

Innehållsförteckning

Inledning	3
Allmänt.....	3
Programvara	3
Rrgc/F respektive rrgc/T	3
Textens format.....	3
Hjälp.....	4
Avbryt.....	4
Val i menyer	5
Pekdon.....	5
Rubriksättning i dokumentet	5
Basfunktioner	6
Allmänt.....	6
Rullningslist	6
Aktivt respektive passivt fönster	6
Systemmeny	7
Övrigt	8
Uppstart.....	9
Allmänt.....	9
Start	9
Arbetsyta karthantering.....	10
Funktionsfält A.....	10
Kartnr.....	10
Zoom	10
Rita om	11
Funktionsruta B	11
Vektor.....	11
Text.....	13
Symbol.....	14
Cirkel	15
Cirkelbåge	17
Gruppera.....	18
Splittra	18
Radera.....	18
Funktionsfält C.....	18
Funktionsfält D.....	19
Funktionsfält E	19
Kartfält	19
Menyer	20
Karta	20
Ny.....	20
Öppna	20
Spara.....	21

Spara som	21
Utmatning	22
Ta bort	23
Avsluta.....	24
Objekt.....	25
Välja	25
Hämta	26
Lagra.....	27
Lagra som	27
Klippa.....	28
Norr om	28
Söder om.....	28
Väster om	28
Öster om	29
Box	29
Tillbehör	29
Uppdatera	29
Uttag	30
Städa databas	31
Läge	32
Avstånd.....	32
Hjälp.....	33
Kom ihåg !!	33
Kommandon	34
Pekdonet	34
Koordinater.....	34
Konventioner	35
Övrigt.....	35
Att tänka på	35

Inledning

Allmänt

Detta dokument vänder sig till de operatörer som har behörighet till den grafiska applikationen Karthantering (ELKA).

Programvara

Detta dokument beskriver funktionerna i programsystem FAS 1 leverans 1, 1993-11-31.

Rrgc/F respektive rrgc/T

Då det finns skillnader i kartfunktionen mellan respektive central kommer även skillnader att finnas i TVAK PC. Vad beträffar handhavandet av TVAK PC är dock skillnaderna begränsade till delarna som rör generering av färdig kartfil.

Betydande skillnader beskrivs i texten.

Samtliga bilder i detta dokument är hämtade ur ett TVAK PC-system för rrgc/T.

Textens format

I texten förekommer ett antal olika teckenstilar för att underlätta betydelsen, dessa är

- *Kursiv*
Text på meny, menyval, knapp etc
Exempel: ...tryck på knappen *Skrivare* så händer ...
- "Text mellan citationstecken"
Text som presenteras i meddelandefönster
Exempel: ...ett meddelandefönster med texten "Detta avslutar hanteringen av målsysteminkoppling!"...
- **Fet**
Text att lägga märke till
Exempel: ...presentatörer påverkas **ej** av förändrad...
- **VERSALER**
Namn på knappar med standardfunktion (OK, AVBRYT, HJÄLP och LAGRA)
Exempel: ...klickas AVBRYT-knappen...
- [Hakparentes]
Tangenter på PC'ns tangetbord
Exempel: ...tryck [TAB] eller klicka med pekdonet...

Hjälp

I varje meddelande- och funktionsfönster, finns det textbaserad hjälp att tillgå. Antingen kallas hjälpen upp genom att klicka på HJÄLP-knappen eller genom att klicka på menyvalet *Hjälp*.

Hjälpen som presenteras vid uppkallning med HJÄLP-knapp rör enbart den aktuella funktionen medan menyvalet *Hjälp* ger en mer vidsträckt information

För att starta hjälpfunktionen från ett meddelande- eller funktionsfönster klickas HJÄLP-knappen



varvid ett HJÄLP-fönster presenteras.



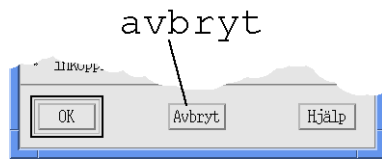
Hjälpfönstret har samma utförande även om funktionen startas med menyvalshjälp. Dock finns skillnader i storlek på fönstret.

Om texten inte ryms i rutan kan förflyttning göras genom användning av rullisten. Rullistens funktion beskrivs senare i avsnitt Basfunktioner. När hjälptexten är färdigläst klickas AVBRYT-knappen varvid fönstret stängs.

I avsnitten nedan, bortsett från det speciella avsnittet Hjälp, nämns inget övrigt om hjälpfunktionen.

Avbryt

Om någon funktion önskas avbrytas klickas AVBRYT-knappen. Detta är generellt för alla delar i systemet.

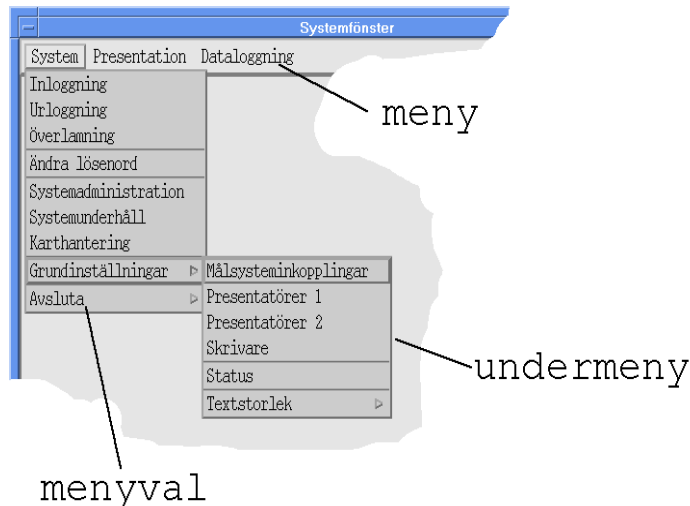


I avsnitten nedan nämns inget övrigt om avbrytfunktionen.

Val i menyer

När en funktion ska väljas i någon meny sker detta enligt följande:

1. Klicka med pekdonet på önskad meny
2. Menyn presenteras
3. Klicka på önskat menyval
4. Undermeny presenteras eller start av funktion sker.



Det kan dock finnas undantag vad beträffar ovanstående bild. Det finns något fall där meny är detsamma som menyval. Dvs en funktion startar när meny klickas.

Pekdon

Pekdonet i det här fallet är en treknappars rullboll där varje knapp har en speciell funktion. I texten nedan menas den vänstra knappen om inget mer än "klicka" anges.

Rubriksättning i dokumentet

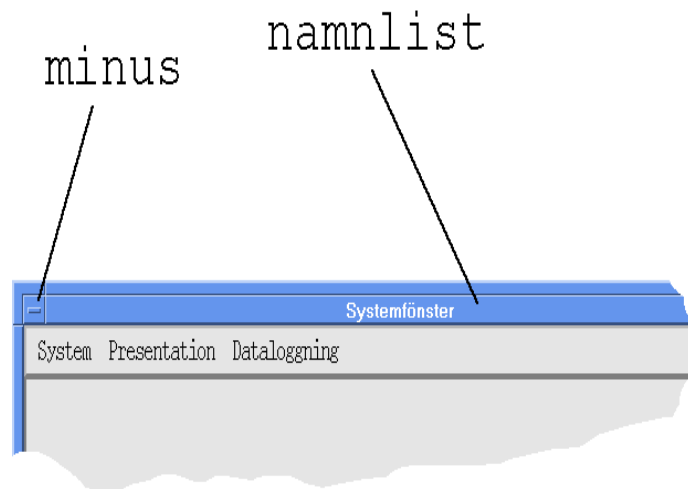
För att på ett enkelt sätt kunna hitta önskad information i dokumentet är rubriksättningen baserad på menyer och funktioner i systemet.

Basfunktioner

Allmänt

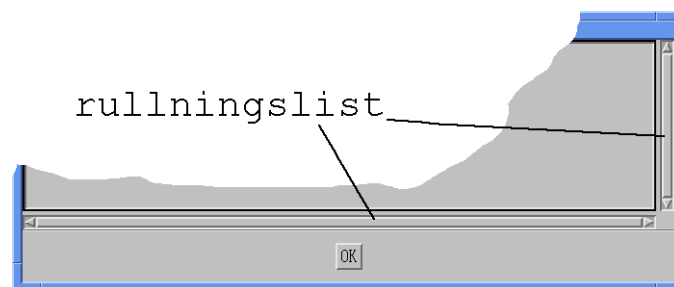
Här beskrivs de basfunktioner som är aktuella för karthanteringen. Samtliga basfunktioner återfinns även i Operatörsmanual TVAK PC.

I bilden nedan visas två benämningar, minus och namnlist, som återfinns senare i texten.



Rullningslist

En del fönster består av eller innehåller rullningslist. Texten förflyttas genom att klicka på pilarna i rullningslisten för respektive horisontell och vertikal led.

