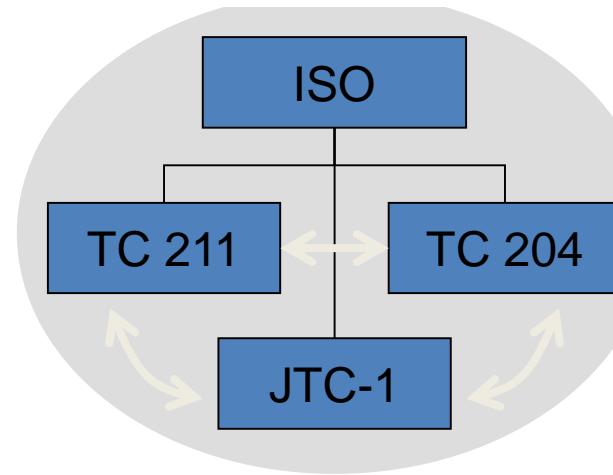
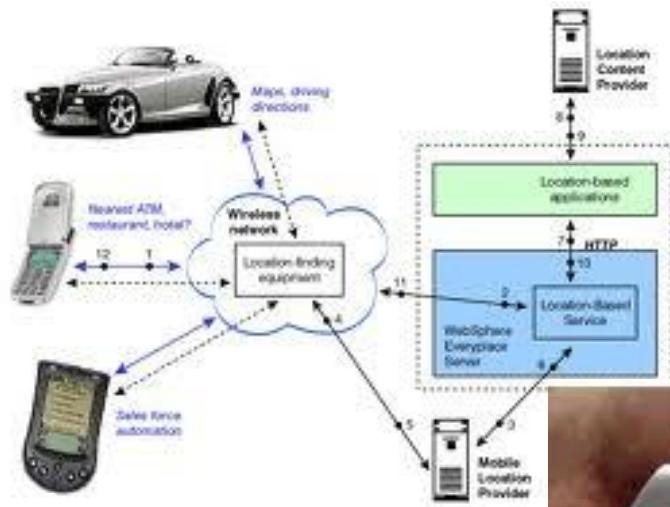


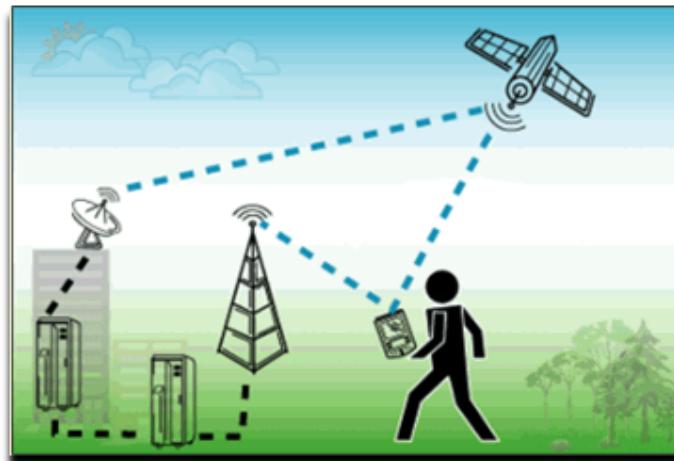
# Modelos Dados (Data Modelling)



# O que são os Location Based Services?

“Os Serviços baseados na localização (Location Based Services, LBS) são o fornecimento de serviços de informação e dados nos quais o conteúdo desses serviços é ajustado / condicionado à posição actual (ou futura) e o contexto do utilizador”

Brimicombe e Li (2009)



# Sumário

---

- Dados Geométricos
- Modelos de dados geográficos
- Níveis de abstracção de dados geográficos
- Modelo de dados OMT-G
  - Diagrama de classes
  - Diagrama de transformação
  - Diagrama de apresentação
- Restrições de integridade espaciais
- Mapeamento para esquemas de implementação

# Modelo dados geográfico vs Espacial

Dois níveis de abstração:

## Modelo dados geográfico

(alto nível)

Duas  
componentes

Entidades (features)  
(Entidades do mundo real)

- Componente Espacial (Tipo Shapefile)
- Descrição

## Modelo dados Espaciais

(baixo nível)

Representação espacial das  
entidades geográficas

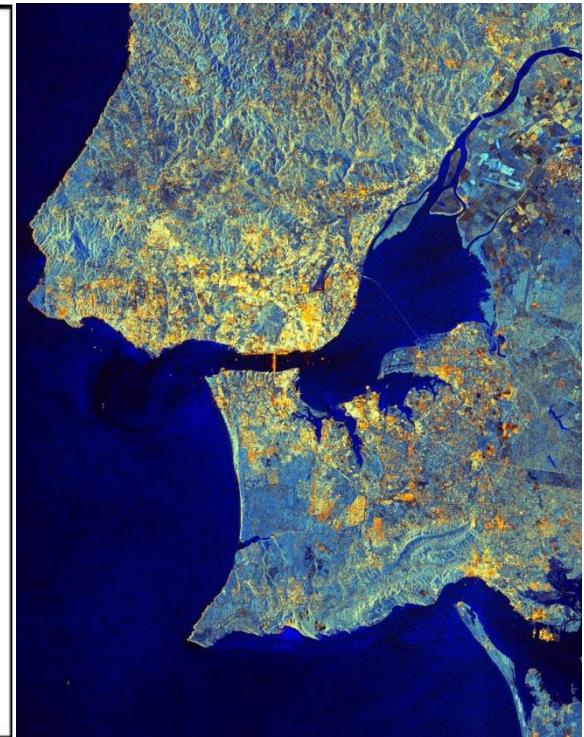
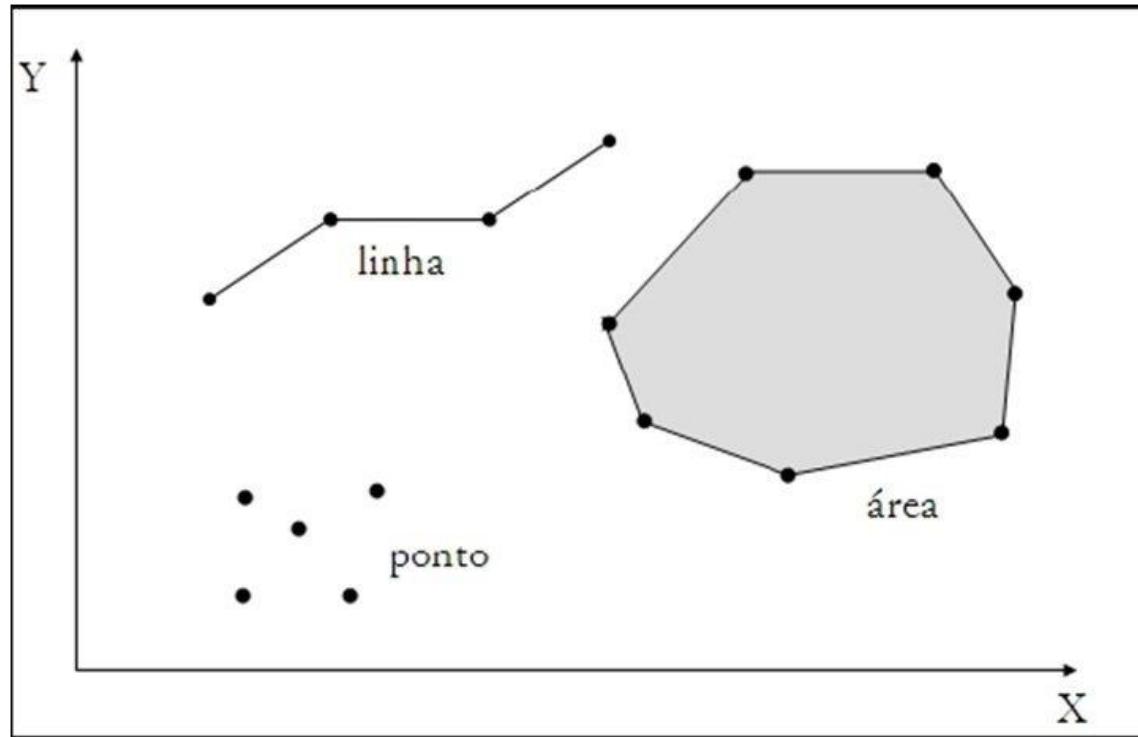
Objeto espacial + atributos

Vetor

Raster

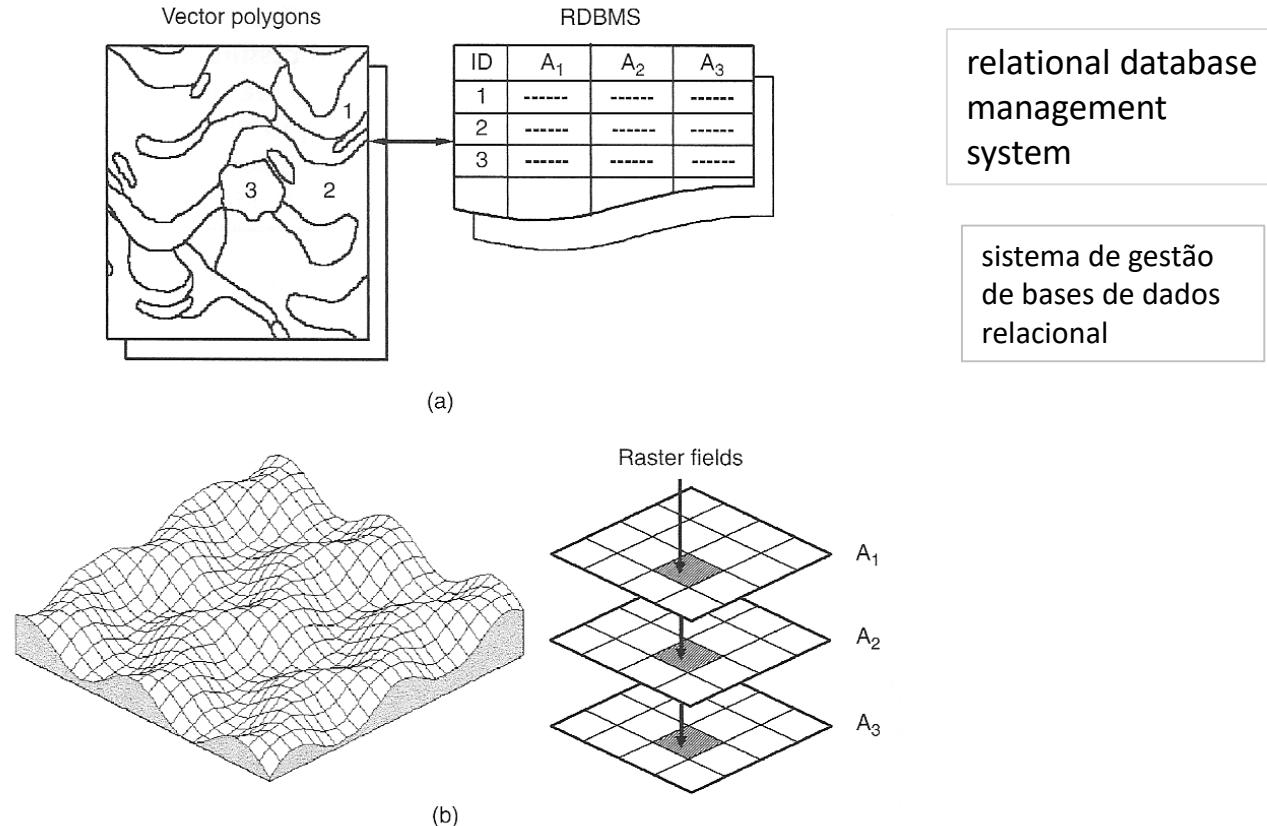
# Dados Espaciais

Os dados espaciais são os dados que permitem a visualização dos mapas e são construídos usando quatro primitivas:



Geralmente estas primitivas são organizadas em níveis diferentes de acordo com linhas temáticas

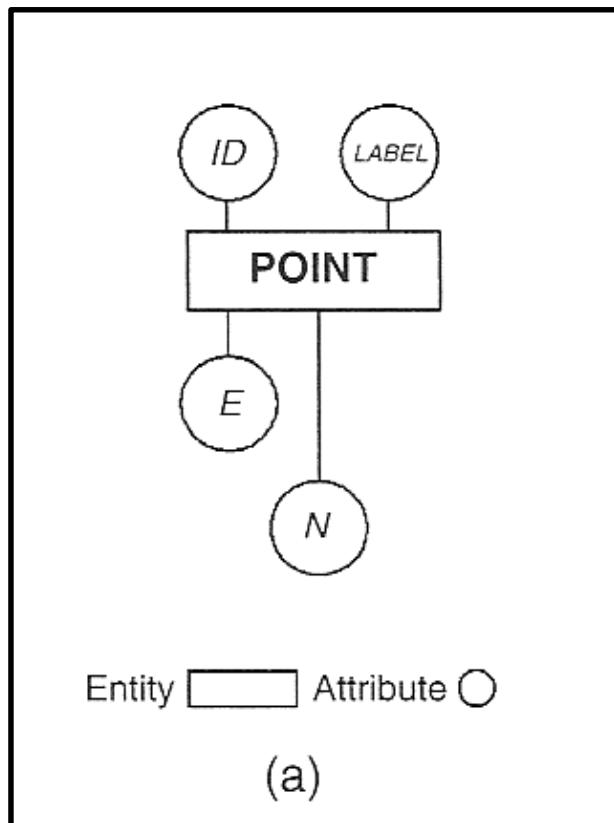
# Dados Espaciais



Estrutura conceptual da organização e armazenamento de dados vector e dados raster

# Dados Espaciais - Ponto

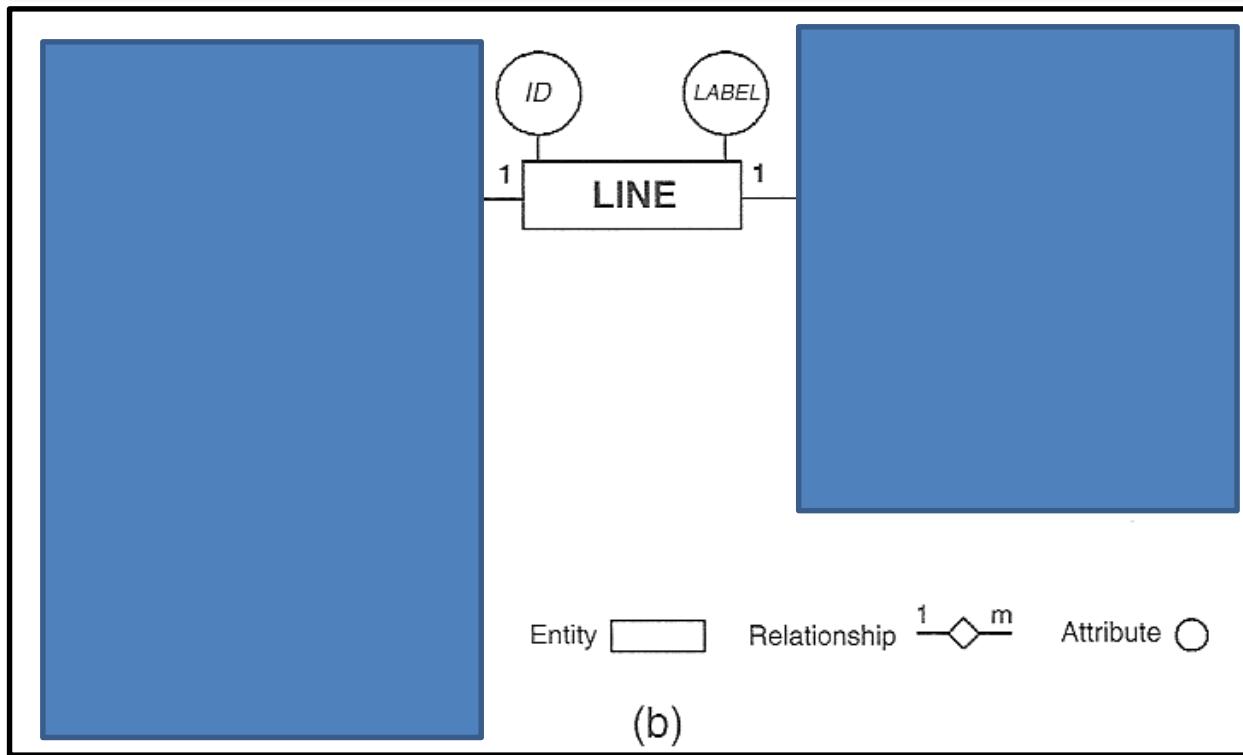
Num modelo entidade-associação as componentes geométricas são as entidades e a natureza da relação entre estas é tornada explícita através do diagrama estrutural.



O ponto é uma entidade de zero dimensões. A sua posição é descrita por dois atributos Easting (E) e Northing (N).

Um ponto requer uma única chave ID para ligação à RDBMS onde outros atributos podem ser armazenadas.

# Dados Espaciais - Linha



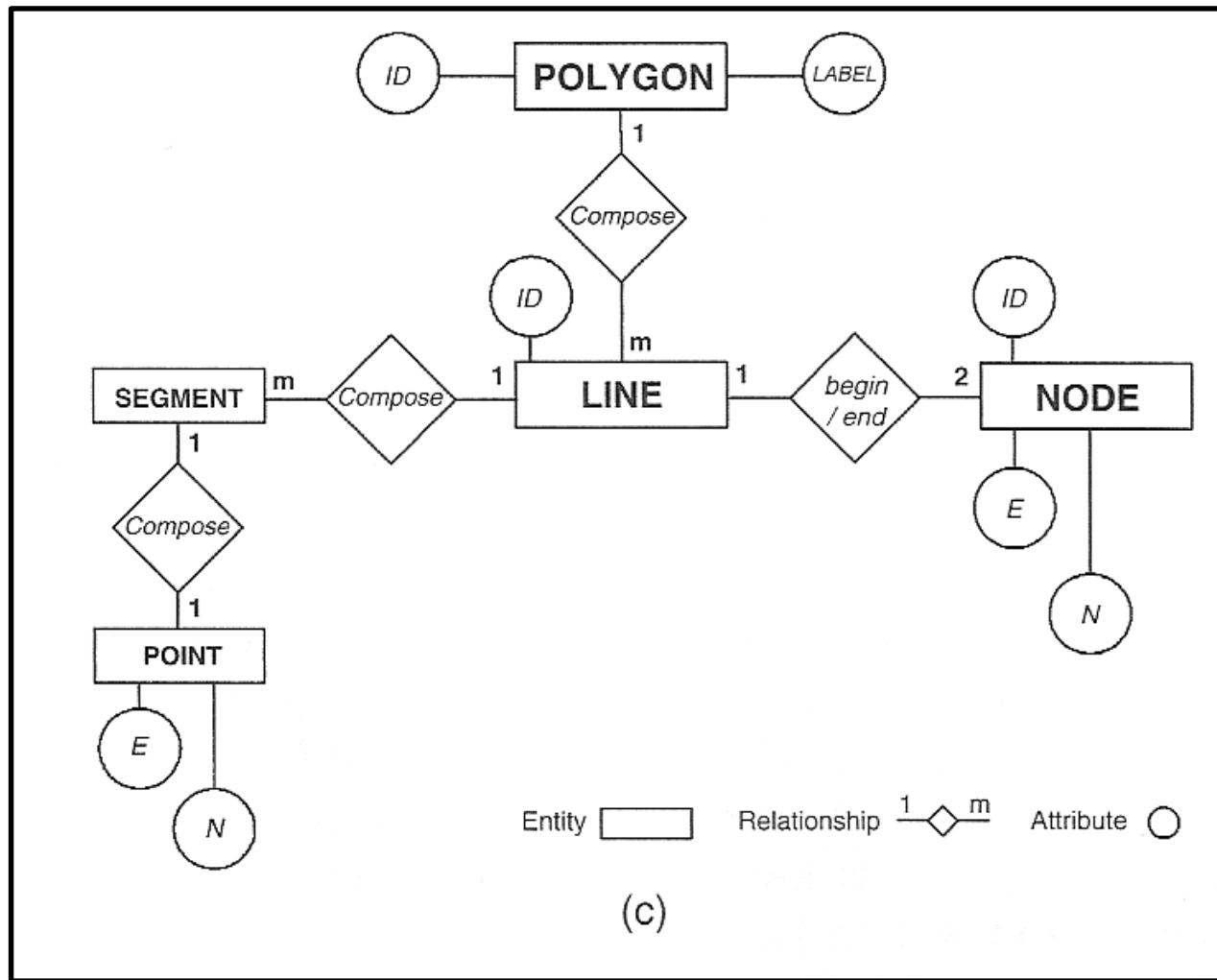
A linha tem dimensão 1.

