



Taller de scripting con gvSIG 2.4

Joaquín del Cerro

(jjdelcerro@gvsig.com)

Oscar Martinez

(omartinez@gvsig.com)

Para poder seguir el taller de forma adecuada se precisará:

- Un **gvSIG 2.4.0-RC3 instalado** y funcionando
- El complemento de **scripting instalado**
- **Conocer gvSIG** a nivel de usuario
- **Conocimientos de programación** orientada a objetos, mejor si se conoce **python**.
- Estar **familiarizado el editor de scripts** y con la **documentación básica de scripting** en gvSIG, sobre todo con la introducción.

http://downloads.gvsig.org/download/web/es/build/html/scripting_devel_guide/2.3/index.html

Cuando preparo un ejercicio de scripting en gvSIG siempre tengo la misma duda desarrollar...

Un ejercicio orientado al
acceso y manipulación de datos

Un ejercicio que se centre en
interactuar con lo que son las herramientas de gvSIG.

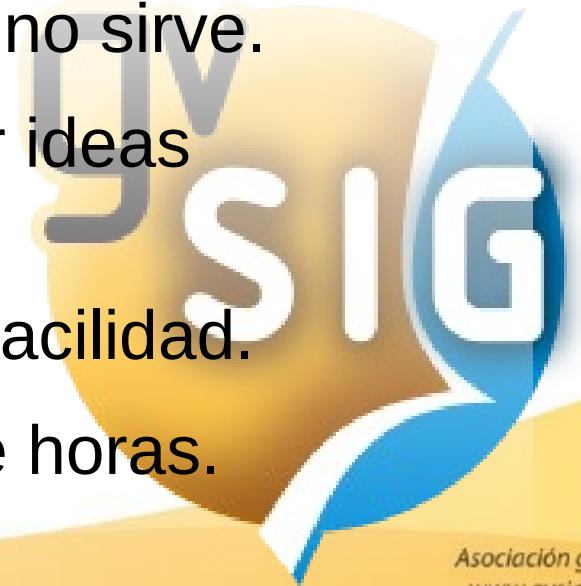


En este ejercicio nos vamos a centrar en el diseño de...

una herramienta que interactúe con el resto de gvSIG

La herramienta deberá:

- Ser útil, no es motivador hacer algo que no sirve.
- *Tocar* muchas partes de gvSIG y aportar ideas reutilizables
- Debería poderse seguir el ejercicio con facilidad.
- Debería poder completarse en un par de horas.



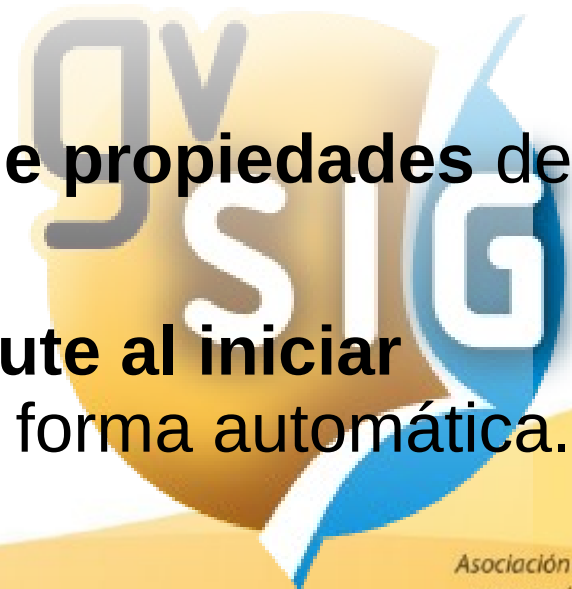
Con lo anterior en mente, en el ejercicio vamos a...

*"Desarrollar una **herramienta de información rápida** que muestre en un **'tip' sobre el mapa** la información que configuremos para cada capa, y que ese 'tip' se vaya actualizando tal como vayamos moviendo el cursor del ratón sobre el mapa"*



Con el desarrollo de esta herramienta, aprenderemos:

- Cómo **crear una herramienta** nueva para la vista.
- Cómo **recuperar datos** de una capa.
- Cómo **añadir un botón** y entrada de **menú** para nuestra herramienta.
- Cómo crear **interfaces de usuario**.
- Cómo **añadir información** al **dialogo de propiedades** de la **capa**.
- Cómo hacer que nuestro **script se ejecute al iniciar gvSIG**, y añada nuestra herramienta de forma automática.



Como lo vamos a hacer

Dividiremos en ejercicio en cinco partes que podremos ir probando conforme las tengamos listas:

- Añadir un tip a la vista. Nada configurable.
- Añadiremos un botón y una entrada de menú a gvSIG para activar nuestra herramienta
- Crearemos un panel para configurar la herramienta
- Añadiremos el panel al dialogo de propiedades de la capa y veremos dónde guardar esas propiedades extra
- Por ultimo veremos cómo juntamos todas las piezas.

