Getting Started with Python Programming

QGIS Tutorials and Tips



Author
Ujaval Gandhi
http://google.com/+UjavalGandhi

Translations by
Christina Dimitriadou
Paliogiannis Konstantinos
Tom Karagkounis

Ξεκιν τας προγραμματισμ με την Python

Το QGIS $\[]$ χει μια ισχυρ $\[]$ διασ $\[]$ διασ $\[]$ νδεση προγραμματισμο $\[]$ που σας επιτρ $\[]$ πει να επεκτε $\[]$ νεται την βασικ $\[]$ λειτουργικ $\[]$ τητα του λογισμικο $\[]$, καθ $\[]$ ς και γρ $\[]$ φει σεν $\[]$ ρια την αυτοματοπο $\[]$ ηση εργασ $\[]$ νας. Το QGIS υποστηρ $\[]$ ζει τη γνωστ $\[]$ γλ $\[]$ σσα Python scripting. Ακ $\[]$ μα και αν ε $\[]$ στε αρχ $\[]$ ριος, μαθα $\[]$ νοντας λ $\[]$ γρ Python και QGIS διεπαφ $\[]$ προγραμματισμο $\[]$, θα ε $\[]$ στην εργασ $\[]$ α σας. Αυτ $\[]$ το σεμιν $\[]$ ριο δεν υποθ $\[]$ το την Python scripting στο QGIS (PyQGIS).

Επισκ πηση του πργου

Θα φορτωσουμε ωνα διανυσματικώ σημέωο στρώματος εκπροσωπώντας ώλα τα μεγώλα αεροδρώμια και θα χρησιμοποιώσουμε την Python για να δημιουργώσουμε ώνα αρχεώο κειμώνου με το ώνομα του αερολιμώνα, κωδικώ αεροδρομώου, το γεωγραφικώ πλώτος και μώκος για κώθε αεροδρώμιο στο στρώμα.

ΠΕρτε τα δεδομενα

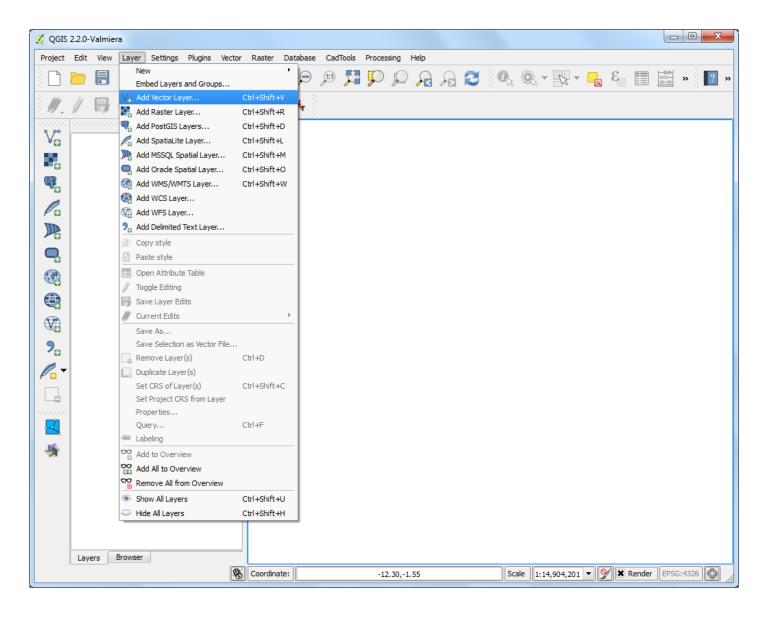
Θα χρησιμοποι∎σουμε τα Αεροδρ**≡**μια
α Αεροδρ**≡**μια
απ■ Natural Earth.

Κατεβ■στε το Airports αρχε■ο.

