

SHS AutoCAD applikation utvecklades ursprungligen för att automatiskt kunna stämma av innehållet i AutoCAD modellens rumsobjekt mot utrustningsförslaget som gjorts i SHS databas. Applikationen ersätter metoder där den ritade utrustningen manuellt jämförs med utskrivna databaslistor.

Förkortningen *SHS* avser *Scandinavian Hospital Services AB*.

Förkortningen *ACA* avser *AutoCAD Architecture*.

Beskrivningen kan ändras för att följa applikationens framtida utveckling.

Exempel avser funktionen *Analyze Room* som utvecklats för AutoCAD Architecture version 2023.

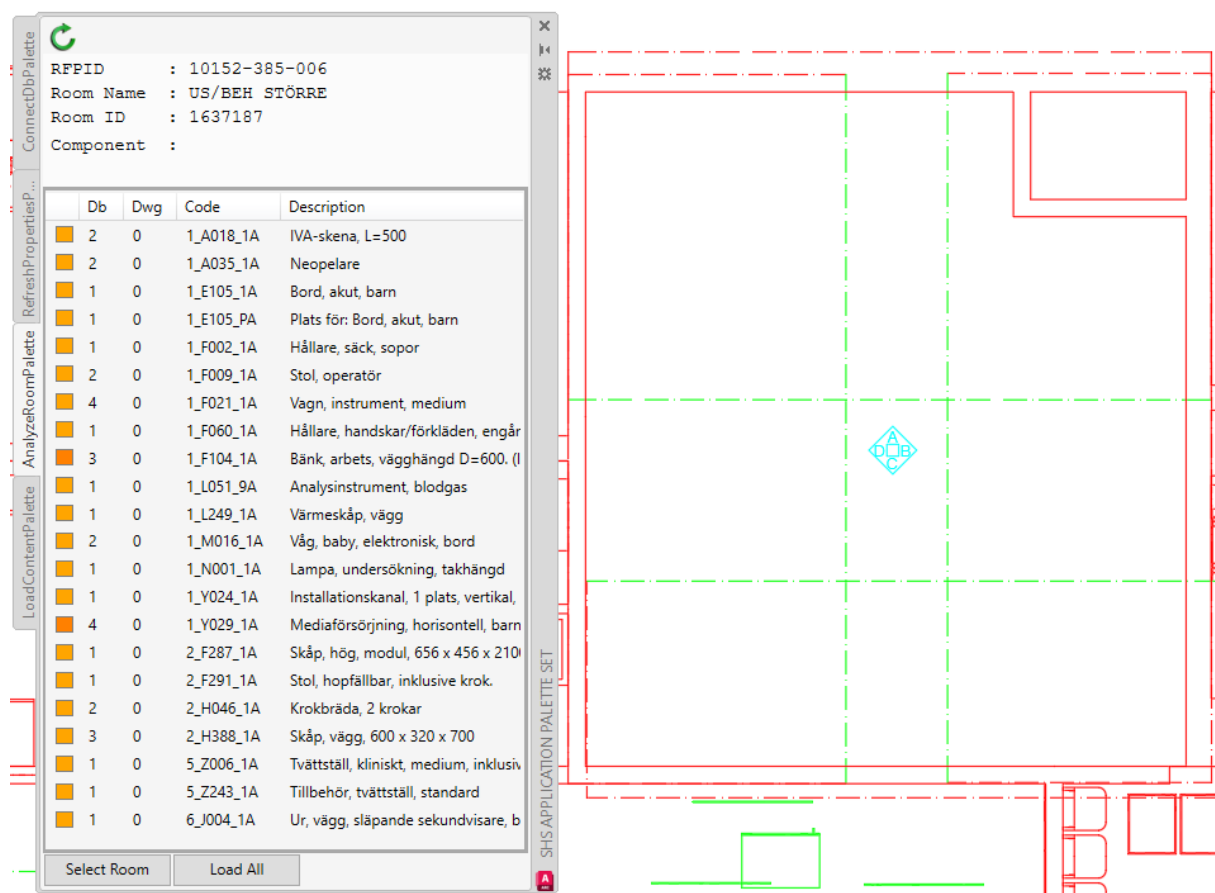
<https://shsappmanualaca.sbdab.com/SHSAppManualACA/ContentView/3>

I exemplet har funktionen *Connect to Database* använts för att tilldela ACA rummet ett rums ID, *Room ID*. Room ID används genomgående i applikationen för att exklusivt välja data som avser det specifika rummet.

Knappen *Select Room*

Figuren visar verktygsfältet *AnalyzeRoom* när ett outrustat rum valts. Samtliga komponenter i kolumnen *Dwg* har antal 0 (noll). Färgindikeringen är orange. Den mörkare orangea betyder att komponenten räknas i löpmeter.

