Rámcový manuál pro práci s programem TopoL pro Windows

Příkazy v nabídce Předmět

• Volba rastru

rychlá klávesa F4

nástroj



Příkaz otevře vybraný rastr; tj. zobrazí ho v předmětu zájmu.

Po vyvolání příkazu se objeví dialogové okno pro výběr rastru. Do editační linky

Jméno

napíšeme jméno rastru (včetně cesty), který chceme zobrazit. Jméno rastru popř. adresář, kde se nachází, můžeme vyhledat ve výběrovém seznamu **Soubory** popř. **Adresář**

Chceme-li otevřít více rastrů najednou označíme je standardním způsobem (otágujeme) právě v oddíle *Soubory*. Systém si označené soubory pamatuje, i když změníme adresář.

Po potvrzení dialogu se zvolený rastrový soubor popř. zvolené rastrové soubory zobrazí v předmětu zájmu.

Poznámka: Otevřený rastr se zobrazí podle nastavení příkazem VOLITELNÉ (nabídka Systém) tj. buď ve všech oknech, pouze v aktivním okně nebo v novém okně. Pokud dosud nebylo otevřeno ani jedno okno, systém toto okno otevře a soubor do něj zobrazí.

• Vypuštění rastru

rychlá klávesa Ctrl F4

nástroj

j 🖽

Příkaz dovoluje vypustit vybraný rastr z předmětu zájmu.

Po vyvolání příkazu se objeví dialogové okno, které obsahuje seznam rastrů v předmětu zájmu. V seznamu lze označit jeden nebo několik rastrů, které chceme vypustit.

Pokud je otevřen jen jeden rastrový soubor, systém jej automaticky uzavře, aniž by otevíral předcházející dialog.

Poznámka: Při otevření dialogu systém implicitně označí jméno nejdéle neaktivního rastru tj. pokud chceme vypustit "nejstarší" rastr, stačí dialog pouze potvrdit.

• Import

Příkazy v této podnabídce slouží pro převod vektorových a rastrových dat z formátů jiných systémů do formátu systému TopoL pro Windows.- formát RAS. Příkladem takového převodu je import rastru z formátu TIFF do formátu RAS.

→TIFF - import

Příkaz vytvoří ze zadaného souboru *.TIFF soubor *.RAS, tj. soubor, který bude možno zobrazit pomocí příkazů TopoLu pod Windows.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno pro zadání TIFF souboru, který chceme importovat do vnitřního formátu TopoLu pod Windows. Do editační linky zapíšeme

Jméno TIFF souboru

včetně cesty. Cestu můžeme nastavit ve výběrovém seznamu

Adresáře,

obdobně i soubor můžeme přímo nalézt ve výběrovém seznamu

Soubory.

Po potvrzení dialogu se na obrazovce objeví dialog **Import rastru** pro zadání jména nově vytvořeného souboru *:RAS.

Po potvrzení je při importu True Color rastru z formátu TIFF uživateli nabídnuta volba ze tří možností formátu výstupního souboru.

True Color rastr

Barevný 8-mi bitový rastr

Rozklad na R, G, B složky (šedotónové)

V případě importu ostatních souborů TIFF se nejprve otevře dialogové okno pro zadání následujících parametrů nového souboru. Do editační linky:

počet úrovní výstupu,

zadáme maximální počet barev v paletě výsledného *.RAS souboru; hodnotu můžeme měnit od 1 do 255.

Kontrolní tlačítko

uchování palety

potvrdíme, chceme-li vytvořit soubor *.PAM, který bude obsahovat paletu importovaného souboru *.TIF uloženou v jeho hlavičce. Tento soubor bude sloužit při zpětném exportu do formátu TIFF pro zachování jeho původní palety. V TopoLu se význam souboru *.PAM neprojeví.

Poznámka 1: Jména souborů lze zadávat bez jejich přípony. Ty jsou implicitně přidány systémem.

Poznámka 2: Chceme-li poté v TopoLu otevřít tímto příkazem importovaný soubor, vyzve nás systém nejprve k jeho umístění dle polohy jeho pravého horního rohu a jeho šířky.

• Nový aktivní blok

rychlá klávesa F3

Příkaz umožní změnit aktivní blok. Jako nový aktivní blok můžeme vybrat kterýkoliv z již existujících pracovních bloků popř. můžeme vytvořit blok nový.

Po vyvolání příkazu se otevře dialog, který obsahuje všechny otevřené bloky. V combo boxu **Jméno**

vybereme ten soubor, který chceme zaktivnit. V případě, že chceme zaktivnit dosud neotevřený soubor, potvrdíme tlačítko

JINÝ.

Nyní, systém otevře další dialog pro zadání jména aktivního bloku. (V případě, že předmět zájmu obsahuje pouze jeden otevřený blok, systém otevře tento dialog přímo.) Do editační linky

Jméno

vepíšeme jméno nového aktivního bloku. Pokud ho neznáme nebo nevíme, v kterém adresáři je uložen, najdeme ho ve výběrovém seznamu

Adresář. Dialog obsahuje tlačítko

NOVÝ.

Chceme-li vytvořit nový blok, který se stane aktivním, potvrdíme toto tlačítko. Systém otevře další dialog pro zadání jména tohoto nového bloku analogickým způsobem jako výše. Po potvrzení dialogu jednoho z dialogů se soubor zadaného jména stane aktivním.

Poznámka: Pokud jsme jako aktivní blok zvolili blok dosud neotevřený, systém ho zobrazí podle nastavení příkazem VOLITELNÉ (nabídka Systém) tj. buď do všech oken, do aktivního okna nebo do nového okna. Pokud dosud nebylo otevřeno ani jedno okno, systém toto okno otevře a soubor do něj zobrazí.

• Uložení aktivního bloku

rychlá klávesa F2

Příkaz uloží aktivní pracovní blok pod zadaným jménem.

Po vyvolání příkazu se objeví dialogové okno. Do editační linky

Jméno bloku

zadáme název, pod kterým chcete soubor uložit. Knihovnu, do které chceme uložit takto pojmenovaný blok, vyhledáme ve výběrovém seznamu

Adresáře.

Nastavenou cestu můžeme zkontrolovat v řádku

Cesta.

Poznámka: Při otevření dialogu systém implicitně do řádku *Jméno souboru* doplní jméno právě aktivního bloku. Pokud chceme soubor uložit pod stejným jménem, stačí pouze dialog potvrdit.

• Další pracovní blok

rychlá klávesa Shift F3

nástroj



Příkaz dovoluje otevřít zvolené pracovní bloky (zařadí je do předmětu zájmu). V případě, že předmět zájmu obsahuje pouze blok BEZJMENA.PRA a tento blok je prázdný, stane se první zvolený blok zároveň blokem aktivním. V opačném případě ke změně aktivního bloku nedochází.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno pro volbu bloků. Pomocí myši lze označit jeden nebo více bloků, které mají být načteny do předmětu zájmu. Po potvrzení dialogu se zvolené bloky začlení do předmětu zájmu.

Poznámka: Otevřený blok se zobrazí podle nastavení příkazem VOLITELNÉ (nabídka Systém), tj. buď do všech oken, do aktivního okna nebo do nového okna. Pokud dosud nebylo otevřeno ani jedno okno, systém toto okno otevře a blok do něj zobrazí.

• Vypuštění pracovního bloku

rychlá klávesa Ctrl F3

nástroj



Příkaz dovoluje zavřít zvolené pracovní bloky (vypustí je z předmětu zájmu). Pokud je v předmětu zájmu pouze jeden blok, systém ho uzavře automaticky, aniž bychom museli cokoliv zadávat. Aktivním blokem se pak stane prázdný blok BEZJMENA.PRA. Obsahuje-li předmět zájmu více než jeden blok, objeví se po vyvolání příkazu dialogové okno, které obsahuje seznam bloků v předmětu zájmu. V seznamu lze označit jeden nebo více bloků, které chceme vypustit.

Při otevření dialogu systém implicitně označí jméno nejdéle neaktivního bloku.

Pokud vypouštíme blok, v němž byly provedeny změny (liší se od archivního tvaru *.BLK), systém se po potvrzení dialogu nejprve zeptá, zda chceme změny uložit či nikoli. Pokud potvrdíme tlačítko zpět, blok se nevypustí.

Je-li mezi vypouštěnými bloky i neprázdný blok BEZJMENA.PRA, otevře se před jeho vypuštěním dialog pro změnu jeho jména.

V případě, že vypustíme z předmětu zájmu aktivní blok, novým aktivním blokem se automaticky stane jeho předchůdce.

Příkazy nabídky – Zobraz

• Změna výřezu

→ Výřez obdélníkem

rychlá klávesa F5

nástroj



Příkaz zvětší vybranou část kresby a to tak, že roztáhne oblast ležící ve výběrovém obdélníku do aktivního zobrazovacího okna.

Po vyvolání příkazu se na obrazovce objeví výběrový obdélník. Výběrový obdélník umístíme tak, aby obsahoval oblast, kterou chceme zvětšit. Po potvrzení polohy výběrového obdélníka se vybraná oblast přizpůsobí rozměrům aktivního zobrazovacího okna.

→ Zmenšení měřítka

rychlá klávesa F6

nástroj



Příkaz zmenší kresbu celého aktivního okna na graficky zadané rozměry.

