



Navodila za uporabo aplikacije Lokator gradiva

Za kreiranje lokatorja oz. pregleda prostora knjižnice mora imeti knjižničar uporabniško ime in geslo v COBISS3 ter dodeljeno pooblastilo LOAN_BASIC. Za kreiranje prostora se je treba na povezavi: <https://plus.cobiss.net/locator/editor/> prijaviti z uporabniškim imenom in geslom za COBISS3.


Po prijavi se odpre okno za začetek urejanja lokacij oz. prostorov za knjižnico. S klikom na ikono  (plus) se odpre modalno okno za vnos osnovnih podatkov: *Naziv knjižnice* (ime knjižnice), *Akronim*, ki je vnesen samodejno in *Lokacija* (naslov). Po vpisu in kliku na gumb Shrani lahko nadaljujemo kreiranje in urejanje nadstropij in posameznih prostorov knjižnice. V urejevalnik prostora vstopimo s klikom na ikono  (plus) na strani *Nadstropja in prostori za <akronim> - <lokacija>*.


Odpre se nova stran, kjer z izbiro elementov v meniju na vrhu strani izrišemo tloris prostora v 2D-pogledu.

Meni zajema naslednje ikone:

 Puščica kurzor – omogoča izbiro postavljenega elementa, ki ga želimo urejati

 Smerne puščice – omogoča premikanje celotnega izrisanega prostora

 Dodaj tla – omogoča dodajanje obroba tal prostora s prikazom dimenzij brez sten. **Pozor:** to je obvezen element, brez katerega prostora ne moremo shraniti.

 Dodaj police – s klikom na ikono se odpre dodatni meni za izbiro oziroma določitev polic, ki jih želimo dodati v prostor. Izbiramo lahko Število polic v dolžino, Število polic v višino, Širino police, Višino od tal, Rotacijo polic od 0 do 360 stopinj ter možnost dodajanja dvostranske police. Za vsako polico, ki ima drugačno rotacijo v prostoru od nazadnje postavljene, je potrebna predhodna sprememba/izbira rotacije. Dodane police imajo v 2D-pogledu številčno oznako glede na število vpisanih UDK-jev oziroma oznak na posamezni polici. Če smo narisali 4 police v višino, imajo izrisane police oznako 0/4, saj še nobena polica nima vnesenega podatka UDK oz. interne oznake.



Dodaj škatlo za knjige – omogoča dodajanje škatle za knjige. V dodatnem meniju lahko izberemo rotacijo škatle v prostoru od 0 do 360 stopinj. Za vsako škatlo, ki ima drugačno rotacijo v prostoru od nazadnje postavljene, je potrebna predhodna sprememba/izbira rotacije.



Dodaj vrata – omogoča dodajanje vrat v prostoru. Vratom lahko določimo poljubno širino, višino in rotacijo od 0 do 360 stopinj. Za vsaka vrata, ki imajo drugačno rotacijo v prostoru od nazadnje postavljenih, je potrebna predhodna sprememba/izbira rotacije. **Pozor:** prva dodana vrata v prostor so tudi izhodišče za prikaz lokacije gradiva, saj se prostor uporabniku (članu) prikaže iz pogleda vrat.



Dodaj stene – omogoča izris in dodajanje sten v prostoru, tako da miško (kurzor) postavimo na začetno lokacijo in kliknemo ter držimo levi gumb miške in narišemo poljubno orientirano in dolgo steno, ki se v 2D-pogledu izriše kot črta.



Dodaj stol – omogoča dodajanje enega ali več stolov v prostor s poljubno rotacijo od 0 do 360 stopinj. Za vsak stol, ki ima drugačno rotacijo v prostoru od nazadnje postavljenega, je potrebna predhodna sprememba/izbira rotacije.



Dodaj mizo – omogoča dodajanje ene ali več miz v prostor s poljubno rotacijo od 0 do 360 stopinj. Za vsako mizo, ki ima drugačno rotacijo v prostoru od nazadnje postavljene, je potrebna predhodna sprememba/izbira rotacije.



Dodaj pult za knjižničarje – omogoča dodajanje knjižničarskega pulta oziroma enega ali več informacijskih pultov/miz v prostor s poljubno rotacijo od 0 do 360 stopinj. Za vsak pult, ki ima drugačno rotacijo v prostoru od nazadnje postavljenega, je potrebna predhodna sprememba/izbira rotacije.



Dodaj rastlino – omogoča dodajanje ene ali več zelenih rastline v prostor.




