

Bijlage 1

PROGRAMMA'S VOOR HET TEKENEN VAN EEN TOEDELINGSPLAN MET EEN GRAFISCH BEELDSCHERM EN HET BEREKENEN VAN BEDRIJFSECONOMISCHE KENGETALLEN VAN HET GETEKENDE PLAN

- FIMA Aanmaken van files met gegevens voor het tekenen van het toe-
delingsplan uit een aantal files van een met digitalisering
vervaardigde CIN.
Inputfiles met CIN naam tussen haakjes:
- *.PP - coördinaten kavelgrenzen en ontsluitingsroutes (PP****)
 - *.ORG - per record diverse gegevens van een kavel (ORGARE)
 - *.BNA - per bedrijf onder andere een verwijzing naar *.ORG
(BEDRNA)
 - *.ROS - per bedrijf onder andere de coördinaten van het be-
drijfsgebouw en het punt in de weg bij het bedrijfs-
gebouw (ROSCWG)
 - *.WP - coördinaten wegennet (WP****).
- Outputfiles:
- *.COR - coördinaten van de kavelgrenzen
 - *.KVE - per kavel de coördinaten van het centrumpunt, de op-
pervlakte en eventueel de coördinaten van het bedrijfs-
gebouw
 - *.NET - direct access file met de coördinaten van het wegennet
 - *.NUM - per bedrijf het doorlopende nummer en het CIN nummer.
- TOEDEL Programma waarmee de toedeling kan worden getekend door het
op een grafisch beeldscherm vormen van nieuwe kavels en ver-
wijderen van oude kavels.
Inputfiles:
- *.COR - coördinaten van de kavelgrenzen
 - *.KVE - kavelgegevens
 - *.TOE - per bedrijf de berekende toedeling en de niet uitruil-
bare kavels.
- Hulpfiles:
- *.KNR - bijhouden welke kavels reeds zijn toegedeeld
 - *.OPT - bijhouden welke oppervlakte reeds aan de bedrijven is
toegedeeld.

Outputfiles:

- *.COR - coördinaten kavelgrenzen
- *.KVE - kavelgegevens

Ten opzichte van de inputfiles zijn nieuw gevormde kavels opgenomen en niet meer benodigde bestaande kavels verwijderd.

WEGPUNT Programma voor het, op een grafisch beelscherm, aangeven van punten in het wegennet waarop vanaf kavelontsluitingspunten de weg wordt bereikt. Eventueel kan het programma worden gebruikt voor het verwijderen van punten uit, of het toevoegen van punten aan, het wegennet.

Inputfiles:

- *.COR - coördinaten van de kavelgrenzen
- *.KVE - kavelgegevens
- *.NET - direct access file met coördinaten van het wegennet

Outputfile:

- *.PWE - per kavel de coördinaten van het ontsluitingspunt en van het punt in de weg. Indien in het gebied reeds is gewerkt wordt deze file als inputfile opgenomen en daarna verder uitgebreid
- *.NET - direct access file met de coördinaten van het wegennet waarin de aangebrachte wijzigingen zijn opgenomen.

KAVAF Berekenen van de kavelafstanden van de getekende toedeling via de kortste route langs de weg.

Inputfiles:

- *.NET - direct access file met coördinaten van het wegennet
- *.PWE - per kavel de coördinaten van het ontsluitingspunt en van het punt in de weg
- *.BED - coördinaten bedrijven
- *.NUM - per bedrijf het doorlopende nummer en het CIN nummer

Outputfiles:

- *.KAF - kavelafstanden
- *.TXT - printfiles.

Bijlage 1 vervolg

INKEN Programma voor het gereed maken van de invoer voor het berekenen van de bedrijfseconomische kengetallen van het getekende toedelingsplan. Het programma dient met een grafisch beeldscherm te worden gebruikt, aangezien bedrijfskavelnummers aan de hand van een bedrijfskaartje worden toegekend.

Inputfiles:

- *.COR - coördinaten kavelgrenzen
- *.KVE - kavelgegevens
- *.KAF - kavelafstanden
- *.BTP - per bedrijf het DN nummer, code voor het bedrijfstype en de bedrijfsoppervlakte
- *.NUM - per bedrijf het doorlopende nummer en het CIN nummer

Outputfile:

- *.KEN - kavelgegevens voor berekenen kengetallen. Indien in het gebied reeds is gewerkt wordt de file als inputfile gebruikt en daarna verder uitgebreid.

KENGET Berekenen bedrijfsgegevens en verkavelingskenmerken van een getekend toedelingsplan.

