AE开发学习

1. AE基础
   1. AE组件库

是对一个或多个COM组件中所有的组件类、接口、方法、和类型的描述，二进制级别。

组件位置 安装目录\com

地理数据操作：引入GeoDatabase相关命名空间

几何形体对象的处理：引入Geometry相关命名空间

|  |  |
| --- | --- |
| 类库 | 接口 |
| SystemUI | ICommand、ITool、IToolControl |
| GeoDatabase | IField、IFieldEdit、IFields、IRow、ITable、IFeature、IFeatureClass、IFeatureCursor、ISpatialFilter、IQueryFilter、IFeatureWorkspace、IWorkspaceEdit、IWorkspaceFactory、 |
| Geometry | IEnvelope、IPoint、IPointCollection、IPolyline、IpointArray、IGeometry、ITopologicalOperator |
| System | IPropertySet |
| Carto | IFeatureLayer、IFeatureSelection、IMap、 |

常用接口属性：<https://blog.csdn.net/myfatenight/article/details/84399145>

拉框放大显示地图：

Private Axmapcontrol\_mousedow():

pMap = axMapControl1.Map;

pActiveView = pMap as IActiveView;

IEnvelope pEnv;

pEnv = axMapControl1.TrackRectangle();

pActiveView.Extent = pEnv;

pActiveView.Refresh();

鹰眼中加载地图：

axMapControl2.ClearLayers();

axMapControl2.AddShapeFile(pathName,fileName);

axMapControl2.Extent = axMaoControl2.FullExtent;