Dodaj splošen element – omogoča dodajanje enega ali več splošnih elementov v prostor. Vsakemu element lahko določimo dolžino, širino in višino elementa ter poljubno rotacijo od 0 do 360 stopinj in mu dodamo napis. Za vsak splošen element, ki ima drugačno rotacijo v prostoru od nazadnje postavljenega, je potrebna predhodna sprememba/izbira rotacije.



Dodaj navigacijsko puščico z besedilom – omogoča dodajanje puščice, ki ji lahko določimo dolžino, širino in rotacijo od 0 do 360 stopinj. Vpišemo lahko tudi poljubno besedilo za lažjo navigacijo v prostoru.



Uredi UDK-je – omogoča vpis in urejanje oznake na posamezni polici, in sicer lahko vpišemo naslednje podatke: Interna oznaka, UDK, Začetek avtorjev, Konec avtorjev in Dodaten opis. Pozor: interna oznaka in UDK morata biti ustrezno vpisana tudi v bibliografskem zapisu. Če imate v knjižnici postavitev gradiva po avtorjih, potem v polje UDK vpišete zvezdico (*) in v polja začetek in konec avtorja vnesete ustrezno vrednost. Možno je vpisati tudi kombinacijo interne oznake in zvezdice (*) v polju za UDK. Ob tem je pomembno, da v istem prostoru na nobeni polici ni vnesene oznake UDK. Z ikono  (plus) je omogočen vnos dodatnega UDK-ja na isti polici.

V predogledu in ob prikazu lokacije gradiva se na policah izpisuje besedilo iz polja Dodatni opis. Če v polju Dodatni opis ni vnesenega besedila, se na polici izpiše interna oznaka oz. UDK, odvisno od vpisanega podatka.



Izbriši element – omogoča brisanje izbranega elementa v prostoru.



Shrani – s klikom na to ikono se izrisan prostor shrani. Pred shranjevanjem je treba urediti še naslednje podatke o prostoru: Oznaka prostora, Nadstropje, Podlokacije, ki so v tem prostoru. Vpišemo lahko več podlokacij, ki morajo biti našteje brez presledka in ločene z vejico. Vpisati je treba **KODO Oznake podlokacije v signaturi (CODE 84)**, v enaki obliki, kot je vpisana v COBIS3. **Pozor:** Vnos podlokacije je za knjižnice z oddelki obvezen.



Razveljavi (Undo) – omogoča razveljavitev zadnje spremembe oziroma nas vrne na predhodni korak.



Uveljavi (Redo) – omogoča, da po razveljavitvi zadnje spremembe to (po)vrnemo.



Navodila za uporabo – omogoča dostop do kratkih pisnih navodil za uporabo urejevalnika lokatorja.

Vsak shranjen prostor lahko po shranjevanju pogledamo v 3D-pogledu, urejamo, uredimo njegove podatke in izbrišemo. Za opisane funkcionalnosti se uporabljajo naslednje ikone:



Predogled – omogoča predogled prostora v 3D, kot ga bo videl uporabnik.



Naprej na urejanje – omogoča urejanje elementov v tem prostoru, tako da se vrnemo v urejevalnik prostora.



Uredi podatke – preimenujemo/popravimo podatke o knjižnici, nadstropju ali prostoru.



Izbriši – s klikom na to ikono izbrišemo knjižnico, nadstropje ali prostor.

Na seznamu nadstropij knjižnice imamo tudi dodatni ikoni:



Prikaži prostore – prikaz seznama prostorov izbranega nadstropja.



Skrij prostore – seznam prostorov izbranega nadstropja se skriva.

Prostore enega nadstropja poljubno združujemo/sestavljamo. To lahko uredimo po tem, ko smo posamezne prostore v nadstropju izrisali. Nato na nivoju nadstropja izberemo možnost »Naprej na urejanje«. Prikažejo se vsi izrisani prostori, ki jih lahko poljubno premikamo in postavimo glede na dejanski tloris celotnega nadstropja.

Namigi za uporabo:

Če v polji začetek in konec avtorjev vpišemo tudi priimke z neslovenskimi črkami, se črke upoštevajo, kot je navedeno spodaj (velja za velike in male tiskane črke):

Ä se upošteva med A in B.

Ë se upošteva med E in F.

Ö se upošteva med O in P.

Ü se upošteva med U in V.

Đ se upošteva med D in E.

W, Y, X se upoštevajo pred Ž.

Q se upošteva med P in R.

Ć se upošteva med Č in D.

V primeru, da imate prostor, v katerem se stene med seboj ne stikajo pod kotom 90 stopinj, je tudi izris takšnega prostora v aplikaciji mogoč. Najprej izrišemo tla v dimenzijah 0/0 ali malo večji površini od prostora, nato pa v prostor vrišemo stene, ki ustrezajo dejanskemu stanju. Primer izrisa in prikaza na slikah:

