

Manuelle Klassendefinition

Eine der verfügbaren Optionen bei „Select method“ ist „Manual choice“. Damit können Sie die Obergrenzen der von Ihnen gewählten Anzahl der Klassen selbst festlegen. Wenn Sie diese Option gewählt und auf „OK“ geklickt haben, erscheint unterhalb der Legende eine zusätzliche Schaltfläche „Edit Classes“ (siehe Abbildung unten).

The screenshot shows the CentropesSTATISTICS web interface. On the left, there is a statistics panel for 'Live births per 1,000 inhabitants 2018' with the following data:

Count:	3507
Minimum:	0
Mean:	11.042
Median:	9.52
Maximum:	333.33
Variance:	145.541
Std. Dev.:	12.064

The 'Select' section shows 'Method' set to 'Manual choice' and 'Classes' set to 6. The 'Colour ramp' is 'Red to Purple to Blue'. The 'Edit classes' button is highlighted with a red arrow.

The legend on the right shows the following class ranges:

0 - 55.56
55.56 - 111.11
111.11 - 166.67
166.67 - 222.22
222.22 - 277.78
277.78 - 333.33

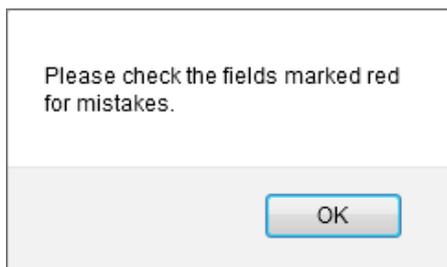
Bei Betätigung der Schaltfläche öffnet sich ein neues Fenster (Abb. rechts). Hier können Sie die Obergrenzen aller Klassen mit Ausnahme der obersten Klasse selbst definieren. Die Untergrenzen werden automatisch aus den eingegebenen Obergrenzen berechnet, Minimum- und Maximum-Werte stammen von den Originaldaten.

Wenn Sie Ihre Eingabe mit „Apply“ bestätigen, werden die Eingabefelder auf Fehler überprüft. So kann beispielsweise eine Klassenobergrenze nicht größer als der Maximumwert sein oder Sie haben in ein Feld keine Zahl eingegeben. Die Fehler werden rot hinterlegt und eine Fehlermeldung wird ausgegeben (Abb. umseitig):

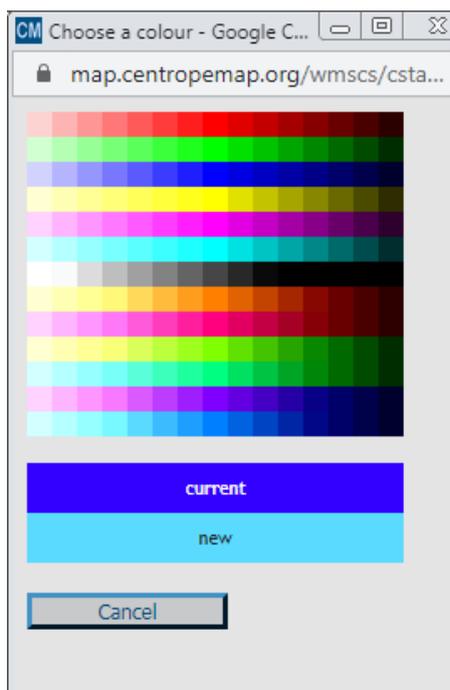
The 'Edit classes' dialog box shows a table with the following values:

0	55.56
55.56	111.11
111.11	166.67
166.67	222.22
222.22	277.78
277.78	333.33

Buttons for 'Apply' and 'Cancel' are visible at the bottom.



Eingabefenster und die Kartenvorschau wird aufgrund der eingegebenen Klassengrenzen neu berechnet.



Bestätigen Sie die Fehlermeldung und korrigieren Sie sodann die Werte in den rot hinterlegten Feldern. Klicken Sie erneut auf „Apply“. Wenn nun alles korrekt ist, schließt sich das

In diesem Eingabefenster haben Sie auch die Möglichkeit, die Legendenfarben zu bearbeiten. Um dies zu tun, klicken Sie einfach auf das jeweilige Farbquadrat

links von den Werten. Ein weiteres Fenster wird geöffnet, aus dem Sie eine Farbe wählen können. Um eine Farbe zu wählen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Farbmatrix. Unterhalb der Matrix sehen Sie zu Vergleichszwecken die alte und die neue Farbe übereinander abgebildet. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Farbe. Das Farbauswahlfenster schließt sich und Sie sehen die neue Farbe im Klassenbearbeitungsfenster. Um Farben und Werte zu übernehmen, klicken Sie auf „Apply“ im Klassenbearbeitungsfenster. Die Kartenvorschau wird anschließend automatisch neu geladen. Wenn Sie stattdessen jedoch die „Apply“-

Schaltfläche im Kartenfenster anklicken, werden nur die Werte, nicht aber die Farben übernommen. Die Änderung der Farben sollte daher stets Ihr letzter Schritt vor der Betätigung von „Create map“ sein.

