



**ZAKŁAD
INFORMATYKI LP**

Dokumentacja użytkownika
Szkicownik Leśniczego
oraz *Szkicownik LMN*

Wersja: 1.1

Autor: ZILP

2014-09-26

Metryka dokumentu

Działania	Jednostka	Data
Utworzenie dokumentu	ZILP	4.09.2014

Historia zmian dokumentu

Wersja	Data	Treść/zmiana	Strony	Uwagi
1.0	4.09.2014	N/A	Wszystkie	Utworzenie dokumentu.
1.1	26.09.2014	zmiana	16	

Stopień aktualności dokumentu.

Numer wersji aplikacji	Litera wersji	Stopień aktualności dokumentu
1.1	dowolna	W pełni aktualny.

Lista adresatów

Jednostka/Instytucja	Zakres merytoryczny
Nadleśnictwo	Wykorzystanie Szkieownika Leśniczego oraz Szkieownika LMN
RDLP	Wykorzystanie Szkieownika LMN
DGLP	Wykorzystanie Szkieownika LMN

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP	4
1.1 Cel dokumentu	4
1.2 Powiązane dokumenty	4
1.3 Konwencje	4
1.4 Kontakt.....	5
1.5 Sekcje dokumentu	5
2. WPROWADZENIE	7
2.1 Uruchomienie modułów.....	7
2.2 Powiązane systemy	8
3. SZKICOWNIK LEŚNICZEGO	9
3.1 Szkic zrębowy	9
3.2 Szkic odnowieniowy	20
3.3 <i>Szkicownik LMN</i>	27
3.4 Obiekty szkicownika oraz obiekty szkicu.....	31
3.5 <i>Edytor Mapy – scenariusz Szkicownik Leśniczego</i>	31
4. SZKICOWNIK LMN	34
4.1 Tworzenie obiektów w <i>Szkicowniku LMN</i>	34
4.2 <i>Edytor Mapy – scenariusz Szkicownik LMN</i>	37
5. INDEKSY I SPISY	41
5.1 Spis Ekranów	41

1. WSTĘP

1.1 Cel dokumentu

Dokument przeznaczony jest dla pracowników nadleśnictw, RDLP, DGLP wykorzystujących *Szkicownik Leśniczego* lub *Szkicownik LMN* w codziennej pracy. Instrukcja użytkownika zawiera opis działania aplikacji.

1.2 Powiązane dokumenty

[Nie dotyczy]

1.3 Konwencje

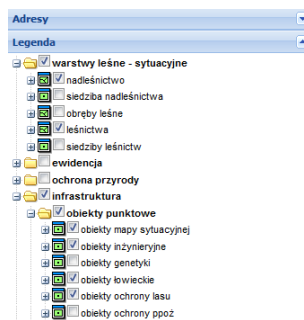
W dokumencie zostały użyte następujące konwencje typograficzne:

- słowem **Uwaga!** poprzedzane są szczególnie ważne informacje, bez których nie możliwa jest poprawna interpretacja zachowania aplikacji,
- czcionką ODNOŚNIK wyróżniane są aktywne odnośniki do innych miejsc w dokumencie,
- nazwy przycisków w tekście wyróżniane są czcionką **pogrubioną**,
- nazwy (tytuły) tabel, paneli, etykiet pól, nazw kolumn i nazw pozycji menu pojawiających się na ekranie aplikacji, w tekście wyróżniane są *kursywą*.

Opisując działanie aplikacji, przyjęto następującą konwencję nazewnictwa obiektów pojawiających się na ekranie:


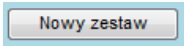
1. Ekran

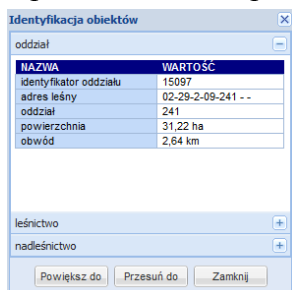
Ekran zawiera jeden lub więcej paneli



- Panel – element ekranu:
- zawiera informacje tekstowe, tabele lub/oraz przyciski.
 - Tabela – zawiera listę danych w formie kolumn i wierszy

identyfikator wydzielenia	adres leśny	rodzaj powierzchni	typ siedliskowy lasu	gospodarstwo	funkcja lasu
131369	02-29-2-12-44 -g -00	D-STAN	LMŚW	GPZ	GOSP
125159	02-29-1-01-197 -c -00	STAW RYB			

- kolumna tabeli – element tabeli zawierający jeden typ danych np. 
 - pole – zawiera pojedynczą wartość.
 - przycisk – element powodujący wywołanie akcji: np. wyświetlenie nowego okna 
- Okno – wywoływany za pomocą przycisków element, umożliwiający wprowadzenie lub przeglądanie danych.



1.4 Kontakt

W przypadku zauważenia błędów / potrzeb modyfikacji w funkcjonowaniu modułu, prosimy o zgłaszanie ich w Systemie Zgłaszania Błędów i Modyfikacji.

W przypadku innych problemów związanych z działaniem modułu *Szkieownik Leśniczego* lub *Szkieownik LMN*, prosimy o kontakt:

Maria Surewicz
 Tel. +48 885 150 168
 e-mail: maria.surewicz@zilp.lasy.gov.pl

1.5 Sekcje dokumentu

Instrukcja podzielona jest na następujące sekcje:

1. **WSTEP:**
2. **WPROWADZENIE:** Opis aplikacji i jej funkcji
3. **SZKICOWNIK LEŚNICZEGO:** Opis działania modułu *Szkieownik Leśniczego*

4. *SZKICOWNIK LMN*: Opis działania modułu *Szkieownik LMN*
5. *INDEKSY I SPISY*: Spis tabel, spis ekranów, skorowidz.

2. WPROWADZENIE

Moduły *Szkicownik Leśniczego* oraz *Szkicownik LMN* zostały opracowane na podstawie umowy OP-2710-30/U/11 z dnia 23.04.2014 zawartej pomiędzy Skarbem Państwa Dyrekcja Generalna Lasów Państwowych a firmą PRO-HOLDING sp. z o. o.

Szkicownik Leśniczego. Moduł jest dedykowany dla pracowników nadleśnictw. Umożliwia tworzenie szkiców zrębowych i odnowieniowych, jak również edycję ich elementów. Użytkownik ma możliwość sporządzania wydruków oraz ich archiwizowanie w formie elektronicznej.

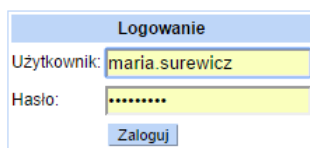
Szkicownik LMN. Moduł jest dedykowany dla pracowników nadleśnictw, RDLP oraz DGLP. Umożliwia przechowywanie obiektów geometrycznych powstałych podczas edycji szkiców zrębowych/odnowieniowych lub stworzonych przy pomocy aplikacji *eLas Mobile* z wykorzystaniem odbiornika GPS/ręcznie.

Scenariusze związane z powyższymi modułami, umożliwiają import warstw w formacie grafiki wektorowej *ESRI Shapefile* oraz ich wykorzystanie w tworzonych szkicach.

W związku z powyższymi zmianami, wprowadzone zostały również modyfikacje w module *Edytor Mapy*. Utworzono nowe scenariusze *Szkicownik Leśniczego* i *Szkicownik LMN*. Scenariusz *Szkicownik LMN* jest przeznaczony do zarządzania obiektami dodanymi przez użytkowników *szkicownika LMN*. Umożliwia on wyszukiwanie, wyświetlanie, przenoszenie wybranych obiektów do warstwy użytkownika *edytora LMN* oraz usuwanie obiektów ze *szkicownika*. Skopiowanie obiektu z warstwy *szkicownika* do warstwy użytkownika *edytora mapy* pozwala na jego wykorzystanie do aktualizacji mapy. Scenariusz *Szkicownika Leśniczego* pozwala na zarządzanie szkicami zrębowymi i odnowieniowymi. Szkicom można nadawać statusy związane z kontrolą merytoryczną. W scenariuszu tym, możliwe jest przypisanie szkicu do pozycji planu, w związku z którą szkic ten został utworzony. Po przywiązaniu do pozycji planu, szkic możliwy jest do wyświetlenia w przeglądarce LMN w informacjach o opisie taksacyjnym, w zakładce plany (po wybraniu pozycji planu do której szkic jest przywiązany).

2.1 Uruchomienie modułów

Dostęp do aplikacji możliwy jest z poziomu SILPweb: www.web.silp.lasy.gov.pl. Do systemu należy się logować używając hasła i loginu domenowego.



The screenshot shows a login window titled "Logowanie". It contains two input fields: "Użytkownik:" with the text "maria.surewicz" and "Hasło:" with a masked password of seven dots. Below the fields is a blue button labeled "Zaloguj".

Ekran 1. Logowanie

Moduły *Szkieownik Leśniczego* i *Szkieownik LMN* dostępne są w *Menu* w pozycji *Mapa*. Uprawnienia do powyższych modułów są nadawane przez administratora systemu.



