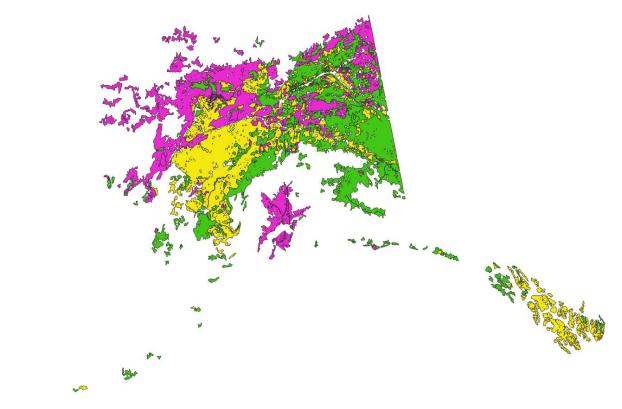
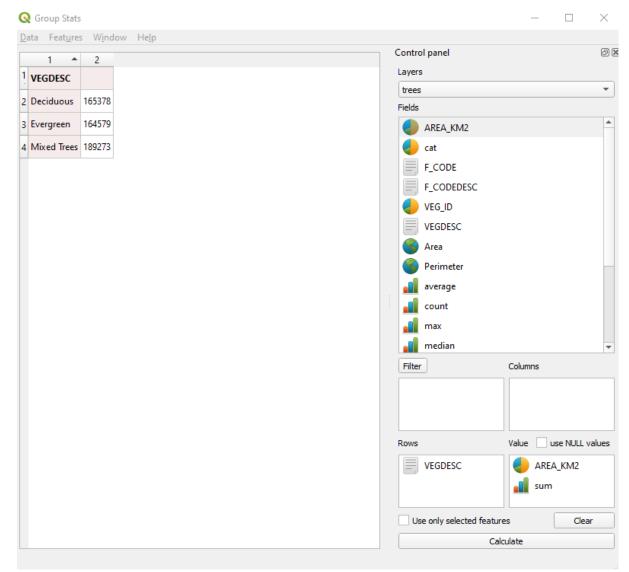
Zad 1 Kolorki:



Wartości:

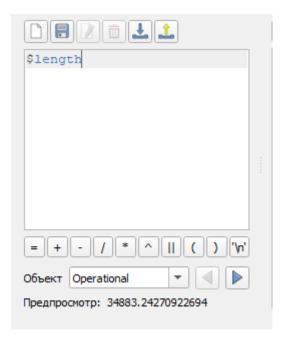


Zad 2

Najpierw należy przejść do ustawień, i w processing filtrowanie nieprawidłowych obiektów ustawić na ignoruj. Następnie przechodzimy do Wektor ==> Narzędzia zarządzania danymi ==> Podziel warstwę wektorową. Wybieramy jako warstwę wejściową trees, pole z unikalnym ID VEGDESC i katalog docelowy. W katalogu docelowym po operacji będziemy mieli 3 pliki .gpkg.

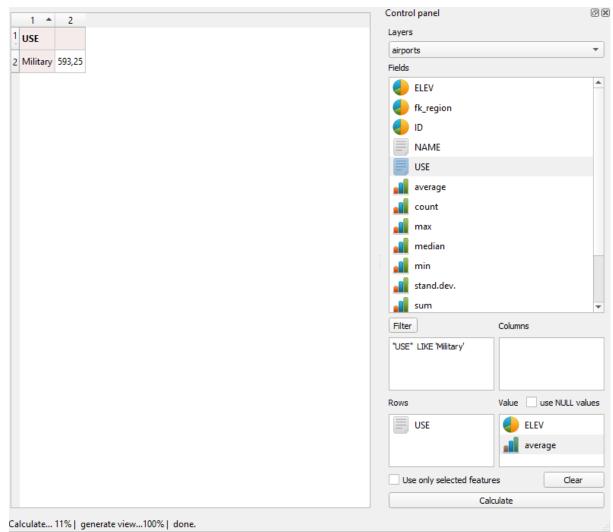
## Zad 3

Należy załadować railroads i regions. Następnie podświetlic wymagane pole. Po podświetleniu przechodzimy do wektor == > geoprocessing ==> przytnij. Powstanie nam nowy layer. Przechodzimy do kalkulatora pól i mamy:

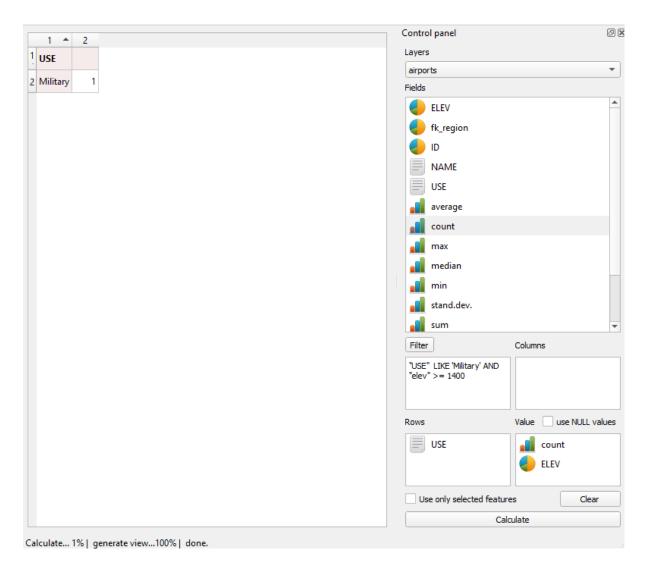


Zad 4

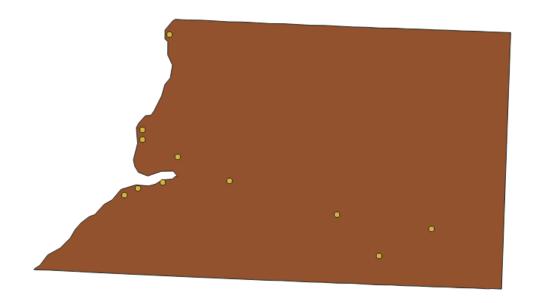
Średnia:



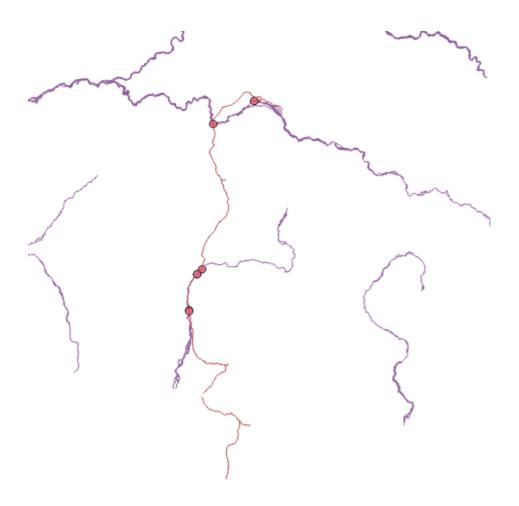
Ilość:



Zad 5



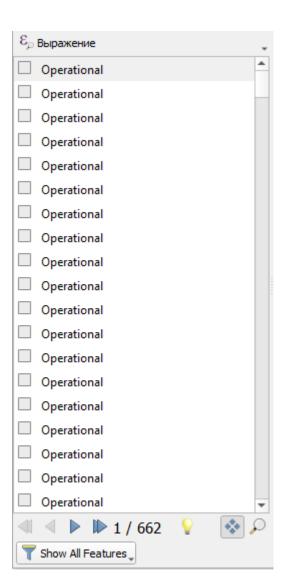
Zad 6





Zad 7



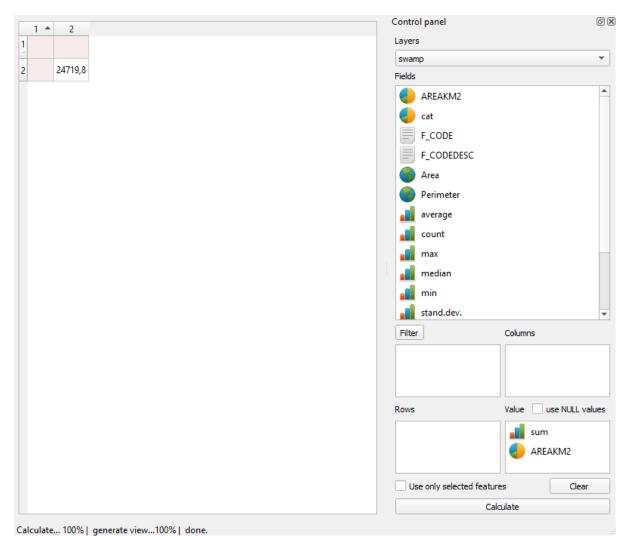




## Zad 9

Przed zmianami:





Po zmianach:



