

# Lokalizacja pozycji w iGeoMap

## 1. Wstęp

Podstawowym przeznaczeniem programu **iGeoMap** jest publikacji danych przestrzennych na stronach **WWW**. Efektywne wykorzystanie publikowanych danych związane jest z funkcjonalnością oprogramowania pod względem funkcji lokalizujących wymagane przez użytkownika miejsca. Lokalizacja taka może dotyczyć adresu, numeru działki, wskazania na podstawie widocznej sytuacji lub konkretnych współrzędnych określonych w różnych układach współrzędnych. Niniejszy dokument dotyczy tego ostatniego przypadku, kiedy znamy współrzędne miejsca, a od oprogramowania oczekujemy aby pokazało nam fragment danych z tej okolicy z zaznaczeniem podanych współrzędnych.

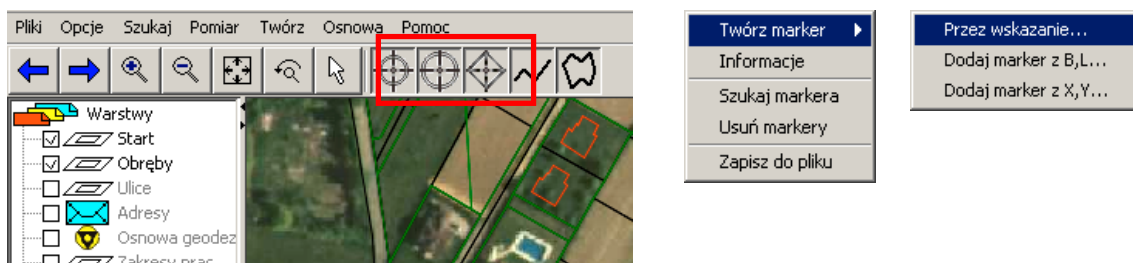
## 2. Markery

Mechanizmem realizującym opisane na wstępie zadanie są markery. W oprogramowaniu wyróżniamy trzy rodzaje markerów tj. punktowe, liniowe i powierzchniowe. Wykorzystanie poszczególnych markerów zależy od charakteru lokalizowanego miejsca tzn. czy będzie to jedynie konkretny punkt czy też obiekt o charakterze liniowym (np. przebieg linii energetycznej) czy obiekt powierzchniowy np. obszar przewidywanej inwestycji.


### 2.1. Markery punktowe

Podstawowym typem markera jest marker punktowy. Przeważnie w publikacjach **iGeoMap** używane są jednocześnie 3 markery tego rodzaju jak zaznaczono to na poniższym rysunku. Z każdym markerem związane jest menu kontekstowe, które przedstawiono z prawej strony rysunku. Z pozycją **Twórz marker, związane są trzy warianty jego tworzenia:**


1. **Przez wskazanie** – umożliwia umieszczenie markera w wybranym przez użytkownika miejscu za pomocą lewego klawisza myszy.
2. **Dodaj marker z B,L** – możliwe jest wstawienie markera wpisując zadane współrzędne geograficzne B i L. Doskonała funkcja, aby zlokalizować swoją pozycje na mapie korzystając z odbiornika GPS.
3. **Dodaj marker z X,Y** – umożliwia wprowadzenie pozycji nowopowstającego markera wg pary współrzędnych X i Y (w układzie, w jakim prezentowane są dane).

