

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	1
1.1	Vorwort zur Version 1.06	2
1.2	Vorwort zur Version 2.00ß	2
1.3	Vorwort zur Version 2.01	2
2	Installation	2
3	Bedienung	2
3.1	Projekte	2
3.2	Sprache (im Menü Bearbeiten/Optionen)	2
3.3	Quellen (GPX-Files)	3
3.4	Quellen (Flüge)	3
3.5	Kartenbereiche	4
3.6	Bearbeiten/HTML erstellen	4
3.7	Bearbeiten/Bild erstellen	5
3.8	Bearbeiten/Film erstellen	5
3.9	Optionen	6
3.9.a	Kartenquelle	6
3.10	Datei / Projekt laden	7
3.11	Datei / Projekt hochladen	7
3.12	Datei / Projekt speichern	7
3.13	Datei / Projekt speichern unter	7
3.14	Datei / Projekt exportieren	7
4	Rechtliches und Quelle	7
5	Änderungen seit Version 2.00	8
6	Bekannt Bugs und Aussicht	9

1 Vorwort

Das Programm erzeugt Karten mit eingezeichneten Routen. Ab Version 1.03 kann es aber auch Karten als Bild ohne Routen erzeugen. Die Routen müssen als GPX-Files vorliegen. Man kann das Programm alles automatisch erledigen lassen, aber bei Bedarf vieles per Hand ändern. Es ermittelt automatisch den Kartenbereich der nötig ist um alle Tracks anzuzeigen, lädt die Roh-Karten von einem der OSM-Server und erzeugt die Karten. Als Ausgabe gibt es 3 Formate:

- 1) html: Eigentlich ist es nur eine komfortablere aber eingeschränkte Eingabemethode des „OSM SlippyMap Generator“:
<<http://www.osmtools.de/easymap/index.php?lang=de&page=editor>>
- 2) Bild: eigentlich die trivialste Ausgabemethode, ein Pixelbild mit den Tracks
- 3) Film: das war der eigentliche Grund dieses Programm zu schreiben. Es wird ein Film erzeugt, der zuerst von einem Übersichtsbereich auf den Bereich der Tracks zoomt, und dann mit und mit die Route einzeichnet.

Nicht alle Einstellungen sind für alle Formate nötig, aber der Vorteil alles in eine Oberfläche zu integrieren ist, dass sich die html - Ausgabe z.B. gut eignet um eine Vorschau zu erhalten bei der man z.B. auch jedes einzelne File ein und ausblenden kann. Gibt es beim Film z.B. ein Problem mit einem der GPX-Files kann man so einfach finden welches File es ist.

1.1 Vorwort zur Version 1.06

Dieses Programm entstand ursprünglich mit Visual C++ 6 unter Windows XP. Nach einem Wechsel zu Windows 8.1 stellte ich fest, dass weder dieses Programm noch die Programmierumgebung funktionierten. Also besorgte ich mir erst einmal die Testversion von Visual Studio 2013 und passte das Programm an. Dabei ist es möglich, dass ich Fehler übersehen habe oder neue hinzugekommen sind. Da ich derzeit alle meine Programme entsprechend anpassen muss kann ich sie nicht so ausgiebig testen um wirklich jeden Fehler zu finden. Falls Sie also Fehler finden nicht das Programm löschen sondern mir mitteilen.

1.2 Vorwort zur Version 2.00β

Hier gilt i.W. Das gleiche wie zur Version 1.06 nur noch stärker, denn diese Version ist fast eine Neuprogrammierung, nicht mehr mit den Microsoft Tools sondern mit QT-Creator entwickelt. Bei so massiven Änderungen können natürlich auch Fehler hinzugekommen sein. Berichtet sie mir und wenn eine Korrektur zu lange dauert probiert die 1.09 und ggf. die 1.05. Letztere könnte vor allem auf alten Windowsversionen die beste sein.

1.3 Vorwort zur Version 2.01

Zumindest die Produktion von Videos habe ich in den letzten 2 Monaten ausgiebig genutzt und Fehler korrigiert. Deshalb habe ich das β jetzt weg gelassen.

2 Installation

Der Installer sollte alles nötige erledigen

3 Bedienung

3.1 Projekte

Alle Einstellungen die man im Programm vornehmen kann können als „Projekt“ gespeichert bzw. geladen werden. Projekte werden nicht automatisch gespeichert, aber beim Programmstart wird versucht ein Standardprojekt zu laden. Dies hat den Namen default.dyt. Gesucht wird es zuerst im persönlichen Ordner und dort im Unterordner \DYJ\OSM. Wird da nichts gefunden wird noch im Programmordner gesucht. Der aktuelle Pfad wird in der Titelleiste angezeigt. Solange man also nichts bewusst speichert gehen alle Einstellungen beim Programmende verloren.

3.2 Sprache (im Menü Bearbeiten/Optionen)

Um die Sprache zu ändern, muss man ins Menü: Bearbeiten/Optionen gehen. Derzeit existieren Programm und Hilfetexte in Deutsch, Französisch und Englisch. Seit Version 2 benutzt Tahoe die QT-Tools zur Übersetzung. Falls jemand eine weitere Sprache hinzufügen will steht die relevante Anleitung [hier](#) Allerdings auf Englisch. Die nötigen ts Files befinden sich im Quellcodepaket. Derzeit sind dies dytrack_en.ts, dytrack_fr.ts und dytrack_xx.ts Die beiden ersten enthalten die Übersetzung ins Französische und Englische, letztere nur die Originalsprache (Deutsch). Will also jemand Fehler in fr oder en korrigieren benutzt er die entsprechende Datei. Will jemand eine neue Sprache hinzufügen benenne man letztere entsprechend um, z.B. dytrack_es.ts für Spanisch. Das Resultat mir dann bitte zuschicken. Für kleinere Korrekturen ist es natürlich einfacher mir eine Mail zu schicken. Es gibt zwei Besonderheiten: „de“ ist die Abkürzung der jeweiligen Sprache. In dytrack_en.ts steht als Übersetzung also „en“. Dies sollte auch gleich sein zum Kürzel im Dateinamen. „Liesmich.pdf“ muß durch den Dateinamen mit der jeweiligen Hilfe übersetzt werden.

3.3 Quellen (GPX-Files)

mit „GPX hinzufügen“ kann man ein oder mehrere GPX-Files laden. Angezeigt werden sie mit Datum, Uhrzeit Name und auch danach sortiert, also primär chronologisch. Da die GPX-Files die Zeitangaben in UTC (Greenwich) haben kann man Die Zeitzone einstellen. Dies dient aber nur der Anschaulichkeit der Anzeige, in den Karten erscheint die Zeit nirgendwo.

Außerdem kann man die Farbe der Tracks einstellen, getrennt nach „normalen“ Routen und Flügen. Man kann einzelne oder alle Files mit „löschen“ bzw. „alle löschen“ wieder aus der Liste löschen. Alternativ zu den Buttons kann man auch die <Entf> Taste bzw diese mit zusätzlicher <Shift> benutzen. Mit „Ändern“ kann man Einstellungen für jedes File/Flug einzeln ändern. Also einen Eintrag selektieren und auf „Ändern“ klicken oder einem Doppelklick auf den Eintrag. Dann kann man folgende Einstellungen vornehmen:

- Name: er wird in der Übersicht verwendet und bei der html - Ausgabe. Voreingestellt ist der Filename.
- Start: Datum und Uhrzeit: für die Sortierung. Voreingestellt ist der Zeitpunkt des ersten Trackpoints, falls da keine Zeiten vorhanden wird das Filedatum verwendet.
- Rückwärts. Dies ist nur für die Filmausgabe interessant.
- Farbe: man kann jedes File in einer anderen Farbe darstellen. Hierbei hat man die Wahl zwischen den beiden Standardfarben (Normal, Flug) oder einer beliebigen.
- Außer den normalen „OK“ und „Abbrechen“ gibt es noch „<<“ und „>>“. so kann man schnell mehrere Files hintereinander bearbeiten.

3.4 Quellen (Flüge)

Da man Flüge selten mitloggt habe ich die Möglichkeit eingefügt einfach per Angabe des Start und Zielflughafens einen Flug in die Strecke einzufügen. Die Flughäfen kann man entweder per Code oder Koordinaten eingeben. Da das Programm selber natürlich die Koordinaten braucht lädt es von der Seite <http://www.ourairports.com/> eine Liste mit über 44000 Flughäfen. Da auch diese Liste nicht komplett ist werden bei einem unbekanntem Code die Koordinaten abgefragt und in my_airports.csv gespeichert. Als Code kann entweder der bekannte IATA-Code oder der ICAO Code verwendet werden, für Frankfurt Rhein Main hat man also die folgenden 3 Möglichkeiten:

- FRA
- EDDF
- 50.0264015197754, 8.54312992095947

Die Koordinaten als Dezimalzahl in Grad, also keine Minuten o.ä. S und W als negative Zahl.

Als Strecke wird die Orthodrome verwendet, also entlang eines Großkreises. Statt das Formular mit OK zu verlassen kann man auch „GPX Exportieren“ wählen, dann wird ein GPX-File mit der Route erzeugt dieses kann man dann normal einfügen oder für andere Zwecke nutzen.

3.5 Kartenbereiche

Es gibt 2 Kartenbereiche, den normalen der für alle 3 Ausgabeformen benötigt wird und ein Übersichtsbereich der nur für die Filmausgabe benötigt wird. Beide können auf mehrere Arten eingegeben werden:

- Automatisch: Das Programm ermittelt automatisch den Bereich der nötig ist um alle Tracks anzuzeigen. Damit dieser auch verwendet wird muss „Auto“ selektiert sein. Sinnvoll ist es aber einen etwas größeren Bereich anzuzeigen. Deshalb kann man bei „Rand“ angeben wie viel Prozent zusätzlich angezeigt werden sollen.
- Man trägt die 4 Koordinaten per Hand ein
- Bbox-tool: man klickt auf „Bbox-tool“, dann öffnet sich ein Browser-Fenster mit der Bbox-tool Seite und ein Dialogfenster. In ersterem kann man einen Bereich selektieren, um diesen zu übertragen kopiert den erzeugten Link (<bbox...>) unten links per <STRG><C> in die Zwischenablage. Dann klickt man im Dialogfenster auf „OK“.
- laden: hier kann man ein dyt-File auswählen aus dem der Bereich geladen wird. Alle anderen Inhalte werden ignoriert. Dieses dyt-File kann man mit dem benachbarten „speichern“ schreiben, mit Datei/Projekt speichern oder im Bild- und Filmexport Fenster per „Bereich speichern“ ([Details s. 3.6](#))
- speichern: speichert den gerade aktiven Bereich in ein DYT-File. Hierbei wird nicht gespeichert ob es der normale oder Zoom-Bereich ist, so kann man z.B. den „normalen Bereich“ eines Projektes als „Zoombereich“ eines anderen verwenden.

3.6 Bearbeiten/HTML erstellen

Klickt man im Bearbeiten Menü auf „HTML erstellen“ öffnet sich ein neues Fenster.

Wer nicht alles lesen will klickt einfach mal auf „html erstellen“. Wer an den Grundeinstellungen was ändern will kann weiter lesen. In jedem Fall aber den Teil unter Achtung lesen!

In der ersten Zeile werden die Koordinaten des „normalen Bereichs“ und der Zoom-stufe angezeigt. Ist bei „normaler Bereich“ des Hauptfensters „Auto“ selektiert wird dies automatisch ermittelt. Dabei ist die Zoom-stufe nicht genau ermittelbar, da ja nicht bekannt ist wie groß das Browserfenster sein wird. Bei kleinem Browserfenster muss man ggf. weiter raus-zoomen und umgekehrt. Unter „Titel“ und „Beschr.“ kann man einen Kartentitel und eine Beschreibung eingeben. Auf: <http://www.osmtools.de/easymap/index.php?lang=de&page=editor>

kann man viel mehr Einstellungen vornehmen, die hier den verfügbaren Platz sprengen würden. Als Kompromiss habe ich folgende Methode gewählt. Mit dem o.g. „OSM SlippyMap Generator“ erstellt man einmal ein HTML-File mit seinen bevorzugten Einstellungen. Dieses File dient dann als Template. D.h., die Koordinaten, GPX-Files,... werden angepasst, der Rest bleibt erhalten. Ich füge einige Templates bei. Dies kann man unter „Templates“ auswählen. Unter „Ausgabe Verzeichnis“ kann man einen Ordner bestimmen in den das Resultat geschrieben werden soll. Dort landen neben dem html und den GPX-Files noch ein JavaScript- und ein css-File von der OSM-Seite (werden aktuell geladen wenn möglich).

