



Nombre del proyecto

Callejero Municipal 2.0

Cliente

Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía.

Fecha

29/07/2011

Version

0.1

Tipo de Documento

Manual de Usuario

---

## Índice de contenido

1 Notas de versión y requisitos de la aplicación.....	3
2 Acceso.....	4
3 Módulo Público.....	5
3.1 Encuadre y cartografía base.....	5
3.2 Añadir información.....	14
3.3 Obtener y explotar resultados.....	20

## 1 Notas de versión y requisitos de la aplicación

En esta primera versión publicada se incluye la funcionalidad relacionada con el primer bloque (publico). El objetivo del mismo es permitir al usuario la configuración de un mashup a incluir en su propia web de manera fácil e intuitiva.

La funcionalidad ofertada en esta ocasión es la definición de un encuadre con el que comenzar a visualizar el mapa así como de los servicios WMS que se desea incluir en mapa. Se permite además añadir información personalizada mediante la edición de una capa KML. Es posible además cargar KMLs ya creados anteriormente en la aplicación e incluso añadir un fichero con esta extensión almacenado en el equipo personal.

Para facilitar la definición del mencionado encuadre, además de las herramientas de navegación básicas, existe una funcionalidad que permite localizar un núcleo de población deseado.

En cada paso de la configuración es posible previsualizar el trabajo realizado hasta el momento.

Antes de comenzar con el manual de usuario existen una serie de restricciones en esta primera versión de evaluación que conviene resaltar.

- La aplicación debe ser evaluada haciendo uso del navegador **Firefox versión 3.5 en adelante**.
- Al añadir servicios WMS no se contempla la posibilidad de añadir servicios https, únicamente servicios http. Así mismo puede aparecer problemas con versiones de la definición de dicho servicio inferiores a la 1.1.1
- Se deben añadir únicamente servicios proyectados en **EPSG:23030**. Este requisito es importante para la explotación de la información generada en Mapea.
- La búsqueda por núcleos de población no es sensible al uso de mayúsculas ni minúsculas sin embargo sí es necesario acentuar las palabras en el caso que corresponda.
- Si al añadir una imagen a un elemento del KML la imagen ya existe previamente en el servidor, el sistema informará de esa eventualidad, no obstante la imagen quedará asociada al elemento.
- El tamaño máximo de una imagen será de 1MB.
- El tamaño máximo que puede tener un archivo KML es de 1MB.
- Al editar un elemento en un KML el usuario observará que no aparece el valor (en caso de tener una imagen asociada) de la imagen asociada en el campo Imagen. Si el usuario no indica nada en la edición la imagen seguirá asociada al elemento. Si carga una nueva imagen esta se sobrescribirá en el elemento. Si quiere eliminar la imagen asociada deberá eliminar el elemento en cuestión y crearlo de nuevo.
- Si el usuario desea subir un KML al servidor para su edición, el formato del campo descripción de cada elemento deberá ser el siguiente para garantizar que no se pierde información:

```
<description>
<![CDATA[ <BR> <TABLE>
<TR>
<TD>

</TD>
</TR>
<TR>
<TD>
<p><Texto asociado al elemento.></p>
</TD>
</TR>
</TABLE> ]]>
</description>
```

## 2 Acceso

La aplicación requiere previamente que el usuario se autentique con el fin no solo de restringir el acceso a la misma si no que además la aplicación sea capaz de identificar el trabajo de cada usuario y poder salvaguardar así la privacidad y seguridad del mismo.

**ACCESO**

Acceso a la aplicación mediante Usuario / Clave

Usuario

Clave

### 3 Módulo Público

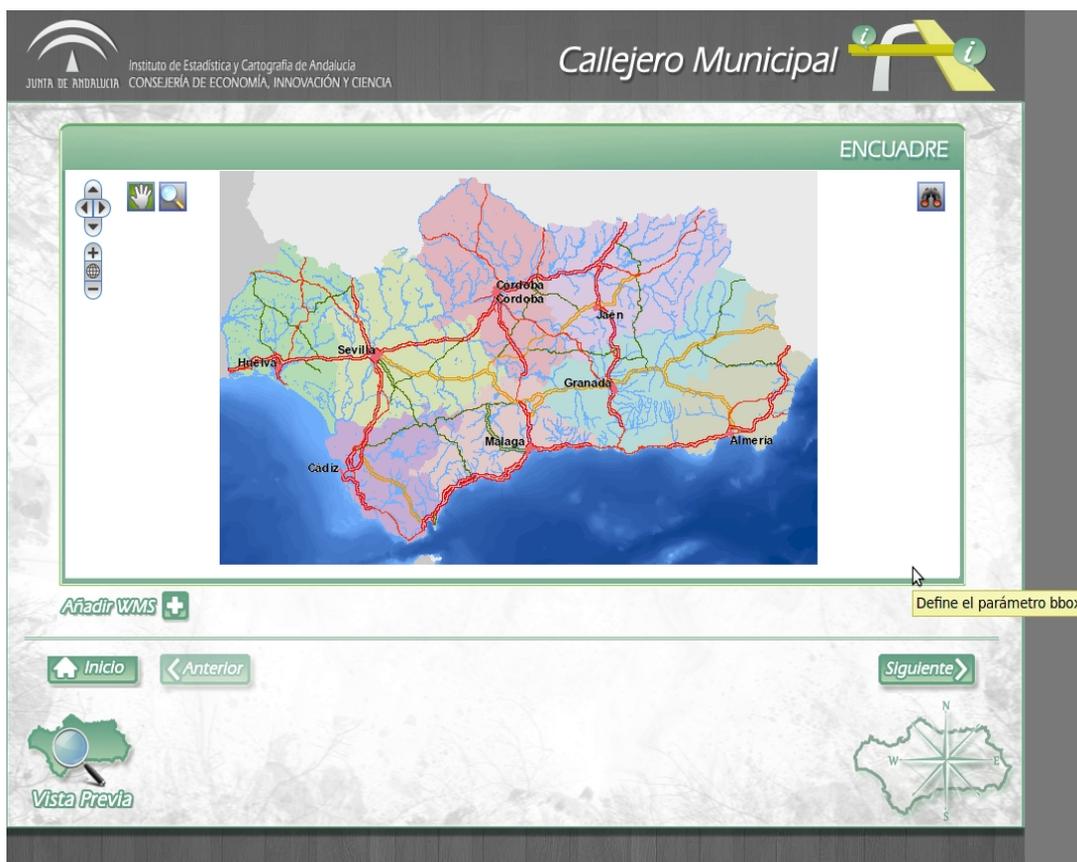
Como se ha comentado anteriormente en este primer módulo el objetivo es permitir al usuario la configuración de un mashup a incluir en su propia web de manera fácil e intuitiva.

Para ello será necesario elegir dicho bloque en la pantalla a la que la aplicación da acceso una vez autenticado el usuario.

