

**LUDOC**

 **BYGGECENTRUM**

**MANUAL**

# **Bruger og Administrator**

© Byggecentrum

Version 3

## Indholdsfortegnelse

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Indholdsfortegnelse .....</b>   | <b>2</b>  |
| <b>Forord .....</b>  | <b>3</b>  |
| Hvad er Ludoc? .....   | 3         |
| Forudsætninger .....   | 3         |
| <b>Komme i gang .....</b>  | <b>4</b>  |
| Opstartsskærm .....  | 4         |
| Første gang man skal anvende Ludoc, skal tre ting forinden være foretaget: ..... | 4         |
| Tilknytning til eksisterende/nye databaser .....                                 | 4         |
| Log på .....   | 6         |
| <b>Produktbanker og Projekter .....</b>  | <b>6</b>  |
| Produktbank .....  | 6         |
| Idébank .....  | 7         |
| Projekt .....  | 7         |
| Arbejdsbeskrivelse .....   | 8         |
| Bygningsdel .....  | 10        |
| <b>Enheder .....</b>   | <b>12</b> |
| Portalen .....   | 12        |
| Byggesagsbeskrivelse .....   | 12        |
| <b>Søgning og filtrering .....</b>   | <b>14</b> |
| Søg .....  | 14        |
| Filtrér .....  | 14        |
| <b>Tilbudslister .....</b>   | <b>15</b> |
| Print tilbudsliste .....   | 17        |
| <b>Eksport og Import .....</b>   | <b>17</b> |
| Eksport af beskrivelser .....  | 17        |
| Import af eksisterende beskrivelser .....  | 19        |
| <b>Revisioner .....</b>  | <b>20</b> |
| Oprette en Revision .....  | 20        |
| Annullere en Revision .....  | 20        |
| Eksporter Revision .....   | 20        |
| <b>Menu og Værktøjslinien .....</b>  | <b>20</b> |
| Menulinien .....   | 20        |
| Værktøjslinien .....   | 22        |
| <b>For administratorer .....</b>   | <b>23</b> |
| <b>Databaser .....</b>   | <b>23</b> |
| Oprette databaser .....  | 23        |
| Registrere Databaser .....   | 24        |
| Rettigheder på SQLserver .....   | 25        |
| <b>Administration .....</b>  | <b>25</b> |
| Brugerrettigheder på databasen .....   | 26        |
| Brugerrettighed på Projekt / Produktbank .....                                   | 26        |
| Oprette brugere .....  | 27        |
| Slette brugere / rettigheder .....   | 28        |
| Ludoc indstillinger .....  | 28        |

## **Forord**

Denne manual omhandler brugen af beskrivelsesværktøjet Ludoc for at sikre brugerne den optimale udnyttelse af programmet. Manualen dækker indholdet i Ludoc version 3.6 build 23.

Manualen er opdelt i følgende to hovedafsnit:

- **Bruger.** Manual til de daglige brugere af programmet.
- **Administrator.** Manual til firmaets administrator til brug ved installation og løbende administration af brugere.

## **Hvad er Ludoc?**

Ludoc er et beskrivelsesværktøj til brug for projekterende/rådgivere og andre med behov for et værktøj til at strukturere beskrivelser, som skal sendes i udbud.

Ideen bag Ludoc er, at man fra en database bruger egne eller tilkøbte standardbeskrivelser, genbruger og retter dem efter behov. De standardiserede beskrivelser kopieres ind i det aktuelle projekt. Beskrivelserne kan ligge her, og rettes hver for sig. De kan linkes sammen og printes ud samlet i forskellige opsætninger.

## **Forudsætninger**

For at kunne bruge Ludoc kræves en pc med Windows XP SP3 eller nyere samt internetadgang. Der henvises til afsnittet for administratorer for de mere detaljerede krav til programmet.

For yderligere hjælp og spørgsmål kan du gå ind på vores hjemmeside på [byggecentrum.dk](http://byggecentrum.dk) her finder du produktsiden for Ludoc med hjælp og vejledning.

Byggecentrum  
Februar 2011

## Komme i gang

For at bruge Ludoc skal man som det første, downloade programmet. Gå ind på byggecentrum.dk, og find Ludocs produktside i menuen under DATA OG SOFTWARE, eller henvend dig evt. til firmaets administrator. Af sikkerhedshensyn er den downloadede fil komprimeret. Den skal derfor først udpakkes. Programmet installeres ved at følge vejledningen i den udpakkede installationsfil.

Man kan dernæst få adgang til Ludoc på følgende måder:

- En såkaldt IP-adgang, der giver adgang i kraft af den statiske IP-adresse, som computerens internetforbindelse har (dette klarer firmaets administrator).
- Hvis firmaet ikke bruger ovenstående mulighed, skal hver bruger oprettes på produktadgang.dk, og firmaets administrator skal have givet adgang til Ludoc. Her bliver du bedt om at indtaste brugernavn og adgangskode.

## Opstartsskærm

Skærmen er delt op i tre dele:  
 Øverst: Menu og Værktøjslinje  
 Venstre: Databaser, herunder Projekter og produktbanker  
 Højre: Tips til at komme i gang



## Første gang man skal anvende Ludoc, skal tre ting forinden være foretaget:

- Tilknytning af database
- Oprettelse af projekt/produktbank
- Oprettelse/hentning af beskrivelse

### Tilknytning til eksisterende/nye databaser

For at kunne komme i gang med Ludoc skal der være tilknyttet én eller flere databaser. Ved at tilknytte en database til Ludoc, fortæller du programmet på hvilken server, databasen ligger. Denne information vil blive husket ved efterfølgende brug af Ludoc.



Tilknytning til eksisterende/nye databaser kan være aktuel i flere situationer:

- Ved en 'frisk' installation af Ludoc.
- Hvis du modtager en Access-database, fx pr. e-mail.
- Hvis du ønsker at tilslutte dig nye databaser, som er oprettet, siden du sidst benyttede Ludoc.

### Access-database

Hvis du vil tilknytte en Access-database til Ludoc, bør den som hovedregel ligge i en mappe på din egen pc. Det skyldes, at en Access-database anvendt sammen med Ludoc ikke egner sig så godt til flere brugere ad gangen. Tilknytningen foretages således:

1. Højreklik på 'Min computer', og vælg 'Ny' (eller marker 'Min computer' og klik på 'Åben', eller klik CTRL+O).
2. Klik på 'Vælg Folder', og find den mappe, der indeholder databasen.
3. Marker den database, du ønsker at registrere, og klik på 'Register'.
4. Marker databasen, og klik 'Register'.

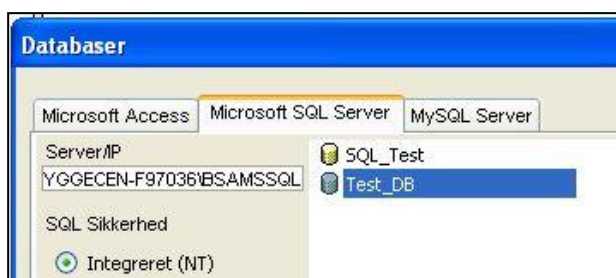


Databasen vises nu i listen over indholdet af "Min computer".

### SQL database

Til den daglige brug bør man bruge en database, som ligger på en regulær databaseserver på netværket, fx en Microsoft SQL Server – herunder også den gratis Express-version. Tilknytning af en sådan vil typisk være aktuelt i forbindelse med en ny bruger eller en frisk installation af Ludoc.

1. Angiv servernavn eller IP-nummer på den server, hvorpå Ludoc-databaserne ligger, i feltet 'Server/IP'.
2. Vælg SQL sikkerhed – 'SQL Server' er den typiske konfiguration.
3. Klik på 'Vis >>'.
4. Marker den database, du ønsker at registrere og klik på 'Register'.



Databasen vises nu i Ludoc i listen over indholdet af "Min computer".

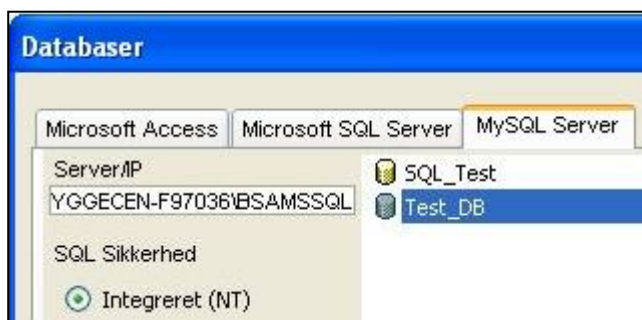


### MySQL-database

Alternativt til en MS SQL Server kan man tilknytte en database fra en MySQL Server.

