



COMUNE DI ARCIDOSO

P.E.B.A

Piano d'Eliminazione delle
Barriere Architettoniche

**Allegato 6 – Guida alla visualizzazione e
modifica della mappa open source**



Accesibilità per Tutti

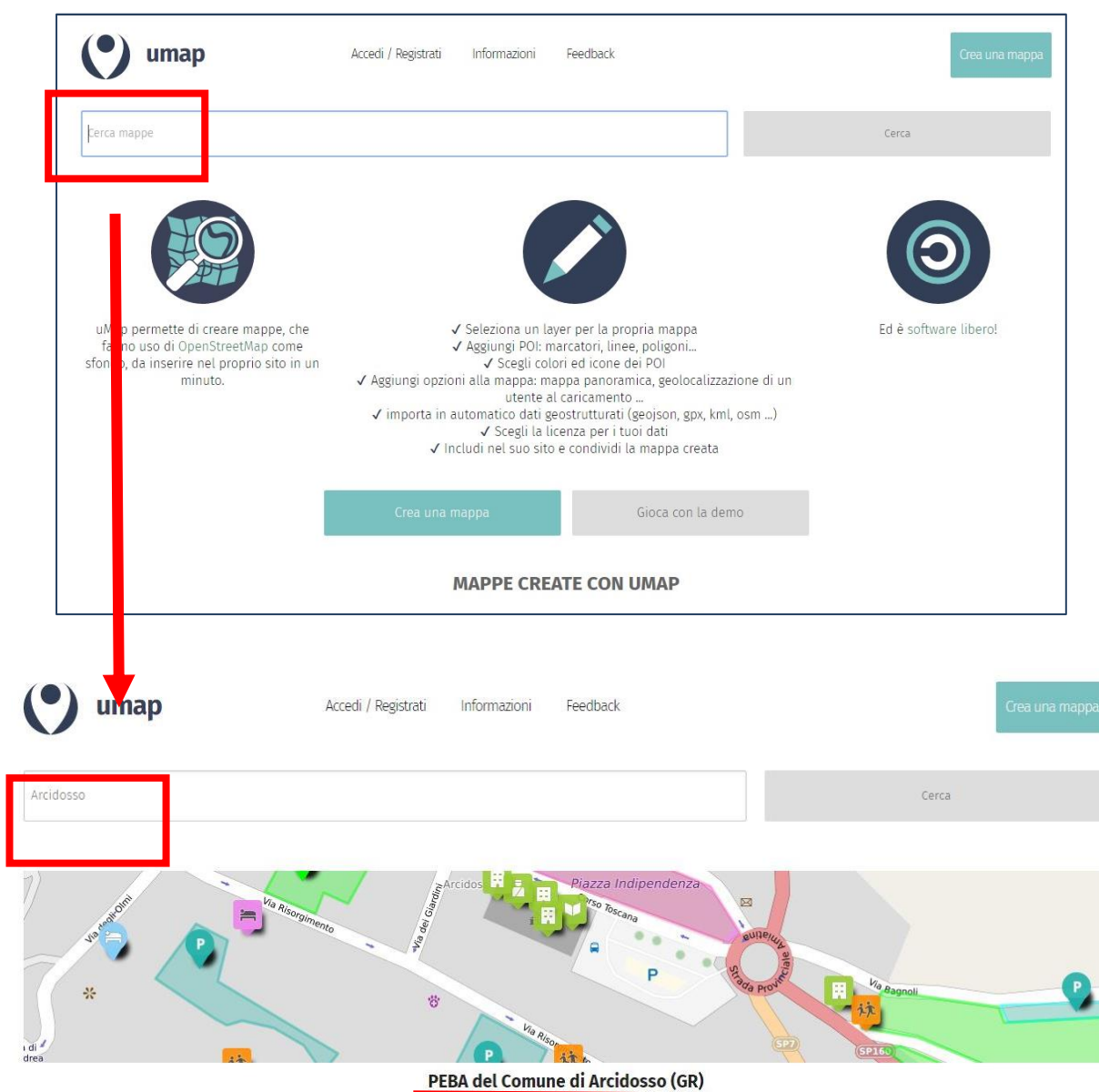
Ottobre 2018

Guida alla visualizzazione e modifica della mappa "PEBA del Comune di Arcidosso (GR)"

Visualizzazione

La mappa è stata creata attraverso "uMap-Open Street Map" software accessibile gratuitamente che permette di creare e pubblicare on-line mappe create personalmente dagli utenti.

La mappa creata "PEBA del Comune di Arcidosso (GR)" è visualizzabile da chiunque, è sufficiente andare sul sito **uMap-OpenStreetMap** (tramite ricerca su Google o al link diretto: <https://umap.openstreetmap.fr/it/>) e ricercare direttamente dalla home "Arcidosso". Il sito proporrà tutte le mappe caricate dagli utenti interessanti questa località:

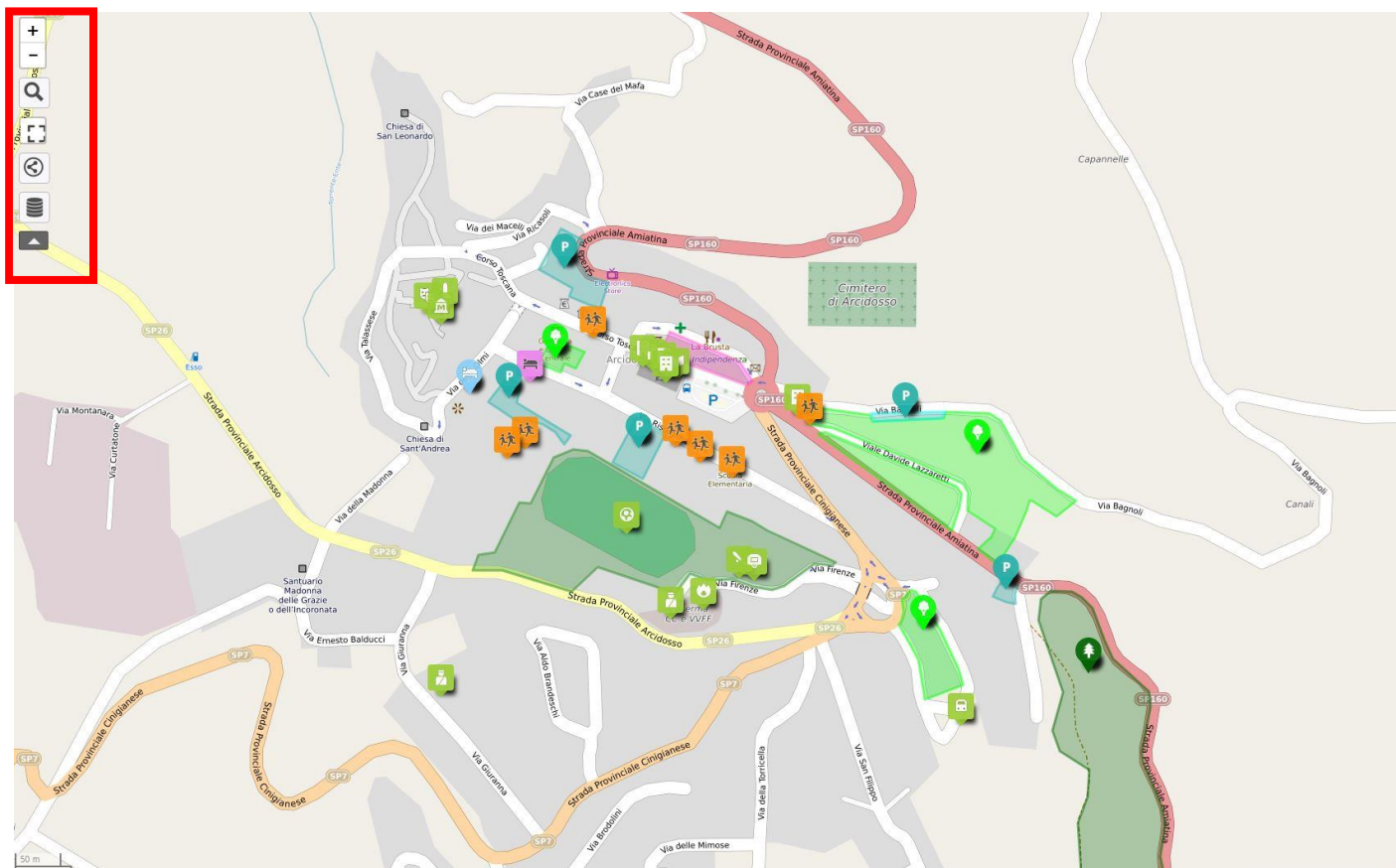


Trovata la mappa di proprio interesse, cliccare sul titolo.

In alternativa, è possibile accedere alla mappa direttamente dal seguente link:

https://umap.openstreetmap.fr/it/map/peba-del-comune-di-arcidosso-gr_187411#18/42.87128/11.53892

La mappa aperta presenta la seguente interfaccia:

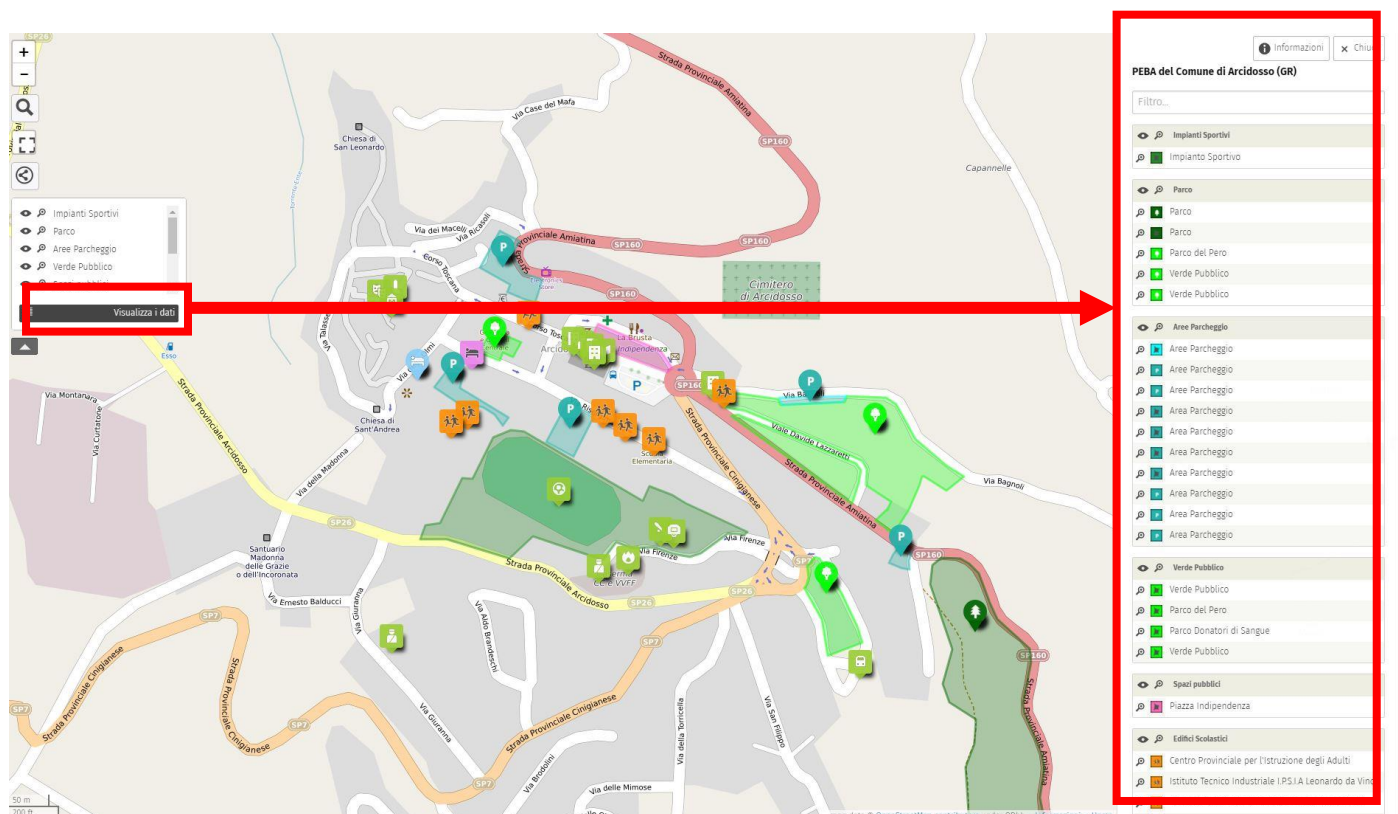


In alto a sinistra è collocato un pannello di controllo che raccoglie alcuni comandi principali:

- **zoom** (eseguibile anche utilizzando la rotellina del mouse)
- lente che permette di **cercare una località** o un indirizzo
- la visione a schermo intero
- le informazioni per la **condivisione** della mappa
- i **layers** della mappa

