Automatizovaná kontrola správnosti textového označenia databázy.

Zavedenie nového mapového štandardu poskytuje nové možnosti na automatizované vyhľadanie problémových miest v mape, kde je vyšší predpoklad existencie chyby. Sofwarové riešenie "na jedno tlačítko" pre svoju náročnosť nie je otázkou najbližších týždňov. Samotný Topol vo svojich analýzach umožňuje niektoré veci testovať. Stále však platí, že vo vzťahu databáza plôch a popis k nim (texty, slučky, zlučky) stále ostáva rozhodujúca vizuálna kontrola vyhotoviteľom mapy.

Postup pri vyhľadaní rizikových textov.

- 1. Pre kontrolu si založíme nový blok.
- 2. Na tento nový blok, ktorý je aktívny, použijeme funkciu texty do bodov:

Obrázok	1	-	funkcia	texty	do	bodov
---------	---	---	---------	-------	----	-------

y ·	Mic	rosoft Word						
a	<u>O</u> k	no Nápo <u>v</u> ěda						Nápověda
evi	dza.x	rml - [Mapové okno 1]						
ní	Edita	ace Rastr Analýza Mapové okno Okno Ná	pově	da				
æ	~	Linie	•	• ÷	- (*) ← → (*) - (*)		📴 🗄 🛛 🗺 🖬 🔛 😫	# 🚳 💣 🙇
5	÷	Body	►	\mathbb{N}^+	Vstup nových	цa.		B 🖪 🗋 🛛
	۲	Plochy	•		Nový bodový objekt 🔹 🕨		Vstup nových bodů dle kódu 🛛 🔾	Ctrl+Alt+B
_	Α	Texty	•	<u>*</u>	Operace s body	×.	Vyjmutí bodů z linií	
		Anotační vrstva	•	P4	Editace starých	®.,	Vyjmutí bodů z ploch	
		ТороGeo	•		Další editační nástroje 🔹 🕨 🕨		Body dle sitě křížků	
		Atlas	►	\boldsymbol{X}	Rušení existujících		Texty do bodů	
		Rušení objektů	•		Editace úhlu Alt+U	Ð	Buffer	
		Nový objekt dle kódu Ctrl+Alt+C			Změna tabulky bodů		Buffery pro zvolené	

Vhodné je založiť jeden druh kontrolných bodov pre číslo dielca a čiastk. plochy a ďalší druh bodov pre porastovú skupinu. Topol nám pri tejto funkcii ponúkne k dispozícii dostupné tabuľky textov, malo by to byť v LS*.BLK.

Obrázok 2 - výber druhu textu pre akciu

ostupné tabulky textů:	1
🖃 🗹 🏮 LS_LP002.bl	k
- 🗹 A cislo diela	ca a ciastkovej plochy
- 🗖 A porastov	va skupina
🚽 🗖 🗛 skratka a	a cislo OLP
- 🗖 A miestny i	nazov
100 million (100 m	njektu
- 🗖 A nazov ob	Joka
-□ A nazov ob -□ A kopec, m	nedznik
A nazov ob A kopec, m A nazov vr	nedznik rchu, kota zera, rieky, potoka, obcasneho toku
A nazov ob A kopec, m A nazov vr A nazov vr A nazov ja	de automaticky
A nazov ob A kopec, m A nazov vr A nazov vr A nazov ja jen vybrané ová tabulka bodů: (bud aložena) dle druhu	de automaticky

Po potvrdení tejto funkcie program Topol znenie textu zapíše do preddefinovanej položky text_. Funkciu zopakujeme s porastovou skupinou, pričom bude vytvorená nová tabuľka bodov (viď spodná časť obr. č.2 - dle druhu nastavíme na 2).

Obrázok 3a, 3b - zobrazenie položky text_ v info objektu

dosiahneme kliknutím na ikonku i(funkcia sa nachádza aj v Mapové okno – atributy objektu), ktorá po kliknutí do mapy zobrazí atribúty všetkých objektov, ktoré sa nachádzajú na mieste kliknutia (je potrebné kliknúť na bod, ktorý sa nachádza v našom kontrolnom bloku, nastavenie zobrazovania bodov je popísané v texte ďalej pri obrázku č. 7)



Informace				
Entity	- + Q	5 🛟 % 🕀	💡 🔯 🕶 🍸	»
00256C18	+ w_text	.blk.B0001		
00933938	Atributy o	Geometrie		
0097C064	Jméno	Тур	Hodnota	
+ 02985324	CISLO	Longint	161	
	color_	Longint	13	
	attrib_	Longint	10	
	angle_	Double	0,0	
	txtstyle_	Longint	2401	
	font_	Longint	6	
	linestyle_	Longint	0	
	height_	Double	5,520000000	
	width_	Double	0,0	
	text_	String 128	234a	
	time_	Longint	958178797	
	txtmode_	Longint	2	
	txtslope_	Double	0,0	
	txtadvspc_	Double	0,0	
	select_	Longint	0	-
		Longist	10	
Nalezeno: 8 Skryt	to: 3	S JTSK	w_text.blk.B00	01 //
		/	1 cure	_

3. Urobíme prenos atribútov z plôch na ktorých bod (text) leží do bodov kontrolného bloku – Editace – prenos atributu - prenesieme vybrané stĺpce z plôch druhu les (z bloku LP*.BLK), v prvom prípade atribúty DC, CP do kontrolného bloku do tabuľky B0001 a v druhom prípade prenesieme atribút PS do kontrolného bloku do tabuľky B0002.

