

VNOS NOVEGA ZAPISA V PODATKOVNO PLAST (Layer) PODATKOVNO BAZO GIS SDMS

Uvod:

Pri delu z GIS SDMS pogosto krat želimo v obstoječo podatkovno plast-sloj (layer) ročno DODATI NOVI ZAPIS. Zaradi napak, ki prihaja ob vnosu podatkov v podatkovne plasti GIS SDMS je nujno potrebno pridobiti več informacij o načinih vnosa podatkov. Podrobneje bom razložil sam postopek VNOSA NOVEGA ZAPISA V PODATKOVNO PLAST, UPORABO "SNAPA" in PODVAJANJE ZAPISOV.

Za razliko od drugih sistemov za upravljanje s podatkovnimi bazami SDMS (Spatial Database Management System – sistem za upravljanje s prostorskimi podatkovnimi bazami) operira s koordinatami v Gaus-Krügerovem koordinatnem sistemu (GK). Pomeni, da vsakemu zapisu v tabeli (Datasetu) želimo prirediti tudi GK koordinati Y in X.

A) OPIS TESTNE PLASTI

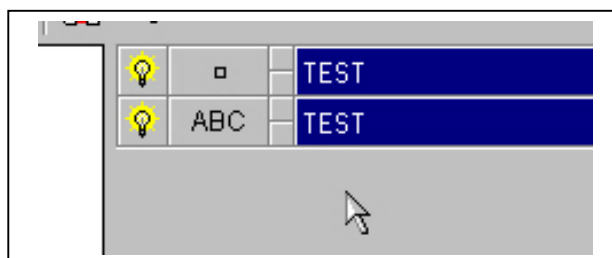
Za OPIS sem pripravil podatkovno prazno plast **TEST** z naslednjo strukturo:

Ime	Dodatna imena	Tip	Oblika	Relacija	Formula
OPIS		besedilo			
Šifra občine		številka	Long Integer		
Ime občine		besedilo		049885...	
Šifra naselja		številka	Long Integer		
Ime naselja		besedilo		3721 ...	
OPOMBA		besedilo			

SL. -1 STRUKTURA TABELE-PLASTI

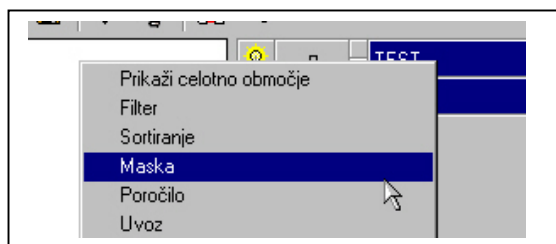
Podatkovna plast bo vsebovala podatke, ki so prikazani v prvem stolpcu podatkovne tabele (Dataseta).

Podatkovno plast TEST sem vrnil v Tematiko in dvakrat kliknil (dvoklik) z miškinim levim gumbom na njo, da postane aktivna (modro se pobarva) – SL.2.



SL.-2 AKTIVNA PLAST_ TEST

Z desnim miškinim gumbom kliknemo na (aktivno) plast oz. Temo TEST v Tematiki v katero želimo dodati novi zapis. Iz priročnega menija izberemo Maska (SL-3), ker do podatkov v podatkovni plasti prihajamo preko pred pripravljenih mask. Maska vsebuje urejena polja iz podatkovne plasti in gumbе za določene akcije, ki jih je pripravil Izdelovalec aplikacije.

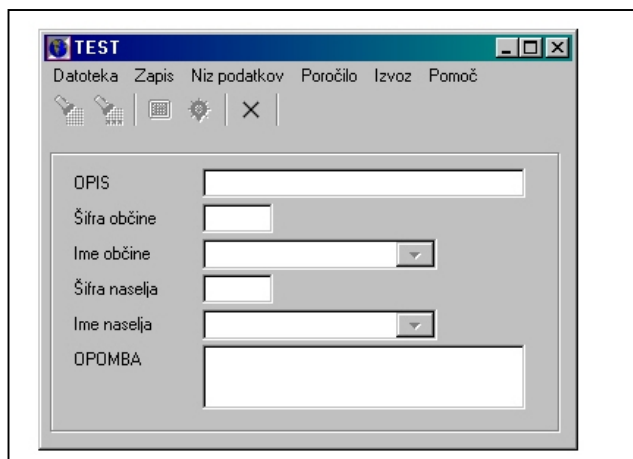


SL.-3 PRIROČNI MENI TEMATIKE

Za vsaki gumb v maski mora obstajati tudi določena programska koda, ki določa dogodke nad polji v podatkovni bazi oz. vse potrebne akcije za prijazno uporabo same aplikacije. Če nam vsebina, oblika in velikost maske ne ustreza jo Vsaki uporabnik lahko sam poljubno spreminja. Priporočamo Vam, da gumbov s pripadajočo programsko kodo ne brišete iz pred pripravljenih mask. Lahko pa v masko dodajate sami poljubna podatkovna polja aktivne plasti.

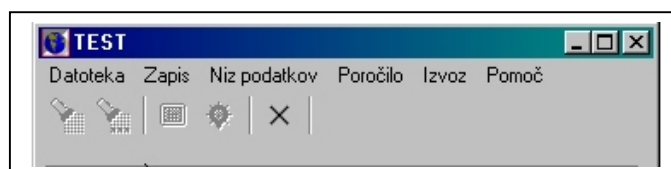
Ko iz menija izberemo "**Maska**" se na zaslonu prikaže pred pripravljena maska za aktivno plast.

B) OPIS PRED PRIPRAVLJENE MASKE ZA VNOS/PREGLED/SPREMEMBO PODATKOV



SL-4 MASKA PODATKOVNE PLASTI TEST

Na vrhu maske se nahaja Meni, ki vsebuje naslednje možnosti : Datoteka, Zapis, Niz podatkov, Poročilo, Izvoz in Pomoč.(SL.-5).



SL.- 5 MENI MASKE

Če kliknemo z miško na katerega koli od le-teh se odpre meni z dodatnimi možnostmi.

Podatkovna plast je prazna tako, da desno od oznake **X ni podatkov o številu zapisov** (n-ti zapis/N-tega števila vseh zapisov) v plasti. Vidimo, da v podatkovnih poljih ni nobene vsebine in

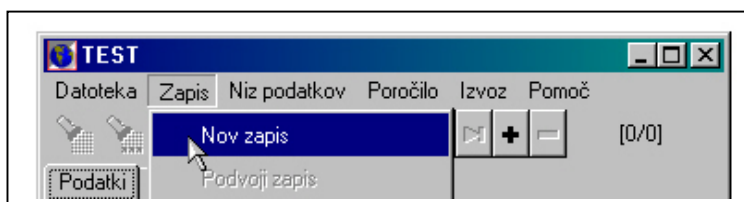
so gumbi sivo pobarvani. Na sliki 6 je prikazan videz maske, če se v plasti nahajajo zapisi. Oznaka **X** služi za zapiranje maske.



