



**MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DIRETORIA DE SERVIÇO GEOGRÁFICO**



**NORMA DA ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA PARA
AQUISIÇÃO DE DADOS GEOESPACIAIS
VETORIAIS (ET-ADGV 3.0)**

NCB – CONCAR

2018

EB80-N-72.005



**MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

**NORMA DA ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA PARA
AQUISIÇÃO DE DADOS GEOESPACIAIS VETORIAIS
(ET-ADGV) VERSÃO 3.0**

**1ª Edição
2018**

PORTARIA Nº 115 – DCT, DE 20 DE NOVEMBRO DE 2018.

Aprova a Norma da Especificação Técnica para Aquisição de Dados Geoespaciais Vetoriais versão 3.0 (EB80-N-72.005), 1ª Edição - 2018.

O **CHEFE DO DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA**, no uso da atribuição que lhe conferem o Inciso III do art. 14 do Regulamento do Departamento de Ciência e Tecnologia (R-55), aprovado pela Portaria do Comandante do Exército nº 370, de 30 de maio de 2005, o art. 44 das Instruções Gerais para as Publicações Padronizadas do Exército (EB10-IG-01.002), aprovadas pela Portaria do Comandante do Exército nº 770, de 7 de dezembro de 2011, nos termos do Decreto nº 6.666, de 27 de Novembro de 2008, que prevê a implantação da Infraestrutura Nacional de Dados Espaciais (INDE) e conforme o estabelecido no nº 2 do §1º e no §3º do art. 15, do Cap. VIII, do Decreto-Lei nº 243, de 28 de fevereiro de 1967, resolve:

Art. 1º Aprovar a Norma da Especificação Técnica para Aquisição de Dados Geoespaciais Vetoriais versão 3.0, 1ª Edição – 2018, que com esta baixa.

Art. 2º Determinar que esta Portaria entre em vigor na data de sua publicação.


Gen Ex EDSON LEAL PUJOL
Chefe do Departamento de Ciência e Tecnologia

(Publicado no Boletim do Exército nº 51, de 21 de dezembro de 2018)

FOLHA REGISTRO DE MODIFICAÇÕES (FRM)

NÚMERO DE ORDEM	ATO DE APROVAÇÃO	PÁGINAS AFETADAS	DATA

ÍNDICE DE ASSUNTOS

CAPÍTULO I INTRODUÇÃO.....	1 -1
1.1 OBJETIVOS.....	1 -2
1.2 REFERÊNCIAS NORMATIVAS.....	1 -2
1.3 ORGANIZAÇÃO DA ESPECIFICAÇÃO.....	1 -3
CAPÍTULO II CRITÉRIOS GERAIS PARA AQUISIÇÃO DAS FEIÇÕES.....	2 -1
2.1 INTRODUÇÃO.....	2 -1
2.2 AQUISIÇÃO DE FEIÇÕES CONFORME A ESCALA.....	2 -1
2.3 NÍVEIS DE AQUISIÇÃO.....	2 -7
2.4 COBERTURA DO SOLO.....	2 -7
CAPÍTULO III AQUISIÇÃO DOS ATRIBUTOS DAS FEIÇÕES.....	3 -1
3.1 ORIENTAÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DAS GEOMETRIAS.....	3 -1
3.2 INCONSISTÊNCIAS NOS ATRIBUTOS DESCRITIVOS.....	3 -3
3.3 NOMES DOS ATRIBUTOS.....	3 -3
RESPONSÁVEIS PELO DOCUMENTO.....	4-1
ANEXO A - CRITÉRIOS PARA AQUISIÇÃO DOS OBJETOS COM GEOMETRIA.....	A -1
A.1 ENERGIA E COMUNICAÇÕES.....	A -2
A.2 ESTRUTURA ECONÔMICA.....	A -9
A.3 HIDROGRAFIA.....	A -12
A.4 LIMITES E LOCALIDADES.....	A -30
A.5 PONTOS DE REFERÊNCIA.....	A -37
A.6 RELEVO.....	A -40
A.7 SANEAMENTO BÁSICO.....	A -49
A.8 SISTEMA DE TRANSPORTE.....	A -51
A.9 SISTEMA DE TRANSPORTE AEROPORTUÁRIO.....	A -61
A.10 SISTEMA DE TRANSPORTE DUTOVIÁRIO.....	A -62
A.11 SISTEMA DE TRANSPORTE FERROVIÁRIO.....	A -64
A.12 SISTEMA DE TRANSPORTE HIDROVIÁRIO.....	A -67
A.13 SISTEMA DE TRANSPORTE RODOVIÁRIO.....	A -71
A.14 VEGETAÇÃO.....	A -73
A.15 ÁREA VERDE.....	A -80

A.16 CLASSES BASE DO MAPEAMENTO EM GRANDES ESCALAS.....	A -81
A.17 CULTURA E LAZER.....	A -93
A.18 EDIFICAÇÕES.....	A -96
A.19 ESTRUTURA DE MOBILIDADE URBANA.....	A -109
ANEXO B - CRITÉRIOS PARA AQUISIÇÃO DOS OBJETOS COMPLEXOS.....	B -1
B.1 ENERGIA E COMUNICAÇÕES.....	B -1
B.2 LIMITES E LOCALIDADES.....	B -3
B.3 PONTOS DE REFERÊNCIA.....	B -6
B.4 RELEVO.....	B -7
B.5 SANEAMENTO BÁSICO.....	B -8
B.6 SISTEMA DE TRANSPORTE.....	B -10
B.7 SISTEMA DE TRANSPORTE AEROPORTUÁRIO.....	B -12
B.8 SISTEMA DE TRANSPORTE FERROVIÁRIO.....	B -13
B.9 SISTEMA DE TRANSPORTE HIDROVIÁRIO.....	B -15
B.10 SISTEMA DE TRANSPORTE RODOVIÁRIO.....	B -16
B.11 ÁREA VERDE.....	B -17
B.12 CLASSES BASE DO MAPEAMENTO EM GRANDES ESCALAS.....	B -18
B.13 CULTURA E LAZER.....	B -20
B.14 ESTRUTURA DE MOBILIDADE URBANA.....	B -22
GLOSSÁRIO.....	G-1
REFERÊNCIAS.....	R-1

PREFÁCIO

Atendendo ao previsto no Decreto nº 6.666, de 27 de novembro de 2008 que prevê a implantação da Infraestrutura Nacional de Dados Espaciais (INDE), cabe à Diretoria de Serviço Geográfico (DSG), nos termos do estabelecido no nº 2 do §1º e no §3º do art. 15, do Cap. VIII, do Decreto-Lei nº 243, de 28 de fevereiro de 1967, elaborar a norma cartográfica para Aquisição de Dados Geoespaciais Vetoriais (ET-ADGV) utilizados como referência para o Espaço Geográfico Brasileiro (EGB).

O Decreto-Lei nº 243/1967 estabelece as diretrizes e bases das atividades cartográficas e correlatas, em termos de eficiência e racionalidade, no âmbito nacional, por meio da criação de uma estrutura cartográfica em condições de atender às necessidades do desenvolvimento econômico-social do País e da Segurança Nacional. No art. 2º deste Decreto-Lei está definido que as atividades cartográficas, em todo o território nacional, são levadas a efeito por meio de um sistema único, o Sistema Cartográfico Nacional (SCN).

Esta Norma foi elaborada pelo comitê de normatização da Diretoria de Serviço Geográfico do Exército Brasileiro para atender à legislação em vigor.

CAPÍTULO I INTRODUÇÃO

A Comissão Nacional de Cartografia (CONCAR) aprovou a Especificação Técnica para Estruturação dos Dados Geoespaciais Vetoriais versão 3.0 (ET-EDGV 3.0) no final de 2017 (CONCAR, 2017). Essa norma apresenta o catálogo de objetos usado para descrever a semântica da cartografia brasileira. Nesse sentido, faz-se necessário atualizar as regras de aquisição de forma a refletir essa nova modelagem. Dessa forma, o presente documento destina-se a definir as regras de aquisição das classes de objetos descritas na EDGV 3.0.

Até o final do século passado, o processo de produção cartográfica tinha por objetivo a obtenção de mapas, cartas ou plantas, visando atender às necessidades dos usuários, e para isso utilizava apenas representações gráficas. A distribuição destes produtos era feita somente em meio analógico e mesmo após o advento da Cartografia Digital, esta prática permaneceu por considerável período de tempo.

Particularmente, nas cartas gerais topográficas, as informações geoespaciais referentes às feições do terreno eram transmitidas ao usuário pelo posicionamento da sua geometria, traçada com pontos, linhas ou polígonos. Sempre que possível, a representação era feita em escala correspondente a verdadeira grandeza, ou então, se fosse o caso, por intermédio de símbolos cartográficos, acrescida do respectivo topônimo. Estes procedimentos estavam de acordo com as convenções cartográficas estabelecidas para cada escala de representação. A utilização dessas informações dependia, essencialmente, da inferência humana, para sua localização, interpretação e manipulação.

Nos referidos produtos cartográficos, os dados geoespaciais relativos a uma feição ficavam limitados à representação de sua geometria e à sua identificação. Assim, na forma mencionada, não havia preocupação com aspectos topológicos dos arquivos digitais, além dos aspectos semânticos ou temporais, dentre outros. Neste contexto, a norma técnica da época, o Manual Técnico T 34-700 de Convenções Cartográficas, 1ª Parte, editado pelo Estado-Maior do Exército (EME, 2000), descrevia os dados geoespaciais, enquanto a 2ª Parte definia a forma de representação dos dados.

Com o advento do geoprocessamento, em especial dos Sistemas de Informações Geográficas (SIG), surgiu a necessidade de se definir regras de aquisição da geometria dos dados geoespaciais e dos atributos correlatos, visando garantir a homogeneização da produção dos dados geoespaciais.

Neste sentido, esta especificação padroniza e orienta o processo de aquisição dos vários tipos de dados geoespaciais vetoriais descritos na modelagem da EDGV 3.0 (CONCAR, 2017). Esta padronização independe do insumo utilizado (levantamento de campo, fotografias aéreas, imagens de sensores orbitais etc.), visto que os processos de aquisição são similares.

A presente edição desta norma atualiza a ET-ADGV versão 2.1.3 (DSG, 2011) em face das modificações realizadas na estrutura nacional de dados, publicadas na ET-EDGV 3.0. A especificação ET-ADGV Força Terrestre (F Ter), 2ª Edição (DSG, 2016c), adotada no âmbito do Exército Brasileiro é substituída pela ADGV 3.0.

1.1 OBJETIVOS

O objetivo desta especificação técnica é fornecer uma forma padronizada para construir o atributo “geometria” de cada classe de objetos constante da ET-EDGV 3.0, bem como dos atributos essenciais à perfeita individualização das instâncias das referidas classes de objetos e os seus respectivos metadados.

Seus objetivos secundários são:

- Estabelecer definições relativas à aquisição de feições vetoriais das classes descritas na EDGV 3.0;
- Descrever as regras de cobertura do solo segundo a EDGV 3.0;
- Apresentar os parâmetros para aquisição dos vetores, bem como as regras de montagem dos objetos complexos.

Não faz parte do escopo desta versão da especificação:

- Aquisição de objetos em escala maior que 1:1.000 ou ambientes internos (*indoor mapping*);
- Definir uma metodologia de aquisição de feições, que deve ser elaborada por cada produtor em seu ambiente próprio;
- Questões relativas ao controle de qualidade, que são tratados na especificação de Controle de Qualidade de Dados Geoespaciais (DSG, 2016a); e
- Aspectos relativos aos metadados de produtos geoespaciais, descritos na especificação de Produtos de Conjuntos de Dados Geoespaciais (DSG, 2016b).

1.2 REFERÊNCIAS NORMATIVAS

Esta especificação técnica é baseada em diversas normas nacionais [e internacionais]. Os seguintes documentos normativos são utilizados:

- Especificações Técnicas para Estruturação de Dados Geoespaciais Vetoriais (ET-EDGV) versão 3.0 (CONCAR, 2017);
- Norma da Especificação Técnica para Controle de Qualidade de Dados Geoespaciais (ET-CQDG) (DCT, 2016a);
- Norma da Especificação Técnica para Produtos de Conjuntos de Dados Geoespaciais (ET-PCDG), 2ª edição (DCT, 2016b);
- Decreto nº 6.666, de 27 de novembro de 2008, institui, no âmbito do Poder Executivo Federal, a Infraestrutura Nacional de Dados Espaciais (INDE), e dá outras providências (Brasil, 2008);
- Manual Técnico T 34-700, Convenções cartográficas (EME, 2000);

1.3 ORGANIZAÇÃO DA ESPECIFICAÇÃO

A presente especificação técnica está estruturada em [cinco] capítulos.

O Capítulo I apresenta a especificação com seus objetivos e referências normativas.

O Capítulo II trata da definição dos tipos de feições que devem ser adquiridas obrigatoriamente em cada escala, em função de suas dimensões no mundo real.

O Capítulo III apresenta as orientações gerais para a construção das geometrias e atributos das feições, cujas regras estão detalhadas nos Anexos A e B.

CAPÍTULO II

CRITÉRIOS GERAIS PARA AQUISIÇÃO DAS FEIÇÕES

2.1 INTRODUÇÃO

Este capítulo define quais objetos, previstos na EDGV 3.0, devem ser adquiridos em função da escala de aquisição do produto final. O critério preponderante para definir se o atributo “geometria” será adquirido com a primitiva geométrica “ponto” ou “linha” ou “área” (polígono), são as dimensões destes objetos. No entanto, outras regras devem ser consideradas na aquisição de qualquer objeto: (1) relevância da informação e (2) densidade de informações.

O objetivo do usuário final, dentro do contexto de um projeto, ou mesmo a importância relativa de um objeto para a região, onde ele está localizado, são fatores determinantes na aquisição de uma feição geográfica. Assim, por exemplo, um posto de combustível é uma informação relevante para a região onde os mesmos são escassos. No entanto, sua importância pode ser reduzida quando se trata de grandes centros urbanos. Outro exemplo é o de uma massa d’água cujas dimensões sejam inferiores às previstas para a aquisição, mas que é a única fonte de água disponível em uma determinada região.

A escassez de informações em uma região pode determinar a aquisição de um objeto, o qual em uma situação normal seria ignorado. Cita-se, como exemplo, o caso das regiões onde ocorre a pecuária extensiva. Nestas regiões encontram-se grandes polígonos referentes à pastagem com baixa densidade de outros objetos. Assim, as cercas divisórias fixas, por exemplo, são importantes elementos referenciais.

Atualmente, as resoluções espaciais dos insumos utilizados (fotografias aéreas, imagens de sensores orbitais, levantamentos de campo etc.) normalmente possibilitam a aquisição da forma real dos objetos (utilização de polígonos). A aquisição, excessivamente detalhada, implica o aumento do tempo gasto na produção e, possivelmente, no custo do produto final. No entanto, se não ocorrer impedimento quanto ao custo e ao tempo consumido na produção, sugere-se que os objetos sejam adquiridos com sua forma real e, se o projeto exigir, posteriormente os referidos objetos podem ser generalizados.

2.2 AQUISIÇÃO DE FEIÇÕES CONFORME A ESCALA

Esta seção apresenta os critérios para aquisição de feições conforme cada escala prevista na EDGV (CONCAR, 2017). Essa especificação definiu quais classes devem ser adquiridas segundo as escalas. A Tabela 1 detalha essa regra apresentando as dimensões mínimas que indicam o tipo de geometria (ponto, linha ou área) que deve ser usado como primitiva geométrica para cada objeto, por classe, usando as distâncias próprias para cada escala.

O limite mínimo comum para aquisição é o raio de topologia descrito na CQDG (DCT, 2016a), ou seja, 0,04 mm na escala.

A tabela está estruturada da seguinte forma:

- **Código:** código da classe segundo a EDGV;

- **Classe:** nome da classe conforme a EDGV;
- **Escalas:** escalas previstas para aquisição da classe, o valor refere-se ao milhar do denominador da escala;
- **Geometrias (A, L e P):** possíveis opções de primitivas geométricas para aquisição do objeto, segundo sua dimensão. Os tamanhos são em mm ou mm² na escala prevista. Subcolunas:
 - A: caso exista a representação área, essa coluna descreve os tamanhos possíveis para aquisição em área (polígono), com “s” sendo a área medida do objeto em mm² na escala do produto. Em alguns casos aparece a letra “d”, que representa o menor comprimento do objeto (largura). Se o tamanho for compatível, o objeto é adquirido como área, se não, passa à próxima primitiva (linha ou ponto);
 - L: caso exista a representação linha, essa coluna descreve o tamanho mínimo do objeto para aquisição como linha (letra “D”). Se o tamanho for compatível, o objeto é adquirido como linha, se não, passa à próxima primitiva possível (ponto);
 - P: caso exista a representação ponto, a coluna indica um “X”.

As classes não contempladas na tabela ou são não instanciáveis ou são complexas. Os complexos serão criados caso haja algum componente. O valor “ND” significa não definido.

Tabela 1 - Aquisição de objetos segundo a escala.

Código	Classe	Escalas	A	L	P
			s ≥ (mm ²)	D ≥ (mm)	
1.1.1	Aerogerador	1-50	-	-	X
1.1.2	Antena_Comunic	1-25	-	-	X
1.1.3	Casa_De_Forca	1-25	-	-	X
1.1.4	Central_Geradora_Eolica	1-25	12,5	-	X
1.1.7	Est_Gerad_Energia_Eletrica	todas	1	-	X
1.1.8	Grupo_Transformadores	todas	1	-	X
1.1.9	Hidreletrica	todas	1	1	X
1.1.11	Termeletrica	todas	1	-	X
1.1.12	Torre_Comunic	1-100	-	-	X
1.1.13	Torre_Energia	1-25	-	-	X
1.1.14	Trecho_Comunic	1-100	-	50	-
1.1.15	Trecho_Energia	todas	-	50	-
1.1.16	Zona_Linhas_Energia_Comunicacao	1-25	ND	-	-
1.2.1	Equip_Agropec	1-10	1	1	X
1.2.2	Ext_Mineral	todas	25	-	X
1.2.3	Plataforma	1-100	4	-	X
1.3.1	Area_Umida	todas	25	-	-

Código	Classe	Escalas	A	L	P
			s≥ (mm²)	D≥ (mm)	
1.3.2	Banco_Areia	todas	4	-	-
1.3.3	Barragem	todas	12,5	0,8	X
1.3.4	Canal	todas	d≥0,8 mm	10	-
1.3.6	Comporta	1-25	-	0,8	X
1.3.7	Corredeira	1-100	d≥0,8 mm	2	X
1.3.8	Dique	todas	12,5	5	X
1.3.9	Fonte_Dagua	1-100	-	-	X
1.3.10	Foz_Maritima	todas	-	0,8	X
1.3.11	Ilha	todas	4	-	X
1.3.12	Massa_Dagua	todas	d≥0,8 mm	-	-
1.3.13	Quebramar_Molhe	todas	d≥0,8 mm	5	-
1.3.14	Queda_Dagua	todas	-	0,8	X
1.3.15	Recife	todas	4	-	X
1.3.16	Rocha_Em_Agua	1-50	4	-	X
1.3.17	Sumidouro_Vertedouro	todas	-	-	X
1.3.18	Terreno_Sujeito_Inundacao	todas	25	-	-
1.3.19	Trecho_Drenagem	todas	-	10	-
1.3.20	Vala	todas	d≥0,8 mm	10	-
1.4.5	Area_Densamente_Edificada	10-250	25	-	-
1.4.8	Area_Pub_Militar	todas	ND	-	-
1.4.9	Area_Urbana_Isolada	1-10	ND	-	-
1.4.12	Distrito	1-10	ND	-	-
1.4.14	Municipio	todas	ND	-	-
1.4.15	Nome_Local	todas	-	-	X
1.4.16	Pais	todas	ND	-	-
1.4.17	Posic_Geo_Localidade	todas	-	-	X
1.4.18	Terra_Indigena	todas	ND	-	-
1.4.20	Unidade_Conservacao	todas	ND	-	-
1.4.21	Unidade_Federacao	todas	ND	-	-
1.4.22	Unidade_Protecao_Integral	todas	ND	-	-
1.4.24	Unidade_Uso_Sustentavel	todas	ND	-	-
1.5.2	Marco_De_Limite	todas	-	-	X
1.5.3	Pto_Est_Med_Fenomenos	1-50	-	-	X
1.5.4	Pto_Geod_Topo_Control	todas	-	-	X
1.5.5	Pto_Ref_Geod_Topo	todas	-	-	X
1.6.1	Alteracao_Fisiografica_Antropica	todas	4	2	X
1.6.3	Aterro	todas	4	2	X
1.6.4	Corte	todas	4	2	X

Código	Classe	Escalas	A	L	P
			s $\geq$ (mm ²)	D $\geq$ (mm)	
1.6.5	Curva_Batimetrica	todas	-	ND	-
1.6.6	Curva_Nivel	todas	-	ND	-
1.6.7	Dolina	1-100	25	-	X
1.6.8	Duna	todas	25	-	X
1.6.10	Elemento_Fisiografico_Natural	todas	ND	ND	X
1.6.11	Gruta_Caverna	todas	-	2	X
1.6.13	Pico	todas	-	-	X
1.6.14	Ponto_Cotado_Altimetrico	todas	-	-	X
1.6.15	Ponto_Cotado_Batimetrico	todas	-	-	X
1.6.17	Rocha	todas	25	-	X
1.6.18	Terreno_Exposto	todas	25	-	-
1.7.1	Barragem_Calcadiao	todas	12,5	-	X
1.7.4	Dep_Abast_Agua	1-50	1	-	X
1.8.1	Caminho_Aereo	todas	-	10	-
1.8.2	Caminho_Carroavel	todas	-	10	-
1.8.4	Entrocamento_Pto	todas	-	-	X
1.8.7	Funicular	todas	-	10	-
1.8.9	Passagem_Elevada_Viaduto	todas	12,5	0,8	X
1.8.10	Passagem_Nivel	todas	-	-	X
1.8.11	Patio	todas	12,5	-	-
1.8.12	Ponte	todas	12,5	0,8	X
1.8.13	Travessia	todas	-	0,8	X
1.8.14	Travessia_Pedestre	todas	12,5	0,8	X
1.8.15	Trilha_Picada	todas	-	10	-
1.8.16	Tunel	todas	12,5	0,8	X
1.9.2	Pista_Ponto_Pouso	todas	1	0,8	X
1.10.1	Galeria_Bueiro	todas	-	5	X
1.10.2	Trecho_Duto	todas	-	10	-
1.11.1	Cremalheira	todas	-	5	X
1.11.4	Girador_Ferrovuario	1-25	-	-	X
1.11.5	Trecho_Ferrovuario	todas	-	10	-
1.12.1	Atracadouro_Terminal	todas	12,5	2,5	X
1.12.3	Eclusa	todas	12,5	0,8	X
1.12.4	Fundeadouro	todas	12,5	-	X
1.12.5	Obstaculo_Navegacao	todas	4	2	X
1.12.6	Sinalizacao	todas	-	-	X
1.12.7	Trecho_Hidroviario	todas	-	ND	-
1.13.2	Trecho_Rodoviario	todas	12,5	10	-

Código	Classe	Escalas	A	L	P
			s≥ (mm²)	D≥ (mm)	
1.14.1	Brejo_Pantano	todas	25	-	-
1.14.2	Caatinga	todas	25	-	-
1.14.3	Campinarana	todas	25	-	-
1.14.4	Campo	todas	25	-	-
1.14.5	Cerrado	todas	25	-	-
1.14.6	Floresta	todas	25	-	-
1.14.7	Mangue	todas	25	-	-
1.14.8	Reflorestamento	todas	25	-	-
1.14.10	Veg_Area_Contato	todas	25	-	-
1.14.11	Veg_Cultivada	todas	25	-	-
1.14.13	Veg_Restinga	todas	25	-	-
2.1.3	Arvore_Isolada	1-25	-	-	X
2.1.4	Jardim	1-10	12,5	-	-
2.2.1	Area_Agropec_Ext_Vegetal_Pesca	1-25	100	-	-
2.2.2	Area_Construida	todas	12,5	-	-
2.2.3	Area_De_Propriedade_Particular	1-10	25	-	-
2.2.4	Area_Duto	1-10	100	-	-
2.2.5	Area_Habitacional	1-10	100	-	-
2.2.6	Area_Uso_Especifico	1-10	100	-	-
2.2.8	Canteiro_Central	1-25	12,5	5	-
2.2.9	Cemiterio	todas	4	-	X
2.2.13	Delimitacao_Fisica	1-25	-	2	-
2.2.14	Deposito_Geral	1-50	1	-	X
2.2.15	Entroncamento_Area	1-25	12,5	-	-
2.2.16	Espelho_Dagua	1-5	12,5	-	-
2.2.17	Estacionamento	1-25	12,5	-	-
2.2.18	Largo	1-25	25	-	-
2.2.20	Passeio	1-10	12,5	2,5	-
2.2.22	Poste	1-5	-	-	X
2.2.23	Praca	todas	25	-	-
2.2.24	Quadra	1-10	100	-	-
2.2.25	Retorno	1-25	-	5	X
2.2.27	Trecho_Arruamento	1-100	12,5	10	-
2.3.1	Arquibancada	1-25	12,5	-	-
2.3.2	Campo_Quadra	1-25	1	-	-
2.3.6	Piscina	1-10	1	-	-
2.3.7	Pista_Competicao	1-100	12,5	2,5	X
2.3.8	Ruina	1-25	1	-	X

Código	Classe	Escalas	A	L	P
			s $\geq$ (mm ²)	D $\geq$ (mm)	
2.3.9	Sitio_Arqueologico	1-25	12,5	-	X
2.4.1	Banheiro_Publico	1-25	1	-	X
2.4.3	Edificacao	1-100	1	-	X
2.4.4	Edif_Abast_Agua	1-100	1	-	X
2.4.5	Edif_Agropec_Ext_Vegetal_Pesca	1-100	1	-	X
2.4.6	Edif_Comerc_Serv	1-100	1	-	X
2.4.7	Edif_Comunic	1-100	1	-	X
2.4.8	Edif_Constr_Aeroportuaria	1-100	1	-	X
2.4.9	Edif_Constr_Est_Med_Fen	1-100	1	-	X
2.4.10	Edif_Constr_Lazer	1-100	1	-	X
2.4.11	Edif_Constr_Portuaria	1-100	1	-	X
2.4.12	Edif_Constr_Turistica	1-100	1	-	X
2.4.13	Edif_Desenv_Social	1-100	1	-	X
2.4.14	Edif_Energia	1-100	1	-	X
2.4.15	Edif_Ensino	1-100	1	-	X
2.4.16	Edif_Ext_Mineral	1-100	1	-	X
2.4.17	Edif_Habitacional	1-100	1	-	X
2.4.18	Edif_Industrial	1-100	1	-	X
2.4.19	Edif_Metro_Ferroviaria	1-100	1	-	X
2.4.20	Edif_Policia	1-100	1	-	X
2.4.21	Edif_Pub_Civil	1-100	1	-	X
2.4.22	Edif_Pub_Militar	1-100	1	-	X
2.4.23	Edif_Religiosa	1-100	1	-	X
2.4.24	Edif_Residencial	1-100	1	-	X
2.4.25	Edif_Rodoviaria	1-100	1	-	X
2.4.26	Edif_Saneamento	1-100	1	-	X
2.4.27	Edif_Saude	1-100	1	-	X
2.4.29	Hab_Indigena	1-100	1	-	X
2.4.30	Posto_Combustivel	1-100	1	-	X
2.4.31	Posto_Fiscal	1-100	1	-	X
2.4.32	Posto_Guarda_Municipal	1-100	1	-	X
2.4.33	Posto_Policia_Militar	1-100	1	-	X
2.4.34	Posto_Policia_Rod_Federal	1-100	1	-	X
2.4.35	Representacao_Diplomatica	1-100	1	-	X
2.5.1	Acesso	1-25	12,5	5	X
2.5.2	Ciclovia	1-50	-	10	-
2.5.3	Elevador	1-10	12,5	5	X
2.5.4	Escadaria	1-50	12,5	5	X

Código	Classe	Escala	A	L	P
			s ≥ (mm ²)	D ≥ (mm)	
2.5.5	Poste_Sinalizacao	1-5	-	-	X
2.5.6	Rampa	1-25	12,5	5	X

É possível que existam objetos menores que os especificados na Tabela 1 para manter as conexões de redes, como nas classes Trecho_Drenagem e Trecho_Rodoviario. Entretanto deve-se observar o raio da topologia a fim de evitar objetos menores que esse tamanho (0,04 mm na escala).

Nem todas as primitivas geométricas previstas na EDGV estão contempladas nesta norma, como por exemplo a Ilha_L ou Queda_Dagua_A.

Não há previsão de adquirir objetos da classe Canal_Vala. Neste caso, deve-se usar a especialização correspondente (Canal ou Vala).

2.3 NÍVEIS DE AQUISIÇÃO

Segundo as necessidades do projeto que adote a ADGV, podem ser considerados diferentes níveis de aquisição, partindo do mais simples ao mais complexo. Esta norma define três níveis de aquisição:

- **Básico:** compreende um produto cartográfico preliminar, no qual apenas a geometria e o atributo “geometriaAproximada” foram levantados;
- **Padrão:** é um produto do nível Básico no qual foram levantados todos os atributos obrigatórios da EDGV 3.0;
- **Personalizado:** é um produto no qual foram levantados um conjunto de atributos opcionais na EDGV 3.0 que são de interesse para um projeto específico.

Independente do nível de aquisição, os objetos são levantados de acordo com as especificações de cada projeto.

Os objetos de cunho meramente legal, como limites políticos ou de áreas especiais, são adquiridos conforme cada projeto; o mesmo vale para os objetos complexos.

2.4 COBERTURA DO SOLO

A superfície a ser mapeada deve ter sua topologia de polígonos validada e totalmente coberta, ou seja, sem existência de vazios de mapeamento. Esse conjunto de classes representa a “cobertura do solo”, que compreende os elementos naturais e artificiais na superfície terrestre, incluindo as águas interiores e oceanos (Bossard et al., 2000). Convém lembrar que uso e cobertura do solo são conceitos distintos.

Tomando por base o Manual Técnico de Uso da Terra editado pelo IBGE (2013), a cobertura do solo na ADGV é retratada pelas seguintes classes da EDGV, todas usando área como primitiva geométrica:

- **Area_Construida:** envolve todas as estruturas artificiais que cobrem a terra, como edificações, vias de transportes, obras de arte, extração mineral, entre outras;

- **Veg_Cultivada:** área que contém espécies vegetais cultivadas com objetivos diversos, bem como suas especializações;
- **Veg_Natural:** área coberta por espécies vegetais que cresceram naturalmente na área, conforme cada especialização;
- **Terreno_Exposto:** área que não possui cobertura artificial, vegetal, ou de massas d'água, como areia ou pedras;
- **Massa_Dagua:** área coberta por um corpo de águas interiores, como rios e lagos, ou oceanos e mares.

A Figura 1 ilustra o diagrama representativo da cobertura do solo segundo esta norma.

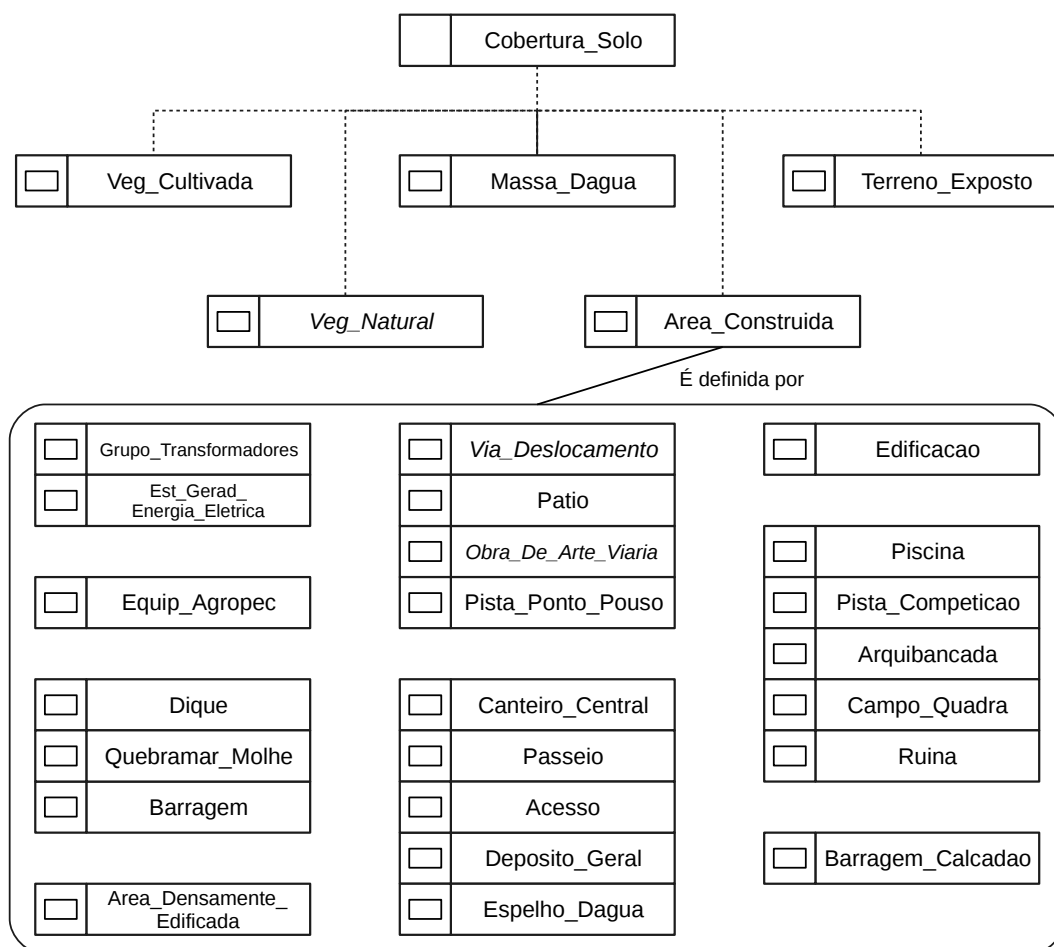


Figura 1 - Diagrama representativo da cobertura do solo.

CAPÍTULO III

AQUISIÇÃO DOS ATRIBUTOS DAS FEIÇÕES

3.1 ORIENTAÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DAS GEOMETRIAS

Para que um operador seja capaz de adquirir as geometrias corretamente, é necessário um conhecimento do modelo de dados (EDGV) e das regras de aquisição (ADGV). As regras de aquisição para os objetos da EDGV são descritos nesta norma, e detalhados no Anexo A para objetos com geometria, e no Anexo B para objetos complexos.

As orientações para adquirir cada tipo de objeto são definidas por meio de tabelas, cuja estrutura é apresentada na Tabela 2.

Tabela 2 - Tabela modelo para definição das regras de aquisição.

Classe	Código	Geometria
<Nome da classe>	<código>	<geometria>
Método	Ilustração	
<definição breve> Regras: 1) <regra 1> 2) <regra 2> 3) <regra n> Atributos obrigatórios: 1) <atributo 1> = <valor 1.1> 2) <atributo 2> = <valor 2.1> <valor 2.2> 3) <atributo 3> = - <valor 3.1> - <valor 3.2> - <valor 3.3> 4) <atributo 4> = - <valor 4.1> - Multivalorado: a) <valor 4.2> b) <valor 4.3> c) <valor 4.4> 5) <atributo 5>: preencher Relacionamentos: <relacionamento 1> <relacionamento 2>	<figura 1> <figura 2>	
Caso específico 1: <descrição caso>		
Caso específico 2: <descrição caso>		

A primeira informação relevante é a “Classe” do modelo de dados considerada, nesse caso representada pela chave <Nome da classe>. O código dessa classe no modelo de dados encontra-se na chave <código>. A primitiva geométrica, caso seja ponto, linha, área ou complexo, é representada na chave <geometria> usando os símbolos:

- ★ : ponto;
- – : linha;
- □ : área (polígono);
- C : complexo, ou seja, objeto montado a partir de outros.

Na coluna “Método” são descritas as regras de aquisição, distribuídas dessa forma:

- <definição breve>: um pequeno texto introdutório sobre a classe em questão;
- Regras: conjunto de regras de aquisição, descritas em chaves <regra 1> a <regra n>;
- Atributos obrigatórios: são os atributos que devem ser adquiridos conforme a EDGV 3.0, ou que são relevantes no contexto de alguma especialização. Os atributos podem ser informados das seguintes formas:
 - Atributo com valor definido: o atributo deve ser igual ao informado. Exemplo: <atributo 1>;
 - Atributo com lista de domínio: o atributo deve ser um dos valores listados no domínio. Os valores podem estar separados por linha ou pelo caractere “|”. Os valores podem ser limitados do previsto na EDGV 3.0. Exemplos: <atributo 2> e <atributo 3>;
 - Atributo multivalorado: o atributo pode receber um valor específico opcional (p.e.: “Desconhecido”) ou uma lista multivalorada. Exemplo: <atributo 4>;
 - Valor a ser preenchido: o valor do atributo pode não ser uma lista controlada, nesse caso o operador deve preencher o valor. Exemplo: <atributo 5>;
 - Os atributos booleanos são representados por V ou F (verdadeiro ou falso).
- Relacionamentos: esta seção da tabela apresenta os possíveis relacionamentos que são importantes na hora de montar o objeto. A seção é opcional.
- Caso específico nº x: algumas classes possuem casos específicos de aquisição que são definidos em linhas adicionais.
 - Esses casos podem ser especializações de uma determinada classe, conforme indicado.
 - Os casos específicos podem ter suas próprias seções, como atributos e relacionamentos. Nesse caso a omissão indica que deve ser usada a primeira descrição.

Na coluna “Ilustração”, cada descritor pode possuir uma ou mais figura que ilustram o processo de aquisição da classe descrita.

3.2 INCONSISTÊNCIAS NOS ATRIBUTOS DESCRITIVOS

Existem alguns valores de atributos descritivos que são incompatíveis entre si. Esta seção apresenta essas inconsistências que devem ser evitadas quando no preenchimento dos atributos. A Tabela 3 apresenta as incompatibilidades que devem ser evitadas.

Tabela 3 - Regras para evitar incompatibilidades entre valores de atributos.

Classes	Regra
Todas as classes com atributos “operacional” e “situacaoFisica”	O atributo “operacional” só pode receber o valor “Sim” caso o atributo “situacaoFisica” tenha os seguintes valores: 1) Construída 2) Construída, mas em obras 3) Não aplicável
Massa_Dagua	Se o atributo “tipoMassaDagua” recebe os valores “Oceano”, “Baia” ou “Enseada”, deve ter o atributo “regime” com o valor “Permanente”. Se o atributo “tipoMassaDagua” for igual a “Rio”, então o atributo “possuiTrechoDrenagem” deve ser verdadeiro
Marco_De_Limite Pto_Geod_Topo_Control	Preencher o atributo “outraRefPlan” caso “sistemaGeodesico” seja “Outra referência”. Preencher o atributo “outraRefAlt” caso “referencialAltim” seja “Outra referência”
Estrut_Transporte Trecho_Ferrovioario Via_Deslocamento Posto_Fiscal	Se o atributo “administracao” for igual a “Concessionada”, é obrigatório o preenchimento do atributo “concessionaria”. Se o atributo “administracao” for diferente de “Concessionada”, o atributo “concessionaria” deve ser nulo
Trecho_Rodovioario	Se o atributo “tipoVia” for igual a “Autoestrada”, então: 1) nrFaixas >= 2 2) trafego = “Permanente” 3) revestimento = “Pavimentado”

3.3 NOMES DOS ATRIBUTOS

Quando na implementação do modelo da EDGV em algum formato específico, é possível que os nomes dos atributos, conforme consta no modelo, não sejam representados em sua plenitude. Por exemplo, o atributo “geometriaAproximada” não pode ser usado dessa forma nos formatos SQLite e Shapefile, previstos na PCDG (DCT, 2016b). No caso do SQLite, que não suporta caracteres de casos distintos no nome dos atributos, o atributo deve ser renomeado para “geometriaaproximada”, com todas as letras em caixa baixa. Essa regra pode ser expandida para outros sistemas gerenciadores de bancos de dados, como o PostgreSQL¹, mesmo que este aceite os nomes com letras em casos distintos.

No caso do formato Shapefile (ESRI, 1998), a situação é distinta. O formato suporta apenas nomes de atributos com até 10 caracteres. Considerando o exemplo atual, “geometriaAproximada” possui 19 caracteres, o que impossibilita entregar um produto com exatamente este nome. De forma a solucionar essa questão, a Tabela 4

¹ <http://postgresql.org>

apresenta uma lista de sugestões para nomes de atributos com mais de 10 caracteres que podem ser renomeados de forma a manter a compatibilidade com o formato Shapefile.

Tabela 4 - Nomes alternativos para atributos no formato Shapefile.

Nome atual	tamanho	Nome simplificado	Nome atual	tamanho	Nome simplificado
acostamento	11	acost	referencialgrav	15	refgrav
administracao	13	adm	revestimento	12	revest
altitudegeometrica	18	altgeom	secaoativecon	13	secaoateco
altitudeortometrica	19	altorto	sistemadeodesico	16	sistemgeod
alturaaproximada	16	altaprox	situacaoagua	12	situaagua
alturaestimada	14	alturaest	situacaocosta	13	situacosta
alturalamina	12	alturalam	situacaoemagua	14	situemagua
alturamediaindividuos	21	altmedia	situacaoespacial	16	situaespac
alturatorreaer	14	alttorre	situacaofisica	14	situafisic
anodereferencia	15	anoref	situacaojuridica	16	situajur
antropizada	11	antrop	situacaomarco	13	situamarco
aptidaoperacional	18	aptidaoop	tipoalterantrop	15	tipoalter
areaoficial	11	areaof	tipoareaumida	13	tipoareaum
areavalvulas	12	areavalv	tipoassociado	13	tipoassoc
bombeamento	11	bomb	tipoatracad	11	tipoatrac
caladomaxseca	13	caladomax	tipocaminhoaereo	16	tipocaminh
canteirodivisorio	17	cantdiv	tipocampoquadra	15	tpcampquad
cargasuportmaxima	17	cargamax	tipocemiterio	13	tipocem
causaexposicao	14	causaexp	tipocombustivel	15	tipocomb
classeativecon	14	classeecon	tipoconteudo	12	tipocont
classificacao	13	classific	tipocurvanivel	14	tipocurv
classificacaoporte	18	classporte	tipodelimfis	12	tipodelim
codequipdesenvsocial	20	codedsvsoc	tipodepgeral	12	tipodepge
codidentificadorunico	21	codeiduni	tipoedifabast	13	tipoabast
codtrechoferrov	15	codferrov	tipoedifaero	12	tipoaero
codtrechorod	12	codrod	tipoedifagropec	15	tipoagrop
concessionaria	14	concess	tipoedifcomercserv	18	tipocomser
cotacomprovada	14	cotacomp	tipoedifcomunic	15	tipocomun
cultivopredominante	19	cultivpred	tipoedifenergia	15	tipoenener
datamedicao	11	datamed	tipoediflazer	13	tipolaz
datasituacaojuridica	20	datasit	tipoedifmetroferrov	19	tipometro
denominacaoassociada	20	denominac	tipoedifport	12	tipoport
destinacaocemiterio	19	destcemit	tipoedifpubcivil	16	tipopubciv
divisaoativecon	15	divativeco	tipoedifrelig	13	tiporelig
dominialidade	13	dominialid	tipoedifrod	11	tiporod
eletrificada	12	eletrif	tipoedifsaneam	14	tiposaneam
emarruamento	12	emarruam	tipoedifturist	14	tipotur
emperimetrourbano	17	emperiuurb	tipoelemnat	11	tipoelemn
espacamentoindividuos	21	espacament	tipoelevador	12	tipoelev
especiepredominante	19	especiepre	tipoembarcacao	14	tipoemb
estadofisico	12	estadfisic	tipointerconhecimento	17	tipointer

Nome atual	tama nho	Nome simplificado	Nome atual	tama nho	Nome simplificado
extensaotrecho	14	extensaotr	tipoequipagropec	16	tipoequip
finalidadedep	13	findep	tipoequipdesenvsocial	21	tpeqpdvsoc
finalidadepatio	15	finpat	tipoestgerad	12	tipogerad
formaextracao	13	formextr	tipoexposicao	13	tipoexpo
gabhorizsup	11	gabhorisup	tipofontedagua	14	tipofont
geometriaaproximada	19	geoaprox	tipofundeadouro	15	tipofundea
grupoativecon	13	grupativec	tipoinstalmilitar	17	tipomil
grupoetnico	11	grupetni	tipolavoura	11	tipolav
historicomodificacoes	21	historico	tipolocalidade	14	tipoloc
homologacao	11	homolog	tipomanguezal	13	tipomang
identificador	13	identific	tipomarcolim	12	tipomarco
largurafaixaservidao	20	largfaixa	tipomassadagua	14	tipomassa
larguramedia	12	largmed	tipopassagviad	14	tipopassag
latitude_gms	12	lat_gms	tipopavimentacao	16	tipopav
latitudegms	11	latgms	tipopistacom	13	tp pistacom
limitevelocidade	16	limveloc	tipoplataforma	14	tipoplat
localizacaoequip- desenvsocial	28	locdevsoc	tipopocomina	12	tipopoco
longitude_gms	13	long_gms	tipopostofisc	13	tipopost
longitudegms	12	longgms	tipoproduto	11	tipoprod
matcondutor	11	matcond	tipoprodutoresiduo	18	tpprodres
materialpredominante	20	matpred	tipoptoestmed	13	tipoptoest
necessitamanutencao	19	necmanut	tipoptorefgeodtopo	18	tipoptoref
nivelatencao	12	nivelat	tipoquebramolhe	15	tipoqueb
numerometrico	13	nummetrico	tiporepdiplomatica	18	tiporedipl
numeropavimentos	16	numpav	tiposumvert	11	tiposumver
numerosequencial	16	numseq	tipoterrexp	11	tipoterexp
operacional	11	operacion	tipotravessia	13	tipotraves
organizacao	11	organiz	tipotravessiaped	16	tipoped
orgaoenteresp	13	orgentresp	tipotrechocomunic	17	tipocomuni
outrarefalt	11	outrefalt	tipotrechodrenagem	18	tipodrenag
outrarefplan	12	outrefplan	tipotrechoduto	14	tipoduto
pavimentacao	12	paviment	tipotrechoferrov	16	tipoferrov
perimetrooficial	16	perimof	tipounidprotegida	17	tipoporte
periodicidadeinunda	19	periodinun	tipounidprotinteg	17	tipopro tin
pesosuportmaximo	16	pesomax	tipounidusosust	15	tiposust
posicaoopista	12	posicpista	tipousocaminhoaer	17	tpusocamin
posicaorelativa	15	posicrel	tipousoedif	11	tipousedif
posicaoreledific	16	posicreled	unidadefederacao	16	unidadefed
possuitrechodrenagem	20	possuidren	unidadevolume	13	unidadevol
potenciaout	11	potenciaou	usoprincipal	12	usoprinc
procextracao	12	procext	valorgravidade	14	valorgrav
profundidade	12	profund	valorvolume	11	valorvol
proximidade	11	proximid	vaolivrehoriz	13	vaolivreho
redereferencia	14	rederef	vaovetical	11	vaovet
referencialaltim	16	refalt			

Os atributos no formato Shapefile podem ser armazenados usando caixa alta, por exemplo “GEOAPROX” para “geometriaAproximada”. Na Tabela 4, a coluna “tamanho” se refere à quantidade de caracteres no nome do atributo original.

RESPONSÁVEIS PELO DOCUMENTO

Função	Participante	Instituição
Coordenador 2011-2015	Cel R1 Omar Antônio Lunardi	- x -
Coordenadora	TC Linda Soraya Issmael	DSG
Integrante	Maj Rodrigo Wanderley de Cerqueira	3º CGEO
Integrante	S Ten Wilton Pereira Galvão	DSG
Integrante	1º Sgt Alysson Correia Lima	2º CGEO
Colaborador	Cap Felipe de Carvalho Diniz	1º CGEO
Colaborador	1º Ten Philipe Borba	2º CGEO
Revisor	Maj Emerson Magnus de Araújo Xavier	DSG
Revisor	Maj Marcus Fabiano Silva Saldanha	DSG

ANEXO A

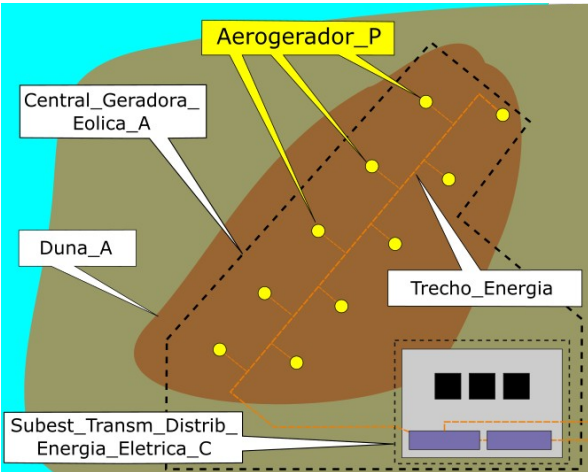
CRITÉRIOS PARA AQUISIÇÃO DOS OBJETOS COM GEOMETRIA

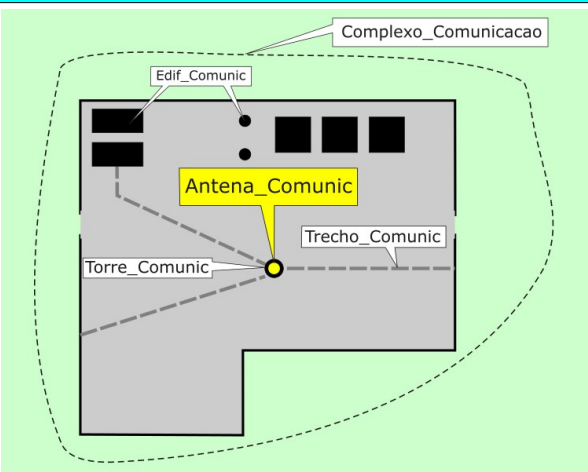
Este anexo é normativo e tem por finalidade apresentar as classes cuja primitiva geométrica seja ponto, linha ou área, e seus relacionamentos espaciais, além de expor situações práticas de forma ilustrada. Os objetos complexos são descritos no Anexo B. O objetivo é evitar eventuais dúvidas de aquisição, e assim contribuir para uma padronização dos procedimentos de produção de dados geoespaciais vetoriais. As orientações para a leitura das tabelas estão no Capítulo III.

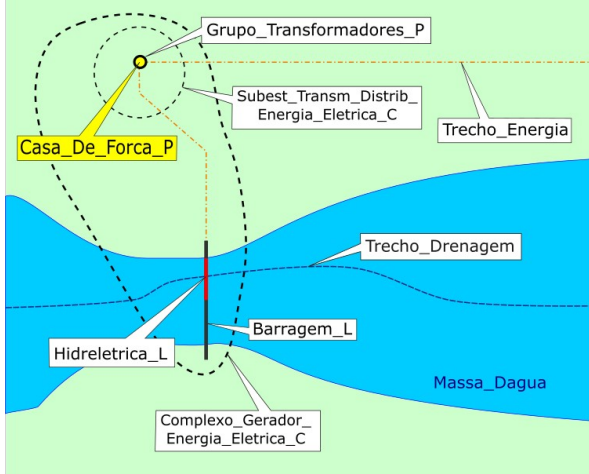
Orientações para interpretação das ilustrações:

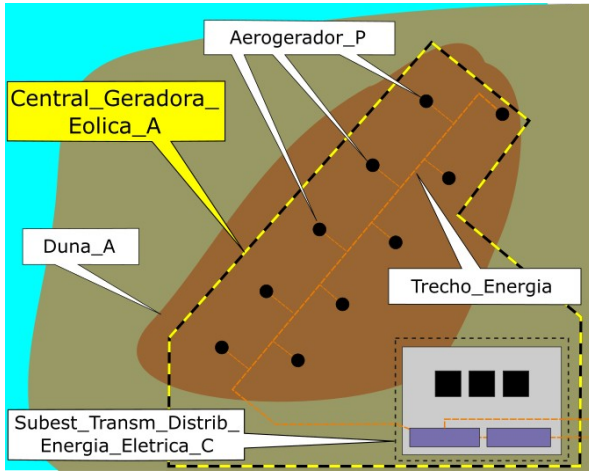
- A classe abordada está em destaque na cor amarela, por meio dos balões explicativos e no próprio objeto;
- As primitivas geométricas abordadas são ponto, linha e polígono, como também as classes complexas que agregam estas primitivas;
- As primitivas geométricas ponto encontram-se representadas por pequenos círculos, podendo ser encontradas em cores distintas para uma melhor visualização de objetos não representáveis em escala;
- Os objetos não representáveis em escala (pontos), que ocupem a mesma posição geográfica (mesmo que em diferentes níveis altimétrico) estão representados por pequenos círculos concêntricos de cores distintas;
- Os objetos que não possuam larguras representáveis em escala (linhas), que estejam sobrepostos (mesmo que em diferentes níveis altimétricos) são representados por linhas tracejadas com alternância de no mínimo duas cores distintas;
- De uma forma geral, as edificações/construções representáveis em escala estão representadas por polígonos opacos de diferentes cores;
- Os nomes das classes, que geralmente estão em balões, podem conter os seguintes sufixos: _P, _L e _A, o que indica, respectivamente, que as primitivas geométricas são ponto, linha e área (polígono). Tal procedimento se faz necessário para evidenciar a geometria a ser utilizada; e
- As classes complexas, por não possuírem primitivas geométricas próprias, são representadas nas ilustrações por polígonos vazados com contornos tracejados.

A.1 ENERGIA E COMUNICAÇÕES

Classe	Código	Geometria
Aerogerador	1.1.1	★ – □
Método	Ilustração	
Equipamento destinado a converter a energia cinética contida no vento (eólica) em elétrica. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

Classe	Código	Geometria
Antena_Comunic	1.1.2	★
Método	Ilustração	
Dispositivo para captação/transmissão das ondas eletromagnéticas nas faixas de radiofrequência. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) posicaoRelEdific = - Desconhecido - Isolado - Adjacente à edificação - Sobre edificação Relacionamentos: Um objeto desta classe pode coincidir com um objeto da classe Torre_Comunic.		

Classe	Código	Geometria
Casa_De_Forca	1.1.3	★
Método	Ilustração	
Compartimento específico para abrigo e proteção de transformadores, disjuntores, barramentos, e demais componentes de um circuito elétrico, ou seja, equipamentos eletromecânicos responsáveis pela produção de energia. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada= V F.		

Classe	Código	Geometria
Central_Geradora_Eolica	1.1.4	★ □
Método	Ilustração	
Usina de geração eólica, ou parque eólico, com a finalidade de transformar energia eólica em elétrica. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Não existe um objeto da classe Central_Geradora_Eolica se não há objetos do tipo Aerogerador dentro. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoEstGerad= Eólica 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

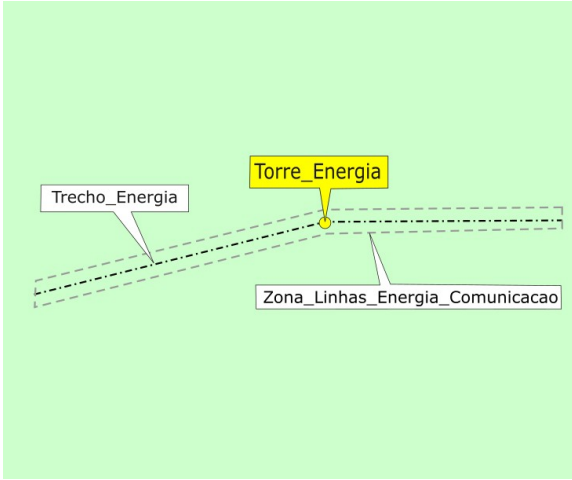
Classe	Código	Geometria
Est_Gerad_Energia_Eletrica	1.1.7	★ □
Método	Ilustração	
Construção que abriga os equipamentos e edificações necessárias à geração de energia elétrica. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (hidrelétrica, termelétrica, ou eólica). Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoEstGerad = - Desconhecido - Solar - Maré-motriz - Outros 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

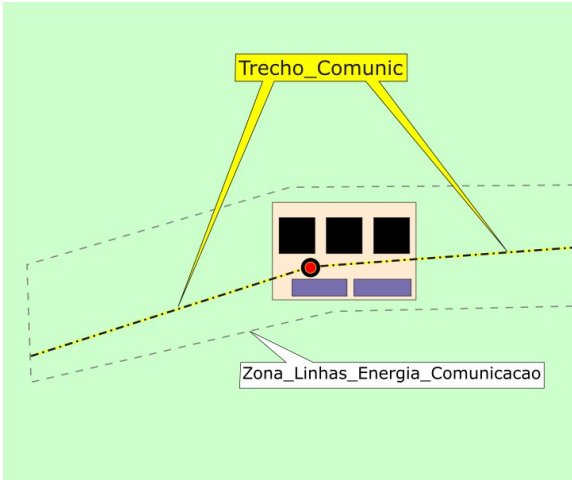
Classe	Código	Geometria
Grupo_Transformadores	1.1.8	★ □
Método	Ilustração	
Conjunto de elementos conversores de energia elétrica que atua por intermédio do eletromagnetismo, os quais podem estar contidos em uma edificação ou a céu aberto. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

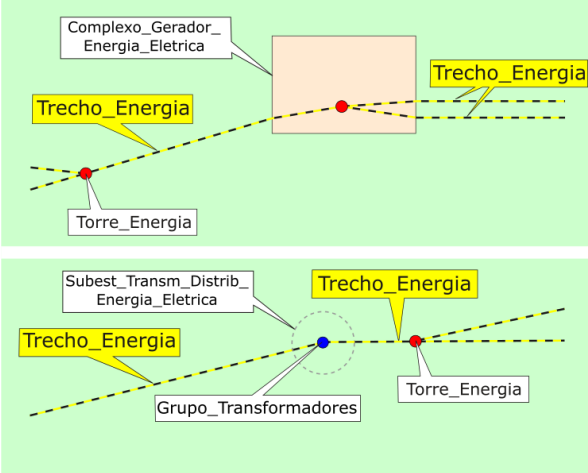
Classe	Código	Geometria
Hidreletrica	1.1.9	★ – □
Método	Ilustração	
Complexo de obras e de equipamentos para produzir energia elétrica por meio do aproveitamento do potencial hidráulico existente em um curso d'água Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Em geral, a geometria da hidrelétrica, quando posicionada em cima de uma barragem, sobrepõe parcialmente um objeto da classe Barragem; 3) Nem todas as hidrelétricas estão sobre barragens, pois podem fazer uso de condutos forçados para gerar energia em uma posição afastada do objeto da classe Barragem, no sentido a jusante. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoEstGerad = Hidrelétrica 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 5) tipoAHE = UHE PCH CGH	The illustrations show three configurations of hydroelectric power generation: Hidreletrica_A: A dam (Barragem) is shown with a powerhouse (Hidreletrica_A) located directly on top of it. A substation (Subest. Transm. Distrib. Energia Elétrica) and a transmission line (Trecho_Energia) are shown upstream. A large body of water (Massa_Dagua) is to the right. Hidreletrica_L: A dam (Barragem_L) is shown with a powerhouse (Hidreletrica_L) located downstream. A transmission line (Trecho_Energia) connects the dam to a substation (Subest. Transm. Distrib. Energia Elétrica_C). A powerhouse (Grupo_Transformadores_P) and a substation (Casa_De_Forca_P) are also shown. A transmission line (Trecho_Drenagem) connects the dam to the powerhouse. A large body of water (Massa_Dagua) is to the right. Hidreletrica_P: A dam (Barragem) is shown with a powerhouse (Hidreletrica_P) located downstream. A transmission line (Trecho_Energia) connects the dam to a substation (Subest. Transm. Distrib. Energia Elétrica). A powerhouse (Edif_Energia_P) and a substation (Complexo_Gerador_Energia_Eletrica_C) are also shown. A transmission line (Trecho_Drenagem) connects the dam to the powerhouse. A large body of water (Massa_Dagua) is to the right.	

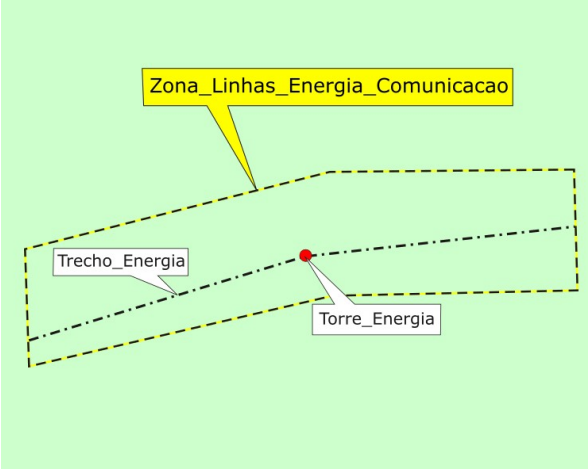
Classe	Código	Geometria
Termeletrica	1.1.11	★□
Método	Ilustração	
Complexo de obras e equipamentos para produzir energia elétrica por meio da conversão da energia química contida em um determinado combustível. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoEstGerad= Termelétrica 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

Classe	Código	Geometria
Torre_Comunic	1.1.12	★
Método	Ilustração	
Torre para sustentar elementos de comunicações. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) posicaoRelEdific = - Desconhecido - Isolada - Adjacente à edificação - Sobre edificação 4) ovgd = Desconhecido Sim Não 5) modalidade = - Desconhecida - Dados Imagem Radiocomunicação Som Telefonia Outros (múltiplos valores) Relacionamentos: Um objeto desta classe pode ou não coincidir com um ou mais objetos da classe Antena_Comunic. Um objeto desta classe pode ou não tocar um ou mais objetos da classe Trecho_Comunic.		

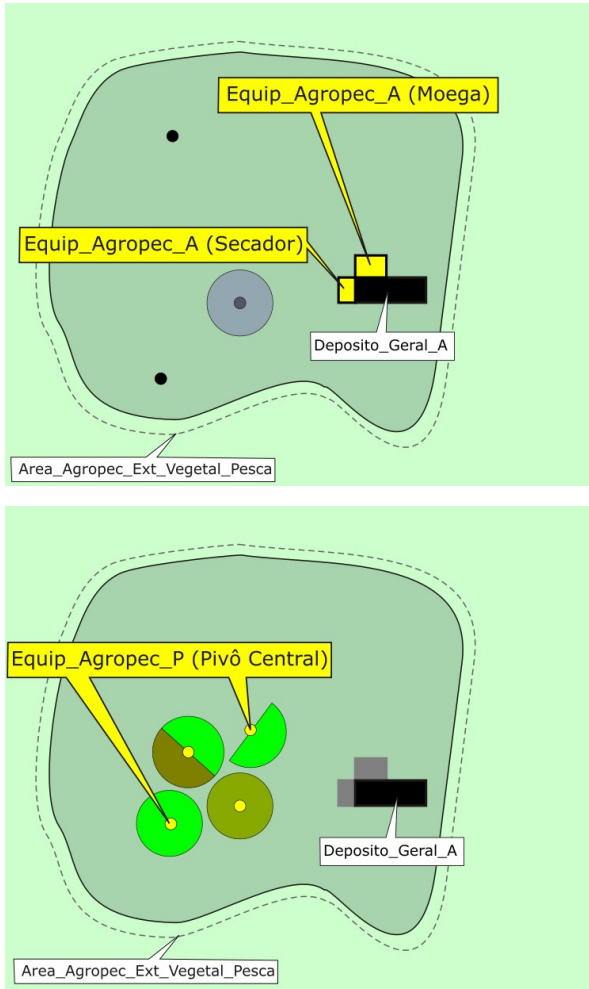
Classe	Código	Geometria
Torre_Energia	1.1.13	★
Método	Ilustração	
Construção destinada a sustentar cabos de transmissão de energia e outros elementos. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) ovgd = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um ou mais objetos desta classe devem estar sobre um ou mais objetos da classe Trecho_Energia (não é nó da rede).		

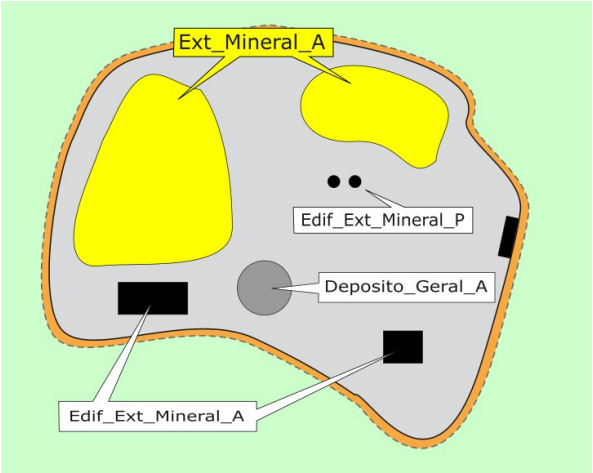
Classe	Código	Geometria
Trecho_Comunic	1.1.14	—
Método	Ilustração	
Meio físico que permite o fluxo de comunicações. Regra: Primitiva geométrica do tipo linha conforme Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoTrechoComunic = - Desconhecido - Dados - Sinal de TV - Telefônica - Outros 3) posicaoRelativa = Desconhecida Elevada Emersa Submersa Subterrânea Superfície 4) operacional = Desconhecido Sim Não		

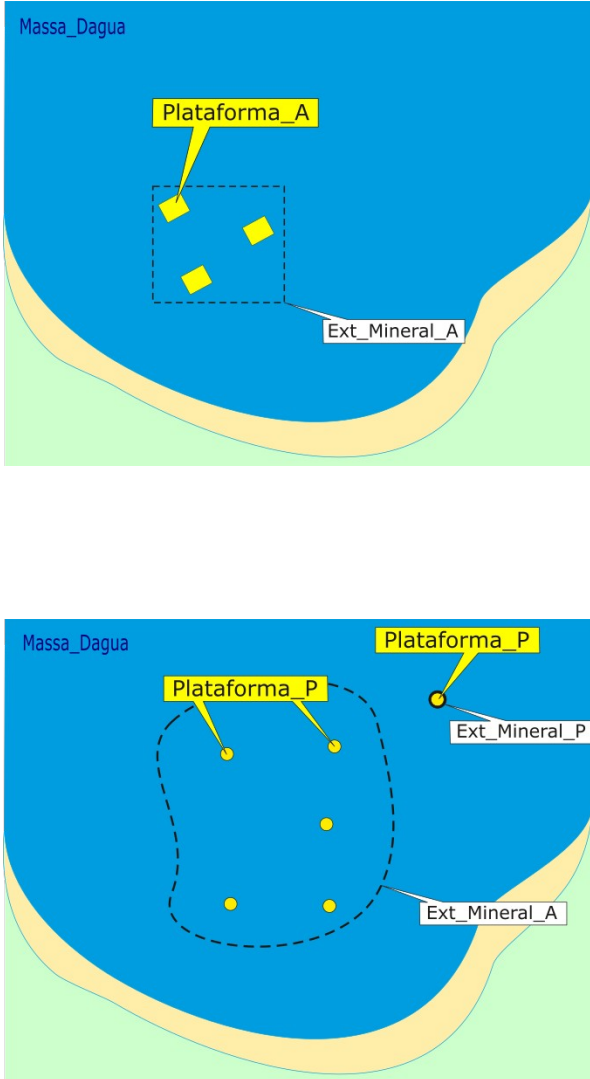
Classe	Código	Geometria
Trecho_Energia	1.1.15	—
Método	Ilustração	
Meio físico que permite o fluxo de energia elétrica (transmissão e distribuição). Regra: Primitiva geométrica do tipo linha conforme Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) sIN = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um objeto desta classe pode estar dentro de um objeto da classe Zonas_Linhas_Energia_Comunicacao. Um ou mais objetos desta classe podem ou não tocar um objeto da classe Edif_Energia ou Grupo_Transformadores (nós da rede).		

Classe	Código	Geometria
Zona_Linhas_Energia_Comunicacao	1.1.16	□
Método	Ilustração	
Polígono que envolve várias linhas de energia ou comunicação. Essa zona não obrigatoriamente coincide com a faixa de domínio. Regra: Primitiva geométrica do tipo área, de acordo com órgão competente para definir a zona. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F. Relacionamentos: Um objeto desta classe pode ou não conter um ou mais objetos das classes: Trecho_Energia, Torre_Energia e/ou Trecho_Comunic.		

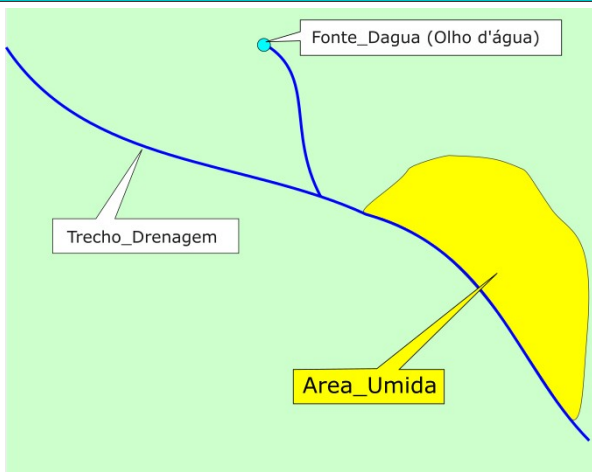
A.2 ESTRUTURA ECONÔMICA

Classe	Código	Geometria
Equip_Agropec	1.2.1	★ – □
Método	Ilustração	
Possui propriedades relativas à execução de atividades de natureza agropecuária. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) tipoEquipAgropec = - Desconhecido - Elevador de grãos - Moega - Moinho - Pivô central - Secador - Tombador - Outros	 The top diagram illustrates an agropecuary area (Area_Agropec_Ext_Vegetal_Pesca) containing a yellow box labeled 'Equip_Agropec_A (Moega)', a yellow box labeled 'Equip_Agropec_A (Secador)', and a black box labeled 'Deposito_Geral_A'. The bottom diagram illustrates a similar agropecuary area containing a yellow box labeled 'Equip_Agropec_P (Pivô Central)' and a black box labeled 'Deposito_Geral_A'.	

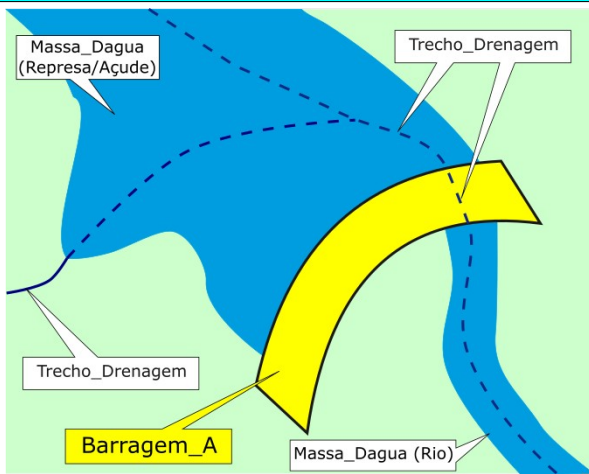
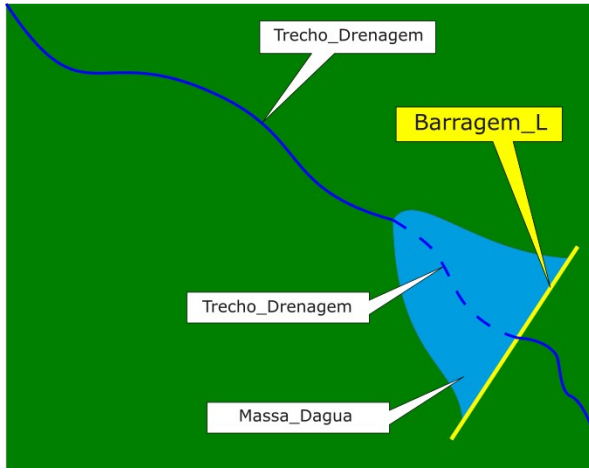
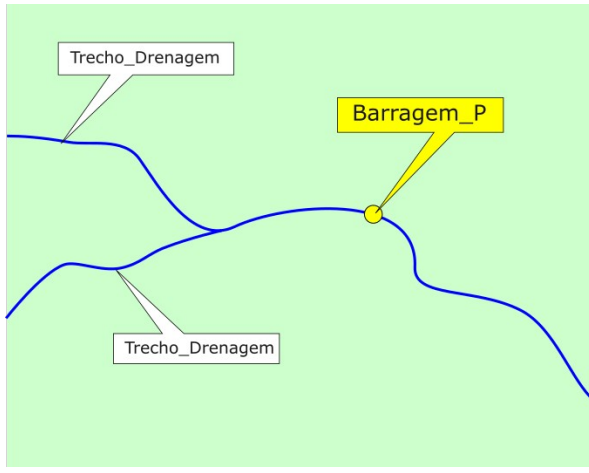
Classe	Código	Geometria
Ext_Mineral	1.2.2	★□
Método	Ilustração	
Local onde são exercidas atividades de extração direta de elementos minerais. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAlterAntrop = Área de extração mineral 3) secaoAtivEcon = Indústrias extrativas 4) operacional = Desconhecido Sim Não 5) tipoExtMin = - Desconhecido - Garimpo - Mina - Poço de petróleo - Poço para água subterrânea - Salina - Outros 6) tipoProduto = - Desconhecido - Multivalorado: vide ET-EDGV 3.0 7) tipoPocoMina = - Desconhecido - Horizontal - Vertical - Não aplicável 8) formaExtracao = - Desconhecida - A céu aberto - Subterrânea 9) atividade = - Desconhecido - Produção - Prospeção Relacionamentos: Um objeto desta classe pode coincidir com ou conter objetos da classe Plataforma.		

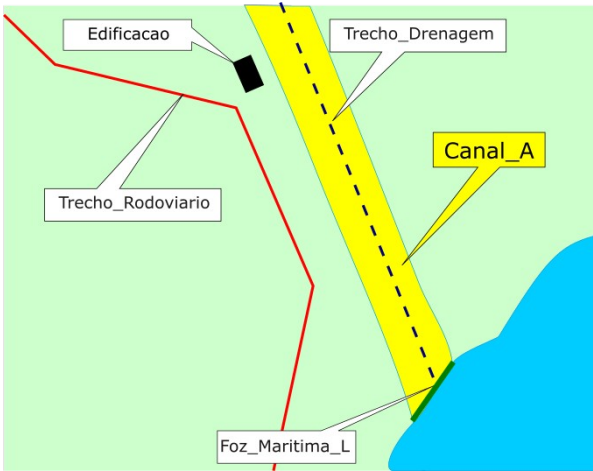
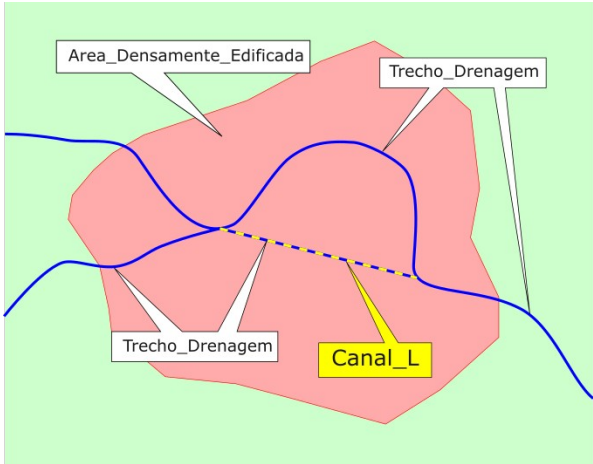
Classe	Código	Geometria
Plataforma	1.2.3	★ □
Método	Ilustração	
Estrutura onde são realizadas atividades de extração de petróleo e/ou gás, em massas d'água. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoPlataforma = - Desconhecido - Gás - Petróleo - Misto Relacionamentos: Se um ou mais objetos desta classe possuírem a geometria polígono, estes podem ou não estar dentro de um objeto da classe Ext_Mineral com a geometria do tipo polígono. Quando possuírem o tipo ponto, estes podem ou não coincidir com um objeto da classe Ext_Mineral_P e podem ou não estar dentro de um objeto da classe Ext_Mineral_A.	 The illustration consists of two diagrams showing a cross-section of a water body (Massa_Dagua) over a seabed. In the top diagram, a dashed rectangle labeled 'Ext_Mineral_A' is located in the water, containing three yellow squares labeled 'Plataforma_A'. In the bottom diagram, a dashed irregular shape labeled 'Ext_Mineral_A' is in the water, containing four yellow circles labeled 'Plataforma_P'. Additionally, a yellow circle labeled 'Plataforma_P' is shown outside this shape, with a label 'Ext_Mineral_P' pointing to it.	

A.3 HIDROGRAFIA

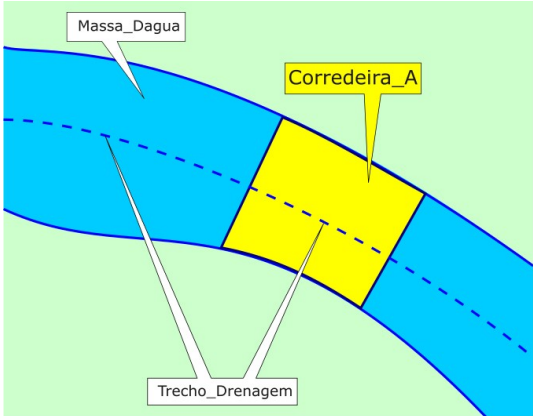
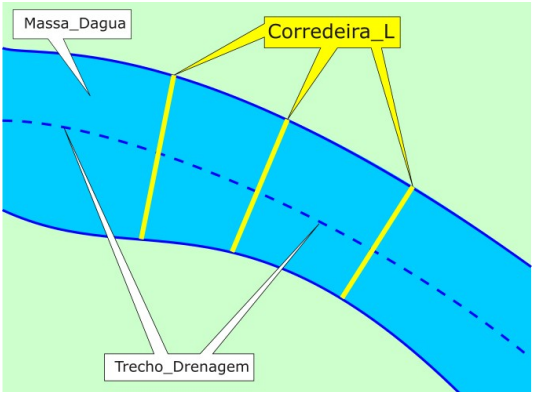
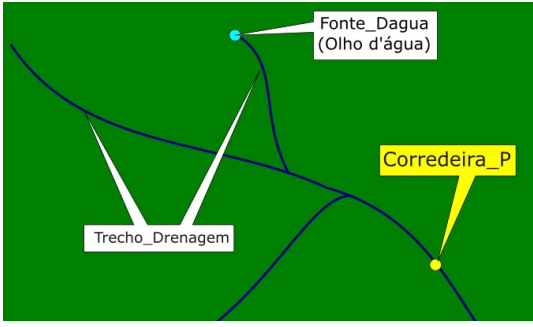
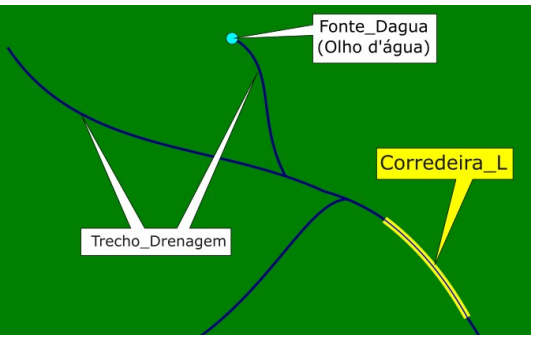
Classe	Código	Geometria
Area_Umida	1.3.1	□
Método	Ilustração	
Área úmida possui uma lâmina d'água com pequena profundidade, típica de regiões com vegetação do tipo brejo ou pântano ou aquela que possui a sua superfície permanentemente encharcada. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAreaUmida = - Desconhecido - Arenoso - Lamaçento		

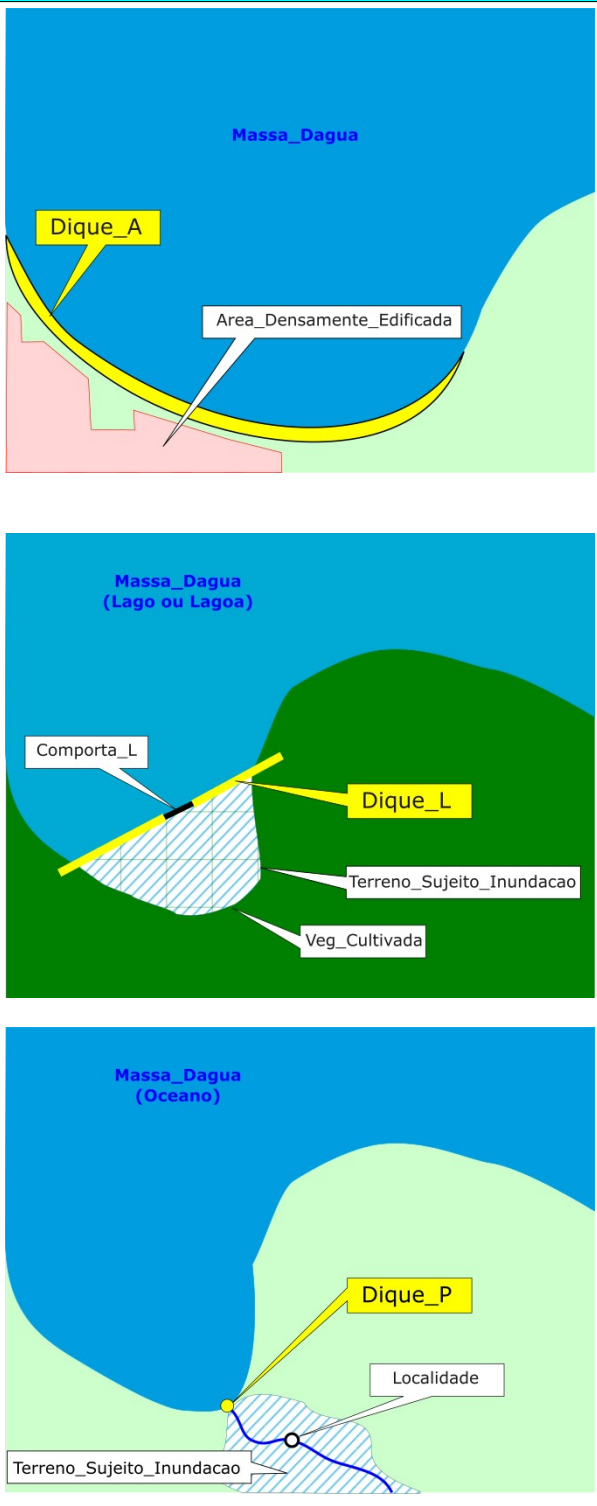
Classe	Código	Geometria
Banco_Areia	1.3.2	□
Método	Ilustração	
Depósito de areia situado a pouca profundidade ou que aflora no mar, lago, ou cursos d'água. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir apenas se adjacente ou dentro de Massa_Dagua (não fura – hole). Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoBanco = - Cordão arenoso - Fluvial - Lacustre - Marítimo		

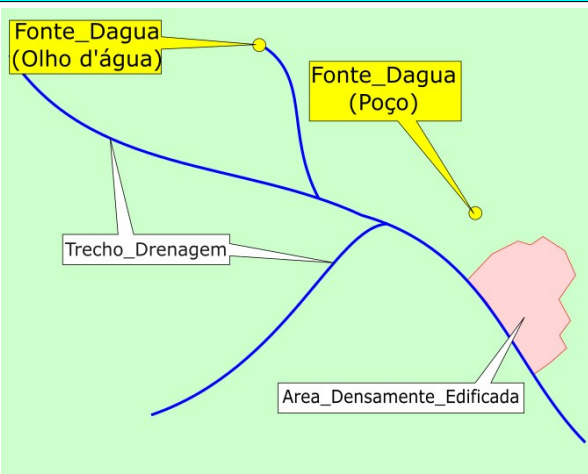
Classe	Código	Geometria
Barragem	1.3.3	★ – □
Método	Ilustração	
Estrutura construída transversalmente a um curso d'água ou a um talvegue, com o objetivo de deter o fluxo da água parcialmente para acumular água ou elevar o seu nível. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: a) Alvenaria b) Concreto c) Fibras d) Madeira e) Metal f) Rocha g) Terra h) Outros 3) usoPrincipal = - Desconhecido - Abastecimento - Dessedentação animal - Drenagem - Energia - Irrigação - Lazer - Outros 4) operacional = Desconhecido Sim Não 5) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras Relacionamentos: Um objeto desta classe, com primitiva geométrica do tipo polígono, pode conter (no máximo) um objeto da classe Trecho_Drenagem.	  	