Informationsfältet överst är uppdaterat så att rummet kan identifieras. Informationen hämtas från databasen med hjälp av Room ID.



Drag&Drop

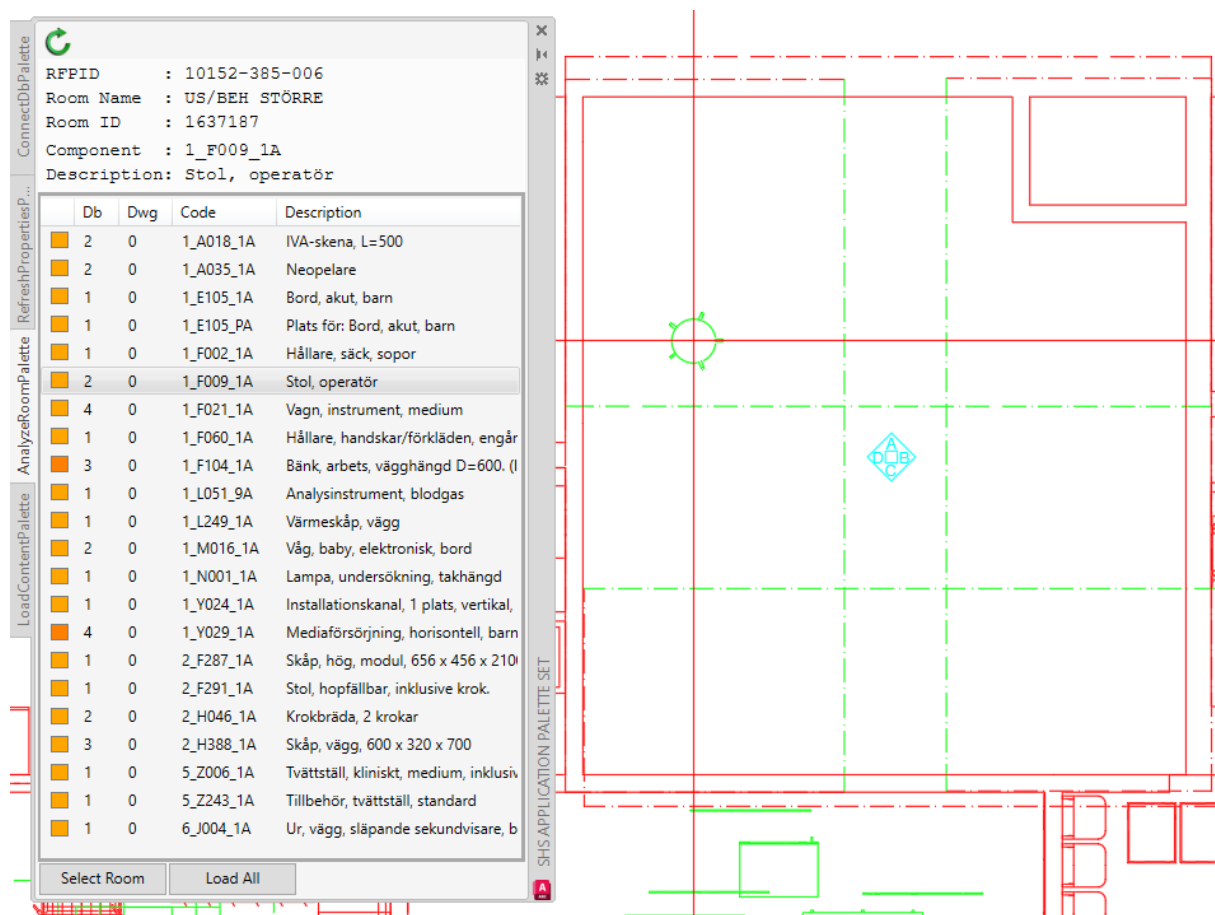
Analyze Room verktygets komponentlista är kopplad till projektets symboldatabas. Använd vänster musknapp för att välja komponent. Håll musknappen nertryckt och dra pekaren till det valda rummet. Släpp upp musknappen. Symbolen hänger i hårkorsen och kan infogas lika som vid normal inplacering av AutoCAD block.

Placera symbolen i önskat läge.

Samtliga symboler i SHS symboldatabas definieras som Multi-View Block när de laddas in i modellen. De tilldelas automatiskt en 2D symbol och en 3D symbol.

Figuren visar att komponenten 1_F009_1A valts i komponentlistan. Informationsfältets två nedre rader visar vald komponent.

Använd den gröna cirkelpilen i övre hörnet när symbolen placerats för att uppdatera antalstabellerna.



Knappen Load All

Om rummet endast har ett fåtal komponenter, eller om man bara behöver komplettera rummet med ytterligare någon symbol kan det vara praktiskt att använda drag&drop funktionen ovan.

Om rummet är tomt eller saknar många komponenter kan man i stället använda knappen *Load All*.

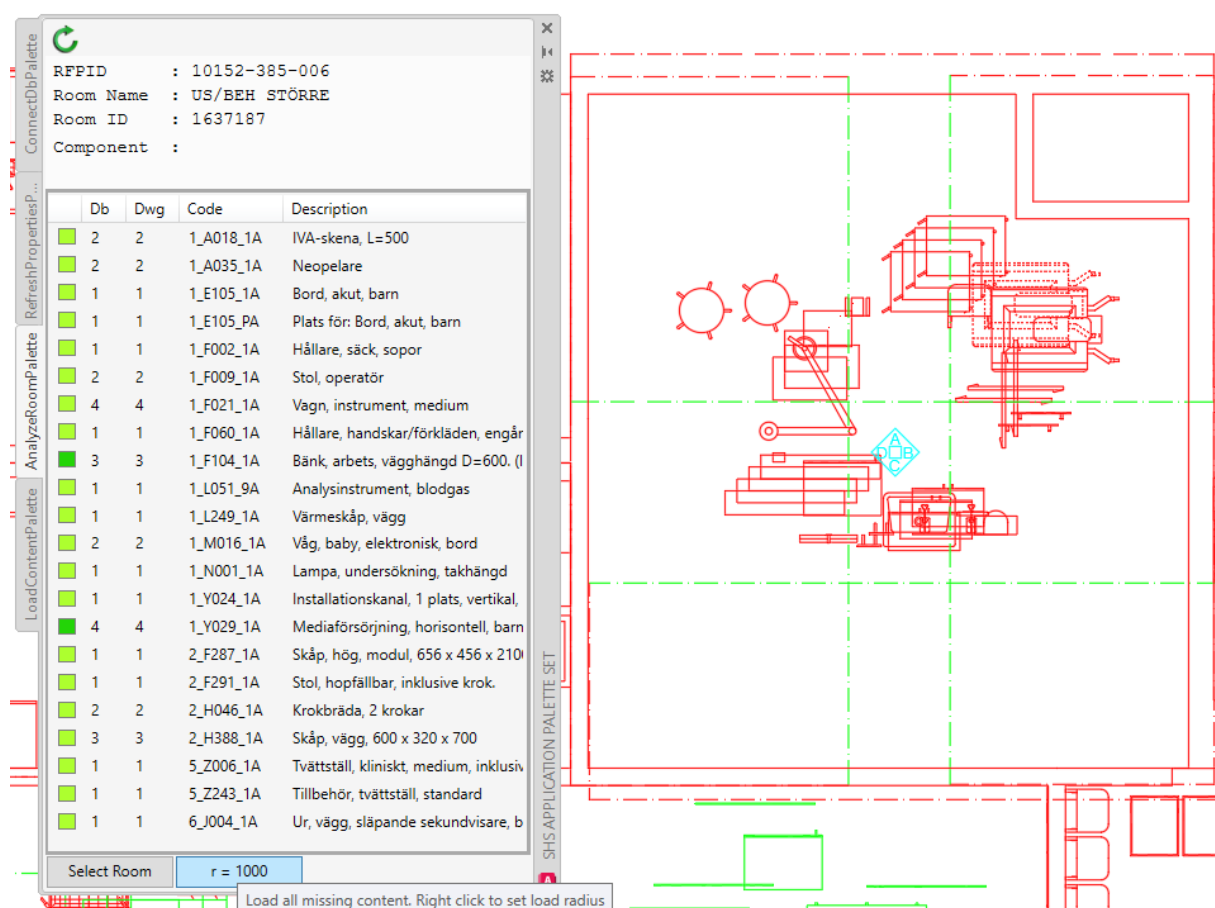
Funktionen kontrollerar komponentlistan och infogar så många symboler som Db (databas) kolumnen visar. Komponentlistan uppdateras automatiskt efter att samtliga symboler infogats.

Grön färgindikering betyder att rätt antal har infogats. Mörkare grön färg betyder att symbolen räknas i löpmetrar.

Symbolerna placeras i en cirkel runt rummets beräknade mittpunkt. Om rummet är litet eller inte är rektangulärt kan symbolerna hamna utanför rummets gränser. Komponentlistan kommer då att visa vad som saknas eller har blivit fel. Observera att symboler måste finnas fullständigt inom rummet för att räknas.

Högerklicka på knappen *Load All* för att justera cirkelradien för inplacering.

Figuren visar uppdaterad komponentlista, rummet och dess symboler efter en tryckning på knappen *Load All*.

