

GEE manual

JVS GAP JFM

Índice

Introducción	4
¿Qué es Google Earth Engine?	4
¿Cómo Funciona Google Earth Engine (GEE)?	4
Background	4
Ventajas de la API de Java	5
Lenguaje Javascript	5
Primeros pasos	7
Registro para el uso de GEE Javascript API	7
Elementos básicos de la interfaz gráfica	7
Interfaz de usuario: Visualización de datos, gráficos y exportación	20
Imprimir en consola	20
Map	20
Chart	21
Export	22
Tipos de objetos	24
Objetos del cliente y del servidor	24
Tipos de objetos del lado del cliente	24
Tipo de objetos del lado del servidor	27
Geometrías	32
Vectores (ee.Features)	35
Creando Vectores (ee.Features)	35

Feature Collections	36
Vectores de GEE	38
Puntos Aleatorios	38
Visualización de vectores y colecciones de vectores	39
Filtrando una colección de vectores (ee.FeatureCollection)	40
ejecutar Loops (Mapping)	41
Imagen	49
Características	49
Información y metadatos	49
Funciones comunes	49
Selección de bandas	49
Cambio de nombres de bandas	49
Cortes	49
Operaciones matemáticas	50
Operaciones relacionales, condicionales y booleanas	50
Enmascaramiento	51
Agregar bandas	51
Convertir de imagen a vector	51
Colecciones de imágenes	54
Características	54
Información y metadatos	54
Funciones comunes	54
Filtros sobre colecciones de imágenes	54
Selección de bandas	55
Ordenar colección	55
Obtener primera imagen	55
Número de valores sin enmascarar por pixel	55
Unión de colecciones	56
Mapeo	56
Reducción	57
Compuestos y mosaicos	57
Importación de información a GEE (Assets)	65

Uso conjunto de vectores e imágenes	67
Funciones comunes	67
Muestreo por vector(es)	67
Reducción de una imagen por región(es)	67
Clasificación supervisada	69
Classifier	69
Entrenamiento	69
Clasificación	69
Evaluación	69
Ejercicio: Clasificación	70

Introducción

¿Qué es Google Earth Engine?

Google Earth Engine (GEE) es una plataforma, desarrollada por Google, que permite realizar procesamientos geoespaciales a gran escala, utilizando bases de datos inmensas. Uno de los principales intereses de esta plataforma es reducir el tiempo invertido en pre procesamiento y facilitar los análisis realizados con información geoespacial.

¿Cómo Funciona Google Earth Engine (GEE)?

Background

Desde hace varios años existen varias misiones espaciales que registran datos de la Tierra a través de distintos satélites, las cuales se han almacenado en acervos de imágenes. Aunque esta información ha sido muy útil para el desarrollo científico, siempre había existido el problema de la “Big-Data” (bases de datos enormes). Es decir, que dichos acervos de imágenes cuentan con millones de imágenes disponibles, lo cual resultaba imposible de procesar y analizar en su totalidad. Esta situación evitaba la posibilidad de aprovechar el potencial total de esta información.

GEE nace entonces de la necesidad de aprovechar esa “Big-Data”, ofreciendo una herramienta que pueda lidiar tecnológicamente con la parte más complicada y engorrosa del manejo de información, permitiendo entonces que los usuarios se concentren en la generación de resultados, y nuevos desarrollos científicos.

Para lograr este objetivo, se creó una infraestructura con tres elementos claves que son los que permiten el funcionamiento de GEE: el catálogo de información, capacidad computacional y APIs.

Catálogo de información GEE, recopiló la información geoespacial de diferentes fuentes alrededor del mundo y creó copias de esos datos en su propio *datacenter* logrando así almacenar más de 20 petabytes (20 000 000 de gigabytes) de información, en un solo lugar.

GEE ofrece un amplio repositorio de información geográfica global, cuya información ya se encuentra cargada en su catálogo, facilitando un sencillo acceso a diferentes Datasets. Entre la información que se puede consultar directamente en GEE se encuentran: acervos para todo el mundo de imágenes Landsat (1-8), MODIS, Sentinel (1-3, 5), SRTM, AVHRR, GOESS, ALOS, mosaicos anuales de PALSAR/PALSAR 2 y algunos productos derivados de estas imágenes u otros insumos como información climática global (WorldClim), capas de cambios en la cobertura forestal (Global Forest Cover Change), información de la altura del dosel global (Global Forest Canopy height), mapas de densidad de carbono globales (Global Aboveground and Belowground Biomass Carbon Density Map), datos de precipitación globales (CHIRPS), límites políticos (FAO GAUL: Global Administrative Unit Layers 2015, Country Boundaries), polígonos de áreas protegidas mundiales (WDPA: World Database on Protected Areas (polygons)), densidad poblacional (GPWv411: Population Density (Gridded Population of the World Version 4.11)), cuencas (WWF HydroSHEDS Hydrologically Conditioned DEM, 3 Arc-Seconds), entre otras.



Para consultar toda la información que está disponible en GEE se puede consultar la siguiente liga: <https://developers.google.com/earth-engine/datasets>

Capacidad computacional Paralelamente GEE puso a disposición, junto al datacenter, unos servidores (los cuales en 2010 tenían una capacidad más o menos equivalente a 10 000 computadores personales), para poder realizar rápida y eficazmente cálculos y computaciones sobre esos datos.



Se estima que GEE era capaz (en 2010) de en cuestión de días, ejecutar funciones que en un computador personal habria tomado 15 años.

API GEE es una API (Application Program Interface). Esto significa que es una interfaz que permite la comunicación entre nosotros (usuarios) y los servidores de Google, proporcionando el acceso Y uso de la capacidad computacional de Google para nuestros análisis. GEE tiene el objetivo de facilitar la creación de programas. Por ello, cuenta con una serie de funciones, métodos y algoritmos preprogramados que se pueden llamar con una simple línea.

GEE ofrece dos APIs una en JavaScript la cual se accede online, es la mas conocida, más actualizada, más amigable con los usuarios, con más documentación disponible, y sobre la cual estaremos hablando; y una API en Python, la cual se puede trabajar desde la consola de Pyhton y permite entonces -hasta cierto punto- usar complementariamente librerías de Python, permitiendo así procesamientos mas complejos, o funcionalidades que la API de Java no permite. la API de Python tiene las desventajas que tiene menos documentación, y tiene algunas diferencias (que pueden resultar poco intuitivas) a la hora de programar.

#####Grafico#####

Ventajas de la API de Java

Entre las principales ventajas de utilizar esta API radica en:

1. Los datos pueden ser consultados directamente en la nube, por lo que no requieren ser descargados para trabajar con ellos (lo que ahorra tiempo y espacio de almacenamiento para el usuario). En cambio, si se quiere usar alguna librería de Python será necesaria la descarga de la información.
2. El procesamiento se hace en la nube, a través de internet, utilizando el poder de cómputo asignado para la API, lo cual reduce el gasto de memoria RAM (solo necesita una conexión estable y el consumo de RAM depende del consumo del navegador). En la API de Python hay mayor consumo de memoria RAM (para ejecutar la consola de python y sus librerías) y requiere igualmente una conexión estable a internet.
3. Su interfaz es mucho más amigable con los usuarios, ofreciendo una plataforma más interactiva para programar, y más sencilla para enseñar.
4. Se pueden realizar fácilmente consultas de las colecciones de imágenes, y sus metadatos, antes de decidir importarlos. La API de Python no permite realizar ese tipo de consultas fácilmente, de modo que hay que tener previamente absoluta claridad sobre la colección de imágenes que se va a utilizar.
5. Otra gran ventaja de la plataforma radica en que los códigos se guardan en la sesión de cada usuario. Esto permite mantener un control de los códigos y automáticamente se genera un registro histórico (parecido al git), lo cual facilita el seguimiento y comparación de cambios entre las versiones (y permite revertir a versiones anteriores). Además, se pueden generar repositorios compartidos para generar proyectos colaborativos.

Lenguaje Javascript

La sintaxis de JavaScript tiene algunas peculiaridades que deben cumplirse para que se pueda correr el código sin problemas. Entre la sintaxis básica se pueden considerar los siguientes puntos (*de igual forma iremos tocando la gramática del código a lo largo de los ejemplos*):

1. Es un lenguaje sensible a mayúsculas y minúsculas. De tal manera que puede haber dos objetos diferentes uno llamado `a` y otro diferente llamado `A`.
2. Siempre se debe cerrar cualquier comando con un `;`. (aunque de no hacerlo el código funcionara igualmente).

3. Comúnmente en Javascript se utiliza el *lower Camel Case* (unir palabras pero cada una comenzando con su respectiva mayúscula) para unir palabras, en lugar de guiones o guión bajo. Por ejemplo: `intervalMean` o `updateMask`.
4. Todas las variables, funciones, objetos deben ser definidos mediante la función `var`.
5. Para definir variables se utiliza el operador `=`.
6. Los operadores matemáticos son: `+` `-` `*` `/`.
7. Para concatenar dos cadenas de caracteres se utiliza el símbolo `+`.
8. Para realizar comentarios se puede utilizar `//` para comentarios de una línea o `/* ... */` para comentarios de varias líneas
9. Se puede utilizar el operador `.` para aplicar una función al objeto que lo precede. Por ejemplo, `imagen.updateMask(mascara);`. En este manual, la mayoría de las funciones aplicadas a algún objeto se escribirán precedidas por el operador `.` para evitar errores de sintáxis.
10. No es sensible a las tabulaciones, aunque son recomendadas para un código ordenado.
11. Son igualmente validas las comillas sencillas `'` como las comillas dobles `"`, pero no deben mezclarse ambos tipos de comillas en una misma línea.

Primeros pasos

Registro para el uso de GEE Javascript API

#####graficos

Lo primero que hay que hacer para poder utilizar la API Javascript de Google Earth Engine es ingresar a su sitio para registrarse como usuario. Para ello, hay que acceder a la siguiente liga:

<https://earthengine.google.com/>

Después le damos click en la esquina superior derecha donde dice **Sign Up**. Se ingresan todos los datos que pide el formulario. Recordar que para utilizar GEE requerimos de una cuenta de Google para poder utilizar la API.



Se recomienda dar de alta una cuenta de Google que tenga suficiente espacio disponible en Google Drive, ya que será la forma más fácil de exportar los resultados generados en GEE.

Una vez realizado el registro, hay que esperar un tiempo (puede ser minutos o días) hasta que llegue una confirmación por parte de GEE a nuestro correo informando que ya se puede hacer uso de la API.

Una vez que tengamos dicha confirmación, podemos acceder a la API accediendo a la siguiente liga:

<https://code.earthengine.google.com/>

y se accede con la cuenta de Google con la que nos registramos.

Elementos básicos de la interfaz gráfica

Una vez abierto la Javascript API, se observa la siguiente pantalla

La captura de pantalla muestra la interfaz de Google Earth Engine dividida en secciones:

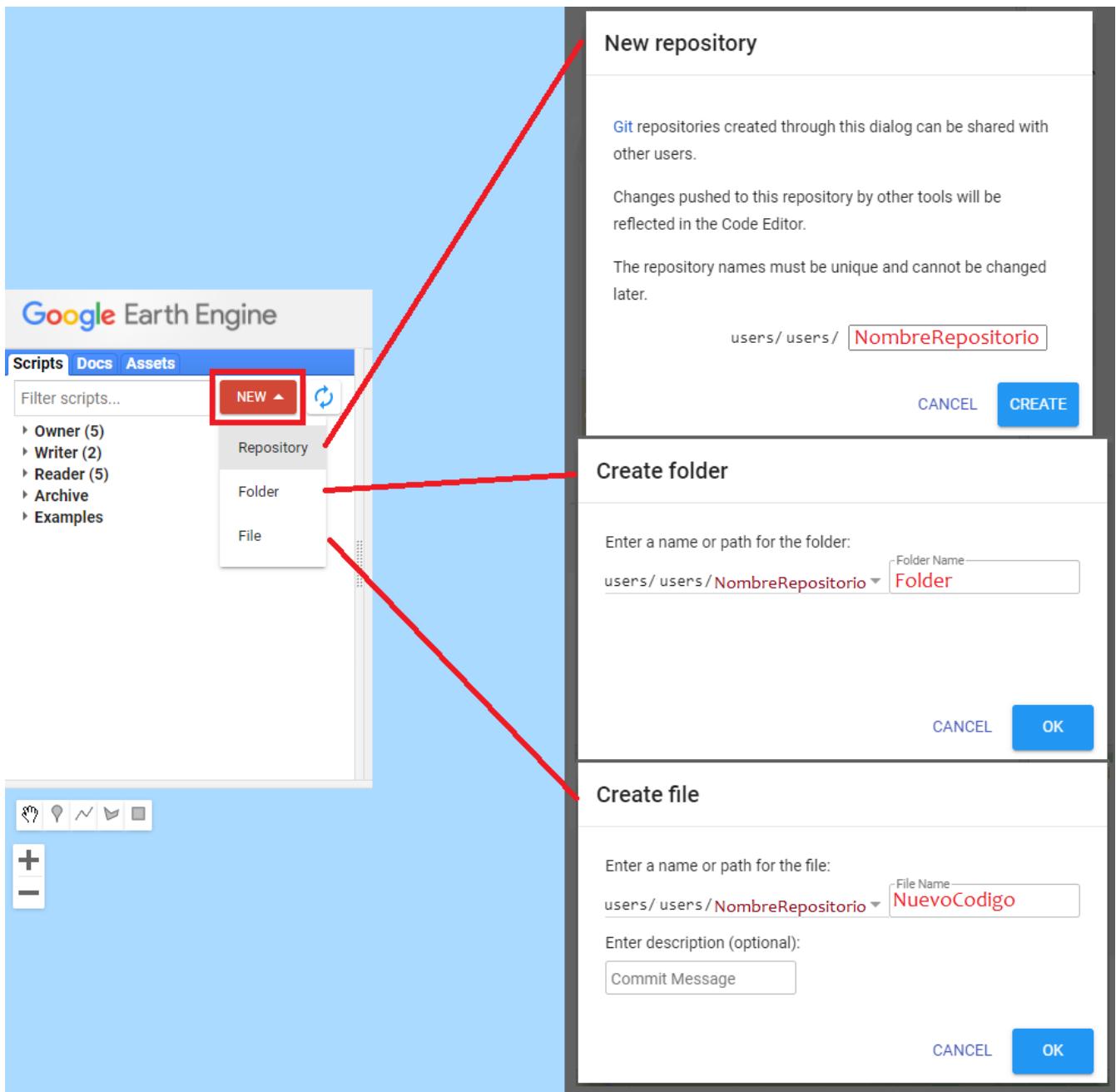
- Pantalla de repositorios**: Sección izquierda que muestra una lista de scripts y documentos.
- Pantalla de rutinas**: Sección central superior que muestra un editor de código para un script nuevo.
- Inspector**, **Consola**, **Trabajos**: Sección central inferior que incluye un inspector de datos, un terminal de consola y una lista de trabajos.
- Pantalla de Mapa**: Sección principal abajo que muestra un mapa interactivo de Estados Unidos y el norte de México.

Los elementos de la API se enlistan a continuación:

Pantalla de Repositorios

The screenshot shows the Google Earth Engine interface for managing scripts. At the top, the title "Google Earth Engine" is visible. Below it, a navigation bar contains three tabs: "Scripts" (which is selected), "Docs", and "Assets". A search bar labeled "Filter scripts..." is positioned next to a red "NEW" button with a downward arrow. To the right of the search bar is a refresh icon. On the left side of the main area, there is a sidebar with a list of categories: "Owner (5)", "Writer (2)", "Reader (5)", "Archive", and "Examples". The main body of the screen is currently empty, indicating no scripts have been created yet.

Es el espacio donde se guardan y ordenan los scripts del usuario. En ella se pueden crear repositorios y folders para organizar los archivos de código, como se muestra a continuación.



Dentro de este espacio existen varias categorías (los primeros tres se pueden utilizar para determinar distintos niveles de acceso para diversos usuarios):

1. Propietario (**Owner**): En esta sección se guardan los códigos creados por el mismo usuario.
2. Editor (**Writer**): En este apartado se guardan códigos que pueden ser creados por otros usuarios, pero para los cuales tenemos autorización de modificarlos.
3. Lector (**Reader**): En esta parte aparecen códigos que otros usuarios nos han compartido acceso, pero no tenemos autorización de modificarlos.
4. Ejemplos: se pueden consultar ejemplos de código para hacer algunas tareas específicas. Por ejemplo, existe un apartado específico para consultar las distintas maneras de enmascarar nubes utilizando distintas colecciones de imágenes (i.e., Landsat 4-7, Landsat 8, Sentinel-2, MODIS).
5. Archivo: se pueden guardar archivos de código que ya no se utilicen, pero que no se desean eliminar.



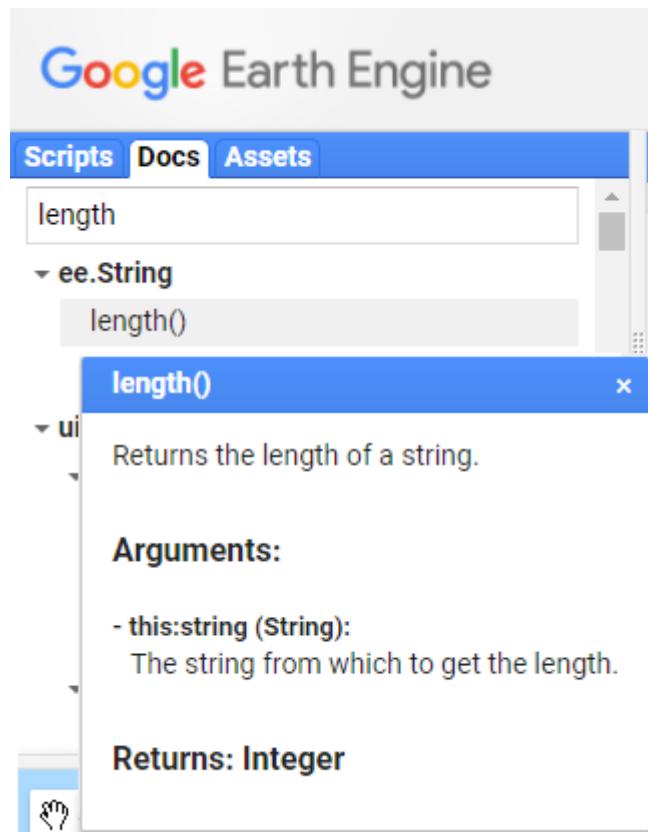
El usuario puede compartir repositorios con otros usuarios de GEE como lector o editor. De esta manera, todos los archivos que se encuentren dentro de un repositorio serán compartidos con los usuarios indicados. Esta opción está disponible al darle click en el símbolo del engranaje a la derecha de cada repositorio (aparece una vez que se coloca el puntero sobre el nombre del repositorio).



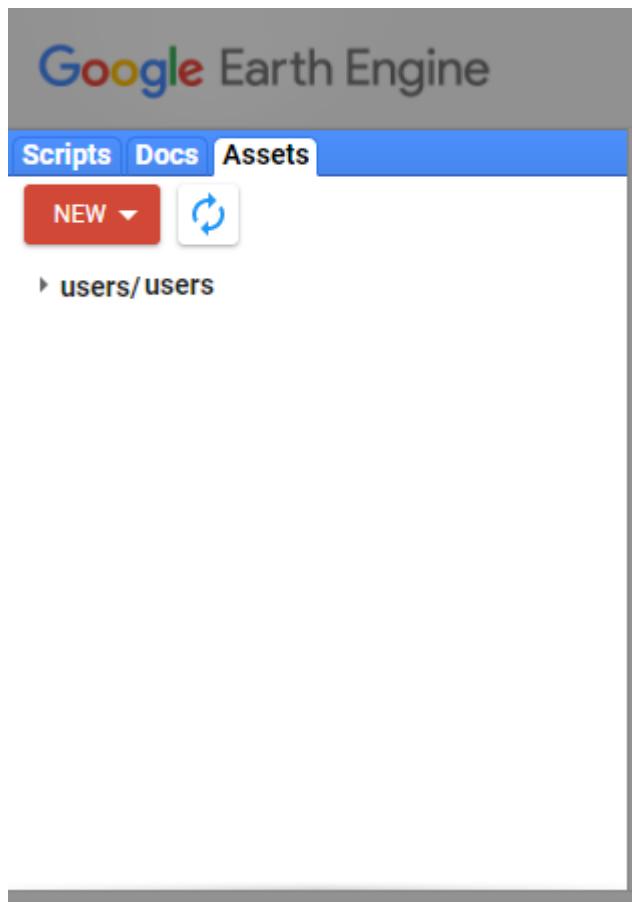
Docs

- ▶ ee.Algorithms
- ▶ ee.Array
- ▶ ee.Blob
- ▶ ee.Classifier
- ▶ ee.Clusterer
- ▶ ee.ConfusionMatrix
- ▶ ee.Date
- ▶ ee.DateRange
- ▶ ee.Dictionary
- ▶ ee.ErrorMargin
- ▶ ee.Feature
- ▶ ee.FeatureCollection
- ▶ ee.Filter
- ▶ ee.Geometry

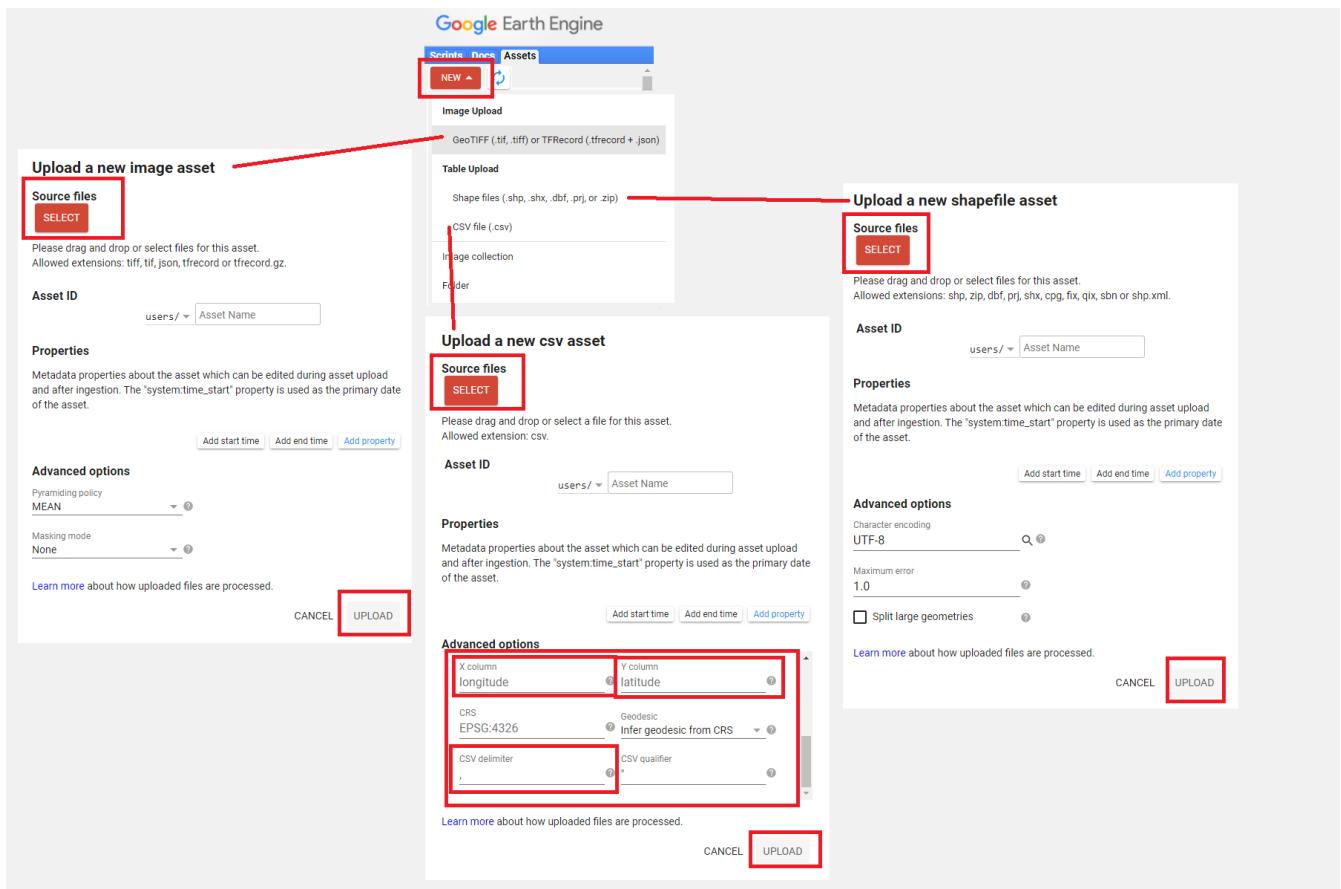
Es un área donde se pueden consultar todas las funciones y algoritmos que se encuentran preprogramados y cargados en GEE. Además, para cada función se indica lo que hace, la entrada que requiere y el tipo de objeto que se obtiene como salida, así como los argumentos de la función. Estas funciones se encuentran agrupadas por objetos del servidor (los objetos se explican más adelante). adicionalmente tiene un buscador, donde se pueden consultar tambien las funciones.



