

Visor Plan CAMGAL

GUÍA DE ADMINISTRACIÓN E INSTALACIÓN

ÍNDICE

1. Alcance y objetivo del documento	2
2. Guía de administración	2
2.1. Configuración de mapas (basemaps.js)	2
2.2. Configuración por defecto de la aplicación (cfg.js)	2
2.3. Configuración de capas (p.e. test.xml)	3
2.4. Ficheros de traducción a diferentes idiomas	4
3. Guía de instalación	4

1. Alcance y objetivo del documento

El alcance del presente documento es **presentar la guía de administración e instalación correspondiente al geovisor del Portal del Plan CAMGAL (Plan Territorial de Contingencias por Contaminación Marina Accidental de Galicia)**, cuyo objetivo final es facilitar el despliegue e instalación de la nueva herramienta desarrollada para el **INTECMAR** (Instituto Tecnológico para el Control del Medio Marino de Galicia).

2. Guía de administración

El visor cuenta con varios ficheros de configuración ajustables a las necesidades de los usuarios gestores de los mismos:

2.1. Configuración de mapas (basemaps.js)

Archivo .js en el que se definen, en formato JSON, las distintas capas o servicios que se utilizarán como mapas base en el visor. Las propiedades disponibles en cada uno de ellos son las siguientes:

- **name.** Nombre por el que se reconocerá y mostrará la capa en el selector de capas del visor. Ejemplo: 'IGN-BASE'.
- **url.** Dirección del servicio para cargar el mapa.
- **layers.** Identificadores de las capas a recuperar.
- **crs.** Sistema de Referencia de Coordenadas para ese mapa.
- **version.** Versión de la capa.
- **attribution.** Atribución del mapa.
- **default.** Los valores posibles son *True* o *False*, e indica si la capa se activa por defecto al iniciar el mapa. Solo uno de los mapas base puede tener valor *True*.

2.2. Configuración por defecto de la aplicación (cfg.js)

Archivo .js en el que se define, en formato JSON, la configuración por defecto del aplicativo. Las propiedades disponibles son las siguientes:

- **profile.** Por defecto el perfil será 'default'.
- **proxy.** En este campo se indica el fichero donde se encuentra el *proxy* que utiliza la aplicación.
- **mapProxy.** Los valores posibles son *True* o *False*.
- **layerProxy.** Los valores posibles son *True* o *False*.
- **encoder.** En este campo se indica el fichero donde se encuentra el *encoder* que se utiliza en la aplicación.
- **defaultLocale.** Idioma por defecto de la aplicación.

- **availableLocales.** Array con los diferentes idiomas con los que se cuenta en la aplicación.
- **crs.** Sistema de Referencia de Coordenadas empleado por Leaflet por defecto en el aplicativo.
- **initialZoom.** Zoom o distancia con la que se carga el visor por defecto.
- **minZoom.** Distancia máxima a la que nos podremos alejar en la vista del visor.
- **maxZoom.** Distancia máxima a la que nos podremos acercar en la vista del visor.
- **initialCenter.** Coordenadas del punto sobre el que se centrará la vista al cargarla por primera vez.
- **ignoreData.** Los valores posibles son *True* o *False*. Indica, si es *True*, que no existen datos iniciales para cargar.
- **layersXML.** Lista de diferentes XML desde los que se recuperarán las capas de cartografía.
- **toponymURL.** URL del servicio de toponimia.
- **toponymField.** Nombre del campo de toponimia.
- **toponymName.** Nombre de toponimia.
- **toponymFeatName.** Nombre de la característica de toponimia.
- **bitacoraUrl.** URL de Bitacora.
- **episodes.** URL de los episodios.

2.3. Configuración de capas (p.e. test.xml)

Archivos .xml en los que se pueden definir las diferentes capas que se pueden cargar en el visor, así como añadir nuevas. Para poder hacerlo, se deben referenciar dichos archivos en el fichero de configuración **cfg.js**, concretamente en **layersXML**.

Los elementos que conforman estos .xml son los siguientes:

- **EpisodeId.** Id del episodio al que pertenecen las capas.
- **BeginTime.** Fecha de inicio.
- **EndTime.** Fecha de fin.
- **LatLonBoundingBox.** Coordenadas que delimitan la superficie máxima que abarcarán las capas que se cargarán.
- **Panel.** Panel bajo el que se agrupan una serie de grupos de capas o capas. Cuenta con un atributo **label**, que es el nombre (o clave para traducir empleando los ficheros de traducción) que tiene el panel.
 - **LayerGroup.** Grupo de capas bajo el que se agrupan diferentes capas. Cuenta con un atributo **group** encargado de nombrar dicho grupo, de igual forma que el atributo **label** en un elemento **Panel**.
 - **Layer.** Cada una de las capas que se pueden cargar en el visor de la aplicación.
 - **Id.** Id de la capa.

- **Name.** Nombre de la capa.
- **Title.** Título de la capa que se muestra en el selector de capas del visor.
- **LatLonBoundingBox.** Coordenadas que delimitan la superficie máxima que abarca la capa.
- **Style.** Estilo de la capa.
- **Filter.** Filtro de la capa.
- **LayerType.** Tipo de la capa.
- **Url.** URL desde la que se recupera la capa.

2.4. Ficheros de traducción a diferentes idiomas

Archivos .js, uno para cada uno de los idiomas disponibles en la aplicación, tanto para la aplicación “principal” como para la Bitácora, que sirven como una suerte de diccionario, en los que a una determinada clave se le asigna un valor, que se corresponde con el texto que queramos emplear en la aplicación en el idioma que nos interesa. Ejemplo:

```
...  
'campanha': 'Campaña',  
'batimetria': 'Batimetría (m)',  
...
```

Para cambiar la traducción de un determinado texto es tan sencillo como modificar el segundo campo. Si lo que se quiere es añadir una nueva traducción, basta con añadir un nuevo par clave-valor en cada uno de los idiomas.

3. Guía de instalación

Para desplegar el proyecto en el servidor y garantizar su buen funcionamiento, únicamente es necesario tener instalado **php** (versión 7.3 o superior) en el servidor. Además, es necesario contar con la biblioteca **cURL** de **php** (habitualmente ya viene instalada por defecto; de no ser el caso será necesario instalarla).

Si se cumple con los requisitos anteriores, basta con descomprimir o clonar el código fuente del proyecto (si se obtiene a través de un .ZIP o desde un repositorio de Git, respectivamente), y pegar el código fuente en el servidor.

IMPORTANTE: el código fuente debe copiarse en el servidor manteniendo la estructura exacta de la aplicación para evitar problemas y errores de comunicación entre los componentes de la aplicación (como Bitácora).