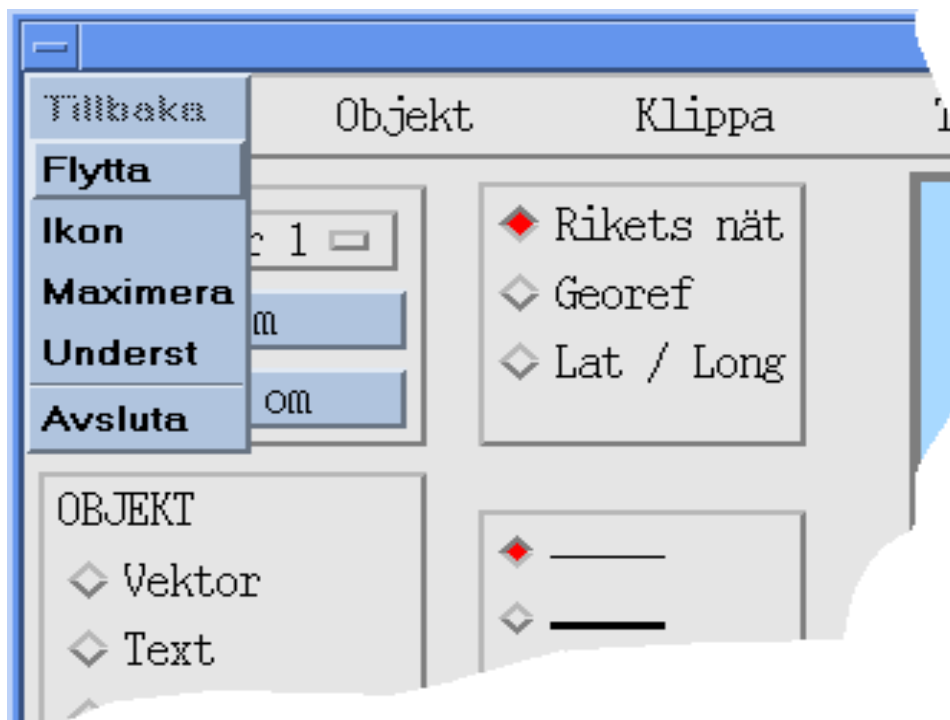


Aktivt respektive passivt fönster

Ett aktivt fönster är markerat genom att ramen runt fönstret och namnlistan presenteras med en blå färg.

Passiva fönster (lyssningsfönster) presenteras istället med grå färg.

Systemmeny



Detta är en funktionsgrupp som innehåller följande delar:

- *Tillbaka*
Återställer fönstret efter ikonisering eller maximering
- *Flytta*
Flyttar fönstret på skärmen till önskad position på skärmen
- *Ikon*
Ikoniserar fönstret
- *Maximera*
Maximerar storleken på fönstret
- *Underst*
Placera fönstret underst av samtliga på skärmen presenterade fönster
- *Avsluta*
Avslutar karthanteringen.

Genom att klicka på fönstrets minustecken presenteras dessa funktioner. För att utföra någon av dem förflyttas markören till önskad position varvid en ny klickning görs med pekdonet. Det går även att hålla pekdonets mittenknapp nertryckt på namnlistan för att få fram systemmenyn. Här gäller dock att val av funktion görs genom att med mittenknappen fortfarande nertryckt förflytta markören till önskad funktion och där släppa knappen.

Beroende på läge kan vissa av funktionerna inte utföras. Detta indikeras med att texten för dessa presenteras skuggad.

Det finns fönster där inte alla dessa funktioner är implementerade. I dessa fall presenteras enbart fönstrets möjliga funktioner vid aktivering av systemmeny.

Övrigt

- Avsluta med dubbelklick
Genom dubbelklick på minustecknet avslutas fönstret
- Förflytta fönstret
Placera markören på fönstrets namnlist, håll knappen nertryckt och dra fönstret till önskad position

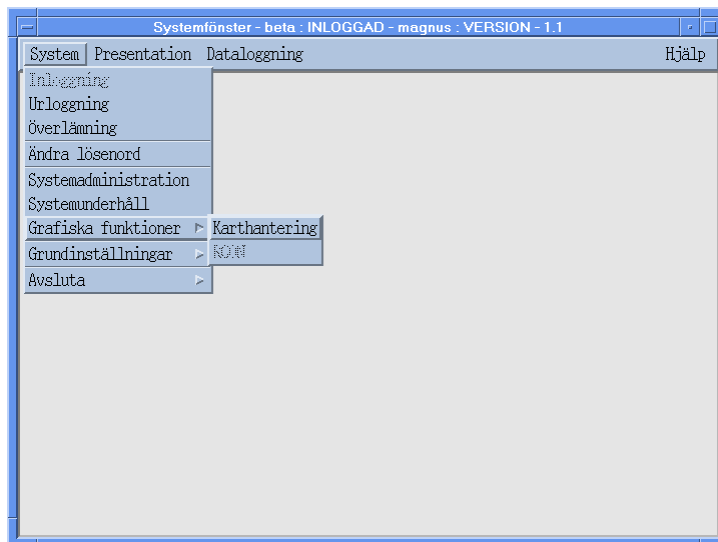
Uppstart

Allmänt

För att ha tillgång till, och därmed kunna välja *Karthantering* måste behörigheten för detta vara satt, för aktuell användare. Denna behörighet sätts i systemadministrationsfunktionen.

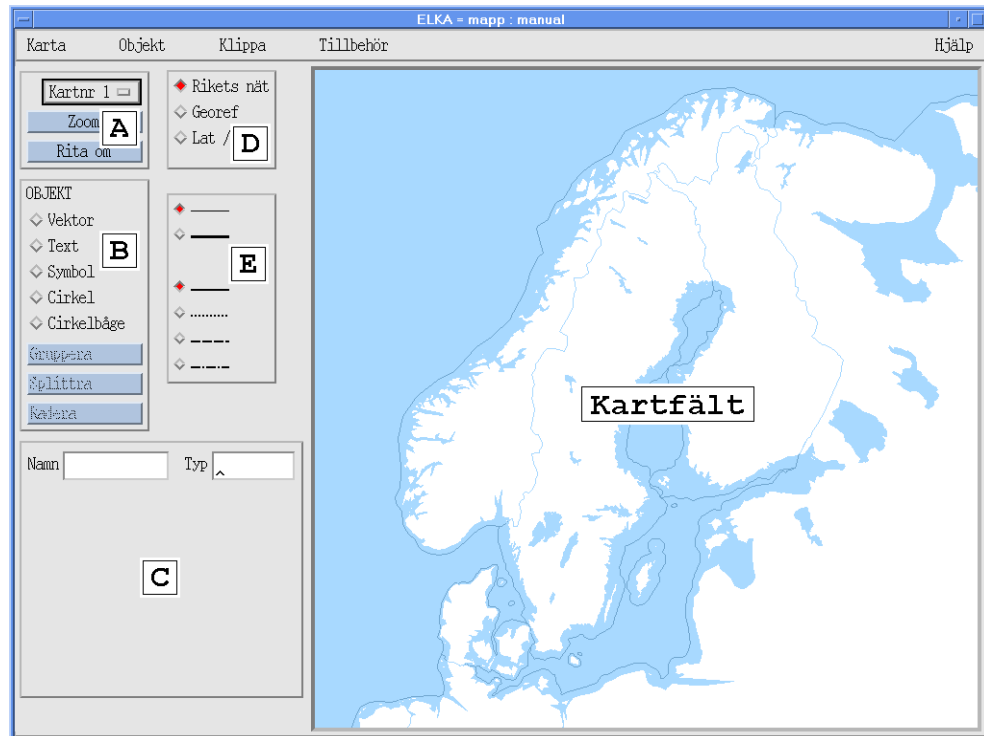
Start

Start av karthanteringen sker genom att klicka på menyvalet *Grafiska funktioner* i systemfönstrets meny *System*. Härefter presenteras en undermeny där *Karthantering* väljs.



När detta val är gjort kommer ett meddelandefönster med texten "Karthantering startas" att presenteras en kort stund innan karthanteringsprogrammet är färdigladdat.

Arbetsyta karthantering



Fälten ovan som är markerade med bokstäverna A till E är arbetsytans funktionsfält och bildar tillsammans med kartfältet karthanterings arbetsyta.

Funktionsfält A

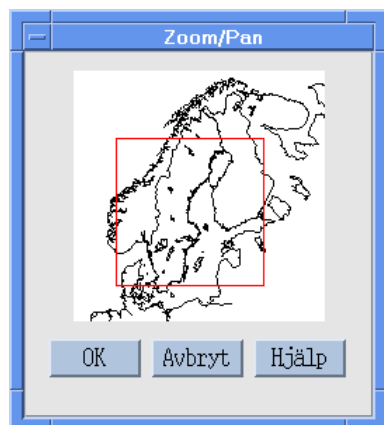
Kartnr

Varje karta består av fyra delkartor för rrgc/T och tre delkartor för rrgc/F. Med funktionen *Kartnr* väljs vilken av dessa som ska presenteras på skärmens kartfält.

Zoom

När denna knapp klickas kommer ett fönster kallat *Zoom/Pan* att presenteras. Här markeras det område som önskas presenteras i kartfältet genom att:

1. Välj startpunkt för önskat område och håll ner pekdonets knapp
2. Förflytta pekdonet tills önskat område är markerat
3. När pekdonets knapp släpps ritas en röd rektangel som visar det valda området
4. Om OK-knappen klickas kommer det valda området att presenteras.



När funktionen är klar är Zoom/Pan-fönstret öppnat tills AVBRYT-knappen klickas.

