

Osmecum à la ville Haïti

liste de choses à noter "en passant"

Cette liste est un "pense-bête" non exhaustif et comportant des doublons, à utiliser en complément des cartes "walking-paper" (<http://walkin-paper.org>), à diffuser dans les "mapping-parties", à emporter partout avec soi pour savoir quoi noter et comment le noter.

Facile

Les boutiques shop=*

sauf quand c'est spécifié autrement

ajouter name=nom du magasin

exemple : shop=bakery

Agence de voyage *=travel_agency
Boulangerie *=bakery
Bricolage *=doityourself
Cadeau *=gift
Coiffure *=hairstylist
Distributeur de billets amenity=atm
Électroménager *=electronics
Fleuriste *=florist
Garage auto *=car_repair
Vendeur de pièces détachées de voiture
*=car_parts
Vendeur ou Réparateur de pneus *=tyres
Grand magasin *=department_store
Informatique *=computer
Jouets *=toys
Journaux *=newsagent
Laverie auto *=laundry
Librairie *=books
Opticien *=optician
Pharmacie amenity=pharmacy
Fruits, Légumes *=greengrocer
Supérette *=convenience
Station essence amenity=fuel
Vêtements *=clothes
Vente de boissons *=beverages
Vente d'eau *=beverages +
drink:water=retail
Borlette (Loterie) *=gambling +
gambling=lottery

Les transports

ajouter name=nom [ref=référence]

Arrêt de taxi amenity=taxi
Arrêt de bus highway=bus_stop
Abri shelter=yes
Port harbour=yes

Les bâtiments amenity=*

ajouter name=nom [ref=référence]

Cinéma *=cinema
Clinique *=hospital
École *=school
Église *=place_of_worship
+ religion=christian +
denomination=anglican|catholic
Lycée *=school
Hôpital *=hospital
Police *=police
Caserne de pompiers *=fire_station
Mairie *=townhall
Mosquée *=place_of_worship
+ religion=muslim +
denomination=sunni
Synagogue
*=place_of_worship + religion=jewish
Temple *=place_of_worship
+ religion=christian +
denomination=lutherian|protestant|ba
ptist|pentecostal...
Banque *=bank
Banc public *=bench

Les entreprises office=*

ajouter name=nom du magasin

Organisation Non Gouvernementale
(ONG) • *=ngo
Comptable • *=accountant
Architecte • *=architect
Fondation • *=foundation
Bureau gouvernemental •
*=government
Assureur • *=insurance
Avocat • *=lawyer

ex. : office=ngo

'tag', 'node', 'way', 'polygon', 'relation'

Un 'tag' est une valeur associée à un 'mot-clef'. Les 'tags' sont apposés au 'node', 'ways' ou 'polygons' pour décrire les objets qu'ils représentent.

Un 'node' ou nœud est un simple point dans la base, situé par sa latitude et sa longitude. Il peut représenter un objet ponctuel ou trop petit pour être représenté par un 'polygon', il doit alors comporter des 'tags' pour le décrire. Ainsi, un arrêt de bus est un 'node' tagué 'highway=bus_stop'
Un 'way' ou chemin est une suite ordonnée de points pouvant représenter une route, une frontière, une rivière... Ce sont les 'tags' qui le décrivent.

Un 'polygon' ou polygone est un 'way' particulier ayant le même nœud au début et à la fin. Ainsi fermé, le polygone peut représenter toute surface : bâtiment, place, lac... Ce sont encore les 'tags' qui précisent ce qu'il représente.

Exemples

Cartographier une boulangerie : à partir du repérage ou du cadastre, placer un 'node' ou tracer un 'polygon' tagué 'shop=bakery' + 'name=nom de la boulangerie' + 'addr:housenumber=numéro'

Les "trucs"

* indique qu'il faut utiliser la 'clef commune' donnée en titre. La clef commune des bâtiments publics est 'amenity'. Pour une école, il faut donc indiquer 'amenity=school'.

• indique que le tag s'applique exclusivement à un 'node'.
/ indique que le tag s'applique exclusivement à un 'way'.
Les tags entre crochets [] sont optionnels.

Les tags communs

En passant, n'oubliez pas de noter le nom de la rue, le numéro dans la rue de la boutique, le code postal et le nom de la ville. Vous pouvez alors enrichir les objets entrés par les tags :

pour bâtiments publics, boutiques...
numéro addr:housenumber=x
nom de la rue addr:street=n
code postal addr:postal_code=x
nom de la ville addr:city=n
pour certains équipements : location de vélos, arrêts de bus
nom de la ville addr:city

On ne tague pas pour le rendu

Proverbe d'osmeurs

On ne rentre que des informations rigoureuses, les développeurs, eux, font en sorte que les 'moteurs de rendu' fassent de belles cartes avec nos informations.