

PODATKI V FORMATU Arc Info / Arc View

Čedalje bolj sta v rabi GIS orodja Arc Info in Arc View, ki uporabljata svoj tip zapisa. GIS SDMS'97 zagotavlja uvoz podatkov za podatkovne plasti izdelane v tem zapisu.

Preden začnemo z uvozom Vam bomo dali krajše pojasnilo o Arc Info/Arv View formatu zapisovanja podatkov.

Ker so formati zapisa specifični, moramo vsaj nekaj vedeti o njih. Kadar dobimo podatke o neki entiteti, ki so izdelani z enim od omenjenih GIS orodij moramo preveriti ali smo dobili vse potrebne podatke, ki so potrebni za uvoz.

Pri formatu zapisa za Arc Info oz Arc View v bistvu ne gre le za eden format temveč moramo dobiti več datotek za vsako podatkovno plast. V vsaki od le-teh se nahajo zapisi o določenih podatkih podatkovne plasti:

- datoteka s končnico **.shp**
- datoteka s končnico **.shx**
- datoteka s končnico **.sbx**
- datoteka s končnico **.sbn**
- datoteka s končnico **.dbf** (dBase datoteka)

Vse datoteke razen s končnico **.dbf** so binarne in jih ne moremo pregledovati z urejevalniki besedila (Notepad in podobni). **DBF** datoteko lahko uvozimo v MS Access in tako ugotovimo kakšna je struktura podatkovne plasti. Pri uvozu v GIS SDMS bi bilo zamudno, če bi predhodno ugotavljali strukturo podatkovne plasti, ki bi jo potem ročno izdelali v "Urejevalniku plasti" in jo tako pripravili za uvoz podatkov. Pri krajših strukturah plasti bi to bilo še sprejemljivo, drugače pa ne.

Če ne dobimo vseh omenjenih datotek, ki imajo enako ime in le različno končnico pomeni, da nismo dobili vseh podatkov temveč le nekatere. Tako se lahko zgodi, da dobimo podatke le o posameznih entitetah podatkovne plasti. V minimalnem primeru moramo dobiti podatke, ki imajo 3 datoteke : tipa **.shp**, **.shx** in **.dbf** .

Za pravilen uvoz v GIS SDMS'97 obstaja ena zahteva:

Imena datotek morajo biti v formatu zapisa 8+3 (osem znakov za ime, pika in tri znaka za končnico), kar pomeni, da pred uvozom podatkov moramo preveriti ali imena dobljenih datotek ustrezajo tem pogoju .

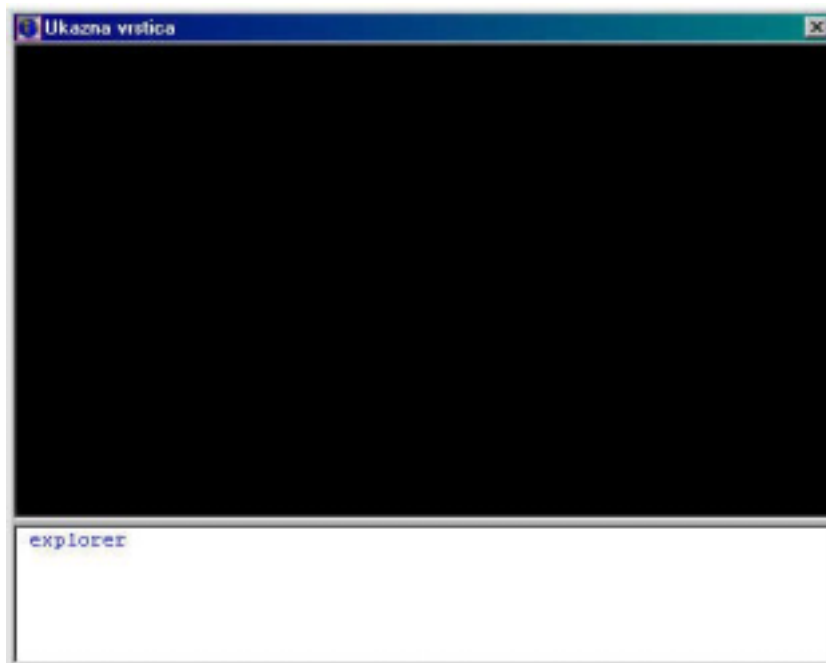
Če ta pogoj ni izpolnjen, vse datoteke prekopiramo v novi imenik (direktorij) in jim tam spremenimo ime, končnice pa pustimo. Originalne datoteke pa zadržimo kot arhiv.

Obdelali bomo postopek uvoza v celoti ne glede na to ali imamo kupljeno licenco Toolkit ali ne. V nasprotnem primeru naročimo izdelavo plasti pri Softdati oz. Mikrodati.

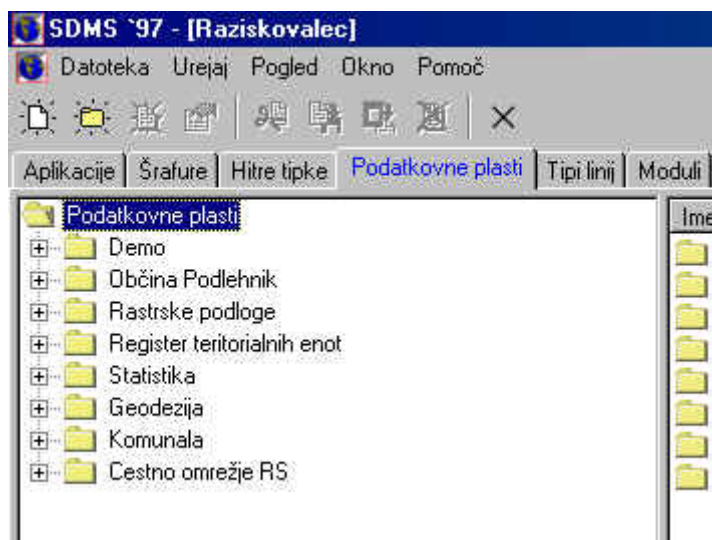
Kot bomo videli, sploh nam ni potrebno vedeti kakšna je dejanska struktura podatkovne plasti v katero bomo podatke uvažali.

IZDELAVA PODATKOVNE PLASTI

Odpremo GIS SDMS in se prestavimo v SDMS Raziskovalec : pritisnemo na preslednico (na tipkovnici) in v belo polje vpišemo : *explorer* ter pritisnemo tipko <ENTER>.

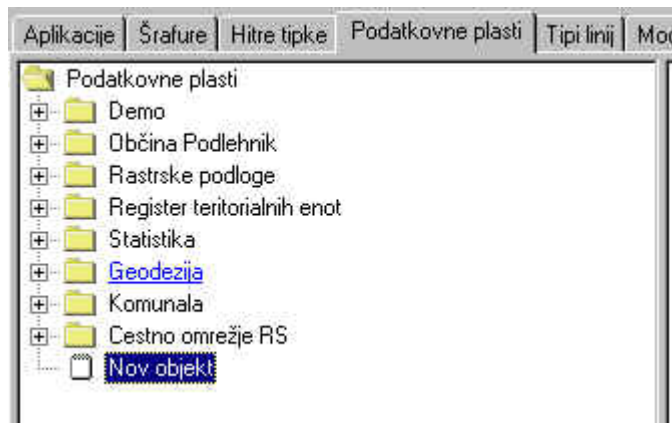


Ko se odpre SDMS Raziskovalec, z levim miškinim gumbom izberemo jeziček Podatkovne plasti.



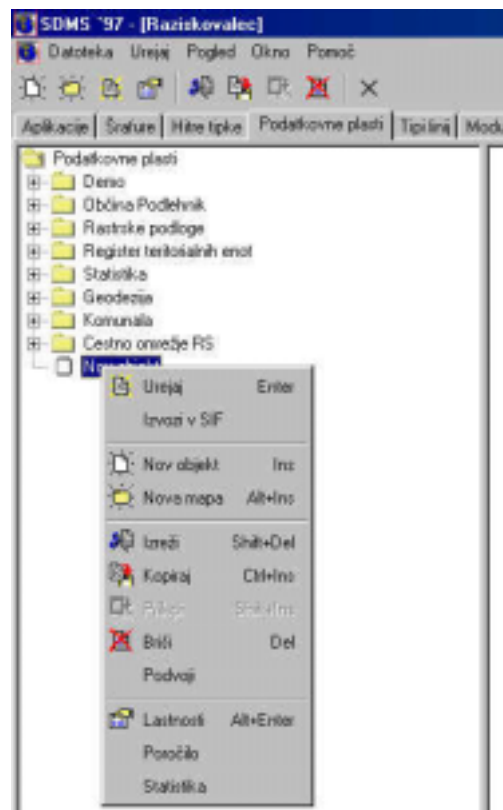
Zatem naredimo nov objekt, ki ga poimenujemo in mu damo dodatne podatke. Izberemo prvo levo ikonico in z levim miškinim gumbom kliknemo nanjo. Čisto spodaj, bomo videli novo podatkovno plast z imenom Novi objekt. To je naša nova podatkovna plast v katero bomo uvozili podatke.



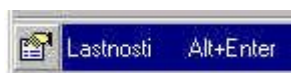


Sedaj bomo plast poljubno poimenovali npr. TEST. Pozneje jo lahko preimenujemo, ko bomo vedeli kakšne podatke vsebuje.