Cliccando su quest'ultimo viene aperta una tendina con la quale è possibile interagire coi layer:

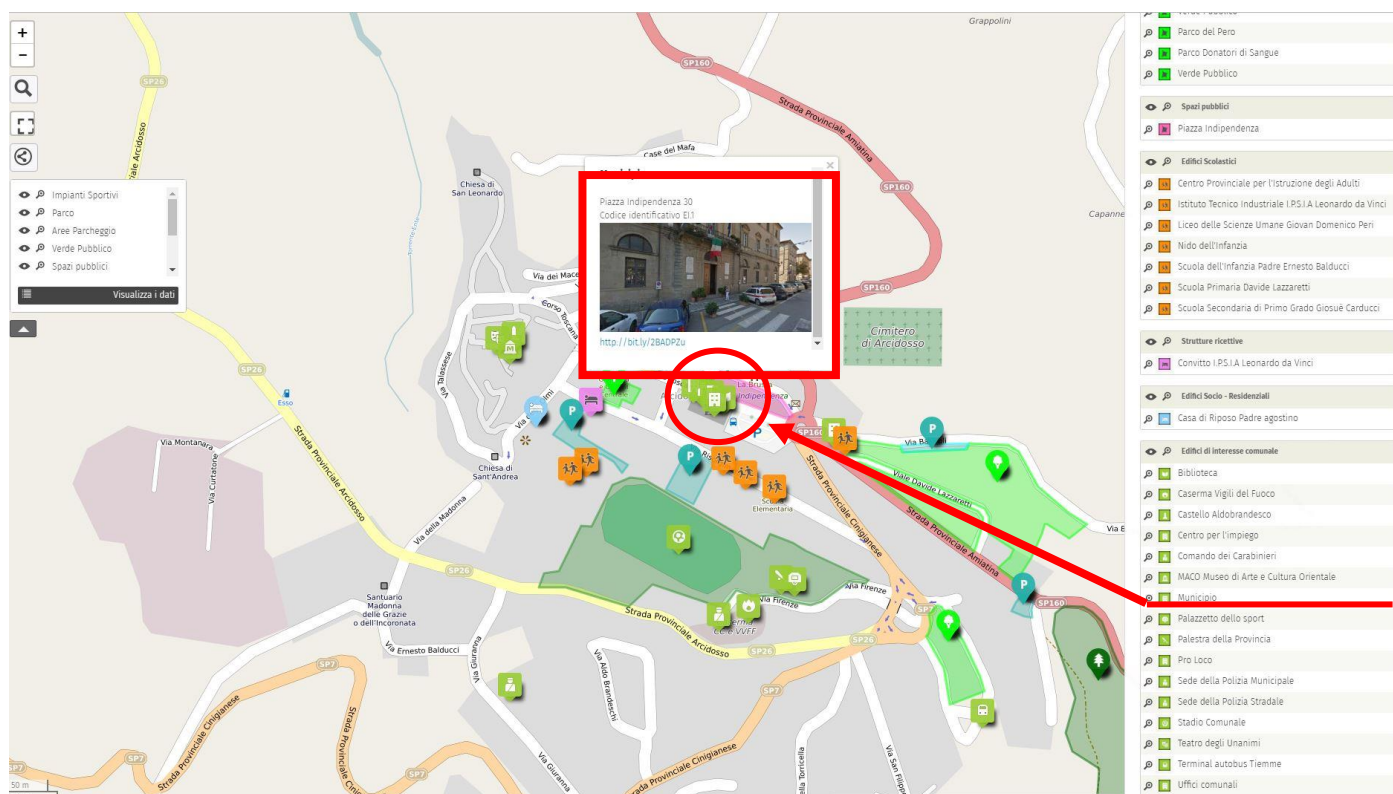
- 1) cliccando sulla icona a forma di occhio del layer è possibile nascondere dalla mappa tutti gli oggetti appartenenti a quel layer.
- 2) cliccando sul bottone **"visualizza dati"** collocato in basso si apre sulla destra l'elenco di tutti gli oggetti inseriti in mappa appartenenti a ciascun layer.



