

Contenidos

- [Que necesitamos saber](#)
- [¿ Que vamos a hacer ?](#)
- [Añadir a la vista un 'tip'](#)
- [Añadir botones con nuestra herramienta](#)
- [Creando nuestro panel](#)
- [Integrando el panel en las propiedades de la capa](#)
- [Juntandolo todo](#)
- [Que mas podemos añadirle](#)

Que necesitamos saber

Para poder seguir este ejercicio es interesante:

- Que se conozca gvSIG a nivel de usuario.
- Que se tengan conocimientos de programación orientada a objetos, mejor si se conoce el lenguaje de programación python.
- Que se haya seguido la documentación básica sobre scripting que podemos encontrar en la web de gvSIG y se este minimamente familiarizado con el editor de scripts.

http://downloads.gvsig.org/download/web/es/build/html/scripting_devel_guide/2.3/index.html

Muy importante haberle echado un vistazo a la sección de "Introducción"

http://downloads.gvsig.org/download/web/es/build/html/scripting_devel_guide/2.3/introduccion.html

¿ Que vamos a hacer ?

A la hora de plantearme un ejercicio de desarrollo como este siempre me surge la duda de si debo centrarme en el acceso y manipulación de datos, o hacer algo que interactúe mas con gvSIG. El acceso y manipulación de datos es bastante sencillo y hay muchos ejemplos en la documentación de gvSIG. Así que en esta ocasión me he decidido por centrarme en algo que interactúe con gvSIG. El problema es que gvSIG es mas grande de lo que parece a primera vista y decidir que hacer no es nada simple. El "que hacer" tendría que cubrir los siguientes puntos:

- Debería ser útil. Hacer algo que una vez terminado no sirve para nada no es muy alentador para el que sigue el ejercicio.
- Debería tocar suficientes cosas de gvSIG como para que pudiese ser usado, por lo menos en algunas de sus partes, en otros desarrollos.
- Debería poderse seguir con relativa facilidad, si se tienen conocimientos de programación orientada a objetos.
- Debería poder seguirse y completarse en un par de horas.

Con esto en mente, y después de darle algunas vueltas decidí preparar una pequeña funcionalidad que consiste en:

"Desarrollar una herramienta de información rápida que muestre en un 'tip' sobre el mapa la información que configuremos para cada capa, y que ese 'tip' se vaya actualizando tal como vayamos moviendo el cursor del ratón sobre el mapa".

Para esto, ¿ que es lo que veremos ?

- Como crear una herramienta nueva para la vista.
- Como recuperar datos de una capa.

- Como Añadir un botón y entrada de menú para nuestra herramienta.
- Como crear interfaces de usuario.
- Como añadir información al panel de propiedades de la capa.
- Como hacer que nuestro script se ejecute al iniciar gvSIG, y añada nuestra herramienta de forma automática.

No vamos a hacerlo todo de golpe. Iremos haciendo pequeños pedacitos de código que podamos ir probando para al final cuando los juntemos tengamos nuestra funcionalidad completada.

Vamos a dividir el ejercicio en cinco partes:

- Añadir a la vista un *'tip'*. Nada configurable. Sin menús o botones para activarlo. Asumiremos que esta cargada la capa *"manzanas_pob"* que viene con los scripts de ejemplo de gvSIG, y el *"tip"* mostrara la población de cada manzana sobre la que pasemos.
- Veremos como se añadiría un botón y una entrada de menú a gvSIG para activar la herramienta *"Añadir a la vista un 'tip'"*.
- Veremos como podemos hacer un panel que nos permita, dada una capa, configurar que queremos mostrar de esta en el *'tip'*.
- Veremos como añadir el panel que hemos creado al dialogo de propiedades de la capa, asi como donde guardar las propiedades extra que precisemos.
- Por ultimo veremos como juntamos todas las piezas.

Antes de empezar es conveniente que nos acostumbremos a que cuando vayamos a realizar desarrollos con scripting que se integren con gvSIG arranquemos gvSIG desde la consola. Muchos mensajes que pongamos y esperemos que salgan en la consola de scripting no saldrán en esta, y si en la del sistema.

Añadir a la vista un 'tip'