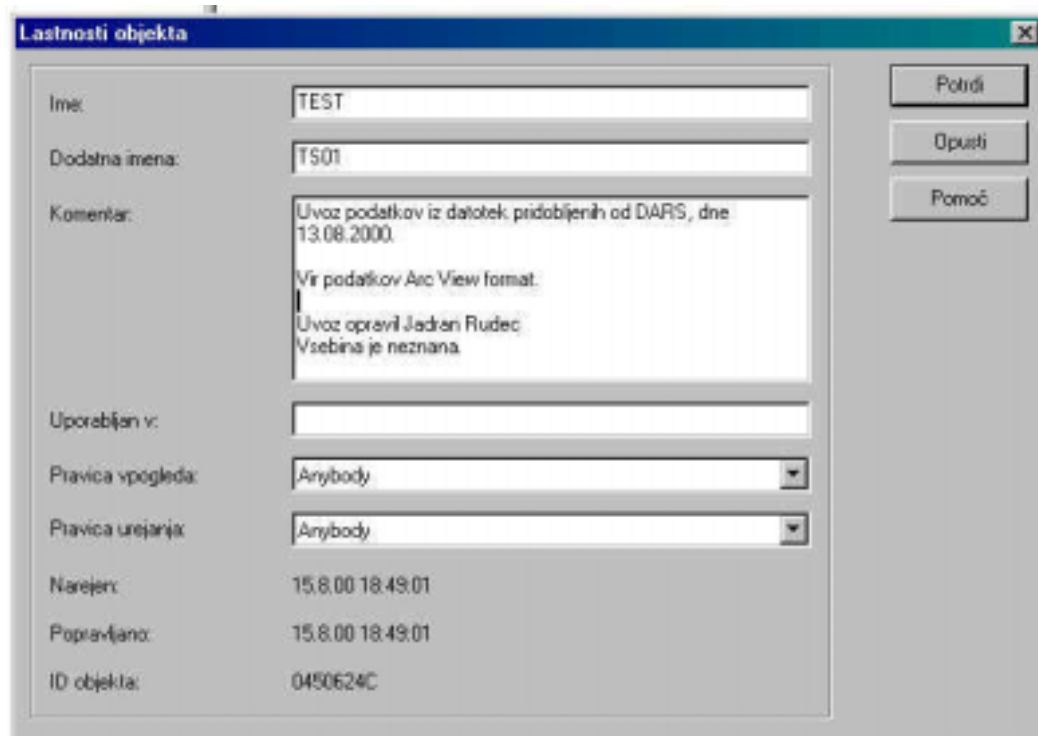
Označimo kot aktiven Nov objekt (nanj kliknemo z levim miškinim gumbom – pobarva se modro). Kliknemo z desnim miškinim gumbom nanj in se odpre priročni meni iz katerega izberemo : Lastnosti.



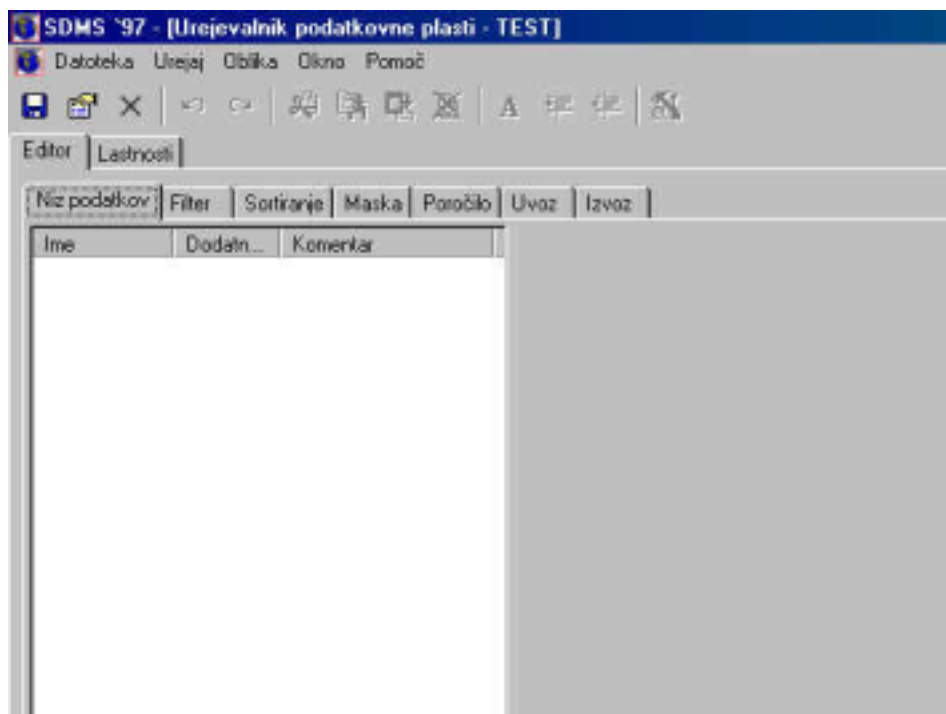
Nahaja se v spodnji skupini ukazov : kliknemo nanj 1



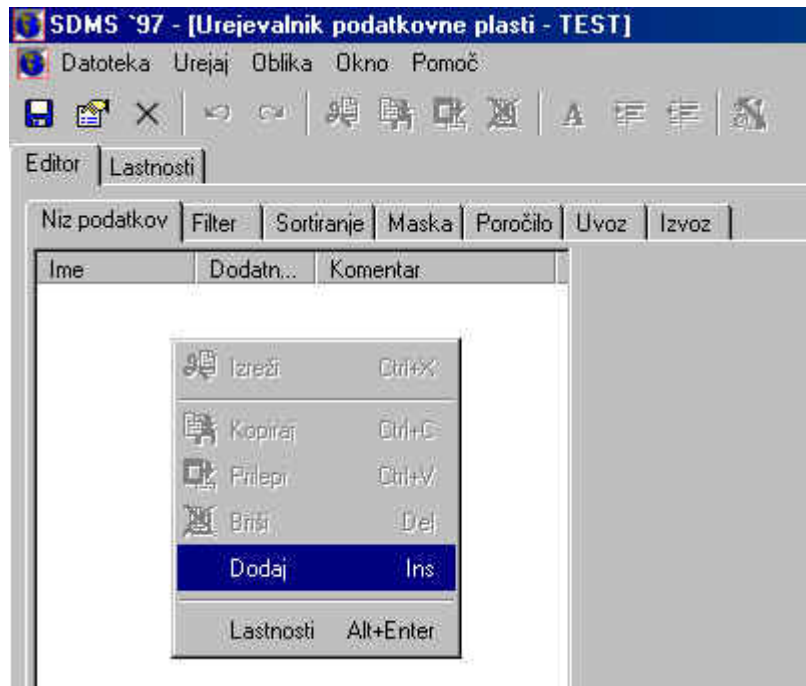
V polja vpišemo kot je prikazano na spodnji sliki.



Zaželeno je, da vpisujemo komentarje . Iz njih naj bo razvidno kdaj je podatkovna plast nastala, kaj vsebuje in kdo jo je naredil.
 Po tem pritisnemo na gumb <Potrdi>. Podatkovna plast je poimenovana. Sedaj dvokliknemo nanjo.



Odpre se Urejevalnik (editor) plasti. Vidimo, da je označen kot aktiven jeziček Niz podatkov. Kliknemo z levim miškinim gumbom v levo prazno (belo) okno in na tipkovnici pritisnemo gumb <Insert> ali pa kliknemo z desnim miškinim gumbom. Dodali bomo Novi niz podatkov.

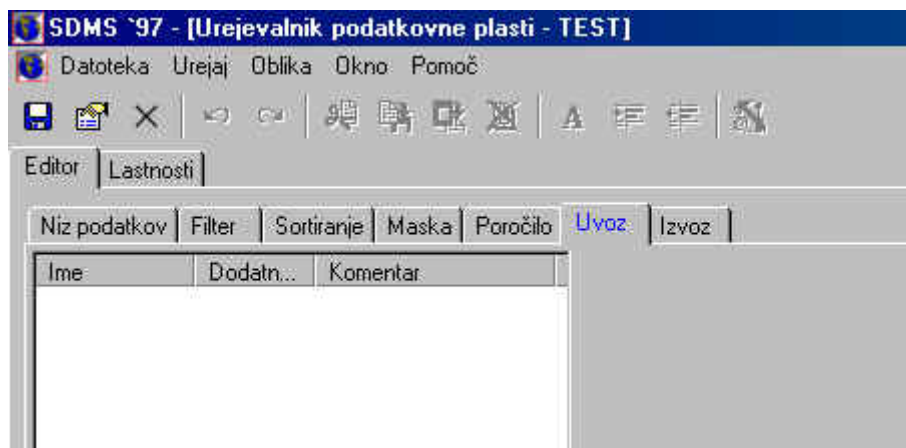


Naredili smo novo prazno strukturo podatkovne plasti.