En la primera aproximación, no vamos a hacer nada configurable:

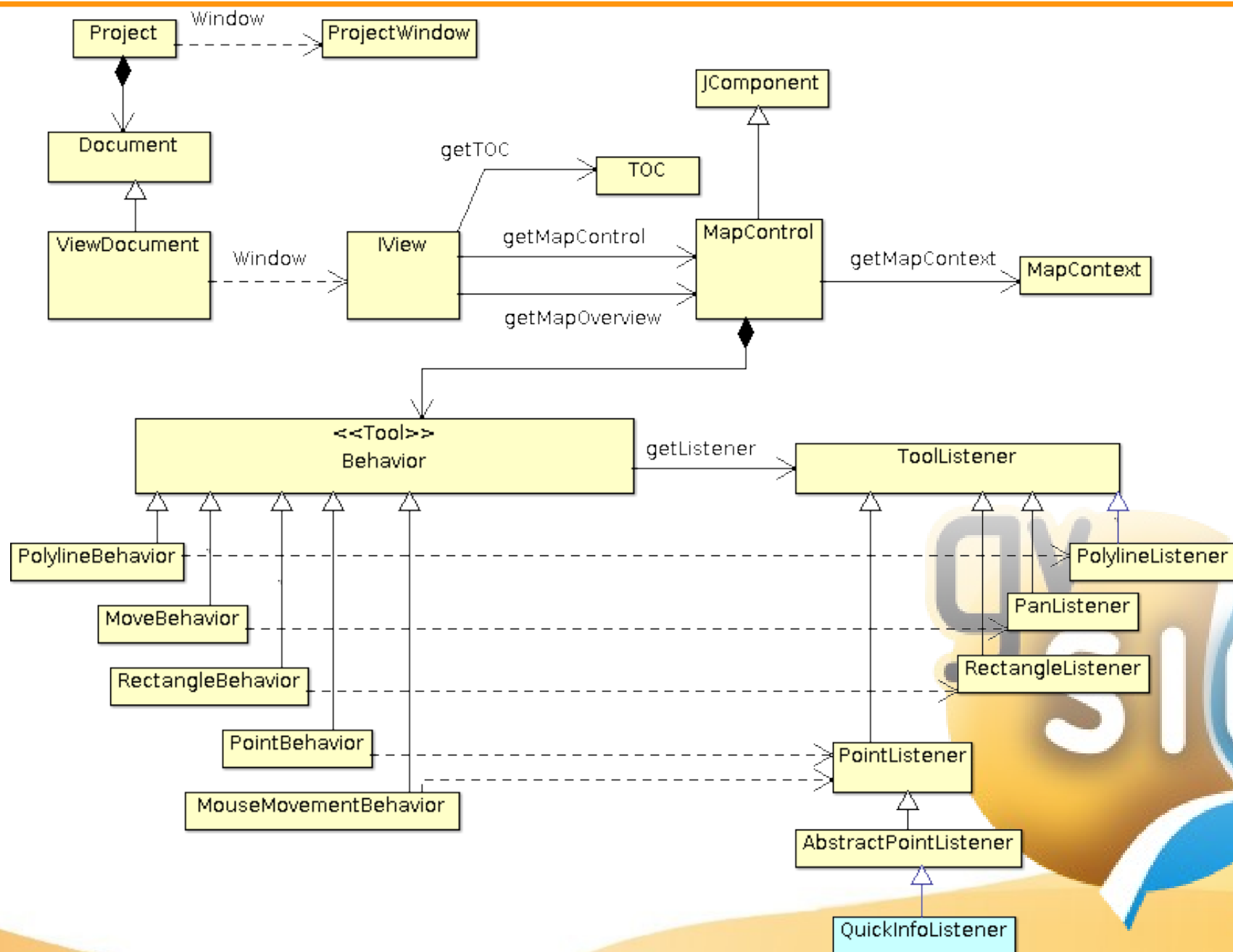
Trabajaremos con la **capa** “*manzanas_pop*” que viene con los ejemplos de scripting.

Presentaremos el valor del **campo** “*pop_total*”

Antes vamos a ver algo de arquitectura de gvSIG



Añadir un tip a la vista



Del diagrama anterior nos interesa:

- **Behavior.** Recoge la entrada del usuario y se la pasa al *listener*. Los más comunes *ya están implementados* en gvSIG y podemos usarlos directamente.
- **Listener.** Operan con la información del usuario para realizar la acción *Deberemos implementarlo* para que realice nuestra acción

La **unión** de estos = **Herramienta** (Tool)



De aquí en adelante vamos ya a ir construyendo el código en el editor de scripts de gvSIG.





Taller de scripting con gvSIG 2.4