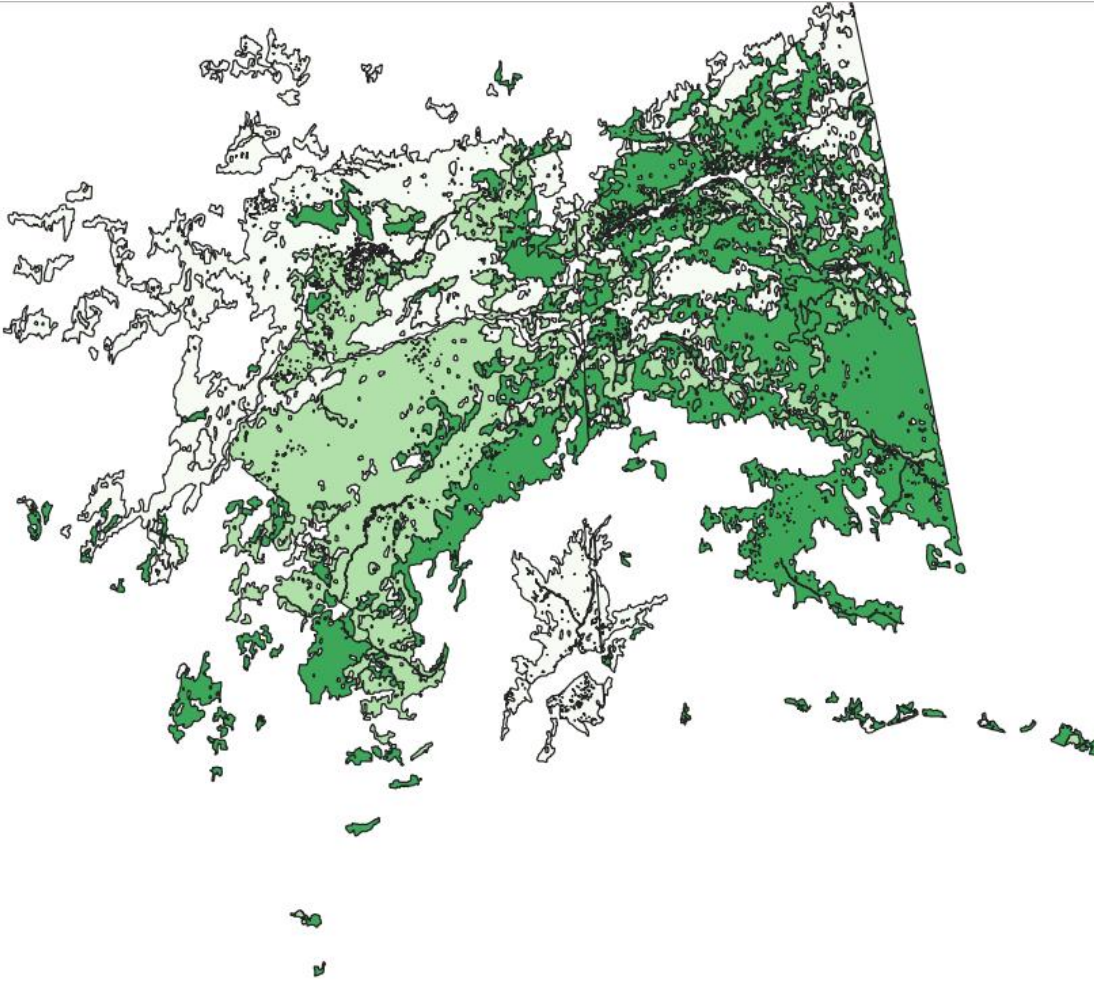




zadanie1



Group Stats

DataFeaturesWindowHelp

	1	2
1	VEGDESC	
2	Deciduous	165378
3	Evergreen	164579
4	Mixed Trees	189273

Control panel

Layers

trees

Fields

AREA_KM2

cat

F_CODE

F_CODEDESC

VEG_ID

VEGDESC

Area

Filter

Columns

Rows

Value ☐ use NULL values

VEGDESC

AREA_KM2

sum

☐ Use only selected features

Clear

Calculate

Przycięte — Kalkulator pól

×

☒ Only update 22 selected feature(s)

☒ **Twórz nowe pole**

☐ Twórz pole wirtualne

Nazwa pola wyjściowego

Typ pola wyjściowego

123 Liczba całkowita (integer)

Długość pola wyjściowego

10

Precyzja

3

☐ **Aktualizuj istniejące pole**

Wyrażenie

Edytor funkcji

\$length

=

+

-

/

*

^

||

(

)

"\n"

Obiekt

Operational

Podgląd:

34883,242711107356

Sz...

