

LearnOSM

လမ်းများ၊ အဆောက်အအီးများ၊ ရေနှင့် မြေအသုံးချုပ်များကို ရှာဖွေခြင်း

Reviewed 2016-02-08

အကယ်၍ သင်သည် HOT အတွက်မြေပုံရေးဆွဲခြင်းအတွေ့အကြုံမရှိပါက သင်လိုအပ်မည့် [Remote, Armchair & Mapathon Section of LearnOSM](#) အပိုင်းမှ လိုက်နာလုပ်ဆောင်ခြင်း။

အခန်းအလိုက် မာတိကာအညွှန်း

လူသွားလမ်းများအပါအဝင်လမ်းများနှင့် အဝေးပြီးလမ်းများ

အဝေးပြီးလမ်းကွန်ရက်

လူနေထိုင်ရာ မြေအသုံးချုပ်နယ်နိမိတ်

အဆောက်အအီးများ၊ တံတိုင်းများ၊ ခြေည်းရှိုးများ၊ ဝင်းခွဲများနှင့် အတားအဆီးများ

လမ်းများ

ဖော်တော်ကားလမ်းများမှအစ လူသွားလမ်း၊ ခြေသွားလမ်းများအထိ မည်သည့်လမ်းအမျိုးအစားကိုမဆို OpenStreetMap တွင် 'အဝေးပြီးလမ်း (highway)' ဟု အမည်တပ်ပါသည်။ အဝေးပြီးလမ်းများကို နည်းလမ်းများစွာဖြင့်အသုံးပြုချက်သည့်အတွက် ဒေတာကွောစ် (OpenStreetMap ဒေတာ) အတွင်းသို့ မှန်ကန်စွာ ပေါင်းထည့်ရပါသည်။

- Garmin ကိရိယာများကဲ့သို့သောသွားလာရေးလမ်းညွှန်ဆော်ဖွဲ့နှင့် Osmand ကဲ့သို့သော စမတ်ဖုန်းများပေါ်ရှိ အပလီကေးရှင်းများသည် မှန်ကန်သောသတင်းအချက်အလက်များကို ယင်းကိရိယာများအတွင်းသို့ ထည့်သွင်းထားပါက အ လွန်ဝေးကွာသည့်အကွာအဝေးများရှိ သွားလာရေးသတင်းအချက်အလက်များကို ပုံပုံးပေးနိုင်ပါသည်။ ဤသည်တို့သည် ရင်းတို့အတွင်းထည့်သွင်းထားသော အခြေခံမြေပုံနှင့် ဆက်စပ်၍ တည်နေရာကိုရှာဖွေရန် ကိရိယာအတွင်းရှိ GPS အပေါ်တွင်မှုခိုရသဖြင့် အဝေးပြီးလမ်းများသည် သင့်လော် မှန်ကန်သောနေရာ၏ ဘုရားမြတ်စွာ အမှန်တကယ်ရှိနေရန်အရေးကြီးပါသည် သို့မဟုတ်ပါက အလုပ်လုပ်မည်မဟုတ်ပေါ်။
- အကယ်၍ သင်သည် လူသွားလမ်းတစ်ခုနှင့် အဓိကလမ်းမကြီးတစ်ခုအကြား အဆင့်အားလုံး၌ ခွံဗြားပေးနိုင်ပါက ကြီးမားသော 'ကူညီကယ်ဆယ်ရေး' ကုန်တင်ကားတစ်စီးအတွက် လမ်းကြောင်းအစီအစဉ် ဆွဲရာတွင် များစွာပိုမိုလွှယ်ကူးမည်ဖြစ်သည်။
- လမ်းတစ်ခု၏မျှက်နှာပြင်သည် နိုင်လွှန်ကဲ့ရာ သို့မဟုတ် မြေသားလမ်းဖြစ်ကြောင်း သိရှိခြင်းသည် သင်၏လမ်းကြောင်းအစီအစဉ်ဆွဲရေး၌ ကွဲပြားမှတစ်ခုဖြစ်စေပေါ်မို့မည်။
- ရောက်တစ်ခု၏ပုံးနှံမှုကို မြေပုံရေးဆွဲရန်ကြီးစားရှုံး အကယ်၍ သင်သည်မြေပုံပေါ်တွင် လမ်းဆုံး

လမ်းခွက်တွေမြင်နိုင်ပါက ကူးစက်ခံရသူတစ်ဦး၏ “လမ်းဆုံးလမ်းခွအနီး” ဟူသောဖော်ပြချက်သည် သိသာထင်ရှားပါလိမ့်မည်။

အဝေးပြေးလမ်းများ - မြေပုံရေးဆွဲပုံ



၁။ အဝေးပြေးလမ်းများကို ရှာဖွေဖော်ထုတ်သည့်အခါ သင်သည်လုံလောက်စွာ အနီးကပ်ဆွဲယူကြည့်ရှု (Zoom in) ပါ။ စတင်သည့်လမ်းညွှန်တစ်ခုအနေနှင့် စကေးကို ၂၀ မီတာခန့်ထားပြီး အဝေးပြေးလမ်းကို ရှာဖွေပါ။ သို့ မှာသာသင့်၏ရှာဖွေခြင်းသည် သင်၏ကောင်းကင်းပြုပို့ရိပ်တွင် သင်တွေ့မြင်နိုင်သောလမ်းနှင့်အလွန်နှုန်းကပ်စွာ လုံလောက်သောအုမှတ်များရရှိမည်ဖြစ်သည်။ အထက်ဖော်ပြပါ screenshot ပုံတွင် ကျွန်ုပ်ရှာဖွေတွေရှိထားသည့်လမ်းကို သစ်ပင်များအောက်၊ လမ်းဆုံးသွားဟန်ရှိသော အခြားသောအ ဆောက်အအိုးတစ်ခုအောက်တွင် သင့်တွေ့မြင်နိုင်ပါသည်။ သစ်ပင်များသည် လမ်းနှင့်နီးကပ်သောနေရာနှင့် ပုံရိပ်ကို ဦးခေါင်းအပေါ်ရှိ ကင်မရာတစ်ခုမှုရယူထားရှုခြင်းလမ်းသည်သစ်ပင်များကိုဖြတ်သွားသဖြင့် လမ်းကျဉ်းသယောင်ထင်ရပါသည်။ သို့ရာတွင် ယင်းမှာ မြှင့်ကွင်းကို သစ်ပင်များကကွယ်ထားသည့်အတွက်ကြောင့်ဖြစ်ပြီး လမ်းသည်တစ်လျှောက်လုံးအကျယ်အတူတူပင်ဖြစ်သည်။

၂။ ကျွန်ုပ်သည် လမ်း၏အခြားသောအပိုင်းကိုလည်း ယင်း၏အဆုံးတစ်ခုချင်းစီသည် ဆက်သွယ်ထားကြောင်း သေချာစေလျက် ရှာဖွေထားပါသည်။ iD သည် ဤသည်ကို လမ်းဆုံးအနည်းငယ်ပိုမိုကြီးမားပြီး အရောင်ပို့ထင်းသောအစက်တစ်ခုဖြင့် ပြထားပါသည်။ လမ်းကြောင်းဆော်ပဲသည် မှန်ကန်သောလမ်းညွှန်ကို ပေးမည်ဖြစ်သဖြင့် လမ်းများသည်ဆက်စပ်ကာ ဘုံးအုမှတ်တစ်ခုခုံဆုံးကြရန်အရေးကြီးပါသည်။