Inputfiles:

- *.KAV - kavelgegevens van de cultuurtechnische inventarisatie
- *.BTG - per bedrijf een code voor het bedrijfstype en de bedrijfsgrootteklasse
- *.MAT - gebiedsnaam, 1e DN met buiten blok bedrijven, totaal aantal DN en totaal aantal bedrijven
- *.KEN - kavelgegevens van de getekende toedeling
- *.IPU - inputfile met bedrijfstypebenamingen

Outputfiles:

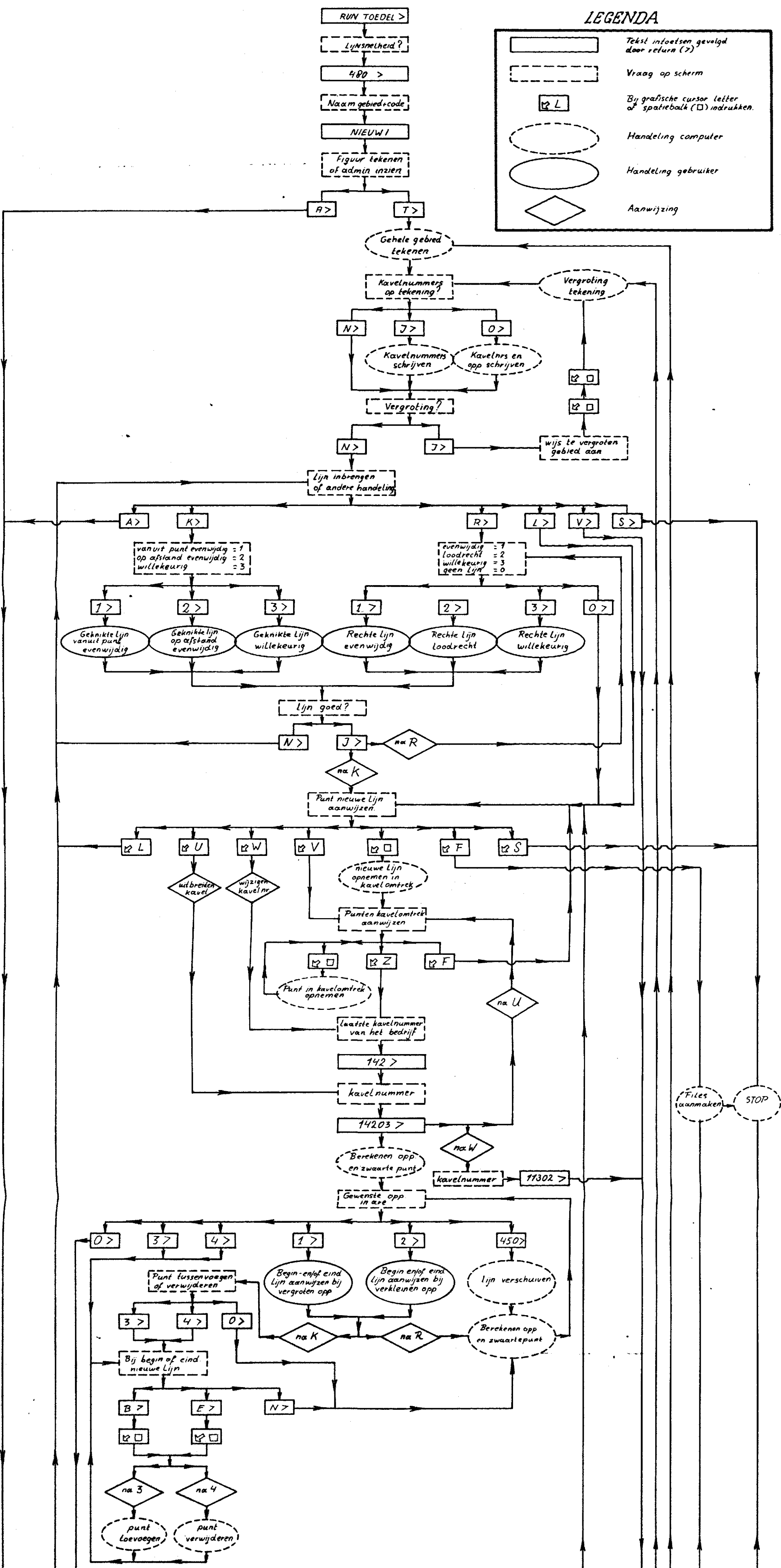
- *.OUT - printfile met tabellen.