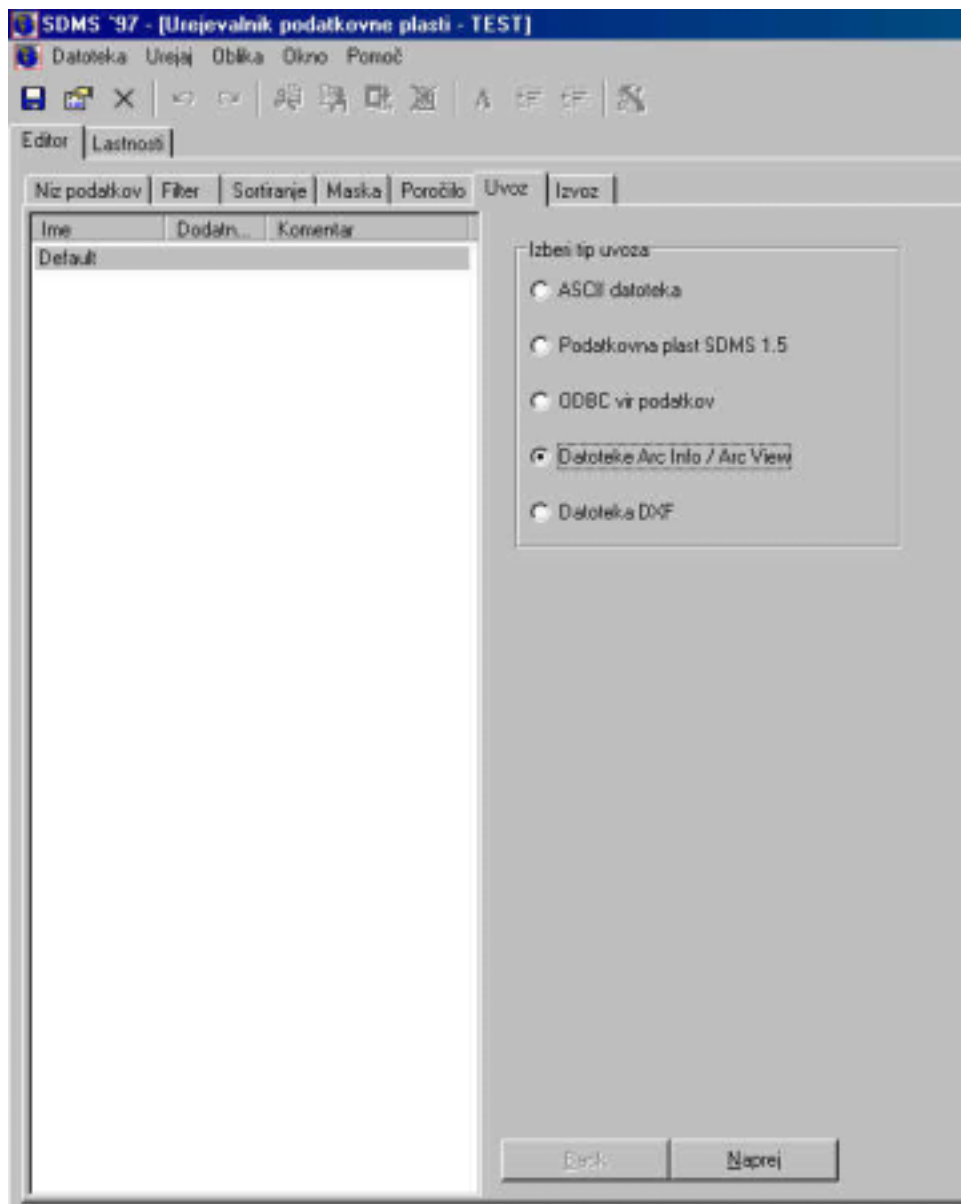
Ker ne bomo ročno izdelovali strukture podatkovne plasti, kliknemo na jeziček Uvoz.



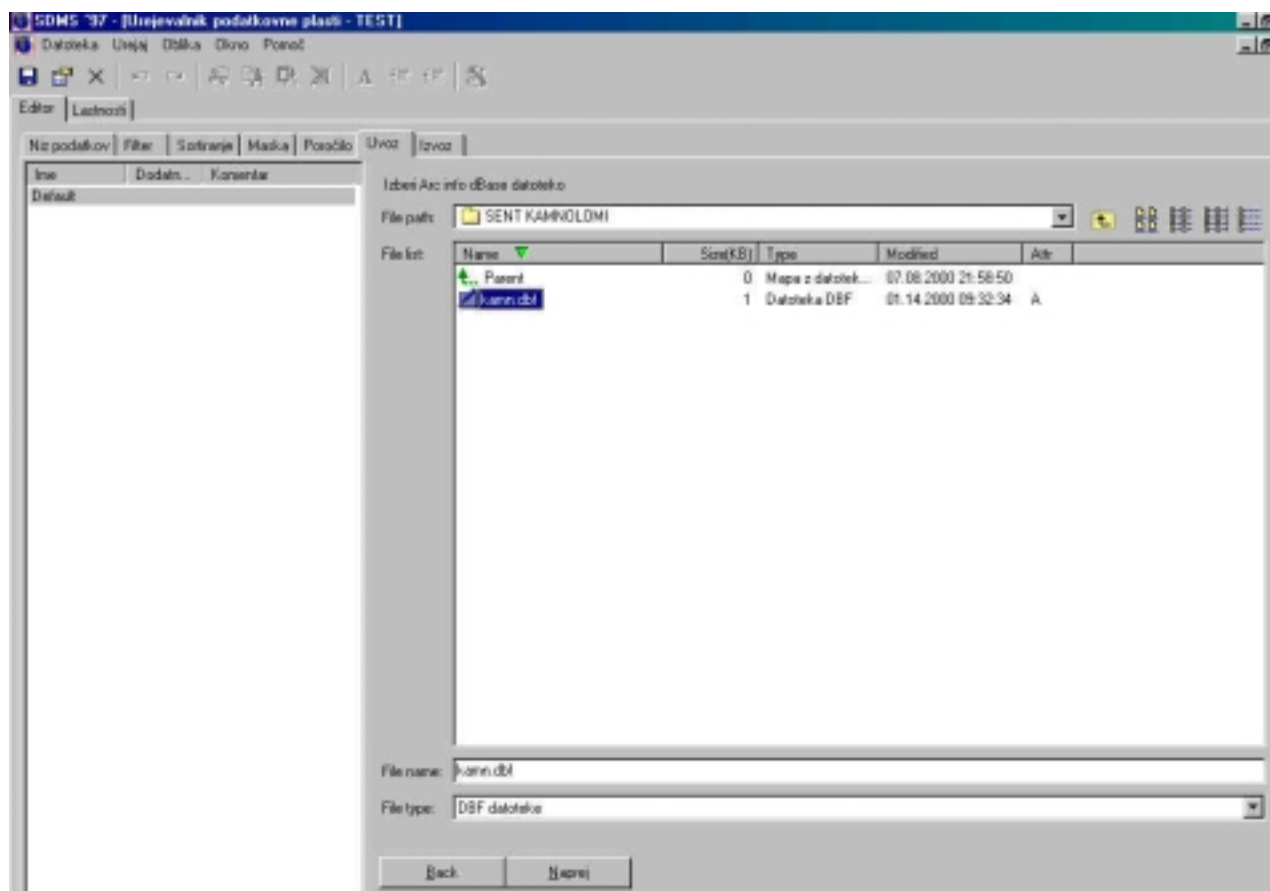
Ponovimo postopek dodajanja : klik na levo prazno okno in gumb <Insert> ali desni miškin gumb ter izbor Dodaj.



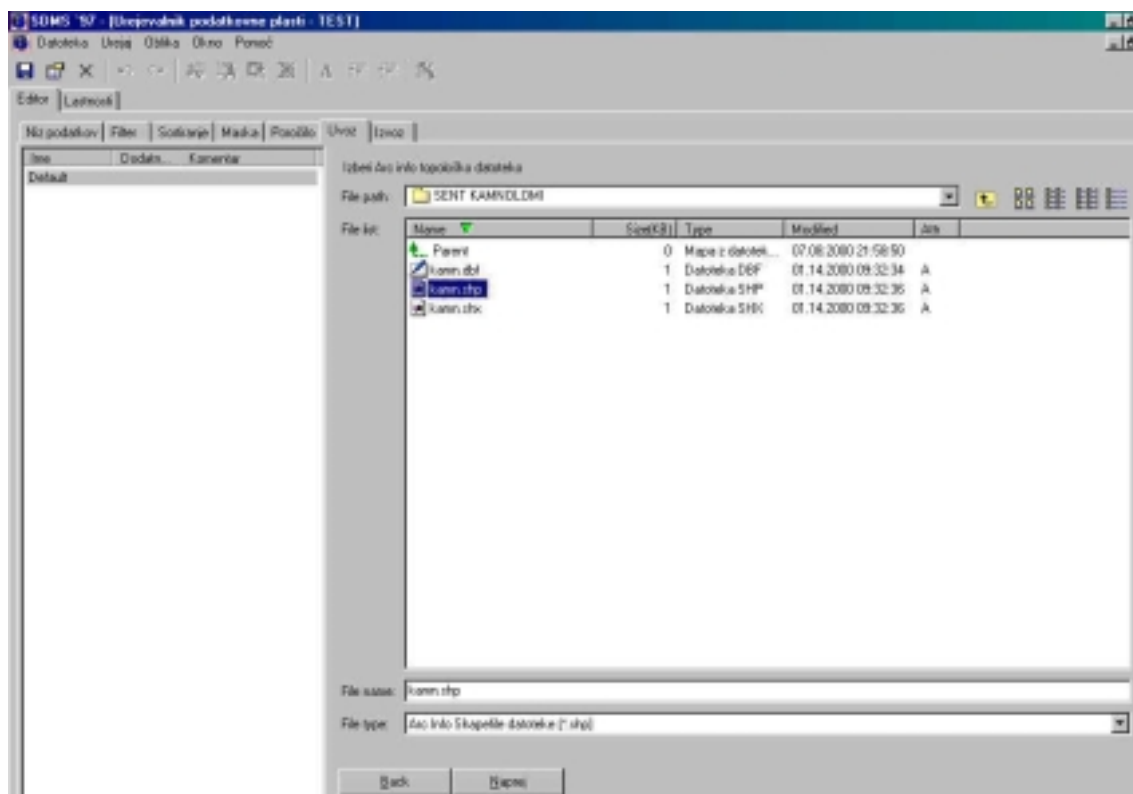
Pojavi se oblika za uvoz podatkov. V katerem označimo tip uvoza



Pritisnemo gumb Naprej in poiščemo imenik na disku kjer se nahajajo datoteke izbrane podatkovne plasti za uvoz. Kot prva se samodejno izbere datoteka s končnico .dbf. Kliknemo nanjo in pritisnemo na gumb Naprej.