„Template erstellen“ öffnet nur den o.g. „OSM SlippyMap Generator“ im Standardbrowser. Hier kann man folgende Einstellungen vornehmen:

Titel und Beschreibung kann man ignorieren, da sie eh überschrieben werden, s.o..

Gleiches gilt für Koordinaten und Zoom-stufe.

Bei Tracks einfach irgendetwas eintragen, z.B. „tst.gpx“ oder „blablabla“. Nur leer soll es nicht sein. Kommas möglichst nicht verwenden.

„Marker“ und „Zeichnen“ werden vom Programm ignoriert. D.h. Wer da was einträgt bekommt es, aber es wird nichts angepasst. Alle anderen Einstellungen kann man nach eigenem Belieben setzen.

Vorteil des Verfahrens: verbessert sich der „OSM SlippyMap Generator“ kann man dies einfach in dyjtrack übernehmen. Und wer will kann die HTML-Files auch per Hand optimieren. Nachteil: dyjtrack sucht Schlüsselwörter im HTML-File, findet es diese nicht, weil sich der „OSM

SlippyMap Generator“ zu sehr geändert hat oder weil man zu viel per Hand geändert hat klappt es nicht mehr. Schickt mir dann einfach das html zu und ich sehe was sich machen lässt.

Mit „html erstellen“ kann man dann endlich das html,.. erzeugen.

Achtung: Wer mit Versionen bis 1.03 HTML-Seiten erstellt hat sollte überprüfen ob diese noch funktionieren. Falls nicht sollten diese entweder neu erstellt werden (mit einer Version ab 1.04) oder per Hand korrigiert werden. Hintergrund und Reparaturanleitung stehen auf der [OSM SlippyMap Generator Seite](#) unter Neues vom 2012-07-07. In einem [Forumsbeitrag](#) habe ich allerdings eine einfachere Lösung gefunden und in Version 2.02 eingebaut, nämlich einfach im Template (map.html) in dem Link zu openlayers.js die Versionsnummer 2.11 einfügen:

```
<script type="text/javascript" src="http://www.openlayers.org/api/2.11/OpenLayers.js"></script>
```

Dies kann man natürlich auch per Hand in alte Files eintragen. Da dies noch wenig getestet ist habe ich die Alternativen aber noch im Programm gelassen.

Das folgende sollte also obsolet sein: *Für neue HTMLs braucht man also zusätzlich den Ordner [openlayers.zip](#) diesen muss man entpacken und zur Verfügung stellen, entweder lokal zu jedem File, also den gesamten Ordner in das Verzeichnis kopieren in dem map.html ist, oder wenn man mehrere Karten hat ist es sinnvoller ihn einmal zu speichern und bei allen map.html auf das gleiche Ziel zu verweisen. Die URL von openlayers kann man dann hinter „Pfad“ eintragen, natürlich muss dies dann auch selektiert sein. Ich vermute, dass der Autor des Generators bald eine Version erzeugen wird die dies nicht mehr benötigt. Falls dies soweit ist, oder man selber im template die Zieladresse eingesetzt hat wählt man „Template“.*

3.7 Bearbeiten/Bild erstellen

Unter „Auflösung“ kann man die Größe in Pixeln angeben.

Unter „Quelle und Ausgabefile“ kann man auswählen welchen Kartenrenderer man will, das sind einfach unterschiedliche Kartenversionen, die Karten sehen also leicht unterschiedlich aus, sind aber sonst gleichwertig. Über die Basiskarten können noch sog. Overlays gelegt werden, diese können z.B. Bojen (Seamark) oder Höheninfos (Topo, Land Shading,...),... enthalten. Um ein oder mehrere Overlays zu aktivieren/deaktivieren dieses per Doppelklick anklicken. Um die Liste der Quellen & Overlays zu bearbeiten [s. 3.9a](#))

Und natürlich muss man auch angeben wohin das File geschrieben werden soll. Mit „erzeuge Bild“ wird es dann erzeugt.