SL.6 KONTROLA ZA IZBOR ZAPISA in ŠTEVEC ZAPISOV

Če je v plasti več kot 0 zapisov GIS SDMS avtomatično doda desno od simbola **X** kontrolo za skok na določeni zapis v podatkovni plasti (bazi) ter vrne informacijo o številki zapisa, ki je prikazan v maski (1/3 pomeni, da gre za prvi zapis od vseh skupaj 3). Na ta način lahko tudi iz menija vemo in izbiramo točno določen zapis v bazi. Puščici **<** in **>** služijo za skok na prejšnji zapis (previous record) oz naslednji zapis (next record) oznaki **◀** in **▶** pa za skok na prvi oz. zadnji zapis v bazi. Oznaka **+** (**Insert New Record**) služi **za dodajanje novega zapisa**, **-** (**Delete Current Record**) pa za **trajno brisanje tekočega zapisa** iz plasti (baze). Do teh možnosti / dogodkov lahko pridemo tudi iz menija **Zapis**.

Za vnos podatkov v podatkovno plast (bazo) ni dovolj, če le kliknemo z miško na oznako **+** ali iz menija Zapis izbor Novi zapis (SL.7).



SL.-7 Meni maske:Zapis\Novi zapis

Če bi le-to naredili in zapolnili prazna podatkovna polja ter shranili spremembe zapisa, bi sicer imeli vsebino polj geo-lokacija takega zapisa pa bi bila na izhodišču GK koordinatnega sistema na koordinatah Y= 0.00 in X= 0.00.

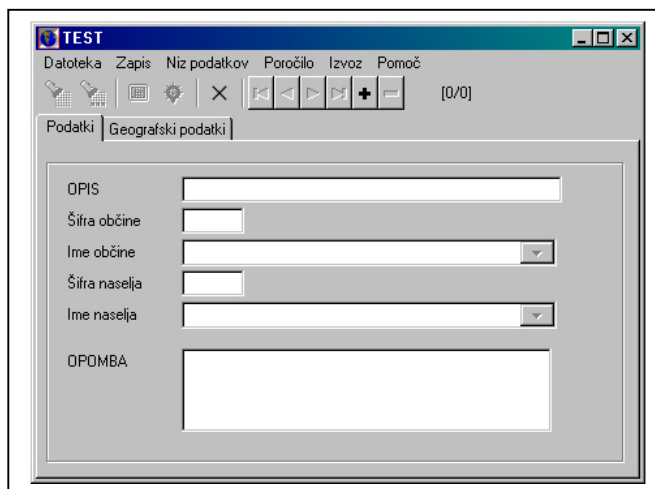
Pogosto se lahko zgodi, da znotraj podatkovne plasti imamo kar nekaj zapisov na izhodiščnih koordinatah. Ali je v naši podatkovni plasti kaj takšnih lahko takoj ugotovimo na način, da iz priročnega menija aktivne plasti (Teme znotraj Tematike) izberemo prvo ponujeno možnost "Prikaži celotno območje". Če vemo, da bi naj vsi zapisi bili geo-locirani znotraj nekega območja v Sloveniji (naselja, občine...) pa na zaslonu vidimo v spodnjem levem kotu zunaj Slovenije le eden simbol (tistega, ki smo si ga izbrali v Tematiki za prikaz podatkov aktivne Teme-plasti). Z miško kliknemo nekam na delovno okno in držimo levi gumb miške. Potegnemo z miško v desno, da na zaslonu vidimo simbol nekje na sredini in potem spustimo miško. Če sedaj kliknemo na simbol, se odpre maska in dobimo podatek o tem koliko je takšnih zapisov (izhodiščnih koordinat) na tej točki-centroidu.

Do te informacije lahko pridemo tudi s pomočjo filtra (na trenutnem zaslonu, če je na njem viden le simbol iz levega spodnjega kota) podatkov na zaslonu.

Vzrokov za takšne zapise je več. Najbolj pogosti pa je napačen postopek ob DODAJANJU (vnosu) NOVIH ZAPISOV V PODATKOVNO PLAST. Drugi pogosti vzrok je Uvoz podatkov v podatkovno plast brez povezave z Y in X polji (koordinatami) oz . Uvoz podatkov v plast, ki sploh ne vsebujejo Y in X koordinate. Temu se bomo izognili, če sledimo naslednjem postopku:

C) PRIPRAVA MASKE ZA VPIS PODATKOV

Pred vpisom izborom znaka **+** oz možnosti menija Zapis\Novi zapis pripravimo Masko tako, da izgleda kot na SL.-8. Na vrhu maske moramo imeti dva jezička: **Podatki** in **Geografski podatki**.

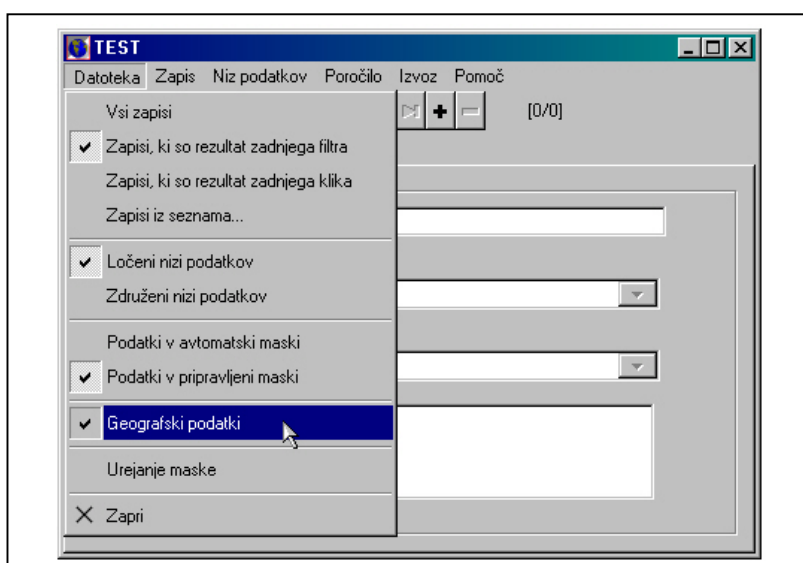


SL.-8 PRIKAZ JEZIČKA (Tabulatorja) "**Geografski podatki**"

Jeziček Podatki vsebuje podatkovna polja pred pripravljene maske, **Geografski podatki** pa podatke o geolokacijah in še nekaj drugih, ki so pomembni za naprednejše uporabnike. (SL.-10).

