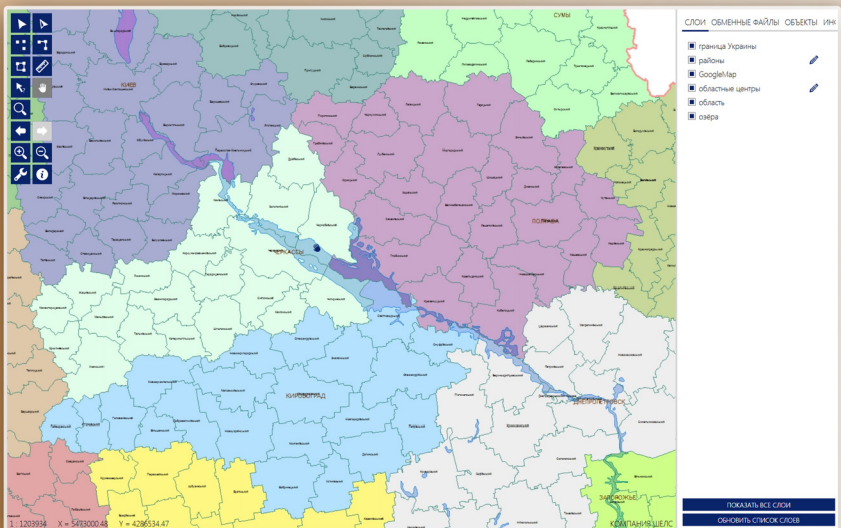


Gis WebClient

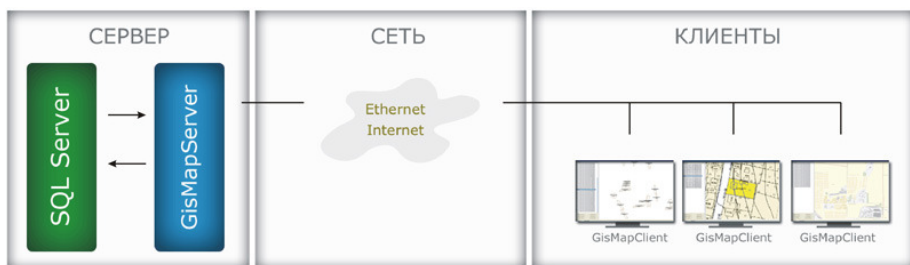


Содержание

Вступление	2
Инсталляция	3
Параметры	5

Вступление

Программа **GisWebClient** предназначена для проверки наложения обменных файлов. Программа работает совместно с графическим сервером **GisMapServer**. Позволяет выполнять проверки расположения выбранных обменных файлов относительно имеющейся растровой и векторной информации предприятия. В программе предусмотрено подключение внешнего редактора и проверки обменных файлов, позиционирование на выбранный обменный файл, произвольное масштабирование и смещение. Программа работает по сети и через интернет. Для пользователей **GisMapServer** программа **GisWebClient** распространяется бесплатно.



Приложение **GisWebClient** разработано с использованием технологии **Microsoft Silverlight**, поэтому для его запуска необходимо наличие **Microsoft Silverlight** не ниже 5 версии, а также ОС семейства **Windows**.

Размещать приложение возможно как на локальном компьютере, так и на удаленном сервере с использованием **Web — сервера**, такого как **Apache** или **Microsoft IIS**.

Демонстрация работы **GisMapServer** и **GisWebClient** доступна на сайте <http://www.shels.ru>.

Литература, обновления и прочая информация находится на страницах Веб-сайта <http://www.shels.com.ua>. Дополнительная информация по тел. +38 (050) 598-50-40 или электронному адресу mgr@gis.org.ua

Инсталляция

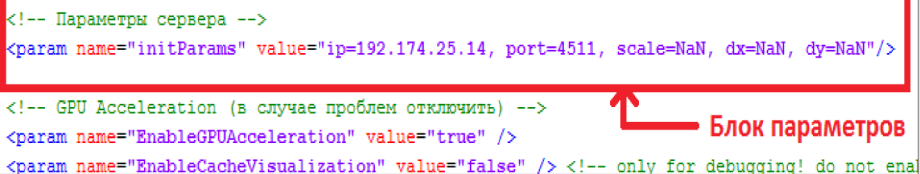
После установки и настройки **Web – сервера** требуется извлечь все файлы из архива (**gismapwebXXXX.zip**, где **XXXX** — номер версии), в котором находится приложение **GisWebClient**, в корень **Web – сервера**. На этом, установка приложения завершена.

Перед началом работы с приложением, убедитесь, что у Вас запущен и корректно функционирует **GisMapServer**.