Mit Bereich sichern kann man den im Bild sichtbaren Bereich als GPX- oder g2m-File (das djtrack Fileformat) speichern. Weitere Details dazu s. Im nächsten Abschnitt

3.8 Bearbeiten/Film erstellen

Hier öffnet sich das gleiche Fenster wie bei V) allerdings mit ein paar zusätzlichen Eingabemöglichkeiten.

Unter „Auflösung“ kann man die Größe und die Anzahl Frames pro Sekunde angeben.

Sinnvoll sind hier z.B. für normale

PAL-Filme 720*576 mit 25 Frames/s

und für

FULL-HD 1920*1080 ebenfalls mit 25 Frames/s

für NTSC (USA,...) 720*480 mit 30 Frames/s

...

Unter „Dauer“ kann man die Filmdauer einstellen. Dabei besteht der erzeugte Film aus 6 Abschnitten dabei sind die ersten 3 unter Zoomdauer und die letzten 3 unter Routendauer einstellbar:

1. Zoom-Vorspann: es wird der Übersichtsbereich als leere Karte gezeigt.
2. Zoom-Hauptteil: es wird vom Übersichtsbereich zum normalen Bereich hineingezoomt. Vorgesehen ist, dies als hineinzoomen, aber es können 2 beliebige Bereiche benutzt werden, aus dem zoomen kann so auch ein Schwenk werden.

3. Zoom-Nachspann: es wird der „Normale Bereich“ als leere Karte gezeigt.
4. Route-Vorspann: die gleiche Karte wie unter 3). Die Aufteilung in 3 und 4 dient nur der Symmetrie der beiden Filmteile. Im Endeffekt werden aber beide Zeiten einfach addiert.
5. Route-Hauptteil: hier wird die Route mit und mit gezeichnet.
6. Route-Nachspann: hier sieht man die Karte mit voller Route

Das Erzeugen eines Films dauert etwas länger. Außerdem wird noch gefragt welcher Komprimierer verwendet werden soll. Ich benutze meist „Microsoft Video 1“. Leider ist für Laien nicht einfach erkennbar welche Einstellung die beste ist, dies kann ich dem User aber nicht ersparen, da ich nicht weiß welche Komprimierer auf dem Rechner vorhanden sind. Und einen eigenen programmieren würde den Rahmen sprengen. Einen kommerziell erhältlichen einem kostenlosen Programm beifügen wäre auch zu viel verlangt. Also entweder das wahrscheinlich vorhandene „Microsoft Video 1“ in der Standardeinstellung verwenden, oder experimentieren welche andere Einstellung ein besseres Verhältnis von Qualität und Filegröße liefert.

Mit Bereich sichern kann man den im Film sichtbaren Bereich (normaler Bereich) als GPX- oder dyt-File speichern. Dieser Bereich ist meist etwas größer als der im Hauptfenster angezeigte Bereich, da hier ja wegen des vorgegebenen Seitenverhältnisses eine Richtung i.A. ausgedehnt werden muss. Gedacht sind diese Files z.B. für folgende Szenarien:

1. Bei einem Reisevideo will ich am Anfang eine Karte der ganzen Reise zeigen, später dann Teilkarten, also z.B. bei einer Europareise am Anfang eine Karte mit der ganzen Reise und später nur den Teil in Land X. Damit man erkennt welchen Teil Europas bei der 2. Karte gezeigt wird könnte man bei der Übersichtskarte deren Bereich speichern und dann bei der Landeskarte von diesem auf das Land zoomen. So fangen alle Filme mit der gleichen Übersichtskarte an. Hierfür würde man den Bereich im dyt Format speichern und bei den Landeskarten zuerst den „Übersichtsbereich“-Reiter wählen und dieses dann per „Projekt laden“ einfügen.
2. Man möchte in einer Karte einzeichnen welchen Bereich eine andere Karte zeigt. Dazu speichert man den Bereich der letzteren als GPX-File und fügt diesen zu den Tracks der Übersichtskarte hinzu (per „GPX hinzufügen“).

