

[GeoBáze Prohlížeč](#) [Konfigurace programu](#) [Návody](#)

Program GeoBáze Prohlížeč je určený pro práci s mapovými podklady v rastrovém zobrazení. Umožňuje vyhledávat polohu objektu z připojené tabulky v mapě, zakreslovat objekty do vektorového výkresu, vyhledávat polohu podle známých souřadnic v různých souřadnicových soustavách. Umožňuje rovněž spolupráci s GPS zařízením, prohledávat zvolenou oblast, vytvářet vlastní tabulky a podobně.

Základní vzhled okna programu je uveden na obrázku. Po kliknutí levým tlačítkem myši do plochy obrázku můžete získat další informace o označené funkci, tlačítku nástrojové lišty, menu nebo vlastnosti programu.



Program se ovládá hlavní myší, ale je možno využít i klávesových zkratk (tzv. "hotkeys"). Popis programu je rozdělen do těchto celků:

1. Práce s mapou (rastrem):

- [Navigace v mapách](#)
- [Ovládání pohledu](#)
- [Konfigurace programu](#)
- [Export](#)
- [Tisk](#)
- [Horké klávesy](#)
- [Nástrojová lišta](#)
- [Prohledávat](#)

2. Práce s tabulkami:

- [Práce s tabulkami](#)
- [Hledat v tabulkách](#)
- [Dotazy příkladem \(QBE\)](#)
- [Prohledat obsah tabulek ve zvolené oblasti mapy](#)
- [Tvorba vlastních tabulek](#)
- [Declarace tabulek v katalogovém souboru](#)

3. Práce s vektorovými daty

[Kreslení](#)
[Funkce](#)
[GPS](#)

4. Ostatní funkce programu

[Pomůcky](#)
[Nápověda](#)
[O programu](#)

V případě problémů můžete použít vzorové příklady a [návody řešení problémů](#).

Celý systém nápovídy je koncipován tak, že po kliknutí do obrázku můžete získat další informace a popisy.

Horké klávesy Hlavní panel

<u>Ctrl+A</u>	- vybrat vše
<u>Ctrl+B</u>	- prohledat okolí bodu
<u>Ctrl+C</u>	- kopírovat do schránky
<u>Ctrl+E</u>	- vypne/zapne vektory
<u>Ctrl+G</u>	- aktivace GPS
<u>Ctrl+H</u>	- hledat v tabulkách
<u>Ctrl+K</u>	- konfigurace
<u>Ctrl+L</u>	- souřadnice
<u>Ctrl+N</u>	- navigátor
<u>Ctrl+O</u>	- malé okno
<u>Ctrl+P</u>	- tisk
<u>Ctrl+Q</u>	- konec programu
<u>Ctrl+V</u>	- vložit ze schránky
<u>Ctrl+X</u>	- vyčistit
<u>Ctrl+Alt+V</u>	- vybrat aktivní vrstvu
<u>Ctrl+Alt+S</u>	- vybrat aktivní symbol
<u>Ctrl+šipky</u>	- posun pohledu
<u>F1</u>	- kontextová nápověda
<u>F3</u>	- zvětšit
<u>F4</u>	- zmenšit
<u>F5</u>	- překreslit
<u>F6</u>	- posunout

V režimu zvětšit  nebo zmenšit



- Alt** - současně držení této klávesy má funkci vlastnost tlačítka na opačnou, tj. pokud kliknete na levé tlačítko myši v režimu zvětšení a přitom podržíte <Alt>, provede se zmenšení pohledu.
- Shift** - podržením této klávesy se má vlastnost zmenšit (zvětšit) na vlastnost minimální (maximální) detail, tj. pokud kliknete na levé tlačítko myši v režimu zvětšení a přitom podržíte <Shift>, v pohledu se zobrazí maximální dostupný detail v místě polohy kliknutí.
S klávesou lze současně použít i klávesu <Alt>, která provede inverzi příslušné funkce.

V okně pro editaci databází nebo hledat v databázích je možno použít tyto klávesové zkratky :

<u>Ctrl+F</u>	- přepíná - umístění formuláře vnitřního okna
<u>Ctrl+M</u>	- funkce zobrazit v mapě
<u>Ctrl+Q</u>	- otevře okno na definování dotazu
<u>Ctrl+T</u>	- otevře okno pro tisk tabulek
<u>Ctrl+Alt+E</u>	- otevře okno editace tabulek
<u>Ctrl+Alt+M</u>	- funkce zobrazit zobrazené v mapě

Certifikované ovladače

Ovladače ODBC certifikované pro použití s BDE 5

ODBC Driver Manager 3.5

Plní certifikované ovladače

Databáze	Ovladač
----------	---------

Access	Microsoft 3.51 - Access 95 a 97
FoxPro	Microsoft 3.51
MSSQL Server	Microsoft 3.6 - verze serveru 6.5 a 7.0
MSSQL Server	Intersolv 3.11 - verze serveru 6.5 a 7.0
Oracle 7 Intersolv	3.11 - verze serveru 7.3

Ovladače certifikované pro základní použití

Databáze	Ovladač
----------	---------

DB2	IBMV5 client 6/98 - bez verze - testován 2.12 a 5.0(UDB) server
Sybase	Intersolv 3.11 - verze serveru 11.02
Oracle 8 Intersolv	3.11 - verze serveru 7.3 a 8.0.4

ODBC Driver Manager 3.0

Plní certifikované ovladače

Databáze	Ovladač
----------	---------

Access	Microsoft 3.40 - Access 95 and 97
FoxPro	Microsoft 3.40
MSSQL Server	Microsoft 3.00 - verze serveru 6.5
MSSQL Server	Intersolv 3.01 - verze serveru 6.5
Oracle 7 Intersolv	3.01 - verze serveru 7.3

Ovladače certifikované pro základní použití

Databáze	Ovladač
----------	---------

Informix	Intersolv 3.01 - verze serveru 7.20 a 9.11
DB2	IBMV5 client 6/98 - bez verze - testován 2.12 a 5.0(UDB) server
Sybase	Intersolv 3.01 - verze serveru 11.02

Navigace v mapách

Edice

Mapy

Vrstvy

Vektory

Pro manipulaci s mapovými podklady, které se zobrazují v pohledu je v programu **GeoBáze** určena služba **[Navigátor]**. Tuto službu je možno spustit třemi způsoby:

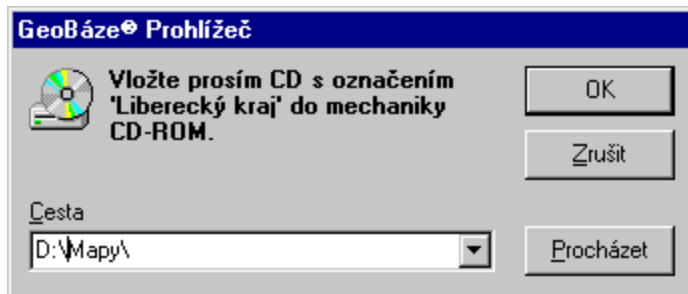
1. volbou **[Navigátor]** z menu **[Mapa]**,

2. tlačítkem  v nástrojové lišti,

3. klávesovou zkratkou **<CTRL>+<N>**.

Okno navigátoru obsahuje pět záložek, které umožňují spouštět jednotlivé nainstalované **edice**, přepínat mezi **mapami aktuální edice**, ovládat **mapové nebo vektorové vrstvy**, provádět **akce s vektorovými soubory** a nastavovat pohled na místo označené v **osobních záložkách**.

Je důležité vidět, že edice nemusí být celá nainstalovaná na pevném disku počítače, ale z úsporných důvodů mohou být data ponechána na CD-ROMu. Program sám, při přepínání mezi mapami v navigátoru, testuje existenci otevírané mapy. Pokud nenalezne mapu, ani v adresáři Geobáze na pevném disku počítače, ani v CD mechanice, vyzve k vložení správného CD v tomto dialogovém okně.



V okně můžete zapsat cestu k mapám ruční nebo cestu najít "ruční". Po kliknutí na tlačítko **[Procházet]** se otevře okno se stromovou strukturou, kde lze vyhledat správný adresář. Vložení CD a správnost cesty potvrdíte tlačítkem **[OK]**.

Do řádku cesty můžete vepsat více cest. Každý řetězec musí být oddělen středníkem. Z toho plyne, že pro umístění map můžete použít více adresářů, ať již na pevných discích nebo na CD-mechanikách. Tato vlastnost programu se ve verzi Professional uplatňuje i v NetSetupu pro data i katalogy!

!!! V okně cesta je přednastavena cesta do CD-mechaniky, jež byla použita k instalaci. Pokud od instalace nedošlo ke změně konfigurace Vašeho počítače, mílo by Vám stačit pouze vložít CD se správnou edicí do mechaniky a potvrdit tlačítkem <OK>.

Navigator - edice

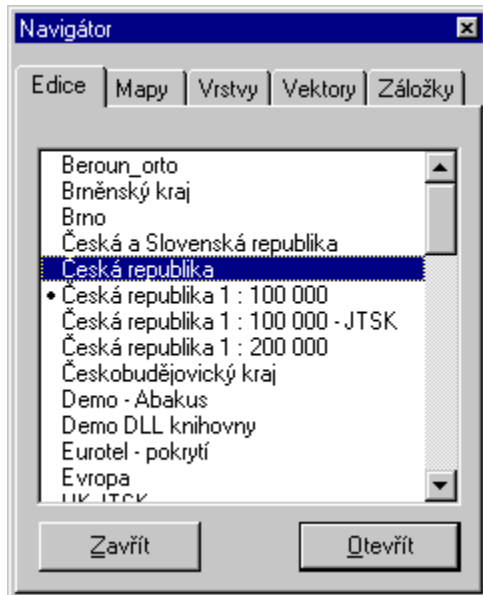
Mapy

Vrstvy

Vektory

Záložky

Soubor map různých měřítek se nazývá edice. V okně navigátoru je zobrazen seznam všech edic, které jsou na počítači nainstalovány. Tečkou vlevo od názvu edice je označena aktivní edice, tj. ta se kterou právě pracujete. Edici vyberete tak, že ji označíte a kliknete myší na tlačítko **[Otevřít]** nebo na její jméno kliknete dvakrát rychle za sebou.



V okně je zobrazen seznam edic, které jsou na počítači nainstalovány. Tečkou je označena aktivní edice, tj. ta, se kterou se právě pracuje. Zapnout novou edici lze dvěma způsoby :

- 1. Označíte edici, kterou chcete používat a klikněte na tlačítko [Otevřít].*
- 2. Proveďte "dvojklik" na edici, kterou chcete použít.*

Navigátor - mapy

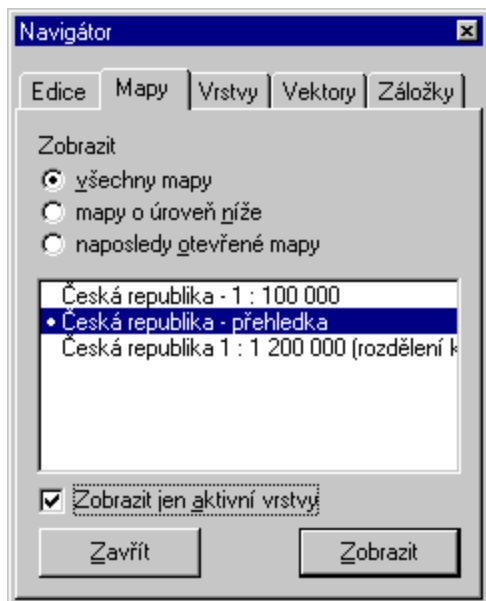
Edice

Vrstvy

Vektory

Záložky

Každá edice se skládá ze skupiny map, mezi kterými se lze pohybovat pomocí tlačítek zvětšení a zmenšení na [nástrojové lišti](#). Dalším možným způsobem změny mapového podkladu je vybrání mapy ze seznamu map v navigátorovi a stisknutí tlačítka **[Zobrazit]**.



O tom, jaké mapy budou zobrazeny v seznamu map, rozhodnete označením některé z následujících možností v seznamu:

Zobrazit

- **všechny mapy** - v seznamu budou zobrazeny všechny mapy v otevřené edici,
- **mapy o úroveň níže** - v seznamu budou zobrazeny mapy, které leží o jeden stupeň zvětšení níže, než se nachází právě zobrazená mapa,
- **naposledy otevřené mapy** - v seznamu bude zobrazena historie posledních padesáti otevřených map.

Pod seznamem map je zaškrtnuté pole pojmenované "**Zobrazit jen aktivní vrstvy**". Je-li tato položka zaškrtnutá, jsou v seznamu zobrazovány pouze mapy, které jsou nastaveny jako aktivní vrstva ([viz. Vrstvy](#)). V opačném případě jsou zobrazovány všechny vrstvy. Pokud je zvolena mapa, která není aktivní vrstvou, automaticky se jí při zobrazení stane.

Volba zobrazí v seznamu map, všechny mapy obsažené v aktivní edici.

Volba zobrazí v seznamu map, všechny mapy, které leží o jeden stupeň zvišení níž, než se nachází právě aktivní mapa.

Volba v seznamu map zobrazí historii posledních padesáti otevřených map. S výhodou lze tuto volbu použít pro přepínání mezi dvěma místy.

Obsah okna je definován volbami nad tímto oknem. Při zapnuté volbě [všechny mapy] je tečkou označena právě zobrazená mapa.

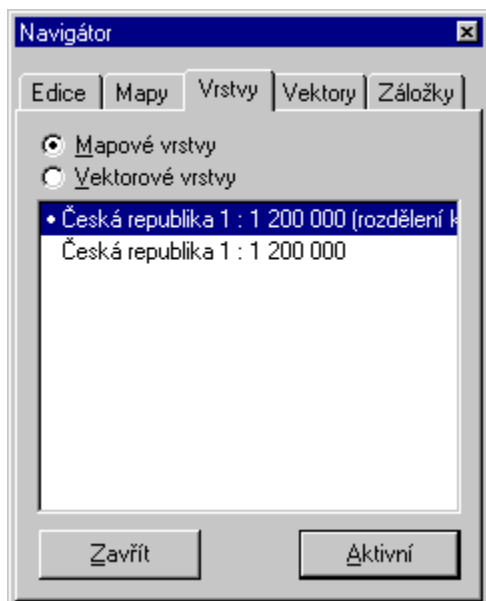
Pokud má mapa místa, kraje apod. více vrstev, tato volba urèuje zda v [seznamu map](#) se zobrazují všechny vrstvy (políèko není zaškrtnuté) nebo pouze vrstvy aktivní v pøíslušné mapì (políèko je zaškrtnuté).

[Navigátor - vrstvy](#) [Edice](#) [Mapy](#) [Vektory](#) [Záložky](#)

Každá edice může v jedné úrovni měřítka obsahovat více map - vrstev. Záložka **[Vrstvy]** slouží k přepínání těchto vrstev. Zvolením záložky **[Vrstvy]** máte možnost vidět seznam všech vrstev daného měřítka a aktivovat tyto jednotlivé vrstvy.

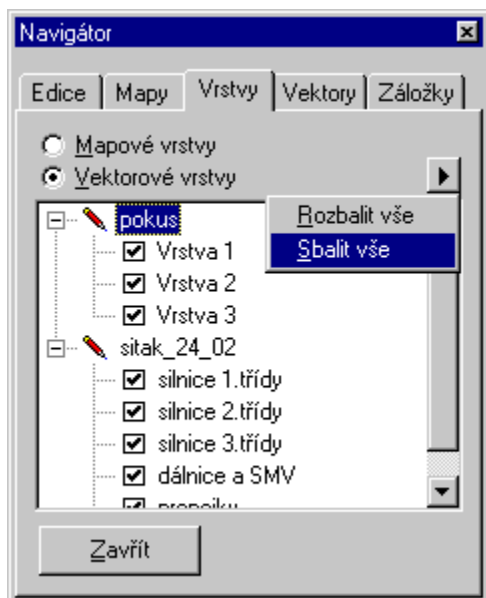
Rovněž připojený [vektorový výkres](#) může obsahovat více vrstev, které zde můžete ovládat. Vzhled seznamu v dialogovém okně miníte volbou mezi položkami **[Mapové vrstvy]** a **[Vektorové vrstvy]**.



Mapové vrstvy



V okně je seznam všech dostupných vrstev mapy. Přepnutí mezi vrstvami provedete zvolením příslušné vrstvy a stisknutím tlačítka **[Aktivní]**. Výběr lze provést též "dvojkliknutím" na název vrstvy.

Vektorové vrstvy




V seznamu jsou vypsány všechny připojené a zapnuté ([viz. Navigátor - vektory](#)) vektorové výkresy. Před jménem vektorového souboru je pro zvýšení přehlednosti seznamu umístěna ikona. Ikona  je u souborů, které lze editovat. Soubory, které lze pouze prohlížet, jsou označeny ikonou .

Kliknutím na "rozbalíte" seznam vrstev v příslušném souboru. Seznam "sbalíte" kliknutím na .

Jednotlivé vrstvy zapnete (vypnete) kliknutím na checkbox .

Tečkou je označena právě aktivní mapa. Novou aktivní vrstvu vyberete tlačítkem [Aktivní] nebo dvojitým kliknutím na požadovanou mapu v seznamu.

V seznamu jsou vypsány všechny připojené a zapnuté ([viz. Navigátor - vektory](#)) vektorové výkresy. Před jménem vektorového souboru je pro zvýšení přehlednosti seznamu umístěna ikona. Ikona  je u souborů, které lze editovat (lze do nich kreslit, mazat nebo modifikovat jednotlivé objekty). Soubory, které lze pouze prohlížet, jsou označeny ikonou



Kliknutím na "rozbalíte" seznam vrstev v příslušném souboru. Seznam "sbalíte" kliknutím na . Stejně funkce jsou rovněž dostupné v menu, které se objeví po kliknutí na černou šipku na seznamem vektorových souborů.

Jednotlivé vrstvy zapnete (vypnete) kliknutím na checkbox .

Více vrstev najednou zapnete (vypnete) kliknutím na checkbox při současném podržení klávesy <Shift>.

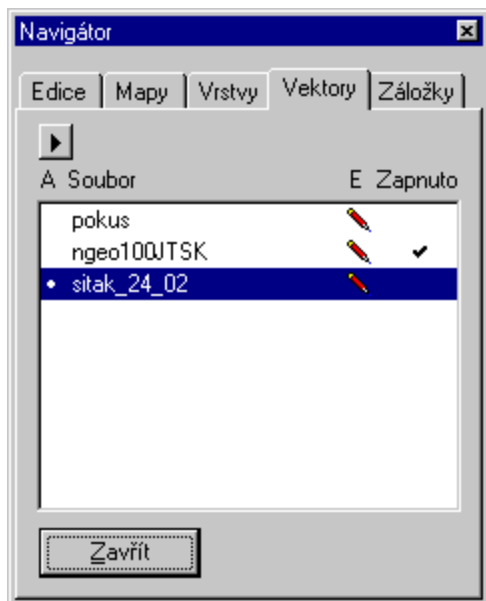
Kliknutím na tuto volbu se "sbalí", nebo-li zruší zobrazení vrstev vektorových výkresů, které jsou v současné době připojeny.

Kliknutím na tuto volbu se "rozbali" všechny vrstvy všech vektorových výkresů do stromové struktury. V tomto seznamu poté můžete zapínat a vypínat jednotlivé vrstvy, a tím ovlivňovat rozsah vykreslovaných dat nad rastrovým podkladem.

Kliknutím na tlačítko zvolíte označenou položku seznamu jako aktivní.

Navigátor - vektory Edice Mapy Vrstvy Záložky

Záložka **[Vektory]** slouží k ovládání vektorových výkresů, které jsou připojeny k mapám. Alespoň jeden připojený vektorový výkres je nutnou podmínkou pro to, aby fungovala volba kreslení. Ve verzi Professional není počet současně připojených souborů nijak omezen. Ve verzi Standard je **omezen na tři!**

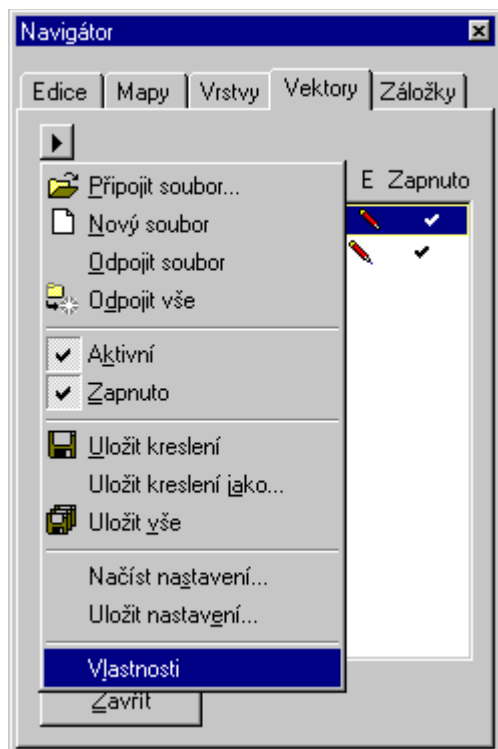


V seznamu jsou zobrazeny aktuální připojené vektorové soubory. Značka • vlevo od jména souboru určuje aktivní vektorový výkres, tj. výkres do kterého budou zapsány změny při kreslení.

Ve sloupci označeném písmenem **E** je vyznačeno, zda je možno soubor editovat (ikonou) či nikoliv (ikonou).

Kliknutí do sloupce s nadpisem **[Zapnuto]** se zapne nebo vypne zobrazování souboru, tj. soubor je stále připojen, ale jeho obraz není vykreslován. Po vypnutí aktivního výkresu nelze kreslit (znenáviditelně se paleta kreslení). Paleta kreslení rovněž není přístupná, pokud je jako aktivní výkres nastaven soubor, který lze pouze prohlížet!


Připojování, odpojování a jiné operace s vektorovými výkresy se provádí prostřednictvím speciálního menu. Důležitá je především možnost provést editaci katalogového souboru, v němž se deklarují vztahy mezi vektorovými daty a daty připojených tabulek pomocí různých parametrů. Toto menu se objeví po kliknutí pravým tlačítkem myši do seznamu vektorových souborů nebo kliknutím levým tlačítkem myši na šipku nad seznamem souborů. Popis jednotlivých operací získáte po kliknutí do následujícího obrázku.



V programu je rovněž zavedena možnost automatického připojování vektorových souborů při startu GeoBáze. Podrobnější popis této možnosti naleznete [v návodech](#).

Okno obsahuje seznam vektorových výkresů připojených k otevřeným mapám.

Značka • vlevo od jména souboru určuje aktivní vektorový výkres.

Ikona  u jména souboru - soubor je možno editovat.

Ikona  u jména souboru - soubor je možno jen prohlížet.

Zatržení napravo od jména souboru zapíná a vypíná zobrazování vektorového výkresu.

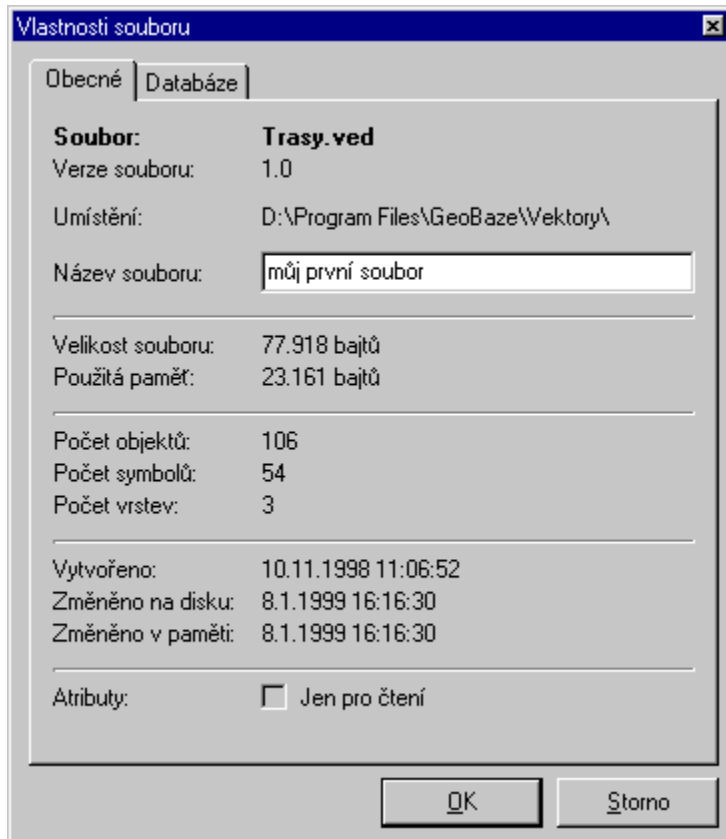
Připojování, odpojování a jiné operace s vektorovými výkresy se provádí prostřednictvím speciálního menu. Toto menu se objeví po kliknutí pravým tlačítkem myši do seznamu vektorových souborů nebo kliknutím levým tlačítkem myši na šipku nad seznamem souborů.

Vlastnosti souboru

Vektorová data

[Tvorba katalogu](#)

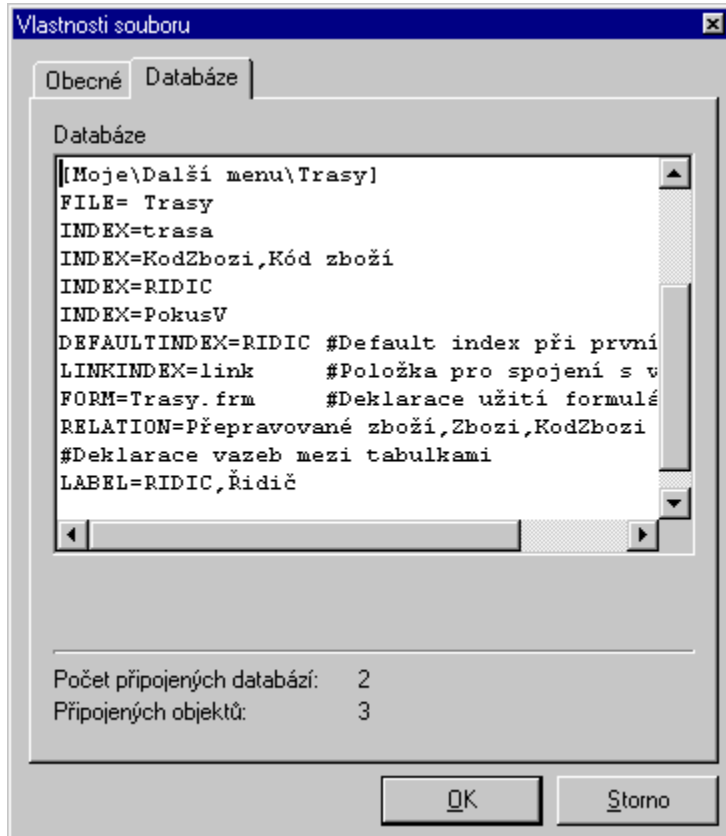
V tomto okně jsou zobrazeny základní informace o vlastnostech vektorového souboru. Rovněž zde můžete v okně **[Název]** nastavit, pod jakým jménem se soubor bude objevovat po připojení ke GeoBázi v seznamu [vektorových výkresů](#). Zobrazovaný název souboru nemá nic společného s reálným jménem souboru a může se od něj lišit. Tato služba je určena pouze pro zpějmemní práci s programem, a umožňuje vyhnout se složitým vlastním jménům souborů. Změna zobrazovaného názvu nastane ihned, a v žádném případě nemůže být použita ke změně reálných jmen souborů. Ve složce databáze je pak možno [vytvořit nebo modifikovat katalogový soubor vektorového výkresu](#).



Vlastnosti souboru - databáze Tvorba katalogu

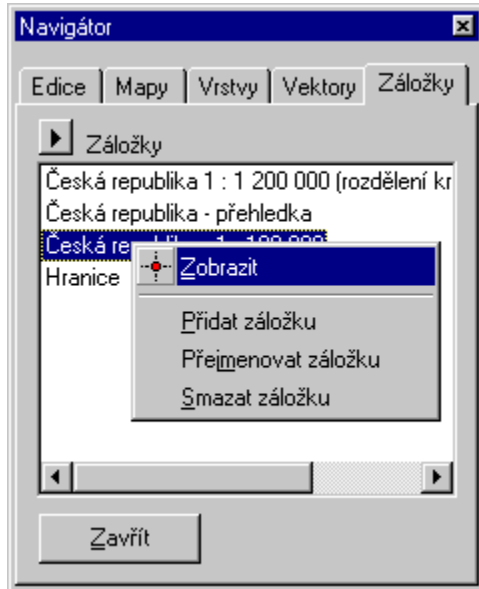
V tomto okně je umožněno vytvářet nebo modifikovat katalogový soubor (dále jen katalog) pro daný vektorový soubor. Katalog databází je textový soubor, ve kterém je definován vztah vektorového výkresu a jemu příslušných tabulek s daty. Jméno katalogu **musí být shodné** se jménem vektorového výkresu a jeho přípona je *.cat. Tvorba a popis parametrů katalogu je popsána zde. Katalog se dá vytvořit také v libovolném textovém editoru.