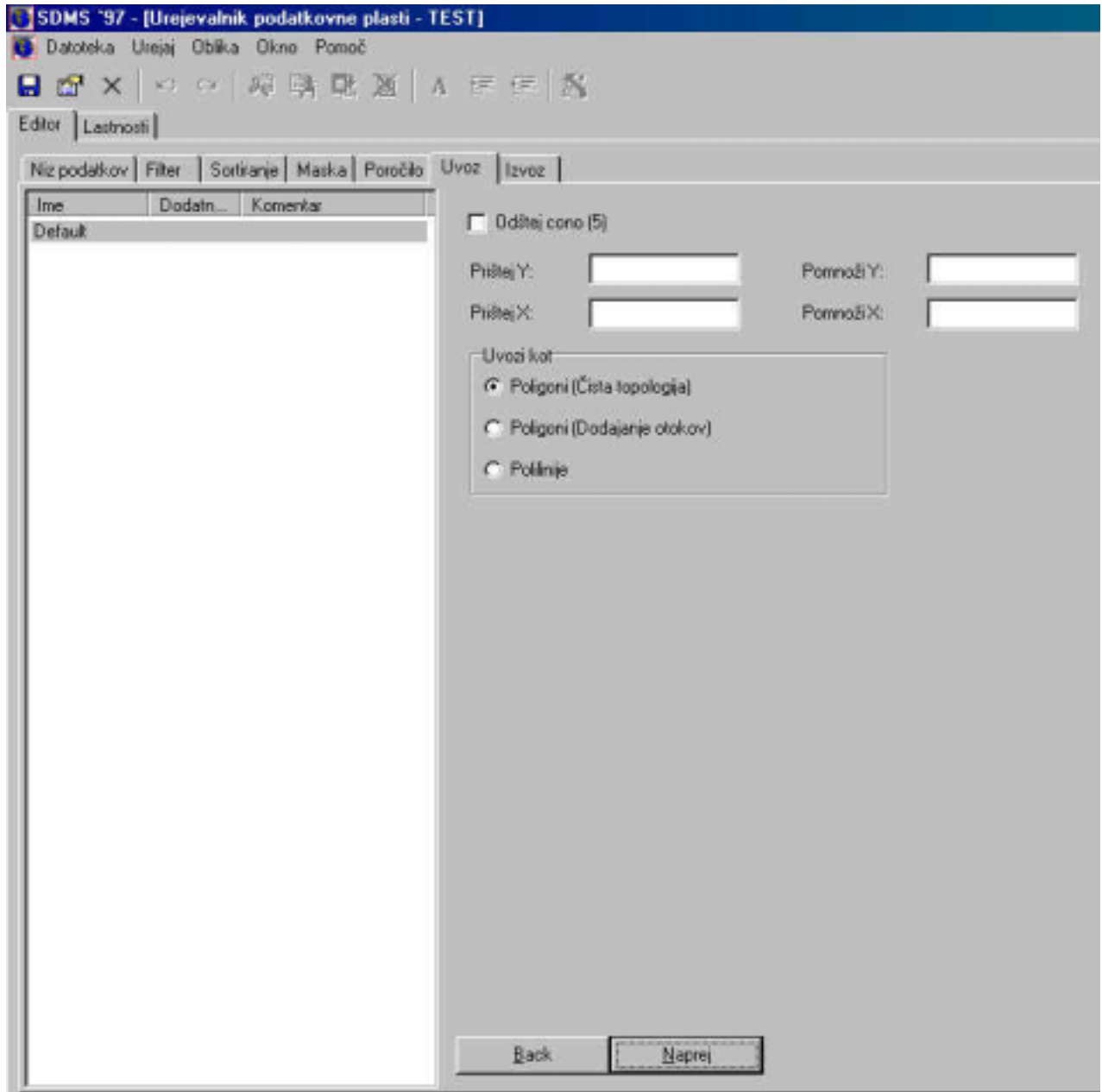


Odpre se novo okno in v spodnjem polju File name vidimo katero datoteko s končnico .shp moramo izbrati :kliknemo nanjo in pritisnemo gumb <Naprej>. Pri tem bodimo pozorni, ker vse datoteke morajo imeti enako ime le razlikujejo se po končnici.



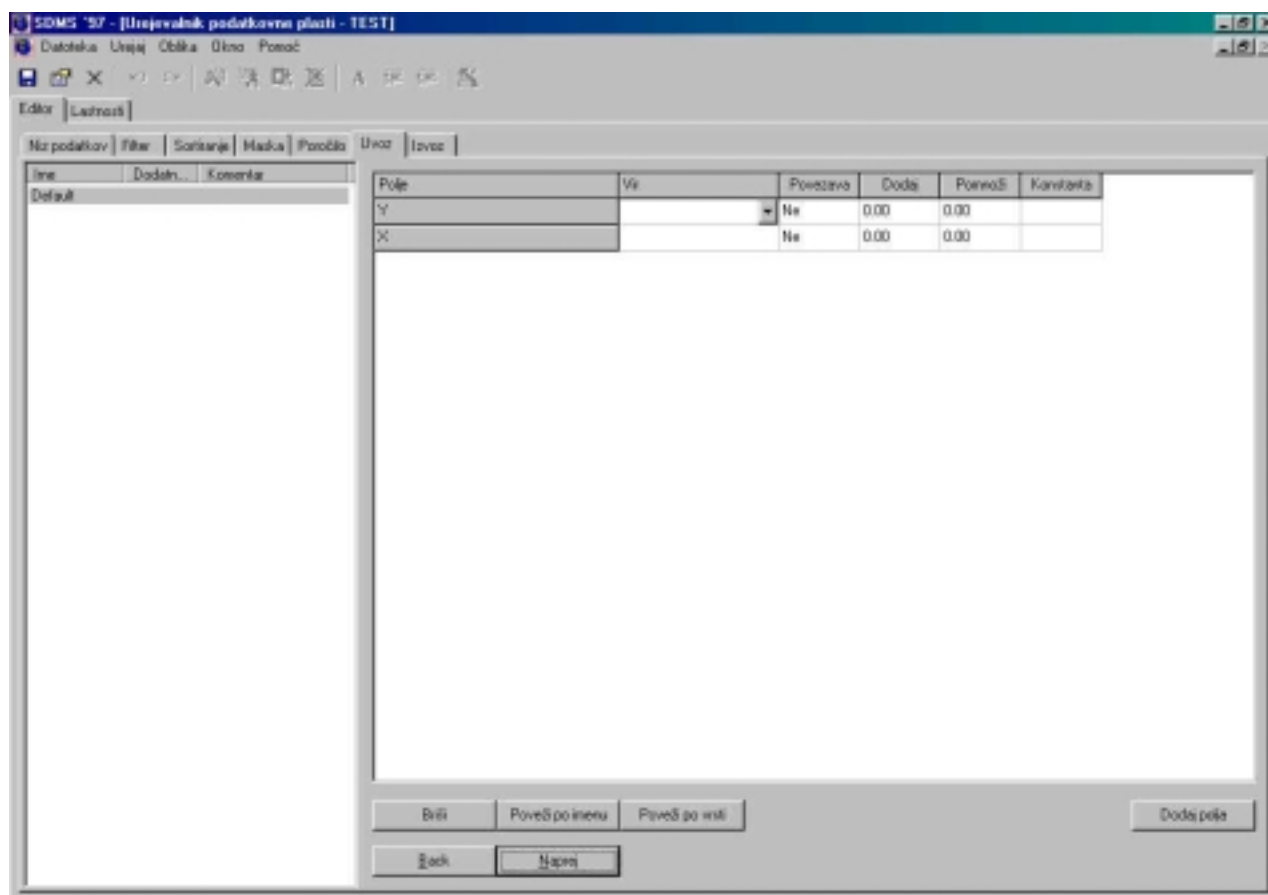
V novem oknu izbiramo le med:

- uvozi kot Poligoni (čista topologija)
- uvozi kot Poligoni (dodajanje otokov)
- uvozi Polilinije

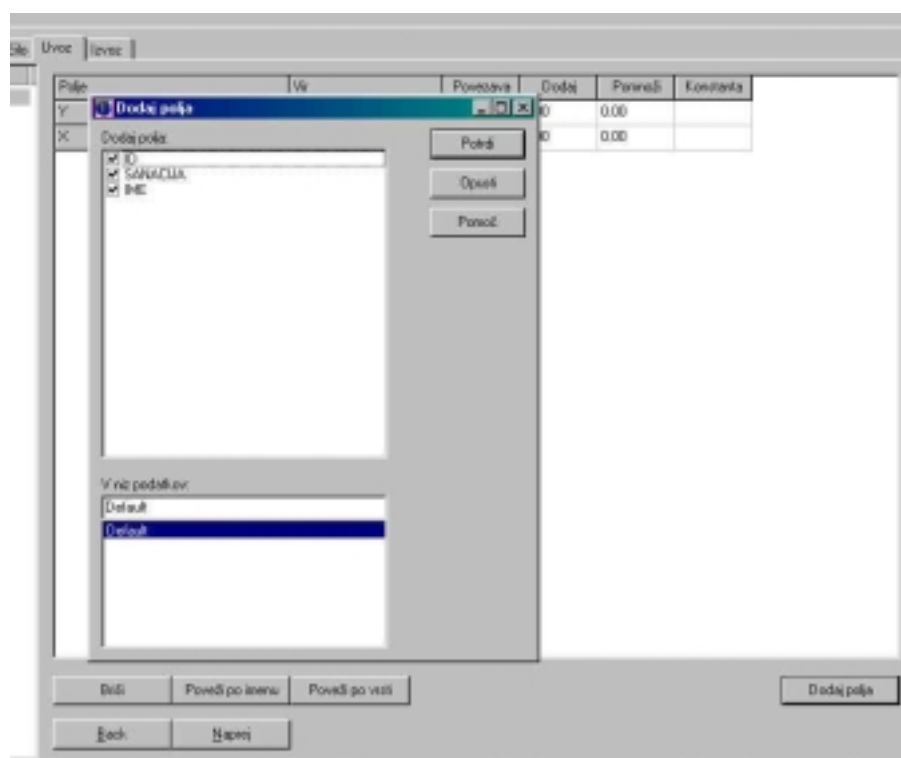


Za kaj se bomo odločili pa je vprašljivo in je v odvisnosti od tega kakšne podatke pričakujemo v tej podatkovni plasti. Včasih je treba postopek ponoviti, ker ne moremo vnaprej vsega vedeti. Ostalo pustimo prazno ter pritisnemo gumb <Naprej>.

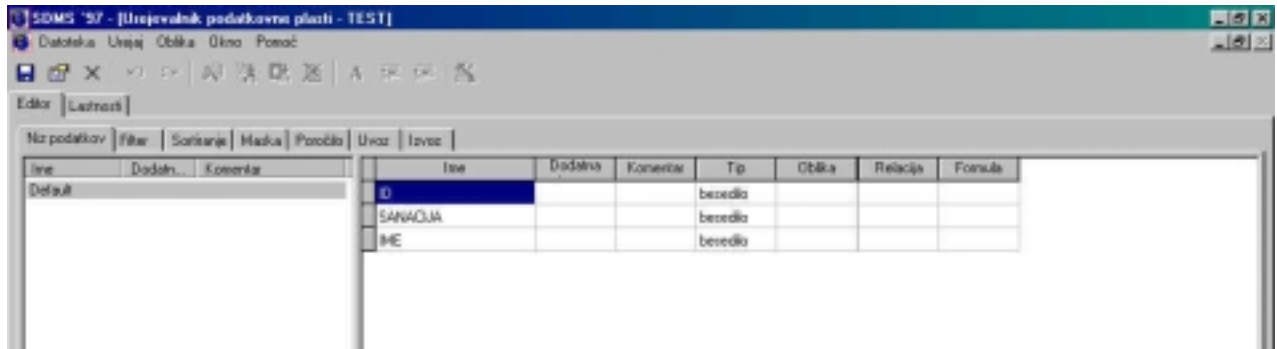
Pojavi se okno v katerem le izberemo gumb <Dodaj polja>. Nahaja se čisto **desno** na spodnji – naslednji sliki.



Odpre se Okno Dodaj polja v katerem izberemo gumb <Potrdi>. Pred tem lahko **odznačimo** tista polja, ki za nas niso pomembna (Ni priporočljivo, ker še ne vemo kaj bomo uvozili. To še vedno lahko storimo pozneje).



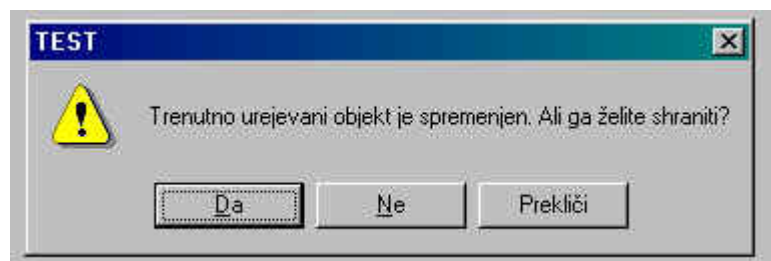
Pojavi se struktura podatkovne plasti, ki je takšna kot je bila narejena s programom Arc Info oz. Arc View.



Sedaj lahko zapremo podatkovno plast. Kliknemo na tretjo ikono z leve :križec (ikono) in se vrnemo v Raziskovalec:

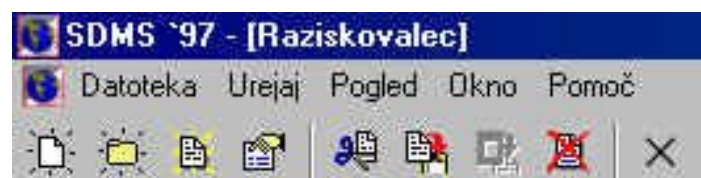


Shranimo pred tem vse spremembe, ki smo jih naredili:



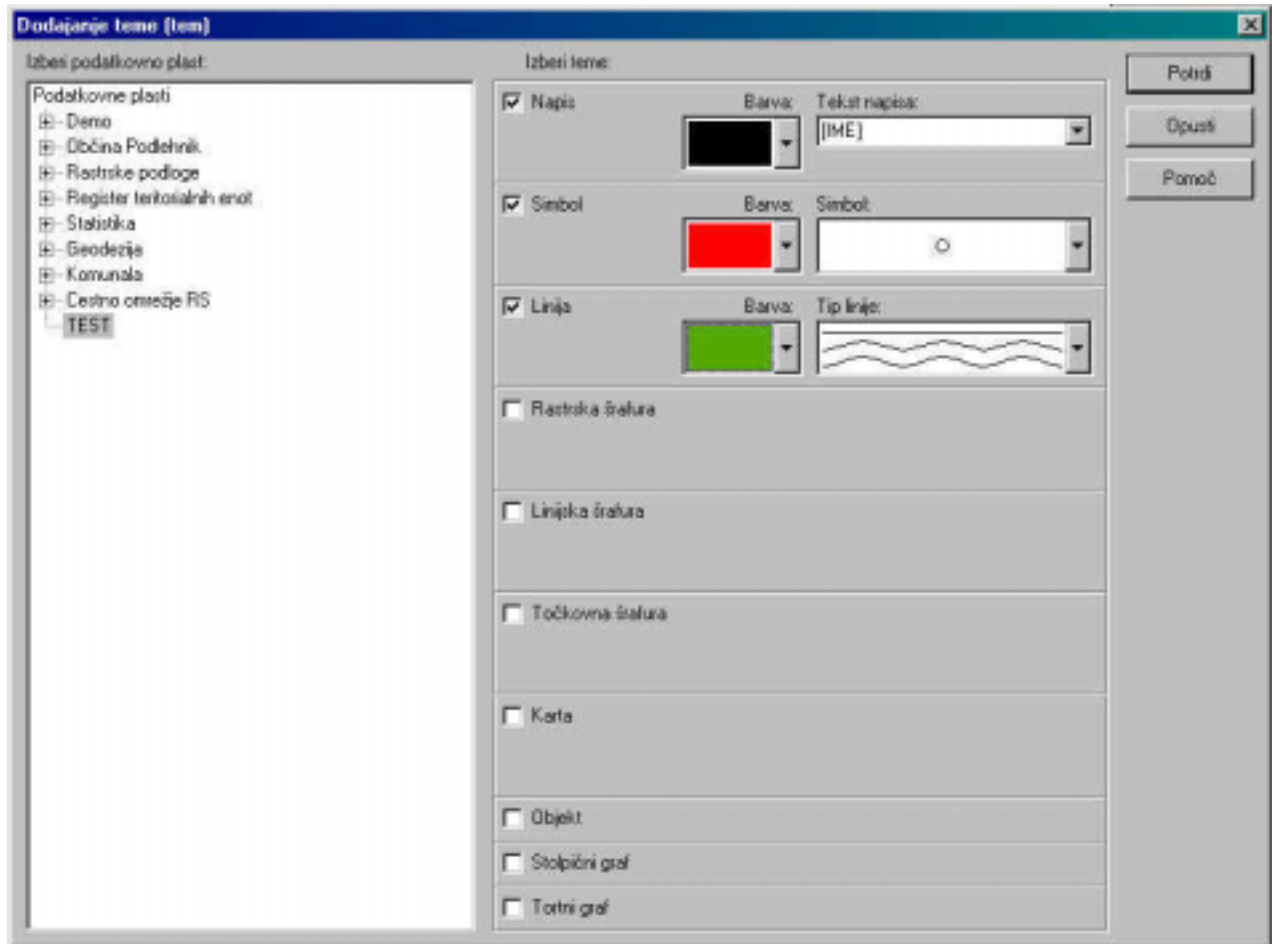
Pritisnemo na gumb <Da> !

Zapustimo SDMS Raziskovalec tako, da pritisnemo na zadnjo desno ikonico (križec) v ikonski vrstici:

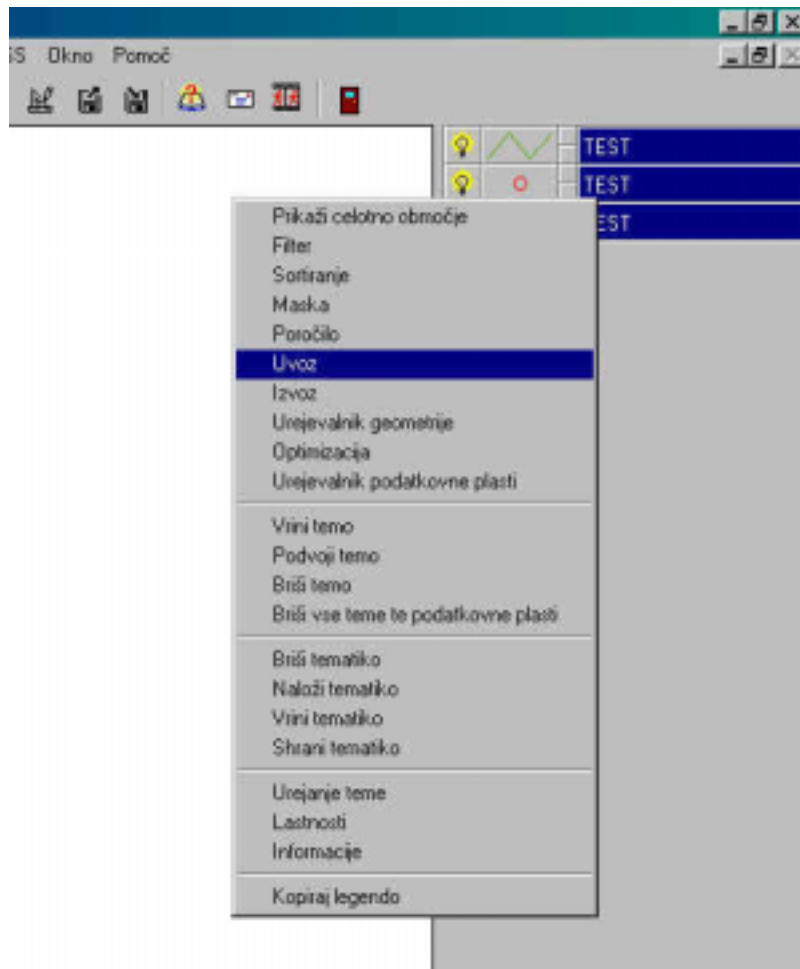


POSTOPEK UVOZA PODATKOV

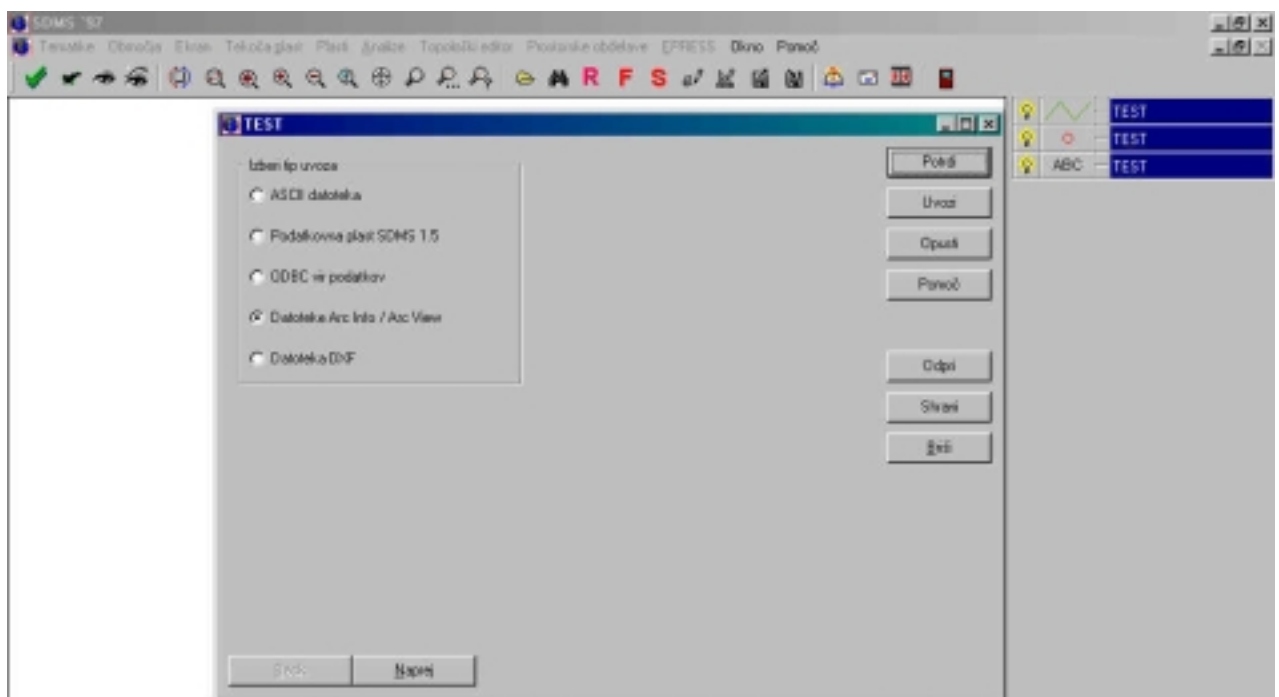
V že obstoječo ali pa v novo tematiko vrinemo podatkovno plast TEST, ki smo jo naredili. Izberemo teme, ki jih želimo videti na zaslonu takoj po uvozu podatkov in pritisnemo na gumb <Potrdi>. Zatem shranimo to tematiko (Tematike- Shrani tematiko- Potrdi).



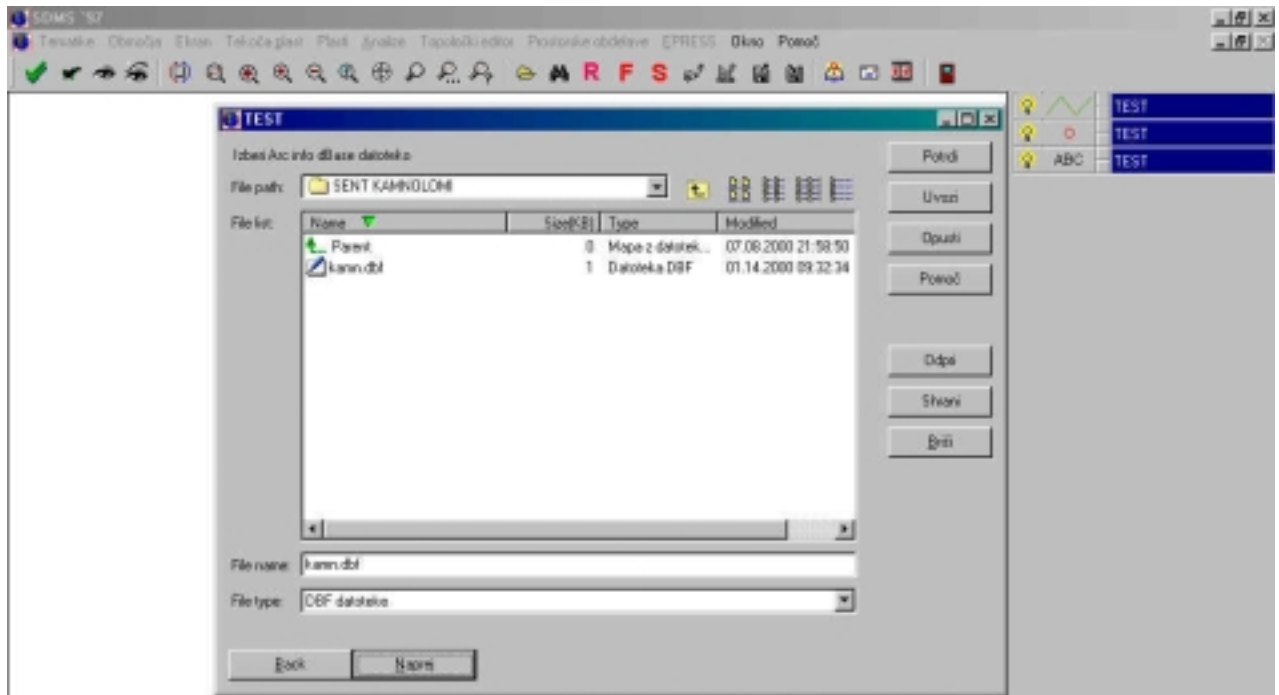
Dvokliknemo na temo TEST in z desnim miškinim gumbom kliknemo nanjo, da se pojavi priročni meni. Z levim miškinim gumbom izberemo možnost: Uvoz



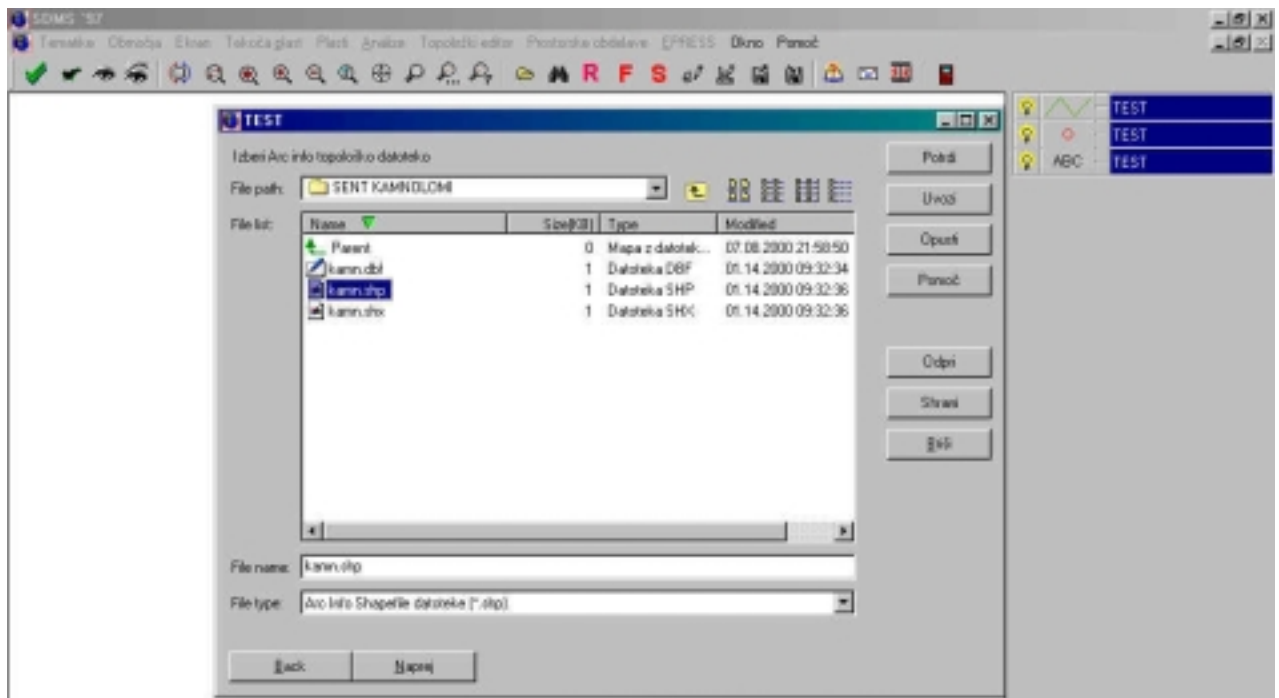
Ker smo pri pripravi podatkovne plasti že izdelali nov Uvoz avtomatsko je le-ta izbran v naslednjem oknu (Datoteka Arc Info/Arc View). Pritisnemo na gumb <Naprej> !



