

Informační ikony v MarushkaDesignu



GEOVAP

OBSAH

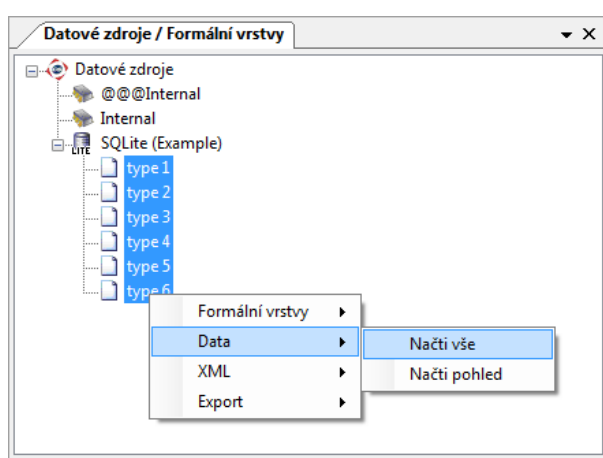
1	CÍL PŘÍKLADU	2
2	PRÁCE S PŘÍKLADEM	2
3	UKÁZKA DIALOGOVÉHO OKNA	3
4	STRUČNÝ POPIS PŘÍKLADU V MARUSHKADESIGNU	4

1 Cíl příkladu

V tomto příkladu si ukážeme práci s Informačními ikonami, které mají vazbu na konkrétní grafické elementy. Příklad byl vytvořen ve verzi 4.0.1.0 a uvedený příklad tedy nemusí být kompatibilní se staršími verzemi.

2 Práce s příkladem

- Do složky **C:\MarushkaExamples** rozbalíme obsah souboru **Infolcons_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 **Infolcons_CZ.xml**.
- Označíme všechny formální vrstvy (**type 1 – type 6**), v kontextovém menu vybereme Data – Načíst vše:



- V mapovém okně zvolíme „Vše“:

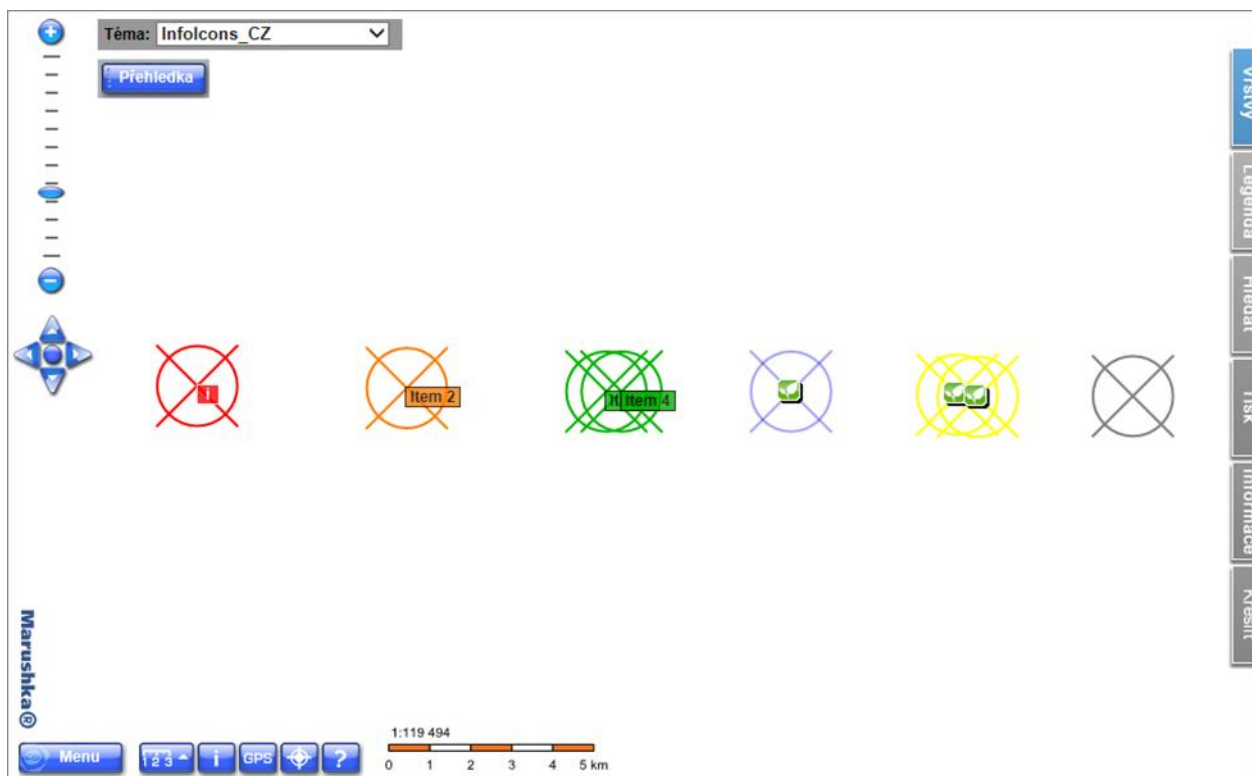


- Spustíme lokální mapový server:




3 Ukázka dialogového okna

Obr 1: Ukázka všech typů informačních ikon dostupných v MarushkaDesignu



4 Stručný popis příkladu v MarushkaDesignu

Testovací příklad obsahuje databázi v SQLite a jednu publikační vrstvu DATATABLE.