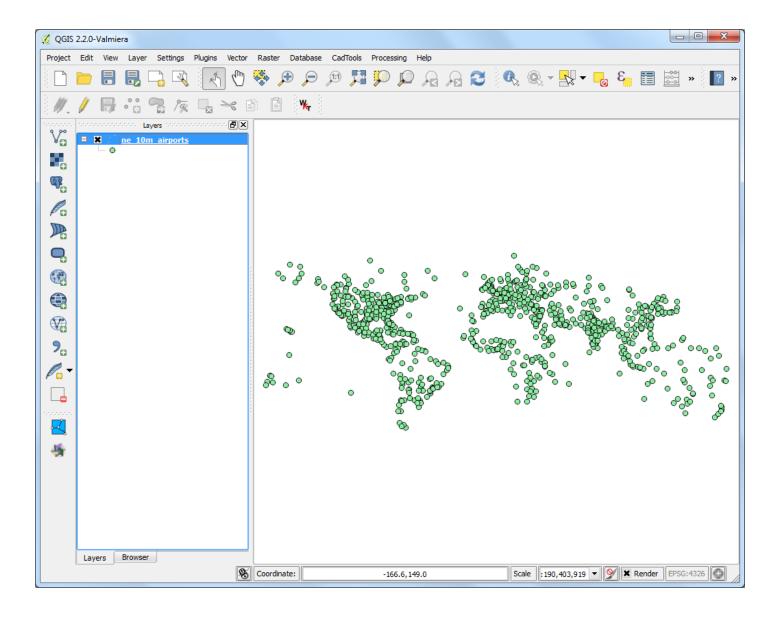
Πηγ■ δεδομ■νων [naturalearth] _

Διαδικασ α

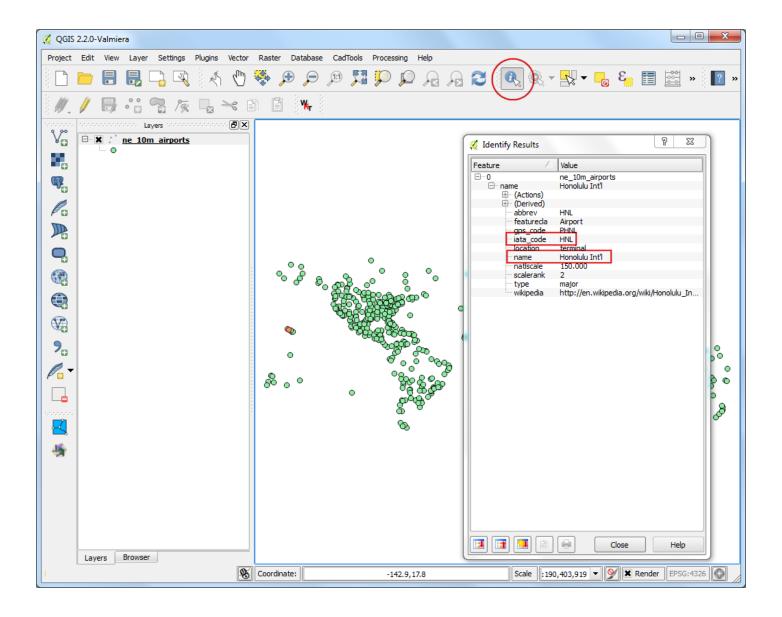
1. Στο QGIS, μεταβεωτε στη διεωθυνση: menuselection: Επωπεδα -> Προσθωκη Vector Layer. Αναζητωστε το `` αρχεωο ne_10m_airports.zip`` και κωντε κλικ στο: guilabel: Open. Επιλωξτε το `` ne_10m_airports.shp`` στρωμα και κωντε κλικ στο: guilabel: OK.