Po vyvolání příkazu se na obrazovce objeví obdélník s průvodiči. Obdélník s průvodiči umístíme na danou pozici a nastavíme jeho velikost. Po potvrzení jeho nastavení, systém přizpůsobí rozměry kresby aktivního okna rozměrům obdélníka s průvodiči (obdélník s průvodiči se ovládá stejným způsobem jako výběrový obdélník).

→ Přesun za kurzorem

rychlá klávesa F7

nástroj



Příkaz posune výřez kresby v aktuálním okně tak, aby místo, kde se momentálně nachází kurzor, bylo uprostřed aktuálního okna.

→ Předchozí výřez rychlá klávesa F8 nástroj



Příkaz změní měřítko zobrazování kresby tak, jak bylo nastaveno v předešlém případě. Maximální počet výřezů, které systém uchovává, je sedm.

→ Následující výřez rychlá klávesa Shift F8

nástroj

Příkaz vrátí měřítko zobrazování kresby do stavu před posledním použitím příkazu PŘEDCHOZÍ VÝŘEZ

→ Zobraz vše rychlá klávesa Ctrl F5

nástroj



Příkaz změní měřítko zobrazení kresby tak, aby aktivní zobrazovací okno zahrnovalo veškerou zobrazenou kresbu, tj. aktivní zobrazovací okno tvořilo nejmenší obdélník obsahující celý předmět zájmu.

→ Nastav měřítko rychlá klávesa Ctrl S

Funkce umožňuje přesné nastavení požadovaného měřítka.

Po volbě této funkce se objeví dialog pro nastavení měřítka zobrazení aktivního okna. Po potvrzení se provede nastavení a přezobrazení.

• Obnova zobrazení

rychlá klávesa ALT O

9

nástroj

Příkaz "přezobrazí" obsah aktuálního okna v závislosti na nastavených parametrech, přičemž vynechá stopy po zrušené kresbě, apod.

Příkaz nemá žádné parametry.

Příkaz slouží především pro získání čisté kresby nebo pro zobrazení pomocných prvků (síť křížků, atd.) při změně parametrů.

• Zobrazení

rychlá klávesa ALT Z

nástroj

Příkaz dovoluje nastavit způsob zobrazování (tj. barvu, značku, popis atd.) jednotlivých liniových, plošných, bodových a textových objektů. Příkaz umožňuje rovněž nastavit způsob zobrazení rastrových souborů.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno pro zadání následujících parametrů. *zobrazení linií*

jméno bloku volné konce zobrazit krátké linie

zobrazení ploch jméno bloku

zobrazení bodu jméno bloku

zobrazení textu

zobrazení rastru jméno rastrového souboru

rastr před vektorem

plochy před rastrem

dialog:

-	Nastavení zobrazení
🖌 Zobrazení linií	c:\topdata\ukazka.pra 🛃 Nastavení
	 ¥olné konce
	Zobrazit <u>k</u> rátké linie
Zobrazení <u>p</u> loch	c:\topdata\ukazka.pra 🛃 Nastavení
🗾 Zobrazení <u>b</u> odu	c:\topdata\ukazka.pra 🛃 Nastavení
🗹 Zobrazení <u>t</u> extu	
🗹 Zobrazení <u>r</u> astru	Nastavení
✓ Rastr před vekto	rem <u>D</u> raft mod pro texty a uživatelské značky
Plochy před r <u>a</u> str	em
🖌 ок	Vobnov XCancel ? Help

Pro zobrazování rastrů lze nastavit, zda zobrazovat rastr přes vektorová data nebo před nimi a v tomto případě zda plošné objekty zobrazovat před rastry.

Pro vektorová data lze také zvolit, zda je zobrazovat draft modem. Pro liniové a plošné objekty to znamená, že ty objekty, které by měly být vykresleny uživatelem definovanými značkami, budou vykresleny pouze tzv.náhradní značkou.

V pravé části dialogu se

nad sebou nacházejí tlačítka

NASTAVENÍ

pro přiřazení barvy, značky, popisu a kartodiagramu k jednotlivým typům objektů vybraného otevřeného bloku popř. všech otevřených bloků. Tlačítko

NASTAVENÍ

v oddíle pro rastr umožní nastavit barvu vybraného, otevřeného, binárního souboru popř. všech takovýchto souborů. Po potvrzení tlačítka se objeví standardní barevný dialog.

Poznámka: Tento příkaz je vhodné použít, chceme-li nastavit způsob zobrazování objektů hromadně. V opačném případě je lépe ho nastavit během editace konkrétního objektu.

Kontrolní tlačítka potvrdíme, chceme-li, aby vybrané objekty byly ve všech otevřených blocích zobrazeny, pokud to bude definováno v Nastavení zobrazení těchto objektů. Opačném případě, tj. při nezatrženém tlačítku, nebudou tyto objekty ve vybraném bloku viditelné.

• Prvky zobrazení

nástroj

Příkaz umožní vybrat bloky a rastrové soubory, které se mají zobrazit v aktuálním okně.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno obsahující seznam všech otevřených rastrových souborů (výběrový seznam vlevo) a všech otevřených bloků (výběrový seznam vpravo). Všechny bloky a rastrové soubory, které jsou zobrazené v aktuálním okně jsou ve výběrovém seznamu aktivní (vyznačeny odlišnou barvou). Chceme-li zobrazit v aktuálním okně ještě jiný blok nebo jiný rastrový soubor, označíme daný soubor standardním způsobem. Chceme-li některý z aktivních souborů vyloučit ze zobrazování, standardním způsobem ho odznačíme (mezerníkem nebo kliknutím myši). Po potvrzení dialogu nedojde ještě ke změnám zobrazení. Příslušné soubory se v aktuálním okně zobrazí resp. z aktuálního okna zmizí až po provedení příkazu, při němž dochází k obnově obrazovky (např. OBNOVA ZOBRAZENÍ). Obnovu obrazovky můžeme provést přímo v rámci dialogu tak, že potvrdíme tlačítko

OBNOVA.

Systém zavře dialog a obnoví zobrazení.

<u>Příkazy nabídky – Edit</u>

• Linií

→ Vstup nové rychlá klávesa Alt N

nástroj



Příkaz umožní vytvořit nový liniový objekt tj. umožní snímání linie a nastavení jejích atributů.

Po vyvolání příkazu se objeví standardní atributový dialog pro nastavení jednotlivých parametrů nové linie. V atributovém dialogu lze nastavit tyto parametry linie:

druh linie značku linie barvu linie přesnost linie. Do editační linky Přesnost zapíšeme jedno z čísel 0-9

Chceme-li, aby nově vytvořená linie byla označena jako vybraná, potvrdíme kontrolní tlačítko

Pokud nastavený druh nové linie nemá připojenou databázi, lze tuto databázi vytvořit. Dialogové okno pro tvorbu databáze se otevře po potvrzení tlačítka

TVORBA DB.

Tvorba databáze linií

Příkaz vytvoří pro vybraný druh linie databázový soubor nadefinované struktury a tento soubor naplní.

Po vyvolání příkazu se na obrazovce objeví dialogové okno pro určení druhu linie, ke kterému se má nový databázový soubor připojit a pro vybrání souboru, podle něhož se vytvoří struktura záznamu.

V horní části dialogového okna vybereme standardním způsobem druh linie, k němuž se vytvoří databázový soubor.

Ve spodní části dialogového okna zadáme soubor, podle kterého se vytvoří struktura nového databázového souboru a to: zaktivněním příslušného kontrolního přepínače určíme

typ (příponu) souboru

dialog:



databázové struktury.

Edit databázové struktury

dialog:

		Editace	vytvářec	ího souboru	
		c:\top	data\LOO	02.crt	
Číslo	Jméno	Тур	Délka	Des 🛧	Přidej
1	CISLO	N	10	0	
2	DRUH	C	21	0	Přep <u>s</u> at
3	PLOCHA	N	14	3	
4	POLOžKA	N	14	3	<u>U</u> bnova
					Zrušit
žíslo po Iméno (Celkový Počet <u>d</u>	oložky položky Po ý počet znaků lesetinných mí	4 4 ložka 14 st 3		<u>T</u> yp položky	 Řetězec Celé číslo Reálné číslo ANO / NE Datum
	21			7	2

a vyplněním editační linky

jméno databázového nebo vytvářecího souboru.

Jméno souboru buď do editační linky přímo vepíšeme i s cestou nebo ho nalezneme v combo boxu

Adresáře popř. Soubory.

Není-li k dispozici žádný vytvářecí ani databázový soubor, vhodný pro vytvoření struktury nového souboru nebo chceme-li strukturu již existujícího souboru upravit, potvrdíme tlačítko

EDITACE.

a systém otevře dialog pro editaci

První řádek dialogu je informativní a obsahuje jméno, pod kterým se uloží níže nastavená struktura záznamů. Jméno se pro lepší orientaci vytváří mnemotechnicky podle typu objektu (první znak) a kódu druhu (následující čtyři znaky). Tabulka v horní levé části dialogu obsahuje seznam položek záznamu a jejich charakteristiky. Položky jsou charakterizovány takto: Číslo - pořadové číslo v záznamu,

Jméno,

Тур,

Délka - celkový počet znaků položky včetně desetinné tečky,

Des. - počet desetinných míst.

Pomocí tlačítek vedle seznamu položek editujeme strukturu záznamu. Systém přidá novou položku s charakteristikami, které jsme nastavili v dolní části dialogu a umístí ji za aktivní položku po potvrzení tlačítka

PŘIDEJ.

