Руководство «Конвертер XML»

1.5.240400

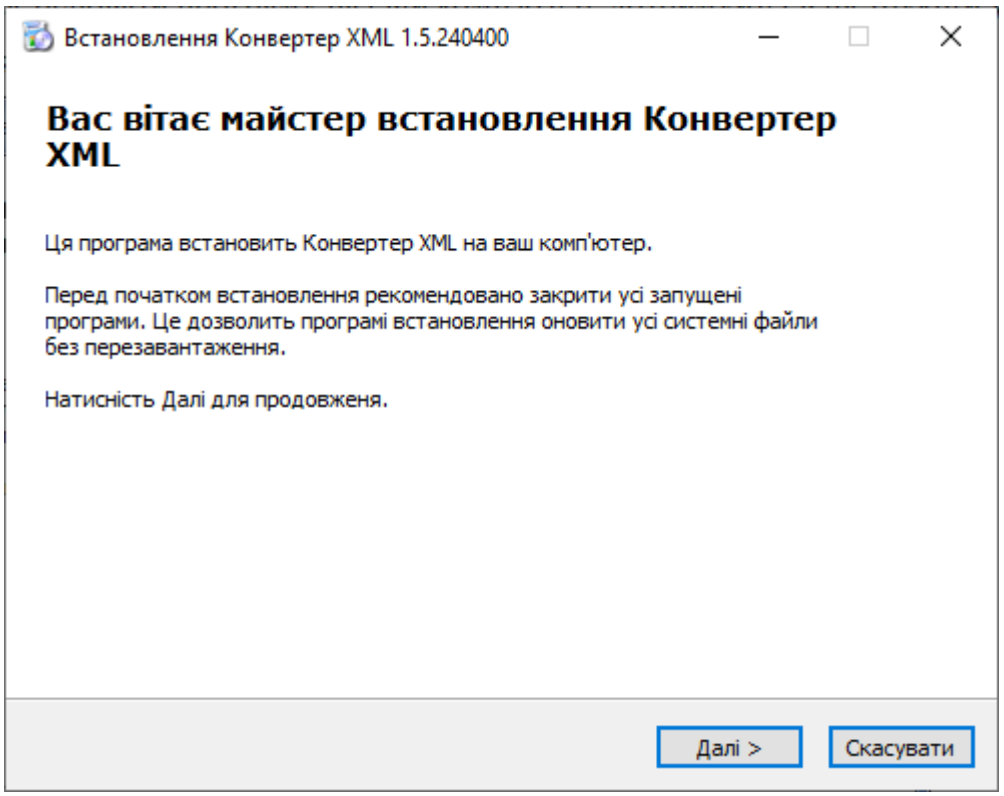
1. Встановлення 3
2. Активація 3
   Купівля програми 4
3. Головне вікно програми 5
4. Робота з файлом XML 5
   4.1 Вікно редагування XML 7
   4.1.1 Зміна значень 7
   4.1.2 Зміна типу блоку 8
   4.1.3 Видалення блоків 9
   4.1.4 Додавання нових блоків 10
   4.1.5 Копіювання назви блоку 10
   4.1.6 Пошук розділу чи значення 11
   4.1.7 Збереження блоку як шаблону 11
   4.2 Робота с картою 11
   4.2.1 Опис шарів 11
   4.2.2 Відображення шарів 12
   4.2.3 Відображення координат об'єкта 13
   4.2.4 Геометрія об’єкту 14
   4.2.5 Семантика об’єкту 15
   4.2.6 Пошук вузлів 15
   4.2.7 Експорт координат (буфер обміну, json) 17
   4.2.7 Керування картою 18
   4.3 Аналіз та виправлення геометрії 18
   4.3.1 Редагування вузлів 18
   4.3.2 Переміщення об'єктів 20
   4.3.3 Стикування ділянки 23
   4.3.4 Перевірка на накладки 24
   4.3.5 Автоматичне створення виносів суміжників 25
   4.3.6 Порядок суміжників 26
   4.3.7 Виправлення об'єктів із «бубликами» 27
   4.3.8 Виправлення першої точки об'єкта 29
   4.3.9 Виправлення напрямку нумерації 30
   4.3.10 Перевірка балансу угідь 30
   4.3.11 Перевірка на вихід за межу ділянки 31
   4.3.12 Прорізування контуром 32
5. Створення XML файлів з IN4 33
6. Перевірка файлу на структуру 35
7. Збереження зміненого файлу 37
8. Ліцензіати 38
9. Шаблони блоків 40
   9.1 Збереження шаблону 40
   9.2 Використання шаблону 41
   9.3 Редагування шаблону 42

9.3 Видалення шаблону 43
10. Майстри 43
10.1 Майстер: Видалення пустих блоків 44
10.2 Майстер: Додавання блоків кваліфікаційних сертифікатів 45
10.3 Майстер: Перевірка на вихід за межу ділянки 46
10.4 Майстер: Виправлення об'єктів із «бубликами» 47
10.5 Майстер: Створення GUID 47

1. Встановлення

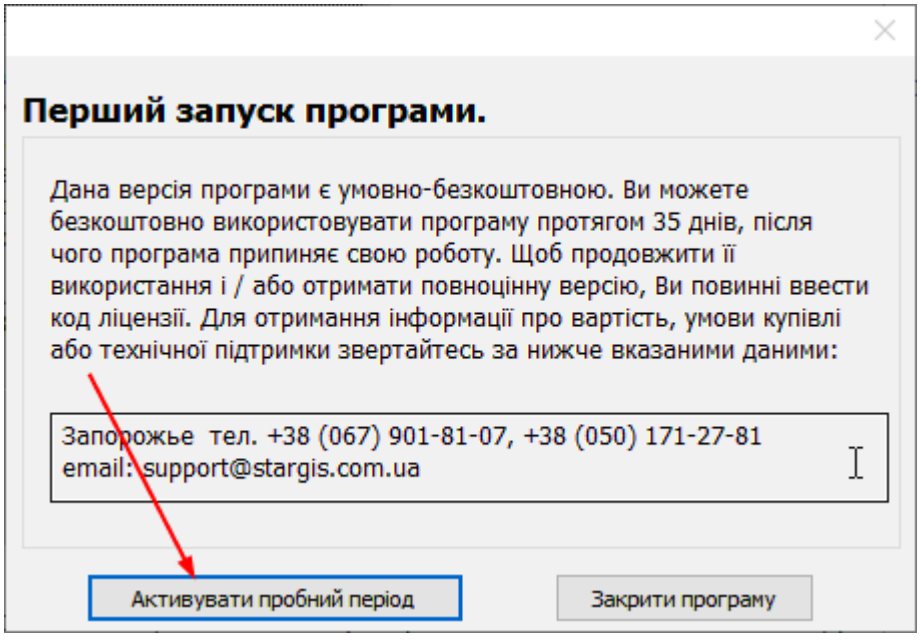
Щоб інсталювати програму на свій комп'ютер, дотримуйтесь інструкцій установника:

- Для Windows 7-10 бажано не встановлювати в Program Files:



2. Активація

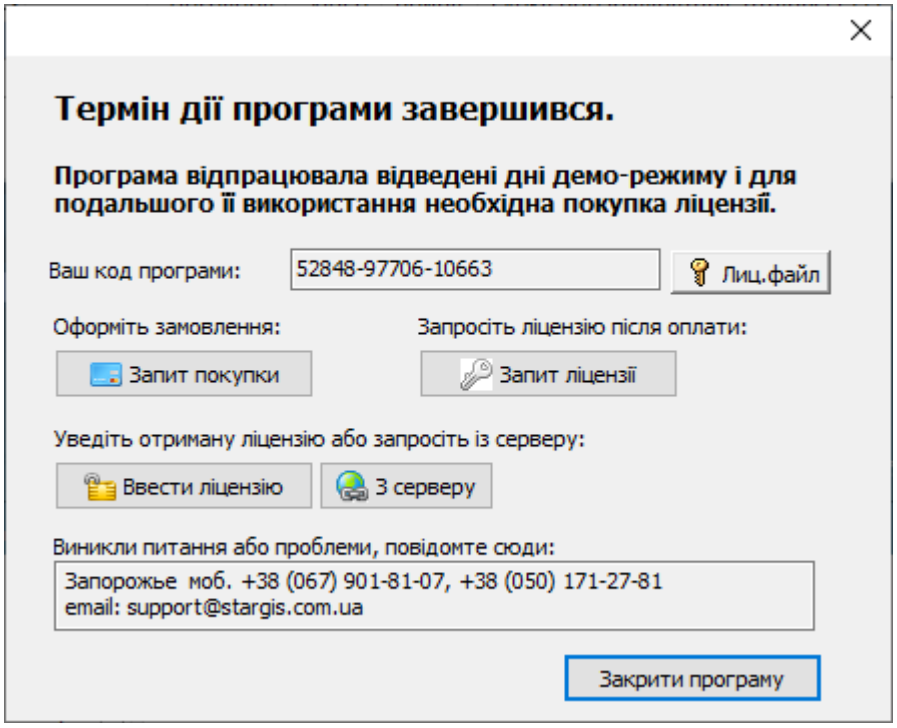
При першому запуску програма вимагає активацію. Це безкоштовний та автоматичний процес, який не потребує підключення до Інтернету. Натисніть *Активувати пробний період*:



Купівля програми

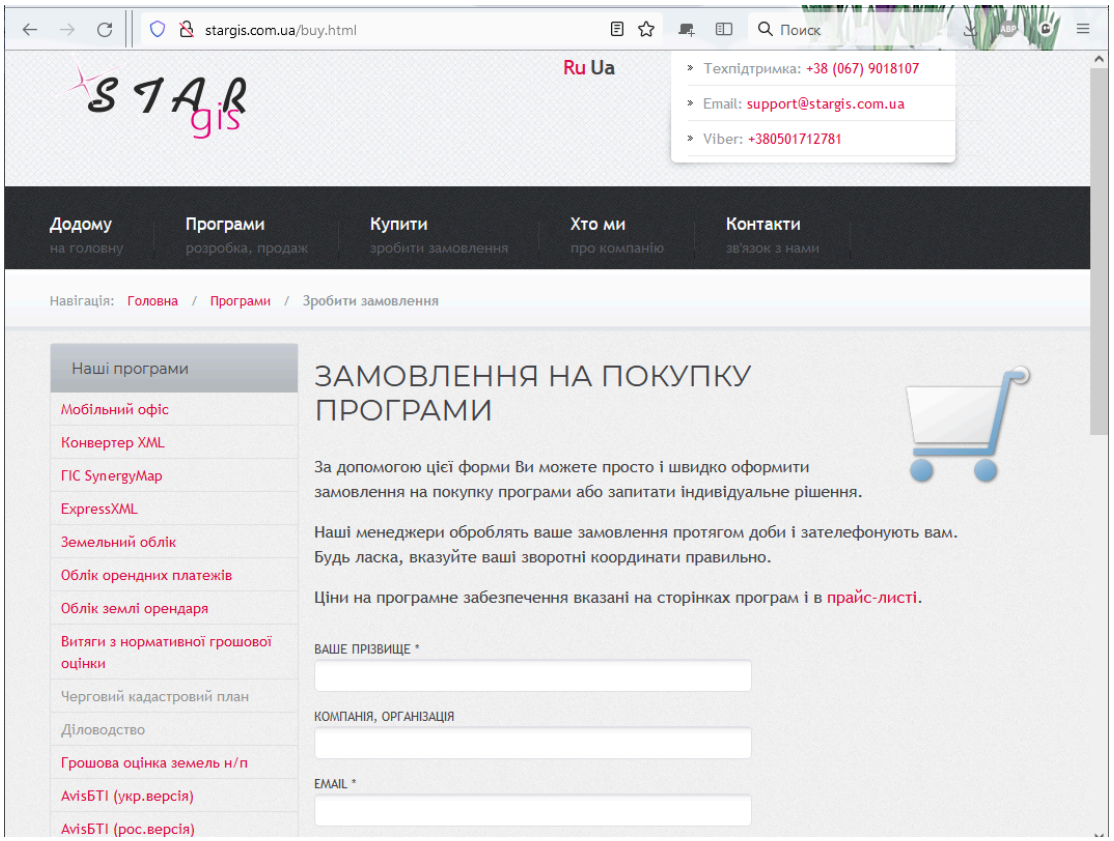
Термін демо-версії програми обмежений 10 днями. Функціонал при цьому необмежений.

Якщо термін роботи демо режиму закінчився, буде видано вікно блокування та програма не запускатиметься:

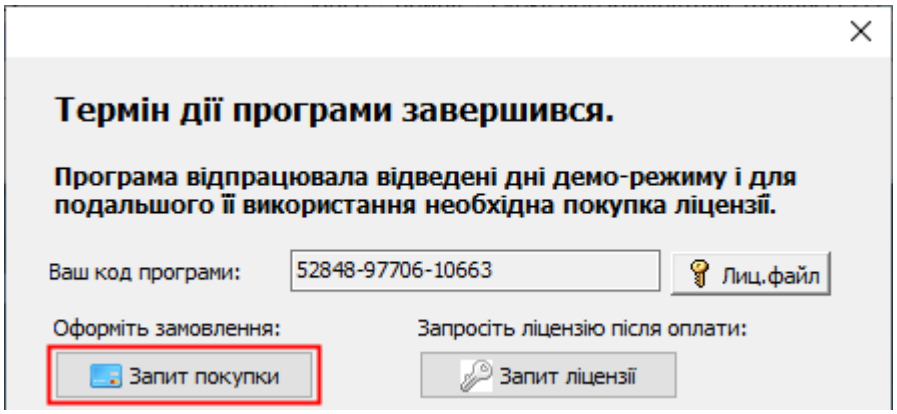


Актуальні ціни та акції вказані на сайті: http://stargis.com.ua/convxml.html

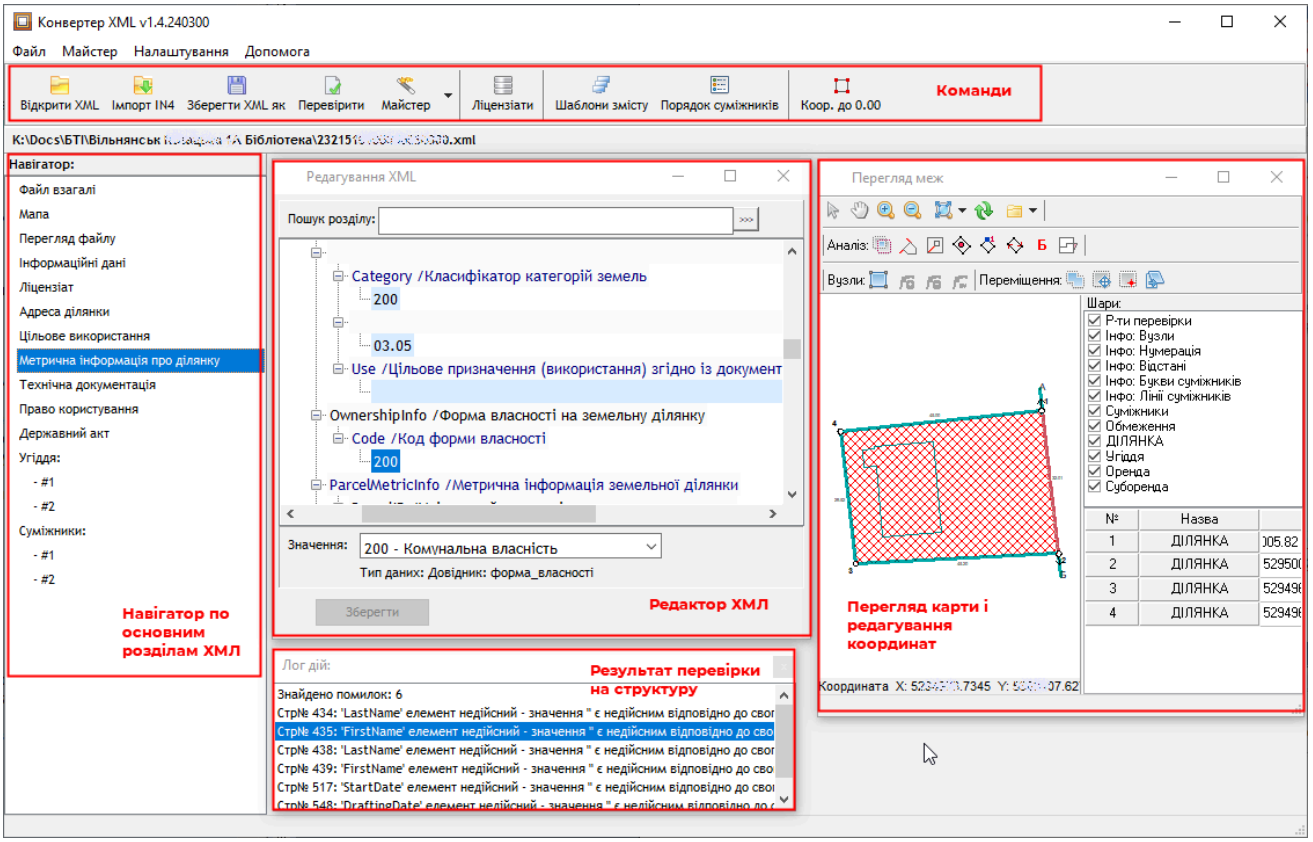
Запит на покупку можна оформити на сайті:



Або надіслати запит із вікна блокування (потрібне підключення до Інтернету):



3. Головне вікно програми



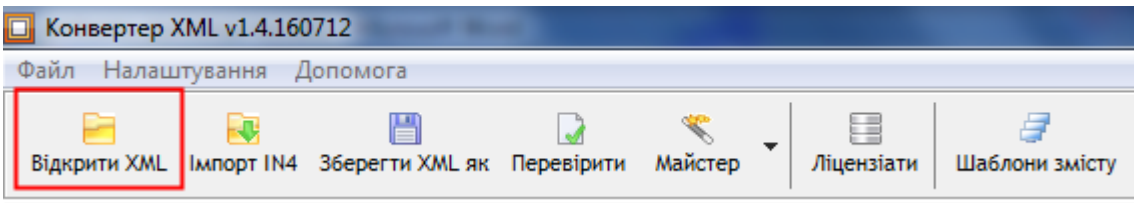
Щоб почати роботу, натисніть *Відкрити XML* або *Імпорт IN4*

Карту і редагування XML-я відкривають подвійним клацанням мишки на відповідному розділі у Навігаторі.

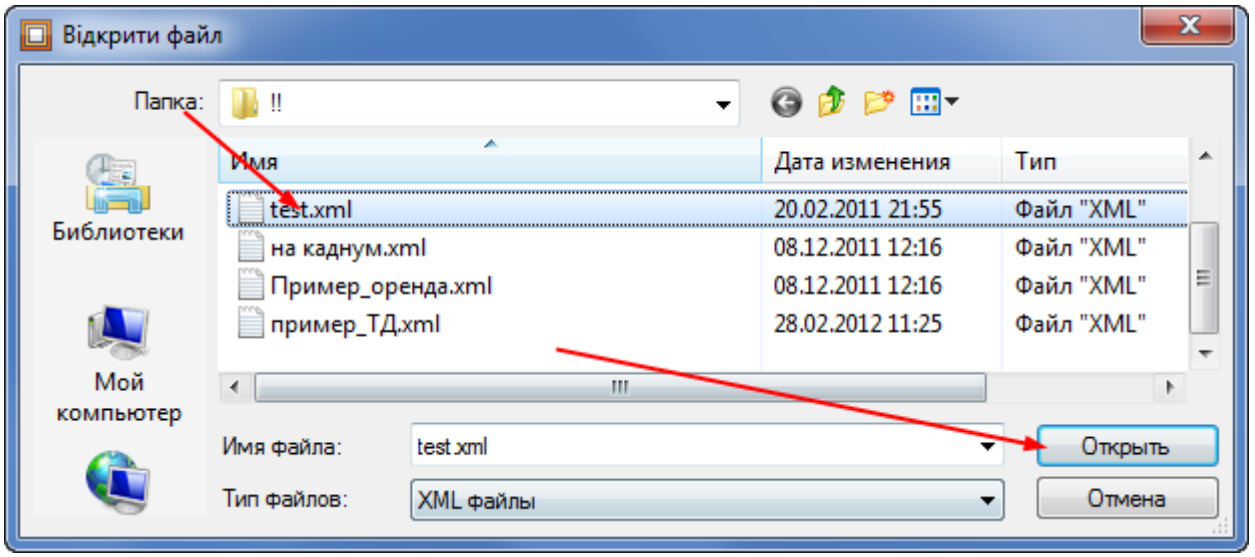
4. Робота з файлом XML

У програмі можна відредагувати значення полів, додати/видалити блоки, виконати аналіз (і оптимізацію) структури і графіки, відбудувати графіку, змінювати координати.