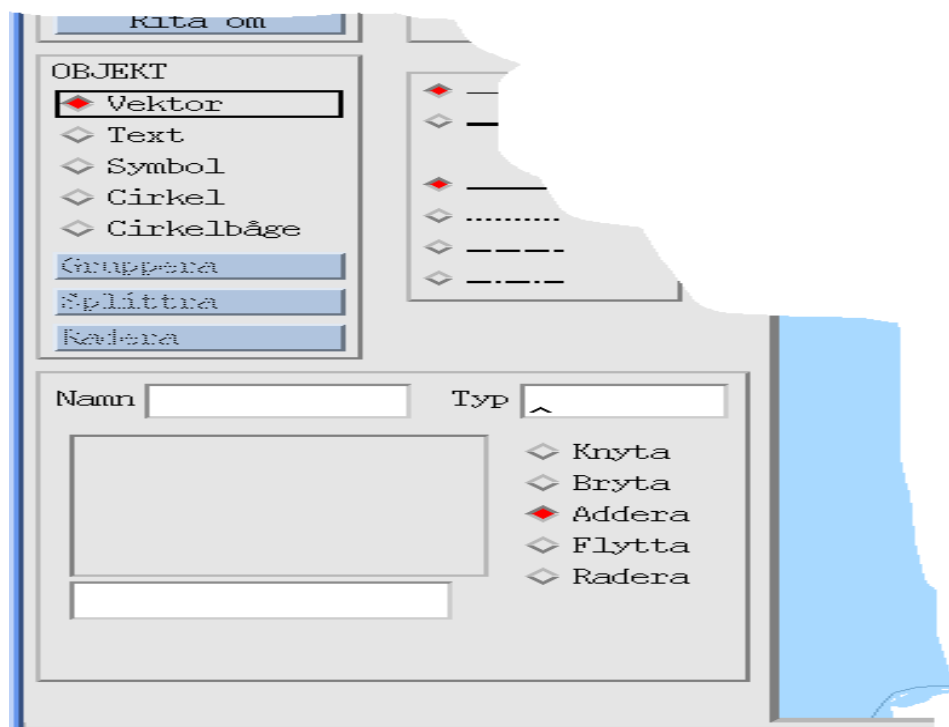
Rita om

När denna knapp klickas kommer bilden i kartfältet att ritas om. Detta kan t.ex. behövas när raderade linjer eller objekt har "lämnat spår efter sig" i kartbilden.

Funktionsruta B

Vektor

När objektet *Vektor* väljs presenteras ett antal valmöjligheter i *Funktionsfält C*.



I *Funktionsfält C* finns ett antal ritsätt som kan väljas, vilka är:

- Knyta
- Bryta
- Addera
- Flytta
- Radera.

När en ny vektor ska ritas är det alltid *Addera* som ska vara valt. Övriga ritsätt väljs när en vektor ska redigeras.

För att få ett enklare språk i texten nedan används ordet vektor både för enskild vektor och för vektortåg.

Knyta

En redan ritad vektor kan kompletteras med ytterligare vektorer genom att använda funktionen *Knyta*. Detta görs genom att:

1. Rita en ny vektor
2. När detta är färdigt klicka med pekdonet på funktionen *Knyta*
3. Klicka med pekdonet på den vektors ändpunkt där sammanfogningen önskas
4. Klicka med högra pekdonsknappen varvid knytningen sker.

Bryta

En ritad vektor kan brytas i två vektorer och bilda ett vektortåg. Detta görs genom att:

1. Markera önskad vektor genom att klicka med pekdonets mittenknapp på vektorn, varvid den får en röd färg
2. Välj *Vektor* i *Funktionsfält B*
3. Välj ritsätt *Bryta* i *Funktionsfält C*
4. Markera önskad koordinat för vektorn som ska brytas genom att klicka i koordinatlistan i *Funktionsfält C* eller klicka med pekdonets mittenknapp på vektorn
5. Klicka på önskad koordinat i kartfältet där brytningen ska göras
6. Klicka med högra pekdonsknappen varvid brytningen sker.

Addera

Detta är det normala sättet att rita en vektor på. Detta görs genom att:

1. Välj *Vektor* i *Funktionsfält B*
2. Välj ritsätt *Addera* i *funktionsfält C* (detta är normalt förvalt)
3. Markera önskad koordinat för vektorns startpunkt i kartfältet eller skriv in en koordinat i koordinatfältet följt av [Enter]
4. Klicka på nästa koordinat i kartfältet tills vektorn är klar eller skriv in en koordinat i koordinatfältet följt av [Enter]
5. Klicka med högra pekdonsknappen varvid vektorn är klar.

Klickas högra pekdonsknappen ytterligare en gång avbryts ritfunktionen *Vektor*.

Om fler vektorer ska ritas repeteras punkt 4 till 5.

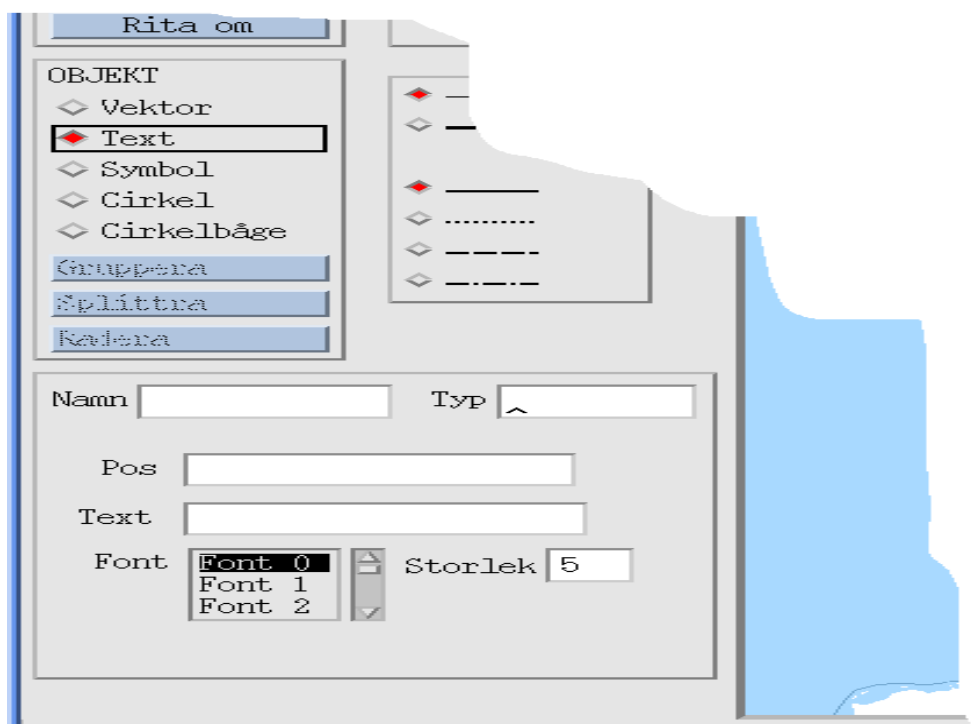
Flytta

Om en koordinat på en vektor önskas flyttas används funktionen *Flytta*. En sådan förändring görs genom att:

1. Markera önskad vektor genom att klicka med pekdonets mittenknapp på vektorn, varvid den får en röd färg
2. Välj *Vektor* i *Funktionsfält B*
3. Välj ritsätt *Bryta* i *Funktionsfält C*
4. Markera önskad koordinat för vektorn som ska flyttas genom att klicka i koordinatlistan eller klicka med pekdonets mittenknapp på vektorn
5. Klicka på önskad ny koordinat i kartfältet
6. Klicka med högra pekdonsknappen varvid flyttningen sker.

Text

För textinskrivning i kartbilden används funktionen *Text*.



Nyinmatning

En textinmatning går till enligt följande:

1. Välj *Text* i *Funktionsfält B*
2. Välj teckensnitt i listan *Font*, se även avsnitt *Fonter* nedan

3. Välj storlek på teckensnittet mellan 1 och 99 i textfältet *Storlek*
4. Skriv in den textsträng som ska placeras på kartan i textfältet *Text*
5. Klicka på önskad position på kartbilden där texten ska placeras eller skriv in en koordinat i textinmatningsfältet *Pos* följt av [Enter]
6. Klicka med högra pekdonsknappen varvid textinmatningen sker.

Om fler textinmatningar ska göras repeteras punkt 2 till 6.

