

Ukládání naměřených hodnot do databáze v MarushkaDesignu



GEOVAP

OBSAH

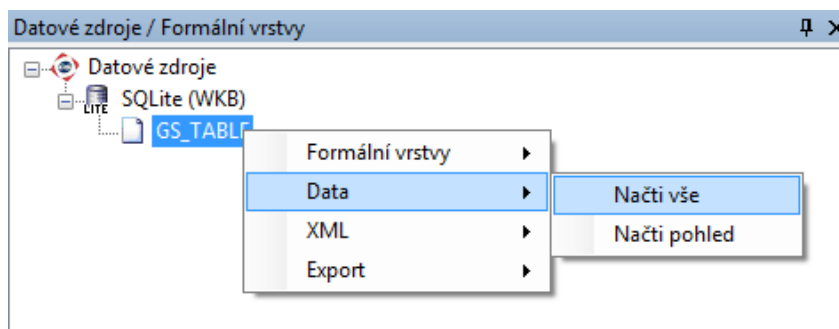
1	CÍL PŘÍKLADU	2
2	PRÁCE S PŘÍKLADEM	2
3	UKÁZKA DIALOGOVÉHO OKNA	3
4	STRUČNÝ POPIS PŘÍKLADU V MARUSHKADESIGNU	4

1 Cíl příkladu

V tomto příkladu si ukážeme jak nastavit projekt v MarushkaDesignu tak, aby se hodnoty zakreslených elementů ukládaly do databáze. Příklad byl vytvořen ve verzi 4.0.2.0 a nemusí být tedy kompatibilní se staršími verzemi.

2 Práce s příkladem

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



- V mapovém okně zvolíme zobrazit „Vše“:

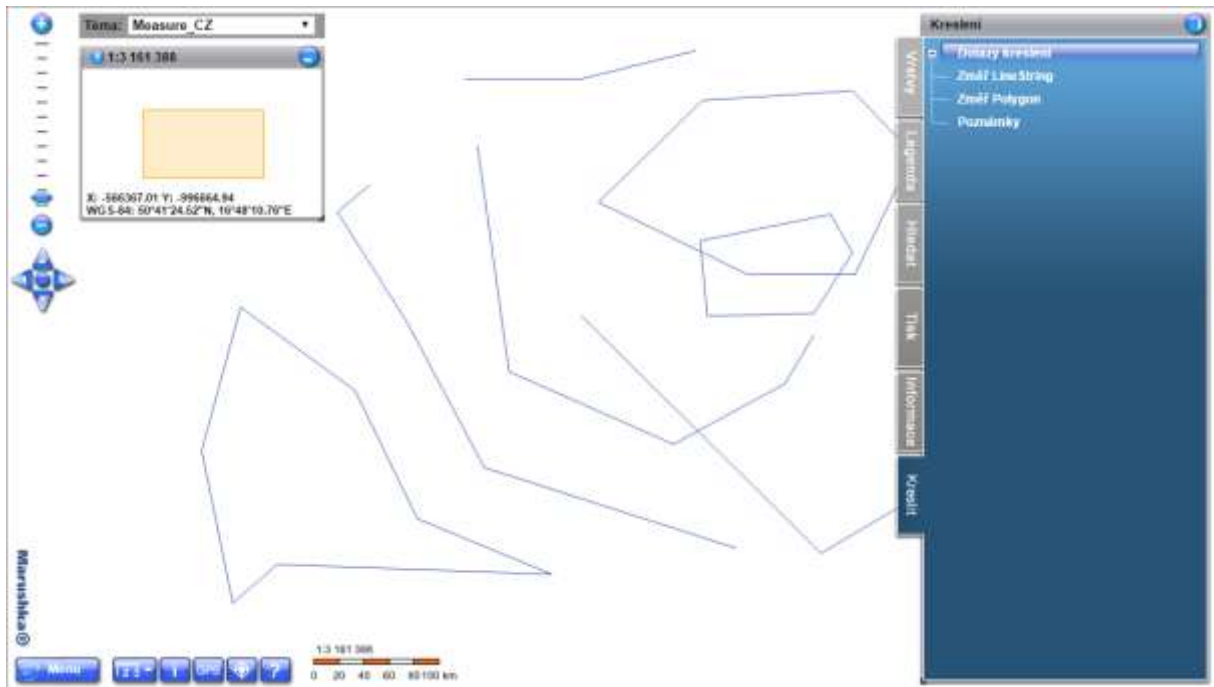


- Spustíme lokální webový server:



3 Ukázka dialogového okna

Obr 1: Ukázka výsledného mapového okna v Marushce s otevřeným panelem Kreslí



Obr 2: Ukázka hodnot uložených v databázi v SQLite Expert Personal manageru

Rečíslo	id	geom	směr	ymax	xmax	PLOCHA	OBVOD	DELKA	
1	1	lin		-834577.97	-1184967.200	-985735.897	-1007070.553	(null)	421763.83691133
2	2			-757872.002	-1199578.868	-506436.521	-962585.812	2533486.62738816	630770.181600389
3	3			-771410.646	-1112002.571	-442810.569	-1117353.345	(null)	583324.726529787
4	4			-670639.007	-1342438.894	-554789.5	-1063225.889	785257752.0385	344861.902987240
5	5			-875288.22	-1371060.25	-795210.37	-1135456.82	-3694361.2967635	651596.826933988
6	6			-956732.88	-1327525.21	-647868.94	-1038091.77	(null)	489290.985604301
7	7			-864143.467495234	-953169.514473184	-688124.286675617	-936585.349685549	(null)	586774.60361902

Obr 3: Ukázka vyplněných atributů *ElementAttributes* u dotazu Měření polygon v knihovně etalonu

Jméno	Hodnota	Typ	Výraz
DELKA	~SET_VALUE_LENGTH~	String	False
OBVOD	~SET_VALUE_CIRCUMFERENCE~	String	False
PLOCHA	~SET_VALUE_AREA~	String	False

4 Stručný popis příkladu v MarushkaDesignu

Testovací příklad obsahuje databázi v SQLite s jednou formální vrstvou GS_TABLE. Mimo geometrických sloupců tato tabulka obsahuje sloupce numerického typu PLOCHA, OBVOD a DELKA, do kterých se budou ukládat naměřené hodnoty.

V knihovně dotazů je nadefinováno 5 dotazů.

První dotaz je nazván *Smaž element*, který slouží ke smazání jakéhokoliv elementu z databáze.

Druhý dotaz je nazván *Změř LineString*, jedná se o kreslicí dotaz. Ten je propojen s položkou etalonu *Měření linestring*, což je vidět v položce *Nastavení etalonu* ve vlastnostech dotazu.

Třetí dotaz je nazván *Změř Polygon*, také se jedná o kreslicí dotaz. Je propojen s položkou etalonu *Měření polygon*, to je patrné v položce *Nastavení etalonu* ve vlastnostech dotazu.

Čtvrtý dotaz je nazván *Informace* a zobrazí všechny hodnoty z tabulky GS_TABLE k objektu s daným ID.

Poslední dotaz je příkladem dotazu typu Update, je nazván *Info* a zobrazuje všechny hodnoty z tabulky GS_TABLE pro daný element.


Knihovna etalonů obsahuje dvě položky.

První položkou je *Měření linestring*, mající nastaveno v položce *ElementAttributes* řetězce `~SET_VALUE_LENGTH~`, `~SET_VALUE_CIRCUMFERENCE~` a `~SET_VALUE_AREA~`, které zaručují ukládání hodnot do daných sloupců tabulky databáze.

Druhou položkou je *Měření polygon*, mající stejné nastavení jako položka *Měření linestring*, ale má pochopitelně nastavený jiný typ geometrie (WKBPolygon).

Po spuštění lokálního webového serveru je potom v panelu *Kresli* možné kliknout na položku *Změř Linestring*, umožňující nakreslení libovolné linie. Tato linie je uložena do databáze a je jí doplněna hodnota její délky do sloupce DELKA. Tato položka nemá žádný obvod či plochu, proto je do databáze uložena hodnota Null.

Druhou dostupnou položkou je *Změř Polygon*, která funguje analogicky k předchozímu dotazu. Umožňuje nakreslit polygon, který je uložen do databáze a jsou mu přiřazeny hodnoty PLOCHA a OBVOD.

Pokud chce uživatel smazat jakýkoliv nakreslený prvek z databáze, tak klikne na ikonu *Výběr prvků* z mapy  a klikne na prvek, který chce smazat. Následně mu vyskočí dialogové okno s dotazem, zda chce opravdu vybraný prvek smazat. Po potvrzení se daný prvek vymaže z databáze.