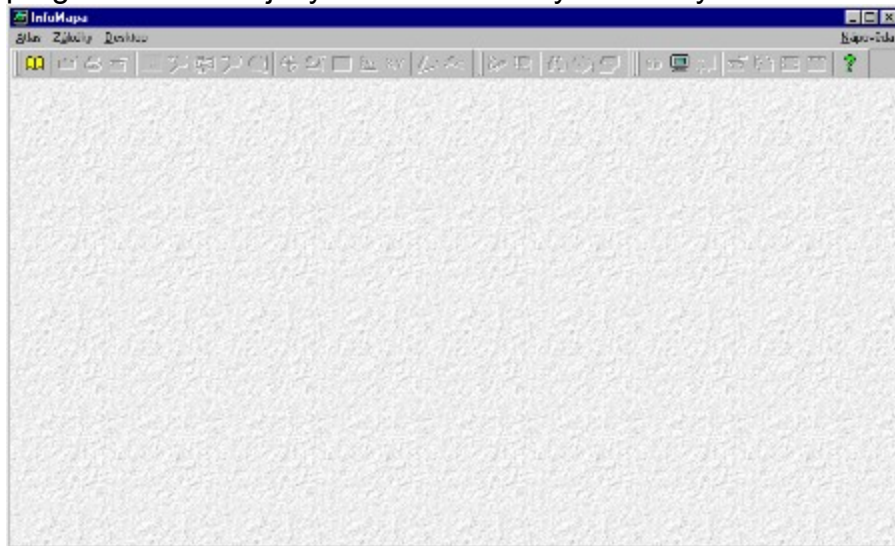


První spuštění programu InfoMapa


Následující kapitola popisuje několik základních funkcí programu, demonstrováných na mapě Prahy. Pokud není uvedeno jinak, používá se pouze levého tlačítka myši.



Dvojitým rychlým kliknutím na ikonu InfoMapa 5.0 ve skupině InfoMapa ve Správci programů MS Windows spustíme program. Objeví se prázdné okno s úvodním logem programu a nástrojovými lištami s různými tlačítky v horní části obrazovky.




Ocitne-li se myš na nějaké liště, změní se kurzor ze standardní šipky na obrázek ruky. Jejím vztyčeným ukazováčkem lze jednotlivá tlačítka stisknout, ovšem pouze v případě, že jsou aktivní, tedy vybarvená. Zůstane-li myš na některém tlačítku déle než asi 1,5 vteřiny, vyvolá se tzv. bublinová nápověda s nejstručnějším popisem funkce daného tlačítka.

Volbou tlačítka  na levém kraji lišty aktivujeme dialogové okno Atlas pro výběr mapy, kterou chceme zobrazit.




Zeseznamu vybereme kliknutím myši Prahu. Dialogové okno ukáže zjednodušený obrázek smapkou celého města. Následovným stisknutím tlačítka *OK* potvrdíme svoji volbu. Na ploše se vzorem se za okamžik objeví menší okno s mapou Prahy. Tuto mapu si můžeme zvětšit nacelou dostupnou plochu pomocí maximalizačního tlačítka vprávním horním rohu menšího okna.



Všimněme si, že vykreslením mapy došlo k vybarvení, tj. k aktivaci ostatních tlačítek nanástrojové liště. Zkusíme si nyní funkci některých z nich. Tlačítko  slouží ke zmenšování obrázku o třetinu, tlačítko

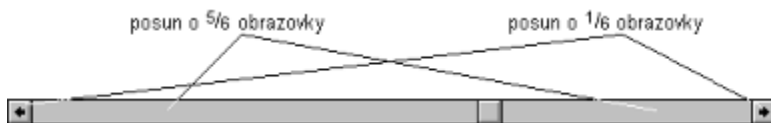
 k jeho zvětšování. Tlačítkem

 se změní kurzor v záměrný kříž. Pokud tento kříž umístíme na určité místo na obrazovce a stiskneme levé tlačítko myši, překreslí se mapa tak, aby vybrané místo leželo uprostřed.


Pro ilustraci práce s databázemi si vyhledáme nějakou ulici. V hlavním menu programu klikneme na položku "Objekty". Objeví se roletové menu s položkami "Interní objekty" a "Externí objekty". Kliknutím na interní objekty získáme další menu se seznamem všech typů objektů předkládaných firmou PJssoft. Po zvolení vrstvy "Názvy ulic" se zobrazí dialogové okno *Názvy ulic*. Nyní můžeme vybrat libovolnou ulici z více než 6 400 dostupných položek databáze. Existuje více způsobů výběru, my si vybereme přímé vypsání názvu ulice do okénka rychlého vyhledání (QuickSeek), které se nachází v horní části dialogového okna. Pokud nyní na klávesnici vypisujeme jméno ulice, např. "Adélčina", nastavují se údaje v databázovém okně podle aktuálního stavu v okénku QuickSeek. Vidíme, že už po vypsání prvních tří písmen hledaného názvu, tedy "Adé" se databázové okno nastavilo správně, protože námi hledaný název je první, který začíná na tato tři písmena. Po stisknutí tlačítka *Mapa* se mapa nastaví na pozici hledaného objektu a tento objekt je zvýrazněn - název ulice se zobrazí v rámečku a zvýrazněnou barvou.




Nyní si zkusme pohyb po mapě. Pokud není zobrazena celá mapa, nacházejí se popravé a spodní straně okna rolovací pásky šipkami na obou koncích a pohyblivým čtvercovým tlačítkem, jehož poloha odpovídá umístění právě zobrazeného výřezu na celé mapě. Kliknutím na některou z těchto šipek seposuneme v daném směru o jednu šestinu obrazovky. K většímu skoku slouží prostor, který je na pásce mezi šipkami a čtverečkem. Kliknutím na takto vymezený obdélník se posuneme o pět šestin obrazovky.



K pohybu lze též použít zmíněné čtvercové tlačítko, a to tak, že jej stiskneme za pomoci levého tlačítka myši, jež však potom nepustíme. V tomto stisknutém stavu můžeme čtverečkem pohybovat po pásce. Po uvolnění tlačítka myši se mapa automaticky nastaví na místo určené aktuálním nastavením rolovacích pásek.

Tlačítko  slouží k přibližování detailů na mapě. Po jeho volbě se objeví ve středu mapy okénko, které určuje minimální velikost výřezu z právě zobrazené mapy, a kurzor se změní vobrázek

 . Při pohybu nad naznačeným okénkem se může kurzor měnit následujícími způsoby :



; kurzor umožňuje při stisknutém levém tlačítku myši pohybovat rohy okénka a tím měnit jeho velikost. Výřezové okno zachovává stejný poměr stran, jako má aktuální zobrazovací okno. S kurzorem




lze s celým výřezem pohybovat. Pravým tlačítkem myši nebo stisknutím rušícího tlačítka v pravém horním rohu okénka výřezu můžeme celý proces zrušit. Levým tlačítkem při kurzoru

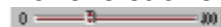


nebo stisknutím tlačítka v levém rohu okénka se operace provede - mapa se překreslí podle námi zadaných podmínek.

Pro přiblížení detailu na mapě můžeme také použít funkci rychlého výřezu. Rychlým dvojitým kliknutím na ploše mapy se objeví značka levého horního rohu výřezu. Dalším dvojitým kliknutím vymezíme pravý spodní roh a mapa se překreslí. Tuto operaci lze také zrušit stisknutím pravého tlačítka myši.


Funkce Zoom má podobné ovládání jako funkce Výřez. Stisknutím tlačítka  vyvoláme dialogové okno *Zoom*, na jehož levé straně se nachází posuvný i číselný ukazatel aktuálního měřítka. Údaji 0 odpovídá maximální dosažitelný detail, 100 odpovídá zobrazení celé mapy. Žádané číslo můžeme buďto zadat z klávesnice do editačního okénka k tomu určenému, nebo lze myší za současného držení levého tlačítka pohybovat jezdcem ukazatele. Další možností je (jako v případě výřezu) přímé nastavení velikosti i polohy okénka na pomocném obrázku celé mapy vpravo. Mezi tvarem kurzoru a jeho funkcí platí stejné vztahy jako u výřezu s výjimkou ukončení celé operace - nyní je třeba svoji konečnou volbu potvrdit tlačítkem OK.


Na levé straně rolovací lišty se nachází ovládání funkce rychlého zoomu.



Pomocí jezdce lze měnit měřítko mapy jako ve výše uvedeném dialogovém okně.

Za pomoci programu InfoMapa 5.0 lze též měřit vzdálenost, plochu, azimut aakční rádius. Pokud chceme změřit například vzdušnou vzdálenost mezi východním a

západním krajem Prahy, můžeme si nechat zobrazit celou mapu pomocí tlačítka  a potom stisknout tlačítko

. Objeví se malé okénko s údajem 0 metrů. Kliknutím na plochu mapy zadáme výchozí bod pro měření. Dalším klikáním myši nyní můžeme zadávat libovolný počet dalších bodů měřené linie. V informačním okénku se neustále zobrazuje souhrnná délka linie. Měřicí operace se ukončují pravým tlačítkem myši. Všimněme si, že naposledy hledaný objekt, tedy Adélčina ulice, je neustále zvýrazněn. K vymazání paměti nalezených objektů je určena volba Zobrazení/Zrušit/vše. Tato volba rovněž překreslí mapu.

Uživateli je též umožněno nastavit (případně zrušit) některou z funkcí a parametrů programu. Pamatujeme-li si už například významy všech tlačítek nástrojové lišty, můžeme zrušit intuitivní bublinovou nápovědu. Toho lze dosáhnout následujícím způsobem: volbou Desktop/Volitelné/Systém vyvoláme dialogové okno Volitelné. Pokud není nastaven kartotékový lístek Systém, vybereme ho kliknutím myši na jeho svrchní díl.



Nyní už stačí pouze kliknout na nápis Bublinová nápověda nebo na odpovídající zaškrtnávací okénko. Změnu volitelných parametrů potvrdíme tlačítkem **OK**.

Chceme-li ukončit práci s programem InfoMapa 5.0, stačí stisknout kombinaci kláves **Alt+F4**, nebo zvolit Konec v položce Atlas hlavního menu.

O systému InfoMapa 5.0

Program InfoMapa 5.0 je plně 32-bitový grafický informační systém, umožňující práci se složitým komplexem grafických a databázových informací, určený pro zpracování mapy v podstatě libovolného rozsahu - tedy od měst až po celé státy. Grafická data jsou dynamicky propojena s příslušnými odkazy v databázích, což umožňuje snadnou a rychlou orientaci a efektivní vyhledání důležitých informací ve zobrazené mapě.

Systém umožňuje snadné připojení externích modulů v podobě plug and play dynamických knihoven. Tyto externí moduly poskytují další rozšířené služby v oblasti práce s grafickými daty jako například vyhledávání automobilových tras, vyhledání železničního spojení nebo připojení systému satelitní navigace GPS. Pro komunikaci se systémem je vytvořeno jednoduché programové rozhraní, které umožňuje snadnou tvorbu externích modulů a poskytuje řadu služeb jako nastavení mapy na požadované souřadnice a do požadovaného zvětšení.

Systém InfoMapa 5.0 umožňuje nejen grafická data zobrazovat, ale i vytvářet. Všechny dodávané atlasy jsou vytvořeny v prostředí tohoto systému. Oproti předchozí verzi programu je právě tato část podstatně vylepšena a zjednodušena.

Grafická data jsou složena z šesti základních typů objektů:

-) BOD: Prázdný či vyplněný kruh s volitelnou barvou.
-) IKONA: Obrázek velikosti 16 × 16 (24×24) pixelů (transparentní nebo neprůhledný).
-) LINIE: Lomená čára s volitelnou tloušťkou, barvou, eventuálně stylem.
-) PLOCHA: Libovolný mnohoúhelník s volitelnou barvou, výplní a s volbou vykreslení nebo nevykreslení hranice.
-) PÍSMO: Text zobrazený ve volitelném řezu písma a úhlu.
-) BITMAPA: Obrázek ve formátu BMP libovolné velikosti.

Tyto datové typy se mohou libovolně sdružovat do tzv. vrstev, které představují vždy určitou množinu dat, například komunikace, vodstvo a podobně. K těmto vrstvám jsou pak připojeny databáze s textovými či obrazovými informacemi.

Soubory s grafickými daty každé vrstvy je možné rozdělit do tzv. podvrstev. Podvrstva dělí vrstvu na menší oblasti lišící se rozsahem souřadnic a měřítkem, v kterém je podvrstva vykreslována. Tedy například vrstvu komunikací celé České republiky můžeme rozdělit na menší datové soubory podle jednotlivých regionů. Takovéto dělení zmenší objem současně zpracovávaných dat, a tím značně zrychlí práci celého systému.

Velké množství volitelných parametrů a funkcí dovoluje uložení údajů o vlastnostech grafických typů do konfiguračních souborů individuálně pro každou mapu, takže při každém spuštění programu je nastavena stejná konfigurace jako při jeho posledním ukončení.

V jednom okamžiku je možné mít otevřeno více map. Je-li nějaká mapa otevírána podruhé, lze si vybrat mezi standardním a nestandardním desktopem (tedy nastavením vlastností grafických typů a databází), což uživatel uvítá, kupříkladu pokud chce v každé mapě zdůraznit jinou vrstvu.

Jednoduchým způsobem lze vypnout a zapnout zobrazování celé vrstvy.

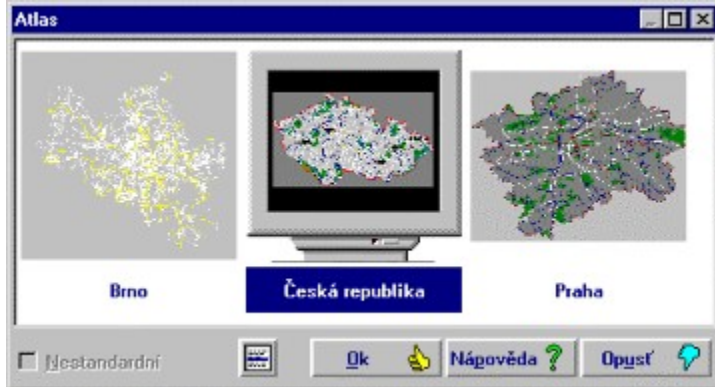
Pro snadnější získávání dat z databází je program vybaven funkcí pro vyhledávání v grafických datech na obrazovce. Prostým kliknutím pravým tlačítkem myši nalibovolný

zobrazený objekt se spustí vyhledávací algoritmus, jež nabídne výběr z nalezených objektů formou plovoucího menu.

Vlastní-li uživatel potřebný editační modul, může si vytvářet a přetvářet vlastní grafická data i databáze.

Otevření nové mapy

Funkce slouží k otevření nového zobrazovacího okna s uživatelem zvolenou mapou (Atlasem). Po spuštění funkce se naobrazovce objeví dialogové okno *Atlas*. Seznamové okno *Dostupné atlasy* obsahuje výčet názvů grafických modulů (Česká republika, Praha apod.), jež jsou systému dostupné. Jedním kliknutím navolbu v seznamovém okénku se vpravo části dialogového okna objeví obrázek s celkovým pohledem nazvolenou mapou.



Nové okno je možné otevřít buď stisknutím klávesy **OK**, nebo dvojitým kliknutím na název požadovaného atlasu v seznamu *Dostupné atlasy*.

Zaškrtnutím okénkem *nestandardní* určíme, zda-li bude atlas otevřen v standardním nebo nestandardním režimu (viz kapitola O systému InfoMapa 5.0). Tato volba je dostupná pouze v případě, že vybraný atlas je již alespoň jednou otevřen. Volbu atlasu potvrdíme klávesou **OK**, která ukončí dialogové okno a inicializuje nové zobrazovací okno.

Nové okno není otevřeno v případě, že je již překročen maximální počet možných otevřených oken (6).

Funkce se ruší pomocí tlačítka *Opust'*.



Zavření aktuálního okna

Funkce slouží k zavření aktivního okna mapy. Je-li v tomto okně spuštěn editační režim, editace se automaticky ukončí a editovaná data se uloží.



Nastavení tiskárny

Funkce slouží k nastavení parametrů tisku.

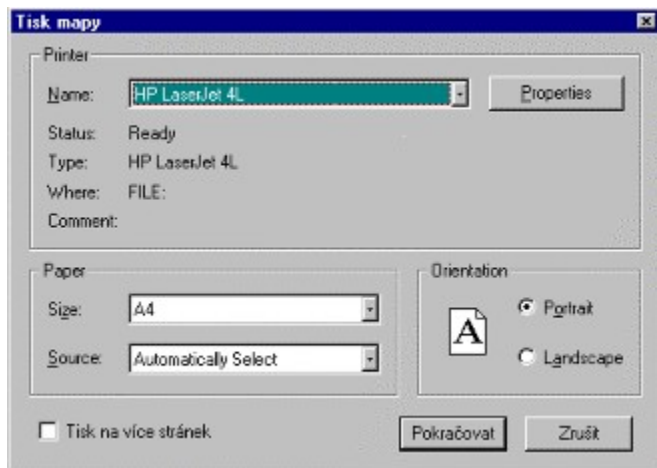
Po spuštění funkce se objeví standardní dialogové okno, jehož obsah je závislý na typu tiskárny, nainstalované v MS Windows.

Funkce ovlivňuje pouze způsob, jakým **Správce tisku** přenesení data do tiskárny, nikoliv způsob vykreslení grafických dat.

Tisk

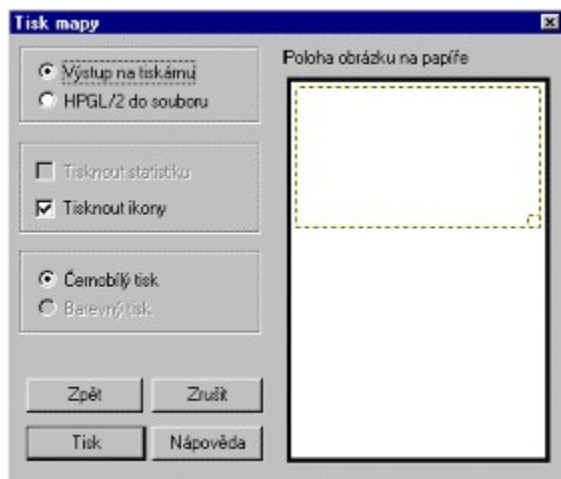
Funkce slouží k vytisknutí obsahu aktuálního okna na tiskárně.

První dialogové okno pro tisk je standardní dialog Windows pro výběr tiskárny, rozměru papíru a orientace.



Je zde navíc zaškrtnávací pole *Tisk na více stránek*. Pokud je zaškrtnuto, bude se tisknout na více stránek na způsob autoatlasu. Po stisku tlačítka 'Pokračovat' se objeví buďto závěrečné dialogové okno pro tisk mapy, nebo dialogové okno pro tisk na více stránek podle stavu zaškrtnutího pole.

