

Sterowanie procesami

Instrukcje sterujące

- iteracje - powtarzanie tej samej czynności w pętli
 - pętla nieskończona `while`
 - iteracje `for`
 - iteratory i generatory
 - biblioteka `itertools`
- warunki
 - warunek `if`
 - rozgałęzienie `if ... else`
 - rozgałęzienie `if ... elif ... else`
 - przełączanie `match ... case`
- enumeratory i słowniki

Iteracje - pętle skończone

Istotą działania pętli skończonej jest wykonanie instrukcji określoną liczbę razy. Pętle skończone w starszych językach programowania realizowane są przy pomocy zmiennej pomocniczej, której wartość jest sprawdzana za każdym przebiegiem pętli

```
for(int i=0;i<100;++i) {  
    //kod programu C  
}
```

W nowszych językach, (Python, C++) istnieją struktury iterowalne, a realizacja pętli polega na przetwarzaniu kolejno wszystkich elementów struktury

```
lista = [1,2,3,4,5]  
for l in lista:  
    # kod programu Python
```

```
vector<int> ar = { 1, 2, 3, 4, 5 };  
for (int &x : ar) { //kod programu C++ 17 }
```

Iteracje - pętle nieskończone

Są właściwym rodzajem pętli. Wykonywane są tak długo, aż spełniony jest warunek (`True`) zdefiniowany w nagłówku pętli, albo pętla nie zostanie przerwana instrukcją `break`. Pętle nieskończone w większości języków działają tak samo

```
while i < 100:  
    #instrukcje programu  
    i+=1 # jakaś forma zmiany wartości
```

instrukcje `break` i `continue` mogą być stosowane również w pętlach skończonych, jako mechanizm przerywania pętli (`break`) lub pomijania iteracji w pewnych warunkach:

```
lista = [1,3,1,7,0,4]  
for l in lista:  
    if l == 0:  
        continue  
    print(1/l)
```

Pętla nieskończona: `while True` Opuszczenie takiej pętli możliwe tylko instrukcją `break`.

Obiekty iterowalne, iteratory, generatory

Obiekty iterowalne (*iterable*) to struktury danych typu kontener, zawierające skończoną liczbę wartości, które można pobierać w kolejnych krokach iteracji (pętli skończonej). W Pythonie podstawowe struktury: listy, krotki, słowniki i zbiory są obiektami iterowalnymi.

Iterator, to struktura najczęściej wywodząca się z obiektu iterowalnego z zaimplementowaną metodą `__next__`. Większość obiektów iterowalnych można przekształcić w iterator metodą `__iter__`.

```
lista = [1,2,3,4,5]
for i in lista: # obiekt iterowalny

it = iter(lista)
next(it) # przejście do kolejnego elementu
...
rewind(it) #powrót na początek
```

Generator to obiekty generujące kolejne elementy według zadanego wzoru, ale nie przechowujące listy wartości. Generatorem jest funkcja `range`, generująca kolejne liczby w zadanym przedziale. Iteratory i generatory to też obiekty iterowalne.

instrukcja `enumerate` i biblioteka `itertools`

`enumerate` jest instrukcją pozwalającą na pobieranie pozycji kolejnych elementów obiektu iterowalnego i samych obiektów. Jest powszechnie stosowana w procedurze iterowania po kontenerach

```
for i, color in enumerate(colors):  
    # coś z kolorem oraz ze zmienną i
```

Listy składane *list comprehension* - budowane przy pomocy pętli na podstawie istniejących obiektów iterowalnych

```
[i for i in range(100) if i%2] # 1 True, 0 False
```

Moduł `itertools` jest częścią standardowej biblioteki Pythona i ostarcza funkcje do tworzenia i manipulowania obiektami iterowalnymi. Pozwala tworzyć złożone iteratory takie jak powtórzenia, kombinacje, permutacje, iloczyny kartezjańskie. Pozwala również manipulować istniejącymi iteratorami poprzez stosowanie złożonych filtrów.

