

## A COSA SERVE

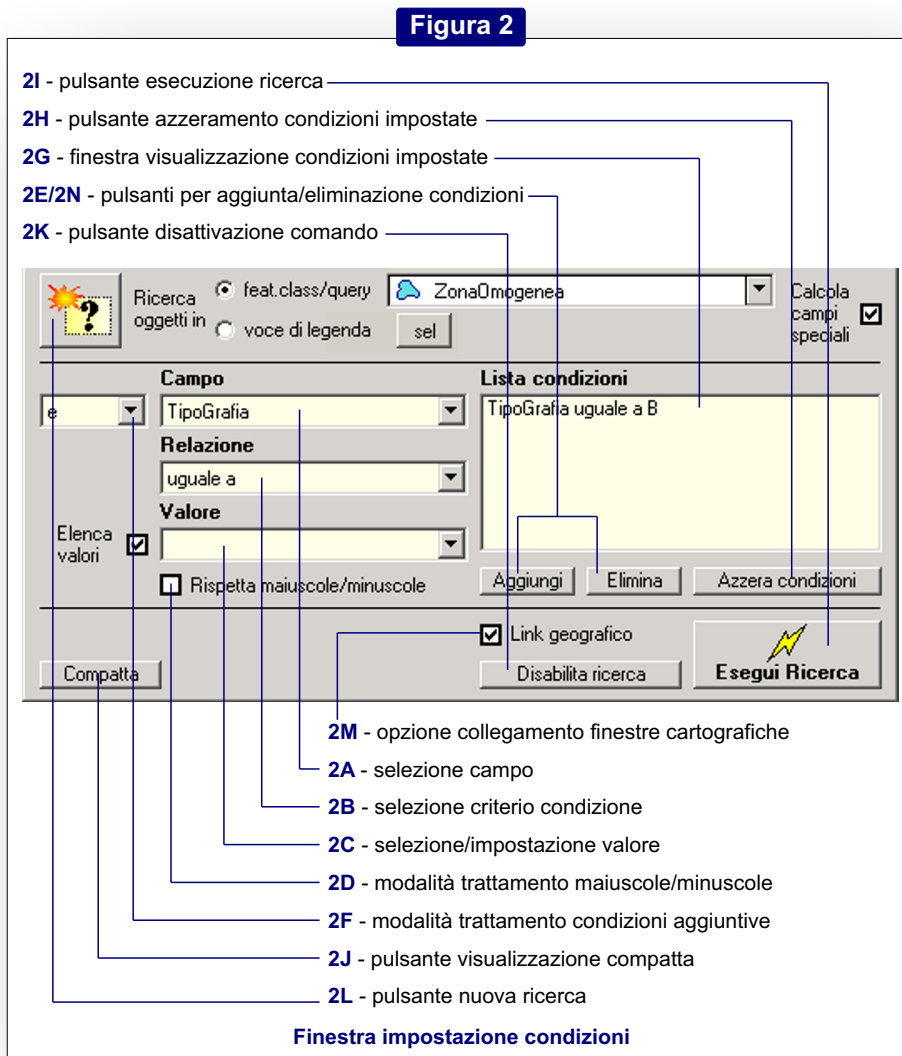
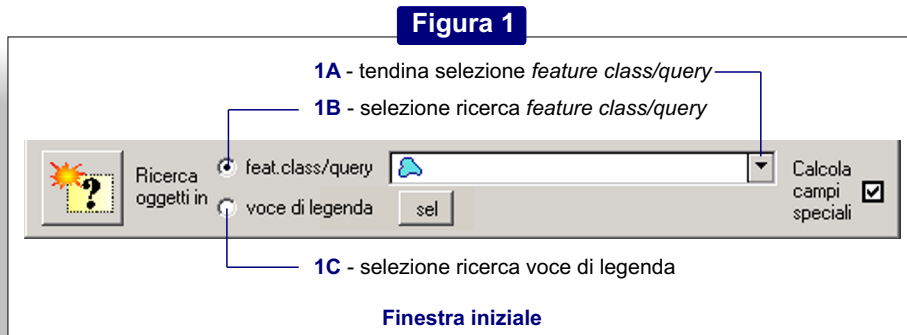
Permette di individuare rapidamente degli oggetti impostando condizioni basate sugli attributi alfanumerici e/o su caratteristiche relative alle geometrie.