Obrázok 4 - výber tabuliek pre prenos – prvý prípad

1 199 1 4 199 0 1 4 199 94 1 191 1 4 199 1 4 199 1 4 19 199 14 1 191 1 4 199 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 2 19 19 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 4 199 1 4 199 1 4 199 139 1 196 1 4 199 1 199 1 4 199 1 4 199 1 4 199 1 4 199 1 199 1 199	 Zde vyberte tabulku ze které s atributy přenášet. Zdrojová a Zdrojová tabulka: 	e budou čís cílová tabu	st atributy a tabulku do které se budou Ika nesmí být totožná. Cílová tabulka:
	LP_LP002.blk.les	1	w_text.blk.B0001
	 prazdna h.plochy h.PS c.zvaz.LP chodnik LP potok LP breh.ciara miles intravilan 		 □ (a) w_text.blk □ + 80001 □ + 80002
	🗌 Jen z vybraných		🗌 Jen do vybraných

Obrázok 5 – mapovanie stĺpcov – prvý prípad



Obrázok 6 - výber záujmových položiek databázy plôch – prvý prípad

Výběr sloupců Zde určete které s sloupců cilové tab	sloupce zdrojové tabulky se budou auton ulky.	naticky mapovat do
Sloupec	Тур	Všechny
plocha	Numeric 10:2	
V dc	Numeric 4:0	Zádné
в пакана 🗸 ср	String 1	
ps	Numeric 1:0	
pozn	String 25	
dp	Numeric 3:0	
idps	String 15	
	String 1	
P pc	Numeric 4:0	
E kpl	String 5	
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT	Numeric 4:0	

Obrázok 7 - info o bode po prenose položiek

dosiahneme kliknutím na i, tak ako pri zobrazení položky text_

Informace				*
Entity	- Q	5 🛟 % 🚭	💡 🗊 - 🚺	»
002E03B8	+ w_text.	blk.B0001		
+ 0298572C	Atributy G	eometrie		
	Jméno	Тур	Hodnota	~
	CISLO	Longint	163	
	color_	Longint	13	
	attrib_	Longint	10	
	angle_	Double	0,0	
	txtstyle_	Longint	2401	
	font_	Longint	6	
	linestyle_	Longint	0	
	height_	Double	5,52000000	
	width_	Double	0,0	
	text_	String 128	234b	
	time_	Longint	958178795	
	txtmode_	Longint	2	
	txtslope_	Double	0,0	
	txtadvspc_	Double	0,0	
	select_	Longint	0	
	dc	Numeric 4.0	234	
	Φ	String 1	b	Ŧ
Nalezeno: 4 Skryt	o: 1	S JTSK	w_text.blk.E	000

4. Urobíme analýzu hodnôt položiek, teda porovnanie atribútov naplnených do bodov v predchádzajúcich krokoch: **text_** a **DC, CP,** v druhom prípade **text_** a **PS,** týmto porovnáme či text, ktorý je naeditovaný v bloku LS*.BLK a ktorý sme preniesli do bodov nášho kontrolného bloku je rovnaký ako atribútové položky v databáze plochy v bloku LP*.BLK, ktoré sme tiež preniesli do nášho kontrolného bloku.

Rizikové texty dielcov a čiastkových plôch zistíme keď v Analýza – Výbery, v našom kontrolnom bloku zadáme po zvolení tabuliek B0001 a B0002 do výberu Dotazem výraz: **STRTRIM**(@TEXT_) <> ((@DC:c)+@CP)

Výběr objektů				
Kde vybírat:			Jak vybírat:	Způsob výběru:
LS_LP002.blk	v_text.blk	<u> </u>	Obdélníkem	💿 Výběr
Tabulka	Vybr	Součet		🔿 Vyloučení
(+ B0001)	177	0	Polygonem	O Inverze
☐ + 60002	57	0	Linií	Pouze uvniti
			Kružnicí	Výraz pro součet
				Editace výr

	Kružnicí	Výraz pro součet: Editace výrazu
	Dotazem	Suma pro w_text.blk
	Zobrazování: Průběžně vykre Průběžně aktua Překreslit map	slovat při vybírání lizovat DB okna ové okno
Předvolby pro všechny	Aktualizovat	DB okna Přesah:
Předvolby pro w_text.blk	Výřez dle vybran	ných objektů 5 😭 %

Obrázok 9 – Zadanie dotazu do výberu

efiniované výrazy						
Jméno	Popis				<u>^</u>	<u>N</u> ový
Nový výraz 4						-
Nový výraz 5						E Kopie
Nový výraz 6						
Nový výraz 7				ŕ		Přeimenovat
Nový výraz 8						
Nový výraz 9						രീ വം
Nový výraz 10						S Upravic
dc_cp					I C	
ps						X Odstranit
porasty					~	
<]						Žád <u>n</u> ý
ýraz						
5TRTRIM(@TEXT_) <> ((@DC:c)	1+@CP)	13			

Rizikové texty porastových skupín dostaneme podobným spôsobom zadaním nasledovného výrazu do výberu Dotazem: (@TEXT_:N)<> (@PS)

Po potvrdení dotazu zadaného do výberu nám TopoL vyberie problematické body (texty) v B0001 a v B0002.

5. Už stačí len užívateľsky pohodlne si zobraziť vybrané body (červené body a k nim sú zorazené červené popisy), k vybraným plochám (DP=0) v bloku LP*.BLK zapnúť popisy atribútových položiek DC, CP, PS zadaním výrazu ((@DC:c)+@CP+'_'+(@PS:c)) do nastavenia popisov viď obr.11 (fialové popisy) a optická kontrola súboru môže začať. Odkontrolované objekty vyradíme z výberu vylúčením a tak vieme, že objekt bol skontrolovaný.



Obrázok 10 - príklad prezentovania analýzy na obrazovke

