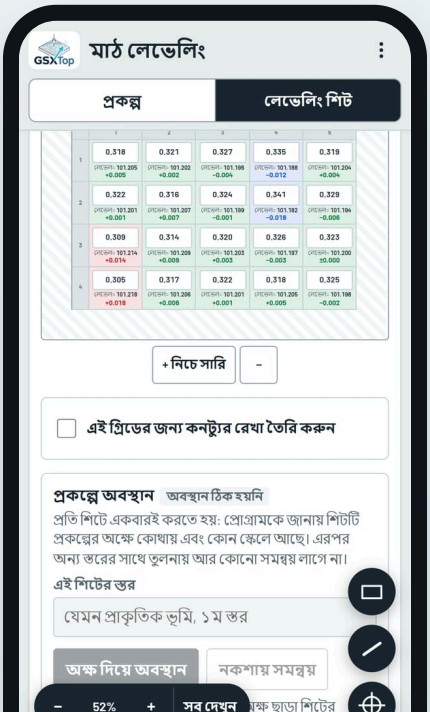
মাঠ লেভেলিং

লেভেলিং লেখা, যাচাই ও জমা দেওয়ার সম্পূর্ণ ধাপে ধাপে নির্দেশিকা



সূচিপত্র

এই নির্দেশিকায় যা পাবেন

01 **GSXtop-এ স্বাগতম** 3
অ্যাপ কী করে এবং কোন লেভেলিং ধারণা ব্যবহার করে

02 **পর্দা চিনুন** 4
ট্যাব, বিকল্প মেনু ও তথ্য বার

03 **গ্রিড লেভেলিং শিট** 5
তথ্য, বেঞ্চমার্ক, সহনশীলতা, রিডিং লেখা ও রং

04 **ফলাফল, সারসংক্ষেপ ও স্টেশন** 7
পরিসংখ্যান সারসংক্ষেপ, যন্ত্র স্টেশন ও অতিরিক্ত টুল

05 **রৈখিক লেভেলিং** 8
চেইনেজ, ঢাল, বিন্দু যোগ ও সরানো, প্রোফাইল

06 **প্রকল্প ও নকশা** 10
অক্ষ, দেয়াল, মাটির কাজ, ফুটিং ও তাদের 3D প্রতিবেদন

07 **প্রকল্প সেটিংস** 14
নাম, প্রস্তুতকারী, বেঞ্চমার্ক, লোগো ও প্রতিবেদনের রং

08 **PDF প্রতিবেদন** 15
প্রতিটি প্রতিবেদনে কী থাকে ও কীভাবে পড়বেন

09 **সংরক্ষণ, ব্যাকআপ ও শেয়ার** 16
শিট, আলগা শিট ও প্রকল্প ফাইল

10 **সাহায্য ও সহায়তা** 17
সাধারণ প্রশ্ন, শব্দকোষ ও যোগাযোগ

ভূমিকা

01 GSXtop-এ স্বাগতম

GSXtop আপনার ফোনে লেভেল বই। সাইটে রিডিং লিখলেই সঙ্গে সঙ্গে জানবেন প্রতিটি বিন্দুর লেভেল, নকশা থেকে কতটা উঁচু বা নিচু এবং সহনশীলতার মধ্যে কি না। কাজ শেষে কম্পিউটার ছাড়াই পেশাদার PDF প্রতিবেদন জমা দিন।

ইন্টারনেট লাগে না
সিগন্যাল ছাড়াই সাইটে চলে। কোনো অ্যাকাউন্ট বা নিবন্ধন লাগে না।

আপনার তথ্য আপনার
সবকিছু আপনার ফোনে সংরক্ষিত। কোনো সার্ভারে কিছু পাঠানো হয় না।

জমার জন্য প্রস্তুত
আপনার নাম, লোগো, 3D দৃশ্য ও প্রোফাইলসহ PDF প্রতিবেদন।

অ্যাপ কীভাবে হিসাব করে (ডিফারেনশিয়াল লেভেলিং)

লেভেল যন্ত্র বসানোর পর প্রথমে জানা উচ্চতার **বেঞ্চমার্ক**-এ স্টাফ পড়া হয়। তাতে পাওয়া যায় **যন্ত্রের উচ্চতা** (দৃষ্টিরেখার উচ্চতা)। তারপর প্রতিটি বিন্দুর রিডিং এই উচ্চতা থেকে বিয়োগ করে তার লেভেল পাওয়া যায়।



HI = বেঞ্চমার্ক + বেঞ্চমার্ক রিডিং লেভেল = HI − রিডিং

পার্থক্য = লেভেল − নকশা

ছবির উদাহরণে: HI = 100.000 + 1.523 = **101.523**। কোনো বিন্দুতে রিডিং 0.318 হলে তার লেভেল 101.523 − 0.318 = **101.205**। নকশা 101.200 হলে পার্থক্য **+0.005** (৫ মিমি উঁচু)।

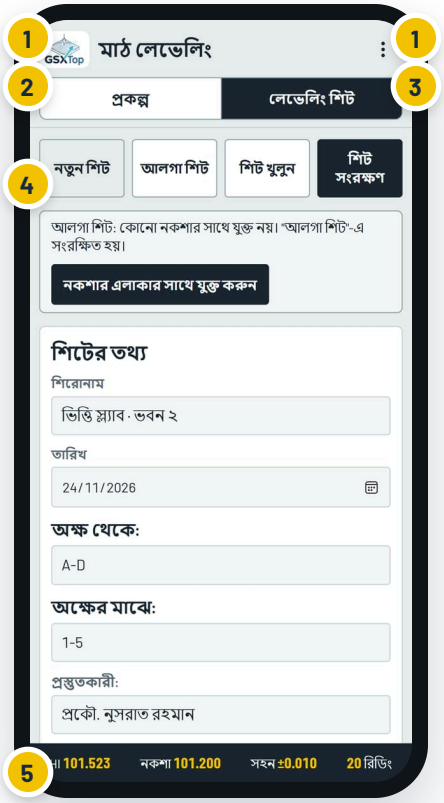
কোনো হিসাব নয়
আপনি শুধু বেঞ্চমার্ক, বেঞ্চমার্ক রিডিং, নকশা ও রিডিং লেখেন। প্রতিটি সংখ্যা লেখামাত্র অ্যাপ বাকি সব হিসাব করে।