Cada linha deve começar e terminar em pontos que são designados por nós, para os distinguir de todos os pontos intermédios das linhas.

A geometria de uma linha é determinada pelo primeiro nó, uma série de segmentos juntando pontos sucessivos e terminando num nó.

Uma linha tem implicitamente uma direcção e por isso um lado esquerdo e direito (Mt importante na topologia)

# Dados Espaciais - Polígono

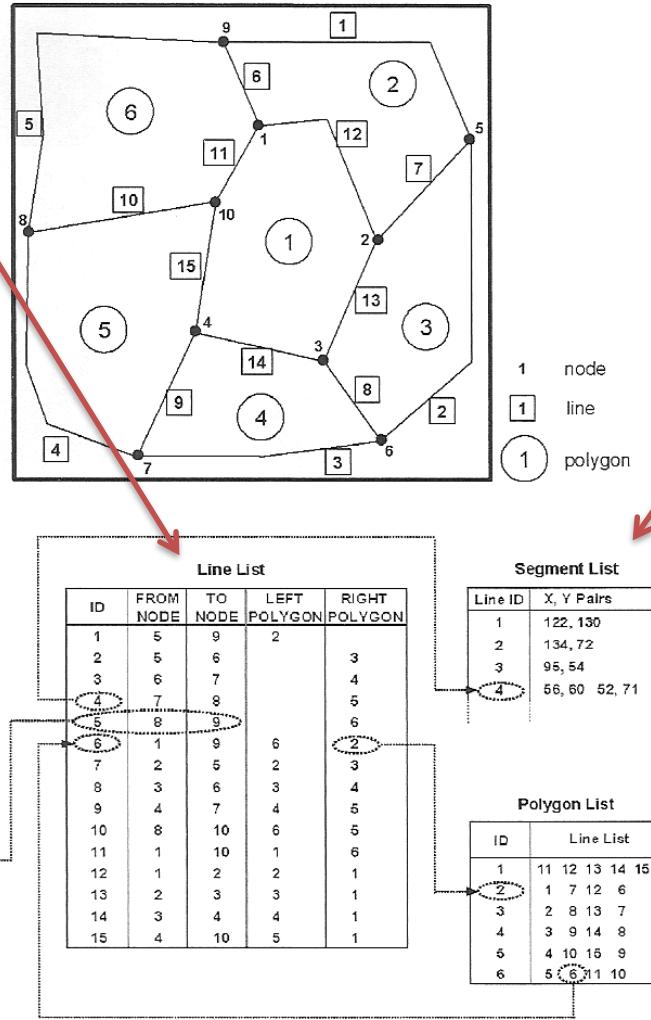


Um polígono é uma entidade bi-dimensional fechada compreendendo uma ou mais linhas

# Dados Topológicos

+3

A tabela central é a listagem das linhas que aponta para os nodos de inicio e fim da linha na “lista dos nodos”.



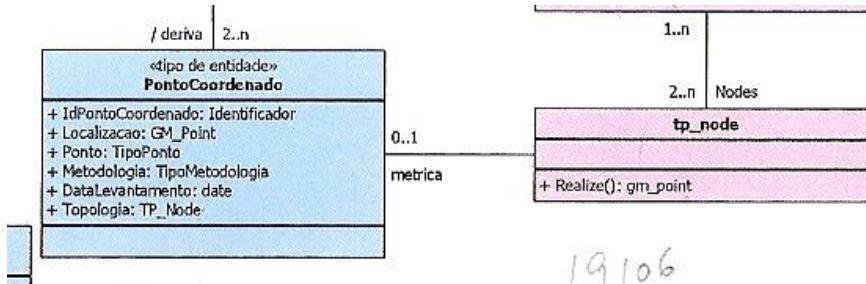
A lista de segmentos regista as coordenadas dos pontos que formam segmentos e a lista dos polígonos regista os ponteiros para as linhas que formam a sua fronteira

Como as linhas têm uma direcção do 1º ao ultimo nodo, são guardados também os ponteiros para os polígonos da esquerda e direita.

# Dados Atributos

Possibilidade de “agarrar” dados não geométricos a objectos espaciais

Em alguns sistemas SIG desktop os dados atributos são armazenados separadamente



PontoCoordenado	
<b>Tipo de valor:</b>	GM_Point
<b>Domínio:</b>	0
<b>Multiplicidade:</b>	1
<b>Atributo:</b>	
<b>Nome:</b>	Ponto
<b>Definição:</b>	Identificação do tipo de ponto coordenado
<b>Tipo de valor:</b>	TipoPonto
<b>Domínio:</b>	1
<b>Multiplicidade:</b>	1
<b>Atributo:</b>	
<b>Nome:</b>	Metodologia
<b>Definição:</b>	Identificação do principal tipo de metodologia utilizado na obtenção do ponto coordenado
<b>Tipo de valor:</b>	TipoMetodologia
<b>Domínio:</b>	1
<b>Multiplicidade:</b>	1
<b>Atributo:</b>	
<b>Nome:</b>	DataLevantamento
<b>Definição:</b>	Data da realização da coordenação do ponto
<b>Tipo de valor:</b>	Date
<b>Domínio:</b>	0
<b>Multiplicidade:</b>	1
<b>Atributo:</b>	
<b>Nome:</b>	Topologia
<b>Definição:</b>	Topologia do ponto coordenado
<b>Tipo de valor:</b>	TP_Node
<b>Domínio:</b>	0
<b>Multiplicidade:</b>	0..1
<b>Função associativa:</b>	
<b>Nome:</b>	ponto
<b>Definição:</b>	Pontos coordenados de estrema
<b>Tipo de valor:</b>	PontoCoordenado
<b>Cardinalidade:</b>	2..n
<b>Função associativa:</b>	
<b>Nome:</b>	estrema
<b>Definição:</b>	Estremas que têm ponto coordenado
<b>Tipo de valor:</b>	Estrema
<b>Cardinalidade:</b>	0..n
<b>Constrangimentos:</b>	
<b>Nome:</b>	comTopologia

# Modelo de Dados

## Um modelo de Dados

É um conjunto de conceitos que podem ser usados para descrever a estrutura e as operações de uma base de dados.

Os objectos e fenómenos reais são complexos

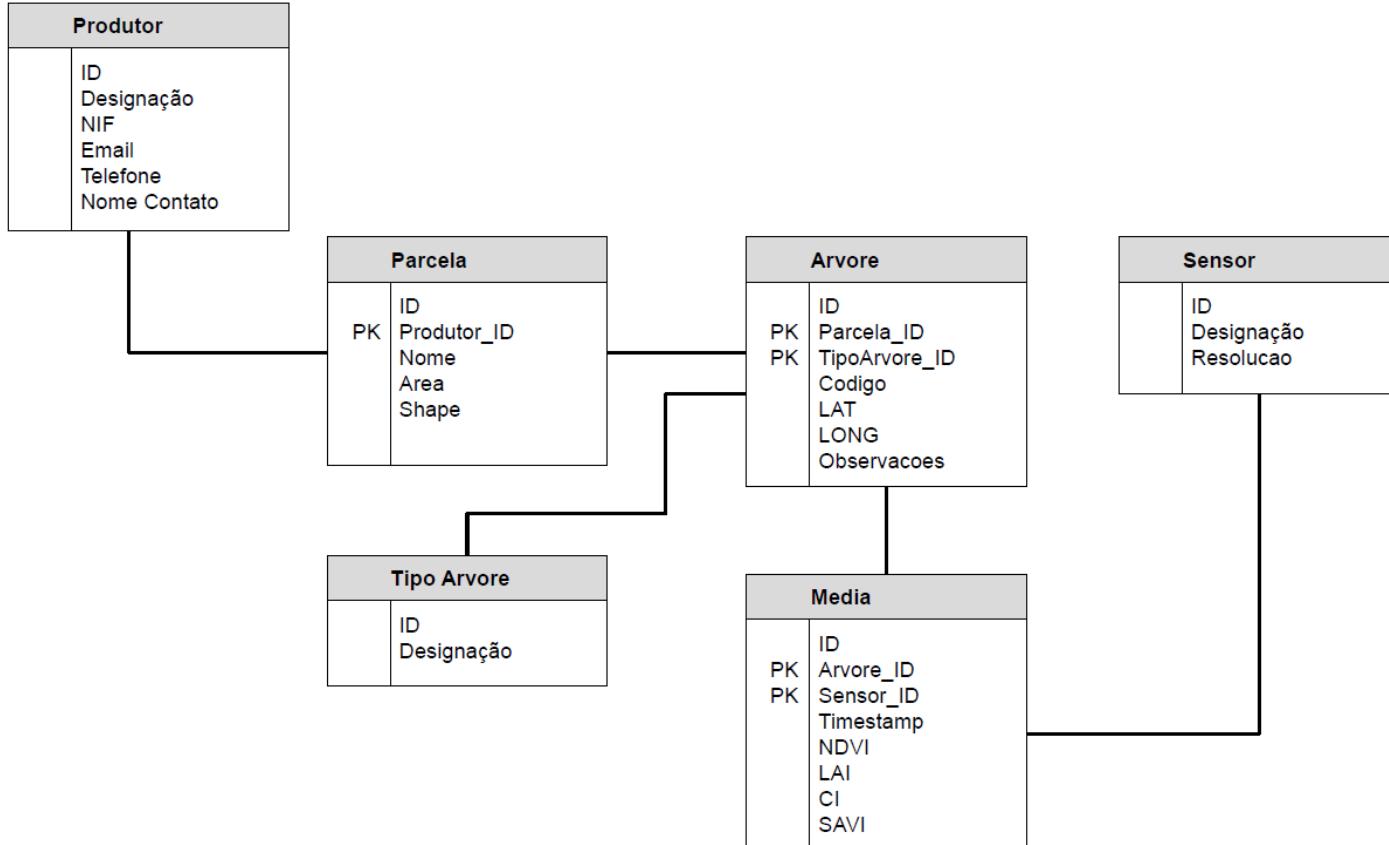


Não é possível uma representação exacta no contexto dos sistemas de gestão de bases de dados actuais

Por isso, é necessário construir uma abstracção dos objectos e fenómenos do mundo real de modo a obter uma representação apropriada, embora simplificada, que satisfaça as finalidades das aplicações de base de dados.

---

A UNAC pretende desenvolver um sistema que determine a vitalidade dos sobreiros com base numa série temporal de imagens de satélite e que possibilite o armazenamento e visualização do resultado num sistema de informação geográfica e em ambiente websig. O suporte dos dados deverá ser uma base de dados PostGreSQL/GIS. A base de dados deverá contemplar a informação dos produtores, das várias **parcelas** de cada **produtor** e das **árvores** (sobreiros) de cada produtor. Deverá ser possível visualizar a série temporal dos índices de vegetação ao longo de uma **série temporal** de imagens de satélite. Os índices de vegetação a considerar são: NDVI, CI, LAI e SAVI. O sistema deverá ter a capacidade de representar a informação agregada por produtor ou por parcela ou por nível de vitalidade do sobreiro e efetuar estatísticas com estas três variáveis.



# Abstracção

A **abstracção** de conceitos e entidades existentes no mundo real é uma parte importante da criação de sistemas de informação.

A **abstracção** funciona como uma ferramenta que nos ajuda a compreender o sistema dividindo-o em componentes separadas



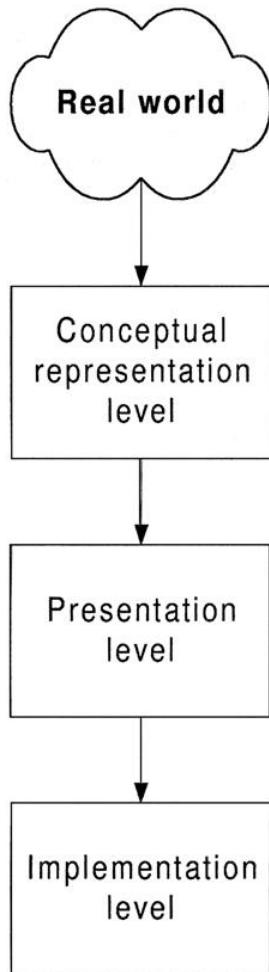
Campus da UL

Faculdade de Ciências

Edifícios

Salas

# Níveis de abstracção de dados Geográficos



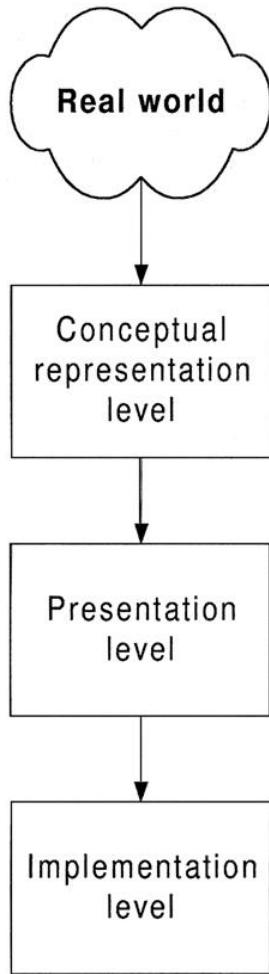
## Mundo real

Contem os fenómenos geográficos reais a representar, como rios, ruas, casas, coberto vegetal.

## Nível de representação conceptual

Neste nível são definidas as classes básicas, contínuas ou discretas, que serão criadas na base de dados. Estas classes estão associadas a classes de representação espacial que variam de acordo com o grau de percepção que o utilizador tem sobre o assunto.  
(diagrama de classes)

# Níveis de abstracção de dados Geográficos



## Nível de apresentação

Fornece as ferramentas com as quais se especificam os diferentes aspectos visuais que as entidades geográficas assumem quando usadas como parte de uma aplicação. A mesma entidade pode assumir diferentes representações visuais em aplicações diferentes.  
(Diagrama de Apresentação)

## Nível de implementação

Define normas, mecanismos de armazenamento, estrutura dos dados e funções para implementar fisicamente cada representação, os relacionamentos entre elas e as necessárias funções e métodos.

# Modelos de dados Geográficos

(Geographic data Models)

Modelos de dados semânticos e orientados a objectos:

EA (Entidade Associação, Chen, 1976)

OMT (Object Modeling Technique, Rumbugh et al., 1991)

UML (Unified Modeling Language, Rational Soft. Corp., 1997)

Estes modelos têm sido largamente utilizados na modelação de aplicações geográficas.

Estes modelos apresentam limitações para a modelação adequada de aplicações geográficas.



Não possuem primitivas apropriadas para a representação de dados espaciais



## ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DO MODELO TOPOGRÁFICO

<b>Titulo</b>	Especificações técnicas do modelo topográfico
<b>Autor</b>	Direção de Serviços de Geodesia, Cartografia e Informação Geográfica da Direção-Geral do Território
<b>Data</b>	11 abril 2018
<b>Referência</b>	MTop-ET-V0.4
<b>Publicação</b>	<u>Direção-Geral do Território</u>
<b>Descrição</b>	<p>Descrição da informação geográfica vetorial, do modelo digital do terreno e dos ortofotos que constituem o modelo topográfico. Definição dos objetos, respetivos atributos e relações do modelo vetorial e das características do modelo digital do terreno e dos ortofotos.</p> <p>Este documento destina-se aos produtores e utilizadores de informação geográfica com o objetivo de apoiar a discussão pública relativa à produção do modelo topográfico.</p>
<b>Contributos</b>	-
<b>Direitos</b>	-
<b>Histórico</b>	

## 4. Modelo Topográfico - Catálogo

O Modelo Topográfico (MTop) é constituído por objetos naturais e artificiais que modelam de forma detalhada o território nacional e está estruturado pelos temas que se descrevem de seguida.