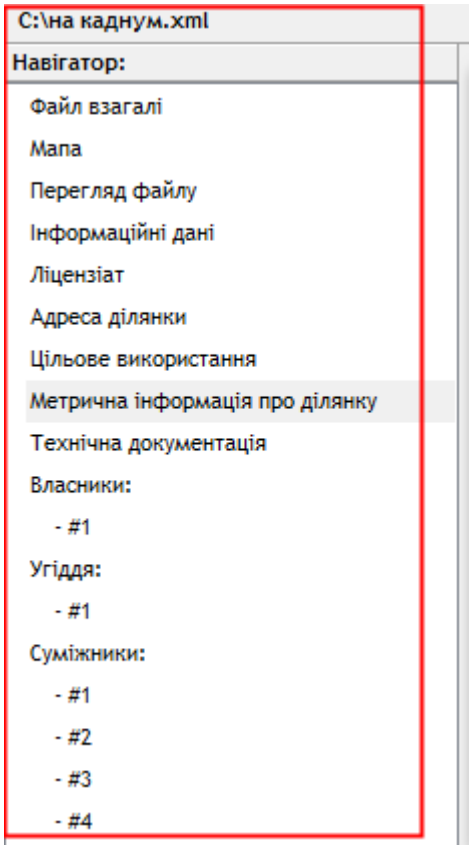
Натисніть кнопку *Відкрити XML*:



Потім виберіть файл у вікні:



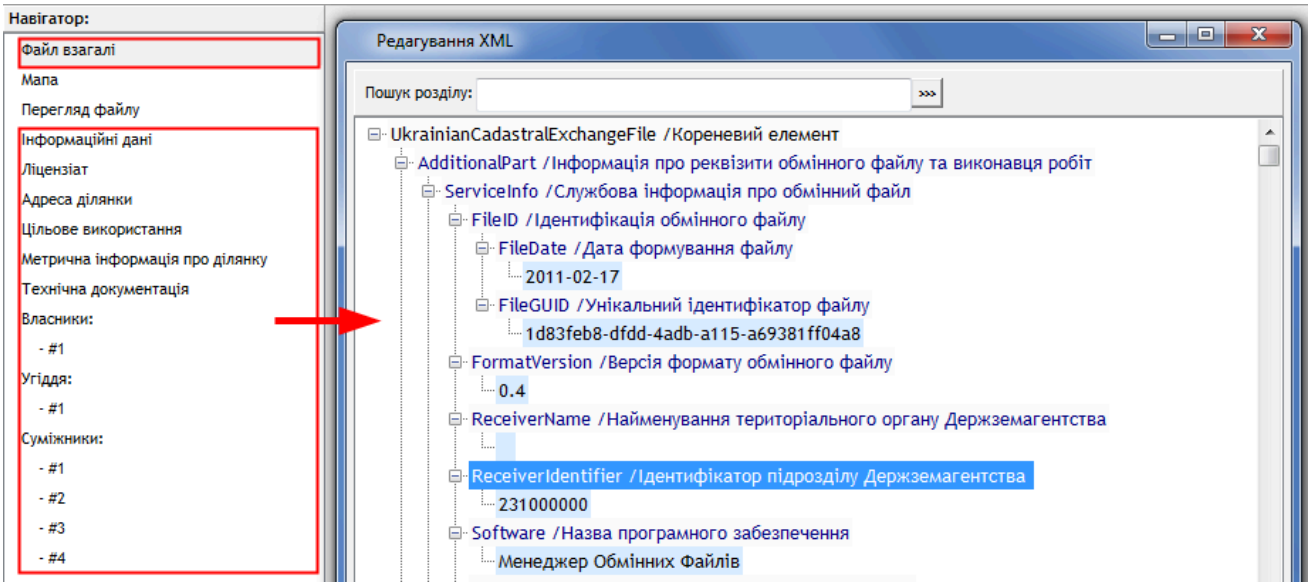
Файл буде завантажено для редагування:



4.1 Вікно редагування XML

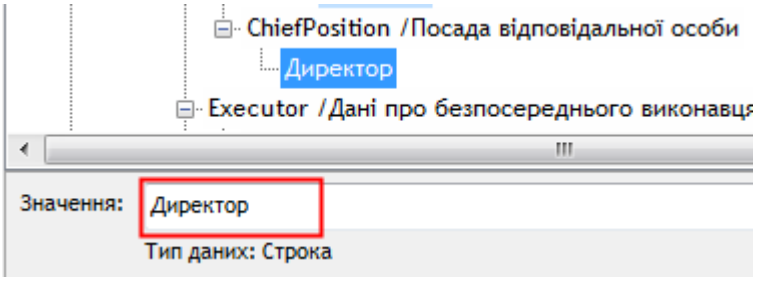
4.1.1 Зміна значень

З навігатора подвійним клацанням мишки відкриється редактор ХМЛ і перейде на відповідний розділ:



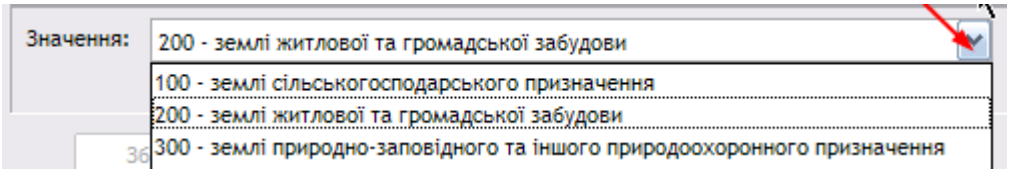
У режимі редактора ХМЛ блоки підписані англійською та українською мовами, значення полів виділені блакитним, обов'язкові блоки позначені темно-синім кольором.

Для редагування виділіть значення та відкоригуйте його на панелі внизу екрана:

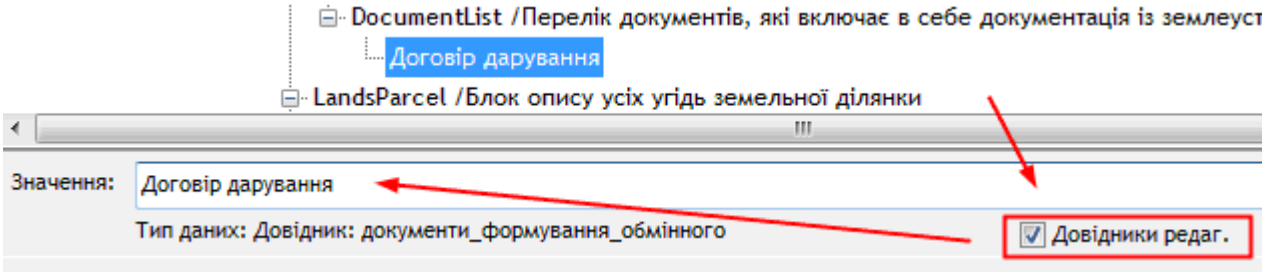


У типі даних підказується, яке значення очікується: рядок, число, дата тощо.

За наявності довідника виберіть значення зі списку:



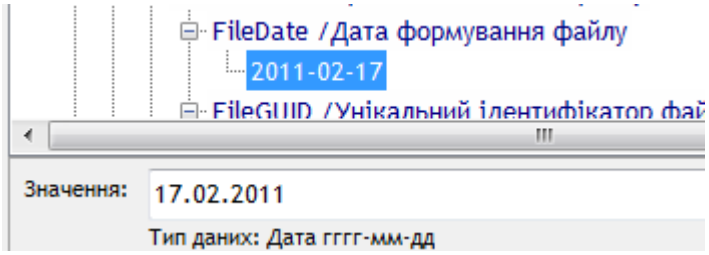
Якщо потрібно ввести довільне значення, натисніть галочку *Довідники редагуються* і введіть своє значення:



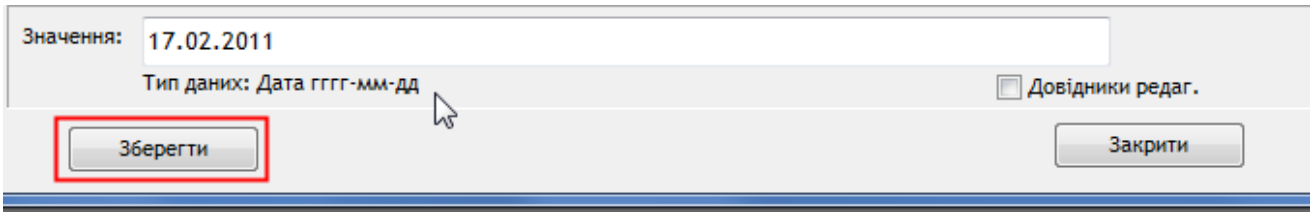
Для такого довільного значення перевірка видаватиме помилку, яку можна ігнорувати, якщо ви впевнені, що значення довідника редагуються.

Коригувати блоки PointInfo (координати) Polyline (лінії), Externals (межа) немає сенсу, т.к. межі автоматично заносяться з карти при збереженні файлу.

Дати у файлі зберігаються у форматі рррр-мм-дд. Для редагування дата відображається у звичному вигляді як дд.мм. рррр:

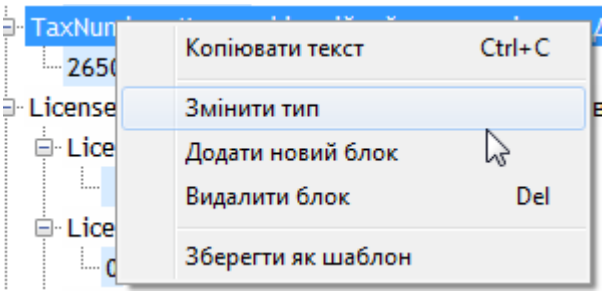


Для збереження змін (сам файл потім зберігається окремо) натисніть *Зберегти*:



Кнопка стає активною після внесення будь-якої зміни.

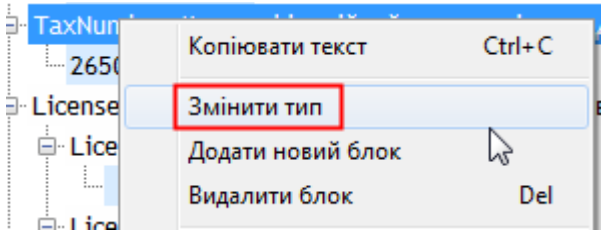
Функції керування блоками доступні через праву кнопку мишки на розділі:

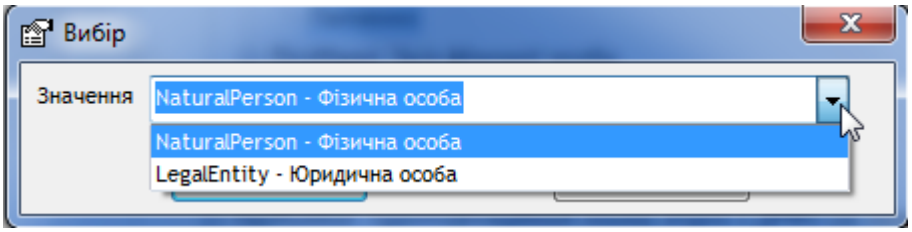


Їх опис докладніше див. у наступних розділах.

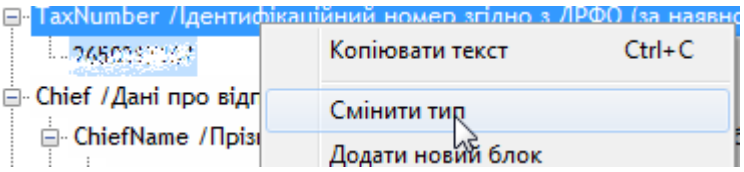
4.1.2 Зміна типу блоку

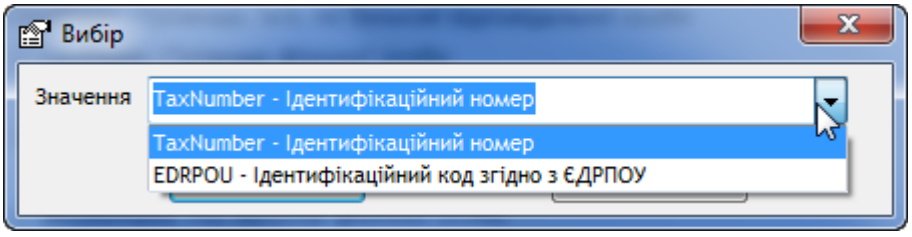
Можна змінювати тип юридичної чи фізичної особи:



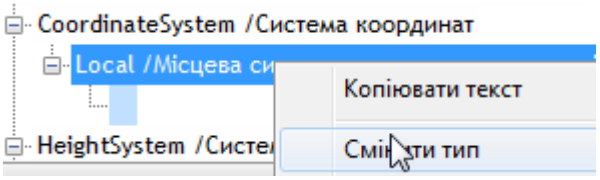


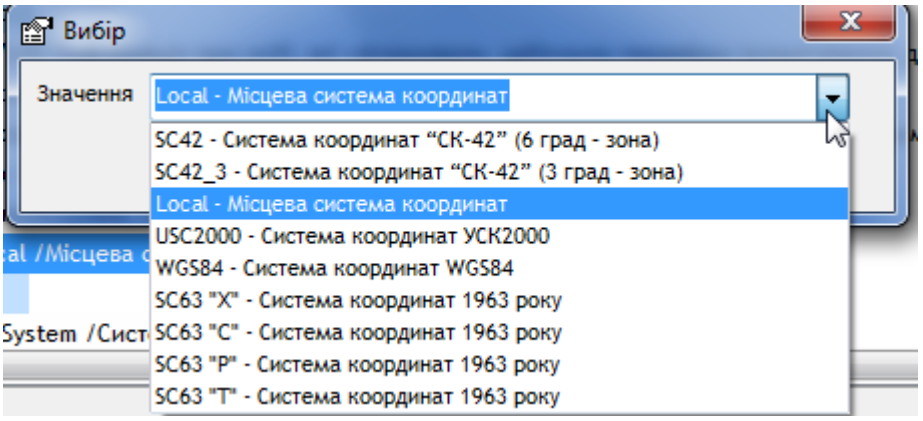
Або код в організації:





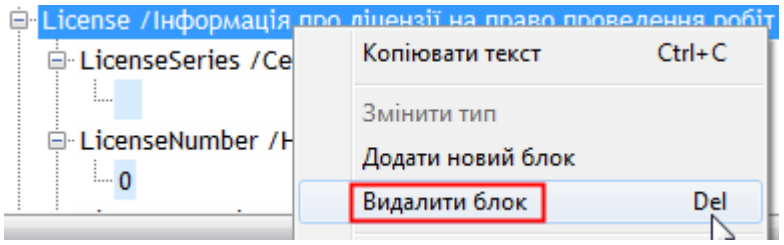
Або інші типи:



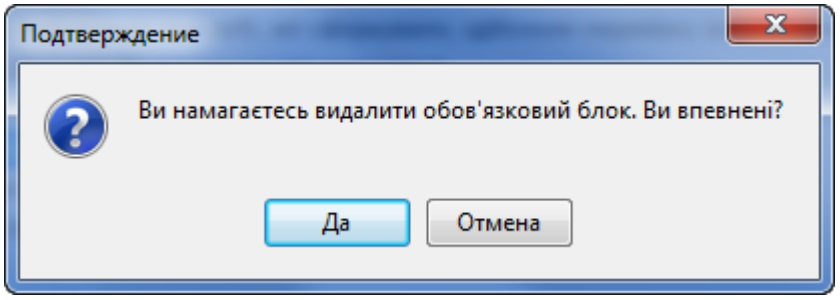


4.1.3 Видалення блоків

У програмі можна видалити будь-який блок, але треба точно розуміти, який блок і чому ви видаляєте, щоб не порушилася цілісність файлу:

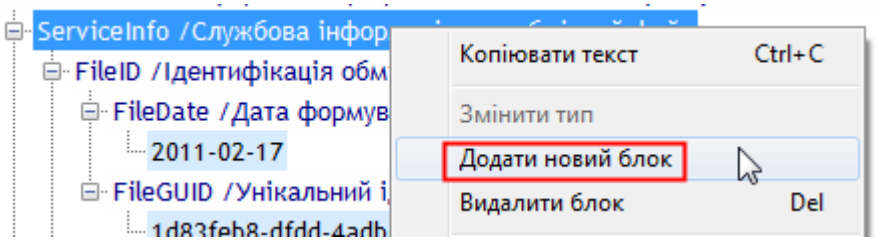


При спробі видалення обов'язкових блоків буде видано попередження (його можна проігнорувати, якщо ви впевнені у своїх діях):

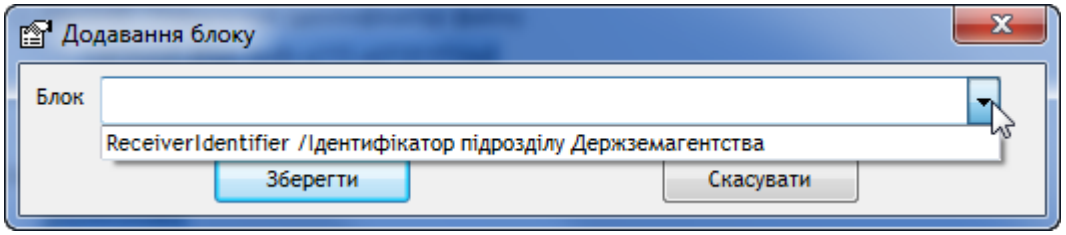


4.1.4 Додавання нових блоків

У програмі можна додати відсутні або повторювані блоки:

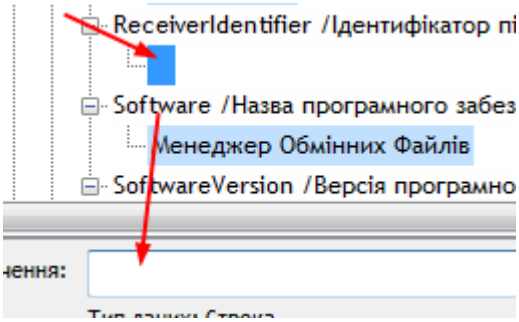


У вікні виділіть розділ, у якому має бути новий блок. У контекстному меню вибрати *Додати новий блок*. Далі буде видано вікно зі списком блоків, які можна додати:



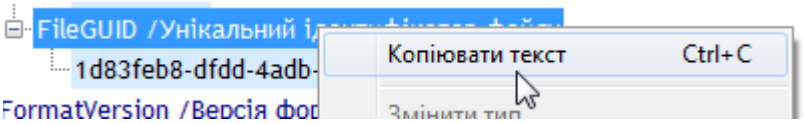
Не до всіх розділів дозволено додавання, наприклад, не можна додати блок ділянки, угіддя, суміжника, координат та деякі інші.

Заповніть нове значення:

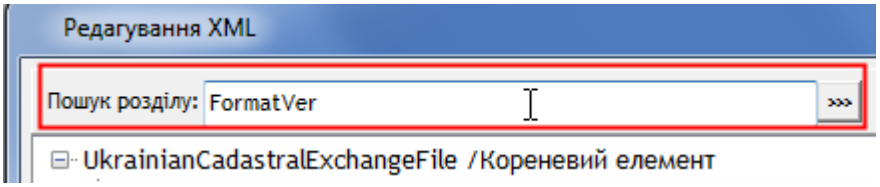


4.1.5 Копіювання назви блоку

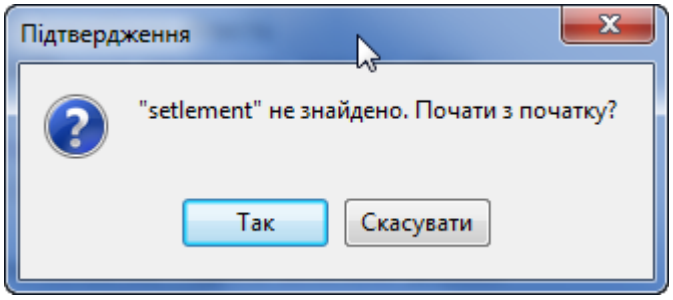
У буфер обміну міститься назва блоку на англ.мові (наприклад, для пошуку):



4.1.6 Пошук розділу чи значення

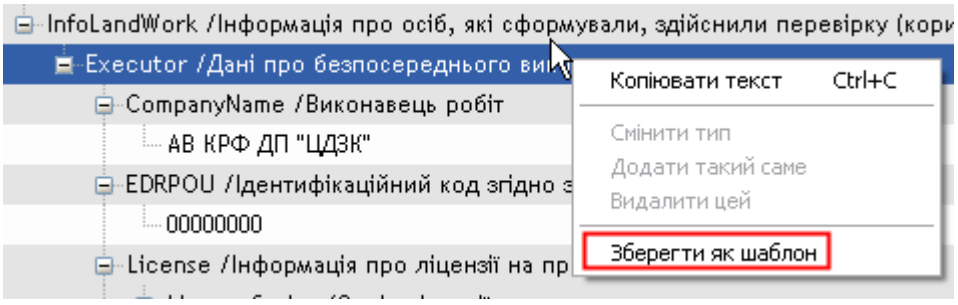


У вікні пошуку можна вводити назви розділу на укр. та англ. мовах або значення, повністю або частково. Потім натиснути кнопку *Знайти далі* >>>|. Послідовно програма буде переходити за відповідними блоками. Якщо нічого не знайдено, буде видано повідомлення:



4.1.7 Збереження блоку як шаблону

Блок можна зберегти в шаблони, щоб вставляти його в інші місця цього чи інших файлів (докладніше див. розділ 9 Шаблони блоків):

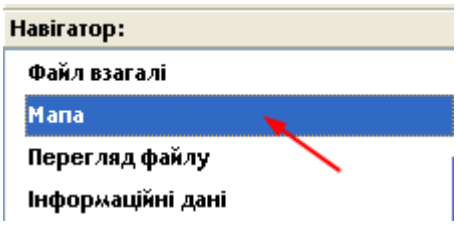


Наприклад, це може бути блоки оренди, обмежень, ліцензіата тощо.

4.2 Робота с картою

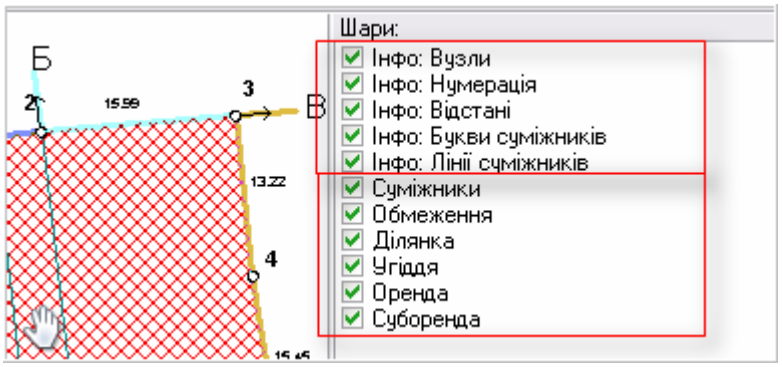
4.2.1 Опис шарів

Щоб переглянути відбудовану графіку, натисніть у навігаторі *Мапа*:



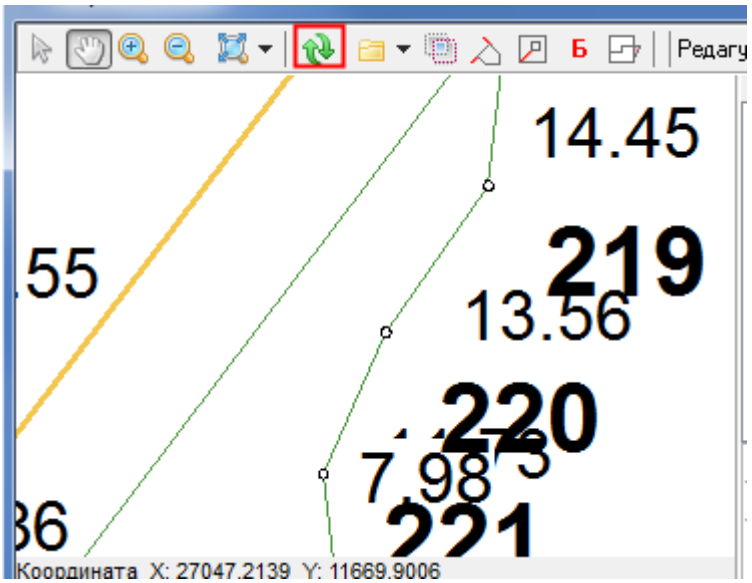
Вікно графіки призначене для перевірки відображення, аналізу та зміни координат.

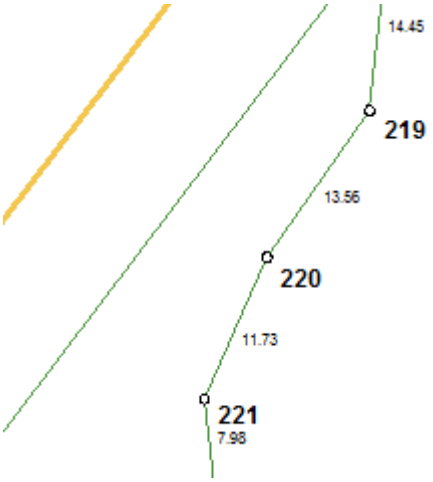
Шари поділяються на інформаційні та робочі (з реальними межами об'єктів)**:**



Інформаційні шари (починаються з Інфо:) призначені для відображення довжин, нумерації, підписів, літер/виносів суміжників.

Вони автоматично оновлюються під час відкриття вікна карти. Вручну можна оновити кнопкою , коли треба перебудувати підписи під час роботи на великому масштабі:



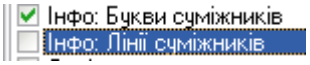


Зміни на цих шарах не відображаються на кінцевому файлі ХМЛ!

