

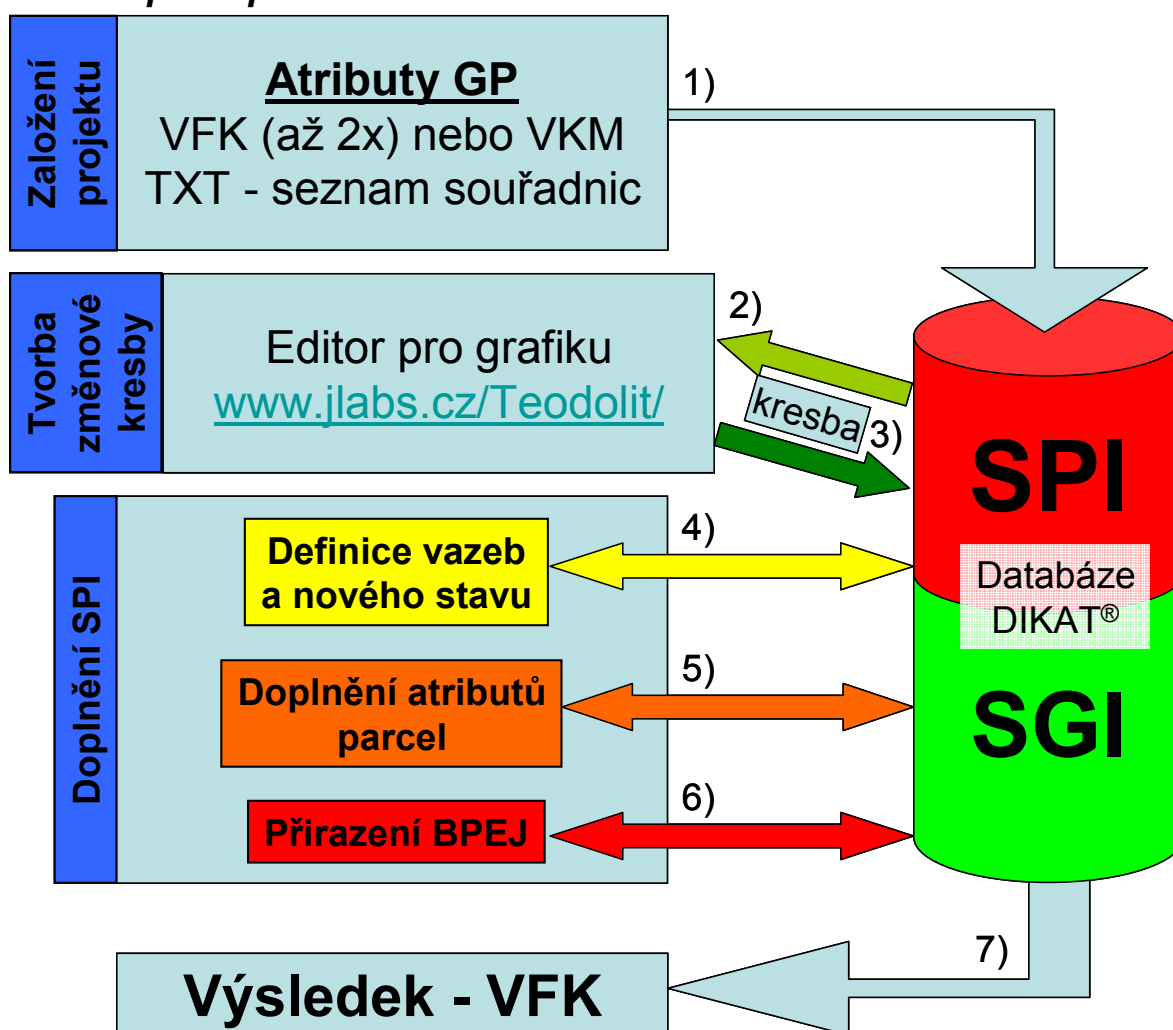
# Uživatelský návod pro zpracování geometrických plánů na webu

Webová aplikace pro zpracování výměnného formátu geometrického plánu byla doplněna o nový způsob kreslení geometrického plánu přímo na webu, ale současně je možné využívat stávající linku s pomocí DGN souborů (např. z DIKATu).