Pokaż pomoc

is_empty_...

is_multipart

is_valid

length

\$length

length3D

line_inter...

line_inter...

line_locat...

line_merge

line_subst...

m

Funkcja \$length

Zwraca długość linii. Jeśli potrzebujesz długości obramowania poligonu, użyj funkcji \$perimeter. Długość obliczona za pomocą tej funkcji jest zgodna zarówno z bieżącym ustawieniem elipsoidy danego projektu, jak i z ustawieniem jednostki odległości. Np. jeśli dla projektu została ustawiona elipsoida, wówczas obliczona długość będzie elipsoidalna, a jeśli nie zostanie ustawiona żadna elipsoida, wówczas obliczona długość będzie planimetryczna.

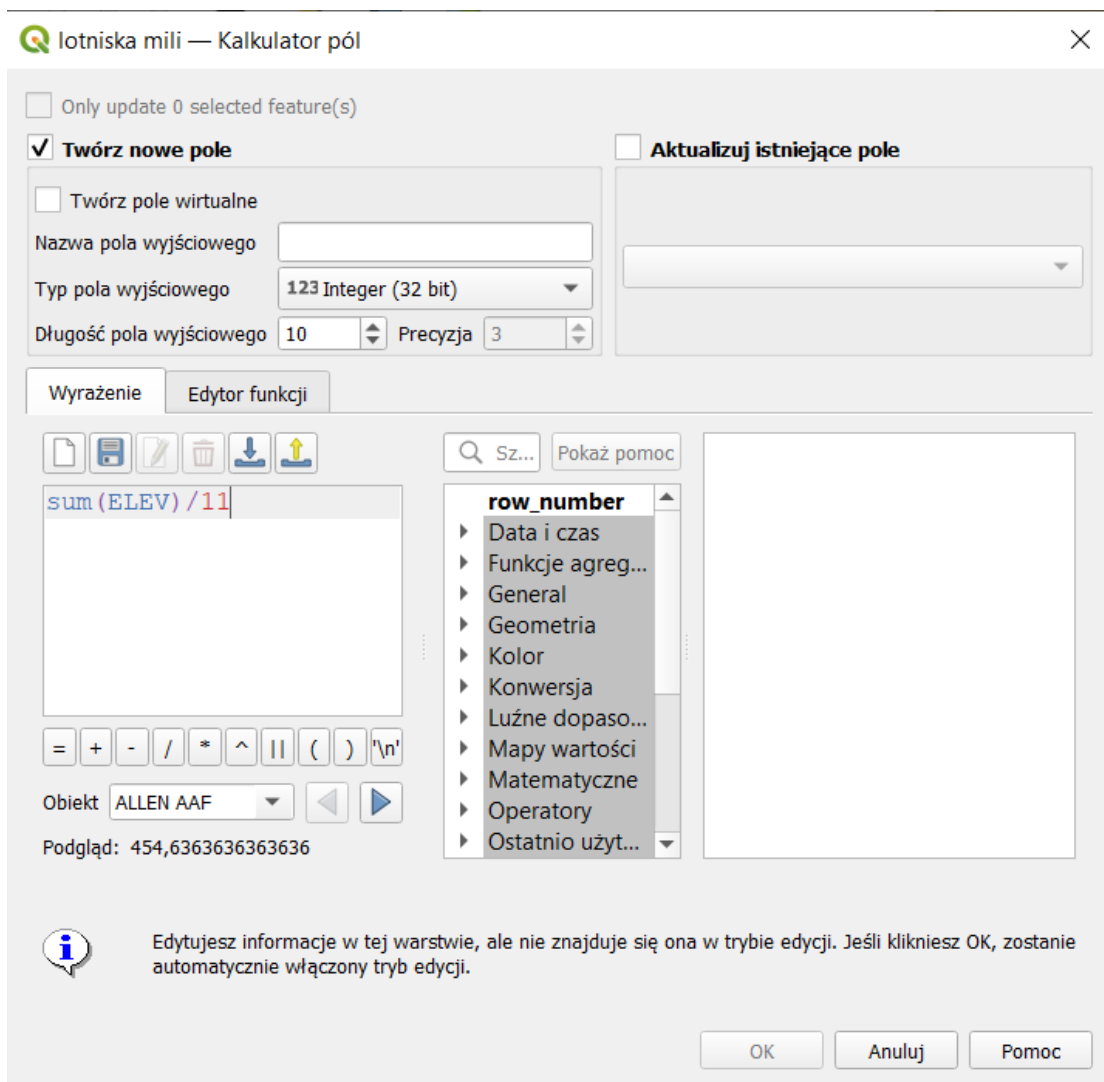
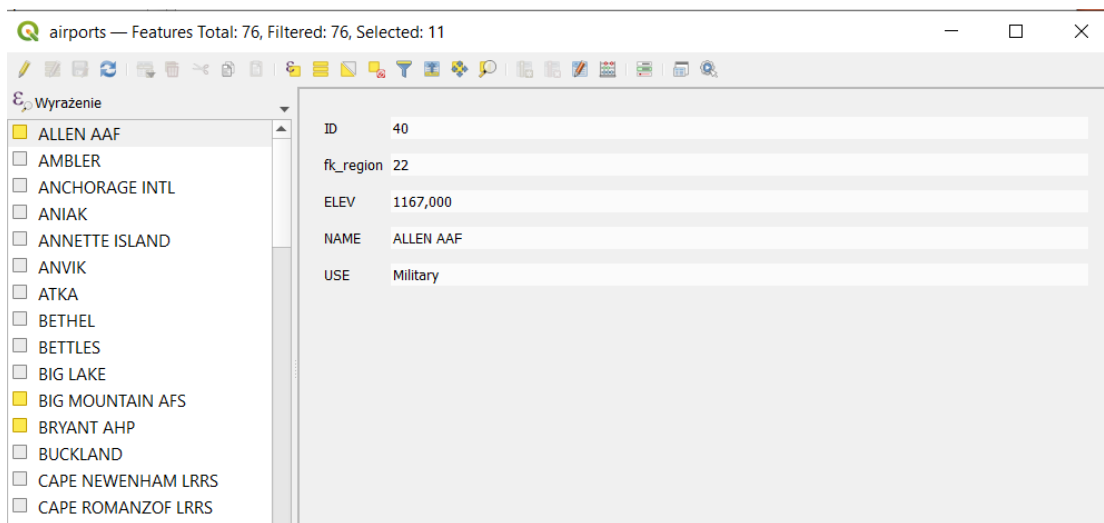
Edytujesz informacje w tej warstwie, ale nie znajduje się ona w trybie edycji. Jeśli klikniesz OK, zostanie automatycznie włączony tryb edycji.