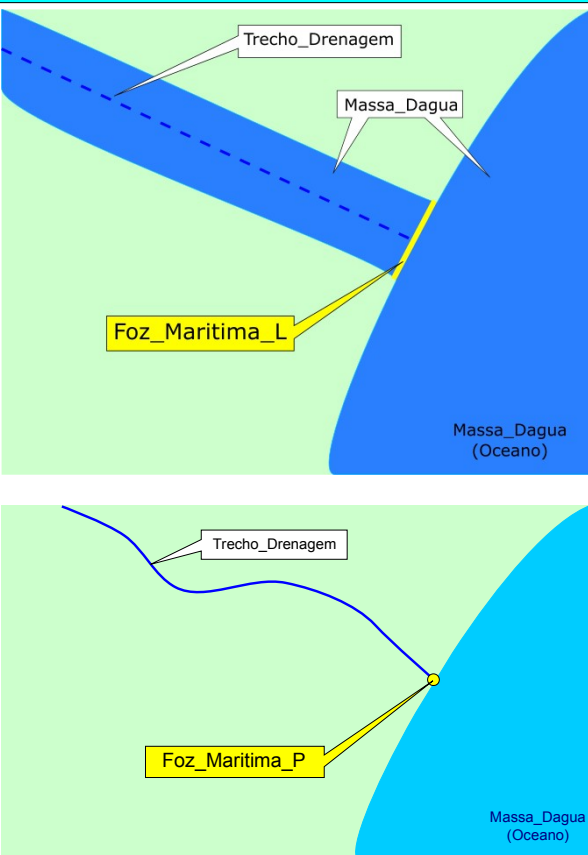
Classe	Código	Geometria
Canal	1.3.4	—□
Método	Ilustração	
Escavação ou construção pela qual possibilita a ligação de duas ou mais massas d'água, ou ainda para desviar por completo ou parte significativa do fluxo de um curso d'água. Regra: 1) Primitiva geométrica do tipo linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) O Canal é uma estrutura artificial. Nesse sentido, é possível que ocorra alguma inconsistência na direção do Trecho_Drenagem dentro do objeto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAlterAntrop = Canal 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 5) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: a) Alvenaria b) Concreto c) Fibra d) Madeira e) Metal f) Rocha g) Terra h) Outros 6) usoPrincipal = - Desconhecido - Abastecimento - Dessedentação animal - Drenagem - Energia - Irrigação - Lazer - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe pode conter, se a primitiva geométrica for polígono, ou ser coincidente, se for linha, com um objeto da classe Trecho_Drenagem.	 	

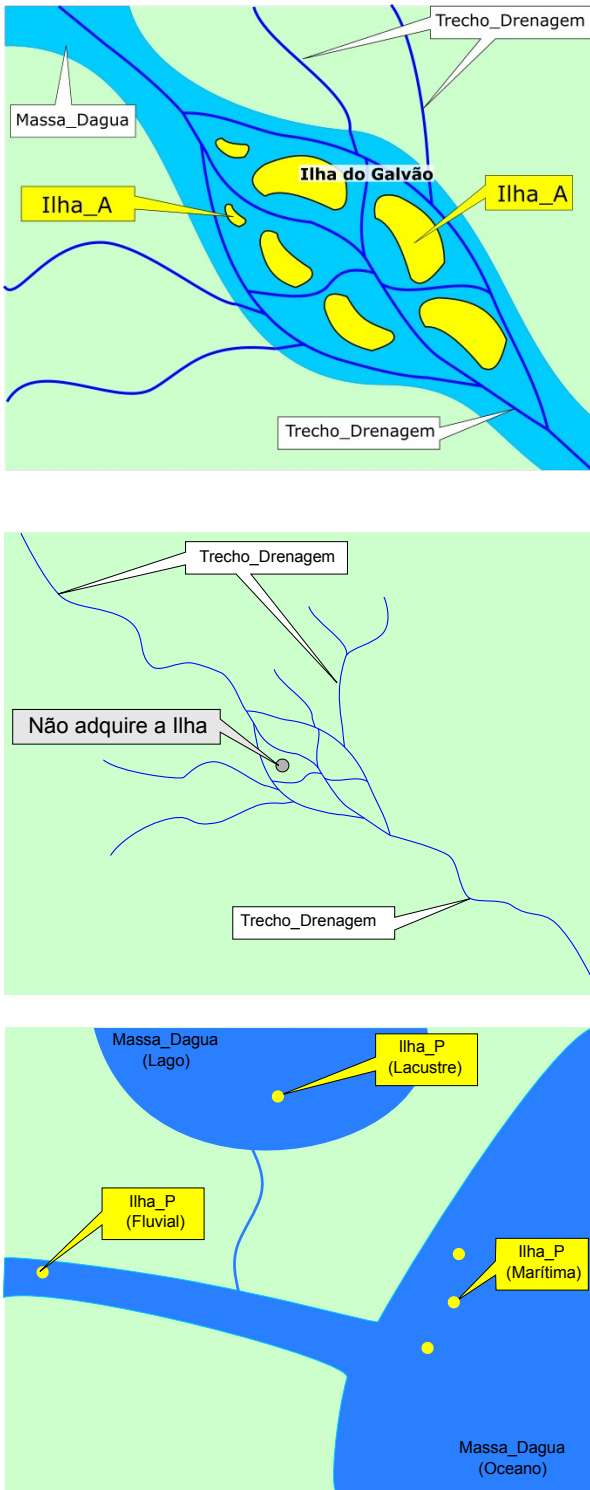
Classe	Código	Geometria
Comporta	1.3.6	★ —
Método	Ilustração	
Porta localizada em barragens de represas, açudes, diques, eclusas, reservatórios e canais, que sustêm as águas. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras Relacionamentos: Um objeto desta classe é adjacente a pelo menos uma Massa_Dagua, se a primitiva geométrica for linha. Um objeto desta classe toca pelo menos um Trecho_Drenagem, se a primitiva geométrica for ponto.	The top diagram illustrates a gate (Comporta_L) located in a canal (Canal_A). The canal is situated between a built-up area (Area_Densamente_Edificada) and a water mass (Massa_Dagua). The middle diagram shows a gate (Comporta_P) in a dam (Barragem_A) separating a reservoir (Massa_Dagua (Represa/Açude)) from a river (Massa_Dagua (Rio)). The bottom diagram depicts a gate (Comporta_P) in a drainage section (Trecho_Drenagem) near a canal (Canal_L).	

Classe	Código	Geometria
Corredeira	1.3.7	★ – □
Método	Ilustração	
Trecho inclinado de um rio onde a corrente avança com rapidez. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) A primitiva geométrica do tipo polígono deverá estar dentro de uma Massa_Dagua. Caso não seja possível capturar totalmente sua ocorrência, deve-se adquirir os limites à montante e à jusante perpendiculares ao objeto da classe Trecho_Drenagem; 3) Em uma Massa Dagua que não for possível desenhar a Corredeira_A, deve-se usar uma linha perpendicular ao objeto da classe Trecho_Drenagem correspondente; 4) Na ocorrência de um objeto desta classe ao longo de um objeto da classe Trecho_Drenagem, e não exista Massa_Dagua, a Corredeira deverá ser adquirida com a primitiva geométrica linha ou ponto, coincidente com o Trecho_Drenagem. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F. Relacionamentos: Um objeto desta classe, com primitiva geométrica do tipo polígono, deve conter um ou mais objetos da classe Trecho_Drenagem.	   	

Classe	Código	Geometria
Dique	1.3.8	★ – □
Método	Ilustração	
Obra de engenharia hidráulica com a finalidade de manter determinadas porções de terra secas. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: a) Alvenaria b) Concreto c) Fibrã d) Madeira e) Metal f) Rocha g) Terra h) Outros	 The illustration consists of three vertically stacked diagrams showing different dike configurations: Top Diagram: Shows a dike labeled 'Dique_A' (yellow line) separating a blue 'Massa_Dagua' (water body) from a green land area. A pink area labeled 'Area_Densamente_Edificada' (densely built-up area) is located behind the dike. Middle Diagram: Shows a dike labeled 'Dique_L' (yellow line) separating a blue 'Massa_Dagua (Lago ou Lagoa)' (lake or lagoon) from a green land area. A hatched area labeled 'Terreno_Sujeito_Inundacao' (flood-prone land) is behind the dike, and a blue area labeled 'Veg_Cultivada' (cultivated vegetation) is adjacent to it. A structure labeled 'Comporta_L' (lock) is also shown. Bottom Diagram: Shows a dike labeled 'Dique_P' (yellow line) separating a blue 'Massa_Dagua (Oceano)' (ocean) from a green land area. A hatched area labeled 'Terreno_Sujeito_Inundacao' (flood-prone land) is behind the dike, and a blue area labeled 'Localidade' (settlement) is adjacent to it.	

Classe	Código	Geometria
Fonte_Dagua	1.3.9	★
Método	Ilustração	
Local onde aflora o lençol freático. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoFonteDagua = - Desconhecido - Olho d'água - Poço - Poço artesiano		

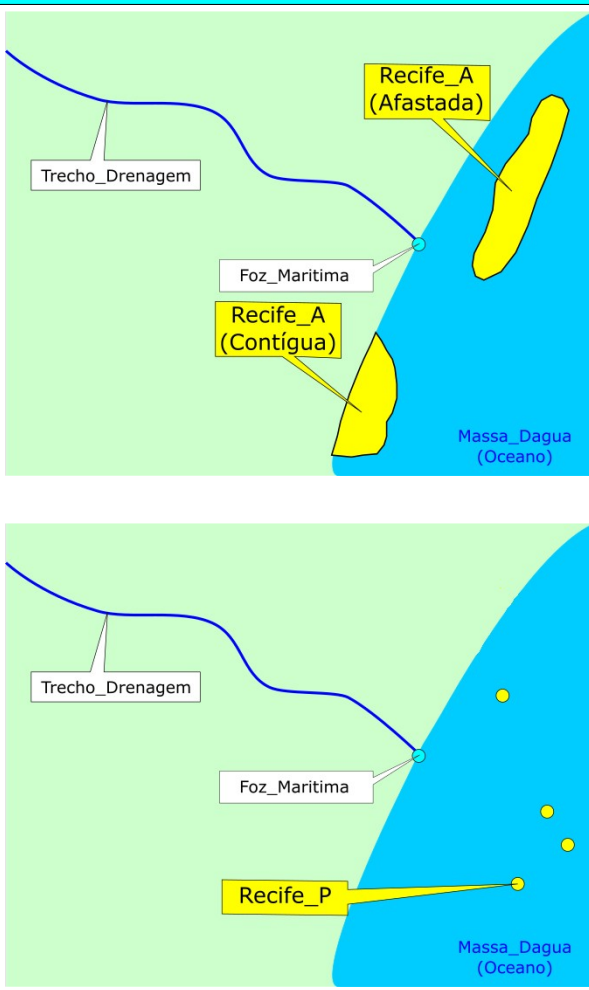
Classe	Código	Geometria
Foz_Maritima	1.3.10	★ —
Método	Ilustração	
Ponto mais baixo no limite de um sistema de drenagem (desembocadura), onde o curso d'água descarrega suas águas no oceano, em uma baía ou enseada. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha: ocorre quando limitada entre um objeto da classe Massa_Dagua (tipoMassaDagua = "Rio") ou um Canal e um objeto da classe Massa_Dagua (tipoMassaDagua = "Oceano" ou "Baía" ou "Enseada"); 2) Primitiva geométrica do tipo ponto: gerado na conexão de um objeto da classe Trecho_Drenagem (sem Massa_Dagua) com um objeto da classe Massa_Dagua (tipoMassaDagua = "Oceano" ou "Baía" ou "Enseada"); Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

Classe	Código	Geometria
Ilha	1.3.11	★ □
Método	Ilustração	
Porção de terra emersa circundada de água doce ou salgada em toda a sua periferia. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Quando polígono, gera um <i>hole</i> (furo) na Massa_Dagua; 3) Um objeto desta classe somente existe dentro de um objeto da classe Massa_Dagua. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoElemNat = Ilha 3) tipollha = - Fluvial - Lacustre - Marítima		

Classe	Código	Geometria
Massa_Dagua	1.3.12	□
Método	Ilustração	
Corpo d'água representado por polígono, tais como oceano, baías, rios, enseadas, meandros abandonados, lagos, lagoas, lagunas e as represas/açudes. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Ilhas da primitiva geométrica polígono foram (<i>holes</i>) o objeto do tipo Massa_Dagua. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoMassaDagua = - Desconhecido - Baía - Enseada - Lago ou lagoa - Laguna - Meandro abandonado - Oceano - Represa/açude - Rio - Outros 3) regime = - Desconhecido - Permanente - Permanente com grande variação - Seco - Temporário - Temporário com leito permanente 4) salgada = Desconhecido Sim Não 5) artificial = Desconhecido Sim Não 6) possuiTrechoDrenagem = V F Relacionamentos: Um objeto desta classe, cujo tipoMassaDagua seja "Rio", possui um ou mais objetos da classe Trecho_Drenagem.		

Classe	Código	Geometria
Quebramar_Molhe	1.3.13	—□
Método	Ilustração	
Estrutura localizada em água, destinada a proteger praias, portos, fundeadouros, ancoradouros, e bacias das vagas oceânicas. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Um objeto desta classe somente existe dentro de um objeto Massa_Dagua com tipoMassaDagua igual a “Oceano” ou “Baía” ou “Enseada”. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoQuebraMolhe = - Desconhecido - Espigão - Quebramar - Molhe 3) situacaoEmAgua = - Desconhecido - Coberto e descoberto - Emerso - Submerso 4) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: a) Alvenaria b) Concreto c) Fibra d) Madeira e) Metal f) Rocha g) Terra h) Outros 5) operacional = Desconhecido Sim Não 6) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Em construção - Construída, mas em obras - Construída		

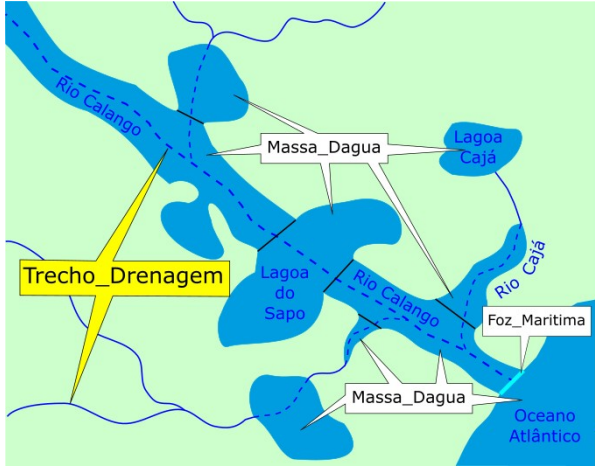
Classe	Código	Geometria
Queda_Dagua	1.3.14	★ —
Método	Ilustração	
Degrau em um curso d'água onde o desnível é acentuado. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha conforme descrito na Tabela 1; 2) A primitiva geométrica do tipo linha ocorre quando dentro de uma Massa_Dagua. Na impossibilidade de definir seu traçado, utilizar uma linha perpendicular ao objeto da classe Trecho_Drenagem; 3) A primitiva geométrica do tipo ponto ocorre no início e fim de dois objetos do tipo Trecho_Drenagem. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoQueda = - Desconhecido - Cachoeira - Catarata - Salto		

Classe	Código	Geometria
Recife	1.3.15	★ □
Método	Ilustração	
Também chamado arrecife, é uma estrutura rochosa calcária litorânea construída por corais, algas, em geral incorporado no meio de outras rochas, podendo apresentar-se aflorante ou submerso. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Um objeto desta classe somente existe dentro de um objeto Massa_Dagua com tipoMassaDagua igual a "Oceano" ou "Baía" ou "Enseada". Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoRecife = - Desconhecido - Arenito - Coral - Rochoso 3) situacaoEmAgua - Desconhecido - Coberto e descoberto - Emerso - Submerso 4) situacaoCosta - Afastada - Contígua		

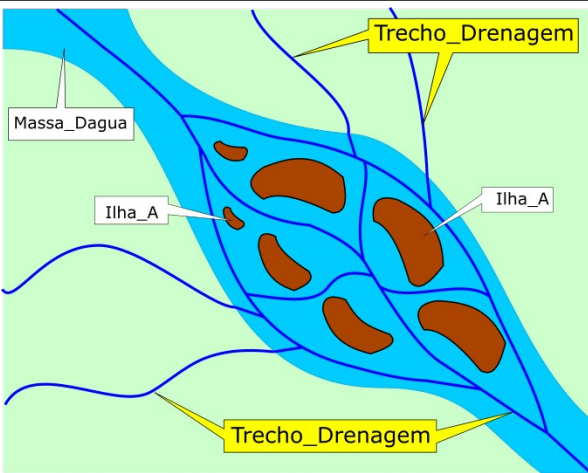
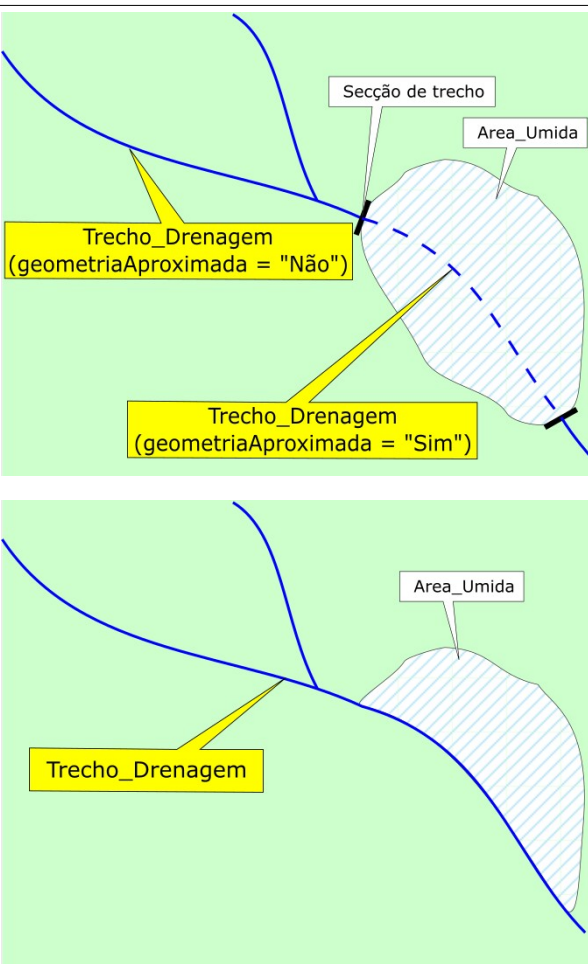
Classe	Código	Geometria
Rocha_Em_Agua	1.3.16	★ □
Método	Ilustração	
Aglomerado de blocos de rochas, pedras, lajes e/ou outras formações rochosas, em área costeira, em lagos ou em cursos d'água sobressalente ao leito, podendo apresentar-se aflorante ou submersa. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Um objeto desta classe somente existe dentro de um objeto da classe Massa_Dagua. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoElemNat = Rocha 3) situacaoEmAgua - Desconhecido - Coberto e descobre - Emerso - Submerso		

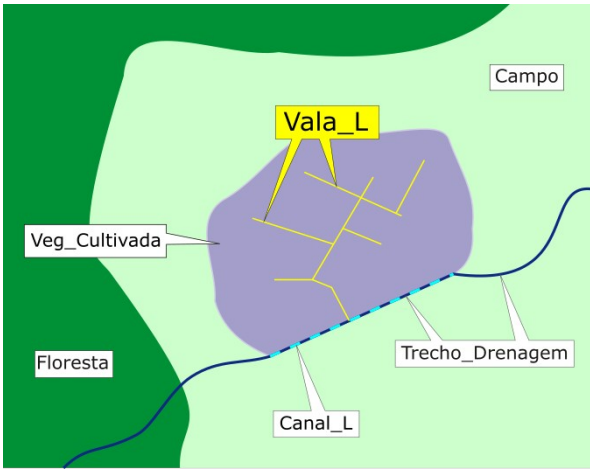
Classe	Código	Geometria
Sumidouro_Vertedouro	1.3.17	★
Método	Ilustração	
Local de infiltração ou afloramento (ressurgimento) de um curso d'água. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto; 2) A criação de sumidouros é independente da criação de vertedouros e vice-versa. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoSumVert = Sumidouro Vertedouro 3) causa = - Desconhecida - Canalização - Gruta ou fenda - Absorção Relacionamentos: Um objeto desta classe inicia (se vertedouro) um Trecho_Drenagem ou encerra (se sumidouro) um Trecho_Drenagem.		

Classe	Código	Geometria
Terreno_Sujeito_Inundacao	1.3.18	□
Método	Ilustração	
Área passível de inundação sazonal ou esporádica decorrente de sua proximidade com cursos d'água. Regra: Primitiva geométrica do tipo área. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V . Relacionamentos: Um objeto dessa classe deve estar adjacente ou conter objetos da classe Trecho_Drenagem ou deve estar adjacente a objetos da classe Massa_Dagua.		

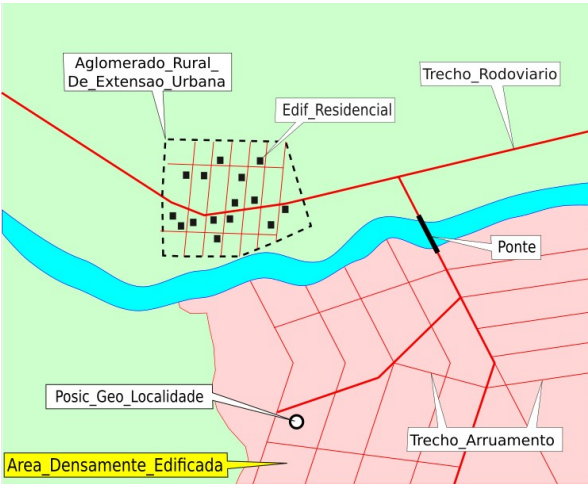
Classe	Código	Geometria
Trecho_Drenagem	1.3.19	—
Método	Ilustração	
Representação aproximada dos fluxos de corrente presentes em um curso d'água, logo é, <i>a priori</i>, o local de maior velocidade do fluxo d'água. Regras comuns: 1) Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Todos os objetos são adquiridos de montante a jusante; 3) Dentro de objetos do tipo Massa_Dagua, os objetos Trecho_Drenagem descrevem o fluxo principal da corrente; 4) Caso o objeto seja o início da rede de drenagem e o operador não seja capaz de distinguir se há fluxo de água, então o regime é "Temporário" nos 2 cm iniciais; 5) Os objetos desta classe são usados para montar a rede de drenagem, logo são considerados os arcos de um grafo; 6) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoTrechoDrenagem = – Curso d'água – Pluvial 3) navegavel = Desconhecido Sim Não 4) regime = – Desconhecido – Permanente – Permanente com grande variação – Seco – Temporário – Temporário com leito permanente 5) encoberto = V F Relacionamentos: Um ou mais objetos desta classe deve existir dentro de um objeto da classe Massa_Dagua do tipo "Rio".	 O diagrama ilustra um sistema de drenagem. No topo, o Rio Calango flui para a direita. Abaixo dele, há uma Lagoa do Sapo. À direita da lagoa, o Rio Calango continua, e ao lado dele, o Rio Cajá flui para a direita. Ambos os rios desembocam no Oceano Atlântico. Há também uma Foz Marítima indicada. O diagrama mostra a conexão entre as massas de água (rios e lagoas) e os trechos de drenagem (linhas azuis) que representam o fluxo principal da corrente.	

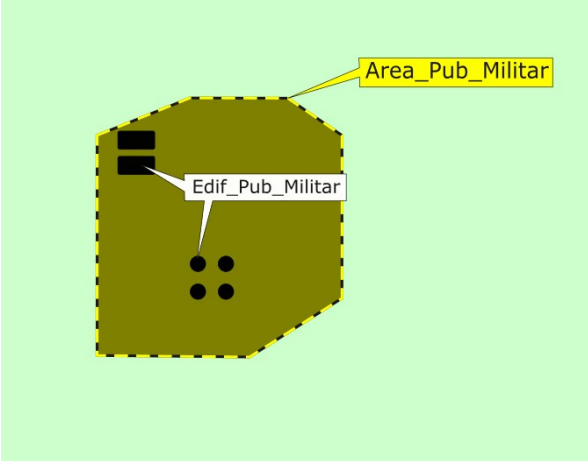
Classe	Código	Geometria
Trecho_Drenagem	1.3.19	—
1º caso particular: tocando Massa_Dagua (Oceano ou Enseada ou Baía) Regras: 1) Um objeto da classe Trecho_Drenagem deve ser finalizado em um objeto da classe Massa_Dagua, se tipoMassaDagua = “Oceano” ou “Baía” ou “Enseada”; 2) Neste caso deve existir um relacionamento com um objeto da classe Foz_Maritima.		
2º caso particular: tocando Massa_Dagua (Rio ou Represa/Açude) Regras: 1) Um objeto da classe Trecho_Drenagem, relativo a um afluente, deve ser finalizado quando encontrar um objeto da classe Massa_Dagua. A partir deste ponto, é iniciado um novo objeto da classe Trecho_Drenagem que segue até o objeto da classe Trecho_Drenagem mais próximo daquele finalizado, seguindo o ângulo de entrada menor que 90°; 2) Um objeto da classe Trecho_Drenagem é gerado coincidindo com a calha principal do rio, porém, como normalmente ela não é identificável, utilizar o eixo central em relação às margens para defini-lo, respeitando-se as Leis do Modelado; 3) A ocorrência, em um objeto da classe Massa_Dagua, de uma curva acentuada em suas margens indica a maior velocidade da corrente junto à parte externa desta curva. Portanto é natural que esta curva atraia o eixo que define o Trecho_Drenagem; e 4) Deve-se observar que o trecho de drenagem de conexão entre o afluente e o principal recebe os valores de atributos do afluente, estando o mesmo agregado ao trecho de curso d'água do afluente.		

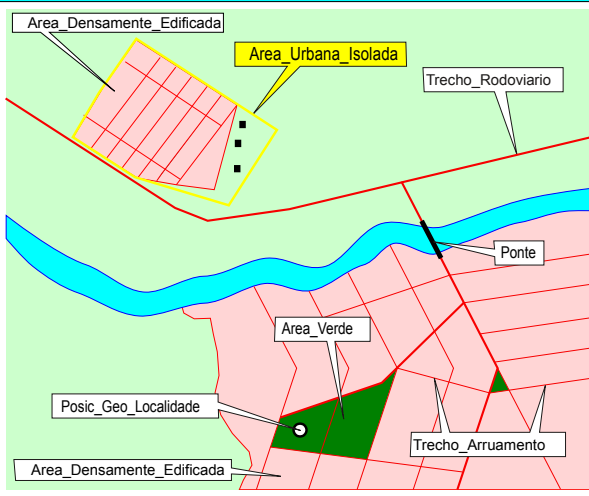
Classe	Código	Geometria
Trecho_Drenagem	1.3.19	—
3º caso particular: dentro de Massa_Dagua, com a presença de ilhas Regras: 1) Quando ocorrerem objetos da classe Ilha em um objeto da classe Massa_Dagua, o traçado do objeto da classe Trecho_Drenagem será feito pelo eixo central do objeto da classe Massa_Dagua, contornando sempre que necessário os objetos da classe Ilha; 2) Os objetos da classe Banco_Areia serão contornados se situacaoEmAgua for “Emerso” e o tamanho do objeto sugerir que o fluxo da corrente passa ao largo.		
4º caso particular: adjacente ou atravessa ou termina em uma Area_Umida Regras: 1) Um objeto da classe Trecho_Drenagem que toque um objeto da classe Area_Umida é seccionado, caso o seu leito não seja identificado; 2) Na ocorrência do caso citado no item anterior, o trecho que estiver dentro da Area_Umida será traçado de forma mais retilínea e centralizada possível ao objeto Area_Umida em questão; 3) Caso um trecho seja perceptivelmente adjacente, não deve ser seccionado; e 4) Na impossibilidade total de dar continuidade ao Trecho_Drenagem dentro e após a Area_Umida, o referido trecho poderá ser finalizado ao tocar a referida área.		

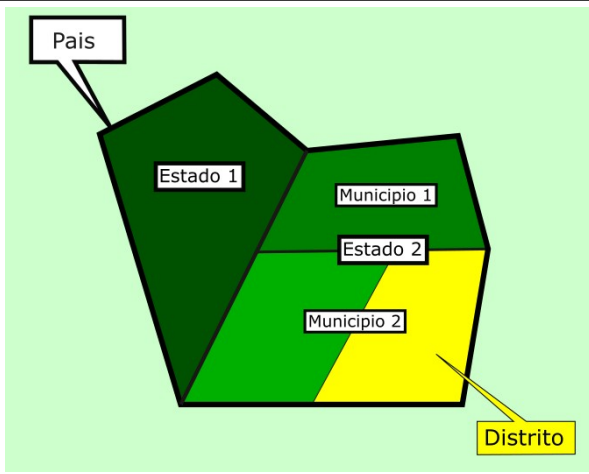
Classe	Código	Geometria
Vala	1.3.20	—□
Método	Ilustração	
Escavação no terreno, geralmente com a finalidade de drenagem de águas pluviais e de pequeno porte. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Não há objetos da classe Trecho_Drenagem sobre as valas. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAlterAntrop = Vala 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 5) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: a) Alvenaria b) Concreto c) Fibra d) Madeira e) Metal f) Rocha g) Terra h) Não aplicável i) Outros 6) usoPrincipal = - Desconhecido - Abastecimento - Dessedentação animal - Drenagem - Energia - Irrigação - Lazer - Outros		

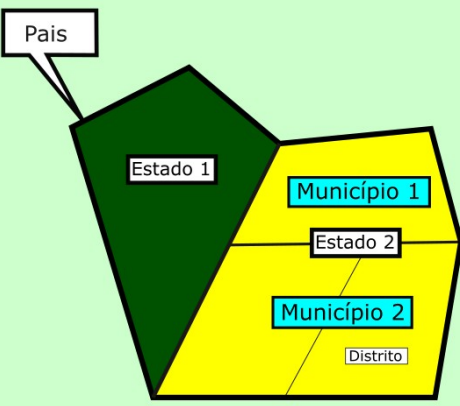
A.4 LIMITES E LOCALIDADES

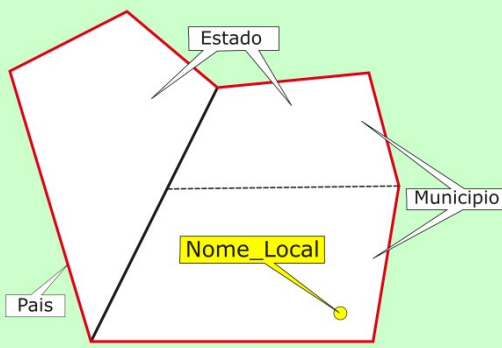
Classe	Código	Geometria
Area_Densamente_Edificada	1.4.5	□
Método	Ilustração	
Área cuja proximidade das estruturas não permite a sua representação individualizada, mas sim o contorno da área do conjunto. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Esta classe normalmente ocorre em pequenas escalas. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

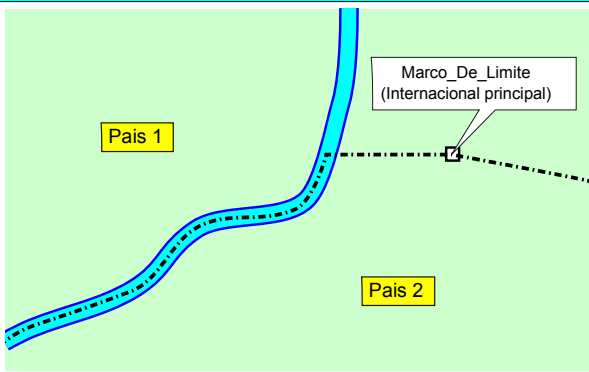
Classe	Código	Geometria
Area_Pub_Militar	1.4.8	□
Método	Ilustração	
Polígono que envolve os componentes do poder público Executivo, no âmbito das esferas federal e/ou estadual, de caráter militar. Regra: Primitiva geométrica do tipo área. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) jurisdicao = - Desconhecida - Internacional - Federal - Estadual/Distrital 3) administracao = - Desconhecida - Estadual/ Distrital - Federal - Municipal		

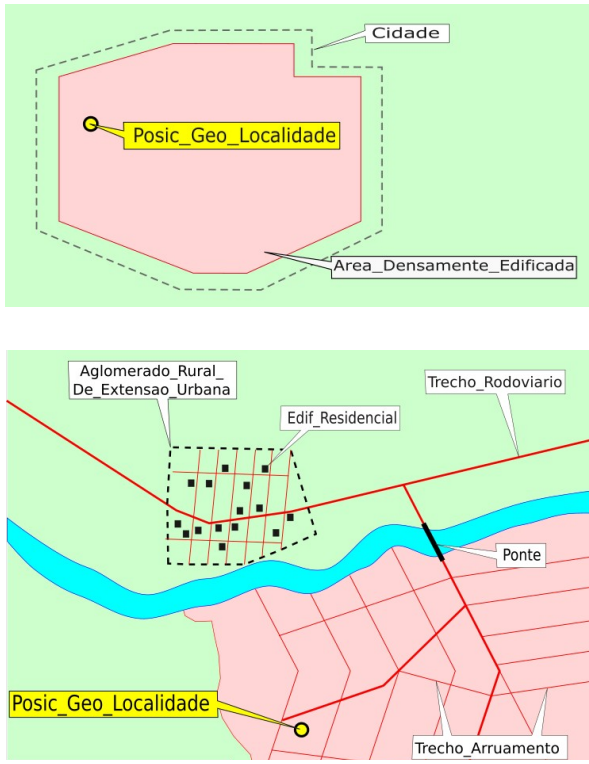
Classe	Código	Geometria
Area_Urbana_Isolada	1.4.9	□
Método	Ilustração	
Área definida por lei municipal e separada, por mais de 1 km, da sede municipal ou distrital por área rural ou por um outro limite legal. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) A definição do perímetro é legal. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAssociado = - Cidade - Vila		

Classe	Código	Geometria
Distrito	1.4.12	□
Método	Ilustração	
Uma unidade administrativa interna ao município. Sua criação, desmembramento ou fusão se faz por lei municipal. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) A definição do perímetro é legal. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geometriaAproximada = V F 3) geocodigo: preencher		

Classe	Código	Geometria
Município	1.4.14	□
Método	Ilustração	
Polígono referente à unidade político-administrativa criada por meio de Leis Ordinárias das Assembleias Legislativas de cada Unidade da Federação. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) A definição do perímetro é legal. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geometriaAproximada = V F 3) geocodigo: preencher Relacionamentos: Um objeto desta classe é formado pela união dos objetos da classe Distrito que o compõem.		

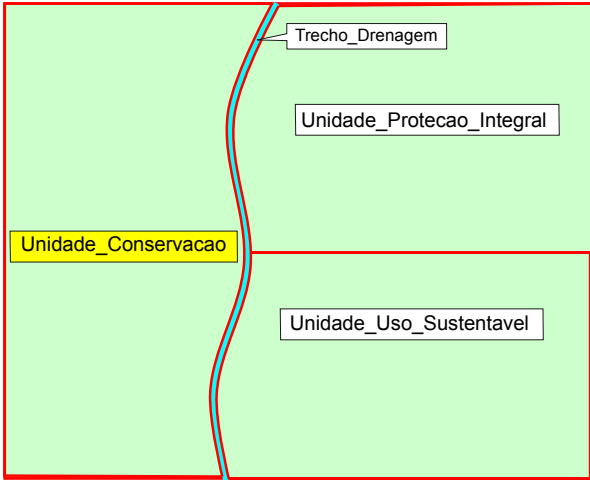
Classe	Código	Geometria
Nome_Local	1.4.15	★
Método	Ilustração	
Nome local é uma denominação, utilizada localmente pelos habitantes, entre outros, que reconheçam a região por uma característica que a designa. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto; 2) Esse objeto é definido pelo costume local. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geometriaAproximada = V		

Classe	Código	Geometria
Pais	1.4.16	□
Método	Ilustração	
Polígono referente ao espaço geográfico abrangido por um Estado Nacional soberano. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) A definição do perímetro é legal; 3) No Brasil a responsabilidade é da Comissão Brasileira Demarcadora de Limites (CBDL). Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geometriaAproximada = V F Relacionamentos: Um objeto desta classe é formado pela união dos objetos da classe Unidade_Federacao que o compõem.		

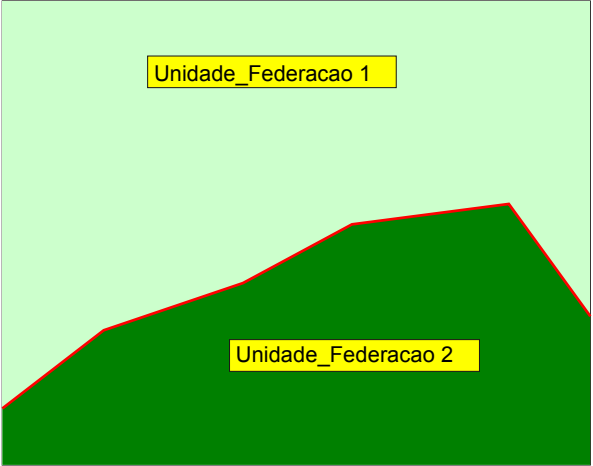
Classe	Código	Geometria
Posic_Geo_Localidade	1.4.17	★
Método	Ilustração	
Ponto com coordenadas geográficas referentes a uma localidade adotado pelo IBGE. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto; 2) Informação fornecida pelo IBGE. Não deve ser adquirida. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) identificador: preencher 3) latitude: preencher 4) longitude: preencher 5) nomeLocal: preencher 6) anoDeReferencia: preencher		

Classe	Código	Geometria
Terra_Indigena	1.4.18	□
Método	Ilustração	
Polígono correspondente a terra tradicionalmente ocupada por indígenas ou silvícolas, conforme parágrafo 1º do artigo 231 da CF/1988. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) A definição do perímetro é legal; 3) No Brasil a responsabilidade é da Fundação Nacional do Índio (FUNAI). Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) situacaoJuridica = - Declarada - Delimitada - Homologada ou demarcada - Regularizada 3) jurisdicao = Federal 4) administracao = Federal		

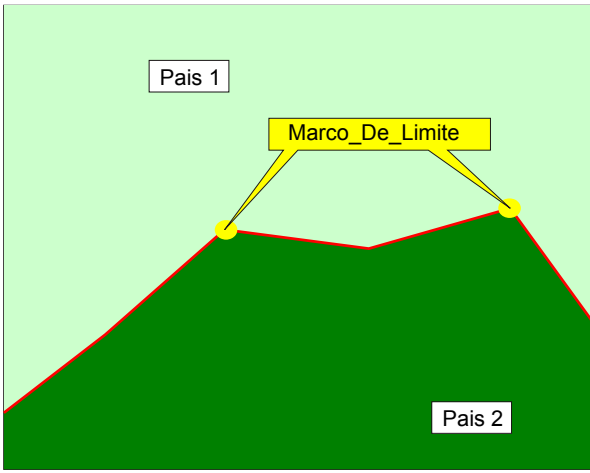
Classe	Código	Geometria
Terra_Publica	1.4.19	□
Método	Ilustração	
Área que se caracteriza como bem da União, como por exemplo: terrenos de Marinha, terrenos reservados, ilhas e terras devolutas. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) A definição do perímetro é legal; 3) Usar nesta classe apenas se não souber sua especialização (Area_Pub_Militar e Terra_Indigena). Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) jurisdicao = - Desconhecida - Concessionada - Estadual/Distrital - Federal - Municipal 3) administracao = - Desconhecida - Internacional - Federal - Estadual/ Distrital - Municipal		

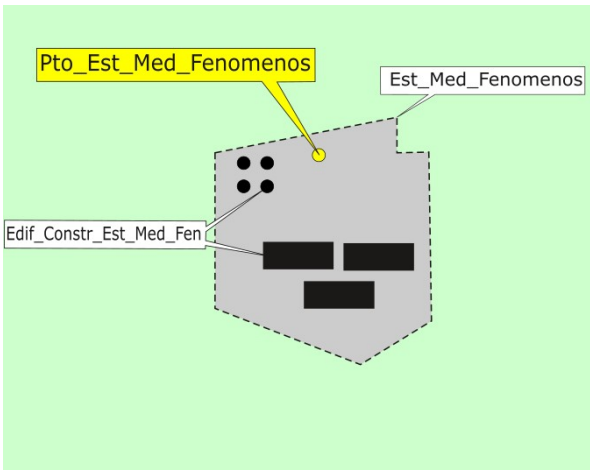
Classe	Código	Geometria
Unidade_Conservacao	1.4.20	□
Método	Ilustração	
Espaço territorial e seus recursos ambientais, incluindo as águas jurisdicionais, com características naturais relevantes, legalmente instituído pelo Poder Público, com objetivos de conservação. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) A definição do perímetro é legal; 3) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência, que são as classes especializadas. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) jurisdicao = - Desconhecida - Estadual/Distrital - Federal - Municipal 3) administracao = - Desconhecida - Internacional - Federal - Estadual/ Distrital - Municipal 4) tipoUnidProtegida = Unidade de conservação		
1º caso particular: classe 1.4.22 Unidade_Protecao_Integral Unidade cujo objetivo básico é preservar a natureza. Atributos obrigatórios: 1) tipoUnidProtegida = Unidade de proteção integral 2) tipoUnidProtInteg = - Estação ecológica - ESEC - Monumento natural - MONA - Parque - PAR - Refúgio da vida silvestre - RVS - Reserva biológica - REBIO	Vide caso geral	

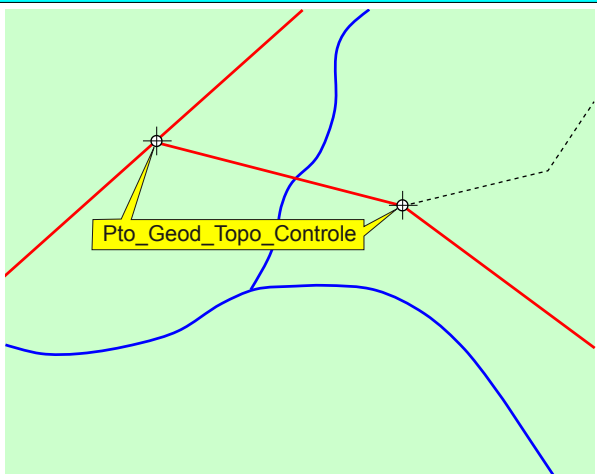
Classe	Código	Geometria
Unidade_Conservacao	1.4.20	□
2º caso particular: classe 1.4.24 Unidade_Uso_Sustentavel Unidade cujo objetivo é compatibilizar a conservação da natureza com o uso sustentável de parcela dos seus recursos naturais. Atributos obrigatórios: 1) tipoUnidProtegida = Unidade de uso sustentável 2) tipoUnidUsoSust = - Floresta - FLO - Reserva de desenvolvimento sustentável - RDS - Reserva de fauna - REFAU - Reserva extrativista - Reserva particular de patrimônio natural - RPPN - Área de proteção ambiental - APA - Área de relevante interesse ecológico - ARIE		
	Vide caso geral	

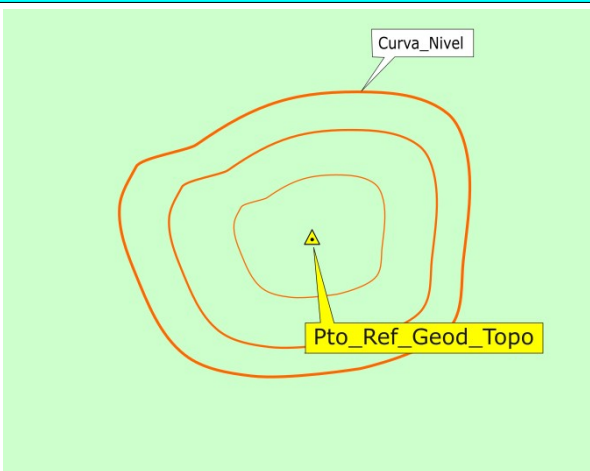
Classe	Código	Geometria
Unidade_Federacao	1.4.21	□
Método	Ilustração	
Polígono referente à unidade político-administrativa que representa os Estados membros da Federação e mais o Distrito Federal. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) A definição do perímetro é legal. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geometriaAproximada = V F 3) geocodigo: preencher 4) sigla: preencher Relacionamentos: Um objeto desta classe é formado pela união dos objetos da classe Municipio que o compõem.		

A.5 PONTOS DE REFERÊNCIA

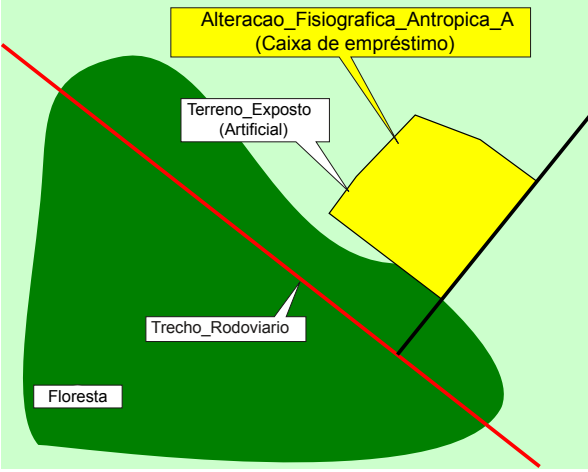
Classe	Código	Geometria
Marco_De_Limite	1.5.2	★
Método	Ilustração	
Estrutura física para preservar a identificação e localização de linha de limite no terreno. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoMarcoLim = - Estadual - Internacional de referência - Internacional principal - Internacional secundário - Municipal - Outros 3) latitude: valor segundo a posição do objeto 4) longitude: valor segundo a posição do objeto 5) sistemaGeodesico = SAD-69 SAD-69 (96) SIRGAS2000 WGS-84 Córrego Alegre Astro Chuá Outra referência		

Classe	Código	Geometria
Pto_Est_Med_Fenomenos	1.5.3	★
Método	Ilustração	
Ponto onde estão instalados os equipamentos de medição e monitoramento de fenômenos. Regras: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoPtoEstMed = - Desconhecido - Agroclimatológica – AC - Climatológica auxiliar - CA - Climatológica principal - CP - Evaporimétrica - EV - Eólica - EO - Fluviométrica - FL - Hidrológica - Maregráfica - MA - Marés terrestres-crosta - Metero-maregráfica - Pluviométrica - PL - Radar metereológico - RD - Radiossonda - RS - Solarimétrica - SL		

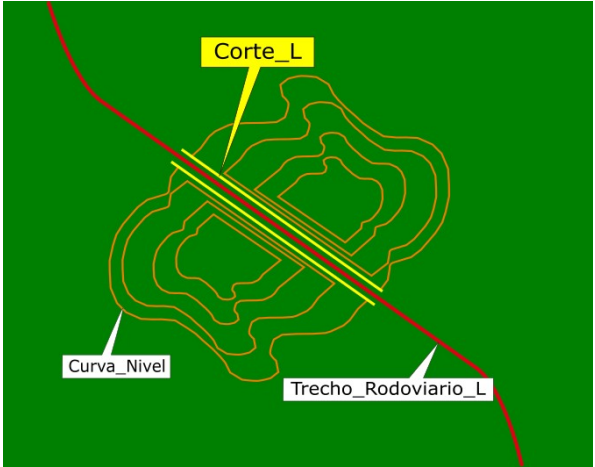
Classe	Código	Geometria
Pto_Geod_Topo_Control	1.5.4	★
Método	Ilustração	
São pontos que podem ser de referência ou de controle. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto; 2) Caso seja um ponto de referência, adquirir na classe especializada. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoRef - Altimétrico - Gravimétrico - Planialtimétrico - Planimétrico 3) latitude: valor segundo a posição do objeto 4) longitude: valor segundo a posição do objeto 5) sistemaGeodesico = - SAD-69 - SAD-69 (96) - SIRGAS2000 - WGS-84 - Córrego Alegre - Astro Chuá - Outra referência 6) referenciaAltim = - Torres - Imbituba - Santana - Outra referência		

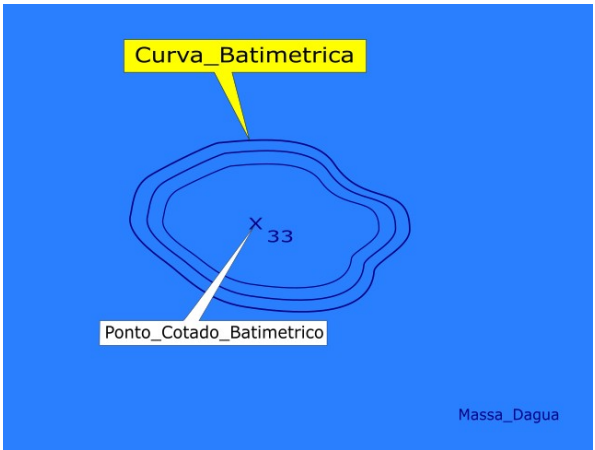
Classe	Código	Geometria
Pto_Ref_Geod_Topo	1.5.5	★
Método	Ilustração	
Ponto de referência materializado no terreno. Regras: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoRef = - Altimétrico - Gravimétrico - Planialtimétrico - Planimétrico 3) latitude: valor segundo a posição do objeto 4) longitude: valor segundo a posição do objeto 5) sistemaGeodesico = - SAD-69 - SAD-69 (96) - SIRGAS2000 - WGS-84 - Córrego Alegre - Astro Chuá - Outra referência 6) referenciaAltim = Torres Imbituba Santana Outra referência 7) proximidade = Desconhecida Adjacente Coincidente Isolada 8) tipoPtoRefGeodTopo = - Desconhecido - Estação de poligonal - EP - Estação gravimétrica - EG - Ponto astronômico - PA - Ponto barométrico - B - Ponto de satélite - SAT - Ponto trigonométrico - RV - Referência de nível - RN - Vértice de triangulação - VT - Outros 9) redeReferencia = - Desconhecida - Nacional - Estadual - Municipal - Privada 10) referencialGrav = - Desconhecido - Potsdam 1930 - IGSN71 - Absoluto - Local - RGFB - Não aplicável	 O diagrama mostra uma curva de nível (Curva_Nivel) representada por uma linha laranja fechada e irregular. No centro da curva, há um ponto amarelo com um triângulo preto no topo, rotulado como 'Pto_Ref_Geod_Topo'. A curva de nível é rotulada como 'Curva_Nivel' no canto superior direito. O fundo do diagrama é verde claro.	

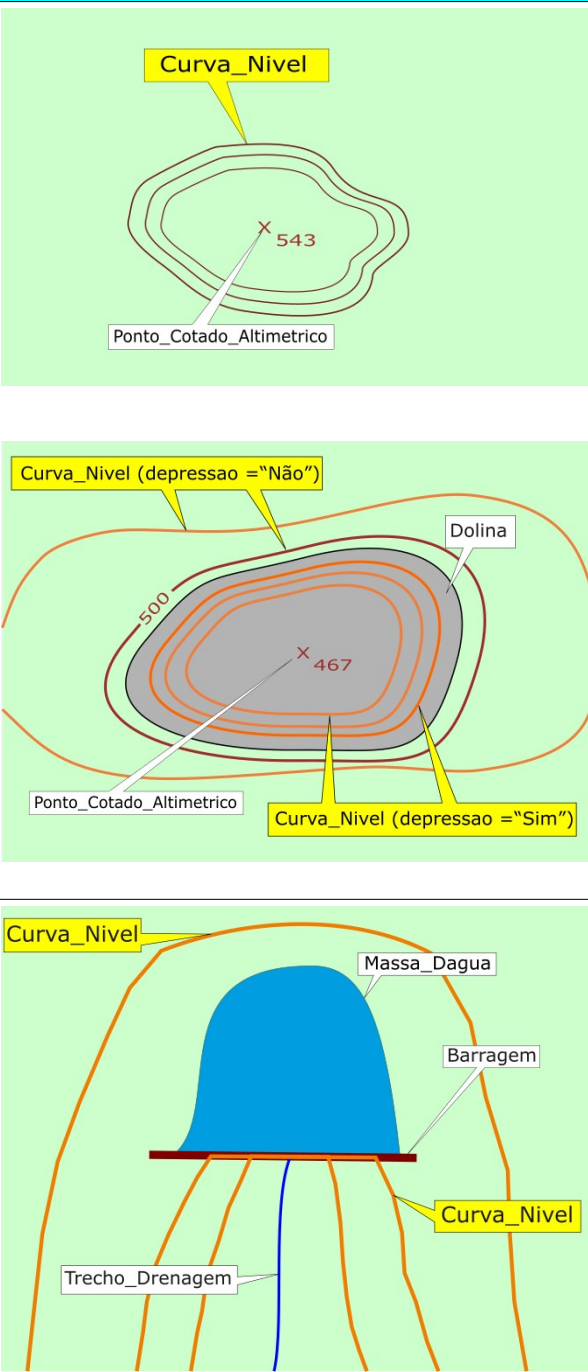
A.6 RELEVO

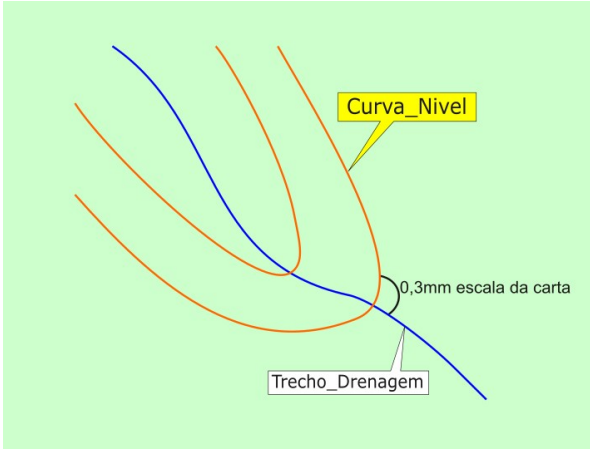
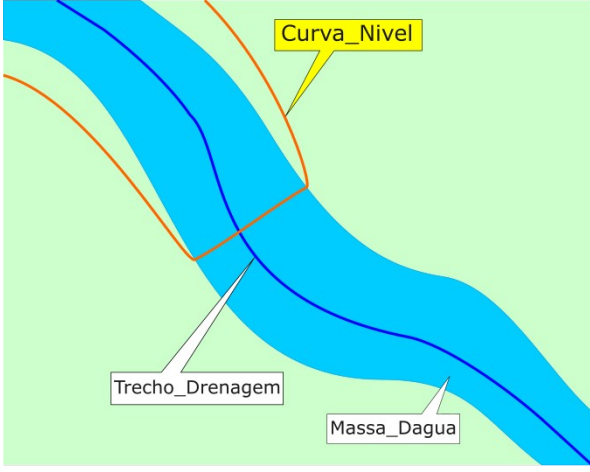
Classe	Código	Geometria
Alteracao_Fisiografica_Antropica	1.6.1	★ – □
Método	Ilustração	
Alteração que o relevo sofre em função da ocupação humana do terreno para um determinado fim. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir na classe corresponde à especialização, se for o caso (Canal, Vala, Corte, Aterro, Ext_Mineral). Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAlterAntrop = - Desconhecido - Área de extração mineral - Caixa de empréstimo - Resíduo de bota-fora - Resíduo sólido em geral - Outros		

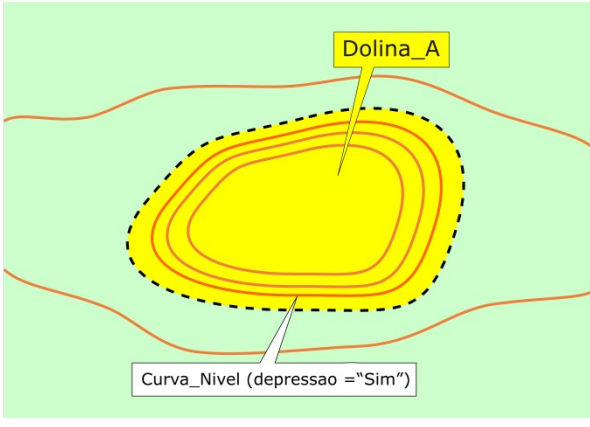
Classe	Código	Geometria
Aterro	1.6.3	★ – □
Método	Ilustração	
É um segmento de rodovia e/ou ferrovia cuja implantação requer depósito de materiais provenientes de cortes e/ou de empréstimos no interior dos limites das seções de projeto. Regras: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAlterAntrop = Aterro 3) matConstr = - Desconhecido - Alvenaria - Concreto - Rocha - Terra - Outros		

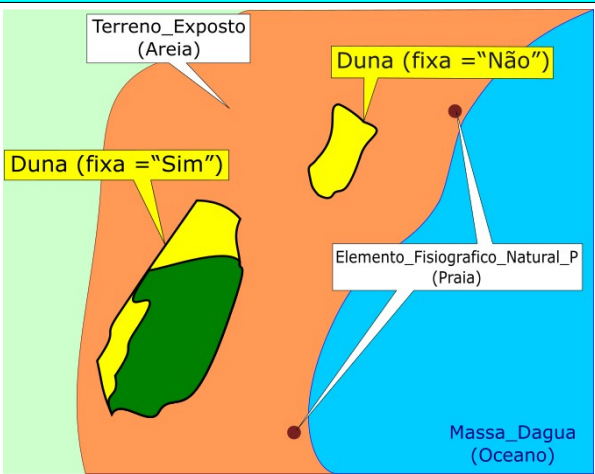
Classe	Código	Geometria
Corte	1.6.4	★ – □
Método	Ilustração	
É um segmento de rodovia e/ou ferrovia em que a implantação requer a escavação do terreno natural, ao longo do eixo e no interior dos limites das seções do projeto. Regras: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAlterAntrop = Corte 3) matConstr = - Desconhecido - Alvenaria - Concreto - Rocha - Terra - Outros		

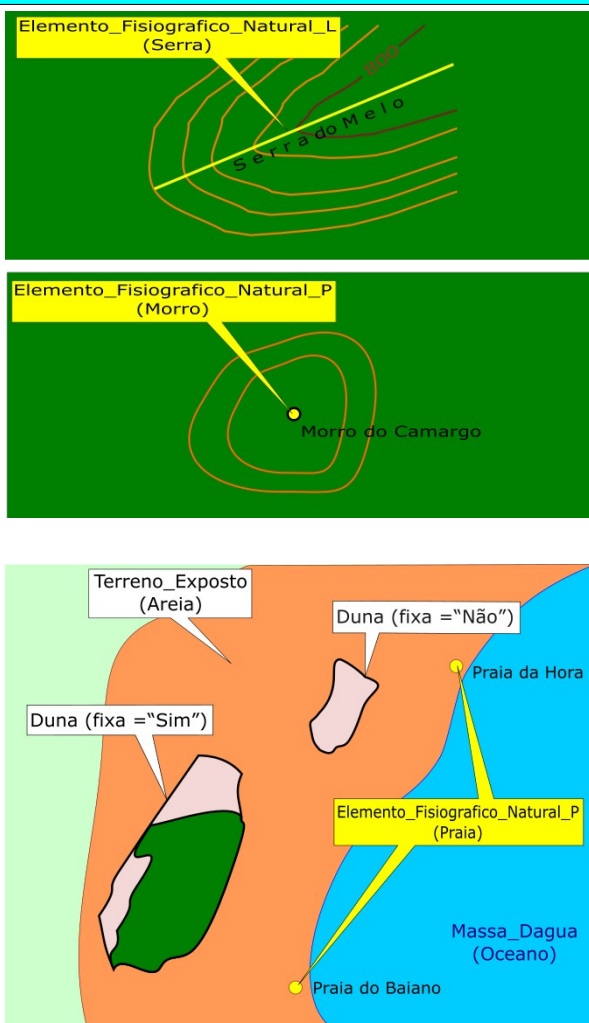
Classe	Código	Geometria
Curva_Batimetrica	1.6.5	—
Método	Ilustração	
Linha imaginária que une pontos de mesma profundidade em relação às médias das baixamares (em águas oceânicas) ou mínimas das vazantes (águas interiores). Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha; 2) É uma isolinha, logo não há descontinuidades, apenas na borda do produto; 3) Um objeto desta classe somente existe dentro de um objeto Massa_Dagua. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) profundidade: preencher		

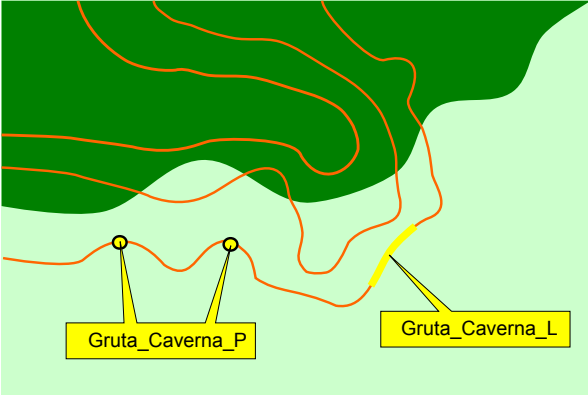
Classe	Código	Geometria
Curva_Nivel	1.6.6	—
Método	Ilustração	
Linha contínua e fechada que representa a sucessão dos pontos de mesma altitude sobre o terreno. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha; 2) É uma isolinha, logo não há descontinuidades, apenas na borda do produto; 3) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) cota: preencher 3) depressao = V F 4) tipoCurvaNivel = Auxiliar Mestra Normal		
1º caso particular: encontrando Barragem, Corte ou Aterro Regras: 1) A geometria dos objetos da classe Curva_Nivel deve ser traçada de forma contínua, ou seja, sem secções nas linhas; 2) Em casos de paredões ocasionados por cortes, aterros ou barragens de estrutura rígida, cujo o ângulo destes sejam de 90° com o horizonte, pode ocorrer sobreposições visuais.		

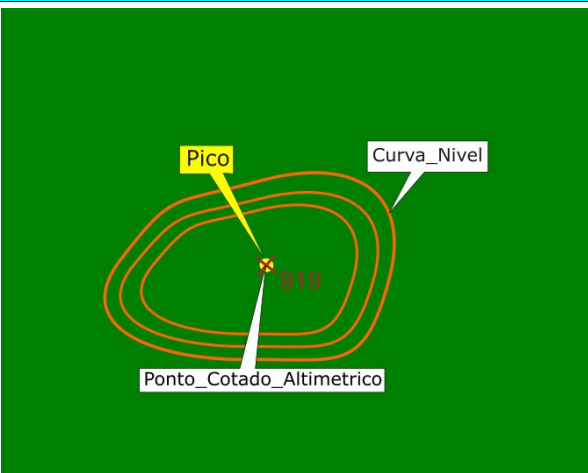
Classe	Código	Geometria
Curva_Nivel	1.6.6	—
2º caso particular: cruzando os objetos Trecho_Drenagem Regra: Os vértices dos objetos da classe Curva_Nivel mais próximos da linha de drenagem devem, sempre que possível, estar sobre o trecho de drenagem, tolerando-se uma distância deste vértice à linha de drenagem de até 0,3 mm na escala da carta.		
3º caso particular: encontrando um objeto da classe Massa_Dagua (Rio) ou Canal_A ou Vala_A Regras: 1) Se um objeto da classe Curva_Nivel cruzar um objeto da classe Massa_Dagua com fluxo (Rio), a curva de nível deverá ser adquirida em linha reta. Para efeito desta especificação técnica, considera-se esta linha reta como o prolongamento da curva de nível; 2) O mesmo vale para objetos do tipo Canal ou Vala com representação polígono.		

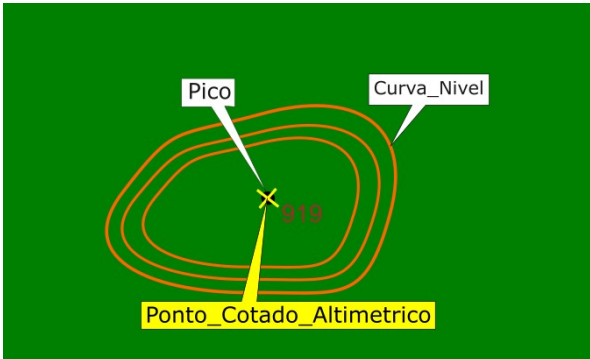
Classe	Código	Geometria
Dolina	1.6.7	★□
Método	Ilustração	
Depressão de forma circular, afunilada, com larguras e profundidades variadas, que aparece nos terrenos calcários. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoElemNat = Dolina		

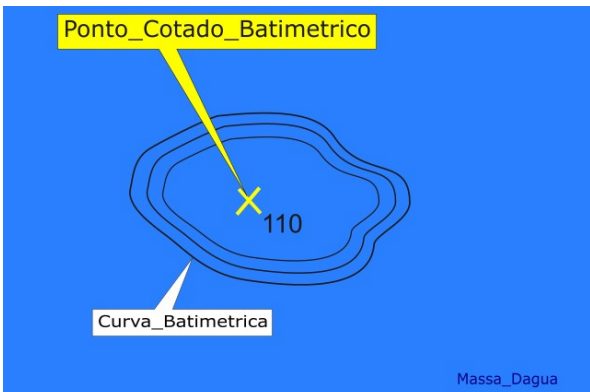
Classe	Código	Geometria
Duna	1.6.8	★ □
Método	Ilustração	
Um monte de areia móvel ou não, acumulado nas áreas litorâneas ou continentais pela ação de deposição do vento dominante. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. 2) Caso os objetos da classe Vegetacao estejam sobrepostos parcial ou totalmente a um objeto da classe Duna, o atributo fixa será obrigatoriamente igual a "V". Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoElemNat = Duna 3) fixa = V F	 O diagrama ilustra uma duna (área amarela) sobreposta a uma vegetação (área verde). A duna é rotulada como 'Duna (fixa = "Sim")'. O terreno ao redor é rotulado como 'Terreno_Exposto (Areia)'. A duna está localizada entre o 'Terreno_Exposto (Areia)' e a 'Massa_Dagua (Oceano)'. Um ponto na duna é rotulado como 'Elemento_Fisiografico_Natural_P (Praia)'. A duna também é rotulada como 'Duna (fixa = "Não")'.	

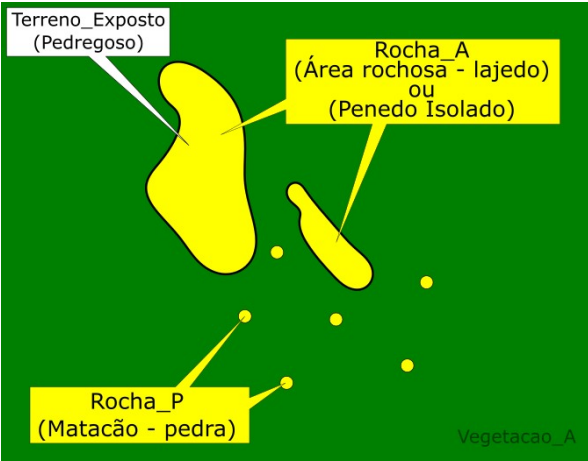
Classe	Código	Geometria
Elemento_Fisiografico_Natural	1.6.10	★ – □
Método	Ilustração	
Formação na superfície terrestre originada por fenômenos naturais. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (Dolina, Duna, Gruta_Caverna, Rocha, Pico, Ilha); 3) As praias devem ser adquiridas como Terreno_Exposto e um ponto da classe Elemento_Fisiografico_Natural do tipo "Praia"; 4) Devido a imprecisão na delimitação de morros e montanhas, estes devem ser representados por um objeto de primitiva geométrica ponto da classe Elemento_Fisiografico_Natural, com o atributo tipoElemNat = "Morro" ou "Montanha". 5) Sempre que for possível delimitar morro ou montanha, utilizar a primitiva geométrica polígono. Esta delimitação deve ser realizada utilizando a curva de nível mais próxima da base da elevação. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoElemNat - Cabo - Chapada - Escarpa - Falha - Falésia - Fenda - Maciço - Montanha - Morro - Península - Planalto - Planície - Ponta - Praia - Serra - Talude - Outros	 The illustrations show three types of natural features: 1) A mountain (Serra do Mello) represented by brown contour lines on a green background, with a label 'Elemento_Fisiografico_Natural_L (Serra)'. 2) A hill (Morro do Camargo) represented by concentric brown circles on a green background, with a label 'Elemento_Fisiografico_Natural_P (Morro)'. 3) A coastal area with an orange background representing land and blue representing water. It shows a green area labeled 'Terreno_Exposto (Areia)', two pink areas labeled 'Duna (fixa = "Sim")' and 'Duna (fixa = "Não")', a yellow point labeled 'Praia da Hora', another yellow point labeled 'Praia do Baiano', and a yellow label 'Elemento_Fisiografico_Natural_P (Praia)' pointing to the beach area. The water area is labeled 'Massa_Dagua (Oceano)'.	

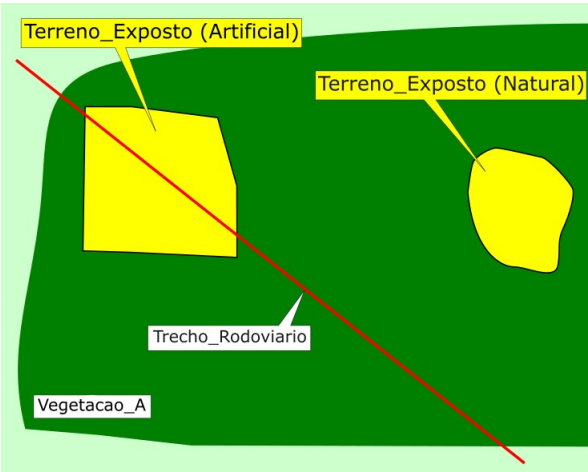
Classe	Código	Geometria
Gruta_Caverna	1.6.11	★ —
Método	Ilustração	
Cavidade de formas variadas que aparece mais frequentemente nas rochas calcárias ou em arenitos de cimento calcário. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Grutas com importância turística, por exemplo, devem ser representadas mesmo que não identificáveis em uma imagem usada como insumo. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoElemNat = Gruta Caverna		

Classe	Código	Geometria
Pico	1.6.13	★
Método	Ilustração	
Ponto culminante de uma montanha, serra ou de todo um conjunto de relevo. Regras: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoElemNat = Pico Relacionamentos: Um objeto desta classe deve coincidir com um objeto da classe Ponto_Cotado_Altimetrico.		

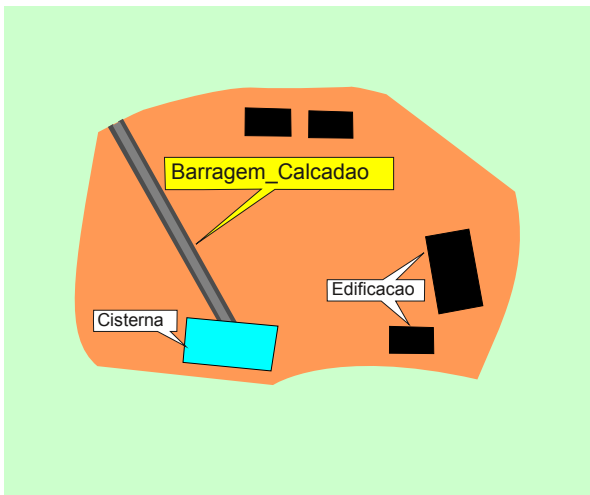
Classe	Código	Geometria
Ponto_Cotado_Altimetrico	1.6.14	★
Método	Ilustração	
Ponto com cota de altitude conhecida. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto; 2) Não há pontos cotados sobre objetos da classe Massa_Dagua. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) cotaComprovada = V F 3) cota: preencher		

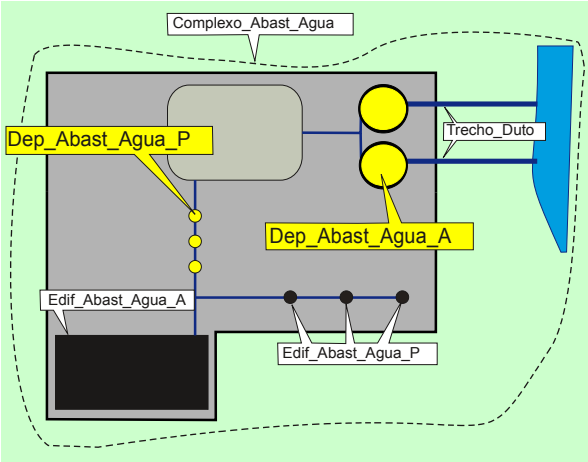
Classe	Código	Geometria
Ponto_Cotado_Batimetrico	1.6.15	★
Método	Ilustração	
Ponto com cota de profundidade conhecida. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto; 2) Um objeto desta classe somente existe dentro de um objeto Massa_Dagua. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) profundidade: preencher		

Classe	Código	Geometria
Rocha	1.6.17	★□
Método	Ilustração	
Formação natural de minerais agregados, resultante de um processo geológico. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Quando dentro de uma massa d'água, usar a especialização Rocha_Em_Agua. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoElemNat = Rocha		

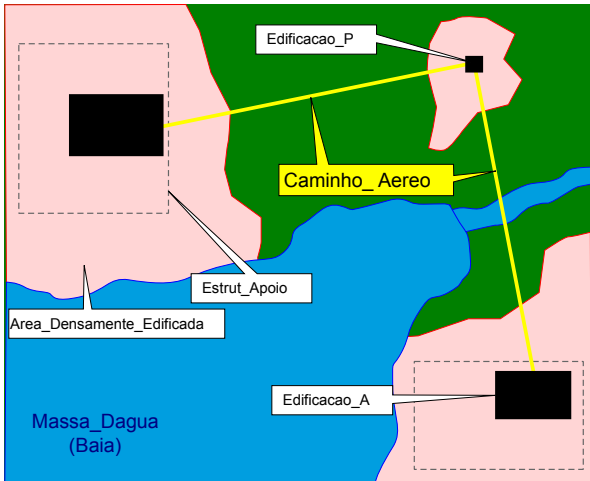
Classe	Código	Geometria
Terreno_Exposto	1.6.18	□
Método	Ilustração	
Local onde ocorre exposição do solo, caracterizada pela preponderante ausência de vegetação, mesmo que apresente elementos de vegetação esparsos irrelevantes no contexto da área. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Objetos lineares que cruzam o objeto desta classe não dividem o terreno exposto; 3) Caso seja possível fotointerpretar o tipo do terreno, então preencher o atributo tipoTerrenoExposto. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

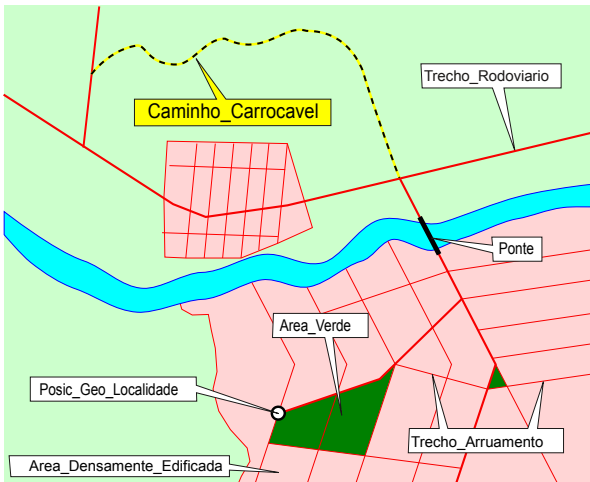
A.7 SANEAMENTO BÁSICO

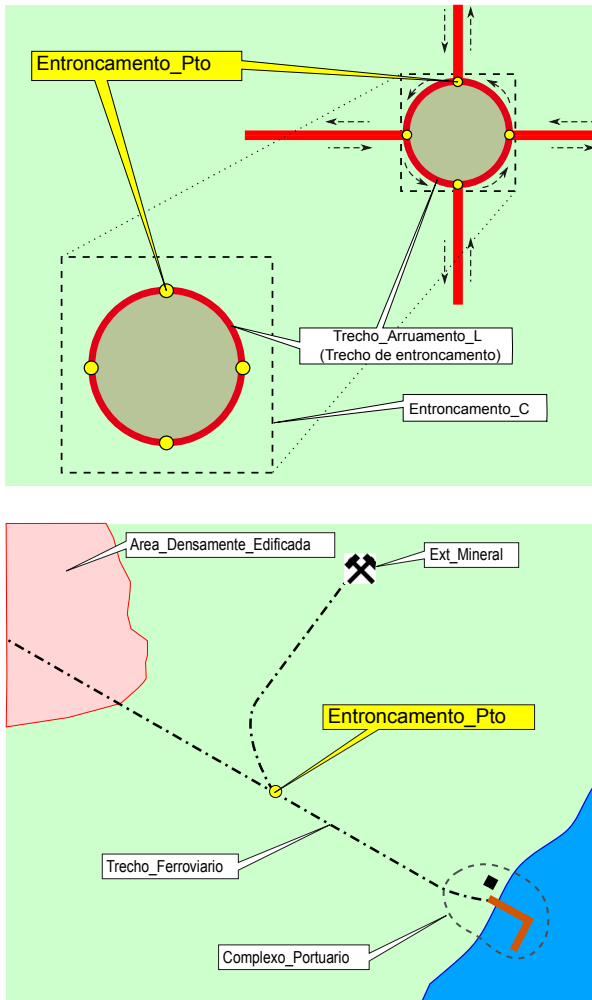
Classe	Código	Geometria
Barragem_Calcadão	1.7.1	□
Método	Ilustração	
Área pavimentada com cimento de aproximadamente 200 m², construído sobre o solo, destinado a captar água da chuva para abastecer uma cisterna. Regras: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoEquipDesenvSocial = Barragem calçadão Relacionamentos: Um objeto desta classe está ligado a pelo menos um objeto da classe Dep_Abast_Area.		