После извлечения всех файлов приложения в корень **Web – сервера**, необходимо следующим образом его настроить:

1. Открыть файл **index.html** любым текстовым редактором, опуститься вниз, до блока, который показан на рисунке ниже;

```
<!-- Параметры сервера -->
<param name="initParams" value="ip=192.174.25.14, port=4511, scale=NaN, dx=NaN, dy=NaN"/>
<!-- GPU Acceleration (в случае проблем отключить) -->
<param name="EnableGPUAcceleration" value="true" />
<param name="EnableCacheVisualization" value="false" /> <!-- only for debugging! do not ena
```



Блок параметров

2. Далее требуется установить **IP**-адрес компьютера, на котором установлен **GisMapServer**. Данный компьютер может находиться в локальной сети либо в Интернет. А если Вы используете в качестве сервера текущий компьютер, то в качестве **IP**-адреса Вы можете указать **127.0.0.1**. Указывайте **IP**-адрес, как показано на рисунке выше в формате **ip=127.0.0.1**;

3. Далее требуется указать порт. Порт может находиться в диапазоне от **4502** до **4534**. Обратите внимание, порт должен быть точно такой же, как и в Вашем **MapDrawServer**, иначе приложение работать не будет;

4. Для более удобного использования программы **GisWebClient** предусмотрена возможность задания смещений и масштаба по умолчанию, при запуске программы. Для этого необходимо указать требуемые смещения и масштаб в соответствующих блоках: **scale=<масштаб>**, **dx=<смещение по оси X>**, **dy=<смещение по оси Y>**. Эти параметры являются необязательными, поэтому используйте их только в случае необходимости.

После запуска приложения требуется настроить данные пользователя, в противном случае приложение работать не будет. Для этого перейдите в настройки приложения и задайте имя пользователя и пароль. Это минимальный набор, при котором программа будет корректно функционировать.

После успешной настройки и запуска программы, Вы должны увидеть карту, которая загружается с указанного Вами **GisMapServer**-а.



СЛОУИ ОБМЕНИВЕ ФАЙЛЫ ОБЪЕКТЫ ИНК

- границы Украины
- районы
- GoogleMap
- областные центры
- область
- овраг

1 : 3000000 X = 5561780.05 Y = 4272876.01

КОМПАНИЯ ШЕЛС

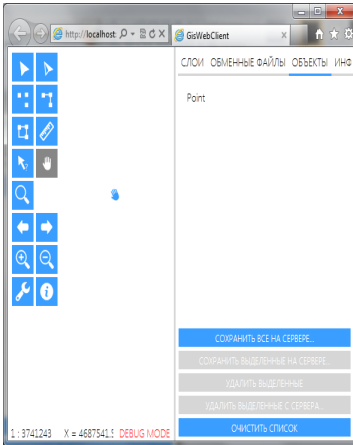
ПОКАЗАТЬ ВСЕ СЛОУИ

ОБЪЕДИНИТЬ СМЕЖНЫЕ СЛОУИ

Важно знать: В программе существует два метода загрузки карты с **GisMapServer**-а – загрузка карты целиком и загрузка карты частями. Эти два метода абсолютно разные между собой.

Загрузка карты целиком позволяет каждый раз при перемещении по карте загружать самую свежую версию карты.

Загрузка карты частями уменьшает нагрузку на сервер, используют так называемый „кэш”. Карта постоянно загружается в кэш и при повторном запросе просто отображается из кэша, не отправляя запросы на **GisMapServer**.



Для того, чтобы рационально использовать возможности программы **GisWebClient**, следует понимать и знать для чего предназначены его инструменты. Панель инструментов показана на рисунке слева.

GisWebClient имеет следующие инструменты: *Инструмент Перемещение (V)*, *Инструмент Редактирование (A)*, *Инструмент Точка*, *Инструмент Полилиния*, *Инструмент Полигон*, *Инструмент Линейка (R)*, *Инструмент Информация (I)*, *Инструмент Рука (H)*, *Инструмент Увеличение (Z)*. Также Вы можете воспользоваться следующими

действиями: *Отменить*, *Применить*, *Увеличить масштаб*, *Уменьшить масштаб*, *Настройки*, *Дополнительная информация*.

Рассмотрим детально инструменты.

Инструмент Перемещение (V) – предназначен для выделения, перемещения, поиска объектов. Для выделения или поиска объекта, нужно кликнуть по нему. Для перемещения выделенных объектов, необходимо выделить их, нажать и удерживая левую кнопку мыши, выполнять перемещение. Также, для выделения возможно использовать прямоугольник выделения. Для этого нажмите левой кнопкой мыши на свободном пространстве и не отпуская кнопку переместите прямоугольник выделения до нужных пределов.

Важно знать: Если при перемещении прямоугольника выделения удерживать клавишу **Ctrl**, то объекты будут добавляться к выделению.

Для удаления объекта следует его выделить и нажать клавишу **Del**.

Инструмент Редактирование (A) – предназначен для редактирования уже существующих объектов. Для этого необходимо нажать левой кнопкой мыши на объекте, после чего перемещать его опорные точки до нужных границ. По умолчанию при перемещении опорной точки будет выполняться прилипание к уже созданным объектам, а также к обменным файлам.