## Aplikace se nyní sestává ze dvou modulů

1. Webová aplikace pro správu a zpracování geometrického plánu a konverze do výměnného formátu katastru (VFK)
2. Editor pro vytvoření změnové kresby geometrického prostřednictvím webové aplikace
  - Začlenění editoru pro tvorbu grafiky.
  - Dostupné protokoly pro vícenásobné zpracování dat v rámci jednoho projektu

## Schéma postupu celého řešení



Hlavní etapy zpracování geometrického plánu (GP):

1. Import podkladů do databáze, tzn. výměnného formátu (VFK) dat katastru nemovitostí získaných z ISKN na katastrálním úřadu (možné použít samostatně vydávaný soubor BPEJ) a TXT se seznamem souřadnic měřených bodů nového GP
2. Po importu uvedených souborů na server následuje import uvedených souborů do editoru dostupného na adrese <http://www.jlabs.cz/Teodolit/> pro doplnění změnových dat SGI
3. Uložení změnové kresby prostřednictvím webového editoru do databáze na serveru. Je k dispozici protokol, který slouží k odhalení patřičných chyb v kresbě.
4. Doplnění vazeb mezi parcelami prostřednictvím dialogu na kartě „webové aplikace“
5. Doplnění atributů parcel prostřednictvím dialogu na kartě „webové aplikace“
6. Doplnění BPEJ parcel prostřednictvím dialogu na kartě „webové aplikace“
7. Export geometrického plánu do VFK a převzetí GP uživatelem.

### **Aplikace „Kreslení GP“**

Celá aplikace momentálně není k dispozici, je ale dostupný testovací web na URL: <http://bivoj.vugtk.cz/test/>. Tady jsou k dispozici již založené projekty, které slouží jako příklady. Kdo testuje tuto aplikaci si založí vlastní projekt a nesmí zasahovat do jiných projektů !!!

### **Práce s projekty**

Je možné jako příklad se seznámit s příklady zpracování projektů nebo založit vlastní nový projekt. Je umožněno projekty mazat (zneplatnit).

The screenshot shows a web application interface with a navigation bar at the top containing links: Home, Zpracování GP, Konverze, Dokumentace, and O aplikaci. Below the navigation bar is a table with the following columns: Kat. území, ZPMZ, GPL, Název, and Akce. The table contains three rows of project data. Below the table are two buttons: 'Nový projekt' and 'Smazat projekty'.

<input type="checkbox"/>	<u>Kat. území</u>	<u>ZPMZ</u>	<u>GPL</u>	<u>Název</u>	<u>Akce</u>
<input type="checkbox"/>	Karlík	1245	1245-2/2007	Rozdělení pozemku	Otevři
<input type="checkbox"/>	Karlík	1245	1245-1/2007	Rozdělení pozemku	Otevři
<input type="checkbox"/>	Karlík	1245	1245-1/2007	Rozdělení pozemku	Otevři

Nový projekt      Smazat projekty

## Založení nového projektu

Home Zpracování GP ▶ Konverze ▶ Dokumentace ▶ O aplikaci ▶

### Založení projektu pro zpracování GP

kat. pracoviště *	<input type="text" value="Praha-západ"/>
obec *	<input type="text" value="Karlík"/>
kat. území *	<input type="text" value="Karlík"/>
pořad. číslo k.ú. x	<input type="text" value="123"/>
FSÚ kat. území *	<input type="text" value="627828"/>
číslo ZPMZ*	<input type="text" value="1245"/>
název *	<input type="text" value="Rozdělení pozemku"/>
souřad. syst. *	<input type="text" value="S-JTSK"/>
vztažné měřítko x	<input type="text" value="1:1000"/>
typ geom. plánu x	<input type="text" value="DKM"/>
číselná řada *	<input type="text" value="2"/>
číslo GP	<input type="text" value="1245-1/2007"/>
vstupní soubory*	<input type="text" value="G:\Karlík_data_"/> <input type="button" value="Procházet..."/>

**Po potvrzení validní stránky dojde k uploadu a zpracování dat. Tato operace může trvat až několik minut, prosím vyčkejte než se objeví nová stránka !**

Založení nového projektu se děje importem zazipovaného souboru (\*.zip) a vyplněním požadovaných dat. Zazipovaný soubor obsahuje soubory VFK (\*.vfk) a TXT (\*.txt). Jiné soubory není možné ukládat na server. Výběr tohoto souboru \*.zip zajistíme vybráním dat pomocí tlačítka „Procházet ...“.

Upload – uložení souboru na server a zpracování a potvrdíme tlačítkem „Zpracuj“ a vyčkáme až se opět načte úvodní stránka projektů.

Struktura a popis souboru včetně vzorových příkladů je k dispozici jak v projektech na této URL: <http://bivoj.vugtk.cz/test/>, <http://bivoj.vugtk.cz/gp> (především popis !).

## Otevření projektu

Otevření projektu se děje poklepnutím na tlačítko otevřít daného, již založeného, projektu. Po té se objeví nový formulář pro správu projektu:

	Stav	Info	Soubory
Uložení podkladů (ZIP)	OK	<a href="#">Protokol</a>	
Export kresby ze serveru	OK	<a href="#">Protokol</a>	<a href="#">Kresba</a>
Uložení změnové kresby na server	?	<a href="#">Protokol</a>	<input type="text"/> <input type="button" value="Procházet..."/> <input type="button" value="upload"/>
Doplnění vazeb, SPI a BPEJ	?	<a href="#">Protokol</a>	<input type="button" value="Doplnění vazeb a atributů"/>

## Zpracování kresby

### Nutné předpoklady pro zpracování kresby

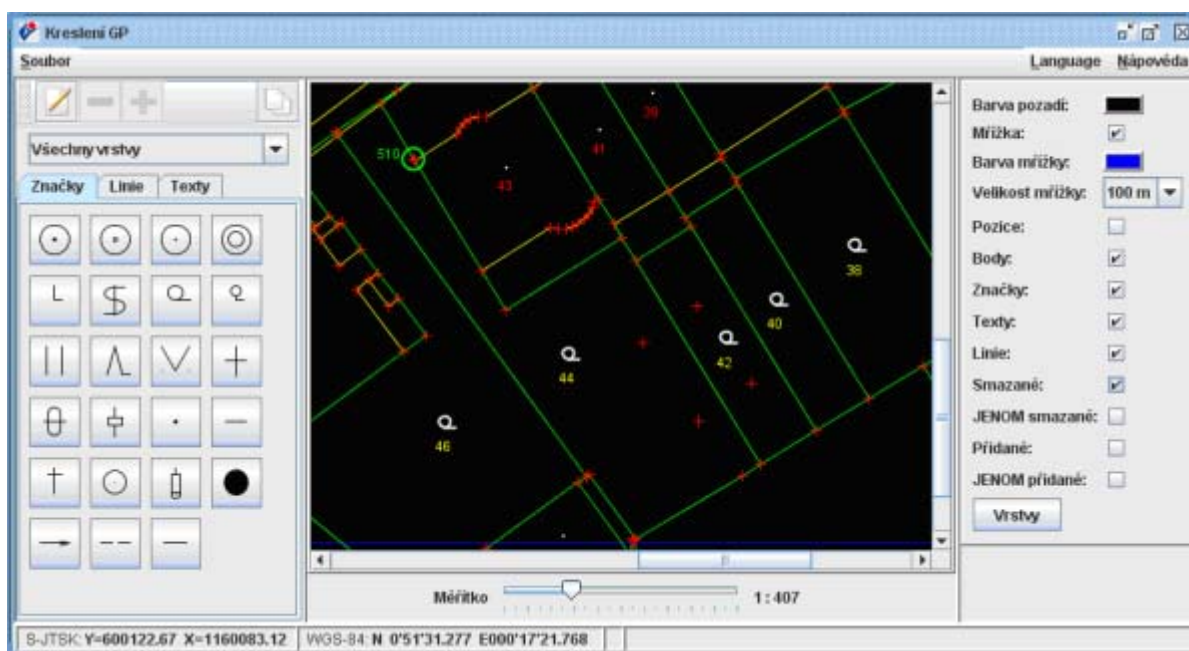
Korektní přenesení pokladových dat na server a další zpracování je možné pouze za předpokladu, že předchozí krok – zaslání vstupních dat – proběhl bez problémů. To zjistíme při pohledu do tabulky otevřeného projektu – řádek „Upload podkladů“, kde v kladném případě je uvedeno ve sloupečku „stav“ – „OK“. Viz obrázek výše. V případě neúspěšného pokusu je k dispozici ke stažení nebo otevření protokol, který popisuje závady vstupních dat. Export zajišťuje aplikace na serveru, takže se děje bez zásahu uživatele, který ji prakticky nemůže ovlivnit, nicméně i zde může dojít k problémům. Opět stav „OK“ znamená, že je k dispozici kresba GP pro stažení pro editor „Kreslení GP“, v opačném případě je k dispozici protokol s chybovými hlášeními.

