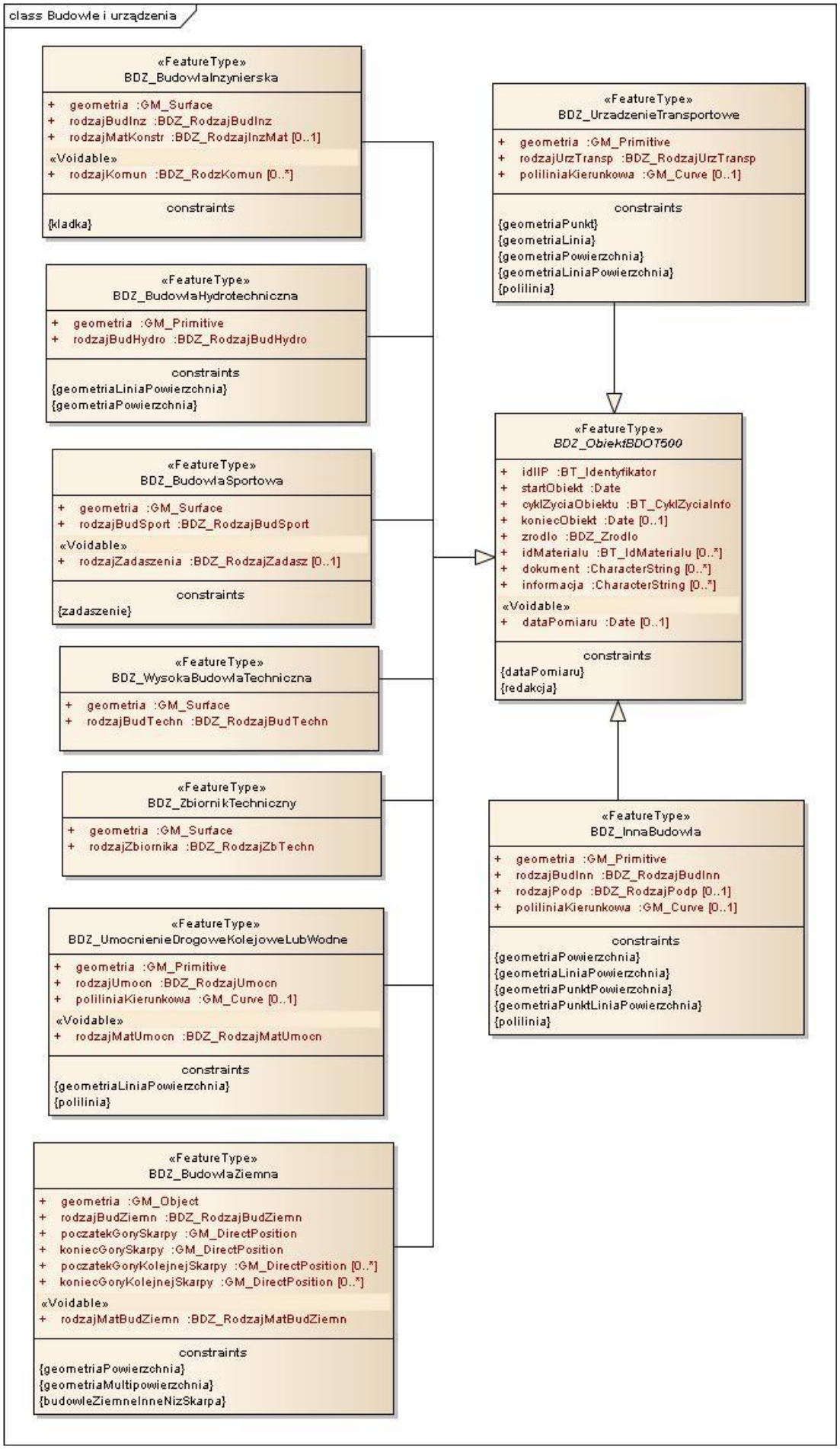
class Budowle i urządzenia
«FeatureType»
BDZ_BudowlaInzynierska
+ geometria :GM_Surface
+ rodzajBudInz :BDZ_RodzajBudInz
+ rodzajMatKonstr :BDZ_RodzajInzMat [0..1]
«Voidable»
+ rodzajKomun :BDZ_RodzKomun [0..*]
constraints
{kladka}
«FeatureType»
BDZ_UrzadzenieTransportowe
+ geometria :GM_Primitive
+ rodzajUrzTransp :BDZ_RodzajUrzTransp
+ poliliniaKierunkowa :GM_Curve [0..1]
constraints
{geometriaPunkt}
{geometriaLinia}
{geometriaPowierzchnia}
{geometriaLiniaPowierzchnia}
{polilinia}
«FeatureType»
BDZ_BudowlaHydrotechniczna
+ geometria :GM_Primitive
+ rodzajBudHydro :BDZ_RodzajBudHydro
constraints
{geometriaLiniaPowierzchnia}
{geometriaPowierzchnia}
«FeatureType»
BDZ_ObiektBDOT500
+ idIIP :BT_Identyfikator
+ startObiekt :Date
+ cyklZyciaObiektu :BT_CyklZyciaInfo
+ koniecObiekt :Date [0..1]
+ zrodlo :BDZ_Zrodlo
+ idMaterialu :BT_IdMaterialu [0..*]
+ dokument :CharacterString [0..*]
+ informacja :CharacterString [0..*]
«Voidable»
+ dataPomiaru :Date [0..1]
constraints
{dataPomiaru}
{redakcja}
«FeatureType»
BDZ_BudowlaSportowa
+ geometria :GM_Surface
+ rodzajBudSport :BDZ_RodzajBudSport
«Voidable»
+ rodzajZadaszenia :BDZ_RodzajZadasz [0..1]
