

# **Användarhandbok**

## **ASUS GO**

Navigationsprogramvara för ASUS R700

Svensk

December 2007, ver. 1.0

## **Meddelande om upphovsrätt**

Produkten och informationen i denna dokumentation kan ändras när som helst utan föregående meddelande.

Handboken får inte, varken i sin helhet eller i delar, reproduceras eller överföras på något sätt, varken elektroniskt eller mekaniskt, (inklusive fotokopiering och inspelning) utan skriftligt tillstånd från Asus.

© 2007 - Asus

Whereis® kartdata är © 2006 Telstra Corporation Limited och dess licensgivare

Datakälla © 2006 Tele Atlas N.V.

Österrike: © BEV, GZ 1368/2003

Danmark: © DAV

Frankrike: © IGN France

Storbritannien: Ordnance Survey-data med tillstånd av Her Majesty's Stationery Office © Crown Copyright

Italien: © Geonext/DeAgostini

Nordirland: © Ordnance Survey of Northern Ireland

Norge: © Norwegian Mapping Authority, Public Roads Administration / Mapsolutions

Schweiz: © Swisstopo

Nederländerna: Topografische ondergrond

Copyright © dienst voor het kadaster en de openbare registers, Apeldorn

Alla rättigheter förbehållna.

Tack för att du har valt ASUS GO som ditt dörr-till-dörr navigationssystem. Läs först igenom snabbstartguiden och börja använda ASUS GO direkt. Denna handbok beskriver programvaran i detalj. Du kan lätt lära dig att använda ASUS GO genom att prova dig fram. Vi rekommenderar ändå att du läser igenom denna handbok för att förstå hur bilder och funktioner för ASUS GO fungerar.

## Innehållsförteckning

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 Varnings- och säkerhetsinformation .....</b>            | <b>6</b>  |
| <b>2 Komma igång med ASUS GO .....</b>                       | <b>7</b>  |
| 2.1 Enkelt läge och avancerat läge .....                     | 8         |
| 2.2 Hårdvaruknappar .....                                    | 9         |
| 2.3 Knappar och andra kontroller på bilderna .....           | 9         |
| 2.4 Använda kartan .....                                     | 9         |
| 2.4.1 Kontrollera detaljer för en plats på kartan .....      | 9         |
| 2.4.2 Manipulera kartan .....                                | 10        |
| 2.4.3 Växla mellan 2D- och 3D-läge .....                     | 11        |
| 2.4.4 Statusinformation på kartan (GPS, batteri, etc.) ..... | 11        |
| 2.4.5 Använda markören .....                                 | 12        |
| 2.5 Använda tangentborden .....                              | 12        |
| 2.6 ASUS GO-koncept .....                                    | 13        |
| 2.6.1 Smart Zoom .....                                       | 13        |
| 2.6.2 Nuvarande GPS-position och Lås-på-vägen .....          | 13        |
| 2.6.3 Vald plats på kartan (markören) .....                  | 14        |
| 2.6.4 Gå tillbaka till GPS-positionen .....                  | 15        |
| 2.6.5 Färgscheman för dagsljus och mörker .....              | 15        |
| 2.6.6 Beräkning och omberäkning av rutt .....                | 15        |
| 2.6.7 Resplan .....  | 16        |
| 2.6.8 Spårloggar .....                                       | 16        |
| 2.6.9 Simulering .....                                       | 16        |
| 2.6.10 Hastighetskameror .....                               | 16        |
| 2.6.11 Varningar vid hastighetsgräns .....                   | 16        |
| 2.6.12 POI (Intressant plats) .....                          | 17        |
| <b>3 Navigera med ASUS GO .....</b>                          | <b>18</b> |
| 3.1 Välja destination för en enkel rutt .....                | 18        |
| 3.1.1 Välja markören som destination .....                   | 18        |
| 3.1.2 Ange en adress eller en del av en adress .....         | 19        |
| 3.1.2.1 Ange en adress .....                                 | 19        |
| 3.1.2.2 Tips om hur man snabbt anger adresser .....          | 20        |
| 3.1.2.3 Välja en vägkorsning som destination .....           | 21        |
| 3.1.2.4 Välja en orts centrum som destination .....          | 22        |
| 3.1.2.5 Ange en adress med ett postnummer .....              | 23        |
| 3.1.3 Välja destination bland dina favoriter .....           | 24        |
| 3.1.4 Välja destination bland dina POIs .....                | 24        |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.1.5 Välja destination eller en waypoint från historiken ..... | 25        |
| 3.1.6 Välja destination genom att ange dess koordinater .....   | 25        |
| 3.2 Skapa en rutt med flera punkter .....                       | 26        |
| 3.3 Titta på en simulering av en rutt .....                     | 26        |
| 3.4 Pausa den aktiva rutten .....                               | 27        |
| 3.5 Ta bort den aktiva rutten .....                             | 27        |
| 3.6 Använda spårloggar .....                                    | 27        |
| 3.7 Spara en rutt .....   | 28        |
| 3.8 Ladda en sparad rutt .....                                  | 28        |
| <b>4 Referensbok (Avancerat läge) .....</b>                     | <b>29</b> |
| 4.1 Karta .....   | 29        |
| 4.1.1 Knappar på kartan .....                                   | 31        |
| 4.1.1.1 Zoomnings-, vippnings- och roteringsknappar .....       | 31        |
| 4.1.1.2 Kartvyknappar .....                                     | 31        |
| 4.1.2 Objekt på kartan .....                                    | 31        |
| 4.1.2.1 Gator och vägar .....                                   | 31        |
| 4.1.2.2 Typer av 3D-objekt .....                                | 31        |
| 4.1.3 Element för den aktiva rutten .....                       | 32        |
| 4.2 Sökményn .....  | 33        |
| 4.3 Ruttményn .....   | 33        |
| 4.4 Inställningsményn .....                                     | 34        |
| 4.4.1 Visuella inställningar .....                              | 34        |
| 4.4.2 Ljudinställningar .....                                   | 35        |
| 4.4.3 Regionala inställningar .....                             | 35        |
| 4.4.4 Rutt .....  | 36        |
| 4.4.4.1 Ruttberäkningsmetod .....                               | 36        |
| 4.4.4.2 Fordon och vägtyper som används i ruttberäkningen ..... | 36        |
| 4.4.5 Varningar .....   | 37        |
| <b>5 Ordlista .....</b>   | <b>38</b> |

## 1 Varnings- och säkerhetsinformation

ASUS GO är ett navigationssystem som hjälper dig att hitta vägen till din destination med hjälp av den inbyggda GPS-mottagaren. ASUS GO sänder inte ut din GPS-position; dvs. andra kan inte spåra dig.

Det är viktigt att du bara tittar på displayen om det är säkert att göra det. Om det är du som ska köra fordonet rekommenderar vi att du ställer in ASUS GO innan du börjar din resa. Planera din rutt innan du börjar köra och stoppa om du behöver ändra på något i rutten.

ASUS GO har ett säkerhetsläge: om du aktiverar säkerhetsläget kan du inte ändra något i ASUS GO medan fordonet rör sig med en hastighet på 10 km/h (6 mph) eller högre. Såvida inte endast passagerare kommer att manövrera ASUS GO rekommenderar vi starkt att du aktiverar säkerhetsläget.

Du måste lyda trafikmärken och följa väggeometrin. Om du avviker från den rutt som ASUS GO rekommenderat kommer ASUS GO att ändra instruktionerna därefter.

Placera aldrig ASUS R700 där den hindrar förarens sikt, inom de områden där krockkuddar vecklas ut, eller där den kan orsaka skador ifall en olycka inträffar.

För mer information, se efter i licensavtalet för slutanvändare.

