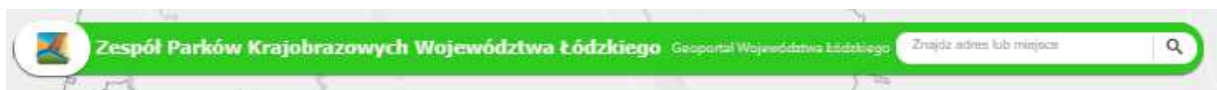
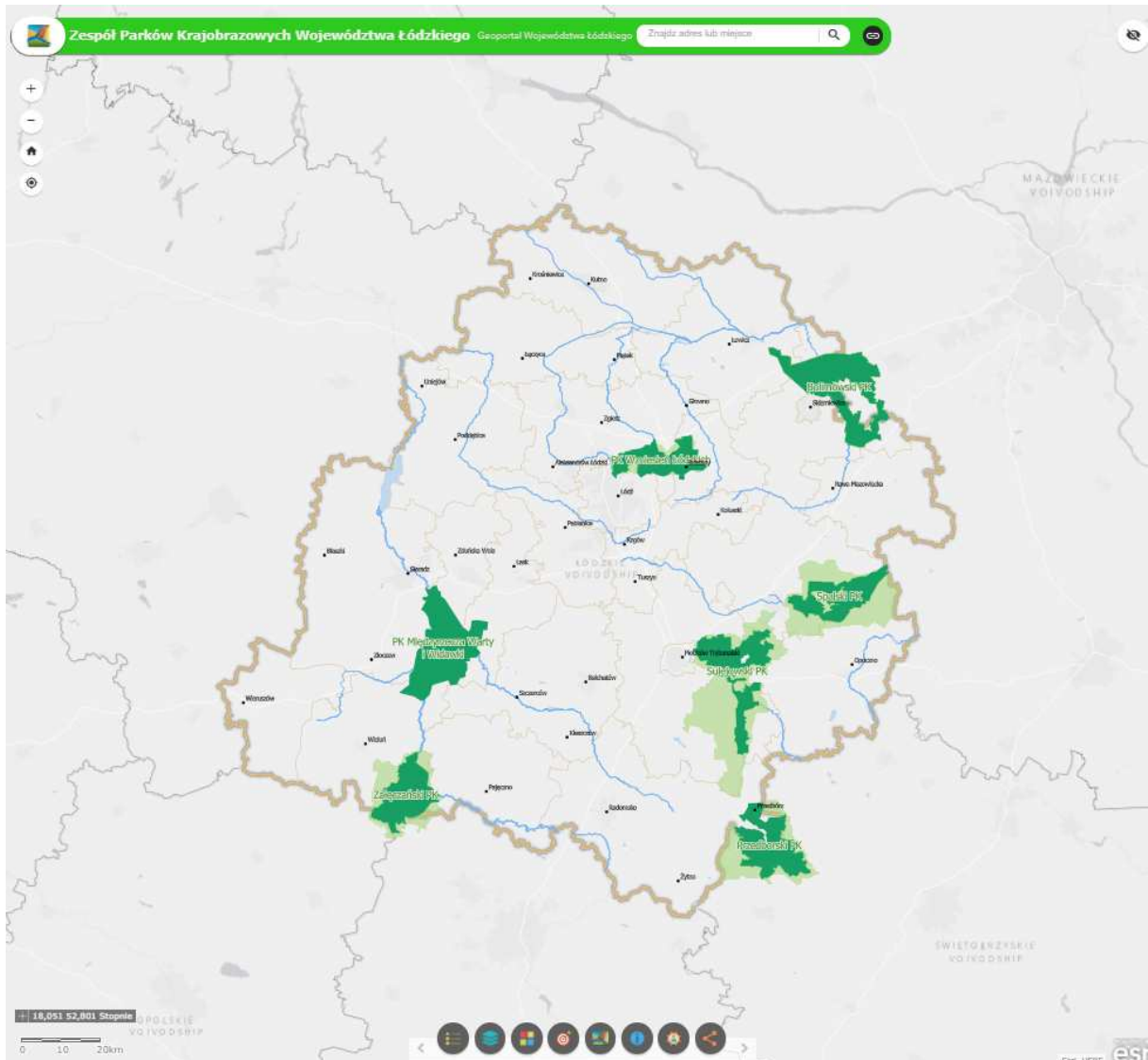


1. Jest to podstawowy widok aplikacji dedykowanej Zespołowi Parków Krajobrazowych Województwa Łódzkiego (ZPKWŁ).



2. Zielony pasek zlokalizowany na górze okna aplikacji pozwala Użytkownikowi na wykonanie pewnych **Działań**:



Przycisk z logiem ZPKWŁ przeniesie Użytkownika do strony [Zespołu Parków Krajobrazowych Województwa Łódzkiego](#).