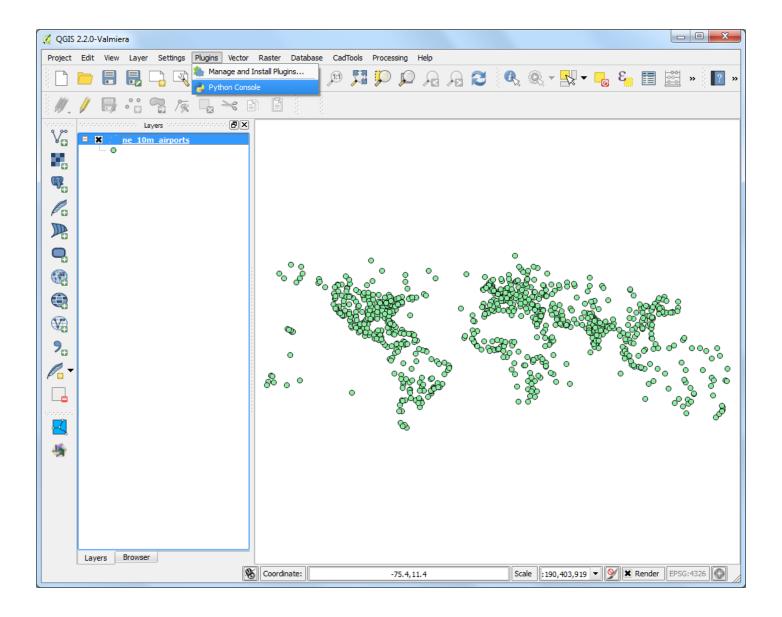
2. Θα δε \blacksquare τε το `` ne_10m_airports`` στρ \blacksquare μα \blacksquare χει τοποθετηθε \blacksquare στο QGIS.



3. Επίλωξτε το: guilabel: εργαλεωο *Identify* και κωντε κλικ σε οποιοδωποτε απω τα σημεωα για να εξετωσετε τα διαθωσιμα χαρακτηριστικω. Θα δεωτε ωτι το ωνομα του αεροδρομωου και ο 3-ψωφιος κωδικως του περιωχονται στα χαρακτηριστικω `` name`` και `` iata_code`` αντωστοιχα.



4. Το QGIS παρωχει μια ενσωματωμώνη κονσώλα, ώπου μπορεώτε να πληκτρολογώσετε εντολώς Python και να πώρετε το αποτώλεσμα. Αυτώ η κονσώλα εώναι ώνας πολώ καλώς τρώπος για να μώθετε scripting, αλλώ και να κώνετε γρώγορη επεξεργασώα δεδομώνων. Ανοώξτε το: guilabel: *Python Console* πηγαώνοντας στο: menuselection: Plugins -> Python Console.



5. Θα δεωτε μια νωα οθωνη ανοιχτω στο κωτω μωρος του QGIS καμβω. Θα δεωτε μια γραμμω ωπως ``` >>> στο κωτω μωρος ωπου μπορεωτε να πληκτρολογώσετε εντολώς. Για την αλληλεπώδραση με το περιβωλλον QGIS, πρώπει να χρησιμοποιώσετε την `` iface` μεταβλητώ. Για να αποκτώσετε πρώσβαση στο τρώχον ενεργώ στρώμα του QGIS, πληκτρολογώστε την παρακώτω φρώση και πατώστε το πλώκτρο: kBd: Enter. Η εντολώ αυτώ φωρνει την αναφορώ στο ωδη φορτωμώνο στρώμα και το αποθηκεώει στη `` layer` μεταβλητώ.

layer = iface.activeLayer()



