



EBook Gratis

APRENDIZAJE openlayers-3

Free unaffiliated eBook created from
Stack Overflow contributors.

#openlayers

-3

Tabla de contenido

| | |
|---|----------|
| Acerca de..... | 1 |
| Capítulo 1: Comenzando con los openlayers-3..... | 2 |
| Observaciones..... | 2 |
| Examples..... | 2 |
| Instalación o configuración..... | 2 |
| configurando OL-3..... | 2 |
| Empezando con un simple mapa..... | 2 |
| Ejemplo usando Bing Maps..... | 3 |
| Capítulo 2: Dibuja los diferentes tipos de geometría..... | 4 |
| Examples..... | 4 |
| Dibuja una geometría multilínea..... | 4 |
| Crear una fuente vectorial..... | 4 |
| Inicie el objeto de mapa y agregue la capa vectorial al mapa y la fuente como vectorSource..... | 4 |
| Transforme la proyección del sistema de proyección de origen al sistema de proyecto objeti..... | 4 |
| pasa los puntos al constructor ol.geom.MultiLineString ([]). | 4 |
| Crea una característica y agrega geometría como una cosa..... | 5 |
| Finalmente agregarlo a la fuente..... | 5 |
| Creditos..... | 6 |

Acerca de

You can share this PDF with anyone you feel could benefit from it, downloaded the latest version from: [openlayers-3](#)

It is an unofficial and free openlayers-3 ebook created for educational purposes. All the content is extracted from [Stack Overflow Documentation](#), which is written by many hardworking individuals at Stack Overflow. It is neither affiliated with Stack Overflow nor official openlayers-3.

The content is released under Creative Commons BY-SA, and the list of contributors to each chapter are provided in the credits section at the end of this book. Images may be copyright of their respective owners unless otherwise specified. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective company owners.

Use the content presented in this book at your own risk; it is not guaranteed to be correct nor accurate, please send your feedback and corrections to info@zzzprojects.com

Capítulo 1: Comenzando con los openlayers-3

Observaciones

Esta sección proporciona una descripción general de qué es openlayers-3 y por qué un desarrollador puede querer usarlo.

También debe mencionar cualquier tema grande dentro de openlayers-3, y vincular a los temas relacionados. Dado que la Documentación para openlayers-3 es nueva, es posible que deba crear versiones iniciales de esos temas relacionados.

Examples

Instalación o configuración

OpenLayers 3 o como se lo conoce, OL-3 es una biblioteca de Javascript para mapeo web, por lo que para poder usarlo, deberá agregarlo en su html:

- primero agregue el archivo ol.css para usar el estilo de mapa de OL-3:
- A continuación, agregue el archivo ol.js:

También puede descargar OL-3 desde el sitio oficial www.openlayers.org y llamar a los archivos en el html cambiando el src y el href

configurando OL-3

```
<link rel="stylesheet" href="http://openlayers.org/en/v3.17.1/css/ol.css" type="text/css">
<script src="http://openlayers.org/en/v3.17.1/build/ol.js"></script>
```

Empezando con un simple mapa

```
<html>
  <head>
    <title>Getting started</title>
    <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/ol3/3.17.1/ol.css"
type="text/css">
    <script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/ol3/3.17.1/ol.js"></script>
  </head>
  <body>
    <div id="map" class="map"></div>
    <script>
      var baseLayer= new ol.layer.Tile({ //a Tile layer is a the background layer for the map
        // here we choose an OpenStreetMap base layer
        source: new ol.source.OSM({
```

```

        url: 'https://a.tile.openstreetmap.org/{z}/{x}/{y}.png'
    })
});

var map = new ol.Map({ // we create our map
  layers: [baseLayer], // and add the layers to it ( in our case we only have one)
  target: 'map', // the div element that will serve as a map
  controls: ol.control.defaults({ // we leave the map controls to default
    attributionOptions: /** @type {olx.control.AttributionOptions} */ ({
      collapsible: false
    })
  }),
  view: new ol.View({ // we define the initial view of the map
    center: ol.proj.fromLonLat([0, 0]), //the default projection is the spherical
    mercator (meter units) so we get coordinates of the center by degrees
    zoom: 2 // the initial zoom level
  })
});
</script>
</body>
</html>

```

Ejemplo usando Bing Maps

```

var baseLayer = new ol.layer.Tile({
  visible: true,
  preload: Infinity,
  source: new ol.source.BingMaps({
    // We need a key to get the layer from the provider.
    // Sign in with Bing Maps and you will get your key (for free)
    key: 'Ap9VqFbJYRNkatdxt3KyzfJxXN_9GlfABRyX3k_JsQtkMQLfK_-AzDyJHI5nojyP',
    imagerySet: 'Aerial', // or 'Road', 'AerialWithLabels', etc.
    // use maxZoom 19 to see stretched tiles instead of the Bing Maps
    // "no photos at this zoom level" tiles
    maxZoom: 19
  })
});

var map = new ol.Map({
  layers: [baseLayer],
  target: 'map',
  controls: ol.control.defaults({
    attributionOptions: /** @type {olx.control.AttributionOptions} */ ({
      collapsible: false
    })
  }),
  view: new ol.View({
    center: ol.proj.fromLonLat([0, 0]),
    zoom: 2
  })
});

```

Lea Comenzando con los openlayers-3 en línea: <https://riptutorial.com/es/openlayers-3/topic/5203/comenzando-con-los-openlayers-3>

Capítulo 2: Dibuja los diferentes tipos de geometría.

Examples

Dibuja una geometría multilínea

Crear una fuente vectorial

```
var vectorSource = new ol.source.Vector({});
```

Inicie el objeto de mapa y agregue la capa vectorial al mapa y la fuente como vectorSource

```
var map = new ol.Map({
  layers: [
    new ol.layer.Tile({
      source: new ol.source.OSM()
    }),
    new ol.layer.Vector({
      source: vectorSource
    })
  ],
  target: 'map',
  view: new ol.View({
    center: [45, 5],
    zoom: 5
  })
});
```

Transforme la proyección del sistema de proyección de origen al sistema de proyecto objetivo.

```
var points=[];
for (i = 0; i < 10; i++) {
  var xx = Math.random() * (xmax - xmin) + xmin;
  var yy = Math.random() * (ymax - ymin) + ymin;
  points.push(ol.proj.transform([xx,yy], 'EPSG:4326', 'EPSG:3857'));
}
```

pasa los puntos al constructor ol.geom.MultiLineString ([[]])

```
var thing = new ol.geom.MultiLineString([points1]);
```

Crea una característica y agrega geometría como una cosa

```
var featurething = new ol.Feature({
  name: "Thing",
  geometry: thing,
  style : new ol.style.Style({
    stroke : new ol.style.Stroke({
      color : 'red'
    })
  })
});
```

Finalmente agregarlo a la fuente

```
vectorSource.addFeature( featurething );
```

Nota: es muy importante poner los sistemas de proyección de origen y destino adecuados

Lea [Dibuja los diferentes tipos de geometría. en línea: https://riptutorial.com/es/openlayers-3/topic/8004/dibuja-los-diferentes-tipos-de-geometria-](https://riptutorial.com/es/openlayers-3/topic/8004/dibuja-los-diferentes-tipos-de-geometria-)

Creditos

| S. No | Capítulos | Contributors |
|-------|---|---|
| 1 | Comenzando con los openlayers-3 | chrki , Community , Hicham Zouarhi , unibasil |
| 2 | Dibuja los diferentes tipos de geometría. | Nagaveer Gowda |