

GO MapForms

Handleiding voor tekenen in de GO MapForms applicatie



GOconnectIT BV

Versie: 7.0

Datum: 30-10-2019


INMEETSCHETS

WAT IS EEN INMEETSCHETS

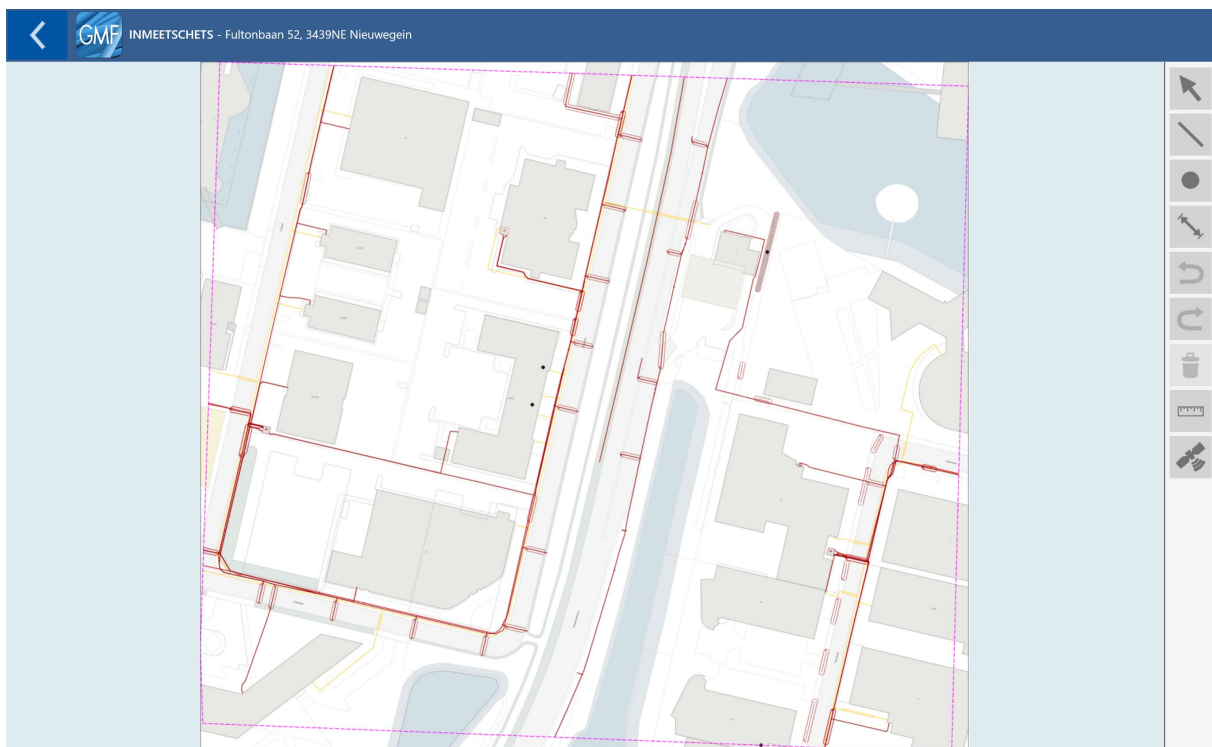
Dit is de tekening waarin de ligging van de kabels en leidingen en componenten met maatvoering van alle netbeheerders/disciplines ingetekend worden. Hier teken je de sleuf die gegraven is. In een later stadium (aansluitschets) kan worden aangegeven welke kabels en leidingen in de sleuf geplaatst zijn.

INMEETSCHETS TEKENEN

Voordat de formulieren worden ingevuld, wordt eerst de inmeetschets getekend. Met de inmeetschets teken je de (combi-)sleuf en voer je de maatvoering in. Druk om te beginnen op het landkaart icoontje rechtsboven in het veld van de werkopdracht:

Fultonbaan 52, 3439NE Nieuwegein Uitvoeringsdatum is ingesteld op 30-10-2019	
Elektra Stedin (DSP-E v1.34)	
Gas Stedin (DSP-G v1.34)	

Vervolgens opent de gekoppelde ondergrond, in dit voorbeeld een Klic-melding:



NB. In dit voorbeeld zie je een Klic ondergrond met rode en gele lijnen. Binnen GMF wordt niet de hele Klic getoond, hiervoor hebben we de Klic App. GMF biedt een schetsondergrond met daarbij de bekende netten van de belanghebbenden. Dit voorbeeld betreft een werkopdracht Elektra en Gas voor Stedin. Om die reden wordt het belang elektra en gas binnen deze ondergrond getoond.

STAPPEN BIJ HET INSCHETSEN

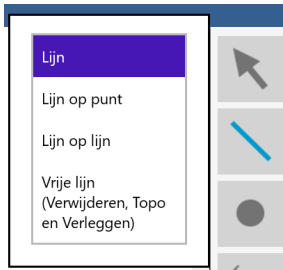
Doorloop de onderstaande stappen om een sleuf in te tekenen:

Stap 1 – Inzoomen op juiste woning

Om een zo nauwkeurig mogelijke schets te maken, zoom in op de juiste plek in de kaart.