## 2 Komma igång med ASUS GO

ASUS GO är optimerat för användning vid bilkörning. Du kan enkelt använda systemet genom att peka på skärmpknapparna och på kartan med dina fingertoppar.

ASUS GO kan planera rutter på hela den uppsättning med kartor som finns installerad; du behöver inte byta kartor eller ändra till en dåligt detaljerad allmän karta för att navigera mellan kartsegment eller länder.

| Uppgifter   | Instruktioner   |
|---|---|
| Använda pekpen  | Du behöver ingen pekpen för att använda ASUS GO. Peka på knapparna och kartan med dina fingertoppar.  |
| Peka och peka & hålla kvar en knapp                             | Du behöver inte dubbelpeka på skärmen och vanligtvis behöver du inte peka och hålla kvar fingret på skärmen heller. En enkel pekning är vanligtvis tillräckligt.<br><br>Du måste endast peka & hålla kvar fingret på skärmen i följande fall: <ul style="list-style-type: none"><li>När du flyttar på handtaget på ett skjutreglage</li><li>När du flyttar på kartan</li><li>När du zoomar, vippar på eller roterar kartan</li><li>När du raderar flera tecken i fältet för textinmatning på tangentborden</li></ul> För mer information, se sida 10. |
| Hur man hittar information om knappar och funktioner på ASUS GO | För information om knappar och kontroller, se sida 9. För information om var och en av menyerna, se sida 29.  |

### Första bilden för ASUS GO

ASUS GO startas genom att visa navigationsmenyn i enkelt läge.



Det snabbaste sättet att hitta din destination och börja navigera är genom att peka på knappen



. Du kan välja din destination på följande sätt (alla dessa är dock inte tillgängliga i enkelt läge):

- Använd den valda platsen på kartan (markören) (sida 18).
- Ange en hel adress eller en del av en adress, till exempel ett gatunamn utan husnummer eller namn på två gator som korsar varandra (sida 19).
- Ange en adress med postnummer (sida 23). På detta sätt behöver du inte välja namnet på orten och sökningen efter gatunamnen kan också gå vidare.

- Använd en koordinat (sida 25)
- Använd en sparad plats:
  - en favorit (sida 24)
  - en POI (sida 24)
  - historiken med tidigare inställda destinationer och waypoints (sida 25)

## 2.1 Enkelt läge och avancerat läge

Programmet startas i enkelt läge, men du har möjlighet att välja mellan de två användarlägena:

- Enkelt läge: du kommer enkelt åt de viktigaste navigationsfunktionerna och grundinställningarna.
- Avancerat läge: du kommer åt alla ASUS GOs funktioner.

För att ändra från enkelt läge till avancerat läge från startbilden (navigationsmenyn), peka på



För att ändra från avancerat läge till enkelt läge från startbilden (navigationsmenyn), peka på



De funktioner och inställningar som är tillgängliga i vart och ett av dessa lägen är som följer:

| Typ av åtgärd  | Tillgängligt i enkelt läge: | Tillgängligt i avancerat läge | Förklaring |
|--|-----------------------------|-------------------------------|------------|
| Navigera till en vald kartpunkt                        | Ja                          | Ja                            | Se sida 18 |
| Navigera till en gatuadress                            | Ja                          | Ja                            | Se sida 19 |
| Navigera till en ofullständig adress                   | Ja                          | Ja                            | Se sida 19 |
| Navigera till en vägkorsning                           | Ja                          | Ja                            | Se sida 21 |
| Navigera till nyligen använda destinationer (Historik) | Ja                          | Ja                            | Se sida 25 |
| Navigera till favoriter                                | Ja                          | Ja                            | Se sida 24 |
| Navigera till en POI                                   | Ja                          | Ja                            | Se sida 24 |
| Navigera till koordinater                              | Nej                         | Ja                            | Se sida 25 |
| Skapa en rutt med flera punkter                        | Nej                         | Ja                            | Se sida 26 |
| Spara en kartpunkt som en favoritdestination           | Ja                          | Ja                            |            |



| Typ av åtgärd   | Tillgängligt i enkelt<br>läge: | Tillgängligt<br>avancerat läge | Förklaring |
|---|--------------------------------|--------------------------------|------------|
| Spara en kartpunkt som en POI                           | Nej                            | Ja                             |            |
| Spara en kartpunkt som en plats för en hastighetskamera | Nej                            | Ja                             |            |
| Markera en kartpunkt med ett stift                      | Nej                            | Ja                             |            |
| Spara den aktiva rutten                                 | Nej                            | Ja                             | Se sida 28 |
| Spara spårloggar  | Nej                            | Ja                             |            |
| Visuella inställningar                                  | Endast bakgrundsbild           | Ja                             | Se sida 34 |
| Ljudinställningar                                       | Endast huvudvolym              | Ja                             | Se sida 35 |
| Ruttinställningar                                       | Nej                            | Ja                             | Se sida 33 |
| Regionala inställningar                                 | Endast språkval                | Ja                             | Se sida 35 |
| Varningar   | Nej                            | Ja                             | Se sida 37 |

## 2.2 Hårdvaruknappar

Du kan för det mesta använda ASUS GO genom att peka på pekskärmen. Enheten har endast en hårdvaruknapp: ström på/av-knappen.

Du kan sätta på och stänga av ASUS R700 när som helst. När ASUS R700 är avstängd räknar ASUS GO inte ut din GPS-position och uppdaterar inte rutten eller körinstruktionerna.

## 2.3 Knappar och andra kontroller på bilderna

När du använder ASUS GO pekar du vanligtvis på knappar på pekskärmen.

Du behöver bara bekräfta val eller ändringar i ASUS GO om programmet måste startas om eller om det måste genomgå en större omkonfiguration. I övriga fall sparar ASUS GO dina val och tillämpar de nya inställningarna utan bekräftelse.

## 2.4 Använda kartan

### 2.4.1 Kontrollera detaljer för en plats på kartan

Du kan kontrollera detaljer för en plats (adress, koordinater, POIs i närheten) genom att peka på platsen på bilden. Markören (en röd prick med utstrålande röda cirkclar) kommer då att visas på bilden.

Platsen för den valda POI:n kommer att visas på kartan. Under navigering visar denna linje information om nuvarande gata och husnummer.



Peka på Markör för att öppna markörmenyn. Peka nu på




för att visa adressen, koordinaterna samt listan med POIs i närheten.


### 2.4.2 Manipulera kartan





Du kan ändra kartans utseende:












- Du kan vippa på den, rotera den eller ändra dess skala för att den ska passa dina behov när du skapar, planerar eller följer en rutt.
- Du kan anpassa vilka ikoner och knappar som ska vara synliga.