Redigering

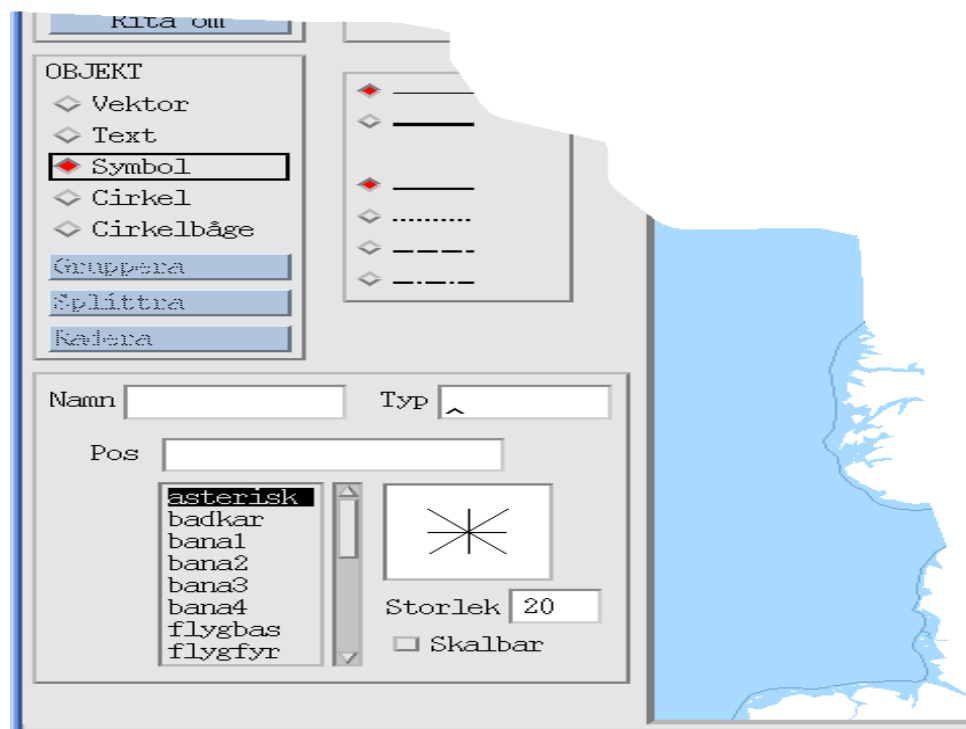
Om en inskriven textsträng ska ändras görs detta enligt följande:

1. Markera önskad textsträng genom att klicka med pekdonets mittenknapp på texten, varvid den får en röd färg
2. Välj *Text* i *Funktionsfält B*
3. Klicka i fältet *Text* och utför förändringarna
4. Tryck [Enter] på tangentbordet
5. Klicka med högra pekdonsknappen varvid textändringen sker.

Motsvarande förändring kan även göras för *Font*, *Storlek* och *Pos*.

Symbol

När en kartsymbol ska ritas används funktionen *Symbol*.



Nyinmatning

Detta görs enligt följande:

1. Välj *Symbol* i *Funktionsfält B*
2. Välj symbol i listan *Symbol*
3. Välj storlek på teckensnittet mellan 1 och 9999 i fältet *Storlek*
4. Klicka på önskad position på kartbilden där symbolen ska placeras eller skriv in en koordinat i textinmatningsfältet *Pos* följt av [Enter]
5. Klicka med högra pekdonsknappen varvid symbolplaceringen sker.

Om fler samma symbol ska ritas fler gånger repeteras punkt 4 till 5. Ska någon annan symbol ritas repeteras punkt 2 till 5.

Redigering

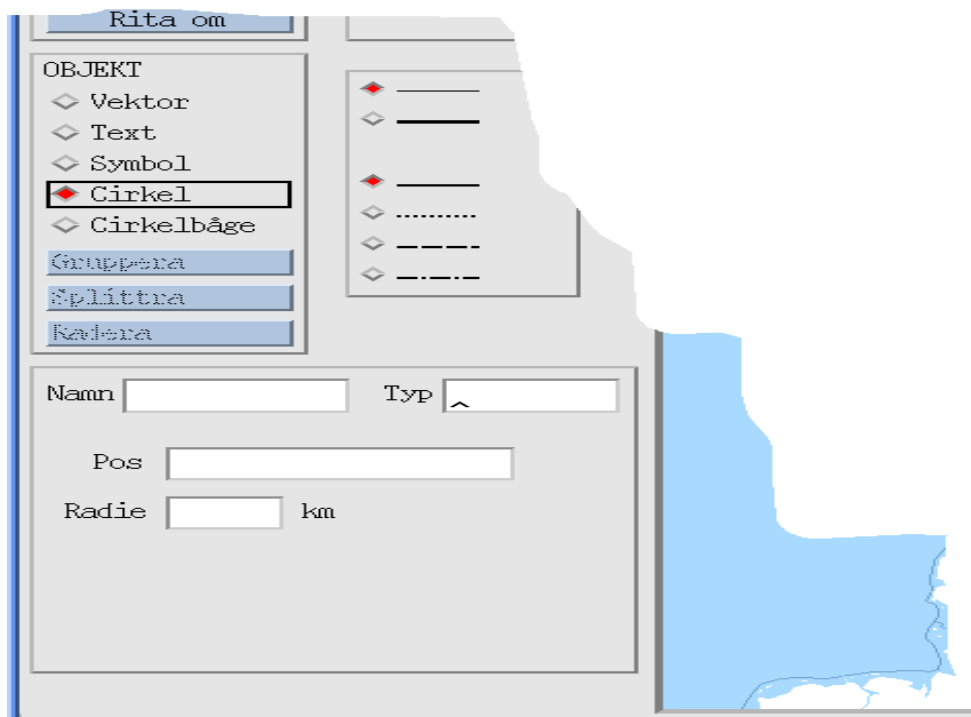
Om en inskriven symbol ska bytas ut eller förändras görs detta enligt följande:

1. Markera önskad symbol genom att klicka med pekdonets mittenknapp på symbolen, varvid den får en röd färg
2. Välj *Symbol* i *Funktionsfält B*
3. Välj en ny listan *Symbol*
4. Klicka med högra pekdonsknappen varvid förändringen sker.

Motsvarande förändring kan även göras för *Storlek* och *Pos*. Vid inmatning av nytt storleksvärde eller nytt koordinatvärde verkställs förändringen med [Enter].

Cirkel

När en cirkel ska ritas används funktionen *Cirkel*.



Nyinmatning

Detta görs enligt följande:

1. Välj *Cirkel* i *Funktionsfält B*
2. Markera cirkelns mittkoordinat i kartfältet eller skriv in en koordinat i textfältet *Pos*
3. Markera radien genom att klicka i kartfältet på önskat avstånd från cirkelns mittkoordinat eller skriv in en längd i km i textfältet *Radie*
4. Klicka med högra pekdonsknappen varvid cirkeln är klar.

Om fler cirklar ska ritas repeteras punkt 2 till 4.

Redigering

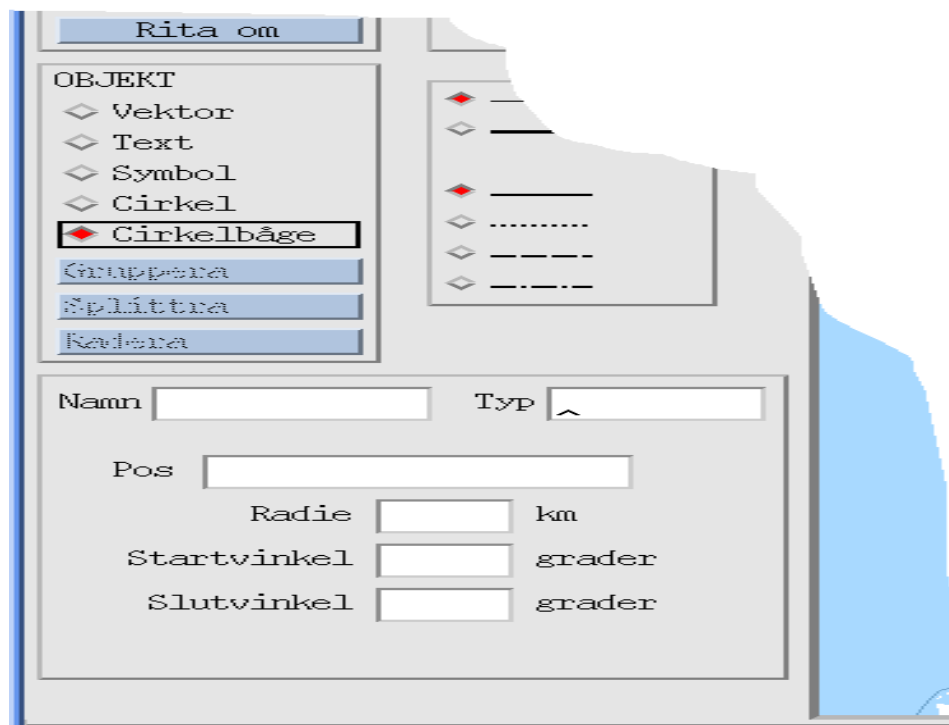
Om en ritad cirkel ska förändras görs detta enligt följande:

1. Markera önskad cirkel genom att klicka med pekdonets mittenknapp på cirkeln, varvid den får en röd färg
2. Välj *Cirkel* i *Funktionsfält B*
3. Klicka i fältet *Radie*
4. Markera den nya radien genom att klicka i kartfältet på önskat avstånd från cirkelns mittkoordinat eller skriv in en längd i km i textfältet *Radie*
5. Klicka med högra pekdonsknappen varvid förändringen sker.

Motsvarande förändring kan även göras för position.

Cirkelbåge

När en cirkelbåge ska ritas används funktionen *Cirkelbåge*.



Nyinmatning

Detta görs enligt följande:

1. Välj *Cirkelbåge* i *Funktionsfält B*
2. Markera cirkelns mittkoordinat i kartfältet eller skriv in en koordinat i textfältet *Pos*
3. Markera radien och startvinkeln genom att klicka på kartbilden på önskat avstånd från cirkelns mittpunkt samt önskad startkoordinat eller skriv in en koordinat i textfältet *Radie* och *Startvinkel*
4. Markera slutvinkeln genom att klicka på önskad slutposition eller skriv in en koordinat i textfältet *Slutvinkel*
5. Klicka med högra pekdonsknappen varvid cirkelbågen är klar.

Om fler cirkelbågar ska ritas repeteras punkt 2 till 5.

