

geoinfoV
2008[®]



inet.Admin wersja 1.0

Podstawowy Podręcznik Użytkownika



SYSTHERM[®]

SYSTHERM INFO Sp. z o.o., ul. Janickiego [WIEPOFAMA], 60-542 Poznań
tel.: (061) 848 03 52, 846 20 80 fax: (061) 848 03 53, 846 20 89
E-mail: geo-info@systherm-info.pl <http://www.systherm-info.pl/>

Copyright © 2008 SYSTHERM INFO Sp. z o.o.

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie, reprodukcja, tłumaczenie, przenoszenie na inny nośnik informacji lub zmiana formy na czytelny maszynowo tak całości, jak i części niniejszej publikacji jest niedozwolone bez pisemnego zezwolenia udzielonego przez SYSTHERM INFO Sp. z o.o.

SYSTHERM INFO Sp. z o.o. DOSTARCZAJĄC PRODUKT "TAKI JAKI JEST" NIE UDZIAŁA GWARANCJI i NIE UWZGLĘDNI REKLAMACJI, ZARÓWNO WYRAŻONYCH JAK i SUGEROWANYCH, DOTYCZĄCYCH MOŻLIWOŚCI ZASTOSOWANIA GO w OKREŚLONYM CELU.

W ŻADNYM WYPADKU SYSTHERM INFO Sp. z o.o. NIE PRZYJMUJE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY, RÓWNIEŻ PRZYPADKOWE, i EWENTUALNE SKUTKI UBOCZNE MAJĄCE ZWIĄZEK LUB MOGĄCE WYNIKAĆ z ZAKUPU LUB KORZYSTANIA z NINIEJSZYCH MATERIAŁÓW. WYŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ SYSTHERM INFO Sp. z o.o., NIEZALEŻNIE OD FORMY DZIAŁANIA, NIE PRZEKROCZY CENY ZAKUPU PRZEDSTAWIONYCH TUTAJ MATERIAŁÓW.

SYSTHERM INFO Sp. z o.o. zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i ulepszania swoich produktów bez uprzedniego powiadomienia. Niniejsza publikacja przedstawia stan produktu w chwili jej utworzenia, i może nie odzwierciedlać stanu produktu w dowolnym czasie w przyszłości.

Znaki towarowe SYSTHERM INFO Sp. z o.o.

Nazwy **SYSTHERM INFO Sp. z o.o.** i **GEO-INFO** są zastrzeżonymi znakami towarowymi. Wszystkie inne nazwy handlowe i towarów występujące w niniejszej publikacji są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odnośnych właścicieli.

Poznań 30.01.2008 r.



Spis treści

KONWENCJE PRZYJĘTE W OPISIE	4
INSTALACJA	4
START	6
LOGOWANIE	8
UKŁAD OKNA APLIKACJI	10
ZASADY DODAWANIA UŻYTKOWNIKÓW I USTALANIA DLA NICH UPRAWNIEŃ	11
DEFINIOWANIE GRUP UPRAWNIEŃ	11
DEFINIOWANIE GRUPY UŻYTKOWNIKÓW	16
DEFINIOWANIE UŻYTKOWNIKÓW	18
OPIS POZOSTAŁYCH PANELI PROGRAMU ADMINISTRACYJNEGO	19
<i>Panel Schemat</i>	19
<i>Panel Import</i>	22
<i>Panel Zasoby</i>	26
<i>Panel Rastry Dodawanie</i>	28
<i>Panel Rastry Edycja</i>	31
<i>Panel Jednostki</i>	33
<i>Panel Kody</i>	34
<i>Panel Formaty</i>	41
<i>Panel Akcje</i>	42
<i>Panel Właściwości</i>	44
<i>Panel Słowniki</i>	46
<i>Panel Symbole</i>	48



Program **inet.Admin** jest programem służącym do administrowania systemem *inet*. Pozwala na utworzenie schematu bazy danych, import danych, administrowanie uprawnieniami, grupami użytkowników oraz użytkownikami. Dodatkowo pozwala na ustawienie cech niektórych bytów (metainformacji) występujących w systemie np. kodów.

Konwencje przyjęte w opisie

Zawsze, gdy w opisie pojawi się tekst sformatowany w następujący sposób: **Anuluj**, oznacza to że dokładnie takiej treści napis występuje w oknie dialogowym albo panelu na ekranie monitora. Może to być opis przycisku, pola wprowadzania danych czy innego pola występującego w aplikacji.

Jeżeli mowa przycisku który ma swoją nazwę, wówczas działanie podjęte przez użytkownika dotyczą bezpośrednio tego przycisku. Często się jednak pojawi informacją o polu które służy do wprowadzania danych. Może to być pole edycyjne, pole typu *combobox*, pole wpisywania liczby albo inne. Wówczas pole takie samo w sobie nie posiada nazwy ale jest poprzedzone z lewej strony albo z góry etykietą. w opisie w tym podręczniku posługuję się tą etykietą ale działania należy odnieść do pola opisywanego przez tą etykietę.

Instalacja

Program *inet.Admin* jest aplikacją napisaną w nowoczesnym języku *Java*. Dlatego do poprawnej pracy wymaga by na komputerze, na której ma być uruchamiany, była zainstalowana wirtualna maszyna *Javy* (ang. *JVM – Java Virtual Machine*). Zaleca się wersję, co najmniej 1.4.2 *Javy*. Do poprawnej pracy wystarczy, że będzie to tzw. środowisko uruchomieniowe (ang. *JRE – Java Runtime Engine*). Dodatkowo należy ustawić zmienną środowiska, która wskazuje gdzie są pliki wykonywalne dla *Javy*. Dzięki temu, że aplikacja *inet.Admin* napisana została w *Javie*, może ona pracować na różnych systemach operacyjnych. Utrudnia to jednak przedstawienie sposobu konfigurowania dla wszystkich możliwych systemów.



Przykładowo w systemach Windows, Java może być zainstalowana w folderze

C:\Program Files\Java\jre1.4.2

i wtedy w zmienną %PATH% należy zmodyfikować następująco:

C:\>set PATH=C:\Program Files\Java\jre1.4.2\bin;%PATH%

Kolejnym etapem instalowania programu *inet.Admin* jest skopiowania wszystkich wymaganych plików do odpowiedniej lokalizacji. Lokalizacja ta jest w zasadzie dowolna. Zaleca się by była ona zgodna z praktyką, jaka jest przyjęta na danym komputerze, albo w danej organizacji. Jeżeli zatem instalujemy programy w lokalizacji

C:\Program Files (system Windows)

albo

/usr/share (systemy powstałe w oparciu o Unixa/Linux),

to możemy zainstalować potrzebne pliki odpowiednio w folderach:

C:\Program Files\inet\Admin

albo

/usr/share/inet/admin

Instalacja programu polega na skopiowaniu we skazane miejsca podanych poniżej plików. Są to zarówno plik z programem jak również dodatkowe, niezbędne biblioteki.

- *AdminApp.jar*
- *avalon-framework-cvs-20020806.jar*
- *batik.jar*
- *fop.jar*

- *batik-css.jar*
- *batik-dom.jar*
- *batik-ext.jar*
- *batik-svg-dom.jar*
- *batik-util.jar*
- *batik-swing.jar*
- *batik-gvt.jar*
- *batik-bridge.jar*
- *batik-xml.jar*
- *batik-script.jar*
- *batik-awt-util.jar*
- *batik-parser.jar*



- *jai_core.jar*
- *jai_codec.jar*
- *mllibwrapper_jai.jar*

Dodatkowo w zależności od tego, jaka baza danych będzie używana potrzebne będą pliki

Dla *MS SQL Server*

- *msbase.jar*
- *mssqlserver.jar*
- *msutil.jar*

Dla *MySQL*

- *mysql-connector-java-XXXXX-bin.jar*

Oprócz powyższych plików w katalogu instalacyjnym należy umieścić plik

- *AdminApp.config*

W tym pliku powinny być podane dane dotyczące połączenia do bazy danych oraz informacje gdzie i jak powinno odbywać się logowanie komunikatów programu *inet.Admin*.

Oprócz powyższych plików można w folderze instalacyjnym umieścić skrypt, który uruchomi program administracyjny. Skrypt ten jest zależny od systemu operacyjnego jednak powinien zawierać polecenie:

```
java -jar AdminApp.jar
```

które to polecenie uruchomi program administracyjny. W systemach *Linux/Unix* do uruchamiania programu *inet.Admin*, potrzeby będzie podsystem *X/Windows* gdyż program administracyjny pracuje w środowisku graficznym.

Start

Pracę z programem rozpoczyna się przez wywołanie odpowiedniego skryptu poleceń (ang. *shell*). Nazwa skryptu zależy od systemu operacyjnego i w systemie *Windows* nazywa się *AdminApp.bat* bądź *AdminApp.cmd*. Można także

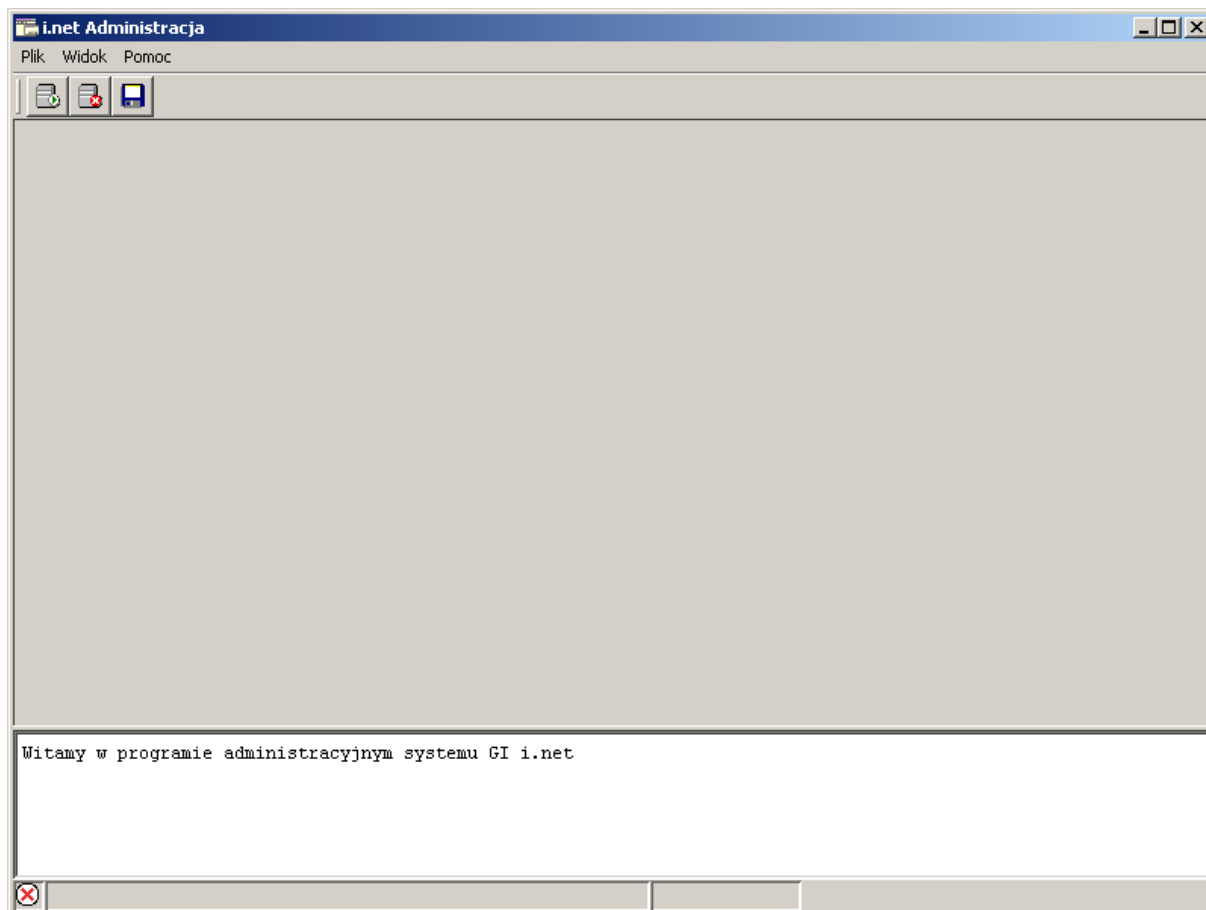



skonfigurować ten program w taki sposób, by był wywoływany bezpośrednio z pliku *AdminApp.jar* lub poprzez dwukrotne kliknięcie na odpowiedniej ikonie.

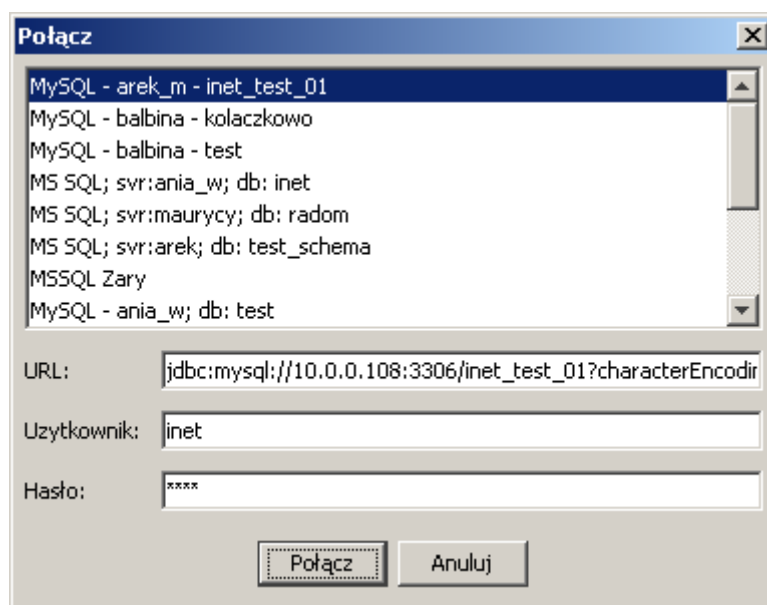


Logowanie

Po wywołaniu programu otwiera się okno główne, które wygląda jak na poniższym rysunku:



Pracę z programem należy rozpocząć od połączenia się do odpowiedniej bazy danych. w tym celu wybieramy przyciskiem  na pasku narzędzi. Po jego wybraniu pojawi się okienko dialogowe pozwalające się połączyć z wybraną bazą danych.



Jeżeli w trakcie instalowania wpisano dopuszczalne połączenia do pliku konfiguracyjnego, to w górnej części na liści będą dostępne te połączenia. w dolnej części okna są do wypełniania trzy pola **URL**, **Użytkownik** oraz **Hasło**. Wybierając jedno z połączeń z górnej listy, trzy pola poniżej wypełnią się automatycznie, przy czym istnieje możliwość ich tymczasowej* edycji.

W pole **URL** należy wpisać (jeśli nie nastąpiło to automatycznie) URL do serwera bazy danych. Informacja, gdzie jest zainstalowana baza danych oraz jaki jest schemat i jaki format powinien mieć URL, administrator otrzymuje na etapie instalowania oprogramowania. w polu **Użytkownik** podajemy nazwę użytkownika bazy danych (zwracamy uwagę, że chodzi o użytkownika zdefiniowanego w serwerze bazy danych, a nie o użytkowników systemu *inet*). Poniżej w polu **Hasło** należy podać hasło dla tego użytkownika. Ze względów bezpieczeństwa zaleca się, aby hasło nie było umieszczone w pliku konfiguracyjnym (choć istnieje taka możliwość) i było każdorazowo podawane. Jest to podejście mniej wygodne w używaniu, ale zapewniające większe bezpieczeństwo.

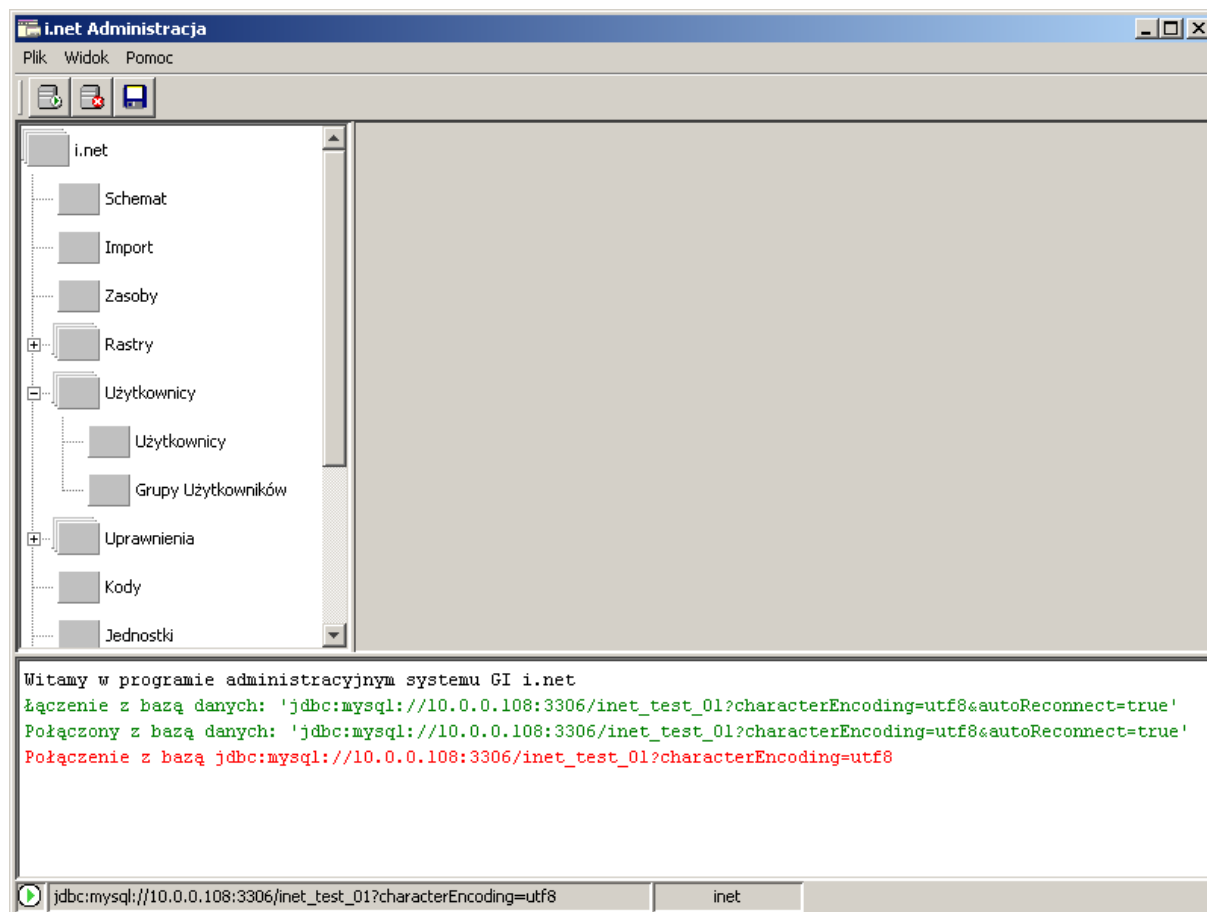
Naciskając przycisk **Połącz** akceptujemy dane i program rozpoczyna łączenie do bazy danych. Przyciskiem **Anuluj** możemy zrezygnować z połączenia.

* *tymczasowość* zmiany oznacza, że nie zostaną zapisane do pliku konfiguracyjnego, a jedynie będą obowiązywały przy obecnym łączeniu



Układ okna aplikacji

Po poprawnym połączeniu okno programu *inet.Admin* wygląda następująco:



Okno w górnej części posiada menu i pasek narzędziowy a w dolnej pasek statusu. w centralnej części są trzy zasadnicze pola. z lewej strony u góry jest drzewo wyboru (inaczej drzewo nawigacyjne) panelu administracyjnego. Jeśli drzewo jest niewidoczne można je włączyć opcją z menu **Widok** | **Drzewo**. u góry w części środkowej i z prawej strony jest miejsce gdzie będą się pojawiać poszczególne panele administracyjne. Na dole centralnej części jest miejsce gdzie wyświetlane są komunikaty. Panele administracyjne są opisane w dalszej części podręcznika z wyjątkiem paneli które służą do zarządzania uprawnieniami i użytkownikami.



Zasady dodawania użytkowników i ustalania dla nich uprawnień

Najlepiej tą czynność zacząć od zdefiniowania grup uprawnień. Następnie definiujemy grupy użytkowników, przypisując każdej z grup użytkowników jedną lub więcej grup uprawnień. Ostatnim etapem jest utworzenie pojedynczych użytkowników. Każdy użytkownik musi należeć do jakiejś grupy użytkowników, a przez to będzie miał on uprawnienia do czytania obiektów, do których nadano mu prawo w grupach uprawnień.

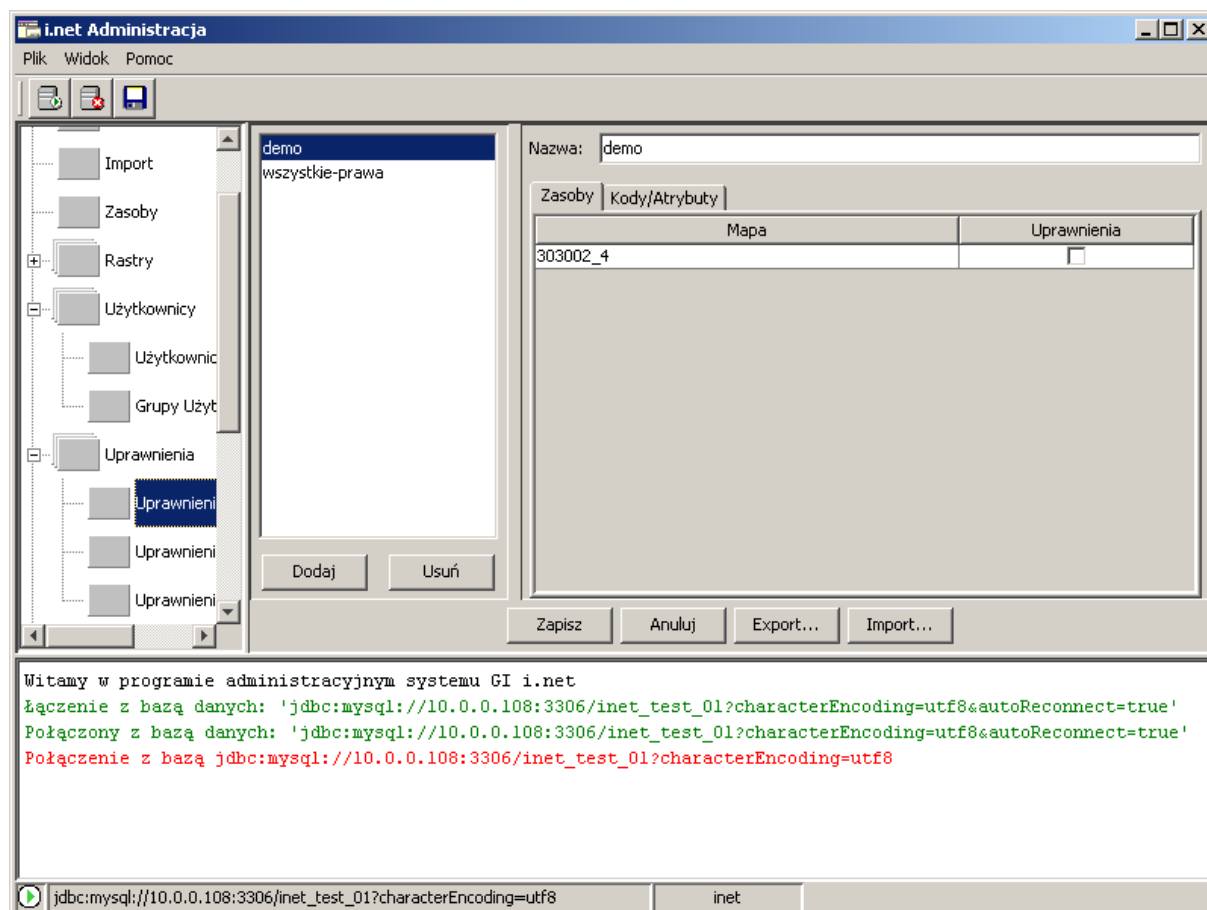
Definiowanie grup uprawnień

Grupa uprawnień, jest to zbiór wpisów do bazy danych, który ma wspólną nazwę. w każdej grupie może znajdować się od kilku do kilkuset (i więcej) wpisów o uprawnieniach. Pojedynczy wpis determinuje czy dany użytkownik będzie miał prawo czytać pojedynczy byt z bazy danych taki jak kod, typ dokumentu, akcję, atrybut etc. Przykładowo, jeżeli w danej grupie uprawnień umieścimy prawo do czytania kodu *DZIAŁKA* i grupa ta będzie przypisana w grupie użytkowników *operatorzy*, to wszyscy użytkownicy należący do tej grupy, będą mogli czytać informacje o działkach zgromadzonych w bazie danych (zarówno część geometryczną jak i opisową)

Aby stworzyć grupę uprawnień, należy posłużyć się jednym z trzech dostępnych dla tego celu paneli.



Panel pierwszy służy do ustalania uprawnień dla zasobów, ale także dla kodów i atrybutów. Można do niego przejść wybierając w oknie głównym aplikacji na drzewie nawigacyjnym pozycję **Uprawnienia** | **Grupy Uprawnień**. Panel ten wygląda on następująco:



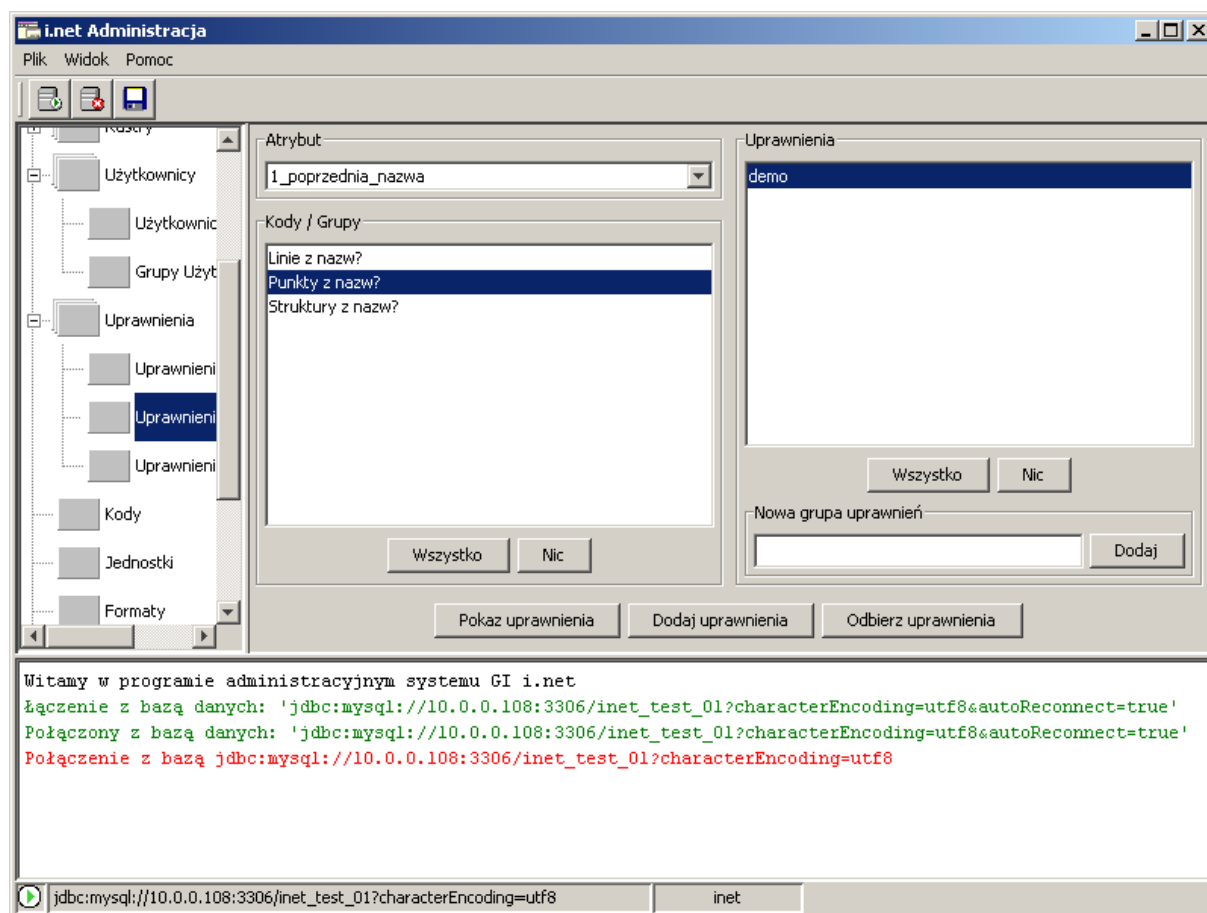
Dodanie grupy uprawnień odbywa się przez wybranie przycisku **Dodaj**. Nowa grupa pojawi się na liście w lewej części panelu. w polu **Nazwa** należy wpisać nazwę grupy, przy czym nazwy poszczególnych grup muszą być unikatowe. Poniżej pola z nazwą jest zbiór zakładek, gdzie można ustawić uprawnienia dla danej grupy do odpowiednich bytów systemu. Na pierwszej zakładce **Zasoby** można określić, do których zasobów będą przyznane prawa w ramach grupy uprawnień. Użytkownicy, z którymi zostanie związana ta grupa uprawnień, będą mogli otworzyć i przeglądać te zasoby u siebie w przeglądarce. Druga zakładka **Kody/Atrybuty** wyświetla listę kodów (usystematyzowanych według kategorii oraz grup). Można określić indywidualnie, jakich kodów obiekty, będą dostępne w przeglądarce. Oczywiście będzie to dotyczyło



obiektów z wcześniej uprawnionych zasobów. Wyświetlanie danych w przeglądarce można zawęzić aż do atrybutów. Dla każdego kodu można określić, które z jego atrybutów będą wyświetlane i dostępne w przeglądarce.

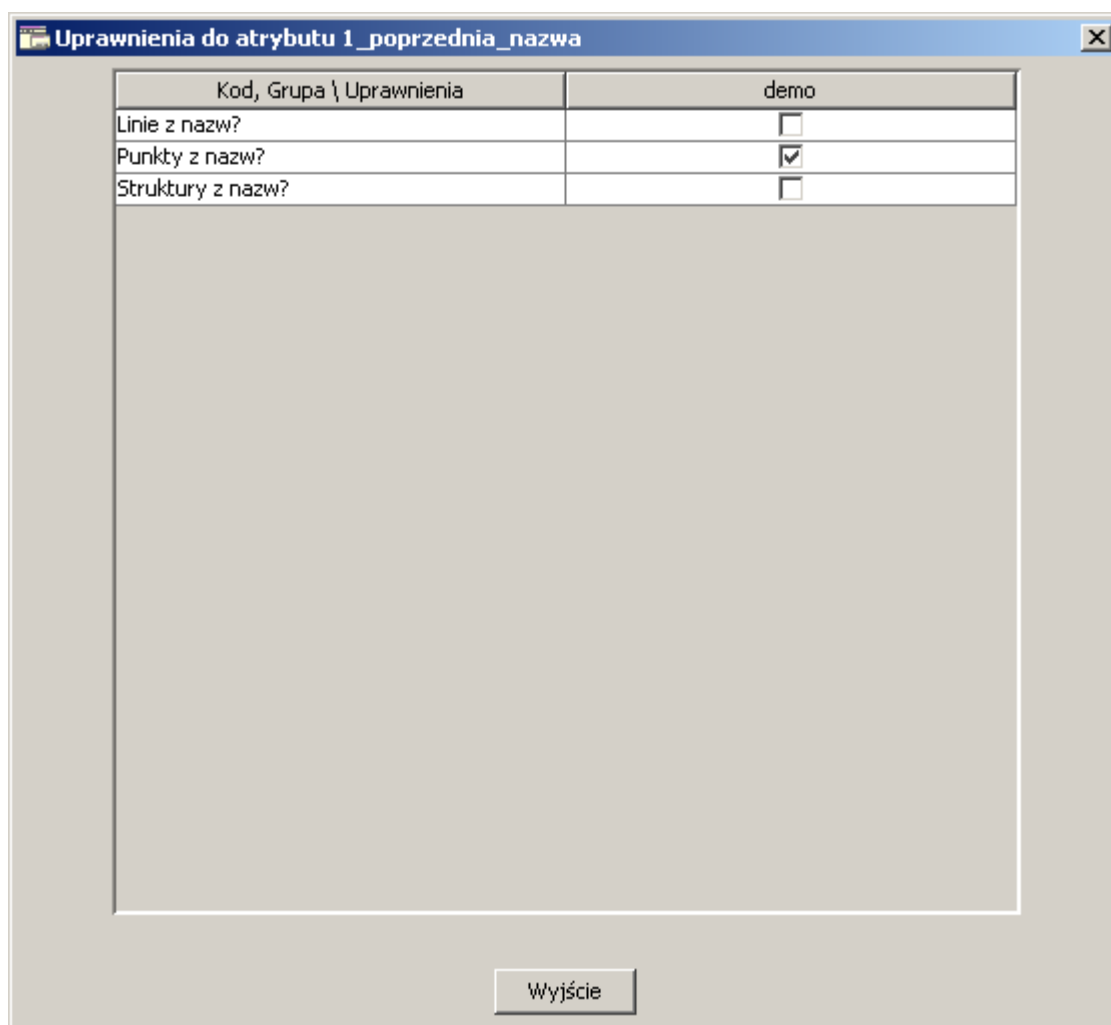
Przycisk **Usuń** służy do usuwania grup uprawnień. Wybranie przycisku **Zapisz** spowoduje zapisanie ustaleń dotyczących grup uprawnień, do bazy danych. Przycisk **Anuluj** przywraca w okienku stan uprawnień, jaki był przed otwarciem panelu albo ostatnim zapisaniem. Przyciski **Export** oraz **Import** pozwalają zapisać ustawienia dotyczące grup uprawnień do pliku dyskowego (typu XML) albo wczytać taki plik z dysku i ustawić prawa tak jak opisane są we wczytanym pliku.

