

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE  
FAKULTA RIADENIA A INFORMATIKY

BAKALÁRSKA PRÁCA

Študijný odbor: **Informatika**

**Oľga Chovancová**

**Vizualizácia dát získaných pomocou SCADA  
systémov s využitím HTML 5 štandardov**

Vedúci: **Ing. Juraj Veverka**

Reg.č. xxx/2015

Máj 2015

## **Abstrakt**

CHOVANCOVÁ OLGA: *Vizualizácia dát získaných pomocou SCADA systémov s využitím HTML 5 štandardov* [Bakalárska práca]

Žilinská Univerzita v Žiline, Fakulta riadenia a informatiky, Katedra softvérových technológií.

Vedúci: Ing. Juraj Veverka

Stupeň odbornej kvalifikácie: Inžinier v Telecommunication, Electrical Engineering 1995 – 2000 todo Solution Design Architect v Ipesofte TODOO

Obsahom práce je vzorová sada grafických komponentov na vizualizáciu technologických procesov s využitím HTML 5 štandardov. Jedná sa o grafické komponenty, ktoré nie sú bežne dostupné na tvorbu interaktívnych webových aplikácií ako napríklad vizualizácie mechanických súčasti hydraulických systémov, technologických liniek, silových a výkonných častí automatizačných sústav. Návrh interface, pomocou, ktorého budú tieto komponenty komunikovať so serverovou časťou SCADA systému. Cieľová platforma pre výslednú webovú aplikáciu bude kompatibilná s rodinou štandardov HTML 5 pre každý webový prehľadávač.

## **Abstract**

CHOVANCOVÁ OLGA: *Data visualization acquired by SCADA systems using HTML5 standarts*  
[Bacalar thesis]

University of Žilina, Faculty of Management Science and Informatics, Department of TODO.

Tutor: Ing. Juraj Veverka.

Qualification level: Engineer in field ..... Žilina: TODO

TODO

The main idea of this ... TODO

## **Prehlásenie**

Prehlasujem, že som túto prácu napísala samostatne a že som uviedla všetky použité pramene a literatúru, z ktorých som čerpala.

V Žiline, dňa DD.MM.2015

Oľga Chovancová

# Obsah

<b>Úvod</b>	<b>2</b>
<b>1 Základné pojmy</b>	<b>4</b>
1.1 HTML 5 štandardy . . . . .	4
1.2 Čo je SVG? . . . . .	4
1.2.1 Podpora v prehliadači . . . . .	5
1.2.2 Rozdiely medzi SVG a Canvas . . . . .	5
1.2.3 Porovnanie Canvas a SVG . . . . .	5
1.3 Základná syntax SVG . . . . .	6
1.3.1 Príklad jednoduchého SVG komponentu . . . . .	6
1.4 SVG útvary . . . . .	7
<b>2 Analýza požiadaviek</b>	<b>8</b>
2.1 Nástroje na tvorbu grafických komponentov . . . . .	8
2.2 JavaScriptové knižnice pre grafické komponenty . . . . .	8
2.2.1 D3.js . . . . .	9
2.2.2 Raphaël.js . . . . .	9
2.2.3 Snap.svg.js . . . . .	9
2.2.4 SVG.JS . . . . .	10
2.3 Zhodnotenie požiadaviek . . . . .	10
<b>3 Knižnica Snap.svg.js</b>	<b>11</b>

3.1	append() . . . . .	11
3.2	Element.attr(...) . . . . .	11
3.2.1	Parametre: . . . . .	11
3.2.2	Použitie: . . . . .	11
3.3	Element.animate() . . . . .	13
3.4	Gradinets, Path String, Colour Parsing . . . . .	13
3.4.1	Gradients . . . . .	13
3.4.2	Paper.path([pathString]) . . . . .	13
<b>4</b>	<b>Grafický komponent v Inkscape</b>	<b>15</b>
4.1	Vytvorenie SVG v programe Inkscape . . . . .	15
4.2	Zistenie id SVG . . . . .	16
4.2.1	XML Editor . . . . .	17
4.3	Zistenie atribútov SVG . . . . .	18
4.3.1	Prázdna nádrž . . . . .	18
4.3.2	Plná nádrž . . . . .	18
<b>5</b>	<b>Implementácia grafického komponentu</b>	<b>21</b>
5.1	HTML súbor . . . . .	21
5.1.1	Kód . . . . .	21
5.1.2	Vysvetlenie kódu . . . . .	21
5.2	PumpingStation.js . . . . .	22
5.2.1	onPageLoad() . . . . .	22
5.2.2	PumpingStation(par1, par2) . . . . .	22
5.2.3	Tank . . . . .	23
5.2.4	Ventil . . . . .	24
<b>6</b>	<b>Návrh REST API</b>	<b>25</b>
<b>7</b>	<b>Automatické mapovanie</b>	<b>26</b>

<b>8 Implementácia komponentov</b>	<b>27</b>
<b>9 Analýza výkonnosti a obmedzení SVG</b>	<b>28</b>
<b>Zoznam použitej literatúry</b>	<b>30</b>

## Zoznam obrázkov

1.1	Vykreslenie SVG na HTML stránke . . . . .	7
4.1	Grafické prostredie programu Inkscape s nakreslenou prečerpávacou stanicou	15
4.2	Zobrazenie menu pre daný objekt v Inkscape . . . . .	16
4.3	obrázok 3 . . . . .	17
4.4	Xml Editor v Inkscape . . . . .	17
4.5	Prázdna nádrž prečerpávacej stanice . . . . .	18
4.6	Plná nádrž . . . . .	20



# Zoznam tabuliek

1.1	Porovnanie Canvas a SVG . . . . .	5
3.1	Výber možných parametrov pre funkciu Element.attr(...) . . . . .	12
3.2	Niekoľko príkazov na tvorbu pathString . . . . .	14

# Listings

# Úvod

Téma práce je vizualizácia technologických dát zo SCADA systémov na webe. Produktom Bakalárskej práce je vzorová sada grafických komponent na vizualizáciu technologických procesov s využitím HTML 5 štandardov. Jedná sa o grafické komponenty, ktoré nie sú bežne dostupné na tvorbu interaktívnych webových aplikácií ako napríklad vizualizácie mechanických súčastí hydraulických systémov, alebo technologických liniek, vizualizácie silových a výkonových častí automatizačných sústav. Návrh interface, pomocou ktorého budú tieto komponenty komunikovať so serverovou časťou SCADA systému.