Stap 2 – Lijn intekenen

Om aan te geven waar de sleuf is gegraven en de leidingen zijn gelegd, teken je een lijn op de kaart. Een lijn kan getekend worden door het icoontje “Lijn tekenen” te selecteren. Dit is rechts in het scherm de 2^e knop. Er kan gekozen worden uit drie verschillende methoden om een lijn te tekenen:

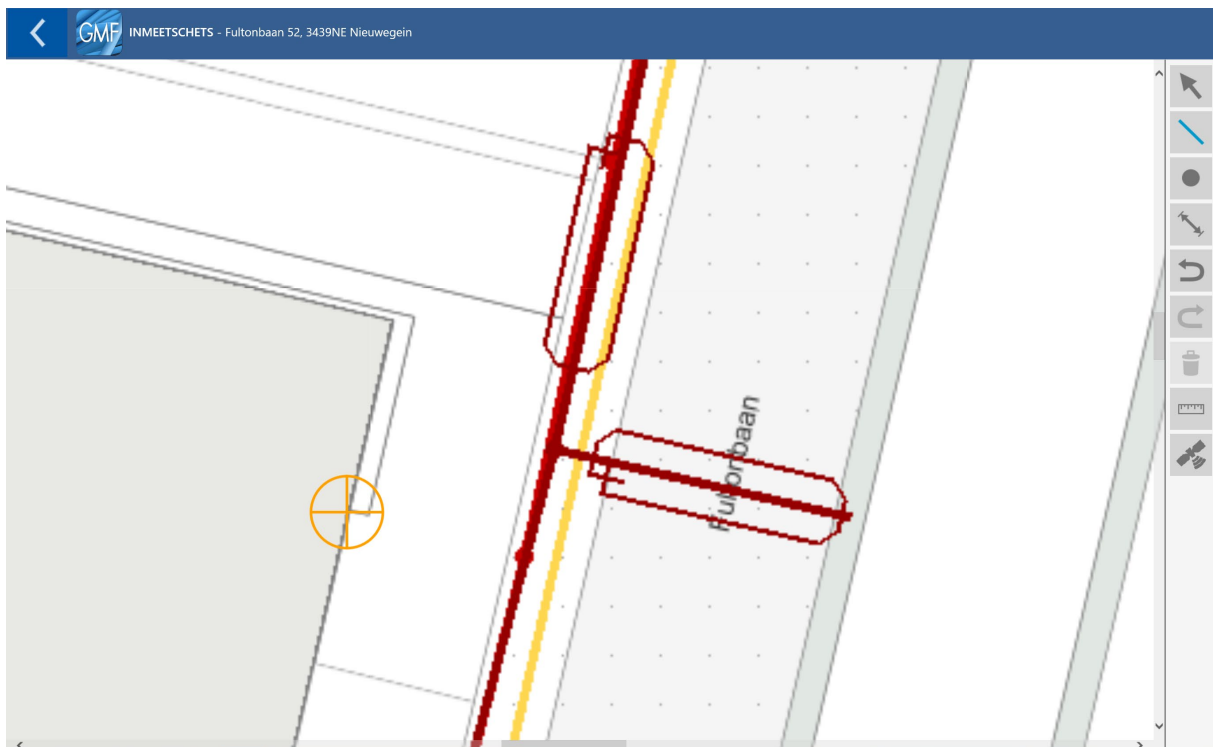


Lijn – Hiermee kan je een nieuwe lijn tekenen.

Lijn op punt – Hiermee kan je verder tekenen op een reeds geplaatste lijn, aan zowel het begin als eindpunt.

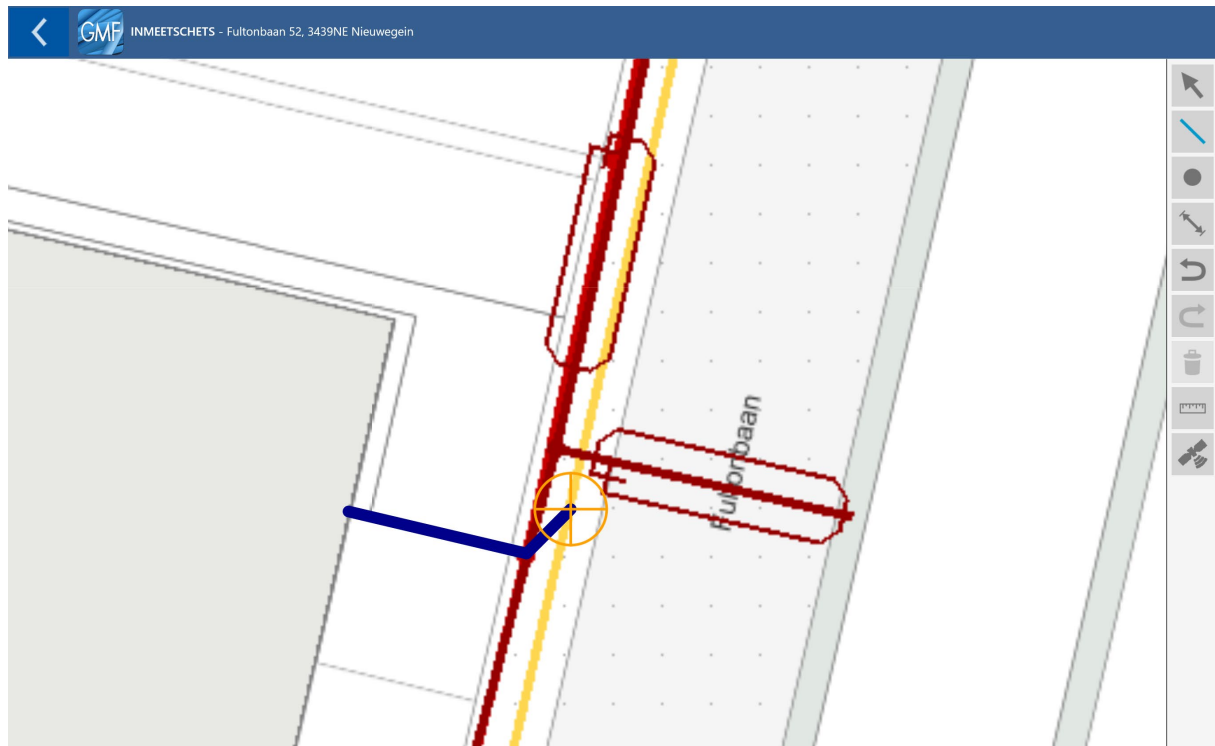
Symbol op lijn – Hiermee kan je een bestaande lijn verder uitbreiden, ergens midden in een reeds getekende lijn.

