

LearnOSM

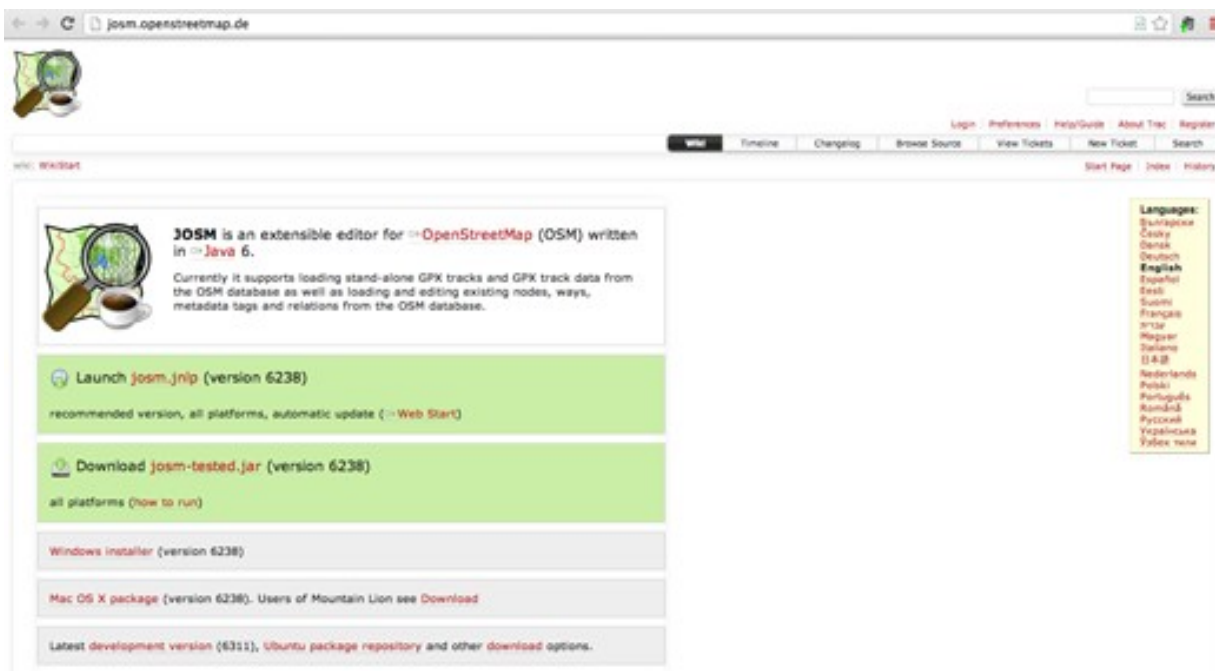
JOSM شروع به کار با

تاریخ بازبینی ۱۳۹۴/۰۴/۳۱

تغییر برخی تنظیمات آن و یاز OpenStreetMap، ویرایشگر جاوای JOSM، روش دانلود و نصب کردن یک نقشه نمونه و آموزش برخی کارکردهای اولیه نرم‌افزار. به یاد دارید که در فصل مقدمه از شما خواستیم تا نقشه شهر یا روستای خود را بکشید؟ این فصل را نیز با کشیدن چگونه JOSM نقشه اما به صورت دیجیتال تمام خواهیم کرد. بعد از آن درک درستی از اینکه در نقشه کشیده می‌شود پیدا می‌کنید.

JOSM دانلود

را روی لوح فشرده یا حافظه فلش دارید، می‌توانید به بخش بعد، نصب JOSM اگر یک نسخه از قبلاً نداشته‌اید یا نسخه جدیدتر آنرا بخواهید، مرورگر خود را باز کنید- JOSM بروید. اگر JOSM مرورگرتان می‌تواند فایرفاکس، کروم، اپرا یا اینترنت اکسپلورر باشد، در خط آدرس بالای پنجره همچنین می‌توانید وبسایت josm.openstreetmap.de را بزنید Enter مرورگر، آدرس ذیل را وارد و در اینترنت پیدا کنید. ظاهر سایت چیزی شبیه به این "JOSM" را با جستجوی کلمه JOSM می‌باشد:



JOSM کلیک کنید تا "Windows Installer" اگر سیستم عامل کامپیوترتان ویندوز می‌باشد، روی دانلود شود.

اگر سیستم عامل دیگری دارید، بر روی لینک مربوط به همان سیستم عامل کلیک کنید. دانلود شروع می‌شود. در این فصل ما فرض می‌کنیم که ویندوز دارید، اما دستورالعمل برای سایر سیستم عاملها مشابه می‌باشد.

را نصب کنید JOSM

هم JOSM اگر دوی کامپیوترتان قبلاً جاوا را نصب نکرده باشید، احتمالاً برای نصب مشکل خواهید داشت. چنانچه در این مورد مشکل دارید، جاوا را دانلود و نصب کنید. می‌توانید از این لینک استفاده کنید: <http://www.java.com/en/download/>

دارندگان سیستمهای مک احتمالاً نسخه‌های قدیمی‌تر جاوا را داشته باشند. لطفاً این لینک را و 10.7.3 و بالاتر ببینید OSX 10.6 برای

<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/JOSM/Mac#Installation>

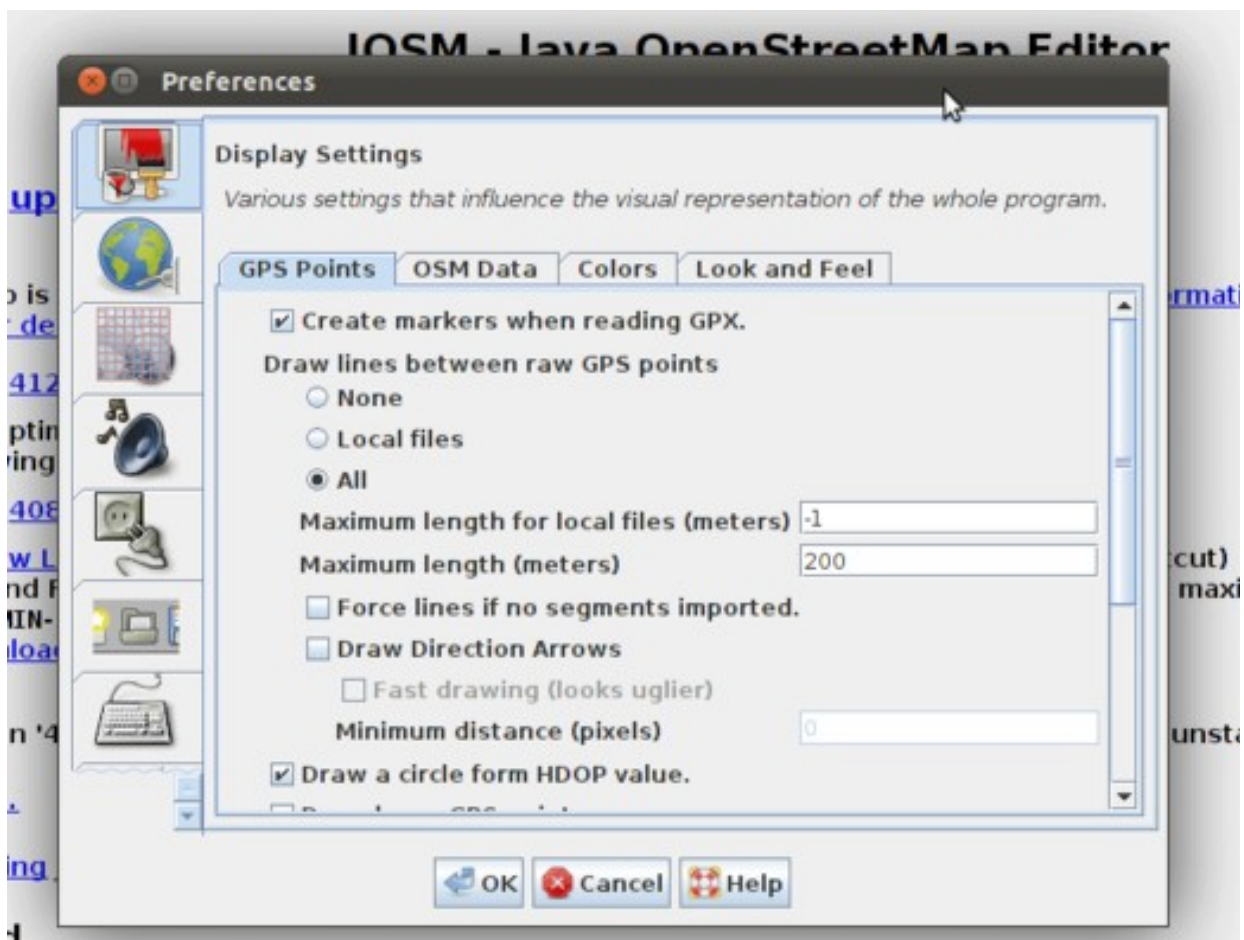
را روی کامپیوتر خود پیدا کنید. برای شروع نصب روی آن دوبار کلیک کنید. به JOSM فایل نصبی کلیک 'Finish' کلیک کنید. پس از اتمام نصب، روی 'Install'، 'I Agree'، 'Next'، 'OK' ترتیب روی می‌توانید به منوی شروع در JOSM برای اولین بار اجرا شود. بعدها، برای اجرای JOSM کنید تا کلیک کنید. شاید پنجره‌ای در ابتدای JOSM گوشه سمت راست رایانه رفته و بر روی برنامه برنامه ببینید که از شما می‌خواهد که برنامه را به‌روز کنید. نیازی به این کار ندارید زیرا شما تازه را بزنید. اگر می‌خواهید که دیگر این پیغام را نبینید، قبل "Cancel" برنامه را نصب کرده‌اید. دکمه شروع می‌شود، ظاهری اینچینی JOSM مربع پائین را علامت بزنید. وقتی که "Cancel" از زدن دارد:



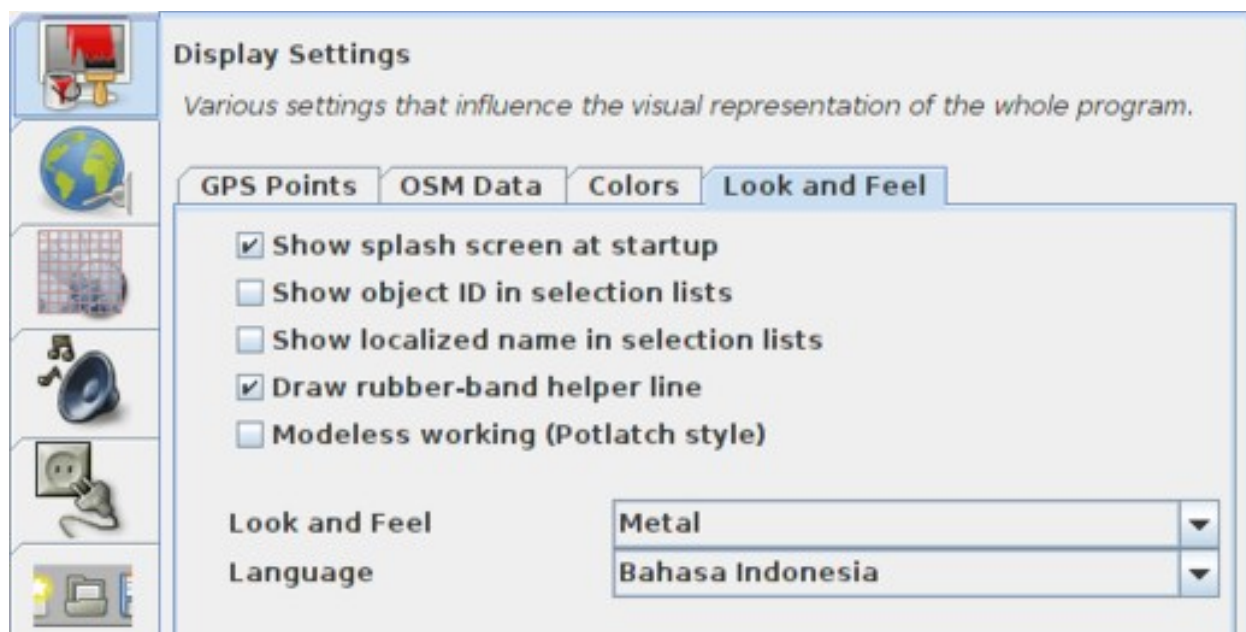
JOSM تنظیمات

تنظیمات بسیار زیادی برای شخصی سازی وجود دارد. یکی از آنها که احتمالاً بخواهید JOSM در به زبانهای متعددی ترجمه شده و ممکن است ترجیح دهید JOSM. تنظیم کنید زبان برنامه است به زبان دیگری کار کنید.

را بزنید Edit -> Preferences برای دستیابی به پنجره تنظیمات منوی.