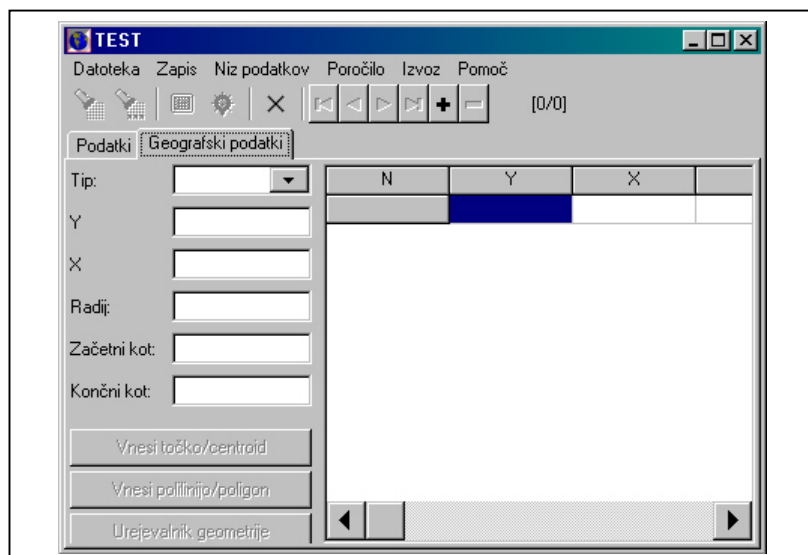
Iz menija maske **Datoteka** izberemo možnosti **Ločeni niz podatkov** in **Geografski podatki** s klikom levega miškega gumba na posamezni element menija. Na SL.-9 vidimo, da izbrani elementi vsebujejo levo od napisa označeno "aktivno kljukico". Ko smo to naredili na zaslonu bomo imeli enako predstavo kot na SL.-8.

Zdaj lahko z miško kliknemo na jeziček "**Geografski podatki**" in videli bomo stanje kot na SL.-10.



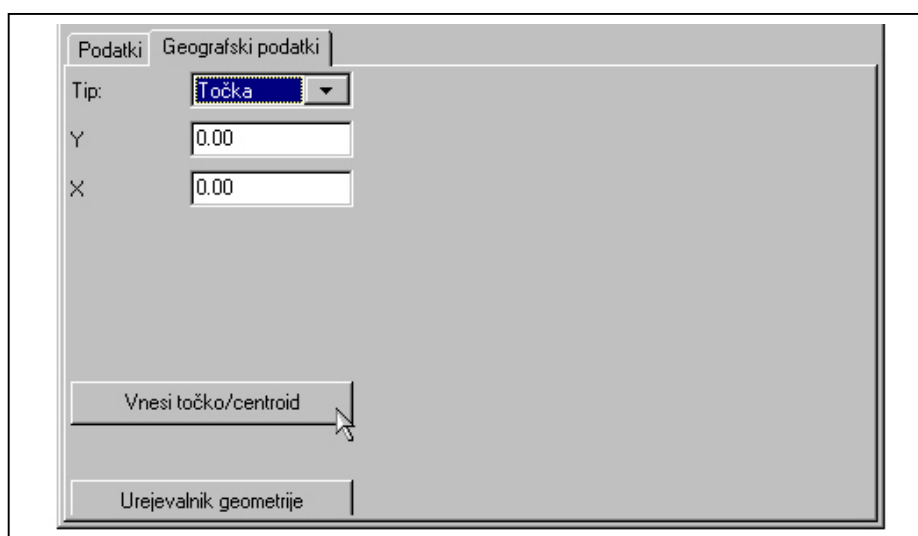
SL.-9 Meni Datoteka v Maski

Ker v podatkovni plati ni nobenega zapisa, so vsa polja na SL.-10 prazna in sivo pobarvana. Na sliki lahko tudi opazimo **števec zapisov**, ki ima vrednost **0/0**.



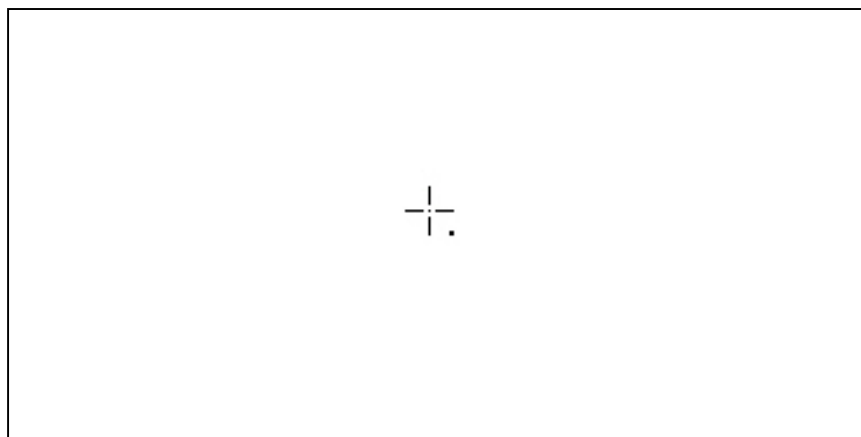
SL.10 Jeziček Geografski podatki

Kot prvi zapis bomo vnesli točko z določenimi koordinatami. Z miško kliknemo na znak **+** (iz menija Maske **ZapisNovi zapis**, izberemo Tip "**Točka**". S tem smo določili, da bodo zapisi točkovega tipa (centroid) na določeni koordinati, ki jo bomo določili preko možnosti gumba **Vnesi točko/centroid** (SL.-11).



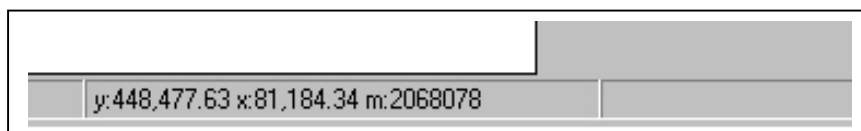
SL.-11 Izbor Tipa:Točka in klik na gumb Vnesi točko/centroid

Kot vidimo na SL.-11 sta pred klikom na gumb Vnesi točko/centroid GK koordinati zapisa na izhodiščnih koordinatah koordinatnega sistema ($Y=0.00$ in $X= 0.00$). Ko pritisnemo na gumb Vnesi točko/centroid maska zgine z zaslona in na njem vidimo le kurzor miške (križec s piko na SL.-12) . Kamor bomo kliknili na zaslonu s kurzorjem zapis bo avtomatično dobil dodeljeno geolokacijo.