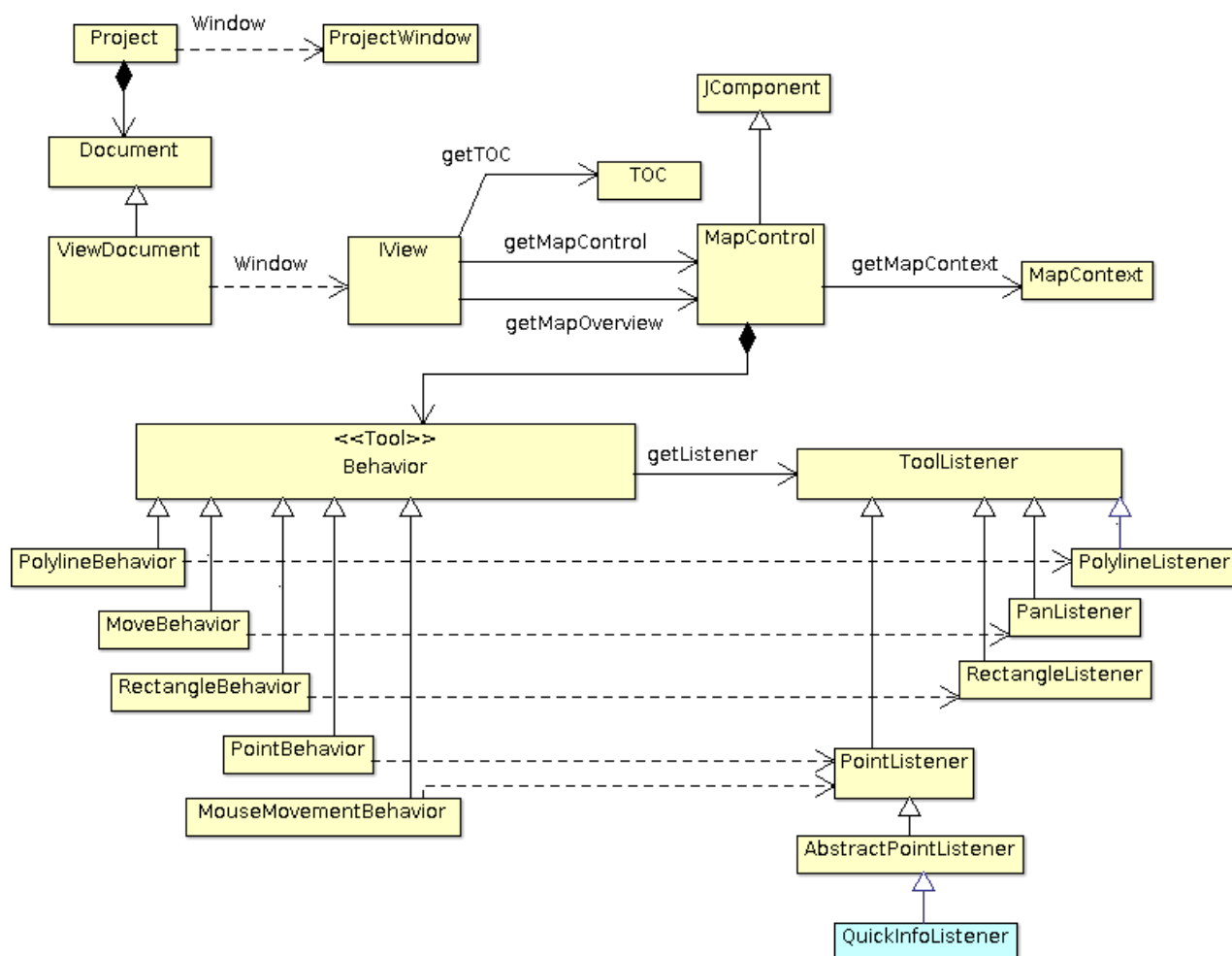
Vamos a crear un script que nos presente un tip en la vista. Asumiremos que hay una capa en concreto cargada en la vista, la capa "manzanas_pob" que viene con los scripts de ejemplo de gvSIG. No añadiremos ningún botón ni entrada de menú, y haremos que el 'tip' muestre la cantidad de población que hay en cada manzana sobre la que dejemos el puntero del ratón.

Lo primero que haremos será cargar la capa en la vista. Para ello, en el editor de scripts iremos a la pestaña "projects" y "Sistema", y allí a "org.gvsig.scripting.mainplugin/data" y seleccionaremos "manzanas_pob.shp". Se nos activará la opción de menú "Herramientas->Load layer". Le daremos para cargar la capa en la vista corriente.

Sacaremos la tabla de atributos de la capa y observaremos que tiene un campo "pop_total". Será el valor de este campo el que mostraremos en nuestro 'tip'.

Antes de empezar a ver código veamos un poco las partes de gvSIG que vamos a necesitar.

Solo algunas ideas generales de forma muy rápida, solo para ver donde encaja lo que vamos a desarrollar:



En gvSIG tenemos "el proyecto". Este tiene, por un lado la clase *Project* que representa y mantiene los datos del proyecto, y por otro *ProjectWindow*, que representa la ventana que tiene asociado el proyecto.

Un proyecto tiene documentos. Que pueden ser de varios tipos. En el caso que nos interesa, de tipo *ViewDocument*, que representa a la vista. Y que tiene asociado una clase *IView* que representa a la ventana de la vista. Esta ventana, *IView*, tiene un ToC, un localizador y un mapa. Estos están representados por la clase *MapControl*, para el localizador y el mapa, y una clase

TOC para el ToC. Ahora mismo lo que nos interesa es el mapa, el *MapControl*.

Lo que nos interesa es como se añaden herramientas al *MapControl*. Una "herramienta" esta formada por dos componentes:

- Un "**Behavior**". Es el encargado de recoger el input del usuario. Tenemos de varios tipos ya definidos en gvSIG y no suele ser normal tener que implementar nuevos. Por ejemplo, tenemos unos que recogen el punto en el que el usuario hace "*clic*". Otro que permite al usuario indicar un rectángulo y recoge las coordenadas del rectángulo. Otros permiten recoger información sobre una polilínea o un polígono. Pero estos no hacen nada con la información que recogen del usuario. Se limitan a pasársela a su listener.
- Un "**Listener**". Estos son de varios tipos según con que *behavior* queramos enlazarlos, y son los que operan con la información que recogió el *behavior*. Por ejemplo, en gvSIG tenemos un *RectangleSelectionListener*, que va asociado a un *RectangleBehavior*, y se encarga de hacer una selección con los datos que se encuentran en ese rectángulo.

Normalmente cuando vayamos a desarrollar una herramienta, implementaremos un *listener* y lo asociaremos al *behavior* que nos interese.

En nuestro caso, usaremos el *behavior MouseMovementBehavior*, que lleva asociado un listener de tipo *PointListener*. Así, tendremos que implementar un *PointListener* que, con la información del punto que recibe, se encargue de calcular el valor del *tip* que queremos presentar y asociarlo al *MapControl*.

Para implementar esto crearemos dos clases:

- La clase **QuickInfo**. Sera una clase que almacena la información sobre la capa con la que trabaja, así como que información de la capa queremos presentar, es decir que atributo vamos a presentar en el *tip*.

Ademas de la información con la que va a trabajar nuestra herramienta también incluirá algunas operaciones mas como:

- Dame la información del *tip* para un punto dado *getTooltipValue*.
 - Asigna a este MapControl la herramienta.
- La clase **QuickInfoListener**, que responda a los eventos del usuario y fija el *tip* que el *MapControl* deberá mostrar.