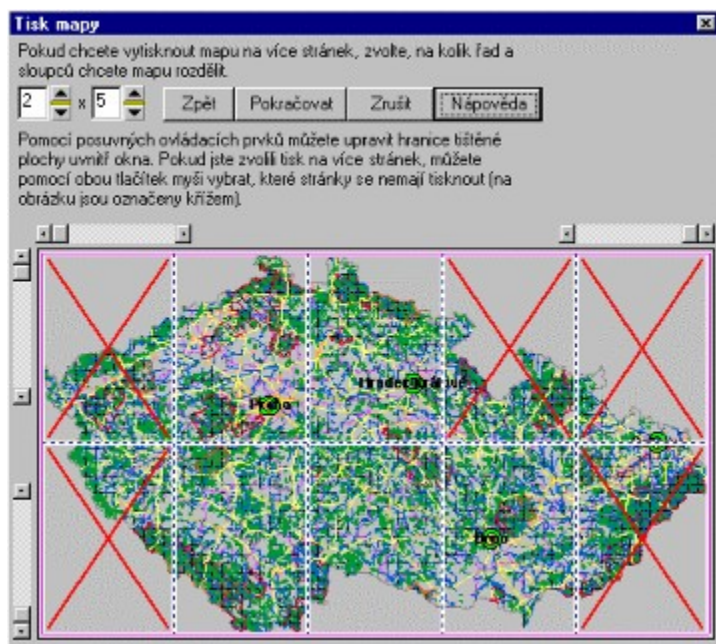
Závěrečné dialogové okno pro tisk



obsahuje tyto ovládací prvky:

- tlačítkem *Tisk* se zahajuje tisk mapy. Objeví se malé dialogové okénko, které informuje o průběhu tisku. Pokud se netiskne pomocí HPGL, je možné tlačítkem *Zrušit* proces přerušit.
- tlačítko *Zpět* slouží k návratu na předchozí dialogové okno.
- přepínací políčka v horní části okna. Volba *Výstup na tiskárnu* určuje rastrový způsob tisku s použitím MS Windows GDI. Přepnutím na *HPGL/2* do souboru zvolíme vektorový způsob tisku - data jsou posílána ve vektorovém formátu firmy Hewlett Packard do souboru *.hpl. Jméno souboru se zadává ve standardním dialogovém okně MS Windows, které se v tomto případě objeví po stisknutí tlačítka *Tisk*.
- zaškrťovací políčko *Tisknout statistiku*. Dá se zaškrtnout pouze tehdy, je-li v okně nějaká statistika aktivní.
- zaškrťovací políčko *Tisknout ikony*. Tisk bez ikon bývá rychlejší.
- přepínací políčka pro volbu barevného nebo černobílého tisku ve spodní části okna. Pokud není k počítači připojena barevná tiskárna se správným ovladačem a je zvolen Barevný tisk, převede Správce tisku barvy na obrazovce na bílou a černou, čímž se rapidně sníží kvalita výsledku.
- V pravé části okna je plocha *Poloha obrázku na papíře*. Kliknutím na pravý spodní roh naznačeného rámečku a jeho držetím levým tlačítkem myši je možné měnit velikost plochy určené pro tisk.

Dialogové okno pro tisk na více stránek



obsahuje tyto ovládací prvky:

- po stisku tlačítka *Pokračovat* se objeví závěrečné dialogové okno pro tisk. přerušit.
- tlačítko *Zpět* slouží k návratu na první dialogové okno.

· dvě editační okénka vlevo nahoře. V nich zvolte, na kolik řad a kolik sloupců se má tisk rozdělit.

Ve spodní části okna je plocha s náhledem. Je na ní znázorněno, kde budou dělicí čáry mezi jednotlivými stránkami. Použijte posuvné ovladače po stranách náhledu pro posunutí dělicích čar. Kliknutím na stránku v náhledu se stránka červeně přeškrtně, kliknutím levým tlačítkem přeškrtnutí zmizí. Přeškrtnuté stránky se nebudou tisknout.

Ukončení programu

Chcete-li ukončit program InfoMapa, zvolte funkci *Konec*.

Jsou-li nastaveny parametry systému na *Ukládat desktop* a *Při ukončení ulož nastavení* (viz funkce *Volitelné*), funkce *Konec* před ukončením programu uloží aktuální rozložení otevřených zobrazovacích oken, včetně jejich zvětšení a aktuálních pozic v otevřených atlasech.

Je-li spuštěn editační režim, editace se automaticky ukončí a editovaná data se uloží.

Krok zpět

Funkce *Krok zpět* umožňuje v závislosti na právě prováděné operaci zrušit poslední provedený krok.

Příklady:

1? Standardní vykreslování mapy - nastaví mapu do stavu před posledním překreslením.

2? Měření plochy nebo vzdálenosti - zruší poslední zadaný bod.

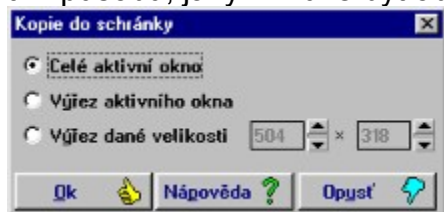
3? Zadání nové plochy nebo linie - zruší poslední zadaný bod.

4? Editace plochy nebo linie - vrátí editovaný bod na původní místo.

Kopie do schránky

Funkce slouží k přenesení části nebo celého aktuálního okna do *schránky*. Takto vzniklou kopií obrázku je možné využít (použitím funkce **Vložit**) v různých grafických (PAINTBRUSH) nebo textových (WINWORD, WINTEXT) aplikacích.


Po spuštění funkce se objeví dialogové okno, s jehož pomocí je možné zvolit jeden ze tří způsobů, jakým může být obsah okna do schránky zkopírován.



1? kCelé aktivní okno

Stisknutím tlačítka **OK** je zkopírován do *schránky* obsah celého aktivního okna.

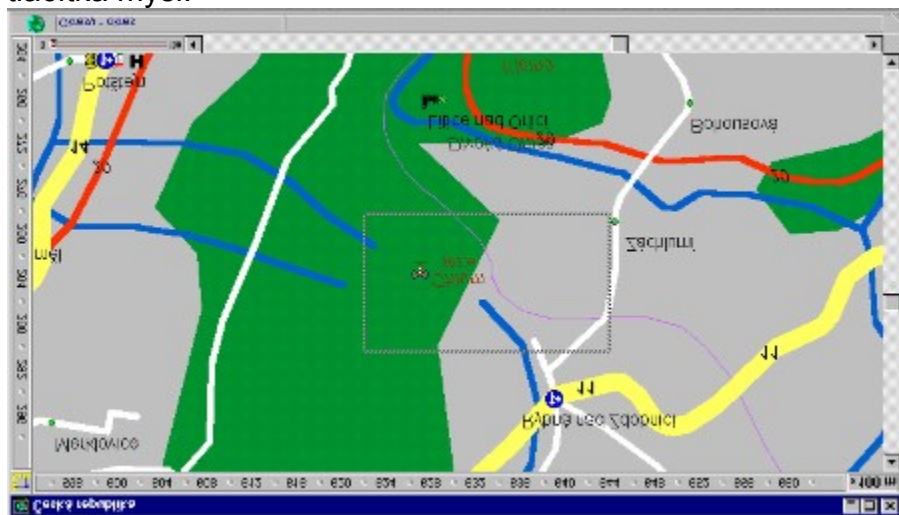
2/ Výřez aktivního okna

Stisknutím tlačítka **OK** je zrušeno dialogové okno a standardní kurzor se změní navýřezový kurzor . V této chvíli je kurzor uzamčen v aktuálním okně.

Postup označení oblasti pro přenesení do *schránky*

- levým tlačítkem myši označte místo, kde bude levý horní (pravý spodní) roh vyříznuté oblasti.
- pohybem kurzoru určete velikost vyříznuté oblasti.
- levým tlačítkem myši potvrďte výběr oblasti.

0 Funkci je možné ukončit v kterémkoliv okamžiku bez kopírování stisknutím pravého tlačítka myši.




3/ Výřez dané velikosti

0 Označením této volby je umožněn přístup do dvou editačních okének



s rozměry požadovaného výřezu zobrazovky v pixelech. Nastaveny jsou rozměry aktuálního okna, které jsou současně i maximálními možnými rozměry, jež je možné v dané situaci zadat.

1 Stisknutím tlačítka *OK* je zrušeno dialogové okno a standardní kurzor se změří navýřezový kurzor . V této chvíli je kurzor uzamčen v aktuálním okně.

3 Postup označení oblasti pro přenesení do *schránky*

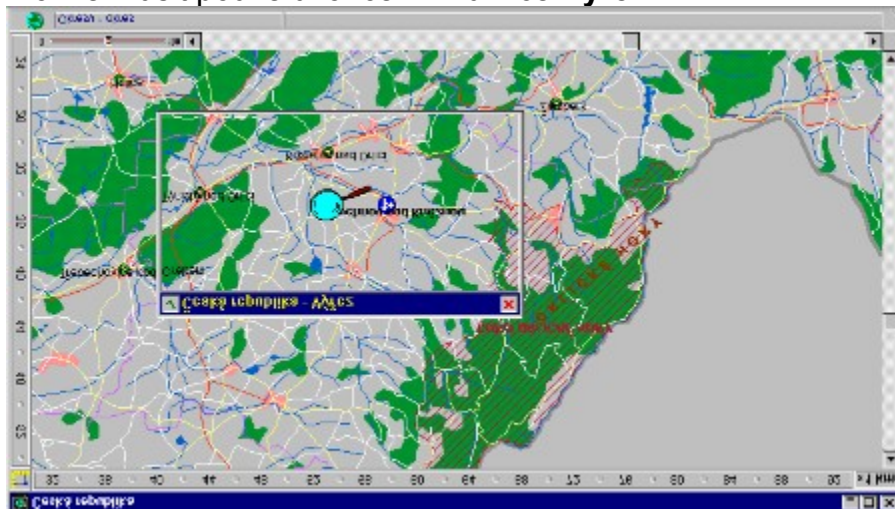
- hranice výřezu požadované velikosti se zobrazí přerušovanou čarou.
- pohybem kurzoru určete polohu výřezu na mapě.
- levým tlačítkem myši potvrďte výběr oblasti.

0 Funkci je možné ukončit v kterémkoliv okamžiku bez kopírování stisknutím pravého tlačítka myši.

Výřez

Funkce slouží ke zvětšení vybrané části mapy v aktivním okně.

0 Po spuštění této funkce je kurzor zamčen v ploše aktivního okna. Toto zamknutí je možné zrušit pouze ukončením funkce **Výřez**.



Bezprostředně po zapnutí funkce **Výřez** se v aktivním okně zobrazí malé okénko s lupou, jehož velikost představuje nejmenší možnou oblast, kterou ještě lze v daném měřítku zvětšit. Její velikost je možno, podobně jako u klasického okna, měnit pomocí kurzoru.

· lze změnit velikost vyříznuté oblasti



· nebo polohu vyříznuté oblasti



Funkce levého tlačítka myši se liší podle umístění kurzoru.

Kurzor

Umístění kurzoru

Funkce levého tlačítka myši



horní lišta výřezového okénka

Mění se poloha výřezového okénka.



obvod výřezového okénka

Mění se velikost výřezového okénka. Zvýrazněná oblast zachovává stejný poměr stran, jako má aktuální zobrazovací okno.




mimo výřezové okénko

Oblast mapy zvýrazněná výřezovým oknem je zvětšena na celou plochu aktuálního okna.



na tlačítkách v rozích zvýrazněné oblasti

 - potvrzení výběru

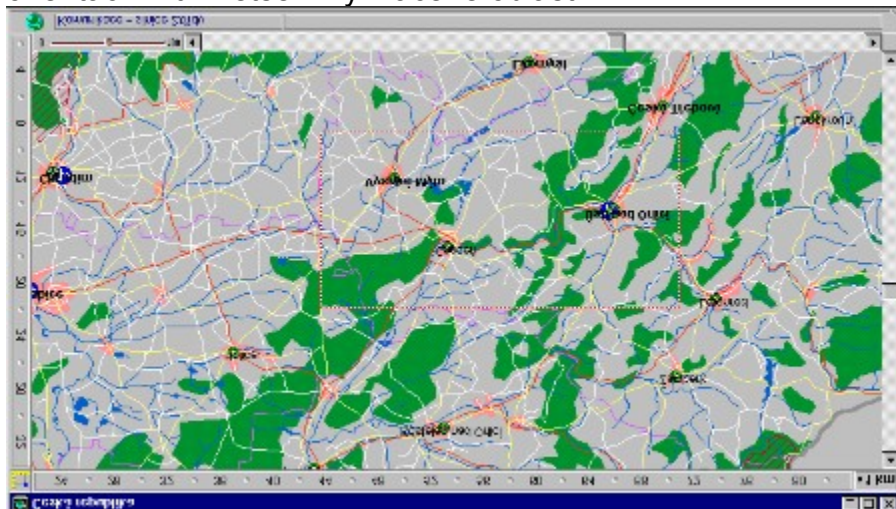
 - zrušení funkce

Funkci **Výřez** je možno opustit v libovolném okamžiku stisknutím pravého tlačítka myši.



Rychlý výřez

Funkce nemůže být spuštěna z menu ani pomocí tlačítka v nástrojové liště, aktivuje se pouze kliknutím levého tlačítka myši v ploše aktivního okna. Slouží k rychlému orientačnímu zvětšení vyznačené oblasti.



Funkce se ovládá kliknutím a tahem. Po uvolnění tlačítka je vzbraná část okna zvětšena. Funkci lze zrušit kliknutím pravého.

Vzhledem k tomu, že poměr stran zvýrazněné oblasti nemusí odpovídat poměru stran aktivního okna, nezobrazí se po zvětšení přesně vybraná oblast, ale nejbližší možný výřez s poměrem stran aktivního okna.

Pokud chcete vyznamenanou oblast definovat přesněji, použijte raději funkci **Výřez**.

Zmenšit

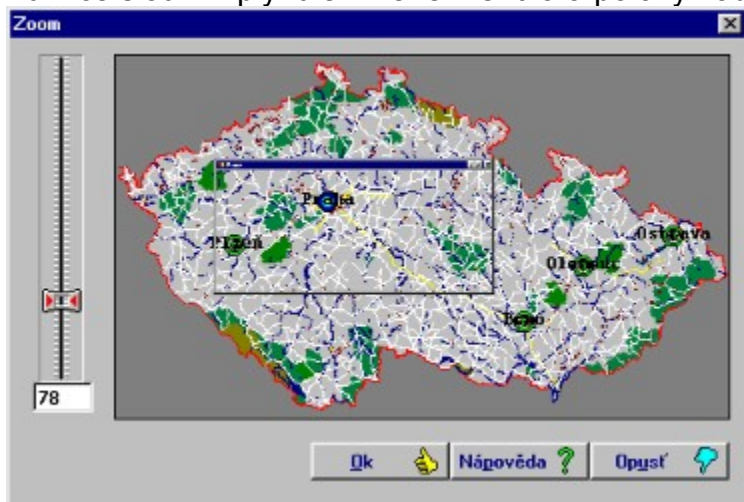
Funkce zvětší měřítko zobrazení o třetinu při zachování středu zobrazení.

Zvětšit

Funkce zmenší měřítko zobrazení o třetinu při zachování středu zobrazení.

Zoom



Funkce slouží k plynulé změně měřítka a polohy zobrazené mapy.



Po spuštění funkce se objeví dialogové okno Zoom. V levé části dialogového okna je posuvný jezdec, jímž je možné plynule měnit měřítka v rozsahu 0 (nejmenší zvětšení) až 100 (největší zvětšení). Kliknutím na dráhu jezdce mezi jezdce akoncem dráhy se zvětšení změní skokově o deset směrem ke zvolenému konci stupnice. Zvětšení lze zadat i z klávesnice pomocí editovacího okénka pod posuvným jezdce.

V pravé části dialogového okna je preview celé mapy, na němž je zobrazena poloha a velikost zobrazovacího okna v závislosti na nastaveném zvětšení. Polohu i velikost tohoto okénka je možno měnit kurzorem.

Funkce levého tlačítka myši se liší podle aktivního kurzoru.

Kurzor	Kde se kurzor nalézá	Funkce
	Uvnitř malého okénka.	Mění se poloha výřezového okénka, aniž by se změnila jeho velikost.
	Na obvodu malého okénka.	Mění se velikost výřezového okénka. Je zachován poměr stran stejný, jako má aktuální okno mapy.

Stisknutím tlačítka *OK* je nové měřítka i poloha potvrzena a funkce zruší dialogové okno, nastaví požadované hodnoty a překreslí mapu.

Tlačítko *Opust'* zruší funkci, aniž by se měřítka a posunutí měnily.

Celá mapa

Funkce nastaví měřítko mapy tak, aby byla v aktivním okně zobrazena celá mapa. Funkce je účinná pouze v případě, že okno má rozměry alespoň 300 × 200 pixelů.



Detail

Funkce nastaví největší měřítko mapy. Tím se mapa zobrazí v největším detailu.



Celá obrazovka

Tato funkce zobrazí mapu na celé ploše obrazovky tím, že zruší všechny prvky klasického okna jako okraj, menu, rolovací pásy a nástrojové lišty.

Celostránkové zobrazení lze zrušit klávesou ESCAPE nebo kliknutím natlačítka otevřených dveří .



V celostránkovém módu lze stejně jako v normálním módu vyvolat rozbalovací menu programu. Přiblížíme-li kurzor těsně k hornímu okraji plochy obrazovky a stiskneme levé tlačítko myši, menu se automaticky aktivuje. Menu lze aktivovat i pomocí klávesnice stisknutím klávesy **Alt** a příslušného písmene (“a” - atlas, “e” - editace atd.).



Měřítko/Zobrazovat

Tato funkce slouží k zapínání a vypínání měřítek. Pokud je zapnutá, zobrazují se po pravé a horní straně zobrazovacího okna pravítka sevzdáleností od uživatelem určeného bodu (implicitně je nastavena vzdálenost odbodu se souřadnicemi 0,0).



Měřítko/Nastavit střed


Pokud je zapnuto vykreslování měřítek, je možno umístit jejich počátek do libovolného bodu na mapě.

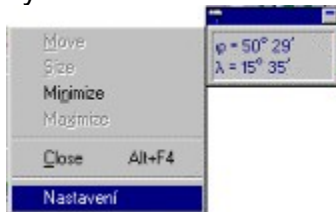


Tuto akci lze provést buď z hlavního menu, nebo z pomocného menu, které získáme kliknutím pravým tlačítkem myši na některé pravitko s měřítkem. Ve středu mapy se pak objeví záměrný kříž a údaje na pravitkách se mění podle jeho pohybu po mapě. Střed se umísťuje kliknutím levým tlačítkem myši, operaci lze zrušit kliknutím pravým tlačítkem myši.

XΛ Souřadnice

Zapnutí funkce je indikováno zaškrtnutím její položky v menu a vytvořením malého okna pro zobrazení souřadnic.

Stisknutím tlačítka  v levém horním rohu zobrazovacího okénka je aktivováno systémové menu.

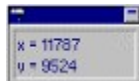


Zvolením položky Nastavení je vyvoláno dialogové okno Výběr zobrazení, ve kterém je možno zvolit, jaké souřadnice se budou zobrazovat a způsob jejich zobrazení .

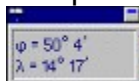


Druh souřadnic

1?kSouřadnice InfoMapy - v okně jsou zobrazeny interní pravoúhlé souřadnice systému InfoMapa.



1?kZeměpisná délka a šířka - v okně jsou zobrazeny světové souřadnice, reprezentované zeměpisnou délkou a šířkou.

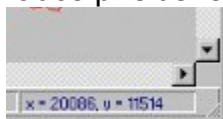


Upozornění: Tato volba není automaticky dostupná u všech atlasů.