constraints
{zadaszenie}
«FeatureType»
BDZ_WysokaBudowlaTechniczna
+ geometria :GM_Surface
+ rodzajBudTechn :BDZ_RodzajBudTechn
«FeatureType»
BDZ_ZbiornikTechniczny
+ geometria :GM_Surface
+ rodzajZbiornika :BDZ_RodzajZbTechn
«FeatureType»
BDZ_InnaBudowla
+ geometria :GM_Primitive
+ rodzajBudInn :BDZ_RodzajBudInn
+ rodzajPodp :BDZ_RodzajPodp [0..1]
+ poliliniaKierunkowa :GM_Curve [0..1]
constraints
{geometriaPowierzchnia}
{geometriaLiniaPowierzchnia}
{geometriaPunktPowierzchnia}
{geometriaPunktLiniaPowierzchnia}
{polilinia}
«FeatureType»
BDZ_UmocnienieDrogoweKolejoweLubWodne
+ geometria :GM_Primitive
+ rodzajUmocn :BDZ_RodzajUmocn
+ poliliniaKierunkowa :GM_Curve [0..1]
«Voidable»
+ rodzajMatUmocn :BDZ_RodzajMatUmocn
constraints
{geometriaLiniaPowierzchnia}
{polilinia}
«FeatureType»
BDZ_BudowlaZiemna
+ geometria :GM_Object
+ rodzajBudZiemn :BDZ_RodzajBudZiemn
+ poczatekGorySkarpy :GM_DirectPosition
+ koniecGorySkarpy :GM_DirectPosition
+ poczatekGoryKolejnejSkarpy :GM_DirectPosition [0..*]
+ koniecGoryKolejnejSkarpy :GM_DirectPosition [0..*]
«Voidable»
+ rodzajMatBudZiemn :BDZ_RodzajMatBudZiemn
constraints
{geometriaPowierzchnia}
{geometriaMultipowierzchnia}
{budowleZiemneInneNizSkarpa}