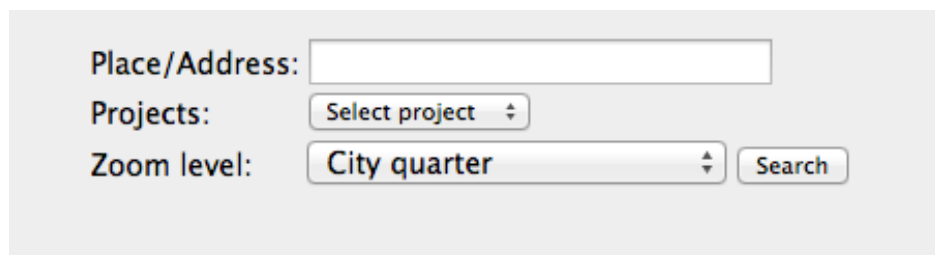


Brugervejledning til redigering af polygoner og markører i Digitalt Feltarkiv

Opslag på kortet:



Ved opslag på kortet skriver man i feltet Place/Address adressen man vil slå op på, og det fungerer på samme måde som i Google maps.

Ønsker man at slå op på Furuveien kan man for at undgå tvetydigheder skrive "furuveien,bærum, hvis det er den Furuvei man er interesseret i. Skriver man bare "furuveien" vil den slå op på en tilfældig Furuveien f.eks den i Skedsmo. Man kan som i google maps også slå op på en kommune eller fylke.

Har man defineret nogle projekter (dvs man har tidligere knyttet en polygon eller markør til et projekt-navn) vil de navne man har defineret optræde i nedtræksmenuen. Vælger man et projekt vil der ved opslag på kortet kun vises de objekter der er knyttet til det projekt. Undlader man at vælge et projekt vil alle objekter på kortudsnittet blive vist.

Ved valg af zoom-level kan man styre, hvor meget der er zoomet ind, når man slår op på kortet.

Redigering af objekter

Når man har slået op på kortet, vil der i bunden være en værktøjskasse med de ting man har brug for for at oprette,ændre og slette objekter. De fleste operationer består af flere trin, som bliver beskrevet hver især nedenfor.

Oprettelse af et nyt objekt

Hvis man vil oprette et nyt objekt hakker man af i checkboxen *Mark up*. Når man derefter klikker på kortet vil der komme en markør, på det sted man har klikket. Man kan til en hver tid slette de midlertidige markører ved at trykke på knappen *Remove work object*.

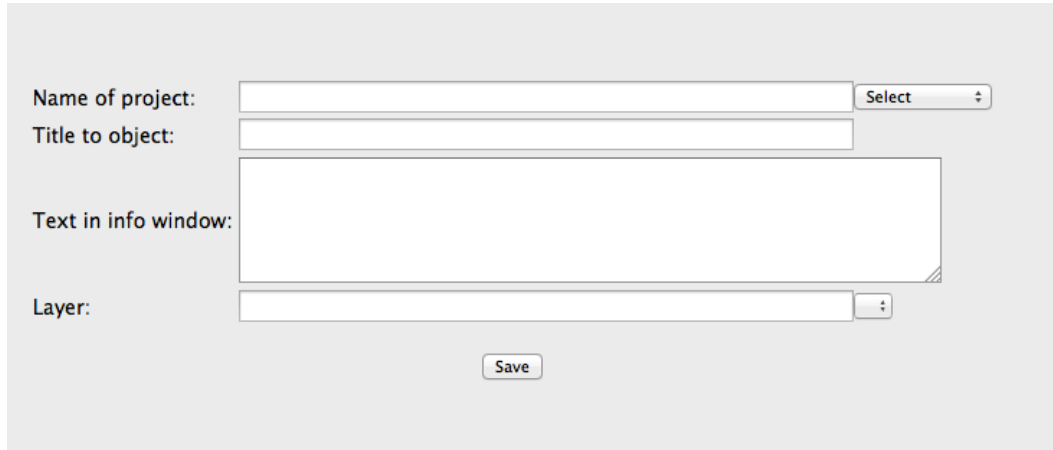
Hvis man kun har sat en markør på kortet og taster *New* vil det blive tolket sådan, at man ønsker at oprette en markør. Har man sat flere markører (mindst 3) vil der blive dannet et polygon.

Markøren giver sig selv, men hvis der er oprettet et polygon vil der være en række hvide kugler rundt langs kanterne i polygonet. Dem kan man trække i for

at tilpasse polygonet, og hver gang man har trukket i en hvid kugle vil der blive oprettet en ny hvid kugle på hver side af den kugle man har trukket i (man må næsten prøve for at forstå, hvordan det fungerer.)

Når man er færdig trykker man på *Save object*

Lagring af et objekt



Hvis man lagrer et objekt, der er oprettet tidligere vil felterne være udfyldt med de hidtidige metadata til det pågældende objekt, ellers vil de være blanke.