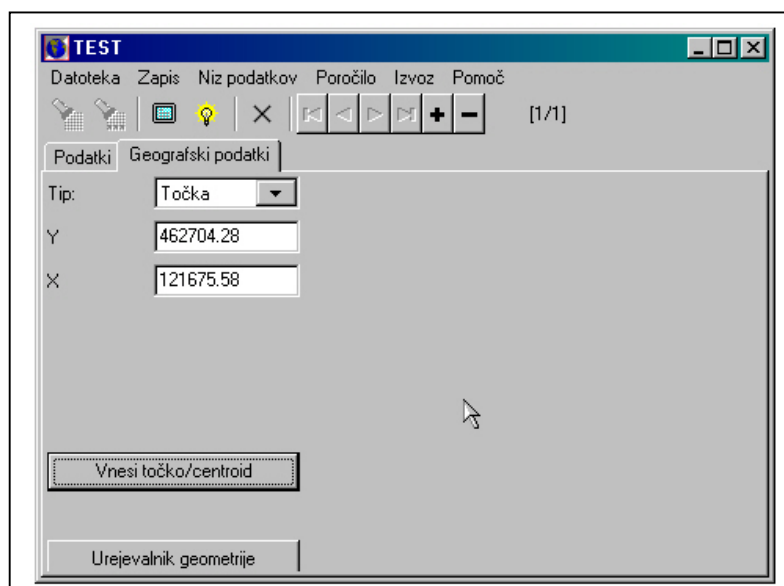
SL.-12 Izgled kurzorja po pritisku na gumb Vnesi točko/centroid

V spodnjem – desnem delu zaslona lahko opazujete spremembe vrednosti geokoordinat kurzorja v odvisnosti od premika na zaslonu (SL.-13).



SL.-13 Trenutne geo-koordinat kurzorja na zaslonu

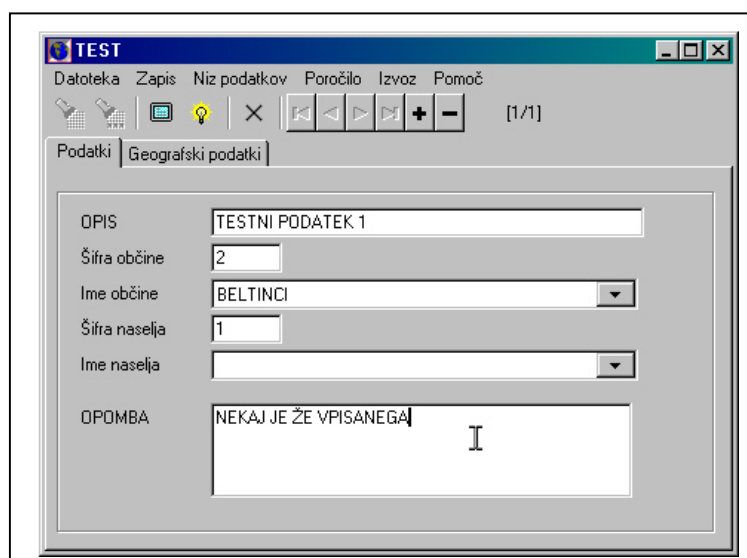
Ko ste izbrali pravo lokacijo točke/centroida kliknite z levim miškinim gumbom na zaslon in se bo takoj prikazala maska z zapolnjenimi polji GK koordinat izbrane točke/centroida (SL.-14).



SL.-14 Avtomatični vnos GK koordinat za izbrano točko v prostoru

Na SL.-14 lahko opazujete, da je desno od kontrole za izbor zapisa aktiviran števec zapisov 1/1 (prvi od vseh v plasti).

Ko ste to naredili kliknite na jeziček **Podatki** in zapolnite podatkovna tega zapisa polja z ostalimi razpoložljivimi podatki (SL.-15).



SL.-15 VPIS VSEBINE PODATKOV

Ko ste vpisali vsebino novega zapisa le-ta **še ni trajno shranjena v bazo** (podatkovno plast).

Če ne želite dodajati novih zapisov kliknite na oznako **X** v desnem zgornjem vogalu maske ali izberite iz **menija maske Zapis\Popravi zapis**.

Če želite nadaljevati z dodajanjem zapisov v podatkovno plast na drugi geo-lokaciji pa izberite oznako **+** ali pa iz **menija maske Zapis\Novi zapis**. Lahko tudi kliknete z miško na puščico **<** (**Previous Record**) kontrole izbora zapisov.

Ker vneseni novi podatek (z geo-lokacijo) ni še bil shranjen tudi v term primeru se bo na zaslону pojavilo **Opozorilo** (SL.-16) kjer Vas sistem opozarja, da je bil zapis spremenjen. Imate tri ponujene možnosti na razpolago:

Da – za shranitev spremembe zapisa

Ne – za preklic spremembe

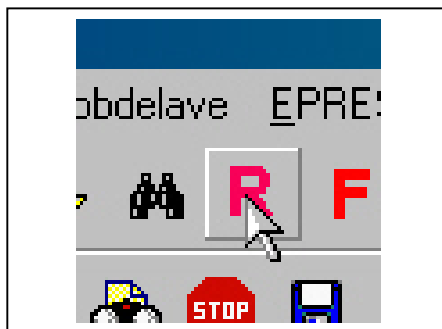
Prekliči – zapis ne bo shranjen v podatkovno plast



SL.-16 Opozorilo o spremembi podatka in Potrditev spremembe z Da

E) OSVEŽEVANJE ZASLONA

Opazili boste, da na zaslonu ni izrisanih nikakršnih sprememb. To se zgodi le, če se premaknete na kakšen drugi (celo minimalni) del zaslona ali, če iz Orodjarne SDMS na vrhu (SL.-17) kliknete z miško na gumb z rdečo črko "R" (Redraw) oziroma – kliknete na tipkovnici na črko "R".



SL.-17 Osveževanje slike zaslona (Redraw).

OPOZORILO – VNOS ENEGA ALI VEČ ZAPISOV

Pri vnositih/vpisih podatkov velja opozorilo. Omenjeni postopek za VNOS NOVEGA ZAPISA uporabljajte le, če boste na točno določeno GK koordinato hoteli pozicionirati določene podatke enega zapisa. Natančnost GK koordinat je na dve decimalni mesti.

G) VNOS VEČ ZAPISOV NA ENAKI GEO-LOKACIJI

Če želite dodati kakšen zapis na že obstoječo geolokacijo je majhna verjetnost, da boste naslednji zapis "zadeli" na točni GK lokaciji s natančnostjo dveh decimalnih mest.