প্রথম ধাপ

02 পর্দা চিনুন

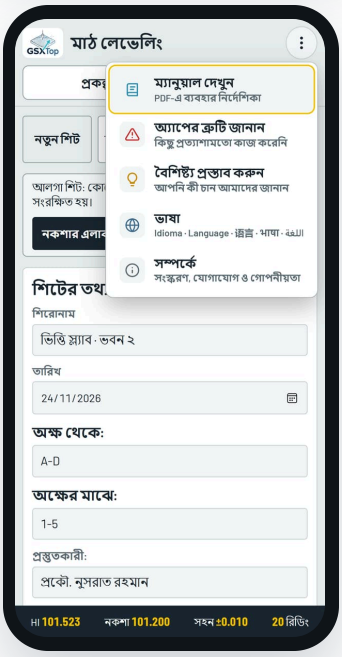
পুরো অ্যাপ দুটি ট্যাবসহ একটি পর্দা থেকে চলে। যা লেখেন তা নিজে থেকে সংরক্ষিত হয়, তাই যেকোনো সময় অ্যাপ বন্ধ করলেও কিছু হারায় না।

1. **লোগো ও বিকল্প মেনু (⋮)।** কোণের তিনটি বিন্দু মেনু খোলে: নির্দেশিকা, ত্রুটি জানানো, প্রস্তাব, ভাষা ও অ্যাপের তথ্য।
2. **প্রকল্প ট্যাব।** এখানে পুরো সাইট গড়েন: অক্ষ, দেয়াল, মাটির কাজ ও ফুটিং নকশা। নকশার প্রতিটি এলাকার নিজস্ব শিট আছে।
3. **লেভেলিং শিট ট্যাব।** যেখানে রিডিং লেখেন, গ্রিড বা রৈখিকভাবে।
4. **শিটের বোতাম।** নতুন শিট, আলগা শিট (যেগুলো কোনো নকশায় নেই), শিট খুলুন ও শিট ফাইল হিসেবে সংরক্ষণ।
5. **তথ্য বার।** নিচে সবসময় দেখা যায়: যন্ত্রের উচ্চতা (HI), নকশা লেভেল, সহনশীলতা ও রিডিংয়ের সংখ্যা।



বিকল্প মেনু ⋮

বিকল্প	কী কাজে লাগে
ম্যানুয়াল দেখুন	এই নির্দেশিকা PDF হিসেবে ফোনে সংরক্ষণ করে খোলে।
অ্যাপের ত্রুটি জানান	অ্যাপ ও ফোনের সংস্করণসহ আমাদের পাঠানোর জন্য প্রস্তুত বার্তা নিয়ে আপনার ইমেইল খোলে।
বৈশিষ্ট্য প্রস্তাব করুন	GSXtop কী করুক তা আমাদের জানান।
ভাষা	অ্যাপের ভাষা ১০টি ভাষার মধ্যে বদলান। PDF প্রতিবেদনও একই ভাষায় হয়।
সম্পর্কে	ইনস্টল সংস্করণ, ওয়েবসাইট, সহায়তা ইমেইল ও গোপনীয়তা নীতি।



খোলা বিকল্প মেনু

ইনস্টল সংস্করণ
অ্যাপের একেবারে নিচে "GSXtop · সংস্করণ ..." দেখা যায়। প্রতিটি PDF প্রতিবেদনের নিচের ডান কোণেও একই সংস্করণ ছাপা হয়।

ধাপে ধাপে

03 গ্রিড শিট

স্ল্যাব, প্ল্যাটফর্ম, মাটির কাজ ও ভিত্তিস্তরের জন্য: বিন্দুগুলো সারি ও কলামে থাকে। শিট ও লেভেলিংয়ের তথ্য পূরণ করে শুরু করুন।



A. শিটের তথ্য

শিরোনাম (যেমন "ভিত্তি স্ল্যাব · ভবন ২"), **তারিখ**, অন্তর্ভুক্ত অক্ষ (**অক্ষ থেকে** ও **অক্ষের মাঝে**) এবং **প্রস্তুতকারী** লিখুন। এসব প্রতিবেদনের শিরোনামে আসে। আপনার নাম পরের শিটের জন্য মনে থাকে।

B. লেভেলিংয়ের তথ্য

1. **বেঞ্চমার্ক:** যে জানা উচ্চতা থেকে শুরু করেন। **বেঞ্চমার্ক** বোতামে সংরক্ষিত একটি বেছে নিন বা বর্তমানটি সংরক্ষণ করুন।
2. **বেঞ্চমার্ক রিডিং:** বেঞ্চমার্কের উপর স্টাফে যা পড়েন।
3. **যন্ত্রের উচ্চতা:** হলুদ বাক্সে নিজে থেকে দেখায় (বেঞ্চমার্ক + রিডিং)।
4. **নকশা লেভেল:** পুরো এলাকা একই লেভেলে হলে *সমতল*, বা সারি/কলাম অনুযায়ী আলাদা লেভেলের জন্য *ঢালসহ* (ইন্টারপোলেট করা যায়)।
5. **সহনশীলতা:** নকশার উপরে বা নিচে কতটা অনুমোদিত (0.010 = ১ সেমি)। উপর-নিচের সীমা আলাদা হলে *দ্বৈত সহনশীলতা* চালু করুন।
6. **নিচের স্তরের লেভেল** (ঐচ্ছিক): জানা থাকলে প্রতিবেদন স্তরের পুরুত্ব হিসাব করে।
7. **যন্ত্র স্টেশন:** লেভেলের জায়গা বদলালে নতুন স্টেশন যোগ করুন (পৃষ্ঠা ৭)।

✓ **বেঞ্চমার্ক সংরক্ষণ করুন**
বেঞ্চমার্ক লেখার পর **বেঞ্চমার্ক সংরক্ষণ** চাপুন ও নাম দিন (যেমন "BM-1 উত্তর কোণ")। পরের শিটে শুধু **বেঞ্চমার্ক** চেপে বেছে নিন।

গ্রিড শিট · চলমান

রিডিং লেখা

C. গ্রিড তৈরি করুন

সারি ও কলাম (যেমন 4 × 5) বা **অক্ষ অনুযায়ী** (অক্ষ A থেকে D ও 1 থেকে 5, মধ্যবর্তী বিন্দুসহ) বেছে নিন। **+ নিচে সারি** ও **–** দিয়ে কাজের মাঝে সারি যোগ বা সরান।