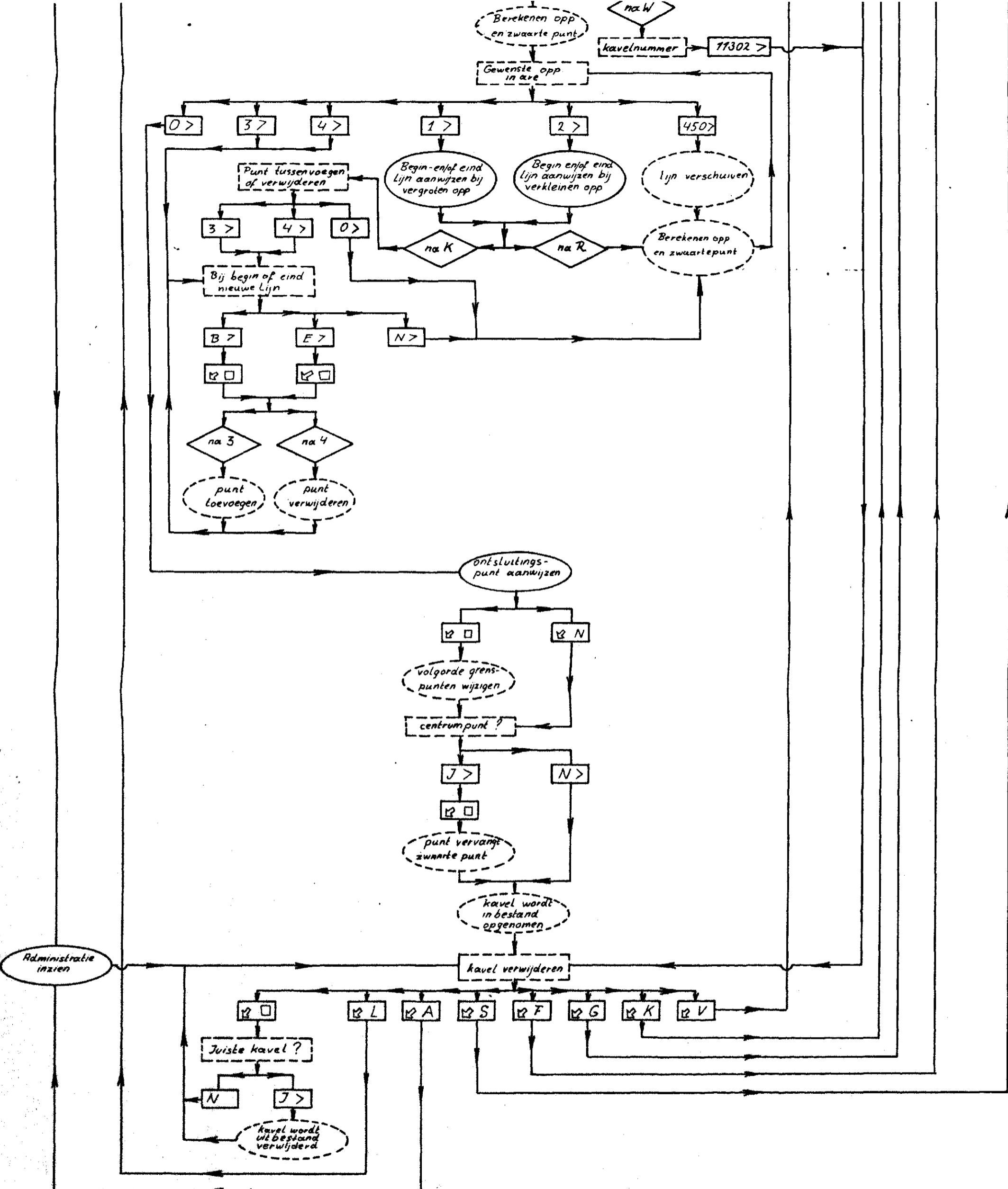
BASIC PROGRAMMA'S VOOR HET TEKENEN VAN DE TOEDELING OP TEKTRONIX
PLOTTER 4663

1. Tekenen toedeling op topografische ondergrond.
2. Kavelnummers op de tekening aanbrengen.
3. Tekenen bedrijfskaartjes op topografische ondergrond.

LEGENDA

	Tekst info/teken gevolgd door return (>)
	Vraag op scherm
	Bij grafische cursor letter of spatiebalk (□) indrukken.
	Handeling computer
	Handeling gebruiker
	Aanwijzing





Bijlage 2 Schema van de werking van het computerprogramma voor het tekenen van een voorlopig toedelingsplan.

