

---

# Topo GPS Manual

*Utgåva 8.6*

**Topo GPS**

**maj 04, 2026**



|          |                                                            |           |
|----------|------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Huvudskärm</b>                                          | <b>3</b>  |
| 1.1      | Din plats . . . . .                                        | 4         |
| 1.1.1    | Rekommenderade Android-inställningar . . . . .             | 4         |
| 1.1.2    | Aktuell platsskärm . . . . .                               | 5         |
| 1.1.2.1  | Ändra aktuell platsskärm . . . . .                         | 6         |
| 1.1.2.2  | Spara aktuell plats . . . . .                              | 6         |
| 1.1.2.3  | Dela aktuell plats . . . . .                               | 6         |
| 1.2      | Meny . . . . .                                             | 6         |
| 1.3      | Dashboard . . . . .                                        | 9         |
| 1.3.1    | Positionsknapp . . . . .                                   | 9         |
| 1.3.2    | Ruttknapp . . . . .                                        | 9         |
| 1.3.3    | Paneler . . . . .                                          | 9         |
| 1.3.4    | Vandringspanel . . . . .                                   | 10        |
| 1.3.4.1  | Hastighetsmätare, höjdmätare och riktningsmätare . . . . . | 10        |
| 1.3.4.2  | Ruttavståndsmätare . . . . .                               | 10        |
| 1.3.4.3  | Record timer . . . . .                                     | 11        |
| 1.3.4.4  | Rekordavståndsmätare . . . . .                             | 11        |
| 1.3.5    | Cykelpanel . . . . .                                       | 11        |
| 1.3.6    | Panelen Koordinater . . . . .                              | 11        |
| 1.4      | Skärniorientering . . . . .                                | 14        |
| <b>2</b> | <b>Kartor</b>                                              | <b>15</b> |
| 2.1      | Ändra kartskärm . . . . .                                  | 15        |
| 2.1.1    | Scroll . . . . .                                           | 15        |
| 2.1.2    | Zoom . . . . .                                             | 15        |
| 2.1.3    | Center . . . . .                                           | 16        |
| 2.1.4    | Rotate . . . . .                                           | 16        |
| 2.1.4.1  | Automatisk rotation . . . . .                              | 17        |
| 2.1.4.2  | Manuell rotation . . . . .                                 | 18        |
| 2.1.5    | Långt tryck . . . . .                                      | 18        |
| 2.2      | Kartor popup-fönster . . . . .                             | 18        |
| 2.3      | Exportera synlig karta . . . . .                           | 19        |
| 2.4      | Välja del av kartan . . . . .                              | 19        |
| 2.5      | Skriva ut kartor . . . . .                                 | 20        |
| 2.5.1    | Skriva ut från huvudkartan . . . . .                       | 20        |
| 2.5.2    | Popup-fönster för utskriftsalternativ . . . . .            | 21        |

|          |                                                     |           |
|----------|-----------------------------------------------------|-----------|
| 2.6      | Kartförklaring . . . . .                            | 23        |
| 2.7      | Karta upphovsrätt . . . . .                         | 23        |
| 2.8      | Göra kartor tillgängliga offline . . . . .          | 24        |
| 2.8.1    | Kartplattor . . . . .                               | 24        |
| 2.8.2    | Nedladdning av kartplattor . . . . .                | 25        |
| 2.8.3    | Uppdatera kartplattor . . . . .                     | 26        |
| 2.8.4    | Förvaringsutrymme . . . . .                         | 27        |
| 2.8.5    | Förvaringsplats . . . . .                           | 27        |
| 2.8.6    | Ta bort kartplattor . . . . .                       | 27        |
| 2.9      | Ändra aktuell karta . . . . .                       | 27        |
| 2.9.1    | Rulla ut ur täckt område . . . . .                  | 29        |
| 2.9.2    | Automatisk kartändring . . . . .                    | 31        |
| 2.9.3    | Mörk kartstil . . . . .                             | 31        |
| 2.10     | Inköp av kartor . . . . .                           | 32        |
| 2.10.1   | Köpa fullständiga kartor . . . . .                  | 33        |
| 2.10.2   | Inköp av delar av kartor . . . . .                  | 35        |
| 2.10.3   | Inköp av prenumerationer . . . . .                  | 38        |
| 2.10.3.1 | Avbryt prenumerationer . . . . .                    | 39        |
| 2.10.3.2 | Hantering av mobila enheter . . . . .               | 39        |
| 2.11     | Grå kartskärm . . . . .                             | 40        |
| 2.11.1   | Internetanslutningsproblem . . . . .                | 40        |
| 2.11.2   | Rullat ut ur täckningsregionen . . . . .            | 41        |
| <b>3</b> | <b>Waypoints</b> . . . . .                          | <b>43</b> |
| 3.1      | Laddar waypoints . . . . .                          | 43        |
| 3.1.1    | Överlappande waypoints . . . . .                    | 45        |
| 3.2      | Ta bort waypoints från kartan . . . . .             | 45        |
| 3.2.1    | Waypoints screen . . . . .                          | 45        |
| 3.2.2    | Waypoint-snabbåtgärdsmeny . . . . .                 | 47        |
| 3.2.3    | Skärm för vägpunktsdetaljer . . . . .               | 47        |
| 3.3      | Skapa waypoints . . . . .                           | 47        |
| 3.3.1    | Skapa waypoints på kartan . . . . .                 | 47        |
| 3.3.1.1  | Automatiska titelförslag . . . . .                  | 49        |
| 3.3.1.2  | Ställa in ikonerna för en skapad waypoint . . . . . | 50        |
| 3.3.1.3  | Planera en rutt till en skapad waypoint . . . . .   | 50        |
| 3.4      | Waypoint-detalljer . . . . .                        | 51        |
| 3.4.1    | Foton . . . . .                                     | 52        |
| 3.5      | Waypoint snabba åtgärder . . . . .                  | 54        |
| 3.6      | Redigera waypoints . . . . .                        | 54        |
| 3.6.1    | Redigera titel och beskrivning . . . . .            | 55        |
| 3.6.2    | Redigera foton . . . . .                            | 55        |
| 3.6.3    | Redigera koordinater . . . . .                      | 57        |
| 3.6.4    | Flytta på kartan . . . . .                          | 57        |
| 3.6.5    | Ändra ikon . . . . .                                | 58        |
| 3.7      | Ta bort waypoints . . . . .                         | 58        |
| 3.8      | Välja waypoints . . . . .                           | 59        |
| 3.8.1    | Öppna urvalsskärmen . . . . .                       | 59        |
| 3.8.2    | Utföra en åtgärd . . . . .                          | 60        |
| 3.9      | Waypoint ikoner . . . . .                           | 62        |
| 3.9.1    | Standardikon . . . . .                              | 62        |
| 3.9.2    | Fördefinierade ikoner . . . . .                     | 63        |

|          |                                                                          |           |
|----------|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.9.3    | Skapa ikoner . . . . .                                                   | 63        |
| 3.9.4    | Redigera ikoner . . . . .                                                | 65        |
| 3.9.5    | Ändra ikon för en waypoint . . . . .                                     | 65        |
| 3.9.6    | Ändra ikon för flera waypoints . . . . .                                 | 66        |
| 3.9.7    | Ta bort ikoner . . . . .                                                 | 66        |
| 3.9.8    | Organisera ikoner i mappar . . . . .                                     | 66        |
| 3.9.9    | Ändra ordning på ikoner . . . . .                                        | 67        |
| 3.9.10   | Exportera ikoner . . . . .                                               | 67        |
| 3.10     | Organisera waypoints . . . . .                                           | 67        |
| 3.10.1   | Skapa en mapp . . . . .                                                  | 67        |
| 3.10.2   | Flytta waypoints till mapp . . . . .                                     | 69        |
| 3.10.3   | Öppna en mapp . . . . .                                                  | 69        |
| 3.10.4   | Läser in innehållet i mappen . . . . .                                   | 71        |
| 3.10.5   | Ta bort innehållet i mappen från kartan . . . . .                        | 71        |
| 3.10.6   | Byta namn på mappar . . . . .                                            | 71        |
| 3.11     | Söka waypoints . . . . .                                                 | 71        |
| 3.11.1   | Söka waypoints med nyckelord . . . . .                                   | 71        |
| 3.11.2   | Sortera waypoints . . . . .                                              | 72        |
| 3.11.3   | Filtrera waypoints . . . . .                                             | 73        |
| 3.11.3.1 | Filtrera på plats . . . . .                                              | 73        |
| 3.11.3.2 | Filtrera på ikon . . . . .                                               | 75        |
| 3.12     | Exportera waypoints . . . . .                                            | 77        |
| 3.12.1   | Exportera inställningar . . . . .                                        | 78        |
| 3.12.2   | Exportera alla waypoints . . . . .                                       | 79        |
| 3.13     | Importera waypoints . . . . .                                            | 79        |
| <b>4</b> | <b>Routes</b>                                                            | <b>81</b> |
| 4.1      | Routes popup-fönster . . . . .                                           | 81        |
| 4.2      | Laddningsvägar . . . . .                                                 | 82        |
| 4.3      | Ta bort rutter från kartan . . . . .                                     | 85        |
| 4.3.1    | Routes screen . . . . .                                                  | 85        |
| 4.3.2    | Karta . . . . .                                                          | 85        |
| 4.4      | Registrering av rutter . . . . .                                         | 86        |
| 4.4.1    | Starta en inspelning . . . . .                                           | 86        |
| 4.4.2    | Inspelningsväg . . . . .                                                 | 87        |
| 4.4.3    | Batterianvändning . . . . .                                              | 89        |
| 4.4.4    | Avslutande inspelning . . . . .                                          | 89        |
| 4.4.5    | Pausa inspelningen . . . . .                                             | 90        |
| 4.4.6    | Återuppta inspelningen . . . . .                                         | 90        |
| 4.4.7    | Spara inspelning . . . . .                                               | 90        |
| 4.5      | Planering av rutter . . . . .                                            | 92        |
| 4.5.1    | Transportmedel . . . . .                                                 | 94        |
| 4.5.2    | Lägga till ruttpunkter . . . . .                                         | 94        |
| 4.5.2.1  | Planera en rutt genom att ange namnet på en plats . . . . .              | 94        |
| 4.5.2.2  | Planera en rutt genom att manuellt skapa ruttpunkter på kartan . . . . . | 96        |
| 4.5.2.3  | Planera en rutt från din nuvarande plats till en punkt . . . . .         | 101       |
| 4.5.2.4  | Planera en rutt över ett cykelnodnätverk . . . . .                       | 104       |
| 4.5.3    | Avslutande ruttplanering . . . . .                                       | 106       |
| 4.5.4    | Spara planerad rutt . . . . .                                            | 106       |
| 4.6      | Generera rutter . . . . .                                                | 106       |
| 4.7      | Transportmedel . . . . .                                                 | 109       |

|          |                                                            |     |
|----------|------------------------------------------------------------|-----|
| 4.7.1    | Walking . . . . .                                          | 109 |
| 4.7.2    | Cykel . . . . .                                            | 110 |
| 4.7.3    | Racercykel . . . . .                                       | 110 |
| 4.7.4    | Mountainbike . . . . .                                     | 111 |
| 4.7.5    | Bil . . . . .                                              | 111 |
| 4.7.6    | Bil (undvik primära vägar) . . . . .                       | 111 |
| 4.7.7    | Motorcykel . . . . .                                       | 112 |
| 4.7.8    | Crow fly . . . . .                                         | 112 |
| 4.7.9    | Övriga transportmedel . . . . .                            | 112 |
| 4.8      | Ruttdetaljer . . . . .                                     | 113 |
| 4.8.1    | Ytterligare ruttinformation . . . . .                      | 114 |
| 4.9      | Hämta kartplattor för en rutt . . . . .                    | 115 |
| 4.10     | Ruttprofiler . . . . .                                     | 116 |
| 4.10.1   | Höjdprofiler . . . . .                                     | 117 |
| 4.10.2   | Lutningsprofil . . . . .                                   | 117 |
| 4.10.3   | Hastighetsprofil . . . . .                                 | 118 |
| 4.10.4   | Avståndsprofil . . . . .                                   | 118 |
| 4.10.5   | Profilskärm . . . . .                                      | 118 |
| 4.10.6   | Total stigning och nedstigning . . . . .                   | 119 |
| 4.11     | Redigera rutter . . . . .                                  | 121 |
| 4.12     | Förlänga en rutt . . . . .                                 | 122 |
| 4.12.1   | Förlänga rutten i slutet . . . . .                         | 122 |
| 4.12.2   | Förlänga rutten i början . . . . .                         | 123 |
| 4.13     | Förkorta en rutt . . . . .                                 | 123 |
| 4.14     | Redigera ruttspår . . . . .                                | 126 |
| 4.15     | Sammanfoga rutter . . . . .                                | 128 |
| 4.15.1   | Sammanslagning med ruttplanerare . . . . .                 | 128 |
| 4.16     | Ta bort rutter . . . . .                                   | 129 |
| 4.17     | Välja rutter . . . . .                                     | 130 |
| 4.17.1   | Öppna urvalsskärmen . . . . .                              | 130 |
| 4.17.2   | Välja rutter . . . . .                                     | 131 |
| 4.17.3   | Utföra en åtgärd . . . . .                                 | 131 |
| 4.18     | Söker vägar . . . . .                                      | 132 |
| 4.18.1   | Söka rutter med nyckelord . . . . .                        | 133 |
| 4.18.2   | Sortering av rutter . . . . .                              | 133 |
| 4.18.3   | Filtrera rutter . . . . .                                  | 134 |
| 4.18.3.1 | Filtrera efter rutttyp . . . . .                           | 136 |
| 4.18.3.2 | Filtrera på plats . . . . .                                | 136 |
| 4.18.3.3 | Filtrera på ruttlängd . . . . .                            | 136 |
| 4.19     | Organisera rutter . . . . .                                | 136 |
| 4.19.1   | Skapa en mapp . . . . .                                    | 136 |
| 4.19.2   | Flytta rutter till mapp . . . . .                          | 138 |
| 4.19.3   | Öppna en mapp . . . . .                                    | 138 |
| 4.19.4   | Läser in innehållet i mappen . . . . .                     | 140 |
| 4.19.5   | Ta bort innehållet i mappen från kartan . . . . .          | 140 |
| 4.19.6   | Byta namn på mappar . . . . .                              | 140 |
| 4.20     | Importera rutter . . . . .                                 | 140 |
| 4.20.1   | Importera rutter från geodatafiler . . . . .               | 140 |
| 4.20.2   | Importera rutt från URL . . . . .                          | 141 |
| 4.20.3   | Importera rutter som delas av Topo GPS-användare . . . . . | 141 |
| 4.21     | Exportera rutter . . . . .                                 | 143 |

|           |                                                                       |            |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.21.1    | Exportera inställningar . . . . .                                     | 144        |
| 4.21.2    | Exportera alla rutter . . . . .                                       | 145        |
| 4.22      | Dela rutter med Topo GPS . . . . .                                    | 145        |
| 4.22.1    | Ändra delad rutt . . . . .                                            | 146        |
| 4.22.2    | Ta bort delad rutt . . . . .                                          | 146        |
| <b>5</b>  | <b>Layers</b>                                                         | <b>147</b> |
| 5.1       | Koordinatnät . . . . .                                                | 148        |
| <b>6</b>  | <b>Söka adresser och platser</b>                                      | <b>151</b> |
| 6.1       | Laddar enstaka sökresultat . . . . .                                  | 151        |
| 6.2       | Ta bort sökresultat från kartan . . . . .                             | 151        |
| 6.3       | Uppgifter om sökresultat . . . . .                                    | 153        |
| 6.4       | Söka med sökhistorik . . . . .                                        | 153        |
| 6.5       | Rensa sökhistorik . . . . .                                           | 153        |
| 6.6       | Sökinställningar . . . . .                                            | 154        |
| <b>7</b>  | <b>Koordinater</b>                                                    | <b>155</b> |
| 7.1       | Ange koordinater . . . . .                                            | 155        |
| 7.1.1     | Koordinattyp . . . . .                                                | 156        |
| 7.1.2     | Ange koordinater . . . . .                                            | 156        |
| 7.1.3     | Visa på karta . . . . .                                               | 158        |
| 7.1.4     | Ange en lista med koordinater . . . . .                               | 158        |
| 7.2       | Skanna koordinater . . . . .                                          | 161        |
| <b>8</b>  | <b>Kamera</b>                                                         | <b>173</b> |
| <b>9</b>  | <b>Kompassriktning</b>                                                | <b>175</b> |
| 9.1       | Ange en kompassriktning manuellt . . . . .                            | 175        |
| 9.2       | Hitta en kompassriktning på en rutt . . . . .                         | 176        |
| <b>10</b> | <b>Mäta avstånd och vinklar</b>                                       | <b>179</b> |
| 10.1      | Kartlinjal . . . . .                                                  | 179        |
| 10.1.1    | Ändra kartlinjal . . . . .                                            | 179        |
| 10.1.2    | Ta bort kartlinjal . . . . .                                          | 180        |
| 10.1.3    | Navigera till en punkt . . . . .                                      | 180        |
| 10.1.4    | Mäta långa sträckor . . . . .                                         | 180        |
| <b>11</b> | <b>Höjdförlängning</b>                                                | <b>183</b> |
| 11.1      | Täckning . . . . .                                                    | 183        |
| 11.2      | Inköp av höjdförlängning . . . . .                                    | 183        |
| 11.3      | Visar terränghöjd . . . . .                                           | 184        |
| 11.4      | Snabba höjdprofiler . . . . .                                         | 184        |
| 11.5      | Höjdprofiler för rutter som planeras med hjälp av kråkfluga . . . . . | 185        |
| 11.6      | Mer exakta höjdprofiler för planerade rutter . . . . .                | 187        |
| 11.7      | Skapa höjdprofiler för rutter som saknar en höjdprofil . . . . .      | 187        |
| 11.8      | Generera terränghöjdprofiler för registrerade rutter . . . . .        | 187        |
| 11.9      | Höjd över marken . . . . .                                            | 187        |
| 11.10     | Tekniska detaljer för höjdförlängningen . . . . .                     | 187        |
| 11.10.1   | Nedladdning . . . . .                                                 | 187        |
| 11.10.2   | Noggrannhet . . . . .                                                 | 188        |
| 11.10.3   | Sekretess . . . . .                                                   | 188        |

|           |                                                |            |
|-----------|------------------------------------------------|------------|
| <b>12</b> | <b>Inställningar</b>                           | <b>189</b> |
| 12.1      | Visningsorientering . . . . .                  | 190        |
| 12.2      | Stänga av skärmen . . . . .                    | 190        |
| 12.3      | Styles . . . . .                               | 190        |
| 12.3.1    | Karta . . . . .                                | 190        |
| 12.3.2    | Registrera, planera och ruttlinjer . . . . .   | 191        |
| 12.3.3    | Positionsmarkör . . . . .                      | 192        |
| 12.4      | Routes . . . . .                               | 192        |
| 12.4.1    | Ruttavståndsmarkörer . . . . .                 | 192        |
| 12.4.2    | Ruttbanemarkörer . . . . .                     | 194        |
| 12.4.3    | Talade instruktioner . . . . .                 | 194        |
| 12.5      | Visa på karta . . . . .                        | 195        |
| 12.5.1    | Platsnoggrannhet . . . . .                     | 195        |
| 12.5.2    | True North . . . . .                           | 195        |
| 12.6      | Karta . . . . .                                | 195        |
| 12.7      | Units . . . . .                                | 195        |
| 12.8      | Koordinater . . . . .                          | 195        |
| 12.9      | Nedladdning av kartplattor . . . . .           | 197        |
| 12.10     | Meddelanden . . . . .                          | 199        |
| 12.11     | Sökresultat . . . . .                          | 199        |
| 12.12     | Adresser . . . . .                             | 199        |
| 12.13     | Kamera . . . . .                               | 199        |
| 12.14     | Enhetsinställningar för Topo GPS . . . . .     | 200        |
| <b>13</b> | <b>Diverse</b>                                 | <b>203</b> |
| 13.1      | Överföra till en ny enhet . . . . .            | 203        |
| 13.1.1    | Överföring från Apple till Apple . . . . .     | 203        |
| 13.1.1.1  | Inköp . . . . .                                | 203        |
| 13.1.1.2  | Rutter och punkter . . . . .                   | 203        |
| 13.1.2    | Överföring från Android till Android . . . . . | 204        |
| 13.1.2.1  | Inköp . . . . .                                | 204        |
| 13.1.2.2  | Rutter och punkter . . . . .                   | 204        |
| 13.1.3    | Överföring från Android till Apple . . . . .   | 204        |
| 13.1.3.1  | Inköp . . . . .                                | 204        |
| 13.1.3.2  | Rutter och punkter . . . . .                   | 205        |
| 13.1.4    | Överföring från Apple till Android . . . . .   | 205        |
| 13.1.4.1  | Inköp . . . . .                                | 205        |
| 13.1.4.2  | Rutter och punkter . . . . .                   | 205        |
| 13.2      | Betalningsmetoder . . . . .                    | 205        |
| 13.2.1    | AppStore . . . . .                             | 205        |
| 13.2.2    | Google Play . . . . .                          | 205        |
| 13.3      | Hantering av mobila enheter . . . . .          | 206        |

Handboken för navigationsappen för topografiska kartor [Topo GPS för Android](#). Den kompletta manualen kan också laddas ner i [PDF-format](#).

Topo GPS-appen kan installeras gratis från [Apple AppStore](#) och [Google Play store](#).

Om du har frågor om manualen kan du fråga vår assistent [Aida](#).

Det finns också en [Apple \(iOS/macOS\)](#) version av Topo GPS-manualen.

Innehåll:



# KAPITEL 1

## Huvudskärm

Om du öppnar Topo GPS-appen visas en skärm med en karta. Detta är huvudskärmen. Ett exempel visas nedan:



Fig. 1: Huvudskärmen för Topo GPS. Den röda markören anger din nuvarande plats.

Längst ner på huvudskärmen kan du hitta en bar med mätare som är *instrument* panelen. Om du drar instrumentpanelen uppåt visas *menyn*.

Den röda markören med pilen i indikerar *din nuvarande plats på kartan*.

Etiketten längst upp till vänster på kartan anger procentandelen offline-tillgängliga kartplattor för det

område som för närvarande visas. Genom att trycka på den här etiketten kan du *ladda ner kartor för offlineanvändning*.

I det nedre högra hörnet av kartan hittar du en skalindikator. Med hjälp av skalindikatorn kan du snabbt uppskatta avståndet mellan två punkter på kartan. Du kan också använda *kartlinjalen* för att mäta avstånd och vinklar mer exakt.

I det nedre vänstra hörnet av kartan hittar du upphovsrättsinformationen för den aktuella kartan. Om du trycker på den här etiketten visas antingen ett popup-fönster eller direkt skärmen för kartinformation om upphovsrätt. I popup-fönstret kan du välja mellan *upphovsrättsinformation* eller *förklaring*. För vissa kartor visas också en kartfelflik, som du kan använda för att rapportera feedback på kartan.

## 1.1 Din plats

Din plats visas på *kartan* med positionsmarkören:



Fig. 2: Positionsmarkören

Om du står stilla pekar positionsmarkören i den riktning som du pekar enheten i. Om du rör dig pekar positionsmarkören i den riktning du rör dig i.

Pilen i statusfältet indikerar att platstjänsterna för närvarande används. Detta kan orsaka snabbare batteriförbrukning än vanligt. Var därför uppmärksam på batterinivån när du använder Topo GPS.

Standardpositionsmarkörrikonen är röd, du kan *ändra den till en annan färg* via *Meny* > *Mer* > *Inställningar* > *Stilar* > *Position*. Detta kan öka synligheten för positionsmarkören på kartan.

För att centrera kartan på din plats, tryck på mittknappen till vänster på *instrument* panelen.

### 1.1.1 Rekommenderade Android-inställningar

För att aktivera platsåtkomst för Topo GPS, gå först i Android-inställningsappen till *Appar* > *Topo GPS* > *Behörigheter*. Aktivera platsbehörigheten här. Och aktivera "Använd exakt plats" också.

För bästa prestanda med inspelningsrutter rekommenderas att du aktiverar aviseringar i *Appar* > *Topo GPS* > *Behörigheter* > *Meddelanden för Topo GPS-ruttinspelaren*. Också "Tillåt bakgrunds batterianvändning" i *Appar* > *Topo GPS* > *Appbatterianvändning*.

### 1.1.2 Aktuell platsskärm

Om du trycker på *positionsmarkören* visas den aktuella platsskärmen. Du kan också öppna den här skärmen genom att trycka länge på *positionsknappen* på *instrumentbrädan*.

Skärmen för aktuell plats visar information om din nuvarande plats. På skärmen för aktuell plats kan du också spara din nuvarande plats i en waypoint och exportera din nuvarande plats med knapparna i det nedre verktygsfältet. Ett exempel på den aktuella platsskärmen visas nedan:

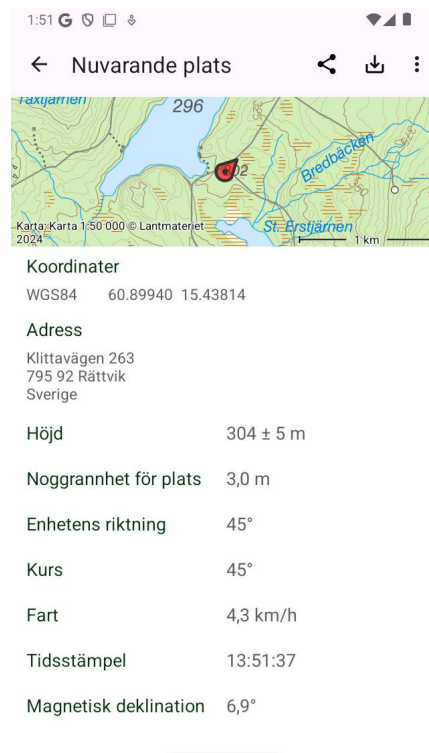


Fig. 3: Den aktuella platsskärmen (översta delen).

I platsinformationsskärmen hittar du därefter följande information:

- **Karta:** En karta över omgivningen på din nuvarande plats. Du kan också zooma och flytta den här kartan.
- **Koordinater:** Koordinaterna för din nuvarande plats i olika format. Du kan ändra de visade koordinatsystemen genom att trycka på ikonerna mer högst upp på skärmen. Du kan trycka länge på koordinaterna för att välja och kopiera den.
- **Adress:** Den ungefärliga adressen till din plats. Om du flyttar den här adressen uppdateras automatiskt. Om du trycker länge på adressen kan du välja och dela den. Om du trycker på "Redigera" kan du inaktivera automatisk sökning av adresser på den aktuella platsskärmen.
- **Platsnoggrannhet:** Noggrannheten i platsbestämningen. Denna noggrannhet innebär att din sanna plats har stor sannolikhet att vara inuti en cirkel med en radie som är lika med noggrannheten. Om GPS-signalen är bra är platsnoggrannheten 5 m eller mindre.
- **Höjd:** Den aktuella höjden på enheten ovanför WGS84 geoid med noggrannhet.
- **Has tighet:** Enhetens aktuella hastighet.
- **Kur s:** Riktningen i förhållande till den sanna norr i vilken enheten rör sig.

- *Enhetsrubrik*: Riktningen i förhållande till den sanna norr som enheten pekar i.
- *Tidsstämpel*: Den exakta tiden då den visade platsen erhöles.
- *Magnetisk deklination*: Detta är vinkeln mellan den magnetiska nordpolen och den sanna nordpolen (geografisk norr). Om den magnetiska norr ligger öster om den sanna norr är deklinationen positiv. Om den magnetiska norr ligger väster om den sanna norr är deklinationen negativ.

Om du läser om en riktning från en magnetisk kompass är den alltid relativt den magnetiska norr. För att få riktningen i förhållande till den sanna norr måste du lägga till den magnetiska deklinationen till avläsningen av den magnetiska kompassen. Den magnetiska nordpolen ändrar plats över tiden, därför varierar den magnetiska deklinationen i tid och från position till position.

### 1.1.2.1 Ändra aktuell platsskärm

Genom att trycka på "Mer > Visade koordinat *typer*" *kan de visade koordinattyperna ställas in* så att endast koordinatsystem som är av intresse för dig visas.

### 1.1.2.2 Spara aktuell plats

Genom att trycka på "Spara" längst ned till höger på den aktuella platsskärmen kan du spara din nuvarande position som en *waypoint*. Waypointen kommer att ges en titel baserad på inställningar som du kan ändra genom att trycka på "Redigera > Waypoint-titel" på den aktuella platsskärmen. Den automatiska waypoint-titeln kan ställas in på antingen:

- *T id*: Aktuell tid
- *Datum och tid*: Aktuellt datum och tid
- *Nummer (nästa:..)*: Ett nummer. Om du trycker på "Återställ" återställs den till 1. Den här inställningen är användbar om du vill spara din plats flera gånger och numrera waypoints.

Om du trycker på "Spara" sparas din nuvarande position omedelbart som en waypoint och läggs till på kartan. Ett popup-fönster visar att waypointen sparades framgångsrikt som du kan se i figuren nedan:

### 1.1.2.3 Dela aktuell plats

Genom att trycka på ikonen "Dela" längst upp till höger på den aktuella platsskärmen kan du dela din plats. Ett popup-fönster för export visas exakt som vad som händer när du *exporterar waypoints*.

## 1.2 Meny

Menyn för Topo GPS kan användas för att komma åt de viktigaste funktionerna i Topo GPS. Menyn finns längst ner på huvudkartskärmen.

För att öppna menyn måste du svepa instrumentpanelen längst ner på skärmen uppåt. Eller så kan du trycka på handtaget högst upp på instrumentpanelen på skärmen.

Menyn visas sedan som på skärmen nedan.

Menyn innehåller följande punkter:

- *Kar tor* - Om du trycker på det här objektet öppnas popup-fönstret kartor. I popup-fönstret kartor kan du *ändra aktuell karta* och *exportera innehållet på den aktuella synliga kartan*.

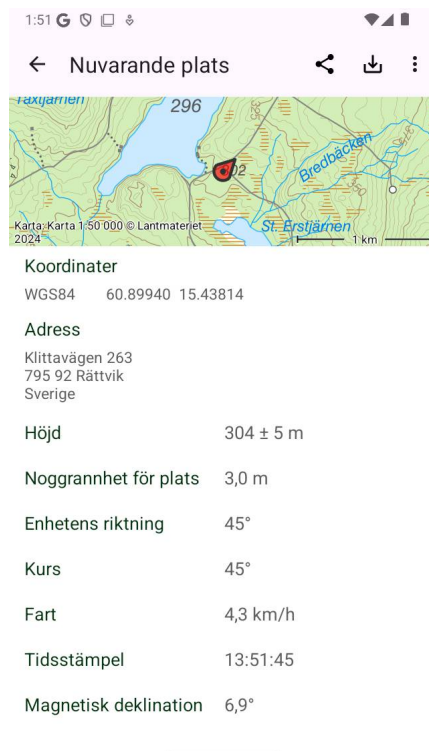


Fig. 4: Spara din nuvarande plats som en waypoint.



Fig. 5: Den öppnade menyn.

- **Lager** - Om du trycker på det här objektet öppnas lagerskärmen. På den här skärmen kan du lägga till lager på kartan som till exempel långdistanscykelruttskiktet.
- **Waypoints** - Om du trycker på det här objektet öppnas skärmen waypoints. Här kan du göra allt med waypoints som att ladda dem på kartan.
- **Sök** - Om du trycker på det här objektet visas sökpuppen. Här kan du *söka adresser och platser och ange* och *skanna* koordinater.
- **Rutter** - Om du trycker på *det här objektet öppnas popup-fönstret rutter*. Här kan du visa dina sparade rutter, importera delade rutter, generera en rutt, planera en rutt och registrera en rutt. Eftersom rutter är mycket viktiga i Topo GPS kan du också öppna ruttpuppen från instrumentpanelen genom att trycka på *ruttknappen* längst ner till höger på skärmen.
- **Kamera** - Om du trycker på den här knappen öppnas kameran. Om du tar ett foto skapas en waypoint på din nuvarande plats och fotot läggs till i denna waypoint.
- **Mer** - Om du trycker på det här objektet visas fler popup-fönster. Via mer popup kan du importera filer, öppna *inställ* ningsskärmen och Topo GPS-infoskärmen.

För att stänga menyn måste du svepa instrumentpanelen nedåt. Du kan också trycka på handtaget högst upp på instrumentbrädan. Om menyn är stängd ser huvudskärmen ut enligt följande:



Fig. 6: Den stängda menyn.

## 1.3 Dashboard

Den nedre raden på *huvudskärmen* är instrumentpanelen:

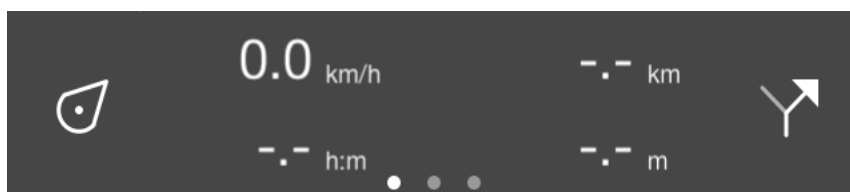


Fig. 7: Instrumentpanelen längst ner på huvudskärmen.

Instrumentpanelen består av tre objekt: *positionsknappen*, en *panel* med räknare och *ruttknappen*. Dessa punkter diskuteras mer detaljerat nedan. Om du sveper instrumentpanelen uppåt kommer *menyn att synas*.

### 1.3.1 Positionsknapp

Genom att trycka på positionsknappen på vänster sida av instrumentpanelen kan du *centrera* och *rotera* kartan.

Om du trycker länge på positionsknappen visas den *aktuella platsskärmen*. På den här skärmen kan du bland annat hitta koordinaterna för din nuvarande plats.

### 1.3.2 Ruttknapp

Genom att trycka på ruttknappen på höger sida av instrumentpanelen (pilad ikon) visas *ruttfönstret*. Via denna popup kan du göra allt med rutter, som att ladda, planera, generera och importera rutter.

### 1.3.3 Paneler

I mitten av instrumentpanelen hittar du en panel med räknare. Det finns tre paneler

- *Vandringspanelen.*
- *Cykelpanelen.*
- *Koordinatpanelen.*

Cirklarna nedanför panelen indikerar den valda panelen. Genom att svepa en panel med ett finger åt vänster eller höger kan du ladda nästa eller föregående panel.

Enheterna för mätarna på instrumentpanelen kan ändras via *Meny > Mer > Inställningar > Enheter*. Du kan välja mellan metriska, kejsrerliga och nautiska enheter.

### 1.3.4 Vandringspanel

Vandringspanelen är idealisk för promenader och visas nedan:

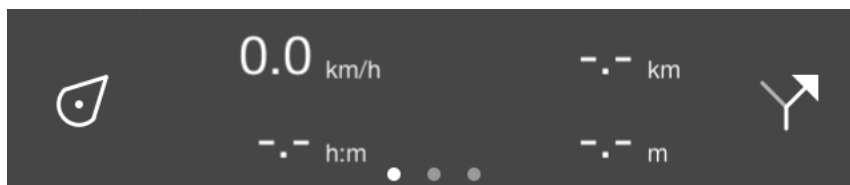


Fig. 8: Instrumentpanelen med vandringspanelen.

De fyra räknarna på vandringspanelen är därefter *hastighet/alti/riktningsmätaren*, *ruttav* ståndsmätaren, *av* ståndsmätaren.

#### 1.3.4.1 Hastighetsmätare, höjdmätare och riktningsmätare

Hastighetsmätaren (km/h symbol uppe till vänster) anger din aktuella hastighet.

Om du trycker på hastighetsmätaren visas medelhastigheten när du registrerar en rutt. Detta indikeras av symbolen "avg" direkt ovanför symbolen "km/h".

Om du trycker på hastighetsmätaren en gång till visas din maximala hastighet när du spelar in en rutt. Detta indikeras av symbolen "max" strax ovanför symbolen "km/h".

Om du är klar med inspelningen av en rutt och startar en ny inspelning återställs medelhastigheten och maxhastigheten.

Om du trycker på hastighetsmätaren en gång till förvandlas den till en höjdmätare. Din höjd i meter över havet visas. Detta indikeras av symbolen "alt".

Om du trycker på höjdmätaren visas riktningsmätaren med symbolen "dir". Detta indikerar den aktuella riktningen med avseende på den sanna norr. Riktningen är kompassriktningen i vilken du pekar enheten om du står stilla. Om du flyttar är det rörelseriktningen.

Om du trycker på riktningsmätaren kommer den att vrida in hastighetsmätaren.

#### 1.3.4.2 Ruttavståndsmätare

Ruttavståndsmätaren (-.- km uppe till höger) anger längden på alla rutter som *laddas* på kartan, inklusive planerade rutter. Om en rutt har lastats visas symbolen "rte" strax ovanför "km/h" för att indikera att detta är sträckan för en lastad sträcka.

Om rutter har laddats och du trycker på ruttavståndsmätaren kommer kartan att centreras på de laddade rutterna.

Om du är på en rutt ändras ruttavståndsmätaren automatiskt till avstånd att gå (dtg). Om symbolen "dtg" visas anger mätaren avståndet till slutet av den aktuella ruten. Om du trycker på mätaren i så fall kommer kartan att centreras på den rutt som du för närvarande följer.

### 1.3.4.3 Record timer

Inspelningstimern (–: – h:m längst ner till vänster) anger tiden du spelar in en rut *t*.

Om du trycker på inspelningstimern kan du starta, pausa och stoppa en *rutinspelning*. Om du spelar in en rutt visas symbolen ”rec” precis ovanför ”h:m” för att indikera att en inspelning är aktiv.

### 1.3.4.4 Rekordavståndsmätare

Rekordavståndsmätaren (–.- km längst ner till höger) anger längden på en rutt som *registreras*. Genom att starta en inspelning kan du med rekordavståndsmätaren se hur långt du har rest. Ovanför ”km”-symbolen visas symbolen ”rec” för att indikera att detta är det registrerade avståndet.

Om du trycker på inspelningsavståndsmätaren medan du registrerar en rutt kommer den inspelade ruten att centreras på kartan.

## 1.3.5 Cykelpanel

I cykelpanelen är din hastighet något mer betonad och din höjd kan ses direkt. Cykelpanelen ser ut som följer:



Fig. 9: Instrumentpanelen med cykelpanelen.

I mitten hittar du *hastighetsmätaren* som fungerar på samma sätt som i vandringspanelen. Att trycka på denna mätare kommer också att ändra den.

Längst upp till vänster hittar du höjdmätaren, som anger din höjd över havet i meter. Detta indikeras av symbolen ”alt”. Att knacka på denna mätare kan också ändra den, precis som *hastighetsmätaren*.

Längst ner till vänster finns *inspelningstimern*.

*Ruttavståndsm*ätaren finns längst upp till höger.

*Rekordavstånd* smätaren finns längst ner till höger.

## 1.3.6 Panelen Koordinater

Med koordinatpanelen kan du enkelt läsa av koordinater från kartan. För att öppna koordinatpanelen, *skjut panelerna i instrumentpanelen* åt vänster. Ett exempel på koordinatpanelen visas nedan:

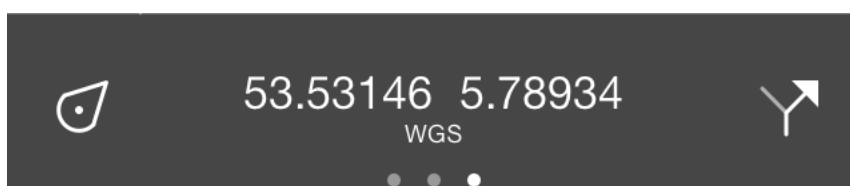


Fig. 10: Instrumentpanelen med koordinatpanelen.

Om koordinatpanelen laddas visas ett kors i mitten av kartan, som visas nedan:



Fig. 11: Kartan med koordinatpanelen.

Koordinaterna som visas på koordinatpanelen är koordinaterna för punkten mitt i korset. I exemplet ovan visas koordinaterna i formatet WGS84 grader minuter sekunder. Nedan kan du läsa hur du ändrar detta format.

Genom att *flytta kartan* kan du placera mitten av korset till den punkt där du vill bestämma koordinaterna. För att snabbt bestämma koordinaterna för din nuvarande position kan du centrera kartan genom att trycka på *positionsknappen* till vänster på instrumentpanelen.

Om du trycker på koordinaterna på koordinatpanelen visas en popup med vilken du kan utföra åtgärder med koordinaterna. Ett exempel på popup-fönstret visas i figuren nedan:

Följande åtgärder är möjliga:

- Kopiera: Koordinaterna kopieras till Urklipp. Du kan klistra in den någonstans i en annan app.
- Dela: Den textrepresentationen av koordinaterna kan delas med en annan app.
- Exportera: Koordinaterna och/eller kartan kan exporteras i ett specifikt geodataformat som gpx.
- Öppna i en annan app: Du kan öppna koordinaterna i en annan app.
- Koordinattyp: Här kan du ändra typen av koordinater som visas på koordinatpanelen. Flera typer listas i popup-fönstret. Om den du behöver inte visas kan du välja "Mer" för att öppna skärmen "Visade koordinattyper". Här bör du aktivera de koordinater du vill se i popup-skärmen för typkoordinater. Gå sedan tillbaka, tryck på koordinaterna, tryck på "Koordinattyp" och tryck på koordinattypen du just har aktiverat. Om den koordinattyp du behöver inte visas på skärmen för koordinattyper som visas kanske den inte stöds av Topo GPS. Kontakta [support@topo-gps.com](mailto:support@topo-gps.com) om detta så kan vi lägga till det i Topo GPS-appen. I figuren nedan visas ett exempel där koordinattypen ändrades till MGRS.



Fig. 12: Popup-fönstret för koordinatpanelen.



Fig. 13: Koordinaterna i koordinatpanelen ändrades till MGRS.

## 1.4 Skärmorientering

Genom att rotera enheten kan du ändra skärmorienteringen från stående till liggande. Ett exempel på liggande läge visas nedan:

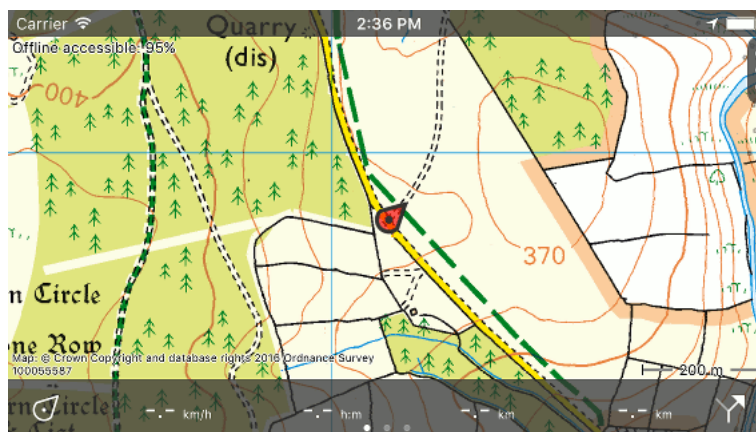


Fig. 14: Huvudskärmen i liggande läge.

Om skärmen inte roterar om du roterar enheten bör du kontrollera "Kontrollcenter". Svep nedåt från det övre högra hörnet på skärmen för att öppna Kontrollcenter. Aktivera "Auto-rotation" om den är inaktiverad.

Bredvid det bör du inaktivera Topo GPS-inställningen *Displayorientering > Lås*.

Om du inte vill att skärmen ska rotera om du roterar enheten bör du aktivera Topo GPS *Display Orientation > Lås*.

*Huvudskärmen* för Topo GPS visar huvudkartan. I det här avsnittet förklaras hur du kan *interagera med den här kartan*, hur du kan se kart *legenden*, hur du kan *ladda ner kartor för offlineanvändning* och hur du kan *ändra den aktuella kartan*. Många saker som rör kartan kan göras via *popup-fönstret kartor (Meny > Kartor)*.

## 2.1 Ändra kartskärm

Du kan ändra kartan på *huvudskärmen* genom att bl *äddra, zooma, centr* era och tera</ref> kartan.

### 2.1.1 Scroll

För att bläddra på kartan måste du hålla ett finger på kartan. När du flyttar fingret flyttas kartan också. Du kan också flytta kartan genom att snabbt svepa med fingret på kartan.

### 2.1.2 Zoom

Du kan zooma in eller ut kartan på två sätt:

- *Zooma in*: Tryck på ett finger längst ner på kartan. Eller håll två fingrar på kartan och föra dem ihop.
- *Zooma ut*: Tryck på ett finger överst på kartan. Eller håll två fingrar på kartan och flytta dem bort från varandra.

Vid någon tidpunkt är det inte möjligt att zooma in ytterligare. Om du vill aktivera ytterligare zoom kan du göra detta genom att aktivera inställningen *Meny > Mer > Inställningar > Karta > Ytterligare zoom in*. Nackdelen är att kartan blir kornig när den zoomar in långt.

### 2.1.3 Center

Genom att trycka på positionsmarkörikonen längst ned till vänster på huvudskärmen kommer kartan att centreras på din nuvarande plats. Ett exempel visas i figuren nedan.



Fig. 1: En centrerad karta.

Om du flyttar kommer kartan att förbli centrerad automatiskt. Kartan rör sig automatiskt med din rörelse.

Kartan förblir automatiskt centrerad så länge du inte flyttar kartan manuellt. Om du vill zooma in eller ut samtidigt som du håller kartan centrerad trycker du på botten eller överst på kartan. Zooma med två fingrar avbryter den automatiska centreringen.

Centrering av kartan på din plats fungerar bara om du har gett Topo GPS åtkomst till din plats. Du kan göra detta i inställningsappen. Gå till Inställningar > Sekretess > Platstjänster > Topo GPS.

Om du har centrerat kartan på din plats ändras positionsmarkörikonen på instrumentpanelen till en rotationsikon.

Om du använder ett tangentbord kan du också trycka på "c" för att centrera kartan.

### 2.1.4 Rotate

Du kan rotera kartan på två sätt, *automatiskt* och *manuellt*.

### 2.1.4.1 Automatisk rotation

Genom att trycka en gång på positionsmarkörikonen längst ner till vänster på skärmen förvandlas ikonen till en rotationsikon som du kan se i figuren nedan. Om du trycker på den här rotationsikonen roteras kartan automatiskt i din riktning.

Kartan roteras så att toppen av kartan anger i vilken riktning du pekar enheten om du står stilla. Om du flyttar kommer toppen av kartan att indikera i vilken riktning du rör dig. Ett exempel visas i figuren nedan:

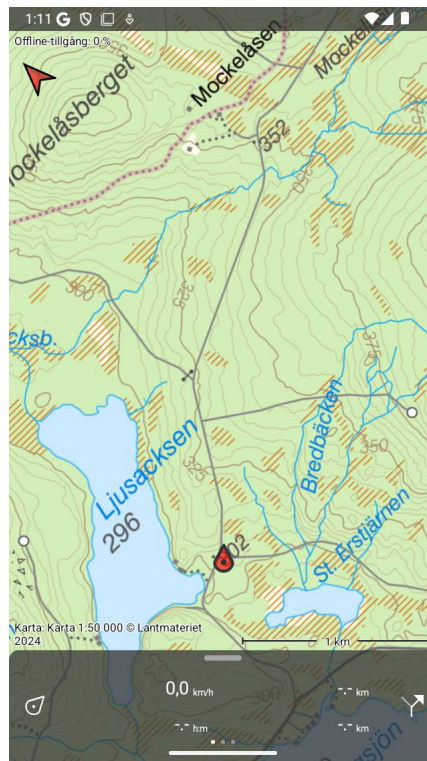


Fig. 2: En roterad karta.

Att rotera kartan kan vara användbart när du följer en rutt. Vänster och höger på kartan är också vänster och höger i verkligheten. Dessutom kommer positionsmakaren att förbli centrerad på kartan.

Om kartan inte pekar i rätt riktning om du står stilla kan du behöva kalibrera enhetens kompass. För detta, rotera enheten tre gånger runt en fiktiv linje från mitten av botten till mitten av toppen av enheten. Roter sedan enheten tre gånger runt en fiktiv linje som går från mitten till vänster till mitten till höger på enheten. Vrid sedan enheten tre cirklar med skärmen pekande uppåt.

Om kartan roteras visas en nordpil längst upp till vänster på skärmen. Denna pil indikerar riktningen för den sanna norr på kartan. Om du trycker på den här pilen kommer rotationen att avbrytas.

Du kan avbryta rotation genom att trycka på positionsmarkeringsknappen på instrumentpanelen.

Om du flyttar kartan eller zoomar med två fingrar stängs automatisk rotation av. Den aktuella rotationsvinkeln ändras då inte längre och kartan kommer inte längre att centreras på din nuvarande plats. Om du vill zooma in eller ut kartan samtidigt som den automatiska rotationen är aktiv trycker du på längst ned eller högst upp på kartskrmen.

### 2.1.4.2 Manuell rotation

Om du lägger två fingrar på skärmen och gör en rotationsgest genom att flytta de två fingrarna medurs eller moturs, kommer kartan att roteras runt den punkt som ligger mellan de två fingrarna. Ett exempel på en roterad karta visas i figuren ovan. Du kan rotera kartan i alla önskade riktningar.

Om kartan roteras visas en nordpil längst upp till vänster på skärmen. Denna pil indikerar riktningen för den sanna norr på kartan. Om du trycker på den här pilen kommer rotationen att avbrytas.

Om du zoomar på kartan eller flyttar kartan förblir kartan roterad.

Manuell rotation kan avbrytas genom att trycka på nordpilen. Det är också möjligt att ångra rotationen genom att manuellt rotera tillbaka till normal situation.

### 2.1.5 Långt tryck

Om du trycker länge på kartan visas en ikon som du kan dra till en viss plats. Om du släpper den kan du *skapa en waypoint* på den platsen. Om du av misstag tryckte länge på kartan drar du ikonen till toppen av eller längst ner på huvudskärmen. Ikonen försvinner och skärmen för att skapa waypoint visas inte.

Om du sätter ett andra finger på kartan efter att ikonen för skapande av waypoint har dykt upp visas *kartlinjal* en. Du kan använda kartlinjalen för att mäta avstånd och vinklar.

## 2.2 Kartor popup-fönster

Om du trycker på ”Kartor” i *menyn* visas kartpopup-fönstret. Ett exempel visas i figuren nedan:

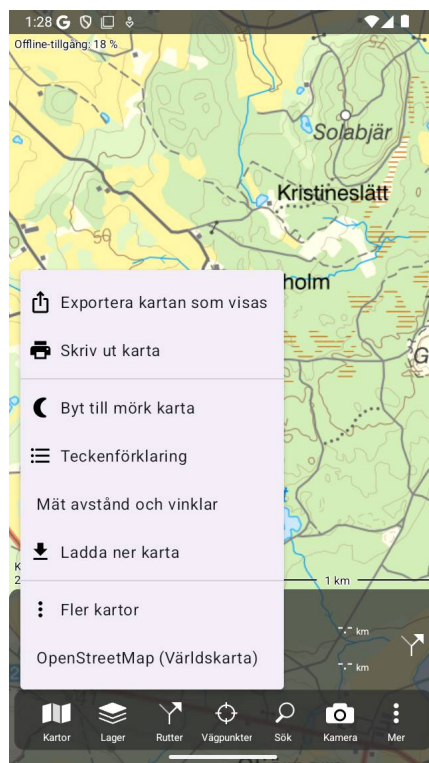


Fig. 3: Popup-fönstret för kartor.

Popup-fönstret Kartor innehåller följande objekt:

- Exportera visibible-karta: Om du trycker på det här objektet visas popup-fönstret för export. Genom att välja geodata kan du exportera de waypoints och rutter som för närvarande är synliga på huvudskärmen. Genom att välja karta kan du exportera en jpg-, png- eller pdf-bild av den för närvarande synliga skärmen.
- Skriv ut karta: Om du trycker på det här objektet kan du *skriva ut* det synliga området på kartan.
- Byt till mörk/ljus karta: Du kan ändra kartans stil till mörk eller ljus. En mörk stil kan vara användbar om du använder Topo GPS på natten. Stilen kan också ändras i inställningarna via *Meny > Mer > Inställningar > Stilar > Karta*.
- Legend. Om en förklaring finns tillgänglig visas kartförklaringen genom att trycka på det här *objektet*.
- Ladda ner kartor. Om du trycker på det här objektet kan du *ladda ner kartor för offlineanvändning*.
- Fler kartor. Om du trycker på det här objektet kan du ändra kartan och köpa ytterligare kartor.
- Andra kartor. De andra kartorna som eventuellt visas under objekten "Fler kartor" är kartor som också kan användas i det aktuella synliga området. Om du trycker på dem växlas kartan omedelbart till den valda kartan.

Det snabbaste sättet att interagera med popup-fönstret kartor är att trycka på "Kartor" -alternativet i menyn, håll fingret på skärmen, flytta det till önskat objekt i popup-fönstret kartor och släpp det sedan.

## 2.3 Exportera synlig karta

För att exportera den aktuella kartan och objekten på den öppnar du först popup-fönstret kartor via Meny > Kartor. Gå sedan till toppen, det finns posten 'Exportera synlig kart'. Om du trycker på det här objektet visas ett popup-fönster där du kan välja de objekt du vill exportera.

Om rutter och punkter visas kan du välja "Geodata" för att exportera dem. Om du vill ha en karta i pdf-, jpeg- eller png-format måste du kryssa för "Karta". Sedan kan du välja inställningsikonen längst upp till höger i delningsfönstret för att ställa in filformaten. Slutligen kan du trycka på knappen "Exportera" längst ner i popup-fönstret för att exportera objekten. Ett delningsblad visas där du kan välja att skicka de exporterade artiklarna.

Ett alternativ till att exportera den synliga kartan är:ref: 'välja en del av kartan <ss-map-select>', och tryck sedan på knappen "Exportera". Detta gör att du lättare kan bestämma området för objekt du vill exportera.