Door de optie “lijn” te selecteren, kan je beginnen met het tekenen van de lijn op de tekening. Door een vinger op de kaart te zetten en deze heen en weer te bewegen, verschijnt er een oranje vizier. Dit oranje vizier zal niet precies onder de vinger liggen. Zo kan je, zonder dat je vinger het middelpunt blokkeert, nauwkeurig het beginpunt van de lijn plaatsen.



Zodra je het scherm loslaat, staat het beginpunt vast. Door met een vinger op een andere plek in de kaart te drukken wordt een lijn getekend tussen het beginpunt en de plek waar de tweede vinger is geplaatst. In dit voorbeeld zit er een hoek in de sleuf. Voordat het eindpunt bepaald wordt, moet dus

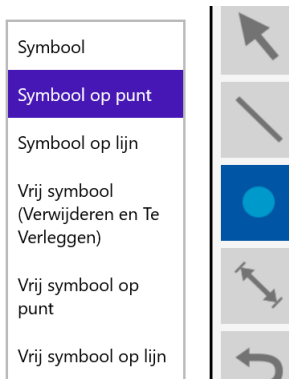
eerst bepaald worden waar de hoek in de lijn komt. Druk met een vinger op de kaart en schuif het oranje rondje dat tevoorschijn komt naar de plek op de kaart waar de hoek komt. Wanneer je je vinger van het scherm haalt, plaatst de app een lijn tussen het beginpunt en het punt waar de hoek komt. Hetzelfde kan je doen om het eindpunt te selecteren.



Na het tekenen van de sleuf kan je de componenten plaatsen (stap 3).

Stap 3 – Componenten plaatsen

Selecteer het derde icoontje aan de rechterkant om componenten te plaatsen. Je kan kiezen vervolgens kiezen uit drie verschillende methoden om een symbool te plaatsen.

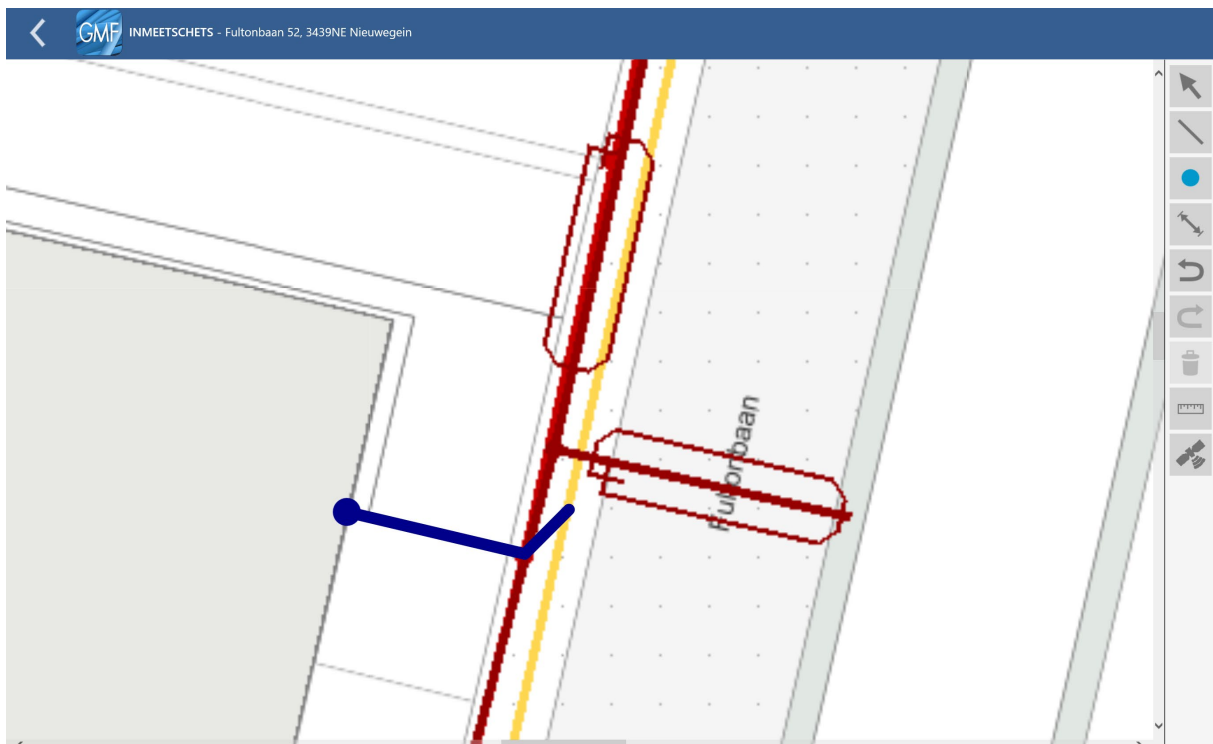


Symbool – Hiermee kan je een symbool tekenen op een willekeurige plek in de kaart.

Symbool op punt – Hiermee kan je nauwkeurig een symbool plaatsen op de uiteindes van de lijn en/of het punt waar twee lijnen bij elkaar komen (een hoek).

