

XMapLes

Руководство пользователя

актуально для версии 0.1

<https://sites.google.com/view/terplan-symbology>

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	2
1. ЗАГРУЗКА И УСТАНОВКА ПРИЛОЖЕНИЯ.....	3
2. ЗАПУСК И РАБОТА С ПРИЛОЖЕНИЕМ.....	5
2.1. РАБОТА С ПРОЕКТОМ.....	6
3. РАБОТА С ОТДЕЛЬНЫМИ ВИДАМИ ПРОЕКТОВ.....	9
3.1 НОРМАТИВЫ ГРАДОСТРОИТЕЛЬНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ.....	9

ВВЕДЕНИЕ

XMapLes - это кросс-платформенное приложение, предназначенное для формирования электронных документов в формате XML, которые впоследствии размещаются в различных информационных системах, обеспечивающих считывание данных из таких документов.

Формирование электронных документов выполняется в соответствии с официальными XML-схемами, что обеспечивает корректную загрузку и успешную валидацию полученных документов в рамках той или иной информационной системы.

В таблице № 1 приведен перечень электронных документов, поддерживаемых текущей версией программного обеспечения:

Таблица № 1

Наименование документа	Целевая информационная система	XML-схема
Электронный документ, воспроизводящий сведения из основной части нормативов градостроительного проектирования	Федеральная государственная информационная система территориального планирования (ФГИС ТП)	fgistp-ngp_4.xsd

Приложение снабжено графическим пользовательским интерфейсом для более удобного ввода данных необходимых для формирования электронных документов.

Сообщить о проблемах, возникших при использовании приложения можно, воспользовавшись [формой обратной связи](#).

1. ЗАГРУЗКА И УСТАНОВКА ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение XMapLes создано с использованием языка программирования Java для обеспечения возможности запуска программного обеспечения на различных операционных системах, поддерживающих Java Standard Edition.

Для работы с приложением на компьютере конечного пользователя необходимо наличие установленной среды выполнения Java (Java Runtime Environment, или JRE) версии не ниже 1.8. Проверить наличие среды выполнения Java на компьютере можно, введя в командной строке/терминале следующую команду: `java -version`

В случае, если на компьютере пользователя установлена среда выполнения Java, после ввода вышеуказанной команды отобразится информация о версии Java. Пример приведен на рисунке 1:

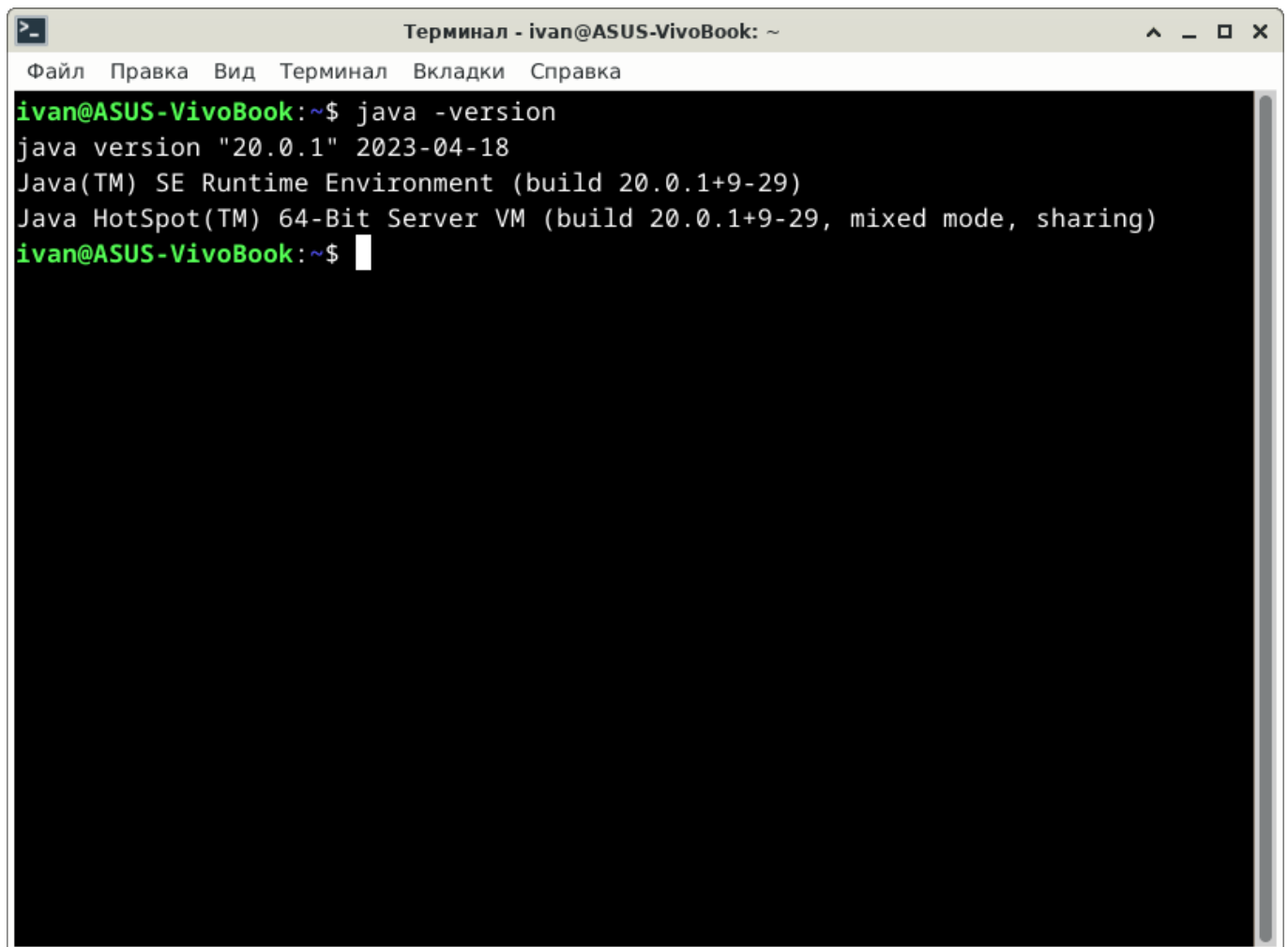
A screenshot of a terminal window titled "Терминал - ivan@ASUS-VivoBook: ~". The window has a menu bar with "Файл", "Правка", "Вид", "Терминал", "Вкладки", and "Справка". The terminal shows the command `ivan@ASUS-VivoBook:~$ java -version` and its output: `java version "20.0.1" 2023-04-18`, `Java(TM) SE Runtime Environment (build 20.0.1+9-29)`, and `Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 20.0.1+9-29, mixed mode, sharing)`. The prompt `ivan@ASUS-VivoBook:~$` is visible at the bottom.

Рисунок 1. Среда выполнения Java установлена

Приложение XMapLes распространяется в двух вариантах:

- ◆ в виде исполняемого JAR-файла, который можно запустить на любом компьютере с установленной средой выполнения Java вне зависимости от используемой операционной системы;
- ◆ в виде исполняемого EXE-файла, который можно запустить на компьютере, работающем под управлением операционной системы семейства Windows, с установленной средой выполнения Java.

Исполняемые файлы доступны для загрузки на сайте Terplan Symbology в разделе [Программное обеспечение](#). Для загрузки и последующей установки среды выполнения Java (при отсутствии последней на компьютере конечного пользователя) необходимо перейти на страницу загрузки Java на официальном [сайте](#), скачать установочный пакет для соответствующей операционной системы и установить его согласно прилагаемой на сайте инструкции.

ВАЖНО!

Для установки среды выполнения Java на компьютере потребуются наличие у пользователя прав Администратора или Суперпользователя в зависимости от используемой операционной системы.

2. ЗАПУСК И РАБОТА С ПРИЛОЖЕНИЕМ

После выполнения операций, описанных в предыдущем разделе, можно приступить непосредственно к запуску и работе с приложением.

При использовании исполняемого JAR-файла запуск приложения осуществляется посредством следующей команды, вводимой в терминале/командной строке: `java -jar <путь к JAR-файлу>`, где:

<путь к JAR-файлу> - абсолютный или относительный путь к исполняемому файлу.

Например, если запуск терминала/командной строки выполнен из того же каталога, в котором расположен исполняемый JAR-файл, то команда запуска приложения будет иметь следующий вид (рис. 2):

