

122

**CODIFICAÇÃO DE GML PARA SVG EM UMA CLEARINGHOUSE.** *Rafael Sperling, André Bastos, Cirano Iochpe (orient.)* (UFRGS).

O número de acessos para obter informações geográficas na Internet cresce continuamente e para atender essa demanda vem se desenvolvendo aplicações orientadas à Web, buscando conformidade na troca de informações. Um dos desafios mais importantes no uso das geotecnologias é o intercâmbio de dados espaciais. Atualmente, uma maneira de reduzir os custos de aquisição dos dados geográficos, e evitar a redundância de esforços, é a troca de informações entre instituições. Para isso, a maioria dos órgãos públicos e empresas privadas ao colocarem seus dados georreferenciados na Internet, têm seguido o proposto pela Open Gis Consortium (OGC), a qual é uma organização com o objetivo de desenvolver especificações de geoprocessamento publicamente disponíveis. Um dos seus padrões propostos é a GML. Sendo uma codificação XML, a GML apresenta o princípio de separação do conteúdo geográfico da apresentação. O uso dessa linguagem como padrão para descrever informações geográficas permite o compartilhamento dos dados e sua integração. A geração de mapas como saída é uma das apresentações mais comuns da GML. Contudo, para desenhar um mapa com esses dados é necessário transformar o código em um formato gráfico que possa ser interpretado por um visualizador, como os Web browsers. Este artigo apresenta alguns resultados obtidos na transformação de dados codificados em GML, gerados a partir de objetos geográficos armazenados no banco de dados orientado a objetos Gothic, para o formato gráfico chamado SVG. Tendo sido utilizado para efetuar essa conversão a linguagem XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation), no contexto de uma Clearinghouse desenvolvida para possibilitar a disponibilização de recursos geográficos sobre o território nacional na Internet. Uma clearinghouse é um sistema que possibilita a disponibilização de recursos geográficos na Web.