<https://docs.python.org/3/library/itertools.html>

Rozgałęzienia

Instrukcje języka programowania, które pozwalają na wykonanie innych instrukcji w zależności od wyniku testu logicznego (czy zwraca `True` czy `False`)

Możliwość decydowania kroku, jaki zostanie wykonany w dalszej kolejności jest podstawową własnością techniki obliczeniowej na której opiera się komputer każdy język programowania musi ją posiadać.

Instrukcje rozgałęzień występują w kilku odmianach:

`if warunek ...` - warunkuje wykonanie kodu, w zależności do tego czy warunek jest spełniony czy nie. W przypadku niespełnienia warunku, dany fragment kodu **nie jest wykonywany**.

`if warunek ... else ...` - warunkowe wykonanie pierwszego bloku kodu, jeżeli warunek nie jest spełniony, wykonywany jest drugi blok kodu. **Jeden z dwóch bloków kodu zostanie wykonany**.

`match zmienna: case: wartość ... case _:` - znana również pod innymi nazwami (`select ... case`, `switch ... case`), zostanie wykonany jeden z fragmentów kodu, wskazany przez wartość zmiennej lub zostanie wykonany fragment kodu domyślnego (`case _:`, jeżeli został wskazany). Inaczej nic nie zostanie wykonane. Alternatywa dla mocno rozbudowanej hierarchii zagnieźdzonych instrukcji `if` (Python 3.10 i wyżej)

Funkcje

Funkcje to bloki kodu, która działa jedynie wtedy gdy zostanie wywołana. Zawiera argumenty (0 lub więcej lub nieokreśloną ilość) oraz wyjście. Funkcja zwraca tylko jedną wartość

w języku Python (i kilku innych) ograniczenie, że funkcja może zwrócić jedną wartość omija się zwracając krotkę, a więc niemodyfikowalną sekwencję dowolnych wartości, która następnie jest rozwijana do poszczególnych zmiennych.

Funkcje tworzy się albo celu wielokrotnego wykonania tego samego kodu (po to były tworzone) albo w celu izolacji fragmentów kodu (większość realnych zastosowań). W Pythonie, zmienne utworzone w funkcji nie są widoczne poza funkcją (zmienne lokalne). Zmienne utworzone poza funkcją przed jej pierwszym wywołaniem są widoczne w funkcji. Zmienne przekazane do funkcji stają się lokalne.

Funkcje anonimowe (operator lambda): mikrofunkcje tworzone *ad hoc* w miejscu wywołania: `lambda x: x+1`, na przykład w nagłówku innych funkcji. Stosowane najczęściej w funkcjach przyjmujących inne funkcje jako argumenty, pod warunkiem, że nie posiadają one żadnych dodatkowych argumentów.

Uroki programowania funkcyjnego

Skondensowany przykład zasięgu zmiennych, funkcji jako argumentów i operatora lambda

```
x = 1 # zmienna globalna

def f(x,y,z): # funkcja przyjmująca trzy wymagane argumenty
    return x+y+z

def g(y, f1): # funkcja przyjmująca funkcję jako argument i wykonująca dwa argumenty
    return 4 + f1(x,y)

# utworzenie funkcji anonimowej f1, która przyjmuje dwa argumenty bo trzeci zostaje
# nadany w jej ciele.
wynik = g(3, lambda x,y: f(x,y,7)) # 4 + 1 + 3 + 7 = 15
print(wynik)
```

Klasy i obiekty

Klasa jest szablonem na stworzenie obiektu. Definiuje ona właściwości oraz metody (funkcje). **Obiekt** jest _instancją _określonej klasy. Możemy stworzyć dowolną liczbę obiektów każdej klasy i każdy z nich może przechowywać inne wartości, ale ich struktura i stosowane metody są takie same.

API QGIS jest zorganizowane w klasy, których obiekty przechowują dane geoprzestrzenne. Dostęp do własności obiektów odbywa się poprzez metody, które zwracają dane, najczęściej w postaci podstawowych typów danych i prostych kontenerów. Klasy i obiekty są nakładkami na język C++.

