

Nozioni di base sulle classi oggetto

Le **classi oggetto** costituiscono la base strutturale di **EagleArca**. Definiscono la forma, le proprietà e il comportamento dei dati all'interno della piattaforma.

Ogni elemento che crei o gestisci deriva da una classe oggetto, che funge da modello di riferimento per organizzare i dati in modo coerente e uniforme.

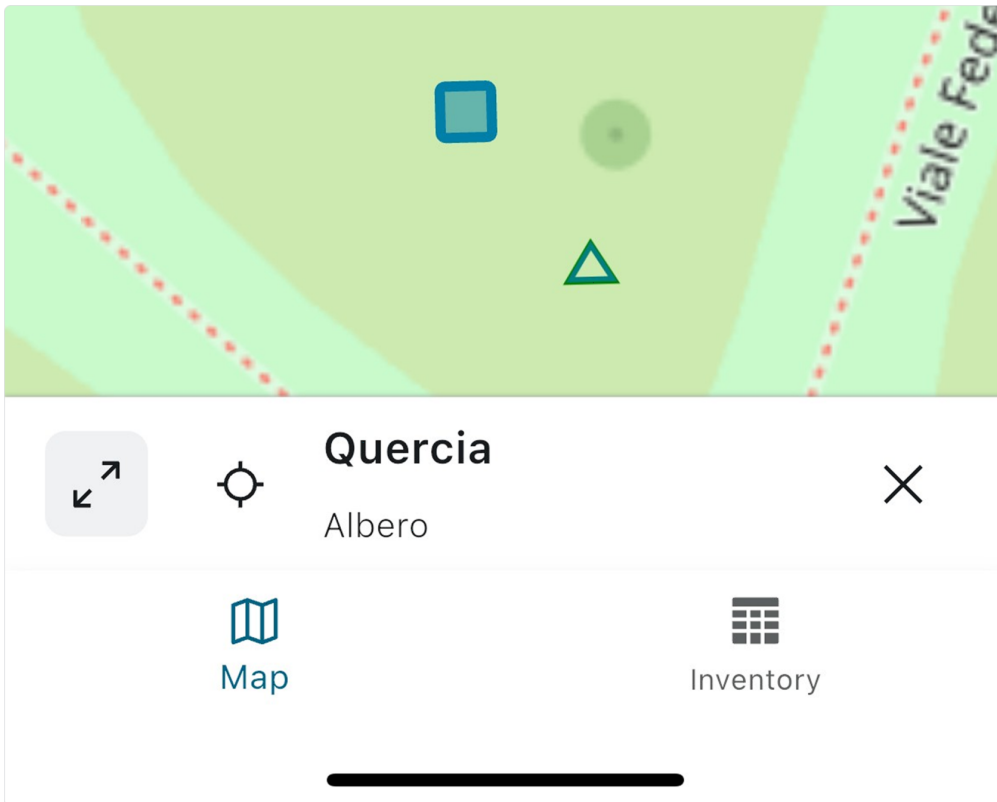
Cos'è una classe oggetto?

Una **classe oggetto** è una struttura che definisce un tipo di oggetto all'interno di **EagleArca**. Stabilisce **quali informazioni** l'oggetto deve contenere e **come** questi dati devono essere **organizzati**.

Ad esempio, una classe oggetto chiamata **Albero** può prevedere **attributi** come altezza, latitudine e longitudine.

La classe **non contiene i dati effettivi**, ma funge da modello per la creazione delle **istanze**, ovvero gli oggetti reali creati nei progetti.

Ogni istanza **segue la struttura stabilita** dalla classe di riferimento, garantendo uniformità e coerenza nei dati.



Concetti chiave

- **Classe Oggetto:** la struttura che definisce un tipo di oggetto. Ad esempio, una classe oggetto **Albero** definirà gli attributi di un albero, come altezza, posizione geografica, tipo di foglie, ecc.
- **Attributi:** sono i **dati** che ogni oggetto di una classe conterrà. Ad esempio, un albero avrà un attributo chiamato **altezza**, che rappresenta l'altezza fisica dell'albero in metri.
- **ID:** ogni oggetto ha un **ID univoco**, che viene creato automaticamente dal sistema per identificare l'oggetto in modo unico all'interno di EagleArca. Non è necessario inserire manualmente l'ID.
- **Oggetti (o istanze):** sono i **singoli elementi** creati utilizzando una classe oggetto. Ad esempio, se la classe oggetto è **Albero**, un oggetto sarà un singolo albero con tutti i suoi attributi specifici (altezza, latitudine, ecc.).