Struktura souboru je následující :



Navigátor - záložky Edice Mapy Vrstvy Vektory

Pro vlastní potřebu si můžete v programu vytvářet záložky v okně navigátoru. Tyto pak můžete s výhodou použít pro rychlé nastavení pohledu na místo, které je v této záložce uloženo. V okni panelu je zobrazen seznam všech dostupných záložek. "Obsah" záložky zobrazíte tak, že dvakrát kliknete na její jméno nebo použijete volbu **[Zobrazit]** z menu. Toto menu se objeví po kliknutí pravým tlačítkem myši do seznamu záložek, nebo po kliknutí na tlačítko nad tímto seznamem.



Po zvolení bude pohledové okno nastaveno podle oznaèené záložky.

Vektorový výkres

[Tvorba katalogu](#)

[Nový vektor](#)

Vektorový výkres je soubor, do kterého se ukládá vytvořená vektorová kresba nad rastrovými podklady. Po první instalaci produktu GeoBáze Prohlížeč je vždy připojen jeden aktivní vektorový výkres. K programu je možno připojovat více vektorových výkresů. Ve verzi Standard je tento počet omezen na tři současně připojené soubory!

```
{button Vytvořit vektorový výkres >>>,JC("GeoBaze.hlp",20300)}
```

Okno obsahuje seznam všech záložek, které jsou aktuální k dispozici. Obsah seznamu lze minit volbami z menu. Jméno záložky lze editovat při jejím vytváření nebo po dvojím kliknutí s vitší prodlevou (stejně jako přejmenování souboru ve Windows).

Po zvolení bude do seznamu vložena další záložka.

Po zvolení je možno přejmenovat aktuální záložku.

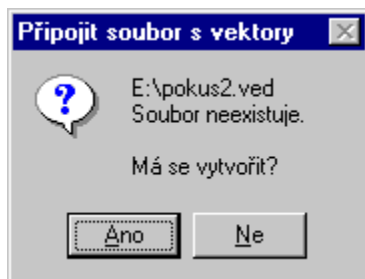
Po zvolení je odstraněna aktuální záložka.

*Vektorová data v počítačové grafice se vztahují ke klíčovým bodům (uzlům) jednotlivých čar, křivek, mnohoúhelníků apod. Jednotlivé objekty jsou uloženy pouze jako seznam souřadnic uzlů. K tomuto seznamu je také uložena informace o atributech (vlastnostech), jako je barva a síla čáry nebo výplň toho daného objektu, a soustava pravidel, podle kterých má být objekt nakreslen. V programu GeoBáze® jsou vektorová data (vektory) uložena v souborech *.ved.*

Rastrová (bitmapová) data jsou složena z jednotlivých číselných hodnot charakterizujících barvu každého obrazového bodu (pixelu). Pixely jsou body, které mají svůj atribut uložen ve formě barvy bodu, a které dohromady dávají celkový obraz, který má být zobrazen.

Po kliknutí na tuto položku seznamu [v zobrazeném menu \(viz. Navigátor - vektory\)](#) se spustí systémové dialogové okno pro otevírání souborů. Pomocí ovládacích prvků tohoto okna vyberte adresář a v něm vektorový soubor, který chcete připojit do programu GeoBáze. Výběr dokončíte kliknutím na tlačítko [Otevřít].

Tento dialog můžete rovněž použít pro vytvoření nového vektorového souboru. Stačí jen do pole [Název souboru] zadat jméno nového souboru a potvrdit tlačítkem [Otevřít]. Pokud soubor ve zvoleném adresáři opravdu neexistuje, program požádá o potvrzení, zda má vytvořit nový vektorový soubor v tomto dialogu:



Po kliknutí na volbu [Nový soubor] v zobrazeném menu (viz. Navigátor - vektory) se vytvoří, připojí a zapne nový vektorový soubor se jménem ve tvaru "kresleníX", kde X je číslo generované programem, a je nastaven jako aktivní. Vlastnosti souboru můžete zmínit pomocí dalších voleb v tomto menu. Pokud soubor není v průběhu práce modifikován, nebude ani uložen na disk. V opačném případě program při ukončení práce zobrazí dialogové okno pro ukládání souborů, a v tomto okně určíte, pod jakým názvem, a na jakém místě disku má být tento nový soubor uložen.

Po kliknutí na volbu [Nový soubor] se vytvoří, připojí a zapne nový vektorový soubor se jménem ve tvaru "kresleníX", kde X je číslo generované programem, a je nastaven jako aktivní. Vlastností souboru můžete zmínit pomocí voleb v okni [Vektory] navigátoru pomocí menu. Pokud soubor není v průběhu práce modifikován, nebude ani uložen na disk. V opačném případě program při ukončení práce zobrazí dialogové okno pro ukládání souborů, a zde určíte, pod jakým názvem, a na jakém místě disku má být tento nový soubor uložen.

Volba odpojí soubor označený v okně se seznamem vektorových souborů. Pokud byl soubor v průběhu práce modifikován, program položí dotaz zda mají být změny uloženy.

Volba odpojí všechny vektorové soubory připojené v programu GeoBáze. Pokud v průběhu práce byly některé ze souborů modifikovány, je před jejich uložením položen dotaz, zda mají být změny uloženy.

Touto volbou se miní volba aktivního výkresu. Po volbě je jako aktivní zapnut soubor označený v seznamu vektorových výkresů. Volba je identická s dvojitým kliknutím do sloupce vlevo od jména souboru v ploše seznamu.

Touto volbou se zapíná nebo vypíná zobrazování vektorového souboru označeného v seznamu vektorových výkresů. Volba je identická s dvojitým kliknutím do sloupce vpravo od jména souboru v ploše seznamu.

Zvolením této položky z menu dojde k uložení dat z označeného souboru na disk počítače.

Zvolením této položky z menu se otevře dialogové okno pro ukládání souborů. Zde pak můžete označený soubor uložit na disk pod jiným názvem.

Zvolením této položky [z menu \(viz. Navigátor -vektory\)](#) dojde k uložení dat ze všech souborů připojených k programu GeoBáze na disk počítače.

Po kliknutí na tuto nabídku se otevře dialogové okno pro otevření souboru, ve kterém je zapsáno celkové nastavení vektorových souborů, které bylo uloženo pomocí volby [Uložit nastavení...].

Po kliknutí na tuto nabídku se otevře dialogové okno [pro uložení souboru \(viz Navigátor - Vektory\)](#). Zadejte cestu a jméno souboru. Do tohoto souboru bude uloženo aktuální nastavení připojených vektorových souborů (včetně toho, zda je nebo není zapnutý, či záznamu o zapnutých a vypnutých vrstvách souborů). Tato funkce snadno umožňuje ukládat si pro další použití různá nastavení vektorových souborů bez toho, aby při přechodu z jednoho projektu k druhému, muselo být opět připojováno a nastavováno větší množství vektorových souborů. Načtení konfigurace vektorových souborů se provede z téhož menu.

Ovládání pohledu Menu v mapě

Mapa (rastrový obraz) je zobrazován do pohledového okna (pohledu). Ten lze ovládat čtyřmi způsoby :

- pomocí voleb v hlavním menu,
- funkcemi klávesami,
- tláčitky nástrojové lišty,
- pomocí menu vyvolávaným pravým tlačítkem myši, tzv. "menu v mapě".

Pohled - funkce klávesy

Ovládání pohledu

Hot-keys

Pro ovládání pohledu na mapu jsou určeny tyto funkční klávesy :

- pro pohyb mapy :
 - **šipky z klávesnice** (pevně definovaný posun vlevo, nahoru, vpravo, dolů)
 - **<Ctrl> + šipky z klávesnice** (posun o čtvrtiny šířky nebo výšky pohledu ve směru šipky)
 - **klávesa PageUp** (pevně definovaný posun o výšku okna nahoru)
 - **klávesa PageDown** (pevně definovaný posun o výšku okna dolů)
 - **klávesa F6** (uživatелеm definovaný posun)
- pro změnu měřítka :
 - **klávesa F3** (zvětšit)
 - **klávesa F4** (zmenšit)
- změna vzhledu pohledu :
 - **klávesa F5** (překreslit)
 - **klávesová zkratka Ctrl+E** vypne/zapne vektorové výkresy

Pohled - nástrojová lišta

Ovládání pohledu

Hot-keys

Nástrojová lišta obsahuje základní tlačítka pro ovládání pohledu (posuny vlevo, nahoru, dolů a vpravo, uživatелеm definovaný posun, zvětšit, zmenšit a funkci malé okno).

Pohled - hlavní menu

Ve volbě **[Pohled]** v hlavním menu jsou tyto příkazy pro ovládání pohledu:

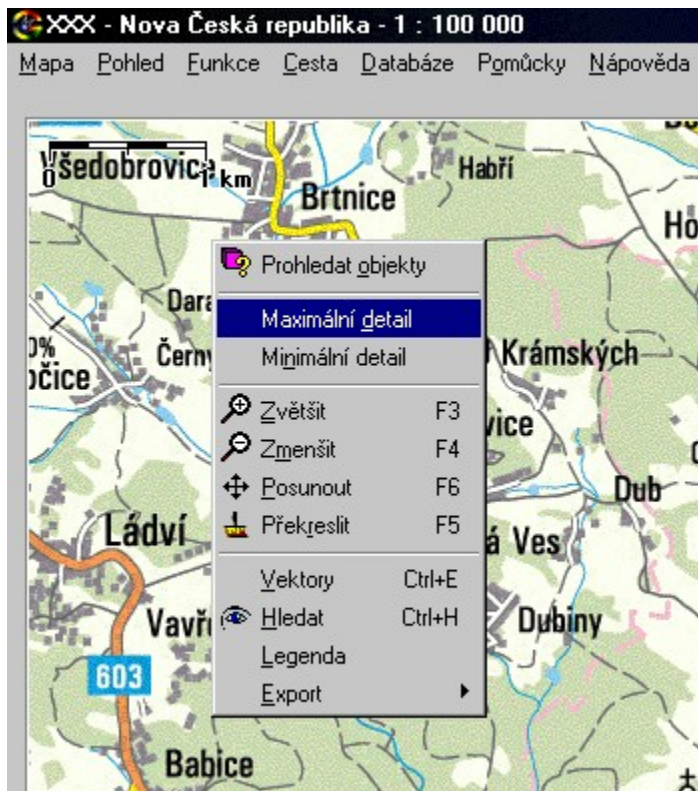
- [zvětšit \(F3\)](#),
- [zmenšit \(F4\)](#),
- [posunout \(F6\)](#),
- [překreslit \(F5\)](#),
- [černobílý](#),
- [malé okno \(Ctrl+O\)](#),
- [vektory \(Ctrl+E\)](#),
- [nástrojová lišta](#),
- [na celou obrazovku](#),
- [vlastnosti](#).



Pohled - menu v mapě

Hot-keys

Menu v mapě je speciální menu, které se zobrazí po kliknutí pravého tlačítka myši do pohledu.



Pro funkci [maximální detail](#) je základním bodem, ke kterému se generuje pohled v maximálním zvětšení, levý horní roh menu. Totéž platí i pro funkce [minimální detail](#), [zvětšit \(F3\)](#) a [zmenšit \(F4\)](#). Informace o funkcích [hledat](#), [posunout \(F6\)](#), [překreslit \(F5\)](#) a [vektory \(Ctrl+E\)](#) jsou popsány v samostatných odkazech. Tyto informace můžete získat po kliknutí do obrázku nebo na jméno funkce v tomto textu.

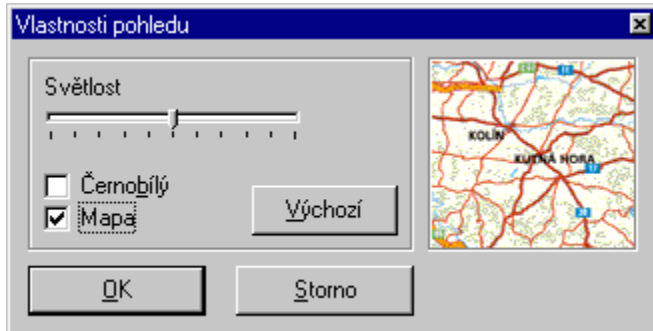
Rastrový obraz v pohledovém okně bude převeden na černobílý a opaění (volba funguje jako pøepínací tlačítko). Tato možnost zamínit barvu rastru je urèena pøedevším pro tisk a práci s vektory, kdy by barevné pozadí mohlo potlaèovat viditelnost vektorových dat.

Tato funkce funguje jako přepínací tlačítko. Umožňuje odstranit (případně vrátit) nástrojovou lištu. Tím se pro uživatele zlepší (zmenší) využitelná plocha pohledu.

Pøepínaè je možno použit pro maximalizaci plochy pohledu. Program zvítší okno na celo plochu obrazovky a odstraní záhlaví hlavního okna programu GeoBáze. Funkce nezavøe nástrojovou lištu !!!

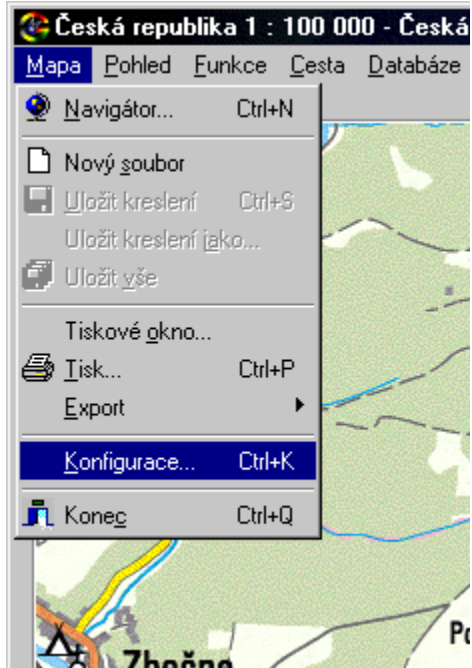
Pohled vlastnosti

Po kliknutí na volbu vlastnosti se otevře okno, v němž lze měnit komplexní vlastnosti pohledu. Mapový podklad je zde možno vypnout (zaškrtnutím tlačítka **[Mapa]**), změnit na černobílý (zaškrtnutím tlačítka **[Černobílý]**) a měnit jeho svítlost pomocí jezdecké lišty. Tlačítkem **[Výchozí]** se vrátí vzhled do defaultního nastavení.



Konfigurace GPS Malé okno Souřadnice

Ve volbě **[Konfigurace] (<Ctrl>+<K>)** se nastavují parametry vztahující se k určitým částem programu. Zde nastavíte komunikaci s GPS zařízením, poměr zmenšení v malém okně, souřadný systém a podobně.



Pokud je zaškrtnuto pole, bude nastavení v konfiguraci programu zachováno až do příštích změn.

Nastavení konfigurace

Toto je okno pro nastavení programu. Informace o jednotlivých prvcích okna konfigurace získáte po kliknutí do obrázku na konkrétní prvek menu.

Konfigurace

Vlastnosti

Barva zvýrazněného objektu

Citlivost výběru bodů

Prohledat nejbližší obj.

Posunovat mapou pohledem

Zmenšení malého okna

Zobrazit posuvné lišty

Posunovat okna při hledání v mapě

Při ukončení uložit nastavení

Souřadnice

Souřadný systém

Zobrazit měřítko

GPS

Protokol

Komunikační port

Rychlost portu

Posun od GMT (+/-)

Timeout s

Zapnutím této volby dosáhnete toho, že v hlavním pohledu, a případně i v otevřeném "malém okně", se bude zobrazovat aktuální měřítko.



V sekci souřadnice můžete zvolit druh souřadného systému, ve kterém chcete zobrazovat a zadávat souřadnice nebo potlačit jejich zobrazování nad pravým horním rohem pohledu. Vedle souřadnic je v pravém horním rohu hlavního okna tlačítko s jehož pomocí můžete změnit aktuální souřadný systém. Jeho použití je identické se zmínou v tomto okně pro konfigurace. K dispozici jsou čtyři druhy systémů souřadnic :

- WGS-84,
- S-JTSK,
- S-42 (Gauss),
- UTM/UPS
- Maidenhead.

Funkce **souřadnice** (<Ctrl>+<L>), která slouží k vyhledání polohy v mapě podle zadaných souřadnic je nadále funkční i při nastavení volby na [Nezobrazovat]. Jako souřadný systém je pak použit souřadný systém WGS-84.

Zvolenou volbou urèujete, způsob posouvání mapy v okni při zapnutí funkce **[Posun] <F6>**.

- **Posunovat mapou :**

Po zapnutí volby **[Posunout]** se zmíní ukazatel myši na zámìrný kříž s rukou . Bod, který chcete posouvat "uchopíte" tak, že na něj dáte zámìrný kříž a stisknete a podržíte levé tlačítko myši. Pøesunete ukazatel



do míst, kam chcete "pøesunout" uchopený bod. Pak pusťte levé tlačítko myši. Celá mapa se posune o vektor, který jste definovali mezi "uchopením" a "puštìním" bodu.

- **Posunovat pohledem :**

Po zapnutí volby **[Posunout]** se zmíní ukazatel myši . Při stisknutém levém tlačítku myši pak "pøesunete" obrys pohledu ("zorné pole") do míst, která chcete zobrazit a pustíte levé tlačítko myši.

Při použití funkce [\[Hledat v databázích\]](#) se vyhledaný objekt z databáze zobrazí ve středu pohledového okna a jeho poloha je označena šipkou. Pokud je v okně konfigurace nastavena tato volba, tak otevřená okna funkcí programu GeoBáze (např. Paleta kreslení, Hledat apod.) se posunou tak, aby nezakrývala pohled na vyhledaný objekt. Odznačením zaškrťovacího pole pak dosáhnete toho, že se okna nebudou posouvat a zůstanou v daných polohách.

Volbou nastavujete stupeň zmenšení mapy v "[malém okně](#)". Minimální zmenšení odpovídá mířtce právi zobrazené mapě. Maximální zmenšení je o pět úrovní.

Volba zapíná/vypíná posuvné lišty na okrajích okna pohledu. Pak pohledem jde posouvat jen funkcí [Posun] <F6>.

Volba z menu se definuje komunikační protokol přijímače GPS. Přijímač ETAK je zapotřebí nejprve inicializovat programem GPSInít.exe, který je součástí instalace GeoBáze a naleznete ho v menu Start/Geobáze.

Volba definuje komunikační port, ke kterému je připojen přijímač GPS.

Volba určí přenosovou rychlost na komunikačním portu.

Pro příjem signálu GPS je nutné nastavit časový posun od nultého poledníku (GTM). Pro Českou republiku je časový posun +02:00 hod.

Timeout je časový interval, po který program čeká, zda nedojde k obnovení spojení s přijímačem GPS, když dojde k rozpadu spojení (výpadek napájení, nedostatečný signál). Pokud přijímač ani po této době nekomunikuje s programem, je spojení považováno za ztracené.

Kliknutím myši do barevného čtverečku vedle textu "Barva zvýrazněného objektu" se otevře systémové okno pro nastavení barvy. Tato barva bude použita pro barevné zvýraznění vektorového objektu nalezeného v uživatelské tabulce a jeho následném zobrazení. Ve verzi Professional jsou takto označeny též prohledávané objekty.

Hodnota zadaná do pole [Citlivost výběru] definuje maximální vzdálenost v bodech do které se musí kliknout myší, aby se provedl výběr vektorového objektu. Čím menší je číslo tím obtížnější je objekt "zachytit".

Touto deklarácí se definuje maximální počet vyhledávaných objektů v databázích programu při použití funkce [Prohledat nejbližší] (<Ctrl>+).

[Tabulky](#) [Hledat](#) [Editovat](#) [Vlastní tabulky](#) [Deklarace tabulky](#)

K mapám je připojeno množství informací o poloze objektů uložených v jednotlivých tabulkách. Hledaný objekt (např. sídlo) je možno v tabulce [vyhledat a v mapě zobrazit](#).

Skladba a množství těchto informací se může měnit v závislosti na zobrazeném detailu mapy (měřítku mapy).

[Vlastní tabulky s informací](#) můžete též připojovat k objektům [vektorových výkresů](#).

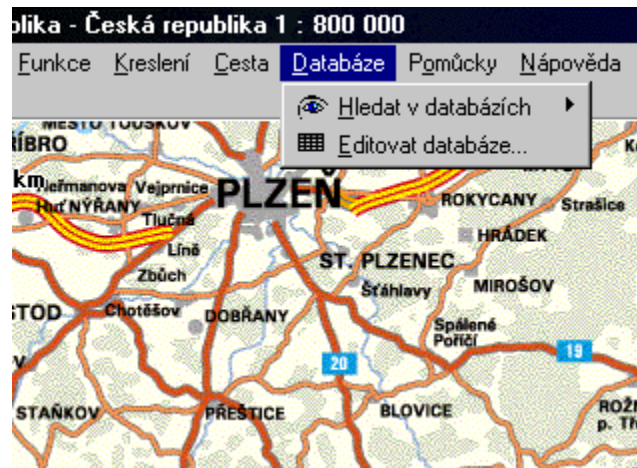


[Hledat v mapě](#) spustíte stisknutím tlačítka  na [nástrojové liště](#), klávesovou zkratkou (**CTRL+H**) nebo volbou [\[Hledat v databázích...\]](#) z menu **[Databáze]**.

V případě poslední volby se na monitoru zobrazí ještě navíc menu se seznamem aktuálně dostupných tabulek (viz. obr).



Tabulky můžete rovněž [tisknout](#), [definovat dotazy příkladem \(QBE\)](#) a [editovat](#). [Dialogové okno pro editaci](#) otevřete volbou [\[Editovat databáze...\]](#) z menu **[Databáze]**.



Seznam dostupných tabulek, které jsou vztaženy k aktuální mapě anebo které jsou připojeny k zapnutým vektorovým souborům.


Hledat v databázích

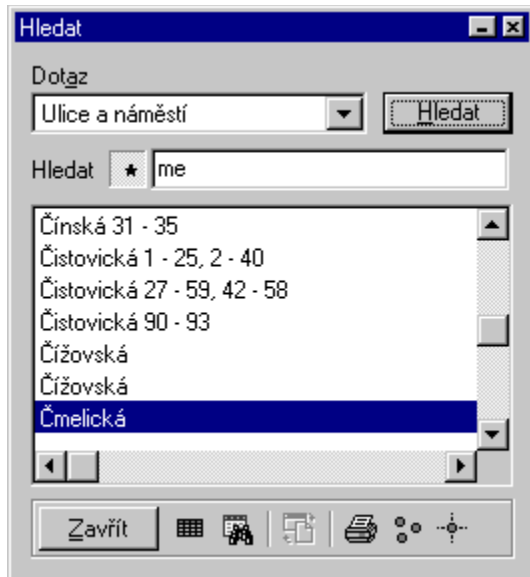
[Deklarace formuláře](#)

[Deklarace tabulky](#)

Dialogové okno je určeno pro vyhledávání objektů v připojených tabulkách (programu GeoBáze i vlastních) a následné zobrazení jejich polohy v mapě. Vzhled okna se částečně mění v závislosti na konstrukci indexu databáze. První obrázek ukazuje okno pro prohledávání tabulky podle jednoduchého indexu. Informace o jednotlivých částech okna zjistíte kliknutím na jeho části.

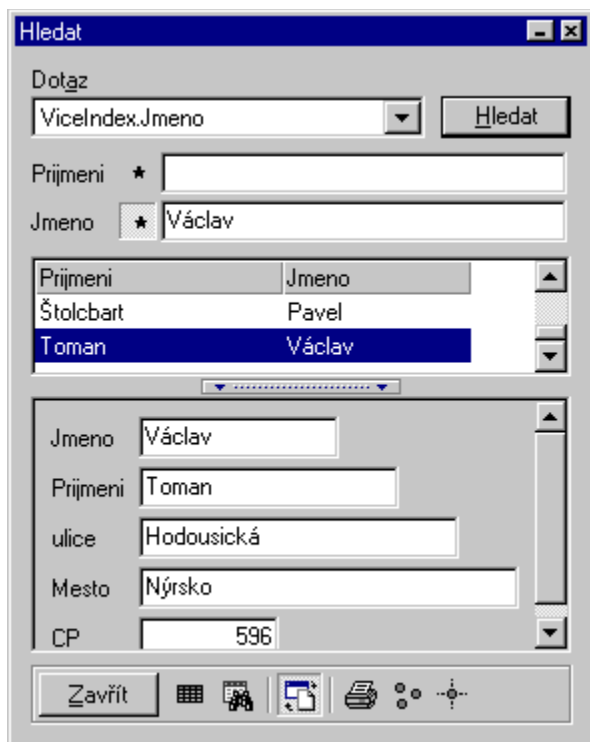
Tlačítko **[Hledat]** slouží k [vyhledání zadaného textu v poli \[Hledat\]](#), ale neprovede zobrazení polohy v mapě.

Poloha objektu v mapě se zobrazí po kliknutí na tlačítko **[Zobrazit v mapě]** , po dvojím kliknutí na název objektu v seznamu nebo pomocí [klávesové zkratky <Ctrl>+<M>](#). Vedle každé položky ve skupině <Hledat> se nachází tlačítko. Po jeho aktivaci se provádí vyhledávání všech položek, které obsahují řetězce zadané v poli vedle tlačítka. Přejechod na další pole splňující dotaz, se děje po kliknutí na tlačítko [Hledej] nebo výběrem z menu, které se objeví po kliknutí na pravé tlačítko myši v oblasti záhlaví okna.




Informace o jednotlivých částech okna zjistíte kliknutím na jeho části.


Tento obrázek pak ukazuje vzhled okna při použití indexu konstruovaného z více položek tabulky (např. ve vlastních tabulkách). [Tvorba vlastních tabulek a indexů je popsána v samostatném oddíle.](#)

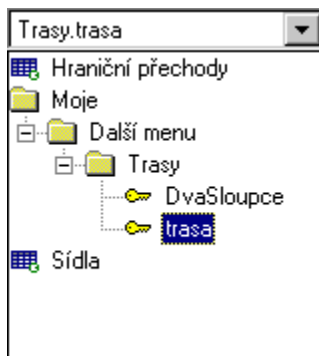


Pokud je k tabulce připojen formulář nebo pokud tabulka obsahuje více sloupců (v tom případě se generuje automatický formulář), se v okně seznamu vit navíc objeví formulář (viz. obrázek výše), ve kterém jsou zobrazeny další údaje z tabulky. Poměr výšek okna seznamu a formuláře lze změnit posunutím vzájemného rozhraní s pomocí myši.


Po kliknutí na pravé tlačítko myši v okně seznamu je možno nastavit způsob zobrazení formuláře. Formulář je možno minimalizovat (nebude vidět), maximalizovat (překryje seznam vit tabulky - **v tabulce pak nejde listovat!!**), umístit svisle (vloží se pod seznam vit databáze), umístit vedle sebe (vloží se vpravo od seznamu vit tabulky) nebo je možno ho umístit zcela mimo okno. Umístění formuláře mimo okno a jeho navrácení, lze provést rovněž opitovným kliknutím na tlačítko .

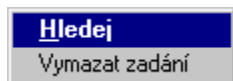
Minimalizovaný nebo maximalizovaný formulář lze vrátit do původní polohy uchopením (pomocí myši) hrany, která odděluje formulář od seznamu s vitami tabulky, a tuto hranu přesunout do požadované velikosti!

Kliknutím šipku v kolonce [Dotaz] se objeví roletové menu se seznamem všech databází, které jsou pro daný pohled a mapu dostupné. Struktura seznamu může být stromová (viz. obr.). Pokud má databáze dva a více indexů, zobrazí se ve struktuře jejich názvy s označením . Výbir databáze, se kterou chcete pracovat, se provede kliknutím na její jméno.




Vyhledávací řádek umožňuje vyhledat objekt v mapě prostřednictvím jeho jména (stačí napsat jen začátek). Po kliknutí na tlačítko [Hledat] je v okně se seznamem zobrazena abecední nejbližší vlna tabulky k textu, který je napsán ve vyhledávacím řádku.

Vyhledávat lze také podčtizec v textu. Stačí zapnout tlačítko  vedle vyhledávacího řádku. Do řádku stačí zapsat hledaný podčtizec. Pokud tedy zapíšeme do řádku *Lhota, budou po kliknutí na tlačítko <Hledat> postupně zobrazovány všechny položky, které obsahují tento čtizec. Funkce <Hledat> je umístěna rovněž v menu, které se zobrazí po kliknutí na pravé tlačítko myši. Druhou nabídkou z menu je možné vymazat všechny zapsané čtizece.





Počet řádků pro hledání a jejich pořadí odpovídá počtu a pořadí sloupců z tabulky, ze kterých je vyhledávací index zkonstruován. Algoritmus vyhledávání zpracovává řádky postupně a ukazatel se v seznamu nastaví na nejbližší vyšší řádku, která odpovídá zadání.

V okně se dá pomocí tlačítka  nastavit, které položky budou zahrnuty do vyhledávání. Pak jsou hledány jen ty řádky, které obsahují podčíslice zadané v jednotlivých označených polích.

V okně se zobrazuje seznam vlt aktuální tabulky, jejíž jméno je uvedeno v okně [Dotaz]. V seznamu je možno listovat a dvojm kliknutím vybrat položku, jejíž poloha má být na mapě vyznačena. Dvojklik je identický s kliknutím na tlačítko  [Zobrazit v mapě] nebo použití klávesové zkratky <Ctrl>+<M>. Seznam je možno zúžit **dotazem (QBE)**.

Pokud je vyhledávací index tvořen dvíma nebo více položkami tabulky, je zobrazována tabulka s tímíto položkami. Šířku sloupců jde zminít pomocí myši takto:

Přesuňte ukazatel myši do hlavičky sloupců nad jejich rozhraní. Ukazatel myši se zmíní na . Pak podržte levé tlačítko myši a horizontálně posuňte ukazatel myši tak, aby šířka sloupce odpovídala vaší představě.

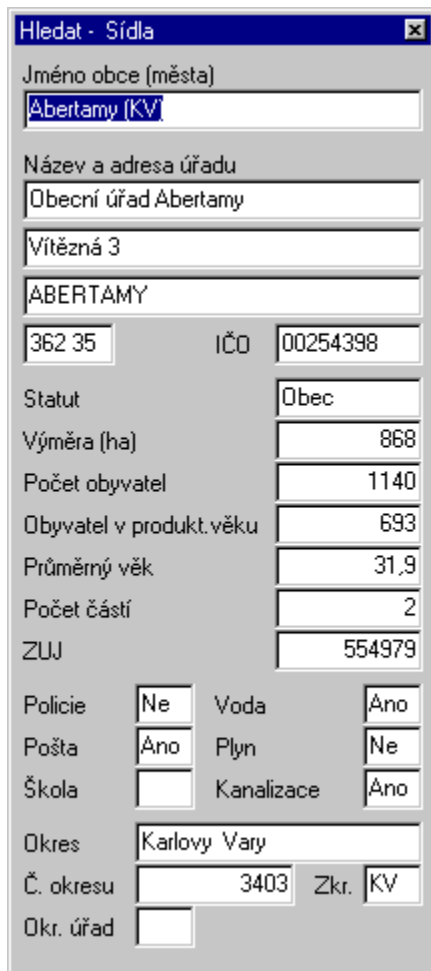
Tlačítko  (nebo zkratka <Ctrl>+<M>) slouží ke spuštění vyhledání vybrané položky v mapě a jejího označení. Na odpovídající objekt ukazuje červená šipka. Pokud se jedná o položku z vlastní tabulky, je příslušný objekt zvýrazněn barvou, které je nastavena v [konfiguraci programu](#).

Formulář pro tabulku může být zobrazován dvěma způsoby. Jedním ze způsobů je zobrazování v okně a druhým je umístění jej mimo okno.

Umístění formuláře se miní kliknutím na tlačítko .

Pro každou vlastní tabulku je možné předdefinovat vlastní formulář, ve kterém si uživatel určí rozložení a uspořádání zobrazovaných dat v okně. Pokud předdefinovaný formulář neexistuje, je generován formulář automatický!

Ukázka vzhledu vlastního formuláře :



Hledat - Sídla

Jméno obce (města)
Abertamy (KV)

Název a adresa úřadu
Obecní úřad Abertamy

Vítězná 3

ABERTAMY

362 35 IČO 00254398

Statut Obec

Výměra (ha) 868

Počet obyvatel 1140

Obyvatel v produkt.věku 693

Průměrný věk 31,9

Počet částí 2

ZUJ 554979

Policie Ne Voda Ano

Pošta Ano Plyn Ne

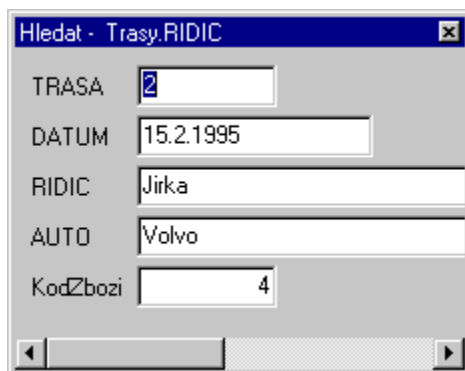
Škola Kanalizace Ano

Okres Karlovy Vary

Č. okresu 3403 Zkr. KV

Okř. úřad

Ukázka vzhledu automatického formuláře :



Hledat - Trasy.RIDIC

TRASA

DATUM

RIDIC

AUTO


KodZbozi

Po kliknutí na tlačítko  se otevře okno pro editaci tabulek. K otevření okna pro editaci je možno použít zkratku <Ctrl>+<Alt>+<E>.

Dotaz příkladem (QBE)

Hledat v databázích

Data obsažená v tabulce jsou zobrazena v okně všechna. Dotazem se dá počet zobrazených výt zúžit. Po kliknutí

na tlačítko  (zkratka <Ctrl>+<Q>) se v okně objeví formulář se seznamem položek vity a příslušným editačním polem. Kombinací nastavení hodnot (příp. speciálních znaků) v jednotlivých polích lze dosáhnout zmenšení počtu zobrazovaných výt. Výsledný seznam je množina výt, jejichž hodnoty v jednotlivých polích splňují zadaná kritéria (průnik).

Pravidla vyplňování :

1. Øetizec bez speciálních znaků

- budou vybrány ty vity, jejichž obsah v příslušném poli se shoduje s øetizcem ve vyplněném poli.

2. Znak * (hvězdička, znak pro násobení)

- při zužování výběru nebude brán na obsah pole zøetel.

3. Interval : (znak pro dělení)

- budou vybrány pouze ty vity, jejichž velikost hodnoty příslušného pole leží mezi dvěma mezemi.

4. Znaky nerovnosti a rovnosti <,>=


- do výběru budou zahrnuty pouze ty vity, jejichž příslušné pole nabývá hodnoty menší nebo větší než uvedená mez.

V kombinaci se znakem pro rovnost, budou do výběru zahrnuty vity s hodnotou "větší nebo rovnou" (>=) nebo "menší nebo rovnou" (<=). Kombinace znaků (<>) označuje podmínku "nerovná se".


5. Seznam

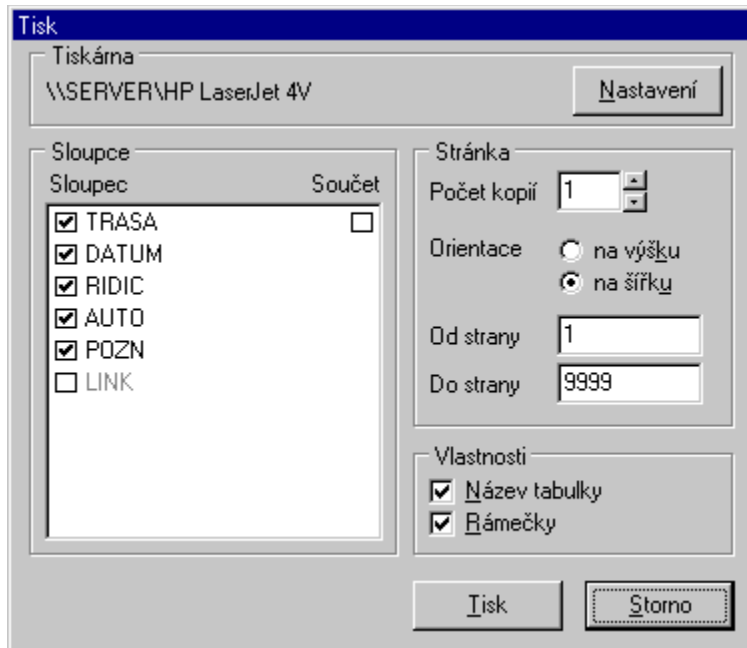
- do výběrové podmínky lze zapsat výřetový seznam hodnot, podle kterých bude výběr v tabulce proveden. Každá položka seznamu se musí oddělit èárkou!

Zadání se potvrdí kliknutím na tlačítko <Hledat>. Okna se opět zmíní na okno se zkráceným seznamem výt. Zrušit

výběr výt lze kliknutím na tlačítko pro dotaz .

Tisk tabulky

Data obsažená v připojených tabulkách je možno vytisknout na připojené tiskárně. Po kliknutí na tlačítko  (klávesová zkratka <Ctrl>+<T>) se objeví okno pro nastavení parametrů tisku tabulek. V okně je několik seskupení. V horní části je jméno připojené tiskárny a tlačítko umožňující její nastavení. V levé části okna je seznam všech položek (sloupců) tabulky a v pravé se nastavují vlastnosti stránky.



Tisk

Tiskárna
\\SERVER\HP LaserJet 4V Nastavení

Sloupce

Sloupec	Součet
<input checked="" type="checkbox"/> TRASA	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> DATUM	
<input checked="" type="checkbox"/> RIDIC	
<input checked="" type="checkbox"/> AUTO	
<input checked="" type="checkbox"/> POZN	
<input type="checkbox"/> LINK	

Stránka

Počet kopií

Orientace na výšku
 na šířku

Od strany

Do strany

Vlastnosti

Název tabulky
 Rámečky

Tisk Storno

V této části okna se ovládá volba a nastavení tiskárny.

V okně je zobrazen seznam sloupců z databáze. Do tisku jsou zahrnuty pouze sloupce označené zaškrtnutím vlevo od jména sloupce. Pokud tabulka obsahuje sloupce číselného typu je možno před tiskem pro tyto sloupce zapnout vysčítání hodnot.

V této části okna se nastavují stejné údaje, které je možno již nastavit i v dialogovém okně pro nastavení tiskárny.

V seskupení je možno urèit, zda se má tabulka vytisknout i s rámeèkem, který oddílí sloupce, a zda se má tisknout jméno databáze (tabulky).

Spustí tisk tabulky podle zadaných podmínek.

Editace tabulek

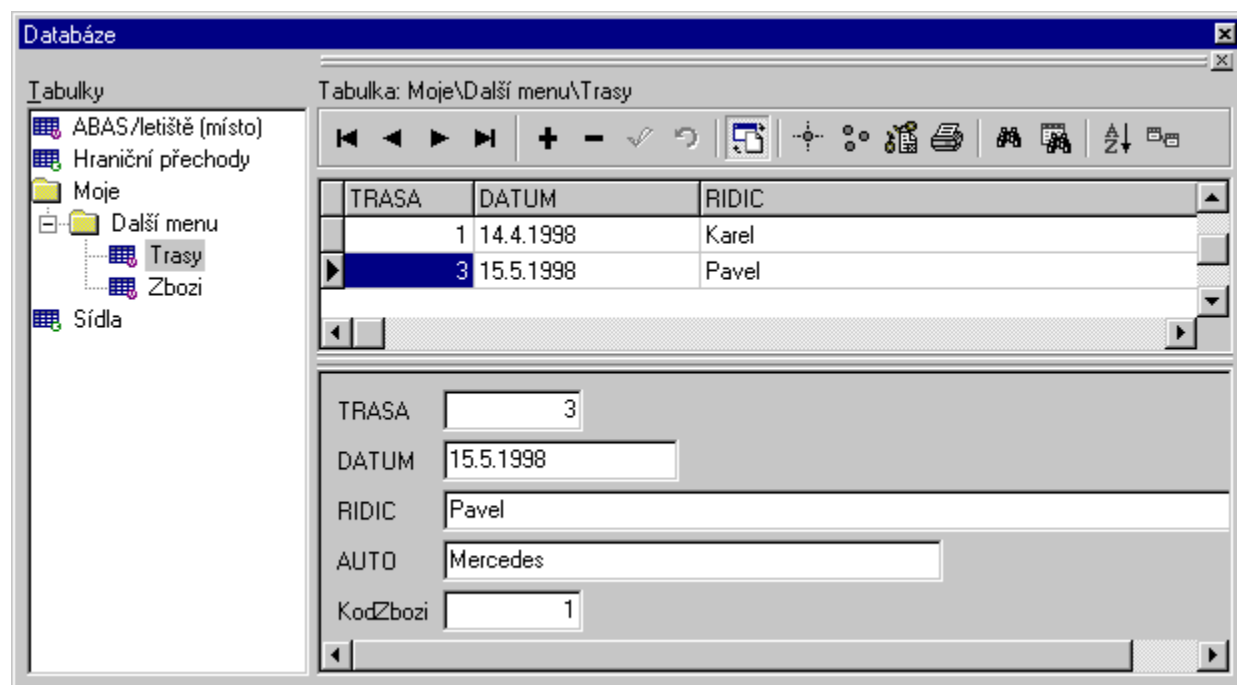
[Hledat v databázích](#)

[Vlastní tabulky](#)

[Deklarace formuláøe](#)



Deklarace tabulky v katalogu

Dialogové okno slouží k provádění změn v připojených tabulkách. Další informace o položkách okna editace zjistíte kliknutím na jednotlivé části okna.




Možnost editace tabulek se týká jak uživatelem vytvořených [vlastních tabulek](#), tak i tabulek edice, pokud je to povoleno (jen u verze Professional nastavením v programu NetSetup). V editačním okně je umožněno editovat jednotlivé položky ve vřádkách, přidávat nové vřádky a [rušit vřádky](#) existující.

Změna aktuálně zobrazené tabulky se provádí v levé části okna v seznamu **[Tabulky]**.


V okně je zde možno připojit nebo odpojit vřádek tabulky k nakreslenému objektu (tlačítka  nebo ). Před [připojováním \(odpojováním\)](#) musí být zvolený objekt (text, bod, čára, plocha) označen (funkce [Palety kreslení](#)).

Pokud jsou v katalogovém souboru nedefinovány relace mezi tabulkami, jde zobrazit v okně i relací svázané tabulky a provádět jejich případnou editaci.

Pokud je k tabulce vytvořen [formulář](#) nebo pokud tabulka obsahuje více sloupců (v tom případě se generuje automatický formulář), se v okně pro editaci vřádku tabulky navíc objeví formulář (viz. obrázek výše), ve kterém jsou zobrazeny další údaje z tabulky. Poměr výšek okna seznamu a formuláře lze změnit posunutím vzájemného rozhraní za pomoci myši.

Po kliknutí na pravé tlačítko myši v okně seznamu je možno nastavit způsob zobrazení formuláře. Formulář je možno minimalizovat (nebude vidět), maximalizovat (překryje seznam vřádků tabulky - **v databázi pak nejde listovat!!**), umístit svisle (vloží se pod seznam vřádků tabulky), umístit vedle sebe (vloží se vpravo od seznamu vřádků tabulky) nebo je možno ho umístit zcela mimo okno. Umístění formuláře mimo okno a jeho navrácení lze provést rovněž opitvným kliknutím na tlačítko .

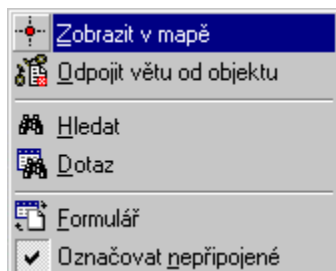
Minimalizovaný nebo maximalizovaný formulář lze vrátit do původní polohy uchopením (pomocí myši) hrany, která odděluje formulář od seznamu s vřádky tabulky, a tuto hranu přesunout do požadované velikosti!

Verzi Professional je možno pomocí katalogu propojit více tabulek dohromady. Případně připojené tabulky se zobrazí po kliknutí na tlačítko relace . Pro takto otevřenou další tabulku se případný formulář otevře pouze minimalizovaný!

Součástí okna pro editaci je seznam všech tabulek, které jsou pro daný pohled a mapu dostupné. Výběr tabulky, se kterou chcete pracovat, se provede kliknutím na její jméno.

Okno vit tabulky. V tomto okni se provádí vlastní editace. Pro pohyb položkách a vitách se používají klávesové šípky, tabelátor a posuvné lišty. Editovatelná položka je ta, která je zvýrazněna (je označena jako blok modrou barvou).

Vita připojená k objektu vektorového výkresu má podklad bílý a vita nepřipojená je vyznačena podkladem světle šedým. Po kliknutí na pravé tlačítko myši se v okni vit tabulky objeví menu s některými funkcemi z lišty nad ním. V tomto menu můžete zrušit podbarvování nepřipojených vit.



Provede skok na první vltu v tabulce.


Provede posun o jednu vltu vpøed.

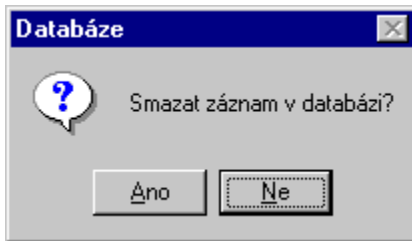
Provede posun o jednu vltu vzad.

Provede skok na poslední vltu v tabulce.

Vloží novou vřtu a umožní její editaci. Zatøídní vřty je provedeno po jejím opuřtí. Pro vložení nové vřty lze použit i klávesu <Ins>.

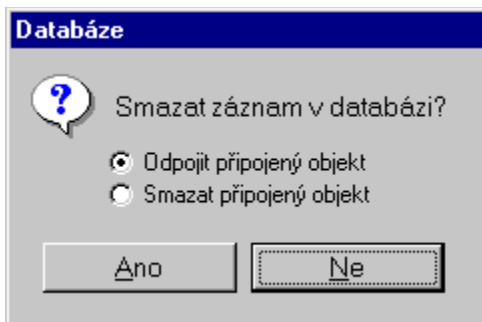
Zrušit vltu tabulky

Tlaětka  zruší aktuální vltu tabulky. Po stisknutí tlaětka se objeví potvrzovací dialog.



Vltu je definitivní z tabulky odstraněna po kliknutí na tlaětka **[Ano]**.

Pokud je vltu tabulky již pøipojena k nijakému objektu ve vektorových výkresech, objeví se dialogové okno v jiném tvaru.



V nabídnutém dialogu zvolíte, zda zároveň se zrušenou vltou má být zrušen (smazán) i pøipojený objekt, èi má být zachován.


Potvrdí změny provedené v položkách vity tabulky. Tlačítko je dostupné pouze po dobu provádění změn ve viti. Po opuštění opravované vity se stane nefunkčním.

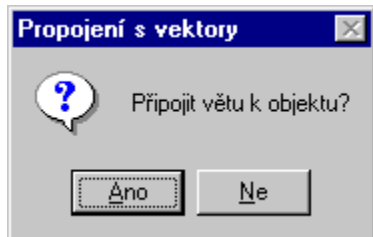
Zruší změny provedené ve viti tabulky. Tlačítko je k dispozici pouze, dokud provádíte změny ve viti. Při opuštění vity jsou změny v položkách nezvratné.

Zavøe dialogové okno.


Připojit a odpojit objekt

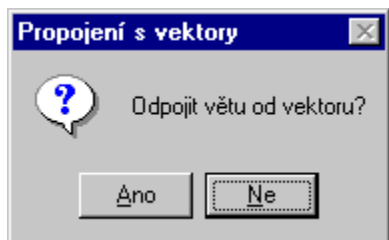
Připojování či odpojování výt tabulky k objektům vektorového souboru se provádí jediným tlačítkem, které mění svůj vzhled na základě toho, zda je nebo není vřta připojena.

Pokud není vřta připojena k vektorovému objektu má tlačítko následující vzhled . Po kliknutí na tlačítko v [okně pro editaci](#) se objeví následující dialog.

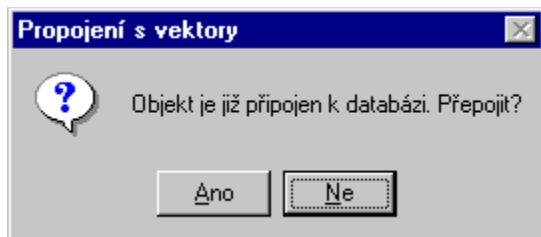


Po kladné odpovědi se změní tlačítko vzhled  a pokud je to potvrzeno, změní se i podkladová barva vřty.

Vřtu odpojíte od vektorového objektu kliknutím na tlačítko . Na obrazovce se objeví dialog

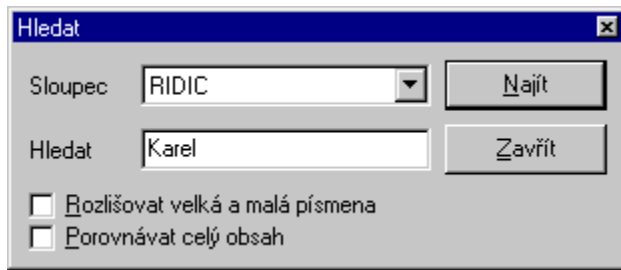


Když je označený objekt již připojen k jiné vřtě ve stejné nebo i jiné tabulce, a přesto jej chcete připojit k aktuální vřtě, program na tuto skutečnost upozorní zobrazením dialogového okna, kde se ptá, zda má označený objekt být opravdu **přepojen** k vybrané vřtě.



Hledat položku

Funkce umožní vyhledat položku ve vitách tabulky se shodným nebo podobným obsahem, který zadáte do pole **[Hledat]**.



Hledat

Sloupec: RIDIC [vzdávací tlačítka] Najít

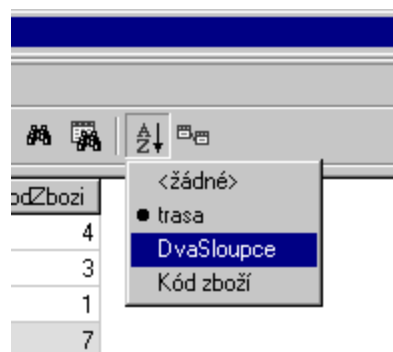
Hledat: Karel [vzdávací tlačítka] Zavřít

Rozlišovat velká a malá písmena


Porovnávat celý obsah

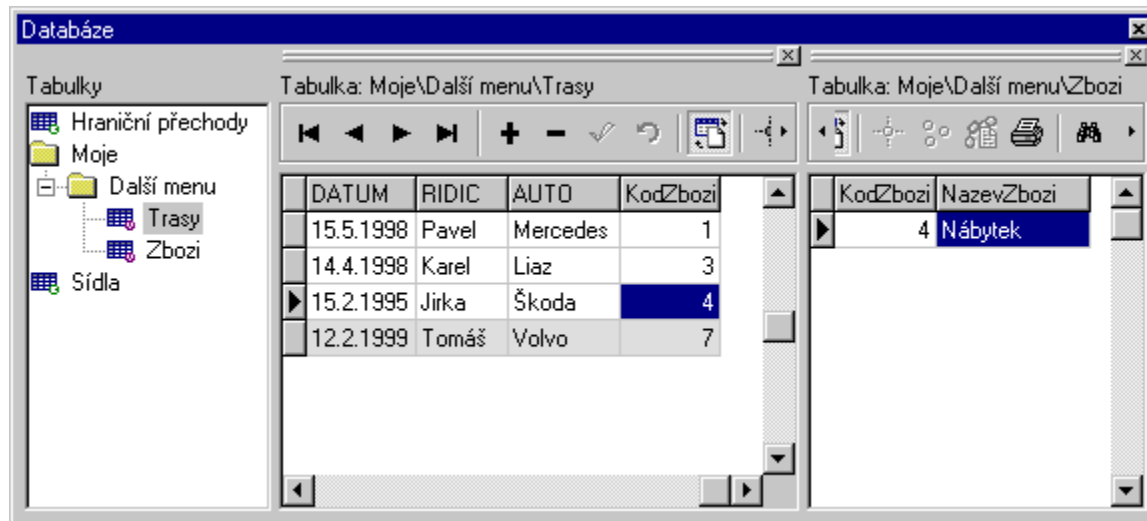
V roletovém menu zvolte prohledávaný sloupec, do pole zadejte hledaný řetizec a pomocí zaškrťovacích tlačítek určete přesnost vyhledávání. Po kliknutí na tlačítko **[Hledat]** se seznam nastaví na první vřtu, jejíž sloupec splňuje zadaná kritéria. Na další vřtu se dostanete kliknutím na stejné tlačítko.

Po kliknutí na tlačítko se objeví menu.



V menu vyberete index, podle nihož se vity seřadí v okni pro editaci.

Po kliknutí na tlačítko  se objeví seznam dostupných relací mezi aktuální tabulkou a ostatními tabulkami. Po vybrání relace se otevře další okno s druhou tabulkou. Tato je rovněž k dispozici pro editaci. Pohybáním se po vitách v primární tabulce, dochází k přesunům na odpovídající vity v tabulce sekundární.



DATUM	RIDIC	AUTO	KodZbozi
15.5.1998	Pavel	Mercedes	1
14.4.1998	Karel	Liaz	3
15.2.1995	Jirka	Škoda	4
12.2.1999	Tomáš	Volvo	7

KodZbozi	NázevZbozi
4	Nábytek

Pokud relace neexistují, tlačítko je neaktivní. Relace mezi tabulkami se definují v [katalogu vektorového výkresu](#).

Vlastní tabulky

Deklarace tabulky

K vektorovým výkresům si můžete připojit své vlastní tabulky ve formátu *.DBF (dBase IV), *.DB (Paradox) nebo tabulky jiné databáze prostřednictvím ODBC. Připojení tabulky se definuje v katalogovém souboru.

```
{button Vytvoření vlastní tabulky >>>,JC("GeoBaze.hlp",2020)}
```

! Ve verzi programu GeoBáze Standard můžete připojit pouze jednu vlastní tabulku. !

Funkce GPS Paleta kreslení

Z menu **[Funkce]** v hlavním menu spouští akce, které umožňují další operace nad rastrovými daty. Každá nabízená funkce (prohledat, souřadnice, kreslení, GPS, míření) má své odpovídající tlačítko v nástrojové lišti.



Pokud do systému GeoBáze jsou nainstalovány další moduly, objeví se v tomto menu nové funkce. Nabídka funkcí z nových modulů se rovněž může objevit i v hlavním menu (např. optimalizace trasy).

GPS

[Co je GPS](#)

[Konfigurace](#)

[Import dat](#)

[Export dat](#)

Program GeoBáze umožňuje spolupráci s [GPS přijímačem](#). Ke spojení přijímače s programem potřebujete:

- [přijímač GPS podporující komunikační protokol NMEA-0183, Garmin, Magellan nebo ETAK](#)
- propojovací kabel mezi přijímačem GPS a sériovým portem počítače (COM1, ...)

Po připojení přijímače kabelem k počítači na sériový komunikační port je zapotřebí zkontrolovat, zda je v "Konfiguraci" nastaven správný komunikační port (COM1, COM2, ...), ke kterému je přijímač připojen, a zda je na přijímači GPS nastaven příslušný protokol.

Ve spolupráci s GPS přijímačem můžete provádět tyto akce :

- [importovat data](#) (trasy a body) namířené přijímačem do vektorového výkresu,
- [exportovat data](#) (trasy a body) nakreslené ve vektorovém výkrese,
- provádět [sledování pohybu](#) vozidla v reálném čase.

Import a export dat je možné provádět pouze protokoly, které podporují přenos dat mezi počítačem a GPS přístrojem (**např. Garmin a Magellan**)!

Co je GPS

Globální polohový systém (**Global Positioning System**) je družicový systém pro stanovování polohy a času na zemském povrchu a v přilehlém prostoru.

GPS slouží k pozemní, námořní i letecké navigaci, pro měřické účely, geofyzikální výzkumy, mapování, lokalizaci a navigaci vozidel. GPS poskytuje běžné výsledky v souřadnicích vztahených k Světovému geodetickému systému z roku 1984 - WGS 84 (**World Geodetic System**). Výsledky lze převést do běžné kartografické projekce.

Družice vysílají signály, které jsou přijímány přijímači a zpracovávány pro měřické nebo navigační účely. Přesnost určení polohy je provozovatelem systému (Ministerstvo obrany USA) úmyslně zhoršována podle tzv.

"Programu vybrané dostupnosti". Proto je skutečná dosahovaná přesnost cca 100m. V praxi se tato umělá chyba projevuje tak, že se pevný bod zdánlivě pohybuje. Při požadavku na vyšší přesnost lze zavést korekce. Podle typu přístroje a způsobu vysílání a zpracování korekcí, je možno získat přesnost určené polohy řádově až na centimetry.

GPS je schopen poskytovat údaje nezávisle na počasí, 24 hodin denně po celý rok.

Program podporuje tyto vity :

NMEA 0183 version 2.0

GPGGA - Global Positioning System Fix Data

GPGLL - Geographic position, Latitude and Longitude

GPRMC - Recommended minimum specific GPS/Transit data

Protokolové rozšíření firmy Garmin:

PGRME - Estimated position error

PGRMZ - Altitude in feet

Jak pracuje GPS

I když dnes je systém GPS určen pro rozsáhlé civilní využití, byl vyvinut, a je spravován Ministerstvem obrany USA. GPS je tvořen třemi základními segmenty: kosmickým, řídicím a uživatelským.

Kosmický segment je tvořen soustavou družic, rozmístěných systematicky na oběžných drahách a vysílajících navigační signály. Plná konstelace GPS sestává z 24 družic na šesti oběžných drahách ve výšce cca 20000km, jejichž doba oběhu je 12 hodin. Toto uspořádání poskytuje uživateli potřebný signál kdekoli na Zemi.

Řídicí segment (z pozemních řídicích středisek) aktualizuje údaje obsažené v družicových navigačních zprávách. Vysílá údaje o efemeridách (přesných oběžných drahách) a údaje o nastavení hodin na jednotlivé družice. Tyto družice pak vysílají signály do uživatelských GPS přijímačů.

Uživatelský segment se skládá z [GPS přijímačů](#), uživatelů a vyhodnocovacích postupů. GPS přijímače provádějí na základě přijatých signálů z družic výpočty polohy, rychlosti a času. Navigace v třírozměrném prostoru je základní úlohou GPS. Navigační přijímače se vyrábějí v mnoha modifikacích pro letadla, lodě, pozemní vozidla, pro měřicí účely a také v ručním provedení pro všeobecné použití (například pro orientaci v terénu pro turisty atd.). Mezi základní úlohy, které pak umožňuje většina přístrojů GPS patří určení polohy, nadmořské výšky, rychlosti, směru, času, překonané vzdálenosti, zpáteční cesty atd.

Podrobné informace o GPS (WWW odkazy) :

- [GPS glossary](#)
- [The Institute of Navigation \(anglicky\)](#)
- [vše o GPS \(anglicky, popisy protokolů atd.\)](#)

Import z GPS

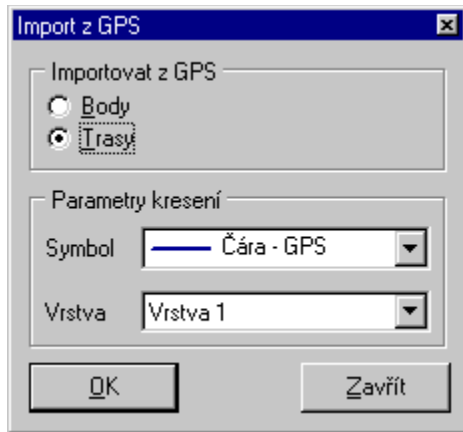
Paleta kreslení

Vektory

Export

Volba je dostupná pouze po zapnutí palety kreslení v menu **[Kreslení]** v hlavním menu. Podmínkou je ,aby byl připojen aktivní vektorový výkres. Do vektorových výkresů můžete z GPS přijímače importovat body a trasy typu "route" nebo "trackdata".

Po spuštění importu se zobrazí toto dialogové okno:



V něm přepínáme určíte zda chcete importovat body (viz.dále) nebo importovat trasy (viz.dále). V dolní části dialogu určíte způsob grafické prezentace přenesených objektů (symbol a vrstvu). Nabídka symbolů je omezena podle typu importovaných objektů a nabídka vrstev odpovídá seznamu zapnutých vrstev aktivního vektorového výkresu.

Trasa typu "ROUTE" je liniiová kresba (po pøevodu) vzniklá propojením seznamu waypointù. Jako waypoint je označován bod uložený do pøijímače GPS ruènì uživatelem (prosté zaznamenání okamžitè polohy).

Trasa typu "TRACKDATA" je liniová kresba (po převodu) vzniklá průběžným zaznamenáváním okamžité polohy GPS přijímače v pevně nastaveném intervalu.

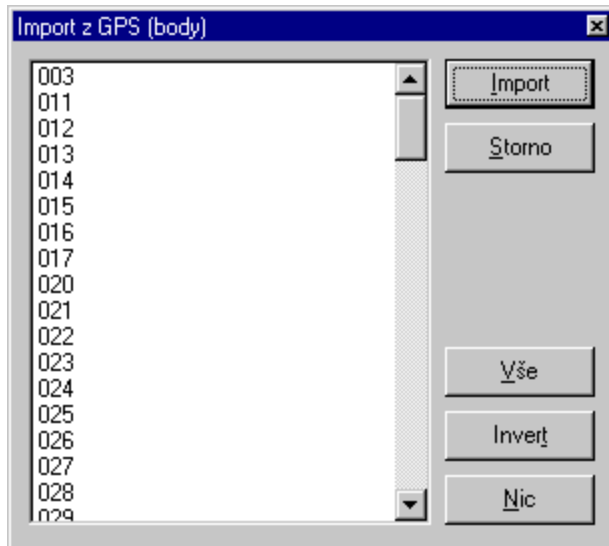
Import bodů

GPS

Export dat

Vektory

Program načte všechny body uložené v GPS přijímači a zobrazí jejich seznam.



Podle typu se vybrané body do mapy naimportují buď jako značky bodů nebo texty (v GPS přijímači lze ke každému bodu zadat jméno s komentářem).

Podmínkou je ,aby byl [připojen aktivní vektorový výkres](#).

! Po importu nemusí být naimportované body zobrazeny ve vašem pohledu. Jejich souřadnice mohou být mimo nastavený pohled. Musíte tedy zmínit mířičku pohledu nebo přesunout pohled do předpokládaného místa zobrazení bodů !

Seznam bodů uložených v přijímači GPS. Kliknutím na název bodu jej vyberete pro další operace.

Po kliknutí na tlačítko se provede vlastní import vybraných objektů do vektorového výkresu.

Pøeruší provádínou operaci.

Vybere celý seznam.

Tlačítko provede inverzi výběru (doplněk množiny výběrů).

Odznaěí všechny vybrané prvky seznamu.

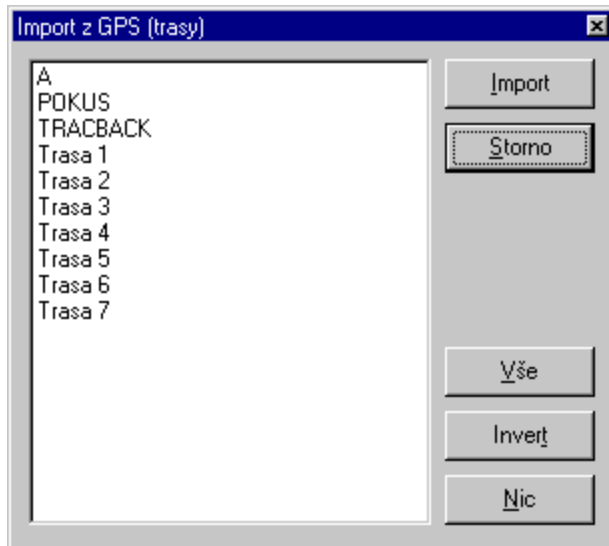
Import tras

GPS

Export dat

Vektory

Program načte všechny trasy uložené v přijímači a zobrazí jejich seznam.



Podmínkou pro import je ,aby byl [připojen aktivní vektorový výkres](#).

! Po importu nemusí být naimportované trasy zobrazeny ve Vašem pohledu. Jejich souřadnice mohou být mimo nastavený pohled. Musíte tedy zmínit mišítko pohledu nebo pøesunout pohled na místo pøedpokládaného zobrazení !

Seznam tras uložených v přijímači GPS. Kliknutím na název bodu jej vyberete pro další operace.

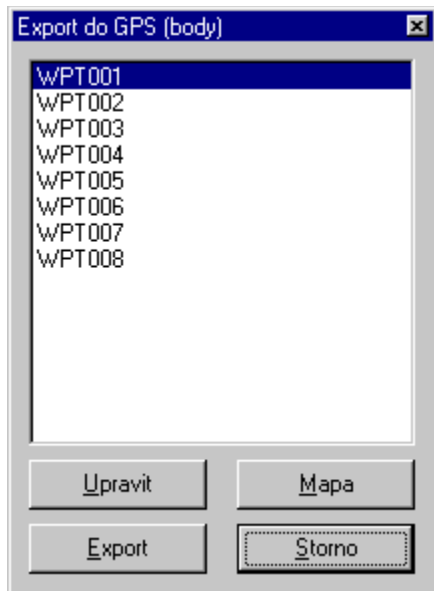
Export do GPS

[GPS](#) [Import dat](#) [Vektory](#)

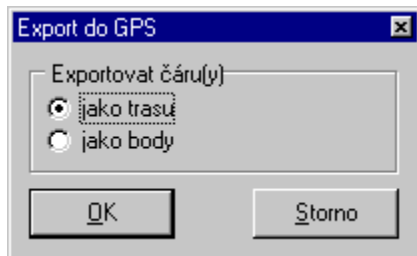
Z vektorových výkresů můžete exportovat bodové, čárové a plošné objekty do GPS přijímače. Nutnou podmínkou je, aby byl [připojen aktivní vektorový výkres](#) a byla zapnuta [paleta kreslení](#). Volba je dostupná v menu **[Kreslení]** v hlavním menu.

Aby byla volba aktivní, musí být předem označeny objekty (body, texty, čáry nebo plocha) vektorového výkresu, které chcete exportovat.

Pokud jsou označeny bodové objekty (body nebo texty), objeví se dialogové okno se seznamem označených objektů. Pro body se jejich názvy generují automaticky, pro textové objekty se jako název bere úvodních šest znaků z řetězce.



Pokud jsou označeny čáry nebo plocha, zobrazí se dialog, ve kterém se určí, zda se čáry, plocha mají exportovat jako seznam bodů nebo jako trasy.



Po výběru volby **[jako trasu]** a kliknutí na tlačítko **[OK]**, se provede vlastní export do GPS přijímače (samozřejmě pokud je správně připojen).

Po výběru volby **[jako body]** se zobrazí stejný dialog jako při exportu bodů.

!!! Nelze současně exportovat čárové a bodové objekty !!!

Po kliknutí na tlačítko se provede vlastní export objektů do GPS přijímače.

Sledování pohybu

[Konfigurace](#)


[GPS](#)




[Nástrojová lišta](#)

Pro správný provoz platí následující podmínky :

- musí být správně připojený a zapnutý [přijímač GPS](#),
- v [konfiguraci](#) programu (**Ctrl+K**) musí být nastaven stejný protokol jako na GPS přijímači,
- musí být připojený [aktivní vektorový výkres](#), pokud chcete trasu vykreslovat,
- [přijímač GPS](#) musí získávat dostatečně silný signál,
- pro využití funkcí **[Udržovat pohled]** a **[Udržovat maximální detail]** je vhodné zapnout správnou edici.



Sledování pohybu spustíte kliknutím na ikonu  v [nástrojové liště](#). Na monitoru se zobrazí okno s údaji z GPS a třemi obslužnými tlačítky:

-  **[Kreslit trasu] (Ctrl+T)**,
-  **[Udržovat pohled]**,
-  **[Udržovat maximální detail]**.

GPS [NMEA-0183 V2.0]	
Šířka	50°41'8.88"
Délka	14°32'21.96"
Čas	12:46:52
Rychlost	0.0 km/h
Kurz	0.0°
Výška	319 m
Počet satelitů	7
Prům. chyba	31.9 m
  	

Kreslit trasu

GPS

V dialogovém okně se definuje způsob (druh intervalu záznamu trasy) a styl vykreslování sledované trasy (symbol a vrstva). Nutnou podmínkou, aby fungovalo sledování pohybu objektu, je připojený vektorový soubor.

Kreslení trasy

Parametry kreslení

Symbol — Červená čára

Vrstva Vrstva 1

Způsob záznamu

Časový interval 00:00:10

Vzdálenost 100 m

Kreslit Storno

Výbiové okno. V seznamu dostupných symbolů jsou nabízeny všechny typy čárových objektů, které jsou v aktivním vektorovém výkresu dostupné. Zvolným symbolem bude kreslena sledovaná trasa.

Výbiové okno. V seznamu dostupných vrstev aktivního vektorového výkresu zvolíte tu, do níž bude trasa zakreslována.


Přepínačem způsob záznamu se určuje způsob zaznamenávání trasy. Body trasy zaznamenává program buď po pevně stanovených vzdálenostech nebo v pevně stanoveném časovém intervalu. V příslušném okně se nastavuje buď interval délky v metrech nebo časový interval ve formátu HH:mm:ss.

Tlačítko aktivuje vykreslování trasy. V pohledu je aktuální pozice reprezentována tímto symbolem .

Udržovat pohled

GPS

Sledování pohybu

Použití funkce **[Udržovat pohled]** zajistí, že pohled do mapy bude posouván automaticky tak, aby se sledovaný objekt (symbolizovaný značkou ) , který by se svým reálným pohybem mohl dostat mimo okno pohledu, v pohledu zůstal.

Udržovat maximální detail

Sledování pohybu

Funkce maximální detail zajišťuje, aby byla pro zobrazování použita vždy mapa v maximálním měřítku, v němž je k dispozici daná oblast.

Naposled přijaté souřadnice polohy sledovaného objektu z GPS přijímače.

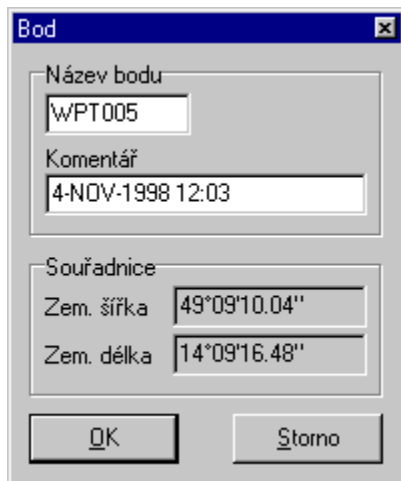
Èas naposled pøijaté zprávy z GPS pøijímaèe.

Okamžitá rychlost, kurz a nadmořská výška sledovaného objektu.

Hodnoty udávají počet dostupných satelitů a průměrnou chybu měření polohy.

Export do GPS - upravit

V dialogovém okně můžete upravit parametry (název a komentář) exportovaných bodů.



The image shows a dialog box titled "Bod" with a close button (X) in the top right corner. It contains two main sections for editing point data:

- Název bodu:** A text input field containing "WPT005".
- Komentář:** A text input field containing "4-NOV-1998 12:03".
- Souřadnice:** A section containing two input fields:
 - Zem. šířka:** "49°09'10.04"
 - Zem. délka:** "14°09'16.48"

At the bottom of the dialog box, there are two buttons: "OK" and "Storno".

Kliknutím na tlačítko mapa se v mapě označí červeně vztahný bod objektu vybraného ze seznamu.

Hodnoty udávají souřadnice příslušného bodu. Nelze je měnit !

V tomto poli lze zmínit název bodu. Pole slouží k deklaraci názvu exportovaného bodu o délce maximální šest alfanumerických znaků, pod kterým bude bod prezentován v seznamu bodů v GPS přijímači.

Pole komentář umožňuje přidat k bodu doplující text o délce maximální čtyřicet alfanumerických znaků. Systém automaticky generuje jako komentář aktuální čas a datum.

Export dat pohledu

Export dat provedete aktivací položky [Export] z menu [Mapa]



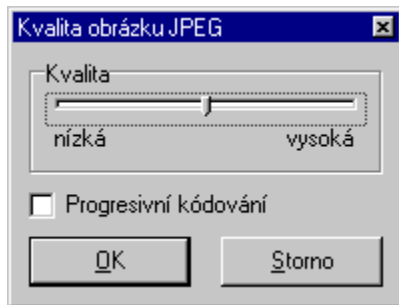
nebo "kliknutím" pravým tlačítkem myši na výřezu mapy (tzv. "[menu v mapě](#)").

Exportovat zobrazenou mapu můžete třemi způsoby:

- **do souboru BMP** - **zobrazený výřez mapy** je zapsán do souboru typu *.bmp pro pozdější zpracování pomocí jiných programů.
- **do souboru JPEG** - **zobrazený výřez mapy** je zapsán do souboru typu *.jpg pro pozdější použití v jiných programech.

Po volbě exportu do souboru se otevře dialogové okno pro ukládání souboru. Zvolíte typ exportovaného souboru, zadáte jeho jméno a kliknete na tlačítko [Uložit].

Pro soubory typu *.jpg se ještě zobrazí okno, ve kterém se nastavuje kvalita a komprese obrázku.



- **do schránky** - **zobrazený výřez mapy** je vložen do schránky Windows.

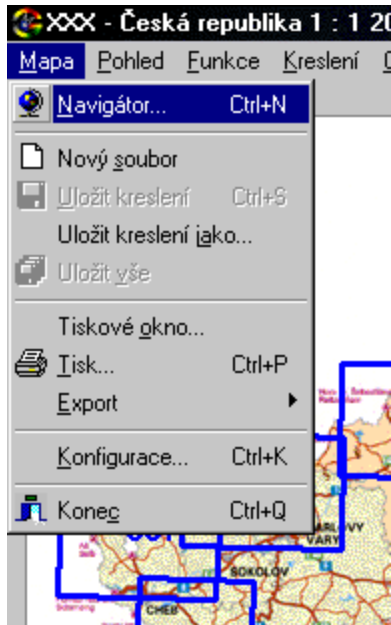
Mapu pak je možno vložit do jiných aplikací, např. do textového editoru MS WORD.

Pro export do schránky Windows můžete též využít klávesové zkratky pro kopírování (<CTRL>+<C>) a vkládání (<CTRL>+<V>), zcela v duchu filozofie ovládní systému Windows.

Exportován je vždy celý zobrazený výřez mapy !

Tisk Tiskové okno

K vyištění mapy použijte položku **<Tisk>** z menu **<Mapa>** nebo využijte klávesovou zkratku (**CTRL+P**).





Po kliknutí na položku **<Tisk>** se objeví dialogové okno, kde můžete definovat jednotlivé parametry tisku (např. počet kopií, oblast tisku apod.). Vytisknout pak můžete celou mapu, výřez definovaný tiskovým oknem nebo aktuální pohled.


Potřebujete-li mapu před tiskem upravit (např. otočit, dopsat poznámky, apod.), musíte nejprve mapu pomocí exportu přenést do aplikace, která umožňuje práci s BMP soubory (např. PaintBrush), upravit ji podle Vašich představ a teprve potom ji vytisknout.

Tiskové okno

Tisk

S pomocí volby **[Tiskové okno]** můžete definovat výřez z mapy, který chcete vytisknout. Ukazatel myši se změní na záměrný kříž . Stisknutím levého tlačítka myši se definuje první roh výběru. Pohybem myši (se stisknutým levým tlačítkem myši !) určíte plochu výřezu. Vybraná oblast je označena tenkou černou čarou. Druhý roh výběru určíte po uvolnění levého tlačítka myši.

Tiskové okno lze přesouvat a měnit jeho velikost. Režim přesouvání tiskového okna je signalizován změnou ukazatele na záměrný kříž . Pohybem myši se stisknutým levým tlačítkem můžete měnit polohu okna (včetně je přesunu až za okraj pohledu).

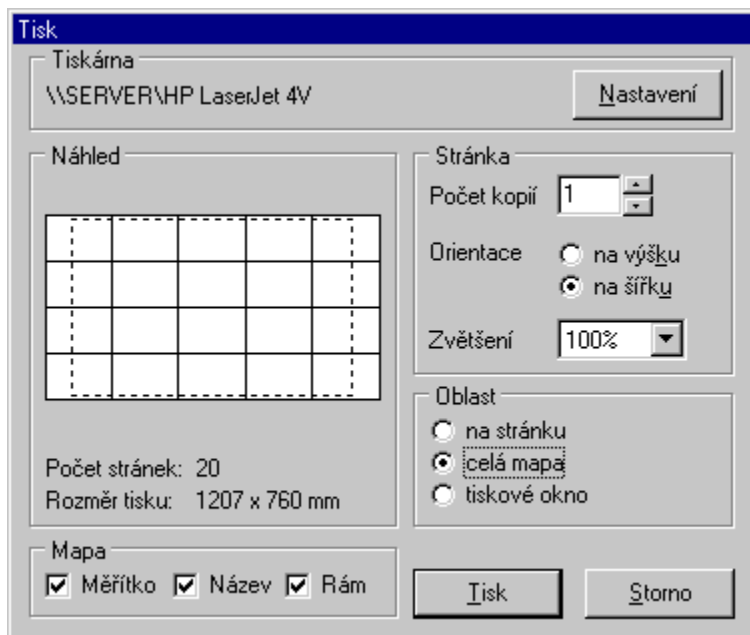
Velikost okna se mění "uchopením" jednoho z rohů okna (ukazatel se změní na tento tvar ) a jeho přesunutím.

Nastavení tiskového okna zůstává zachováno do té doby, dokud sami nenastavíte tiskové okno nové (**nastavení nezruší ani ukončení programu !**).

Po provedení akcí v programu, které přímo nesouvisí s tiskem, přestává být tiskové okno na monitoru zobrazováno. Novou volbou akce **[Tiskové okno]** způsobíte jeho opětovné zobrazení.

Tisk - dialog

Popisy a význam jednotlivých prvků tohoto dialogového okna jsou popsány v samostatných oddílech, které se objeví po kliknutí na příslušné místo v obrázku.



V tomto rámu je zobrazeno jméno aktuální připojené tiskárny. Tlačítkem nastavení spustíte systémový dialog pro volbu tiskáren a jejich nastavení.

V tomto rámu je schématicky znázorněno rozložení tisku na stránky, jejich počet a rozměr potisknuté plochy. Vzhled schématu se mění v závislosti na nastavení v dalších rámech dialogového okna. Plnými čarami je znázorněn klad listů a čárkovanou čarou je zobrazeno umístění tisknuté plochy.

*V tomto rámu pomocí zaškrťovacích políček definujete tisk pomocných údajů.
Zaškrťovací pole [Měřítko] - v levém horním rohu mapy se vytiskne odpovídající měřítko.
Zaškrťovací pole [Název] - nad levým horním okrajem mapy se vytiskne název mapy, ze které je prováděn tisk.
Zaškrťovací pole [Rám] - okolo mapy se vytiskne rám.*

V této části dialogového okna se určuje typ potisknuté plochy.

- *na stránku - program vyplní tiskem celou stránku (střed pohledu umístí do středu stránky),*
- *celá mapa - program vytiskne aktuální mapu,*
- *tiskové okno - program vytiskne oblast ohraničenou v tiskovém okně.*

V případě, že nastavíte tisk celé mapy nebo tisk z tiskového okna, sledujte pozorně náhled, a v něm především počet stránek, protože počet vytisknutých stránek může jít až do několika set (např. tisk mapy Česká republika v měřítku 1 : 100 000 se rozloží na 270 stránek formátu A4 !!!).

V tomto rámu urèíte, kolikrát má být proveden tisk mapy, jakým způsobem mají být orientovány jednotlivé strany při tisku, a jak má být výsledný obraz zvětšen.

Tlačítko zruší tisk.

Provede tisk. Průběh tisku je zobrazován v samostatném okně.

Pokud je zatrženo [Tisknout], stává se aktivním tlačítko [Upravit]. Po kliknutí na toto tlačítko se otevře jednoduchý textový editor, v němž se dá napsat textová poznámka, která se bude tisknout pod vytisknutou mapu. Tiskne se pořád stejná, dokud ji sami nezminíte!

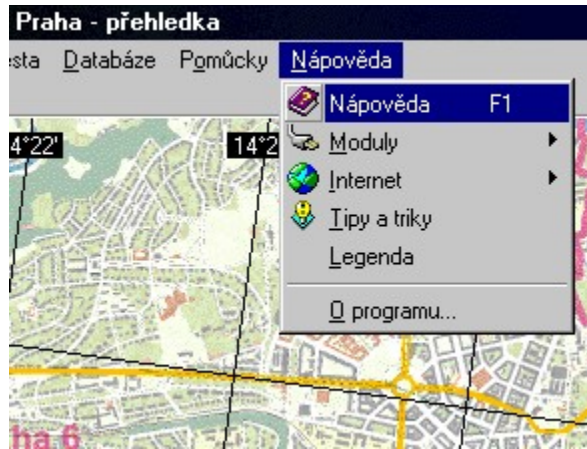
Nápvěda


[Systémové požadavky](#)

[Porovnání verzí](#)

K zobrazení nápovědy k ovládní programu můžete použít následujících způsobů:

- stisknout klávesu F1,
- z menu [Mapa] zvolit položku [Nápvěda].




Nápvědu ukončíte klávesou ESC nebo klepnutím na tlačítko  v pravém horním rohu okna nápovědy.

Celá nápověda je koncipována tak, že po kliknutí levým tlačítkem myši do obrázků, můžete získat další informace a popisy!

Jako doplněk nápovědy je možné zobrazit legendu k mapě, která však není součástí standardní nápovědy.

Legendu vyvoláte stisknutím pravého tlačítka myši na zobrazené mapě a volbou položky [**Legenda**] nebo z menu [**Nápvěda**].

Legendu ukončíte opět klávesou ESC nebo klepnutím na tlačítko  v pravém horním rohu okna nápovědy.

Tipy a triky se spustí použitím této volby.

Jestliže do systému GeoBáze nainstalujete nějaký nadstavbový modul (např. Optimalizace trasy nebo Síř WGS-84), pak se v menu [Nápvída] vytvoří další položka [Moduly]. V této položce je pak seznam všech nainstalovaných nadstavbových modulů. Zvolením položky z tohoto menu získáte nápvídu k tomuto modulu.

V tomto menu naleznete odkazy na nejdůležitější stránky, které mají vztah k programu GeoBáze Prohlížeč, včetně odkazu na stránky s upgradem programu. Rovněž v tomto menu jsou zařazeny odkazy na e-mailové adresy na hotline a připomínky.

[O programu](#)

[Výrobce](#)

[Systémové požadavky](#)

[Porovnání verzí](#)

- [Výrobce](#)

- [Systémové požadavky](#)

System GeoBáze je vytvořen ve dvou verzích, které se liší v rozsahu poskytovaných funkcí. [Porovnání je provedeno v tabulce.](#)

Celou mapovou část GeoBáze si můžete prohlédnout na internetových stránkách.

{button Geobáze na internetu,EF("http://mapy.geodezie.cz",",1,")}

Výrobce

Systemové požadavky Porovnání verzí

Copyright © 1997 - 1999 Geodézie ĚS a.s.
Moskevská 80, 470 38 Ěeská Lípa
tel.: ++420 425 203 82, fax: 237 20

{button Firemní internetoví stránky,EF("http://www.geodezie.cz",',',1,'')} {button E-mail,EF("mailto:geobaze@geodezie.cz",',',1,'')} {button Firemní prodejna na Internetu,EF("http://obchod.geodezie.cz",',',1,'')}

Systemové požadavky

Výrobce

Porovnání verzí

- Počítač PC s procesorem Intel 486-DX2 nebo vyšším.
- Nejméně 32 MB operační paměti.
- Alespoň čtyřrychlostní mechanika CD-ROM.
- Grafická karta umožňující zobrazit minimálně 256 barev při právě používaném rozlišení (doporučeno více než 256 barev).
- Nainstalovaný operační systém MS Windows 95 nebo MS Windows NT Workstation 4.0, myš nebo jiné polohovací zařízení.

Porovnání verzí

Systémové požadavky Výrobce

V této tabulce jsou uvedeny rozdíly mezi verzí GeoBáze Standard a verzí Professional.

