

Bosco da CHM (B)

0	0	0	1	1
0	0	0	1	1
0	0	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

U

AREA A BOSCO (AB):
0=non bosco, 1=bosco

0	0	0	0	0
0	0	0	0	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

=

Bosco Finale = B U AB

0	0	0	1	1
0	0	0	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

Bosco da CHM (B)

0	0	0	1	1
0	0	0	1	1
0	0	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

U ~

AREA NON BOSCO (ANB): 0=bosco 1=non bosco

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0

=

Bosco Finale = B U ~ANB

0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

Bosco da CHM (B)

0	0	0	1	1
0	0	0	1	1
0	0	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

U

AREA A BOSCO (AB):
0=non bosco, 1=bosco

0	0	0	0	0
0	0	0	0	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

U ~

AREA NON BOSCO (ANB): 0=bosco 1=non bosco

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0

=

Bosco Finale = B U AB U ~ANB

0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

Valori in rosso sono quelli che causano modifiche a B

1

= valori in conflitto AB vs ANB