# OpenStreetMap la mappa libera del mondo



OpenStreetMap è una mappa pubblica e gratuita creata da volontari in tutto il mondo. Scopriamo come possiamo arricchirla anche noi inserendo un punto di interesse nella zona dove abitiamo ! Trovi questo tutorial all'indirizzo: coderdojotrento.it/osmz

# 1 – Navigare la mappa

Vai al sito **openstreetmap.org** e naviga la mappa utilizzando il mouse: per spostarti : clicca e tieni premuto il tasto sinistro del mouse per aumentare o diminuire lo zoom: clicca sui bottoni + e – in alto a destra



### 2 – Cambia la mappa

È possibile cambiare la tipologia della mappa cliccando sul bottone evidenziato nella schermata sotto, dopo di che seleziona lo stile che volete visualizzare. Hai a disposizione 4 diversi stili: standard, mappa ciclabile, mappa dei trasporti, umanitario.



Pag.Trovi questo ed altri tutorial su coderdojotrento.it1/9Realizzato con il supporto di CoderDolomiti.

v1.2 16/Apr/2018 Licenza: CC-BY Luca Delucchi Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Unported



# 3 – Interrogare la mappa

Puoi ricevere maggiori informazioni su un elemento selezionando il bottone con il ?



Ora sposta il mouse sulla zona di interesse e cliccando nuovamente ti apparirà una lista con tutti gli elementi vicini al punto cliccato sulla sinistra dello schermo. Passando il mouse sopra ogni elemento di questa lista lo vedrai evidenziato sulla mappa.



Pag.Trovi questo ed altri tutorial su coderdojotrento.it2/9Realizzato con il supporto di CoderDolomiti.



L'ultimo passaggio è quello di cliccare sul link dell'oggetto di cui volevamo avere maggiori informazioni



### 4 - Ricercare una località

In alto a sinistra trovi una casella da compilare con il luogo da ricercare, puoi mettere un indirizzo preciso (nome della strada più il comune), oppure solo una località. Cerca casa tua



Pag.Trovi questo ed altri tutorial su coderdojotrento.it3/9Realizzato con il supporto di CoderDolomiti.



## 5 – Fare il test di inserimento dati

Ora inserirai il tuo primo punto. Prima di tutto aumenta lo zoom su casa tua e poi registrati in OpenStreetMap cliccando sul pulsante *Registrati* in alto a destra:



Adesso inserisci i dati richiesti, seguendo bene le indicazioni fornite qua sotto:



Adesso vai nella tue email e clicca sul link che trovi all'interno per confermare la registrazione.

#### Accedi

Per poi accedere, clicca su Accedi in alto a destra:



Poi inserisci i tuoi dati:

🧿 🖈	OpenStreetMap - Chromium		~ ^ 😣
/ 🞉 OpenStreetMap	×\		CoderDojoTrento
$\leftarrow$ $\rightarrow$ C $\blacksquare$ https:	://www.openstreetmap.org/login?referer=%2F		ସ ¶ ☆ :
🎾 OpenStreetMap	Modifica 🝷 Cronologia Esporta	Altro 👻	Accedi Registrati
Entra			
Non hai un account? Re	igistrati ora		
Indirizzo email o nome	utente:		
PincoPallino123			
Password:			
Persa la password?			
🕢 Ricordati di me			
Entra			
In alternativa, effettua l'a	accesso tramite terze parti		



A questo punto clicca su "Inizia il Tutorial" e segui le indicazioni animate:





Pag.Trovi questo ed altri tutorial su coderdojotrento.it6/9Realizzato con il supporto di CoderDolomiti.

v1.2 16/Apr/2018 Licenza: CC-BY Luca Delucchi Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Unported





Bene hai imparato ad inserire dati su OpenStreetMap!

### 6 - Inserisci il primo punto

Cliccate sul bottone Punto. Se il numero civico di casa tua non è ancora presente, muovi il mouse sulla posizione dell'entrata della casa e clicca, altrimenti rivolgiti ad un mentor che ti fornirà un altro elemento da mappare. A questo punto nel campo di ricerca digita "punto" e clicca sul bottone



Pag.Trovi questo ed altri tutorial su coderdojotrento.it7/9Realizzato con il supporto di CoderDolomiti.



Nel menu a tendina a fianco di "Aggiungi campo" seleziona "Indirizzo"



Compila i campi dell'indirizzo, magari utilizzando i suggerimenti e clicca in alto sulla spunta.



Pag.Trovi questo ed altri tutorial su coderdojotrento.it8/9Realizzato con il supporto di CoderDolomiti.

v1.2 16/Apr/2018 Licenza: CC-BY Luca Delucchi Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Unported



# 7 – Salvare i dati

A questo punto rimane solo da salvare i dati:



#### Trovi questo ed altri tutorial di OpenStreetMap su coderdojotrento.it/osmz

#### Ringraziamenti

Ringraziamo l'autore del tutorial Luca Delucchi e naturalmente tutti i volontari che hanno contribuito alla creazione di OpenStreetMap !

Realizzato con il supporto di:







