

Pořizování dat podle etalonu v Marushka Designu



GEOVAP

OBSAH

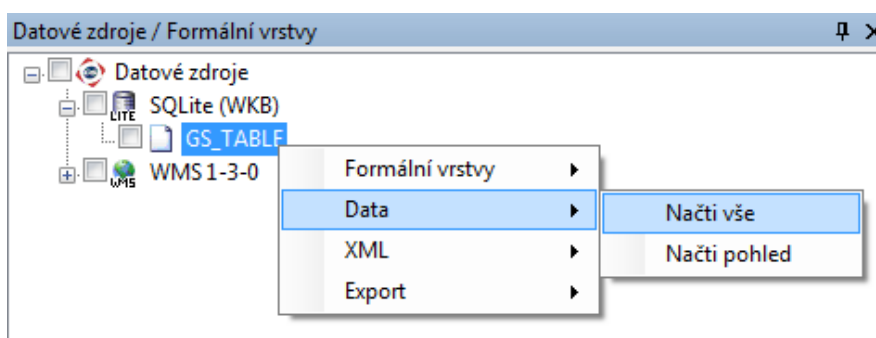
1	CÍL PŘÍKLADU	2
2	PRÁCE S PŘÍKLADEM	2
3	UKÁZKA DIALOGOVÉHO OKNA	3
4	STRUČNÝ POPIS PŘÍKLADU V MARUSHKADESIGNU	4

1 Cíl příkladu

V tomto příkladu si ukážeme jak kreslit elementy podle etalonu v Marushka Designu a následně je ukládat do databáze. Příklad byl vytvořen ve verzi 4.0.2.10 a nemusí být tedy kompatibilní se staršími verzemi.

2 Práce s příkladem

- Do složky **c:\MarushkaExamples** rozbalíme obsah souboru **DataAcquisition_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 Marushka Designu otevřeme projekt **DataAcquisition_CZ.xml**.
- Označíme formální vrstvu **GS_TABLE**, v kontextovém menu vybereme Data – Načti vše:



- V mapovém okně zvolíme zobrazit „Vše“:

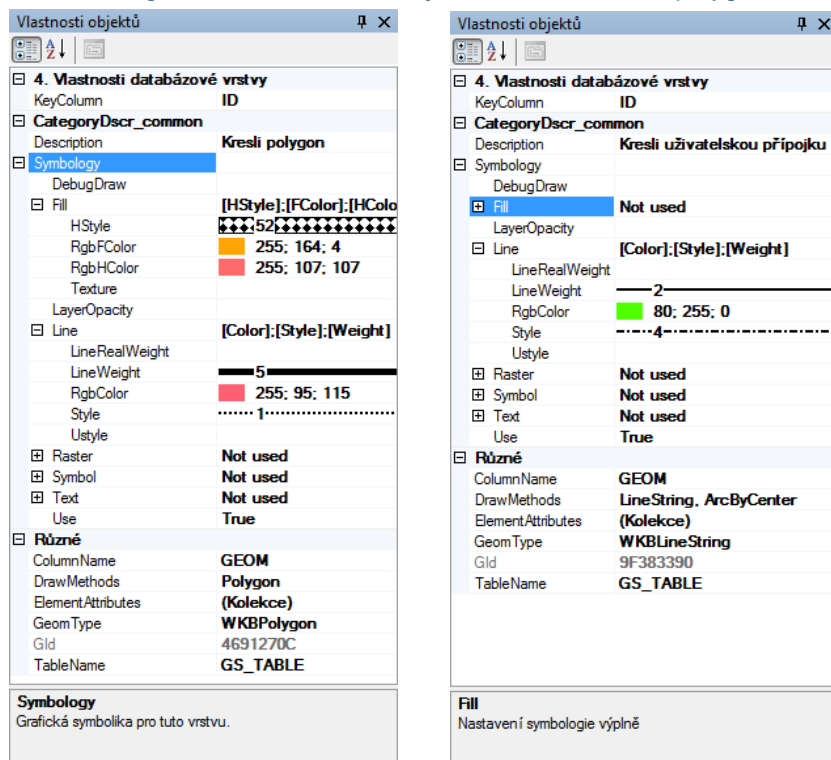


3 Ukázka dialogového okna

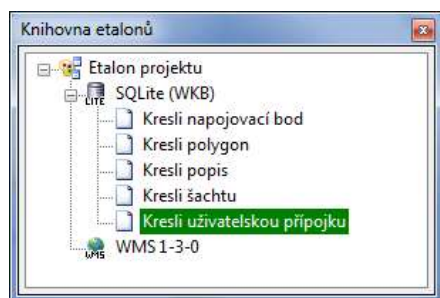
Obr 1: Ukázka nápovědy ke kreslicím metodám

Levým klikem myši vyberte druhý bod linie. Právým ukončíte kresbu.