Po potvrzení tlačítka

PŘEPSAT

systém přepíše aktivní položku hodnotami nastavenými v dolní části dialogu.

Po potvrzení tlačítka

OBNOVA

systém nastaví hodnoty v dolní části dialogu tak, aby odpovídaly hodnotám aktivní položky v tabulce.

Po potvrzení tlačítka

ZRUŠIT

se aktivní položka vymaže ze záznamu.

Jednotlivé položky nadefinujeme v dolním oddíle dialogu. Pomocí tlačítek

Číslo položky

zaktivníme položku, kterou chceme editovat popř. za kterou budeme přidávat.

Do combo boxu

Jméno položky

vepíšeme název položky záznamu nebo ho vybereme ze seznamu názvů vnitřních proměnných, které combo box obsahuje. Pokud je jméno položky stejné jako název vnitřní proměnné, systém po vytvoření databáze automaticky naplňuje tuto položku aktuální hodnotou příslušné vnitřní proměnné.

Do editační linky

Celkový počet znaků

zapíšeme numerickou hodnotu vyjadřující počet znaků položky včetně desetinných míst a desetinné tečky.

Do následující editační linky zapíšeme

Počet desetinných míst

položky.

Nakonec pomocí kontrolních přepínačů zadáme

Typ položky,

a to buď

Řetězec Celé číslo Reálné číslo ANO/NE Datum

(Zaktivněním volby pro typ položky, systém nastaví implicitní hodnoty do editačních linek Celkový počet znaků a Počet desetinných míst.)

Po potvrzení dialogu se vytvoří vytvářecí soubor (struktura záznamu) příslušného jména. Pokud soubor stejného jména již existuje, systém nejdříve vyžaduje potvrzení, že starý soubor může být přepsán. Poté se vrátí do hlavního dialogu. **Poznámka** : Jedinou povinnou položkou záznamu je CISLO, kde se ukládá identifikační číslo ("rodné") číslo objektu. Systém si tuto položku doplňuje implicitně.

Po potvrzení hlavního dialogu systém vytvoří v aktivním bloku prázdný databázový soubor příslušné struktury a následně provede aktualizaci - projde všechny linie vybraného druhu, ke kterým má být připojen databázový záznam. Tento záznam k liniím připojí a zapíše do jeho položek aktuální hodnotu příslušného atributu.

V případě, že k nastavenému druhu je již DB soubor připojen, dialog obsahuje místo tlačítka TVORBA DB tlačítko

ATRIBUTY DB

a po ukončení snímaní linie (<CTRL> <ENTER>) se automaticky otevře dialog pro editaci databázových atributů.

dialog:

Databázové atribu	uty	\times
Blok : f:\data\ Plocha è	obora\det.pra č.: 661	
Jméno	Hodnota položky	
PLOCHA	0.0000	
LHC LS_KOD ODDELENI POROST SKUPINA KATASTR SK_PARC CISLO_CEST SIRKA	0.00	
VYMERA Typ:N Poč	0.00 :et znaků : 6 Des. míst : 2	
<u> </u>	Zavřít 📝 Help	

Do režimu snímání lomových bodů (vytváření nové linie) se přepneme potvrzením tlačítka

SNÍMÁNÍ linie.

Po potvrzení se atributový dialog uzavře a systém očekává sejmutí jednoho popř. více lomových bodů. Nabídka v režimu snímání je odlišná od nabídky v základním stavu. Obsahuje navíc položky

atributy a

příkazy.

Položka nabídky **ATRIBUTY** slouží pro změnu již nastavených atributů právě snímané linie přímo v režimu snímání. Po zvolení této položky se opět otevře standardní atributový dialog, kde budou

přístupné pouze tlačítka SNÍMÁNÍ resp. ZPĚT, pro návrat do režimu snímání resp. pro uzavření dialogu bez akceptace změn.

Položka nabídky **Příkazy** rozvine nabídku s příkazy pro manipulaci se snímanými lomovými body popř. s celou linií včetně příkazu pro ukončení linie.

Po ukončení linie (viz PŘÍKAZY) systém očekává snímání další linie s atributy, které jsou shodné jako u předcházející linie. Chceme-li nastavit jiné atributy, vyvoláme příkaz **ATRIBUTY** v hlavní nabídce. Otevře se atributový dialog a po nastavení atributů, pokračujeme ve snímání.

Režim snímání opustíme příkazem OPUŠTĚNÍ v nabídce Příkazy popř. klávesou <**ESC**>. Poté se opět otevře atributový dialog, kde buď nastavíme atributy pro další linii, začneme snímat další linii nebo opustíme editor potvrzením tlačítka

OPUSŤ EDITOR.

Poznámka : Pokud opouštíme snímání lomových bodů při již rozpracované linii, systém se dotáže, zda má uložit provedené změny. Při odpovědi Ano pak před otevřením atributového dialogu linii uloží.

→ Edit staré rychlá klávesa Alt + S nástroj



Příkaz umožní editovat vybranou linii tj. umožní změnit její tvar i nastavení atributů. Po vyvolání příkazu se na obrazovce objeví výběrový obdélník pro výběr linie, kterou chceme editovat. Velikost výběrového obdélníka je možno zadat číselně po stisku klávesy 0 (nula), kdy se zobrazí dialog Zadání obdélníku.

Po výběru linie popř. linií standardním způsobem se otevře atributový dialog s aktuálním nastavením atributů vybrané linie. (Pokud výběrový obdélník zahrnuje více než jednu linii, budou se linie zpracovávat postupně v pořadí, jak jsou uloženy na disku.) V atributovém dialogu lze nastavit tyto parametry:

druh linie značku linie barvu linie přesnost linie.

Pod tlačítkem TVORBA DB resp. ATRIBUTY DB jsou tlačítka

ZRUŠENÍ LINIE

pro vymazaní právě editované linie.

ROZDĚLENÍ LINIE

pro dělení linie ve vybraném lomovém bodě.

SPOJENÍ LINIE

pro sloučení dvou linií.

Posledním tlačítkem je tlačítko

DALŠÍ INFORMACE.

Po jeho potvrzení se otevře dialog s informacemi o topologii editované linie.

Po nastavení parametrů linie potvrdíme tlačítko

SNÍMÁNÍ.

Systém uzavře atributový dialog a přejde do režimu snímání pro sejmutí nové linie popř. pro editaci tvaru linie staré.

Tlačítko

OK resp. ZPĚT

slouží pro potvrzení resp. ignorovaní nastavených atributů linie. Jsou přístupné pouze při editaci staré linie. Po jeho potvrzení systém uloží resp. ignoruje změněné atributy linie a přejde do režimu výběru další linie pro editaci.

Potvrzením tlačítka

OPUSŤ EDITOR

se dialog zavře a systém přejde do základního stavu.

→ Databáze

→ Aktualizace databáze linií

Po vyvolání příkazu systém projde všechny linie vybraného druhu, ke kterým má být připojen databázový záznam. Pokud některé z těchto linií záznam chybí, připojí jej. Pokud hodnoty některých databázových položek neodpovídají aktuálnímu stavu (nastaveným atributům linie), zapíše do těchto položek aktuální hodnoty.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno pro zadání druhu linií, jejichž databázové záznamy mají být aktualizovány. V combo boxu

Vyber druh objektu

vybereme jeden z druhů, ke kterému je připojena databáze.

→ Browse databáze linií

Příkaz slouží k prohlížení, editaci a tisku databázového souboru připojeného k vybranému druhu liniových objektů v aktivním bloku, k prohlížení struktury záznamu tohoto souboru, k nastavení zobrazení databázových položek tohoto souboru, atd. Dále lze provádět výběry záznamů, které splňují kriteria zadaná buď jednoduchým filtrem, popř. jazykem ToPas

Po vyvolání příkazu se, pokud v aktivním bloku existuje více druhů linií s databází, otevře dialog pro výběr druhu linií. V combo boxu

Vyber druh objektu

je seznam všech druhů linií v aktivním bloku, ke kterým je připojena databáze. Vybereme jeden z nich.

Po vybrání druhu se otevře dialog pro vlastní prohlížení databáze.

→ Struktura databáze linií

dialog:

Editac	e struktury datab	áze			×
F:\D	ATA\OBORA\PC	ROST.DBF			🔇 Zavřít
Z	NÁZEV	ТҮР	DÉLKA	DES.M 🔺	
1.	LHC	Numeric	1	<mark>0 _</mark>	
2.	SPRAVA	Numeric	5	0	
3.	REVIR	Numeric	2	Ø	<u>Z</u> měna
4.	OPS	Character	10	0	
5.	ODDELENI	Numeric	3	0	DXIII
6.	POROST	Character	1	0	<u>Pridani</u>
7.	SKUPINA	Character	3	0	
8.	KATEGORIE	Numeric	2	0	Z <u>r</u> ušení
9.	UZIV	Numeric	3	Ø	
10.	HS_POR	Numeric	2	Ø	
11.	SLT	Character	2	Ø	
12.	TS	Character	1	0	Čis <u>l</u> o pol.
13.	PO	Character	1	0	1
14.	VYMERA_POR	Numeric	8	2	
15.	QQQ	Logical	1	0 🔻	

Příkaz umožní editovat již existující strukturu databázového záznamu tj. přidat, změnit nebo zrušit databázovou položku.