BIJLAGE 3 Tekst op scherm bij inbrengen rechte lijn

Laatste kavel van bedrijf 142

Kavelnummers op tekening ? (J=Ja, N=Nee, O=Nr+Opp) J

Gedeelte van tekening vergroten ? (J/N) N

Lijn inbrengen (Knik=K, Recht=R, Stop=S, Admin=A) R

Ingebrachte lijn goed ? (J/N) J

Kavelnummer ? 14203 Centrimpunt ? (J/N) N

Opp in are (goed=0, lijn +=1, -=2, punt +=3, -=4) 950

Punt + of - (B bij A(1), E bij A(2), nee=N) B

Lijn inbrengen

//=1 LL=2 W=3

geen lijn=0 1

Wijs punt

nieuwe lijn

aan

Wijs punten

nieuwe kavel

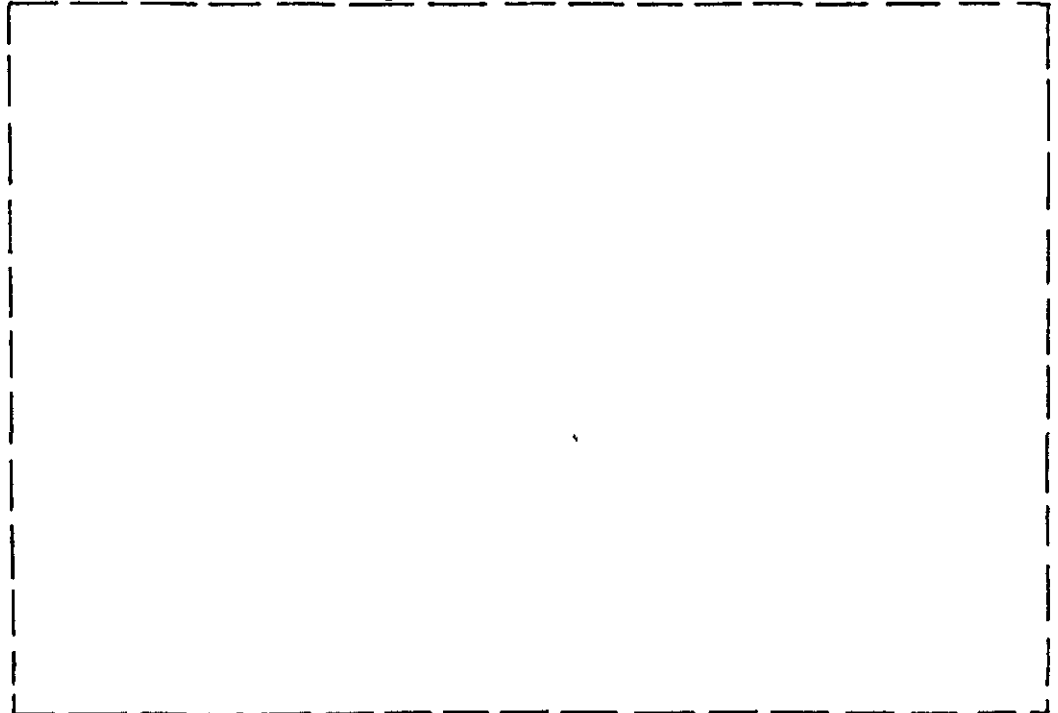
aan

Kavel verwijderen

Juiste kavel ? ja=J nee=N N

Nr	Opp	
14203	8.75	14202
14203	9.50	

Punt opnieuw

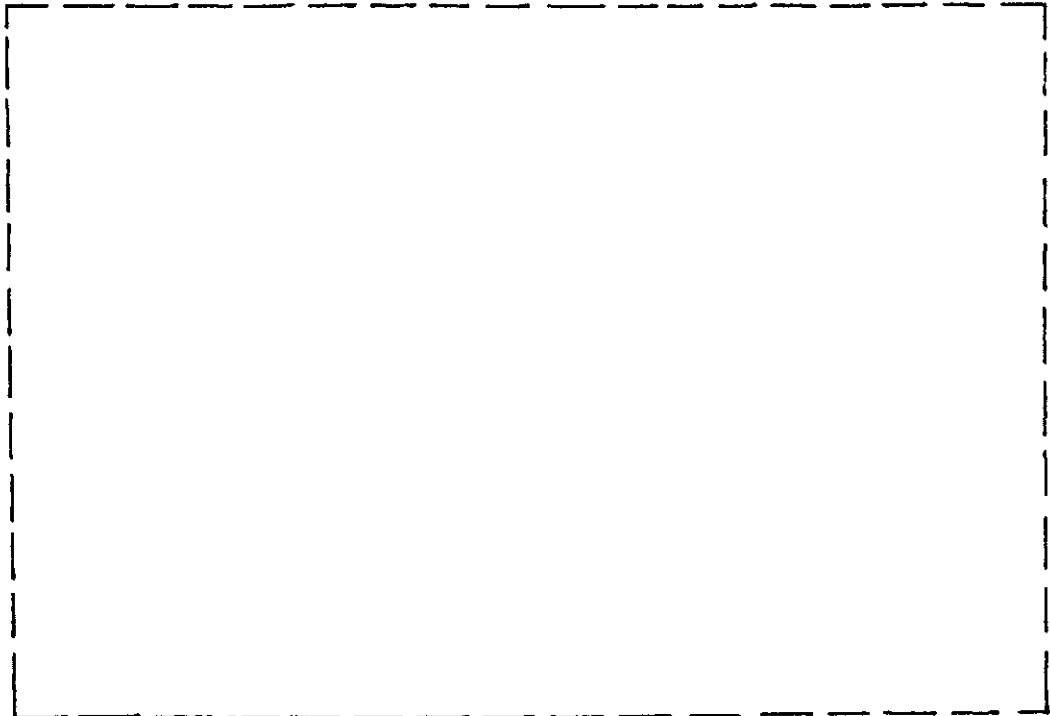


BIJLAGE 4 Tekst op scherm bij inbrengen geknikte lijn

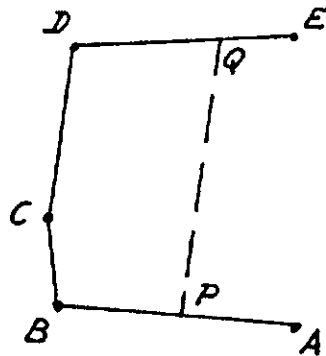
Laatste kavel van bedrijf 142		Lijn inbrengen
Kavelnummers op tekening ? (J=Ja, N=Nee, O=Nr+Opp) J		punt // = 1
Gedeelte van tekening vergroten ? (J/N) N		afst // = 2
Lijn inbrengen (Knik=K,Recht=R,Stop=S,Admin=A) K		wilkeur = 3 2
Ingebrachte lijn goed ? (J/N) J	afst ? 100	Wijs punt
Kavelnummer ? 14203	Centrumpunt ? (J/N) // = 0	eind=1 1
Opp in are (goed=0, lijn +=1, -=2, punt +=3, -=4) 950		aan
Punt toevoegen of weghalen (+=3 -=4 nee=0) 3		Wijs punten
Bij A(1)=B, Bij A(0)=E, Nee=N B		nieuwe kavel
Kavel verwijderen	Juiste kavel ? ja=J nee=N J	aan

Nr	Opp	
14203	8.75	14202
14203	9.50	

Punt opnieuw



Inbrengen RECHTE lijn (keuze R)



A. Evenwijdig aan een aan te geven richting (keuze 1)

1. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet beginnen (punten A en B)
Bij beginnen in een bekend punt tweemaal dat punt aanwijzen.
2. Aanwijzen plaats beginpunt van de lijn (bij punt P).
Overslaag als in een bekend punt wordt begonnen.
3. Aanwijzen punten die de richting van de lijn bepalen (punten C en D).
4. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet eindigen (punten D en E).

B. Loodrecht op een aan te geven richting (keuze 2)

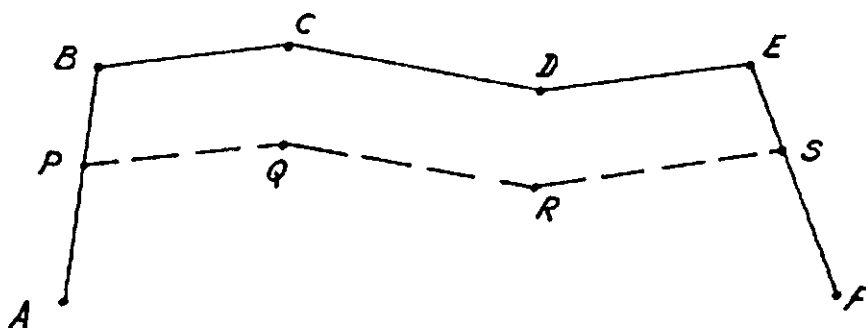
1. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet beginnen (punten A en B).
Bij beginnen in een bekend punt tweemaal dat punt aanwijzen.
2. Aanwijzen plaats beginpunt van de lijn (bij punt P).
Overslaan als in een bekend punt wordt begonnen.
3. Aanwijzen punten die de richting van de lijn bepalen (punten A en B).
4. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet eindigen (punten D en E).

C. Met een willekeurige richting (keuze 3)

1. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet beginnen
(punten A en B).
Bij beginnen in een bekend punt tweemaal dat punt aanwijzen.
2. Aanwijzen plaats beginpunt van de lijn (bij punt P).
Overslaag als in een bekend punt wordt begonnen.
3. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet eindigen
(punten D en E).
Bij eindigen in een bekend punt tweemaal dat punt aanwijzen.
4. Aanwijzen plaats eindpunt van de lijn (bij punt Q).
Overslaan als in een bekend punt wordt geëindigd.

N.B. De volgorde van de bewerkingen staat vast. Men is echter vrij in de keuze welk lijnstuk als beginlijnstuk wordt beschouwd en in welke volgorde de uiteinden van een lijnstuk worden aangewezen.

Inbrengen GEKNIKTE lijn (keuze K)



A. Vanuit een aan te geven punt evenwijdig aan aan te geven richtingen (keuze 1)

1. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet beginnen (punten A en B).

Bij beginnen in het bekende punt A tweemaal dat punt aanwijzen en daarna de punten A en B.

2. Aanwijzen plaats beginpunt van de lijn (bij punt P).

Overslaan als in een bekend punt wordt begonnen.

3. Aanwijzen punten die de richting van het eerste lijnstuk van de lijn bepalen (punten B en C).

4. Een 0 intoetsen om aan te geven dat punten moeten worden aangewezen die de richting bepalen waar het volgende lijnstuk van de lijn evenwijdig aan moet lopen, gevolgd voor het aanwijzen van die punten (punten C en D).

De onder dit punt aangegeven handelingen herhalen tot en met het laatste lijnstuk van de lijn.

5. Een 1 intoetsen om aan te geven dat het lijnstuk waar de lijn op moet eindigen moet worden aangewezen, gevolgd door het aanwijzen van de uiteinden van dat lijnstuk (punten E en F).

B. Op een op te geven afstand evenwijdig aan aan te geven richtingen (keuze 2)

1. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet beginnen (punten A en B).

2. Afstand waarop de lijn in meters evenwijdig moet lopen intoetsen.

3. Aanwijzen punten die de richting van het eerste lijnstuk van de lijn bepalen (punten B en C).

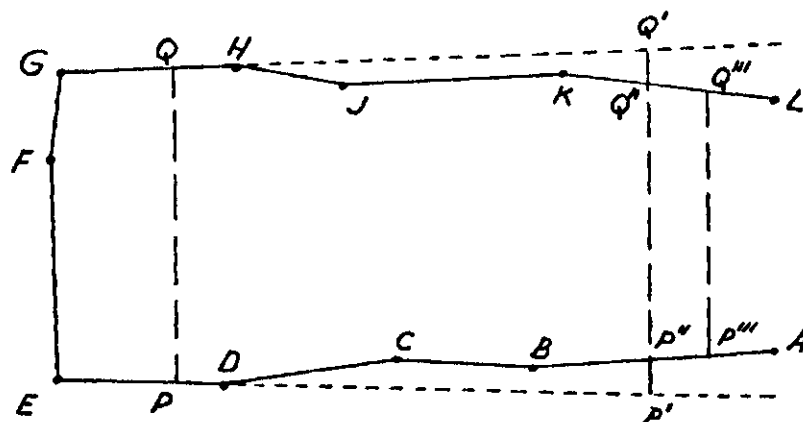
4. Een 0 intoetsen om aan te geven dat punten moeten worden aangewezen die de richting bepalen waar het volgende lijnstuk van de lijn evenwijdig aan moet lopen, gevolgd door het aanwijzen van die punten (punten C en D).
De onder dit punt aangegeven handelingen herhalen tot en met het laatste lijnstuk van de lijn.
5. Een 1 intoetsen om aan te geven dat het lijnstuk waar de lijn op moet eindigen moet worden aangewezen, gevolgd door het aanwijzen van de uiteinden van dat lijnstuk (punten E en F).

C. Willekeurig aan te wijzen knikpunten (keuze 3)

1. Aanwijzen uiteinden lijnstuk waar de lijn op moet beginnen (punten A en B).
Bij beginnen in het bekende punt A tweemaal dat punt aanwijzen en daarna de punten A en B.
2. Aanwijzen plaats beginpunt van de lijn (bij punt P).
Overslaan als in een bekend punt wordt begonnen.
3. Een 0 intoetsen om aan te geven dat een knikpunt van de lijn moet worden aangewezen, gevolgd door het aanwijzen van dat punt (punt Q).
De onder dit punt aangegeven handelingen herhalen tot en met het laatste knikpunt van de lijn.
4. Een 1 intoetsen om aan te geven dat het lijnstuk waar de lijn op moet eindigen moet worden aangewezen, gevolgd door het aanwijzen van de uiteinden van dat lijnstuk (punten E en F).
Bij eindigen in het bekende punt F tweemaal dat punt aanwijzen en daarna de punten F en E.
5. Aanwijzen plaats eindpunt van de lijn (bij punt S).
Overslaag als in een bekend punt wordt geëindigd.