Redigering

Om en ritad cirkelbåge ska förändras ut görs detta enligt följande:

1. Markera önskad cirkelbåge genom att klicka med pekdonets mittenknapp på cirkeln, varvid den får en röd färg
2. Välj *Cirkelbåge* i *Funktionsfält B*
3. Klicka i fältet *Radie*

4. Markera den nya radien genom att klicka på kartbilden på önskat avstånd från cirkelns mittpunkt eller skriv in en koordinat i textfältet *Radie*
5. Klicka med högra pekdonsknappen varvid förändringen sker.

Motsvarande förändring kan även göras för *Pos*, *Startvinkel* och *Slutvinkel*.

Gruppera

Genom att markera två eller flera symboler, vektortåg mm kan dessa grupperas till ett objekt. Detta görs enligt följande:

1. Markera önskat objekt genom att klicka med pekdonets mittenknapp på objektet, varvid det får en röd färg
2. Markera nästa symbol på samma sätt, varvid den får en röd färg. Den föregående markerade symbolen får nu grön färg istället
3. När önskat antal objekt är markerade klickas knappen *Gruppera* i *Funktionsfält B*.

Denna knapp är enbart valbar när funktionen kan användas.

Splittra

När ett grupperat objekt ska delas upp i sina enskilda delobjekt igen görs detta enligt följande:

1. Markera önskat objekt genom att klicka med pekdonets mittenknapp på objektet, varvid det får en röd färg
2. Klicka knappen *Splittra* i *Funktionsfält B*, varvid det senast markerade delobjektet blir rött och de övriga gröna
3. Klicka med högra pekdonsknappen varvid splittringen sker.

Denna knapp är enbart valbar när funktionen kan användas.

Radera

Genom att klicka på knappen *Radera* i *Funktionsfält B* när ett eller flera objekt är markerade raderas dessa.

Denna knapp är enbart valbar när funktionen kan användas.

Funktionsfält C

I detta fält presenteras olika valmöjligheter för respektive objektfunktion enligt avsnitt Funktionsfält B. Här finns dock två presentations- och inmatningsfält som är gemensamma för samtliga objekt. Dessa är *Namn* och *Typ* och används för att definiera/namnge ett ritat objekt.

Genom att ge ett ritat objekt ett *Namn* och en *Typ* kan egendefinierade objekt skapas, t.ex. övningsområden och flygplatser.

Exempelvis kan då *Typ* vara flygplats och *Namn* vara Arlanda. Detta innebär att när detta objekt väljs, se avsnitt Objekt nedan, placeras en flygplats på en definierad koordinat på kartan.

Funktionsfält D

Här väljs vilket koordinatsystem som ska användas. De tre alternativen är:

- Rikets nät
- Georef
- Lat/Long.

Funktionsfält E

I detta fält väljs bredd och utförande på linjer genom att klicka på önskad position.

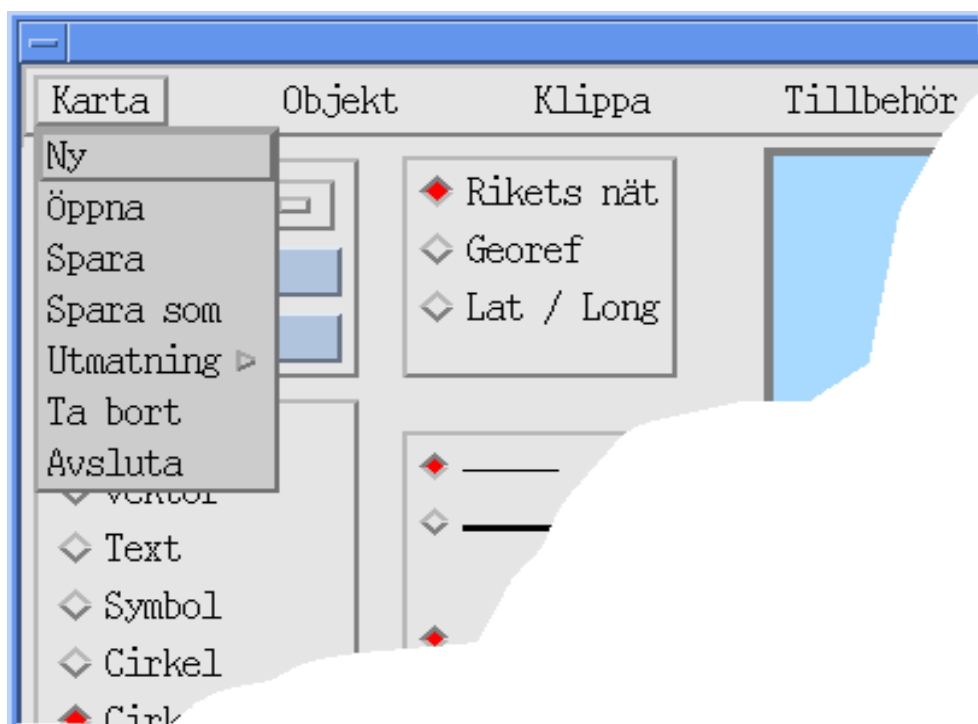
Kartfält

Här presenteras bakgrundskartan och de ritade objekten.

OBS ! Kartbilden med tillhörande gränser är enbart till som stöd för användaren. Dessa är av praktiska skäl ritade med en grov upplösning och ska därmed inte användas som absoluta riktvärden.

Menyer

Karta



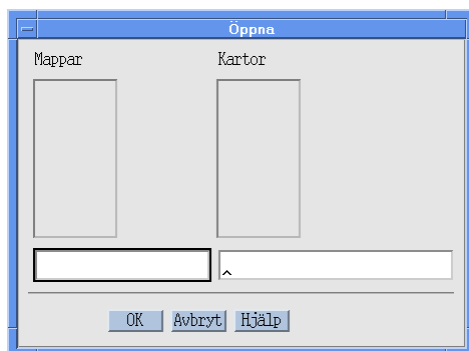
Ny

Menyvalet *Ny* skapar en ny och tom karta.

Öppna

Med menyvalet *Öppna* kan sparade kartor hämtas. Dessa kartor hämtas och läggs på aktuell karta. Dvs om en sparad karta ska hämtas och redigeras måste först val av *Ny* i kartmenyn göras.

När menyvalet *Öppna* klickas kommer ett fönster kallat *Öppna* att presenteras. Här väljs från vilken mapp och vilken karta som ska öppnas.



Att öppna en karta görs enligt följande:

1. Välj *Öppna* under meny *Karta*
2. Väljer ur vilken mapp du vill hämta kartan genom att klicka på önskad mapp i listan *Mappar*. När valet är gjort presenteras vald mapp i textrutan nedanför
3. Markera önskad karta i listan *Kartor* genom att klicka på denna. När valet är gjort presenteras vald mapp i textrutan nedanför
4. Klicka på OK-knappen för att verkställa valet.

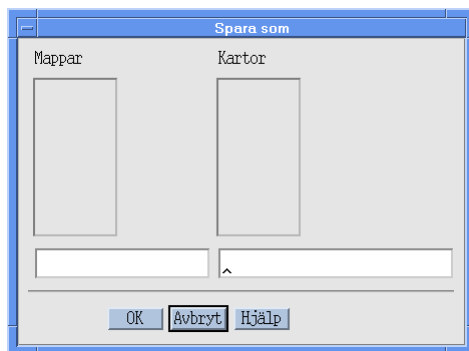
I ELKA-fönstrets namnlist presenteras mapp- och kartnamn på aktuell karta.

Spara

Menyvalet *Spara* används för att spara aktuell karta. Om kartan har sparats tidigare sker enbart ett sparande av kartans aktuella tillstånd. Har inte kartan sparats tidigare kommer funktionen *Spara som* att utföras, se avsnitt *Spara som*.

Spara som

Menyvalet *Spara som* används för spara en ny karta eller spara en befintlig karta med ett nytt namn. När menyvalet *Spara som* klickas presenteras ett fönster kallat *Spara som*.



Att spara (som) en karta görs enligt följande:

1. Välj *Spara som* under meny *Karta*, varvid fönstret *Spara som* presenteras

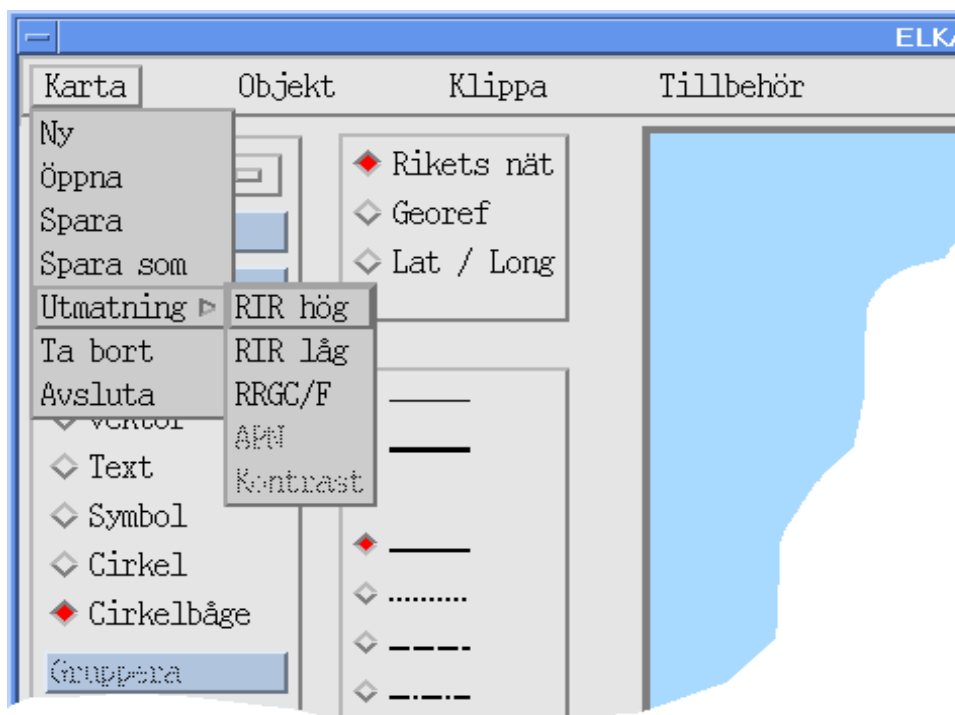
2. Välj i vilken mapp kartan ska sparas genom att klicka på önskad mapp i listan *Mappar* eller skriva in ett nytt mappnamn (max 80 tecken) i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/ny mapp i textrutan nedanför
3. Skriv in ett nytt kartnamn (max 80 tecken) i textfältet under listan *Kartor* och tryck [Enter] eller klicka på ett befintligt kartnamn. När valet är gjort presenteras vald/ny mapp i textrutan nedanför
4. Klicka på OK-knappen för att verkställa valet.

Utmatning

Menyvalet *Utmatning* används för generera en kartfil till aktuellt målsystem. I denna programversion till:

- RIR/H
- RIR/L
- Rrgc/F.

När menyvalet *Utmatning* väljs presenteras en undermeny med val av vilket målsystems format kartfilen ska genereras till.



RIR/H och RIR/L

När val av utformat är gjort presenteras ett fönster kallat *Kodgenerering*. Här kan kartans storlek tas fram genom att klicka på knappen *Minne*. Resultatet presenteras samtidigt för kartnr 1 till 4.



När kontroll att den minnestestade kartan ligger inom föreskriven ram kan den genereras ut till diskett. Detta görs genom att:

1. Stoppa i en MS DOS-formatterad diskett i datorns diskettenhet A:
2. Klicka på knappen *Generera* i kodgenereringsfönstret.

Rrgc/F

När val av utformat är gjort presenteras ett fönster kallat *Kodgenerering*. Här kan kartans storlek tas fram genom att klicka på knappen *Minne*. Resultatet presenteras i textfältet *Karta 1*.

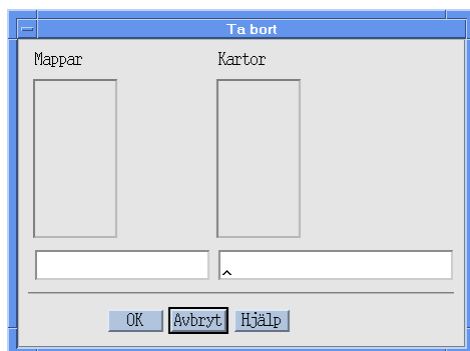


När kontroll att den minnestestade kartan ligger inom föreskriven ram kan den genereras ut till D1. Detta görs genom att:

1. Kontrollera att anslutningen till ELKA D1 är korrekt
2. Välj till inom vilket flygkommando kartan ska genereras för genom att klicka på *ÖN*, *NN* eller *SM*
3. Klicka på knappen *Generera* i kodgenereringsfönstret.

Ta bort

Menyvalet *Ta bort* används för att radera inaktuella mappar och kartor. När *Ta bort* väljs presenteras ett fönster kallat *Ta bort*.



Karta

Att radera en karta görs enligt följande:

1. Välj *Ta bort* under meny *Karta*, varvid fönstret *Ta bort* presenteras
2. Välj i vilken mapp kartan ska tas bort genom att klicka på önskad mapp i listan *Mappar* eller skriva in ett mappnamn i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/inmatad mapp i textrutan nedanför
3. Klicka på önskat kartnamn i listan *Kartor* eller skriv in kartnamnet i textfältet under listan *Kartor* och tryck [Enter]
4. Klicka OK-knappen för att verkställa raderingen
5. Ett meddelandefönster med frågan "Ta bort karta {kartnamn} ?" presenteras
6. Om frågan besvaras med ett klick i OK-knappen verkställs raderingen.

Mapp

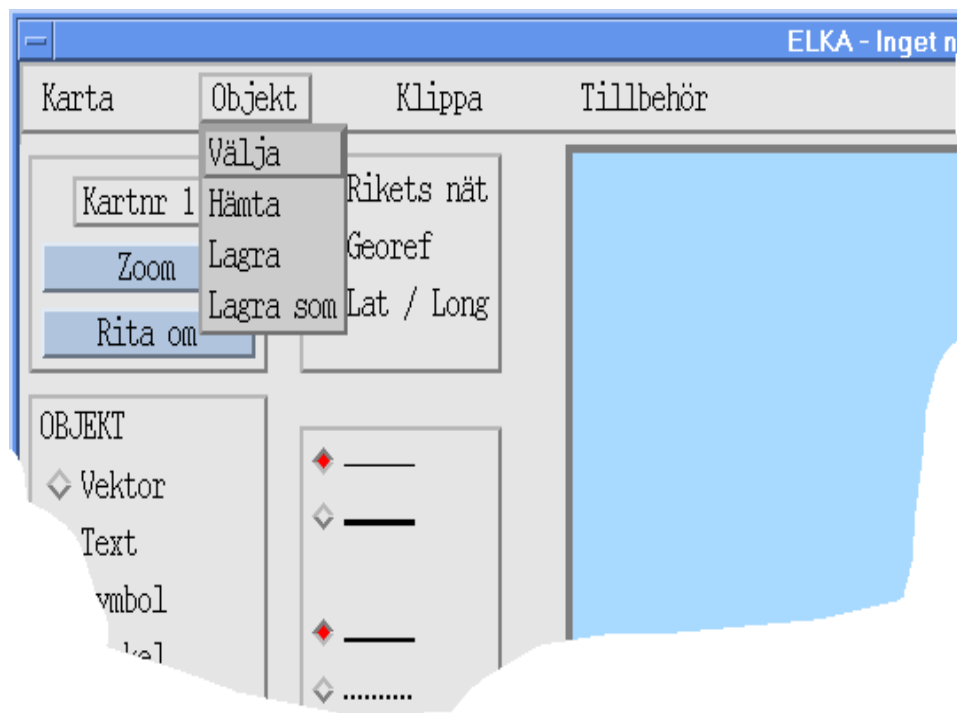
För att kunna radera en mapp måste denna vara tom. Radering av mapp görs enligt följande:

1. Välj *Ta bort* under meny *Karta*, varvid fönstret *Ta bort* presenteras
2. Välj vilken mapp som ska tas bort genom att klicka på önskad mapp i listan *Mappar* eller skriva in ett mappnamn i textfältet under listan och trycka [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/inmatad mapp i textrutan nedanför
3. Kontrollera att mappen är tom. Om inte måste samtliga kartor raderas först
4. Klicka OK-knappen för att verkställa raderingen
5. Ett meddelandefönster med frågan "Ta bort mapp {mappnamn} ?" presenteras
6. Om frågan besvaras med ett klick i OK-knappen verkställs raderingen.

Avsluta

Genom att välja *Avsluta* i menyn *Karta* avslutas karthanteringen och fönstret stängs.

Objekt

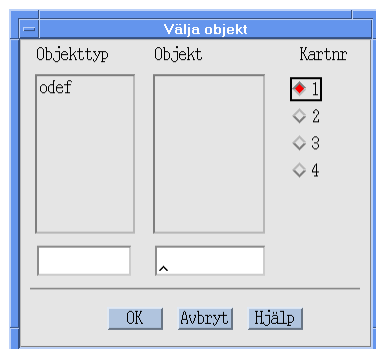


Välja

Menyvalet *Välja* har dels samma funktion som att klicka med pekdonets mittenknapp på ett objekt. Dvs att markera objektet för redigering.

Förutom detta kan *Välja* användas till att flytta ett objekt från t.ex. kartnr 1 till kartnr 3.

När menyvalet *Välja* väljs presenteras ett fönster kallat *Välja objekt*.



Markera

Markeringen görs enligt följande:

1. Välj *Välja* under meny *Objekt*, varvid fönstret *Välja objekt* presenteras

2. Välj typ i listan *Objekttyp* genom att klicka på önskad typ eller skriv in en typ i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/inmatad typ i textrutan. Det är enbart de objekttyper som finns i aktivt kartnr (1 till 4 för rrgc/T och 1 till 3 för rrgc/F) som presenteras
3. Välj objekt i listan *Objekt* genom att klicka på önskat objekt eller skriv in ett objektnamn i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras valt/inmatat objekt i textrutan
4. Klicka på OK-knappen för att verkställa markeringen. Markerat objekt får röd färg.

