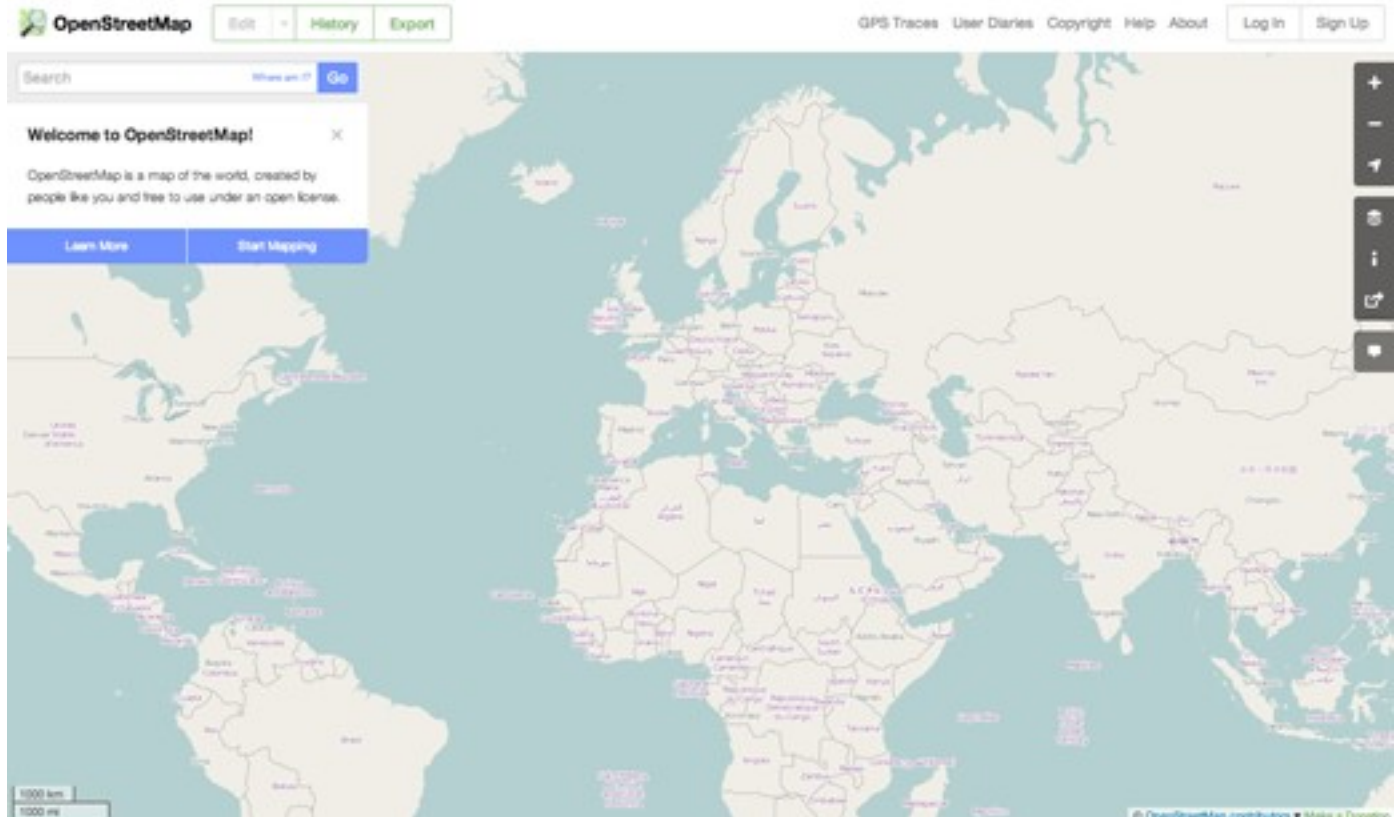


# LearnOSM

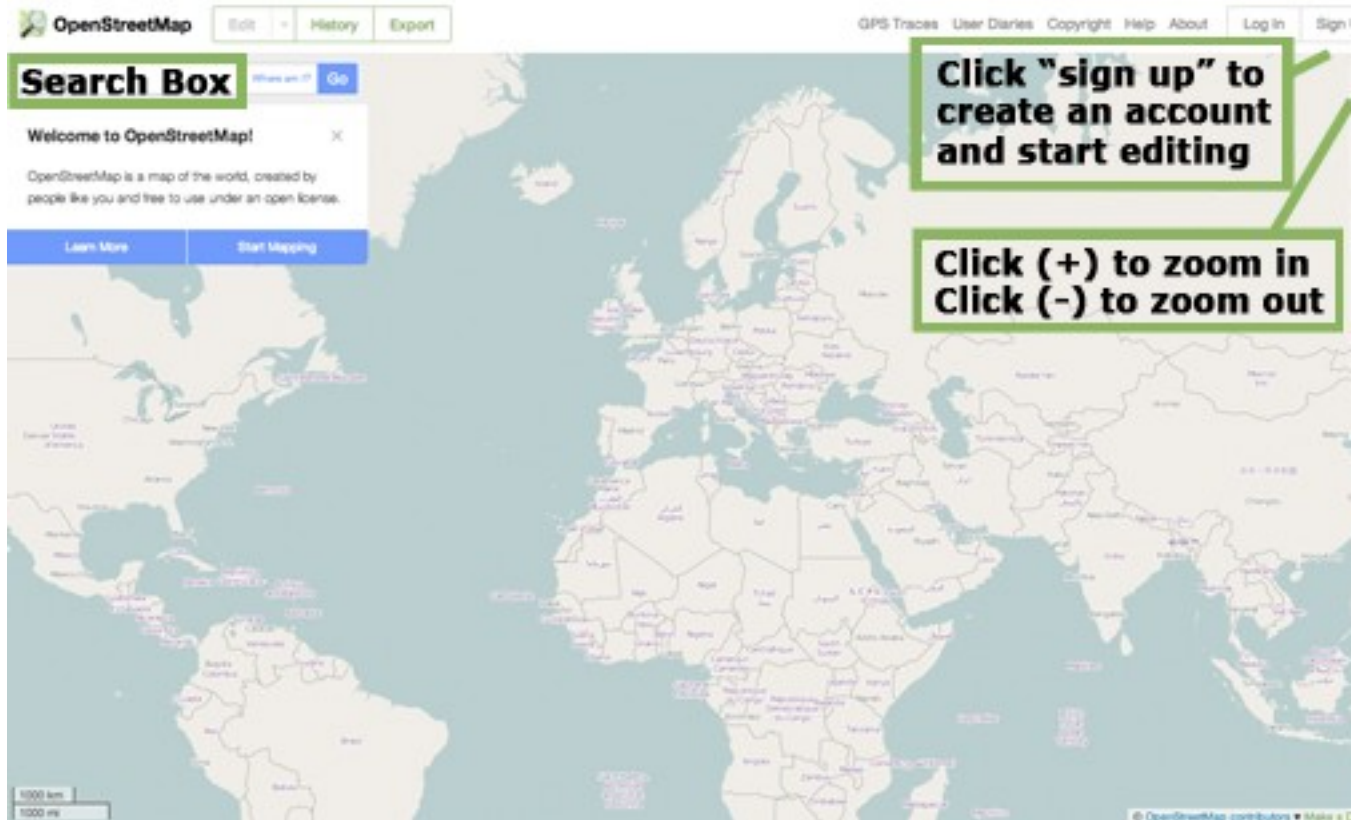
## Kom i gang med OpenStreetMap.org

I denne delen skal vi lære, steg for steg, hvordan vi finner frem på hjemmesiden til OpenStreetMap, ser på kart og registrerer en brukerkonto. Etter at du har fått ditt eget brukernavn og passord vil du kunne bidra med de første punktene i kartet.