## FUNZIONAMENTO

**prerequisiti**

Per essere utilizzato in maniera corretta questo comando necessita che sia caricato un *geoworkspace*, che la finestra attiva sia una *map window* e che ci sia almeno una connessione aperta.

Una volta attivato il comando (tramite pulsante o voce di menù) comparirà la finestra di inizio ricerca (v. fig. 1) dove è possibile scegliere se cercare oggetti contenuti in una qualsiasi *query/feature class* del *geoworkspace* corrente (opzione **1B**) o in una specifica voce di legenda della *map window* attiva (opzione **1C**); nel primo caso sarà visibile una tendina standard di selezione *feature class/query* (**1A**) con riportate in ordine alfabetico le singole voci organizzate per connessione, nel secondo verrà visualizzata una tendina con riportati i titoli e sottotitoli delle singole voci elencate nello stesso ordine della legenda (premendo il pulsante "sel" l'elenco viene ristretto ai soli campioni selezionati). Effettuata la selezione la finestra verrà estesa e si potranno impostare i criteri con cui individuare gli oggetti ricercati (v. fig. 2).



### Per impostare i criteri di ricerca

- 1) Selezionare il campo (**2A**). Nella tendina viene visualizzato l'elenco dei campi alfanumerici su cui è possibile impostare una condizione, seguito da alcuni campi "speciali" dipendenti dalla tipologia geometrica della *feature class/query* selezionata (v. fig. 3); questi ultimi campi sono caratterizzati dal prefisso "Z\_". Il calcolo dei campi speciali, potenzialmente impegnativo per grosse quantità di dati, è disabilitabile (v. opzione in fig. 1).
- 2) Selezionare il tipo di relazione che si intende applicare (**2B**). A seconda della tipologia del campo selezionato la tendina offrirà una casistica di relazioni applicabili (es.: per un campo numerico la casistica comprenderà la relazione "maggiore di" ma non "inizia per", viceversa nel caso di un campo di tipo testuale). L'ultima voce permette di utilizzare il campo della tendina **2A** come criterio di ordinamento specificabile nella tendina **2C**.
- 3) Selezionare o inserire il valore di riferimento (**2C**). La tendina propone la casistica dei valori contenuti nel campo selezionato (anche questa funzione è disabilitabile: v. fig. 2); è possibile selezionare il valore ricercato da questo elenco o inserirlo direttamente nella stessa casella (ciò è necessario in particolare quando si desidera ricerca-



re tutti i valori che contengono una determinata stringa). Se si desidera impostare la condizione considerando come diverse lettere maiuscole e lettere minuscole spuntare la casella **2D**.

4) Se la condizione inserita è sufficiente procedere con l'esecuzione della ricerca premendo il pulsante **2I**, altrimenti è possibile inserire una nuova condizione premendo il pulsante **2E**. In questo secondo caso comparirà la tendina **2F** con cui è possibile determinare se la nuova condizione restringe ulteriormente l'insieme degli oggetti ricercati (caso "e") o costituisce un'alternativa alla condizione impostata precedentemente (caso "oppure"). Successivamente la nuova condizione va inserita con le stesse modalità descritte ai punti 1,2 e 3. Occorre notare che se la tendina **2F** è stata impostata come "e", la tendina **2C** proporrà solo i valori degli oggetti che rispettano le condizioni inserite precedentemente, altrimenti l'elenco conterrà tutti i valori. Nella casella **2G** è possibile visualizzare le condizioni inserite; per eliminare una singola condizione premere il tasto **2N** dopo averla selezionata; se si desidera azzerare l'intera lista premere il tasto **2H**.