Positionsmarkörer på kartan:

- Nuvarande GPS-position:  (sida 13)





- Vald plats (markören):  (sida 14)

| Åtgärd                        | Knapp(ar)  | Beskrivning  |
|-------------------------------|--|--|
| Flytta kartan med dra & släpp | Inga knappar   | Du kan flytta kartan i vilken riktning som helst: peka och håll kvar kartan och flytta ditt finger i den riktning som du vill flytta kartan.   |
| Zooma in och ut               | <br> | Ändrar hur mycket av kartan som ASUS GO ska visas på bilden.<br><br>ASUS GO använder högkvalitativa vektorkartor som gör det möjligt att visa kartan med olika zoomnivåer, alltid med optimerat innehåll. Den visar alltid gatunamn och annan text med samma teckenstorlek, aldrig upp-och-ner och du ser bara de gator och objekt som du behöver. |
| Visningsläge n                | <br> | Ger dig följande alternativ för kartperspektiv i ASUS GO: <ul style="list-style-type: none"><li>• klassisk vy uppifrån och ned (2D)</li><li>• perspektiv vy (3D)</li></ul>   |

| Åtgärd                        | Knapp(ar)   | Beskrivning  |
|-------------------------------|---|--|
| Vippa uppåt och nedåt         |     | Ändra den vertikala visningsvinkeln för kartan i 3D-läge.  |
| Förinställningar för zoom     |    | Peka på någon av förinställningsknapparna för att ställa in zoomnivån till ett fördefinierat värde. Dessa knappar är tillgängliga i 2D-läget.  |
| Förinställningar för vippning |    | Peka på någon av förinställningsknapparna för att ställa in vippnings- (och zoom-)nivån till ett fördefinierat värde. Dessa knappar är tillgängliga i 3D-läget.  |
| Rotera till vänster och höger |     | Ändra den horisontella visningsvinkeln för kartan i 3D-läge.<br>När GPS-position är tillgänglig kommer ASUS GO alltid att rotera kartan på så sätt att kartans översta del riktas mot färdriktningen (track-up-orientering). Du kan gå ur track-up-läget med dessa knappar.  |
| Smart Zoom                    |    | Om du aktiverar Smart Zoom kan ASUS GO automatiskt rotera, ändra skala på och vippa på kartan och ge dig optimal vy: <ul style="list-style-type: none"> <li>När du närmar dig en sväng kommer ASUS GO att zooma in och öka bildvinkeln för att du lätt ska kunna uppskatta den manöver som måste göras vid nästa korsning.</li> <li>Om nästa sväng är långt borta kommer ASUS GO att zooma ut och sänka bildvinkeln så att du kan se vägen framför dig.</li> </ul> |





### 2.4.3 Växla mellan 2D- och 3D-läge

Du kan växla mellan 2D- och 3D-läge på följande sätt:

|                           |   |   |
|---------------------------|---|---|
| Med växlingsknappen 2D/3D |  2D eller  3D | <p>Peka på dem för att växla mellan de två olika lägena.</p> <p>Värdet visar alltid det läge som man kan ändra till med knappen: Om du är i 2D-läget</p>  <p>visas knappen  och du måste då peka på denna för att växla till 3D-läge.</p> |
|---------------------------|---|---|

### 2.4.4 Statusinformation på kartan (GPS, batteri, etc.)

Följande ikoner visar statusinformation på kartan i ASUS GO:

| Ikon  | Status för               | Mer information   |
|---|--------------------------|---|
|  | GPS-positionens kvalitet |   |
|  | Batteri                  |   |
|  | Orientering              | <p>ASUS GO väljer alltid lämplig orientering i 2D-, 3D- eller översiktsläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• North-Up (norr är alltid uppåt på kartan)</li> <li>• Track-Up (ASUS GO roterar kartan i den riktning som du kör mot)</li> </ul> |
|  | Fordonstyp               | Symbolen visar den fordonstyp som används för ruttberäkningen.  |





## 2.4.5 Använda markören

Du kan utföra följande åtgärder med den plats som du valt på kartan (med markören):

- I en aktiv rutt, använd den som:
  - startpunkt genom att byta ut nuvarande GPS-position (endast tillgänglig i avancerat läge)
  - destination genom att byta ut föregående destination
  - en via-punkt (en mellanliggande ruttpunkt eller waypoint) innan destinationen (endast tillgänglig i avancerat läge)
  - destination medan du behåller föregående destination som en via-punkt (endast tillgänglig i avancerat läge)
- Spara den som något av följande:
  - POI (endast tillgänglig i avancerat läge)
  - Favorit
  - Hastighetskamera (endast tillgänglig i avancerat läge)
- Sätt i ett stift i kartan vid den angivna platsen (endast tillgänglig i avancerat läge)
- Visa en lista över POIs i närheten av denna

## 2.5 Använda tangentborden

Du behöver bara ange bokstäver eller siffror i ASUS GO när du inte kan undvika detta. Du kan skriva med dina fingertoppar på de fullskärms tangentborden och du kan växla mellan flera olika tangentbordslayouter, som till exempel ABC, QWERTY eller numeriskt.

| Uppgifter   | Instruktioner  |
|---|--|
| Växla till en annan tangentbordstyp, till exempel från ett QWERTY latinskt tangentbord till ett alfabetiskt latinskt tangentbord. | Peka på knappen  .<br>ASUS GO kommer att komma ihåg ditt senaste val av tangentbord och erbjuda detta nästa gång du behöver ange data. |
| Korrigerar din inmatning på tangentbordet   | Ta bort tecken som inte behövs: peka på knappen  .<br>Håll knappen nedtryckt för att ta bort hela inmatningen.                        |
| Ange ett mellanslag, till exempel mellan ett förnamn och ett efternamn eller i gatunamn som består av flera ord                   | Peka på knappen  .   |
| Avsluta tangentbordsinmatningen   | Peka på knappen  .   |

## 2.6 ASUS GO-koncept



### 2.6.1 Smart Zoom

Smart zoom är betydligt mer än bara en vanlig automatisk zoom:

- **När du följer en rutt som beräknats av ASUS GO:** när du närmar dig en sväng kommer den att zooma in och öka bildvinkeln för att du lätt ska kunna uppskatta den manöver som behövs vid nästa korsning. Om nästa sväng är långt borta kommer den att zooma ut och sänka bildvinkeln till platt så att du kan se vägen framför dig.
- **När du kör utan en aktiv rutt i ASUS GO:** Smart Zoom kommer att zooma in om du kör sakta och zooma ut till maxläget när du kör med hög fart.

### 2.6.2 Nuvarande GPS-position och Lås-på-vägen

ASUS GO använder följande positionsmarkörer på kartan:

- Nuvarande GPS-position:   
När din GPS-position är tillgänglig markerar ASUS GO-ikonen din nuvarande position med ikonen  på kartan och pekar mot din körriktning. Om du kör på en väg med



dubbelriktad trafik kommer att visas på den sida av vägen som du kör på, dvs. på höger sida i t.ex. Sverige och på vänster sida i Storbritannien.



- Vald plats (markören): (sida 14)

Den plats som valts på kartan markeras med en utstrålande röd prick.

## Lås-på-vägen



ASUS GO placerar ikonen på vägen eller på din exakta GPS-position som kan vara utanför vägen beroende på det val du gjort för ruttpreferenser (sida 36).



- Om du väljer ett fordon kommer ikonen att vara på den väg du kör på.



- Om du väljer fotgängare är ikonen vid din exakta GPS-position.

### 2.6.3 Vald plats på kartan (markören)

Om du pekar på kartan kommer markören att visas på den valda punkten på kartan. ASUS GO visar markören med en röd prick med utstrålande röda cirkclar för att den ska synas vid alla zoomnivåer, även om den är i bakgrunden av en 3D-kartvy.



När markören är inställd, peka på . Markörmenyn kommer att öppnas och du kan använda markören som något av följande:

- startpunkt för en rutt (peka på  )


- en via-punkt i en rutt (peka på  )

- destination för en rutt (peka på  om det inte finns någon aktiv rutt, eller

peka på  om det redan finns en rutt)

Du kan spara platsen för markören som:

- en favorit, peka på  .

- en hastighetskamera, peka på  .


- en POI, peka på



- ett stift för att markera punkten (sida 12), peka på



## 2.6.4 Gå tillbaka till GPS-positionen

När markören på kartan inte är vid din GPS-position, visas knappen . Peka på denna för att flytta på det kartsegment som visas till GPS-positionen.



Även om du flyttar på kartan medan du kör, fortsätter ASUS GO att navigera om det finns en aktiv rutt: den spelar upp röstinstruktioner och visar ikoner för Observera: förhandsgranskning av svängar enligt din aktuella GPS-position.

## 2.6.5 Färgscheman för dagsljus och mörker

ASUS GO använder olika teman (färgscheman) på dagen och på natten.

