* Perguntar se prédios e/ou qualquer outra estrutura é classificada como Aeronautical Obstacle (P) sendo que há edificações, pontes, etc que são adquiridas como linha ou área.
* Bog é uma feição especificamente de plantação ou serão classificadas como pântano\_brejo?
* As feições “Bridge” são adquiridas conforme a finalidade, porém na EDGV 3.0 os casos serão estudados e adquiridos conforme restrição espacial.
* Travessia\_Pedestre apenas corresponde à Bridge se o atributo “Tipo\_Travessia\_Ped” não for “Passagem subterrânea”.
* Passagem\_Elevada\_Viaduto não há separação entre regiões urbanas ou não na classe Bridge da MGCP.
* Lembrar que Travessia\_L é apenas para águas interiores, não tendo a classificação em Bridge com TRS Maritime-7.
* Caminho\_Aereo\_L é correspondente à Cableway (L), porém a EDGV 3.0 possui menos atributos que a MGCP.
* Area\_Densamente\_Edificada\_A corresponde à Built\_Up Area porém na MGCP é feita uma divisão por finalidade da área, o que não ocorre na EDGV 3.0 tendo assim que permanecer com atributo desconhecido.
* A feição “Cane (A)” refere-se não só a Cana de Açúcar, então seguindo a correlação da EDGV 3.0, pode ser atributada na classe Veg\_Cultivada no campo Cultivo\_Predominante porém da MGPC para a EDGV não é possível fazer a correlação.
* “Checkpoint” é correspondido pelo “Posto\_Fiscal\_P” na EDGV 3.0 porém deve ser verificada manualmente a proximidade com trechos rodoviários pois Checkpoint são apenas em trechos rodoviários.
* CIRCULAR IRRIGATION SYSTEM (A) será adquirido como Veg\_Cultivada\_A porém deve-se verificar que na MGCP é uma classe específica para cultivo circular. Está ligada a um Pivô Central porém não possui essa feição no MGCP.
* Prestar atenção quando a MGCP representar a classe CISTERN (P) pois na EDGV 3.0 será classificado em Deposito\_Geral\_P, exceto quando a cisterna for subterrânea. Quando o caso for este, adquirir como “Equip\_Desenvol\_Social” com campo “Tipo\_Equip\_Desenv\_Social” e valor “Cisterna Subterrânea”.
* A feição Cleared Way (A) não possui correspondência na EDGV 3.0, porém a feição que mais se assemelha é “Trecho\_Energia\_L” onde há o atributo “larguraFaixaServidao”.
* Prestar atenção na feição “COMMUNICATION LINE (L)” pois especifica bem o tipo, sendo de comunicação. Porém nos exemplos demonstrados, parece que linhas de distribuição de energia são ignoradas o que não acontece na EDGV.
* Verificar “Elemento\_Fisiografico\_Natural” quando o atributo “Tipo\_Elem\_Nat” for “Fenda” pois a MGCP prevê dois casos distintos que se enquadram em fenda, são eles: Crevice e Crevasse, o primeiro refere-se a fendas em terra e/ou rocha; a segunda refere-se a fendas em geleiras. Deve-se verificar manualmente e cautelosamente seus locais para atributar direito.
* Verificar a possibilidade de Dragon’s Teeth ser classificado na classe “Delimitação\_Fisica” com valor desconhecido.
* Os atributos multivalorados estão inconsistentes no banco de dados, não podendo ser feita uma correlação com os valores.
* A feição “BH080 LAKE” do MGCP não distingue lago de meandro abandonado, portanto será tratado como lago/lagoa quando convertido para EDGV.
* A feição “BH010 AQUEDUCT” do MGCP não distingue duto de calha, portanto será tratado como duto quando convertido para EDGV.
* A feição “BB041 BREAKWATER” do MGCP não distingue quebramar de molhe ou espigão, portanto será tratado como duto quando convertido para EDGV.
* A feição “DB029” do MGCP não distingue caverna de gruta, portanto será tratado como caverna quando convertido para EDGV.
* A classe “rel\_alteracao\_fisiografica\_antropica\_l” possui o campo material de construção na EDGV, porém não há esse campo no banco de dados.
* A feição “AQ065” do MGCP não distingue bueiro de galeria, portanto será tratado como bueiro quando convertido para EDGV.
* O campo “proprioadm” da EDGV 3.0 não possui valor desconhecido e aceita valor nulo, porém como é codelist não deveria aceitar.