Ekran 2. Fragment listy menu SILPweb

2.2 Powiązane systemy

[Nie dotyczy]

3. SZKICOWNIK LEŚNICZEGO

Moduł *Szkicownik Leśniczego* umożliwia tworzenie szkiców zrębowych i odnowieniowych. Szkice są można tworzyć:

- „od ręki”,
- wykorzystując wyniki pomiarów z terenu,
- wykorzystując pliki z danymi geometrycznymi (*Shapefiles*)

Szkice utworzone w module *Szkicownik Leśniczego* zapisywane są w systemie. Ważną funkcją jest możliwość nadania statusów kontroli merytorycznej dla utworzonych szkiców.

Powyższa funkcjonalność jest związana z uprawnieniami nadanymi przez administratora systemu.

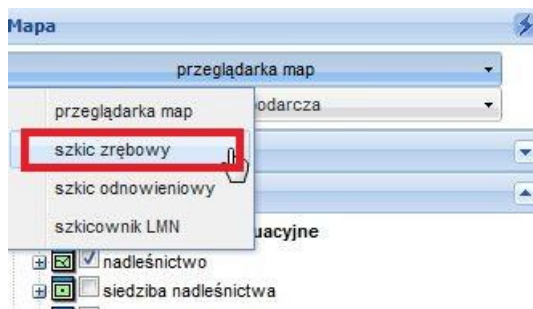
W module *Edytor Mapy* można odwołać się do wykonanych szkiców, przypisując je do pozycji planu. Następnie, możliwe jest również wyświetlenie szkiców dla wybranych pozycji planu w zakładce *Plany* w module *Przeglądarka*.



Ekran 3. Fragment listy menu SILPweb

3.1 Szkic zrębowy

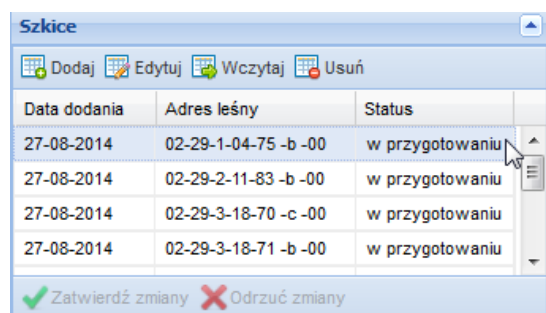
Aby utworzyć szkic zrębowy, po uruchomieniu modułu *Szkicownik Leśniczego* w lewej górnej części ekranu, należy wybrać, z listy rozwijalnej *Szkic zrębowy*.



Ekran 4. Fragment ekranu – Mapa->Szkicownik Leśniczego, lista rozwijalna przeglądarka map

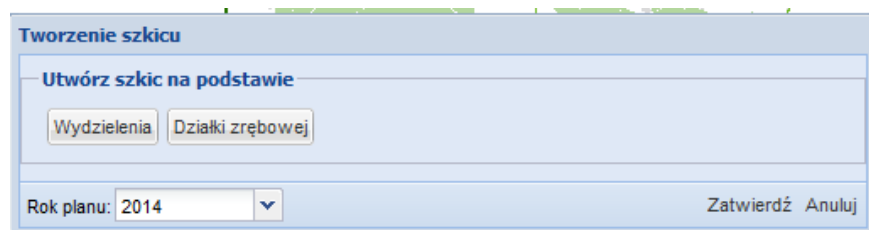
W lewej górnej części ekranu, w oknie szkice zostanie wyświetlona lista utworzonych szkiców.

Możliwe jest dodanie nowego szkicu (przycisk **dodaj**), edycja istniejącego (przycisk **edytuj**), wczytanie szkicu (przycisk **wczytaj**), bądź usunięcie szkicu (przycisk **usuń**).





Ekran 5. Okno: Szkice

Po wybraniu przycisku **Dodaj**, zostanie wyświetlone okno *Tworzenia szkicu*.




Ekran 6. Tworzenie szkicu

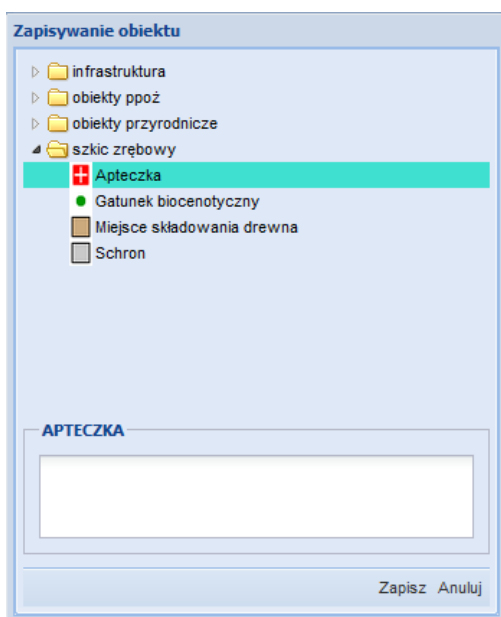
Z listy rozwijalnej należy wybrać rok planu. Tworzenie szkicu odbywa się na podstawie wydzielenia lub działki zrębowej. Po wybraniu przycisku **Dodaj wydzielenie** lub **Dodaj działkę zrębową**, pojawi się okno umożliwiające wybór wydzielenia lub działki zrębowej z mapy (za pomocą ikony ) lub poprzez wpisanie adresu leśnego. Usunięcie wydzielenia lub działki zrębowej z listy odbywa się poprzez wybór ikony .



Ekran 9. Pasek edycji - obiekt punktowy

	Zaznacz/odznacz obiekt punktowy
	Rysuj/edytuj punkt
	Usuń obiekt
	Zatwierdź obiekt
	Odrzuć zmiany



Po wybraniu ikony *Rysuj/edytuj punkt* należy wskazać położenie obiektu w granicach powierzchni manipulacyjnej. Następnie należy zatwierdzić czynność wybierając ikonę . Pojawi się poniższe okno zapisywania obiektu. Oprócz podstawowych obiektów punktowych, istnieje możliwość wyboru obiektów będących elementami szkicu zrębowego.



Ekran 10. Okno zapisywania obiektu punktowego

Oprócz zdefiniowania kodu obiektu, istnieje możliwość wpisania opisu.






Opis obiektu zostanie wyświetlony na mapie poniżej wrysowanego punktu. Czynność należy potwierdzić klikając przycisk **Zapisz**.


Aby dokonać edycji obiektu, należy po kliknięciu ikony , zmienić położenie punktu a następnie wybrać ikonę  i zmienić ustawienia.

Aby wrysować obiekt liniowy, na pasku narzędzi należy wybrać *Rysuj/Edytuj obiekt: linia*. Pojawiają się ikony umożliwiające:



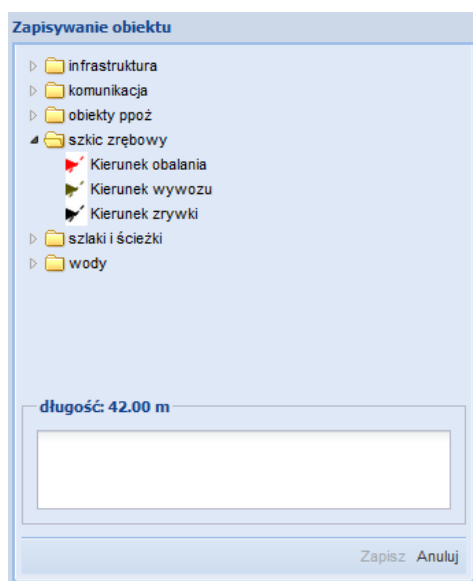
Ekran 11. Pasek edycji – obiekt liniowy

	Zaznacz/odznacz obiekt liniowy
	Rysuj/edytuj linię
	Usuń obiekt
	Zatwierdź obiekt
	Odrzuć zmiany

Po wybraniu ikony *Rysuj/edytuj linię* należy wskazać położenie obiektu w granicach powierzchni manipulacyjnej. Następnie należy zatwierdzić czynność wybierając ikonę . Pojawi się okno zapisywania obiektu.



Czynność należy zatwierdzić klikając przycisk **Zapisz**. Oprócz zdefiniowania kodu obiektu, istnieje możliwość wpisania opisu.

Opis obiektu zostanie wyświetlony na mapie.



Ekran 12. Okno zapisywania obiektu liniowego

Oprócz podstawowych obiektów liniowych, istnieje możliwość wyboru obiektów będących elementami szkicu zrębowego.


Aby dokonać edycji obiektu należy po kliknięciu ikony , zmienić położenie linii a następnie wybrać ikonę  i zmienić ustawienia.

Aby wrysować obiekt poligonowy, należy wybrać z paska narzędzi *Rysuj/Edytuj obiekt: poligon*. Pojawiają się ikony umożliwiające:



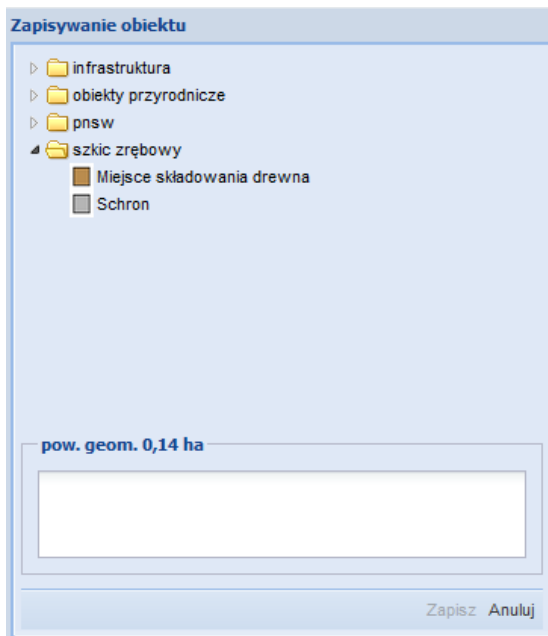
Ekran 13. Pasek edycji – obiekt poligonowy

	Zaznacz/odznacz obiekt poligonowy
	Rysuj/edytuj poligon
	Usuń obiekt
	Zatwierdź obiekt
	Odrzuć zmiany

Po wybraniu ikony *Rysuj/edytuj poligon*, należy wskazać położenie obiektu w granicach powierzchni manipulacyjnej. Następnie należy zatwierdzić czynność wybierając ikonę . Pojawi się okno zapisywania obiektu. Możliwe dodanie opisu, który zostanie wyświetlony na mapie.



Czynność należy zatwierdzić klikając przycisk **Zapisz**. Oprócz zdefiniowania kodu obiektu, istnieje możliwość wpisania opisu.

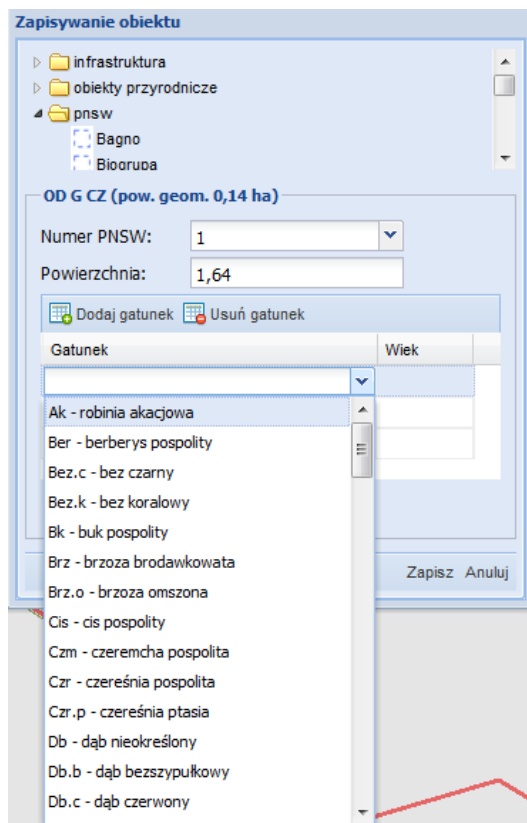
Opis obiektu zostanie wyświetlony na mapie.



Ekran 14. Okno zapisywania obiektu poligonowego

Oprócz podstawowych obiektów punktowych, istnieje możliwość wyboru obiektów będących elementami szkicu zrębowego.

Aby dokonać edycji obiektu, należy po kliknięciu ikony , zmienić położenie poligonu a następnie wybrać ikonę  i zmienić ustawienia.

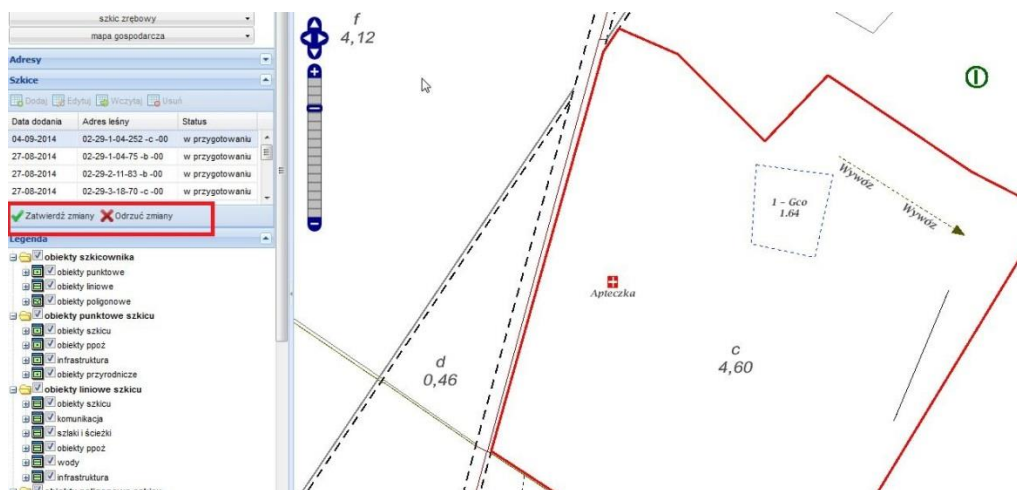


Ekran 15. Okno zapisywania obiektu poligonowego - PNSW (powierzchnia niestanowiąca wyłączenia)

W przypadku wyboru PNSW (powierzchnia niestanowiąca wyłączenia), należy zdefiniować jej numer, powierzchnie oraz gatunki występujące. Dodanie gatunku odbywa się poprzez wybór przycisku **Dodaj gatunek**. Po kliknięciu w dodany wiersz, wyświetli się lista rozwijalna dostępnych gatunków. Po wybraniu odpowiedniej pozycji, należy wpisać również wiek. Usunięcie gatunku możliwe jest poprzez wybór przycisku **Usuń gatunek**.

Aby zatwierdzić szkic, należy wybrać przycisk **Zatwierdź zmiany**, umieszczony w lewej górnej części ekranu w polu *Szkice*.

W celu odrzucenia zmian należy wybrać przycisk **Odrzuć zmiany**.



Ekran 16. Fragment ekranu – Szkic zrębowy

Po zatwierdzeniu szkicu, wyświetlone zostanie okno *Zatwierdzenia zmian w szkicu – Dane*. W sytuacji, w której odrzucimy zmiany, szkic otrzyma status „w przygotowaniu”. Usunięcie szkicu możliwe jest poprzez wybranie przycisku **Usuń** w polu *Szkice* (ekran 5).

Ekran 17. Zatwierdzenie zmian w szkicu - Dane

Po uzupełnieniu dostępnych pól, istnieje możliwość anulowania (przycisk **Anuluj**). Wtedy szkic otrzyma status „w przygotowaniu”. Możliwe jest również zapisanie szkicu w wersji roboczej poprzez wybór ikony **Zapisz jako wersja robocza** :

Ekran 18. Zatwierdzenie zmian w szkicu – Elementy ochrony

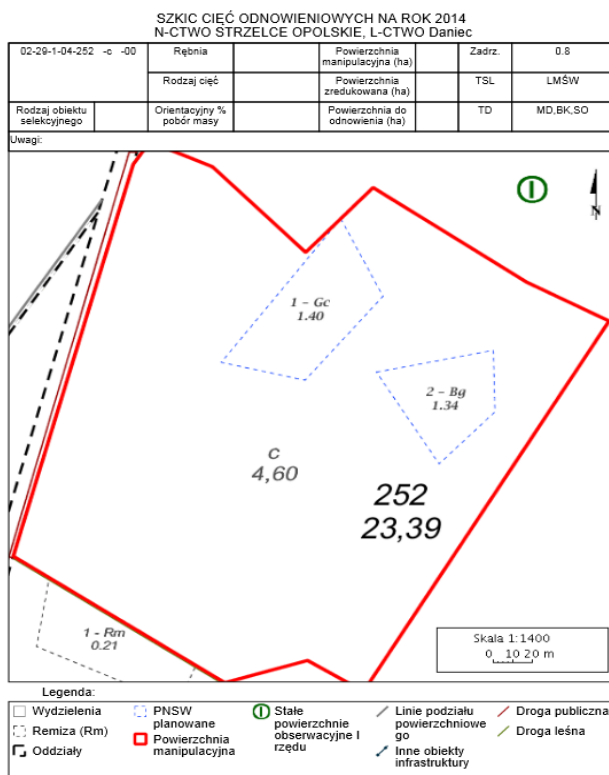
Aby przejść do dalszego etapu tworzenia szkicu należy wybrać przycisk **Dalej**.

Ekran 19. Zatwierdzenie zmian w szkicu – Mapa

Ostatnim etapem tworzenia szkicu jest zdefiniowanie parametrów pliku pdf, takich jak rozmiar papieru, orientacja oraz skala. Użytkownik ma możliwość dodatkowego wyboru dwóch opcji: **Dopasuj do okna mapy** oraz **Dopasuj do obszaru szkicu**.

Po wykonanych czynnościach, automatycznie zostanie wygenerowany plik pdf. Będzie on przechowywany w systemie. Może być zapisany lokalnie na dysku lub wydrukowany.

Po wykonanych czynnościach szkic otrzymał status „do kontroli”.