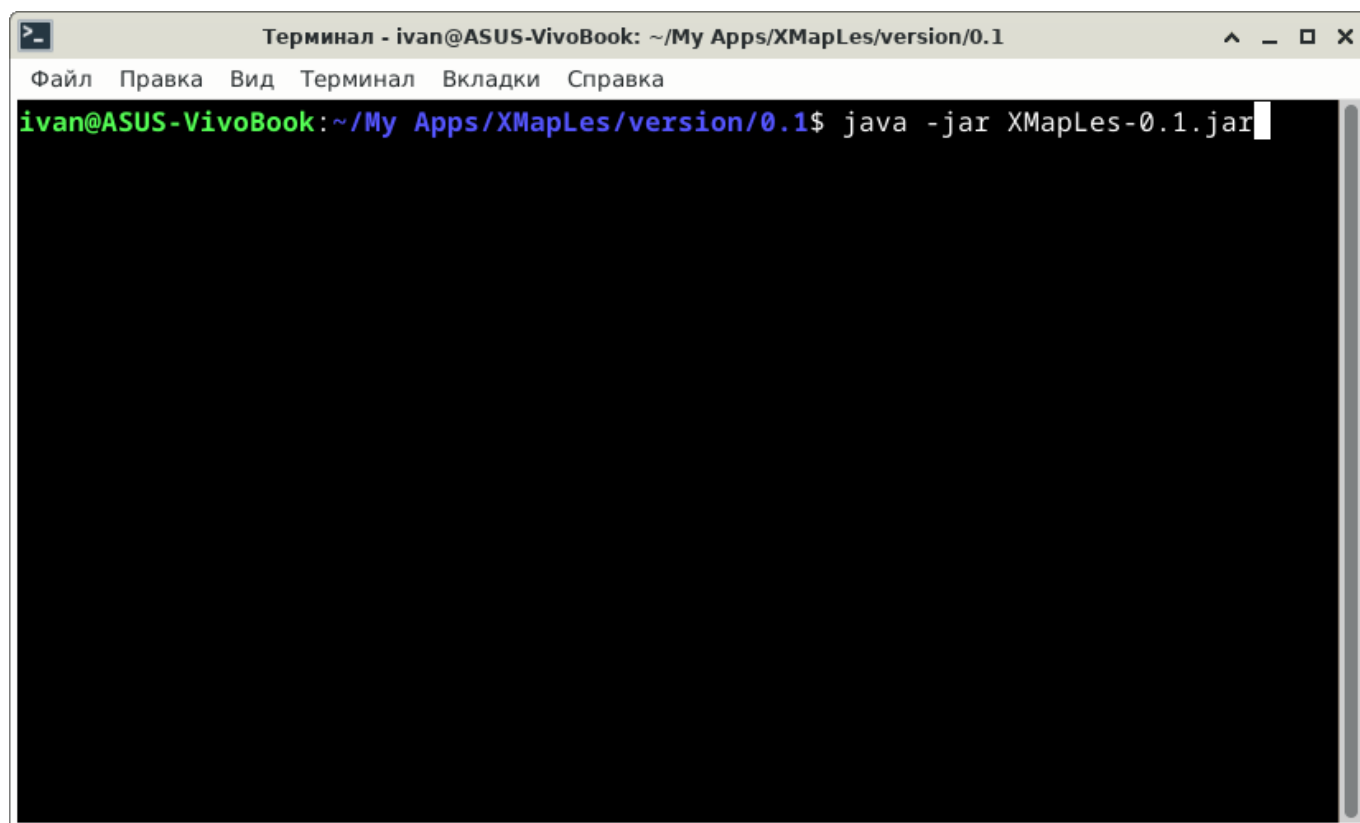


Рисунок 2. Команда запуска исполняемого JAR-файла

При использовании исполняемого EXE-файла на компьютере, работающего под управлением операционной системы семейства Windows, запуск приложения осуществляется двойным кликом левой клавишей мыши непосредственно по исполняемому файлу или по его ярлыку.

После запуска приложения на экране отобразится главная форма (рис. 3):

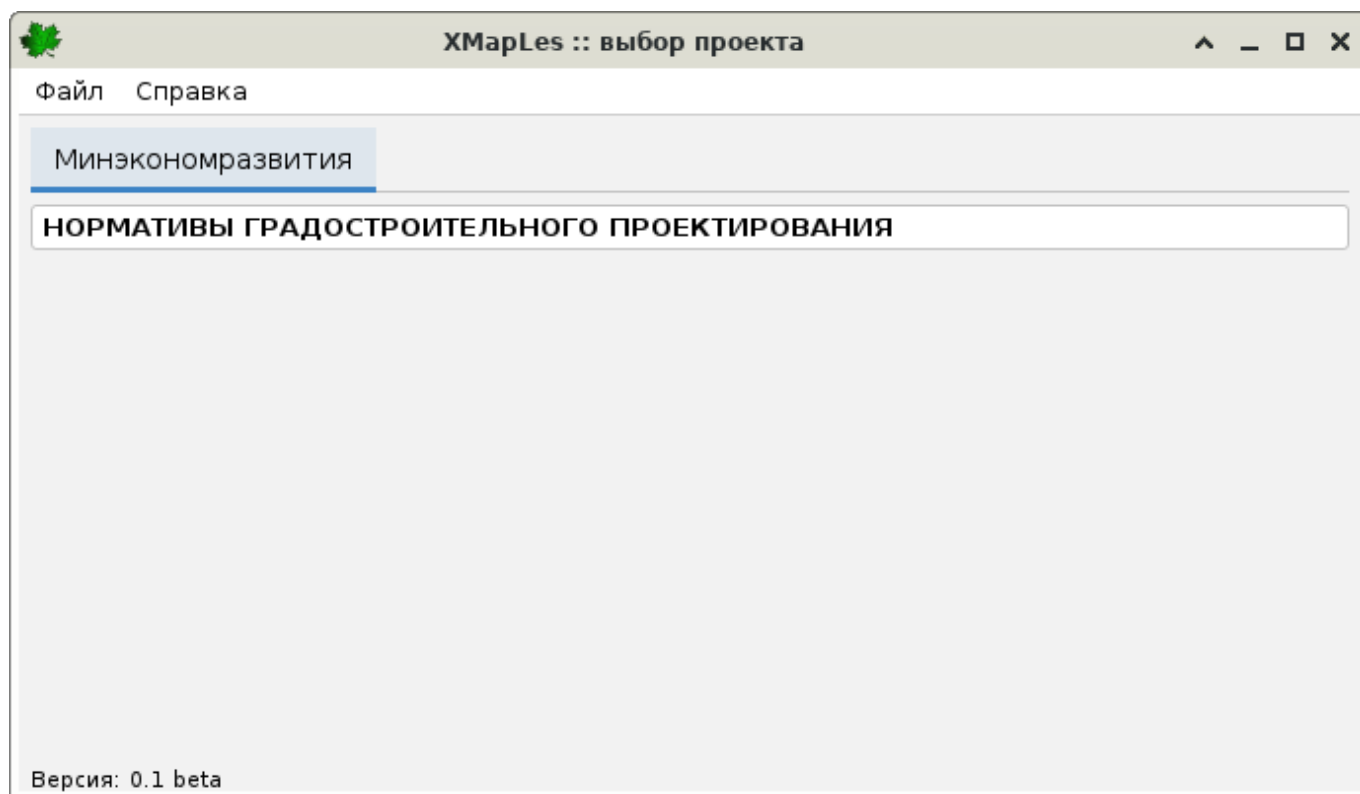


Рисунок 3. Приложение XMapLes, главная форма

На главной форме необходимо выбрать тип проекта, который будет служить основой для будущего электронного документа.

2.1. РАБОТА С ПРОЕКТОМ

После выбора вида проекта на экране отобразится основное окно, в котором можно задать имя проекта, а также добавить необходимые объекты в соответствии с внутренней структурой электронного документа, определяемого той или иной XML-схемой. Внешний вид окна может отличаться в зависимости от выбранного вида проекта (рис. 4):

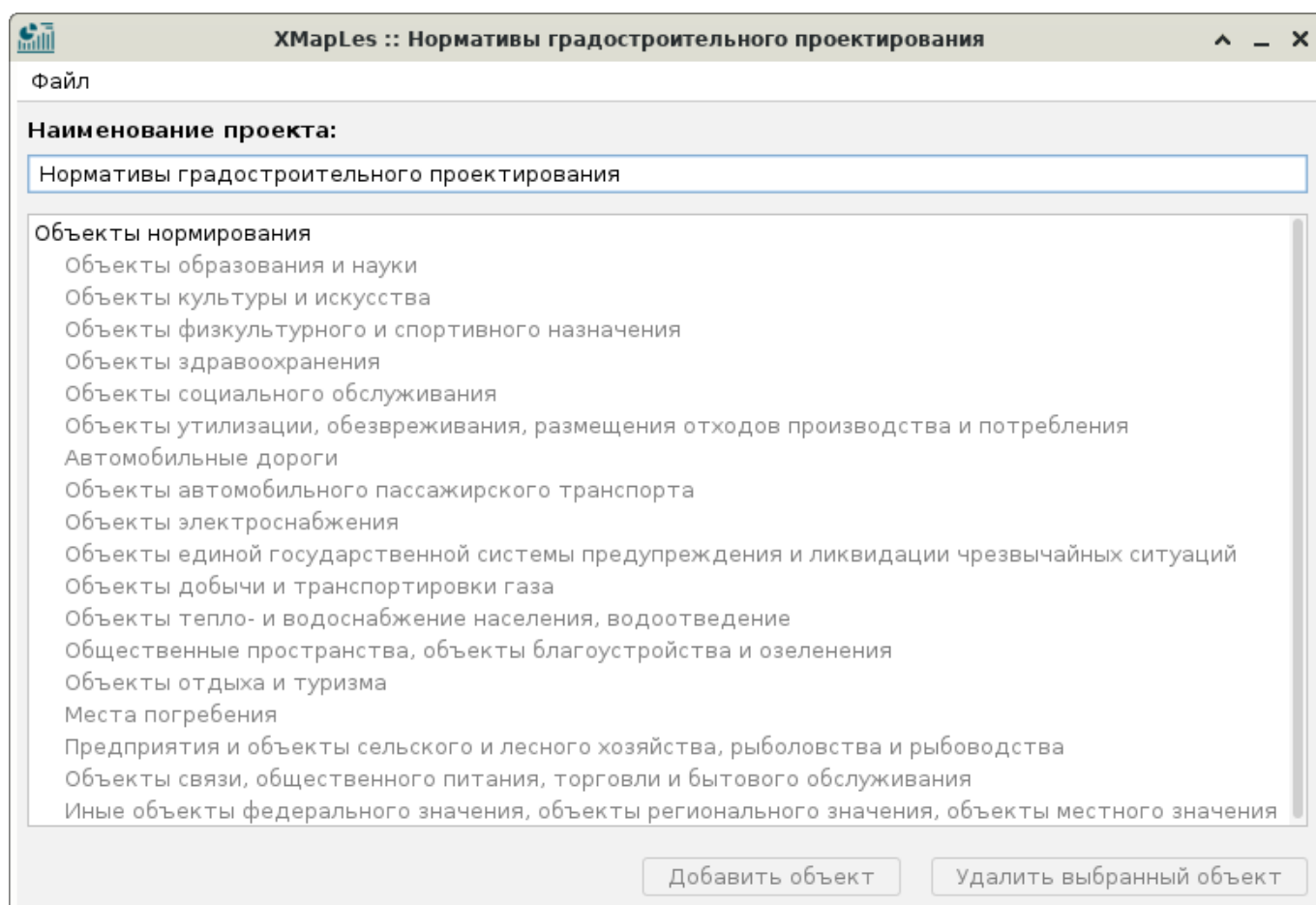


Рисунок 4. Диалоговое окно проекта типа "Нормативы градостроительного проектирования"

Приложение имеет встроенный функционал, обеспечивающий сохранение пользовательских проектов во внешние файлы и их последующую загрузку.

