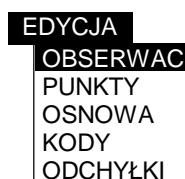


10 Edycja danych

Menu edycji danych daje możliwość edytowania obserwacji, współrzędnych punktów, globalnej biblioteki punktów i biblioteki kodów.

10.1 Obserwacje

Żeby dokonać edycji danych z bieżącej roboty wybierz OBSERWAC z menu EDYCJA.



Wyświetli się ostatni zarejestrowany punkt.

Wciśnij [-] żeby wyświetlić zapis obserwacji poprzedniej a [+] żeby wyświetlić zapis następnej. Powrót do początku zapisu obserwacji przez wciśnięcie funkcji [START]. Przejście do zapisu końcowego umożliwia funkcja [END]. Żeby znaleźć poszczególne punkty, kody lub łańcuch punktów, należy nacisnąć klawisz [SZUK] i wpisać przedmiot poszukiwania.

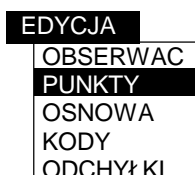
Tylko ręcznie wprowadzone dane mogą być zmieniane. Wciśnięcie klawisza [ENT], umożliwia przesunięcie kursora do następnej opcji. Wciśnij klawisz [ENT] gdy kursor jest na dolnej linijce ekranu ażeby wyjść z tej opcji i zapisać ustawienia. Data, czas i wyniki pomiaru nie mogą być zmienione. Dane z pomiaru są przechowywane w pliku obserwacji. Do tego pliku nie można wejść przy użyciu funkcji EDYCJA, ale znajdują się w zbiorze do transmisji i są poprzedzone znakiem (^).

Wciśnij klawisz [ESC], żeby wyjść bez zachowania ustawień.

10.2 Dane dotyczące punktów

Współrzędne powstałe w trakcie pomiaru obiektu i współrzędne punktów wprowadzone mogą być edytowane przy pomocy funkcji edycji punktów.

Wybierz funkcję PUNKTY z menu EDYCJA.



Wyświetli się ostatni punkt z danego pliku. Są dwie możliwości wyświetlania danych o punktach: współrzędne (XYZ) lub bieżąca, domiar i wysokość (RPNL). Układ współrzędnych (XYZ) jest zdefiniowany przez stanowisko instrumentu i punkt dowiązania, a układ (RPNL) jest zdefiniowany przez linię odniesienia. Ekran dla edycji punktów we współrzędnych (XYZ) wygląda następująco:

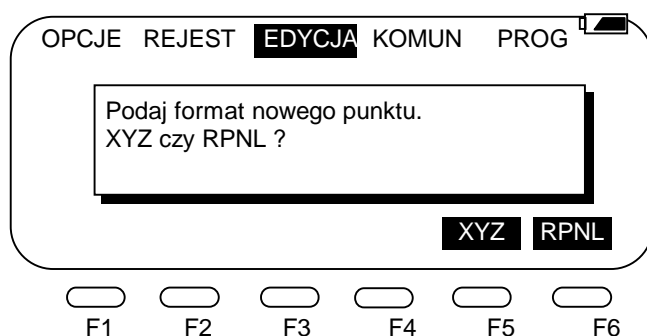
Na tym ekranie pokazany jest numer punktu i współrzędne punktu.

Ekran dla edycji punktów w systemie (RPNL) wygląda następująco:

Numer punktu, współrzędne i kod pokazane są po lewej stronie ekranu. Numery punktów stanowiące początek i koniec prostej odniesienia wyświetlają się po prawej stronie ekranu.

Na ekranie pokazującym zarówno współrzędne w układzie XYZ jak i RPNL kursor można przesuwać do następnej pozycji używając klawisza [ENT]. Żeby wyjść z tej opcji zachowując ustawienia należy wcisnąć klawisz [ENT], gdy kursor znajduje się na ostatniej linijce ekranu.

W celu przeglądania punktów w pliku należy używać klawiszy [-] i [+]. Jeśli któryś z klawiszy [+] lub [ENT] (w przypadku gdy kursor znajduje się na ostatniej linijce) zostanie wcisnięty na ostatnim punkcie pliku utworzy się nowy punkt i pokaże się następujący ekran:



Wybierz [XYZ] w celu zapisania punktu w układzie współrzędnych XYZ lub [RPNL] w celu zapisania punktu w układzie RPNL.