OK

Anuluj

Pomoc

zadanie 3



airports — Features Total: 76, Filtered: 1, Selected: 0

123 ID = 123 Aktualizuj filtrowane Aktualizuj zaznaczone

Wyrażenie

KALAKAKET CREEK AS

ID: 16

fk_region: 26

ELEV: 1461,000

NAME: KALAKAKET CREEK AS

USE: Military

1 / 1

Filtr zaawansowany (wyrażenie) ("ELEV">1400) AND ("USE" ILIKE '%Military%') Zastosuj

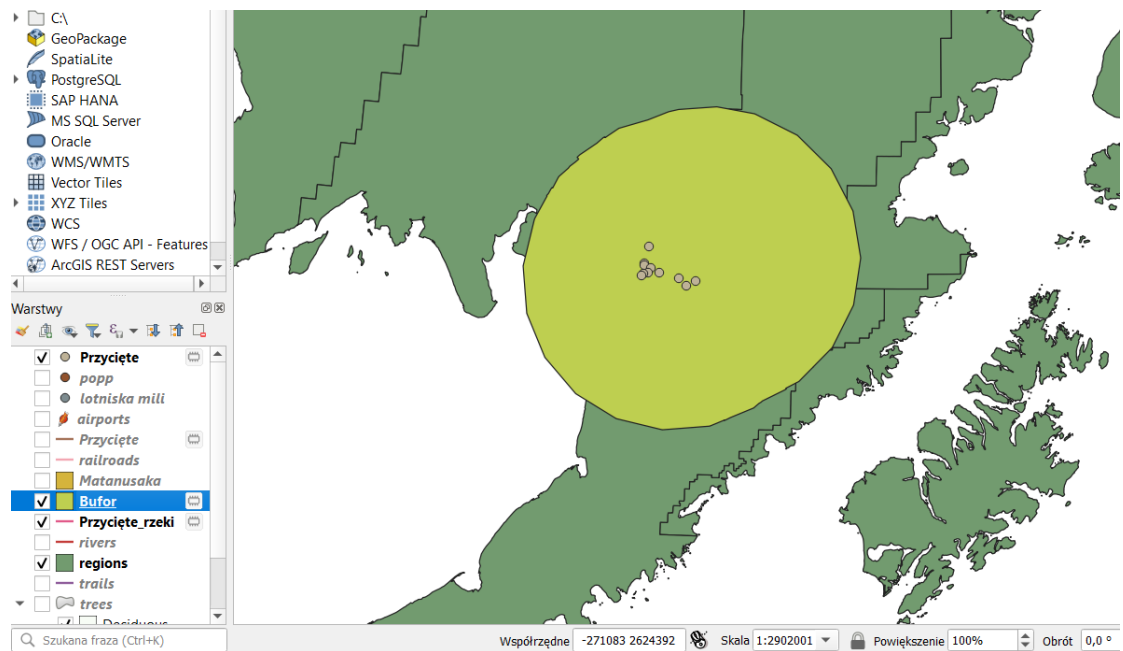
zadanie 4

Przycięte — Features Total: 11, Filtered: 11, Selected: 0

	cat	F_CODEDESC	F_CODE	TYPE
1	1493,000	Settlement	AL105	KOGGIUNG
2	1501,000	Building	AL015	CANNERIES
3	1503,000	Building	AL015	CANNERIES
4	1505,000	Building	AL015	CANNERIES
5	1508,000	Settlement	AL105	SAVONOSKI
6	1509,000	Settlement	AL105	SOUTH NAKNEK
7	1510,000	Building	AL015	CANNERIES
8	1511,000	Building	AL015	CANNERIES
9	1512,000	Settlement	AL105	KING SALMON
10	1513,000	Camp	AI030	CAMPS
11	1517,000	Camp	AI030	CAMPS

