

# DOCUMENTO PROTOCOLO

## E-13.3

Vdefault de *mapzones* y su relación con los elementos

### OBJETIVOS

Conocer las diferentes formas de tomar un valor por defecto que existen a la hora de establecer una *mapzone* a un elemento de la red, tanto si este es un elemento nuevo cómo si ya existe.

### DESCRIPCIÓN

En **Giswater** hay distintas zonas del mapa (*mapzones*) que son capas de información muy importantes para agrupar los elementos en función de su ubicación y/o características. A parte de conocer para que sirve cada una, es importante saber cómo se rellenan sus valores, muchas veces rellenos de forma automática para evitar posibles errores en los datos.

Hay una **jerarquía** que se sigue a la hora de rellenar estos valores, que se usará si se pueden cumplir los requisitos. Si no, se pasará a la siguiente regla:

1. **RELACIÓN CON OTROS ELEMENTOS** (solo para **arc**, **connec** y **gully**) – Para estos tipos de elemento, siempre prevalecerán cómo valores de las *mapzones* los valores que ya tengan sus relaciones:

- **arc**: valor de su node\_1 y node\_2. En caso que estos no sean iguales (zonas de frontera entre *mapzones*) solo se aplicará en caso que un nodo tenga *mapzone=0(undefined)*. Entonces se usará el distinto de 0.

- **connec/gully**: valor de su arc\_id (si lo tiene).

2. **VALOR POR DEFECTO** – Si tenemos un valor por defecto para una *mapzone* en nuestra configuración (por usuario), este se usará para los elementos que insertemos. Habitualmente, estos valores por defecto están **deshabilitados** y no se muestran en la herramienta 'Config' del plugin, pero se pueden habilitar cambiando en **audit\_cat\_param\_user** el valor de isenabled a **TRUE** para:

- expl\_vdefault
- dma\_vdefault
- sector\_vdefault
- presszone\_vdefault
- municipality\_vdefault

3. **GEOMETRIA** – Si la *mapzone* aún no tiene valor, entonces prevalece la geometría de la misma. Se usará el valor de la *mapzone* dentro de la cual se encuentre el elemento.

En caso que no se encuentre dentro de **ninguna** o de **más de una** *mapzone* (pues estas pueden solaparse en algunos espacios), se buscará el tramo más próximo al punto dónde se está insertando el elemento y se usará su *mapzone*. La distancia máxima a la cual se puede llegar para encontrar un arco relacionado viene definida por la variable *proximity\_buffer* de la tabla *config\_param\_system*.

### REVISIONES

Acción	Usuario	Fecha
Creado	Albert	07/04/2020
Modificado	Xavier T.	05/08/2020
Modificado	Xavier T.	01/12/2021