Assets



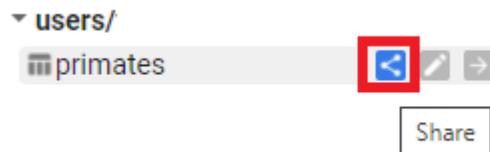
En este apartado el usuario puede subir y guardar su propia información para ser utilizada dentro de GEE. Se pueden subir archivos en formato raster, vector (.shp con sus archivos auxiliares, o un .zip) o separado por comas, únicamente.



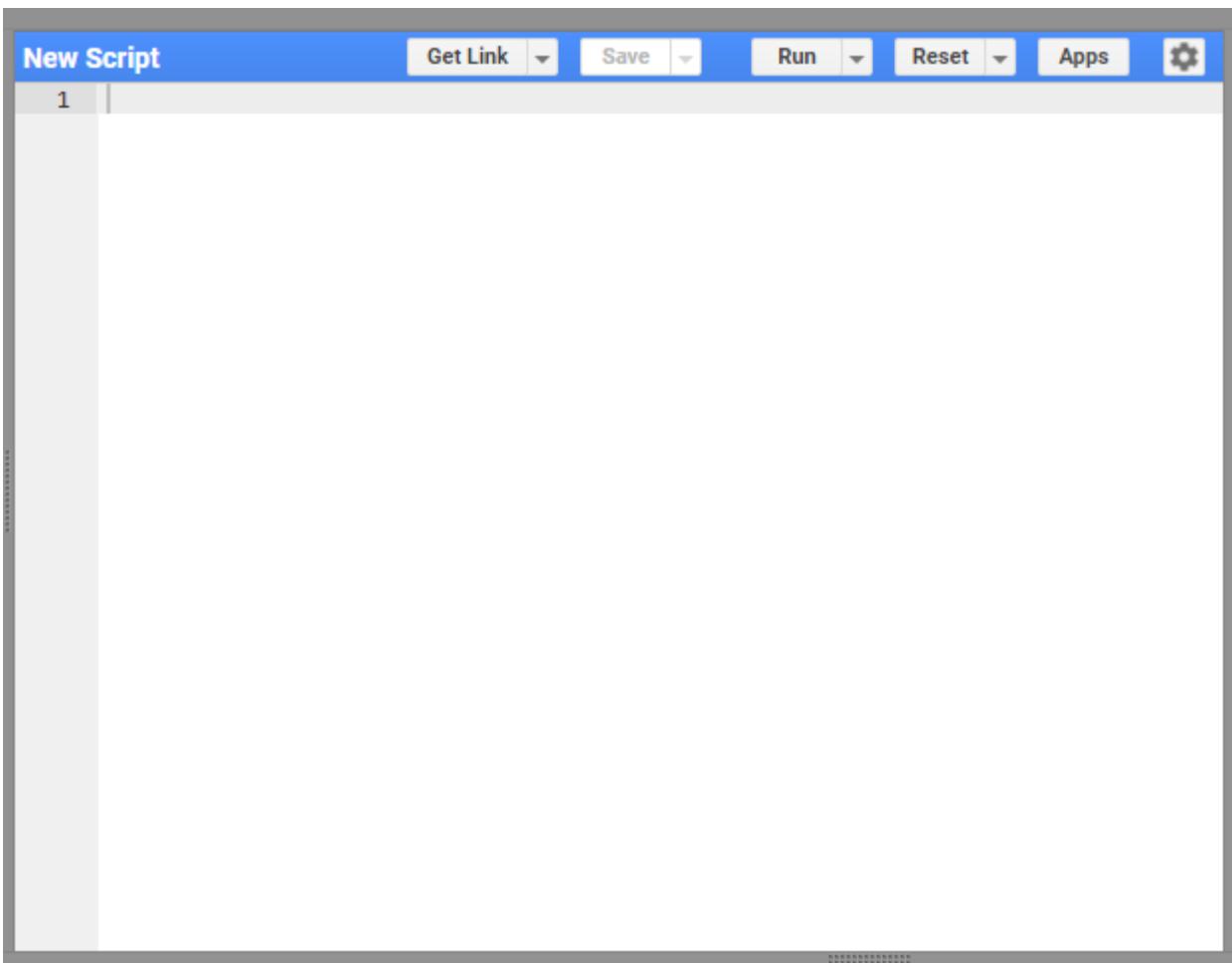
para subir un nuevo archivo, dar click en el botón NEW, seleccionar el tipo de archivo, y seguir las instrucciones, 1. para los archivos raster, solo hace falta seleccionar el archivo correspondiente y dar click en upload. 2. para los archivos tipo .shp es necesario subir **los archivos auxiliares** (dbf, prj, shx, cpg, fix, qix, sbn, y/o shp.xml) con el mismo nombre. para los archivos .zip es necesario que contenga **los archivos auxiliares**. 3. para los archivos .csv es nescesario que exista una columna de longitud y otra de latitud, las coordenadas deben ser decimales y estar en EPSG:4326 (WGS 84).El nombre de esas columnas se debe indicar en *Advanced options / x column - Y column*. Además, se debe tener **absoluta claridad** del tipo de delimitador (ejemplo: coma: , punto y coma: ; u otro diferente) y este debe ser especificado en *Advanced options / CSV delimiter*.



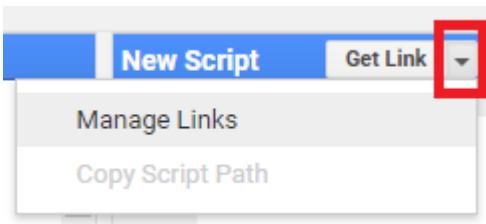
El usuario puede compartir sus archivos con otros usuarios de GEE como lector o editor. De esta manera, el archivo compartido podra ser consultado por los usuarios indicados. Esta opción está disponible al darle click en el símbolo de compartir a la derecha de cada archivo (aparece una vez que se coloca el puntero sobre el nombre del archivo).



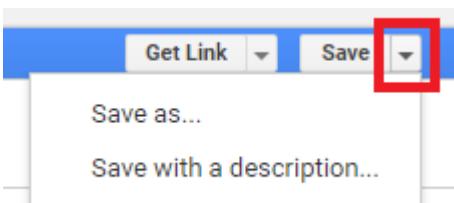
Pantalla de rutinas



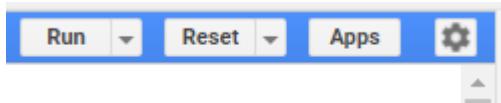
Esta ventana es donde se va a escribir el código en JavaScript. En la parte superior de esta pantalla se encuentran varios botones. El primero, Get link sirve para compartir el código que se tenga abierto mediante una liga. Además, al darle click en la flecha de despliegue (en la opción *Manage Links*) se puede hacer un manejo de las ligas que se tengan activas, así como borrar ligas que ya no se utilicen.



A su derecha se encuentra el botón de Save el cual permite guardar el código con el que se esté trabajando. Además, al darle click en la flecha de despliegue se puede usar la opción *Save as* para crear una copia del código con otro nombre.



A continuación está el botón de Run que sirve para correr el código que se muestra en la pantalla de rutinas, de principio a fin. Al darle click en este botón se envía el código a los servidores de Google y se realiza el procedimiento indicado.



A su derecha se encuentra el botón de Reset el cual sirve para borrar todo el código que se tenga escrito en la pantalla de rutinas.

Después se encuentra el botón de Apps que sirve para crear Apps a partir del código que se encuentra en la pantalla.

Por último, en el botón del engranaje se encuentran opciones para prender y apagar funciones como subrayar sugerencias en la pantalla de rutinas o autocompletar símbolos como ', ", (y {.

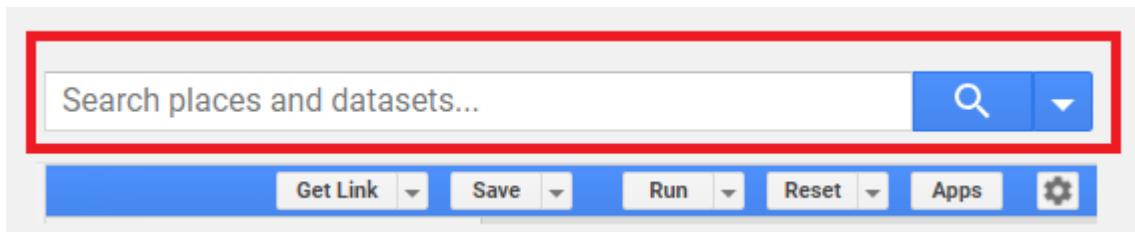


Cuando se corre un código en la consola con el botón de Run, éste no corre directamente en los servidores de Google, sino que éstos se transcriben a código GeoJSON, se envían a los servidores de Google y se espera una respuesta.



Para buscar un texto específico dentro del código, se debe dar click en la pantalla de rutinas y presionar ctrl+F (algunos atajos pueden variar según la configuración del teclado). Esta pantalla permite buscar una cadena de caracteres determinada dentro del código. Además, al volver a presionar ctrl+F también se activa el recuadro de sustitución, el cual resulta de gran ayuda para sustituir una cadena de caracteres determinada por otra. Para consultar el listado completo de atajos se puede presionar ctrl+shift+H.

Search



Es una barra de búsqueda en la que se pueden buscar fuentes de datos o sitios. Resulta útil para encontrar la ruta de algún Dataset o colección en particular, así como para consultar sus metadatos, bandas y características.

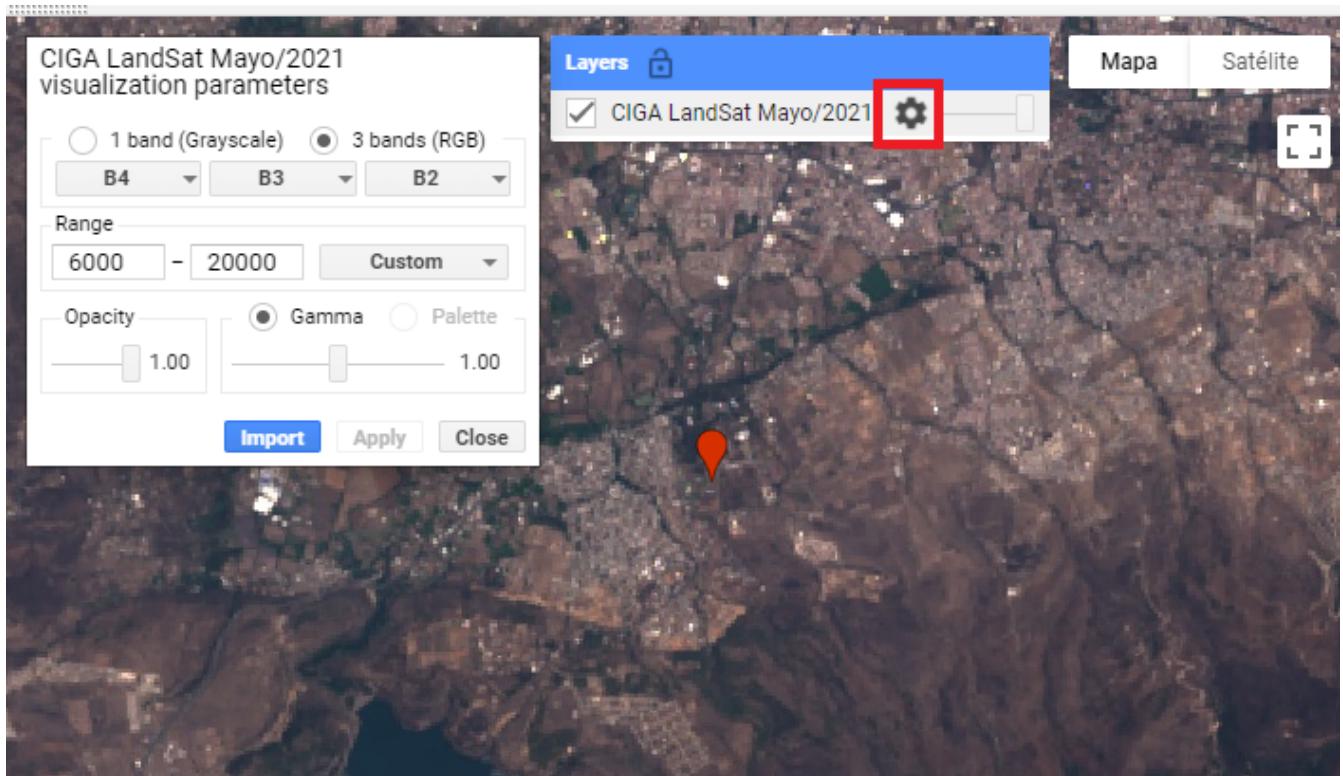
Map



En esta pantalla de mapa se pueden:

1. Dibujar y visualizar puntos, polígonos, líneas o rectángulos
2. Mostrar la información que se haya indicado mediante la función Map.addLayer.
3. Añadir un mapa base (google maps , o google earth).

Layer manager



Permite prender y apagar las capas que se estén mostrando en el área del mapa. Además, permite modificar las características necesarias para su visualización (p.ej., transparencia, color, distribución del histograma, compuesto de color, etc). Este menú aparece una vez que se cargan capas a la pantalla de mapas.

Consola

```

Inspector Console Tasks
Use print(...) to write to this console.

Welcome to Earth Engine!
Please use the help menu above (?) to learn more about how to
use Earth Engine, or visit our help page for support.

```

La consola consiste en la pantalla de comunicación con el servidor. En ella se muestran los errores que se

obtienen al correr un código o se pueden mostrar la información indicada por la función `print()`.

Inspector

The screenshot shows the 'Inspector' tab active. At the top, it displays a point analysis result: 'Point (-74.0704, 4.6826) at 76m/px'. Below this, detailed coordinates are shown: Longitude: -74.07043051480213, Latitude: 4.682626211434831, Zoom Level: 11, and Scale (approx. m/px): 76.43702828517625. Below the text is a map of Bogotá, highlighting areas like San Gabriel, La Calera, and La Armenia. A legend at the top right of the map shows 'Mapa' and 'Satélite' options.

Permite consultar los valores de las capas que se muestran en el mapa, al dar click sobre el punto de interés.

Tasks

The screenshot shows the 'Tasks' tab active. On the left, a list of tasks is displayed: 'ejemplo' (status: 13s), 'description' (status: 1m), and another 'description' entry (status: ?). A red arrow points from the 'Tasks' tab to a detailed configuration dialog on the right. The dialog is titled 'Task: Initiate image export'. It contains fields for 'Task name (no spaces)' (set to 'ejemplo'), 'Resolution' (set to 'Scale (m/px) 250'), and 'EE Asset' (selected). Other fields include 'Drive', 'Cloud Storage', 'Earth Engine Asset ID' (set to 'projects/ee-biomodelos-gee4geo/assets/ biomodelos_anuale'), and 'Pyramiding Policy' (set to 'Mean'). At the bottom are 'Run' and 'Cancel' buttons.

En esta pestaña se muestran los trabajos que se hayan exportado mediante la función `Export.image` o `Export.table` y permite correr el trabajo de exportación al sitio donde el usuario le haya indicado (drive, assets). Además, en esta pestaña se:

1. Muestran las tareas para ejecutar (con el botón de run, el cual permite especificar detalles de la exportación).
2. Muestran las tareas en ejecución (gris).
3. Muestra el tiempo demorado en el trabajo.
4. Así como cuando el trabajo se ha finalizado (azul).

5. Cuando hay un error en algun objeto exportado, en esta ventana se verá el trabajo marcado en rojo, indicando el error. Por último, al dar click sobre el signo de interrogación que aparece al colocar el cursor sobre algún trabajo, permite obtener mayor información del trabajo, por ejemplo, el error que arrojó el servidor al tratar de realizar una exportación o la ubicación del archivo exportado.

Interfaz de usuario: Visualización de datos, gráficos y exportación

Imprimir en consola

La interfaz más sencilla de la API es imprimir objetos en la consola. Esto se realiza mediante la función `print`. Al llamar esta función sobre algún objeto, éste se evalúa y se imprime su estructura en la consola. Esta función permite obtener información básica de los objetos como su tipo de objeto, número de registros, características y propiedades de los elementos que lo conforman. Además, esta función resulta muy útil para eliminar errores de programación (*bugs*) en los códigos.

```
print(Objeto);
print('Hola Mundo');
```

Map

Permite agregar objetos del lado del servidor a la pantalla de mapas, así como controlar algunos parámetros de dicha pantalla.



Para revisar todas las funciones disponibles para la interfaz del usuario, ver la sección de **Code Editor** en la siguiente liga: <https://developers.google.com/earth-engine/apidocs>. Además, en esta sección se indican los argumentos que acepta cada función, así como el tipo de objeto de la salida.

Map.addLayer

La función `Map.addLayer` permite mostrar elementos en la parte de mapa de la API. Por lo tanto, permite mostrar objetos de tipo `ee.Feature` o `ee.Image`. Adicionalmente, se pueden indicar otros parámetros como la forma de visualización de los objetos y el nombre de la capa. Los argumentos de la función `Map.addLayer` incluyen el objeto a añadir a la pantalla de mapas, seguido de un diccionario que señala las bandas a añadir y los valores máximos y mínimos para el despliegue de la capa y por último, se puede indicar el nombre de la capa.

Al utilizar `Map.addLayer` sobre una imagen se pueden indicar los siguientes argumentos: `bands`, `min` o `max`. Estos se deben pasar dentro de un par de llaves `{}` como un diccionario. Esta función también permite asignar colores mediante el argumento de `palette`. Dependiendo de las bandas que se elija mostrar se puede mostrar únicamente una banda en tonos de gris o un compuesto RGB. Por ejemplo, para cargar una imagen a la pantalla de mapas:

```
Map.addLayer(image, {bands: ['B1', 'B2', 'B3'], min: 0, max: 2000}, 'RGB');
```



En algunas ocasiones, al intentar cargar objetos en la pantalla de mapas, que sean producto de procesamientos demandantes, la consola puede mostrar un error indicando que se superó el tiempo de espera o de el límite de memoria disponible. En estos casos, se sugiere exportar el resultado, en lugar de tratar de cargarlo en la pantalla de mapas y después visualizarlo de manera local en algún SIG o software similar (p.ej., QGIS)

Para el caso de los vectores (`features`) se puede realizar una operación similar como:

```
Map.addLayer(feature, {palette: ['FF0000', 'FFFF00', '008000'], min: 0, max: 10},  
'featuresColored');
```



El código de los colores pasados al argumento de *palette* corresponden a códigos hexadecimales.

Map.centerObject

Esta función permite centrar la pantalla de mapas en algún objeto. Además, se puede indicar el zoom con el cual se quiere centrar el objeto.

Chart

La función principal para realizar gráficos es `ui.Chart`. Esta función tiene varios algoritmos para realizar diferentes tipos de gráficos, sin embargo, existen diferentes opciones de gráficos para distintos tipos de objetos. Los objetos básicos que permite graficar GEE son: vectores (`Feature`), colecciones de vectores (`FeatureCollection`), imágenes (`Image`), colecciones de imágenes (`ImageCollection`), arreglos (`Array`) y listas (`List`). Por otro lado, para indicar los colores a utilizar en el gráfico o el título del mismo se puede utilizar la función `.setOptions` sobre el objeto de tipo gráfico.

Chart.feature

Este conjunto de funciones permite obtener distintos tipos de gráficos a partir de un vector o una colección de vectores. Algunas de las funciones disponibles incluyen: `ui.Chart.feature.byFeature`, `ui.Chart.feature.byProperty`, `ui.Chart.feature.groups` y `ui.Chart.feature.histogram`. Por ejemplo:

```
ui.Chart.feature.byProperty({  
  feature: colecciónAtributos,  
  xProperties: 'Clase',  
})
```

Chart.image

Este conjunto de funciones permiten obtener distintos tipos de gráficos a partir de una imagen o colección de imágenes. Algunas de las funciones que se encuentran disponibles incluyen: `ui.Chart.image.byIdClass`, `ui.Chart.image.byRegion`, `ui.Chart.image.doySeries`, `ui.Chart.image.histogram`, `ui.Chart.image.seriesByRegion` entre otras.

Por ejemplo, para graficar una serie de tiempo a partir de una colección de imágenes se utiliza la función `ui.Chart.image.seriesByRegion`. Este tipo de gráficos permiten graficar la serie de tiempo de algunas áreas determinadas utilizando una colección de imágenes.

```
ui.Chart.image.seriesByRegion({  
  imageCollection: colecciónImagenes,  
  regions: areas.filter(ee.Filter.eq('Tipo', 'Bosque')),  
  reducer: ee.Reducer.mean(),  
  band: 'NDVI',  
  scale: 30,  
  seriesProperty: 'Tipo'  
})
```

```
.setOptions({
  title: 'Bosque',
  colors: ['#EE3A19']
});
```



El nombre de las funciones para generar gráficos en GEE dan una idea del tipo de gráfica que se puede generar con dicha función y el tipo de insumos que requiere cada tipo de gráfico.

Export

Una vez que se haya obtenido el resultado de interés en GEE se puede exportar para ser manejado en otro programa (p.ej., un SIG). Sin embargo, sólo existen cuatro formatos válidos para exportar desde GEE: raster, vector, mapa y video.