**Figura 3**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_NumeroGeometrie</b> (numero elementi geometrici)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_NumeroIsole</b> (numero contorni interni)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_NumeroPunti</b> (numero punti)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_Superficie_mq</b> (superficie espressa in metri quadrati)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_Perimetro_m</b> (perimetro espresso in metri)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_Sviluppo_m</b> (lunghezza espressa in metri)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_Orientamento</b> (rotazione espressa in gradi)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_NomeFile</b> (nome file immagine)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_TestoGrafico</b> (stringa testo grafico)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Z_Zeta</b> (valore terza dimensione)

Elenco campi speciali suddivisi per tipologia geometrica *feature class/query*

L'attivazione dell'opzione **2M** consente di collegare le coordinate e la scala di tutte le map window presenti nel progetto in relazione alla posizione degli oggetti ricercati.

## Esecuzione della ricerca

Una volta attivata l'esecuzione, qualora nessun oggetto rispetti i criteri impostati comparirà un messaggio informativo, altrimenti comparirà una nuova finestra (v. fig. 4) che permette di individuare in successione gli oggetti ricercati.

**Figura 4**



Automaticamente verrà visualizzato, centrato sulla *map window* corrente, il primo oggetto ricercato. Per visualizzare il successivo o il precedente premere rispettivamente i tasti **4D** e **4B**; **4A** per il primo oggetto, **4E** per l'ultimo. Per visualizzare contemporaneamente tutti gli oggetti ricercati premere il tasto **4F**. Per tornare a visualizzare l'oggetto corrente premere il tasto **4C**.

Sulla barra del titolo della finestra compare il numero del record corrente rispetto al numero totale degli oggetti ricercati.

Se si desidera che l'oggetto corrente venga selezionato automaticamente attivare l'opzione **4G**, altrimenti disattivarla.

Nella tendina **4H** è possibile selezionare o inserire il denominatore della scala in cui l'oggetto corrente viene visualizzato. Tuttavia se l'oggetto non può essere interamente contenuto dalla *map window* a quella scala di visualizzazione, automaticamente la scala della finestra verrà modificata fino a rappresentarlo interamente.

In ogni momento è possibile chiudere la finestra di visualizzazione tasto **4J** per poi ripristinarla premendo il pulsante del comando "Ricerca rapida oggetti" o richiamando la relativa voce di menù.

Le operazioni relative ai pulsanti **4B**, **4C**, **4D** e **4F** sono richiamabili anche a finestra chiusa tramite tastiera (v. paragrafo "Comandi tastiera"). In questo caso le informazioni relative al numero degli oggetti ricercati e alla posizione del record corrente sono visualizzate in basso a sinistra sulla *status bar* dell'applicazione.



Qualora intervenissero delle condizioni tali da non includere più un determinato oggetto nell'insieme degli oggetti ricercati (es.: cancellazione, modifica condizioni di appartenenza ad una determinata *query*,...) accanto alla posizione del record rispetto al numero totale di oggetti comparirà la stringa "l'oggetto corrente non è più tra gli oggetti ricercati".

## Per impostare una nuova ricerca

Richiamare, qualora non fosse visibile, la finestra di visualizzazione oggetti (fig. 4), estenderla premendo il pulsante **4I** riportandosi quindi alla finestra di impostazione condizioni (fig. 2). Premere ora il pulsante di nuova ricerca **2L** ripristinando così la finestra iniziale di impostazione (fig. 1).



## SUGGERIMENTI

La ricerca rapida degli oggetti consente di visualizzare in successione una serie di elementi senza dover impostare *data window*, *attribute query* e/o *functional attribute* e modificare le impostazioni di visualizzazione della *map window* corrente. Oltre che per localizzare velocemente un determinato oggetto (es.: numero civico con via e numero o particella catastale con foglio e mappale) questo comando è quindi particolarmente utile se si desidera verificare la posizione o la forma di una serie di oggetti procedendo a modifiche e potendo riprendere la ricerca dall'oggetto seguente.

