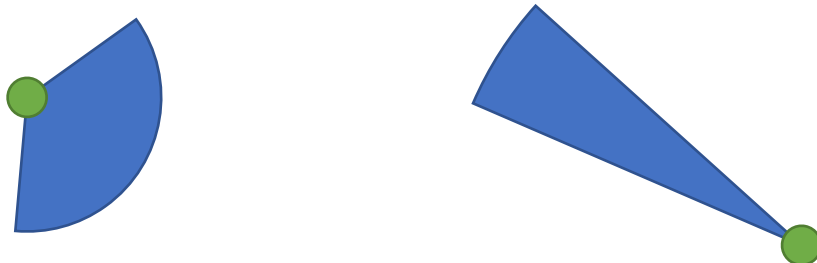


1 Дефолтное состояние карты

По умолчанию отображается карта с загруженными объектами (если имеются), каждый объект имеет дополнительное значение ID.

Координаты объектов и остальные параметры указываются в переменной (см ниже)

Объект представляет собой маркер (png изображение 48x48) и изометрический примитив (сегмент круга).



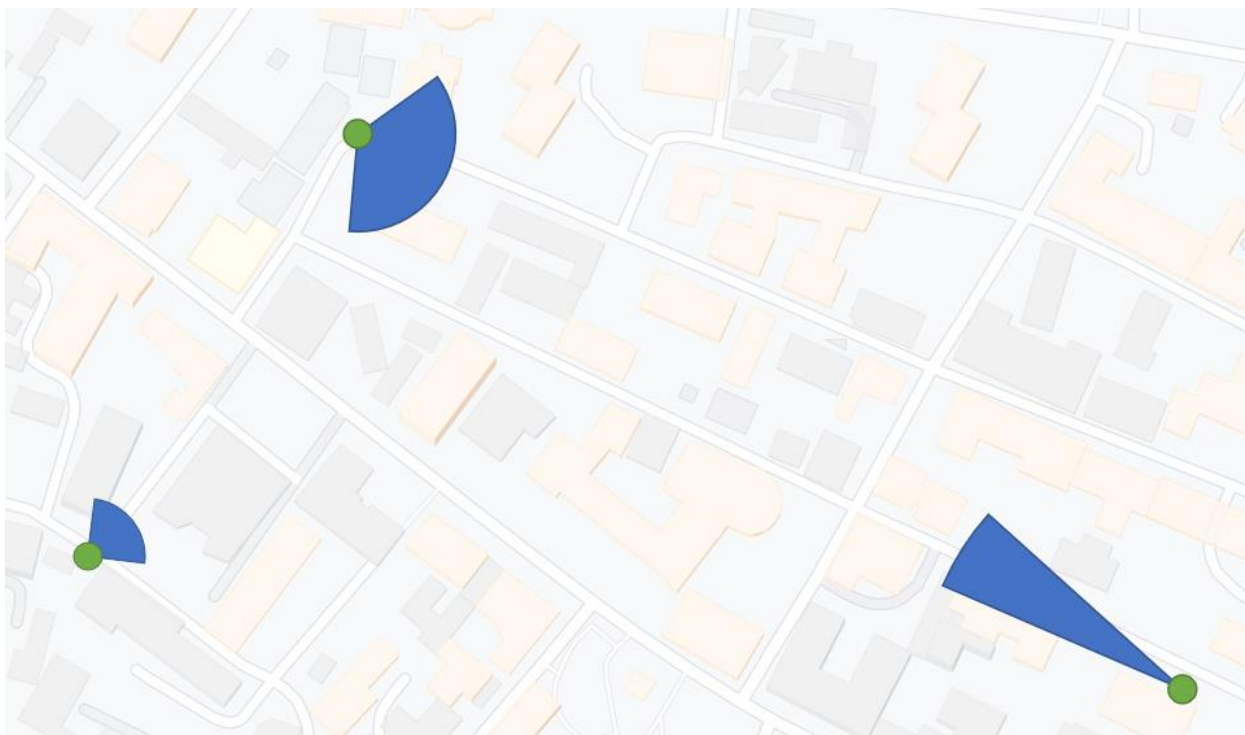
Отображение карты с объектами

- данные забираются из переменной вида

```
[
  {
    "id": "test00",
    "lat": "38.8973311",
    "log": "-77.0362542",
    "a": "500",
    "b": "0",
    "c": "40",
    ...
  },
  { ... },
  { ... },
  { ... },
]
```