Export.image

En el caso de las imágenes, la función para exportar es `Export.image`. Dentro de GEE hay 3 opciones para exportar los resultados de una imagen: `Export.image.toAsset`, `Export.image.toDrive` o `Export.image.toCloudStorage`. El primero permite exportar la imagen como una imagen a la sección de **Assets**, es decir, la sección donde el usuario puede subir su información a GEE. Esta opción es útil para cuando el resultado se va a utilizar en otro procedimiento de GEE. La segunda opción permite exportarlo al Google Drive de la cuenta con la que se tiene acceso a GEE. Esta opción es útil para trabajar con las imágenes en algún entorno local como algún SIG. La última opción permite exportar la imagen al Google Cloud Storage para utilizarla en algún otro proceso a realizar en Google Cloud. La opción que creemos es más común para cualquier usuario será la de `Export.image.toDrive`.

Resulta obvio que el primero se va a utilizar para exportar imágenes en formato raster, sin embargo, no siempre resulta obvio, ya que algunas veces se pueden convertir imágenes a formato de arreglo (array), tras lo cual hay que volver a convertir la información a formato de imagen (Image) para poder exportarla. La aplicación permite exportar únicamente en formato GTiff o TRFrecord (tensores).

Un ejemplo de cómo exportar una imagen se presenta a continuación.

```
Export.image.toDrive({
  image: imgDiff,
  description: 'DiferenciaNDVI_2016-2017',
  scale: 30,
  fileFormat: 'GeoTIFF',
  folder: 'DiferenciaNDVIL8'
});
```



En GEE muchas operaciones utilizan el término de `scale`, sin embargo, este no se refiere a la escala de trabajo en un sentido tradicional (p.ej., 1:50 000), sino que se refiere al tamaño de pixel expresado en m.



En algunas ocasiones, al intentar exportar una imagen muy grande (mayor a 10 000 000 de pixeles), la consola puede mostrar un error indicando que el objeto a exportar tiene un número muy alto de pixeles. En este caso, se debe aumentar el número de pixeles máximo permitido para la exportación. Esto se logra indicando el argumento `maxPixels` dentro del diccionario que se pasa a `Export.image.toDrive`. Por ejemplo, `maxPixels: 1e10`, lo cual permite exportar una imagen con hasta 1×10^{10} pixeles.

Export.table

Por su parte, el formato vector permite exportar información vector y tablas sin información geográfica. De nuevo, para poder exportar en el formato vector, el objeto exportado debe estar en formato vector (`feature`). Al igual que en el caso de las imágenes, dentro de GEE hay 3 opciones para exportar objetos de tipo vector: `Export.table.toAsset`, `Export.table.toDrive` o `Export.table.toCloudStorage`. Para el caso de tablas, sin información geográfica asociada, se debe definir el objeto como un objeto vector sin geometría (es decir, `null`) y en la tabla de atributos anexar la información deseada. Un ejemplo del uso de esta función se presenta a continuación:

```
Export.table.toDrive({  
  collection: feature,  
  description: 'nombreArchivo',  
  folder: 'mifolder',  
  fileFormat: 'CSV'  
});
```

Export.video

Esta opción permite exportar una colección de imágenes como video ya sea al almacenamiento de la nube de Google `Export.video.toCloudStorage` o al Drive `Export.video.toDrive`. Esta función puede resultar atractiva para observar los cambios de un área de interés, a través del tiempo. Para exportar una colección de imágenes a video se puede realizar de la siguiente manera:

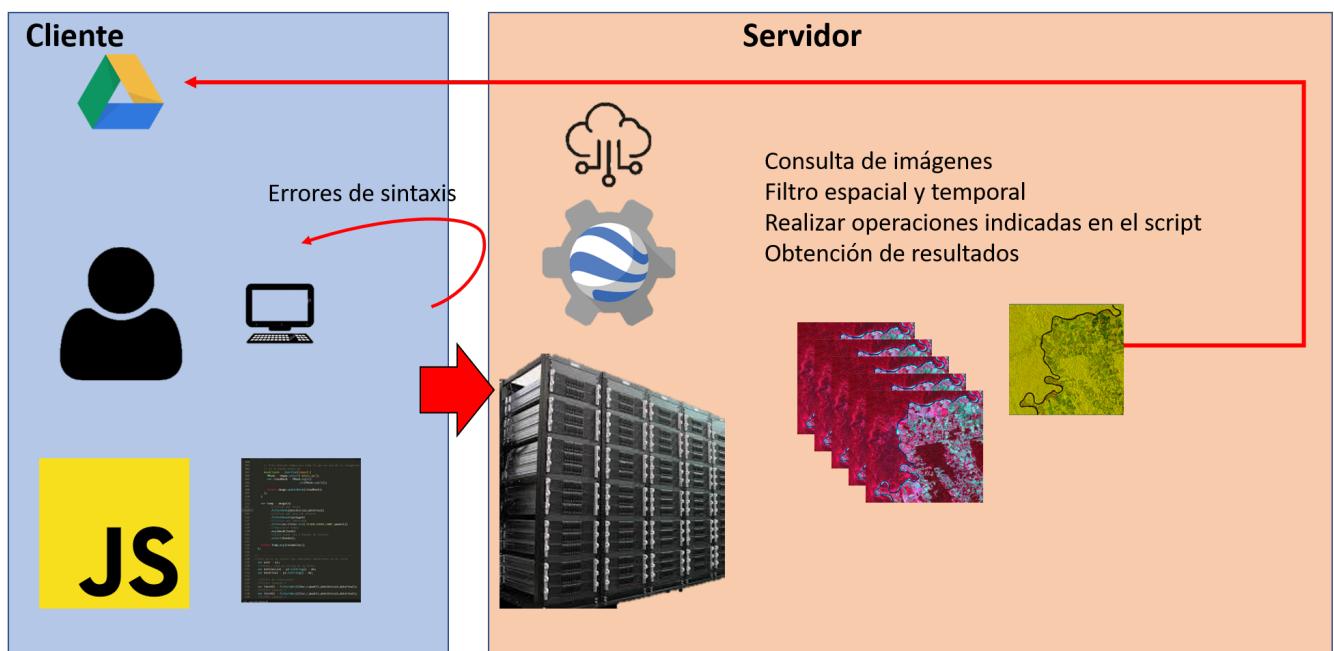
```
Export.video.toDrive({  
  collection: colecciónImg,  
  description: 'videoTimelapse',  
  folder: 'mifolder',  
  framesPerSecond: 24  
});
```

Tipos de objetos

Objetos del cliente y del servidor

Existen dos lados de la programación de la API de GEE: el del servidor y el del cliente. De tal manera, un objeto puede ser convertido entre los dos tipos. Por ejemplo, mientras que del lado del cliente una cadena de caracteres puede ser definida simplemente como: "cadena", para convertirla en objeto del lado del servidor deben utilizarse las funciones del servidor, es decir: `ee.String("cadena")`. Muchos de los algoritmos pre cargados en GEE únicamente corren sobre objetos del lado del servidor, por lo cual, es recomendable utilizar dicha sintaxis. Adicionalmente, algunas operaciones se pueden hacer utilizando ambos tipos de sintaxis. Por ejemplo, una suma se puede realizar del lado del cliente mediante `1 + 2`, mientras que del lado del servidor se utilizaría `ee.Number(1).add(ee.Number(2))`.

En la mayoría de los casos se va a utilizar la programación del lado del servidor, ya que es la que permite hacer todo el procesamiento en GEE. Por ejemplo, para el caso de los condiciones se sugiere utilizar en lugar de `if` y `else`, `ee.Algorithms.If`. Sin embargo, cabe aclarar que algunas funciones sólo corren del lado del cliente. Por ejemplo, las funciones de la interfaz del usuario, utilizadas para exportar la información a algún archivo (ya sea un raster, un vector o una tabla) `ee.Export.....`, agregar una capa a la pantalla del mapa `Map.addLayer()` o crear gráficos, así como imprimir información en la consola `print()`. El siguiente diagrama permite visualizar el lado del usuario y del servidor en el funcionamiento de GEE.



Tipos de objetos del lado del cliente



Vamos a utilizar mucho la función `print()` esta función, permite visualizar en la **consola** diversos objetos. Por ejemplo, si se quiere ver en la consola la palabra “*Hola*” se usa el comando `print('Hola')`

Cadenas de texto

Se refiere a objetos de cadenas de símbolos de tipo carácter alfanumérico. Cualquier secuencia de caracteres puede ser un texto. Estos se definen como cualquier cadena de caracteres que se encuentren entre un par de comillas bien sean dobles “” o sencillas ”. Por ejemplo; ejercicio 0:

```
var cadena = "Esto es una cadena de caracteres"; //cadena de texto de solo letras
var telefono= '1234567890'; //cadena de texto de solo numeros
var direccion = 'calle cuarta casa # 16'; //cadena de texto de letras, numeros y
//simbolos
```



Resulta importante notar que los números en una cadena de texto no serán interpretados como valores numéricos sino como texto.

Números

Se refiere a objetos numéricos que indican un valor. Cualquier secuencia de números puede ser un número. Para números decimales se utiliza el punto decimal y no la coma decimal. Por ejemplo; ejercicio 1:

```
var numero = 1; //numero entero
var numero2 = 2.5; //numero decimal con punto decimal
```

Nótese que al declarar un objeto como numero no se hace uso de comillas.

Listas

Se refieren a objetos que contienen varias entradas, las cuales pueden ser numéricas (números), cadenas de texto (texto) o incluso otras listas. Las listas se definen mediante el uso de corchetes [] y cada entrada es separada mediante una coma (,). Permiten encadenar una serie de valores. Por ejemplo; ejercicio 2:

```
var lista = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]; //lista numerica
var listaA = ["primero", "segundo", "tercero"]; //lista de texto
var listaB = ["primero", "segundo", "tercero", 4]; //lista de texto y numeros
var listaC = [lista, listaA, listaB]; //lista de listas
```

Todas las listas automáticamente asignan, en orden, un número a cada elemento dentro de ellas, **siempre empezando desde 0**. Entonces se puede consultar un solo elemento dentro de una lista, aportando el número de su posición dentro de ella. Ejercicio 2.1:

```
print(lista[0]); //primer objeto de la lista llamada "lista"
print(listaA[1]); //segundo objeto de la lista llamada "listaA"
print(listaB[2]); //tercer objeto de la lista llamada "listaB"
print(listaC); //lista completa con todos sus elementos
```

Diccionarios (Dictionaries)

Los diccionarios son objetos que contienen claves (objetos o entradas) y valores asociados a estas claves (definición del objeto). Los diccionarios se definen mediante el uso de llaves ({}) donde se define cada clave seguida de dos puntos (:) y la definición del valor, cadena de caracteres, o lista asociada a esa clave. Para ingresar varias entradas, éstas deben ir separadas por una coma. Las claves o entradas siempre serán leídas como cadenas de texto. Se recomienda que no tengan espacios dentro de ellas, si es necesario es mejor usar guión bajo _ . Al hacer print() se ordenarán alfabéticamente.

```

var dicc = {      //se declara un nuevo diccionario
    clave1: 1,    //la primera entrada es el texto "clave1" que esta definido con el valor
    //de 1 (tipo numero)
    clave2: "A"  //la segunda entrada es el texto "clave2", y su definicion es la letra
    ///"A" (tipo cadena de texto)
};

```

Para consultar los valores dentro de un diccionario se puede hacer llamando directamente el nombre de la clave deseada dentro de corchetes. Adicionalmente para los diccionarios se recomienda utilizar la notación de . seguido del nombre de la clave. la notacion con punto, es recomendada.Por ejemplo; ejercicio 3.1:

```

print(dicc["clave1"]); //notacion de lista, se mostrara en la consola la definicion de
///"clave1", es decir el valor 1
print(dicc["clave2"]); //notacion de lista, se mostrara en la consola la definicion de
///"clave2", es decir la letra "A"

print(dicc.clave1); //notacion con punto, se mostrara en la consola la definicion de
///"clave1", es decir el valor 1
print(dicc.clave2); //notacion con punto, se mostrara en la consola la definicion de
///"clave2", es decir la letra "A"

```

Funciones (Functions)

las funciones seran revisadas a mayor profundidad después.

Se refieren a objetos que contienen algún proceso que se realizará a alguna variable. Siempre comienzan con la función `function` seguida por el objeto al que se le aplicará la función, este objeto entre paréntesis, y entre corchetes se coloca el procedimiento que va a realizar la función. Por último, deben regresar un objeto mediante la función `return`. Por ejemplo:

```

var maskIm = function(objeto){           //maskIm es una nueva funcion, y su
//argumento de entrada es "objeto"
    var image = ee.Image(objeto)         //se define que "objeto" es una imagen
//raster, y se guarda en la variable image
    var qaImage = image.select('pixel_qa'); //se selecciona solamente la banda de nombre
///"pixel_qa" de la imagen image
    var clearData = qaImage.eq(322);      //se crea una nueva imagen binaria donde
//sera 1 los pixeles con valor igual a 322, y 0 los demas
    return image.updateMask(clearData);   //se crea una mascara con la imagen binaria,
//y se entreda la imagen original enmascarada
};

```

Aunque las funciones son propiamente objetos del lado del cliente, deben contener únicamente funciones del lado del servidor para que funcionen apropiadamente al trabajar en GEE. Esto permite definir cualquier serie de procesos como una función y que GEE la interprete de manera adecuada en sus servidores. Esto quedará más claro después de repasar la siguiente sección.



Las funciones que se ejecuten sobre una colección de iamgenes o vectores, sólo funcionan si regresan un objeto de tipo `Feature`, `FeatureCollection`, `Image` o `ImageCollections`, por lo cual, a veces se deben realizar ciertas conversiones para evitar un error.

Tipo de objetos del lado del servidor

Estas funciones permiten definir objetos en el lado del servidor o convertir objetos en el lado del cliente al servidor. También, en algunos casos los objetos que se obtienen a partir de ciertas funciones retornan un objeto de tipo indefinido (tipo objeto, `ee.Object`), por lo cual, se recomienda convertir dicho objeto al lado del servidor antes de proseguir con su uso.



Como resultado de algunas operaciones realizadas en GEE, por ejemplo, `.first` o `.get`, el objeto resultante no tiene un tipo definido, por lo cual, resulta necesario meterlo en un contenedor que indique el tipo de objeto. Este tipo de errores suelen mostrar un mensaje “`...is not a function`”

Por otro lado, toda la información que se encuentra disponible en GEE corresponderá a objetos del servidor. Por ende, la mayoría de los métodos disponibles en GEE trabajarán únicamente con objetos del lado del servidor.



Para revisar todos los métodos disponibles en GEE clasificados por tipo de objeto del servidor visitar la sección de **Client libraries** en la siguiente liga: <https://developers.google.com/earth-engine/apidocs>. Además, en esta sección se indican los argumentos que acepta cada función, así como el tipo de objeto de la salida.

Los objetos del lado del servidor se pueden conceptualizar como contenedores que le indican al servidor qué tipo de objeto es el que se está enviando. Además, cuando se trabaja del lado del servidor, los objetos necesariamente son enviados al servidor para ser evaluados.



Para recordar cuáles objetos son del servidor, resulta útil recordar que todos ellos cuentan con el prefijo `ee` (del servidor de **Earth Engine**), seguido del nombre del tipo de objeto con inicial mayúscula.

`ee.String()`

Es equivalente a la cadena de texto pero del lado del servidor, ya que permite enviar un objeto como cadena de caracteres al servidor. Además, al definir un objeto de este tipo, se puede utilizar cualquier función indicada bajo la librería de `ee.String` en la API (ver liga anterior).

Ejercicio 4:

```
var cadena2 = "Esto es una cadena de caracteres";           //esta es una cadena de
//texto del lado del cliente
var cadenaServ = ee.String(cadena2);                         //aca se convierte el texto
//del lado del cliente a un ee.String del lado del servidor
print("Esto está evaluado en el servidor", cadenaServ);      //se muestra primero un
//texto de cliente, y segundo un ee.String del servidor
```

`ee.Number()`

Permite enviar un numero como objeto al servidor. Además, al definir un objeto de este tipo, se puede utilizar cualquier función indicada bajo la librería de `ee.Number()` en la API (ver liga anterior).

Ejercicio 5:

```
var numServ = ee.Number(1900); //se define un numero  
//como ee.Number del servidor  
print("numero como un objeto ee.Number del servidor", numServ); //se muestra primero  
//un texto de cliente, y segundo el ee.Number del servidor
```

ee.List()

Permite enviar un objeto como lista al servidor. Al definir un objeto de este tipo, se puede utilizar cualquier función indicada bajo la librería de **ee.List** (ver liga anterior).

Ejercicio 6:

```
var lista = ['hola','12','5%', ee.String('servidor'), ee.Number(64), 8.32]; //se construye una nueva lista con diferentes tipos de objetos del lado del usuario y servidor  
var listaServ = ee.List(lista); //se define una lista como ee.List del servidor  
  
print("Esto está evaluado como una lista del servidor", listaServ); //se muestra primero un texto del cliente, y segundo el ee.List del servidor
```

Para acceder a un elemento de tipo **ee.List** se utiliza la función **.get**. Ejercicio 6.1:

```
print(listaServ.get(0)); //se llama solamente al primero objeto de la ee.List del servidor  
print(listaServ.get(1)); //se llama solamente al segundo objeto de la ee.List del servidor
```

ee.Dictionary

Permite enviar un objeto como diccionario al servidor. Además, al definir un objeto de este tipo, se pueden utilizar cualquier función indicada bajo la librería de **ee.Dictionary** al revisar las librerías disponibles en la API (ver liga anterior).

ejercicio 7

```
var dicc = { //se construye un diccionario de usuario con diferentes tipos de objetos del lado del usuario y servidor  
  'texto de usuario': 'usuario',  
  'string del servidor': ee.String('texto de servidor # 2'),  
  'numero de usuario': 4,  
  'numero de servidor': ee.Number(3.1416),  
  'lista de usuario': [1, 'ejemplo'],  
  'lista de servidor': ee.List([ee.String('texto de servidor # 3'), ee.Number(1.44)])  
};  
  
var diccServ = ee.Dictionary(dicc); //se define el diccionario de usuario anterior como ee.Dictionary del servidor  
  
print("Esto está evaluado como una lista del servidor", diccServ); //se muestra primero un texto del cliente, y segundo el ee.Dictionary del servidor, notese que se ordenaron las claves alfabeticamente
```

Se puede consultar utilizando también la función `get` y el nombre de la clave. ejercicio 7.1

```
print(diccServ.get('lista_de_servidor'));           //se muestra el valor que contiene la  
//clave "lista_de_servidor"  
print(diccServ.get('numero_de_usuario'));           //se muestra el valor que contiene el  
//elemento "numero_de_usuario"
```

Por último, si se desea obtener las claves disponibles en un `ee.Dictionary` se utiliza la función `.keys`. esta función devuelve una lista. De igual forma, si se desea obtener los valores disponibles en un `ee.Dictionary` se utiliza la función `.values`. esta función devuelve una lista

```
print(diccServer.keys());    //muestra una lista con todas las claves del ee.Dictionary  
print(diccServer.values()); //muestra una lista con todos los valores del ee.Dictionary
```

ee.Date

Este es la forma en la que GEE permite trabajar con fechas. Permite enviar un objeto como fecha al servidor. Además, al definir un objeto de este tipo, se puede utilizar cualquier función indicada bajo la librería de `ee.Date` (ver liga anterior).

Hay varias formas de construir una fecha específica:

1. Se puede usar un texto de usuario indicando la fecha en el **siguiente formato**: “YYYY-MM-DD”, esta fecha **obligatoriamente** debe:
 - Usar la función `ee.Date()`.
 - Estar en orden Año Mes Dia (AAAA-MM-DD).
 - Usar guiones como separadores -.
 - Tener meses numéricos (01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12).
 - Tener días de dos dígitos (01, 02, 03 ... 09, 10, 11, ... 30).
 - Estar entre comillas.
2. Se pueden usar números de usuario, en este caso se debe:
 - Usar la función `ee.DatefromYMD()`.
 - Ingresar dentro del parentesis el año, el mes y el dia (en ese orden), separados por comas.
3. Se puede usar un texto de usuario especificando el formato, para esto se debe:
 - Especificar el formato de la fecha con la siguiente clave (YYYY=año, MM=mes, D=dia).
 - Especificar el tipo de separador.
 - Especificar el orden en el que se ingresará el texto.
 - Especificar la cantidad de dígitos esperada para cada ítem (año, mes y dia).
 - El formato debe estar entre comillas.
 - Luego de especificar el formato, se ingresa **dentro de comillas** el texto a convertir a `ee.Date` (entre el formato y el texto debe ir una coma).

ejercicio 8

```

var fechaString = '2001-10';           //fecha como un texto de cliente
var fecha = ee.Date(fechaString);      //convierte la fecha de texto de cliente a
//ee.Date del servidor

var fecha2 = ee.Date.fromYMD(2015,03,28); //crea una ee.Date a partir de definir
//año, mes y dia con numeros del cliente

var fecha3 = ee.Date.parse('DD_YYYY/MMM', '14_1827/jul'); //crea una fecha a partir de
//un formato especificado y un texto que cumple con dicho formato, note se que se
//especifica el orden del dia año y mes, se especifica cada separados, y si se usan años
//como texto deben ser las 3 primeras iniciales del mes en ingles

print("Fecha como ee.Date a partir de texto", fecha);          //se muestra la fecha
//como texto de cliente, note se que la fecha se completa automaticamente al primer dia
//del mes con hora 00:00:00
print("Fecha como ee.Date a partir de numeros indicando el año mes y dia",fecha2); //muestra la ee.Date creada con texto del cliente
print("Fecha como ee.Date a partir de un formato especificado y texto que lo cumple",fecha3); //muestra
//del cliente

```

ee.Image

Permite leer un objeto **individual** tipo Raster en el servidor. Además, al definir un objeto de este tipo, se pueden utilizar cualquier función indicada bajo la librería de **ee.Image**. Este va a ser el tipo de objetos para trabajar con cualquier elemento de tipo raster en GEE. Más adelante se explican con mayor detalle.

ee.ImageCollection

Al definir un objeto de este tipo, se pueden utilizar cualquier función indicada bajo la librería de **ee.ImageCollection**. Las colecciones de imágenes están formadas por imágenes. Más adelante se explican con mayor detalle.

ee.Feature

Permite leer un objeto como vector en el servidor. Además, al definir un objeto de este tipo, se pueden utilizar cualquier función indicada bajo la librería de **ee.Feature**. Este va a ser el tipo de objetos para trabajar con cualquier objeto de tipo vector o tabla. Más adelante se explican con mayor detalle.

ee.FeatureCollection

Permite enviar un objeto como colección de vectores al servidor. Además, al definir un objeto de este tipo, se pueden utilizar cualquier función indicada bajo la librería de **ee.FeatureCollection**. Las colecciones de features están formadas por varios vectores. Más adelante se explican con mayor detalle.

ee.Algorithms

Este tipo de objetos contienen algoritmos precargados en GEE. Estos algoritmos tienen una gran variedad de aplicaciones, desde operaciones sencillas como una evaluación lógica, p.ej., **ee.Algorithms.If**, hasta algoritmos de segmentación temporal de una serie de imágenes, p.ej., **ee.Algorithms.TemporalSegmentation.Ccdc**.

ee.Array

Este tipo de objetos corresponden a arreglos multidimensionales. Los arreglos se pueden interpretar como matrices de más de dos dimensiones (p.ej., filas y columnas). Su uso más común se da en el análisis de series de tiempo o con ordenaciones espectrales. Este tipo de objetos cuentan con una serie de funciones, las cuales se pueden consultar bajo la librería de **ee.Array** (ver liga anterior).

ee.Classifier

Este tipo de objetos corresponden a algoritmos de clasificación de datos que se encuentran pre cargados en GEE. Por ejemplo, se encuentra el algoritmo de *random forest*, disponible mediante la función `ee.Classifier.smileRandomForest` o *MaxEnt*, disponible mediante la función `ee.Classifier.amnhMaxent`. entre otros.

ee.Clusterer

Este tipo de objetos corresponden a algoritmos de clasificación no supervisada de datos que se encuentran pre cargados en GEE. Por ejemplo, se encuentra el algoritmo de *k-means*, disponible mediante la función `ee.Clusterer.wekaKMeans` o *Cobweb*, disponible mediante la función `ee.Clusterer.wekaCobweb`.

ee.Filter

Este tipo de objetos que normalmente se utilizan para filtrar colecciones ya sean de vectores o de imágenes. Este tipo de objetos permiten definir filtros de distintos tipos, ya sean espaciales, temporales o en función de características de las imágenes o vectores (p.ej., metadatos). Por otro lado, también contienen funciones para combinar filtros.

ee.Geometry

Este tipo de objetos corresponden a distintos tipos de geometrías, que incluyen líneas, polígonos y puntos. Además, en GEE se encuentran varias funciones pre cargadas que se pueden aplicar a este tipo de objetos, p.ej., `ee.Geometry.MultiPolygon.Simplify` para simplificar polígonos múltiples o calcular el área `ee.Geometry.Polygon.area`.

ee.Join

Este conjunto de funciones permite realizar uniones entre colecciones de vectores, utilizando los campos de éstos como las claves para realizar las uniones. Por ejemplo, se pueden unir dos colecciones de vectores mediante `ee.Join.merge` o unir los campos de una primera colección con los de una segunda mediante `ee.Join.inner`

ee.Reducer

Los reductores permite agregar datos basados en una regla o utilizando una función determinada. Este tipo funciones son las utilizados para generar, por ejemplo, una sola imagen a partir de varias imágenes que comparten una misma extensión espacial. El tipo de reductor define el tipo de agregación que se aplique, Por ejemplo, se puede reducir con una sencilla estadística (mínimo, máximo, moda, media, mediana, etc.), o reductores más complejos (histogramas, enlistar, regresión lineal). También pueden reducirse datos con dimensión temporal (colección de imágenes de diferentes fechas), dimensión espacial, según las bandas de las imágenes, o incluso según los atributos de los vectores.

ee.Terrain

Este conjunto de funciones permite calcular algunas operaciones topográficas, a partir de un modelo digital de elevación (DEM). Por ejemplo, en GEE se encuentran las funciones `ee.Terrain.aspect` para calcular el aspecto o `ee.Terrain.slope` para calcular la pendiente,



Resulta útil recordar que normalmente los argumentos de cualquier función del servidor se pasan como un diccionario.