Для сохранения проекта можно использовать меню «Файл-Сохранить проект» в составе диалогового окна проекта или комбинацию клавиш Ctrl+S (рис. 5)

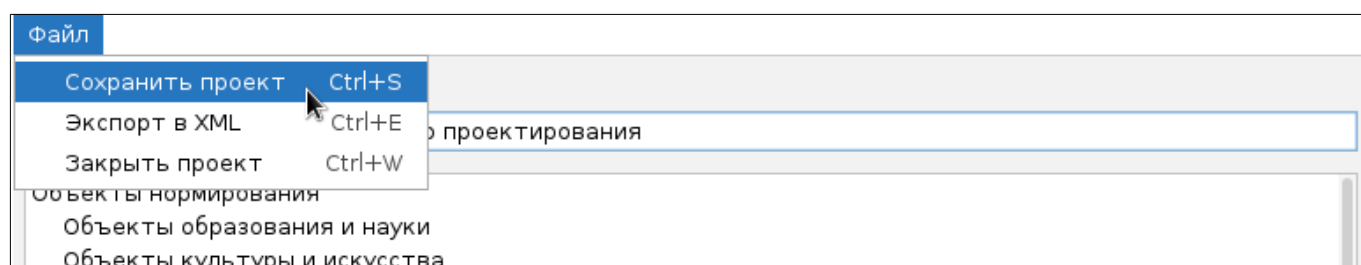


Рисунок 5. Меню "Файл" в составе диалогового окна проекта

После необходимо выбрать место сохранения файла проекта посредством проводника и задать имя файла проекта. Файлы проектов сохраняются с расширением *.xmp.

Для загрузки ранее созданного проекта можно воспользоваться меню «Файл-Открыть существующий проект» на главной форме приложения или комбинацией клавиш Ctrl+O (рис. 6):

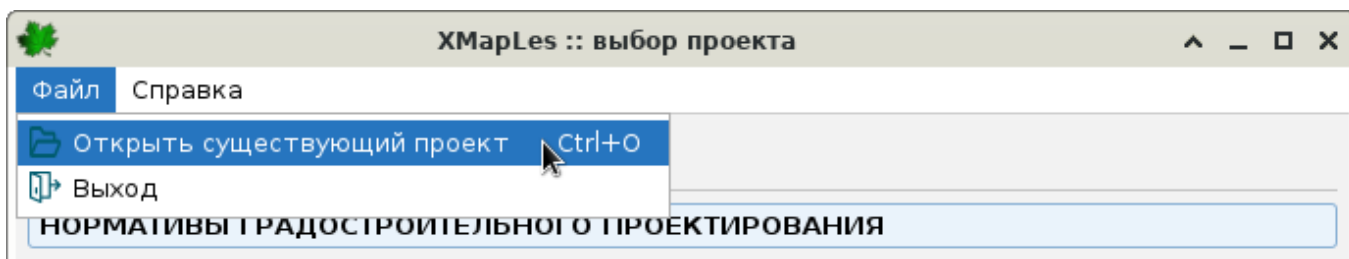


Рисунок 6. Меню "Файл" на главной форме приложения

В проводнике необходимо выбрать файл с расширением *.xmp, после чего приложение автоматически определит тип проекта и откроет соответствующее диалоговое окно.

Экспорт готового проекта в формат электронного документа осуществляется посредством меню «Файл-Экспорт в XML» в составе диалогового окна проекта или посредством комбинации клавиш Ctrl+E (рис. 7):

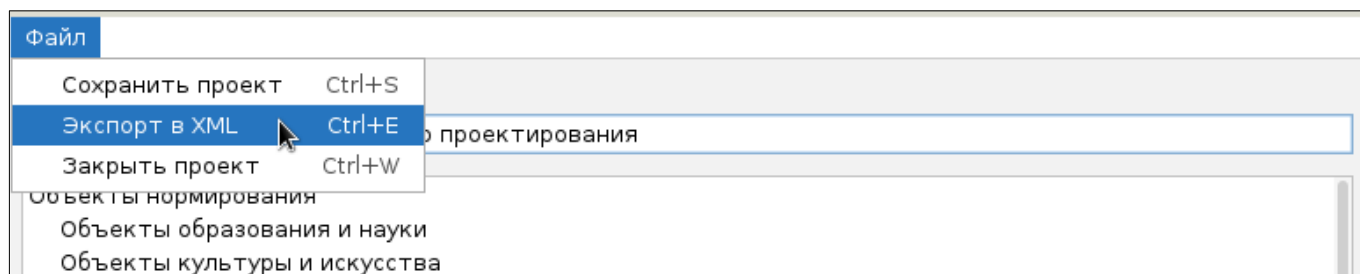


Рисунок 7. Выбор меню "Экспорт в XML" в диалоговом окне проекта

В открывшемся окне проводника необходимо выбрать месторасположение будущего электронного документа и задать его имя.

