



# Handleiding MakeMyMap

<b>H1</b>	<b>Introductie</b> .....	<b>2</b>
	1.1 Aan de slag .....	2
<b>H2</b>	<b>Werking</b> .....	<b>4</b>
<b>H3</b>	<b>Beschrijvingen</b> .....	<b>6</b>
	3.1 Iconen in het kaartscherm .....	6
	3.2 Menu's .....	6
	3.2.1 Kaart .....	6
	3.2.2 Project .....	7
	3.2.3 Entiteit.....	7
<b>H4</b>	<b>Beheer-functies</b> .....	<b>9</b>
	4.1 Producten en entiteiten.....	9
	4.2.1 Producten.....	9
	4.2.2 Entiteittype Maken.....	9
	4.2.3 Entiteittype Selecteren .....	9
	4.2.4 Entiteittype Configureren.....	9
	4.2.5 Attribuut Toevoegen .....	9
	4.2.6 Attribuutnaam Wijzigen.....	10
	4.2.7 Attribuut Verwijderen.....	10
	4.2.8 Entiteittype Verwijderen .....	10
	4.2.9 Product Verwijderen.....	10
	4.2 Gebruikers Beheren .....	10
	4.2.1 Nieuwe Gebruiker Maken.....	10
	4.2.2 Gebruiker Selecteren .....	10
	4.2.3 Gebruikerseigenschappen Wijzigen .....	10
	4.2.4 Gebruiker Verwijderen .....	10
	4.2.5 Toegang Verschaffen .....	10
	4.2.6 Toegangsniveau Wijzigen .....	10
	4.2.7 Toegang Ontzeggen .....	10
	4.3 Projectenbeheer .....	11
	4.3.1 Nieuw Project Maken.....	11
	4.3.2 Project Wijzigen .....	11
	4.3.3 Projectkader Bewerken .....	11
	4.3.4 Project Verwijderen .....	11
	4.4 Gebruiksstatistieken.....	11
<b>H5</b>	<b>Over Bridgis</b> .....	<b>12</b>
	5.1 Het Geo Service Centre .....	12
	<b>Bijlage 1: Begrippen en afkortingen</b> .....	<b>13</b>

**Versie**           2.0  
**Auteur**         Bridgis BV  
**Datum**          Januari 2011

## H1 Introductie

MakeMyMap is een online kaarttool. Met MakeMyMap kunt u on line zelf geografische objecten in kaart brengen, onderhouden en gebruiken. Handig voor wie regelmatig kaartbeelden gebruikt in gesprekken, rapporten en documenten. MakeMyMap kan ook onderdeel worden van uw werkprocessen met leveranciers en klanten.

Voor het maken van eenvoudige kaartjes of het beheren van uw eigen data hebt u geen speciale software meer nodig. MakeMyMap biedt namelijk een eenvoudige en laagdrempelige manier om met kaarten te werken en uw data/objecten te beheren.

Dit document beschrijft de inhoud en werking van MakeMyMap.  
U wordt aangeraden dit document door te nemen voordat u gebruik maakt van de tool.

### 1.1 Aan de slag

Er zijn in MakeMyMap drie toegangsniveaus "Beheer", "Kijk" en "Bewerk". Wanneer u door Bridgis geautoriseerd bent om gebruik te maken van MakeMyMap bent u automatisch een "beheerder". Zijn er bijvoorbeeld meerdere personen binnen uw eigen organisatie, dan kunt u deze personen toegang geven met hun eigen toegangsniveau. Als beheerder dient u uw MakeMyMap account dus eerst "in te richten" alvorens u kunt beginnen met het gebruiken van de kaarttool.

Wanneer u voor de eerste keer inlogt is uw account al wel voorzien van een standaardinrichting zodat u direct aan de slag kunt. Wilt u direct verder met inrichten? Hieronder stapsgewijs de handelingen die u in de beheeromgeving dient uit te voeren.

Het aanmaken van entiteiten dient altijd in een "Product" te gebeuren. Een "Product" is een kaartlaag met één of meerdere entiteitstypen. Wanneer u door Bridgis geautoriseerd bent dient u eerst een "Product" aan te maken. Ga hiervoor in het startscherm naar "Beheer" > "Producten". Een nieuw scherm "Productenbeheer" verschijnt.

Geef op	Naam	Omschrijving
<a href="#">Toevoegen</a>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Vul in het veld onder "Naam" de naam van uw product in (bijv. "vlakken bebouwing") en in het veld onder "Omschrijving" uw eigen omschrijving. Klik vervolgens op [Toevoegen](#). Uw nieuwe product(en) verschijnt nu in het scherm. Zie onderstaande screenshot:

	Naam	Omschrijving
<a href="#">Wijzigen</a> <a href="#">Selecteren</a> <a href="#">Verwijderen</a>	vlakken bebouwing	eerste product
<a href="#">Toevoegen</a>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Klik op [Selecteren](#) in uw aangemaakte "Product" om de entiteitstypen aan te maken.

U kunt nu uw eerste entitytype aanmaken.

Geef op	Naam	Omschrijving	Geometrie	Kleur	Symbool	Grootte	Randkleur
<a href="#">Toevoegen</a>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Punt	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Vul de velden met de gewenste gegevens en klik op [Toevoegen](#). Uw entiteit(en) verschijnen nu in het scherm. Zie onderstaande screenshot:


	Naam	Omschrijving	Geometrie	Kleur	Symbool	Grootte	Randkleur
<a href="#">Wijzigen</a> <a href="#">Selecteren</a> <a href="#">Verwijderen</a>	bedrijven	bedrijfsgebouwen	Vlak	#CC6633		10	#000000
<a href="#">Wijzigen</a> <a href="#">Selecteren</a> <a href="#">Verwijderen</a>	woningen	huizen	Vlak	#33FF00	house	10	#9966FF
<a href="#">Toevoegen</a>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Punt	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Indien u aan de entiteitstypen tekst of andere gegevens wilt koppelen dient u attributen aan te maken. Klik op [Selecteren](#) in uw aangemaakte "Entiteitstype".




Geef op	Naam	DataType	Publiek niveau
<a href="#">Toevoegen</a>	<input type="text"/>	INTEGER	True


Vul de velden in en klik op [Toevoegen](#).

U kunt nu bijvoorbeeld "naam" onder Naam invullen en bij "Datatype" "Tekst". (U heeft verder de keuze uit "geheel getal", "Niet-geheel getal" voor decimale waarden en "Logische waarde". Bij publiek niveau kunt u aangeven of u wilt dat iedereen uw attributen ziet.

U hebt nu uw product(en), entiteit(en) en attribu(u)t(en) aangemaakt. Sluit het scherm "Productenbeheer" af met  rechtsboven in uw scherm. Op de volgende pagina leggen we de laatste stap uit; het toekennen van rechten.

Klik in het startscherm op "Beheer" > "Gebruikers". Een nieuw scherm "Gebruikersbeheer" verschijnt. U ziet nu uw eigen account als gebruiker in uw scherm. Klik op [Rechten](#) en nieuwe velden verschijnen onder in het scherm.

Deze gebruiker heeft geen rechten. Geef 'Productnaam', 'Rol' en evt. 'Project' op  
[Toevoegen](#) Alle  Beheer  Alle 

Kies in het eerste dropdown-veld het specifieke nieuwe "Product" of kies "Alle". Kies vervolgens het juiste rechtenniveau (als beheerder zult u altijd voor "beheer" kiezen) in het volgende veld en klik op [Toevoegen](#). (Op deze manier kunt u het toegangsniveau per "Product" en per gebruiker regelen). Sluit vervolgens het scherm "Gebruikersbeheer" en ververs (F5 of ) het hoofdscherm van MakeMyMap.

Indien u nu op "Entiteit" "Nieuw" klikt, zult u zien dat er een venster verschijnt waarin u het entiteitstype kunt kiezen. U kunt nu aan de slag!

## H2 Werking

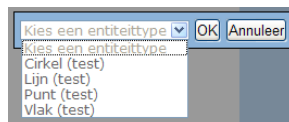
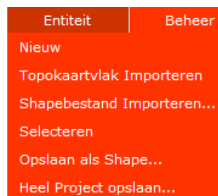
De applicatie MakeMyMap is toegankelijk via [www.makemyapp.nl](http://www.makemyapp.nl) en kan in een internetbrowser worden aangeroepen. De website is ontwikkeld voor Firefox 3+ en Internet Explorer 8+. Voer uw gebruikersnaam en wachtwoord in op het hoofdscherm en klik op ↵. Na toegang te hebben gekregen tot de applicatie kunt u als gebruiker kiezen in welk product u wilt werken. (Rechtsboven

in het kaartscherm ziet u , door hier op te klikken verschijnt een venster waar u de diverse producten kunt aanklikken. Ook kunt u hier de keuze maken tussen een topografische kaart en een wegenkaart als ondergrond). Ieder product komt overeen met een laag entiteiten op de kaart. De producten en entiteitstypen worden door een beheerder aangemaakt en ingesteld via de Beheerpagina's. Een gebruiker heeft voor ieder product dat hij of zij mag gebruiken een bepaald toegangsniveau. Er zijn drie toegangsniveaus: Beheer, Kijk, Bewerk. Gebruikers met Beheer-toegang kunnen entiteiten van alle gebruikers van het product bewerken. Gebruikers met Kijk-toegang kunnen alle entiteiten van alle gebruikers op de kaart zien maar kunnen niets veranderen, en gebruikers met Bewerk-toegang kunnen alleen hun eigen entiteiten maken en alleen hun eigen entiteiten bekijken. Zie Hoofdstuk 4 voor een beschrijving van de beheers-functies.

Na inloggen krijgt u uw kaart te zien:

U kunt schuiven en in- en uitzoomen d.m.v. de icoontjes aan de linkerkant van de kaart.

In uw product kunt u met behulp van de verschillende menu's aangeven welke bewerking u wilt uitvoeren. (Zie hoofdstuk 3 voor een beschrijving van de menu-opties). Nadat u bent genavigeerd tot de gewenste plaats in de kaart, kunt u nieuwe entiteiten gaan aanbrengen en de attributen aanpassen.