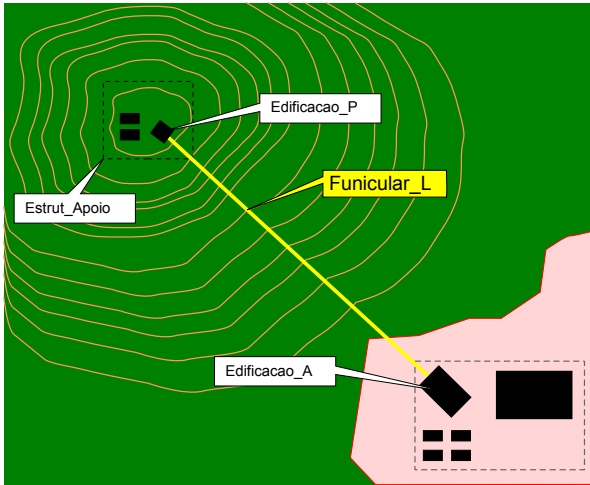
Classe	Código	Geometria
Dep_Abast_Agua	1.7.4	★ □
Método	Ilustração	
Construção, na superfície ou mesmo subterrânea, destinada a conter água para o uso humano, animal ou industrial. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) tipoDepGeral = - Desconhecido - Caixa d'água - Cisterna - Outros 4) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros 5) tipoProdutoResiduo = Água 6) tratamento = Desconhecido Sim Não 7) finalidadeDep = - Desconhecida - Tratamento - Recalque - Distribuição - Armazenamento 8) situacaoAgua = - Desconhecida - Tratada - Não tratada		

A.8 SISTEMA DE TRANSPORTE

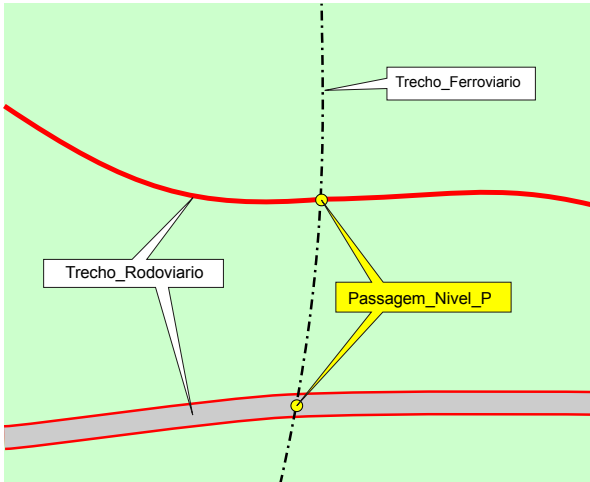
Classe	Código	Geometria
Caminho_Aereo	1.8.1	—
Método	Ilustração	
Via para deslocamento de veículo suspenso por um cabo de sustentação e movido por um cabo trator. Regra: Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoCaminhoAereo = Teleférico Outros 3) tipoUsoCaminhoAer = - Desconhecido - Carga - Passageiro - Misto 4) operacional = Desconhecido Sim Não 5) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

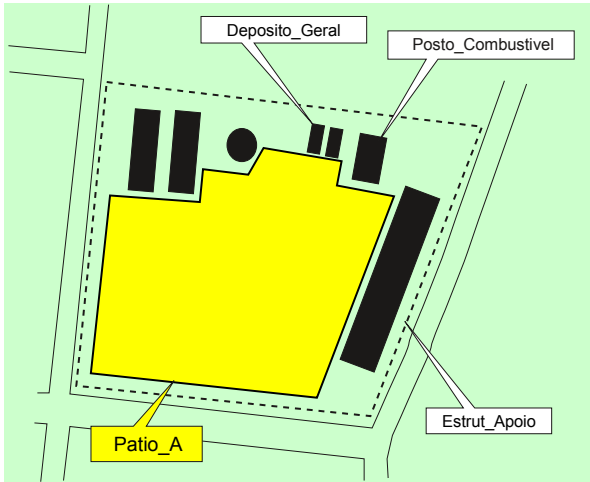
Classe	Código	Geometria
Caminho_Carroavel	1.8.2	—
Método	Ilustração	
Via transitável em tempo bom e seco, com piso e traçado irregulares, geralmente permitindo apenas o tráfego de veículos leves utilitários ou de tração animal. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Os objetos desta classe fazem parte da rede rodoviária, logo devem ser tratados como arcos no grafo. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

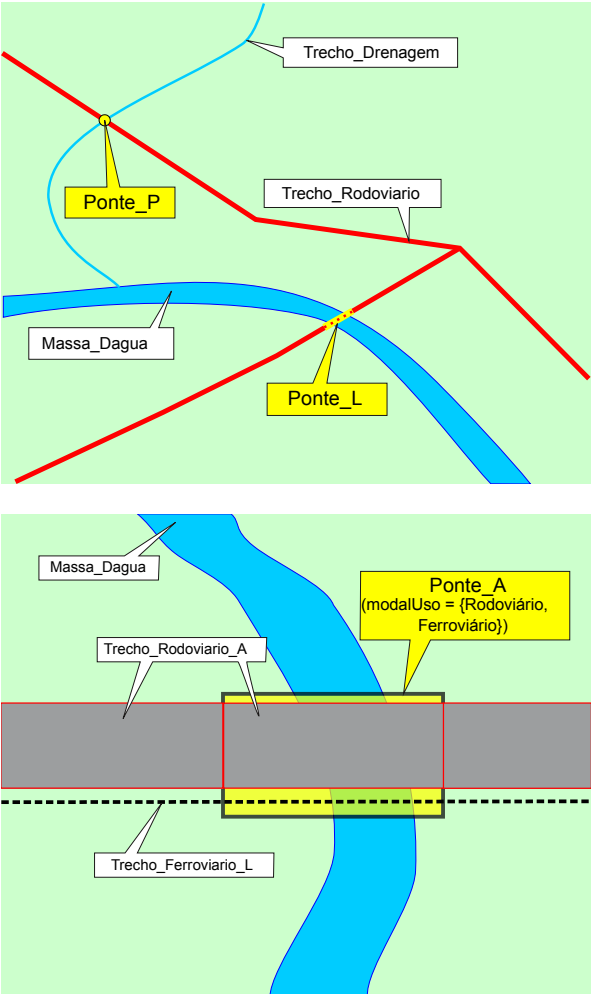
Classe	Código	Geometria
Entroncamento_Pto	1.8.4	★
Método	Ilustração	
Uma das formas de representar um entroncamento ou parte dele. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto; 2) No sistema de transporte rodoviário, um objeto desta classe só é adquirido se houver a previsão no projeto de montar o complexo Entrocamento; 3) No sistema de transporte ferroviário, um objeto desta classe é usado nos aparelhos de mudança de via. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoEntroncamento = - Cruzamento ou Injunções simples - Círculo - Trevo - Rótula - Entroncamento ferroviário - Outros tipos de entrocamento em nível Relacionamentos: Os objetos desta classe são agregados na classe complexa Entrocamento, quando no modal rodoviário.		

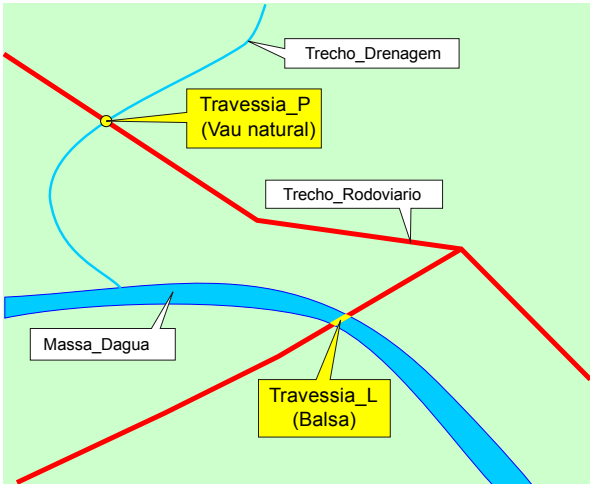
Classe	Código	Geometria
Funicular	1.8.7	—
Método	Ilustração	
Linha de tração dotada de equipamentos fixos sobre a via, destinados à movimentação de cabos que tracionam os veículos. Regra: Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

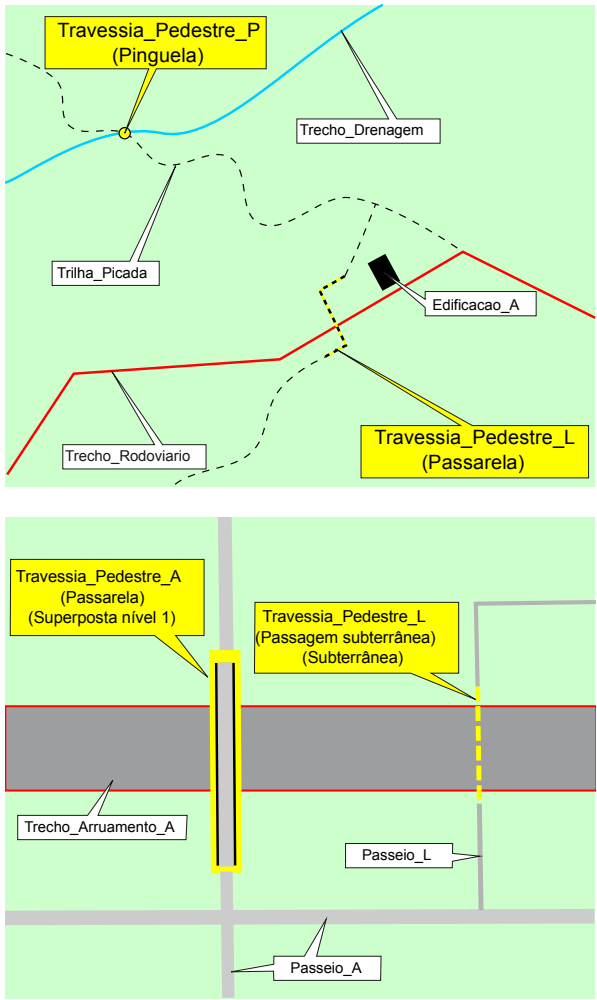
Classe	Código	Geometria
Passagem_Elevada_Viaduto	1.8.9	★ – □
Método	Ilustração	
Obra de arte cuja finalidade é permitir a transposição de um trecho de rodovia, trecho de arruamento, trecho de ferrovia, vales ou grotas em nível superior ao solo ou mesmo contornando encostas. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) A primitiva geométrica área só é usada nas classes maiores que 1:25.000; 3) Quando na primitiva geométrica linha ou área, sobreposto por um objeto derivado de Via_Deslocamento, essa via deve estar contida na passagem elevada ou viaduto; 4) Quando na primitiva geométrica linha, as vias sobrepostas se cruzam sem nó. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 1) modalUso = Multivalorado: - Aeroportuário - Rodoviário - Ferroviário - Metroviário 2) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: Alvenaria Concreto Fibra Madeira Metal Rocha Outros 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = Desconhecida Abandonada Destruída Construída Em construção Construída, mas em obras 5) necessitaManutencao = Desconhecido Sim Não 6) nrPistas: preencher 7) posicaoPista = - Desconhecida - Superposta nível 1 - Superposta nível 2 - Superposta nível 3 - Outra 8) tipoPavimentacao = - Desconhecido - Asfalto - Ladrilho de concreto - Paralelepípedo - Pedra irregular - Pedra regular - Placa de concreto - Não aplicável - Outros 9) tipoPassagVia = Passagem elevada Viaduto		

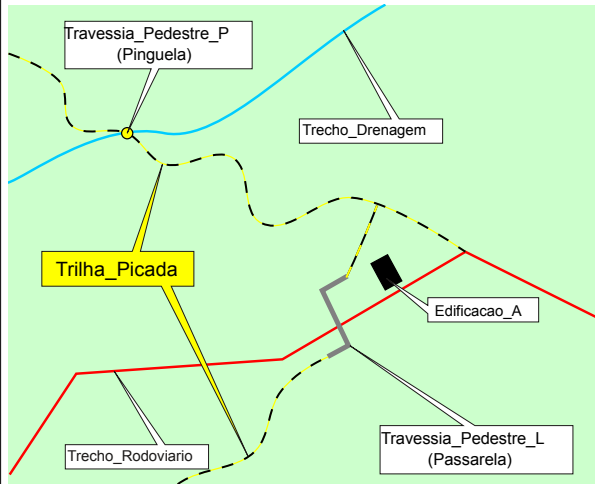
Classe	Código	Geometria
Passagem_Nivel	1.8.10	★
Método	Ilustração	
Cruzamento de nível entre trechos rodoviários e um trecho ferroviário. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto; 2) Ao cruzar uma Via_Deslocamento da primitiva geométrica polígono, o ponto deve ficar aproximadamente no centro. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

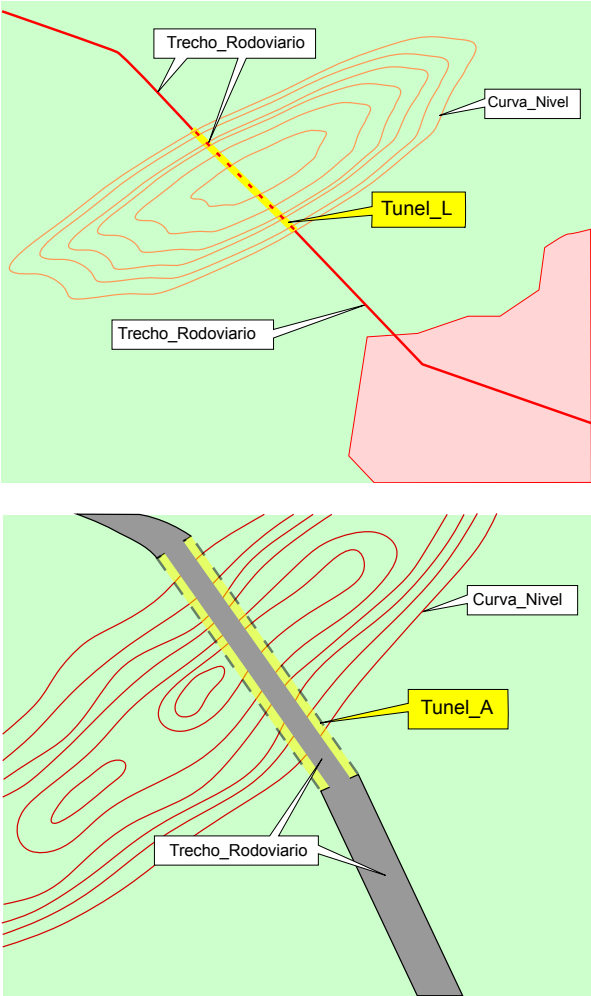
Classe	Código	Geometria
Patio	1.8.11	□
Método	Ilustração	
Área livre destinada a manobras, manutenção, estacionamento de veículos automotores, composições ferroviárias, aeronaves e portuários. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (estacionamento de veículos). Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) finalidadePatio = - Desconhecida - Multivalorado: a) Depósito temporário de cargas e contêineres b) Estacionamento de aeronaves c) Estacionamento de locomotivas d) Manobra de cargas e) Manobra de veículos em geral f) Manutenção g) Outros		

Classe	Código	Geometria
Ponte	1.8.12	★ – □
Método	Ilustração	
Obra de arte cuja finalidade é permitir a transposição de um curso d'água. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) A primitiva geométrica área só é usada nas classes maiores que 1:25.000; 3) Quando na primitiva geométrica linha ou área, sobreposto por um objeto derivado de Via_Deslocamento, essa via deve estar contida na ponte; 4) Se um objeto da classe Trecho_Duto cruza um curso d'água sem necessidade de uma estrutura auxiliar (ponte), então a ponte não é adquirida. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 1) modalUso = Multivalorado: - Aeroportuário - Rodoviário - Ferroviário - Metroviário 2) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: Alvenaria Concreto Fibra Madeira Metal Rocha Outros 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = Desconhecida Abandonada Destruída Construída Em construção Construída, mas em obras 5) necessitaManutencao = Desconhecido Sim Não 6) nrPistas: preencher 7) posicaoPista = - Desconhecida - Nível do solo - Superposta nível 1 - Superposta nível 2 - Superposta nível 3 - Outra 8) tipoPavimentacao = - Desconhecido - Asfalto - Ladrilho de concreto - Paralelepípedo - Pedra irregular - Pedra regular - Placa de concreto - Não aplicável - Outros 9) tipoPonte = Desconhecido Estaiada Fixa Móvel Pênsil		

Classe	Código	Geometria
Travessia	1.8.13	★ —
Método	Ilustração	
Navegação realizada transversalmente aos cursos dos rios e canais, ligando pontos das margens em lagos, lagoas, baías, angras e enseadas, sempre em águas interiores. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Quando na primitiva geométrica linha, faz parte da rede rodoviária. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoTravessia = - Desconhecido - Balsa - Bote transportador - Vau construída - Vau natural 3) tipoUso = - Desconhecido - Carga - Passageiro - Misto 4) embarcacao = - Desconhecido - Balsa - Embarcação de pequeno porte - Empurrador-balsa - Lancha - Não aplicável		

Classe	Código	Geometria
Travessia_Pedestre	1.8.14	★ – □
Método	Ilustração	
Estrutura destinada a permitir a transposição por pedestres, de um obstáculo natural ou artificial, geralmente construída sobre ou sob uma via. Especialização de Acesso. Regra: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) A primitiva geométrica área só é usada nas classes maiores que 1:25.000; Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) matConstr = - Desconhecido - Alvenaria - Concreto - Fibra - Madeira - Metal - Rocha - Outros 5) situacaoEspacial = - Desconhecida - Subterrânea - Nível do solo - Superposta nível 1 - Superposta nível 2 - Superposta nível 3 - Outra 6) tipoTravessiaPed = - Desconhecido - Passagem subterrânea - Passarela - Passarela em área úmida - Pinguela		

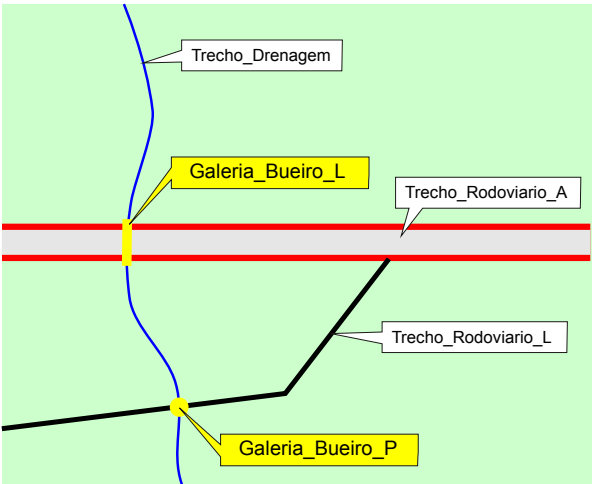
Classe	Código	Geometria
Trilha_Picada	1.8.15	—
Método	Ilustração	
Via sem revestimento ou conservação, com piso e traçado irregulares, só permitindo o tráfego a pé ou de animais. Regra: Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

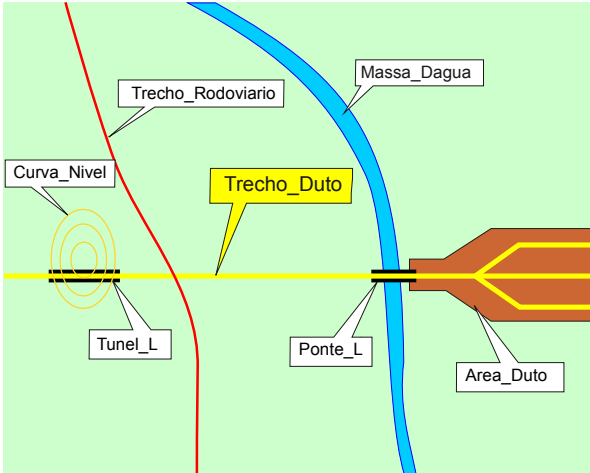
Classe	Código	Geometria
Tunel	1.8.16	★ – □
Método	Ilustração	
Passagem subterrânea em uma via e no seu sentido longitudinal (Rodovia, Ferrovia, Dutos). Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) A primitiva geométrica área só é usada nas classes maiores que 1:25.000; 3) Quando na primitiva geométrica linha ou área, sobreposto por um objeto derivado de Via_Deslocamento, essa via deve estar contida no túnel; Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 1) modalUso = Multivalorado: - Aeroportuário - Rodoviário - Ferroviário - Metroviário - Dutos 2) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: Alvenaria Concreto Fibra Madeira Metal Rocha Não aplicável Outros 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 5) necessitaManutencao = Desconhecido Sim Não 6) nrPistas: preencher 7) posicaoPista = Subterrânea 8) tipoPavimentacao = - Desconhecido - Asfalto - Ladrilho de concreto - Paralelepípedo - Pedra irregular - Pedra regular - Placa de concreto - Não aplicável - Outros		

A.9 SISTEMA DE TRANSPORTE AEROPORTUÁRIO

Classe	Código	Geometria
Pista_Ponto_Pouso	1.9.2	★ – □
Método	Ilustração	
Pista ou plataforma destinada ao pouso e à decolagem ou ao taxiamento de aeronaves de asa fixa ou móvel. Regra: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Para um heliponto, considerar o tamanho mínimo de 1 mm² na escala para a primitiva geométrica área. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoPista = - Heliponto - Pista de pouso - Pista de taxiamento 3) revestimento = - Desconhecido - Sem revestimento (leito natural) - Revestimento primário (solto) - Pavimentado - Madeira - Outros 4) usoPista = - Desconhecido - Militar - Particular - Público - Público compartilhado com uso militar 5) homologacao = Desconhecido Sim Não 6) operacional = Desconhecido Sim Não 7) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras	The top diagram illustrates a heliponto (Pista_Ponto_Pouso_P) and a taxiway (Pista_Ponto_Pouso_L) adjacent to an airport building (Edif_Aeroportuaria_A). The bottom diagram illustrates a heliponto (Pista_Ponto_Pouso_A), a taxiway (Pista_Ponto_Pouso_A), and a parking area (Patio_A) adjacent to a construction building (Edif_Constr_Aeroportuaria_A).	

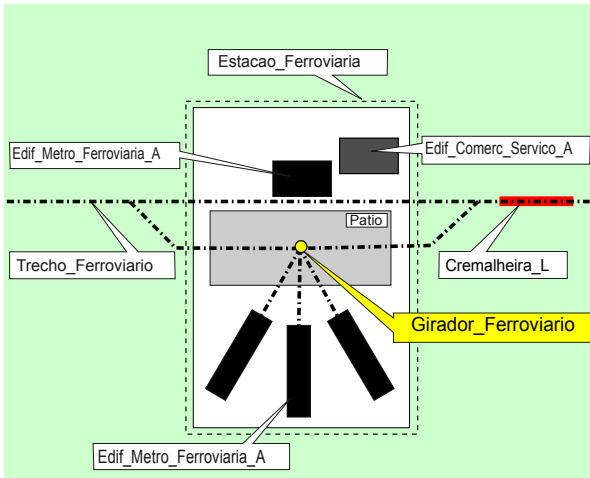
A.10 SISTEMA DE TRANSPORTE DUTOVIÁRIO

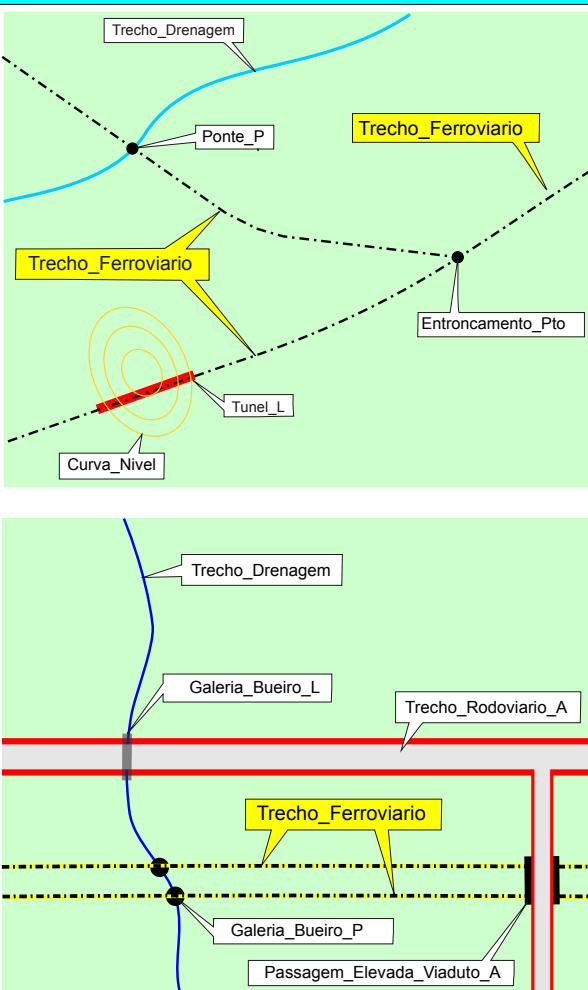
Classe	Código	Geometria
Galeria_Bueiro	1.10.1	★ —
Método	Ilustração	
Obra de arte destinada a conduzir águas pluviais ou outras. Regra: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Segue o sentido da linha de drenagem, ou seja, mesmo que seja um rio de margem dupla a passar pela galeria ou bueiro, este será ponto ou linha dependendo da Via_Deslocamento. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoTrechoDuto = - Bueiro - Galeria 3) setor = - Desconhecido - Saneamento básico 4) operacional = Desconhecido Sim Não 5) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

Classe	Código	Geometria
Trecho_Duto	1.10.2	—
Método	Ilustração	
Segmento de um duto cuja finalidade é conduzir sólidos, gases, líquidos entre os quais combustíveis, água e afluentes. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (galeria ou bueiro); 3) A ponte só é adquirida se o trecho duto necessita de uma estrutura auxiliar para cruzar o curso d'água. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoTrechoDuto = - Desconhecido - Calha - Correia transportadora - Duto 3) setor = - Desconhecido - Abastecimento de água - Econômico - Energético - Saneamento básico 4) operacional = Desconhecido Sim Não 5) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

A.11 SISTEMA DE TRANSPORTE FERROVIÁRIO

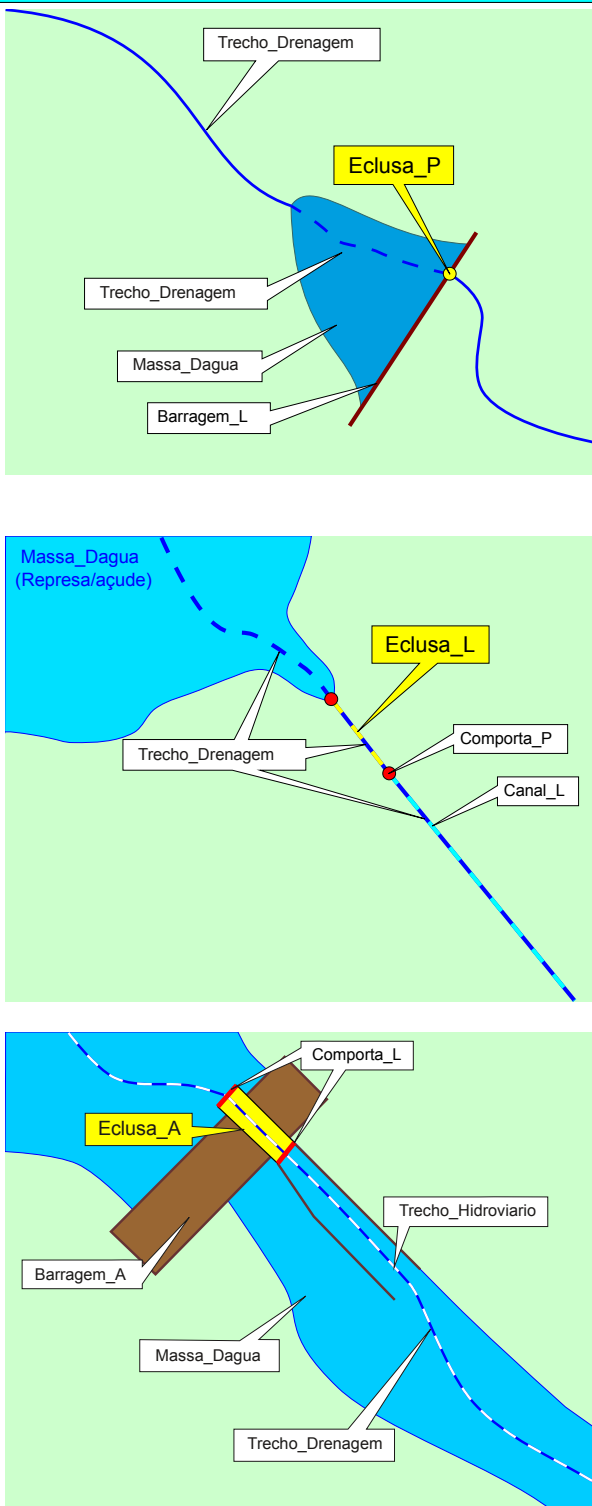
Classe	Código	Geometria
Cremalheira	1.11.1	★ —
Método	Ilustração	
Sistema de tração usado em certas vias férreas, nos trechos de rampa muito íngremes, dotado de barra de ferro dentada, assentada entre os trilhos, na qual uma roda motora da locomotiva, também dentada, se encaixa, impulsionando ou freando a composição. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras Relacionamentos: Um objeto desta classe sempre está sobre um objeto da classe Trecho_Ferroviario.		

Classe	Código	Geometria
Girador_Ferrovuario	1.11.4	★
Método	Ilustração	
Estrutura circular com movimento de rotação em torno do apoio central e que suporta um segmento de linha férrea, usado para inverter a posição da locomotiva ou outro veículo ferroviário. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) administracao - Desconhecida - Concessionada - Estadual/Distrital - Federal - Municipal - Privada 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

Classe	Código	Geometria
Trecho_Ferroviario	1.11.5	—
Método	Ilustração	
Conjunto de duas ou mais fiadas de trilhos assentados e fixadas paralelamente sobre dormentes, constituindo a superfície de rolamento. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Os objetos desta classe são usados para montar a rede ferroviária, logo são considerados os arcos de um grafo; 3) Dependendo da escala, se for possível identificar de forma separada duas linhas paralelas, essas são adquiridas separadamente (nrLinhas = 1). Caso contrário, adquirir apenas uma linha e ajustar nrLinhas = 2. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) codTrechoFerrov: preencher 3) posicaoRelativa = Desconhecida Elevada Subterrânea Superfície 4) tipoTrechoFerrov = - Desconhecido - Trecho para aeromóvel - Trecho para bonde - Trecho para metrô - Trecho para trem 5) bitola = - Desconhecida - Métrica - Internacional - Larga - Mista métrica - internacional - Mista métrica larga - Mista internacional larga 6) eletrificada = Desconhecido Sim Não 7) nrLinhas: preencher 8) jurisdicao = Desconhecida Internacional Federal Estadual/Distrital Municipal Propriedade particular 9) administracao = Desconhecida Concessionada Estadual/Distrital Federal Municipal Privada 10) operacional = Desconhecido Sim Não 11) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 12) emArruamento = V F		

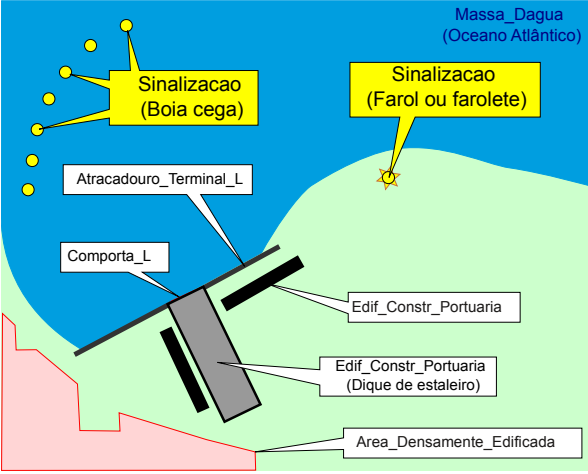
A.12 SISTEMA DE TRANSPORTE HIDROVIÁRIO

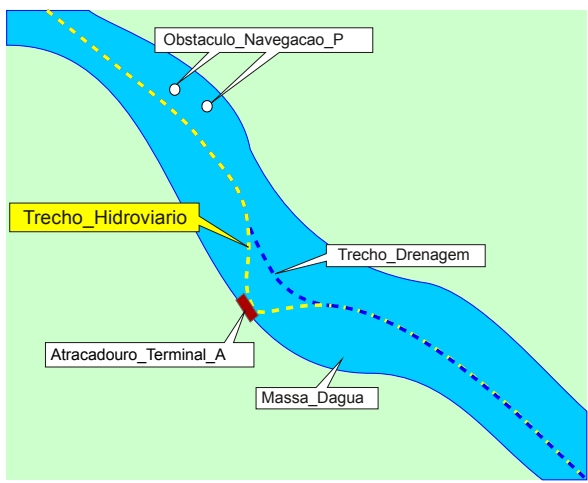
Classe	Código	Geometria
Atracadouro_Terminal	1.12.1	★—□
Método	Ilustração	
Local em uma massa d'água ou em um curso d'água, onde se atracam embarcações. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoAtracad = - Desconhecido - Cais - Cais flutuante - Desembarcadouro - Delfim - Molhe de atracação - Pier - Trapiche 3) administracao = - Desconhecida - Concessionada - Estadual/Distrital - Federal - Municipal - Privada 4) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: Alvenaria Concreto Fibra Madeira Metal Rocha Terra Outros 5) operacional = Desconhecido Sim Não 6) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

Classe	Código	Geometria
Eclusa	1.12.3	★ – □
Método	Ilustração	
Construção com comportas, destinada a permitir que uma embarcação transponha uma diferença de nível em uma hidrovía, por meio de enchimento e esvaziamento das câmaras. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Dentro da Eclusa_A, a cobertura do solo é Massa_Dagua. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) matConstr = - Desconhecido - Multivalorado: Alvenaria Concreto Fibra Madeira Metal Rocha Terra Outros 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras Relacionamentos: É necessário adquirir os objetos da classe Comporta associadas no caso de Eclusa_A e Eclusa_L.	 The illustrations show three types of locks: Eclusa_P: A lock structure with a dam (Barragem_L) and a water mass (Massa_Dagua). It includes drainage sections (Trecho_Drenagem) and a lock chamber (Eclusa_P). Eclusa_L: A lock structure with a dam (Barragem_L) and a water mass (Massa_Dagua). It includes drainage sections (Trecho_Drenagem), a lock chamber (Eclusa_L), and a canal (Canal_L). Eclusa_A: A lock structure with a dam (Barragem_A) and a water mass (Massa_Dagua). It includes drainage sections (Trecho_Drenagem), a lock chamber (Eclusa_A), and a canal (Canal_L).	

Classe	Código	Geometria
Fundeadoiro	1.12.4	★ □
Método	Ilustração	
Local aconselhado ou determinado por autoridade competente para o fundeio de embarcações. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoFundeadoiro = - Desconhecido - Sem limite definido - Com limite definido 3) administracao = - Desconhecida - Concessionada - Estadual/Distrital - Federal - Municipal - Privada		

Classe	Código	Geometria
Obstaculo_Navegacao	1.12.5	★ — □
Método	Ilustração	
Elemento natural ou artificial que dificulta ou impede a navegação interior ou de cabotagem. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoObst = Artificial Natural Relacionamentos: Os objetos naturais desta classe coincidem com os objetos já adquiridos, como Banco_Areia, Recife e Rocha_Em_Agua.		

Classe	Código	Geometria
Sinalizacao	1.12.6	★
Método	Ilustração	
Conjunto de elementos instalados em terra ou na água, cujo objetivo é o de proporcionar orientação e segurança à navegação. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoSinal = - Desconhecido - Barca farol - Boia cega - Boia de amarração - Boia luminosa - Farol ou farolete - Sinalização de margem 3) operacional = Desconhecido Sim Não 4) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

Classe	Código	Geometria
Trecho_Hidroviario	1.12.7	—
Método	Ilustração	
Segmento de uma hidrovia, ou seja, de uma rota pré-determinada para o tráfego aquático. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Os objetos desta classe são usados para montar a rede hidroviária, logo são considerados os arcos de um grafo; 3) A definição da rede hidrográfica é legal ou operacional. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = Não aplicável		

A.13 SISTEMA DE TRANSPORTE RODOVIÁRIO

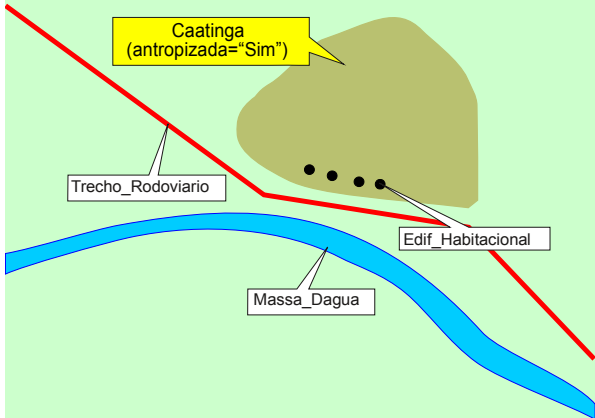
Classe	Código	Geometria
Trecho_Rodoviario	1.13.2	—□
Método	Ilustração	
Segmentação correspondente a uma ou mais rodovias. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) A primitiva geométrica área só é usada nas classes maiores que 1:25.000; 3) Os objetos desta classe são usados para montar a rede rodoviária, logo são os arcos de um grafo; 4) Verificar o caso particular na sequência. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) jurisdicao = Desconhecida Internacional Federal Estadual/Distrital Municipal Propriedade particular 3) administracao = Desconhecida Concessionada Estadual/Distrital Federal Municipal Privada 4) revestimento = - Desconhecido - Sem revestimento (leito natural) - Revestimento primário (solto) - Pavimentado - Madeira - Outros 5) operacional = Desconhecido Sim Não 6) situacaoFisica = Desconhecida Abandonada Destruída Construída Em construção Planejada Construída, mas em obras 7) canteiroDivisorio = Desconhecido Sim Não 8) nrPistas: preencher 9) trafego = Desconhecido Temporário Permanente Periódico 10) tipoPavimentacao = - Desconhecido - Asfalto - Ladrilho de concreto - Paralelepípedo - Pedra irregular - Pedra regular - Placa de concreto - Não aplicável - Outros 11) tipoVia = - Autoestrada - Ligação entre pistas - Rodovia - Servidão - Trecho de entroncamento - Outros	The top diagram illustrates a road segment (Trecho_Rodoviario_A) intersecting a drainage line (Trecho_Drenagem) and a ditch (Galeria_Bueiro_L). The bottom diagram illustrates a road segment (Trecho_Rodoviario_A) intersecting a viaduct (Passagem_Elevada_Viaduto_A) and a road junction (Trecho_Rodoviario_A (Trecho de entroncamento)).	

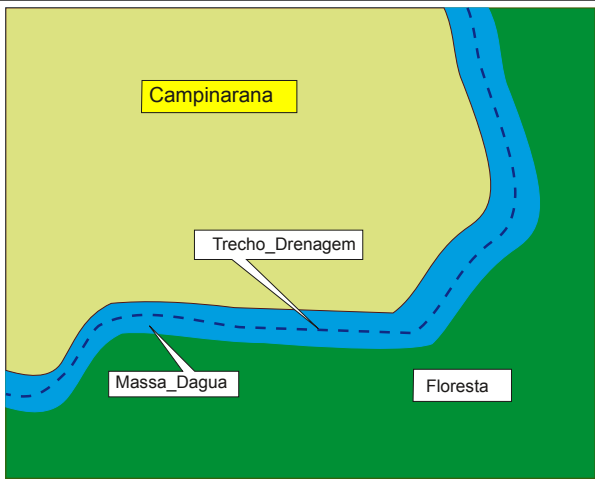
Classe	Código	Geometria
Trecho_Rodoviario	1.13.2	—□
Caso particular: canteiro passível de ser adquirido Regras: 1) A primitiva geométrica linha é traçada no eixo central do trecho rodoviário, mesmo no caso de trechos com múltiplas pistas; 2) Se as vias estiverem separadas por canteiro e estiverem a uma distância de pelo menos 2 mm na escala, então os eixos da via rodoviária serão todos adquiridos (cada pista possuirá um eixo);		

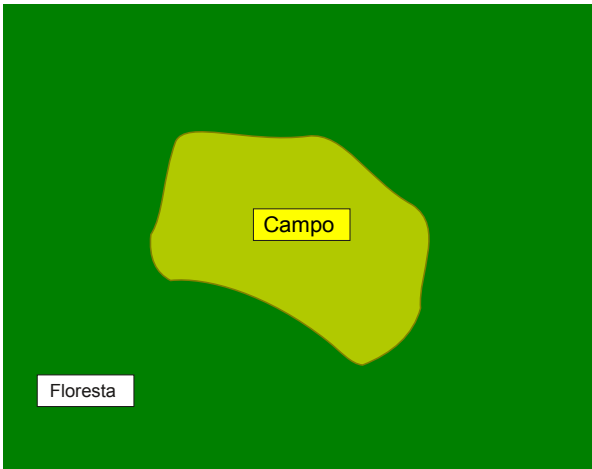
A.14 VEGETAÇÃO

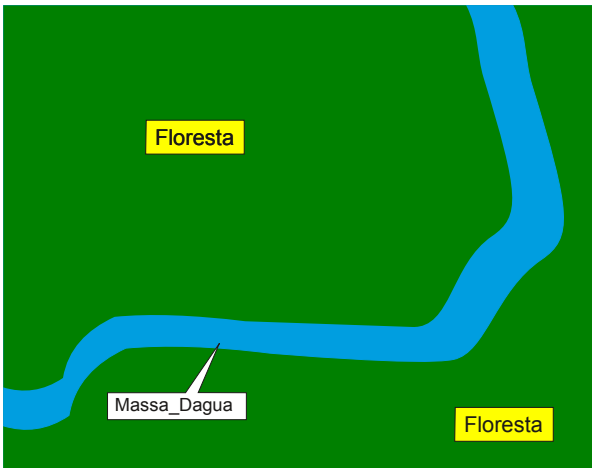
Orientações específicas para a categoria Vegetação	
Método	Ilustração
Regras comuns: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Esta geometria será adquirida pela visualização dos limites do objeto; 3) Os objetos desta categoria fazem parte da cobertura terrestre, ou seja, não sobrepõem Massa_Dagua, Terreno_Exposto ou Area_Construida; 4) Os objetos contínuos das classes desta Categoria, quando forem “cruzados” por um objeto, onde a dimensão largura não seja adquirida em escala (primitiva geométrica do tipo linha), como por exemplo: Trecho_Drenagem, Trecho_Rodoviario ou Trecho_Ferrovuario, não deverão ser divididos (ver figura ao lado); 5) Se no momento da aquisição da geometria existir uma informação de que a vegetação foi antropizada anteriormente, esta será adquirida com o seu atributo antropizada=“Sim”. 6) O atributo “geometriaAproximada” pode ser verdadeiro em muitos casos.	