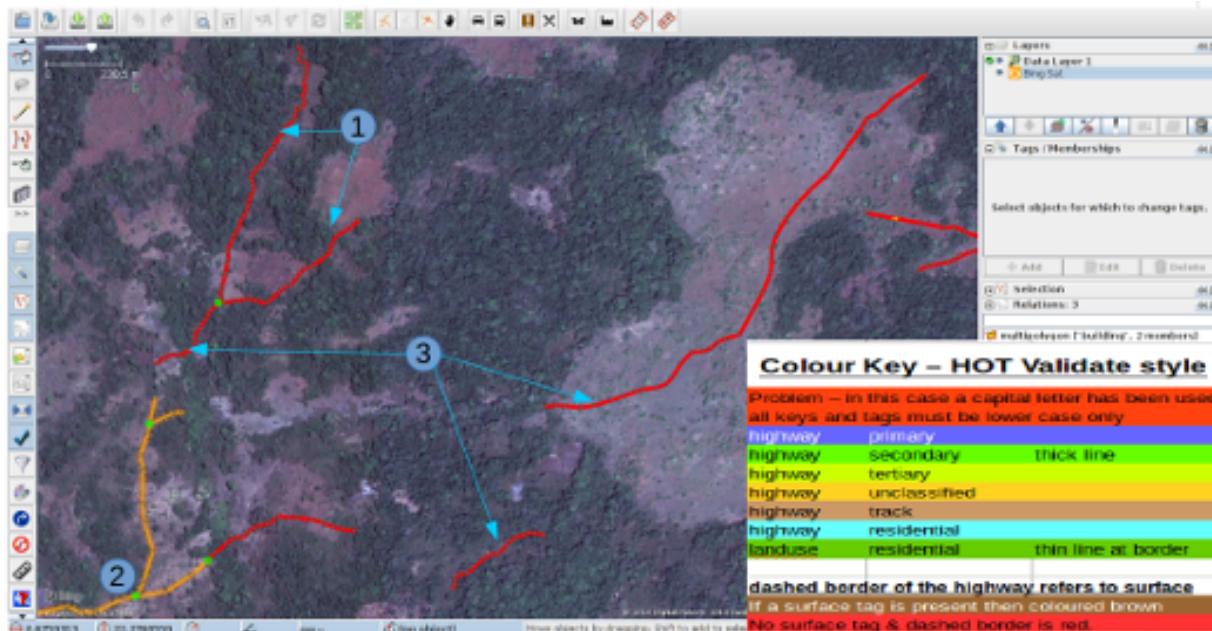
၃။ လမ်းကို 'highway=residential' အဖြစ် tag လုပ်ထားပြီး၊ ကျွန်ုပ်သည် 'surface=unpaved' ဟူ၍လည်း ပေါင်းထည့်ထားပါသည်။

၄။ အာဖရိကတိုက်အတွင်း tagging နှင့်ပတ်သက်သော ဖော်ပြချက် အပြည့်အစုံအတွက် wiki စာမျက်နှာ Highway Tag Africa ကိုရည်ညွှန်းပါသည်။

မြေပုံရေးဆွဲသူများလည်း တည်းဖြတ်နေသည့်အခြားသောစတုရန်းကွက်များအတွင်းသို့ ရောက်ရှိသွား

သောမည်သည်အဝေးပြီးလမ်းကိုမဆို လုပ်ဆောင်ရာ၌ သင်၏အလုပ်ကိုသိမ်းဆည်းခြင်းမှာနှင့်တားမည်ဖြစ်သော ပဋိပက္ခများ၏ ဒက်ခံရသောကြီးမားသည်ဆုံးရုံးနိုင်ခြေတစ်ခုရှိပါသည်။ အဝေးပြီးလမ်းကို တည်းဖြတ်ခြင်းမပြုမီ သင်၏အပြောင်းအလဲလုပ်ထားခြင်းများအားလုံးကို သိမ်းဆည်းထားရန်နှင့် node များခြောက်ခဲ့အပြီး စသည်တို့ကဲ့သို့သော ကြားကာလတိုင်းတွင် သင်၏ အပြောင်းအလဲလုပ်ဆောင်ချက်များကို သိမ်းဆည်းပါ။

အဝေးပြီးလမ်းကွန်ရက်



ဤ screenshot သည် JOSM ကို [JOSM styles](#) သုံးသည့် HOT-OSM-Validate style နှင့်အတူပြသထားခြင်းဖြစ်သည်။ မှန်ကန်ပြီးပြည့်စုံကြောင်း အတည်ပြုထောက်ခံပေးသူများကို အထောက်အကြပ်ရန်စဉ်ထားသော်လည်း ကန်သီးမြေပုံရေးဆွဲခြင်းများ လုပ်ဆောင်ချိန်တွင် အလွန်အသုံးဝင်နိုင်ပါသည်။ အနိရောင်ခြယ်ထားသော အရာမှုန်သမျှတွင် ပြဿနာတစ်မျိုးမျိုးရှိပါသည်။ အခြားသောအရောင်များကို ဤ screenshot ရှိ key တွင်ရှင်းပြထားပါသည်။

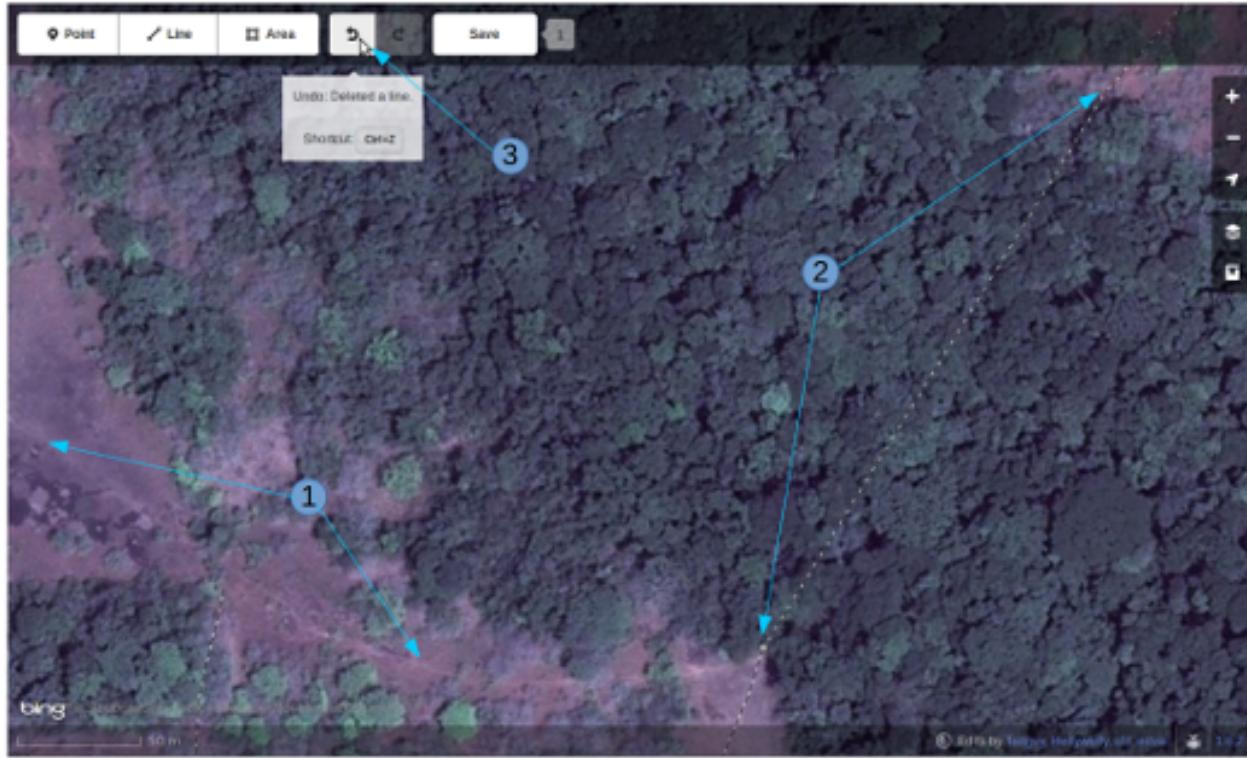
၁။ Tag ကို မှာယွင်းစွာစာရိုက်ထားပြီး စာလုံးအကြိုးကိုအသုံးပြုထားသဖြင့် အဝေးပြီးလမ်း၏၏ကြိုးပိုင်းကို အနိရောင်ပြထားပါသည်။ Tag သည် screenshot ၏ အညိုနှင့်ထွက်မည်ဖြစ်သော `highway=unclassified` ဖြစ်သင့်ပါသည်။