Kolejne dwa panele mają podobną funkcję. Można do nich wejść przez wybranie na drzewie nawigacyjnym opcji **Uprawnienia** | **Uprawnienia do atrybutów** oraz **Uprawnienia** | **Uprawnienia do akcji**, z tym że jeden z nich służy do określenie uprawnień do atrybutów, a drugi do akcji. Pierwszy z nich wygląda następująco:





Drugi panel jest podobny, przy czym zamiast pola **Atrybut** jest pole akcja. Posługiwanie się tym panelami jest następujące. w Polu **Atrybut** wybieramy atrybut, dla którego będziemy chcieli określić uprawnienia. Poniżej wybieramy grupy kodów/kody, których będzie to dotyczyło (prawa do atrybutów definiuje się indywidualnie dla każdej grupy/kodu). z prawej strony wybieramy, o jaką grupę uprawnień nam chodzi. Zarówno grupy kodów/kody jak też grupy uprawnień możemy wybrać więcej niż jedną. Dodatkowe przyciski **Wszystko** i **Nic** pod listami pozwalają na szybki wybór wszystkich elementów na liście (przycisk **Wszystko**), bądź usunięcie wyboru (odpowiednio przycisk **Nic**). Po ustawieniu konfiguracji, dla której chcemy ustalić uprawnienia (atrybut | grupa(-y)/kod(y) | grupa(-y) uprawnień) Ustalamy je przyciskając przycisk **Dodaj Uprawnienia**, bądź odbieramy uprawnienia wybierając przycisk **Odbierz Uprawnienia**. Można sprawdzić czy uprawnienia są ustawione wybierając przycisk **Pokaż Uprawnienia**. Po jego naciśnięciu otwiera się okno dialogowe podobne do poniższego:



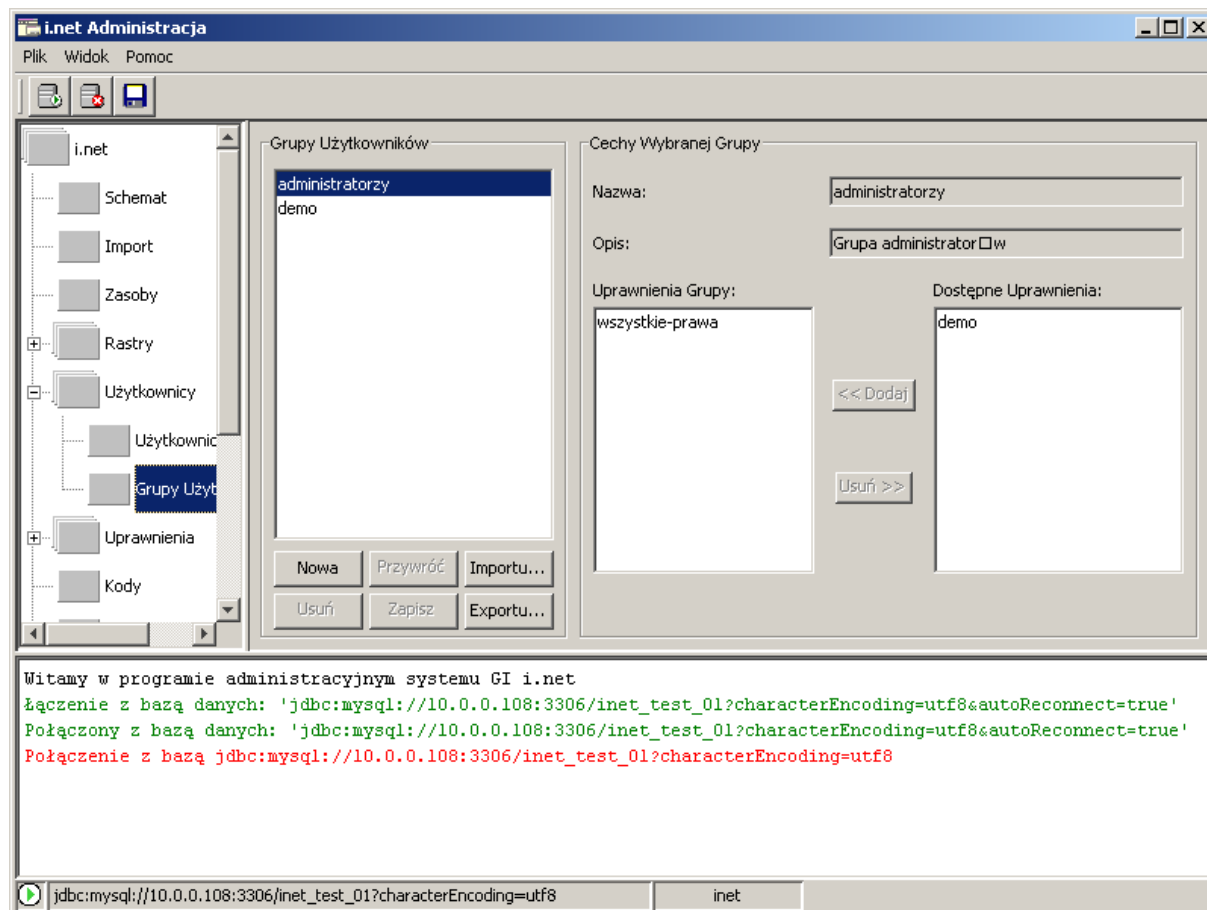
Dodatkowo w panelu **Uprawnienia do atrybutów** jest pole **Nowa grupa uprawnień**, gdzie możemy dodać nową grupę bez przechodzenia na panel **Uprawnienia**. Wpisujemy nazwę dla grupy uprawnień, pamiętając, że musi być ta nazwa unikatowa. z tego panelu nie ma możliwości usunięcia grupy uprawnień.

Analogiczny panel służy do administrowania uprawnieniami do akcji z tym, że akcję wybieramy zamiast atrybutu w opuszczanej liście w lewej górnej części panelu.



Definiowanie grupy użytkowników

Po wybraniu w drzewie nawigacyjnym opcji **Użytkownicy** | **Grupy użytkowników**, użytkowników, głównym oknie aplikacji otworzy się następujący panel:



W lewej części panelu jest lista z grupami użytkowników, poniżej są dostępne przyciski **Nowa**, **Usuń**, **Przywróć**, **Zapisz**, **Importuj**, **Eksportuj**. w prawej części panelu są pola wyświetlające (i pozwalające zmienić) indywidualne cechy każdej grupy użytkowników to jest: **Nazwa**, **Opis** oraz zbiór grup uprawnień przypisanych każdej grupie użytkowników. Przyciski z lewej strony panelu mają następujące znaczenie.

Przycisk **Nowa** dodaje nową grupę użytkowników. Można dla niej określić cechy indywidualne w prawej części panelu. Przycisk **Usuń** usuwa wybraną listę użytkowników. Przycisk **Przywróć** przywraca w panelu stan, jaki jest w bazie danych (tzn. stan, jaki był przy otwieraniu panelu albo stan, jaki został ustalony podczas ostatniego zapisywania do bazy danych). Przycisk **Zapisz** zapisuje ustawienia grup



użytkowników do bazy danych, nadpisując tym samym ustawienia dotychczasowe. Przyciski **Eksportuj** oraz **Importuj** służą do odpowiednio zapisu danych o grupach użytkowników do pliku (w formacie XML), albo do wczytania takiego pliku, tak aby dodać grupy użytkowników do bazy danych. Prawa część panelu zawiera pola pozwalające podać nazwę grupy użytkowników i opis. Nazwa musi być unikalna, natomiast opis może być dowolny (w szczególności może go nie być). Poniżej są dwie listy. Lewa zawiera nazwy grup uprawnień, które są przypisane danej grupie użytkowników. Prawa lista zawiera listę wszystkich grup uprawnień dostępnych w systemie, (przy czym wyświetlane są tylko te grupy uprawnień, które nie zostały jeszcze związane z wybraną grupą użytkowników). Dodawanie grupy uprawnień, odbywa się za pomocą przycisku **<<Dodaj**. Należy na liście po prawej stronie zaznaczyć grupy uprawnień, które chcemy dodać. Usuwanie dodanych grup uprawnień odbywa się przez wybranie usuwanej grupy uprawnień na liście z lewej strony i naciśnięciu przycisku **Usuń>>**. Użytkownicy, którzy będą należeli do danej grupy będą mieli wszystkie uprawnienia (sumę zbiorów) ze wszystkich grup uprawnień zdefiniowanych w tym miejscu panelu.

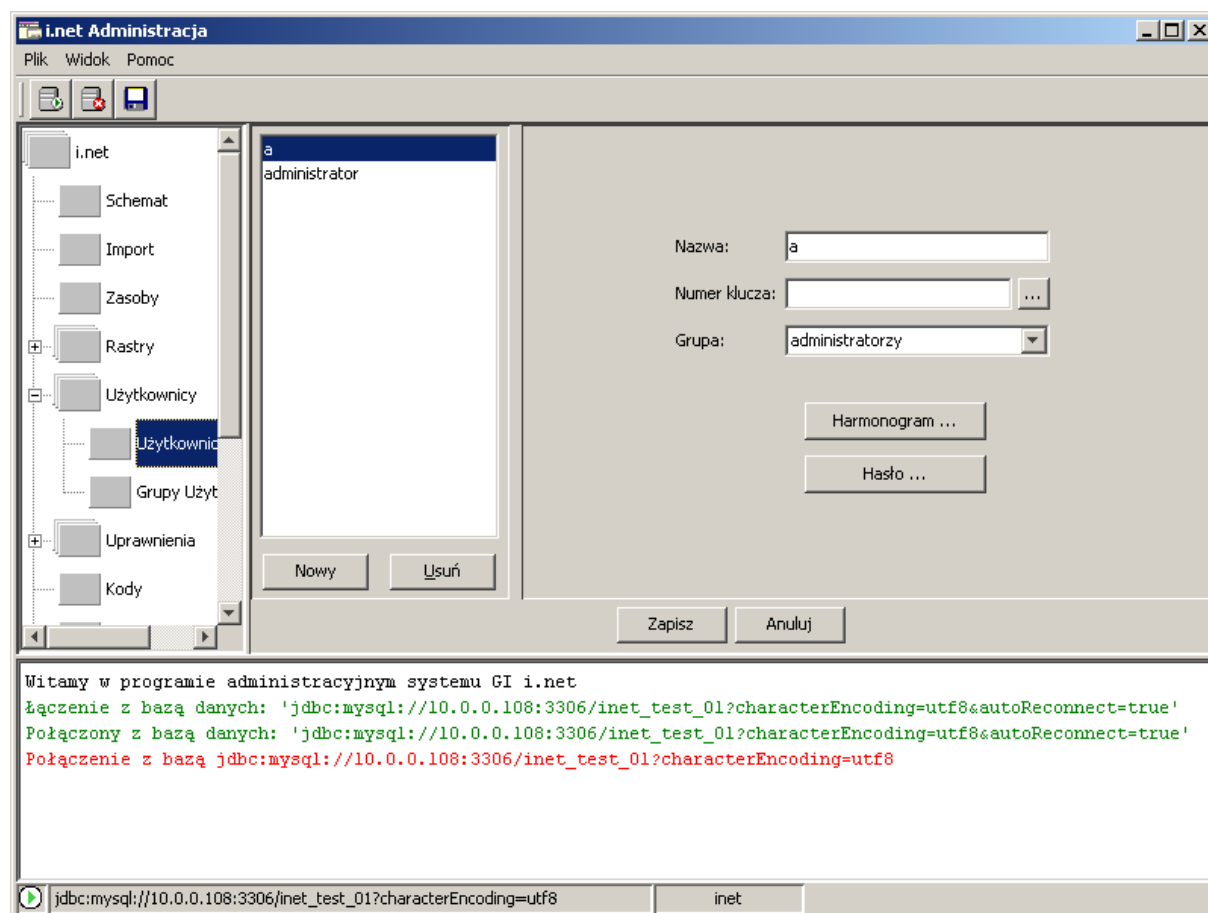
Przykładowo. Jeżeli zdefiniujemy grupę uprawnień *A* z prawem do zasobu *Z1* oraz grupę uprawnień *B* z prawem do zasobu *Z2*. i jeżeli obie te grupy uprawnień dodamy do grupy użytkowników *C*. To każdy użytkownik należący do grupy użytkowników *C* będzie miał prawo zarówno czytać zasób *Z1* jak też zasób *Z2*.

W szczególny sposób traktowana jest grupa administratorzy, której nie można usunąć, zmienić jej nazwy ani przypisanych uprawnień. Po zdefiniowaniu grup uprawnień można zdefiniować użytkowników.



Definiowanie użytkowników

Do zdefiniowania użytkowników należy posłużyć się poniższym panelem:



Przywołuje się go przez wybranie na drzewie nawigacyjnym opcji **Użytkownicy** | **Użytkownik**.

Po lewej stronie panelu znajduje się lista użytkowników. Poniżej są dwa przyciski **Nowy** oraz **Usuń**. Wybranie przycisku **Nowy** spowoduje dodanie nowego użytkownika, a przycisk **Usuń** usuwa użytkownika wybranego na liście. Po prawej stronie są cechy indywidualne użytkownika takie jak nazwa, numer klucza, grupa użytkowników. Dane te mogą być zmieniane. Znajdują się tam także dwa przyciski **Harmonogram** oraz **Hasło**. Pierwszy pozwala określić harmonogram, kiedy dany użytkownik może logować się do systemu a drugi pozwala na ustalenie hasła obok numeru klucza (tokena). Na dole panelu są przyciski **Zapisz** i **Anuluj**. Wybranie



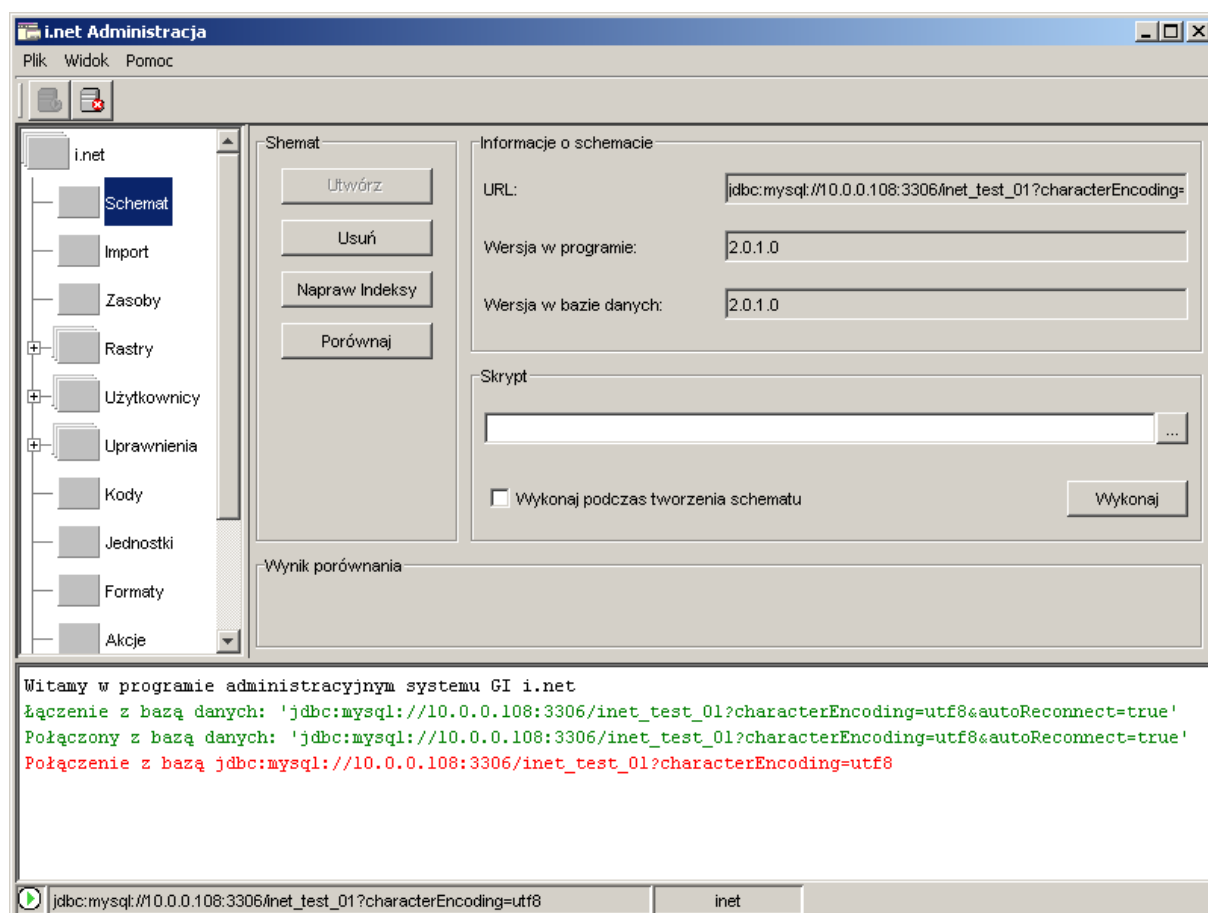
przycisku **Zapisz** spowoduje zapisanie wszystkich ustawień do bazy danych. Wybranie przycisku **Anuluj** przywróci w panelu stan jaki jest w bazie danych, tzn. stan wyjściowy albo stan po ostatnio wykonanej operacji zapisania.

W sposób specjalny traktowany jest użytkownik administrator. Nie można zmienić jego nazwy, usunąć ani zmienić grupy użytkowników, do jakiej należy. Można jedynie określić jego hasło oraz numer klucza, którym się posługuje.

Opis pozostałych paneli programu administracyjnego

Panel Schemat

Panel ten służy do przygotowania bazy danych, tak by mogła ona być używana przez program **inet**. Przygotowanie bazy danych jest dwuetapowe. w pierwszej kolejności administrator bazy danych powinien utworzyć pusty schemat w bazie danych, utworzyć użytkownika (np.: inet) i nadać prawa dla tego użytkownika do pełnego wykorzystywania tego schematu. Realizowane jest to przez narzędzia związane z danym serwerem baz danych i procedury te są opisane w dokumentacji bazy danych. Ten pierwszy etap jest wykonywany przez administratora bazy danych i może, ale nie musi być to ta sama osoba, co administrator systemu **inet**. w drugim etapie tak utworzony schemat jest przygotowywany do działania w systemie **inet**. Wykonuje to administrator systemu **inet**, za pomocą opisywanej aplikacji **inetAdmin**. Informacje o użytkowniku bazy danych (i jego hasle) powinny zostać udostępnione administratorowi systemu inet. Po otwarciu aplikacji, załogowaniu się wybraniu panelu Schemat pokazuje się panel jak na poniższym rysunku:



Panel podzielony jest na cztery części:

1. **Schemat**

Dostępne są tutaj cztery przyciski pozwalające wykonać podstawowe operacje na schemacie bazy danych

- a. **Utwórz** wybranie przycisku inicjuje procedurę tworzenia schematu bazy danych. Chodzi o tworzenie **logiczne** schematu, w przeciwieństwie do tworzenia **fizycznego**. Fizyczne tworzenie schematu wykonuje administrator bazy danych zgodnie z zasadami odpowiednimi dla danego serwera bazy danych. Zatem tworząc schemat logiczny, tworzone są odpowiednie tabele (a także ograniczenia integralnościowe, indeksy etc.) a następnie tabele wypełniane są metadanymi.
- b. **Usuń** wybranie przycisku inicjuje procedurę usunięcia **logicznego** schematu bazy danych. Usuwane są wszystkie tabele (wraz z zawartością!) oraz wszystkie inne byty bazy danych powiązane z tymi tabelami (np. indeksy, ograniczenia integralnościowe etc.)



- c. **Napraw indeksy** wybranie przycisku inicjuje procedurę naprawienia indeksów. Polega to na usunięciu wszystkich indeksów, jakie są w bazie danych w danym schemacie i utworzeniu wszystkich indeksów od nowa. Lista indeksów, które są, nie musi odpowiadać liście indeksów, które powinny być. Taka sytuacja może się zdarzyć np. po awaryjnym zakończeniu importu. w trakcie importu danych niektóre indeksy są usuwane. Następnie po zakończeniu procedury importu, indeksy są odtwarzane. Jednak, jeśli wydarzy się w międzyczasie jakaś awaria (np. serwera bazy danych, albo komputera, na którym pracuje program **inet.Admin**) indeksy nie zostaną poprawnie odtworzone. Procedura naprawiania indeksów pozwala przeciwdziałać takim sytuacjom.
- d. **Porównaj** wybranie przycisku inicjuje procedurę porównania definicji schematu zawartego w programie **inet.Admin** z definicją schematu, który jest w bazie danych. Porównanie schematów następuje każdorazowo po połączeniu się do bazy danych. Jeżeli schematy są niezgodne wyświetlany jest odpowiedni komunikat.