### 4.1. Tema Toponímia

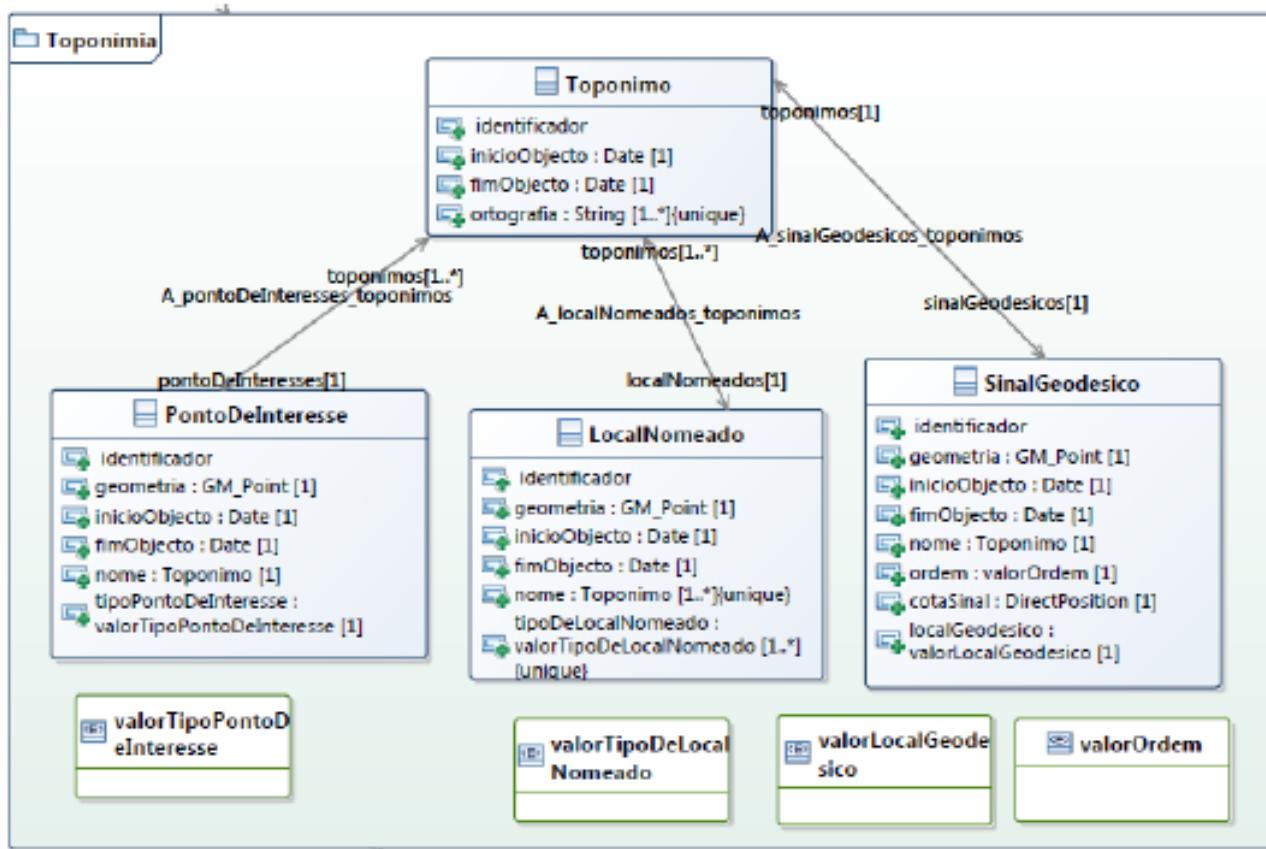


Figura 1: Diagrama UML do Tema Toponímia

## 4.4. Tema Transportes

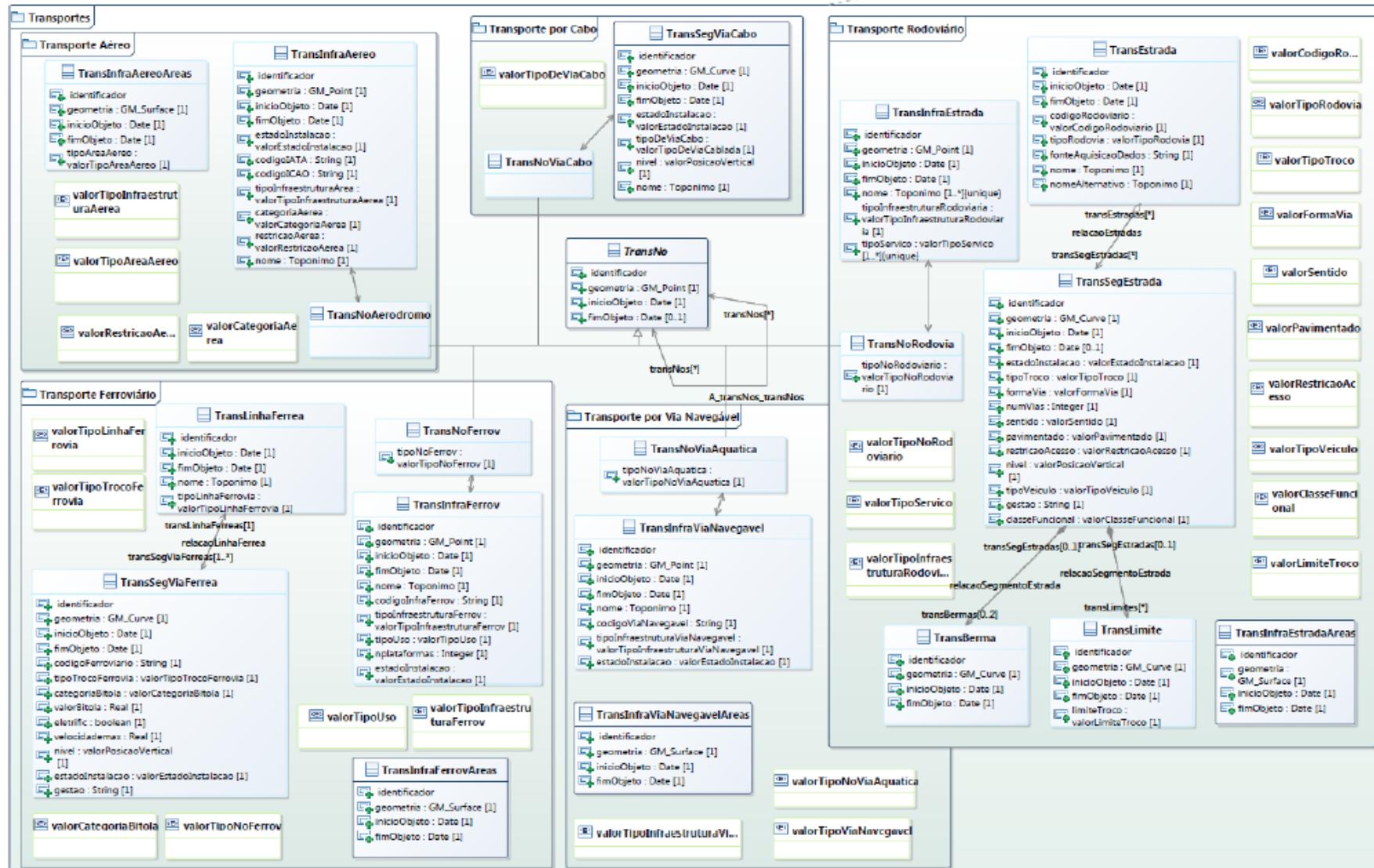
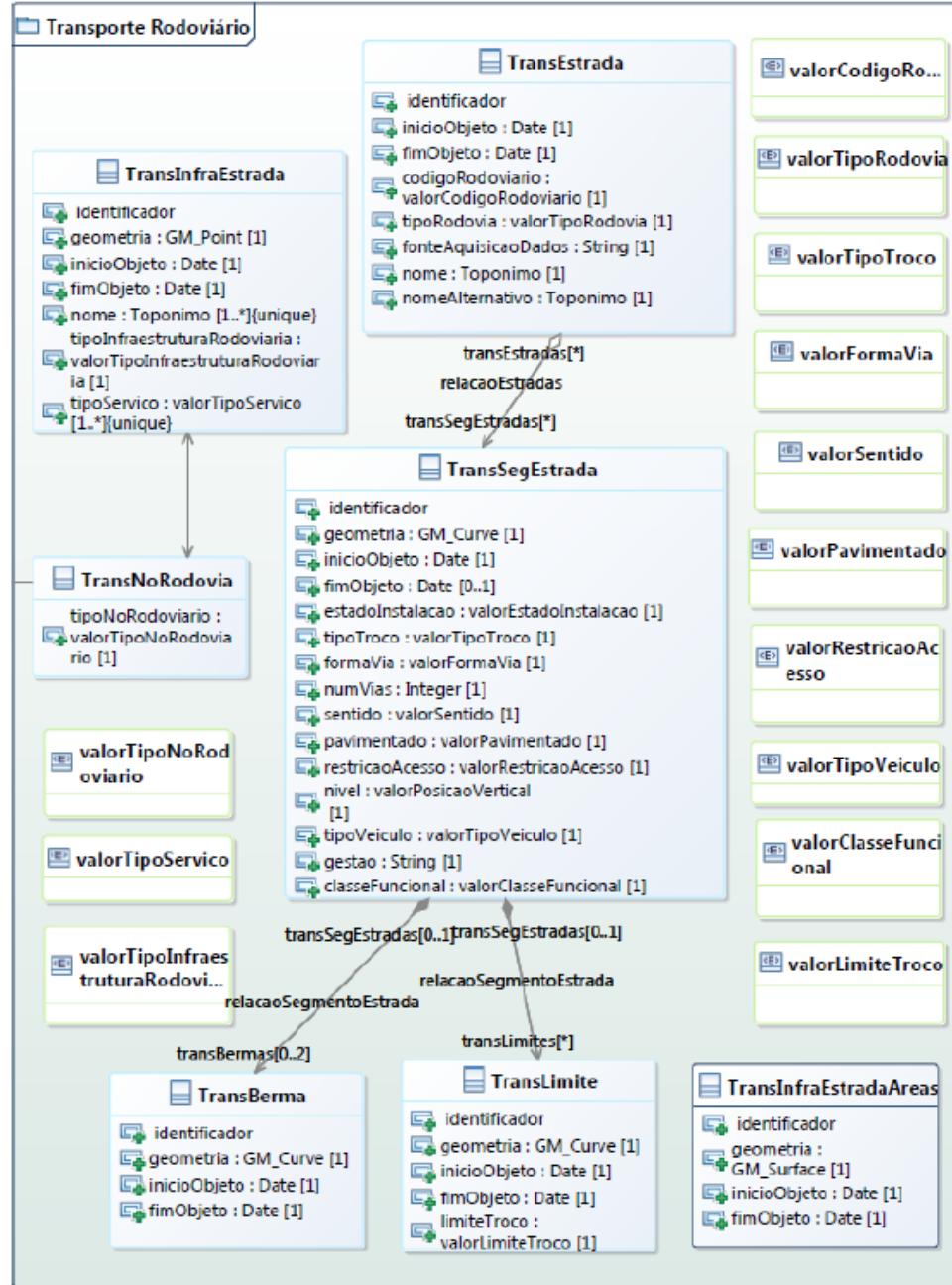


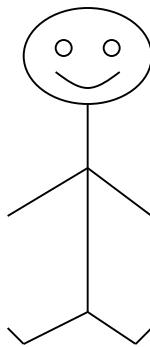
Figura 4: Diagrama UML do Tema Transportes



# Objectos e Classes em UML

**Objecto** é qualquer coisa **relevante, distinta** das outras, caracterizada por um conjunto de **atributos** e sobre a qual podem ser **executadas acções**.

Por exemplo: o aluno Francisco é um objecto do sistema de informação da FCUL, caracterizado pelos atributos: nome, morada, NIF, etc..., e sobre ele podem ser executadas operações como lançar notas, aceitar pedidos de inscrição, emitir recibos. O Francisco é distinto dos outros elementos do sistema.



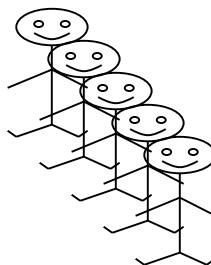
Francisco

- É distinto de outros alunos da FCUL
- Atributos: nome, morada, nº contribuinte, ...
- Operações: lançar notas, inscrição, ...

# Objectos e Classes em UML

A noção de **classe** na UML permite-nos representar e caracterizar todos os objectos de uma forma agregada. Num diagrama de classes o nível de análise é o da classe e não o do objecto.

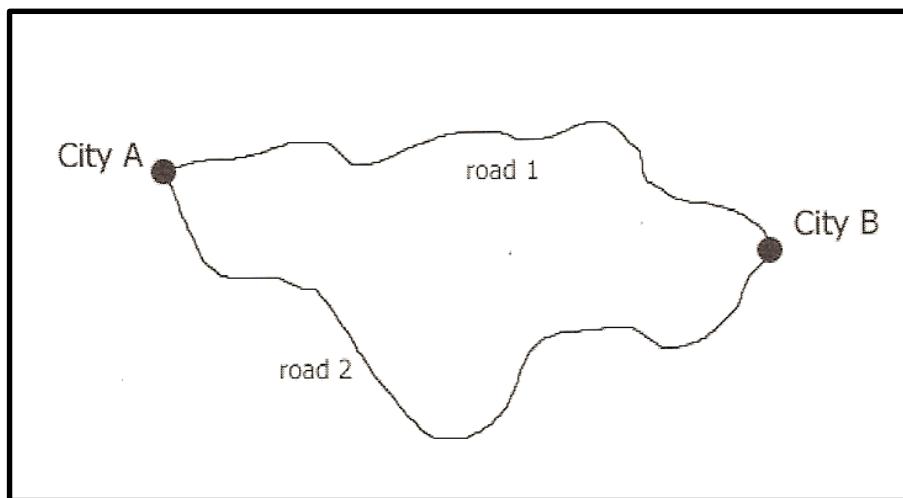
A **classe** é uma descrição de um **conjunto de objectos semelhantes** ou seja objectos que partilham os mesmos atributos sobre os quais podem ser executados as mesmas operações (comportamento) e que representam a mesma realidade (semântica)



- Todos distintos uns dos outros
- Partilham atributos e operações
- Relacionam-se com as mesmas classes
- Representam a mesma realidade (semântica)

# Exemplo de um diagrama de classes

O objectivo é implementação de um sistema que permita o cálculo da estrada mais rápida entre duas cidades



As cidades e as estradas são chamadas **entidades geográficas** (classes).

Uma cidade específica A (ou B) é chamada **instância (instance)**

Os pontos e linhas são **objectos espaciais**

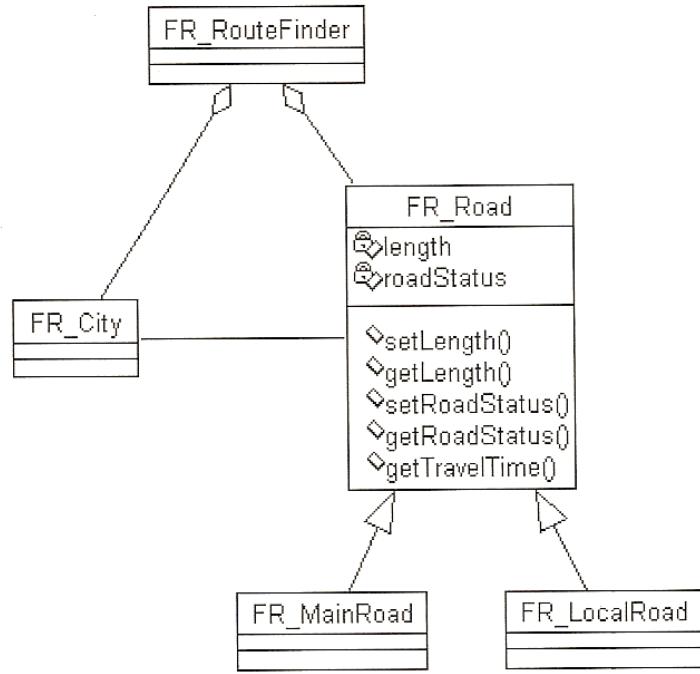
Uma classe pode ser qualquer coisa que tenha sido definida como tendo propriedades comuns. Neste caso podemos definir três classes:

Cidade (city)

Estrada (road)

ProcuraDoCaminho  
(RouteFinder)

# Exemplo de um diagrama de classes



A classe RouteFinder é a classe título das classes Road e City.

Assumindo que temos estradas locais e principais, subdividimos a classe Road em duas subclasses.

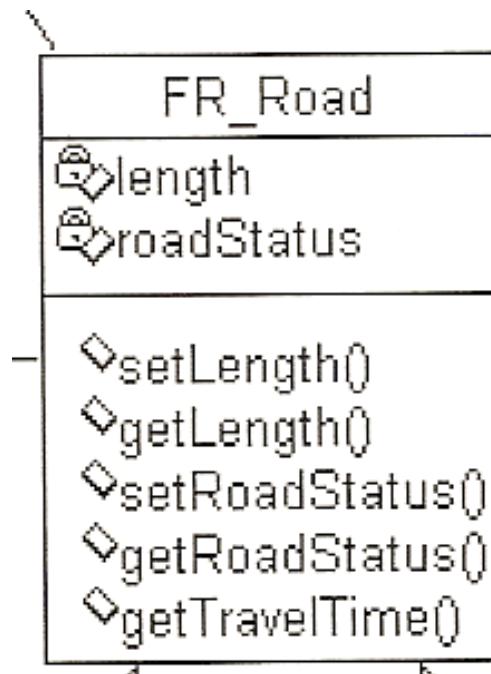
As propriedades como o comprimento da estrada deverá ficar na superclasse e apenas as propriedades que são únicas à classe como a velocidade máxima ou o encerramento no inverno farão parte da classe.

Uma classe UML tem um nome, atributos, operações e constrangimentos. O nome da classe deve ser único no modelo. Em modelos grandes o nome da classe é a combinação do sub-modelo com o nome da classe. Os nomes das classes devem começar por uma letra maiúscula.

Neste caso temos FR\_City; FR\_Road; FR\_MainRoad; FR\_LocalRoad

# Atributos e operações

**Os atributos** estão indicados na segunda caixa da classe e são valores que estão relacionados com as classes.



length

Comprimento da estrada

roadStatus

Estado da estrada: aberta ou fechada

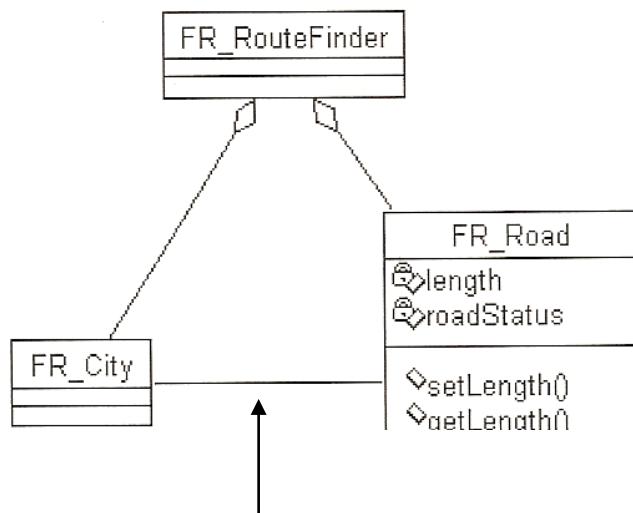
**As operações** estão indicadas na terceira caixa da classe. As operações são funções relacionadas com a classe.

Numa base dados relacional não especificamos as operações.

# Associações

**Associações** são a forma de representar o relacionamento entre classes.

O sistema RouteFinder é composto por **Cidades** e **estradas**. Esta parte da relação é chamada :



## Associação simples

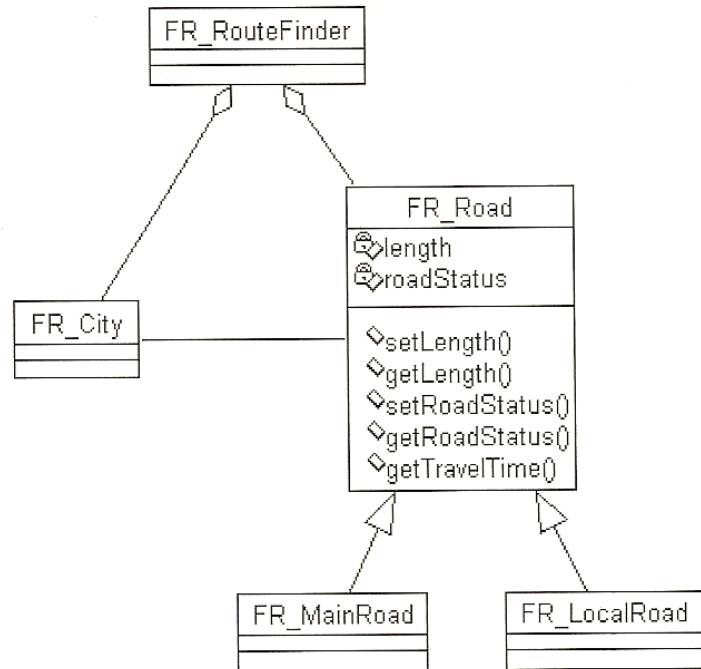
**Agregação:** Quando se pretende realçar que um objecto consiste numa agregação de um conjunto de outros objectos.