در سمت چپ، روی آیکونی که به شکل سطل و چرتکه رنگ است کلیک کنید. در بالای پنجره، زبان مورد، "Language" کلیک کنید. از لیست پائین افتادنی کنار کلمه "Look and Feel" روی زبانه نظر خود را انتخاب کنید.



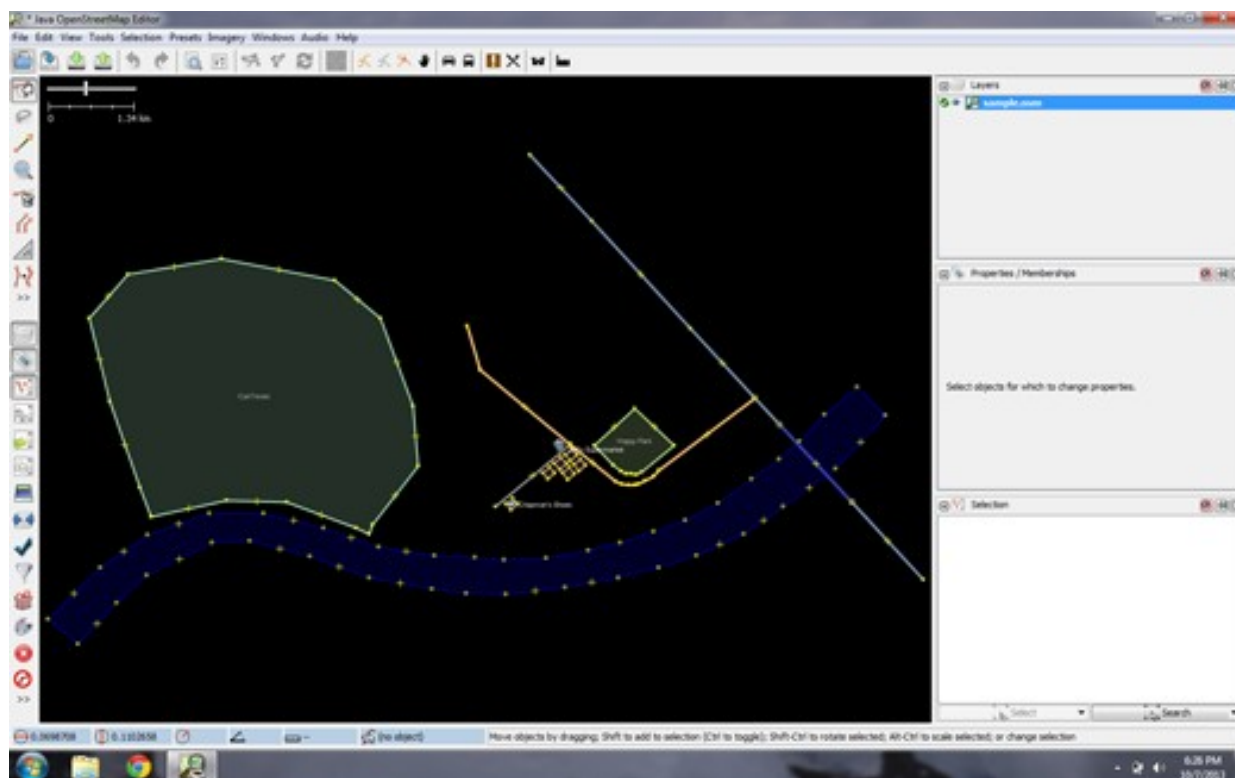
در گوشه “File” می‌باشد. روی JOSM را بزنید. برای ذخیره تنظیمات نیاز به راه‌اندازی مجدد OK نزدیک انتهای منو بزنید “Restart” بالای سمت چپ کلیک کنید و روی

JOSM یادگیری ترسیم‌های اولیه در

JOSM که ما از آن جهت آموزش روشهای پایه ترسیم نقشه با OSM اکنون بیایید یک فایل نمونه استفاده می‌کنیم را باز کنیم. توجه داشته باشید که این نقشه واقعی نیست، نقشه واقعی مکانی ذخیره نمی‌کنیم. فایل را از اینجا دانلود OpenStreetMap روی زمین نیست، به همین دلیل آنرا در گوشه بالای “Open” باز کنید. روی کلید JOSM حالا این فایل نمونه را در sample.osm: کنید سمت چپ کلیک کنید.

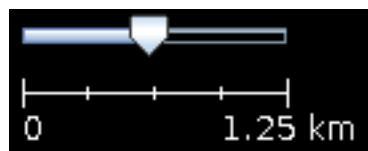


را پیدا کنید. احتمالاً در پوشه دانلودهای شما قرار دارد مگر اینکه آنرا در جای **sample.osm** فایل را بزنید. حالا یک نقشه نمونه را که این “Open” دیگری ذخیره کرده باشید. آنرا انتخاب کنید و شکلی به نظر می‌سد می‌بینید:



کارهای اولیه

برای جابجا کردن نقشه به چپ و راست و بالا و پایین، کلید ماوس را پائین نگه دارید و ماوس را جابجا کنید. چندین روش برای بزرگنمایی و کوچکنمایی نقشه وجود دارد. اگر ماوس دارید می‌توانید از کلید چرخان وسط آن برای بزرگنمایی و کوچکنمایی استفاده کنید. اگر از لپ‌تاپ استفاده می‌کنید و ماوس هم ندارید با استفاده از نوار مقیاس گوشه بالای سمت چپ پنجره نقشه اینکار را انجام دهید. دکمه نوار لغزان را به چپ و راست بکشید در حالیکه کلید چپ ماوس را نگه داشته‌اید و ماوس را به طرف چپ و راست حرکت می‌دهید.



به نقشه نمونه نگاه کنید. فقط چند نوع شیء جزئی در آن وجود دارد. یک رودخانه، یک جنگل، چند ساختمان، چندین جاده و تعدادی مغازه در آن وجود دارد. برای انتخاب هر شیء، با کلید چپ ماوس روی آن کلیک کنید.