- Dagsljusfärger liknar de som används på papperskartor.
- Färgscheman för mörker använder mörka färger för stora objekt för att medelljusstyrkan på skärmen ska kunna vara låg.

ASUS GO erbjuder flera olika färgscheman för dagsljus och mörker. Enheten kan också automatiskt växla mellan de olika färgscheman för dagsljus och mörker baserat på det aktuella datumet och GPS-positionen några minuter innan solen går upp, när himlen redan har blivit ljus och några minuter efter att solen går ned och det blir mörkt.

## 2.6.6 Beräkning och omberäkning av rutt

ASUS GO beräknar rutten baserat på dina preferenser:

- ruttberäkningsmetod (sida 36)
- fordon och vägtyper (sida 36)

ASUS GO beräknar automatiskt om rutten om du avviker från den resplan som föreslagits.

## 2.6.7 Resplan

Listan över de närmaste rutthändelserna; körinstruktionerna.



När du är på kartan kan du visa resplanen på något av följande sätt:

- På förarkabinbilden, peka på området mellan Förhandsgranskning av sväng och Resdata.

- I avancerat läge, peka på följande knappar:



## 2.6.8 Spårloggar

ASUS GO kan spela in det spår du kör (sida 27).

Spårloggen är en inspelning av hur din GPS-position ändras och är oberoende av den rutt som ASUS GO beräknat.

## 2.6.9 Simulering

En simulering kör dig igenom rutten genom att följa körinstruktionerna (sida 26).

Du kan till exempel använda denna för att se vilken bro ASUS GO planerat för rutten; om du inte vill ta den bron, kan du undvika den.

## 2.6.10 Hastighetskameror

En hastighetskamera är en speciell POI. ASUS GO levereras inte med någon inbyggd databas med hastighetskameror, men du kan lägga till hastighetskameror genom att markera deras positioner på kartan.

## 2.6.11 Varningar vid hastighetsgräns

Kartorna innehåller ibland information om hastighetsgränser för olika vägsegment. Denna information kanske inte är tillgänglig för din region (hör med din lokala återförsäljare) eller kanske inte är helt korrekt för alla vägar på kartan.



Du kan konfigurera ASUS GO så att den varnar dig om du skulle överskrida den aktuella hastighetsgränsen.

### **2.6.12 POI (Intressant plats)**

En intressant plats (POI) är en plats som kan vara användbar eller intressant för vissa. ASUS GO levereras med tusentals POIs och du kan också skapa dina egna POIs i programmet.

POI-ikonerna är ganska stora så du kan lätt känna igen symbolen. Ikonerna är också semitransparenta; de täcker inte över gator och korsningar som finns bakom dessa.

## 3 Navigera med ASUS GO

Du kan ställa in din rutt i ASUS GO på flera sätt:

- om du behöver en enkel rutt (en rutt med endast en destination, utan några mellanliggande via-punkter), kan du välja destination och börja navigera till denna direkt
- du kan planera en rutt med flera punkter (endast tillgänglig i avancerat läge)
- du kan också planera en rutt oberoende av din nuvarande GPS-position eller till och med utan GPS-mottagning (endast tillgänglig i avancerat läge)

### 3.1 Välja destination för en enkel rutt

ASUS GO erbjuder dig flera sätt att välja din destination och waypoints:




- Använd den valda platsen på kartan (markören) (sida 18).
- Ange en hel adress eller en del av en adress, till exempel ett gatunamn utan husnummer eller namn på två gator som korsar varandra (sida 19).
- Ange en adress med postnummer (sida 23). På detta sätt behöver du inte välja namnet på orten och sökningen efter gatunamnen kan också gå fortare.
- Använd en koordinat (sida 25)
- Använd en sparad plats:
  - en favorit (sida 24)
  - en POI (sida 24)
  - historiken med tidigare inställda destinationer och waypoints (sida 25)



**Tips!** Om du ska använda en rutt senare, spara den innan du börjar navigera.

---

#### 3.1.1 Välja markören som destination

1. Hitta din destination på kartan: flytta på kartan, vippa den, etc. efter behov (sida 10).
2. Peka på den plats du vill välja som din destination.
3. Peka på  för att öppna markörmenyn.
4. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  (Enkelt läge) eller , (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.



**Tips!** Om du vet att du kommer att använda en destination senare, spara den som en POI.

---


### 3.1.2 Ange en adress eller en del av en adress

Om du känner till åtminstone en del av adressen så är det här det snabbaste sättet att välja ruttens destination. Du kan söka efter en adress genom att ange:

- den exakta adressen, inklusive husnummer
- en Orts centrum
- en vägkorsning
- en gatas mittpunkt
- vilket som helst av ovanstående, genom att starta sökningen med postnumret (sida 23)

#### 3.1.2.1 Ange en adress

Proceduren förklaras med start från navigationsmenyn.

1. Peka på följande knappar:  (Enkelt läge) eller , .  
(Avancerat läge).
2. ASUS GO föreslår som standard det land/den stat och den ort där du befinner dig. Om nödvändigt, peka på knappen med namnet på landet/staten och välj ett annat land/en annan stat från listan.
- 3.






Tips!

För att välja en ort från listan med nyligen använda orter, peka på knappen



För att ändra ort:

1. Peka på knappen med namnet på orten, eller peka på  om du har ändrat land/stat.
2. Börja ange namnet på orten på tangentbordet.
3. Gå till listan med träffar:
  - Efter att du angett några tecken kommer de träffar som matchar strängen att visas i en lista.
  - Peka på knappen  för att öppna listan med träffar innan den visas automatiskt.
4. Välj ort från listan.
4. Ange gatunamn:
  1. Peka på .
  2. Börja ange gatunamnet på tangentbordet.
  3. Gå till listan med träffar:

- Efter att du angett några tecken kommer de träffar som matchar strängen att visas i en lista.

Klar

- Peka på knappen för att öppna listan med träffar innan den visas automatiskt.

4. Välj gata från listan.

5. Ange husnummer:


<Husnummer>

1. Peka på .
2. Ange husnumret på tangentbordet.

Klar

3. Peka på knappen för att slutföra adressinmatningen.

6. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  Navigera till (Enkelt läge)

eller  Ställ in som destination, (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.



Tips!

Klar

Peka på knappen efter att du angett några bokstäver; ASUS GO listar då de poster som innehåller den uppsättningen av tecknen.

### 3.1.2.2 Tips om hur man snabbt anger adresser

- När du anger namnet på en ort eller en gata visar ASUS GO endast de tecken som finns med i möjliga sökresultat. Övriga tecken visas nedtonade.
- Du kan påskynda sökningen efter en vägkorsning:
  - Sök först efter den gata som har det minst vanliga namnet; färre bokstäver behövs för att hitta den.
  - Om en av gatorna är kortare, sök först efter denna. Du kan då hitta den andra gatan fortare.
- Du kan söka efter både gatunamnet och gatans typ. Om samma ord finns med i flera namn, till exempel i gatunamn, vägar och avenyer, kan du få resultatet snabbare om du anger den första bokstaven i gatans typ. Ange till exempel **Pi A** för att få upp **Pine Avenue** och hoppa över alla **Pine Streets** och **Pickwick Roads**.
- Du kan också söka bland postnummer. Detta är användbart när ett gatunamn är vanligt och används i flera av en ords stadsdelar.

### 3.1.2.3 Välja en vägkorsning som destination

Proceduren förklaras med start från navigationsmenyn.






1. Peka på följande knappar:  (Enkelt läge) eller ,  (Avancerat läge).
2. ASUS GO föreslår som standard det land/den stat och den ort där du befinner dig. Om nödvändigt, peka på knappen med namnet på landet/staten och välj ett annat land/en annan stat från listan.
- 3.