### Zpracování změnové kresby

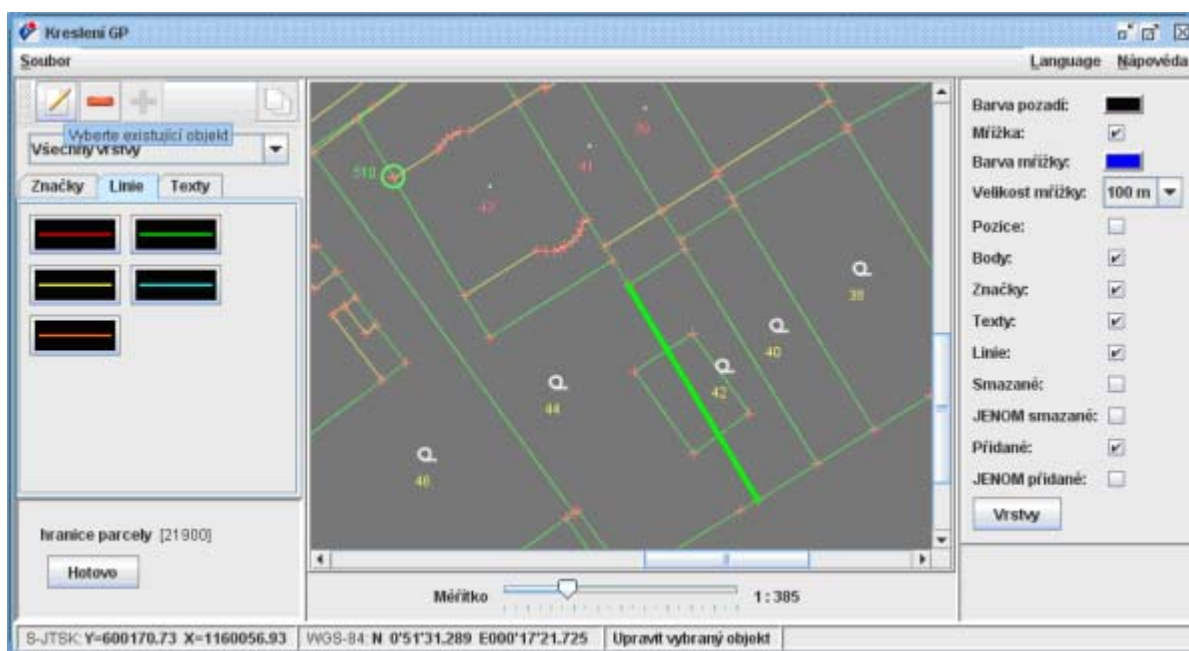
Nejprve je nutné stáhnout klepnutím na odkaz „Kresba“ soubor \*.vkm a uložit pro zpracování na lokálním počítači. Poté je nutné spustit program pro editaci kresby přímo z webové adresy [www.jlabs.cz/Teodolit/](http://www.jlabs.cz/Teodolit/). Do této aplikace načíst stažený soubor \*.vkm a připravit změnovou kresbu (nové elementy, elementy ke zrušení).