V súčasnosti je v IPESOFT s.r.o. software, ktorý dokáže vizualizovať dáta z technológií pomocou "hrubých klientov", čo sú natívne (exe) Windows aplikácie a je technológia, ktorá dokáže rovnaké dáta zobrazovať na webe.

Aktuálna webová prezentácia takýchto dát nespĺňa súčasne štandardy pre moderne webové aplikácie a preto je potrebné nájsť nový spôsob vizualizácie na webe, ktorá bude v budúcnosti použiteľná na rôznych platformách, nielen na PC.

Cieľová platforma pre výslednú webovú aplikáciu bude každý web prehliadač kompatibilný s rodinou štandardov HTML 5. Riešenie bude využívať výhradne open-source knižnice s licenciami typu MIT, GNU GPL, BSD. Zdrojové kódy práce budú udržiavané v Git repository.

Predbežný postup práce:

1. Analýza požiadaviek, prieskum možnosti využitia WYSIWYG

editorov na tvorbu grafických komponent s možnosťou exportu do formátov SVG, JSON, XML, alebo JavaScript.

2. Výber vhodných open-source knižníc na tvorbu grafických komponent kompatibilných

s HTML 5.

3. Návrh REST API na prepojenie grafických komponent so SCADA serverom.
4. Analýza možnosti automatického mapovania API grafických prvkov pomocou metadát na existujúce API dostupné pre SCADA server D2000.
5. Implementácia vzorovej sady grafických komponent.
6. Analýza výkonnosti a výkonnostné obmedzenia.

# Kapitola 1

## Základné pojmy

### 1.1 HTML 5 štandardy

World Wide Web Consortium (W3C) značkový jazyk vždy bolo HTML. HTML bolo primárne navrhnuté ako jazyk, pre systematické opisovanie vedeckých dokumentov. TODO

### 1.2 Čo je SVG?

Scalable Vector Graphics (SVG) je štandardný formát pre vektorovú grafiku. Vektorová grafika je definovaná cez body, priamky, mnohoúhelníky, elipsy, krivky, alebo iné geometrické tvary.

SVG je jazyk na opísanie dvojrozmernej grafiky v EXtensible Markup Language (XML). Vďaka tomu, umožňuje reprezentáciu grafických informácií v kompaktnom a prenositeľnom tvare.

SVG povoľuje tieto tri typy grafických objektov: vektorové grafické tvary, obrázky a text. Grafické objekty môžu byť zoskupené, štylizované, zmenené, a kombinované do predošlých vrstiev objektov.

SVG obrázky môžu byť dynamické a interaktívne. Document Object Model (DOM) pre SVG, ktoré zahŕňa celé XML DOM, a povoľuje priamočiaro a efektívnu vektorovú grafickú animáciu cez scriptovanie.

Prispôsobiteľnosť SVG umožňuje zmeniť veľkosť grafického komponentu bez straty kvality

vzhľadu. Čo umožňuje zobrazit' responzívne na viacerých možných zariadení. SVG sa bude zobrazovať rovnako na rôznych platformách. Je kompatibilná s štandardmi HTML5, ktoré navrhla World Wide Web Consortium (W3C).

### 1.2.1 Podpora v prehliadači

Súčasné prehliadače plne podporujú SVG elementy.

### 1.2.2 Rozdiely medzi SVG a Canvas

SVG je jazyk na opísanie dvojrozmernej grafiky v XML. Canvas kreslí dvojrozmernú grafiku za behu programu cez JavaScript. SVG je XML založený, čo znamená, že každý element je dostupný cez SVG DOM. Môžem k tomu priložiť JavaScript na ovládanie udalostí elementov. TODO . V SVG je každý tvar zapamätaný ako objekt. Ak potrebujem zmeniť atribút SVG, tak prehliadač automaticky prekreslí daný tvar.

Canvas je prekresľovaný pixel za pixelom. Prehliadač na neho zabudne, ako náhle sa vykreslí. Keď chcem zmeniť jeho pozíciu, musím prekresliť úplne všetko.

### 1.2.3 Porovnanie Canvas a SVG

Tabuľka 1.1 zobrazuje niekoľko dôležitých odlišností medzi Canvas a SVG.

Canvas	SVG
Rozlíšenie závislé	Rozlíšenie nezávislé
Nepodporuje manipuláciu udalostí	Podporuje manipuláciu udalostí
Malé vykresľovacie možnosti	Vhodné pre aplikácie s veľkými vykresľovacími plochami
Možnosť uložiť výsledok ako .png, .jpg	Pomalé vykresľovanie, ak je to komplexné
Veľmi vhodné pre grafické-intenzívne hry	Nevhodné pre hracie aplikácie

Tabuľka 1.1: Porovnanie Canvas a SVG

## 1.3 Základná syntax SVG

V HTML5 sa môžu používať vložené SVG elementy priamo v na HTML stránke.