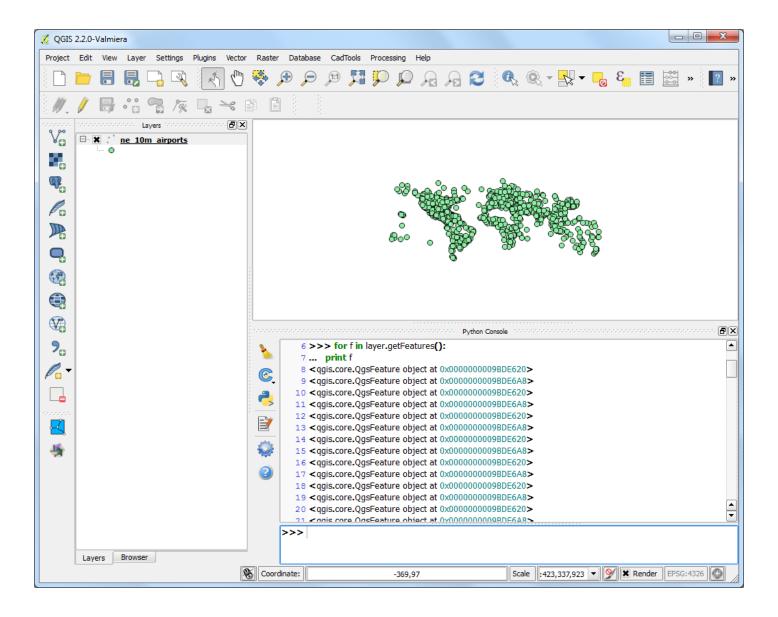
6. Υπώρχει μια εώχρηστη λειτουργώα που ονομώζεται `` dir () `` στη Python ώπου σας δεώχνει ώλες τις διαθώσιμες μεθώδους για κώθε αντικεώμενο. Αυτώ εώναι χρώσιμο ώταν δεν εώστε σώγουροι για το τι λειτουργώες εώναι διαθώσιμες για το αντικεώμενο. Εκτελώστε την ακώλουθη εντολώ για να δοώμε τι ενώργειες μποροώμε να κώνουμε για την `` layer` μεταβλητώ.

dir(layer)



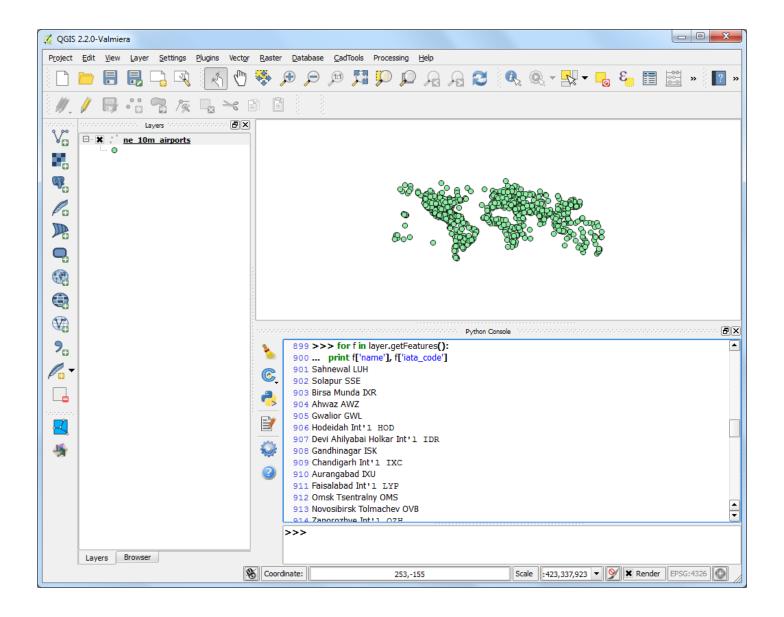
7. Θα δε τε μια μακρ λωστα με τις διαθωσιμες λειτουργωες. Προς το παρων, θα χρησιμοποιωσουμε μια λειτουργωα που ονομωζεται `` getFeatures () `` η οποωα θα σας παωρνει την αναφορώ σε ωλες τις λειτουργώες ενώς στρώματος. Στη δικώ μας περώπτωση, κώθε στοιχεώο θα εώναι ώνα σημεώο που αντιπροσωπεώει ώνα αεροδρώμιο. Μπορεώτε να πληκτρολογώσετε την ακώλουθη εντολώ για να μετακινήθεώτε μώσα απώ κώθε ώνα απώ τα χαρακτηριστικώ στην τρώχουσα στρώση. Σιγουρευτεώτε ώτι ώχετε προσθώσει 2 κενώ πριν πληκτρολογώσετε τη δεώτερη γραμμώ.

```
for f in layer.getFeatures():
    print f
```