Kies bijvoorbeeld voor een nieuwe entiteit (keuze "Nieuw") en er verschijnt een keuzemenu waar u kunt kiezen uit bijvoorbeeld het tekenen van een vlak. Selecteer de entiteit van uw keuze en klik op OK. U kunt dit doen met behulp van de menu's maar hiervoor zijn ook snelkoppelingen in de kaart:



U kunt nu een vlak tekenen door met de muis te klikken op de hoekpunten van uw vlak. Dubbelklik om het vlak te sluiten. Uw vlak is nu geselecteerd, zie het voorbeeld hiernaast. Naast het kaartscherm verschijnen de eigenschappen die u kunt invullen (zie hieronder).

Entiteit-eigenschappen

Vlak 33828

ID 33828

Type Vlak

Productnaam test

Omschrijving Vlak

Geometrie Vlak

Kleur #00FF00

Randkleur #00FF00

Grootte 10

Eigenaar Jennie van Laar

Oppervlakte 24510464 m<sup>2</sup>

Attr. 1 0

Attr. 2 0

Attr. 3

Omschr. [text field]

Projecten [text field]

Opslaan Verwijderen

Uiteraard kunt u ook bestaande, reeds aangemaakte entiteiten selecteren, waarna de geometrie of attributen kunnen worden aangepast of de entiteit kan worden verwijderd. Kies hiervoor de optie "Selecteren" in menu "Entiteit". Als gebruiker kunt u uitsluitend entiteiten wijzigen waarvan u de eigenaar bent, tenzij u Beheer-toegang heeft.

Entiteiten kunnen worden gegroepeerd in een project. Een entiteit kan tot geen, één of meerdere projecten behoren en een project kan meerdere entiteiten bevatten. Elk project heeft een naam en een optionele beschrijving.

Projecten kunnen uitsluitend door de beheerder worden aangemaakt. Projecten kunnen in zijn geheel worden geëxporteerd naar shape.

### H3 Beschrijvingen

#### 3.1 Iconen in het kaartscherm



Navigeren.



Met deze knoppen kunt u switchen tussen twee zoomlevels waar u het laatst in hebt gewerkt.



Selecteer dit icoon om met de muis de kaart te verschuiven. Tevens kunt u schuiven door de pijltjestoetsen op het toetsenbord te gebruiken.



Selecteer dit icoon om met de muis in te zoomen. Tevens kunt u zoomen met behulp van de + resp. - toets.



Deze knop kan worden gebruikt om afstanden op de kaart te meten. Het meten geschiedt door op de kaart punt voor punt een traject te markeren. Na ieder tussenpunt verschijnt rechtsonder op de kaart de lengte van het gemarkeerde traject. Met een dubbelklik wordt het traject afgesloten.



Selecteer een entiteit



Met deze knop kunt u snel een nieuwe entiteit aanmaken.



Met deze knoppen kunt u snel en eenvoudig een nieuwe entiteit aanmaken, nadat u dit voor de eerste keer hebt gedaan.

#### 3.2 Menu's

Bewerkingen worden in MakeMyMap uitgevoerd via een keuzemenu zoals hieronder afgebeeld.



Dit zijn drop-down menu's. De menu-opties klappen uit zodra de muis over een menukop wordt bewogen. (m.u.v. de knop "Info" waaronder de handleiding op te vragen is).

##### 3.2.1 Kaart

Bedient functies die met de weergave van de kaart te maken hebben.

- "Kaart" > "Vernieuwen": ververs de kaart op basis van de laatste stand van de database.

- "Kaart" > "Navigeren": schakelt de Navigatie-modus van de pagina in, waardoor de drie eerstgenoemde knoppen beschreven in paragraaf 3.1 zichtbaar worden.
- "Kaart" > "Centreer op Adres" : Na selectie van deze optie, wordt een invulscherm getoond waarin postcode, woonplaats, straatnaam, huisnummer en/of huisnummertoevoeging kunnen worden ingevuld. Zodra hier op de knop "Zoek" wordt geklikt, zoomt de kaart in op het ingevulde adres. Voor een zoekopdracht is tenminste een bestaande postcode (4-, 5- of 6-cijferig) of een bestaande woonplaats + straatnaam + huisnummer nodig.
- "Kaart" > "Onthouden": Door deze optie aan te klikken kunt u de huidige positie, omvang en ondergrondlaag van de kaart onthouden. De volgende keer dat u inlogt, krijgt u dit kaartbeeld als startscherm. Er kan per gebruiker slechts één kaartbeeld onthouden worden. De vorige positie wordt overschreven.
- "Kaart" > "terug": Klik hier op om terug te keren naar het kaartbeeld dat u de laatste keer hebt "Onthouden".
- "Kaart" > "Afbeelding Opslaan": Hiermee kunt u een afbeelding (in TIF-formaat) van het huidige kaartbeeld maken. Deze afbeelding is een "schone" afbeelding van de kaart, d.w.z. de menubalk en de knoppen zijn niet weergegeven. Deze kaart kan afgedrukt of bewaard worden. De kaart mag niet gebruikt worden voor commercieel drukwerk bij een oplage van 300 stuks of meer.