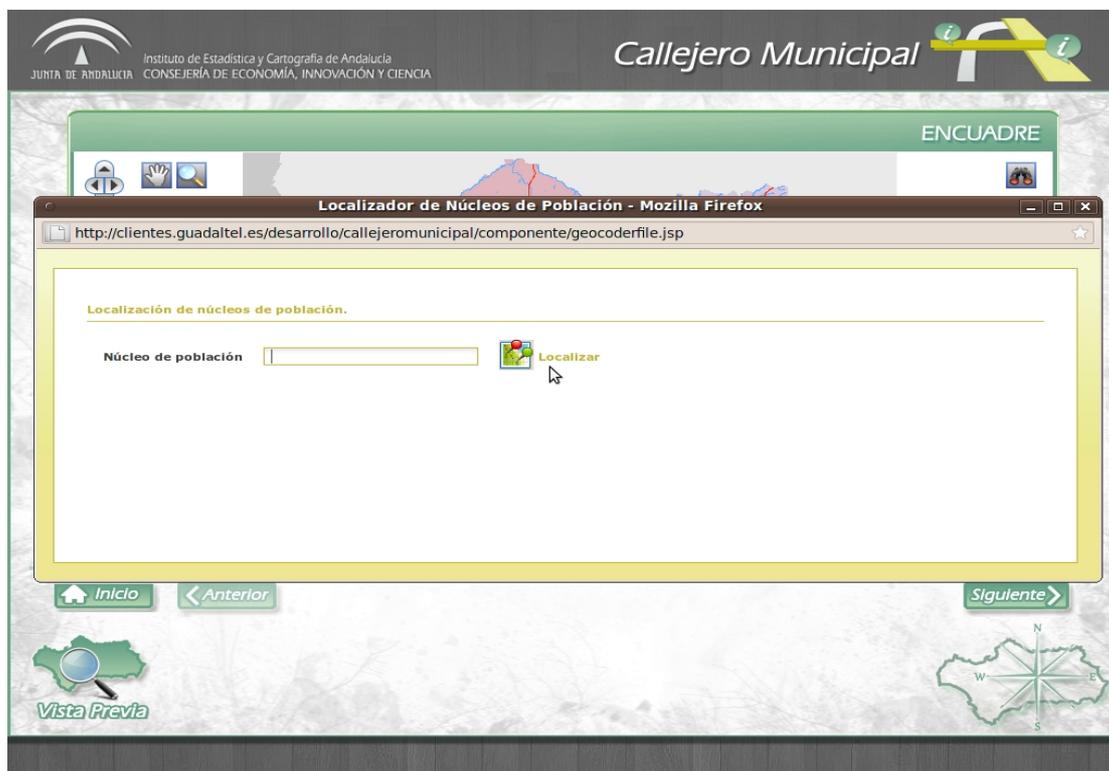


#### 3.1 Encuadre y cartografía base

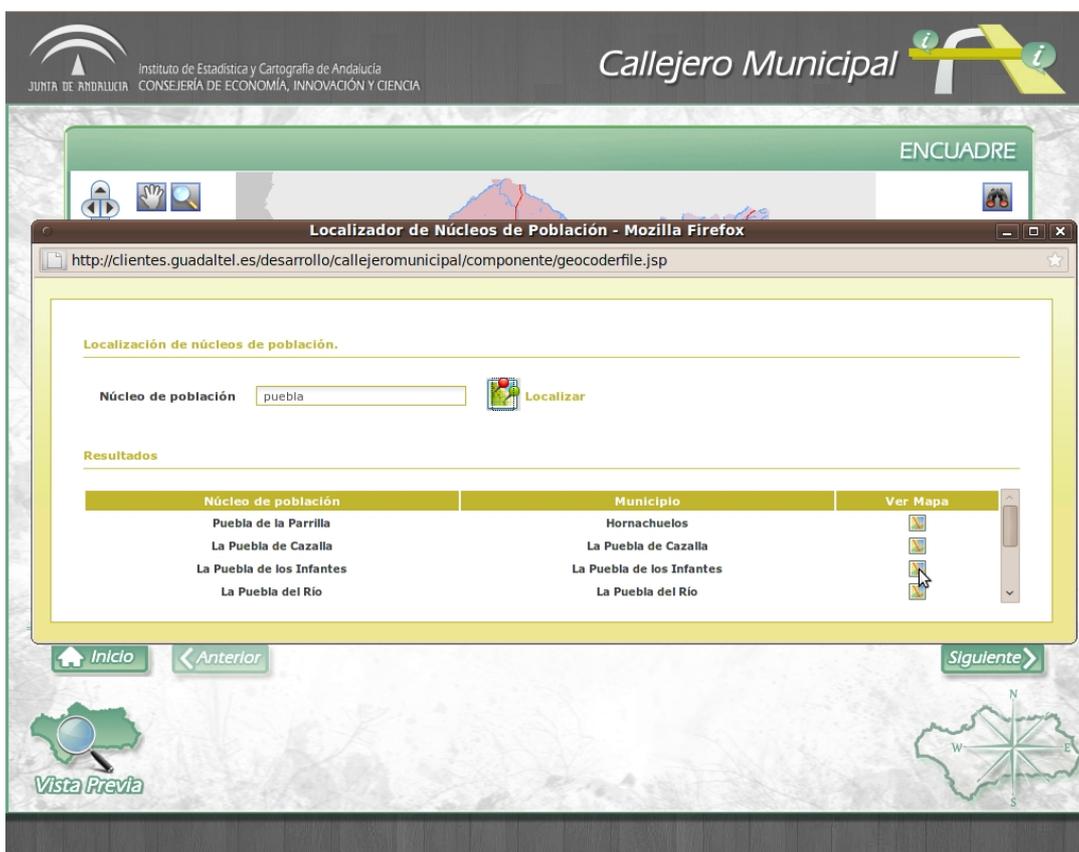
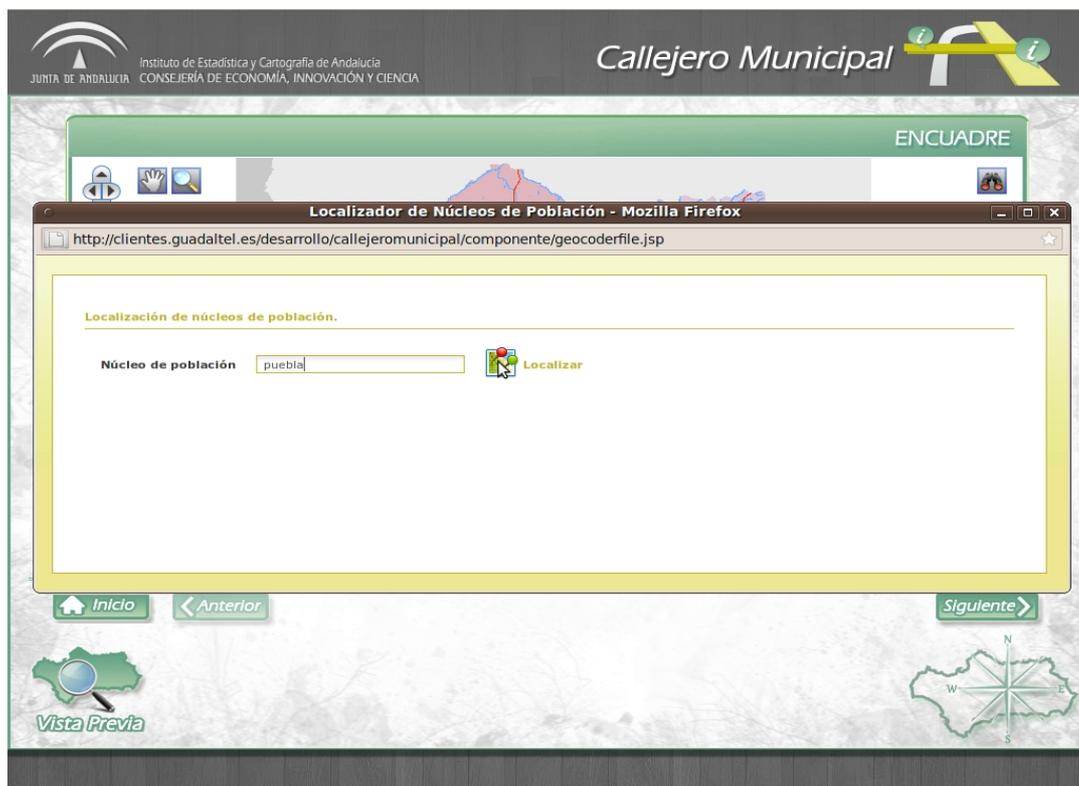
Una vez seleccionado el bloque publico la aplicación accede a la siguiente pantalla, en la que el usuario configurará el aspecto inicial que tendrá su mashup.



### 1. Búsqueda de núcleo de población (prismáticos).



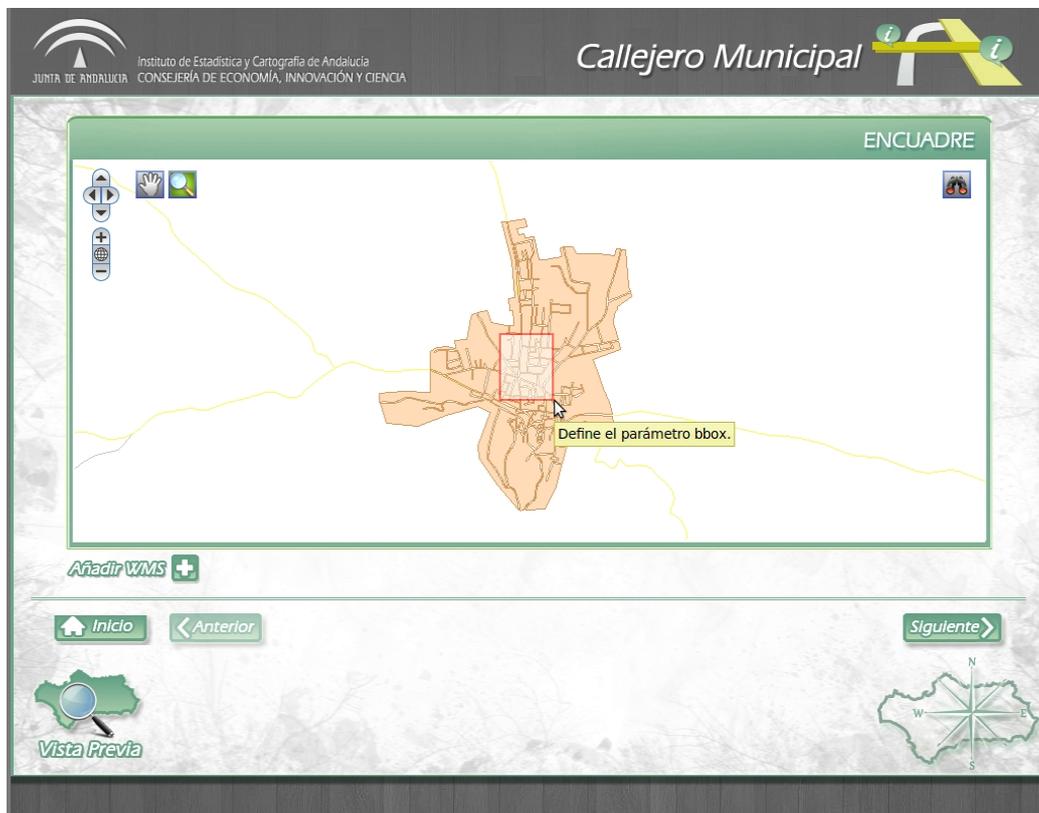
Se introduce el nombre del núcleo de población que se desea buscar.