As classes agregadas (“City” e “Road”) podem existir independentemente da classe que os agrupa (RouteFinder).

# Associações

As classes MainRoad e LocalRoad são especializações da classe Road

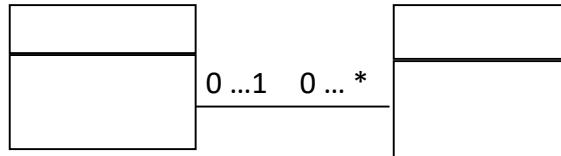
A associação entre estas classes chama-se **generalização**.



A generalização corresponde à partição de um conjunto em subconjuntos

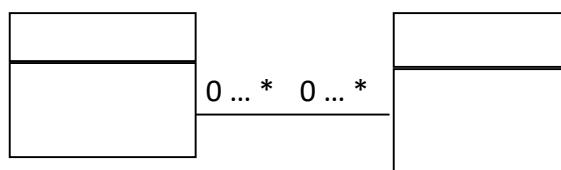
# Multiplicidade das Associações

“um para muitos”

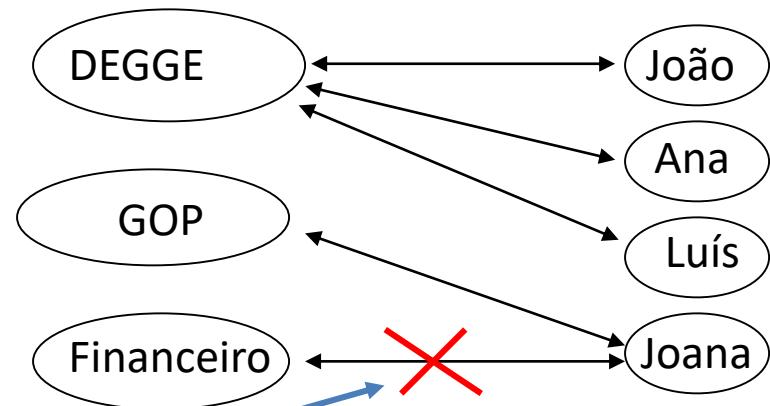
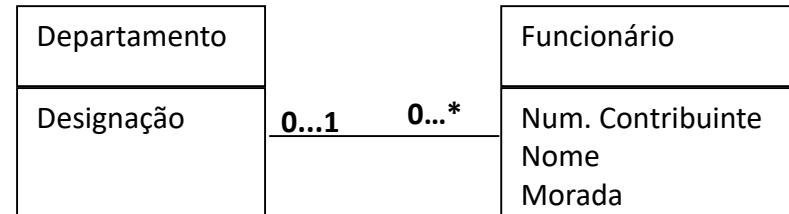


“um para um”

1...1 0...1



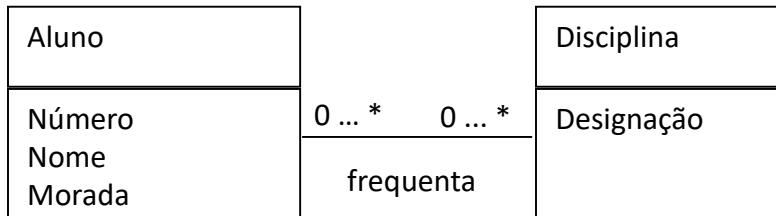
“muitos para muitos”



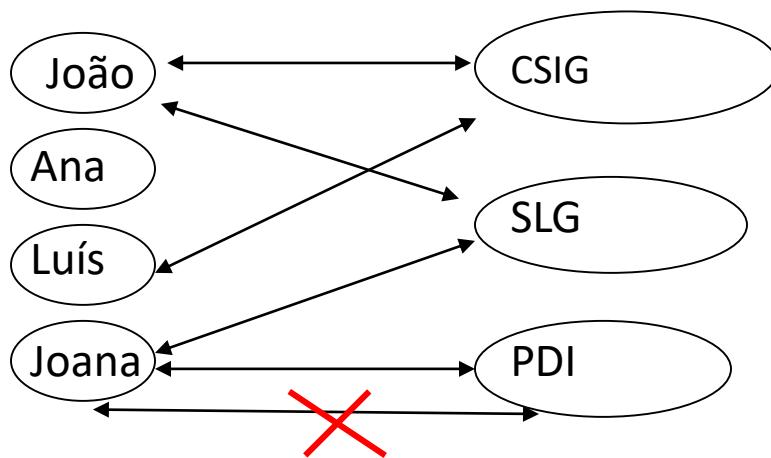
Cada funcionário só pode estar ligado  
a um departamento (0..1)

\*GOP:Gabinete de Organização Pedagógica

# Associação “muitos para muitos”



Um objeto não pode estar duplamente associado a outro objeto (Joana / PDI).

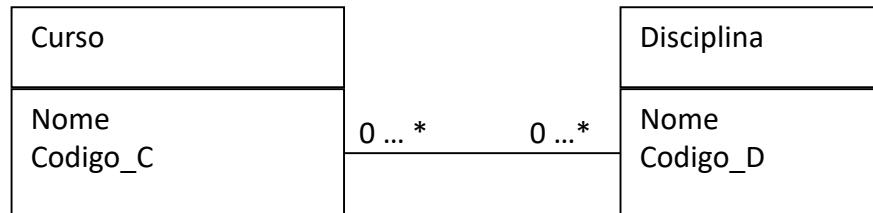


À semelhança das classes (em que os objetos são distintos), as associações também têm que ser distintas.

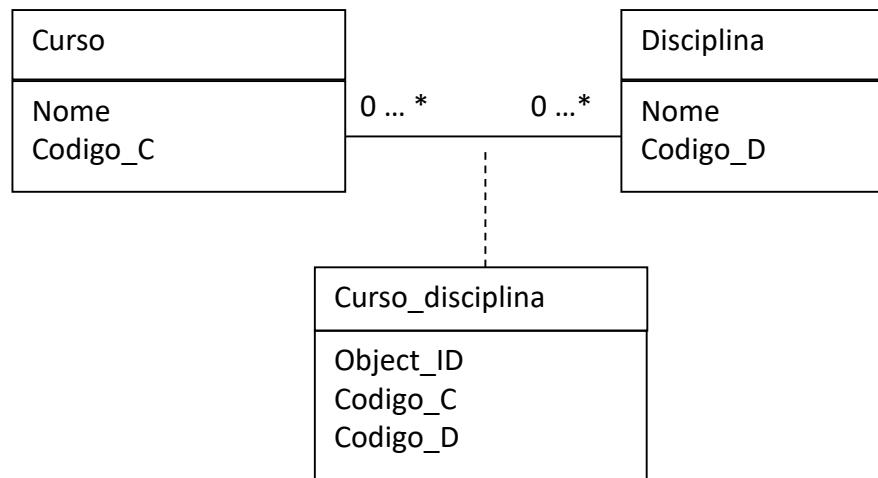
As associações podem ter nomes, nomes esses que terão que ser distintos

# Classes Associativas

As classes associativas são usadas nas associações *muitos para muitos*.



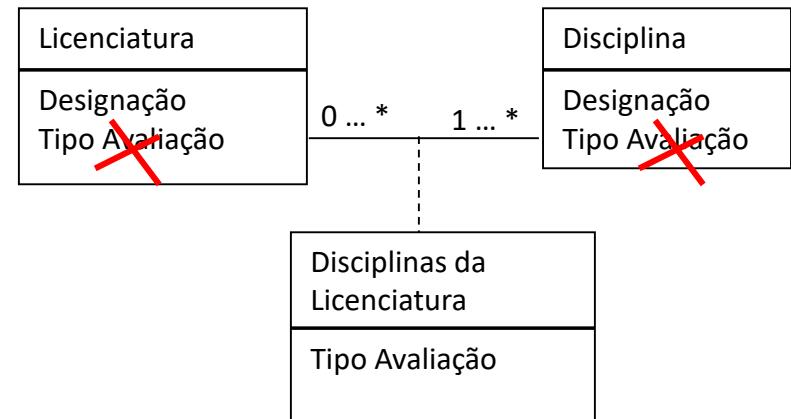
(Um curso tem muitas disciplinas)



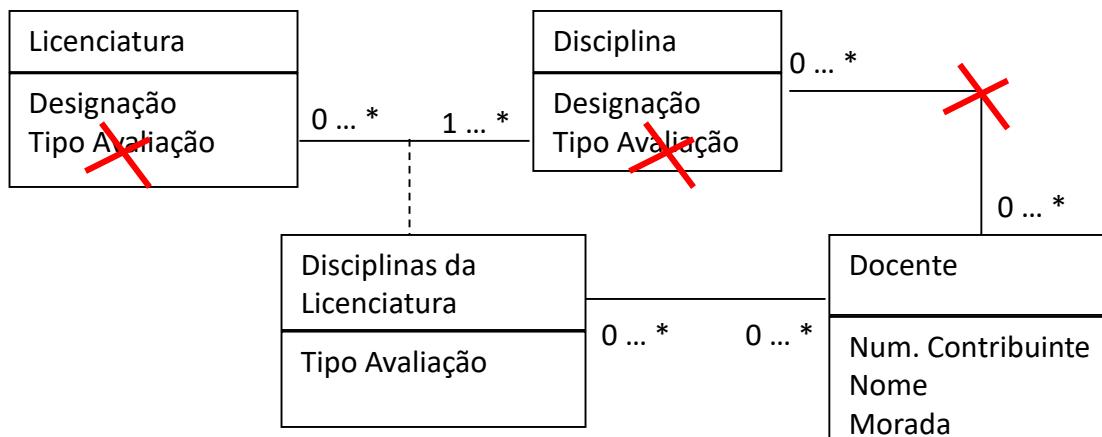
# Classes Associativas

As Classes Associativas são associações que se “transformam” em classes quando é necessário:

- a) Colocar atributos na associação ou/e;



- b) Associar uma classe a uma associação.



Cada disciplina tem o seu tipo de avaliação

# Exemplo de um diagrama de classes

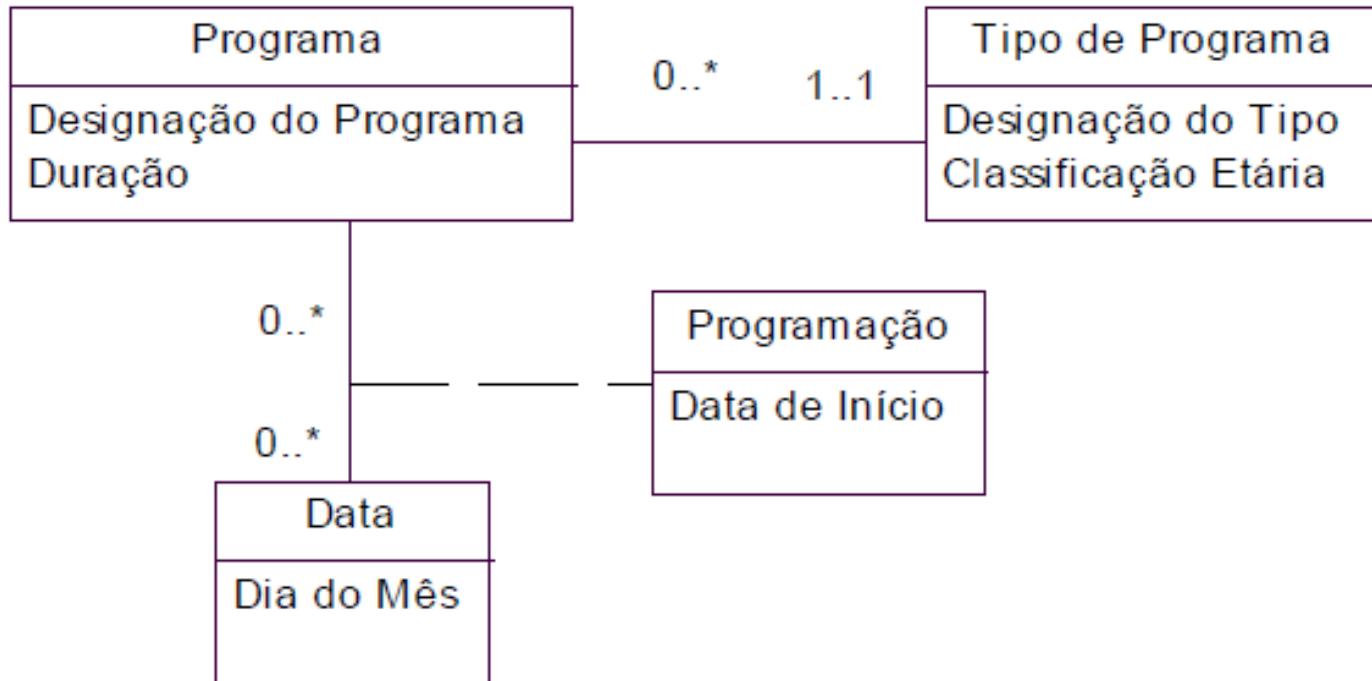
## Programação TV

Uma estação de televisão pretende um sistema de informação simples que a auxilie a armazenar e divulgar a sua programação diária. Quem consultar a programação, por exemplo através de um browser, deverá poder visualizar, para cada dia, a sequência dos programas, com a indicação da hora de início e da duração de cada programa.

Também se pretende que o espectador possa viabilizar o tipo de programa (Notícias, Filme, etc.) e a correspondente classificação etária.

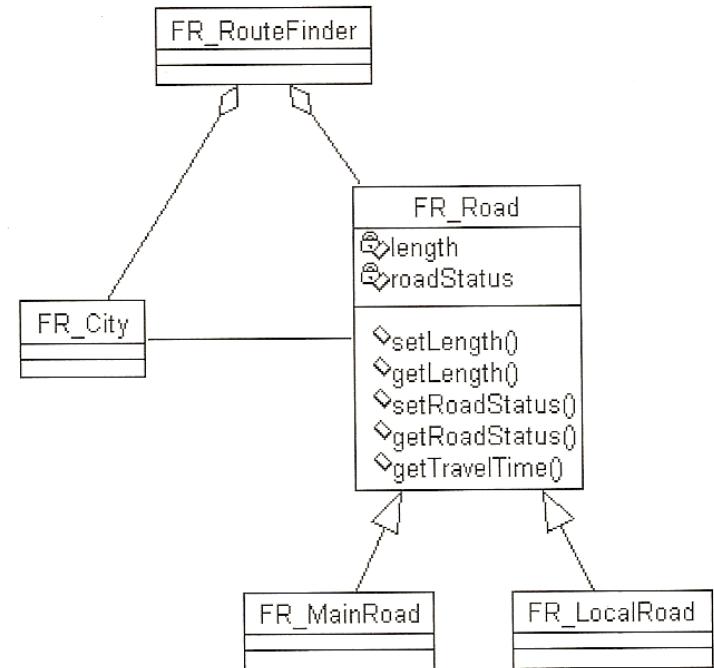
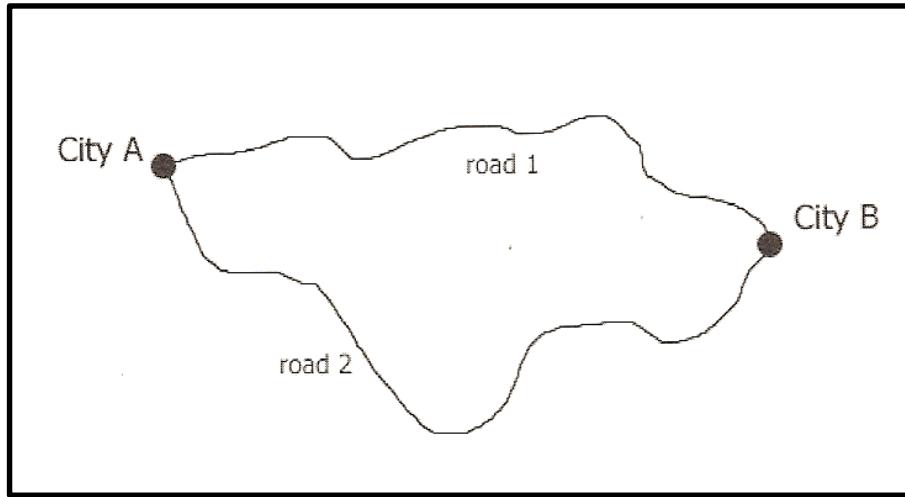
Pedro Nogueira Ramos, 2006

# Exemplo de um diagrama de classes



Pedro Nogueira Ramos, 2006

# Exemplo de um diagrama de classes



Quais as limitações desta representação?



Não há geometria

Não há topologia

# Modelos de dados Geográficos

## Alternativas (Geográficas)

**GeoOOA** (Kosters et al., 1997)

Object-Oriented Analysis for GIS-Applications

**GMOD** (Oliveira et al., 1997)

Generic Model Organism Database

**OMT-G** (Borges et al., 2001)

Object Modelling Technique - Geographic

**MADS** (Parent et al., 1999)

Metadata Authority Description Schema



Procuram reflectir melhor as necessidades  
de aplicações geográficas

# Modelo de Dados OMT-G

O modelo **OMT-G** parte das primitivas definidas para o diagrama de classes **UML** (Unified Modelling Language)...

Introduzindo primitivas geográficas com o objectivo de aumentar a capacidade de representação semântica da UML.



Aproximação do modelo mental do espaço e o modelo usual de representação

O modelo OMT-G tem primitivas para modelar a

Geometria

Topologia dos dados

Principais características:

Expressividade Gráfica

Capacidade de Codificação

# Modelo de Dados OMT-G

O modelo **OMT-G** é baseado em três conceitos principais:

Classes

Relacionamentos

Restrições de  
integridade espaciais

As classes e os relacionamentos definem as primitivas básicas usadas para criar esquemas estáticos de aplicação.

O modelo **OMT-G** é composto por três diferentes diagramas:

Diagrama de Classes

Diagrama de Transformação

Diagrama de Apresentação

# Modelo de Dados OMT-G

## Diagrama de Classes

Todas as classes são especificadas junto com as suas representações e relacionamentos. A partir do diagrama de classes é possível derivar um conjunto de restrições de integridade espacial

## Diagrama de Transformação

Quando o diagrama de classes especifica múltiplas representações ou a derivação de uma classe a partir de outra.

## Diagrama de Apresentação

Especificação de alternativas de visualização que cada representação pode assumir.