Ekran 20. Szkic cięć odnowieniowych – strona 1

<p>Opis pozostawionych do odnowienia PNSW:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Kod i nr obiektu</th> <th>Gatunek - wiek</th> <th>Pow [ha]</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 GNIA CZ</td> <td>Db.b - 30</td> <td>1.40</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Opis planowanych do wykonania PNSW:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Kod i nr obiektu</th> <th>Gatunek - wiek</th> <th>Pow [ha]</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow [ha]	1 GNIA CZ	Db.b - 30	1.40							Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow [ha]										<p>Opis usuwanych w ramach cięć PNSW:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Kod i nr obiektu</th> <th>Gatunek - wiek</th> <th>Pow [ha]</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Opis pozostawionych istniejących PNSW:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Kod i nr obiektu</th> <th>Gatunek - wiek</th> <th>Pow [ha]</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 BAGNO</td> <td> </td> <td>1.34</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow [ha]										Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow [ha]	2 BAGNO		1.34						
Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow [ha]																																															
1 GNIA CZ	Db.b - 30	1.40																																															
Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow [ha]																																															
Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow [ha]																																															
Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow [ha]																																															
2 BAGNO		1.34																																															

Elementy ochrony:

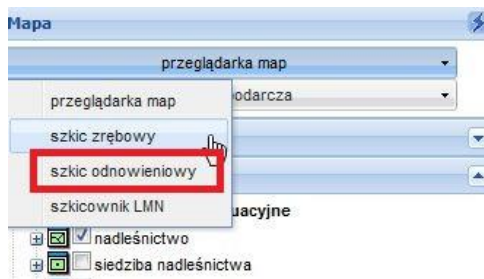
Typ siedliska przyrodniczego		
Obszary chronione	Lasy Stobrawsko - Turawskie	
Obszar Natura 2000	NIE	Kod Obszaru Natura 2000
Strefa ochrony dziko występujących zwierząt	NIE	Gatunki objęte ochroną strefową
Stwierdzono obecność gatunków objętych ochroną prawną	NIE	Gatunki roślin lub zwierząt chronione prawem

Sporządził	Kontrola merytoryczna	Zatwierdził
Data	Data	Data

Ekran 21. Szkic cięć odnowieniowych – strona 2

3.2 Szkic odnowieniowy

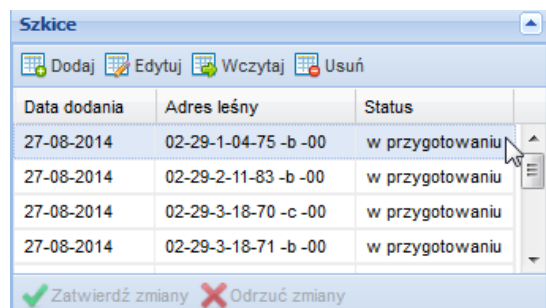
Aby utworzyć szkic odnowieniowy, po uruchomieniu modułu *Szkicownik Leśniczego* w lewej górnej części ekranu, należy wybrać z listy rozwijalnej *szkic odnowieniowy*.



Ekran 22. Fragment ekranu – Mapa->Szkicownik Leśniczego, lista rozwijalna przeglądarka map

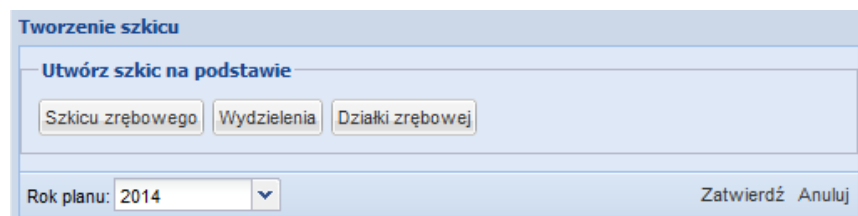
W lewej górnej części ekranu, w oknie szkice, zostanie wyświetlona lista utworzonych szkiców.

Możliwe jest dodanie nowego szkicu (przycisk **dodaj**), edycja istniejącego (przycisk **edytuj**), wczytanie szkicu (przycisk **wczytaj**) bądź usunięcie szkicu (przycisk **usuń**).



Ekran 23. Okno: Szkice


Po wybraniu przycisku **Dodaj**, wyświetlone zostanie okno *Tworzenia szkicu*.

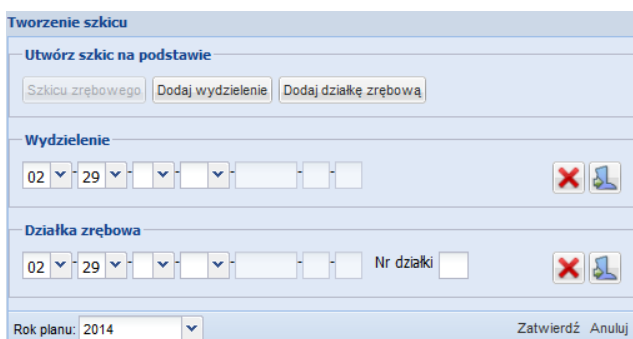


Ekran 24. Tworzenie szkicu


Z listy rozwijalnej należy wybrać rok planu. Tworzenie szkicu odbywa się na podstawie:

- szkicu zrębowego
- wydzielenia lub działki zrębowej.

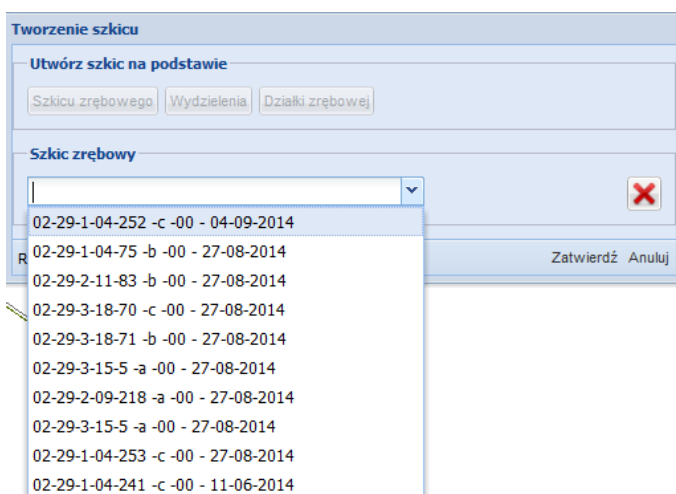
Po wybraniu przycisku **Wydzielenia** lub **Działki zrębowej**, pojawi się okno umożliwiające wybór wydzielenia lub działki zrębowej z mapy (za pomocą ikony ) lub poprzez wpisanie adresu leśnego.



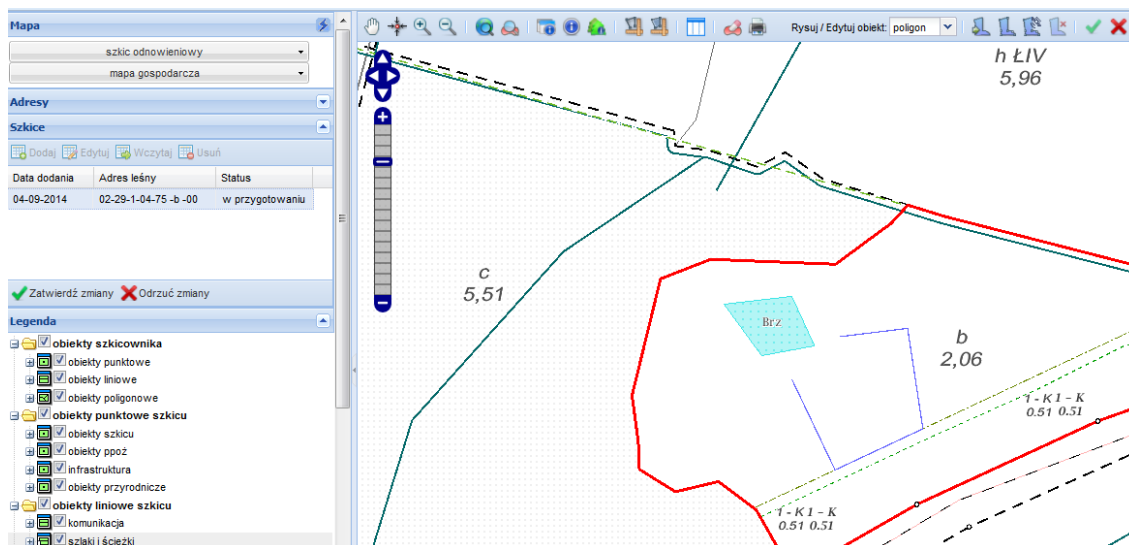
Ekran 25. Tworzenie szkicu

Usunięcie wydzielenia lub działki zrębowej z listy odbywa się poprzez wybór ikony .

Po wybraniu przycisku **Szkicu zrębowego**, pojawi się okno umożliwiające wybór szkicu zrębowego. Nazwa szkiców zrębowych składa się z adresu leśnego oraz daty dodania szkicu.



Ekran 26. Tworzenie szkicu



Ekran 27. Fragment ekranu tworzenia szkicu odnowieniowego.

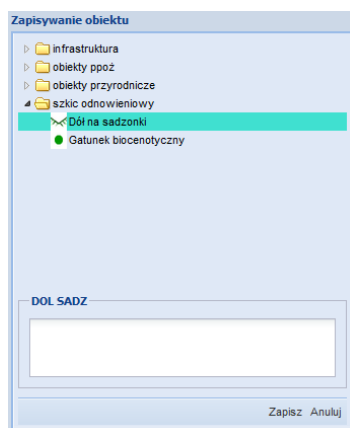
Po zatwierdzeniu wyboru, wyświetlona zostanie powierzchnia manipulacyjna, zaznaczona czerwoną linią.