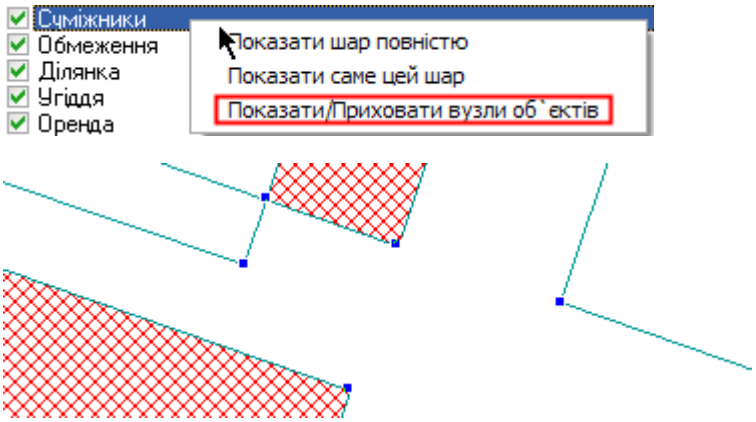
Робочі шари з межами містять реальні координати. Це ділянка, угіддя, обмеження, оренда, суборенда, суміжники. Їхня зміна буде відображена у збереженому файлі ХМЛ.

4.2.2 Відображення шарів

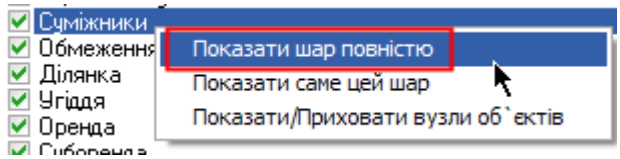
4.2.2.1 Видимість шару визначається галочкою:



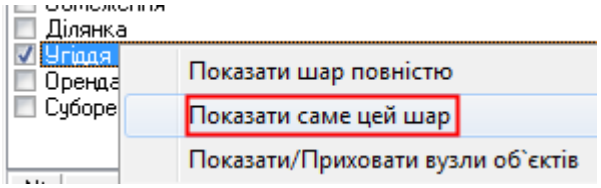
4.2.2.2 Увімкнути **підсвічування вузлів** можна в контекстному меню на шарі *Показати/Приховати вузли об'єктів*:



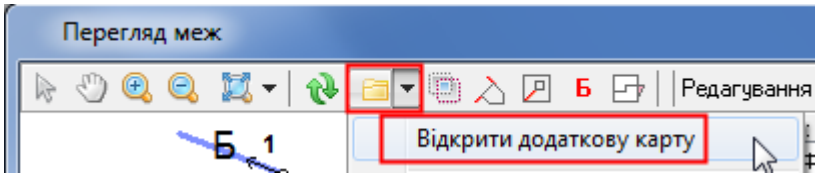
4.2.2.3 Показати шар повністю в контекстному меню *Показати шар повністю*:



4.2.2.4 Показати лише цей шар (інші сховаються) у контекстному меню *Показати саме цей шар*:

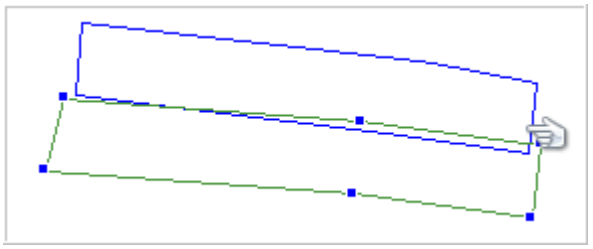


4.2.2.5 Відкрити інші карти (наприклад, базу ділянок або підкладку) можна в меню на панелі *Відкрити додаткову карту*:



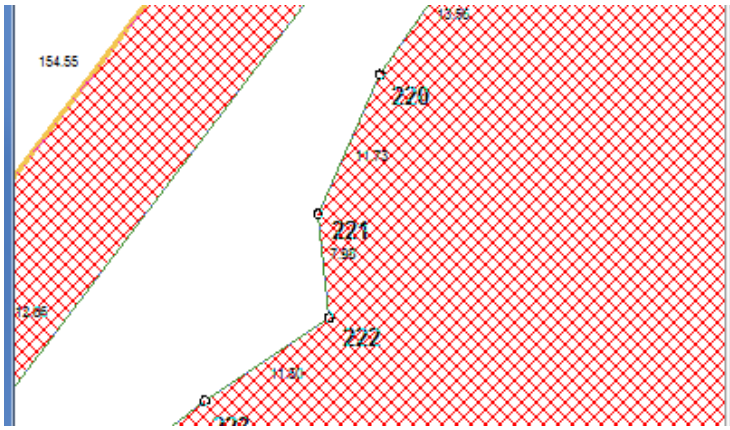
Далі вкажіть файл формату Mapinfo tab (Якщо ви маєте інший формат, ви можете скористатися ГІС SynergyMap, щоб конвертувати файли). Раніше відкриті файли зберігаються в меню швидкого доступу.

Ці карти можна використовувати для перевірки накладок та стикування ділянки:



4.2.3 Відображення координат об'єкта

Видиліть об'єкт на карті – завантажити список координат:



№	Назва	X	Y
208	Ділянка	26366.0200	11588.0400
209	Ділянка	26340.4400	11571.1700
210	Ділянка	26324.4100	11562.3000
211	Ділянка	26295.0200	11535.7200
212	Ділянка	26345.7000	11434.6000
213	Ділянка	26352.9500	11418.2800
2-1	Ділянка	26837.0600	11496.7000
2-2	Ділянка	26960.0000	11580.5200
2-3	Ділянка	26977.5300	11595.7900
2-4	Ділянка	внутренний контур	

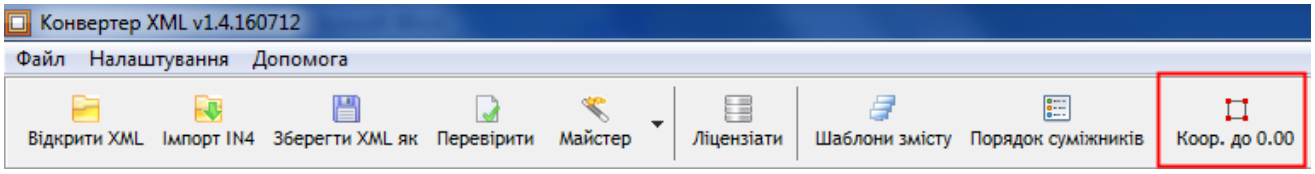
Якщо об'єкт містить внутрішні контури, то поле *№ точки* пишеться № контуру і номер точки по порядку в цьому контурі (наприклад, 2-1).

Точність координат можна регулювати:

- точність до 4-го знака

- та обмежена до 2х знаків (використовується при перерахунку систем координат і якщо довжина об'єкта перевищує 200 км).

Ці налаштування задаються до відкриття файлу кнопкою на головній панелі програми *Точність координат обмежена до 0.00*:

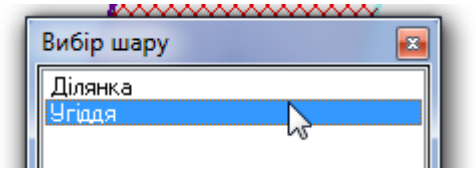


Інструменти виділення

Деякі об'єкти можуть накладатися один на одного, що ускладнює їх виділення. Використовуйте такі кнопки:

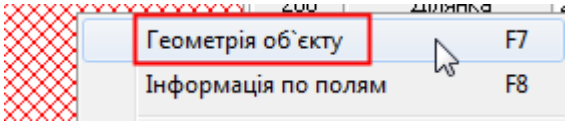
- **клавішею Tab** (тримаючи курсор мишки над об'єктом) - перебираються об'єкти під курсором.

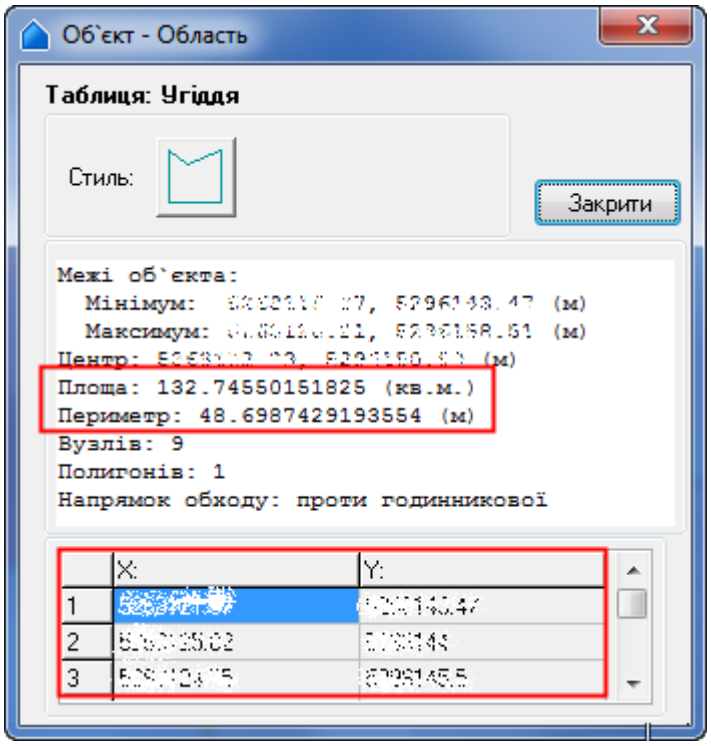
- утримуючи **клавішу Alt**, клацнути на об'єкт і в меню вибрати об'єкт:



4.2.4 Геометрія об’єкту

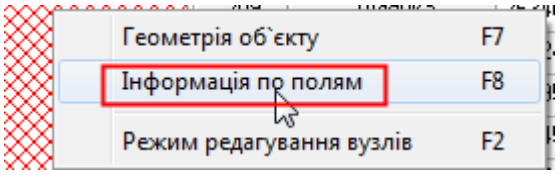
Геометрію об'єкта можна переглянути в контекстному меню *Геометрія об`єкту*:

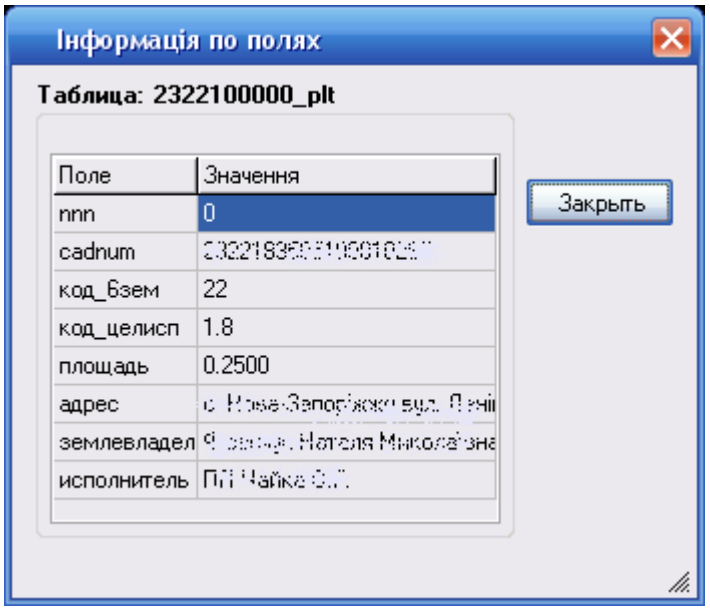




4.2.5 Семантика об’єкту

Переглянути семантику по вибраному об'єкту (актуально на додаткових шарах) можна, виділивши його та вибравши в контекстному меню *Інформація по полях*:

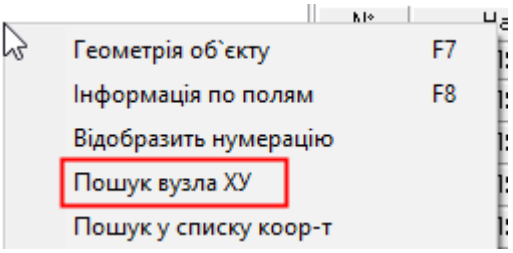




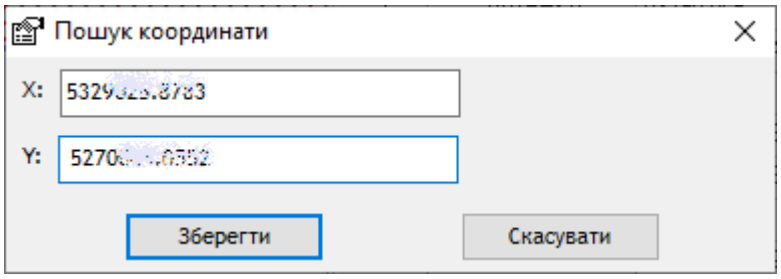
4.2.6 Пошук вузлів

4.2.6.1 Пошук вузла на карті

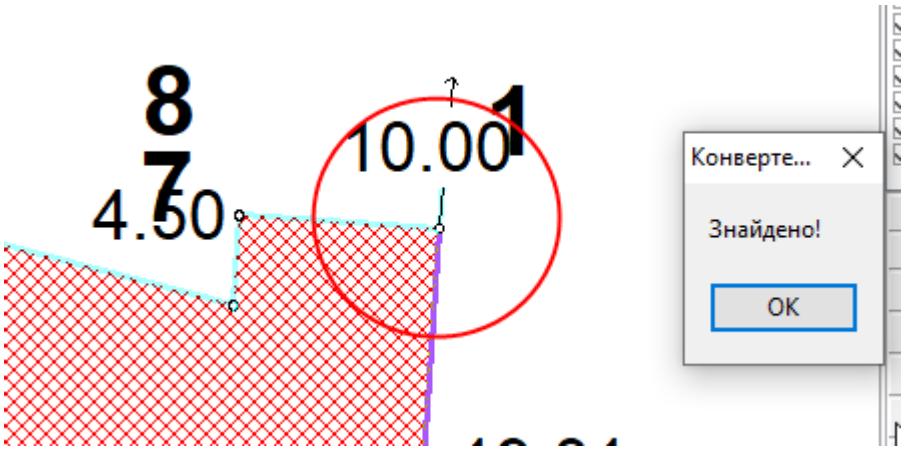
Для пошуку координати (Х/У) об’єкту на карті натисніть правою кнопкою на карті і виберіть *Пошук вузла ХУ*:



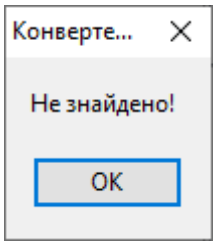
Потім введіть координату:



Якщо буде знайдено, то буде видано повідомлення *Знайдено* і центр карти зміститься на цей вузол:

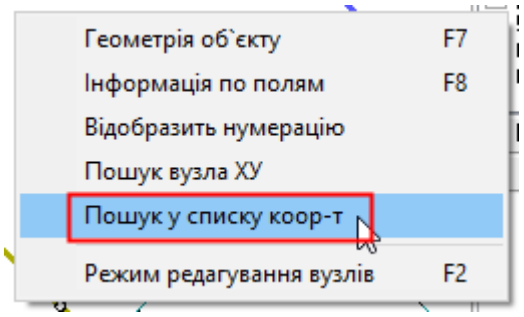


Якщо не знайдено, то повідомлення:

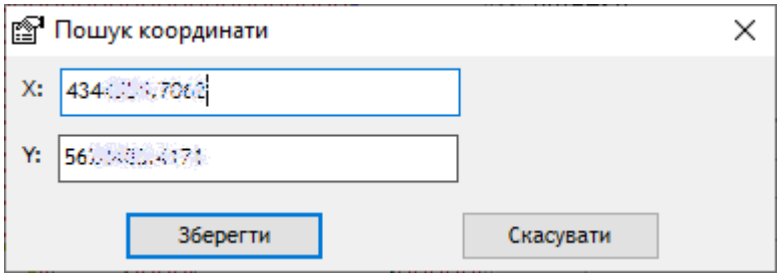


4.2.6.2 Пошук вузла у списку координат

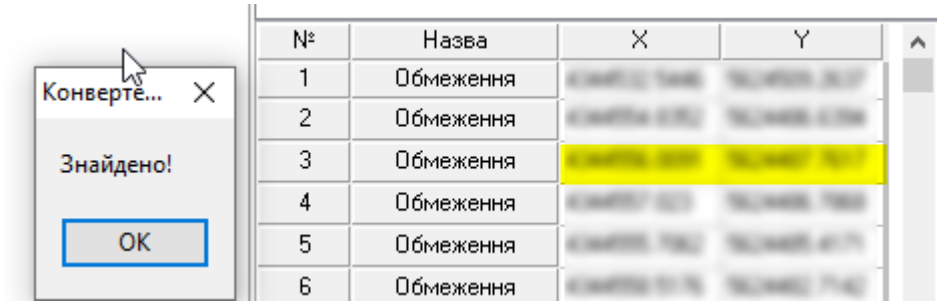
Для пошуку координати у списку координат (у великому об’єкті) натисніть правою кнопкою на карті і виберіть *Пошук у списку коор-т*:



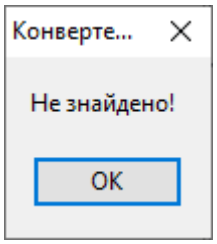
Потім введіть координату:



Якщо буде знайдено, то буде видано повідомлення *Знайдено* і перейде на рядок з координатою:

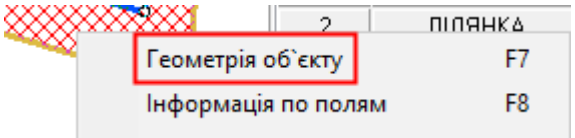


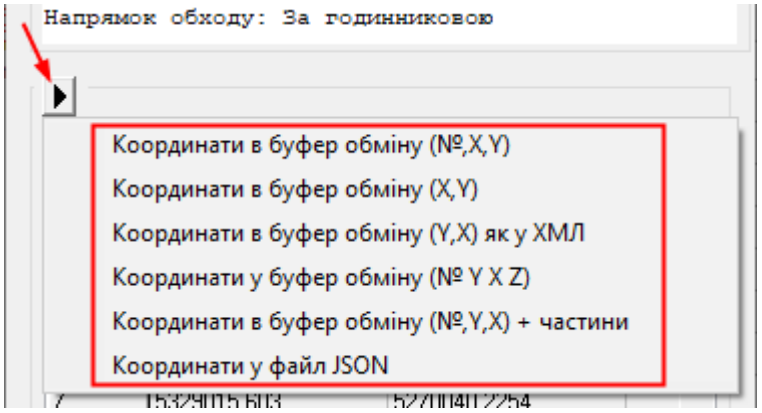
Якщо не знайдено, то повідомлення:



4.2.7 Експорт координат (буфер обміну, json)

Видиліть об’єкт на карті, потім у контекстному меню виберіть Геометрія об’єкту, а там натисніть на > і оберіть необхідний формат :





4.2.7 Керування картою

Інструменти керування картою знаходяться на панелі:

- виділення об'єктів. Додаткові клавіші: утримуючи Ctrl – додати до виділення об'єкт, утримуючи Shift – знімається виділення об'єкта.

- переміщення карти

- збільшення карти

- зменшення карти

- встановити стандартний масштаб від 1:500 до 1: 10000

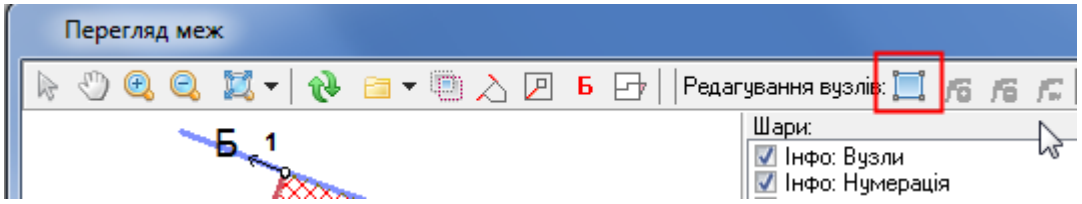
- оновити підписи

- відкрити додаткову карту (формат Mapinfo TAB)

4.3 Аналіз та виправлення геометрії

4.3.1 Редагування вузлів

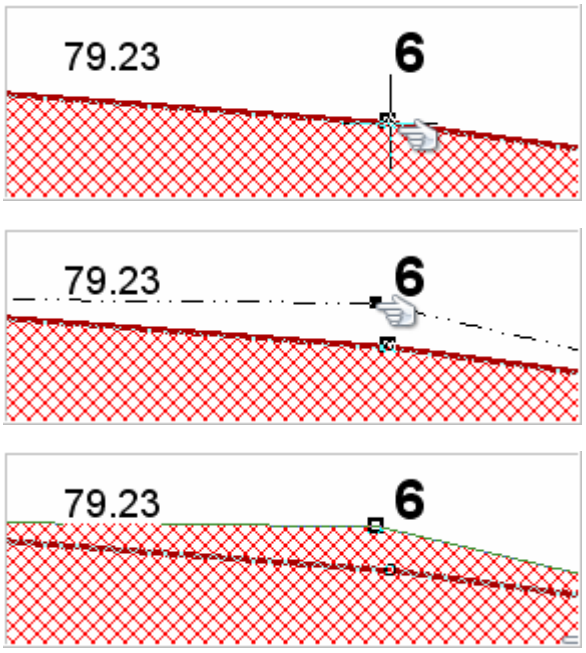
Режим редагування вузлів вмикається кнопкою *Режим редагування вузлів (*або *F2)*:



Щоб усунути режим, натисніть кнопку ще раз.

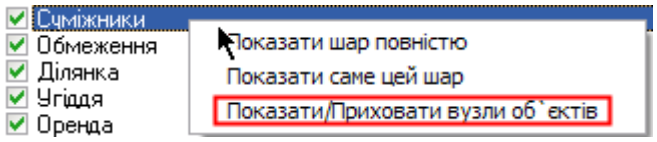
4.3.1.1 Переміщення мишкою вузла об'єкта.

Виділіть об'єкт, потім вузол і потягніть його мишкою:



У цьому режимі автоматично працює прилипання до інших вузлів.

Можно включити режим відображення вузлів для окремого шару, щоб легше було прив’язуватися:

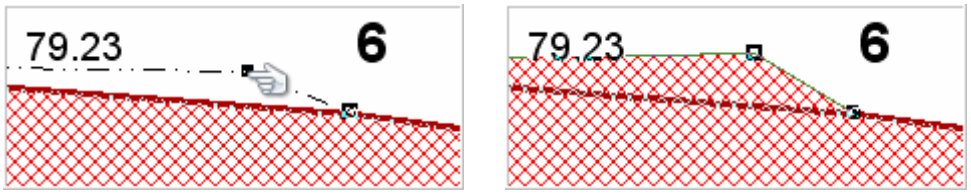


Звертаємо увагу, що за такого способу перетягувати вузол доведеться у кожного об'єкта окремо (виділяйте їх через **Tab**). Інакше можна змінити координату вручну за допомогою кнопки *Заміна координати* (див. нижче п. **4.3.1.4**).

4.3.1.2 Додати новий вузол.

