

“Joonista” kõndides ja Endomondo äppi kasutades kaardile südamekujutis.

- Lae endale Google Playst või iStorest alla **Endomondo** äpp.
- Seadista äpp (juhul kui sul see äpp juba on, siis tee kindlaks, millise e-postiaadressiga sa seda kasutad).
 - [Äpi seadistamise juhend](#)

Teekonna planeerimine

Kõige lihtsam on teekond planeerida Endomondo enda veebilehel. Siis saad tehtud joont kohe ka kõndimisel kasutada.

- Ava lehekülg <https://www.endomondo.com/>
- Logi sisse sama kasutajaga, millega seadistasid äpi oma nutiseadmes.
- Klõpsa ülevalt menüüribalt sõnal **Routes**



- Järgmisest menüüst vali **Create Route**



- Edasi on sul võimalus otsida kaardilt sobiv koht ning hiire vasaku klahviga kaardil klõpsates joonistada teekond.

- Peale salvestamist leiad (mõne aja möödudes) loodud teekonna oma nutiseadme Endomondo äpist “My routes” valiku alt.
- Joonise järgi kõndimiseks pead minema joone alguspunkti ja siis valima “Follow route” ning saadki joonistatud kujundi järgi kõndida.

Kõndimine

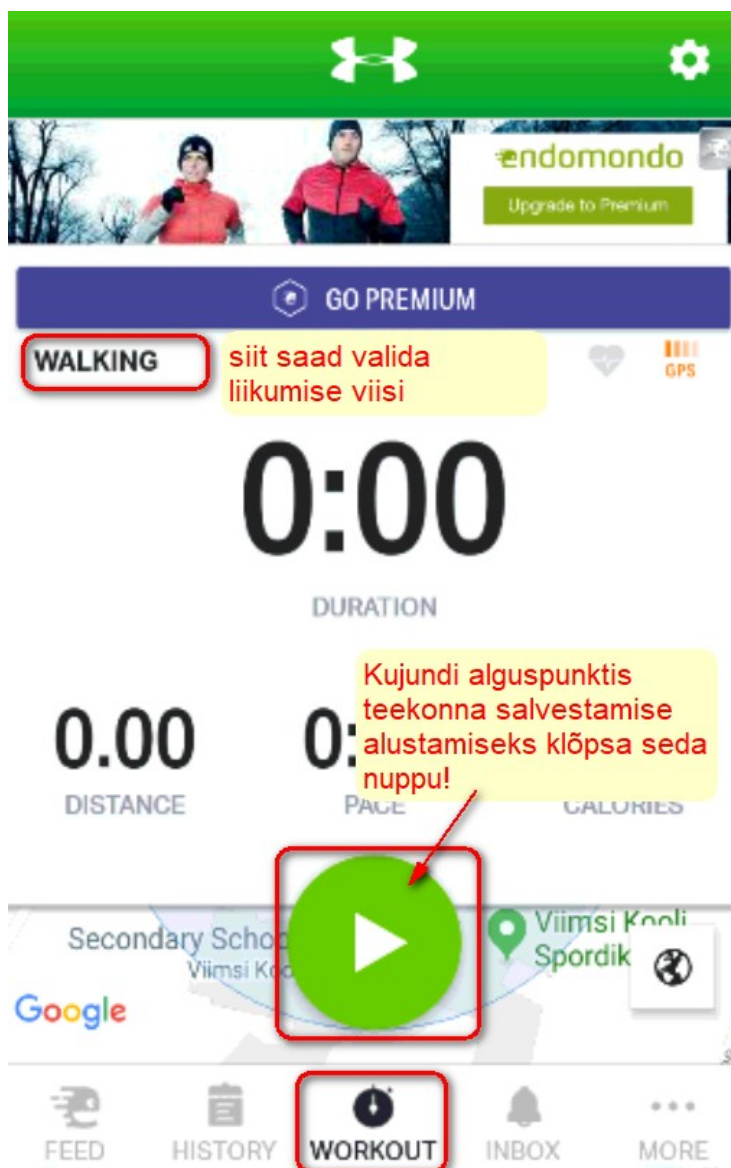
- Mine teekonna alguspunkti ja ava oma nutiseadmes Endomondo äpp.
- Klõpsa lahti **“Workout”**.
- Vali viis, kuidas sa teekonda läbid (“Walking”, “Running” jms).
- Pane äpp tööle ja hakka kõndima. Kõndimise ajal saad vaadata ka Endomondo äppi ja näed seal tekkivat joont. *(Kui kasutad Endomondos valmis joonistatud teekonda, siis leiad selle “My routes” alt*
 - vali alt menüüribalt **“MORE”** ja sealt alt **“Routes”**.
 - edasi vali **“My routes”**
 - klõpsa joonistatud teekond ja vali **“Follow route”**).
- Kui soovid joont katkestada ja näiteks teiselt tänavalt uuesti alustada, siis klõpsa



noppu, liigu kohta, kust soovid joont jätkata (punktid ühendatakse pideva joonega) ja alusta uuesti liikumist (klõpsa rohelist noppu).

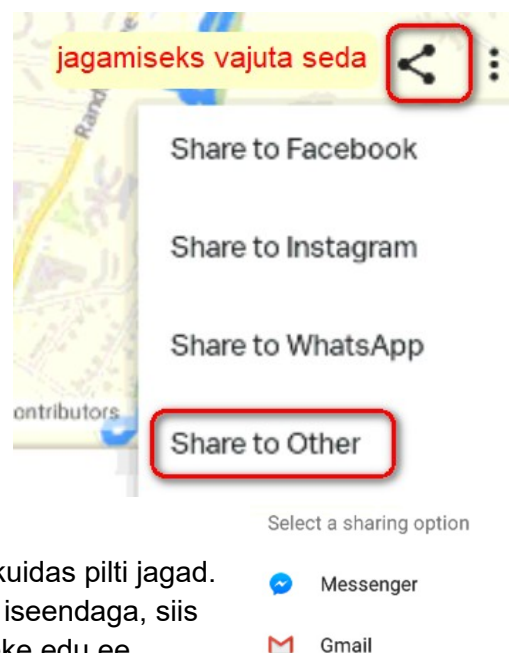
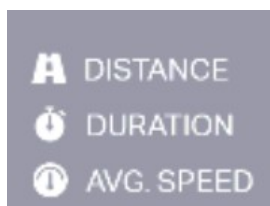


- Kui soovitud kujund on maha kõnnitud, siis vajuta punast noppu (veidi pikemalt, vastav teade tuleb ka nutiseadme ekraanile).



Tulemuste saatmine (Android seadme kasutajad)

- Kui oled pildi kaardile kõndinud/ jooksnud, siis saad tulemust jagada.
- Sulge Workout ja ava menüüst **“FEED”** (all kõige vasakul). Sealt leiad salvestatud kaardi.
- Vajuta kaarti ja edasi leia kaardi ülaservast jagamise märk.
- Vajuta jagamise märki ja vali **“Share to Other”**.
- Edasi vajuta pildi ja vali **“Select”**. Järgmisest aknast vajuta valikut **“Distance, Duration, AVG.Speed”** - siis pannakse need andmed ka pildile peale.
- Vajuta noppu **“SHARE”** ja vali viis, kuidas pilti jagad. Võid pildifaili kättesaamiseks jagada ka näiteks Messengeris iseendaga, siis saad sealtkaudu pildi alla laadida ja saata anu.urm@sydameke.edu.ee.



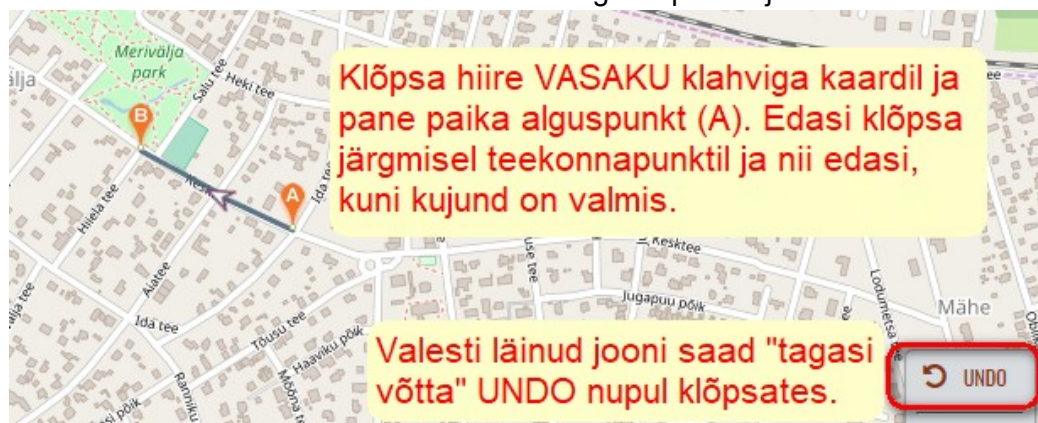
Tulemuste saatmine (iPhone ja iPadi kasutajad)

- Ava menüüst "FEED" (all kõige vasakul). Sealt leiad salvestatud kaardi.
- Vajuta kaarti. Avaneb sinu teekond ja lisaks on näha ka andmed teepikkuse ja kiiruse jms kohta.
- Tee ekraanipilt (vajuta korraga alla nn kodunupp ja ekraanilukustuse nupp, peaks käima väike klõps ja ekraanipilt salvestub sinu seadme piltide kausta).
- Ava pildikaust ja saada ekraanipilt anu.urm@sydameke.edu.ee.

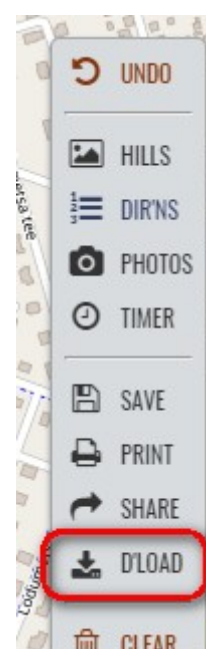
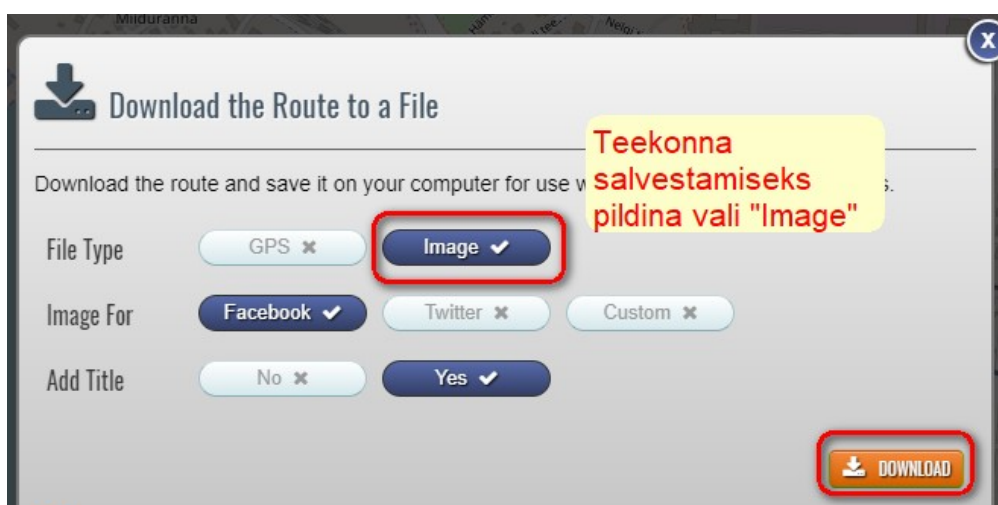
Veel võimalusi teekonna joonistamiseks.

Kui sulle meeldib kõndida näiteks välja prinditud kaardijoonise järgi, siis saad teekonna joonistamiseks kasutada ka Route Planner keskkonda <https://www.plotaroute.com/routeplanner>

- Ava rakendus ja klõpsa "Search for a place".
- Sisesta otsingu kasti näiteks Viimsi (või Tallinn või mõni koht, kus parasjagu viibid ja tahaksid seal kujundit joonistada). Kaarti saad hiire rullklahviga suurendada ja vähendada. Vasakut klahvi all hoides saab kaarti nihutada.
- Suurenda kaarti piisavalt, et tänavad oleksid näha (hiire rullklahviga)
- Edasi saad kaardil hiire vasaku klahviga klõpsates joonistada teekonna.



- Kui pilt on valmis, siis vali paremal all nurgas olevast menüüst D'LOAD (download).
- Teekonna salvestamiseks pildina vali järgmisest aknast "Image" ja siis "Download".



- Nüüd saad pildi näiteks välja printida, et selle järgi kõndima minna või siis teed pildist telefoniga pildi ja vaatad skeemi ekraanilt!