



Osmecum – Sur l'autoroute

Facile

Version 0.2 du 23/10/2011

Un aide-mémoire non exhaustif sur la manière d'identifier ce qui constitue une autoroute

« On ne tague pas pour le rendu » (proverbe osmeur)

On ne saisit que des informations rigoureuses. Il revient aux développeurs de faire en sorte que les « moteurs de rendu » génèrent de belles cartes à partir des données collectées.

élément	tags ¹	s'applique à	observations/exemples
Voies autoroutières			
	highway=motorway oneway=* name=* ref=* int_ref=*	way	yes/no : sens unique (cas général) ou non nom de l'autoroute (Autoroute du Soleil) référence nationale (A 6) référence internationale (séparation par « ; » si plusieurs) (E 75;E 9) yes/no sur section payante ou non nombre de lignes de circulation (défaut = 2)
Restrictions	toll=* lanes=* maxspeed=*	way	vitesse maxi autorisée
Bretelles d'accès			
<i>Voir aussi Aires de repos</i>			
Voie	highway=motorway_link oneway=* lanes=*	way	yes/no : sens unique ou non nombre de lignes de circulation (défaut = 1)
Signalisation	highway=motorway_junction name=* exit_to=* ref=*	node	node où le motorway_link est connecté le nom de l'accès localités listées sur le panneau, séparées par « ; » numéro de l'accès
Ponts et tunnels			
Pont	bridge=yes/viaduct layer=*	way	Pont si la longueur du pont dépasse la longueur de la voie enjambée sur l'autoroute
Tunnel	tunnel=yes layer=*	way	en général, layer=1 sur le way enjambé en général, layer=-1
Nommer un pont/tunnel créer une relation puis lui attribuer le nom			
Péages			
	barrier=toll_booth name=* amenity=vending_machine	node, polygon	nom de la gare de péage paiement par automate
Accès de service			
Barrière de séparation	highway=service access=private barrier=* ref=*	way node	si matérialisé (extérieur) en général barrier=gate référence de l'accès
Équipements			
Gendarmerie, CRS	amenity=police name=Gendarmerie/CRS	node, polygon	selon le cas
Téléphone d'urgence	amenity=emergency_phone	node	
Entrepôt, service de maintenance de l'opérateur		node, polygon	
Station de gonflage	amenity=tyre_inflation	node, polygon	
Bassin de rétention		node, polygon	
Aires de repos ou de service			
Aire	area=yes highway=services ou highway=rest_area	polygon	l'ensemble de l'aire services = station, restaurant, information, etc., sinon rest_area (a minima : toilettes)
Bretelle d'accès	highway=service ou highway=motorway_link	way	signalisation : voir Bretelles d'accès
Voies de circulation	highway=service	way	
Restrictions	maxspeed=* maxweight=* hgv=no motorcar=no	way	vitesse maxi restriction sur le PTAC restriction sur la catégorie : réservé VL restriction sur la catégorie : réservé PL

¹ On ne tague que les valeurs différentes de celles par défaut.

Voies de parking	highway=service service=parking_aisle	way	
Parking	amenity=parking	node, polygon	
Barrières	barrier=*	node	le plus souvent : gate ou lift_gate. Délimitent des zones privées (access=private)
Station service	amenity=fuel operator=*	node, polygon	nom du distributeur nom de la station
Banque	amenity=bank operator=*	node, polygon	établissement bancaire nom de l’agence
Distributeur de billets	amenity=atm operator=*	node	établissement bancaire
Commerce	shop=*	node, polygon	
Restauration	amenity=restaurant name=*	node, polygon	restauration rapide : amenity=fast_food
Téléphone	amenity=telephone	node	
Boîte aux lettres	amenity=post_box	node	
Aire de pique-nique	tourism=picnic_site	node, polygon	
Eau potable	amenity=drinking_water	node	robinet, fontaine
Toilettes	amenity=toilets	node, polygon	
Douche de plein air	amenity=shower	node, polygon	
Jeux pour enfants	leisure=playground	node, polygon	
Sentier de promenade	highway=path	way, polygon	highway=footway si piétons seuls
Parcours de santé		way, polygone	
Point de vue	tourism=viewpoint	node	
Infos touristiques	tourism=information	node, polygon	bureau ou panneau
Musée	tourism=museum	node, polygon	
Vidange camping-cars	recycling:excrement=*	node, polygon	yes/no selon le cas

Glossaire

<i>node</i>	En français : nœud ou point. Il s’agit d’un simple point dans la base, caractérisé par ses coordonnées géographiques.
objets de la base de données	La base de données OSM comporte trois types d’objets : <i>nodes</i> , <i>ways</i> et <i>polygons</i> (il existe aussi un objet agrégateur : la <i>relation</i>). Les objets peuvent comporter des <i>tags</i> qui les décrivent.
<i>POI</i>	<i>Point of interest</i> . En français : point remarquable.
<i>polygon</i>	En français : polygone. Cet objet est un <i>way</i> particulier qui a le même <i>node</i> au début et à la fin. Ainsi fermé, le <i>polygon</i> peut représenter une surface : bâtiment, place, lac, etc.
<i>relation</i>	Cet agrégateur permet d’associer plusieurs objets selon une logique particulière (ligne de bus, plan d’eau avec îles, bâtiment avec cour intérieure, etc.).
<i>tag</i>	En français étiquette ou attribut. Les <i>tags</i> décrivent les objets auxquels ils sont associés, sous la forme <i>cLef=valeur</i> (ex : <i>highway=motorway</i>).
<i>way</i>	En français : ligne, chemin. Un <i>way</i> est une suite ordonnée de <i>nodes</i> pouvant représenter une route, une frontière, une rivière, etc.

Compléments d’information

Map Features

http://wiki.openstreetmap.org/wiki/FR:Map_Features

Licence

© OpenStreetMap & contributeurs, 2011 – CC BY SA
http://wiki.openstreetmap.org/wiki/WikiProject_France/Osmecum