Geometrías

GEE utiliza el objeto ee.Geometry para leer y manejar formas geométricas, estos incluyen geometrías sin área, como son: **Punto** (ee.Geometry.Point): una coordenada en X & Y. **Multi punto** (ee.Geometry.MultiPoint): una lista de puntos. **Línea** (ee.Geometry.LineString): una línea. **Multi línea** (ee.Geometry.MultiLineString): una lista de líneas. **Perímetro** (ee.Geometry.linearRing): un perímetro (una línea cerrada).

Ejercicio X

```
var punto = ee.Geometry.Point(-99.14, 19.47); //un punto definido con su coordenada

var MultiPunto = ee.Geometry.MultiPoint([
  -74.072, 4.754, //un Multi Punto
  -75.545, 6.285, //definido a partir de una LISTA
  -76.533, 3.461, //de coordenadas de puntos
  -74.819, 10.997,
  -75.501, 10.393]);

var linea = ee.Geometry.LineString([
  -117.08, 32.04, //una linea definida a partir
  -104.25, 31.74, //de una LISTA de
  -96.69, 25.58, //las coordenadas de sus vertices
  -95.99, 19.74,
  -87.2, 21.39,
  -87.2, 16.91,
  -82.28, 14.88,
  -83.15, 10.07,
  -77.35, 8.86,
  -71.55, 12.66]); //las coordenadas de sus vertices

var Multilinea = ee.Geometry.MultiLineString([
  ee.Geometry.LineString([
    [-76.017, 26.173, -76.017, 16.173]),
  ee.Geometry.LineString([
    [-73.017, 26.173, -73.017, 16.173]),
  ee.Geometry.LineString([
    [-78.434, 20.926, -70.04, 24.401]),
  ee.Geometry.LineString([
    [-78.434, 18.926, -70.04, 22.401])]);

var perimetro = ee.Geometry.linearRing([
  -105.732, 20.627, //un perimetro definido a partir de
  -109.336, 26.544, //una LISTA de las coordenadas de
  -113.291, 31.274, //los vertices
  -114.829, 31.274,
  -109.468, 23.317])
```

tambien hay geometrías que tienen el componente de área, como son: **Rectángulo** (ee.Geometry.Rectangle): un rectángulo. **polígono** (ee.Geometry.Polygon): un polígono. **Multi polígono** (ee.Geometry.MultiPolygon): un lista de polígonos.

Ejercicio X.1

```

var rectangulo = ee.Geometry.Rectangle( //un rectángulo definido por las coordenadas
//de los vértices opuestos
-104.12, 5.73,
-88.21, -0.15);

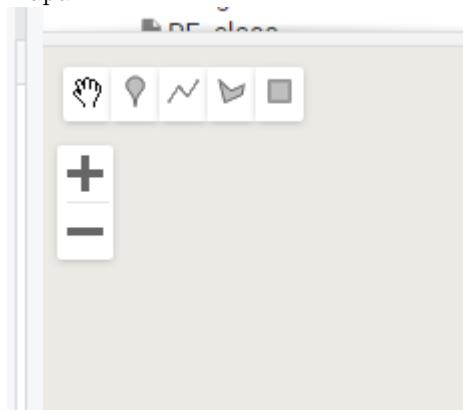
var polígono = ee.Geometry.Polygon( //un polígono definido por las coordenadas de
//sus vértices
-80.348, -3.36,
-80.348, -3.36,
-78.985, -5.113,
-78.019, -3.228,
-75.997, -2.394,
-75.25, -0.901,
-75.865, 0.11,
-78.941, 1.428,
-80.26, 0.725,
-80.919, -1.911,
-79.776, -2.614
);

var Multipolígono = ee.Geometry.MultiPolygon( //un multipolígono definido por una
//LISTA de polígonos
[
  ee.Geometry.Polygon( //el
//primer polígono esta definido a partir de dos permietros
  [ee.Geometry.linearRing([-113.53, 18.81, -101.66, 10.83,-114.93, 8.93], //el
//primer perimitro define el polígono
  ee.Geometry.linearRing([-111.15, 14.52, -113.09, 11.61, -115.72, 13.58])), //el
//segundo perímetro define los huecos dentro del polígono
  [-95.77, 17.2], //el segundo polígono es una LISTA de coordenadas que forman
//un triángulo
  [-108.7, 17.8,
  -110.0, 8.32],
  [-105.6, 15.5], //el tercer polígono es una LISTA de coordenadas que forman
//un triángulo
  [-105.9, 14.2,
  -103.7, 13.2],
  [-94.98, 14.6], //el cuarto polígono es una LISTA de coordenadas que forman
//un triángulo
  [-95.50, 13.8,
  -93.13, 11.8],
  [-84.52, 7.62], //el quinto polígono es una LISTA de coordenadas que forman
//un triángulo
  [-85.84, 0.17,
  -78.10, 4.74],
  [-67.03, 11.0], //el sexto polígono es una LISTA de coordenadas que forman
//un triángulo
  [-67.64, 6.49,
  -62.11, 2.63]
]);

```



adicionalmente se pueden crear geometrias directamente dibujando con el mouse en el mapa, para ello se utilizan las herramientas de la esquina superior izquierda del panel del mapa:



para crear puntos:



para crear lineas:



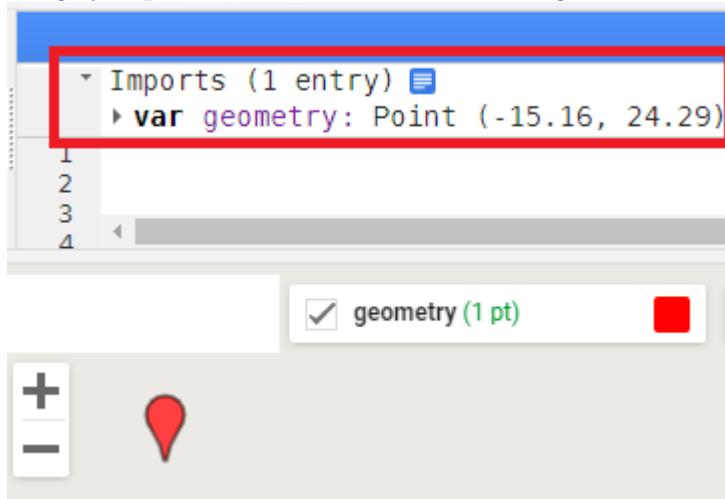
para crear poligonos:



para crear rectangulos:



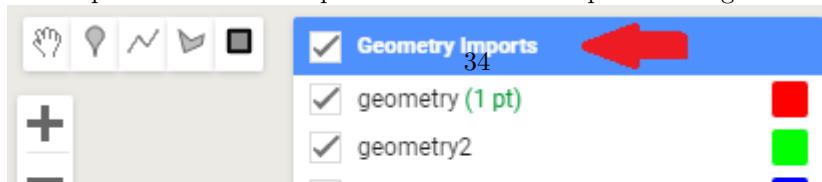
todas las geometrias creadas con estas herramientas se importaran automaticamente al codigo y se podran ver sobre las lineas del codigo



estas se les puede cambiar el nombre dando click en el nombre de la geometria importada usando la mano se pueden mover y modificar las geometrias **DIBUJADAS**



todas las geometrias dibujadas se importaran como una sola colección, pero si se quiere tener geometrias separadas en diferentes colecciones se debe dar click en **new layer**. este menu aparecera cuando se pase el mouse sobre la pestaña de geometrias dibujadas



Vectores (ee.Features)

Los vectores en GEE son los objetos predeterminados para leer informacion vectorial o de tablas. Un vector estará compuesto por una geometría (punto, línea, polígono, multipolígono), y los atributos asociados a esa geometría (estos atributos son llamados propiedades y estan almacenados en un diccionario).

Creando Vectores (ee.Features)

Para crear un Vector desde cero es necesario definir una geometría y opcionalmente un diccionario de propiedades (atributos) asociados a esa geometría. Por ejemplo,

Ejercicio XX:

```
var polígono = ee.Geometry.Polygon([ //crear un polígono
  -119.24, 32.73,
  -115.02, -3.29,
  -66.5, -3.29,
  -68.43, 32.14
]);
// Crear un vector a partir del polígono y un diccionario de atributos.
var vector = ee.Feature(
  polígono, //polígono del vector
  {año: 1500, //diccionario de atributos con 3 atributos
  tamaño: '865 kilómetros',
  nombres: ['hugo','paco','luis']}
);
```

Además, usando la función `.set` se pueden modificar los atributos, o escribir nuevos atributos sobre el vector.
ejercicio xx.1

```
var vector1 = vector.set('tamaño','neotropico');
```

Feature Collections

Una colección de vectores es un grupo de vectores individuales combinados en un solo conjunto. esto permite ejecutar operaciones sobre todo el conjunto de vectores.



Una colección de vectores, puede contener como elementos: vectores, geometrías, otras colecciones de vectores.



Una colección de vectores, puede contener un solo vector o una sola geometría.

ejercicio xxXx

```
var colección = ee.FeatureCollection(ee.Geometry.Point(16.37, 48.225));
```

ejercicio xxx

```
var Punto = ee.Feature(ee.Geometry.Point(-99.1362, 19.4352),
  {pais:'Mexico',capital:'cdmx'});

var Multipunto = ee.Feature(ee.Geometry.MultiPoint([
  -90.496, 14.605,
  -88.717, 17.245,
  -87.157, 14.094,
  -89.2275, 13.6937,
  -86.273, 12.115
  -84.097, 9.958
  -79.527, 8.983]),
  { pais:
    ['Guatemala',
     'Belice',
     'Honduras',
     'El Salvador',
     'Nicaragua',
     'Costa Rica',
     'Panama'],
    capital:
    ['cdad. de Guatemala',
     'Belmopan',
     'Tegucigalpa',
     'San Salvador',
     'Managua',
     'San Jose',
     'cdad. de Panama'] });

var línea = ee.Feature(ee.Geometry.LineString([ //una linea definida a partir
  -66.865, 10.479, //de una LISTA de
  -74.072, 4.732]),
```

```

{pais: 'Venezuela - Colombia', capital: 'Caracas - Bogota');

var Multilínea = ee.Feature(ee.Geometry.MultiLineString([
  ee.Geometry.LineString(
    [-76.803, 18.021, -82.362, 23.121]),
  ee.Geometry.LineString(
    [-72.311, 18.619, -69.938, 18.494]),
  ee.Geometry.LineString(
    [-66.103, 18.4597, -61.8558, 17.1315]),
  ee.Geometry.LineString(
    [-55.165, 5.861, -58.149, 6.822]))),
  {pais: ['Jamaica - Cuba',
  'Haiti - república Doinicana',
  'Puerto Rico - Antigua y Barbuda',
  'Surinam - Guyana'],
  capital: ['Kingston - La Habana',
  'Puerto Principe - Santo Domingo',
  'San Juan - saint John',
  'Paramaribo - Georgetown']
});

var perímetro = ee.Feature(ee.Geometry.linearRing([
  -79.354, 27.32,
  -79.332, 23.661,
  -74.19, 21.161,
  -72.235, 23.165,
  -78.039, 27.859]),
  {pais: 'Bahamas', capital: 'Nasau'});

var rectángulo = ee.Feature(ee.Geometry.Rectangle(
  -127.97, 50.25,
  -68.2, 27.63),
  {pais: 'eeuu', capital: 'Washington'});

var polígono = ee.Feature(ee.Geometry.Polygon(
  -80.348, -3.36,
  -80.348, -3.36,
  -78.985, -5.113,
  -78.019, -3.228,
  -75.997, -2.394,
  -75.25, -0.901,
  -75.865, 0.11,
  -78.941, 1.428,
  -80.26, 0.725,
  -80.919, -1.911,
  -79.776, -2.614
), {pais: 'Ecuador', capital: 'Quito'});

var Multipolígono = ee.Feature(ee.Geometry.MultiPolygon(
  [ee.Geometry.Polygon([-61.955, 10.146,
  -61.713, 10.967,
  -60.593, 10.881,
  -60.68, 10.081])],

```

```

ee.Geometry.Polygon([-61.779, 12.269,
  -61.504, 12.205,
  -61.57, 11.968,
  -61.845, 12.044]),
ee.Geometry.Polygon([-59.703, 13.042,
  -59.417, 13.032,
  -59.45, 13.32,
  -59.736, 13.342]),
ee.Geometry.Polygon([-61.526, 15.671,
  -61.087, 15.512,
  -61.274, 15.194,
  -61.438, 15.279])]),
{pais:['Trinidad y Tobago',
  'Granada',
  'Barbados',
  'Dominica'],
capital:['Puerto España',
  'Chantimelle',
  'Bridgetown',
  'Roseau']
});

```



```

var colecciónVectores = ee.FeatureCollection([ //crear una LISTA que incluya todos los
//vectores
Multipolígono,
polígono,
rectángulo,
perímetro,
Multilínea,
línea,
Multipunto,
Punto]);

```

Vectores de GEE

GEE ofrece un catálogo de colecciones de vectores, se pueden buscar en la barra de búsqueda. estas colecciones de vectores de GEE se llaman **tables**.

ejercicio Y

```

var paises = ee.FeatureCollection('USDOS/LSIB_SIMPLE/2017') //en el buscador se busca
//una tabla de países 'countries', y se escribe el ID de la tabla, en este caso es una
//colección de vectores del departamento de estado de Estados Unidos, que contiene las
//divisiones políticas de los países del mundo

```

Puntos Aleatorios

GEE ofrece la herramienta para generar una colección de vectores, compuesta por puntos aleatorios en una región especificada.

ejercicio yy

```
//determiniar una region especifica donde se quiere lanzar puntos aleatorios
var region = ee.Geometry.Rectangle(-61.36, 31.2, -16.54, 1.93);

// crear 1000 puntos aleatorios en la region especificada
var puntos = ee.FeatureCollection.randomPoints(region,1000);
```

Visualización de vectores y colecciones de vectores

Las geometrías, vectores y colección de vectores pueden ser visualizados en el mapa de GEE. la configuración predeterminada para estos elementos es verlos con líneas sólidas negras y un relleno semi-opaco gris. Sin embargo se puede especificar el parametro `color`, dentro de un diccionario en la función `Map.addLayer`, sólo que el color debe ingresarse como código hexadecimal.



los cambios de los parametros de vizualizacion de los vectores no pueden hacerse en las herramientas de capa del mapa `layers`, solo puede hacerse desde el editor de código. Para consultar el código hexadecimal del color deseado se puede acceder a la siguiente liga:
<https://htmlcolorcodes.com/es/>

ejercicio xy

```
var ecoregiones = ee.FeatureCollection("RESOLVE/ECOREGIONS/2017");

// especificar el color de la capa
Map.addLayer(ecoregiones, {}, 'capa por default');
Map.addLayer(ecoregiones, {color: '2AF116'}, 'capa color verde');
```

Adicionalmente y **SOLO PARA** colecciones de vectores se pueden especificar parametros adicionales como tañamo del punto `pointRadius` y grosor `strokeWidth` de la línea. esto se logra con la función `ee.FeatureCollection.draw()`

ejercicio xy.1

```
Map.addLayer(ecoregiones.draw({color: '2AF116', strokeWidth:5 }), {}, 'capa color verde');
```



La función `draw` convierte la colección de vectores en una imagen y por eso permite especificar grosor de la línea y de los puntos (este grosor esta medido en pixeles)

Si uno quiere visualizar solo los contornos de los vectorespuede usar la siguiente función: ejercicio xy.2

ejercicio xy.2

```
var vacia = ee.Image().byte(); //crear una imagen vacia

var contornos = vacia.paint({
  featureCollection: ecoregiones, //sobre la imagen vacia, dibujar los bordes de los vectores
  color: 'BIOME_NUM', //definir los vectores a dibujar
  width: 3 //definir un atributo de los vectores, para agrupar vectores por co
}); //definir el grosor (si no se especifica este parametro se dibujara
```

```
});
```

```
Map.addLayer(contornos, {palette: '6e00ff', max: 14}, 'bordes morados'); //mostrar la imagen con los ve  
Map.addLayer(contornos, {palette: ['FF0000', '00FF00', '0000FF'], max: 14}, 'bordes de colores'); //mos
```

Filtrando una colección de vectores (ee.FeatureCollection)

filtrar una colección de vectores permite seleccionar los vectores deseados. Hay filtros comunes como filtrar por fecha o por localización. Además de todas formas si se necesitan filtros más avanzados se pueden configurar.

Filtro por localización se puede filtrar los vectores usando `.filterBounds()` esto permite insertar una **geometría**, y todos los vectores de la colección que se intersecten con dicha geometría serán seleccionados

Ejercicio z

```
var areasProtegidas = ee.FeatureCollection('WCMC/WDPA/current/polygons'); //table dentro de GEE que con  
var RecCostaRica = ee.Geometry.Rectangle(-86.16, 11.235, -82.601, 8.073); //dibujar una geometria (pued  
var filtro = areasProtegidas.filterBounds(RecCostaRica); //areas protegidas que se intersectan con el r
```

Filtro por atributos se puede filtrar los vectores usando `.filterMetadata()` esto permite filtrar los vectores según un **atributo de los mismos**, y todos los vectores de la colección que se cumplan con la condición serán seleccionados. Para usar `.filterMetadata()` dentro del parentesis se debe indicar (separado por comas): el nombre entre comillas del atributo a evaluar, el tipo de comparación a hacer los valores aceptados son: "equals", "less_than", "greater_than", "not_equals", "not_less_than", "not_greater_than", "starts_with", "ends_with", "not_starts_with", "not_ends_with", "contains", "not_contains". Y finalmente el valor con el que se hará la comparación

Ejercicio z.1

```
var AreasProCRI = areasProtegidas.filterMetadata('ISO3', 'equals', 'CRI'); //en este caso cada vector de
```



La función para filtrar por fecha `.filterDate()` solo aplica en caso que los vectores tengan un atributo llamado `'system:time_start'` y en ese atributo se encuentre la fecha en formato `'AAAA-MM-DD'`. En caso que los vectores no tengan ese atributo pero si tengan un atributo de fecha, entonces será necesario renombrar dicho atributo de fecha a `'system:time_start'` para ello se puede usar la función `.set()` y la función `.map()` (la función `.map()` se explicará mejor luego).