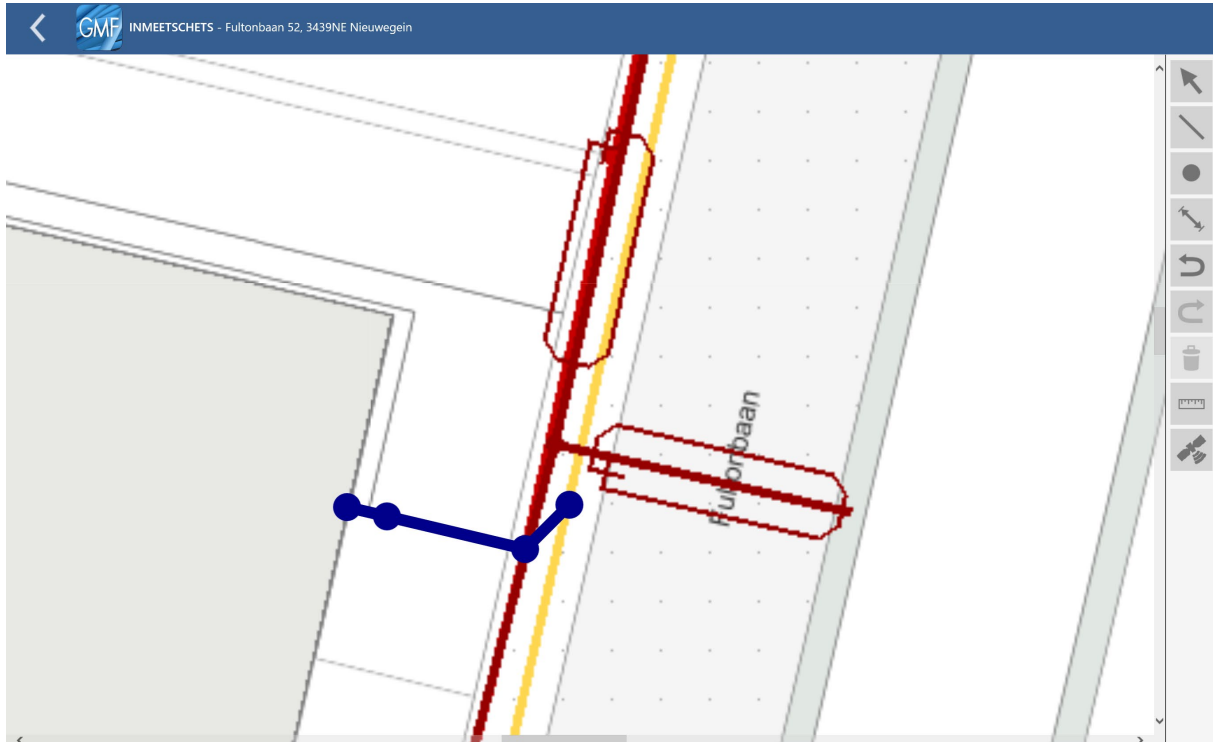
Symbool op lijn – Hiermee kan je een symbool tekenen op een willekeurige plek op de lijn.

Kies de optie “symbool op punt” als je een component wilt plaatsen op de plek waar de kabels en leidingen de gevel binnecomen. De app plaatst het component op deze manier namelijk op het uiteinde van de lijn. In een later stadium kan je eigenschappen toekenen aan de geplaatste componenten.



Dit voorbeeld betreft een combiaansluiting, waar meerdere kabels in de sleuf worden gelegd. Verschillende kabels moeten worden aangesloten aan verschillende hoofdnetwerken (elektra, water, gas, etc.). Dit betekent dat je componenten moet plaatsen op de punten waar in de sleuf (donkerblauwe lijn) de kabels en leidingen worden gekoppeld aan de gasleiding (gele lijn) en de elektriciteitskabel (rode lijn). Plaats componenten op de plekken waar de lijnen elkaar kruisen. Dit kan met de functie “Symbool op lijn”.

Wanneer je op “Symbool op lijn” drukt, kan je eenvoudig een component op de lijn plaatsen.

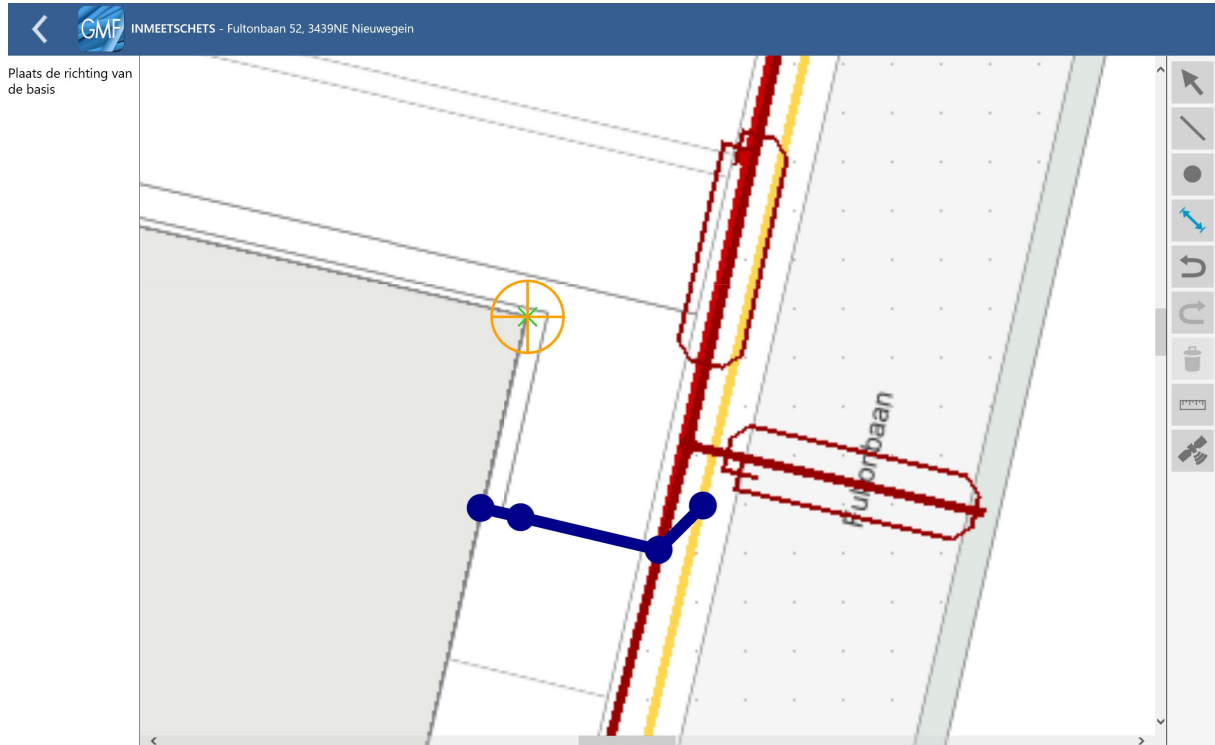


Plaats componenten op alle punten waar een kabel of leiding moet worden gekoppeld aan het hoofdnetwerk of waar een andere vorm van een component gebruikt is.

