

# Legenda v MarushkaDesignu



**GEOVAP**

## OBSAH

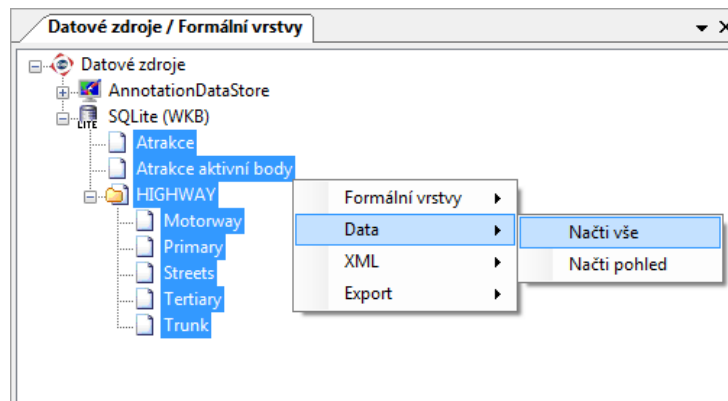
1	CÍL PŘÍKLADU .....	2
2	PRÁCE S PŘÍKLADEM .....	2
3	UKÁZKA DIALOGOVÉHO OKNA .....	3
4	STRUČNÝ POPIS PŘÍKLADU V MARUSHKADESIGN .....	5

## 1 Cíl příkladu

V tomto příkladu si ukážeme několik způsobů zobrazení legendy 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 **Legend\_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 **Legend\_CZ.xml**.
- Označíme všechny formální vrstvy v datovém skladu SQLite, v kontextovém menu vybereme Data – Načti vše:



- V mapovém okně zvolíme zobrazit „Vše“:

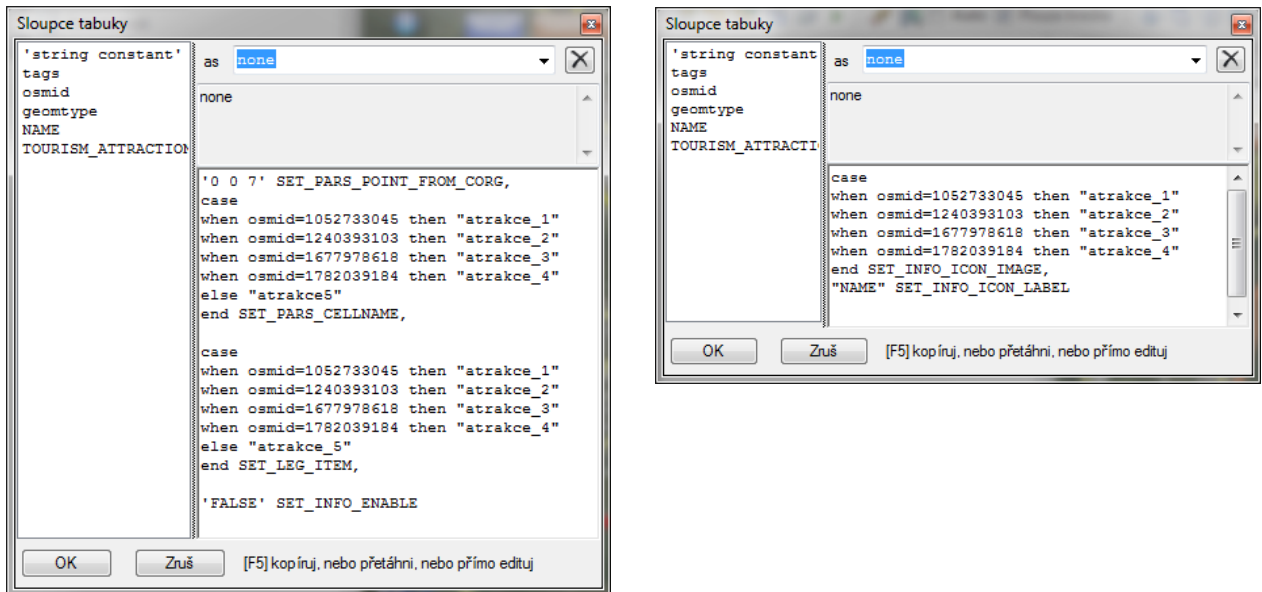


- Spustíme lokální webový server:

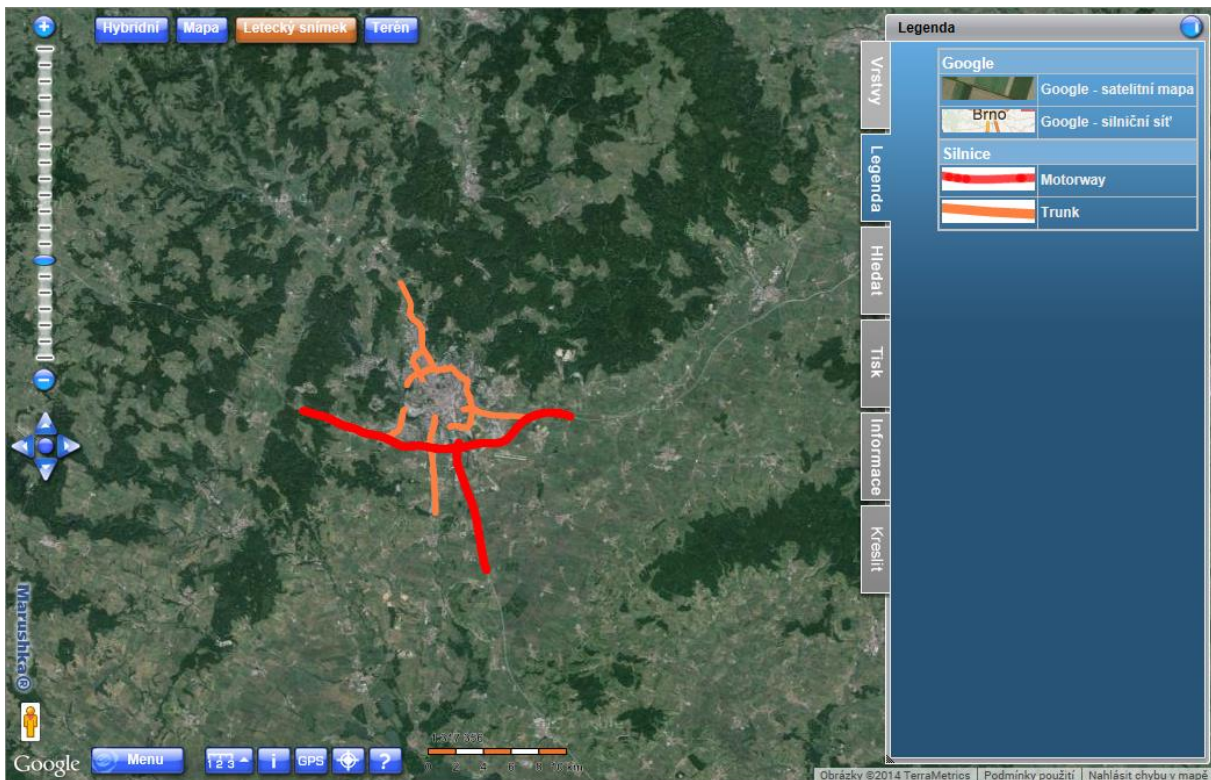


### 3 Ukázka dialogového okna

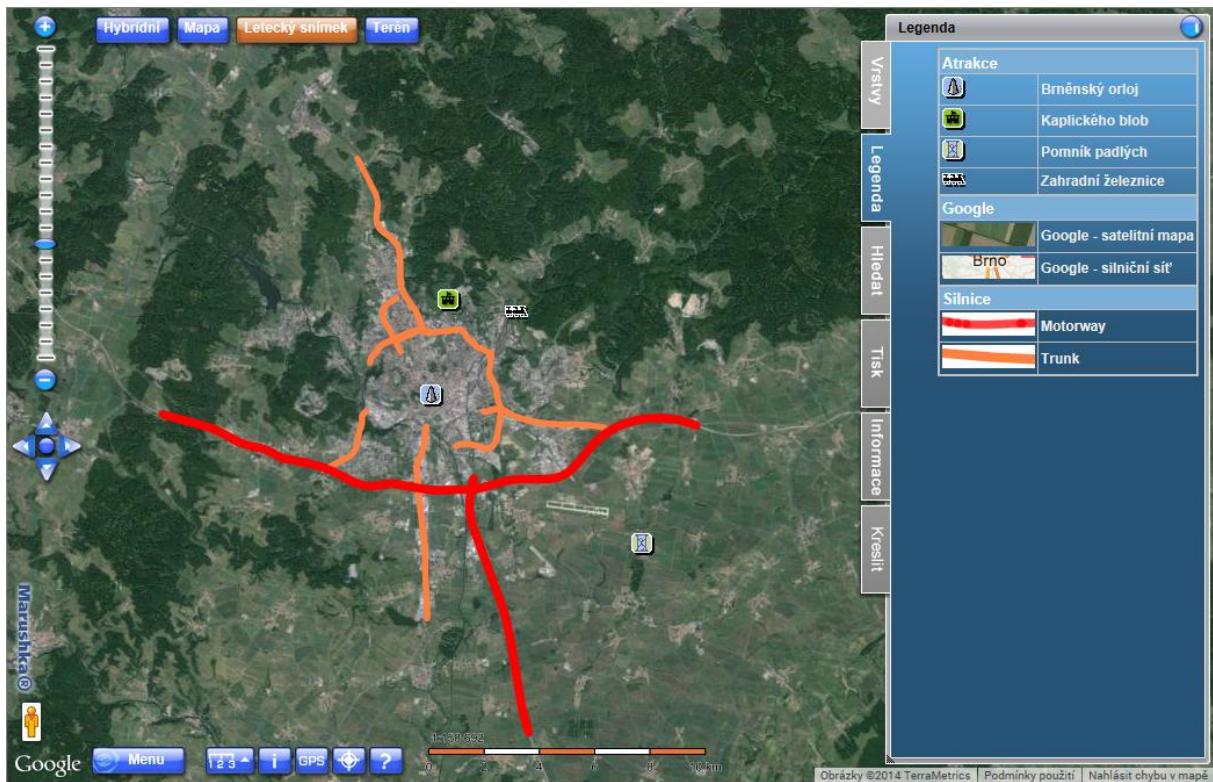
Obr 1: Nastavení položek *DBCColumnsToClient* u