

Statut du document	<i>Open GIS Recommendation Paper</i>
Titre	<i>Geography Markup Language (GML) 2.0</i>
Mot clé	Domaines sémantiques
Source	<i>Open GIS Consortium</i> (OGC) http://www.opengis.net/gml/01-029/GML2.html
Date de publication	20 février 2001
Nombre de pages	74
Langue	Anglais
Lien avec autres normes	Basé sur schémas XML, les liens <i>Xlink</i> et les espaces nominatifs (<i>Namespaces</i>). La présentation visuelle peut se faire avec <i>Scalable Vector Graphics</i> (SVG). Le langage UML est la référence pour la modélisation.
Situation actuelle	
Description	<p>Le langage GML est basé sur un modèle abstrait produit par l'Open GIS Consortium et il en offre une représentation en schémas XML. Le but est d'avoir un format simple pour le transport et l'emmagasinage de l'information à référence spatiale en séparant la description du contenu de toute considération quant à sa présentation. Tout schéma GML, pour être utilisable dans une application, doit comprendre trois schémas de base : l'un de géométrie, un autre de liens et un troisième de traits. Un trait est dit géographique par le fait d'être associé à une localisation par rapport à la Terre. Le monde réel est représenté numériquement sous forme de traits, chaque trait étant défini par un ensemble de propriétés en triplet { nom, type, valeur} . GML se limite aux <i>traits simples</i> représentés en deux dimensions géométriques et avec des courbes linéaires. Par exemple, un lac est une collection de traits (par exemple étendue d'eau, berge, affluent, effluent). Ces traits sont caractérisés par des propriétés. Par exemple, on peut s'intéresser à la profondeur de l'eau, à l'escarpement des berges ou à la propreté de l'eau affluente, etc. : autant les traits choisis que les propriétés de ces traits voient leur pertinence varier en contexte.</p> <p>Le modèle conceptuel de GML est qu'un trait géographique est essentiellement une liste de noms de propriétés dont certaines sont géospatiales, i.e. qu'elles servent à décrire la position et la forme du trait. Chaque trait a un <i>type</i> qui sert à spécifier des exigences de contenu pour tout trait de ce type. Par exemple, un trait de type Route doit être décrit avec un nom (chaîne de caractères), un recouvrement (choix dans liste), une destination (toponyme), et une Ligne centrale (propriété géométrique). Un trait se représente comme un élément XML.</p> <p>Le placement des traits dans l'espace se fait au moyen de systèmes de coordonnées spatiales.</p> <p>Des propriétés géométriques de base sont définies dans GML :</p> <ul style="list-style-type: none"> - délimité par (boîte), - localisation, position, centre de (point), - ligne centrale de , bordure de (ligne), - étendue de, couverture (polygone), - localisation multiple (multipoint) - multi ligne centrale de, multi bordure de (multiligne) - multi étendue de, multi couverture de (multipolygone). <p>C'est donc en utilisant ces trois schémas de base (trait-propriété, géométrie, liens) qu'un schéma d'application sera spécifié et que seront inclus ou spécialisés les éléments généraux des schémas de base.</p>

Remarque Le modèle conceptuel existant, OGC Abstract Specification (<http://www.opengis.org/techno/specs.htm>), n'est pas complètement représenté dans GML 2.0

Lexique anglais-français

Feature Trait, caractéristique Abstraction d'un phénomène du monde réel qui devient particulièrement visible, saillant, lorsqu'utilisé comme caractéristique de description.

Rédacteur : Richard Parent
Organisation source : Secrétariat du Conseil du trésor
Date de publication : 20 août 2001
Raison d'être : Connaissance technologique
Programme gouvernemental : Inforoutes et ressources informationnelles
Nom du modificateur :
Date de dernière modification :
Note numéro : 97