3. РАБОТА С ОТДЕЛЬНЫМИ ВИДАМИ ПРОЕКТОВ

В данном разделе приводится более подробное описание процесса работы с отдельными видами проектов, поддерживаемых приложением.

3.1 НОРМАТИВЫ ГРАДОСТРОИТЕЛЬНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Подготовка электронного документа, воспроизводящего сведения из состава основной части нормативов градостроительного проектирования для последующего размещения на официальном сайте Федеральной государственной информационной системы территориального планирования (ФГИС ТП). Формирование электронных документов осуществляется в соответствии с XML-схемой fgistp-ngp_4.xsd.

ПРИМЕЧАНИЕ

В официальной XML-схеме, размещенной на сайте ФГИС ТП, допущена техническая ошибка, заключающаяся в отсутствии определения типа ZNP_TYPE (значение показателя), определенного для одноименного элемента, из-за чего невозможно корректно описать данный элемент. В связи с этим при формировании электронных документов в приложении элемент ZNP_TYPE в состав документов на данный момент не включается.

Основное окно проекта вида «Нормативы градостроительного проектирования» приведено на рисунке 4.

В поле «Наименование проекта» необходимо указать название текущего проекта (по умолчанию каждый новый проект именуется «Нормативы градостроительного проектирования»).

Ниже приводится перечень классов объектов нормирования, определенных XML-схемой. Для добавления нового объекта необходимо выделить путем нажатия левой клавиши мыши соответствующий класс объектов и нажать кнопку «Добавить объект» (рис. 8):