D. রিডিং লিখুন

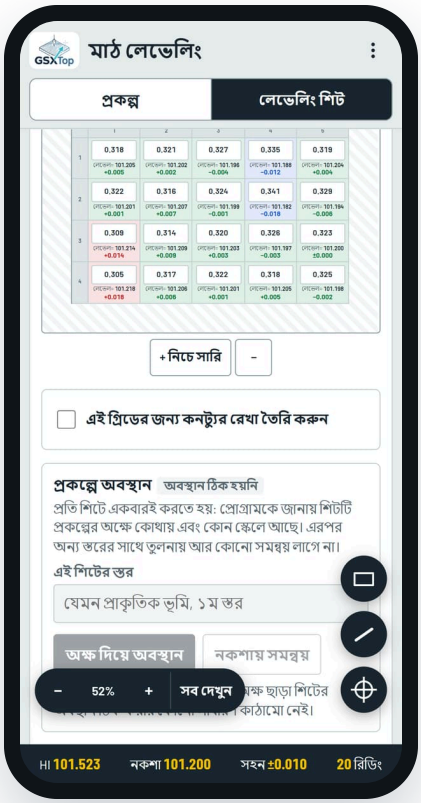
একটি ঘরে চাপ দিয়ে রিডিং **দশমিক বিন্দু ছাড়া** লিখুন: চতুর্থ অঙ্কে অ্যাপ বিন্দু বসিয়ে নিজে থেকে নিচের ঘরে যায়।

আপনি লেখেন	অ্যাপ সংরক্ষণ করে	কীভাবে এগোয়
1255	1.255	নিজে থেকে, চতুর্থ অঙ্কে
0318	0.318	নিজে থেকে, চতুর্থ অঙ্কে
945 + Enter	0.945	Enter চেপে বা অন্য ঘরে চাপ দিয়ে

E. রং পড়ুন

প্রতিটি ঘর হিসাবকৃত লেভেল (**লেভেল=**) এবং নিচে নকশা থেকে পার্থক্য দেখায়:

রং	অর্থ
সবুজ	সহনশীলতার মধ্যে: বিন্দু ঠিক আছে।
লাল	উঁচু: উপাদান বেশি, কাটতে হবে।
নীল	নিচু: উপাদান কম, ভরাট করতে হবে।



সহনশীলতার রংসহ গ্রিড

পুরো গ্রিড দেখুন
জুম বোতাম (– 100 % +) ও **সব দেখুন** দিয়ে পর্দায় পুরো গ্রিড যাচাই করুন।

ভুল হয়েছে?
ঘরে চাপ দিয়ে রিডিং আবার লিখুন। সব রিডিং মুছতে অ্যাপ বোতাম চেপে ধরে নিশ্চিত করতে বলে, তাই ভুলে কিছু মোছে না।

ফলাফল

04 সারসংক্ষেপ ও যন্ত্র স্টেশন

গ্রিডের নিচে প্রতিটি রিডিংয়ের সাথে হালনাগাদ হওয়া সারসংক্ষেপ ও জমা দেওয়ার টুল আছে।

সারসংক্ষেপ

- **সর্বোচ্চ ও সর্বনিম্ন লেভেল**, তাদের সারি ও কলামসহ।
- **গড় লেভেল** ও নকশা থেকে তার পার্থক্য।
- গ্রিডের ঘরের তুলনায় লেখা **মোট রিডিং**।
- **উঁচু, নিচু ও সহনশীল বিন্দুর শতাংশ**, রঙিন বারসহ।



সারসংক্ষেপ ও জমার বোতাম

শেষের বোতাম

বোতাম	কী করে
PDF রপ্তানি	প্রতিবেদন তৈরি করে, নাম ও স্থান (ডাউনলোড) জানায় এবং খোলে।
বিন্দু রপ্তানি (TXT)	জরিপ বা CAD সফটওয়্যারের জন্য নম্বর, X, Y ও Z সহ বিন্দুর তালিকা।
শিট সংরক্ষণ	ব্যাকআপ বা শেয়ারের জন্য শিট ফাইল হিসেবে সংরক্ষণ করে।
সম্পন্ন: সংরক্ষণ করে ফিরুন	শিটটি নকশার কোনো এলাকার হলে সেখানে সংরক্ষণ করে প্রকল্পে ফেরে।

যন্ত্র স্টেশন

লেভেলের জায়গা বদলালে **+ নতুন স্টেশন** চাপুন এবং নতুন অবস্থানের বেঞ্চমার্ক ও রিডিং লিখুন। এরপরের রিডিং নতুন যন্ত্রের উচ্চতায় হিসাব হয় এবং **P2**, **P3**... চিহ্নিত হয়। প্রথমটিতে ফিরতে **P1** চাপুন।

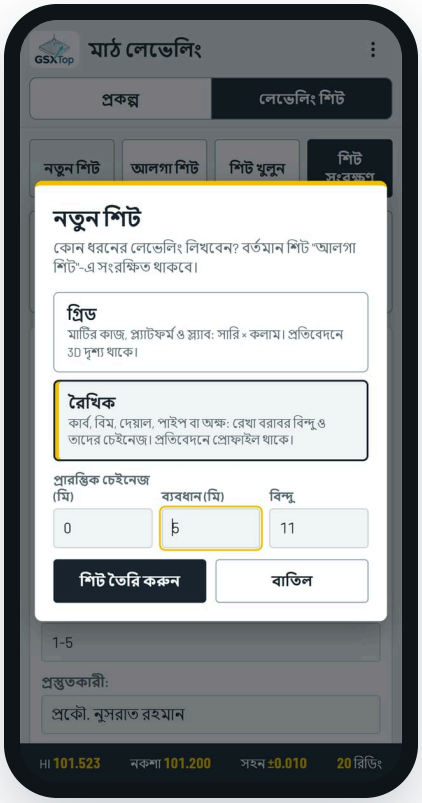
ত টুল

- **কনট্যুর রেখা:** আপনার বাছাই করা ব্যবধানে গ্রিডে কনট্যুর আঁকে।
- **প্রকল্পে অবস্থান:** অ্যাপকে জানায় শিটটি সাইটের অক্ষে কোথায়।
- **লেভেল তুলনা:** এই শিটকে আগের জরিপের (যেমন প্রাকৃতিক ভূমি) সাথে তুলনা করে পুরুত্ব ও সেকশন হিসাব করে।
- **মন্তব্য:** প্রতিবেদনে ছাপা হওয়া নোট।

ধাপে ধাপে

05 রৈখিক লেভেলিং

কার্ব, বিম, দেয়াল, পাইপ, নালা বা অক্ষের জন্য: বিন্দুগুলো একটি রেখা বরাবর থাকে এবং প্রত্যেকটির চেইনেজ থাকে।