## 2.4 Välja del av kartan

Om du trycker och håller två fingrar samtidigt på kartan visas ett grått överlägg mellan de två fingrarna. Om du flyttar fingrarna runt kan du ändra storlek och position för detta överlägg.

Om du släpper fingrarna har du valt en del av kartan som indikeras av överlagringsområdet. Nu visas en popup automatiskt som i bilden nedan. I det här popup-fönstret har du följande alternativ:

- *Zooma in*: Detta zoomar kartan till det valda området.
- *Exportera*: Detta gör att du kan dela punkter och rutter som visas på kartan i det valda området. Du kan också använda den för att skapa och dela en karta i pdf-, jpeg- eller png-format för det valda området inklusive rutter, punkter och lager.

- *Skriv ut*: Med *det här alternativet kan du skriva ut kartan i det valda området*.
- *Sparade rutter*: Detta visar dina sparade rutter som har antingen start- eller slutpunkten eller båda i det valda området.
- *Waypoints*: Detta visar dig listan över waypoints i det valda området.



Fig. 4: En del av kartan har valts.

## 2.5 Skriva ut kartor

Om du planerar att göra en utomhusresa kan det vara tillrådligt att skriva ut en karta över omgivningen. Så att du kan hitta din väg, även om din enhet går sönder. Om du inte vill bli distraherad av din telefon kan det också vara roligt att göra en resa med en tryckt karta. Att följa en resa med en tryckt karta kan också hjälpa till att förbättra dina navigeringsfärdigheter. Det är lätt att lägga till kommentarer på en tryckt karta med en penna. Och om du behöver en mycket hög nivå av integritet kan du göra all planering först, skriva ut en karta över rutten och punkterna och lämna din smartphone hemma.

### 2.5.1 Skriva ut från huvudkartan

För att skriva ut en karta *väljer du först den del av kartan* som ska skrivas ut. Du kan göra detta genom att trycka länge med två fingrar samtidigt på kartan. Om du flyttar fingrarna kan du ändra markeringen. Om du släpper fingrarna trycker du på "Skriv ut" i popup-fönstret. Ibland kan det vara bra att först *rotera kartan* innan du gör ett val.

Alternativt, om du vill skriva ut det område som för närvarande är synligt på kartskärmen, kan du trycka på Meny > Kartor > Skriv ut karta.

Om du vill visa innehåll på den utskrivna kartan, till exempel en rutt, punkter eller ett lager, laddar du först innehållet på huvudkartan. Tryck sedan på knappen Skriv ut. Det kan också vara användbart att lägga till ett *koordinatrutnät*, för att kunna läsa av och hitta koordinater på den tryckta kartan med hjälp av en kartgradare.

## 2.5.2 Popup-fönster för utskriftsalternativ

Om du trycker på knappen Skriv ut visas i båda fallen ett popup-fönster för utskrift, som i bilden nedan:

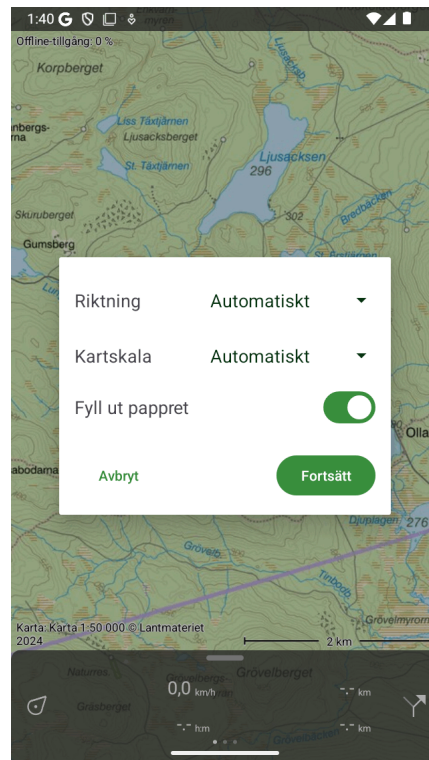


Fig. 5: *Popup-fönstret för utskrift, som visar de alternativ som man kan ställa in för att skriva ut en karta eller rutt.*

I popup-fönstret Skriv ut kan du ställa in följande alternativ:

- **Orientering:** Du kan välja att skriva ut kartan i stående eller liggande orientering, eller låta orienteringen bestämmas automatiskt.
- **Kartskala:** Här kan du välja kartskala. Om du väljer alternativet "automatiskt" skalas den valda regionen så att den passar på papperet. Om du väljer en anpassad kartskala kommer kartan att skrivas ut exakt i skala. Om du till exempel väljer "1:25 000" är 1 cm på den tryckta kartan 25 000 cm = 250 m i verkligheten. En vanlig kartskala låter dig läsa av och hitta koordinater på den tryckta kartan om du har lagt till ett *koordinatrutnät*. Ibland kommer den valda regionen att vara för stor för att monteras på en sida, då kommer regionen att delas upp i flera sidor. Om antalet genererade sidor blir för stort måste du välja en mindre kartskala eller en mindre region. Kartskalorna som stöds är 1:100, 1:200, 1:500, 1:1000, 1:2000, 1:5000, 1:10000, 1:15,000, 1:20,000, 1:25,000, 1:50,000, 1:100,000, 1:200.000, 1:250.000, 1:500.000. Om du väljer kartskalan och bläddrar nedåt och trycker på "Mer" kan du också välja en av de mindre vanliga kartskalorna, som 1:87, 1:125, 1:150, 1:250, 1:400, 1:625, 1:750, 1:800, 1:1250, 1:1500, 1:2500, 1:4000, 1:6000, 1:6250, 1:7500, 1:8000, 1:12,000 (1 tum = 1000 fot), 1:25, 1:4000, 1:6000, 1:6250, 1:7500, 1:8000, 1:12,000 (1 tum = 1000 fot) 12 500, 1:15 840 (1 tum = 0,25 mil), 1:24 000 (1 tum = 2000 fot), 1:31 680 (1 tum

= 0,5 mil), 1:40 000, 1:48 000 (1 tum = 4000 fot), 1:63 360 (1 tum = 1 mil), 1:75 000, 1:80 000 och 1:150 000.

- *Fyll papper:* Om du aktiverar den här växeln fylls papperet helt med en karta. Om du inaktiverar det här alternativet skrivs bara det valda området ut. Detta kan spara lite bläck.

Om du har ställt in alternativen i popup-fönstret för utskrift trycker du på "Fortsätt" längst ner till höger. Då kommer de tryckta kartorna att genereras. Detta kan ta ett tag (ha tålamod) eftersom kartplattor ibland måste laddas ner. När de tryckta sidorna är klara visas systemutskriftsdialogrutan automatiskt, som i figuren nedan:



Fig. 6: Systemutskriftsdialogrutan.

Se till att följa licensbegränsningarna för en tryckt karta. Vissa tryckta kartor får endast användas för personliga ändamål. De flesta tryckta kartor har öppna datalicenser, vilket innebär att de kan delas fritt. Men också då, se alltid till att copyright-meddelandet längst ner till vänster på den tryckta kartan förblir synligt.

Ibland kanske en karta inte skrivs ut på grund av upphovsrättsskäl. I så fall kommer den tryckta kartan att vara OpenStreetMap.

Den tryckta kartan innehåller alltid en röd pil. Denna pil pekar mot den sanna geografiska norr. Detta skiljer sig från den magnetiska norr som en magnetisk kompass pekar mot.

## 2.6 Kartförklaring

En legend ger en förklaring till symbolerna på kartan.

För att se förklaringen måste du trycka på knappen för kartupphovsrätt. Knappen för kartupphovsrätt är knappen där det står: "Karta:..." längst ner till vänster på kartan. En popup visas där du kan trycka på "Legend".

Alternativt kan du trycka på "Kartor" i *menyn*. Tryck sedan på "Legend" i popup-fönstret som visas.

Om du öppnar förklaringen för en typisk karta ser du följande skärm:

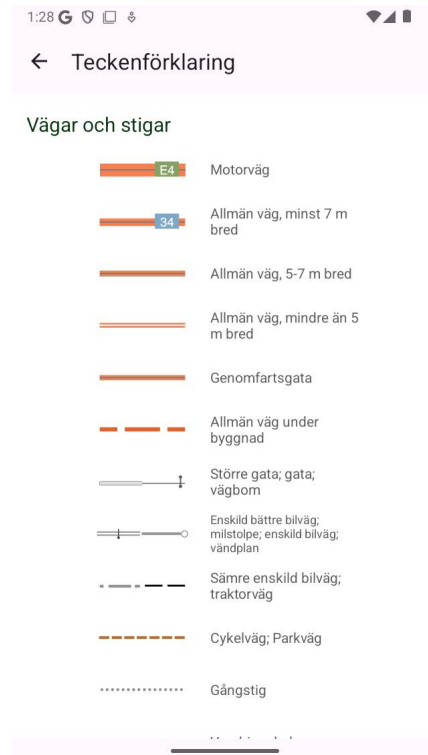


Fig. 7: Skärmen för kartförklaringen.

Kartan och förklaringen visas samtidigt, så att du lättare kan söka efter symbolernas betydelse på kartan. Du kan bläddra ner i förklaringen för att se fler symboler. Om du drar handtaget i förklarings-popup-fönstret uppåt förstoras förklaringen.

De flesta legender är översatta till det språk som Topo GPS-appen använder.

## 2.7 Karta upphovsrätt

För att se upphovsrättsinformationen för en karta måste du trycka på kartupphovsrättsknappen längst ner till vänster på kartskärmen. Detta är knappen med etiketten: "Karta:...". Om ett popup-fönster visas måste du trycka på objektet "Upphovsrätt".

Kartans upphovsrättsskärm för den topografiska kartan över Storbritannien visas i figuren nedan:

På skärmen för kartupphovsrätt hittar du information om utgivaren av kartorna, källan och licensen. Kartor som använder en Open Data License (som Creative Commons) kan delas. Se alltid till att upphovsrätten förblir synlig när du delar en karta.

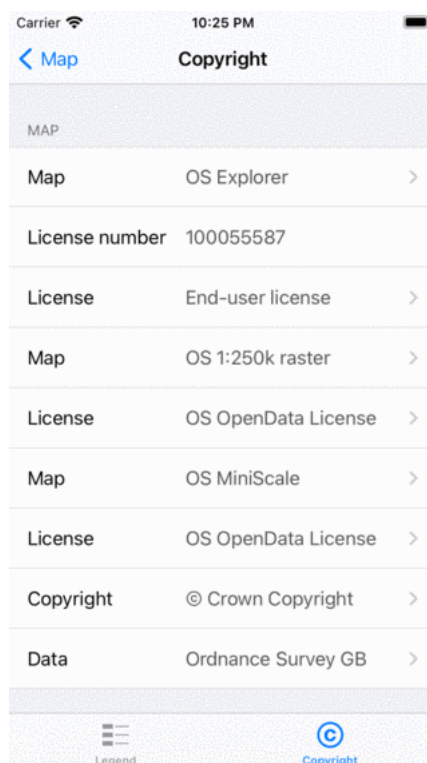


Fig. 8: Kartans upphovsrättsskärm för den topografiska kartan över Storbritannien.

## 2.8 Göra kartor tillgängliga offline

För att säkerställa att kartorna är tillgängliga när du inte är ansluten till internet (offline) kan du göra kartor offline tillgängliga. Offline-åtkomst innebär att kartorna lagras på din enhet och att du kan visa dem utan internetanslutning.

### 2.8.1 Kartplattor

Kartorna i Topo GPS består av kartplattor. Ett litet antal kartplattor krävs för att fylla kartskärmen. Om en eller flera av dessa obligatoriska brickor inte lagras på din enhet laddas de ned automatiskt. Detta lyckas bara om du är ansluten till internet.

Om du är ansluten via ett mobilnät kan nedladdning av kartplattor endast ske om du har aktiverat mobilåtkomst för Topo GPS i enhetens inställningar > appar > Topo GPS. I Topo GPS måste du aktivera [Meny > Mer > Inställningar > Nedladdning av kartplattor > Använd mobilnätverk](#).

Längst upp till vänster på [huvudskärmen](#) visas procentandelen offline-tillgängliga kartplattor för det för närvarande synliga området. Denna procentandel är antalet offline tillgängliga brickor på alla zoomnivåer i förhållande till det totala antalet möjliga rutor på alla zoomnivåer. Ett exempel visas i figuren nedan:

I figuren ovan är andelen offline-tillgängliga kartplattor mindre än 100%. Genom att titta på kartskärmen kanske du tror att alla kartplattor redan är tillgängliga, eftersom hela kartskärmen är täckt med brickor. Men om du zoomar in kommer kartplattor med högre upplösning att laddas. Om procentandelen inte är 100% kan det hända att när du zoomar in visas grå brickor eller oskarpa brickor istället för kartorna med högre upplösning.

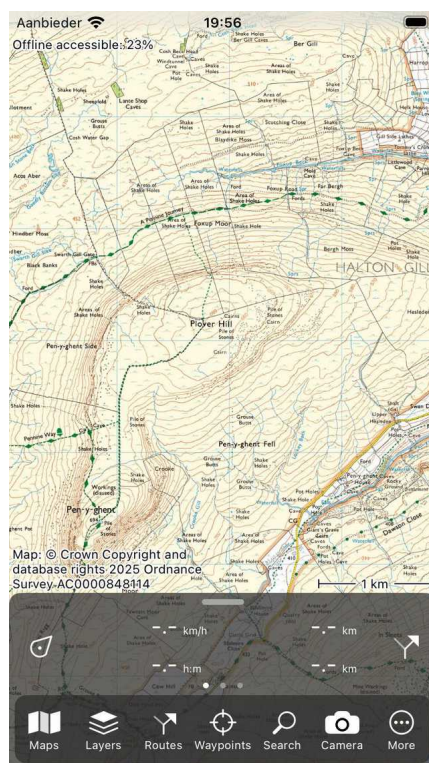


Fig. 9: Längst upp till vänster på huvudskärmen kan du visa procentandelen av det för närvarande synliga området som är offline tillgängligt.

## 2.8.2 Nedladdning av kartplattor

Om du trycker på etiketten 'Offline tillgänglig: 'längst upp till vänster på kartskrmen visas karthämtningsskrmen som i figuren nedan. Alternativt kan du trycka på Meny > Kartor > Hämta karta.

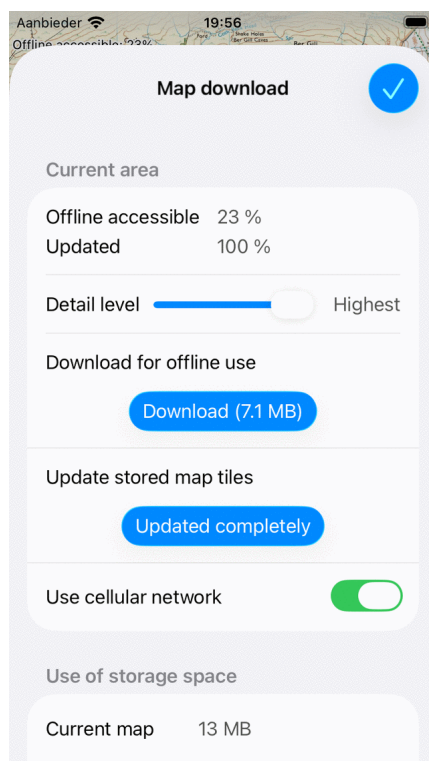
I kartnedladdningsskrmen kan du ladda ner kartplattor för det område som för närvarande är synligt på kartskrmen. För att ladda ner alla kartplattor i det aktuella området måste du trycka på "Ladda ner". Mängden MB anger en uppskattning av storleken på nedladdningen i megabyte.

Om nedladdning av kartplattor har påbörjats visar nedladdningsknappen hur många brickor som fortfarande behöver laddas ner. När du laddar ner kartplattor ökar procentandelen offline-åtkomst till 100%. Du kan avbryta nedladdningen av kartplattor när som helst genom att trycka på 'Stoppa nedladdning'.

Om du återgår till kartskrmen och inte flyttar eller zoomar ut på kartan ser du att procentandelen offline tillgänglig är 100%. I så fall är du säker på att du har alla kartplattor utanför området lagrat på din enhet. För att verifiera detta kan du tillfälligt sätta din enhet i flygplansläge utan WiFi-åtkomst. Om du sedan zoomar in eller ut i regioner med 100% offline-tillgänglighet bör inga grå kartplattor visas.

Ovanför nedladdningsknappen hittar du en detaljnivåreglage. Om du öppnar skärmen för nedladdning av kartan är reglaget för detaljnivå alltid inställt på den högsta detaljnivån. Detta indikerar att alla möjliga kartplattor kommer att laddas ner om du trycker på nedladdningsknappen. Om du ställer in det här reglaget till en lägre detaljnivå laddas inte de brickor som behövs för att zooma in långt ner. Som ett resultat blir nedladdningsstorleken mycket mindre, och du behöver mindre lagringsutrymme. Offlineprocenten beräknas sedan också genom att utelämna brickorna med högsta upplösning. Detta kan vara användbart om du bara behöver en översiktskarta över ett visst område, och inte behöver ha alla kartplattor med högsta möjliga upplösning.

Vi rekommenderar att du bara laddar ner områden du verkligen behöver, istället för mycket stora regioner.



Detta sparar lagringsutrymme och nedladdningstid. Om du verkligen behöver ladda ner ett mycket stort område hjälper det ibland att dela nedladdningen i mindre regioner.

Längst ner i avsnittet "Aktuellt område" på skärmen för nedladdning av kartan finns knappen "Använd mobilnätverk". Om du har aktiverat den här växeln kan du använda mobilnätverket för att ladda ner kartplattor. Du måste också ge tillstånd att använda mobilnätverket i Enhetsinställningar > Appar > Topo GPS. Om dessa inställningar är aktiverade och du visar en del av kartan där kartplattor inte lagras offline, laddas de automatiskt ned via mobilnätet. Om du har inaktiverat inställningen "Använd mobilnät" kommer mobilnätet aldrig att användas för att ladda ner kartplattor. Detta kan spara kostnader för dataöverföring. Det kan dock hända att grå brickor visas på kartan om du inte hade gjort alla brickor i området offline tillgängliga.

Istället för att ladda ner kartbrickorna för en specifik region är det också möjligt att bara *ladda ner kartbrickorna som en rutt går över*. För det öppna *skärmen för ruttinformation för en rutt*, bläddra ner till avsnittet "Plattor på aktuell karta" och tryck på "Ladda ner".

### 2.8.3 Uppdatera kartplattor

Ibland är de uppdaterade kartbrickorna tillgängliga för nedladdning. Om uppdaterade kartplattor är tillgängliga och du visar dem på kartskärmen laddas de ned och uppdateras automatiskt.

Du kan uppdatera alla kartplattor i ett visst område på karthämtningsskärmen. För detta måste du trycka på 'Ladda ner (.. MB)' i uppdateringsavsnittet på skärmen för nedladdning av kartan. När procentandelen uppdaterade kartplattor är lika med procentandelen offlinetillgängliga kartplattor har du uppdaterat alla offlinetillgängliga kartbrickor. Detta är fallet i figuren ovan, därför har knappen "Ladda ner" ändrats till "Uppdaterad helt".

### 2.8.4 Förvaringsutrymme

Lagring av kartplattor på enheten kostar diskutrymme. I kartnedladdningsskärmen kan du se hur mycket utrymme som har använts.

”Aktuell karta” betyder den totala lagringsutrymmet för hela den aktuella kartan.

”Alla kartor” betyder den totala lagringsutrymmet för alla kartor tillsammans.

”Gratis på enheten” betyder mängden tillgängligt lagringsutrymme på din enhet.

Om du trycker på ”Alla kartor” får du en översikt över lagringsutrymmet som används för varje karta. Om du trycker på en av kartorna i den här översikten öppnas kartan och du kan sedan trycka på ”Offline tillgänglig” > Bläddra ned> Ta bort för att ta bort brickor för att frigöra lagringsutrymme.

### 2.8.5 Förvaringsplats

Om du bläddrar ner på karthämtningsskärmen kan du ställa in lagringsplatsen för kartplattorna. Du kan till exempel ställa in det på SD-kort. Som standard är den inställd på intern lagring. Genom att trycka på lagringsplatsen visas en skärm där du kan se alla tillgängliga lagringsplatser på din enhet. På den här skärmen kan du välja en lagringsplats. Du kan till exempel välja SD-kort. Ibland är namnen lite oklara, men du kan titta på tillgängligt utrymme för att ta reda på vilken som är SD-kortet.

För att optimalt utnyttja lagringsutrymmet på ditt SD-kort rekommenderar vi att du formaterar ditt SD-kort med en mycket liten allokeringsenhet, som 8 kB. Anledningen är att kartplattorna har en typisk storlek på några mellan 0 och 100 kB. Om du lagrar dem på ett SD-kort med en allokeringsstorlek på till exempel 128 kB kommer varje kartplatta att använda minst 128 kB utrymme på ditt SD-kort. Detta kommer att resultera i en mycket högre lagringsutrymme än nödvändigt.

För att formatera ditt SD-kort kan du lägga det i en Windows-dator. Högerklicka sedan på SD-kortet i Utforskaren och välj ”Format”. Sedan kan du ställa in allokeringsenhetens storlek till ett litet värde som 4 kB och formatera om SD-kortet. Observera att om du formaterar ditt SD-kort kommer du att förlora all data som finns på det.

### 2.8.6 Ta bort kartplattor

Om du vill ta bort kartplattor måste du bläddra ner till botten av karthämtningsskärmen. Om du bläddrar till botten av kartnedladdningsskärmen hittar du en ”Ta bort” -knapp som du kan se nedan:

Genom att trycka på knappen ”Ta bort” tar du bort alla kartplattor för det för närvarande synliga området på kartskärmen. I exemplet ovan är dessa alla kartplattor över Shetlandsöarna.

## 2.9 Ändra aktuell karta

Om du vill ändra den aktuella kartan trycker du på Meny > Kartor för att öppna *popup-fönstret kartor*.

Om det finns alternativa kartor tillgängliga för det aktuella synliga området på huvudskärmen visas de längst ned i popup-fönstret kartor. Om du trycker på en alternativ karta ändras den aktuella kartan omedelbart. Om du trycker på ”Fler kartor” i popup-fönstret kartor öppnas kartskärmen. Här (*Meny* > Kartor) kan du även ändra aktuell karta och *köpa ytterligare kartor*.

Antag att huvudkartan för närvarande är den topografiska kartan över Storbritannien, som i exemplet nedan.

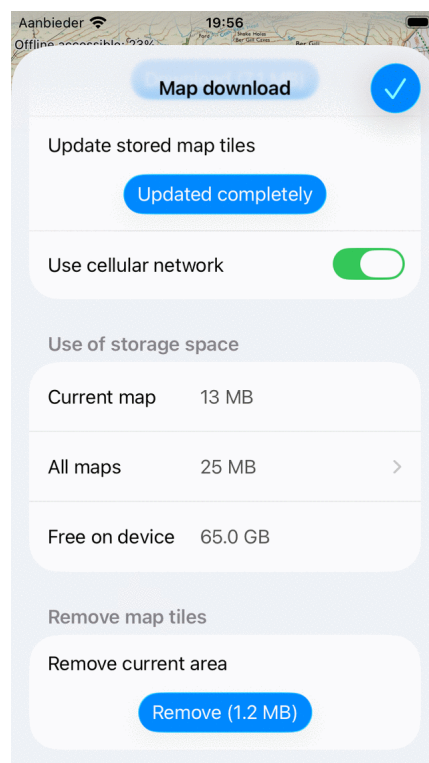


Fig. 10: Ta bort kartplattor.



Fig. 11: Huvudskärmen med den topografiska kartan över Storbritannien.

Vi vill nu ändra den till OpenStreetMap-kartan. För det öppnar vi kartskärmen (*Meny* > Kartor > Fler kartor). Ett exempel på kartskärmen visas nedan:

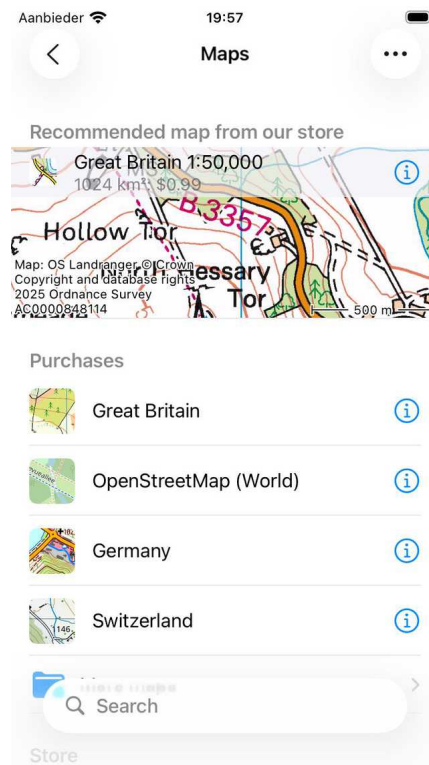


Fig. 12: Kartskärmen där du kan ändra kartan och köpa ytterligare kartor.

Kartskärmen består av två sektioner, inköpen och *butiken*. Alla köpta kartor är tillgängliga. Om du trycker på ett kartobjekt i inköpssektionen öppnas kartan omedelbart och du kommer tillbaka till huvudskärmen.

I exemplet ovan köptes OpenStreetMap-kartan. Om vi trycker på OpenStreetMap-objektet ändras huvudkartan till OpenStreetMap och vi återgår automatiskt till huvudskärmen som i exemplet nedan.

Om den nyligen valda kartan har täckning i det tidigare visade området zoomas den nyöppnade kartan till det tidigare visade området. Annars zoomas den nyöppnade kartan till det område den täcker.

### 2.9.1 Rulla ut ur täckt område

Om du rullar ut från det täckta området på kartan visas en popup högst upp på huvudskärmen som föreslår att du ändrar kartan till en lämplig karta för det området. I figuren nedan kan du se ett exempel på det popup-fönstret:

I exemplet ovan har användaren bläddrat till den norra gränsen på den topografiska kartan över Schweiz. Överst på skärmen är bakgrunden grå, eftersom den delen inte täcks av kartan. Popup-fönstret föreslår en alternativ karta, i detta fall den topografiska kartan över Tyskland eller OpenStreetMap. Om du trycker på en av dessa kartor och du har köpt den öppnas den valda kartan och zoomas till det aktuella synliga området. Om du inte har köpt den valda kartan visas inköpsfönstret. I exemplet nedan har kartan ändrats till den topografiska kartan över Tyskland.



Fig. 13: Kartan på huvudskärmen ändrades till OpenStreetMap.

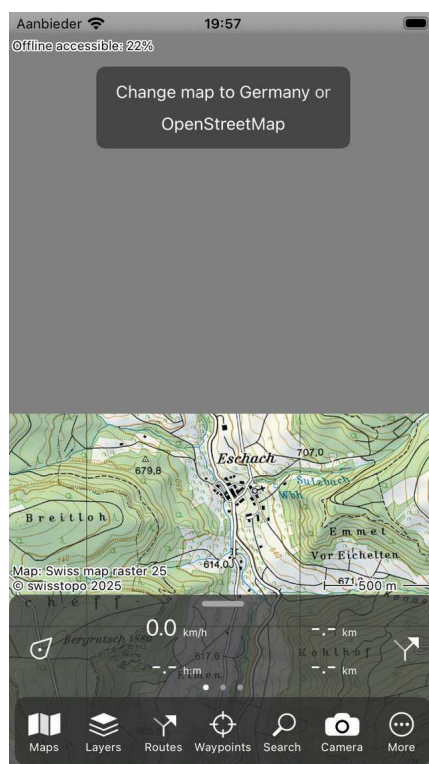


Fig. 14: Ett popup-fönster föreslår att du ändrar den aktuella kartan.



Fig. 15: Den aktuella kartan ändrades till Tyskland efter att ha knackat på den föreslagna kartan.

## 2.9.2 Automatisk kartändring

Om du laddar en rutt eller waypoints på kartan, eller trycker på mittknappen på instrumentpanelen, kommer appen att kontrollera om objekten finns på den aktuella kartan. Om inte, ändras kartan automatiskt till den bästa lämpliga kartan. Om den lämpliga kartan inte är tillgänglig visas en skärm där du presenteras den föreslagna kartan. På den här skärmen kan du också [köpa den föreslagna kartan](#).

## 2.9.3 Mörk kartstil

Du kan ställa in kartstilen i Topo GPS till "Normal" eller "Mörk" i [inställningarna](#). Den normala stilen har ljusa färger. Ett exempel på den mörka kartstilen visas nedan:

Om du använder Topo GPS under natten kan det vara bättre att ställa in kartstilen till "Mörk". Kartan är då mycket mörkare, vilket gör det lättare för dina ögon att titta på skärmen. Kartlegenden är också anpassad för mörkt läge. Vi rekommenderar att du kombinerar inställningen "Mörk" kartstil med displayinställningen "Mörkt" läge på din enhet. Då kommer också alla gränssnittselement att ha en mörk bakgrund.

För att ställa in kartstilen till mörk, gå till Meny > Mer > [Inställningar](#) > [Stilar](#) > Karta.

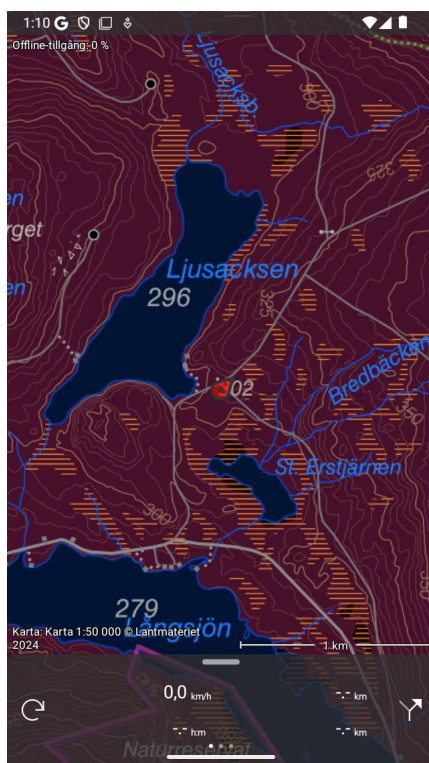


Fig. 16: Den mörka kartstilen.

## 2.10 Inköp av kartor

På kartskärmen ([Meny](#) > Kartor > Fler kartor) kan du köpa ytterligare kartor. Ett exempel på kartskärmen visas nedan:

Kartskärmen har ett avsnitt ”Butik”. Kartorna som visas i det här avsnittet kan köpas. Klicka på ett objekt i avsnittet ”Butik” för att se detaljerna på kartan.

Det finns tre typer av kartköp i Topo GPS.

- *Fullständiga kartor*: Dessa kartor är endast ett engångsköp. Du får full tillgång till hela kartan inklusive framtida uppdateringar.
- *Delvisa kartor*: I dessa kartor kan du välja delar av kartan och köpa de delar du behöver. Detta är möjligt med topografiska kartor över Storbritannien och Belgien.
- *Prenumerationer*: I dessa kartor kan du köpa en 1 års prenumeration som förnyas automatiskt för att få tillgång till hela kartan. Detta är möjligt med topografiska kartor över Storbritannien, Frankrike och Belgien.

Skillnaderna mellan kartköp beror på licensiering och royaltybegränsningar. Vissa kartor tillhandahålls som öppna data till oss, i så fall behöver vi inte betala royalties till kartbyrån. För andra kartor måste vi dock betala licensavgifter till kartbyrån beroende på mängden sålda kartor. Därför är dessa kartor dyrare.

Försäljningen av kartor och lager är vår enda inkomstkälla. Det går inte att skapa ett konto i Topo GPS. Vi känner inte till din identitet. Vi samlar inte in någon av dina uppgifter. Vi säljer inte någon av dina uppgifter. Vi visar inte annonser. Med de pengar vi tjänar genom att sälja kartor och lager finansierar vi utveckling och underhåll av Topo GPS, vi betalar för serverinfrastrukturen och dataöverföringen, och vi betalar leveransavgifter och royalties för vissa kartor.

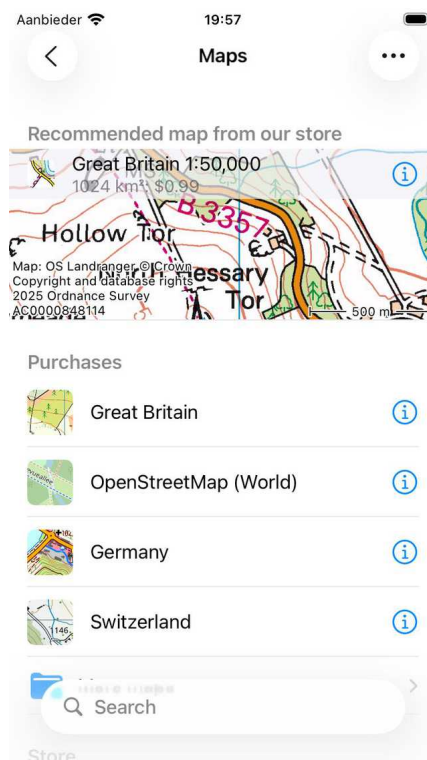


Fig. 17: Kartskärmen.

Det är inte möjligt att dela dina inköp på Apple med Android och vice versa. Detta beror på att vi behöver pengar för att finansiera utveckling och underhåll av Android-appen också. Vi vill inte heller spendera vår tid på att skapa ett komplicerat inköpsöverföringssystem. Snarare vill vi utveckla nya användbara funktioner för våra användare.

### 2.10.1 Köpa fullständiga kartor

Om du vill köpa en fullständig karta, till exempel Schweiz, går du till [Men](#) y > Kartor > Fler kartor > Butik och trycker på Schweiz. Informationsskärmen för karta över Schweiz öppnas:

På informationsskärmen på kartan över Schweiz ser du en förhandsgranskningskarta högst upp. Du kan bläddra och zooma den här kartan för att se om den här kartan passar dina behov. Du kan få en liten rundtur genom kartan genom att trycka på knappen "Tour" i det nedre verktygsfältet. Du kan också trycka på "Prova karta". Då laddas kartan gratis på huvudskärmen. Den kostnadsfria provkartan blir dock mindre skarp när den zoomar in långt än en köpt karta.

Under kartan hittar du information om köpet. Om du trycker på inköpsknappen med priset kommer ett köp att initieras. Du kommer att bli ombedd av Google Play att bekräfta köpet, och när du har bekräftat kommer du tillbaka till huvudskärmen och den nyköpta kartan öppnas:

Du kan zooma in på den köpta kartan för att se den mer detaljerat som i figuren nedan:

Om du går tillbaka till kartskärmen ([Men](#) y > Kartor) ser du att kartan över Schweiz nu har flyttats till avsnittet "Inköp".

De köpta kartorna är tillgängliga på alla enheter som använder samma Google Play-konto som köpet gjordes på.

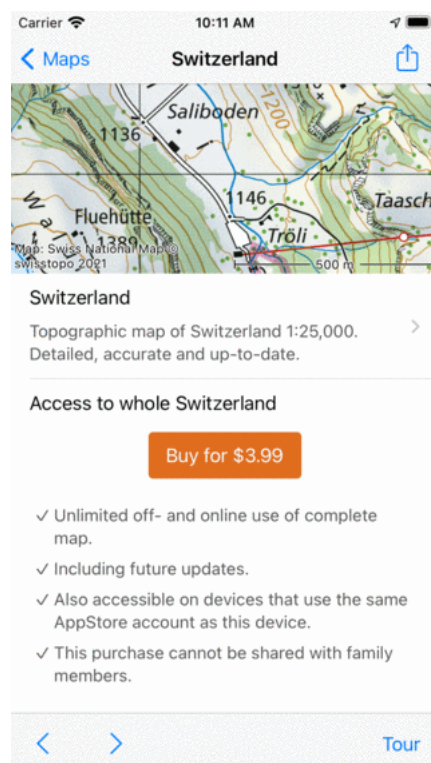


Fig. 18: Kartinformationsskärm Schweiz



Fig. 19: Kartan över Schweiz har just köpts.



Fig. 20: Den köpta kartan över Schweiz, mer detaljerat.

### 2.10.2 Inköp av delar av kartor

Kartor över Storbritannien och Belgien kan köpas delvis. För att köpa en del av kartan går du först till [Meny](#) > Kartor > Butik och tryck på önskad karta. Om inga inköp har gjorts ännu öppnas kartinformationsskärmen, som i exemplet nedan:

Tryck på knappen "Välj del av kartan" för att återgå till huvudskärmen. Zooma sedan in till önskat område. Som du kan se i exemplet nedan är kartan uppdelad i rutor med ett pris:

Priserna visas endast på delar som inte har köpts. För att köpa en del av kartan kan du helt enkelt trycka på den för att välja den. I den nedre raden visas priset som du kan se i figuren nedan:

I exemplet väljs en kvadrat på 8 x 8 km. Om du behöver fler rutor kan du välja mer, och priset i bottenfältet kommer att öka i enlighet därmed. Om du zoomar in blir rutorna mindre, så att du kan välja en region mer exakt. Om du zoomar ut blir rutorna större, så att du kan välja en större region snabbare. Om du köper en större region på en gång tillämpas oftast en rabatt.

Om du trycker på informationsknappen (i) i det nedre inköpsfältet öppnas kartinformationsskärmen och du kan slå upp villkoren för köpet.

Om du vill ändra de markerade rutorna kan du helt enkelt trycka på en markerad bricka för att avmarkera den. Du kan också trycka på korset i det nedre inköpsfältet för att avmarkera alla brickor samtidigt.

Om du vill köpa rutorna som en rutt går över, ladda rutten på kartan och tryck på rutten för att öppna skärmen för ruttinformation. Bläddra sedan ner i ruttinformationen till avsnittet "Att köpa kartplattor". Tryck på "Lägg i kundvagn". Då kommer du tillbaka till huvudkartan och ruttens rutter väljs.

Om du trycker på inköpsknappen i exemplet ovan kommer en AppStore-popup att be dig bekräfta köpet:

Om du trycker på "Bekräfta" i popup-fönstret AppStore kommer det valda området att köpas. Området kommer att vara tillgängligt omedelbart som du kan se i exemplet nedan:

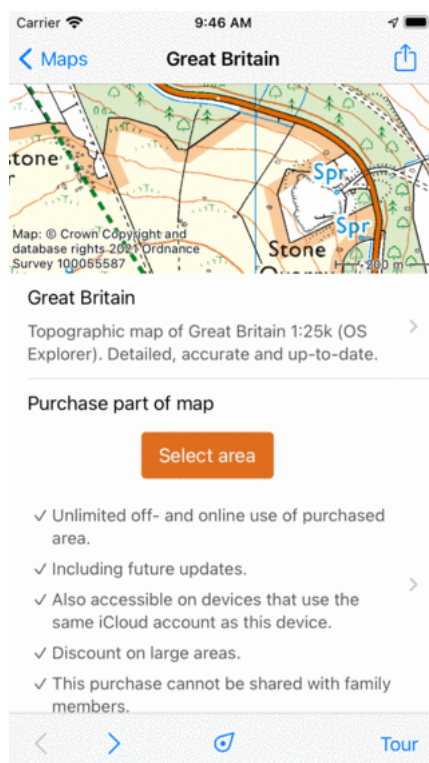


Fig. 21: Kartinformationsskärm Storbritannien



Fig. 22: Priserna visas på rutor som inte har köpts.



Fig. 23: En fyrkant har valts ut för köp.



Fig. 24: En AppStore-pop-up ber om att bekräfta köpet av 64 km2 av Storbritannien.



Fig. 25: Det valda området har köpts.

Efter att ha köpt ett område laddas alla kartplattor i det köpta området automatiskt ner, så att de är offline tillgängliga. Plattor av områden som inte köps kan inte göras tillgängliga offline. Därför kan du bara få Offline tillgänglig till 100% om du zoomar in på ett område som är fullt köpt.

Inköp av delar av kartor synkroniseras med andra enheter. Du kan behöva trycka på Meny > Kartor > informationsknapp (i) > Synkronisera inköp > Synkronisera.

### 2.10.3 Inköp av prenumerationer

Förutom att köpa delar av kartan är det också möjligt att köpa ett 1-års prenumeration på kartorna över Storbritannien, Frankrike och Belgien. Om du behöver stora områden på kartan kan det vara billigare att köpa ett abonnemang än att köpa delar av kartan.

För att köpa en prenumeration öppnar du först kartskärmerna via Meny > Kartor. Tryck sedan på informationsknappen (i) bredvid en karta. Bläddra ner till prenumurationsavsnittet. I exemplet med Storbritannien ser prenumurationsavsnittet ut som:

I prenumurationsavsnittet kan du läsa villkoren för prenumerationen. Om du trycker på köpknappen blir du ombedd att bekräfta köpet. När du har bekräftat återgår du till huvudska skärmen och hela kartan är tillgänglig.

<ANDORID>Prenumerationer är tillgängliga på alla enheter som använder samma Google Play-konto. Prenumerationer kan inte delas via familjedelning. Om du vill aktivera en prenumeration på en annan enhet kan du behöva trycka på Meny > Kartor > Återställ tidigare köp.

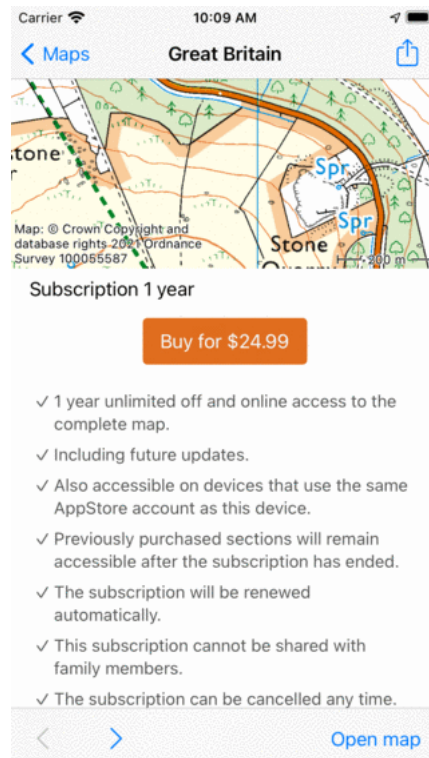


Fig. 26: Prenumerationsinformation topografisk karta Storbritannien

### 2.10.3.1 Avbryt prenumerationer

För att säga upp en prenumeration, gå till [Meny](#) > Kartor. Tryck sedan på informationsknappen (i) bredvid en karta som du prenumererar på. Bläddra ner till prenumerationsavsnittet. Tryck sedan på "Avbryt prenumeration". Du kommer till en Google Play-sida där du kan hantera din prenumeration och även avbryta dem. Om du säger upp en prenumeration förblir kartan tillgänglig fram till slutet av den aktuella prenumerationsperioden.

Alternativt kan du också gå direkt till Google Play-appen. Klicka här längst upp till höger för konto och välj sedan "Prenumerationer". Hitta de aktiva Topo GPS-prenumerationerna och avbryt dem vid behov.

Kom ihåg att de flesta kartköp endast är engångs, vi säljer bara prenumerationer på kartorna över Storbritannien, Frankrike och Belgien.

### 2.10.3.2 Hantering av mobila enheter

Organisationer använder ibland enheter som hanteras centralt via MDM-programvaran (Mobile Device Management). Vi kan förse dessa hanterade enheter med önskade kartor. Detta fungerar via en hanterad appkonfigurationsfil. Administratören behöver bara ange organisationsnamnet och en licensnyckel som vi kommer att tillhandahålla. De köpta kartorna och lagren kommer då att vara tillgängliga för alla hanterade enheter.

För detaljer och priser, vänligen kontakta [support@topo-gps.com](mailto:support@topo-gps.com).

## 2.11 Grå kartskärm

Kartan består av kartplattor. Ibland kan det hända att inte alla brickor är tillgängliga. Då blir kartskärmen delvis eller helt grå som i exemplet nedan.

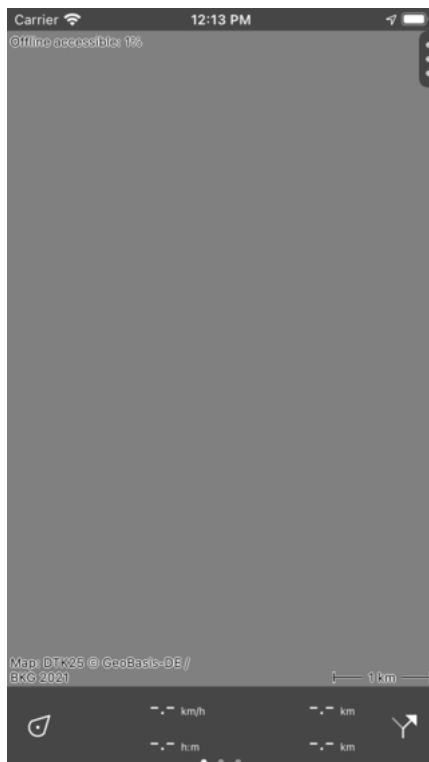


Fig. 27: Kartskärmen är grå, ingen karta visas.

Orsaken till en grå karta kan vara problem med internetanslutningen, eller att du har rullat ut ur täckningsområdet.

### 2.11.1 Internetanslutningsproblem

Om du inte rullas ut ur den region som kartan täcker orsakas den grå skärmen av problem med internetanslutningen. Normalt bör kartplattorna laddas ner automatiskt. Ibland kommer detta inte att hända, till exempel om du bara har en mobilanslutning och du har inaktiverat mobil nedladdning av kartplattor.

För att se varför kartorna inte laddas ner trycker du på knappen för offlineåtkomst längst upp till vänster på skärmen för att öppna skärmen för nedladdning av kartan:

På skärmen för nedladdning av kartan kan du trycka på "Ladda ner" och se vad som händer. Du kan också aktivera "Använd mobilnätverk" för att tillåta mobilnedladdningar av kartplattor. Du kanske också vill aktivera mobilåtkomst för Topo GPS i enhetsinställningarna. Du kan läsa mer om kartnedladdningsskärmen i avsnittet:ref:sec-cache.

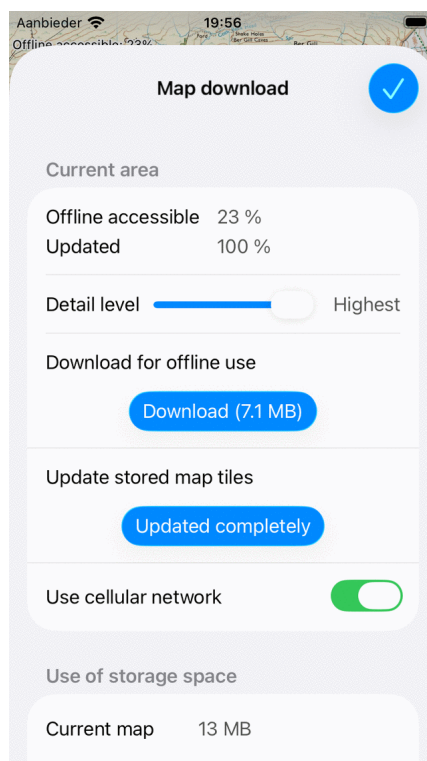


Fig. 28: Skärmen för nedladdning av kartan.

### 2.11.2 Rullat ut ur täckningsregionen

Om du rullas ut ur den region som kartan täcker visas oftast en popup högst upp på kartan som föreslår att du ändrar kartan. Du kan också trycka på mittknappen på *instrumentpanelen* för att återställa kartan till din plats. Eller *zooma ut* för att hitta tillbaka täckningsområdet. Alternativt kan du ändra kartan via *Meny > Kartor*.



---

## Waypoints

---

En waypoint är en plats som kan läggas till på kartan. Ikonen och titeln på waypointen visas på kartan. Eventuell ytterligare information som foton och en beskrivning kan *visas* genom att trycka på waypoint. Waypoints kan *laddas* på kartan och kan *importeras* till och *exporteras* till olika format.

På skärmen waypoints (*Meny* > Waypoints) kan du göra alla möjliga saker med waypoints.

### 3.1 Laddar waypoints

För att ladda waypoints som är sparade på din enhet på kartan måste du först öppna skärmen waypoints. *Du kan öppna skärmen waypoints genom att trycka på "Waypoints" i menyn.* Ett exempel på skärmen waypoints visas nedan:

Skärmen waypoints visar listan över waypoints som lagras lokalt på din enhet. På vänster sida visas ikonerna för waypointen, i detta fall en röd cirkel. Bredvid det ser du titeln. Under titeln hittar du information om plats och datum för skapandet. Om du trycker på ett objekt i listan laddas motsvarande waypoint på kartan och du kommer tillbaka till kartskrmen.

Som ett exempel kommer vi nu att ladda waypoint 'Waypoint A'. När du har tryckt på "Waypoint A"-objektet i waypoint-listan kommer du tillbaka till kartan och situationen kommer då att vara som följer:

I figuren kan du se att en waypoint visas på kartan med en röd cirkelikon och en titel. Om du trycker på ikonerna för en waypoints kan du visa skärmen med *waypoint-detaljer*.

Waypoints som laddas på kartan får en grå bakgrundsfärg på waypoint-skärmen. Ett exempel visas nedan:

Det är också möjligt att ladda flera waypoints på kartan samtidigt. Detta förklaras i detalj i avsnittet:ref:ss-waypoints-select. Sammanfattat: tryck länge på ett waypoint-objekt på waypoint-skärmen för att öppna urvalsläget. Välj sedan de andra önskade waypoints genom att trycka på dem. Tryck sedan på knappen "Karta" längst ner på skärmen för att ladda de valda waypoints på kartan.

I nästa avsnitt kommer vi att förklara hur man *tar bort waypoints* från kartan.

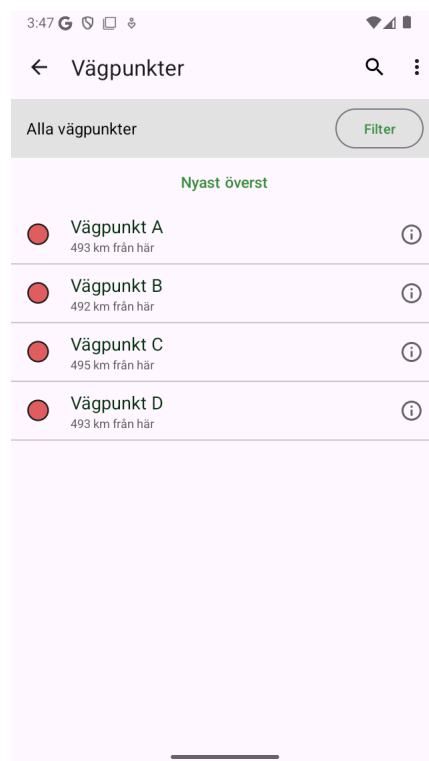


Fig. 1: Skärmen waypoints (Meny > Waypoints).



Fig. 2: Waypoint "Waypoint A" har laddats på kartan.

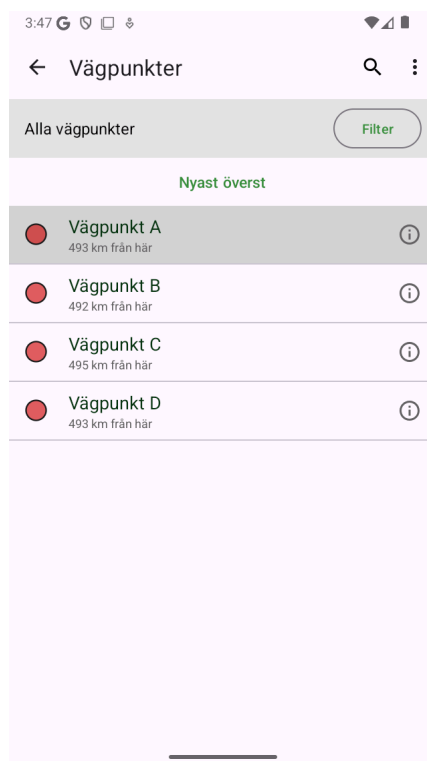


Fig. 3: Den grå bakgrundsfärgen indikerar att waypoint "Waypoint A" har laddats på kartan.

### 3.1.1 Överlappande waypoints

Om det finns två waypoints nära varandra kan ikonerna överlappa varandra när de zoomar ut tillräckligt långt. Istället visar Topo GPS bara den senast tillagda waypointen och den andra waypointen visas inte. Den underliggande andra waypointen visas bara om du zoomar in tillräckligt långt. Om waypoints inte visas när du zoomar in maximalt kan du försöka utöka den maximala tillåtna zoomen på kartan i [Topo GPS](#)-inställningarna.

## 3.2 Ta bort waypoints från kartan

Du kan ta bort waypoints från kartan via skärmen waypoints, waypoint-snabbåtgärdsmenyn och skärmen med waypoint-detalljer.

### 3.2.1 Waypoints screen

Via [skärmen waypoints](#) (Meny > Waypoints) kan du ta bort waypoints från kartan. Ett exempel på skärmen waypoints visas i figuren nedan:

Den grå bakgrundsfärgen på waypoint "Waypoint A" indikerar att den för närvarande är laddad på kartan.

Om du trycker på ett waypoint-objekt som har en grå bakgrundsfärg kommer det omedelbart att tas bort från kartan. Den grå bakgrundsfärgen försvinner.

Du kan också ta bort alla laddade waypoints från kartan samtidigt. För detta tryck på "Mer" (den övre högra cirkeln med tre prickar) för att öppna menyn "Mer" på skärmen waypoints. Tryck sedan på "Ta bort allt från kartan" längst ner på menyn.

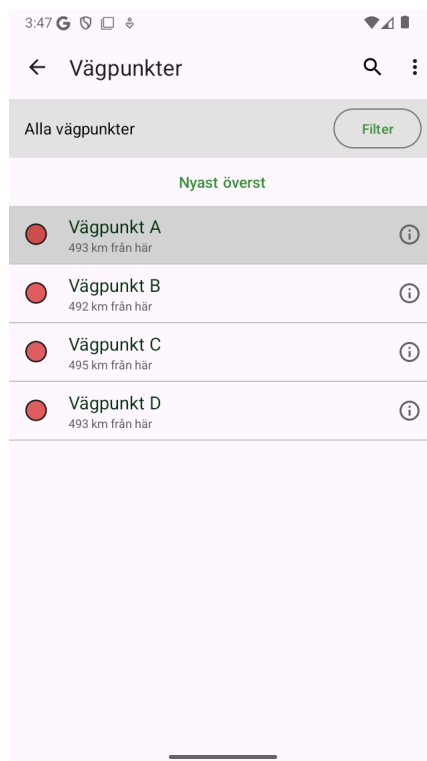


Fig. 4: Den grå bakgrundsfärgen indikerar att waypoint ”Waypoint A” är laddad på kartan.

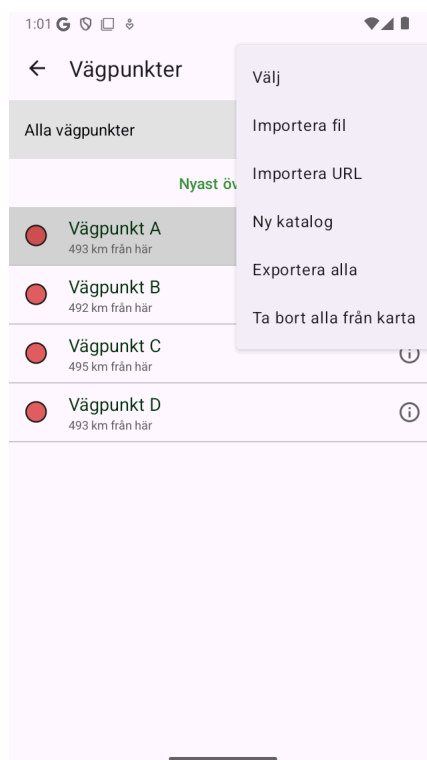


Fig. 5: Den mer menyn på waypoint-skärmen med alternativet ”Ta bort allt från kartan”.

### 3.2.2 Waypoint-snabbåtgärdsmeny

Om du trycker länge på en waypoint som laddas på kartan visas en meny bredvid waypointen. Tryck på i den här menyn "Ta bort från kartan" för att ta bort waypoint från kartan.

### 3.2.3 Skärm för vägpunktsdetaljer

Det är också möjligt att ta bort en waypoint från kartan via skärmen med *waypoint-detaljer*. Tryck på waypoint-ikonen för en waypoint som laddas på kartan för att öppna informationsskärmen. Eller tryck på informationsknappen (i) för en waypoint på skärmen waypoints för att öppna informationsskärmen. Tryck på ikonen Ta bort från karta längst upp till höger på skärmen med vägpunktsinformation.

## 3.3 Skapa waypoints

Det finns flera sätt att skapa waypoints i Topo GPS.

- Tryck länge på kartan och dra ikonen till önskad plats.
- Ange en adress i adressfliken via Meny > Sök > Sök adress.
- Ange koordinater på fliken Koordinater via Meny > Sök > Ange koordinater.
- Skanna koordinater med koordinatskannern via Meny > Sök > Skanna koordinater.
- Importera en geodatafil som innehåller waypoints via Meny > Mer > Importera fil.
- Spara den aktuella platsen som en waypoint genom att trycka på positionsmarkören och sedan "Spara" eller "Skapa waypoint".
- Ta ett foto via Meny > Kamera.
- Lägga till waypoints via waypoint-skärmen > Mer > +.

I det här avsnittet kommer vi att förklara hur man skapar en waypoint direkt på kartan.

### 3.3.1 Skapa waypoints på kartan

Om du trycker med ett finger långt på kartan visas en ikon. Ett exempel visas i figuren nedan:

Så länge du håller fingret på kartan kan du dra ikonen till önskad plats. Om du släpper fingret visas skärmen för att skapa waypoint. På skärmen för att skapa waypoint kan du ställa in egenskaperna för waypointen.

På skärmen för att skapa waypoint kan du valfritt ge waypointen en titel, ställa in ikonen och ange en beskrivning. Om du inte anger en titel används den *automatiskt föreslagna titeln* (som är ljusgrå).

Som ett exempel anger vi "A" som en titel. Om du trycker på "Spara" sparas waypointen på din enhet och laddas på kartan med titeln som visas i figuren nedan.

Waypoint som skapas från kartan sparas på din enhet och kommer därför att visas på skärmen *waypoints*.

Om du av misstag tryckte länge på huvudkartan så att en ikon dök upp kan du dra ikonen till toppen eller botten av kartskrmen. Det kommer sedan att tas bort och skärmen för skapande av waypoint kommer inte att dyka upp. Även om du trycker på "Avbryt" i skärmen för att skapa waypoint skapas inte waypoint.

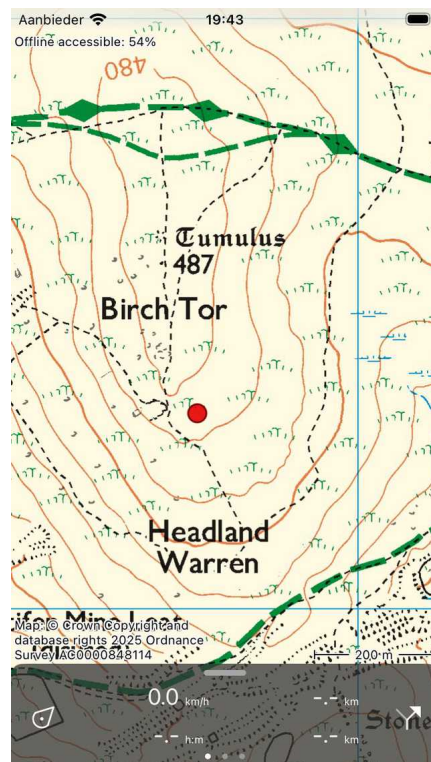


Fig. 6: Genom att trycka länge på kartan visas en ikon.

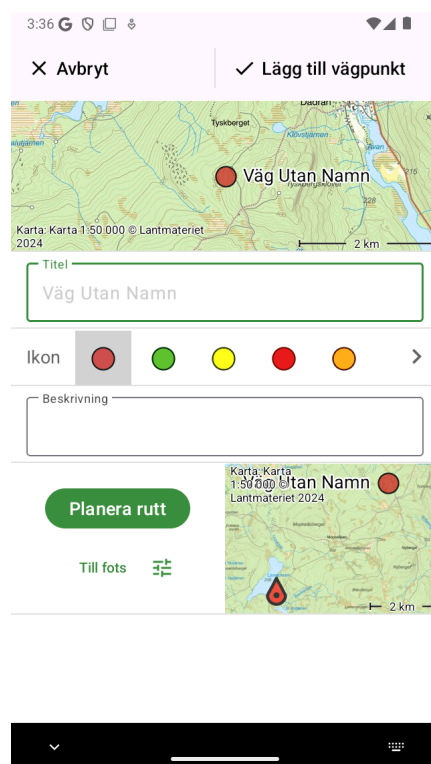


Fig. 7: Skärm för skapande av waypoint där du kan ställa in egenskaperna och spara way point.



Fig. 8: Waypoint "A" har lagts till på kartan.

Om du har angett en beskrivning på skärmen för att skapa waypoint kan du visa den på skärmen med *waypoint-detalljer*. Skärmen för waypoint-detalljer öppnas om du trycker på en waypoint som laddas på kartan.

### 3.3.1.1 Automatiska titelförslag

Om du är ansluten till internet och du har aktiverat "Adresser - Sök automatiskt" i *inställningarna* visas ett automatiskt förslag på waypoint-titeln i rubrikutan. Denna titel har en ljusgrå färg och kommer att användas om ingen titel har skrivits in. Om du vill ha en waypoint utan titel, ange ett enda mellanslag i titelfältet.

Om du anger ett nummer som titel, till exempel '001', nästa gång du skapar en waypoint manuellt från kartan, kommer den föreslagna titeln att vara '002', etc. Detta fungerar också med tecken, om du anger ett 'A' kommer nästa föreslagna titel att vara 'B', etc. Eller om du har skrivit in 'Node\_001' kommer nästa föreslagna titel att vara 'Node\_002'. Om du inte gillar den föreslagna titeln kan du bara ange önskad titel, och nästa föreslagna titel kommer att härledas från den senaste inmatningen.

### 3.3.1.2 Ställa in ikonen för en skapad waypoint

På skärmen för skapande av waypoint kan du ställa in ikonen för den waypoint som ska skapas. I exemplet ovan är den valda ikonen en röd cirkel. Genom att trycka på en annan ikon kommer den att användas istället. Du kan bläddra till listan med ikoner för att se fler ikonförslag. Endast de senast använda ikonerna visas på skärmen för att skapa waypoint. Om du vill använda en annan ikon kan du trycka på knappen ">" på höger sida. Då öppnas [skärmen för waypoint-ikoner](#). Här kan du välja mellan många fördefinierade ikoner, och du kan skapa dina egna anpassade ikoner.

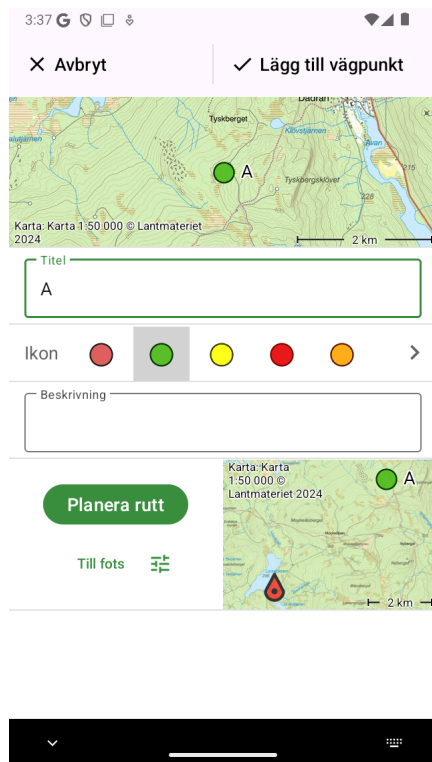


Fig. 9: En grön ikon valdes.

I exemplet ovan valde vi en grön ikon. Om du sparar den här waypointen, nästa gång du skapar en waypoint från kartan används denna ikon som den ursprungligen använda ikonen för att skapa waypoint.

### 3.3.1.3 Planera en rutt till en skapad waypoint

Om du vill planera en rutt från din nuvarande plats till en punkt på kartan kan du trycka länge på kartan för att skapa en ikon på kartan och dra den till önskad plats. Då öppnas skärmen för skapande av waypoint. Längst ner på skärmen för skapande av waypoint ser du en "Planera"-knapp med en karta bredvid. Kartan visar den nyskapade waypoint i förhållande till din nuvarande plats. Under knappen "Planera rutt" kan du se det valda transportläget. I exemplet ovan är detta "fotgängare". Om du trycker på "Fotgängare" kan du ändra transportläge. Du kan till exempel ändra det till "Cykel". Om du trycker på "Planera rutt" planeras en rutt omedelbart från din plats till den nyskapade punkten och du kommer tillbaka till kartan som visas nedan.

Den planerade rutten och waypoint sparas inte automatiskt. För att spara den planerade rutten trycker du på rutttlinjen för att öppna ruttplaneraren. Tryck sedan på "Spara" längst upp till höger för att spara den planerade rutten. När rutten har sparats visas den på skärmen för sparade rutter.

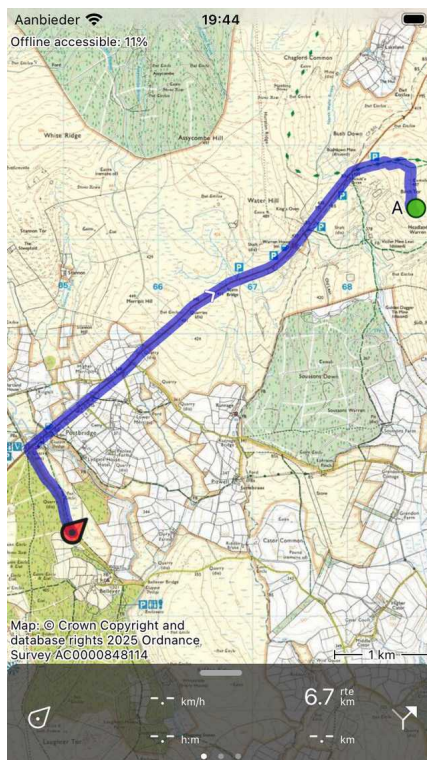


Fig. 10: En rutt planerades från den aktuella platsen till en nyskapad punkt på kartan.

### 3.4 Waypoint-detaljer

Skärmen med waypoint-detaljer visas genom att trycka på ikonen för en waypoint som laddas på kartan. Du kan också öppna den här skärmen genom att trycka på informationsknappen (i) till höger om en titel på *waypoint-skärmen*.

Ett exempel på skärmen med waypoint-detaljer visas nedan:

Längst upp till höger på skärmen med vägpunktsdetaljer hittar du en kartikon med ett snedstreck. Om du trycker på den här knappen kommer waypointen att tas bort från huvudkartan. Om waypoint inte laddas på kartan visas en kartikon utan snedstreck. Om du trycker på den ikonen laddas waypointen på kartan och du kommer tillbaka till huvudkartan.

Längst upp till höger på skärmen med vägpunktsinformation kan du också hitta följande knappar (vissa kan vara dolda under mer-knappen): - Papperskorgen: Om du trycker på den här knappen visas en popup som frågar dig om du vill *ta bort waypointen från din enhet*. - Dela knapp: Om du trycker på den här knappen visas exportpopup-fönstret som låter dig *exportera waypoint*. - 'Redigera': Låter dig redigera waypointen punkt.</ref>

Skärmen med waypoint-detaljer innehåller information om waypoint, till exempel titel och koordinater. Om tillgängligt kan du också hitta här en beskrivning, foton, ett telefonnummer och/eller en URL.

Punktens koordinater visas i olika format. Du kan ändra de visade koordinatsystemen via Meny > Mer > Inställningar > Visade koordinattyper. Om du trycker länge på ett par koordinater kan du välja att det kan kopiera eller dela textrepresentationen av koordinaterna.

Den fysiska adressen till en waypoint visas också på informationsskärmen. Om adressen till en waypoint fortfarande är okänd kommer Topo GPS att slå upp den här adressen med en omvänd geokodare från Android. För detta måste du aktivera alternativet *Adresser - hitta automatiskt i inställningarna*. Du måste

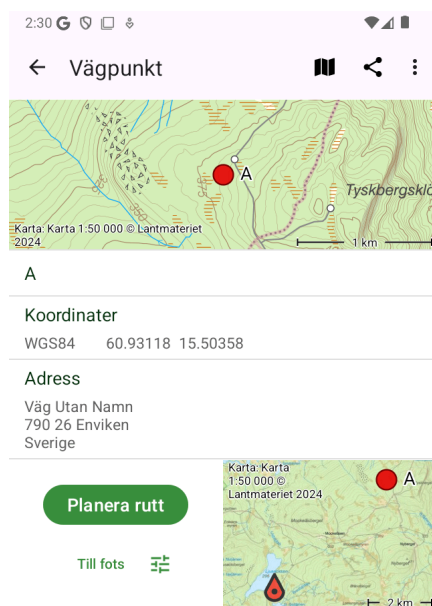


Fig. 11: Skärmen med vägpunktsdetaljer för waypointen "A".

också vara ansluten till internet.

Längst ner på skärmen med waypoint-detalljer visas en liten karta som visar waypoint i förhållande till din nuvarande plats. Observera att den här kartan inte visas om du har inaktiverat platsåtkomst för Topo GPS. På vänster sida av kartan finns knappen "Planera rutt". Om du trycker på den här knappen kommer en rutt att planeras från din nuvarande plats till vägpunkten med transportmedlet som visas under planknappen. Om du trycker på knappen för transportläge under planknappen kan du [ändra transportmedel](#).

Om du bläddrar ner till botten av skärmen med waypoint-detalljer, du kan hitta datum och tid för skapande och ändring. Observera att om du flyttar waypointen till en annan mapp uppdateras ändringsdatum och tid också.

Längst ner på skärmen med waypoint-detalljer hittar du ett verktygsfält med en "< 'and' >" knapp. Med dessa knappar kan du bläddra igenom listan över waypoints, eller genom waypoints som laddas på kartan.

### 3.4.1 Foton

Ett exempel på [skärmen för waypoint-detalljer](#) med ett foto visas nedan:

Om du trycker på ett foto på skärmen med vägpunktsdetalljer öppnas bildspelsskärmen med en större version av det tryckta fotot. Du kan zooma in på det visade fotot genom att göra en zoomgest med två fingrar. Om waypointen har flera foton kan du bläddra igenom tillgängliga foton genom att skjuta det aktuella fotot åt vänster eller åt höger. Att dela fotot är möjligt genom att trycka på ikonen "Exportera" längst ner till höger. Om du trycker på "Redigera" längst upp till höger kan du lägga till och ta bort foton.

Genom att trycka på informationsknappen i det nedre verktygsfältet i ett bildspel visas platsen ett foto togs och, om tillgängligt, riktningen i vilken det togs på en karta. Även ytterligare detaljer som tidsstämpel och höjd på fotot visas. Ett exempel visas i figuren nedan:

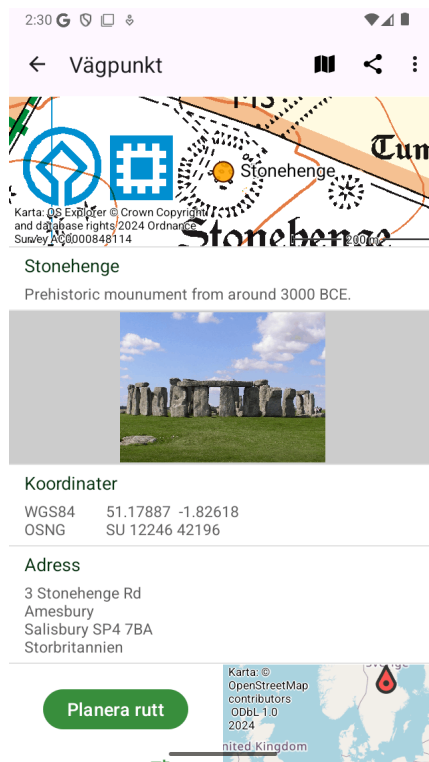


Fig. 12: Skärmen med vägpunktsdetaljer med ett foto.



Fig. 13: Informationsskärmen i bildspelet visar platsen där fotot togs och i vilken riktning det togs.

### 3.5 Waypoint snabba åtgärder

Om du trycker länge på en waypoint-ikon på huvudkartan visas en snabbåtgärdsmeny som i figuren nedan:



Fig. 14: Snabbåtgärdsmenyn som visas när du trycker länge på en waypoint.

Du kan använda snabbåtgärdsmenyn för att visa [waypointdetaljer](#), [dela waypoint](#) och ta bort waypoint från kartan.

### 3.6 Redigera waypoints

För att redigera en waypoint måste du trycka på knappen ”Redigera” längst ner på skärmen med [waypointdetaljer](#). Om du trycker på den här knappen visas ett redigeringsfönster som i figuren nedan:

Popup-fönstret visar fem möjligheter att ändra waypoint.

- **Ändra ikon:** Låter dig [ändra ikonerna för waypointen](#).
- **Flytta på kartan:** Låter dig [flytta waypoint på kartan](#).
- **Redigera koordinater:** Låter dig [redigera koordinaterna](#) för en waypoint.
- **Redigera foton:** Låter dig [redigera foton](#) på en waypoint.
- **Redigera text:** Låter dig [redigera titeln och beskrivningen](#) av en waypoint.

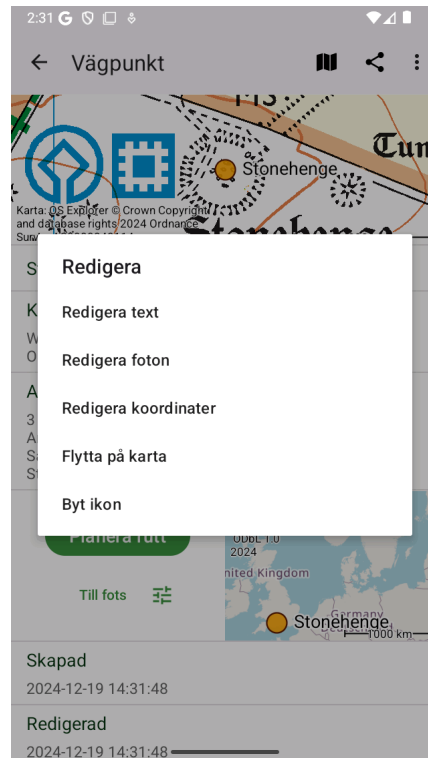


Fig. 15: Ett popup-fönster med fem möjligheter att ändra en waypoint.

### 3.6.1 Redigera titel och beskrivning

Genom att trycka på ”Redigera text” i *redigeringsfönstret* kan du ändra rubriken och beskrivningen av waypointen. Ett exempel visas nedan:

För att spara ändringarna måste du trycka på ”Spara” längst upp till höger på skärmen. Du återgår till skärmen med waypoints information som du kan se nedan:

### 3.6.2 Redigera foton

Genom att trycka på knappen ”Redigera foton” i *redigeringsfönstret* kan du lägga till foton till waypoint och ta bort foton från waypoint. Om du trycker på den här knappen visas följande skärm.

I det nedre verktygsfältet på fotoskärmen kan du hitta tre knappar:

- *Mappknapp*: Om du trycker på den här knappen kan du importera foton från ditt fotobibliotek till waypoint.
- *Kameraknapp*: Om du trycker på den här knappen öppnas kameran. Om du tar ett foto kommer det att läggas till i waypointen. Du kan också använda Meny > Kamera för detta, då skapas en waypoint automatiskt på din nuvarande plats och det tagna fotot läggs till i det.
- *Pappersknapp*: Om du trycker på den här knappen kan du ta bort det aktuella fotot från en waypoint.

Om du har gjort ändringar i bilderna på en waypoint måste du trycka på ”Klar” längst upp till höger för att spara ändringarna. Om du trycker på ”Avbryt” ändras inte bilderna.

De tillagda bilderna kopieras alltid till Topo GPS. Så att ta bort fotot efteråt från ditt fotobibliotek tar inte bort fotot i Topo GPS. Upplösningen för det tillagda fotot kan ställas in via ’Meny> Inställningar> Kamera> Fotostorlek’. Större fotostorlekar kräver mer diskutrymme.

2:31

× Avbryt      ✓ Spara

Titel

Stonehenge

Beskrivning

Prehistoric mounument from around 3000 BCE.

Fig. 16: Än dra beskrivningen av waypointen ”Stonehenge”.

2:31

← Vägpunkt

Stonehenge

Prehistoric mounument from around 3000 BCE.

Koordinater

|       |                   |
|-------|-------------------|
| WGS84 | 51.17887 -1.82618 |
| OSNG  | SU 12246 42196    |

Adress

3 Stonehenge Rd  
Amesbury  
Salisbury SP4 7BA  
Storbritannien

Planera rutt

Till fots

Skapad

2024-12-19 14:31:39

Redigerad

Fig. 17: Beskrivningen av waypointen ”Stonehenge” har ändrats.



Fig. 18: Bildskärmen om waypointen inte har foton.

Du kan visa de tillagda foton på *skärmen med waypoint-detaljer*. Nedan ser du ett exempel på skärmen för vägpunktsdetaljer ”Stonehenge” med ett foto:

Om du trycker på ett foto på skärmen med vägpunktsdetaljer öppnas fotoskärmen med en större version av det tryckta fotot. Du kan zooma in på det visade fotot genom att göra en zoomgest med två fingrar. Att dela fotot är möjligt genom att trycka på ikonen ”Exportera” längst upp till höger. Om du trycker på ”Redigera” längst upp till höger kan du ändra bilderna på waypointen. Om waypointen har flera foton kan du bläddra igenom tillgängliga foton genom att skjuta det aktuella fotot åt vänster eller åt höger. Om du trycker på informationsknappen längst ner visas platsen ett foto togs och, om tillgängligt, riktningen i vilken det togs på en karta.

### 3.6.3 Redigera koordinater

Genom att trycka på ”Redigera koordinater” i *redigeringsfönstret visas samma* skärm när du anger koordinater. Om du trycker på ”Spara” längst upp till höger flyttas waypointen till de angivna koordinaterna.

### 3.6.4 Flytta på kartan

Genom att trycka på *Flytta på kart* i *popup*-fönstret för redigering visas en skärm där du kan flytta platsen för waypointen manuellt på en karta. Du måste trycka länge på waypointen och kan dra den till en ny plats. För att spara den nya platsen för waypointen måste du trycka på ”Spara” längst upp till höger på skärmen. Annars trycker du på ”Avbryt”.

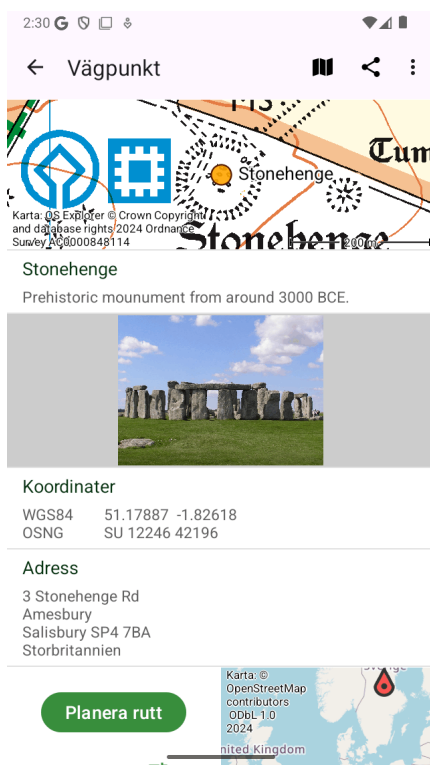


Fig. 19: Skärmen med vägpunktsdetaljer med ett foto.

### 3.6.5 Ändra ikon

Om du trycker på "Ändra ikon" i *redigeringsfönstret* visas skärmen för waypoint-ikoner. Skärmen waypoint-ikoner innehåller en lista över tillgängliga ikoner. Den för närvarande aktiva ikonen för waypointen har en grå bakgrund. Om du trycker på en ikon ändras waypoint-ikonen och du återgår till skärmen med waypoint-detiljer. Om den önskade ikonen inte visas på skärmen för waypoint-ikoner kan du skapa en ny ikon genom att trycka på "Ny ikon" längst ner på skärmen för waypoint-ikoner.

## 3.7 Ta bort waypoints

För att ta bort en waypoint från din enhet måste du först öppna skärmen med *waypoint-detiljer*.

Du kan göra detta genom att trycka på informationsknappen till höger om en waypoint-titel på *waypoint-skärmen* eller genom att trycka på en waypoint som laddas på kartan.

Du kan ta bort waypoint genom att trycka på Mer > Ta bort. En popup visas där du måste bekräfta borttagningen som visas nedan:

Om du trycker på "Ta bort" kommer waypointen och alla dess foton att tas bort från din enhet.

Det är också möjligt att ta bort flera waypoints samtidigt från *way point-skärmen*. Tryck länge på ett waypoint-objekt eller tryck på "Mer > Välj" för att gå till urvalsläget. *Välj* sedan de waypoints som behöver tas bort. Tryck sedan på papperskorgen längst ner på skärmen och bekräfta borttagningen.

Om du bara vill *ta bort en waypoint från kartan (och inte från enheten)* måste du trycka på kartikonen med ett snedstreck längst upp till höger på skärmen med waypoint-detiljer.

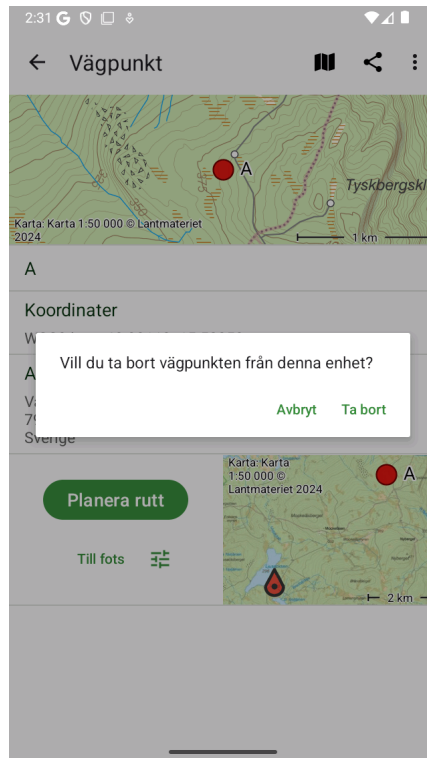


Fig. 20: Ta bort en waypoint.

## 3.8 Välja waypoints

På *skärmen waypoints* (Meny > Waypoints) kan du välja waypoints och utföra en av följande åtgärder på de valda waypoints:

- Ta bort markerade waypoints
- Flytta markerade waypoints till en mapp
- Exportera valda waypoints
- Ladda valda waypoints på kartan
- Ändra ikon för valda waypoints
- Ta bort markerade waypoints från kartan

Att välja waypoints liknar att *välja rutter*.

### 3.8.1 Öppna urvalsskärmen

För att öppna urvalsskärmen och välja den första waypointen måste du trycka länge på ett waypoint-objekt du vill välja. Alternativt kan du trycka på knappen 'Mer' längst upp till höger på skärmen och sedan trycka på 'Välj'.

Om du vill välja fler waypoints trycker du på ett waypoint-objekt på urvalsskärmen. Bakgrunden till waypoint-objektet blir ljusblå för att indikera att det är valt. Ett exempel där tre waypoints väljs visas nedan:

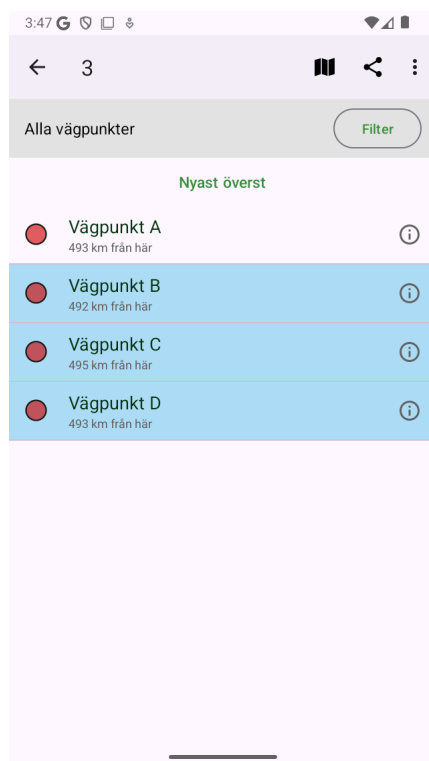


Fig. 21: Tre utvalda waypoints.

Rubriken på urvalsskärmen visar hur många objekt som är markerade. Du kan avmarkera en waypoint genom att trycka på en markerad. Om du vill välja alla waypoints i listan måste du trycka på "Mer > Välj alla" längst upp till höger. För att återgå till den vanliga waypoint-skärmen måste du trycka på pilen längst upp till vänster på skärmen.

För att snabbt välja flera waypoints kan du trycka länge på ett objekt, lämna fingret på listan och sedan gå upp eller ner. På samma sätt kan du snabbt avmarkera flera objekt.

Det kan vara bra att först *använda filter* och *söka nyckelord* och sortera waypoints innan du väljer önskade waypoints.

Om du väljer en *waypoint-mapp* utförs den tillämpade åtgärden rekursivt till innehållet i mappen. Om du till exempel väljer en mapp genom att trycka länge på mappen på waypoint-skärmen och sedan trycker på kartikonen längst ner på skärmen, laddas alla waypoints i mappen på kartan.

### 3.8.2 Utföra en åtgärd

Om du har valt waypoints kan du utföra en åtgärd med en av knapparna i verktygsfältet högst upp på skärmen. Knapparna i verktygsfältet är från vänster till höger:

- *Kartknapp*: Om du trycker på den här knappen kommer de valda waypointerna att laddas på kartan. Kartan zoomar automatiskt till de valda waypointerna och du kommer tillbaka till kartan.
- *Dela knapp*: Om du trycker på den här knappen visas *exportpopup*-fönstret. I det här popup-fönstret kan du välja vilken typ av data som ska exporteras och ändra exportinställningarna. Om du trycker på "Exportera" i exportpopup-fönstret exporteras de valda waypoints. En annan popup med appar och åtgärder kommer att visas. Om du trycker på en app eller åtgärd hanteras resultatet av exporten av appen eller åtgärden.

- *Mer-knappen*: Om du trycker på mer-knappen i verktygsfältet högst upp visas en meny där du kan välja följande åtgärder:
  - *Ta bort*: Om du trycker på den här knappen kommer ett popup-fönster att fråga dig om du vill ta bort de valda waypointerna från din enhet. Om du trycker på ”Ta bort” kommer de valda waypointerna att tas bort från din enhet. Detta kan inte ångras.
  - *Flytta till mapp*: Om du trycker på den här knappen öppnas en skärm med mappträdet. Du kan välja en mapp och de valda waypoints flyttas till en annan *mapp*.
  - *Ta bort från karta*: Om du trycker på den här knappen kommer de valda waypointerna att tas bort från kartan.
  - *Ändra ikon*: Om du trycker på den här knappen öppnas skärmen för waypoint-ikoner. Du kan trycka på en ikon på den här skärmen för att ändra ikonen för de valda waypoints.
  - *Välj alla*: Om du trycker på den här knappen kommer alla waypoints att väljas.

Som ett exempel laddar vi nu de tre valda waypoints från exemplet ovan på kartan genom att trycka på kartikonen. Kartskärmen visas och kartan zoomas till de tre valda waypoints som du kan se i figuren nedan:

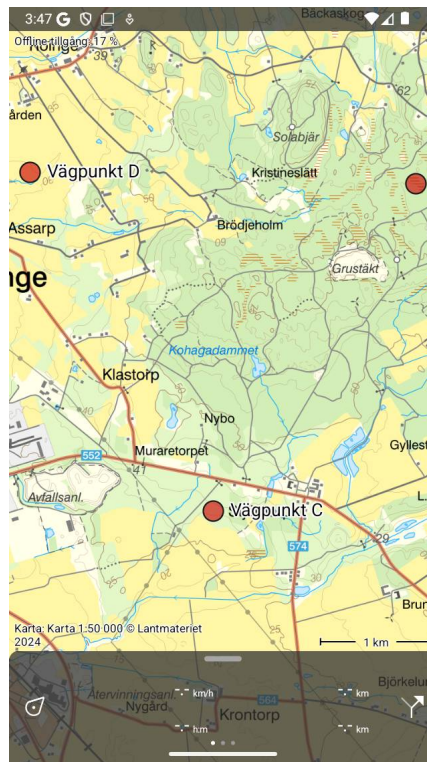


Fig. 22: Waypoints 'B', 'C' och 'D' har laddats på kartan.

## 3.9 Waypoint ikoner

En waypoint visas på kartan med en ikon. Om du *skapar en waypoint* kan du välja en ikon från skärmen waypoint-ikoner. Skärmen waypoint-ikoner visar listan över tillgängliga ikoner på din enhet. Ett exempel på denna skärm visas nedan.

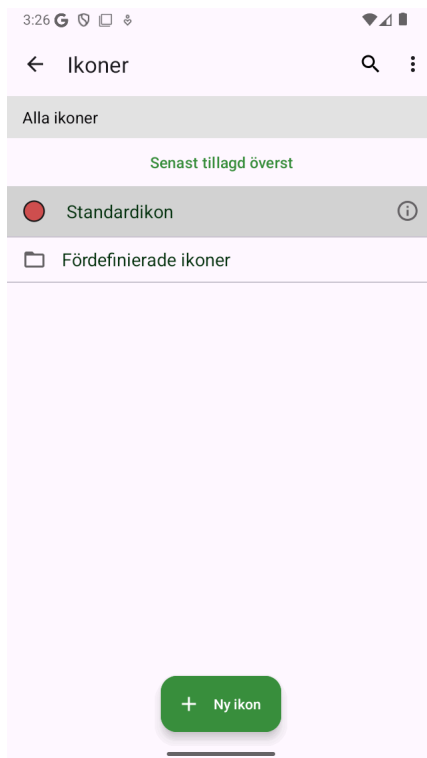


Fig. 23: Skärmen för waypoint-ikoner.

Skärmen waypoint-ikoner kan nås på flera sätt när du skapar eller ändrar waypoints.

- Från *skärmen för att skapa waypoint* genom att trycka på ">" i raden "Ikon".
- Från *skärmen med waypoint-detaljer* genom att trycka på "Redigera > Ändra ikon".
- Från *waypoint-skärmen* genom att trycka på "Mer > Välj > Mer (längst ner) > Ändra ikoner".
- Från skärmen Ange koordinater genom att trycka på raden "Ikon".

### 3.9.1 Standardikon

Överst på skärmen för waypoint-ikoner visas standardikonen. Den här ikonen används för alla waypoints för vilka en ikon inte uttryckligen ställts in.

För att ändra standardikonen trycker du på informationsknappen för att öppna skärmen "Redigera ikon". Om du ändrar standardikonen kommer detta att återspeglas omedelbart i alla waypoints som använder standardikonen. Du behöver bara ändra standardikonen om du vill ändra den röda standardcirkeln. Annars är det bättre att använda en av de fördefinierade ikonerna eller skapa en ny ikon.

### 3.9.2 Fördefinierade ikoner

Om du trycker på mappen ”Fördefinierade ikoner” på skärmen för waypoint-ikoner visas de tillgängliga fördefinierade ikonerna. Dessa är flera cirklar, trianglar och rutor i olika färger. En lista med ikoner med olika symboler visas också. Om du bläddrar ner kan du se mer.

Om ikonerna som du gillar inte är bland de fördefinierade ikonerna kan du skapa en själv.



Fig. 24: Skärmen med fördefinierade ikoner

Att använda en fördefinierad ikon sparar dig besväret med att skapa en själv, men nackdelen är att det är mindre anpassning möjligt.

### 3.9.3 Skapa ikoner

För att skapa en ny ikon trycker du på ”Ny ikon” längst ner på skärmen för waypoint-ikoner. Skärmen ”Ny ikon” öppnas som i figuren nedan:

Med hjälp av flikväljaren högst upp på den nya ikonskärmen kan du välja mellan att skapa en normal ikon eller en emoji-ikon.

Om du väljer en vanlig ikon kan du ändra följande egenskaper.

- **Form:** Tryck på en av de visade formerna för att ändra formen. Bläddra åt höger eller tryck på ”>” för att visa fler former. Möjliga former är: cirkel, ellips, triangel, kvadrat, rektangel, romb, femkant, sexkant, stjärna, märke och milstolpe.
- **Fyllningsfärg:** Tryck på en fyllningsfärg för att ändra fyllningsfärgen. Bläddra till höger eller tryck på ”>” för att välja mellan fler färger. Om du trycker på ”>” kan du också ställa in fyllningsfärgens opacitet.

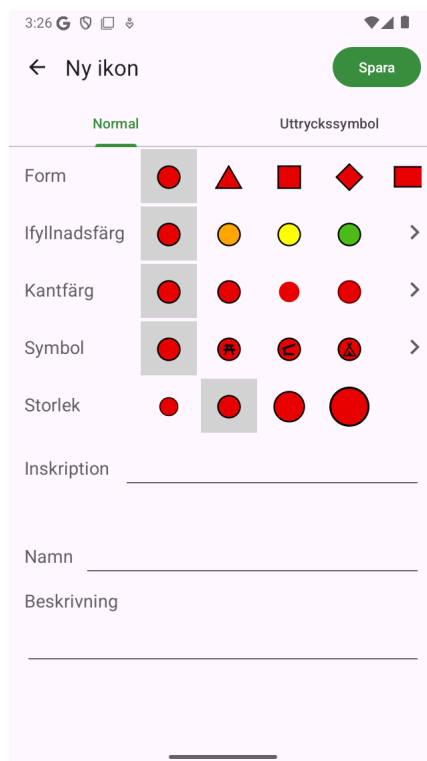


Fig. 25: Den nya ikonskärmen

- **Kantfärg:** Tryck på en kantfärg för att ändra kantfärgen. Bläddra till höger eller tryck på ">" för att välja mellan fler färger.
- **Symbol:** Tryck på en symbol för att välja en symbol eller ingen. Bläddra till höger eller tryck på ">" för fler symboler.
- **Storlek:** Tryck på önskad storlek, du kan välja mellan liten, normal, stor och extra stor.
- **Inskription:** Om du skriver in ett eller flera tecken i inskriptionsfältet visas en inskription (till exempel ett "A") mitt på ikonen. Färgen på inskriptionen är densamma som kantfärgen om kontrasten med fyllningsfärgen är tillräckligt stor. Om inte är det antingen vitt eller svart, beroende på vilken färg som ger mest kontrast till fyllningsfärgen. Du kan inte kombinera en inskription med en symbol. Du kan också använda en emoji som en inskription, om du byter tangentbordet till emoji-symboler.

Den valda ikonen har en grå bakgrund.

Om du väljer fliken emoji för att skapa en emoji-ikon kan du välja emoji från en lista med emojis. Du kan bläddra ner för att se mer. Det är möjligt att ställa in storleken på emoji-ikonen genom att trycka på önskad storlek. Ikonen är då bara en emoji, utan kant eller bakgrund.

När du har ställt in ikonegenskaperna kan du ge ikonen ett namn och en beskrivning. Namnet och beskrivningen kommer att visas på skärmen för waypoint-ikoner och även på skärmen för waypoint-detaler för waypoints med den ikonen.

Som ett exempel kommer vi nu att skapa en ikon för forntida monument. Vi väljer en milstolpe som form, ställer in storleken till stor, fyllningsfärg till rosa och anger "A" som inskription. Sedan anger vi för namnet 'Forntida monument' och som en beskrivning information om när du ska använda den här ikonen. Resultatet visas i figuren nedan.

För att spara ikonen trycker du på "Spara" längst upp till höger på den nya ikonskärmen. Då visas den

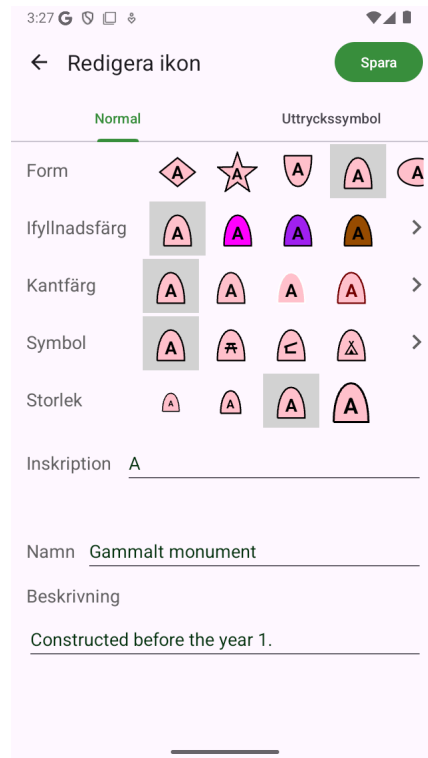


Fig. 26: Den nya ikonskärmen där en ny ikon håller på att skapas.

nyskapade waypoint-ikonen omedelbart på skärmen för waypoint-ikoner som visas nedan.

Den nyskapade ikonen kan nu användas för *att skapa nya waypoints*, och för att *ändra ikonen för waypoints*.

### 3.9.4 Redigera ikoner

Om du vill redigera en lagrad anpassad ikon på skärmen för waypoint-ikoner trycker du på information-sknappen bredvid ikonen. Du kan ändra egenskaperna för en ikon på samma sätt som förklarats ovan när du skapar en ny ikon. Tryck på "Spara" för att bekräfta ändringarna och för att återgå till skärmen för waypoint-ikoner. Om du gör en ändring av en ikon på detta sätt kommer den omedelbart att återspeglas i alla waypoints som använder den här ikonen.

### 3.9.5 Ändra ikon för en waypoint

Om du vill ändra ikonen för en enskild waypoint öppnar du detaljskärmen för *waypoint*. Tryck sedan på "Redigera > Ändra ikon". Skärmen för waypoint-ikoner visas. Välj sedan önskad ikon på skärmen waypoint-ikoner. Om den önskade ikonen inte finns på waypoint-skärmen trycker du på "Ny ikon" längst ner för att *skapa en* ny ikon. Den för närvarande inställda ikonen har en grå bakgrund. När du har tryckt på önskad ikon kommer du tillbaka omedelbart och waypointen använder den valda ikonen.

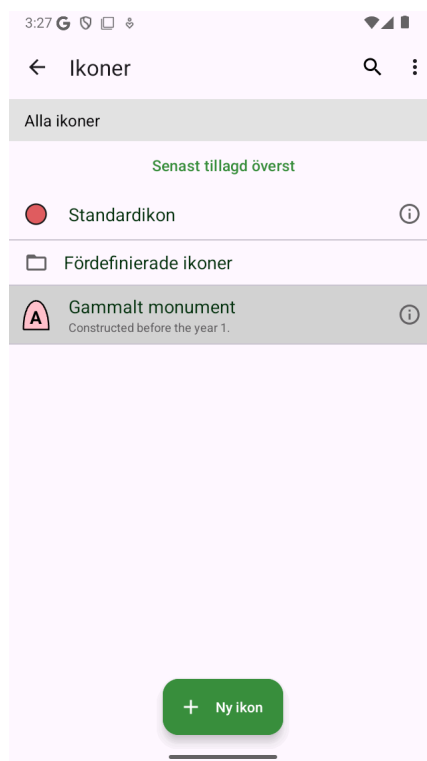


Fig. 27: Den nyskapade ikonen för forntida monument på skärmen waypoint-ikoner.

### 3.9.6 Ändra ikon för flera waypoints

För att ändra ikonerna för flera waypoints öppnar du waypoint-skärmen via *"Meny > Waypoints"*. Tryck sedan på *"Mer > Välj"* för att gå in i urvalsläget. Välj önskade waypoints och tryck i det nedre verktygsfältet *"Mer > Ändra ikoner"*. Då öppnas skärmen för waypoint-ikoner. Tryck på önskad waypoint-ikon. Du kommer omedelbart tillbaka till waypoint-skärmen och ikonerna kommer att ändras. Om den önskade ikonen inte finns på waypoint-skärmen trycker du på *"Ny ikon"* längst ner på skärmen för att *skapa en ny ikon*.

### 3.9.7 Ta bort ikoner

Om du trycker på *"Mer > Välj"* på skärmen för waypoint-ikoner kan du välja ikoner som ska tas bort. Om du sedan trycker på papperskorgen och bekräftar borttagningen kommer ikonerna att tas bort. Om det fortfarande finns några waypoints som använder ikonerna som togs bort kommer de inte längre att använda de borttagna ikonerna, utan standardikonerna istället.

### 3.9.8 Organisera ikoner i mappar

Det är möjligt att flytta ikonerna på skärmen waypoint-ikoner till mappar. Detta är precis som med waypoints och rutter. På detta sätt kan du hålla waypoint-ikonerna organiserade.

Tryck på *"Mer > Skapa mapp"* för att skapa en ny mapp. För att flytta waypoint-ikoner till en mapp trycker du på *"Mer > Välj"* och välj önskade waypoint-ikoner. Tryck sedan på mappikonen längst ner för att öppna mappträdet. Välj mappen för att flytta de valda ikonerna till önskad mapp.

### 3.9.9 Ändra ordning på ikoner

Om sorteringsmetoden (nedanför sökfältet) är inställd på "Anpassningsbar ordning" kan du anpassa ordningen på ikonerna. Tryck på "Mer > Välj" för att gå in i urvalsläget. Genom att trycka länge på handtaget på höger sida kan du dra en waypoint-ikon till önskad position.

### 3.9.10 Exportera ikoner

Om du trycker på "Mer > Välj" på skärmen för waypoint-ikoner kan du välja ikoner som ska exporteras. Om du sedan trycker på exportknappen längst ner till höger kan du exportera de valda ikonerna. Ikonerna exporteras i filformatet wsf (Waypoint Style Format). Detta är ett speciellt XML-filformat utformat för användning i Topo GPS. En annan användare av Topo GPS (iOS) kan öppna den här filen med Topo GPS. Då importeras alla ikoner i denna wsf-fil och visas på skärmen waypoint-ikoner.

Om du *exporterar waypoints* exporteras ikonerna också om du exporterar waypoints till gpx, kml/kmz eller csv-format. Waypoint med ikonerna kan importeras helt till en annan Topo GPS-app på iOS. Men inte alla appar och program stöder ikonstrukturen för Topo GPS. Standard kml stöder till exempel bara runda ikoner med en fyllningsfärg. Det kan därför hända att om du importerar den exporterade filen till ett annat program eller app kommer ikonerna inte att synas.

## 3.10 Organisera waypoints

Du kan hålla dina waypoints organiserade genom *att skapa mappar* och *flytta waypoints till* mappar. Det är också möjligt att ändra ordningen på waypoints som visas på way point-skärmen om de sorteras i anpassningsbar ordning. Dessutom kan du hålla waypoints organiserade genom att tilldela dem *specifika ikoner* och *filtrera dem på ikonerna*.

Mappar visas bara på *waypoint-skärmen* om *filtrera* (under sökfältet) är inaktiverat.

### 3.10.1 Skapa en mapp

För att skapa en mapp öppnar du först *skärmen waypoints* (Meny > Waypoints). Tryck sedan på Mer (uppe till höger) > Ny mapp. Den nya mappskärmen öppnas, ett exempel visas nedan:

För att skapa en mapp måste du ange ett namn för den nya mappen. Standardplatsen för den nyskapade mappen är den för närvarande aktiva mappen på waypoint-skärmen. När du är klar trycker du på "Skapa mapp" längst upp till höger på skärmen.

Du kommer tillbaka till waypoint-skärmen och den nyskapade mappen visas i listan (om mappen sparas i den för närvarande aktiva mappen).

Som ett exempel har vi skapat en "Sevärdheter" -mapp. Waypoint-skärmen ser nu ut som följer:

Mappen "Sevärdheter" visas på skärmen waypoints med en mappikon.



Fig. 28: Den nya mappskärmen

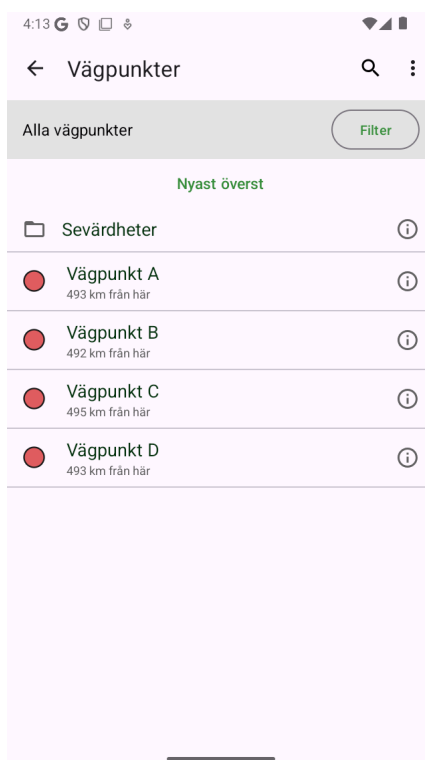


Fig. 29: En "Sevärdheter" -mapp har skapats.

### 3.10.2 Flytta waypoints till mapp

För att flytta waypoints till en mapp måste du öppna *urvalsskärmen* genom att trycka länge på ett objekt på waypoint-skärmen. Välj de objekt som ska flyttas och tryck på mappikonen i det nedre verktygsfältet. Då visas skärmen "Flytta objekt till mapp", exempel visas nedan:

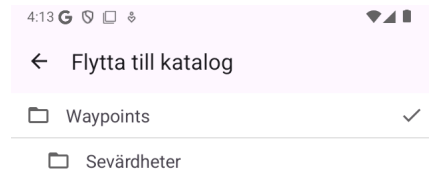


Fig. 30: Flytta objekt till mappskärmen.

På skärmen "Flytta objekt till mapp" visas mappträdet. Om du trycker på en mapp flyttas de valda objekten till den mappen och du kommer tillbaka till skärmen waypoints.

Som ett exempel flyttar vi nu waypoints "C" och "D" till mappen "Sevärdheter". Efter att ha flyttat de två waypoints som anges ovan ser waypoint-skärmen ut enligt följande:

På waypoint-skärmen har waypoints 'C' och 'D' försvunnit. De finns nu i mappen 'Sights'.

### 3.10.3 Öppna en mapp

För att öppna en mapp trycker du bara på mappobjektet på skärmen waypoints. Som ett exempel öppnar vi nu mappen 'Sights'. Waypoint-skärmen kommer då att se ut som följer:

Waypoints "C" och "D" finns nu i mappen "Sevärdheter".

Under sökfältet kan du se den aktuella platsen i mappträdet. Om du trycker på "Alla waypoints" kommer du tillbaka till rotmappen.

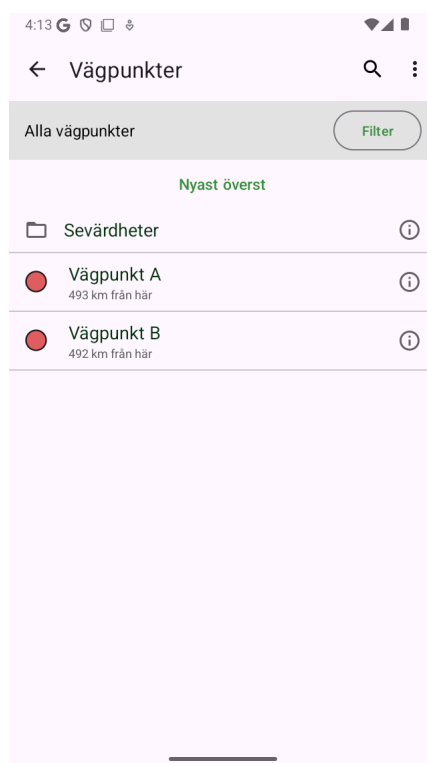


Fig. 31: Waypoint-skärmen efter att ha flyttat två waypoints till mappen "Sightseeing".