1. Angiv servernavn eller IP-nummer på den server, hvorpå Ludoc-databaserne ligger, i feltet 'Server/IP'.
2. Vælg SQL sikkerhed – 'SQL Server' er den typiske konfiguration.
3. Vælg 'Vis'.
4. Marker den database, du ønsker at tilknytte, og klik på 'Register'.

Databasen vises nu i listen over indholdet af "Min computer".



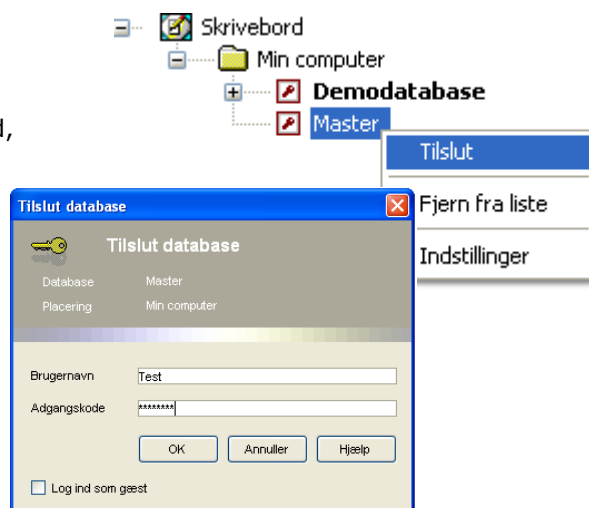
Når man har oprettet en ny database, har man i udgangspunktet kun selv adgang til den. Derfor skal man oprette de relevante brugere. Det gøres ved at højreklikke på databasen og vælge 'Sikkerhed'. Man kan oprette brugere ved at klikke på knappen 'Ny'. Vælg typisk Brugerprofilen 'Bruger', og afslut på knappen 'Gem'.

## Log på

Man kan logge på en database på flere måder:

- Dobbeltklik på databasen.
- Højreklik på den database, der skal arbejdes med, og klik på 'Tilslut'.
- Markér den database, der skal arbejdes med, klik på knappen 'Tilslut' i værktøjslinien.

Log på med det brugernavn og den adgangskode, du har fået af din administrator.



## Produktbanker og Projekter

Alle beskrivelser i Ludoc er arkiveret i et Projekt eller en Produktbank. Man kan have et vilkårligt antal produktbanker og projekter i en database. Bips B1.000 standardbeskrivelser findes i produktbanker i en database på internettet, som Byggecentrum stiller til rådighed for brugerne af Ludoc. Bips B1.000-databasen finder du vha. knappen 'Portal' på værktøjslinjen i Ludoc. Man skal abonnere på bips-beskrivelserne, for at kunne få adgang til denne database. Din administrator kender dit firmas brugernavn og adgangskode.

### Produktbank

Begrebet Produktbank kan betragtes som en mappe, dvs. et sted hvor man kan gemme og efterfølgende finde beskrivelser. Meningen med en Produktbank er, at det er hér, man arkiverer godkendte standardbeskrivelser, dvs. de beskrivelser, man benytter som udgangspunkt/skabelon for de beskrivelser, man laver i specifikke projekter.

Man kan vælge at have en fælles produktbank for alle fagområder eller flere produktbanker dækkende hver sit fagområde eller hver sin type af byggeri (fx boliger, skoler). Hvorvidt den ene løsning er at foretrække frem for den anden, er en individuel overvejelse.

### Opret produktbank

Når man er logget på en database, kan man oprette en produktbank på flere måder:

1. Højreklik på databasen, og vælg 'Ny'.
2. Markér databasen, og klik på knappen 'Ny' i værktøjslinjen.
3. Markér databasen, og gå i Filer ⇒ Ny (CTRL+N).

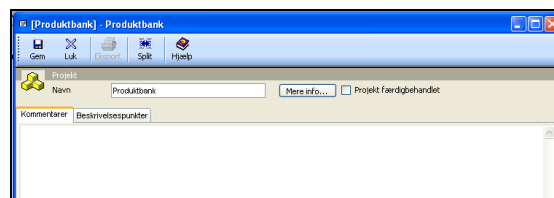
I alle tre tilfælde kommer denne dialogboks.

Markér Produktbank, og klik derefter på Opret.



4. Markér databasen og gå i Database ⇒ Ny (CTRL + Insert).

Der kommer nu en dialogboks, hvor navn og eventuelle noter om produktbanken kan udfyldes.



Når man har oprettet en produktbank, har man i udgangspunktet kun selv adgang til den. Derfor skal man give de relevante brugere adgang til den. Det gøres ved at højreklikke på produktbanken og vælge 'Sikkerhed'. I feltet til venstre markeres så de brugere, der skal have adgang, og Brugerprofil til højre i dialogboksen vælges til 'Gæst'. Så klikker man på knappen 'Tilføj >>' og til sidst på knappen 'Gem'.

### Idébank

Vælger man, at produktbanken skal administreres og kvalitetssikres, kan man med fordel oprette en Idébank – hvortil alle kan gemme, herfra kan man så kvalitetssikre og flytte til produktbanken

Begrebet idébank skal betragtes som en slags mellemstation, dvs. et sted hvor man kan gemme sine beskrivelser så andre kan få glæde af dem. Det er vigtigt at pointere at det der ligger i Idébanken endnu ikke er kvalitetssikret, det sker først når de flyttes til produktbanken.

For at oprette en idébank, se under punktet Opret produktbank. Dog skal Brugerprofil vælges til 'Bruger'.

### Projekt

Ved et projekt forstås en konkret byggesag. Beskrivelser i et projekt er gældende for den konkrete byggesag.

Projektet sammensættes af beskrivelser fra én eller flere produktbanker samt evt. nye beskrivelser, som oprettes direkte i projektet. Alle beskrivelser i et projekt er specifikke for det konkrete projekt, og er derfor projektspecifikke varianter af de tilsvarende beskrivelser i Produktbanken.

**TIP:** Det er også muligt at hente beskrivelser i andre projekter eller fra portalen og kopiere disse til et nyt projekt. Man skal i det tilfælde være opmærksom på at tilpasse beskrivelsen til det nye projekt.

### Opret projekt

For at arbejde med projekter skal de oprettes i databasen, dette kan ske på flere måder

1. Markér databasen og klik på knappen 'Ny' i værktøjslinien.
2. Markér databasen og højreklik.
3. Markér databasen og gå i Filer ⇒ Ny (CTRL+N).

I alle tre tilfælde kommer denne dialogboks. Markér Projekt, og klik derefter på Opret.

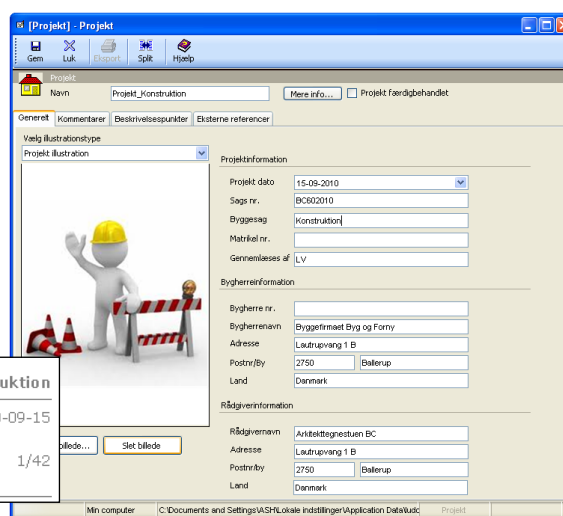


4. Markér databasen og gå i Database ⇒ Ny (Shift + Insert)

Der kommer nu en dialogboks, hvor informationer om projektet kan udfyldes.

Felterne "Byggesag" og "Bygherre" kommer med ud på eksporterede dokumenter.

| Byggefirmaet Byg og Forny                 |          | Konstruktion |            |
|---|----------|--------------|------------|
| Tagentreprise                             | Dato     | :            | 2010-09-15 |
| Arbejdsbeskrivelse - Skeletkonstruktioner | Rev.dato | :            |            |
| Indholdsfortegnelse                       | Side     | :            | 1/42       |

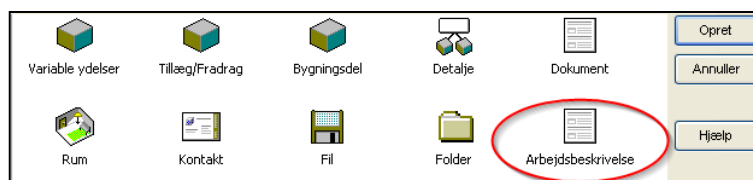


## Arbejdsbeskrivelse

En arbejdsbeskrivelse dækker beskrivelsen af et afgrænset arbejde, som eventuelt kan involvere flere fag. Arbejdsbeskrivelsen angiver et arbejdes omfang, forskrifter for materialer, udførelse og kontrol mv., herunder specifikationer for de bygningsdele, der indgår i arbejdet. Til en entreprise hører én eller flere arbejdsbeskrivelser.