Po vyvolání souboru se otevře dialogové okno pro výběr druhu linií, jež má připojen databázový soubor, s kterým chceme pracovat. V combo boxu

Vyber druh objektu

je seznám všech druhů linií v aktivním bloku, ke kterým je připojena databáze. Vybereme jeden z nich.

Po vybrání druhu linií se otevře dialog. V horní části dialogu je

uvedeno

jméno databázového souboru,

jehož strukturu budeme editovat.

Pod jménem souboru je tabulka se seznamem a charakteristikami jednotlivých položek záznamu.

Pravá část dialogu obsahuje tlačítka a editační linku pro práci se seznamem položek.

Po potvrzení tlačítka

ZMĚNA

se otevře dialog pro nastavení charakteristik položky. Po potvrzení tohoto dialogu se aktivní položka (vysvícená) změní podle nastavených charakteristik.

Po potvrzení tlačítka

PŘIDÁNÍ

se otevře dialog pro nastavení charakteristik položky. Po potvrzení tohoto dialogu se za poslední položku přidá položka nová s nastavenými charakteristikami.

Po potvrzení tlačítka

ZRUŠENÍ

se zruší aktivní (vysvícená) databázová položka.

Do editační linky

Číslo položky

zapíšeme číslo položky, se kterou chceme pracovat. Položka se vysvítí žlutou barvou. Obsah buňky Číslo položky můžeme vzestupně i sestupně měnit i pomocí tlačítek se šipkami nebo klávesami <+>,<->.

→ Editace záznamů databáze linií

Příkaz umožní změnit hodnoty jednotlivých položek databázového záznamu vybrané linie.

Po vyvolání příkazu se objeví výběrový obdélník. Vybereme linie s připojeným databázovým záznamem, jehož položky chceme editovat. Pokud výběrový obdélník zahrnuje více linií, zpracují se tyto postupně v pořadí, jak jsou uloženy na disku.

Po vybrání linie popř. linií se otevře dialog pro zadání databázových atributů.

→ Výběr
rychlá klávesa Ctrl L

nástroj

- 1

dialog:

😑 Výb	ěr objektů	
Způsob výběru		pouze <u>u</u> vnitř <u>O</u> bdélníkem <u>Polygonem</u> Linií
<u>Z</u> načka vybraných Ba <u>r</u> va nevybraných		<u>K</u> ružnicí Dle <u>d</u> ruhu Dle <u>a</u> tributu
Položka pro výpis <u>s</u> oučtu Počet vybraných linií Součet :	38	<u>Dle dot</u> azu <u>V</u> še
	2 н	elp

Příkaz slouží pro výběr linií výběrovým obdélníkem, polygonem, linií, kružnicí, pro výběr linií podle některých jejich atributů, pro vyloučení linií z výběru a pro nastavení způsobu zobrazení vybraných linií.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno, jehož levá horní část obsahuje kontrolní tlačítka pro způsob výběru bodů. Pro příslušný způsob výběru použijeme některý z uvedených kontrolních přepínačů:

Výběr - chceme-li označit linie jako vybrané

Vyloučení - chceme-li označit

linie jako nevybrané

Inverze - chceme-li, aby se z vybraných linií staly nevybrané a naopak

Levá střední část dialogového okna obsahuje nástroje pro nastavení způsobu zobrazení vybraných resp. nevybraných linií. Potvrzením tlačítka

Barva vybraných linií

se otevře standardní barevný dialog. Nastavíme barvu, kterou se budou zobrazovat vybrané linie.

Poznámka : Nastavíme-li "duhu" (barevné proužky), objekt se bude zobrazovat podle nastavení vnitřní proměnné DISP_BARVA.

V combo boxu

Značka vybraných linií vybereme typ čáry, jakou se budou vybrané linie zobrazovat. Potvrzením tlačítka

Barva nevybraných linií

se otevře standardní barevný dialog. Nastavíme barvu, kterou se budou zobrazovat nevybrané linie.

Do editační linky

Položka pro výpis součtu

vepíšeme název některé vnitřní proměnné nebo databázové položky linie. Hodnoty této vnitřní proměnné nebo databázové položky se u všech vybraných linií budou sčítat a výsledný součet se objeví v informativním řádku dialogu nazvaném SOUČET.

Poslední dva řádky jsou pouze informativní a obsahují

počet dosud vybraných linií

součet hodnot položky zadané v předchozí editační lince přes všechny dosud vybrané linie.

Pravá strana dialogu obsahuje následující tlačítka určující způsob, jakým budou linie vybírány, vyloučeny atd.

OBDÉLNÍKEM POLYGONEM LINIÍ KRUŽNICÍ DLE DRUHU DLE ATRIBUTU DLE DOTAZU VŠE

Jestliže mají vybrané (vyloučené) linie ležet pouze uvnitř výběrového pole, aktivujeme kontrolní tlačítko **Pouze uvnitř**.

V opačném případě se výběr týká i linií, které alespoň zčásti protíná výběrový obdélník, polygon, linie nebo kružnice.

Po potvrzení tlačítka **OBDÉLNÍKEM** se dialog uzavře a na obrazovce se objeví výběrový obdélník. standardním způsobem umístíme výběrový obdélník tak, aby obsahoval linie, které chceme označit jako vybrané (příp. vyloučené dle nastavení kontrolního přepínače v levé horní části dialogového okna). Po potvrzení se vybrané (vyloučené) linie označí podle nastavených parametrů (barva, značka), objeví se opět výběrový obdélník a celý postup se může opakovat. Vybírání linií ukončíme klávesou <**ESC**> (resp. pravým tlačítkem myši), kdy se systém vrátí do výběrového dialogu.

Po potvrzení tlačítka **POLYGONEM** se dialog uzavře a na obrazovce se objeví kurzor, kterým lze vytvořit polygon pro výběr (vyloučení) linií. Polygon umístíme tak, aby obsahoval (příp. protínal) linie, které chceme označit jako vybrané (příp. vyloučené dle nastavení kontrolního přepínače v levé horní části dialogového okna.). Vyznačení polygonu zakončíme stiskem kláves **CTRL+ENTER**. Poté se vybrané (vyloučené) linie označí podle nastavených parametrů (barva, značka), objeví se opět kurzor a celý postup je možno opakovat. Vybírání (vyloučení) linií ukončíme klávesou <**ESC**> (resp. pravým tlačítkem myši), kdy se systém vrátí do výběrového dialogu.

Po potvrzení tlačítka LINIÍ se dialog uzavře a na obrazovce se objeví kurzor, kterým lze znázornit linii pro výběr (vyloučení) linií. Linii umístíme tak, aby protínala, příp. ohraničovala linie, které chceme označit jako vybrané (příp. vyloučené dle nastavení kontrolního přepínače v levé horní části dialogového okna.). Linii ukončíme stiskem kláves CTRL+ENTER. Poté se vybrané (vyloučené) linie označí podle nastavených parametrů (barva, značka), objeví se opět kurzor a celý postup je možno opakovat. Vybírání (vyloučení) linií ukončíme klávesou <ESC> (resp. pravým tlačítkem myši), kdy se systém vrátí do výběrového dialogu.

Po potvrzení tlačítka **KRUŽNICÍ** se dialog uzavře a na obrazovce se objeví výběrová kružnice. Standardním způsobem umístíme výběrovou kružnici tak, aby obsahovala (příp. protínala) linie, které chceme označit jako vybrané (příp. vyloučené dle nastavení kontrolního přepínače v levé horní části dialogového okna.). Po potvrzení se vybrané (vyloučené) linie označí podle nastavených parametrů (barva, značka), objeví se opět výběrová kružnice a celý postup se může opakovat. Vybírání (vyloučení) linií ukončíme klávesou <ESC> (resp. pravým tlačítkem myši), kdy se systém vrátí do výběrového dialogu.

Po potvrzení tlačítka DLE DRUHU se otevře standardní dialog pro výběr druhu. Zadáme druh linie Po potvrzení dialogu se všechny linie zadaného druhu označí jako vybrané (vyloučené) a systém se vrátí do výběrového dialogu.

Po stisku tlačítka DLE ATRIBUTU se nejprve otevře dialog pro výběr druhu, podle jehož databázových položek chceme objekty vybírat (pokud aktuální blok obsahuje pouze jeden druh k němuž je připojena databáze, tento dialog se neotevře). Po zadání druhu se otevře dialog pro nastavení vztahů mezi databázovými položkami zadané databáze. Systém označí některý objekt zadaného druhu jako vybraný, pokud hodnoty jeho databázových položek budou vyhovovat daným vztahům.

Po potvrzení tlačítka DLE DOTAZU se otevře dialog pro výběr druhu. Zadáme druh, pro který chceme výběr (vyloučení) provádět a potvrdíme. Poté se otevře dialog pro volbu výrazu, který dovoluje dotaz definovat. Zvolíme nebo nově definujeme požadovaný výraz, jehož výsledkem musí být logická hodnota nebo jejich seznam. Po potvrzení volby se provede vyhodnocení výrazu pro příslušné objekty. V případě, že výraz vrátí pro některou z linií hodnotu TRUE (seznam výsledků obsahuje alespoň jednu tuto hodnotu) označí se tvto objekty jako vybrané a zvýrazní se podle nastavených parametrů (barva, značka).