Vamos a ver como quedan estas clases, primero la clase *QuickInfo*:

```
class QuickInfo(object):

    def __init__(self):
        self.__behavior = None
        self.__layer = None

    def getTooltipValue(self, point, projection):
        try:
            fieldName = "pob_total"
            store = self.__layer.getFeatureStore()
            query = store.createFeatureQuery()

            # Haremos un filtro espacial para localizar los
            # registros que intersecten con el punto sobre el que
            # esta el ratón.
            query.setFilter(SpatialEvaluatorsFactory.getInstance().intersects(point,projection,store))

            # Con que nos devuelva la primera linea es suficiente.
            query.setLimit(1)
            query.retrievesAllAttributes();
            l = store.getFeatures(query,100)
            if len(l) < 1:
                return ""
            return str(l[0].get(fieldName))
        except Exception, ex:
            print str(ex)

    def setTool(self, mapControl):
        #
        # Nos quedamos con nuestra capa de manzanas_pob
        self.__layer = mapControl.getMapContext().getLayers().getLayer("manzanas_pob")

        if not mapControl.hasTool("quickinfo"):
            #
            # Creamos nuestro "tool" asociando el MouseMovementBehavior con nuestro
            # QuickInfoListener.
            self.__behavior = MouseMovementBehavior(QuickInfoListener(mapControl, self))
            self.__behavior.setMapControl(mapControl)

            #
            # Le añadimos al MapControl la nueva "tool".
            mapControl.addBehavior("quickinfo", self.__behavior)

            #
            # Activamos la tool.
            mapControl.setTool("quickinfo")
```

De la clase esta solo resaltar un par de cosas:

- el método *getTooltipValue*. Revive el punto del sobre el que esta el puntero del ratón., y el sistema de coordenadas en que esta ese punto; normalmente sera el sistema de coordenadas de la vista. Lo necesitamos por que puede tener que re proyectarse el punto para compararlo con la información de la capa.

¿Que hace este método?

Se limita a crear una consulta, un *FeatureQuery*, filtrando por una condición espacial, recoger los resultados de esta consulta, y recuperar el valor del atributo que nos interesa.

Para hacer la consulta de espacial, utiliza la clase *SpatialEvaluatorsFactory*, que nos permite automatizar la creación del query.

- El método *setTool*. Que crea una *tool* nueva, la asigna al *MapControl* que recibimos, y la activa.

Veamos como seria la clase *QuickInfoListener*:

```
class QuickInfoListener(AbstractPointListener):

    def __init__(self, mapControl, quickinfo):
        AbstractPointListener.__init__(self)
        self.mapControl = mapControl
        self.quickinfo = quickinfo
        self.projection = self.mapControl.getProjection()

    def point(self, event):
        p = event.getMapPoint()
        tip = self.quickinfo.getTooltipValue(p, self.projection)
        self.mapControl.setToolTipText(unicode(tip, 'utf-8'))
```

Como veis es sorprendentemente "*corta*". Cuando la creamos le pasamos una instancia de *QuickInfo*, y en su método *point* se limita a recoger el punto sobre el que esta el puntero del ratón., pasárselo al método *getTooltipValue* y con el valor obtenido lo asigna como el tooltip del *MapControl* (no olvidemos que un *MapControl* extiende de un *JComponent* de java que tiene métodos para gestionar el manejo de *tooltips*).

Hasta aquí bastante sencillo. Ya solo nos quedaría por ver como lo probamos. Podría ser algo como:

```
viewDoc = gvsig.currentView()
viewPanel = viewDoc.getWindowOfView()
mapControl = viewPanel.getMapControl()

quickInfo = QuickInfo()
quickInfo.setTool(mapControl)
```

La idea seria juntar todo esto en un script, pondríamos nuestras dos clase, y el código anterior en la función "main". Tendríamos un script *quickinfo* con algo como:

```
# encoding: utf-8

import gvsig

from org.gvsig.fmap.mapcontrol.tools.Behavior import MouseMovementBehavior
from org.gvsig.fmap.mapcontrol.tools.Listeners import AbstractPointListener
from org.gvsig.fmap.mapcontext.layers.vectorial import SpatialEvaluatorsFactory

class QuickInfo(object):

    def __init__(self):
        self.__behavior = None
        self.__layer = None

    def getTooltipValue(self, point, projection):
        try:
            fieldName = "pob_total"
            store = self.__layer.getFeatureStore()
            query = store.createFeatureQuery()

            # Haremos un filtro espacial para localizar los
            # registros que intersecten con el punto sobre el que
            # esta el ratón.
            query.setFilter(SpatialEvaluatorsFactory.getInstance().intersects(point,projection,store))

            # Con que nos devuelva la primera linea es suficiente.
            query.setLimit(1)
            query.retrievesAllAttributes();
            l = store.getFeatures(query,100)
            if len(l) < 1:
                return ""
            return str(l[0].get(fieldName))
        except Exception, ex:
            print str(ex)

    def setTool(self, mapControl):
        #
        # Nos quedamos con nuestra capa de manzanas_pob
        self.__layer = mapControl.getMapContext().getLayers().getLayer("manzanas_pob")

        if not mapControl.hasTool("quickinfo"):
            #
            # Creamos nuestro "tool" asociando el MouseMovementBehavior con nuestro
            # QuickInfoListener.
            self.__behavior = MouseMovementBehavior(QuickInfoListener(mapControl, self))
            self.__behavior.setMapControl(mapControl)

            #
            # Le añadimos al MapControl la nueva "tool".
            mapControl.addBehavior("quickinfo", self.__behavior)

        #
        # Activamos la tool.
        mapControl.setTool("quickinfo")

class QuickInfoListener(AbstractPointListener):

    def __init__(self, mapControl, quickinfo):
        AbstractPointListener.__init__(self)
        self.mapControl = mapControl
        self.quickinfo = quickinfo
        self.projection = self.mapControl.getProjection()

    def point(self, event):
        p = event.getMapPoint()
        tip = self.quickinfo.getTooltipValue(p,self.projection)
        self.mapControl.setToolTipText(unicode(tip, 'utf-8'))

def main(*args):
    viewDoc = gvsig.currentView()
    viewPanel = viewDoc.getWindowOfView()
    mapControl = viewPanel.getMapControl()

    quickInfo = QuickInfo()
    quickInfo.setTool(mapControl)
```

Para probarlo cargaremos la capa de "manzanas_pob" en la vista, lanzaremos nuestro script, y pasaremos el ratón. por la vista a ver que sucede.

