

## | gvSIG desktop 1 - gvSIG bugs #1180

### Error cargando la leyenda de una capa de tipo Multipunto

09/27/2012 01:54 PM - Jose Lamas

|                                  |                                |
|----------------------------------|--------------------------------|
| <b>Status:</b> New               | <b>% Done:</b> 0%              |
| <b>Priority:</b> Normal          |                                |
| <b>Assignee:</b>                 |                                |
| <b>Category:</b>                 |                                |
| <b>Target version:</b>           |                                |
| <b>Severity:</b>                 | <b>Add-on name:</b> Unknown    |
| <b>gvSIG version:</b> 1.12.0     | <b>Add-on version:</b>         |
| <b>gvSIG build:</b> 1417         | <b>Add-on build:</b>           |
| <b>Operative System:</b> Windows | <b>Add-on resolve version:</b> |
| <b>Keywords:</b>                 | <b>Add-on resolve build:</b>   |
| <b>Has patch:</b> Yes            |                                |

#### Description

Si cargamos una capa de BD con tipo de geometría 'Multipoint', le asignamos un estilo de visualización y guardamos el workspace al abrirlo no se recupera el estilo de esta capa correctamente y nos pone un estilo por defecto.

La causa está en la clase FLyrVect en el método 'setXMLEntity(XMLEntity xml)' a partir de la línea 1126 donde se hace esto:

```
/*      * Parche para detectar cuando, por algun problema de persistencia      * respecto a versiones anteriores, la
leyenda que se ha cargado      * no se corresponde con el tipo de shape de la capa.
/
```

```
int legShapeType = leg.getShapeType();
if (legShapeType != 0 && legShapeType != this.getShapeType()){
    leg = LegendFactory.createSingleSymbolLegend(this.getShapeType());
    logger.warn("Legend shape type and layer shape type does not match.");
}
/ Fin del parche */
```

El problema viene de que el 'legShapeType' es 1 (FShape.POINT) pero el 'this.getShapeType()' es 32 (FShape.MULTIPOINT) por lo que entra por el if cuando debería asignar ese estilo al ser válido.

Yo lo solucioné, de forma rápida, modificando la condición del if por algo así:

```
if (legShapeType != 0 && ((legShapeType != this.getShapeType()) && !(
    (legShapeType==FShape.POINT || legShapeType== FShape.MULTIPOINT) &&
    (this.getShapeType()==FShape.POINT || this.getShapeType()== FShape.MULTIPOINT)))){
    leg = LegendFactory.createSingleSymbolLegend(this.getShapeType());
    logger.warn("Legend shape type and layer shape type does not match.");
}
```

Esta solución que propongo supone que es correcto asignar una leyenda de tipo multipunto a una capa de tipo punto (no se si se pueden crear leyendas de tipo multipunto). En caso de ser incorrecta esta suposición habría que modificarse el if por algo así:

```
if (legShapeType != 0 && ((legShapeType != this.getShapeType()) && !(
    (legShapeType==FShape.POINT) && (this.getShapeType()== FShape.MULTIPOINT)))){
    leg = LegendFactory.createSingleSymbolLegend(this.getShapeType());
    logger.warn("Legend shape type and layer shape type does not match.");
}
```

#### History

#1 - 03/26/2013 01:05 PM - Antonio Falciano

- Target version set to 1.13.0

I have reproduced this bug and used a simple workaround: I have applied the "Geometries to points" tool of SEXTANTE before applying the legend. In reference to Jose's patch, it seems that avoiding a strict match between geometries and legend types bypasses the issue. So, it's good for me. Cheers.

**#2 - 01/15/2014 12:21 PM - Álvaro Anguix**

- *Project changed from Application: gvSIG desktop to | gvSIG desktop 1*
- *Category deleted (Application)*
- *Target version deleted (1.13.0)*