3.9 Optionen

hier kann man:

- die Sprache auswählen. [S. 3.2](#))
- einstellen wo Dateien gesucht werden und wie Pfade abgespeichert werden ([s. Installation](#))
- Einstellungen zur Kartenquelle vornehmen

3.9.a Kartenquelle

Da sich die URLs ab und zu mal ändern oder jemand neue findet, kann man sie nachladen. Die mir derzeit bekannten Karten sind in defsrcP.taho enthalten. Außerdem wird versucht mydefsrc.taho nachzuladen, dies ist der Ort für persönliche Quellen und Ids. Hat eine der so geladenen Quellen den gleichen Namen wie eine bereits vorhandene, wird diese überschrieben. Will man also eine URL ändern, muss man den Namen genau übernehmen. Am einfachsten geht dies, indem man den entsprechenden Block aus defsrcP.taho in mydefsrc.taho kopiert.

Bei einigen Quellservern wie [Thunderforest](#) und [Maptiler](#) muß man sich anmelden. Die beiden genannten haben kostenlose Varianten. Die URL enthält dann eine persönliche ID. Wählt man so eine Quelle aus wird bei Aufruf von AVI/Bild erstellen geprüft ob die ID bereits bekannt ist, falls nicht wird der User danach gefragt. Bricht man dies ab bricht auch das Erzeugen ab.

Eine ausführliche Beschreibung des Fileformats der *.taho Files findet sich in der Doku zum [TahoFileformat](#)

3.10 Datei / Projekt laden

Hier kann man ein gespeichertes Projekt laden

3.11 Datei / Projekt hochladen

Hier kann man ein gespeichertes Projekt laden ohne das aktuelle zu löschen, man hat danach also die Files aus beiden. Alle sonstigen Optionen werden überschrieben.

3.12 Datei / Projekt speichern

Hier kann man ein Projekt speichern.

3.13 Datei / Projekt speichern unter

Hier kann man ein Projekt unter einem neuen Pfad speichern.

3.14 Datei / Projekt exportieren

Wie Projekt speichern, allerdings werden zusätzlich alle GPX-Files in einen Unterordner mit kopiert, so kann man leicht ein Projekt archivieren oder weitergeben. Achtung: das Programm löscht automatisch alle Files im Unterordner. Die Alternative einfach die Files zu überschreiben funktioniert nicht so einfach, denn es kann sein, dass es mehrere gleichnamige Quellfiles aus verschiedenen Ordnern gibt. Soll also ein File geschrieben werden und es existiert bereits ein gleichnamiges darf dies nicht überschrieben werden, sondern erhält eine angehängte Nummer. Wären noch alte Versionen vorhanden würde es schnell sehr unübersichtlich.

4 Rechtliches und Quelle:

Dieses Programm steht unter der [GPL V3 Lizenz](#). Eine Kopie liegt dem Programm bei. Ab Version 2 wird das Programm mit [QT-Creator](#) entwickelt und dynamisch gegen die [QT-Bibliotheken](#) (V5.x) gelinkt. Diese stehen unter der [LGPL V2.1](#)

Die Lizenz der mit diesem Programm geladenen Karten muss auf jeden Fall gewahrt werden. Werden z.B. OSM Karten veröffentlicht muss auf die Quelle hingewiesen werden. Für Details s.: [OSM-FAQ](#). Bei anderen Quellen muss man selber ermitteln was man darf.

Dort, wo Sie dieses Programm her haben, sollte auch der Quellcode erhältlich sein. Eventuell aber erst ein paar Tage nach der Binary-Version. Falls nicht, gibt es ihn auf meiner HP, aber ggf. nicht in der aktuellen Version, falls jemand anders eine neue Version herausgegeben hat. Deshalb bitte ich alle, die an dem Programm arbeiten, mir dies mitzuteilen, damit es nur eine Version gibt.