I layer utilizzati sono:

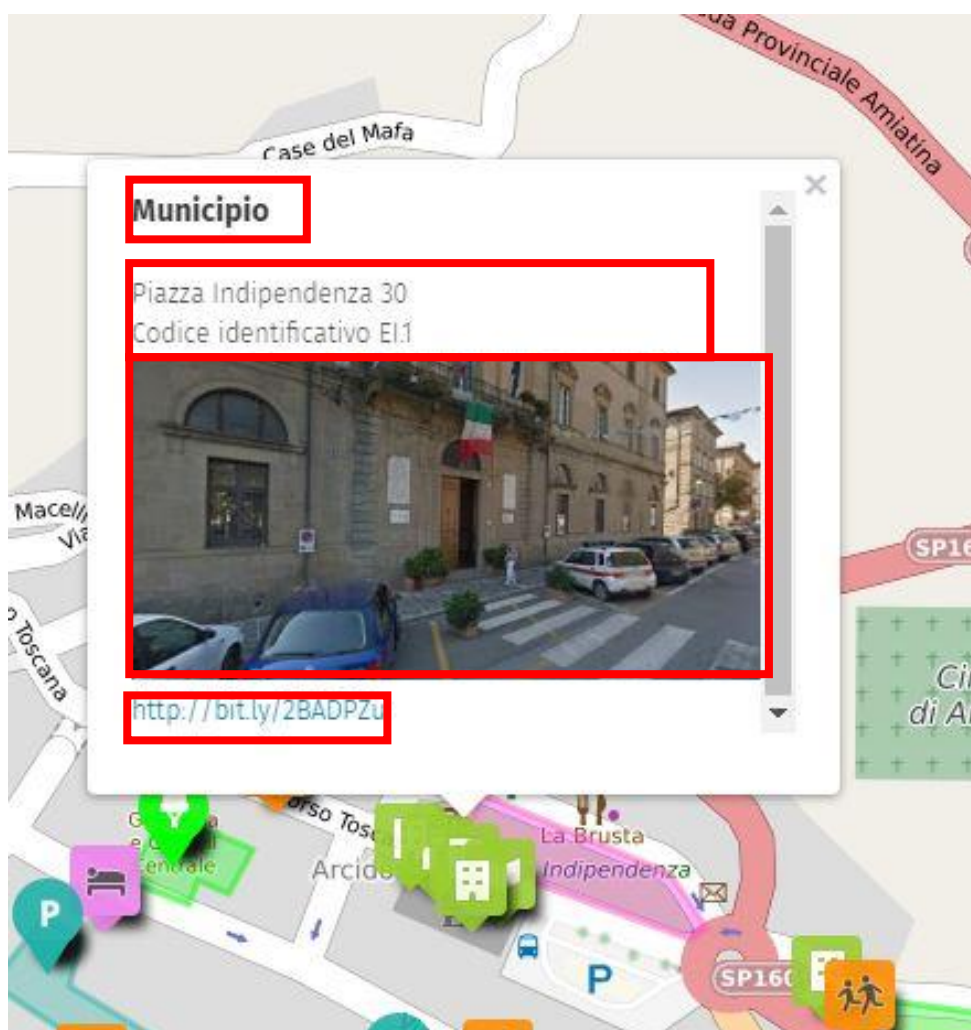
- layer degli **edifici di interesse** (quadrati verdi chiari)
- layer degli **edifici socio residenziali** (quadrati rosa)
- layer degli **edifici scolastici** (quadrati arancio)
- layer delle **strutture ricettive** (quadrati azzurri)
- layer delle **aree di parcheggio** (riquadrate in azzurro e con simbolo di a forma di goccia)
- layer del **verde pubblico** (riquadrate in verde chiaro e con simbolo di un albero)
- layer degli **impianti sportivi** (riquadrate in verde)
- layer dei **parchi** (riquadrate in verde scuro)

Cliccando sul singolo oggetto, appartenente ad un layer, esso viene evidenziato sulla mappa e vengono visualizzate le informazioni relative.



Nello specifico vengono fornite le seguenti informazioni:

- il **codice identificativo**
- l'identificazione dell'edificio o dell'area con l'**indirizzo** e la **tipologia** d'uso
- l'anteprima dell'**immagine** del sito
- uno specifico **link** dal quale è possibile collegarsi direttamente a **Google Maps** per verificare la distanza esatta dalla propria abitazione e il percorso da intraprendere per raggiungere i luoghi



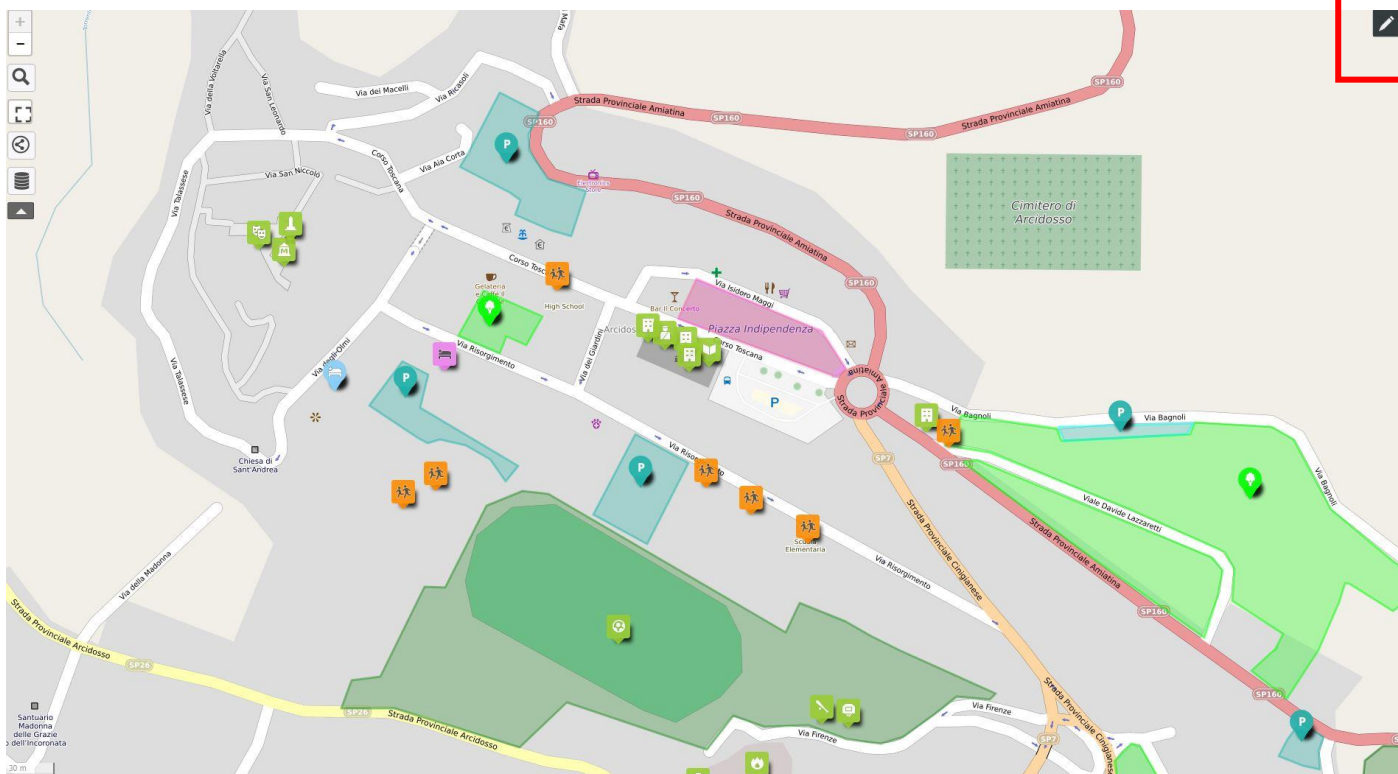
