

```

// ---- Per fare questo, servono le classi di _fwAndami e libFMap

// --- finestra attiva
IWindow w = PluginServices.getMdiManager().getActiveWindow();

// --- dovriamo comprobare che sia una vista e
// --- non altro (dialog, mappa, tabella ecc)
if (w instanceof View) {

    View v = (View) w;
    // ---- entriamo nell'oggetto View:
    MapControl mcontrol = v.getMapControl();
    MapContext mcontext = mcontrol.getMapContext();
    // --- Questo oggetto esiste sempre. Se la vista è vuota,
    // --- root esisterà ma non ci saranno "figli":
    FLayers root = mcontext.getLayers();
    // ---- Prendiamo il primo layer (si dovrebbe comprobare che
    // ---- c'è almeno uno, con root.getLayerCount());
    FLayer lyr = root.getLayer(0);

    // ---- se è un layer vettoriale:
    if (lyr instanceof FLyrVect) {

        FLyrVect lyr_vect = (FLyrVect) lyr;
        SelectableDataSource sds = null;

        try {
            // ----- questo oggetto contiene l'informazione alfanumerica:
            sds = lyr_vect.getRecordset();

            sds.start();
            // ----- chiediamo il numero di campi:
            int count = sds.getFieldCount();
            sds.stop();

            Driver drv = sds.getDriver();
            if (drv instanceof IndexedShpDriver) {
                // ----- questo oggetto contiene gli oggetti geometrici:
                IndexedShpDriver shp_drv = (IndexedShpDriver) drv;
                // ----- chiediamo l'extent:
                Rectangle2D extent = shp_drv.getFullExtent();
                // ----- chiediamo il file SHP:
                File f = shp_drv.getFile();
            }
        } catch (Exception e) {
            System.err.println("Error: " + e.getMessage());
        }
    }
}
}

```