### 3.2.2 Project

- "Project" > "Openen": Kies een bestaand project om de eigenschappen te bekijken. In het eigenschappenpaneel aan de rechterkant van het scherm verschijnt een keuzelijst van alle Projecten waar u als gebruiker inzage in heeft. Wanneer een Project wordt gekozen, verschijnen de naam en eventuele omschrijving van het Project. Als aan het Project een geografisch kader is verbonden, wordt hierop automatisch ingezoomd in het kaartbeeld.
- "Project" > "Nieuw": Alleen van toepassing bij beheerders die nieuwe projecten kunnen aanmaken. (Zie hoofdstuk 4).

### 3.2.3 Entiteit

- "Entiteit" > "Nieuw": Er verschijnt een popup waarin moet worden gekozen welk type entiteit wordt gemaakt. De mogelijke entiteitstypes voor ieder product worden door de beheerder bepaald. Ieder entiteitstype heeft een geometrietype. Er kan uitsluitend worden gekozen uit entiteitstypes voor de producten waarvoor de gebruiker Bewerk-toegang heeft, en uitsluitend voor de kaartlagen die op dat moment zichtbaar zijn. Als de gebruiker zijn keuze heeft gemaakt, start de Invoermodus. Met behulp van muisklik(ken) op de kaart wordt een entiteit gemaakt. Als de entiteit een punt is, is het punt in één muisklik gemaakt. Is het een cirkel dan dient u het gewenste centrum aan te klikken en de (linker)muisknop ingedrukt te houden terwijl de muiscursor van het centrum vandaan wordt geslept om de grootte van de cirkel in te stellen. Wanneer de muisknop eenmaal wordt losgelaten, is de cirkel gemaakt. Bij een vlak of lijn wordt, moeten er meerdere punten worden gezet om de lijnstukken of de buitengrens van het vlak te markeren. De figuur wordt voltooid door het laatste punt met een dubbelklik te markeren. Op het moment dat de Entiteit voltooid is, wordt deze in de database aangemaakt en worden de kosten ervan in rekening gebracht. Zodra de geometrie van de nieuwe entiteit is gemarkeerd, worden in het eigenschappenpaneel aan de rechterkant de eigenschappen van de entiteit weergegeven, waaronder het entiteitstype, de lengte of oppervlakte indien van toepassing, en de attribuutwaarden. Aan de attributen van een nieuw gemaakte entiteit worden automatisch standaardwaarden toegekend: Dit is voor een tekstattribuut een lege tekenreeks, voor een getal 0 (nul) en voor een logische waarde 'onwaar'. Deze waarden kunnen door de gebruiker naar believen worden gewijzigd. Wijzigingen worden pas van kracht wanneer de knop "Opslaan" onderaan het paneel is ingedrukt.
- "Entiteit" > "Topokaartvlak Importeren": Een gebruiker met bewerktoestemming kan ook een vlak uit de topografische ondergrondkaart selecteren in plaats van zelf een entiteit te tekenen. U dient eerst te kiezen welk entiteitstype het te selecteren vlak moet krijgen. Hiertoe krijgt u een keuzelijst van alle vlak-entiteitstypen uit alle zichtbare producten waarvoor u bewerktoestemming heeft. Door nu op een plek op de kaart te klikken, wordt uit de ondergrondkaart "Topokaart" het vlak waarin geklikt is geselecteerd. Dit kan elk soort vlak zijn, bijvoorbeeld een gebouw, of een weiland of een stuk rivier. (Het ophalen van het vlak kan bij gecompliceerde vormen enkele seconden duren). Zodra het vlak is geïmporteerd, worden de kosten van de entiteit in rekening gebracht.