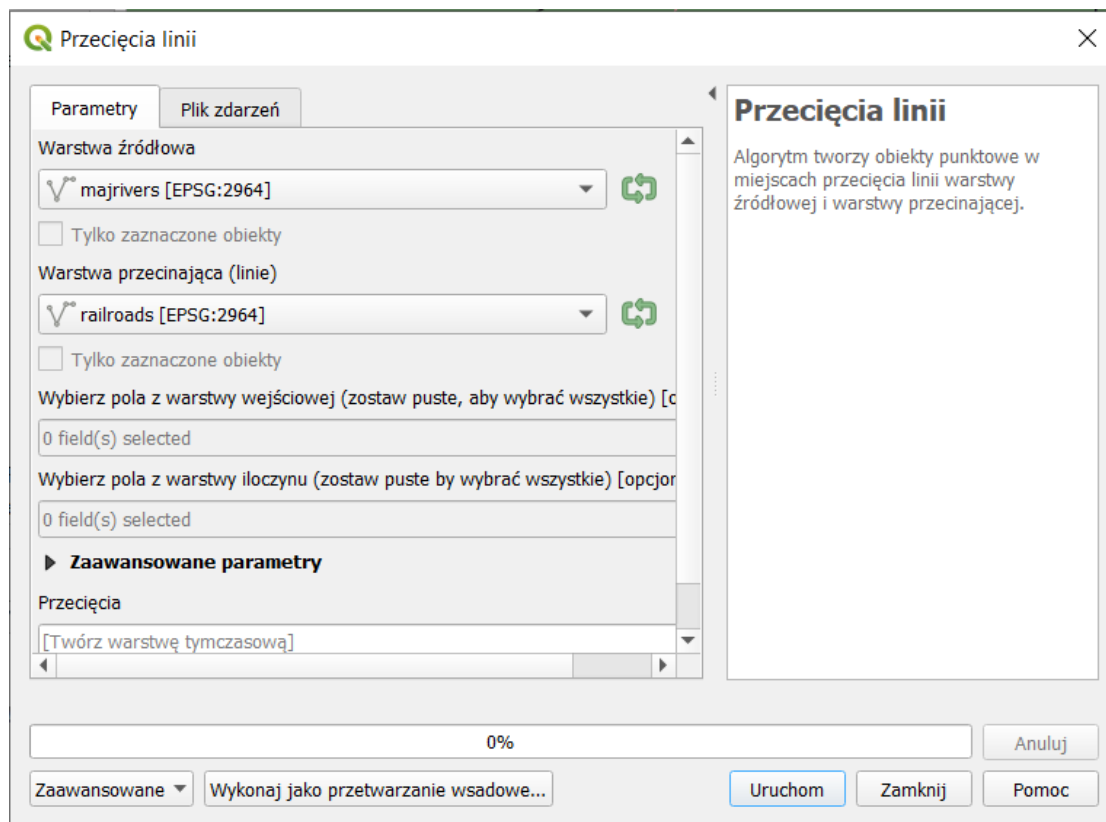
pokaż wszystkie obiekty

zadanie 5



zadanie 6

Przecięcia_tory_i_rzeki — Features Total: 8, Filtered: 8, Selected: 0								
	cat	LENGTH	DECRPTION	cat_2	EXSDDESC	F_CODE	F_CODEDESC	FCODESC
1	1756,000	3802,352	Tanana River	44,000	Operational	AN010	Railroad	Single
2	1821,000	3301,978	Tanana River	15,000	Operational	AN010	Railroad	Single
3	1821,000	3301,978	Tanana River	15,000	Operational	AN010	Railroad	Single
4	3446,000	14183,395	Susitna River	2,000	Operational	AN010	Railroad	Single
5	3446,000	14183,395	Susitna River	2,000	Operational	AN010	Railroad	Single
6	3564,000	2722,240	Susitna River	56,000	Operational	AN010	Railroad	Single
7	3564,000	2722,240	Susitna River	56,000	Operational	AN010	Railroad	Single
8	3565,000	12156,290	Susitna River	56,000	Operational	AN010	Railroad	Single