Tips! För att välja en ort från listan med nyligen använda orter, peka på knappen



För att ändra ort:

1. Peka på knappen med namnet på orten, eller peka på  om du har ändrat land/stat.
  2. Börja ange namnet på orten på tangentbordet.
  3. Gå till listan med träffar:
    - Efter att du angett några tecken kommer de träffar som matchar strängen att visas i en lista.
    - Peka på knappen  för att öppna listan med träffar innan den visas automatiskt.
  4. Välj ort från listan.
  4. Ange gatunamn:
    1. Peka på .
    2. Börja ange gatunamnet på tangentbordet.
    3. Gå till listan med träffar:
      - Efter att du angett några tecken kommer de träffar som matchar strängen att visas i en lista.
      - Peka på knappen  för att öppna listan med träffar innan den visas automatiskt.
    4. Välj gata från listan.
  5. Peka på knappen .
- Börja ange namnet på den ena av de korsande gatorna på tangentbordet.

6. Peka på den andra gatan i listan.

7. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  (Enkelt läge) eller , (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.

### 3.1.2.4 Välja en orts centrum som destination

Centrum är inte en orts geometriska centrum utan en godtycklig punkt som kartskaparna har valt. I mindre städer eller byar är det vanligtvis den viktigaste vägkorsningen; i större städer är det oftast en viktig vägkorsning.

Proceduren förklaras med start från navigationsmenyn.

1. Peka på följande knappar:  (Enkelt läge) eller , .
2. ASUS GO föreslår som standard det land/den stat och den ort där du befinner dig. Om nödvändigt, peka på knappen med namnet på landet/staten och välj ett annat land/en annan stat från listan.
- 3.








Tips!

För att välja en ort från listan med nyligen använda orter, peka på knappen













För att ändra ort:

1. Peka på knappen med namnet på orten, eller peka på  om du har ändrat land/stat.
2. Börja ange namnet på orten på tangentbordet.
3. Gå till listan med träffar:
  - Efter att du angett några tecken kommer de träffar som matchar strängen att visas i en lista.
  - Peka på knappen  för att öppna listan med träffar innan den visas automatiskt.
4. Välj ort från listan.
4. Peka på knappen .
5. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  (Enkelt läge) eller , (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.

### 3.1.2.5 Ange en adress med ett postnummer






Proceduren förklaras med start från navigationsmenyn.

1. Peka på följande knappar:  (Enkelt läge) eller ,  (Avancerat läge).
2. ASUS GO föreslår som standard det land/den stat och den ort där du befinner dig. Om nödvändigt, peka på knappen med namnet på landet/staten och välj ett annat land/en annan stat från listan.
3. Peka på knappen med namnet på orten och ange postnumret:
  1. Börja ange numret på tangentbordet.
  2. Gå till listan med träffar:
    - Efter att du angett några siffror kommer de träffar som matchar att visas i en lista.
    - Peka på knappen  för att öppna listan med träffar innan den visas automatiskt.
  3. Välj ort från listan.
4. Ange gatunamn:
  1. Peka på .
  2. Börja ange gatunamnet på tangentbordet.
  3. Gå till listan med träffar:
    - Efter att du angett några tecken kommer de träffar som matchar strängen att visas i en lista.
    - Peka på knappen  för att öppna listan med träffar innan den visas automatiskt.
  4. Välj gata från listan.
5. Ange husnummer:
  1. Peka på .
  2. Ange husnumret på tangentbordet.
  3. Peka på knappen  för att slutföra adressinmatningen.
6. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  (Enkelt läge) eller , (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.

### 3.1.3 Välja destination bland dina favoriter

Du kan välja en plats som du redan har sparat som en favorit som din destination.







Proceduren förklaras med start från navigationsmenyn.

1. Peka på följande knappar:  (Enkelt läge) eller , .
2. Peka på den favorit du vill ställa in som din destination.
3. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  (Enkelt läge) eller , (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.

### 3.1.4 Välja destination bland dina POIs

Du kan välja din destination bland de POIs som finns inkluderade i ASUS GO eller bland de som du själv tidigare skapat.

Proceduren förklaras med start från navigationsmenyn.






1. Peka på följande knappar:  (Enkelt läge) eller , .
2. Välj omkring vilket område det ska sökas efter POIs.
3. Välj POI-kategori för att få ännu färre sökresultat. Om du inte vill få färre sökresultat, peka på knappen .
4. [valfritt] Sortera resultatlistan:
  - alfabetiskt med knappen 
  - efter avstånd från din nuvarande position med knappen 
5. Peka på knappen POI.
6. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  (Enkelt läge) eller , (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.



### 3.1.5 Välja destination eller en waypoint från historiken

De destinationer som du tidigare har ställt in visas i historiken.





Proceduren förklaras med start från navigationsmenyn.

1. Peka på följande knappar:  (Enkelt läge) eller ,  (Avancerat läge):
2. Om nödvändigt, vänd på sidan med pilknapparna för att visa tidigare destinationer.
3. Peka på önskad post.
4. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  (Enkelt läge) eller , (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.

### 3.1.6 Välja destination genom att ange dess koordinater


(endast tillgänglig i avancerat läge)


Proceduren förklaras med start från navigationsmenyn.


1. Peka på följande knappar: , .
2. (valfritt) Peka på  för att ändra format för de koordinater som visas.
3. Peka på värdet för latitud eller longitud för att ändra på koordinaterna:
  1. Välj koordinatsystem: peka på **WGS84** eller **UTM**.
  2. Ange koordinaterna:
    - I WGS84: latitud (N eller S) och longitud (E eller W)
    - I UTM: siffran och bokstaven för zonen samt XY-koordinaterna
4. Peka på knappen .
5. Kartan visas med den valda platsen i mitten. Peka på  (Enkelt läge) eller , (Avancerat läge) från markörmenyn. Rutten beräknas sedan automatiskt och du kan börja navigera.

### 3.2 Skapa en rutt med flera punkter

(endast tillgänglig i avancerat läge)

1. Rutter med flera punkter är förlängningar av enkla rutter, så först måste en rutt vara aktiv.
2. Välj ännu en punkt på samma sätt som i föregående avsnitt. Detta kommer att bli ruttens extra destination.
3. Kartan visas med den valda platsen i mitten och markörmenyn öppnas automatiskt.
4. Peka på  för att öppna hela markörmenyn med de extra funktionerna.
5. Lägg nu till den nya punkten till den existerande rutten:

- Peka på  för att lägga till punkten som en mellanliggande destination innan ruttens slutdestination.

- Peka på  för att lägga till punkten som en ny slutdestination och flytta ned den föregående slutdestinationen till sista mellanliggande destination.

6. [valfritt] För att lägga till fler punkter till rutten, upprepa ovanstående steg så många gånger du önskar.

Varje gång en ny punkt läggs till beräknas rutten om automatiskt och du kan börja navigera direkt.

### 3.3 Titta på en simulering av en rutt

(endast tillgänglig i avancerat läge)

Proceduren förklaras med start från förarkabinbilden.

1. Peka på följande knappar:  , .
2. Ruttmenyn öppnas. Simuleringen kan köras på två olika sätt:
  - Peka på  för att köra en simulering med hög hastighet för att ge dig en snabb översikt över rutten.
  - Peka på  för att köra simuleringen med normal hastighet och med röstguidningsinstruktioner. Detta alternativ är för demonstrationssyfte eller för att kontrollera svåra delar av rutten i förväg.
3. Simuleringen kan avbrytas när som helst genom att peka på knappen .

### 3.4 Pausa den aktiva rutten

Du behöver inte pausa den aktiva rutten: när du börjar köra igen kommer ASUS GO att starta om röstinstruktionerna från din position.