Ejercicio z.2

```
var Areasfecha = AreasProCRI.map(function(vector){ //map es una función que nos permite ejecutar una  
  var fecha = vector.get('STATUS_YR'); //fecha extrae el valor del atributo 'STATUS_YEAR'  
  return vector.set('system:time_start',fecha)}); //cada vector se entrega con una nueva propiedad  
  
var filtroFechas = Areasfecha.filterDate(2020,2021); //ahora ya se puede aplicar el filtro de fechas
```

Finalmente están los filtros compuestos. Estos filtros usan los filtros disponibles bajo la librería de `ee.Filter`

en el ejercicio z.3 se mostrara solo un ejemplo de este filtro, para filtrar vectores que cumplan con todas las condiciones

```
var areasProMar = areasProtegidas.filter( //se declara que se ejecutara un filtro compuesto
  ee.Filter.and( // se crea un filtro compuesto en donde se debe cumplir las siguientes condiciones
    ee.Filter.gte('MARINE',1), //un filtro donde se filtran los vectores que en el atributo marino te
    ee.Filter.stringContains('NAME', 'Manglar'), //se filtran las areas protegidas que en su nombre co
    ee.Filter.rangeContains('GIS_M_AREA', 10,100))); //se filtran las areas que tengan un area marina
```

ejecutar Loops (Mapping)

se pueden ejecutar operaciones dentro de una colección de vectores, que se ejecuten para cada vector de la colección. para aplicar una operación en todos los vectores de una colección se usa la función `.map()` para poder ejecutar la función `.map()` es necesario antes definir una función (del usuario)

para definir una función es necesario tener en cuenta varias cosas: -usar el comando **function** -luego de **function** y dentro de parentesis () definir un nombre cualquiera, que representara el objeto de entrada de la función (insumo) -luego definir un diccionario dentro del cual se especifiquen los procedimientos a realizar sobre el insumo -finalmente antes de cerrar el diccionario especificar el producto de salida (resultado de la función) usando el comando **return**

ejercicio P

```
var paises = ee.FeatureCollection("USDOS/LSIB/2017"); //se llama una tabla de GEE con colección de vectores
var peru = paises.filterMetadata('COUNTRY_NA', 'equals', 'Peru'); //se hace un filtro para seleccionar solo el Perú
var puntos = ee.FeatureCollection.randomPoints(peru, 100).randomColumn('aleatorio'); //creamos una colección de 100 puntos aleatorios
var bufferAleatorio = function(punto){ // definimos una función llamada buffer cuyo insumo de entrada es un punto
  var numero = punto.get('aleatorio'); //aca si tomamos el objeto de entrada 'vector' y le extraemos el atributo 'aleatorio'
  var NumServidor = ee.Number(numero); //convertimos el numero de usuario en un ee.Number del servidor
  var multiplicar = NumServidor.multiply(100000); //multiplicamos dicho numero por 100000
  var redondear = multiplicar.ceil(); //aproximamos el resultado de la multiplicación al número entero más cercano
  var area = punto.buffer(redondear); //ejecutamos la función .buffer para el objeto llamado 'vector' y le pasamos el resultado de la multiplicación
  var tamaño = area.set('radio del buffer', redondear); //le añadimos un atributo en donde especificamos el radio del buffer
  var circulo = tamaño.set('area', tamaño.area()); //le añadimos otro atributo llamado 'area' el cual, es el área del buffer
  return circulo; //el resultado de la función es entonces el objeto circulo que es un vector poligonal
};

var circulos = puntos.map(bufferAleatorio); //ejecutamos la función 'bufferAleatorio' sobre todos los puntos
```

##Información y metadatos

los vectores y a su vez las colecciones de vectores, contienen información y metadatos los cuales pueden ser consultados con la función `print` y ser útiles para los usuarios



al usar `print` con las colecciones de vectores, la consola tiene un limite de mostrar maximo 5000 vectores. en caso que uno neceite usar `print` en una colección de mas de 5000 vectores, será necesario filtrar la colección previamente. otra opción es limitar la cantidad de vectores que se vayan a mostrar en la `consola`. Para ello se puede usar la función `.limit` la cual se le especifica la cantidad de vectores que queremos ver (siempre que sean ≤ 5000)

ejercicio o

```
var cuencas = ee.FeatureCollection("WWF/HydroSHEDS/v1/Basins/hybas_12"); //llamamos una capa  
  
//  
  
print(cuencas.size()); //cantidad de vectores en la colección (1034083)  
  
print(cuencas); //este comando resultara en un error, porque excede los 5000 vectores  
  
print(cuencas.limit(50)); //solo vamos a mostrar los primero 50 vectores  
  
Map.addLayer(cuencas,{},'todas las cuencas'); //esta capa contiene todos los vectores 1034083  
  
Map.addLayer(cuencas.limit(1000),{color:'00ff00'},'1000 cuencas filtradas'); //esta capa solo
```

ejemplos para la extracción de información de vectores

ejercicio L

```
var CUENCAS_MUNDIAL = ee.FeatureCollection("WWF/HydroSHEDS/v1/Basins/hybas_12"); //llamamos una capa de cuencas mundiales  
  
var cuenca = ee.Feature(CUENCAS_MUNDIAL.first()); //filtramos la colección solo al primer vector, lly lo almacenamos en la variable cuenca  
  
print('toda la información del vector',cuenca); //mostramos toda la información del vector  
  
print('nombres de los atributos del vector',cuenca.propertyNames()); //generamos una lista con los nombres de los atributos  
  
print('diccionario de atributos de la cuenca',cuenca.toDictionary()); // generamos un diccionario con todos los atributos  
  
print('tiene costa marítima 1=si 0=no',cuenca.get('COAST')); // extraemos el valor de un atributo  
  
print('vector solo con atributos seleccionados',cuenca.select(['COAST'],['costa marítima'])); //seleccionamos los atributos deseados  
  
print('perímetro',cuenca.perimeter()); //calculamos el perímetro del vector  
  
print('área',cuenca.area()); //calculamos el área del vector  
  
//  
  
Map.setCenter(-14.7777, 24.1173, 11); //centramos el mapa en las coordenadas especificadas, y con el zoom deseado  
  
Map.addLayer(cuenca,{color:'000000'},'cuenca'); //mostramos la cuenca  
  
Map.addLayer(cuenca.bounds(),{color:'ff00ff'},'recuadro de extensión'); //mostramos el recuadro que abarca la cuenca
```

```

Map.addLayer(cuenca.convexHull(), {color:'ffff00'}, 'poligono minimo convexo'); // mostramos el poligono minimo convexo

Map.addLayer(cuenca.simplify(2000), {color:'FFffff'}, 'cuenca simplificada'); //simplificamos el vector a su poligono minimo convexo

Map.addLayer(cuenca.centroid(), {color:'00FF00'}, 'centroide'); //mostramos el centroide del vector

```

Para las colecciones de vectores se puede tambien extraer los metadatos (**los metadatos de la colección no son los mismos de los vectores que la conforman**)

ejercicio L.1

```

print('nombres de los metadatos de la colección de vectores', CUENCAS_MUNDIAL.propertyNames()); //se muestran los nombres de los metadatos

print('ID de la colección', CUENCAS_MUNDIAL.get('system:id')); //mostrar un metadato de la colección de vectores

```

adicionalmente en las colecciones de vectores se puede resumir la informacion segun los atributos de sus vectores

ejercicio L.2

```

var canaria = ee.Geometry.Rectangle(-18.89, 27.46, -13.26, 29.93); // rectangulo que abarca las islas canarias

print('ID cuencas islas canarias', CUENCAS_MUNDIAL.filterBounds(canaria).aggregate_array('HYBAS_ID'));
print('area subsuperficial promedio de las cuencas islas canarias', CUENCAS_MUNDIAL.filterBounds(canaria).mean());
print('frecuencias de cuencas islas canarias con o sin costa', CUENCAS_MUNDIAL.filterBounds(canaria).aggregate('category'));
print('estadisticas descriptivas del area superficial de las cuencas islas canarias', CUENCAS_MUNDIAL.filterBounds(canaria).reduce(ee.Reducer.sum()))

```

##reducir una colección de vectores

las colecciones tambien permiten agregar atributos de sus vectores en los metadatos de la colección, esta agregación se llama Reducir

los reductores de atributos, tomaran el valor del atributo de todos los vectores y los convertiran en un solo valor para toda la colección (depende el usuario, escoger promedio, mínimo,maximo, mediana, etc). estos reductores entregarán como resultado un diccionario

ejercicio m

```

// importar una capa de cuencas
var cuencasHawaii = ee.FeatureCollection('USGS/WBD/2017/HUC06')
    .filterBounds(ee.Geometry.Rectangle(-160.969, 23.104, -154.136, 18.733));

// definir una función que ejecute la diferencia entre el área reportada en el atributo vector y la calculada en km2
var areaDife = function(cuenca) {
    // calcular el área de la cuenca en km2 (por default área siempre se calcula en m2)
    var area = cuenca.area().divide(1000000);
    // calcular la diferencia de áreas, para ello se extrae del vector el valor del atributo 'areasqkm', que es en km2
    var dife = area.subtract(ee.Number.parse(cuenca.get('areasqkm')));
    // el resultado es añadir un nuevo atributo 'diferencia' que contenga el valor calculado elevado al cuadrado
    return cuenca.set('diferencia', dife.pow(2));
};

// calcular el error cuadrático medio de toda la colección.
var RECM = ee.Number(
    // ejecutar la función 'areaDife' para todos los vectores de la colección
    cuencasHawaii.aggregate_array('diferencia').reduce(ee.Reducer.mean())
);

```

```

cuencasHawaii.map(areaDife)
// agregar el atributo de 'diferencia' que contiene el error cuadratico medio de cada vector, para ob
    .reduceColumns(ee.Reducer.mean(), ['diferencia'])
// esto entrega un diccionario, pero solo nos interesa el valor que queda en la clave 'mean'
    .get('mean')
)
// finalmente calculamos la raiz cuadrada del error cuadratico medio promedio de toda la colección.
// para obtener la raiz del error cuadratico medio
    .sqrt();

```

tambien se puede usar colección de vectores para reducir las informacion raster de una imagen por ejemplo se puede tomar una imagen de precipitacion y ver cual es precipitacion total para cada vector

ejercicio n

```

//importar una imagen de clima de WorldClim y renombrar sus bandas
var clima = ee.Image("WORLDCLIM/V1/BIO").rename([
    'Annual_mean_temperature',
    'Mean_diurnal_range',
    'Isothermality',
    'Temperature_seasonality',
    'Max_temperature_of_warmest_month',
    'Min_temperature_of_coldest_month',
    'Temperature_annual_range',
    'Mean_temperature_of_wettest_quarter',
    'Mean_temperature_of_driest_quarter',
    'Mean_temperature_of_warmest_quarter',
    'Mean_temperature_of_coldest_quarter',
    'Annual_precipitation',
    'Precipitation_of_wettest_month',
    'Precipitation_of_driest_month',
    'Precipitation_seasonality',
    'Precipitation_of_wettest_quarter',
    'Precipitation_of_driest_quarter',
    'Precipitation_of_warmest_quarter',
    'Precipitation_of_coldest_quarter']);

```

```

print('bandas de la imagen de clima ',clima.bandNames());

```

```

// importar una capa de cuencas filtrada a Puerto Rico
var cuencasPuertoRico = ee.FeatureCollection('USGS/WBD/2017/HUC06')
    .filterBounds(ee.Geometry.Rectangle(-79.906, 25.196, -59.6, 9.776));

```

```

print('propiedades de los vectores de cuencas',cuencasPuertoRico.first().propertyNames());

```

```

var cuencaClima = clima.reduceRegions(cuencasPuertoRico, ee.Reducer.sum());

```

```

print('vectores con informacion de clima', cuencaClima);
print('propiedades de los vectores de cuencas con clima ',cuencaClima.first().propertyNames());

```

```

##interpolar de vector a Imagen

```

interpolar de vector a imagen , consiste en tomar los datos numericos de un vector e interpolarlos a areas fuera de los vectores. resultando en una imagen con el valor numerico interpolado del vector.

###ponderación de distancia inversa
 es un metodo descrito por (Basso et al. 1999 <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/805606>)
 ejercicio K

```
// importamos datos de metano de 5 dias, los filtramos y sacamos el promedio.
var ch4 = ee.ImageCollection('COPERNICUS/S5P/OFFL/L3_CH4')
    .select('CH4_column_volume_mixing_ratio_dry_air')
    .filterDate('2020-01-01', '2020-01-05')
    .mean()
    .rename('ch4');

// Definimos un rectangulo de area de estudio al norte de Mexico.
var norteMex =
    ee.Geometry.Rectangle(-117.33, 32.753, -97.773, 22.634);

// crear una colección de vectores para interpolar.
var muestras = ch4.addBands(ee.Image.pixelLonLat()) //se crean dos bandas adicionales para la imagen
    .sample({region: norteMex, numPixels: 10000, //se crean una colección de vectores (sin geometría) en
        scale:1000}) //resolución de la imagen en metros por pixel
    .map(function(sample) { //función para cada punto generado
        var lat = sample.get('latitude'); //tomar el valor del punto de latitud
        var lon = sample.get('longitude'); //tomar el valor del punto de Longitud
        var ch4 = sample.get('ch4'); //tomar el valor del punto de metano
        return ee.Feature(ee.Geometry.Point([lon, lat]), {ch4: ch4}); //crear una geometría para el vector a
    });

// Combinar un reductor de promedio y desviación estandar
var Reductores = ee.Reducer.mean().combine({
    reducer2: ee.Reducer.stdDev(),
    sharedInputs: true});

// Estimar el promedio y la desviación estandar de los puntos.
var stats = muestras.reduceColumns({
    reducer: Reductores,
    selectors: ['ch4']});

// interpolar para 70 km.
var interpolado = muestras.inverseDistance({
    range: 70000, //rango pde interpolación para cada punto
    propertyName: 'ch4', //atributo numérico a interpolar
    mean: stats.get('mean'), //promedio (parámetro para la función)
    stdDev: stats.get('stdDev'), //desviación estandar (parámetro para la función)
    });


```

###kriging

es un metodo de interpolacion que utiliza un estimativo de la semi-varianza, para crear un aimagen de valores interpolados que sea una combinacion optima de los datos conocidos. necesita unos parametros que describan la forma de la funcion de semi-varianza, ajustada a los datos conocidos. ejercicio j

```
// importar una imagen de temperatura marina superficial
var temperatura = ee.Image('NOAA/AVHRR_Pathfinder_V52_L3/20120802025048')
    .select('sea_surface_temperature')
```

```

.rename('temperatura')
.divide(100);

// Definir una geometria donde muestrear puntos
var geometria = ee.Geometry.Rectangle([-65.60, 31.75, -52.18, 43.12]);

// Muestrear las temperaturas en 1000 localizaciones aleatoria.
var muestras = temperatura.addBands(ee.Image.pixelLonLat())
.sample({region: geometria, numPixels: 1000})
.map(function(sample) {
  var lat = sample.get('latitude');
  var lon = sample.get('longitude');
  var temperatral = sample.get('temperatura');
  return ee.Feature(ee.Geometry.Point([lon, lat]), {temperaturaMarina: temperatral});
});

// Interpolate SST from the sampled points.
var interpolar = muestras.kriging({
  propertyName: 'temperaturaMarina',
  shape: 'exponential', //forma de la funcion de la varianza de los datos
  range: 100 * 1000, //rango de la varianza
  sill: 1.0,
  nugget: 0.1,
  maxDistance: 100 * 1000,
  reducer: 'mean',
});

```

##convertir de vector a imagen

para resterizar un vector se usa el metodo `.reduceToImage`. este metodo asigna pixeles del valor del atributo especificado, bajo cada vector

ejercicio T

```

// definir un area en la antartida
var rectangulo = ee.Geometry.Rectangle(-158.63,-81.47,-40.51,-59.12);

//importar unaleccion de vectores de GEe con datos de glaciares
var hielo = ee.FeatureCollection("GLIMS/current").filterBounds(rectangulo);

// crear una imagen raster de las areas de los glaciares.
var areaGlaciar = hielo
.filter(ee.Filter.notNull(['area'])) //seleccionar vectores cuyo atributo area no este vacio
.reduceToImage({ //rasterizar
  properties: ['area'], //atributo del vector para rasterizar
  reducer: ee.Reducer.first() //tomar el primer valor
});

```

##unir colecciones de vectores

para unir colecciones de vectores se usan los `ee.join`, que permiten unir vectores de dos colecciones basados en valores de sus atributos que esten relacionados entre ellos. usando un `filter` se determina el tipo de relacion entre los atributos de los vectores de ambas colecciones

adicionalmente se debe definir el tipo de union `join` los cuales pueden ser consultados en la libreria `ee.Join` en el siguiente ejercicio usaremos el mismo tipo de tipo de union espacial `saveAll` pero lo usaremos con 2 filtros diferentes (uno de interseccion y otro de distancia)

en estos casos se busca encontrar cuales areas protegidas se encuentran a menos de 10 km de una planta de energia, y ver cuales areas protegidas tienen una planta de energia dentro de sus limites

```
// importar unaleccion de vectores: area protegidas de guatemala
var APGuatemala = ee.FeatureCollection("WCMC/WDPA/current/polygons")
    .filter(ee.Filter.eq('PARENT_ISO', 'GTM'));

// importar otraleccion de vectores plantas de energia
var plantas = ee.FeatureCollection('WRI/GPPD/power_plants');

// Define un filtro espacial con distancia de 10 km. el .geo se utiliza para indicar que se compararan geometrias
var distFiltro = ee.Filter.withinDistance({
  distance: 10000,
  leftField: '.geo', //geometria de la primeraleccion
  rightField: '.geo', //geometria de la segundaleccion
  maxError: 10
});

// Define un filtro espacial de intersección el .geo se utiliza para indicar que se compararan geometrias
var interFiltro = ee.Filter.intersects({
  leftField: '.geo', //geometria de la primeraleccion
  rightField: '.geo', //geometria de la segundaleccion
  maxError: 0.1
});

// definir la forma de union el Join
var Union = ee.Join.saveAll({
  matchesKey: 'plantas_energia_PA',
  measureKey: 'metros'
});

// ejecutar la union por distancia
var AP_cerca_PE = Union.apply(APGuatemala, plantas, distFiltro);

// ejecutar la union por intersección
var AP_dentro_PE = Union.apply(APGuatemala, plantas, interFiltro);
```

##exportar vectores

en GEE se permite exportar vectores a los `assets`, al `drive` o al `googleCloud`. `GoogleCloud` como es un servicio de cobro no lo vamos a explicar

es importante recordar que no se podran exportar vectores sin geometrias, o vectores con geometria `NULL`, siempre que se quiera exportar sera necesario especificar alguna geometria por vector de laleccion. para exportar vectores es necesario usar la funcion `Export.table` y especificar si va a ser para `drive` `.toDrive` o para los `assets` `.toAsset`

sus argumentos en comun son: `collection`: obligatoriamente una colección de vectores `ee.FeatureCollection`, si se quiere un solo vector se debera convertir en una colección de un solo elemento `description`: es una cadena de texto de usuario (no debe contener espacios, ni simbolos; solo letras, numeros y guion bajo `_`). esta cadena de texto es una descripción que el usuario quiera darle a la tarea de exportar

los argumentos adicionales específicos para exportar a drive `Export.table.toDrive`: folder: cadena de texto del usuario que sera el nombre de la carpeta donde se guardara el vector dentro del drive (si no se especifica se guarda en el drive sin carpeta),(si se especifica un nombre de una carpeta que no existe, la creara automaticamente) fileNamePrefix: el nombre que le pondremos al vector guardado en drive fileFormat: el tipo de formato en el que se exportara la colección de archivos se permiten (“CSV”,“GeoJSON”, “KML”, “KMZ”, “SHP”, “TFRecord”) los argumentos adicionales específicos para exportar a los assets `Export.table.toAssets`: assetID: el nombre que le pondremos al nuevo asset

ejercicio c

```
//determinamos un area de estudio con un poligono
var poligono = ee.Geometry.Polygon(
    [-79.59, 7.00,
     -85.02, 8.14,
     -88.04, 10.68,
     -93.69, 9.44,
     -98.51, 4.69,
     -94.24, -2.93,
     -92.70, 0.56,
     -89.13, 0.82,
     -87.57, -1.55,
     -82.31, -0.08,
     -79.64, 3.24]);

//creac}mos un acoleccion de vectores de puntos de ejemplo
var puntos = ee.FeatureCollection.randomPoints(poligono, 4000);

//exportamos a los assets dentro de la nube
Export.table.toAsset({
  collection: punto,
  description: 'exportar_puntos_asset',
  assetId: 'puntos_exportados'
});

//exportamos al drive personal
Export.table.toDrive({
  collection:punto,
  description:'exportar_puntos_drive',
  folder:'carpeta_clase_GEE',
  fileNamePrefix:'puntos_ejemplo',
  fileFormat:'SHP'
});
```

al final es importante recordar que es necesario dar click a las tareas en la pestaña **Tasks**

Imagen

Características

Las imágenes que se encuentran disponibles en colecciones de imágenes en GEE, corresponden a información en formato raster que cuenta con una resolución espacial, espectral, radiométrica particular. Los metadatos de cada imagen se encuentran como propiedades de ésta. A diferencia de las imágenes a las que posiblemente el usuario esté acostumbrado a manejar, GEE permite el manejo de imágenes donde cada banda puede tener una resolución de pixel o tipo de datos distinta (Integer, Float, 16 bits, etc.). Esto no afecta el uso de estas imágenes pero puede ser importante a considerar para exportar imágenes cuyas bandas tienen distinta resolución espacial (p.ej., Sentinel-2).

Información y metadatos

Los metadatos de la imagen se encuentran como propiedades. Para consultarlas se puede utilizar el siguiente comando: `.propertyNames`. Otros comandos que facilitan la consulta de algunos elementos particulares son: `.bandNames`, `.projection`, `.projection().nominalScale()`, para conocer el nombre de las bandas de la imágenes, su proyección y el tamaño de pixel en m que presenta, respectivamente.



La proyección de trabajo para todas las capas es de EPSG:3857 WGS84 pseudomercator. Si se requiere cambiar de proyección se puede utilizar la función `.reproject`, aunque no se recomienda utilizarla, a menos que sea estrictamente necesario.

Funciones comunes

Selección de bandas

Una vez, revisado los nombres de las bandas de una imagen, se pueden seleccionar ciertas bandas mediante la función `.select`. Para seleccionar una única banda sólo se requiere indicar el nombre de la banda, mientras que si se desea seleccionar varias bandas, éstas deben indicarse dentro de una lista. Por ejemplo:

```
ee.Image.select('B1');
ee.Image.select(['B1', 'B2', 'B3']);
```

Cambio de nombres de bandas

Por default, el nombre de las bandas de las imágenes suelen corresponder a la letra 'B' más un número que indica el número de banda. Por ejemplo, 'B1', 'B2', 'B3', etc. En algunos casos, el usuario puede preferir sustituir estos nombres con letras que indiquen la longitud de onda que contiene cada banda. En estos casos, se puede utilizar la función `.rename` para cambiar los nombres de las bandas. Por ejemplo:

```
var seleccionBandas = ee.Image.select(['B2', 'B3', 'B4']);
seleccionBandas = seleccionBandas.rename(['B', 'G', 'R']);
```

Cortes

Se pueden realizar cortes de una imagen para quedarse con un área específica utilizando la función `.clip`. Por ejemplo:

```
ee.Image.clip(roi);
```

Esto permite trabajar únicamente con la región de interés (en el ejemplo anterior, especificada en el objeto *roi*).



Se sugiere evitar el uso de la función `.clip` a menos que sea estrictamente necesario, ya que aumenta el tiempo de procesamiento.

Operaciones matemáticas

Dentro de GEE se puede realizar cualquier operación matemática entre bandas o entre imágenes. Los operadores para realizar esta operaciones son: `.subtract`, `.add`, `.divide`, `.multiply`. Además, GEE cuenta con una función de `.normalizedDifference` para calcular un índice normalizado, a partir de las bandas que se indiquen como: `.normalizedDifference`. Por ejemplo, para calcular el NDVI primero se indica la banda del infrarrojo y luego la del rojo. Si se quiere realizar un índice un poco más complicado se puede calcular mediante la función de `.expression`. En esta función se indica primero la fórmula del cálculo que se va a realizar y posteriormente se indica en un diccionario la equivalencia de los términos utilizados en la fórmula y los nombres de las bandas de la imagen:

```
var NDVI = ee.Image.expression(' (NIR - R) / (NIR + R)', {
    'NIR' = image.select('B4'),
    'R' = image.select('B3')
});
```

Dentro de las fórmulas utilizadas dentro de `expression` se puede utilizar la notación estándar matemática (+, -, /, *), modulo (%), exponente (**), relaciones(>, <, >=, <=, !=, ==), lógicos (&&, ||, !, ^), o if then else (?:).