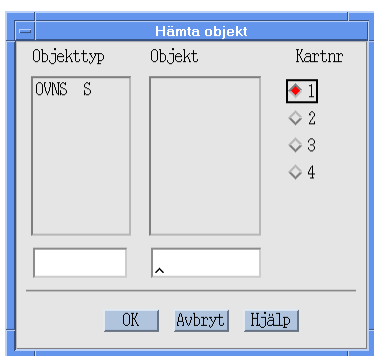
Förflytta

Förflyttningen görs enligt följande:

1. Välj *Välja* under meny *Objekt*, varvid fönstret *Välja objekt* presenteras
2. Välj typ i listan *Objekttyp* genom att klicka på önskad typ eller skriv in en typ i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/inmatad typ i textrutan. Det är enbart de objekttyper som finns i aktivt kartnr (1 till 4 för rrgc/T och 1 till 3 för rrgc/F) som presenteras
3. Välj objekt i listan *Objekt* genom att klicka på önskat objekt eller skriv in ett objektnamn i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras valt/inmatat objekt i textrutan
4. Markera till vilket kartnr objektet ska flyttas genom att klicka på önskat kartnr
5. Klicka på OK-knappen för att verkställa förflyttningen.

Hämta

Menyvalet *Hämta* används för att hämta upp ett sparad objekt. När menyvalet *Hämta* väljs presenteras ett fönster kallat *Hämta objekt*.



Att hämta ett objekt görs enligt följande:

1. Välj *Hämta* under meny *Objekt*, varvid fönstret *Hämta objekt* presenteras
2. Välj typ i listan *Objekttyp* genom att klicka på önskad typ eller skriv in en typ i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/inmatad typ i textrutan

3. Välj objekt i listan *Objekt* genom att klicka på önska objekt eller skriv in ett objektnamn i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras valt/inmatat objekt i textrutan
4. Markera till vilket kartnr som objektet ska hämtas genom att klicka på önskat kartnr. Om aktuellt kartnr är 2 och objektet hämtas till kartnr 3 växlas presentationen automatiskt till kartnr 3
5. Klicka på OK-knappen för att verkställa hämtningen.

Lagra

Menyvalet *Lagra* innebär samma funktion som att klicka med pekdonets högerknapp på ett enskilt eller grupperat objekt. Dvs att lagra och avmarkera ett färdigritat objekt.

Lagra som

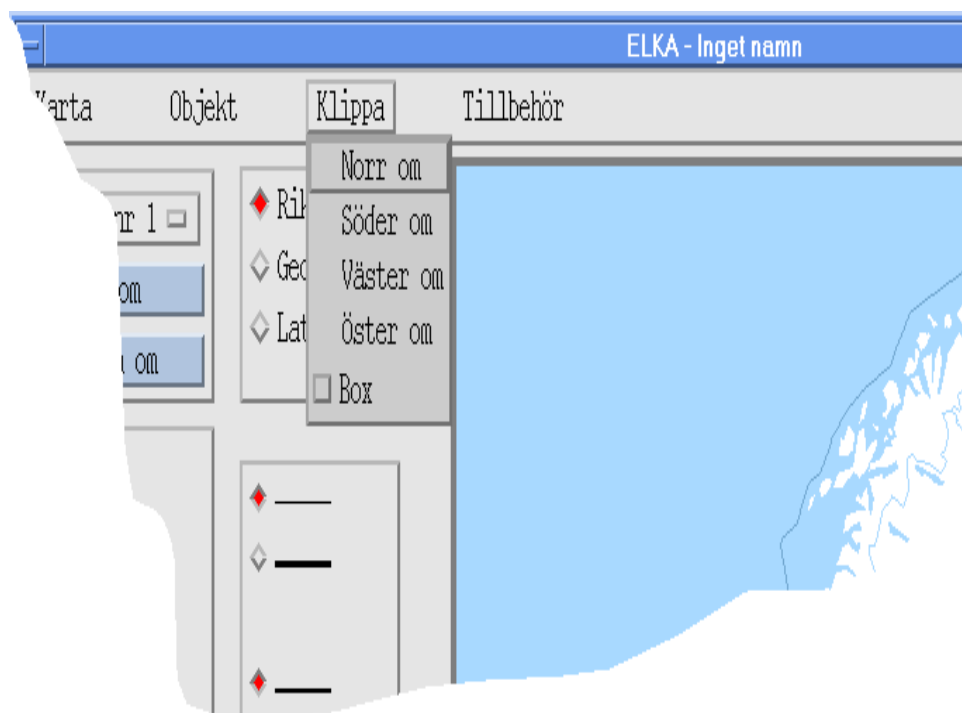
Menyvalet *Lagra som* används när ett kartobjektet ska lagras under nytt namn. När menyvalet *Lagra som* väljs presenteras ett fönster kallat *Lagra som objekt*.



Att lagra (som) ett objekt görs enligt följande:

1. Välj *Lagra som* under meny *Objekt*, varvid fönstret *Lagra som objekt* presenteras
2. Välj typ i listan *Objekttyp* genom att klicka på önskad typ eller skriv in en typ i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/inmatad typ i textrutan
3. Välj objekt i listan *Objekt* genom att klicka på önskat objekt eller skriv in ett objektnamn i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras valt/inmatat objekt i textrutan
4. Klicka på OK-knappen för att verkställa lagringen.

Klippa



Det finns fem olika sätt att klippa bort delar ur en ritad karta. Dessa är:

- Norr om
- Söder om
- Väster om
- Öster om
- Box.

Norr om

Menyvalet *Norr om* används för att klippa bort alla hela objekt i kartan norr om en given punkt.

Söder om

Menyvalet *Söder om* används för att klippa bort alla hela objekt i kartan söder om en given punkt.

Väster om

Menyvalet *Väster om* används för att klippa bort alla hela objekt i kartan väster om en given punkt.

Öster om

Menyvalet *Öster om* används för att klippa bort alla hela objekt i kartan öster om en given punkt.

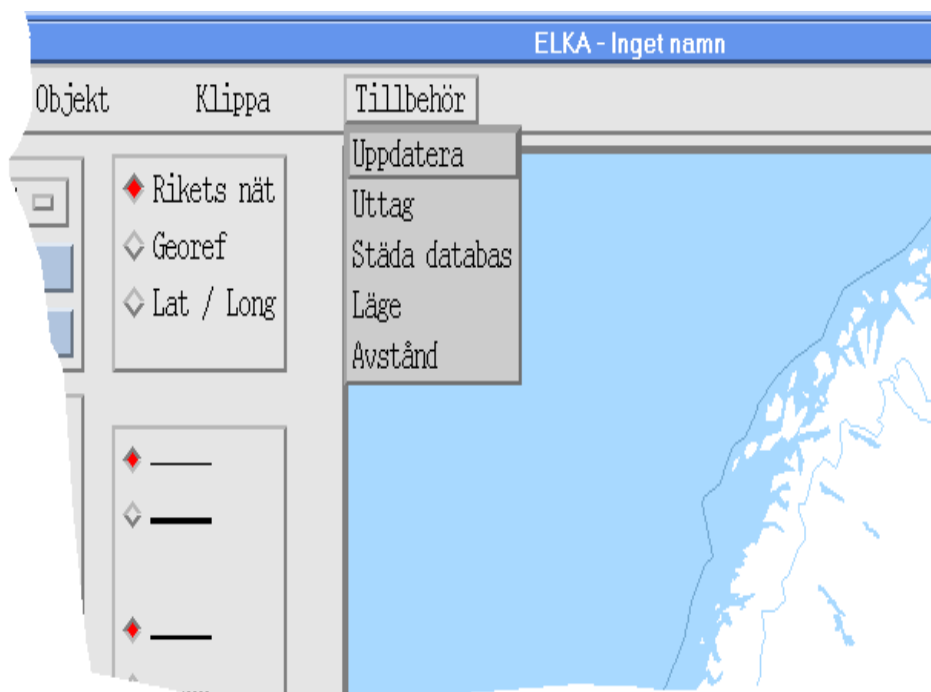
Box

Menyvalet *Box* används för att klippa bort alla hela objekt i kartan utanför en ritad rektangel. Rektangeln ritas genom att:

1. Markera *Box* i menyn *Klippa* genom att klicka på kvadraten till vänster om *Box*
2. Placera markören på önskad startposition och håll pekdonets mittenknapp nertryckt
3. Flytta markören så att önskad yta täcks av rektangeln och släpp pekdonsknappen, varvid markeringen är klar.

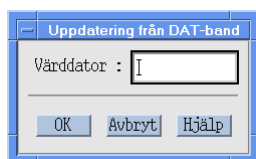
Sparas kartan med *Box* aktiverad kommer enbart de omarkerade objekten att matas ut till valt målsystemformat.

Tillbehör



Uppdatera

Menyvalet *Uppdatera* används för att uppdatera databasen från en central distribution via DAT. Vid val av *Uppdatera* presenteras ett fönster kallat *Uppdatering från DAT-band*.



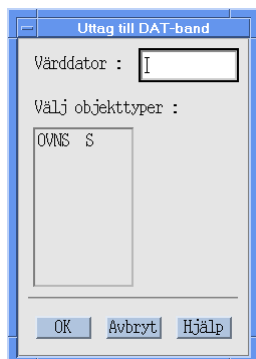
Uppdateringen görs enligt följande:

1. Placera bandet i TVAK PC-systemets DAT-spelare
2. Välj *Uppdatera* i menyn *Tillbehör*, varvid fönstret *Uppdatering från DAT-band* presenteras
3. Ange, i textinmatningsfältet *Värddator*, den PC's nodnamn där DAT-spelaren är ansluten
4. Klicka OK-knappen varvid uppdateringen verkställs.

