

## Creare la mappa

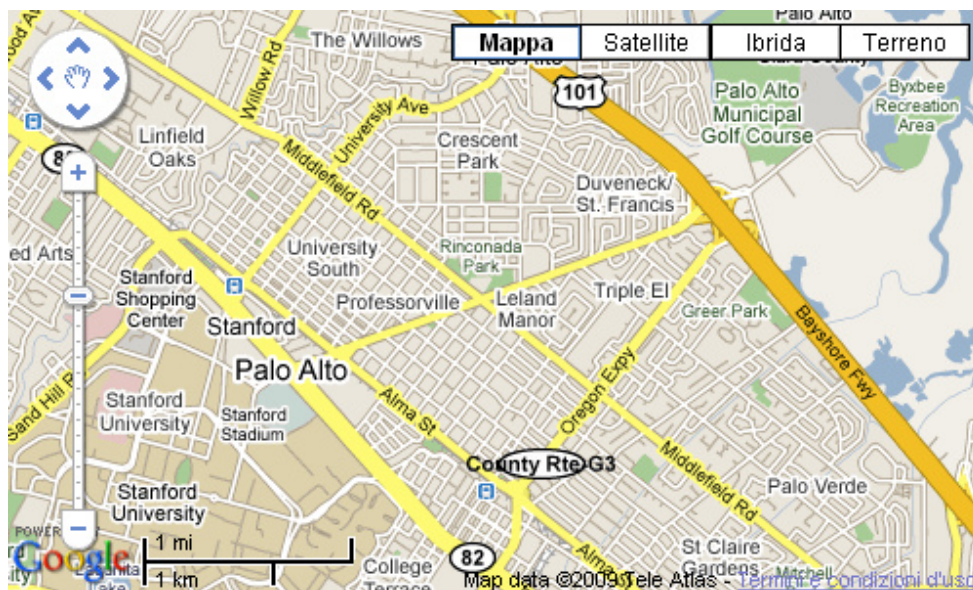
Per avere una visione migliore facciamo un esempio.

```
<!DOCTYPE html "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
  "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
  <head>
    <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8"/>
    <title>Google Maps JavaScript API Example</title>
    <script
src="http://maps.google.com/maps?file=api&v=2&key=abcdefg&sensor=
rue_or_false"
  type="text/javascript"></script>
    <script type="text/javascript">

function initialize() {
  if (GBrowserIsCompatible()) {
    var map = new GMap2(document.getElementById("map_canvas"));
    map.setCenter(new GLatLng(37.4419, -122.1419), 13);
    map.setUIToDefault();
  }
}

</script>
</head>
<body onload="initialize()" onunload="GUnload()">
  <div id="map_canvas" style="width: 500px; height: 300px"></div>
</body>
</html>
```

Questa è una pagina html che contiene la mappa di Palo Alto in California ed è grande 500 pixel per 300 pixel.



Per prima cosa abbiamo incluso un file javascript esterno che ci fornirà tutte le funzioni che potremo utilizzare.

Nell'URL (l'indirizzo a cui si riferisce il file) dovremo inserire la nostra API Key in questa parte qui : **key=abcdefg** , dove al posto di **abcdefg** inseriremo la API Key ottenuta in precedenza.

```
<script
src="http://maps.google.com/maps?file=api&v=2&key=abcdefg&sensor=true_or_false" type="text/javascript"></script>
```

Poi bisogna creare la funzione **initialize()** .  
Successivamente, nel tag **body** inseriremo gli eventi **onLoad="initialize()"** e **onUnload="GUnload()"**.

```
Function initialize(){
    if (GBrowserIsCompatible()) {
        var map = new GMap2(document.getElementById("map_canvas"));
        var ll = new GLatLng(37.4419, -122.1419);
        map.setCenter(ll, 13);
        map.setUIToDefault();
    }
}
```

La funzione **GBrowserIsCompatible()** restituisce **true** se il browser del client (colui che visita il sito) è compatibile con le API di Google Maps perché trattandosi di javascript potrebbe avere problemi di visualizzazione con i browser meno recenti o di chi ha javascript disattivato.

La variabile **map** istanzia una **nuova classe GMap2()**, creando una nuova mappa all'interno del tag **div** specificato attraverso l'attributo **id**.

La variabile **ll** istanzia una **nuova classe GLatLng(latitudine,longitudine)**, a cui dovremo passare la variabile di **latitudine** e **longitudine**; questa nuova classe contiene tutti i metodi e le proprietà relativi alle coordinate terrestri.

Adesso entra la programmazione orientata agli oggetti, chiamando la funzione associata all'oggetto, in questo caso la variabile map.

Attraverso la funzione **set Center(l1,zoom)** è possibile **centrare** la mappa **sulle coordinate** e **zoomare** quanto si vuole, scegliendo un **valore tra 1 e 20**.

L'ultima funzione **setUIToDefault()** associa alla tua Google Map **l'interfaccia grafica standard**, quella che si visualizza anche sul sito di Google Maps.