Operaciones relacionales, condicionales y booleanas

Se pueden utilizar operadores relacionales, condicionales, booleanos sobre las imágenes para crear clases o máscaras. Se pueden utilizar las siguientes notaciones para hacer comparaciones de los valores una imagen con cierto valor `.lt`, `.lte`, `.gt`, `.gte`, `.eq`, `.neq`, que equivalen a menor que (*less than*), menor que o igual (*less than or equal*), mayor que (*greater than*), mayor que o igual (*greater than or equal*), igual (*equal*) o no igual (*not equal*), respectivamente. Además se pueden utilizar operadores relacionales para unir dos condiciones mediante `.and` u `.or`, es decir, y u o. Por ejemplo, la siguiente línea permite crear una máscara de las áreas que tengan valores menores o iguales a 0.2 y mayores o iguales a 0:

```
ee.Image.lte(0.2).and(ee.Image.gte(0));
```

Otra forma de crear máscaras es indicando valores por bits. En este caso, se indica el valor del bit de interés y después se evalúa una condición sobre una banda determinada. Por ejemplo, para Landsat 8, la banda de evaluación de la calidad de la imagen corresponde a la banda ‘pixel_qa’. En esta banda, el bit 5 indica cobertura de nubes, así que primero se define una variable que indique que el bit 5 es el que será evaluado. Despues se selecciona la banda ‘pixel_qa’ para despues evaluar una condición sobre ella. En este caso, se crea una máscara que tenga valores a conservar (1) en áreas donde el bit 5 sea 0; por el contrario, contendrá valores a eliminar (0) en áreas donde el bit 5 no sea 0.

```
var nubesBit = (1 << 5);
var qa = image.select('pixel_qa');
var mask = qa.bitwiseAnd(nubesBit).eq(0);
```

Enmascaramiento

La función `.updateMask` permite enmascarar los pixeles de una imagen, utilizando otra imagen como máscara que indique cuáles pixeles se deben conservar (valores de 1) y cuáles enmascarar (valores de 0).

```
ee.Image.updateMask(mascara);
```



Aunque en GEE existe la función `.mask` para enmascarar áreas de una imagen, se sugiere siempre utilizar `.updateMask`. La función `.mask` simplemente substituye la máscara original de la imagen, mientras que `.updateMask` combina la máscara anterior con la nueva. Por ello, el usar `.updateMask` evita desenmascarar áreas que podrían no ser de interés para el usuario.

Agregar bandas

El usuario puede estar interesado en agregar una banda al conjunto de bandas que contiene por default una imagen. Por ejemplo, se podría agregar una banda que contenga algún índice calculado con las bandas originales de la imagen. Esto se puede lograr utilizando la función `.addBands`. Por ejemplo:

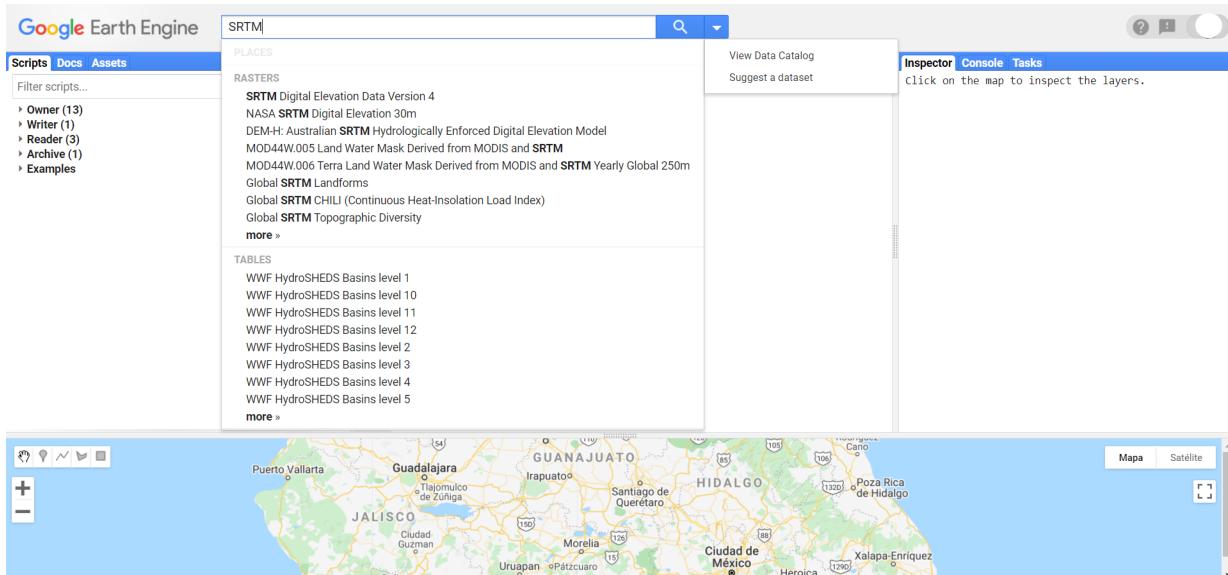
```
var ndvi = imagen.normalizedDifference(['B5', 'B4']);
imagen = imagen.addBands(ndvi);
```

Convertir de imagen a vector

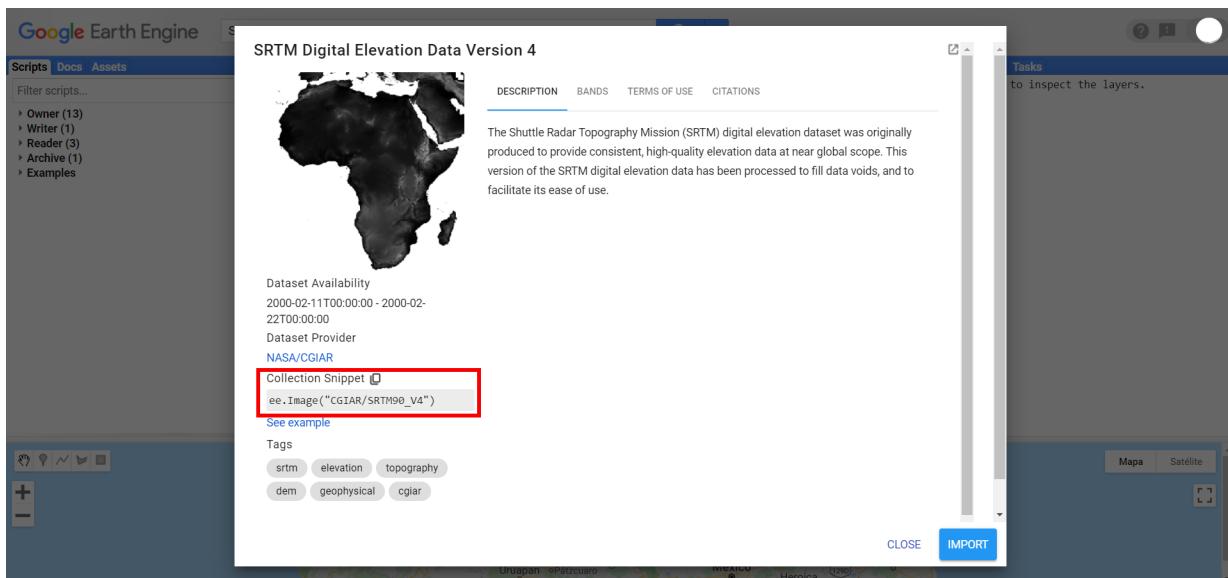
En algunos casos puede ser conveniente transformar de una imagen a un vector, o parte de una imagen a un vector. Por ejemplo, para obtener cierto tipo de gráficos, p.ej., un gráfico de series de tiempo (`ui.Chart.image.series`). La función para convertir una imagen en vector es `.reduceToVectors`.

```
var ndviVec = ndvi.reduceToVectors({
  geometryType: 'polygon',
  scale: 1200,
  maxPixels: 1e11
});
```

Ejercicio: Consulta y procesamiento de imagen En GEE hay algunos objetos que constan de imágenes únicas, por lo tanto, se pueden utilizar directamente los métodos para el procesamiento de imágenes. Un ejemplo muy utilizado de este tipo de objetos es el modelo digital de elevación (DEM) producido por la misión SRTM. Para buscar cuál es la localización para acceder a esta información se puede ir a la barra de búsqueda (**Search**) y escribir SRTM. Debería aparecer una ventana así:



Posteriormente se da click sobre el primer resultado y debería abrirse la siguiente ventana.



En dicha ventana, se puede copiar la ubicación de la imagen del DEM de SRTM en los servidores de Google. Posteriormente, en la pantalla de rutinas se puede escribir la siguiente línea para guardar la imagen SRTM en un objeto nuevo llamado dem.

```
var dem = ee.Image("CGIAR/SRTM90_V4");
```

Posteriormente, se puede cortar el dem a la extensión que nos interesa. En este caso se utilizará la colección con los límites políticos del mundo que se encuentra cargada en GEE. Ésta se puede buscar de igual manera que la capa de SRTM en la barra de búsqueda. Posteriormente, se puede consultar la información que contiene la capa en la pestaña de 'TABLE SCHEMA'. Por último, se aplica un filtro para seleccionar el país que nos interesa, en este caso México.

```
var MX = ee.FeatureCollection("USDOS/LSIB_SIMPLE/2017")
.filter(ee.Filter.eq('country_co','MX'));
```

Y por último, se corta la imagen a la extensión del polígono de interés.

```
var demCortado = dem.clip(geometry);
```

Para comparar el dem antes y después de cortar la imagen a la extensión del polígono de interés, se pueden cargar los dos objetos: `dem` y `demCortado`

```
Map.addLayer(dem, {min: 0, max:4000}, 'dem');
Map.addLayer(demCortado, {min: 0, max:4000}, 'demMX');
```

Posteriormente, se define una máscara de todas las áreas que tengan una elevación menor o igual a 2500 m s.n.m. y mayor o igual a 1000 m s.n.m. Después, se aplica esta máscara al DEM cortado para mantener únicamente las áreas que cumplan con el criterio anterior.

```
var mascara = demCortado.lte(2500).and(demCortado.gte(1000));
var imgEnmascarada = demCortado.updateMask(mascara);
```

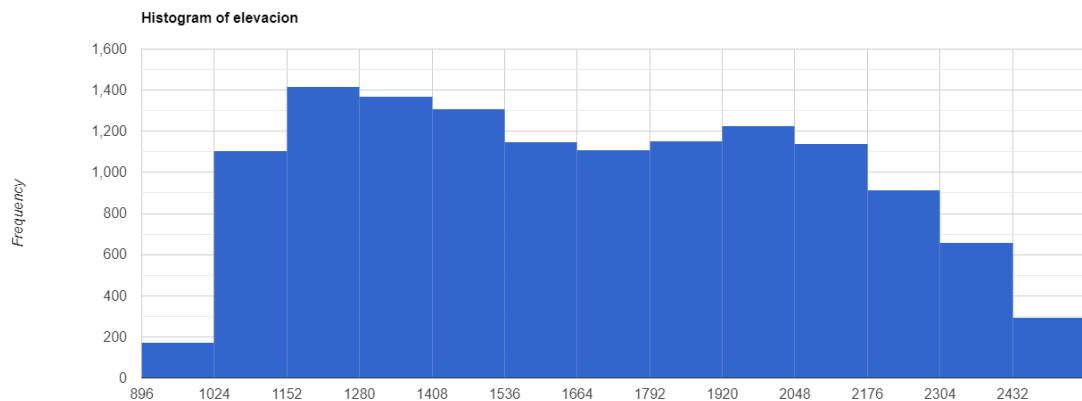
A continuación, se puede renombrar la banda de la imagen de ‘elevation’ a ‘elevación’ y se agrega la imagen a la pantalla de mapas.

```
imgEnmascarada = imgEnmascarada.rename('elevacion');
Map.addLayer(imgEnmascarada,{min: 1000, max: 2500}, 'imgEnmascarada');
```

Por último, se puede generar un gráfico para obtener un histograma de los valores de elevación del DEM. Para hacer esto, se utiliza la función `ui.Chart.image.histogram` y se indica la imagen de la cual se quiere obtener el histograma (`image`), la escala en m a la que se quiere obtener los valores del histograma (`scale`) y el número máximo de clases (`maxBuckets`). Por último, se agrega este gráfico a la consola con un `print`.

```
var graficoHistograma = ui.Chart.image.histogram({
  image: imgEnmascarada,
  scale: 9000,
  maxBuckets: 10
});

print(graficoHistograma,'graficoHistograma');
```



Colecciones de imágenes

Las imágenes que se encuentran disponibles en los servidores de GEE se encuentran en forma de colecciones, es decir, dentro de una `ImageCollection`. Estas se pueden definir como colecciones de objetos `ee.Image`. Normalmente, el primer paso para trabajar con estas colecciones radica en delimitar el área y periodo de estudio, para lo cual se utilizan las funciones de filter. Por ejemplo, para delimitar un área se puede utilizar `.filterBounds`, mientras que para delimitar por fecha `.filterDate`. Además, se pueden filtrar, de acuerdo con otros criterios contenidos en los metadatos de las imágenes. Por ejemplo, se puede definir un valor umbral de porcentaje de nubosidad de las imágenes con las que se desean trabajar o ciertos parámetros de la geometría del registro.

Adicionalmente, si se desea calcular una nueva banda para todas las imágenes de la colección, se debe aplicar una función que agregue la nueva banda a cada imagen y aplicar dicha función a cada imagen de la colección mediante la función `.map`.

Características

Las colecciones de imágenes son objetos de GEE que contienen un conjunto de imágenes. La mayoría de los acervos de imágenes disponibles en GEE van a ser definidos como colecciones de imágenes. Para el manejo de varias imágenes se recomienda utilizar esta estructura, en lugar de listas u otro tipo de objetos.

Información y metadatos

Las colecciones de imágenes contienen los metadatos e información de todas las imágenes que contienen. De tal manera, se puede utilizar esta información para filtrar y utilizar únicamente las imágenes que cumplen con ciertos criterios.



No se puede escribir o cambiar los objetos que se encuentran directamente hospedados en GEE. Por ejemplo, si se quiere mapear una función que sobreescriba alguna característica de las colecciones de imágenes en GEE, se debe hacer una copia de éstas para que se pueda sobreescribir la característica de interés.

Funciones comunes

Filtros sobre colecciones de imágenes

Los filtros permiten filtrar las colecciones de imágenes a partir de los metadatos de las imágenes que contiene. De tal manera, se puede filtrar por: superposición con algún polígono de interés, fecha de registro, metadatos de las escenas (path, row, porcentaje de nubosidad), entre otras.

Para filtrar una colección de imágenes se van a utilizar los objetos `ee.Filter`. Existen diversos tipos de filtros, algunos ya se encuentran precargados, pero otros se pueden definir manualmente. Por ejemplo, para filtrar por fecha se puede utilizar `.filterDate`:

```
ee.ImageCollection.filterDate('2015-01-01', '2016-01-01');
```

Por otro lado para filtrar espacialmente con la extensión de un polígono se puede realizar mediante `.filterBounds`:

```
ee.ImageCollection.filterBounds(polygon1);
```

Si se desea filtrar por alguna característica de los metadatos se puede hacer mediante `.filter` y después definiendo el filtro del metadato con `ee.Filter`. Otra forma de realizar este proceso es mediante `.filterMetadata`. Las siguientes dos líneas obtienen el mismo resultado.

```
ee.ImageCollection.filter(ee.Filter.lt('CLOUD_COVER', 20));  
ee.ImageCollection.filterMetadata('CLOUD_COVER', 'less_than', 20);
```

Selección de bandas

Al igual que con las imágenes, se puede utilizar la función `.select` para seleccionar un conjunto de bandas de todas las imágenes que se encuentran en la colección. De igual manera que con las imágenes individuales, para seleccionar una única banda sólo se requiere indicar el nombre de la banda, mientras que si se desea seleccionar varias bandas, éstas deben indicarse dentro de una lista. Notése que el nombre de las bandas. Por ejemplo:

```
ee.ImageCollection.select('B1');  
ee.ImageCollection.select(['B1', 'B2', 'B3']);
```

Ordenar colección

La función `.sort` permite ordenar una colección de imágenes por alguna propiedad de las imágenes. Por default, las colecciones de imágenes están ordenadas cronológicamente. Sin embargo, se puede cambiar este orden para que las ordene por alguna característica de las imágenes, por ejemplo, por orden de menor a mayor cobertura de nubes. Por default, la función `.sort` ordena la colección de imágenes en orden ascendente, de acuerdo al valor de la característica de las imágenes indicadas. Sin embargo, si se desea ordenar de manera descendente, esto se puede indicar utilizando el argumento `ascending: false`. En el siguiente ejemplo, primero se ordena la colección en orden ascendente y en el segundo, descendente.

```
ee.ImageCollection.sort('PropiedadImagenes');  
ee.ImageCollection.sort('PropiedadImagenes', false);
```

Obtener primera imagen

En algunas ocasiones resulta útil obtener la primera imagen de una colección de imágenes para ver si se llevó a cabo el procedimiento deseado sobre la colección. Para ello, se utiliza la función `.first` que devuelve la primera imagen que se encuentra en la colección y permite agregarla en la pantalla de mapas para analizarla más a detalle.

```
ee.ImageCollection.first()
```

Número de valores sin enmascarar por pixel

Para conocer el número de valores sin enmascarar por pixel en la colección de imágenes se utiliza la función `.count`.

```
ee.ImageCollection.count();
```

Unión de colecciones

Para unir una colección de imágenes con otra se utiliza la función `.merge`. Un caso típico de tal operación sería el unir dos colecciones de Landsat, por ejemplo, Landsat 7 y 8.



Las colecciones Landsat 7 y 8 no tienen las mismas bandas, ni los nombres de las bandas corresponden entre sí. Por ejemplo, la banda 1 de Landsat 7 corresponde al espectro del azul (blue), mientras que en Landsat 8, la banda 1 corresponde al azul de costa (coastal blue). En este caso, conviene primero filtrar y renombrar las bandas a unir para asegurarse que el nombre las bandas a unir en una colección corresponda con las de la otra.

La unión de una colección de landsat 7 y con una landsat 8 se podría hacer de la siguiente manera:

```
var l7 = ee.ImageCollection("LANDSAT/LE07/C01/T1_SR");
var l8 = ee.ImageCollection("LANDSAT/LC08/C01/T1_SR");

l7 = l7.select('B4')
    .rename('NIR');
l8 = l8.select('B5')
    .rename('NIR');

var l7y8 = l7.merge(l8);
```

Mapeo

Para realizar alguna operación sobre todas las imágenes de una `ee.ImageCollection` se utilizar la función `.map`. Esto va a aplicar la función que se defina en el interior de ella a cada imagen dentro de la colección. Por ejemplo, si quisieramos agregar una banda con un índice de vegetación a todas las imágenes se podría hacer de la siguiente manera:

```
ee.ImageCollection.map(function(image){
  return image.normalizedDifference('NIR','R');
});
```



Notar que la función `.map` es distinta de la función `Map` que permite agregar objetos a la pantalla de mapas. Recordar que Javascript es un lenguaje sensible a mayúsculas y minúsculas.

Este tipo de operación es la sugerida para realizar operaciones de tipo ciclo, en lugar de otras funciones de ciclo (e.g., `for`).



La función `.map` sólo funciona con funciones del lado del servidor, así que se recomienda evitar el uso de funciones del lado del cliente como `print`, `Map`, `Export`, `Chart`.

Reducción

Los reductores permiten crear un mosaico (una sola imagen), a partir de una colección de imágenes. Estos son muy útiles para hacer mosaicos multitemporales u obtener información de la colección de imágenes (por ejemplo, cuántas observaciones válidas tiene cada pixel en un año). Para reducir una colección de imágenes se utilizará la función `.reduce` e indicando el método a utilizar mediante un objeto tipo `ee.Reducer`.

De tal manera, se puede indicar si el resultado corresponderá a la media `ee.Reducer.mean`, mediana `ee.Reducer.median`, moda `ee.Reducer.mode`, mínimo `ee.Reducer.min`, máximo `ee.Reducer.max` o inclusive la media de un intervalo determinado de observaciones `ee.Reducer.intervalMean`. Otra forma de realizar estas mismas reducciones es utilizando directamente las funciones `.min`, `.max`, `.mean`, `.mode`, `.median`. Las siguientes dos líneas realizan exactamente el mismo proceso:

```
ee.ImageCollection.reduce(ee.Reducer.mean());  
ee.ImageCollection.mean();
```



Al aplicar una reducción a una colección de imágenes, el nombre de las bandas será el mismo que el de las bandas de cada imagen con un sufijo que indica la función utilizada para hacer la reducción. Por ejemplo, al utilizar `ee.Reducer.mean()` sobre una colección de imágenes cuyas bandas se llaman `B1` y `B2`, las bandas de la imagen producto de la reducción se llamarán `B1_mean` y `B2_mean`.

Compuestos y mosaicos

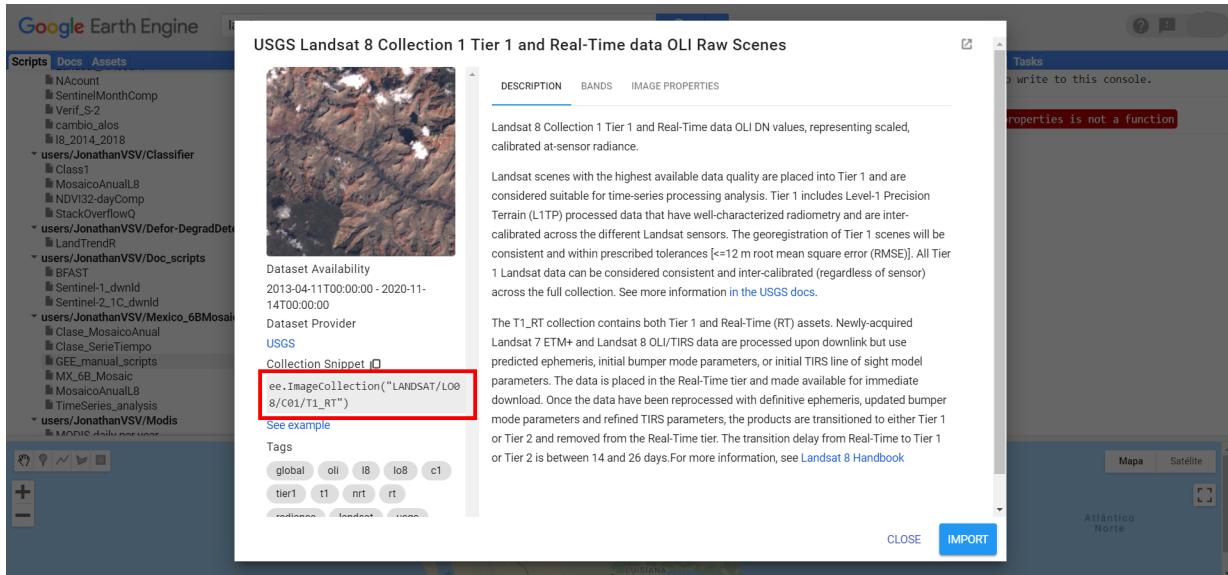
Si se desean hacer mosaicos a partir de varias imágenes se puede realizar en GEE mediante dos funciones: `.mosaic` y `.qualityMosaic`. La principal diferencia entre estas dos funciones radica en que la primera simplemente pega las imágenes de acuerdo al orden que tienen en la colección (es decir, la última hasta arriba). Por el contrario, la función de `.qualityMosaic` permite priorizar el pixel que quedará en el mosaico final a partir del valor más alto de alguna banda. Esto puede ser útil para realizar por ejemplo un mosaico del pixel con mayor valor de NDVI. En el caso de `.qualityMosaic` hay que indicar la banda que se utilizará como la banda de calidad para crear el mosaico.

```
var mosaicImg = ee.ImageCollection.mosaic();  
var mosaicQualImg = ee.ImageCollection.qualityMosaic({qualityBand: 'ndvi'})
```



El utilizar la función `.mosaic` siempre le dará preferencia a los pixeles más recientes ya que la colección por default se encuentra ordenada por fechas de adquisición de la imagen.