Активуйте режим додавання вузлів, потім натисніть *Додавання вузлів*:

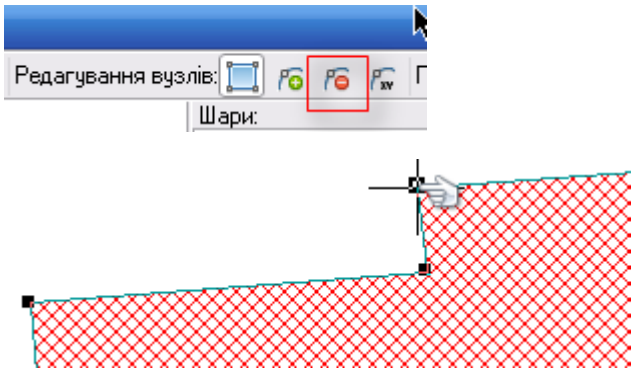
Далі виділіть об'єкт і клацніть на стороні, де потрібно додати вузол, або відтягніть її убік. Не намагайтеся відразу створити вузол, потім можна його виділити і пересунути:



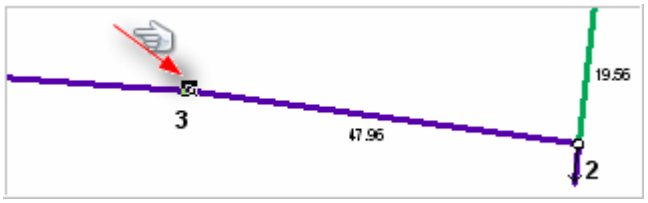
Новий вузол буде створено, і його можна точніше скоординувати мишкою. Працює прилипання до вузлів інших об'єктів. Але краще збільшити вузол і перевірити стикування.

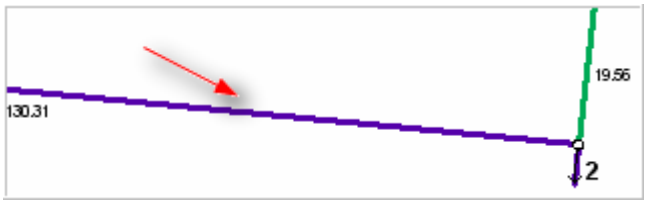
4.3.1.3 Видалення вузлів.

Виділіть об'єкт, потім вузол, потім натисніть кнопку *Видалити вузол*:



Вузол видаляється по всіх об'єктах, які мають цю координату.

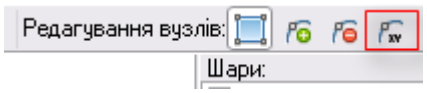




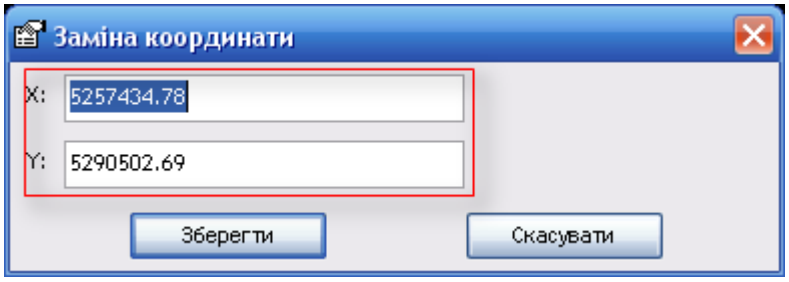
Якщо ви бажаєте просто видалити виділений вузол – натисніть **Del**.

4.3.1.4 Заміна координати вручну.

Виділіть об'єкт, потім вузол, потім натисніть кнопку *Заміна координати*:



І введіть нову координату (поточна коор-та автоматично підставиться):



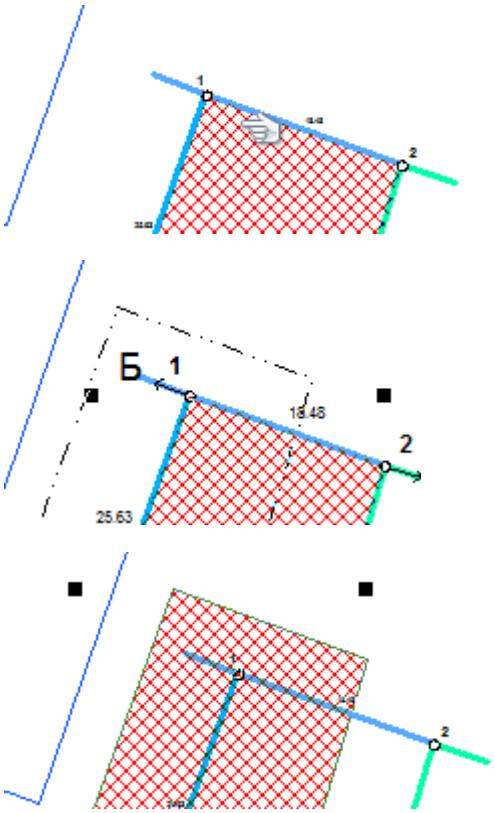
Координата оновиться у всіх об'єктів, де вона зустрічається.

4.3.2 Переміщення об'єктів

4.3.2.1 Переміщення об'єктів повністю мишкою.

Активуйте режим переміщення кнопкою *Вільне переміщення об'єктів*:

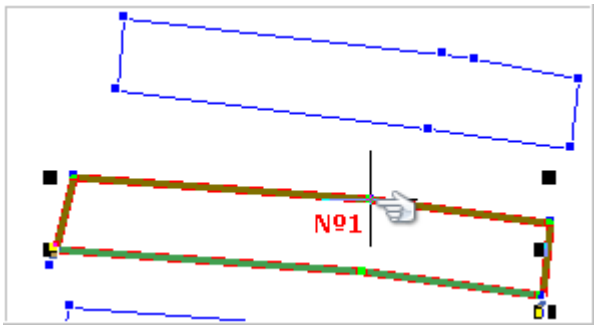
Далі виділіть об'єкт (або кнопкою всі об'єкти) і перемістіть їх мишкою (курсор мишки має бути всередині якогось об'єкта):

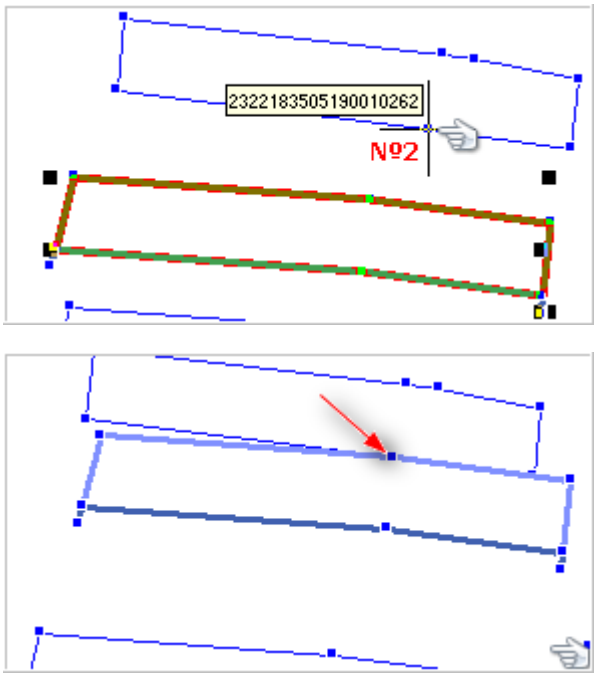


4.3.2.2 Переміщення по двох точках.

Дозволяє точно зрушити об'єкти по двох точках. Спочатку виділіть об'єкти (або кнопкою всі об'єкти), потім натисніть кнопку *Переміщення об'єктів по точках*:

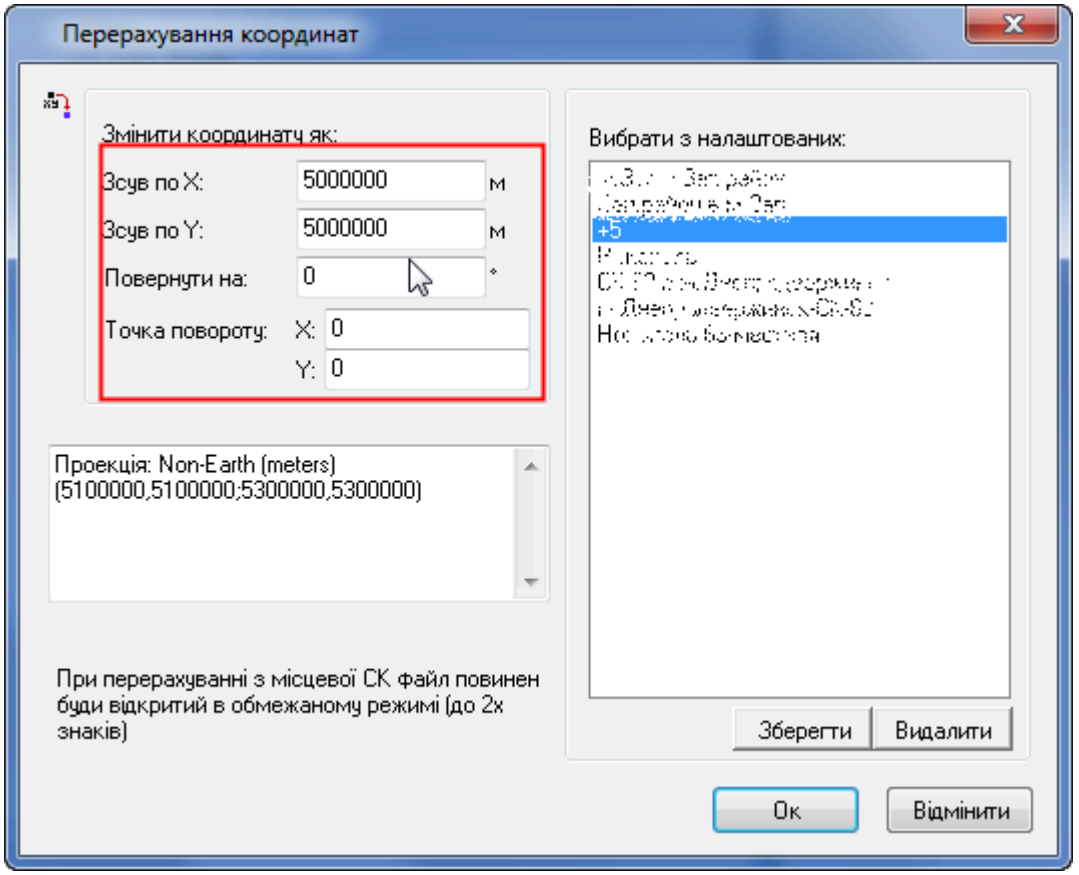
Потім натисніть на карті (краще **клавішею F3** - точна прив'язка до вузла) на точці №1 (звідки рухати) і №2 (куди):





4.3.2.3 Перерахунок координат.

Дозволяє перерахувати координати за заданими параметрами. Спочатку виділіть об'єкти, потім натисніть кнопку *Перерахування координат*:



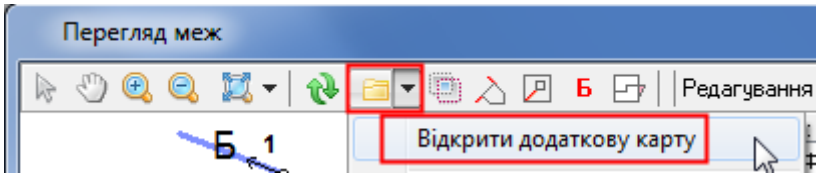
У параметрах треба вказати зміщення по ХУ, поворот та точку повороту. Ці параметри можна зберегти у *Налаштованих*.

Важливо також врахувати діапазон проекції. Якщо опція округлення до 0.00 не застосована, то діапазон буде в межах 200 000 м. А для перерахунку з місцевої СК до СК63 потрібно 10 000 000. Тобто файл потрібно відкрити із заокругленням до 0.00 (при цьому можна втратити точність) і зробити перерахунок коор-т.

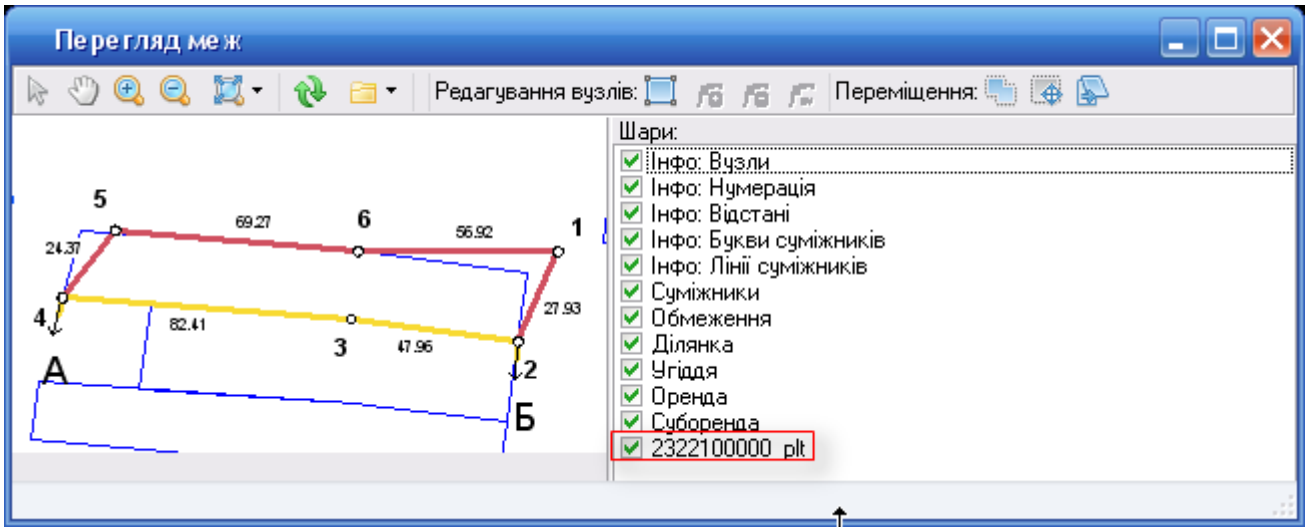
4.3.3 Стикування ділянки

Далі даються інструкції, як стикувати ділянку шляхом стикування вузлів до іншого об’єкта з довільної карти.

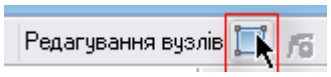
Щоб показати додаткову карту, натисніть *Відкрити додаткову карту*:



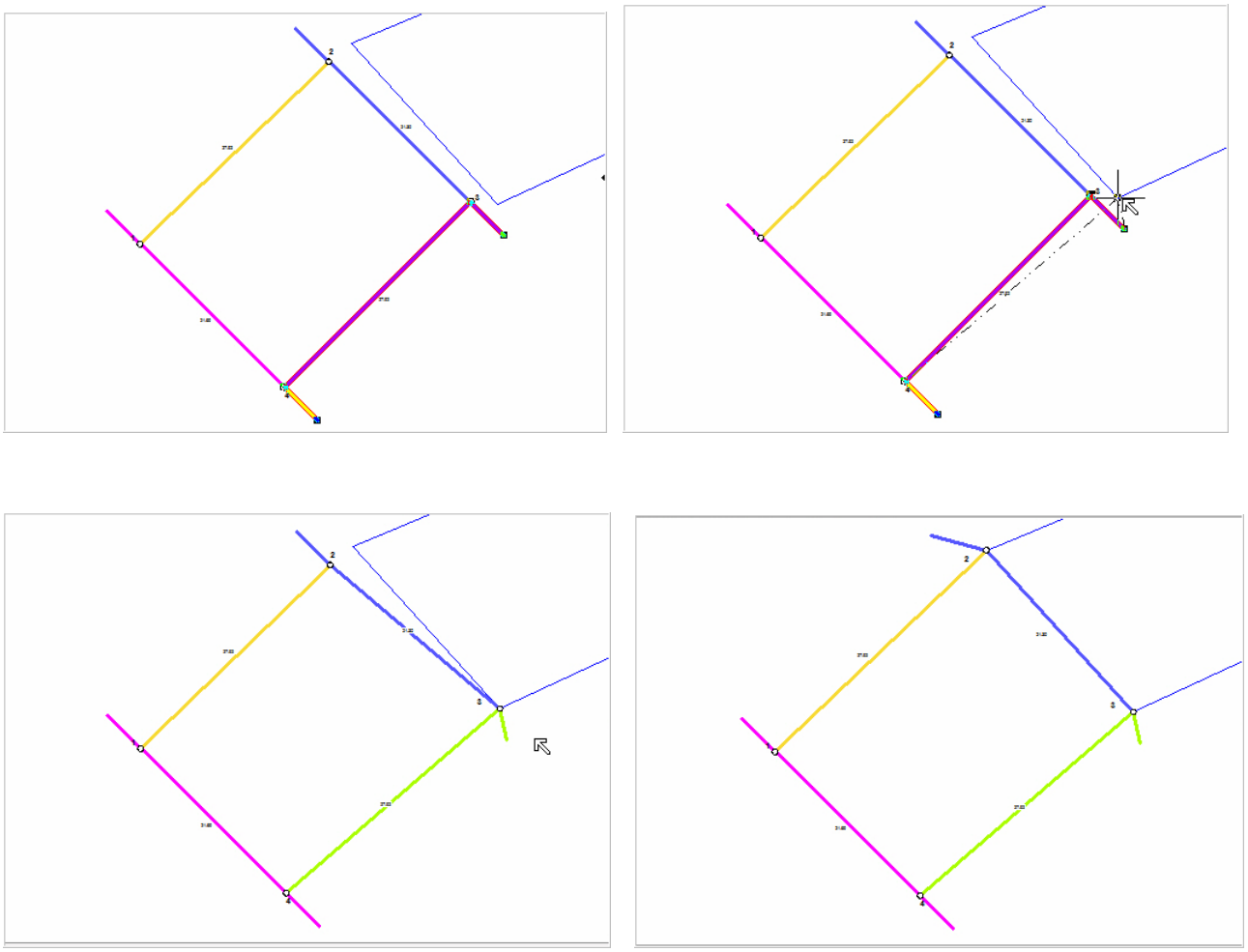
Новий шар відображається внизу списку:



Потім активуйте режим редагування вузлів:



Щоб стикувати вузол, виділіть його і простягніть до потрібної точки:

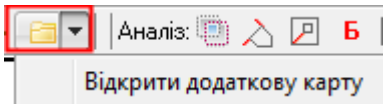


Вузли різних шарів (тобто ділянка, угіддя, суміжники тощо) стикуються окремо.

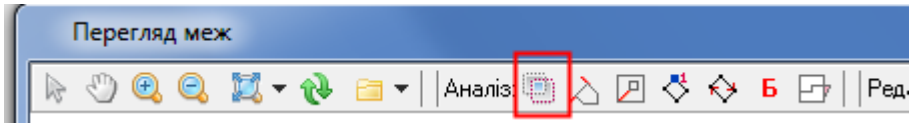
4.3.4 Перевірка на накладки

Далі описується програмна перевірка перетинів, зокрема. на ІКК та накладки.

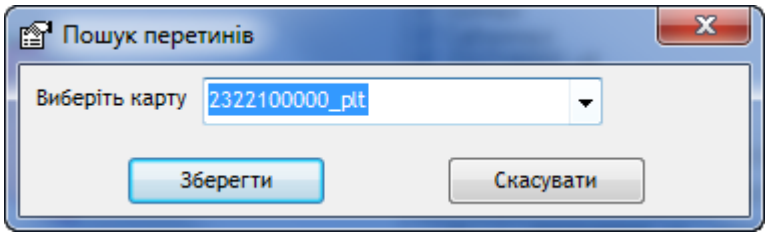
Спочатку відкрийте карту через меню *Відкрити додаткову карту*:



Потім запустіть перевірку кнопкою *Пошук перетинів*:

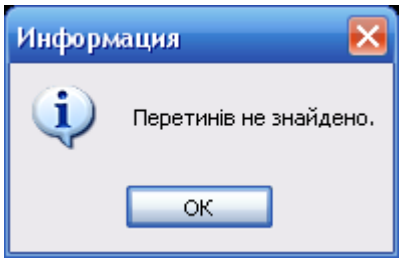


Вкажіть шар, на якому шукатиме перетині:

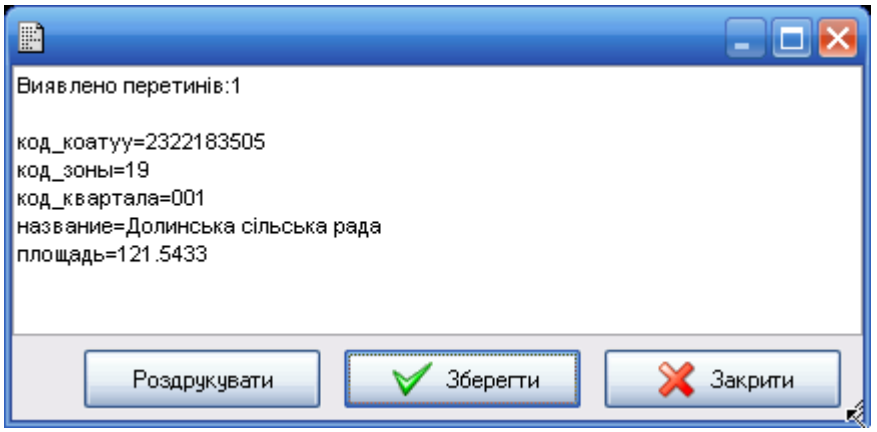


За результатами аналізу буде видано повідомлення:

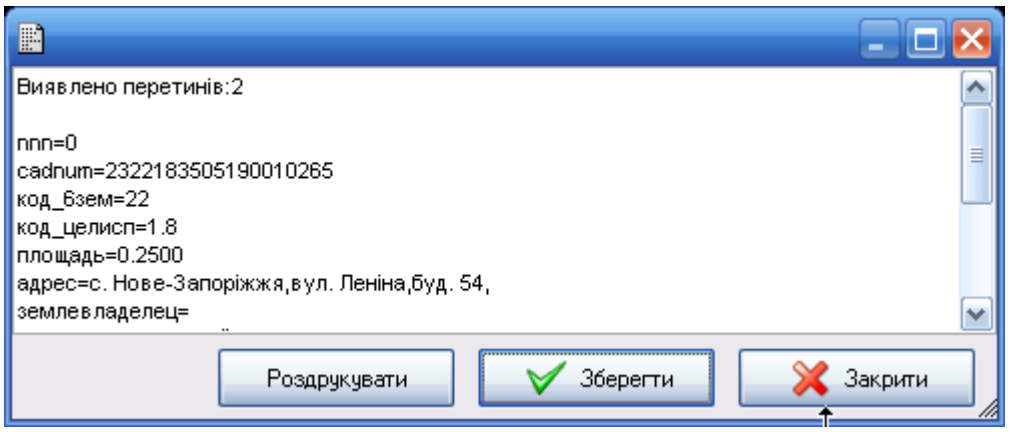
- Якщо не знайдено перетинів, то:



- Якщо знайдено, то, наприклад:



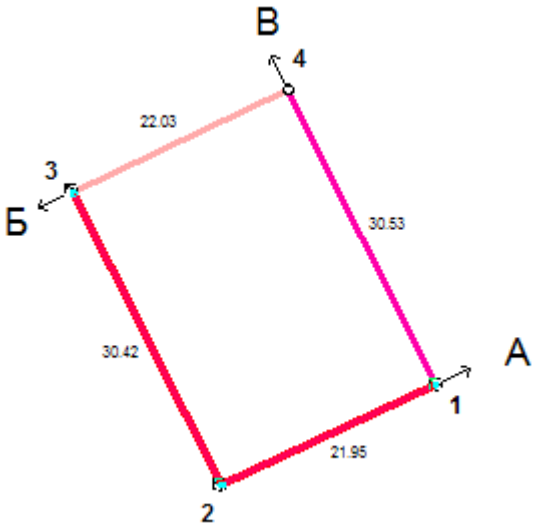
або

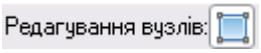


Результат можна роздрукувати або зберегти у файл.

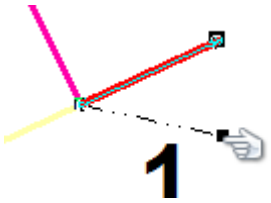
4.3.5 Автоматичне створення виносів суміжників

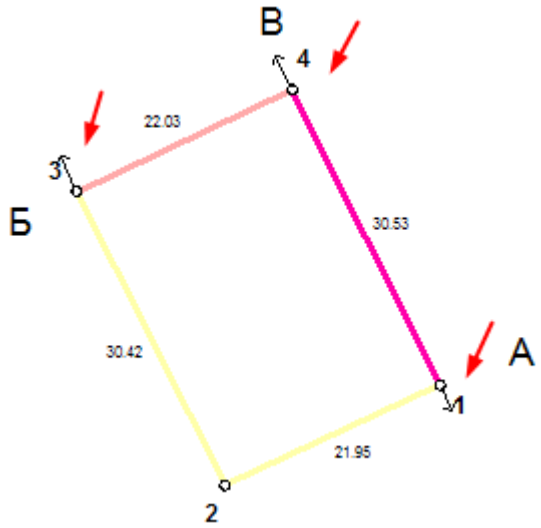
Навіть за відсутності виносів суміжників програма все одно їх розставляє, щоб відобразити літери, але вони виглядають як прості чорні рисочки в довільному напрямку:



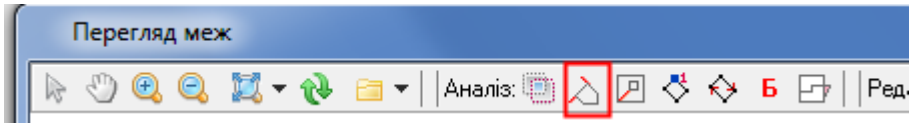
Щоб розпочати додавання виносів, активуйте режим редагування вузлів 

і поміняйте напрямок усім суміжникам у потрібні сторони (не обов'язково при цьому точно дотримуватися довжини виносу):

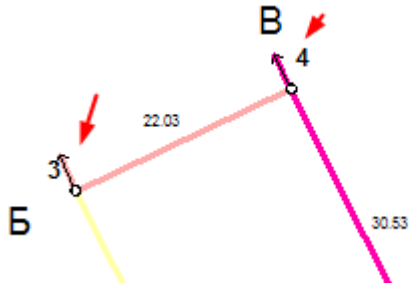




І на закінчення натисніть кнопку *Додати виноси суміжників*:



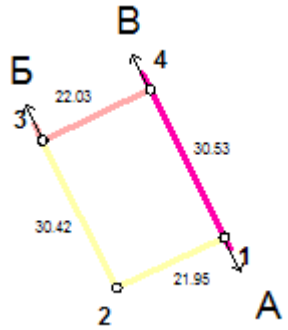
До кордонів суміжників додадуться нові вузли у бік виносів:



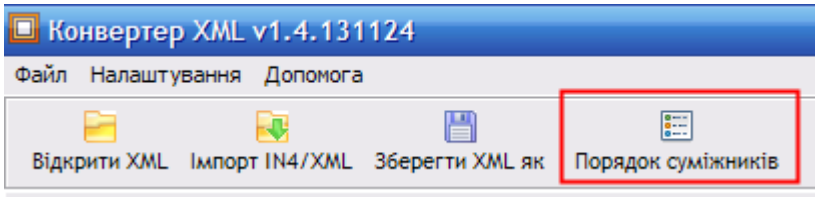
Для контролю натисніть кнопку *Поновити надписи* та перевірте правильність. Повинні бути розставлені всі літери та напрямки.

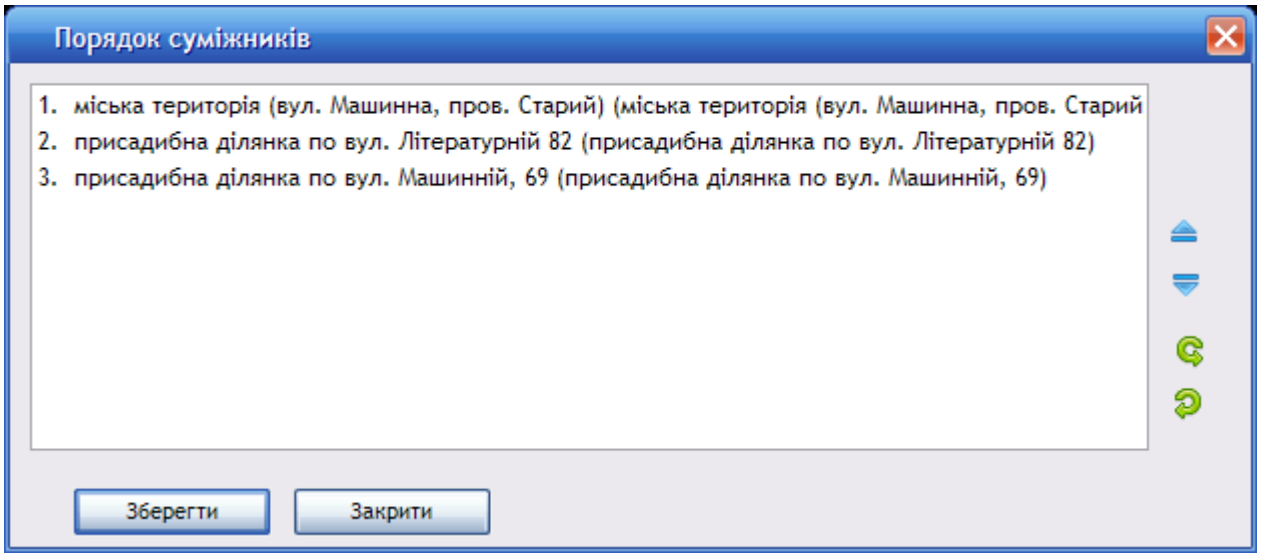
4.3.6 Порядок суміжників

Суміжники у файлі повинні розташовуватися по порядку, і від цього автоматично розставляються літери А-Б і т.д. Перевіряється правильність побудови суміжників по карті – як програма відображає букви:



Якщо суміжники розташовані не по порядку, то можна відредагувати в головному меню (при закритій карті) *Порядок суміжників*:





Назви формуються по всіх полях (у дужках із поля «Додатково»)

- перемістити вище

- перемістити нижче

- прокрутити всі проти годинникової стрілки

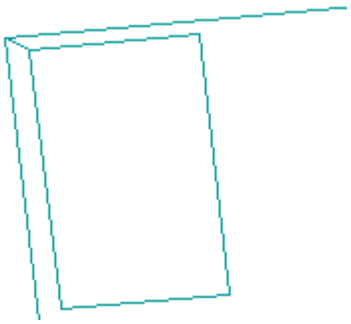
- прокрутити всі за годинниковою стрілкою

Щоб зберегти зміни, натисніть *Зберегти.*

Правильність перевірте у карті. За необхідності повторіть редагування.

4.3.7 Виправлення об'єктів із «бубликами»

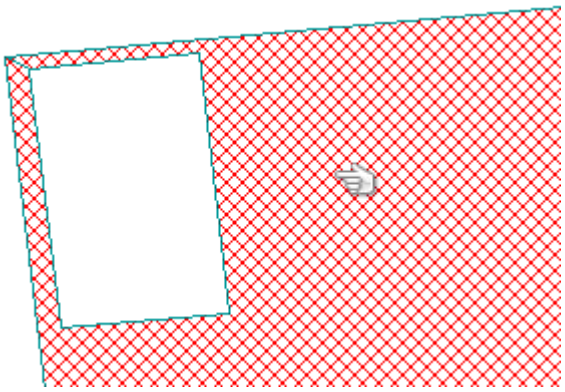
В обмінних файлах IN4 залишкове угіддя (та інших випадках) створювалися шляхом створення петлі (бублика):



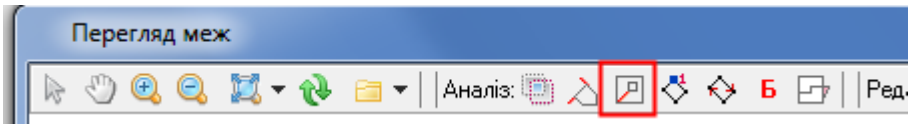
У програмі передбачено їх виправлення у нормальні об'єкти із зовнішнім та внутрішніми контурами. Коригуватися можуть ділянки, угіддя, обмеження, оренда та суборенда.

Ця функція виправляє об'єкти по одному. Ви також можете скористатися Майстром, щоб виправити всі об'єкти автоматично (див. розділ 10.3 Майстер: Виправлення об'єктів з «петлями»)

Виділіть об'єкт на карті (якщо не виділяється відразу, можна приховати інші шари):

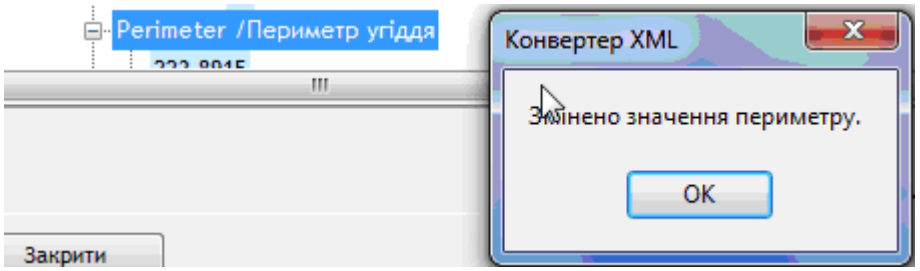


Потом нажати на кнопку *Перетворити бублики*:



І дочекатися повідомлення про завершення.

Для угідь програма також встановить нове значення периметра:



У вікні редактора ХМЛ натисніть *Зберегти.*

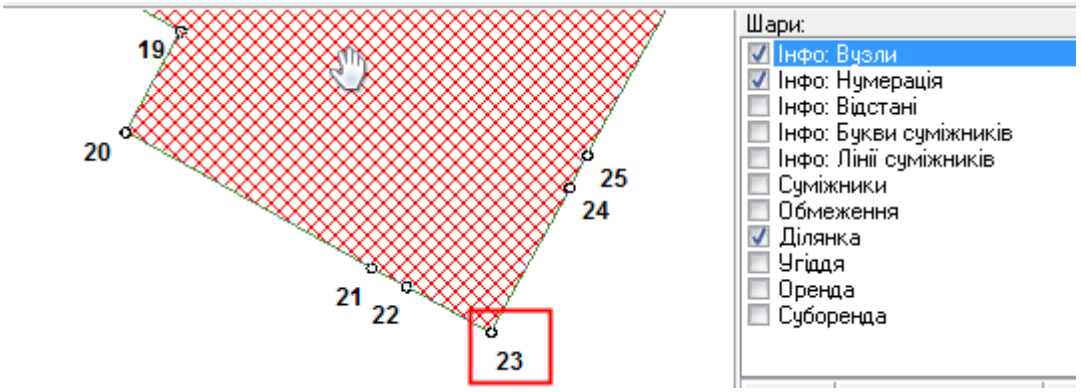
У збереженому ХМЛ різниця буде видно у блоках координат:

```
<Externals>
  <Boundary>
    <Lines>
      <Line>
        <ULID>33</ULID>
      </Line>
      <Line>
        <ULID>34</ULID>
      </Line>
      <Line>
        <ULID>35</ULID>
      </Line>
      <Line>
        <ULID>36</ULID>
      </Line>
    </Lines>
    <Closed>true</Closed>
  </Boundary>
  <Internals>
    <Boundary>
      <Lines>
        <Line>
          <ULID>37</ULID>
```

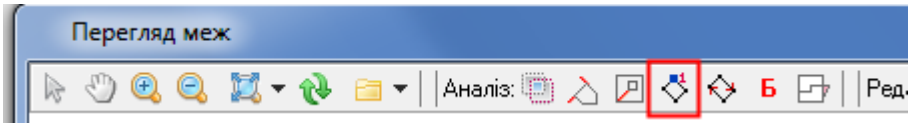
Перевірте нумерацію точок та їх порядок. У деяких випадках нумерація може розпочатися з іншої точки або повернутися у зворотному порядку. Для коригування скористайтесь утилітами з розділів 4.3.8 та 4.3.9.

4.3.8 Виправлення першої точки об'єкта

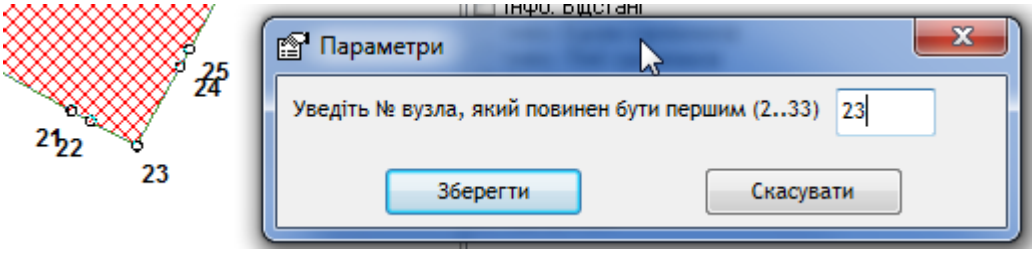
Для того, щоб встановити першу точку об'єкта (початок нумерації) (тільки для зовнішнього контуру), необхідно виділити об'єкт на карті, відобразити поточну нумерацію і запам'ятати номер вузла, який повинен стати першим:



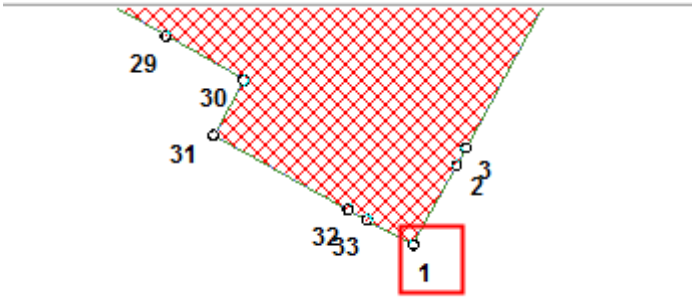
Далі натиснути кнопку *Задати першу точку*:



Вказати її у вікні параметрів та натиснути *Зберегти*:

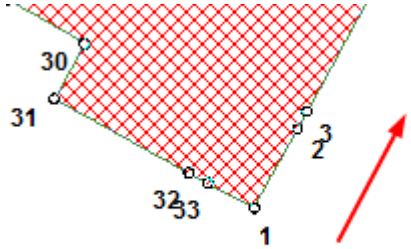


Результат:

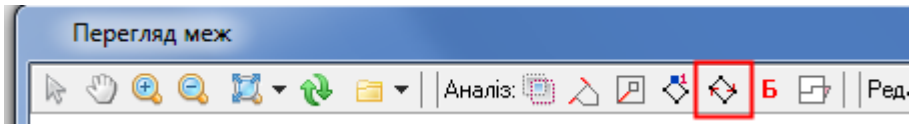


4.3.9 Виправлення напрямку нумерації

Для того, щоб задати напрямок нумерації (на протилежний від поточного) (тільки для зовнішнього контуру), необхідно виділити об'єкт на карті:

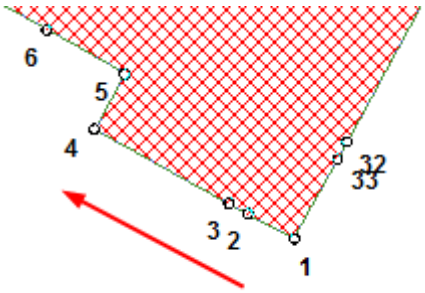


Далі натиснути кнопку *Змінити напрямок точок*:



Дочекатися *Завершено*:

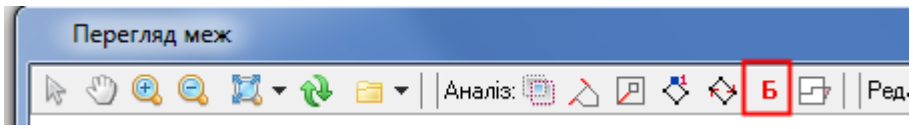
Результат:



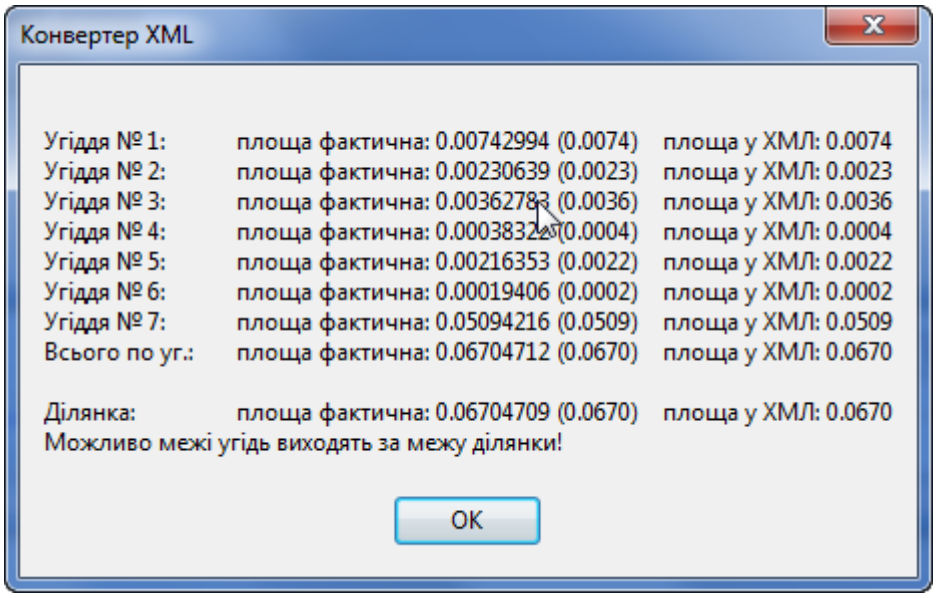
4.3.10 Перевірка балансу угідь

Перевірка аналізує площі фактичні (за координатами) та з файлу для угідь та ділянки, підсумовує угіддя та порівнює з ділянкою.

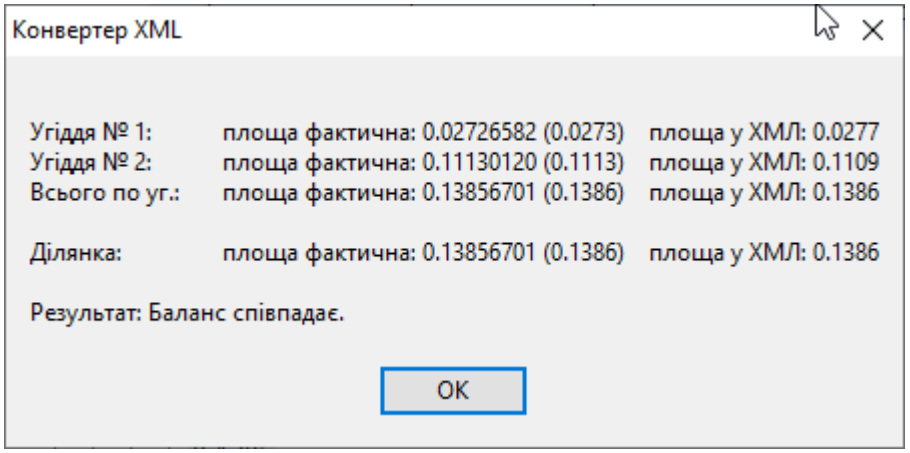
Запускається перевірка кнопкою *Перевірити баланс*:



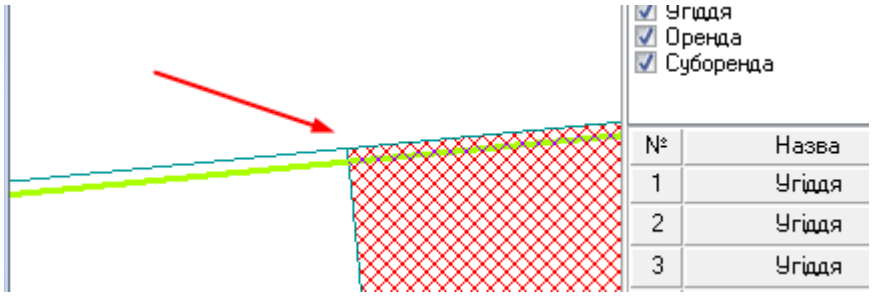
Як результат видається вікно:



Або



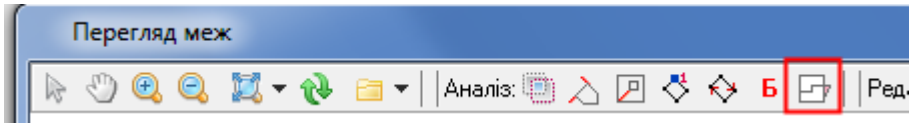
Якщо сумарна площа угідь більша за площу ділянки (про що видається повідомлення), то можливо якісь угіддя виходять на кордон:



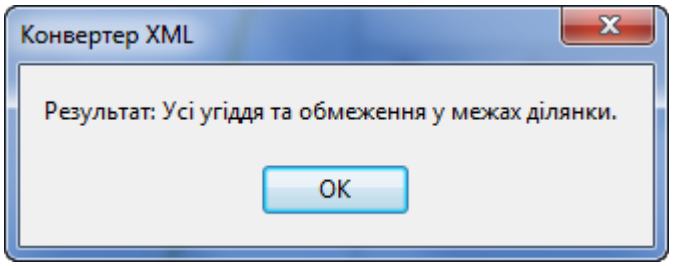
4.3.11 Перевірка на вихід за межу ділянки

Перевіряються чи виходять угіддя та обмеження за кордон ділянки.

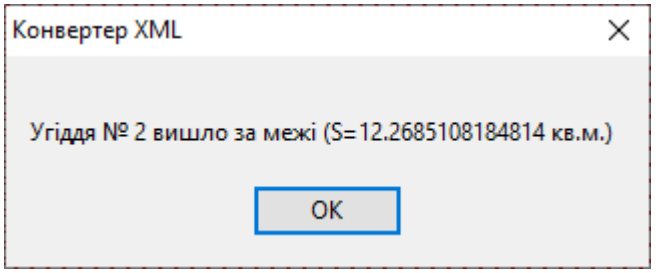
Запускається перевірка кнопкою *Перевірити, які виходять*:



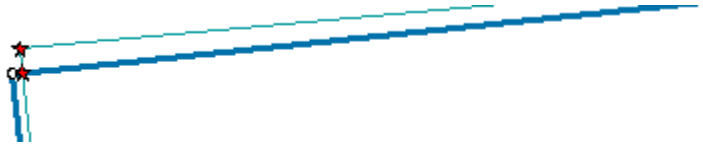
Як результат видається вікно:



Або



Точки виходу за межу позначаються зірочками:



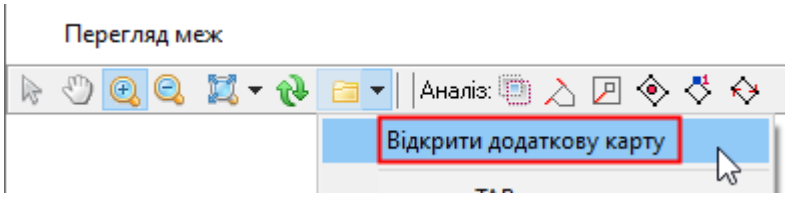
Інструментом *Збільшення* наблизити проблемні місця та в режимі *Редагування вузлів* вручну зсунути вузли всередину ділянки. Після цього бажано перевірити баланс угідь, щоб не виявилося, що коригування змінило площі. Скасування редагування графіки в програмі немає, тому в разі невдалої роботи може знадобитися знову відкрити файл і розпочати виправлення заново.