Modificare la mappa

La modifica della mappa è consentita solo a chi è in possesso del "link segreto" che ne abilita la possibilità.

Il link è il seguente:

http://umap.openstreetmap.fr/it/map/anonymous-edit/187411:k9veRwfjPDTdrw7Qpz8q6l_N6w

Esso conduce direttamente alla mappa. La pagina che si apre è caratterizzata da un'interfaccia identica a quella di sola visualizzazione, tranne che per un bottone aggiuntivo a forma di matita posizionato nell'angolo in alto destra.

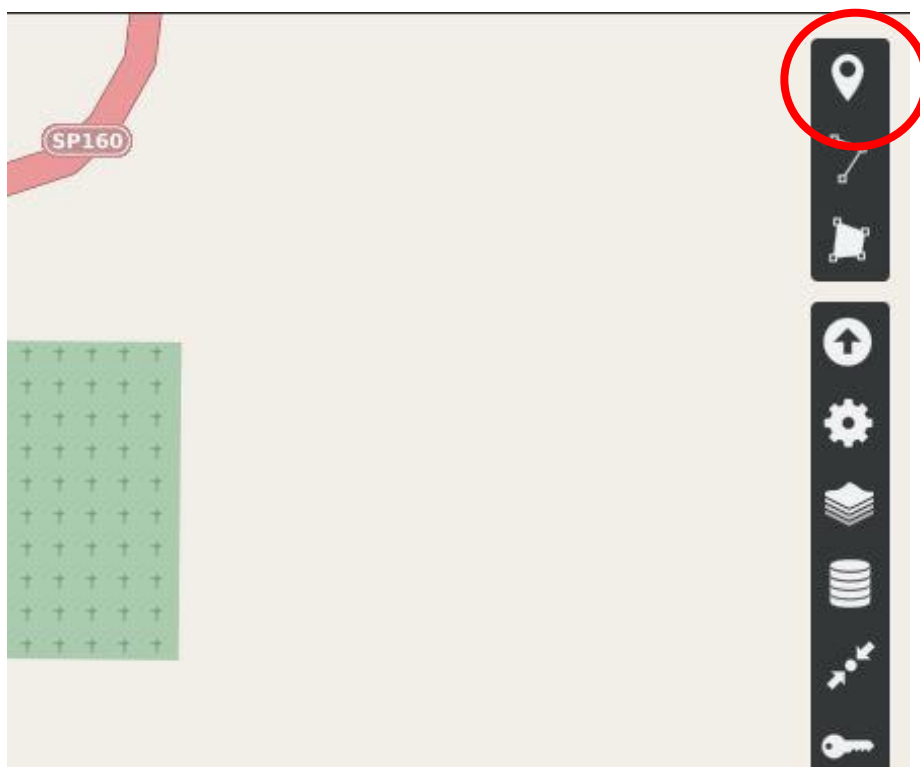


Cliccando sulla matita si apre un pannello di strumenti per la modifica della mappa.