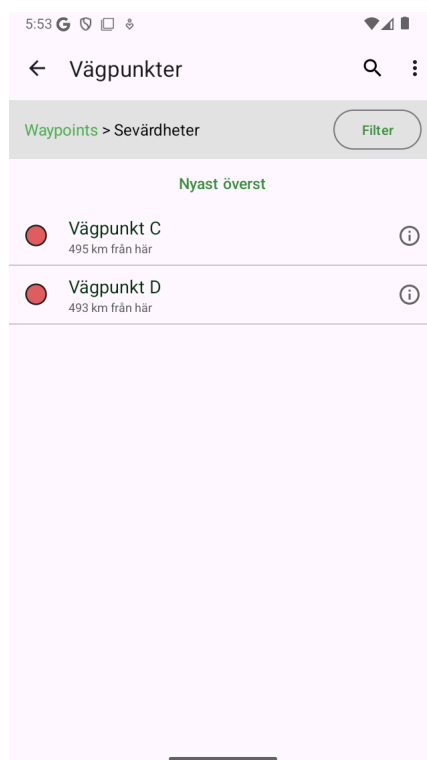


Fig. 32: Innehållet i mappen "Sevärdheter".

### 3.10.4 Läser in innehållet i mappen

För att läsa in alla waypoints i en mapp och dess underordnade mappar trycker du länge på ett mappobjekt på waypoint-skärmen (Meny > Waypoints) för att välja mappen. Tryck sedan på kartikonen i det nedre verktygsfältet för att ladda innehållet i mappen på kartan.

Alternativt kan du trycka på informationsknappen bredvid en mapp på waypoint-skärmen (Meny > Waypoints). Tryck sedan på ikonen "Visa på karta" längst upp till höger för att ladda alla waypoints på kartan. Du kommer tillbaka till huvudkartskärmen och kartan zoomas till innehållet i mappen.

### 3.10.5 Ta bort innehållet i mappen från kartan

För att ta bort waypoints i en mapp och dess underordnade mappar från kartan trycker du länge på ett mappobjekt på waypoint-skärmen (Meny > Waypoints) för att gå in i urvalsläget och välja mappen. Tryck sedan på knappen Mer i det övre verktygsfältet och tryck sedan på "Ta bort från karta".

Alternativt kan du först trycka på informationsknappen bredvid en mapp på waypoint-skärmen (Meny > Waypoints) för att öppna mappinformationsskärmen. Tryck sedan på "Ta bort från kartan" längst upp till höger för att ta bort alla waypoints från kartan. Om "Visas på kartan" visas trycker du först på den för att ladda alla waypoints och gå sedan tillbaka till waypoint-skärmen för att öppna mappinformationsskärmen. Tryck sedan på "Ta bort från kartan" längst upp till höger.

### 3.10.6 Byta namn på mappar

För att byta namn på en mapp öppnar du först skärmen waypoints (Meny > Waypoints) och tryck på informationsknappen bredvid ett mappobjekt för att öppna mappinformationsskärmen. Tryck sedan på "Redigera" i det nedre verktygsfältet, ändra namnet och tryck på "Spara".

## 3.11 Söka waypoints

På skärmen waypoints (Meny > Waypoints) kan du söka waypoints genom att *ange nyckelord i sökfältet* och genom att använda filter. Dessutom kan du sortera waypoints på olika sätt.

### 3.11.1 Söka waypoints med nyckelord

Om du anger ett nyckelord i sökfältet på waypoints-skärmen visas endast waypoints som har nyckelordet i dess titel, beskrivning, gata, stad, provins, två tecken iso-landskod eller postnummer. Sökningen är skiftlägesokänslig. Om du söker i en mapp visas även alla sökresultat i underordnade mappar. Om ett *filter* används begränsas sökningen till de filtrerade waypoints.

Nedan visas ett exempel där "sten" angavs i sökfältet. Endast "Stonehenge" waypoint visas.

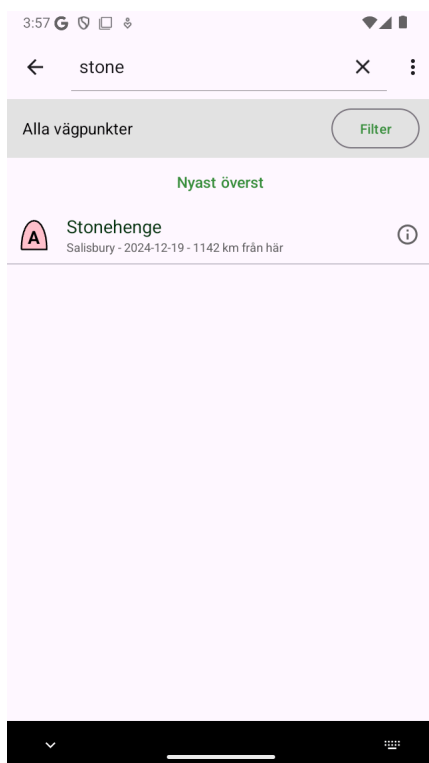


Fig. 33: Söka waypoints med nyckelordet "sten".

### 3.11.2 Sortera waypoints

Under mappen/filterfältet visas den aktuella sorteringsmetoden i mitten. Om du trycker på sorteringsknappen kan du ändra den aktuella sorteringsmetoden mellan:

- *Senast tillagd ovanpå*: De senast tillagda waypointerna är överst.
- *Närmast på toppen*: Waypoints sorteras efter deras avstånd till din nuvarande plats, närmaste waypoint är överst.
- *Närmast mittkartan ovanpå*: Waypoints sorteras efter deras avstånd till kartans aktuella centrum, närmaste waypoint är överst.
- *Nyaste på toppen*: Waypoints sorteras efter deras skapningstid, den nyaste är överst.
- *Äldst på toppen*: Waypoints sorteras efter deras skapningstid, den äldsta är på toppen.
- *Senast uppdaterad ovanpå*: Waypoints sorteras efter den tidpunkt då de senast ändrades, waypointen som ändrades senast är överst.
- *Minst nyligen uppdaterad ovanpå*: Waypoints sorteras efter den tidpunkt då de senast ändrades, waypointen som ändrades längst upp är överst.
- *Alfabetiskt*: Waypoints sorteras i alfabetisk ordning.
- *Omvänd alfabetiskt*: Waypoints sorteras i omvänd alfabetisk ordning.

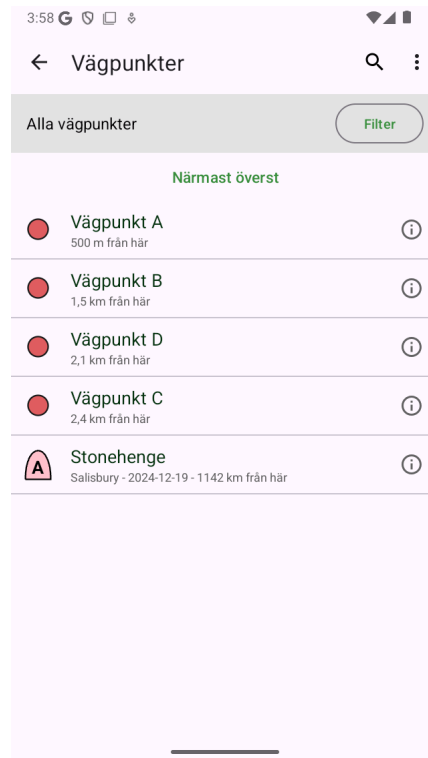


Fig. 34: Sortera waypoints på avstånd till aktuell plats.

### 3.11.3 Filtrera waypoints

Det är möjligt att filtrera waypoints på plats och på typen av ikon. Aktivera ett filter genom att trycka på filterknappen på skärmen waypoints. Om filtret är aktiverat har filterknappen en blå bakgrund, som i figuren nedan. Om filtret är inaktiverat har det ett normalt utseende.

I figuren ovan ser du ett exempel på ett aktiverat filter. Under navigeringsfältet visas en beskrivning av det aktiva filtret. Här filtreras waypoints på plats, endast waypoints inom 10 km från den aktuella platsen visas. Om du trycker på filterbeskrivningen kan du ändra det aktuella filtret. För att inaktivera filtret, tryck på filterknappen.

#### 3.11.3.1 Filtrera på plats

För att filtrera waypoints på plats trycker du på filterknappen för att aktivera filtret. Tryck sedan på filterbeskrivningen för att ändra det aktuella filtret. Följande skärm visas där du kan ändra det aktuella filtret:

I avsnittet "Waypoint-plats" kan du ändra egenskaperna för platsfiltret. I exemplet ovan är det inställt på "Alla waypoints inom 10 km från din nuvarande plats". Skjutreglaget kan flyttas för att bestämma det maximala avståndet för visade waypoints till en viss punkt. Ovanför skjutreglaget visas platsen för platsfiltret. Om du trycker på den kan du ändra den till:

- *Över allt*: Det finns ingen filtrering på plats.
- *Aktuell plats*: Endast waypoints inom ett visst avstånd från den aktuella platsen visas.
- *Inom valt område*: En karta visas, som du kan flytta och zooma till önskat område. Endast waypoints i det visade området på kartan visas på waypoint-skärmen.

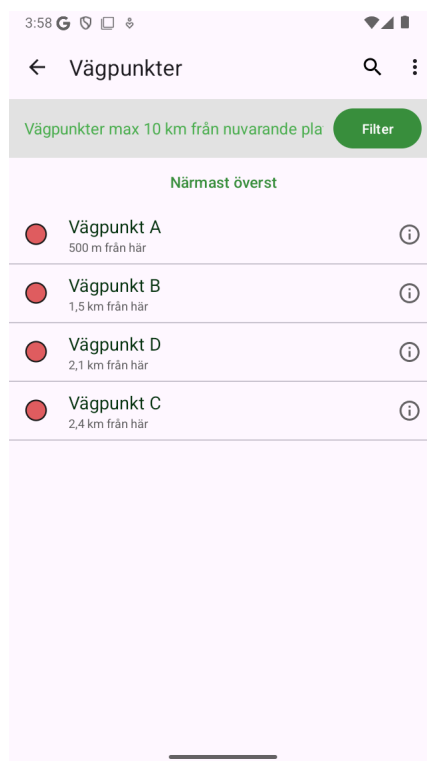


Fig. 35: Ett filter är aktiverat.

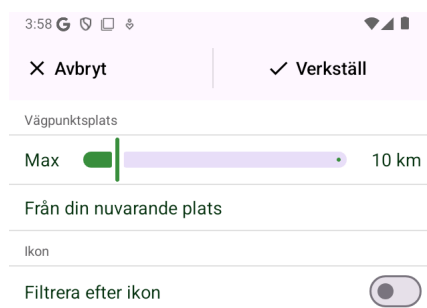


Fig. 36: Ändra ett filter.

- *Synlig del av kartan:* Endast waypoints som ligger inom gränserna för den för närvarande synliga delen av huvudkartan visas på waypoint-skärmen. I motsats till filtret ”Inom valt område” är detta ett dynamiskt filter. Det ändras om du ändrar kartans position på huvudskärmen.
- *Anpassad plats:* Om du anger en anpassad plats eller koordinater visas endast waypoints inom ett visst avstånd från den angivna platsen.

Om du väljer ”Inom valt område” visas en karta med ett grått överlägg som i figuren nedan:

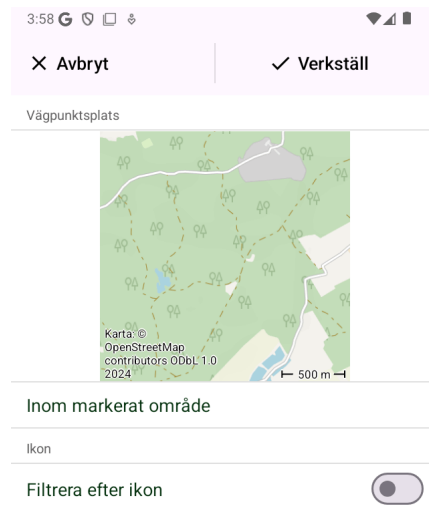


Fig. 37: Ställa in ett filter ”Inom valt område”.

Det grå överlagringsområdet anger det område som de filtrerade waypointerna måste vara belägna i. Du kan ändra storlek på överlägget genom att hålla ett finger och flytta upp-ner eller vänster-höger, och du kan zooma, rotera och flytta kartan för att ändra det markerade området.

Om det här filtret används visas endast waypoints i det valda området på skärmen ”Redigera filter” på waypoint-skärmen som i exemplet nedan:

För att visa alla waypoints i ett visst område är det också möjligt att *välja en del av huvudkartan* och trycka på ’Waypoints’ i popup-fönstret.

### 3.11.3.2 Filtrera på ikon

För att filtrera waypoints på ikonerna trycker du på filterknappen på skärmen waypoints för att aktivera ett filter. Tryck sedan på filterbeskrivningen för att ändra det aktuella filtret. Aktivera sedan filtrering på ikonerna längst ner på filterredigeringskärmen:

I figuren ovan är filtrering på ikonerna aktiverad. Ikonen var inställd på ”Forntida monument”. För att ändra denna specifika ikon, tryck på ikonerna. Då öppnas *skärmen för waypoint-ikoner* där du kan välja en annan ikon.

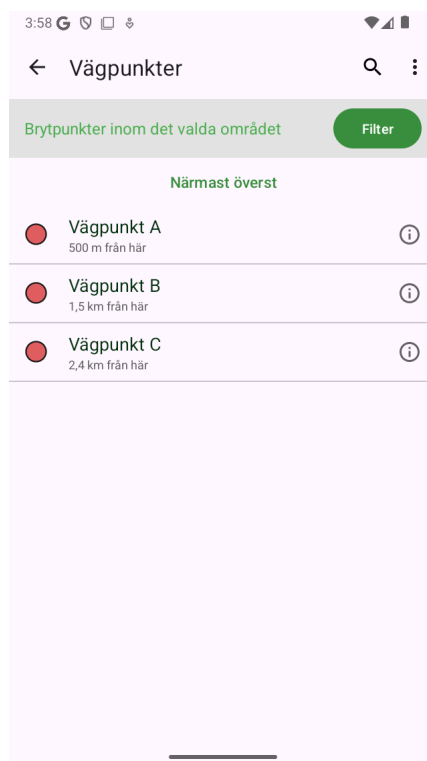


Fig. 38: Endast waypoints inom ett valt område visas.

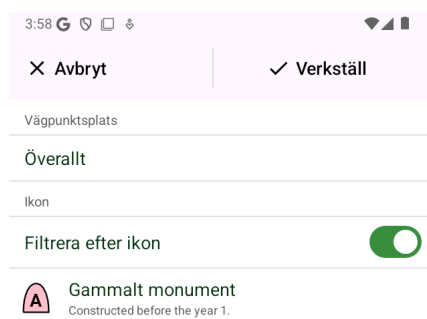


Fig. 39: Filtrering på ikonerna är aktiverad.

När du använder en filtrering på ikonen visas endast waypoints med en specifik ikon på waypoint-skärmen, som i figuren nedan. Där ser du bara waypoints med ikonen ”Forntida monument”. För att indikera att ett ikonfilter är aktivt visas ikonen som filtreras på under sökfältet till vänster om filterbeskrivningen.

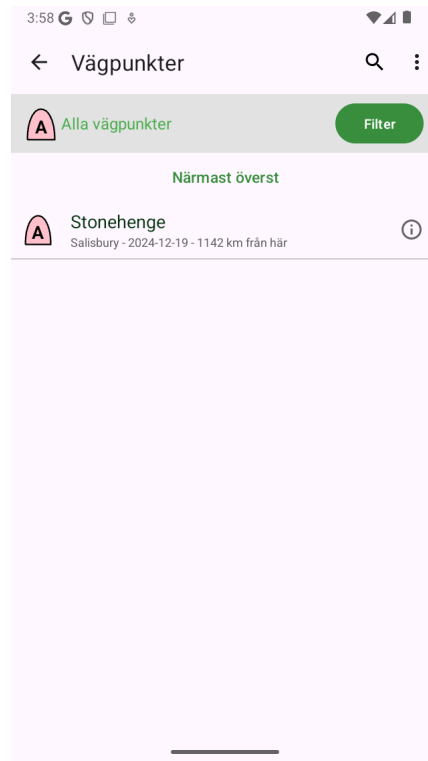


Fig. 40: Filtrera waypoints på ikonen ”Forntida monument”.

## 3.12 Exportera waypoints

För att exportera en enda waypoint, öppna *skärmen med waypoint-detaljer* och tryck på exportikonen i det nedre verktygsfältet.

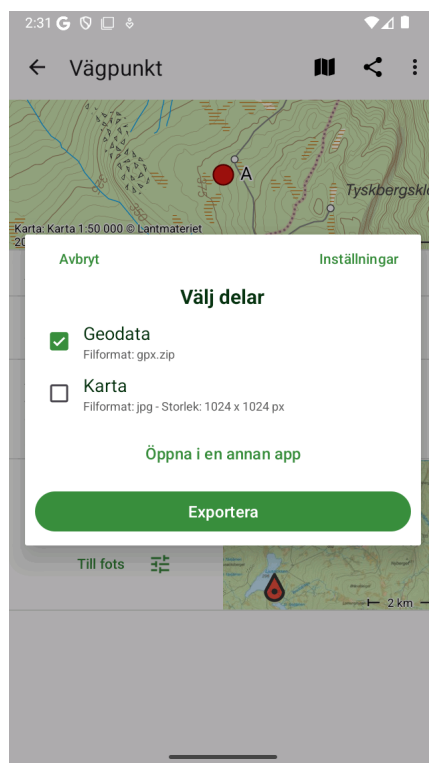
Om du vill exportera flera waypoints öppnar du *skärmen waypoints* (Meny > Waypoints). Öppna sedan *skärmen för vägpunktsval* genom att trycka på Mer > Välj. Det kan vara användbart att använda filter och/eller en sökterm. Välj önskade waypoints och mappar och tryck på exportikonen i det nedre verktygsfältet.

Om du vill exportera waypoints som är inlästa på den aktuella synliga delen av huvudkartskärmen trycker du på *Meny > Kartor > Exportera synliga objekt*. Observera att du då också kan exportera rutter om de visas på kartan.

Efter att ha tryckt på exportknappen visas exportpopup-fönstret i alla fall, ett exempel visas nedan:

I popup-fönstret för export kan du välja vilken typ av data som ska exporteras. Den typ av exporterade data kan vara en kombination av följande:

- *Geodata*: Om du inkluderar 'Geodata' kommer en datafil som innehåller waypoint (er) att exporteras. Filformatet visas i undertexten för geodataobjektet. I exemplet ovan är det gpx.zip. Om du trycker på *inställningar* kan du ändra dataformatet. Filformat som stöds för export av waypoints är gpx, gpx.zip, kml, kmz, geojson, geojson.zip, csv och csv.zip. Om du väljer geojson eller csv kan du också välja det rumsliga referenssystemet (koordinattyp) i exportinställningarna.

Fig. 41: *Popup-fönstret för export.*

- **Fot on:** Om du inkluderar "Foton" exporteras också foton från waypointen (erna). Denna artikel är inte tillgänglig om det inte finns några foton. Om du har aktiverat komprimering i [exportinställningarna](#) ingår bilderna i zip-filen eller kmz-filen.
- **Karta:** Om du inkluderar 'Karta' kommer en karta över waypoints att exporteras. Kartans pixelstorlek och dataformat visas i undertexten. Du kan ändra pixelstorlek och dataformat i [exportinställningarna](#). Om du aktiverar omkopplaren "Anteckna karta" kan du rita kommentarer på kartan innan du delar den exporterade kartan.

När du har valt vilken typ av data som ska exporteras kan du trycka på "Exportera" längst ner i exportpopup-fönstret för att exportera waypointen (erna). Då visas en vanlig popup-fönster för Android-delning där du kan välja en app att skicka exporterad data till. Ibland visas inte alla appar i popup-fönstret för delning. Då kan du försöka trycka på "Öppna i annan app" istället för "Exportera".

### 3.12.1 Exportera inställningar

I exportfönstret kan du också ändra exportinställningarna genom att trycka på knappen "Inställningar" längst upp till höger i exportpopup-fönstret.

Det första avsnittet på skärmen för exportinställningar handlar om geodata. Här kan du ställa in dataformatet för de waypoints som ska exporteras. Genom att trycka på "Waypoint data format" kan du välja mellan gpx, kml, csv och geojson. Du kan bestämma om du vill komprimera data. Om du aktiverar komprimering komprimeras den exporterade geodatafilen. Filstorleken blir mycket mindre än utan komprimering.

Om du exporterar till csv eller geojson kan du också välja det rumsliga referenssystemet (koordinatsystemet) som ska användas i exporterade data.

De återstående avsnitten handlar om kartan (bilden) som kan exporteras. Du kan välja bildformat för den

exporterade kartan. Du kan välja mellan jpg, png och pdf. Du kan ställa in önskad pixelbredd och höjd med skjutreglagen. För att skapa en karta måste kartplattor ibland laddas ner. Du kan avgöra om du vill tillåta mobilnedladdningar av kartplattor.

### 3.12.2 Exportera alla waypoints

För att exportera alla waypoints lagrade på din enhet öppnar du *skärmen waypoints* (Meny > Waypoints). Tryck sedan på Mer (uppe till höger) > Exportera alla. Alla waypoints inklusive foton kommer att exporteras till en gpx.zip fil. Om exporten lyckades visas ett popup-fönster för delning. Du kan sedan välja att t.ex. lagra filen på en molntjänst som t.ex. Google Drive. Vi rekommenderar att du gör detta regelbundet så att du har en säkerhetskopia av dina waypoint-data.

## 3.13 Importera waypoints

Det är möjligt att importera waypoints i Topo GPS i följande filformat: gpx, kml/kmz, csv, geojson och jpeg. Flera filer av dessa typer kan också importeras samtidigt om de komprimeras som en zip-fil. Om filerna är organiserade i mappar i zip-filen importeras denna mappstruktur också och visas på waypoint-skärmen.

Separata foton importeras endast om de innehåller en plats i EXIF-metadata. För varje foto skapas en waypoint på dess plats och fotot läggs till i waypointen. Om du vill importera flera foton samtidigt skapar du först en zip-fil, lägger till bilderna och importerar sedan den här zip-filen.

För att importera waypoints kan du försöka trycka på en filikon. Oftast kommer en appväljare att dyka upp. Du måste sedan välja 'Öppna med Topo GPS' eller 'Kopiera till Topo GPS' och filen kommer att importeras i Topo GPS.

Alternativt kan du importera filerna direkt till Topo GPS genom att trycka på *Meny* > Mer > Importera fil på huvudskärmen som visas nedan. Då öppnas fil-appen. Här kan du välja en molnlagring, som iCloud, Dropbox, OneDrive eller Google Drive. Sedan kan du bläddra igenom dina filer och välja de filer du vill importera.

Om waypoints importerades framgångsrikt återgår du till huvudkartskärmen och kartan zoomas till de importerade waypoints. På skärmen waypoints (Meny > Waypoints) kan alla importerade waypoints hittas i en nyskapad mapp.

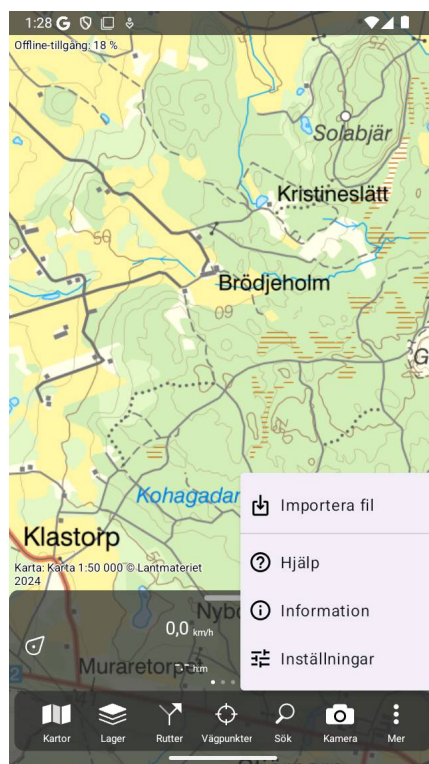


Fig. 42: Tryck på Meny > Mer > Importera fil för att importera en fil.

En rutt är en samling punkter som kan *visas som en kurva på kartan*. En rutt kan ha eventuell ytterligare information (som bilder och en beskrivning) som kan visas på *skärmen för ruttinformation*.

I Topo GPS kan du *importera, planera, generera, registrera* och *exportera* rutter. Allt detta kan göras via *rutfönstret*. Du kan öppna rutfönstret genom att antingen trycka på *ruttknappen* på instrumentpanelen eller genom att trycka på *Meny > Rutter*.

### 4.1 Routes popup-fönster

Rutter kan skapas, importeras och visas på kartan via rutfönstret. Popup-fönstret för rutter kan öppnas genom att trycka på *ruttknappen* på instrumentpanelen. Detta är knappen längst ner till höger på *huvudskärmen*. Alternativt kan du öppna popup-fönstret för rutter genom att trycka på *Meny > Rutter*.

Popup-fönstret rutter innehåller följande objekt:

- *Spela in rutt/Stoppa inspel* ningen: Om du trycker på det här objektet kan du *starta eller sluta spela in en rutt*.
- *Skapa en rutt*: Om du trycker på det här objektet kan du *skapa en rutt*.
- *Planera en rutt*: Om du trycker på det här objektet kan du *planera en rutt*.
- *Delade rutter*: Om du trycker på det här objektet kan du hitta *rutter som delas av andra Topo GPS-användare*. Du kan bläddra igenom dessa rutter och importera dem på din enhet.
- *Spara rutter*: Om du trycker på det här objektet öppnas ruttskärmen. Den här skärmen visar de rutter som lagras lokalt på din enhet. Med den här skärmen kan du till exempel *ladda rutter på kartan* och exportera dina rutter.

För att snabbt interagera med rutfönstret trycker du på ruttknappen eller Meny > Rutter, håller sedan fingret på skärmen och flyttar det till önskat objekt i popup-fönstret. Släpp sedan fingret.



Fig. 1: *Popup-fönstret för rutter (Meny > Rutter).*

## 4.2 Laddningsvägar

För att ladda en rutt på kartan måste du först trycka på *ruttknappen* på instrumentpanelen eller Meny > Rutter för att öppna *rutfönstret*. Tryck sedan på alternativet "Sparade rutter" för att öppna skärmen för sparade rutter. Skärmen sparade rutter innehåller alla rutter som sparas lokalt på din enhet.

Ett exempel på skärmen för sparade rutter visas nedan:

En lista med rutter visas på skärmen för sparade rutter. I exemplet ovan finns det tre rutter.

Direkt under rubrikerna på rutterna kan du se rutttypen och ruttens längd. Om rutten registreras visas varaktigheten också. Även avståndet för din aktuella plats till ruttens start- eller slutpunkt visas.

För att ladda en rutt på kartan måste du trycka på titeln på önskad rutt.

Som ett exempel laddar vi nu den sista ruten i listan. Resultatet visas i figuren nedan.

Kartan flyttar och zoomar automatiskt så att hela ruten syns på kartan. Den blå linjen indikerar ruten. De vita pilarna på den blå linjen indikerar ruttens riktning. De cirkulära avståndsmarkörerna på ruttlinjen anger avståndet på ruten.

Längden längst upp till höger på *instrumentpanelen* anger summan av längderna för alla rutter som för närvarande laddas på kartan. För detta används symbolen "rte". Om du befinner dig på ruten visas istället etiketten "dtg" (avstånd att gå). Det anger avståndet till slutet av ruten.

Om du vill se ruten mer detaljerat kan du *zooma in* på kartan.

Om du följer en rutt är det möjligt att få ett meddelande när du av misstag lämnar ruten som du följer. Detta är användbart, eftersom du kommer att märkas i tid att du går i fel riktning. För detta måste du aktivera alternativet "Meddelanden - Avvika från ruttvarning" i Topo GPS-inställningarna. Därefter måste



Fig. 2: Ett exempel på skärmen ”Sparade rutter”.

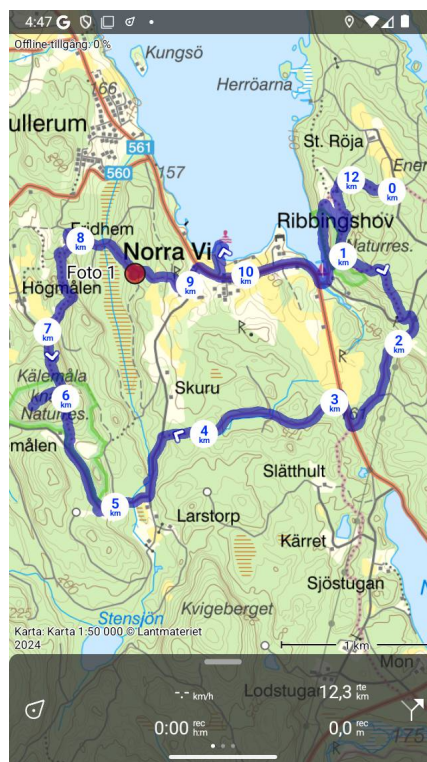


Fig. 3: En rutt har laddats på kartan.

du tillåta Topo GPS att skicka aviseringar i enhetsinställningarna. Vi rekommenderar också att du *registrerar din* rutt, så att du också kan få ett meddelande när appen är i bakgrunden. Meddelanden skickas endast en gång om du avviker från en rutt mer än 25 m.

Om du trycker på ruttlinjen på huvudskärmen eller knappen info (i) till höger på skärmen för sparade rutter öppnas *skärmen för ruttinformation*. På skärmen för ruttinformation hittar du mer information om ruten, till exempel titel, beskrivning och höjdprofil.

Du kan ändra färg, bredd och genomskinlighet för ruttlinjen på *skärmen för ruttinformation* genom att trycka på Redigera > Redigera linjestil.

Om du öppnar ruttskärmen igen kan du se att den laddade ruten har fått en grå bakgrundsfärg, som i exemplet nedan:

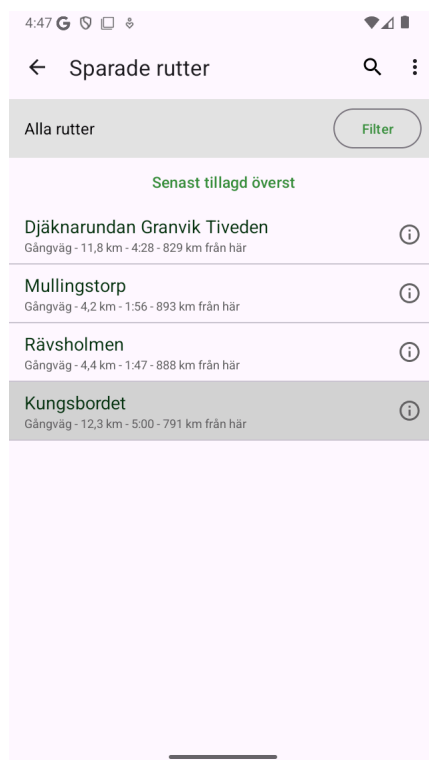


Fig. 4: På ruttskärmen kan man se att den sista ruten har laddats på kartan.

En grå bakgrundsfärg på ruttskärmen indikerar att ruten för närvarande är laddad på kartan.

Det är också möjligt att ladda flera rutter på kartan. Detta kan vara användbart om du vill kombinera eller jämföra olika rutter. Om du trycker på en annan rutt på ruttskärmen läggs den till på kartan, precis som den första laddade ruten. Färgen på ruttlinjen kommer att skilja sig från den första ruten.

Det är också möjligt att ladda flera rutter samtidigt. Tryck länge på en rutt på ruttskärmen för att *aktivera urvalsskärmen*. Välj sedan önskade rutter och tryck på kartikonen i det nedre verktygsfältet.

I nästa avsnitt förklaras hur man *tar bort en rutt från kartan*.

## 4.3 Ta bort rutter från kartan

En rutt kan tas bort från kartan via skärmen för sparade rutter och från skärmen för ruttinformation.

### 4.3.1 Routes screen

Tryck på ruttknappen på instrumentpanelen för att öppna *popup-fönstret för rutter*. Tryck sedan på objektet "Sparade rutter". Skärmen för sparade rutter öppnas, ett exempel visas nedan.

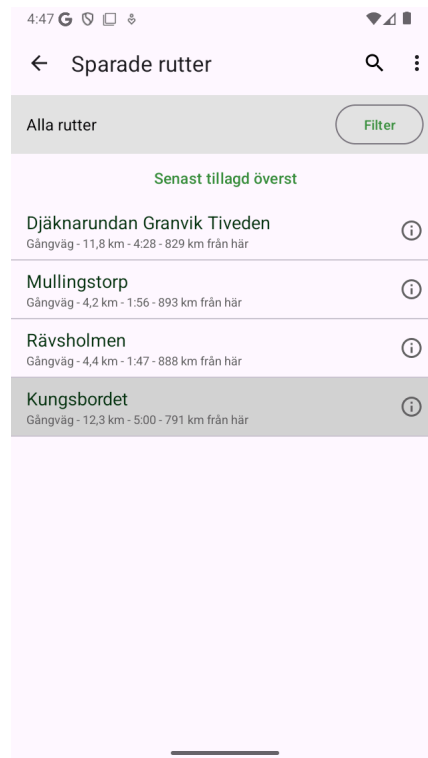


Fig. 5: Ett exempel på ruttskärmen med en laddad rutt.

Rutterna med grå bakgrund laddas för närvarande på kartan. Om du trycker på ett grått objekt tas det omedelbart bort från kartan.

Det är också möjligt att ta bort alla laddade rutter från kartan samtidigt genom att trycka på: Mer (uppe till höger i skärmen för sparade rutter) > Ta bort alla från kartan.

### 4.3.2 Karta

Om du trycker på en ruttlinje för en rutt som är laddad på kartan öppnas *skärmen för ruttinformation*. Du kan trycka på ikonen Ta bort från karta längst upp till höger på skärmen för ruttinformation. Rutten kommer omedelbart att tas bort från kartan och du kommer tillbaka till huvudskärmen.

## 4.4 Registrering av rutter

När du registrerar din rutt samlas alla platser du besöker. Om du avslutar inspelningen kan du spara platserna som en rutt.

För att spela in din rutt måste du se till att Topo GPS får åtkomst till din exakta plats och att Topo GPS får använda ditt batteri i bakgrunden.

För att aktivera platsåtkomst för Topo GPS, gå först i Android-inställningsappen till Appar > Topo GPS > Behörigheter. Aktivera platsbehörigheten här. Aktivera ”Använd exakt plats” också. Också ”Tillåt bakgrundsbatteryanvändning” i Appar > Topo GPS > Appbatteryanvändning.

För bästa prestanda med inspelningsrutter rekommenderas det också att aktivera aviseringar i Appar > Topo GPS > Behörigheter > Meddelanden för Topo GPS-ruttinspelaren.

### 4.4.1 Starta en inspelning

För att starta en ruttinspelning måste du öppna *popup-fönstret för rutter* (Meny > Rutter) och trycka på objektet ”Spela in rutt”. Ett popup-fönster visas där du blir tillfrågad om du vill starta en inspelning som i exemplet nedan:

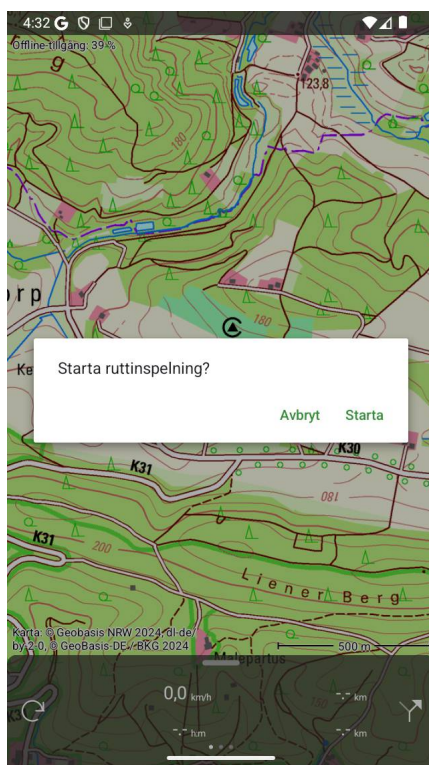


Fig. 6: Starta inspelningen av en rutt.

Om du trycker på ”Start” i popup-fönstret startas ruttinspelningen.

Alternativt kan du också börja spela in en rutt från *huvudskärmen* genom att trycka på *inspelningstimern* på instrumentpanelen.

#### 4.4.2 Inspelningsväg

Om du har startat en inspelning ser du att en röd linje visas på kartan om du flyttar. Den röda linjen indikerar din rörelse. Ett exempel visas i figuren nedan:

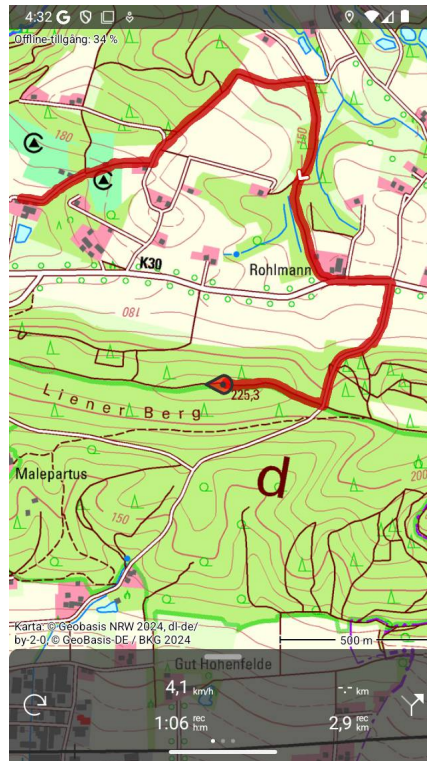


Fig. 7: Spela in en rutt. Den röda linjen indikerar din rörelse.

In *spelningstimern* på instrumentpanelen anger varaktigheten för den aktuella inspelningen. I figuren ovan är detta 1h06m. Om du trycker på timern kan du *avsluta inspelningen*.

*Rekordavståndsmätaren* på instrumentbrädan indikerar längden på en inspelad rutt. I exemplet ovan är detta 2,9 km. Om du trycker på inspelningsavståndsmätaren zoomas kartan till den inspelade ruten.

Du kan ändra färg, bredd och genomskinlighet på postraden via *Meny > Mer > Inställningar > Stilar > Inspelningsrad*.

Under inspelningen kan du säkert låsa din enhet eller byta till en annan app. Detta kommer inte att avbryta inspelningen. Överst på skärmen kan du se att Topo GPS använder din plats i bakgrunden. I vissa enheter får klockan en blå bakgrund, på andra enheter blir hela statusfältet blått. Om du trycker på den blå klockan eller den blå statusraden återgår du till Topo GPS.

Om du trycker på linjen för den inspelade ruten på huvudkartan öppnas inspelningsskärmen. Du kan se en live höjd- och hastighetsprofil. Du kan trycka på dessa *profiler* för att se dem mer detaljerat.

Om du har *laddat* en eller flera rutter på kartan kan du spela in en rutt samtidigt. Ett exempel visas nedan:

På instrumentbrädan visas ”dtg”-symbolen, detta är avståndet att gå till slutet av den blå ruten, som är 1,9 km i exemplet ovan. Symbolen ”rec” på instrumentbrädan anger längden på den registrerade ruten, som är 2,9 km i exemplet ovan. Om du trycker på ”rec”-symbolen zoomas kartan till den inspelade ruten. Om du trycker på ”dtg”-symbolen zoomas kartan till den blå ruten.

När du registrerar en rutt bestäms din plats varje sekund på det mest exakta sättet som möjligt.

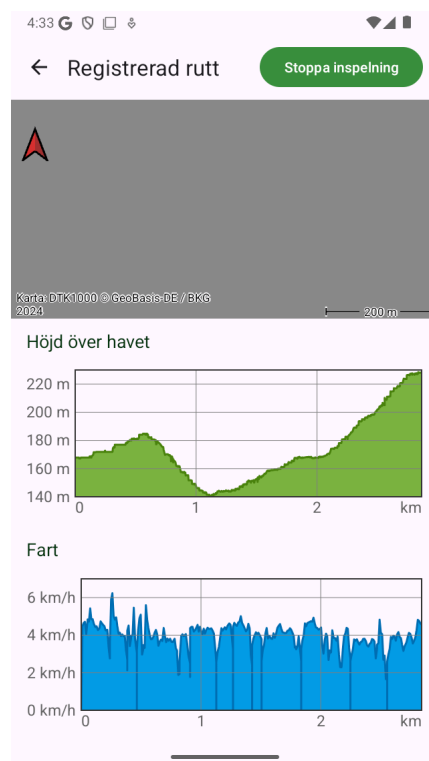


Fig. 8: Ruttinspelningsskärmen med live höjd- och hastighetsprofiler.

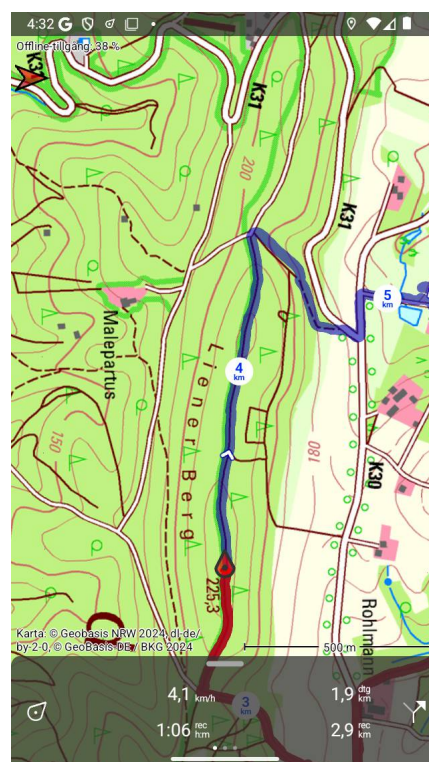


Fig. 9: Spela in och visa en rutt.

### 4.4.3 Batterianvändning

Att spela in en rutt kommer att kosta en betydande mängd energi. Kontrollera därför regelbundet batterinivån under inspelningen för att se till att enheten inte tar slut på ström. *Pausa* eller *avsluta* en inspelning när du inte längre rör dig. På en typisk modern iOS-enhet kostar inspelning cirka 6-8% av batteriet per timme. Med ett fullt batteri av god kvalitet är det möjligt att spela in en resa på upp till 10 - 12 timmar lång. För längre inspelningar måste du ladda batteriet, till exempel med en powerbank.

Mängden batterianvändning beror verkligen på kvaliteten och storleken på batteriet och på de andra sakerna du gör när du spelar in. Att stänga av skärmen kan göra stor skillnad. Du kan också aktivera omkopplaren "Täck kamera" i *avsnittet Stäng av displayen* i inställningarna.

Om du har sparat den inspelade ruten kan du kontrollera hur mycket batteriprocent som används på *skärmen för ytterligare ruttinformation*. För att öppna ytterligare ruttinformation, öppna *skärmen för ruttinformation* och tryck sedan på titelavsnittet precis under kartan.

### 4.4.4 Avslutande inspelning

Du kan avsluta en inspelning av en rutt genom att trycka på ruttknappen eller Meny > Rutter för att öppna popup-fönstret rutter. Tryck sedan på "Sluta spela in". Alternativt kan du trycka på *inspelningstimern* på instrumentpanelen eller trycka på "Sluta spela in" på inspelningsskärmen. Inspekningskärmen kan öppnas genom att trycka på linjen för den inspelade ruten på kartan.

Ett popup-fönster visas där du uppmanas att stoppa inspelningen som i exemplet nedan:

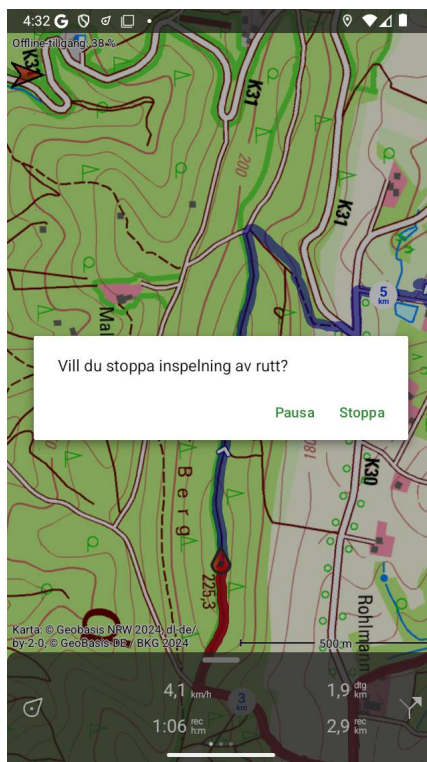


Fig. 10: Avsluta inspelningen av en rutt.

Om du trycker på "Stoppa" avslutas inspelningen och en skärm visas där du kan *spara den inspelade ruten*.

#### 4.4.5 Pausa inspelningen

Om du trycker på 'Pausa' i popup-fönstret som visas när du *avslutar en ruttinspelning* kommer inspelningen att pausas.

In *spelningstimern* på instrumentpanelen kommer att ställas in på '–: –' under en paus. *Rekordavståndsmätaren* visar det inspelade avståndet som du kan se nedan:

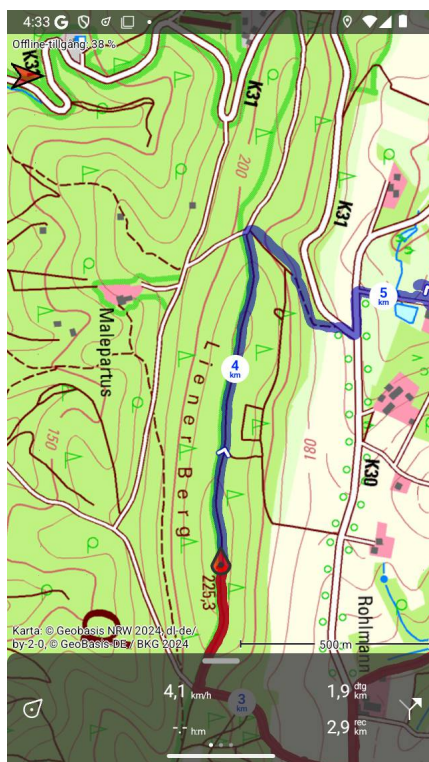


Fig. 11: *Inspelningen av en rutt har pausats, vilket kan ses från inspelningstimern och inspelningsavståndsmätaren.*

#### 4.4.6 Återuppta inspelningen

För att återuppta en pausad inspelning trycker du på *inspelningstimer* eller knappen "Återuppta inspelning" högst upp på inspelningsskärmen. Följande popup-fönster visas då:

Om du trycker på "Återuppta" fortsätter inspelningen. Om du trycker på "Stopp" kommer inspelningen av en rutt att slutföras och du får möjlighet att *spara den inspelade ruten*.

#### 4.4.7 Spara inspelning

Om du har *stoppat inspelningen av en rutt* visas en skärm där du kan spara den inspelade ruten. Ett exempel visas nedan:

På den här skärmen kan du därefter ange titeln, författaren och en beskrivning.

Baserat på ruttens start- och målpunkt kommer ett automatiskt förslag på ruttens titel att göras. Detta förslag visas i titelfältet om du inte själv anger en titel. Om du inte anger en titel kommer förslaget att användas när du sparar ruten. Om du trycker på i slutet av den föreslagna titeln kan du ändra den föreslagna titeln.

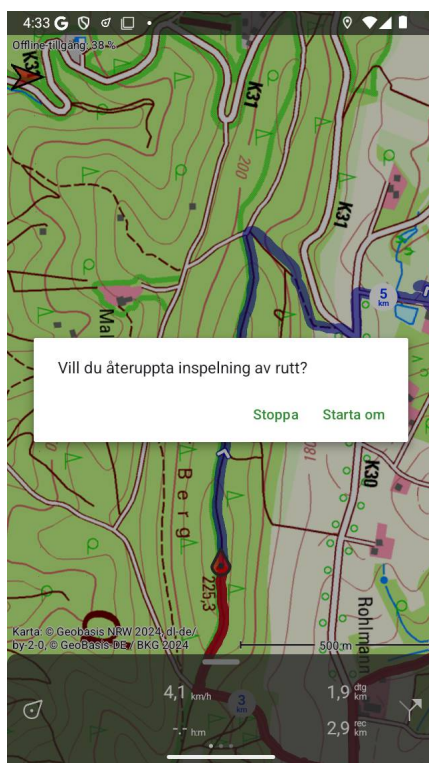


Fig. 12: Återuppta inspelningen av en rutt.

4:33

× Avbryt ✓ Spara

Titel  
Holperdorp - Hermannsweg

Författare  
Namn

Inkludera vägpunkter Skapades under insp... >

Typ Gångväg ▼

Beskrivning

Fig. 13: Spara en inspelad rutt.

För att säkerställa att automatiska titelförslag fungerar korrekt bör alternativet *"Adresser - Sök automatiskt"* vara aktiverat i inställningarna.</ref>

Om du trycker på ">" till höger om titeln kan du lägga till en URL.

Om du trycker på ">" till höger om författaren kan du lägga till kontaktinformation och information om upphovsrätt och licens. Om du sparar en rutt sparas även författaren och upphovsrättsuppgifterna för framtida användning. Om du spelar in eller planerar en ny rutt kommer samma författare och upphovsrättsinformation redan att fyllas i. Därför behöver du inte ange dessa uppgifter igen när du sparar nästa inspelade rutt.

Du kan ändra rutttypen genom att trycka på fältet rutttyp. Om du sparar rutten används den aktuella rutttypen som ett förslag på rutttyp för nästa sparade rutt. Om du till exempel bara registrerar cykelrutter behöver du därför bara ställa in rutttypen en gång.

Med inställningen "Inkludera waypoints" kan du bestämma vilka waypoints som för närvarande visas på huvudskärmskartan som kommer att inkluderas i den sparade rutten. Genom att trycka på den här inställningen kan du välja mellan: alla waypoints som finns på kartan, waypoints nära rutten, waypoints skapade under inspelningen och inga waypoints. Antalet mellan parenteser anger antalet waypoints som ska inkluderas. Vi rekommenderar att du ställer in "Inkludera waypoints" till "waypoints skapade under inspelning". Då läggs endast waypoints som laddas på kartan och skapas under inspelningen till rutten. Detta säkerställer inga irrelevanta waypoints, som till exempel foton från en annan dag läggs till rutten. Om du väljer "waypoints nära rutten" kan du bestämma det maximala avståndet för waypoints till rutten. Var försiktig med att ställa in värdet till "Alla waypoints". Detta kan leda till att du lägger till waypoints som är långt ifrån varandra och därmed irrelevanta för den sparade rutten.

Om du är klar kan du trycka på "Spara" längst upp till höger för att spara den inspelade rutten. Om du inte vill spara rutten kan du trycka på 'Avbryt' längst upp till vänster.

Rutten sparas i mappen som för närvarande öppnas på *skärmen för sparade rutter*.

När du har sparat den inspelade rutten visas en popup som frågar dig om du vill dela din rutt med Topo GPS eller med en annan app (för detta tryck på 'Mer'). Om du inte vill dela den inspelade rutten kan du trycka på "Avbryt".

Om du väljer Topo GPS kan du *dela din rutt med andra Topo GPS-användare*, så att de kan *importera din inspelade rutt*.

Det är också möjligt att *dela den inspelade rutten* senare.

Omedelbart efter att du har sparat *rutten visas skärmen för ruttinformation*. Här kan du visa och redigera detaljerna för rutten och ladda den inspelade rutten på kartan genom att trycka på kartknappen längst upp till höger på den här skärmen.

Du kan också *ladda den inspelade rutten på kartan* vid ett senare tillfälle.

## 4.5 Planering av rutter

Att planera en rutt skapar en rutt mellan två eller flera platser. Dessa platser kallas ruttpunkter i Topo GPS. Ruttpunkterna måste skapas manuellt genom att trycka länge på kartan. Ett alternativ till ruttplanering är *ruttgenerering*. Med ruttgenerering behöver du inte skapa ruttpunkter, utan du behöver bara ange en startpunkt och en önskad längd.

Ruttplaneraren kan öppnas genom att först öppna *rutfönstret (Meny > Rutter)*. Tryck sedan på alternativet "Planera en rutt".



Fig. 14: Ruttplaneraren utan planerad rutt.

På skärmen för ruttplanerare hittar du ett överlägg. I det här överlägget visas *knappen för transportmedel*, och det finns flera andra knappar som du kan använda för att styra ruttplaneraren.

För att zooma kartan till din plats kan du trycka på positionsknappen längst ned till vänster i överlägget.

För att ångra en åtgärd måste du trycka på knappen "Ångra" (cirkel med returpil) i överlägget. Du kan ångra alla åtgärder i planeraren tills ångra-knappen blir ljusblå.

Bredvid ångra knappen hittar du mer-knappen (cirkel med punkter, endast iOS). Om du trycker på knappen Mer visas en meny med följande alternativ:

- *Ändra karta*: Du kan ändra planerarens karta med det här alternativet.
- *Lägg till rutt*: Detta kan användas för att ansluta en sparad rutt till den planerade rutten, eller för att lägga till en sparad rutt på kartan.
- *Sök*: Med det här alternativet kan du skapa en ruttpunkt genom att ange ett platsnamn.
- *Återställ*: Detta återställer ruttplaneraren. Den planerade rutten och ruttpunkterna försvinner.

Om det finns en rutt planerad visas en cirkel med ett kors på överlägget. Om du trycker på den här knappen kommer du att återställa ruttplaneraren. Genom att trycka på knappen Ångra kan du ångra en återställningsåtgärd.

För att spara en planerad rutt måste du trycka på "*Spara*" -knappen längst upp till höger på skärmen. För att dela den planerade rutten kan du trycka på exportikonen till vänster om spara-knappen.

I Topo GPS-inställningarna kan du ändra *stilen på den planerade ruttlinjen*.

Du kan få mer information om ruttplaneraren genom att trycka på 'Planner: Copyright' längst upp till vänster på skärmen för ruttplanerare.