Stap 4 – Maten invoeren

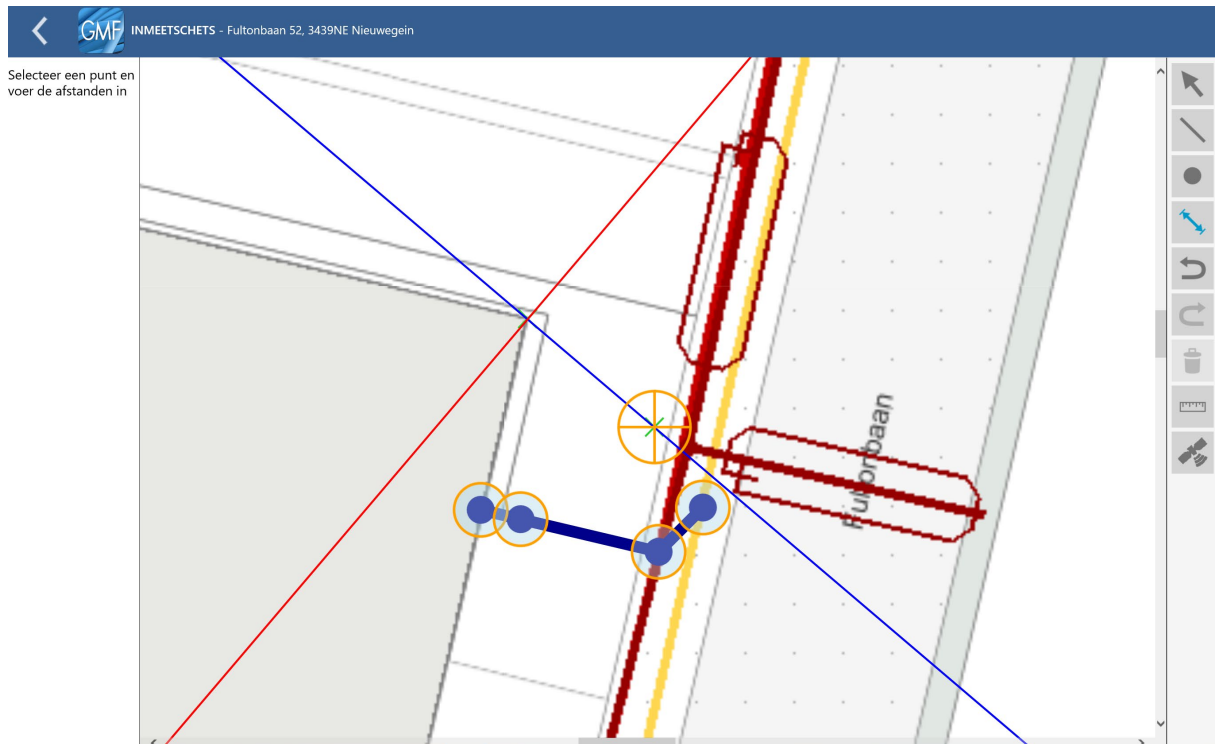
Stap 4.1 – Nulpunt selecteren

Na het toevoegen van de componenten kan je de maatvoering plaatsen. Selecteer hiervoor de knop "Inmeten" (4^e knopje van boven). Plaats allereerst het nulpunt op de kaart. Dit moet een hoek van een gevel zijn. Door een vinger op de kaart te zetten en de vinger wat te bewegen, verschijnt er een oranje vizier. Sleep het oranje vizier naar de plaats waar het nulpunt moet komen en ga naar stap 4.2.



