

# Légende pour les cartes tactiles touristiques / des centres-villes

La carte tactile suivante a été dressée à l'aide d'une légende qui utilise des identificateurs pour les routes principales, les autoroutes et les points d'intérêt. Afin de réduire au minimum la taille des étiquettes ordinaires et en braille, on utilise des identificateurs commençant par la lettre « R » suivie de lettres dans l'ordre. Le symbole de numéro suivi de nombres dans l'ordre est utilisé pour identifier les points d'intérêt.

. L=gende pour les cartes tactiles touristiques / des centres-villes

. La carte tactile suivante a =t= dress=e ( I, 8aide d, 8une I = gende qui utilise des identificateurs pour les routes principales1 les autoroutes et les points d, 8int=r<t4 . afin de r=duire au minimum la taille des =tiquettes ordinaires et en braille1 on utilise des identificateurs commen&ant par la lettre R suivie de lettres dans I, 8ordre4 . Le symbole de num=ro sui vi de nombres dans I, 8ordre est utilis= pour identifier les points d, 8int=r<t4

### Légende pour les routes

. L=gende pour les routes

```
R a René-Lévesque
```

Ra . Ren=-. L=vesque

### R b Viger

Rb . Vi ger

#### R c Saint-Antoine

Rc . Sai nt-. Antoi ne

#### R d Saint-Urbain

Rd . Sai nt-. Urbai n

# Légende pour les points d'intérêt

.L=gende pour les points d, 8int=r<t

```
# 1 Centre de congrès Guy-Favreau
#a . Centre de congr!s . Guy-. Favreau
# 2 Palais des Congrès
#b . Palais des . Congr!s
# 3 Musée de la Banque de Montréal
#c . Mus=e de la . Banque de . Montr=al
# 4 Centre d'histoire de Montréal
#d . Centre d, 8hi stoire de . Montr=al
# 5 Palais de justice
#e . Palais de justice
# 6 Basilique Notre-Dame
#f . Basilique . Notre-. Dame
# 7 Musée d'archéologie et d'histoire de Montréal
#g . Mus=e d, 8arch=ologie et d, 8hi stoire
      de . Montr=al
```

# Légende pour les points d'intérêt

. L=gende pour les points d, 8int=r<t