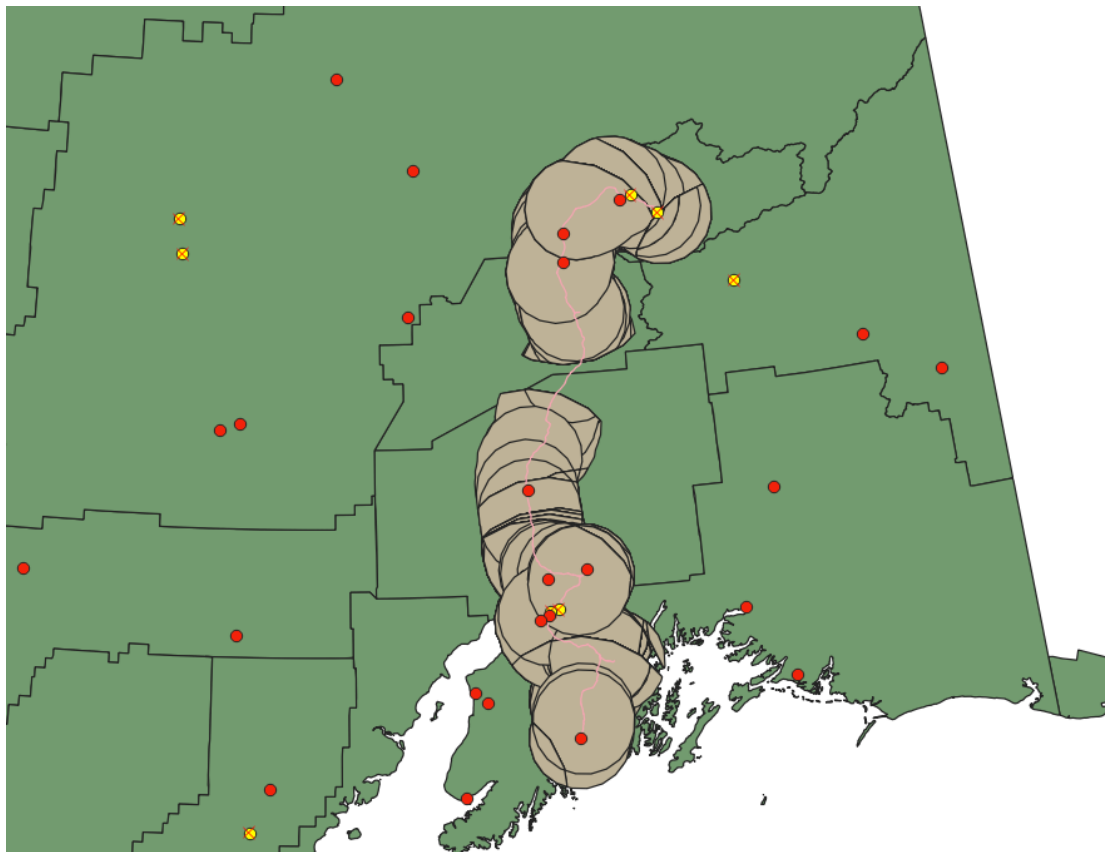
zadanie 7

Wierzołki — Features Total: 662, Filtered: 662, Selected: 0

	cat	EXSDDESC	F_CODE	F_CODEDESC	FCODESC	vertex_index	vertex_part	vertex_pair
1	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	0	0	
2	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	1	0	
3	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	2	0	
4	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	3	0	
5	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	4	0	
6	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	5	0	
7	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	6	0	
8	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	7	0	
9	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	8	0	
10	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	9	0	
11	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	10	0	
12	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	11	0	
13	1,000	Operational	AN010	Railroad	Single	12	0	

pokaż wszystkie obiekty

zadanie 8



zadanie 9

swamp — Features Total: 69, Filtered: 69, Selected: 0

	cat	F_CODEDESC	F_CODE	AREAKM2
1	1,000	Marsh/Swamp	BH095	1263,080
2	2,000	Marsh/Swamp	BH095	489,739
3	3,000	Marsh/Swamp	BH095	106,636
4	4,000	Marsh/Swamp	BH095	230,417
5	5,000	Marsh/Swamp	BH095	151,251
6	6,000	Marsh/Swamp	BH095	350,414
7	7,000	Marsh/Swamp	BH095	164,443
8	8,000	Marsh/Swamp	BH095	207,046
9	9,000	Marsh/Swamp	BH095	108,921
10	10,000	Marsh/Swamp	BH095	198,646
11	11,000	Marsh/Swamp	BH095	348,054
12	12,000	Marsh/Swamp	BH095	104,240