၂။ ဤသည်မှာ South West မြို့အတွက် အဝေးပြီးလမ်းကွန်ရက် အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုဖြစ်သည်။ ဤကွန်ရက်သည် အာဖရိက၏ကျေနှုန်းနှင့်နေသောအဝေးပြီးလမ်းကွန်ရက်သို့ ဆက်သွယ်လျက်ရှိပါသည်။

၃။ အဝေးပြီးလမ်း၏၏ကြိုးပိုင်းများသည် သီးခြားဖြစ်နေသည်။ ငှါးတို့သည် မြှေ သီးမဟုတ် အခြားသော အဝေးပြီးလမ်းများနှင့် တစ်နည်းနည်းဖြင့်ဆက်သွယ်နေခြင်းမရှိပေ။ လက်ရှုပုံစံ၏ ငှါးတို့သည်အလွန် အသုံးဝင်ခြင်းမရှိပဲ။ ကျေနှုန်းနှင့်ဆက်သွယ်၍ရှုရမရ သီးမဟုတ် ငှါးတို့ကိုဖျက်ပစ်သင့်မသင့်

ဆက်လက်စုစမ်းသွားရန်လိုအပ်မည်ဖြစ်သည်။

အဝေးပြေးလမ်းလား၊ စမ်းချောင်းလား?



iD ကိုအသုံးပြုရန် အထောက်အကူးဖြစ်စေရန် style views များမရရှိနိုင်သော်လည်း ဤ screenshot ၏ သင်သည် သစ်ပင်များနှင့် မြေပြင်ပါရှိသော ဧရိယာတစ်ခုကိုတွေ့မြင်နိုင်ပါသည်။ မြေပြင်သည် နှစ်းမြေ သို့မဟုတ် ရေမရှိသောစိမ့်မြေဖြစ်ဟန်ရှိပါသည်။ အဖြူအမည်း အစက်လိုင်းကြောင်းများသည် iD တွင် လူသွားလမ်းများ ကို ကိုယ်စားပြုပြီး၊ ကျွန်ုပ်သည် ထင်ရှားအောင်ယာယီအမှတ်အသားပြုထားပြီးနောက် မြေမျက်နှာသွင်ပြင်ကို ပြသရန် ယင်းတို့အနက်မှတစ်ခုကိုဖယ်ရှားခဲ့ပါသည်။

၁။ အဝေးပြေးလမ်း=လူသွားလမ်းလား၊ စမ်းချောင်းကြမ်းပြင်လား? နှစ်ခုစလုံးဖြစ်နိုင်ပါသည်။ အဝေးပြေးလမ်းအရွယ်အစားများအားလုံးသည် တောင်ကြားမြစ်ကြောင်းတစ်ခုအတိုင်း ဖြစ်လေ့ရှိပြီး ဖြစ်စဉ်များစွာတို့၏ ငှုံးတို့သည် ရာသီအလိုက်မြစ်ကြောင်း သို့မဟုတ် စမ်းချောင်းတစ်ခုကိုလိုက်၍ဖြစ်တည်လေ့ရှိပါသည်။ ဤဖြစ်စဉ်၏ ဂိုဟ်တူပုံရှိပိုမ်းယူချိန်းခြားကိုသွေ့ကာ လူသွားလမ်းတစ်ခုအဖြစ်အသုံးပြုလျက်ရှိသော ရေလွှမ်းတတ်သည် လွင်ပြင်ဧရိယာတစ်ခုဖြစ်ဟန်ရှိပါသည်။ ဤသည်ကို

highway=path

seasonal=yes

surface=unpaved ဟူ၍ tag လုပ်လျှင်အကောင်းဆုံးဖြစ်ပါလိမ့်မည်။

၂။ လူသွားလမ်းသည် သစ်ပင်များနှင့်ခြေထံများအတွင်းသို့ ဖြတ်ဝင်သွားသည်ကို ရှင်းလင်းစွာတွေ့မြင်နိုင်သော်လည်း ယင်း၏သစ်ပင်များအကြားမှ တိကျသည့်လမ်းကြောင်းကိုတွေ့မြင်ရန် မဖြစ်နိုင်ပေ။ ဤ

အခြေအနေ၍ လူသားလမ်း၊ ခြေလျင်လမ်း သိမဟုတ် အဝေးပြီးလမ်းသည်တည်ရှိကြောင်းနှင့် ယင်းသည် သစ်ပင်များကြောင့် မြင်ကွင်းပိတ်နေသည်ခြင်းဖြစ်ကြောင်း သင်သေချာပြောနိုင်ပြီဖြစ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်သည် ယင်းကိုမြေပြင်ပေါ်၍ သစ်ပင်များအကြားမှ မျဉ်းဖြောင့်တစ်ကြောင်းကဲ့သို့ အခြားတစ်ဖက်သို့ ရှင်းရှင်းလင်းလင်းမြင်သာစွာပင် ဆက်လက်ထွက်သွားသည်ကို မြင်နှင့်သည့်နေရာအထိ ဆက်လက်ရှာဖွေခြင်း အားဖြင့် မြေပုံရေးဆွဲထားပါသည်။ ဤသည်ကို သတိပြု၍အသုံးပြုပါ။ သို့ရာတွင် ဤဖြစ်စည့်၌ လမ်းကြောင်း တည်ရှိသည့်မှာထင်ရှားကာ ယင်းလမ်းကြောင်းသည် ကျွန်ုပ်ရေးဆွဲထားသည့် လိုင်းကြောင်းနှင့်အလွန်နှီးကပ် ဟန်ရှိပါသည်။ ဤသည်မှာ ပိုမိုအစွမ်းရောက်သည့်အသုံးအနှစ်နှုန်းတစ်ခုဖြစ်သည်။ ယင်းမှာ သင်တွေ့မြင်ရသည့် နေရာမှ မိတာအနည်းငယ်မျှသည် သစ်ပင်တစ်ပင်နှစ်ပင်ကြောင့် မြင်ကွင်းပိတ်နေခြင်းအတွက် အဝေးပြီးလမ်း တစ်ခု၏လမ်းကြောင်းကိုခန့်မျှန်းခြင်းသည်ဖြစ်ရှုံးဖြစ်စဉ်ထက်ပိုပါသည်။ ၃။ မြေပြင်ကိုပိုမိုရှင်းလင်းစွာမြေတွေ့နိုင်ရန် လမ်းကြောင်းကိုဖယ်ရှားပြီးနောက် ကျွန်ုပ်သည် iD ၏ ‘undo’ လုပ်ဆောင်ချက်ကိုအသုံးပြု၍ အလွယ်တကူပင် ပြန်လည်နေရာချိုင်ပါသည်။

လူနေရပ်ကွက်နယ်နှီးမိတ်များ

လူနေရပ်ကွက်နယ်နှီးမိတ်များကို OpenStreetMap တွင် ရည်ရွယ်ချက်များစွာအတွက် အသုံးပြုပါသည်။

- အရှုံးရှင်းဆုံးအသုံးပြုမှာ OpenStreetMap.org ကို ကြည့်ရှုစဉ် (ငြင်းတို့သည် standard view ဖြစ်ပါသည်) မြင်ကွင်းအဆင့်များကို အမြင့်ဆုံးခြုံလူနေရပ်ကွက်ချို့ယာများကို တွေ့မြင်နိုင်စေရန်ဖြစ်သည်။
- အစပိုင်းမှုစဉ် အသေးစိတ်မြေပုံရေးဆွဲရန် အချိန်မရရှိပါက Task Manager အတွင်းရှိ စီမံကိန်းသည် အောက်ပါတို့နှင့်တူညီသောတစ်စုံတစ်ခုကိုလိုအပ်လေ့ရှိပါသည်။

စာသင်ကျောင်း၊ ဘာသာရေးနေရာနှင့် ဈေးများကဲ့သို့သော မြေပုံ၏မရှိမဖြစ်သော အခြေခံ အဆောက်အအုံများ။

နယ်မြေသစ်သို့အခြေချွေနေထိုင်ခြင်းများနှင့် သုသာန်များကိုရှာဖွေခြင်း။

ကျွန်ုပ်တို့သည်အခြားသောလုပ်ဆောင်ချက်တစ်ခုတွင် လမ်းများကိုရှာဖွေကြပါမည်။

- မြေအသုံးချွောင်း=လူနေရပ်ကွက် (landuse=residential) ကိုလည်း ကိုနှုန်းကြောင်း ရည်ရွယ်ချက်များအတွက် အသုံးပြုနိုင်ပြီး၊ တိကျုမှန်ကန်သောမြေပုံရေးဆွဲခြင်းသည် အရေးပါလာပြီဖြစ်သည်။
- နေအိမ်တစ်ခုချင်းစီတွင် လူဦးရေမည်မျှပုံမှန်နေထိုင်ကြောင်းနှင့် ပေးထားသည့်ချို့ယာတစ်ခုတွင် နေအိမ်မည်မျှပုံမှန်အားဖြင့်တည်ဆောက်ထားကြောင်းတို့ကို သင်စတင်ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။ ထို့နောက် landuse=residential နယ်နှီးမိတ်တစ်ခုဖြင့်လွမ်းထားသော ချို့ယာတစ်ခုကို သင်လုပ်ဆောင်ပြီးလျှင်ပြီးချင်း ထို့နောက်အတွက် အလွန်နှီးစပ်သည့်လူဦးရေတစ်ခုကို သင်ဖန်တီးနိုင်ပါသည်။

ကူညီကယ်ဆယ်ရေးလုပ်သားဦးရေးနှင့် ဆေးဝါးပမာဏတိကိုခန့်မှန်းခြင်းမှ ယခုအခါ ပိုမိုလက်တွေ ဆန်လာပြုဖြစ်သည်။

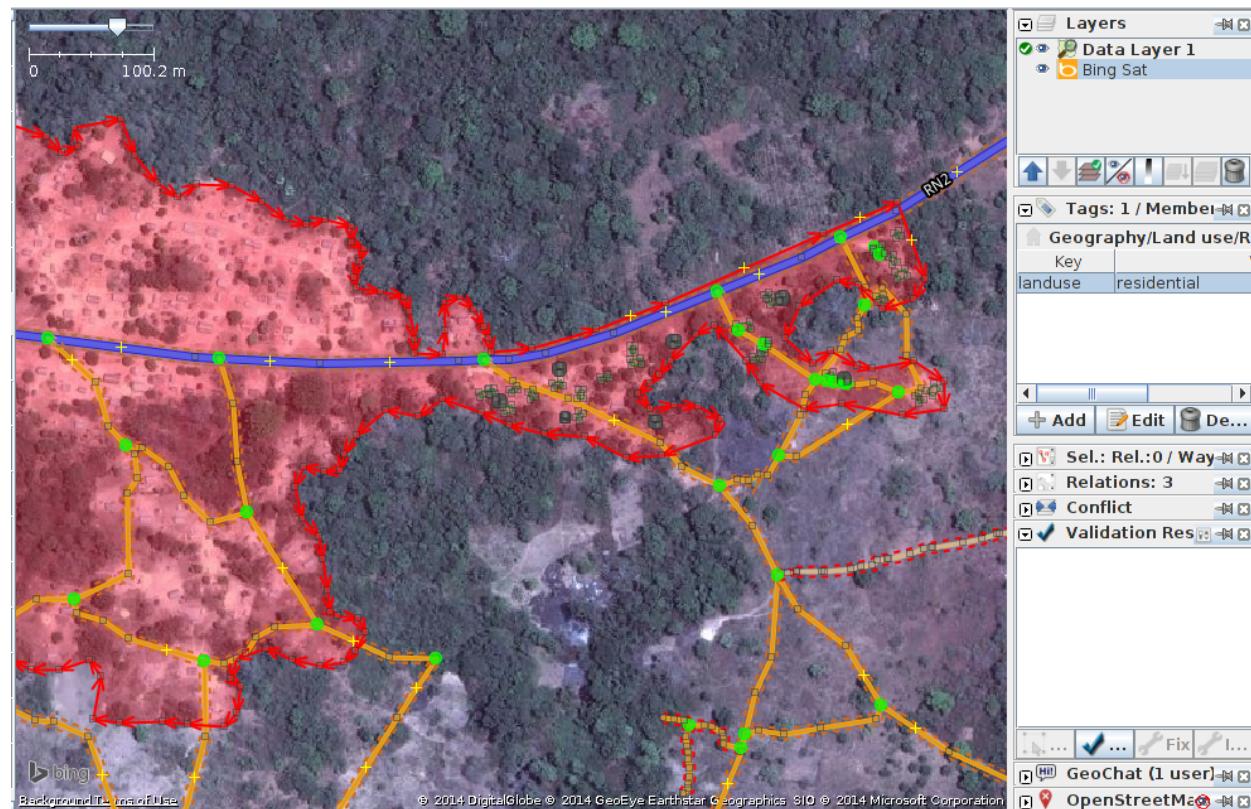
- နေရာအမည်များနှင့် နယ်နိမိတ်များကို အားအရင်အမြစ်များမှ ရယူလေ့ရှိသော်လည်း တည်နေရာ သည် အမြတ်စေတိကျမှန်ကန်ခြင်းမရှိချေ။ သင်သည်လူနေရပ်ကွက်နယ်နိမိတ်တစ်ခုကိုရရှိပါက အချက်အလက်ကိုရယူသည်ပုဂ္ဂိုလ်သည် မည်သည့်နေရာတွင် နေရာအမည်ဖြစ်သင့်ကြောင်းတွေမြင် နိုင်ပါသည်။

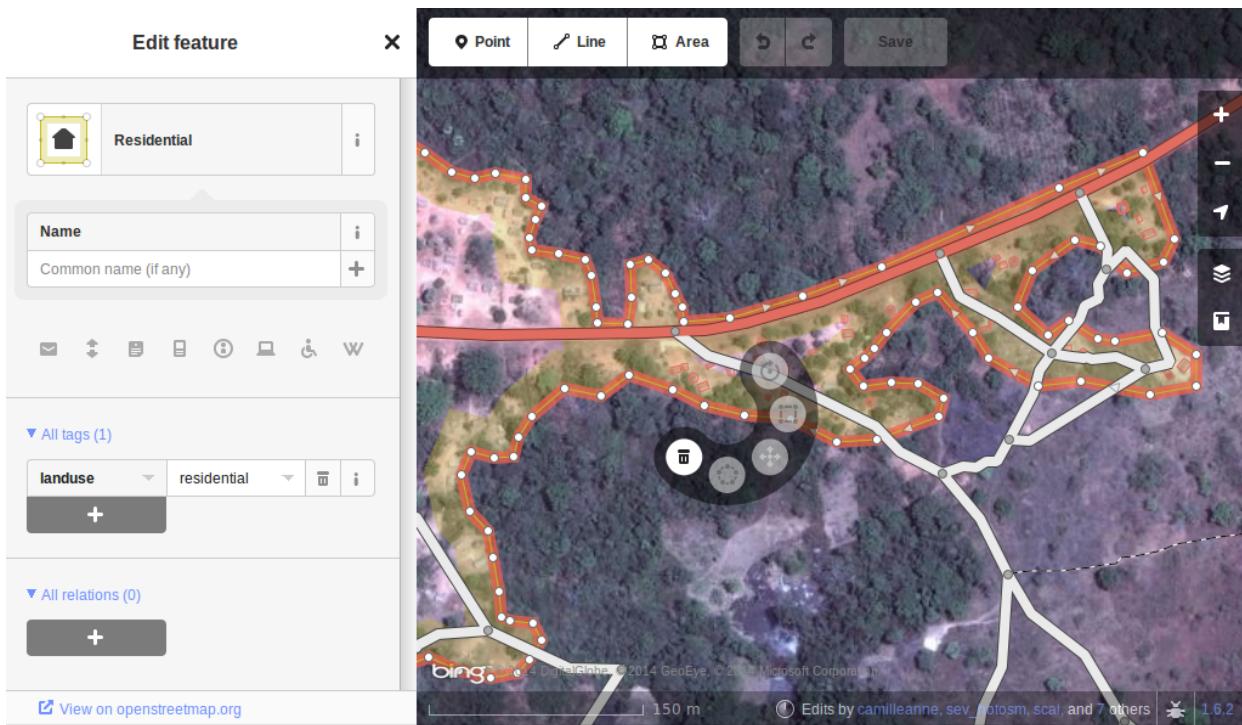
မြေအသုံးချမှု=လူနေရပ်ကွက် (landuse=residential) - မြေပုံရေးဆွဲပုံ

** စိတ်ကူးကမ္ဘာတစ်ခု၏ **

အဆင့် ၁။ - ရေးယာတစ်ခုကို မြေပုံရေးဆွဲရန်ဆုံးဖြတ်ပြီး မြေပုံရေးဆွဲသူတစ်ဦးသည် ရေးယာတစ်ခု၏အနီးတို့ကိုတွင် မြေအသုံးချမှု=လူနေရပ်ကွက် (landuse=residential) နယ်နိမိတ်အကြမ်းတစ်ခုကို လျင်မြန်စွာထည့်သည်။

အဆင့် ၂။ - Task Manager စီမံကိန်းကိုဖန်တီးပြီး မြေပုံရေးဆွဲသူတစ်ဦးချင်းစိတိသည် နယ်နိမိတ်ကို ပြန်လည်ပြင်ဆင်ကြသည်။ သို့မှသာ အဆောက်အအီးစသည်တို့နှင့်ပုံမိန္ဒာစပ်မည်ဖြစ်သည်။





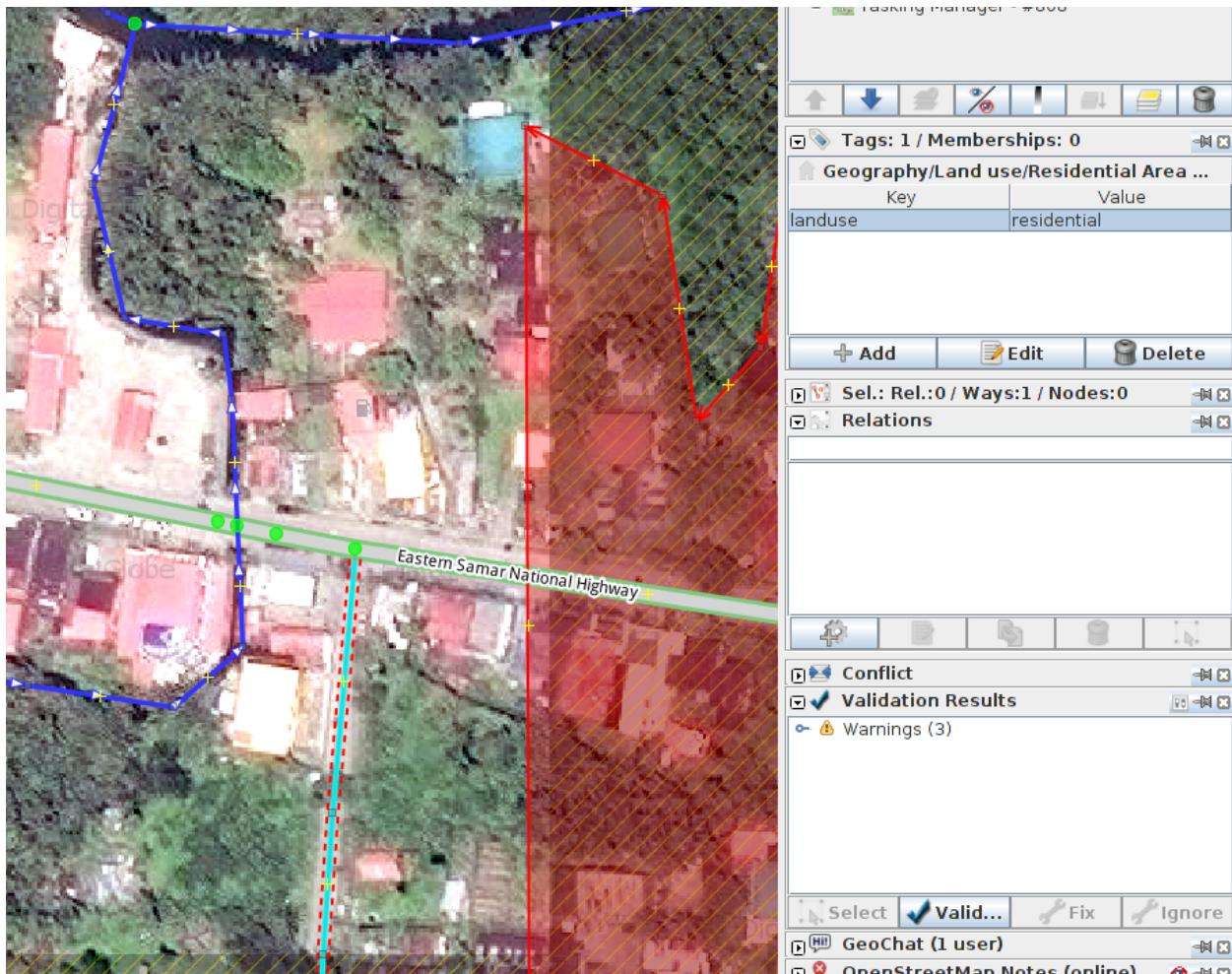
အထက်ဖော်ပြပါ iD နှင့် JOSM screenshot များသည် မှန်ကန်စွာ မြေပုံရေးဆွဲထားသည့် မြေအသုံးချမှု=လူ နေရပ်ကွက် (landuse=residential) နယ်နိမိတ်တစ်ခုကိုပြပါသည်။