Attraverso questo comando è possibile comunque rilevare la presenza di oggetti con determinati criteri anche senza eseguire una ricerca semplicemente selezionando campi e consultando la lista di valori generata (es.: verifica dell'esistenza di determinate tipologie di zone urbanistiche al di sotto di determinate superfici, verifica dell'esistenza di numeri civici relativi a determinate aree di circolazione e così via).

L'utilizzo dei campi speciali (v. fig. 3) permette di rilevare con immediatezza la presenza di oggetti multi-contorno, possibili degenerazioni (es.: aree con superficie troppo piccola) o semplicemente oggetti con un numero eccessivo di punti. Particolarmente utile risulta la ricerca di testi grafici accedendo direttamente alla stringa contenuta nella geometria.

Infine la possibilità di selezionare contemporaneamente tutti gli oggetti ricercati rende questo strumento adatto ai fini di una cancellazione selettiva (anche di oggetti senza geometria) o di un isolamento di tali oggetti con il comando standard di GeoMedia "Select Set to Query...".



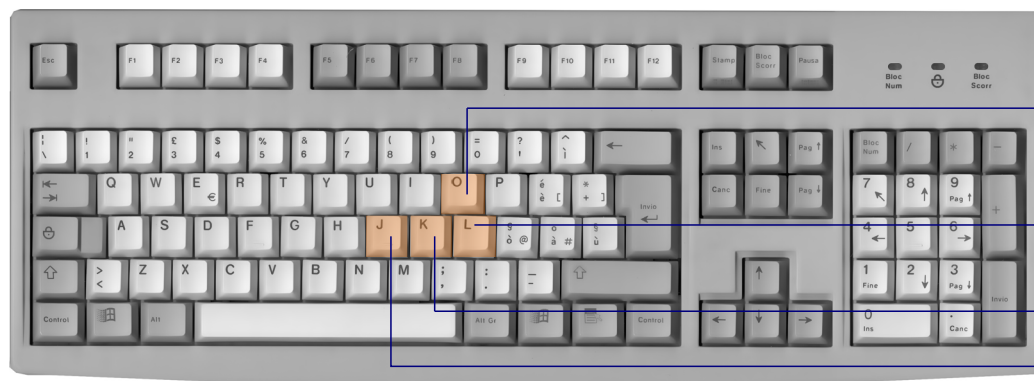
## NOTE TECNICHE

Affinché gli oggetti ricercati possano essere visualizzati nella *map window* attiva occorre che nella legenda sia presente almeno un campione che consente di visualizzare tali oggetti. Non necessariamente questo campione dovrà riferirsi direttamente alla stessa *feature class/query* ricercata; se ad esempio si effettua la ricerca su una *feature class* e in legenda ci sono solo campioni riferiti ad *attribute query* di quella *feature class*, gli oggetti contenuti in quei campioni saranno visualizzabili (ciò accadrà anche per tutte quelle *query* che mantengono il riferimento ad un determinato record come *Functional Attributes*, *Aggregation* e *Spatial Query*).

Il comando di ricerca elabora il *recordset* selezionato inizialmente aggiungendo una serie di *functional attributes* (i campi "speciali" elencati in fig. 3) e filtrando questo nuovo *recordset* impostando una *query* in base alle condizioni assegnate. Visualizzando le proprietà di un oggetto correntemente selezionato si può infatti notare la presenza di tutti i campi speciali relativi alla sua tipologia geometrica.

Il *recordset* degli oggetti filtrati rimane in memoria anche a comando disattivato; se per qualsiasi motivo si desidera azzerare completamente la ricerca eliminando dalla memoria il *recordset* attivo premere il pulsante **2K** (v. fig. 2).

## COMANDI TASTIERA



Visualizza tutti gli oggetti

Visualizza oggetto successivo

Visualizza oggetto corrente

Visualizza oggetto precedente