<http://www.dimitri-junker.de/html/openstreetmap.html>

Dimitri Junker

5 Änderungen seit Version 2.00

2.07 vom 1.1.2019

- Platzhalter in Quell URLs erweitert, statt \$x funktioniert jetzt auch {x} und \${x}, * Groß/Kleinschreibung ist auch egal. Außerdem gibt es einen neuen Platzhalter für IDs die man bei Quellen bekommt bei denen man sich anmelden muss, wie thunderforest und maptiler.
- Die QuellURLs werden jetzt nur noch in den Files defsrcP.taho und mydefsrc.taho gespeichert, nicht mehr im Programm. Dabei merkt sich Taho welche Quellen aus welcher Datei gelesen wurde, so kann defsrcP.taho bei einem Update einfach überschrieben werden ohne mydefsrc.taho zu ändern. Damit ist auch "Export Src" obsolet.
- Deshalb muß jetzt auch im Taho File markiert werden welche Quelle als Standard verwendet werden soll. Dazu dient Typ=100
- Konnte ein Tile nicht geladen werden wurde bisher versucht es durch ein Tile der Standardquelle zu ersetzen, dies brachte aber nicht viel und war nur aufwendig.
- viele URLs die früher mit http begannen beginnen jetzt mit https
- andere kleine Bugs behoben

2.06 vom 9.6.2018

- Änderte man das Startdatum eines gpx Files hatte dies keine Auswirkung auf die Anzeige und Sortierung.
- SortByDate wurde nicht im dyt gespeichert.
- Man kann jetzt bei den Eigenschaften eines gpx Tracks bei der Farbe zwischen normal, Flug und beliebig wählen.
- Es gibt 2 URLs die in DYJTrack benutzt werden, diese waren:
<http://www.oche.de/~junker/OSM/taho/tna.png>
<http://www.oche.de/~junker/OSM/bbox-tool/bbox.html>
Da die Oche.de mit Inkrafttreten der DSGVO abgeschaltet wurde mußten diese URLs angepasst werden, sie liegen jetzt unter: <https://dimitrijunker.lima-city.de/OSM/> Diese URL ist ab jetzt im dyt-File konfigurierbar.

2.05 vom 25.7.2017

- Der Fenstertitel enthält jetzt den Pfad des Projektes
- Neuer Menüpunkt „neues Projekt“
- manuell eingegebene Werte für die Bereiche wurden nicht übernommen.

2.04 vom 7.8.2016

- Einige Quellen wurden abgeschaltet, andere verschoben und neue gibt es auch.
- Die Verwaltung der obsoleten Quellen überarbeitet, sie stehen jetzt auch im *.taho File
- Copyrightdialog hinzugefügt.

2.03 vom 14.4.2016

- Die Tiles wurden nicht aus dem Cache genommen sondern immer wieder neu geladen -> sehr langsam.
- Die Leseroutine für DYT Files hatte einen Fehler, dadurch ging z.B. das Datum von Flügen verloren.
- Einige Tastaturshortcuts u.ä. eingefügt: zum Löschen und Ändern von Gpx-Files und Flügen.
- Menü Hilfe funktionierte nicht.

2.02 vom 19.10.2015

- Endlich eine einfache Lösung für das [Openlayers Problem](#) gefunden.
- Fehlerbehandlung überarbeitet.
- Jetzt mit Installationsprogramm.

2.01 vom 10.5.2015

- Bei ausgiebiger eigener Nutzung viele Kleinigkeiten korrigiert/verbessert.

2.00ß V2 vom 6.12.2014

- Im Binary-Paket fehlte eine dll. Am Programm oder dem Source Paket hat sich nichts geändert.

2.00ß vom 2.12.14

- Erste mit QT-Creator erzeugte Version, deshalb intern fast ein neues Programm, für den User hat sich aber wenig geändert. Es ist aber noch recht wenig getestet, deshalb das ß.

6 Bekannte Bugs und Aussicht

- Bei Karten der Polregionen gibt es Problem, dies ist einfach eine Einschränkung von OSM und vielen anderen Kartenquellen, sollte aber abgefangen werden.
- Das man zur Eingabe/Änderung von Kartenquellen die Taho-Files per Editor anpassen muß ist unschön.
- Die Auswahl der Bereiche soll irgendwann mal Programmintern möglich sein, also ohne Browser und Bbox-Tool.