၁။ နယ်နိမိတ်ကို ပိတ်ရန်လိုအပ်ပါသည်။ သိမှုသာ လိုင်း(လမ်း) ကြောင်း၏အစမှတ်သည် အဆုံးမှတ်နှင့်ဆက် မသုတေသနပြစ်သည်။

၂။ နယ်နိမိတ်၏အပိုင်းများနှင့် အမှတ်များသည် အဝေးပြေးလမ်းများ၊ ရေလမ်းများ၊ အဆောက်အအီးများ သို့မဟုတ် အခြားသောသွင်ပြင်များနှင့် ဆက်သွင့်ပါသည်။ ဆိုလိုသည့်မှာ ယင်းသည် မည်သည့်အမှတ်များနှင့် မျှ မဝေမျှသင့်ပေါ့။ သို့သော် ငြင်းတို့သည်ဖြတ်ကြော်နှင့်ကြပါသည်။

၃။ နယ်နိမိတ်သည်အဆောက်အအီးများ၊ ဥယျာဉ်များ သို့မဟုတ် လူများ၏အစိတ်အပိုင်းအဖြစ်ဖွံ့စည်းသော ဝင်းခြားများနှင့် အလောက်နီးစပ်သင့်သည်။

အောက်ပါ screenshot ၏ ကျွန်ုပ်၏စတုရန်းကွက်တွင် မြေအသုံးချမှု=လူ နေရပ်ကွက် (landuse=residential) နယ်နိမိတ်တစ်ခု၏ အစိတ်အပိုင်းပါဝင်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်၏လက်ယာဘက်ရှိ စတုရန်းကွက်ကိုပြီးစီးအောင် ဆောင်ရွက်ခဲ့သော ပုဂ္ဂိုလ်သည် ငြင်းတို့၏စတုရန်းကိုဖြတ်၍ မြေအသုံးချမှု=လူ နေရပ်ကွက် (landuse=residential) နယ်နိမိတ်တစ်ခုကိုဆက်လက်ရေးဆွဲခဲ့ပြီး၊ ကျွန်ုပ်၏စတုရန်းကွက်၏ နယ်နိမိတ်ရှိသင့် သည့်နေရာအတိအကျဖြစ်စေရန် ကျွန်ုပ်အတွက် ကျွန်ုပ်၏စတုရန်းကွက်အတွင်း နယ်နိမိတ်ကိုနေရာချခြင်း အားဖြင့် ယင်းကိုကျွန်ုပ်အားမှန်ကန်စွာ လွှဲပေးခဲ့ပါသည်။



ကျွန်ုပ်သည် အမှတ်များကို ကျွန်ုပ်၏စတုရန်းကွက်တစ်လျှောက် ရေပြင်ညီအတိုင်းတိုးခွဲသွားလျက် နယ်နိမိတ် သို့အမှတ် (node) များကို ပိုမိုပေါင်းထည့်သွားမည်ဖြစ်သည်။ သို့မှုသာ ယင်းသည် အဆောက်အ ဦးများကိုဝိုင်းပတ်ကာ၊ အောက်ခြေ့ခြားမိမိ၏အောက်ရှိစတုရန်းကွက်အတွင်း မျဉ်းဖြောင့်တစ်ကြောင်းအဖြစ် ကျွန်ုပ်သည် နယ်နိမိတ်ကိုဆက်လက်ရေးဆွဲမည်ဖြစ်သည်။ သို့မှုသာလျှင် မိမိ၏အောက်ရှိ စတုရန်းကွက်ကိုရွှေ့ချယ်သည့်ပုဂ္ဂိုလ်သည် ငါးတို့တွင်ရှိနိုင်သော မည်သည့်အဆောက်အဦးများကိုမဆို ဝိုင်းပတ်တိုးခွဲသွားနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

ဤသည်မှာ ခက်ခဲသည့်ဆောင်ရွက်ချက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ သင်သည် မြို့မြို့တော်/ကျေးရွာတစ်ခုလုံး၏ သေးငယ်သောအစိတ်အပိုင်းလေးတစ်ခုကိုသာ မြင်တွေ့နိုင်ကာ၊ သင်သည် ပြေအသံးချမှု=လူနေရပ်ကွက်နယ်နိမိတ်ကို မည်သို့ပင်အကောင်းဆုံး လုပ်ဆောင်စေကာမူ စတုရန်းကွက်များစွာကို ရှုမြင်ထားသည့် validator တစ်ဦးသည် စတုရန်းကွက်များတစ်ခုချင်းစီ မော်ရေးဆွဲအပြီး၌ ငါးတို့တတ်နိုင်သမျှ အကောင်းဆုံးအဖြစ် နယ်နိမိတ်ကိုအချေသတ်မည်မှာ သေချာသလောက်ရှိပါသည်။

မော်ရေးဆွဲသူများလည်း တည်းဖြတ်နေသည့် အခြားသောစတုရန်းကွက်များအတွင်းသို့ ရောက်ရှိသွားသောမည်သည့်အငေးပြုလမ်းကိုမဆို လုပ်ဆောင်ရည် သင်၏အလုပ်ကိုသိမ်းဆည်းခြင်းမှ ဟန်တား

မည်ဖြစ်သော ပဋိပက္ခများ၏ ဒက်ခံရသောကြီးမားသည်ဆုံးရှုံးနိုင်ခြေတစ်ခုရှိပါသည်။ အဝေးပြီးလမ်းကို တည်းဖြတ်ခြင်းမပြုမီ သင်၏အပြောင်းအလဲလုပ်ထားခြင်းများအားလုံးကို သိမ်းဆည်းထားရန်နှင့် node များခြောက်ခုအပြီး စသည်တိုကဲ့သို့သော ကြားကာလတိုင်းမှ သင်၏အပြောင်းအလဲလုပ်ဆောင်ချက်များကို သိမ်းဆည်းပါ။

အဆောက်အအီးများ၊ တံတိုင်းများ၊ ခြိုင်းများနှင့် အကာအရံများ

အဆောက်အအီးများကို အကြောင်းအရင်းများစွာအတွက် မြေပုံဒေတာအချက်အလက်များအတွင်းသို့ ပေါင်းထည့်ပါသည်။