Aby wprowadzić obiekt szkicu, należy wybrać typ obiektu z listy rozwijalnej, umieszczonej w prawej górnej części ekranu:

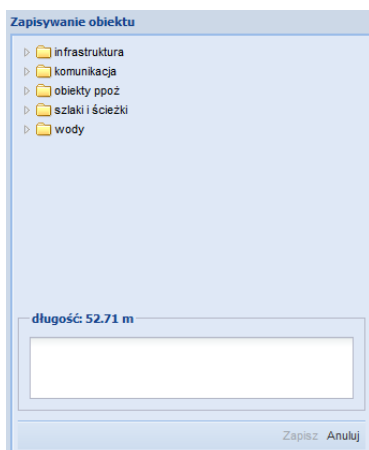
- punkt,
- linię,
- poligon.

Tworzenie obiektów szkicu zostało omówione w poprzednim punkcie instrukcji dotyczącym szkicu zrębowego.

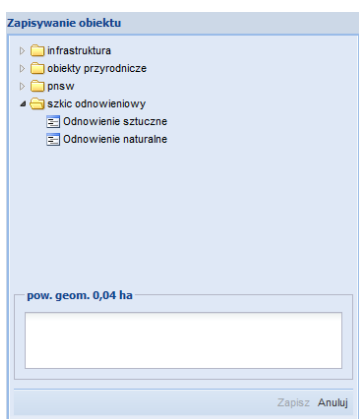
Oprócz podstawowych obiektów punktowych istnieje możliwość wyboru obiektów będących elementami szkicu odnowieniowego.



Ekran 28. Okno zapisywania obiektu punktowego

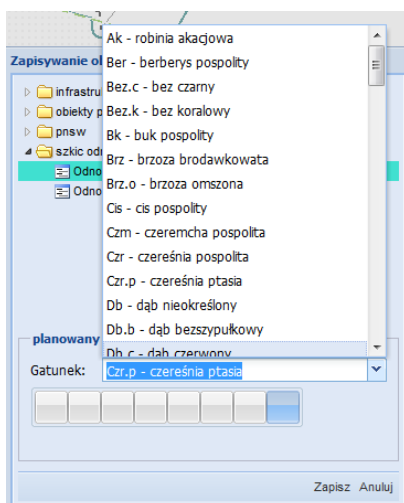


Ekran 29. Okno zapisywania obiektu liniowego



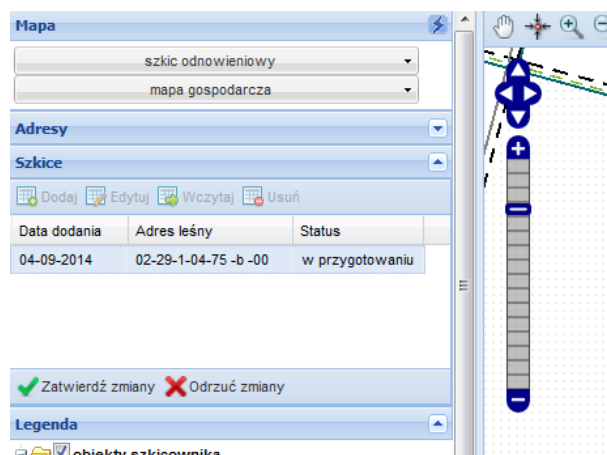
Ekran 30. Okno zapisywania obiektu poligonowego

Przy wyborze rodzaju obiektu odnowienia sztuczne lub odnowienia naturalne, należy wybrać gatunek.



Ekran 31. Okno zapisywania obiektu poligonowego – odnowienia sztuczne

Zatwierdzenie wyboru odbywa się poprzez kliknięcie przycisku **Zatwierdź**, natomiast anulowanie poprzez kliknięcie przycisku **Odrzuć zmiany** w lewej górnej części ekranu.



Ekran 32. Fragment ekranu – tworzenie szkicu odnowieniowego

Zrezygnowanie z dalszego zatwierdzania zmian spowoduje, że szkic otrzyma status „w przygotowaniu”. Aby szkic otrzymał status „do kontroli”, należy wypełnić następujące okna:

Ekran 33. Zatwierdzanie zmian w szkicu - Dane

Zatwierdzanie zmian w szkicu - Skład odnowieniowy

Odnowienie sztuczne						
Symbol	Gatunek	Więźba	tszt	Pow. [ha]	Forma zmieszania	Grodzenie
■	Czr			0,12		NE

Odnowienie naturalne				Gatunki biocenotyczne			
Symbol	Gatunek	Wiek	Pow. [ha]	Forma zmieszania...	Gatunek	tszt	Forma zmieszania

Zapisz jako wersja robocza Wstecz Dalej Zapisz Anuluj

Ekran 34. Zatwierdzanie zmian w szkicu – Skład odnowieniowy

Zatwierdzanie zmian w szkicu - Elementy ochrony

Obszar Natura 2000: Kod obszaru Natura 2000:

Typ siedliska przyrodniczego:

Obszary chronione:

Stwierdzono obecność gatunków objętych ochroną prawną:

Gatunki roślin lub zwierząt chronione prawem:

Zapisz jako wersja robocza Wstecz Dalej Zapisz Anuluj

Ekran 35. Zatwierdzanie zmian w szkicu – Elementy ochrony

Zatwierdzanie zmian w szkicu - Mapa

Rozmiar:

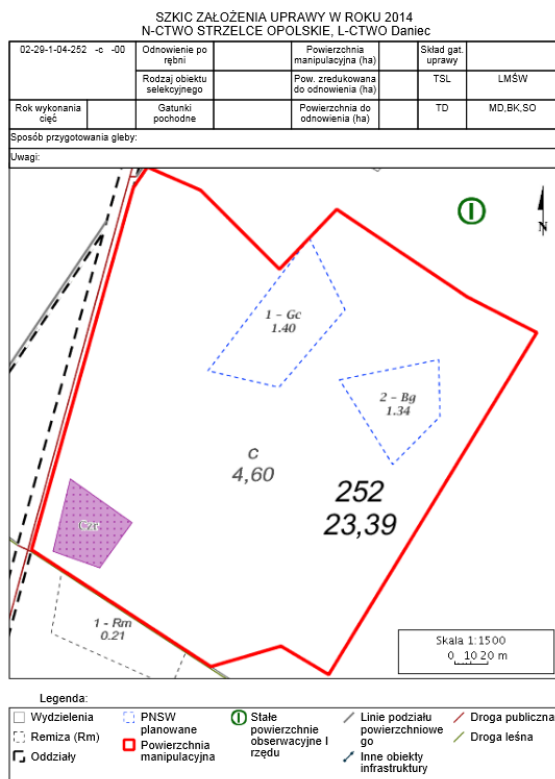
Orientacja:

Skala 1:

Zapisz jako wersja robocza

Ekran 36. Zatwierdzanie zmian w szkicu – Mapa

Po wybraniu przycisku **Zapisz**, wygenerowany zostanie plik pdf. Szkic zostanie zapisany w systemie o statusie „do kontroli”. Możliwe jest również zapisanie szkicu na dysku lokalnym lub wydruk.



Ekran 37. Szkic założenia uprawy – strona 1

Odnowienie sztuczne:

Gatunek	Wieżba	tszt	Pow. [ha]	Forma zmieszania	Grodzenie
Czr			0.12		NIE
RAZEM	0	0.12

Odnowienie naturalne:

Gatunek	Wiek	Pow. [ha]	Forma zmieszania
RAZEM	0.0

Gatunki biocenotyczne:

Gatunek	tszt	Forma zmieszania
RAZEM	0

Opis pozostawionych lub istniejących PNSW:

Kod i nr obiektu	Gatunek - wiek	Pow. [ha]
1 GNIA CZ	Db b - 30	1.40
2 BAGNO		1.34
RAZEM	2.74

Elementy ochrony:

Typ siedliska przyrodniczego	
Obszary chronione	Lasy Słobrowsko - Turawskie
Obszar Natura 2000	NIE Kod Obszaru Natura 2000
Stwierdzono obecność gatunków objętych ochroną prawną	NIE Gatunki roślin lub zwierząt chronione prawem

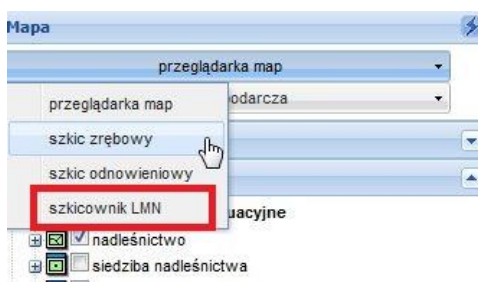
Sporządził Kontrola merytoryczna Zatwierdził

Data Data Data

Ekran 38. Szkic założenia uprawy - strona 2

3.3 Szkieownik LMN

Aby utworzyć obiekty w szkieowniku LMN, po uruchomieniu modułu Szkieownik Leśniczego w lewej górnej części ekranu, należy wybrać z listy rozwijalnej Szkieownik LMN.