Po potvrzení tlačítka VŠE se všechny linie označí podle nastavených parametrů (barva, značka).

Poznámka :Nachází-li se systém v režimu vybírání, je v každém okamžiku ve stavovém pruhu zobrazena informace o počtu vybraných linií.

\rightarrow Zrušení vybraných

Příkaz zruší všechny linie, které jsou označené jako vybrané.

Po vyvolání příkazu se systém dotáže, zda zrušit všechny vybrané linie v celém předmětu zájmu. Po potvrzení dialogu se všechny vybrané linie zruší.

• Ploch

→ Plochování rychlá klávesa Alt P



Příkaz slouží k vytváření nových a k editaci již existujících ploch

Příkaz vytvoří z vybraného zauzlovaného mnohoúhelníka plochu s nastavenými atributy. Plochováním se tedy v systému TopoL rozumí proces vytváření jednotlivých ploch na základě existence linií propojených uzly (viz též Průběžné uzlování).

Po vyvolání příkazu systém očekává výběr zauzlovaného mnohoúhelníku, ze kterého chceme vytvořit plochu. Standardním způsobem umístíme výběrový kurzor. Po potvrzení se vybraný mnohoúhelník vyšrafuje, zobrazí se popisový bod a otevře se standardní dialog pro nastavení jednotlivých atributů plochy.

V atributovém dialogu lze nastavit tyto parametry:

Druh plochy Značku plochy Barvu plochy

Chceme-li, aby nově vytvořená plocha byla označena jako vybraná, potvrdíme kontrolní tlačítko

Vybraná.

Pokud nastavený druh nové plochy nemá připojenou databázi, lze tuto databázi vytvořit. Dialogové okno pro tvorbu databáze se otevře po potvrzení tlačítka

TVORBA DB.

Poznámka: Vytváření databáze k plochám se provádí obdobným způsobem jako v případě tvorby databáze linií (viz. kapitola *Edit* \rightarrow *Linií* \rightarrow *Vstup nové*).

Pokud je databáze k nastavenému druhu připojena, potom se místo tlačítka TVORBA DB zobrazí tlačítko

ATRIBUTY DB.

Po potvrzení tohoto tlačítka se otevře dialog pro editaci databázových atributů. Je-li toto tlačítko vyšeděné (plocha není ještě vytvořená), pak se dialog pro editaci databázových atributů otevře automaticky po sejmutí popisového bodu.

Plochu je možno rozdělit po potvrzení tlačítka

DĚLENÍ PLOCHY.

Po potvrzení tlačítka

ZRUŠENÍ PLOCHY

dojde ke zrušení vybrané plochy.

Do režimu snímání popisového bodu se přepneme potvrzením tlačítka SNÍMÁNÍ.

Po potvrzení se atributový dialog se uzavře a systém očekává sejmutí nové polohy popisového bodu.

Nabídka v režimu snímání je odlišná od nabídky v základním stavu. Obsahuje mimo jiné i položky

ATRIBUTY a PŘÍKAZY.

Položka nabídky ATRIBUTY slouží pro změnu již nastavených atributů právě aktuální plochy. Po zvolení této položky se opět otevře standardní atributový dialog, kde budou přístupná pouze tlačítka SNÍMÁNÍ resp. ZPĚT, pro návrat do režimu snímání resp. pro uzavření dialogu bez akceptace změn.

Položka nabídky Příkazy rozvine nabídku s příkazy pro manipulaci se snímaným popisovým bodem.

Po potvrzení polohy popisového bodu (viz PŘÍKAZY) se opět otevře atributový dialog pro editovanou plochu. Potvrzením nastavení tlačítkem **OK** se jednotlivé atributy uloží a systém vytvoří plochu. Dialog se uzavře, objeví se výběrový kurzor pro výběr dalšího zauzlovaného mnohoúhelníka a celý postup se může opakovat.

Potvrzením tlačítka **ZPĚT** se nastavené atributy ignorují a dříve vybraný mnohoúhelník není označen jako plocha. Na obrazovce se také objeví výběrový kurzor pro výběr nového zauzlovaného mnohoúhelníka a postup se opět opakuje.

Chceme-li režim Plochování (vytváření ploch) zcela opustit, musíme potvrdit tlačítko

OPUSŤ EDITOR.

→ Databáze

Poznámka: Příkazy v nabídce Databáze ploch jsou obdobné jako v případě Databáze linií.

→ Výběry ploch rychlá klávesa Ctrl P

nástroj



Příkaz slouží pro výběr ploch výběrovým obdélníkem, polygonem, linií, kružnicí, pro výběr ploch podle některých jejich atributů, pro vyloučení ploch z výběru a pro nastavení způsobu zobrazení vybraných ploch.

Poznámka: Nastavení atributů pro výběr ploch se provádí obdobným způsobem jako v případě výběru linií (viz. kapitola $Edit \rightarrow Linii \rightarrow Výběry$).

→ Zrušení vybraných ploch

Příkaz zruší všechny plochy označené jako vybrané.

Po vyvolání příkazu se systém dotáže, zda zrušit všechny vybrané plochy v celém předmětu zájmu. Po potvrzení dialogu se všechny vybrané plochy zruší.

→V hektarech

Příkaz přepíná jednotku pro výpočet plochy. Je-li příkaz zatržen, systém udává plochu v hektarech, v opačném případě je jednotkou plochy metr čtverečný.

• Bodů

→ Vstup nových rychlá klávesa Alt B

nástroj



Příkaz umožní vytvořit nový bodový objekt tj. umožní snímání bodů a nastavení jejich atributů.

Po vyvolání příkazu se objeví standardní atributový dialog pro nastavení jednotlivých atributů nového bodu.

V atributovém dialogu lze nastavit tyto parametry:

Druh bodu Značku bodu Barvu bodu Přesnost bodu.

Chceme-li, aby nově vytvořený bod byl označena jako vybraný, potvrdíme kontrolní tlačítko **Vybrán**.

Pokud nastavený druh nového bodu nemá připojenou databázi, lze tuto databázi vytvořit. Dialogové okno pro tvorbu databáze se otevře po potvrzení tlačítka

TVORBA DB.

Poznámka: Vytváření databáze k bodům se provádí obdobným způsobem jako v případě tvorby databáze linií (viz. kapitola $Edit \rightarrow Linii \rightarrow Vstup nové$).

Pokud je databáze k nastavenému druhu bodu připojena, potom se místo tlačítka TVORBA DATABÁZE zobrazí vyšeděné tlačítko

ATRIBUTY DB.

a po ukončení snímání linie (**CTRL><ENTER**>) se automaticky otevře dialog pro editaci databázových atributů.

Do režimu snímání bodů se přepneme potvrzením tlačítka

SNÍMÁNÍ

Po potvrzení se atributový dialog uzavře a systém očekává sejmutí jednoho popř. více bodů (sejmeme-li v tomto okamžiku více bodů, budou jejich atributy shodné). Nabídka v režimu snímání je odlišné od nabídky ve základním stavu. Obsahuje mimo jiné i položky

atributy a příkazy.

Položka nabídky ATRIBUTY slouží pro změnu již nastavených atributů následně snímaných bodů přímo v režimu snímání. Po zvolení této položky se opět otevře standardní atributový dialog, kde budou přístupné pouze tlačítka SNÍMÁNÍ resp. ZPĚT, pro návrat do režimu snímání resp. pro uzavření dialogu bez akceptace změn.

Položka nabídky Příkazy rozvine nabídku s příkazy pro manipulaci se snímanými body včetně opuštění snímání.

Po opuštění režimu snímání (viz PŘÍKAZY) se otevře opět atributový dialog, kde buď nastavíme atributy dalšího bodu resp. dalších bodů a začneme opět snímat nebo opustíme editor potvrzením tlačítka

OPUSŤ EDITOR.

→ Edit starých bodů

rychlá klávesa Alt + D

nástroj

Příkaz umožní editovat vybraný bod tj. umožní změnit jeho tvar i nastavení atributů.

Po vyvolání příkazu se na obrazovce objeví výběrový obdélník pro výběr bodu, který chceme editovat.Velikost výběrového obdélníka je možno zadat číselně po stisku klávesy 0 (nula), kdy se zobrazí dialog Zadání obdélníku.

Po vybrání jednoho bodu popř. více bodů standardním způsobem se otevře atributový dialog s aktuálním nastavením atributů vybraného bodu. (Pokud výběrový obdélník zahrnuje více než jeden bod, budou se body zpracovávat postupně v pořadí, jak jsou uloženy na disku.) V atributovém dialogu lze nastavit tyto parametry

Druh bodu Značku bodu Barvu bodu

přesnost bodu

Chceme-li, aby editovaný bod byl označen jako vybraný, potvrdíme kontrolní tlačítko **Vybrán**.

Pokud nastavený druh vybraného bodu nemá připojenou databázi, lze tuto databázi vytvořit. Dialogové okno pro tvorbu databáze se otevře po potvrzení tlačítka

TVORBA DB.

Pokud ovšem k nastavenému druhu bodu databáze existuje, místo tlačítka TVORBA DB bude dialog obsahovat tlačítko

ATRIBUTY DB,

který po potvrzení otevře dialog pro změnu databázových atributů.

V režimu editace starého bodu se pod tlačítkem TVORBA resp. ATRIBUTY se nachází ještě tlačítko

ZRUŠENÍ BODU.

