



## USO DEL GENERADOR DE FICHEROS GML COLEGIO OFICIAL DE APAREJADORES Y ARQUITECTOS TÉCNICOS DE ALMERÍA

El generador de archivos GML del C.O.A.A.T de Almería es una aplicación que permite a partir de unas coordenadas geográficas o de un dxf georeferenciado generar un archivo GML como solicitan en el Registro de la Propiedad y en el Catastro.

A continuación se describe la pantalla principal:

The screenshot shows the main interface of the 'Generador GML' application. The window title is 'Generador GML'. The interface includes a logo, a title bar, and several functional areas:

- Selection and Input Section:** Contains radio buttons for 'Parcela' (selected) and 'Edificio' (1). Below are text fields for 'Referencia Catastral', 'Superficie (m2)', and a dropdown for 'Huso' (set to 30).
- Action Buttons (Right):** A vertical stack of buttons: 'Crear GML' (2), 'Cargar GML' (3), 'Imprimir' (4), and 'Limpiar' (5).
- Coordenadas Section:** A section titled 'Coordenadas' with a 'Cargar Puntos desde DXF' button and field (6).
- Coordinate Fields:** Two large text areas labeled 'Coord. X' (7) and 'Coord. Y'.
- Coordinate Action Buttons (Right):** A vertical stack of buttons: 'Guardar' (8), 'Cargar' (9), 'Limpiar' (10), and 'Cal. Área' (11).
- Help Button:** A button with a question mark icon labeled 'Ayuda' (12) at the bottom right.

1. Sección de datos catastrales: En esta sección se piden los datos necesarios para hacer referencia a una parcela del catastro. Los campos son los siguientes:
  - a. Referencia Catastral: Se debe introducir con mayúscula y tal y como apareciese en el catastro.
  - b. Superficie: Es la superficie en metros cuadrados de la parcela. Tiene que ser un número entero, NO ADMITE decimales.
  - c. Huso: Es el huso geográfico en el que se halla la parcela que se describe. Para ver los Husos que hay en España se puede visitar [esta página del catastro](#) y casi al final nos explican el sistema de referencia de coordenadas y huso geográfico.
2. Botón Crear GML: Una vez rellenos los campos, pulsando este botón nos da la opción de seleccionar dónde queremos guardar nuestro archivo GML y de ponerle un nombre.
3. Botón Cargar GML: Permite visualizar el contenido de un fichero GML existente.
4. Botón Imprimir: Imprime la pantalla.
5. Botón Limpiar: Borra todos los datos de todos los campos para empezar a generar un nuevo archivo GML.
6. Cargar puntos de DXF: En esta sección podemos seleccionar un archivo DXF georeferenciado y previamente preparado, tal y como se explica en la sección de "[Editar el DXF](#)" en este mismo documento. Conviene recordar que el DXF debe estar en cualquier versión posterior a la de Autocad 2000 y que este procedimiento es simplemente una herramienta de ayuda para facilitar la carga de coordenadas, y que en algunos casos la información proporcionada por el dxf puede dar lugar a errores.  
Cargar los puntos desde el DXF rellena automáticamente las coordenadas X e Y, borrando las que hubiera anteriormente.
7. Coordenadas X e Y: Aquí se rellenan las coordenadas de los puntos que corresponden con los vértices del polígono de la parcela, en formato UTM, y utilizando el punto como separador decimal.
8. Botón Guardar: Este botón guarda las coordenadas que estén escritas en los campos X e Y directamente en texto plano, para poder recuperarlas en cualquier momento.
9. Botón Cargar: Este botón permite recuperar unas coordenadas previamente guardadas en texto plano.
10. Botón Limpiar: Este botón borra tan solo las coordenadas X e Y escritas en los campos correspondientes.
11. Botón Calcular: Este botón calcula la superficie definida por las coordenadas X e Y, y la muestra en el campo superficie.
12. Botón Ayuda: Muestra este documento.

A continuación se muestran los pasos para poder:

- 1.- Descargar un fichero DXF Georeferenciado de la Sede Electrónica del Catastro
- 2.- Editar el fichero DXF con autocad para adaptarlo