- по умолчанию объекты не изменяемые (нельзя перемещать, удалять ...), доступен только клик по маркеру

- при клике на маркер в консоль пишется его ID (из-за отсутствия бекэнда ID и прочие данные задаются «руками» прямо в скрипте)

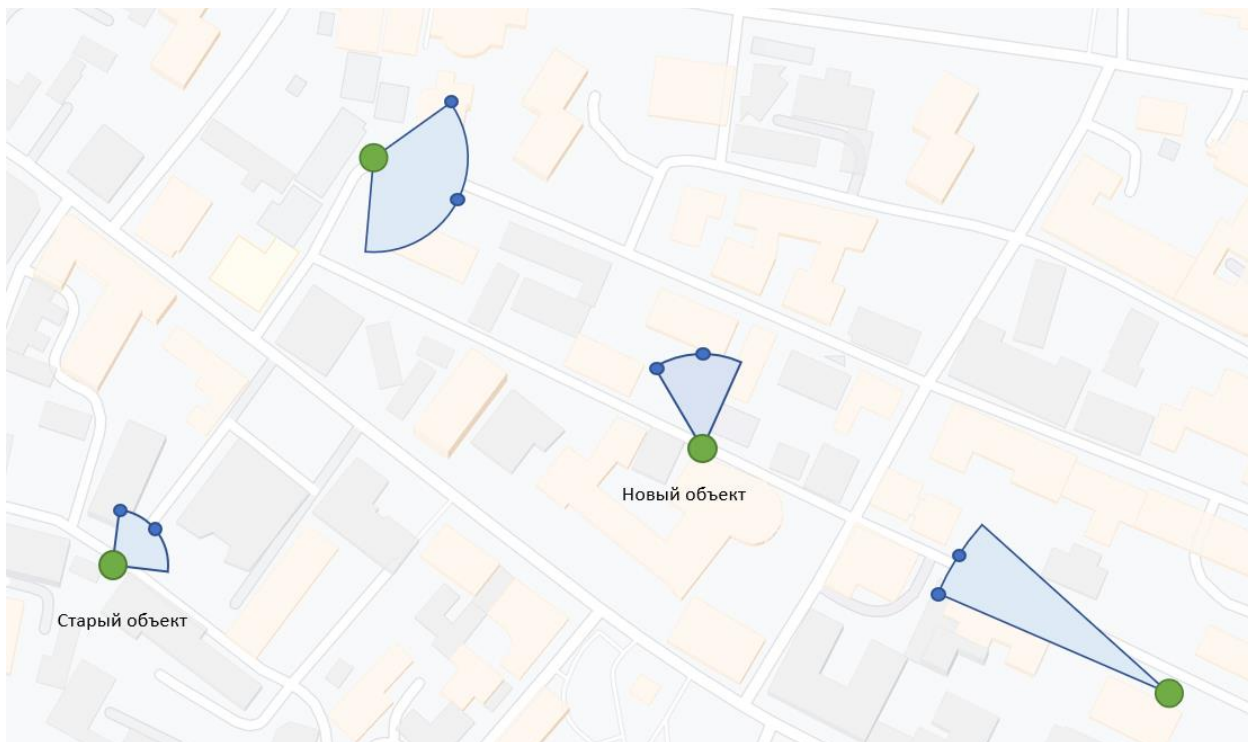


2 Редактирование

Вне/на карте кнопка перехода в режим редактирования и добавления объектов. Из режима редактирования можно выйти, сохранив или отменив изменения (объекты восстанавливают твои изначальные свойства).