Způsob zobrazení

· *Zobrazovat ve stavové řádce*

Je-li tato volba zaškrtnuta, nezobrazují se souřadnice v malém okénku, ale ve stavové řádce příslušného okna



Legenda

Po zapnutí funkce se objeví malé okno, které umožňuje snadno a rychle se orientovat v typech objektů, zobrazovaných na aktuální mapě. V horní části okna jsou tlačítka **Bod**

, **Ikona**,

Linie,

Plocha a

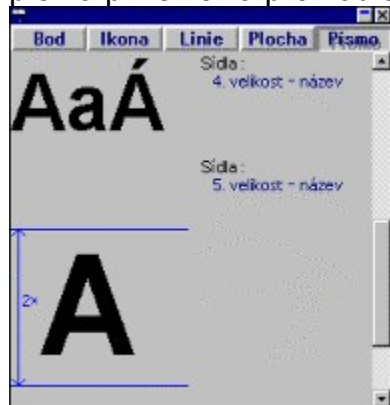
Písmo, která indikují, k jakému druhu objektů se vztahuje právě zobrazený popis ve spodní části okna.

5 Je-li například stisknuto tlačítko **Ikona**, legenda zobrazí všechny zobrazitelné ikony v daném atlasu s popisem vrstvy a podvrstvy, ke které náleží.




Při volbě kteréhokoliv druhu objektu je vždy na pravé straně v prvním řádku název vrstvy a ve druhém název podvrstvy, které objekt náleží. V levé části je pak příklad grafické reprezentace daného objektu, tak jak vypadá skutečně na zobrazené mapě.


0 Je-li zvoleným druhem objektu písmo, může se stát, že je velikost zobrazeného písma příliš velká pro zobrazení v okně legendy.



V takovém případě je písmo zobrazeno zmenšeně a je opatřeno kótou s údajem o zmenšení. Tedy například jako na obrázku - písmeno A u objektů Sídla/ 5.velikost: jméno bude na mapě dvakrát větší než v okénku legendy.

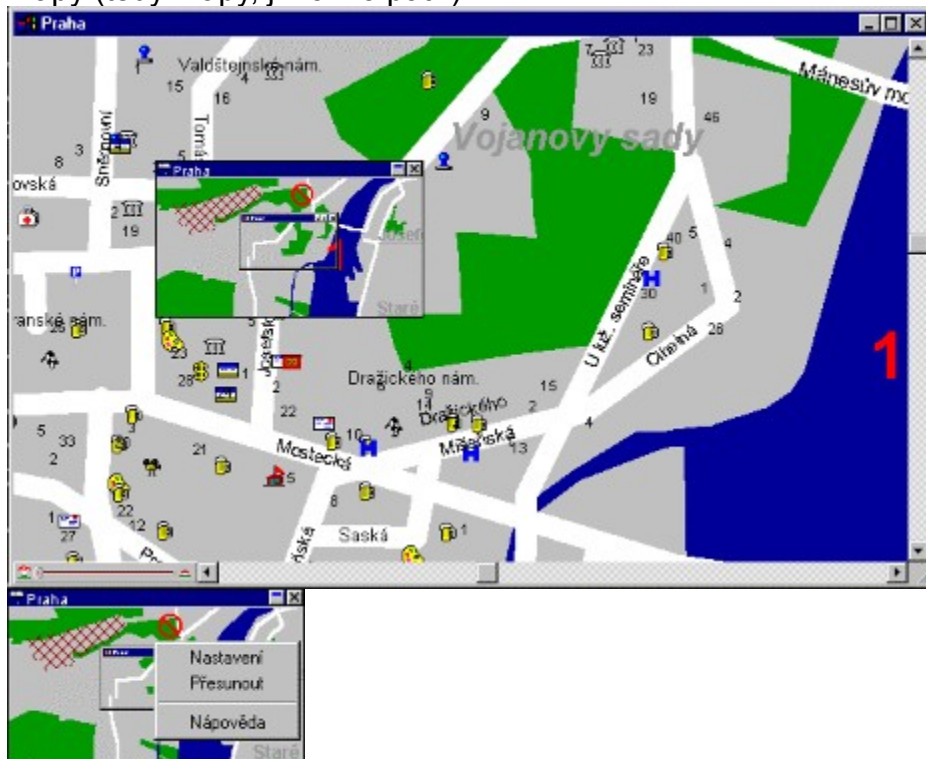
0 Listování v zobrazených objektech je možné jako v normálním seznamovém okénku.


1 Kliknutím na tlačítko  v pravém horním rohu legendy lze skrýt její informační část, zobrazuje se pouze nadpis. Kliknutím na tlačítko

 v nadpisu se legenda opět rozbíjí.

Malé okénko

Po zapnutí funkce je zobrazeno další okno zobrazující mapu. Jeho velikost, zvětšení a střed zobrazené mapy, jsou závislé na velikosti, zvětšení a středu hlavní zobrazené mapy (tedy mapy, již okno patří).



Tlačítkem  nebo pomocí menu, vyvolaného pravým tlačítkem myši v ploše malého okénka, lze vyvolat dialogové okno Výběr zobrazení, ve kterém je možno nastavit parametry zobrazování v závislém okně.



Nastavitelné parametry

- Parametr velikost určuje poměr velikosti závislého a řídicího okna v procentech. Tedy hodnota 35 znamená, že šířka (výška) závislého okna bude 35% šířky (výšky) řídicího okna. Velikost závislého okna se automaticky aktualizuje, změní-li se velikost řídicího okna.
- Parametr zvětšení udává o kolik procent se liší zvětšení v závislém okně od zvětšení v řídicím okně. Tedy hodnota -60 znamená, že zvětšení mapy v závislém okně bude

o 60% menší než v okně řídicím.

- Zaškrtačací políčko umístění určuje, bude-li v závislém okně vyznačena poloha a velikost řídicího okna. Tato poloha se samozřejmě zobrazuje pouze při záporných hodnotách parametru zvětšení, tedy když je v závislém okně zobrazen větší výřez mapy než v okně řídicím.
- Zaškrtačací políčko Zobrazovat v ploše mapy určuje, bude-li se malé okénko zobrazovat v samostatném okně, nebo v levém horním rohu mapy. Toto zobrazení je možno přepínat i dvojitým kliknutím v ploše okénka nebo z menu, vyvolaného kliknutím pravého tlačítka myši.



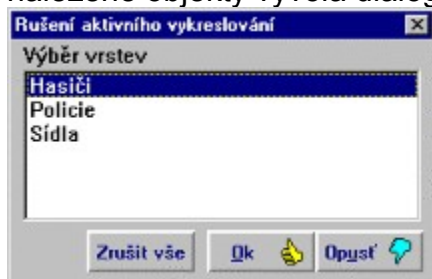
Překreslit

Funkce slouží k aktualizování grafického obsahu zobrazovacího okna.

Zrušit označené objekty

Zrušit/nalezené objekty

InfoMapa 5.0 dovoluje zobrazovat několik vrstev zvýrazněných objektů. Funkce Zrušit nalezené objekty vyvolá dialogové okno *Rušení aktivního vykreslování*.



V seznamovém okénku jsou abecedně seřazeny všechny vrstvy, které obsahují nějaké zvýrazněné objekty. Je možno označit jednu nebo více z nich a tlačítkem *Ok* potvrdit jejich vymazání z paměti aktivních objektů. Tlačítkem *Zrušit vše* lze zrušit vykreslování aktivních objektů ve všech vrstvách najednou. Tlačítkem *Opust'* je možno dialogové okno bez následků opustit.

Zrušit/označenou plochu

Tato volba slouží k vymazání plochy zadané ve funkci Prohledat plochu.

Zrušit/statistiku

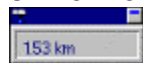
Tato volba slouží k potlačení vykreslování aktivní statistiky.

Zrušit/vše

Tato funkce je kombinací obou výše uvedených rušících funkcí. Vymaže z paměti jednak plochu zadanou ve funkci Prohledat plochu, jednak všechny nalezené objekty.




Měření vzdálenosti

Zapnutí této funkce je indikováno zaškrtnutím její položky v menu a zobrazením okénka s informací o naměřené vzdálenosti.



Funkce slouží k měření vzdálenosti na právě zobrazené mapě.



- Je-li funkce aktivní, má kurzor tvar . Levé tlačítko myši označuje měřící body.
- Funkce se ukončuje pravým tlačítkem myši nebo jejím opětovným zvolením v menu nebo na nástrojové liště, případně spuštěním jiné měřící funkce.
- Po stisknutí tlačítka  lze vyvolat dialogové okno Výběr zobrazení a nastavit, bude-li se naměřený údaj zobrazovat v metrické soustavě (m, km) nebo v mílech a yardech.
- Po stisknutí tlačítka  lze vyvolat dialogové okno Výběr zobrazení a nastavit, má-li se naměřený údaj zobrazovat v samostatném okénku nebo ve stavové řádce.

0 Během funkce je možno měnit měřítko i polohu mapy, měřená plocha je podle provedených změn přepočtena.




Měření plochy

Zapnutí této funkce je indikováno zaškrtnutím její položky v menu a zobrazením okénka s informací o naměřené ploše.



Funkce slouží k měření obsahu plochy na právě zobrazené mapě.



- Je-li funkce aktivní, má kurzor tvar . Levé tlačítko myši označuje měřící body. Údaj o naměřené ploše se zobrazuje teprve tehdy, jsou-li zvoleny minimálně tři body.
- Funkce se ukončuje pravým tlačítkem myši nebo jejím opětovným zvolením v menu nebo na nástrojové liště, případně spuštěním jiné měřící funkce.
- Po stisknutí tlačítka  lze vyvolat dialogové okno Výběr zobrazení a nastavit, bude-li se naměřený údaj zobrazovat v metrické soustavě (m, km) nebo v mílích a yardecích čtverečních.
- Po stisknutí tlačítka  lze vyvolat dialogové okno Výběr zobrazení a nastavit, má-li se naměřený údaj zobrazovat v samostatném okénku nebo ve stavové řádce. Během funkce je možno měnit měřítko i polohu mapy, měřená plocha je podle provedených změn přepočtena.



+ Měření azimutu

Zapnutí této funkce je indikováno zaškrtnutím její položky v menu a zobrazením okénka s informací o naměřeném azimutu.



Funkce slouží k měření azimutu na právě zobrazené mapě.



- Je-li funkce aktivní, má kurzor tvar .
- První stisknutí levého tlačítka označí bod, z kterého se bude azimut měřit. Pohybem myši se mění bod, do kterého se měří azimut.
- Každé další stisknutí levého tlačítka myši deaktivuje nebo aktivuje (podle toho, je-li posouvání bodu aktivní nebo neaktivní) posouvání bodu, jehož azimut je měřen.
- Po stisknutí tlačítka  lze vyvolat dialogové okno Výběr zobrazení a nastavit, má-li se naměřený údaj zobrazovat v samostatném okénku nebo ve stavové řádce.

0 Během funkce je možno měnit měřítko i polohu mapy.



Měření akčního rádia

Zapnutí této funkce je indikováno zaškrtnutím její položky v menu a zobrazením okénka s informací o poloměru zobrazeného kruhu .

1 Funkce slouží k měření akčního rádia od daného bodu na právě zobrazené mapě.



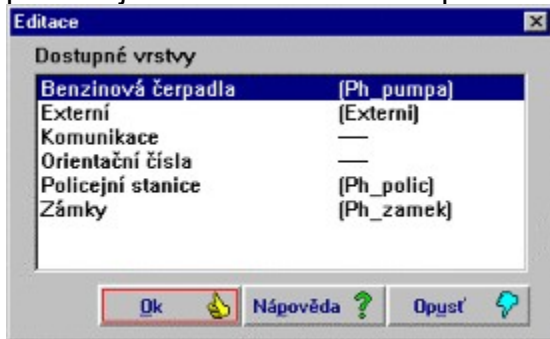
- Je-li funkce aktivní, má kurzor tvar
- První stisknutí levého tlačítka označí bod, odkterého se bude měřit. Pohybem myši se mění poloměr akční oblasti.
- Každé další stisknutí levého tlačítka myši deaktivuje nebo aktivuje (podle toho, je-li posouvání bodu aktivní nebo neaktivní) změnu poloměru měřené oblasti.
- Po stisknutí tlačítka lze vyvolat dialogové okno Výběr zobrazení a nastavit, bude-li se naměřený údaj zobrazovat v metrické soustavě (m, km) nebo v mílích a yardecch.
- Po stisknutí tlačítka lze vyvolat dialogové okno Výběr zobrazení a nastavit, má-li se naměřený údaj zobrazovat v samostatném okénku nebo ve stavové řádce.

Během funkce je možno měnit měřítko i polohu mapy, měřený bod i poloměr oblasti jsou podle provedených změn přepočteny



Započetí a ukončení editace

Volba Editace/Editace objektů/Začít editaci zobrazí dialogové okno Editace, s jehož pomocí je možné uvést InfoMapu 5.0 do editačního módu.



V seznamovém okénku Dostupné vrstvy je abecední seznam všech vrstev s povolenou editací v právě otevřeném atlasu. Dvojitým kliknutím na název vrstvy nebo jejím zvýrazněním a potvrzením tlačítkem *OK*, jsou několik okamžiků (podle objemu dat ve vrstvě) připravovány soubory k editaci. Po skončení přípravy jsou všechny editovatelné objekty zvýrazněny. Ze systémových důvodů je jejich počet omezen na 65 000. Během editace je zakázána změna zvětšení.





Další průběh editace je ovládán pomocí vlastních editačních funkcí

Editaci lze v libovolném okamžiku ukončit pomocí menu Editace/Editace objektů/Ukončit editaci nebo tlačítkem







Popis vlastních editačních funkcí

Editaci lze kdykoliv ukončit stisknutím tlačítka .

Není-li označen žádný objekt, jsou možné tyto operace:

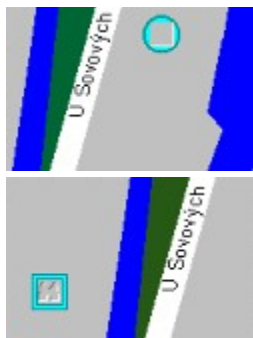
Tlačítk	Funkce	Popis
		
	<u>Nový objekt</u>	Objeví se dialogové okno “Nový objekt”. V něm lze zvolit typ nového objektu z typů dostupných v editované vrstvě. Detailnější popis bude uveden níže.
	Vymazat objekt	Kliknutím levým tlačítkem myši na objektu je tento zrušen.
	Umisťování neumístěných záznamů	Objeví se tabulka, z níž je možno vybírat neumístěné záznamy. Po výběru z tabulky je možno v databázovém okně tlačítkem “Umístit” vyvolat dialogové okno “Nový objekt” a vybrat typ umísťovaného záznamu. Nabízeny jsou pouze body a ikony. Poslední fází je umístění objektu myší na mapu.


Označení objektu k editaci se provádí kliknutím levým tlačítkem myši. Se všemi typy objektů jsou možné tyto operace:

Tlačítk	Funkce	Popis
		
	Uložit	Provede se uložení označeného objektu.
	Obnovit	Obnoví se posledně uložený stav označeného objektu.
	Vymazat	Vymaže se označený objekt.
	Editovat připojený záznam	Objeví se databázové okno nastavené na data příslušná k označenému objektu. Tato data je možno měnit a změny potvrdit tlačítkem “Zapiš”. Funkci je též možné vyvolat dvojitém kliknutím na objekt.
	Nastavit editovaný objekt na střed obrazovky	Označený objekt se nastaví na střed obrazovky.

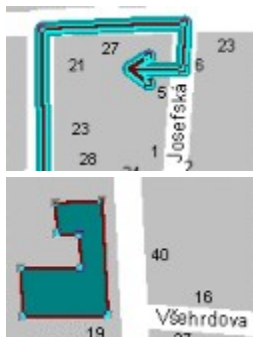
Podle typu zvýrazněného objektu jsou možné další operace:

Editace bodu a ikony










Označený objekt je přebarven na šedo a kurzor nad ním má tvar . Je možno uchopit jej levým tlačítkem myši a přenést na jiné místo.



Editace linie a plochy



Označená linie nebo plocha má zvýrazněné uzlové body a spojnice mezi nimi.

Tlačítk	Funkce	Popis
		
	Přidat uzel	Kliknutím levého tlačítka na linii lze přidat další uzel. Kurzor má tvar  .
	Ubrat uzel	Kliknutím levým tlačítkem myši na existujícím uzlu je tento zrušen. Kurzor má tvar  .
	Přemístit uzel	Stisknutím tlačítka na existujícím uzlu a následným tahem myši je možné uzel přemístit. Kurzor má tvar  .

Pouze pro linie jsou možné ještě tyto operace:


Tlačítk	Funkce	Popis
		
	Připojit uzel na konec	Zvýrazní se konce linie a po kliknutí levým tlačítkem na jeden konec můžeme k tomuto konci přidávat další uzly, stejně jako kdybychom pokračovali



Spojení dvou linií

vevytváření nové linie. Kurzor má tvar



Kurzor se změní v  a je nutné označit ještě druhou linii k editování. Je-li linie označena, zvýrazní se konce obou linií. Levým tlačítkem myši lze určit, které konce se budou spojovat. Existuje-li ke každé linii v databázi jiný záznam, bude nabídnuta tabulka s výpisem obou záznamů pro možnost volby, který záznam v databázi vymazat.



Rozdělení linie






Kliknutím myši určíme na linii spojnicí uzlů, v níž dojde k přerušení. Linie se rozdělí na dvě části, z nichž pouze jedna zůstane aktivní. V databázi budou mít obě linie odkaz na stejný záznam. Kurzor má tvar



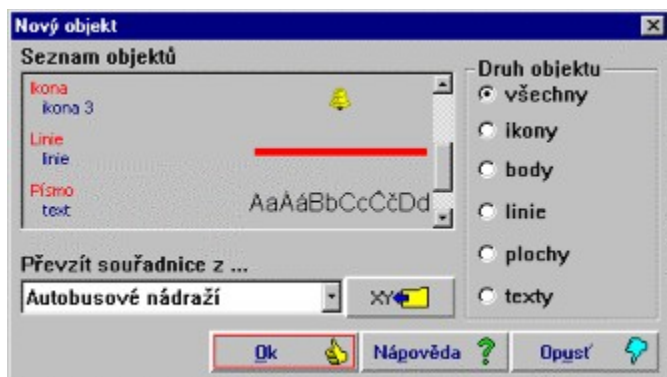
Editace textů



Označený text má zvýrazněný rámeček.

Tlačítk	Funkce	Popis
	Změna textu	Objeví se dialogové okno "Nový text", ve kterém je možné změnit text nápisu
	Přemístit text	Stisknutím tlačítka ve vymezeném rámečku a následným tahem myši je možné text přemístit. Kurzor má tvar 
	Otočení textem	Stisknutím tlačítka ve vymezeném rámečku a následným tahem myši je možné text otočit kolem středu rámečku. Kurzor má tvar 

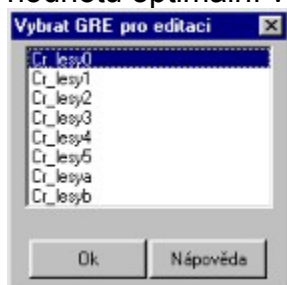
Popis dialogového okna Nový objekt



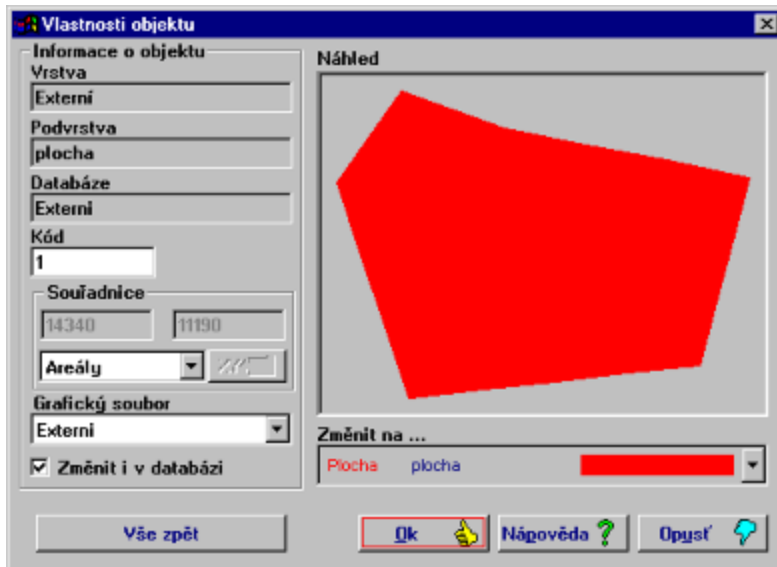
- v seznamovém okénku, v levé části dialogu, jsou zobrazeny všechny typy objektů, které přísluší k editované vrstvě. Pomocí přepínacích políček, v pravé části dialogového okna, lze objekty filtrovat podle typu.
- po stisknutí tlačítka OK dialogové okno zmizí a kurzor se změní podle typu vybraného objektu. Je možno umístit bod, ikonu nebo text, eventuálně začít kreslit linii nebo plochu.
- v případě, že bychom chtěli nové objekty typu bod nebo ikona umísťovat podle objektů z jiné vrstvy (typickým příkladem je připojení uživatelské databáze k vrstvě měst v mapě České republiky), je třeba vybrat pilotní databázi, podle níž se budou objekty umísťovat. K tomu slouží rozbalovací okénko Převzít souřadnice z.... Po stisknutí tlačítka, vedle rozbalovacího okénka, se objeví tabulka pilotní databáze, kde je možno vybrat záznam, podle něhož chceme umísťovat. Dalším krokem je volba, zda pro nový objekt založíme nový záznam v editované databázi, nebo zda jej připojíme k nějakému stávajícímu.

Dialogové okno lze opustit beze změn tlačítkem *Opust'*.

Pokud je v nabídce *Editace* označena možnost Zobrazovat název GRE a vrstva je reprezentována více než jedním grafickým souborem GRE, zobrazí se před uložením editovaného objektu dialogové okno Vybrat GRE pro editaci, ve kterém je nutné označit GRE, kam bude nový objekt umístěn. Systém sám nabídne jako přednastavenou hodnotu optimální variantu.



Vlastnosti editovaného objektu



Tato funkce slouží k nastavení některých vlastností editovaného objektu. Funkce je dostupná z nabídky *Editace/Editovaný objekt/Vlastnosti*, pokud je aktivně zvolený nějaký objekt.

Po vyvolání funkce jsou zobrazeny tyto základní informace o editovaném objektu:

- Idb Vrstva – název vrstvy, ve které se objekt nachází.
- Podvrstva - název podvrstvy, do které objekt v rámci editované vrstvy patří.
- Databáze – název databáze, ve které se nacházejí informace o objektu v případě, že k vrstvě je databáze připojena.
- Kód – interní označení objektu, které systém používá pro synchronizaci dat v databázi s grafickými daty.
- Souřadnice – souřadnice objektu na mapě. V případě, že je objekt plocha a nebo linie, představují souřadnice střed obdélníka, který objekt zabírá.
- Grafický soubor – název souboru grafické reprezentace (GRE), ve kterém je objekt uložen

Pomocí této funkce lze u objektu změnit:

1. Podvrstvu

Pomocí funkce Změnit na ... lze změnit příslušnost objektu k podvrstvě. Touto funkcí lze například změnit plochu v linii nebo ikonu na bod případně na jinou ikonu.

Nabídka možností je závislá jednak na typu objektu (linii nelze změnit na ikonu nebo text apod.) a dále na výčtu podvrstev, které vrstva obsahuje. Tato funkce neumožňuje vytvořit ve vrstvě novou podvrstvu.

1. Kód

Vyplněním nové hodnoty v editačním okénku Kód lze změnit kód objektu. Tuto možnost doporučujeme využívat je velmi zkušeným uživatelům. Špatným nastavením kódu může být narušena datová celistvost celé vrstvy a následná chybná identifikace objektů na mapě a v databázi.

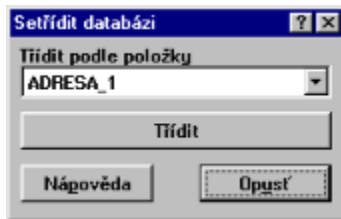
1. Souřadnice

U ikonových a bodových objektů lze ručně zadat nové souřadnice. Pomocí funkce lze načíst souřadnice z jiné databáze.

1. *Grafický soubor*

Objekty jedné vrstvy mohou být umístěny v několika grafických souborech. Touto možností lze určit, v kterém ze souborů dostupných pro editovanou vrstvu se bude objekt nacházet. Špatné nastavení souboru může vést k tomu, že objekt nebude po vypnutí editace na mapě vidět.

Setřídít databázi



Tato funkce umožňuje setřídít databázi příslušící k právě editované vrstvě podle libovolné položky.

Co je to nástrojová lišta?

Nástrojová lišta je zvláštní okno s menší nadpisovou řádkou, ve kterém jsou umístěna tlačítka funkcí programu.



Jak se liší nástrojová lišta od klasického okna?

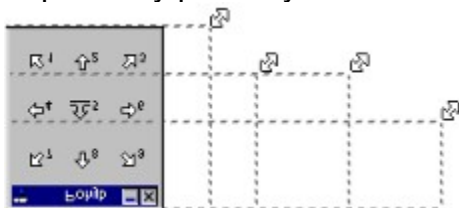
Oproti klasickému oknu jsou u nástrojové lišty některé rozdíly ve funkci ovládacích prvků.

✖: - tlačítko skrytí okna. Kliknutím na toto tlačítko je příslušná nástrojová lišta skryta, nikoliv však vymazána. Zpět je jí možné vyvolat v dialogovém okně nástrojové lišty.

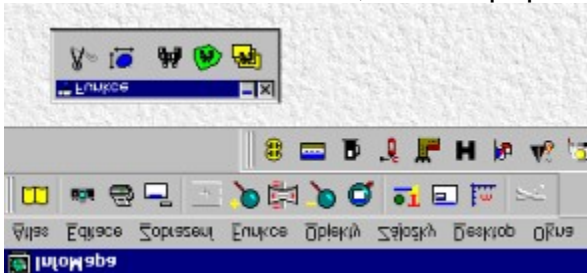
☐: - tlačítko minimalizace okna. Stisknutí tohoto tlačítka způsobí minimalizaci nebo maximalizaci nástrojové lišty. U nástrojové lišty však minimalizace neznamená, že místo okna je zobrazena jeho ikona, ale jeho velikost je zmenšena na velikost nadpisové řádky -



Změna velikosti okna nástrojové lišty se provádí stejně jako u klasického okna tažením myši za jeho okraje, ovšem rozdíl je v tom, že u nástrojové lišty jsou povoleny pouze ty velikosti okna, které umožňují efektivně umístit tlačítka.



Změna umístění okna nástrojové lišty. Nástrojová lišta může být umístěna 1. kdekoli na obrazovce, v tomto případě má nadpisovou řádku a dvojitý okraj.



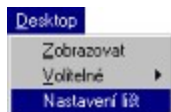
2. v horní části okna programu InfoMapa, těsně pod menu. V tomto případě není zobrazena nadpisová řádku a okraj okna je jednoduchý.



Mezi těmito dvěma režimy je možné přejít

1. dvojkliknutím levým tlačítkem myši v ploše nástrojové lišty (mimo tlačítka).
1. tažením okna nástrojové lišty myší buďto mimo vyhrazenou horní část hlavního okna nebo naopak do ní.
1. přepnutím v dialogovém okně nástrojové lišty.

Nastavení lišt

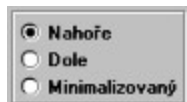


Dialogové okno *Nastavení lišt* podává souhrnné informace o nástrojových lištách aktuálně používaných systémem a umožňuje provádět změny ve způsobu jejich zobrazování.



Seznam lišt

V tomto seznamovém okně je souhrn všech nástrojových lišt, které v současném okamžiku systém zná. Vedle jejich názvu je zobrazena žárovka, která svým stavem (svítí/nesvítí) signalizuje, je-li daná nástrojová lišta právě viditelná nebo ne. Kliknutím na obrázek žárovky je možno viditelnost příslušné nástrojové lišty změnit, tedy nástrojovou lištu buďto ukázat, nebo skryt.



Tato tlačítka podávají informaci o tom, jakým stylem je zobrazena nástrojová lišta vybraná v seznamu Seznam lišt.

· Nahore - lišta je zobrazena bez nadpisové řádky a je umístěna v horní části hlavního okna.

· Dole - lišta je zobrazena s nadpisovou řádkou v plné velikosti kdekoliv na obrazovce.

· Minimalizovaný - lišta je zobrazena pouze jako nadpisová řádka kdekoliv na obrazovce.

Přepnutím tlačítek je možné danou nástrojovou lištu přemístit do požadované polohy.

Zrušit

pomocí tohoto tlačítka lze zrušit nástrojovou lištu, která je právě vybrána v seznamu Seznam lišt. Je-li nástrojová lišta zrušena pomocí tohoto tlačítka, není možné ji vyvolat zpět a neobjeví se ani při dalším spuštění programu.

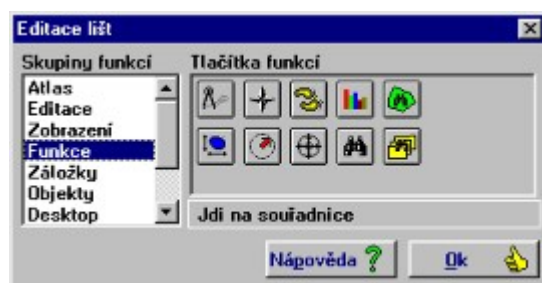
Změnit název

pomocí tohoto tlačítka je vyvoláno dialogové okno, ve kterém je možné zadat pro zvolenou nástrojovou lištu nový nápis.

Editace lišt

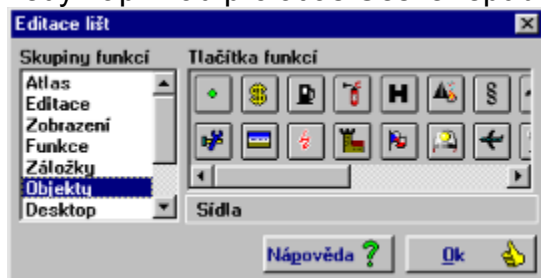
Toto dialogové okno slouží k editování stávajících nebo vytváření nových nástrojových lišt.


Seznamové okno *Skupiny funkcí* obsahuje seznam možných skupin funkcí odpovídajících názvům položek hlavního menu programu. Podle toho, která z položek seznamu je vybrána, je naplněno okno *Tlačítka funkcí* tlačítky, náležejícími k dané skupině funkcí.



Zvláštní skupinu tlačítek tvoří skupina *Objekty*. V této skupině jsou tlačítka s ikonami objektů, příslušejících právě aktivnímu atlasu.

Tedy například pro atlas České republiky.



Je-li v nástrojové liště umístěno tlačítko objektu, způsobí jeho stisknutí vyvolání databáze příslušného objektu. Je-li aktivní jiný atlas, než ten, jemuž objekt přísluší, je tlačítko neaktivní a ikona na tlačítku se změní v .

Je-li dialogové okno *Editace lišt* aktivní, je možné:

- přidávat do stávajících nástrojových lišt nová tlačítka
- rušit tlačítka ve stávajících nástrojových lištách
- měnit uspořádání tlačítek ve stávajících nástrojových lištách
- vytvářet nové nástrojové lišty

Přidání nového tlačítka


Chceme-li přidat do již existující nástrojové lišty nové tlačítko, stačí kliknutím myši vybrat v okně tlačítka funkcí požadované tlačítko a tažením jej přenést do nástrojové lišty, kam chceme tlačítko požadované funkce umístit. Nové tlačítko je automaticky

umístěno na nejbližší volné místo od místa, kde bylo uvolněno levé tlačítko myši. Je-li levé tlačítko uvolněno v ploše dialogového okna Editace lišt, je umístování tlačítka zrušeno.

Zrušení tlačítka

Tlačítko, které chceme v již existující nástrojové liště vymazat, zvolíme stisknutím levého tlačítka myši a tažením jej přemístíme mimo plochu lišty, kde uvolníme levé tlačítko myši. Tím je tlačítko vymazáno.

Změna uspořádání tlačítek

Zvolením tlačítka levým tlačítkem myši a jeho tažením uvnitř plochy lišty je možné změnit pořadí uspořádání tlačítek v nástrojové liště. Automatické uspořádání rozlišuje dva druhy mezer mezi tlačítky - tlačítka se buďto přímo dotýkají , nebo jsou od sebe vzdáleny o standardní mezeru



Vytvoření nové nástrojové lišty

Novou nástrojovou lištu vytvoříme tak, že vybereme kliknutím levého tlačítka myši tlačítko funkce, kterou chceme aby nová nástrojová lišta obsahovala, a tažením ji umístíme kamkoliv mimo dialogové okno a již existující nástrojové lišty. Systém automaticky vytvoří novou nástrojovou lištu.

Popis ovládání a funkcí databázových oken

Zobrazení informací

Pro zobrazení informace z databáze existují dva způsoby:

1. klasické dialogové okno (zobrazí se jako první)
1. tabulka (zobrazí se stisknutím tlačítka Tabulka)

Klasické dialogové okno



V klasickém dialogovém okně mohou být tři typy prvků, a to zobrazovací, informační a ovládací.

Zobrazovací prvky

1. editační okénko



- jednoduché editační okénko



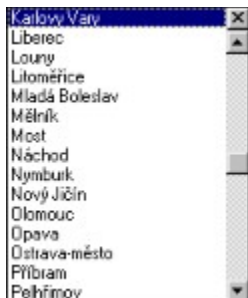
V jednoduchém editačním okénku je zobrazen obsah textové nebo numerické položky.

- kombinované editační okénko



Kombinované editační okénko plní stejnou funkci jako jednoduché editační okénko, s tím rozdílem, že je k němu na pravé straně připojeno rozbalovací tlačítko . V případě, že obsahem položky je odkaz na číselník a je tedy pevně určen výběrem z několika možností (například číselník názvů okresů) je rozbalovací tlačítko navíc označeno červenou šipkou .



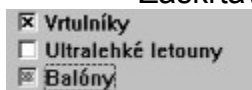


Stisknutím rozbalovacího tlačítka se vyvolá další dialogové okno se seznamem obsahů dané položky v celé databázi. V seznamu se lze pohybovat pomocí rolovací pásky vpravo části okénka nebo pomocí kláves „Page Up a Page Down. Seznam reaguje na klávesy písmen, to znamená, že jako první je nastavena v seznamu položka, která začíná stisknutým písmenem.

Opustíme-li tento dialog pomocí tlačítka Enter nebo kliknutím na určitý záznam, je v případě číselníku patřičná položka nastavena nadanou hodnotu, v případě obyčejné položky je celá databáze nastavena navybraný záznam.

Opustit seznam aniž by se cokoliv stalo lze buďto stisknutím klávesy Escape nebo stisknutím tlačítka

- Zaškrťovací okénko



Zaškrťovací okénko slouží ke zobrazení logické informace nabývající pouze tří hodnot, a to ANO, NE a NEDEFINOVÁNO.

Informační tabulka

Informační tabulka podává informaci o



- číslo právě nastaveného záznamu (nebo **1 z 82**)
- počtu záznamů v celé databázi
- způsobu zobrazení



je zobrazena celá databáze (nebo

• Celá databáze)



je zobrazen pouze určitý výběr (nebo

• Výběr [02])

- stavu záznamu



záznam je aktivní



záznam je označen jako vymazaný



záznam je zařazen do výběru

Ovládací prvky



ř První, Další, Předchozí a Poslední

Je-li databáze zobrazena celá, slouží tato tlačítka k přechodu na první, další, předchozí a poslední záznam.

Je-li zobrazen jen výběr z databáze, slouží klistování v nalezených záznamech.

ř Čisti

Vynuluje obsah všech zobrazovacích prvků.

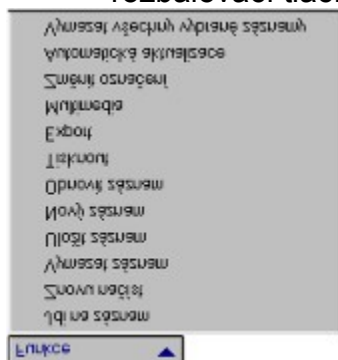
ř Celá databáze

Je-li v databázi definován výběr, je tímto tlačítkem zrušen.

ř Hledej

Databáze je prohledána podle zadané podmínky (viz. Hledání v databázi)

rozbalovací tlačítko funkce



ř Jdi na záznam

- zobrazí dialogové okno s editačním okénkem, kde se vyplní číslo požadovaného záznamu, jež se má v databázi nastavit jako aktuální.

ř Znovu načíst

- znovu načte nastavený záznam.

ř Vymazať záznam

- označí záznam jako vymazaný.

ř Uložit záznam

- aktualizuje zobrazený záznam v databázi. Pokud byl změněn obsah některé z položek, provede se stisknutím tohoto tlačítka uložení záznamu na disk. Tato funkce je u databází, jež nejsou uživatelské, omezena pouze na editaci poznámky.

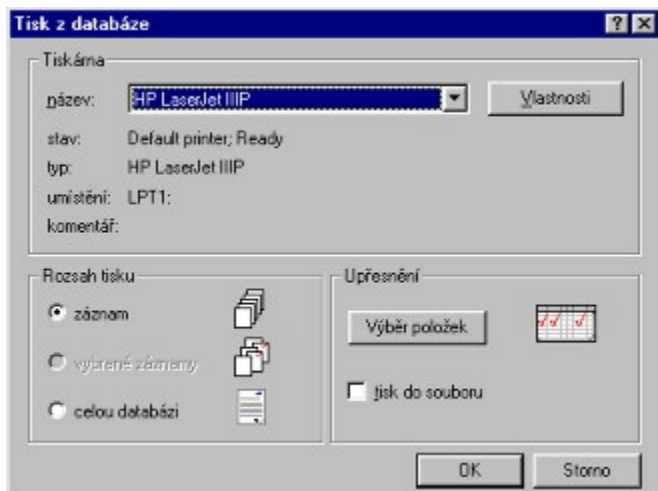
ř Nový záznam

- vytvoří nový záznam v databázi.

ř Obnovit záznam

- pokud je záznam označený jako vymazaný, je toto označení zrušeno.

ř Tisknout

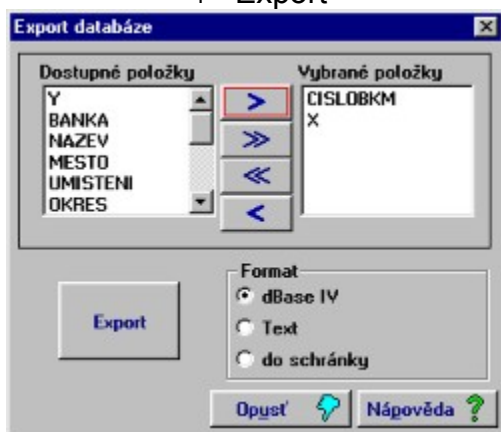


pomocí této funkce lze vytisknout na tiskárnu nebo do souboru aktivní záznam, vybrané záznamy nebo celou databázi.