Panel wyszukiwania umożliwia znalezienie interesującej Użytkownika lokalizacji. Wystarczy wpisać nazwę ulicy lub miejscowości i zatwierdzić wybór, aby aplikacja przeniosła Nas we wskazane miejsce.

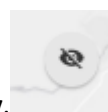


Przycisk łącza przeniesie Użytkownika do strony startowej [Geoportalu Województwa Łódzkiego](#), gdzie znajdziemy więcej map i informacji tematycznych o województwie.

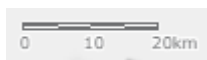


3. **Boczny panel** po lewej stronie to pomocnicze guziki działania. Pozwalają na przybliżenie  lub oddalenie  widoku ekranu. Przycisk **Home** , pozwala na powrót do strony głównej aplikacji, czyli widoku podstawowego. Przycisk **GPS** , czyli **Moja lokalizacja** pozwoli aplikacji na zlokalizowanie Użytkownika w przestrzeni i dostosuje widok aplikacji.

4. W prawym górnym rogu aplikacji jest umiejscowiony **przycisk podglądu mapy**.



5. W dolnym lewym rogu znajdują się następujące pomocnicze elementy mapy.




Widżet Skali wyświetla na mapie pasek skali.



Domyślnie współrzędne są wyświetlane w bieżącym układzie współrzędnych mapy. Kolejność wyświetlania współrzędnych to szerokość geograficzna, długość geograficzna (Y, X). W aplikacji można korzystać z dwóch układów współrzędnych: WGS 1984 oraz PUWG 1992.



Użytkownik może również **pobrać współrzędne** wybierając przycisk  i klikając na mapie, aby pobrać współrzędne. Wyświetlą się one na szarym pasku.