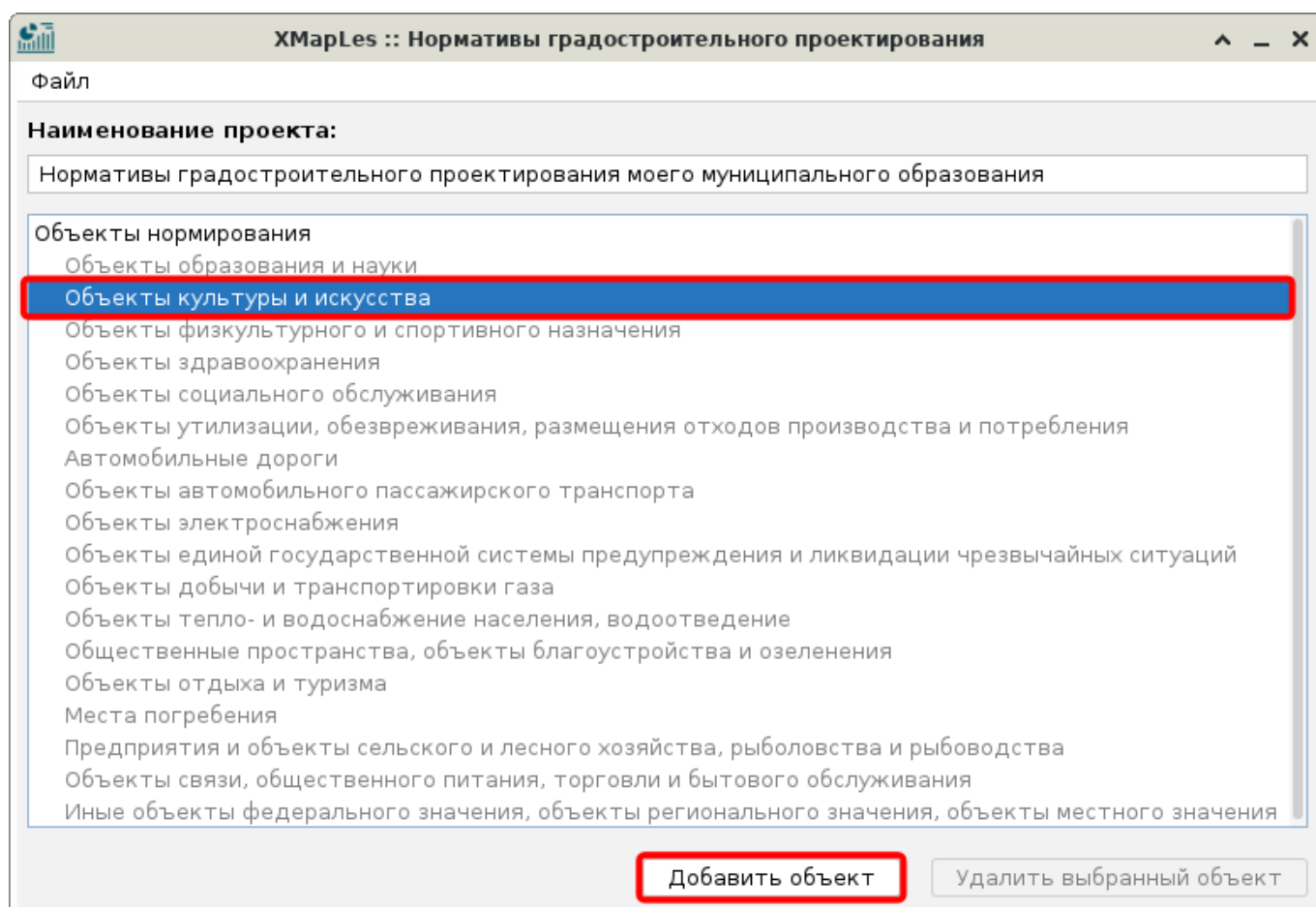
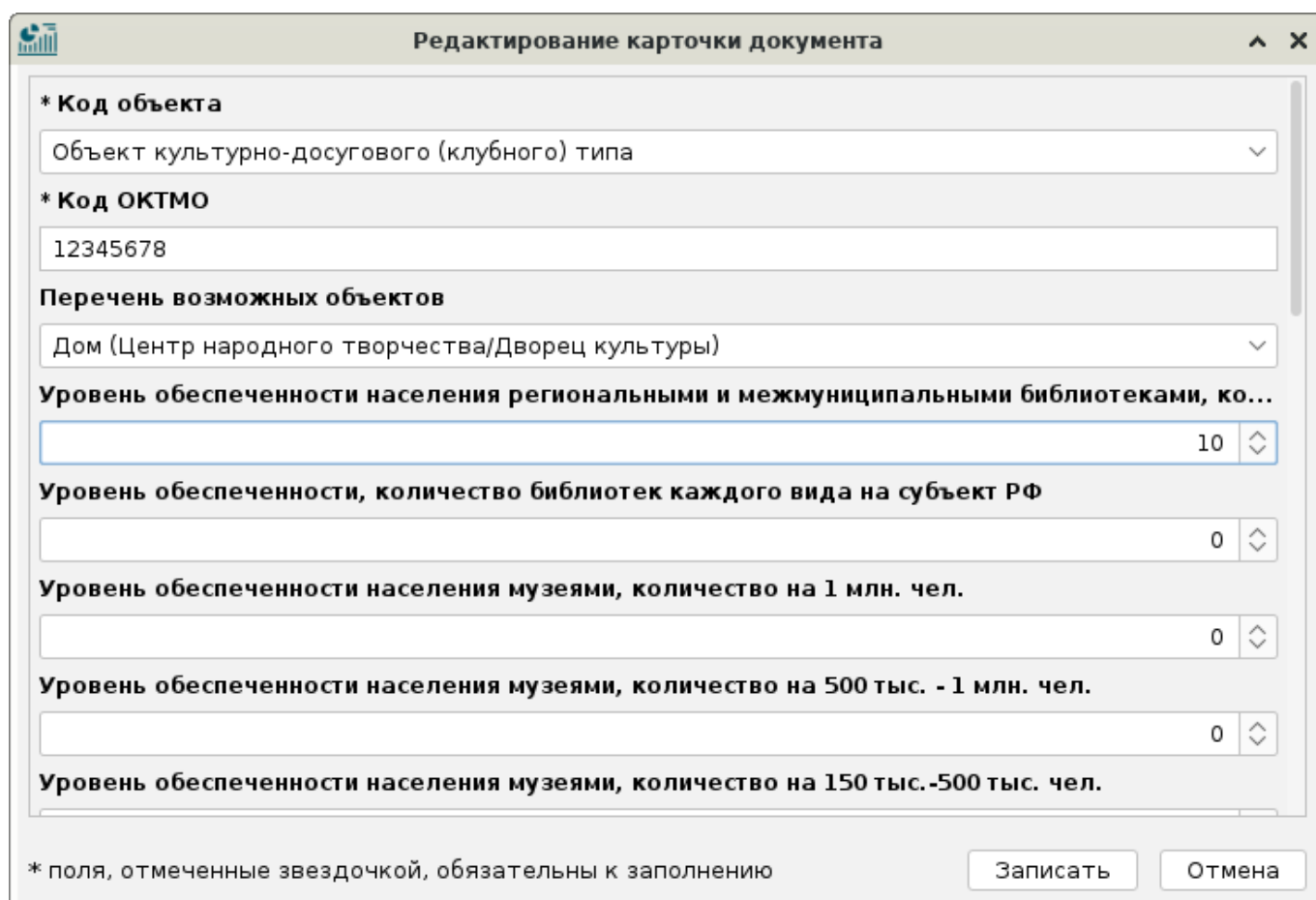


Рисунок 8. Основное окно проекта, кнопка "Добавить объект" активна

После отобразится диалоговое окно карточки объекта, в котором необходимо выбрать вид объекта, код ОКТМО, соответствующий тому или иному муниципальному образованию, а также ввести требуемые значения нормируемых показателей (рис. 9).

ПРИМЕЧАНИЯ

1. Виды объектов, перечень нормируемых показателей, приводимых в карточках объектов, указаны в соответствии с официальной XML-схемой.
2. Обратите внимание: поля, отмеченные звездочкой, являются обязательными для заполнения. Признак обязательности также определен в соответствии с официальной XML-схемой.