Srovnávací tabulka programu GeoBáze® Prohlížeč		
Vlastnost	Standard	Professional
Mapové podklady	dle nákupu	dle nákupu
Souřadné systémy WGS-84,S-42,S-JTSK,UTP/UPS	▪	▪
Měření vzdáleností, ploch a poloměru nad mapou	▪	▪
Zobrazování bodu dle zadaných souřadnic	▪	▪
Možnost vypnutí mapových podkladů	▪	▪
Změna světlosti a barevnosti mapových podkladů	▪	▪
Definování vlastních záložek v mapě	▪	▪
Definování uživatelského menu pro volání externích aplikací	▪	▪
Ovládání z příkazové řádky	▪	▪
Tisk	▪	▪
Manažer dat pro snadnou instalaci a odinstalaci map	▪	▪
NetSetup - nastavení pro práci v síti	-	▪
GPS		
Protokoly NMEA-0183,GARMIN,ETAK	▪	▪
Import/export dat pomocí protokolu GARMIN	▪	▪
Zakreslování trasy do vektorového souboru	▪	▪
Program pro inicializaci polohy GPS	▪	▪
Vektory		
Vektorová kresba nad mapovými podklady	▪	▪
Počet zároveň připojených vektorových souborů	max. 3	neomezeně
Editace značkového klíče (symbolů)	-	▪
Editace vrstev vektorového souboru	-	▪
Definování viditelnosti jednotlivých vrstev v závislosti na měřítku	-	▪
Import/export dat z/do formátů DGN,DXF	-	▪
Sdílení v síti (1 RW, ostatní RO)	-	▪
Databáze		
Vyhledávání v tabulkách a zobrazení v mapě	▪	▪
Formuláře	▪	▪
Dotazování podle zadaného příkladu (QBE)	▪	▪
Zobrazení vybrané skupiny položek v tabulce na mapě	▪	▪
Prohledávání mapy (včetně uživatelských tabulek)	▪	▪
Tisk tabulek	▪	▪
Podpora ODBC	▪	▪
Podpora SQL dotazů	▪	▪
Podpora číselníků	-	▪
Podpora relací	-	▪
Počet tabulek připojených k vektorovému výkresu	1	neomezeně
Možnost editace databází edice	-	▪
Moduly		
Optimalizace trasy (cca. 22000 míst v ČR)	-	modul BASIC

Nástrojová lišta

Tabulky

Měření

GPS

Kreslení

Nástrojová lišta obsahuje:

- základní ovládací prvek pro práci s mapami :

-  navigátor (Ctrl+N)

- ovládací prvky pro práci s pohledem :

-  zvětšit,
-  zmenšit,
-  uživatелеm definovaný posun,
-  pevný posun,
-  malé okno,
-  překreslit,
-  ovládací prvek pro urèování polohy podle souøadnic
-  ovládací prvek pro aktivaci pøenosu signálù z GPS
-  ovládací prvek pro vyhledávání v tabulkách
-  ovládací prvek pro editaci tabulek
-  ovládací prvek pro prohlédání tabulek ve vyznaèených oblastech
-  ovládací prvek mìøení
-  aktivace kreslení

Zvětšit/zmenšit pohled


[Nástrojová lišta](#) [Hotkeys](#)


Funkce zvětšit/zmenšit jsou k dispozici jako tlačítka [nástrojové lišty](#)



funkční klávesy (F3/F4) nebo je naleznete v menu **[Pohled]** a v menu v mapě.

Obě funkce slouží ke změně mířítka zobrazovaných map. Po jejich zapnutí se ukazatel myši změní na záměrný kříž s

lupou. V lupě je znaménko  nebo

 naznačovaný mód.

Ke zvětšení/zmenšení dojde po kliknutí levým tlačítkem myši do pohledu. Bod, na který ukazoval záměrný kříž je umístěn do středu okna pohledu.

Pomocí klávesy **<Alt>** lze změnit aktuální funkci na funkci inverzní, tj. je-li zapnuta funkce "zvětšit" a stiskneme-li zároveň klávesu **<Alt>**, bude se pohled zmenšovat.

Pomocí klávesy **<Shift>** se miní vlastnost zmenšit (zvětšit) na vlastnost minimální (maximální) detail, tj. pokud kliknete na levé tlačítko myši v režimu zvětšení a přitom podržíte **<Shift>**, v pohledu se zobrazí maximální dostupný detail v místě polohy kliknutí. S klávesou lze současně použít i klávesu **<Alt>**, která provede inverzi příslušné funkce.

Definovaný posun

Nástrojová lišta

Hotkeys

Pevně definovaný posun je možno realizovat tlačítky



v nástrojové liště, šípkami na klávesnici, klávesami **<PageUp>** (o šířku okna nahoru), **<PageDown>** (o šířku okna dolů) nebo klávesovou zkratkou **<Ctrl>+<šipka>** (posun o tři čtvrtiny šířky nebo výšky okna příslušným směrem).

Uživatелеm definovaný posun

Nástrojová lišta

Hotkeys

Funkce posun je k dispozici jako tlačítko [nástrojové lišty](#)



funkční klávesa <F6> nebo ji naleznete [v menu \[Pohled\]](#) a v [\[menu v mapě\]](#).


[Způsob posouvání](#) je závislý na nastavení typu posunu v [konfiguraci](#) programu. V podstatě lze říci, že posouvat jde buď rasterovým podkladem nebo rámem pohledu.

Malé okno

[Nástrojová lišta](#)

[Hotkeys](#)



Služba je aktivována po stisknutí tlačítka  v [nástrojové liště](#), po klávesové zkratce **<Ctrl>+<O>** nebo v hlavním menu z [menu \[Pohled\]](#).

Funkce malé okno slouží k lepší orientaci v mapách. Po aktivování se otevře druhé okno. V něm je zobrazena zmenšená část mapy z hlavního okna (mapa v jiném měřítku).



Malé okno lze použít k pohybu v mapě. V místě, do kterého chcete posunout pohled na mapu, stisknete pravé tlačítko myši. Aktivuje se malé menu v tomto tvaru.



Zvolte položku **[Posunout]**. Místo, nad nímž jste aktivovali menu se posune do středu okna. Stejného efektu dosáhnete dvojitým poklepáním levým tlačítkem myši na zvolené místo.

Stejným menu můžete měnit také poměr zobrazovacího měřítka v malém okně oproti pohledu. Pravým tlačítkem aktivujete opět výše uvedené menu, a volbami **[Zvětšit]** nebo **[Zmenšit]** miníte měřítka mapy v malém okně. Identickou operací je použití kláves **<+>** a **<->** z numerické části klávesnice (**okno musí být aktivní !!!**).

Upozornění : Operace **[Zvětšit]** a **[Zmenšit]** v malém okně jsou rovnocenné změně nastavení [v položce \[Malé okno\] v konfiguraci programu.](#)

Služba je aktivována po stisknutí tlačítka  v [nástrojové lišti](#), po klávesové zkratce **<Ctrl>+<O>** nebo z hlavního menu [v menu \[Pohled\]](#).

Funkce malé okno slouží k lepší orientaci v mapách. Po stisknutí tlačítka se otevře druhé okno. V něm je zobrazena zmenšená část zobrazované mapy v hlavním okně (mapa v jiném měřítku).

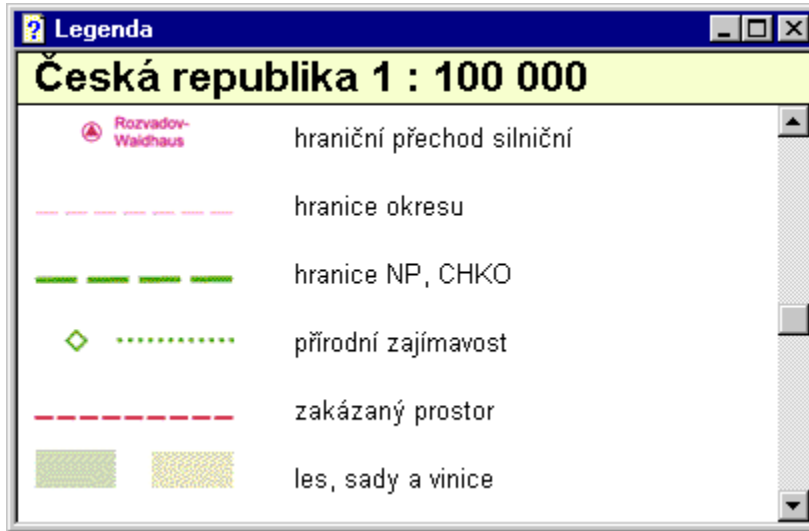
Malé okno lze použít [k pohybu v mapě i k nastavení měřítka v okně](#).

Funkce slouží k překreslení pohledu, pokud dojde k narušení obrazu při posunech.

Funkce umožňuje vypnout nebo opětovně zapnout připojené vektorové výkresy.

Legenda

Pokud je k aktuální prohlížené mapě připojena legenda, zvýrazní se volba [\[Legenda\]](#) v [\[menu v mapě\]](#) a nebo v menu [\[Nápověda\]](#) v hlavním menu programu. Obsahuje seznam značek a symbolů použitých v mapě a jejich popis.



Legenda není součástí nápovědy a nelze ji jinak vyvolat, než z výše uvedených menu.

*Tato funkce je dostupná z [menu v mapě] (po kliknutí na pravé tlačítko myši). Ve zvoleném místě zobrazí mapový podklad v největším možném měřítku, které je pro zvolený bod dostupné. Jako referenční bod je brán levý horní roh menu.
Funkce je rovněž dostupná pomocí klávesových zkratk.*

Tato funkce je dostupná z [menu v mapě] (po kliknutí na pravé tlačítko myši). Ve zvoleném místě zobrazí mapový podklad v nejmenším měřítku, které je pro zvolený bod dostupné. Jako referenční bod je brán levý horní roh menu.
Funkce je rovněž dostupná pomocí klávesových zkratk.

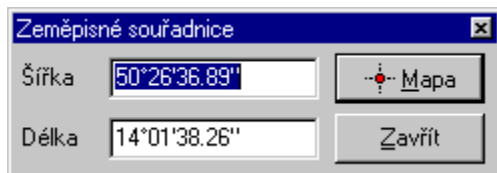
Poloha podle souřadnic


[Nástrojová lišta](#)

[Konfigurace](#)

[Hotkeys](#)

V mapě lze vyhledat a zobrazit polohu bodu podle zadaných souřadnic v nastaveném souřadném systému. Souřadnice se zadávají v tomto okně.



Tlačítkem  na [nástrojové liště](#) nebo v menu **[Funkce]** volbou **[Souřadnice..]** se zobrazí dialog pro přesné zadání souřadnice bodu z klávesnice. Způsob zadávání souřadnic je odvozen od nastavení souřadného systému (WGS-84, S-JTSK, S-42 nebo UTM/UPS) v dialogu **[Konfigurace]**. Zadaný bod se zobrazí po stisknutí tlačítka **[Mapa]**. Bod zůstane zobrazen do okamžiku, dokud nejsou zmíněny souřadnice a opět použito tlačítko **[Mapa]**. Bod se přestane zobrazovat po uzavření dialogového okna.

Jestliže souřadnice bodu jsou zadány mimo fyzický rozsah aktuální zobrazované mapy, použije se mapa s menším měřítkem, je-li ovšem k dispozici! Jestliže poloha vyplývající ze zadaných souřadnic je mimo všechny dostupné mapy edice, bod se nezobrazí.


Dialog zavěte tlačítkem **[Zavřít]**.

Poznámka:

V případě, že je na obrazovce zobrazeno více dialogových oken překrývajících mapu, může se stát, že zobrazení bodu bude skryto některým z těchto dialogů !!! Okna je vhodné zavřít nebo minimalizovat dvojklikem do hlavní lišty okna. Dalším dvojklikem se okno zase obnoví.

Měření Nástrojová lišta Funkce

V mapě lze měřit vzdálenost, plochu a poloměr. Volba druhu měření se provádí výběrem z nabídky menu **[Funkce]**

nebo z nabídky, která se objeví po stisknutí tlačítka měření  v nástrojové liště.



Mìøení vzdálenosti a smìru

Mìøení

Nástrojová lišta

Funkce

Po zvolení se zmìní tvar ukazatele myši na zámìrný kříž s pravítkem .

Vzdálenost mezi dvìma nebo více body zmìøíte tak, že umístíte kříž na místo, kde chcete začít mìøit a kliknete na levé tlačítko myši. Vlevo nad horním okrajem pohledu se objeví nápis "**Vzdálenost :**" s údajem o aktuální vzdálenosti a azimutu od prvního bodu mìøení. Poté levým tlačítkem myši vložíte na požadovaném místě další bod. Takto můžete postupovat v neomezeném počtu bodů. V pohledu se tenkou čarou vyznačuje mìøená čára. Mìøení ukončíte kliknutím na pravé tlačítko myši. Vyznačená čára mìøení zmizí. Namìøená hodnota zůstává vlevo nad horním okrajem pohledu do té doby, dokud nezminíte pracovní režim programu, a nebo nezačnete mìøit jinou vzdálenost.

Po každém kliknutí na levé tlačítko myši dojde k vynulování hodnoty azimutu. Nové mìøení úhlu probíhá od naposledy vloženého bodu!

Poznámka : Zmìøit vzdálenost a smìr (azimut) mezi dvìma body znamená, že Vám stačí kliknutím označit první bod a druhý určit pouze polohou kříže na mapì.

Mìøení plochy

Mìøení

Nástrojová lišta

Funkce

Po zvolení se zmìní tvar ukazatele myši na zámìrný kòíž s pravítkem .

Plochu vytyèenou (vyznaèenou) tøemi a více body zmìøíte tak, že umístíte kòíž na místo, kde chcete zaèít mìøit a kliknete na levé tlačítko myši. Vlevo nad horním okrajem pohledu se objeví nápis "**Plocha :**" s údajem o aktuální velikosti ohranièené plochy. Poté levým tlačítkem myši vložíte na požadovaném místì další bod. Takto můžete postupovat v neomezeném poètu bodù. V pohledu se tenkou èarou vyznaèuje ohranièení mìøené plochy. Mìøení ukonèíte kliknutím na pravé tlačítko myši. Ohranièení mìøené plochy zmizí. Namìøená hodnota zůstává vlevo nad horním okrajem pohledu do té doby, dokud nezminíte pracovní režim programu, a nebo nezaènete mìøit jinou plochu.


Ukonèit mìøení můžete pravým tlačítkem myši.

Miøení polomìru

Miøení

Nástrojová lišta

Funkce

Po zvolení se zmìní tvar ukazatele myši na zámìrný kříž s pravítkem (pravítko je jenom symbol, kterým dostáváte najevo v jakém módu pracujete) .

Polomìr urèíte tak, že umístíte kříž na místo, kde chcete zaèít miøit, a kliknete na levé tlačítko myši. Vlevo nad horním okrajem pohledu se objeví nápis "**Polomìr** :" s údajem o aktuální vzdálenosti od støedu kružnice. Poté pohybem myši můžete definovat kružnici o libovolném polomìru.

Prohledat Nástrojová lišta Funkce

Funkce slouží k vyhledání všech vit ve všech tabulkách ve vymezené oblasti. Je součástí menu [Funkce] v hlavním menu



nebo se aktivuje po kliknutí na tlačítko  v nástrojové liště. V rámci funkce je možno prohledávat čtyři typy oblastí :

- najít nejbližší,
- okruh,
- plochu,
- objekty.

Pokud je zapnuta paleta kreslení a označen některý z objektů vektorového výkresu, rozšíří se menu o další položku prohledat vybraný objekt (viz. obrázek).




Najít nejbližší

Prohledat

Nástrojová lišta

Funkce

Funkce provede prohledání okolí zvoleného bodu a najde v tabulkách objekty s nejmenší vzdáleností od tohoto bodu.


Po aktivaci se ukazatel myši změní na záměrný kříž . Kliknutím do mapy se určí vztažený bod (je vyznačen záměrným křížem), jehož okolí bude prohledáno a výsledek zobrazen v příslušném okně. Maximální počet objektů zahrnutých do výsledku vyhledávání z jedné tabulky se určuje v konfiguraci programu.

Prohledání okruhu

Prohledat

Nástrojová lišta

Funkce


Funkce provede prohledání plochy ve vymezeném okruhu od zvoleného bodu. Po zvolení této funkce se ukazatel myši změní na záměrný kříž s otazníkem . Kliknutím na levé tlačítko do mapy se určí střed kruhu. Pohybem myši se pak definuje poloměr prohledávaného kruhu. Délka poloměru se zobrazuje v levém horním rohu stejně jako při [míření poloměru](#). Zadávání poloměru prohledávaného okruhu se ukončuje kliknutím na pravé tlačítko myši. Plocha vymezená kruhem bude prohledána a výsledek zobrazen v [příslušném okně](#).

Prohledání plochy

Prohledat

Nástrojová lišta

Funkce

Funkce provede prohledání uživatelem zadané plochy s libovolným počtem lomových bodů. Po zvolení této funkce, se ukazatel myši změní na záměrný kříž . Kliknutím na levé tlačítko do mapy se určí první bod zadávané plochy. Dalším kliknutím na levé tlačítko myši se vkládá na požadovaném místě další bod plochy. Takto můžete postupovat v neomezeném počtu bodů. V pohledu se tenkou čarou vyznačuje ohraničení prohledávané plochy. Definování prohledávané plochy ukončíte kliknutím na pravé tlačítko myši. Vymezená plocha bude prohledána a výsledek zobrazen v [příslušném okně](#).

Prohledání vybraného objektu

Prohledat

Nástrojová lišta

Funkce

Tato funkce je dostupná pouze po zapnutí panelu kreslení a označení bodového, plošného nebo textového objektu (pouze jednoho !) z uživatelova vlastního vektorového výkresu. Předem označený objekt bude prohledán a výsledek zobrazen v příslušném okně. Pokud není zapnut panel kreslení a nebo označen prohledávaný objekt, funkce není v menu uvedena.

!!! Funkce neprohledá skupinu označených objektů, ale pouze jeden !!!


Prohledávání objektů


Prohledat

Nástrojová lišta

Funkce

Tato funkce slouží k rychlému zjištění informací o objektech nakreslených ve vektorovém souboru (*.ved), jež jsou připojeny k vlastní uživatelské databázi.

Funkce se spustí po kliknutí na tlačítko  v nástrojové liště, volbou **[Prohledat objekty]** z menu <Funkce>, stisknutím kombinace kláves <Ctrl>+<I> na klávesnici nebo z menu z nástrojové lišty.

Kurzor myši se změní na záměrný kříž . Objekt vektorového výkresu se vybere kliknutím levým tlačítkem myši. Jestliže je objekt připojen k databázi, označí se. Kliknutím na pravé tlačítko myši se v okně pro hledání v databázi zobrazí odpovídající datová vlna.

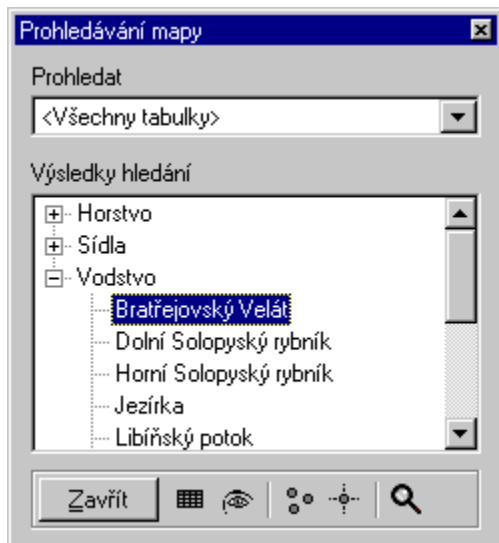
Může se stát, že v oblasti, kterou prohledáváte se více objektů vektorového souboru překrývá (jsou umístěny "na sobě"). Klikáním na levé tlačítko myši se provádí změna vybraného objektu. Vlna z databáze se zobrazí po kliknutí na pravé tlačítko myši. Pokud je v oblasti pouze jeden objekt, vlna databáze se zobrazí i po dvojitém kliknutí na levé tlačítko myši.

Funkce je aktivní dokud není použita funkce jiná, nebo dokud není změněn pracovní režim programu (např. je zapnuto zvětšení mapy).

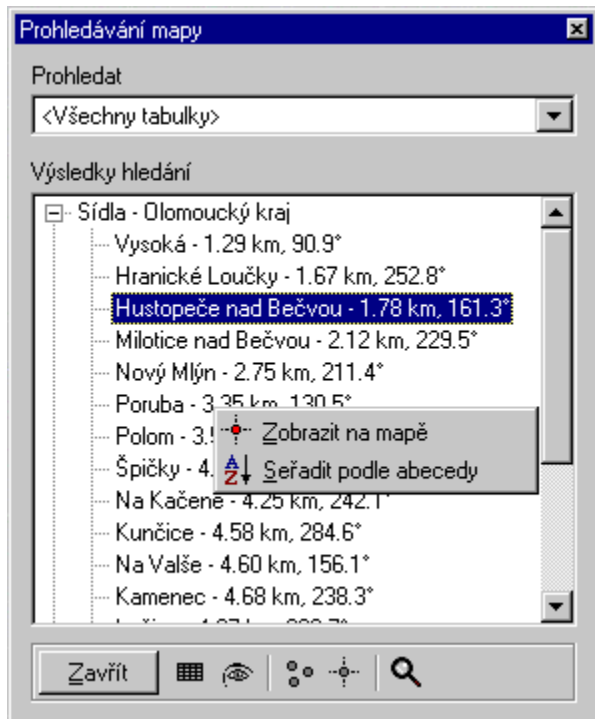
Výsledek prohledávání



Výsledek prohledávání je zobrazen ve zvláštním okně. Nalezené objekty jsou seskupeny do tématických celků. Průběh prohledávání je znázorněn vedle nápisu **[Výsledky hledání]**. Dvojitým kliknutím na název tématického celku nebo kliknutím na znaménko vedle něj se "rozbalí" seznam všech nalezených objektů daného tématického celku. Ve spodní části okna jsou tlačítka, kterými se funkce **[Prohledat]** a její výsledky ovládá. Jejich popis se objeví po kliknutí na příslušné tlačítko.




Výsledek vyhledávání pro funkce [prohledat okolí bodu](#) a [prohledat okruh](#) je doplněn o údaje o vzdálenosti a úhlu (azimutu) mezi vztažným bodem a nalezeným objektem. Objekty v tématických celcích je možno seřadit podle abecedy nebo podle vzdáleností. Třídění je možno zmínit z menu, které se objeví po kliknutí na pravé tlačítko myši v okně výsledků.




V okni se zobrazuje seznam vyhledaných objektů ve vybrané oblasti. Výsledek je prezentován ve stromové struktuře. Kliknutím na čtvereček se znaménkem  () vedle názvu tématické oblasti, rozbalíte (sbalíte) podseznam nalezených objektů.

Toto roletové okno slouží k výběru prohledávané databáze. Zde se nastaví zda program má hledat objekty z jedné nebo ze všech dostupných databází pro aktuální mapovou úroveň.

Kliknutím na tlačítko  program označí červenou šipkou polohu objektu v mapě, který je označený v seznamu vyhledaných objektů.

Kliknutím na tlačítko  se otevře okno pro editaci databázi na viti odpovídající vybranému objektu. Zde je pak možno viti editovat, jestliže je to vzhledem k nastavení programu povoleno.

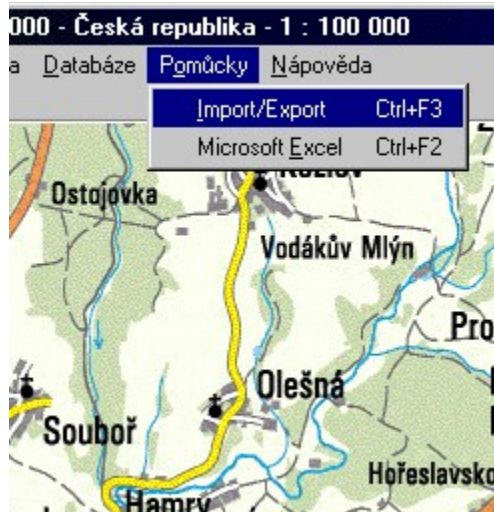
Kliknutím na tlačítko  se otevře okno pro hledání v databázi na viti odpovídající vybranému objektu.

Po kliknutí na tlačítko  (klávesová zkratka <Ctrl>+<Alt>+<M>) se v pohledovém okně označí polohy všech nalezených databázových objektů.

Kliknutím na tlačítko  program zopakuje prohledávání zvolené oblasti.

Pomůcky

Menu pomůcky, je vlastní menu, které si vytváří sám uživatel. Může obsahovat příkazy na spouštění externích programů nebo cesty k asociovaným dokumentům (za asociovaný soubor je považován ten soubor, jehož přípona je v systému spojena s nainstalovaným programem, který tento soubor otevře nebo jinak zpracuje - např. soubory *.txt jsou asociovány s aplikací NOTEPAD.EXE). V hlavním menu se menu pomůcky zobrazí pouze tehdy, je-li v kořenovém adresáři programu [Geobáze Prohlížeč](#) uložen textový soubor **MENU.INC**, a pokud tento soubor obsahuje alespoň jeden popis položky menu (viz. [Příklad deklarace a seznam parametrů](#)).



Název menu pomůcky je možno zmínit na jiný. V souboru **MENU.INC** stačí zapsat příkaz například v tomto tvaru:

menucaption=Menu &programů

V programu se pak již bude zobrazovat nový název menu. Předložení znaku **&** před libovolné písmeno v názvu menu označí toto písmeno jako tzv. "horké písmeno". Menu je pak možno z programu zavolat klávesovou zkratkou tvořenou klávesou **<Alt>** a tímto označeným písmenem.

Popis položek menu pomůcky:

[Název položky]

command=spouštící příkaz (parametry)

shortcut=klávesová zkratka

Každá položka uživatelského menu je popsána v bloku. Blok popisu začíná názvem položky, který je ohraničen v hranatých závorkách [a]. Znakem & můžete označit tzv. "horké písmeno". "Horké písmeno" je písmeno z položky menu, které lze použít pro spuštění této položky menu z klávesnice v kombinaci se stisknutou klávesou <Alt>. Například zmenšit pohled s pomocí "horkých písmen" znamená podržet klávesu <Alt> a stisknout postupně klávesy <P> a <M>.

První řádek je uvozený šestičerm **command=**, za nímž je zapsán spouštící příkaz. Tento řádek je povinný. V příkazu je povoleno použít proměnné programu GeoBáze. Proměnné, jejichž popis je uveden níže, je možno použít i v případě [ovládání programu z příkazové řádky](#).

Na druhém, nepovinném řádku je možnost uvést a definovat klávesovou zkratku pro spuštění výše uvedené aplikace. Text za znakem # je považován za komentář.

Příklad :

```
[&Import/Export]
```

```
command="<installdir>\ImportExport.exe" # Příkaz s proměnnou
```

```
shortcut=CTRL+F3
```

```
[Microsoft &Excel]
```

```
# Název položky menu
```

```
command="C:\...\EXCEL.EXE"
```

```
# Spouštící příkaz bez parametrů (povinný)
```

```
shortcut=CTRL+F2
```

```
# Definice klávesové zkratky (nepovinný)
```

Proměnné uživatelského menu a příkazové řádky :

<installdir> - adresář, do kterého je instalována GeoBáze

<cdpath> - cesta k mapám na CD-ROM

<cddrive> - jméno mechaniky CD-ROM (např. D:)

<mapdir> - cesta k adresáři s *.map soubory

< sourcedir> - cesta k instalačnímu adresáři map

<vectordir> - cesta k vektorovým souborům

<formdir> - cesta k formulářům

<icondir> - cesta k ikonám

<helpdir> - cesta k nápovědi

<moduledir> - cesta k modulům

<catalogdir> - cesta ke katalogovým souborům

<username> - jméno první přihlášeného uživatele

Proměnné určené je pro uživatelské menu :

%ZOOM - úroveň zvětšení

%POSX,%POSY - pozice středu zobrazené mapy v souřadnicích WGS-84

%MOUSEX, %MOUSEY - pozice myši v mapě v souřadnicích WGS-84, význam pouze pro použití přes klávesovou zkratku

%MAPID - identifikační číslo mapy

%MAPNAME - jméno mapy

%EDITION - název edice

Paleta kreslení Vrstvy Symboly Funkce

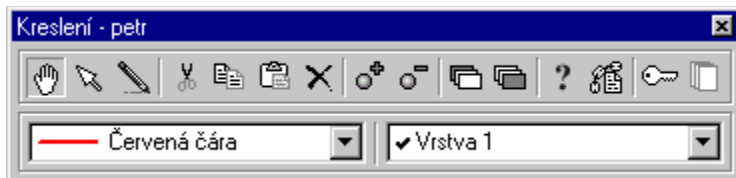
Nutnou podmínkou je, aby byl připojen aktivní vektorový výkres. V programu **GeoBáze Standard** můžete kreslit své vektorové výkresy. Tyto výkresy lze ukládat do souborů (s příponou *.ved). Ve verzi Standard je omezen počet vrstev (nelze je vytvářet, rušit a upravovat). Rovněž je omezen počet využitelných symbolů (sadu symbolů nelze rozšiřovat). Rozšiřovat sadu symbolů a vrstvy v souboru lze jen ve verzi **Professional**.

K mapám je možno připojovat různé vektorové výkresy pomocí **<Navigátoru>** (Ctrl+N).

V ovládacím panelu **[Kreslení]** se zobrazují symboly a vrstvy z aktivního vektorového výkresu.

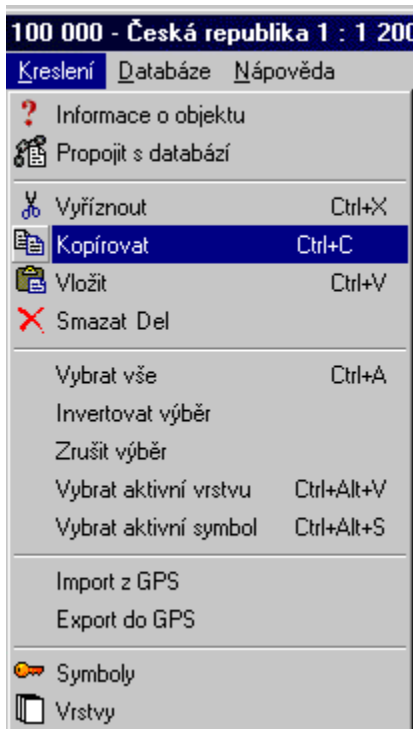


Paleta kreslení se objeví na monitoru po stisknutí tlačítka  v nástrojové lišti nebo volbou **<Kreslení>**, z menu **<Funkce>**.