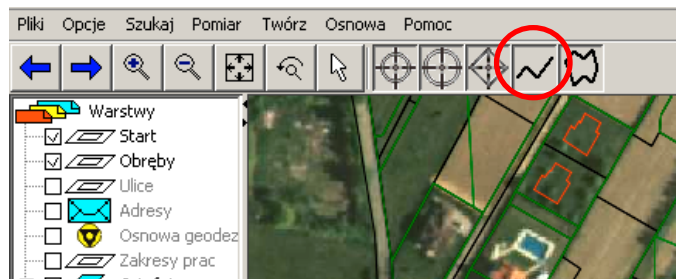


Marker tworzymy wykonując następujące czynności:

- klikamy prawym klawiszem myszy na ikonę markera, który chcemy utworzyć - np. 
- pojawi się menu kontekstowe oferujące m. in. funkcję **Twórz marker**, która oferuje 3 warianty tworzenia markera,
- w przypadku tworzenia markera na podstawie współrzędnych **BL** lub **XY** zadaniem użytkownika jest jedynie wpisywanie wartości współrzędnych na podstawie których będą tworzone markery, po utworzeniu markera w podanej pozycji będzie wyświetlany odpowiedni fragment danych i program będzie pytał o nową pozycje aż do chwili rezygnacji z tej funkcji,
- w przypadku tworzenia przez wskazanie widoczny na ekranie kursor zmieni kształt na symbol wybranego markera i przez klikanie lewym klawiszem myszy użytkownik może tworzyć markery, aby zakończyć wstawianie markerów i wyjść z tego trybu należy kliknąć w dowolnym miejscu prawym klawiszem myszy i wybrać z menu kontekstowego pozycję **Zakończ marker**,
- zawsze przy tworzeniu markera przez wskazanie istnieje możliwość wykorzystania lokalizacji na podstawie współrzędnych BL lub XY, dostęp do tych funkcji uzyskujemy z menu kontekstowego dostępnego pod prawym klawiszem myszy w trakcie wskazywania markera,


## 2.2. Markery liniowe

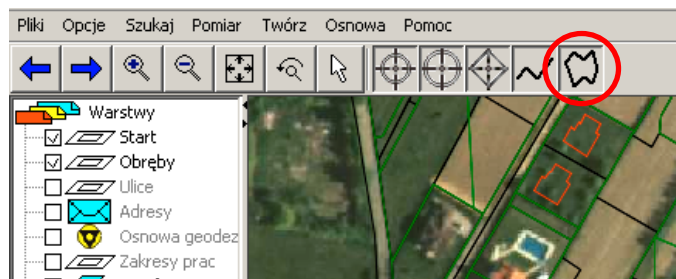
Marker liniowy służy do lokalizowania miejsc o charakterze liniowym . Analogicznie jak w przypadku markera punktowego dostęp do funkcji tworzenia uzyskujemy z menu kontekstowego.



Menu oferuje tylko jeden wariant tworzenia markera, ale możliwy jest w nim każdy wariant lokalizacji punktu opisany przy tworzeniu markera punktowego. Możemy mianowicie punkty wskazywać kursorem myszy lub na podstawie menu kontekstowego lokalizować zarówno na podstawie współrzędnych XY jak i BL. Kończymy wstawianie markera i wychodzimy z trybu tworzenia klikając prawym klawiszem myszy i wybierając z menu kontekstowego pozycję **Zakończ marker**. Program zakończy marker w ostatnim punkcie, jaki umieściliśmy na mapie.

## 2.3. Markery powierzchniowe

Marker powierzchniowy służy do lokalizowania miejsc o charakterze powierzchniowym . Analogicznie jak w przypadku markera punktowego dostęp do funkcji tworzenia uzyskujemy z menu kontekstowego.



Menu oferuje tylko jeden wariant tworzenia markera, ale możliwy jest w nim każdy wariant lokalizacji punktu opisany przy tworzeniu markera punktowego. Możemy mianowicie punkty wskazywać kursorem myszy lub na podstawie menu kontekstowego lokalizować zarówno na podstawie współrzędnych XY jak i BL. Kończymy wstawianie markera i wychodzimy z trybu tworzenia klikając prawym klawiszem myszy i wybierając z menu kontekstowego pozycję **Zakończ marker**.



W efekcie program „domknie” poligon umieszczając ostatni punkt w miejscu punktu, od którego zaczęliśmy tworzenie markera.