formálních vrstev *Atrakce* a *Atrakce aktivní body*



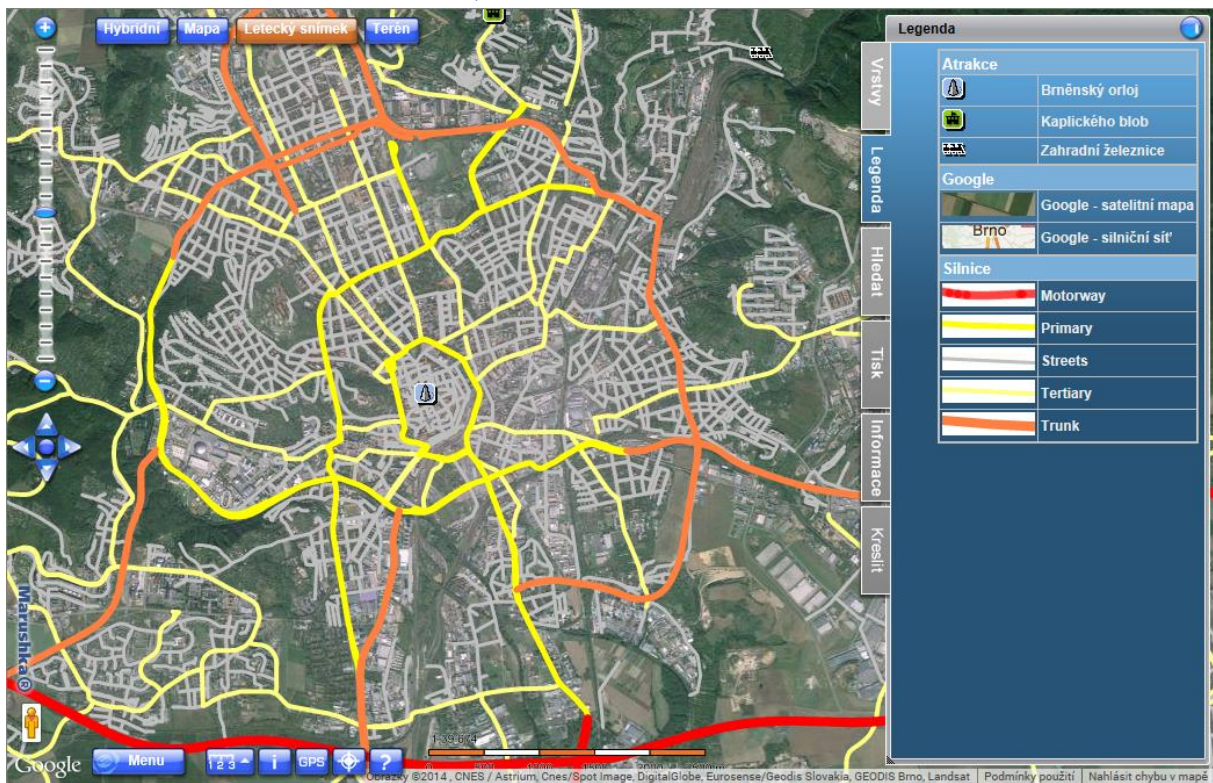
Obr 2: Prostředí lokálního WEB serveru, měřítko 1 : 317 356



