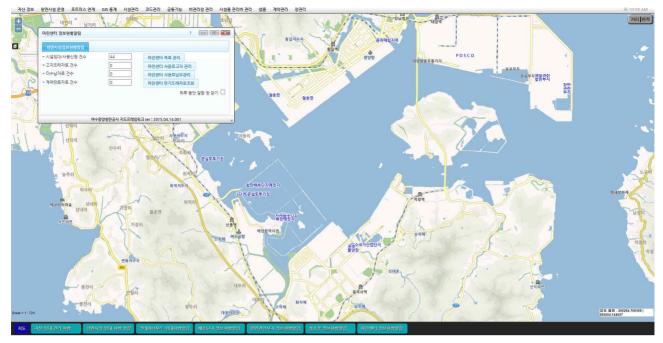
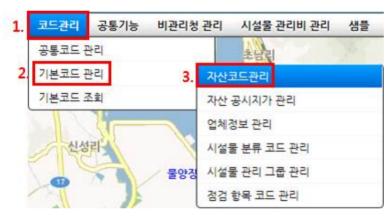
자산코드관리

(사용자 매뉴얼)

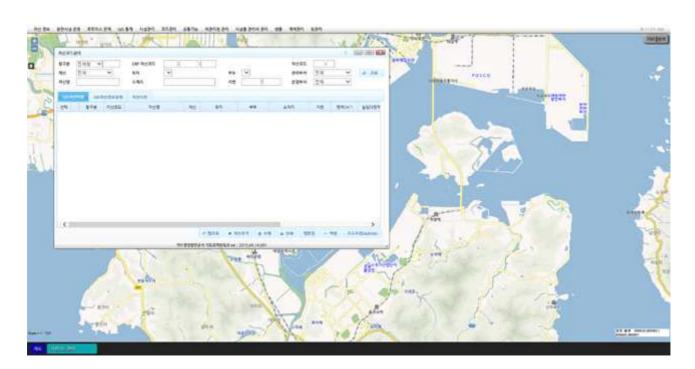
작성일 : 2016-05-17

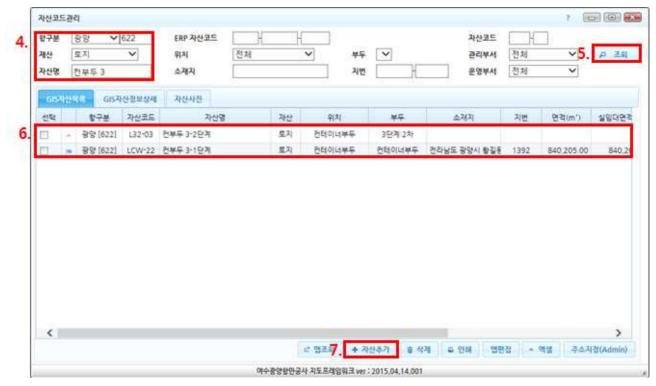


※메인 화면



1. 코드관리 → 2. 기본코드 관리 → 3. 자산코드관리

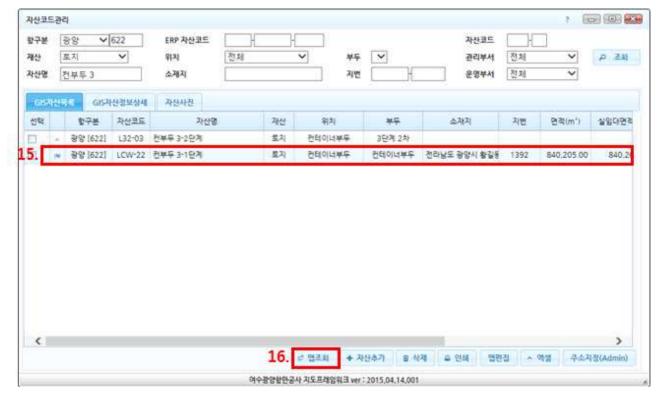




- 4. 항구분 광양 선택, 재산 토지 선택, 자산명 컨부두 3 입력 → 5 조회 버튼 클릭
- 6. 조회 목록에 컨부두 3-1단계, 컨부두 3-2단계가 표시 되어야 함
- 조회 목록에 컨부두 3-2단계가 없으면 7. 자산관리 추가 버튼 클릭
- 조회 목록에 컨부두 3-2단계가 있으면 15번부터 진행



- 8. 항구분 '광양' 선택 → 9. 자산구분 '토지' 선택 → 10, 자산명 '컨부두 3-2단계' 입력
- → 11. 위치구분 '3번째 컨테이너부두' 선택 → 12. 부두구분 '3단계 2차' 선택
- ightarrow 13. 사용여부 사용으로 변경 ightarrow 기타 내용들 입력 ightarrow 14. 저장 버튼 클릭