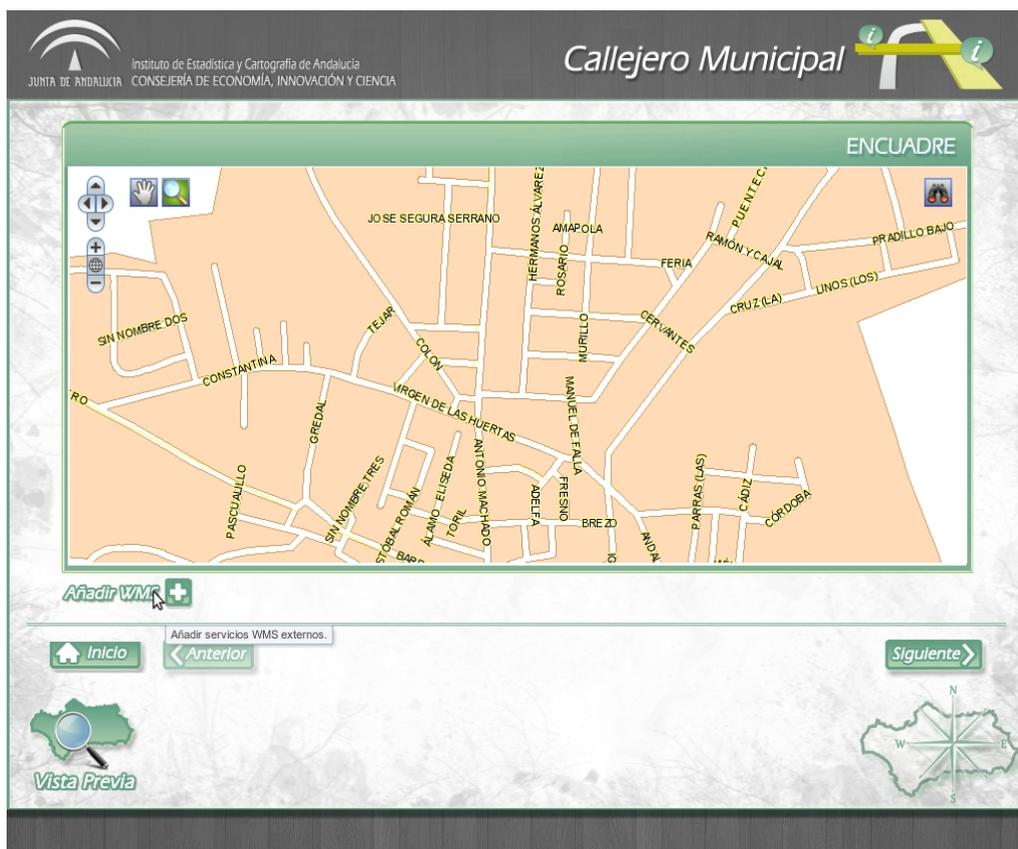


## 2. Herramientas de navegación básicas.

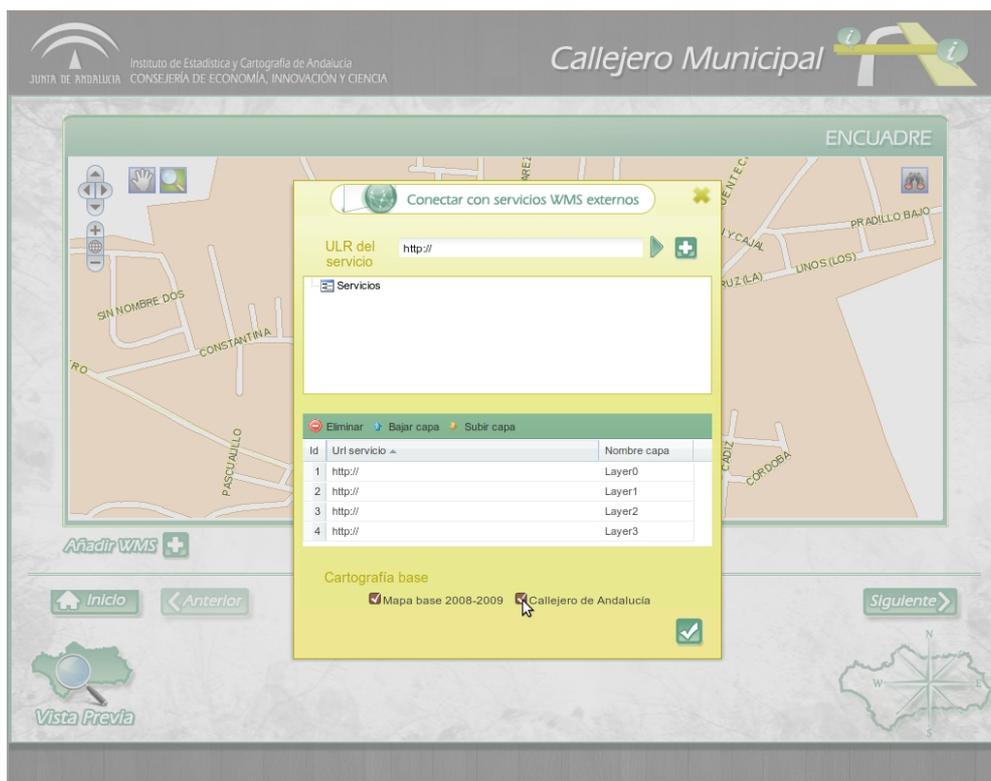
De forma complementaria a la herramienta de búsqueda de núcleos de población el usuario puede hacer uso de herramientas de navegación sobre mapas básicos.



## 3. Añadir servicios WMS.



Se permite al usuario modificar los servicios WMS añadidos al mapa. En primer lugar se pueden añadir o no los 2 contextos cargados por defecto.



Otra opción es añadir un servicio WMS externo mediante la especificación de su servicio (es necesario copiar y pegar la url)

Logo: JUNTA DE ANDALUCÍA Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INNOVACIÓN Y CIENCIA

Logo: Callejero Municipal

ENCUADRE

Conectar con servicios WMS externos

URL del servicio:

Servicios

Eliminar	Bajar capa	Subir capa	

Id | Uri servicio | Nombre capa

Id	Uri servicio	Nombre capa
1	http://	Layer0
2	http://	Layer1
3	http://	Layer2
4	http://	Layer3

Cartografía base

Mapa base 2008-2009  Callejero de Andalucía

Inicio Anterior Vista Previa Siguiente

y la selección de capas deseadas.


 Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía  
 JUNTA DE ANDALUCÍA CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INNOVACIÓN Y CIENCIA

**Callejero Municipal**

ENCUADRE



Conectar con servicios WMS externos

URLR del servicio:

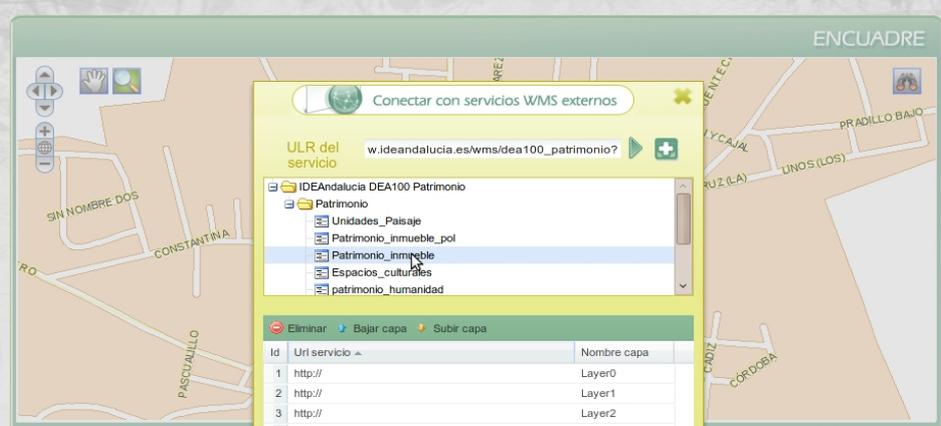
- IDEAndalucia DEA100 Patrimonio
  - Patrimonio
    - Unidades\_Paisaje
    - Patrimonio\_inmueble\_pol
    - Patrimonio\_inmueble
    - Espacios\_culturales
    - patrimonio\_humanidad

Eliminar
Bajar capa
Subir capa

Id	Uri servicio	Nombre capa
1	http://	Layer0
2	http://	Layer1
3	http://	Layer2
4	http://	Layer3

Cartografía base

Mapa base 2008-2009
  Callejero de Andalucía



Sigiente >

Añadir WMS +  
 Inicio < Anterior  
 Vista Previa


 Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía  
 JUNTA DE ANDALUCÍA CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INNOVACIÓN Y CIENCIA

**Callejero Municipal**

ENCUADRE



Conectar con servicios WMS externos

URLR del servicio:

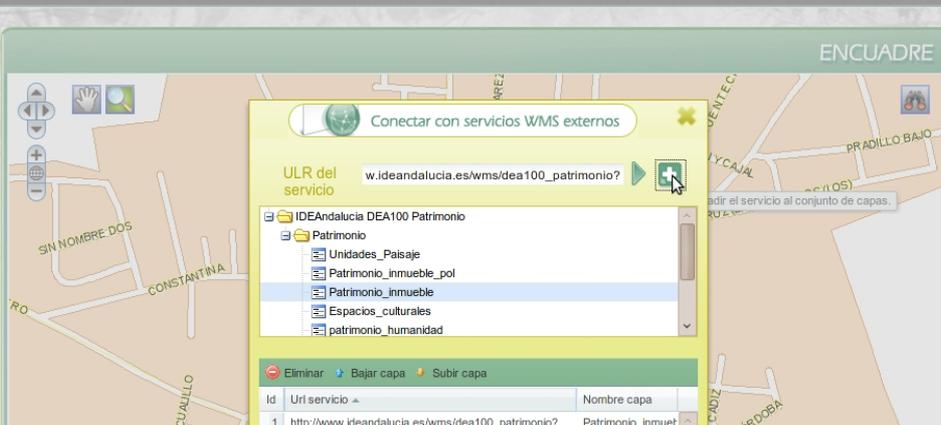
- IDEAndalucia DEA100 Patrimonio
  - Patrimonio
    - Unidades\_Paisaje
    - Patrimonio\_inmueble\_pol
    - Patrimonio\_inmueble
    - Espacios\_culturales
    - patrimonio\_humanidad

Eliminar
Bajar capa
Subir capa

Id	Uri servicio	Nombre capa
1	http://www.ideandalucia.es/wms/dea100_patrimonio?	Patrimonio_inmuet
2	http://	Layer0
3	http://	Layer1
4	http://	Layer2

Cartografía base

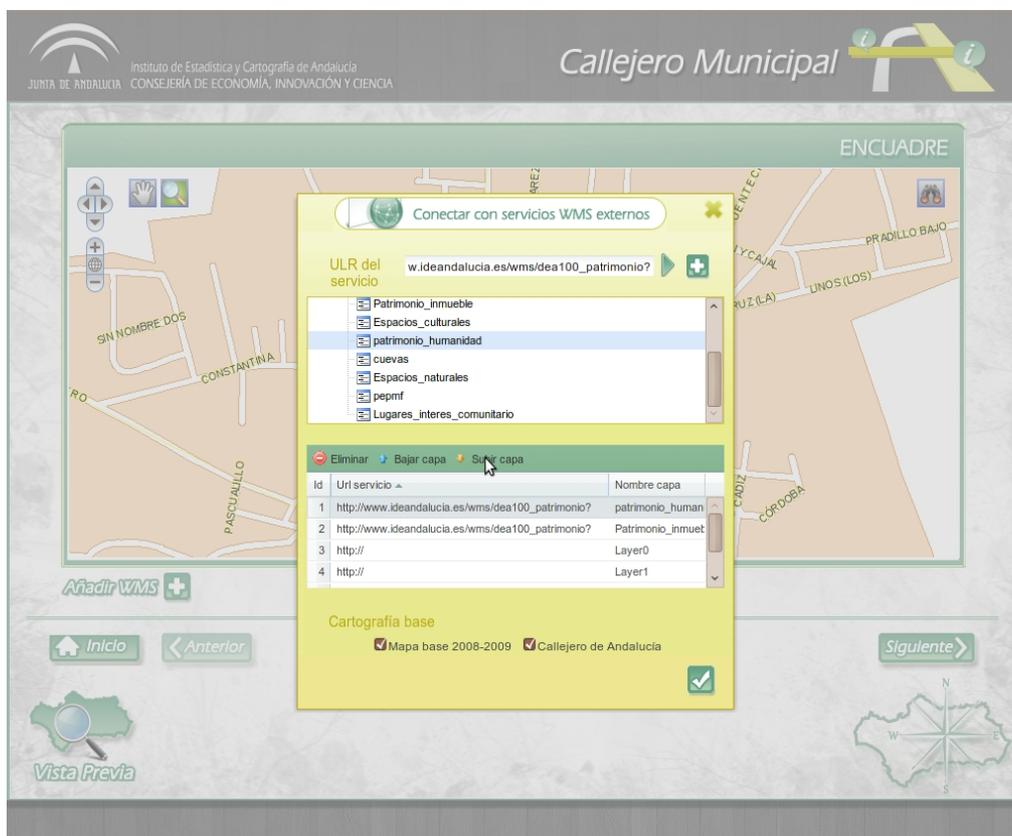
Mapa base 2008-2009
  Callejero de Andalucía



Sigiente >

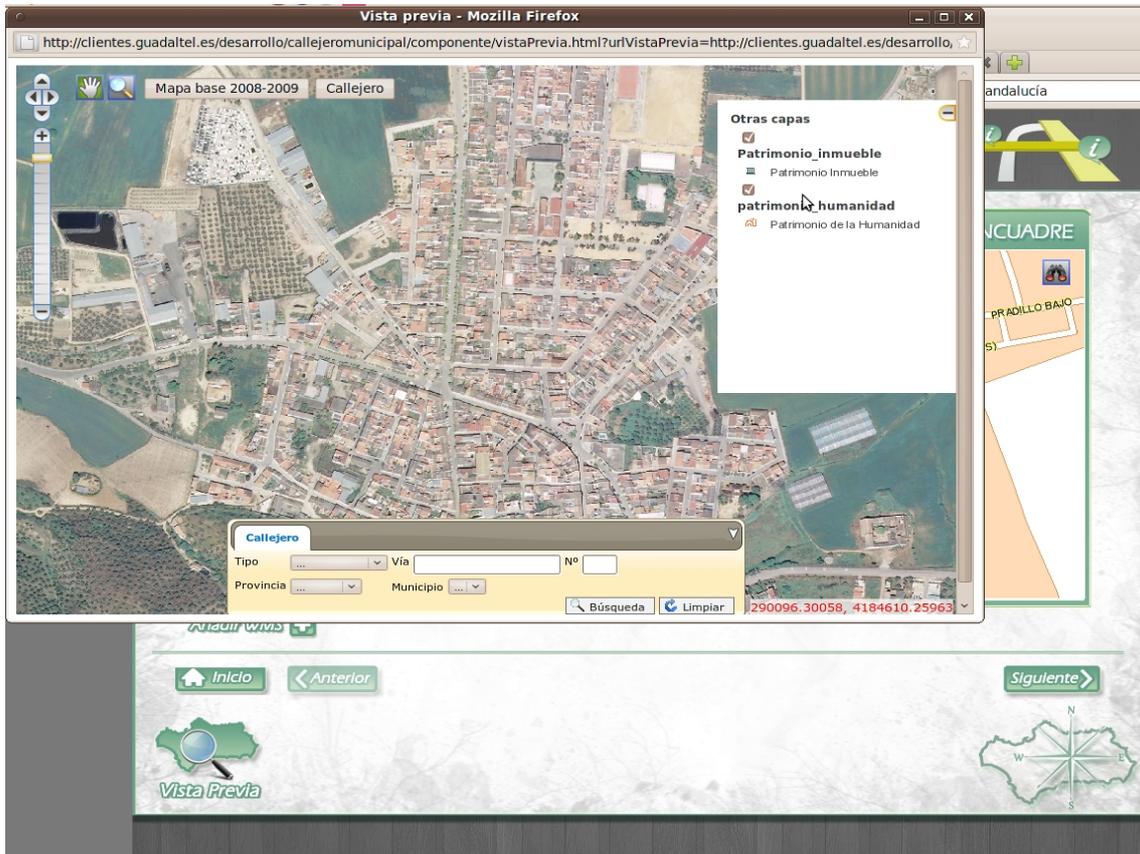
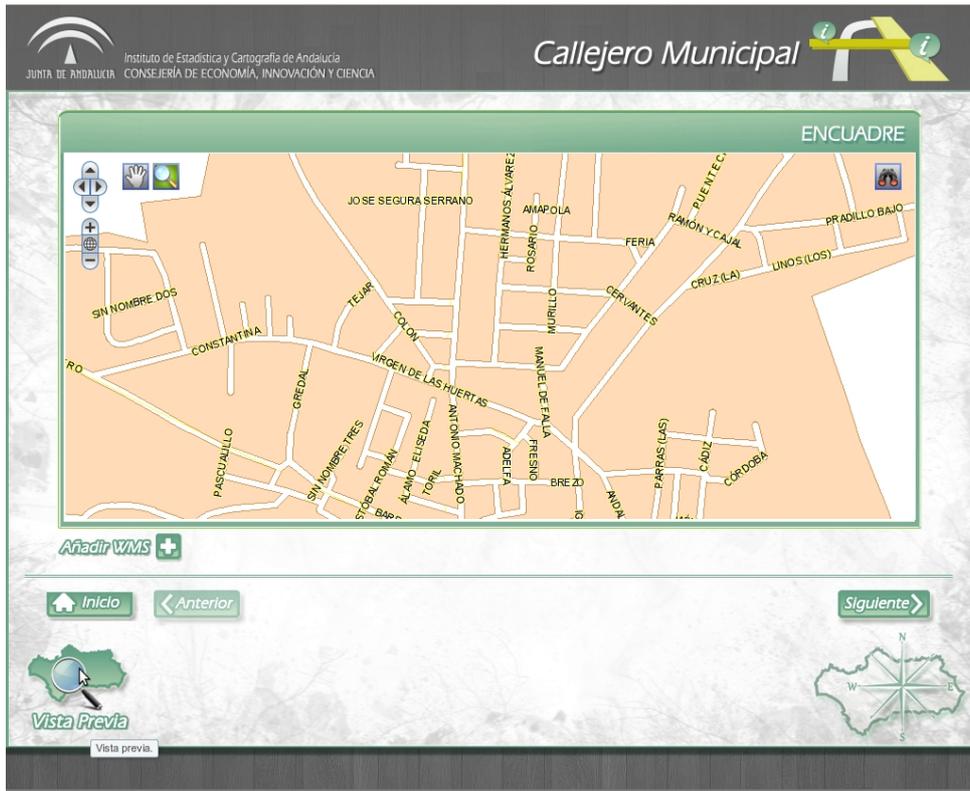
Añadir WMS +  
 Inicio < Anterior  
 Vista Previa

Es posible modificar el orden de visualización de las capas en el mapa. En este caso hay que hacer notar que “Subir capa” aumenta el índice de la capa en el visor pero el efecto visual es que la capa baja de orden en la interfaz. Ocurre lo contrario con la herramienta “Bajar capa”

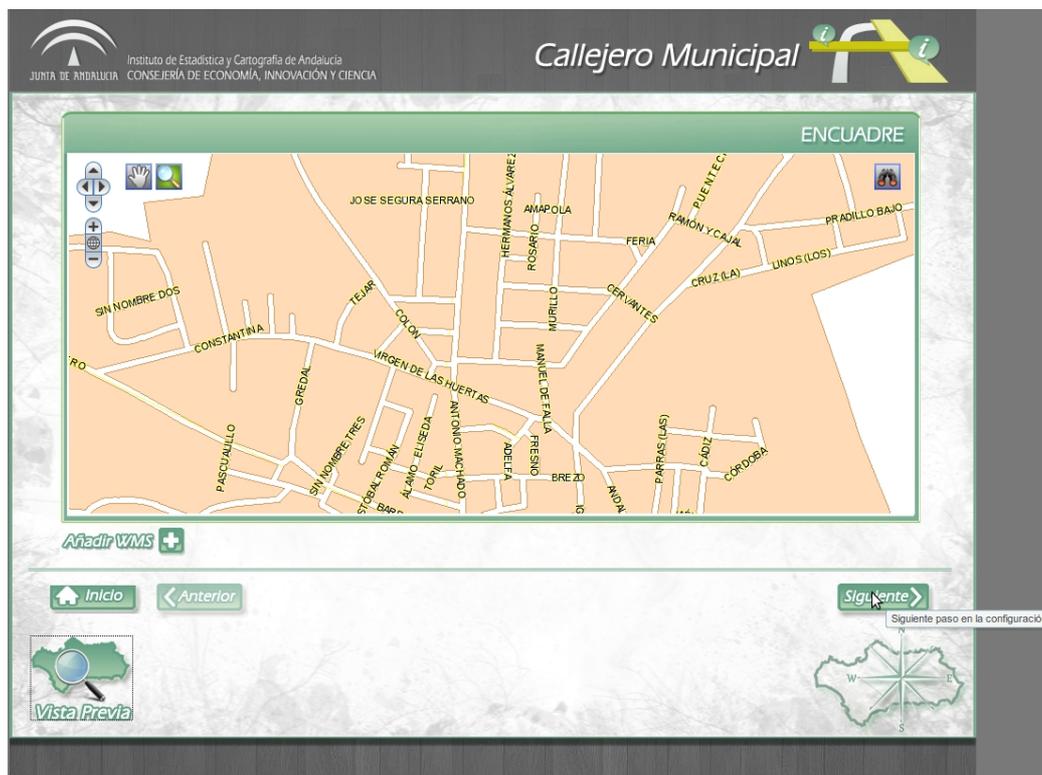


#### 4. Vista previa.

En cualquier momento el usuario puede previsualizar el aspecto que tendrá el mashup hasta ese momento.

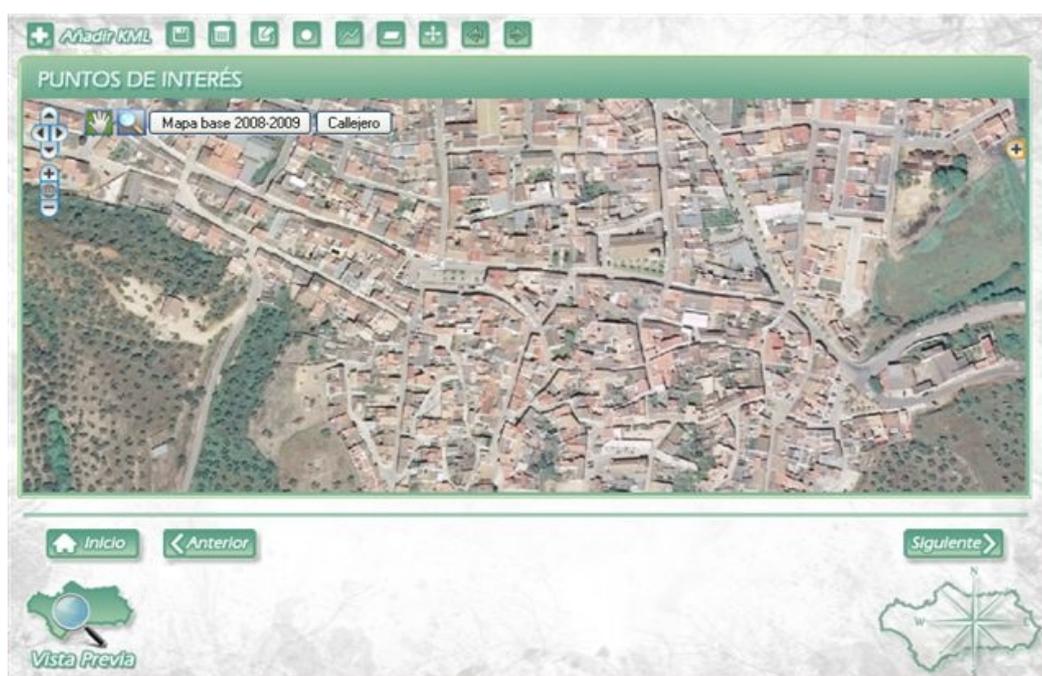


## 5. Siguiente paso en la configuración.

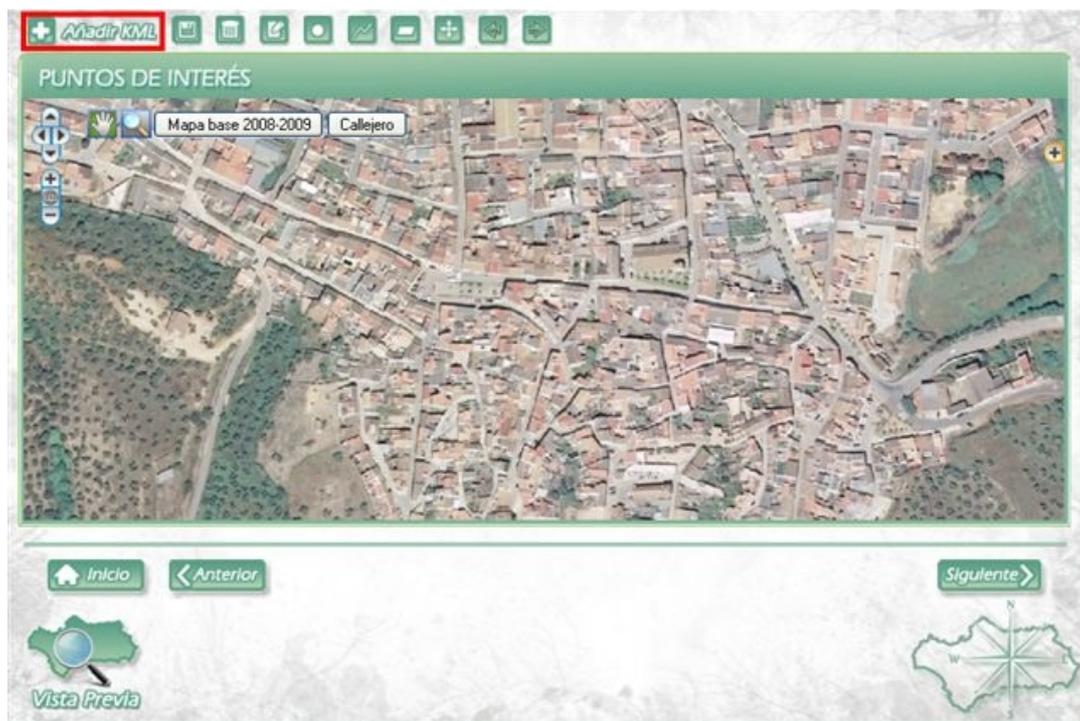


## 3.2 Añadir información

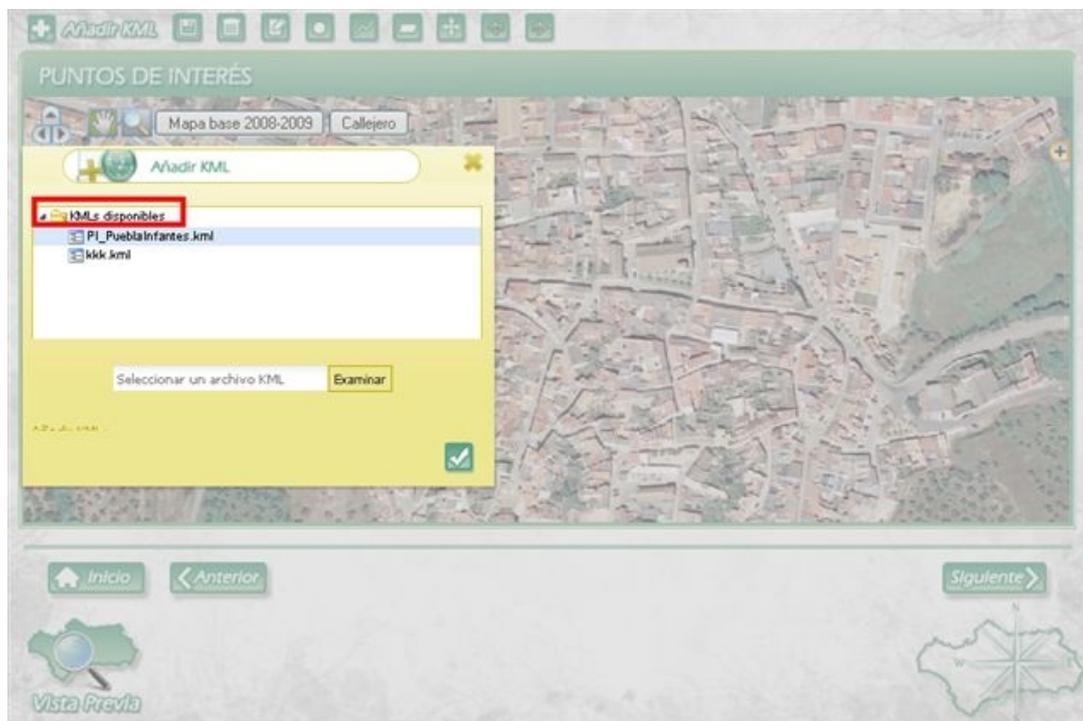
En este paso se permite la creación/edición de un archivo KML.



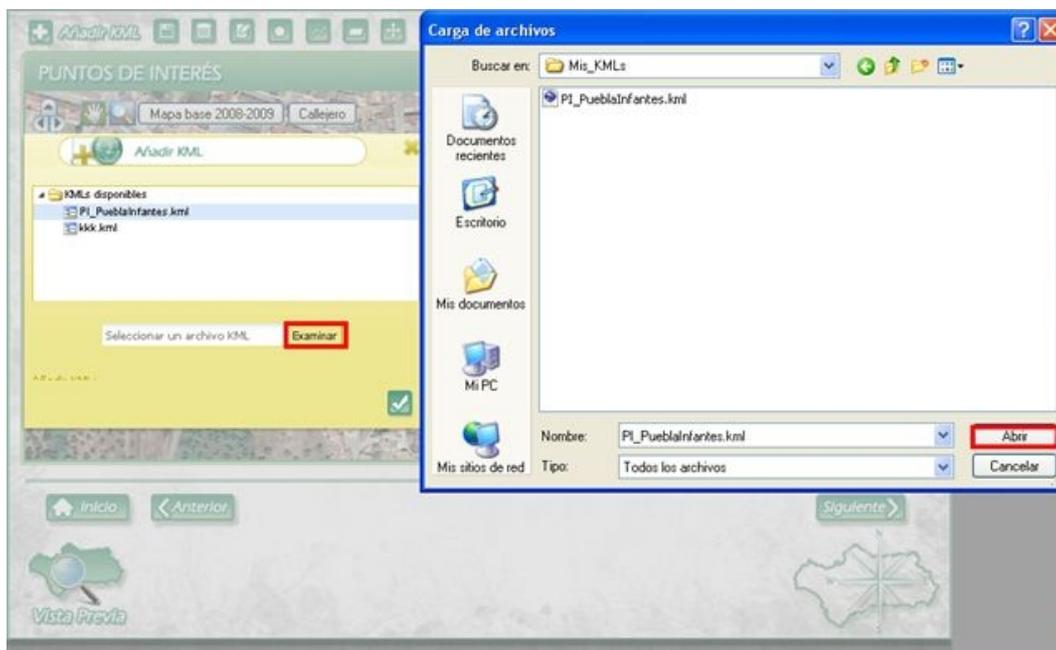
## 1. Añadir KML.



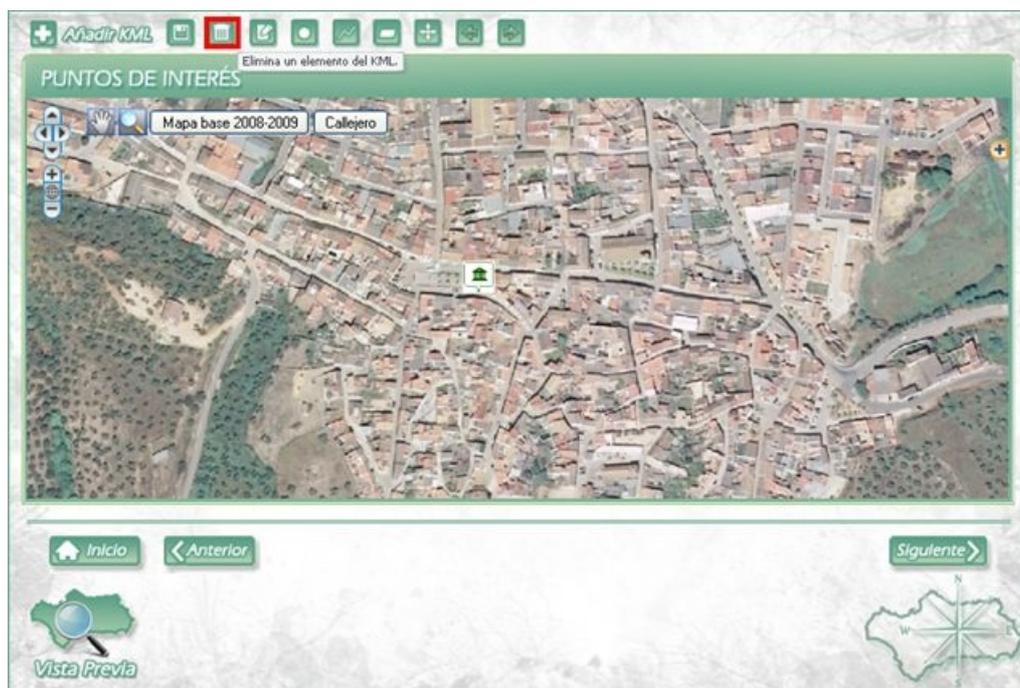
Se permite añadir un KML ya existente en el servidor