Obr 3: Prostředí lokálního WEB serveru, měřítko 1 : 158 692



Obr 4: Prostředí lokálního WEB serveru, měřítko 1 : 39 674



## 4 Stručný popis příkladu v MarushkaDesign

Testovací příklad obsahuje databázi v SQLite, v příkladu jsou vytvořeny tři publikační vrstvy. V datovém zdroji SQLite je 7 formálních vrstev, je zde také datový zdroj Annotation, který obsahuje jednu anotační vrstvu *Anotace*. Všechny formální vrstvy ve složce HIGHWAY se odkazují na tabulku *Silnice* a zbylé dvě formální vrstvy (*Atrakce* a *Atrakce aktivní body*) se odkazují na tabulku TOURISM\_ATTRACTION. Příklad ukazuje čtyři typy zobrazení legendy v MarushkaDesignu a také přibližuje využití anotační vrstvy. V příkladu jsou integrovány podkladové Google mapy, defaultně zaškrtnutá z těchto vrstev je vrstva *Letecký snímek*.

Všechny položky legendy jsou rastrové buňky daného datového skladu. Na seznam všech potencionálních položek legendy se můžeme podívat v knihovně buněk, záložka legenda (zde je také možné, pokud je to vyžadováno měnit řazení buněk tažením myši – “Drag and drop”).

- 1) Formální vrstvy **ve složce HIGHWAY** vykreslují silniční síť města Brna. Každá z formálních vrstev reprezentuje jeden typ silniční sítě (*Highway, Streets*, atd.).

Tyto formální vrstvy mají v položce *LegendItems* nastaven seznam položek legendy (1 až n). Tyto položky se v legendě zobrazí v případě, pokud byl z dané formální vrstvy vybrán alespoň jeden prvek.

Největší vliv na zobrazení legendy mají položky *FromScale* a *ToScale*, tzn., pokud je měřítko v rozmezí mezi *FromScale* a *ToScale* a pokud prostorový dotaz na daném území vybere nějaký element, tak se legenda zobrazí. Pozor, prostorový dotaz omezujícího obdélníku mapy vybírá i prvky které nemusejí přímo zasahovat do viditelné mapy, ale zasahují sem právě svým omezujícím obdélníkem, proto jsou také vybrány!

Pro všechny prvky pocházející ze stejné formální vrstvy je zobrazena stejná skupina položek v legendě.

Formální vrstva pro zobrazování ulic (*Streets*) je kvůli lepší přehlednosti zobrazována pouze do měřítka 1 : 50 000. To znamená, že při měřítku vyšším než 1 : 50 000 se tato položka nebude zobrazovat ani v mapě, ani v legendě. Ostatní vrstvy jsou také zobrazovány do různého měřítka, aby bylo patrné jejich přidávání do legendy. Toto přidávání prvků do legendy se změnou měřítka je patrné i z obrázků 2 – 4.