Ejercicio: Filtro de colección de imágenes y visualización Para filtrar la colección de reflectancia de la superficie de imágenes de Landsat 8 de mayor calidad (tier 1) por fecha, porcentaje de cobertura de nubes de las imágenes, así como por su “path” y “row” se puede realizar en un solo paso aplicando múltiples filtros. En este caso, primero se indica la ruta de la colección que se desea utilizar. Para encontrar esta ruta se puede buscar la colección de interés en la barra de **Search**, después se le da click y del lado izquierdo aparecerá la ruta de la colección. Por otro lado, en esta misma ventana, en la pestaña de ‘BANDS’ se puede consultar las bandas y los nombres de las bandas que contiene cada imagen. Por su parte, en la pestaña de ‘IMAGE PROPERTIES’ se pueden consultar los metadatos que contienen las imágenes de esta colección.



Una vez que se conoce la ruta de la colección de interés, se llama dicha colección. Después se especifican los filtros. En este caso, primero se filtra por fecha, en formato YYYY-MM-DD (año, mes, día), seguido de filtros de los metadatos de las imágenes: ‘CLOUD_COVER_LAND’, ‘WRS_PATH’, ‘WRS_ROW’. En este caso se debe escribir exactamente igual el campo de los metadatos (CLOUD_COVER_LAND) y en la definición del filtro se debe explicitar si se desea utilizar los valores que sean iguales (eq), distintos (neq), mayores (gt), menores (lt), mayores o igual (gte) o menores o iguales(lte).

```
var L8imgCol = ee.ImageCollection("LANDSAT/LC08/C01/T1_SR")
  .filterDate('2015-01-01', '2016-01-01')
  .filter(ee.Filter.lte('CLOUD_COVER_LAND', 50))
  .filter(ee.Filter.eq('WRS_PATH', 28))
  .filter(ee.Filter.eq('WRS_ROW', 46));
```

Para explorar algunas características de la colección de imágenes filtradas podemos escribir el siguiente comando para ver sus características en la consola.

```
print(L8imgCol);
```

Una vez corrido el comando anterior, en la consola se puede consultar cuántas imágenes cumplieron con los filtros indicados. En este ejemplo, la colección filtrada incluye 17 imágenes. Después, se pueden consultar las características de las imágenes incluidas en la colección. Para ello, en la consola se le da un click a la flecha ubicada a la izquierda de la colección en la consola a **Features**, después a cualquier imagen (**Image**) y por último a **Properties**. Ahí se pueden ver los metadatos de cada imagen y por lo tanto, los campos de información que se pueden utilizar para filtrar una colección de imágenes, basado en los metadatos de las imágenes. Esta información es la misma que se puede obtener en la barra de **Search**.

The screenshot shows the Google Earth Engine interface. In the top left, there's a sidebar with 'Owner (12)', 'Writer (1)', 'Reader (3)', 'Archive (1)', and 'Examples'. The main area has tabs for 'Scripts', 'Docs', 'Assets', and 'GEE_manual_scripts'. A search bar at the top says 'landsat 8'. Below it is a code editor with the following script:

```

1 // 
2 var L8imgCol = ee.ImageCollection("LANDSAT/LC08/C01/T1_SR")
3 .filterDate('2015-01-01','2016-01-01')
4 .filter(ee.Filter.lt('CLOUD_COVER_LAND',50))
5 .filter(ee.Filter.eq('WRS_PATH',28))
6 .filter(ee.Filter.eq('WRS_ROW',46));
7 
8 // print(L8imgCol);
9
10

```

To the right is the 'Inspector' panel showing the metadata for the first image in the collection. The 'Console' and 'Tasks' panels are also visible.

A continuación podemos ordenar la colección en orden ascendente de acuerdo al metadato de 'CLOUD_COVER_LAND'. Posteriormente, se selecciona la primera imagen, es decir, la de menor cobertura de nubes. Nótese que en este paso al definir la variable `L8imgFirst`, ya únicamente seleccionamos una sola imagen, por lo tanto, éste va a ser un objeto `ee.Image`. La función `.first` devuelve la primera imagen de una colección y es útil para visualizar el tipo de información que está en la colección de imágenes.

```

L8imgCol = L8imgCol.sort('CLOUD_COVER_LAND');
var L8imgFirst = L8imgCol.first();
print(L8imgFirst);

```

Por último, se puede agregar esta imagen a la ventana de mapas para visualizar la información. En el primer caso se agrega la información sin pasar más argumentos. En el segundo caso, se indican las bandas y el orden que se desea cargar, así como los valores mínimos y máximos del histograma, y un nombre para la capa.

```

Map.addLayer(L8imgFirst);
Map.addLayer(L8imgFirst,{bands: ['B4','B3','B2'], min: 95, max: 1288}, 'RGB menos nubes L8');

```

The screenshot shows the Google Earth Engine interface with a map of Mexico. A 3D perspective view of a satellite image is overlaid on the map, centered over the state of Jalisco. The map includes state and city labels like Guadalajara, Puerto Vallarta, and León. The 'Inspector' panel shows the metadata for the image, and the 'Console' and 'Tasks' panels are also visible.

Ejercicio: Enmascaramiento de nubes, cálculo de índices y reducción Utilizando la colección que ya se filtró en el ejercicio anterior se hará un mapeo y una reducción. En este ejercicio se obtendrá el ndvi promedio entre 2015 y 2016.

Para calcular el ndvi promedio lo primero que hay que hacer es aplicar la máscara de nubes que viene en la misma colección de imágenes de Landsat 8. Al aplicar esta máscara se eliminarán los pixeles cuya información provenga de nubes. Después se definirá una función para calcular el ndvi para cada imagen contenida en la colección de imágenes. Para ello se utiliza la función `.normalizedDifference`, indicando las bandas del infrarrojo cercano (NIR) y rojo (R). También, se utilizará la función `.rename` para cambiar el nombre dado por default a la nueva banda calculada. Posteriormente, se agrega esta banda a la imagen con `.addBands`. Despues, se utiliza la función `.map` para aplicarla a cada una de las imágenes.

Primero se define la función para enmascarar las nubes. En este caso, se indican los bits que corresponden a nubes y a sombras, es decir, los bits 5 y 3 respectivamente. Después se selecciona la banda que contiene la información de la máscara de nubes, la cual en landsat 8 se llama ‘pixel_qa’. Posteriormente se selecciona esta banda y se evalua que en los dos bits antes mencionados el valor sea igual a cero, es decir, que sea un pixel clasificado como despejado. En este procedimiento se indica que la consulta de los valores se debe hacer por bits (`.bitwiseAnd`) y que las dos evaluaciones deben de ser cero (`.and`). Posteriormente, se define una máscara en función de esos valores y se actualiza la máscara (`.updateMask`).

```
function maskL8sr(image) {
  var cloudShadowBitMask = (1 << 3);
  var cloudsBitMask = (1 << 5);
  var qa = image.select('pixel_qa');
  var mask = qa.bitwiseAnd(cloudShadowBitMask).eq(0)
    .and(qa.bitwiseAnd(cloudsBitMask).eq(0));
  return image.updateMask(mask);
}
```

Posteriormente se define la función para calcular el NDVI de todas las imágenes.

```
var ndviCalc = function(image){
  var ndvi = image.normalizedDifference(['B5','B4']);
  ndvi = ndvi.rename('ndvi');
  return image.addBands(ndvi);
};
```



Si no se cambia el nombre de la banda producida por `.normalizedDifference`, por default, ésta va a recibir el nombre de `nd`.

Para ver una muestra de cómo se ve la primer imagen con y sin la máscara de nubes, primero se agregará la imagen con nubes a la pantalla de mapa.

```
Map.addLayer(L8imgCol.first(),
  {bands: ['B4','B3','B2'], min: 0, max: 1300},
  'Imagen con nubes');
```

Google Earth Engine landsat 8 surface

Scripts Docs Assets NEW Filter scripts... GEE_manual_scripts Get Link Save Run Reset Apps Inspector Console Tasks Use print(...) to write to this console.

```

38 var fecha2 = ee.Date.fromYMD(2015,01,01);
39 print(fecha);
40 print(fecha2);
41 /*
42 //Ejercicio 1
43 */
44 var L8imgCol = ee.ImageCollection("LANDSAT/LC08/C01/T1_SR")
45 .filterDate('2015-01-01','2016-01-01')
46 .filter(ee.Filter.lt('CLOUD_COVER_LAND',50)
47 .filter(ee.Filter.eq('WRS_PATH',28))
48 .filter(ee.Filter.eq('WRS_ROW',46));
49
50
51

```

A continuación se aplican las dos funciones utilizando `.map` y sobreescribir el objeto `L8imgCol`.

```

L8imgCol = L8imgCol
.map(maskL8sr)
.map(ndviCalc);
print(L8imgCol);

```

Después se muestra la primera imagen sin nubes.

```

Map.addLayer(L8imgCol.first(),
{bands: ['B4', 'B3', 'B2'], min: 0, max: 1300},
'Imagen sin nubes');

```

Google Earth Engine landsat 8 surface

Scripts Docs Assets NEW Filter scripts... GEE_manual_scripts Get Link Save Run Reset Apps Inspector Console Tasks Use print(...) to write to this console.

```

38 var fecha2 = ee.Date.fromYMD(2015,01,01);
39 print(fecha);
40 print(fecha2);
41 /*
42 //Ejercicio 1
43 */
44 var L8imgCol = ee.ImageCollection("LANDSAT/LC08/C01/T1_SR")
45 .filterDate('2015-01-01','2016-01-01')
46 .filter(ee.Filter.lt('CLOUD_COVER_LAND',50)
47 .filter(ee.Filter.eq('WRS_PATH',28))
48 .filter(ee.Filter.eq('WRS_ROW',46));
49
50
51

```

En la consola se puede observar que todas las imágenes ahora contienen una nueva banda llamada ndvi.

The screenshot shows the Google Earth Engine interface. At the top, there's a search bar and a toolbar with options like 'Get Link', 'Save', 'Run', 'Reset', and 'Apps'. Below the toolbar is a sidebar with 'Scripts', 'Docs', and 'Assets' tabs, and a 'Filter script' dropdown. A red 'NEW' button is visible. The main area contains a code editor with the following script:

```

42 var ndviCalc = function(image){
43   var novi = image.normalizedDifference(['B4','B3']);
44   novi = novi.rename('ndvi');
45   return image.addBands(novi);
46 };
47
48 L8imgCol = L8imgCol.map(ndviCalc);
49
50 print(L8imgCol);
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79

```

To the right of the code editor is the 'Inspector' panel, which displays the output of the 'print' command. It shows an 'ImageCollection' object with details like type, id, version, bands, features, and properties. Below the code editor is a map of the United States with state boundaries and city labels. The bottom right corner of the map shows 'Atlántico Norte'.

Posteriormente, se puede reducir la colección de imágenes para formar una sola imagen que represente el valor promedio de ndvi en el periodo de la colección (2015 - 2016). Para ello se utiliza la función `.reduce`. También se calculará la desviación estándar de los valores de NDVI. Estas dos imágenes se guardarán en dos nuevos objetos.

```

var L8imgMean = L8imgCol.reduce(ee.Reducer.mean());
var L8imgSD = L8imgCol.reduce(ee.Reducer.stdDev());

```

Por último, agregamos los dos resultados a la pantalla de mapas.

```

Map.addLayer(L8imgMean, {min:-0.14, max:0.15}, 'NDVI mean 2015 - 2016');
Map.addLayer(L8imgSD, {min:0, max:0.13}, 'NDVI SD 2015 - 2016');

```

El resultado se ve así:

The screenshot shows the Google Earth Engine interface with a map of Mexico. A layer control panel is open in the bottom right corner, showing four layers: 'NDVI SD 2015 - 2016' (unchecked), 'NDVI mean 2015 - 2016' (checked), 'RGB menos nubes L8' (unchecked), and 'Layer 1' (unchecked). The map displays state boundaries and major cities. Two additional layers are visible: a grayscale representation of the NDVI mean and a smaller black polygon representing the NDVI standard deviation.

Se pueden prender y apagar las capas de la pantalla de mapas utilizando el menú que se despliega al posicionar el puntero sobre el letrero de layers y prendiendo y apagando las capas con las palomitas a la izquierda de cada capa.

Estás funciones van a ser de mucha utilidad para juntar resultados de varias imágenes en una sola colección o unir dos colecciones (p.ej., Landsat 7 y 8).

El último paso será cortar la imagen a una extensión de interés. En este caso primero se define un área de interés mediante coordenadas:

```
var geometry = ee.Geometry.Polygon(  
  [[[ -101.82737418916153, 19.836437094032178 ],  
    [ -101.82737418916153, 19.368119068204525 ],  
    [ -101.15171500947403, 19.368119068204525 ],  
    [ -101.15171500947403, 19.836437094032178 ] ] ], null, false );
```

Para cortar las dos imágenes que se crearon y mostrarlas en la pantalla de mapas.

```
L8imgMean = L8imgMean.clip(geometry);  
L8imgSD = L8imgSD.clip(geometry);  
  
Map.addLayer(L8imgMean, {min:0.2, max:0.8}, 'NDVI mean 2015 - 2016 clip');  
Map.addLayer(L8imgSD, {min:0, max:0.3}, 'NDVI SD 2015 - 2016 clip');
```

Ejercicio: Cálculo de diferencia de dos imágenes y exportación de resultado. Se reutilizarán las funciones previamente definidas para generar un mosaico igual al ya generado, pero ahora con fechas de 2016-01-01 al 2017-01-01. Primero se filtra la colección de imágenes y se mapean las funciones para enmascarar las nubes y agregar el NDVI a las imágenes.

```
var L8imgColT2 = ee.ImageCollection("LANDSAT/LC08/C01/T1_SR")  
  .filterDate('2016-01-01', '2017-01-01')  
  .filter(ee.Filter.lte('CLOUD_COVER_LAND', 50))  
  .filter(ee.Filter.eq('WRS_PATH', 28))  
  .filter(ee.Filter.eq('WRS_ROW', 46));  
  
L8imgColT2 = L8imgColT2  
  .map(maskL8sr)  
  .map(ndviCalc);
```



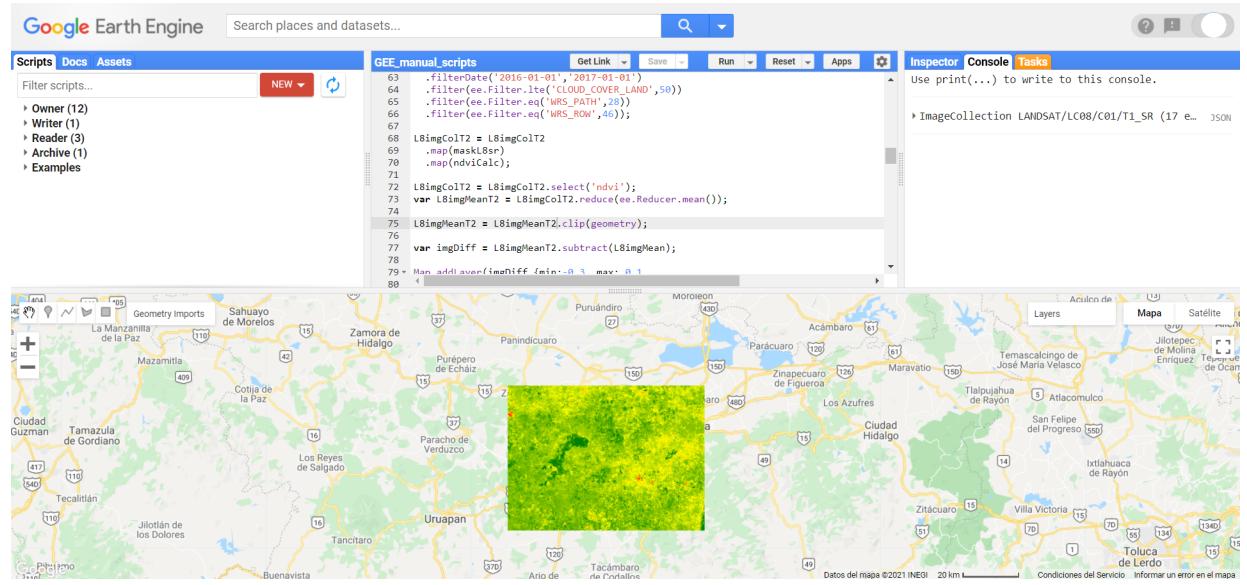
Para trabajar con una colección de imágenes se sugiere que primero se apliquen los filtros espaciales y temporales (`.filter`), así como la selección de las bandas a utilizar (`.select`), antes de realizar operaciones sobre todas las imágenes de la colección (`.map`).

Después se selecciona únicamente las bandas de NDVI y se reduce la colección de imágenes para generar una imagen del valor promedio de NDVI. Posteriormente, se recorta la imagen a la extensión del polígono del área de interés. Finalmente, a esta imagen se le restarán los valores de la imagen del 2015-01-01 al 2016-01-01. De esta manera, los valores más negativos representarán valores más bajos de NDVI en el año 2 respecto al año 1.

```
L8imgColT2 = L8imgColT2.select('ndvi');  
var L8imgMeanT2 = L8imgColT2.reduce(ee.Reducer.mean());  
  
L8imgMeanT2 = L8imgMeanT2.clip(geometry);  
  
var imgDiff = L8imgMeanT2.subtract(L8imgMean);
```

Posteriormente, se agrega el resultado a la pantalla de mapas.

```
Map.addLayer(imgDiff,{min:-0.3, max: 0.1,
  palette:['FF0000', 'FFFF00', '008000'] },
  'Diferencia NDVI 2015 vs 2016');
```

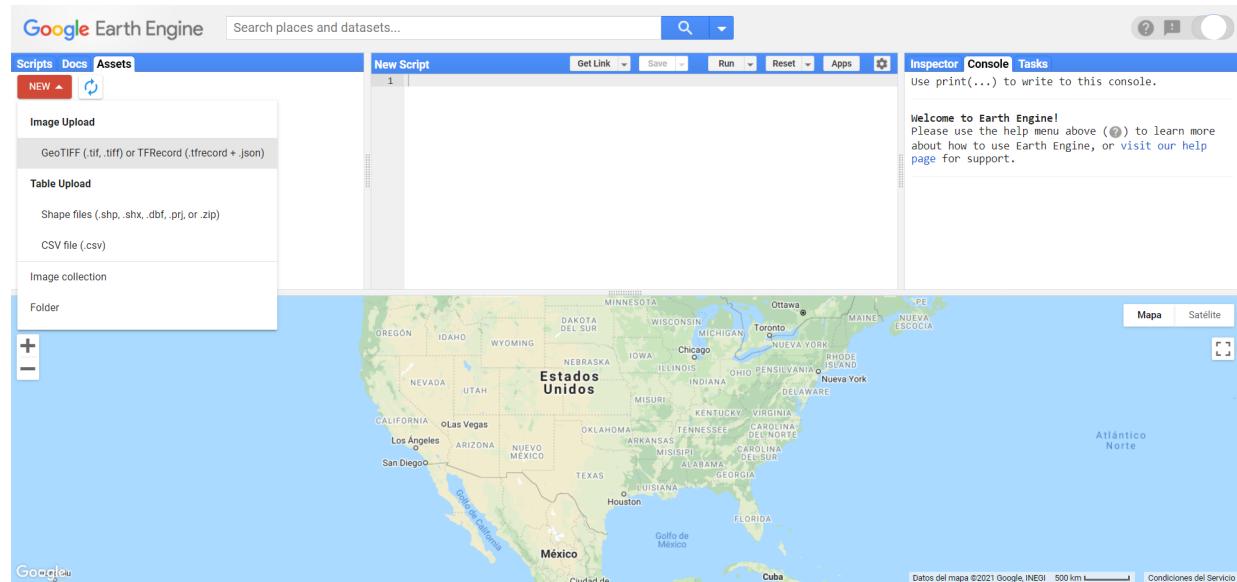


Por último, para exportar el resultado se ingresan varios parámetros a la función que incluyen: la imagen a exportar, el nombre para guardar el archivo, la escala de la imagen (tamaño de pixel en metros), formato a utilizar y si se desea guardar dentro de un folder del Google Drive. Estos argumentos, al igual que otras funciones en GEE se pasa dentro de un diccionario.

```
Export.image.toDrive({
  image: imgDiff,
  description: 'DiferenciaNDVI_2016-2017',
  scale: 30,
  fileFormat: 'GeoTIFF',
  folder: 'DiferenciaNDVIL8'
});
```

Importación de información a GEE (Assets)

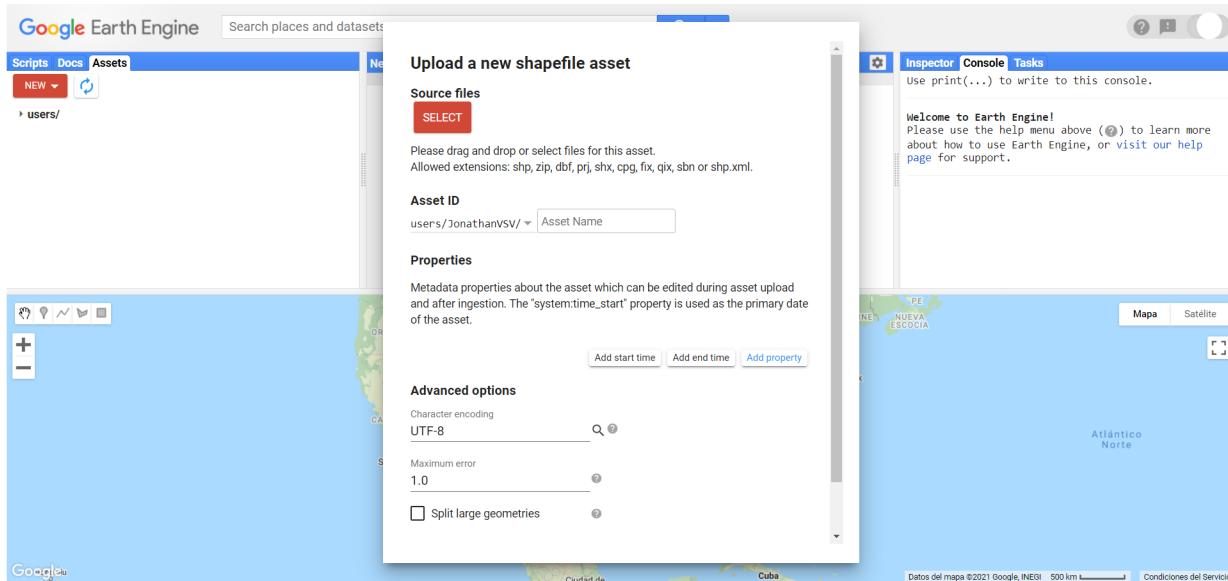
Se pueden importar varios tipos de archivos a GEE para utilizarlos en la API: imágenes, archivos vector (shapefiles), archivos separados por comas (csv), colecciones de imágenes exportadas por el mismo GEE y folders. Para importar cualquier de estos tipos de archivos simplemente se tiene que ingresar a la pestaña de **Assets** en el panel izquierdo y después dar click en **NEW** e indicar el archivo que se quiere importar a GEE.