Pomocí funkce Výběr položek lze podrobněji nastavit, které položky a v jakém pořadí se budou tisknout. Touto funkcí lze nastavit i šířku tisku pro jednotlivé položky a tiskové nastavení uložit do souboru.



f Export



- tato funkce umožňuje export vybraných záznamů z databáze do
 1. jiné databáze ve formátu dBase IV (DBF)
 2. textového souboru
 3. schránky (jako text)

1. Po označení položek, které mají být exportovány a po zvolení

požadovaného formátu, jsou vybrané záznamy exportovány tlačítkem Export.

ř Multimedia

- spouští multimediální prohlížeč v případě, že jsou k záznamu připojena multimediální data (obrázky, zvuky, video).

ř Změnit označení

je-li záznam zahrnut do výběru, je z něho vyjmut, v opačném případě je do něho zahrnut.

ř Automatická aktualizaceí

umožní zadat parametry automatické aktualizace pro vrstvu, ke které prohlížená databáze náleží.

ř Vymazat všechny vybrané záznamy

vymaže všechny záznamy, které jsou právě zahrnuty do výběru

Tabulka

V módu **Tabulka** je databáze zobrazena ve zvláštním dialogovém okně jako tabulka. V případě, že databáze je v módu výběr, jsou v tabulce zobrazeny jen záznamy splňující výběrovou podmínku.

	Čísloobjekt	Banka	Název	Mesto	Umístění
17	157	kb	Blansko, náměstí Republiky 3	Blansko	náměstí Republ
18	6323	sp	Blansko, Smetanova 3	Blansko	Smetanova 3
19	2904	sp	Blatná, J. A. Komenského 1075	Blatná	J. A. Komenského
20	383	kb	Blatná, třída T. G. Masaryka 22	Blatná	třída T. G. Mas.
21	3618	sp	Blžovice, Náměstí 89-90	Blžovice	Náměstí 89-90
22	7901	sp	Bohumín, Bezručova 150	Bohumín	Bezručova 150
23	345	ipb	Bohumín, Bezručova 300 - ŽD8	Bohumín	Bezručova 300
24	7939	sp	Bohumín, náměstí T. G. Masaryka 226	Bohumín - Nový Bohumín	náměstí T. G. M.
25	384	kb	Boskovice, 17. listopadu	Boskovice	17. listopadu
26	6350	sp	Boskovice, Masarykovo náměstí 14	Boskovice	Masarykovo ná
27	6321	sp	Boskovice, O. Kubína 179	Boskovice	O. Kubína 179
28		kb	Brandýs nad Labem, Masarykovo náměstí 32	Brandýs nad Labem	Masarykovo ná
29	1527	sp	Brandýs nad Labem, Olbrachtova 36	Brandýs nad Labem	Olbrachtova 36
30	6266	sp	Brno - Bystrc, Černého 2	Brno - Bystrc	Černého 2
31	6211	sp	Brno - Dornych 4, TESCO	Brno	Dornych 4

Pomocí přepínačů všechny záznamy a vybrané záznamy lze určit, zda tabulka zobrazí všechny záznamy nebo pouze záznamy obsažené ve výběru. Pokud jsou zobrazeny všechny záznamy, jsou záznamy obsažené ve výběru červeně zvýrazněny.

Označení záznamů lze zcela zrušit tlačítkem Zrušit výběr. Zrušit nebo naopak zadat označení jednoho záznamu lze kliknutím na číslo příslušného záznamu. Pohyb v databázi je zajištěn rolovací páskou.

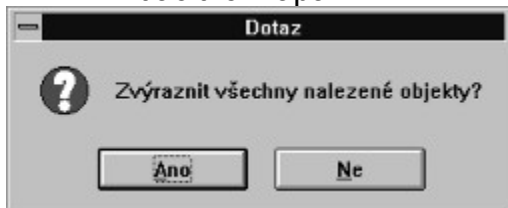
Je-li zobrazená položka příliš velká pro zobrazení, je zobrazena pouze část textu a pokračování textu je naznačeno šipkou. Kliknutím pravým tlačítkem myši na příslušnou položku se zobrazí celý její obsah.

- Editační okénko rychlého vyhledávání

Editační okénko rychlého vyhledávání slouží k rychlému pohybu v prohlížené databázi. Je spojeno s nejdůležitější položkou databáze (např. Název).

Je-li do tohoto editačního okénka vkládán text, databáze se automaticky nastavuje na záznam, jehož hodnota položky spojené s okénkem rychlého vyhledávání je nejbližší zadanému textu. Tedy například vložíme-li text "karlo", je nastaven záznam "Karlovy Vary".

- tlačítko Mapa



Stisknutím tohoto tlačítka je prohlížení databáze ukončeno a na mapě je zobrazen objekt odpovídající aktuálnímu záznamu. Pokud byla databáze spuštěna v módu výběr se sčítáním záznamů, objeví se dialogové okno Dotaz, v němž lze určit, zda bude na mapě zobrazen pouze aktuální záznam nebo všechny nalezené.

Hledání v databázi

V každé databázi lze hledat záznamy podle ručně vložené podmínky.

Jak zadat podmínku :

1. Vyčistíme obsah všech položek pomocí tlačítka Čisti.
1. Do těch položek, podle kterých chceme vyhledávat, napíšeme vyhledávací podmínku.

Pro podmínku platí tato pravidla :

- textové položky
 - a/ Vyhledání řetězce podle několika prvních písmen - do editačního okénka vyplníme první písmena, která požadujeme, aby algoritmus vyhledal.

Př.: Chceme zjistit, kolik názvů měst začíná na "Pra"

- b/ Vyhledání podle části řetězce - chceme-li vyhledat všechny řetězce, které obsahují nějaký jiný řetězec, vyplníme do editačního okénka znak "\$" následovaný částí řetězce, který chceme hledat.

Př.: Chceme zjistit, kolik názvů měst obsahuje slabiku "ice"

- c/ Vyhledání pomocí kvantifikační podmínky - chceme-li zjistit, kolik záznamů je v abecedním řazení před nebo po zadání řetězce, vypíšeme v editačním okénku příslušný symbol ">", "<", ">=", "<=", jenž je následovaný požadovaným řetězcem.

Př.: Chceme zjistit, kolik je názvů měst v abecedě po písmenu "p".

- numerické položky
 - a/ Vyhledání přesné hodnoty - do editačního okénka vyplníme hodnotu, kterou mají nalezené záznamy splňovat.

Př.: Chceme nalézt všechny hotely, v nichž stojí nocleh dvanáct korun.

- b/ Vyhledání pomocí kvantifikační podmínky - chceme-li zjistit, kolik záznamů má ve vybrané hodnotě větší nebo menší hodnotu než námi zadaná hodnota, vyplníme v editačním okénku příslušný symbol ">", "<", ">=", "<=", následovaný požadovanou hodnotou.

Př.: Chceme nalézt všechny banky, kde je otevřeno po sedmé hodině večerní.

· logické položky

Zaškrťovací okénko nastavíme tak, aby odpovídalo námi požadované podmínce.
Je-li nastaveno na nedefinovanou hodnotu, nemá obsah položky na výběr vliv.

Vlastní výběr

Po stisknutí tlačítka Hledej jsou podle zadané podmínky nalezeny všechny odpovídající záznamy a jejich čísla se zapamatují v paměti počítače.



Prohledávání je indikováno dialogovým oknem, ve kterém je průběžná informace o počtu nalezených záznamů. Hledání lze v libovolném okamžiku přerušit tlačítkem



Zrušení výběru

Nové zobrazení celé databáze se provede buď tlačítkem Celá databáze nebo tak, že nejprve pomocí tlačítka Čisti vynulujeme všechny položky a pak stiskneme tlačítko Hledej.

Horké klávesy

Alt+F4

Menu : Atlas/Konec

Ukončení běhu programu.

Ctrl+C

Menu : Editace/Kopie do schránky

Přenesení části nebo celého aktuálního zobrazovacího okna ve formě bitmapy do schránky MS Windows.

Ctrl+D

Menu : Zobrazení/Detail

Zobrazení mapy v největším měřítku.

Ctrl+J

Menu : Funkce/Jdi na souřadnice

Ruční nastavení souřadnic středu zobrazené oblasti.

Ctrl+M

Menu : Zobrazení/Celá mapa

Zobrazení celé mapy v aktuálním zobrazovacím okně.

Ctrl+N

Menu : Atlas/Nové okno

Otevření nového zobrazovacího okna s uživatelem zvolenou mapou.

Ctrl+O

Menu : Zobrazení/Celá obrazovka

Zobrazení mapy na celé ploše obrazovky.

Ctrl+P

Menu : Zobrazení/Překreslit

Překreslení obsahu aktuálního zobrazovacího okna.

Ctrl+R

Menu : Zobrazení/Zrušit označení

Zrušení zvýrazněného vykreslování vybraných objektů.

Ctrl+T

Menu : Atlas/Tisk

Vytištění obsahu aktuálního zobrazovacího okna na tiskárně.

Ctrl+Z

Menu : Editace/Krok zpět

V závislosti na právě prováděné operaci zrušení posledního provedeného kroku.

Ctrl+'-'

Menu : Zobrazení/Zmenšit

Zmenšení vybrané části mapy v aktuálním zobrazovacím okně.

Ctrl+'+'

Menu : Zobrazení/Zvětšit

Zvětšení vybrané části mapy v aktuálním zobrazovacím okně.

Shift+F4

Menu : Okno/Dlaždice

Urovnání oken všech otevřených map do dlaždicového uspořádání.

Shift+F5

Menu : Okno/Kaskáda

Uspořádání oken všech otevřených map do kaskády.

F1

Menu : Nápověda/Nápověda

Nápověda.

Licenční podmínky

LICENČNÍ SMLOUVA NA SOFTWARE SPOLEČNOSTI PJSOFT PRO KONEČNÉHO UŽIVATELE

Důležité! Čtěte pozorně!

Tato licenční smlouva pro koncového uživatele je smlouvou mezi vámi (fyzickou nebo právnickou osobou) a společností PJsoft týkající se SOFTWAREOVÉHO PRODUKTU společnosti PJsoft, který je uveden v záhlaví. Produkt zahrnuje počítačový software, příslušná média a tištěný materiál a rovněž může obsahovat dokumentaci v tzv. "on-line" neboli elektronické formě ("SOFTWAREOVÝ PRODUKT" nebo "SOFTWARE"). Instalací nebo jiným použitím SOFTWAREOVÉHO PRODUKTU potvrzujete, že souhlasíte s podmínkami této licenční smlouvy pro koncového uživatele a jste jimi vázáni. Pokud s podmínkami této licenční smlouvy pro koncového uživatele nesouhlasíte, bezodkladně vraťte nepoužitý SOFTWAREOVÝ PRODUKT na místo, odkud jste jej získali, a obdržíte plnou náhradu.

Licence na Softwarový produkt

SOFTWAREOVÝ PRODUKT je chráněn autorskými zákony a mezinárodními dohodami o autorských právech, jakož i dalšími zákony a dohodami o duševním vlastnictví. SOFTWAREOVÝ PRODUKT se neprodává, nýbrž se pouze uděluje licence k jeho užívání.

1. Udělení licence.

Na základě této licenční smlouvy pro koncového uživatele se udělují následující práva:

- Software.

Na počítač smíte nainstalovat a provozovat jednu kopii SOFTWAREOVÉHO PRODUKTU.

- Uložení a provozování v síti.

Tento SOFTWAREOVÝ PRODUKT můžete rovněž uložit nebo instalovat do paměťového zařízení, jako je např. síťový server, užívaného výhradně pro účely instalace SOFTWAREOVÉHO PRODUKTU na další počítače v rámci interní sítě. Avšak každý počítač, na němž je SOFTWAREOVÝ PRODUKT používán nebo provozován, musí být opatřen licencí na SOFTWAREOVÝ PRODUKT. Licence na SOFTWAREOVÝ PRODUKT neopravňuje sdílet nebo používat softwarový produkt současně na různých počítačích.

2. Popis dalších práv a omezení.

- Omezení týkající se zpětné analýzy, dekompilace a převodu ze strojového kódu. Zpětná analýza, dekompilace a převod ze strojového kódu SOFTWAREOVÉHO PRODUKTU nejsou povoleny, s výjimkou a v rozsahu činnosti, která je výslovně povolena příslušným zákonem a jež má přednost před tímto omezením.

- Dělení komponentů.

Licence na SOFTWAREOVÝ PRODUKT se vydává na produkt jako celek. Jeho komponenty nelze oddělovat pro použití na více než jednom počítači.

- Pronájem.

SOFTWAREVÝ PRODUKT nelze pronajímat ani propůjčovat.

- Převod software.

Veškerá svoje práva v rámci licenční smlouvy pro koncového uživatele smíte trvale převést za předpokladu, že si neponecháte žádné kopie, převedete celý SOFTWAREVÝ PRODUKT (včetně všech komponentů, médií a tištěného materiálu, všech aktualizovaných verzí software, této licenční smlouvy pro koncového uživatele a případně osvědčení o autentičnosti) a za předpokladu, že nabyvatel souhlasí s podmínkami této licenční smlouvy pro koncového uživatele. Pokud SOFTWAREVÝ PRODUKT představuje aktualizovanou verzi (tzv. "upgrade"), součástí jakéhokoliv převodu musí být i všechny předchozí verze SOFTWAREVÉHO PRODUKTU.

- Zrušení smlouvy.

Bez omezení dalších práv může společnost PJsoft zrušit tuto licenční smlouvu pro koncového uživatele, pokud nesplníte její podmínky. V tomto případě musíte zničit všechny kopie SOFTWAREVÉHO PRODUKTU a jeho komponentů.

3. Aktualizované verze ("upgrade").

Pokud je SOFTWAREVÝ PRODUKT novou verzí ("upgrade") jiného produktu, ať už se jedná o produkt společnosti PJsoft nebo o produkt jiného výrobce, můžete jej používat nebo převést pouze spolu s tímto původním produktem s výjimkou případů, kdy jste původní produkt zničili.

Pokud je SOFTWAREVÝ PRODUKT novou verzí ("upgrade") produktu společnosti PJsoft, smíte nyní používat tuto novou verzi produktu pouze v souladu s touto licenční smlouvou pro koncového uživatele. Pokud je SOFTWAREVÝ PRODUKT novou verzí ("upgrade") pouhé součástí balíku softwarových programů, který podléhá licenci jako celek, SOFTWAREVÝ PRODUKT lze používat a převádět pouze v rámci převodu celého balíku produktů a nelze jej rozdělit pro použití na více než na jednom počítači.

4. Autorská práva.

Veškerá vlastnická a autorská práva týkající se SOFTWAREVÉHO PRODUKTU (včetně, ale bez omezení na jakékoli zobrazení, fotografie, animace, obrazové záznamy, zvukové záznamy, text a symboly, jež jsou součástí SOFTWAREVÉHO PRODUKTU), jakož i tištěný materiál dodávaný se softwarovým produktem a jakékoli kopie SOFTWAREVÉHO PRODUKTU, jsou majetkem společnosti PJsoft nebo jejich dodavatelů.

SOFTWAREVÝ PRODUKT je chráněn autorskými zákony a ustanoveními mezinárodních smluv. To znamená, že se softwarovým produktem musíte zacházet jako s každým jiným materiálem podléhajícím autorským právům, s následujícími výjimkami, které vám umožňují
buď

(a) zhotovit jednu kopii SOFTWAREVÉHO PRODUKTU výhradně pro záložní nebo archivní účely

nebo

(b) instalovat SOFTWAREVÝ PRODUKT na jeden počítač, a to za předpokladu, že si ponecháte originál výhradně pro záložní nebo archivní účely. Doprovodnou dokumentaci k softwarovému produktu nesmíte kopírovat.

5. Software na více médiích.

SOFTWAREVÝ PRODUKT můžete obdržet na více než jednom médiu. Nezávisle na typu nebo formátu obdržených médií můžete používat pouze médium určené pro váš počítač. Další médium nesmíte instalovat nebo používat na jiném počítači. Další médium nesmíte zapůjčit, pronajmout nebo jiným způsobem převést jinému uživateli, s výjimkou trvalého převodu SOFTWAREVÉHO PRODUKTU (viz výše).

Jdi na souřadnice

Funkce slouží k ručnímu nastavení souřadnice středu zobrazené oblasti.



Po spuštění funkce se zobrazí dialogové okno Jdi na souřadnice, kde jsou v editačních okénkách X a Y vyplněny současné souřadnice středu zobrazené oblasti. V dialogovém okně jsou naznačeny i meze, ve kterých se mohou pohybovat nově zadané souřadnice.

Je-li dialogové okno opuštěno pomocí tlačítka **OK**, jsou nově zadané souřadnice nastaveny a mapa je překreslena.

Centrování

Je-li funkce spuštěna, lze označit místo, které má být přesunuto do středu aktivního okna. Budoucí střed je značkou, kterou lze pohybovat pomocí myši.



Označený bod se přesune do středu stisknutím levého tlačítka myši.

Posunutí je provedeno pouze v případě, že není překročena žádná z mezí vykreslování mapy.


Funkci je možné zrušit pravým tlačítkem myši.

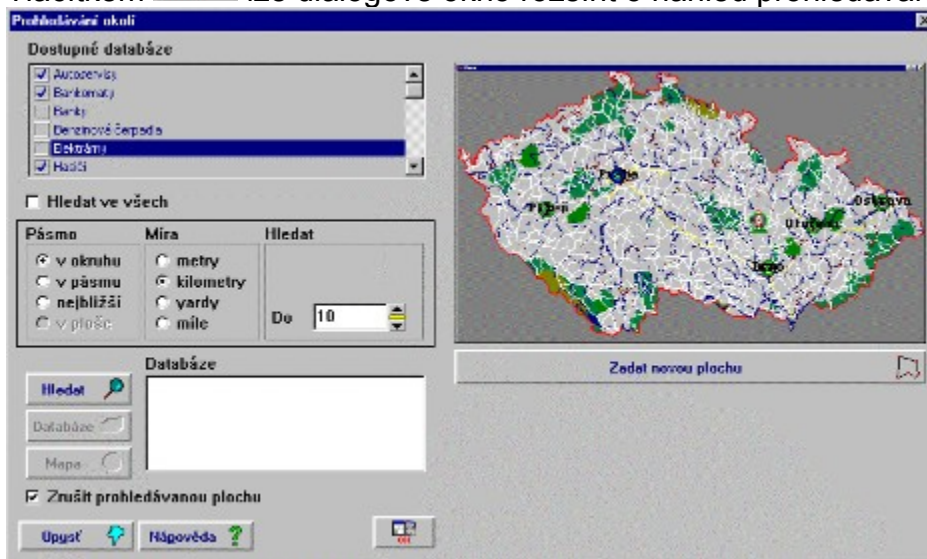
Prohledat okolí

Funkce slouží k hledání objektů ve všech databázích, které mají od zadaného bodu určitou vzdálenost, jsou v určitém rozsahu vzdáleností nebo jsou danému bodu nejbližší. Po spuštění funkce se zobrazí dialogové okno *Prohledávání okolí*.