নতুন রৈখিক শিট

শিট তৈরি

1. লেভেলিং শিট ট্যাবে **নতুন শিট** চাপুন। আগের শিট "আলগা শিট"-এ সংরক্ষিত থাকে।
2. **রৈখিক** বেছে নিন।
3. **প্রারম্ভিক চেইনেজ**, বিন্দুর মাঝে **ব্যবধান** ও **বিন্দুর** সংখ্যা লিখুন। যেমন: 0 মি থেকে, প্রতি 5 মি, 11টি বিন্দু (0+000 থেকে 0+050)।
4. **শিট তৈরি করুন** চাপুন এবং গ্রিডের মতো শিট ও বেঞ্চমার্কের তথ্য পূরণ করুন।

রৈখিকে নকশা লেভেল

মোড	কখন ব্যবহার করবেন
সমতল	পুরো রেখা একই লেভেলে।
ঢালসহ	রেখা সমানভাবে ওঠে বা নামে: প্রারম্ভিক লেভেল ও % ঢাল লিখুন।
প্রতি বিন্দু	প্রতিটি বিন্দুর নিজস্ব নকশা লেভেল। *ফাঁকা জায়গায় নকশা ইন্টারপোলেট* দিয়ে অ্যাপ মাঝের বিন্দু পূরণ করে।

✓ **সমান্তরাল রেখা**
নালার মাঝ ও দুই পাশ যাচাই করছেন? বাম, ডান বা দুই পাশে দূরত্ব ও নকশা পার্থক্যসহ সমান্তরাল রেখা যোগ করুন। সব একই টেবিলে লেখা হয়।

রৈখিক লেভেলিং · চলমান

বিন্দুর টেবিল ও প্রোফাইল

বিন্দুর টেবিল

প্রতিটি সারি একটি বিন্দু। গ্রিডের মতো **রিডিং** লিখুন (চার অঙ্ক, বিন্দু ছাড়া)। ডানে লেভেল, রঙিন পার্থক্য ও সেই চেইনেজের নকশা লেভেল দেখা যায়।

- **চে. (মি):** স্বয়ংক্রিয় ব্যবধানের জন্য খালি রাখুন বা বিন্দুর আসল চেইনেজ লিখুন।
- "অক্ষ" কলামের **+ বোতাম**: ওই বিন্দু দিয়ে অক্ষ যায় তা চিহ্নিত করে।
- **বিন্দুর নম্বর:** রেফারেন্স দিতে, বিন্দু যোগ বা সরাতে চাপ দিন।

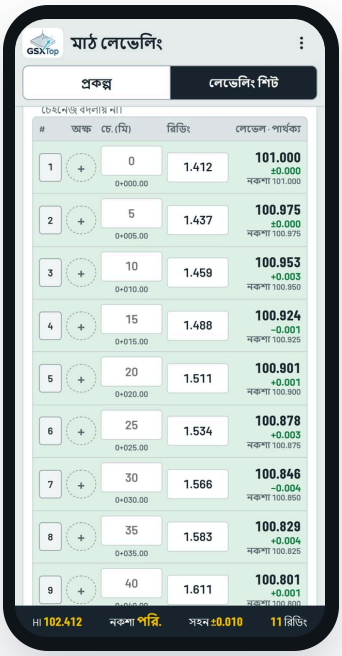
বিন্দু যোগ ও সরানো

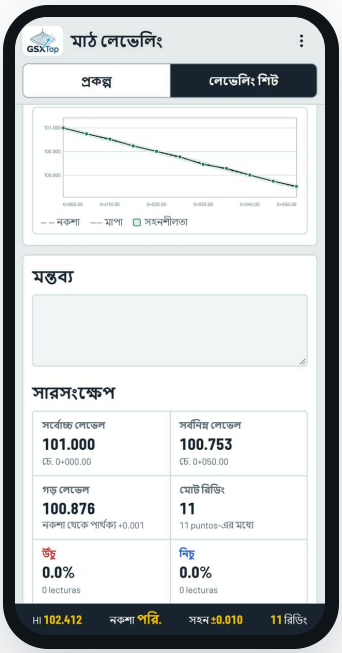
টেবিলের নিচে **+ শুরুতে বিন্দু**, **+ মাঝে বিন্দু**, **+ শেষে বিন্দু** ও **− বিন্দু সরান** আছে। মাঝের বিন্দুর জন্য শুধু তার চেইনেজ (যেমন 12.5) লিখুন, অ্যাপ সঠিক জায়গায় বসায়। **বাকি বিন্দুগুলোর চেইনেজ বদলায় না।**

> **রিডিংসহ বিন্দু সরানো**
> বিন্দুতে আগে থেকে রিডিং থাকলে অ্যাপ নিশ্চিত করতে আবার চাপ দিতে বলে।

প্রোফাইল

নিচে প্রোফাইল আঁকা হয়: নকশা রেখা, মাপা রেখা ও সহনশীলতার পট্টি। এক নজরে দেখা যায় রেখা কোথায় সীমার বাইরে। PDF প্রতিবেদনে চেইনেজ টেবিলসহ এই প্রোফাইল থাকে।



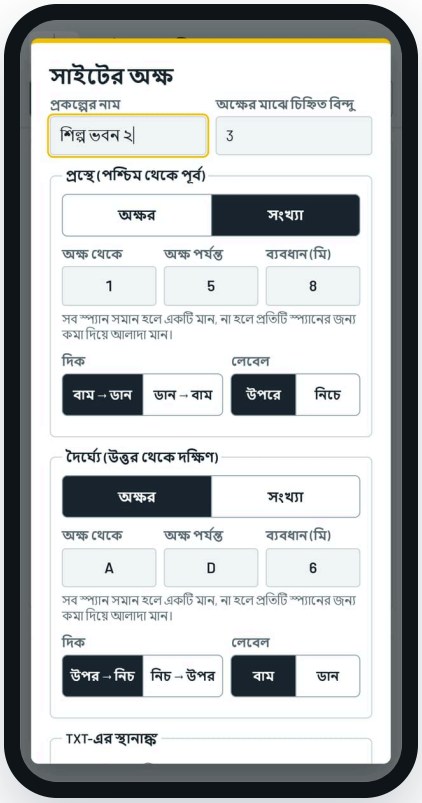


রেখার রিডিং ও প্রোফাইল

পুরো সাইট

06 প্রকল্প ও নকশা

প্রকল্প হলো আপনার সাইট: এতে অক্ষ, দেয়াল, মাটির কাজ ও ফুটিং নকশা এবং প্রতিটি এলাকার সব লেভেলিং শিট থাকে। সবকিছু একটি ফাইলে।