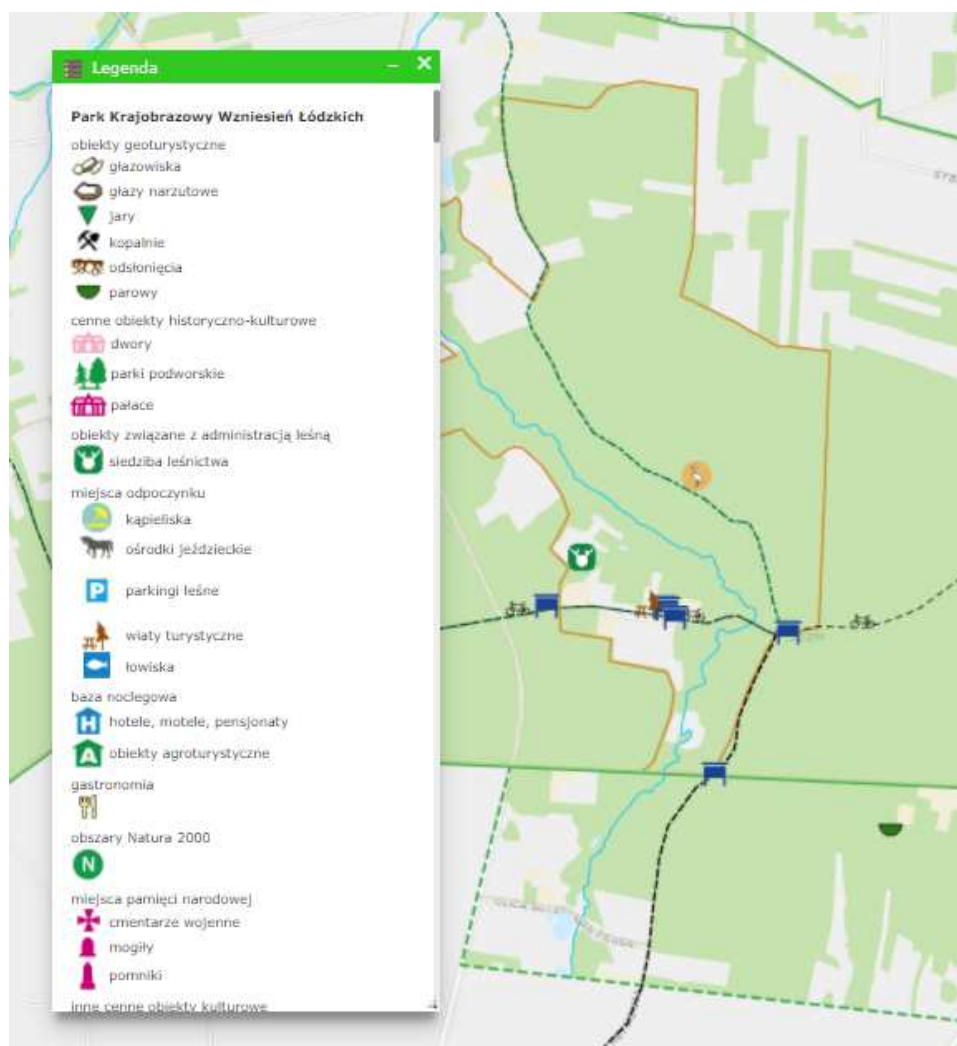


6. Przydatnym elementem jest **Pasek wyboru**.

Zawiera on 8 elementów:

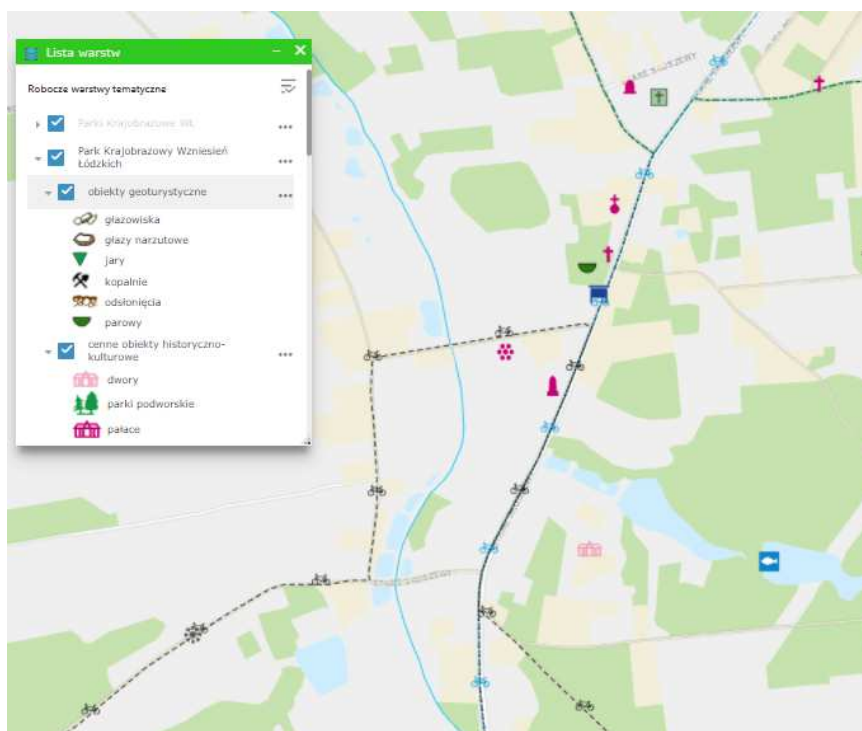


Legenda. Dzięki niej Użytkownik dowie się co znajdują się w aplikacji. Pozna znaczenia różnych ikon.