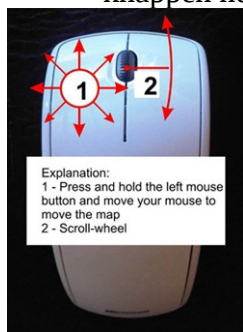
### ***Besøk hjemmesiden til OpenStreetMap***

- Før du begynner, sjekk at datamaskinen din er tilkoblet internett. (Hvis du leser dette på nettsidene er du sikkert tilkoblet!)
- Åpne opp en nettleser. Vanlige nettlesere er Firefox, Chrome, Opera eller Internet Explorer. Hvis den allerede er åpen kan du lage en ny fane.
- I adressefeltet i toppen av vinduet, legger du inn følgende adresse og trykker Enter:  
[www.openstreetmap.org](http://www.openstreetmap.org)
- Når siden har lastet ferdig, vil du se noe slikt som dette:

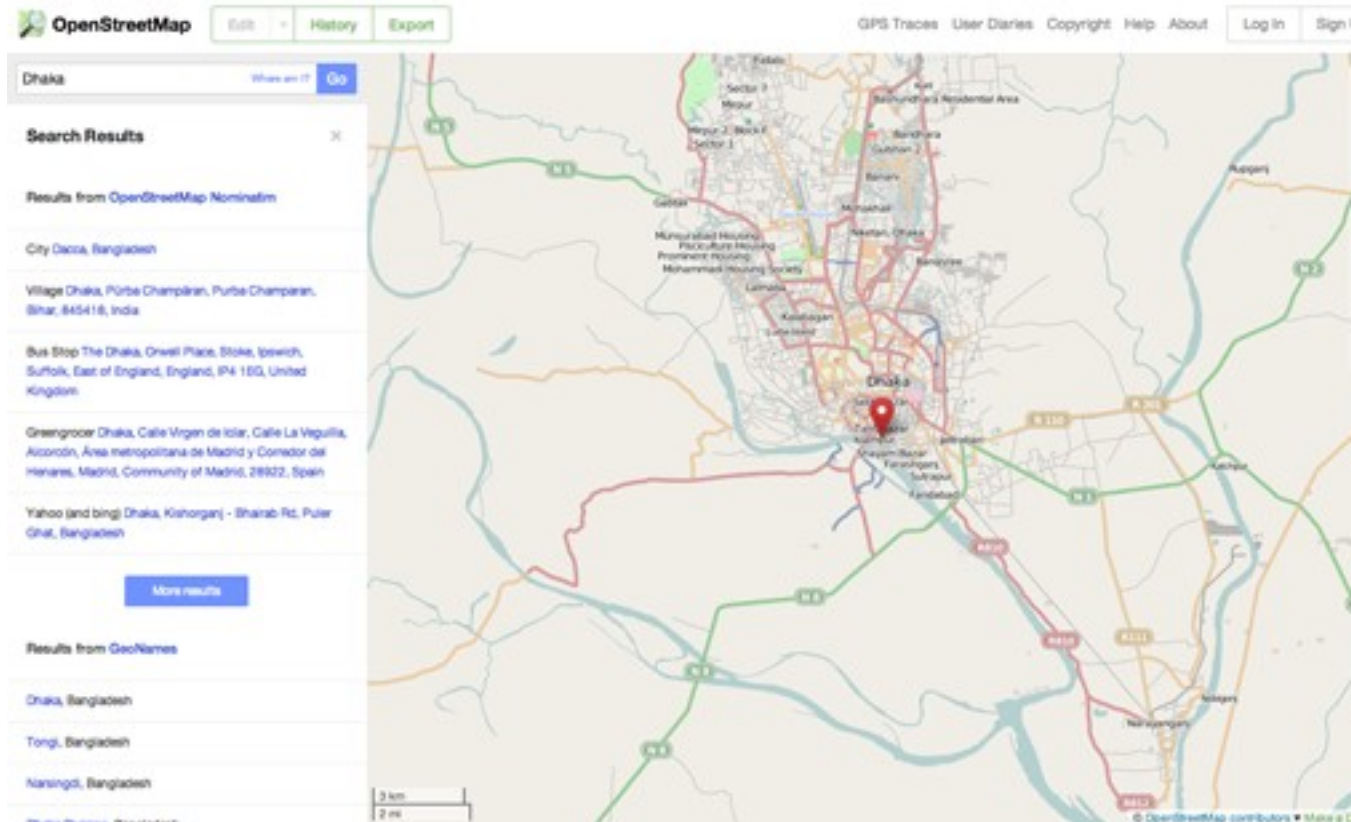


## Navigere i kartet

- Det viktigste du vil se er kartet. Flytt på kartet ved å klikke med venstre musetast, hold knappen nede og dra musepekeren rundt. (Se figur under)