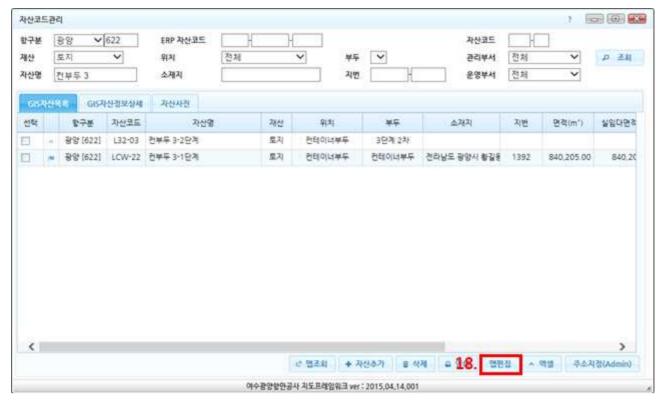


15. 컨부두 3-1단계 자료 선택 → 16. 맵조회 버튼 클릭

**지도에서 시설물 표시할 곳을 직접 찾아도 됨



시설정보 창 닫기 → 17. 최소화 된 자산코드관리 메뉴 클릭 하여 창 불러오기



18. 맵편집 버튼 클릭



• ▷ **▷ ▷ ○ ○ ○** 19. 편집도구

※편집도구 설명

구분	아이콘		N I PH	nl =
	선택 전	선택 후	설명	비고
추가	•	0	점으로 표시할 수 있는 시설물을 등록 한다.	점
	13	B	선으로 표시할 수 있는 시설물을 등록 한다.	선
		K	면으로 표시할 수 있는 시설물을 등록 한다.	면
편집		<u>→</u>	지도에 표시되어있는 시설물을 선택하여 수정 한다.	
삭제	Ē	111	지도에 표시되어있는 시설물을 삭제한다.	
완료	0		추가 및 수정 내역을 저장 한다	
취소	②		추가 및 수정 내역 취소하고 맵 편집 도구 창을 닫는다.	



※시설물 표시하는 중

- 1. 편집도구에서 아이콘 클릭 → 아이콘으로 변경 됨
- 2. 시설물을 표시할 지도위에 마우스 클릭 \to 한쪽 방향으로 이동 \to 클릭(클릭한 지점이 3개 이상 면으로 등록됨) \to 면의 마지막 지점은 더블클릭



※시설물 표시 화면



*시설물 수정 화면

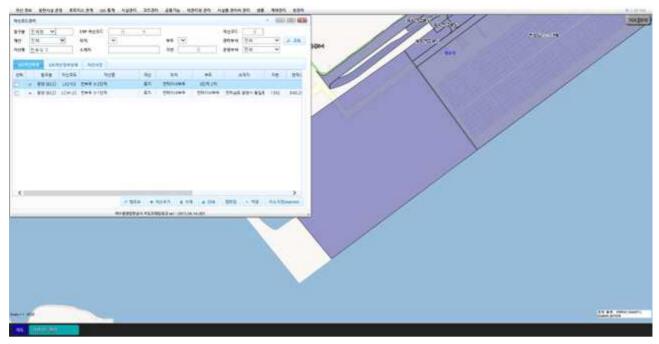
편집도구에서 _____아이콘 클릭 → ____아이콘으로 변경 → 수정 할 시설물 클릭

🦜 : 드래그 앤 드롭으로 이동가능

: 가운데 동그라미는 드래그 앤 드롭으로 시설물 전체가 이동가능

: 드래그 앤 드롭을 하면 꼭짓점이 추가 됨

♠ : 빨간 동그라미 클릭 후 D키 클릭하면 꼭짓점이 삭제 됨



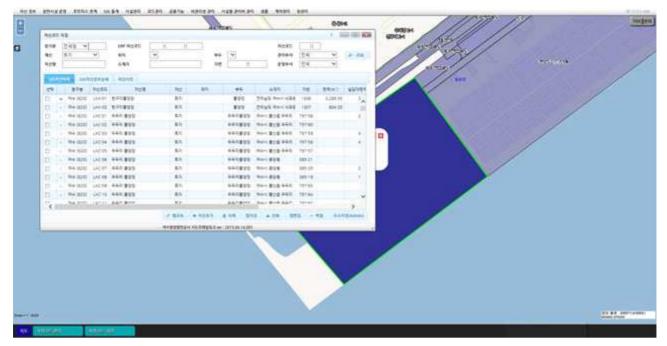
*시설물 저장을 하면 자산코드관리 창이 불러와 짐



*지도에 등록한 시설물 클릭



20. 자산코드 지정 버튼 클릭



**자산코드지정 화면

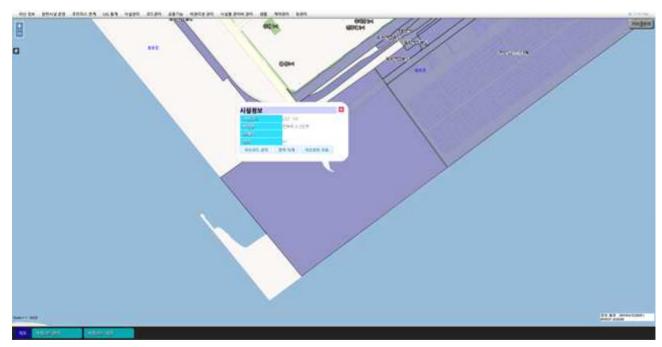


- 21. 자산명 컨부두 3 입력 \rightarrow 22. 조회 버튼 클릭 \rightarrow 23. 조회 목록에서 컨부두 3-2단계 자료 클릭
- 24. 맵지정 버튼 클릭 → 자산코드 지정 화면 닫기



**자산코드관리 화면

- 25. 항구분 광양 선택, 재산 토지 선택, 자산명 컨부두 3 입력 ightarrow 26. 조회 버튼 클릭
- 27. 조회 목록에 컨부두 3-2단계 자료 선택 \rightarrow 28. 맵조회 버튼 클릭



*컨부두 3-2단계 맵조회 화면