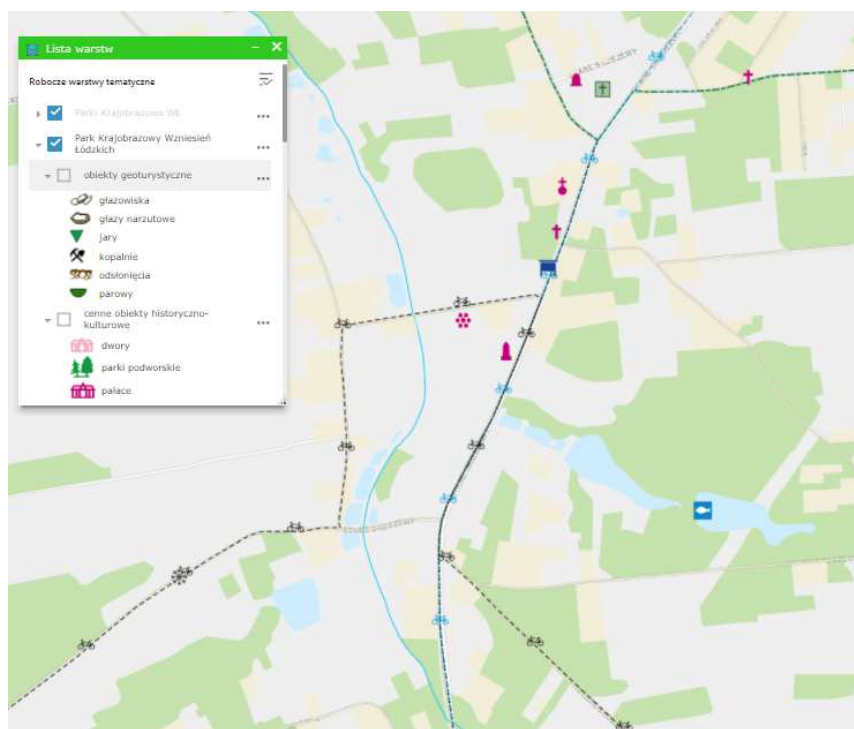




Lista warstw. Powoli Użytkownikowi na zapoznanie się z zawartością mapy.

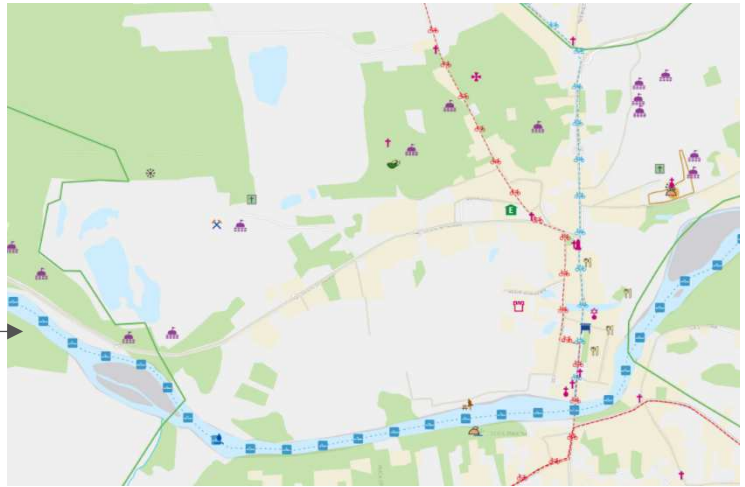


Atutem listwy warstw jest to, że można wybrać, to co Użytkownik chce widzieć w danym momencie na mapie i stworzyć swoją własną wizualizację. Wystarczy wyłączyć widoczność mapy, klikając na niebieskie odznaczenie .

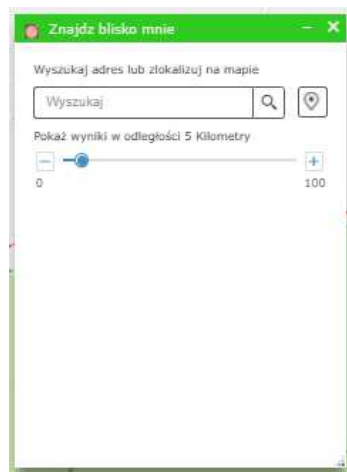




Mapy bazowe. Wybierając z galerii jedną z pięciu map Użytkownik może zmienić tło bazowe dla naszej aplikacji. W ten sposób można skorzystać z zobrazowań satelitarnych czy mapy topograficznej terenu.