Podrobnosti o funkcích jednotlivých prvků palety zjistíte po kliknutí na jednotlivá tlačítka a pole palety.

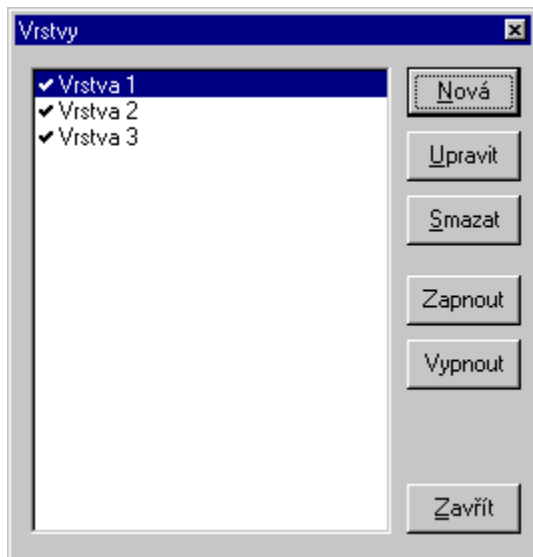
Po spuštění palety kreslení se objeví v hlavním menu nová nabídka **<Kreslení>**, která obsahuje funkce jako paleta (informace o objektu, vyříznout, kopírovat, vložit, smazat, vybrat vše, symboly, vrstvy) a funkce pro práci s GPS (import, export) a tabulkami.



Vrstvy Paleta kreslení Symbole Funkce

V programu Geobáze Prohlížeč verze Standard se generují při [vytvoření vektorového souboru](#) automaticky pouze tři vrstvy. Vrstvy nelze ubírat, upravovat ani přidávat. Proto jsou tlačítka **[Nový]**, **[Upravit]** a **[Smazat]** zablokována a po jejich použití se objeví patřičné oznámení.

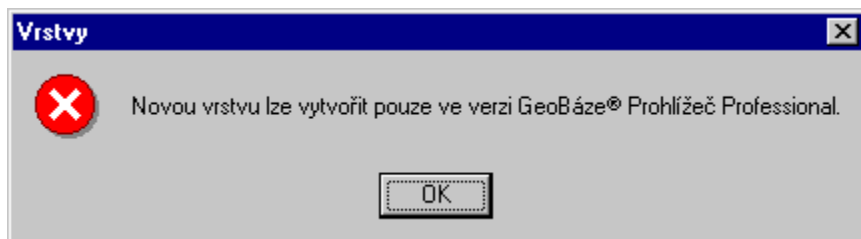
Po stisknutí tlačítka vrstvy  se na monitoru objeví dialogové okno v níže uvedeném tvaru.



Kliknutím na tlačítko se zapne označená vrstva.

Kliknutím na tlačítko se vypne označená vrstva.

V programu Geobáze Prohlížeč verze Standard je možné používat pouze tyto automaticky generované vrstvy. Proto je tlačítko [Nová] zablokováno a po jeho stisknutí se objeví varovné hlášení.

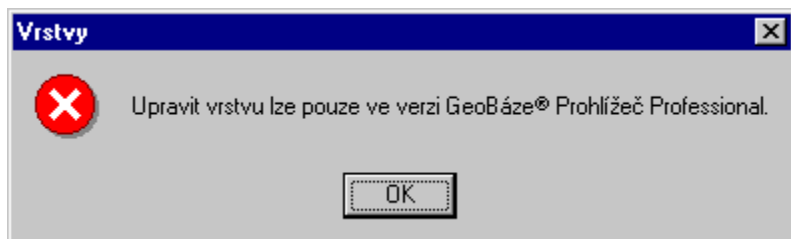


Po kliknutí na zaškrťovací pole se aktivuje roletové menu, kde lze nastavit spodní hranici mišitka, do které bude ještě zobrazován vektorový soubor. Některé hodnoty jsou předdefinovány, ale možné je zadat hodnotu libovolnou z klávesnice.

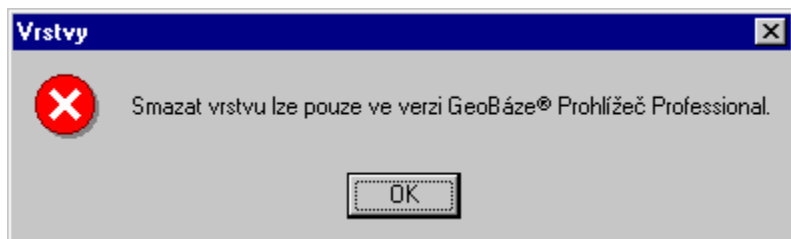
Po kliknutí na zaškrťovací pole se aktivuje roletové menu, kde lze nastavit horní hranici mířítka, do které bude ještě zobrazován vektorový soubor. Některé hodnoty jsou předdefinovány, ale možné je zadat hodnotu libovolnou z klávesnice.

Do kolonky se vepíše požadované jméno vrstvy souboru pod jakým bude prezentována v seznamech vrstev. Defaultní se nabízí jméno "Nová vrstva".

V programu Geobáze Prohlížeč verze Standard je možné používat pouze tyto automaticky generované vrstvy. Proto je tlačítko [Upravit] zablokováno a po jeho stisknutí se objeví varovné hlášení.



V programu Geobáze Prohlížeč verze Standard je možné používat pouze tyto automaticky generované vrstvy. Proto je tlačítko [Smazat] zablokováno a po jeho stisknutí se objeví varovné hlášení.



Zavøe tento dialog.


Pøeruší operaci.

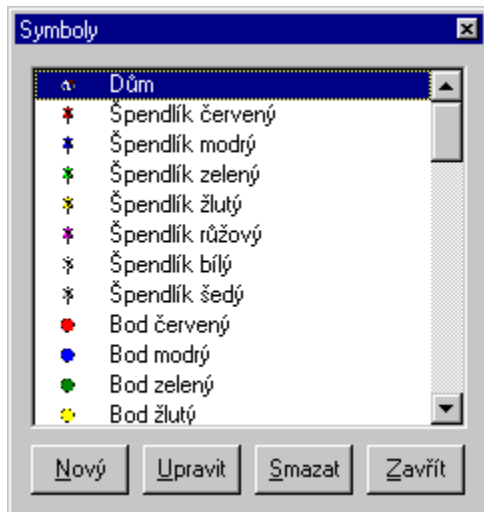
Okno se všemi dostupnými vrstvami v aktivním vektorovém výkresu. Zapnutá vrstva je označena "zatržítkem" vlevo od jména vrstvy. Kliknutím na "zatržítko" se označená vrstva vypne (nesmaže!!). Opitovným kliknutím se vrstva zapne.

V poli je graficky "zatržítkem" znázorněno, která z vrstev je zapnuta. Zde se také vrstvy zapínají a vypínají.

Symboly Paleta kreslení Vrstvy Funkce

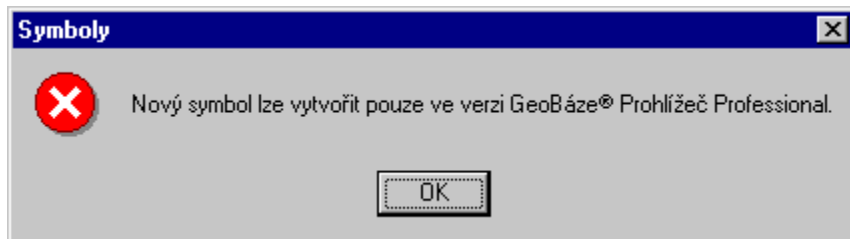
V programu Geobáze Prohlížeč verze Standard je možné používat pouze sadu symbolů dodanou s programem. Proto jsou tlačítka **[Nový]**, **[Upravit]** a **[Smazat]** zablokována.

Po stisknutí tlačítka symbol  se na monitoru objeví dialogové okno v tomto tvaru:

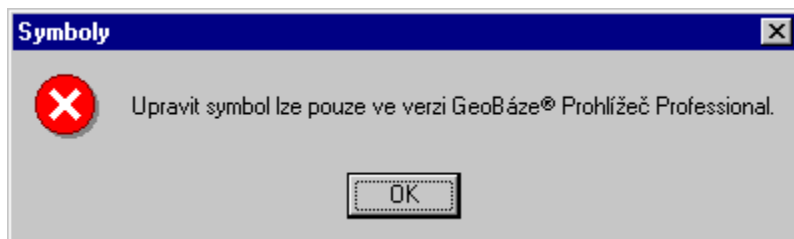


Seznam všech definovaných a dostupných symbolů v aktivním vektorovém výkrese. V levé části seznamu před jménem symbolu je schématické znázornění jeho vzhledu.

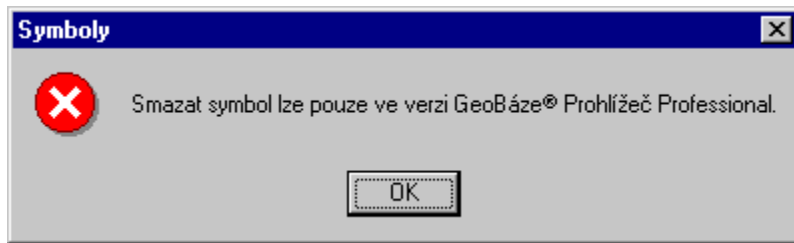
V programu Geobáze Prohlížeč verze Standard je možné používat pouze sadu symbolů dodanou s programem. Proto je tlačítko [Nový] zablokováno a po jeho stisknutí se objeví varovné hlášení.



V programu Geobáze Prohlížeč verze Standard je možné používat pouze sadu symbolů dodanou s programem. Proto je tlačítko [Upravit] zablokováno a po jeho stisknutí se objeví varovné hlášení.




V programu Geobáze Prohlížeč verze Standard je možné používat pouze sadu symbolů dodanou s programem. Proto je tlačítko [Smazat] zablokováno a po jeho stisknutí se objeví varovné hlášení.




Nakreslit objekt

Kreslení

Kreslit - bod - čáru - plochu - text

Režim [**Nakreslit objekt**] umožňuje vkládat nové objekty. Je spuštěn po kliknutí na tlačítko  v [paletě kreslení](#). Ukazatel myši změní tvar na záměrný kříž

 . Poloha kříže určuje, kam po kliknutí na levé tlačítko myši bude umístěn vztažený bod (symbol typu bod nebo text) nebo lomový bod (čára, plocha).

V téže paletě se vybírá ze seznamu vrstva, do které se má kreslit, a nastavíte se symbol, kterým se bude kreslit. Postup při kreslení se lehce odlišuje podle typu použitého objektu:


- [Vkládání bodových objektů](#),
- [Kreslení čar](#),
- [Kreslení ploch](#),
- [Vkládání textů](#).


Pokud při kreslení objektu držíte současně klávesu **<Ctrl>**, bude po vložení objektu tento označen. Tuto vlastnost využijete především při připojování k vnitřní [vlastní databázi](#).

Vkládání bodů

Kreslení Kreslit - čáru - plochu - text


Po zvolení příslušného bodového symbolu v seznamu symbolů z palety kreslení a po kliknutí na tlačítko

[Nakreslit objekt]  se změní ukazatel myši na tento tvar

 . Na místo, kde chcete umístit bodový objekt umístíte ukazatel myši (kříž) a kliknete na levé tlačítko myši. Bodový symbol se vloží na místo, kde se právě nachází záměrný kříž ukazatele myši.

Kreslení čar Kreslení Kreslit - bod - plochu - text

Zvolte příslušný čárový symbol, který chcete kreslit, v seznamu symbolů v [paletě kreslení](#).

Ukazatel myši  přesuňte na místo, kde chcete začít kreslit a klikněte na levé tlačítko myši. Myš přesuňte na místo druhého bodu a poté levým tlačítkem myši vložte další bod. Takto můžete postupovat v neomezeném počtu bodů. V pohledu se tenkou čarou vyznačuje kreslená čára. Kreslení ukončíte kliknutím na pravé tlačítko myši. Po kliknutí na pravé tlačítko myši se teprve změní podoba čáry na podobu shodnou s definicí v seznamu symbolů.


Kreslení ploch Kreslení Kreslit - bod - čáru - text

Zvolte příslušný symbol plochy, kterou chcete kreslit, v seznamu symbolů v [paletě kreslení](#). Umístíte ukazatel myši na místo, kde chcete začít kreslit a kliknete na levé tlačítko myši. Poté myš přesuňte do polohy druhého bodu a kliknutím na levé tlačítko myši vložíte na požadovaném místě další bod. Takto můžete postupovat v neomezeném počtu bodů. V pohledu se tenkou čarou vyznačuje ohraničení kreslené plochy. Kreslení ukončíte kliknutím na pravé tlačítko myši. Po kliknutí na pravé tlačítko myši se teprve změní podoba plochy na podobu shodnou s definicí v seznamu symbolů.

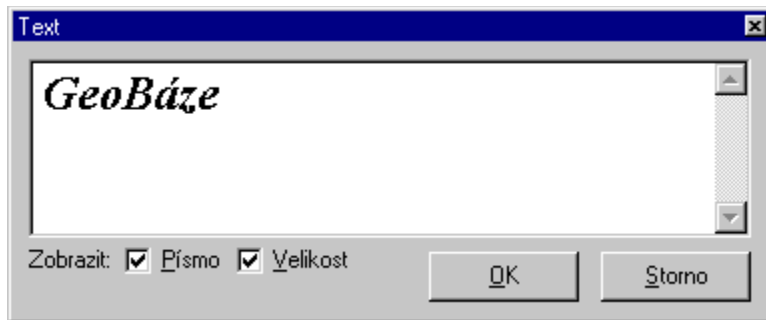
Vkládání textů


Kreslení

Kreslit - bod - čáru - plochu

Zvolte příslušný textový symbol v seznamu symbolů z palety kreslení. Na místo, kde chcete umístit bodový objekt umístíte ukazatel myši  a klikněte na levé tlačítko myši. Na monitoru se objeví dialogové okno, kde je možnost vepsat vkládaný text. Zaškrtnutím kolonek "Písmo" a "Velikost" se určí jestli v editovacím okně bude vidět reálný vzhled a velikost definovaného textu.

Po kliknutí na tlačítko **[OK]** je text umístěn do mapy. Jestliže do okna není nasán text, na plochu se nic neumístí!




Jednou vložený text nelze opravovat nebo modifikovat v režimu kreslení (ukazatel myši má vzhled ). [Opravy](#) je možno provádět pouze u označených textů (v režimu "[Posunout bod](#)" nebo v režimu "[Posunout objekt](#)").


Opravy textů

Opravu textu jde provést pouze u označeného objektu. Dialogové okno pro editaci textu se objeví po kliknutí na vztahný bod textu. V okně se text zmodifikuje a kliknutím na **[OK]** se vloží zpět do mapy.

Posunout bod Kreslení Posunout objekt

Všechny objekty jsou definovány body. U textů a bodových symbolů se jedná o vztažné body, u ploch a čar o body lomové. Každý z těchto bodů lze posunout na libovolné jiné místo mapy. U čar a ploch dojde ke změně tvaru, u textů a bodových symbolů ke změně polohy.

Jestliže chcete začít posouvat některé z výše uvedených bodů, musíte použít tlačítko  z [palety kreslení](#). Ukazatel myši se změní na tvar šipky


 . Kliknutím myši na objekt se tento objekt vybere (zda je objekt vybrán je poznat podle toho, že se objeví jeho vztažný bod nebo lomové body). Myšičkou uchopíte bod, který chcete přemístit (ukážete na něj myšičkou a podržíte levé tlačítko myši) a přesunete jej. U bodů a textů je posun vztažného bodu rovnocenný akci [posunout objekt](#).

! Po [označení více objektů](#) najednou dojde k posunutí všech objektů !

Posunout objekt

Kreslení

Posunout bod

Akci posunout objekt spustíte tlačítkem  z [palety kreslení](#) Ukazatel změní vzhled na šipku



. Kliknutím myši na objekt jej označíte. Podržíte levé tlačítko myši a provedete přesun objektu do požadované polohy.

Přesouvat lze i více objektů najednou po jejich hromadném označení myší (můžete použít i volbu [\[Vybrat vše\]](#) z menu [\[Kreslení\]](#) nebo klávesovou zkratku **Ctrl+A**).

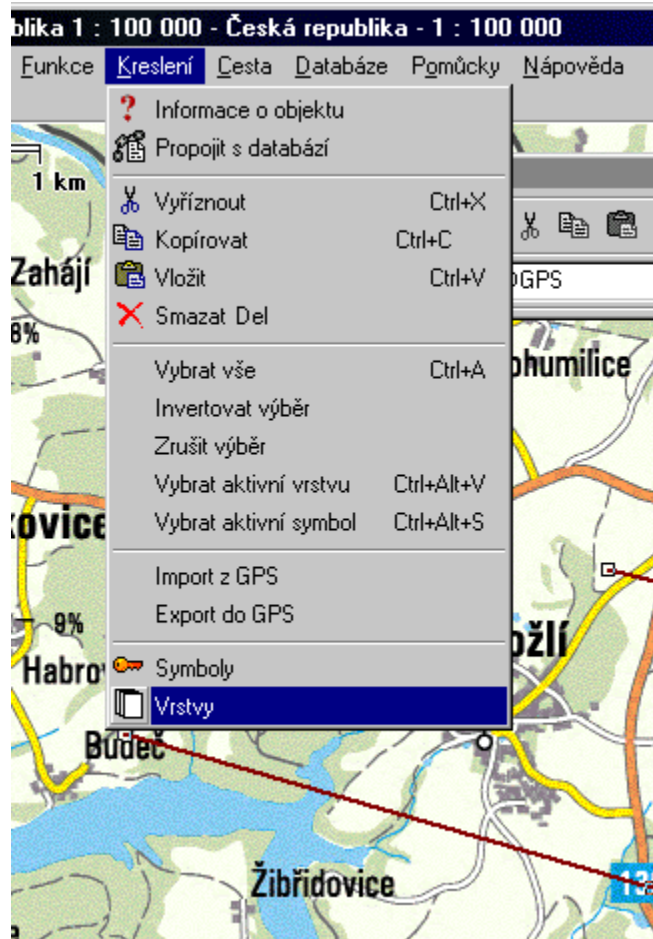
Označit objekty

[Kreslení](#)

[Posunout objekt](#)

[Posunout bod](#)

Více objektů lze označit (vybrat) v režimu [<Posunout bod>](#) nebo [\[Posunout objekt\]](#) nebo z menu **[Kreslení]** v hlavním menu. Z menu **[Kreslení]** lze vybrat všechny objekty (nebo z klávesnice pomocí **<Ctrl>+<A>**), vybrat všechny objekty z aktivní vrstvy, vybrat všechny objekty, které mají vlastnosti aktivního symbolu nebo provést inverzi výběru. Výběr aktivní vrstvy, podle symbolu a inverze výběru jsou dostupné pouze v tomto menu.



Z [palety kreslení](#) se na rozdíl od menu provádí výběr fyzicky, tj. objekty jsou označeny výběrem za pomoci myši.

Po kliknutí na tlačítko  nebo



se ukazatel myši změní na



resp.



Stisknutím a držením levého tlačítka myši, a jejím posouváním, se definuje hranice výběrového okna. Objekty, u kterých požadujete jejich označení, musí být celé v tomto okně. Puštěním levého tlačítka myši ukončíte definování výběrového okna. Vybrané objekty jsou ohraničeny tenkou čarou.

Novým stisknutím levého tlačítka myši a jejím pohybem, určíte místo, kam se objekty mají přesunout.

Objekty odznačíte kliknutím do libovolného místa pohledu.

Pokud nechcete vybírat objekty takto plošně, lze vybírat objekty také podržením klávesy **<Ctrl>** a kliknutím na objekt. Takto lze označit (i odznačit) libovolný počet objektů.

Funkce přesune označené objekty dopředu (dozadu) před (za) neoznačené objekty. Používá se tehdy jsou-li objekty zakryty (zakrývají) další objekt, který chcete vidět.



Funkce [Vyčistit] odstraní vybrané objekty a uloží jejich kopii do schránky.



Funkce [Kopíruj] vloží do schránky kopii označených objektů.



Funkce [Vložit] zkopíruje obsah schránky do aktuálního vektorového výkresu.



Funkce [Zrušit] zruší označené objekty.

Označí všechny zobrazené objekty (Ctrl+A).

Tato funkce umožní provést inverzi výběru objektů. Po jejím spuštění budou všechny označené objekty odznačeny a naopak.

Po kliknutí na tuto volbu budou odznačeny všechny objekty ve vektorovém výkrese.


Program označí jako vybrané všechny objekty z aktivní vrstvy vektorového výkresu. Aktivní vrstva je ta, jejíž název je zobrazen v paletě kreslení.

Volba označí všechny objekty, které mají vlastnosti odpovídající vlastnostem aktivního symbolu. Aktivní symbol, je ten, jehož jméno je zobrazeno v paletě kreslení.



Funkce ruší oznaèené objekty. Pøed zrušením se zobrazí dialogové okno, kde definujete, jakým způsobem se zruší pøípadné vazby do databázi. Pokud objekt nemá vazbu v tabulce je zrušen bez dotazu!

Kreslení

 Smazat objekt?

Odpojit pøípojenou vètu

Smazat pøípojenou vètu

Při této volbě se objekt zruší, ale vřta k nimu pøipojená zůstane v tabulce uložena.

Při této volbě se zruší označený objekt i k nimu připojená víta v tabulce.

Funkce vypíše informace o označeném objektu, včetně údajů o vektorovém výkresu a případném propojení s tabulkami.



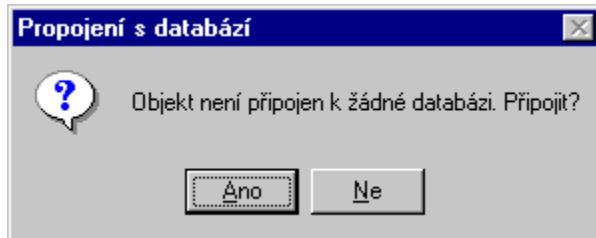
Propojit s tabulkou

Funkce slouží k propojení označeného objektu s vitou tabulky, a zároveň k zapínání editace položek připojené tabulky.

Nejdříve označete objekt, který chcete spojit s tabulkou. Pokud objekt není spojen s tabulkou, po stisknutí tlačítka





se objeví dialog v tomto tvaru :




Po kladné odpovědi se objeví stejné okno jako pro [editaci tabulek](#). Když se výše zmiňovaný dialog neobjeví, objekt je již připojen.

Vložit /odebrat bod Posunout bod

Vložit bod : Funkce vloží nový lomový bod do zvoleného objektu. Po kliknutí na tlačítko  se ukazatel myši změní na šipku

. Hrot šipky určuje místo vložení bodu. Bod vložíte kliknutím na levé tlačítko myši. Novým bodem pak lze manipulovat po přepnutí do režimu [posunout bod](#).

Smazat bod : Funkce odstraní lomový bod ve zvoleném objektu. Po kliknutí na tlačítko  se ukazatel myši změní na šipku

. Bod odstraní kliknutím na levé tlačítko myši.

Obě funkce lze použít pouze pro objekty typu čára a plocha.

Uloží kresbu aktuálního vektorového výkresu. Tato volba je shodná s volbou, která je obsažena v menu v záložce [\[Vektory\]](#) ve funkci [navigátor](#).

Otevøe dialog pro ukládání souborù, ve kterém mùžete kresbu uložit do nového vektorového výkresu. Tato volba je shodná s volbou, která je obsažena v menu v [záložce \[Vektory\]](#) ve funkci [navigátor](#).

Návody, řešení

Kreslení

1. [Přesun objektu do jiné vrstvy.](#)
2. [Změna grafických parametrů objektu.](#)
3. [Připojení objektu k viti v tabulcei](#)
4. [Kopírování objektů mezi vektory](#)

Řízení programu

1. [Ovládání programu z příkazové řádky](#)
2. [Zmenšení pracovních oken systému Geobáze.](#)
3. [Změna rozložení oken v okně editace databází](#)

Pomůcky

1. [Vytvoření uživatelského menu.](#)

Vektorové soubory

1. [Vytvoření nového vektorového souboru \(*.ved\)](#)
2. [Vytvoření katalogu pro vektorový soubor \(*.cat\)](#)
3. [Automatické připojování vektorových souborů při startu programu](#)

Vlastní tabulky

1. [Vytvoření vlastní tabulky](#)
2. [Připojení tabulky prostřednictvím ODBC](#)
3. [Deklarace tabulky v katalogu](#)
4. [Tvorba formulářů k vlastním tabulkám](#)

Tvorba vlastního formuláře

Vlastní formulář si uživatel vytváří v případě, že chce dosáhnout lepší kvality prezentování dat, než jak tato prezentace vypadá v [automatických formulářích](#).

Deklarace vlastního formuláře je textový soubor se stejným názvem jako jemu příslušející tabulka a s příponou *.frm. Toto pravidlo nemusí být dodrženo u vlastních tabulek, neboť v katalogu vektorového souboru může být deklarován formulář s jiným jménem. Každý řádek v textovém souboru prezentuje jeden příkaz s parametry. Parametry jsou odděleny zámkou bez mezer.

Seznam příkazů formuláře

Příkaz	Popis
TEXT <i>x,y,S,V,text</i>	Vložení textu -x,y - souřadnice levý horní roh S - šířka textu V - výška textu text - vkládaný text
FIELD <i>x,y,S,V,Jpole</i>	Vložení obsahu databázového pole -x,y - souřadnice levý horní roh S - šířka textu V - výška textu Jpole - jméno vkládaného pole
LINE <i>x,y,sx,sy,[lowered]</i>	Vložení čáry -x,y - souřadnice počátečního bodu -sx,sy - vzdálenost koncového bodu od počátečního -lowered - nepovinný parametr - určuje druh čáry; <u>defaultně</u> = vystouplý
PICTURE <i>x,y,sx,sy,jméno</i>	Vložení obrázku -x,y - souřadnice počátečního bodu -sx,sy - délka hran od počátečního bodu -jméno - fyzické jméno souboru; obrázek musí být v adresáři formuláře; pokud bude sx a sy rovno 0 je použit v původní velikosti
BOX <i>x,y,sx,sy,[lowered]</i>	Vložení plochy -x,y - souřadnice počátečního bodu -sx,sy - délka hran od počátečního bodu -lowered - nepovinný parametr - určuje druh čáry; <u>defaultně</u> = vystouplý
FRAME <i>x,y,sx,sy,[lowered]</i>	Vložení rámečku -x,y - souřadnice počátečního bodu -sx,sy - délka hran od počátečního bodu -lowered - nepovinný parametr - určuje druh čáry; <u>defaultně</u> = vystouplý
GROUP <i>x,y,sx,sy,nadpis_rámu</i>	Vložení rámečku s nadpisem -x,y - souřadnice počátečního bodu -sx,sy - délka hran od počátečního bodu -nadpis rámu - nepovinný údaj -všechny následující položky formuláře až do ukončení skupiny příkazem ENDGROUP jsou obsahem skupiny; souřadnice se pak vztahují k levému hornímu rámu
ENDGROUP	Ukončení skupiny (viz. GROUP)

- Jako jednotka se v deklaracích používá 1/5 výšky defaultního fontu (MS SansSerif 11).

Postup při tvorbě formuláře

1. [Vytvořte vlastní tabulku](#) (např. trasy.dbf).
2. Tuto [tabulku větní indexového souboru](#) nakopírujte do podadresáře DBF systému GeoBáze nebo ji připojte pomocí ODBC rozhraní.
3. V příslušném katalogu (soubor s příponou *.cat v podadresáři VEKTORY) souboru kreslení, ke kterému budete připojovat položky vytvořené databáze, [doplňte údaje o této tabulce](#).
4. V textovém editoru (nejlépe Poznámkový blok - Notepad) nadefinujte formulář ([viz. ukázka deklarace formuláře k tabulce trasy.dbf](#)).
5. Formulář uložte do podadresáře DBF systému GeoBáze se stejným jménem jako je jméno databáze a s příponou *.frm (tj. trasy.frm) nebo u verze Professional do adresáře, který byl nastaven pomocí programu NetSetup. Pokud využijete parametr FORM v deklaraci vektorového souboru, můžete použít i jiné jméno.

