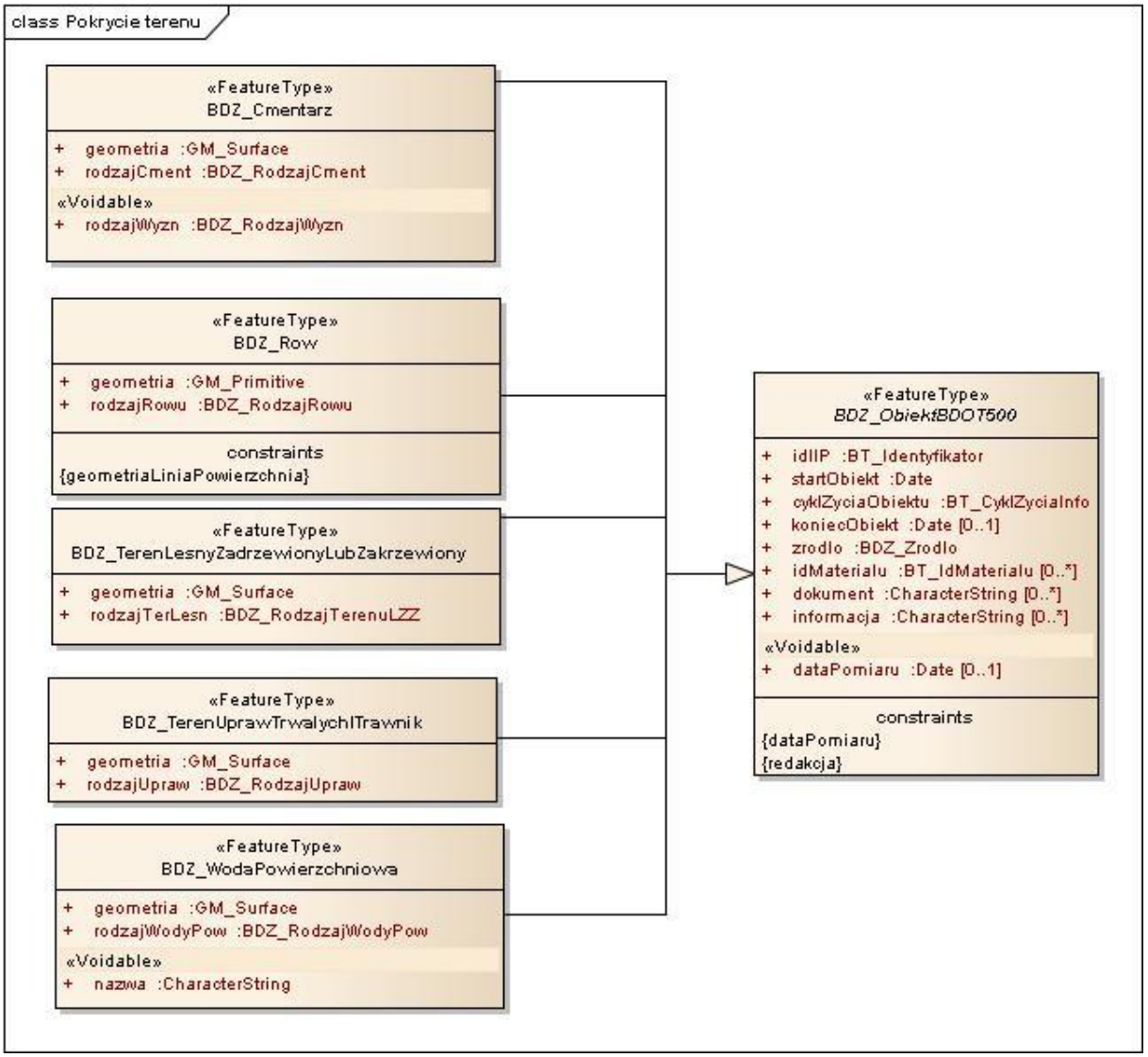
class Pokrycie terenu
«FeatureType»
BDZ_Cmentarz
+ geometria :GM_Surface
+ rodzajCment :BDZ_RodzajCment
«Voidable»
+ rodzajWyzn :BDZ_RodzajWyzn
«FeatureType»
BDZ_Row
+ geometria :GM_Primitive
+ rodzajRowu :BDZ_RodzajRowu
constraints
{geometriaLiniaPowierzchnia}
«FeatureType»
BDZ_TerenLesnyZadrzewionyLubZakrzewiony
+ geometria :GM_Surface
+ rodzajTerLesn :BDZ_RodzajTerenuLZZ
«FeatureType»
BDZ_TerenUprawTrwalychITrawnik
+ geometria :GM_Surface
+ rodzajUpraw :BDZ_RodzajUpraw
«FeatureType»
BDZ_WodaPowierzchniowa
+ geometria :GM_Surface
+ rodzajWodyPow :BDZ_RodzajWodyPow
«Voidable»
+ nazwa :CharacterString
«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}