Añadir botones con nuestra herramienta

Añadir botones o entradas de menú en gvSIG involucra dos entidades.

Por un lado necesitaremos disponer de una "Extension". Esta "extension" se encarga principalmente de proporcionar el código asociado a nuestra herramienta, así como mecanismos para determinar si nuestra herramienta debe estar visible y activa.

Por otro lado deberemos registrar una "ActionInfo". Esta se encarga de aglutinar en un solo punto la información que pueda ser necesaria para asociar una acción a un botón, o entrada de menú. Tiene un rotulo, un acelerador, un icono, un tooltip, una descripción, y una "extension". De forma que con todo esto podemos, simplemente, asignarla a un botón y este ya tiene toda la información necesaria para presentar el botón y ejecutar la acción cuando se haga clic sobre el. Además la acción controla si el usuario actual tiene o no permisos para ejecutarla.

gvSIG mantiene un registro de todas las acciones disponibles. Lo primero será registrar nuestra nueva acción, y luego ya la asignaremos a los menús o botones.

Para crear nuestra acción, lo primero será implementar una "Extension". En nuestro caso implementaremos una clase *QuickinfoExtension* que podría ser algo como:

```
class QuickinfoExtension(ScriptingExtension):
    def __init__(self):
        pass

    def isVisible(self, action):
        return True

    def isEnabled(self):
        layer = currentLayer()
        if not self.isLayerValid(layer):
            return False
        return True

    def execute(self, actionCommand, *args):
        actionCommand = actionCommand.lower()
        if actionCommand == "settool-quickinfo":
            layer = currentLayer()
            if not self.isLayerValid(layer):
                return
            viewPanel = currentView().getWindowOfView()
            mapControl = viewPanel.getMapControl()
            quickInfo = QuickInfo()
            quickInfo.setTool(mapControl)

    def isLayerValid(self, layer):
        if layer == None:
            return False
        if layer.getName() != "manzanas_pob":
            return False
        return True
```

Cosas a comentar. Básicamente debemos implementar tres métodos:

- **isVisible**. Este método debe devolver "True" cuando nos interese que este visible nuestro botón o entrada de menú. De momento haremos que este visible siempre.
- **isEnabled**. Determina cuando esta habilitado o no nuestro botón. En este caso haremos que este habilitado solamente cuando este activa nuestra capa de "manzanas_pob".
- **execute**. Es este método el que se ejecutara cuando se pulse sobre nuestro botón. Ahora bien, una "extension" puede gestionar varias acciones; para discernir que acción es la que ha de ejecutarse, se recibe como parámetro el nombre de la acción. Aquí hemos asumido que nuestra acción se llama "tools-quickinfo", así que lo primero que hace es comprobar de que acción se trata.

Tanto el método *isEnabled* como *execute*, lo primero que hacen es comprobar que nuestra capa, "manzanas_pob" este activa en la vista corriente. Si no lo esta, no se habilita nuestra

herramienta ni se ejecuta nada.

Nuestra herramienta, *QuickInfo*, requería para poder activarla, un *MapControl*, así que, una vez hechas las verificaciones oportunas, obtendremos el *MapControl* asociado al mapa de la vista, crearemos nuestra herramienta y le diremos que se añada al *MapControl*:

```
viewPanel = currentView().getWindowOfView()
mapControl = viewPanel.getMapControl()
quickInfo = QuickInfo()
quickInfo.setTool(mapControl)
```

Bien, pues esto sería la parte de crear nuestra "extension", ahora tendremos que crear nuestro "acción".

Para crear nuestra acción, acudiremos al *ActionInfoManager*, que es el encargado de crear acciones y mantener el registro de ellas. Obtendremos el manager con:

```
actionManager = PluginsLocator.getActionInfoManager()
```

La acción lleva asociado un icono, normalmente para presentarlo en el botón o junto a la entrada de menú. Antes de crear la acción deberemos cargar y registrar nuestro icono en el tema de iconos de gvSIG. Lo haremos con:

```
iconTheme = ToolsSwingLocator.getIconThemeManager().getCurrent()

quickinfo_icon = File(join(dirname(__file__),"images","quickinfo.png")).toURI().toURL()
iconTheme.registerDefault("scripting.quickinfo", "action", "tools-quickinfo", None, quickinfo_icon)
```

Luego ya podremos crear y registrar nuestra acción:

```
quickinfo_extension = QuickinfoExtension()
quickinfo_action = actionManager.createAction(
    quickinfo_extension,
    "tools-quickinfo",      # Action name
    "Show quick info",     # Text
    "settool-quickinfo",   # Action command
    "tools-quickinfo",     # Icon name
    None,                  # Accelerator
    1009000000,            # Position
    "Show quick info"      # Tooltip
)
quickinfo_action = actionManager.registerAction(quickinfo_action)
```

Y una vez ya tenemos registrada nuestra acción podemos ver de añadirla a las barras de botones o entradas de menús con:

```
# Añadimos la entrada "Quickinfo" en el menú herramientas
application.addMenu(quickinfo_action, "tools/Quickinfo")
# Añadimos el la acción como un botón en la barra de herramientas "Quickinfo".
application.addSelectableTool(quickinfo_action, "Quickinfo")
```

Todo este proceso de crear nuestra acción y registrarla en menús o botones, lo meteremos en un método "*selfRegister*", (el nombre no es importante) para poder invocarlo desde donde lo necesitemos.