### 1.3.1 Príklad jednoduchého SVG komponentu

HTML kód:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head lang="sk">
<meta charset="UTF-8">
<title></title>
</head>
<body>

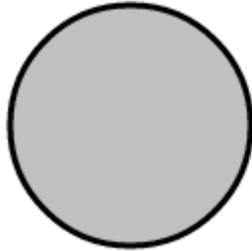
    <svg width="100" height="100">
        <circle cx="50" cy="50" r="40" stroke="black" stroke-
            width="2" fill="silver" />
    </svg>

</body>
</html>
```

#### Vysvetlenie SVG kódu

Každý SVG obrázok začína s `<svg>` elementom. Atribúty elementu `<svg>` sú `width` a `height`. Definujú šírku a výšku SVG obrázka. Element `<circle>` je použitý na nakreslenie kruhu. Atribúty `cx`, `cy` definujú x, y súradnice od centra kruhu. Ak je `cx`, `cy` vynechané, tak center kruhu je nastavený na (0, 0). Atribút `r` definuje polomer kruhu. Atribúty `stroke` a `stroke=width` určujú to ako bude vyzerat' obrys útvaru. Nastavila som 2px čierny okraj. Atribút `fill` vyplní vnútro kruhu. V príklade sa mi vyplnilo sivou farbou. Tag, ktorý uzavrie SVG obrázok je `</svg>`. Keďže SVG je napísané XML, tak všetky elementy musia byť správne zatvorené.

Vykreslí na HTML stránku útvar, ktorý je na obrázku 1.1.



Obr. 1.1: Vykreslenie SVG na HTML stránke

## 1.4 SVG útvary

SVG má preddefinované tieto tvary elementov:

- Obdĺžník `<rect>`
- Kruh `<circle>`
- Elipsa `<ellipse>`
- Čiara `<line>`
- Polyline `<polyline>`
- Mnohouholník `<polygon>`
- Cesta `<path>`



## Kapitola 2

### Analýza požiadaviek

#### 2.1 Nástroje na tvorbu grafických komponentov

Našla som tieto WYSIWYG editory, ktoré umožňujú tvorbu grafických komponentov:

- Adobe Illustrator,
- CorelDraw,
- Inkscape,
- Sketch,
- <http://www.drawsvg.org/> .

Nástroj, ktorý najviac vyhovuje mojim požiadavkam je Inkscape. Adobe Illustrator, CorelDraw, Sketch boli platené.

#### 2.2 JavaScriptové knižnice pre grafické komponenty

Na internete sa nachádzajú tieto OpenSource JavaScriptové knižnice na tvorbu grafických komponentov:

- D3.js,

- Raphael.js,
- Snap.svg.js,
- Svg.js.

Popis jednotlivých JavaScriptových knižnic.

### 2.2.1 D3.js

D3 - **D**ata **D**riven **D**ocument - dostupné na: <http://d3js.org/>.

D3.js je JavaScriptová knižnica určená na manipuláciu dokumentov vychádzajúcich z dátach. Pomocou HTML, SVG a CSS umožňuje TODO vdýchnuť život dátam. Je veľmi vhodná na vytváranie interaktívnych SVG grafov s hladkými prechodmi a interakciami.

D3 rieši efektívnu manipuláciu dokumentov zakladajúcich si na dátach. Využíva webové štandardy ako HTML, SVG a CSS3.

### 2.2.2 Raphaël.js

Raphael.js je dostupné na: [http://raphaeljs.com/](http://dmitrybaranovskiy.github.io/raphael/).

Raphaël je malá JavaScriptová knižnica, ktorá umožňuje jednoducho pracovať s vektovou grafikou na webe. Umožňuje pomocou jednoduchých príkazov vytvárať špecifické grafy, obrázky.

Raphaël využíva SVG W3C odporúčania a VML na tvorbu grafických komponentov. Z toho vyplýva, to že každý grafický objekt, ktorý vytvorím je zároveň aj DOM objekt. To umožňuje cez JavaScriptové pridávať manipuláciu udalostí, alebo upravovať ich neskôr. Momentálne podporuje Firefox 3.0+, Safari 3.0+, Chrome 5.0+, Opera 9.5+ and Internet Explorer 6.0+. Autor knižnice je Dmitry Baranovskiy.

### 2.2.3 Snap.svg.js

Snap.svg.js <http://snapsvg.io/>

Je JavaScriptová knižnica na prácu s SVG. Poskytuje pre webových developerov API, ktorá umožňuje animáciu a manipulovanie s buď existujúcim SVG, alebo vygenerovaným s Snapom.

Snap bol napísaný rovnakým autorom ako Raphael. Bola navrhnutá špeciálne pre moderné prehliadače (IE9 a vyššie, Safari, Chrome, Firefox, and Opera). Z toho vyplýva, že umožňuje podporu maskovania, strihania, vzorov, plných gradientov, skupín...

Medzi hlavnú výhodu považujem schopnosť pracovať s existujúcim SVG súborom. To znamená, že nemusím SVG obsah generovať cez Snap, aby som ho mohla používať. Z toho vyplýva, že môžem vytvoriť SVG obsah v nástroji ako Illustrator, Inkscape, alebo Sketch a potom animovať, alebo inak manipulovať cez Snap. Môžem pracovať aj s reťazcom SVG.

Snap podporuje animácie. Poskytuje jednoduché a intuitívne JavaScript API pre animáciu. Snap umožňuje urobiť SVG obsah viac interaktívnejší a záživnejší.

## 2.2.4 SVG.JS

<http://www.svgjs.com/> Ďalšia knižnica umožňujúca manipulovať a animovať SVG.

Medzi hlavné výhody knižnice patrí to, že je má ľahko čitateľnú syntax. Umožňuje animovanie veľkosti, pozície, transformácie, farby. Má modulárnu štruktúru, čo umožňuje používanie rôznych rozšírení. Existuje množstvo užitočných pluginov dostupných na internete.

## 2.3 Zhodnotenie požiadaviek

Grafické komponenty budem vytvárať v programe Inkscape. Ovládanie a animovanie prostredníctvom knižnice Snap.svg.js. Hlavný dôvod, prečo som sa rozhodla pre túto knižnicu bol, že dokáže načítavať SVG súbor a potom s ním manipulovať. Splňa požiadavku compatibility pre moderné webové prehliadače. Je to open-source knižnica a má licenciu Apache 2.

# Kapitola 3

## Knižnica Snap.svg.js

### 3.1 append()

### 3.2 Element.attr(...)

Vráti alebo nastaví dané atribúty elementu.

#### 3.2.1 Parametre:

- objekt - obsahuje pár kľúč-hodnota atribútov, ktoré chcem nastaviť.
- string - názov atribútu

Niekoľko možných dvojíc parametrov sú v tabuľke 3.1. Vráti buď súčasný element alebo stringovú hodnotu atribútu.

#### 3.2.2 Použitie:

```
el.attr({  
    fill: "#fc0",  
    stroke: "#000",  
    strokeWidth: 2,  
});
```

Kľúč	Hodnota	Príklad použitia	Poznámka
cx	číslo	cx: 50	x-os súradnica centra kruhu, alebo elipsy
cy	číslo	cy: 90	y-os súradnica centra kruhu, alebo elipsy
r	číslo	r: 40	polomer kruhu, elipsy alebo okruhlých rohov na obdĺžniku
rx	číslo	r: 50	horizontálny polomer elipsy
ry	číslo	r: 40	vertikálny polomer elipsy
x, y	číslo	x: 50, y: 100	súradnica x-osi, y-osi
width, height	číslo	width: 500, height: 10	šírka, výška
”fill-opacity”	číslo	”fill-opacity”: 0.5	vyplnenie neprehľadnosti, nadobúda hodnoty od 0 po 1
fill	reťazec	fill: ”blue”	vyplnenie farbou, gradientom, obrázkom
stroke	reťazec	stroke: ”blue”	farba výplne okraja
strokeWidth	číslo	strokeWidth: 2	šírka okraja v px, default je 1
strokeLinecap	reťazec	strokeLinecap: ”round”	[”butt”, ”square”, ”round”]
strokeLinejoin	reťazec	strokeLinejoin: ”round”	[”bevel”, ”round”, ”miter”]
viewBox	pole		napr. viewBox: [0, 0, 800, 600]
strokeDasharray	reťazec	strokeDasharray: ”5 3”	pole čiarok, bodie, pomlčiek
font	reťazec	font: ”20px Source Sans Pro, sans-serif”,	zmena písma, rodiny písma, veľkosti v pixeloch, a weight
transform	reťazec	transform: ”t”+ [0, 5] + ”r”+ 20	t - preloží sa na dané súradnice, r - otočí sa o daný úhol udaný v stupňoch
path	reťazec	path: ”M10,10 210,10”	SVG cesta
text	reťazec	text: ”snap”	zmení text elementu

Tabuľka 3.1: Výber možných parametrov pre funkciu Element.attr(...)

### 3.3 Element.animate()

## 3.4 Gradients, Path String, Colour Parsing

### 3.4.1 Gradients

Sú dve možnosti ako zobrazit' gradient.

- **Lineárny gradientový formát:** `<uhol>/<farba>[-<farba>[:<offset>]]*-<farba>`", napríklad: `"90 - #fff - #000 90"` gradient z bielej na čiernu alebo `"0 - #fff - #00f : 20 - #000"0"` gradient z bielej cez modrú pri 20% a potom na čiernu.