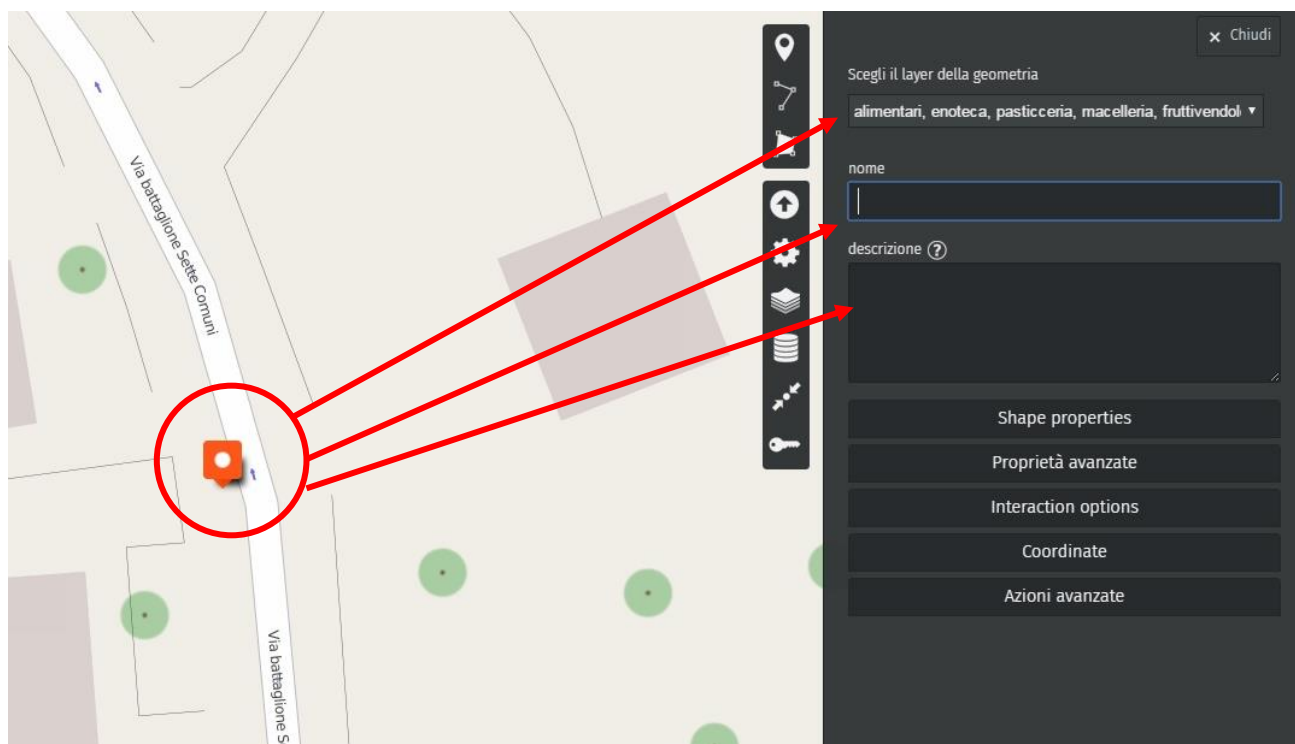
E' possibile aggiungere/modificare/rimuovere gli elementi e i dati inseriti, modificare i layer, cambiare impostazioni di visualizzazione, privacy, interfaccia.

Oltre ad oggetti puntuali è possibile inoltre inserire oggetti lineari (ad esempio, per l'indicazione di vie, strade, piste, confini, fiumi,...) o aree.

A titolo d'esempio indichiamo come aggiungere un nuovo indicatore puntuale (analogo a quelli inseriti nella mappa del Piano di emergenza comunale)



- 1) Cliccare sul primo bottone del pannello degli strumenti
- 2) cliccare sulla mappa il punto in cui si intende posizionare il marcatore
- 3) nel pannello che si apre, specificare: il layer d'appartenenza, il nome e le informazioni che si desidera inserire:



Una volta effettuate tutte le operazioni desiderate, salvare le modifiche effettuate cliccando su "Salva" nella barra nera superiore.