### Zpracování jednoduché změnové kresby v editoru "Kreslení GP"

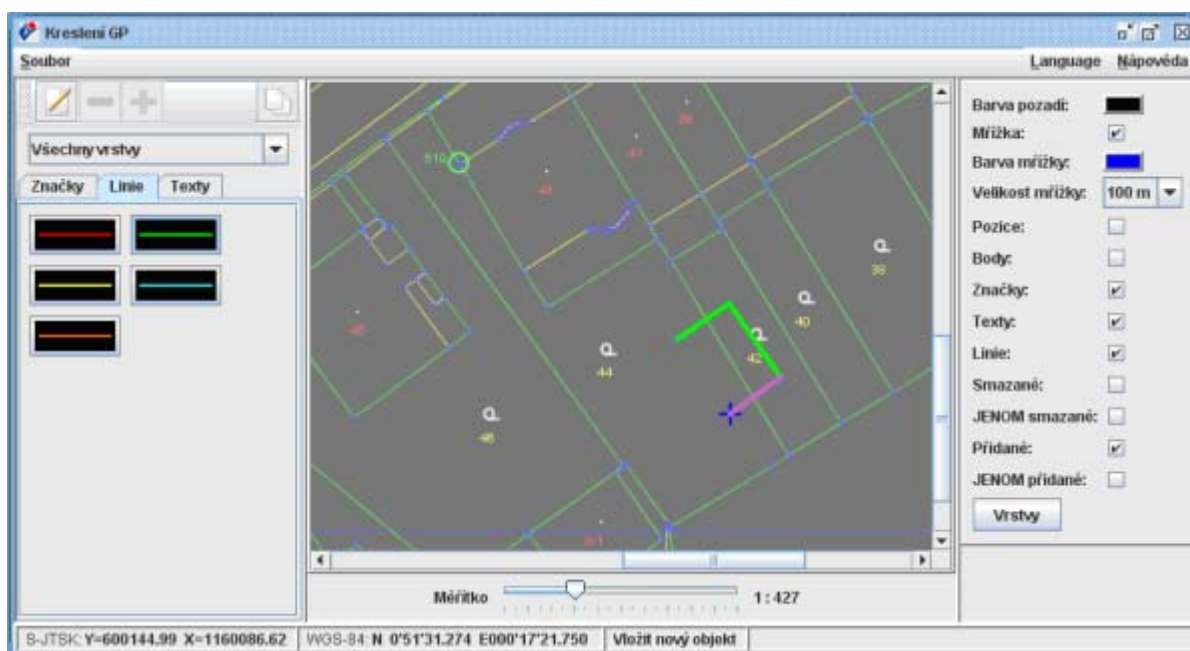
Otevřeme si soubor \*.vkm, který nám vyexportoval server.



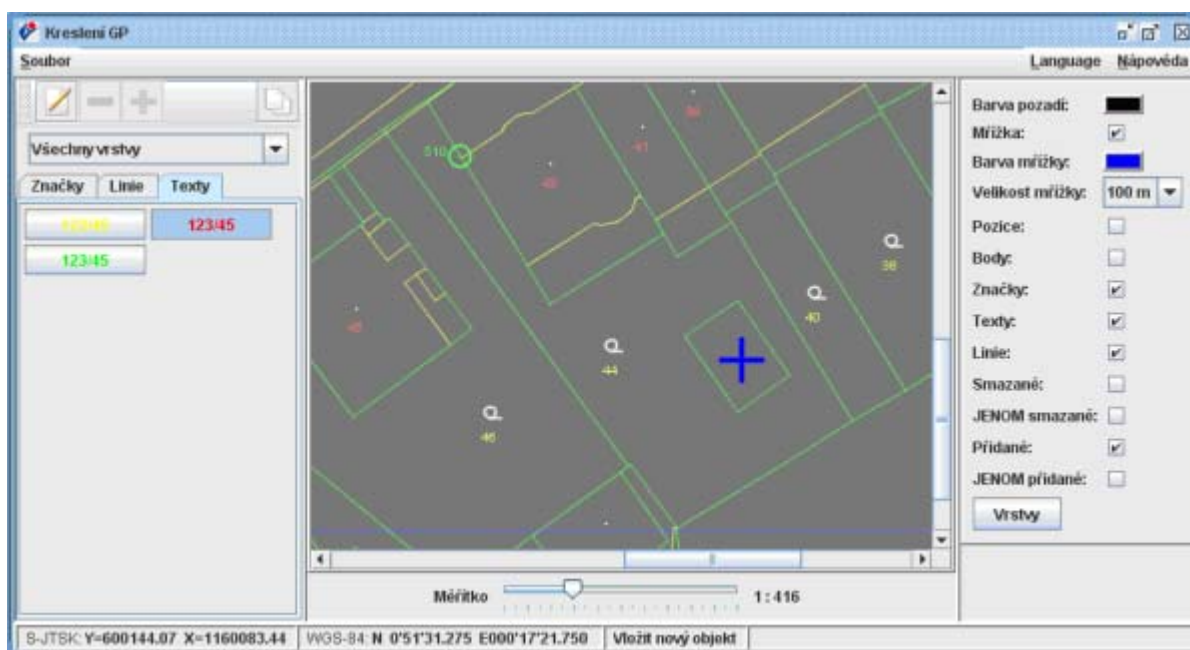
Pokud si zkalibrujete monitor, pak bude měřítko odpovídat centimetrům na monitoru. V pravém panelu si můžete určit, co chcete zobrazit a co nikoli. Ke kresbě a vkládání textů a značek slouží levý panel.