- "Entiteit" > "Shapebestand Importeren": Heeft u Bewerk-toegang, dan kunt u ook Entiteiten invoeren vanuit een eigen shapebestand. Dit is een bestandsformaat dat door de meeste GIS-software kan worden gelezen en geschreven. Er verschijnt een aparte popup-pagina waarin allereerst een entiteitstype dient te worden geselecteerd uit een selectielijst van alle types van alle zichtbare producten waarvoor u toegang heeft. Zodra de keuze is gemaakt, verschijnt een overzicht van de voorwaarden waaraan entiteiten van dit type moeten voldoen. Deze voorwaarden zijn geometrietype (punt, lijn of vlak/cirkel), attributen met naam en soort (tekst, geheel getal, niet-geheel getal, true/false). Verder geldt dat de geometrie in het shapebestand dient te worden gegeven met coördinaten in het Rijksdriehoeksstelsel (ook bekend als projectie 'RD\_New' of epsg-code 28992). Nu kan er een shapebestand (bestaande uit een .shp, .shx, en .dbf bestand met verder identieke naam) worden geüpload of een zipbestand dat de drie bestandscomponenten bevat. Indien het bestand niet aan de gegeven voorwaarden voldoet, of een andere fout bevat, wordt een foutmelding gegeven. Als het bestand wordt goedgekeurd worden ALLE geometrische objecten hierin als entiteit van het gekozen type in de database opgeslagen. Zodra de entiteiten zijn geïmporteerd, worden de bijbehorende kosten in rekening gebracht. Als de gebruiker vervolgens de kaart vernieuwd worden de geïmporteerde entiteiten zichtbaar. LET OP: Een te importeren shapebestand kan maar één type entiteit bevatten.
- "Entiteit" > "Selecteren": Hiermee kunt u bestaande entiteiten selecteren om de attributen ervan te bekijken. Als gebruiker met Bewerk-toegang kunt u uitsluitend uw eigen entiteiten zien en selecteren. Gebruikers met Beheer- of Kijk-toegang kunnen ALLE entiteiten bekijken en selecteren. D.m.v. een muisklik selecteert u een entiteit. Zodra een entiteit is geselecteerd, verschijnen in het eigenschappenpaneel de eigenschappen. Indien u Bewerk-toegang heeft voor het product waartoe deze entiteit behoort, zijn de attribuutwaarden in een tekstvak zichtbaar en wordt de geometrie van de entiteit gemarkeerd op de kaart. Deze geometrie kan gewijzigd of verplaatst worden. Het wijzigen van een Vlak of een Lijn gebeurt door de punten van de entiteit naar believen te verplaatsen. De geometrie van een Cirkel kan alleen vergroot of verkleind worden door met het weergegeven handvat buiten de cirkel te slepen. Elk type Entiteit kan worden verplaatst door met een gemarkeerd punt in het midden van de geometrie te slepen. Ook kunnen de attributen worden gewijzigd. Door de muisaanwijzer over de naam van het attribuut te bewegen, wordt de attribuutsoort van dit attribuut zichtbaar. Een attribuut met een Logische waarde heeft de waarde "waar" als het selectievakje is aangevinkt, en "onwaar" als het niet is aangevinkt. Een attribuut van het soort Tekst kan elke gewenste reeks tekens bevatten. Voor niet-gehele getallen geldt de punt (.) als het decimaalscheidingsteken. Een getalwaarde mag uitsluitend uit numerieke tekens bestaan, afgezien van één decimaalpunt bij niet-gehele getallen en een eventueel voorafgaand minteken (-) om een negatief getal aan te duiden. Bij de eigenschappen van een entiteit verschijnt ook een keuzelijst met alle projecten die bij het betreffende product horen. Hierin is elk project dat aan de entiteit verbonden is, geselecteerd. Deze selecties kunnen door de gebruiker worden gewijzigd. Zodra op de knop Opslaan in het eigenschappenpaneel wordt gedrukt, worden geometrie, attributen en projecttoewijzingen opgeslagen. Met de knop Verwijderen kan de entiteit worden verwijderd.
- "Entiteit" > "Opslaan als shape": U kunt de entiteiten waarvoor u Bewerk-toegang heeft uitvoeren naar een shapebestand. Er kan slechts één entiteitstype per keer worden geëxporteerd. Er verschijnt een popupscherm waarin het entiteitstype kan worden geselecteerd uit de lijst met toegankelijke types in alle zichtbare lagen. Zodra de keuze is gemaakt, wordt een zipbestand gegenereerd en teruggegeven. Dit zipbestand bevat een enkel shapebestand met daarin alle entiteiten van het gekozen type waarvan de gebruiker de eigenaar is. LET OP: Elk geëxporteerd shapebestand kan altijd maar één type entiteit bevatten.
- "Entiteit" > "Heel project opslaan": U kunt entiteiten die u in een bepaald project hebt gestopt uitvoeren naar een shapebestand. Er verschijnt een popupscherm waarin het betreffende project kan worden geselecteerd. Zodra de keuze is gemaakt, wordt een zipbestand gegenereerd en teruggegeven. Dit zipbestand bevat een enkel shapebestand met daarin alle entiteiten van het gekozen project waarvan de gebruiker de eigenaar is.

## H4 Beheer-functies

Gebruikers met Beheer-toegang beschikken over extra menu-opties, waarmee zij gebruikers kunnen beheren en enkele andere beheerfuncties kunnen uitvoeren. Deze pagina's zijn toegankelijk vanuit de kaartinterface of via onderlinge links.

### 4.1 Producten en entiteiten

Via "[Beheer](#)" > "[Producten](#)" komt u bij een keuzelijst van de namen van alle producten waarvoor de gebruiker beheertoestemming heeft. Hier kunt u als beheerder kiezen welk product u wilt bewerken, of u kiest de optie "Nieuw product". Na de keuze gemaakt te hebben wordt de rest van de pagina gevuld met een overzicht van het gekozen of aangemaakte product.

#### 4.2.1 Producten

De beheerder kan een nieuw product maken door in de productenlijst onderstaande velden in te vullen en vervolgens op "toevoegen" te klikken.


<a href="#">Toevoegen</a>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
---------------------------	----------------------	----------------------

Een productnaam mag ten hoogste 63 tekens lang zijn. Een productnaam moet uniek zijn per opdrachtgever. In het geval van een conflict, zal een melding worden gegeven. Gebruik verder de onderstaande keuzes om aanpassingen te doen binnen een product.

[Wijzigen](#) [Selecteren](#) [Verwijderen](#)

#### 4.2.2 Entiteittype Maken

U kunt een nieuw entiteittype voor het geselecteerde product aanmaken door het product te selecteren. De onderstaande invulvelden verschijnen:

<a href="#">Toevoegen</a>	<input type="text" value="Naam"/>	<input type="text" value="Omschrijving"/>	<input type="text" value="Punt"/> ▼	<input type="text" value="DefaultColor"/>	<input type="text" value="DefaultSymbool"/>	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="DefaultOut"/>
							

Vul de gegevens in en klik op [Toevoegen](#). Het geometrietype kan hierna niet meer worden gewijzigd.

