

Erstellung von Codelisten in SurvCE/SurvPC

Zur Codelistenerstellung gehen Sie bitte wie folgt vor:

	Punkt- cod	Linien verbin- dur	3D-Poly- linie	Layer	Punktcodebeschreibung
\$Kategorienname	100	N	N	0	Rasen/Wiese
\$Kategorienname	110	Y	Y	0	Böschung OK
\$Kategorienname	111	Y	Y	0	Böschung UK
\$Kategorienname	112	Y	Y	0	Böschung-Mitte
\$Kategorienname	120	Y	Y	0	Bach/Graben Sohle
\$Kategorienname	121	Y	Y	0	Bach/Graben OK
\$Kategorienname	122	Y	Y	0	Wasserspiegel
\$Kategorienname	130	N	N	0	Gebüsch
\$Kategorienname	131	N	N	0	Sträucher/Stauden
\$Kategorienname	132	N	N	0	Baumstumpf
\$Kategorienname	133	N	N	0	Baum bis 2.5
\$Kategorienname	134	N	N	0	Baum 3-4m
\$Kategorienname	135	N	N	0	Baum 4.5-6m
\$Kategorienname	136	N	N	0	Baum 6.5-7.5m
\$Kategorienname	137	N	N	0	Baum 8-10m
\$Kategorienname	140	N	N	0	Laubbaum
\$Kategorienname	141	N	N	0	Nadelbaum
\$Kategorienname	142	N	N	0	Obstbaum

In Excel geben Sie immer in der ersten Spalte eine Kategorie ein. Achten Sie hier immer darauf, dass Sie vor der Kategorie ein „\$“ Zeichen setzen. Dies ist für die Programmalgorithmen nötig. Eine **Kategorie** hat den Sinn, dass Sie beim Messvorgang Codes schneller finden können und sich in SurvCE später nur Codes der ausgewählten Kategorien anzeigen lassen können, wie im folgenden Screenshot angezeigt:



Desweiteren müssen Sie in der Excel Liste folgende Angaben machen:

Punktcode: Dies ist der Code, wie er in Ihrem CAD oder GIS System angezeigt wird. Hier empfiehlt es sich eine eindeutige Beschreibung zu wählen, wie z.B. „Hausanschlussschieber“

Linienverbindung: Hier stellen Sie ein, ob Punkte eines Codes automatisch als Linie verbunden werden sollen. Achten Sie aber darauf, dass, wenn eine Linienverbindung aktiviert ist, IMMER eine Linie gezeichnet wird. Deswegen als Tipp: wenn Sie die Linienverbindung nutzen wollen, erstellen Sie einen Code für die Punktaufnahme (z.B. Wasserleitung Punkt) und einen Code für die Linienverbindung (z.B. Wasserleitung_Linie). Geben Sie also, wenn eine Linienverbindung gewünscht ist ein „Y“ ein. **ACHTUNG:** Bei Codes welche als Linie genutzt werden sollen, bitte bei Punktcode keine Leerzeichen verwenden!

3D Polylinienverbindung: Hier können Sie festlegen, ob eine Linie als 2D oder als 3D Linie gezeichnet werden soll. Hier ist in der Regel nur eine 3D Linie sinnvoll. Für eine 3D Linie geben Sie hier „Y“ ein, für eine 2D Linie „N“. **ACHTUNG,** wenn Sie festgelegt haben, dass keine Linienverbindung in diesem Code erfolgen soll, geben Sie bitte „N“ ein.

Layer: Hier legen Sie fest, auf welchem Layer der Punkt bzw. die Linie gespeichert werden soll.

Punktcodebeschreibung: Hier geben Sie den Namen an, welchen Sie später in der Codeauswahl in SurvCE sehen. Meist ist dies der gleiche Name, wie der Code. Die einzige Ausnahme sind hier Vermesser, die meist mit numerischen Codes arbeiten und diese über die Punktcodebeschreibung genau zuordnen können.

Wenn Sie Ihre Codeliste vervollständigt haben, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1.) Kopieren Sie die Ergebnisse der Formel, welche ich Ihnen in meinem Beispiel gelb markiert habe:

	Punkt- cod	Linien verbin- dur	3D- Poly- lini	Lays	Punktcodebeschreibung	Formel die Erweiterung f.c.l. (z.B. Attenberger.fcl):
\$Kategorienname	100	N	N	0	Rasen/Wiese	\$Kategorienname ,100, N, N, 0, Rasen/Wiese
\$Kategorienname	110	Y	Y	0	Böschung OK	\$Kategorienname ,110, Y, Y, 0, Böschung OK
\$Kategorienname	111	Y	Y	0	Böschung UK	\$Kategorienname ,111, Y, Y, 0, Böschung UK
\$Kategorienname	112	Y	Y	0	Böschung-Mitte	\$Kategorienname ,112, Y, Y, 0, Böschung-Mitte
\$Kategorienname	120	Y	Y	0	Bach/Graben Sohle	\$Kategorienname ,120, Y, Y, 0, Bach/Graben Sohle
\$Kategorienname	121	Y	Y	0	Bach/Graben OK	\$Kategorienname ,121, Y, Y, 0, Bach/Graben OK
\$Kategorienname	122	Y	Y	0	Wasserspiegel	\$Kategorienname ,122, Y, Y, 0, Wasserspiegel
\$Kategorienname	130	N	N	0	Gebüsch	\$Kategorienname ,130, N, N, 0, Gebüsch
\$Kategorienname	131	N	N	0	Sträucher/Stauden	\$Kategorienname ,131, N, N, 0, Sträucher/Stauden
\$Kategorienname	132	N	N	0	Baumstumpf	\$Kategorienname ,132, N, N, 0, Baumstumpf
\$Kategorienname	133	N	N	0	Baum bis 2.5	\$Kategorienname ,133, N, N, 0, Baum bis 2.5
\$Kategorienname	134	N	N	0	Baum 3-4m	\$Kategorienname ,134, N, N, 0, Baum 3-4m
\$Kategorienname	135	N	N	0	Baum 4.5-6m	\$Kategorienname ,135, N, N, 0, Baum 4.5-6m
\$Kategorienname	136	N	N	0	Baum 6.5-7.5m	\$Kategorienname ,136, N, N, 0, Baum 6.5-7.5m
\$Kategorienname	137	N	N	0	Baum 8-10m	\$Kategorienname ,137, N, N, 0, Baum 8-10m
\$Kategorienname	140	N	N	0	Laubbaum	\$Kategorienname ,140, N, N, 0, Laubbaum
\$Kategorienname	141	N	N	0	Nadelbaum	\$Kategorienname ,141, N, N, 0, Nadelbaum
\$Kategorienname	142	N	N	0	Obstbaum	\$Kategorienname ,142, N, N, 0, Obstbaum
\$Kategorienname	200	N	N	0	Asphalt	\$Kategorienname ,200, N, N, 0, Asphalt
\$Kategorienname	201	N	N	0	Beton	\$Kategorienname ,201, N, N, 0, Beton
\$Kategorienname	202	Y	Y	0	Kiesfläche OK	\$Kategorienname ,202, Y, Y, 0, Kiesfläche OK
\$Kategorienname	203	N	N	0	Parkfläche	\$Kategorienname ,203, N, N, 0, Parkfläche
\$Kategorienname	204	N	N	0	Pflaster	\$Kategorienname ,204, N, N, 0, Pflaster
\$Kategorienname	205	N	N	0	Schotter	\$Kategorienname ,205, N, N, 0, Schotter
\$Kategorienname	206	N	N	0	Wassergebundene Fläche	\$Kategorienname ,206, N, N, 0, Wassergebundene Fläche
\$Kategorienname	209	N	N	0	Belagwechsel	\$Kategorienname ,209, N, N, 0, Belagwechsel
\$Kategorienname	210	N	N	0	Gehweg	\$Kategorienname ,210, N, N, 0, Gehweg
\$Kategorienname	211	N	N	0	Weg-Mitte	\$Kategorienname ,211, N, N, 0, Weg-Mitte
\$Kategorienname	212	N	N	0	Weg-Rand	\$Kategorienname ,212, N, N, 0, Weg-Rand

Seite 1

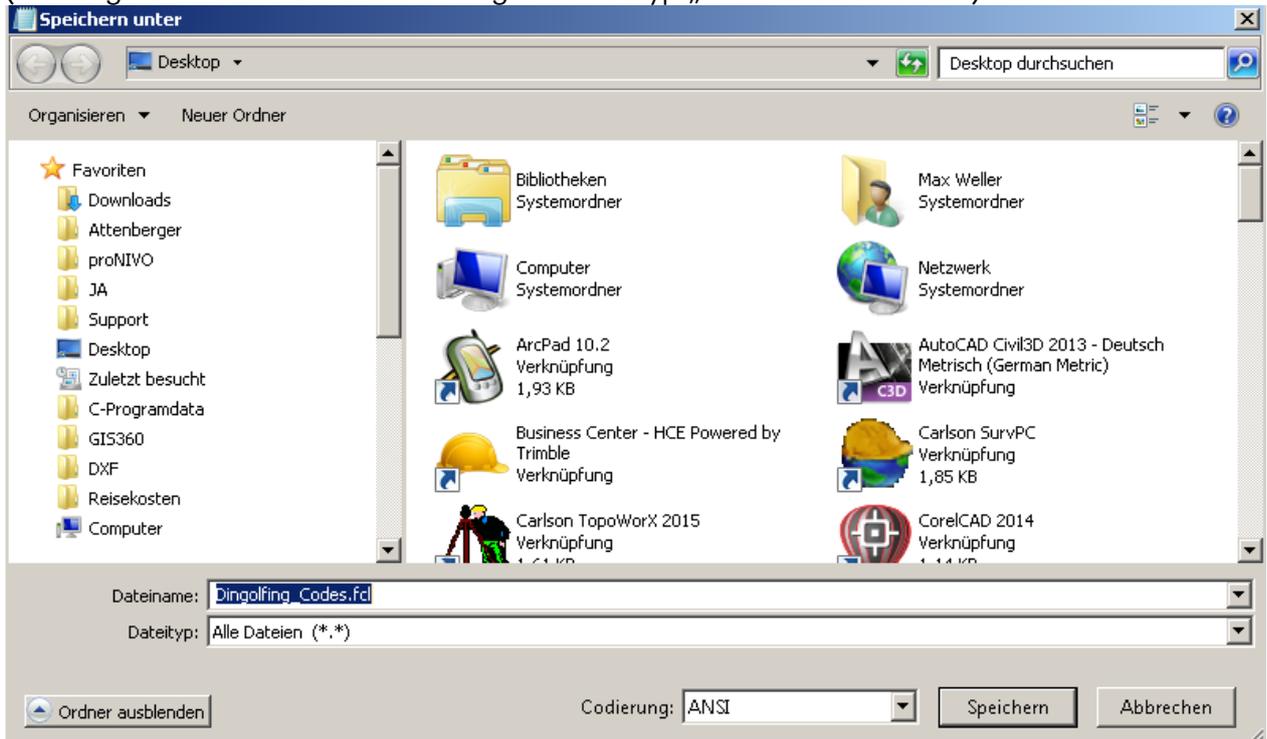
2. Kopieren Sie die Formel in den Editor:

```

Unbenannt - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
$Kategorienname ,100, N, N, 0, Rasen/wiese
$Kategorienname ,110, Y, Y, 0, Böschung OK
$Kategorienname ,111, Y, Y, 0, Böschung UK
$Kategorienname ,112, Y, Y, 0, Böschung-Mitte
$Kategorienname ,120, Y, Y, 0, Bach/Graben sohle
$Kategorienname ,121, Y, Y, 0, Bach/Graben OK
$Kategorienname ,122, Y, Y, 0, wasserspiegel
$Kategorienname ,130, N, N, 0, Gebüsch
$Kategorienname ,131, N, N, 0, Sträucher/Stauden
$Kategorienname ,132, N, N, 0, Baumstumpf
$Kategorienname ,133, N, N, 0, Baum bis 2.5
$Kategorienname ,134, N, N, 0, Baum 3-4m
$Kategorienname ,135, N, N, 0, Baum 4.5-6m
$Kategorienname ,136, N, N, 0, Baum 6.5-7.5m
$Kategorienname ,137, N, N, 0, Baum 8-10m
$Kategorienname ,140, N, N, 0, Laubbaum
$Kategorienname ,141, N, N, 0, Nadelbaum
$Kategorienname ,142, N, N, 0, Obstbaum
$Kategorienname ,200, N, N, 0, Asphalt
$Kategorienname ,201, N, N, 0, Beton
$Kategorienname ,202, Y, Y, 0, Kiesfläche OK
$Kategorienname ,203, N, N, 0, Parkfläche
$Kategorienname ,204, N, N, 0, Pflaster
$Kategorienname ,205, N, N, 0, schotter
$Kategorienname ,206, N, N, 0, wassergebundene Fläche
$Kategorienname ,209, N, N, 0, Belagwechsel
$Kategorienname ,210, N, N, 0, Gehweg
$Kategorienname ,211, N, N, 0, weg-Mitte
$Kategorienname ,212, N, N, 0, weg-Rand