Si metemos todo en un modulo "*actions*", este podría quedar algo como:

```
# encoding: utf-8

import gvsig
import os.path

from os.path import join, dirname

from gvsig import currentView
from gvsig import currentLayer

from java.io import File

from org.gvsig.app import ApplicationLocator
from org.gvsig.andami import PluginsLocator
from org.gvsig.scripting.app.extension import ScriptingExtension
from org.gvsig.tools.swing.api import ToolsSwingLocator

from quickinfo import QuickInfo

class QuickinfoExtension(ScriptingExtension):
    def __init__(self):
        pass

    def isVisible(self, action):
        return True

    def isLayerValid(self, layer):
        if layer == None:
            print "### QuickinfoExtension.isLayerValid: None, return False"
            return False
        if layer.getName() != "manzanas_pob":
            return False
        return True

    def isEnabled(self):
        layer = currentLayer()
        if not self.isLayerValid(layer):
            return False
        return True

    def execute(self, actionCommand, *args):
        actionCommand = actionCommand.lower()
        if actionCommand == "settool-quickinfo":
            print "### QuickinfoExtension.execute(%s)" % repr(actionCommand)
            layer = currentLayer()
            if not self.isLayerValid(layer):
                return
            viewPanel = currentView().getWindowOfView()
            mapControl = viewPanel.getMapControl()
            quickInfo = QuickInfo()
            quickInfo.setTool(mapControl)

    def selfRegister():
        application = ApplicationLocator.getManager()
        actionManager = PluginsLocator.getActionInfoManager()
        iconTheme = ToolsSwingLocator.getIconThemeManager().getCurrent()

        quickinfo_icon = File(join(dirname(__file__), "images", "quickinfo.png")).toURI().toURL()
        iconTheme.registerDefault("scripting.quickinfo", "action", "tools-quickinfo", None, quickinfo_icon)

        quickinfo_extension = QuickinfoExtension()
        quickinfo_action = actionManager.createAction(
            quickinfo_extension,
            "tools-quickinfo",    # Action name
            "Show quick info",    # Text
            "settool-quickinfo",  # Action command
            "tools-quickinfo",    # Icon name
            None,                 # Accelerator
            1009000000,           # Position
            "Show quick info"     # Tooltip
        )
        quickinfo_action = actionManager.registerAction(quickinfo_action)

        # Añadimos la entrada "Quickinfo" en el menú herramientas
        application.addMenu(quickinfo_action, "tools/Quickinfo")
        # Añadimos el la acción como un botón en la barra de herramientas "Quickinfo".
```

```
application.addSelectableTool(quickinfo_action, "Quickinfo")
```

```
def main(*args):  
    selfRegister()
```

He añadido un "main" para que podamos probar que se añade nuestra herramienta como toca.

Creando nuestro panel

Recordemos cual seria la funcionalidad de nuestro panel.

Se trata de un panel que nos permita seleccionar el campo que queremos mostrar en el 'tip' de nuestra herramienta. Mas tarde usaremos este panel para añadirlo a las propiedades de la capa. El panel va a ser muy sencillo, tan solo con una etiqueta y un desplegable con los campos de la capa.

No voy a contar mucho sobre la creación de interfaces gráficas con scripting, de esto ya hay bastante en la documentación de la web:

http://downloads.gvsig.org/download/web/es/build/html/scripting_devel_guide/2.3/interfaces_visuales.html

Así que me voy a centrar solo en un tres de detalles.

- **Uno**, botones de aceptar y cancelar. Es muy corriente que en los ejemplos que veamos sobre creación de interfaces gráficos encontremos que se suele añadir botones como "Aceptar", "Cerrar", "Aplicar" o "Cancelar" a nuestros paneles. A priori parece lógico, de hecho lo que suele llamar la atención es cuando te dicen que mejor si no los incluyes. Pues bien, a pesar de ser bastante didáctico incluir ese tipo de botones en nuestros paneles, lo mejor es no hacerlo. En nuestro caso si los incluimos obtendríamos un efecto nada deseado.

En gvSIG hay herramientas para presentar de forma uniforme un panel, añadiéndole los estos botones, un rotulo de cabecera y hasta algún icono si lo consideramos oportuno. Ahora veremos como hacerlo.

- **Dos**, es recomendable que nuestro panel exponga métodos para poder acceder a los elementos que este recoge sin que quien los usa se vincule a si estos valores están en una caja de texto, un desplegable o una tabla. Cuesto panel debe proporcionar al usuario una forma de seleccionar que campo de la tabla queremos usar para mostrar en el tip, así que le añadiremos un método "getFieldName" para poder obtener el valor que selecciono el usuario.
- **Tres**, ¿ como y donde podemos guardar los datos introducidos por el usuario ? Pues a priori puede parecer mas complicado de lo que es. La capa implementa el interface *ExtendedPropertiesSupport* que nos provee de dos métodos:
 - *setProperty(name, value)*, que nos permite guardar un valor arbitrario en la capa asociado al nombre *name*.
 - *getProperty(name)*, que nos permite recuperar el valor de nombre *name* que este asociado a la capa.

Conviene que los valores sean valores numéricos o de cadena, y no objetos complejos. No es que no puedan almacenarse objetos complejos, pero para los valores *simples* gvSIG se encarga de persistir los automáticamente cuando se guarda el proyecto, mientras que para objetos complejos deberíamos hacer algo mas de faena para que se persistieran.

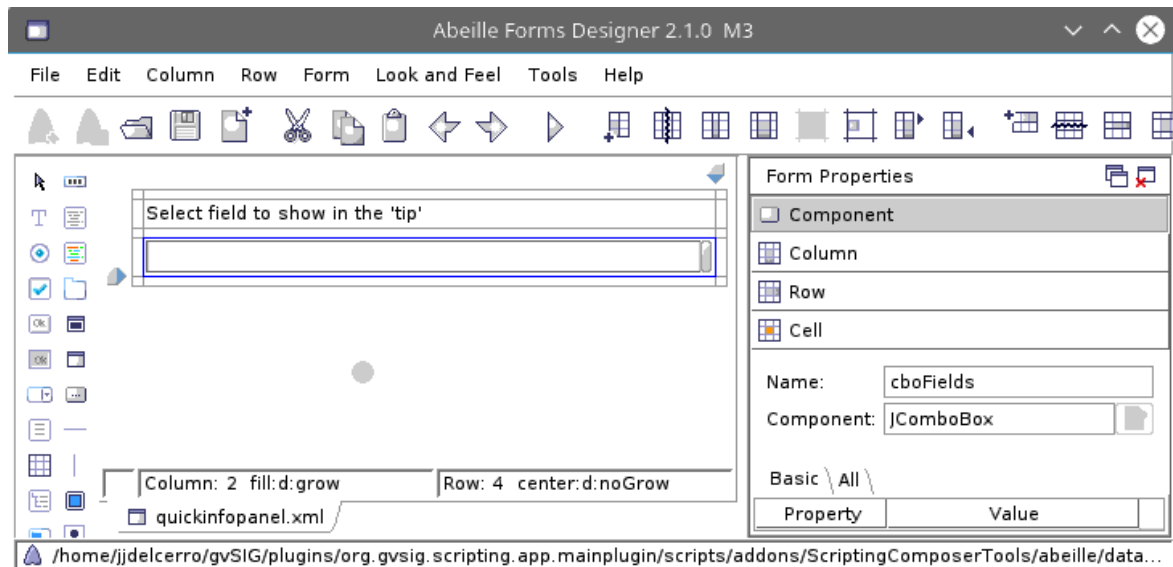
Para crear un "panel", deberemos hacer básicamente dos cosas:

- Crear un modulo y en el una clase que extienda de *FormPanel*.
- Crear la definición del panel usando el *Abeille form designer*.

Crearemos un modulo "quickinfopanel", y en el meteremos la clase:

```
class QuickinfoPanel(FormPanel):  
    pass
```

Y luego con el *Abeille* crearemos en interface de usuario, que podría ser algo como:



Tan solo una etiqueta y un *JComboBox*. Lo mas importante es el nombre que le demos al *JComboBox*, en nuestro caso *cboFields*.

La clase *QuickinfoPanel* podría quedar algo como:

```
class QuickinfoPanel(FormPanel):
    def __init__(self, layer=None):
        FormPanel.__init__(self, getResource(__file__, "quickinfopanel.xml"))
        self.setLayer(layer)

    def setLayer(self, layer):
        self.__layer = layer
        if layer==None:
            self.cboFields.removeAllItems()
        else:
            self.fillCombo(
                self.cboFields,
                self.__layer.getFeatureStore().getDefaultFeatureType()
            )

    def getLayer(self):
        return self.__layer

    def getFieldName(self):
        name = self.cboFields.getSelectedItem()
        if name == None:
            return None
        name = name.strip()
        if name == "":
            return None
        return name

    def fillCombo(self, combo, featureType):
        combo.removeAllItems()
        combo.addItem(" ")
        for attr in featureType:
            combo.addItem(attr.getName())
        x = self.__layer.getProperty("quickinfo.fieldname")
        if x in ("", None):
            combo.setSelectedIndex(0)
        else:
            combo.setSelectedItem(x)

    def save(self):
        self.__layer.setProperty(
            "quickinfo.fieldname",
            self.getFieldName()
        )
```

Tan solo cinco métodos. Un set/getLayer para asignarle la *layer* con la que debe trabajar, el *getFieldName* que ya hemos comentado antes, un *fillCombo* que se encargaría de rellenar el

desplegable con los valores de los campos que tiene la capa con la que estemos trabajando. Y un *save* que se encargaría de guardar el campo seleccionado por el usuario como un valor asociado a la capa.

El panel, con esto, ya tiene todo lo que nos puede interesar, veamos ahora como podríamos hacer para mostrarlo:

```
def main(*args):
    viewDoc = gvsig.currentView()
    layer = viewDoc.getLayer("manzanas_pob")
    panel = QuickinfoPanel(layer)

    winmgr = ToolsSwingLocator.getWindowManager();
    dialog = winmgr.createDialog(
        panel.asJComponent(),
        "Quickinfo test",
        "Quickinfo information",
        winmgr.BUTTONS_OK_CANCEL
    )
    dialog.show(winmgr.MODE.DIALOG)
    if dialog.getAction()==winmgr.BUTTON_OK:
        print "Ok"
        print "Show field: ", repr(panel.getFieldName())
        panel.save()
    else:
        print "Cancel"
```