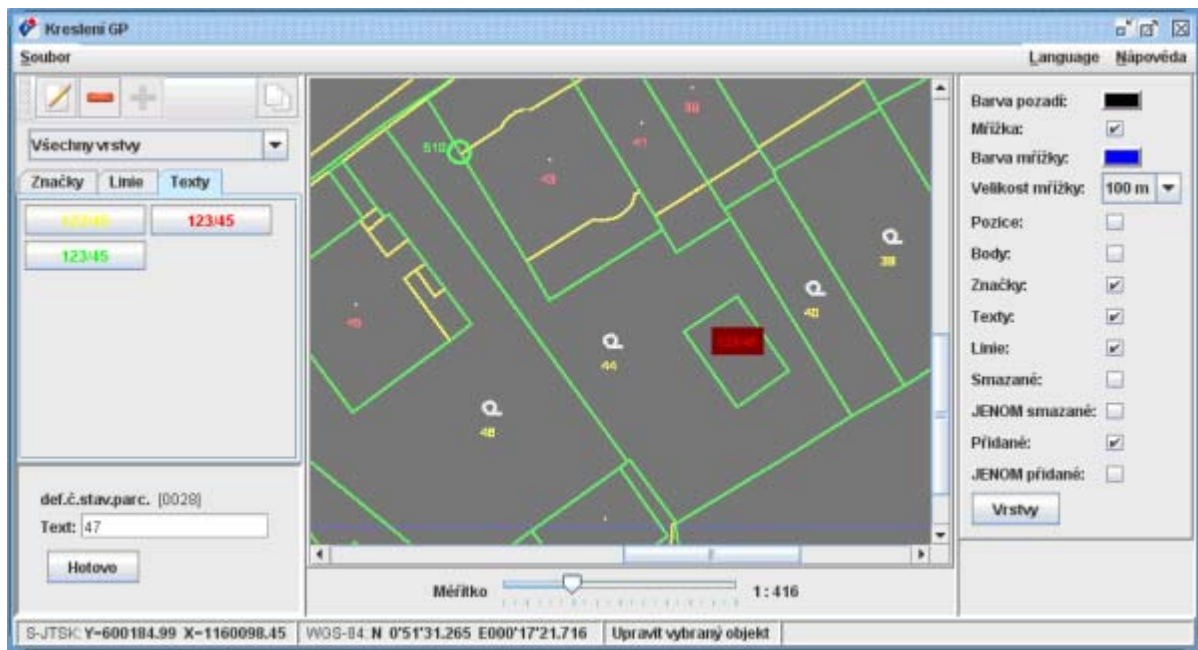
Pro zrušení kresby, vybereme objekt k editaci (tlačítko s papírem a tužkou) a zrušíme červeným mínusem. Plusem se zrušený objekt stane opět platným.