V ta namen imate dve – možnosti:

1.- Uporabite možnost "**Snap**" – **skok na bližnjo točko** prej določene podatkovne plasti, ki že mora biti vrinjena znotraj Tematike.

2.- Uporabite možnost **iz menija Maske : Podvoji zapis.**

V obeh primerih boste naslednji zapis imeli na točno določenih koordinatah prejšnjega že obstoječega zapisa z natančnostjo dveh decimalk.

Pri "**snapu**" morate klikniti na centroid, od katerega želite prevzeti (Y in X GK koordinate) tako kot bi hoteli vnesti novi zapis. Snap Vam omogoča, da se postavite z miško v prej določenem pasu od samega centra, sistem bo pa prevzel GK točke v Vaš novi zapis.

Pri Podvajanju zapisa Vam ni potrebno izbrati centroida. Sistem bo naredil na geolokaciji tekočega zapisa popolnoma enak dvojniki (običajno izberemo tak zapis s Filtrom in ga izberemo s Kontrolo števca zapisov) Iz Menija Maske izberemo možnost *Podvoji zapis*). Vsebinsko le-tega lahko delno ali popolnoma spremenite, koordinate pa pustite takšne kot so (enake).

G1) - UPORABA SKOKA NA BLIŽNJO TOČKO - SNAPA

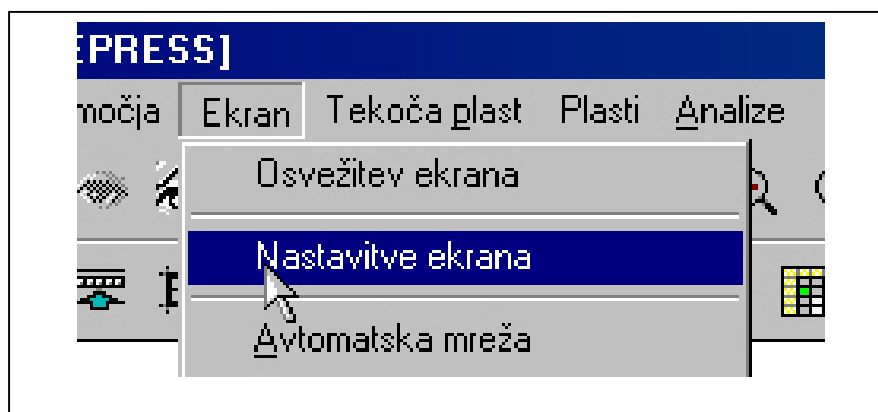
OPOMBA: **Nastavitve snapa določimo pred vnosom novih podatkov.** Pred vnosom podatkov v našo plast Test vrinemo vse potrebne Teme v Tematiko, in jih aktiviramo z žarnico, da so vidne na zaslonu.

Kadar imamo v kateri koli bodisi točkovni ali poligonski plasti oz. plasti s polilinjami že obstoječo točko (centroid), katere koordinate želimo prevzeti kot vrednost GK koordinat našega bodisi novega ali že obstoječega zapisa uporabimo Skok na bližnjo točko ("Snap").

Primer: Želimo, da bo naš zapis (novi ali naslednji) na lokaciji centroida hiše (ali parcelne številke itn.). Moramo sistemu "povedati" da bomo delali z "snapom" nad izbrano plastjo npr. Evidenca hišnih števil, z vidnimi in izbranimi simboli na zaslonu.

V tem primeru bomo nastavili **Nastavitve snapa** preden se lotimo Vnosa novih podatkov v našo podatkovno plast. To storimo na naslednji način.

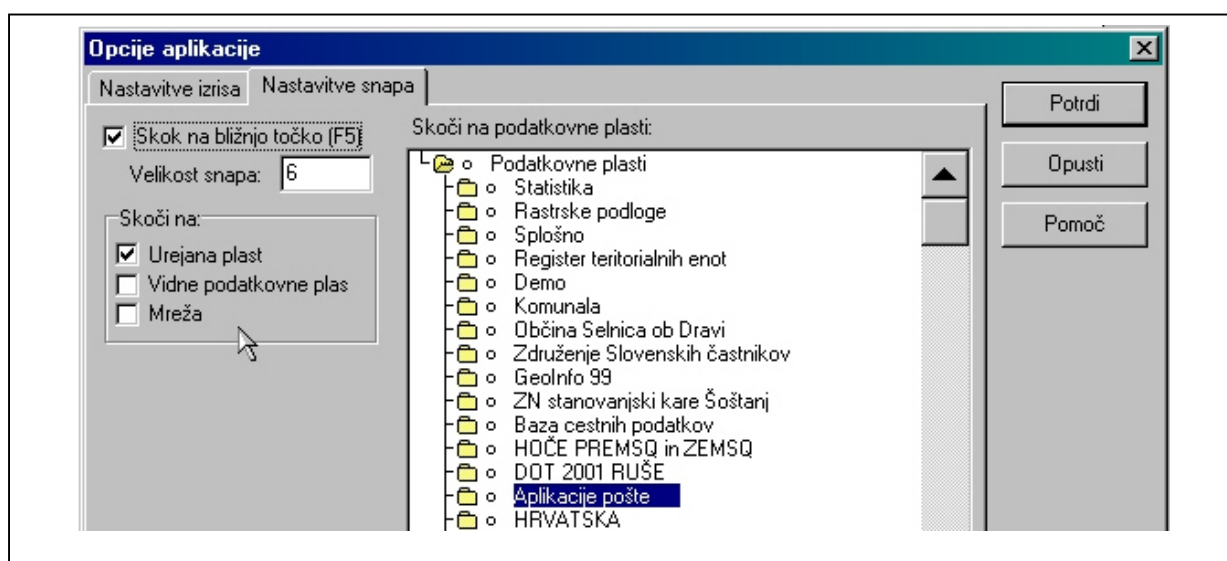
Iz menija **Ekran** znotraj GIS SDMS (SL.-18) izberemo **Nastavitve ekrana**.



SL.-18 Meni GIS SDMS Ekran\Nastavitve ekrana

Na zaslonu se bo prikazalo Okno z dvema jezičkoma : **Nastavitve izrisa** in **Nastavitve snapa**.