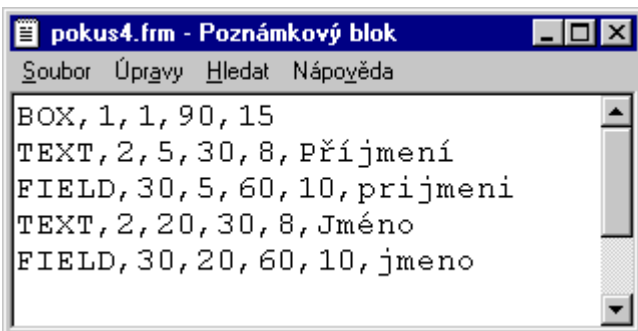
Další ukázky deklarací

1. [Použití příkazu GROUP](#)

2. Použití příkazu BOX
3. Použití příkazu FRAME
4. Použití příkazu PICTURE

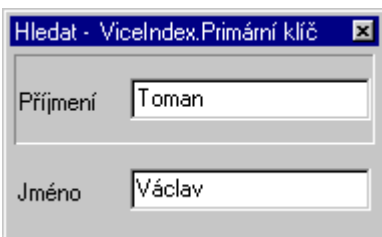
Použití příkazu BOX

Zadání



```
BOX, 1, 1, 90, 15
TEXT, 2, 5, 30, 8, Příjmení
FIELD, 30, 5, 60, 10, prijmeni
TEXT, 2, 20, 30, 8, Jméno
FIELD, 30, 20, 60, 10, jmeno
```

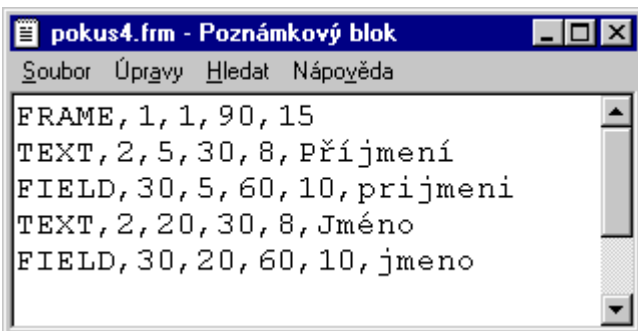
Výsledek



Příjmení	Toman
Jméno	Václav

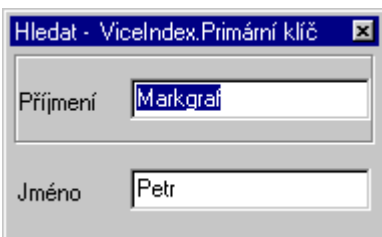
Použití příkazu FRAME

Zadání



```
FRAME, 1, 1, 90, 15
TEXT, 2, 5, 30, 8, Příjmení
FIELD, 30, 5, 60, 10, prijmeni
TEXT, 2, 20, 30, 8, Jméno
FIELD, 30, 20, 60, 10, jmeno
```

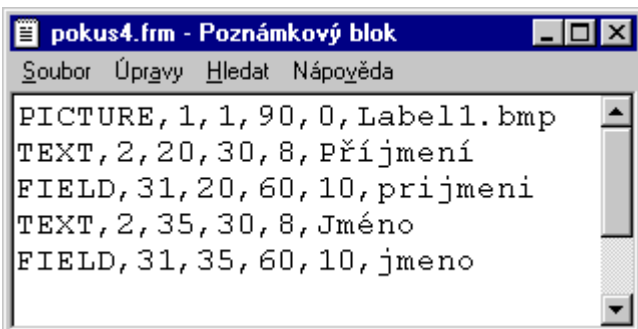
Výsledek



Příjmení	Markgraf
Jméno	Petr

Použití příkazu PICTURE

Zadání



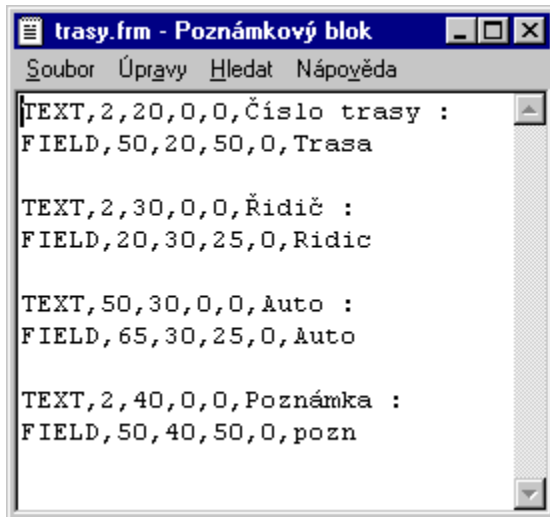
```
pokus4.frm - Poznámkový blok
Soubor Úpravy Hledat Nápověda
PICTURE, 1, 1, 90, 0, Label1.bmp
TEXT, 2, 20, 30, 8, Příjmení
FIELD, 31, 20, 60, 10, prijmeni
TEXT, 2, 35, 30, 8, Jméno
FIELD, 31, 35, 60, 10, jmeno
```

Výsledek



Deklarace formuláře

V souboru trasy.frm je nadefinováno umístění popisek polí a definice jim odpovídajících polí tabulky.



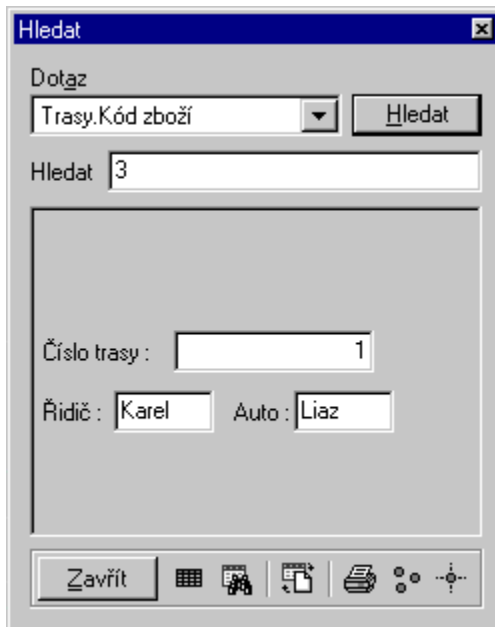
```
trasy.frm - Poznámkový blok
Soubor Úpravy Hledat Nápověda
TEXT,2,20,0,0,Číslo trasy :
FIELD,50,20,50,0,Trasa

TEXT,2,30,0,0,Řidič :
FIELD,20,30,25,0,Ridic

TEXT,50,30,0,0,Auto :
FIELD,65,30,25,0,Auto

TEXT,2,40,0,0,Poznámka :
FIELD,50,40,50,0,pozn
```

Výsledný efekt takovéto deklarace se ve [vyhledávacím okně](#) projeví takto:



Hledat

Dotaz
Trasy.Kód zboží

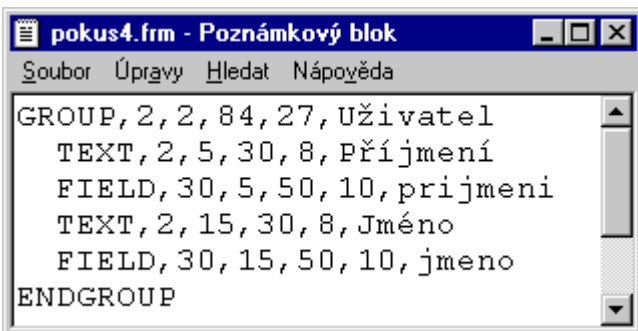
Hledat 3

Číslo trasy :

Řidič : Auto :

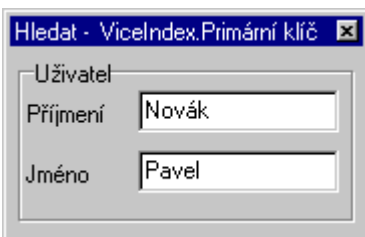
Použití příkazu GROUP

Zadání



```
pokus4.frm - Poznámkový blok
Soubor Úpravy Hledat Nápověda
GROUP, 2, 2, 84, 27, Uživatel
  TEXT, 2, 5, 30, 8, Příjmení
  FIELD, 30, 5, 50, 10, prijmeni
  TEXT, 2, 15, 30, 8, Jméno
  FIELD, 30, 15, 50, 10, jmeno
ENDGROUP
```

Výsledek



Hledat - Vícenásobný primární klíč

Uživatel

Příjmení

Jméno

Vytvoření vlastní tabulky

K vektorovým souborům lze připojit [libovolné tabulky pomocí ODBC rozhraní](#). Pokud se chcete vyhnout konfiguraci ODBC lze použít databáze formátu dBase IV nebo Paradox.

Databáze DBF, jejichž položky můžeme následně připojit k objektům ve vektorových výkresech, je možno "vyrobiť" několika způsoby. Zde budou popsány dva z nich.

Postup při vytvoření tabulky DBF v programu Microsoft Access.

1. Zkontrolujte v ovládacích panelech v programu BDE Administrator nastavení parametru LANGDRIVER driveru DBASE na hodnotu **DBASE CSY cp852** ([viz. obrázek](#))!
2. V programu Access [vytvořte návrh tabulky](#).
3. [Tabulku vyexportujte](#) jako soubor formátu dBase IV.
4. Vyexportovaný soubor *.dbf i s indexovým souborem *.mdx nakopírujte do podadresáře DBF systému Geobáze.
5. [Zadefinujte novou vlastní tabulku v příslušném katalogu](#) (*.cat) tabulek vektorového výkresu.
6. Pro zobrazování dat z tabulky můžete [vytvořit formulář](#).

Postup při vytvoření tabulky DBF v programu dBase IV.

1. Spusťte program dBase IV.
2. V příkazovém řádku napište příkaz:
Create x
, kde x je jméno nové databáze a potvrdíte klávesou <Enter>.
3. Zobrazí se okno pro deklaraci [tabulky \(viz. příklad\)](#).
4. Vytvořte deklaraci polí databáze. Alespoň jedna položka musí být typu Numeric. Tato položka bude využita k "linkování" databáze k objektům, proto počítejte s tím, že tato položka je při vlastní editaci databází needitovatelná. Je vhodné ji definovat jako poslední ve viti. Její velikost určete podle vlastního uvážení, podle předpokládaného počtu objektů ve vektorovém souboru.

Příklad :

Vytvoříme soubor Trasy.DBF s touto strukturou:

TRASA: Numeric,7;
DATUM: Date;
RIDIC: Character,35;
POZN: Character,50;
LINK: Numeric,5;

5. Ukončete deklaraci.

6. V příkazovém řádku proveďte deklaraci indexů.

Předpokládejme, že položka TRASA slouží k vyhledávání objektů ve výkresu (funkce [\[Hledat v databázích\]](#)) a položka LINK bude použita na připojování objektů z výkresu, potom provedeme tyto indexace :

```
index on TRASA tag trasa
```

```
index on LINK tag link
```

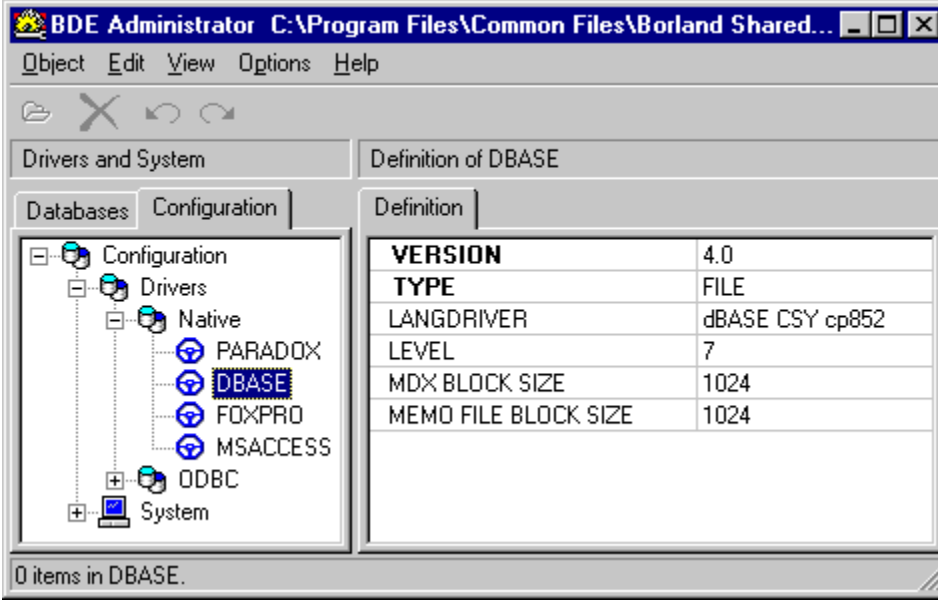
Tag pro "vyhledávací index" může být libovolný, ale tag pro "připojovací index" **může být** pojmenován **LINK**. V tom případě není zapotřebí v katalogu vektorového souboru deklarovat jméno připojovacího indexu. Pokud je to zapotřebí, tak připojovací index může být pojmenován i jinak, ale **nesmíte zapomenout na jeho deklaraci v katalogu pomocí příkazu LINKINDEX!** V příkladu je uveden pro jednoduchost uvede název pole LINK, ale jméno položky může být libovolné.

7. Ukončete program dBase.

8. Připravenou tabulku uložte do podadresáře DBF programu Geobáze.

9. [Zadefinujte novou vlastní tabulku v příslušném katalogu](#) (*.cat) tabulek vektorového výkresu.

10. Pro zobrazování dat z tabulky můžete [vytvořit formulář](#).



Access - návrh tabulky

V příkladu můžete vidět [návrh jednoduché tabulky](#). Počet polí v tabulce není nijak omezen. Důležité je, aby návrh obsahoval minimální dvě pole, která mají nastavenou vlastnost "**Indexovat**" na "**Ano (duplicita povolena)**". Jedno ze dvou polí indexovaných polí se musí jmenovat "LINK" (pozor u souborů DBF nemusí !) a být typu dlouhé celé číslo.

U druhého indexu platí jediné omezení. Pokud je typu "**Text**" vlastnost "**Velikost pole**" nenastavujte větší než 100 znaků. dBase nepodporuje delší pole v indexu. Tento druhý index je určen pro vyhledávání objektů.

Po sestavení návrhu tabulky je nutno ji [vyexportovat](#) do tvaru souboru formátu DBF.

Návrh - příklad

Název pole	Datový typ	Popis
Trasa	číslo	
Ridic	text	
Datum	datum/čas	
Poznamka	memo	
Link	číslo	

Vlastnosti pole

Obecné | Vyhledávání

Velikost pole	douhé celé číslo
Formát	
Počet desetinných míst	0
Vstupní maska	
Titulek	
Výchozí hodnota	0
Ověřovací pravidlo	
Ověřovací text	
Je nutno zadat	ne
Indexovat	ano (duplicita povolena)

Návrh - príklad

Layout Organize Append Go To Exit 9:35:45

Bytes remaining: 3885

Num	Field Name	Field Type	Width	Dec	Index
1	TRASA	Numeric	11	0	Y
2	DATUM	Date	8		N
3	RIDIC	Character	35		N
4	POZN	Character	50		N
5	LINK	Numeric	11	0	Y

Database: E:\TRASY Field 1/5 ExclLock Num

Enter the field name. Insert/Delete field: Ctrl-N/Ctrl-O
Field names begin with a letter and may contain letters, digits and underscores

Access - export tabulky

1. V okně databáze označete tabulku připravenou na export. Exportovaná tabulka nemusí obsahovat data!
2. V menu [**Soubor**] programu zvolte položku [**Uložit jako/Export...**].
3. V okně [**Uložit jako...**] ponechte volbu [**Do externího souboru nebo databáze**].
4. Objeví se nové okno s popisem "**Uložit: tabulka xxx do souboru...**".
5. V položce [**Typ souboru**] zvolte dBASE IV (*.dbf). Rovněž můžete zmínit jméno tabulky a adresář exportu.
6. Klikněte na tlačítko [**Export**].
7. Tímto je export hotov. Zbývá pouze překopírovat tabulku (*.dbf) a její indexový soubor (*.mdx) do podadresáře DBF systému Geobáze a [zapsat ji do katalogu](#) vektorového výkresu.
8. Při exportu do DBF program Access ještě generuje soubor s příponou *.inf. Tento soubor můžete po dokončení exportu smazat.

Definice tabulky v katalogu

Katalog vektorového souboru je textový soubor, ve kterém se definujeme vztah a způsob připojení tabulek k vektorovému výkresu za pomoci parametrů. **Parametry jsou popsány ve spodní části této strany nápovědy!** Zároveň popisuje vztahy (relace) mezi tabulkami. Jméno katalogu **musí být shodné** se jménem vektorového výkresu a jeho přípona je *.cat. Nový katalog je možno vytvořit v textovém editoru (nejlépe v programu **Poznámkový blok NOTEPAD.EXE**). **Druhou a jednodušší možností** je, provést editaci přímo v **[Navigátoru] ve složce [Vektory] v položce [Vlastnosti]**. Výhodou je, že každá zmína v katalogu se projeví okamžitě, a je tedy možno reagovat na vzniklé chyby. Při ukládání textu katalogu je totiž provedena jeho kontrola. Jsou-li v textu chyby, program na to upozorní v hlášení s vypsaným seznamem chyb.

Struktura katalogového souboru může být následující :



Popis připojených tabulek se skládá ze dvou částí. První je hlavička, což je název tabulky uvozený v hranatých závorkách. V našem příkladu je tabulka pojmenována Zbozi. Pokud chcete, rozložit v nabídce hlavního menu jména vlastních tabulek do několika úrovní, stačí vložit do hlavičky popisu tabulky další lomítka s názvy nových úrovní. Pokud v tomto rozšířeném podmenu je pouze jedna tabulka, program název podmenu vypustí! Například deklarace hlavičky tabulky zapsaná ve tvaru:

[Moje\Další úroveň\Trasy]

se projeví v rozvrstvení menu **[Hledat]** takto :



Druhou částí katalogu je tělo popisu. V těle popisu se uvádí údaje o tabulce, jejich indexech, vazbách k jiným tabulkám a další parametry.

TABLE (nebo FILE)	ID
INDEX	DEFAULTINDEX
LINKINDEX	GSS
LABEL	QUERY a ENDQUERY
RELATION	RELATION3
LOOKUP	HIDE
SHOW	ORDER
READONLY	EDIT
FORM	FIELD
FLAGS	CATALOG
ONCE	

Dva parametry, které je možno použít v katalogu vektorového souboru se nevztahují k tabulkám, ale ke způsobu vyznačení nalezeného objektu nebo skupiny objektů v pohledu. V katalogu je možno zadefinovat použití jiných ikon nebo BMP obrázků k označování nalezených objektů (defaultní se používá červená šipka a červená kolečka).

K záměni šipky (označení polohy jednoho objektu) se používá [příkaz ICON](#) a k záměni kolečka (označení množiny vybraných objektů např. dotazem) je určen [příkaz MULTIICON](#).

!!! Ve verzi Standard může být připojena pouze jedna tabulka. Další položky katalogu jsou ignorovány, a jsou tím pádem ignorovány i relace mezi tabulkami.

Definice: TABLE=<tabulka>
 nebo FILE=<tabulka>

Definuje jméno tabulky v připojené databázi. Tento parametr musí být v definici tabulky uveden právě jednou.

Příklad:
 TABLE=zakaznici.dbf

Definice: ID=<id_tabulky>

Definuje jednoznačný identifikátor tabulky. Není-li uveden, je za identifikátor považováno jméno tabulky (bez přípony v případě DBF) - viz. TABLE.

Identifikátor se používá při propojování vektorových objektů s tabulkou nebo při definování relací.

Maximální délka tohoto identifikátoru je 8 znaků.

Příklad:

ID=Tab1

Definice: INDEX=<index>,[jméno indexu v GeoBázi]

Definuje index tabulky, případně jeho jméno v GeoBázi. Není-li uvedena žádná definice, jsou automaticky načteny všechny existující indexy tabulky.

Definici INDEX můžeme použít pro omezení počtu viditelných indexů nebo pro přiřazení jména jednotlivým indexům.

Příklad:

INDEX=ByName,Podle jména

kde ByName je vlastní index tabulky a Podle jména je jméno pod jakým bude index prezentován v GeoBázi.

Definice: **DEFAULTINDEX=<index>**

Definuje index, který se automaticky nastaví při prvním otevření tabulky.

Příklad:

DEFAULTINDEX=ByName
kde ByName je jméno vlastního indexu tabulky.

Definice: **LINKINDEX=<index>**

Definuje index, který se používá pro propojení objektu vektorového souboru s vřetou tabulky.

Pokud nechcete používat parametr LINKINDEX musí být v tabulce povinně vytvořena položka (sloupec) LINK!

Příklad:

LINKINDEX=MSLINK

Definice: GSS=[souřadný_systém]

Definice souřadného systému tabulky. K mapi je možno připojit tabulku, která není svázána s vektorovými objekty a slouží pouze k vyhledávání podle souřadnic. Tabulka musí povinně obsahovat sloupce (položky) se jmény X a Y. V položkách se uvedou souřadnice bodů, které chceme vyhledávat.

Parametr GSS může nabývat hodnot :

- jtsk - X a Y hodnoty v metrech,
(1086258;667790)*
- s-42 - X a Y hodnoty v metrech,
(5517641;3538674)*
- wgs-84 - X a Y hodnoty v zeměpisných stupních
převedených na desetinné číslo!,*
- utm/ups.*

Definice: LABEL=<sloupec>,<jméno sloupce>

Parametr přiřadí sloupci tabulky <sloupec> logické jméno <jméno sloupce>, které se bude zobrazovat v systému GeoBáze místo jména fyzického v například v okně pro editaci tabulek apod.

Příklad:

LABEL=OrderNo,Číslo objednávky

Z příkladu plyne, že fyzické jméno sloupce (položky) OrderNo, bude ve všech případech výskytu v programu GeoBáze nahrazeno jménem Číslo objednávky.

Parametr QUERY

[Katalog](#)

[Deklarace parametrů](#)

[Predefinice parametrů](#)

Definice: QUERY=<jméno dotazu v GeoBázi>

```
...  
...  
...  
ENDQUERY
```

Příkaz QUERY je párový a musí být vždy ukončen příkazem ENDQUERY. Uvozením mezi slova QUERY a ENDQUERY se definuje GeoBáze SQL dotaz (viz. popis GeoBáze SQL dotazu níže). Definice GeoBáze SQL dotazu se zobrazí v seznamu možností vyhledávání v tabulce.

Příklad:

QUERY=Mista s počtem obyvatel menším než 5000

```
select * from mesta where pocet_obyv<{5000}
```

ENDQUERY

V seznamu možností se objeví jako název pro vyhledání text za slovem QUERY. Výsledkem jsou ty vity z tabulky mesta, které mají hodnotu položky pocet_obyv menší než 5000.

GeoBáze SQL dotazy jsou rozšířením standardního SQL jazyka o možnost vkládání uživatelských parametrů. Tyto parametry se zobrazí uživateli při používání dotazu. Uživatelem vyplněné parametry se dosadí do standardního SQL dotazu a ten se odešle databázovému serveru. Uživatelské parametry jsou ohraničeny složenými závorkami { }.

V dotazu lze použít obecné substituce {@table} a {@linkindex}, které slouží k zapsání obecného dotazu. S jejich pomocí napíšete dotaz nezávislý na vlastním jméni tabulky a propojovacího indexu.

Příklad SQL dotazu s parametry a substitucí:

Tento dotaz provede vyhledání v tabulce adres pokus4 podle příjmení a jména zákazníka. Položky příjmení a jméno jsou prohledávány a testovány na přítomnost podčtízeců zadaných v parametrech (" {Příjmení} %") a (" {Jméno} %"). Znak % reprezentuje v SQL dotazech náhradu libovolného počtu znaků v čtízci. Pokud chcete hledat identický čtízec, stačí tyto znaky vynechat, tj. zapsat parametr ve tvaru (" {Příjmení}").

[ViceIndex]

TABLE=pokus4

QUERY = Příjmení a jméno # *Jméno dotazu*

```
SELECT prijmeni,jmeno,link FROM {@table}
```

```
WHERE LOWER(prijmeni) LIKE LOWER(" {Příjmení} %")
```

```
AND LOWER(jmeno) LIKE LOWER(" {Jméno} %")
```

ENDQUERY

V okni [Hledat] se provedený dotaz projeví takto (zobrazí všechny vity jejichž položka Příjmení obsahuje slabiku "to"):

Prijmeni	jmeno
Stolcbar	Pavel
Toman	Václav

Definice: **RELATION3=** <jméno relace>,<id_tabulky>,
 <1_sloupec_1_tabulky>,<1_sloupec_2_tabulky>
 <id_spojovaci tabulky>,
 <1_sloupec spojovaci tabulky>

Definuje relaci dvou tabulek spojených přes třetí tabulku (relace $n : 1, 1 : m$). <jméno relace> je zobrazeno v seznamu relací. <id_tabulky> a <id_spojovaci tabulky> jsou identifikátory tabulek (viz. ID). <sloupce relace> a <sloupce spojovaci tabulky> jsou definice jednoho nebo více sloupců, které tabulky spojují. Více sloupců je odděleno středníkem (;).

Definice: **LOOKUP=** <jméno nového sloupce>,<lookup tabulka>,
 <index lookup tabulky>,<klíčové sloupce v tabulce>,
 <klíčové sloupce v lookup tabulce>,
 <zobrazený sloupec v lookup tabulce>

Definuje vazbu n:1 (číselník). Výsledkem je nový sloupec v tabulce, který zobrazuje vazbu s druhou (lookup) tabulkou. Obě tabulky jsou spojeny přes klíčové sloupce. Pokud je klíčových sloupců více, jsou odděleny středníkem (;). Hodnota nového sloupce odpovídá <zobrazenému sloupci v lookup tabulce>. Hodnoty budou zobrazeny setříděné podle <indexu lookup tabulky>.

Příklad:

LOOKUP=Zamestnanec,zamestnanci,jmeno,CISLO_ZAM,CISLO_ZAM,JMENO

Definice: HIDE=[sloupec1],[sloupec2],[sloupec3]

Parametr definuje seznam skrytých sloupců. Sloupce uvedené v tomto seznamu nebudou viditelné při editaci tabulky. Je-li příkaz HIDE uveden bez dalších parametrů, je celá tabulka považována za skrytou a není uvedena v seznamu tabulek.

Příklad:

HIDE=EMPNO,LINK

Definice: **SHOW=[sloupec1],[sloupec2],[sloupec]**

*Parametr deklaruje seznam viditelných sloupců. Sloupce uvedené v tomto seznamu budou viditelné při editaci tabulky. Viditelnost ostatních bude potlačena stejně jako by byly vyjmenovány v příkazu **HIDE**, ke kterému je **SHOW** inverzní. Je-li příkaz **SHOW** uveden bez dalších parametrů, je celá tabulka považována za viditelnou a je uvedena v seznamu tabulek.*

Příklad:

SHOW=X,Y,LINK

Definice: ORDER=[sloupec1],[sloupec2],...

Slouží ke zmnì pořadí zobrazování sloupcù. Sloupce tabulky neuvedené v seznamu jsou automaticky zaøazeny za seznam v pořadí, ve kterém byli v tabulce nadefinovány.

Pøíklad:

ORDER=JMENO,ULICE,MESTO,PSC

Definice: **READONLY=[sloupec1],[sloupec2]**

Definuje seznam sloupců, které jsou určeny pouze pro čtení. V režimu editace nelze tyto sloupce editovat. Je-li příkaz READONLY uveden bez dalších parametrů, je celá tabulka považována za READONLY a nelze do ní dít žádné změny.

Příklad:

READONLY=LINK

Definice: **EDIT=[sloupec1],[sloupec2]**

Definuje seznam sloupců, které jsou určeny k editaci. V režimu editace lze tyto sloupce editovat. Je-li příkaz EDIT uveden bez dalších parametrů, je celá tabulka považována za editovatelnou a je uvedena v seznamu editovatelných tabulek.

Příklad:
 EDIT=LINK

Definice: **FORM=<soubor s definicí formuláøe>**

Definuje uživatelský formuláø tabulky.

Pøíklad:

FORM=mesta.frm

Definice: FIELD=<sloupec>,<typ>,<parametry dle typu>...]

Definuje rozšířené vlastnosti sloupce. Typ je definován tímto parametry:

DEFAULT - sloupec je standardní sloupec podle definice tabulky

definice:

FIELD=<sloupec>,DEFAULT

FILE - sloupec obsahuje název souboru

definice:

FIELD=<sloupec>,FILE,[cesta],[parametry],
[název tlačítka ve formuláři]

Je-li definován [název tlačítka], je ve formuláři zobrazeno jen tlačítko bez editačního pole sloupce.