2. **Informacje** o schemacie

To obszar zawiera trzy pola z następującymi informacjami (tylko do odczytu)


- a. **URL** w polu tym wypisana jest informacja o identyfikatorze sieciowym (URL) bazy danych, w której jest/będzie utworzony schemat
- b. **Wersja w programie** Informacja o numerze wersji schematu bazy danych w programie administracyjnym
- c. **Wersja w bazie danych** Informacja o numerze wersji schematu bazy danych zapisana w samej bazie danych.

Jeżeli dwa powyższe numery wersji są różne może być problem z wykonaniem wszystkich czynności administracyjnych

3. **Skrypt**

W tym obszarze dostępne jest pole edycyjne, w które można wpisać ścieżkę do pliku skryptu, jaki ma zostać wykonany na bazie danych. Wolno uruchamiać tylko skrypty przysłane przez producenta programu, gdyż uruchomienie innych



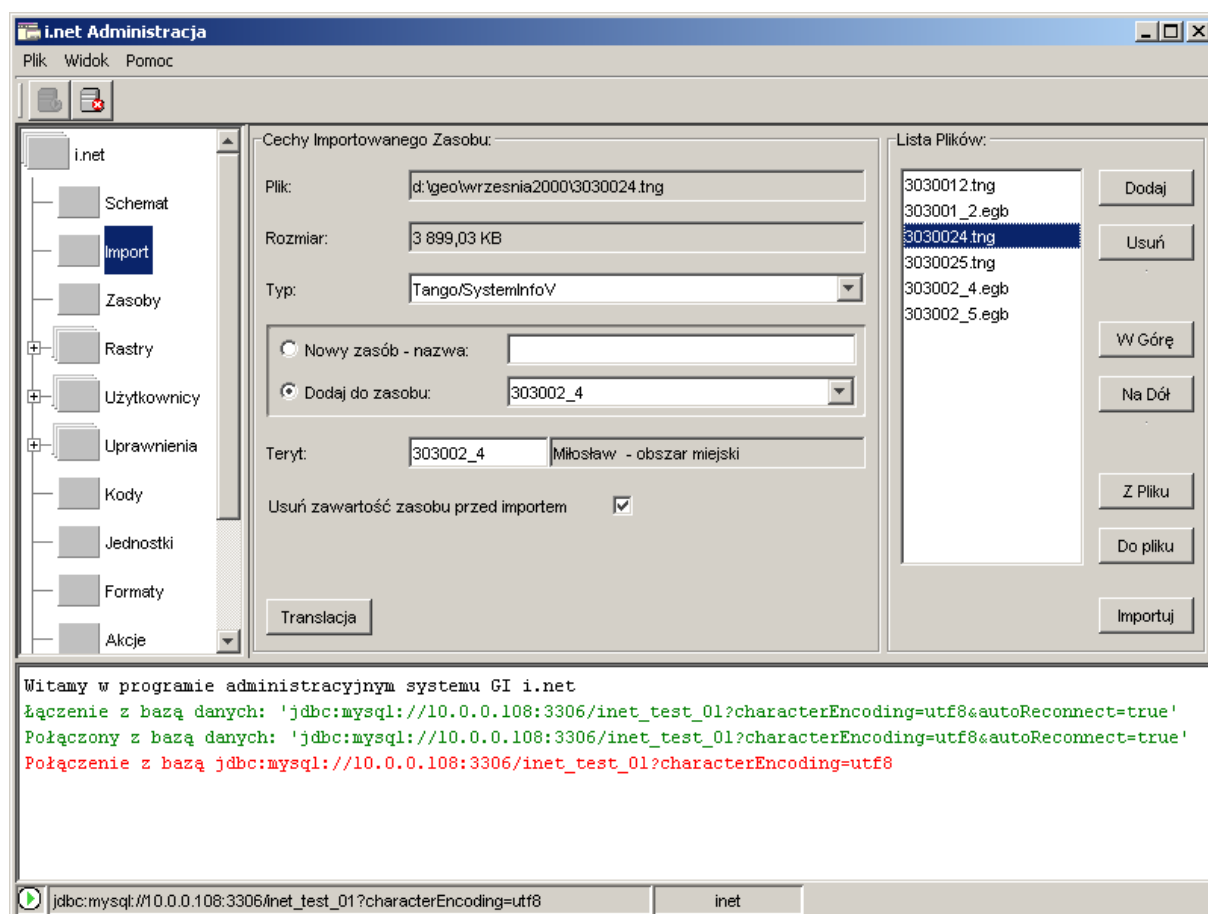
skryptów grozi zniszczeniem schematu bazy danych, a tym samym utratą danych zapisanych w bazie. Przycisk  pozwala otworzyć okienko dialogowe wyboru pliku, aby ułatwić wpisanie nazwy plików. Naciśnięcie przycisk **Wykonaj** rozpoczyna wykonywanie skryptu, którego nazwa została wprowadzona w polu edycyjnym. Jeżeli jest aktywne pole wyboru **Wykonaj podczas tworzenia schematu** i jeżeli została wprowadzona nazwa pliku skryptu w polu edycyjnym, wtedy taki skrypt zostanie wykonany bezpośrednio po procedurze tworzenia schematu logicznego.

4. **Wynik** porównania

Obszar ten jest miejscem gdzie będą wyświetlane w przyszłości wyniki porównywania schematów bazy danych – tego opisanego w programie administracyjnym oraz tego, który jest w bazie danych.

Panel Import

Po wyborze w drzewie nawigacyjnym pokaże się panel taki jak poniżej:





Import danych polega na wybraniu pliku(-ów), który(-e) zawiera(-ją) dane o zasobie. Do jednego zasobu mogą być wczytane dane z jednego albo kilku plików, a podczas jednej operacji importu można wczytać dane o jednym albo wielu zasobach. Po wybraniu plików i ustaleniu opcji importu każdego z plików rozpoczyna się import przyciskiem **Importuj**.

Panel ten dzieli się na dwie główne części

1. **Lista plików** jest to pole zawierające listę plików (tzw. **listę importu**) oraz przyciski służące do obsługi tej listy. Na listę dodaje się pliki, które zawierają dane o importowanych zasobach. Można następnie dla każdego pliku określić jego kolejność na liście, albo go usunąć. Oprócz tego całą listę można wyeksportować do pliku XML oraz można wypełnić listę czytając dane z uprzednio wyeksportowanego pliku XML. Do wykonywania tych operacji służą następujące przyciski:
 - a. **Dodaj** wybranie przycisku otwiera okno dialogowe wyboru pliku(-ów). Można w tym okienku wybrać jeden lub więcej plików, po zaakceptowaniu wyboru na liście pojawią się wpisy dotyczące tych plików.
 - b. **Usuń** po wybraniu tego przycisku listy zostanie usunięty plik, który w danej chwili jest podświetlony na liście
 - c. **W górę** Wybranie tego przycisku przesuwa zaznaczony plik o jedną pozycję w górę na liście, chyba, że plik już jest na samej górze listy.
 - d. **W dół** Wybranie tego przycisku przesuwa zaznaczony plik o jedną pozycję w dół na liście, chyba, że plik już jest na samym dole listy.
 - e. **Z pliku** Wybranie tego przycisku otwiera okienko dialogowe i pozwala wskazać plik XML, w którym zapisano informacje o liście importu
 - f. **Do pliku** Wybranie tego przycisku otwiera okienko dialogowe i pozwala wskazać, do jakiego pliku XML ma zostać zapisana lista importowa.
 - g. **Importuj** Po wybraniu tego przycisku rozpoczyna się import danych z plików będących na liście importowej do bazy danych.
2.

Cechy	importowanego	zasobu
-------	---------------	--------

W tym obszarze dostępnych jest kilka pól pozwalających indywidualnie dla każdego pliku ustalić, jakie będą zasady jego importu do bazy danych.



Każdorazowo w polach tych są informacje, które dotyczą tylko pliku wybranego na liście importowej. Jeśli żaden plik nie jest wybrany na liście importowej, wówczas ewentualne informacje zawarte w tych polach nie mają żadnego znaczenia. Poniżej są omówione po kolei wszystkie pola edycyjne i inne pola oraz przyciski.

- a. **Plik** (pole tylko do odczytu) w polu tym jest pełna nazwa wraz ze ścieżką pliku z zasobem. Na liście importowej znajduje się tylko nazwa pliku, która jednak czasami może być niejednoznaczna, gdyż w dwóch różnych lokalizacjach na dysku mogą znajdować się dwa różne pliki o takiej samej nazwie.
- b. **Rozmiar** (pole tylko do odczytu) w polu tym wpisany jest rozmiar pliku. Jednostką podstawową jest bajt, przy czym w przypadku większych plików rozmiar podawany jest w kilobajtach albo megabajtach.
- c. **Typ** Jest to pole typu wybór z listy. Można w tym polu określić, jaki jest typ importowanego pliku (Tango/GeoInfo, SWE, Centroidy). Tym ten jest określany automatycznie po dodaniu danego pliku do listy importowej, ale z różnych powodów typ ten może pozostać nierozpoznany. Wtedy należy go określić ręcznie posługując się tym polem.
- d. **Nowy zasób–nazwa** Wybierając to pole (wybór typu radio) Należy w polu edycyjnym wpisać nazwę zasobu. Pod taką nazwą zostaną zaimportowane pliki. Trzeba pamiętać, że nazwa musi być unikatowa, nie można więc wpisać nazwy istniejącego już zasobu a raczej należy ją wybrać z listy poniżej.
- e. **Dodaj do zasobu** Wybiera się z listy już istniejących zasobów ten, do którego zostaną wczytane dane z wybranego pliku.
- f. **Teryt** (pole podwójne, po lewej stronie jest możliwość zmieniania danych, a po prawej stronie jest pole tylko do odczytu) Pole to pozwala wpisać TERYT zasobu. Ma on postać WWPPGG_R, przy czym jeśli zostanie podany poprawny (zarówno, co do formy jak i co do treści) TERYT to nazwa odpowiedniej jednostki ewidencyjne wyświetli się w części nieedytowalnej pola.
- g. **Usuń zawartość zasobu przed importem** Przełącznik ten pozwala określić, czy przed rozpoczęciem czytania danych do danego – już istniejącego – zasobu dane w nim wcześniej zawarte (w bazie danych) mają zostać usunięte. Uwaga:



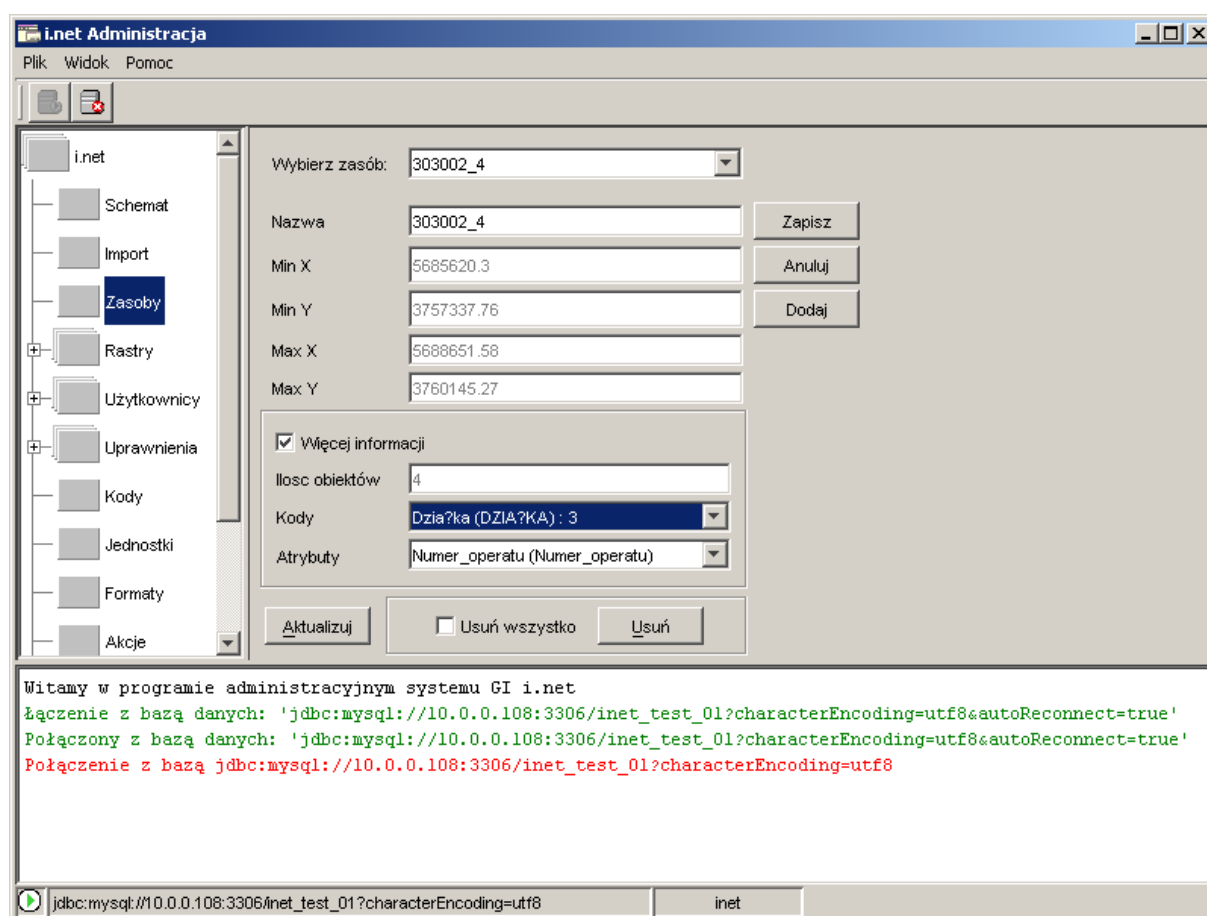
w przypadku, gdy do jednego zasobu będą importowane dane z kilku plików, to w ramach jednej operacji importu usuwanie danych nastąpi tylko przed importem pierwszego pliku dla danego zasobu.

- h. **Translacja** Wybranie przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego, w którym można ustawić parametry translacji podczas importu różnych typów danych do jednego zasobu.



Panel Zasoby

Panel ten ma charakter pomocniczy. Służy on do informowania administratora o tym, jakie zasoby zostały zaimportowane do bazy danych oraz podaje dodatkowe informacje o tych zasobach. Zasób reprezentuje pojedynczą mapę jednego wyodrębnionego logicznie, zwartego obszaru – na przykład jednej gminy – zawierając zarówno informacje geometryczne jak też ewidencyjne. Po otwarciu tego panelu ukaże się nam następujący widok:



Najpierw należy wybrać interesujący nas zasób. Do tego wyboru służy pole wyboru u góry panelu opisane jako **Wybierz zasób**. Po wybraniu zasobu w polach poniżej zostaną wyświetlone następujące informacje

- Nazwa** w polu wyświetlana jest nazwa wybranego zasobu. Dopuszcza się zmianę tej nazwy



- b. **Min X** (pole tylko do odczytu) najmniejsza wartość, jaką przyjmuje odcięta geometrii w zasobie
- c. **Min Y** (pole tylko do odczytu) najmniejsza wartość, jaką przyjmuje rzędna geometrii w zasobie
- d. **Max X** (pole tylko do odczytu) największa wartość, jaką przyjmuje odcięta geometrii w zasobie
- e. **Max Y** (pole tylko do odczytu) największa wartość, jaką przyjmuje rzędna geometrii w zasobie

Dodatkowo obok wymienionych pól dostępne są trzy przyciski:

- a. **Zapisz** Po wpisaniu nowej nazwy zasobu, wybranie tego przycisku pozwala zapisać nową nazwę do bazy danych. Uwaga: nazwa musi być unikatowa tzn. inna niż nazwy zasobów, które już są w bazie danych.
- b. **Anuluj** Wybranie tego przycisku anuluje zmianę nazwy i przywraca tą, która jest w bazie danych
- c. **Dodaj** Wybranie tego przycisku dodaje nowy pusty zasób z nazwą określoną w polu Nazwa. Uwaga: nazwa musi być unikatowa tzn. inna niż nazwy zasobów, które już są w bazie danych.

Poniżej w panelu jest obszar gdzie mogą być wyświetlane dodatkowe informacje.

Dostępne są tam następujące pola kontrolne

- a. **Więcej informacji** pole wyboru. Jeśli zostanie zaznaczone, wtedy czytane są dodatkowe informacje o wybranym zasobie. Czytanie tych informacji może trwać kilka chwil, jeśli wybrany zasób jest duży.
- b. **Ilość obiektów** Pole wyświetla liczbę obiektów w zasobie
- c. **Kody** Pole wyświetla listę kodów obiektów znajdujących się w zasobie
- d. **Atrybuty** Pole wyświetla listę atrybutów wykorzystywanych przez obiekty zasobu.