### 4.5.1 Transportmedel

För att planera en rutt, kontrollera först det aktuella *transportmed* let i överlägget. I exemplet ovan är det inställt på "Walking". Genom att trycka på "Walking" visas en skärm där du kan ändra *transportmedel*.

På höger sida av transportmedelsknappen finns en *inställningsik* on. Om du trycker på den här ikonen kan du finjustera transportmedlets beteende. Beroende på inställningarna optimeras rutten. Om du aktiverar något av dessa alternativ kan det resultera i en längre rutt.

Om du planerar en rutt med transportmedlet "Crow fly" eller använder ett lager, kan du göra detta utan internetanslutning. För de andra transportsätten krävs en internetanslutning, eftersom rutterna beräknas externt.

Mer information finns i avsnittet *Transportmedel*.

### 4.5.2 Lägga till ruttpunkter

För att planera en rutt måste du lägga till ruttpunkter. Du kan lägga till ruttpunkter på tre sätt:

- Genom att trycka länge på kartan och dra ikonen till önskad plats. Om du använder macOS kan du också placera pekaren på önskad plats och trycka på Kommando-A.
- Genom att ange en plats i sökfältet i ruttplanerarens överlägg.
- Genom att trycka på waypoints, positionsmarkören eller noder från ett nodnätverk.

Om du har lagt till minst två ruttpunkter beräknas en rutt mellan de två ruttpunkterna. Därefter kan du lägga till andra ruttpunkter.

Nedan diskuteras flera exempel på planeringsvägar.

#### 4.5.2.1 Planera en rutt genom att ange namnet på en plats

För att planera en rutt genom att ange namnet på en plats öppnar du först *ruttplaneraren*. Om en rutt redan är planerad trycker du på kryssknappen för att återställa planeraren.

Om du trycker på sökfältet i ruttplanerarens överlägg visas en skärm där du kan ange startpunkten och destinationen. Ett exempel visas nedan:

Din nuvarande plats fylls automatiskt i som startpunkt, du behöver bara ange destinationen. Om du vill använda en annan startpunkt anger du bara namnet på en annan plats i fältet "Från:".

Som ett exempel har vi angett "Amersfoort" i fältet "Till". Om du nu trycker på "Planera" längst upp till höger eller trycker på platsen i listan med sökresultat, kommer du tillbaka till planskärmen och en rutt kommer att planeras från din nuvarande plats till 'Amersfoort' som du kan se i exemplet nedan:

I ruttplaneringsöverlägget visas destinationen och källan för den planerade rutten som du kan se i figuren ovan. Om du trycker på dem kan de ändras. Dessutom visas längden på rutten. Om du trycker på längden zoomas kartan till den planerade rutten. Även den totala uppstigningen visas, om du trycker på den kan du visa en *höjdprofil* för den planerade rutten.

Om du trycker på "Spara" längst upp till höger kan du *spara den planerade rutten*.

Om du inte vill spara rutten kan du trycka på "< Karta" längst upp till vänster för att återgå till *huvud* skärmen. Den planerade rutten kommer då också att synas på huvudkartan.

Om du trycker på ruttlinjen för en planerad rutt på huvudskärmen återgår du till ruttplaneraren.

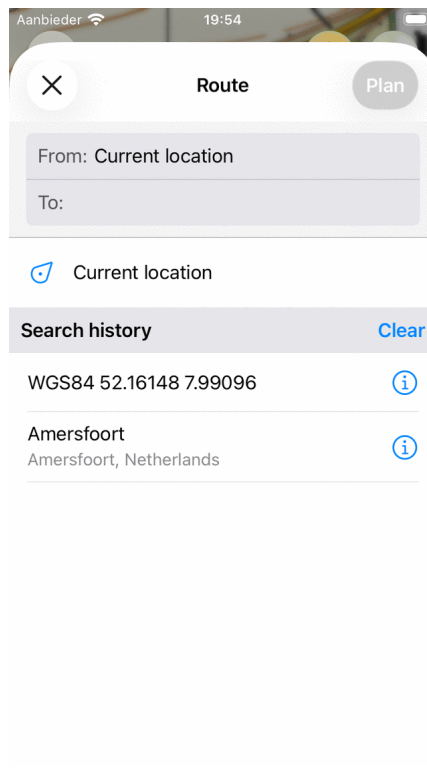


Fig. 15: Skärm där du kan ange en startpunkt och en destination.

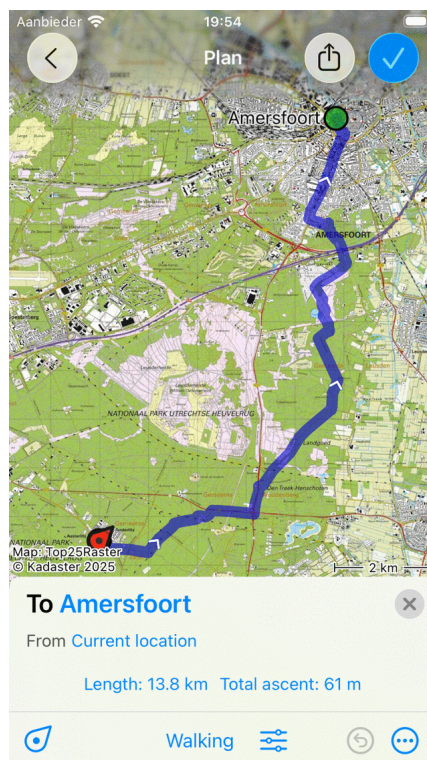


Fig. 16: Planerade en rutt från din nuvarande plats till "Amersfoort".

#### 4.5.2.2 Planera en rutt genom att manuellt skapa ruttpunkter på kartan

För att planera en rutt genom att manuellt skapa ruttpunkter på kartan öppnar du först *ruttplaneraren*. Om en rutt finns, tryck på knappen med korset för att återställa ruttplaneraren.

Om du trycker länge på kartan visas en ruttpunkt. Om du håller fingret på kartan kan du dra ruttpunkten till önskad position. Om du sedan släpper fingret kommer ruttpunkten att placeras. På Mac-OS kan du också trycka på Kommando-A för att lägga till en ruttpunkt på pekarens position.

Ett exempel med en ruttpunkt tillagd på kartan visas nedan:



Fig. 17: En enda ruttpunkt läggs till manuellt på kartan.

Den tillagda ruttpunkten är färgad grön. Den gröna färgen indikerar att ruttpunkten är markerad.

Du kan lägga till en andra ruttpunkt genom att trycka länge på kartan. Den här kommer att färgas blå och indikerar en ruttpunkt som läggs till. En blå ruttpunkt följer alltid en grön. Du måste nu dra den blå ruttpunkten till önskad position. Om du släpper fingret planeras en rutt från den gröna till den blå ruttpunkten som du kan se nedan:

Genom att planera en rutt flyttas ruttpunkterna automatiskt till närmaste kända väg.

Genom att släppa den blå ruttpunkten kommer den att väljas automatiskt och färgas grön. Den ursprungligen markerade ruttpunkten avmarkeras och blir orange.

Längden på den planerade ruten anges i ruttplanerarens överlägg längst ner. Om du trycker på längden zoomar kartan till den planerade ruten. Även den totala uppstigningen visas i överlägget. Om du trycker på den totala uppstigningen kan du visa en höjdprofil för den planerade ruten.

För att förlänga ruten måste du lägga till en tredje ruttpunkt genom att trycka länge på kartan. Ett exempel visas nedan:

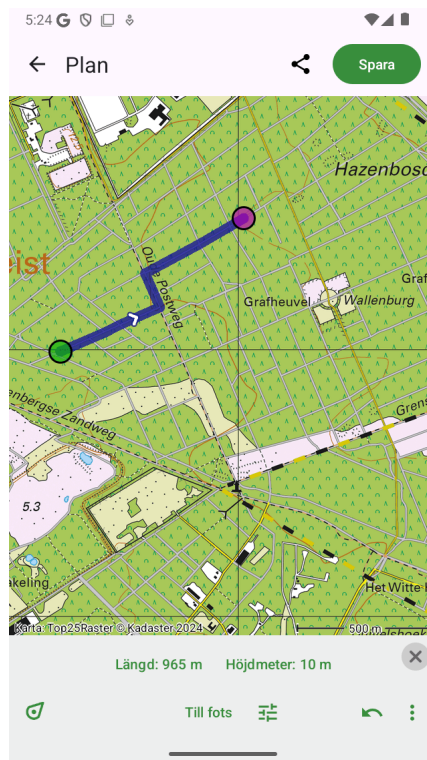


Fig. 18: En rutt planeras mellan två manuellt tillagda ruttpunkter.



Fig. 19: En rutt planeras via tre ruttpunkter.

## Planera en tur och retur

För att planera en rundresa måste du först skapa flera ruttpunkter som i exemplet ovan. Tryck sedan på den första ruttpunkten. Ett popup-fönster visas där du blir ombedd att planera till eller välja startpunkten. Om du trycker på ”Planera till startpunkt” kommer rutten att stängas, som du kan se i exemplet nedan:



Fig. 20: En rundtursrutt planeras via tre ruttpunkter.

## Välja ruttpunkter

Du kan välja en ruttpunkt genom att trycka på (trycka kort) på en ruttpunkt. Den tryckta ruttpunkten blir grön. En ruttpunkt som omedelbart följer en vald ruttpunkt färgas lila. På detta sätt kan du alltid återställa ruttens riktning. Alla andra ruttpunkter kommer att färgas orange.

## Flytta ruttpunkter

Om du vill flytta en ruttpunkt *väljer* du först önskad ruttpunkt genom att trycka på den. Ruttpunkten blir grön. Därefter trycker du länge på den valda ruttpunkten. Håll fingret på skärmen och dra ruttpunkten till den nya positionen. Ett exempel visas nedan:

Om du släpper den flyttade ruttpunkten beräknas den nya rutten automatiskt som du kan se i figuren nedan:



Fig. 21: Flytta en ruttpunkt.



Fig. 22: Nyplanerad rutt efter flyttning av en ruttpunkt.

## Infoga ruttpunkter

För att infoga en ruttpunkt mellan två befintliga ruttpunkter måste du först *välja* den ruttpunkt som ligger strax före den ruttpunkt som du tänker infoga. För att välja ruttpunkt behöver du bara trycka på den (tryck kort).

Om den valda ruttpunkten inte är den sista ruttpunkten visas en lila ruttpunkt. Det är ruttpunkten som direkt följer den gröna ruttpunkten. En infogad ruttpunkt infogas mellan den gröna och den lila punkten.

Om du trycker länge på kartan visas en blå ruttpunkt. Om du håller fingret på kartan kan du dra den här punkten till önskad position. Ett exempel visas nedan:



Fig. 23: En ny ruttpunkt (blå) infogas mellan den markerade (grön) och följande ruttpunkt (lila).

Om du släpper fingret från skärmen går rutten mellan den gröna och lila ruttpunkten nu via den infogade ruttpunkten. Detta illustreras i figuren nedan:

Om den nya rutten har beräknats väljs den infogade ruttpunkten automatiskt och färgas grön.

Det är också möjligt att infoga en ruttpunkt på den aktuella rutten. Tryck länge på rutten, en ny blå ruttpunkt visas. Om du flyttar fingret runt kan den nya ruttpunkten bara flyttas längs ruttlinjen. Om du släpper fingret kommer ruttpunkten att infogas.

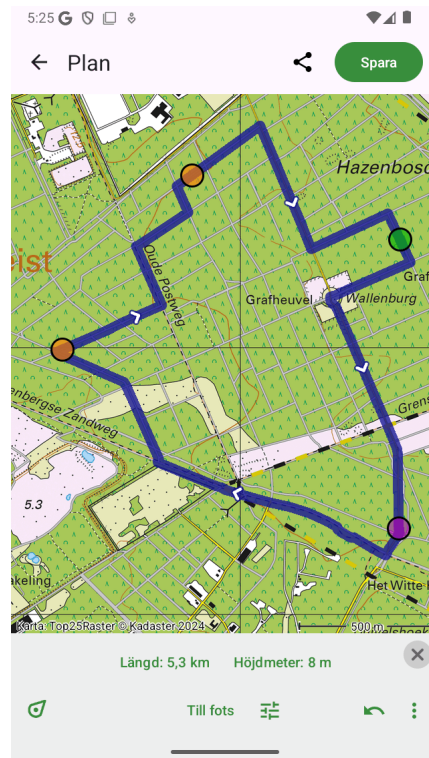


Fig. 24: Den nyligen planerade ruten går via den infogade ruttpunkten.

### Ta bort ruttpunkter

För att ta bort en ruttpunkt måste du först *välja* önskad ruttpunkt genom att trycka på den. Tryck sedan länge på den här ruttpunkten, håll fingret på skärmen och dra det till toppen eller botten av skärmen. Du kommer att se att ruttpunkten försvinner. Ett exempel visas nedan:

Om du har dragit ruttpunkten längst ner eller högst upp på skärmen kan du släppa den. Ruttpunkten kommer att tas bort och ruten kommer att beräknas om som du kan se nedan:

#### 4.5.2.3 Planera en rutt från din nuvarande plats till en punkt

Du kan planera en rutt från din nuvarande plats till en punkt på flera sätt.

#### Planering från aktuell plats till en punkt på kartan

Om du vill planera en rutt från din nuvarande plats till en punkt på kartan är det snabbaste sättet att trycka länge på kartan. En ikon visas som du kan dra till önskad plats. Om du släpper fingret visas skärmen för skapande av waypoint. Bläddra ner på den här skärmen för att se avsnittet om ruttplan, som i exemplet nedan.

Under planknappen kan du se aktuella transportmedel. Om du trycker på den kan du ändra den till önskat *transportmedel*. Bredvid planknappen visas en översiktskarta med aktuell plats och punkt. Om du trycker på planknappen planeras en rutt från din nuvarande plats till punkten och du kommer tillbaka till huvudskärmen som du kan se i figuren nedan:

Om du trycker på ruttkurvan öppnas *ruttplanaren*. Där kan du trycka på Mer > Återställ för att ta bort den planerade ruten, eller "Spara" för att spara den.



Fig. 25: Ta bort en ruttpunkt genom att dra den till toppen eller botten av skärmen.

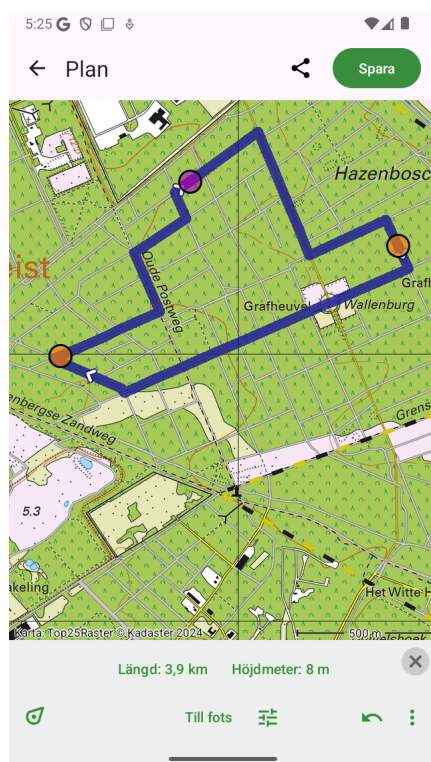


Fig. 26: Rutten efter borttagning av en ruttpunkt.

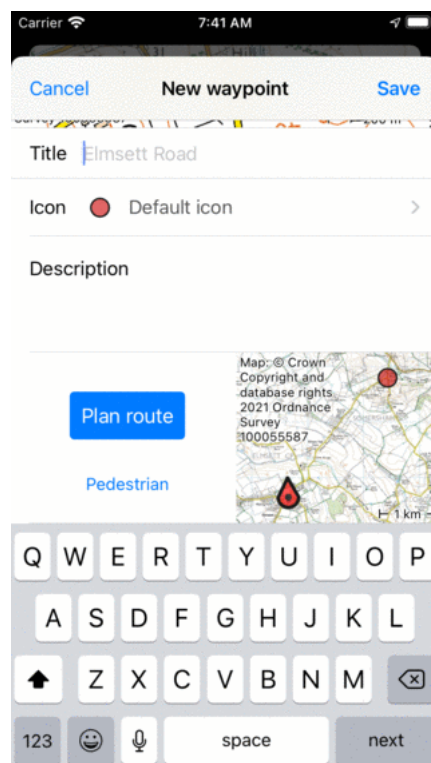


Fig. 27: Planera en rutt till en punkt på kartan.

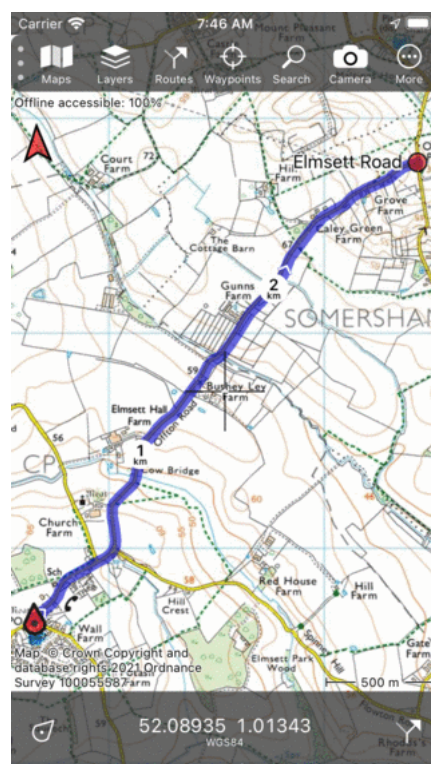


Fig. 28: En rutt planerades från din nuvarande plats till en punkt på kartan.

### Planering från aktuell plats till en waypoint

För att planera en rutt från din nuvarande plats till en waypoint, öppna först *skärmen med waypoint-detaljer* genom att till exempel trycka på en waypoint som laddas på kartan. Bläddra sedan ner på skärmen med waypoint-detaljer till planavsnittet. Kontrollera transportmedlen och tryck på "Planera" för att planera en rutt från din nuvarande plats till waypoint, som i exemplet ovan.

### Planera från aktuell plats genom att ange ett platsnamn

Det är möjligt att planera en rutt från den aktuella platsen genom att *ange ett platsnamn i ruttplaneraren*.

Du kan också *trycka på Meny > Sök > Adress* och ange en plats i sökfältet. I sökresultaten som visas trycker du på informationsknappen för att visa mer information om ett sökresultat. Bläddra ner till planavsnittet. Kontrollera transportmedlen och tryck på "Planera" för att planera en rutt från din nuvarande plats till sökresultatet, som i exemplet ovan.

### Planering från aktuell plats till en koordinat

Om du vill planera en rutt från din aktuella plats till en koordinat anger du först en koordinat via *Meny > Sök > Koordinat*. Gå sedan tillbaka till kartan, tryck på den skapade waypointen och planera ruten enligt beskrivningen *ovan*.

#### 4.5.2.4 Planera en rutt över ett cykelnodnätverk

Ett cykelnodnätverk är en samling numrerade noder och anslutningar mellan dem. Ett tecken med nodnumret placeras på platsen för en nod. Det visar också riktningen till de närliggande noderna. Anslutningarna är också markerade med skyltar. Ett cykelnodnätverk möjliggör enkel navigering, eftersom en rutt kan beskrivas med nodnumren.

Cykelnodnät finns i Nederländerna, Belgien och Tyskland.

För att planera en rutt över ett cykelnodnätverk, ladda först cykelnodnätverket på kartan via *Meny > Lager > Cykelnodnätverk*. Tryck sedan på en cykelnod och tryck på "Planera en rutt".

Alternativt kan du öppna *ruttplaneraren* och ställa in transportmedlet till "Cykelnodnätverk".

Tryck därefter på önskade cykelnoder för att planera en rutt. Ett exempel visas nedan:

Ruten är planerad på din enhet, det är därför du inte behöver en internetanslutning för att planera rutter över ett cykelnodnätverk.

Liksom med *ruttplanering genom att skapa ruttpunkter manuellt på kartan* är det också möjligt att *flytta, infoga och ta bort* ruttpunkter

Om du trycker länge på en anslutning mellan noderna kan du också lägga till en ruttpunkt på en anslutning.

I ruttplanerarens överlägg kan du se listan över noder du måste följa. Du kan skjuta den här listan åt vänster och höger.

Om du är klar med att planera en rutt kan du trycka på "Spara" för att spara ruten. Om du trycker på "< Karta" sparas inte ruten. Du kommer tillbaka till huvudskärmen och kartan zoomar till den planerade ruten.

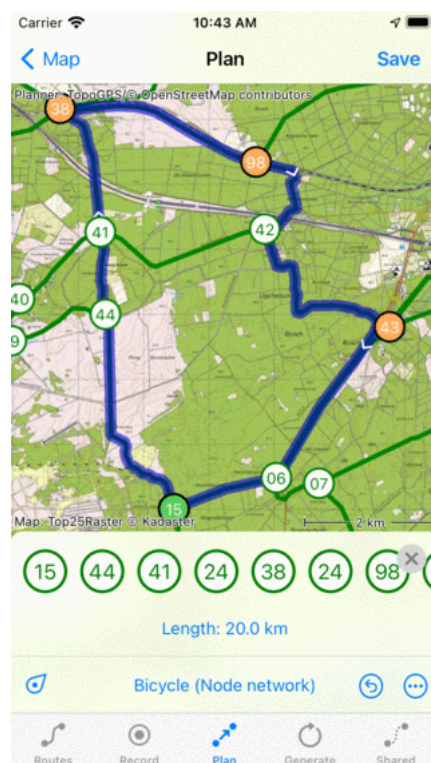


Fig. 29: Planera en rutt över ett cykelnodnätverk.



Fig. 30: Den planerade cykelnodens nätverksrutt på huvudskärmen.

### 4.5.3 Avslutande ruttplanering

Om du är redo att planera en rutt kan du återgå till huvudkartan genom att trycka på "< Karta" längst upp till vänster på skärmen. Den planerade rutten visas sedan på kartan i huvudskärmen, men den sparas inte. Om du trycker på en planerad rutt på huvudskärmen återgår du till ruttplaneraren.

### 4.5.4 Spara planerad rutt

Om du vill spara en planerad rutt trycker du på "Spara" längst upp till höger på skärmen för ruttplanerare. En skärm visas där du kan ange detaljerna för rutten som illustreras nedan:

Fig. 31: Spara en planerad rutt

Du kan ange titel, författare, rutttyp och beskrivning. Den grå titelplatshållaren i titelfältet är den föreslagna titeln och kommer att användas om du inte anger en titel. Om du trycker på i slutet av den föreslagna titeln kan du ändra den föreslagna titeln. Du kan också välja att inkludera waypoints som för närvarande är laddade på kartan i rutten. Tryck sedan på "Spara" för att spara den planerade rutten. Du kommer tillbaka till [huvudskärmen](#) och kartan zoomas den planerade rutten.

## 4.6 Generera rutter

Anta att du vill gå eller cykla en rundtur av en viss längd från en viss punkt. Du kan försöka [planera en rutt](#), och genom försök och fel kommer du förmodligen att sluta med en trevlig rundturrutt med önskad längd. Men i en sådan situation kan det vara mycket lättare att låta Topo GPS generera en rutt åt dig.

Att generera en rutt är det automatiska skapandet av en rundtursrutt. De enda ingångarna är utgångspunkten, önskad längd och transportmedel.

För att skapa en rutt öppnar du först *popup-fönstret rutter*. Tryck sedan på objektet ”Skapa rutt”. Skärmen för ruttgenerering öppnas och en rutt genereras omedelbart som i exemplet nedan:

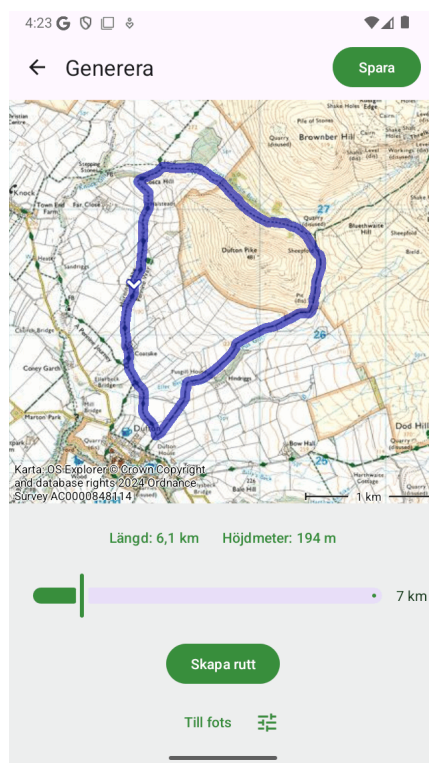


Fig. 32: Skärmen för ruttgenerering med en genererad rutt.

Den genererade ruten visas på kartan.

Den gröna punkten på kartan är start- och slutpunkten för ruten. Genom att trycka länge på den gröna punkten kan du dra den till en annan plats på kartan. Omedelbart genereras en ny rutt från den nya platsen.

Skjutreglaget längst ner bestämmer önskad längd på ruten. Om du flyttar skjutreglaget genereras en ny rutt. Den önskade längden visas på höger sida av skjutreglaget. Den önskade och faktiska längden matchar inte alltid exakt. Den faktiska längden på den genererade ruten visas ovanför skjutreglaget. Bredvid den faktiska längden ser du den totala uppstigningen av ruten. Om du trycker på den kan du visa *höjdprofilen för* den genererade ruten.

Under skjutreglaget finns transportmedelsknappen. I exemplet ovan är det inställt på ”Fotgängare”. Om du trycker på den här knappen kan du ändra *transportmedel*. Bredvid transportmedelsknappen finns en ikon med skjutreglage. Om du trycker på den här ikonen kan du finjustera ruttgeneratorns beteende.

Längst ner finns knappen ”Generera”. Om du trycker på den genererar du en ny rutt. Detta kan vara användbart om du vill generera en annan rutt, men du inte vill ändra startpunkten eller önskad längd.

I exemplet nedan har vi knackat på knappen ”Generera” för att generera en ny rutt från samma punkt:

Det är uppenbart att den nyligen genererade ruten skiljer sig från den första ruten. Genom att trycka flera gånger på genereringsknappen kan du generera rutter tills du hittar en rutt du gillar.

Som ett exempel ändrar vi nu önskad längd till 50 km. En ny längre rutt genereras, som du kan se i exemplet nedan:

Om du trycker på ”Spara” längst upp till höger på skärmen för ruttgenerering sparas den genererade ruten på din enhet, laddas på kartan och du kommer tillbaka till huvudskärmen. Nedan ser du resultatet av att spara den senast genererade ruten i exemplet ovan:

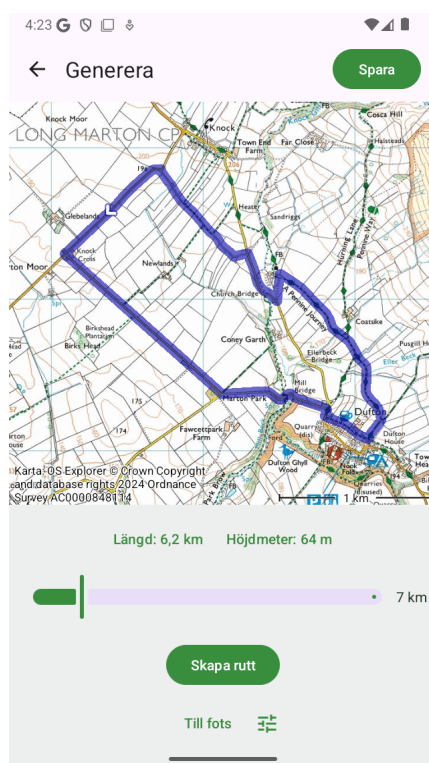


Fig. 33: En annan rutt har genererats.

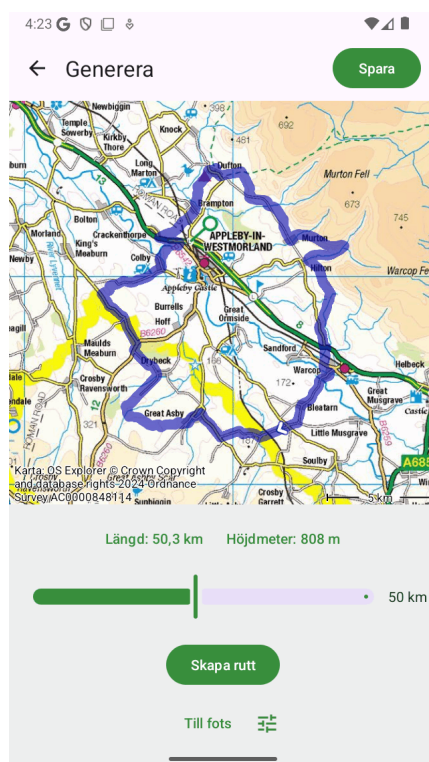


Fig. 34: En rutt med en önskad längd på 50 km har genererats.

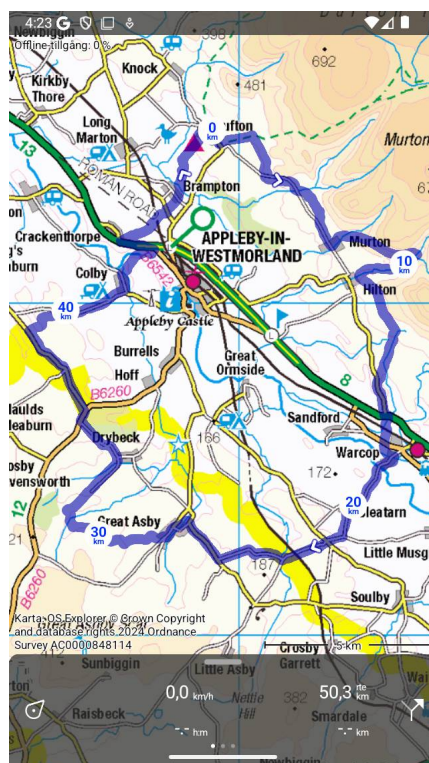


Fig. 35: Den genererade ruten sparades och laddades på huvudkartan.

## 4.7 Transportmedel

För att planera eller generera en rutt måste du ställa in transportmedlet. Du hittar knappen för transportmedel längst ner på skärmen för plan- eller ruttgenerering, eller under planknappen på skärmen för punktdetaljer. På knappen visas det aktuella transportmedlet. Bredvid transportmedelsknappen visas en inställningsknapp. Den här inställningsknappen kan användas för att finjustera beteendet hos ett transportmedel. Observera att aktivering av någon av de möjliga inställningarna kan öka ruttens varaktighet och/eller längd.

Det är möjligt att blanda transportmedlen när du planerar en rutt. Man kan till exempel börja med fotgängare, sedan planera en del med 'Crow fly' och sedan planera med 'Cykel'.

För att planera en rutt eller generera en rutt kan du välja mellan följande transportmedel: Promenader, Cykel, Racercykel, Mountainbike, Häst, Motorcykel, Bil, Bil (undvik motorvägar) och Kråkfluga.

### 4.7.1 Walking

Gångtransportmedlet i Topo GPS ska användas för manuell ruttplanering och automatisk ruttgenerering. När denna profil väljs kommer ruttberäkningen att respektera vägar och stigar som är lämpliga för fotgängare. En aktiv internetanslutning är nödvändig.

När du planerar en vandringsled kan du justera följande inställningar för att anpassa din väg:

- Föredra mer natursköna vägar: Väljer trevligare miljöer när det är möjligt.
- Föredra asfalterade vägar: Gynnar asfalterade ytor och undviker obelagda stigar.
- Föredrar asfalterade vägar: Gynnar smuts- eller grusstigar och undviker asfalterade vägar.

- Föredra böjda vägar: Gynnar stigar med fler kurvor.
- Föredra landsbygdsområden: Rutter genom naturen eller landsbygden, undvik städer.
- Föredra stadsområden: Rutter genom städer, undvik landsbygden.
- Undvik cykelvägar: Undviker stigar som måste delas med cyklister.
- Undvik kullar: Söker platt terräng.
- Undvik trappor: Förhindrar rutter som kräver klättringssteg.
- Undvik färjor: Förhindrar rutter som kräver vattenöverfarter (användbart om färjor inte går).
- Undvik tunnlar: Håller ruten över marken. Undviker även korta tunnlar.

### 4.7.2 Cykel

Cykeltransportmedlet ska användas för planering och generering av en cykelväg. Ruten kommer att respektera vägar som är lämpliga för cyklar. En internetanslutning är nödvändig. I inställningarna kan du ställa in följande alternativ:

- Föredra mer natursköna vägar: Det kommer att välja trevligare vägar när det är möjligt.
- Föredra cykelvägar: Det föredrar cykelvägar om möjligt.
- Föredra asfalterade vägar: Det kommer att försöka använda asfalterade vägar och undvika de oasfalterade vägarna.
- Föredra asfalterade vägar: Det kommer att försöka använda de oasfalterade vägarna, och undvika asfalterade vägar.
- Föredra böjda vägar: Det föredrar vägar med kurvor.
- Föredra landsbygdsområden: Det kommer att föredra landsbygdsområden om möjligt, och försöker undvika stadsområden.
- Föredra stadsområden: Den föredrar stadsområden om möjligt och försöker undvika landsbygden.
- Undvik kullar: Det föredrar platt tåg.
- Undvik trappor: Det kommer att undvika trappor.
- Undvik färjor: Det kommer att undvika färjor. Detta kan vara användbart om du vill undvika risken att inte kunna korsa ett vatten eftersom färjan inte går.
- Undvik tunnlar: Det kommer att undvika tunnlar. Kan vara användbart om du inte föredrar att gå genom tunnlar.

### 4.7.3 Racercykel

Transportmedlen för racercykel bör användas för att planera och generera en rutt för racercykeln. Ruten kommer att respektera vägar som är lämpliga för snabba cyklar. En internetanslutning är nödvändig. I inställningarna kan du ställa in följande alternativ:

- Föredra böjda vägar: Det föredrar vägar med kurvor.
- Föredra landsbygdsområden: Det kommer att föredra landsbygdsområden om möjligt, och försöker undvika stadsområden.

- Föredra stadsområden: Den föredrar stadsområden om möjligt och försöker undvika landsbygden.
- Undvik cykelvägar: Det kommer att undvika vägar speciellt avsedda för cyklar. Detta kan vara användbart om du vill undvika långsammare cyklar.
- Undvik kullar: Det föredrar platt tåg.
- Undvik trappor: Det kommer att undvika trappor.
- Undvik färjor: Det kommer att undvika färjor. Detta kan vara användbart om du vill undvika risken att inte kunna korsa ett vatten eftersom färjan inte går.
- Undvik tunnlar: Det kommer att undvika tunnlar. Kan vara användbart om du inte föredrar att gå genom tunnlar.

#### 4.7.4 Mountainbike

Transportmedlet för mountainbike bör användas för planering av en rutt för mountainbike (MTB). Rutten kommer att försöka ta speciellt utsedda mtb-vägar om möjligt. En internetanslutning är nödvändig. Observera att du alltid bör kontrollera om mountainbiking är tillåtet på den planerade leden, särskilt i naturområden. Ibland behövs ett särskilt tillstånd. I inställningarna kan du ställa in följande alternativ:

- Undvik färjor: Det kommer att undvika färjor.

#### 4.7.5 Bil

Biltransportmedlet bör användas om du planerar en rutt med bil. Det kommer i princip att ge dig den snabbaste vägen som möjligt. En internetanslutning är nödvändig. I inställningarna kan du ställa in följande alternativ:

- Undvik färjor: Det kommer att undvika färjor. Detta kan vara användbart om du vill undvika risken att inte kunna korsa ett vatten eftersom färjan inte går.
- Undvik vägtullar: Det kommer att undvika avgiftsbelagda vägar.
- Undvik tunnlar: Det kommer att undvika tunnlar.

#### 4.7.6 Bil (undvik primära vägar)

Bilen (undvik primära vägar) transportmedel är användbara om du vill planera en naturskön bilrutt. Det kommer automatiskt att undvika alla motorvägar och höghastighets primära vägar. En internetanslutning är nödvändig. I inställningarna kan du ställa in följande alternativ:

- Föredra böjda vägar: Det föredrar vägar med kurvor.
- Föredra asfalterade vägar: Det kommer att försöka använda de asfalterade vägarna, och undvika asfalterade vägar.
- Föredra landsbygdsområden: Det kommer att föredra landsbygdsområden om möjligt, och försöker undvika stadsområden.
- Föredra stadsområden: Den föredrar stadsområden om möjligt och försöker undvika landsbygden.
- Undvik sekundära vägar: Det kommer också att undvika sekundära vägar, vilket leder till en längre resa över mindre vägar.

- Undvik färjor: Det kommer att undvika färjor. Detta kan vara användbart om du vill undvika risken att inte kunna korsa ett vatten eftersom färjan inte går.
- Undvik vägtullar: Det kommer att undvika avgiftsbelagda vägar.
- Undvik tunnar: Det kommer att undvika tunnar.

### 4.7.7 Motorcykel

Motorcykeltransportmedlet är användbart för att planera eller generera en motorcykelresa. En internetanslutning är nödvändig. I inställningarna kan du ställa in följande alternativ:

- Föredra böjda vägar: Det föredrar vägar med kurvor. Det kan ge en roligare resa.
- Föredra asfalterade vägar: Det kommer att försöka använda de asfalterade vägarna, och undvika asfalterade vägar.
- Föredra landsbygdsområden: Det kommer att föredra landsbygdsområden om möjligt, och försöker undvika stadsområden.
- Föredra stadsområden: Den föredrar stadsområden om möjligt och försöker undvika landsbygden.
- Undvik motorvägar: Det kommer att undvika motorvägar. Användbart om du vill göra en naturskön rundtur.
- Undvik primära vägar: Det kommer att undvika de primära vägarna.
- Undvik sekundära vägar: Det kommer också att undvika sekundära vägar, vilket leder till en längre resa över mindre vägar.
- Undvik färjor: Det kommer att undvika färjor. Detta kan vara användbart om du vill undvika risken att inte kunna korsa ett vatten eftersom färjan inte går.
- Undvik vägtullar: Det kommer att undvika avgiftsbelagda vägar.
- Undvik tunnar: Det kommer att undvika tunnar.

### 4.7.8 Crow fly

Transportmedlet för kråkfluga kan användas för att planera den kortaste vägen mellan punkterna. Om avståndet är litet blir det en rak linje. En internetanslutning är inte nödvändig. Med hjälp av kråkflugan är det möjligt att planera vilken rutt som helst, även en som inte respekterar vägarna. Om du har köpt höjdförlängningen genereras även en höjdprofil i specifika länder. Det finns inga möjliga finjusteringar för transportmedlen för kråkfluga.

### 4.7.9 Övriga transportmedel

Om du har köpt något av lagren, t.ex. Vandringsnoder, Cykelnoder, Mountainbike-rutter eller Långdistanscykelleder, kan du också använda dem som transportmedel. Då kan du planera en rutt i det här lagret utan att använda en internetanslutning.

## 4.8 Ruttdetaljer

Skärmen för ruttinformation visar information om en viss rutt.

Öppna skärmen för ruttinformation genom att trycka på ruttkurvan för en rutt som är laddad på kartan på huvudskärmen. Du kan också öppna skärmen för ruttinformation genom att trycka på informationssknappen (i) till höger om en rutttitel på *skärmen för sparade rutter* (Meny > Rutter > Sparade rutter) och skärmen för delade rutter (Meny > Rutter > Delade rutter).

Ett exempel på skärmen för ruttinformation visas nedan.

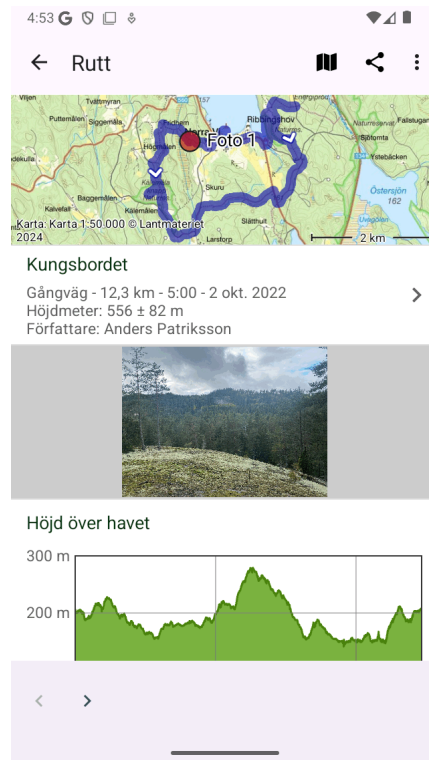


Fig. 36: Ett exempel på skärmen för ruttinformation.

Längst upp till höger på skärmen för ruttinformation visas en kartikon. Om du trycker på kartikonen laddas ruten på huvudkartan, kartan zoomas till ruten och du kommer tillbaka till huvudskärmen. Om ett snedstreck visas på kartikonen är ruten redan laddad på kartan. Om du trycker på den snedstreckade kartikonen tar du bort ruten från kartan.

Överst på skärmen för ruttinformation visas en karta med ruten. Den vita pilen på ruttlinjen indikerar ruttens riktning.

Direkt under kartan hittar du titel, rutttyp, längd, varaktighet (om ruten registreras), *total stigning* (om tillgänglig) och författare. Om du trycker på det här objektet kan du visa *ytterligare information om ruten*.

En beskrivning och foton visas om de är närvarande. Om du trycker på ett foto visas det i helskärm och du kan bläddra igenom bilderna genom att svepa bilderna åt vänster och höger.

Därefter visas en höjd/höjdprofil, en lutningsprofil, en hastighet och en avståndsprofil. Du kan trycka på dessa profiler för att se *profilen mer detaljerat* och få ytterligare information om höjd, lutning och hastighet.

Om ruten ligger inom täckningsområdet för huvudkartan visas avsnittet "Plattor på aktuell karta" som i figuren ovan. Här kan du *ladda ner kartbrickorna för en rutt*.

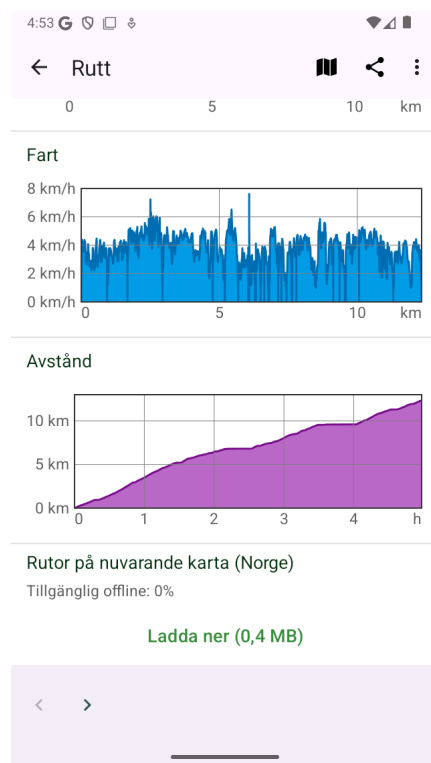


Fig. 37: Ett exempel på botten av skärmen för ruttinformation.

Längst ner på skärmen hittar du också skapandet och senast ändrade datum och tid för ruten.

Längst ner på skärmen för ruttinformation hittar du ett verktygsfält med följande knappar:

- ”knappar < ’and’ >”: Med dessa knappar kan du bläddra bakåt och framåt genom ruttinformationen för en samling rutter.
- *Papperskorgen*: Om du trycker på den här knappen kan du *ta bort den aktuella ruten från din enhet*.
- *Exportera knapp*: Om du trycker på den här knappen kan du *exportera ruten*.
- *Redigera knapp*: Om du trycker på den här knappen visas ett popup-fönster som du kan använda för att *redigera ruten*.

#### 4.8.1 Ytterligare ruttinformation

Om du trycker på titelavsnittet strax under kartan, på *skärmen för ruttinformation*, öppnas skärmen för ytterligare ruttinformation. Här kan du hitta ytterligare information om ruten, som författare, och upphovsrättsinformation. Ett exempel visas i figuren nedan:

På skärmen för ytterligare ruttinformation visas också exakt tid och datum för en start och slut av en inspelning. Om du trycker på ett av dessa objekt visas ett diagram över avståndet mot tiden tillsammans med en karta. Här kan du läsa av varje tidsstämpel för varje punkt på en inspelad rutt. Tiden visas i den tidszon som används på enheten.

Om du har delat en rutt med Topo GPS visas ett särskilt avsnitt om delade rutter på skärmen med ytterligare ruttinformation. Här kan du ta bort den delade ruten genom att trycka på ”Ta bort delad rutt” och bekräfta borttagningen. Andra användare kan då inte längre ladda ner den delade ruten, men den kommer att förbli lagrad på din enhet.

4:53

←

Ruttuppgifter

|       |                     |   |
|-------|---------------------|---|
| Titel | Kungsbordet         |   |
| Typ   | Gångväg             |   |
| Längd | 12,3 km             |   |
| Längd | 4:59:50             |   |
| Start | 2022-10-02 11:08:05 | > |

---

|           |                     |   |
|-----------|---------------------|---|
| Slut      | 2022-10-02 16:07:55 | > |
| Skapad    | 2022-10-02 16:08:13 |   |
| Redigerad | 2022-10-02 16:08:13 |   |

Författare

Namn Anders Patriksson

Upphovsrätt

Upphovsrätt © 2022 Anders Patriksson

Licens Eftertryck förbjudes

>

Fig. 38: Ett exempel på skärmen med ytterligare ruttinformation.

Om du har spelat in ruten på den här enheten visas också batterianvändningen för din enhet under inspelningen. Speciellt den procentandel som konsumeras per timme kan vara användbar att veta.

## 4.9 Hämta kartplattor för en rutt

Du kan ladda ner kartbrickorna för en rutt genom att bläddra ner på [skärmen för ruttinformation](#) till avsnittet "Plattor på aktuell karta". Den aktuella kartan är den karta som för närvarande används på huvudskärmen. Om ruten inte ligger i kartans täckningsområde visas inte avsnittet "Plattor på aktuell karta". Ett exempel visas nedan:

Procentandelen offline-tillgängliga kartplattor anger procentandelen kartplattor som är relevanta för ruten som är lagrade på din enhet. Denna procentsats gäller endast den karta som för närvarande är synlig på kartskärmen. Om procentandelen är 100% betyder det att alla kartplattor som behövs för att visa ruten på kartan är offline-tillgängliga.

Tryck på knappen "Ladda ner" för att börja ladda ner kartbrickorna. Det rekommenderas att ladda ner alla kartplattor på en WiFi-anslutning innan du går utomhus för att följa ruten. I så fall kan du vara säker på att den del av kartan som är relevant för ruten är tillgänglig på alla zoomnivåer, även om du inte är ansluten till internet.

På nedladdningsknappen visas en uppskattning av storleken på nedladdningen och den mängd lagringssutrymme som krävs.

Om du har tryckt på nedladdningsknappen kommer knappen att indikera hur mycket brickor som återstår att ladda ner. Du kan avbryta nedladdningen genom att trycka på "Stoppa nedladdning". Om alla kartplattor som är relevanta för ruten har laddats ner kommer knappen att läsa "Nedladdat helt".

Även om den procentuella offline-åtkomliga beräkningen är mycket tillförlitlig kan du alltid kontrollera om



brickorna verkligen är tillgängliga offline. Sätt bara enheten i flygplansläge, ladda rutten på huvudkartan och se om alla kartor runt rutten visas.

## 4.10 Ruttprofiler

När höjdinformation finns tillgänglig kan du hitta en höjd eller höjd, och en lutningsprofil genom att bläddra ner på *skärmen för ruttinformation*. När tidsinformationen är tillgänglig kan du också hitta en hastighet och en avståndsprofil på *skärmen för ruttinformation*. När du *spelar in en rut* t kan du trycka på ruttlinjen för den inspelade rutten för att öppna inspelningsskärmen. Där hittar du också en höjd och en hastighetsprofil. När du *planerar en rutt* eller *genererar en rut* t kan du trycka på etiketten ”Total stigning” för att se höjd- och lutningsprofilerna för den planerade rutten. Du kan behöva bläddra ner på skärmen för ruttinformation för att se alla profiler.

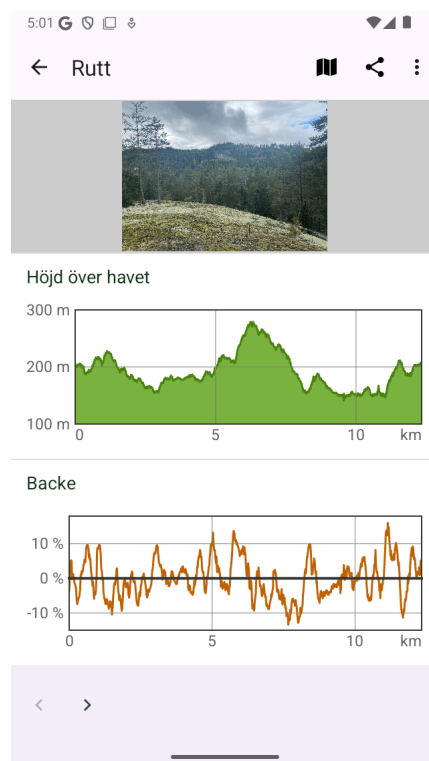


Fig. 39: Ett exempel på höjd-, lutnings- och hastighetsprofiler på skärmen för ruttinformation.

#### 4.10.1 Höjdprofiler

Både höjd- och höjdprofil är höjdprofiler. Höjd är enhetens höjd med avseende på medelhavsnivån. Höjd är markens höjd i förhållande till medelhavsnivån och härleds oftast från en digital höjdmodell. Om någon går på marken är höjden ungefär lika med höjden. Men om någon flyger är höjd och höjd olika. Höjdprofilerna för registrerade rutter i Topo GPS är alltid höjdprofiler, dvs. mätt med hjälp av GPS och barometer (när det finns).

#### 4.10.2 Lutningsprofil

Lutningsprofilen ger dig en snabb titt på svårigheten med en rutt. Lutningsprocenten (även kallad grad) är mängden vertikal förskjutning jämfört med den horisontella förskjutningen. Även om lutningsprofilen kan variera mycket, kan graden av de brantaste delarna lätt hittas från lutningsprofilen. Och även längden på de brantaste delarna kan avläsas snabbt. Tillsammans med längden och den *totala uppstigningen* ger detta dig snabbt en uppfattning om ruttens svårighet.

Vi rekommenderar dig att ta reda på vilka backar du kan hantera. Detta kan du göra genom att undersöka lutningsdiagram över rutter du *spelat in* tidigare. Kontrollera sedan alltid lutningsdiagrammet innan du vill följa en rutt. Om den har branta delar för längre avstånd, som ligger över dina förmågor, bör du välja en annan väg att följa.

I slutningsprofilen i Topo GPS beräknas backarna mellan punkter som ligger cirka 200 m från varandra för att jämna ut svängningar.

### 4.10.3 Hastighetsprofil

Hastighetsprofilen ger dig en snabb översikt över hastigheten på en rutt. Den här profilen är endast tillgänglig när ruten spelades in.

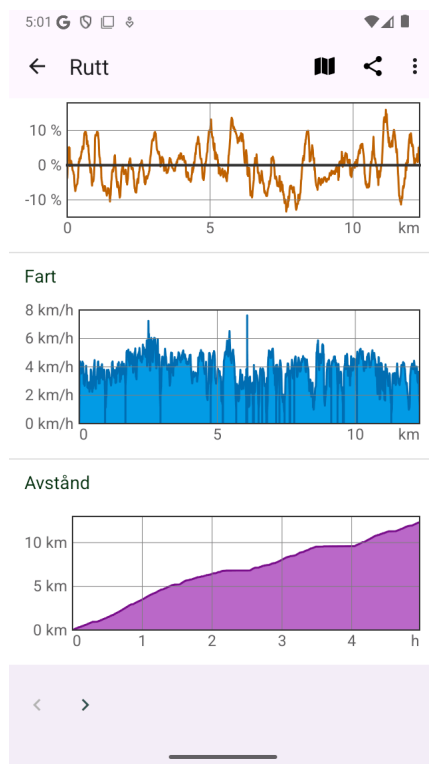


Fig. 40: Ett exempel på hastighets- och avståndsprofiler på skärmen för ruttinformation.

### 4.10.4 Avståndsprofil

Avståndsprofilen ger dig en översikt över hur den tillryggalagda sträckan ökade med tiden. Den här profilen är endast tillgänglig när ruten spelades in.

### 4.10.5 Profilskärm

Du kan trycka på en profil på [skärmen för ruttinformation](#) för att öppna profilskärm. Nedan diskuterar vi bara höjdprofilskärm, de andra profilerna visar annan information, men deras profilskrmar fungerar på samma sätt.

Ett exempel på höjdprofilskärm visas i figuren nedan:

Skärmen för höjdprofil innehåller en graf och information. Diagrammet innehåller en pekare som du kan dra runt för att läsa av ett värde från profilen. Genom att sätta två fingrar på profilen och flytta dem bort från varandra kan du zooma in på profilen för att se mer information. Om du zoomar in kan du också flytta profilen med ett finger. För att zooma ut, lägg två fingrar på profilen och flytta dem mot varandra.

Längst ner kan du välja mellan flikarna "Detaljer" och "Karta". I exemplet ovan öppnas fliken "Detaljer". Detta ger detaljerad information om höjdprofilen, till exempel "Total stigning", "Genomsnittlig stigningsgrad" och "Total nedstigning".



Fig. 41: Höjdprofil för en rutt mer detaljerat

Om du väljer fliken "Karta" visas en karta över ruten i kombination med höjdprofilen, som du kan se i exemplet nedan:

Pekarens position i diagrammet visas med en grön punkt på kartan. Om du drar den gröna punkten längs ruten flyttas pekaren i höjdprofilen också. På så sätt kan du enkelt hitta intressanta punkter i höjdprofilen på kartan.

Om du trycker på ikonen "Mer" längst upp till höger på skärmen kan du ändra den horisontella axeln. Du kan välja mellan "Avstånd", "Varaktighet" och "Tid".