Wciśnij przycisk [KOPIA] żeby przekopiować punkt do globalnej biblioteki punktów.

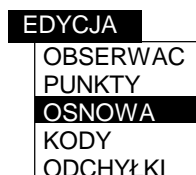
Klawisze [+] lub [ENT] po wprowadzeniu nowego zapisu pozwalają zapisać dane i proponują następny numer dla nowego punktu. Żeby przejść do początku pliku wciśnij klawisz [START]. Żeby wrócić do końca wciśnij [END]. W celu znalezienia jakiegoś punktu w pliku wciśnij klawisz [SZUK] i wprowadź numer punktu. Wciskając klawisz [ESC] wychodzi się z opcji bez zapisania zmian.

UWAGA:

1. Każda ze współrzędnych może być w granicach od -9999999.999 do 9999999.999.
2. Współrzędne wprowadzane lub zmieniane są zaokrąglane do 3 miejsc po przecinku.

10.3 Globalna biblioteka punktów (OSNOWA)

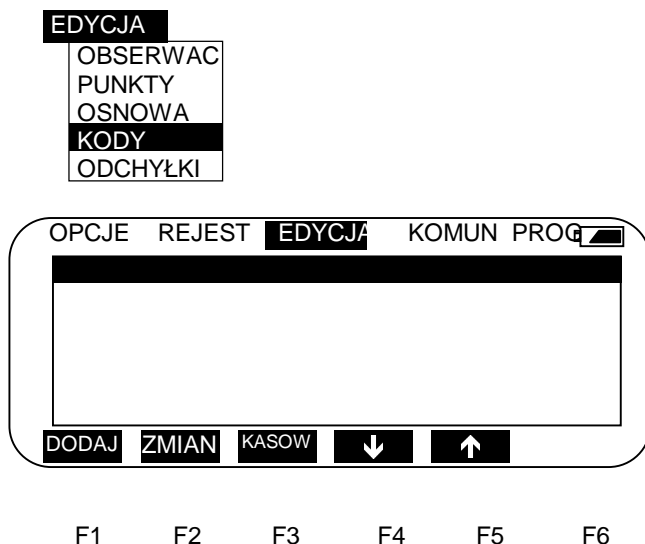
W celu edycji globalnej biblioteki punktów osnowy należy wybrać opcję OSNOWA z menu EDYCJA.



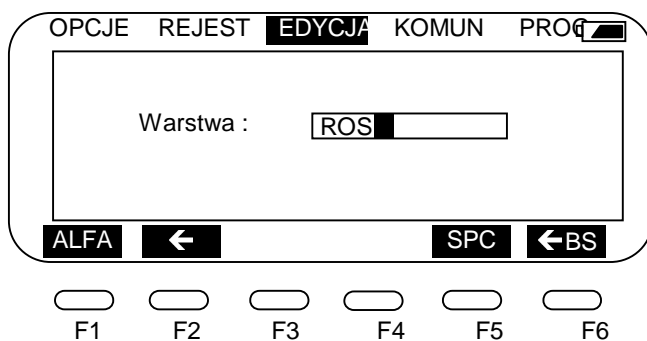
Edycja punktów osnowy jest podobna do edycji z użyciem opcji PUNKTY z menu EDYCJA. Żeby skopiować punkt do pliku bieżącej roboty należy wcisnąć przycisk [KOPIA].

10.4 Biblioteka kodów (KODY)

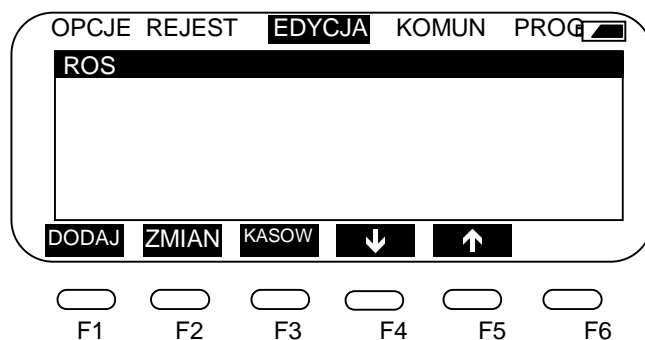
W celu edycji biblioteki kodów należy wybrać opcję KODY z menu EDYCJA.