Na samym dole panelu dostępny jest przycisk **Aktualizuj**, po wybraniu, którego wszystkie dane w panelu są ponownie odczytywane z bazy danych i na nowo wyświetlane. Obok tego przycisku jest obszar, gdzie znajduje się przycisk **Usuń** i pole

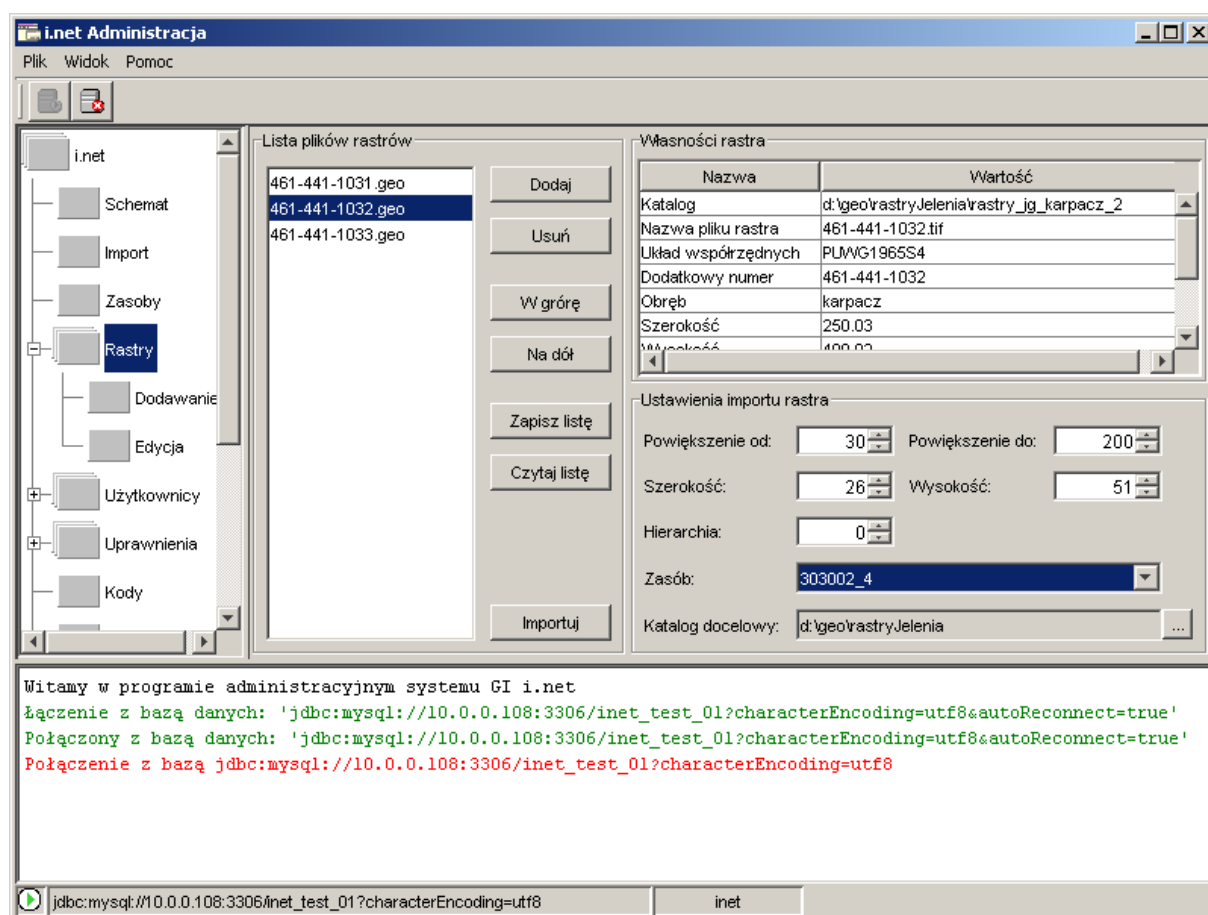


wyboru **Usuń wszystko**. Wybranie przycisku **Usuń** usuwa z bazy danych wszystkie dane związane z danym zasobem (tzn. obiekty, relacje, atrybuty etc.), żeby jednak wybrany zasób był całkowicie usunięty musi zostać zaznaczone pole wyboru **Usuń wszystko**. Niezaznaczeni tego pola spowoduje, że zostaną usunięte dane należące do zasobu, ale sam zasób pozostanie. Oznacza to, że pozostaną także powiązanie do zasobu takie jak np. uprawnienia.

Panel Rastry | Dodawanie

Po wybraniu na drzewie nawigacyjnym pozycji **Rastry** dostępne są dwa panele. **Dodawanie** oraz **Edycja**. Tutaj zostanie omówiony panel **Dodawanie**, a **Edycja** zostanie opisana w następnej części instrukcji.

Po wybraniu panelu **Rastry** | **Dodawanie** ukaże się następujący panel:






Podzielony jest on na trzy części. Po lewej stronie jest lista plików opisujących rastry, które to rastry mają zostać zaimportowane do bazy danych. Po prawej stronie u góry są własności rastrów opisane w importowanych plikach, a na dole parametry, jakie mają być wykorzystane do importu każdego z rastrów. Wartości w polach po prawej stronie panelu zależą od pliku wybranego na liście po lewej stronie. Parametry importu można ustalić indywidualnie dla każdego pliku. Poniżej przedstawimy opis poszczególnych pól panelu:

1. **Lista plików rastrów** Lista podobna do listy importowanych plików w panelu Import. Można do niej dodawać pliki opisu rastrów, usuwać pliki z tej listy, ustalać ich pozycję na liście. Można także zapisać listę plików do pliku XML albo wczytać taką zapisaną listę z pliku XML. w końcu w tej części panelu znajdują się przycisk **Import**, który rozpoczyna import danych z plików opisu rastrów do bazy danych.
 - a. **Dodaj** Wybranie tego przycisku otwiera okno dialogowe wyboru plików. Należy wskazać jeden, bądź więcej plików opisujących rastry i zostaną one dodane na listę
 - b. **Usuń** Wybranie przycisku spowoduje usunięcie z listy wyselekcjonowanego pliku
 - c. **W górę** Wybranie przycisku spowoduje przesunięcie o jedną pozycję w górę listy wyselekcjonowanego pliku
 - d. **W dół** Wybranie przycisku spowoduje przesunięcie o jedną pozycję w dół listy wyselekcjonowanego pliku
 - e. **Zapisz listę** Wybranie przycisku spowoduje otwarcie okna dialogowego wyboru plików. Należy podać nazwę pliku XML, do którego zostanie lista plików zapisana wraz ze wszystkimi ustawieniami dotyczącymi plików na liście.
 - f. **Czytaj listę** Wybranie przycisku spowoduje otwarcie okna dialogowego wyboru plików. Można wybrać plik XML, do którego uprzednio zapisano listę plików wraz z ustawieniami. Plik taki zostanie odczytany i rastry wraz z ustawieniami zostaną wstawione na listę (zastępując te, które są na liście obecne).
 - g. **Importuj** Wybranie przycisku rozpocznie import rastrów, które są na liście do bazy danych. Kolejności importu będzie zgodna z kolejnością plików opisujących rastry, na liście.



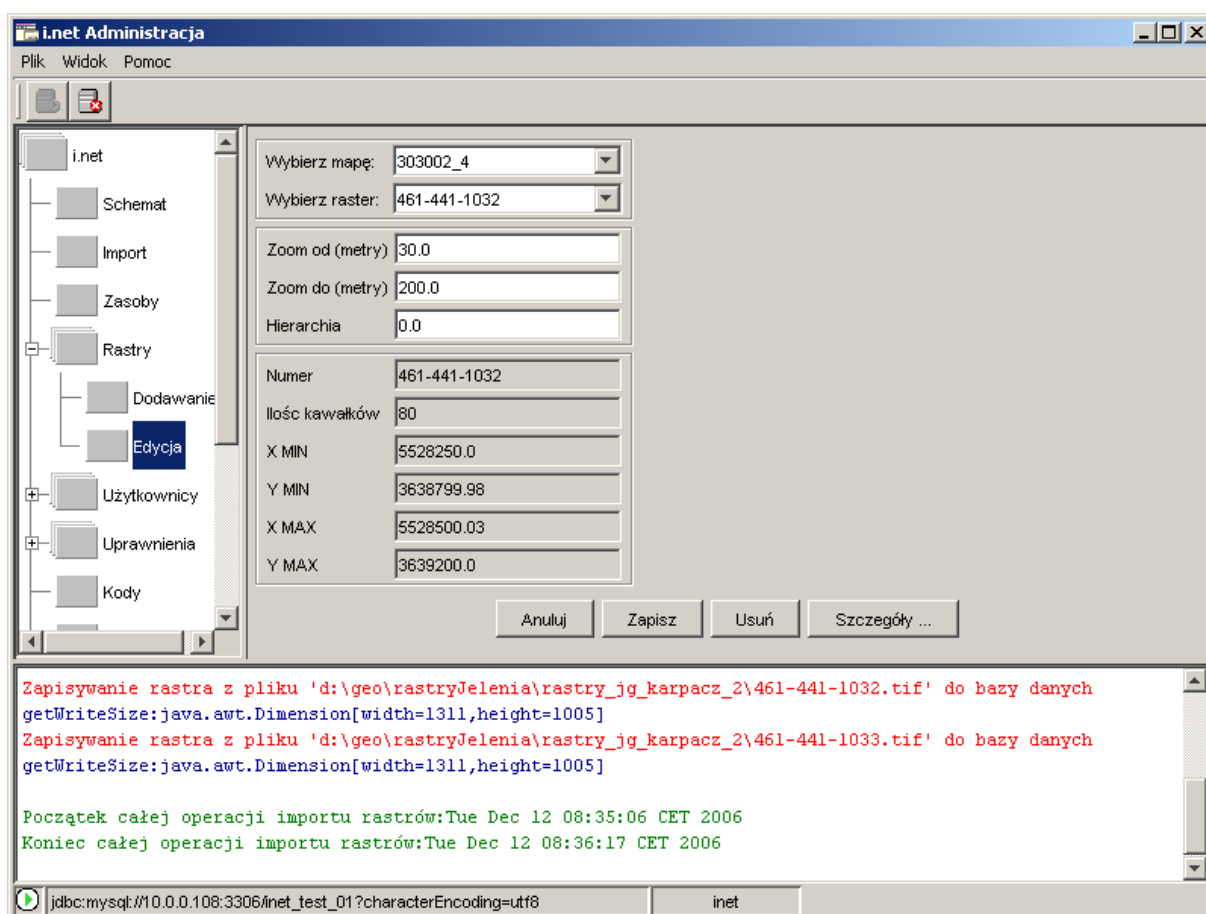
2. **Własności rastra** w tym obszarze znajduje się tabelka z polami tylko do odczytu. Lewa kolumna tabeli zawiera nazwy własności rastra a prawa wartości przypisane tym własnościom. Lista własności może się zmieniać w zależności od tego, jakie cechy rastra opisane są w pliku rastra.
3. **Ustawienia importu rastra** w tym obszarze dostępne są pola, które pozwalają ustalić, z jakimi parametrami dany rastra będzie importowany do bazy danych. Są to następujące pola:
 - a. **Powiększenie od** parametr ten określa, przy jakim najmniejszym powiększeniu mapy w przeglądarce, dany raster będzie widoczny w przeglądarce.
 - b. **Powiększenie do** parametr ten określa, przy jakim największym powiększeniu mapy w przeglądarce, dany raster będzie widoczny w przeglądarce.
 - c. **Szerokość** Pole określa, jaka ma być szerokość pojedynczego kafła rastra. Rastry przy wczytywaniu do bazy danych dzielone są na kafle Można określić szerokość, a także wysokość tych kafli.
 - d. **Wysokość** Pole określa, jaka ma być wysokość pojedynczego kafła rastra. Rastry przy wczytywaniu do bazy danych dzielone są na kafle Można określić wysokość, a także szerokość tych kafli.
 - e. **Hierarchia** Pole pozwala określić, jaka danemu rastrowi zostanie przypisana hierarchia. Hierarchia wiąże się z tym, jakie obiekty mają być przesłaniane przez inne a jakie mają przesłaniać podczas rysowania mapy w przeglądarce. Podobne pole definiuje się dla kodów obiektów.
 - f. **Zasób** Pole pozwalające wybrać zasób (poprzez nazwę), do którego raster będzie wstawiony
 - g. **Katalog docelowy** w polu tym wyświetla się nazwa folderu, w którym zostaną umieszczone rastry podzielone na kafle. Chodzi o pliki graficzne. Wszelkie metadane zapisywane są w bazie danych. Ścieżka zdefiniowana jest we właściwościach systemu pod nazwą `inet.raster.path`. Można zmienić tą ścieżkę zarówno w panelu Właściwości jak też w opisywanym panelu. Należy jednak pamiętać, że zmiana będzie dotyczyła własności `inet.raster.path` i nowa wartość zostanie użyta przy następnym imporcie. Aby wybrać folder należy posłużyć się przyciskiem , wybranie, którego otworzy odpowiednie okienko dialogowe.



Panel Rastry | Edycja

Panel ten pozwala przejrzeć, z jakimi ustawieniami rastry zostały zaimportowane, a także zmienić niektóre ustawienia już wczytanych rastrów.

Wygląda on następująco



Panel składa się z trzech obszarów oraz czterech przycisków, które służą do zatwierdzenia bądź anulowania zmian. w górnej części panelu jest obszar gdzie można wybrać zasób oraz raster. Są tam pola

- Wybierz mapę** umożliwia wybranie zasobu z dostępnych w danej bazie zasobów.
- Wybierz raster** umożliwia wybranie rastra spośród rastrów danego zasobu.



Poniżej jest pole, gdzie można zmienić ustawienia dotyczące hierarchii o raz powiększenia, dla jakiego raster będzie rysowany. Dostępne są pola

- a. **Zoom od (metry)** Pozwala określić, od jakiego najmniejszego powiększenia raster będzie wyświetlany w przeglądarce
- b. **Zoom do (metry)** Pozwala określić, do jakiego największego powiększenia raster będzie wyświetlany w przeglądarce
- c. **Hierarchia** Pozwala podać, jaką dany raster będzie miał hierarchię, a tym samym określić czy będzie przesłaniany przez inne obiekty czy też będzie je przesłaniał.

Dalej jest obszar z polami tylko do odczytu. Są tam informacje o tym jak raster został podzielony na kafle podczas importu. Dostępne są pola

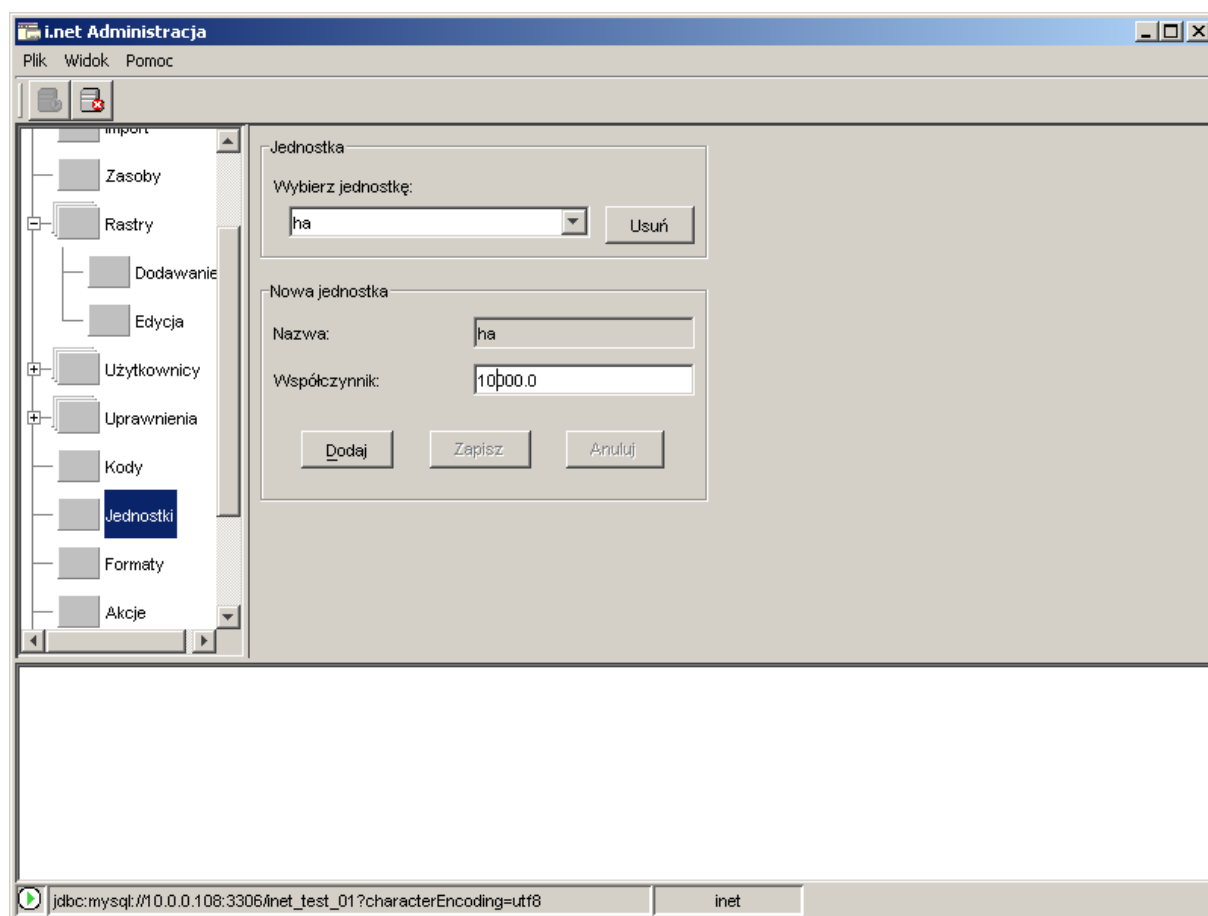
- a. **Ilość kawałków** Liczba kafli, na jakie został raster podzielony
- b. **X MIN** Najmniejsza wartość odciętej rastra w przyjętym układzie współrzędnych
- c. **Y MIN** Najmniejsza wartość rzędnej rastra w przyjętym układzie współrzędnych
- d. **X MAX** Największa wartość odciętej rastra w przyjętym układzie współrzędnych
- e. **Y MAX** Największa wartość rzędnej rastra w przyjętym układzie współrzędnych

Na samym dole w opisywanym panelu są następujące przyciski:

- a. **Anuluj** Wybranie tego przycisku spowoduje, że wszystkie wprowadzone zmiany (tam gdzie są możliwe) zostaną anulowane i zostanie przywrócony w okienku stan jaki dotyczy danego rastra w bazie danych
- b. **Zapisz** Wybranie tego przycisku spowoduje, że wszystkie wprowadzone zmiany zostaną zapisane do bazy danych
- c. **Usuń** Wybranie tego przycisku spowoduje usunięcie rastra z bazy danych
- d. **Szczegóły...** Wybranie tego przycisku spowoduje wyświetlenie szczegółów rastra.



Panel Jednostki



Panel ten służy do dodawania, przeglądania i edycji jednostek, które są wykorzystywane w zasobie. w panelu tym są dwa obszary. w górnym jest pole **Wybierz jednostkę** (typu *combobox*), z listą już zdefiniowanych jednostek oraz przycisk **Usuń**. Można Wybrać zdefiniowaną jednostkę. w dolnym polu wyświetlane są cechy wybranej jednostki, a także przyciski pozwalające dodać nową jednostkę, albo zmienić istniejącą. w polu **Nazwa** jest nazwa wybranej albo nowozdefiniowanej jednostki. w polu **Współczynnik** jest wartość liczbowa, przez którą należy przemnożyć wartości atrybutów zdefiniowane w podstawowym systemie jednostek SI tak by otrzymać wartość odpowiednią dla danej jednostki. Przykładowo, jeśli chcemy by odległość była wyświetlana w kilometrach należy wpisać wartość 0,001 (gdyż jeden metr w układzie SI to jedna/tysięczna kilometra, a zakłada się, że wszystkie dane importowane są do systemu poszczególnych wartościami wyrażonymi w jednostkach SI, więc atrybuty wyrażające odległość mają wartości podawane w metrach).