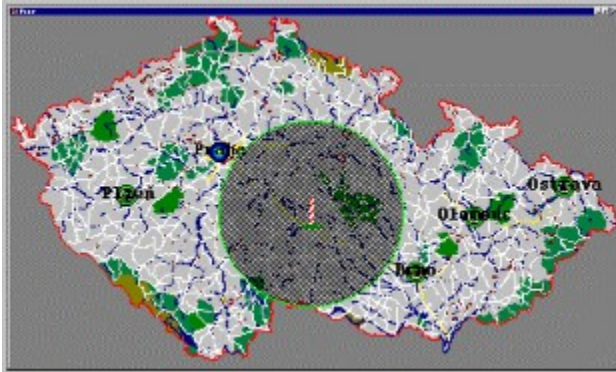
Je-li funkce volána z hlavního menu, leží centrum prohledávané oblasti ve středu aktuálního zobrazovacího okna. Pokud je funkce zvolena z plovoucího menu, získaného pomocí pravého tlačítka myši, je centrum prohledávané oblasti totožné sbodem, na nějž se kliklo.

Tlačítkem  lze dialogové okno rozšířit o náhled prohledávané oblasti.



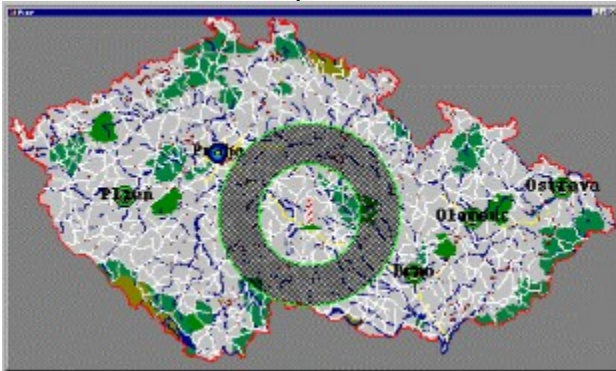
V seznamovém okénku Dostupné databáze je výčet všech databází, ve kterých je možno provádět prohledání. Zaškrtnutím položek v tomto seznamu se určí, které databáze budou prohledávány. Chcete-li hledat ve všech položkách, zaškrtněte volbu Hledat ve všech.

- Funkce prohledat okolí poskytuje čtyři druhy hledání objektů:
1?kHledání v okruhu.



Po zadání údaje do okénka Do jsou prohledány vybrané databáze tak, že jsou označeny všechny objekty, jejichž vzdálenost je menší nebo rovna požadované vzdálenosti. Tedy na obrázku všechny objekty ležící do vzdálenosti deseti kilometrů od prohledávaného bodu.

1?kHledání v pásmu

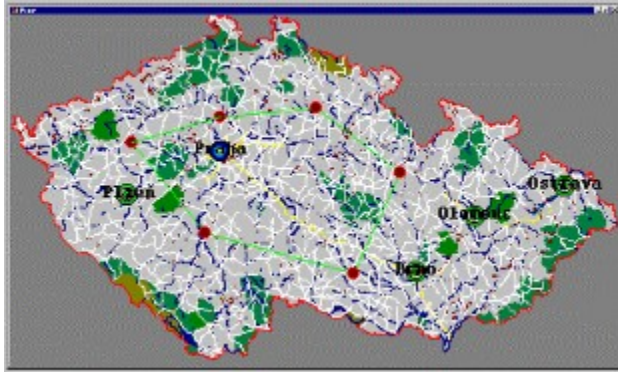


Po zadání údajů do okének Od a Do, jsou vybrané databáze prohledány tak, že jsou označeny všechny objekty, jejichž vzdálenost od prohledávaného bodu je větší nebo rovna vzdálenosti zadané v okénku Od a menší nebo rovna vzdálenosti zadané v okénku Do. Tedy na obrázku všechny objekty, jejichž vzdálenost od prohledávaného bodu se pohybuje v mezích pět až deset kilometrů.

1?Hledání nejbližšího objektu

Při této volbě je nalezen jeden objekt, jehož vzdálenost je od prohledávaného bodu nejmenší.

1?kHledání objektů v ploše



- Skupina Míry umožňuje zvolit jednotky, v jakých jsou zadány meze pro prohledávání.
- V náhledu prohledávané plochy lze měnit hranice prohledávané oblasti pomocí kurzoru.

Tvar kurzoru



Činnost

Kliknutím levého tlačítka myši začne editace prohledávané oblasti.



Mění se poloměr prohledávané oblasti. Kliknutím levého tlačítka myši se poloměr změní.



Poloměr editované oblasti nelze měnit.



Mění se střed prohledávané oblasti. Střed se posune po kliknutí levého tlačítka myši.



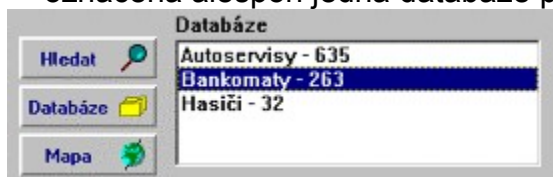
Mění se poloha uzlu prohledávané plochy. Uzel je přesunut kliknutím levého tlačítka myši.



Zadávají se nové uzly prohledávané plochy.

Všechny editační funkce lze zrušit pravým tlačítkem myši.

- Samotné hledání se aktivuje tlačítkem *Hledat* (je aktivní pouze tehdy, když je označena alespoň jedna databáze pro prohledávání).



Po zapnutí hledání je seznamové okénko Nalezeno plněno názvy již prohledaných databází s počtem nalezených objektů.

0 Tlačítko *Databáze* umožní prohlédnout nalezené objekty v databázi, která je zvolena v okénku Nalezeno.

1 Je-li při prohlížení databáze použita funkce *Mapa*, je ukončena funkce Prohledat okolí a zobrazena mapa se zvýrazněnými nalezenými objekty z dané databáze.

2 Je-li databázový dialog opuštěn tlačítkem *OK* nebo *Opust'*, vrátí se zpět dialogové okno Prohledávání okolí a funkce dále pokračuje.

3 Tlačítko *Mapa* umožní přímo zobrazit nalezené objekty na mapě. Jsou zobrazeny objekty v databázi, která je zvolena v okénku Nalezeno.


4 Je-li zaškrtnuta položka Zrušit prohledávanou plochu, není po ukončení dialogu prohledávaná plocha již déle označena.

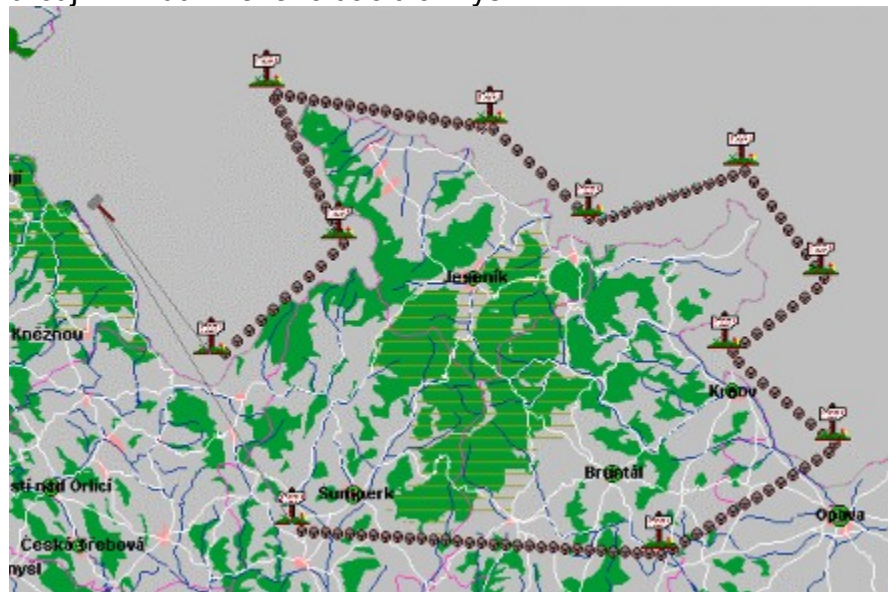
5 Upozornění !

6 Funkce prohledávání okolí může vzhledem ke své náročnosti zabrat delší dobu zpracování.

Prohledat plochu

Tato funkce slouží k ručnímu zadání hranic plochy, v níž bude funkce *Prohledat okolí* hledat objekty určitého typu.

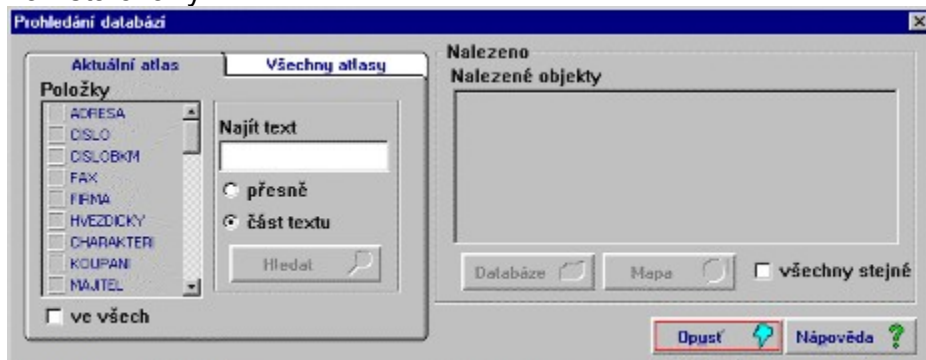
0 Po spuštění funkce má kurzor tvar . Jednotlivé body hranice plochy se určují kliknutím levého tlačítka myši.



Stisknutím pravého tlačítka myši se potvrdí konec zadávání plochy a je vyvolána funkce *Prohledat okolí*, kde je možné prohledání požadované plochy dokončit (viz. *Prohledat okolí - Hledání objektů v ploše*).

Prohledat databáze

Tato funkce slouží ke hledání znakového řetězce ve všech databázích patřících aktivnímu atlasu nebo ve všech databázích všech atlasů, které jsou v systému nainstalovány.



Po spuštění funkce se objeví dialogové okno *Prohledání databází* a automaticky se začne plnit seznam *Položky*. Během plnění systém otvírá všechny databáze patřící k aktivnímu atlasu a vytváří seznam názvů všech textových položek, ve kterých bude možné dále hledat.

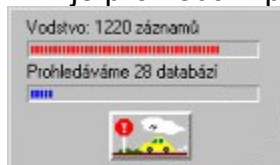
0 Kliknutím na lístek *Všechny atlasy* se opět aktivuje prohlížení všech databází, tentokrát však budou prohlíženy všechny databáze ve všech dostupných atlasech.

1 Vyhledání požadovaného textu


2 *příprava prohledání*

- zvolte, jak rozsáhlé má prohledávání být. Pro hledání pouze v jednom atlasu (v tom, ze kterého byla funkce vyvolána) slouží volba *Aktuální atlas*, pro rozsáhlé hledání ve všech atlasech je určena volba *Všechny atlasy*.
- zvolte položky, ve kterých má být text hledán. Chcete-li hledat pouze v určitých položkách (Název, Město atp.), zaškrtněte jejich názvy v seznamu *Položky*. Nezáleží-li vám na tom, v jaké položce se text nachází, zaškrtněte volbu *ve všech*.
- zvolte text, který má být hledán. Požadovaný text zapište do editačního okénka *Najít text*. Pokud je zadáný text jen částí textu, která se může vyskytovat uvnitř slova (např. "ovice" může být částí názvů mnoha sídel), zvolte volbu *Část textu*. Chcete-li však najít přesně pouze zadáný text, zvolte volbu *Přesně*.

Tím je prohledání připraveno a lze jej spustit tlačítkem *Hledat*.

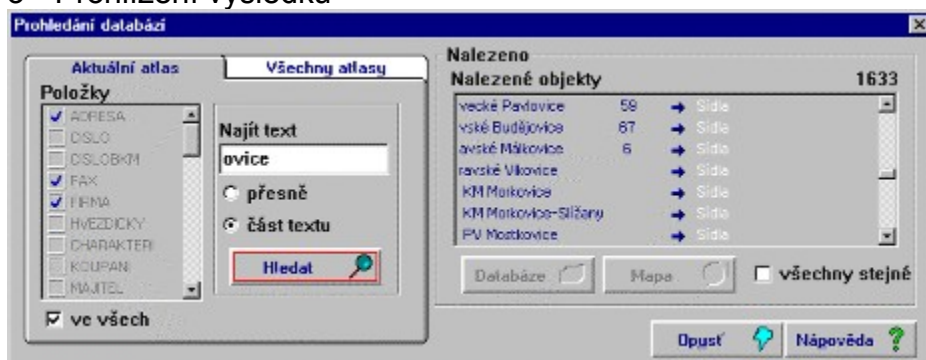


Stav prohledávání je indikován stavovým oknem. Zvláště na pomalejších systémech a v případě prohledávání všech atlasů může operace hledání zabrat delší časový úsek.

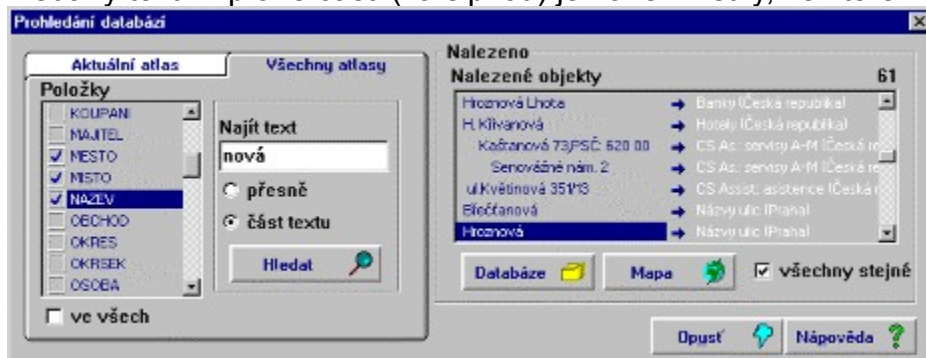
0 Prohledávání lze v libovolném okamžiku přerušit tlačítkem , přičemž dosud nalezené záznamy nejsou přerušením ztraceny.

2 Počet zatím nalezených záznamů se průběžně zobrazuje nad pravým rohem seznamu *Nalezené objekty*.

3 Prohlížení výsledků



Seznam Nalezené objekty obsahuje v levé části část textu z databáze, která obsahuje hledaný text. V pravé části (za šipkou) je název vrstvy, ke které záznam patří.



V případě, že byly prohledávány všechny atlasy, obsahuje seznam i informaci o atlasu, ve kterém se daná vrstva nachází.

0 Volba Všechny stejné znamená, že po stisknutí tlačítka Mapa nebo Databáze, bude utvořen seznam všech nalezených objektů, které jsou ze stejné databáze jako objekt označený v seznamu Nalezené objekty. Tuto volbu použijte v případě, že si chcete prohlédnout například všechny názvy ulic v Praze, ve kterých se vyskytuje hledaný text.

- tlačítkem Databáze je aktivován prohlížeč databáze.
- tlačítkem Mapa se funkce Prohledání databází ukončuje a nalezené objekty (zvolené v seznamu Nalezené objekty) se zobrazí na mapě. Pokud jsou zvolené objekty z atlasu, který není právě otevřen, atlas se automaticky otevře.

Volitelné - systém

Funkce slouží k nastavení některých parametrů a funkcí společných pro všechny otevřené mapy.



Po spuštění funkce se na obrazovce objeví dialogové okno *Volitelné*, v němž lze zvolit jeden z pěti kartotékových lístků s různými zaškrťovacími okénky:

0 1. Systém

- Bublinová nápověda zapíná avypíná zobrazení stručného napovídajícího textu vždy v okamžiku, kdy se zdržuje kurzor na některém z tlačítek nástrojové lišty déle než asi 1,5 vteřiny.
- Není-li zaškrtnuto okénko Načíst nastavení, nenačítají se při spuštění programu žádné konfigurační informace (rozmístění a počet oken, nastavení pozice na mapě a podobně). Pokud toto okénko zaškrtneme, vyhledá program inicializační soubor a nastaví konfiguraci podle něj.
- Zaškrtneme-li navíc ještě Při ukončení ulož nastavení, uloží se vždy při ukončení programu aktuální nastavení všech zobrazených map.

2. Zobrazení



- Pokud nejsou zaškrtnuty Transparentní bitmapy, vykreslují se ikony objektů na mapě asi dvakrát rychleji, ale zakryjí část pozadí pod sebou.
- Je-li zaškrtnuto okénko Velké a pestrobarevné ikony, jsou ikony objektů zobrazovány ve velikosti 2424 pixelů ve 256-ti barvách. Jinak jsou zobrazovány ve velikosti 1616 pixelů a v 16-ti barvách.
- Schodovité vypisování textů - tato volba určuje, zda jsou znaky v textech natočeny podle úhlu celého nápisu, nebo jsou-li vypisovány schodovitě a nenatočené. Schodovité vypisování textů je na většině systémů rychlejší.
- Animace při měření - tato volba určuje jsou-li při měření vzdáleností a ploch

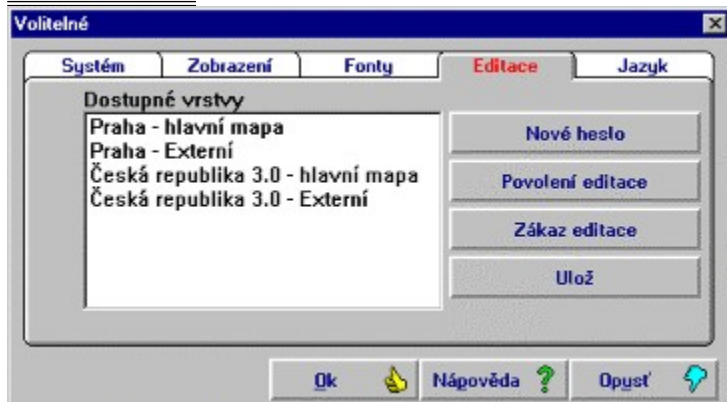
použity animační efekty.

3. Fonty

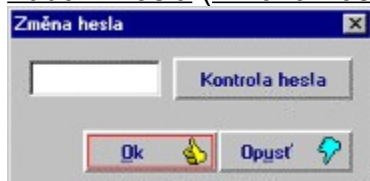


- Tlačítka *Dialogy* a *Tisk z databází* umožňují změnit druh písma, který bude systém InfoMapa používat pro texty zobrazené v dialogích a pro tisk informací z databází.
- Tlačítko *Inicializace* nastaví přednastavené druhy písma.

1. Editace



Pro systémového správce je určen tento kartotéční lístek. Lze zde povolit nebo zakázat editaci poznámky u vrstev hlavní mapy, eventuelně editaci všeho u externích uživatelských databází. V seznamovém okénku v levé části lístku je možno označit jednu nebo více skupin vrstev z právě otevřených atlasů a pomocí tlačítek editaci povolit nebo zakázat. Tlačítko *Ulož* slouží k uložení aktuálního nastavení vrstev na disk. Tento lístek je možno chránit uživatelským heslem o osmi písmenech. Zadávání nebo změna hesla se provádí po stisknutí tlačítka *Nové heslo* pomocí dialogového okna Zadání hesla (*Změna hesla*).



Heslo je možno ověřit tlačítkem *Kontrola hesla*, potvrzuje se tlačítkem *Ok*. Dialog lze opustit pomocí tlačítka *Opust*.

1. dbkJazyk



Pokud jsou v systému nainstalovány jiné jazykové verze než česká, je možné tlačítkem *Zvolit jako aktivní jazyk* určit, v které jazykové verzi bude systém příště spuštěn.

Volitelné - atlas

Funkce slouží k nastavení některých parametrů aktuálního okna.

Po spuštění funkce se na obrazovce objeví dialogové okno Volitelné, v němž lze zvolit jeden z pěti kartotékových lístků s různými zaškrťávacími okénky:

1. Míry viz. kapitola Měření

2. řadnice viz. Souřadnice

3. Malé okno viz. Malé okno

4. Status



· Používat stavovou řádku určuje, bude-li se ve spodní části mapového okna zobrazovat stavová řádka.