- ရေးယာတစ်ခုရှိ အဆောက်အအီးများ၏ကံကြော်သည် ထိုနေရာ၌နေထိုင်လျက်ရှိကြသော လူများစွာတို့အင့်ပြုလျဉ်း၍ အလွန်ကောင်းမွန်သော ညွှန်းကိန်းတစ်ခုကိုပေးပါသည်။
- အဆောက်အအီးတစ်ခု၏ အရွယ်အစား၊ ပုံသဏ္ဌာန်နှင့် တည်နေရာတို့သည် လူများဖယ်ရှားခြင်းခံရနိုင်ဖွယ်ရှိသောနေရာ သို့မဟုတ် အရေးယူဆောင်ရွက်ရန်နေရာတစ်ခုအဖြစ် ခွဲဌားထုတ်ဖော်ရန် အကူအညီပေးနိုင်ပါသည်။
- အဆောက်အအီးများ၏ အရွယ်အစား၊ ပုံသဏ္ဌာန်နှင့် တည် နေရာတို့ကိုအသုံးပြုခြင်းအားဖြင့် ရေတွင်းများ၊ ကူညီကယ်ဆယ်ရေးဌာနများ၊ ကျောင်းများ၊ အစရှိသည့်သီးခြားတည်နေရာများကို အမျိုးအစား ခွဲဌားနိုင်ပါသည်။
- ထို့ကိုဒက်ခံရသောအများနှင့် လိုအပ်ဖွယ်ရှိသောအကူအညီအဆင့်တို့၏ အလားအလာကိုခန့်မှုန်းရန် အသုံးပြန်ရေးသာ အဆောက်အအီးတစ်ခုက ဒက်ခံထားရသောအပျက်အစီးပမာဏကိုခန့်မှုန်းရန် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိပါသည်။ ဤသည်မှာ အနာဂတ်တွင်အသုံးပြုရေးအတွက် လက်ရှိအချိန် (၂၀၁၅ ဧန်နဝါရီလ) တွင် ဆွေးနွေးနေဆဲဖြစ်ပါသည်။

အဆောက်အအီးများ- မြေပုံရေးဆွဲပုံ

HOT ၅၈ မြေပုံရေးဆွဲခြင်းလိုအပ်သော အဆောက်အအီးအများစုံသည် လေးထောင့် သို့မဟုတ် အစိုင်းဖြင့်ထောင့်ချိုးထားသည့် ထောင့်မှန်စတုဂံပုံသဏ္ဌာန်များအပေါ်တွင် အခြေခံကြသည်။ အကယ်၍ အဆောက်အအီးတစ်ခုသည် အထက်ပါပုံစံနှစ်မျိုးစလုံးရောနေသည့်ပုံပေါက်ပါက အရိပ်၊ ရောင်ပြန်၊ သစ်ခက်သစ်ရွက် သို့မဟုတ် အလားတူတစ်ခုခုက မြင်ကွင်းပိတ်ခြင်းခံရသောသူတစ်ယောက် ရေးဆွဲထားသည့် အဆောက်အအီးတစ်ခုကို သင်မြင်တွေ့နေရခြင်းဖြစ်နိုင်ပါသည်။

ရေးယာတစ်ခု၏ ပုံကြမ်းတစ်ခုသာလိုအပ်သည်နေရာရှိ လုပ်ဆောင်မှုအချို့အတွက် ထိုလုပ်ဆောင်မှုသည် အဆောက်အအီးများကို အမှတ်များအဖြစ် မြေပုံရေးဆွဲနိုင်ကြောင်းဖော်ပြန်ပါသည်။ သို့ရာတွင် ဤ အခြေအနေများမှာ ယခုအခါရှားပါးပါသည်။

building=yes

စီမံကိန်းညွှန်ကြားချက်များကို တစ်မျိုးတစ်ဖူးဖော်ပြုမထားပါက အဆောက်အအိုးများကို **building=yes** ဟူ၍ tag လုပ်သင့်ပါသည်။

- ကောင်းကင်းကြိုဟ်တုပုံရိပ်ဖမ်းယူခြင်းနှင့် မြေပုံရေးဆွဲခြင်းတို့အကြား အချိန်ကွာဟာမှုသည် အမြှို့နှင့်ပါသည်။ သင်ကြည့်ရှုနေသော ခေါင်မှုးမပါဟန်ရှိသည့်အဆောက်အအိုးသည် ယခုအခါ ဆောက်လုပ်ပြီးစီး၍ လူနေထိုင်လျက်ရှိပြဖော်နိုင်ပါသည်။ အလားတူပင် သင်သည် အောက်ခြေအထပ်များတွင်လူနေထိုင်လျက်ရှိကာ အမိုးမရှိသောထိပ်ဆုံးထပ်တွင် လက်ရှိအချိန်ဖြုံလူနေထိုင်ခြင်းမရှိသေးသော အထပ်များစွာပါဝင်သည် အဆောက်အအိုးတစ်ခုကို သင်တွေ့မြင်ကောင်း တွေ့မြင်ရပါလိမ့်မည်။

iD ကိုအသုံးပြု၍ အဆောက်အအိုးများကို မြေပုံရေးဆွဲခြင်း - အခြေခံပုံသဏ္ဌာန်ကိုယန်တီးရန် iD အတွင်းရှိ ဧရိယာကိုရိယာတစ်ခုကို သင်အသုံးပြုသည့်အခါ သင်သည် tag ကို **building=yes** သို့ ပြောင်းပေးရန် သတိရရမည်ဖြစ်သည်။ ပုံသေပေးထားသည့် **setting** သည် ပုံသဏ္ဌာန်ကို **area=yes** အဖြစ်သာ tag လုပ်ထားမည် ဖြစ်သည်။ အကယ်၍ သင်၏ရှာဖွေမှုသည် လေးထောင့်ချိုးများနှင့် အဆောက်အအိုးတစ်ခုဖြစ်ပါက သင်၏ရှာဖွေထားသောအရာကို လေးထောင့်ဖြစ်ရန် အချိန်ယူပါ။

- JOSM** သည် အဆောက်အအိုးများကို မြေပုံရေးဆွဲရန်အတွက် အလွန်မြန်ဆန်ပါသည်။ **JOSM building tools** များကို ကြုံနေရာ၌ ရှင်းပြထားပါသည်။



ဤ screenshot သည် တည်းဖြတ်ဆဲဖြစ်သော စတုရန်းကွက်တစ်ခု၏ အစိတ်အပိုင်းကိုပြပါသည်။ အောက်ခြေ စကေးသည် ၁၅ မိတ္တ ဖြစ်ကြောင်း မှတ်သားပါ။ ယင်းသည် အသွင်အပြင်များကို တည်းဖြတ်ရာ၌ သင် ရည်မှန်းထားသင့်သောကိန်းကဏ္ဍးဖြစ်သည်။ ရှာဖွေရာ၌ သင်သည်မြေပြင်ကိုဆုံးသည့် အဆောက်အအိုးကို နေရာပေးရန် ရည်မှန်းရပါမည်။