N.B. De volgorde van de bewerkingen staat vast. Ook de volgorde waarin de diverse lijnstukken en de uiteinden van die lijnstukken worden aangewezen is gelijk aan die welke hierboven is aangegeven. Daarbij wordt er van uitgegaan dat de knikpunten van de nieuwe lijn met de punten B, C, D en E een nieuwe kavel moeten vormen. Zou de nieuw te vormen kavel aan de andere zijde van de nieuwe lijn komen te liggen, dan moet men zich de figuur 180 graden gedraaid voorstellen. In dat geval wordt dus aan de rechterzijde van de figuur het beginpunt van de nieuwe lijn gekozen.

Vormen en op oppervlakte brengen van kavels



Met de nieuw ingebrachte lijn PQ kavel 14203 vormen ter grootte van 12.00 ha.

1. 'Wijs punt nieuwe lijn aan'

Het punt van de nieuwe lijn aanwijzen dat men het eerste tegenkomt in een rechtsomgaande beweging langs de kavelomtrek (punt Q) en de spatiebalk indrukken. Dit punt wordt bij een volgende bewerking als A(1) aangeduid en het volgende punt van de nieuwe lijn als A(2) (punt P).

2. 'Wijs punten nieuwe kavel aan'

In een rechtsomgaande beweging vanaf de nieuwe lijn de knikpunten in de kavelomtrek aanwijzen (resp. de punten E, F en G), gevolgd door het indrukken van de spatiebalk. Nadat het laatste punt is geregistreerd de Z toets indrukken. Als tijdens het aanwijzen van de punten een fout wordt gemaakt, de F toets indrukken en opnieuw beginnen met punt 1.

3. 'Laatste kavel van bedrijf'

Bedrijfsnummer intoetsen van het bedrijf waarvoor de kavel wordt gevormd (142). Het nummer van de laatste, voor dit bedrijf gevormde kavel wordt op het scherm geschreven (14202).

4. 'Kavelnummer ?'

Nummer van de nieuwe kavel intoetsen (14203). Op het scherm wordt het kavelnummer en de berekende oppervlakte geschreven (14203 3.86).

5. 'Opp in are (goed=0, lijn +=1, -=2, punt +=3, -=4)'

De gewenste oppervlakte in are intoetsen (1200). Op het scherm wordt de lijn P'Q' getrokken en het kavelnummer met de oppervlakte van de veelhoek Q'P'EFG geschreven.

6. 'Opp in are (goed=0, lijn +=1, -=2, punt +=3, -=4)'

Een 1 wordt ingetoetst om aan te geven dat een nieuwe begin- en/of eindlijn moet worden aangewezen voor een groter te maken kavel (een 2 intoetsen als de kavel kleiner moet worden). Aanwijzen lijn waar A(1) op moet liggen, te beginnen met het uiteinde dat het dichtst bij de oorspronkelijk ingebrachte lijn ligt (eerst K, dan L). Op dezelfde wijze lijn waar A(2) op moet liggen aanwijzen (eerst B dan A). Indien een van beide lijnen niet nodig is in plaats van die lijn tweemaal een bekend punt aanwijzen. Op het scherm wordt de lijn P''Q'' getrokken en het kavelnummer met de oppervlakte van de veelhoek Q''P''BEFGK geschreven. De punten B en K zijn dus in de kavelomtrek opgenomen.
7. 'Opp in are (goed=0, lijn +=1, -=2, punt +=3, -=4)'

Een 3 intoetsen om aan te geven dat punten moeten worden aangewezen in de omtrek van een groter te maken kavel (een 4 intoetsen als de kavel kleiner wordt gemaakt).
8. 'Punt + of - (B bij A(1), E bij A(2), Nee=N)'