13	13,000	Marsh/Swamp	BH095	319,453

pokaż wszystkie obiekty

☐ Only update 0 selected feature(s)

☒ **Twórz nowe pole**

☐ **Aktualizuj istniejące pole**

☐ Twórz pole wirtualne

Nazwa pola wyjściowego

Typ pola wyjściowego

123 Integer (32 bit)

Długość pola wyjściowego

10

Precyzja

3

Wyrażenie

Edytor funkcji



sum(AREAKM2)

= + - / * ^ || () '\n'

Obiekt Marsh/Swamp

Podgląd: 24719,761

Sz... Pokaż pomoc

row_number

- ▶ Data i czas
- ▶ Funkcje agreg...
- ▶ General
- ▶ Geometria
- ▶ Kolor
- ▶ Konwersja
- ▶ Luźne dopas...
- ▶ Mapy wartości
- ▶ Matematyczne
- ▶ Operatory
- ▶ Ostatnio użyt...



Edytujesz informacje w tej warstwie, ale nie znajduje się ona w trybie edycji. Jeśli klikniesz OK, zostanie automatycznie włączony tryb edycji.

OK

Anuluj

Pomoc

Uprość geometrię

Parametry

Plik zdarzeń

Warstwa źródłowa

swamp [EPSG:2964]

☐ Tylko zaznaczone obiekty

Metoda upraszczania

odległość (Douglas-Peucker)

Tolerancja

100,000000

kilometry

Uproszczona geometria

[Twórz warstwę tymczasową]

☒ Wczytaj plik wynikowy po zakończeniu

Uprość geometrię

Algorytm upraszcza geometrie warstw liniowych lub poligonowych. Tworzona jest nowa warstwa z tymi samymi obiektami, co źródłowe, ale geometrie tych obiektów posiadają mniejszą liczbę wierzchołków.

Algorytm pozwala wybrać metodę upraszczania: bazującą na odległości (algorytm Douglas-Peucker'a), na powierzchni (algorytm Visvalingam) oraz przyciąganiu geometrii do siatki.

0%

Anuluj

Zaawansowane

Wykonaj jako przetwarzanie wsadowe...

Uruchom

Zamknij

Pomoc

zadanie 10