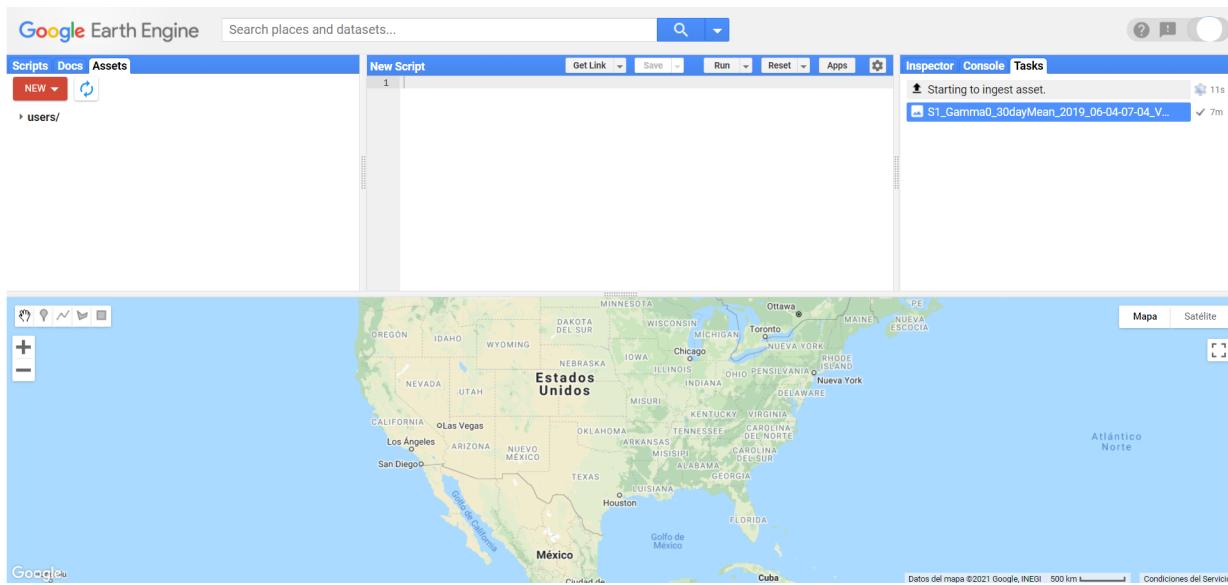
Posteriormente se da click en **SELECT** y se seleccionan los arhivos que se quieren subir. Además, directamente en esta ventana se pueden agregar algunos campos a la información. Por último, se da click en **UPLOAD** (ubicado en la esquina inferior derecha de esta ventana) para subir los archivos a la cuenta de GEE (ocupando espacio en Google Drive). Recordar que para archivos shapefile sólo se aceptan archivos con las extensiones: shp, zip, dbf, prj, shx, cpg, fix, qix, sbn o shp.xml.



Si se agrega algún otro archivo que tenga una extensión distinta a las aceptadas (shp, zip, dbf, prj, shx, cpg, fix, qix, sbn o shp.xml) la consola va a arrojar un error. En este caso hay que evitar seleccionar el archivo con la extensión que está provocando el error (p.ej., sbx).



Una vez que se haya dado click en **UPLOAD**, el progreso en la subida del archivo a GEE se puede consultar en la pestaña de **TASKS**. Un vez terminado, el archivo podrá ser accesado dentro de la pestaña de **Assets**. A veces no aparece el archivo recién importado, por lo cual se sugiere refrescar los elementos de esta sección presionando el botón que se encuentra a la derecha de NEW.



Al igual que en la pestaña donde se organizan los repositorios y los códigos, en la pestaña de **Assets** se puede organizar la información en folders.

Uso conjunto de vectores e imágenes

Además de las funciones que existen en GEE para realizar operaciones sobre imágenes, colecciones de imágenes, vectores o colecciones de vectores, existen algunas funciones que permiten combinar estos dos tipos de información para realizar ciertos procesos. Los dos tipos de procesos más comúnmente utilizados son el muestreo de una imagen por vectores o la reducción de una imagen por vectores.

Funciones comunes

Muestreo por vector(es)

Este tipo de operaciones normalmente se utilizan para muestrear los datos de una imagen y obtener por ejemplo, muestras por clases de coberturas para después entrenar un clasificador o para obtener los valores de un raster en formato de vector (como puntos). En GEE, existen tres funciones para hacer este proceso, para un raster completo, `.sample` o para un rectángulo `.sampleRectangle` o para varias regiones `.sampleRegions`. Por ejemplo, la función `.sample` toma como argumentos el vector utilizado para determinar el área de muestreo, así como la escala a la que se desea realizar el muestreo. En este ejemplo, primero se define una geometría y después se hace el muestreo.

```
var bosque1 = ee.Geometry.Rectangle(-101.53892, 19.74148,  
-101.51906, 19.72362);
```

```
var muestreo = L8imgMean  
.sample({  
  region: bosque1,  
  scale:30  
});  
  
print(muestreo, 'muestreo');
```



Si se desea obtener la información de un muestreo de una imagen con su correspondiente información espacial, se puede utilizar el argumento `geometries: true`. Esto dará como resultado una tabla con la misma información, pero con las coordenadas geográficas de los centros de los pixeles de la imagen muestreada.

Reducción de una imagen por región(es)

Este tipo de operaciones normalmente se utilizan para resumir los valores de algún raster por áreas de interés. En GEE, existen dos funciones para realizar este proceso, para una única región `.reduceRegion` o para varias regiones `.reduceRegions`. Por ejemplo, la función `.reduceRegion` permite obtener estadísticas de la imagen en la extensión indicada por el vector. En este caso, además hay que indicar el reductor que se desea utilizar.

```
var reduccion = ee.Image(L8imgMean)  
.reduceRegion({  
  reducer: ee.Reducer.mean(),  
  geometry: bosque1,  
  scale: 30  
});
```

```
print(reduccion, 'reduccion');
```



En algunas ocasiones, los procesos de `.reduceRegions` o `.sampleRegions` pueden demandar muchos recursos computacionales y arrojar un error de ‘computation timed out’. En estos casos, se pueden utilizar los argumentos de `scale` o `tileScale` para lograr que este corra. `Scale` permite aumentar el tamaño de pixel al que se va a resumir la información, por lo cual permite reducir los costos computacionales. De igual manera, `tileScale` permite definir un factor de reescalamiento que permite reducir la carga computacional de un proceso.

Clasificación supervisada

Dentro de GEE se pueden hacer clasificaciones supervisadas con algunos algoritmos populares como CART (Classification and Regression Trees), Random Forests, Naive Bayes, Gradient Tree Boost, Support Vector Machine, MaxEnt (Maximum Entropy) y Decision Trees. Como todos los demás objetos dentro de GEE tienen su propio tipo de objetos contenedor.

Classifier

Los objetos `ee.Classifier` son los objetos que van a permitir trabajar con clasificadores dentro de GEE. Algunos ejemplos de estos son: `ee.Classifier.smileCART`, `ee.Classifier.smileRandomForest`, `ee.Classifier.amnhMaxent`, entre otros. De nuevo, todos los algoritmos disponibles en GEE, así como los argumentos que aceptan, se pueden consultar en la página de ayuda, en la pestaña de referencia (Reference) en el apartado de librerías del cliente (Client libraries).

```
var rfClassif = ee.Classifier.smileRandomForest();
```

Entrenamiento

Debido a que estos clasificadores trabajan en un esquema supervisado, requieren de la provisión de muestras de entrenamiento para entrenar al algoritmo. Esto se puede hacer directamente en la API, aunque quizás no sea lo más cómodo para el usuario. En este paso se recomienda capturar los datos de entrenamiento en algún SIG, p.ej., QGIS, y luego importar el archivo vector a GEE (ver sección importar datos a GEE).

Una vez definido el clasificador que se va a utilizar, para entrenar al clasificador se utiliza la función `.train`. Los argumentos de esta función indican los vectores utilizados como áreas de entrenamiento, el nombre del campo que indica el esquema de clasificación dentro de la colección de vectores, así como las bandas a utilizar de la imagen.

```
var trainedClassifier = rfClassif.train({
  features: training,
  classProperty: 'clase',
  inputProperties: ['CB', 'B', 'G', 'R', 'NIR', 'SWIR1', 'SWIR2']
});
```

Clasificación

Una vez que se tiene entrenado el clasificador, el siguiente paso consta de clasificar la imagen completa en las clases de interés. Para ello, se utiliza la función `.classify`, la cual permite hacer predicciones sobre la clase de cada pixel, a partir de los insumos indicados en la fase de entrenamiento. Por ejemplo:

```
var classifiedImg = imagen.classify(trainedClassifier);
```

Evaluación

La última fase de una clasificación consta de la evaluación de los resultados utilizando otro conjunto de datos que no haya sido utilizado en la fase de entrenamiento. Comúnmente a estos datos se le conoce como los datos de validación o verificación. En este caso, primero se extrae la información de las clases predichas para los datos de validación y después se compara con la información de referencia. Comúnmente se utiliza una matriz de confusión para realizar dicha evaluación. En GEE se puede obtener dicha matriz mediante

la función `.errorMatrix`. Además, para calcular la precisión total de la clasificación sobre los datos de validación se utiliza la función `.accuracy`. Por ejemplo:

```
var validErrMat = validacion.errorMatrix('claseRef', 'clasePred');
var validAcc = validacion.accuracy();
```

Ejercicio: Clasificación

En este ejercicio se hará una clasificación supervisada utilizando el algoritmo Random Forests. Para ello se utilizarán 7 polígonos como sitios de entrenamiento, pertenecientes a 4 clases: Bosque, No bosque, Agua y Urbano. Estos polígonos se definirán directamente en la API a través de sus coordenadas como objetos `ee.Geometry` de tipo rectángulo. Posteriormente, cada polígono se transforma en un objeto de tipo vector (`Feature`) y se le asigna la propiedad de ‘clase’ como número a través de un diccionario. Por último, se hace una colección de vectores.

```
var bosque1 = ee.Geometry.Rectangle(-101.53892, 19.74148,
-101.51906,19.72362);
var bosque2 = ee.Geometry.Rectangle(-101.64826, 19.49264,
-101.62839,19.47545);
var noBosque1 = ee.Geometry.Rectangle(-101.35448, 19.65992,
-101.34509,19.65990);
var noBosque2 = ee.Geometry.Rectangle(-101.56907, 19.58312,
-101.54939,19.56435);
var urbano = ee.Geometry.Rectangle(-101.20999, 19.71300,
-101.19688,19.70338);
var agua1 = ee.Geometry.Rectangle(-101.60826, 19.66885,
-101.58569,19.64316);
var agua2 = ee.Geometry.Rectangle(-101.74686, 19.43937,
-101.733453,19.427012);

var polígonos = ee.FeatureCollection([
  ee.Feature(noBosque1, {'clase': 0}),
  ee.Feature(noBosque2, {'clase': 0}),
  ee.Feature(bosque1, {'clase': 1}),
  ee.Feature(bosque2, {'clase': 1}),
  ee.Feature(agua1, {'clase': 2}),
  ee.Feature(agua2, {'clase': 2}),
  ee.Feature(urbano, {'clase': 3}),
]);

Map.addLayer(polígonos, {}, 'polígonosEntrenamiento');
```

A continuación se vuelve a filtrar la colección de Landsat 8 por fecha, porcentaje de nubosidad sobre la superficie terrestre, y un filtro espacial. En este caso, se usó la función `.filterBounds` que permite filtrar espacialmente la colección de acuerdo a la extensión del polígono de interés. Por último, se aplica la función para enmascarar nubes a todas las imágenes de la colección usando `.map`.

```
var L8imgCol = ee.ImageCollection("LANDSAT/LC08/C01/T1_SR")
.filterBounds(polígonos)
.filterDate('2015-01-01','2016-01-01')
.filter(ee.Filter.lte('CLOUD_COVER_LAND',50))
.map(maskL8sr);
```

El siguiente paso consta de reducir la colección para generar una sola imagen con el valor promedio para todas las bandas. Después, se corta la imagen a la extensión del área de estudio. Ya que no se van a utilizar todas las bandas de la imagen para la clasificación, se indica el nombre de las bandas que se van a utilizar dentro de una lista. Por último, se van a renombrar las bandas para recordar más fácilmente el espectro de cada banda.

```
var L8imgMean = L8imgCol.reduce(ee.Reducer.mean())
  .select(['B1_mean', 'B2_mean', 'B3_mean', 'B4_mean', 'B5_mean', 'B6_mean', 'B7_mean'])
  .rename(['CB', 'B', 'G', 'R', 'NIR', 'SWIR1', 'SWIR2'])
  .clip(geometry);

print(L8imgMean);
```

Una vez que ya se tiene la imagen sobre la que se va a hacer la clasificación, se muestran los valores de los pixeles que se encuentren dentro de cada polígono de los datos de entrenamiento utilizando la función `.sampleRegions`. A esta función hay que indicar la colección de vectores que se va a utilizar, así como la propiedad de los vectores que indica la clase y la escala a la que se van a muestrear los pixeles en m. El resultado de este procedimiento corresponde a una colección de vectores, en la cual cada vector corresponde a un pixel dentro de un polígono de entrenamiento. De tal manera, para cada vector se indica la clase a la que pertenece, así como el valor en cada una de las bandas en la imagen muestreada.

```
var training = L8imgMean
  .sampleRegions({
    collection: polígonos,
    properties: ['clase'],
    scale: 30
 });
```

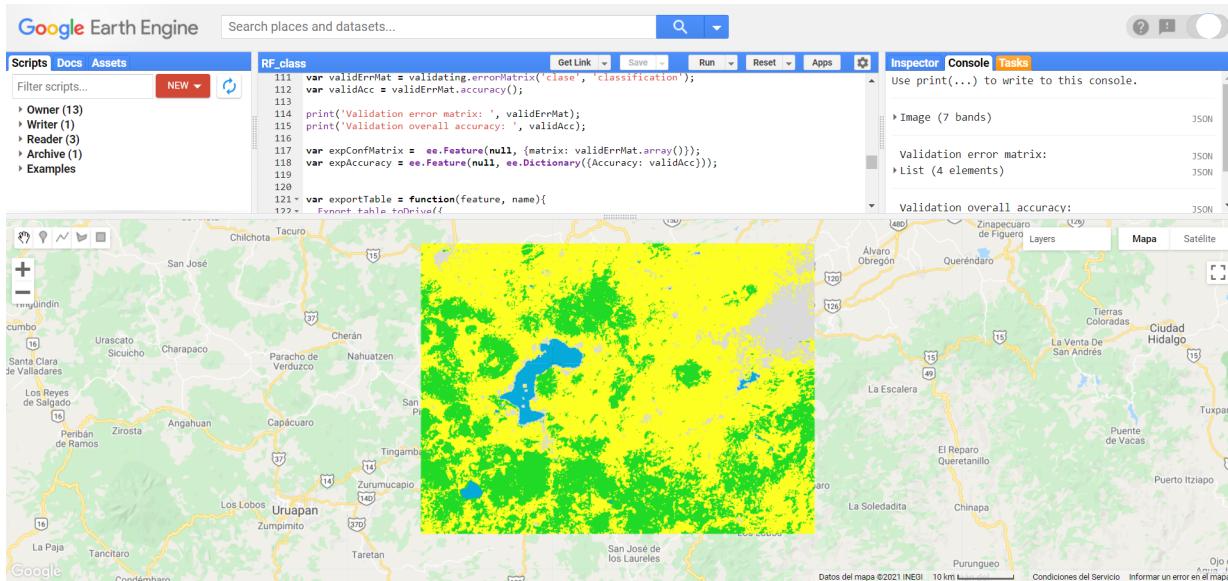
El siguiente paso es entrenar al clasificador utilizando la colección de vectores anterior. En este caso, se va a utilizar el algoritmo Random Forests. Para llamar este algoritmo se utiliza `ee.Classifier.smileRandomForest()`. En este caso, se utilizarán 30 árboles de clasificación. Posteriormente, se entrena este algoritmo mediante la función `.train`. Los argumentos para la función `.train` se pasan como un diccionario el cual indica la colección de vectores a utilizar para el entrenamiento, el nombre de la clase objetivo y el nombre de las propiedades de la imagen, es decir, el nombre de las bandas.

```
var trainedClassifier = ee.Classifier.smileRandomForest(30).train({
  features: training,
  classProperty: 'clase',
  inputProperties: ['CB', 'B', 'G', 'R', 'NIR', 'SWIR1', 'SWIR2']
});
```

Una vez entrenado el clasificador, se puede clasificar la imagen completa utilizando la función `.classify`. Como argumentos de esta función se indica el clasificador entrenado que se desea utilizar. El resultado de la función `.classify` va a ser un objeto de tipo `ee.Image` que contiene la clase predicha en el campo `classification`. Por último, se agrega a la pantalla de mapas para ver los resultados.

```
var classifiedImg = L8imgMean.classify(trainedClassifier);

Map.addLayer(classifiedImg, {min:0, max:3,
  palette:[ '#fcff21', '#20da25', '#05a9da', '#dadada' ]},
  'Clasificación RF L8');
```

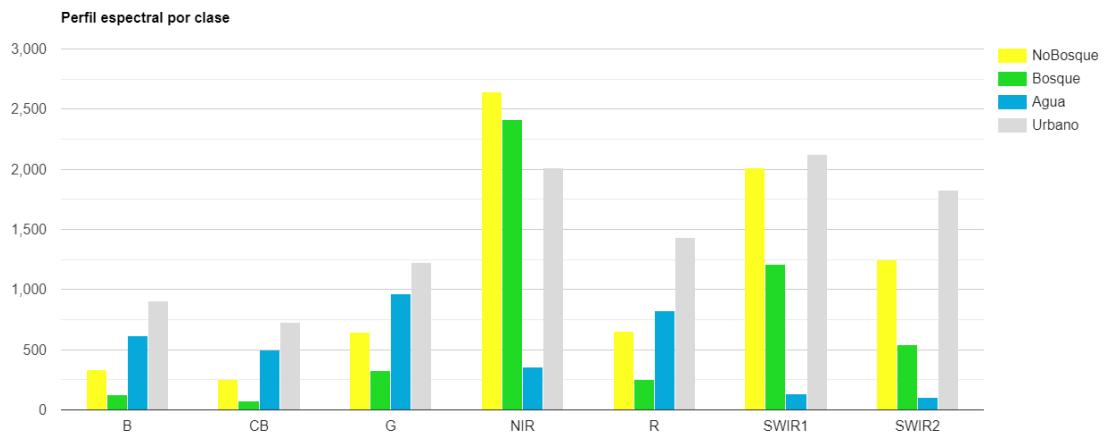


Posteriormente, se puede hacer un gráfico para analizar el perfil espectral de las clases de interés. Para hacer esto, primero se agrega la banda con la clasificación a la imagen que contiene la media de la reflectancia de la superficie (`L8imgMean`). Despues, se utiliza la función `ui.Chart.image.byClass` para crear un gráfico por clase. Como argumentos a esta función se indica el nombre de la banda que contiene las categorías de la clasificación ('`classification`'), el reductor que se va a utilizar para resumir los valores por clase (`ee.Reducer.mean`), las regiones de las cuales se va a obtener esta información (`polígonos`), las etiquetas de las clases [`'NoBosque'`, `'Bosque'`, `'Agua'`, `'Urbano'`], la escala en m de trabajo para aplicar el reductor (240) y algunas opciones para ponerle título y asignar los colores al gráfico. Por último, hay que imprimir el gráfico con la función de `print` y el gráfico aparecerá en la consola.

```
var imgConClass = L8imgMean.addBands(classifiedImg);

var chartClassSpec = ui.Chart.image.byClass({
  image: imgConClass,
  classBand: 'classification',
  reducer: ee.Reducer.mean(),
  region: polígonos,
  classLabels: ['NoBosque', 'Bosque', 'Agua', 'Urbano'],
  scale: 240
}).setOptions({
  title: 'Perfil espectral por clase',
  colors: ['#fcff21', '#20da25', '#05a9da', '#dadada']
});

print(chartClassSpec);
```



Una vez que se tiene la clasificación del área de interés se van a cargar los datos de verificación para calcular la matriz de error y la precisión total de la clasificación. Primero se carga la información de los polígonos de verificación.

```
var bosque3 = ee.Geometry.Rectangle(-101.62016,19.61895,
-101.60543,19.60492);
var noBosque3 = ee.Geometry.Rectangle(-101.313746,19.716531,
-101.306380,19.709505);
var urbano2 = ee.Geometry.Rectangle(-101.609880,19.517665,
-101.602523,19.510752);
var agua3 = ee.Geometry.Rectangle(-101.272720,19.612100,
-101.272668,19.611594);

var polígonosVerif = ee.FeatureCollection([
  ee.Feature(noBosque3, {'clase': 0}),
  ee.Feature(bosque3, {'clase': 1}),
  ee.Feature(agua3, {'clase': 2}),
  ee.Feature(urbano2, {'clase': 3}),
]);
```

El siguiente paso es extraer la información de la imagen clasificada, de acuerdo con la extensión de los datos de verificación. Este paso es exactamente igual al que se hizo con los datos de entrenamiento, pero ahora utilizando los datos de verificación y la imagen clasificada en lugar de la imagen de reflectancia. De igual manera, el resultado de este paso es una colección de vectores.

```
var validating = classifiedImg
.sampleRegions({
  collection: polígonosVerif,
  properties: ['clase'],
  scale: 30,
});
```

El siguiente paso es calcular la matriz de error mediante la función `.errorMatrix` indicando en primer lugar el campo de la clase “verdadera” ('clase') y en segundo lugar el campo de la predicción ('classification'). Después, se van a mostrar estos dos objetos en la consola mediante `print` para inspeccionar su contenido.

```

var validErrMat = validating.errorMatrix('clase', 'classification');
var validAcc = validErrMat.accuracy();

print('Validation error matrix: ', validErrMat);
print('Validation overall accuracy: ', validAcc);

```



Por default la imagen que se obtiene de una función `.classify` obtiene el nombre de 'classification', por eso la propiedad que se muestrea en el paso de `.sampleRegions` y con la que se hace la matriz de error `.errorMatrix` se llama 'classification'.

Para exportar estos resultados primero hay que pasar los datos a tipo vector. Para ello, se va a crear una vector sin geometría (que es lo que indica el `null` en el primer campo del `ee.Feature`), seguido de un diccionario que contiene los datos que se desean exportar (que podrían interpretarse como una tabla de atributos). En el caso de la matriz de error, primero se debe convertir a un arreglo mediante la función `.array`.

```

var expConfMatrix = ee.Feature(null, {matrix: validErrMat.array()});
var expAccuracy = ee.Feature(null, ee.Dictionary({Accuracy: validAcc}));

```

Posteriormente se define una función para exportar (`ExportTable`) y se utiliza para exportar la matriz de error y el valor de precisión total. Esta función toma dos argumentos, el objeto a exportar y el nombre que se le va a dar al archivo a exportar. Debido a que la función `Export.table.toDrive` sólo permite exportar objetos de tipo `ee.FeatureCollection`, se debe meter a los objetos de tipo `ee.Feature` en un contenedor `ee.FeatureCollection`. Por último, se debe indicar que el formato para guardar el archivo es uno separado por comas (CSV) y se puede indicar el folder dentro del que se quiere guardar la tabla exportada.

```

var exportTable = function(feature, name){
  Export.table.toDrive({
    collection: feature,
    description: name,
    folder: 'Clasificacion_RF',
    fileFormat: 'CSV'
  });
};

exportTable(ee.FeatureCollection(expConfMatrix), 'confMatrix');
exportTable(ee.FeatureCollection(expAccuracy), 'validAcc');

```