OBS! Att uppdatera en komplett databas tar 30 - 40 minuter. Befintlig databasinformation raderas **inte**.

Uttag

Menyvalet *Uttag* används för att göra datauttag av objekttyper. Vid val av *Uttag* presenteras ett fönster kallat *Uttag till DAT-band*.



Uttaget görs enligt följande:

1. Placera bandet i TVAK PC-systemets DAT-spelare
2. Välj *Uttag* i menyn *Tillbehör*, varvid fönstret *Uttag till DAT-band* presenteras
3. Ange, i textinmatningsfältet *Värddator*, den PC's nodnamn där DAT-spelaren är ansluten
4. Markera genom att klicka på den eller de objekttyper i listan *Välj objekttyper* som ska matas ut på bandet. Om någon objekttyp markerades av misstag kan denna avmarkeras genom att den klickas ytterligare en gång
5. Klicka OK-knappen varvid utmatningen verkställs.

OBS! Att ta ut en komplett databas tar 30 - 40 minuter.

Städa databas

Menyvalet *Städa databas* används för att rensa/radera objekttyper eller enskilda objekt som inte ingår i någon karta. Vid val av *Städa databas* presenteras ett fönster kallat *Städa databas*.



Objekttyp

Städa objekttyp görs enligt följande:

1. Välj *Städa databas* i menyn *Tillbehör*, varvid fönstret *Städa databas* presenteras
2. Välj typ i listan *Objekttyp* genom att klicka på önskad typ eller skriv in en typ i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/inmatad typ i textrutan
3. Om **inte*** något av objekten inom objekttypen används i någon karta presenteras ett meddelandefönster med texten "Vill du radera alla objekt av typen {objekttyp}?"
4. Klickas OK-knappen verkställs raderingen.

*) Om något av objekten inom objekttypen används i en karta kan inte funktionen utföras, utan ett meddelandefönster med texten "Objektet kan ej raderas. Ingår i följande kartor:" tillsammans med en lista på berörda kartors namn presenteras. Istället kan enskilt objekt rensas inom objekttypen, se avsnitt *Objekt* nedan.

OBS! Ett centralt producerat objekt kan inte raderas från databasen.

Objekt

Städa objekt görs enligt följande:

1. Välj *Städa databas* i menyn *Tillbehör*, varvid fönstret *Städa databas* presenteras
2. Välj typ i listan *Objekttyp* genom att klicka på önskad typ eller skriv in en typ i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras vald/inmatad typ i textrutan

3. Välj objekt i listan *Objekt* genom att klicka på önskat objekt eller skriv in ett objektnamn i textfältet under listan och tryck [Enter]. När valet är gjort presenteras valt/inmatat objekt i textrutan
3. Om **inte*** objektet används i någon karta presenteras ett meddelandefönster med texten "Vill du radera {objekt}?"
4. Klickas OK-knappen verkställs raderingen.

*) Om objektet används i en karta kan inte funktionen utföras, utan ett meddelandefönster med texten "Objektet kan ej raderas. Ingår i följande kartor:" tillsammans med en lista på berörda kartors namn, presenteras.

OBS! Ett centralt producerat objekt kan inte raderas från databasen.

Läge

Menyvalet *Läge* används för att ange markörens position i kartan. Vid val av *Läge* presenteras ett fönster kallat *Läge*.



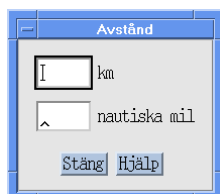
Mätning av läge görs enligt följande:

1. Välj *Läge* i menyn *Tillbehör*
2. Placera markören på önskad position och klicka med pekdonet
3. Läget anges i textfältet i lägesfönstret för varje ny klickning.

Byte av koordinatsystem kan göras när som helst för att få läget i önskad koordinat.

Avstånd

Menyvalet *Avstånd* används för att mäta avståndet mellan två punkter. Vid val av *Avstånd* presenteras ett fönster kallat *Avstånd*.



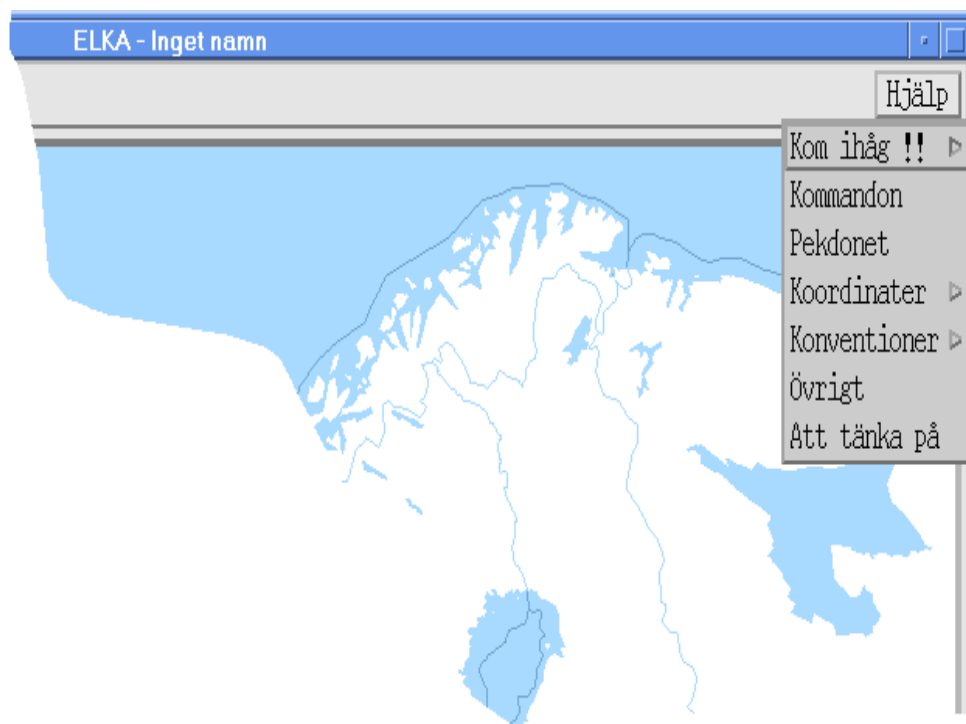
Mätning av avstånd görs enligt följande:

1. Välj *Avstånd* i menyn *Tillbehör*
2. Placera markören på önskad startposition och klicka med pekdonet

3. Placera markören på önskad slutposition och klicka med pekdonet
4. Avståndet i km och i nautiska mil anges i dess respektive textfält.

Om fler mätningar ska göras repeteras pos 2 till 4.

Hjälp

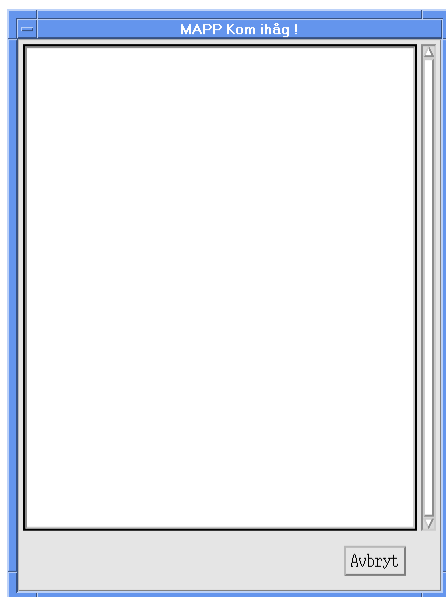


Kom ihåg !!

Detta menyval består av två undermenyer:

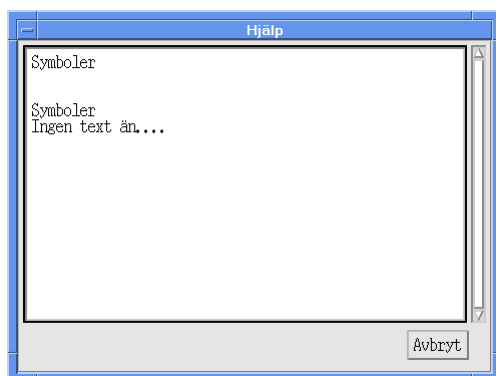
- Mapp
- Karta.

När något av dessa val görs kommer ett fönster att presenteras som kallas *MAPP Kom ihåg !* respektive *KARTA Kom ihåg !*. I dessa fönster kan stödanteckningar matas in från tangentbordet av operatören. Dessa anteckningar är kopplade till aktuell den karta som ritades när informationen skrevs in.



Kommandon

När detta val görs presenteras ett fönster kallat *Hjälp* med information om karthanteringens kommandon.



Pekdonet

När detta val görs presenteras ett fönster kallat *Hjälp* med information om karthanteringens pekdon.

Koordinater

Detta menyval består av fyra undermenyer:

- Lat/long
- Rikets nät
- Georef
- Lokala koordinatsystem.

När något av dessa val görs presenteras ett fönster kallat *Hjälp* med information om respektive koordinatsystem.

Konventioner

Detta menyval består av tre undermenyer:

- Nycklar databas
- Symboler
- Linjer.

När något av dessa val görs presenteras ett fönster kallat *Hjälp* med information inom respektive område.

Övrigt

När detta val görs presenteras ett fönster kallat *Hjälp* med kompletterande information omfattande bland annat en begreppsförklaring.

Att tänka på

När detta val görs presenteras ett fönster kallat *Hjälp* med diverse tips för kartsystemet.