Om du trycker på exportikonen högst upp på skärmen kan du exportera och dela profilen i PDF-format.

Om du trycker på titeln "Altitude" högst upp på skärmen kan du snabbt ändra profilen till en annan typ, som lutningsprofilen eller hastighetsprofilen.

#### 4.10.6 Total stigning och nedstigning

Den totala uppstigningen är den kumulativa höjddökningen för en rutt. Alternativt sagt är det summan av alla vertikala uppåtgående förskjutningar. På samma sätt är den totala nedstigningen den kumulativa höjdförlusten för en rutt, eller summan av alla vertikala nedåtgående förskjutningar. Den totala uppstigningen av en rutt visas på [skärmen för ruttinformation](#), i titelavsnittet strax under kartan. Även den totala uppstigningen och den totala nedstigningen finns på [höjdprofilskrämen](#).

Speciellt den totala uppstigningen ger dig tillsammans med längden och lutningsprofilen en uppfattning om svårigheten med en rutt. Rutter med en större total stigning är vanligtvis svårare.

I teorin är den totala uppstigningen och nedstigningen ganska enkel att förstå. Anta till exempel att du startar en rutt på en höjd av 100 m. Först går du uppför en kulle längs en stig på 1 km till en höjd av 150



Fig. 42: Höjdprofil för en rutt med kartan över en rutt

m. Sedan går du 2 km nedåt till en höjd av 120 m. Den totala uppstigningen är i detta exempel  $(150 - 100) \text{ m} = 50 \text{ m}$ . Den totala nedstigningen är  $(150 - 120) \text{ m} = 30 \text{ m}$ .

I praktiken är det svårare att beräkna den totala uppstigningen/nedstigningen av en inspelad rutt. Rutten med höjder är i verkligheten en uppsättning punkter som alla har sina mätfel. Om vi helt enkelt skulle lägga till alla positiva vertikala vinster, skulle vi också inkludera mätflöden, vilket resulterar i en orimligt stor total stigning. Därför uppskattar vi noggrannheten för höjdbestämningen i Topo GPS, och använder det som en gräns för att inkludera vinster i den totala uppstigningen. I praktiken innebär detta ungefär att vinster endast inkluderas i den totala uppstigningen om vinsten är minst ca 10 m. Vi beräknar också felet. Därför presenteras den totala uppstigningen som ett värde  $\pm$  felet. Om värdet på den totala stigningen till exempel är  $320 \text{ m} \pm 50 \text{ m}$  bör du läsa det som, troligen är den totala stigningen mellan 270 m och 370 m.

Faktum är att andra program/appar kommer att beräkna den totala uppstigningen annorlunda och kan därför ge värden som kan skilja sig (mycket) från Topo GPS. Därför är det bäst att bara jämföra totala stigningar mellan rutter om de beräknas på samma sätt. Så du kan perfekt jämföra total stigning av väg A i Topo GPS med rutt B i Topo GPS. Var dock försiktig om du skulle jämföra den totala uppstigningen av väg A i Topo GPS med rutt A i en annan app.

## 4.11 Redigera rutter

Om du vill redigera en rutt öppnar du först *skärmen för ruttinformation*. Tryck sedan på pennikonen längst upp på skärmen. Ett popup-fönster visas som du kan se i exemplet nedan:

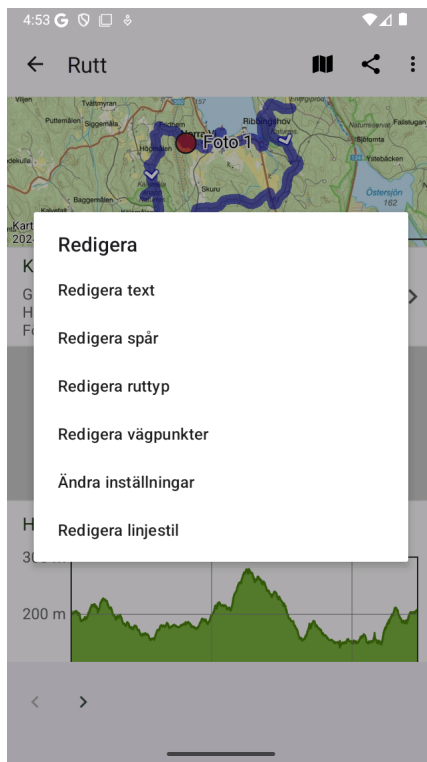


Fig. 43: Redigera alternativ popup-ruttinformationsskärm.

I popup-fönstret Redigera kan du välja mellan följande alternativ:

- *Redigera linjestil*. En skärm visas där du kan ställa in en anpassad linjebredd och färg för rутten.
- *Redigera inställningar*. Du kan ändra inställningarna för en rutt. Du kan bestämma om du vill aktivera visning av waypoints för en rutt. Dessutom kan du aktivera "Omvänd riktning", detta vänder riktningen på en rutt.
- *Redigera waypoints*. Waypoints som tillhör rутten visas på en speciell skärm. Här kan du lägga till waypoints, dra waypoints och ta bort waypoints som tillhör en rutt.
- *Redigera spår*. Rутten laddas i ruttplaneraren där du kan ändra ruttspåret. Då kan du *förlänga rутten*, *förkorta rутten* eller *ändra ruttspåret på ett allmänt sätt*.
- *Redigera ruttyp*. En skärm visas där du kan ändra ruttyp. Det är alltid användbart att se till att dina rutter har rätt ruttyp.
- *Redigera text*. En skärm visas där du kan redigera titel, författarinformation och beskrivning.

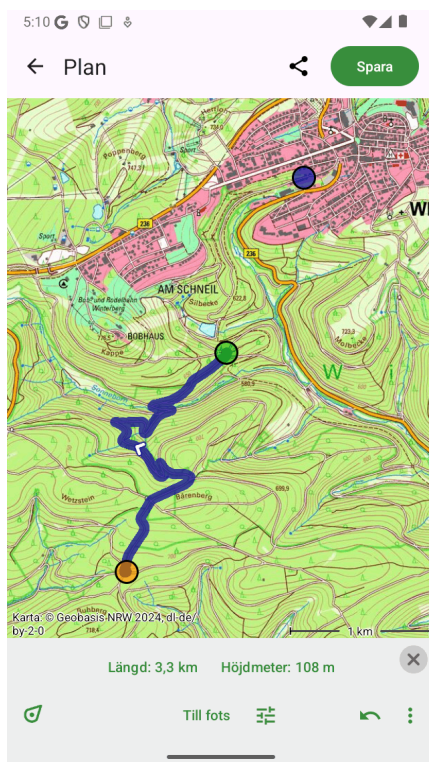
## 4.12 Förlänga en rutt

För att förlänga en rutt, gå först till skärmen för ruttinformation och tryck på *Redigera > Redigera ruttspår* längst ned till höger på skärmen.

Rutten laddas i ruttplaneraren. Se till att *transportmedlet* är korrekt inställt.

### 4.12.1 Förlänga rutten i slutet

Om du vill förlänga en rutt i slutet trycker du på den sista ruttpunkten så att den blir markerad och grön. Du kan nu lägga till en ruttpunkt genom att trycka länge på kartan. En blå ruttpunkt visas som i exemplet nedan:



Så länge du håller fingret på kartan kan du dra den blå ruttpunkten till önskad plats.

Om du släpper fingret dras en rutt från den gröna ruttpunkten till den tillagda ruttpunkten. Den tillagda ruttpunkten kommer att väljas och färgas grön. Ett exempel på att förlänga rutten i figuren ovan visas nedan.

Om du vill kan du förlänga rutten ännu mer genom att lägga till fler ruttpunkter.

Du kan nu spara den utökade rutten genom att trycka på "Spara" längst upp till höger på skärmen. En sparad rutt lagras alltid som en ny rutt.

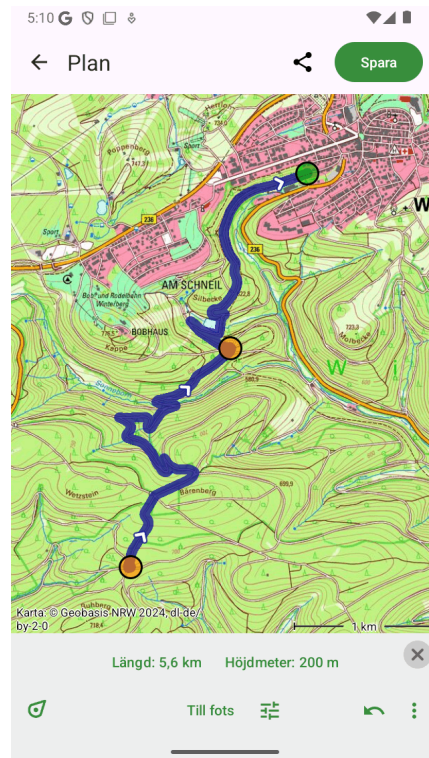


Fig. 44: Rutten förlängs till den tillagda ruttpunkten.

#### 4.12.2 Förlänga rutten i början

För att förlänga en rutt i början väljer du den första ruttpunkten genom att trycka på den så att den blir grön. Tryck sedan på den första ruttpunkten en andra gång, så att den blir lila som i figuren nedan:

Lägg sedan till en ny ruttpunkt genom att trycka länge på kartan. En rutt kommer att dras från den tillagda punkten till den ursprungliga utgångspunkten.

Den tillagda punkten kommer automatiskt att färgas lila efter att rutten har dykt upp. Du kan sedan fortsätta lägga till ruttpunkter för att förlänga rutten i början ytterligare.

Om du är redo att redigera rutten kan du trycka på "Spara" längst upp till höger på skärmen.

### 4.13 Förkorta en rutt

För att förkorta en rutt, gå först till skärmen för ruttinformation och tryck på *Redigera > Redigera ruttspår* längst ned till höger på skärmen.

Rutten laddas i ruttplaneraren, som i exemplet nedan

För att förkorta rutten, tryck först länge på den första eller sista punkten på rutten. Håll fingret på skärmen och flytta punkten till önskad plats. Punkten kan bara flyttas längs rutten. Om du släpper fingret kommer rutten att förkortas som i exemplet nedan:

Om du har förkortat rutten visas den ursprungliga rutten på kartan med en ljusare färg. Du kan korrigera förkortningen genom att flytta den första eller sista ruttpunkten igen.

Om du är redo att förkorta rutten kan du trycka på "Spara" för att spara den förkortade rutten som en ny rutt.

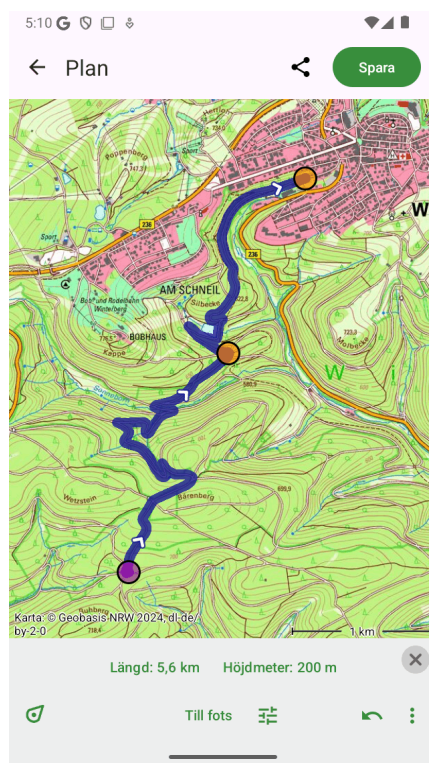


Fig. 45: Den första ruttpunkten är lila.

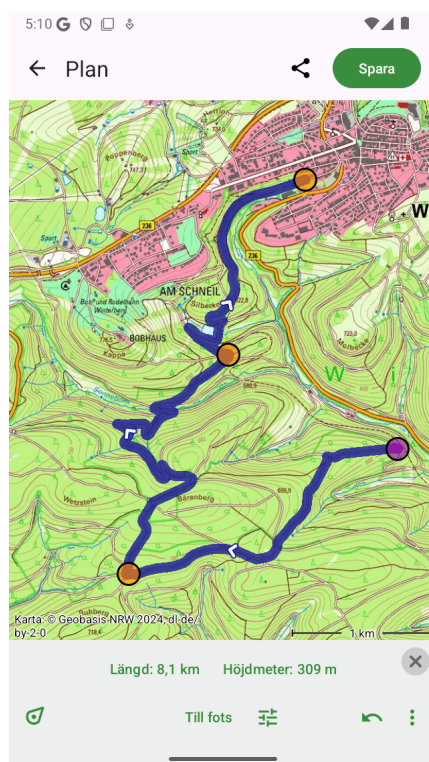


Fig. 46: Rutten förlängs i början.

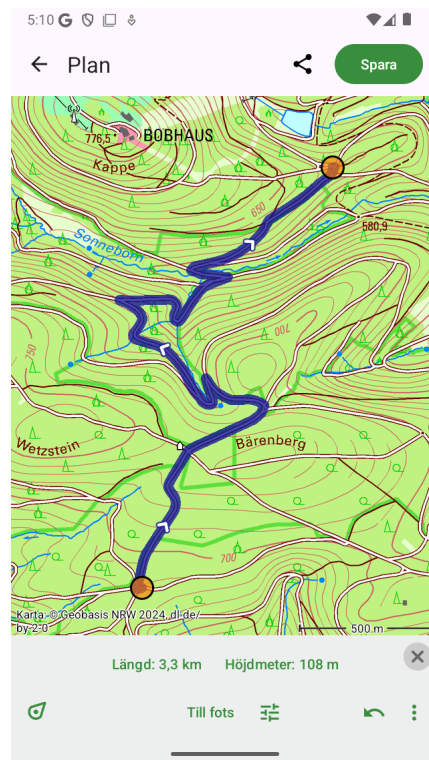


Fig. 47: En väg som behöver förkortas.

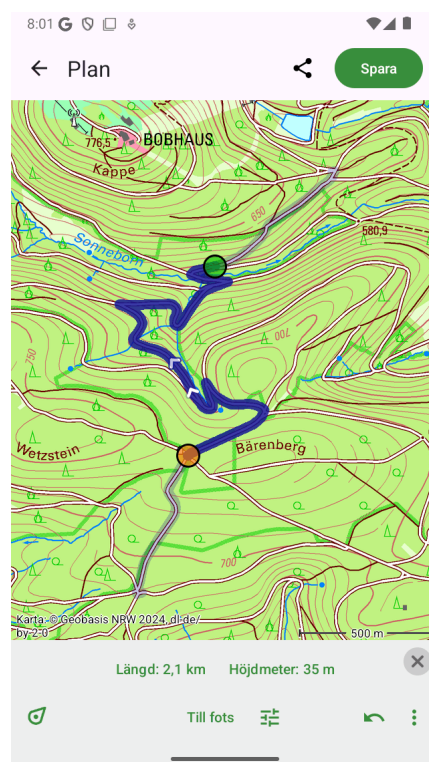


Fig. 48: En rutt som förkortas genom att flytta både start- och slutpunkten.

## 4.14 Redigera ruttspår

För att redigera ruttspåret öppnar du först *skärmen för ruttinformation*. Tryck sedan på *Redigera > Redigera ruttspår* längst ned till höger på skärmen.

Rutten laddas in i ruttplaneraren på detta sätt.

I de föregående avsnitten förklarades hur man *förlänger en rutt* och för *kortar en rutt*. Nedan kommer vi att diskutera den mer allmänna situationen där vi kommer att ändra mittdelen av en rutt.

Som ett exempel kommer vi nu att ändra ”Gower Hike” så att den mellersta delen av rutten går över ”Gower Way”. Ursprungligen ser rutten ut som följer:



Fig. 49: Den norra delen av rutten ska ersättas.

Om du vill ersätta en del av en rutt måste du infoga två ruttpunkter, en vid den punkt som rutten behöver avvika, och en vid den punkt där avvikelsen kommer att återgå till den ursprungliga rutten. Du kan infoga en ruttpunkt genom att trycka länge på rutten. En blå ruttpunkt visas som du kan flytta längs rutten till önskad plats.

Eftersom vi vill ändra rutten, så att mittdelen går över ”Gower-vägen” har vi infogat två ruttpunkter på Gower-vägen, som du kan se nedan:

Rutten mellan den orange och den gröna ruttpunkten måste ändras. Vi måste nu infoga en tredje ruttpunkt mellan den orange och den gröna ruttpunkten genom att trycka länge på rutten. Resultatet visas nedan:

Genom att trycka länge på den gröna ruttpunkten kan du dra den till botten eller toppen av skärmen för att ta bort den. Rutten mellan föregående och nästa punkt kommer att beräknas om så att den går över ”Gower-vägen” som visas nedan:

Du kan nu spara den förkortade rutten genom att trycka på ”Spara” i ruttplaneringsfönstret.

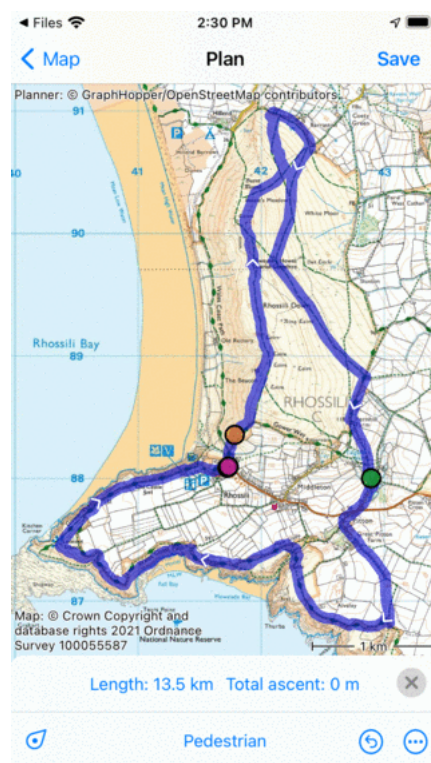


Fig. 50: Två ruttpunkter har införts.



Fig. 51: Den gröna ruttpunkten infogas i rutten.

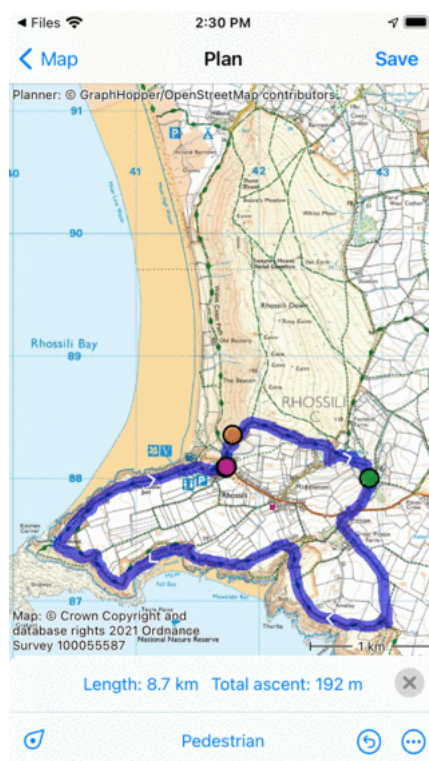


Fig. 52: Den norra delen av ruten "Gower Hike" ersätts.

## 4.15 Sammanfoga rutter

Sammanslagning av rutter innebär att kombinera två eller flera rutter till en ny rutt. Om du till exempel har flera delar av en stig, kanske du vill kombinera dem till en enda rutt.

Det enklaste sättet att slå samman rutter är att gå till skärmen för sparade rutter. Där *väljer du önskade rutter*. Tryck sedan på ikonen "Mer" högst upp på skärmen och välj "Slå samman till ny rutt". En popup visas där du kan ange en titel för den sammanslagna ruten. Om du trycker på "Spara" visas detaljerna för den sammanslagna ruten.

### 4.15.1 Sammanslagning med ruttplanerare

Som ett alternativ kan du också slå samman rutter med ruttplaneraren. Öppna ruttplaneraren, återställ ruttplaneraren och tryck sedan på ikonen "Mer" i planerarens överlägg. Välj här "Lägg till rutt". Skärmen för sparade rutter visas. Tryck på önskad rutt och välj "Gå med i planerare". Upprepa föregående steg för att lägga till fler rutter i planeraren.

Om du trycker på "Spara" i ruttplaneringsfönstret kommer den sparade ruten att vara kombinationen av alla tillagda rutter.

## 4.16 Ta bort rutter

För att ta bort en rutt från enheten måste du först öppna *skärmen för ruttinformation*.

Du kan göra detta genom att trycka på informationsknappen till höger om en rutt i *skärmen för sparade rutter* eller genom att trycka på en rutt som laddas på kartan.

Ett exempel på skärmen för ruttinformation visas nedan:

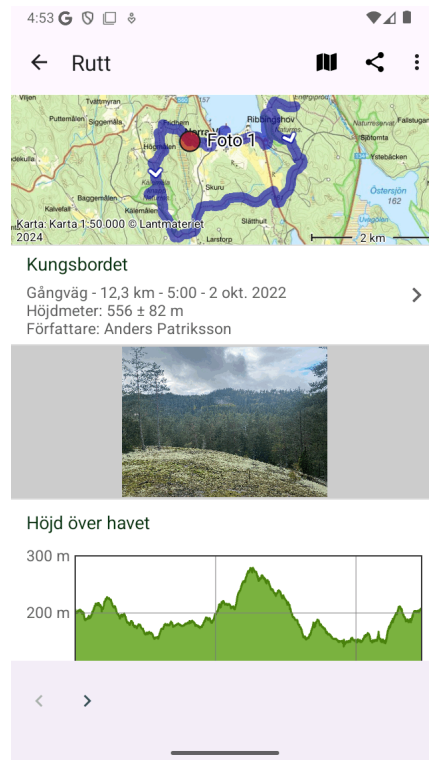


Fig. 53: Skärmen för ruttinformation.

Du kan ta bort ruten från enheten genom att trycka på Mer > Ta bort högst upp på skärmen för ruttinformation. Ett popup-fönster visas där du måste bekräfta borttagningen som visas nedan:

Om du trycker på "Ta bort" kommer ruten att tas bort från din enhet.

Det är också möjligt att ta bort flera rutter samtidigt. Öppna skärmen för sparade rutter (Meny > Rutter > Sparade rutter). Tryck på "Mer > Välj" och *välj* de rutter som behöver tas bort. Tryck sedan på papperskorgen högst upp på skärmen och bekräfta borttagningen.

Om du bara vill *ta bort en rutt från kartan (och inte från enheten)* måste du trycka på kartan med snedstreck i skärmen för ruttinformation.

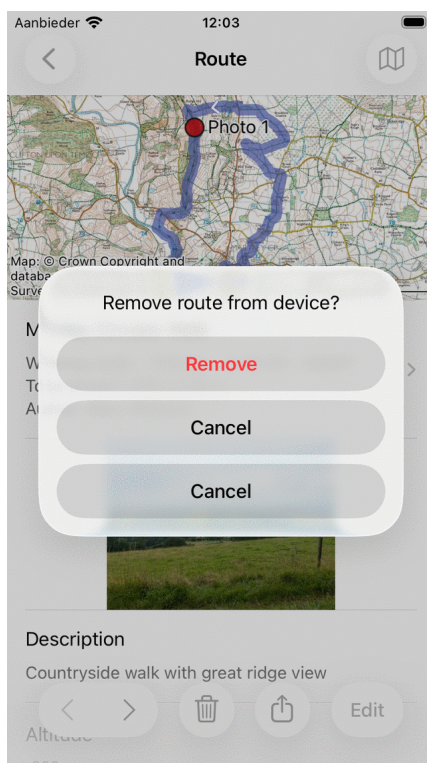


Fig. 54: Ta bort popup.

## 4.17 Välja rutter

På *skärmen för sparade rutter* kan du välja rutter och utföra en av följande åtgärder på de valda rutterna:

- Ta bort markerade rutter
- Flytta markerade rutter till en mapp
- Exportera valda rutter
- Ladda valda rutter på kartan
- Ta bort markerade rutter från kartan
- Sammanfoga markerade rutter
- Redigera linjestil för markerade rutter

Att välja rutter liknar att *välja waypoints*.

### 4.17.1 Öppna urvalsskärmen

Om du trycker på knappen "Mer" längst upp till höger på *skärmen för sparade rutter* visas en meny. Tryck på "Välj" i menyn för att öppna urvalsskärmen. Det är också möjligt att öppna urvalsskärmen genom att trycka länge på ett objekt i skärmen för sparade rutter. Det objektet kommer sedan att väljas omedelbart. Ett exempel på skärmen för val av sparade rutter visas nedan:

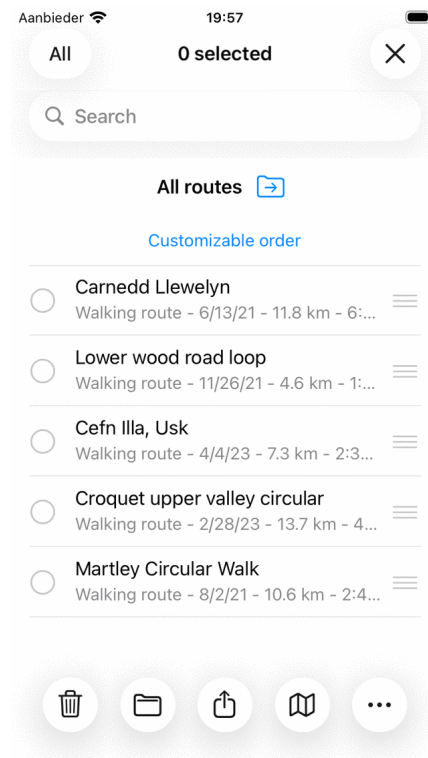


Fig. 55: Urvalsskärmen där du kan välja rutter.

### 4.17.2 Välja rutter

Om du vill välja en eller flera rutter trycker du på ett ruttobjekt på urvalsskärmen. En bock visas och objektets bakgrund blir grå för att indikera att det är valt. Ett exempel där två rutter väljs visas nedan:

Rubriken på urvalsskärmen visar hur många objekt som är markerade. Du kan avmarkera en rutt genom att trycka på en markerad rutt. Om du vill välja alla rutter i listan måste du trycka på "Alla" längst upp till vänster. För att återgå till den vanliga ruttskärmen måste du trycka på "Avbryt".

För att snabbt välja flera rutter kan du trycka länge på ett objekt, lämna fingret på listan och sedan gå upp eller ner. På samma sätt kan du snabbt avmarkera flera objekt.

### 4.17.3 Utföra en åtgärd

Om du har gjort ett val kan du utföra en åtgärd med en av knapparna i verktygsfältet högst upp på skärmen. Knapparna i verktygsfältet är:

- *Papperskorgen*: Om du trycker på den här knappen kommer ett popup-fönster att fråga dig om du vill ta bort de valda rutterna från din enhet (och iCloud om aktiverat). Om du trycker på "Ta bort" kommer de valda rutterna att tas bort.
- *Mappknapp*: Om du trycker på den här knappen öppnas en skärm med mappträdet. Du kan välja en mapp och de valda rutterna flyttas till den här mappen.
- *Exportera knapp*: Om du trycker på den här knappen visas *exportpopup*-fönstret. I det här popup-fönstret kan du välja vilken typ av data som ska exporteras och ändra exportinställningarna. Om du trycker på "Exportera" i popup-fönstret exporteras de valda rutterna. En annan popup med appar och åtgärder visas. Om du trycker på en app eller åtgärd hanteras resultatet av exporten av appen eller åtgärden.

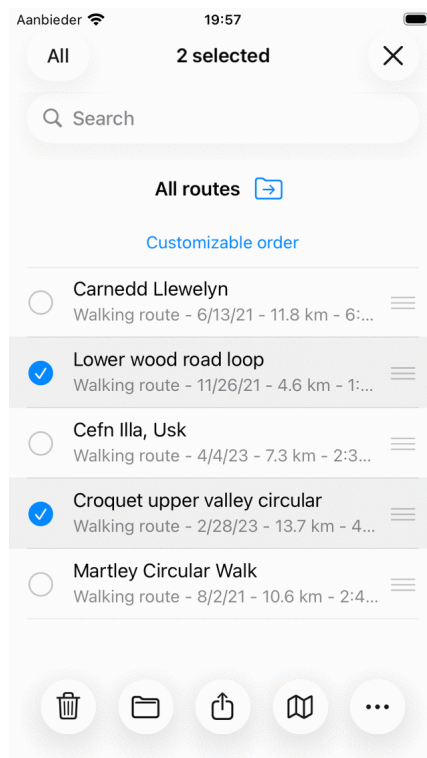


Fig. 56: Två utvalda rutter.

- **Kartknapp:** Om du trycker på den här knappen laddas de valda rutterna på kartan. Kartan zoomar automatiskt till de valda rutterna och du kommer tillbaka till kartan.
- **Mer-knapp:** Om du trycker på mer-knappen i det nedre verktygsfältet visas en meny där du kan välja följande åtgärder:
  - *Ta bort från karta:* De valda rutterna tas bort från kartan.
  - *Slå samman till ny rutt:* De valda rutterna slås *samman till en ny rutt*. En skärm visas där du kan välja en titel. Om du trycker på "Spara" skapas den sammanslagna ruten.
  - *Redigera linjes stil:* Linjestilen för de markerade rutterna kan ändras. På så sätt kan du enkelt ge en samling rutter en distinkt färg eller linjebredd.

## 4.18 Söker vägar

På skärmen för sparade rutter kan du söka rutter genom *att ange nyckelord i sökfältet* och genom *att använda filter*. Dessutom kan du *sortera rutterna* på olika sätt.

### 4.18.1 Söka rutter med nyckelord

Om du anger ett nyckelord i sökfältet högst upp i listan med rutter visas endast rutter som har nyckelordet i dess titel, beskrivning eller författare. Sökningen är skiftlägesokänslig. Om du söker i en mapp visas även alla sökresultat i de underordnade mapparna. Om ett *filter* används begränsas sökningen till de filtrerade rutterna.

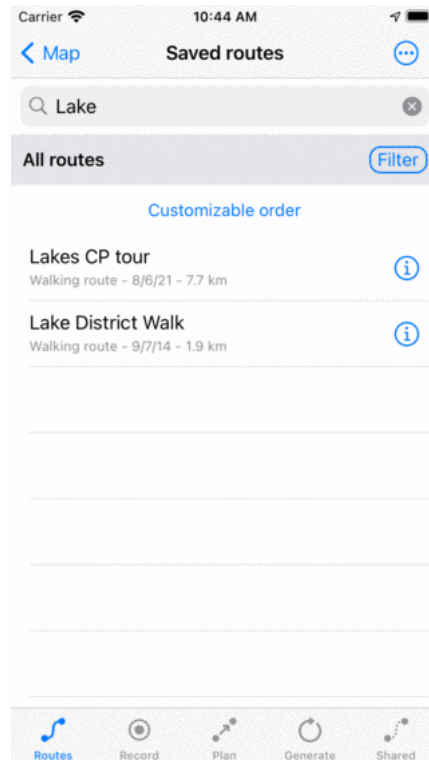


Fig. 57: Söker på 'sten'

### 4.18.2 Sortering av rutter

Under mappen/filterfältet under sökfältet visas den aktuella sorteringsmetoden i mitten. Om du trycker på sorteringsknappen kan du ändra den aktuella sorteringsmetoden mellan:

- *Senaste på toppen*: De senast tillagda rutterna är överst.
- *Närmast på toppen*: Rutterna sorteras efter deras avstånd från start- eller slutpunkten till din nuvarande plats, det närmaste är högst upp.
- *Närmast centrum på kartan ovanpå*: Rutterna sorteras efter deras avstånd från start/målpunkt till mitten av den för närvarande synliga kartan. Om du flyttar kartan och öppnar skärmen för sparade rutter igen kan du få en annan beställning.
- *Nyaste på toppen*: Rutterna sorteras efter skapandetiden, den nyaste är på toppen.
- *L ängsta på toppen*: Rutterna sorteras efter längd, den längsta är på toppen.
- *Kortaste på toppen*: Rutterna sorteras på längd, den kortaste är på toppen.
- *Äldst på toppen*: Rutterna sorteras efter skapandetiden, den äldsta är på toppen.
- *Senast uppdaterad på toppen*: Rutterna sorteras efter den tidpunkt då de senast ändrades, de rutter som ändrades senast är överst.

- *Minst nyligen uppdaterat ovanpå*: Rutterna sorteras efter den tidpunkt då de senast ändrades, de rutter som ändrades längst upp är på toppen.
- *Alfabetisk*: Rutterna sorteras i alfabetisk ordning.
- *Omvänd alfabetisk*: Rutterna sorteras i omvänd alfabetisk ordning

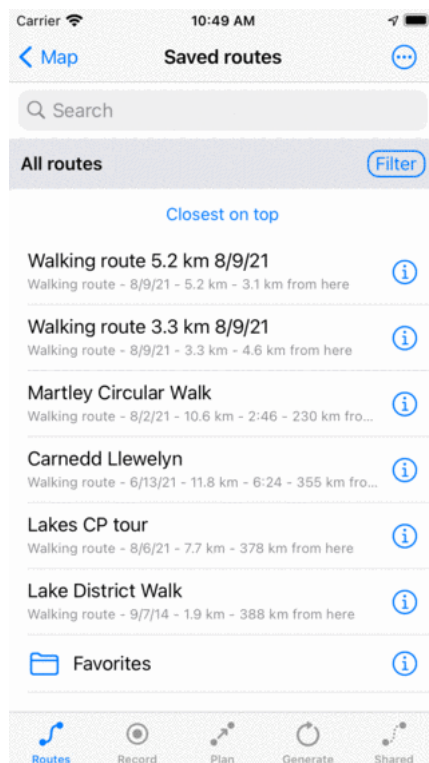


Fig. 58: Sortera rutter på avstånd till aktuell plats.

### 4.18.3 Filtrera rutter

Det är också möjligt att filtrera rutter på plats, längd och typ. För att aktivera ett filter trycker du på filterknappen på ruttskärmen (precis under sökfältet till höger). Om filtret är aktiverat har filterknappen en blå bakgrund, som i figuren nedan. Om filtret är inaktiverat är endast kanten på filterknappen blå, som i figuren ovan.

I figuren ovan ser du ett exempel på ett aktiverat filter. Under sökfältet till vänster ser du en beskrivning av det aktiva filtret. Här filtreras rutterna på plats, endast rutter inom 100 km från den aktuella platsen visas. Om du trycker på filterbeskrivningen kan du ändra det aktuella filtret. Tryck på filterknappen för att inaktivera filtret.

Om du vill redigera ett filter trycker du på filterknappen för att aktivera filtret. Tryck sedan på filterbeskrivningen för att ändra det aktuella filtret. Följande skärm visas där du kan ändra det aktuella filtret:

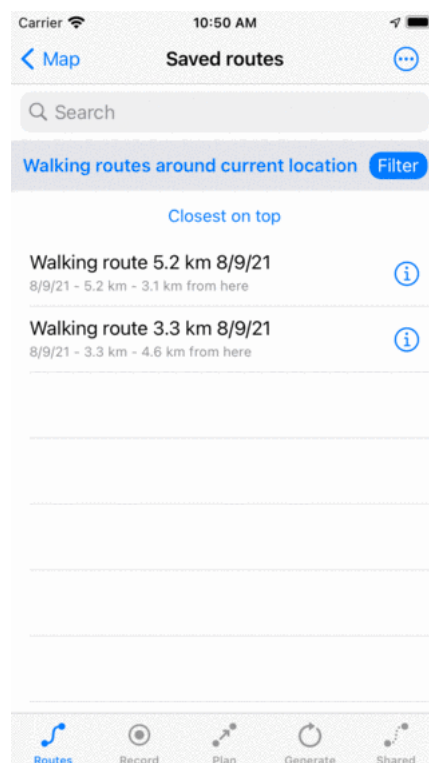


Fig. 59: Ett filter är aktiverat.

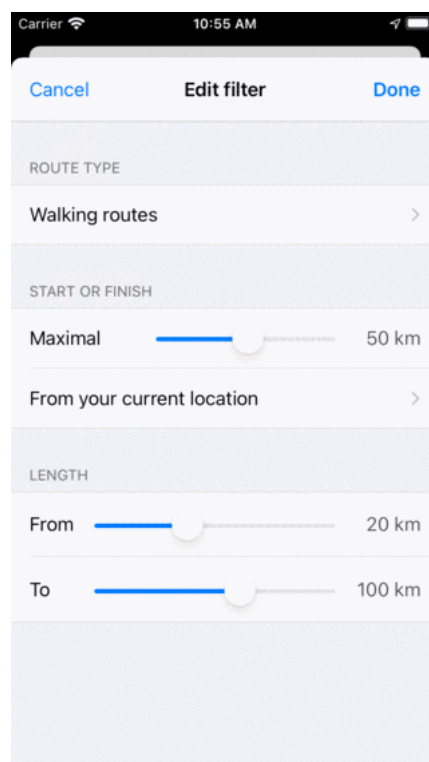


Fig. 60: Ändra ett filter.

### 4.18.3.1 Filtrera efter rutttyp

I avsnittet "Rutttyp" kan du filtrera rutterna efter rutttyp, till exempel "Vandringsleder". Om du väljer "Alla rutter" filtreras inte rutterna efter rutttyp.

### 4.18.3.2 Filtrera på plats

I avsnittet 'Start eller slut' kan du ändra egenskaperna för platsfiltret. Skjutreglaget kan flyttas för att bestämma det maximala avståndet för start eller slut för en visad rutt till en viss punkt. Under skjutreglaget visas punkten. I exemplet ovan är detta den aktuella platsen. Om du trycker på den kan du ändra den aktuella punkten till:

- *Över allt*: Det finns ingen filtrering på plats.
- *Aktuell plats*: Endast rutter inom ett visst avstånd från den aktuella platsen visas.
- *Synlig del av kartan*: Endast rutter som ligger inom gränserna för den för närvarande synliga delen av huvudkartan visas på ruttskärmen.
- *Inom markerat område*: En kartvy visas där du kan ställa in ett område. Det är till och med möjligt att rotera kartan för att göra ett speciellt val. Endast rutter som har sina start- eller målpunkter i det valda området visas om denna montör är aktiverad.
- *Anpassad plats*: Om du anger en anpassad plats eller koordinater visas bara rutter inom ett visst avstånd från den angivna platsen.

### 4.18.3.3 Filtrera på ruttlängd

I avsnittet "Längd" kan du ställa in den minsta och maximala längden på de filtrerade rutterna.

## 4.19 Organisera rutter

Du kan hålla rutterna organiserade genom *att skapa mappar* och *flytta rutter till mappar*. Det är också möjligt att ändra ordningen på rutterna som visas på fliken "Rutter" på ruttskärmen.

Att organisera rutter liknar att *organisera waypoints*.

### 4.19.1 Skapa en mapp

För att skapa en mapp, öppna först ruttskärmen och välj fliken "Rutter" för att visa dina sparade rutter. Tryck sedan på Mer (uppe till höger) > Ny mapp. Den nya mappskärmen öppnas, ett exempel visas nedan:

För att skapa en mapp måste du ange ett namn. Alternativt kan du välja platsen i mapprädet där den nya mappen ska läggas till. Detta är alltid initialt inställt på den mapp som för närvarande öppnas på ruttskärmen. Om du trycker på plats och väljer en mapp kan du ändra platsen till en annan mapp. När du har angett ett namn måste du trycka på "Spara" för att skapa en ny mapp. Du kommer tillbaka till ruttskärmen och den nyskapade mappen visas i listan.

Som ett exempel kommer vi att ange "Favoriter" och trycka på "Spara" för att skapa en "Favoriter" -mapp. Ruttskärmen ser nu ut som följer:

Mappen 'Favoriter' visas på ruttskärmen med en mappikon.

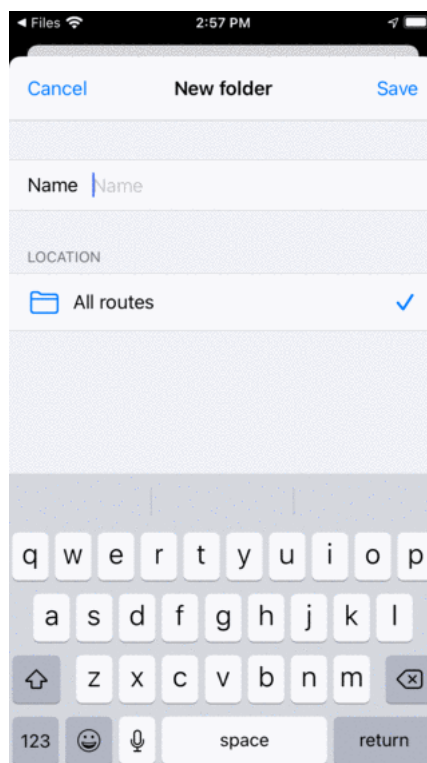


Fig. 61: Den nya mappskärm

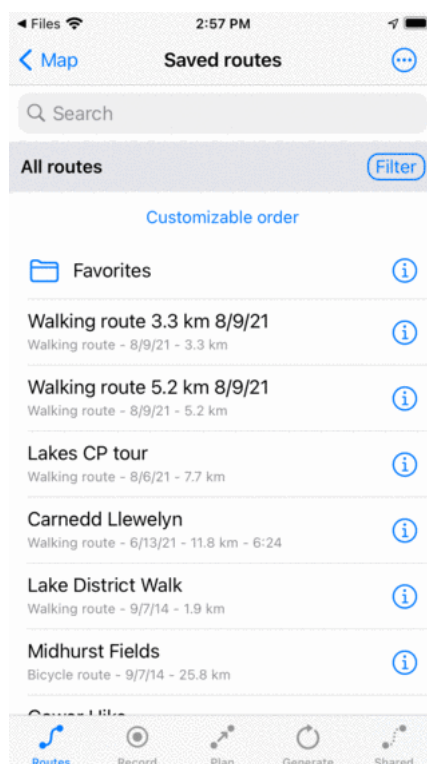


Fig. 62: En "Favoriter" -mapp har skapats.

### 4.19.2 Flytta rutter till mapp

För att flytta rutter till en mapp måste du öppna *urvalsskärmen* genom att trycka på Mer > Markera eller trycka länge på ett objekt på ruttskärmen. Välj de rutter som ska flyttas och tryck på mappikonen i det nedre verktygsfältet. Då visas skärmen ”Flytta objekt till mapp”, exempel visas nedan:

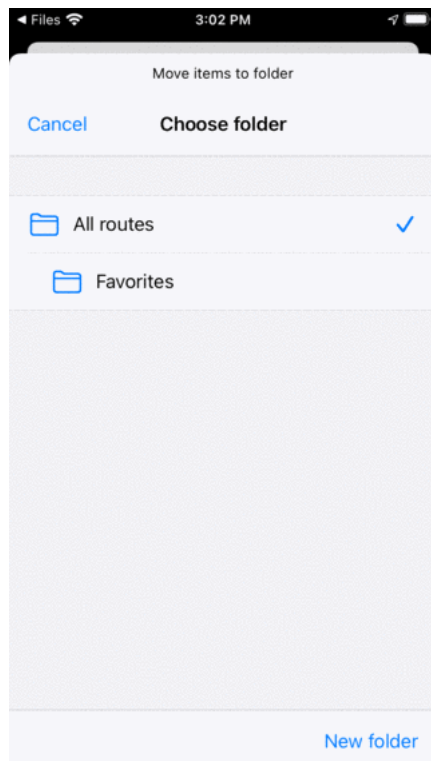


Fig. 63: Flytta objekt till mappskärmen.

På skärmen ”Flytta objekt till mapp” visas mappträdet. Om du trycker på en mapp flyttas de valda objekten till den mappen och du kommer tillbaka till ruttskärmen.

Som ett exempel flyttar vi nu waypoints ”Gower Hike” och ”Midhurst Fields” till mappen ”Favoriter”. Efter att ha flyttat de två rutterna som anges ovan ser ruttskärmen ut som följer:

På ruttskärmen har rutterna ”Gower Hike” och ”Midhurst Fields” försvunnit. De finns nu i mappen ”Favoriter”.

### 4.19.3 Öppna en mapp

För att öppna en mapp trycker du bara på mappobjektet på ruttskärmen. Som ett exempel öppnar vi nu mappen ’Favoriter’. Ruttskärmen ser då ut enligt följande:

Rutterna ”Gower Hike” och ”Midhurst Fields” finns nu i mappen ”Favoriter”.

Under sökfältet kan du se den aktuella platsen i mappträdet. Om du trycker på ”Alla rutter” kommer du tillbaka till rotmappen.

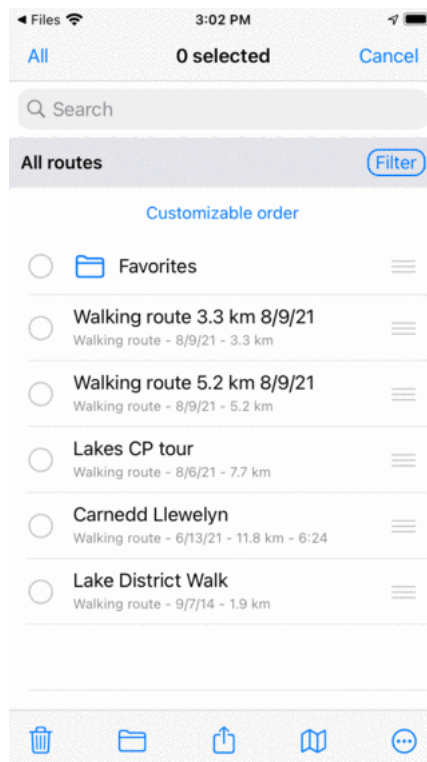


Fig. 64: Ruttskärmen efter att ha flyttat två rutter till mappen 'Favoriter'.

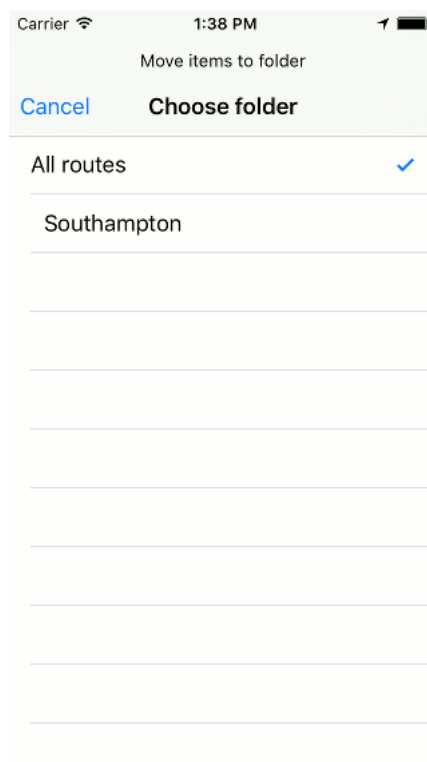


Fig. 65: Innehållet i mappen "Favoriter".

#### 4.19.4 Läser in innehållet i mappen

Om du vill läsa in alla rutter i en mapp och dess underordnade mappar trycker du länge på ett mappobjekt på ruttskärmen för att öppna urvalsläget och välja mappen. Tryck sedan på kartikonen i det nedre verktygsfältet för att ladda innehållet i mappen på kartan.

Alternativt kan du trycka på informationsknappen bredvid en mapp på ruttskärmen. Tryck sedan på ”Visa på karta” längst upp till höger för att ladda alla rutter på kartan. Du kommer tillbaka till huvudkartskärmen och kartan zoomas till innehållet i mappen.

#### 4.19.5 Ta bort innehållet i mappen från kartan

Om du vill ta bort rutterna i en mapp och dess underordnade mappar från kartan trycker du länge på ett mappobjekt på ruttskärmen för att gå till urvalsläget och välja mappen. Tryck sedan på knappen Mer i den nedre verktygsfältet och tryck sedan på ”Ta bort från karta”.

Alternativt trycker du först på informationsknappen bredvid en mapp på ruttskärmen för att öppna mappinformationsskärmen. Tryck sedan på ”Ta bort från kartan” längst upp till höger för att ta bort alla rutter från kartan. Om ”Visas på kartan” visas trycker du först på den för att ladda alla rutter och går sedan tillbaka till ruttskärmen för att öppna mappinformationsskärmen. Tryck sedan på ”Ta bort från kartan” längst upp till höger.

#### 4.19.6 Byta namn på mappar

För att byta namn på en mapp öppnar du först ruttskärmen och trycker på informationsknappen bredvid ett mappobjekt för att öppna mappinformationsskärmen. Tryck sedan på ”Redigera” i det nedre verktygsfältet, ändra namnet och tryck på ”Spara”.

### 4.20 Importera rutter

I det här avsnittet förklaras hur man *importerar en rutt från en geodatafil, från en url* och hur man *importerar rutter som delas av Topo GPS-användare*.

#### 4.20.1 Importera rutter från geodatafiler

Det är möjligt att importera rutter i Topo GPS i följande filformat: gpx, kml/kmz, geojson och ozi explorer spårfiler (plt). Filer av dessa typer kan också importeras om de komprimeras i en zip-fil.

För att importera en rutt kan du försöka trycka på en filikon. Oftast kommer en appväljare att dyka upp. Ibland måste du bläddra igenom listan över appar eller trycka på Mer för att hitta ’Topo GPS’. Du måste sedan trycka på ’Öppna med Topo GPS’ eller ’Kopiera till Topo GPS’ och filen importeras i Topo GPS.

Alternativt kan du också trycka på [Meny](#) > Mer > Importera fil. Då öppnas filappen. Här kan du välja en molnlagring, som iCloud, Dropbox, OneDrive eller Google Drive. Sedan kan du bläddra igenom dina filer och välja de filer du vill importera.

Om rutterna importerades framgångsrikt återgår du till huvudskärmen och kartan zoomas till de importerade rutterna. De importerade rutterna sparas på din enhet och kan hittas tillbaka på [ruttskärmen](#).

### 4.20.2 Importera rutt från URL

Alternativt trycker du länge på en webbadress till en geodatafil och kopierar den till din pasteboard. Öppna sedan ruttskärmen och välj fliken "Rutter". Tryck på "Mer > Importera URL" för att öppna skärmen för URL-import. Här kan du klistra in din URL. Tryck sedan på "Importera" för att importera webbadressen.

Om rutterna importerades framgångsrikt återgår du till huvudskärmen och kartan zoomas till de importerade rutterna. De importerade rutterna sparas på din enhet och kan hittas tillbaka på fliken "Rutter" på ruttskärmen.

### 4.20.3 Importera rutter som delas av Topo GPS-användare

Om du vill importera rutter som *delas av andra Topo GPS-användare* öppnar du först *popup-fönstret för rutter* (Meny > Rutter). Tryck sedan på objektet "Delade rutter". Skärmen för delade rutter öppnas som i exemplet nedan:

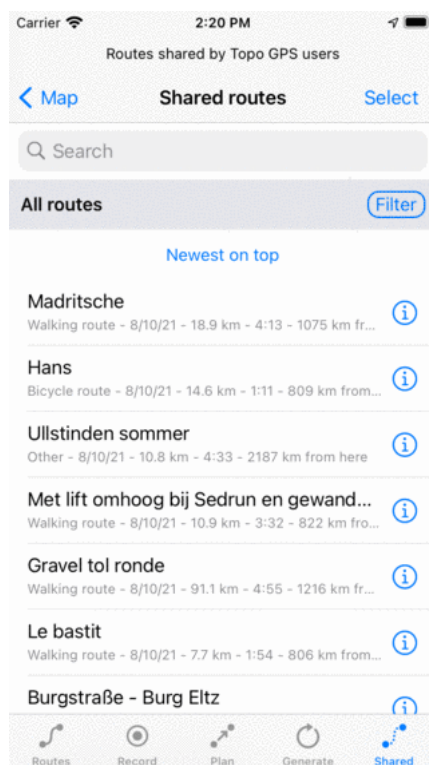


Fig. 66: Skärmen för delade rutter.

Skärmen delade rutter visar rutter som lagras på Topo GPS-servern och delas av andra Topo GPS-användare. Du kan *söka*, *filtrera* och *sortera* dessa rutter precis som du kan med dina sparade rutter. Att använda ett filter kan hjälpa dig att hitta till exempel cykelvägar nära din nuvarande plats, som i exemplet nedan:

Om du trycker på en ruttitel i listan importeras den omedelbart och du kommer tillbaka till huvudskärmen. Du kan trycka länge på ett objekt eller trycka på "Välj" längst upp till höger för att gå in i urvalsläget. Sedan kan du välja flera rutter och importera dem samtidigt.

Om du trycker på informationsknappen (i) bredvid en *rutt öppnas skärmen för ruttinformation* för en delad rutt. Ibland tar det några sekunder innan all ruttdata laddas ner. Ett exempel visas nedan.

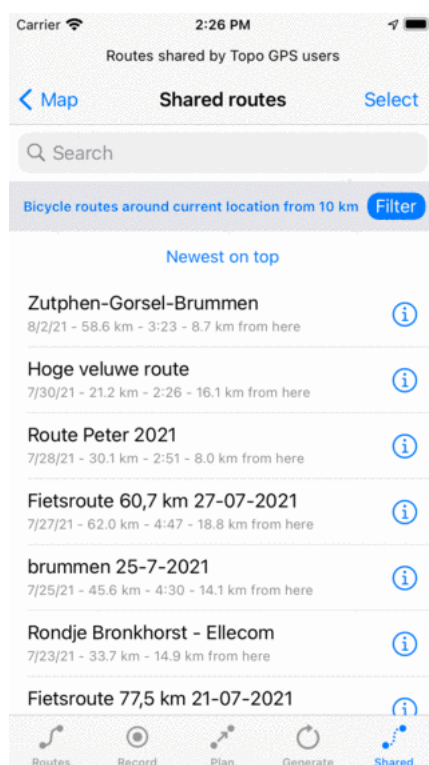


Fig. 67: Söker cykelvägar med minimal 10 km längd runt din nuvarande plats.