## Opret arbejdsbeskrivelse

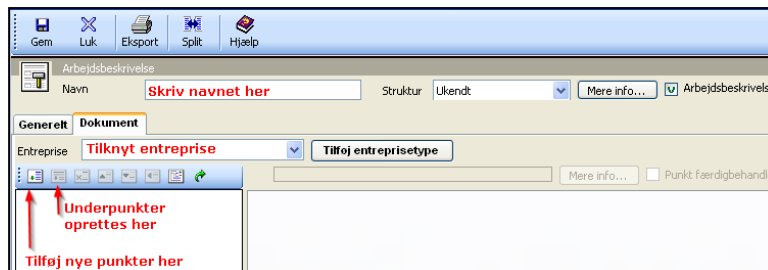
1. Markér projektet og højreklik
2. Markér projektet og klik på Ny i værktøjslinien
3. Markér projektet og gå i Filer ⇒ Ny (CTRL+N)





I alle 3 tilfælde kommer denne dialogboks, klik på 'Arbejdsbeskrivelse' og derefter på 'Opret'.

4. Markér projektet og gå i Projekt ⇒ Ny (CTRL+B).  
Der kommer nu en dialogboks hvor data mv. om arbejdsbeskrivelsen kan udfyldes.

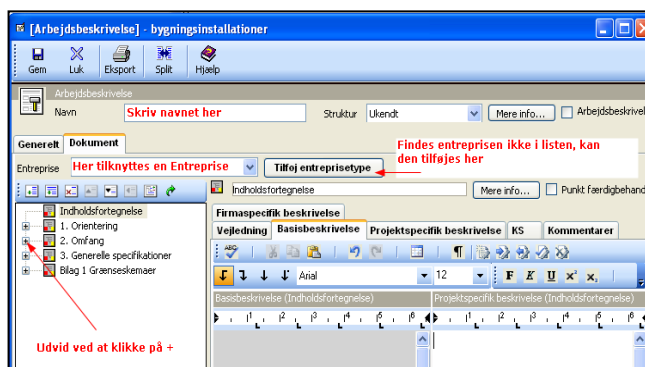


### Tilpasning af arbejdsbeskrivelsen

Efter at arbejdsbeskrivelsen er oprettet/kopieret over i et aktuelt projekt, skal den tilpasses.

For at redigere i en arbejdsbeskrivelse:

1. I Ludocs stifinder vælges den folder, hvor beskrivelsen findes.
2. Dobbeltklik på beskrivelsen eller vælg 'Vis' i værktøjsmenuen.
3. Angiv ønsket dokumentnavn i feltet 'Navn'.
4. Vælg ønskede kapitel og tilpas projektteksten.



**TIP:** Du kan udvide kapitelstrukturen ved at klikke på '+' til venstre for kapiteloverskriften og kan på denne måde se eventuelle underkapitler.

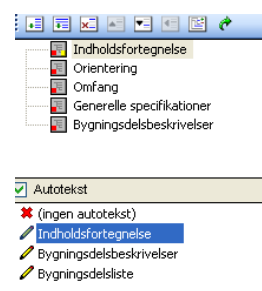
5. Når kapitlet er færdigredigeret, vælges 'Færdig behandlet', således at man i kapitelstrukturen kan se at kapitlet er færdig bearbejdet. Du kan også højre-klikke på det aktuelle kapitel i træstrukturen til venstre og vælge 'Færdigbehandl det aktuelle kapitel' eller 'Færdigbehandl det aktuelle kapitel samt underkapitler'.
6. Gentag pkt. 4+5 indtil dokumentet fremstår som ønsket
7. Egne arbejdsbeskrivelser (udarbejdet med udgangspunkt i bips' arbejdsbeskrivelser) kan med fordel gemmes i Produktbanken, således at disse kan genbruges i andre projekter.

|   |
|---|
| Markér som færdigbehandlet                    |
| Markér som færdigbehandlet, samt underpunkter |
| Markér som autonummereret, samt underpunkter  |
| Deleksport                                    |
| Indstillinger                                 |
| Åbn ny tekstrude                              |
| Marker enhed til revidering (bips layout 1)   |
| Revider beskrivelse (bips layout 2)           |

### Autotekster

Ved at bruge autotekst får du Ludoc til at "gøre" nogle ting helt automatisk: At generere en indholdsfortegnelse, at knytte bygningsdelsbeskrivelser til arbejdsbeskrivelsen eller at indsætte en liste over tilknyttede bygningsdele.

Autotekster tilknyttes ved at markere punktet og nederst sætte en markering i  (ingen autotekst) , hvorved denne fremkommer



Marker så, hvilken autotekst der skal knyttes til

**TIP:** I beskrivelser efter bips' struktur har pkt. 2.2. autoteksten 'Bygningsdelsliste' og pkt. 4 har autoteksten 'Bygningsdelsbeskrivelser'.

### Autonummerer

Hvis man opretter nye unummererede punkter eller flytter rundt på punkter, kan det være praktisk at kunne få Ludoc til at autonummerere punkterne, så de står i fortløbende orden. Som default er nyoprettede punkter markeret til at blive autonummereret. Dette kan deaktiveres, hvis det ønskes. Vær dog opmærksom på, at det skal ske punkt for punkt.

Det gøres ved at fjerne markeringen i  Autonummerer .

Deaktivering af autonummerering på et underpunkt bruges typisk, hvis et punkt er delt op i unummererede underpunkter.

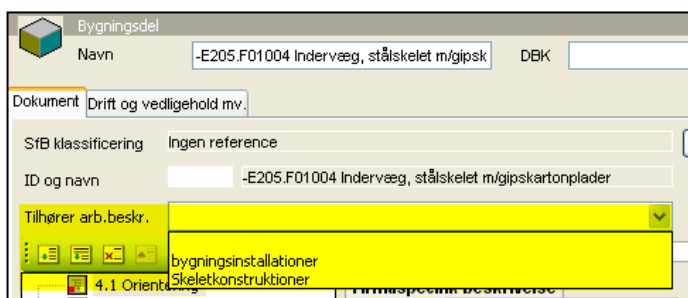
For at autonummerere arbejdsbeskrivelsen klikker man på 

### Basisbeskrivelse

Se beskrivelse under Portalen.

### Projektspecifik beskrivelse

En projektspecifik beskrivelse indeholder ud over reference til den tilknyttede basisbeskrivelse projektrelaterede forskrifter og eventuelle tilføjelser og/eller fravigelser til basisbeskrivelse. De projektspecifikke beskrivelser udarbejdes af de projekterende på byggesagen.



### Bygningsdel

En bygningsdel i Ludoc kan sammenlignes med en fysisk bygningsdel fx en dør eller en væg. Bygningsdelen indeholder de beskrivelser, der er nødvendige for at beskrive omfang, montage, kontrol osv. af bygningsdelen.

Det er muligt at kategorisere bygningsdele i Ludoc efter SfB-tavlen. Det er bygningsdelens SfB-nummer som afgør den indbyrdes rækkefølge bygningsdelene imellem i den færdige beskrivelse. Dvs. bygningsdele i en lav SfB kategori kommer ud foran bygningsdele i en højere kategori. Fx vil en bygningsdel i '(32).1 Døre, indervægge', komme ud foran en bygningsdel i '(35).1 Nedhængte lofter' eller '(4) Alment overflader'.



Inden for den specifikke SfB-kategori, er det bygningsdelens løbenummer (også kaldet ID), som bestemmer den indbyrdes rækkefølge af bygningsdelene.

En bygningsdelsbeskrivelse efter bips B1.000 består af følgende punkter (eller en delmængde heraf):

- 4.1 Orientering
- 4.2 Omfang
- 4.3 Lokalisering
- 4.4 Tegningshenvi-  
sning
- 4.5 Koordinering
- 4.6 Tilstødende bygningsdele
- 4.7 Projektering
- 4.8 Undersøgelser
- 4.9 Materialer og produkter
- 4.10 Udførelse
- 4.11 Mål og tolerancer
- 4.12 Prøver
- 4.13 Arbejdsmiljø
- 4.14 Kontrol
- 4.15 D&V-dokumentation



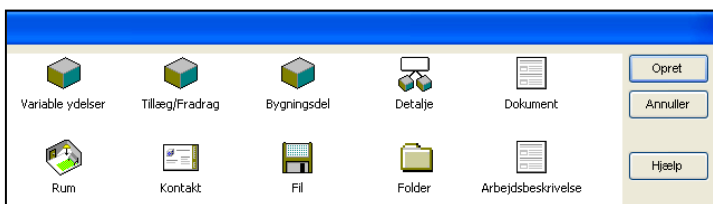
### Bygningsdelsbeskrivelse og arbejdsbeskrivelse

En bygningsdelsbeskrivelse indgår altid i en arbejdsbeskrivelse. Man skal derfor angive, hvilken arbejdsbeskrivelse en bygningsdelsbeskrivelse skal indgå i.