### 3.5 Ta bort den aktiva rutten

(endast tillgänglig i avancerat läge)

Proceduren förklaras med start från förarkabinbilden.

- Peka på följande knappar:



### 3.6 Använda spårloggar

ASUS GO kan spela in det spår (hur din GPS-position ändras) som du kör.



Tips!

Du behöver inte välja en destination och skapa en rutt för detta; du kan också spela in din väg medan du kör.

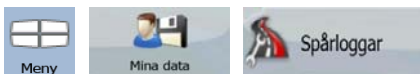
(endast tillgänglig i avancerat läge)

Proceduren förklaras med start från förarkabinbilden.

#### Spela in den väg som körs (skapa en spårlogg)

1. Börja köra.

2. Peka på följande knappar:



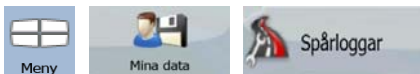
3. Börja inspelningen: peka på knappen

Spela in

Du kommer tillbaka till kartan och kan fortsätta köra.

#### Visa en spårlogg på kartan

1. Peka på följande knappar:

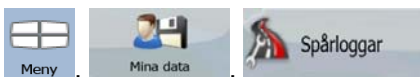


2. Peka på loggen och peka sedan på knappen



## Ändra färg på en spårlogg

1. Peka på följande knappar:



2. Peka på loggen och peka sedan på knappen .

## 3.7 Spara en rutt

(endast tillgänglig i avancerat läge)

När du sparar en rutt kommer ASUS GO endast att spara waypoints:

- Om du har uppdaterat din karta efter att du sparat din rutt för första gången kommer ASUS GO att beräkna körinstruktionerna enligt den senaste tillgängliga kartinformationen.
- ASUS GO tar bort information om etapper och waypoints som du redan lagt bakom dig under navigering. Om du vill spara rutten, dvs. waypoints, måste du spara den innan ASUS GO börjar navigera.



Tips!

Om du har en enkel rutt eller om du endast vill spara destinationen från en rutt med flera punkter, spara destinationen som en POI.

## Spara en rutt med flera punkter

Proceduren förklaras med start från förarkabinbilden.

1. Peka på följande knappar:



2. Ange ett namn för den nya sparade rutten och peka sedan på

Klar

## 3.8 Ladda en sparad rutt

(endast tillgänglig i avancerat läge)

Proceduren förklaras med start från förarkabinbilden.



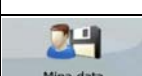


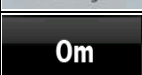
1. Peka på följande knappar:



2. Peka på den rutt du vill navigera.
3. Du måste bekräfta om du vill stoppa navigeringen från din nuvarande GPS-position (för att använda startpunkten för den laddade rutten som startpunkt), eller fortsätta navigera till de(n) destination(er) som finns i rutten från och med GPS-positionen.
4. Kartan kommer att öppnas, rutten beräknas automatiskt och du kan börja navigera.

## 4 Referensbok (Avancerat läge)

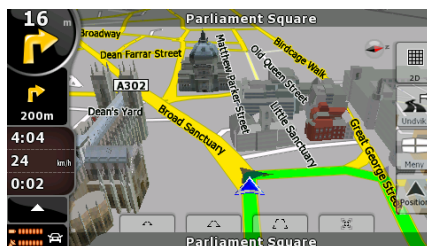
ASUS GO startas med navigationsmenyn. Därifrån kan du komma åt följande bilder:




| Bild          | Knapp   | Beskrivning   |
|---------------|---|---|
| Karta         |  | Kartan.   |
| Sök           |  | Ställa in destination (till exempel från en adress eller en POI) eller med hjälp av ASUS GOs sökmotor.  |
| Mina data     |  | Hantera användardata, som t.ex. sparade punkter (POIs, favoriter, stift), historikposter, sparade rutter och spårloggar.                      |
| Rutt          |  | Hantera den aktiva ruten (erhåll information om den, ändra eller ta bort den) eller planera en rutt utan GPS-mottagning.                      |
| Inställningar |  | Hantera navigeringsinställningar, till exempel språkinställningar eller inställningar för visning av kartan.                                  |
| Om            |  | Denna bild har ingen navigeringsfunktion utan den ger bara information om de kartor och licenser som är inkluderade i ditt navigationssystem. |

### 4.1 Karta

ASUS GO är huvudsakligen avsedd för landnavigering. Det är därför kartorna i ASUS GO liknar vanliga papperskartor. ASUS GO erbjuder emellertid mycket mer än en vanlig papperskarta: du kan anpassa kartans utseende och innehåll.

Den viktigaste och mest använda bilden i ASUS GO är bilden med kartan. Figurerna nedan visar vad som kan visas på kartan; vanligtvis visas endast några av dem samtidigt.



| Symbol  | Namn   | Åtgärd                            |
|---|--|-----------------------------------|
|  | Nästa rutthändelse                               | Öppnar bilden med ruttinformation |
|  | Rutthändelse som kommer efter nästa rutthändelse | Öppnar resplanen                  |
|  | Zooma in, zooma ut                               | Ändra på kartans skala            |

| Symbol  | Namn                                     | Åtgärd  |
|---|--|---|
|    | Nuvarande GPS-position (på närmaste väg) | -   |
|    | Markören (den plats som valts på kartan) | -   |
|    | Kartvylägen                              | Växlar mellan 2D och 3D kartläge                    |
|    | Vippa uppåt, vippa nedåt                 | Vippa på 3D-kartan                                  |
|    | Rotera till vänster, rotera till höger   | Rotera 3D-kartan till vänster eller höger.          |
| Nedersta raden  | Nuvarande gata                           | -   |
| Grön linje  | Aktiv rutt                               | -   |
|    | Resdata                                  | Öppnar bilden med resdata                           |
|   | Meny                                     | Öppnar menyn  |
|  | Kartorientering                          | -   |
|  | Gå tillbaka till GPS-positionen          | Flyttar tillbaka kartan till nuvarande GPS-position |
|  | Batteristatus                            | Öppnar bilden med förarkabinstatus                  |
|  | GPS-positionens kvalitet                 | Öppnar bilden med förarkabinstatus                  |
|  | Fordon som används i ruttberäkningen     | Öppnar bilden med förarkabinstatus                  |
| Översta raden   | Nästa gata                               | -   |
|  | Markörmenyn                              | Öppnar markörmenyn                                  |

## 4.1.1 Knappar på kartan



### 4.1.1.1 Zoomnings-, vippnings- och roteringsknappar

Dessa knappar visas när du pekar på kartan.

| Knapp   |  | Beskrivning                        | Tillgängliga i vilka kartvyer                     |
|---|--|------------------------------------|---|
|  |  | Zoomar in/ut kartan.               | I alla lägen.                                     |
|  |  | Vippar kartan uppåt/nedåt.         | Endast i 3D-läget.                                |
|  |  | Roterar kartan till vänster/höger. | Endast i 2D- och 3D-lägen, inte i översiktsläget. |

### 4.1.1.2 Kartvyknappar

Knappen för den kartvy som man kan ändra till visas alltid på kartan. Peka på denna för att ändra till en annan vy.

| Knapp   | Namn | Beskrivning              |
|---|------|--------------------------|
|   |      | 2D-vy (uppifrån och ned) |
|  |      | 3D-vy (perspektiv)       |

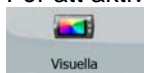
## 4.1.2 Objekt på kartan

### 4.1.2.1 Gator och vägar

ASUS GO visar gator på ett sätt som liknar hur de visas på vanliga papperskartor. De har liknande färger och deras bredd motsvarar också deras betydelse: du kan lätt skilja en motorväg från en mindre gata.