Zmienne a obiekty

W językach programowania 3 generacji (silnie typicznych) zmienne są dwojakiego typu:

- zawierające wartość określonego typu
- zawierające referencję do obszaru pamięci

W drugim przypadku referencja oznacza że zmienna przechowuje jedynie adres obszaru pamięci gdzie znajdują się dane. W przypadku zmiany zawartości obszaru pamięci, zmienia się również informacja przechowywana przez zmienną.

W przypadku języka Python, podobnie jak większości języków 4 generacji, wszystko jest obiektem. Każda zmienna nawet typu prostego to nazwa zawierająca referencję do obszaru pamięci który przechowuje co najmniej 3 informacje:

- typ danych
- wartość lub adres obszaru pamięci
- liczbę referencji

Ta ostatnia informacja to liczba nazw widocznych dla użytkownika. Z reguły każdy obszar pamięci ma jedną referencję. Jeżeli liczba referencji wynosi 0, dany obszar pamięci to "śmieć" (*garbage*), niedostępny dla użytkownika i usuwany przez *garbage collector*

Obiekty modyfikowalne i niemodyfikowalne

W językach 4 generacji, gdzie wszystko jest obiektem sens ma podział na obiekty:

- modyfikowalne (*mutable*)
- niemodyfikowalne (*immutable*).

Obiekty niemodyfikowalne (większość podstawowych typów danych) nie mogą być zmienione. Zmiana obiektu polega na wykonaniu działania, i zwróceniu nowego obiektu. Jeżeli zmianą jest w miejscu (*in place*) stary obiekt jest niejawnie nadpisywany przez nowy:

```
a = 7 # obiekt
a+=3 # powstaje nowy obiekt i nadpisuje obiekt oryginalny
```

Obiekty modyfikowalne to **lista**, **zbiór** i **słownik**. Modyfikowalna jest również `np.array`. Oznacza to że można zmodyfikować zawartość pamięci na którą wskazuje nazwa.

```
a = [3,4,5,6] # obiekt
b = a # dwie referencje
b[2] = 7
print(a) #[3,4,7,6]
```


Definicja API

Application programming interface - interface programowania aplikacji - udostępnione przez producenta aplikacji funkcje, klasy i metody pozwalające na rozbudowę narzędzia, głównie w formie wtyczek. API daje dostęp do narzędzi wykorzystywanych w działaniu aplikacji.

API składa się z trzech podstawowych elementów:

- **Protokoły** – to formaty używane do wymiany danych między poszczególnymi aplikacjami.
- **Procedury** – (routines). Odnoszą się one do konkretnych zadań albo też funkcji, które wykonują programy.
- **Narzędzia** – segmenty, z jakich można tworzyć nowe programy.

Można powiedzieć, że interfejsy programowania aplikacji działają jak pośrednik, który pozwala programistom na budowanie kolejnych funkcjonalności pomiędzy poszczególnymi aplikacjami.

Biblioteki języka Python

- biblioteka standardowa: `os`, `shutils`, `itertools`
- naukowy Python: `numpy`, `scipy`, `matplotlib`, `pandas`
- `pyQt5` (aktualna wersja Qt - 6)
- `qgis` (`.core` i `.utils`)
- `processing`

Środowisko programowania skryptów

qgis.core

w języku Python API qgis jest napisane w C++ z wykorzystaniem frameworka Qt w wersji 5 (dotyczy QGIS serii 3). Dostęp do funkcji budowanych w C++ odbywa się przez bibliotekę **SIP**.

Porównanie C++ i Python:

<https://api.qgis.org/api/classQgsVectorLayer.html>

<https://qgis.org/pyqgis/3.0/core/Vector/QgsVectorLayer.html>

Qgs nie jest skrótem od Qgis ale, od Qt Gary Sherman (twórca Quantum GIS)

API Qgs daje dostęp do pełnej funkcjonalności QGIS, zarówno w zakresie sterowania procesami obliczeniowymi jak i interface.

