

HTML šablona v MarushkaDesignu



GEOVAP

OBSAH

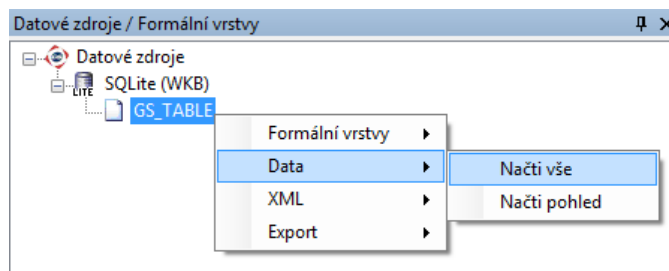
1	CÍL PŘÍKLADU	2
2	PRÁCE S PŘÍKLADEM	2
3	UKÁZKA DIALOGOVÉHO OKNA	3
4	STRUČNÝ POPIS PŘÍKLADU V MARUSHKADESIGN	4

1 Cíl příkladu

V tomto příkladu si ukážeme nastavení informačního dotazu s HTML šablonou v MarushkaDesignu. Příklad byl vytvořen ve verzi 4.0.1.0 a nemusí tedy být kompatibilní se staršími verzemi.

2 Práce s příkladem

- Do složky **c:\MarushkaExamples** rozbalíme obsah souboru **HTMLTemplate_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 **HTMLTemplate_CZ.xml**.
- Označíme formální vrstvu **GS_TABLE**, v kontextovém menu vybereme Data – Načti vše:



- V mapovém okně zvolíme zobrazit „Vše“:



- Spustíme lokální webový server:



3 Ukázka dialogového okna

Obr 1: Výsledek informačního dotazu „Informace“

The screenshot shows a GIS application window titled 'HTMLTemplate_CZ' with a zoom level of 1:214. The main content area displays the results of a query named 'Informace' in a table format:

Výsledek dotazu: Informace	
id	5
geom	System.Byte[]
xmin	-920014055453393
ymin	-118167487007123
xmax	-920008750546607
ymax	-118166958192877
NAME	bbb
VIDEOURL	By1JQFxfLMM

The interface includes a vertical toolbar on the left with navigation icons, a vertical toolbar on the right with buttons for 'Vrstvy', 'Legenda', 'Hledat', 'Tisk', 'Informace', and 'Kreslit', and a bottom toolbar with 'Menu', navigation, and a scale bar (0-10m) at 1:214.

Obr 2: Výsledek informačního dotazu „Informace HTML“

The screenshot shows a GIS application window titled 'HTMLTemplate_CZ' with a zoom level of 1:195. The main content area displays the results of a query named 'Informace html' as HTML text:

Zde zacatek stranky tam muze byt kompletni HTML vsetne stylu javascriptu atd vse mezi detail a end detail se bude opakovat podle poctu vysledku

Prvni sloupec muze byt v hlavice Hodnota prvního sloupce:

JMENO SLOUCE: bbb
(jména uvozené znaky tilde jsou pojmenovane aliasy z SQL query dotazu)
DALSI HODNOTA: 5
(v tomto prípade SQL vraci ID prvku tento sloupec ma ale alias JINYNAZEV)

Below the text is a video player showing a clip titled 'Usain Bolt beats Gay and sets new Record - from...'. The video frame shows Usain Bolt in a yellow and green Jamaican flag, standing next to a yellow electronic display board that reads 'NEW WR' and '9.58'. The board also features the 'SEIKO' logo.

The interface includes a vertical toolbar on the left with navigation icons, a vertical toolbar on the right with buttons for 'Vrstvy', 'Legenda', 'Hledat', 'Tisk', 'Informace', and 'Kreslit', and a bottom toolbar with 'Menu', navigation, and a scale bar (0-10m) at 1:195.

4 Stručný popis příkladu v MarushkaDesign

Testovací příklad obsahuje databázi v SQLite, ve které je jedna publikační vrstva. V datovém zdroji je jedna formální vrstva odkazující se na fyzickou vrstvu (databázovou tabulku). Nositelem dat je fyzická vrstva (databázová tabulka) „GS_TABLE“.

Fyzická vrstva GS_TABLE má ve vlastnosti *DBCColumnsToClient* pomocí příkazu *SET_INFO_ICON_TEXT* nastaven text informační ikony, zde je to konkrétně sloupec NAME. Pomocí příkazu *SET_INFO_ICON_LABEL* je nastaven dodatečný popisek informační ikony, který se zobrazí po najetí kurzoru myši, zde je to konkrétně „popisek při on mouse“.

Projekt obsahuje 2 informační dotazy v knihovně dotazů.

Prvním dotazem je dotaz „**Informace**“, který vybere a zobrazí všechny záznamy o elementu s ID odpovídajícím ID vybraného elementu a vypíše je ve vyskakovací bublině. Definice tohoto dotazu je uvedena ve vlastnosti dotazu *SqlStmtTemplate*, jeho hodnota je: `SELECT * FROM GS_TABLE WHERE ID=~(long)ID~`.

Druhý dotaz je nazván „**Informace html**“, jeho výsledek je zobrazen ve vyskakovací bublině (typ umístění výsledku definuje vlastnost *ViewStyle*).

Vlastnost *SqlStmtTemplate* (což je SQL šablona dotazu) definuje samotný informační dotaz. SQL výraz je ve tvaru: `SELECT <seznam sloupců> where ID=~ID~` kde ID je identifikátor grafického elementu.

V našem konkrétním případě je *SqlStmtTemplate* definován následujícím výrazem: `SELECT name "NAZEV", id "JINYNAZEV", VIDEOURL "URL" FROM GS_TABLE WHERE id=~(long)ID~`.

Tedy z grafické tabulky GS_TABLE pro vybraný grafický element vybíráme sloupec name pod aliasem „NAZEV“ sloupec ID pod aliasem „JINYNAZEV“ a sloupec VIDEOURL pod aliasem „URL“. Pokud jsme tento dotaz v této podobě otestovali, dostali bychom, jako výsledek tabulku, kde v pravé části jsou jména vybraných sloupců (aliasů) a v levé části tabulky hodnoty vybraného řádku.

Ve vlastnosti *ResultTemplate* však máme definovanou tzv. HTML šablonu, pomocí které můžeme výsledek sql dotazu přeformátovat tak, že z obyčejné textové tabulky (v předcházejícím dotazu) jsme schopni definovat (vysázet/zalámat) buď složitější HTML dokument, nebo dokonce generovat interaktivní webovou stránku s funkčními JavaScripty a definicemi CSS stylu. Výsledek informačního dotazu po substituci výsledku SQL dotazu do HTML šablony je kompletní a hlavně standardní HTML stránka, takže omezení vzhledu a funkčnosti je limitováno pouze omezením HTML, JAVASCRIPTU a CSS.

HTML šablona, jak již bylo řečeno, je standardní HTML stránka obsahující dvě speciální značky a to ~DETAIL~ a ~DETAIL_END~. Tyto značky nám rozdělují dokument na tři části a to:

- a) Hlavičku HTML dokumentu tj. část od začátku po značku ~DETAIL~
- b) Tělo dokumentu tj. část od značky ~DETAIL~ po ~DETAIL_END~, pokud SQL výraz vrací více než jeden záznam, tak se tělo dokumentu opakuje pro každý záznam. Tělo dokumentu může dále obsahovat speciální značky pro substituci aliasů výsledku SQL dotazu, tyto značky jsou ve tvaru ~JMENO_ALIASU~
- c) Patičku dokumentu tj. ~DETAIL_END~ až poslední znak šablony.

Samotná substituce pak probíhá tak, že výsledná HTML stránka je definována složením hlavičky dokumentu.

Dále pro každý řádek výsledku SQL dotazu se připojí jedno tělo dokumentu (tj. část mezi značkami detail a end_detail). Pro každý sloupec s aliasem „ALIAS_SLOUPCE“ výsledku SQL dokumentu se pak provádí substituce. Tj. v těle dokumentu se nahradí řetězec ~ALIAS_SLOUPCE~ za jeho aktuální hodnotu zpracovávaného řádku. Pokud se v textu těla dokumentu řetězec ~ALIAS_SLOUPCE~ nenajde, nic se neděje a substituce se pro daný sloupec neprovede.

Následně je připojena patička dokumentu. V hlavičce dokumentu lze rovněž definovat značky ~ALIAS_SLOUPCE~ v tomto případě se provádí substituce hodnot prvního řádku výsledku SQL dotazu.

V našem aktuálním případě tělo dokumentu obsahuje následující značky: ~NAZEV~, ~JINYNAZEV~ a ~URL~, tyto značky jsou nahrazeny hodnotami výsledku. Výsledná HTML zobrazí k příslušnému prvku

záznamy: JMÉNO SLOUPCE: v něm je hodnota aliasu ~NAZEV~ (konkrétně hodnota bbb), DALŠÍ HODNOTA: v něm je hodnota aliasu ~JINYNAZEV~ (konkrétně hodnota 5) a iframe s URL na video (konkrétně hodnota By1JQFxfLMM, což je klíčová část kódu URL stránky).