Ekran 39. Fragment ekranu – Mapa->Szkieownik Leśniczego, lista rozwijalna przeglądarka map

Szkieownik LMN umożliwia tworzenie, przechowywanie obiektów geometrycznych użytkownika lub stworzonych przy pomocy aplikacji mobilnych z wykorzystaniem odbiornika GPS/ręcznie.

Aby wprowadzić obiekt w *Szkieowniku LMN*, należy wybrać typ obiektu z listy rozwijalnej, umieszczonej w prawej górnej części ekranu:

- punkt,
- linię,
- poligon.

Tworzenie obiektów szkicu zostało omówione w poprzednim punkcie instrukcji dotyczącym szkicu zrębowego.

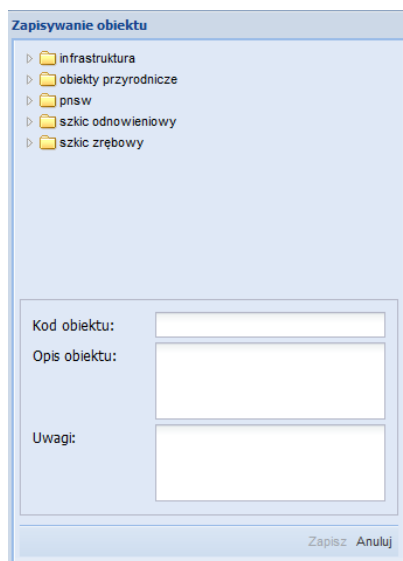
Oprócz podstawowych obiektów punktowych, istnieje możliwość wyboru obiektów będących elementami szkicu zrębowego oraz odnowieniowego .

The screenshot shows a window titled "Zapisywanie obiektu". On the left, there is a tree view with the following items: "infrastruktura", "obiekty ppoz", "obiekty przyrodnicze", "szkie odnowieniowy", and "szkie zrębowy". Below the tree view, there are three input fields: "Kod obiektu:" (a single-line text box), "Opis obiektu:" (a multi-line text box), and "Uwagi:" (a multi-line text box). At the bottom right, there are two buttons: "Zapisz" and "Anuluj".


Ekran 40. Okno zapisywania obiektu punktowego

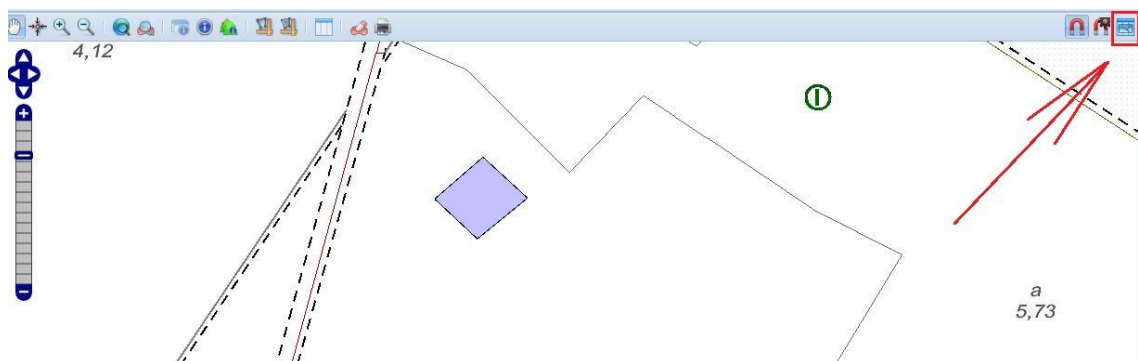
The screenshot shows a window titled "Zapisywanie obiektu". On the left, there is a tree view with the following items: "infrastruktura", "komunikacja", "obiekty ppoz", "szkie zrębowy", "szlaki i ścieżki", and "wody". Below the tree view, there are three input fields: "Kod obiektu:" (a single-line text box), "Opis obiektu:" (a multi-line text box), and "Uwagi:" (a multi-line text box). At the bottom right, there are two buttons: "Zapisz" and "Anuluj".

Ekran 41. Okno zapisywania obiektu liniowego

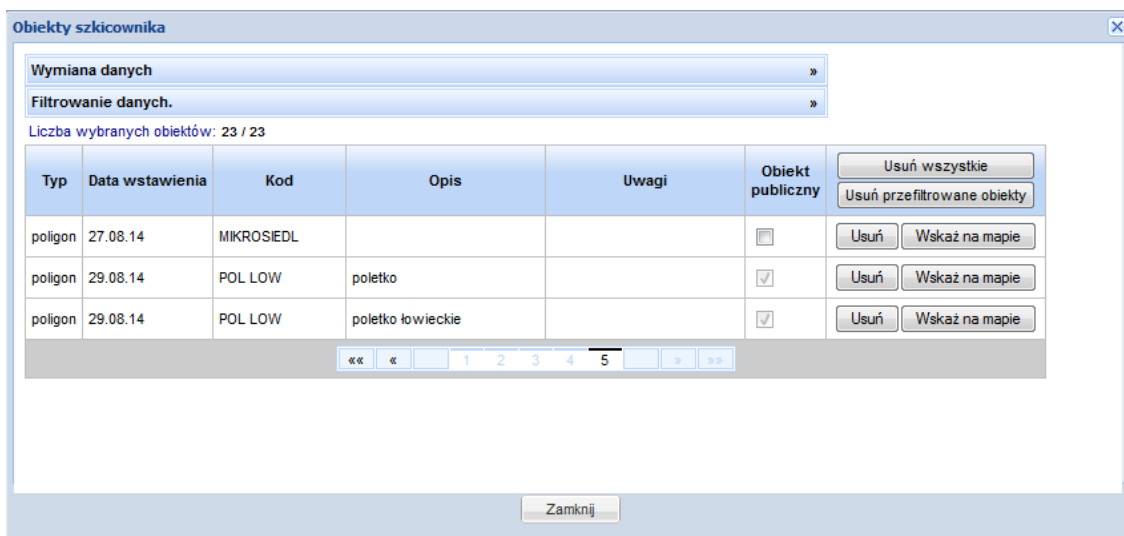


Ekran 42. Okno zapisywania obiektu punktowego

Aby wykorzystać geometrię utworzoną w zewnętrznych aplikacjach lub z pomiaru GPS, istnieje możliwość importu danych w formacie *Shapefile*. Możliwy jest również export danych w tym samym formacie. W tym celu należy wybrać ikonę , usytuowaną w prawej górnej części ekranu.

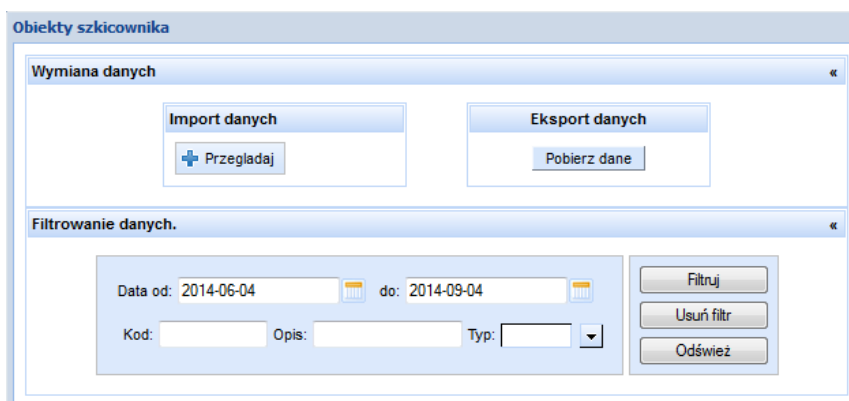


Ekran 43. Fragment ekranu – *Szkicownik LMN*



Ekran 44. Obiekty szkieownika

Okno wymiany danych oraz filtrowania danych zostanie rozwinięte po wybraniu ikony



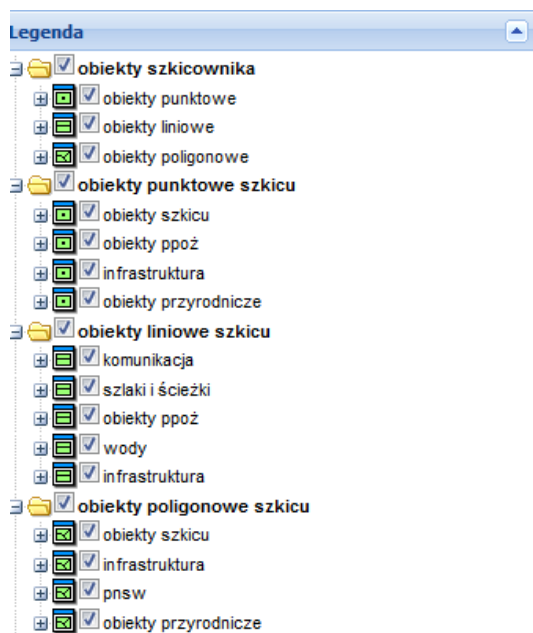
Ekran 45. Obiekty szkieownika – wymiana danych oraz filtrowanie danych

W celu dokonania importu danych, należy wybrać przycisk **Przeglądaj** a następnie wybrać plik z rozszerzeniem shp z dysku.

Aby dane eksportować należy nacisnąć przycisk **Pobierz dane**.