processing

Biblioteka processing to nakładka, napisana w Pythonie przygotowana do uruchamiania algorytmów obsługiwanych przez QGIS (zarówno natywnych jak i dostarczanych przez SAGA i GRASS). Elementami odpowiedzialnymi za uruchamianie algorytmów są klasy i metody: `QgsProcessingRegistry.createAlgorithmById()` oraz `QgsProcessingAlgorithm.run()`

```
vector = QgsVectorLayer("przekroj.gpkg")

alg_params = {
    'DISSOLVE': True,
    'DISTANCE': 100,
    'INPUT': vector,
    'OUTPUT': 'wynik.gpkg'
}

alg_id = 'native:buffer'
buffer = QgsApplication.processingRegistry().createAlgorithmById(alg_id)
output =
buffer.run(alg_params, context=QgsProcessingContext(), feedback=QgsProcessingFeedback())

processing.run(alg_id, alg_params)
```

Konsola Pythona w QGIS

konsola pythona pozwala uruchamiać zarówno algorytmy geoprzetwarzania jak i daje dostęp do pełnego API. W momencie startu, niejawnie importowane są następujące klasy:

```
from qgis.core import * #1
import qgis.utils #2
import processing #3
```

1. Daje to bezpośredni dostęp do wszystkich klas z biblioteki `core`, bez konieczności importowania poszczególnych modułów
2. Daje dostęp do zmiennej `iface`, która jest instancją klasy `QgsInterface`
3. daje dostęp do funkcji biblioteki `processing`

W skryptach, dla wygody zmienną `iface` importuje się poleceniem `from qgis.utils import iface`. Nie zaleca się tego rozwiązania

Brak API przeznaczonego do tworzenia skryptów geoprzetwarzania

API processing pozwala jedynie na uruchamianie algorytmów geoprzetwarzania, a API Qgs jest bardzo złożone w efekcie QGIS nie posiada spójnego API przeznaczonego do tworzenia zaawansowanych skryptów geoprzetwarzania typu [ArcPy](#).

Złożoność API Qgis ma swoje wady i zalety:

Zalety:

- dostęp do pełnej funkcjonalności Qgis z poziomu API
- szybkość przetwarzania właściwa dla języka C++, połączona z prostotą Pythona
- możliwość tworzenia złożonych pluginów zintegrowanych z interface

Wady:

- pomimo składni Pythona styl programowania właściwy dla C++,
- API złożone i bardzo rozbudowane, z wielopoziomowym dziedziczeniem
- mało czytelna dokumentacja, opis wielu metod w dokumentacji klas-rodziców
- proste czynności nadmiernie skomplikowane
- wymaga znajomości struktur danych przestrzennych (GDAL)

Obiekty Qgis a słownik parametrów

Obiekty Qgis jako wartości przechowują adresy obszarów pamięci, gdzie znajdują się dane, nie rozpoznawalne przez Python, a jedynie przez metody klas `Qgs`. Obiekty te są niemodyfikowalne, co oznacza, że jeżeli zmiennej przypiszemy nowy obszar pamięci, to stary obszar utraci referencję i jeżeli liczba referencji wynosi 0 zostanie usunięty z pamięci.

Słownik jest obiektem modyfikowalnym, oznacza to, że można zmieniać jego poszczególne elementy wskazywane przez istniejące klucze lub dodawać nowe. Samo pole w słowniku jest niemodyfikowalne. Oznacza to że przypisanie nowej wartości do klucza słownika powoduje, że klucz wskazuje na nowy obszar pamięci.

Jeżeli zmienna o adresie `#02821a` zostanie przypisana do klucza słownika parametrów, to obszar pamięci będzie posiadał dwie referencje. Jeżeli oryginalna zmienna zostanie zmodyfikowana (czyli będzie wskazywać na nowy obszar pamięci, na przykład `#019101`) to klucz będzie wskazywał nadal stary obszar, czyli `#02821a`.

Aktualizacja zmiennej nie powoduje aktualizacji słownika

Podstawowe klasy Qgs API

- QgsProject
- QgsMapLayer
- QgsRasterLayer
- QgsVectorLayer
- QgsDataProvider
- QgsCoordinateReferenceSystem
- QgsRectangle (extent)
- QgsFeature
- QgsGeometry
- QgsField

Tworzenie warstwy

Warstwę można utworzyć na podstawie istniejącego obiektu:

```
QgsMapLayer(QgsMapLayer.VectorLayer, "path_to_layer")  
QgsMapLayer(QgsMapLayer.RasterLayer, "path_to_layer")  
QgsVectorLayer("path_to_layer")  
QgsRasterLayer("path_to_layer")
```

Utworzona warstwa nie wczytuje danych do pamięci

QGIS Project

Klasa `QgsProject` to główna klasa obsługująca aktualny projekt. Dostęp do klasy uzyskujemy metodą `.instance()` zwracającą aktualnie otwarty projekt (prawdopodobnie zmieni się to w QGIS 4).

Główne metody:

- `.mapLayers()` - zwraca słownik załadowanych warstw do projektu
- `.addMapLayer()` - dodaje warstwę do projektu
- `.removeMapLayer()` - usuwa trwale warstwę z projektu
- `.layerTreeRoot()` - zwraca drzewo warstw (kolejność)

`QgsProject.instance()`, przejmuje własność obiektu, tym samym jego usunięcie, trwale usuwa warstwę z projektu. Podobnie działa usunięcie warstwy z legendy.

Podstawowe klasy i metody wspólne dla obu typu danych

Metody te można wywoływać zarówno dla warstwy wektorowej jak i rastrowej. Pozwalają na pozyskanie podstawowych informacji o warstwach

- `layer.id()` - zwraca identyfikator warstwy
- `layer.name()` - zwraca nazwę warstwy
- `layer.crs()` - zwraca układ osniesienia
 - `.crs().isGeographic()` - zwraca informację czy nadana jest projekcja geodezyjna (False) czy nie (True)
 - `.crs().authid()` - zwraca nazwę bazy danych projekcji i jej identyfikator
- `layer.type()` - zwraca typ warstwy (wektor lub raster)
- `layer.source()` - źródło warstwy (np. nazwa pliku)
- `layer.extent()` - obiekt `QgsRectangle` opisujący zakres warstwy
 - `.xMinimum()`, `.xMaximum()`, `.yMinimum()`, `.yMaximum()` - odpowiednio wartości zasięgu

Wybrane metody klasy `QgsVectorLayer` (niedostępne dla rastrów)

Metody wywoływane dla warstwy wektorowej jak i obiektów wektorowych (features), pozyskanych wcześniej z warstwy wektorowej

- `vect_layer.featureCount()` - liczba obiektów
- `vect_layer.geometryType()` - zwraca typ geometrii: 0 point 1 linia 2 poligon
- `vect_layer.fields()[0]` - zwraca atrybut obiektu o indeksie 0
 - `field.name(), field.type()` - nazwa i typ pola
- `vect_layer.getFeatures()` - zwraca iterator obiektów warstwy wektorowej
- `vect_layer.getFeature(1)` - zwraca obiekt (feature) o indeksie 1. Obiekty są indeksowane od 1
 - `feature['LANDUSE']` - wartość pola o znanej nazwie w danym obiekcie
 - `feature[vect_layer.fields()[0].name()]` - wartość pola o znanym położeniu w danym obiekcie
 - `feature.id()` - zwraca identyfikator obiektu. Obiekty są indeksowane od 1
 - `feature.geometry()` - zwraca geometrię obiektu
 - `geometry.area()` - powierzchnia obiektu
 - `geometry.length()` - długość obiektu

Wybrane metody klasy `QgsRasterLayer` (niedostępne dla warstw wektorowych)

Metody wywoływane dla warstwy rastrowej jak i obiektu `dataProvider` warstwy. Te ostatnie dotyczą poszczególnych pasm w pliku, gdyż typy pasm są od siebie niezależne.

`rast_layer.bandCount()` - liczba warstw w pliku

`rast_layer.width()`, `layer2.height()` - odpowiednio wysokość i szerokość

`rast_layer.dataProvider().dataType(1)` - typ danych warstwy pierwszej.

Warstwy liczymy od 1

`rast_layer.dataProvider().bandStatistics(1)` - statystyki warstwy pierwszej, dostępne mn: `mean`, `stddev`, `minimumValue`, `maximumValue`,