Po jeho potvrzení systém smaže již právě aktivní bod.

Pokud nechceme měnit polohu vybraného bodu, potvrdíme tlačítko

OK resp. ZPĚT.

Nastavené atributy se uloží resp. ignorují a systém se přepne do režimu výběru dalšího bodu pro editaci (resp. existuje-li nějaký vybraný bod, otevře atributový dialog pro změnu atributů dalšího vybraného bodu) a celý postup se může opakovat.

Chceme-li však polohu bodu změnit, přepneme se do režimu snímání nové polohy vybraného bodu potvrzením tlačítka

SNÍMÁNÍ.

Po potvrzení tlačítka SNÍMÁNÍ se atributový dialog uzavře a objeví kurzor. Systém nyní očekává sejmutí nové polohy bodu.

Po sejmutí nové polohy bodu se na obrazovce opět objeví výběrový obdélník pro výběr dalšího bodu určeného pro editaci (resp. existuje-li nějaký vybraný bod, otevře se přímo atributový dialog) a celý postup se opět opakuje.

Režim editace starého bodu ukončíme potvrzením tlačítka

OPUSŤ EDITOR

v atributovém dialogu.

Nabídka v režimu snímání je odlišné od nabídky v základním stavu. Obsahuje mimo jiné i položky

atributy a příkazy.

Položka nabídky ATRIBUTY slouží pro změnu již nastavených atributů právě následně snímaných bodů přímo při snímání nové polohy bodu. Po zvolení této položky se otevře standardní atributový dialog, kde budou přístupné pouze tlačítka SNÍMÁNÍ resp. ZPĚT, pro návrat do režimu snímání resp. pro uzavření dialogu bez akceptace změn.

Položka nabídky Příkazy rozvine nabídku s příkazy pro manipulaci s editovaným bodem včetně opuštění snímání.

Poznámka 1: Režim editace starého bodu ukončíme, pokud při vybírání výběrovým obdélníkem stiskneme klávesu <ESC> popř. pravé tlačítko myši. V ostatních případech tato klávesa popř. tlačítko myši mají za následek pouze zrušení provedených změn právě editovaného bodu.

Poznámka 2: Po stisknutí kláves <Shift> <ESC> (příkaz NOVÝ VÝBĚR) bude systém bude ignorovat všechny dosud vybrané body a zobrazí výběrový obdélník pro výběr dalších bodů.

→ Databáze

Poznámka: Příkazy v nabídce Databáze bodů jsou obdobné jako v případě Databáze linií.

→Výběry bodů rychlá klávesa Ctrl B

nástroj



Příkaz slouží pro výběr bodů výběrovým obdélníkem, polygonem, linií, kružnicí, pro výběr bodů podle některých jejich atributů, pro vyloučení bodů z výběru a pro nastavení způsobu zobrazení vybraných bodů.

Poznámka: Nastavení atributů pro výběr bodů se provádí obdobným způsobem jako v případě výběru linií (viz. kapitola $Edit \rightarrow Linii \rightarrow Výběry$).

→Zrušení vybraných

Příkaz zruší všechny body označené jako vybrané.

Po vyvolání příkazu se systém dotáže, zda zrušit všechny vybrané body v celém předmětu zájmu. Po potvrzení dialogu se všechny vybrané body zruší.

• Čištění bloku

Příkaz fyzicky vymaže zrušené databázové záznamy v DB souborech a datové záznamy vektorových objektů v aktivním bloku a příslušné soubory přerovná. Příkaz zároveň zkontroluje správnost topologických vazeb a v případě potřeby je opraví.

Příkaz nemá žádné parametry. Po vyvolání příkazu systém postupně probírá databázové soubory jednotlivých linií, bodů a ploch. Kopíruje nezrušené záznamy a podle potřeby "přerovná" jejich odkazy.

• Zobr. tabulky dle DB

dialog:

.tribut zobrazování 🔄 ba <u>r</u> va 🔿 <u>z</u> načk	Objekt a <u>> linie</u> • plocha <u>> b</u> od
B <u>l</u> ok	
c:\topdata\ukazka.	pra
Druh < kód > 14	Atribut CENA_PARC ±
působ rozdělení	
) <u>d</u> iskrétní	🚸 <u>s</u> pojitý
	15 ▲ Š <u>k</u> ála
Jméno tabulky	
cena zta	

Příkaz dovoluje vytvářet a editovat zobrazovací tabulku. Pomocí těchto tabulek pak lze definovat barvu i značku objektů při jejich zobrazování.

TopoL verze 4.5 umožňuje nově vytvářet zobrazovací tabulky s použitím výrazů jazyka ToPas, tj. nejen dle atributů primární databáze, ale také dle interních atributů grafických objektů a vnějších databází i jejich nejrůznějších kombinací. Dříve vytvořené tabulky lze nadále editovat i používat. Tabulky vytvořené nebo editované v této verzi nebude však možné

v předešlých verzích programu použít.

Předchozí verze programu dovolovaly v rámci dialogu pro nastavení řídících parametrů zobrazovací tabulky pouze vytvářet nové tabulky nebo v již existující tabulce editovat její obsah, nikoli však její řídící parametry. V nové verzi lze v již existující tabulce tyto parametry měnit, což lze využít zvláště v případě potřeby upravit řídící výraz.

Tyto změny si vyžádaly drobnou úpravu vzhledu dialogu pro nastavení řídících parametrů zobrazovací tabulky a jistou úpravu jeho chování

Po vyvolání příkazu se otevře dialog pro nastavení parametrů příkazu. Vnitřní proměnnou grafických objektů, která bude tabulkou nastavována zadáme v oddíle **Atribut zobrazování** potvrzením kontrolního přepínače

Barva nebo Značka. Podobně v oddíle Objekt označíme jeden z kontrolních přepínačů Linie, Bod nebo Plocha v závislosti na tom, jaké objekty budou v této tabulce rozlišovány.

Do editační linky

Blok

zapíšeme jméno bloku (včetně přípony), k jehož objektům vytváříme zobrazovací tabulku. Nenachází-li se blok v pracovním adresáři je třeba zadat celou cestu. Jméno bloku můžeme vyhledat ve standardním dialogu pro výběr bloku, který se otevře po potvrzení tlačítka Blok. V combo boxu

Druh

vybereme druh objektů, které budou rozlišovány podle výrazu v jazyce ToPas. Nabídka druhů obsahuje nyní všechny druhy objektů zvoleného typu, které jsou v bloku obsaženy. Výraz lze totiž definovat i pro druhy, které nemají připojenu žádnou databázi.

V dialogu byla zaměněna nabídka Atribut, která obsahovala jména položek primární databáze zvoleného druhu za editační linku pro definici řídícího výrazu zobrazovací tabulky.

Výraz

je možné zapsat přímo do editační linky nebo zvolit pomocí dialogu pro volbu výrazu, který lze vyvolat pomocí tlačítka vedle editační linky. Zvolené jméno výrazu pak bude použito při generování obsahu legendy.

Podle toho, mění-li se hodnoty položky vybrané v combo boxu Výraz diskrétně nebo spojitě, zvolíme způsob rozdělení zobrazovací tabulky

Spojitý nebo

Diskrétní

Do editační linky

Jméno tabulky

zapíšeme jméno tabulky, kterou chceme editovat popř. vytvořit. Příponu *.ZTA systém doplní implicitně. Pokud nechceme tabulku uložit do pracovního adresáře, je třeba do editační linky zapsat i celou cestu. Jméno tabulky můžeme vyhledat v standardním dialogu pro výběr souboru, který se otevře po potvrzení příslušného tlačítka.

Po potvrzení tlačítka

VYPLNIT

systém automaticky vytvoří zobrazovací tabulku zadaného jména a jednoznačně přiřadí každé hodnotě (popř. každému intervalu hodnot), kterou položka zadaná v combo boxu Atribut nabývá, barvu nebo symbol (podle nastavení Atributu zobrazení). Přiřazená barva (symbol) bude poté charakterizovat objekty, jejichž databázový atribut bude nabývat této hodnoty. Po přiřazení se otevře dialog pro editaci zobrazovací tabulky, který obsahuje jednotlivá přiřazení a umožní vyplněnou zobrazovací tabulku editovat.

Po potvrzení tlačítka

VYTVOŘIT

systém vytvoří prázdnou tabulku zadaného jména a otevře dialog pro editaci zobrazovací tabulky, který obsahuje pouze implicitní nastavení některých parametrů pro zobrazení legendy.

Tlačítko

EDITOVAT

umožní editovat již existující zobrazovací tabulku, bez ohledu na to zda je prázdná nebo plná. Po jeho potvrzení se otevře dialog pro editaci zobrazovací tabulky s aktuálním nastavení tabulky.

V souvislosti s možností editace řídících parametrů již existující tabulky se změnilo mírně chování některých dalších prvků:

· Pokud v editační lince Jméno tabulky nebo pomocí tlačítka zvolíme jméno již existující tabulky, program ji načte.

Pokud byla předtím editována jiná tabulka, vyžádá si nejprve program souhlas s uložením případných změn řídících parametrů. Změny lze potvrdit pomocí tlačítka Ano a odvolat tlačítkem Ne. Tlačítko Zrušit dovoluje odvolat změnu jména tabulky.

Pokud jsme již měnili nastavení řídících parametrů v dialogu před zadáním jména tabulky, vyžádá si program souhlas s jejím načtením. Načtení lze potvrdit pomocí tlačítka Ano a zamítnout tlačítkem Ne.