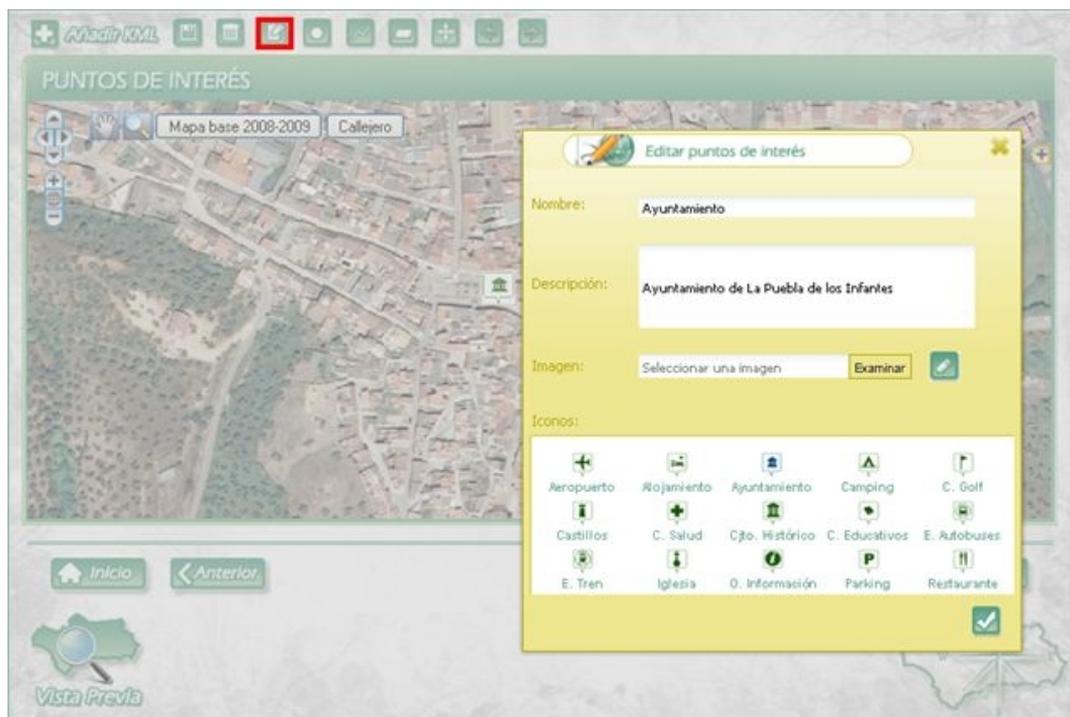
o bien un KML almacenado por el usuario que cumpla con las restricciones comentadas anteriormente.



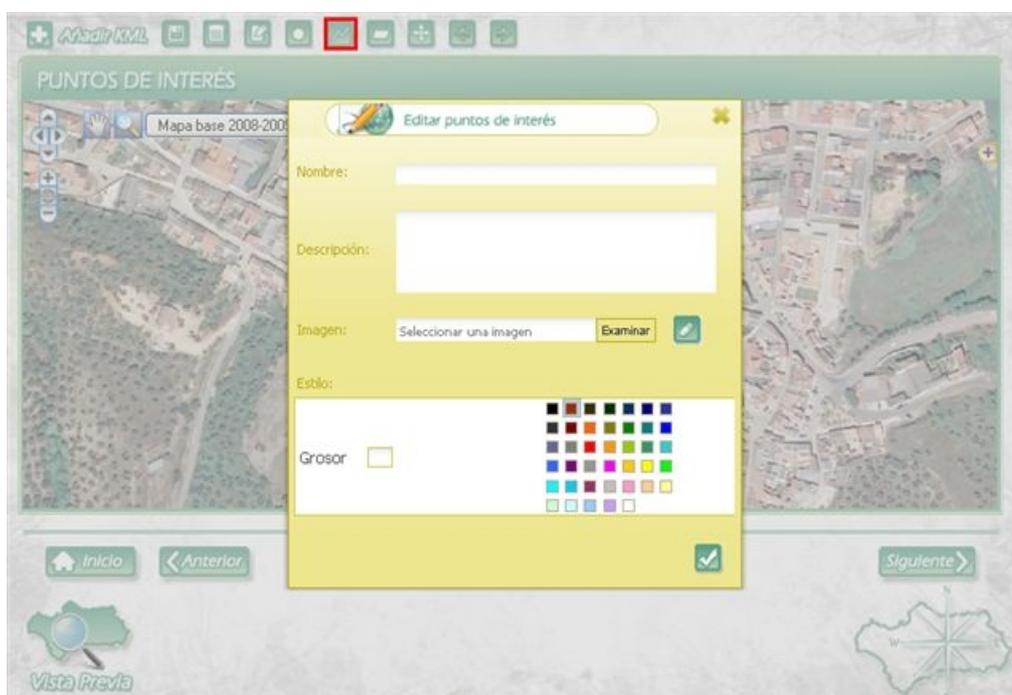
## 2. Borrar un elemento de un KML.



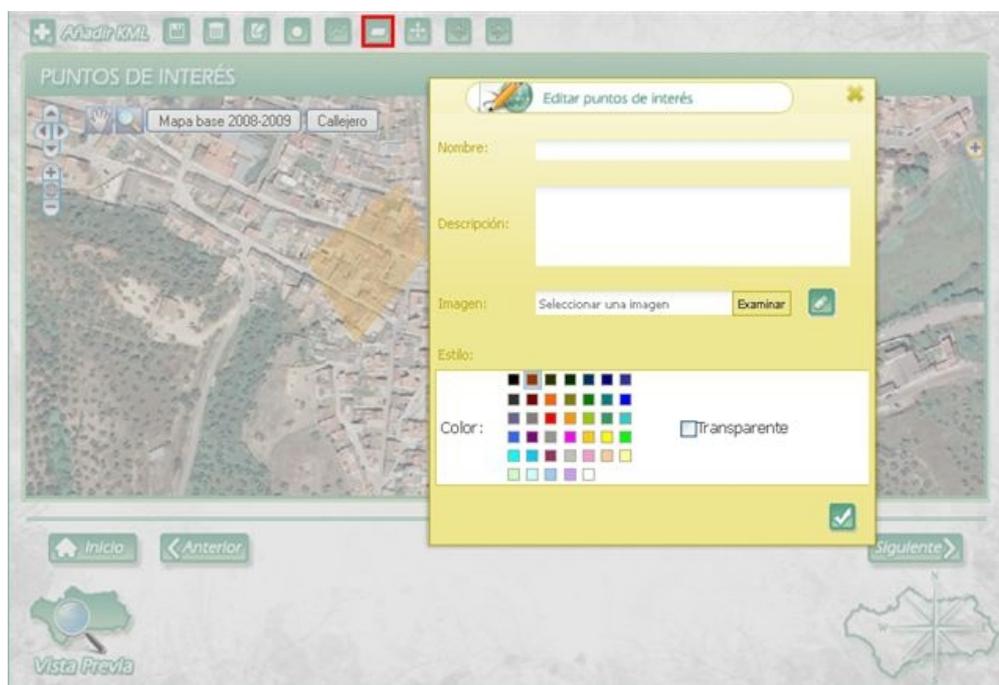
### 3. Dibujar un punto.



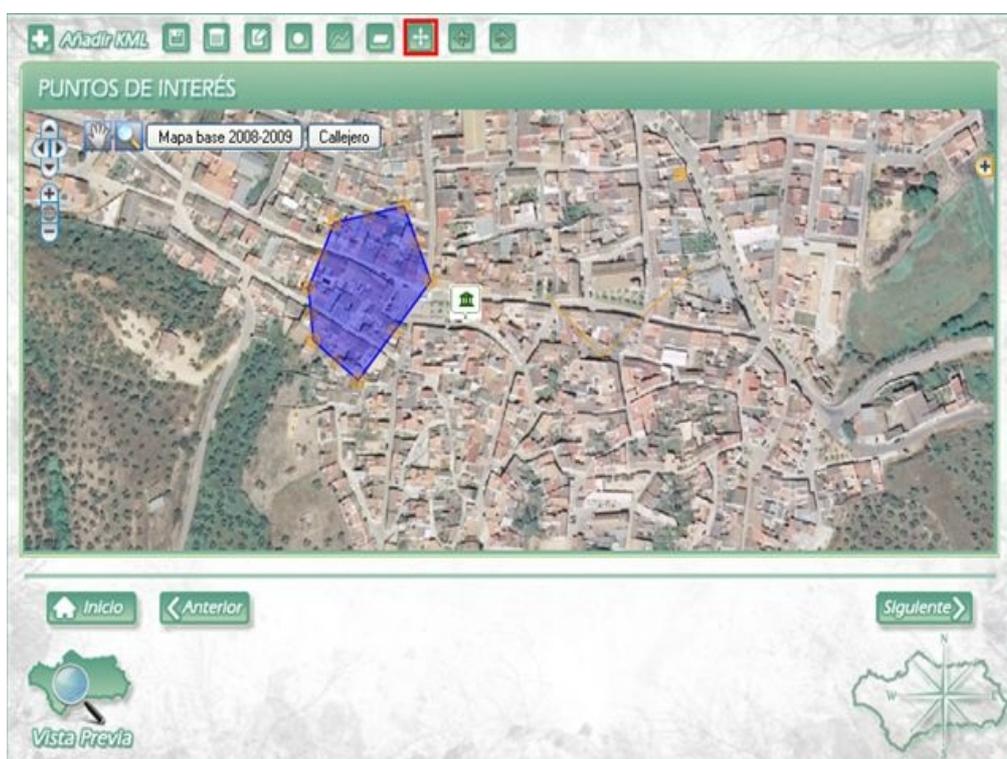
### 4. Dibujar una línea.