Definice: **FLAGS=[parametr],[parametr],...**

Definuje speciální vlastnosti tabulky. Jednotlivé parametry mohou být různé kombinace následujících příkazů:

NOINSERT - *zakáže vkládání nových řádků do tabulky*

NODELETE - *zakáže mazání řádků v tabulce*

NOEDIT - *zakáže editaci tabulky*

(tabulka nebude uvedena v seznamu editovatelných tabulek)

READONLY - *tabulka bude pouze pro čtení*

ONCE - *viz. ONCE*

Definice: **ONCE**
nebo **FLAGS=ONCE**

*Zadání parametru **ONCE** zajišťuje maximální jeden výskyt tabulky v seznamu tabulek.*

*Pokud je uveden parametr **ONCE** a tabulka není v seznamu tabulek (resp. neexistuje tabulka se stejným ID jako právě přidávaná tabulka), je tabulka přidána do seznamu tabulek. Pokud je uveden parametr **ONCE** a tabulka již v seznamu existuje, pak se tato další definice ignoruje a tabulka není do seznamu zařazena.*

Příklad:

Pokud jsou definovány dva katalogové soubory **A.CAT** pro vektorový soubor **A.VED** a **B.CAT** pro vektorový soubor **B.VED** v tomto tvaru:

Deklarace katalogového souboru A.CAT

[Tabulka A]
TABLE=seznam_a

[Společná tabulka]
TABLE=spol_tab
ONCE

Deklarace katalogového souboru B.CAT

[Tabulka B]
TABLE=seznam_b

[Společná tabulka]
TABLE=spol_tab
ONCE

Jestliže jsou oba katalogové soubory použity zároveň (jsou současně připojeny do GeoBáze vektorové soubory **A.VED** a **B.VED**), seznam tabulek bude obsahovat tři tabulky:

- **Tabulka A, Tabulka B a Společná tabulka.**

Když bude připojen samostatně pouze vektorový soubor **A.VED** (s katalogem **A.CAT**) nebo jen vektorový soubor **B.VED** (s katalogovým souborem **B.CAT**), bude seznam obsahovat jen dvě tabulky:

- **Tabulka A a Společná tabulka,**
nebo
- **Tabulka B a Společná tabulka.**

Kdyby nebyl u tabulky Společná tabulka uveden parametr **ONCE**, obsahoval by seznam tabulek po připojení souborů **A.VED** a **B.VED** tabulky čtyři:

- **Tabulka A, Společná tabulka, Tabulka B, Společná tabulka.**

Parametr **ONCE** se uplatní hlavně v případech, kdy více katalogů obsahuje stejnou definici tabulek, které nejsou pevně spojeny s vektorovými soubory.

Definice: **CATALOG=<jméno souboru CAT>**

Přesměruje načítání parametrů do jiného katalogového souboru. Všechny parametry zapsané do katalogu před tímto parametrem jsou akceptovány. Všechny ostatní parametry za tímto příkazem jsou ignorovány, protože načítání parametrů pokračuje v nově definovaném souboru. Program ošetřuje případné zacyklení (byl odkaz ze dvou katalogových souborů do sebe navzájem) zpracování katalogových souborů automaticky!

Definice: **ICON=<jméno>,[X,Y,TRUE|FALSE]**

Příkaz definuje ikonu nebo BMP obrázek nahrazující defaultní šipku, která je uveena k označení nalezeného objektu.

*Parametr <jméno> je povinný. Označuje název souboru typu *.ico nebo *.bmp, který má být použit včetně jména disku a cesty. Disk a cestu není nutné uvádět v případě, že se soubor nachází v adresáři <Icons> programu GeoBáze!*

Parametry X,Y jsou nepovinné. Udávají posun vztažného bodu od polohy 0,0 (levý dolní roh). Za tímto parametry může být uvedeno, zda symbol sloužící k označování nalezeného objektu má být průhledný (TRUE) nebo neprůhledný (FALSE).

Definice: **MULTIICON=<jméno>,[X,Y,TRUE|FALSE]**

Příkaz definuje ikonu nebo BMP obrázek nahrazující defaultní šipku, která je uèena k oznaèení nalezených objektù.

*Parametr <jméno> je povinný. Oznaèuje název souboru typu *.ico nebo *.bmp, který má být použit vèetní jména disku a cesty. Disk a cestu není nutné uvádít v pøípadì, že se soubor nachází v adresáři <Icons> programu GeoBáze!*

Parametry X,Y jsou nepovinné. Udávají posun vztažného bodu od polohy 0,0 (levý dolní roh). Za tímto parametry mùže být uvedeno, zda symbol sloužící k oznaèování nalezeného objektu má být prùhledný (TRUE) nebo neprùhledný (FALSE).

Nový vektorový soubor

Navigátor

Katalog

1. Spusťte **[Navigátor]**.
2. Zvolte složku vektory.
3. Ve složce klikněte na šipku nad seznamem vektorů.
4. Zobrazí se menu.
5. V tomto menu zvolte **[Nový soubor...]**.
6. V seznamu přibude nový soubor s obecným jménem (viz. Navigátor->Vektory).
7. Soubor uložte pomocí příkazů z menu (viz výše).
8. Jestliže chcete připojit k souboru vlastní tabulky vytvořte katalogový soubor *.cat.

Nový katalogový soubor Navigátor

Jedním ze dvou způsobů, jak vytvořit katalog je napsat jej v libovolném textové editoru:

1. Otevřete textový editor (nejlépe Poznámkový blok - Notepad).
2. Pokud chcete [zapsat do katalogu vlastní tabulku](#), zapište ji.
3. Uložte textový soubor se jménem vektorového výkresu, ke kterému se vztahuje a s koncovkou *.cat.

Druhý způsob je jednodušší. Stačí zapsat definice katalogu [do editovacího okna ve \[Vlastnostech\]](#) ve složce [\[Vektoru\] \[Navigátoru\]](#). Aby zadané definice v katalogu začaly okamžitě fungovat, musíte vektorový soubor okamžitě po jejich zadání uložit! Katalog se potom uloží do shodného adresáře s vektorovým souborem.



Přesun objektu do jiné vrstvy

Paleta kreslení

Posunout bod

Posunout objekt

V aktivním vektorovém výkresu je možno přesouvat nakreslené objekty do různých vrstev. Postup je následující:

1. Klikněte v paletě kreslení na ikonu **[Posunout bod]**  nebo **[Posunout objekt]** .
2. Označte objekt (příp. objekty), který(é) chcete přesunout.
3. V paletě kreslení klikněte do okna na přepínání aktivní vrstvy.
4. V "rozbaleném" menu vrstev si vyberte tu, do níž chcete objekt (objekty) přesunout a klikněte na ni. Pak bude proveden přesun.






Kopírování objektů mezi vektory

Kreslení

Posunout bod

Posunout objekt



Mezi dvěma vektorovými soubory je možno přesouvat nebo kopírovat libovolné objekty. Při přesunu jsou zachovány nejen polohy objektů, ale i jejich rozložení do vrstev, pokud je počet vrstev v cílovém vektorovém souboru dostatečný. Postup je následující:

1. Klikněte v paletě kreslení na tlačítko **<Posunout bod>**  nebo **<Posunout objekt>** .
2. **Označte objekt (příp. objekty)**, který(é) chcete přesunout nebo kopírovat.
3. Klikněte v paletě kreslení na tlačítko **[Kopírovat]**  nebo **[Vyřadit]** .
4. Ve složce **[Vektory]** zvolte jako aktivní ten soubor, do kterého chcete kopírovat.
5. V paletě kreslení klikněte na tlačítko **[Vložit]** .

Zmìna grafických parametrù objektu

Paleta kreslení

V aktivním vektorovém výkresu je možno zmìnit grafické parametry nakreslených objektù následujícím způsobem:

1. Kliknite v paleti kreslení na tlačítko <Posunout bod>  nebo <Posunout objekt> .
2. Oznaète objekt (pøíp. objekty), kterému chcete zmìnit grafický vzhled.
3. V paleti kreslení kliknite do okna na pøepínání aktivního symbolu.
4. V "rozbaleném" menu symbolù si vyberte ten symbol, jehož grafické parametry mají být pøiøazeny vybranému objektu a kliknite na něj.
5. Jestliže jste vybrali odpovídající typ symbolu, objektu se zmìní grafické parametry. V opaèném pøípadì se nic nestane.

Zmenšení pracovních oken

V některých fázích práce se systémem je nutno mít otevřeno tolik oken, že začnou na pracovní ploše překážet. Aby nebylo nutno je stále zavírat, stačí dvakrát kliknout do horní lišty okna a okno se stáhne na velikost právi této lišty a zůstane na ploše.

Opitovné otevření okna se provede opit dvojím kliknutím do horní lišty.

Ovládání programu z příkazové řádky

Program lze ovládat pomocí příkazů a parametrů z příkazové řádky i z jiných programů. Jedná o spouštěcí parametry, a je možno je aplikovat i na spuštěný program, a tak program ovládat z externího programu. Jako spouštěcí parametry lze použít i proměnné definované [pro použití v uživatelském menu](#).

Příkaz má tvar :

GEOBAZE.EXE [soubor_edice.map] [parametry],

kde

[soubor_edice.map] je soubor s definicí edice (*.map)

a


[parametry] je kombinace následujících hodnot.

Parametr	Provedená akce
-v [vs.ved]	Připojí v „Navigátoru“ vektorový výkres {vektorový_soubor.ved}
-s[typ]	Zapne souřadný systém (musí být uveden vždy před definicí parametrů x,y,) Typ: w => WGS-84 j => JTSK g => GAUSS u => UTM/UPS
-x [pos_x]	Nastaví souřadnici x Např. -x 49s53m07.94 (WGS-84)
-y [pos_y]	Nastaví souřadnici y Např. -y 14s53m09.12 (WGS-84)
-c [příkaz]	Provede příkaz QUIT ukončit program LEFT posunout výřez doleva RIGHT posunout výřez doprava UP posunout výřez nahoru DOWN posunout výřez dolů ZOOMIN zvětšit ZOOMOUT zmenšit MAXZOOM maximální zvětšení MINZOOM minimální zvětšení NOMULTI zruší skupinové zobrazení více objektů MULTI zapne přidávání bodu do skupinového zobrazení, tj. všechny následující body zadané parametry -x a -y jsou přidány jako nový bod skupinového zobrazení
-m [typ]	Značka typ: 0 žádná 1 šipka 2 bod

Zmìna editaèních oken tabulek

Ve verzi Professional mùžete mít nadefinovány relace mezi jednotlivými tabulkami. V editaèním okni tabulek lze otevøít i pøipojené tabulky pomocí relace.



Pro lepší pøehlednost lze jednotlivá okna tabulek pøeuspoøádat (vyjmout z okna a vytvoøit okno samostatné, srovnat nad sebe a opaèní) tak, že myší uchopíte okno za jeho horní okraj tvoøený dvojitou èarou . Pohybem myši urèíte novou polohu (program ji naznaèuje zobrazováním obrysu okna). Pokud po uchopení okna podržíte tlaèítko **<Ctrl>**, okno se seznamem vit databáze mùžete "vyjmout" z pùvodního okna pro editaci tabulek a vytvoøit okno samostatné.

Jednotlivá okna tabulek mùžete zavøít kliknutím na křížek v pravém horním okraji okna tabulky.

Deklarace parametrů v SQL dotazu

Parametr QUERY

Predefinice parametrů

V definici SQL dotazu je možno využívat parametrů. Pro parametry se dají deklarovat vlastnosti. Obecná deklarace parametru vypadá takto :

{<název_parametru>:<typ>:<přednastavená_hodnota>}

<název_parametru> - popis, který se zobrazí při zadávání parametru uživateli,

<typ> - typ parametru :

- s - string
- n - numeric
- f - float
- l - logical
- l! - negative logical,

<přednastavená_hodnota> - hodnota, která bude standardní vyplněna při zvolení dotazu.

Příklad dotazu s deklarovaným přednastaveným parametrem

QUERY = Příklad a jméno

```
SELECT Prijmeni,jmeno,link FROM {@table}_  
WHERE LOWER(prijmeni) LIKE LOWER("%{Prijmeni:s:Novák}%")_  
AND LOWER(jmeno) LIKE LOWER("%{Jméno}%")
```

ENDQUERY



The screenshot shows a dialog box titled "Hledat" (Search). It has a "Dotaz" (Query) dropdown menu currently set to "VicelIndex.Prijmeni a jmen...". To the right of the dropdown is a "Dotaz" button. Below the dropdown are two input fields: "Prijmeni" (Last name) containing "Novák" and "Jméno" (Name), which is empty. Below these fields is a list box with up and down arrows. At the bottom of the dialog is a "Zavřít" (Close) button and a row of icons for various functions like grid, list, print, etc.

Parametry typu logical jsou interpretovány jako logický operátor NOT. V případě typu negative logical je smysl parametru oproti operátoru otočen (je zaškrtnuto, vloží se NOT).

Predefinice parametrů v SQL dotazu

Parametr QUERY

Deklarace parametrů

V SQL dotazu se používají definované parametry. Pro lepší přehlednost zápisu dotazu je lepší využít jejich předdefinování před vlastním dotazem. V definici dotazu se před vlastní dotaz napíše na samostatný řádek klíčové slovo **var**, za kterým jsou uvedeny jednotlivé parametry v tom pořadí, v jakém se mají zobrazit uživateli v okně dotazu. Tento řádek není považován za součást dotazu a není předáván databázovému serveru.

Hodnoty jednotlivých parametrů deklarovaných předem je pak možno získat pomocí referencí. ěíslování referencí odpovídá pořadí definování parametrů ěíslovaných od nuly.

Příklad :

V okně hledat v tomto případě se nejprve jako parametr objeví **Přijmení** a za ním **Jméno**. Ve vlastním SQL dotazu se použijí reference (**@0** je referencí za parametr **Přijmení** a **@1** je referencí za parametr **Jméno**).

QUERY = Přijmení a jméno

var {Přijmení:s},{Jméno:s}

```
SELECT Prijmeni,jmeno,link FROM {@table}_
WHERE LOWER(prijmeni) LIKE LOWER("{@0}%")_
AND LOWER(jmeno) LIKE LOWER("%{@1}%")
```

ENDQUERY

Je jasné, že prohozením deklarácí za klíčovým slovem **var** dojde ke změně pořadí zobrazování parametrů v okně [Hledat]. Pokud nechceme, aby dotaz neztratil původní logiku, musíme zmínit reference v něm!

QUERY = Přijmení a jméno

var {Jméno:s},{Přijmení:s}

```
SELECT Prijmeni,jmeno,link FROM {@table}_
WHERE LOWER(prijmeni) LIKE LOWER("%{@1}%")_
AND LOWER(jmeno) LIKE LOWER("{@0}%")
```

ENDQUERY

Z výše uvedených popisů vyplývá vlastní využití referencí a predeklarácí parametrů SQL dotazu. V první řadě tímto zjednodušíme zápis složitých SQL dotazů.

Za druhé se tímto způsobem dají elegantně definovat nebo modifikovat pořadí parametrů zobrazovaných v okně **[Hledat]** bez nutnosti měnit dotaz, a které se tím stává nezávislé na definici vlastního SQL dotazu. V některých případech by ani nebylo možné vzhledem k pořadí vyěíslování hodnoty dotazu, dosáhnout přijatelného a logického pořadí zobrazení parametrů ve vyhledávacím okně (zejména při použití logických parametrů, které musí stát před výrazem!).

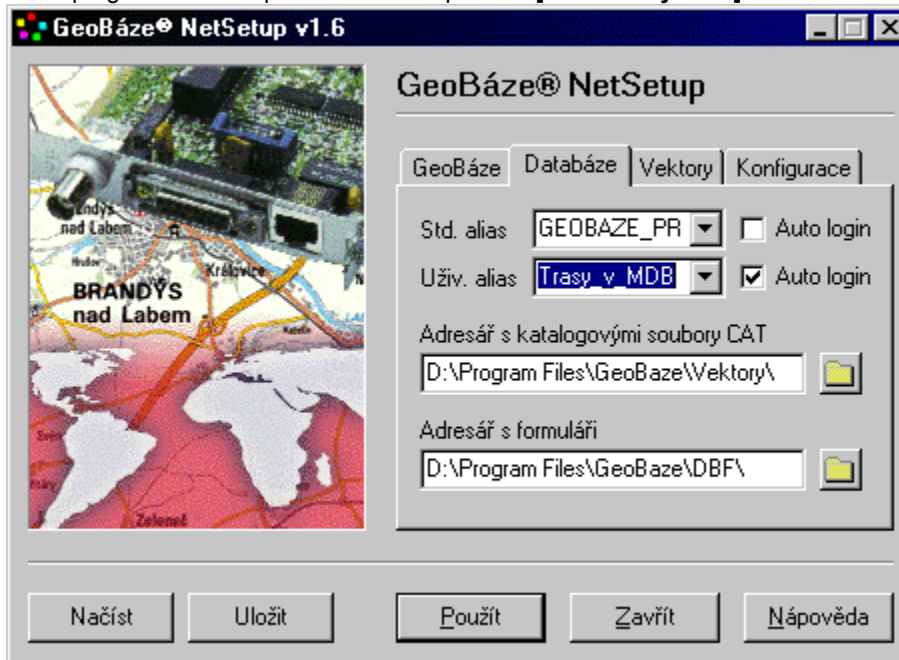
Připojení tabulky přes ODBC

V programu GeoBáze lze připojit tabulky pomocí ODBC rozhraní. Pro využití v Geobázi jsou certifikovány ovladače, jejichž [seznam získáte zde](#). Pokud chcete vity tabulky propojovat s nakreslenými objekty ve vektorovém souboru, nepoužívejte ODBC objekty, u kterých nejde jakýmkoliv způsobem vytvořit index. Takovým objektem jsou například tabulky z tabulkových procesorů (např. Excel). Ty je možno použít pouze pro [připojení pomocí souřadnic](#). Pro klasické využití (např. propojení vlastní tabulky a vektorových objektů s jejich následný vyhledáváním) je možné použít např. tabulky databáze Access (*.mdb), FoxPro (*.dbf a *.cdx) a jiné. Přes ODBC jdou připojit i tabulky dBase IV, ale je zbytečné na to využívat rozhraní ODBC ([viz. Vytvoření vlastní tabulky](#)).

Na příkladu si ukážeme postup připojení tabulek z databáze Accessu včetně vytvoření relace. Zde bude popsán jen postup. Ukázky a vysvětlení najdete v odkazech v textu návodu.

1. V programu Access vytvoříme tabulky (např. [trasy](#) a [zboží](#)).
2. Vložíme do tabulek data (není podmínkou).
3. Uložíme databázi *.mdb do libovolného adresáře na libovolném disku.
4. Spustíme z menu **[Start->Nastavení]** program **[Ovládací panely]**.
5. V ovládacích panelech spustíme program na definování zdroje ODBC **[Zdroje dat ODBC]** nebo **[32bit ODBC]**. Název se může instalaci od instalace lišit!
6. Zvolte záložku **[Uživatelské DSN]** a klikněte na tlačítko **[Přidat...]**.
7. Objeví se okno, ve kterém jsou všechny dostupné ovladače ODBC. Vyberte ten, který potřebujete.
8. Po výběru se otevře okno [deklarace zdroje ODBC](#). Proveďte jeho konfiguraci a ukončete program.
- 9a. **Pouze pro program GeoBáze Professional!**

V programu Netsetup.exe nastavte v položce **[Uživatelský alias]**



jméno zdroje (v našem případě

Trasy_v_MBD).

9b. Pouze pro program GeoBáze Standard!

Pro verzi Standard se toto nastavení neprovádí! Zdroj ODBC dat se musí **povinně** jmenovat **GEOBAZE_USER!**

10. Spusťte program GeoBáze a v **[Navigátoru]** [vytvořte nový vektorový soubor](#) a jeho [katalog](#). Zde je ukázka katalogu pro náš případ.

Deklarace tabulky zboží. Tato tabulka bude sloužit jako èíselník druhu pøepravovaného zboží a bude v relaci k tabulce trasy. Index je nastaven na položku (sloupec) KodZbozi.

Zbozi : Tabulka

Název pole	Datový typ	Popis
KodZbozi	číslo	
NazevZbozi	text	

Vlastnosti pole

Obecné | vyhledávání

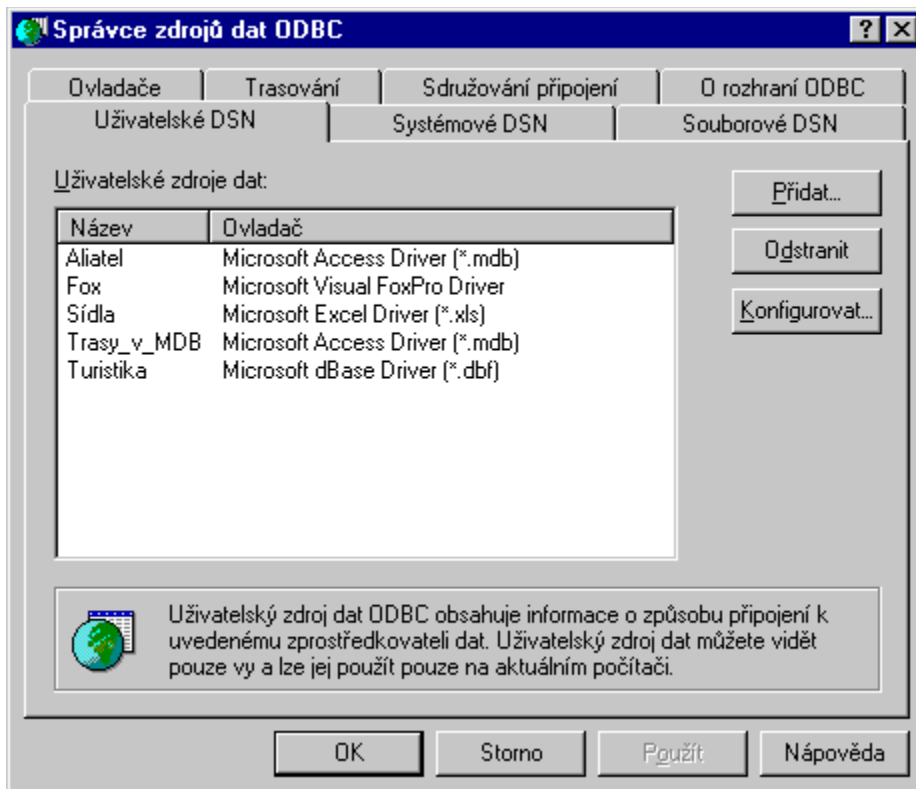
Velikost pole	dlouhé celé číslo
Formát	
Počet desetinných míst	0
Vstupní maska	
Titulek	
Výchozí hodnota	0
Ověřovací pravidlo	
Ověřovací text	
Je nutno zadat	ne
Indexovat	ano (bez duplicity)

Deklarace tabulky trasy. Index je nastaven na položky TRASA,RIDIC,KodZbozi a LINK. Položka LINK bude využita na připojení k vektorům a KodZbozi na vytvoření relace do říselníku zboží (tab. zboží).

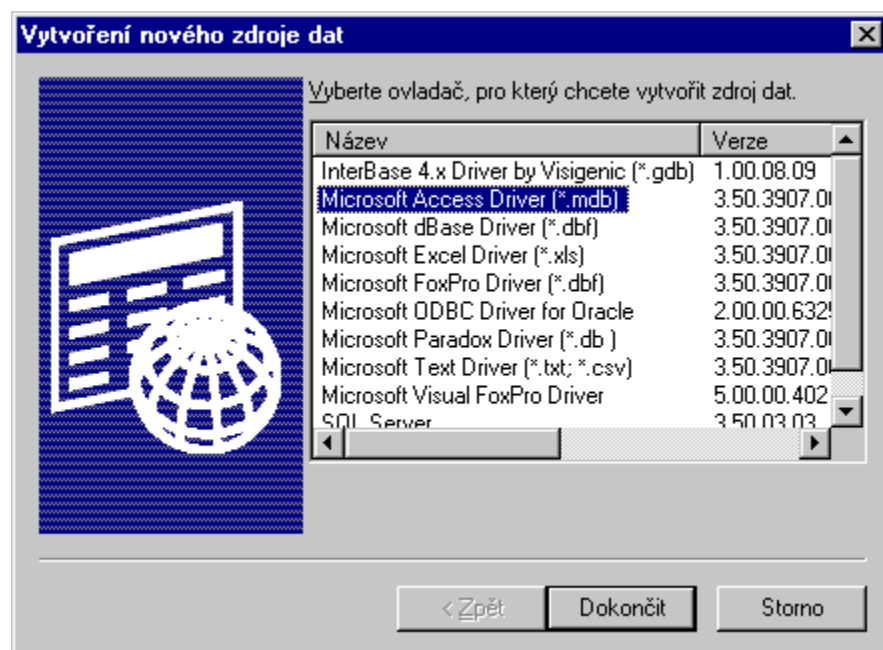
Název pole	Datový typ	Popis
TRASA	číslo	
DATUM	datum/čas	
RIDIC	text	
AUTO	text	
KodZbozi	číslo	
LINK	číslo	

Vlastnosti pole

Obecné	Vyhledávání
Velikost pole	dvojitá přesnost
Formát	
Počet desetinných míst	automatický
Vstupní maska	
Titulek	
Výchozí hodnota	
Ověřovací pravidlo	
Ověřovací text	
Je nutno zadat	ne
Indexovat	ano (duplicita povolena)



V tomto okně si vyberete ovladač, který potřebujete. V našem případě je to ovladač pro databáze typu *.mdb.



V tomto okně se provádí vlastní deklarace ODBC zdroje. Do pole [Data Source Name] zapište obecné jméno (platí pouze pro verzi Professional !!!), pod kterým bude zdroj identifikován. Ve verzi Standard se musí zdroj ODBC dat jmenovat GEOBAZE_USER !!! Tlačítkem [Select.] se otevře okno, v němž nalistujete adresář s databázemi. Toto jsou nutné úkony pro deklarace zdroje ODBC. Ostatní funkce nastavení zde nebudou popisovány.

ODBC Microsoft Access 97 Setup

Data Source Name:

Description:

Database

Database: E:\DataGeobase\GeoDataMDB\db2.mdb

System Database

None

Database:



[Moje\Další menu\Zboží] **#Tvar menu**
FILE=Zbozi **# Jméno tabulky**
INDEX=KodZbozi,KódZboží **# Index tabulky**
LABEL=KodZbozi,Kód Zboží **#Přejmenování sloupce**
LABEL=NazevZbozi, Název zboží

[Moje\Další menu\Trasy]
FILE= Trasy
INDEX=trasa
INDEX=KodZbozi,Kód zboží
INDEX=RIDIC
DEFAULTINDEX=RIDIC **#Default index při prvním otevření**
LINKINDEX=link **#Položka pro spojení s vektory**
FORM=Trasy.frm **#Deklarace užití formuláře**
RELATION=Přepřavované zboží,Zbozi,KodZbozi **#Deklarace vazeb mezi tabulkami**

LABEL=RIDIC,Øidè
LABEL= KodZbozi,Kód zboží

Připojení pomocí souřadnic

V programu GeoBáze (**jen ve verzi Professional !**) je možno připojit své vlastní tabulky za pomoci souřadnic. Tyto soubory pak slouží k vyhledávání a vyznačení polohy, ale nemohou sloužit pro připojování k objektům vektorových výkresů. Použity mohou být přímo tabulky typu *.DBF nebo tabulky připojené pomocí ODBC.

Tabulka musí **povinně** obsahovat sloupce (položky) **se jmény X a Y**. V položkách se uvedou souřadnice bodů, které chceme vyhledávat. I když tabulka neslouží k vyhledávání vektorů, je třeba ji svázat s nějakým, nejlépe prázdným, vektorovým souborem. Do katalogu takového souboru je bezpodmínečně nutné k definici tabulky zapsat parametr GSS, který může nabývat hodnot:

- jtsk** - X a Y hodnoty v metrech,
(1086258;667790)
- s-42** - X a Y hodnoty v metrech,
(5517641;3538674)
- wgs-84** - X a Y hodnoty v zeměpisných stupních
převezených na desetinné číslo!,
- utm/ups.**

Z hlediska uživatelského je dobré využít pro tento způsob připojení tabulky z tabulkových procesorů (např. soubory typu *.xls, s výhradou, že do katalogu jako jméno tabulky musíte zapsat jméno listu a ne jméno sešitu!). Jejich připojení přes ODBC je shodné s [jinými připojeními](#). Je důležité, ale upozornit, že tabulky z Excelu je vhodné použít pouze v případě, že do tabulky nebudete přidávat nové vity.

Automatické připojení vektorů při startu

V adresáři\Vektory lze umístit textový soubor, ve kterém je zapsán seznam vektorových souborů, které budou připojeny po každém novém startu programu. Soubory musí mít koncovku (*.al). Každý řádek souboru odpovídá jednomu vektorovému souboru, který má být připojen. není-li uvedena před jménem souboru cesta, předpokládá se, že vektorový soubor je umístěn v default-adresáři pro vektorové soubory. Po připojení všech vektorových souborů je textový soubor **smazán!** Vyjimku tvoří soubor se jménem **AutoLoad**, který se nemaže.

Soubory obsažené v textovém souboru jsou "přihrány" k těm souborům, které byly připojeny před posledním ukončením programu!