Редактирование карточки документа

* **Код объекта**
Объект культурно-досугового (клубного) типа

* **Код ОКТМО**
12345678

Перечень возможных объектов
Дом (Центр народного творчества/Дворец культуры)

Уровень обеспеченности населения региональными и межмуниципальными библиотеками, ко...
10

Уровень обеспеченности, количество библиотек каждого вида на субъект РФ
0

Уровень обеспеченности населения музеями, количество на 1 млн. чел.
0

Уровень обеспеченности населения музеями, количество на 500 тыс. - 1 млн. чел.
0

Уровень обеспеченности населения музеями, количество на 150 тыс. - 500 тыс. чел.
0

* поля, отмеченные звездочкой, обязательны к заполнению

Записать Отмена

Рисунок 9. Редактирование карточки объекта

Чтобы сохранить объект, необходимо нажать на кнопку «Записать», после чего созданный объект появится в общем перечне в основном окне проекта. Обратите внимание, что при наличии в том или ином классе объектов хотя бы одной вложенной позиции наименование такого класса объектов отображается черным текстом.

Для удаления объекта достаточно выбрать соответствующую позицию с наименованием объекта и нажать на кнопку «Удалить выбранный объект». Чтобы отредактировать ранее созданный объект необходимо дважды кликнуть левой клавишей мыши по наименованию объекта, после чего вновь откроется карточка объекта.

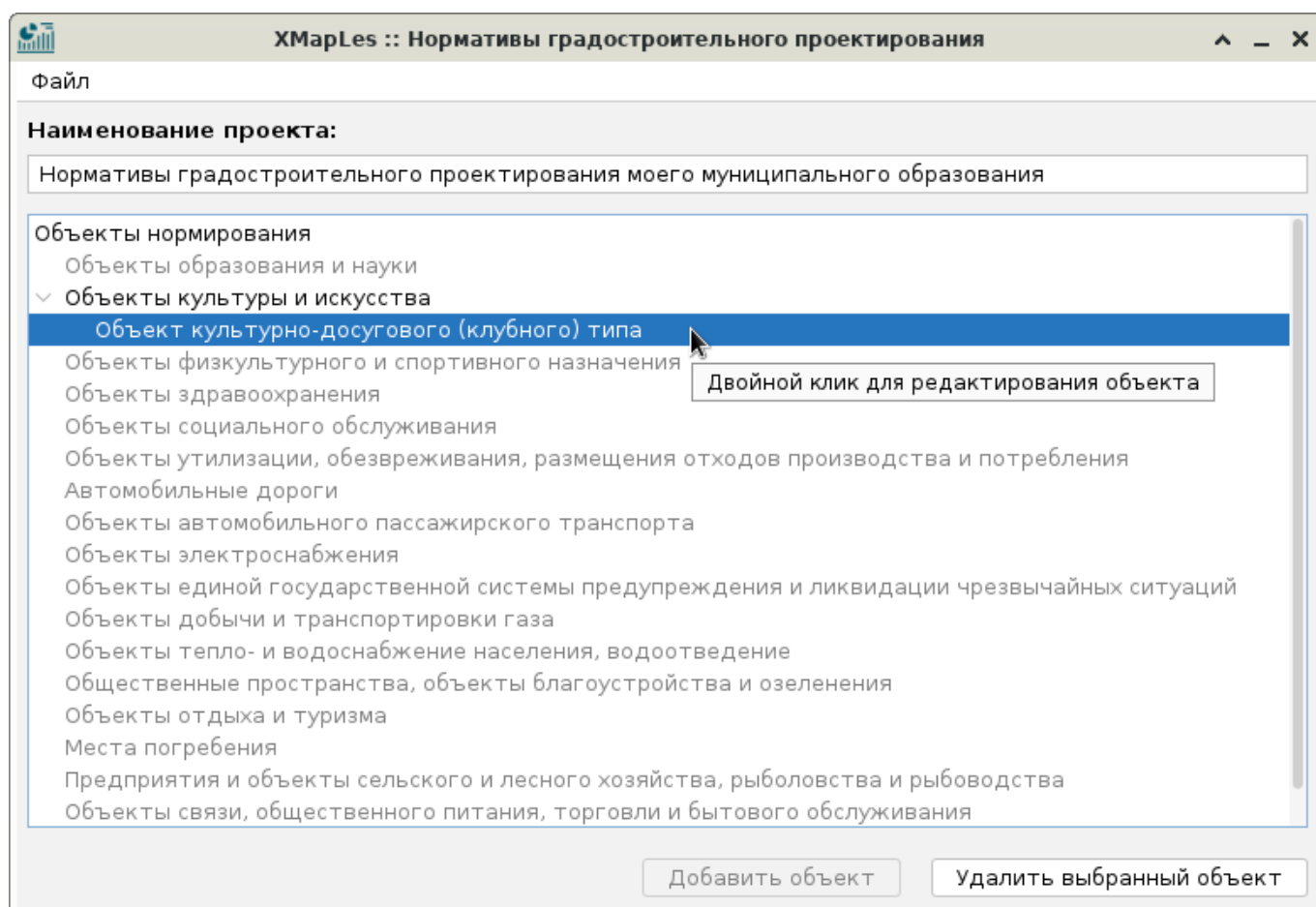


Рисунок 10. Основное окно проекта, добавлен новый объект