Obr 2: Dialogové okno Vlastnosti objektů u dotazů Kresli polygon a Kresli uživatelskou přípojkou



Obr 3: Knihovna etalonů s aktivovaným dotazem Kresli uživatelskou přípojkou



4 Stručný popis příkladu v Marushka Designu

Projekt obsahuje databázi v SQLite s jednou formální vrstvou *GS_TABLE*. Dále obsahuje datový sklad WMS 1-3-0 s jednou formální vrstvou *Základní mapa 1:10 000*, která zde slouží jako podkladová mapa.

Cílem tohoto projektu je ukázat jak kreslit elementy dle kresby definované pomocí etalonu v Marushka Designu a následně je ukládat do databáze.

V knihovně etalonů existuje 5 předdefinovaných kreslicích dotazů.

Dotazy jsou spouštěny tak, že v knihovně etalonů uživatel dvojklikem označí vybranou kreslicí metodu a následným klikem do mapového okna se daná metoda spustí. Poměrně velkou výhodou těchto předdefinovaných kreslicích dotazů je fakt, že je možné jednoduše měnit jejich symbologii a upravovat atributy i přímo během kresby.

Každý z dotazů, vyjma dotazu *Kresli uživatelskou přípojku* má přiřazenou pouze jednu kreslicí metodu. To je patrné ve vlastnostech dotazu, v kategorii *Různé – DrawMethods*. Dotaz *Kresli uživatelskou přípojku* je odlišný protože má definované 2 kreslicí metody. Po aktivaci tohoto dotazu dostane uživatel na výběr, kterou z metod chce uživatel spustit. U jednoho dotazu je tedy možné kreslit jednou symbologií dva a více geometrických tvarů. Při kreslení elementů je doporučeno řídit se nápovědou na stavové řádce na spodku klienta, viz Obr 1.

První z těchto dotazů je pojmenován *Kresli napojovací bod*. Pomocí tohoto dotazu je možné v Marushka Designu nakreslit do mapového okna buňku znázorňující napojovací bod. V symbologii má tento dotaz v kategorii *Symbol* nastavený parametr *WKBUints* na hodnotu *DrawUnits*, což jsou jednotky cílového datového skladu a parametr *SymbolName* na hodnotu *K_NAPOJBOD*. Pro odlišení od původně nakreslených buněk jsou nově nakreslené buňky žluté místo původních světle modrých. Tento fakt si můžete ověřit buď tak, že vyzkoušíte kreslicí dotaz nebo pokud se na tuto buňku podíváte v knihovně buněk.

Druhý dotaz je pojmenován *Kresli polygon* a umožňuje nakreslit polygon s předdefinovanou symbologií. Tento dotaz má v symbologii v kategorii *Symbol* u parametru *Style* nastavený styl výplně polygonu na číslo 52, barvu výplně *RgbFCOLOR* na oranžovou a barvu výplně stylu *HColor* na růžovou. V symbologii linie má tento dotaz nastavenou šířku linie *LineWeight* na hodnotu 5, barvu linie *RgbColor* na růžovou a styl linie *Style* číslo 1.

Třetí dotaz je pojmenován *Kresli popis* a umožňuje nakreslit textový popis. Tento dotaz má v symbologii linie nastavenou šířku linie *LineWeight* na hodnotu 1, barvu linie *RgbColor* na zelenožlutou. V symbologii výplně má definovaný styl *Style* číslo 2, barvu výplně polygonu *RgbFCOLOR* na žlutou a barvu stylu *RgbHColor* na červenou. V symbologii textu má ještě nastaveny jednotky kresby *DrawUnits* na hodnotu *WKBUints* a výšku kresleného textu *Height* na hodnotu 50.

Další dotaz je nazván *Kresli šachtu* a umožňuje nakreslit buňku znázorňující šachtu. Dotaz má v symbologii symbolu nastaveny jednotky kresby *DrawUnits* na hodnotu *WKBUints* a jméno kresleného symbolu *DrawSymbol* na hodnotu *K_SACHTA*. Pro odlišení od původně nakreslených buněk typu šachta je tato buňka kreslena karmínovou barvou. Kreslenou buňku si můžete prohlédnout v knihovně buněk.

Posledním dotazem je **Kresli uživatelskou přípojku**. Tento dotaz je odlišný od předchozích předdefinovaných dotazů. Umožňuje totiž nakreslit více než jeden typ prvků, zde konkrétně liniový prvek *LineString* či oblouk *ArcByCenter*. Při aktivování daného kreslicího dotazu v knihovně etalonů je uživatel vyzván, aby si vybral, jaká kreslicí metoda bude aplikována. Toto je možné díky tomu, že položka etalonu *DrawMethods* obsahuje více kreslicích metod.

Pro uložení nakreslených elementů do databáze je potřeba v okně *Fyzické vrstvy / Načtené tabulky* kliknout pravým tlačítkem na vrstvu *GS_TABLE* a zvolit možnost *Databáze – Ulož prvky z vybraných vrstev do tabulky*.