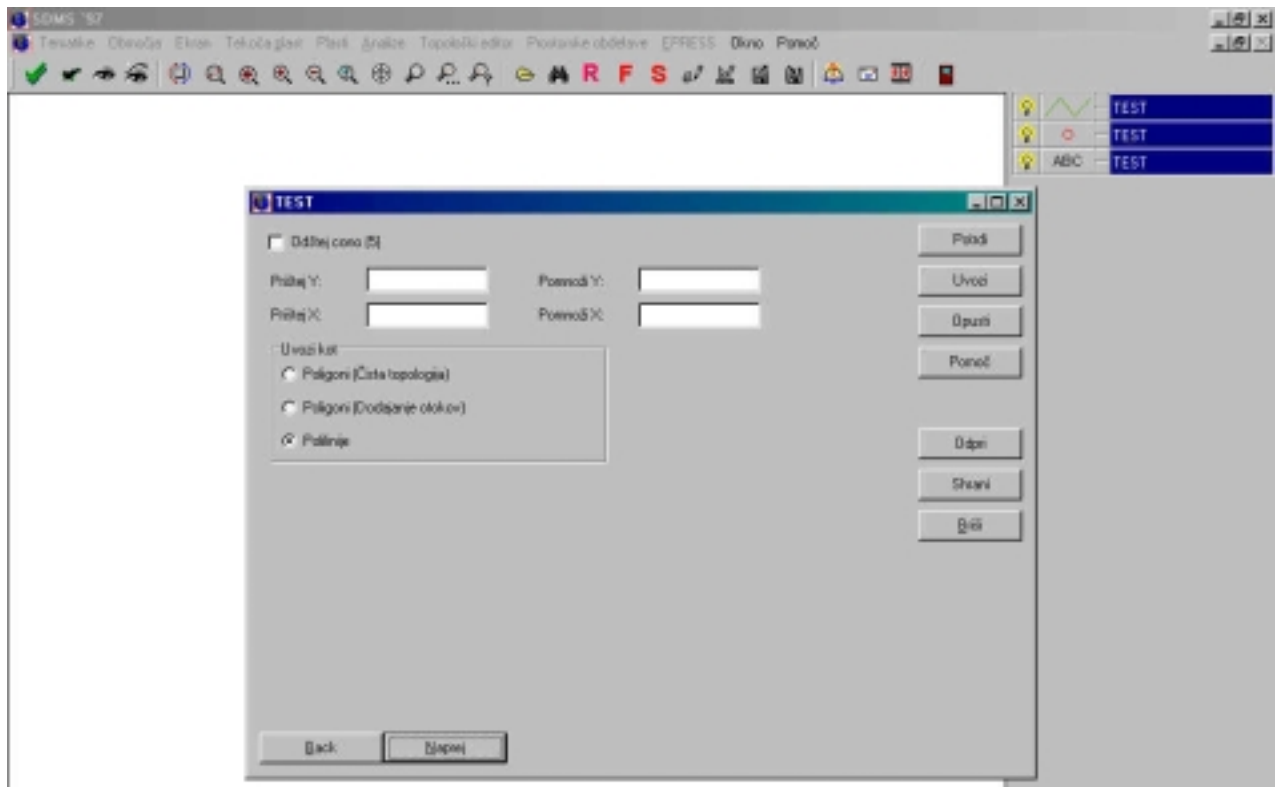
V polju File name vidimo, katero datoteko **.dbf** moramo izbrati v Oknu File List : kliknemo nanjo in pritisnemo gumb <Naprej >!



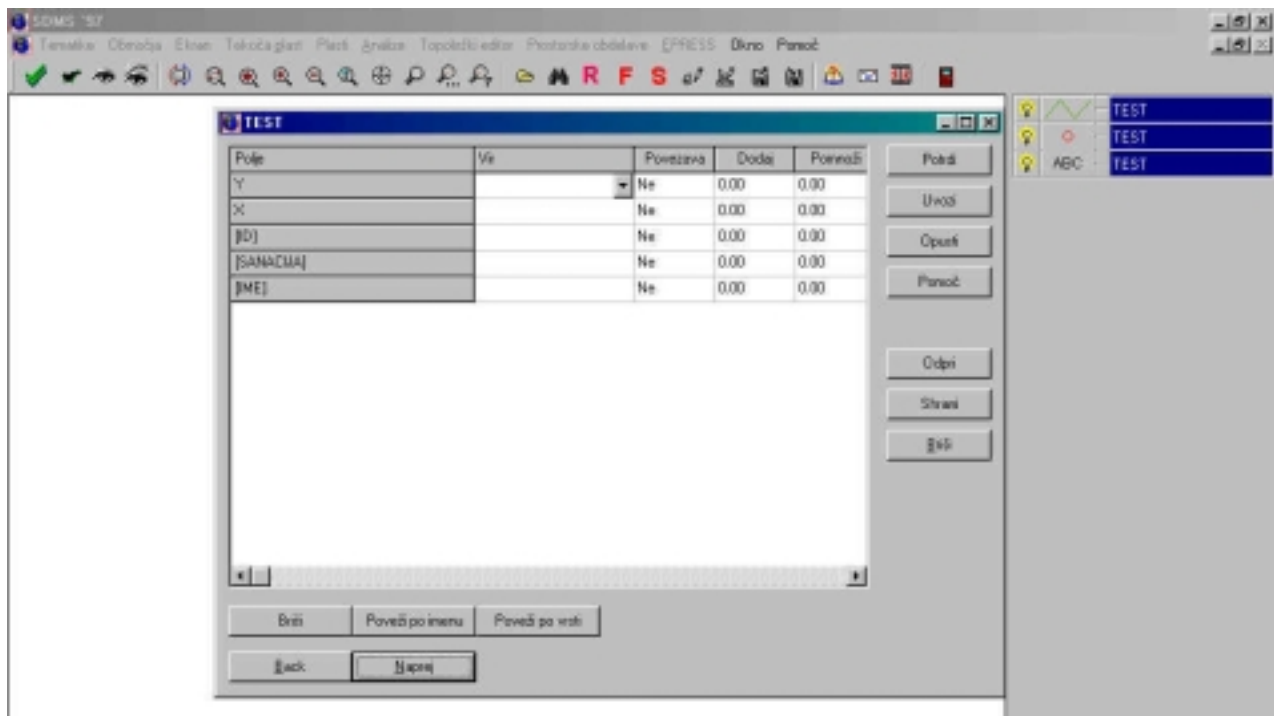
V polju File name vidimo, katero datoteko **.shp** moramo izbrati v Oknu File List : kliknemo nanjo in pritisnemo gumb <Naprej >!



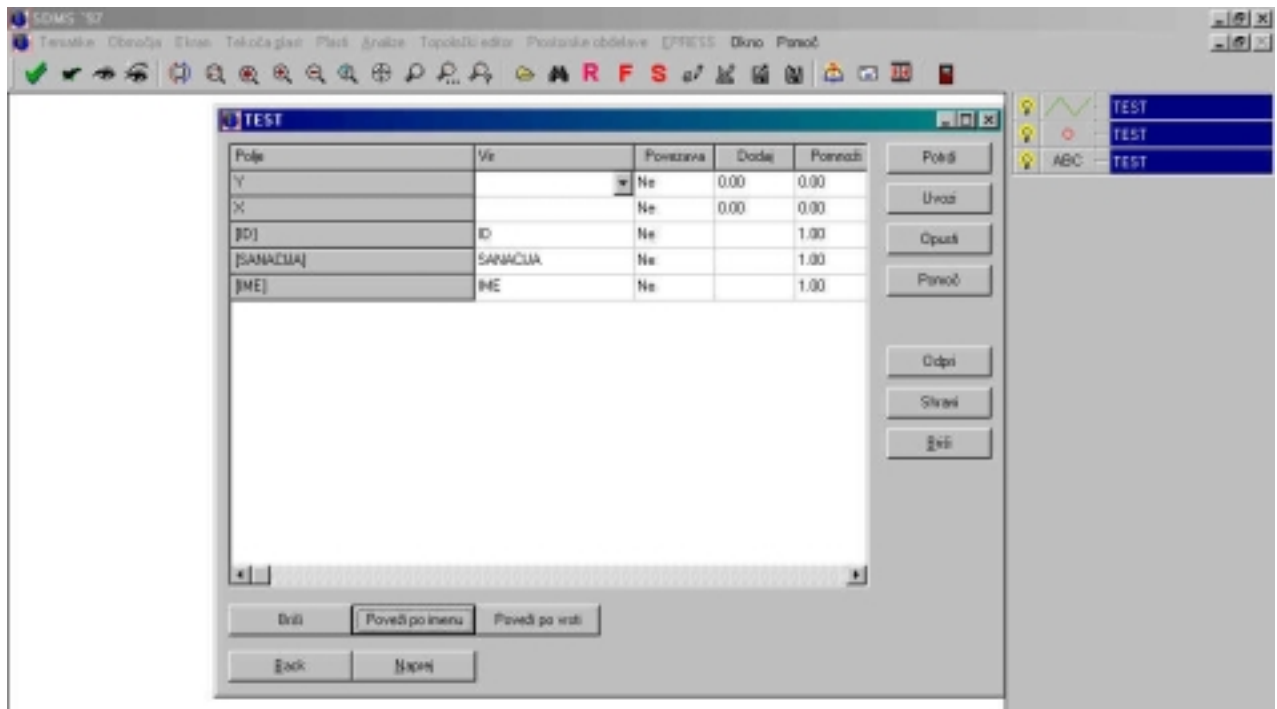
Izberemo eno od treh možnosti uvoza . Ker se pri prvem poskusu uvozil ni opravił uspešno, sem postopek ponovil in ugotovil, da je najboljša možnost za to datoteko : Uvozi kot polilinije. Izberite eno od možnosti in pritisnite gumb <Naprej>!



V novem oknu vidimo Polja podatkovne plasti (levi stolpec) s katerimi lahko ročno povežemo polja iz **.dbf** datoteke, iz katere opravljamo uvoz. To ni najbolj udobno pri večjih datotekah je pa dana možnost, da ob uvozu preusmerimo podatke v polja v katera nam to ustreza (če so istega tipa : število v številčno polje, besedilo v besedilno polje podatkovne plasti).

