

# Seznam hodnot v kaskádě v MarushkaDesignu



**GEOVAP**

## OBSAH

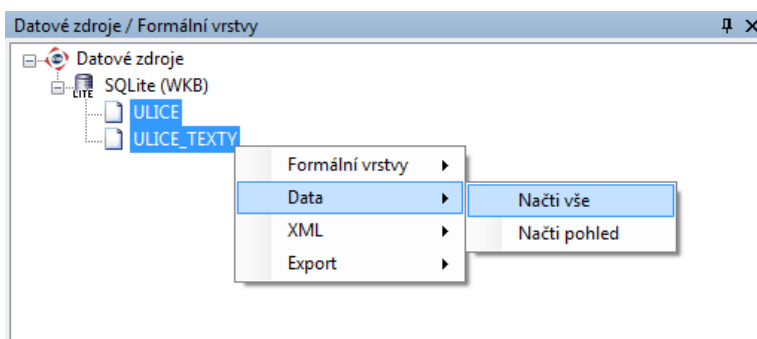
1	CÍL PŘÍKLADU .....	2
2	PRÁCE S PŘÍKLADEM .....	2
3	UKÁZKA DIALOGOVÉHO OKNA .....	3
4	STRUČNÝ POPIS PŘÍKLADU V MARUSHKADESIGNU .....	4

## 1 Cíl příkladu

V tomto příkladu si ukážeme práci se seznamy hodnot v kaskádě v MarushkaDesignu. Příklad byl vytvořen ve verzi 4.0.1.0 a nemusí být tedy kompatibilní se staršími verzemi.

## 2 Práce s příkladem

- Do složky `c:\MarushkaExamples\` rozbalíme obsah souboru **CascadingListOfValues\_CZ.zip**. Cílovou složku je nutné respektovat kvůli provázanosti cest s projektem. V případě umístění souborů do jiné cesty by nebylo možné s příkladem pracovat.
- V prostředí MarushkaDesignu otevřeme projekt **CascadingListOfValues\_CZ.xml**.
- Označíme formální vrstvu ULICE a ULICE\_TEXTY v datovém skladu SQLite (WKB), v kontextovém menu vybereme Data – Načti vše:





- V mapovém okně zvolíme zobrazit „Vše“:

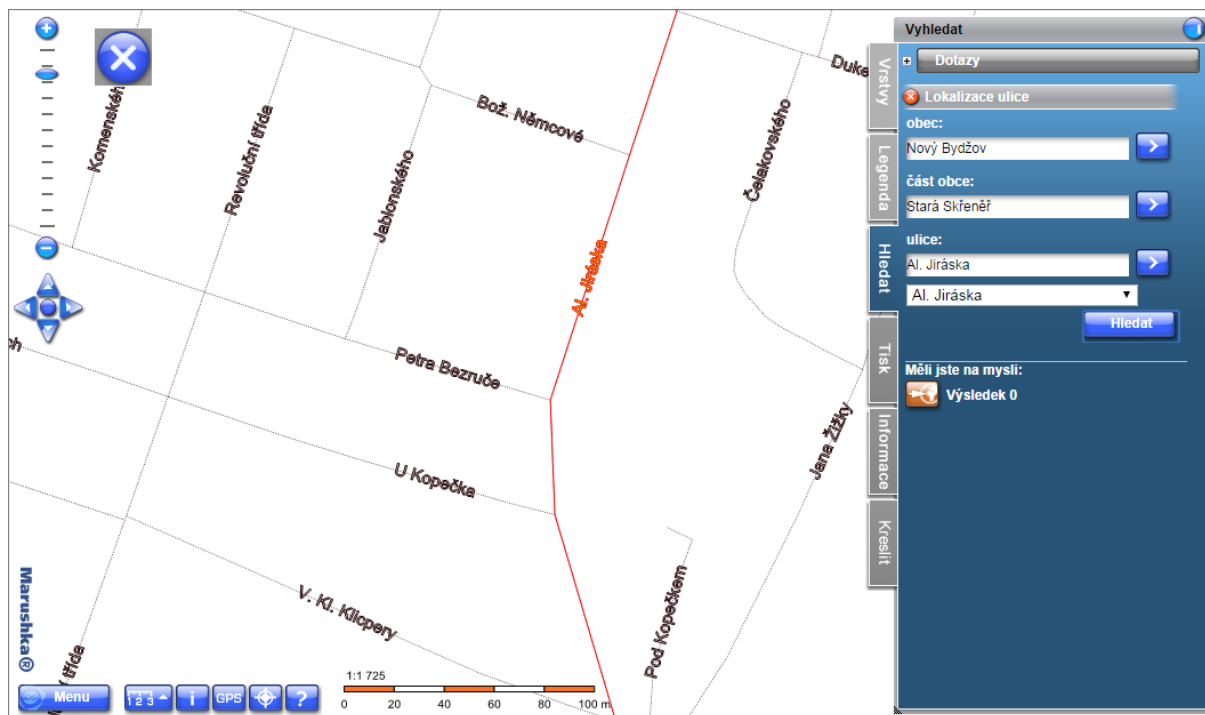


- Spustíme lokální webový server:



- V panelu záložek klikneme na záložku „Hledat“ a na ní vybereme dotaz *Lokalizace ulice*, ten rozklikneme. Zobrazí se 3 pole, pro zadání obce, části obce a ulice. Nejdříve je potřeba vyplnit hodnotu pole obec, kam zadáme celý název jedné z obcí (Nový Bydžov, Skřivany, Smidary) a klikneme na tlačítko  vedle vyhledávacího pole, které nám zadaný název obce dohledá. Místo celého názvu obce stačí zadat pouze fragment názvu a stejným způsobem dohledat pomocí tlačítka. Také je možné kliknout rovnou na tlačítko (bez zadání textu) a zobrazí se nabídka všech dostupných možností (ta je však omezená hodnotou parametru *QueryBuf*, která určuje maximální počet vrácených dotazů seznamem hodnot).
- Stejně se postupuje i u výběru části obce a ulice, vzhledem k poměrně malému počtu záznamů v databázi je doporučeno použití tlačítka  k dohledání dostupných záznamů.

