

VML A SVG MAPY POMOCÍ AXIOMAPU

Zadání:

Pro zvolenou tematiku a oblast zpracujte podkladová data pro obecně geografickou (s min. 1 bodovou, liniovou a plošnou vrstvou) a tematickou mapu. Tato data pak převedte pomocí AxioMap konvertoru ze Shapefile do XML souborů, z nichž vytvoříte VML a SVG verzi těchto map, na které se uživatel dostane pomocí vámi vytvořené XHTML validní stránky – ta bude sloužit pouze jako rozcestník mezi těmito dvěma verzemi (inspirujte se např. geoportálem ČÚZK – <http://geoportal.cuzk.cz/>). Ve studijních materiálech zveřejníte URL adresu vámi vytvořené stránky, která bude odkazovat na vámi vytvořené SVG a VML mapy (opět zveřejněné na vašem serveru).

Pamatujte, že rychlost vykreslování dat v tomto případě záleží na množství vertexů – využijte proto také generalizační algoritmy pro efektivní webovou publikaci.

Při zpracování cvičení vycházejte ze studijních materiálů tohoto předmětu v ISu – konkrétně pak souboru AxioMap15_navod.pdf, který je podrobným návodem k softwaru AxioMap.

Dobrovolné (ztížení) zadání:

- Místo rozcestníku ve formě www stránky napište detektor, který rozezná webový prohlížeč a přesměruje jej na odpovídající verzi map (VML, SVG).
- Místo referenčních lokálních dat využijte připojení vzdálených WMS serverů.
- Kromě vektorových dat použijte také podkladový rastr.