· Zobrazovat tipy určuje, zda se budou ve stavové řádce automaticky zobrazovat tipy pro další práci.

· Zobrazovat název vrstvy určuje, zda se bude ve stavové řádce zobrazovat název vrstvy, ve které se nachází objekt, v jehož ploše je právě kurzor myši.

· Barevné pozadí určuje, zda-li bude mít mapa nestandardní barvu pozadí. Tato barva se dá změnit pomocí tlačítka Změnit.

1?kAktivní objekty



Zde je možno nastavovat parametry pro vykreslování zvýrazněných vrstev. Přepínacími políčky v levé části dialogového okna je možno zvolit jeden ze tří módů rušení vykreslování.

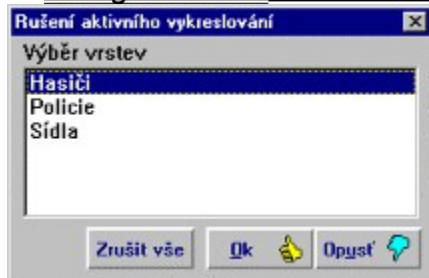
Dvojitým kliknutím na barvu objektu se vyvolá dialogové okno pro nastavení barvy.

· Automaticky pro každý nový objekt dovoluje zvýraznit pouze jednu vrstvu. InfoMapa 5.0 se v tomto módu chová jako InfoMapa 3.0.

· Automaticky nejstarší objekt - dokud je to možné, jsou postupně vybírány barvy

zvýrazněných vrstev ze seznamového okénka v pravé části dialogového okna. Počet aktivních (tedy zvýrazňovaných) vrstev se určuje v editačním okénku se šipkami. Spodní mez je jedna vrstva, horní mez šest vrstev. V okamžiku dosažení maximálního povoleného počtu aktivních vrstev je zrušeno zvýraznění nejstarší (tedy prvně vybrané) vrstvy.

Ručně - při dosažení maximálního povoleného počtu aktivních vrstev se vyvolá dialogové okno Rušení aktivního vykreslování.



V seznamovém okénku lze potom vybrat jednu nebo více vrstev pro zrušení zvýraznění a potvrdit volbu tlačítkem *Ok*.

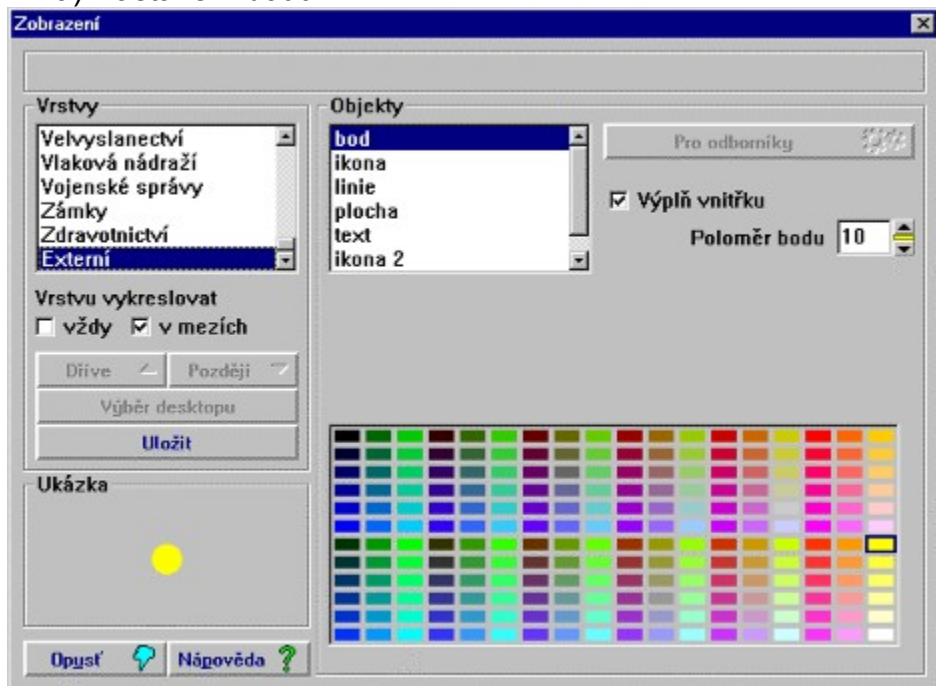
Zobrazovat

Funkce slouží k nastavení parametrů objektů zobrazovaných na mapě. V levé části dialogového okna Zobrazení jsou tyto ovládací prvky:

- seznam *Vrstvy* pro daný atlas obsahuje názvy všech dostupných vrstev. Jsou seřazeny podle fyzického pořadí na mapě, tedy vrstva, jež se bude vykreslovat jako první, je v seznamu nahoře a další se překreslují přes ni. Zvolením libovolné vrstvy se naplní seznam objektů, které přísluší ke zvýrazněné vrstvě.
- Zaškrťovací okénko *Vrstvu vykreslovat vždy* - pokud je zaškrtnuto, zvýrazněná vrstva se bude vykreslovat vždy.
- Zaškrťovací okénko *Vrstvu vykreslovat v mezích* - pokud je zaškrtnuto, zvýrazněná vrstva se bude vykreslovat v mezích, určených firmou PJssoft.
- Tlačítka *Dříve* a *Později* slouží ke změně pořadí vykreslování vrstev. Zvýrazněná vrstva v seznamu se posune ve směru šipky.
- Tlačítkem *Výběr desktopu* lze vyvolat dialogové okno Výběr desktopu.
- Tlačítkem *Ulož* se ukládá aktuální stav parametrů objektů, zobrazovaných na mapě.
- V rámečku *Ukázka* je vidět, jak bude vypadat právě zvolený objekt na mapě.
- Tlačítko *Opust'* slouží k ukončení funkce dialogového okna.

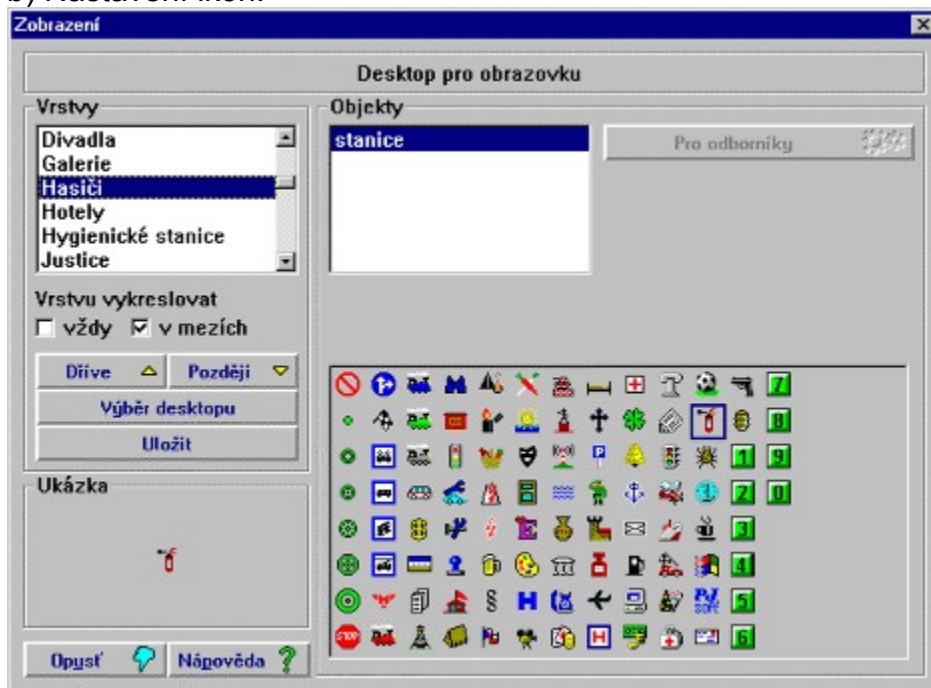
0 Pravá část dialogového okna Zobrazení se automaticky mění - ovládací prvky se objevují v závislosti na typu objektu, zvoleného v seznamu objektů. Tlačítkem *Pro odborníky* lze vyvolat dialogové okno Pro odborníky. Jeho použití bude vysvětleno později.

1 a) Nastavení bodů:



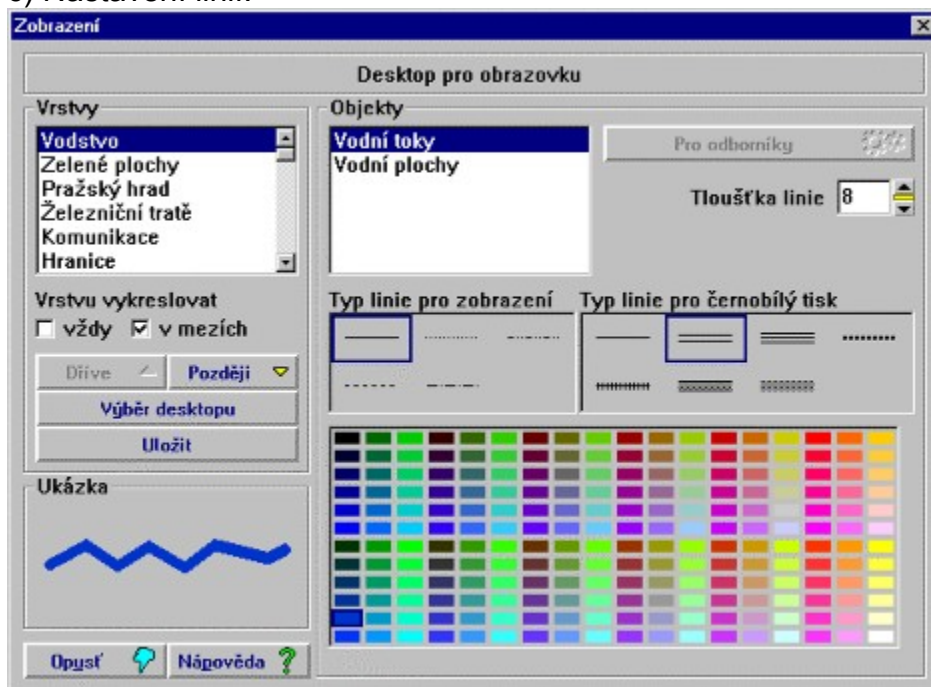
- Zaškrťovací okénko *Výplň vnitřku* určuje, zda bude bod vykreslován plně nebo dutě.
- Editační okénko se šipkami *Poloměr bodu* slouží k nastavení poloměru bodu (1-50 pixelů).
- V paletě je možno vybrat barvu pro vykreslování bodu.

b) Nastavení ikon:



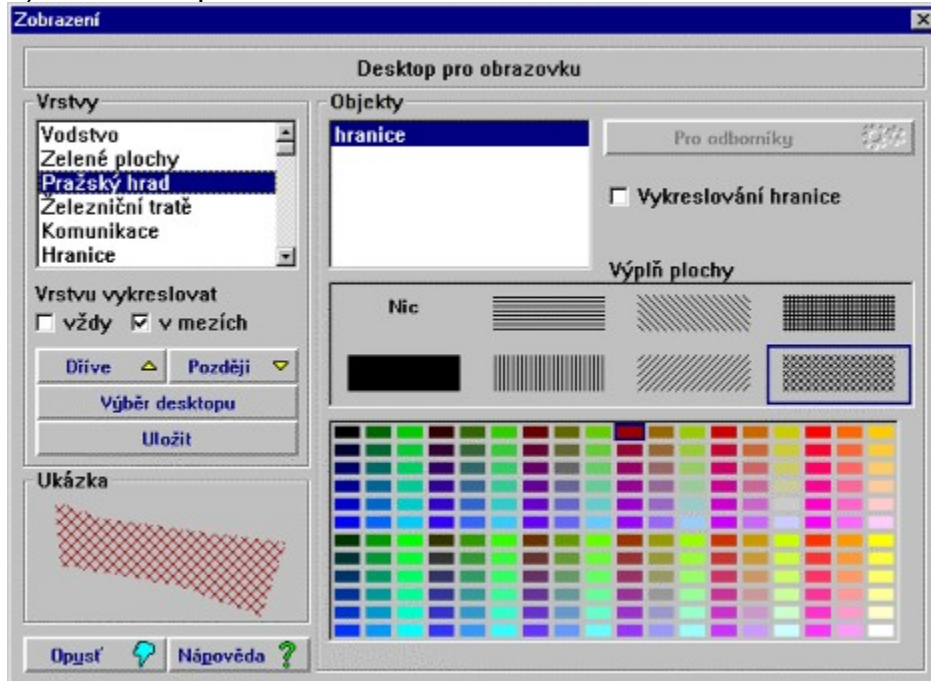
- ikony, z nichž je možno vybírat, jsou v seznamovém okénku. Vybraná ikona je označena rámečkem.

c) Nastavení linií:



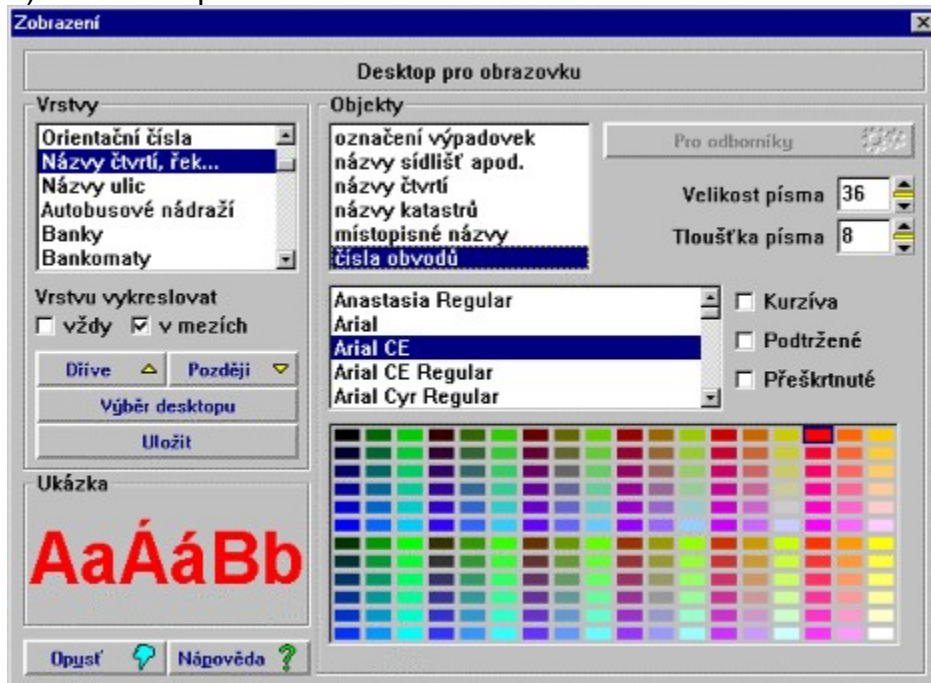
- Editační okénko se šipkami *Tloušťka linie* slouží k nastavení tloušťky linie (1-50 pixelů).
- Pokud je nastavena tloušťka linie na 1, lze volit v seznamovém okénku *Typ linie pro zobrazení* styl vykreslování linie jednotkové tloušťky.
- V seznamovém okénku *Typ linie pro černobílý tisk* se volí styl linie pro černobílý tisk.

- V paletě je možno vybrat barvu pro vykreslování linie.
- d) Nastavení ploch:



- Zaškrťovací okénko *Vykreslování hranice* určuje, zda se plošný objekt zobrazí se svojí hranicí, nebo bez ní.
- V seznamovém okénku *Výplň plochy* lze určit typ výplně plochy pro zobrazení i pro tisk.
- V paletě je možno vybrat barvu pro vykreslování plochy.

e) Nastavení písma:

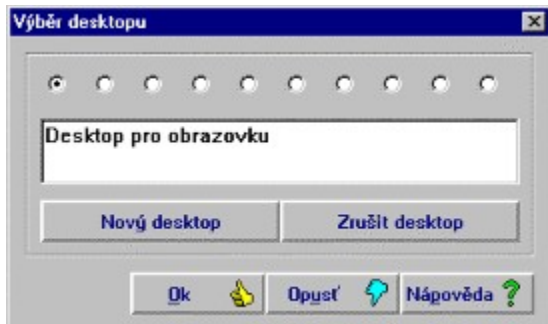


- Editační okénko se šipkami *Velikost písma* slouží k nastavení velikosti písma (8 - 240)

bodů).

- Editační okénko se šipkami *Šířka písma* slouží k nastavení šířky písma (0-9). U většiny běžných řezů písem (fontů) se rozlišují pouze dvě šířky - méně než 7 je normální tloušťka, 7 a více je tučné písmo.
- Zaškrtačací okénko *Kurzíva* určuje, zda se text bude vypisovat šikmo.
- Zaškrtačací okénko *Podtržené* určuje, zda bude text podtržen.
- Zaškrtačací okénko *Přeškrtnuté* určuje, zda bude text přeškrtnut.
- Požadovaný řez písma se vybírá v seznamu.
- V paletě je možno vybrat barvu pro vykreslování textu.

Dialogové okno Výběr desktopu



Pomocí deseti přepínacích políček v horní části dialogového okna lze vybírat z deseti různých konfigurací pro zobrazení daného atlasu mapy. Pokud je pozice obsazena, zobrazí se v editačním okénku její popis, pokud obsazena není, vypíše se šedým písmem "Není použito". Součástí standardní dodávky je několik konfigurací ke každému atlasu.

0 Zmáčknutím tlačítka *Nový desktop* se do zvolené pozice přehraje standardní desktop atlasu. Text v editačním okénku je vymazán, je možno vyplnit nový.

1 Pozor, je-li tlačítko použito v jedné z obsazených pozic, dojde k vymazání nastavené konfigurace.

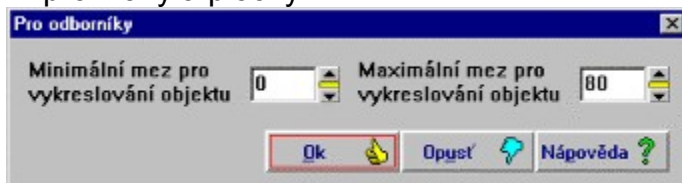
2 Zmáčknutím tlačítka *Zrušit desktop* se ve zvolené pozici smaže odpovídající konfigurace. Text v editačním okénku se změní na "Není použito".

3 Stisknutím tlačítka *OK* se potvrzují změny provedené v dialogovém okně, tlačítkem *Opust* lze dialog opustit bez následků.

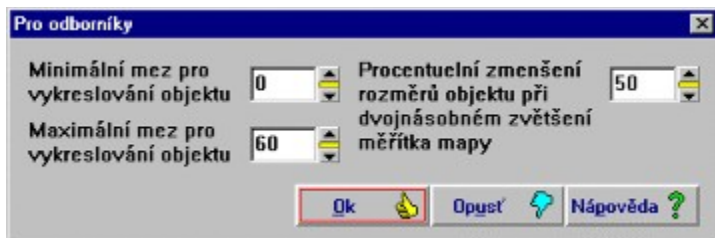
Dialogové okno Pro odborníky

Může nabývat dvou tvarů:

- pro ikony a plochy



- pro body, linie a písmo



"Minimální mez pro vykreslování objektu" určuje velikost zoomu, od kterého bude daný objekt vykreslován.

"Maximální mez pro vykreslování objektu" určuje velikost zoomu, do kterého bude daný objekt vykreslován.

