





Paano Gumuhit ng isang Mapa ng iyong Pinagkakainteresang Komunidad o Kapitbahayan na Gamit ang Klasiko



Kabilang sa paglalarawan ng mga usapin na nagbubuklod sa iyong pinagkakainteresang komunidad, kailangang malaman ng Komisyon kung saan naroroon ang iyong COI. Ang Google Maps Engine Lite ay isang kasangkapang maaari mong gamitin upang gawin ito.

1. Mag-sign in gamit ang iyong kuwenta ng Google, o gumawa ng isang kuwenta kung wala ka nito. Buksan ang mga Mapa ng Google: <http://maps.google.com/>. Siguraduhin na ikaw ay gumagamit ng "Classic Google Maps." Ang "bagong Google Maps" ay hindi pa nagtataglay sa mga katangian ng pagguhit ng mga mapa ng Klasikong Google.
2. I-klik ang tab sa itaas sa bandang kaliwang, "My places," pagkatapos ay piliin ang buton na "CREATE MAP". HUWAG piliin ang "Or create with classic My Maps" dahil ang polyetong ito ay batay sa mas bagong, "Google Maps Engine Lite"
3. Piliin ang "New Map" o kung ikaw ay nagpapawasto sa isang kasalukuyang mapa, piliin ang "Edit Map." Maaari mong bigyan ng pamagat ang iyong mapa sa pamamagitan ng pag-klik sa kahon kung saan ito ay nagsasabi ng, "Untitled layer". I-klik ang buton na "Save".
4. Para magsimulang magmapa, palakihin ang lugar ng iyong kapitbahayan upang ang buong lugar ay maaaring makita sa iyong monitor.
5. Piliin ang "Add line or shape tool,"  na matatagpuan sa itaas ng mapa sa ilalim ng hanay ng paghahanap.
6. Gumuhit ng isang linyang sumasakop sa paligid ng iyong kapitbahayan o komunidad sa pamamagitan ng pag-klik at paglalagay ng mga puntos sa palibot ng linyang sumasakop.
7. Para tapusin ang linyang sumasakop, i-klik ang iyong lugar ng pinagsimulan. Ang kalalabasan nito ay isang hugis na kulay-abo na nagpapakita sa iyong kapitbahayan o komunidad. Kusang pangangalanan ng Google Maps ito ng "polygon". Paunawa: kung hindi mo i-klik ang unang puntos para sarhan ang "polygon" ang iyong lugar ay magiging isang linya sa halip na isang polygon.
8. Maaari mong ipawasto ang lugar sa pamamagitan ng pagtanggapal o paglipat sa mga puntos. Gamitin ang "Pan tool,"  at i-klik ang lugar para muling gumana at ipawasto ang mga puntos na bumubuo sa iyong polygon.
9. Upang tanggalin ang isang puntos, i-klik ito gamit ang "Pan tool" para piliin ito, tapos pakanang i-klik pagkatapos ay piliin ang "delete point". Maaari mo ring tanggalin ang buong lugar at muling magsimula. Kung hindi sinasadyang natanggapal mo ang iyong lugar o isang puntos na nais mong panatilihin, gamitin ang "Ctrl Z" upang ibalik ito.
10. Kung nais mo ay maaari mong pangalanan ang iyong "polygon" at magdagdag ng paglalarawan.
11. Maaari mong gamitin ang kasangkapang "Add marker"  upang magdagdag ng mga marka ng lugar sa iyong mapa para mailagay ang mga mahahalagang lokasyon gayundin ang, mga yaman ng komunidad sa iyong COI. I-klik ang "Add marker" at pagkatapos ay i-klik ang lugar sa mapa na nais mong markahan.

12. Kapag natapos na, i-klik ang buton ng folder,  sa panel sa bandang kaliwa. Piliin ang, "Export to KML" pagkatapos ay piliin ang hanay na iyong binuo para sa iyong COI o kung marami kang mga puntos at lugar sa iyong mapa na nais mong makita ng komisyon piliin ang, "Entire Map," i-klik ang "Download," pangalanan ang KML na file at i-save ito. Maaari mong tingnan ang iyong KML sa labas ng mga mapa ng Google sa walang bayad na bersiyon ng Google Earth.
13. Ipadala sa email ang iyong KML file sa Komisyon sa districting@escondido.org. Mangyaring siguraduhin na isali sa iyong email sa Komisyon ang pangalan ng iyong COI, ang mga pangalan ng mga kalye at iba pang mga palatandaang lugar na bumubuo sa mga hangganan, gayundin ang mga pangalan ng mga lugar at mga lokasyon sa loob ng COI na mahalaga sa iyo.