সাইটের অক্ষ নির্ধারণ

১. প্রকল্প ও তার অক্ষ তৈরি করুন

1. **প্রকল্প** ট্যাবে **নতুন প্রকল্প** চাপুন (বা অ্যাপ খুললে যেটি আসে সেটি ব্যবহার করুন)।
2. **অক্ষ নির্ধারণ** চাপুন এবং **প্রকল্পের নাম** লিখুন।
3. **প্রস্থে** (পশ্চিম থেকে পূর্ব): অক্ষ অক্ষর না সংখ্যা, কোন অক্ষ থেকে কোন অক্ষ পর্যন্ত এবং মিটারে ব্যবধান। স্প্যান আলাদা হলে কমা দিয়ে লিখুন: *8, 8, 6.5, 8*।
4. **দৈর্ঘ্যে** (উত্তর থেকে দক্ষিণ): অন্য দিকের অক্ষের জন্য একই।
5. **অক্ষের মাঝে চিহ্নিত বিন্দু:** অক্ষের মাঝে বিন্দুতে চাপ দিতে কতটি মধ্যবর্তী ভাগ চান।
6. **সম্পন্ন** চাপুন। অ্যাপ মাপসহ অক্ষের জাল আঁকে।

> **TXT-এর স্থানাঙ্ক**
> জানালার শেষে মূলবিন্দুর X, Y স্থানাঙ্ক দিতে পারেন যাতে বিন্দুর ফাইল সাইটের স্থানাঙ্কে আসে।

২. দেয়াল আঁকুন

দেয়াল মোডে দেয়াল যে বিন্দু দিয়ে যায় সেগুলোতে একে একে চাপ দিন (তির্যকও হতে পারে)। শেষ করতে শেষ বিন্দুতে আবার চাপ দিন, বা বন্ধ করতে প্রথমটিতে। দেয়াল প্রকল্পের সব নকশায় দেখা যায়।

মাটির কাজের নকশা

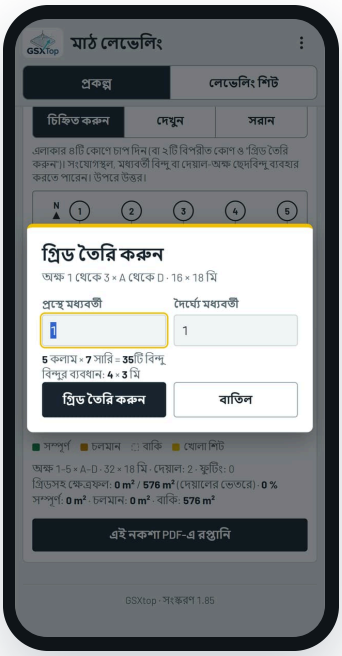
মাটির কাজের নকশায় এলাকা থাকে; প্রতিটি এলাকার নিজস্ব গ্রিড শিট আছে।

1. **+ মাটির কাজের নকশা** চাপুন। "মাটির কাজ 1" তৈরি হয় (**নাম বদলান** করা যায়)।
2. **চিহ্নিত করুন** মোডে এলাকার **২টি বিপরীত কোণে** (বা চারটিতে) চাপ দিন। অক্ষের সংযোগস্থল, মধ্যবর্তী বিন্দু বা দেয়ালের ছেদবিন্দু ব্যবহার করতে পারেন।
3. **গ্রিড তৈরি করুন** চাপুন এবং প্রস্থ ও দৈর্ঘ্যে মধ্যবর্তী বিন্দু লিখুন। অ্যাপ জানায় কতটি বিন্দু ও কী ব্যবধানে হবে।
4. **গ্রিড তৈরি করুন** চাপুন: অক্ষসহ এলাকার শিট খোলে। রিডিং লিখুন।
5. **সম্পন্ন: সংরক্ষণ করে প্রকল্পে ফিরুন** চাপুন। এলাকাটি অবস্থা অনুযায়ী নকশায় রঙিন হয়।

এলাকার অবস্থা	অর্থ
সম্পূর্ণ	সব ঘরে রিডিং আছে।
চলমান	কিছু রিডিং বাকি।
বাকি	চিহ্নিত কিন্তু শিট নেই।

দেখুন মোডে কোনো এলাকায় চাপ দিয়ে তার শিট খুলুন। নকশার নিচে মোট ক্ষেত্রফল, গ্রিডযুক্ত ও সম্পূর্ণ অংশ দেখা যায়।

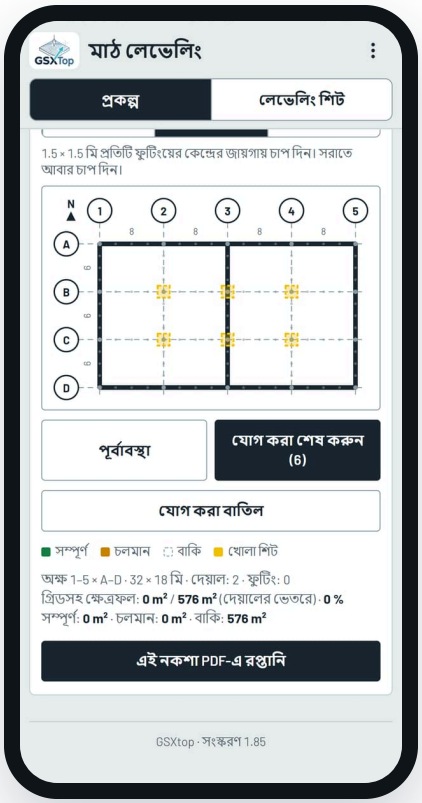
> ✓ **আগে থেকেই আলগা শিট আছে?**
> খুলুন, **নকশার এলাকার সাথে যুক্ত করুন** চাপুন এবং যেখানে করা হয়েছিল সেই কোণগুলো চিহ্নিত করুন। শিটটি ওই নকশায় সংরক্ষিত হয়।





গ্রিড তৈরি ও সম্পূর্ণ এলাকা

বিচ্ছিন্ন ও স্ট্রিপ ফুটিং



৬টি ফুটিংয়ের দল যোগ করা

বিচ্ছিন্ন ফুটিং

1. **+ বিচ্ছিন্ন ফুটিং নকশা** এবং তারপর **নতুন ফুটিং দল** চাপুন।
2. প্রতিটি ফুটিংয়ের **প্রস্থ** (পশ্চিম থেকে পূর্ব) ও **দৈর্ঘ্য** (উত্তর থেকে দক্ষিণ) লিখুন এবং **রিডিং বিন্যাস** বেছে নিন: ৪ কোণ, ৪ কোণ ও কেন্দ্র, বা আপনার আঁকা বিন্যাস।
3. নকশায় প্রতিটি ফুটিংয়ের **কেন্দ্র**-এর জায়গায় চাপ দিন। সরাতে আবার চাপ দিন।
4. কোনো ফুটিংয়ে চাপ দিয়ে তার বেঞ্চমার্ক, নকশা ও সহনশীলতাসহ রিডিং লিখুন। দলের নাম, তারিখ ও মন্তব্য থাকে।