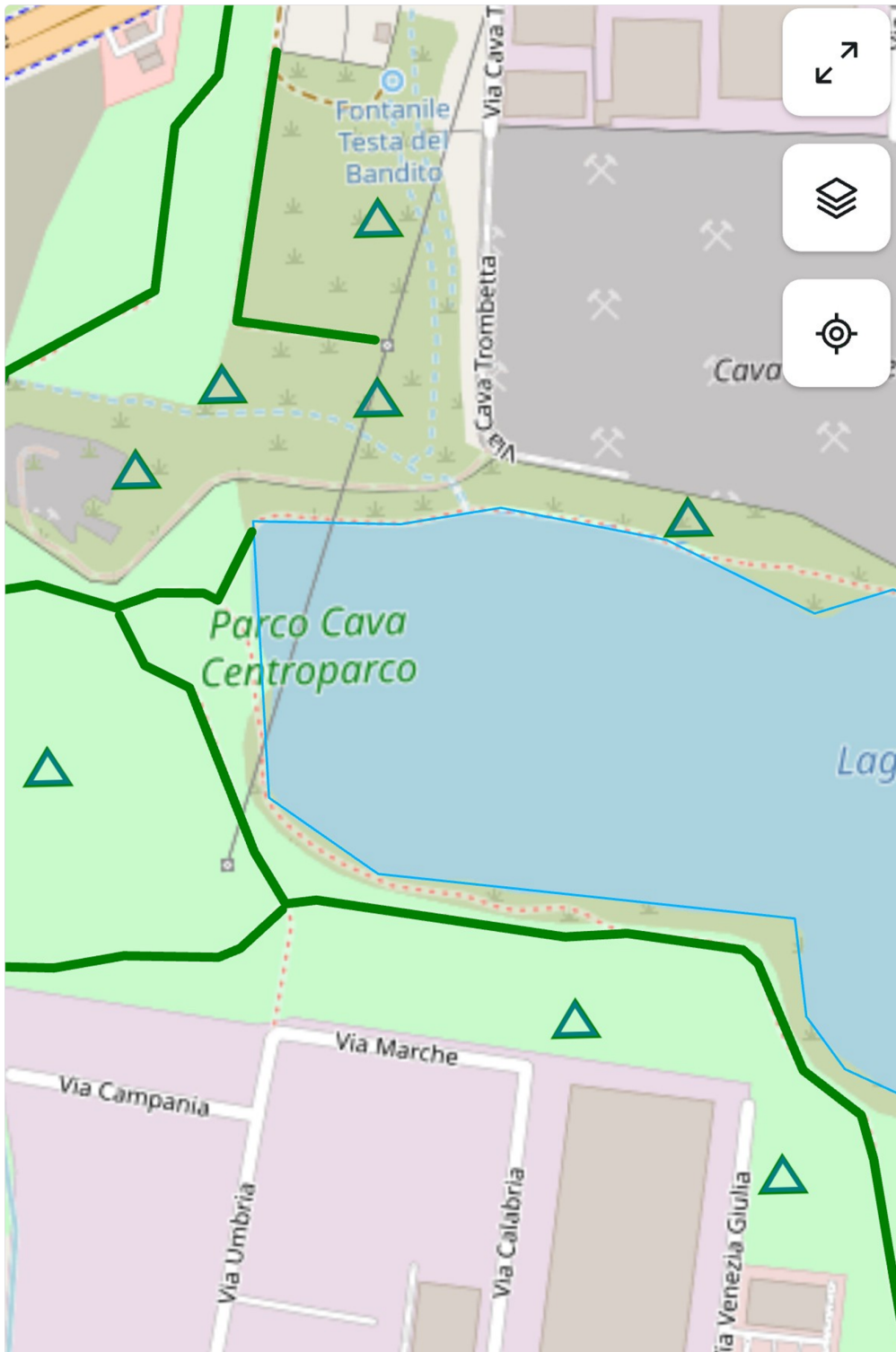
Oggetti Vettoriali: Punto, Linea e Poligono

Gli oggetti **vettoriali** hanno una **geometria associata** e sono sempre **georiferiti** nello spazio. Questi oggetti sono visualizzabili e interrogabili sia dalla [mappa](#) che dall'[inventory](#).

Esempio: Un **albero** può essere rappresentato come un oggetto di tipo **punto**, con la sua posizione geografica (latitudine, longitudine).

Gli oggetti vettoriali possono essere di tre tipi:

- **Punto:** Rappresenta una posizione geografica precisa (ad esempio, la posizione di un palo della luce o di un albero).
- **Linea:** Rappresenta un percorso o una connessione (ad esempio, una strada o una rete di tubi).
- **Poligono:** Rappresenta un'area delimitata (ad esempio, il confine di un parco o una zona edificabile).



Stile degli Oggetti

Gli **oggetti vettoriali** possono avere una stilizzazione gestita da backoffice per migliorare la loro visualizzazione. Ad esempio:

- **Oggetti di tipo punto:** Possono essere rappresentati come cerchi, triangoli o quadrati, con la possibilità di configurare dimensioni, colori e stili di contorno.
- **Oggetti di tipo linea e poligono:** Possono essere stilizzati in modo simile, cambiando colore, spessore e trasparenza delle linee o delle aree.

Global Lists

Le **Global Lists** sono Classi oggetto che contengono istanze prive di geometria e non vengono visualizzate sulla mappa. Questi oggetti prescindono dal progetto e sono associati a **tutta l'organizzazione**. Le Global Lists sono utili per memorizzare dati come:

- **Anagrafiche:** Elenchi di dipendenti, fornitori, clienti, ecc.
- **Risorse:** Oggetti legati a risorse aziendali come attrezzature o documenti.
- **Rapporti:** Dati o report che non richiedono una rappresentazione geografica.

Gli oggetti di tipo Global List sono raggiungibili scegliendo **Global Lists** dal selettore nella pagina principale dei progetti.

Ultimo aggiornamento: 23 ottobre 2025

Revision #14

Created 23 October 2025 14:19:46 by EagleArca Wiki

Updated 19 February 2026 14:58:31 by EagleArca Wiki