Żeby utworzyć nową warstwę należy najpierw wybrać [DODAJ] a następnie wprowadzić nazwę warstwy. Na przykład wprowadź "ROS" jako warstwę i wciśnij klawisz [ENT].

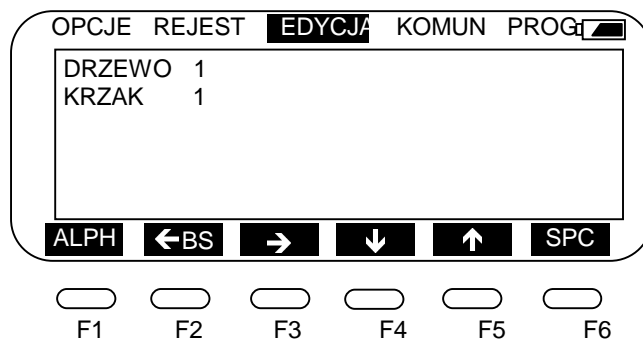


Żeby wejść do kodów danej warstwy wybierz nazwę warstwy i wciśnij klawisz [ENT].

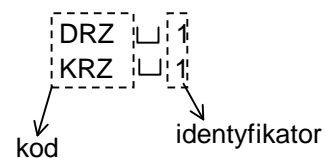


Na ekranie pojawia się strona z kodami. Wprowadź kody dla tej warstwy.

Jeśli potrzebny jest identyfikator zostaw spację a następnie wprowadź numer.



Przykład;



Identyfikator określa punkty, które mają być pogrupowane w formacie DXF.

Mogą być używane następujące identyfikatory;

0	Punkt nie uwzględniony w DXF
1	Punkt
2	Linia
3	Linia łamana

Wciśnięcie klawisza [ESC] powoduje zachowanie kodów i powrót ekranu do warstwy.

Powtórne wciśnięcie klawisza [ENT] spowoduje powrót do głównego menu.

Edytując istniejące kody najpierw wybierz warstwę ze spisu warstw. Wciśnij [ENT] i pokażą się kody dla aktualnie wyświetlonej warstwy. Teraz można edytować lub wprowadzać nowe kody. Kasowanie kodu wykonuje się przy pomocy klawisza spacji, następnie należy wcisnąć [ESC]. Powrót do głównego menu przez powtórne wciśnięcie klawisza [ESC].

Żeby zmienić nazwę warstwy należy najpierw wybrać [ZMIAN].

OPCJE REJEST **ED** KOMUN

Stara warstwa : VEG

Nowa warstwa :

ALFA ← → ↓ SPC ←BS

F1 F2 F3 F4 F5 F6

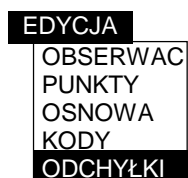
Po wprowadzeniu nowej nazwy wciśnij klawisz [ENT], nazwa warstwy zmieni się na nową. Żeby wykasować warstwę wybierz [KASOW]. Warstwa może być wykasowana jeśli zostały wykasowane wszystkie kody z tej warstwy. Jeśli pojawi się informacja, że Warstwa “XXX” nie jest pusta ! oznacza to, że podjęto próbę wykasowania warstwy z kodami. Kody wgrywane do instrumentu są pogrupowane według warstw.

- Uwaga:**
1. Dla danej warstwy może być wprowadzonych maksymalnie 128 kodów.
 2. Maksymalna ilość znaków w nazwie kodu wynosi 16 znaków, a nazwy warstwy 8 znaków.
 3. Domyślny identyfikator to ‘1’.
 4. Wciśnięcie klawisza [SPC] na początku linii spowoduje wykasowanie kodu.

10.5 Odchyłki (ODCHYŁKI)

Wielkości odchyłek obliczone przez opcję wytyczania można zobaczyć w opcji ODCHYŁKI.

Wybierz opcję ODCHYŁKI z menu EDYCJA.



Proces jest podobny do edycji punktów.

OPCJE	REJEST	EDYCJA	KOMUN	PROG
Nr Pkt	A3		RÓŻN	
X	1004.662		+0.000	
Y	1005.752		+0.000	
Z	95.029		+0.000	
Kod	PT			
START END SZUK - +				

F1 F2 F3 F4 F5 F6

Na wyświetlaczu pokazane są współrzędne zachowane w czasie wytyczania i różnice pomiędzy współrzędnymi wgranymi do instrumentu.

UWAGA: Nie można edytować odchyłek.