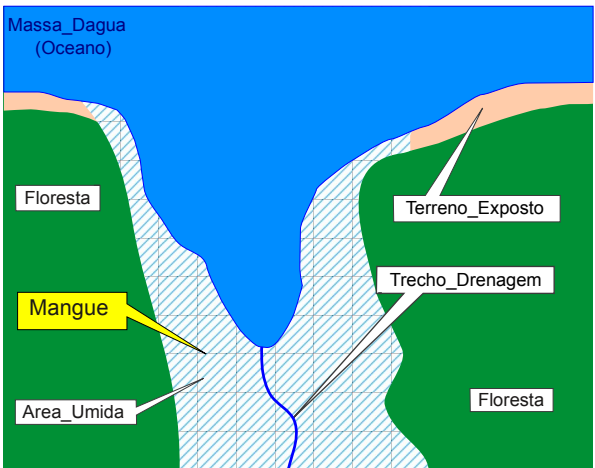
Classe	Código	Geometria
Brejo_Pantano	1.14.1	□
Método	Ilustração	
Formação pioneira de influência fluvial e/ou lacustre das planícies aluviais que refletem os efeitos de cheias dos rios nas épocas chuvosas ou das depressões alagáveis todos os anos Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) antropizada = Desconhecido Sim Não 4) secundaria = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um objeto desta classe deve estar contido em um objeto da classe Area_Umida.		

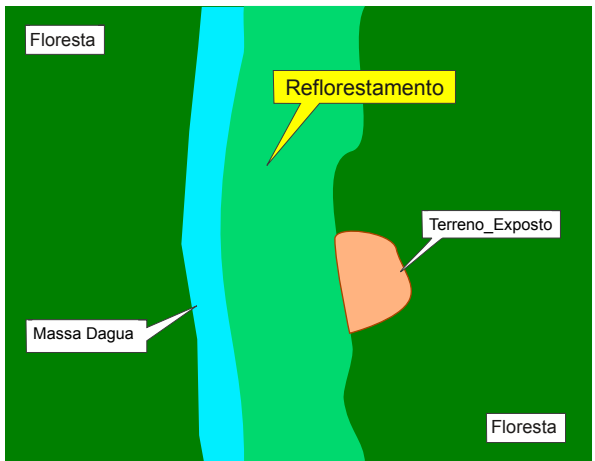
Classe	Código	Geometria
Caatinga	1.14.2	☐
Método	Ilustração	
Vegetação composta por indivíduos arbóreos (muitos deles espinhosos) com esgalhamento acentuado, que ocorre predominantemente no Nordeste. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) antropizada = Desconhecido Sim Não 4) secundaria = Desconhecido Sim Não		

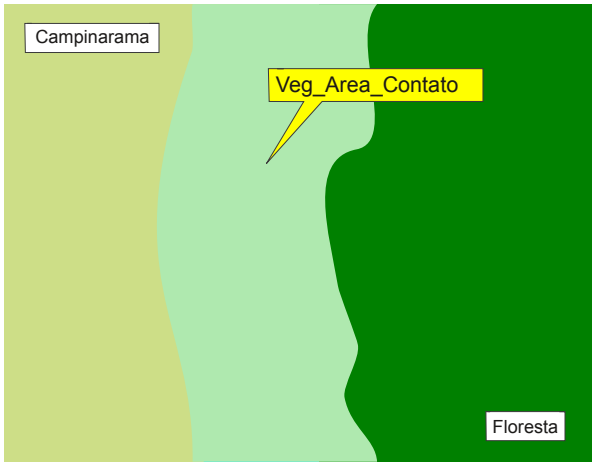
Classe	Código	Geometria
Campinarana	1.14.3	☐
Método	Ilustração	
Tipo de vegetação lenhosa que ocorre na Amazônia brasileira, geralmente em depressões fechadas revestindo solos arenosos. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) antropizada = Desconhecido Sim Não 4) secundaria = Desconhecido Sim Não		

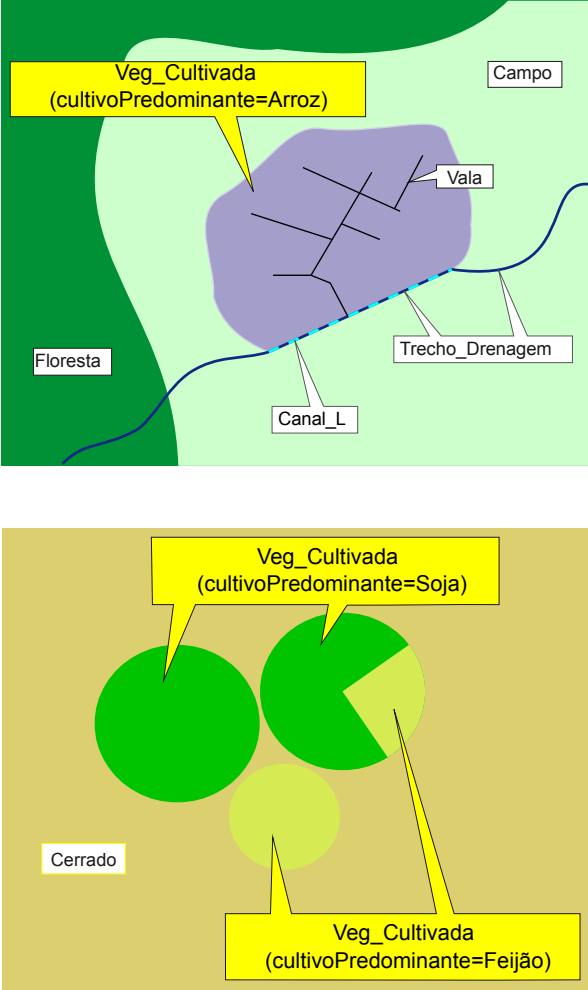
Classe	Código	Geometria
Campo	1.14.4	□
Método	Ilustração	
Forma particular de ocorrência (normalmente circunstancial) de uma vegetação, e caracteriza-se pelas fisionomias gramíneo-lenhosas de outros tipos de vegetação. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) antropizada = Desconhecido Sim Não 4) secundaria = Desconhecido Sim Não 5) densidade = Baixa 6) tipoCampo = Desconhecido Limpo Sujo Rupestre	 The illustration shows a green rectangular area representing a forest (Floresta). Inside this area, there is a yellow, irregularly shaped area representing a field (Campo). A label 'Campo' is placed inside the yellow area, and a label 'Floresta' is placed in the green area.	

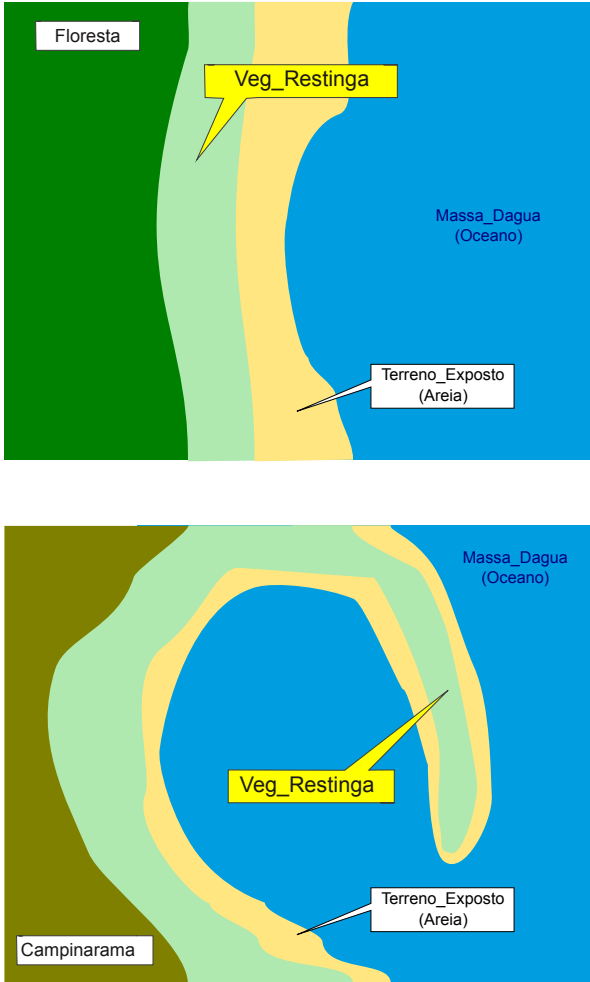
Classe	Código	Geometria
Floresta	1.14.6	□
Método	Ilustração	
Tipo de vegetação caracterizado por árvores de porte alto. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva 3) antropizada = Desconhecido Sim Não 4) secundaria = Desconhecido Sim Não	 The illustration shows a green rectangular area representing a forest (Floresta). A blue, winding line representing a river (Massa_Dagua) flows through the forest. A label 'Floresta' is placed in the green area, and a label 'Massa_Dagua' is placed on the blue line.	

Classe	Código	Geometria
Mangue	1.14.7	□
Método	Ilustração	
Formação pioneira de influência flúvio-marinha de ambiente salobro, situada na desembocadura de rios e regatos no mar, onde cresce uma vegetação especializada, adaptada a salinidade de águas. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) antropizada = Desconhecido Sim Não 4) secundaria = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um objeto desta classe deve estar contido em um objeto da classe Area_Umida.		

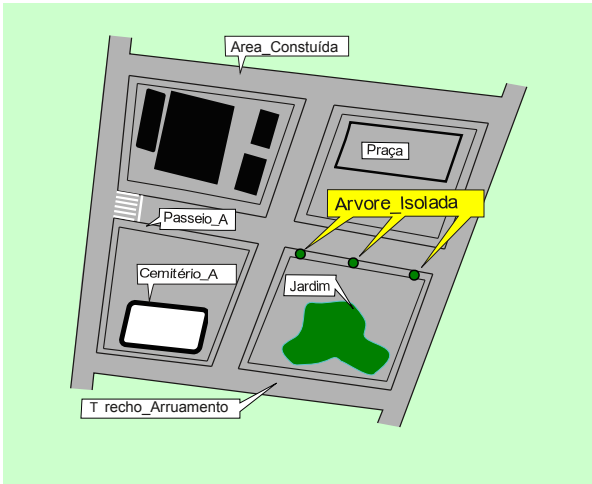
Classe	Código	Geometria
Reflorestamento	1.14.8	□
Método	Ilustração	
Área onde foi implantada uma floresta em uma área naturalmente florestal que perdeu suas características originais. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) tipoLavoura = - Desconhecido - Perene - Semi-perene 4) cultivoPredominante = - Não identificado - Multivalorado: vide ET-EDGV 3.0		

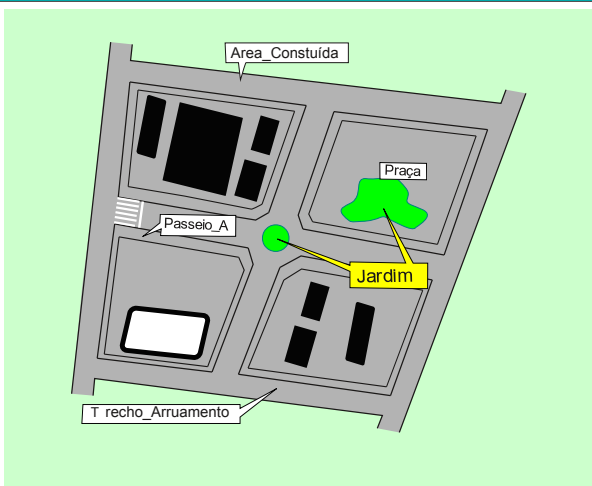
Classe	Código	Geometria
Veg_Area_Contato	1.14.10	□
Método	Ilustração	
Área onde ocorrem dois ou mais tipos de vegetação que não podem ser diferenciados um do outro. Regra: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Incluir no atributo “tipoVeg” as vegetações limítrofes do objeto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) antropizada = Desconhecido Sim Não 4) secundaria = Desconhecido Sim Não	 O mapa ilustra a transição entre três tipos de vegetação: Campinarama (área verde clara à esquerda), Floresta (área verde escura à direita) e a área de contato (Veg_Area_Contato, representada por uma seta amarela apontando para a zona de transição verde média). O rótulo 'Campinarama' está no topo esquerdo, 'Floresta' no topo direito e 'Veg_Area_Contato' no centro da seta amarela.	

Classe	Código	Geometria
Veg_Cultivada	1.14.11	□
Método	Ilustração	
Área que possui espécies vegetais cultivadas com objetivos ecológico, de alimentação, aproveitamento industrial ou para proteção do solo contra erosão. Regra: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (reflorestamento). Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) tipoLavoura = - Desconhecido - Anual - Perene - Semi-perene 4) cultivoPredominante = - Não identificado - Multivalorado: vide ET-EDGV 3.0		

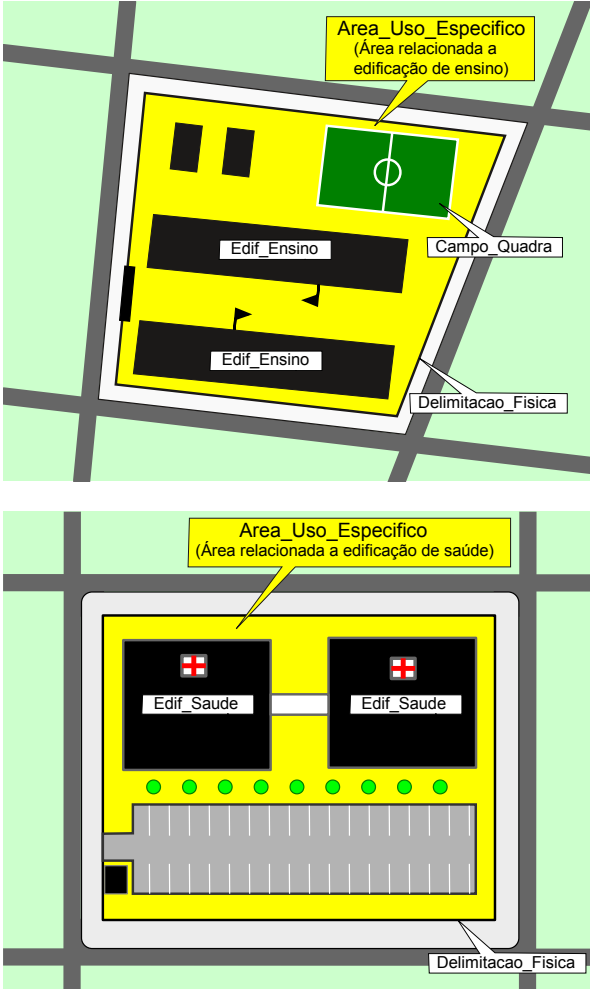
Classe	Código	Geometria
Veg_Restinga	1.14.13	☐
Método	Ilustração	
Formação pioneira de influência marinha caracterizada pelas comunidades vegetais que recebem influência direta das águas do mar. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) antropizada = Desconhecido Sim Não 4) secundaria = Desconhecido Sim Não		

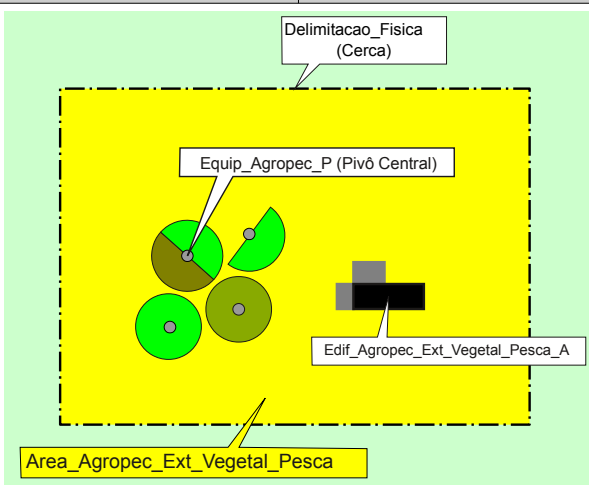
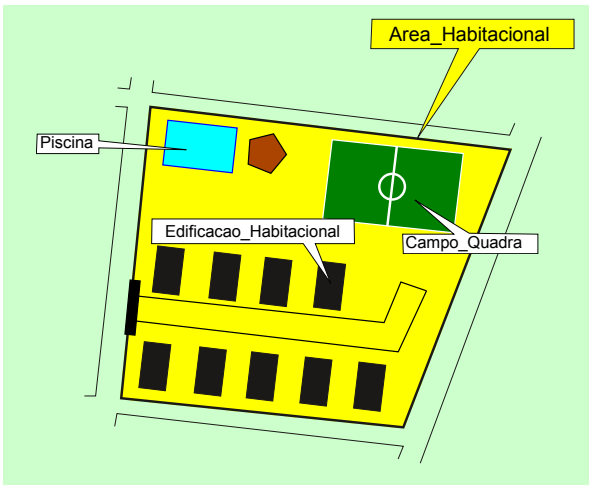
A.15 ÁREA VERDE

Classe	Código	Geometria
Arvore_Isolada	2.1.3	★
Método	Ilustração	
É uma árvore que ocorre em espaços públicos (incluindo os trechos de arruamento), cuja responsabilidade pela administração cabe ao poder público. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir apenas árvores isoladas em espaços públicos; 3) No espaço rural este objeto é adquirido se é um ponto de referência na região, ou seja, não há outras árvores de grande porte na área. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

Classe	Código	Geometria
Jardim	2.1.4	□
Método	Ilustração	
Espaço ao ar livre no perímetro urbano das localidades, planejado com a presença de vegetação de pequeno porte ou rasteira, para fins ornamentais e/ou recreativos, nas áreas públicas. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) classificacaoPorte = - Desconhecida - Arbórea - Arbustiva - Herbácea - Rasteira 3) tipoLavoura = - Desconhecido - Perene - Semi-perene 4) finalidade = Ornamental 5) cultivoPredominante = - Não identificado - Multivalorado: vide ET-EDGV 3.0		

A.16 CLASSES BASE DO MAPEAMENTO EM GRANDES ESCALAS

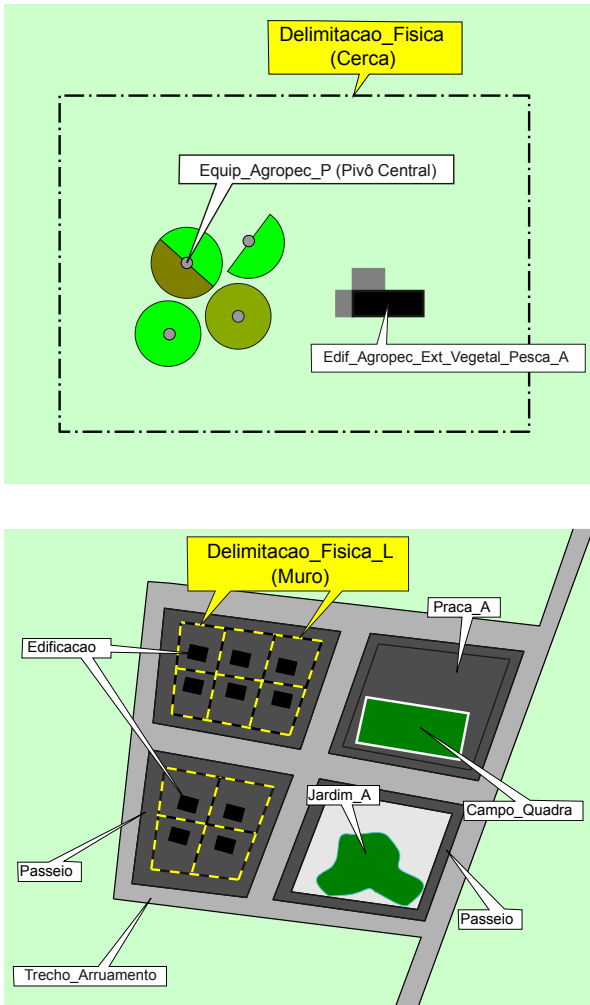
Classe	Código	Geometria
Area_Uso_Especifico	2.2.6	□
Método	Ilustração	
Polígono que envolve uma área delimitadora com fins específicos. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (habitacional, de propriedade particular, duto, agropecuária/extração); 3) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência, que são as classes especializadas. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoArea = - Desconhecido - Área relacionada a edificação de comércio ou serviços - Área relacionada a edificação de ensino - Área relacionada a edificação de saúde - Área relacionada a edificação industrial - Área relacionada a edificação religiosa - Área relacionada a energia elétrica - Área relacionada a equipamentos de desenvolvimento social - Área relacionada a estação de medição de fenômenos - Área relacionada ao extrativismo mineral - Área relacionada a instalação de abastecimento de água - Área relacionada a instalação de comunicações - Área relacionada a instalação de estrutura de transporte - Área relacionada a instalação de saneamento - Área relacionada ao lazer - Área relacionada a ruínas de valor histórico - Outros		

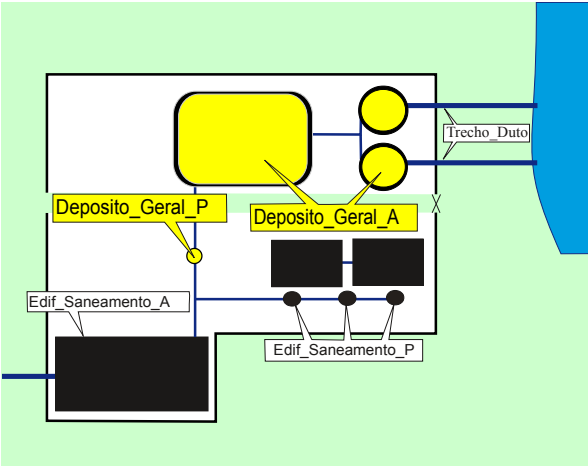
Classe	Código	Geometria
Area_Uso_Especifico	2.2.6	□
1º caso particular: classe 2.2.1 Area_Agropec_Ext_Vegetal_Pesca Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoArea = Área relacionada a edificação agropecuária ou extrativismo vegetal ou pesca 3) destinadoA = - Desconhecido - Turfa - Látex - Castanha - Carnaúba - Coco - Jaborandi - Açaí - Palmito - Babaçu - Madeira - Pecuária - Pesca - Outros		
2º caso particular: classe 2.2.3 Area_De_Propriedade_Particular Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoArea = Área de propriedade particular	Vide classe base	
3º caso particular: classe 2.2.4 Area_Duto Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoArea = Área relacionada a dutos	Vide classe base	
3º caso particular: classe 2.2.5 Area_Habitacional Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoArea = Área habitacional		

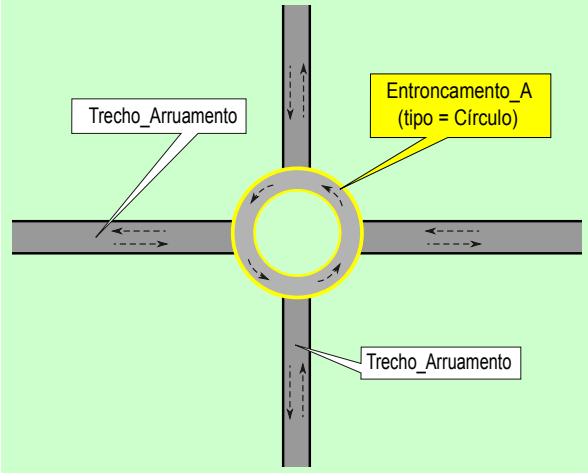
Classe	Código	Geometria
Area_Construida	2.2.2	□
Método	Ilustração	
Área caracterizada por um conjunto de edificações, arruamentos, obras de artes e construções em geral, permanentes e adjacentes, no qual não é possível individualizar os objetos componentes. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Esta classe faz parte da cobertura terrestre, e deve ser usada quando não for possível individualizar as estruturas artificiais; 3) Serve para representar áreas predominantemente antropizadas, mesmo onde há alguma vegetação ou solo exposto de forma discreta; 4) Em grandes escalas é definida pelas edificações, vias de deslocamento, passeios, e outras construções que alteram a cobertura do solo. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

Classe	Código	Geometria
Canteiro_Central	2.2.8	— □
Método	Ilustração	
Obstáculo físico construído como separador de duas pistas de rolamento. Regras: Primitiva geométrica do tipo linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

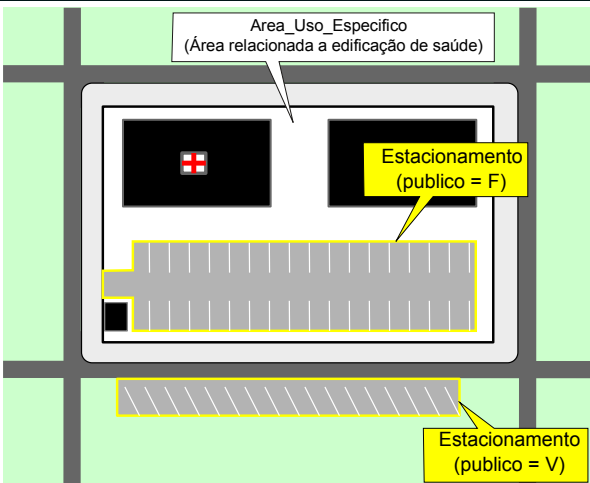
Classe	Código	Geometria
Cemiterio	2.2.9	★□
Método	Ilustração	
Terreno ou recinto onde se guardam restos mortais. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoCemiterio = - Desconhecido - Crematório - Parque - Vertical - Comum - Túmulo isolado - Horizontal/vertical - Misto - Outros 3) destinacaoCemiterio = Humanos Animais		

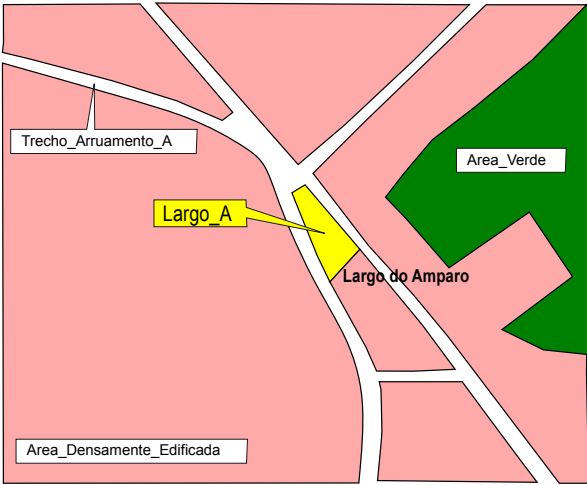
Classe	Código	Geometria
Delimitacao_Fisica	2.2.13	—
Método	Ilustração	
Estrutura natural ou artificial que serve para delimitar, separar ou proteger uma área. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Não é necessário dividir o objeto nas interseções, como ocorre nas redes. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoDelimFis = - Desconhecido - Cerca - Gradil - Mureta - Muro 3) eletrificada = Desconhecido Sim Não		

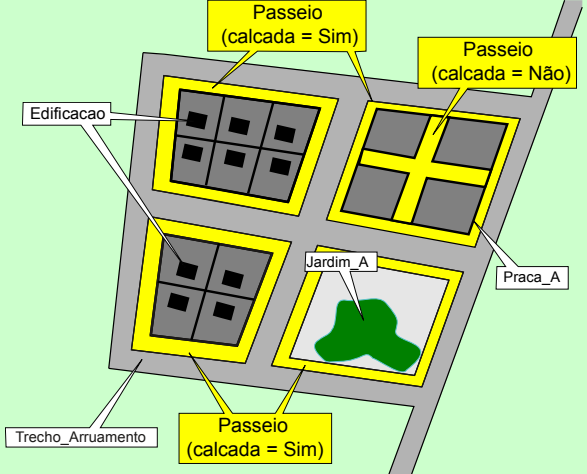
Classe	Código	Geometria
Deposito_Geral	2.2.14	★ □
Método	Ilustração	
Edificação destinada ao armazenamento de insumos, bens e produtos, entre outros. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros 4) tratamento = Desconhecido Sim Não 5) finalidadeDep = - Desconhecida - Tratamento - Recalque - Distribuição - Armazenamento		

Classe	Código	Geometria
Entroncamento_Area	2.2.15	□
Método	Ilustração	
Uma das formas de representar um entroncamento ou parte dele. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área; 2) No sistema de transporte rodoviário, um objeto desta classe só é adquirido se houver a previsão no projeto de montar o complexo Entrocamento; 3) Se não há a previsão do complexo Entrocamento, deve se adquirir uma via com tipo "Trecho de entrocamento". Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoEntroncamento = - Cruzamento ou Injunções simples - Círculo - Trevo - Rótula - Entroncamento ferroviário - Outros tipos de entrocamento em nível		

Classe	Código	Geometria
Espelho_Dagua	2.2.16	□
Método	Ilustração	
Construção com a finalidade de ornamentação, colocada em praças, jardins, edifícios. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

Classe	Código	Geometria
Estacionamento	2.2.17	□
Método	Ilustração	
Área de terrenos utilizada para estacionar veículos em local demarcado. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) modalUso = Rodoviário 3) finalidadePatio = Estacionamento de veículos 4) publico = V F		

Classe	Código	Geometria
Largo	2.2.18	□
Método	Ilustração	
Espaço público urbano livre de edificações e que propicie convivência e/ou recreação para seus usuários, não associado a jardins, como ocorre nas praças. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) A cobertura do solo é feita pelas vias e/ou passeios. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

Classe	Código	Geometria
Passeio	2.2.20	— □
Método	Ilustração	
Faixa lateral, ligeiramente elevada, normalmente ao longo de trechos de arruamentos ou de rodovias para trânsito de pedestres. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) A calçada está reservada para a instalação de mobiliário urbano, sinalização e outros fins. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) calçada = Desconhecido Sim Não 3) pavimentacao = - Desconhecido - Não aplicável - Multivalorado: a) Asfalto b) Ladrilho de concreto c) Paralelepípedo d) Pedra irregular e) Pedra regular f) Placa de concreto g) Outros		

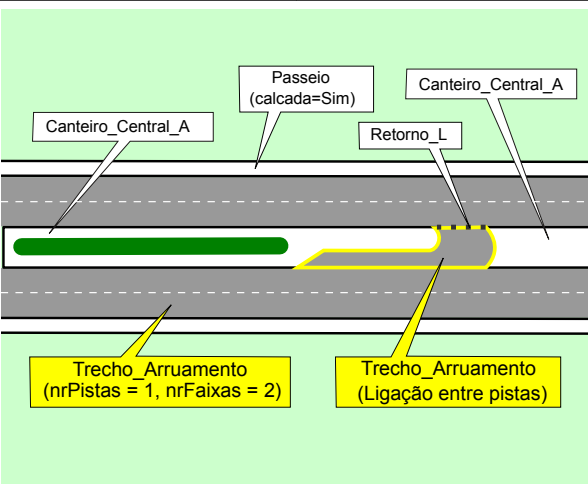
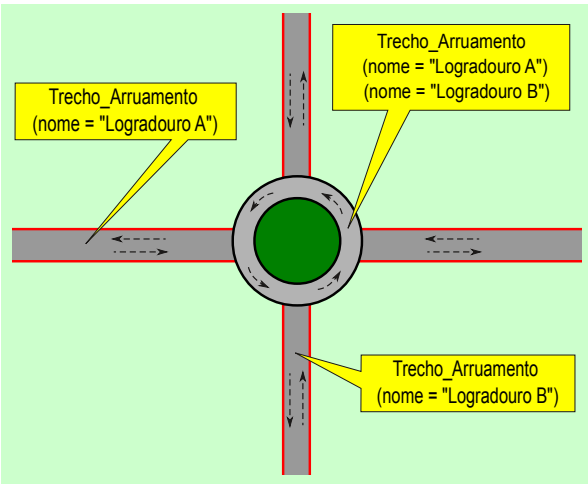
Classe	Código	Geometria
Poste	2.2.22	★
Método	Ilustração	
Construção que abriga os equipamentos e edificações necessárias à geração de energia elétrica. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (poste de sinalização). Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoPoste = - Desconhecido - Multivalorado: a) Iluminação b) Ornamental c) Rede elétrica d) Sinalização e) Outros		

Classe	Código	Geometria
Praça	2.2.23	□
Método	Ilustração	
Espaço público urbano livre de edificações, dotado de equipamentos, que propiciam a convivência e/ou recreação para seus usuários. Regra: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) A cobertura do solo é feita por outros objetos, como vias, passeios ou jardins. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geometriaAproximada = V F		

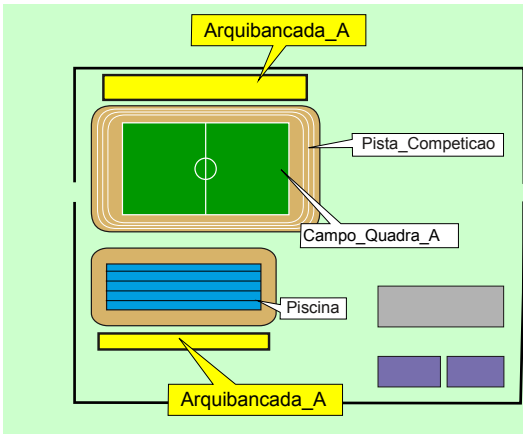
Classe	Código	Geometria
Quadra	2.2.24	□
Método	Ilustração	
Composição de lotes e se caracteriza como a unidade básica componente de um bairro. Regra: 1) Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1; 2) Normalmente não é adquirida em levantamentos cartográficos. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

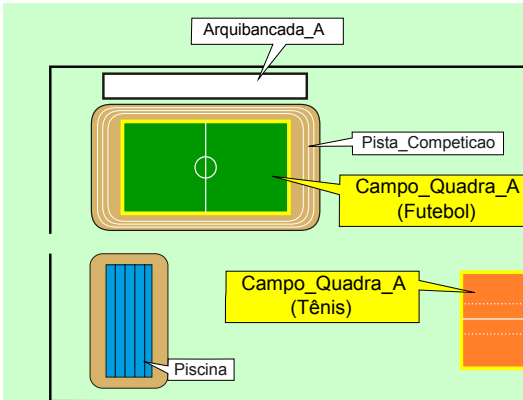
Classe	Código	Geometria
Retorno	2.2.25	★ —
Método	Ilustração	
Via própria em rodovias e arruamentos, utilizada para regressar pelo sentido contrário. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha conforme descrito na Tabela 1; 2) O objeto é adquirido no ponto de contato entre as duas vias, onde há mudança de sentido. Atributos obrigatórios: geometriaAproximada = V F.		

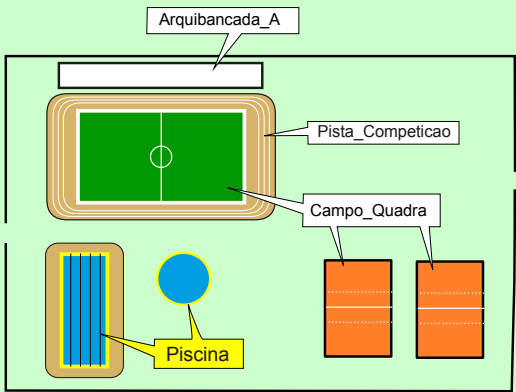
Classe	Código	Geometria
Trecho_Arruamento	2.2.27	—□
Método	Ilustração	
Trecho de uma via interna de uma área urbana. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) A primitiva geométrica área só é usada nas classes maiores que 1:25.000; 3) Os objetos desta classe (linha) são usados para montar a rede rodoviária, logo são considerados os arcos de um grafo; 4) Verificar o caso particular na sequência. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) jurisdicao = Desconhecida Internacional Federal Estadual/Distrital Municipal Propriedade particular 3) administracao = Desconhecida Concessionada Estadual/Distrital Federal Municipal Privada 4) revestimento = - Desconhecido - Sem revestimento (leito natural) - Revestimento primário (solto) - Pavimentado - Madeira - Outros 5) operacional = Desconhecido Sim Não 6) situacaoFisica = Desconhecida Abandonada Destruida Construıda Em construção Planejada Construıda, mas em obras 7) canteiroDivisorio = Desconhecido Sim Não 8) nrPistas: preencher 9) trafego = Desconhecido Temporário Permanente Periódico 10) tipoPavimentacao = - Desconhecido - Asfalto - Ladrilho de concreto - Paralelepípedo - Pedra irregular - Pedra regular - Placa de concreto - Não aplicável - Outros 11) tipoVia = - Beco - Ligação entre pistas - Logradouro - Servidão - Trecho de entroncamento - Outros 12) meioFio = V F 13) sarjeta = V F		

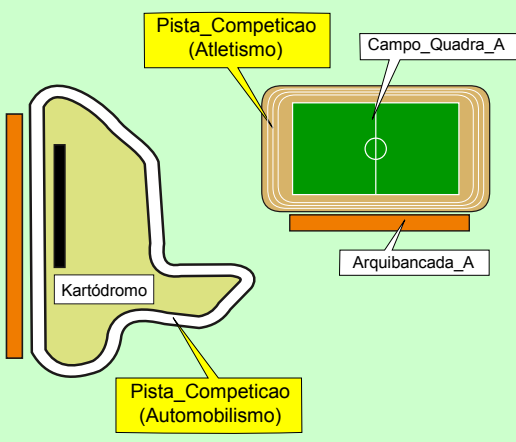
Classe	Código	Geometria
Trecho_Arruamento	2.2.27	—□
1º caso particular: canteiro passível de ser adquirido Regras: 1) A primitiva geométrica linha é traçada no eixo central do trecho de arruamento, mesmo no caso de trechos com múltiplas vias; 2) Se as pistas estiverem separadas por canteiro passível de ser adquirido (vide Tabela 1), os eixos da via rodoviária serão todos adquiridos (cada pista possuirá um eixo).		
2º caso particular: cruzamentos com vias de deslocamento Regras: 1) No cruzamento entre vias de deslocamento (rodovias ou logradouros) onde não se usa um objeto do tipo Entroncamento mas sim Trecho_Arruamento, este deve levar os nomes dos dois trechos; 2) Nos cruzamentos em “T” entre vias de deslocamento na primitiva geométrica área, não se cria um objeto do tipo “Trecho de entrocamento”.		

