

图书基本信息

书名：<<ArcGIS Engine组件式开发及应用>>

13位ISBN编号：9787030330192

10位ISBN编号：7030330196

出版时间：2012-2

出版时间：科学出版社

作者：李崇贵 等编著

页数：411

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

“ ArcGIS Engine组件式开发及应用 ” 是西安科技大学为地理信息系统本科专业开设的一门专业课。本书在积累作者近年来讲授这门课经验的基础上，结合具体GIS软件项目开发实践，采用C#语言编写应用实例，并以ArcGIS Engine9.3和10.0为开发平台编写而成，系统讲述了ArcGIS Engine组件式开发的方法和具体应用。

全书共11章，内容涉及ArcGIS Engine基础、使用ArcGIS Engine控件编程、几何形体对象Geometry、地图组成、空间数据符号化、空间数据管理、空间分析、空间数据编辑、地图输出、基于ArcGIS Server的Web GIS开发和三维可视化及三维分析。对每部分所涉及的接口，实现接口的类，以及对应的属性和方法均进行了详细介绍。为便于读者理解和练习，在各部分还结合实际GIS项目开发实践，列举了大量采用C#语言编程实现的工程实例，突出编程实践和具体应用，以使读者能有效了解和掌握ArcGIS Engine开发的实战技术。

本书可作为地理信息系统及相关专业高年级本科生和研究生的教材，也可供各行业从事ArcGIS Engine软件开发工程技术人员参考。

书籍目录

前言

第1章 ArcGIS Engine基础

1.1 ArcGIS Engine概述

1.2 ArcGIS Engine组件库

1.3 阅读对象模型图

1.3.1 ArcGIS Engine中的类与对象

1.3.2 类与类的关系

1.4 组建对象模型

1.4.1 软件开发历史

1.4.2 组件对象模型

1.5 使用控件构建独立应用程序

1.5.1 程序功能描述

1.5.2 程序控件设计

1.5.3 代码编写

1.6 ArcGIS10.0的新增功能

第2章使用ArcGIS Engine控件编程

2.1 MapControl控件

2.1.1 主要接口

2.1.2 用MapControl控件加载地理数据

2.1.3 鼠标与控件的交互

2.1.4 数据选择

2.1.5 实现鹰眼功能

2.2 PageLayoutControl控件

2.2.1 用PageLayoutControl操作Mxd文件

2.2.2 PageLayout与MapControl联动

2.3 TOCControl控件

2.3.1 TOCControl控件概述

2.3.2 TOCControl控件应用开发实例

2.4 ToolbarControl及相关对象

2.4.1 概述

2.4.2 ToolbarControl控件

2.4.3 toolbarItem

第3章 几何形体对象Geometry

第4章 地图组成

第5章 空间数据符号化

第6章 空间数据管理

第7章 空间分析

第8章 空间数据编辑

第9章 地图输出

第10章 基于ArcGIS Server的Web Gis开发

第11章 三维可视化及三维分析

章节摘录

版权页：插图：ArcObjects是ESRI公司ArcGIS系列产品的开发平台，它是基于Microsoft COM技术构建的一系列COM组件产品，属于二次开发软件。

开发人员利用ArcObjects组件，可以开发出功能强大的GIS系统。

在ArcGIS9.0以前的版本，ArcObjects还不是一个独立的应用产品，利用它开发的GIS软件，不能脱离ArcGIS平台独立运行。

出于产品战略上的考虑，ESRI为了进一步开拓市场，就将ArcObjects中的一些组件单独打包，并将其命名为ArcGIS Engine。

ArcGIS Engine是一套用于构建应用的嵌入式GIS程序的组件库，利用它开发软件，不需要安装ArcGIS桌面程序，只需要购买单独的运行许可（Runtime）就可以运行。

这套产品在灵活性和费用上都很有优势，软件开发人员利用ArcGIS Engine可快速构建针对特定行业的GIS系统，以降低开发的难度、成本和费用，为GIS在具体行业的推广应用奠定了良好的基础。

1.2 ArcGIS Engine组件库 ArcGIS Engine是一套庞大的COM组件集合，为有效管理ArcGIS Engine中数目众多的COM对象，ESRI将它们放在不同的组件库中，在.NET开发环境下，它们被组织在了不同的命名空间内。

组件库是对一个或多个COM组件中所有的组件类、接口、方法和类型的描述，这种描述是属于二进制级别的。

所有这些组件库的组件都位于\com文件夹中，但其真正实现却是在\bin文件夹的众多DLL文件中。

命名空间将功能相同或相似的COM对象在逻辑上松散组织起来。

在ArcGIS Engine中，众多的组件被放在不同的命名空间内。

若要进行地理数据操作，需要引入GeoDatabase等相关的命名空间；若要涉及对几何形体对象的处理，则需要引入Geometry等命名空间。

通过这种方式，软件开发人员在寻找具体的COM对象时将更具有目标性。

编辑推荐

《ArcGIS Engine组件式开发及应用》根据地理信息系统软件开发特点及作者多年教学和项目研发经验，在内容组织上层次分明，结构清晰，图文并茂，重点突出。

《ArcGIS Engine组件式开发及应用》详细介绍了ArcGIS软件开发中所涉及的ArcGIS Engine组件库、接口和实现接口的类。

强调将地理信息系统理论和实际软件开发应用相结合，并给出了大量的实例代码。

《ArcGIS Engine组件式开发及应用》内容叙述深入浅出，表述严谨，可作为高等院校地理信息系统和测绘工程等专业本科生教材，也可作为研究生以及从事地理信息系统软件开发工程技术人员的参考用书。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>