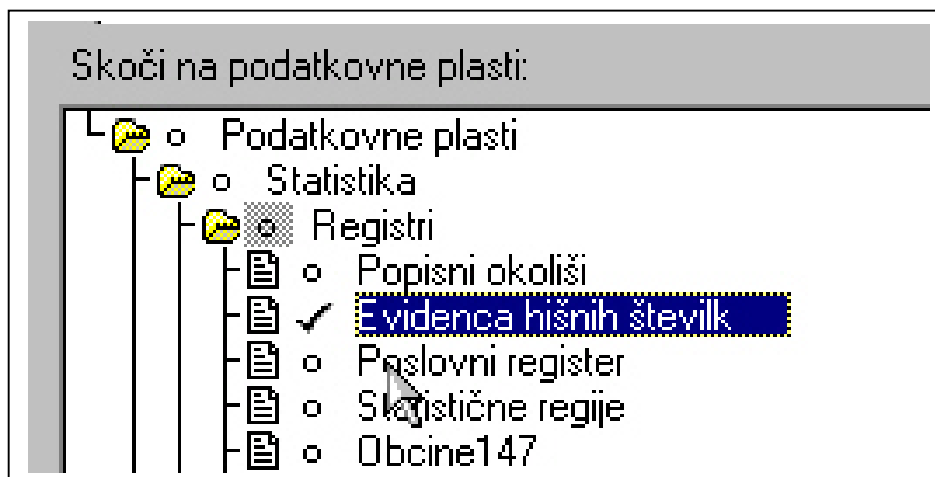
Kliknemo miško na jeziček **Nastavitve snapa**. Na SL.-19 boste videli drevesno strukturo za izbor podatkovne plasti za "snepanje" (Skoči na podatkovne plasti).



SL.-19 Nastavitve SNAPA

Izberite "kljukico" na možnost (levo) **Skok na bližnjo točko** in določite/vpišite vrednost-velikost snapa v zaslonskih točkah (pixel). To je vrednost "občutljivosti", da vam ni treba postaviti kurzor na samo točko oz. klikniti z miško na njo temveč v njeni bližini za izbrano velikost snapa. Vnos novih točk z geo-lokacijo boste lahko opravili brez uporabe Zoom-a (povečevanja).

Zatem izberite možnost **Urejana plast** (če želite dodajati novi zapis na obstoječi centroid plasti, ki jo urejate z novimi zapisi. Če želite izbrati npr. Evidenco hišnih števil, poiščite jo znotraj drevesne strukture **"Skoči na podatkovne plasti"**, dvokliknite na rumeno mapo, da se le-ta odpre navzdol in kliknite na izbrano podatkovno plast (izbrana plast levo od imena dobi oznako "kljukica") SL.-20.



SL.-20 Izbrana plast Evidenca hišnih števil za SNAP

Lahko izberete tudi več plasti, le te morajo pred tem biti vrinjene v Tematiko in njeni simboli vidni na zaslonu.

Če nimate drugih plasti v Tematiki razen tiste, ki jo urejate z novimi podatki in Evidenco hišnih števil, lahko v levem delu **Skoči na**, poleg možnosti **Urejana plast** izberete tudi **Vidne podatkovne plasti**.

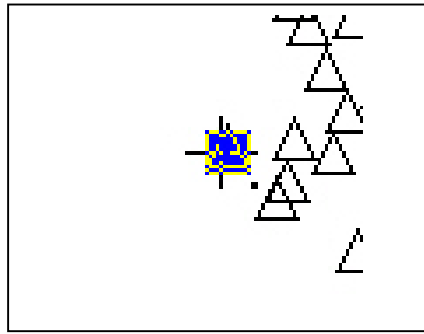
Če v tematiki imate večje število Tem (plasti) Vam tega ne priporočamo, ker se bo kurzor "snepal" tudi na njih.

Ko ste izbrali vse Nastavitve snapa pritisnite na gumb **Potrdi**.

Sedaj lahko začnete z vnosom novih podatkov. Postopek je enak kot že opisan za vnos novih podatkov s tem da, ko kliknete na gumb **Vnesi točko/centroid** kurzor postavite v bližino centroida hiše, ki jo želite prevzeti (njene koordinate) za vrednost koordinat Vašega novega zapisa. Ko ste postavili miškin kurzor v bližino točke na zaslonu (ene ali več plasti, ki ste jo določili z **Skoči na podatkovne plasti** se bo na zaslonu miškin kurzor "prilepil" na naj bližnjo točko katere koli le- teh plasti". V začetku, ko še niste vajeni uporabe "Snapa" določite 1-2 plasti v Tematiko ter za "snepanje".

Če sedaj kliknete z miško na to točko bo Sistem prevzel točne vrednosti GK lokacije tega najbližjega centroida. Kurzor bo skočil na točno vrednost GK koordinat in v polji Y in X prevzel vrednost le, če boste tudi dejansko kliknili na to hišo. Vizualno boste opazili, da ste se "snepali na točko", ker se bo točka prikazala na zaslonu v "inverzni barvi" (SL.-21).

Naj Vas ne zmede, če boste opazili, da se miškin kurzor "snepa na točko", ki ni vidna na zaslonu. Pomeni, da Tema neke Tematike sicer ni vidna na zaslonu (simboli centroidov), je pa v nastavitvah snapa "označena za snepanje". Pojdite v Nastavitve snapa in jo "ODKLJUKAJTE" – izločite iz snepanja.



SL.-21 Skok na bližnjo točko (SNAP) na hišo v plasti Evidenca hišnih števil

Če boste kurzor le držali nad "snepano točko" še vedno lahko greste na naslednjo in tako naprej. Na tisto "snepano točko" na katero boste tudi kliknili z levim miškinim gumbom bo sistem prevzel koordinate. Še vedno morate shraniti vsebino oz. vrednosti novega podatka ter izbrati ponujeno možnost spremembe "Da".

G2) - PODVAJANJE TEKOČEGA ZAPISA

Podvajanje zapisa je možnost, ki je nastala iz potrebe, da v podatkovni plasti z več zapisov in atributi (podatkovnimi polji) zapisov, ki so praviloma enaki naredimo dvojniki zapisa in spremenimo le 1-2 ali več atributov, ostale pa pustimo ne spremenjene.

Primer: V stanovanjskem bloku, kjer je več stanovalcev so podatki o sami stavbi, ki so enaki za vse prebivalce (npr. Podatki o legi stavbe, podatki o vzdrževalcu stavbe itn). Razlikujejo se osebni podatki prebivalca (priimek in ime prebivalca in npr. netto površina stanovanja).

Ker bi bilo preveč zamudno "snepanje" in ročni vnos na novo vseh podatkov (atributov), ki so enaki za vse zapise, je neprimerno bolj hitro **podvojiti celotni zapis in spremeniti le tisto, kar je lasnost posameznega stanovalca oz. kar ni skupno ostalim zapisom na isti geo-lokaciji.**

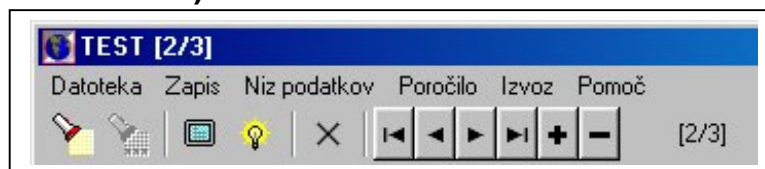
Pri tem velja opomba: Lahko podvojite kateri koli tekoči zapis na isti lokaciji. Ko iz menija maske Zapis\Podvoji zapis opravite izbor, **sistem bo ta novi zapis dodal na konec zapisov iste lokacije.** Zato se morate pozicionirati s **puščico kontrole zapisov na končni zapis in v njem spremenite nujne spremembe.**

Vedno morate skočiti na zadnji zapis (>|) na tej koordinati, ker je le tam novi (dvojniki katerega koli prej aktivnega zapisa). Števec zapisov se poveča za 1. Bodite pozorni na to opozorilo, ker se kar hitro lahko zgodi, da boste spreminjali neustrezen zapis. Tudi pri tej možnosti morate shraniti spremembe (znak **X** v desnem zgornjem vogalu maske ali **meni maske Zapis\Popravi zapis**).

H) ORODJARNA IN MENU MASKE

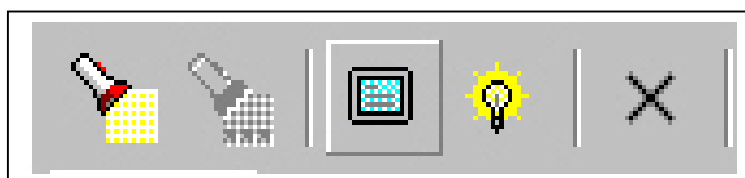
Za razlago VNOSA PODATKOV ni bila nujna podrobna razlaga vseh elementov maske. Ne bo odveč, če se seznanimo tudi s preostalimi, zelo pomembnimi sestavinami maske.

H1) - ORODJARNA MASKE



SL.-22 ORODJARNA IN MENU MASKE

Na SL.-22 lahko vidite **Menu maske**, pod njim pa gumbе (ikone) **Orodjarne maske**. Ker smo že omenjali nekatere elemente Orodjarne (Kontrola zapisov in števec zapisov, bom nadaljeval z elementi, ki niso bili omenjeni. Sedaj v testni podatkovni plasti imamo nekaj vnosov (zapisov) in lahko vidimo, da so gumbi (ikone) Orodjarne levo od znaka **X** pobarvani (aktivni).



SL.-23 GUMBI ORODJARNE MASK

SL.-23 prikazuje elemente, ki jih bom v nadaljevanju podrobneje opisal. Za vse gumbе na sploh znotraj GIS SDMS velja naslednje: če nad gumb postavimo kurzor in počakamo 1-2 sekunde se pod njim pojavi v rumenem okencu namig (hint), ki nam pove namen samega gumba.

1. gumb z leve (Najdi zapis) – služi za iskanje zapisa
2. gumb z leve (Najdi naslednji zapis) – služi za iskanje naslednjega zapisa, kar pomeni, da je neaktivno, če nismo že iskali kateri koli zapis.
3. gumb z leve (Centriraj trenutni zapis na ekranu) služi za to, da zapis, ki ga imamo v maski s pritiskom na ta gumb hkrati pozicioniramo na sredino zaslona.. Če masko zapremo je le-ta prikazan z svojim simbolom v središču zaslona.
4. gumb z leve (prikaži trenutni zapis na karti) služi za vklop rastrske podloge, če je le ta vrinjena v Tematiko.
5. Gumb z leve (Zapri masko) – služi za zapiranje maske po branju oz. za shranjevanje sprememb tekočega zapisa, če smo karkoli v njem spremenili.

H2) - MENU MASKE

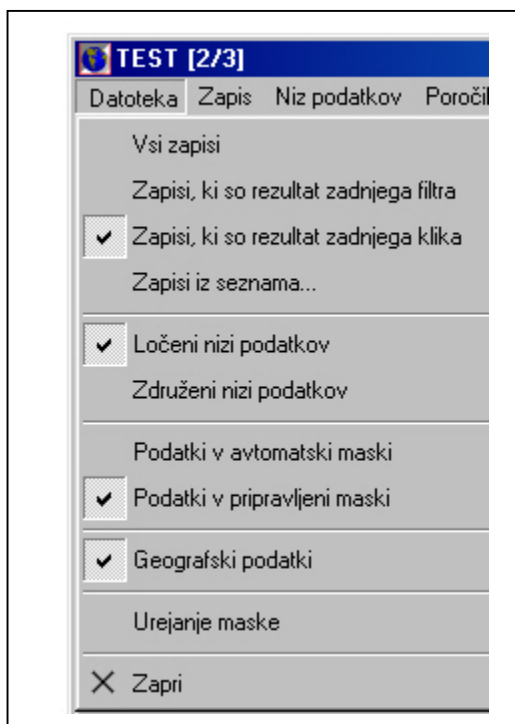
S pomočjo orodjarne lahko hitro in produktivno uporabljamo pogoste operacije in postopke. Za bolj kompleksna opravila so nadaljnje možnosti logično razdeljene v skupne in do njih dostopamo preko Menuja maske. Postopek je kljub uporabi miške zamudnejši po drugi strani nam nudi bolj organizirano delo.

Na SL.-24 lahko vidimo vse osnovne skupine menuja maske, ki jih bom razložil.



SL.-24 MENU MASKE

H2.1.- Menu **Datoteka**



SL.-25 Menu datoteka

Menu datoteka vsebuje opravila in postopke, ki sorazdeljeni v logične skupine in med seboj ločeni z vodoravno črto. V prvi skupini določamo **katere zapise bomo videli v maski**. Znotraj skupine lahko izberemo le eden element oz. možnost prikazovanja zapisov. Levo od ponujene možnosti vidimo, da izbrana možnost vsebuje "kljukico".

V drugi skupini izbiramo ali **želimo videti podatke ločeno ali združeno**. Če so podatki znotraj podatkovne plasti grupirani v Datasets (logične skupine) do njih dostopamo prek jezičkov (tabulatorjev na vrhu maske). Poglejte primer na SL.-10. To je tudi edini pregledni način prikazovanja podatkov, ki so opisani z več deset atributi in ločeni v datasete. Pri manjšem številu atributov uporabimo po navadi Združeni niz podatkov.

V tretji skupini izbiramo **ali želimo podatke videti v pripravljeni maski ali v avtomatski maski**. Avtomatska maska nam nudi možnost prikazovanja večjega števila atributov (podatkovnih polj). Če gre za večje število atributov, ki jih ni možno prikazati na zaslonu uporabimo to možnost v

kombinaciji z prej omenjeno **Ločeni niz podatkov**. Pri tem velja omeniti, da avtomatska maska ne vsebuje nobenih gumbov in služi le za pregledovanje podatkov.

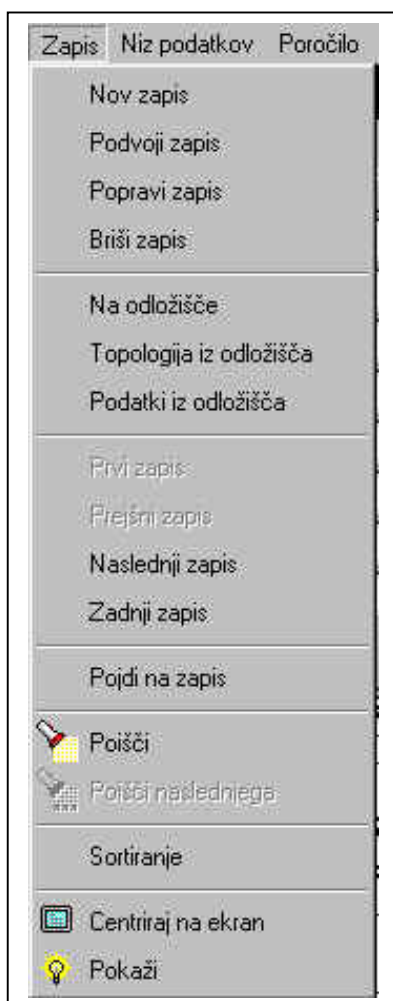
Podatki v **Pripravljeni maski** nudijo več možnosti pregledovanja in dodatne možnosti pri delu s podatki. Preglednost in načine prikazovanja kot tudi gumbе z določenimi dodatnimi možnostmi pripravi avtor aplikacije s pomočjo SDMS Basic ukazov.

V četrti skupini je podana možnost izbora **prikazovanja Geografskih podatkov**. Geografski podatki so v bistvu samostojna maska, ki jo moramo (če jo izberemo) prikazovati ločeno. Osnovna funkcija te maske je izbor pozicije bodočega centroida pri vnosu podatkov s klikom miške (geolociranje zapisa). Hkrati pa v maski lahko vidimo podatke o vseh centroidih poligonske plasti (odvisno od tipa plasti).

V peti skupini je dana možnost **Urejanja maske**. Vsak uporabnik, če želi sam spreminja obliko in elemente maske. Ta izbor v bistvu predstavlja samostojno orodje za izdelavo mask (Mask generator) in bomo **Izdelavi mask** posvetili več pozornosti ter samostojno poglavje.

V zadnji skupini je oznaka **X**, ki služi za zapiranje maske iz menija.

H2.2.- Menu **Zapis**



SL-26 Menu Zapis

Kot vidimo na SL-26 so vse možnosti izborov v meniju ločene v logične skupine in razdeljene z vodoravno črto. Vsi izbori so vezani na podatke, ki so rezultat nekega filtra ali klika z miško na določeni centroid. Ko se odpre maska lahko iz menija Izberemo dane možnosti. V prvi skupini so možnosti za tekoči zapis. Tekoči zapis je tisti zapis, ki ga števec zapisa kaže z ID številko (npr. 25/55 je 25 zapis od 55).

- Nov zapis – dodajanje novega zapisa v podatkovno plast (pazite, morate vnesti tudi geolokacijo centroida)
- Podvoji zapis – podvoji tekoči zapis z vsemi podatki in ga doda na konec zapisov. Geolokacije centroida ni treba ročno vnašati)
- Popravi zapis – shrani vse spremembe v tekočem zapisu
- Briši zapis – briše tekoči zapis

V drugi skupini so podatki za delo z odložiščem. Podatke lahko kopirate v odložišče in jih prilepite v kak drug dokument.

V tretji skupini so možnosti za izbor tekočega zapisa preko menija.

V četrti skupini je dana ena sama možnost: Skok na določeni zapis filtriranih (izbranih) podatkov.

V peti skupini so podane možnosti za iskanje vsebine zapisov.

V zadnji skupini je dana možnost, da tekoči zapis pozicionirate na azaslону računalnika. Če to storite, vedno boste lahko vdeli kje je zapis na zaslonu.

Predlagam Vam, da v Tematici za Simbol izberete atribut Barva kot zahtevano in v okence vpišete naslednjo kodo:

```
If Filtered  
Then Result = Red  
Else Result = Silver  
EndIf
```

Sedaj boste na zaslonu videli v rdeči barvi podatke zadnjega filtra in v sredini ekrana zapis, ki ste ga Centrali na ekran. Ostali bodo srebrne barve

H2.3.- Menu ***Niz podatkov***

V tem meniju pustite izbor Default (privzeto)

H2.4.- Menu Poročilo

Iz menija Poročilo lahko določate prikaz poročila na zaslonu in določate pogoje za Poročilo. Poročilo seveda mora biti že narejeno in shranjeno z unikatno določenim imenom. Ker so podatki o lastnostih Poročila sestavni del podatkovne plasti ni možno filtrirane rezultate prikazovati v obliki poročila, ki je sestavni del drugih podatkovnih plasti (različna struktura polj podatkovnih plasti).

Če poročila ni, ga lahko sami , kar hitro naredimo. O tem več v delu Priprava in izdelava poročil

Omenim naj, da je v meniju maske dana možnost Poročilo, da nam ni treba zapirati maske in iz Tematike (klik z desnim miškinim gumbom na aktivno plast) izbrati možnost Poročilo.

H2.5.- Menu Izvoz

V meniju maske Izvoz je podana možnost izvoza podatkov, da nam ni treba zapirati maske in iz Tematike (klik z desnim miškinim gumbom na aktivno plast) izbrati možnost Izvoz. Po izbrani možnosti se odpre sistemska maska za Izvoz podatkov. V njej določimo zahtevane pogoje in opravimo Izvoz.

H2.6.- Menu Pomoč

Služi, da lahko brez zapiranja maske dostopamo do kontekstno urejene sistemske pomoči GIS SDMS

Na koncu Vas želim opozoriti na malenkost, ki pa pri začetnikih uporabe GIS SDMS lahko povzroči paniko. Če masko pomanjšamo se le-ta postavi v spodnji levi del zaslona. Lahko se zgodi, da ni vidna in jo ni možno ponovno povečati. Zadeva je enostavna. Kliknite z desnim miškinim gumbom na aktivno (modro pobarvano) plast v Tematiki in izberite Maska. Sedaj bo le ta vidna in jo lahko povečate.