A.17 CULTURA E LAZER

Classe	Código	Geometria
Arquibancada	2.3.1	□
Método	Ilustração	
Estrutura onde são fixados assentos simples ou bancos para o público. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

Classe	Código	Geometria
Campo_Quadra	2.3.2	★ □
Método	Ilustração	
Local destinado à prática desportiva e de recreação. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoCampoQuadra = - Desconhecido - Futebol - Basquetebol - Voleibol - Pólo - Hipismo - Poliesportiva - Tênis - Outros		

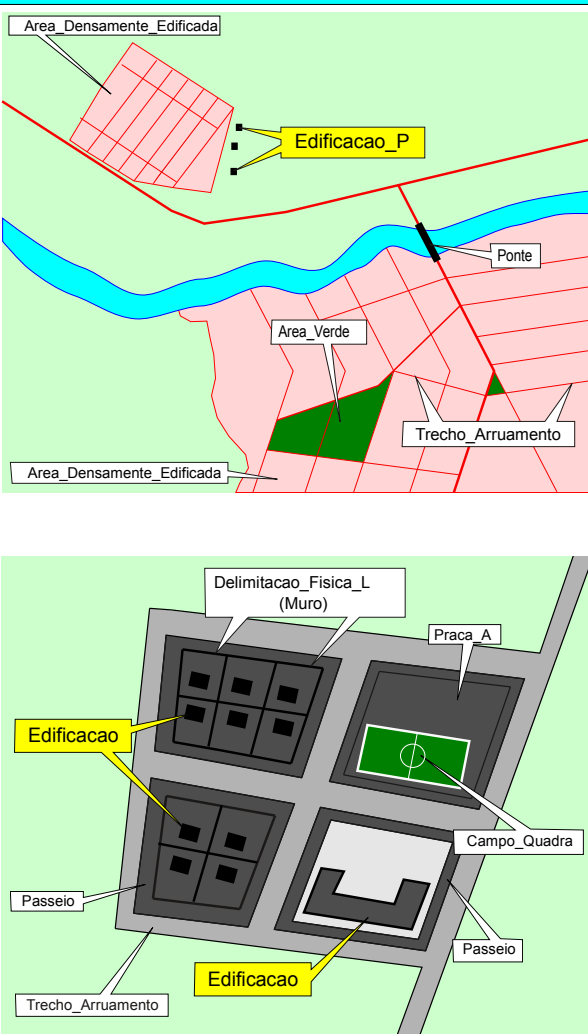
Classe	Código	Geometria
Piscina	2.3.6	□
Método	Ilustração	
Construção destinada à prática de lazer ou esportes aquáticos. Regra: Primitiva geométrica do tipo área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não		

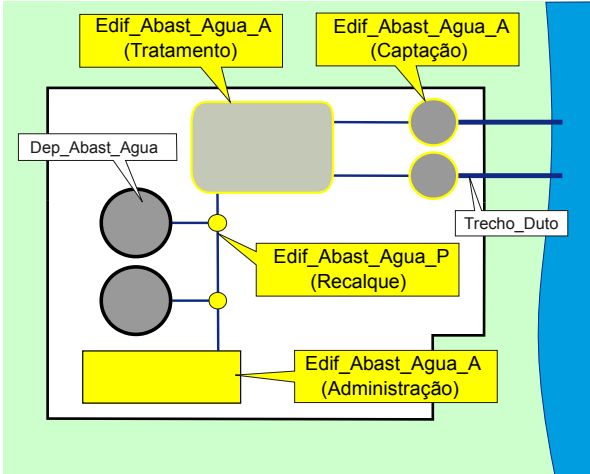
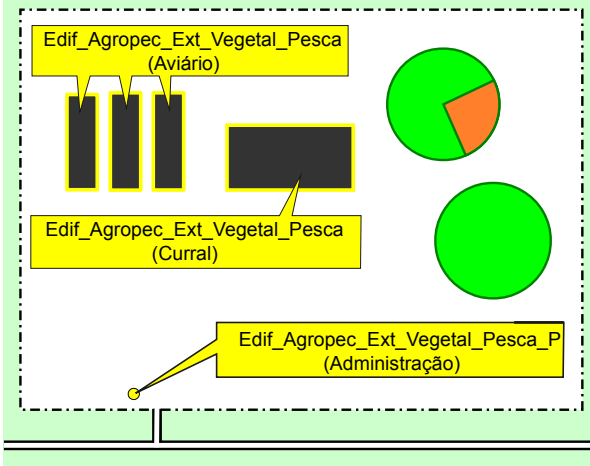
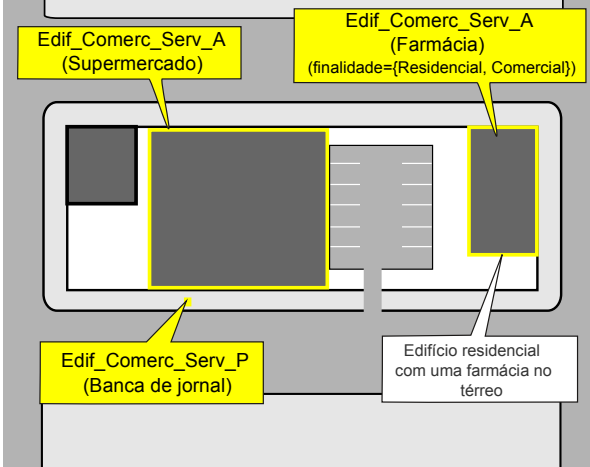
Classe	Código	Geometria
Pista_Competicacao	2.3.7	★ – □
Método	Ilustração	
Construção destinada aos eventos de natureza competitiva específicos. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) tipoPistaComp = - Desconhecido - Atletismo - Automobilismo - Bicicross - Ciclismo - Motociclismo - Motocross - Corrida de cavalos - Misto - Outros		

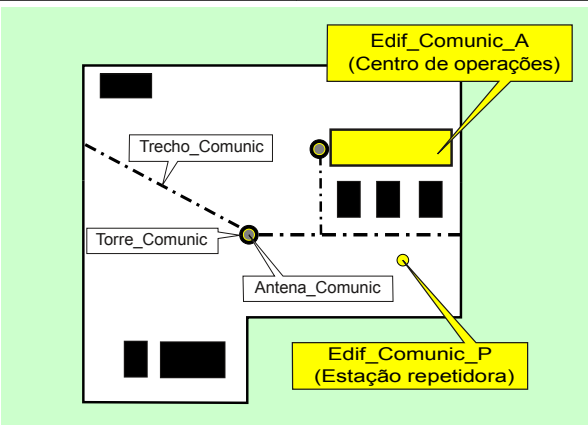
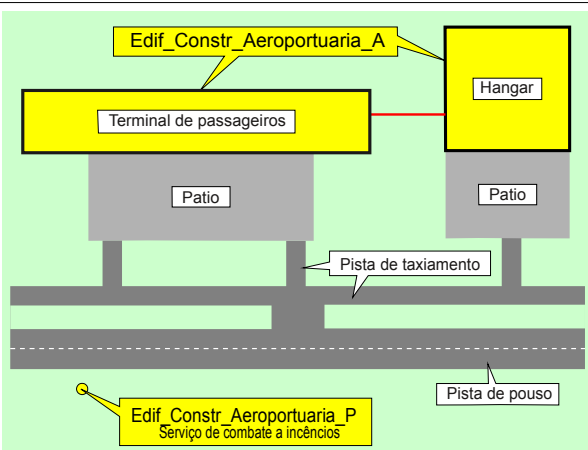
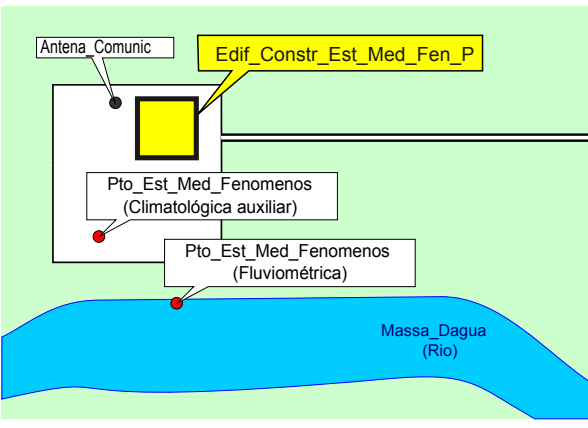
Classe	Código	Geometria
Ruina	2.3.8	★ □
Método	Ilustração	
Restos de edificação e/ou construção com significância histórica e/ou turística. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) turistica = Desconhecido Sim Não 3) cultura = Sim		

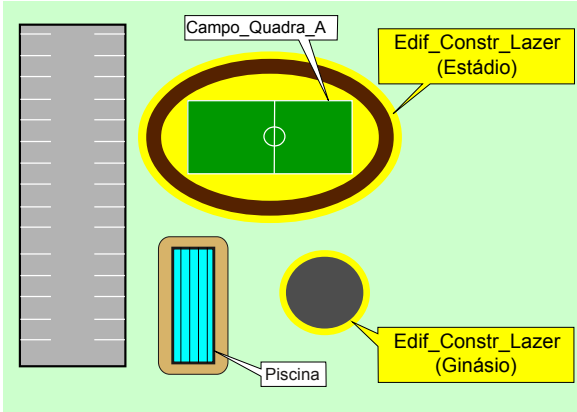
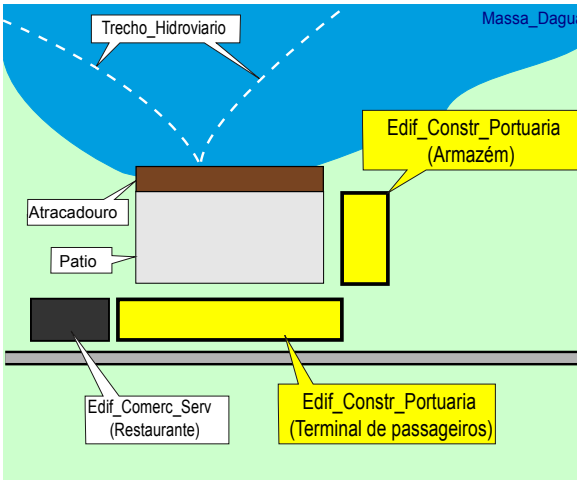
Classe	Código	Geometria
Sítio_Arqueologico	2.3.9	★ □
Método	Ilustração	
Local onde ficaram preservados testemunhos e evidências de atividades do passado e com valor histórico. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) turistica = Desconhecido Sim Não 3) cultura = Sim		

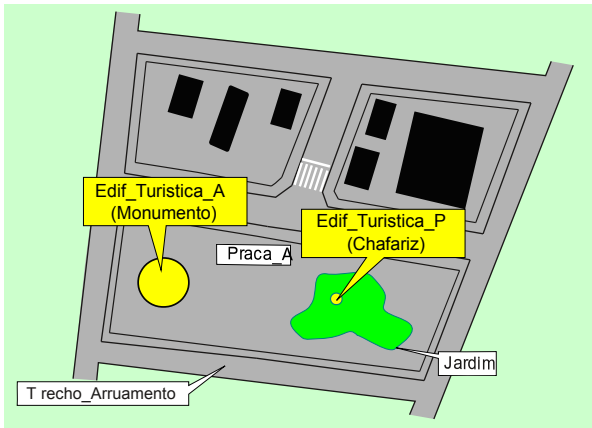
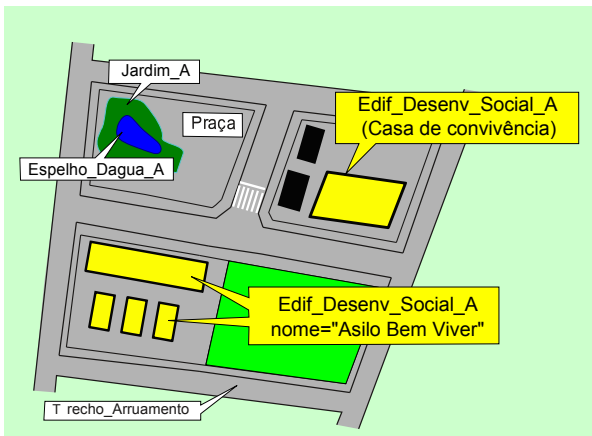
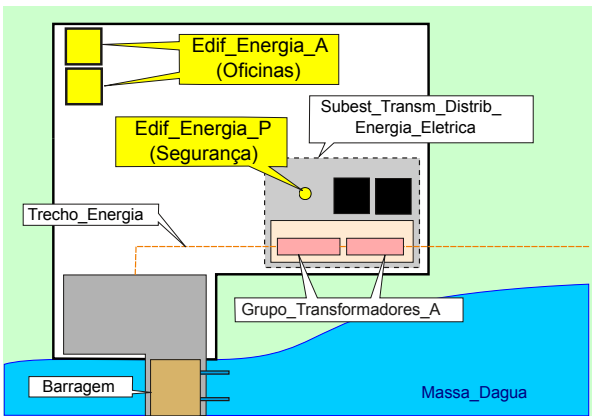
A.18 EDIFICAÇÕES

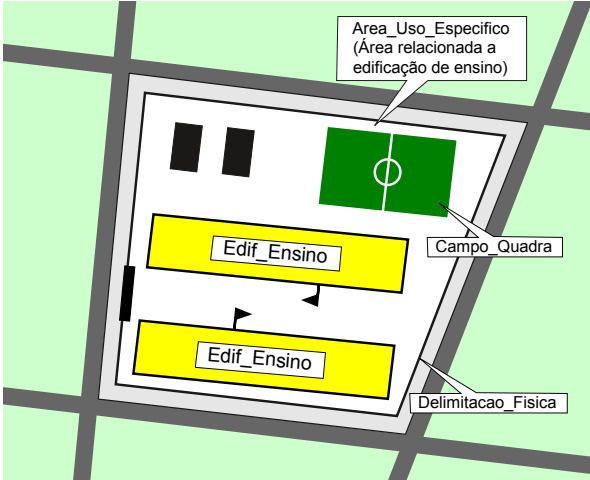
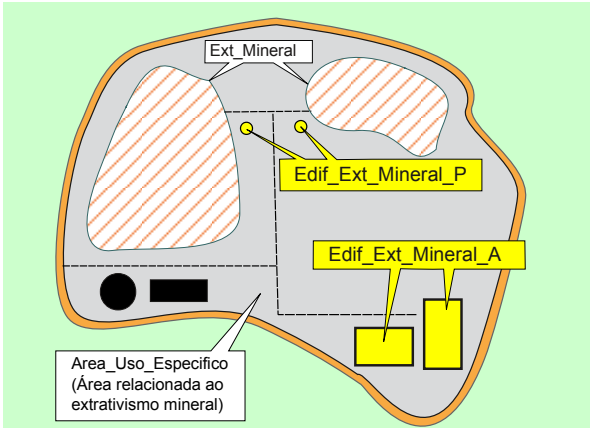
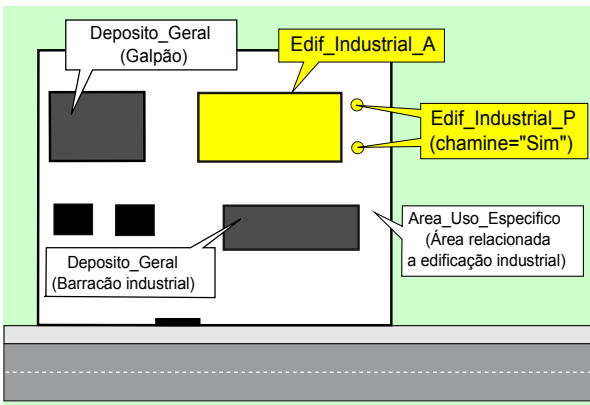
Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★ □
Método	Ilustração	
Construção destinada a diversos fins. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (há várias); 3) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência, que são as classes especializadas. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um objeto desta classe pode estar associado a várias instâncias de Classif_Econ_Administ. Um objeto desta classe pode estar associado a uma instância de Endereco_Edif.		
1º caso particular: classe 2.4.1 Banheiro_Publico Edificação com instalações sanitárias para higiene pessoal.	Não há	

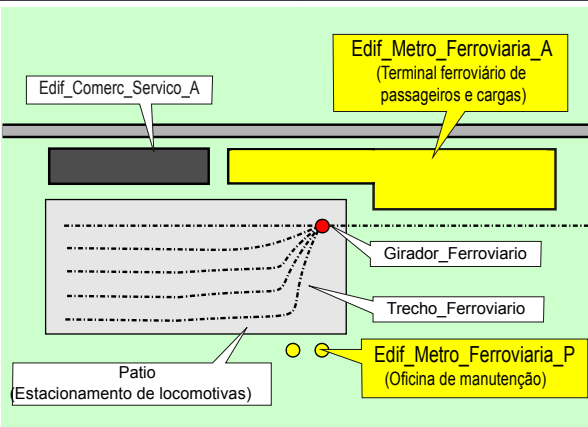
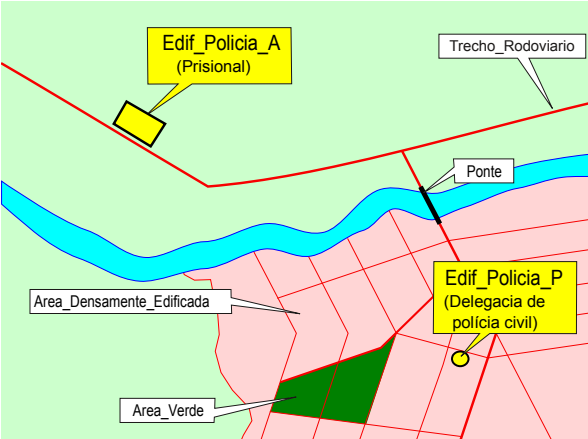
Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★ □
2º caso particular: classe 2.4.4 Edif_Abast_Agua Construção componente de um sistema de abastecimento de água. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifAbast = - Desconhecido - Administração - Captação - Recalque - Tratamento - Misto - Outros		
3º caso particular: classe 2.4.5 Edif_Agropec_Ext_Vegetal_Pesca Edificação ou construção em propriedades onde se exercem atividades de natureza agropecuária, e/ou de extrativismo vegetal, e/ou pesqueira. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifAgropec = - Desconhecido - Administração - Apiário - Aviário - Curral - Pocilga - Sede operacional de fazenda - Viveiro de plantas - Viveiro para aquicultura - Outros		
4º caso particular: classe 2.4.6 Edif_Comerc_Serv Edificação com funcionalidades comerciais ou de prestação de serviços. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifComercServ = - Desconhecido - Multivalorado: vide ET-EDGV 3.0 2) finalidade = - Desconhecida - Multivalorada: a) Comercial b) Residencial c) Serviço d) Outros		

Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★□
5º caso particular: classe 2.4.7 Edif_Comunic Edificação componente de um sistema de geração e/ou transmissão de sinais de comunicação. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifComunic = - Desconhecido - Multivalorado: a) Administração b) Central comutação e transmissão c) Centro de operações d) Estação repetidora 2) modalidade = - Desconhecida - Multivalorada: a) Dados b) Imagem c) Radiocomunicação d) Som e) Telefonia f) Outros		
6º caso particular: classe 2.4.8 Edif_Constr_Aeroportuaria Edificação ou construção onde se exercem atividades de natureza aeroviária. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifAero = - Desconhecido - Multivalorado: a) Administração b) Hangar c) Serviço de Combate a incêndios (SCI) d) Terminal de cargas e) Terminal de passageiros f) Torre de controle g) Outros		
7º caso particular: classe 2.4.9 Edif_Constr_Est_Med_Fen Edificação ou construção cuja funcionalidade se relaciona à medição, avaliação e acompanhamento de fenômenos.		

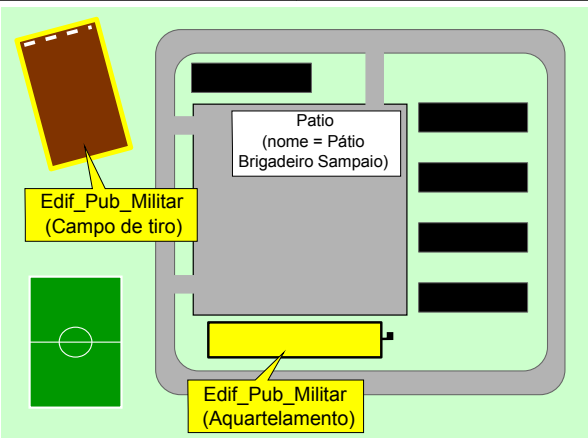
Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★ □
8º caso particular: classe 2.4.10 Edif_Constr_Lazer Edificação ou construção cujas atividades estão ligadas ao lazer, recreação, esporte e/ou cultura. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifLazer = - Vide ET-EDGV 3.0		
9º caso particular: classe 2.4.11 Edif_Constr_Portuaria Edificação ou construção onde se exercem atividades de natureza portuária. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifPort = - Desconhecido a) Multivalorado: b) Administração c) Armazém d) Carreira e) Dique de estaleiro f) Estaleiro g) Rampa transportadora h) Terminal de cargas i) Terminal de passageiros j) Terminal de uso privativo k) Outros		

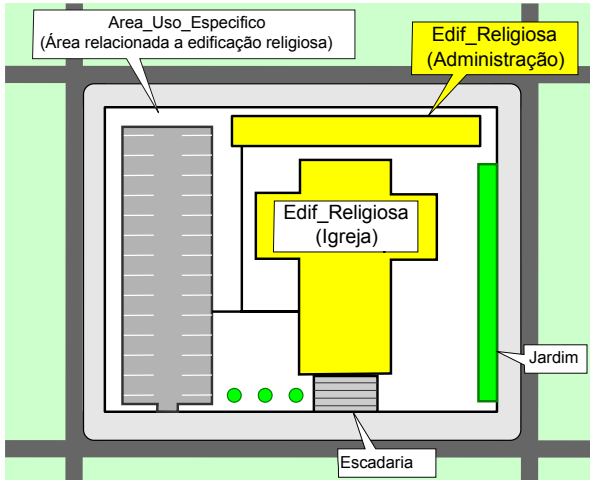
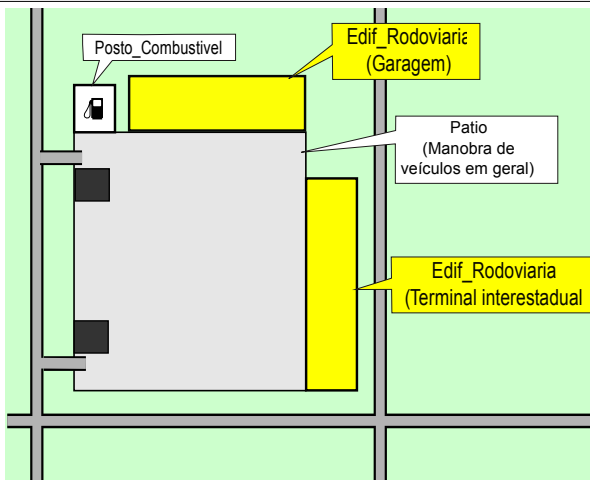
Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★□
10º caso particular: classe 2.4.12 Edif_Constr_Turistica Edificação ou construção cujas atividades estão relacionadas à visita turística. Atributos obrigatórios: 1) turistica = Sim 2) tipoEdifTurist = - Desconhecido - Administração - Chafariz - Chaminé - Cruzeiro - Escultura - Estátua - Mirante - Monumento - Obelisco - Panteão - Torre - Outros 3) ovgd = Desconhecido Sim Não		
11º caso particular: classe 2.4.13 Edif_Desenv_Social Edificação cujas atividades estão relacionadas ao atendimento de públicos e prestação de serviços das políticas de desenvolvimento social. Regras: Um objeto da classe Edif_Desenv_Social é um Equip_Desenv_Social também, logo seus atributos podem ser levantados.		
12º caso particular: classe 2.4.14 Edif_Energia Edificação componente de um sistema de geração, transmissão e/ou de distribuição de energia. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifEnergia = - Desconhecido - Multivalorado: a) Administração b) Chaminé c) Depósito d) Oficinas e) Segurança f) Outros		

Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★□
13º caso particular: classe 2.4.15 Edif_Ensino Edificação cujas atividades estão relacionadas à formação e/ou aperfeiçoamento e/ou pesquisa de cunho educacional.		
14º caso particular: classe 2.4.16 Edif_Ext_Mineral Edificação com funcionalidade relacionada à atividade extrativa mineral.		
15º caso particular: classe 2.4.18 Edif_Industrial Edificação com funcionalidades industriais como produção, beneficiamento e/ou transformação. Atributos obrigatórios: 1) chamine = Desconhecido Sim Não		

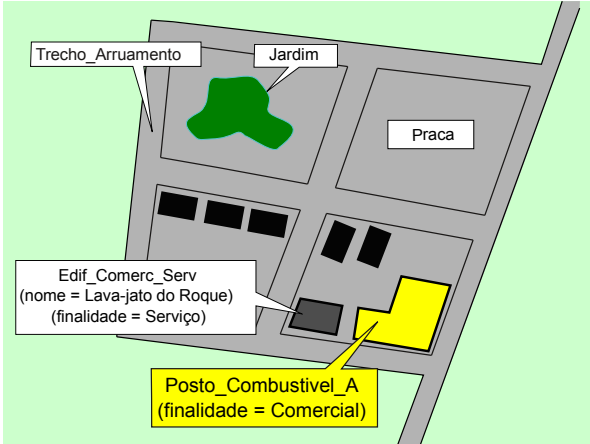
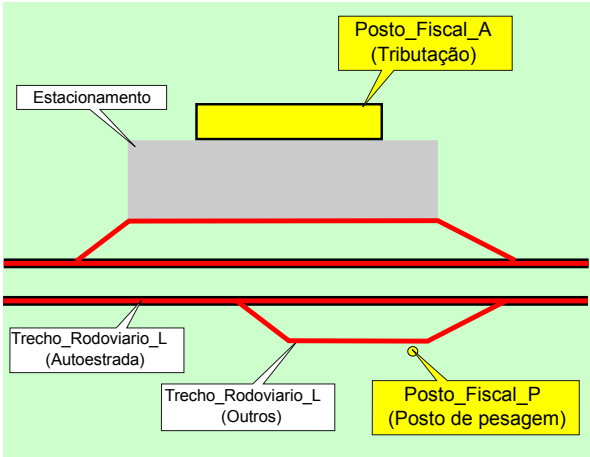
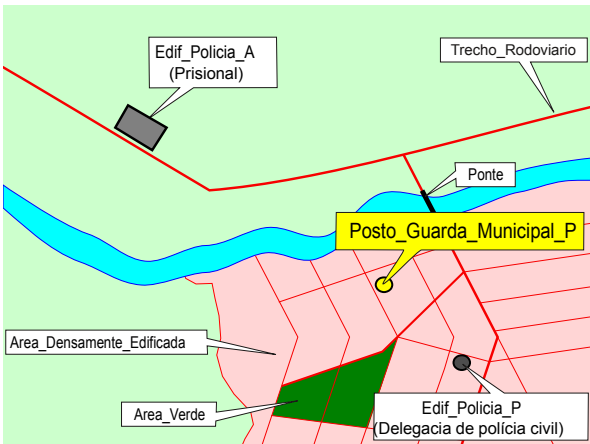
Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★□
16º caso particular: classe 2.4.19 Edif_Metro_Feroviaria Edificação onde se exercem atividades de apoio às vias férreas. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifMetroFerrov = - Desconhecido - Multivalorado: a) Administração b) Estação ferroviária de passageiros c) Estação metroviária d) Oficina de manutenção e) Terminal ferroviário de cargas f) Terminal ferroviário de passageiros e cargas g) Outros		
17º caso particular: classe 2.4.20 Edif_Policia Unidade operacional fixa para o atendimento ao público, base e administração de operações policiais e detenção temporária. Atributos obrigatórios: 1) tipoUsoEdif = - Desconhecido - Uso do município - Uso da UF - Uso da União 2) jurisdicao = - Desconhecida - Federal - Estadual/Distrital - Municipal 3) tipoEdifPubCivil = - Multivalorado: a) Delegacia de polícia civil b) Policial c) Prisional		

Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★ □
18º caso particular: classe 2.4.21 Edif_Pub_Civil Edificação sob jurisdição do Executivo ou Legislativo ou Judiciário, de caráter civil. Regra: Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (policial ou postos polícia e/ou guarda). Atributos obrigatórios: 1) tipoUsoEdif = - Desconhecido - Próprio nacional - Uso do município - Uso da UF - Uso da União - Outros 2) jurisdicao = - Desconhecida - Internacional - Federal - Estadual/Distrital - Municipal - Propriedade particular 3) tipoEdifPubCivil = - Desconhecido - Multivalorado: a) Assembleia legislativa b) Autarquia c) Cartorial d) Câmara municipal e) Educação f) Fórum g) Eleitoral h) Fundação i) Gestão j) Prefeitura k) Procuradoria l) Produção e/ou pesquisa m) Secretaria n) Seguridade social o) Outros		

Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★□
19º caso particular: classe 2.4.22 Edif_Pub_Militar Edificação sob jurisdição do Executivo, relacionada às atividades de caráter militar. Regra: Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (posto polícia militar). Atributos obrigatórios: 1) tipoUsoEdif = - Desconhecido - Uso da UF - Uso da União 2) jurisdicao = - Desconhecida - Internacional - Federal - Estadual/Distrital 3) tipoInstalMilitar = - Desconhecido - Aquartelamento - Base aérea - Base naval - Capitania dos portos - Campo de instrução - Campo de tiro - Delegacia de serviço militar - Distrito naval - Hotel de trânsito - Quartel general - Posto de policiamento rodoviário - Posto de policiamento urbano - Posto de vigilância - Outros		
		

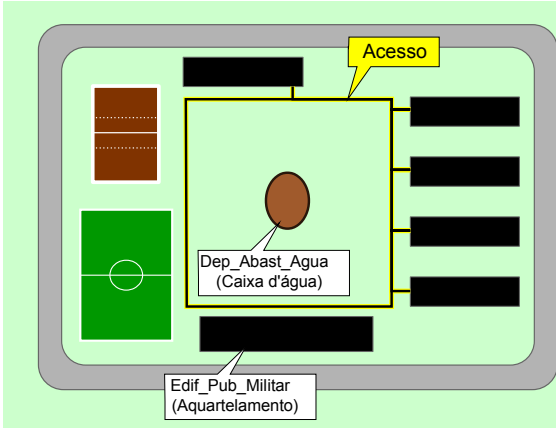
Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★ □
20º caso particular: classe 2.4.23 Edif_Religiosa		
Edificação destinada a culto e/ou reuniões de caráter religioso.		
Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifRelig = - Desconhecido - Administração - Capela mortuária - Centro - Convento - Igreja - Mesquita - Mosteiro - Sinagoga - Templo - Terreiro - Outros 2) ensino = Desconhecido Sim Não 3) crista = V F		
21º caso particular: classe 2.4.24 Edif_Residencial		
Edificação com função eminentemente residencial.		
22º caso particular: classe 2.4.25 Edif_Rodoviaria		
Edificação onde são exercidas atividades de natureza rodoviária.		
Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifRod = - Desconhecido - Multivalorado: a) Administração b) Garagem c) Parada interestadual d) Posto de pedágio e) Terminal interestadual f) Terminal urbano g) Outros		

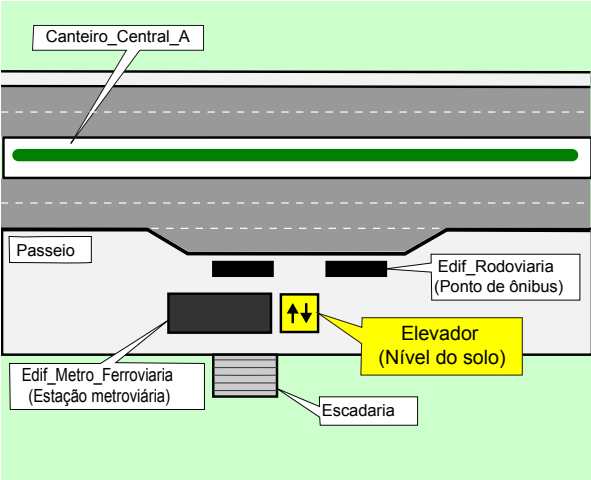
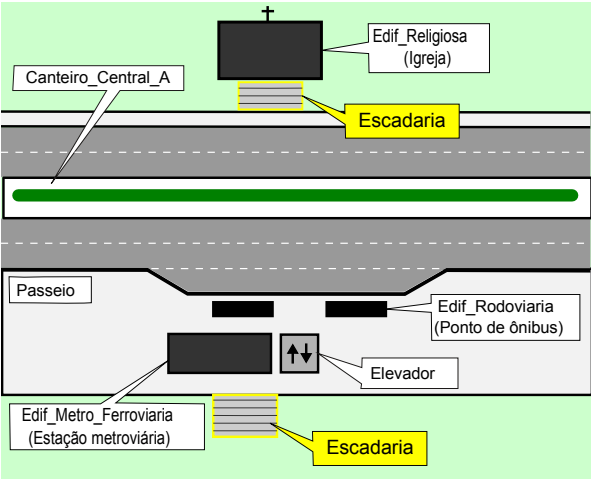
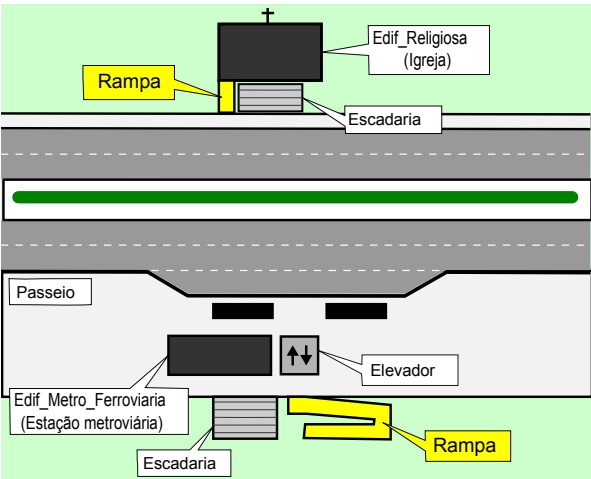
Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★□
23º caso particular: classe 2.4.26 Edif_Saneamento Edificação componente de um sistema visando melhorar as condições de higiene em resíduos líquidos e/ou sólidos. Atributos obrigatórios: 1) tipoEdifSaneam = - Desconhecido - Administração - Incinerador - Recalque - Tratamento de esgoto - Usina de reciclagem - Outros		
24º caso particular: classe 2.4.27 Edif_Saude Edificação cujas atividades estão relacionadas ao atendimento médico e/ou pesquisa no campo da saúde: centros de saúde, hospitais gerais, e hospitais especializados. Atributos obrigatórios: 1) nivelAtencao = - Primário - Secundário - Terciário		
25º caso particular: classe 2.4.29 Hab_Indigena Edificação habitada por indígenas no contexto de uma aldeia indígena. Atributos obrigatórios: 1) coletiva = Desconhecido Sim Não 2) isolada = Desconhecido Sim Não		

Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★□
26º caso particular: classe 2.4.30 Posto_Combustivel Local onde são feitos os abastecimentos de combustíveis aos veículos e embarcações que trafegam por uma via de transporte. 1) tipoEdifComercServ = Posto de combustível 2) finalidade = - Multivalorada: a) Comercial b) Residencial c) Serviço d) Outros		
27º caso particular: classe 2.4.31 Posto_Fiscal Edificação pública com atividades de fiscalização e/ou tributação. Atributos obrigatórios: 1) tipoUsoEdif = - Desconhecido - Uso do município - Uso da UF - Uso da União - Outros 2) jurisdicao = Desconhecida Internacional Federal Estadual/Distrital Municipal 3) tipoEdifPubCivil = Outros 4) tipoPostoFisc = - Desconhecido - Tributação - Fiscalização sanitária - Posto de pesagem - Misto - Outros		
28º caso particular: classe 2.4.32 Posto_Guarda_Municipal Edificação relacionada às atividades da instituição Guarda Municipal. Atributos obrigatórios: 1) tipoUsoEdif = Uso do município 2) jurisdicao = Municipal 3) tipoEdifPubCivil = Policial		

Classe	Código	Geometria
Edificacao	2.4.3	★□
29º caso particular: classe 2.4.33 Posto_Policia_Militar Construção sob jurisdição do Executivo no âmbito estadual relacionada às atividades da Polícia Militar. Atributos obrigatórios: 1) tipoUsoEdif = Uso da UF 2) jurisdicao = Estadual/Distrital 3) tipoInstalMilitar = Posto de policiamento urbano		
30º caso particular: classe 2.4.34 Posto_Policia_Rod_Federal Construção relacionada às atividades de policiamento rodoviário civil no âmbito federal. Atributos obrigatórios: 1) tipoUsoEdif = Uso da União 2) jurisdicao = Federal 3) tipoEdifPubCivil = Policial		
31º caso particular: classe 2.4.35 Representacao_Diplomatica Escritório de representação de um Estado Nacional ou Organização instalado em outro Estado Nacional. Atributos obrigatórios: 1) tipoRepDiplomatica = - Consulado - Embaixada		

A.19 ESTRUTURA DE MOBILIDADE URBANA

Classe	Código	Geometria
Acesso	2.5.1	★ – □
Método	Ilustração	
Estrutura que possibilita o deslocamento de material e/ou pessoas. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo ponto ou linha ou área conforme descrito na Tabela 1; 2) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (rampa, escadaria, elevador, ou travessia pedestre); 3) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência, que são as classes especializadas. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) matConstr = - Desconhecido - Alvenaria - Concreto - Fibra - Madeira - Metal - Rocha - Terra - Outros 5) situacaoEspacial = - Desconhecida - Adjacente - Subterrânea - Nível do solo - Superposta nível 1 - Superposta nível 2 - Superposta nível 3 - Não aplicável - Outra		

Classe	Código	Geometria
Acesso	2.5.1	★ – □
1º caso particular: classe 2.5.3 Elevador Veículo de ascensão vertical ou inclinada, que tem a finalidade de transportar passageiros e/ou carga.		
2º caso particular: classe 2.5.4 Escadaria Via de acesso formada por degraus, em diferentes lances.		
3º caso particular: classe 2.5.6 Rampa Caminho inclinado que substitui uma escadaria.		

Classe	Código	Geometria
Ciclovia	2.5.2	—
Método	Ilustração	
Via construída especificamente com a finalidade de atender a circulação de bicicletas. Regras: 1) Primitiva geométrica do tipo linha conforme descrito na Tabela 1; 2) Caso seja possível adquirir como área, adquirir a linha e usar a classe Passeio para a cobertura do solo. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras		

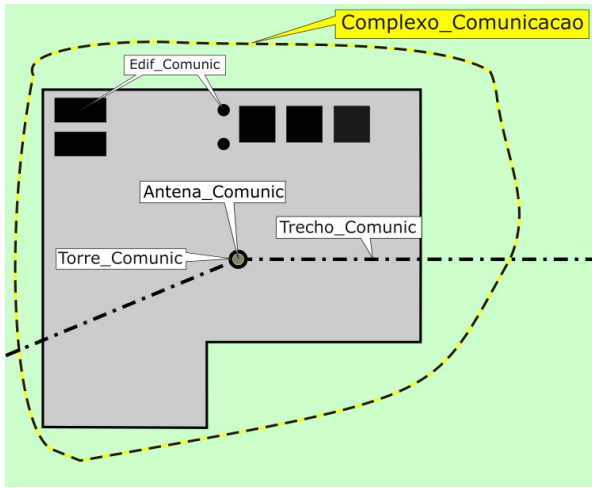
Classe	Código	Geometria
Poste_Sinalizacao	2.5.5	★
Método	Ilustração	
Suporte de madeira, cimento ou aço que possui elementos de sinalização pública. Regra: Primitiva geométrica do tipo ponto. Atributos obrigatórios: 1) geometriaAproximada = V F 2) tipoPoste = Sinalização		

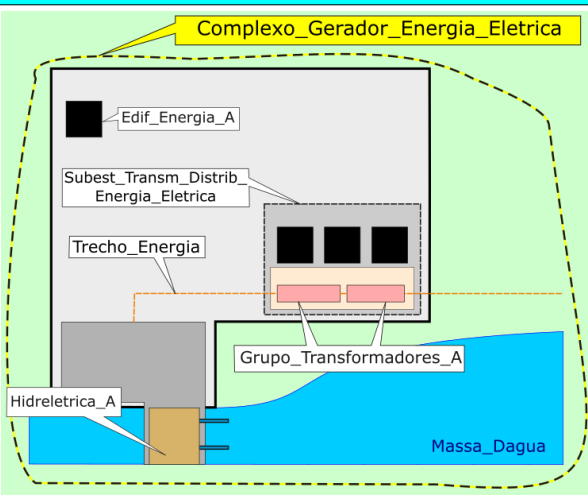
ANEXO B

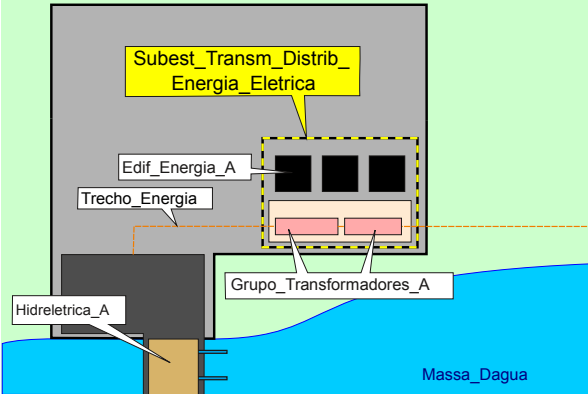
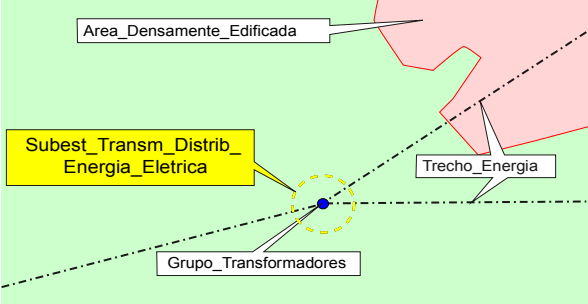
CRITÉRIOS PARA AQUISIÇÃO DOS OBJETOS COMPLEXOS

Este anexo é normativo e tem por finalidade apresentar as classes complexas e seus relacionamentos espaciais, além de expor situações práticas de forma ilustrada. O objetivo é evitar eventuais dúvidas de aquisição, e assim contribuir para uma padronização dos procedimentos de produção de dados geoespaciais vetoriais. As orientações para a leitura das tabelas está no Capítulo III. As orientações para interpretação das ilustrações está no Anexo A.

