

API Google Maps (II)



Cambiar Icono del Marker

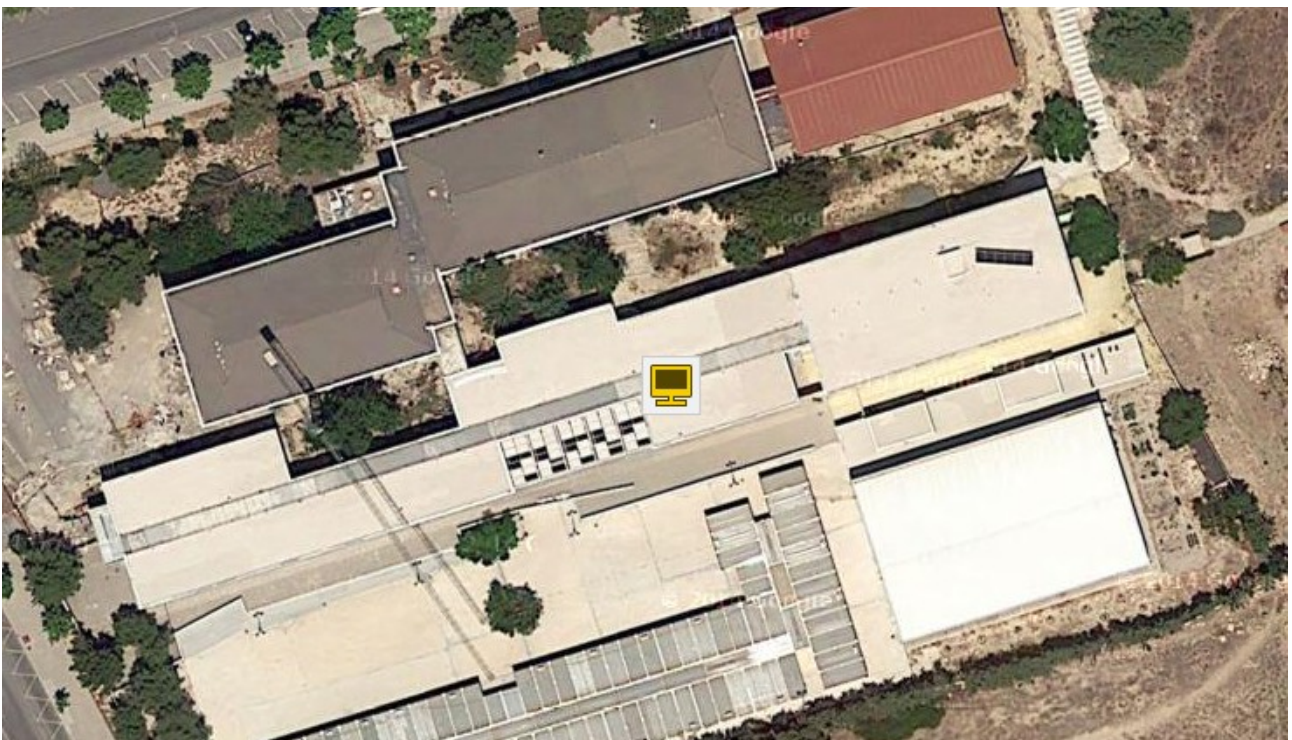
Simplemente se debe cargar una imagen (si es posible con un tamaño adecuado, 32x32px por ejemplo) en una variable en el código javascript:

```
var imagen = 'img/markerComputer.png';
```

y asignar al parametro **icon** del objeto **Marker** su valor

```
var marker = new google.maps.Marker({  
    position: {lat: 38.553437, lng: -0.120647}  
    ,      map: map  
    ,      icon:imatge  
    ,      draggable: true  
    ,      animation: google.maps.Animation.DROP  
    ,      title: 'IES Pere Maria Orts'  
});
```

Este código lo insertamos en el fichero **js** donde previamente se ha inicializado el mapa con las opciones deseadas.



Si queremos insertar otro **marker**, debemos repetir el código con los nuevos parámetros, por ejemplo;

```
var imatge2 = 'img/markerBall.png';
```

y asignar de nuevo al parametro **icon** del objeto **Marker** su valor

```
var marker = new google.maps.Marker({  
    position: {lat: 38.549558, lng: -0.120647}  
    ,      map: map  
    ,      icon:imatge2  
    ,      draggable: true  
    ,      animation: google.maps.Animation.DROP  
    ,      title: 'Poliesportiu L'illa de Benidorm'  
});
```

También podemos definir características más concretas de la imagen que hará de icono:

- **url**: fuente del **fichero** de imagen
- **size**: **medida** de la imagen original
- **scaledSize**: **medida** a la que queremos a que se **escale** una imagen (por ejemplo si es demasiado grande para el mapa)
- **origin**: **posición dentro** de la imagen.
- **anchor**: **ancla** de la imagen (la posición que irá sobre el mapa)

Ejemplo:

```
var imagen = {  
    url: 'img/markerBlue.png',  
    scaledSize: new google.maps.Size(20, 32),  
    origin: new google.maps.Point(0, 0),  
    anchor: new google.maps.Point(10, 32)  
};
```

Si tenemos muchos **markers**, podemos utilizar un **array** para guardar la información asociada:

```
var markersBenidorm = [  
    [ IES Pere Maria Orts', 38.553437, -0.120647,'img/markerComputer.png'],  
    [ Poliesportiu L'illa de Benidorm', 38.549558, -0.120647,'img/markerBall.png'],  
    [ Estació d'autobussos', 38.549506, -0.124936,'img/markerBus.png']  
];
```

y después utilizar un bucle **for** por declararlos y asignarlos al mapa.

```
foro (var y = 0; y < markersBenidorm.length; y++) {  
  var markerBenidorm = markersBenidorm[i];  
    //var imagen = markerBenidorm[3];  
  var marker = new google.maps.Marker({  
    position: {lato: markerBenidorm[1], lng: markerBenidorm[2]},  
    map: map,  
    icon: markerBenidorm[3],  
    tildo: markerBenidorm[0]  
  });  
}
```



Ventana de información al marker

Con la función `infowindow()` se puede añadir una ventana de información cuando se hace clic sobre el `marker`. El contenido de la ventana, es mejor si se formatea con HTML.

Creamos el **contenido**:

```
var contenido = '<div id="content" style="background-color:#DDD;">'+  
'<h1 >Ventana de información</h1>'+  
'<p style="text-align:center;padding:10px;margin:10px;">Información marker</p>'+  
'<p style="text-align:center;padding:10px;margin:10px;">'+  
'<a href="http://www.link.com">'+  
'</a></p>'+  
'</div>'+  
'</div>';
```

Declaramos la función **infowindow** y le asociamos el **contenido**

```
var infowindow = new google.maps.InfoWindow({  
  content: contenido  
});
```

Añadimos una escucha **al marker** por abrir la ventana al hacer **clic**:

```
marker.addListener('click', function() {  
  open(map, marker);  
});
```