#### 4.2.3 Entiteittype Selecteren

Door op [Selecteren](#) te klikken in het entiteitenoverzicht bij een product, wordt deze entiteitdefinitie geselecteerd. Dit is nu het 'geselecteerde entiteittype'. In het attributenoverzicht rechts op de pagina verschijnen de entiteitnaam en een tabel met daarin de attributen die aan dit entiteittype zijn toegewezen.

#### 4.2.4 Entiteittype Configureren

Voor ieder entiteittype in het entiteitenoverzicht kan de beheerder de naam, omschrijving en/of standaardkleur wijzigen. De naam van het entiteittype mag ten hoogste 32 tekens bevatten en de omschrijving ten hoogste 128 tekens. Het geometrietype kan niet worden gewijzigd. Dit is zo omdat eventueel al bestaande entiteiten niet geconverteerd kunnen worden van één geometrietype naar het andere.

#### 4.2.5 Attribuut Toevoegen

Aan het geselecteerde entiteittype kunnen te allen tijde attributen worden toegevoegd.

Vul de lege velden in en selecteer de knop [Toevoegen](#). De naam kan ten hoogste een lengte van 10 tekens hebben. Verder mag de naam niet al in de attributenlijst van het geselecteerde entiteittype voorkomen. Twee namen waarvan de verschillen uitsluitend bestaan uit het type letter (hoofdletter of kleine letter) kunnen ook niet tegelijkertijd bestaan voor hetzelfde entiteittype.

**Voorbeeld:** Aan een entiteittype dat attributen heeft genaamd 'Getalletje', 'Hoogte' en 'quotum' mogen geen attributen worden toegevoegd met de namen 'Vochtigheid' (te lange naam), 'Hoogte' (naam bestaat al) of 'Quotum' of 'hoOGte' (naam bestaat al met ander lettertype(s)).

#### 4.2.6 Attribuutnaam Wijzigen

De naam van een bestaand attribuut kan worden gewijzigd door in de attributenlijst op [Wijzigen](#) te klikken. Na het wijzigen klikt u op [Opslaan](#). Het attribuuttype kan niet worden gewijzigd. De attribuutwaarden van bestaande entiteiten kunnen namelijk niet worden geconverteerd.

#### 4.2.7 Attribuut Verwijderen

Als beheerder kunt u attributen van het geselecteerde entiteittype verwijderen. Door op het gewenste attribuut in het attributenoverzicht te klikken, wordt dit attribuut geselecteerd. Gebruik de knop [Verwijderen](#). Dit attribuut zal voor alle aangemaakte entiteiten van het geselecteerde type worden verwijderd. De waarden die reeds zijn opgeslagen in dit attribuut zullen verloren gaan.

#### 4.2.8 Entiteittype Verwijderen

Een entiteittype kan in zijn geheel worden verwijderd uit het geselecteerde product. Klik hiervoor op [Verwijderen](#) in het entiteitenoverzicht. Alle al aangemaakte entiteiten van dit type zullen ook uit de database verloren gaan.

#### 4.2.9 Product Verwijderen

Tot slot kunt u als beheerder een heel product verwijderd. Klik hiervoor op de knop [Verwijderen](#) in het productenoverzicht.

### 4.2 Gebruikers Beheren

De optie "Beheer" > "Gebruikers" geeft toegang tot een nieuwe pagina met een overzicht van alle gebruikers met dezelfde *eigenaar* als de beheerder zelf. (De eigenaar van een gebruiker is de opdrachtgever die deze gebruiker heeft aangemaakt.)

De beheerder kan hier alle gebruikers van zijn eigenaar beheren.

#### 4.2.1 Nieuwe Gebruiker Maken

De beheerder kan nieuwe gebruikers aanmaken door in de velden zoals onderstaand weergegeven de gegevens in te vullen en vervolgens op "toevoegen" te klikken.



#### 4.2.2 Gebruiker Selecteren

Door in het gebruikersoverzicht op [Selecteren](#) te klikken, wordt deze gebruiker geselecteerd. Dit is nu de 'geselecteerde gebruiker'. Er wordt tevens een toegangsoverzicht getoond met daarin de toegangsniveau's per product voor deze gebruiker.

#### 4.2.3 Gebruikerseigenschappen Wijzigen

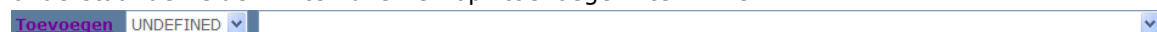
Voor iedere gebruiker in het gebruikersoverzicht kan de beheerder de volledige naam, inlognaam en/of het wachtwoord wijzigen. De volledige naam van een gebruiker mag niet langer dan 128 tekens zijn, de inlognaam niet langer dan 32 tekens en het wachtwoord niet langer dan 16 tekens.

#### 4.2.4 Gebruiker Verwijderen

De geselecteerde gebruiker kan worden verwijderd door op de knop [Verwijderen](#) te klikken.

#### 4.2.5 Toegang Verschaffen

De beheerder kan de geselecteerde gebruiker toegang verschaffen tot een product door de onderstaande velden in te vullen en op "toevoegen" te klikken.