## 5. Dibujar un polígono.

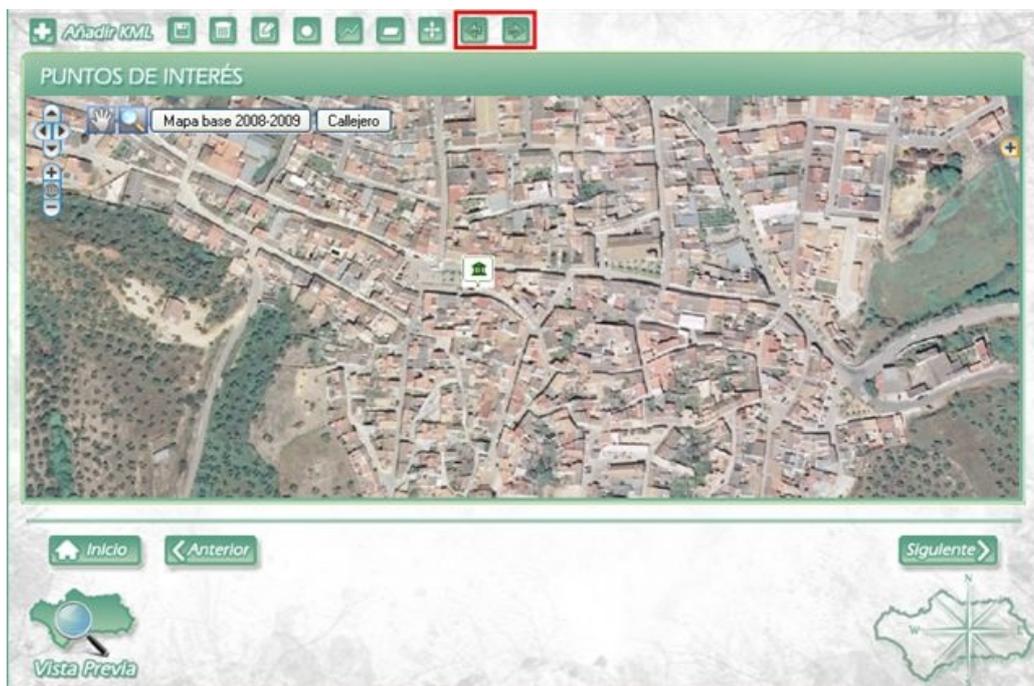


## 6. Editar geometría (posición).

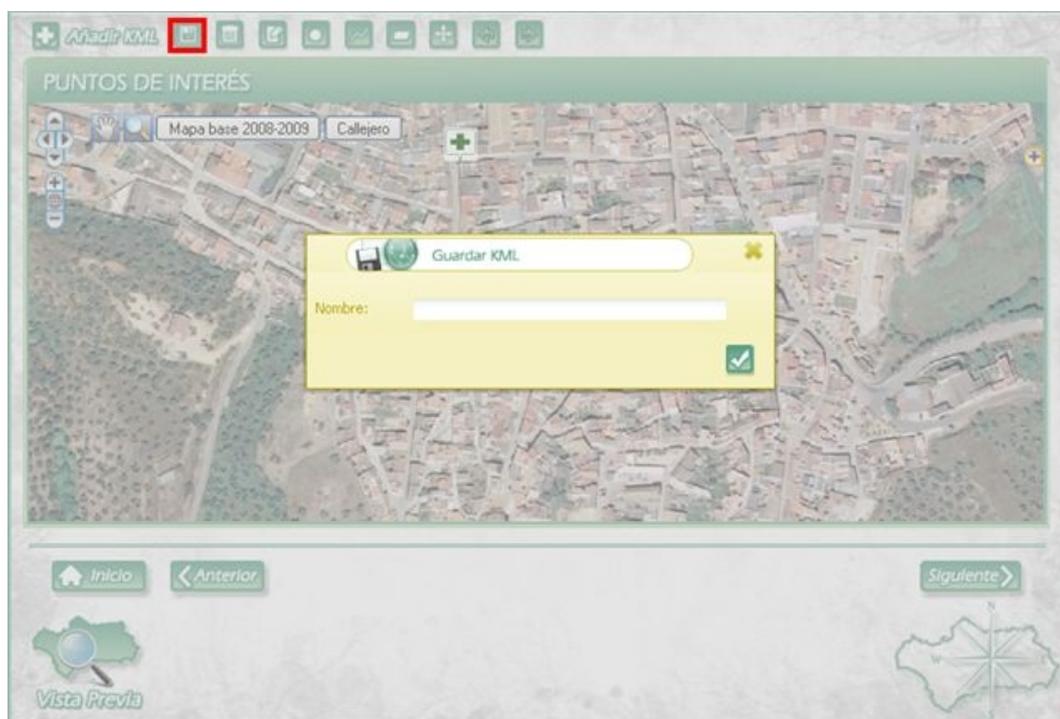


En el caso de líneas y polígonos hay que mover vértice a vértice. Se pueden crear vértices nuevos haciendo click en los puntos resaltados de manera más suave.

## 7. Zoom anterior y posterior.



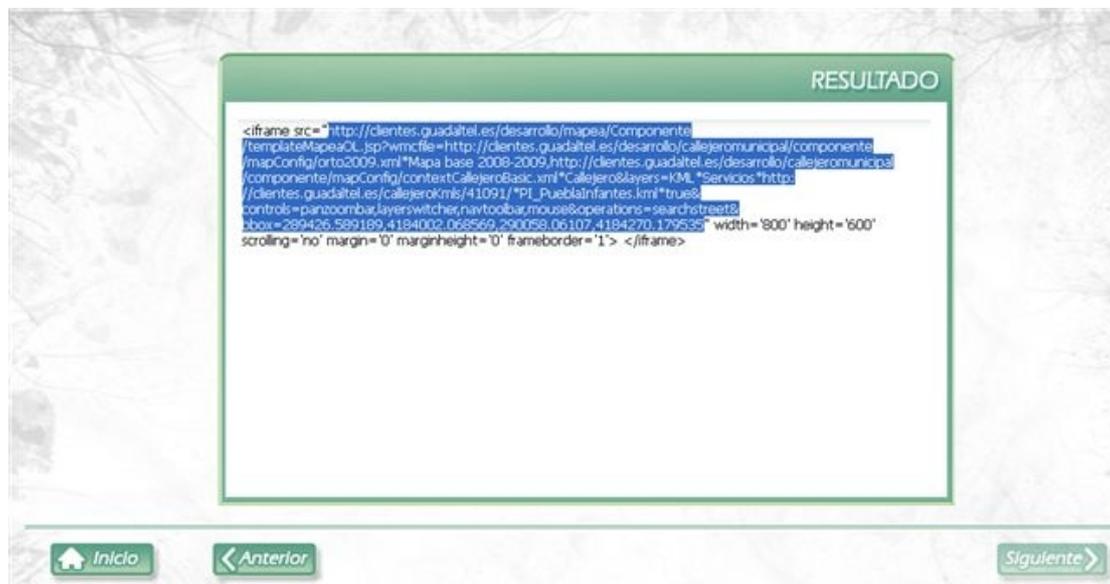
## 8. Guardar KML



No se permite sobrescribir el archivo KML, cada nombre de archivo KML debe ser diferente.

### 3.3 Obtener y explotar resultados

Tras pulsar el botón “Siguiente” en la pantalla anterior se muestran los resultados obtenidos. El usuario puede copiar el código generado en incluirlo en el lugar que desee de su sitio web.



El código resaltado en la imagen anterior se puede copiar y pegar en un navegador con el fin de ver el resultado de su trabajo “a pantalla completa” antes de publicarlo en su sitio web como se ha comentado anteriormente.