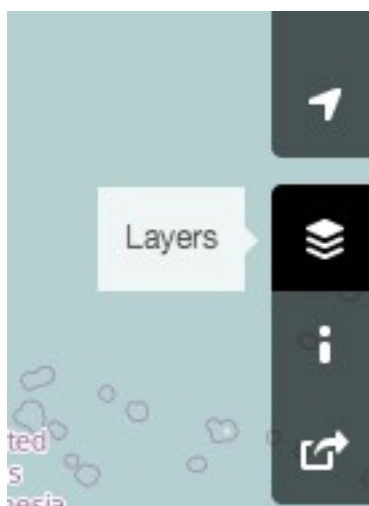
- Hvis du har en mus med scrollehjul, zoom inn og ut av kartet ved å snurre på hjulet. Hvis du ikke har scrollehjul, bruk + og - knappene i det øvre hjørnet av kartet. (Se figuren under)
- For å søke etter et sted, venstreklikk i boksen “Search” på høyre side av siden. (Se figur over) Skriv inn navnet på din nærmeste by eller bebyggelse og trykk Enter. Et vindu skal åpne seg på venstre side av kartet, med resultatet fra søket ditt. Klikk på stedet som ser ut som det du var på jakt etter. Kartet vil automatisk flytte seg til stedet du valgte.



## Se forskjellige visningsstiler på kartet

OpenStreetMap inneholder geografisk data fra hele verden. Selv om det er en enkelt database, kan dataene tolkes og vises på forskjellige måter. For å se dette i praksis, la oss ta en titt på forskjellige visningsstiler som er tilgjengelig på OSMs hjemmeside.

- Trykk på knappen “Layers” på høyre side av vinduet.



- Klikk på de forskjellige alternative stilene for kartet. Legg merke til hvordan kartet forandrer seg med hver enkelt. Transportkartet vil for eksempel fremheve forskjellige transportruter, mens sykkelkartet vil fremheve sykkelruter. Alt som kreves for å gjøre dette ligger i OSMs database.



### ***Lag en OpenStreetMap konto***

- Nå som du har sett hvordan hovedsiden på hjemmesiden ser ut, kan du registrere et brukernavn og passord for å gjøre dine første bidrag til kartet.
- Åpne opp OpenStreetMaps hjemmeside, klikk på “sign up” øverst i høyre hjørne av siden.
- Du burde se en ny side som ser slik ut:



OpenStreetMap Edit History Export

GPS Traces User Diaries Copyright Help About Log In Sign Up

## Sign Up

Email Address:

Confirm Email Address:

Not displayed publicly (see [privacy policy](#))

Display Name:

Your publicly displayed username. You can change this later in the preferences.

Password:

Confirm Password:

Alternatively, use OpenID to login

[Sign Up](#)

Free and editable  
Unlike other maps, OpenStreetMap is completely created by people like you, and it's free for anyone to fix, update, download and use.

Sign up to get started contributing. We'll send an email to confirm your account.

- Det er fem felt på denne siden som du trenger å fylle inn for å registrere en konto hos OSM.
- Legg inn epostadressen i de to første feltene. Du må legge inn samme epostadresse i begge feltene. Senere vil du måtte bekrefte kontoen din med en epost som blir sendt til denne adressen.
- I det tredje feltet, legg inn brukernavnet du ønsker å benytte. Du vil ikke kunne velge et brukernavn som noen andre allerede har, så du må kanskje være litt kreativ. Hvis du prøver med noe enkelt, som fornavnet ditt, er det sannsynlig at noen andre allerede har tatt i bruk det navnet.
- Legg inn et nytt passord i det fjerde og femte feltet. Du må legge inn samme passord i begge feltene. Det trenger ikke være det samme som eposten din.
- Du bør memorere eller skrive ned brukernavnet og passordet, du vil trenge dette senere.
- Etter at du har fylt ut alle feltene, trykker du på “Sign Up” i bunnen av siden.
- Hvis det er noen problemer, vil du få en feilmelding. Kontroller at epostadressen er den samme i begge de to første feltene, og at passordet er det samme i de to nederste. Hvis den tredje boksen er markert med rødt, betyr det at noen allerede har tatt i bruk brukernavnet ditt, og at du må prøve et nytt brukernavn.

- Ta opp et separat vindu eller fane i nettleseren din, og naviger til eposten din. Vanlige eposter er [mail.yahoo.com](mailto:mail.yahoo.com) og [www.gmail.com](http://www.gmail.com).
- Legg inn epostadresse og passord for å åpne eposten din. Legg merke til at dette ikke er det samme som ditt OpenStreetMap brukernavn og passord.
- Hvis alt gikk bra med registreringen, vil du se en epost fra OpenStreetMap i innboksen. Åpne opp den eposten. Den burde ligne på bildet under. Klikk på lenken under:

Hi there!

Someone (hopefully you) would like to create an account over at [www.openstreetmap.org](http://www.openstreetmap.org).

If this is you, welcome! Please click the link below to confirm that account and read on to

[http://www.openstreetmap.org/user/trainingdemo/confirm?confirm\\_string=IJW2TFpkJab](http://www.openstreetmap.org/user/trainingdemo/confirm?confirm_string=IJW2TFpkJab)

You can watch an [introductory video to OpenStreetMap](#). There are [more videos here](#).

Get reading about OpenStreetMap [on the wiki](#), catch up with the latest news via the [OpenStreetMap](#) founder Steve Coast's [OpenGeoData blog](#) for the potted history of the project, which has

You can ask any questions you may have about OpenStreetMap at our [question and answer](#)

You may also want to [sign up to the OpenStreetMap wiki](#).

It is recommended that you create a user wiki page, which includes category tags noting

A list of current users in categories, based on where in the world they are, is available from

- En ny fane eller vindu åpner seg. Hvis alt gikk bra, har du nå en OSM konto!
- På OpenStreetMaps side, klikk på “log in” øverst i høyre hjørne. Legg inn ditt OpenStreetMap brukernavn og passord og trykk Enter. Du skal nå være logget inn. Du skal kunne se ditt brukernavn i øvre høyre hjørne av siden.