نقاط، خطوط و شکلها

توجه کنید که با کلیک روی هر شیء در نقشه نمونه، سه نوع مختلف از اشیاء نقشه وجود دارد. نقاط، خطوط و شکلها. نقطه‌ها یک محل منفرد هستند که با نماد خودشان نشان داده می‌شوند، در این نقشه نمونه دو نقطه وجود دارد یکی مغازه کفش‌فروشی و دیگری یک سوپرمارکت. مغازه کفش‌فروشی با نماد کفش و سوپرمارکت با نماد سبد خرید نشان داده

شده است. در این نقشه همچنین چندین خط وجود دارد که نشان دهنده جاده‌ها می‌باشند. اگر دقیق نگاه کنید می‌بینید که در این خطوط نقطه نیز وجود دارد. این نقطه‌ها هیچ نمادی روی خودشان ندارند و هیچگونه اطلاعاتی همراه آنها نمی‌باشد اما کمک می‌کنند تا محل خط مشخص شود. بالاخره، چندین شکل در این نقشه وجود دارد که مکانهای مختلفی را نشان می‌دهند - یک جنگل، یک رودخانه، یک پارک و چندین ساختمان. هر شکل یک محوطه مانند مزرعه و یا ساختمان را نشان می‌دهد. یک شکل دقیقاً شبیه خط است - تنها فرقی‌شان این است که این خط به همانجایی ختم می‌شود که شروع شده است.

خیلی آسونه که ما نقشه رو ترکیبی از سه نوع اولیه از اشیاء در نظر بگیریم - نقطه‌ها، برای هرکدام از اینها یک اصطلاح خاص وجود دارد OpenStreetMap خطوط و شکل‌ها. در به نقاط در واقع **گره** گفته می‌شود، OSM که به مرور زمان آنها را یاد می‌گیرید. در خطوط **راه‌ها** نامیده می‌شوند و شکل **مسیر بسته** خوانده می‌شود زیرا که فقط خطی است که نقطه‌های اول و آخر آن یکی هستند.

حتماً متوجه شده‌اید که با انتخاب هر شی لیستی در طرف راست نقشه در یک پنجره جدید به نشان داده می‌شود. اینها را به نام تگ می‌شناسیم. تگ‌ها (Properties) "نام" خصوصیات اطلاعاتی هستند که به نقطه یا خط یا شکل متصل شده‌اند و آن شی را توصیف می‌کنند. در یک فصل دیگر درباره تگ‌ها بیشتر یاد خواهیم گرفت. برای الان فقط همین که بدانید این اطلاعات به ما کمک می‌کند تا یک شی را توصیف کنیم که جنگل است یا روخانه یا ساختمان و یا هر چیز دیگر، کافی است.

کشیدن نقشه با دست را در نظر بگیرید و اینکه چگونه شما هم نقطه، خط و شکل می‌کشید. چه جاهای دیگری را می‌توان با نقطه یا خط یا شکل نشان داد؟

تغییر اشیاء

جنگل سمت چپ نقشه را انتخاب کنید. مطمئن شوید که روی خطوط حاشیه جنگل کلیک کرده‌اید نه بر روی نقطه‌های روی آن خطوط. حالا کلید چپ ماوس را نگه داشته و ماوس را جابجا کنید. قادر خواهید بود که جنگل را به محل دیگری روی نقشه جابجا کنید. روی یکی از نقطه‌های خط اطراف جنگل کلیک کنید. کلید چپ ماوس را نگه دارید و ماوس را تکان دهید. قادر خواهید بود که آن نقطه را جابجا کنید. به این روش می‌توانید شکل آن شی را تغییر دهید. و یا اینکه یک نقطه را جابجا کنید.

ترسیم

ستونی از کلیدها وجود دارد. بیشتر این کلیدها پنجره جدیدی را در طرف OSM در کناره چپ راست باز می‌کنند که اطلاعات بیشتری درباره نقشه به ما می‌دهند. با این وجود، مهمترین این کلیدها

در بالای این ستون قرار دارند. این کلیدها کاری که با ماوس می‌توانید انجام دهید را تغییر می‌دهند. کلیدهای بالای این ستون کلیدهایی هستند که بیشترین استفاده را از آنها خواهید کرد. اینها برای انتخاب اشیاء و کشیدن اشیاء جدید به کار می‌روند. - تاکنون شما از ابزار انتخاب استفاده کرده‌اید که به این شکل است:



قبل از ترسیم، بایستی مطمئن شوید که چیزی انتخاب نشده باشد. روی منطقه سیاه نقشه که خالیست کلیک کنید تا مطمئن شوید چیزی انتخاب نشده است. روی دومین کلیک یعنی ابزار کشیدن کلیک کنید.