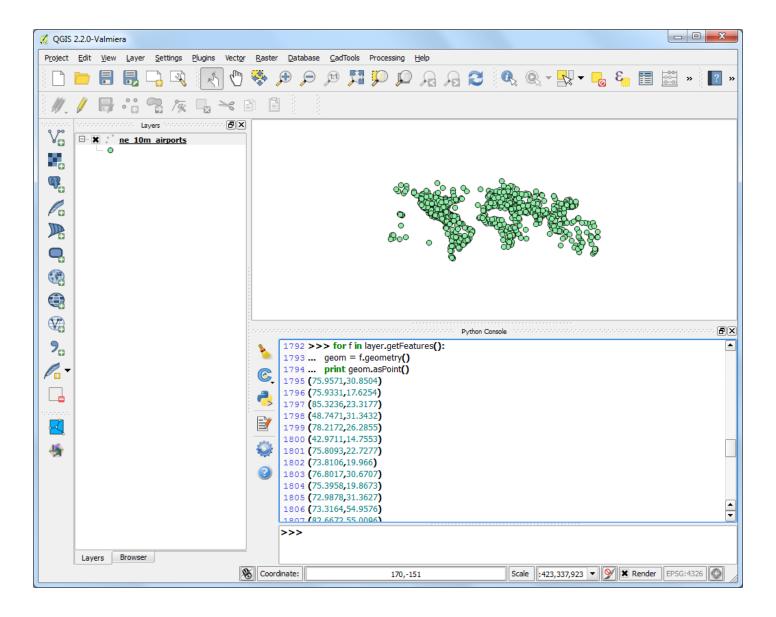
8. ■πως θα δε τε στην ■ξοδο, κ θε γραμμ περι χει μια αναφορ σε ■να χαρακτηριστικ στο εσωτερικ του στρ ματος. Η αναφορ στο χαρακτηριστικ αποθηκε εται στην `` f` μεταβλητ. Μπορο με να χρησιμοποι σουμε την `` f` μεταβλητ για να αποκτ σουμε πρ σβαση στις ιδι τητες του κ θε χαρακτηριστικο. Πληκτρολογ στε τα ακ λουθα για να εκτυπ σετε το `` name` και `` iata_code`` για κ θε χαρακτηριστικ αεροδρ μιο.

```
for f in layer.getFeatures():
    print f['name'], f['iata_code']
```



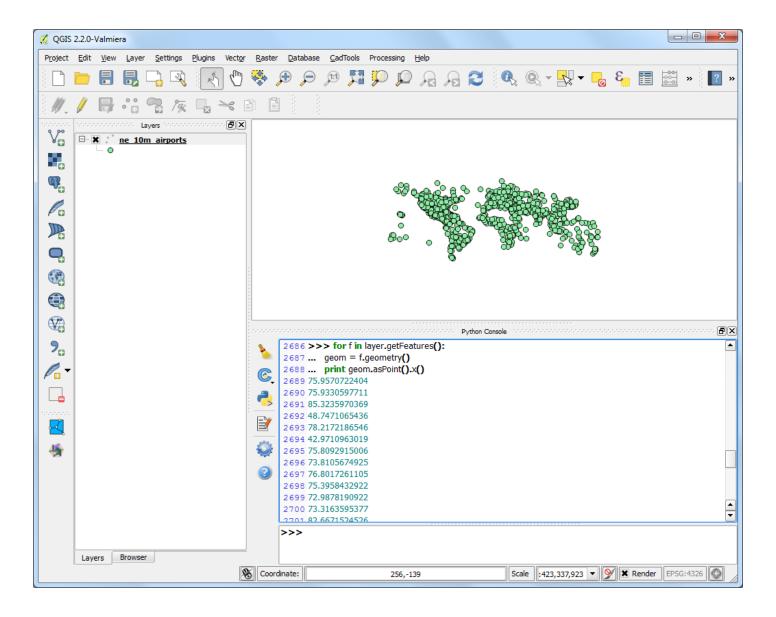
9. It τοι τορά ξωρετε πως να ωχετε πρωσβαση με προγραμματισμω τις ιδιωτητες του κωθε χαρακτηριστικό σε ωνα στρώμα. Τωρά, ας δοώμε πως μποροώμε να ωχουμε πρωσβαση στις συντεταγμώνες του χαρακτηριστικό. Οι συντεταγμώνες του διανώσματος χαρακτηριστικών μποροών να προσεγγιστοών με την κλώση geometry() συνώρτησης. Αυτώ η συνώρτηση επιστρώφει ώνα γεωμετρικώ αντικέμμενο που μποροώμε να αποθηκεώσουμε στη μεταβλητώ `` geom``. Μπορεώτε να εκτελώσετε την asPoint()` συνώρτηση` στο γεωμετρικώ αντικέμμενο για να πώρει το χ και y τις συντεταγμώνες του σημεώου. Αν το χαρακτηριστικώ σας εώναι μια γραμμώ ωνα πολώγωνο, μπορεώτε να χρησιμοποιώσετε τις `` asPolyline () `` ω `` asPolygon () `` συναρτώσεις . Πληκτρολογώστε τον ακώλουθο κώδικα στη γραμμώ και πατώστε το πλώκτρο: kBd: Enter να δεώτε τις χ και y συντεταγμώνες του κώθε χαρακτηριστικοώ.

```
for f in layer.getFeatures():
   geom = f.geometry()
   print geom.asPoint()
```

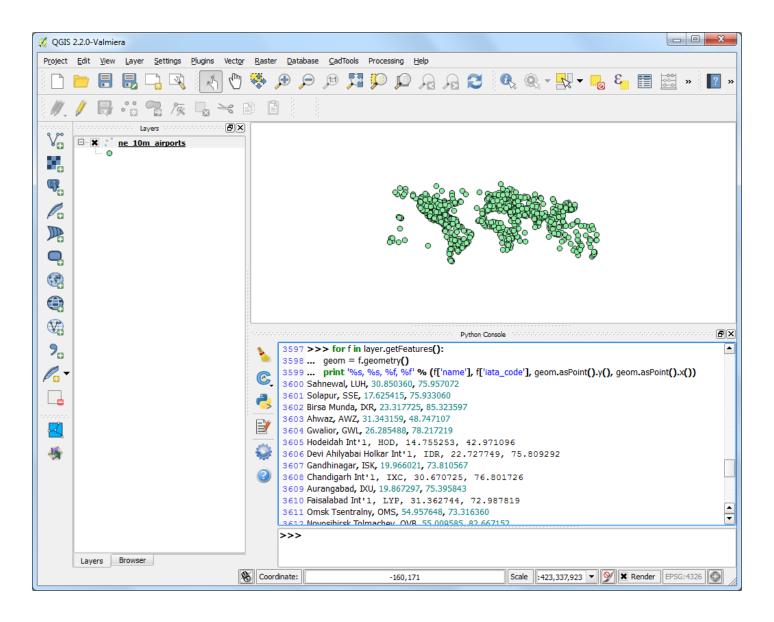


10. Τι θα συμβε αν θ λαμε να π ρουμε μ νο τη `` χ`` συντεταγμ νη του χαρακτηριστικο ; Μπορε τε να καλ σετε τη συν ρτηση χ() σχετικ με το αντικε μενο και να π ρετε το σημε ο χ συντεταγμ νης.

```
for f in layer.getFeatures():
   geom = f.geometry()
   print geom.asPoint().x()
```