#### 4.2.6 Toegangsniveau Wijzigen

Het bestaande toegangsniveau kan voor de geselecteerde gebruiker per product worden gewijzigd.

#### 4.2.7 Toegang Ontzeggen

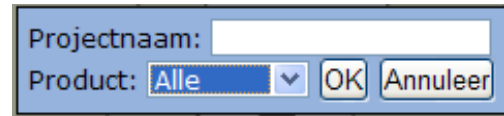
De beheerder kan de geselecteerde gebruiker elke toegang tot een product ontzeggen.

### 4.3 Projectenbeheer

Alleen een beheerder van een product mag Projecten aanmaken en bewerken voor dat product. Hiervoor zijn een aantal extra menuopties in het menu "Project" uitsluitend zichtbaar voor beheerders.

#### 4.3.1 Nieuw Project Maken

Via de optie "Project" > "Nieuw" van het applicatiescherm kan een nieuw Project worden gemaakt. Er verschijnt een venster zoals hiernaast afgebeeld. In een keuzelijst met producten kan het product worden geselecteerd. Een Projectnaam mag ten hoogste 64 tekens bevatten.



De Omschrijving van een Project is optioneel en mag ten hoogste 256 tekens bevatten.

#### 4.3.2 Project Wijzigen

Nadat een Project is geselecteerd kan de beheerder van het bijbehorende product de naam en omschrijving van het Project naar believen wijzigen.

#### 4.3.3 Projectkader Bewerken

Het referentiekader, het geografische kader waarop bij selectie van een Project standaard wordt ingezoomd, kan door de beheerder worden gewijzigd. Hiertoe zijn er voor de beheerder nog twee extra knoppen zichtbaar in het eigenschappenpaneel van het Project. De knop "Kader wissen" kan gebruikt worden om het referentiekader te verwijderen en de knop "Kader opslaan" om het huidige kaartbeeld op te slaan als het referentiekader voor het geselecteerde Project.

#### 4.3.4 Project Verwijderen

Een laatste extra knop in het eigenschappenpaneel is de knop "Verwijderen", waarmee het geselecteerde Project kan worden verwijderd.

### 4.4 Gebruiksstatistieken

Met de optie "Beheer" > "Statistieken" komt de beheerder terecht op een nieuwe pagina. Als de beheerder meerdere producten beheert staat hier eerst alleen een keuzelijst met deze producten. Zodra de keuze is gemaakt geeft de pagina een overzicht van het gebruik van dit product. Dit is direct te zien voor beheerders van één enkel product.

Op de overzichtspagina is per entiteittype in het product standaard te zien:

- het totaal aantal entiteiten
- de totale grootte (oppervlakte voor vlakken en cirkels, lengte voor lijnen)
- de gemiddelde grootte per entiteit

## H5 Over Bridgis

Bridgis is specialist in het geografisch toegankelijk maken van informatie. Wij integreren geografische databestanden van gerenommeerde datapartners in ons Geo Service Centre en maken deze toegankelijk via doelgroep- en toepassingsgerichte Geo-portalen zoals MakeMyMap®, innovatieve geo-webservices, Geoshop de Coördinatie, de Populator® en de Valuator®. Wij leveren onze producten en diensten aan vele overheden, bedrijven en advies- en onderzoeksbureaus die actief zijn op het gebied van vastgoed, milieu en externe veiligheid, mobiliteit en marketing.

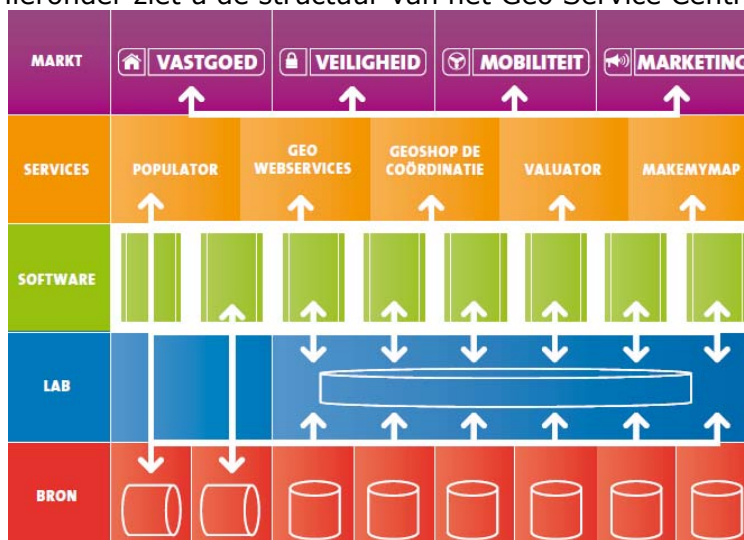
### 5.1 Het Geo Service Centre

Met het Geo Service Centre anticipeert Bridgis op het snel groeiende belang van Service Oriented Architecture. Met ons datawarehouse en onze dataservices ondersteunen wij via het internet de applicaties van onze klanten. Onze services zijn gebaseerd op open standaarden zoals XML WebServices, WMS en WFS. Wij maken gebruik van een uitgebalanceerde mix van robuuste Microsoft-technologie en vooruitstrevende Open Source-componenten. Voor een betrouwbare en snelle online ontsluiting van ons datawarehouse hebben wij een professioneel serverpark ingericht. Dit serverpark is voorzien van state-of-the-art apparatuur en onze medewerkers voeren zelf het volledige functionele beheer.

Het gebruik van ons Geo Service Centre biedt u belangrijke voordelen:

- Geen hoge kosten voor aanschaf van databestanden. U betaalt alleen voor het feitelijk gebruik;
- Geen problemen met de koppeling van data;
- Altijd de meest actuele data beschikbaar zonder de zorgen om beheer en onderhoud;
- Een betrouwbaar SLA en een accurate helpdesk
- Deskundige en creatieve medewerkers die het een uitdaging vinden om uw bedrijfsprocessen efficiënt en effectief te ondersteunen.

Hieronder ziet u de structuur van het Geo Service Centre.



Wij wensen u veel plezier met het gebruik van MakeMyMap!

Mocht u over Bridgis, onze Geo-portalen, producten en diensten of overige zaken vragen hebben, dan kunt u natuurlijk altijd contact met ons opnemen.

Bridgis BV  
Postbus 71  
4000 AB Tiel  
Sint Walburgkerkpad 3  
4001 MG Tiel  
T (0344) 63 62 42  
F (0344) 63 62 46  
M [info@bridgis.nl](mailto:info@bridgis.nl) en [helpdesk@bridgis.nl](mailto:helpdesk@bridgis.nl)  
I [www.bridgis.nl](http://www.bridgis.nl) en [www.makemymap.nl](http://www.makemymap.nl)

## Bijlage 1: Begrippen en afkortingen

Begrip	Omschrijving
<b>Attribuut</b>	Een enkele gegevensseenheid die bij een <b>entiteit</b> hoort
<b>Attribuutsoort</b>	Gegevenssoort van een <b>attribuut</b> : Geheel getal, Niet-geheel getal, Tekst of Logische waarde (waar of onwaar)
<b>Beheerder</b>	Een <b>gebruiker</b> met Beheer- <b>toestemming</b> . Iedere beheerder kan gebruikers aanmaken voor alle producten van zijn <b>opdrachtgever</b> , die op hun beurt ook weer beheerder mogen zijn. Hiernaast kan een beheerder uit naam van zijn opdrachtgever naar believen <b>producten</b> en <b>projecten</b> aanmaken en configureren.
<b>Eigenaar</b>	De <b>gebruiker</b> die een <b>entiteit</b> heeft aangemaakt OF De <b>beheerder</b> die een <b>gebruiker</b> heeft aangemaakt
<b>Entiteit</b>	Een geometrisch object met bijbehorende <b>attributen</b>
<b>Entiteitstype</b>	Het type <b>entiteit</b> , zoals gedefinieerd door een <b>gebruiker</b> met Beheertoegang. Ieder entiteitstype heeft een <b>geometrietype</b> en een aantal <b>attributen</b> van een bepaalde soort met een bepaalde naam. Het <b>geometrietype</b> en de attributen worden door een <b>beheerder</b> bepaald.
<b>Gebruiker</b>	Een gebruiker die van de <b>opdrachtgever</b> toestemming heeft gekregen om <b>entiteiten</b> en/of <b>producten</b> te beheren en/of te bekijken
<b>Gebruiksmodus</b>	Het type bewerking dat de gebruiker op dat moment op de kaart kan doen: Navigatie-, Invoer-, Import- of Selectie-modus
<b>Geometrietype</b>	Soort geometrie: Punt, Lijn, Vlak (Veelhoek) of Cirkel
<b>Opdrachtgever</b>	De opdrachtgever die als klant van Bridgis betaalt voor het gebruik van de applicatie. De opdrachtgever krijgt automatisch een Beheer-account, waarmee <b>gebruikers</b> , <b>producten</b> en <b>projecten</b> kunnen worden beheerd.
<b>Product</b>	Een kaartlaag met één of meerdere door een <b>beheerder</b> gedefinieerde <b>entiteitstypen</b> . Een product kan in de interface aan- en uitgeschakeld worden, waardoor <u>alle</u> Entiteiten van het product zichtbaar resp. onzichtbaar worden gemaakt. De entiteiten van een bepaald type kunnen niet onafhankelijk van andere types binnen hetzelfde product aan- en uitgeschakeld worden.
<b>Project</b>	Een optionele groepering van <b>entiteiten</b> in één <b>product</b> die van een naam en omschrijving kan worden voorzien
<b>Shapebestand</b>	Een standaard bestandsformaat waarin geografische objecten met attributen kunnen worden opgeslagen. Een shapebestand bestaat uit ten minste 3 onderdelen: een geometrie-bestand met extensie .shp, een geometrisch indexbestand met extensie .shx, en een dBase of xBase databasebestand met extensie .dbf
<b>Toegangsniveau of Toestemming</b>	Eigenschap die aangeeft wat voor handelingen een gebruiker mag uitvoeren: Beheer (zie: <b>Beheerder</b> ), Kijk of Bewerk
<b>Type entiteit</b>	zie: <b>Entiteitstype</b>
<b>Type geometrie</b>	zie: <b>Geometrietype</b>