### 3 Ukázka dialogového okna

Obr 1: Výsledek dotazu *Lokalizace ulice*

## 4 Stručný popis příkladu v MarushkaDesignu

Cílem tohoto příkladu je demonstrovat závislost seznamů hodnot v kaskádě v MarushkaDesignu. Pomocí lokalizačního dotazu se seznamy hodnot v kaskádě je možné kaskádovitě vyhledat obec, část obce, ulici, adresu a výsledek tohoto dotazu zlokalizovat.

Tento příklad kvůli jednoduchosti a přehlednosti zahrnuje pouze 3 obce z POÚ Nový Bydžov, části těchto obcí a ulice. Konkrétně se jedná o obce Nový Bydžov, Smidary a Skřivany.

V reálném projektu by bylo samozřejmě možné vyhledávat například adresy v České republice, potažmo v celém světě, či v jakékoliv prostorově definované oblasti. Databáze, ve které by se vyhledávalo, by však měla značný objem dat, což není pro tento příklad vhodné, a proto byla zvolena pouze tato zjednodušená verze.

Příklad obsahuje formální vrstvu ULICE, která zobrazuje uliční čáry zmiňovaných obcí a formální vrstvu ULICE\_TEXTY, která k uličním čarám zobrazuje texty. Obě formální vrstvy jsou odkazovány na databázovou tabulku ULICE\_CARA.


V knihovně dotazů je vytvořen lokalizační dotaz *Lokalizace ulice*, ke kterému jsou vytvořeny celkem 3 seznamy hodnot (číselníky) – pro každý z parametrů existuje právě jeden: pro výběr obce, části obce a ulice. Všechny tyto seznamy hodnot (vyjma prvního) mají nastavenou položku *Dependency* ve vlastnostech seznamu hodnot na „True“, to znamená, že jsou závislé na výsledcích předchozích dosazených proměnných.

Číselník 1 vybere nejdříve všechny obce a jeho hodnota potom určí výběr části obce v dané obci. Nejdříve se vyhodnotí číselník 1, jeho aktuální hodnota se pak substituuje do číselníku 2. Číselník 2 tedy závisí na hodnotě vrácené číselníkem 1. Obdobně číselník 3 závisí na aktuální hodnotě číselníku 2, ale současně i na aktuální hodnotě číselníku 1. Před vyhodnocením lokalizačního dotazu se substituuji hodnoty všech již vyplněných parametrů.

Nejdůležitější funkcionalita, která se týká tohoto příkladu, je závislost číselníků. To znamená, že po napsání hodnoty například „Nový Bydžov“ do vyhledávacího pole je možné v poli pro vyhledávání části obce vybrat některou z částí obce Nový Bydžov. Tato závislost se projevuje i tak, že když vymažeme hodnotu v jakémkoliv vyhledávacím poli, tak se vymažou hodnoty ve všech polích pod ním (všechna pole závislá na tomto číselníku).

V případě, že pro jakýkoliv zadaný počáteční znak ve vyhledávání existuje vyšší počet vrácených záznamů, by bylo praktické použít našeptávač. Ten se aktivuje nastavením položky lokalizačního dotazu *DynamicCodeList* na „True“. Našeptávač potom podle zadaných znaků nabízí interaktivní nabídku existujících záznamů, definovaných v dynamickém seznamu hodnot.

V tomto příkladu by ovšem nebylo praktické využívat našeptávač, protože při malém počtu možností u jednotlivých parametrů by nebylo jasné, jaký počáteční znak má uživatel zadat. Navíc by dotaz nevracel žádný výsledek, proto je zde tato možnost vypnuta.

Kliknutím na tlačítko  v prostředí lokálního webového serveru se dohledají všechny záznamy, odpovídající hodnotě tohoto parametru (není potřeba zadávat žádný znak do pole vyhledávání), případně lze tímto tlačítkem dohledat výskyt zadaných znaků.

Vlastnost lokalizačního dotazu *SqlStmtTemplate* má tuto podobu:

```
SELECT
D.XMIN XMIN, D.YMIN YMIN, D.XMAX XMAX, D.YMAX YMAX, D.KODUL ID, ''
NAZEV, 'KODUL' KEY_COLUMN
FROM
UIR_OBCE A, UIR_COBCI B, UIR_ULICE C, ULICE_CARA D
WHERE
```

```
A.NAZEV LIKE ~(string)1~ AND B.NAZEV LIKE ~(string)2~ AND C.NAZEV LIKE  
~(string)3~ AND C.ULICE_ID=D.KODUL AND C.OBCE_ID=A.OBCE_ID
```

Dotaz obsahuje parametry ~(string)1~ ... ~(string)3~, kde 1 ... 3 jsou indexy pořadí parametrů uvedených ve sloupci *QueryParameters* asociovaného lokalizačního dotazu.

Dotazu je také možné nastavit v položce lokalizačního dotazu *Symbology* symbologii výsledku lokalizace. V tomto příkladu je výsledek dotazu zvýrazněn červenou linií a popisem s červeným okrajem a oranžovou výplní.