- **Radial gradient:** `"r[(<fx>, <fy>)]<farba>[-<farba>[:<offset>]]*-<farba>`", napríklad: `"r#fff-#000"` je gradient z bielej na čiernu alebo `"r(0.25, 0.75)#fff-#000"` gradient z bielej na čiernu s zameraním na bod 0.25 a 0.75. Súradnicové body sú zo škály 0...1. Môžu byť len použité pre kruhy, a elipsy.

### 3.4.2 Paper.path([pathString])

Vytvorí `<path>` element podľa daného reťazca. Parameter pozostáva z jedno písmenkových príkazov, nasledovaných bodkami a oddelených argumentami a číslami. Napríklad: `"M10,20L30,40"` obsahuje príkazy: M s argumentami (10, 20) a L (30, 40). Rozdiel vo veľkosti písma vyjadruje to, či ide o absolútnu, alebo relatívnu cestu. Ak sú malé znaky jedná sa o relatívne, v prípade veľkých znakov absolútna cesta. Krátky zoznam príkazov je uvedený v tabuľke ....

<b>Príkaz</b>	<b>Názov</b>	<b>Parametre</b>
M	moveto	(x y)+
Z	closepath	(none)
L	lineto	(x y)+
H	horizontal lineto	x+
V	vertical lineto	y+
C	curveto	(x1 y1 x2 y2 x y)+
S	smooth curveto	(x2 y2 x y)+
Q	quadratic Bézier curveto	(x1 y1 x y)+
T	smooth quadratic Bézier curveto	(x y)+

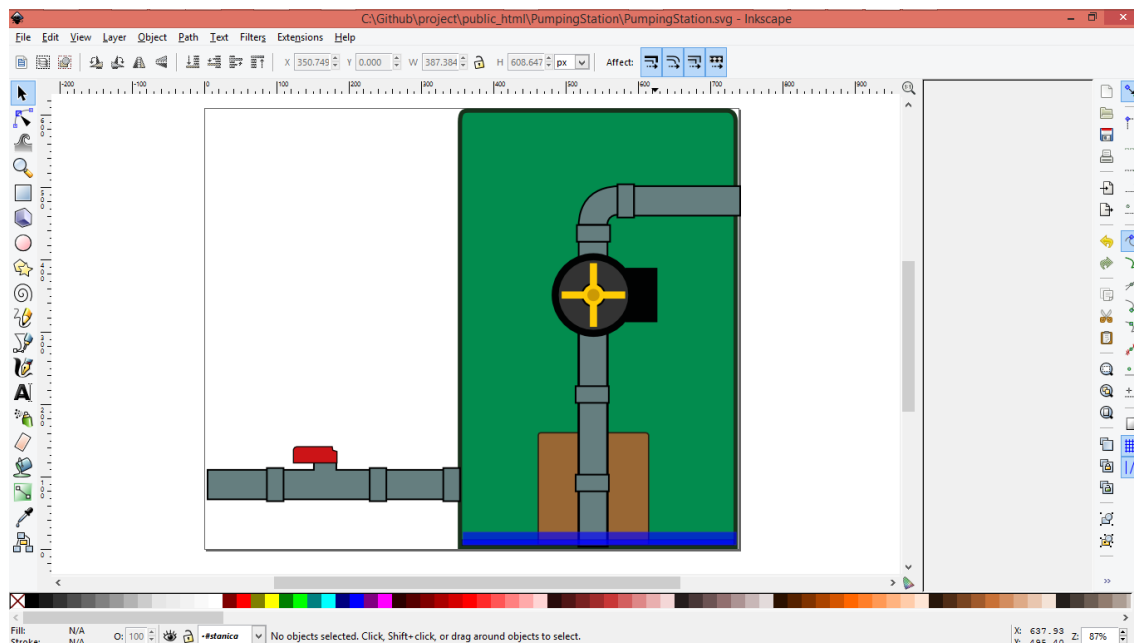
Tabuľka 3.2: Niekoľko príkazov na tvorbu pathString

# Kapitola 4

## Grafický komponent v Inkscape

### 4.1 Vytvorenie SVG v programe Inkscape

Nakreslenie jednotlivých častí komponentov prečerpávacej stanice bolo realizované pomocou ľavého bočného panela. Prečerpávacia stanica sa skladá z rúriek, ventila, nádrže, hladiny vody, motora, vrtuliek. Ako je možné vidieť na obrázku 4.1.

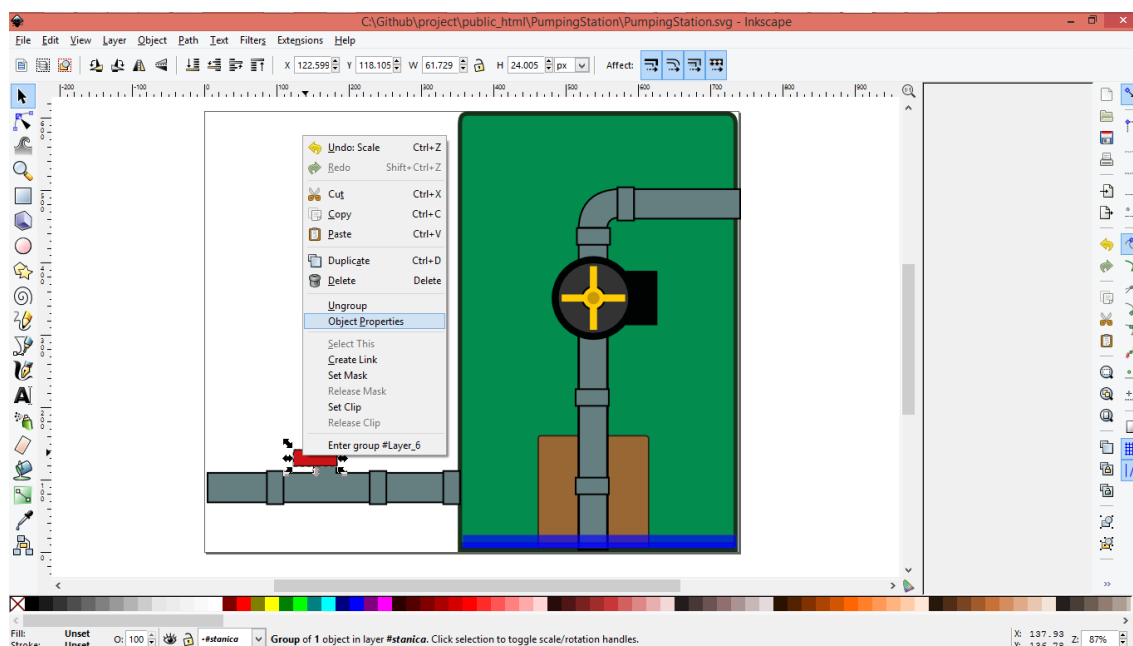


Obr. 4.1: Grafické prostredie programu Inkscape s nakreslenou prečerpávacou stanicou



## 4.2 Zistenie id SVG

Pre ovládanie JavaScriptom je nutné si pozrieť jednotlivé jedinečné identifikačné názvy. Sú v SVG označované ako id. Zistenie id je pomerne jednoduché. Klikneme pravým tlačidlom na daný komponent, ktorého id chceme vedieť, a potom na Objekt Properties. Ako je možné vidieť na obrázku 4.2.



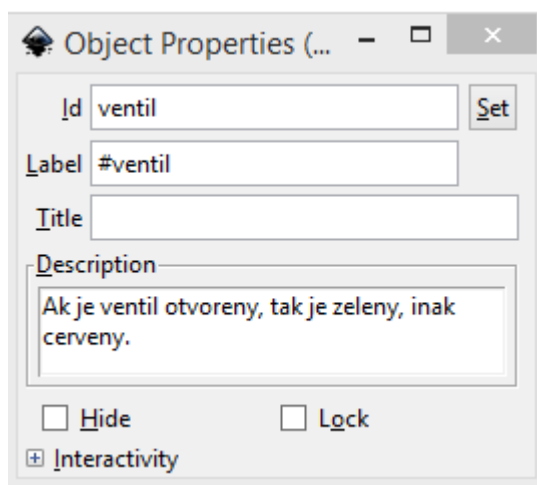
Obr. 4.2: Zobrazenie menu pre daný objekt v Inkscape