3.4 Obiekty szkicownika oraz obiekty szkicu

Obiekty utworzone w scenariuszach: *szkic zrębowy* oraz *szkic odnowieniowy*, nazywane są w aplikacji *obiettami szkicu*. Natomiast obiekty utworzone w scenariuszu *Szkicownik LMN* nazywane są *obiettami szkicownika*.



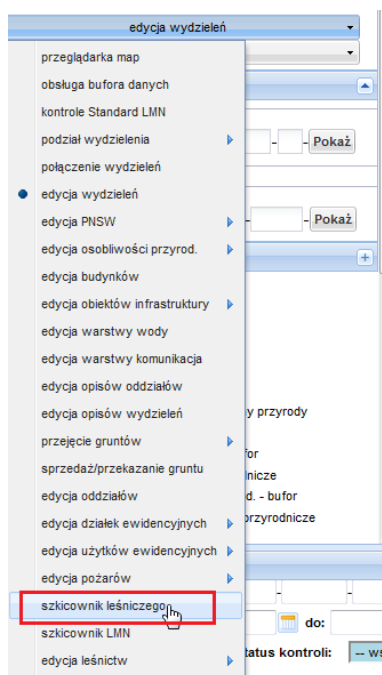
Ekran 46. Fragment legendy w scenariuszu szkic odnowieniowy

3.5 Edytor Mapy – scenariusz *Szkicownik Leśniczego*

Scenariusz *Szkicownik Leśniczego* w module *Edytor Mapy*, pozwala na zarządzanie szkicami utworzonymi w module SILPweb *Szkicownik Leśniczego*.

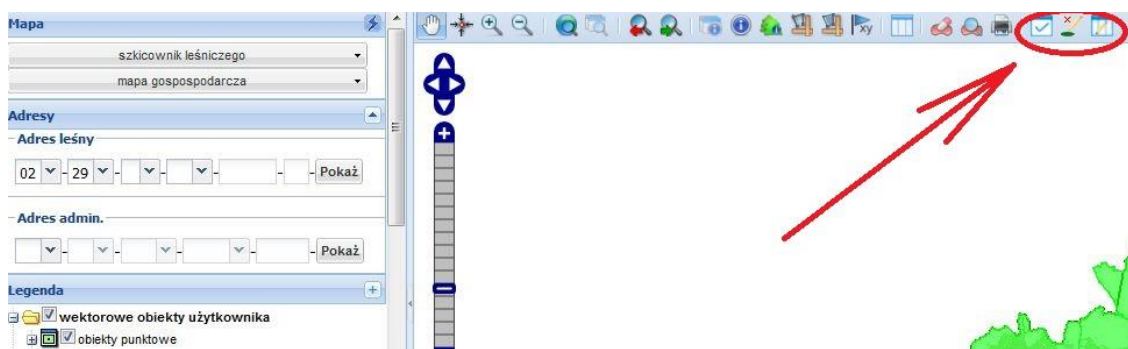


Ekran 47. Fragment listy menu SILPweb




Ekran 48. Dostępne w Edytorze Mapy scenariusze edycji

Funkcje dostępne w scenariuszu *Szkicownik Leśniczego*, umieszczone są w pasku narzędzi w prawej górnej części ekranu.




Ekran 49. Fragment mapy – scenariusz *Szkicownik Leśniczego*

Ikona  jest przeznaczona do zatwierdzania szkiców. Po jej wybraniu w dolnej części ekranu, wyświetlona zostanie lista wszystkich szkiców zrębowych i odnowieniowych.

Kontrola szkiców leśniczego									
Filtrowanie danych									
Typ	Data utworzenia	Adresy leśne	Nr planu	Status kontroli	Komentarz kontroli	Status zatwierdzenia	Komentarz zatwierdzenia	Właściciel	Opcje
odnowieniowy	04.09.14	02-29-1-04-252 -c -00	zmień	do kontroli zmień		do kontroli zmień		maria.surewicz	Pokaż na mapie PDF
odnowieniowy	04.09.14	02-29-1-04-75 -b -00	zmień	do kontroli zmień		do kontroli zmień		maria.surewicz	Pokaż na mapie PDF

Ekran 50. Kontrole szkiców leśniczego

Istnieje możliwość, w zależności od uprawnień, zmiany: numeru planu, statusu kontroli oraz statusu zatwierdzenia. Możliwe jest wyświetlenie szkicu leśniczego w formacie PDF, po wybraniu przycisku **PDF**.

Wybór ikony  powoduje, że szkice są uwidocznione na mapie.

Wybór ikony  powoduje wyświetlenie tabeli obiektów szkicu.

4. SZKICOWNIK LMN

Moduł *Szkieownik LMN* umożliwia tworzenie, przechowywanie obiektów geometrycznych użytkownika lub stworzonych przy pomocy aplikacji mobilnych z wykorzystaniem odbiornika GPS/ręcznie.



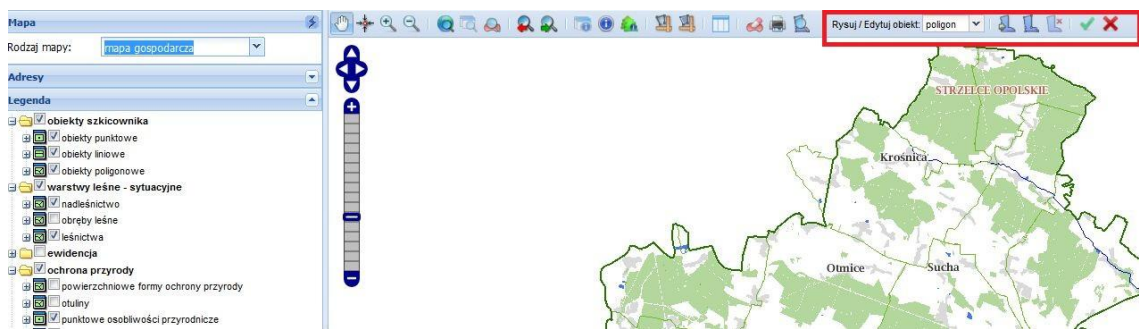
Ekran 51. Fragment listy menu SILPweb

4.1 Tworzenie obiektów w *Szkieowniku LMN*

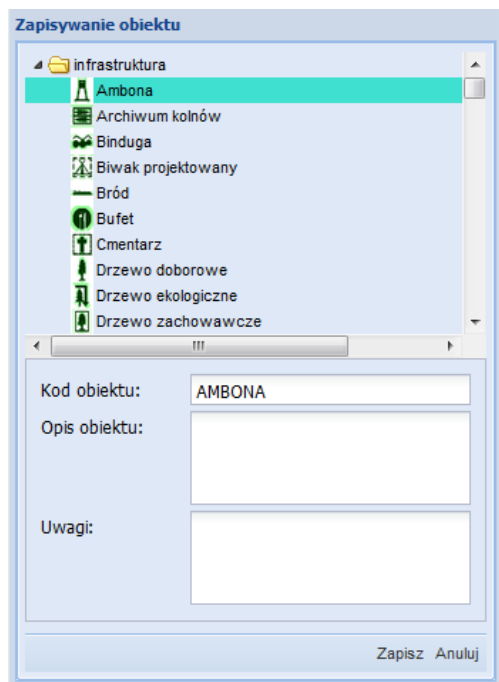
W module *Szkieownik LMN* możliwe jest tworzenie trzech rodzajów obiektów:

- punktowych,
- liniowych,
- poligonowych.

Funkcje umożliwiające tworzenie obiektów umieszczone są w prawej górnej części ekranu. Opis wprowadzania obiektów został omówiony w poprzednim rozdziale.



Ekran 52. Fragment ekranu – Szkicownik LMN



Ekran 53. Okno zapisywania obiektu punktowego

Zapisywanie obiektu

- infrastruktura
 - Ogrodzenie**
 - Wizura
- komunikacja
- obiekty ppoż
- szkie zrębowy
- szlaki i ścieżki
- wody

Kod obiektu:

Opis obiektu:

Uwagi:

Zapisz Anuluj

Ekran 54. Okno zapisywania obiektu liniowego

Zapisywanie obiektu

- infrastruktura
 - Budynek**
 - Jezioro
 - Zbiornik wodny
- obiekty przyrodnicze
- pns
- szkie odnowieniowy
- szkie zrębowy

Kod obiektu:

Opis obiektu:

Uwagi:

Zapisz Anuluj

Ekran 55. Okno zapisywania obiektu poligonowego

Na poniższym ekranie przedstawiono fragment mapy, zawierający obiekty utworzone w module *Szkieownik LMN* (punktowe, liniowe oraz poligonowe)