Bygningsdelsbeskrivelsen knyttes til en arbejdsbeskrivelse vha. feltet 'Tilhører arb. beskr.'. Her bestemmer man, hvilken af de eksisterende arbejdsbeskrivelser i projektet bygningsdelsbeskrivelsen skal tilhøre. Efter tilknytningen vil bygningsdelsbeskrivelsen automatisk blive flettet sammen med den valgte arbejdsbeskrivelse.

### Opret bygningsdel

1. Markér projektet og højreklik
2. Markér projektet og klik på Ny i værktøjslinien
3. Markér projektet og gå i Filer ⇒ Ny (CTRL+N)



I alle tre tilfælde kommer denne dialogboks, klik på Projekt (huset) og derefter på Opret.

4. Markér projektet og gå i Projekt ⇒ Ny (CTRL+B)  
Der kommer nu en dialogboks, hvor data mv. om bygningsdelen kan udfyldes.



## Enheder

Der kan knyttes forskellige enheder til et projekt:

**Arbejdsbeskrivelse:** Et specielt dokument objekt som bruges til at oprette en arbejdsbeskrivelse

**Bygningsdel:** Et objekt som beskriver en bygningsdel med illustration, arbejdsbeskrivelser og egenskaber

**Detalje:** Et objekt som beskriver en detalje, dennes illustration, arbejdsbeskrivelser og egenskaber, på samme måde som en bygningsdel. Den fortæller også hvilke bygningsdele den består af.

**Dokument:** Et dokument objekt, som ikke er arbejds-specifikt.

**Rum:** Et rum objekt består af en illustration og beskrivelse af et rum

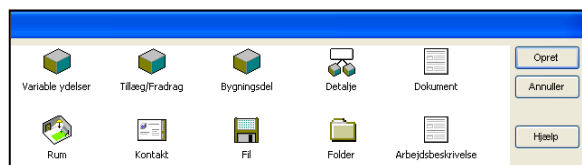
**Kontakt:** Består af informationer som navn, firma, stilling, adresse og telefonnummer

**Fil:** Bruges til at gemme en almindelig fil. Kan skrive og læse filer til og fra disk.

**Folder:** Kan indeholde andre Enheder

**Tillæg/Fradrag:** Bruges i forbindelse med tilbudslister

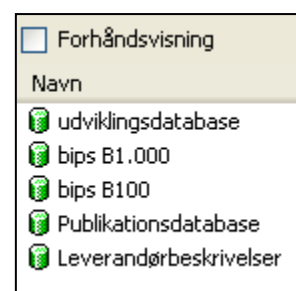
**Variable ydelser:** Bruges i forbindelse med tilbudslister



## Portalen

På 'Portal' er der mulighed for adgang til bips B100 (abonnement kræves), til B1.000 (abonnement kræves) samt til Leverandørbeskrivelser.

Vælg 'Portal' i værktøjslinien for at få adgang. Vælg derefter database, højreklik og vælg 'Tilslut' eller dobbeltklik på den ønskede database.



Angiv brugernavn og adgangskode, og vælg 'Ok'.

**OBS:** Brugernavn og adgangskode er firmaspecifikke, dvs., at jeres virksomhed har fået udleveret et brugernavn og en adgangskode for at kunne benytte bips' beskrivelser sammen med Ludoc. Kontakt din it-administrator, hvis du ikke kender brugernavn og adgangskode til bips-databaserne.

Efter at databasen er tilsluttet, vises de tilgængelige produktbanker/projekter.

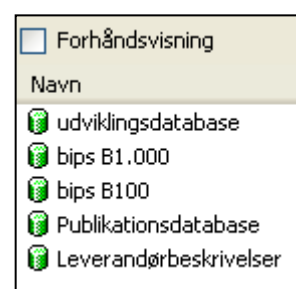
Vælg den ønskede produktbank/projekt og dobbeltklik.

Markér de ønskede beskrivelser, og kopiér disse til egen produktbank/projekt ved 'træk-og-slip' eller vha. Ctrl+C og Ctrl+V.

## Byggesagsbeskrivelse

En byggesagsbeskrivelse indeholder de betingelser, der gælder for alle entrepriser i en byggesag. Til en byggesag hører således kun én byggesagsbeskrivelse. Byggesagsbeskrivelsen indeholder ingen direkte ydelser, da disse beskrives i de tilhørende arbejdsbeskrivelser. Læs mere om byggesagsbeskrivelsen på bips' hjemmeside.

1. Vælg 'Portal' i værktøjslinien for at få adgang.
2. Højreklik derefter på bips B1.000 eller bips B100, og vælg Tilslut – eller dobbeltklik.



- Angiv brugernavn og adgangskode og vælg OK.  
**OBS:** Brugernavn og adgangskode er firmaspecifikke.  
Kontakt din Ludoc administrator, hvis du ikke kender brugernavn eller kodeord til bips portalen.
- Efter at databasen er tilsluttet, vises de tilgængelige produktbanker.

### Kopier fra Portalen til eget projekt

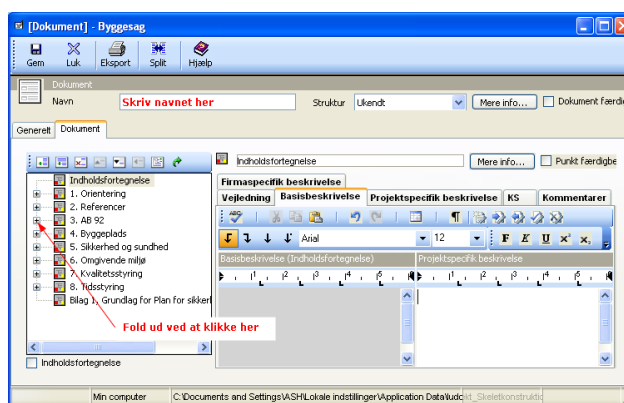
- Vælg B 010 – byggesag.
- Markér Byggesagsdokumentet og kopiér dette til egen produktbank/projekt ved 'træk-og-slip' eller vha. Ctrl+C og Ctrl+V.

### Tilpasning af byggesagsbeskrivelse

Efter at dokumentet er kopieret over i dit eget projekt fra produktbanken, skal det tilpasses det aktuelle projekt.

For at redigere i byggesagsbeskrivelsen:

- I Ludocs stifinder vælges den mappe, hvori beskrivelsen findes.
- Dobbeltklik på beskrivelsen, eller vælg 'Vis' i værktøjsmenuen.
- Angiv ønsket dokumentnavn i feltet 'Navn'.
- Vælg det ønskede kapitel, og tilpas projektteksten i det.



**TIP:** Du kan folde kapitelstrukturen ud ved at klikke på '+' til venstre for kapiteloverskriften og kan på denne måde se eventuelle underkapitler.

- Når kapitlet er færdigtilpasset, krydses der af i 'Færdig behandlet', således at man i kapitelstrukturen kan se at kapitlet er færdigbearbejdet. Du kan også højre-klikke på det aktuelle kapitel i træstrukturen til venstre og vælge 'Færdigbehandl det aktuelle kapitel' eller 'Færdigbehandl det aktuelle kapitel samt underkapitler'.
- Gentag pkt. 4+5 indtil dokumentet fremstår som ønsket

|   |
|---|
| Markér som færdigbehandlet                    |
| Markér som færdigbehandlet, samt underpunkter |
| Markér som autonummereret, samt underpunkter  |
| Deleksport                                    |
| Indstillinger                                 |
| Åbn ny tekstrude                              |
| Marker enhed til revidering (bips layout 1)   |
| Revider beskrivelse (bips layout 2)           |

**TIP:** Egne byggesagsbeskrivelser (udarbejdet med udgangspunkt i bips' byggesagsbeskrivelse) kan med fordel gemmes i Produktbanken, således at man nemt kan benytte disse i senere projekter.