Linie jsou vázány na body. Vždy se vysvětlí bod, který je v blízkosti kurzoru a po potvrzení se přidá k linii. Značky a texty je možno vložit i mimo body stisknutím klávesy „Ctrl“ a následným potvrzením. Je potřeba zeditovat text, což je umožněno vlevo dole.



Hotovou kresbu je nutno uložit do souboru \*.vkm a uploadovat do webové aplikace.



Doplnění dalších atributů parcel a vazeb

## Doplnění vazeb mezi parcelami prostřednictvím dialogu

Následuje definice vazeb mezi dotčenými a novými parcelami, případně další doplňující údaje:

Vazby	Atributy	BPEJ
Dotčené parcely		Nové parcely
<ul style="list-style-type: none"><li>PKN;1411/3;(157)</li><li>PKN;1411/4;(162)</li><li>PKN;1411/5;(102)</li><li>PKN;1411/6;(2)</li><li>PKN;1411/54;(81)</li><li>PKN;1411/55;(76)</li><li>PKN;1413;(205)</li><li>PKN;1414;(30)</li></ul>		<input checked="" type="radio"/> Pozemková parcela <input type="radio"/> Stavební parcela
Výměra <input type="text" value="157"/>		Kmenové číslo <input type="text" value="1411"/> Podlomení <input type="text" value="55"/> Výměra <input type="text" value="76"/>
<input type="checkbox"/> Rušená parcela		
<input type="button" value="Vložit do seznamu"/>	<input type="button" value="Odebrat ze seznamu"/>	
<pre>PKN;1411/3;(157)--&gt;Pozemková parcela;1411/54;(81) PKN;1411/3;(157)--&gt;Pozemková parcela;1411/55;(76)</pre>		
<input type="button" value="Přejdi na generování SPI"/>		



## Doplnění atributů parcel prostřednictvím dialogu

Poté je možné přistoupit k doplnění atributů parcel:

The dialog box has three tabs: 'Vazby', 'Atributy', and 'BPEJ'. The 'Atributy' tab is active. On the left, under 'Parcely', there is a list with two items: 'PKN;1411/54;(81)' (selected) and 'PKN;1411/55;(76)'. On the right, under 'Atributy', there are several input fields: 'Číslo parcely' (1411/54), 'Výměra' (81), 'Druh pozemku' (travní p.), 'Využití pozemku' (zeleň), and 'Určení výměry' (Ze souřadnic (JTSK)). A 'Potvrdit' button is at the bottom.

## Doplnění BPEJ a export geometrického plánu do NVF(VFK)

Závěrečná fáze obsahuje přiřazení BPEJ kódů k parcelám:

The dialog box has three tabs: 'Vazby', 'Atributy', and 'BPEJ'. The 'BPEJ' tab is active. On the left, under 'Parcely', there is a list with two items: 'PKN;1411/54;(81)' and 'PKN;1411/55;(76)'. On the right, under 'BPEJ' and 'Výměra', there are two empty input fields. Below the list, there is a 'Kontrolní součet:' label and a value '0 m2'. At the bottom, there are three buttons: 'Přidat', 'Smazat', and 'Smaž vše'. A large 'Potvrdit a odeslat ke konečnému zpracování' button is at the very bottom.

## Stažení výsledného souboru dat VFK

Závěrečná fáze spočívá v potvrzení BPEJ, kdy dojde k vygenerování VFK formátu a následně je uživatel přeměrován na hlavní stránku projektů. Zde je k dispozici ke stažení výsledný VFK formát - pokud je vše v pořádku, jinak je opět k dispozici chybový protokol - na místo tlačítka pro otevření projektu – lze stáhnout výsledný soubor v NVF (projekt je uzavřen).

	Stav	Info	Soubory
Uložení podkladů (ZIP)	OK	<a href="#">Protokol</a>	
Export kresby ze serveru	OK	<a href="#">Protokol</a>	<a href="#">Kresba</a>
Uložení změnové kresby na server	OK	<a href="#">Protokol</a>	<input type="button" value="Obnovit pro další import kresby"/>
Doplnění vazeb, SPI a BPEJ	OK	<a href="#">VFK</a>	<input type="button" value="Doplnění vazeb a atributů"/>