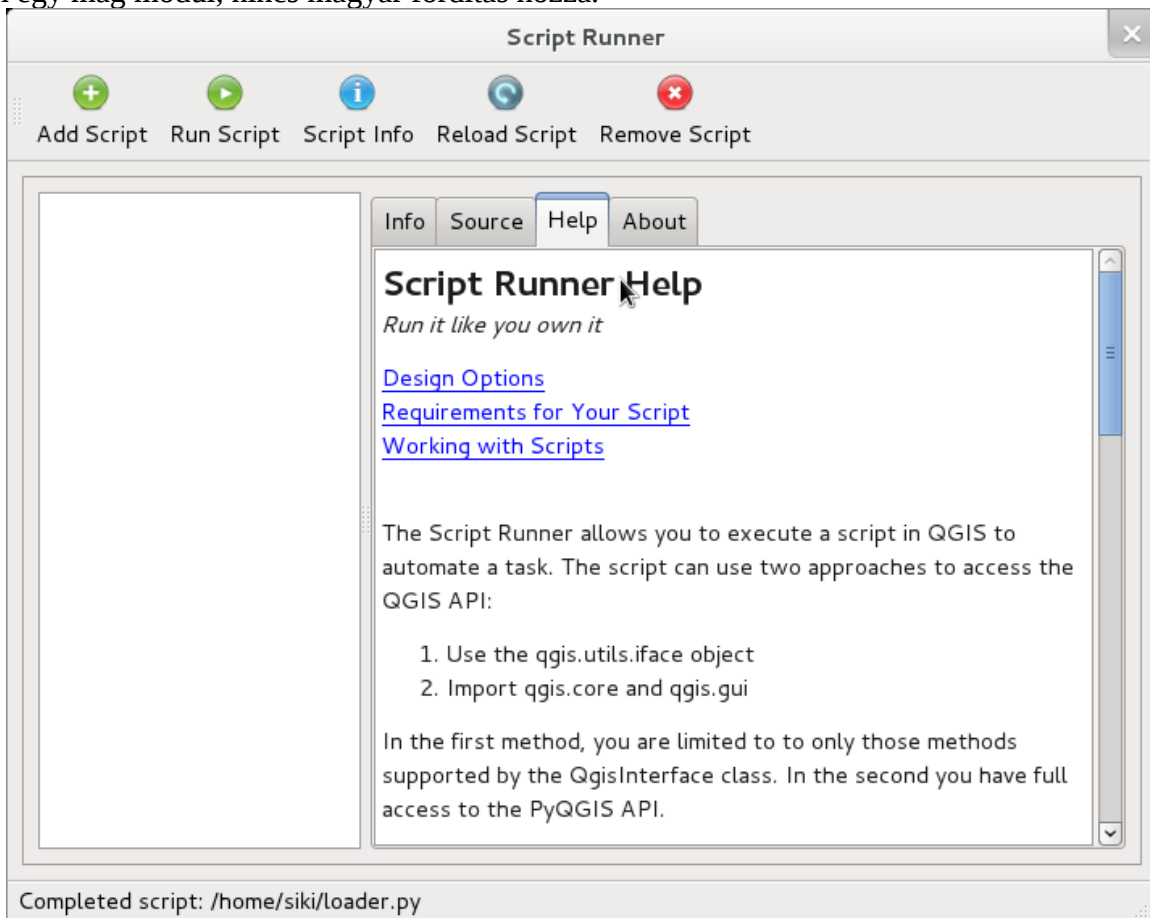


Script Runner modul

dr. Siki Zoltán

2012

A Script Runner modul segítségével egyszerűbben futtathatjuk Python szkriptjeinket mint a Python konzolból. A modult a <http://plugins.qgis.org/plugins/plugins.xml> tárházból telepítheti a **Modulok->Python modulok lekérése...** menüpont segítségével. A telepítés után a **Modulok** menüben megjelenik a **Script Runner** menüpont, kiválasztása után az alábbi párbeszédablak jelenik meg. Mivel ez nem egy mag modul, nincs magyar fordítás hozzá.



Ahhoz, hogy a modul segítségével futtatni tudjuk a szkriptünket, minden Python szkriptben lennie kell egy `run_script` nevű függvénynek. Ez a függvény paraméterként megkap egy referenciát a `qgis.utils.iface` objektumra. Például a **Python konzol** oktatóanyagban szereplő példához a következő `run_script` függvényt kell elkészítenünk:

```
def run_script(iface):
    ldr = Loader(iface)
    ldr.load_shapefiles('/home/siki/mo')
```

Nem fontos, hogy objektumokat készítsünk a szkriptünkben, így egy könyvtárban lévő összes shape fájlt az alábbi szkripttel is betölthetjük (`loader1.py`):

```
#!/usr/bin/env Python
"""Load all shapefiles in a given directory.
This script (loader1.py) runs from the QGIS ScriptRunner module
```

```

"""
from glob import glob
from os import path

def run_script(iface):
    """Load all shapefiles found in shp_path"""
    shp_path = '/home/siki/mo_uj'
    print "Loading shapes from %s" % path.join(shp_path, "*.shp")
    shps = glob(path.join(shp_path, "*.shp"))
    for shp in shps:
        (shpdir, shpfile) = path.split(shp)
        iface.addVectorLayer(shp, shpfile, 'ogr' )

```

A loader1.py szkriptünket az **Add Script** gomb segítségével tölthetjük be. A szkript bármelyik könyvtárból betölthető, nem fontos, hogy a *PYTHONPATH*-ban megadott könyvtárban legyen, mint a Python konzol esetén. A betöltött szkripteket a modul megőrzi a QGIS-ből kilépés után is. A listából egy szkriptet a **Remove Script** gomb segítségével törölhet. A betöltött szkriptek közül a kijelöltet a **Run Script** gombbal futtathatja. A **Script info** gombbal a Python fájlban lévő megjegyzéseket és az osztályok, függvények listáját kaphatjuk meg az **Info** fülön, illetve a szkript forráskódját a **Source** fülön. A **Reload Script** gombra akkor lehet szükségünk, ha egy már betöltött szkriptet módosítunk. A **Remove Script** gomb szolgál arra, hogy az aktív szkriptet töröljük a listából