Ekran 56. Fragment mapy z naniesionymi obiektami Szkieownika LMN

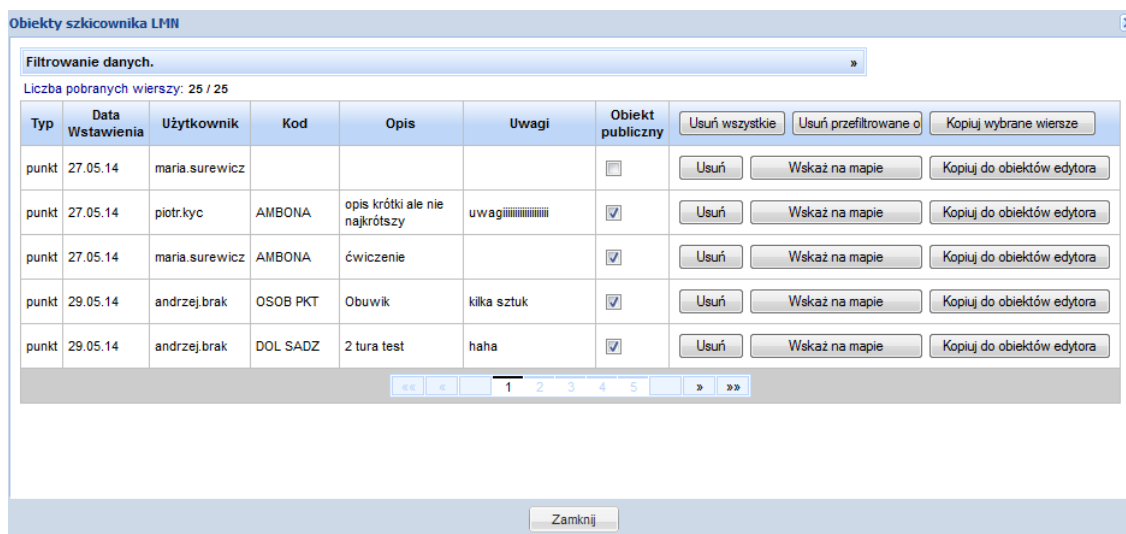
4.2 Edytor Mapy – scenariusz Szkieownik LMN

Scenariusz *Szkieownik LMN* w module *Edytor Mapy*, pozwala na przeglądanie, usuwanie oraz kopiowanie do wektorowych obiektów użytkownika, utworzonych w module SILPweb *Szkieownik LMN*.



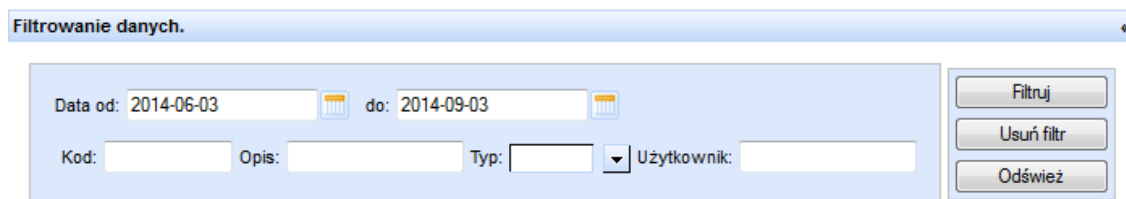
Ekran 57. Fragment listy menu SILPweb

Aby wywołać obiekty z *Szkieownik LMN* w *Edytorze Mapy*, należy otworzyć scenariusz *Szkieownik LMN*.



Ekran 59. Obiekty Szkieownik LMN

Okno filtrowania danych zostaje wyświetlone po wybraniu ikony: 



Ekran 60. Filtrowanie danych

Filtrowanie danych możliwe jest po dacie, kodzie, opisie, typie oraz uŹytkownika.

Następnie należy wybrać przycisk **Filtruj**. W dolnej części okna obiektów szkicownika LMN, w tabeli zostaną wyświetlone obiekty spełniające zadane kryteria.

Aby usunąć filtr należy wybrać przycisk **Usuń filtr**, natomiast aby odświeżyć przycisk **Odśwież**.

Liczba pobranych wierszy: 26 / 26

Typ	Data Wstawienia	UŹytkownik	Kod	Opis	Uwagi	Obiekt publiczny
punkt	27.05.14	maria.surewicz				<input type="checkbox"/>
punkt	27.05.14	piotr.kyc	AMBONA	opis krótki ale nie najkrótszy	uwagi	<input checked="" type="checkbox"/>
punkt	27.05.14	maria.surewicz	AMBONA	ćwiczenie		<input checked="" type="checkbox"/>

Ekran 61. Fragment okna obiekty Szkieownika LMN

Aby zaznaczyć obiekty na mapie, należy dla każdego obiektu wybrać przycisk **Wskaż na mapie**. Możliwe jest również usunięcie obiektów Szkicownika LMN poprzez wybór przycisku **Usuń**.

Aby wykorzystać obiekt w procesie aktualizacji LMN, należy wybrać opcję **Kopiuj do obiektów edytora**.

5. INDEKSY I SPISY

5.1 Spis Ekranów

Ekran 1.	Logowanie	8
Ekran 2.	Fragment listy menu SILPweb	8
Ekran 3.	Fragment listy menu SILPweb	9
Ekran 4.	Fragment ekranu – Mapa-> <i>Szkieownik Leśniczego</i> , lista rozwijalna przeglądarka map	10
Ekran 5.	Okno: Szkice.....	10
Ekran 6.	Tworzenie szkicu.....	10
Ekran 7.	Tworzenie szkicu.....	11
Ekran 8.	Fragment ekranu – tworzenie szkicu zrębowego	11
Ekran 9.	Pasek edycji - obiekt punktowy.....	12
Ekran 10.	Okno zapisywania obiektu punktowego	12
Ekran 11.	Pasek edycji – obiekt liniowy	13
Ekran 12.	Okno zapisywania obiektu liniowego.....	14
Ekran 13.	Pasek edycji – obiekt poligonowy	14
Ekran 14.	Okno zapisywania obiektu poligonowego	15
Ekran 15.	Okno zapisywania obiektu poligonowego - PNSW (powierzchnia niestanowiąca wyłączenia).....	16
Ekran 16.	Fragment ekranu – Szkic zrębowy.....	17
Ekran 17.	Zatwierdzenie zmian w szkicu - Dane	17
Ekran 18.	Zatwierdzenie zmian w szkicu – Elementy ochrony	18
Ekran 19.	Zatwierdzenie zmian w szkicu – Mapa.....	18
Ekran 20.	Szkic cięć odnowieniowych – strona 1	19
Ekran 21.	Szkic cięć odnowieniowych – strona 2.....	19
Ekran 22.	Fragment ekranu – Mapa-> <i>Szkieownik Leśniczego</i> , lista rozwijalna przeglądarka map	20
Ekran 23.	Okno: Szkice.....	20

Ekran 24.	Tworzenie szkicu	20
Ekran 25.	Tworzenie szkicu	21
Ekran 26.	Tworzenie szkicu	21
Ekran 27.	Fragment ekranu tworzenia szkicu odnowieniowego.....	22
Ekran 28.	Okno zapisywania obiektu punktowego	22
Ekran 29.	Okno zapisywania obiektu liniowego	23
Ekran 30.	Okno zapisywania obiektu poligonowego	23
Ekran 31.	Okno zapisywania obiektu poligonowego – odnowienia sztuczne.....	23
Ekran 32.	Fragment ekranu – tworzenie szkicu odnowieniowego.....	24
Ekran 33.	Zatwierdzanie zmian w szkicu - Dane	24
Ekran 34.	Zatwierdzanie zmian w szkicu – Skład odnowieniowy	25
Ekran 35.	Zatwierdzanie zmian w szkicu – Elementy ochrony	25
Ekran 36.	Zatwierdzanie zmian w szkicu – Mapa.....	26
Ekran 37.	Szkic założenia uprawy – strona 1	26
Ekran 38.	Szkic założenia uprawy - strona 2	27
Ekran 39.	Fragment ekranu – Mapa->Szkicownik Leśniczego, lista rozwijalna przeglądarka map	27
Ekran 40.	Okno zapisywania obiektu punktowego	28
Ekran 41.	Okno zapisywania obiektu liniowego	28
Ekran 42.	Okno zapisywania obiektu punktowego	29
Ekran 43.	Fragment ekranu – <i>Szkicownik LMN</i>	29
Ekran 44.	Obiekty szkicownika.....	30
Ekran 45.	Obiekty szkicownika – wymiana danych oraz filtrowanie danych	30
Ekran 46.	Fragment legendy w scenariuszu szkic odnowieniowy	31
Ekran 47.	Fragment listy menu SILPweb.....	32
Ekran 48.	Dostępne w Edytorze Mapy scenariusze edycji.....	32
Ekran 49.	Fragment mapy – scenariusz <i>Szkicownik Leśniczego</i>	33
Ekran 50.	Kontrole szkiców leśniczego	33
Ekran 51.	Fragment listy menu SILPweb.....	34

Ekran 52.	Fragment ekranu – <i>Szkicownik LMN</i>	35
Ekran 53.	Okno zapisywania obiektu punktowego	35
Ekran 54.	Okno zapisywania obiektu liniowego	36
Ekran 55.	Okno zapisywania obiektu poligonowego	36
Ekran 56.	Fragment mapy z naniesionymi obiektami <i>Szkicownika LMN</i>	37
Ekran 57.	Fragment listy menu <i>SILPweb</i>	37
Ekran 58.	Dostępne w Edytorze Mapy scenariusze edycji.....	38
Ekran 59.	Obiekty <i>Szkicownik LMN</i>	39
Ekran 60.	Filtrowanie danych.....	39
Ekran 61.	Fragment okna obiekty <i>Szkicownika LMN</i>	39