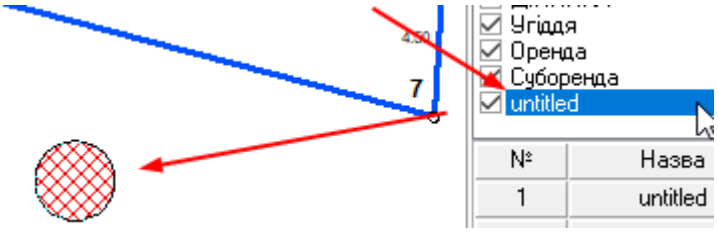
Див. також розділи 4.3.1 Редагування вузлів та 4.3.10 Перевірка балансу угідь

4.3.12 Прорізування контуром

Функція здійснює прорізування всіх шарів з файлу контуру з додаткової карти.

Спочатку треба відкрити додатковий файл (формат Mapinfo TAB):

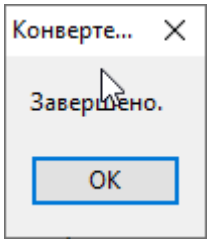




Потім виділити цей контур. Якщо він не видиліться зразу, то натискайте клавішу **Tab**. Або на додатковому шарі оберіть *Показувати саме цей*, щоб приховати інші шари.

Потім натисніть *Прорізати*:

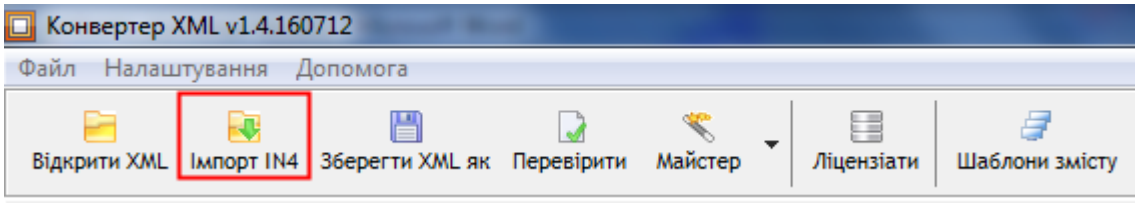
Дочекайтеся *Завершено*:



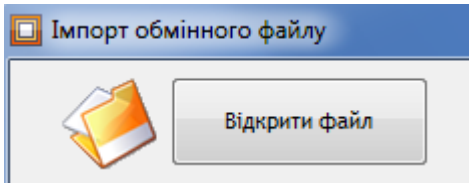
Також відкриється вікно редактора XML, де були змінені площі і периметри. Тут обов'язково натисніть *Зберегти.*

5. Створення XML файлів з IN4

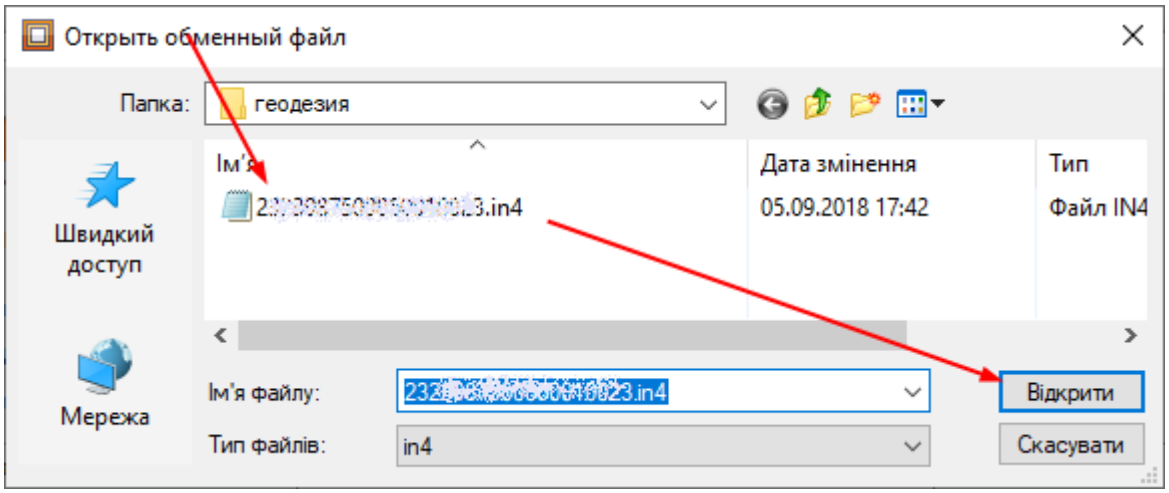
Щоб конвертувати файл IN4 у XML, натисніть кнопку «Імпорт IN4»:



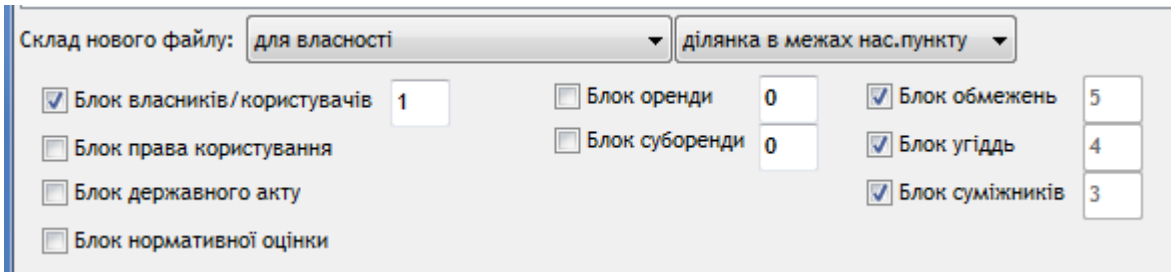
Натисніть на кнопку *Відкрити файл*:

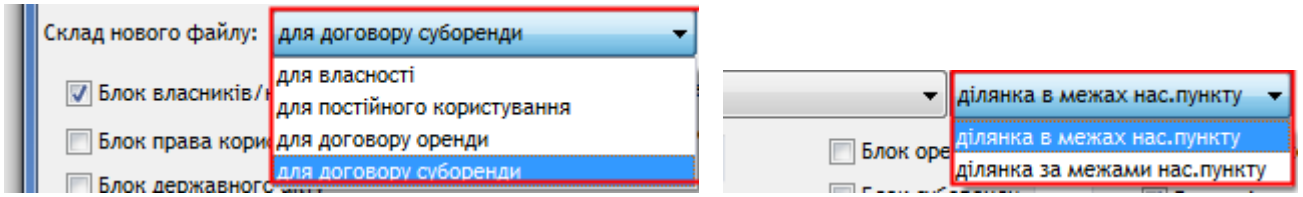


Виберіть обмінний файл IN4 і натисніть *Відкрити*:



Програма аналізує блоки і право власності, щоб правильно потім створити структуру ХМЛ. Ви можете змінити ці блоки або їх кількість:

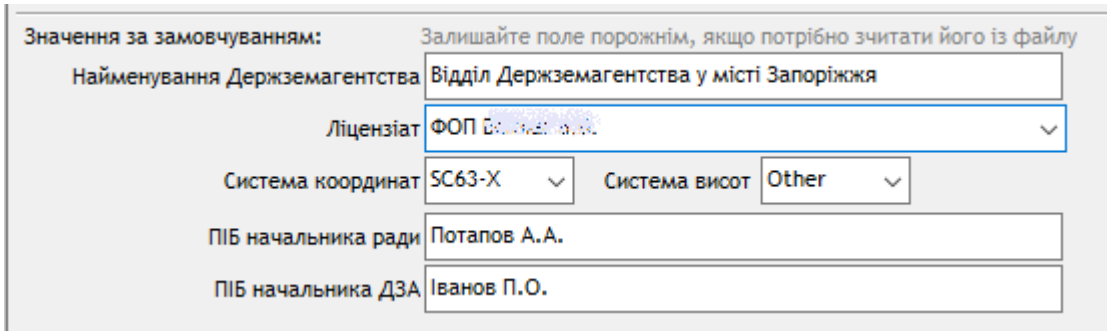




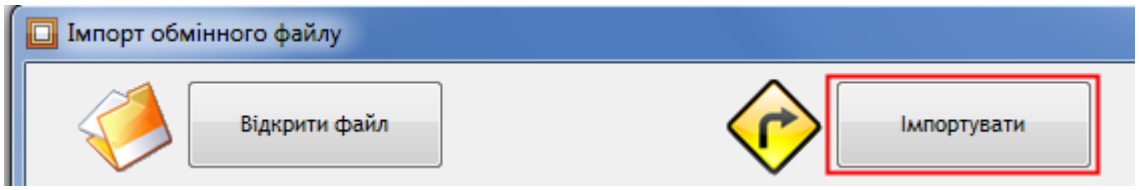
Галочка на блоці визначає наявність блоку в ХМЛ-і, а значення в полях (0,1 ...) - кількість цих блоків. Наприклад, для двох співвласників, потрібно поставити галочку «блок власників» і «2».

Наявність та кількість угідь, обмежень, суміжників не дозволяється змінювати.

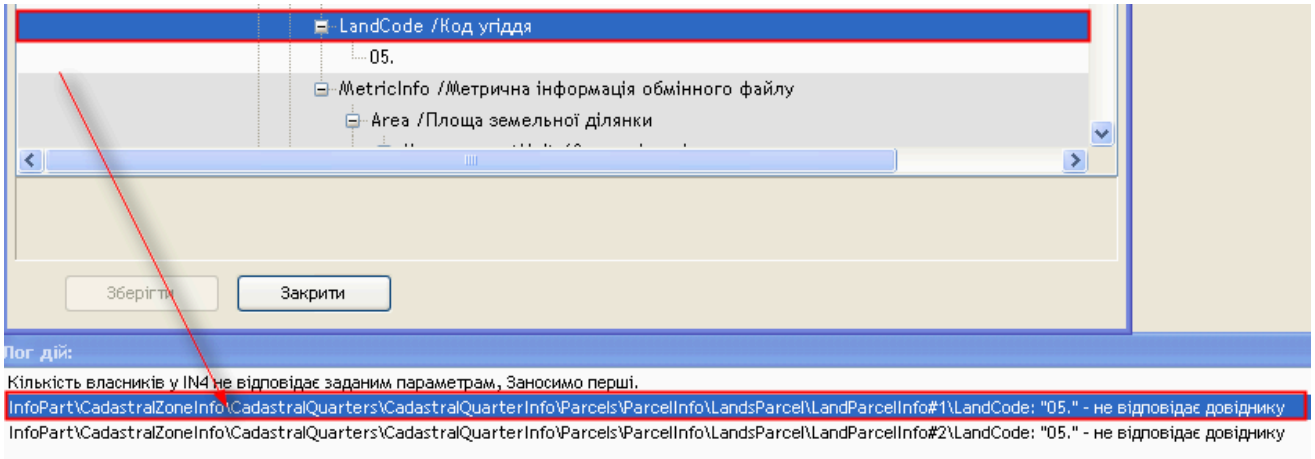
Деяким значенням блоків можна встановити певні значення (нижній блок За замовчуванням), якщо їх у файлі немає або вони помилкові. А можна залишити поле порожнім - тоді програма братиме це значення з IN4):



На завершення натисніть кнопку *Імпортувати*:



Під час імпортування виконується перевірка на коректність вихідних даних. Якщо перевірка автоматично не розпочалася, то натисніть *Перевірити*. Проаналізуйте блок внизу екрана (лог перевірки):



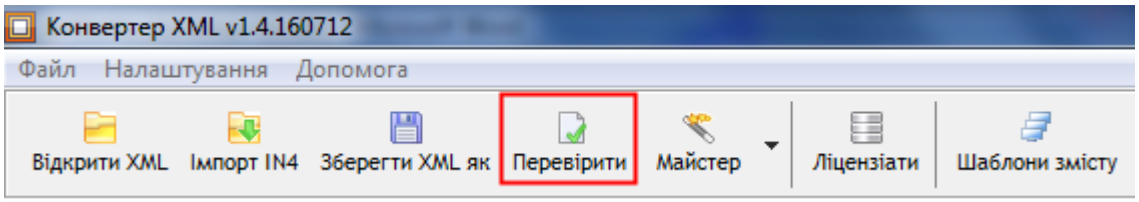
Подвійне клацання мишкою на помилці виділить її у файлі – і значення можно виправити або видалити блок.

Докладніше про аналіз після перевірки див. розділ 6. Перевірка файлу на структуру

6. Перевірка файлу на структуру

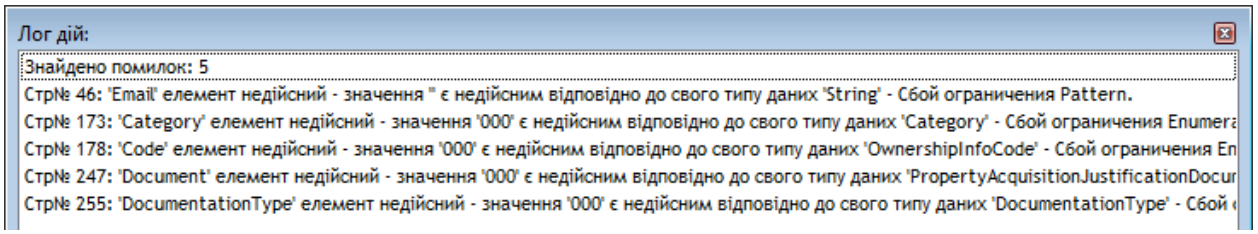
Перевіряти можна будь-який XMЛ. Відкрийте його або сконвертуйте з IN4. Тестова програма перевіряє правильність структури обмінного файлу XML згідно з методичними рекомендаціями до вимог XML (адаптована схема на 01.07.16).

Натисніть кнопку *Перевірити*:



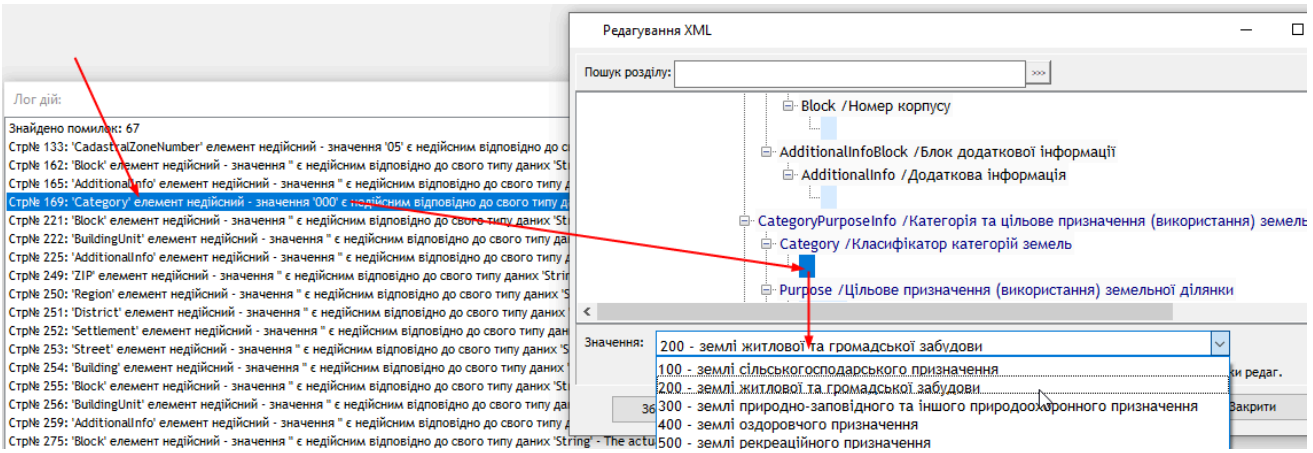
Зверніть увагу на лог без помилок:

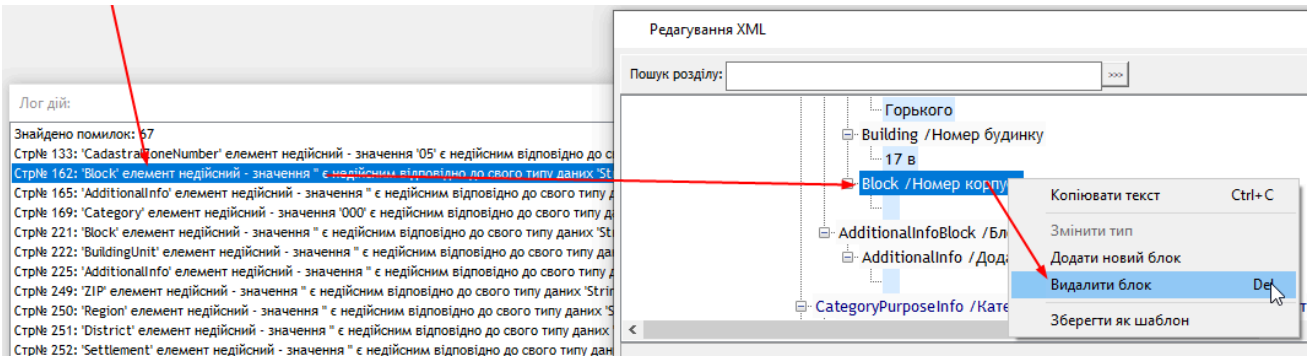
Або з помилками:



Мова повідомлень залежить від мови ядра .NET Framework

Подвійним клацанням мишки по помилці можна перейти до цього місця у файлі та виправити значення:





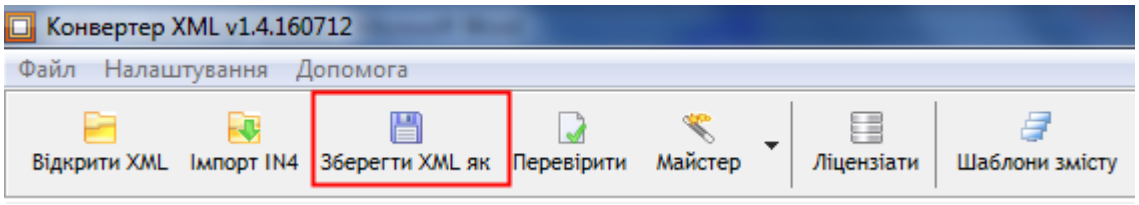
Зверніть увагу, що при видаленні блоків наступні переходи з логу перевірки можуть показувати на інше місце. Тому слід зберегти форму редагування ХМЛ, потім ще раз натиснути *Перевірити*, і тоді переходи будуть правильними.

Деякі пояснення до помилок:

- 'XXX' елемент недійсний - значення '' є недійсним відповідно до свого типу даних 'String' - Фактическая длина меньше значения MinLength.
  Поле має бути заповнено. Якщо дані відсутні, необов'язкове поле можна видалити.
- 'XXX' елемент недійсний - значення 'УУУ' є недійсним відповідно до свого типу даних 'http://www.w3.org/2001/XMLSchema:date' - Строка "YYY" не является допустимым значением XsdDateTime.
  Неправильно введена дата (рррр-мм-дд) або відсутня. Якщо дані відсутні, необов'язкове поле можна видалити.
- 'XXX' елемент недійсний - значення 'YYY' є недійсним відповідно до свого типу даних 'http://www.w3.org/2001/XMLSchema:int' - Строка "YYY" не является допустимым значением Int32.
  Неправильно введене число або відсутній. Якщо дані відсутні, необов'язкове поле можна видалити.
- Елемент "XXX" має неприпустимий елемент дитини "YYY". Перелік можливих елементів очікується: "ZZZ".
  Видалений/Відсутній якийсь обов'язковий блок та/або порушено порядок блоків.
- Елемент "XXX" має неприпустимий елемент дитини "YYY".
  Є зайвий блок, наприклад, з тих, які були на вибір.
- 'XXX' елемент недійсний - значення 'YYY' є недійсним відповідно до свого типу даних 'ZZZ' - Сбой ограничения Enumeration.
  Очікувалося значення зі списку.

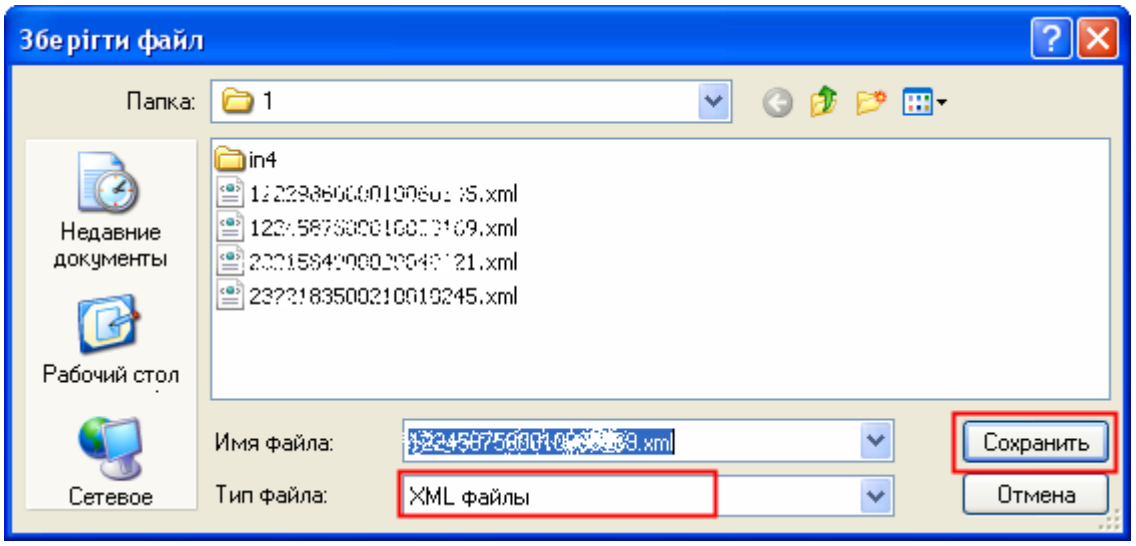
7. Збереження зміненого файлу

Натисніть на кнопку *Зберегти XML як*:



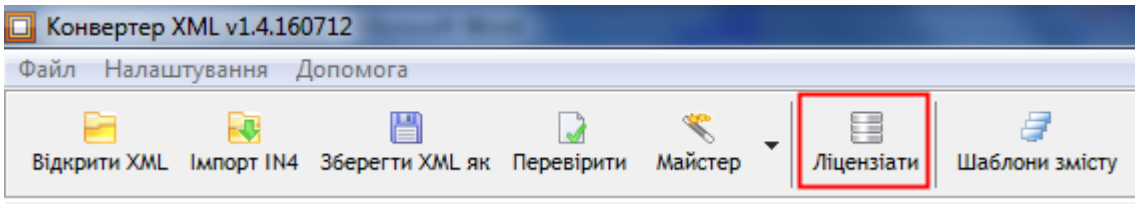
Зберегти можна під тим самим ім'ям або під новим.