B intoetsen om aan te geven dat in de buurt van A(1) een punt moet worden aangewezen. De punten moeten worden aangewezen vanaf de oorspronkelijk ingebrachte lijn, dus wordt het punt H aangewezen. De vraag wordt op het scherm overschreven, opnieuw B intoetsen en J aanwijzen. Vervolgens vraag op scherm, E intoetsen en D aanwijzen, vraag op scherm, E intoetsen en C aanwijzen, vraag op scherm en N intoetsen. Op het scherm worden het kavelnummer en de oppervlakte van de vergrote kavel geschreven. De oppervlakte zal vrijwel nooit de gewenste oppervlakte zijn, zodat de gelegenheid wordt gegeven deze opnieuw in te toetsen.
9. 'Opp in are (goed=0, lijn +=1, -=2, punt +=3, -=4)'

Intoetsen gewenste oppervlakte (1200). Lijn P''''Q'''' wordt op het scherm getrokken, kavelnummer en oppervlakte worden geschreven.
10. 'Opp in are (goed=0, lijn +=1, -=2, punt +=3, -=4)'

Indien de berekende oppervlakte nog niet overeenkomt met de gewenste oppervlakte deze nogmaals intoetsen. Als de oppervlakte juist is een 0 intoetsen.
11. Ontsluitingspunt kavel aanwijzen.

12. 'Centrumpunt ? (J/N)'

J intoetsen en het centrumpunt aanwijzen of N intoetsen, waardoor het berekende zwaartepunt als centrumpunt wordt gebruikt.

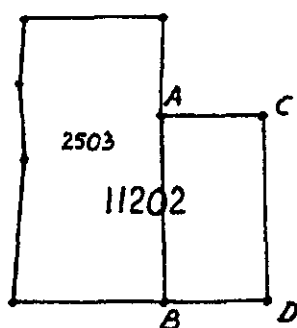
N.B. In het voorbeeld is aangegeven dat de gevormde kavel groter moet worden gemaakt. Indien de gevormde kavel kleiner moet worden gemaakt moeten ook de uiteinden van de nieuwe begin- en eindlijn en de uit de kavelomtrek te verwijderen punten worden aangewezen in een volgorde vanaf de oorspronkelijk ingebrachte nieuwe lijn. Bij het aanwijzen van uit de kavelomtrek te verwijderen punten moet er rekening mee worden gehouden dat de uiteinden van de nieuw aangewezen begin- en eindlijn die buiten de verkleinde kavelomtrek vallen, automatisch uit de kavelomtrek worden verwijderd.

Kavel vernummeren of uitbreiden

A. Kavelnummer wijzigen

1. 'Wijs punt nieuwe lijn aan'
W toets indrukken.
2. 'Laatste kavel van bedrijf'
Nummer intoetsen van het bedrijf waar de kavel aan toegedeeld moet worden, bijvoorbeeld 115. Op het scherm wordt het nummer geschreven van de laatste kavel die aan het bedrijf is toegedeeld (of een 0 als nog geen kavel is toegedeeld).
3. 'Kavelnummer ?'
Het bestaande nummer van de kavel intoetsen, bijvoorbeeld 9705.
4. 'Kavelnummer ?'
Het nieuwe nummer van de kavel intoetsen, bijvoorbeeld 11502.

B. Kavel uitbreiden



1. 'Wijs punt nieuwe lijn aan'
U toets indrukken.
2. 'Kavelnummer ?'
Het nummer van de uit te breiden kavel intoetsen, bijvoorbeeld 2503.
3. 'Wijs punten nieuwe kavel aan'
De twee punten van de kavelomtrek aanwijzen waar de uitbreiding op wordt aangesloten, als eerste het punt dat in een rechtsomgaande beweging langs de kavelomtrek het eerst wordt tegengekomen (eerst punt A, dan punt B). Dit kunnen opvolgende punten zijn, maar er mogen ook omtrekspunten tussen liggen. Vervolgens in een rechtsomgaande beweging de punten van de uitbreiding aanwijzen (C en D). Afsluiten door het indrukken van de Z toets.

Bijlage 8 vervolg

4. 'Laatste kavel van bedrijf'

Nummer van het bedrijf intoetsen waar de uitgebreide kavel aan wordt toegedeeld, bijvoorbeeld 112. Het nummer van de laatste aan dit bedrijf toegedeelde kavel wordt op het scherm geschreven of een 0 als nog niets aan het bedrijf is toegedeeld.

5. 'Kavelnummer ?'

Het nummer van de uitgebreide kavel wordt ingetoetst, bijvoorbeeld 11202.

6. 'Opp in are (goed=0, lijn +=1, -=2, punt +=3, -=4)'

Een 0 intoetsen. Daarna het ontsluitingspunt aanwijzen.

7. 'Centrumpunt ? (J/N)'

Naar keuze het punt aanwijzen (J intoetsen) of het berekende zwaartepunt als centrumpunt handhaven (N intoetsen).