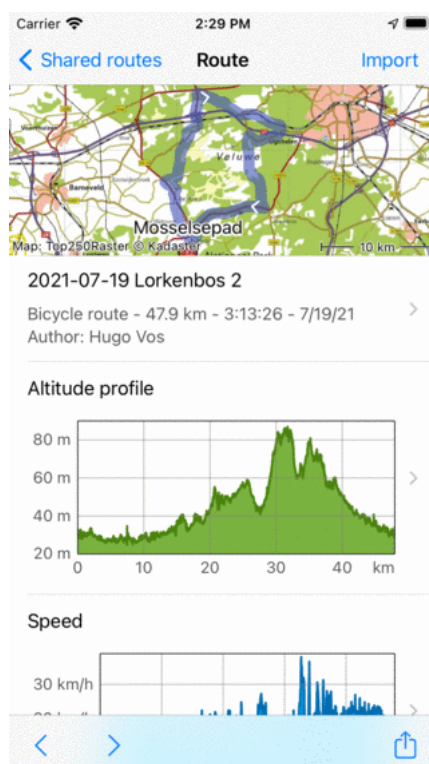


Fig. 68: Skärmen för ruttinformation för en delad rutt.

Du kan använda < '(previous) and' > knapparna " (nästa) i det nedre verktygsfältet för att bläddra igenom listan över delade rutter. Om du vill importera en specifik rutt kan du trycka på knappen "Importera" längst upp till höger.

## 4.21 Exportera rutter

För att exportera en enskild *rutt öppnar du skärmen för ruttinformation* och trycker på delningsikonen högst upp på skärmen.

För att exportera flera rutter öppnar du först *ruttskärmen* via Meny > Rutter > Sparade rutter. Öppna sedan *skärmen för ruttval* genom att trycka på Mer > Välj. Eller tryck länge på en rutt för att öppna urvalsläget. Välj önskade rutter och mappar och tryck på delningsikonen i det övre fältet. När du har tryckt på delningsikonen visas exportpopup-fönstret, ett exempel visas nedan:

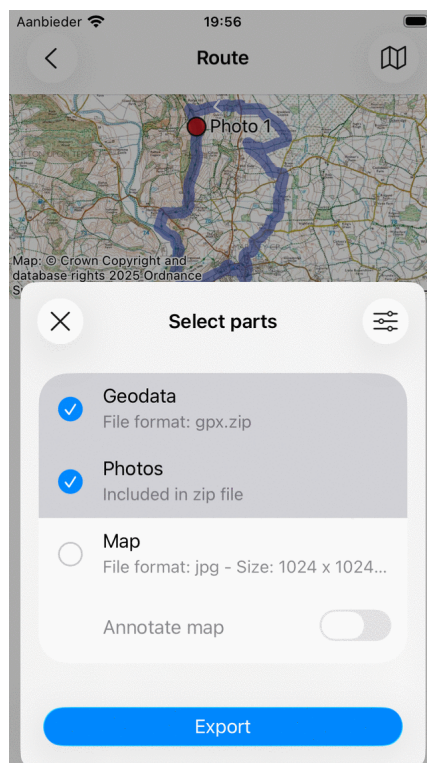


Fig. 69: *Popup-fönstret för export.*

I popup-fönstret för export kan du välja vilken typ av data som ska exporteras när du trycker på exportknappen längst ner i popup-fönstret. Den typ av exporterade data kan vara en kombination av följande:

- *Geodata*: Om du inkluderar 'Geodata' exporteras en datafil som innehåller ruten/rutterna. Filformatet visas i undertexten för geodataobjektet. I exemplet ovan är det gpx. Om du trycker på *inställningar* kan du ändra dataformatet. Filformat som stöds för export av rutter är gpx, gpx.zip, kml och kmz.
- *Foton*: Om du inkluderar 'Foton' kommer bilderna på rutterna också att exporteras. Denna artikel är inte tillgänglig om det inte finns några foton.
- *Karta*: Om du inkluderar 'Karta' kommer en karta över rutterna att exporteras. Kartans pixelstorlek visas i undertexten. *Du kan ändra pixelstorlek och dataformat (jpg/png/pdf) i exportinställningarna.*

När du har valt vilken typ av data som ska exporteras kan du trycka på ”Exportera” längst ner i exportfönstret för att exportera rutterna. Då visas en vanlig popup-fönster för Android-delning där du kan välja en app att skicka exporterad data till. Ibland visas inte alla appar i popup-fönstret för delning. Då kan du försöka trycka på ”Öppna i annan app” istället för ”Exportera”.

### 4.21.1 Exportera inställningar

I exportfönstret kan du också ändra exportinställningarna genom att trycka på knappen ”Inställningar” längst upp till höger i exportpopup-fönstret. Då visas följande skärm:

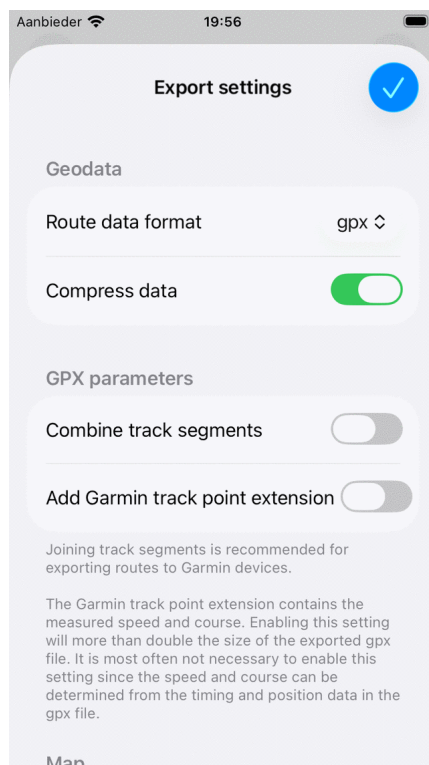


Fig. 70: Skärmen för ruttexportinställningar.

Det första avsnittet på skärmen för exportinställningar handlar om geodata. Här kan du ställa in dataformatet för de rutter som ska exporteras. Genom att trycka på ”Ruttdataformat” kan du välja mellan gpx, kml och geojson. Du kan bestämma om du vill komprimera data. Om du aktiverar komprimering komprimeras den exporterade geodatafilen. Filstorleken kommer att vara mycket mindre än utan komprimering, därför rekommenderar vi att du aktiverar komprimering.

I gpx-avsnittet kan du välja att aktivera ’Ansluta spårsegment’. Detta är viktigt om du tänker exportera gpx för en planerad rutt till en Garmin-enhet. Garmin-enheter kan inte importera gpx-filer som består av flera spårsegment korrekt. En Garmin-enhet visar bara det första segmentet. Genom att koppla spårsegmenten till ett enda spårsegment kan ruten importeras korrekt.

De återstående avsnitten handlar om kartan (bilden) som kan exporteras. Du kan bestämma filformatet för kartbilden (png, jpg eller pdf). Du kan ställa in önskad pixelbredd och höjd med skjutreglagen. Även för att generera en karta måste kartplattor ibland laddas ner. Du kan avgöra om du vill tillåta mobilnedladdningar av kartplattor.

### 4.21.2 Exportera alla rutter

För att exportera alla rutter som är lagrade på din enhet öppnar du först ruttskärmen via Meny > Rutter > Sparade rutter. Tryck sedan på ikonen mer längst upp till höger på skärmen och välj ”Exportera alla”. Då exporteras alla rutter till en gpx.zip fil. Du kan lagra den här filen på en molnlagring som Google Drive eller OneDrive som en säkerhetskopia, eller för att överföra dina rutter till en annan enhet.

## 4.22 Dela rutter med Topo GPS

Du kan dela en rutt med Topo GPS så att den kan *importeras av andra Topo GPS-användare*. Endast rutter som du själv har registrerat eller planerat kan delas. Rutter som du har importerat på din enhet kan inte delas.

Delade rutter inklusive dess foton är synliga för alla Topo GPS-användare och är tillgängliga för nedladdning på Topo GPS-webbplatsen.

För att dela en rutt med Topo GPS öppnar du först *skärmen för ruttinformation*. Tryck sedan på ”Mer” (uppe till höger) > Dela med Topo GPS.

En popup visas där du kan bekräfta att du delar ruten med Topo GPS.

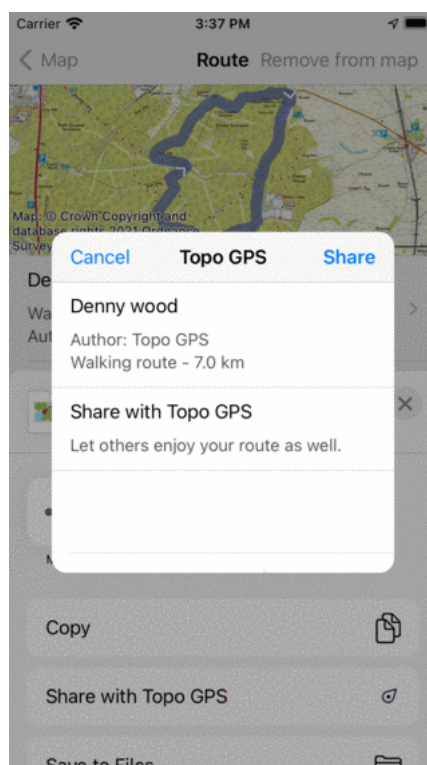


Fig. 71: Dela med Topo GPS pop-up

Om du trycker på ”Dela” i det här popup-fönstret kommer ruten att delas med Topo GPS och visas för andra användare på *skärmen ”Delade rutter”* (Meny > Rutter > Delade rutter).

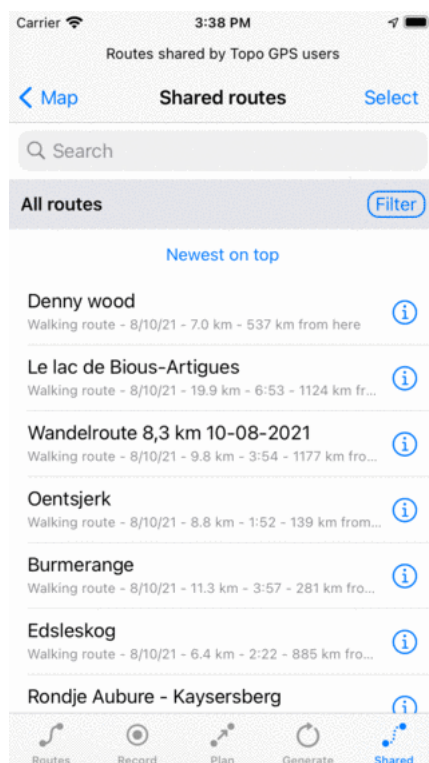


Fig. 72: Rutten Denny wood delades med Topo GPS

### 4.22.1 Ändra delad rutt

Om du vill ändra en delad rutt måste du *redigera* den på din enhet och dela den igen.

### 4.22.2 Ta bort delad rutt

Om du av misstag delade en rutt och vill ta bort den delade ruten öppnar du först skärmen för ruttinformation för den delade ruten. Detta kan göras via knappen Rutt > Sparade rutter > Info-knappen bredvid ett objekt, eller genom att trycka på ruttlinjen för en laddad rutt på huvudskärmen. Tryck sedan på titelavsnittet strax under kartan på skärmen för ruttinformation för att öppna skärmen med ytterligare ruttinformation. Om du bläddrar ner hittar du en knapp ”Ta bort delad rutt”. Om du trycker på den och bekräftar borttagningen kommer ruten att tas bort från Topo GPS-servern. Det visas inte längre på skärmen för delade rutter.

Om detta inte lyckas kan du också skicka ett meddelande till [support@topo-gps.com](mailto:support@topo-gps.com).

---

## Layers

---

Ett lager är en samling geografisk information som kan läggas till på kartan. Lager kan läggas till på kartan via lagerskärmen (*Meny > Lager*).

Skärmen lager visar en lista över tillgängliga lager, ett exempel visas nedan:

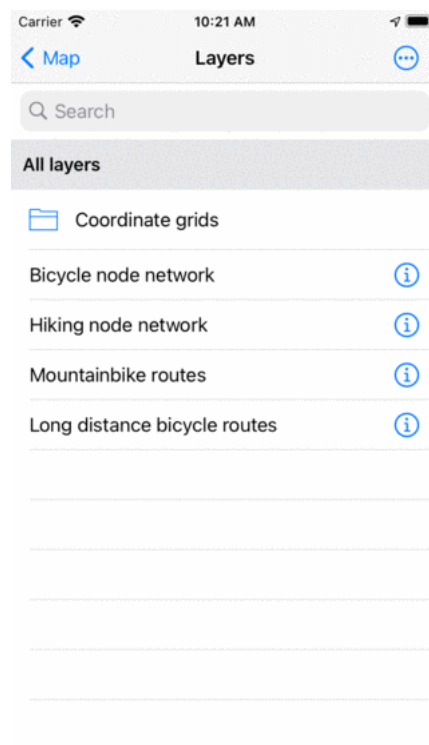


Fig. 1: *Lagerskärmen (Meny > Lager).*

Lager som har grå bakgrund laddas för närvarande på kartan. Om du trycker på ett objekt utan grå bakgrund kommer det att laddas på kartan och du kommer tillbaka till huvudskärmen. Om du trycker på ett lager med grå bakgrund kommer det att tas bort från kartan. Om du vill ta bort alla lager trycker du på "Mer > Ta bort alla från kartan" på lagerskärmen.

På lagerskärmen kan du alltid komma åt *koordinatrutnätslagen*. Alternativt kan du köpa ett speciellt lager, som cykelnodenätverket eller lagret för mountainbike-rutter.

### 5.1 Koordinatnät

Koordinatstödraster är en samling kurvor med jämna mellanrum som visar ett koordinatsystem.

Om du vill lägga till ett koordinatrutnät på kartan går du till *Meny* > Lager > Koordinatstödraster. Följande skärm visas:

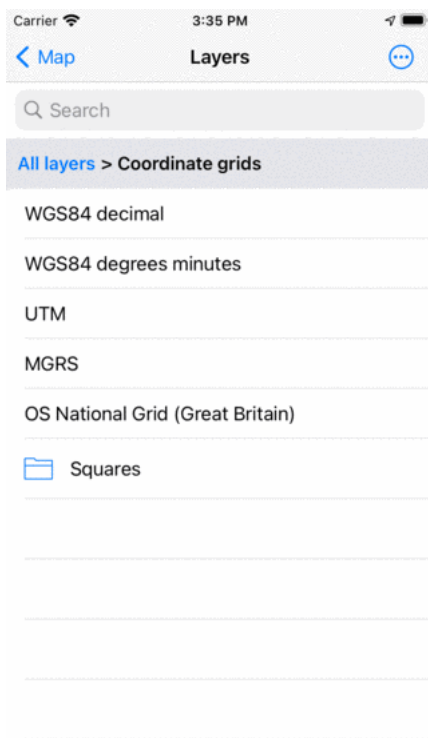


Fig. 2: Koordinatstödraster på lagerskärmen.

Om du trycker på ett koordinatrutnät laddas kartan och du kommer tillbaka till huvudskärmen. Om du återgår till skärmen koordinatraster kommer det inlästa stödrastret att ha en grå bakgrund. Om du trycker på den kommer den att tas bort från kartan.

Att skjuta instrumentpanelen till *koordinatpanelen* är användbart för att läsa av koordinaterna från kartan.

I figurerna nedan visas flera exempel på koordinatnät.



Fig. 3: WGS84 graderminuter koordinatnät.



Fig. 4: Ordnance Survey National Grid koordinatnät.



Fig. 5: MGRS koordinatnät.



Fig. 6: RD atlasblokken koordinatnät.

---

### Söka adresser och platser

---

För att söka adresser och platser måste du först öppna sökpopup-fönstret via *Meny* > Sök. Tryck sedan på objektet ”Sök plats eller adress”.

En skärm visas där du kan ange adresser och platsnamn.

#### 6.1 Laddar enstaka sökresultat

Som ett exempel kommer vi nu att ange staden ”Alton” i sökrutan. När du skriver kommer sökresultaten att visas i listan nedanför sökrutan, som du kan se nedan:

För att kunna hitta adresser eller platser måste du vara ansluten till internet. Sökning sker via en tjänst av Android.

Om du trycker på ett sökresultat i listan laddas det på kartan som en waypoint och du kommer tillbaka till huvudskärmen. Ett exempel visas nedan:

I inställningarna (*Meny* > *Mer* > *Inställningar*) kan du styra om använda sökresultat automatiskt ska sparas som waypoint. Standardinställningen är att inte spara automatiskt för att inte röra din lista över waypoints med sökresultat. Om du vill spara sökresultatet som en waypoint kan du trycka på det för att öppna skärmen med *waypoint-detaljer*. Där kan du trycka på ”Spara” längst ner till höger för att spara sökresultatet.

#### 6.2 Ta bort sökresultat från kartan

Om du vill ta bort ett enda sökresultat från kartan trycker du på sökresultatet för att öppna *skärmen med vägpunktsinformation*. Tryck sedan på ta bort från karta ikonen längst upp till höger på skärmen. Om du vill ta bort alla sökresultat från kartan samtidigt trycker du på *Meny* > Sök. Välj fliken ”Adress” och tryck på *Mer* (uppe till höger) > Ta bort alla från kartan.

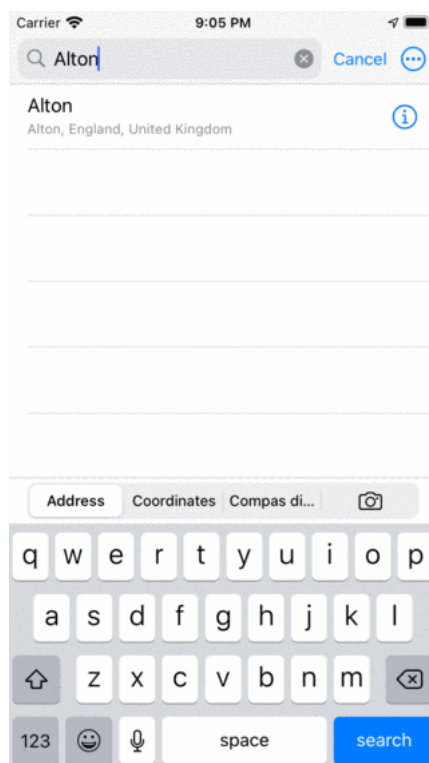


Fig. 1: Söker i staden "Alton"

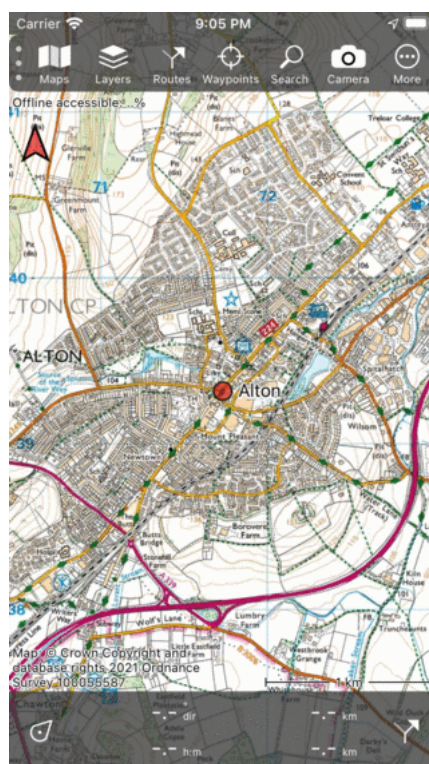


Fig. 2: Sökresultatet "Alton" har laddats på kartan.

## 6.3 Uppgifter om sökresultat

Om du vill se detaljerna i ett sökresultat kan du trycka på info (i) -knappen till höger om titeln i listan med sökresultat. Skär *men med vägpunkt* sinformation för ett sökresultat visas då.

## 6.4 Söka med sökhistorik

Dina sökningar sparas i sökhistoriken. Detta kan inaktiveras i *inställningarna*.

Om sökfältet är tomt visas sökhistoriken under sökfältet. Ett exempel visas nedan:

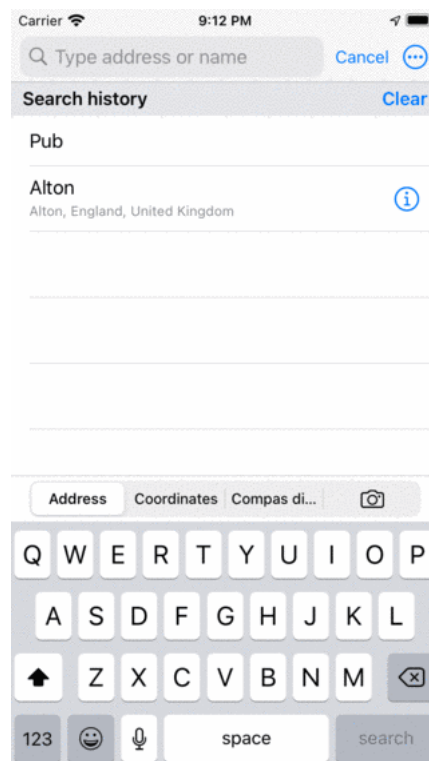


Fig. 3: Om sökfältet är tomt visas sökhistoriken.

Om du trycker på ett resultat från historiken kommer det att sökas och dess resultat kommer att placeras på kartan.

Till exempel, det är nu enkelt att söka efter pubar på en annan plats. Flytta bara kartan och tryck på "Pub" från sökhistoriken.

## 6.5 Rensa sökhistorik

Du kan ta bort alla resultat från sökhistoriken genom att trycka på knappen "Rensa" till höger om etiketten "Sökhistorik".

## 6.6 Sökinställningar

På *inställningsskärmen* (Meny > Mer > Inställningar > Sökresultat) är två alternativ viktiga för att söka adresser och platser.

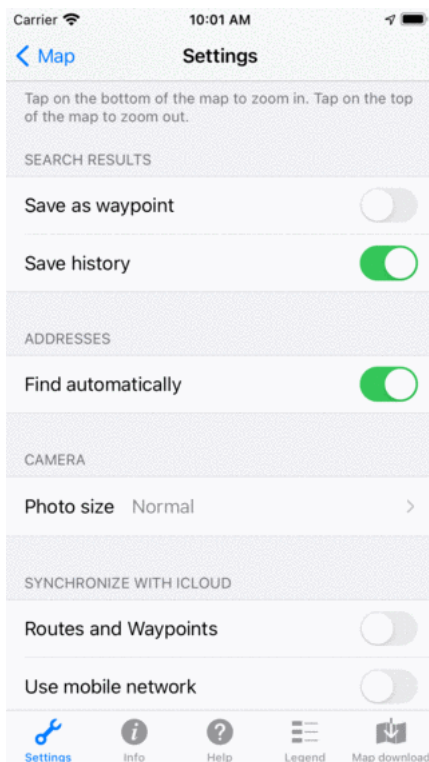


Fig. 4: *Inställningar relaterade till sökning på inställningsskärmen (Meny > Mer > Inställningar).*

- *Spara som waypoint:* Om den här inställningen är aktiverad sparas sökresultaten som laddas på kartan automatiskt som en waypoint och visas på skärmen waypoints. Om du inaktiverar den här inställningen sparas inte sökresultaten som en waypoint.
- *Spara historik:* Om du aktiverar den här inställningen lagras sökresultaten i sökhistoriken. Om den här inställningen är inaktiverad sparas inte sökresultaten. Sökhistoriken visas om ingen text anges i sökrutan.

Geografiska koordinater är en uppsättning siffror och/eller tecken som hänvisar till en plats på jorden.

Topo GPS stöder de globala koordinatsystemen WGS84 decimal, WGS84 graderminuter, WGS84 graderminuter sekunder, UTM, MGRS, GEOREF, GARS, QTH (Maidenhead), UTM ETRS89 och UTM (NAD83). Utöver det stöder vi olika landsspecifika koordinatsystem. En lista över de landsspecifika koordinatsystem som stöds finns nedan.

I Topo GPS kan du se koordinaterna för en *punkt på kartan på instrumentpanelen*. Du kan se dina koordinater på *din aktuella platsskärm genom att trycka på positionsmarkören*. Koordinaterna för en punkt visas på *skärmen med vägpunktsdetaljer*. Det är också möjligt att *lägga till ett koordinatrutnätsslager på kartan*. Om du *skriver ut kartan med ett rutnätsslager i en fast kartskala* kan du läsa av och hitta koordinater med en kartgradare.

*Ange koordinater* i olika format är möjligt via *Meny > Sök > Ange koordinater*. Om du behöver ange utskrivna koordinater kan du också *skanna koordinaterna* istället via *Meny > Sök > Skanna koordinater*.

För att ställa in de visade koordinatsystemen, gå till *Meny > Mer > Inställningar > Koordinater > Vis ade koordinatsystem*.

## 7.1 Ange koordinater

För att ange koordinater måste du först trycka på *Meny > Sök*. Tryck sedan på alternativet "Ange koordinater" i popup-fönstret som visas. Ett exempel visas i figuren nedan:

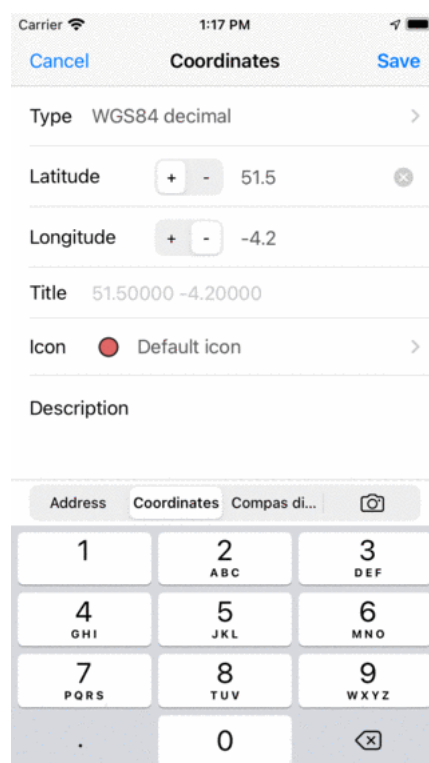


Fig. 1: Skärmen för inmatning av koordinater.

### 7.1.1 Koordinattyp

För att ange koordinater måste du först kontrollera att rätt koordinattyp har ställts in. Om du trycker på ”Typ”-cellen visas en skärm där du kan ändra koordinattypen, som i figuren nedan:

//en.wikipedia.org/wiki/UTM”>`Titel: Du kan välja mellan olika koordinattyper, inklusive: <link href=”https://en.wikipedia.org/wiki/WGS84”>WGS84 decimal, WGS84 <https://en.wikipedia.org/wiki/MGRS>`\_ grader minuter WGS84 grader minuter sekunder, UTM och M GRS.</link></link> Utöver det kan du använda olika landsspecifika koordinatsystem.

### 7.1.2 Ange koordinater

Om du har ställt in rätt koordinattyp kan du ange koordinaterna.

Beroende på positionen för mitten av kartan är de första siffrorna i koordinaterna redan angivna. Detta gör det snabbare att ange koordinater om koordinaterna inte ligger långt från mitten av kartan.

Som ett exempel kommer vi nu att ange WGS84-koordinaterna '51.56321 -4.28942':

Alternativt kan du ange en titel. Så länge vi inte anger en titel kommer den föreslagna platshållartiteln att användas som en titel för waypointen. Därefter kan du ställa in *ikonen* och ange en beskrivning.

Om du trycker på ”Spara” sparas koordinaterna som en *waypoint*. Koordinatskrmen rensas, så att du kan ange nästa koordinater. De första siffrorna kommer nu att baseras på föregående inmatning. Längst upp till vänster på skärmen visas en kartknapp, med dig kan du återgå till kartan. Siffran bakom kartan berättar hur många koordinater som har angetts.

Som ett exempel kommer vi nu att ange koordinaterna: N 51°34'01.9 ”W 4°16'41.9 ”. För att ange dessa koordinater var vi tvungna att ändra typen till WGS-grad, minuter, sekunder. Ett exempel visas nedan:

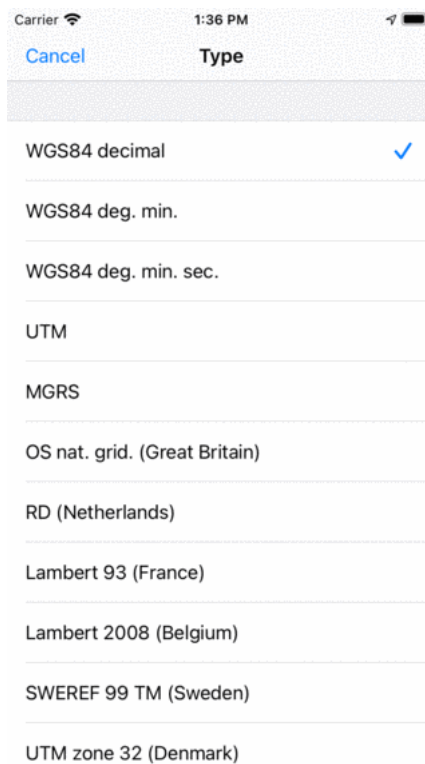


Fig. 2: Välja koordinattyp.

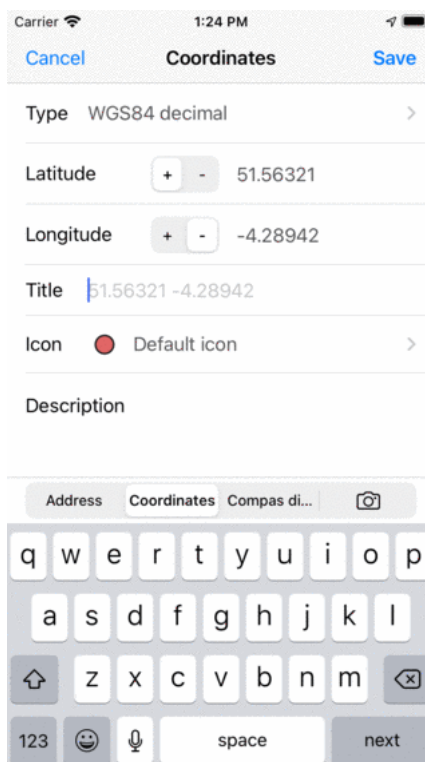


Fig. 3: Ange koordinaterna 51.56321 -4.28942.

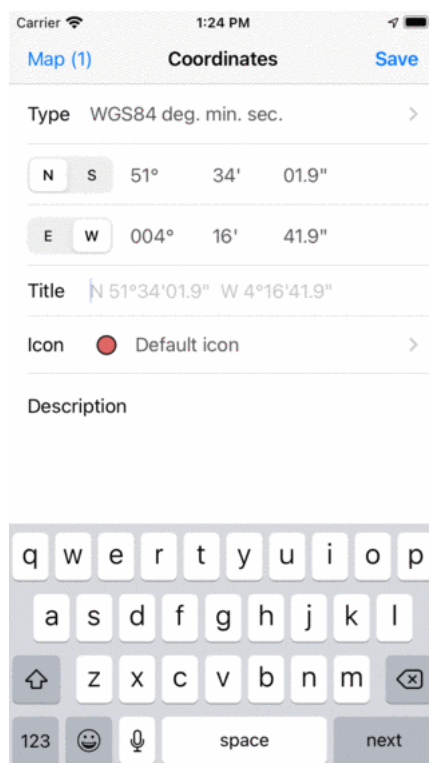


Fig. 4: Ange koordinaterna N 51°34'01.9" W 4°16'41.9 ".

Återigen är vi nöjda med den föreslagna titeln och tryck på spara. Koordinaterna sparas och koordinatskärmen rensas, så att du kan ange nästa koordinater.

Nu kommer vi in i Ordnance Survey National Grid-koordinaterna SS 41996 88847, som illustreras nedan. Efter att ha tryckt på 'Spara' sparas koordinaterna och koordinatskärmen rensas igen.

### 7.1.3 Visa på karta

När du har angett koordinaterna kan du återgå till kartskärmen genom att trycka på kartknappen längst upp till vänster. Antalet lyckade koordinater visas på kartknappen. Efter att ha angett de tre koordinaterna i exemplen ovan och knackat på "Karta" ser huvudskärmen ut som följer:

### 7.1.4 Ange en lista med koordinater

Om du har fått en lista med koordinater i textformat kan du ange dem en efter en via koordinatinmatningsskärmen, som förklaras ovan.

Det kan dock vara lättare att välja och kopiera dessa koordinater. Välj sedan fliken 'Adress' och tryck sedan länge på sökrutan. En klistringsknapp visas som illustreras i figuren nedan:

Om du trycker på "Klistra in" kommer listan med koordinater att infogas och bearbetas. De resulterande koordinaterna kommer att visas i listan under sökrutan, som illustreras i figuren nedan:

Du kan nu ladda enskilda koordinater på kartan genom att trycka på dem. Genom att trycka länge på ett resultat kan du göra ett urval av resultat som du vill ladda på kartan. Om du trycker på "Sök" längst ner till höger kommer alla resultat att laddas på kartan, som i figuren nedan:

Carrier 1:27 PM

Map (2) Coordinates Save

Type OS nat. grid. (Great Britain) >

Grid sq. SS

E 41996

N 88847

Title SS 41996 88847

Icon Default icon >

Description

q w e r t y u i o p  
a s d f g h j k l  
↑ z x c v b n m ↵  
123 😊 🗣 space next

Fig. 5: Ange koordinaterna SS 41996 88847.

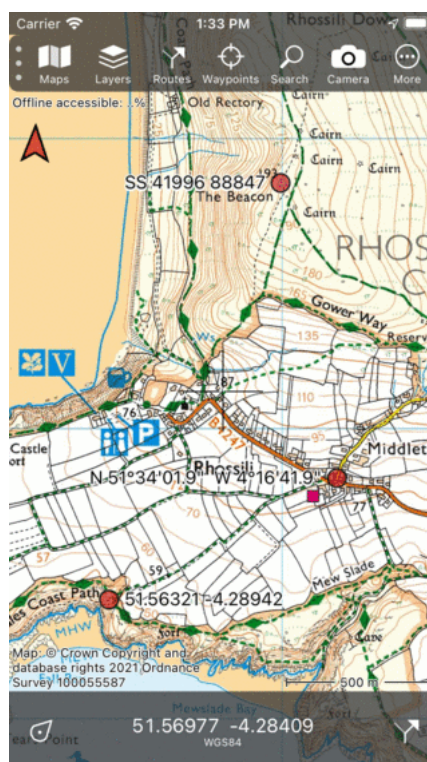


Fig. 6: Tre inmatade koordinater sätts som waypoints på kartan.

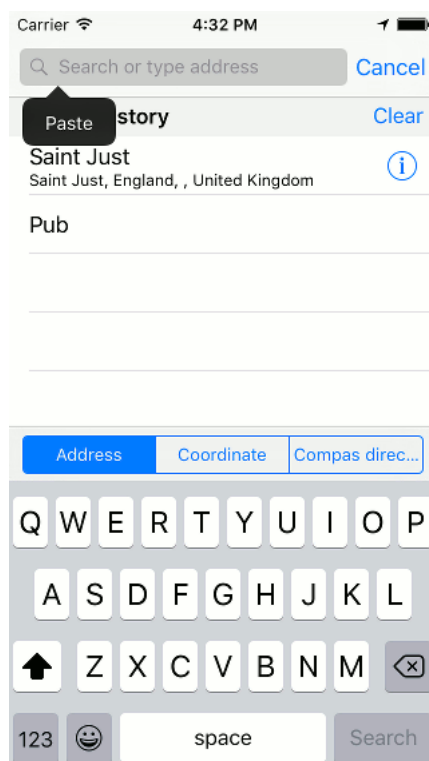


Fig. 7: Klistra in en lista med koordinater i adresssökruan.

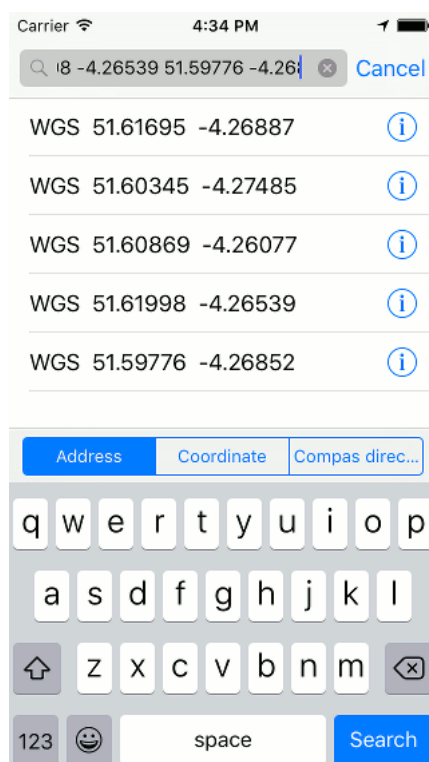


Fig. 8: En lista med koordinater har klistrats in i sökrutan.

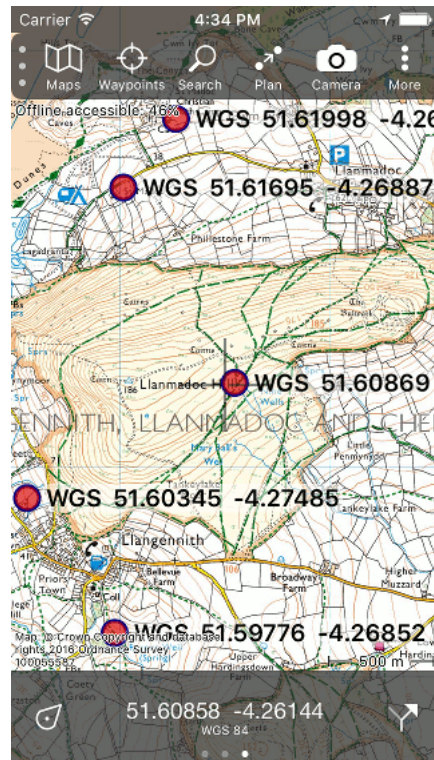


Fig. 9: En lista med koordinater har placerats på kartan.

## 7.2 Skanna koordinater

Topo GPS innehåller en koordinatskanner. Koordinatskannern kan skanna koordinater och visa dem på kartan. Du får bästa resultat genom att skanna koordinater tryckta på papper. Det är också möjligt att skanna koordinater som visas på en skärm. Att skanna handskrivna koordinater fungerar inte särskilt bra.

Att skanna koordinater är oftast mycket snabbare och mer exakt än att *ange koordinaterna*.

Öppna koordinatskannern genom att trycka på *Men* y > Sök. Tryck sedan på "Skanna koordinater" i popup-fönstret som visas.

För att använda koordinatskannern måste du ge Topo GPS behörighet att komma åt din kamera i enhetsinställningarna.

Om du öppnar koordinatskannern ser du bilden av kameran. Placera rektangeln ovanför koordinaterna. Du kan zooma in och ut med två fingrar för att fokusera bilden på koordinaterna. Koordinaterna ska skrivas ut på en rad. Det går inte att skanna flera koordinater samtidigt.

Ett exempel visas nedan:

Om du har placerat koordinaterna i rektangeln och fokuserat kameran kommer koordinaterna att identifieras automatiskt och visas på kartan, som i exemplet nedan:

Överst på skärmen ser du positionen för koordinaterna på kartan. Längst ner ser du den skannade bilden. Du kan använda den för att verifiera att koordinaterna skannades korrekt. Om du trycker på "Spara" sparas koordinaterna som en *waypoint* och skärmen för koordinatskannern öppnas igen. Som ett andra exempel kommer vi att skanna MGRS-koordinater:

Efter att koordinaterna har identifierats visas igen en karta med koordinaterna:



Fig. 10: Skanna koordinater med koordinatskannern.

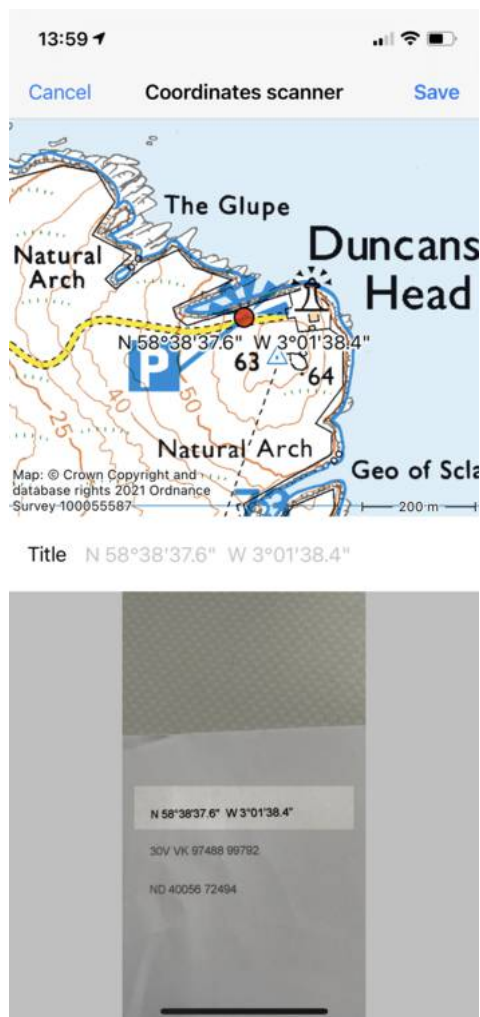


Fig. 11: Koordinater har skannats och visas på kartan.

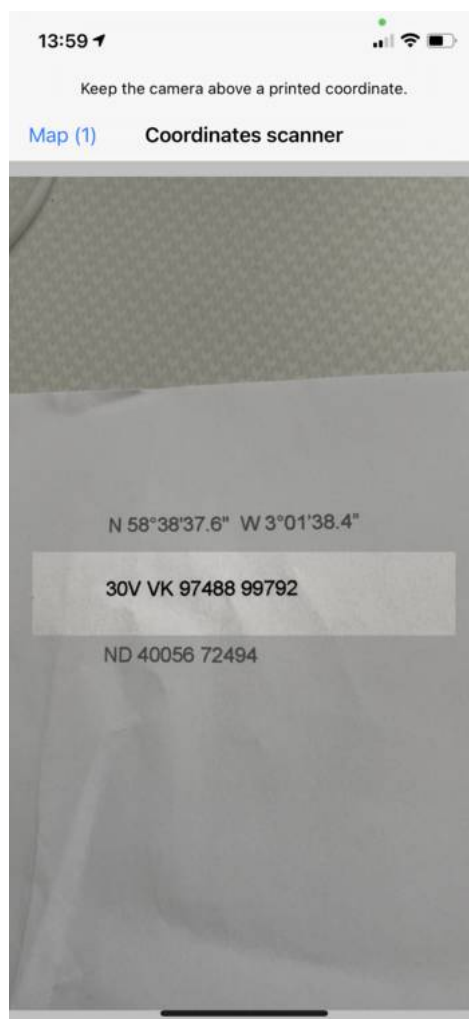


Fig. 12: Skan na MGRS-koordinater



Fig. 13: MGRS-koordinater har skannats och visats på kartan.

Återigen kan du trycka på ”Spara” för att spara koordinaterna och återgå till koordinatskannern. Som ett sista exempel kommer vi nu att skanna Ordnance Survey National Grid-koordinater:

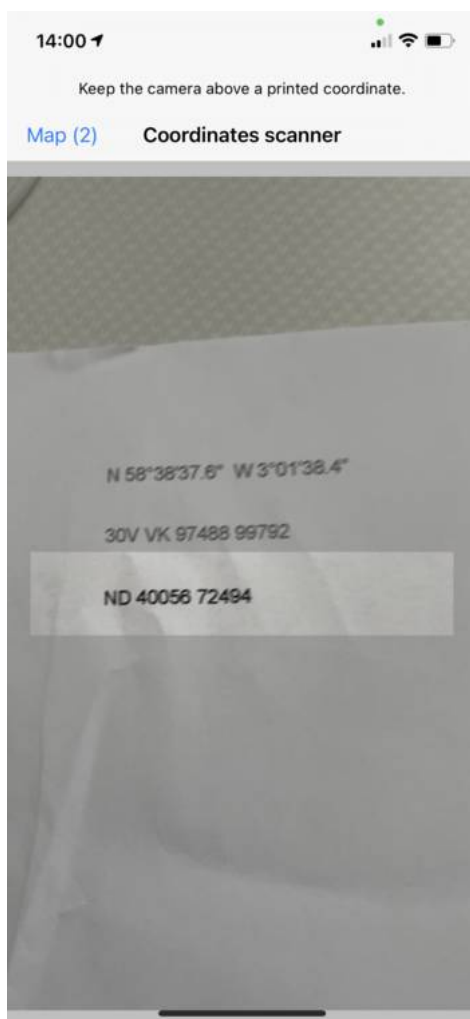


Fig. 14: Skanna OSNG-koordinater

När koordinaterna känns igen visas igen en karta med koordinaterna:

Tryck på ”Spara” för att återgå till koordinatskannern.

Längst upp till vänster på skärmen för koordinatskannern ser du 'Karta (3)'. Siffran bredvid kartan anger antalet sparade koordinater. Om du trycker på ”Karta” kommer du tillbaka till huvudskärmen och kartan zoomas till de skannade koordinaterna som du kan se i exemplet nedan:

Koordinatskannern upptäcker koordinatsystemet som ska användas. För landsspecifika koordinatsystem som bara innehåller siffror kan ibland fel koordinatsystem väljas. För att säkerställa att rätt koordinatsystem används, centrera huvudkartan på det land som använder koordinatsystemet du skannar.

Följande landsspecifika koordinatsystem stöds i Topo GPS

Albaniens bankomat — EPSG:6870 ALCC — EPSG:6962

Australien SA Lambert - GDA2020 - EPSG: 8059 Vicgrid - GDA2020 - EPSG: 7899 NSW Lambert - GDA2020 - EPSG: 8058 MGA-zon - GDA2020 GA LCC - GDA2020 - EPSG: 7845 SA Lambert - GDA94 - EPSG: 3107 Vicgrid - GDA94 - EPSG: 3111 NSW Lambert - GDA94 - EPSG: 3308 GA LCC - GDA94 - EPSG: 3112 MGA-zon - GDA94



Fig. 15: OSNG-koordinater har skannats och visats på kartan.

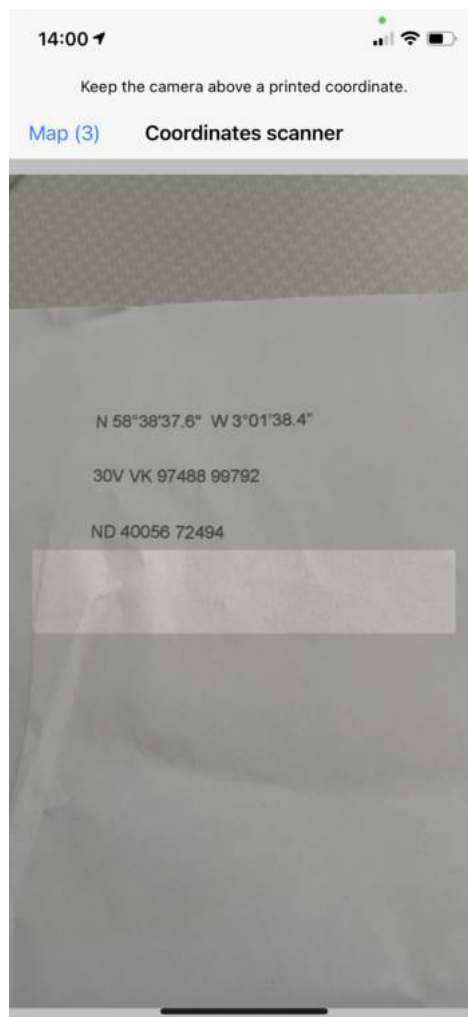


Fig. 16: Skärmen för koordinatskannern med 3 sparade resultat.

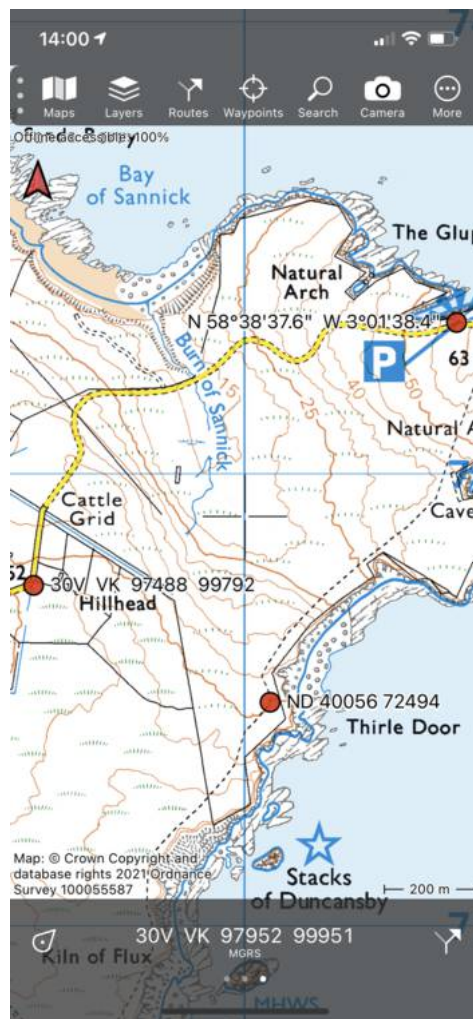


Fig. 17: De tre skannade koordinaterna visas på huvudkartan.

Belgien Lambert 2008 — EPSG:3812 Lambert 1972 — EPSG:31370

Bulgarien BCCS — EPSG:7801

Kroatien HRTM — EPSG:3765

Tjeckien/Slovakien SJTSK — EPSG:5514

Estland Estland 1997 — EPSG:3301

Färöarna Färöarna TM — EPSG:5316

Finland TM35FIN — EPSG:5048

Frankrike Lambert 93 — EPSG:9794 Lambert CC42 — EPSG:9842 Lambert CC43 — EPSG:9843 Lambert CC44 — EPSG:9844 Lambert CC45 — EPSG: 9845 Lambert CC46 — EPSG: 9846 Lambert CC47 — EPSG:9847 Lambert CC48 — EPSG:9848 Lambert CC49 — EPSG:9849 Lambert CC50 — EPSG:9850 Lambert I Zon (Nord) — EPSG:27561 Lambert II Zon (Centrum) — EPSG:27562 Lambert III Zon (Syd) — EPSG:27563 Lambert IV Zon (Korsika) — EPSG:27564 Lambert I Carto (Nord) — EPSG:27571 Lambert II Carto (Etendue) — EPSG:27564 Lambert I Carto (Etendue) 572 Lambert III Carto (Södra) — EPSG:27573 Lambert IV Carto (Korsika) — EPSG:27574

Tyskland Gauß-Krüger 3

Storbritannien OS Nat. Rutnät. — EPSG:27700

Grekland 87 — EPSG:2100

Island ISN 93 — EPSG:3057

Irland ITM — EPSG:2157

Italien Fuso Italia — RDN2008 — NE — EPSG:6875 Fuso Italia — RDN2008 — E-N — EPSG:7794 RDN2008 — UTM-zon 32 N-E — EPSG:6707 RDN2008 — UTM-zon 33 N—E — EPSG:6708 RDN2008 — UTM-zon 34 N-E — EPSG:6709 Fuso 12 — RDN2008 — N-N E — EPSG:6876 RDN2008 — UTM-zon 32 E-N — EPSG:7791 RDN2008 — UTM-zon 33 E-N — EPSG:7792 RDN2008 — UTM-zon 34 E-N — EPSG:7793 Fuso 12 — RDN2008 — E-N — EPSG:7795

Japan CS I-XIX — EPSG:6669 - EPSG:6687 JGD2011 UTM 51 - EPSG:6688 JGD2011 UTM 52 - EPSG:6689 JGD2011 UTM 53 - EPSG: 6690 JGD2011 UTM 54 - EPSG:6691 JGD2011 UTM 55 - EPSG:6692

Latvia LatM — EPSG:10306

Litauen LitM — EPSG:3346

Luxemburg LU30 — EPSG:2169

Malaysia RSO — GDM2000 — EPSG:3375 BRSO — GDM2000 — EPSG:3376 BRSO — Timbalai — EPSG:29873 RSO — Kerran — EPSG:3168

Nederländerna RD — EPSG:28992

Nya Zeeland NZTM 2000 N-E — EPSG:2193 NZTM 2000 E-N MSLC2000 — EPSG: 5479

Polen PL 92 — EPSG:2180

Rumänien RO — EPSG:3844

Singapore STM — EPSG:3414

Slovenien Slovenien 1996 — EPSG:3794

Sydkorea UCS — KGD2002 — EPSG:5179 UCS — 1985 — EPSG:5178

Spanien SOC ED50 — UTM-zon 29 ED50 — UTM-zon 30 ED50 — UTM-zon 31

Sverige SWEREF99TM — EPSG:3006 RT 90 7.5 gon V — EPSG:3019 RT 90 5 gon V — EPSG:3020 RT 90 2.5 gon V — EPSG:3021 RT 90 0 gon — EPSG:3022 RT 90 2.5 gon O — EPSG:3023 RT 90 5 gon O — EPSG:3024

Schweiz LV95 — EPSG:2056 LV03 — EPSG:21781

Ukraina Gauss-Krüger — UCS2000



---

### Kamera

---

Om du trycker på *Men* y > Kamera öppnas kameran. Om du tar ett foto skapas en *waypoint* på din nuvarande plats. Fotot läggs till i waypointen och kan visas genom att öppna skärmen för *waypoint-detaljer*.

Bildens pixelstorlek kan ställas in i avsnittet *Fotostorlek* i *inställningarna*.

Fotot sparas också i ditt fotobibliotek om du ger Topo GPS åtkomst till valda foton i ditt fotobibliotek (*iOS-inställningar* > *Topo GPS* > *Foton*). Fotot som lagras i Topo GPS är alltid en kopia av originalet. Om du tar bort fotot i Topo GPS kommer det inte att tas bort från ditt fotobibliotek. Och även om du tar bort fotot från ditt fotobibliotek kommer det inte att tas bort från Topo GPS.

Fotot som sparats i Topo GPS och i fotobiblioteket innehåller platsen och riktningen fotot togs i, i EXIF-metadata. För att se i vilken riktning fotot togs, öppna först *skärmen med vägpunktsdetaljer*. Tryck sedan på fotot för att se det mer detaljerat. Du kan se riktningen på en karta genom att trycka på information-sknappen i det nedre fältet.

