IDENTIFIKACIJA OSNOVNIH ENTITET V MESTU

1. City
2. Building
3. Road
4. Park
5. River
6. Tree
7. Junction
8. Parking
9. Marker

NAČRTOVANJE KLJUČNIH RELACIJ MED ENTITETAMI

1. city identifier { BLOCKS }

Blok *city* predstavlja mesto, ki ga opisujemo. Vsebuje lahko bloke za opis cest, zgradb, parkov, rek, dreves, križišč in označevalcev. To je glavni in osnovni element jezika, saj predstavlja kontekst za vse druge infrastrukturne enote.

1. building identifier {COMMANDS}

Blok *building* predstavlja zgradbo. Vsebuje lahko ukaze za izris, ki izrišejo obrobo zapolnjenega lika. Obroba mora biti zaprta (začetna in končna točka morata sovpadati), saj se le tako lahko pravilno prikaže zapolnjen objekt.

1. road identifier {COMMANDS}

Blok *road* predstavlja cesto. Lahko vsebuje ukaze za izris črt, ki definirajo potek ceste skozi mesto. Uporablja se za prikaz prometnih povezav med različnimi območji.

1. park identifier {COMMANDS}

Blok *park* predstavlja parkovno površino ali zelenico. Vsebuje ukaze za izris zapolnjenega območja, pogosto s poudarkom na naravnih ali rekreativnih elementih. Obroba mora biti zaprta, podobno kot pri zgradbah.

1. river identifier {COMMANDS}

Blok *river* opisuje potek reke. Ukazi znotraj bloka omogočajo risanje linij ali oblike, ki prikazujejo tok vodne površine. Lahko vključuje tudi širino ali krivulje reke za bolj realistično upodobitev.

1. tree {COMMANDS}

Blok *tree* predstavlja posamezno drevo ali skupino dreves. Ukazi definirajo pozicijo dreves na karti, pogosto kot točke. Ta element poveča realizem in okoljsko vrednost predstavitve.

1. junction {COMMANDS}

Blok *junction* predstavlja križišče cest. Uporablja se za definiranje točk, kjer se več cest sreča ali križa. Lahko vključuje dodatne vizualne oznake za orientacijo na zemljevidu.

1. marker identifier {COMMANDS}

Blok *marker* se uporablja za postavljanje posebnih oznak na zemljevid, kot so turistične točke, znamenitosti, parkirišča ali druge pomembne lokacije. Markerji so pogosto prikazani kot ikone ali simboli.