```

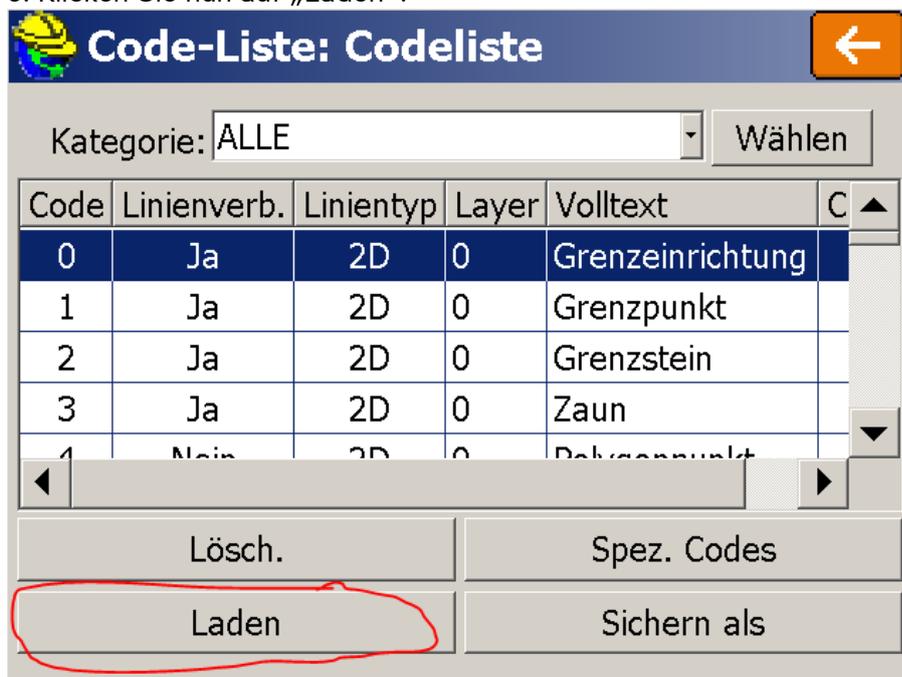
3. Speichern Sie nun die Datei als .fcl Datei, z.B unter dem Dateinamen Dingolfing_Codes.fcl (Achtung! Hierfür müssen Sie unbedingt als Dateityp „Alle Dateien“ wählen):



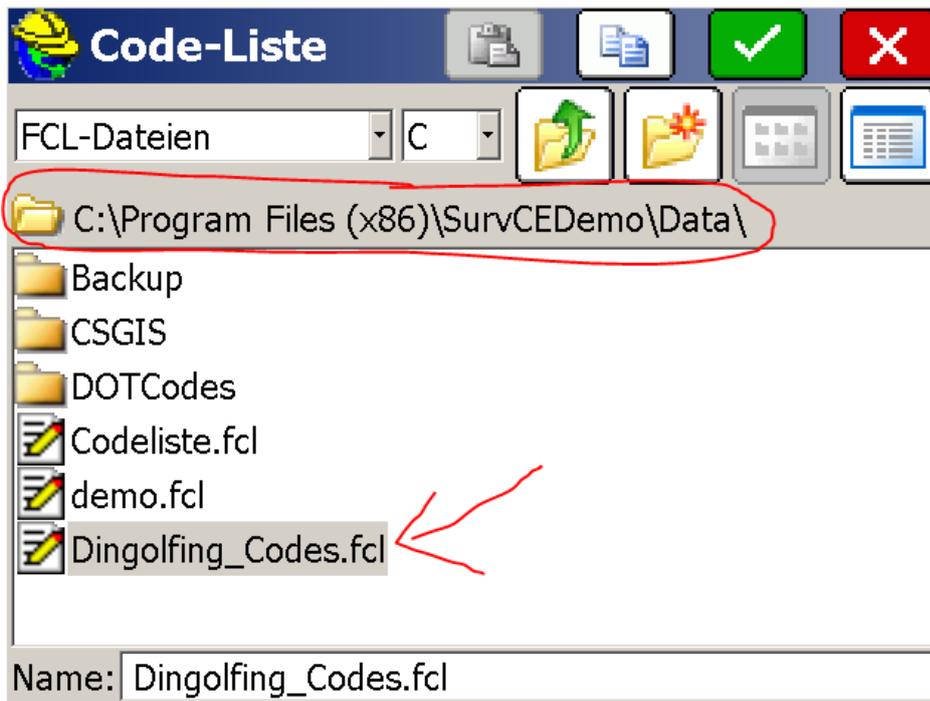
4.) Kopieren Sie nun die Datei auf ihren Feldrechner oder das Tablet und merken sich unbedingt den Speicherplatz.

5. In SurvCE klicken Sie nun auf „5 Code-Liste“.

6. Klicken Sie nun auf „Laden“:



7. Wählen Sie nun die Datei Dingolfing_Codes.fcl aus. Achten Sie hierbei unbedingt darauf, dass Sie den richtigen Pfad gewählt haben. Diesen habe ich Ihnen rot eingekreist.



8. Klicken Sie nun auf den orangen Pfeil



Nun können Sie Ihre Codeliste bei den Messungen nutzen. Selbstverständlich können Sie die Codeliste jederzeit nachbearbeiten und später wieder auf dem obig gezeigten Weg einlesen.