Todo junto nuestro "quickinfopanel" quedaría algo como:

```
# encoding: utf-8

import gvsig
from gvsig import getResource
from gvsig.libs.formpanel import FormPanel

from org.gvsig.tools.swing.api import ToolsSwingLocator

class QuickinfoPanel(FormPanel):
    def __init__(self, layer=None):
        FormPanel.__init__(self, getResource(__file__, "quickinfopanel.xml"))
        self.setLayer(layer)

    def setLayer(self, layer):
        self.__layer = layer
        if layer==None:
            self.cboFields.removeAllItems()
        else:
            self.fillCombo(
                self.cboFields,
                self.__layer.getFeatureStore().getDefaultFeatureType()
            )

    def getLayer(self):
        return self.__layer

    def getFieldName(self):
        name = self.cboFields.getSelectedItem()
        if name == None:
            return None
        name = name.strip()
        if name == "":
            return None
        return name

    def fillCombo(self, combo, featureType):
        combo.removeAllItems()
        combo.addItem(" ")
        for attr in featureType:
            combo.addItem(attr.getName())
        x = self.__layer.getProperty("quickinfo.fieldname")
        if x in ("", None):
            combo.setSelectedIndex(0)
        else:
            combo.setSelectedItem(x)

    def save(self):
        self.__layer.setProperty(
            "quickinfo.fieldname",
            self.getFieldName()
        )

def main(*args):
    viewDoc = gvsig.currentView()
    layer = viewDoc.getLayer("manzanas_pob")
    panel = QuickinfoPanel(layer)

    winmgr = ToolsSwingLocator.getWindowManager();
    dialog = winmgr.createDialog(
        panel.asJComponent(),
        "Quickinfo test",
        "Quickinfo information",
        winmgr.BUTTONS_OK_CANCEL
    )
    dialog.show(winmgr.MODE.DIALOG)
    if dialog.getAction()==winmgr.BUTTON_OK:
        print "Ok"
        print "Show field: ", repr(panel.getFieldName())
        panel.save()
    else:
        print "Cancel"
```

Integrando el panel en las propiedades de la capa

Vamos a ver ahora como podemos hacer para añadir nuestro panel a las pestañas de propiedades de una capa. Para dar soporte a esto, en gvSIG tenemos tres clases:

- *PropertiesPageManager*. Es el encargado de gestionar y almacenar las distintas *paginas* de propiedades que usan los distintos diálogos de propiedades de gvSIG.
- *PropertiesPageFactory*. Por cada *tipo* de pagina de propiedades precisaremos dos clases, una factoría, que deberá extender de esta clase. Es la encargada de construir cuando es necesario el panel de propiedades y pasárselo al cuadro de dialogo de propiedades.
- *PropertiesPage*. Representa a la pagina de propiedades en si misma, y es lo que crea la factoría *PropertiesPageFactory*.

Con esta idea en mente, deberemos crear dos clases, *QuickinfoPropertyPageFactory*, y *PropertiesPage*, y registrar nuestra factoría en el *PropertiesPageManager*. Aunque parezca complicado, vamos a ver como es relativamente simple. La factoría sera algo como:

```
class QuickinfoPropertyPageFactory(PropertiesPageFactory):

    def __init__(self):
        pass

    def getName(self):
        return "Quickinfo"

    def getGroupID(self):
        return ViewDocument.LAYER_PROPERTIES_PAGE_GROUP

    def isVisible(self, layer):
        if isinstance(layer, VectorLayer):
            return True
        return False

    def create(self, layer):
        if not isinstance(layer, VectorLayer):
            return None
        return QuickinfoPropertyPage(layer)
```

Solo tiene cuatro métodos, pero todos ellos son importantes:

- *getName*. Devuelve el nombre con el que identificar a nuestra pagina de propiedades. Es un nombre interno y no pueden haber dos paginas de propiedades en el mismo *grupo* con el mismo nombre.
- *getGroupID*. Indica a que grupo pertenece nuestra pagina de propiedades. En gvSIG tenemos varios grupos de paginas, por ejemplo, tenemos las paginas de propiedades del proyecto, o las de la vista, o en el caso que nos interesa las de la capa. Cuando se va a presentar el dialogo de propiedades de la capa, solo se usan las que el grupo sea *ViewDocument.LAYER_PROPERTIES_PAGE_GROUP*, que tiene el valor *"LayerPropertiesPageGroup"*.
- *isVisible*. Este método debe indicar si para la capa que recibe como parámetro esta pagina de propiedades debe o no estar visible. Nosotros solo mostraremos nuestra pagina para las capas vectoriales.
- *create*. Se encarga de crear la pagina de propiedades y asociarla a la capa que recibe como parámetro.

Visto en que consistiría la factoría, veamos que sería nuestra página de propiedades:

```
class QuickinfoPropertyPage(PropertiesPage):

    def __init__(self, layer=None):
        self.__panel = QuickinfoPanel(layer)

    def getTitle(self):
        return "Quickinfo"

    def asJComponent(self):
        return self.__panel.asJComponent()

    def getPriority(self):
        return 1

    def whenAccept(self):
        self.__panel.save()
        return True

    def whenApply(self):
        return self.whenAccept()

    def whenCancel(self):
        return True
```

Vemos que también tiene poquitos métodos y de una implementación bastante simple. Vamos a repasarlos uno a uno:

- *getTitle*, que proporciona la etiqueta a mostrar en la pestaña.
- *getPriority*, que indica como de a la derecha o izquierda debe presentarse nuestra página entre las pestañas de propiedades de la capa. Cuanto mas alto sea su valor mas a la izquierda se posicionara.
- *asJComponent*, que devuelve el componente de gráfico a presentar en la pestaña de propiedades.
- *when...* que serán invocados cuando el usuario pulse en los botones de aceptar, aplicar o cancelar. Si devolvemos True, se continuara con la acción solicitada, mientras que si devolvemos False, la acción se cancelara.

Vistas ya las dos clases, solo queda ver como las registraríamos para que gvSIG las use. Muy simple, nos limitaríamos a obtener el *PropertiesPageManager* y registrar en el nuestra factoría:

```
def selfRegister():
    propertiesPageManager = MapControlLocator.getPropertiesPageManager()
    propertiesPageManager.registerFactory(QuickinfoPropertyPageFactory())

def main(*args):
    selfRegister()
```

Igual que ya hicimos antes, meteremos el registro en un método *selfRegister* para facilitarnos usarlo mas tarde.

Con esto crearemos un modulo "*quickinfopropertypage*" en el que lo meternos todo, quedando algo como:

```
# encoding: utf-8

import gvsig

from org.gvsig.propertypage import PropertiesPage
from org.gvsig.fmap.mapcontext.layers.vectorial import VectorLayer
from org.gvsig.app.project.documents.view import ViewDocument
from org.gvsig.propertypage import PropertiesPageFactory
from org.gvsig.fmap.mapcontrol import MapControlLocator

from quickinfopanel import QuickinfoPanel

class QuickinfoPropertyPage(PropertiesPage):

    def __init__(self, layer=None):
        self.__panel = QuickinfoPanel(layer)

    def getTitle(self):
        return "Quickinfo"

    def asJComponent(self):
        return self.__panel.asJComponent()

    def getPriority(self):
        return 1

    def whenAccept(self):
        self.__panel.save()
        return True

    def whenApply(self):
        return self.whenAccept()

    def whenCancel(self):
        return True

class QuickinfoPropertyPageFactory(PropertiesPageFactory):

    def __init__(self):
        pass

    def getName(self):
        return "Quickinfo"

    def getGroupID(self):
        return ViewDocument.LAYER_PROPERTIES_PAGE_GROUP

    def isVisible(self, layer):
        if isinstance(layer, VectorLayer):
            return True
        return False

    def create(self, layer):
        if not isinstance(layer, VectorLayer):
            return None
        return QuickinfoPropertyPage(layer)

    def selfRegister():
        propertiesPageManager = MapControlLocator.getPropertiesPageManager()
        propertiesPageManager.registerFactory(QuickinfoPropertyPageFactory())

def main(*args):
    selfRegister()
```

Juntandolo todo

Para terminar de armarlo todo, vamos a volver sobre algunos de los módulos que hemos ido haciendo para tocar algunas cositas en ellos.

- En el modulo "*quickinfo*" vamos a cambiar un par de cosas.
 - Por un lado en el método *getTooltipValue* de la clase *QuickInfo*. Al principio comprobaremos si la capa tiene asignada la propiedad "*quickinfo.fieldname*". Si la tiene recuperaremos de ella el campo que vamos a mostrar, y si no, no saldremos devolviendo un *None*.

```
def getTooltipValue(self, point, projection):
    try:
        fieldName = self.__layer.getProperty("quickinfo.fieldname")
        if fieldName in ("", None):
            print '### QuickInfo.getTooltipValue: %s return ""' % repr(fieldName)
            return ""

        store = self.__layer.getFeatureStore()

        ...

        if len(l) < 1:
            return ""
        return str(l[0].get(fieldName))
```

- Por otro lado, el método *setTool* que usamos para activar la tool en la vista, en lugar de trabajar con una capa fija, trabajara con la capa activa, pero solo si tiene asignada la propiedad "*quickinfo.fieldname*".

```
def setTool(self, mapControl):
    actives = mapControl.getMapContext().getLayers().getActives()
    if len(actives)!=1:
        # Solo activamos la herramienta si hay una sola capa activa
        return
    fieldName = actives[0].getProperty("quickinfo.fieldname")
    if fieldName in ("", None):
        # Si la capa activa no tiene configurado el campo a mostrar
        # tampoco activamos la herramienta
        return
    self.__layer = actives[0]

    if not mapControl.hasTool("quickinfo"):
        ...
```

- En el modulo "*actions*" vamos a cambiar un par de cosas, similares a las que hemos cambiado en el "*quickinfo*". Modificaremos el método de utilidad que añadimos *isLayerValid*, para que en lugar de comprobar si la capa es una en concreto verifique que la capa tiene en sus propiedades el valor "*quickinfo.fieldname*":

```
...

def isLayerValid(self, layer):
    if layer == None:
        return False
    fieldName = layer.getProperty("quickinfo.fieldname")
    if fieldName in ("", None):
        # Si la capa no tiene configurado el campo a mostrar
        # no activamos la herramienta
        return False
    return True

...
```

Con estos cambios ya casi lo tendríamos. Nos faltara solo una cosa...

¿ Quien llamara y cuando a los métodos **selfRegistry para que nuestra herramienta se integre en gvSIG ?**

Pues en gvSIG podemos crear scripts que se ejecuten en el arranque de la aplicación de forma

automática. Crearemos uno de estos scripts y en el llamaremos a las dos funciones *selfRegister* que hemos implementado.

Para que un script se ejecute en el arranque de gvSIG, bastara con que se llame de una forma especial, "*autorun*". Así que simplemente crearemos nuestro script *autorun* con el siguiente código:

```
# encoding: utf-8

import gvsig

import actions
import quickinfopropertypage

def main(*args):
    actions.selfRegister()
    quickinfopropertypage.selfRegister()
```

Es interesante tener en cuenta, que podemos deshabilitar un script para que no se ejecute, esto es útil con los scripts *autorun* ya que nos permite hacer pruebas sin que se nos carguen todas ellas en el arranque de gvSIG.

Un comentario mas... tener en cuenta que parte de las cosas que estamos implementando quedan registradas y cargadas en memoria en gvSIG al ejecutarse. Muchas veces no basta con corregir y volver a lanzar nuestro script, por que lo que cargamos en la ejecución anterior aun esta cargado. En estos casos sera necesario cerrar gvSIG y volver a arrancar para cerciorarnos que nuestras modificaciones son correctas. En general, siempre es una buena practica cerrar gvSIG y volverlo a arrancar cuando tengamos el trabajo concluido o casi concluido para cerciorarnos que funciona correctamente; no vaya a ser que algo de lo que ejecutamos anteriormente este haciendo funcionar las cosas y al re-arrancar gvSIG no vayan.

Que mas podemos añadirle

- Utilizar una expresión en lugar de un solo campo para determinar el valor a mostrar en el 'tip'-
- Dar soporte a internacionalización a nuestro código.