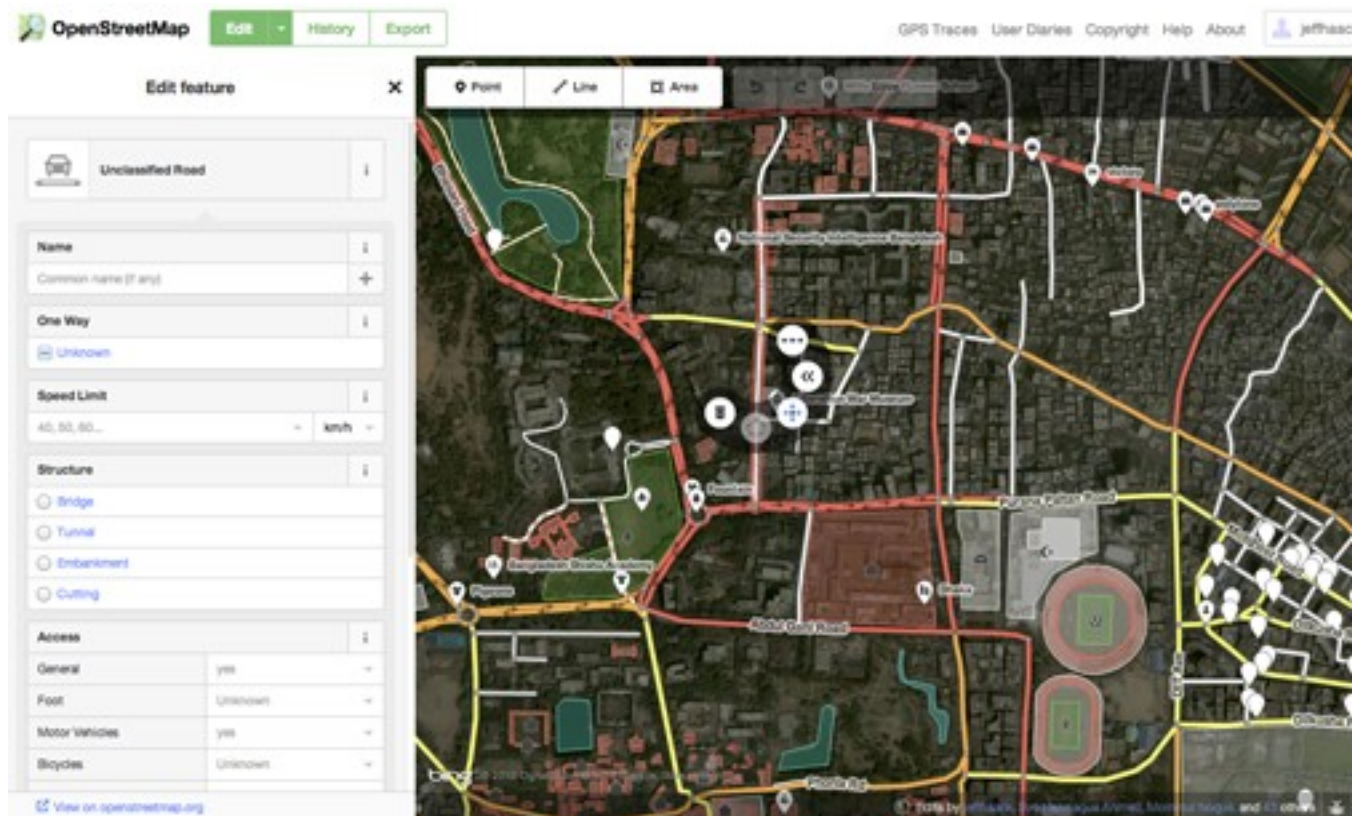
### ***Legg til dine første punkter***

- Nå som du er logget inn med ditt brukernavn på OpenStreetMaps hjemmeside, kan du bruke iD-editoren til å legge til de første punktene i kartet.
- Flytt kartet til et sted du kjenner godt, som for eksempel hjembyen din eller nabolaget. Det er en god idé å sørge for at hjemmet ditt (eller naboens hjem) er tegnet inn og gitt riktig adresse.

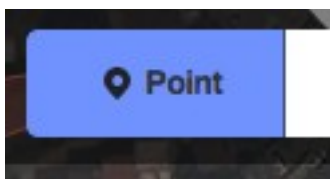
- Zoom inn til et sted hvor du vil legge til et punkt i kartet. (For eksempel en restaurant eller butikk i nærheten som ikke er kartlagt enda.)
- Rett over kartet, på venstre side, er det en fane med navnet “Edit” med et lite triangel ved siden av. Klikk på det lille triangelet. Du skal nå få opp en ny meny.
- Klikk på “Edit with iD (in-browser editor)”.



