



ОПИСАНИЕ MAP.XML

РУССКАЯ ВЕРСИЯ
НОЯБРЬ 2012

версия формата 15

Описание map.xml (версия формата 15).

Значение цвета задаётся либо в шестнадцатеричной форме #RRGGBB (например, «#C0C0C0»), либо одной из констант: white, black, ltgray, gray, dkgray, red, dkred, green, dkgreen, blue, dkblue, yellow, dkyellow, cyan, dkcyan, magenta, dkmagenta, brown, dkbrown.

Картинки должны быть в формате PNG, имена задаются без расширения.

Корневой элемент файла имеет тег map с атрибутом version.

Могут быть использованы метатеги (см. описание gui.xml).

Дочерние элементы могут быть следующие:

`const` – константы. Может иметь любое количество атрибутов, которые задают значение констант. Константы можно указывать в качестве значений атрибутов.

`map` – фон карты.

- `groundColor` – цвет земли.
- `skyColor` – цвет неба.
- `horizonSize` – высота полосы горизонта в мм.

`cursor` – курсор текущего местоположения.

- `width`, `height`, `alt` – ширина, длина, высота в мм.
- `leftFrontColor`, `rightFrontColor`, `leftBackColor`, `rightBackColor` – цвета граней.
- `edgeColor` – цвет контура.
- `stopColor` – цвет круга, когда стоим на месте.
- `coarseColor` – цвет круга, когда координаты приблизительные.

`scale` – масштабная линейка.

- `color` – цвет линейки.
- `borderColor` – цвет окантовки.
- `fontSize` – размер шрифта (в пунктах).
- `fontBold` – жирное начертание (1) или нет (0).
- `left`, `right` – положение линейки относительно левой или правой границы карты. Одновременно может быть задан только один из атрибутов. Измеряется в мм или в процентах от ширины карты. В втором случае используется суффикс %.
- `minWidth` – минимальная длина линейки в мм.

`route` – маршрутная линия.

- `goalPic`, `finishPic`, `startPic` – картинки для промежуточных целей, финиша и старта.

Дочерние элементы `road` и `straight` задают внешний вид маршрутной линии по дорогам и по прямой соответственно, имеют следующие атрибуты:

- `color` – цвет линии до текущей цели.
- `nextColor` – цвет линии до последующих целей.
- `edgeColor` – цвет контура.
- `nextEdgeColor` – цвет контура линии до последующих целей.
- `pixels`, `metres` – ширина линии (см. `polyline`).

Дочерний элемент `turn` задаёт внешний вид стрелок манёвров, имеет следующие

атрибуты:

- `color` – цвет стрелок на маршруте до текущей цели.
- `nextColor` – цвет стрелок на маршруте до последующих целей.
- `edgeColor` – цвет контура стрелок на маршруте до текущей цели.
- `nextEdgeColor` – цвет контура стрелок на маршруте до последующих целей.
- `width` – ширина стрелки в процентах от ширины маршрутной линии.
- `minSegment` – минимальная длина отрезка дороги (в метрах).
- `maxBefore` – максимальная длина стрелки до манёвра (в метрах).
- `maxAfter` – максимальная длина стрелки после манёвра (в метрах).

Стрелка продолжается с обеих сторон от манёвра до тех пор, пока не достигнет отрезка дороги, длина которого не меньше `minSegment`, но не дальше `maxBefore` / `maxAfter` от манёвра.

`track` – линия трека.

- `color` – цвет линии.

`polygons` – полигоны. Дочерние элементы `polygon` описывают оформление полигона в соответствии с его типом. Если у первого дочернего элемента не указан тип, он содержит значения по умолчанию.

- `type` – тип полигона. Записывается в десятичной или шестнадцатеричной системе счисления (во втором случае используется префикс “0x”). Можно использовать перечисление и диапазоны, например: `0x1200-0x1300`, `0x1d00`, `0x2f09`, `0x4200-0x4300`.
- `color` – цвет заливки.
- `fill` – заливка (1) или нет (0) полигон.
- `edgeColor` – цвет контура в 2D-режиме и «объёма» в 3D-режиме.
- `edge` – рисовать (1) или нет (0) контур в 2D-режиме.
- `edge3D` – рисовать (1) или нет (0) «объём» в 3D-режиме.
- `pattern` – картинка с рисунком полигона (16x16).
- `fontSize` – размер шрифта подписи (в пунктах).
- `fontBold` – жирное начертание подписи (1) или нет (0).
- `fontColor` – цвет подписи.
- `fontBorderColor` – цвет окантовки подписи.
- `hideLabel` – показывать (0) или скрывать (1) подпись.
- `verbal` – описание типа полигона.
- `guiPicture` – картинка, используемая в пользовательском интерфейсе (например, в списках).