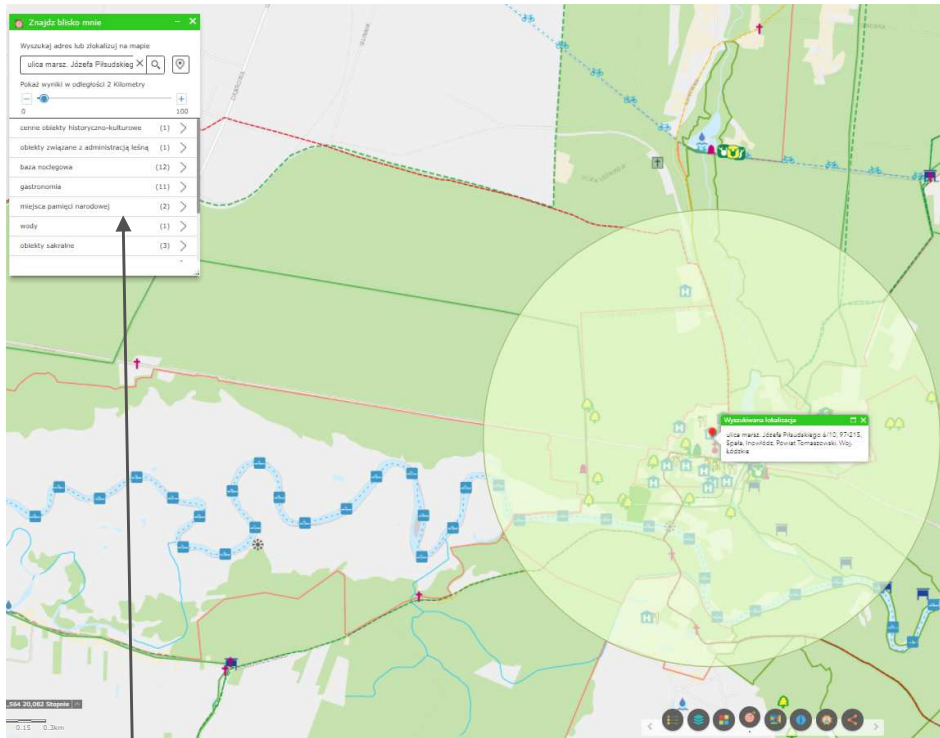


Znajdź blisko mnie. Pozwala na dokładne znalezienie najbliższych położonych np. atrakcji, miejsc noclegowych, obiektów sakralnych, które Użytkownik chce zobaczyć w określonej odległości.



Wystarczy wpisać adres, ulicę lub miejscowość w okienku wyszukiwania oraz określić na suwaku w jakim zasięgu (od 1 do 100 km) mają zostać wyszukane obiekty

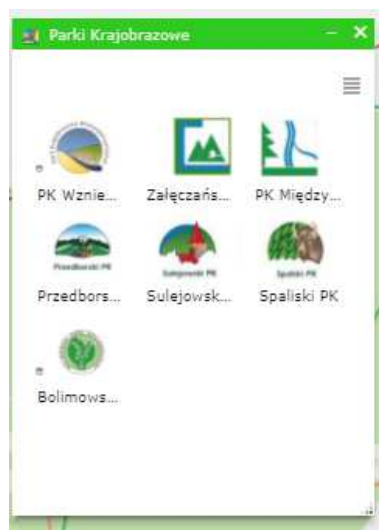
lub skorzystać z pinezki i zaznaczyć bezpośrednio na mapie od którego miejsca ma zacząć się wyszukiwanie.



Użytkownik uzyska listę wszystkich obiektów z wybranego zakresu wyszukiwania podzieloną na kategorię. Dzięki temu Użytkownik może szybko znaleźć nocleg w okolicy lub interesujące atrakcje. Klikając na daną kategorię Użytkownik otrzyma szczegółowe informacje o danym obiekcie.

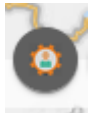


Lista zakładek. Użytkownik klikając na logo parku zostanie przeniesiony do wskazanego zasięgu parku krajobrazowego.





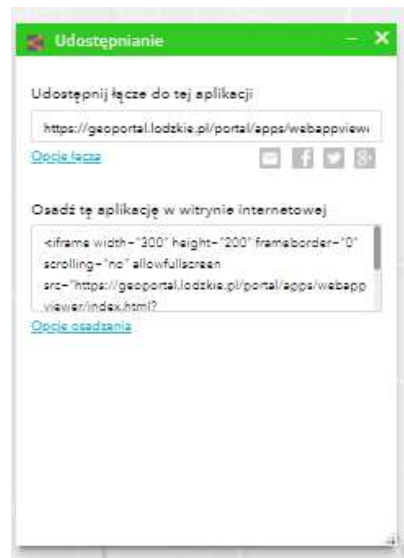
Informacja. W tym miejscu Użytkownik znajdzie informację o tym jak powstała aplikacja o Parkach Krajobrazowych.



Samouczek. Właśnie go czytasz. Pozwala on na zapoznanie się z aplikacją i wykorzystanie jej w efektywny sposób.



Udostępnianie. W tym miejscu Użytkownik znajdzie link do łącza aby podzielić się tą aplikacją z innymi poprzez media społecznościowe lub uzyskać kod iframe, aby osadzić aplikację w witrynie internetowej.



Zeskanuj kod QR, aby wyświetlić aplikację na urządzeniu przenośnym