

### Stil

Textstil t.ex. om texten ska vara kursiv

### Tjocklek

Tjocklek på texten

### Positionering

Positionering av texten jämfört med objektet

### Förskjutning X [px]

Ytterligare horisontell förskjutning av textens position

### Förskjutning Y [px]

Ytterligare vertikal förskjutning av textens position

### Min Zoom

Lägsta nivå av zoom som texten är synlig

**Max Zoom**

Högsta nivå av zoom som texten är synlig

**Funktioner****Funktioner**

Samma funktioner som används i systembilderna och har definierats i libs.conf

På menyn högst upp till höger finns även möjlighet att flytta, skala och ta bort utritade geometrier och objekt.