`polygonsSelected` – выделенные полигоны. Аналогично `polygons`. Если в этом разделе не указано оформление полигона какого-либо типа и не задан элемент по умолчанию, для рисования выделенных полигонов этого типа используется раздел `polygons`.

`polylines` – полилинии. Дочерние элементы `polyline` описывают оформление полилинии в соответствии с её типом. Если у первого дочернего элемента не указан тип, он содержит значения по умолчанию.

- `type` – тип полилинии. Записывается в десятичной или шестнадцатеричной системе счисления (во втором случае используется префикс “0x”). Можно использовать перечисление и диапазоны, например: `0x1200-0x1300`, `0x1d00`, `0x2f09`, `0x4200-0x4300`.
- `color` – цвет линии.

- `edgeColor` – цвет контура.
- `edge` – рисовать (1) или нет (0) контур.
- `dashColor` – цвет штрихового пунктира, рисуемого по середине линии.
- `dotColor` – цвет точечного пунктира, рисуемого по середине линии.
- `pixels, metres` – ширина линии в пикселах/метрах. Используется та величина, которая при текущем масштабе больше. Если значение `pixels` содержит суффикс `pd`, то число умножается на `dpi / 96`.
- `fontSize` – размер шрифта подписи (в пунктах).
- `fontBold` – жирное начертание подписи (1) или нет (0).
- `fontColor` – цвет подписи.
- `fontBorderColor` – цвет окантовки подписи.
- `hideLabel` – показывать (0) или скрывать (1) подпись.
- `verbal` – описание типа полилинии.

`polylinesSelected` – выделенные полилинии. Аналогично `polylines`. Если в этом разделе не указано оформление полилинии какого-либо типа и не задан элемент по умолчанию, для рисования выделенных полилиний этого типа используется раздел `polylines`.

`pois` – POI. Дочерние элементы `poi` описывают оформление POI в соответствии с его типом. Если у первого дочернего элемента не указан тип, он содержит значения по умолчанию.

- `type` – тип POI. Записывается в десятичной или шестнадцатеричной системе счисления (во втором случае используется префикс “0x”). Можно использовать перечисление и диапазоны, например: `0x1200-0x1300`, `0x1d00`, `0x2f09`, `0x4200-0x4300`.
- `picture` – иконка. Можно использовать несколько иконок с разными размерами. Например, если `picture="shop"`, используются файлы с именами `shop_1.png` (маленькая), `shop_2.png` (средняя), `shop_3.png` (большая). Если файл `shop_2.png` отсутствует, то используется только `shop.png`.
- `guiPicture` – картинка, используемая в пользовательском интерфейсе (например, в списках). Если не задана, используется самая большая из `picture`.
- `picPosition` – положение картинки относительно точки. Задаётся в виде “x;y”, где `x` – `left`, `right` или `center`, `y` – `above`, `below` или `center`.
- `labelPosition` – положение подписи относительно точки. Аналогично `picPosition`.
- `fontSize` – размер шрифта подписи (в пунктах).
- `fontBold` – жирное начертание подписи (1) или нет (0).
- `fontColor` – цвет подписи.
- `fontBorderColor` – цвет окантовки подписи.
- `hideLabel` – показывать (0) или скрывать (1) подпись.
- `verbal` – описание типа POI (используется при редактировании «Моих мест»).

`speedcams` – спидкамы. Дочерние элементы `speedcam` описывают оформление спидкама в соответствии с его типом. Если у первого дочернего элемента не указан тип, он содержит значения по умолчанию.

- `type` – тип спидкама (десятичное число).
- `picture` – иконка. Можно использовать несколько иконок с разными размерами. Например, если `picture="shop"`, используются файлы с именами `shop_1.png` (маленькая), `shop_2.png` (средняя), `shop_3.png` (большая). Если файл `shop_2.png` отсутствует, то используется только `shop.png`.

- `picPosition` – положение картинки относительно точки. Задаётся в виде “`x;y`”, где `x` – `left`, `right` или `center`, `y` – `above`, `below` или `center`.

История изменений

15

- Появился раздел `speedcams`.

0.14

- У тега `route` появился атрибут `startPic`.

0.13

- У тега `poi` и `polygon` появился атрибут `guiPicture`.

0.12

- Появились метатеги `include`, `if`, `ifnot`.

0.11

- У тега `cursor` появился атрибут `coarseColor`.

0.10

- Изменился формат маршрутной линии (появилось оформление стрелок манёвров).

0.09

- Изменился формат маршрутной линии.

0.08

- Появилась возможность задавать константы.