"Procentuální zmenšení rozměru objektu při dvojnásobném zvětšení měřítka mapy" udává poměr zmenšování rozměru objektu ku zmenšování celé mapy. Příklad: na mapě České republiky je zoom = 0 (největší detail) a linie dálnice má tloušťku 16 pixelů. Nyní nastavíme zoom na 17. Tím se měřítko mapy přibližně zdvojnásobí, všechny vzdálenosti se zobrazí v poloviční délce. Pokud bylo zmenšení rozměru objektu nastaveno na 50%, bude nyní šířka dálnice pouze 8 pixelů. 50% je proto přirozeným zmenšovacím faktorem.

U bodů lze takto nastavit postup zmenšování poloměru, u písma zmenšování výšky textu.



Kaskáda

Okna všech otevřených atlasů jsou uspořádána do kaskády.

Dlaždice vodorovně

Okna všech otevřených atlasů jsou poskládána vedle sebe.



Dlaždice svisle

Okna všech otevřených atlasů jsou poskládána nad sebe.



Uspořádat ikony

Všechny ikony na ploše hlavního okna jsou seřazeny vedle sebe.



Zavřít vše

Všechny otevřené atlasy jsou zavřeny.










Funkce dostupné pouze z nástrojové lišty



Funkce pro posun mapy

Pro rychlejší a jednodušší posun v aktuální mapě. Tyto funkce umožňují posun v mapě nejen vodorovně a svisle (jako pomocí myši), ale i pohyby kombinované z těchto dvou pohybů. Standardně jsou tlačítka těchto funkcí umístěna na nástrojové liště Pohyb.



Jednotlivá tlačítka mají následující funkce:

Tlačítko	Funkce
	Posun mapy na severozápad. Ekvivalentní stisknutí klávesy 7 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.
	Posun mapy na sever. Ekvivalentní stisknutí klávesy 8 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.
	Posun mapy na severovýchod. Ekvivalentní stisknutí klávesy 9 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.
	Posun mapy na západ. Ekvivalentní stisknutí klávesy 4 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.
	Tlačítko shift. Ekvivalentní stisknutí klávesy 5 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.
	Posun mapy na východ. Ekvivalentní stisknutí klávesy 6 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.
	Posun mapy na jihozápad. Ekvivalentní stisknutí klávesy 1 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.
	Posun mapy na jih. Ekvivalentní stisknutí klávesy 2 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.
	Posun mapy na jihovýchod. Ekvivalentní stisknutí klávesy 3 na numerické klávesnici bez ohledu na to, je-li aktivní funkce Num Lock.

Není-li stisknuto tlačítko  nebo není-li stlačena klávesa Shift, posunuje se mapa o jednu řádku v daném směru. V opačném případě je posun o stránku. Stisknutí tlačítka  neovlivňuje pohyb realizovaný pouze pomocí kláves.

Co to jsou záložky

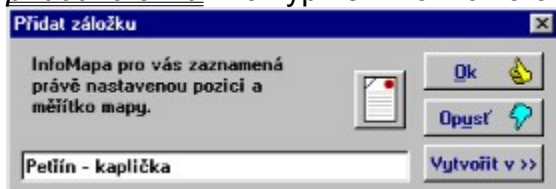
Záložka je nejjednodušší způsob, jak uložit aktuální nastavení pozice na mapě. Při vytvoření nové záložky systém uloží souřadnice středu mapy, měřítko, název atlasu a krátkou textovou poznámku.

Při vyvolání záložky se mapa přesně nastaví do dříve uložené pozice a ve stavovém řádku zobrazí příslušnou poznámku.

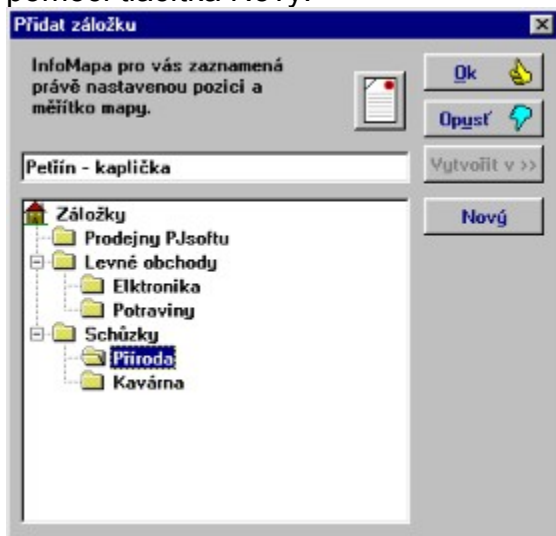
Se záložkami lze pracovat podobně jako se soubory. Lze je slučovat do skupin (adresářů), lze je přemísťovat, přejmenovávat i mazat.


Vytvoření nové záložky

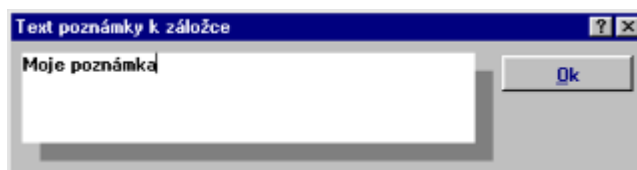
Pro vytvoření nové záložky stačí nastavit mapu do požadované pozice a spustit funkci přidat záložku. Po vyplnění názvu záložky je záložka uložena pomocí tlačítka Ok.



Pokud chcete vytvořit záložku ve speciální složce, použijte tlačítko Vytvořit v >> a zvolte složku, ve které chcete záložku vytvořit. Neexistuje-li tato složka, můžete jí vytvořit pomocí tlačítka Nový.

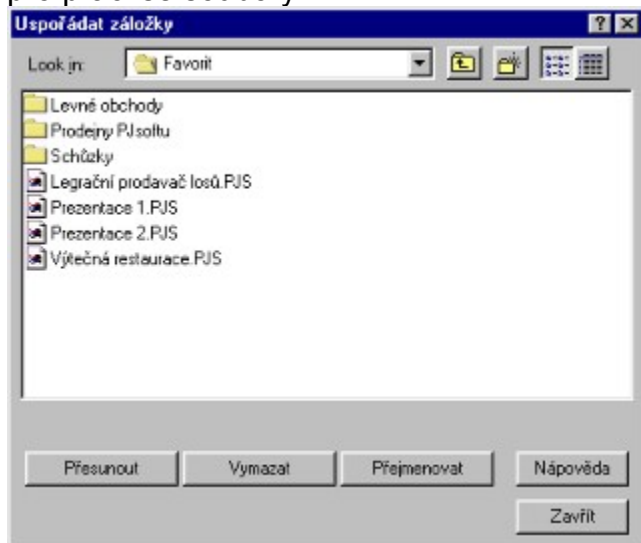


Chcete-li, aby se při vyvolání záložky zobrazil krátký text, použijte tlačítko . Po jeho stisknutí se objeví dialogové okno, ve kterém můžete tento text zadat.



Uspořádání záložek

Se záložkami lze pracovat stejně jako se soubory uloženými na pevném disku. Funkce *Uspořádat záložky* vám umožní tuto práci s využitím standardního dialogového okna pro práci se soubory.



Přesunout

Pomocí tohoto tlačítka lze již existující záložku přesunout do jiné složky. Stejného výsledku lze dosáhnout i pomocí myši jednoduchým přenesením ikony záložky do požadované složky.

Vymazat

Pomocí tohoto tlačítka je označená záložka vymazána. Stejného výsledku lze dosáhnout stisknutím klávesy **Delete**

Přejmenovat

Tímto tlačítkem lze změnit jméno záložky. Záložku lze také přejmenovat kliknutím myši na jejím názvu.

Základy automatické aktualizace dat

Jak InfoMapa zobrazuje data?

InfoMapa čerpá data ze dvou zdrojů:

1. Databáze ve formátu dBASE IV
2. Soubory grafické reprezentace GRE

První typ souborů uchovává informace, které se zobrazují při prohlížení databáze připojené k určité vrstvě, druhý uchovává vektorová data pro vykreslení objektu na obrazovce.

Obecně je každý objekt zobrazený na mapě obsažen v obou těchto souborech (s výjimkou vrstev, které nemají připojenou databázi). Oba druhy souborů jsou propojeny tzv. kódem. To znamená, že například ikona obsažená v GRE souboru má číslo - kód, které je stejné jako kód záznamu, který se zobrazí, klikne se na ikoně myší.

Co je nutné k tomu, aby šlo zobrazit vaší databázi na mapě?

1. Libovolná databáze ve formátu dBASE IV. Aby mohla být databáze zobrazena systémem InfoMapa, musí obsahovat položky X,Y (v nich budou uloženy souřadnice objektu na mapě) a KOD (viz. Výše).
1. Soubor grafické reprezentace GRE, který je vytvořen z informací uložených v databázi (KOD,X,Y).

Jak připravit databázi a soubor grafické reprezentace?

Systém InfoMapa 5.0 nabízí dvě možnosti, jak zobrazit v mapě uživatelem definovanou databázi. První možností je použít aplikaci InfoTools, která umožňuje ruční nebo poloautomatický import dat do systému (upravení databáze, vyplnění souřadnic objektů a geberování souborů GRE). Tento způsob není výhodný zvláště v případě, že se vkládaná databáze často mění. V tomto případě je výhodnější využít postupu automatické aktualizace.

Systém automatické aktualizace je schopen upravit vstupní databázi (přidat položky X,Y a KOD), umístit záznamy podle uživatelem definované podmínky, setřídít výslednou databázi a vygenerovat soubor grafické reprezentace.

Pro nastavení vstupních údajů pro automatickou je v systému InfoMapa připraven přehledný wizard.

První krok

Možnosti operací se zdrojovou databází

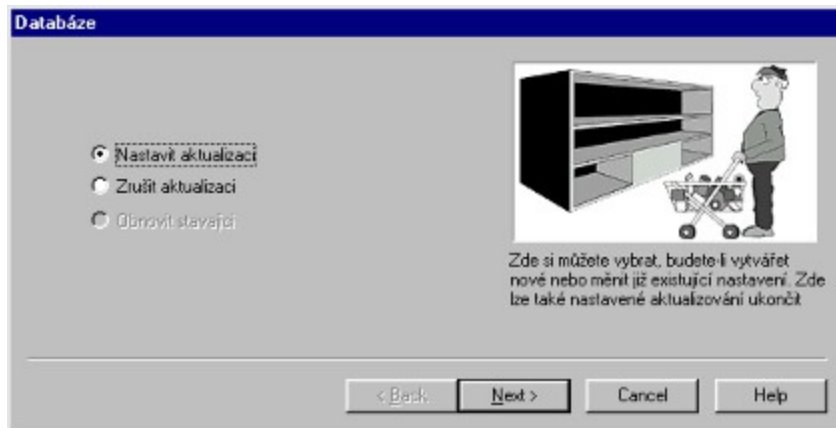
Umístování záznamů zdrojové databáze

Třídění výsledné databáze

Generování souboru grafické reprezentace

Kdy aktualizace může proběhnout?

První krok



Nastavit aktualizaci

bude vytvořen zcela nový postup aktualizace. Pokud existuje starší nastavení aktualizace, bude vymazáno.

Zrušit aktualizaci

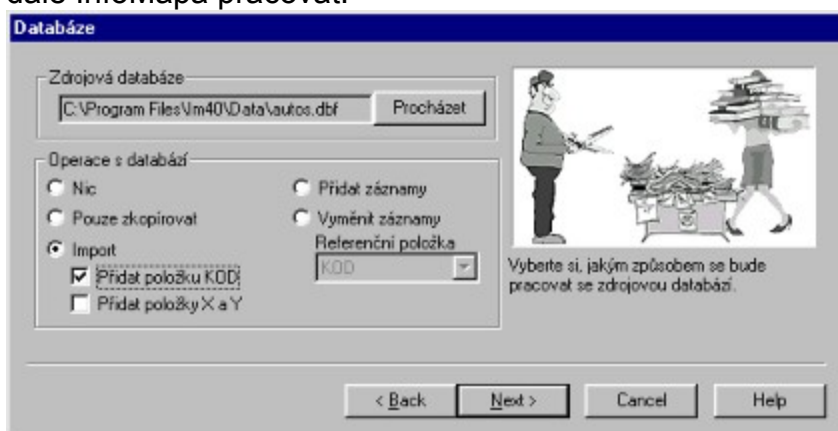
existující nastavení bude zrušeno, databáze se nebude dále automaticky aktualizovat.

Obnovit stávající

následující nastavení proběhne s hodnotami nastavenými v předchozím nastavení automatické aktualizace

Možnosti operací se zdrojovou databází

V tomto kroku můžete určit, jak bude systém nakládat s vaší databází. Pokud zvolíte možnost Nic, znamená to, že vaše databáze obsahuje položky X,Y a KOD, má správné jméno a je v datovém adresáři InfoMapy. V ostatních případech, je vaše databáze považována za zdrojovou a systém ji využije pro tvorbu cílové databáze, se kterou bude dále InfoMapa pracovat.



Nic

se zdrojovou databází nebude provedena žádná operace.

Pouze zkopírovat

zdrojová databáze bude zkopírována do datového adresáře InfoMapy.

Import

zdrojová databáze bude zkopírována do datového adresáře InfoMapy a budou do ní přidány položky X,Y a KOD (podle zaškrtnutých voleb)

Přidat záznamy

záznamy zdrojové databáze budou přidány na konec cílové databáze

Vyměnit záznamy

v cílové databázi budou zaměněny záznamy, které v referenční položce obsahují stejnou hodnotu jako záznam ve zdrojové databázi, hodnotami ze zdrojové databáze.

Umístování záznamů zdrojové databáze

Pokud zdrojová databáze nemá pro každý záznam vyplněnou položku X a Y (souřadnice objektu na mapě) je pro vykreslování objektů na mapě nutné, aby tyto položky byly vyplněny.

Systém nabízí automatické umístění podle libovolné vzorové databáze ve formátu dBASE IV. U vzorové databáze se předpokládá, že obsahuje položky X a Y s mapovými souřadnicemi.

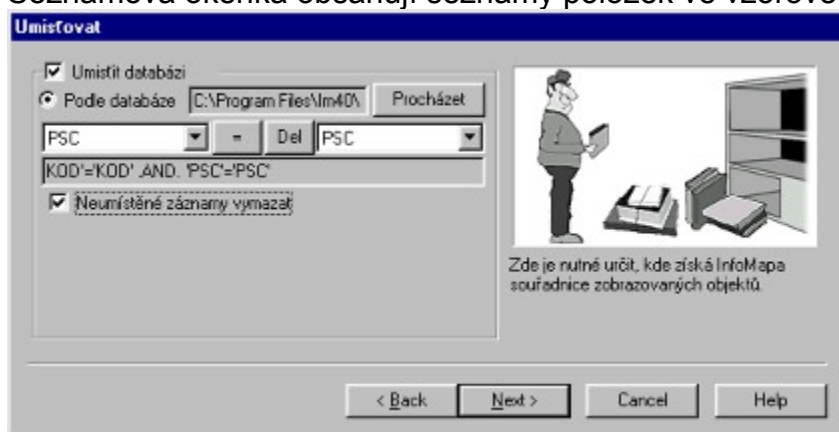
Ve vzorové databázi se hledá podle jednoduché podmínky, kterou lze sestavit pomocí dvou seznamových oken a tlačítek = a Del.

Umístujeme-li například databázi do mapy české republiky a každý objekt má adresu, můžeme objekty umístit podle databáze sídel ČR tak, že porovnáme název města a okresu v obou databázích. Podmínka pak může vypadat např. takto:

'MESTO'='NAZEV' .AND. 'OKRES'='OKR'

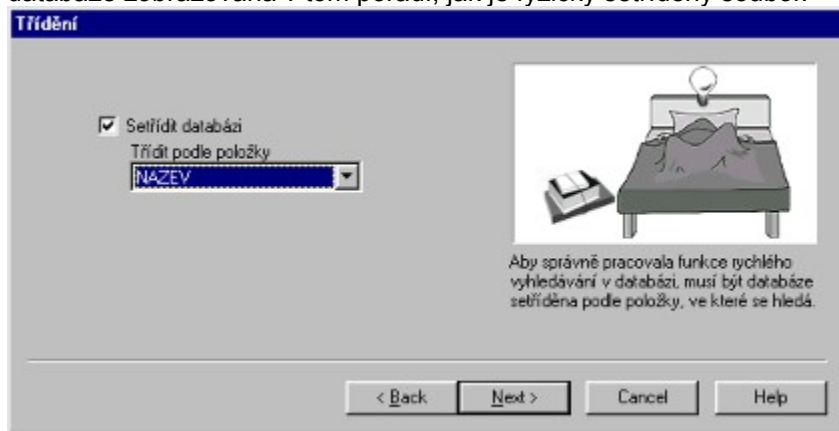
Tedy shoduje-li se název města i název okresu, jsou do cílové databáze převzaty souřadnice ze vzorové databáze.

Seznamová okénka obsahují seznamy položek ve vzorové a cílové databázi.



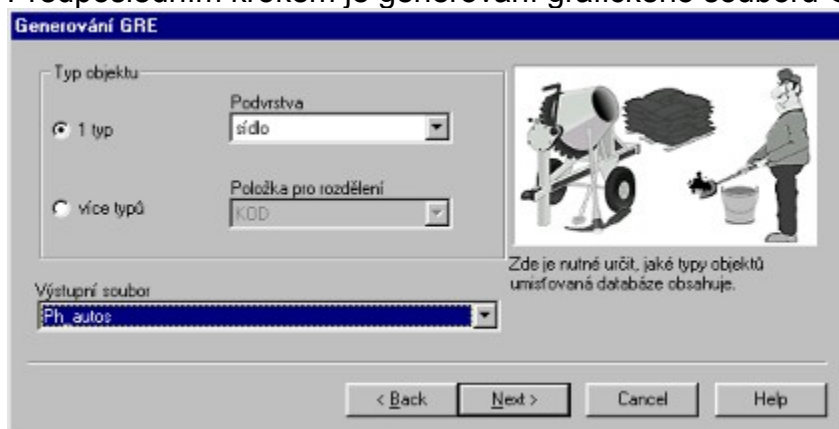
Třídění výsledné databáze

Výslednou databázi lze seřadit podle libovolné položky. V prohlížeči databází systému InfoMapa je databáze zobrazována v tom pořadí, jak je fyzicky seříděný soubor.



Generování souboru grafické reprezentace

Předposledním krokem je generování grafického souboru GRE.



1 typ

Databáze obsahuje pouze jeden typ objektů. V seznamu Podvrstva vyberte odpovídající typ objektu ve vrstvě.

Více typů

Databáze obsahuje více než jeden typ objektů. Položka pro rozdělení musí obsahovat přímo identifikátor objektu ve vrstvě.

Výstupní soubor

Pokud je vrstva rozdělena do více souborů grafické reprezentace, je možné v tomto seznamu vybrat, do kterého z nich budou data uložena. Tento soubor bude celý **přepsán!**

Kdy aktualizace může proběhnout?

Nakonec je třeba určit, kdy bude aktualizace prováděna.



Při spuštění systému

aktualizace proběhne při každém spuštění InfoMapy

Maximálně jednou denně

aktualizace proběhne při spuštění InfoMapy ale ne vícekrát než jednou za den

Ne dříve než

aktualizace proběhne při spuštění InfoMapy ale ne dříve než v určitou hodinu

Vždy v

aktualizace proběhne při prvním spuštění InfoMapy v určený den

Změnili se vstupní soubor

aktualizace proběhne pokud se změní datum zdrojové databáze

Zeptat se

system se při každém spuštění zeptá, jestli má aktualizace proběhnout

