



**EBook Gratuito**

# APPENDIMENTO

## openlayers-3

Free unaffiliated eBook created from  
**Stack Overflow contributors.**

**#openlayers**

**-3**

# Sommario

Di.....	1
<b>Capitolo 1: Iniziare con gli openlayers-3.....</b>	<b>2</b>
Osservazioni.....	2
Examples.....	2
Installazione o configurazione.....	2
impostazione OL-3.....	2
Iniziare con una mappa semplice.....	2
Esempio usando Bing Maps.....	3
<b>Capitolo 2: Disegna i diversi tipi di geometria.....</b>	<b>4</b>
Examples.....	4
Disegna una geometria multi linea.....	4
Crea una fonte vettoriale.....	4
Avvia Oggetto mappa e aggiungi il livello vettoriale alla mappa e Sorgente come vettoreSou.....	4
Trasforma la proiezione dal sistema di proiezione di origine al sistema di progetto di des.....	4
passare i punti al costruttore ol.geom.MultiLineString ([]).....	4
Crea una feature e aggiungi la geometria come una cosa.....	4
Infine aggiungilo alla fonte.....	5
<b>Titoli di coda.....</b>	<b>6</b>

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](mailto:info@zzzprojects.com)

---

# Capitolo 1: Iniziare con gli openlayers-3

## Osservazioni

Questa sezione fornisce una panoramica di cosa sia Openlayers-3 e perché uno sviluppatore potrebbe volerlo utilizzare.

Dovrebbe anche menzionare qualsiasi argomento di grandi dimensioni all'interno di openlayers-3 e collegarsi agli argomenti correlati. Poiché la Documentation for openlayers-3 è nuova, potrebbe essere necessario creare versioni iniziali di tali argomenti correlati.

## Examples

### Installazione o configurazione

OpenLayers 3 o come si fa riferimento OL-3 è una libreria Javascript per il web mapping, quindi per poterlo utilizzare devi aggiungerlo nel tuo html:

- per prima cosa aggiungi il file ol.css per usare lo stile della mappa di OL-3:
- quindi aggiungi il file ol.js:

puoi anche scaricare OL-3 dal sito ufficiale [www.openlayers.org](http://www.openlayers.org) e chiamare i file in html cambiando src e href

### impostazione 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>
```

### Iniziare con una mappa semplice

```
<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>

```

## Esempio 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
  })
});

```

Leggi Iniziare con gli openlayers-3 online: <https://riptutorial.com/it/openlayers-3/topic/5203/iniziare-con-gli-openlayers-3>

# Capitolo 2: Disegna i diversi tipi di geometria

## Examples

Disegna una geometria multi linea

### Crea una fonte vettoriale

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

Avvia Oggetto mappa e aggiungi il livello vettoriale alla mappa e Sorgente come vettoreSource

```
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
  })
});
```

Trasforma la proiezione dal sistema di proiezione di origine al sistema di progetto di destinazione.

```
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'));
}
```

passare i punti al costruttore `ol.geom.MultiLineString ([[]])`

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

Crea una feature e aggiungi la geometria come una cosa

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

## Infine aggiungilo alla fonte

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

Nota: è molto importante disporre di sistemi di proiezione di origine e destinazione appropriati

Leggi **Disegna i diversi tipi di geometria online**: <https://riptutorial.com/it/openlayers-3/topic/8004/disegna-i-diversi-tipi-di-geometria>

---

## Titoli di coda

S. No	Capitoli	Contributors
1	Iniziare con gli openlayers-3	<a href="#">chrki</a> , <a href="#">Community</a> , <a href="#">Hicham Zouarhi</a> , <a href="#">unibasil</a>
2	Disegna i diversi tipi di geometria	<a href="#">Nagaveer Gowda</a>