|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | |
|  |  |  | |  |
| Experiment Dynamische kaartlaag  Stein Jonker  02-11-2022 | | |
| Minor DMP | | Mario de Vries |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Inhoudsopgave  [1 Inleiding 3](#_Toc118284981)  [2 Resultaten 5](#_Toc118284982)  [3 Conclusies 6](#_Toc118284983)  [4 Bronnen 7](#_Toc118284984) | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

# Inleiding

In dit document beschrijf ik het proces en de resultaten van mijn tweede experiment. In dit experiment heb ik onderzocht of het mogelijk is om een kaartlaag aan te passen op basis van acties die een gebruiker uitvoert. Denk bijvoorbeeld aan een kaart die de afstand naar een boom visualiseert. Wanneer de gebruiker een boom plaatst, moet de kaart worden bijgewerkt.

De aanleiding tot dit experiment komt voort uit het idee voor een groen-planning tool en het 3-30-300 beleid. Dit beleid is in het Arnhemse coalitieakkoord 2022-2026 genoemd.

Dit beleid streeft naar:

* Ieder woning heeft uitzicht op minimaal drie bomen
* Een wijk heeft minimaal 30 procent kroondekking
* De afstand naar een park vanaf een woning is maximaal 300 meter.

De huidige 3-30-300 situatie is al in kaart gebracht. Wanneer de gebruiker een boom plaatst in de applicatie, dan moet de kaart worden bijgewerkt met de nieuw geplaatste bomen. Of deze aanpassing mogelijk is, wordt onderzocht in dit experiment.

In het experiment is gebruik gemaakt van de Arcgis Javascript API om een kaart te bouwen.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

# Hypothese

Het verwachtte resultaat van het experiment is dat het wel mogelijk gaat zijn om een kaartlaag aan te passen op basis van gebruikers acties (bijv. het plaatsen van een boom).

Arcgis biedt al een mogelijkheid om attributen aan te passen met de [Editor widget](https://developers.arcgis.com/javascript/latest/sample-code/widgets-editor-3d-scenelayer/). De gebruikers interactie vindt hier plaats op een andere manier, door te klikken op een onderdeel van het gebouw.

Dit zal vervangen moeten worden door het plaatsen van een boom. Vervolgens moet het effect van de boom op een kaartlaag worden verwerkt, op dezelfde manier als dat de editor widget dat onder water doet.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

# Resultaten

## Interactie

## Bewerken

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

# Conclusies

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

# Bronnen

**There are no sources in the current document.**