### 4.1.2.2 Typer av 3D-objekt

För att aktivera eller stänga av 3D-visualisering på kartan, peka på följande knappar:







ASUS GO stöder följande typer av 3D-objekt:

| Typ             | Beskrivning                                       |
|-----------------|---|
| Landmärken i 3D | Turistattraktioner och kända byggnader.           |
| Höjdmodell      | Höjder och berg.                                  |
| Upphöjda vägar  | Komplicerade vägkorsningar och broar är upphöjda. |
| Byggnader i 3D  | Verklighetstroga byggnader kan visas på kartan.   |
| Terräng i 3D    | Terräng illustreras genom färger.                 |

#### 4.1.3 Element för den aktiva rutten

ASUS GO visar rutten på följande sätt:


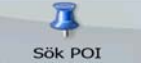


| Symbol  | Namn                                | Beskrivning   |
|---|-------------------------------------|---|
|    | Nuvarande GPS-position (korrigerad) | Din GPS-position på kartan, placerad på närmaste väg.   |
|    | Startpunkt                          | Ruttens första punkt.<br>Om GPS-positionering finns tillgänglig, är din GPS-position ruttens startpunkt. Om GPS-positionering inte finns tillgänglig, använder ASUS GO den första punkten som startpunkt.<br>När du använder en sparad rutt kommer ASUS GO att fråga dig om du vill använda din GPS-position eller den sparade ruttens första punkt som startpunkt. |
|  | Via-punkt                           | En via-punkt är en mellanliggande destination.  |
|  | Destination (slutpunkt)             | Ruttens sista punkt, slutdestinationen.   |
|   | Ruttfärg                            | Rutten utmärker sig alltid med sin färg på kartan, både i dagsljus- och mörkerläget och både i 2D- och i 3D-läget. Den aktiva etappen av rutten visas alltid med en ljusare nyans än inaktiva (kommande) etapper.   |
|   | Aktiv etapp                         | Den sektion av rutten som du kör på.<br>Om du inte har lagt till några waypoints (din rutt har endast en startpunkt och en destination) så är hela rutten den aktiva etappen. Om du har lagt till waypoints är den aktiva etappen den del av rutten från din nuvarande plats till nästa waypoint.   |
|   | Inaktiva etapper                    | Kommande sektioner av rutten; var och en av dessa blir aktiva när du når den waypoint som är vid dess början.   |
|   | Gator och vägar som är              | Du kan välja om du vill använda eller undvika vissa   |



| Symbol | Namn  | Beskrivning   |
|--------|---|---|
|        | uteslutna från navigeringen   | vägtyper (sida 36). När ASUS GO emellertid inte kan undvika sådana vägar kommer rutten att inkludera dem och visa dem i en färg som skiljer sig från ruttfärgen.  |
|        | Gator och vägar med dubbelriktad trafik och flera filer<br>Enkelriktade gator | ASUS GO visar ruttnlinjen på körsidan på gator/vägar med dubbelriktad trafik och på mitten av gatan för enkelriktade gator/vägar.<br><br>Om du zoomar in och gatulinjen är tillräckligt bred visar små pilar gatans riktning. |

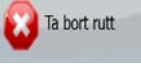
## 4.2 Sökmenyn






Välj destination för din rutt:

| Knapp   | Namn        | Beskrivning   | Instruktioner |
|---|-------------|---|---------------|
|    | Adress      | Om du känner till åtminstone en del av adressen så är det här det snabbaste sättet att hitta platsen.                             | sida 19       |
|   | Favoriter   | Du kan välja en plats som du redan har sparat som en favorit som din destination.   | sida 24       |
|  | POIs        | Du kan välja din destination bland de tusentals POIs som finns inkluderade i ASUS GO eller bland de som du själv tidigare skapat. | sida 24       |
|  | Historik    | De destinationer som du redan har angett i ASUS GO finns tillgängliga i historiklistan.   | sida 25       |
|  | Koordinater | Du kan välja din destination genom att ange dess koordinater.   | sida 25       |

## 4.3 Ruttmenyn

Peka på  från huvudmenyn:

| Knapp   | Beskrivning  |
|---|--|
|  | Radera den aktiva rutten med alla dess ruttpunkter (startpunkt, waypoints och destination). Om du senare bestämmer att du behöver samma rutt, kommer du att vara tvungen att bygga upp den från scratch. |

| Knapp   | Beskrivning  |
|---|--|
|  | Du kan ändra på rutten: du kan lägga till eller ta bort ruttpunkter, och ändra ordningen för dessa.  |
| <b>Överblick</b>  | Du kan köra en demonstration av rutten med hög hastighet eller med normal hastighet.   |
| <b>Simulera</b>   |  |
|  | Du kan bläddra genom de körinstruktioner som ASUS GO följer under navigering. Du kan utesluta manövrar eller gator så att rutten justeras enligt dina preferenser. |
|  | Öppnar en bild med användbar rutt- och resdata.  |
|  | Du kan spara den aktiva rutten för senare användning.  |
|  | Du kan ladda en tidigare sparad rutt för navigering.   |
| <b>Inställningar</b>  | Öppnar bilden med ruttinställningar med kontroller för att ändra fordon, vägtyper som ska användas för ruttberäkning eller ruttberäkningsmetod.                    |

## 4.4 Inställningsmenyn

För att konfigurera ASUS GOs inställningar, peka på knappen



### 4.4.1 Visuella inställningar

Visuella inställningar bestämmer hur ASUS GO ska visas på bilden:

| Namn             | Beskrivning   |
|------------------|---|
| 3D-inställningar | <p>Konfigurerar vilka 3D-objekt som ska synas på kartan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Landmärken i 3D (turistattraktioner och kända byggnader)</li> <li>Upphöjda vägar</li> <li>Byggnader</li> <li>Terrängdetaljer</li> </ul> |
| Kartfärg         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Konfigurerar om växling mellan dagsljus- och mörkerläget är aktiverat för kartan.</li> <li>Konfigurerar vilket tema (färgschema) som väljs för lägena.</li> </ul>                                    |

| Namn              | Beskrivning  |
|-------------------|--|
| Menyinställningar | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Knappanimering.</li> <li>• Bakgrundsbild som användaren kan välja.</li> </ul>   |
| Smart Zoom        | <p>Konfigurerar om Smart Zoom (sida 13) ska vara aktiverad. Relaterade inställningar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimala och maximala zoomnivåer</li> <li>• Automatisk återställning för Smart Zoom</li> <li>• Automatisk zoomningsfunktion när kartan kommer tillbaka efter en sökning, baserat på den typ av objekt som man sökt efter</li> </ul> |
| Översikt          | <p>Konfigurerar om det automatiska översiktsläget (sida 13) ska vara aktiverat. Relaterade inställningar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minsta avstånd till nästa rutthändelse som ska aktivera översiktsläget.</li> <li>• Den ursprungliga zoomnivå som översiktsläget startas med.</li> </ul>   |

#### 4.4.2 Ljudinställningar

Du kan justa volymen för ASUS GOs ljud.

#### 4.4.3 Regionala inställningar

Regionala inställningar låter dig anpassa programmet så att det passar dina lokala behov när det gäller språk och dataformat.

| Namn                  | Beskrivning   |
|-----------------------|---|
| Programspråk          | <p>Väljer språk för text på knappar och i menyer.</p> <p>ASUS GO startas om när du ändrar språk.</p>  |
| Röstprofil            | Väljer språk och profil för röstinstruktionerna.  |
| Avståndsenheter       | Avstånden i ASUS GO kan visas med flera olika internationella format.   |
| Datum- och tidsformat | <p>Ställer in format för datum och tid.</p> <p>ASUS GO kanske inte stöder alla listade enheter för vissa röstguidningsspråk. Om du väljer en måttenhet som inte stöds av det valda röstguidningsspråket så kommer ett varningsmeddelande att visas.</p> |
| Tid och tidszon       | <p>Ställer in tidszon.</p> <p>Du kan också få ASUS GO att automatiskt använda tidszonen för GPS-positionen.</p>   |

#### 4.4.4 Rutt

Det finns flera olika inställningar som påverkar hur rutterna beräknas.