- 2) Formální vrstva **Atrakce** vykresluje bodové prvky způsobem, že je nahrazuje rastrovými buňkami. Zároveň pomocí pseudosloupce `SET_LEG_ITEM` dynamicky přidává položky do legendy. Tento postup je prováděn dynamicky, to znamená, že pro každý prvek jsme schopni definovat SQL výrazem jeho legendu, což je největší rozdíl od předchozího případu.

V SQL výrazu je použito větvení `case`, které přiřazuje konkrétním hodnotám ve sloupci *osmid* konkrétní buňky z knihovny buněk podle názvu buňky. V případě že by neodpovídala ani jedna z uvedených hodnot, výraz obsahuje i část `else`, který říká, že v tom případě má být přiřazena buňka s názvem “*atrakce5*”. `Case` je zde použit jen pro ukázkou, v reálném projektu se většinou definuje hodnota sloupečkem v DB tabulce.

V této formální vrstvě je použit pseudosloupec `SET_PARS_POINT_FROM_CORG`, který slouží k vytvoření bodového prvku z obecného zdrojového prvku.

Pseudosloupec `SET_PARS_CELLNAME` slouží k přiřazení ikony zobrazované v mapě k prvku.

Pseudosloupec `'FALSE' SET_INFO_ENABLE` zruší pro daný prvek generování aktivních informačních bublin. Můžete si vyzkoušet aktivaci informačních bublin přepnutím na hodnotu `'TRUE'`.

- 3) Formální vrstva **Atrakce aktivní body** zobrazuje „klikací prvky – ikony“, informační obrázková ikona se automaticky přidá do legendy, protože je to žádoucí. Obrázková ikona totiž sama o

sobě dává nějakou informaci (například autobus evokuje autobusovou zastávku). Pokud chceme automatické přidávání informačních ikon do legendy potlačit, tak použijeme pseudosloupec 'FALSE' SET\_INFO\_ICON\_LEGEND\_ENABLED.

Pseudosloupec SET\_INFO\_ICON\_IMAGE určuje jméno rastrové buňky, která bude použita pro klikací ikonu v HTML publikaci.

Pseudosloupec SET\_INFO\_ICON\_LABEL nastavuje text informační ikony, který se automaticky zobrazí při najetí na symbol v HTML publikaci.

- 4) Anotiční vrstva **Anotace** byla přidána, protože jsme chtěli zobrazit legendu, která bude stále zobrazena. U anotiční vrstvy stejně jako v bodě 1 je možné nastavit ve vlastnosti *LegendItems* položky legendy které chceme zobrazovat. Je také důležité nastavit v jakém měřítku se má anotiční vrstva zobrazovat. Zde má konkrétně nastaveno od 0 do 1: 1 000 000 000, tudíž se bude zobrazovat v tomto rozmezí měřítek.

Tato anotiční vrstva konkrétně zobrazuje text ©Geovap v pravém dolním rohu, s justifikací vpravo dole (položka *Just*), nastavením počátečního odsazení po ose x (*StartOffsetX*) o 25 pixelů, nastavením počátečního odsazení po ose y (*StartOffsetY*) o 20 pixelů.

Do legendy anotiční vrstvy byly přidány dvě rastrové buňky, konkrétně se jedná o buňky *Google - satelitní mapa* a *Google – silniční síť*. Tyto dvě položky budou v legendě neustále zobrazené a pochopitelně slouží jako legenda k podkladovým Google mapám, které jsou rovněž neustále zobrazeny.

Způsob třídění legendy je možné změnit ve vlastnostech pro datové zdroje v položce *LegendSort*. Volba *Custom* bude zvolena automaticky při uživatelském zásahu do třídění legendy v knihovně buněk, buňka se označí a provedením drag and drop je přemístěna na nové místo. Implicitně je legenda tříděna podle hodnoty v parametru *Caption*, je však možné nastavit třídění i podle hodnoty *CellName* nebo *GId*.

Jednotlivé buňky v rámci datového skladu je možné řadit do kategorií pomocí použití tildy (~) v poli *Caption* tímto způsobem: *název kategorie~název buňky*, na což se ostatně můžete podívat do knihovny buněk v tomto příkladu. Buňky se potom budou v Marushce v kartě *Legenda* řadit dle těchto kategorií, jak je vidět na obrázcích. Ke správné funkčnosti je potřeba mít nastavenou položku *LegendSort* v knihovně buněk na hodnotu *Caption*.