Важно знать: Если при перемещении опорной точки удерживать клавишу **Ctrl**, то прилипание будет производиться к объектам карты.

Для добавления опорной точки следует кликнуть между двумя любыми существующими опорными точками. Для удаления - необходимо кликнуть по опорной точке при этом удерживать клавишу **Ctrl**.

Инструмент Точка – предназначен для создания объектов с типом Точка. Для создания объектов, необходимо кликнуть в нужной области, после

этого созданные опорные точки можно двигать, удалять клавишей **Del**. Для завершения создания объекта требуется дважды кликнуть.

Важно знать: Для отмены создания объекта нажмите клавишу **Esc**.

Инструменты Полилиния и Полигон работают абсолютно одинаково с инструментом Точка, с различием в создаваемых объектах.

Инструмент Линейка (R) – предназначен для измерения расстояния и площади между указанными точками или контуром. Для добавления нового маркера требуется просто нажать левую кнопку мыши, после добавления возможно перемещать созданные маркеры. Для удаления последнего маркера используйте клавишу **Del**. Для удаления всех маркеров используйте клавишу **Esc**.

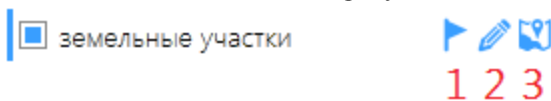
Инструмент Информация (I) – предназначен для получения детальной информации о конкретном объекте. Для этого нажмите на интересующем Вас объекте, и если информация доступна, то откроется информационная панель, где будут отображены все данные.

Инструмент Рука (H) – предназначен для перемещения видимой области карты. Для этого требуется удерживать нажатой левую кнопку мыши и перемещать карту.

Важно знать: Режим перемещения карты работает во всех инструментах при нажатии и удерживании правой кнопкой мыши.

Инструмент Масштабирование (Z) – предназначен для увеличения масштаба для заданной области. Для этого удерживайте нажатой левую кнопку мыши и перемещайте прямоугольник выделения. После этого Масштаб увеличится для указанной Вами области. Для увеличения масштаба в 2 раза просто кликните левой кнопкой мыши, для уменьшения в 2 раза – правой.

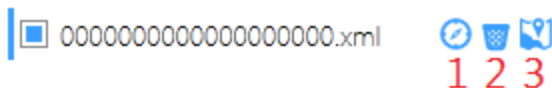
Список слоев отображает все слои, которые доступны для просмотра пользователю. Список отображает названия слоев, а также некоторую дополнительную информацию: *доступен ли слой для редактирования (2), разрешено ли к нему прилипание (1), а также кнопка позиционирования на слой (3)*. Эти действия показаны на рисунке ниже:



Также возможно отключить слой для просмотра. Для этого нужно просто выключить переключатель слева от названия слоя, после чего карта заново обновится уже с учетом выбранных вами параметров.

На панели обменных файлов размещены быстрые настройки отображения, а также список загруженных файлов. Список обменных файлов

содержит наименование файла, а также некоторые действия. После загрузки файлов, пользователю доступны следующие действия: *изменить систему координат файла (1), удалить файл (2), позиционирование на файл (3)*. Эти действия показаны на рисунке ниже:



Также доступно включение и отключение отображения обменного файла. Для этого нужно отметить переключатель слева от имени файла.

Важно знать: Изменение системы координат в обменном файле происходит автоматически, а также в ручном режиме. Во время загрузки обменного файла, программа пытается определить его систему координат, сопоставить с системой координат карты и если эти системы разные, то преобразовать их. Если некоторые необходимые параметры неверно заданы или не заданы вообще, тогда Вы можете в ручном режиме изменить систему координат, выбрав файл и нажав на соответствующую кнопку (1).

Начиная с версии **GisWebClient 1.0.1.5** доступна новая функция — создание и редактирование объектов.

Для создания объектов требуется выбрать соответствующий инструмент с панели инструментов. Далее следует создать объект.

Важно знать: Для завершения создания объектов требуется дважды кликнуть.

После создания объекта, он отобразится в списке объектов. Внизу списка Вы можете воспользоваться функциями для работы с объектами, а также, при выборе каждого объекта, можно увидеть следующие действия: *удалить объект с сервера (1), добавить объекту информацию (2), сохранить объект на сервере (3), удалить объект со списка (4), позиционирование на объект (5)*. Действия показаны на рисунке ниже.



Для того, чтобы получить для редактирования объект, который находится на сервере, необходимо выбрать инструмент перемещение объектов (горячая клавиша V). Далее необходимо нажать на объекте, который Вас интересует. После чего, если слой не выбран, то программа предложит выбрать слой, и тогда загрузит и отобразит запрашиваемый объект.

Важно знать: объект можно получить только из того слоя, который доступен для редактирования и у которого включено прилипание.



При возникновении каких - либо проблем пишите в соответствующую ветку на нашем [форуме](#). Также вы можете присылать Ваши вопросы по адресу develop@gis.org.ua.