### Basisbeskrivelse

En basisbeskrivelse er en samling af bestemmelser, der fungerer som et fælles referencegrundlag, dvs. forskrifter der er alment gældende og uafhængige af de enkelte projekter. Indholdet af basisbeskrivelserne er bredt dækkende og indeholder hyppigt forekommende forskrifter. Basisbeskrivelse kan indeholde punkter, der ikke er relevante for den aktuelle byggesag. Hvad der er relevant for den aktuelle byggesag angives i omfangsbeskrivelsen i den projektspecifikke beskrivelse.

### Projektspecifik beskrivelse

En projektspecifik beskrivelse indeholder ud over reference til den tilknyttede basisbeskrivelse projektrelaterede forskrifter og eventuelle tilføjelser og/eller fravigelser til basisbeskrivelse. De projektspecifikke beskrivelser udarbejdes af de projekterende på byggesagen.

### Søgning og filtrering

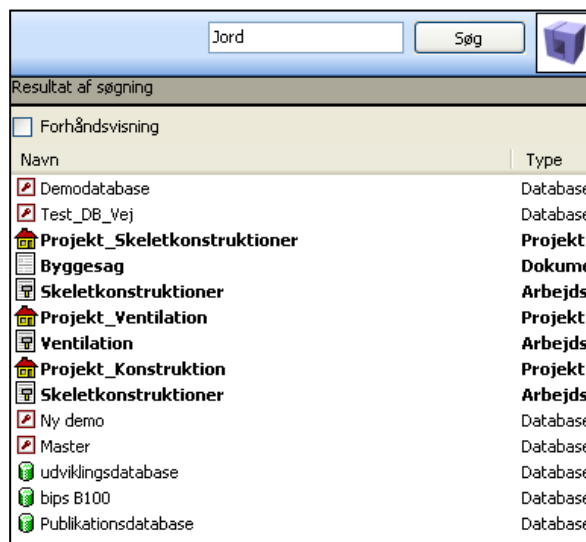
Ludoc skelner mellem søgning og filtrering, disse to funktioner må ikke forveksles, søgefunktionen søger på tværs af databaser, filtreringsfunktionen filtrerer på et givent projekt eller produktbank.

#### Søg

Søgefunktionen i Ludoc findes i højre side af værktøjslinien.

En søgning sker på tværs af databaser - der søges også på portalen.

Indtast søgeord, og klik på 'Søg'.



#### Filtrér

Filterfunktionen i Ludoc findes nederst til venstre i programmets hovedskærbillede. Hvis funktionen ikke er aktivt, skyldes dette, at man ikke er tilsluttet den valgte database.

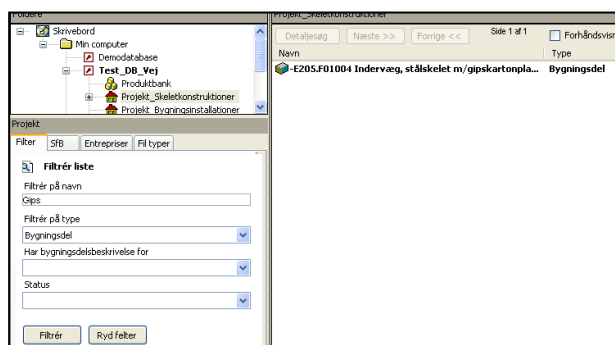
#### Fanebladet Filter

Her søges efter navn, type (arbejdsbeskrivelse, bygningsdele, dokument osv.) og status. Vær opmærksom på, at der filtreres på det projekt, som er markeret.

Hvis man fx ønsker at søge efter alle bygningsdele, hvori ordet 'gips' indgår, skal man i feltet Filtrér på navn angive 'gips'.

I feltet Filtrér på type vælges Bygningsdel.

Klik derefter på 'Filtrér' resultatet vises til højre i skærbilledet.

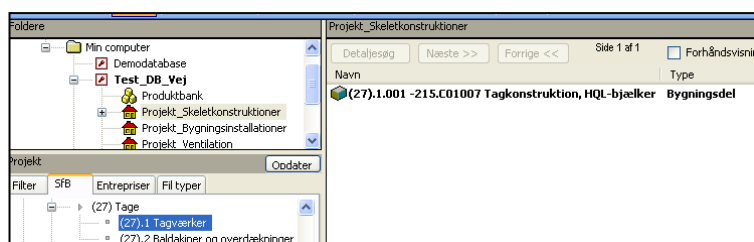


**TIP:** Synes du ikke, at du kan se alle de dokumenter, bygningsdele osv., som du forventer frem ved denne filtrering, så prøv at klikke på knappen 'Ryd felter' for at slette eventuelle gamle filtreringskriterier, som måtte udelukke eventuelle dokumenter fra at blive vist.

Klik 'Filtrér' igen for at opdatere listen til højre i skærbilledet og få vist hele indholdet af projektet.

#### Fanebladet Sfb

Her vises bygningsdele afhængigt af deres Sfb-kategori.



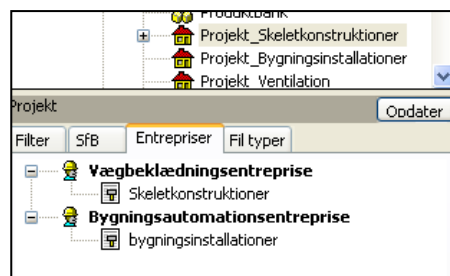
Vælger man en vilkårlig SfB-kategori, så vil de bygningsdele, der måtte være tilknyttet denne, blive vist til højre i skærbilledet.

### Fanebladet Entrepriser

Her vises de entrepriser, som er tilknyttet det aktuelle projekt.

OBS! Vær opmærksom på når projektet åbnes, stå da på fanebladet Filter, åben projektet og Arbejdsbeskrivelsen til en Entreprise, skift så til fanebladet Entreprise.

Entrepriser benyttes, når der skal laves tilbudslister, mere herom senere.



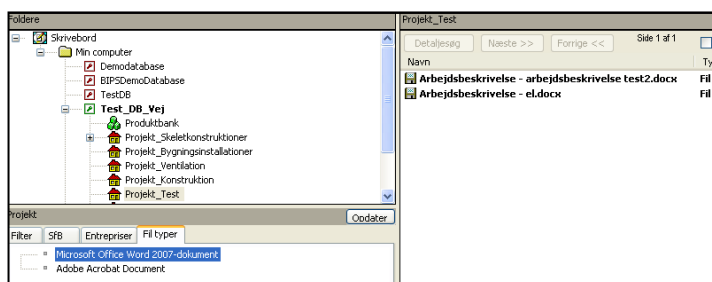
### Fanebladet Filtyper

Her søges efter filer, som er tilknyttet det aktuelle projekt ordnet efter deres filtype.

Hvis vinduet er tomt, betyder det, at der ikke er nogen filer tilknyttet projektet. Er der filer tilknyttet, så vil deres filtyper blive opremset med en parentes med et tal efter fil-typenavnet, som angiver hvor mange filer af den angivne type, der findes i projektet.

Vælger man en filtype, vil alle filer af denne type i projektet blive vist til højre i skærbilledet.

Fanebladet 'Fil typer' giver mulighed for at søge i de filer, man måtte have tilknyttet projektet, fx mødereferater, kalkulationsregneark osv.



**TIP:** Bemærk desuden, at hvis der er mange dokumenter og/eller bygningsdele i projektet, så vil der kun blive vist 50 ad gangen til højre i skærbilledet og du skal klikke på knapperne "Næste >>" og "<< Forrige" for at bladre frem og tilbage imellem siderne.

### Tilbudslister

Tilbudslister trækkes pr. entreprise i et projekt, tilbudslister består altid af en arbejdsbeskrivelse med mindst én bygningsdel tilknyttet.

Der er mulighed for at tilknytte to nye enheder til entreprisen

- Tillæg / fradrag.
- Variable ydelser.

#### Tillæg/fradrag

Emnet er særligt relevant for udbud, hvor betingelserne er "mindste pris".

Punkter på listen "tillæg/fradrag" benyttes til at angive variationer og afvigelser fra det fastlagte projekt.

Tillæg/fradrag er knyttet til en entreprise.

### Enhedspriser for variable ydelser

Nogle poster på tilbudslisten bruges til at prisfastsætte enhedspriser for variable ydelser. En timepris på svendeløn for ekstraarbejde er en typisk variabel ydelse.

Jordarbejder hvor bortkørsel af blød bund, eller levering og udstøbning af ekstra beton er også typiske, idet omfanget er meget usikkert.

Enhedspriser kan ikke medregnes i tilbudsprisen, da mængden er ukendt, og de indgår derfor ikke i priskonkurrencen.

Hvis man gerne vil have en variabel størrelse med i priskonkurrencen, anslår man en (afrundet) mængde, f.eks. 100m<sup>3</sup> og angiver dette som et tillæg/fradrag, som så bliver medtaget i prisen.

### Opret tilbudslister

Arbejdsbeskrivelsen skal have en entreprise

Der skal være knyttet mindst én bygningsdel til arbejdsbeskrivelsen.

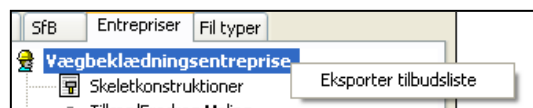
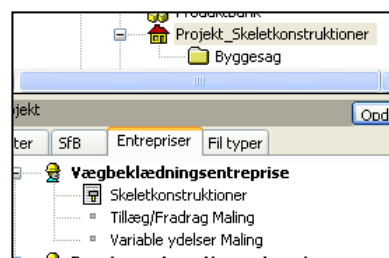
Opret de Tillæg/fradrag og/eller variable ydelser, som skal indgå, husk at tilføje en entreprise.

Klik på fanen Entrepriser – her ses nu en liste over de entrepriser, som findes i projektet.

Højreklik på Entreprisen og vælg Eksporter tilbudsliste.

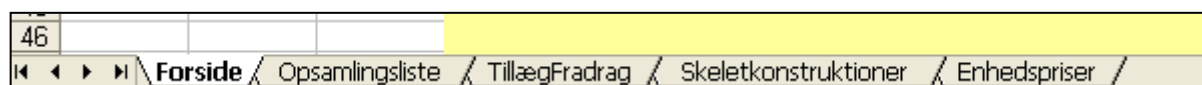
Der skal nu tages stilling til om "ikke prisbærende" og/eller "ikke afsluttede" punkter skal med.

Tilbudslisten overføres nu til Excel.



I Excel oprettes:

- En fane med forsiden
- En fane pr. arbejdsbeskrivelse indeholdende bygningsdele
- En fane for Tillæg/Fradrag
- En fane for Enhedspriser
- En fane til opsamling

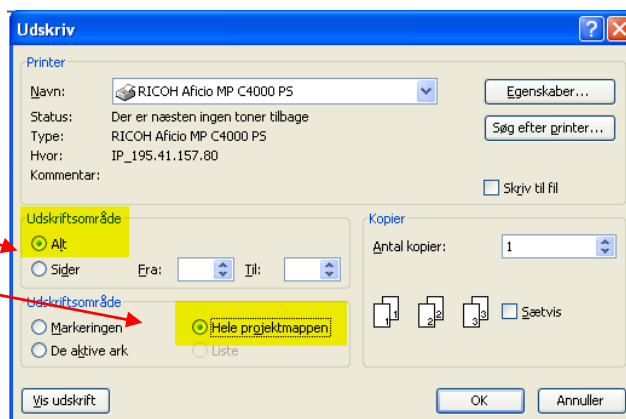


**OBS!** Vær opmærksom på at det *kun* er de gule felter der kan redigeres i.



## Print tilbudsliste

I Excel vælges udskrift (CTRL+P), så ses denne OBS! Det er vigtigt at denne kommer op Her markeres under udskriftsområde Alt + Hele projektmappen



## Eksport og Import

### Eksport af beskrivelser

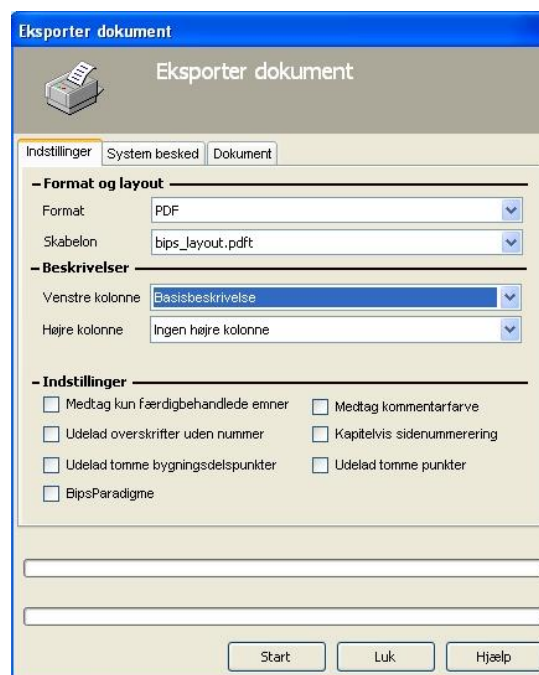
Skal man levere den dokumentation, der er lavet i Ludoc til parter, der ikke benytter Ludoc, så skal den eksporteres. Skal man levere dokumentation eller samarbejde med parter, som også benytter Ludoc, så kan man med fordel udveksle dokumentationen elektronisk enten via en privat udvekslingsportal eller den som stilles til rådighed af Byggecentrum.

Dokumentation i Ludoc kan eksporteres til PDF, Word og XML.

I forbindelse med eksporteringen benyttes der skabeloner til at styre, hvorledes de endelige produkter kommer til at se ud.


Som standard medfølger:

PDF = bips\_layout\_pdf  
WORD = dansk2007.docx  
engelsk2007.docx



### Eksportering af et dokument eller bygningsdel

På følgende måde eksporteres en arbejdsbeskrivelse, dokument eller bygningsdel fra Ludoc.

1. Start Ludoc, og log på den database hvor det projekt, der ønskes at eksporteres fra.
2. Find den arbejdsbeskrivelse, det dokument eller den bygningsdel, der skal eksporteres, og Markér den i vinduet til højre i skærbilledet, og klik på knappen 'Eksport'  i værktøjslinjen øverst i skærbilledet.
3. I boksen Format vælges nu om det skal være som PDF, XML eller Word.
4. I boksen Skabelon vælges den skabelon, som eksporteringen ønskes baseret på.
5. I kategorierne Beskrivelser og Indstillinger foretages eventuelle yderligere til- og fravalg af hvilke informationer, der ønskes eksporteret.
6. Klik på knappen 'Start'

### Valg af beskrivelser

Der er mulighed for at kombinere sin eksport på mange måde, ved at vælge beskrivelsestyper. F.eks. kombinere to beskrivelsestyper, vælg Projektspecifik, Firmaspecifik m.v.

### Kombinere to beskrivelsestyper

Når man kombinerer to beskrivelsestyper som indeholder autotekster (f.eks. bygningsdelsbeskrivelser) skal denne stå i højre kolonne



Eks. ønskes der en eksport af Basisbeskrivelse og Projektspecifik, skal Basisbeskrivelsen stå i venstre kolonne og den Projektspecifikke i højre kolonne

### Specifikke beskrivelser

Ønsker man at eksportere specifikke beskrivelser, skal man vælge denne i venstre kolonne og ikke have noget i højre kolonne. Vælges der f.eks. Firmaspecifik beskrivelse



kommer der kun den tekst med ud som er skrevet ind under fanen Firmaspecifik

**OBS!** Bygningsdelsbeskrivelser kommer ikke med i basisbeskrivelser

### Valg af indstillinger

Der er mulighed for at definere hvad man vil have med ud i sit dokument, f.eks. kun medtage færdigbehandlede emner eller udelade tomme bygningsdelspunkter, på den måde får man kun det relevante med ud.



Medtag kun færdighandlede emner.

Medtager alle færdigbehandlede emner – også selvom de er tomme.

Bygningsdele skal markeres på selve bygningsdelen – ikke i arbejdsbeskrivelsen, og derefter skal både bygningsdele og punktet Bygningsdelsbeskrivelser markeres færdigbehandlet i arbejdsbeskrivelsen.

Medtag kommentarfarve

Viser de farvemarkeringer, der er lavet på tekster i arbejdsbeskrivelsen, bygningsdelsbeskrivelser mv.

Udelad overskrifter uden nummer

Udelader overskrifter uden nummer i indholdsfortegnelsen. De kommer med i eksporten, hvis de opfylder de andre betingelser for dette.

Udelad tomme bygningsdelspunkter

Udelader alle tomme bygningsdelspunkter, dog medtages niveauet over, selvom det er tomt.