Til højre for tekstfeltet *Name of project* er der en nedtræksmenu med de projekt-navne, man til nu har defineret, og den liste kan man vælge fra, så udfyldes tekstfeltet med det navn. Man kan også oprette et nyt projekt-navn ved bare at skrive et nyt navn ind i tekstfeltet. Projekt-navnene må ikke indeholde blanktegn, og det er fornuftigt at vælge fra nedtræksmenuen hvis man skal tilknytte et eksisterende projekt for at sikre at navnet staves på samme måde hver gang.

Title to object popper op ved visning, hvis det er en markør og musen bevæger sig hen over markøren.

Text in info window er indholdet i den tekstboks, der kommer op, når man har valgt et objekt på kortet. Her kan man indsætte html i stedet for ren tekst, så man f.eks kan få billeder/video op, når man klikker på objektet.

Layer er et navn man kan knytte til et objekt indenfor et projekt, og det må heller ikke indeholde blanktegn. I nedtræksmenuen til højre vil der være en liste af de layers-navne der pt er defineret i forhold til det pågældende projekt.

Ønsker man et nyt layer-navn skriver man det i tekst-feltet.

Når et objekt er tilknyttet et layer i et projekt kan man i en projekt fil definere objektets grafiske udformning. For markører er det ikonet og for polygoner er der en række "options" man kan sætte (se afsnittet om projektfiler).

Når man *saver* vil objektet blive lagret.

Advarsel: Hvis man har slået op på et kort og bedt om kun at se objekterne til et bestemt projekt, og man lagrer objektet under et andet projekt-navn, så vil man ikke kunne se objektet, når man kommer tilbage på kortet. Så kan man gå op i url'en og ændre "app=" til det nye projekt-navn

Ændring af et objekt

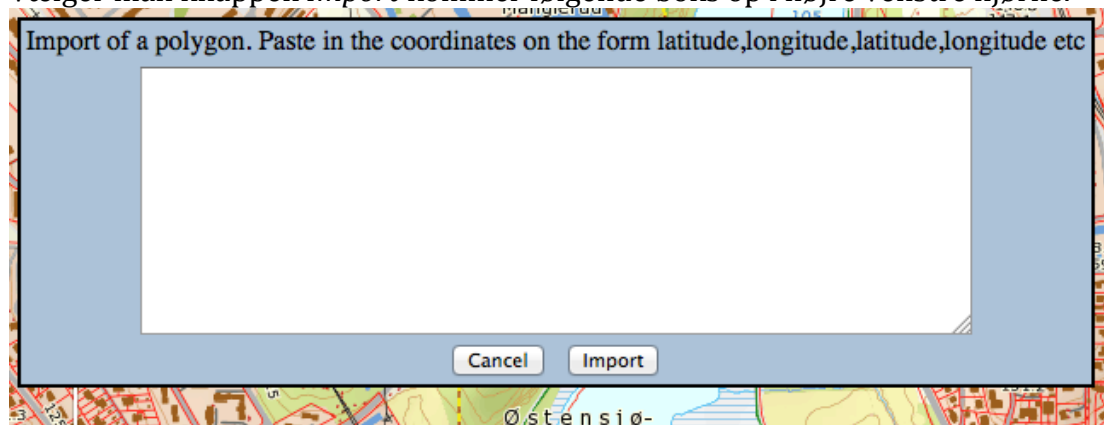
Ønsker man at redigere i position og/eller metadata til et eksisterende objekt vælger man på kortet *Change object* og klikker på det objekt, man vil ændre i. Hvis det er en markør vil der komme en redigerings-markør oven på den oprindelige markør. Hvis man nu klikker et andet sted på kortet vil redigerings-markøren hoppe derhen og objektet vil senere blive lagret på den nye position. Er det en polygon vil polygonen ændre karakter så man kan trække og tilpasse polygonet (se ovenfor). Man kan til en hver tid klikke *Remove workobject* og så vil ændringerne glemmes. Når man er færdig taster man *Save object* og kommer ind i dialogen, hvor man lagrer et objekt. Det er vigtigt at pointere at man ikke kan ændre et objekts status fra polygon til markør eller omvendt.

Sletning af et objekt

Ønsker man at slette et objekt hakker af man på *Remove object*. Når man efterfølgende klikker på et objekt vil man blive spurgt om man vil slette det pågældende objekt, og svarer man ja vil det blive fjernet, og der er ingen fortrydelsesret.

Import af polygoner

Vælger man knappen *Import* kommer følgende boks op i højre venstre hjørne.



Her kan man paste koordinaterne til et polygon eller en markør ind på formen
59.88398470263681,10.8524751663208,59.8837693731076,10.85202455520
6299,59.88304800901937,10.852088928222656,59.88278960613426,10.8492
3505783081

Det første tal er latitude til punkt 1 og det andet tal er longitude til punkt 1 og det 3 tal er latitude til punkt 2 etc.

Når man afbryder eller importerer forsvinder boksen. Hvis man importerer og alt går godt vil der blive oprettet markører på de punkter, og så kan man vælge *New* og fortsætte der fra ligesom hvis man selv havde plottet dem ind

Projektfiler

Man kan oprette en projektfil som skal lagres på et http område, vi bliver enige om.

Når man slår op på et kort med et projekt-navn (app=) vil fremviseren undersøge om der eksisterer en projektfil med det navn plus extension *.options*. Formatet er json, og når man vil redigere i filen er det enkleste at tage udgangspunkt i en eksisterende fil og så anvende en json editor. Der er flere gratis editorer på nettet f.eks <http://www.jsoneditoronline.org>

Et eksempel på en projektfil kunne være:

```
{
  "borettslag":{
    "strokeColor":"#FF0000",
    "strokeOpacity":"0.8",
    "strokeWeight":"3",
    "fillColor":"#00FF00",
    "fillOpacity":"0.8"
  },
  "foto":{
    "icon":"photo.png"
  },
  "kirke":{
    "icon":"church.png"
  }
}
```

Hver gang der skal tegnes en markør eller et polygon på kortet, og objektet har et layer navn vil applikationen løbe filen igennem for at finde det layer navn, og finder den navnet, vil den så anvende de grafiske egenskaber, der ligger under det navn. Ovenfor er der 3 layers - borettslag, foto og kirke hvor borettslag er et polygon og foto og kirke er markører.

For markører er det bare ikonet man kan sætte (her kan man godt anvende den fulde sti).

For polygoner kan følgende egenskaber sættes:

strokeColor: Farven på kanten rundt om polygonet

strokeOpacity: en værdi mellem 0 og 1. Hvis værdien er 0 er kantfarven fuldstændig transparent (man kan ikke se den) og er den 1 kan man slet ikke se kortet bag.

strokeWeight: Tykkelsen på kanten rundt om polygonet

fillColor: Farven på området i polygonet

fillOpacity: Graden af transparens. Er opacity 0 er farven væk og er den 1 kan man slet ikke se igennem.

Det kan være man vil ha, at et layer både skal håndtere markører og polygoner. Det kan være hvis man f.eks anvender layer som en semantisk gruppe. (Det er muligt at søge på layer-navne, da de også er indekserede).

Ønsker vi at markere borettslag enten som markører eller som polygoner og vi f.eks har et ikon på et hus, der hedder hus.png kunne strukturen se sådan ud:

```
"borettslag":{
  "strokeColor":"#FF0000",
  "strokeOpacity":"0.8",
  "strokeWeight":"3",
```

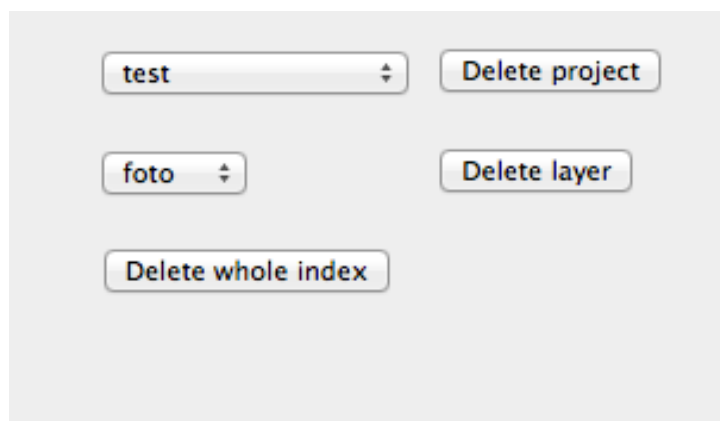
```
"fillColor": "#00FF00",  
"fillOpacity": "0.8",  
"icon": "hus.png"  
}
```

I selve editoren vises bare default ikonet for markører og polygonerne er gule med en tynd rød kant, og det er kun i fremviseren, det har effekt

Sletninger i indekset

Når man er inde på kortet man man slette objekter en for en, men der er også mulighed for at slette layers, projekter og hele indekset.

Vælger man knappen nederst på forsiden med teksten *Remove projects and/or layers* kommer man over i følgende dialog:



I den øverste nedtræksmenu vælger man projektet, og når det er valgt vil der i nedtræksmenuen under være de layers, der optræder i det pågældende projekt. Nu kan man slette hele projektet eller man kan slette et enkelt layer under det pågældende projekt. Hvis et layernavn - f.eks foto - optræder i flere projekter vil det stadig kun være de foto-objekter i det pågældende projekt der bliver slettet. Så kan man også slette hele indekset, hvis man vil starte på en frisk.