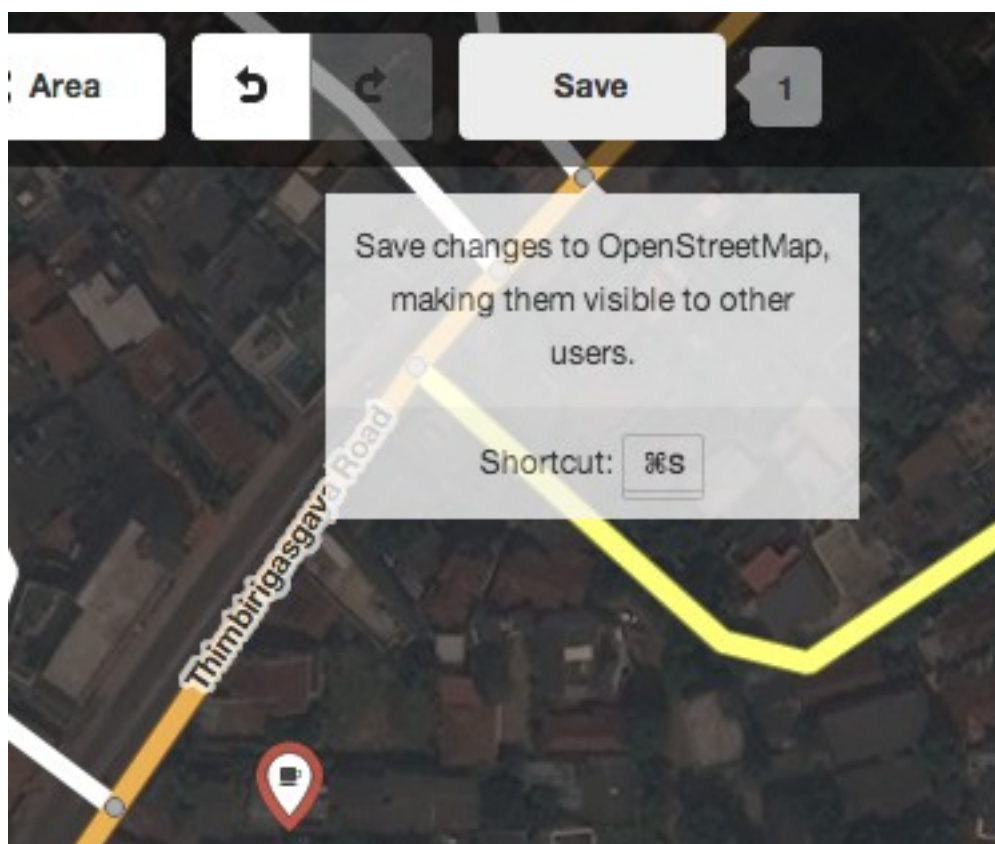
- Den nettbaserte editoren, med navn iD, skal åpne seg. Det vil se omtrent slik ut:



- Du kan legge til punkter i kartet ved å klikke på knappen “Point” på toppen av vinduet. Så klikker du i kartet der du ønsker å legge til et nytt punkt.



- Velg fra menyen på venstre side hva slags sted du har lagt inn i kartet. Du kan så fylle inn navn og annen informasjon om stedet du har lagt inn.
- For å lagre endringene, klikk på “Save” knappen på toppen. Siden dette er dine første endringer vil du kanskje prøve forskjellige ting. Ikke trykk lagre før du er sikker på at det du har lagt inn er riktig.



- Hvis du klikker “Save”, vil du bli spurt om å legge inn en beskrivelse av endringene du har gjort. Så klikker du “Save” en gang til, og endringene dine vil bli lagret i OSM databasen.

iD editoren er en fantastisk måte å enkelt redigere OpenStreetMap. Men i det neste kapittelet vil vi se på JOSM, en frittstående applikasjon som tilbyr enda mer funksjonalitet. Det er bare å fortsette å leke med iD. Når du har mer erfaring med å bidra til OSM kan du velge den editoren som passer deg best.



## ***Sammendrag***

Gratulerer! Hvis alt gikk som det skulle så har du nå et OpenStreetMap brukernavn og passord, du vet hvordan du finner frem på OSMs nettside, og du har fått en innføring i hvordan legge til dine første punkter på kartet.

I det neste kapittelet vil vi installere en desktop editor for OpenStreetMap, JOSM, og lære bedre hvordan man tegner digitale kart.

## ***Komme lenger***

Klikk på linken for mer informasjon om:

- [Getting started with the iD editor](#)
- [Getting started with the JOSM editor](#)
- [To continue with the Remote, Armchair or Mapathon section of LearnOSM](#)

Var dette kapittelet nyttig? [Gi oss tilbakemelding og hjelp oss med å forbedre guidene!](#)

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

[CC0](#)

Official [HOT OSM](#) learning materials