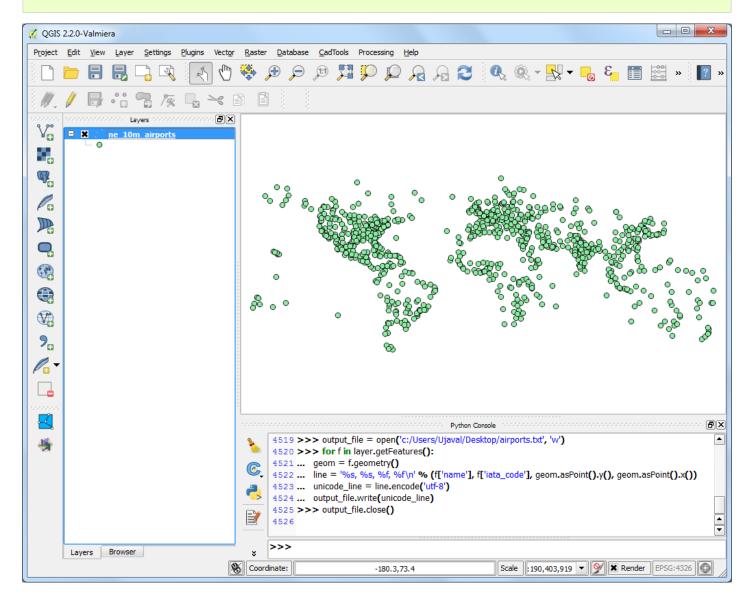


11. Τώρα Σχουμε ώλα τα κομμώτια που μποροώμε να ενώσουμε για να δημιουργώσουν το επιθυμητώ αποτώλεσμα μας. Πληκτρολογώστε τον ακώλουθο κώδικα για να εκτυπώσετε τα ώνομα, iata_code, γεωγραφικώ πλώτος και μώκος καθένώς απώ τα χαρακτηριστικώ του αεροδρομώου. Το % s και % f συμβολισμοώ εώναι τρώποι για να διαμορφώσετε μια σειρώκαι ώναν αριθμώ των μεταβλητών.



12. Μπορεωτε να δεωτε το εκτυπωμωνο αρχεωο στην ωξοδο της κονσωλας. ωνας πιο χρωσιμος τρωπος για να αποθηκεωσετε την ωξοδο εωναι σε ωνα αρχεωο. Μπορεωτε να πληκτρολογωσετε τον παρακωτω κωδικα για να δημιουργωσετε ωνα αρχεωο και να γρωψετε την ωξοδο εκεω. Αντικαταστώστε τη διαδρομώ του αρχεωου με ωνα μονοπώτι για το δικώσας σωστημα. Σημείωστε ωτι προσθώτουμε `` n` στο τωλος της γραμμώς μορφοποώησης μας. Αυτώ γωνεται για να προσθώσετε μια νώα γραμμώ, μετώ προσθώτουμε τα δεδομώνα για κώθε χαρακτηριστικώ. Θα πρώπει επώσης να σημειωθεώ η `` unicode_line = line.encode ('utf-8') `` γραμμώ. Μώας και το στρώμα μας περιλαμβώνει ορισμώνα στοιχεώα με τους χαρακτώρες Unicode, δεν μποροώμε να το γρώψουμε απλώ σε ώνα αρχεώο κειμώνου. Κωδικοποιοώμε το κεώμενο χρησιμοποιώντας την κωδικοποιώηση UTF-8 και στη συνώχεια το γρώφουμε στο αρχεώο κειμώνου.

output_file.write(unicode_line)
output_file.close()



13. Μπορεωτε να μεταβεωτε στη θωση του αρχεωου εξωδου που ωχετε ορωσει και να ανοωξετε το αρχεωο κειμώνου. Θα δεώτε τα δεδομώνα απώ το shapefile των αεροδρομώων που εξωγαμε με την Python scripting.