Znaczenie poszczególnych przycisków:

Usuń Wybranie tego przycisku usuwa jednostkę zdefiniowaną w bazie danych

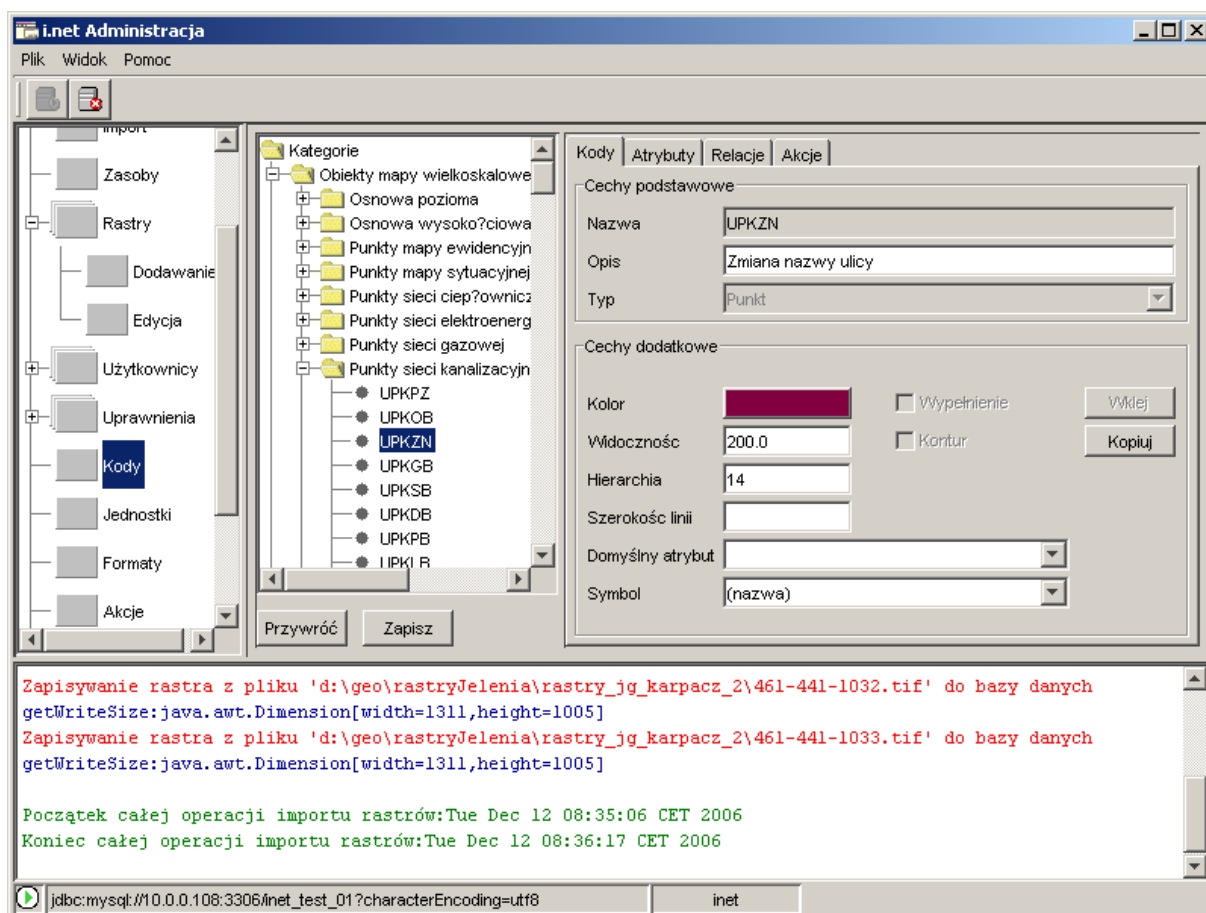
Dodaj Dodaje nową jednostkę do bazy danych Nazwie będzie taka, jaką wpisano w polu Nazwa i mnożnik jednostki taki jak wpisano w pole **Współczynnik**.

Zapisz Zapisuje zmienione informacje o jednostce do bazy danych

Anuluj przywraca w polu **Współczynnik** wartość, jaka jest w bazie danych dla danej jednostki

Panel Kody

Po wybraniu w drzewie nawigacyjnym pozycji kody ukaże się następujący panel:



Panel ten jest dość rozbudowany gdyż w swojej podstawowej części zawiera obszar z zakładkami. Po lewej stronie jest drzewo z listą kodów uporządkowanych według kategorii i grup. Po prawej stronie jest obszar z zakładkami. Zakładki są cztery,



służące po kolei do zarządzania kodem (zakładka **Kody**), atrybutami kodu (zakładka **Atrybuty**) relacjami kodu (zakładka **Relacje**) oraz akcjami kodu (zakładka **Akcje**). Każdy atrybut, relacja oraz akcja związana jest z kodem. Jeżeli mówimy o zarządzaniu np. atrybutem to chodzi o dany atrybut tylko w odniesieniu do wybranego kodu. Przekładowo atrybut *powierzchnia_ewidencyjna* występuje w kodzie *Działka* oraz *Klasoużytek*. Jeśli zmienimy właściwości atrybutu *powierzchnia_ewidencyjna*, gdy wybrany jest kod *Działka* to zmiany będą dotyczyły atrybutu *powierzchnia_ewidencyjna* tylko dla kodu *Działka*.

W drzewie po lewej stronie panelu należy wybrać odpowiedni kod, względnie grupę, dla której będziemy ustawiali własności w panelach po prawej stronie. Jeśli chodzi o grupy kodów to chodzi o to, że niektóre atrybuty zdefiniowane są dla grupy a nie bezpośrednio dla kodu. Jeśli atrybut zdefiniowany jest dla grupy to jego ustawienia będą dotyczyły wszystkich kodów z danej grupy. Poniżej pod drzewem selekcji kategorii/grup/kodów znajdują się dwa przyciski.

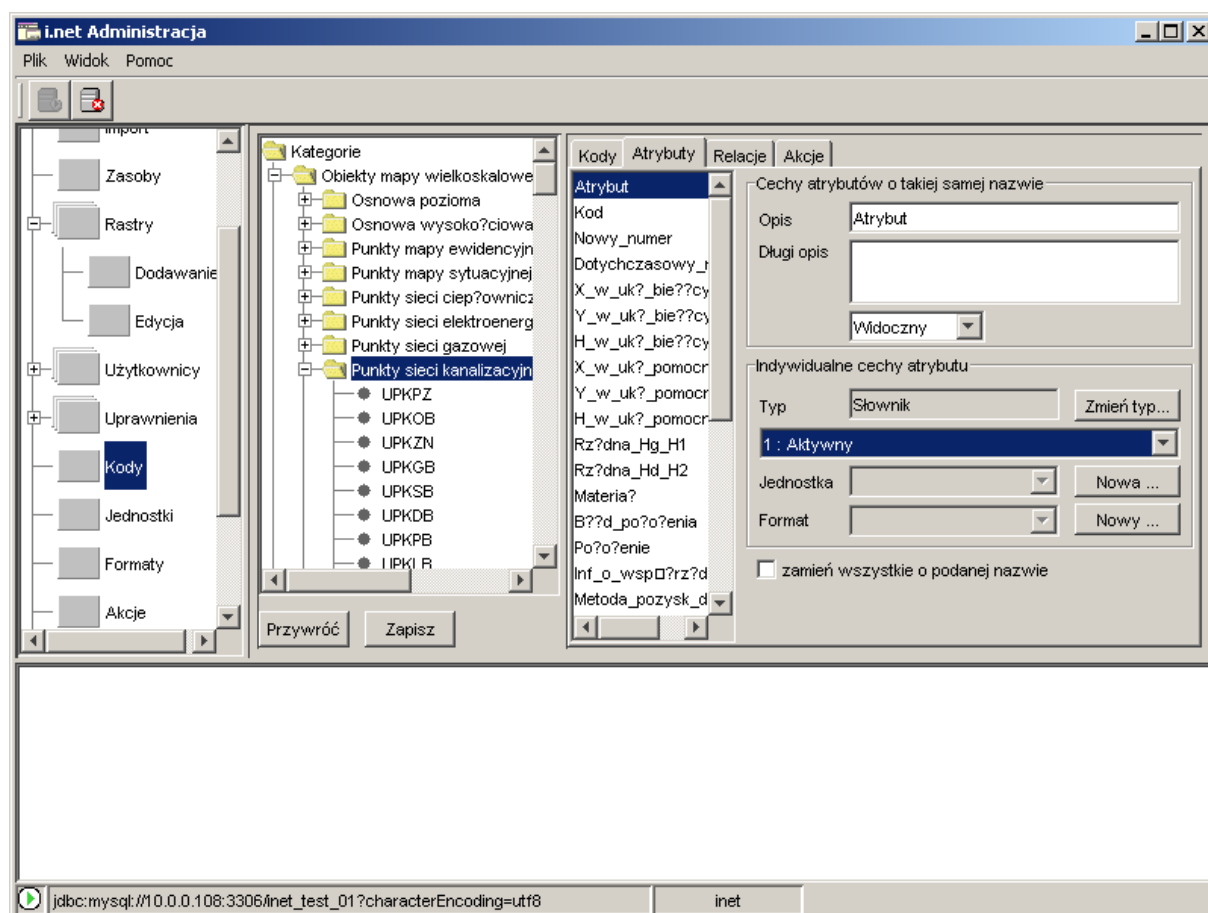
- a. **Przywróć** Wybranie przycisk powoduje anulowanie wprowadzonych zmian i wczytanie z bazy danych stanu, jaki się w niej znajduje, jeśli chodzi o ustawienia dotyczące kodów.
- b. **Zapisz** Wybranie tego przycisku zapisuje ustawienia poczynione w zakładkach po prawej stronie panelu.

Znaczenie pól w poszczególnych zakładkach jest następujące

1. Zakładka **Kody** pozwala wyświetla cechy kodów wybranych w drzewie w lewej części panelu. Pozwala także modyfikować wartości niektórych cech. Na tej zakładce są następujące pola:
 - a. **Nazwa** pole (tylko do odczytu) służy do wyświetlenia nazwy kodu
 - b. **Opis** pole służy do przeglądania oraz zmiany opisu danego kodu
 - c. **Typ** pole (tylko do odczytu) prezentuje typ obiektów, które należą do danego kodu (punkt, linia powierzchnia albo obiekt typu informacyjnego – pozbawiony geometrii)
 - d. **Kolor** przycisk służy do zmiany koloru wyświetlania obiektów geometrycznych



- e. **Widoczność** pole pozwala określić, od jakiego powiększenia obiekty danego kodu są wyświetlane na mapie w przeglądarce. Wartość 0 oznacza, że będą wyświetlane bez względu na przybliżenie
 - f. **Hierarchia** pole pozwala określić, jaka jest względna hierarchia obiektów danego kodu. Im wyższa wartość tym obiekt jest później rysowany a więc będzie nijako bardziej na wierzchu.
 - g. **Szerokość linii** pole pozwala zdefiniować szerokość linii dla rysowania obiektów liniowych
 - h. **Domyślny atrybut** Pole pozwala określić, jaki atrybut z obiektów danego kodu jest domyślnie wykorzystywany w oknie prezentacji w przeglądarce. Jeśli ten atrybut pozostaje nieokreślony, wtedy w przeglądarce będzie używana nazwa obiektu
 - i. **Symbol** Pole pozwala do danego kodu przypisać symbol zdefiniowany w panelu Symbole. Symbol ten będzie użyty
 - j. **Wypełnienie** Zaznaczenie tego pola wyboru pozwala określić czy obiekty powierzchniowe mają być rysowane razem z wypełnieniem, czy też rysowany jest tylko kontur.
 - k. **Kontur** Zaznaczenie tego pola wyboru określa czy podczas rysowania ma być rysowany kontur obiektu powierzchniowego
 - l. **Wklej** Wybranie przycisku powoduje wstawienie danych uprzednio skopiowanych przyciskiem Kopiuj.
 - m. **Kopiuj** Wybranie przycisku spowoduje skopiowanie danych z zakładki do wewnętrznego bufora. Chodzi o dane, które mogą być zmieniane. Przycisk ten ułatwia ustawienia danych dla wielu kodów jednocześnie.
2. Zakładka **Atrybuty** zawiera pola służące do edycji atrybutów. Co do zasady zmiany dotyczą atrybutu dla danego kodu chyba, że opisano inaczej? Zakładka ta podzielona jest na trzy podstawowe części. Po lewej stronie znajduje się lista atrybutów dla wybranego grupy lub kodu. Po prawej stronie u góry znajduje się obszar z danymi ogólnymi atrybutu. Dane te dotyczą wszystkich atrybutów o tej samej nazwie, a zatem są niezależne od wybranego kodu. Poniżej jest obszar z danymi atrybutu specyficznymi dla danego kodu.



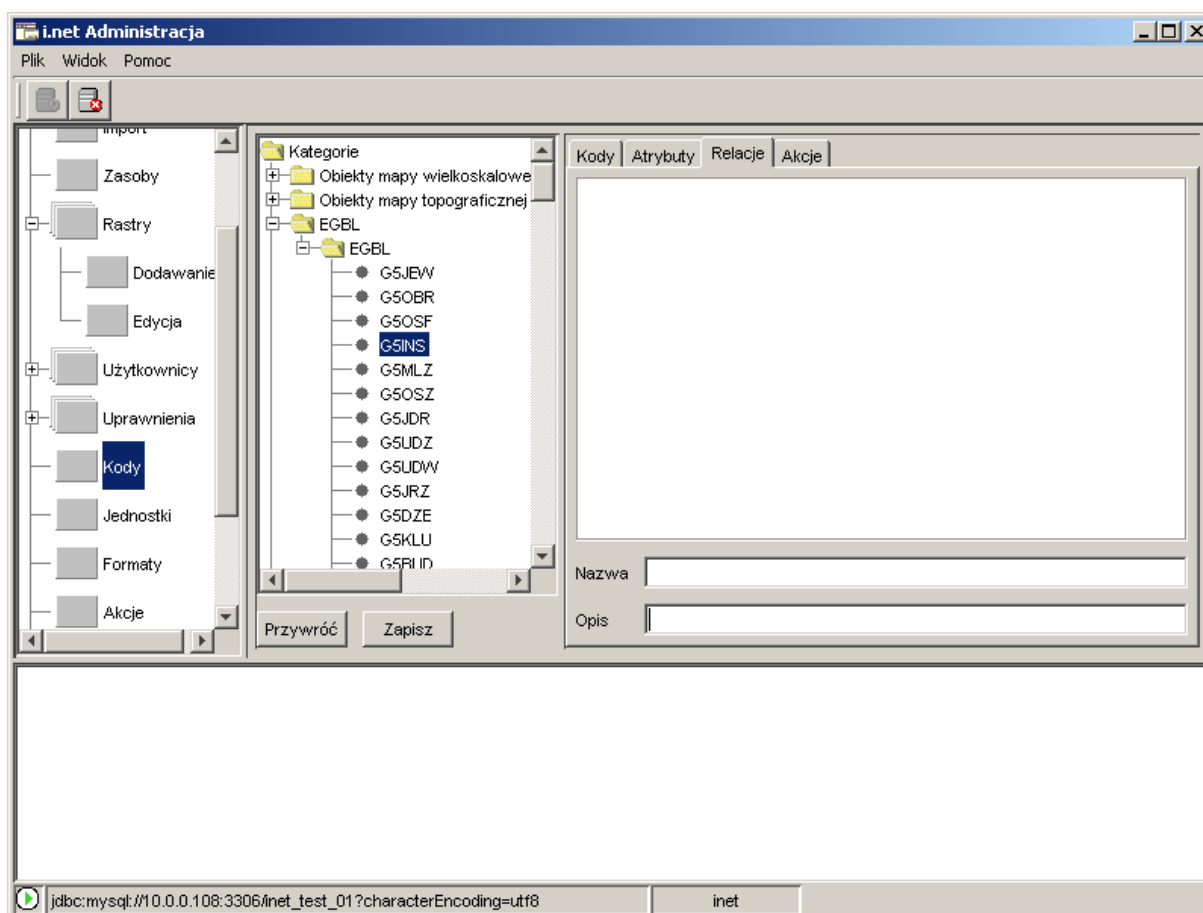
Na zakładce są dostępne następujące pola:

- Opis** w tym polu można podać opis atrybutu
- Długi opis** w polu można wpisać dłuższą informację o atrybucie
- Kontrolka** (typu *combobox*) z informacją o widoczności. Pozwala określić czy atrybut jest widoczny czy nie
- Typ** Wyświetla typ atrybutu (ciąg znaków, liczba, data, ułamek, słownikowy)
- Zmień typ** Wybranie przycisku pozwala zmienić typ atrybutu
- Kontrolka (typu *combobox*) z wartościami słownika. Wyświetlane są dostępne wartości w przypadku, gdy atrybut przyjmuje wartości słownikowe
- Jednostka** pole pozwala przypisać jednostkę do atrybutu. Jednostki definiuje się w panelu Jednostki i tam jest opisane ich zastosowanie
- Format** pole pozwala przypisać format wyświetlania danych, które są zdefiniowane na danym atrybucie.



- i. **Zmień wszystkie o podanej nazwie** pole wyboru. Gdy zostanie wybrane wówczas zmiany pól od **d** do **h** będą się odnosiły do wszystkich atrybutów o takiej samej nazwie bez względu na wybrany kod.

3. Zakładka **Relacje** zawiera pola pozwalające zarządzać relacjami w kodzie.



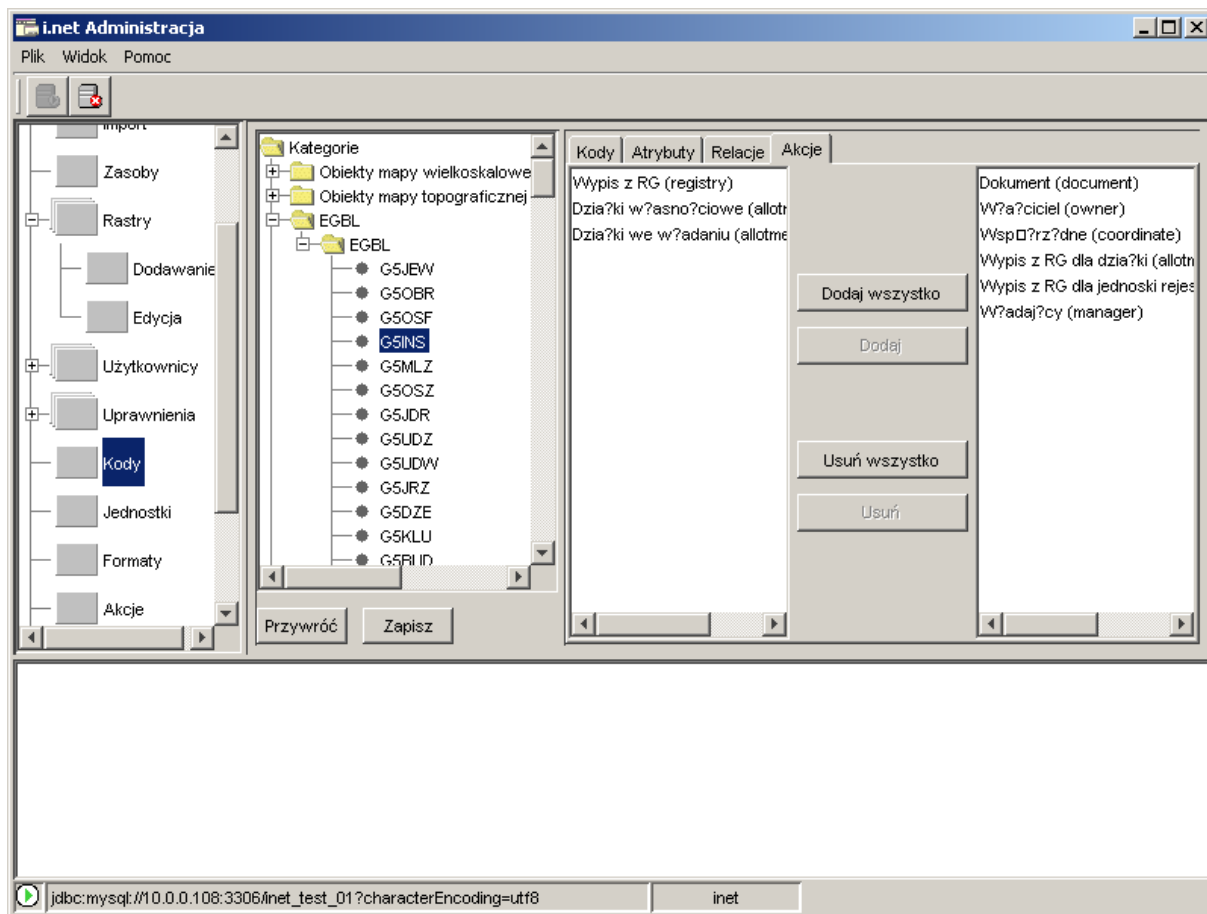
W górnej części znajduje się lista relacji zdefiniowanych dla danego kodu a poniżej pola **Nazwa** z nazwą oraz **Opis** z opisem relacji.

4. Zakładka **Akcje** zawiera pola pozwalające zarządzać akcjami związanymi z danym kodem. Akcje określają, co można zrobić z obiektem danego kodu. Przykładowo dla obiektu działka dozwolona jest akcja „Wypis z rejestru gruntów”, a obiektu jednostka ewidencyjna takiej akcji nie można wykonać (gdyż nie miałoby to sensu).

W zakładce znajdują się dwie listy akcji – po prawej i po lewej stronie. Pomiędzy nimi SA cztery przyciski służące do dodawania lub usuwania akcji dla danego kodu. Na liście lewej są akcje przypisane do danego kodu. Na liście prawej są



wszystkie dostępne akcje, ale takie, które jeszcze nie zostały przypisane.



Znaczenie przycisków jest następujące:

- Dodaj wszystko** wybranie tego przycisku spowoduje dodanie wszystkich – jeszcze niedodanych – akcji do danego kodu. Po zapisaniu tego stanu do bazy danych, będzie można na rzecz obiektów danego kodu wykonywać wszystkie akcje.
- Dodaj** wybranie tego przycisku spowoduje dodanie do kodu akcji wybranej na liście po prawej stronie zakładki. Akcja ta pojawi się na liście po prawej stronie jako dodana do kodu.
- Usuń wszystko** wybranie tego przycisku spowoduje, że wszystkie akcje, które są przypisane dla danego kodu zostaną mu odebrane. Po zapisaniu tego stanu do bazy danych, nie będzie można na rzecz obiektów danego kodu wykonywać żadnych akcji.

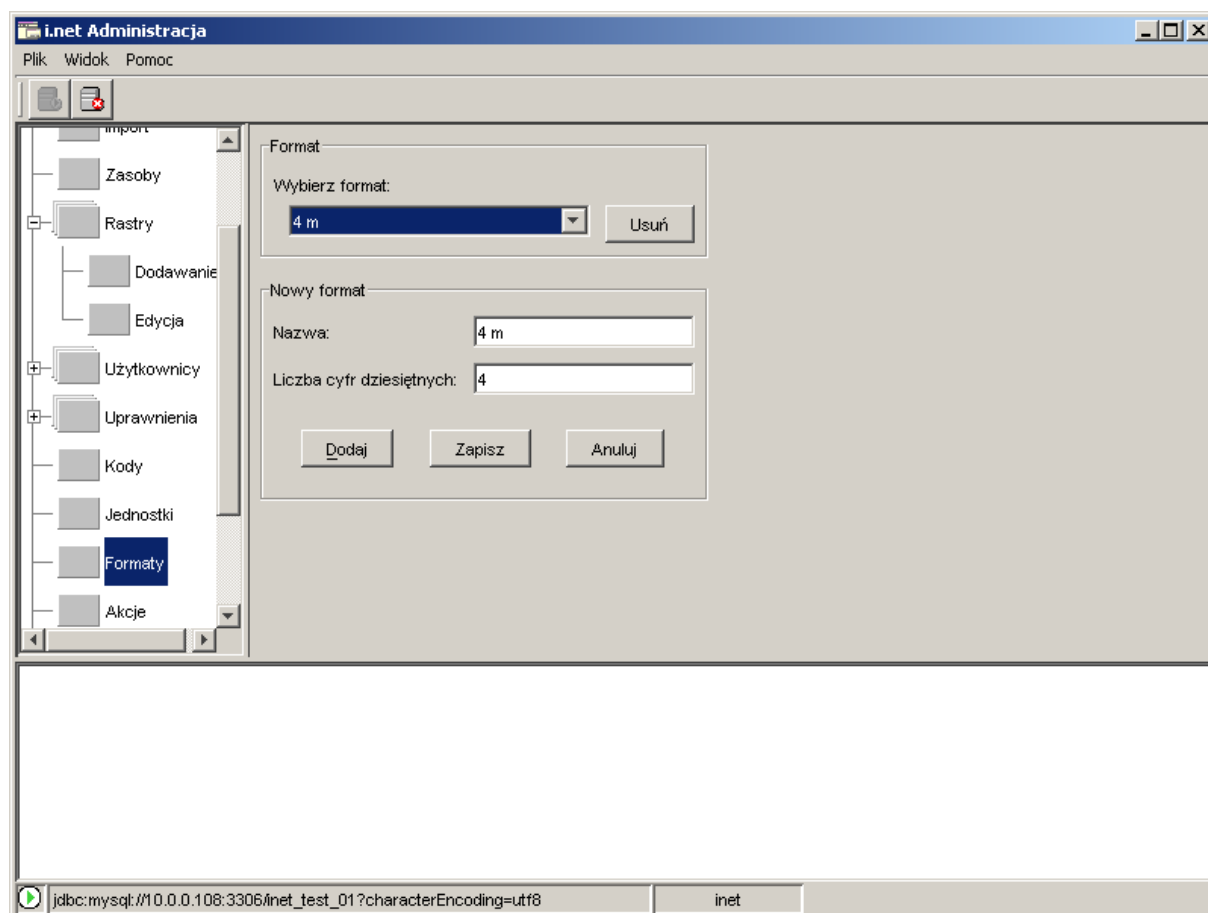


- d. **Usuń** Wybranie tego przycisku spowoduje usunięcie pojedynczej – wyselekcjonowanej, na liście po lewej stronie – akcji. Akcja ta pojawi się na liście po prawej stronie wśród akcji, które potencjalnie można dodać do kodu.



Panel Formaty

Panel ten służy do dodawania, przeglądania, zmieniania i usuwania tzw. *formatów*. Format określa, w jaki sposób będą wyświetlane wartości atrybutów obiektów. Format może zostać przyporządkowany do atrybutu obiektu w odpowiednim panelu i wówczas wartości atrybutów w obiektach będą wyświetlane w przeglądarce *inet*, w sposób określony przez ten format. Głównym przeznaczeniem formatów jest określenie, w jaki sposób mają być wyświetlane wartości liczbowe, tak by nie wyświetlać cyfr nieznaczących, albo takich, które z punktu widzenia użytkownika są mało istotne. Po wybraniu w drzewie nawigacyjnym pozycji Formaty otworzy się panel taki jak na rysunku poniżej:



Panel ten jest podobny do paneli Jednostki oraz Akcje. Posługiwanie się nim jest również podobne.

Panel podzielony jest na dwie części. w górnej znajduje się lista już zdefiniowanych

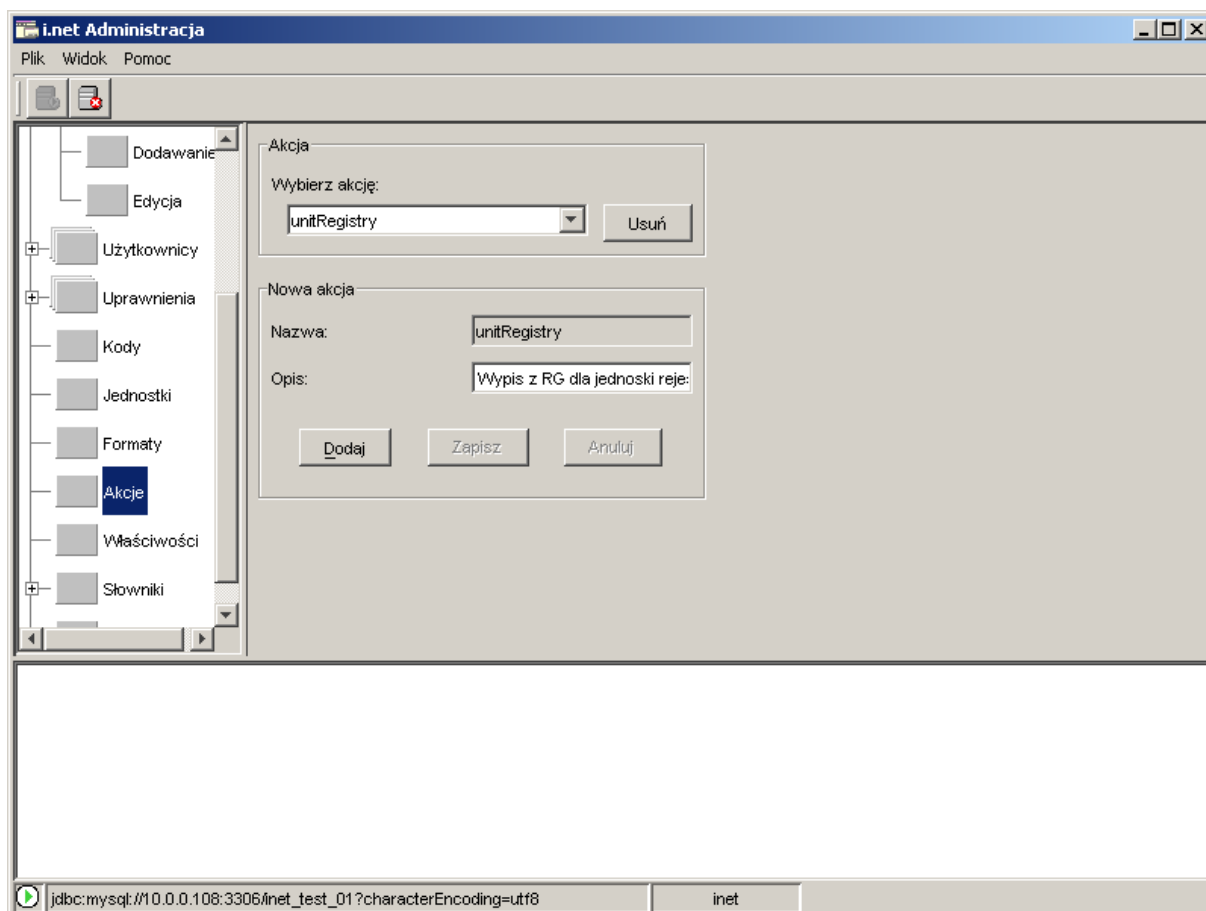


formatów. Można wybrać jeden z nich w polu **Wybierz format** (typu combobox). Obok tego pola znajdują się przycisk **Usuń**, którego wybranie spowoduje usunięcie formatu z listy i z bazy danych. W dolnej części panelu (nazwa **Nowy Format**) dostępne są pola **Nazwa** i **Liczba cyfr dziesiętnych** oraz przyciski **Dodaj**, **Zapisz**, **Anuluj**. w polu **Nazwa** wyświetlana jest nazwa formatu. w polu tym można wpisać nazwę nowego formatu, gdy takowy jest tworzony, albo można zmienić nazwę formatu już istniejącego. w polu **Liczba cyfr dziesiętnych** należy podać liczbę cyfr, jakie mają być wyświetlane zawsze, gdy będzie konieczne wyświetlenia wartości atrybutu. Znaczenie przycisków jest następujące

- a. **Dodaj** wybranie przycisku spowoduje dodanie nowego formatu o nazwie i liczbie cyfr dziesiętnych wpisanych w odpowiednie pola
- b. **Zapisz** Wybranie przycisku spowoduje zmianę w bazie danych nazwy formatu albo liczby cyfr dziesiętnych
- c. **Anuluj** Wybraniu przycisku anuluje zmiany, jakie wykonano w panelu i przywracany jest stan z bazy danych.

Panel Akcje

Panel ten służy do dodawania, przeglądania, zmieniania i usuwania tzw. *akcji*. Akcja to czynność, jaką można wykonać w stosunku do obiektu określonego Kodu. Akcja może zostać przyporządkowany do kodu obiektu w odpowiednim panelu i wówczas z obiektami danego kodu będzie można wykonać określone akcje (np. dla obiektów kodu DZIAŁKA można wygenerować wypis z rejestru gruntów). Po wybraniu w drzewie nawigacyjnym pozycji Akcje otworzy się panel taki jak na rysunku poniżej:



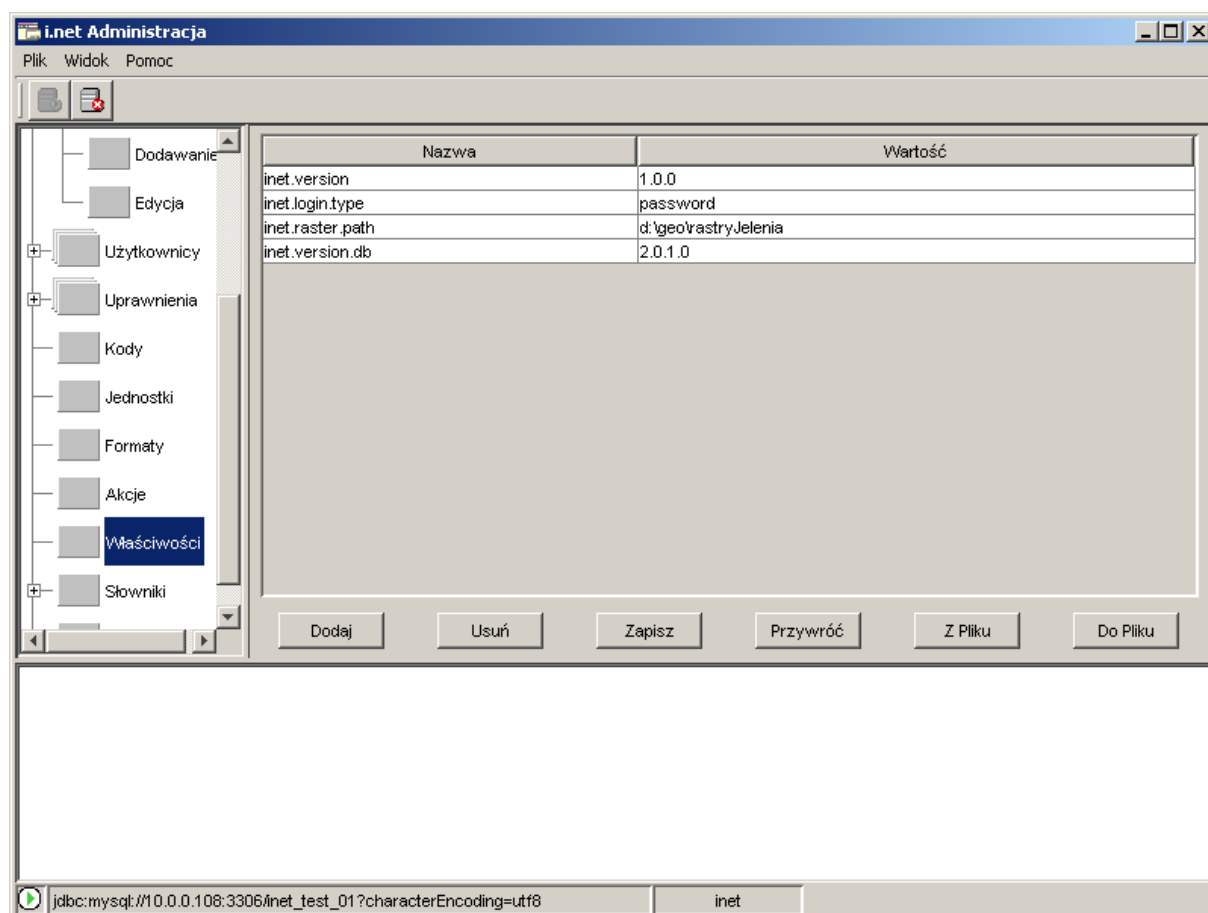
Panel ten jest podobny do paneli Jednostki oraz Formaty. Postępowanie się nim jest również podobne. Panel podzielony jest na dwie części. w górnej znajduje się lista już zdefiniowanych akcji. Można wybrać jedną z nich w polu **Wybierz akcję** (typu combobox). Obok tego pola znajdują się przycisk **Usuń**, którego wybranie spowoduje usunięcie formatu z listy i z bazy danych. W dolnej części panelu (nazwa **Nowy Format**) dostępne są pola **Nazwa** i **Liczba cyfr dziesiętnych** oraz przyciski **Dodaj**, **Zapisz**, **Anuluj**. w polu **Nazwa** wyświetlana jest nazwa formatu. w polu tym można wpisać nazwę nowego formatu, gdy taki jest tworzony, albo można zmienić nazwę formatu już istniejącego. w polu **Liczba cyfr dziesiętnych** należy podać liczbę cyfr, jakie mają być wyświetlane zawsze, gdy będzie konieczne wyświetlenie wartości atrybutu. Znaczenie przycisków jest następujące



- a. **Dodaj** wybranie przycisku spowoduje dodanie nowej akcji o nazwie i opisie wpisanych w odpowiednie pola
- b. **Zapisz** Wybranie przycisku spowoduje zmianę w bazie danych nazwy akcji albo jej opisu
- c. **Anuluj** Wybraniu przycisku anuluje zmiany, jakie wykonano w panelu i przywracany jest stan z bazy danych.