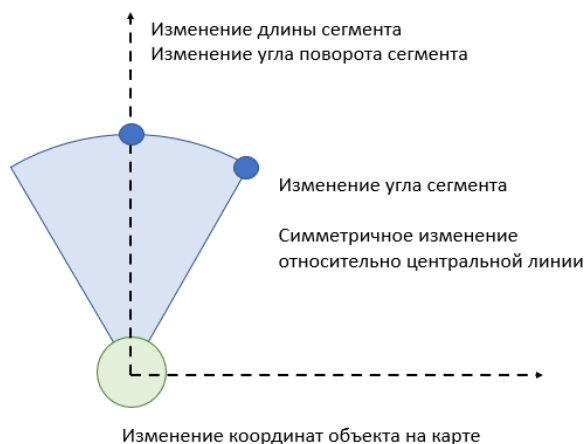
В режиме редактирования доступны опции

- добавления нового маркера/маркеров при клике на свободном участке карты. Может быть добавлен один или несколько маркеров.
- изменение параметров ранее размещенных маркеров (дополнительно у примитивов появляются «якоря» для изменения их свойств)



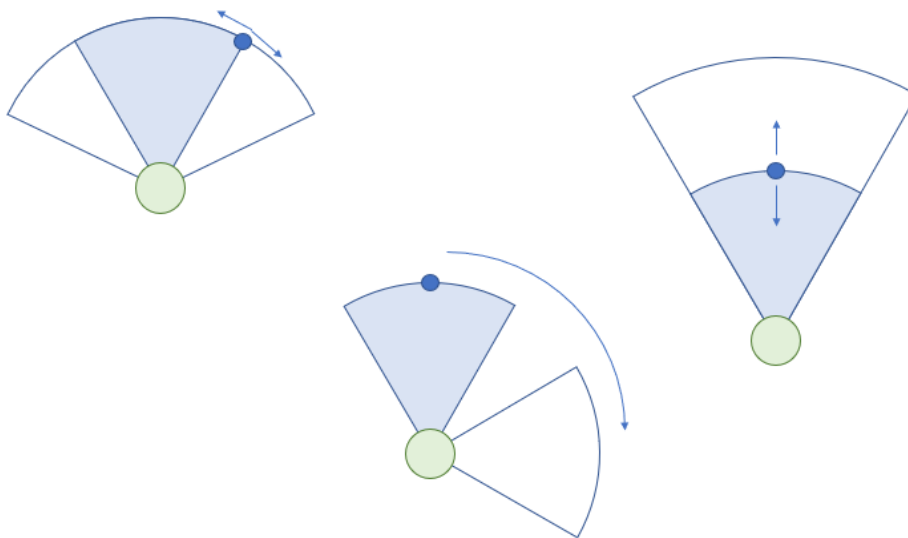
По умолчанию, при создании объекта, примитив получает следующие опции

- изначальные координаты, точка совпадает с центром png иконки
- длина (радиус) сегмента, (по умолчанию: 500 px, изменяемый параметр)
- угол отклонения сегмента (по умолчанию: 0 градусов (на 12 часов) относительно общепринятой XY системы координат, изменяемый параметр)
- угол сегмента (по умолчанию: 40 градусов, изменяемый параметр), угол меняется симметрично относительно центра сегмента
- заливка и границы примитива (цвет голубой при создании нового объекта, цвет синий для существующих объектов в режиме просмотра)



Возможности

- Объект можно перемещать по карте за маркер/иконку с помощью мышки
- Якоря отображаются в режиме создания/редактирования объекта
- Угол сегмента можно менять, перетаскивая за якорь (от 0 до 360 градусов)
- Угол поворота сегмента можно менять, перетаскивая за якорь
- Длину (радиус) сегмента можно менять, перетаскивая за якорь (минимальная длина 50 px)
- Объект можно удалить (клик мыши по маркеру, удерживая клавишу шифт или при выборе соответствующей опции из контекстного меню маркера)



При сохранении объекта/объектов в консоль браузера пишется JSON с информацией для дальнейшего отображения маркера.

Для новых/добавленных объектов ID не указывается, переменная остается пустой (или содержит значение new-marker)

Особенность – сегменты должны масштабироваться при изменении масштаба карты

При приближении карты менее чем 17 – объекты скрываются

Основная карта – google maps. Допустимо использование актуальных фреймворков для работы с картами.

Приемлемо использование OpenStreetMap в качестве альтернативы google maps