##### 4.4.4.1 Ruttberäkningsmetod

Följande ruttplaneringstyper finns i detta program:

| Alternativ | Beskrivning   |
|------------|---|
| Snabb      | Ger snabbast möjliga rutt om du kan köra med eller i närheten av hastighetsgränsen på alla vägar. Vanligtvis det bästa valet för snabba och normala bilar.        |
| Kort       | Ger en rutt som har minsta möjliga totala avstånd av alla möjliga rutter mellan waypoints. Vanligtvis praktiskt för fotgängare, cyklister eller långsamma fordon. |
| Ekonomisk  | Kombinerar fördelarna med Snabb och Kort: ASUS GO beräknar som om den beräknade den snabba rutten men tar andra vägar för att spara bensin.                       |
| Lätt       | Resulterar i en rutt med färre svängar. Med detta alternativ kan du till exempel få ASUS GO att ta motorvägen i stället för en rad mindre vägar eller gator.      |

##### 4.4.4.2 Fordon och vägtyper som används i ruttberäkningen

Ruttberäkningen kan baseras på följande fordonstyper:

- Bil
- Taxi
- Buss
- Lastbil
- Uttryckningsfordon
- Cykel
- Fotgängare

För varje fordonstyp (sida 36) kan du ställa in om ASUS GO ska inkludera följande vägtyper vid beräkning av en rutt:



Observera:

När du utesluter en vägtyp, ställer du bara in en preferens. ASUS GO kommer fortfarande att inkludera sådana vägar i rutterna när den inte kan planera en rutt till din destination på något annat sätt.

| Typ                | Beskrivning  |
|--------------------|--|
| Motorvägar         | Du kan behöva undvika motorvägar när du kör en långsam bil eller när du bogserar ett annat fordon.   |
| Oasfalterade vägar | ASUS GO utesluter oasfalterade vägar som standard: oasfalterade vägar kan vara i dåligt skick och du kan ofta inte köra med högsta tillåtna hastighetsgräns på |

| Typ                    | Beskrivning  |
|------------------------|--|
|                        | dessa.   |
| Avgiftsbelagda vägar   | ASUS GO inkluderar som standard avgiftsbelagda vägar (betalvägar där man betalar en avgift per användningstillfälle) i rutterna. Om du stänger av avgiftsbelagda vägar, kommer ASUS GO att planera den bästa rutten utan avgiftsbelagda vägar. |
| Vignettevägar          | Vignettevägar är betalvägar där du kan köpa ett pass eller vignette för att använda en väg under en längre tidsperiod. Dessa kan aktiveras eller stängas av separat från avgiftsbelagda vägar.   |
| U-svängar              | ASUS GO kan utesluta manövrar som skulle inkludera en U-sväng. Att vända tillbaka på en tvåfilig väg med skilda körbanor räknas inte som en U-sväng.   |
| Tillstånd krävs        | Du kan behöva ett tillstånd från markägaren för att använda vissa vägar eller köra in på vissa områden. ASUS GO utesluter dessa vägar från ruttberäkningen som standard.   |
| Färjor                 | ASUS GO inkluderar färjor i planerade rutter som standard. En karta innehåller emellertid inte nödvändigtvis information om tillgängligheten för temporära färjeförbindelser. Du kan också behöva betala en avgift på färjor.                  |
| Planering över gränser | I vissa fall kommer den rutt som beräknas enligt dina andra navigerings- och ruttpreferenser att gå genom ett annat land. Om du alltid vill stanna inom samma land, stäng av detta alternativ.   |

#### 4.4.5 Varningar



När du pekar på , , kan du hantera följande inställningar för kartan:

| Namn   | Beskrivning  |
|--|--|
| Varna vid fortkörning                            | Visar nuvarande inställningar för varningar vid hastighetsgräns: <ul style="list-style-type: none"> <li>om en ljudvarning ska ges när du överskrider hastighetsgränsen</li> <li>tolerans för varningen i förhållande till hastighetsgränsen</li> </ul> |
| Hastighetskamera Varning                         | Visar nuvarande inställningar för varningar vid hastighetsgräns: <ul style="list-style-type: none"> <li>hörbar</li> <li>synbar</li> </ul>  |
| Varna vid alltför snabb hastighet för fotgängare | Om ruttberäkningen fortfarande är i fotgängarläget men du nu kör bil igen, kommer programmet att varna dig om du når en hastighet som är alltför snabb för en fotgängare.  |
| Säkerhetsläge                                    | Visar om säkerhetsläget är på.   |

## 5 Ordlista

### 2D/3D GPS-mottagning

GPS-mottagaren använder satellitsignaler för att beräkna sin (din) position och behöver minst fyra signaler för att kunna ge en tredimensionell position, inklusive höjd. Eftersom satelliter flyttar på sig och objekt kan blockera signalerna kanske din GPS-enhet inte tar emot fyra signaler. Om tre satelliter är tillgängliga kan mottagaren beräkna GPS-positionen men tillförlitligheten är lägre och GPS-enheten ger dig ingen höjddata: endast 2D-mottagning är möjlig.

### Aktiv rutt

De instruktioner som används i den pågående navigeringen. Du kan spara och ladda rutter i ASUS GO, men som mest kan en rutt vara aktiv åt gången och denna är alltid aktiv tills du tar bort den, när din destination eller stänger av ASUS GO.

### Centrum

Centrum är inte en Orts geometriska centrum utan en godtycklig punkt som kartskaparna har valt. I mindre städer eller byar är det vanligtvis den viktigaste vägkorsningen; i större städer är det oftast en viktig vägkorsning.

### GPS:ens tillförlitlighet

Flera faktorer påverkar avvikelsen mellan din verkliga position och den som ges av GPS-enheten. Signalfördröjning i jonosfären eller reflekterande objekt i närheten av GPS-enheten kan exempelvis ha olika och varierande påverkan på hur tillförlitligt GPS-enheten kan beräkna din position.

### Karta

ASUS GO fungerar med digitala kartor som inte bara är datoriserade versioner av traditionella papperskartor. I likhet med papperskartor, visar 2D-läget för de digitala kartorna dig gator och vägar. I 3D-läget kan du också se höjdskillnader, till exempel dalar och berg, eller byggnader.

Digitala kartor skiljer sig emellertid från papperskartor på så sätt att du kan använda dem interaktivt: du kan zooma in och ut (öka och minska skalan), du kan vipa dem uppåt och nedåt, vrida dem åt vänster och höger. I GPS-stödd navigering underlättar digitala kartor ruttplanering.

### Rutt

Kan innehålla en eller flera via-punkter. Den sista via-punkten är destinationen och rutten är indelad i olika etapper (från en via-punkt till en annan).

## **Schema**

ASUS GO kommer med olika färgscheman för kartan för användning i dagsljus och i mörker. Scheman är anpassade grafiska inställningar för kartan och de kan ha olika färger för gator, blockeringar eller ytvatten i 2D- och 3D-lägena, och de visar skuggor på olika sätt i 3D-läget.

Det finns alltid ett färgschema valt för dagsljus och ett för mörker. ASUS GO använder dessa när den växlar från dag till natt och tillbaka igen.

## **Hastighetskamera**

En speciell POI-typ. ASUS GO levereras inte med någon inbyggd databas med fasta och mobila hastighetskameror, men du kan markera positionen för en hastighetskamera på kartan.

Du kan konfigurera ASUS GO så att den varnar dig när du närmar dig en hastighetskamera.