B.1 ENERGIA E COMUNICAÇÕES

Classe	Código	Geometria
Complexo_Comunicacao	1.1.5	C
Método	Ilustração	
Conjunto de componentes físicos de uma estrutura destinada a transmissão e/ou captação de ondas eletromagnéticas nas faixas da radiofrequência. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou linha e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo serão identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) classeAtivEcon = Telecomunicações 2) operacional = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um objeto desta classe pode agregar um ou mais objetos das classes: Edif_Comunic, Antena_Comunic e Torre_Comunic.		

Classe	Código	Geometria
Complexo_Gerador_Energia_Eletrica	1.1.6	C
Método	Ilustração	
Conjunto de componentes físicos de uma estrutura destinada a geração de energia elétrica. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou linha e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo serão identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) classeAtivEcon = Produção de energia elétrica 2) operacional = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um objeto desta classe pode agregar um ou mais objetos das classes: Barragem, Deposito_Geral, Edif_Energia, Area_Uso_Especifico, Subest_Transm_Distrib_Energia_Eletrica e Est_Gerad_Energia_Eletrica.		

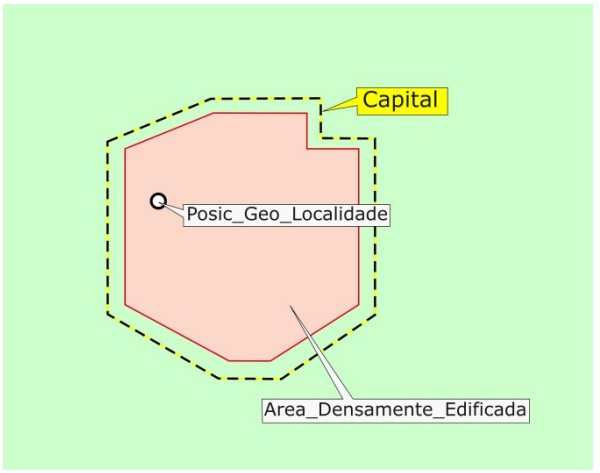
Classe	Código	Geometria
Subest_Transm_Distrib_Energia_Eletrica	1.1.10	C
Método	Ilustração	
Subestação de transmissão e distribuição de energia elétrica é uma estação secundária, em rede de transmissão ou distribuição de energia, formada por um conjunto de máquinas e aparelhos de ligação e manobra. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou linha e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) classeAtivEcon = Transmissão de energia elétrica 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) centroDeCarga = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um objeto desta classe pode agregar um ou mais objetos das classes: Grupo_Transformadores (pelo menos um), Edif_Energia, Area_Uso_Especifico.	 	

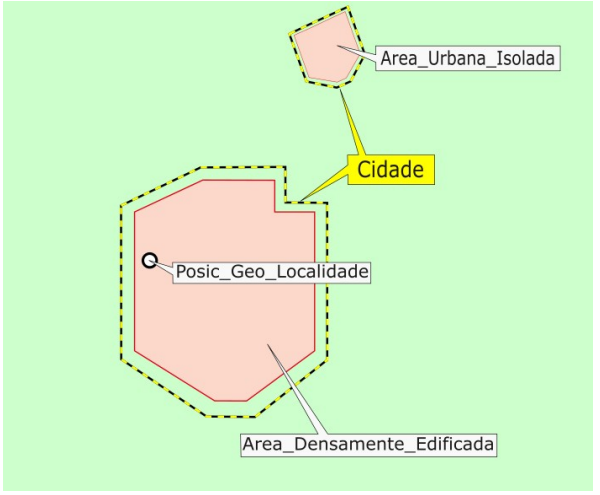
B.2 LIMITES E LOCALIDADES

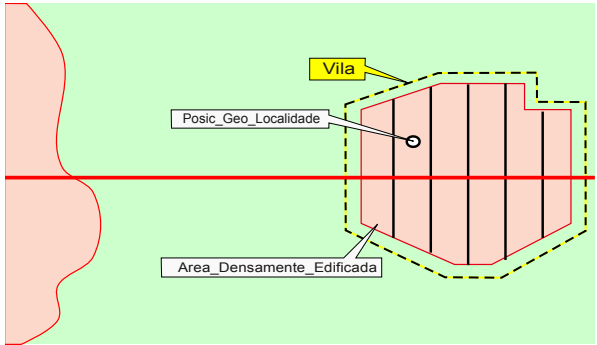
Classe	Código	Geometria
Aglomerado_Rural	1.4.1	C
Método	Ilustração	
Localidade situada fora da área legalmente definida como urbana, ou morfologicamente caracterizada como não urbanizada, com a presença de um conjunto de edificações adjacentes de caráter permanente com vias de acesso e estruturação interna com arruamentos reconhecíveis. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Adquirir nessa classe se não for possível usar as especializações; 3) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador; 4) Critérios de tamanho: - mínimo de 10 domicílios - distância entre as edificações < 50 m - estabelecimentos de comércio ou serviço até 150 m 5) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência, que são as classes especializadas. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geocodigo: preencher Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega um objeto da classe Posic_Geo_Localidade e objetos da classe Area_Densamente_Edificada.	Vide casos particulares	
1º caso particular: classe 1.4.2 Aglomerado_Rural_De_Extensao_Urbana Aglomerado rural localizado a menos de 1 km de distância da área urbana de uma cidade ou vila. Regras: 1) Deve estar a menos de 1 km de distância da área urbana de uma cidade ou vila.		

Classe	Código	Geometria
Aglomerado_Rural	1.4.1	C
2º caso particular: classe 1.4.3 Aglomerado_Rural_Isolado Aglomerado rural localizado a mais de 1 km de distância da área urbana de uma cidade ou vila. Regras: 1) Deve estar a menos de 1 km de distância da área urbana de uma cidade ou vila. Atributos obrigatórios: 1) tipoAgromRurlsol = - Núcleo - Povoado - Outros aglomerados rurais isolados		

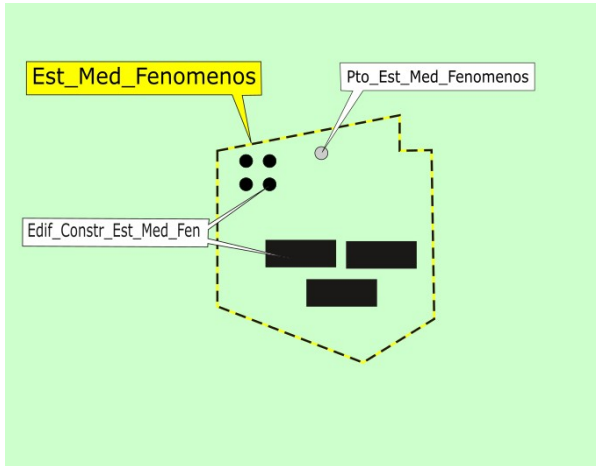
Classe	Código	Geometria
Aldeia_Indigena	1.4.4	C
Método	Ilustração	
Agrupamento de, no mínimo, 20 habitantes indígenas em uma ou mais moradias. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) codigoFunai: preencher 2) terraIndigena: preencher Relacionamentos: Esta classe agrega objetos da classe Hab_Indigena.	O diagrama ilustra a estrutura de uma aldeia indígena. No topo, uma área amarela rotulada 'Aldeia_Indigena (Aldeia 1)' contém vários pontos vermelhos rotulados 'Hab_Indigena_P' e duas formas ovais laranças rotuladas 'Hab_Indigena_A'. Abaixo, outra área amarela rotulada 'Aldeia_Indigena (Aldeia 2)' contém uma única forma oval laranja rotulada 'Hab_Indigena_A (isolada = Sim)'. Uma linha azul curva-se através do fundo, rotulada 'Trecho_Drenagem'.	

Classe	Código	Geometria
Capital	1.4.10	C
Método	Ilustração	
Localidade onde se situa a sede do Governo de Unidade da Federação ou do país. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geocodigo: preencher 3) tipoCapital = - Capital estadual - Capital federal Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega um objeto da classe Posic_Geo_Localidade. Um objeto desta classe pode agregar objetos das classes Area_Densamente_Edificada e/ou Area_Urbana_Isolada.		

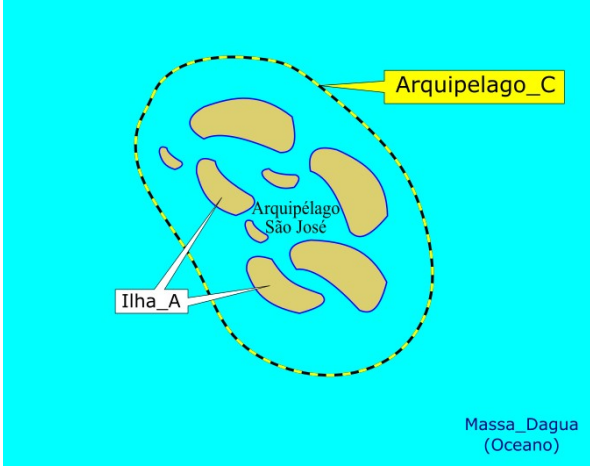
Classe	Código	Geometria
Cidade	1.4.11	C
Método	Ilustração	
Localidade representada pela sede municipal (conforme art. 3º do Decreto-Lei nº 311/1938). Regras: Idem Capital. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geocodigo: preencher Relacionamentos: Idem Capital.		

Classe	Código	Geometria
Vila	1.4.25	C
Método	Ilustração	
Localidade representada pela sede distrital (conforme art. 4º do Decreto-Lei nº 311/1938). Regras: Idem Capital. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) geocódigo: preencher Relacionamentos: Idem Capital.		

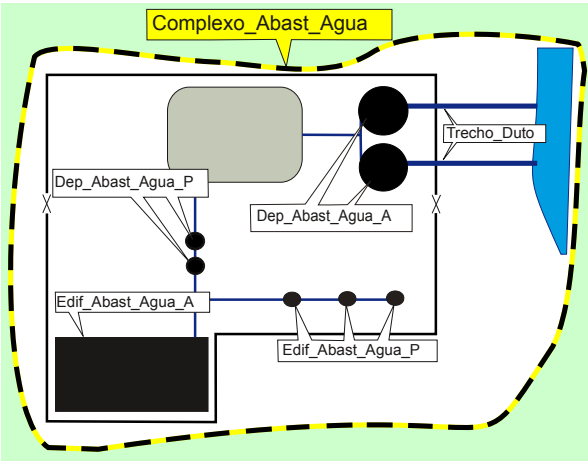
B.3 PONTOS DE REFERÊNCIA

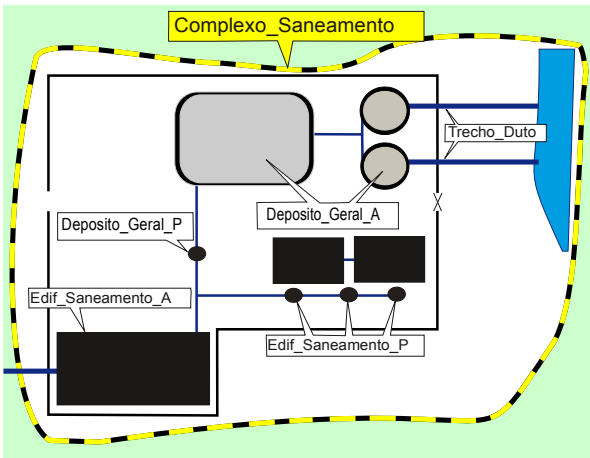
Classe	Código	Geometria
Est_Med_Fenomenos	1.5.1	C
Método	Ilustração	
Conjunto de estruturas físicas e equipamentos destinados ao monitoramento de fenômenos. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: Não há. Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega pelo menos um objeto da classe Pto_Est_Med_Fenomenos. Um objeto desta classe pode agregar objetos das classes Edif_Constr_Est_Med_Fen e da própria classe.		

B.4 RELEVO

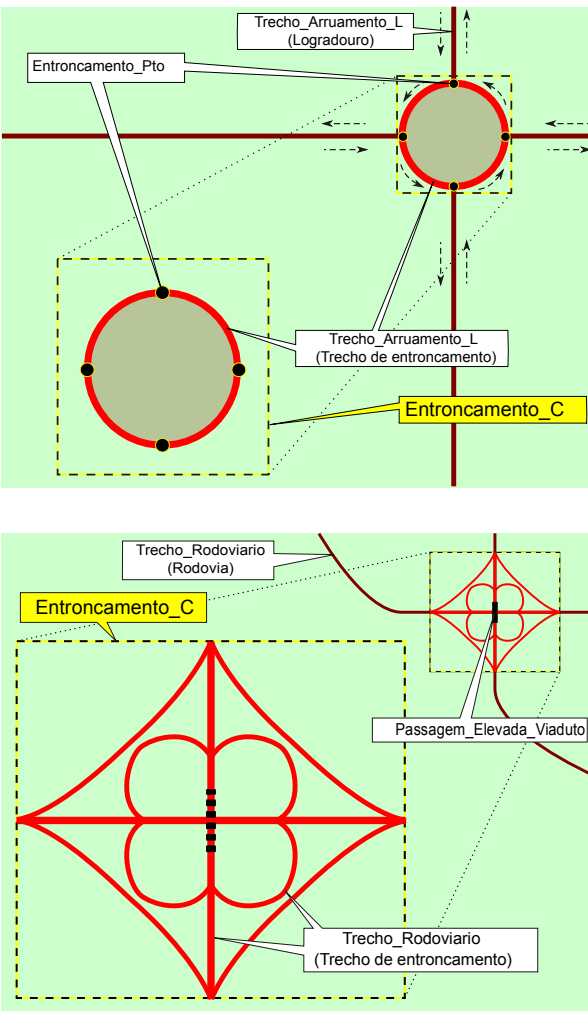
Classe	Código	Geometria
Arquipélago	1.6.2	C
Método	Ilustração	
Conjunto de ilhas com uma denominação comum. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 1) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) nome: preencher 2) jurisdicao - Desconhecida - Internacional - Federal - Estadual/Distrital - Municipal - Propriedade particular Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos da classe Ilha.	 Arquipélago_C Arquipélago São José Ilha_A Massa_Dagua (Oceano)	

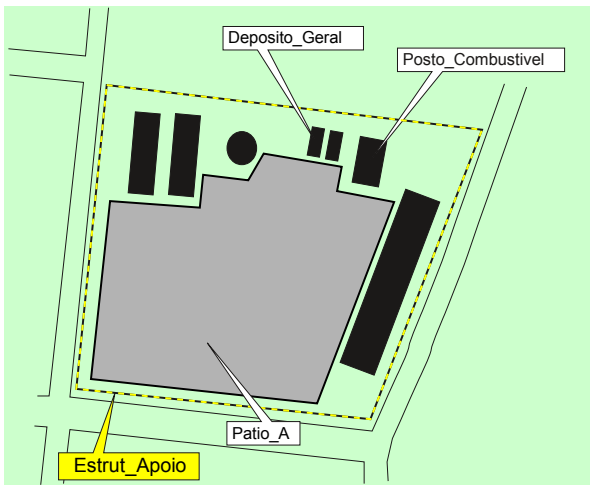
B.5 SANEAMENTO BÁSICO

Classe	Código	Geometria
Complexo_Abast_Agua	1.7.2	C
Método	Ilustração	
Conjunto de componentes físicos de uma estrutura destinada ao tratamento de água para as atividades humanas. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) administracao = - Desconhecida - Concessionada - Estadual/Distrital - Federal - Municipal - Privada 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) tipoSaneamentoBasico = Abastecimento de água Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Dep_Abast_Agua (obrigatório), Edif_Abast_Agua e Deposito_Geral.		

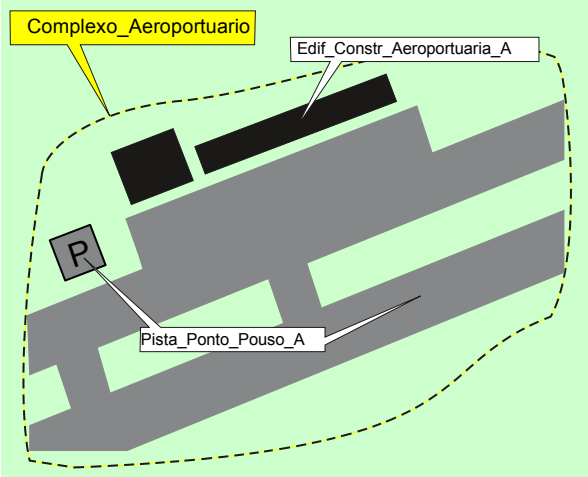
Classe	Código	Geometria
Complexo_Saneamento	1.7.3	C
Método	Ilustração	
Conjunto de estruturas destinadas às atividades de saneamento. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) administracao = - Desconhecida - Concessionada - Estadual/Distrital - Federal - Municipal - Privada 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) tipoSaneamentoBasico = - Drenagem e manejo de águas pluviais - Esgotamento sanitário - Limpeza urbana e manejo de resíduos sólidos Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Edif_Saneamento e Deposito_Geral (obrigatório).		

B.6 SISTEMA DE TRANSPORTE

Classe	Código	Geometria
Entrocamento	1.8.3	C
Método	Ilustração	
Cruzamento de vias (rodovias, ferrovias ou arruamentos) que permite a conexão de uma via com outra(s). Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou linha e/ou polígono; 2) Os objetos da classe <i>Obra_De_Arte_Viaria</i> e suas especializações não são agregados a esta classe complexa; 3) Os objetos especializados de <i>Via_Deslocamento</i> devem ser do tipoVia = "Trecho de entrocamento"; 4) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: tipoEntrocamento = - Cruzamento ou Injunções simples - Círculo - Trevo - Rótula - Entrocamento ferroviário - Outros tipos de entrocamento em nível Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Entrocamento_Pto (pelo menos 3), Trecho_Rodoviario, Trecho_Arruamento e/ou Trecho_Ferrovioario.		

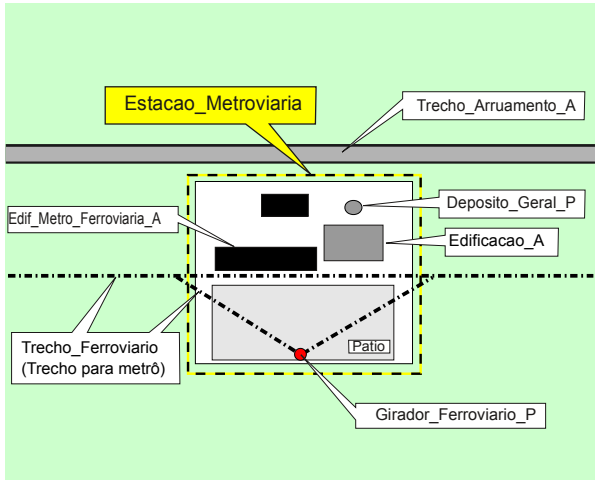
Classe	Código	Geometria
Estrut_Apoio	1.8.5	C
Método	Ilustração	
Conjunto de componentes físicos, cuja finalidade é apoiar as atividades relacionadas aos modais rodoviário e/ou ferroviário. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Quando a estrutura de apoio for do tipo “Estação”, deve ser adquirida segundo suas especializações. Se a estação for multimodal, usar esta classe; 3) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Multivalorado: - Aeroportuário - Rodoviário - Ferroviário - Metroviário - Portuário - Hidroviário - Dutos 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoEstrut = - Desconhecido - Comércio e serviços - Fiscalização - Integração - Porto seco - Terminal - Parada - Outros 5) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio.		

B.7 SISTEMA DE TRANSPORTE AEROPORTUÁRIO

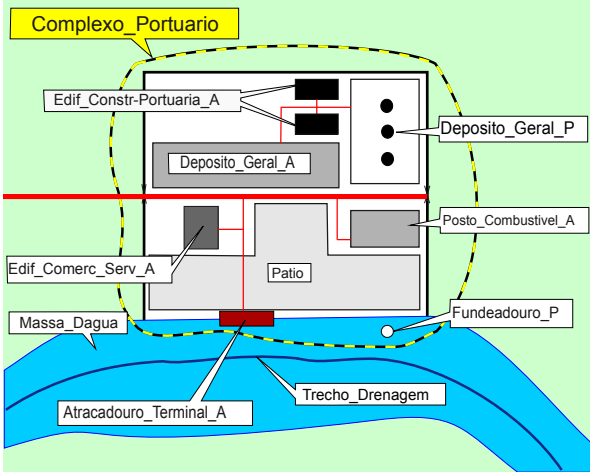
Classe	Código	Geometria
Complexo_Aeroportuario	1.9.1	C
Método	Ilustração	
Conjunto de elementos físicos cuja finalidade é apoiar as atividades relacionadas ao sistema aeroportuário. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou linha e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Aeroportuário 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoComplexoAeroportuario = - Aeroporto - Aeródromo - Heliporto 5) classificacao = - Desconhecida - Doméstico - Internacional Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio. Também agrega objetos das classes Edif_Constr_Aeroportuaria e Pista_Ponto_Pouso (pelo menos um).		

B.8 SISTEMA DE TRANSPORTE FERROVIÁRIO

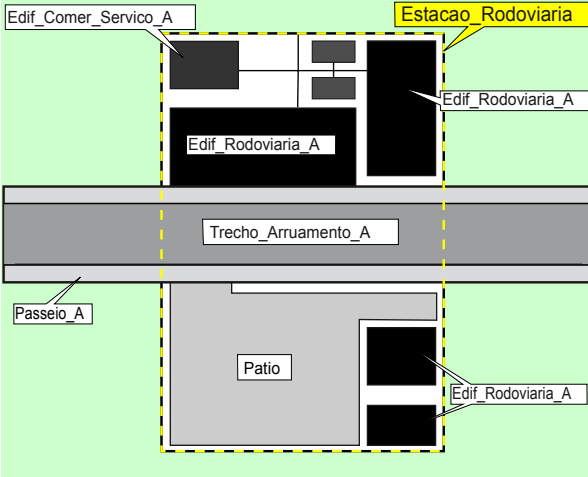
Classe	Código	Geometria
Estacao_Ferroviaria	1.11.2	C
Método	Ilustração	
Instalação existente em um itinerário de um sistema de transporte ferroviário para atender passageiros e cargas. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Ferroviário 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoEstrut = Estação 5) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio. Também agrega objetos da classe Girador_Ferrovuario.		

Classe	Código	Geometria
Estacao_Metroviaria	1.11.3	C
Método	Ilustração	
Instalação existente em um itinerário de um sistema de transporte metroviário para atender passageiros. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Metroviário 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoEstrut = Estação 5) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio. Também agrega objetos da classe Girador_Ferroviario.	 O diagrama ilustra a composição de uma estação metroviária. No topo, uma faixa horizontal representa o 'Trecho_Arruamento_A'. Abaixo dela, uma área retangular delimitada por uma linha tracejada amarela representa a estação propriamente dita. Dentro desta área, há um retângulo preto rotulado 'Edif_Metro_Ferroviaria_A', um círculo cinza rotulado 'Deposito_Geral_P', um retângulo cinza rotulado 'Edificacao_A' e um retângulo branco rotulado 'Patio'. Abaixo da estação, uma faixa horizontal representa o 'Trecho_Ferroviario (Trecho para metrô)'. Um ponto vermelho rotulado 'Girador_Ferroviario_P' está localizado na interface entre a estação e o trecho ferroviário.	

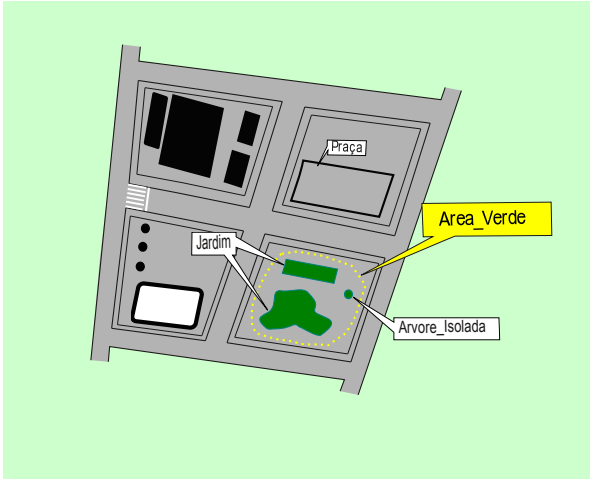
B.9 SISTEMA DE TRANSPORTE HIDROVIÁRIO

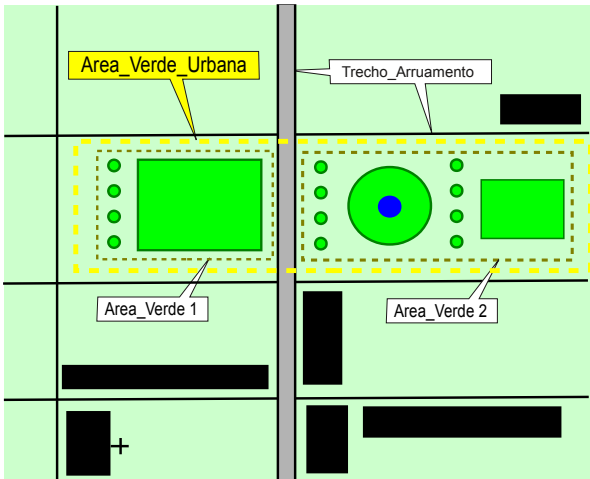
Classe	Código	Geometria
Complexo_Portuario	1.12.2	C
Método	Ilustração	
Conjunto de elementos físicos cuja finalidade é apoiar as atividades relacionadas ao sistema portuário. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou linha e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Portuário 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoTransporte = - Desconhecido - Carga - Passageiro - Misto 5) tipoComplexoPortuario = - Desconhecido - Instalação portuária - Porto organizado 6) portoSemPapel = Desconhecido Sim Não Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio. Também agrega objetos das classes Edif_Constr_Portuaria, Fundeadouro e Atracadouro_Terminal (pelo menos um).		

B.10 SISTEMA DE TRANSPORTE RODOVIÁRIO

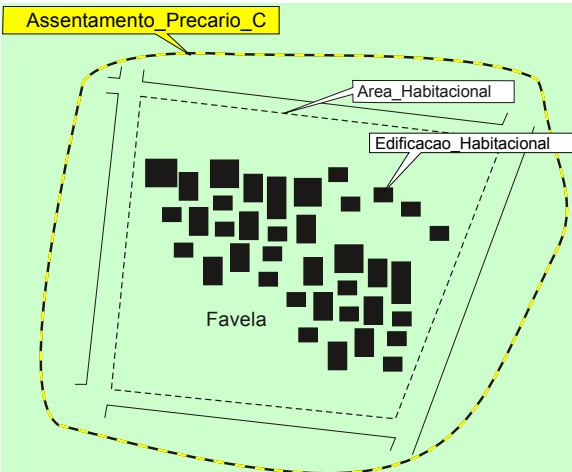
Classe	Código	Geometria
Estacao_Rodoviaria	1.13.1	C
Método	Ilustração	
Instalação existente em um itinerário de um sistema de transporte rodoviário para atender passageiros e cargas. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Rodoviário 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoEstrut = Estação 5) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio. Também agrega objetos da classe Edif_Rodoviaria.		

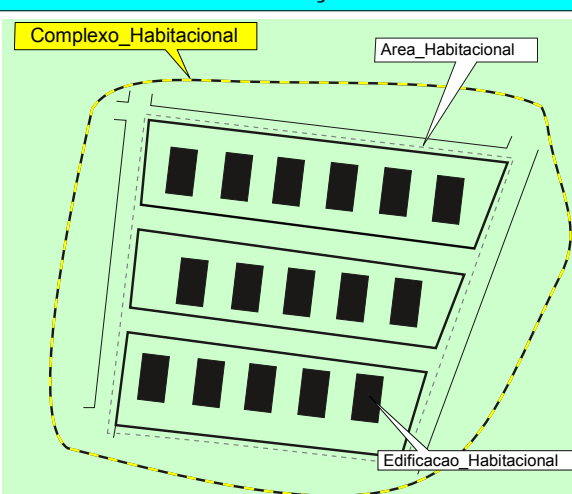
B.11 ÁREA VERDE

Classe	Código	Geometria
Area_Verde	2.1.1	C
Método	Ilustração	
Espaço ao ar livre no perímetro urbano das localidades com a presença de vegetação, cuja administração e conservação é do poder público. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) administracao = - Desconhecida - Estadual/Distrital - Federal - Municipal 2) paisagismo = V F Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Vegetacao, Jardim e Arvore_Isolada.		

Classe	Código	Geometria
Area_Verde_Urbana	2.1.2	C
Método	Ilustração	
Conjunto de áreas verdes de uma localidade. Regras: 1) A classe agrega outros objetos complexos; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: Não há. Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos da classe Area_Verde (pelo menos um).		

B.12 CLASSES BASE DO MAPEAMENTO EM GRANDES ESCALAS

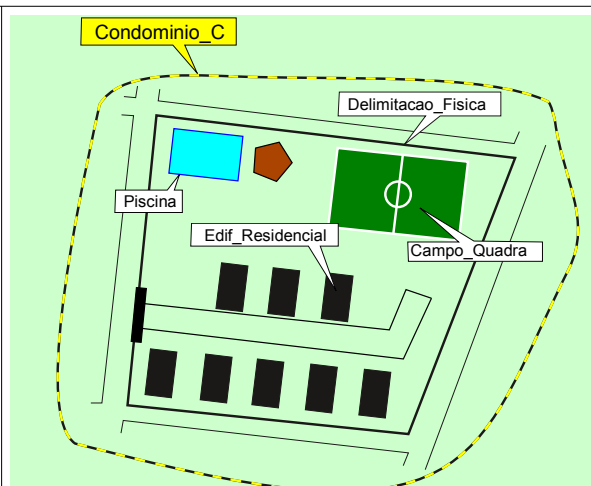
Classe	Código	Geometria
Assentamento_Precario	2.2.7	C
Método	Ilustração	
Conjunto de assentamentos urbanos inadequados, incluindo as tipologias tradicionais, tais como cortiços, loteamentos irregulares de periferia, favelas e assemelhados. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) tipoAssPrec = - Cortiço - Conjunto habitacional degradado - Favela - Loteamento irregular da periferia - Mocambos - Palafitas - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Area_Habitacional, Edificacao, e Conjunto_Habitacional.		

Classe	Código	Geometria
Complexo_Habitacional	2.2.10	C
Método	Ilustração	
Conjunto de elementos habitacionais agregados. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador; 3) Adquirir nessa classe apenas se não souber sua especialização (condomínio, conjunto habitacional ou aldeia indígena); 4) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência, que são as classes especializadas. Atributos obrigatórios: nome: preencher. Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Area_Habitacional e Edificacao.		

1º caso particular:

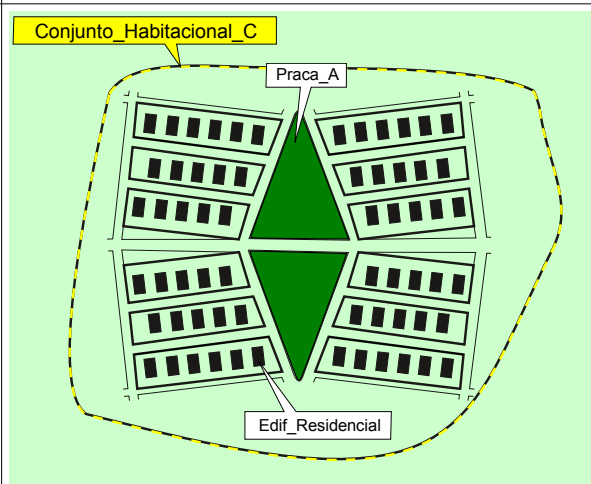
classe 2.2.11 Condominio

Complexo habitacional protegido por sistemas de segurança que controlam o acesso de pessoas e veículos às suas dependências.

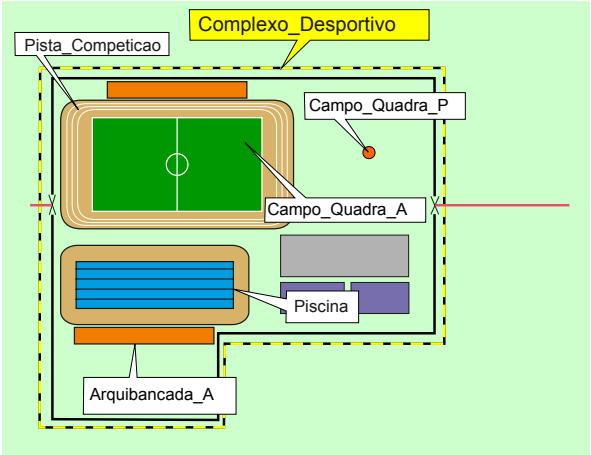
**2º caso particular:**

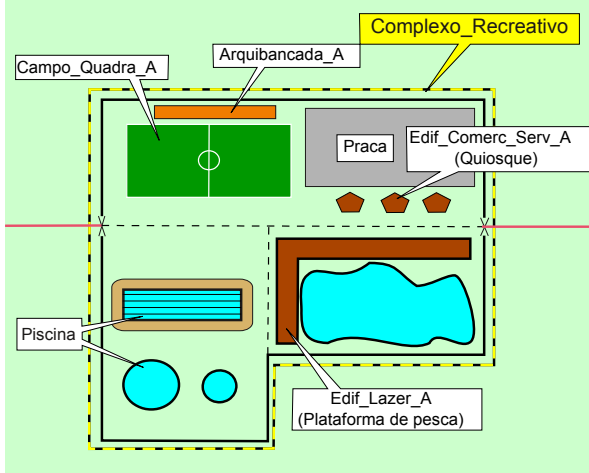
classe 2.2.12 Conjunto_Habitacional

Complexo habitacional construído pelo poder público.



B.13 CULTURA E LAZER

Classe	Código	Geometria
Complexo_Desportivo	2.3.3	C
Método	Ilustração	
Conjunto de elementos agregados envolvendo um sistema desportivo ou de lazer. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou linha e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador; 3) Observar as regras específicas para alguns casos particulares na sequência, que são as classes especializadas da mesma classe base. Atributos obrigatórios: 1) divisaoAtivEcon = Atividades recreativas, culturais e desportivas 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) administracao = - Desconhecida - Internacional - Federal - Estadual/Distrital - Municipal - Privada 4) turistico = Desconhecido Sim Não 5) cultura = Desconhecido Sim Não 6) tipoComplexoDesportivoLazer = - Desconhecido - Autódromo - Campo de modelismo - Campo de golfe - Complexo desportivo - Estande de tiro - Hípica - Hipódromo - Kartódromo - Velódromo - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Ruina, Area_Uso_Especifico, Edificacao, Piscina, Campo_Quadra, Praca, Largo, Arquibancada e Pista_Competicao.		

Classe	Código	Geometria
Complexo_Desportivo	2.3.3	C
Caso particular: classe 2.3.5 Complexo_Recreativo Conjunto de elementos de um sistema recreativo. Atributos obrigatórios: 1) Idem Complexo_Desportivo 2) tipoComplexoDesportivoLazer = - Desconhecido - Clube social - Jardim botânico - Jardim zoológico - Marina - Parque aquático - Parque temático - Parque urbano - Pesque-pague - Outros		

B.14 ESTRUTURA DE MOBILIDADE URBANA

Classe	Código	Geometria
Terminal_Ferroviario	2.5.7	C
Método	Ilustração	
Instalação existente em um ponto para o qual convergem linhas de uma rede, bem como no início e/ou fim de um itinerário de um sistema de transporte ferroviário urbano de passageiros e/ou cargas. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Ferroviário 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoEstrut = Terminal 5) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio.	O diagrama ilustra a estrutura de um Terminal Ferroviário, delimitado por uma linha tracejada amarela. No topo, um retângulo amarelo rotulado 'Terminal_Ferroviario' aponta para o conjunto. Abaixo, há uma área verde contendo: 'Edif_Comerc_Servico_A' (um retângulo cinza), 'Edif_Metro_Ferroviaria (Terminal ferroviário de passageiros e cargas)' (um retângulo preto), 'Girador_Ferroviario' (um ponto vermelho), 'Trecho_Ferroviario' (linhas tracejadas cinzas), 'Patio (Estacionamento de locomotivas)' (um retângulo cinza) e 'Posto_Combustivel' (um ícone de bomba de combustível). Linhas tracejadas cinzas representam as linhas ferroviárias convergindo para o terminal.	

Classe	Código	Geometria
Terminal_Hidroviario	2.5.8	C
Método	Ilustração	
Instalação existente em um ponto para o qual convergem itinerários de uma rede hidroviária, bem como no início e/ou fim de um itinerário de um sistema de transporte hidroviário de passageiros e/ou cargas. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Hidroviário 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoEstrut = Terminal 5) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio.		

Classe	Código	Geometria
Terminal_Rodoviario	2.5.9	C
Método	Ilustração	
Instalação existente em um ponto para o qual convergem linhas de uma rede rodoviária, bem como no início e/ou fim de um itinerário de um sistema de transporte rodoviário urbano de passageiros e/ou cargas. Regras: 1) A classe agrega as geometrias de outros objetos do tipo ponto e/ou polígono; 2) Os objetos agregados que formam este complexo são identificados e selecionados pelo operador. Atributos obrigatórios: 1) modalUso = Rodoviário 2) operacional = Desconhecido Sim Não 3) situacaoFisica = - Desconhecida - Abandonada - Destruída - Construída - Em construção - Construída, mas em obras 4) tipoEstrut = Terminal 5) tipoExposicao = - Desconhecido - Fechado - Coberto - Céu aberto - Outros Relacionamentos: Um objeto desta classe agrega objetos das classes Posto_Combustivel, Edif_Comerc_Serv, Posto_Fiscal, Deposito_Geral e Patio.		

GLOSSÁRIO

PARTE I – ABREVIATURAS E SIGLAS

A

ADGV Aquisição de Dados Geoespaciais Vetoriais

C

CBDL Comissão Brasileira Demarcadora de Limites
CF Constituição Federal
CGH Central Geradora Hidrelétrica
CQDG Controle de Qualidade de Dados Geoespaciais
CONCAR Comissão Nacional de Cartografia

D

DCT Departamento de Ciência e Tecnologia
DSG Diretoria de Serviço Geográfico

E

EDGV Estruturação de Dados Geoespaciais Vetoriais
EGB Espaço Geográfico Brasileiro
EME Estado-Maior do Exército
ET Especificação Técnica

F

F Ter Força Terrestre
FUNAI Fundação Nacional do Índio

I

IBGE Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INDE Infraestrutura Nacional de Dados Espaciais

N

ND Não definido

P

PCDG Produtos de Conjuntos de Dados Geoespaciais
PCH Pequena Central Hidrelétrica

EB80-N-72.005

S

SCN	Sistema Cartográfico Nacional
SIG	Sistemas de Informações Geográficas

U

UHE	Usina Hidrelétrica
-----	--------------------

REFERÊNCIAS

BOSSARD, M.; FERANEC, J.; OTAHEL, J. **CORINE land cover technical guide - addendum 2000**. Copenhagen, 2000.

BRASIL. **Decreto nº 6.666, de 27 de novembro de 2008**. Institui, no âmbito do Poder Executivo federal, a Infra-Estrutura Nacional de Dados Espaciais (INDE), e dá outras providências. 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Decreto/D6666.htm>. Acesso em: 12 nov. 2018.

CONCAR. **Especificação Técnica para Estruturação de Dados Geoespaciais Vetoriais (ET-EDGV)**. Versão 3.0. Brasília, 2017.

DCT. **Norma da especificação técnica para controle de qualidade de dados geoespaciais**. 1ª Edição. Brasília, 2016a.

DCT. **Norma da especificação técnica para produtos de conjuntos de dados geoespaciais**. 2ª Edição. Brasília, 2016b.

DCT. **Norma da especificação técnica para aquisição de dados geoespaciais vetoriais de defesa da Força Terrestre**. 2ª Edição. Brasília, 2016c.

DSG. **Especificação técnica para aquisição de dados geoespaciais vetoriais**. Versão 2.1.3. 2011.

ESRI. **ESRI Shapefile Technical Description**. 1998.

EXÉRCITO BRASILEIRO. ESTADO-MAIOR DO EXÉRCITO. **Manual Técnico T 34-700**. Convenções cartográficas – 2ª parte: catálogo de símbolos. 2ª edição. 2000.

IBGE. **Manual Técnico de Uso da Terra**. 3ª edição. Rio de Janeiro, 2013.

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DIRETORIA DE SERVIÇO GEOGRÁFICO
Brasília-DF, 21 de dezembro de 2018.
www.dsg.eb.mil.br