• Při ukončení funkce pomocí tlačítka Opusť editor vyžádá si nejprve program souhlas s uložením případných změn řídících parametrů v právě editované tabulce. Změny lze potvrdit pomocí tlačítka Ano a odvolat tlačítkem Ne. Tlačítko Zrušit dovoluje odvolat ukončení funkce.

· Při zavolání editace obsahu tabulky pomocí tlačítka Editovat tabulku vyžádá si nejprve program souhlas s uložením případných změn řídících parametrů v tabulce. Změny lze potvrdit pomocí tlačítka Ano a odvolat tlačítkem Ne. Tlačítko Zrušit dovoluje odvolat editaci obsahu tabulky.

Poznámky:

Při editaci již existující tabulky nelze některé změny v řídících parametrech tabulky s ohledem na kompatibilitu s jejím obsahem provést. K ni patří změna Způsobu rozdělení (z diskrétní na spojitou a naopak), počtu úrovní spojité tabulky a změna barev barevné škály. Tyto změny program nedovolí vůbec uložit.

Další změny mohou mít fatální vliv na obsah tabulky. Mezi ně patří zvláště změna atributu zobrazování a typu objektu. Při jejich změně program vydá varování a vyžádá si explicitně souhlas s uložením těchto změn. Operaci lze potvrdit pomocí tlačítka Ano a odvolat tlačítkem Ne.

Posunutí zobrazovací tabulky

Příkaz umožňuje editaci zobrazovací tabulky, posun a změnu rozměrů její legendy. Po vyvolání příkazu se na obrazovce objeví křížek, kterým vybereme zobrazovací tabulku.

Po kliknutí na legendu a současném .zmáčknutí klávesy Ctrl lze zobrazovací tabulku editovat.

Po kliknutí na legendu a současném zmáčknutí klávesy **Shift** je možno editovat jeden záznam v zobrazovací tabulce.

Po kliknutí na legendu se objeví obdélník.. Standardním způsobem lze měnit rozměr a polohu tohoto obdélníka, který znázorňuje danou legendu. Po potvrzení polohy a rozměru se provede přepočet a překreslení zobrazovacího okna.

• Lupa

rychlá klávesa \mathbf{L}

Příkaz přepne lupu do opačného stavu.

Po potvrzení příkazu se před jeho jménem objeví zaškrtnutí, pokud lupa dosud nebyla aktivní. V opačném případě zaškrtnutí zmizí.

Je-li lupa zapnutá během editace linie, klávesou <**INSERT**> nebo prostředním tlačítkem myši snímáme jednotlivé lomové body, aniž bychom museli lupu uzavírat.

Při sběru dat v lupě lze pomocí tlačítek **PageUp** and **PageDown** provádět zmenšování a zvětšování měřítka lupy.

• Parametry chytání

Příkaz nastaví maximální hodnotu pro přichytávání kurzoru k jiným objektům a objekt, ke kterému se kurzor bude přichytávat.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno. Do editační linky

Mez přichytávání

vepíšeme hodnotu meze přichytávání v metrech. Maximální počet platných míst je deset.

Ve spodní části dialogu se nacházejí kontrolní tlačítka pro nastavení objektu, ke kterému se bude kurzor přichytávat. Potvrdíme jeden z následujících:

Chytat se sítě Chytat se bodu Chytat se linie Chytat se těla linie Příkaz Parametry ch

Příkaz Parametry chytání a příkaz MEZ PŘICHYTÁVÁNÍ v nabídce EDITACE jsou naprosto ekvivalentní.

Příkazy v nabídce Konstrukce

• Překryv bloků

dialog:

Překryv bloků	1
1. Blok	🗸 ок
c:\topdata\ukazka.blk	
D <u>r</u> uh ploch < kód > 14 ±	
2. Blok	Y Help
c:\topdata\pom.blk	
Druh ploch	
<u>C</u> ílový blok	
c:\topdata\nov.blk	
Dru <u>h</u> ploch 2 < kód > ±	
CRT soubor	
c:\topdata\p0003.crt	

blok Příkaz vytvoří zadaného jména, který bude obsahovat plochy zadaného druhu s připojenou databází vybrané nebo specifikované struktury. V cílovém bloku se zkonstruují plochy druhu zadaného S připojenou databází, které se vyskytují ve dvou vybraných zdrojových blocích. Databázové atributy ploch v cílovém bloku nabydou hodnot, které měla příslušná plocha ve zdrojovém bloku, ovšem pouze za předpokladu, že tam databázový atribut stejného jména existoval.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno pro zadání parametrů příkazu. Do editační

linky

1. Blok

zapíšeme první zdrojový blok, ze kterého chceme zkopírovat plochy s připojenou databází do bloku cílového. (Pokud neurčíme celou cestu, předpokládá se, že je blok uložen v pracovním adresáři). V případě, že neznáme jméno bloku, vybereme ho v dialogu pro výběr bloku, který se otevře po potvrzení tlačítka nad meditační linkou.

V combo boxu

Druh ploch

vybereme kód (resp. název) druhu ploch, které chceme vytvořit v cílovém bloku. K zadanému druhu musí být připojena databáze.

Do editační linky

2. Blok

zapíšeme druhý zdrojový blok, ze kterého chceme zkopírovat plochy s připojenou databází do bloku cílového. (Pokud nezapíšeme celou cestu, předpokládá se, že je blok uložen v pracovním adresáři). V případě, že neznáme jméno bloku, vybereme ho v dialogu pro výběr bloku, který se otevře po potvrzení tlačítka nad editační linkou.

V combo boxu

Druh ploch

vybereme kód (resp. název) druhu ploch, které chceme vytvořit v cílovém bloku. K zadanému druhu musí být připojena databáze.

Do editační linky Cílový blok

jméno bloku, kde chceme vytvořit nové plochy podle zdrojových bloků. Pokud zadáme jméno existujícího bloku, musí být tento blok prázdný. (Nezapíšeme-li celou cestu, předpokládá se, že je blok uložen v pracovním adresáři). V případě, že neznáme jméno bloku, vybereme ho v dialogu pro výběr bloku, který se otevře po potvrzení tlačítka nad editační linkou. Do editační linky

Druh ploch

vepíšeme nový kód druhu, který bude přiřazen plochám v cílovém bloku. V případě, že existuje soubor ZNACKY.DBF, v němž je ke kódu druhu přiřazeno jméno, pak v combo boxu vedle editační linky bude seznam všech existujících jmen druhů. V tomto případě je vybrání jména v combo boxu ekvivalentní zadání kódu v editační lince.

Do editační linky

CRT soubor

zadáme jméno vytvářecího souboru *.CRT, podle kterého se má vytvořit struktura databáze připojené k plochám cílového bloku. V případě, že jméno souboru neznáme nebo chceme vytvořit nový vytvářecí soubor, potvrdíme tlačítko nad editační linkou. Otevře se dialog pro tvorbu databázové struktury. V něm vybereme nebo vytvoříme nový soubor *.CRT. Po potvrzení dialogu se vrátíme zpět do hlavního dialogu.

Poznámka: Vytváření nového souboru *.CRT (resp. nové databáze) k plochám cílového bloku se provádí obdobným způsobem jako v případě tvorby databáze linií (viz. kapitola *Edit* \rightarrow *Linií* \rightarrow *Vstup nové*).

Po potvrzení hlavního dialogu systém přenese do cílového bloku všechny linie, které tvoří hranice ploch vybraného druhu z prvního bloku a z druhého bloku. K takto vzniklým plochám cílového bloku se připojí zadaný druh spolu s databází specifikovanou zadaným souborem *.CRT. Následuje zkopírování hodnot databázových atributů ploch obou zdrojových bloků do databázových atributů stejného jména připojených k plochám bloku cílového.

Příkazy nabídky Systém

• Volitelné

Příkaz nastaví některé konfigurační parametry např. umístění menu nástrojů, rušení dekomprimovaných rastrů, zobrazování panelu nástrojů atd.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno obsahující kontrolní tlačítka a kontrolní přepínače pro níže uvedené volby. Potvrdíme kontrolní tlačítko popř. kontrolní přepínač té volby, kterou chceme zaktivnit. Dialogové okno zahrnuje tyto možnosti:

Umístění menu nástrojů

Pro umístění menu nástrojů lze zvolit horní, levý nebo pravý okraj zobrazovací plochy pomocí voleb

Vodorovně nahoře Svisle vlevo Svisle vpravo

Uchování dekomprimovaných rastrů

Systém implicitně ponechává dekomprimované rastry na disku. Pokud chceme, aby se tyto rastry rušily poté, co s nimi přestaneme pracovat (tj. po jeho uzavření) použijeme přepínač

Rušit dekomprimované rastry

Volba se používá zvláště v případě, kdy máme nedostatečnou kapacitu disku a s příslušným rastrem nebudeme v nejbližší době pracovat.

Průběžné zobrazování rastrů

TopoL pro Windows verze 3.5 a vyšší dovoluje volitelně nastavit způsob zobrazování rastrů tak, že je v zobrazovacím okně přímo vidět průběžné zobrazování jednotlivých rastrů. Při tomto způsobu zobrazení není zobrazována procentuální informace týkající se zobrazování rastru. Tuto možnost zobrazování rastrů je možno nastavit pomocí přepínače

Zobrazovat rastry průběžně.