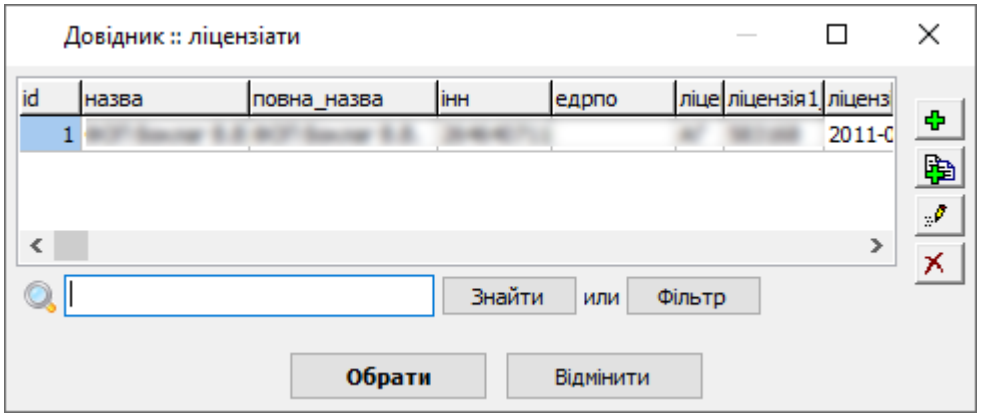
Виберіть шлях збереження та натисніть *Зберегти*:



8. Ліцензіати

У програмі є можливість автоматичного формування блоку ліцензіата, збереженого у довіднику. Довідник відкривається (при завантаженому файлі) у головному меню програми кнопкою *Ліцензіати*:





Налаштування довідника:

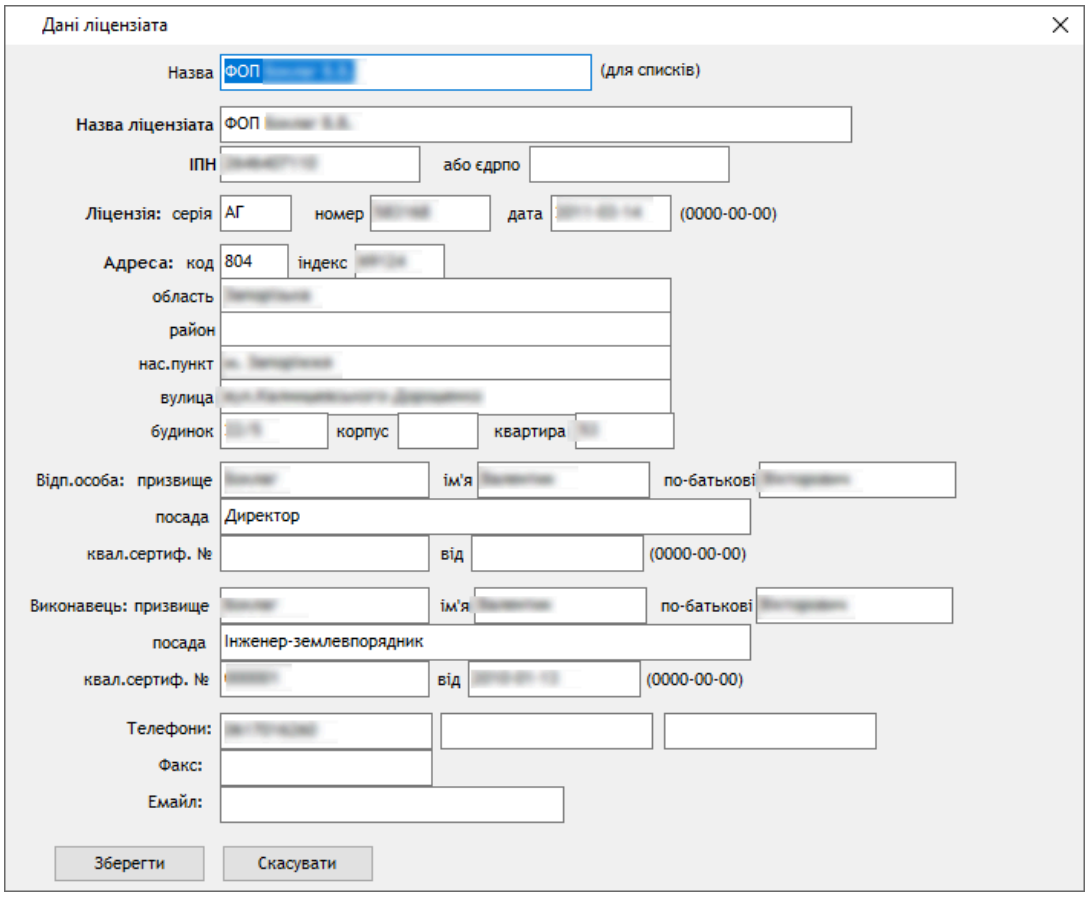
Додати - додавання нового порожнього запису.

Додати копію - додавання нового запису як копії виділеної.

Редагувати - редагування запису.

Видалити - видалення запису (скасування неможливе)

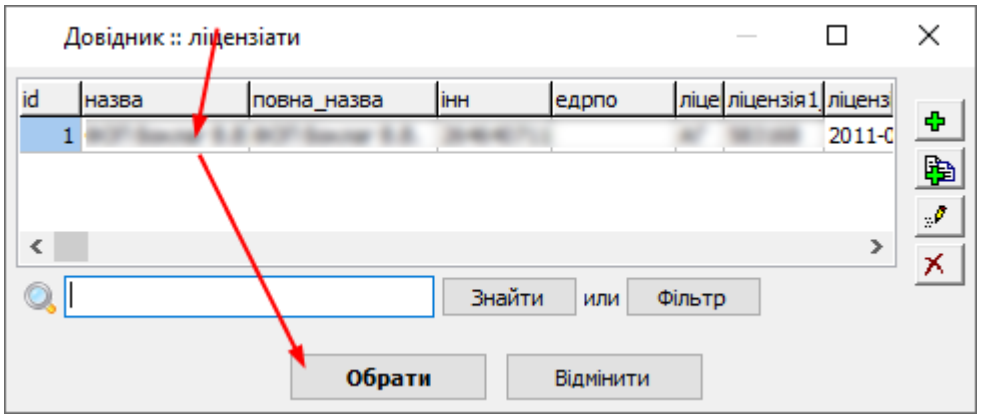
Вікно редагування:



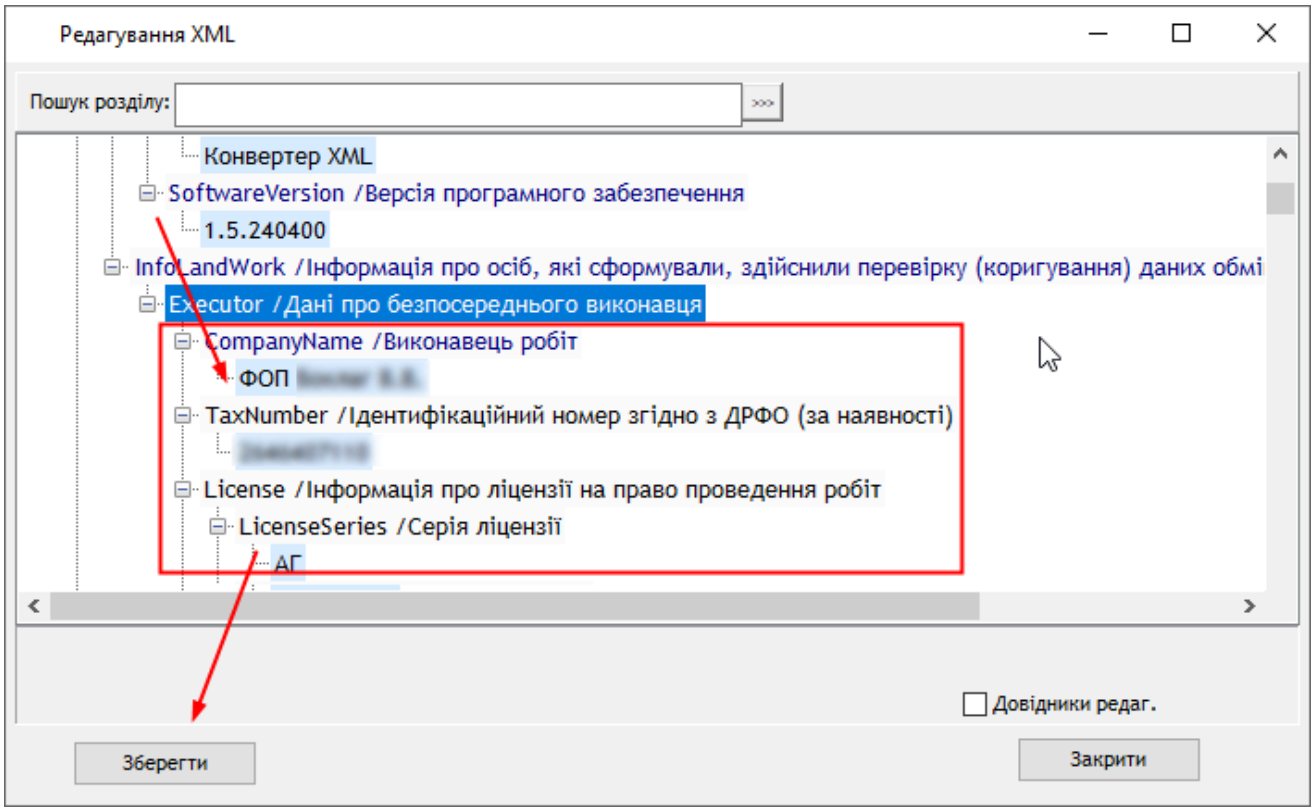
Після внесення змін натисніть *Зберегти*

Незаповнені необов'язкові поля заноситься у файл не будуть.

Щоб **додати ліцензіата у файл**, відкрийте довідник, виберіть його в списку та натисніть кнопку *Обрати*:



Програма підставить ліцензіата та відкриє вікно редактора ХМЛ. Натисніть кнопку *Зберегти* для збереження або *Скасувати*, якщо не хочете зберегти ці зміни:

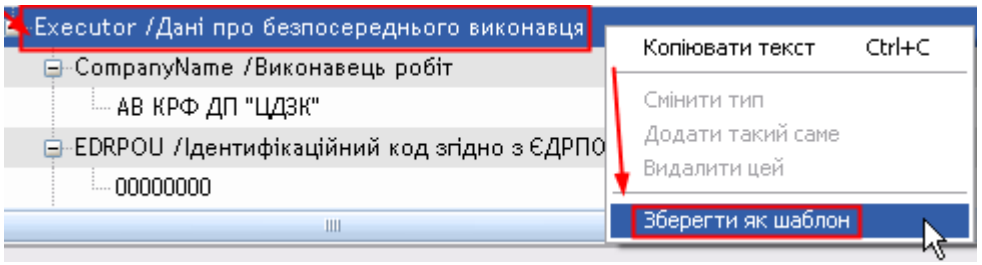


9. Шаблони блоків

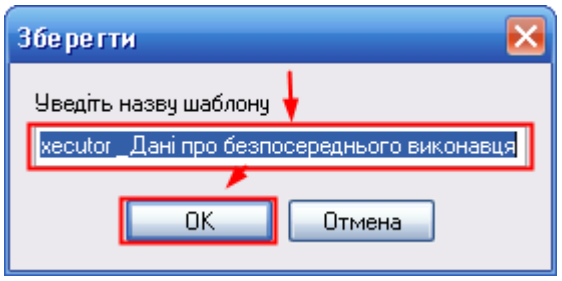
Це довідник блоків ХМЛ, які користувач зберігає з існуючого файлу і може використовувати в інших місцях цього файлу або в інших файлах. Наприклад, це можуть бути блоки орендарів, договорів оренди, обмежень та ін.

9.1 Збереження шаблону

Формується довідник із вікна редактора ХМЛ. Виділіть блок, який потрібно зберегти, і в контекстному меню виберіть (права кнопка мишки) *Зберегти як шаблон*:

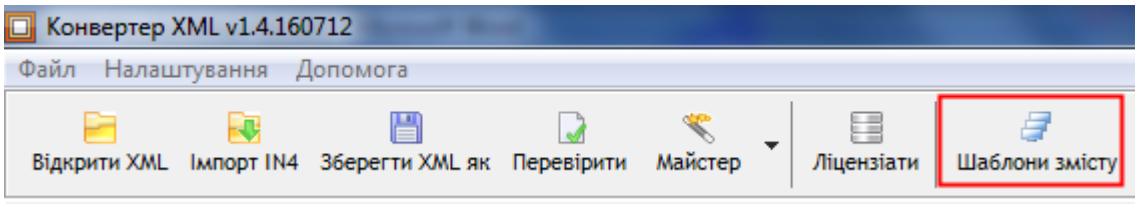


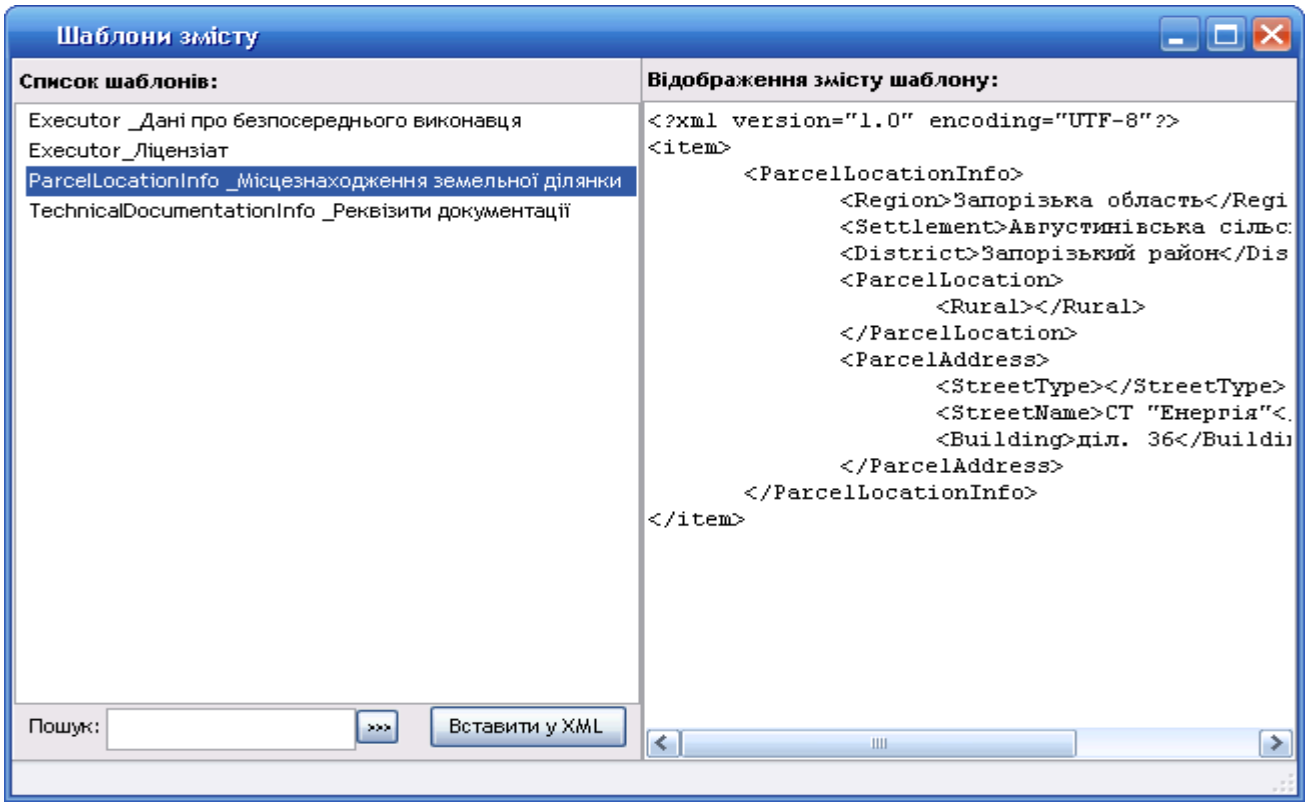
Вкажіть назву, під якою буде легко знайти у довіднику:



9.2 Використання шаблону

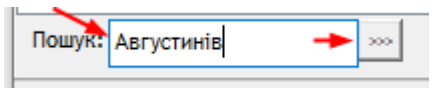
Відкривається довідник у головному меню *Шаблони змісту*:



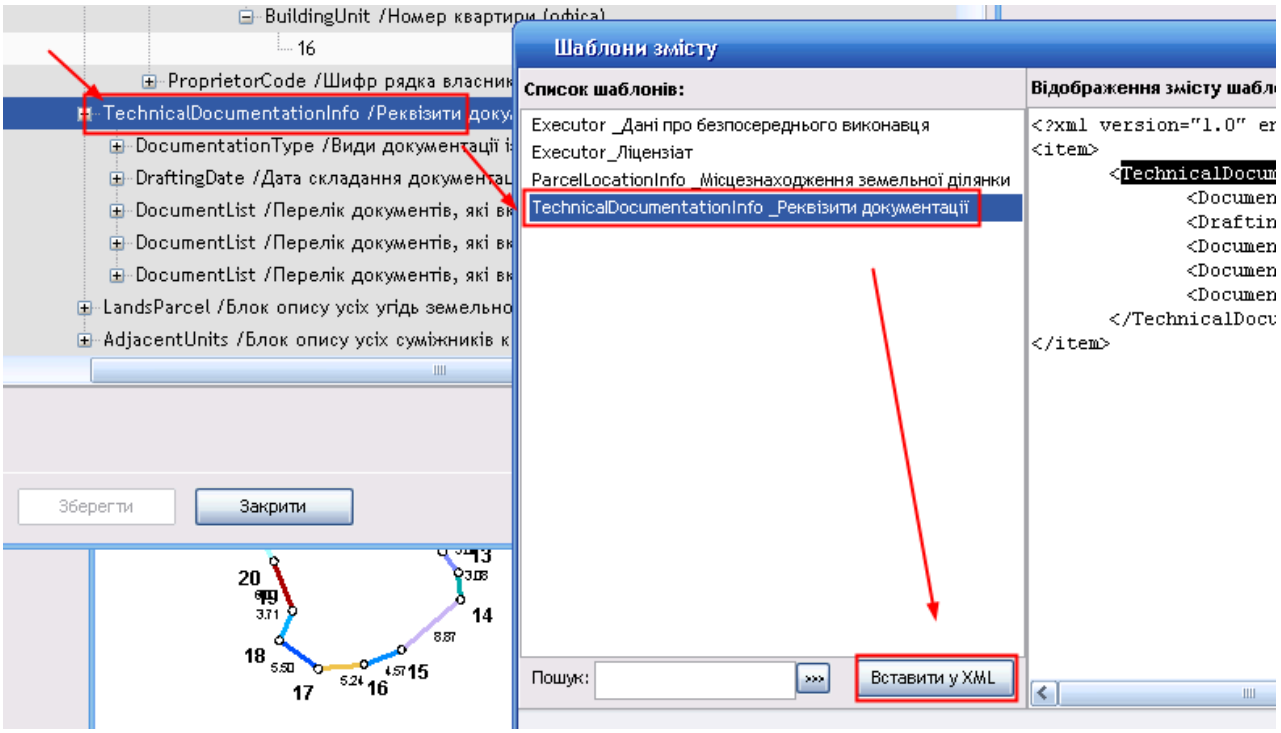


Тут зліва відображаються шаблони, а праворуч їх зміст.

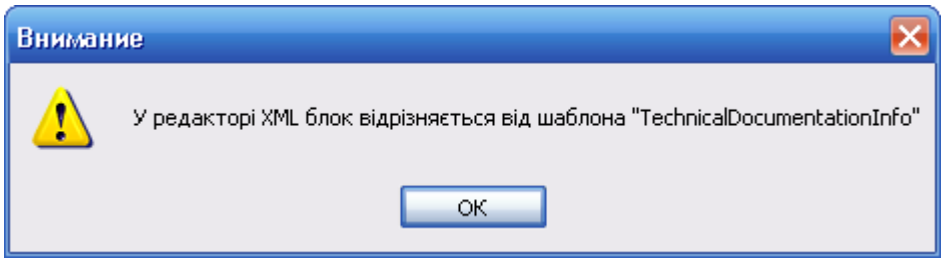
Знайти шаблон можна, скориставшись панеллю пошуку:



Щоб вставити блок із шаблону, потрібно відкрити редактор XML та виділити блок, який потрібно замінити, потім у списку шаблонів виділити шаблон (типи блоків при цьому мають збігатися), а потім натиснути «*Вставити у XML*»:

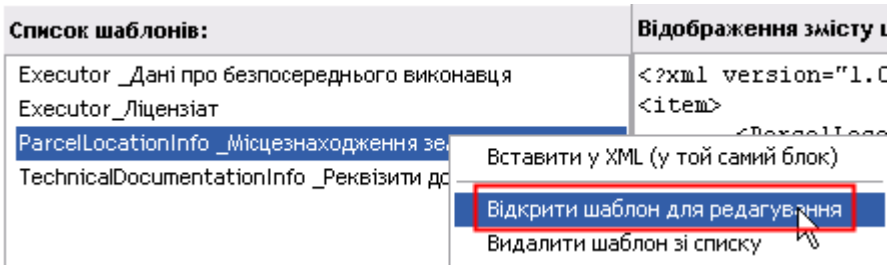


Якщо блоки відрізняються, буде видано попередження:

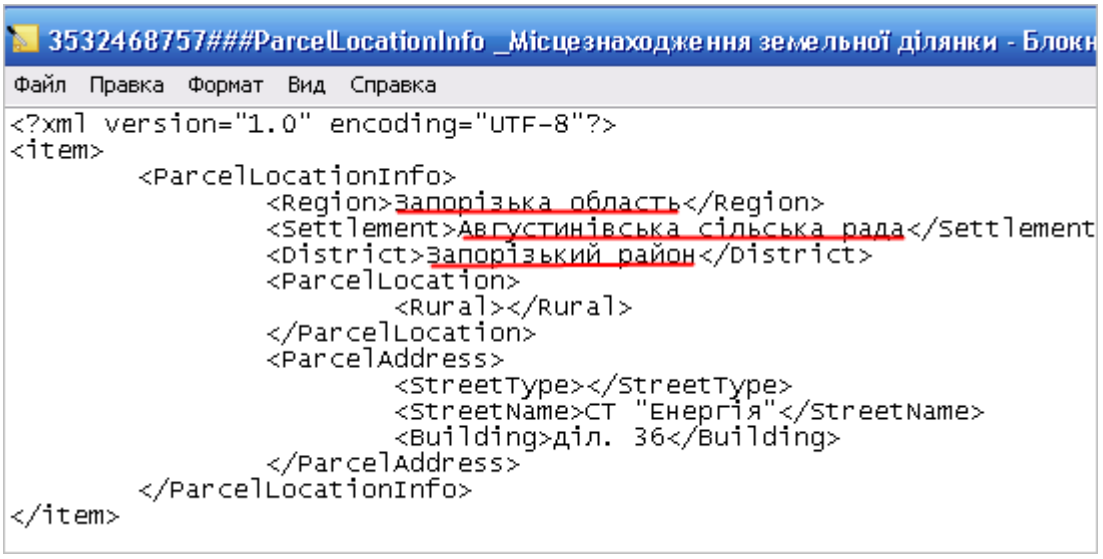


9.3 Редагування шаблону

Текст шаблону можна скоригувати. Для цього його треба виділити у списку та в контекстному меню вибрати *Відкрити шаблон для редагування*:



Де в блокноті можна змінити значення полів:

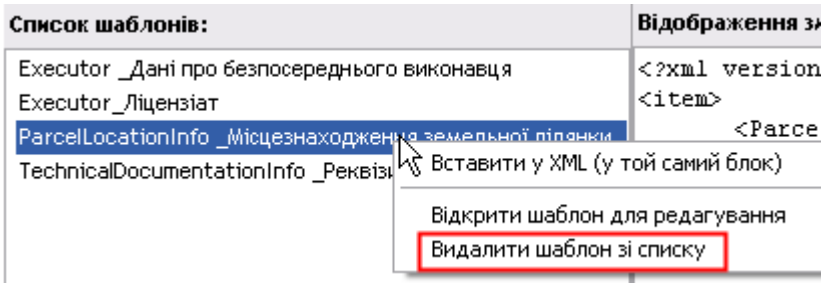


Зверніть увагу, що змінювати значення можна лише між <> </>,

а чи не самі блоки, т.к. це призведе до порушення формату XML.

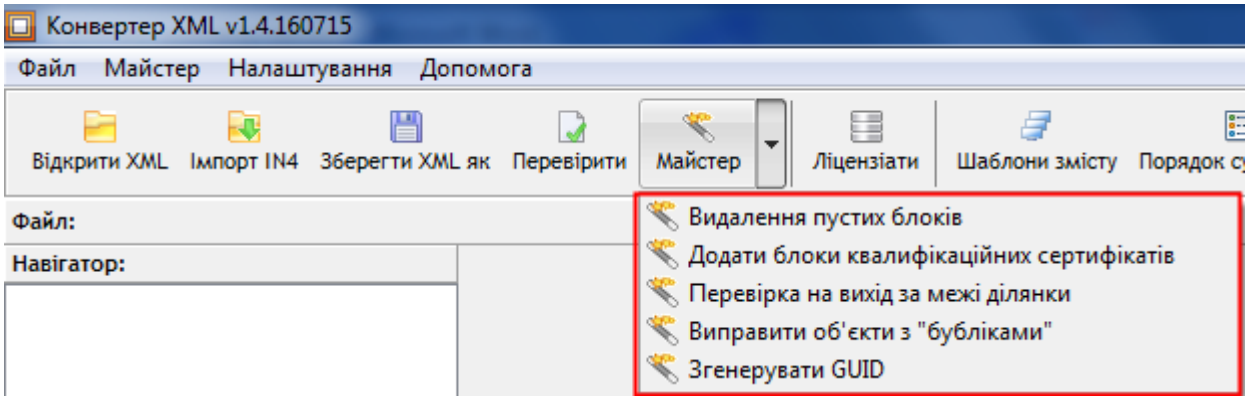
9.3 Видалення шаблону

Можна видалити непотрібні або помилкові шаблони через контекстне меню *Видалити шаблон зі списку*:



10. Майстри

У меню Майстер містяться функції з комплексного виправлення XML.



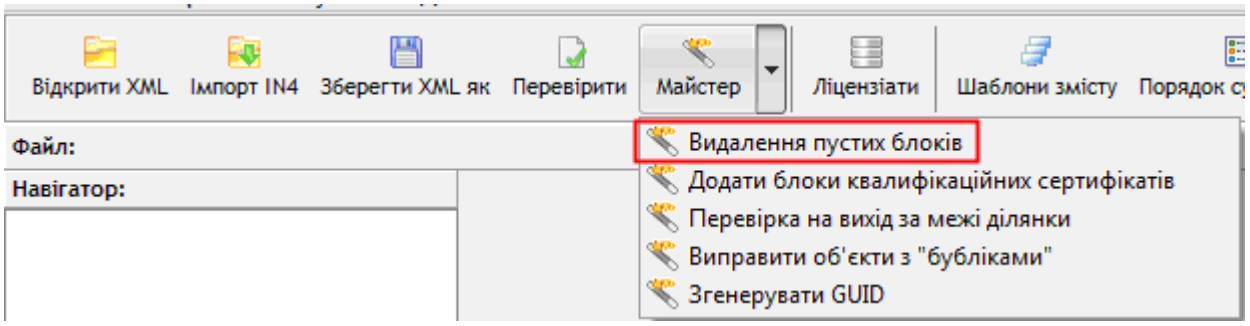
10.1 Майстер: Видалення пустих блоків

Робиться аналіз порожніх блоків (або заповнених порожніми значеннями) і відкривається вікно редактора ХМЛ з додатковими параметрами видалення.

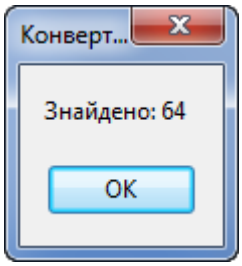
Порожніми значеннями вважаються: (пусто) . - 0 -1 00000 000000 00000000 00000001 0000000000 0000000001 1900-01-01 0001-01-01 1967-08-13 000:00

Перед виконанням слід закрити вікно редактора ХМЛ.

Далі натиснути кнопку:

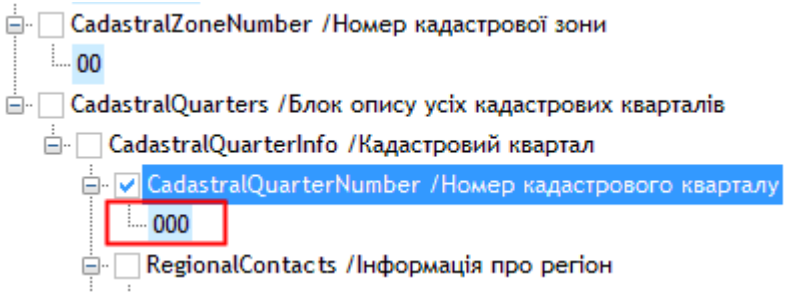


Дочекатися повідомлення:

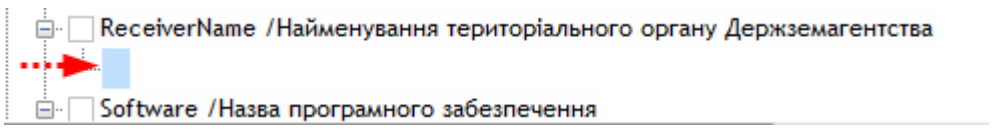


Далі потрібно обов'язково (!) переглянути, що програма пропонує видалити:

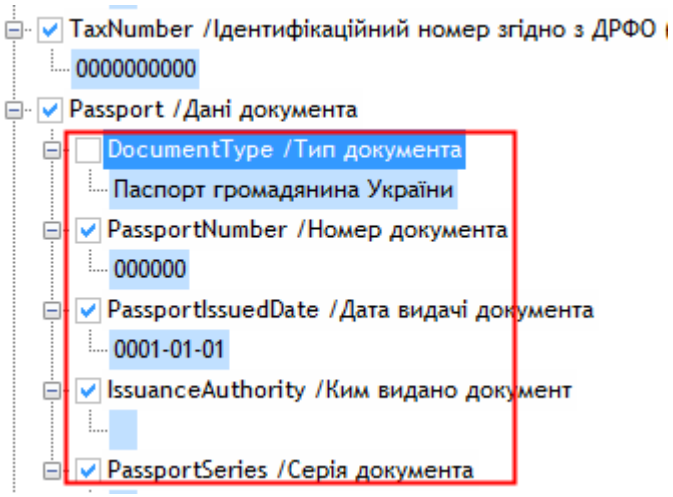
Галочка означає - блок видаляти.



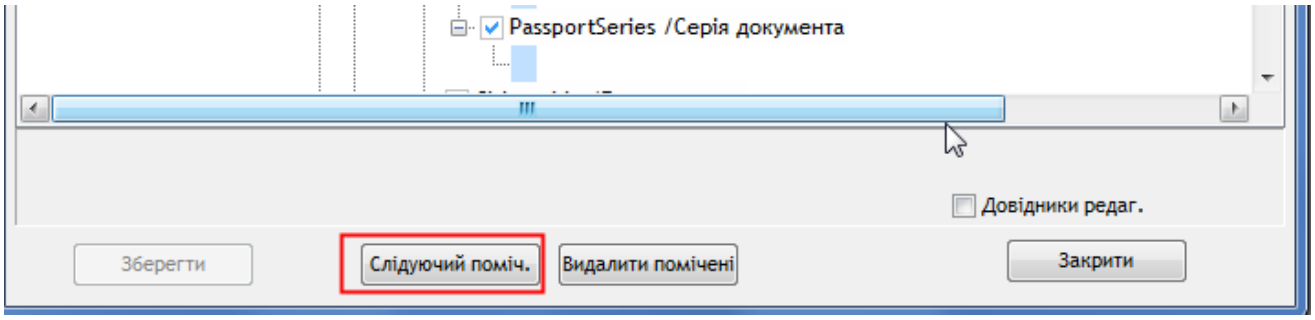
Обов'язкові поля, навіть з порожніми значеннями, видалення не пропонуються:



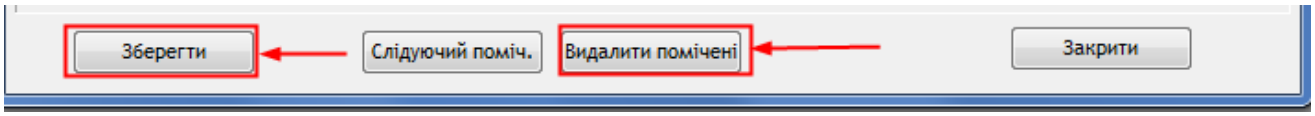
Якщо всі внутрішні необов'язкові блоки видаляються, то програма пропонує видалити весь розділ:



Для швидкого перегляду можна пересуватися за допомогою кнопки *Слідуючий помічений*:



Для завершення операції натисніть *Видалити помічені* і потім *Зберегти*:



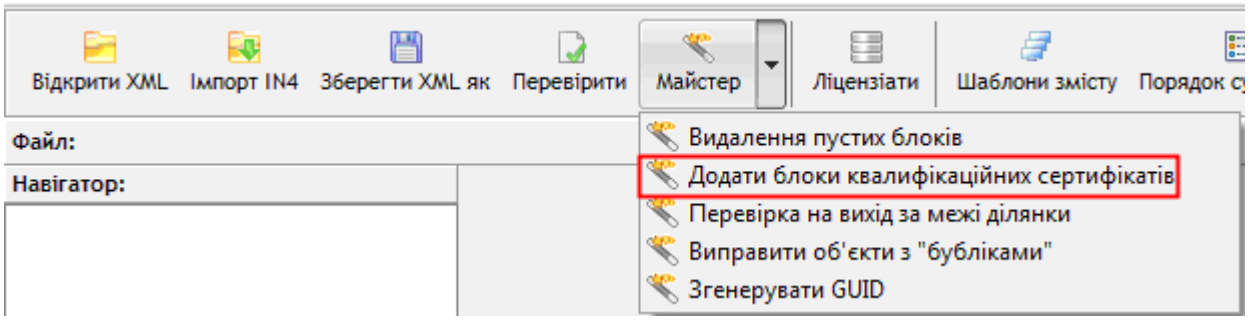
У цьому режимі доступні деякі функції редагування XML.

10.2 Майстер: Додавання блоків кваліфікаційних сертифікатів

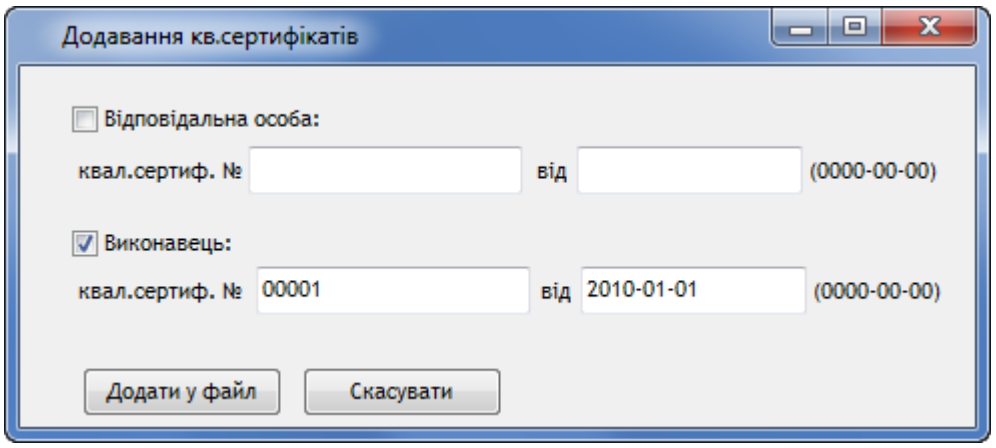
Додаються блоки кваліфікаційних сертифікатів для виконавця та відповідальної особи.

Перед виконанням слід закрити вікно редактора XML.

Далі натиснути кнопку:

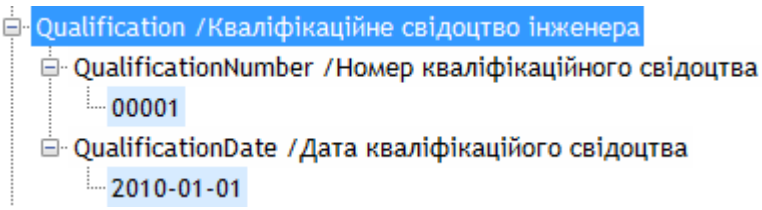


У вікні ввести дані сертифікатів:



В завершення натиснути *Додати у файл*.

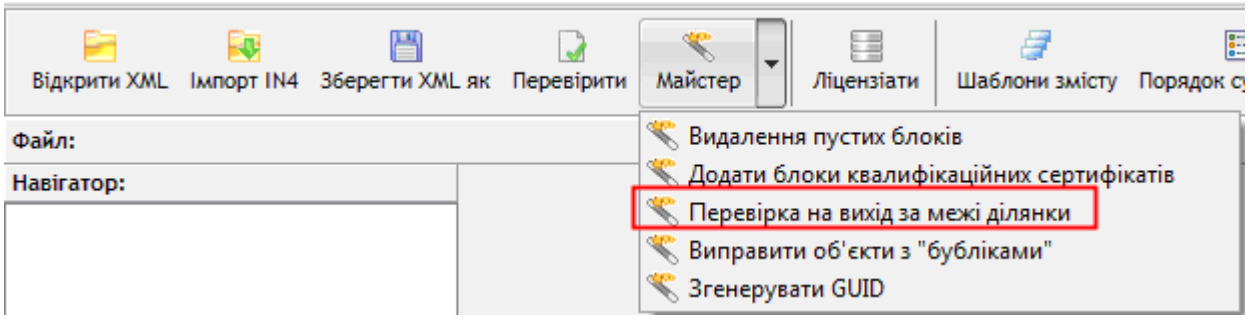
Відкриється вікно редактора ХМЛ:



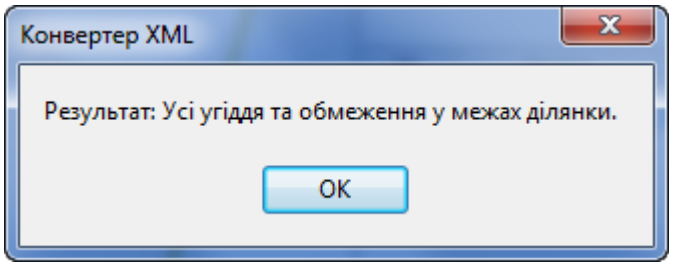
Де нажати *Зберегти,* якщо все влаштовує.

10.3 Майстер: Перевірка на вихід за межу ділянки

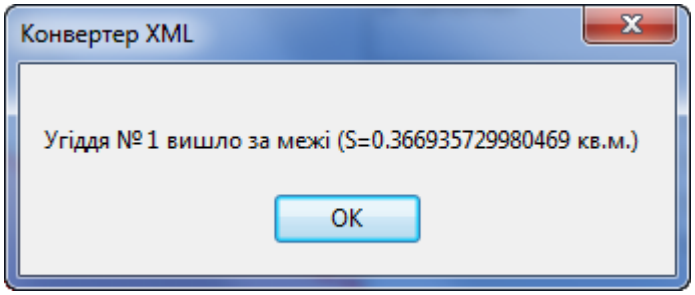
Функція дублює Перевірку на карті, та винесена в Майстер для швидкого доступу. Перевіряються всі угіддя та обмеження, чи не виходять за межу ділянки:



Як результат, видається повідомлення:



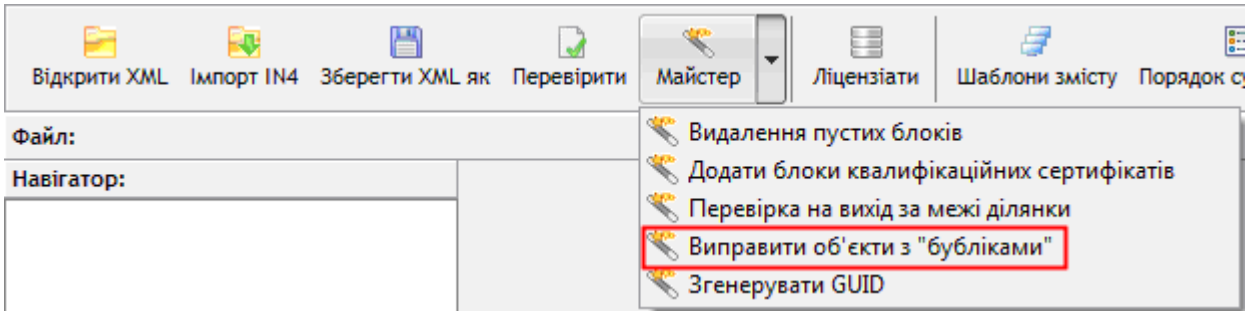
або



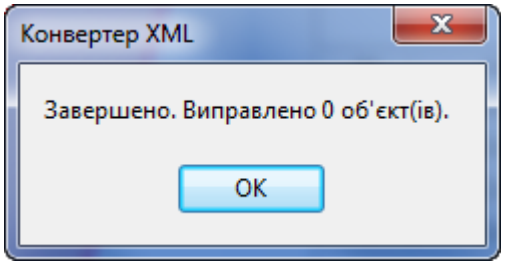
Докладніше див. розділ 4.3.11 Перевірка на вихід за межу

10.4 Майстер: Виправлення об'єктів із «бубликами»

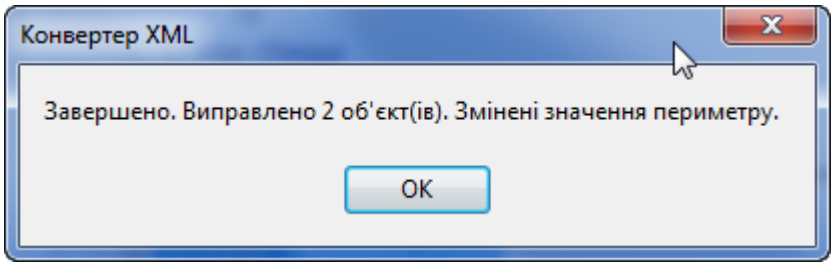
Функція дублює Виправлення на карті, та винесена в Майстер для швидкого доступу. Перевіряються всі об'єкти каркаси на наявність «петель» та автоматично виправляються:



Як результат, видається повідомлення:



Або

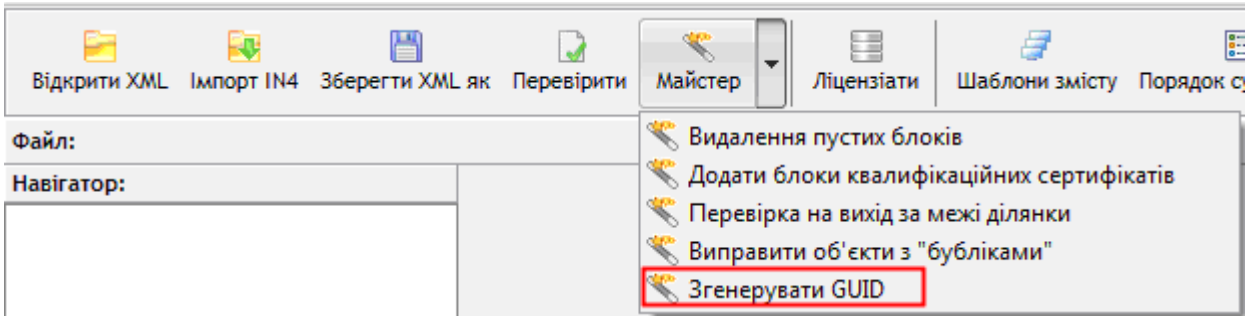


Якщо було оновлено значення периметра, не забудьте натиснути *Зберегти* у вікні редактора ХМЛ.

Докладніше див. розділ 4.3.7 Виправлення об'єктів з "бубликами"

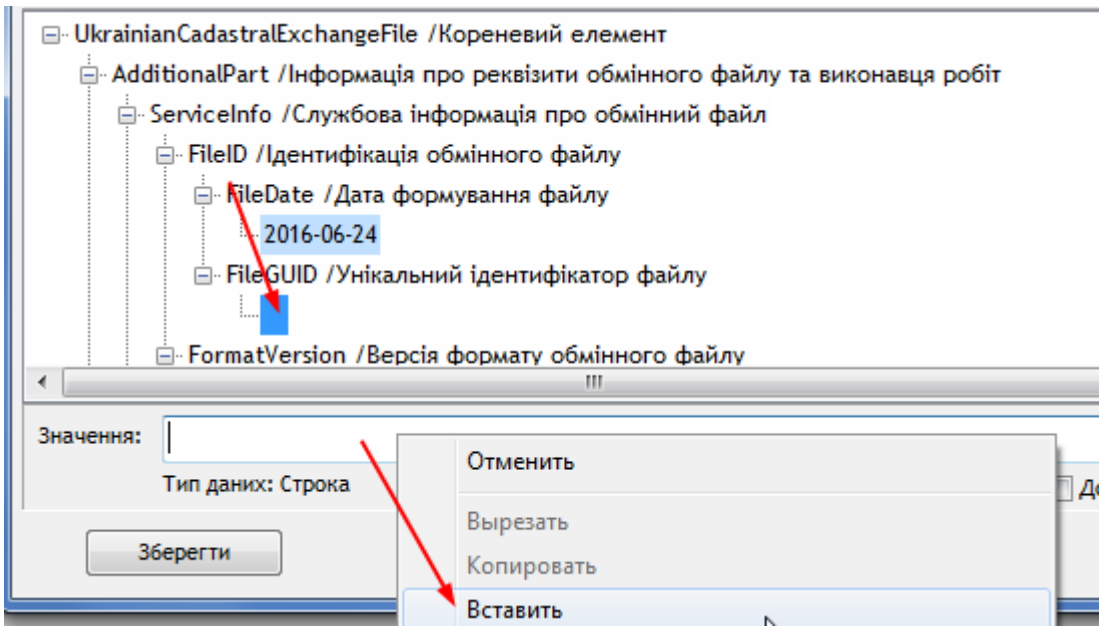
10.5 Майстер: Створення GUID

При необхідності створення нового GUID-а, унікального для кожного файлу, можна скористатися функцією *Згенерувати GUID*:



GUID вставляється в буфер обміну.

Далі потрібно відкрити редактор ХМЛ, знайти поле FileGUID та вставити новий GUID (клавіша Ctrl+V):



В завершення натиснути *Зберегти* внизу форми.