Stap 4.2 – Meetrichting selecteren

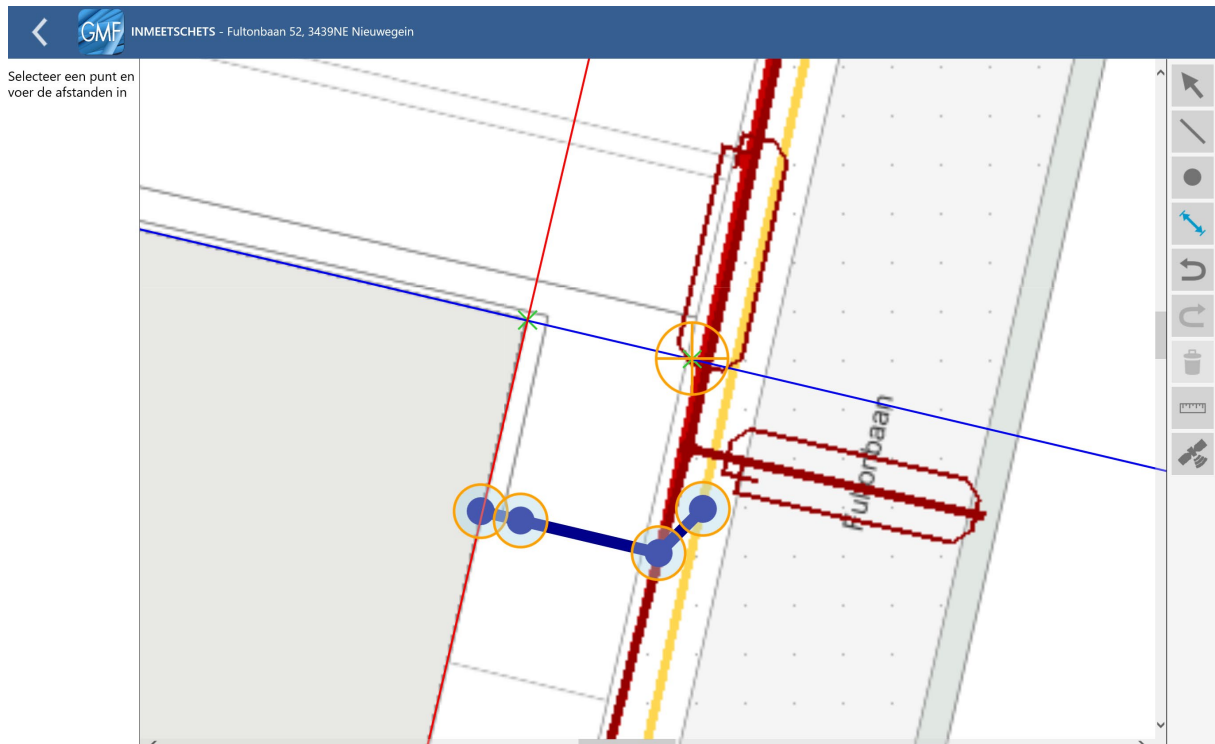
Nadat het nulpunt bekend is, geef dan de meetrichting aan. Zet een vinger op de kaart, er verschijnt een groot kruis met rode en blauwe lijnen. Dit kruis kan gedraaid worden door de geplaatste vinger te verplaatsen op de kaart.



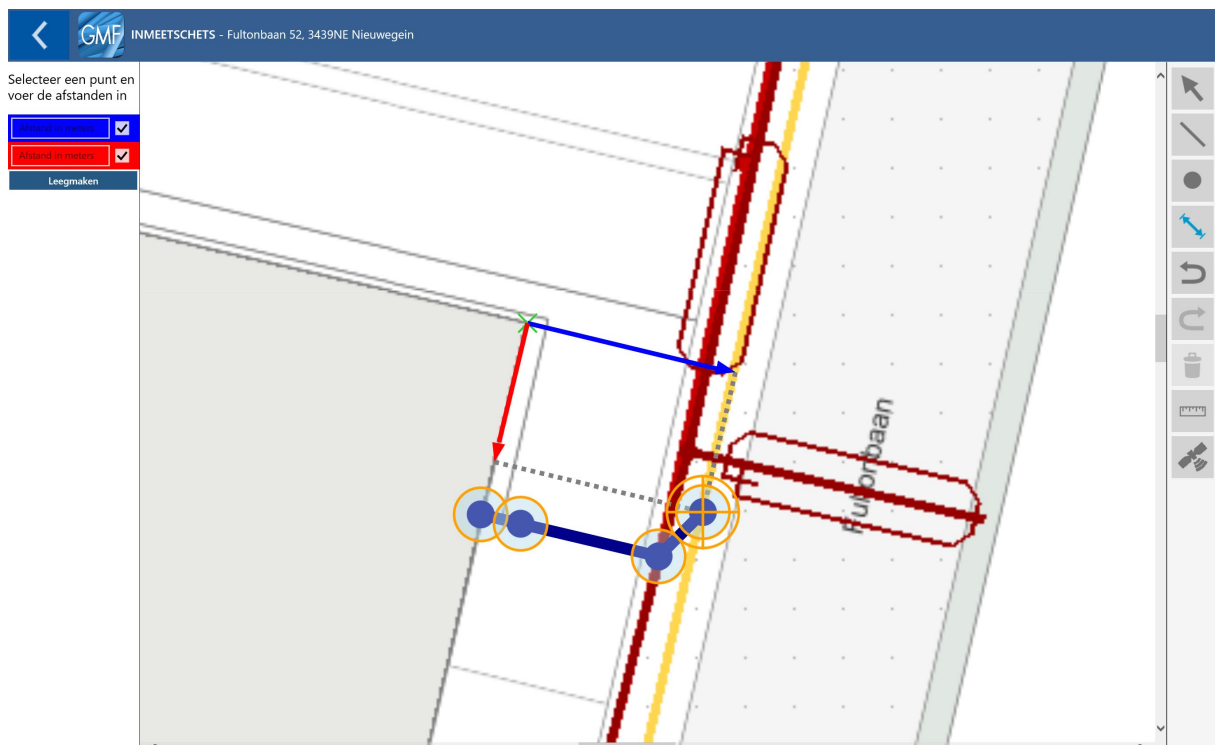
Draai net zolang tot het rode lijntje evenwijdig aan de voorzijde van de gevel ligt. Wanneer het kruis op de juiste manier gedraaid is, kan de vinger van het scherm worden gehaald en kun je de maten invoeren.

Stap 4.3 – Maten Invoeren

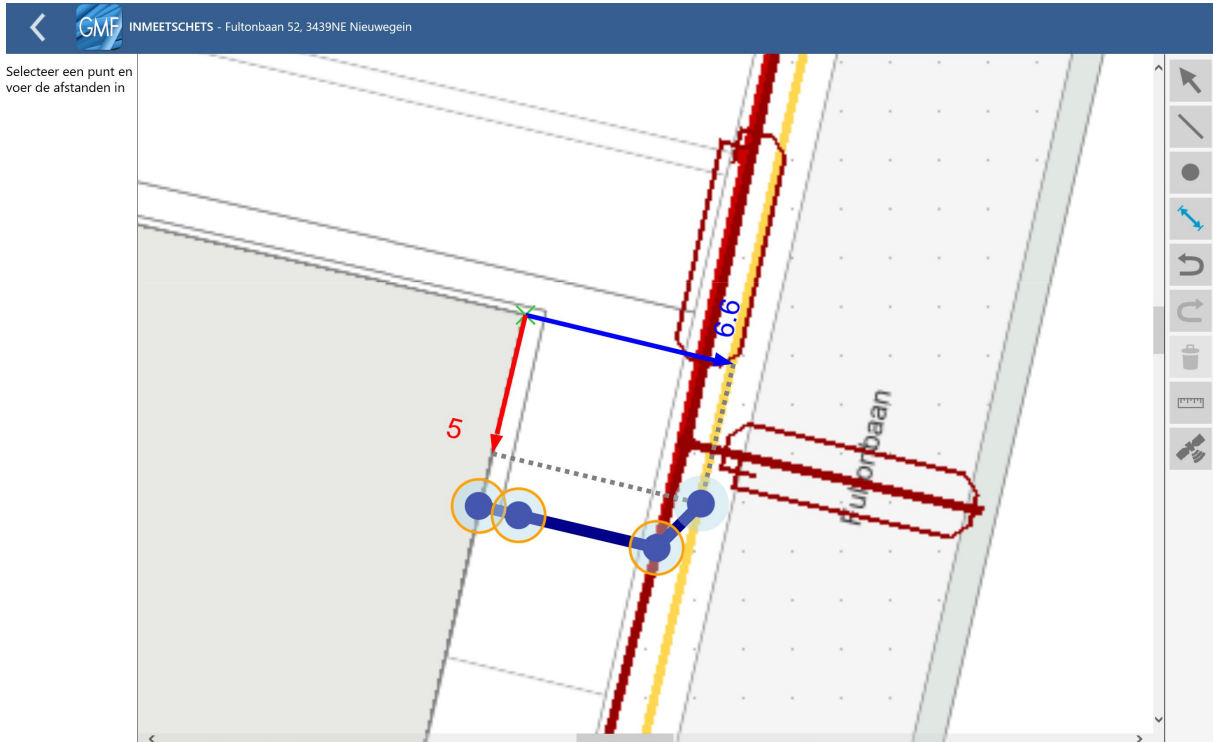
In onderstaande schermafdruk staat de rode lijn evenwijdig aan de voorzijde van de gevel.



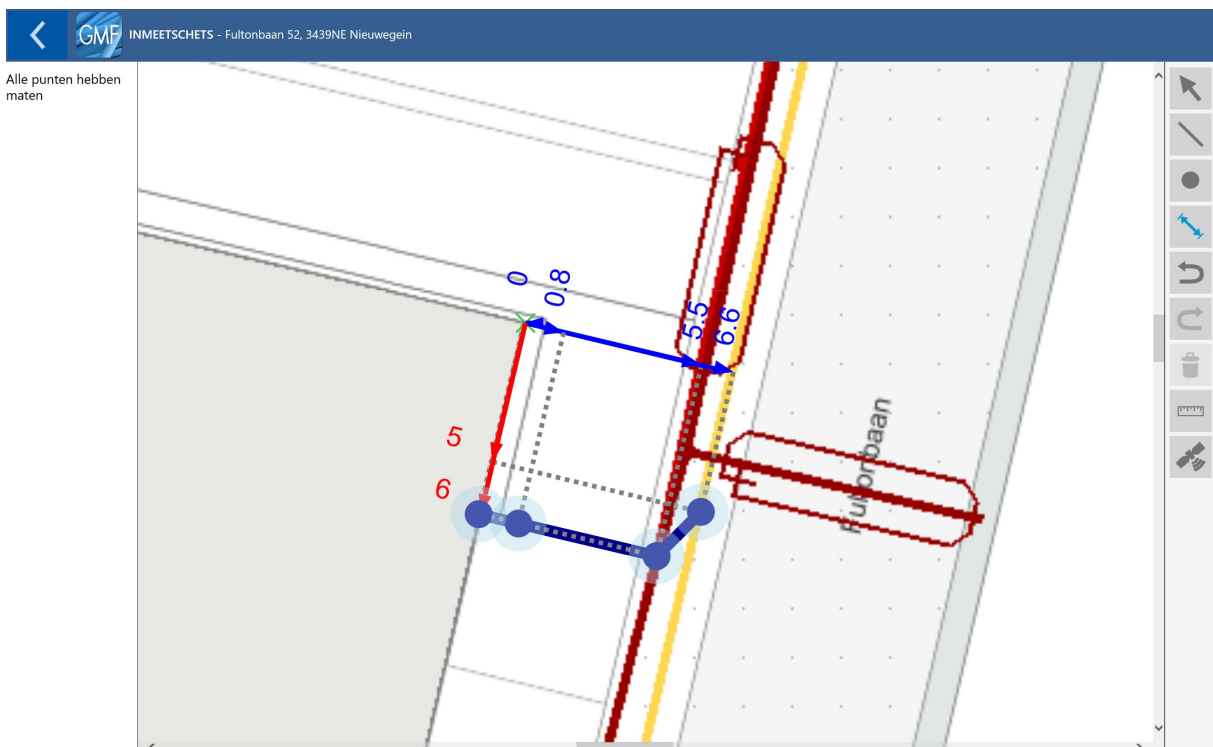
Door op de oranje cirkeltjes te drukken, kun je de maten invoeren.