স্ট্রিপ ফুটিং

1. **+ স্ট্রিপ ফুটিং নকশা** চাপুন।
2. শুরুর বিন্দুতে (0+000) চাপ দিন এবং শীর্ষবিন্দুতে চাপ দিতে থাকুন: প্রতিটি অংশ অক্ষের উপর, সমান্তরাল বা তির্যক হতে পারে। কোণগুলো লেভেলিং বিন্দু হয়।
3. **স্ট্রিপ ফুটিং রেখা তৈরি করুন** চাপুন: হিসাবকৃত চেইনেজসহ তার **রৈখিক** শিট খোলে।

নকশার টুল

- **সরান:** এলাকা বা ফুটিংয়ের শিট রেখে জায়গা বদলায়।
- **স্থানান্তর:** এলাকা বা ফুটিং প্রকল্পের অন্য নকশায় নেয়।
- **নকশা সরান / প্রকল্প মুছুন:** সবসময় নিশ্চিতকরণ চায়।
- **এই নকশা PDF-এ রপ্তানি:** নকশা, এলাকার টেবিল ও প্রতিটি এলাকার 3D দৃশ্যসহ প্রতিবেদন।

ফুটিং লেখা ও 3D প্রতিবেদন



দলের প্রতিটি ফুটিংয়ের রিডিং

দলের রিডিং লেখা

1. **যোগ করা শেষ করুন** চাপুন (বা নকশায় কোনো ফুটিং): দলের জানালা খোলে।
2. **বেঞ্চমার্ক**, **বেঞ্চমার্ক রিডিং**, **নকশা লেভেল** ও **সহনশীলতা** লিখুন। লেভেলের জায়গা বদলালে **যন্ত্র স্টেশন** যোগ করুন।
3. **ফুটিং তলের লেভেল** লিখুন। এ দিয়ে প্রতিবেদন প্রতিটি কোণে **পুরুত্ব** হিসাব করে এবং 3D দৃশ্য আঁকে।
4. বিন্যাসের ক্রমে প্রতিটি ফুটিংয়ের রিডিং লিখুন (1 · উ-প, 2 · উ-পূ, 3 · দ-প, 4 · দ-পূ)। প্রতিটি কোণ তার লেভেল ও রঙিন পার্থক্য দেখায়।
5. **দলের PDF রপ্তানি** চাপুন এবং নকশার প্রতি পৃষ্ঠায় কতটি ফুটিং থাকবে বেছে নিন।

প্রতিবেদনের 3D দৃশ্য

প্রতিটি ফুটিং আইসোমেট্রিক দৃশ্যে আঁকা হয়: উপরের তল সহনশীলতা অনুযায়ী **সবুজ**, **লাল** বা **নীল**, প্রতিটি কোণের বিচ্যুতি ও পুরুত্ব (**e=**)। নিচে গড় ও গড় পুরুত্ব। পার্থক্য বোঝাতে উল্লম্ব স্কেল বাড়ানো হয়।

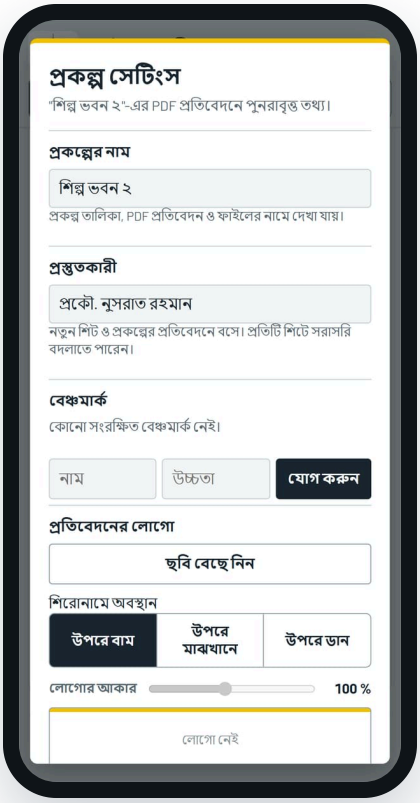


নিজের মতো সাজান

07 প্রকল্প সেটিংস

প্রকল্প ট্যাবে **প্রকল্প সেটিংস** চাপুন। এখানকার সেটিং ওই প্রকল্পের সব শিট ও প্রতিবেদনে ব্যবহার হয়।

অংশ	যা করতে পারেন
প্রকল্পের নাম	যেকোনো সময় নাম বদলান। প্রকল্প তালিকা, প্রতিবেদন ও ফাইলের নামে হালনাগাদ হয়।
প্রস্তুতকারী	প্রতিবেদনে স্বাক্ষরকারীর নাম। নতুন শিটে বসে; প্রতিটি শিটে বদলানো যায়।
বেঞ্চমার্ক	সাইটের বেঞ্চমার্ক নাম ও উচ্চতাসহ সংরক্ষণ করুন। প্রতিটি শিটে **বেঞ্চমার্ক** বোতাম দিয়ে বেছে নিন। সম্পাদনা বা মুছতে পারেন।
প্রতিবেদনের লোগো	আপনার প্রতিষ্ঠানের ছবি, তার অবস্থান (বাম, মাঝ বা ডান) ও আকার বেছে নিন। পূর্বরূপে শিরোনামের চেহারা দেখা যায়।
রং ও ফন্ট	PDF প্রতিবেদনের রঙের সমন্বয় ও ফন্ট বেছে নিন।