# Diagrama de Classes OMT-G

O **diagrama de classes** é usado para descrever a estrutura e conteúdo da base de dados geográfica

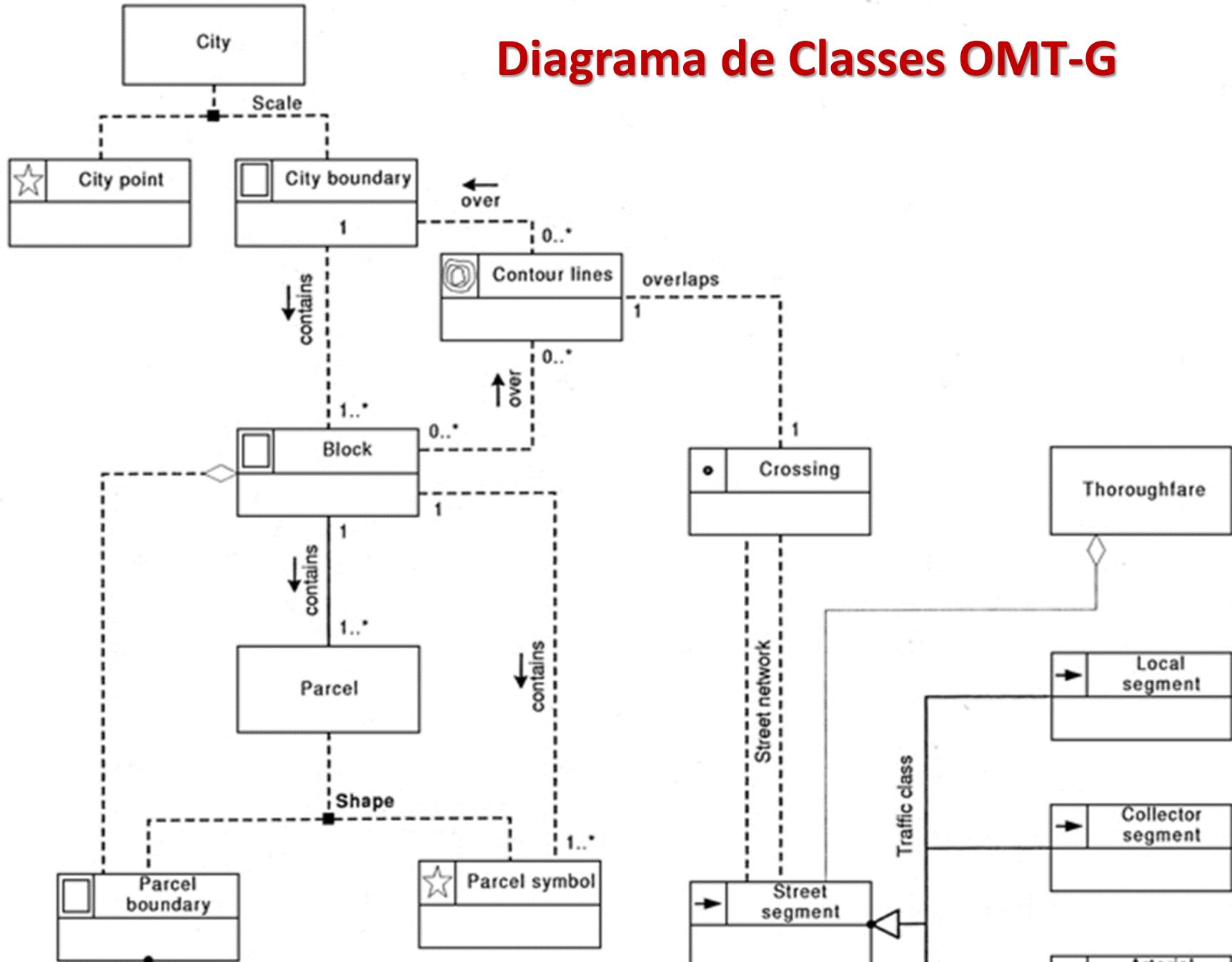
Contém as classes de objectos e os seus relacionamentos

O **diagrama de classes** contém apenas as regras e descrições que definem conceptualmente a estruturação dos dados incluindo a informação do tipo de representação que será adoptada em cada classe.



É um produto do nível de representação conceptual

# Diagrama de Classes OMT-G



# As Classes

As classes definidas no modelo OMT-G representam três grandes grupos de dados:

Contínuos

Discretos

Não espaciais

As classes podem ser

Georreferenciadas

Convencionais

Descreve objectos que possuem representação espacial e estão associados a regiões da superfície da Terra

Objectos com propriedades, comportamentos, relacionamentos e semântica semelhante e que possuem alguma relação com objectos espaciais mas que não possuem propriedades geométricas.

# As Classes

As **classes georreferenciadas** são especializadas em classes do tipo:

**Geo-Campo** (Geo-Field)

Objectos e fenómenos distribuídos continuamente no espaço.

Ex. tipo de solo, relevo, geologia

**Geo-Objecto** (Geo-Object)

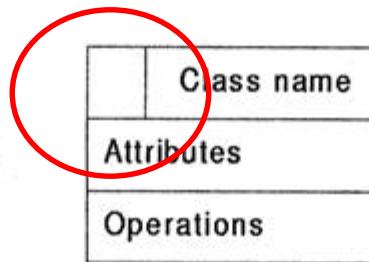
Objectos geográficos particulares, individualizáveis, associados a elementos do mundo real.  
Ex. edifícios, rios, árvores

As **classes convencionais** são simbolizadas exactamente como na UML.

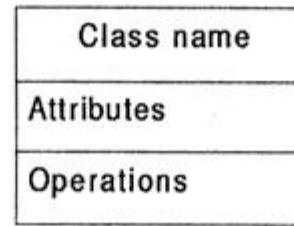
# As Classes

## Notação gráfica para as classes do modelo OMT-G

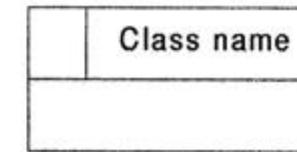
Georeferenced class



Conventional class



(a)  
complete  
representation



Class name

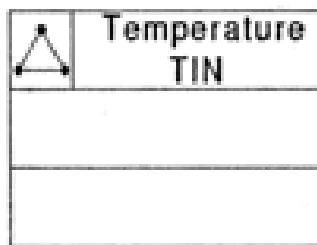
(b)  
simplified  
representation

Quando o objectivo é o desenho de bases de dados relacionais não se especificam operações (apenas para linguagens orientadas a objectos)

# As Classes

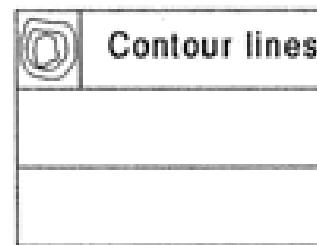
O modelo OMT-G define 5 classes descendentes do **Geo-Campo**

Triangular  
Irregular Network



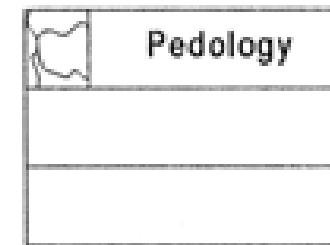
TIN

Isolines



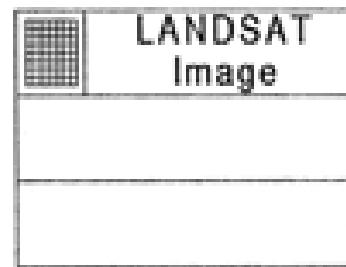
Isolinhas

Planar subdivision



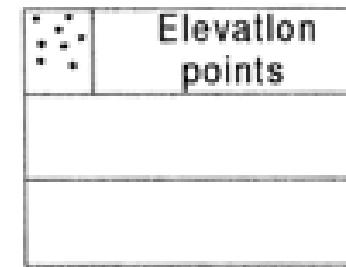
Subdivisão  
planar

Tesselation



Imagen

Sampling



Amostragem

# As Classes

O modelo OMT-G define 2 classes descendentes do **Geo-Objecto**

Com Geometria

Com Geometria e Topologia

A classe geo-objecto **com geometria** representa objectos que possuem apenas propriedades geométricas e é especializado em classes:

Ponto

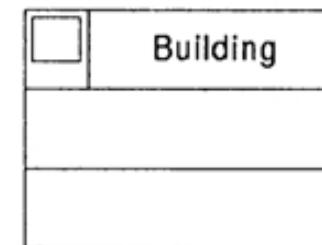
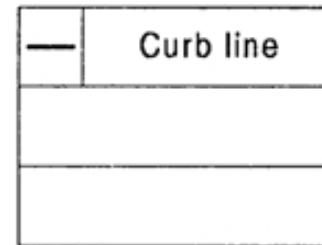
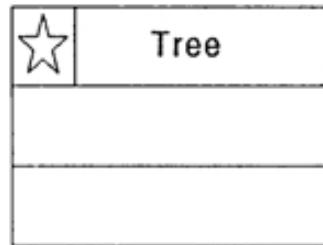
Linha

Polígono

Point

Line

Polygon



# As Classes

As classes geo-objecto com **geometria e topologia** representam objectos que possuem as propriedades de conectividade topológica sendo especificamente voltadas para a representação de estruturas de rede (água, eléctricas, telecomunicações)

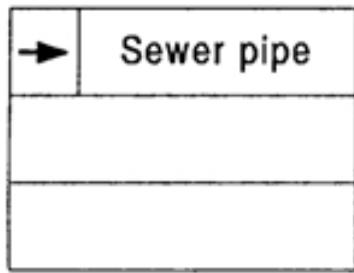
Estrutura em:

Arcos

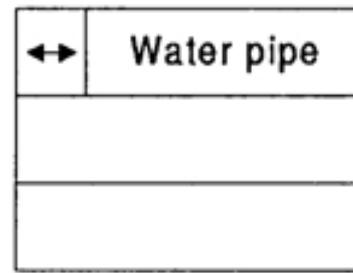


Nós

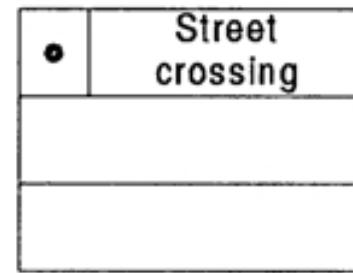
Unidirectional line



Bidirectional line



Node



Os arcos podem ser unidireccionais (rede de esgotos) ou bidireccionais (rede telecomunicações)

# Relacionamentos

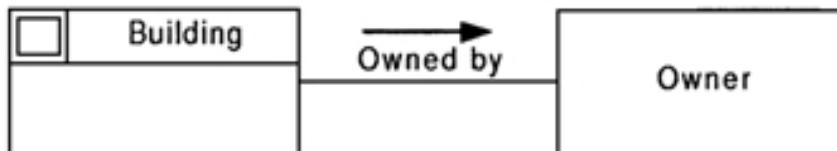
O modelo OMT-G representa três tipos de relacionamento entre as duas classes:

Associação simples

Relacionamentos espaciais

Relacionamentos topológicos em rede

Associação simples



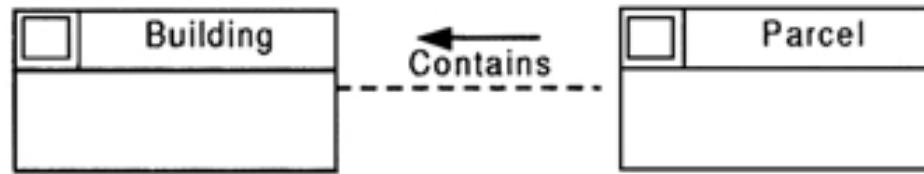
Representa um relacionamento estrutural entre objectos de classes diferentes, convencionais ou georreferenciadas.

A relação é indicada por uma linha contínua

# Relacionamentos

## Relacionamentos espaciais

Representam relações topológicas, métricas, de ordem e fuzzy.



Algumas relações podem ser derivadas automaticamente a partir da forma geométrica do objecto, no momento da entrada dos dados ou de execução de operações de análise espacial. Como exemplo os relacionamentos topológicos.

Outras relações têm de ser indicadas pelo utilizador, são chamadas: **explícitas**. Estas são indicadas por uma linha a tracejado

# Relacionamentos

O modelo OMT-G considera um conjunto de **relacionamentos espaciais** entre classes georreferenciadas.

Clementini et al., 1993 definiram um conjunto mínimo de relacionamentos espaciais, a partir dos quais todos os outros podem ser especificados, são eles:

Disjunto

Contem

Dentro

Igual

Toca

Cobre

Coberto por

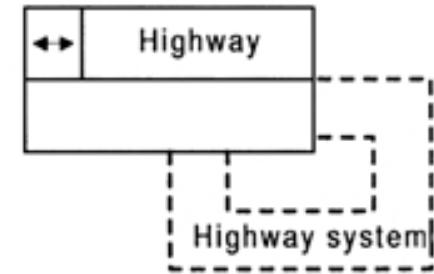
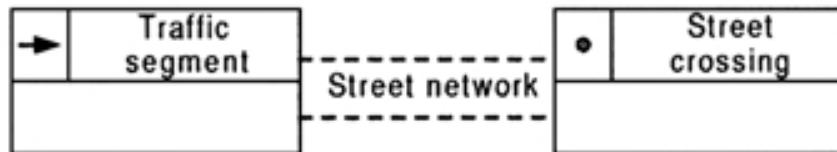
Sobrepõe

Nota: Alguns relacionamentos só são possíveis entre determinadas classes, pois são dependentes de representação geométrica.

Por exemplo, **contém** pressupõe que uma das classes é um polígono.

# Relacionamentos

Os **relacionamentos de rede** são relacionamentos entre objectos que estão ligados uns com os outros.



Os relacionamentos são em geral especificados entre uma classe de nós e uma classe de arcos.

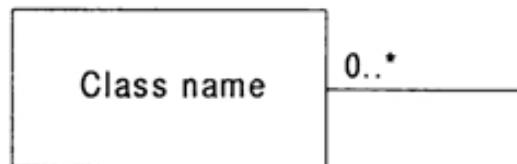
Mas pode também ser estabelecido um relacionamento recursivo sobre uma classe de arcos.

# Cardinalidade

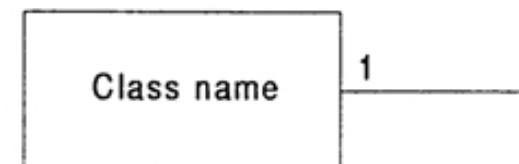
Os relacionamentos são caracterizados pela sua **cardinalidade**.

(Cardinality)

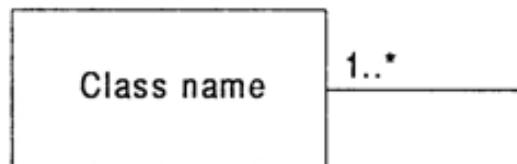
A cardinalidade representa o numero de instancias de uma classe que podem ser associadas a instancias de outra classe.



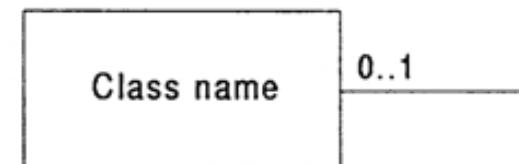
Zero or more



Exactly one



One or more

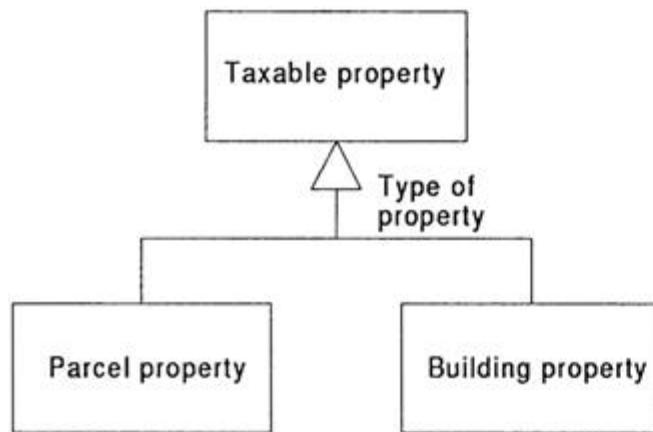


Zero or one

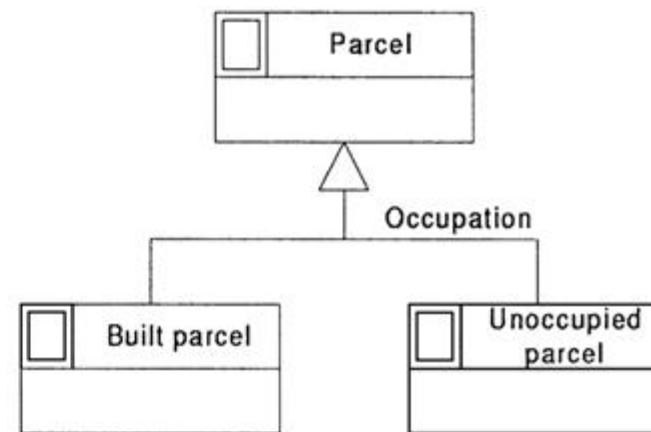
A notação é igual à linguagem UML

# Generalização e Especialização

A Generalização é o processo de definição de Classes mais genéricas (superclasses) a partir de classes com características semelhantes (subclasses). A especialização é o inverso.



(a) UML notation

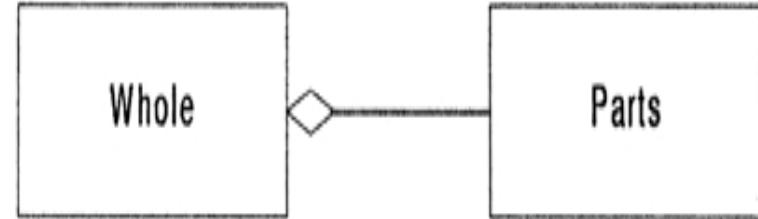


(b) Spatial generalization

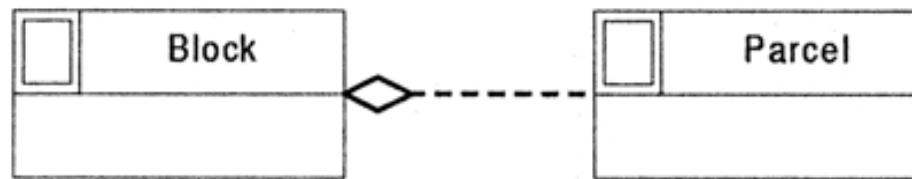
Cada subclasse herda atributos, operações e associações da superclasse

# Agregação (aggregation)

A **agregação** é uma forma especial de associação onde se considera que um é formado a partir de outros.



No caso das classes serem georreferenciadas designamos por **agregação espacial**. Neste caso são explicitados relacionamentos topológicos “todo-parte”.



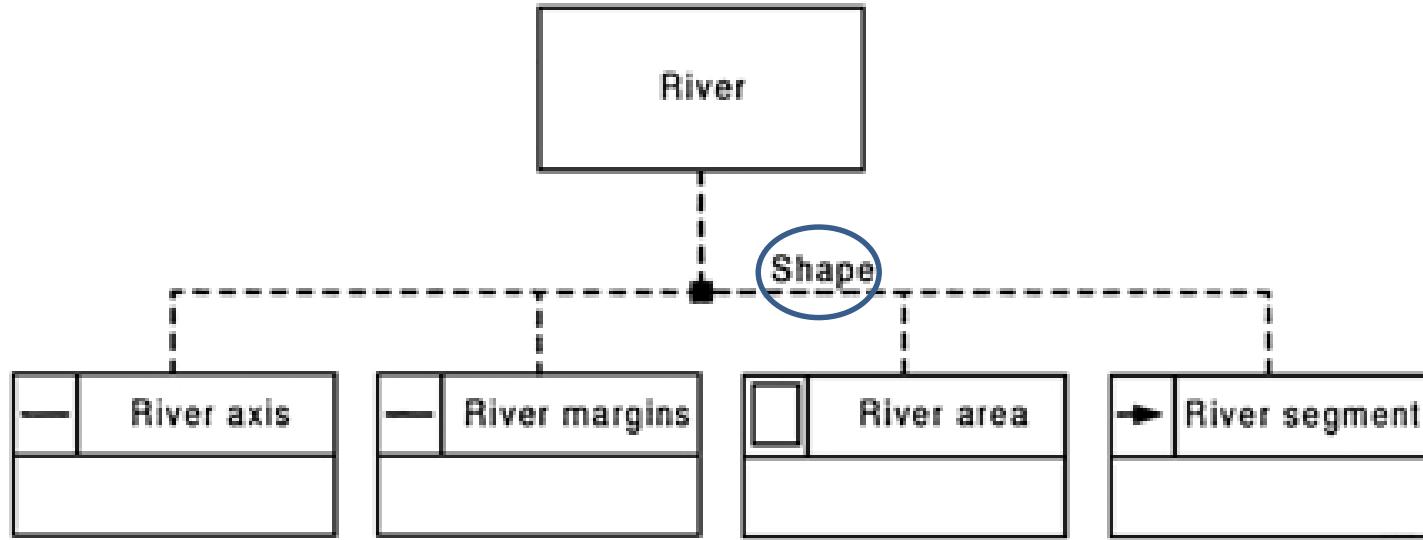
A agregação espacial indica que a geometria de cada parte deve estar contida na geometria do todo. Não é permitida a sobreposição das partes.

Deve verificar-se a partição completa do plano.

# Generalização Conceptual

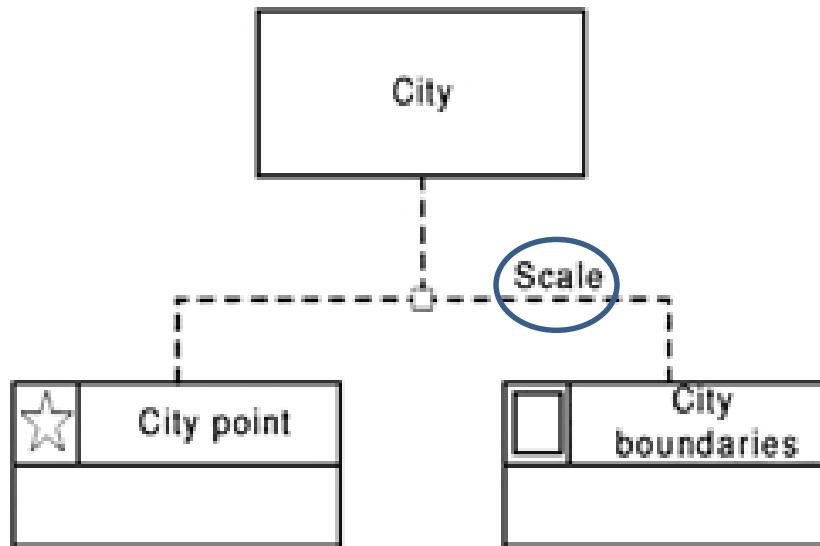
A variação de acordo com a forma é utilizado para registar a existência de múltiplas representações para uma classe, independentemente da escala.

A descrição geométrica da superclasse é deduzida a partir do uso das subclasses.



# Generalização Conceptual

A variação de acordo com a escala é usada na representação de diferentes aspectos geométricos de uma classe, cada aspecto corresponde a uma faixa de escalas.

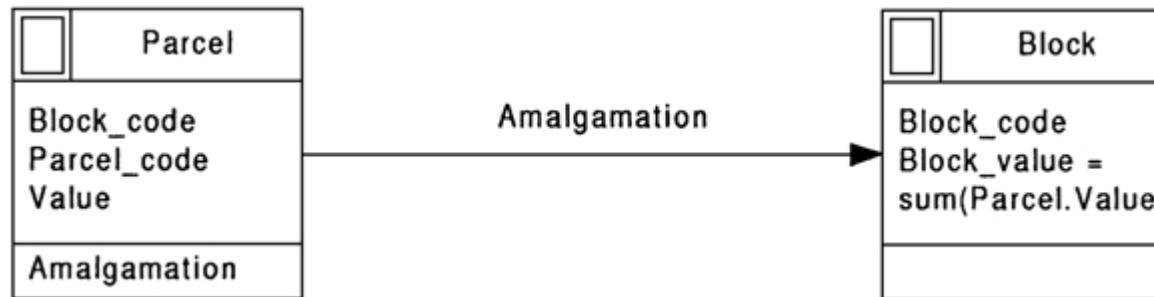


End of Class diagram

# Diagrama de Transformação

Transformation Diagram

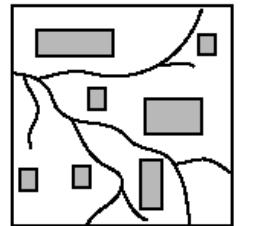
O **diagrama de transformação** tem uma notação semelhante à proposta na UML para os diagramas de estado e de actividade e é usado para especificar transformação entre classes.



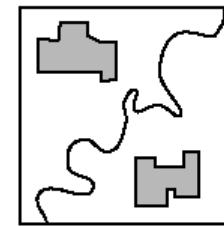
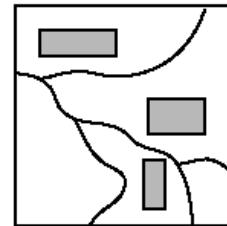
As classes que estão envolvidas em algum tipo de transformação são ligadas por meio de linhas continuas com setas que indicam a direcção da transformação.

Os operadores de transformação (TR) envolvidos e os seus parâmetros, quando houver, são indicados por meio de texto sobre a linha que indica a transformação

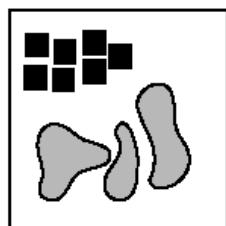
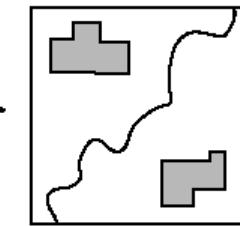
# Operadores de Generalização



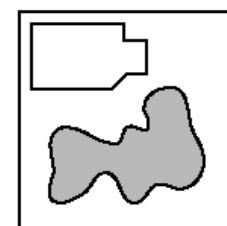
Elimination



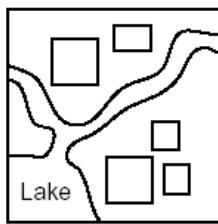
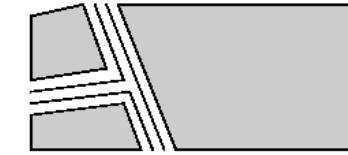
Simplification



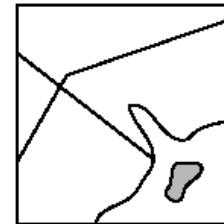
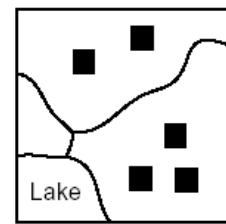
Aggregation



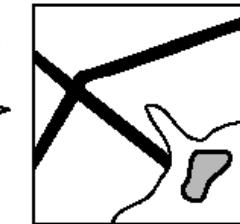
Amalgamation



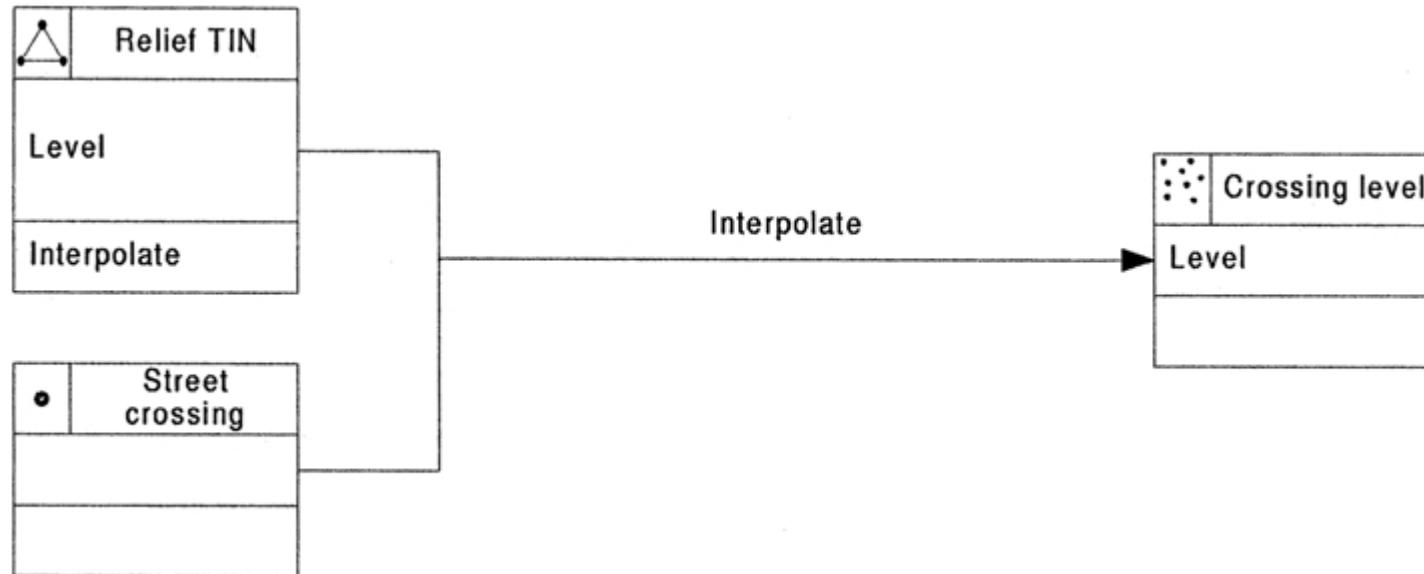
Collapse



Exaggeration

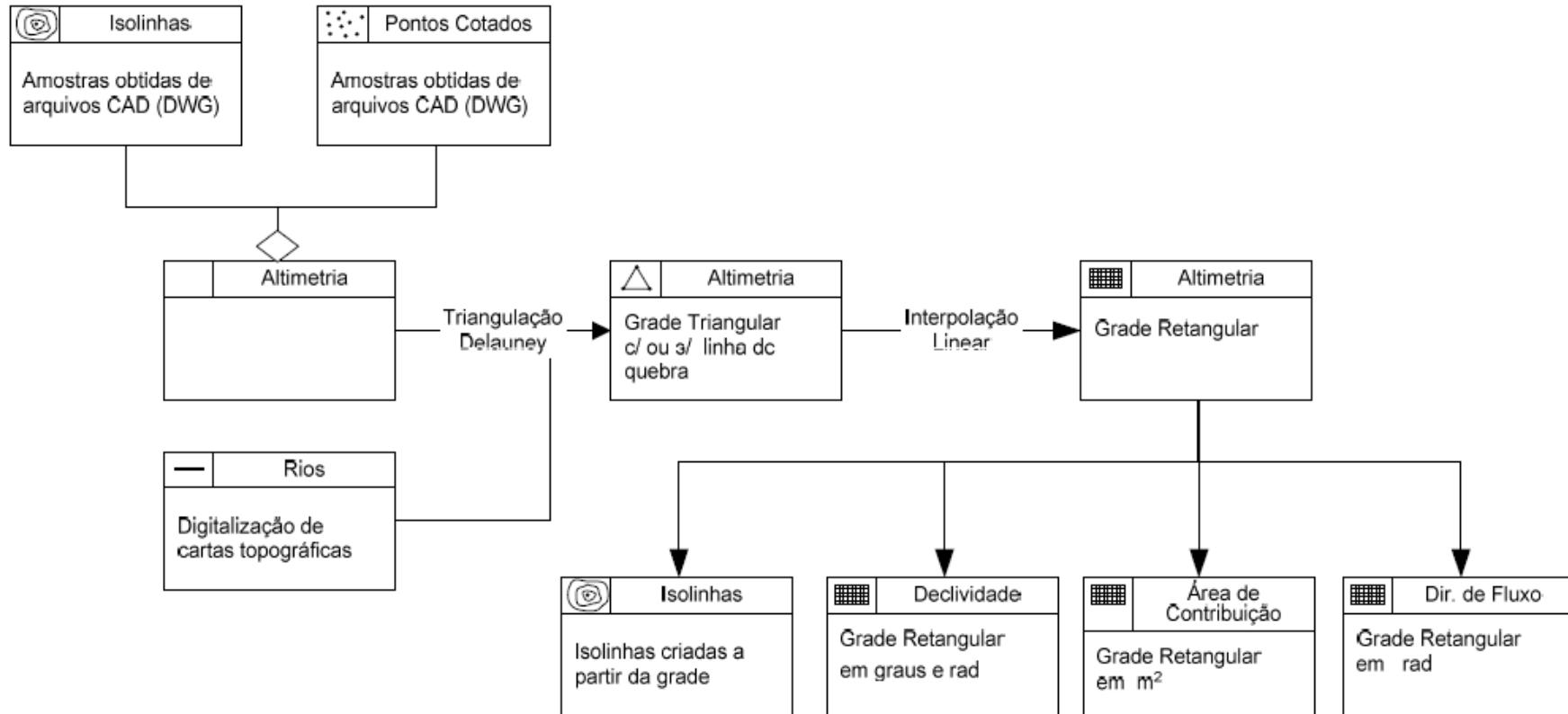


# Diagrama de Transformação



Exemplo de operação

# Diagrama de Transformação



Kind of Model Builder from ESRI

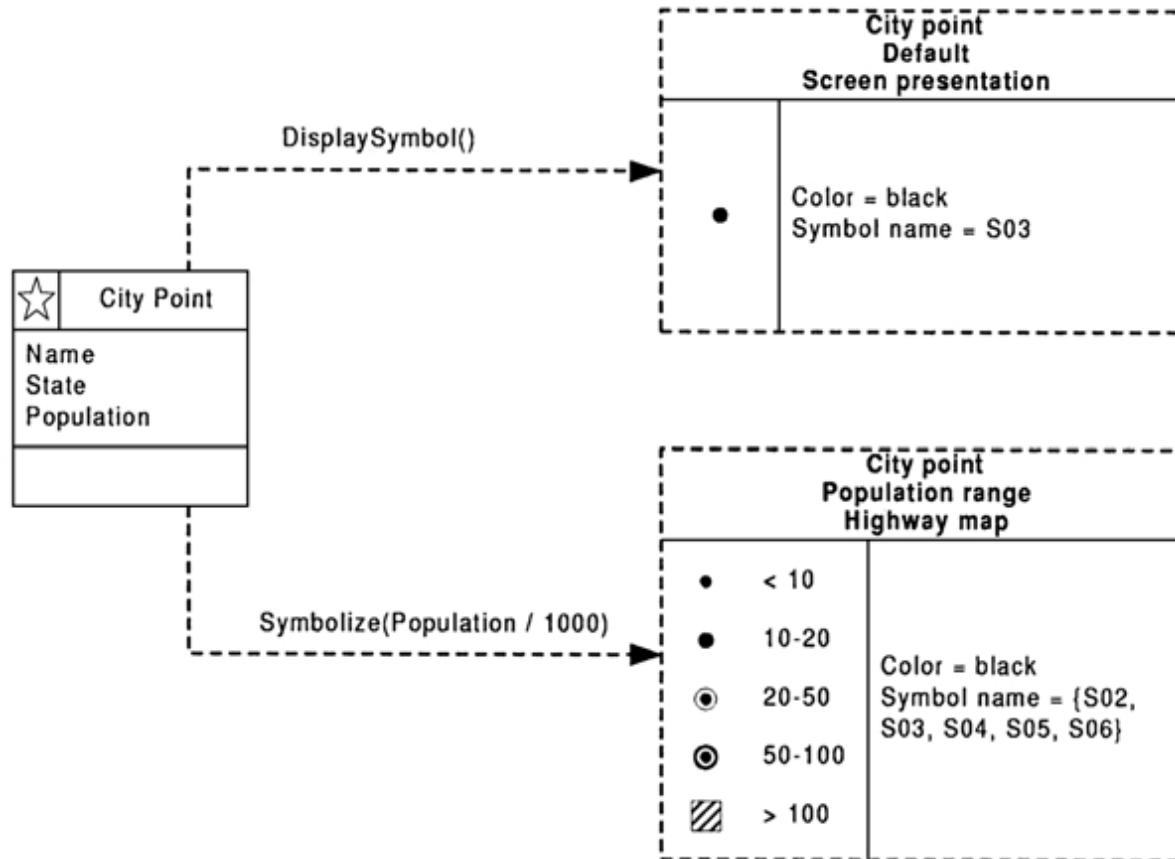
# Diagrama de Apresentação

Presentation Diagram

O **diagrama de apresentação** para o modelo OMT-G pertence ao nível de apresentação. O termo apresentação é usado no sentido de determinar o aspecto visual ou gráfico (cor, tipo de linha, espessura de linha) dos geo-objectos e geo-campos no papel ou no ecrã do computador.

- Cada apresentação é definida a partir de uma representação contida no diagrama de classes ou no diagrama de transformação do nível de representação.
- As operações de transformação para a apresentação (TA) são especificadas permitindo obter o aspecto visual desejado a partir da simples forma geométrica definida na representação.

# Diagrama de Apresentação



**Cada classe georreferenciada** especificada no diagrama de classes precisa de ter pelo menos uma apresentação correspondente especificada no diagrama de apresentação

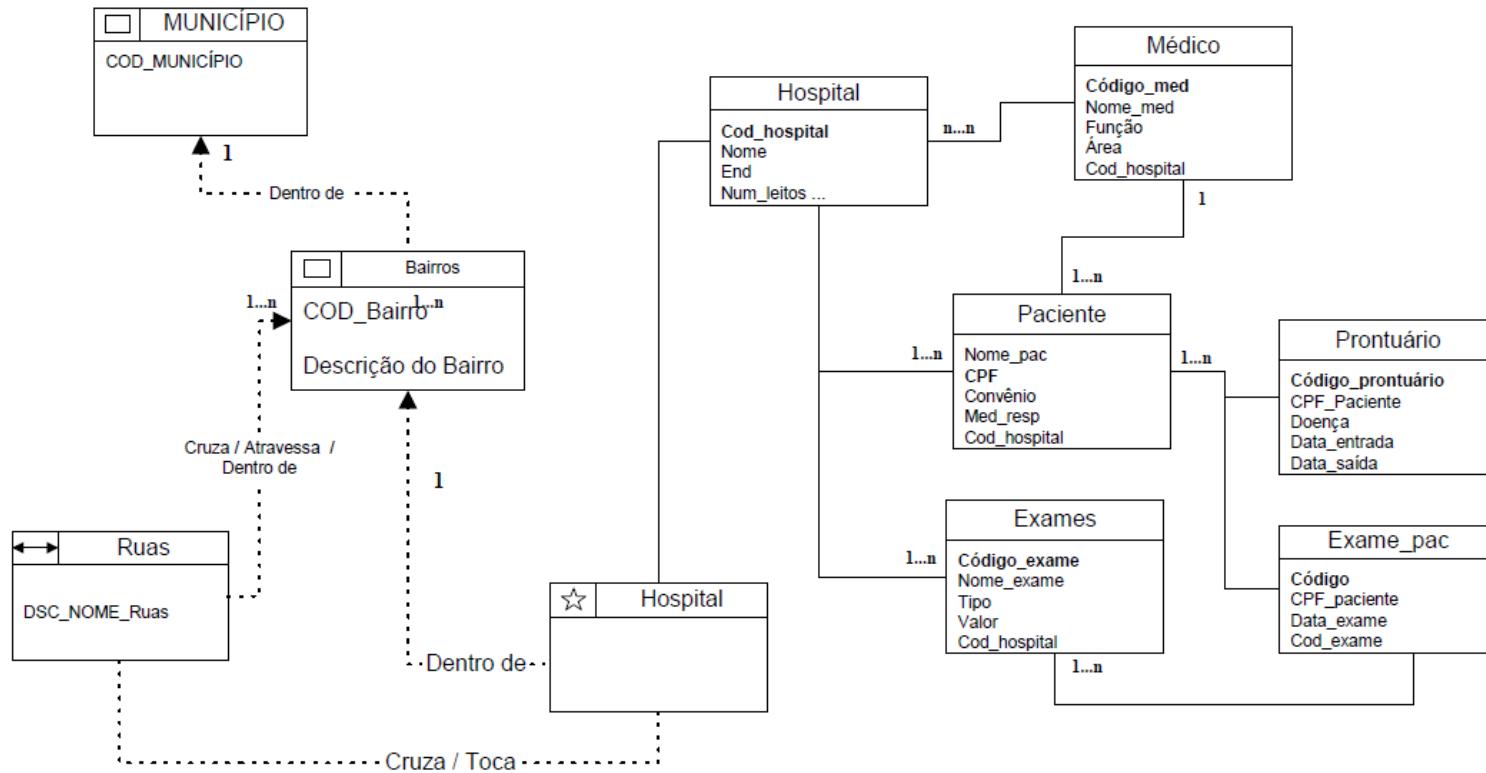
# Diagrama de Apresentação

O diagrama de apresentação necessita de três primitivas:

1. A **classe**, definida no diagrama de classes e de transformação
2. A **operação**, de maneira semelhante à usada para indicar as transformações no diagrama de transformação. A linha é tracejada.
3. A **apresentação**, que contém duas secções:
  - A secção superior indica o nome da classe, o nome da apresentação e a aplicação na qual é usada.
  - A segunda secção é dividida em duas partes:
    - à esquerda, um pictograma indica o aspecto visual dos objectos após transformação
    - à direita são indicados as especificações mais precisas quanto aos atributos gráficos incluindo cor de linha, tipo e espessura de linha, ...

# Exemplo

Modelo OMT-G - Hospitais



Implementation Level



# Mapeamento para esquemas de Implementação

## Correspondência básica entre o modelo OMT-G e o modelo objecto-relacional:

### Modelo OMT-G

Classe  
Georreferenciada

Classe convencional

Associação simples  
com cardinalidade  
1:1 ou 1:N

### Modelo Objecto-relacional

Entidade com representação  
geométrica associada  
(entidade espacial)

Tabela

Par  
chave estrangeira – chave primária

# Mapeamento para esquemas de Implementação

## Modelo OMT-G

Associação simples  
com cardinalidade  
N:M

Agregação

Atributo simples

## Modelo Objecto-relacional

Tabela Associativa com dois pares  
chave estrangeira - chave primária

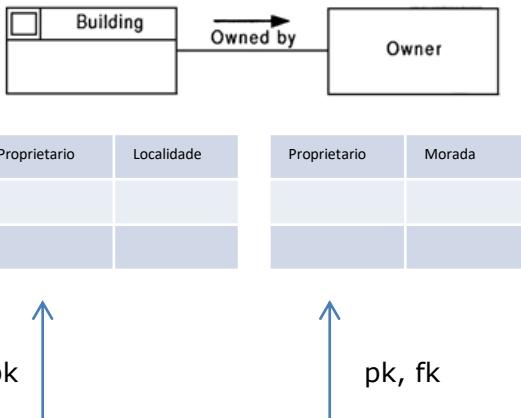
Par chave estrangeira – chave primária  
entre a classe “parte” e a classe “todo”

Atributo simples (coluna)

# Fases do mapeamento

## Passo 1

# Mapeamento das classes georreferenciadas e convencionais

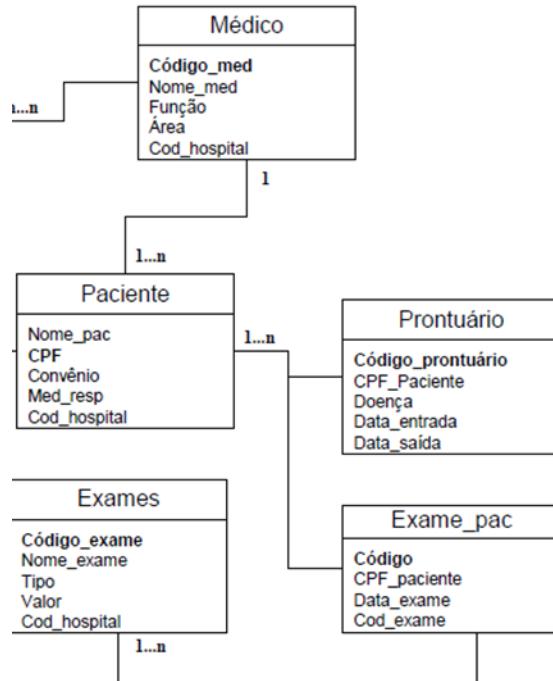


- a) Para cada classe convencional ou georreferenciada criar uma tabela, sendo que cada atributo alfanumérico da classe é transformado numa coluna da tabela;
  - b) Escolher um dos atributos-chave para chave primária da tabela
  - c) Para as classes georreferenciadas dever-se-á escolher a representação segundo os tipos geométricos disponíveis.

# Fases do mapeamento

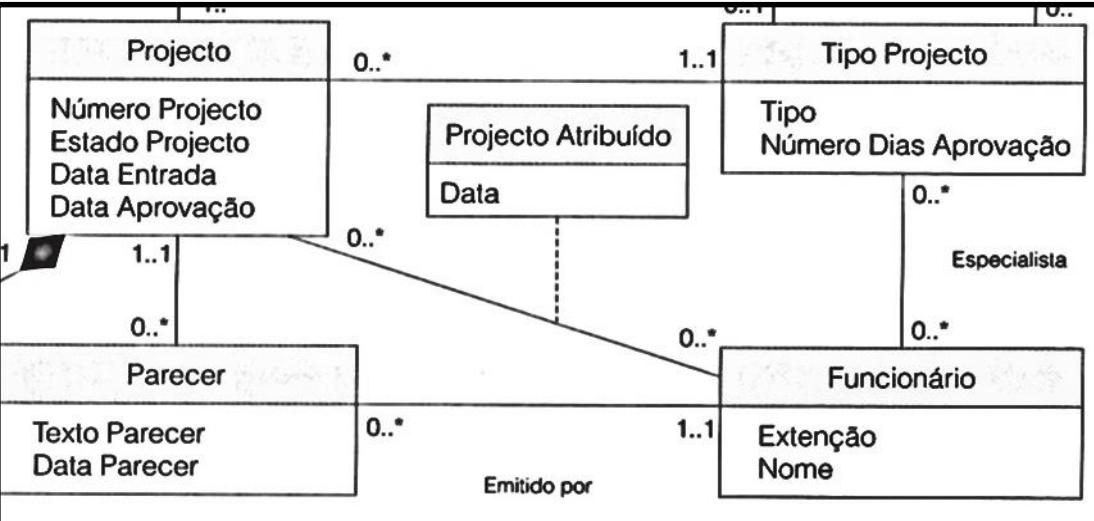
## Passo 2

### Mapeamento das associações simples



- a) Para cada relacionamento de cardinalidade 1:1 escolher uma das classes e incluir nela a chave primária da outra no papel de chave estrangeira;
- b) Para cardinalidade 1:N incluir na tabela correspondente à classe do lado N, como chave estrangeira a chave primária da tabela correspondente ao lado 1.

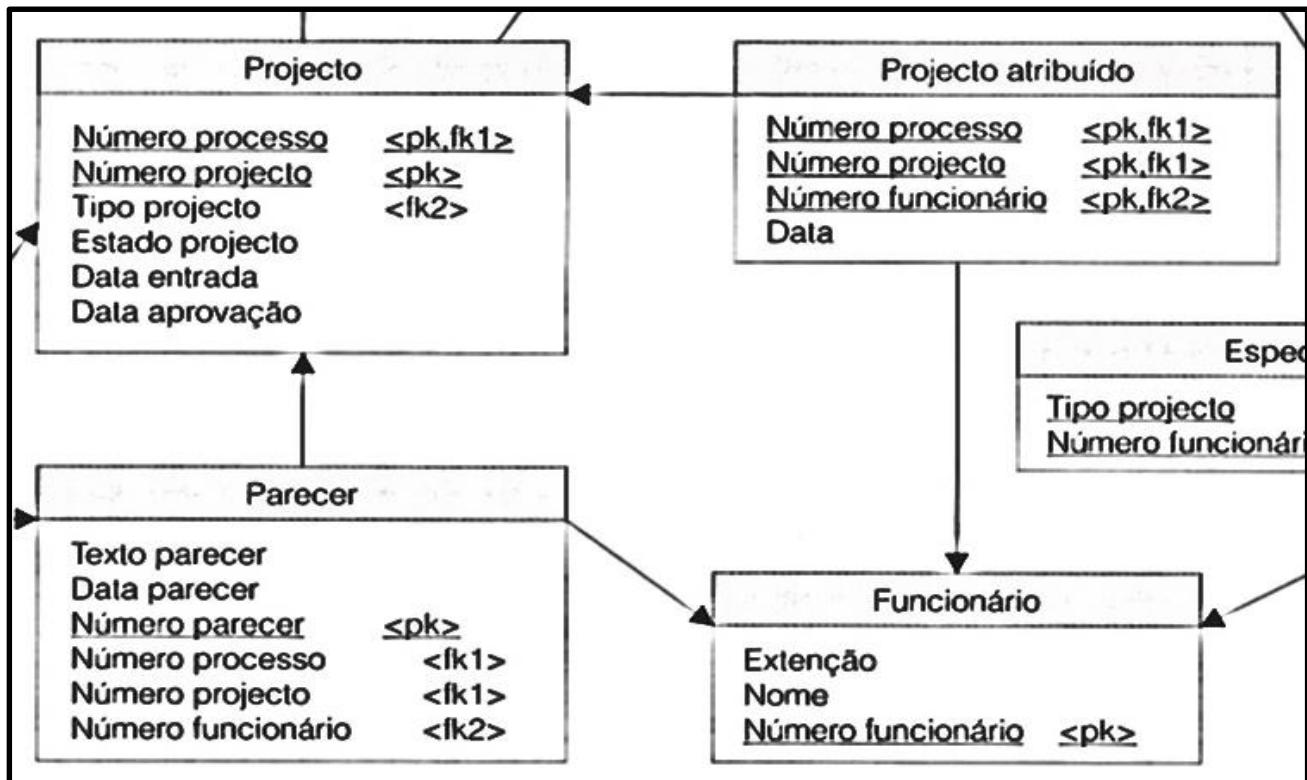
# Associação M:N



Tabela

UML

Para cardinalidade N:M, criar uma tabela intermédia, contendo as chaves primárias de ambas as tabelas envolvidas, no papel de chaves estrangeiras das suas respectivas tabelas, e formando, juntas, a chave primária da nova tabela.

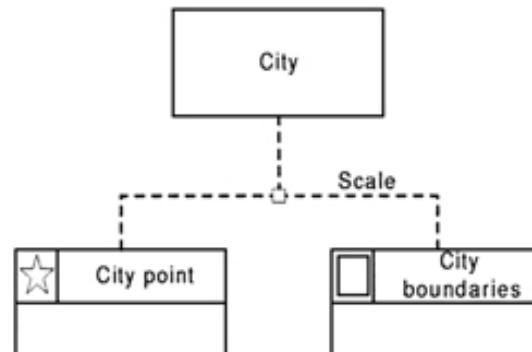


# Fases do mapeamento

**Passo 3**

## Mapeamento de relacionamentos espaciais

- a) Na maioria dos casos, os relacionamentos espaciais explicitados em diagramas de classe OMT-G não são materializados no esquema físico;
- b) O mapeamento de relacionamentos espaciais não causa alterações directamente nas tabelas construídas.



# Fases do mapeamento

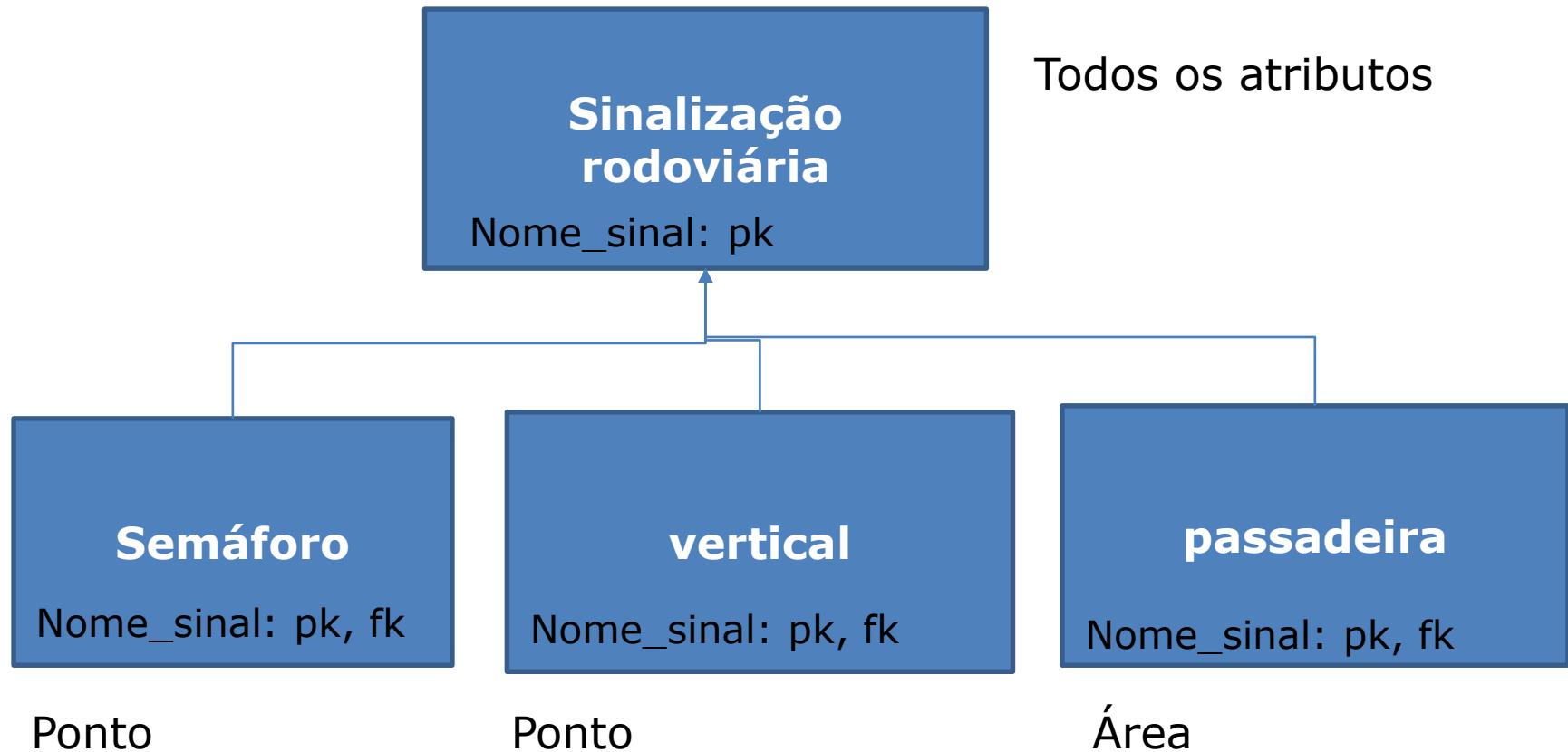
**Passo 4**

**Mapeamento de generalizações e especializações**

**Opção 1:**

- a) Criar uma tabela para a superclasse, contendo todos os seus atributos e a sua chave primária.
- b) Criar uma tabela para cada subclasse, usando a mesma chave primária da superclasse, e também estabelecendo-a como chave estrangeira em relação à tabela da superclasse. Neste caso a representação geográfica deve ficar nas subclasses.

# Mapeamento de generalizações e especializações



# Fases do mapeamento

**Passo 4**

**Mapeamento de generalizações e especializações**

**Opção 2:**

- a) Criar uma tabela para cada subclasse, contendo todos os seus atributos e também todos os atributos herdados da superclasse, inclusive a chave primária.
- b) Não criar tabela para a superclasse. Esta abordagem é conveniente para subclasses que tenham atributos próprios e visualização distinta.

Parcela -> urbana (com edificado)  
-> urbana (sem edificado)

# Mapeamento de generalizações e especializações

**Semáforo**

Nome\_sinal: pk, fk

Ponto

**vertical**

Nome\_sinal: pk, fk

Ponto

**passadeira**

Nome\_sinal: pk, fk

Área

Todos os atributos

Preferível para representação cartográfica/gráfica

# Fases do mapeamento

**Passo 4**

**Mapeamento de generalizações e especializações**

**Opção 3:**

- a) Criar uma tabela única contendo todos os atributos da superclasse, inclusive a chave primária, e todos os atributos de cada subclasse.
- b) Acrescentar dois atributos (discriminador) um para indicar o tipo de subclasse e o outro para indicar a qual subclasse pertence cada linha da tabela.