Wanneer het juiste cirkeltje is geselecteerd, kun je de maten invoeren door op de gekleurde vakken links in het scherm te drukken. De rode lijn komt overeen met het rode veld en de blauwe lijn met het blauwe veld. Door op een van de velden te drukken, kan een waarde worden meegegeven:

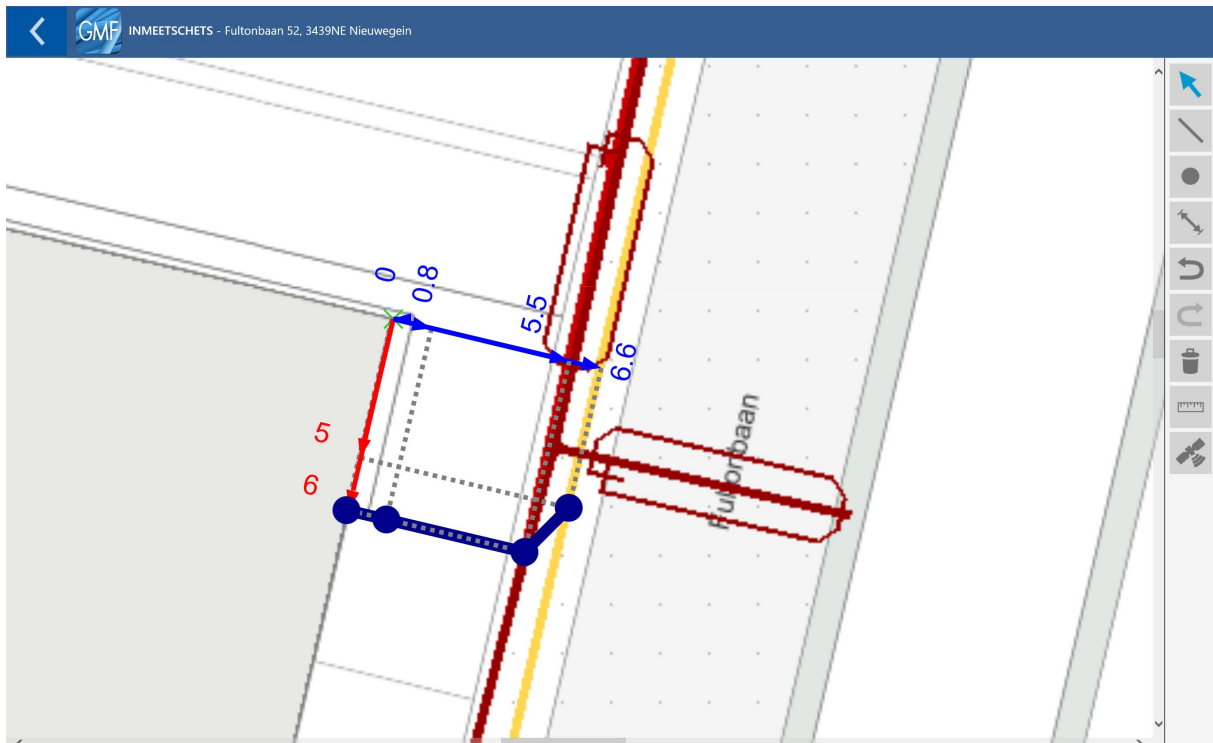


Als je de maten hebt ingevoerd, moet je hetzelfde doen voor de andere oranje cirkeltjes. In dit geval zijn er meerdere componenten getekend, dus moet je deze ook allen voorzien van maatvoering.



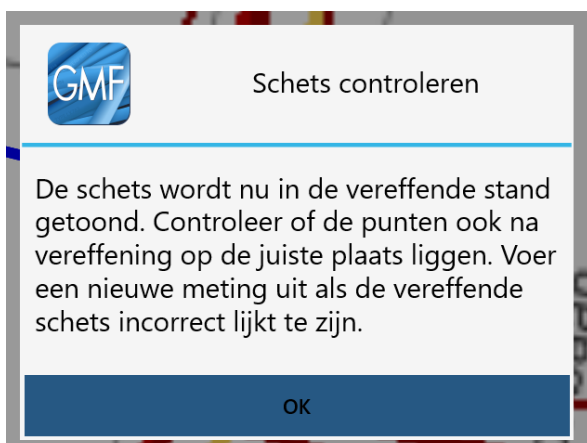
Na het invoeren van de maatvoering kun je de weergegeven maten nog verplaatsen om de zichtbaarheid te vergroten. Zoals in bovenstaande schermafbeelding te zien is staat de maatvoering niet overzichtelijk in de tekening.

Door de pijltoets te selecteren (bovenste icoontje rechts in beeld) kan je op de maatvoering drukken (in dit geval 18.1) om deze te verschuiven naar de gewenste plek.



Stap 5 – Vereffende stand correct? Afronden van het in schetsen

Nadat je alle maten hebt ingevoerd, is het inmeten afgerond. Door op de “Vorige”-knop te drukken, kan je terugkeren naar het “Overzicht Werkopdrachten”. Er verschijnt dan een schermje dat aangeeft dat de schets in een vereffende stand getoond wordt. Dit houdt in dat de ingevoerde maten op schaal worden weergegeven. De maten kunnen op deze manier worden gecontroleerd.



Het kan voorkomen dat er een significant verschil is in de ingevoerde maten en de maten die geschaald zijn in de Klic-tekening. Bijvoorbeeld doordat er een verkeerde maat is ingevoerd of verkeerd is gemeten. Wanneer de maten in de vereffende stand niet kloppen, moeten de afstanden opnieuw gemeten worden en/of de ingevoerde maten worden gecontroleerd. Wanneer na de controle de afstanden nog altijd niet kloppen in de vereffende stand mag er vanuit worden gegaan dat de geschaalde maten in de Klic-tekening niet kloppen. Als een situatie als dit zich voordoet, maak dan een aantekening in het formulier van de betreffende discipline. Ook moet je een melding van een afwijking doen, conform de wettelijk bepaalde wegen.

Stap 6 – Terug naar het beginscherm

Nadat de vereffende stand is getoond, kan je terugkeren naar het “Overzicht Werkopdrachten” door nogmaals op de vorige knop te drukken. De volgende stap is het intekenen van de aansluitschetsen.