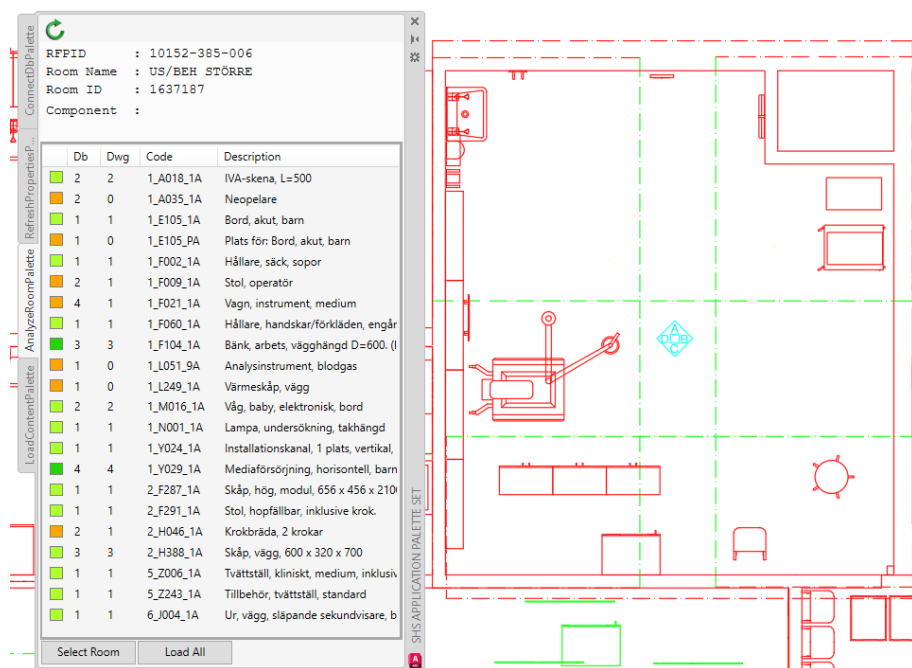


Nu återstår för projektören att anordna möbel- och utrustningssymbolerna så att rummet får den funktion som planerats.

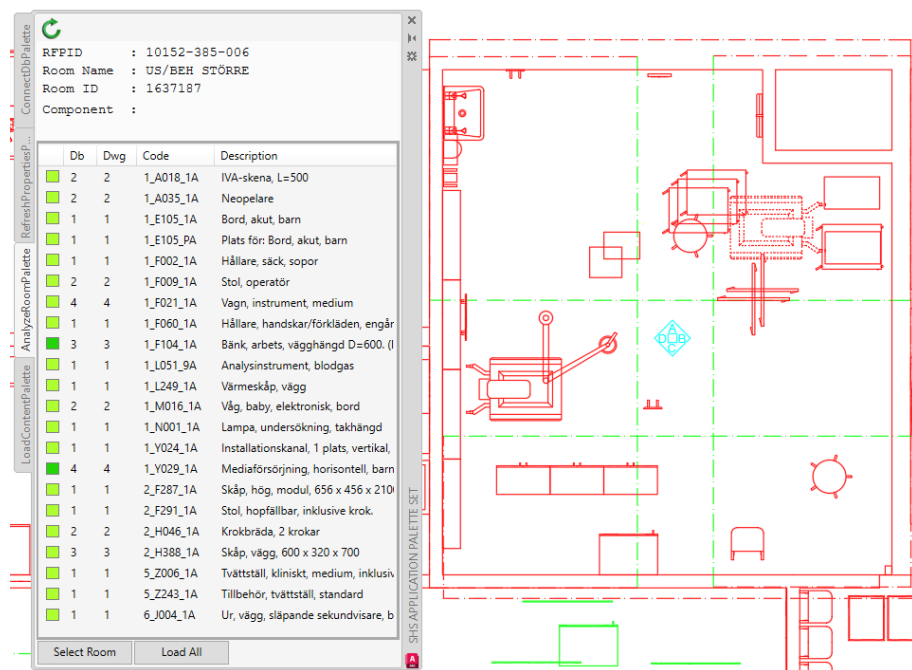
Exempel ofullständigt rum.

När rumsplaneringen framskrider kan utrustning och möbler i ett specifikt rum ändras. En komponent kan bytas mot en som är bättre för ändamålet. Antalet av en viss komponent kan behöva ändras för att stämma bättre med rummets form eller funktion. Förändringar i databasen kan göras av andra orsaker.

Figuren visar komponentlistan när rummet ändrats och åter analyserats.



Figuren visar komponentlistan när *Load All* tillfört saknade symboler och rummet åter analyserats.



Exempel på komplett analyserat och utrustat rum.

Figuren visar ett komplett analyserat och möblerat rum.