၁။ လုံးဝန်းသည့် အဆောက်အအိုးများ။ ဤဖြစ်စဉ်၌ ရင်းတို့သည် အတော်ပင်နိမ့်ပြီး ရင်းတို့၏အရိပ်သည် မ မြင်တွေ့နိုင်ရသလောက် ဖြစ်သည်။ အကယ်၍ သင်သည် ထိအဆောက်အအိုးများအကြား၌ မတ်တပ်ရပ်နေပါ က ရင်းတို့သည်အမှုးခုံးများပုံပေါက်နေပါလိမ့်မည်။ ကျွန်ုပ်သည် ယခုအချိန်အထိ ဤအဆောက်အအိုးပုံစံတစ်ခု ကိုသာ မြေ ပုံရေးဆွဲထားပြီး **building=yes** ဟူ၍ tag လုပ်ထားပါသည်။ JOSM သို့မဟုတ် iD ၌ ကျွန်ုရှိနေ သော လုံးဝန်းသည့်အဆောက်အအိုးများကို လျင်မြန်စွာပေါင်းထည့်ရန် ကျွန်ုပ်သည် ဤတစ်ခု (ထင်ရှားသည့် အမှတ်အသားပြုပါ) ကိုရွေး၊ ကိုဘုတ်အမြန်နိုပ် *Ctrl+c* ကျွန်ုပ်၏ cursor ကို အရွယ်တူအခြားသောလုံးဝန်းသည့်အဆောက်အအိုးတစ်ခု ၏ ဗဟိုသိမျှ၊ ကိုဘုတ်အမြန်နိုပ် *Ctrl+v* ပါမည်။ ဤအရွယ်အစား လုံးဝန်းသည့်အဆောက်အအိုးများအားလုံးကို မိမိ၏စတုရန်းကွက်အတွင်းသို့ ပေါင်းထည့်ပြီးပါက ကျွန်ုပ်သည် အရွယ်အစားမ တူသော လုံးဝန်းသည့်အဆောက်အအိုးတစ်ခုပေါ်သို့ အဆောက်အအိုးတစ်ခုကို *paste* လုပ်ပါသည်။ JOSM တွင်

မှန်ကန်သည့်အရွယ်အစားသို့ ပြန် လည်ပါပိုင်ရန် *Alt+Ctrl* နှင့် mouse တိုကိုအသုံးပြုပါ။ ယင်းကို *copy* လုပ်၍ အရွယ်အစားတူသော လုံးဝန်းသည့်အဆောက်အအိုးများ အားလုံးအပေါ်သို့ *paste* လုပ်ပါ။

၂။ **ထောင့်မှန်စတုဂံအဆောက်အအိုးများ။** ဤထူးခြားသော အဆောက်အအိုးများသည် သိသာထင်ရှားသော အရိပ်တစ်ခုကို ပေးတတ်ပါသည်။ ထိုအရိပ်သည် အခြားသွင်ပြင်တစ်ခုဖြင့် တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းကွယ်လျက် ရှိ သော အဆောက်အအိုး၏ပုံသဏ္ဌာန်ကိုခဲ့ထုတ်ရှုခြင်း အကူးအညီပေးနိုင်ပါသည်။ အဆောက်အအိုးများစွာတို့သည် အလွန်ရှိရှင်းခြင်းမရှိပဲ ဝရန်တာ သို့မဟုတ်'L' ပုံစံရှိတတ်ကြောင်း သင်တွေပါလိမ့်မည်။ သင် သည် ပုံသဏ္ဌာန် အစစ်အမှန်ကို ရှာဖွေရမည်ဖြစ်သည်။ ယင်းသည် မြေပြင်စစ်တမ်းကောက်ယူခြင်းလုပ်ငန်းစဉ်၏ အစိတ်အပိုင်း အဖြစ် အမည်များနှင့် အခြားသောဒေတာအချက်အလက်များပေါင်းထည့် ချိန်မြှု ခဲ့ခြားထုတ်ဖော်ရန် အထောက်အကူးဖြစ်ပါလိမ့်မည်။

၃။ **ခြိုင်းတစ်ခု၏ အကာအရုံများ** (တံတိုင်းများ သို့မဟုတ် စည်းရှိုး များ)။ ပုံရိပ်များကို စစ်ဆေးပြီး အရာ ဝတ္ထု၏ပုံသဏ္ဌာန်ကို မိမိကော်ပုံသည်အထိ ဆွဲယူကြည့်ရှုလျက် (ယင်း၏ အရိပ်ကိုလည်း ခဲ့ခြား ထုတ်ဖော်ရန် အသုံးပြုပါ) ဤသည်မှာ တံတိုင်းတစ်ခုဖြစ်ကြောင်း ကျွန်ုပ်ယုံကြည်ပြီး ယင်းကို **barrier=wall** ဟူ၍ tag လုပ် ထားပါသည်။ အခြားသောနည်းတွင် **barrier=fence** နှင့် **barrier=hedge** တို့ပါဝင်သည်။

၄။ ကျွန်ုပ်သည် အဆောက်အအိုး၏ထောင့်မြှုပ် အဆောက်အအိုးများသည့် ပြိုဟန်တုပုံရိပ်



၁။ အထက်ပါ ပြိုဟန်တုပုံရိပ်သည် အဆောက်အအိုးတစ်ခုဖြစ်သော်လည်း ပြိုဟန်တုပုံသည့်အမိုးတည့်တည့်တွင်မရှိခဲ့ပေ။ ထိုကြောင့် အဆောက်အအိုးသည် ပုံသဏ္ဌာန်ပြောင်းနေဟန်ရှိပြီး အဆုံးသတ်တံတိုင်းသည် ပုံရိပ်တွင်မြင်နိုင်ပါသည်။ အဘယ့်ကြောင့်ဆိုသော် အမြင့်ဆုံးခေါင်မိုးသည် ထောင့်မှန်စတုဂံအထက်ပုံစံမပေါ်ကြသောကြောင့် ဖြစ်သည်။ နေသည် လက်တွေ့အားဖြင့် အဆောက်အအိုး၏အထက်၌ တိုက်ရှိက်ရှိနေသဖြင့် ပုံ(၁) မှ များဖြင့် ညွှန်ပြထားသော အဆောက်အအိုး၏အရိပ်က အဆောက်အအိုးသည် ထောင့်မှန်စတုဂံဖြစ်ကြောင်း အတည်ပြုပါသည်။

၂။ ဤအဆောက်အအိုးကိုမြေပုံရေးဆွဲရန် အမှတ် ၂ များများမှခဲ့ထားသော ထောင့်မှန်စတုဂံဖြစ်ကြောင်း အတည်ပြုပါသည်။

ရိပ်၏ အမှတ် ၃ ဖြင့်သုန်ပြထားသော အဆောက်အအိုးအဆုံးဟုသင်ခန့်မှန်းသည့်နေရာအထိ ဖန်တီးပါ။

လမ်းညွှန်များကိုပိုမိုလေ့လာရန် အောက်ပါလင့်ခံများကို ကြည့်ပါ။

ဆက်လက်ဖတ်ရှုလေ့လာရန်

- [West African HOT Mapping Tips by user Bgirardot](#)
- [OSM wiki entry concerning validating](#)
- [Highway Tag Africa - the preferred reference for highway tagging in Africa](#)
- [Short Tutorial in French for remote mapping](#)

ဤအခန်းသည် သင့်အတွက်အထောက်အကြော်ပြုပါသလား။ ကျွန်ုပ်တို့၏လမ်းညွှန်များကိုတိုးတက်ကောင်းမွန် စေရန် ကျွန်ုပ်တို့အားအသိပေးခြင်းဖြင့်ကုသိပါ။

- learnosm@hotosm.org
- @learnOSM
- Hosted on Github



Official [HOT OSM](#) learning materials



Humanitarian
OpenStreetMap
Team