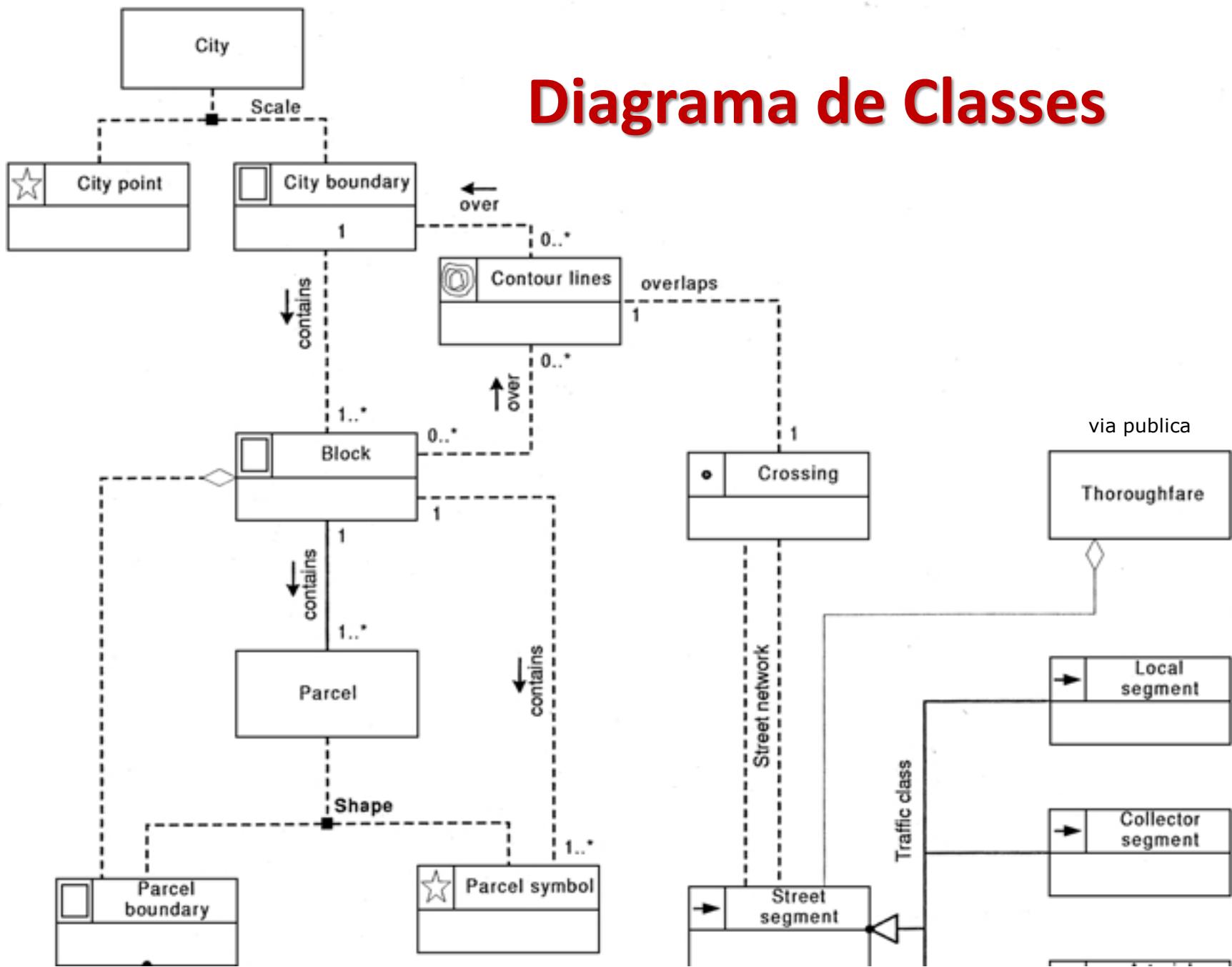
Esta opção não é indicada para representações geográficas por dificuldades na visualização.

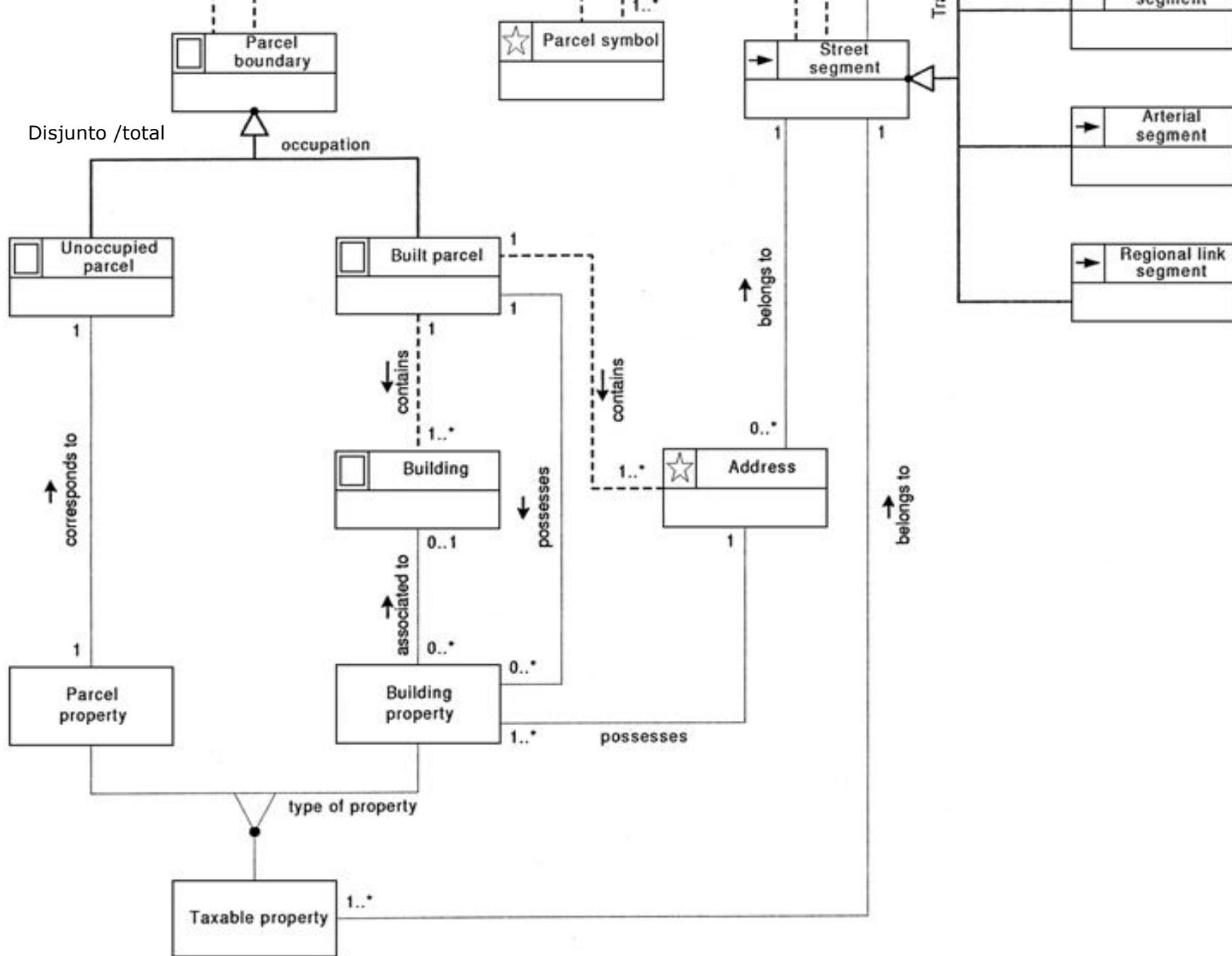
# Exemplo

Cadastro Municipal (urbano) em que os utilizadores estão interessados na estruturação da ocupação do solo urbano em quarteirões, parcela e vias publicas.

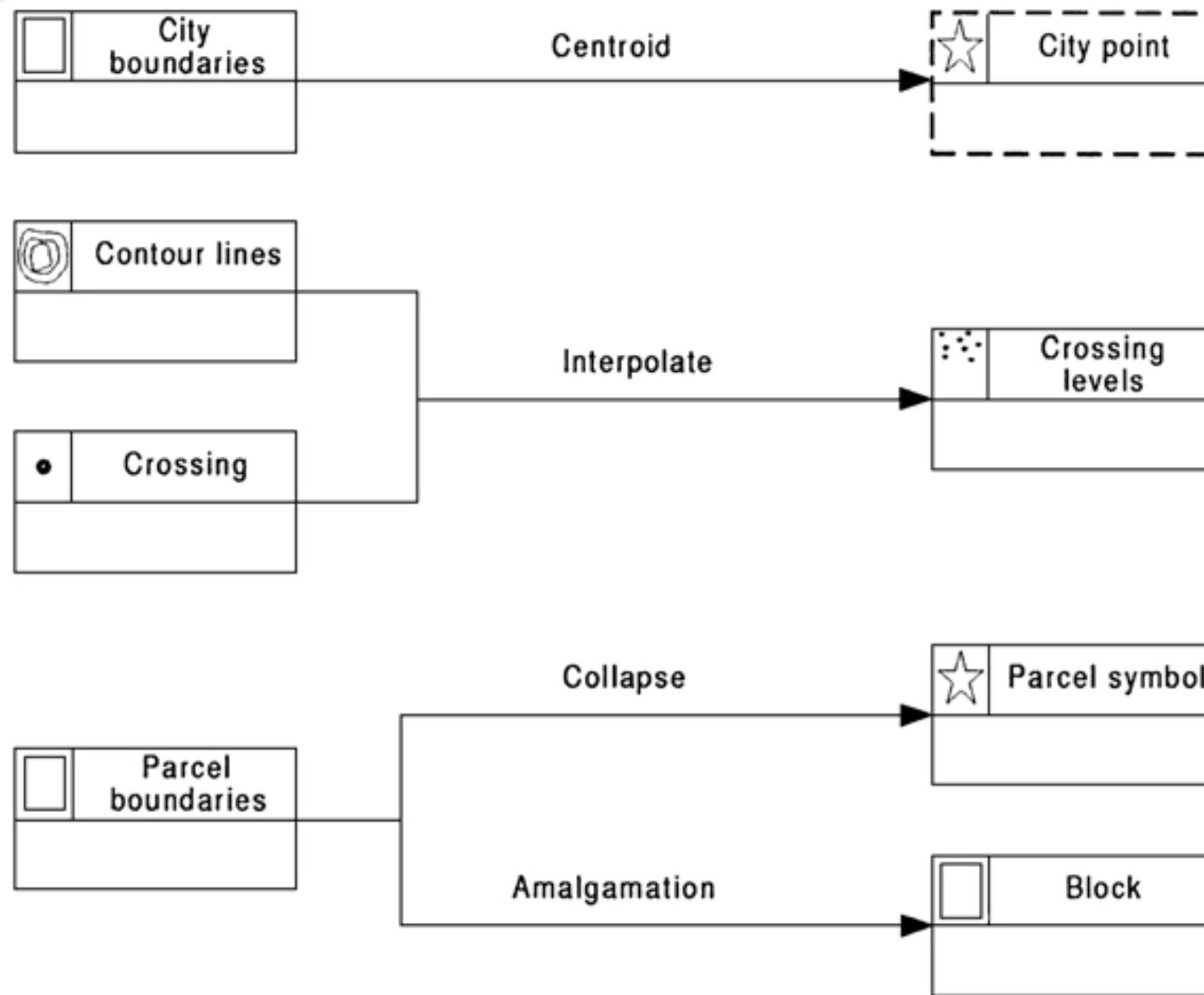
Gestão de transportes e transito, em que o interesse está na estruturação do sistema viário

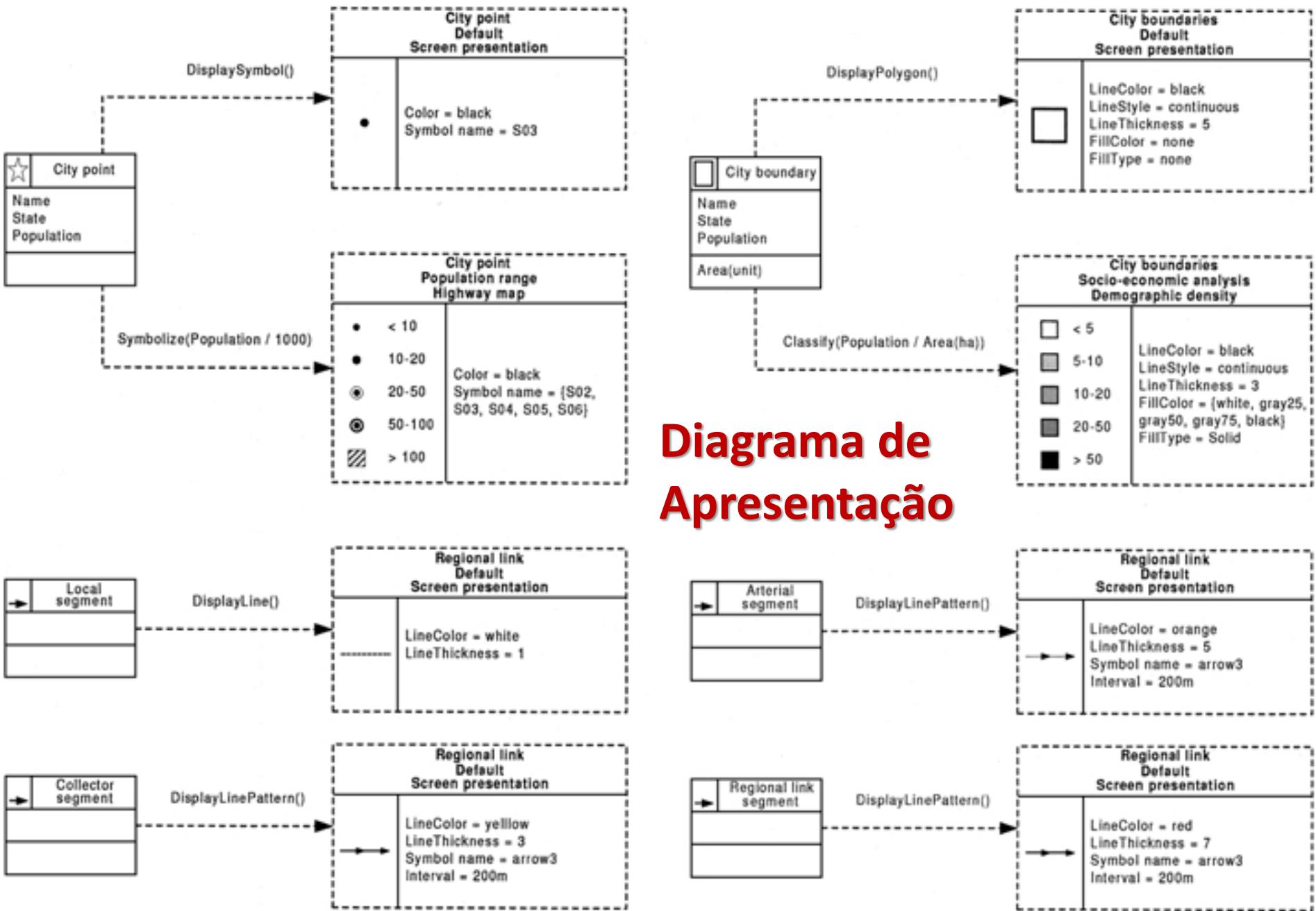
# Diagrama de Classes



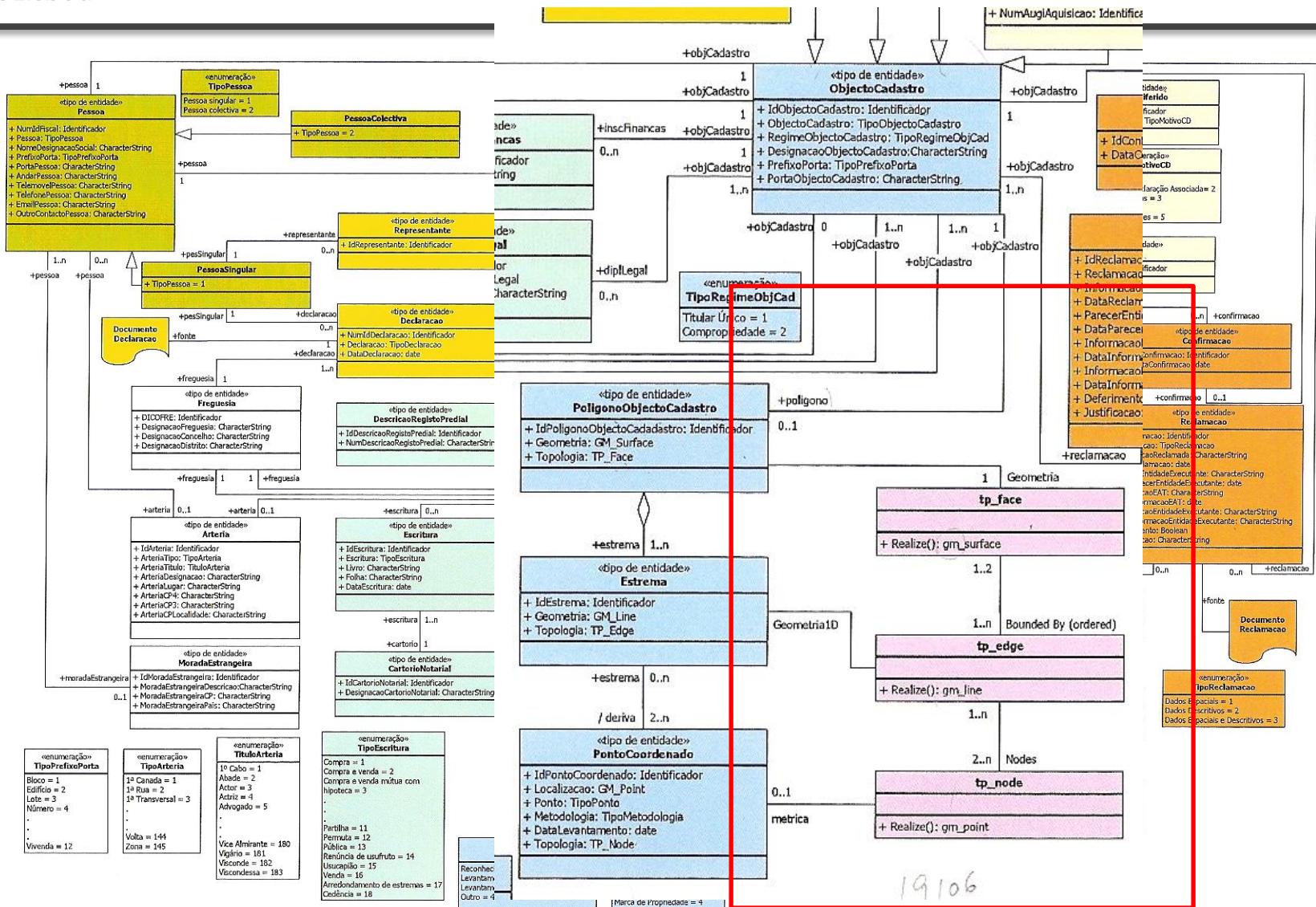


# Diagrama de Transformação





# **Esquema aplicacional do Cadastro**



## Para uso de OMT-G

1. Object Modeling Technique for Geographic Applications - OMT-G  
<http://homepages.dcc.ufmg.br/~clodoveu/DocuWiki/docu.php?id=omtg>

1. Instalar a aplicação OMT-G para StarUML

(os executaveis estão na directória \dados\OMT-G)

Online: <http://aqui.io/omtg/>

Online:

<http://www.dpi.inpe.br/cursos/ser300/softwares.html>