یک محل خالی روی نقشه پیدا کنید و با ماوس دوبار کلیک کنید. اینکار یک نقطه را میکشد. برای کشیدن یک خط، با کلید ماوس یک کلیک کنید و ماوس را جابجا کنید و دوباره کلیک کنید. به همین کار تا وقتی که از اندازه خط راضی شوید ادامه دهید. برای پایان دادن به کشیدن خط، ماوس را دوبار کلیک کنید. کشیدن یک شکل همانند کشیدن خط می باشد با این تفاوت که برای تمام کردن شکل روی همان نقطه ای که شروع کردید دوبار کلیک کنید.

افزودن پیش فرضها

حالا یاد گرفتید که چگونه می توان نقطه، خط و شکل را کشید اما ما هنوز نگفته ایم که آنها نشانگر چه چیزی روی زمین هستند. نمیتوانیم بگوییم که نقطه ما مغازه یا مدرسه یا چیز دیگری است و یا اینکه شکل ما مزرعه است یا ساختمان یا چیز دیگر. روی ابزار انتخاب در ستون کلیدهای طرف چپ کلیک کنید.



یکی از اشیایی را که به وسیله ابزار ترسیم کشیده اید را انتخاب کنید. از روی منوی بالا روی کلیک کنید. ماوس خود را به زیرمنوی کشانده و نوع مکانی که مایلید (پیش فرض) "Presets" تعریف کنید را انتخاب کنید. وقتی که بر روی یکی از موارد پیش فرض کلیک می کنید فرمی نشان داده می شود که اطلاعات کاملتری درباره شی از شما می پرسد. لازم نیست که همه جاهای خالی را پر کنید، اما بهتر است برخی موارد مهم مانند نام شی تکمیل شود. زمانی که وزود بزنید. اگر همه چیز خوب پیش رفته باشد نقطه یا خط یا "Apply Preset" اطلاعات کامل شد روی شکل شما تغییر رنگ داده و نمادی را نشان میدهد. چونکه نوع آنرا تعریف کرده اید.

نقشه خودتان را بکشید

حالا بیایید نقشه ای را بکشیم تا مواردی را که یاد گرفته ایم تمرین کنیم. شاید بخواهید نقشه ای را که قبلاً روی کاغذ کشیده اید دوباره ترسیم کنید. محل نقشه را از جایی که نقشه نمونه ما بوده است دور کنید. کلید راست ماوس را بگیرید و بکشید. تا یک نقطه کاملاً خالی برای ترسیم داشته باشید. از ابزار ترسیم برای ایجاد نقطه، خط و شکل استفاده کنید و آنرا با استفاده از منوی Presets تعریف کنید. بعد از اتمام کار نقشه خودتان را شبیه نقشه نمونه ای که در فایل Presets

sample.osm داریم، داریم sample.osm.

خلاصه

را در رایانه‌تان نصب و JOSM بسیار عالی! اگر همه چیز مرتب پیش رفته باشد یاد گرفته‌اید که از ابزارهای اولیه ترسیم نقشه استفاده کنید. در فصل بعد نگاه نزدیکتری به فرآیند ویرایش خواهیم انداخت JOSM با برنامه OSM.

آیا این بخش مفید بود؟ یا ما در میان بگذارید و راهنماها را بهبود بخشید

- learnosm@hotosm.org
- [@learnOSM](https://www.learnosm.org)
- [Hosted on Github](#)

CC0

Official [HOT OSM](#) learning materials



Humanitarian
OpenStreetMap
Team