Om du spelar in en rutt kan du inkludera waypoints med bilderna i rutten. Om du sparar den inspelade rutten, se till att inställningen ”Inkludera waypoints” är inställd på ”Skapad under inspelning”. Då kommer alla waypoints med foton som laddas på kartan och skapas under inspelningen av rutten att inkluderas i den sparade inspelade rutten. Andra möjliga irrelevanta waypoints och foton läggs då inte till.



---

### Kompassriktning

---

En kompassriktning är en linje av en viss längd från en viss punkt i en viss riktning.

Du kan manuellt skapa eller läsa av en kompassriktning med hjälp av *kartlinjalen*. Detta är oftast det snabbaste sättet.

Alternativt kan du *ange en kompassriktning manuellt*, eller läsa av *kompassriktningen på en rutt* enligt förklaringen nedan.

### 9.1 Ange en kompassriktning manuellt

Om du vill lägga till en kompassriktning på kartan trycker du på *Men* > *Sök* och trycker på alternativet *Ange kompassriktning*.

Skärmen för kompassriktningen visas som i figuren nedan:

I kompassriktningsskärmen kan du därefter ange följande saker:

- *Från*: Här kan du ställa in startpunkten för kompassriktningen. Oftast är det din nuvarande plats. Om du trycker på det här fältet kan du ange en annan plats eller koordinater.
- *Avstånd*: Här kan du ange längden på kompassriktningen i de visade enheterna.
- *Vinkel*: Här kan du ange vinkeln med avseende på den sanna norr eller magnetiska norr. Om du inte anger något värde används värdet för den riktning som du pekar enheten i. Värdet visas i ljusare färg som platshållare i det här fältet.
- *Norr*: Här kan du ställa in vilken typ av norr vinkeln hänvisar till. Om du anger en avläsning av en kompass kanske du vill ställa in den på magnetisk norr, så att en korrekt magnetisk deklinationsskorrigering kan tillämpas.
- *Beskrivning*: Alternativt kan du lägga till en beskrivning.

Om du har angett alla värden kan du trycka på ”Spara”. Kompassriktningen sparas och kan hittas tillbaka på *ruttskärmen*. Du kommer tillbaka till huvudskärmen och kompassriktningen visas som en rutt på kartan.

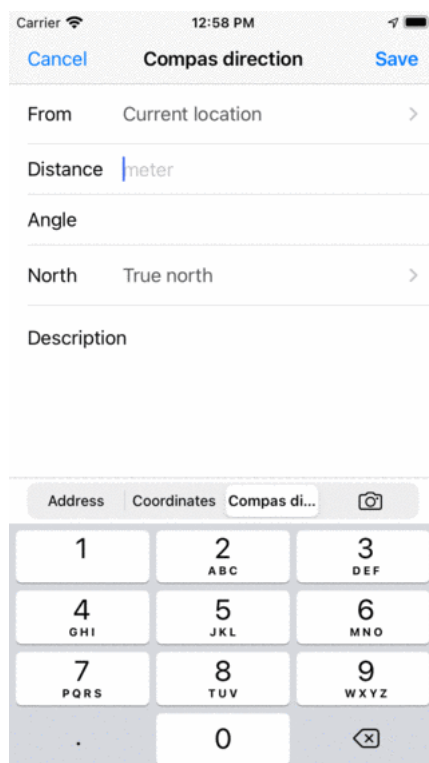


Fig. 1: Skärmen för kompassriktningen.

Som ett exempel skapar vi nu en kompassriktning på 5000 m med en riktning på 45 grader i förhållande till den sanna norr. Resultatet visas i figuren nedan:

Om du använder kompassriktningar kan det också vara användbart att *aktivera den sanna nordpilen*. Detta är en pil på huvudskärmen som visar riktningen för den sanna norr på kartan.

*Riktningen du färdas i* kan också visas på instrumentpanelen.

## 9.2 Hitta en kompassriktning på en rutt

För att hitta en kompassriktning måste du först *aktivera ruttbanans markörer* i inställningarna.

Då kan du *planera en rutt till en punkt*, till exempel med transportmedlet "Crow fly".

Om du gör det och återgår till huvudskärmen visas rutten med kompassriktningen på kartan. Ett exempel visas nedan:

I exemplet ovan har vi planerat en "Crow fly" -rutt från vår nuvarande plats till Knowle Hill. Ruttbanans markörer visas på rutten. Från dessa markörer kan vi se att vi måste resa i 80 grader med avseende på den sanna norr för att komma från vår nuvarande plats till Knowle Hill.

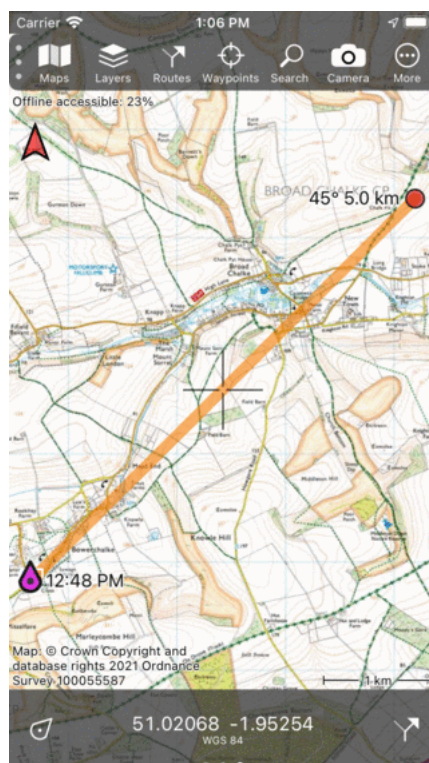


Fig. 2: En kompassriktning lades till kartan.



Fig. 3: Hitta en kompassriktning.



---

## Mäta avstånd och vinklar

---

### 10.1 Kartlinjal

För att mäta avstånd och vinklar mellan två punkter i huvudkartskärmen kan du använda kartlinjalen. För att visa kartlinjalen trycker du först länge på kartan tills ikonen för att skapa waypoint visas. Lägg sedan till ett andra finger (eventuellt med din andra hand). Omedelbart visas en linjal mellan de två fingrarna.

Om du flyttar fingrarna runt kan du ändra linjalens start och slutpunkt. Om du placerar start- eller slutpunkten nära en waypoint eller din nuvarande plats, kommer den att fästas automatiskt till den. Om du släpper fingrarna kommer linjalen att förbli på sin plats. Ett exempel på linjalen visas i figuren nedan:

I mitten av linjalen visas avståndet mellan de två punkterna. Om det finns utrymme visas även kompassriktningen (med avseende på sann norr) från början till slutpunkten. Slutpunkten har ett pilhuvud så att du kan härleda linjalens riktning.

Du kan ändra längd- och vinkelenheten i *inställningarna*.

#### 10.1.1 Ändra kartlinjal

Du kan ändra position, längd och riktning för kartlinjalen på flera sätt.

- Ändra startpunkt: Sätt fingret på linjalen (ljusgrå) nära startpunkten och flytta runt den.
- Ändra slutpunkt: Sätt fingret på linjalen nära slutpunkten och flytta runt den.
- Flytta linjalen utan att ändra längd: Sätt fingret på linjalen i mitten och flytta runt den.
- Ändra längd: Sätt två fingrar på linjalen och flytta dem isär för att öka linjalens längd. Flytta de två fingrarna mot varandra för att minska längden. Endast slutpunkten kommer att ändras, startpunkten kommer att förbli på samma position.
- Roterar: Sätt två fingrar på linjalen, håll fingret närmast startpunkten fast. Flytta bara det andra fingret för att rotera linjalen. Längden på linjalen förblir densamma, bara riktningen kommer att ändras. Medan linjalens längd förblir densamma kan det uppmätta avståndet variera genom att rotera.



Fig. 1: Kartlinjalen (tryck länge på kartan med ett finger och lägg sedan till andra fingret).

Detta beror på den använda kartprojektion, särskilt när du använder mercator-projektionen (som är fallet för OpenStreetMap), kan du se tydliga skillnader.

Om du flyttar eller zoomar kartan stannar kartlinjalen på samma plats. Om du zoomar in blir kartlinjalen för långt försvinner kartlinjalen tillfälligt. Det kommer att dyka upp igen om du zoomar tillbaka.

### 10.1.2 Ta bort kartlinjal

För att ta bort kartlinjalen trycker du på stängningsknappen med korset på linjalen.

### 10.1.3 Navigera till en punkt

Du kan använda kartlinjalen för att navigera till en punkt. Lägg först till linjalen på kartan som förklaras ovan. Flytta sedan startpunkten till positionsmarkörkonen och slutpunkten till önskad destination som i figuren nedan. Avståndet och vinkeln uppdateras automatiskt medan du rör dig.

### 10.1.4 Mäta långa sträckor

Den kortaste vägen mellan två punkter på jorden kallas en geodesik. Endast korta separationer detta är en rak linje på en karta, men på längre avstånd är det en kurva. Kartlinjalen visar alltid en geodesik. Ett exempel visas nedan.

Ibland passar inte geodesiken på linjalen. Om du vill synliggöra den kan det ibland hjälpa att rotera kartlinjalen. Om det fortfarande inte är vad du vill, använd ruttplaneraren för att planera en rutt med transportläget inställt på "Crow fly".



Fig. 2: Använda kartlinjalen för att navigera till en punkt.

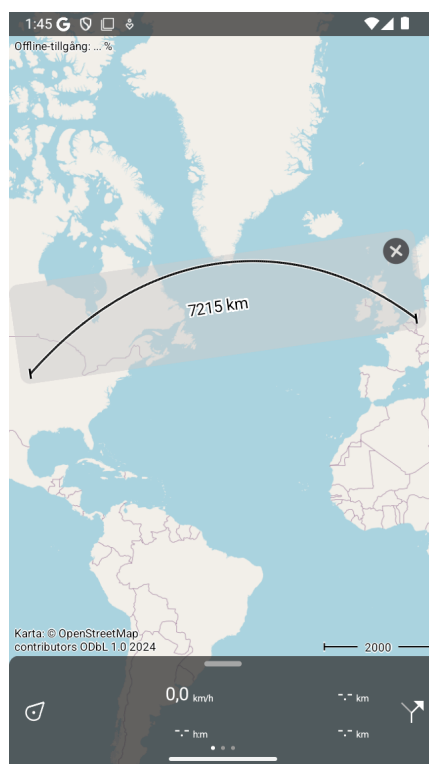


Fig. 3: Kurvan på kartlinjalen är inte en rak linje utan en geodesisk.

På en geodesik varierar kompassriktningen. Vi visar därför bara kompassriktningen om den varierar lite. Om det varierar mer än en måttenhet visar vi en felmarginal, som indikerar mellan vilka värden kompassriktningen varierar längs geodesiken. Om felet är för stort visas inte kompassriktningen alls.

---

## Höjdförlängning

---

Det är möjligt att förlänga Topo GPS med höjdförlängningen. Med detta tillägg kan du göra följande:

- Visar *terränghöjden (höjden)* på instrumentpanelens koordinatpanel.
- Gener *era snabba höjdprofiler* med kartlinjalen.
- Generera *höjdprofiler för rutter som planeras med transportmedlet kråkfluga*.
- Gener *era mer exakta höjdprofiler* för alla planerade rutter.
- Skapa höjdprofiler för *rutter som saknar en höjdprofil*.
- Visa *höjd över mark* och höjd över markprofiler.

### 11.1 Täckning

”Höjdförlängningen” är ett betalt tillägg och är för närvarande endast tillgängligt för Tyskland, England, Wales, Frankrike, Schweiz, Österrike, Nederländerna, Belgien och Luxemburg. I framtiden kommer vi att lägga till fler regioner. Om du köper ”Höjdförlängningen” nu får du också tillgång till de regioner som kommer att läggas till i framtiden.

### 11.2 Inköp av höjdförlängning

För att köpa höjdförlängningen zoomar du kartan till en av de regioner där höjdförlängningen är tillgänglig. Skjut sedan instrumentpanelen två gånger åt vänster för att visa *koordinatpanelen*. Tryck sedan på koordinatpanelen och välj ”Visa höjd” i popup-fönstret som visas. Då visas köpskärmen.

## 11.3 Visar terränghöjd

För att visa terränghöjden i meter över havet för en viss punkt måste du skjuta instrumentpanelen två gånger åt vänster för att öppna *koordinatpanelen*. Då visas terränghöjden (höjden) för den punkt som anges med korset i mitten av kartan bredvid koordinaterna som i exemplet nedan:



Fig. 1: Terränghöjden visas bredvid koordinaterna på instrumentbrädan.

Du kan trycka på höjden för att visa detaljer om källan, den vertikala referensen och noggrannheten. Du måste zooma in kartan tillräckligt långt i en *region där höjdförlängningen är tillgänglig* för att se terränghöjden.

Om du trycker på positionsmarkören kan du se terränghöjden för din aktuella position.

Om du trycker på en punkt visas punktens terränghöjd strax under koordinaterna på skärmen med väg-punktsdetaljer.

## 11.4 Snabba höjdprofiler

För att snabbt få en höjdprofil längs en rak linje måste du aktivera kartlin *jalen*. Tryck länge på kartan så att en ikon för att skapa waypoint visas, lägg sedan till ett andra finger för att aktivera linjalen. Om kartlinjalen är i det *täckta området* och linjalen är tillräckligt lång visas en höjdprofilikon bredvid den avslutande korsikonen. Om du trycker på höjdprofilikonen visas en profil högst upp på skärmen. Detta är höjdprofilen längs kartlinjalens linje.

Om du flyttar runt kartlinjalen eller ändrar dess storlek uppdateras höjdprofilen omedelbart. Du kan dra punkten i höjdprofilfönstret för att avläsa höjder. Poängen visas också på kartlinjalen, så att du enkelt kan se placeringen av punkten i höjdprofilen på kartan.



Fig. 2: En höjdprofil genereras med kartlinjalen.

Du kan zooma in och ut profilen genom att sätta två fingrar på profilfönstret och flytta dem bort från eller till varandra.

Om du trycker på procentikonen bredvid profilen genereras en lutningsprofil. Beroende på de lutningsenheter som ställts in i Topo GPS-inställningarna visas antingen lutningsprocenten eller lutningsvinkeln. Det låter dig snabbt se hur brant en viss linje är.

## 11.5 Höjdprofiler för rutter som planeras med hjälp av kråkfluga

Om du inte *aktiverade höjdförlängningen* kommer rutter som planeras med transportläget kråkfluga inte att ha en höjdprofil. Genom att köpa höjdförlängningen säkerställs att de *rutter som planeras* med transportmedlet "Crow fly" automatiskt får en höjdprofil när rutten ligger i den *täckta delen av höjdförlängningen*. Ett exempel visas i figuren nedan:

I exemplet planeras en Crow flugväg. Längst ner visas den totala uppstigningen längs rutten. Om du trycker på den totala uppstigningen visas höjdprofilen.



Fig. 3: En lutningsprofil genereras med hjälp av kartlinjalen.

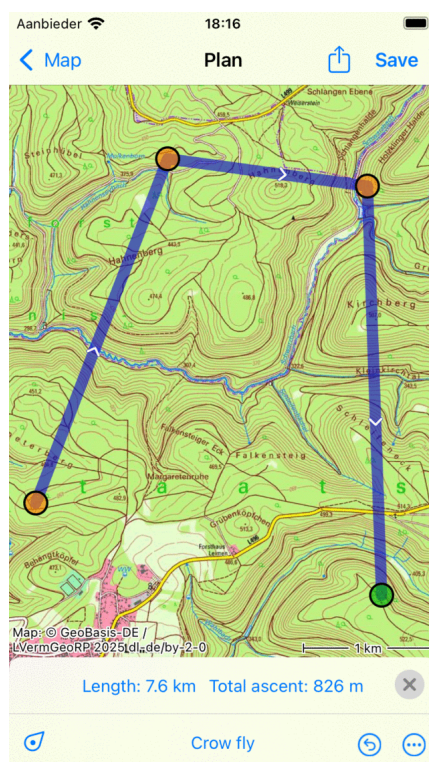


Fig. 4: Med höjdförlängningen får kråkflugans planerade rutter en höjdprofil.

## 11.6 Mer exakta höjdprofiler för planerade rutter

Höjdinformationen som används i höjdförlängningen baseras på mycket exakta digitala terrängmodeller, erhållna genom laserskanning av terrängen med flygplan. Den vertikala och horisontella noggrannheten är mycket högre än i höjddata som används i ruttplaneraren utan höjdförlängningen. Om du har köpt höjdförlängningen kommer höjdprofilerna att baseras på exakta digitala terrängmodeller. Som ett resultat kommer den beräknade mängden total stigning också att vara mer exakt.

## 11.7 Skapa höjdprofiler för rutter som saknar en höjdprofil

Om du har importerat en rutt som saknar en rutt genereras en höjdprofil automatiskt om du öppnar *ruttens ruttinformationsskärm*. Om rutten är lång kan du behöva trycka på knappen 'Generera höjdprofil'. Det kan ta ett tag innan höjdprofilen visas, för ibland måste höjdinformation laddas ner först.

## 11.8 Generera terränghöjdprofiler för registrerade rutter

Om du har spelat in en rutt bestäms höjden av enhetens GPS och/eller barometer. Ibland är höjddata som erhållits på detta sätt ganska felaktiga, med stora fluktuationer. Därför visar vi också terränghöjdprofilen under den raderade höjdprofilen på skärmen för *ruttinformation*. Denna terränghöjdprofil kan vara mer användbar och ge en mer tillförlitlig uppskattning av den totala uppstigningen. Men ibland skiljer sig terränghöjdprofilen mycket från den faktiska profilen, till exempel när någon korsar en bro över en dal. Denna bro kommer att ingå i den registrerade höjdprofilen, men inte i terränghöjdprofilen som följer dalens form.

## 11.9 Höjd över marken

Speciellt när du är i luften kan det vara av intresse att få en uppskattning av höjden i förhållande till marken. Höjden från GPS (höjd) är höjden i förhållande till medelhavsnivån. Om du subtraherar terränghöjden från det får du höjden över marken. Om du trycker på positionsmarkören kan du se din nuvarande höjd över marken.

Om du har spelat in en rutt kan du se höjdprofilen över marken på skärmen för ruttinformation. Om rutten är antenn, är höjden över marken redan listad under terränghöjdprofilen. Om inte kan du trycka på höjdprofilen för att visa profildetaljerna, och sedan högst upp på skärmen kan du växla profilvyn till höjd över marken.

## 11.10 Tekniska detaljer för höjdförlängningen

### 11.10.1 Nedladdning

Höjdinformationen lagras i plattor som har en storlek på 4 km x 4 km. Dessa plattor måste laddas ner från vår server och kommer att lagras på din enhet. Du kan ladda ner höjdinformationen för en viss region genom att trycka på "Offline tillgänglig" längst upp till vänster på skärmen för att öppna skärmen för nedladdning av kartan. Bläddra sedan ner till botten till avsnittet "Höjdmodeller". Här kan du trycka på "Ladda ner" för att ladda ner höjdmodellerna för den för närvarande synliga regionen. Du kan också ta bort höjdmodeller för att återta lagringsutrymme.

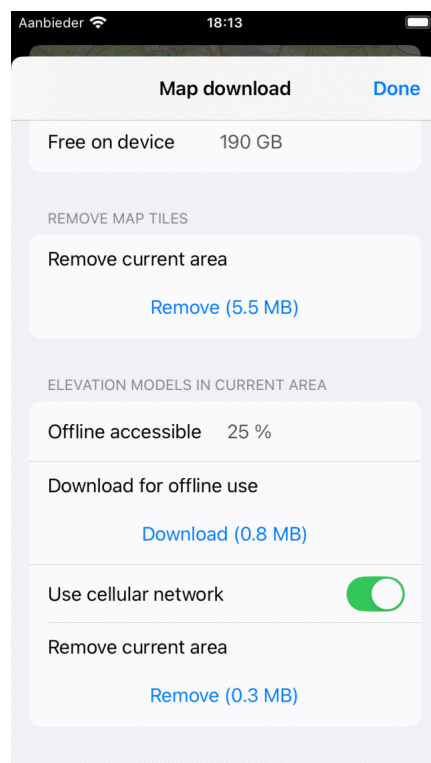


Fig. 5: Ladda ner digitala höjdmodeller för offlineanvändning.

Om du har gjort höjdmodellerna offline tillgängliga kan du visa höjder och skapa profiler utan internetanslutning. Du kan testa detta genom att tillfälligt sätta din enhet i flygplansläge med wifi inaktiverat.

### 11.10.2 Noggrannhet

Höjderna i höjdförlängningen erhålls från digitala terrängmodeller. Dessa är mycket exakta stora datamängder, där höjder bestäms vanligtvis var 1 m med hjälp av en laser från ett flygplan. I den ursprungliga datamängden är höjderna exakta till ca 0,1 m. Vi har dock minskat noggrannheten lite på ett sofistikerat sätt, för att få en datastorlek som är hanterbar för en app. Vår påstådda noggrannhet är: 95% av höjderna skiljer sig mindre än 0,5 m från den ursprungliga mätningen. Detta är en perfekt noggrannhet för utomhusaktiviteter, inte varje bula är märkbar, men små vallar är det.

### 11.10.3 Sekretess

För att bestämma en höjd med Höjdförlängningen bestäms först den nödvändiga höjdplattan på 4 km x 4 km. Om brickan inte lagras på din enhet laddas den automatiskt ned från vår server. Då bestäms höjden från denna höjdplatta på din enhet. Aldrig kommer några koordinater att skickas till vår server. Höjdförlängningen är mycket integritetsvänlig, vi kan i alla fall inte se positionerna för dina punkter eller rutter, om du bestämmer en höjd eller en höjdprofil.

Inställningsskärmen kan öppnas genom att trycka på alternativet ”Mer” i *menyn*. Tryck sedan på ”Inställningar” i popup-fönstret som visas.

Ett exempel på inställningsskärmen visas i figuren nedan:

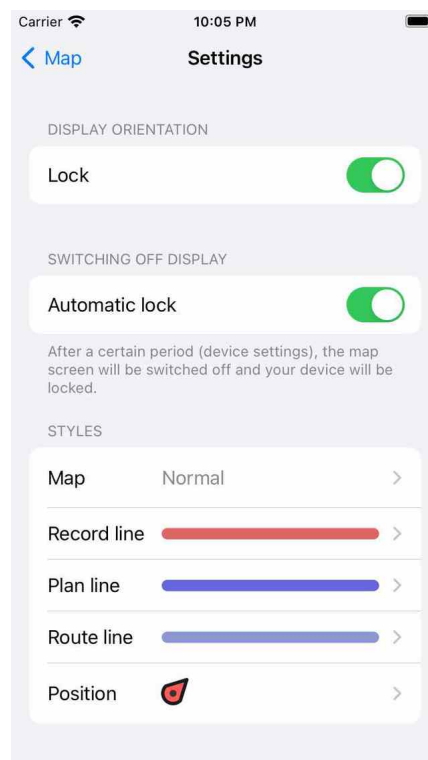


Fig. 1: *Inställningsskärmen.*

Inställningsskärmen innehåller följande avsnitt:

## 12.1 Visningsorientering

Genom att aktivera omkopplaren ”Lås” i *inställningarna* kan du låsa skärmen så att den inte roterar om du roterar enheten.

För att låsa skärmen i önskad riktning inaktiverar du först ”Lås”. Sedan roterar du enheten till önskad orientering och aktiverar ”Lås”.

Om låset är inaktiverat och skärmen inte roterar om du roterar enheten, bör du kontrollera ”Kontrollcenter”. Svep nedåt från det övre högra hörnet på skärmen för att öppna Kontrollcenter. Tryck på knappen Orientering Lock om den är aktiverad.

## 12.2 Stänga av skärmen

Med inställningen ’Automatiskt lås’ i *inställningarna* kan du avgöra om *huvudskärmen ska stängas* av och låsas automatiskt efter en period av inaktivitet av iOS. Om du inaktiverar den här inställningen *stängs inte huvudskärmen* av.

Anta att du monterar enheten på din cykel. Då kan det vara bekvämt att huvudskärmen förblir på kontinuerligt. Så i så fall måste du inaktivera ”Automatiskt lås”.

Var medveten om att om det automatiska låset är inaktiverat behöver du inte ange ditt lösenord när skärmen visas igen. Detta är bekvämt, men är också mindre säkert.

## 12.3 Styles

I avsnittet ’Stilar’ av *inställningarna* kan du ställa in utseendet på kartan, posten, planen och ruttlinjerna. Dessutom kan du bestämma utseendet på *positionsmarkören*.

### 12.3.1 Karta

Du kan ställa in kartstilen i Topo GPS till ’Normal’ eller ’Mörk’. Den normala stilen har ljusa färger. Ett exempel på den mörka kartstilen visas nedan:

Om du använder Topo GPS under natten kan det vara bättre att ställa in kartstilen till ”Mörk”. Kartan är då mycket mörkare, vilket gör det lättare för dina ögon att titta på skärmen. Kartlegenden är också anpassad för mörkt läge. Vi rekommenderar att du kombinerar inställningen ”Mörk” kartstil med displayinställningen ”Mörkt” läge på din enhet. Då kommer också alla gränssnittselement att ha en mörk bakgrund.

Det är också möjligt att ändra kartstil direkt på huvudskärmen via *Meny > Kartor*. Tryck på ”ändra till mörk/ljus karta” i popup-fönstret som visas.

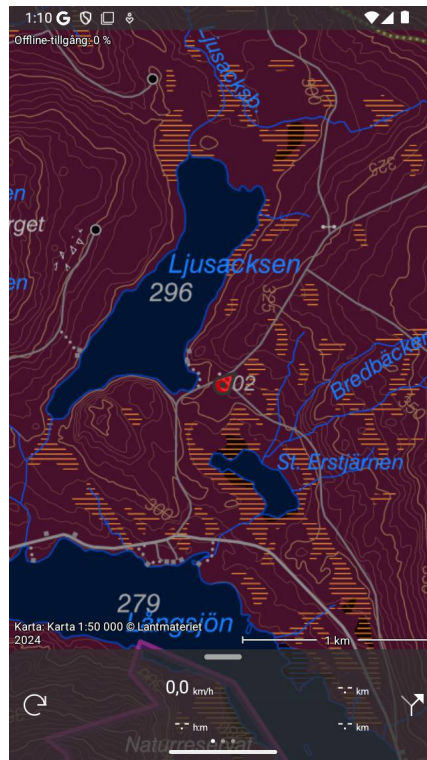


Fig. 2: Den mörka kartstilen.

### 12.3.2 Registrera, planera och ruttlinjer

För att ändra färgen på posten, planen eller ruttlinjen, tryck på motsvarande objekt i avsnittet "Stilar" i *inställningarna*. En skärm visas där du kan ställa in radens egenskaper.

Om du trycker på ruttlinjer ser du att det finns 10 olika ruttlinjer. Den första ruttlinjen är för den första laddade rutten på kartan, den andra för den andra laddade rutten etc.

Som ett exempel visar vi nu under skärmen där du kan ändra linjens egenskaper för den inspelade rutten:

Du kan ändra färgen med reglaget Röd/Grön/Blå. Det är också möjligt att ändra färg med en färgväljare genom att trycka på "Välj färg" under reglagen. Skjutreglaget för genomskinlighet bestämmer hur transparent linjen är. Lite transparens gör att du kan se kartan bakom ruttlinjen.

Det är också möjligt att ställa in linjestilen för en enskild rutt. Detta kan göras via *ruttdetaljer* > *redigera rutt*. Tryck på "Redigera linjestil" i popup-fönstret som visas och inaktivera "Använd standard linjestil". Om du vill ändra linjestilen för en uppsättning rutter på en gång går du först till skärmen för sparade rutter (Meny > Rutter > Sparade rutter). Tryck sedan på Mer > Välj och välj rutter och/eller mappar. Tryck sedan på "Mer > Redigera linjestil" längst upp till höger för att ändra linjestilen för de valda rutterna.

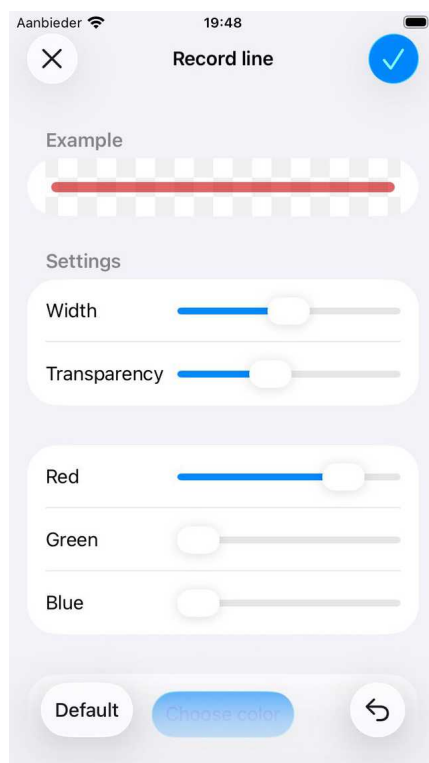


Fig. 3: Ändra egenskaperna för postraden.

### 12.3.3 Positionsmarkör

Standardpositionsmarkören har en röd färg. För synlighet kan det vara bättre att ändra färgen på positionsmarkören ibland. Tryck på positionsmarkören i avsnittet ”Stilar” i *inställningarna*. En skärm med tillgängliga alternativa positionsmarkörer visas. Du kan välja mellan en röd, lila, blå, grön eller gul positionsmarkör. Om du trycker på en positionsmarkör ändras den.

Nedan ser du ett exempel på en karta med en lila positionsmarkör:

## 12.4 Routes

I avsnittet ”Rutter” i *inställningarna* kan du aktivera och inaktivera *ruttavståndsmarkörer*, *ruttbanemarkörer* och *talade instruktioner* för nodnätverksrutter.

### 12.4.1 Ruttavståndsmarkörer

Ruttavståndsmarkörer är markörer som visas på ruten med jämna mellanrum för att visa avståndet från startpunkten. Om du aktiverar den här växeln visas dessa markörer på alla rutter som laddas på huvudkartan. Ett exempel visas i figuren nedan:

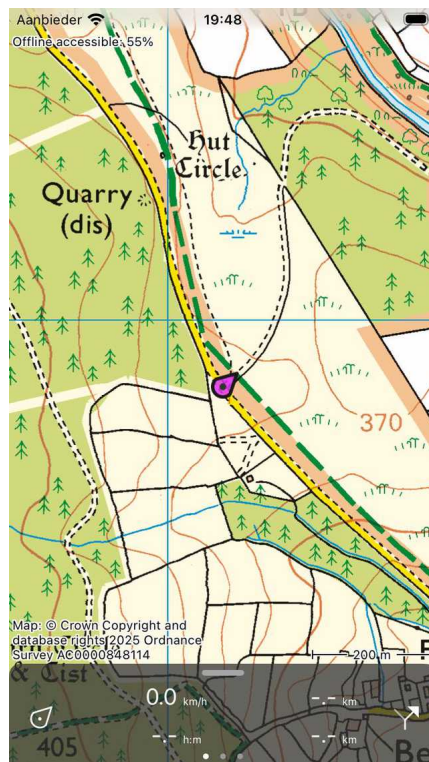


Fig. 4: Positionsmarkören ställdes in på lila



Fig. 5: Ruttavståndsmarkörer är aktiverade.

### 12.4.2 Ruttbanemarkörer

Ruttbanemarkörer är markörer som visas på rutten med jämna mellanrum för att visa kursen (riktningen av rutten med avseende på sann norr) vid markörens punkt. Om du aktiverar den här växeln visas dessa markörer på alla rutter som laddas på huvudkartan. Ett exempel visas i figuren nedan:



Fig. 6: Ruttbanemarkörer är aktiverade.

### 12.4.3 Talade instruktioner

Om du har laddat ett nodnätverk som cykelnodnätverket, eller vandringsnodnätverket, på kartan, och du har laddat en rutt längs dessa noder på kartan, kommer noderna att visas på instrumentpanelen. Om du aktiverar ”Talade instruktioner” och du är nära nästa nod kommer en röst att berätta vilken nod du närmar dig och den kommande noden. Skärmen bör vara påslagen för att detta ska fungera, därför är det bara användbart i kombination med att *inaktivera det automatiska skärmlåset*.

## 12.5 Visa på karta

I avsnittet ”Visa” av *inställningarna* kan du aktivera och inaktivera följande inställningar:

### 12.5.1 Platsnoggrannhet

Om du aktiverar den här växeln visas en cirkel som anger noggrannheten i positionsbestämningen runt *positionsmarkören*.

### 12.5.2 True North

Om du aktiverar den här växeln visas alltid en pil som pekar mot den sanna nordens riktning längst upp till vänster på *huvudskärmen*. På de flesta topografiska kartor pekar inte toppen av kartan exakt mot den sanna norr.

## 12.6 Karta

I avsnittet ”Karta” av *inställningarna* hittar du knappen ”Ytterligare zoom in”. Om du aktiverar den här omkopplaren kan du zooma in kartan upp till 8 gånger så långt som utan att aktivera den. Nackdelen är att kartorna blir korniga när de zoomar in så långt.

Waypoints som ligger mycket nära varandra kan lättare separeras genom att aktivera denna switch.

## 12.7 Units

I sektionenheterna för *inställningarna* kan du ställa in längd/hastighet, vinkel och lutningsenheter.

Längden/hastigheten kan ställas in på Metrisk (m, km, km/h), Imperial (ft, mi, mph) eller Nautical (ft, NM, kt).

Vinkelenheten kan ställas in på Grader (°, 360), Gon (400), NATO mil (6400), Miliradians (6283), Swedish streck (6300) och Finish streck (6000). Siffran mellan parenteser anger hur många enheter som passar i en hel cirkel.

Lutningsenheten kan ställas in på procent (%) eller grader (°).

Nedan och exempel på huvudskärmen med kejserliga enheter:

## 12.8 Koordinater

I avsnittet ’Koordinater’ av *inställningarna* kan du bestämma vilka koordinattyper som visas i appen. De koordinattyper som visas på *skärmen med vägpunkt* sinformation, *aktuell platskärm* och *koordinatpanelen* bestäms av den här inställningen.

Om du trycker på visade koordinattyper visas en skärm där du kan aktivera och inaktivera koordinattyper. Ett exempel på den här skärmen visas nedan:



Fig. 7: Huvudskärmen med kejserliga enheter

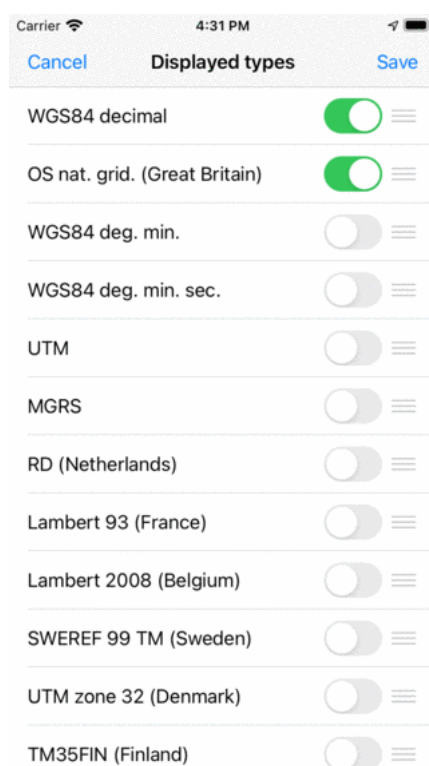


Fig. 8: Ställa in de visade koordinattyperna.

I figuren ovan, endast WGS84 decimal och Ordnance Survey nationella rutnät är aktiverade. Med handtaggen på höger sida kan du bestämma ordningen på de visade koordinaterna. Om du går till skärmen med waypoint-detaljer ser du i avsnittet ”Koordinater” att även endast dessa koordinattyper visas:

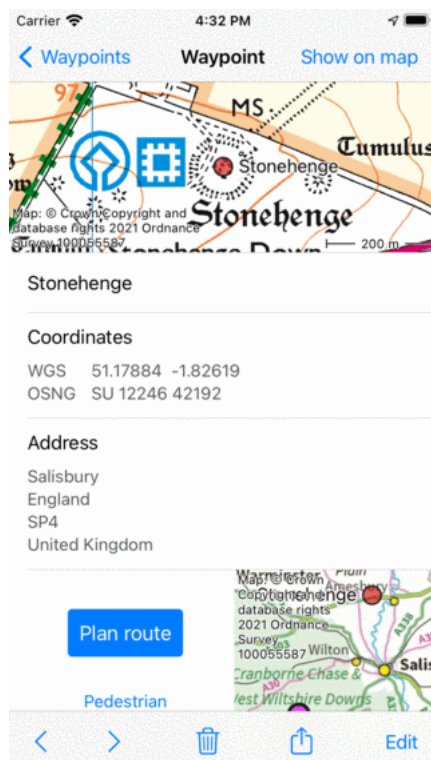


Fig. 9: Endast WGS84 decimal- och Ordnance Survey National Grid-koordinater visas på skärmen med waypoint-detaljer.

Som ett andra exempel aktiverar vi nu andra koordinattyper, MGRS, WGS84-grad, minuter sekunder och UTM. Inställningsskärmen ser då ut enligt följande:

På skärmen för waypoint-detaljer visar avsnittet ”Koordinater” bara MGRS, WGS84 graders minuter sekunder och UTM-koordinater:

## 12.9 Nedladdning av kartplattor

I avsnittet ”Nedladdning av kartplattor” av *inställningarna* kan du hitta omkopplaren ”Använd mobilnätverk”.

Om du inaktiverar ”Använd mobilnätverk” kommer kartplattor aldrig att laddas ner över ett mobilnätverk. Detta kan förhindra oönskade mobilnedladdningar om du flyttar kartan till ett område där kartplattor inte *lagrades offline*. Att begränsa mobilnedladdningar kan spara pengar, beroende på ditt kontrakt. Nackdelen är att du ibland kunde se *grå kartor*.

Om du aktiverar ”Använd mobilnätverk” kan kartplattor laddas ner via ett mobilnät. Dessutom bör du aktivera Topo GPS för att använda mobilnätet i enhet *sinställningarna*.

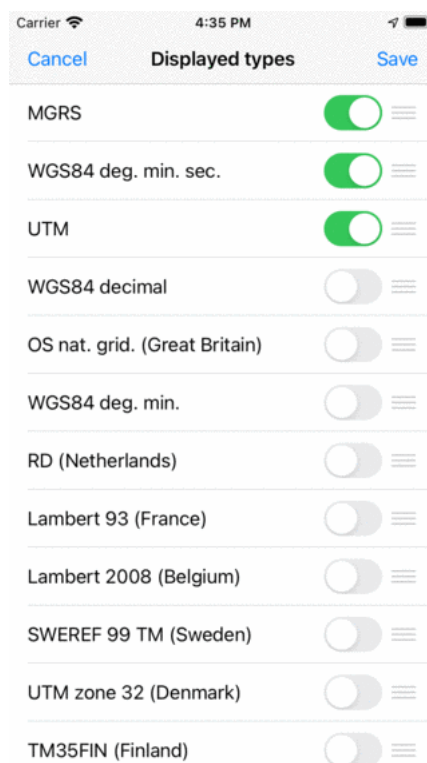


Fig. 10: Ställa in de visade koordinattyperna.

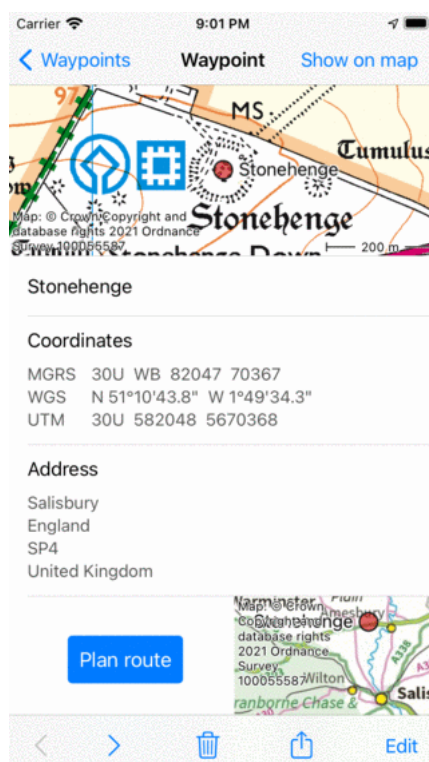


Fig. 11: Endast MGRS, WGS84 graders minuter sekunder och UTM-koordinater visas.

## 12.10 Meddelanden

I avsnittet Meddelanden i *inställningarna* kan du hantera systemvarningar som skickas av Topo GPS-appen. För närvarande finns det bara en växel tillgänglig: Avvika från ruttvarning. När den är aktiverad kommer appen att varna dig om du avviker från en rutt du följer. Observera att den här funktionen kräver att du *registrerar* din rutt.

När du har laddat en rutt på kartan, om du avviker från banan med 25 meter eller mer, kommer Topo GPS att utlösa en hörbar varning - även om appen körs i bakgrunden. Denna användbara varning säkerställer att du snabbt meddelas om du börjar gå i en oavsiktlig riktning.

## 12.11 Sökresultat

I avsnittet "Sökresultat" i *inställningarna* kan du styra flera alternativ för att *söka adresser och platser*.

Om du aktiverar "Spara som waypoint" sparas alla sökresultat som du lägger till på kartan automatiskt som en *waypoint* och visas på skärmen waypoints.

Om du aktiverar "Spara historik" lagras alla sökfrågor i *sök historiken*.

## 12.12 Adresser

I avsnittet Adresser i *inställningarna* kan du välja om appen automatiskt ska slå upp adresserna för specifika punkter.

När inställningen "Sök automatiskt" är aktiverad hämtar Topo GPS platsadresser för att ge en exakt adress för dina punkter och din nuvarande position. Observera att en aktiv internetanslutning krävs för att använda den här funktionen.

När adresserna har hämtats visas adresserna på skärmen *med waypoint-detaljer och skärmen för aktuell plats*.

*Sekretessanmärkning:* För en högre sekretessnivå kanske du föredrar att hålla den här funktionen inaktiverad. Om du gör det hindrar appen från att göra nätverksförfrågningar som innehåller din nuvarande plats eller platserna för dina sparade punkter.

## 12.13 Kamera

I avsnittet "Kamera" i *inställningarna* kan du bestämma pixelstorleken på bilderna som tagits med *kameran*.

Du kan välja mellan:

- *Lit* en: 1024 x 768 pixlar
- *Normal*: 1536 x 1152 pixlar
- *Stor*: 2048 x 1536 pixlar
- *Extra stor*: 2560 x 1920 pixlar

Större fotostorlekar innebär skarpare foton, men de kräver också mer lagringsutrymme.

Den här inställningen är endast relevant för foton som lagras i Topo GPS. Foton som sparats i ditt *fotobibliotek* sparas alltid i den ursprungliga upplösningen.

### 12.14 Enhetsinställningar för Topo GPS

Om du bläddrar till botten av *inställningsskärmen* eller går till iOS-inställningsappen > Topo GPS kan du ändra enhetsinställningarna för Topo GPS.

Ett exempel på skärmen för enhetsinställningar visas i figuren nedan:

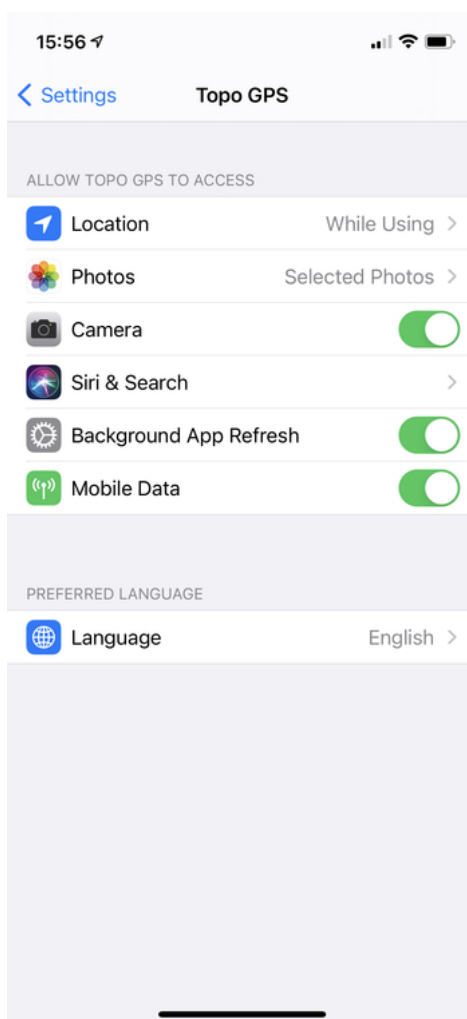


Fig. 12: Skärmen för enhetsinställningar för Topo GPS

På skärmen för enhetsinställningar kan du underordnat ställa in följande alternativ:

- *Plats*. Om du ställer in detta till "Under användning" kan Topo GPS visa din position på kartan, registrera din rutt och hitta waypoints och rutter nära din plats.
- *Foton*. Om du ställer in detta till "Valda foton" kan du bestämma vilka foton Topo GPS kan importera. Om du ställer in detta till "Valda foton" kan Topo GPS också spara foton som gjorts med *kameran* i ditt fotobibliotek.
- *Kamera*. Om du aktiverar kameran kan du göra *foton* och *skanna koordinater*.

- *Siri & Sök.* Detta innehåller inställningar relaterade till sökning och Siri-assistenten.
- *Uppdatering av bakgrundsapp.* Om du aktiverar den här inställningen kan Topo GPS bearbeta olika uppgifter i bakgrunden, som att uppdatera synkroniseringsrutter och waypoints och uppdatera lager.
- *Mobildata.* Om du aktiverar den här inställningen kan Topo GPS använda mobilnätet. Detta är till exempel nödvändigt för *ruttplanering* och *nedladdning av kartplattor* över ett mobilnät.
- *Språk.* Här kan du ställa in språket Topo GPS använder, och du kan ställa in det annorlunda än det språk som du använder på din enhet. Språk som stöds är engelska, tyska, spanska, franska, italienska, nederländska, svenska, norska, danska, finska, polska, japanska, ukrainska, tjeckiska, slovakiska, slovenska, grekiska och estniska. Om ditt enhetsspråk stöds används det språket som standard.



### 13.1 Överföra till en ny enhet

Om du har fått en ny enhet kan du installera Topo GPS gratis från AppStore eller Google Play-butiken. Nedan diskuterar vi de olika möjligheterna att överföra dina inköp och data.

#### 13.1.1 Överföring från Apple till Apple

##### 13.1.1.1 Inköp

Köpet är kopplat till ditt Apple-konto och är tillgängligt på alla dina enheter som använder samma Apple-konto. Se till att du är inloggad i AppStore med rätt Apple-konto. Det kan vara nödvändigt att gå till Meny > Kartor > Fler kartor och trycka på ”Återställ tidigare köp” för att hämta tidigare köp. Om du har köpt partiella kartor måste du aktivera i inställningsappen: Apple-konto> iCloud> Appar> Topo GPS på både din gamla och din nya enhet.

Om du ändrar ditt Apple-konto kan du inte överföra dina inköp. Det är dock möjligt att länka konton via Apple familjedelning. Vissa kartor är berättigade till familjedelning, och de kan fortfarande göras tillgängliga via Meny > Kartor > Fler kartor > Återställ tidigare köp.

##### 13.1.1.2 Rutter och punkter

Den enklaste metoden att överföra rutter och punkter är via iCloud-synkronisering av rutter och punkter. Om du har aktiverat detta på din gamla enhet, aktivera det också på din nya enhet (Meny > Mer > Inställningar > Bläddra till botten). Då ska alla rutter och punkter hämtas automatiskt efter ett tag.

Alternativt kan du manuellt *exportera alla rutter i den sparade ruttskärmen* till gpx.zip format (inklusive foton) och spara filen till en molnlagringstjänst som iCloud, OneDrive, Dropbox eller Google Drive. Gör samma sak med poängen. Öppna filen på din nya enhet med Topo GPS, eller använd Meny > Mer > Importera fil för att importera filen till Topo GPS.

## 13.1.2 Överföring från Android till Android

### 13.1.2.1 Inköp

Köpen kommer automatiskt att vara tillgängliga om du är inloggad på Google Play med samma Google Play-konto som tidigare. Du kan behöva gå till Meny > Kartor > Fler kartor för att automatiskt hämta inköpen.

Tidigare hade vi olika landsspecifika Topo GPS-appar. Om du använder någon av dessa appar, som till exempel Topo GPS Netherlands eller Topo GPS Sweden, måste du installera den här landsspecifika Topo GPS-appen på din nya enhet, annars kan du inte hämta dina tidigare köp. Gå till Google Play Store och sök efter 'Topo GPS Nederländerna/Sverige etc.'. Eller tryck på någon av följande länkar på din nya Android-enhet: [Nederländerna](#), [Sverige](#), [Tyskland](#), [Norge](#), [Danmark](#), [Finland](#), [Frankrike](#), [Belgien](#), [Nya Zeeland](#), [Schweiz](#).

En landsspecifik Topo GPS-app har en annan ikon än den universella Topo GPS-appen. Om du redan har installerat den universella appen kan du också gå i den universella Topo GPS-appen till Meny> Kartor> Fler kartor> Mer> Återställ tidigare köp.

Om du har ändrat ditt Google Play-konto kan du inte hämta tidigare köp. Det är inte möjligt att överföra köp från ett Google Play-konto till ett annat. Om du behöver ändra en e-postadress som är kopplad till ett konto, se till att du bara ändrar e-postadressen för det kontot och inte skapar ett nytt Google Play-konto.

### 13.1.2.2 Rutter och punkter

För att överföra rutter, gå till Meny > Rutter > Sparade rutter på din Android-enhet. Tryck på knappen Mer (uppe till höger) och tryck på "Exportera alla". Spara filen i en molnlagringstjänst som du kan komma åt på din Android-enhet, till exempel Google Drive. Gör samma sak med punkterna via Meny > Poäng. På din Android-enhet går du in Topo GPS till Meny > Mer > Importera fil och importera rutter och waypoint-filer. Eller i molnlagringstjänstappen Google Drive-appen, tryck på filen och välj "Öppna med Topo GPS". Poängen kan ibland hämtas automatiskt från Android-säkerhetskopiering. Men eftersom lagringsförmågan för en Android-appbackup är minimal ingår inte foton och denna möjlighet är inte tillgänglig för rutter.

## 13.1.3 Överföring från Android till Apple

### 13.1.3.1 Inköp

Det är inte möjligt att överföra köpet i Topo GPS från Android till Apple-enheter. Detta beror på att inköpen är anslutna till ett Apple-konto på Apple-enheter och till ditt Google Play-konto på Android-enheter.

### 13.1.3.2 Rutter och punkter

För att överföra rutter, gå till Meny > Rutter > Sparade rutter på din Android-enhet. Tryck på knappen Mer (uppe till höger) och tryck på "Exportera alla". Spara filen i en molnlagringstjänst som du kan komma åt på din Apple-enhet, till exempel Google Drive eller OneDrive. Gör samma sak med poängen. På din Apple-enhet går du in Topo GPS till Meny > Mer > Importera fil och importera rutter och waypoint-filer. Eller i din molnlagringsapp, tryck på filen och välj "Öppna med Topo GPS".

### 13.1.4 Överföring från Apple till Android

#### 13.1.4.1 Inköp

Det är inte möjligt att överföra köpet i Topo GPS från Apple till Android-enheter. Detta beror på att inköpen är anslutna till ett Apple-konto på Apple-enheter och till ditt Google Play-konto på Android-enheter.

#### 13.1.4.2 Rutter och punkter

För att överföra rutter *exporterar du alla rutter på skärmen för sparade rutter* till formatet gpx.zip (inklusive foton) på din Apple-enhet. Spara filen i en molnlagringstjänst som du kan komma åt på din Android-enhet, till exempel Google Drive, OneDrive eller Dropbox. Gör samma sak med poängen. På din Android-enhet går du in Topo GPS till Meny > Mer > Importera fil och importera rutter och waypoint-filer. Eller i din molnlagringsapp, tryck på filen och välj "Öppna med Topo GPS".

## 13.2 Betalningsmetoder

Du kan bara göra inköp i Topo GPS via Apple AppStore eller Google Play Store. Tillgängliga betalningsmetoder varierar från land till land. Om betalning med kreditkort, mobiltelefon eller banköverföring inte fungerar, kanske du vill överväga att köpa ett presentkort från AppStore eller Google Play i en till exempel en bokhandel, stormarknad eller bensinstation.

### 13.2.1 AppStore

På AppStore-webbsidan listas de [möjliga betalningsmetoderna](#). Det förklaras också hur du kan [lägga till eller ändra betalningsmetoder](#).

### 13.2.2 Google Play

På Google Play-webbplatsen listas de [accepterade betalningsmetoderna](#). Där förklaras också hur du kan [lösa problem med din betalningsmetod](#).

## 13.3 Hantering av mobila enheter

Om du hanterar flera enheter via ett MDM-system (Mobile Device Management) kan du automatiskt distribuera Topo GPS gratis på dessa enheter med din MDM-programvara.

De appar som installerats via MDM kommer initialt inte att ha tillgång till någon av kartorna.

Vi kan skicka dig en MDM-konfiguration xml, som innehåller ett fält för en hemlig licensnyckel som vi kan generera åt dig.

Vi kan ställa in tillgängliga kartor enligt dina önskemål.

Dina användare som kör den hanterade Topo GPS-appen får automatiskt tillgång till tillgängliga kartor.

Om du kontaktar oss kan vi göra en offert åt dig och ställa in saker enligt dina önskemål. Prissättningen är per enhet per karta och samma som för vanliga kunder. Vi säljer endast volymer på 50 licenser eller mer åt gången. Om allt fungerar som det ska skickar vi en faktura till dig. Om fler enheter kommer att läggas till i framtiden bör ytterligare licenser köpas senare.

Om du är intresserad eller om du behöver mer information kan du kontakta oss via e-post ([support@topo-gps.com](mailto:support@topo-gps.com)).