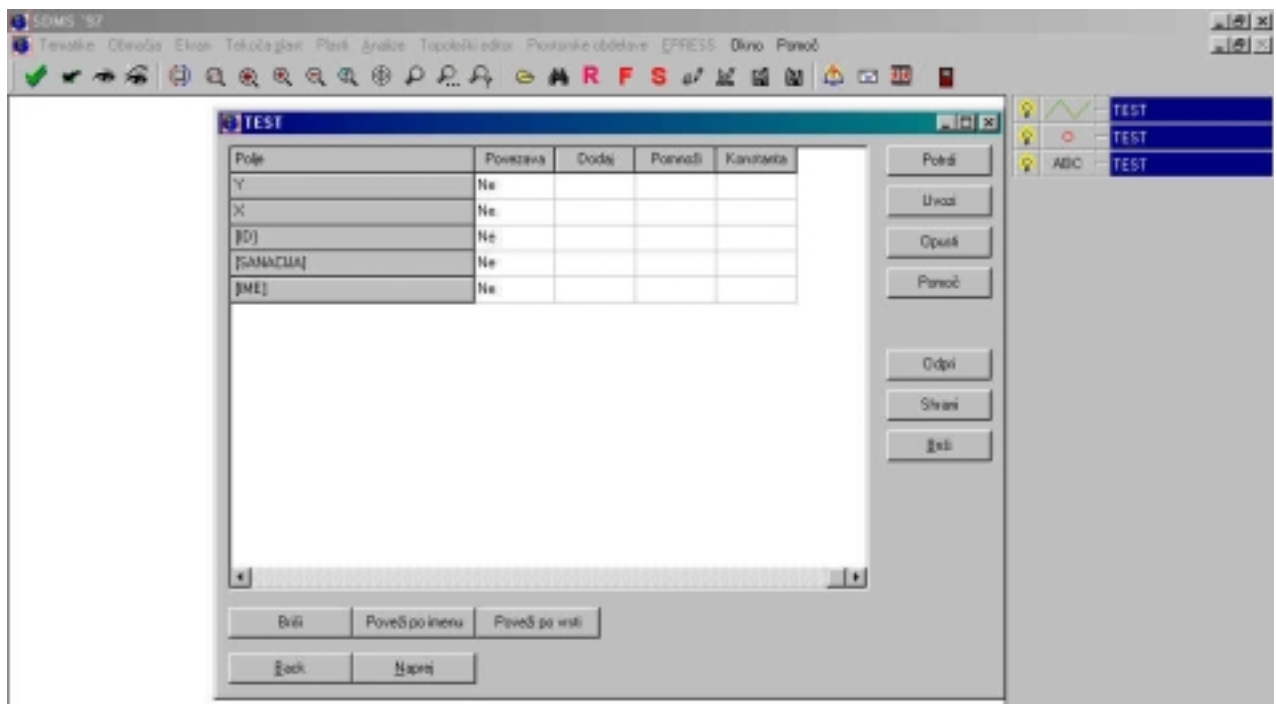


Pritisnemo na gumb <Poveži po imenu> !

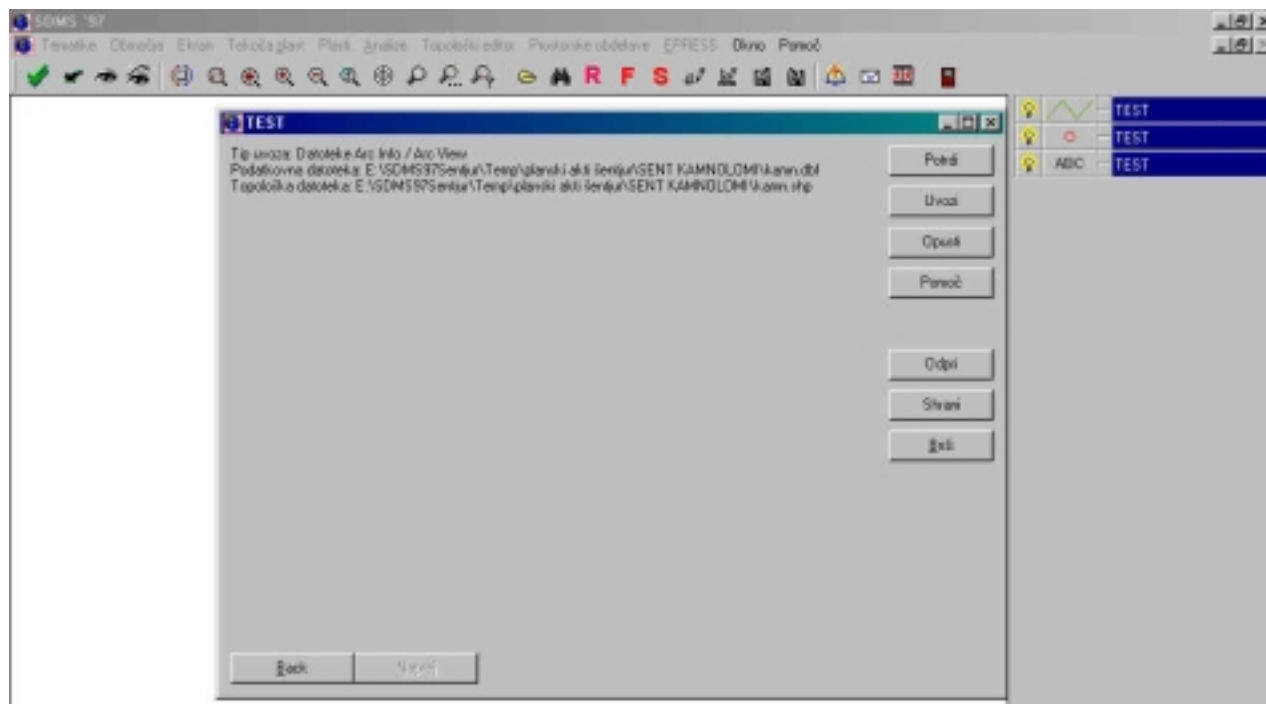


Vidimo, da je sistem v stolpcu Vir samodejno povezal polja podatkovne plasti s polji podatkov, ki jih bomo uvozili iz **.dbf** datoteke.

Pri tem pa je v ta polja v stolpcu Pomnoži samodejno dodal vrednosti, ki pa jih ne bomo uporabili. Zato se z miško postavimo na najnižji-najvišji zapis v tem stolpcu in jih brišemo z zaporednimi pritiski na tipkovnici na gumba Delete – smerna tipka navzdol (navzgor) in tako do konca dokler ne zberemo vseh zapisov v tem stolpcu. Pripravimo vse kot je na naslednji sliki. Pazite! Na sliki je vodoravni drsnik postavljen v desni del tako, da ni vidna povezava polj iz prejšnje slike.

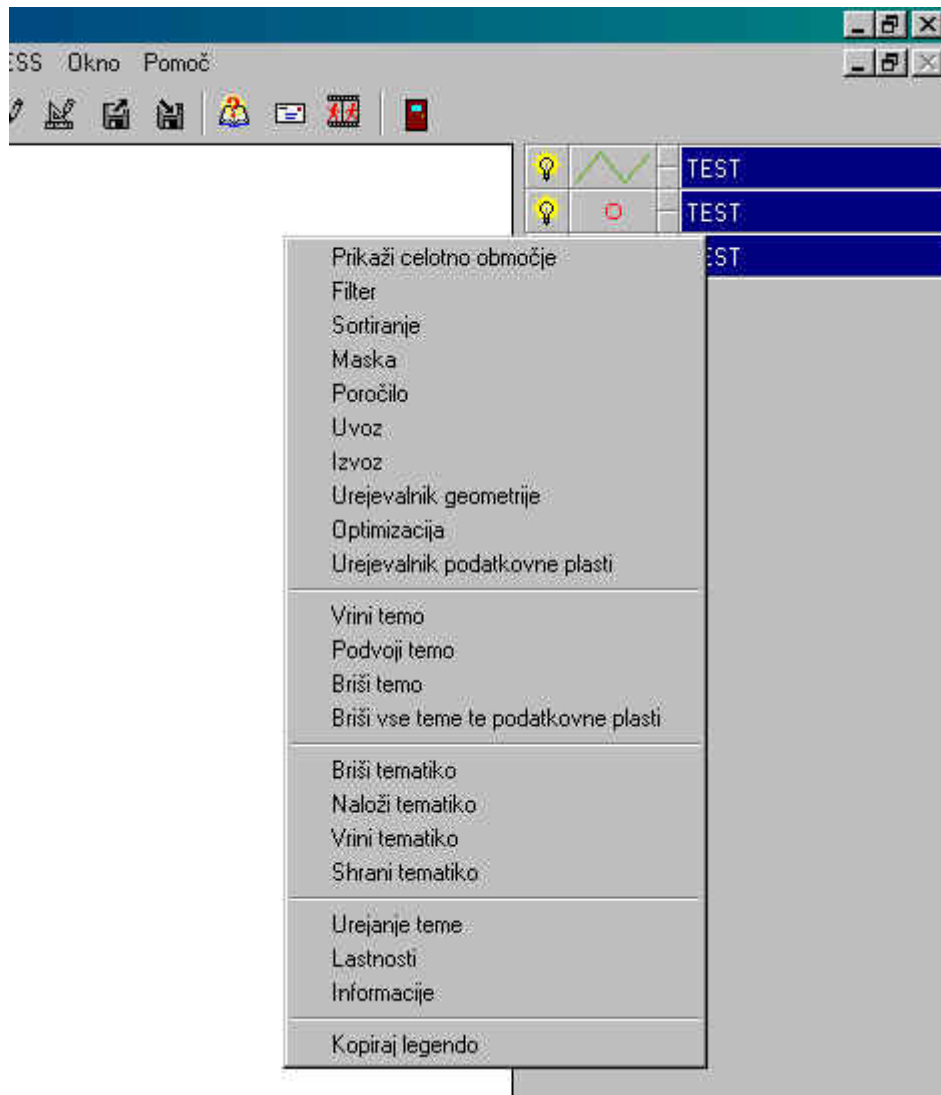


Pojavi se opozorilno Okno kjer lahko preberemo podatke o uvozu. Če želimo, lahko se vrnemo in popravimo podatke ali pa pritismo gumb <Uvozi> .



Ko je uvoz končan podatkov ne vidimo, ker ne vemo kje se v prostoru nahajajo uvoženi podatki.

Zato na aktivno plast kliknemo z desnim gumbom in iz priročnega menija izberemo prvo zgornjo možnost : Prikaži celotno območje.



Na zaslону se bo pojavilo celotno območje na katerem se nahajajo vsi uvoženi podatki. Po potrebi povečamo določena področja (zoom) in popravimo napake .