Po stlačení sa nám zobrazí nasledovné okno vid' obrázok 4.3.

Z obrázka možno vyčítať aké je ID, predvolené sú tam napr. desc3072. Hodnoty je možné prepísať a zmeniť stlačením tlačidla Set. Pre nás je dôležitá hodnota v kolónke Label - #ventil. Toto nám umožní potom neskôr ako CSS selektor, cez ktorý budeme môcť ovládať danú časť. Spravidla hodnoty ID a Label sú rovnaké. Líšia sa iba v tom, že pri Label je pridaný znak # pred názvom. ID je unikátny názov pre program Inkscape.

Alebo ďalší spôsob zistenia id SVG časti tvarov je priamo nájsť tú hodnotu v PumpingStation.svg. Je to označené ako id="ventil".

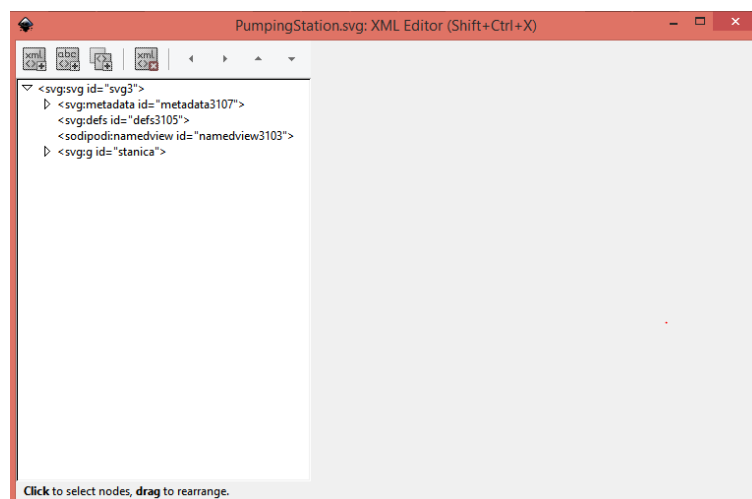
V okne Object Properties je možné nastaviť script na animovanie. Po kliknutí na Interactivity sa zobrazia ďalšie kolónky, kde je možné zadať akciu, ktorá má nastať.



Obr. 4.3: obrázok 3

### 4.2.1 XML Editor

Ďalší spôsob získania informácií o svg cez Inkscape je cez zabudovaný XML Editor. Stlačením klávesovej skratky SHIFT + CTRL + X, alebo v hornej lište v menu vybrať ponuku Edit a na spodu je XML Editor. Následne sa zobrazí okno, ktoré je na obrázku 4.4.

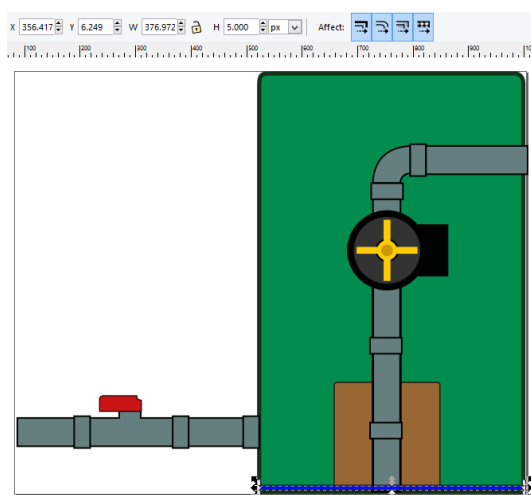


Obr. 4.4: Xml Editor v Inkscape

## 4.3 Zistenie atribútov SVG

### 4.3.1 Prázdna nádrž

Prázdna nádrž je zobrazená na obrázku 4.5 Vyjadruje to, že do nádrže nevchádza tekutina. Hladina má výšku nastavenú na 9,64px. Šírka a súradnica x je rovnaká ako pri plnej nádrži. Súradnice osi y, x sú 1916,36 a 2507,84. Pri plnej nádrži sa zmení výška a os y. Pre animáciu zdvihnutia hladiny nádrže bude potrebné si zapamätať tieto súradnice.



Obr. 4.5: Prázdna nádrž prečerpávacej stanice

### 4.3.2 Plná nádrž

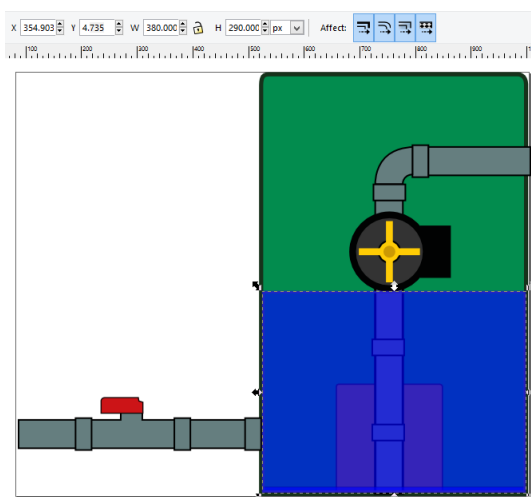
Na obrázku č. 4.6 je vykreslená plná nádrž. Hladina má súradnice x, a šírku rovnakú ako v prázdnej nádrži. Zmenila sa os y, a výška - na 1320,16 a na 605,92.

V SVG súbore je to zapísané nasledovným kódom.