V nabídce mapových vrstev má uživatel u jednotlivé vrstvy možnost zapnout/vypnout generování informačních ikon pomocí obrázkové ikony .

Testovací příklad obsahuje ukázkou šesti typů zobrazení informačních ikon.

Prvním a základním typem je textová informační ikona, která ve svém popisku obsahuje ikonu s textem „i“ a při najetí kurzoru zobrazí dodatečný popisek se jménem zdrojové fyzické vrstvy (DB tabulky). Tato ikona je v příkladu vykreslena červenou barvou, barva ikony se přebírá z barvy prvku.


Druhý typ informační ikony je v příkladu vykreslen oranžovou barvou a dovoluje ve svém popisku místo textu „i“ zobrazit libovolný záznam z tabulky, popřípadě konstantu. Tento záznam je zobrazený jako popisek pomocí pseudosloupce `SET_INFO_ICON_TEXT` v položce formální vrstvy `DBCOLUMNS_TO_CLIENT`. Dodatečný popisek se nastavuje pomocí pseudosloupce `SET_INFO_ICON_LABEL`.

Třetí typ informační ikony je v příkladu vykreslen zelenou barvou a vznikne kolizí, případně přílišnou blízkostí více informačních ikon. Tyto popisky jsou kvůli lepší přehlednosti sloučeny v jedinou ikonu s popiskem „i+“. Ten po najetí kurzoru zobrazí dodatečné popisky všech kolidujících ikon, ty jsou oddělené čárkou. Dodatečný popisek je opět nastaven pomocí pseudosloupce `SET_INFO_ICON_LABEL`. Slučování a rozdělování popisků ikon je základní vlastností mapové kompozice, která napomáhá přehlednosti a můžete si ji sami vyzkoušet přibližováním, případně oddalováním v prostředí lokálního WEB serveru.

Dalším typem je obrázková informační ikona, která je vykreslena nad prvkem modré barvy. Informační ikona je v tomto případě zobrazena pomocí pseudosloupce `SET_INFO_ICON_IMAGE`, dodatečný popisek je opět zobrazen pomocí pseudosloupce `SET_INFO_ICON_LABEL`.

Pátý typ je v příkladu zobrazen nad dvěma žlutými kolidujícími prvky. Je to vlastně obdoba třetího typu, ovšem nyní se jedná o kolizi obrázkových ikon. Tyto ikony jsou v případě přílišné blízkosti nebo kolize sloučeny a nahrazeny žlutou hvězdou, ta po najetí kurzoru zobrazí dodatečné popisky k jednotlivým prvkům, oddělené čárkou. Slučování a rozdělování ikon si může uživatel opět vyzkoušet sám pomocí přibližování, případně oddalování v mapovém okně.

Poslední typ informační ikony je v příkladu zobrazen nad prvkem šedé barvy pomocí pseudosloupce `SET_INFO_ICON_COVER`. Tento pseudosloupec nezobrazí žádnou viditelnou informační ikonu, ale „zaktivní“ celou plochu prvku (kompletní omezující obdélník prvku) a při najetí kurzorem zobrazí dodatečný popisek. Tento druh informační ikony není možné slučovat. Nicméně lze jej použít na prvky, které mají reálnou velikost (s měřítkem se zmenšují, příp. zvětšují).

Prvky v mapové kompozici lze vybírat i pomocí funkce *PreSelect*, která se v prostředí lokálního WEB serveru aktivuje ikonou  v menu funkčních kláves. Uživatel může vybírat jednotlivé prvky tzv. CAD způsobem. V případě jejich blízkosti či kolize mezi nimi může přepínat pomocí pravého tlačítka.

Obr 1: Ukázkou výběru pomocí funkce PreSelect:



Některé projekty typu „Technická mapa“, tedy projekty zobrazující velké množství objektů vyžadují odlišný přístup prezentace informací. V těchto případech nelze generovat informační ikony. Uživatel může vybrat objekt podobně jako v programech CAD, a to klikem na prvek přímo do mapy, server se pokusí vyhodnotit pozici kliku myši, vybrat skupinu prvku, seřadit je podle vzdálenosti kliku a uživateli je postupně nabízet (server je nabízí zvýrazněné). Uživatel tedy „cestuje“ v nabízené množině prvků. K zvýrazněným prvkům klient hned nabízí seznam jejich dotazů.

Fig 2: „Klikni do mapy, cestuj vybranými prvky a zobraz informace“ krok za krokem:

