

## Materiał 11: Wskazówki do obsługi generatora OSM

# Wskazówki do obsługi generatora OSM

Generatora możesz używać w różnych językach, więc wybierz najpierw ten, który ci najbardziej odpowiada. Generator posiada dwa poziomy, na których można pracować. Najpierw omówimy *ogólne ustawienia mapy*.

## 1. Ogólne ustawienia mapy

1. Wybierz tytuł dla swojej mapy i wpisz go do *pola tytułowego*.
2. *Opis mapy*: Stwórz krótki opis mapy. Tekst ten (tytuł też) będzie analizowany przez wyszukiwarki.
3. *Mapa*: Powiększ wybraną część mapy poprzez podwójne kliknięcie aż do osiągnięcia wybranego obszaru.

Możesz ewentualnie przesunąć kursor myszy na wybrany obszar i powiększyć go obracając kółko myszy. Przesuwaj mapę trzymając lewym klawiszem myszy aż otrzymasz odpowiedni fragment mapy. Wybrany fragment będzie automatycznie potwierdzony. Jeśli chcesz zmienić fragment później, powinieneś/powinnaś zmodyfikować mapę w sposób opisany powyżej i dodatkowo kliknąć na „Import coordinates / zoom factor from map.” Mapa, jak ta pokazana poniżej, stanowi podstawę do następnych działań.

The screenshot shows the 'comapp openstreetmap-Generator' interface. At the top, there's a title bar with 'Load existing project' and 'english'. Below it, a map preview shows a street map of Portbou, Spain, with a yellow highlighted area. A tooltip over the map reads: 'Border city Portbou: During the Spanish Civil War, hundreds of thousands of people passed through, fleeing over the Pyrenees from Spain into France. Only a few years later, those trying to escape from the National Socialists made their way into Spain on foot.' Another tooltip over a memorial reads: 'Walter Benjamin Memorial: While fleeing from the Nazi regime, the philosopher committed suicide in 1940 in Portbou. The memorial work "Passages" by the sculptor Dani Karavan'. Below the map, there are three main sections: 'Overall map settings (map in preview mode)', 'Creating and editing markers (map in marker mode)', and a 'Download map' button.

**Overall map settings (map in preview mode)**

**Title \***  
 (Offene) Grenzen in der EU: Der Weg über die Pyrenäen bei Portbou/Cerbere

**Description of map \***  
 Border city Portbou: During the Spanish Civil War, hundreds of thousands of people passed through, fleeing over the Pyrenees from Spain into France. Only a few years later, those trying to escape from the National Socialists made their way into Spain on foot.  
 Display description automatically when loading map

**Map Segment**  
 Longitude \*: 3.16118854 Latitude \*: 42.4266880 Zoom factor \*: 18  
 Import coordinates/zoom factor from map

**Handling and display settings**  
 Pan/zoom bar  Permalink  Scale

**Master path to linked files \***  
<http://www.freie-radios.net/>

**Creating and editing markers (map in marker mode)**

4. Obsługując ustawienia można włączyć dodatkowe narzędzia – jeśli chciałbyś ich używać.
5. W polu „Master path to linked files” możesz wpisać adres serwera, na którym dostępne są twoje pliki audio i zdjęcia. Tworząc (audio) linki trzeba będzie tylko dodać rozszerzenie – (folder i) nazwę pliku, do którego ma być link. To sprawia, że łatwiej jest przenieść twój projekt z jednego serwera na drugi w dowolnym momencie - będziesz musiał/a jedynie zmienić adres serwera tutaj, a nie osobno w każdym pliku.

## 2. Tworzenie znaczników i zapisywanie wygenerowanej mapy

Główną funkcją OSM-generatora COMAPP jest umożliwienie – na wybranym fragmencie mapy – dodawania znaczników, łączenia ich z elementami multimedialnymi i następnie pobrania wygenerowanej mapy.

Znaczniki zawsze mają *nazwę*. Jeśli wprowadzisz internetowy *Link*, nazwa, którą przypisałeś/aś staje się linkiem (przyciskiem). Najwygodniejszym sposobem wskazywania współrzędnych geograficznych (długości i szerokości) znacznika jest kliknięcie na mapę. W polu „description of marker” (tł. opis znacznika), wpisz swój tekst: około 150 znaków zmieści się w oknie twojego znacznika (bez paska do przewijania po prawej stronie). Możesz, do pewnego stopnia, zawrzeć kod HTML.

Aby stworzyć *Link Audio*, musisz umieścić dwie rzeczy:

1. link internetowy do pliku audio w formacie mp3
2. link internetowy do transmisji pliku w formacie m3u

Plik *m3u* file musi zawierać, w formie prostego tekstu, link do pliku mp3 oraz polecenie („Enter”). Więcej informacji na następnej stronie.

Adres internetowy, który wpisujesz dla swoich linków audio może być w formie kompletnego, ważnego adresu, albo jeśli wpisałeś ogólną nazwę w poleceniu „*Master path to linked files*,” może być to tylko rozszerzenie dla poszczególnych plików (patrz: poprzednia strona).

Możesz teraz pobrać swoją mapę jako plik HTML i używać jej lokalnie lub na swojej stronie internetowej. Za pomocą przycisku „Load existing project” (tł. wgraj istniejący projekt) na samej górze generatora, możesz kontynuować pracę z projektem w każdym momencie.

### 3. Zamieszczanie elementów dźwiękowych



Unikalną cechą OSM-generatora COMAPP jest możliwość podłączania treści multimedialnych do poszczególnych miejsc na mapie. Aby zapewnić największą możliwą kompatybilność, należy pamiętać o kilku elementach. Zamieszczając pliki audio, należy używać plików w formacie mp3.

#### 1. Pliki mp3

Jako że materiał audio będzie pobierany przez Internet albo telefon komórkowy, należy pamiętać o tym, by wysyłać **kompaktowe pliki**. W przypadku nagrań głosu, wystarczą następujące wymagania techniczne: mono, częstotliwość próbkowania 44.1 kHz (lub mniejsza), bitrate 48 kBit/s.

Kiedy stworzony zostaje link audio, generator pokazuje przycisk play jak tylko kliknięta zostanie flaga znacznika na mapie. Przycisk uruchamia odtwarzacz flashowy.

#### 2. Pliki m3u

W przypadku, gdy mapa jest umieszczona na urządzeniu, które nie ma zainstalowanego odtwarzacza flashowego, konwencjonalne przesyłanie danych jest włączane domyślnie. Aby je wyłączyć, należy wejść na link pliku audio m3u.

Taki link audio składa się z prostego tekstowego pliku zawierającego **kompletny, ważny adres internetowy** pliku mp3. Istotnym jest, aby zakończyć tę linijkę tekstu poleceniem <Enter>.

#### 3. Folder serwera

Jeśli projekt zawiera kilka plików audio, gorąco poleca się, aby zamieścić wszystkie odpowiadające pliki mp3 i m3u w **specjalnym folderze na serwerze**.

#### 4. Nazwy plików

Aby zachować kompatybilność, nazwy plików nie mogą zawierać znaków specjalnych lub spacji. Idealnym rozwiązaniem jest używanie jedynie **małych liter** („ASCII”) i **liczb**. **Krótkie nazwy plików** są łatwiejsze i pozwalają uniknąć błędów przy wpisywaniu.

#### 5. Adresy

Upewnij się, że wszystkie nazwy twoich plików odnoszą się do **właściwych plików docelowych**. Możesz to sprawdzić wprowadzając linki do plików mp3 i m3u do przeglądarki. Jeśli linki są poprawne, pobieranie lub odtwarzanie powinno rozpocząć się automatycznie. Jeśli nie działa, oznacza to, że jest błąd w adresie.