```
<rect
    inkscape:label="#hladina"
    y="1320.1689"
    x="2507.8459"
    height="605.83868"
    width="797.04492"
```

```
id="hladina"  
style=  
    "fill:#0000ff;  
    fill-opacity:0.65098039;  
    fill-rule:evenodd;  
    stroke:#2c20c8;  
    stroke-width:7.42523718px;  
    stroke-linecap:butt;  
    stroke-linejoin:miter;  
    stroke-opacity:0.80952382">  
</rect>
```

Parametre ako stroke, fill, a iné sa dajú meniť prostredníctvom attr v Snap. . . . TODO



Obr. 4.6: Plná nádrž

# Kapitola 5

## Implementácia grafického komponentu

### 5.1 HTML súbor

Do HTML súboru index.html pridáme párový tag `<svg>`. Na toto miesto sa neskôr vykreslí SVG načítané zo súboru cez JavaScript. Môže sa tu uviesť i celý kód SVG obrázka. V prípade, že nebude v dokumente dané kde presne sa nachádza SVG tag tak sa pridá na najbližšie voľné miesto.

#### 5.1.1 Kód

```
<svg
    id="svgStanica"
    viewBox="0 0 750 600"
    width="40%"
    height="40%">
</svg>
```

#### 5.1.2 Vysvetlenie kódu

- **id** - jedinečný identifikátor, cez ktorý meníme vlastnosti.
- **viewBox** - je virtuálne okno, ktorým sa užívateľ uvidí svg obrázok. Je atribút, ktorý povoľuje špecifikovať danú množinu grafických komponentov, aby sa zobrazili v daných

súradniciach x, y a šírke, výške. Hodnoty atribútov v viewBox sú štyri čísla - min-x, min-y, width a height.

- **width** a **height** je šírka a výška. Hodnoty atribútov je možné uviesť relatívne v percentách, alebo absolútne v pixloch.

Musíme sa uistiť, aby sa načítali všetky JavaScriptové knižnice, pred spustením funkcií. To zabezpečíme pridaním onload do tagu <body>.

```
<body onload="onPageLoad();" >
```

A ešte jedna vec pri HTML súbore - TODO.

```
<script type="text/javascript" src="../../js/snap.svg-min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="PumpingStation.js"></script>
```

## 5.2 PumpingStation.js

V súbore PumpingStation.js sú funkcie na animovanie.. TODO

### 5.2.1 onPageLoad()

Táto funkcia sa spustí pri načítaní tela HTML súboru index.html. Funkcia spustí funkciu PumpingStation(). Prvý parameter je udaný konkrétny svg súbor, ktorý chcem načítať. Druhý parameter je id tagu svg, ktorý je v html. TODO

```
function onPageLoad() {
    PumpingStation("PumpingStation.svg", "#svgStanica" );
}
```

### 5.2.2 PumpingStation(par1, par2)

Funkcia inicializuje daný svg súbor, a vykreslí ho. Parametre pre PumpingStation je názov svg súboru, a id, ktoré sa nachádza v tagu <svg> html súbore.

```

var PumpingStation = function(nazovFileSVG, nameHTMLidSVG) {
    paper = Snap(nameHTMLidSVG);
    Snap.load(nazovFileSVG, function (f) {
        paper.append(f);
    });
};

```

**paper** - bude globálna premenná. Vytvorí plochu na kreslenie, alebo wraps existujúci SVG element. Ako parametre môžu byť buď šírka, výška, alebo DOM element. Napríklad Snap(600, 800), alebo Snap("#svgStanica"), resp Snap().

**load** - volám funkciu z knižnice Snap. Cez ňu načítam svg súbor. Ako parametre funkcie je názov súboru svg, prípadne môže byť prázdny, ak nenačítavam súbor, ale beriem ho priamo z html súboru. Druhý parameter je funkcia, v ktorej volám funkciu na zobrazenie obsahu svg súboru do daného tagu svg s id, ktorý bol daný pri funkcii paper. Na plochu ho zobrazím pomocou príkazu append. TODO

### 5.2.3 Tank

Zanimovanie stupania a klesania hladiny nadrže.

```

var Tank = {
    idTank: "#hladina",
    tank: function(){
        return paper.select(this.idTank);},
    animateComponentTank: function(fillPerc) {
        if (fillPerc === undefined || fillPerc < 0) {
            fillPerc = 0;
        }
        var perHeight = 600 * (fillPerc / 100);
        var perY = 1912 - perHeight;
        this.tank().animate ( {
            height: perHeight,
            y: perY
        }, 800);
        return console.log("animacia tanku " + fillPerc);
    }
};

```



```

    }
};

```

Vytvorila som objekt Tank medzi jeho atribúty patria: idTank, funkcia tank, a animateComponentTank. IdTank - je stringové - je to id, ktoré som získala zo svg súboru, alebo cez Inkscape ako Label. Funkcia tank - vyberie daný objekt, ktorý chcem ovládať. Pomocou Tank.tank() môžem volať funkcie z Snap knižnice. n

Zanimovanie tanku je realizované v funkcii animateComponentTank - kde parametrom je v percentách udané o koľko sa ma zdvihnúť hladina nadrze. Využívam funkciu animate. Kde v prvom parametri - mením výšku a os y. Hodnotu perHeight je výška 600, ktorú vynásobím percentom o ktoré sa ma posunúť. PerY je hodnota, o ktorú sa posuniem po y-osi. Je vypočítaná ako 1912 čo je y prázdnej nádrže a je od nej odpočítaná hodnota výšky. Ďalší parameter pri funkcii animate() je rýchlosť animácie vyjadrená v milisekundách.

## 5.2.4 Ventil

