

Jak zlepšit výkon Locusu?

Několik faktorů může mít za následek zpomalení odezvy aplikace Locus, což je vždy přinejmenším otravné. Pokud chcete zachovat rychlost a svižnost odezvy Locusu, pokuste se dodržovat následující zásady:

Vypínejte nepotřebné vrstvy map

Mapové funkce jako například [Překryvy](#) nebo [WMS mapy](#), které zobrazují více vrstev map nad sebou, mohou někdy zpomalit odezvu Locusu. Proto vícevrstvé mapy využívejte jen v případě nutnosti, a jakmile používáte jen jednoduchou mapu, nezapomeňte WMS vrstvy a překryvné mapy vypnout.

Stínování terénu - stínování terénu nebo ještě více barevné zvýraznění sklonu svahů, které se generuje z .HGT souborů, vyžaduje značný výpočetní výkon, což může mít občas za následek mírné zpomalení odezvy vašeho zařízení.

Aktivujte jen ty body a trasy, které právě potřebujete

Pokud zapnete viditelnost tisíců bodů a stovek tras nad mapou najednou, počítejte s velmi pomalým startem a následnou pomalou odezvou aplikace, která musí neustále zpracovávat ohromné množství dat. Neexistují přesné počty bodů a tras, které jsou již "za hranou", jelikož to závisí na hardwarové výbavě každého zařízení. Nicméně, doporučujeme pracovat vždy s takovým množstvím dat, které právě potřebujete a ostatní ponechejte neaktivní, tj. neviditelné na mapě.

Geocache nebo-li kešky obsahují mnohem více informací než běžné body zájmu, takže doporučený počet viditelných keší na mapě je ještě nižší v zájmu zachování hladké odezvy Locusu.

Waypointy geokeší zaměstnávají vaše zařízení paradoxně ještě více než jejich "mateřské" keše. Zobrazujte tedy opravdu jen ty, které pro svou práci aktuálně potřebujete.

Vyhýbejte se zobrazování rozměrných položek nebo jejich velkého množství zároveň

Některé mapy zobrazované pomocí souboru KML/KMZ nebo jiné rozměrné soubory řazené v okně "[Mapové položky](#)" mohou být velmi velké (i několik set MB). Locus pro zpracování takového množství dat spotřebuje mnoho času, což může zpomalit jeho reakce na další podněty.

Vektorové mapy se generují až v rámci aplikace

Vektorové mapy jako například naše [LoMapy](#) mají velkou výhodu při jejich stahování a skladování,

Jelikož zabírají relativně málo místa v paměti. Jejich zobrazení ovšem vyžaduje přeměnu matematických dat na grafická, což se děje při načítání mapy do mapového okna. Proto může být zejména na starších přístrojích vykreslování těchto map pomalejší než zobrazení rastrových map, které se skládají z již hotových mapových dlaždic (které naopak zaberou hodně místa).



Pokud dodržíte uvedené zásady a přesto máte pocit, že je aplikace pomalá, pokuste se podle [těchto instrukcí](#) pořídit chybové hlášení a pošlete nám jej.

Sloučená karta SD a interní paměť

Od verze Android 6.0 Marshmallow existuje funkce nazvaná **Adoptable Storage**. Umožňuje využívat vyjímatelnou kartu microSD nainstalovanou v telefonu Android jako interní paměť. Tímto způsobem můžete vyřešit nedostatek prostoru, pokud má telefon nízkou vnitřní paměť.

Tato funkce však má jednu velkou nevýhodu, pokud je používána běžná pomalá SD karta - aplikace včetně Locusu jsou pomalé a sekají se a celkový výkon telefonu klesá.

Pokud se tedy rozhodnete slučovat úložiště telefonu, důrazně doporučujeme **použít vysoce výkonnou a rychlou SD kartu**.

Další info např. [zde >>](#)

Pomohl vám tento článek? Pokud ano, prosíme o jeho hodnocení:

★★★★☆ from 2 votes

○ ○ ○ ○ ○

From:

<https://docs.locusmap.eu/> - Locus Map - knowledge base

Permanent link:

https://docs.locusmap.eu/doku.php?id=cz:manual:faq:locus_performance

Last update: **2018/08/27 12:06**

