

## 介绍

---

本章向我们展示了开始使用OpenLayers创建第一个Web映射应用程序时需要了解的基础知识和重要事项。

正如我们将在本章及以下各章中看到的那样，OpenLayers 是一个庞大而复杂的框架，但同时，它也非常强大和灵活。

尽管在选择一个JavaScript映射库时（像大多数JavaScript库和框架一样），我们现在选择很多，但OpenLayers是一个成熟，功能齐全且受支持的库。

与其他库相比，例如 **Leaflet**（<http://leafletjs.com> (<http://leafletjs.com>)) 专注于较小的下载大小，以便仅提供最常见的标准功能，OpenLayers尝试实现开发人员创建网站所需的所有必需功能。**地理信息系统（GIS）应用程序**。

立即与OpenLayers 2脱颖而出的OpenLayers 3的一个方面是，它是使用 **Google Closure库**（<https://developers.google.com/closure> (<https://developers.google.com/closure>))。Google Closure提供了OpenLayers 3有选择地包括的广泛的模块化跨浏览器JavaScript实用程序方法。

OpenLayers 3与前代产品相比，它的占地面积更小，并且具有最新的HTML5和CSS3功能。当然，要权衡的是，旧版浏览器的功能将不那么完整（主要是Internet Explorer低于版本9）。随着现代浏览器采用率的不断提高，这种劣势很快将成为争论的焦点。

正确地，OpenLayers中的主要概念是地图。它代表呈现信息的视图。地图可以包含多个图层，可以是栅格图层或矢量图层。每层都有一个数据源，该数据源以其自己的格式提供数据：`.PNG` 图像，`.KML` 文件等。另外，地图可以包含控件，这些控件有助于与地图及其内容进行交互。这些是平移，缩放，特征选择等。

让我们开始通过示例学习OpenLayers。

---

◀ 上一节 (/book/web\_development/9781785287756/1)

下一节 ▶ (/book/web\_development/9781785287756/1/ch01lvl1sec10/creating-a-simple-fullscreen