```

var Valve = {
    idValve: "#ventil",
    valve: function () { return paper.select(this.idValve); },
    colorValve: "red",
    changeIsOpen: function (isOpened) {
        isOpened = (isOpened) ? 0 : 1;
        this.colorValve = (isOpened) ? "red" : "green";
        this.valve().attr({fill: this.colorValve});
        return;
    }
}

```

Farba sa dá zmeniť aj príkazom

```
Valve.valve().attr({fill: \green});.
```

Názov farby môže byť uvedený slovne, alebo ako RGB.

Zmena farby Valve -

```
this.valve().attr ({fill: this.colorValve});
```

# **Kapitola 6**

## **Návrh REST API**

JSON

23 strana knihy restful web apis

## **Kapitola 7**

### **Automatické mapovanie**

Analyzujte možnosti automatického mapovania API grafických prvkov pomocou metadát na existujúce API dostupné pre SCADA server D2000

## **Kapitola 8**

### **Implementácia komponentov**

# Kapitola 9

## Analýza výkonnosti a obmedzení SVG

<http://www.html5rocks.com/en/tutorials/speed/high-performance-animations/>

<http://caniuse.com/#feat=svg-html>

\*\*\*\*\*

Animácia pozície - transform: translate(npx, npx);

Animácia škály - transform: scale(n);

Animácia otáčania - transform: rotate(ndeg)

Animácia neprehľadnosti - opacity: 0.1;

\*\*\*\*\*

[http://www.svgopen.org/2008/papers/74-HighPerformance\\_GML\\_to\\_SVG\\_Transformation\\_for\\_the\\_Visual\\_Presentation\\_of\\_Geographic\\_Data\\_in\\_WebBased\\_Mapping\\_Systems/](http://www.svgopen.org/2008/papers/74-HighPerformance_GML_to_SVG_Transformation_for_the_Visual_Presentation_of_Geographic_Data_in_WebBased_Mapping_Systems/)

**Transformation** *scale*(sx, sy) - zmením veľkosť tvaru na dané súradnice, *translate*(tx, ty) - presuním na iné miesto - zmením súradnice

<https://developers.google.com/web/fundamentals/performance/rendering/optimize-javascript>  
hl=en

Podpora svg v prehliadačoch <http://caniuse.com/#feat=svg>

<http://www.schepers.cc/svg/blendups/embedding.html>

## **Záver**

# Literatúra

- [1] Dawber D., *Learning Raphael JS Vector Graphics* , Packt Publishing, 2013, ISBN 978-1-78216-916-1
- [2] Wilson CH., *RaphaelJs Graphic and visualization on the web* , O'Reilly Media, 2013, ISBN 978-1-449-36536-3
- [3] Haverbeke M., *Eloquent Javascript* 2. vyd. No Starch Press, 2014, ISBN 978-1-59327-584-6
- [4] Zakas N. Z., *JavaScript pro webové vývojáře Programujeme profesionálně*, v1. vyd. Brno:Computer Press, a.s., 2009, ISBN 978-80-251-2509-0
- [5] Suehring S., *JavaScript krok za krokem*, 1. vyd. Brno:Computer Press, 2008, ISBN 978-80-251-2241-9
- [6] Zakas N. C., McPeak J., Fawcett J., *Profesionálně Ajax*, Zoner Press, 2007, ISBN 978-80-86815-77-0
- [7] Eisenberg D. J., *SVG Essentials*, O'Reilly Media 2002, ISBN 978-0-596-00223-7, dostupné na [http://commons.oreilly.com/wiki/index.php/SVG\\_Essentials](http://commons.oreilly.com/wiki/index.php/SVG_Essentials)
- [8] Richardson L., Amundsen M., *RESTful Web APIs* 1. vyd. O'Reilly Media, 2013, ISBN 978-1-449-35806-8
- [9] Allamaraju S., *RESTful Web Services Cookbook* 1. vyd. O'Reilly Media, 2010, ISBN 978-0-596-80168-7
- [10] The JavaScript SVG library for the modern web, <http://snapsvg.io/>.

[11] <http://raphaeljs.com/>

[12] <http://d3js.org/>

[13] Inkscape is a professional vector graphics editor for Windows, Mac OS X and Linux. It's free and open source. <http://www.inkscape.org/en/about/features/>



# Zoznam skratiek

**RGB** Red Green Blue

**XML** EXtensible Markup Language - Rozšíriteľný značkovací jazyk

**SVG** Scalable Vector Graphics - Prispôsobiteľná vektorová grafika

**JPEG** Join Photographic Experts Group

**GIF** Graphics Interchange Format - Grafický formát pre rastovú grafiku

**SCADA** Supervisory Control and Data Acquisition

**HTML** Hyper Text Markup Language - Značkovací jazyk na vytvorenie webových stránok

**API** Application Programming Interface

**REST** Representational State Transfer

**JSON** JavaScript Object Notation

**W3C** World Wide Web Consortium

**DOM** Document Object Model

**CSS** Cascading Style Sheets - Kaskádový štýl

**D3** Data Driven Document

**VML** Vector Markup Language

**WYSIWYG** What You See Is What You Get

## **Zoznam termínov**

IPESoft D2000® je objektovo orientovaný SCADA (Supervisory Control And Data Acquisition) systém, ako aj platforma pre tvorbu komplexných MES (Manufacturing Execution System) aplikácií. V súhrne svojich vlastností predstavuje optimalizovaný nástroj triedy RAD (Rapid Application Development) pre informačné systémy pracujúce súčasne s údajmi technického charakteru v reálnom čase, technickými a obchodnými údajmi vo forme časových radov a obchodnými údajmi vo forme databázových tabuliek.