Pro zobrazovací režimy Windows s 256 a méně barvami je průběžný způsob zobrazování rastrů podstatně pomalejší než standardní způsob zobrazování rastrů v programu TopoL pro Windows. Toto zpomalení řeší pouze použití zobrazovacích režimů s více než 256 barvami. Je však třeba podotknout, že nový způsob zobrazení rastrů není zamýšlen pro standardní použití. S výhodou ho však lze použít např. pro potřeby porovnání dvou rastrových souborů.

Umístění pracovního bloku

TopoL umožňuje volit, kam se bude ukládat pracovní blok (adresář *.PRA). Implicitně systém ukládá všechny pracovní bloky (*.PRA) do adresáře, ve kterém je uložen příslušný archivní blok (adresář *.BLK). Pokud potřebujeme pracovní bloky (*.PRA) ukládat do pracovního adresáře, použijeme přepínač.

*.PRA v pracovním adresáři.

Použití více barev pro vektorová data

Vzhledem ke kompatibilitě dat s programy TopoL pro DOS a topoSkop bylo možno v minulých verzích programu TopoL pro Windows přiřadit vektorovým datům barvy pouze z 16 barevné škály. TopoL pro Windows verze 3.505 a vyšší dovoluje vytvářet a používat vektorové objekty s barvami z širší škály barev, která se definuje pomocí 15 bitové reprezentace (tj. 32 767 barev). Pro potřeby kompatibility dat s předchozími systémy je možné zvolit práci v režimu 16 barevné škály pomocí přepínače

Barvy dle TopoL pro DOS.

Pokud máme data vytvořena v novém režimu širší škály barev, dají se tato data snadno převést do 16 barevné škály pomocí příkazu Zápis barev a značek pro příslušné objekty po zapnutí výše uvedeného přepínače.

Způsob hlášení chyb

Při hromadném zpracování dat zastavují chybové hlášky celý proces a jsou tedy mnohdy na obtíž. Nově je tedy možné přesměrovat tyto hlášky do textového okna pomocí přepínače

Hlášky do okna.

Chybové hlášky lze následně v tomto okně prohlížet a obsah okna vytisknout nebo pomocí kombinace kláves **Ctrl - Ins** zkopírovat do Clipboardu.

Načtení předchozího stavu systému

TopoL dovoluje při novém spuštění programu pokračovat v takovém stavu, v jakém jsme je opustili při ukončení předcházejícího běhu programu. Toto chování programu lze povolit pomocí přepínače

Vyzvedávat parametry.

Zobrazení panelu nástrojů

Zobrazování panelu nástrojů můžeme povolit pomocí přepínače Nástroje.

Volba okna pro nově otevírané bloky a rastry

Nově otevírané bloky, resp. rastry, mohou být zařazovány buď do nového, aktivního nebo všech oken podle volby

Nové prvky do všech oken Nové prvky do aktivního okna Nové prvky do nového okna

• Souřadný systém

Příkaz nastaví jeden z následujících souřadnicových systémů, který bude systém používat:

JTSK Matematický model Gauss-Krüger

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno pro výběr souřadného systému. Zatrhneme kontrolní přepínač, které odpovídá zvolenému souřadnému systému.

Po potvrzení dialogu se všechny otevřené bloky a rastry uzavřou, protože souřadné systémy nemají mezi sebou žádnou vazbu a neexistuje možnost transformace pořízených dat z jednoho systému do druhého. Pokud některý z vypouštěných bloků nebo rastrů obsahuje neuložená data, systém se nejprve dotáže, má-li změny uložit. Obsahoval-li předmět zájmu neprázdný blok BEZJMENA.PRA, systém před jeho uzavřením otevře dialog pro změnu jména.

Poznámka: Při nastavení souřadného systému Matematický model a Gauss-Krüger jsou funkce pracující se souřadnicemi S-JTSK znepřístupněny (např. KLADY MAPOVÝCH LIST, LAMBDA-FI, atd.)

• Edit ZNACKY.DBF

Příkaz umožní změnit obsah souboru ZNACKY.DBF.

Po vyvolání příkazu se otevře dialogové okno pro definici jednotlivých položek souboru.

Horní oddíl okna obsahuje informace o souboru, jehož záznamy budeme editovat a to :

jméno souboru

dialog:

Jméno	1		C:\TO	PDATA\ZNACKY.	DBF	
 Datum v	zniku 01.1	1.1996 Ve	likost 🗌	586 B	Počet záznamů	:
Číslo	Jméno	Тур	kód	BARVA	ZNACKA 🛃	<u>P</u> řidej
1	studna	В	1		•	Džania
2	hrapar	L	2		·	<u> </u>
3	parcela	Р	3			Ob <u>n</u> ova
						Zrušit
Záznam) číslo	1				
Záznam 🖌 Zázi	i číslo nam je pla <u>t</u> ný	1 🗸		•		
Záznam 🖉 Zázi <u>N</u> ázev (i číslo nam je pla <u>t</u> ný objektu	1 🛋	Disp	● Ba <u>r</u> va		
Záznam <u>v</u> Zázi <u>N</u> ázev (<u>K</u> ód obj	i číslo nam je pla <u>t</u> ný objektu jektu	1 💌 studna	 Disp Disp	● _Ba <u>r</u> va _Zn <u>a</u> cka 7		
Záznam 12 Zázi <u>N</u> ázev (<u>K</u> ód obj Typ obj	i číslo nam je pla <u>t</u> ný objektu jektu ektu	1 T	Disp Disp	● _Ba <u>r</u> va _Zn <u>a</u> cka 7 _Bar <u>v</u> a		
Záznam <u>V</u> Zázi <u>N</u> ázev <u>K</u> ód obj <u>Typ obj</u> <u>L</u> ini	n číslo nam je pla <u>t</u> ný objektu jektu jektu je (<u>B</u> od	1 ♥ studna 1 ◇ Plocha	Disp Disp Plot Plot	∙_Ba <u>r</u> va •_Zn <u>a</u> cka 7 _Bar <u>v</u> a _Znac <u>k</u> a		
Záznam V Zázi Název (Kód obj Typ obj Lini Třída	i číslo nam je pla <u>t</u> ný objektu jektu ektu ie <u>& B</u> od	1 🖉	Disp Disp Plot Plot	Ba <u>r</u> va Zn <u>a</u> cka 7 _Bar <u>v</u> a _Znac <u>k</u> a _Velikost [%]		V OK

datum vzniku velikost počet záznamů.

Kromě toho obsahuje tlačítko

JMÉNO pro otevření jiného souboru ZNACKY.DBF popř. pro vytvoření souboru nového. Po potvrzení tlačítka se objeví standardní dialog pro výběr souboru.

Poznámka: V případě výběru DBF souboru s jinou strukturou, než má ZNAČKY.DBF, systém nahlásí chybu a nedovolí ho otevřít.

Prostřední oddíl ukazuje některé položky záznamů souboru. Záznamy představují přiřazení kódu druhu k určitým objektovým atributům (vnitřním proměnným). V tabulce jsou zleva následující hodnoty:

číslo - jednotlivého záznamu jméno - druhu typ - objektu kód - druhu, kterému přiřazujeme barvu a značku. barva - příslušející objektům daného druhu značka - příslušející objektům daného druhu

Dále prostřední oddíl obsahuje níže uvedené tlačítka pro manipulaci s jednotlivými záznamy v souboru:

PŘIDEJ

přidá za aktivní záznam (označený rámečkem, popř. navíc barevně odlišený) další, jehož hodnoty nastaví podle aktuálních hodnot v dolním oddíle.

PŘEPIS

přepíše hodnoty aktivního záznamu aktuálními hodnotami nastavenými v dolním oddíle dialogu.

OBNOVA

změní aktuální hodnoty v dolním oddíle dialogu na hodnoty aktivního záznamu, pokud se tyto hodnoty liší.

ZRUŠIT

zruší aktivní záznam.

Dolní oddíl dialogu umožňuje nastavit hodnoty jednotlivých položek záznamu tj. hodnoty vnitřních proměnných přiřazených zadanému druhu objektu. Pomocí tlačítek příslušejících k

Záznam číslo

zaktivníme záznam toho čísla, který chceme editovat. popř. za nějž chceme záznam přidat.

Kontrolní tlačítko

Záznam je platný

potvrdíme v případě, pokud systém má se záznamem pracovat.

Do editačních linek Název objektu kód objektu

vepíšeme jméno druhu a kód, ke kterému chceme přiřadit určité hodnoty vnitřních atributů.

Kontrolní přepínače Linie Bod Plocha

nastaví typ objektu, ke kterému se daný druh definuje.

Do editační linky **Třída** zapíšeme třídu přesnosti.

Editační linku

Rezerva

naplníme hodnotou libovolného atributu objektu.

Tlačítko

Disp_Barva

otevře po potvrzení standardní barevný dialog pro nastavení barvy, jakou se objekty daného druhu budou zobrazovat.

V combo boxu

Disp_Znacka

vybereme symbol, kterým se objekty daného druhu budou zobrazovat.

Pro nastavení parametrů při výstupu na plotr slouží editační linky

Plot_Barva Plot_Značka Plot_Velikost Plot_Tloustka

Dolní oddíl obsahuje zároveň ve svém levém dolním rohu příklad odpovídající aktuálnímu nastavení.