Panel Właściwości

Panel ten służy do administrowania *właściwościami*. Właściwości to byty w systemie, które mają nazwę i wartość. Gdziekolwiek pojawia się nazwa właściwości w systemie (i może się tam pojawić), podstawiona zostanie tam wartość kryjąca się pod daną nazwą. Można, więc właściwości traktować jako quasi-zmienne nawet, jeśli faktycznie użytkownik (także administrator) nie ma prawa zmieniania wartości tych zmiennych (a więc z jego punktu widzenia są to stałe). Nazwy właściwości muszą być unikatowe. Właściwości służą do ustawianie niektórych parametrów pracy systemu *inet*. Panel Właściwości staje się aktywny, gdy w drzewie nawigacyjnym zostanie wybrana pozycja Właściwości. Po wybraniu tej pozycji ukaze się nam następujący panel:



Składa się on z dwóch części. w górnej znajduje się tabela z nazwami i wartościami właściwości a w dolnej znajdują się przyciski służące do zarządzania właściwościami w tabeli. Właściwość w tabeli można wyselekcjonować i wówczas działanie przycisku (o ile w danym kontekście ma sens) odnosi się do wybranej właściwości. w górnym panelu, można wyselekcjonować cały wiersz definiujący pojedynczą właściwość jak również selekcja dotyczy lewej kolumny (a więc nazwy) albo prawej kolumny (a więc wartości). Dwukrotne kliknięcie myszką w odpowiedni napis spowoduje rozpoczęcie edycji. Ten sam efekt można uzyskać naciskając przycisk F2. Edycja jest zawsze możliwa, ale ze względu na to, że niektóre nazwy właściwości są zastrzeżone ich zmiana nie będzie możliwa. Po prostu po zakończeniu edycji zostanie przywrócona nazwa wyjściowa właściwości. w przypadku niektórych właściwości nie ma także możliwości zmieniania ich wartości. Znaczenie poszczególnych przycisków jest następujące:



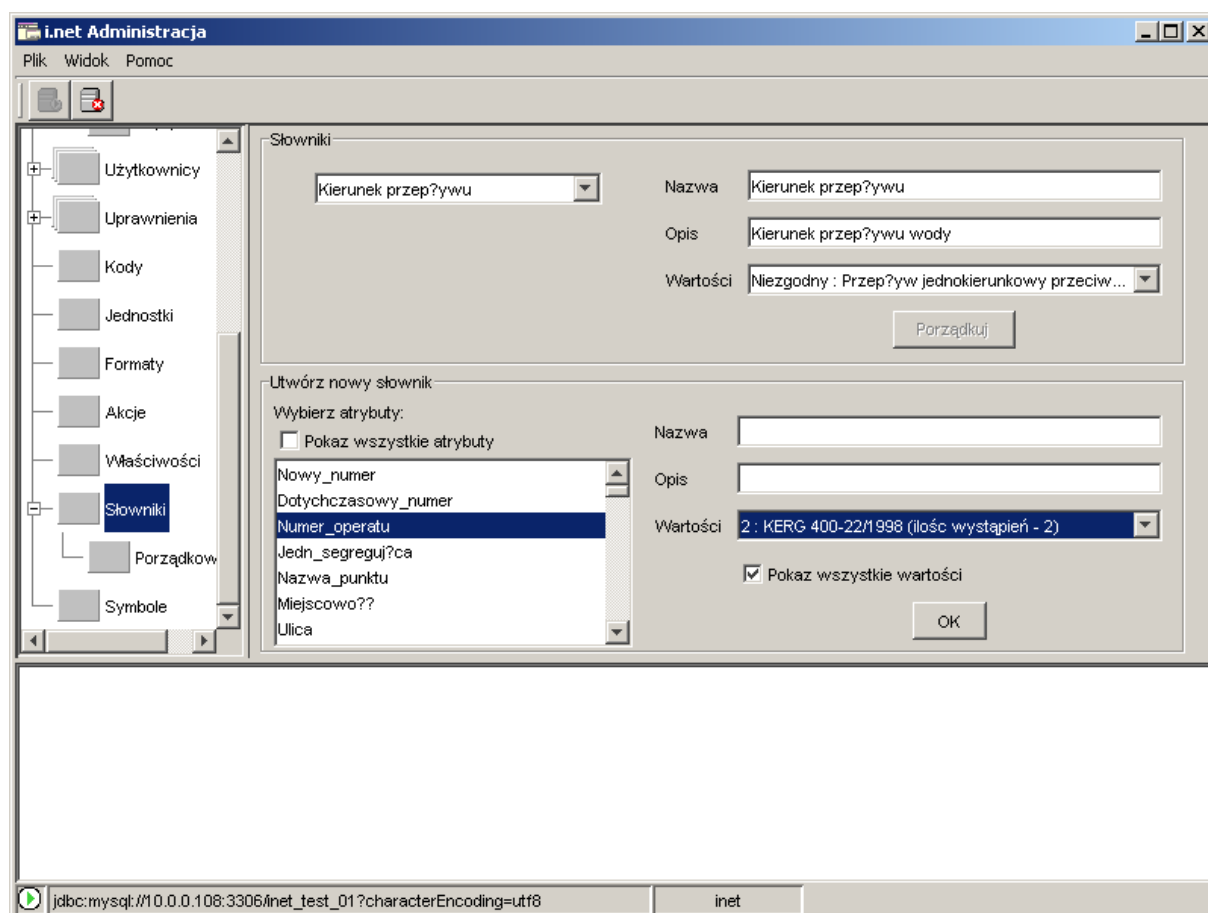
- a. **Dodaj** Wybranie przycisku dodaje do tabeli nową właściwość. Jej nazwa ma standardową postać *inet.klucz.n*, gdzie n jest kolejną liczbą i wartość *wartość*. Właściwość jest dodawana do tabeli. Żeby została dodana do bazy danych należy nacisnąć przycisk **Zapisz**.
- b. **Usuń** Wybranie przycisku powoduje usunięcie z tabeli wybranej właściwość.
- c. **Zapisz** Wybranie przycisku zapisuje stan, jaki jest w tabeli do bazy danych.
- d. **Przywróć** Wybranie przycisku przywraca, w tabeli stan taki jak jest w bazie danych.

Planowane jest oddanie dwóch nowych funkcjonalności z **Pliku** i **Do Pliku**, które będą importowały i eksportowały właściwości.

Panel Słowniki

Panel ten można zobaczyć po wybraniu w drzewie nawigacyjnym pozycji **Słowniki**. Służy on do przeglądania i administrowania dostępnymi słownikami. Słownik jest to zbiór wartości jakie może przyjmować atrybut obiektu. Zbiór ten jest ściśle określony tzn. wartości nie mogą być dowolne ale właśnie z słownika. Pod pewnymi warunkami słownik może być uzupełniany o nowe wartości – dzieje się tak np. podczas importowania nowych danych.

Panel wygląda tak jak na ilustracji poniżej:



Panel do administrowania słownikami dzieli się na dwie części. w górnej która nazywa się **Słowniki** można wybrać jeden ze zdefiniowanych słowników, przeglądać albo modyfikować jego cechy, a także można przeglądać zbiór wartości tego słownika. Dolna część służy do tworzenia nowego słownika. Aby utworzyć nowy słownik należy określić dla jakiego atrybutu go tworzymy. Wartości jakie przyjmują obiekty na tym atrybucie staną się wartościami słownika.

Znaczenie pól w obszarze **Słowniki** panelu:

Pole typu *combobox* z lewej strony (bez opisu) służy do wyboru jednego ze zdefiniowanych słowników.

- a. **Nazwa** pole (tylko do odczytu) które wyświetla nazwę słownika. Każdy słownik ma unikatową nazwę.
- b. **Opis** pole edycyjne zawierające opis słownika. Opis może być dowolny i jest ograniczony tylko długością pola.
- c. **Wartości** pole typu *combobox* w którym po rozwinięciu można obejrzeć listę wartości słownika



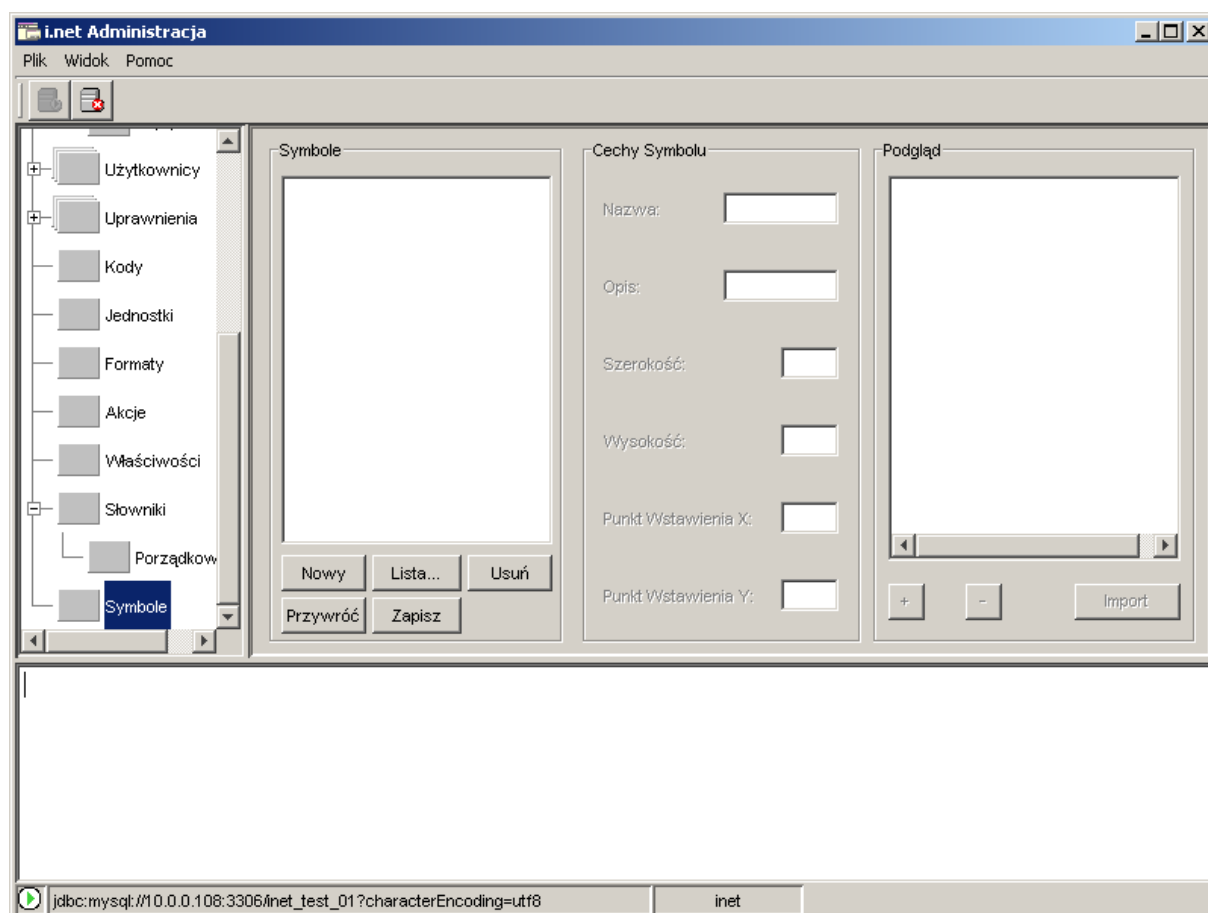
- d. **Porządkuj** przycisk, po wybraniu którego rozpoczyna się procedura porządkowania słownika. Porządkowanie polega na usuwaniu zgodnie z określonymi regułami podobnych wartości jakie są w słowniku. Np. podczas importu danych adresowych, wczytano w gminie ulice *Mickiewicza*, *A. Mickiewicza* oraz *Adama Mickiewicza*, choć faktycznie to jest ta sama ulica. Ponieważ atrybut *ulica* często jest zdefiniowany, jako słownikowy, zatem wartości te zostały dodane do słownika – każda oddzielnie. Porządkowanie polega na wykryciu takiej sytuacji, określeniu która nazwa jest właściwa (zgodnie z Uchwałą Rady Gminy nazywającą ulicę) i wyczyszczeniem systemu z niepotrzebnych wpisów.

Znaczenie pól w obszarze **Utwórz nowy słownik**:

- a. **Wybierz atrybuty** lista, gdzie można wybrać atrybut dla którego zostanie utworzony słownik
- b. **Pokaż wszystkie atrybuty** pole wyboru. Jego wybranie powoduje że pojawią się wszystkie atrybuty na liście a nie tylko te dla których tworzenie słownika ma sens.
- c. **Nazwa** pole edycyjne w które należy wpisać nazwę dla nowo tworzonego słownika. Należy pamiętać o tym że nazwa słownika musi być unikatowa.
- d. **Opis** pole edycyjne pozwalające podać dla słownika dowolny opis ułatwiający identyfikację słownika
- e. **Wartości** w polu tym pokazują się wartości jakie przyjmują obiekty na wybranym atrybucie
- f. **Pokaż wszystkie wartości** pole wyboru. Jego oznaczenie spowoduje że na liście wartości zostaną pokazane wszystkie wartości
- g. **OK** przycisk po wybraniu którego rozpoczyna się procedura tworzenia słownika

Panel Symbole

Panel służy do zarządzania symbolami które mogą być powiązane z kodami. Jeśli symbol jest przypisany do kodu wówczas w przeglądarce obiekty danego kodu wyświetlane są przy pomocy przypisanego symbolu. Panel ma następujący wygląd:



Panel dzieli się na trzy części. Po lewej stronie jest obszar **Symbole** z listą dodanych symboli. w środkowej części jest obszar **Cechy Symbolu** z zestawem pól z właściwościami wybranego na liście symbolu. Pola te można edytować i zmienić właściwości symboli. Po prawej stronie jest obszar **Podgląd**, w którym obejrzyć jak symbol będzie wyglądał. Tam również znajduje się przycisk **Import**, który umożliwia wczytanie pliku z opisem graficznym symbolu, tak by można go było dodać jako dane graficzne. Dodawanie symbolu polega na utworzeniu przyciskiem **Nowy** symbolu, wypełnieniu wszystkich pól właściwości oraz zaimportowaniu geometrii symbolu z odpowiedniego pliku svg. Pliki svg są plikami w formacie XML z opisem grafiki wektorowej.

Znaczenie przycisków w obszarze **Symbole**:



- a. **Nowy** Wybranie tego przycisku utworzy nowy symbol na liści. Będzie można określić cechy tego symbolu, zaimportować do niego geometrię a następnie zapisać do bazy danych.
- b. **Lista** Wybranie tego przycisku wczytuje listę symboli z pliku XML.
- c. **Usuń** Wybranie tego przycisku spowoduje usunięcie symbolu z listy. Żeby usunąć ten symbol trwale należy po usunięciu go z listy zapisać stan listy symboli do bazy danych przyciskiem **Przewrót** Wybranie przycisku przywraca stan listy symboli jaki jest w bazie danych, a więc taki stan jaki był przy otwieraniu panelu lub podczas ostatniego zapisu
- d. **Zapisz** Wybranie przycisku zapisuje stan symboli na liście do bazy danych

Znaczenie pól w obszarze **Cechy Symbolu**:



- a. **Nazwa** Pole edycyjne zawierające nazwę symbolu. Nazwa musi być jednoznaczna i unikatowa gdyż identyfikuje ona symbol
- b. **Opis** Pole edycyjne zawierające opis symbolu. Dowolny opis związany z symbolem który będzie niósł więcej informacji niż tylko sama nazwa. w szczególności kilka symboli może mieć taki sam opis albo opis może pozostać pusty.
- c. **Szerokość** pole edycyjne do określenia szerokości symbolu w jednostkach geometrycznych używanych w systemie. Szerokość fizyczna geometrii symbolu zostanie przeliczona na szerokość tu podaną w jednostkach w jakich będzie wyświetlana mapa
- d. **Wysokość** pole edycyjne do określenia wysokości symbolu w jednostkach geometrycznych używanych w systemie. Wysokość fizyczna geometrii symbolu zostanie przeliczona na wysokość tu podaną w jednostkach w jakich będzie wyświetlana mapa
- e. **Punkt wstawienia X** w tym polu należy wpisać współrzędna odcięta punkt symbolu (w jednostkach systemu, tych samych co szerokość/wysokość), który ma znaleźć się w miejscu, w którym będzie symbol wstawiony na rysowanej mapie.
- f. **Punkt wstawienia Y** w tym polu należy wpisać współrzędna rzędną punkt symbolu (w jednostkach systemu, tych samych co szerokość/wysokość), który ma



znaleźć się w miejscu, w którym będzie symbol wstawiony na rysowanej mapie.

Znaczenie pól i przycisków w obszarze **Podgląd**:

W tej części widoczna jest zaimportowana geometria symbolu (jako rysunek). Poniżej są dostępne trzy przyciski:

- a.  Wybranie tego przycisku powiększa rysowanie symbolu na podglądzie
- b.  Wybranie tego przycisku pomniejsza rysowanie symbolu na podglądzie

Importuj Wybranie tego przycisku spowoduje że będzie można podać plik `svg` z geometrią symbolu i zostanie on wczytany i przypisany symbolowi na liście.