প্রকল্প সেটিংস জানালা

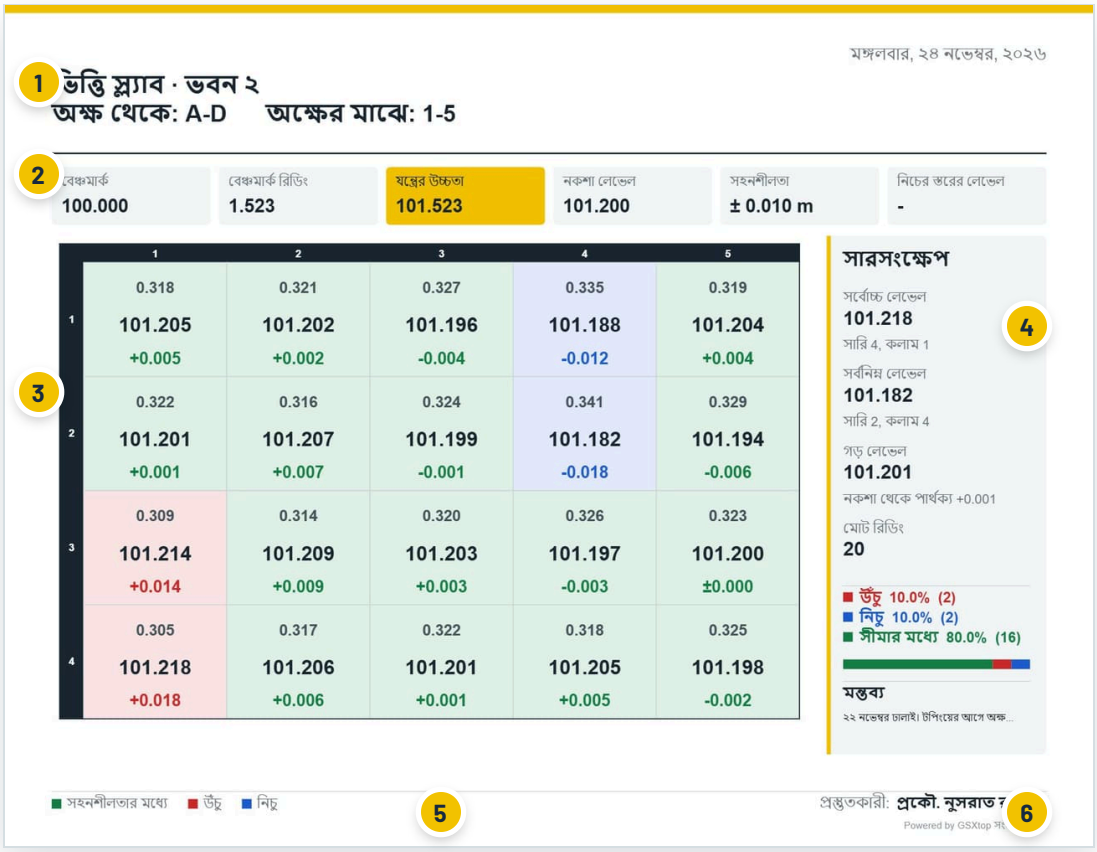
আপনার পরিচয়ের প্রতিবেদন
আপনার লোগো ও রঙে প্রতিটি PDF ক্লায়েন্ট বা তত্ত্বাবধায়কের কাছে জমার জন্য প্রস্তুত।

এক বেঞ্চমার্ক, অনেক শিট
সংরক্ষিত বেঞ্চমার্কের উচ্চতা সংশোধন করলে আগে লেখা শিটগুলো যে মানে করা হয়েছিল সেটিই রাখে; নতুন মান শুধু নতুন শিটে লাগে।

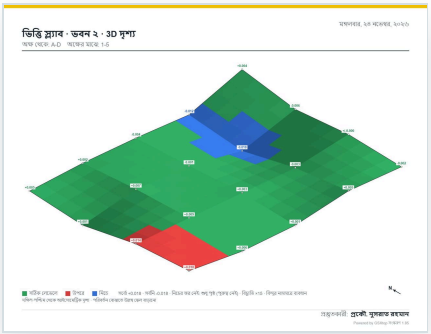
জমা দেওয়া

08 PDF প্রতিবেদন

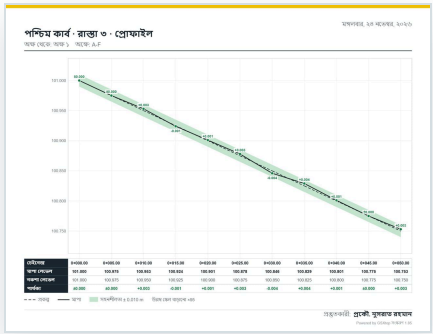
PDF রপ্তানি চাপুন: অ্যাপ ফাইলের নাম জানায় এবং সেটি **ডাউনলোড**-এ সংরক্ষিত হবে; সম্মতি দিলে সংরক্ষণ করে যাচাইয়ের জন্য খোলে। এরপর WhatsApp, ইমেইল বা Drive-এ শেয়ার করুন।



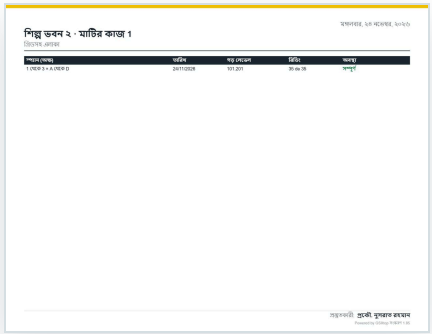
1 · শিরোনাম: শিরোনাম, অক্ষ ও তারিখ (লোগো দিলে সেটিও)।
2 · তথ্য: বেঞ্চমার্ক, রিডিং, যন্ত্রের উচ্চতা, নকশা ও সহনশীলতা।
3 · গ্রিড: প্রতিটি বিন্দুর রিডিং, লেভেল ও পার্থক্য রঙে।
4 · সারসংক্ষেপ: সর্বোচ্চ-সর্বনিম্ন, গড়, শতাংশ ও মন্তব্য।
5 · রঙের সংকেত।
6 · স্বাক্ষর: প্রস্তুতকারী ও সংস্করণসহ "Powered by GSXtop"।



গ্রিডের 3D দৃশ্য



রৈখিক লেভেলিং প্রোফাইল



প্রকল্পের নকশা

আপনার তথ্য নিরাপদ

09 সংরক্ষণ, ব্যাকআপ ও শেয়ার

আপনি যা লেখেন অ্যাপ নিজে থেকে সব সংরক্ষণ করে। এছাড়া কাজের ব্যাকআপ বা অন্য ফোনে নেওয়ার জন্য ফাইল তৈরি করতে পারেন।

কী	কীভাবে	কিসের জন্য
পুরো প্রকল্প	প্রকল্প ট্যাব › **প্রকল্প সংরক্ষণ**	অক্ষ, দেয়াল, নকশা, সব শিট ও আলগা শিট একটি ফাইলে। সেরা ব্যাকআপ।
প্রকল্প খোলা	প্রকল্প ট্যাব › **খুলুন**	সংরক্ষিত প্রকল্প লোড করে (এই বা অন্য ফোনের)। ফোনে নতুন সংস্করণ থাকলে কপি হিসেবে খোলে, যাতে কিছু না হারায়।
একটি শিট	শিট › **শিট সংরক্ষণ / শিট খুলুন**	একটি লেভেলিং শিট পাঠানো।
আলগা শিট	শিট › **আলগা শিট**	যে শিট নকশার কোনো এলাকায় নেই। খুলুন বা বর্তমান প্রকল্পের কোনো এলাকার সাথে যুক্ত করুন।
প্রতিবেদন ও বিন্দু	**PDF রপ্তানি / বিন্দু রপ্তানি (TXT)**	ক্লায়েন্ট বা আপনার সফটওয়্যারের জন্য ফলাফল।

ফাইল কোথায় থাকে?

Android
ফোনের **ডাউনলোড** ফোল্ডারে। একই নামের ফাইল থাকলে নতুনটি "(1)", "(2)"... সহ সংরক্ষিত হয় এবং কখনো প্রতিস্থাপন করে না।

iPhone
ফাইল অ্যাপ › আমার iPhone-এ › GSXtop-এ।

ব্রাউজার
আপনার ব্রাউজারের ডাউনলোড ফোল্ডারে (HTML সংস্করণ)।

সবকিছু নতুন ফোনে নেওয়া

1. পুরোনো ফোনে প্রতিটি প্রকল্প খুলে **প্রকল্প সংরক্ষণ** চাপুন।
2. ফাইলগুলো নতুন ফোনে পাঠান (WhatsApp, ইমেইল, Drive বা কেবল)।
3. নতুন ফোনে GSXtop ইনস্টল করে প্রকল্প ট্যাবে **খুলুন** চাপুন এবং প্রতিটি ফাইল বেছে নিন। প্রকল্পের আলগা শিটও ফিরে আসে।

আনইনস্টলের আগে
অ্যাপ আনইনস্টল করলে তার ভেতরের তথ্য মুছে যায়। আগে প্রকল্পগুলো ফাইল হিসেবে সংরক্ষণ করুন; ডাউনলোডের ফাইল মোছে না।

আমরা সাহায্যের জন্য আছি

10 সাহায্য ও সহায়তা

ইন্টারনেট লাগবে?
না। GSXtop পুরোপুরি অফলাইনে চলে। শুধু ফাইল পাঠাতে বা আমাদের লিখতে ইন্টারনেট লাগে।

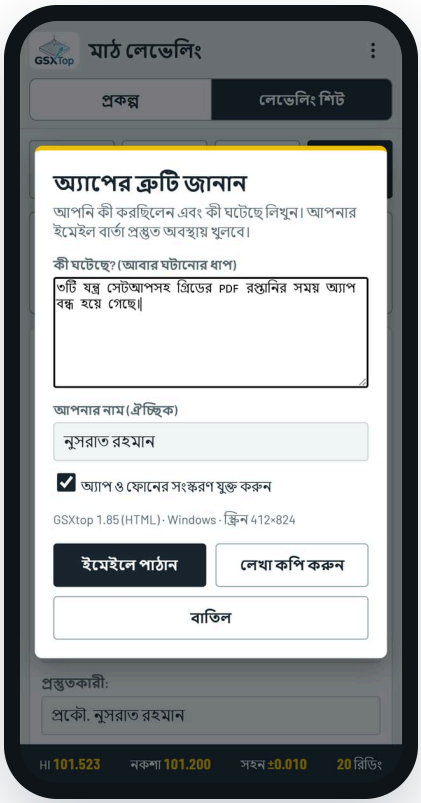
কোনো ঘর লাল কেন?
কারণ বিন্দুটি নকশা ও সহনশীলতার চেয়ে উঁচু: উপাদান বেশি। নীল উল্টো: উপাদান কম।

৩ অঙ্ক লিখেছি কিন্তু এগোয়নি
অ্যাপ চতুর্থ অঙ্কে নিজে থেকে এগোয়। ৩ অঙ্কের জন্য Enter চাপুন বা পরের ঘরে চাপ দিন।

লেভেলের জায়গা বদলেছি
নতুন যন্ত্র স্টেশন যোগ করুন (পৃষ্ঠা ৭)। আগের রিডিং তাদের হিসাব রাখে।

আমার PDF খুঁজে পাচ্ছি না
এটি ডাউনলোডে (Android) বা ফাইল › GSXtop-এ (iPhone) আছে। নামে প্রকল্প, নকশা ও তারিখ থাকে।

প্রকল্পের নাম কীভাবে বদলাব?
প্রকল্প ট্যাব › প্রকল্প সেটিংস › প্রকল্পের নাম।



অ্যাপ থেকে ত্রুটি জানানো

ত্রুটি জানান বা বৈশিষ্ট্য প্রস্তাব করুন
: মেনু খুলে **অ্যাপের ত্রুটি জানান** বা **বৈশিষ্ট্য প্রস্তাব করুন** বেছে নিন। কী ঘটেছে বা আপনার ধারণা লিখুন; অ্যাপ অ্যাপ ও ফোনের সংস্করণসহ প্রস্তুত বার্তা নিয়ে আপনার ইমেইল খোলে।

শব্দকোষ

বেঞ্চমার্ক (BM): জানা উচ্চতার বিন্দু।

রিডিং: বিন্দুর উপর স্টাফ যা দেখায়।

সহনশীলতা: নকশার উপরে বা নিচে অনুমোদিত সীমা।

যন্ত্র স্টেশন: যেখানে যেখানে লেভেল বসানো হয়।

যন্ত্রের উচ্চতা (HI): লেভেল যন্ত্রের দৃষ্টিরেখার উচ্চতা।

নকশা লেভেল: নকশা অনুযায়ী বিন্দুর যে লেভেল হওয়া উচিত।

চেইনেজ: রেখা বরাবর দূরত্ব (0+050 = 50 মি)।

নিচের স্তর: পুরুত্ব হিসাবের জন্য আগের স্তরের লেভেল।



মাঠ লেভেলিং, সহজে

GSXtop ব্যবহারের জন্য ধন্যবাদ। আপনার মতামত প্রতিটি সংস্করণ উন্নত করতে সাহায্য করে।

ওয়েবসাইট	সহায়তা	সংস্করণ
gsxsoft.com	soporte@gsxsoft.com	1.85

© 2026 GSXsoft. স্ক্রিনশটে নমুনা তথ্য ব্যবহৃত।