I nedenstående eksempel medtages både punkt 4.6 og

|                            |   |
|----------------------------|---|
|                            | 4.6.1, men 4.6.2 udelades.  |
|                            | 4.6 Tilstødende bygningsdele  |
|                            | 4.6.1 Forudgående bygningsdele/arbejder   |
|                            | <i>Udførelse af huller i loftsdele for armaturer udføres under loftsarbejdet efter opmærkning og anvisning under dette arbejde.</i>   |
|                            | 4.6.2 Efterfølgende bygningsdele/arbejder.  |
| Udelad tomme punkter       | Udelader alle tomme bygningsdelspunkter, dog medtages niveauet over, selvom det er tomt.<br>I nedenstående eksempel medtages punkt 3.7 og 3.7.3, men 3.7.1 og 3.7.2 udelades. |
|                            | 3.7 Relationer til andre arbejder   |
|                            | 3.7.1 Generelt  |
|                            | 3.7.2 Forudgående arbejder  |
|                            | 3.7.3 Koordinering  |
|                            | <i>Der skal koordineres med følgende arbejder:</i><br><x>   |
| Kapitelvis sidenummerering | Ændrer til kapitelvis sidenummerering – standard er fortløbende sidenummerering.  |
| BipsParadigme              | Dette felt anvendes ikke af brugere.  |

### Import af eksisterende beskrivelser

Når man laver dokumentation i Ludoc, så kan dette med fordel importeres fra eksisterende elektroniske beskrivelser (fx tidligere beskrivelser lavet i Microsoft Word).

### Split screen (opdelt skærm)

Split screen er en funktionalitet, der gør det muligt at se både det dokument, der er ved at blive oprettet i Ludoc og et Microsoft Word dokument, som man tager udgangspunkt i. For at benytte denne funktionalitet gøres følgende:



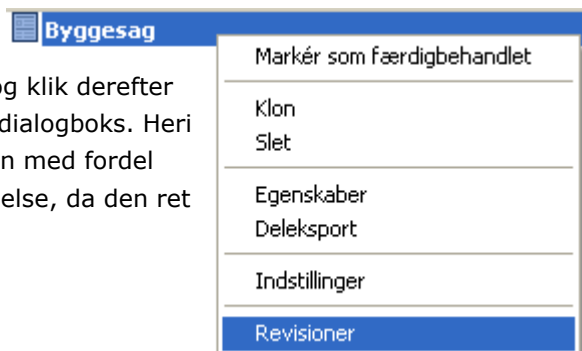
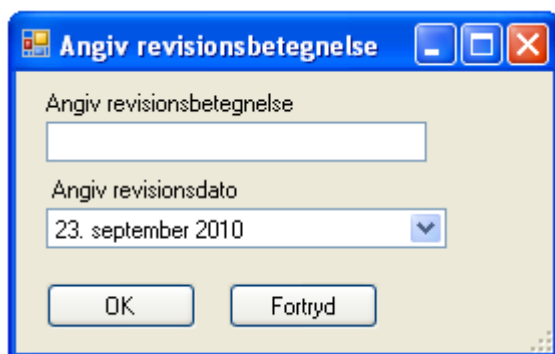
1. Luk alle Microsoft Word programmer, der måtte være kørende.
2. Åbn eller nyopret det dokument eller den bygningsdel i Ludoc, som du ønsker at arbejde på.
3. Klik på knappen 'Split' i værktøjslinjen i det aktive dokument i Ludoc.  
Nu vil det aktive dokument i Ludoc blive skaleret til at fylde den vestre halvdel af den tilgængelige plads på skærmen og i den højre halvdel vil Microsoft Word blive startet op.
4. I Microsoft Word åbnes det dokument, som man ønsker at benytte tekst fra.
5. Find eller opret det kapitel eller beskrivelsespunkt i Ludoc, som den ønskede tekst skal placeres i.
6. Markér den ønskede tekst i Word, og kopier den til udklipsholderen ved at klikke Ctrl+C, eller vælg 'Kopier' i menuen 'Rediger' i Word.
7. Placer markøren det sted i dokumentet i Ludoc, hvor teksten ønskes indsat, og sæt den ind ved at klikke Ctrl+V, eller klik på knappen i 'Sæt ind' i værktøjslinjen over indtastningsfeltet.

## Revisioner

Der kan laves revisioner af dokumenter (fx byggesagsbeskrivelser) og arbejdsbeskrivelser. En revision er et øjebliksbillede af, hvordan en beskrivelse så ud på et givet tidspunkt (fx ved udbud). Dette gøres ved at højreklikke på filen og vælge menupunktet Revisioner.

### Oprette en Revision

Marker byggesagsbeskrivelsen/arbejdsbeskrivelsen, og klik derefter på 'Arkiver ny revision', hvorefter der kommer en ny dialogboks. Heri angives revisionsbetegnelse og revisionsdato. Man kan med fordel undlade at give den første version en revisionsbetegnelse, da den ret beset ikke er en revision.



### Annullere en Revision

En revisionsversion kan annulleres, dette gøres ved at klikke på 'Annuller seneste revision'. Revisionen vil stadig stå i listen, men får status annulleret.

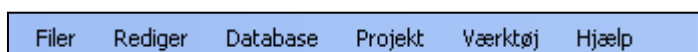
|                   |  |            |            |   |                   |
|-------------------|--|------------|------------|---|-------------------|
| Ekspor-<br>vision |  bygningsinstallationer | ANNULLERET | 1.         | 2 | ter Re-<br>vision |
|                   |  bygningsinstallationer |            | Oprindelig | 1 |                   |

En revision eksporteres på næsten samme måde som almindelige Arbejdsbeskrivelser, det gøres bare gennem Revisioner.

## Menu og Værktøjslinien

### Menulinien

I menulinien kan man oprette, redigere, tilslutte mv.



### Filer

I filmenuen kan man:

1. Oprette database, projekt, produktbank, enhed. Det kommer an på, hvor i processen, man er.
2. Åbne en database, projekt, produktbank, enhed. Det kommer igen an på, hvor i processen, man er.

| Filer   | Rediger | Database |
|---------|---------|----------|
| Ny...   |         | Ctrl+N   |
| Åben... |         | Ctrl+O   |
| Afslut  |         | Ctrl+Q   |

### 3. Afslutte Ludoc.

#### Rediger

I menuen 'Rediger' kan man:

1. Kopiere indhold fra et projekt eller en produktbank, ved at markere den aktuelle enhed.
2. Indsætte det man lige har kopieret, fx i et andet projekt eller produktbank
3. Slette et projekt, en produktbank eller indhold af disse
4. Vælge alt, igen afhænger det af, hvor i processen, man er, om det er alle databaser, alle projekter/produktbanker eller alt indhold i et projekt eller en produktbank.
5. Se og derved redigere egenskaber, for database, produktbank, projekt eller Enheder. Igen afhænger niveauet af, hvor i processen, man er.

| Rediger    | Database | Projekt |
|------------|----------|---------|
| Kopier     |          | Ctrl+C  |
| Sæt ind    |          | Ctrl+V  |
| Slet       |          | Del     |
| Vælg alt   |          | Ctrl+A  |
| Egenskaber |          |         |

#### Database

Under Database kan man:

1. Oprette nyt projekt eller produktbank i databasen
2. Give eller fratage adgange for andre brugere af databasen, (det er System Administrator der har denne rettighed)
3. Ændre sin egen adgangskode til Ludoc
4. Sætte Databasen til at være offentlig (dette er ikke noget der bruges)
5. Se og derved redigere egenskaber for databasen

| Database             | Projekt     | Værktøj | Hjælp     |
|----------------------|-------------|---------|-----------|
| Ny                   | Projekt     |         | Skift+Ins |
| Sikkerhed...         | Produktbank |         | Ctrl+Ins  |
| Ændre adgangskode... |             |         |           |
| Offentlig            |             |         |           |
| Egenskaber           |             |         |           |

#### Projekt

Under projekt kan man:

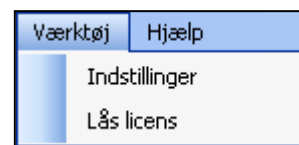
1. Oprette en ny enhed i projektet/Produktbanken
2. Give/fratage rettighed til det aktuelle projekt/produktbank  
Projekt administrator kan styre på egne projekter/produktbanker, System administrator kan styre på alle projekter/produktbanker
3. Sætte Databasen til at være offentlig (dette er ikke noget der bruges)
4. Se og derved redigere egenskaber for projektet/produktbanken

| Projekt    | Værktøj     | Hjælp  |
|------------|-------------|--------|
| Ny         | Bygningsdel | Ctrl+B |
| Sikkerhed  | Detalje     | Ctrl+D |
| Offentlig  | Dokument    | Ctrl+S |
| Egenskaber | Kontakt     | Ctrl+K |
|            | Rum         | Ctrl+R |
|            | Fil         | Ctrl+F |

#### Værktøj

Under værktøj kan man:

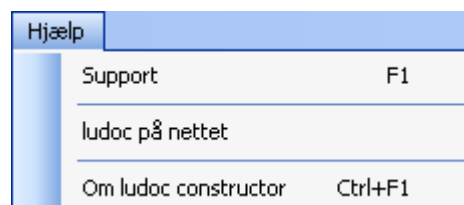
1. Ændre egne indstillinger i Ludoc, se endvidere under *For administratører*
2. Låse licensen til maskinen, f.eks. hvis man skal arbejde i toget på vej hjem og ikke har en internet adgang. OBS! Der skal være adgang til en database, portalen virker ikke når der ikke er adgang til internettet



## Hjælp













Under hjælp kan man finde:

1. Link til support
2. Ludoc's hjemmeside på internettet
3. Information om Ludoc, f.eks. hvilken version sidder jeg med



## Værktøjslinien

I værktøjslinien kan man oprette, redigere, tilslutte eksporter, kloner, søge m.v. på en hurtig måde

-  Oprette, database, projekt, produktbank, enhed, det kommer an på hvor i processen man er
-  Åbne en database som ikke er vist i træet
-  Tilslutte den markerede database (logge ind i databasen)
-  Eksportere en arbejdsbeskrivelse eller en bygningsdelsbeskrivelse
-  Åbner en arbejdsbeskrivelse, en bygningsdelsbeskrivelse o. lign.
-  Kopierer en arbejdsbeskrivelse, bygningsdelsbeskrivelse o. lign. til f.eks. et andet projekt eller en produktbank
-  Indsætter den arbejdsbeskrivelse, bygningsdelsbeskrivelse o. lign der lige er kopieret
-  Kopierer Entiteter fra projekt/produktbank til andet projekt/produktbank
-  Kloner Entiteter i samme projekt/produktbank, åbner for redigering og oprettes først når der gemmes
-  Sletter den markerede enhed, projekt eller produktbank
-  Giver adgang til bips beskrivelser, der skal være internetadgang for at logge på
-  Forbinder dig til Ludoc's support side på internettet

## For administratorer

### Databaser

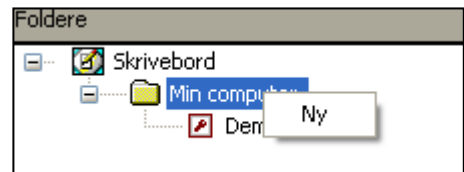
Databasetyper der fungerer sammen med Ludoc:

- Access
- Microsoft SQL
- MySQL

### Oprette databaser

Normalt er det databaseadministrator, der opretter databaser, det anbefales at benytte SQL-databaser fra SQL 2005 og senere. En database kan oprettes på flere måder:

1. Stå på mappen 'Min computer', og højreklik på ikonet på værktøjslinien



**OBS!** Demodatabasen skal være tilsluttet

Der fremkommer nu en dialogboks, hvor det er muligt at oprette Access databaser, forbindelse til SQL server eller forbindelse til MySQL server

### Access Databaser

Benyttes til små lokale projekter.

Ludoc benytter denne placering til at placere databaserne:

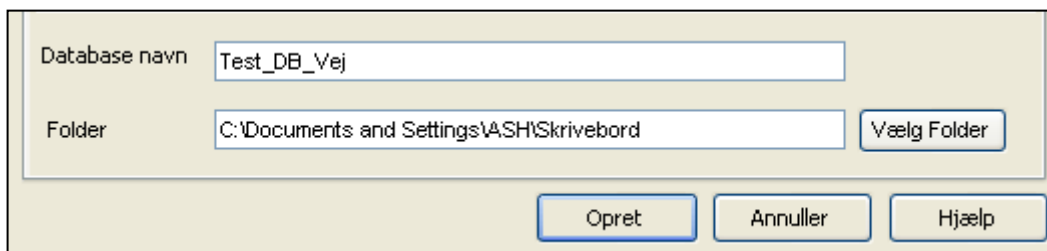
XP: C:\Documents and Settings\User\Lokale indstillinger\Application Data\Ludoc

Windows 7: C:\Brugere\User\AppData\Local\Ludoc

Anden placering kan naturligvis vælges.

### Opret ny Access database

Klik på fanen Microsoft Access, skriv navnet på databasen, og klik på Opret.



### SQL-databaser

Benyttes til større databaser og databaser med flere brugere.

Byggecentrum anbefaler, at der benyttes SQL-databaser, helst SQL 2005 eller senere – og især hvis der køres med store og komplekse databaser.

### Opret ny SQL database

Klik på fanen Microsoft SQL Server.

Under Server/IP skrives navnet/IP-adressen til SQL Serveren.

'Integreret NT' vælges, hvis serveren findes på den PC, der arbejdes på.

SQL Server vælges, hvis den har sin egen server – Her skal så udfyldes brugernavn og adgangskode til serveren.

Klik på 'Vis' for at oprette forbindelse til serveren

Skriv navnet på databasen i 'Database navn', og klik på 'Opret'.

## MySQL databaser

Benyttes til større databaser og databaser med flere brugere – denne type er gratis.

### Opret ny MySQL database

Klik på fanen MySQL SQL Server.

Under Server/IP skrives navnet/IP-adressen til Serveren.

'Integreret NT' vælges, hvis serveren findes på den PC, der arbejdes på.

'SQL Server' vælges, hvis den har sin egen server – Her skal så udfyldes brugernavn og adgangskode til serveren.

Klik på 'Vis' for at oprette forbindelse til serveren.

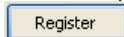
Skriv navnet på databasen i 'Database navn', og klik på Opret

## Registrere Databaser

### Access database

Marker den database, du ønsker at registrere,

og klik på



Databasen vises nu i listen under 'Min computer'.

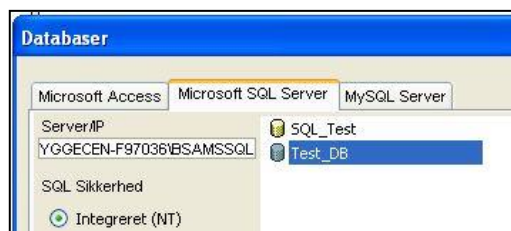




## SQL database

Marker den database du ønsker at registrere og klik på

Databasen vises nu i listen under "Min computer".



## Rettigheder på SQLserver

Her er en procedure som man kan bruge til at oprette/give en bruger de tilstrækkelige rettigheder til Ludocs anvendelse af MSSQL:

Vejledningen forudsætter brug af MSSQL Management Studio Express.

- Log på som sa.
- Klik på rodknuden i Object Explorer.
- Vælg Security og derefter Logins.
- Nu vælges det relevante login (den bruger man ønsker at redigere).
- Herved ses properties på det valgte login.

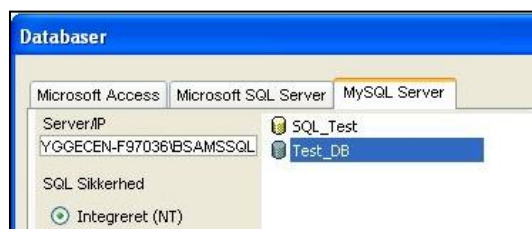
Der skal rettes til 2 steder:

- User Mapping: Database role membership for 'master' skal indeholde: db\_datareader, db\_datawriter, db\_owner og public, så disse vælges til.
- Vælg ok.
- Server Roles: dbcreator og public vælges til.
- Klik ok.

## MySQL database

Marker den database du ønsker at registrere og klik på

Databasen vises nu i listen under "Min computer".



## Administration

Ludoc giver mulighed for at give sine brugere adgang på forskellige niveauer i de forskellige projekter. Ikke alle bør være Database administrator på alt.

Rettigheder tildeles på 2 niveauer

1. Databasen

2. Projekt / Produktbank

**Brugerrettigheder på databasen**

Giver rettighed til databasen på forskellige niveauer:

**Gæst**

- Kan logge ind og ud
- Se egenskaber for databasen
- Rette egne indstillinger i Ludoc



**Bruger**

- Kan logge ind og ud
- Ændre egen Adgangskode
- Oprette nyt projekt / produktbank
- Se egenskaber for databasen
- Rette egne indstillinger i Ludoc



**Database Administrator**

- Kan logge ind og id
- Ændre egen Adgangskode
- Redigere egenskaber for databasen
- Oprette nyt projekt / produktbank
- Rette egne indstillinger i Ludoc
- Styre brugerrettigheder på databasen og projekter / produktbanker
- Ændre Database fra privat til offentlig
- Komprimere databasen

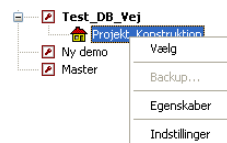


**Brugerrettighed på Projekt / Produktbank**

Giver rettighed til det enkelte projekt / produktbank – man kan have forskellige rettighedsniveauer, på forskellige projekter

**Gæst**

- Vælg
- Se egenskaber på projektet / produktbanken
- Rette egne indstillinger i Ludoc

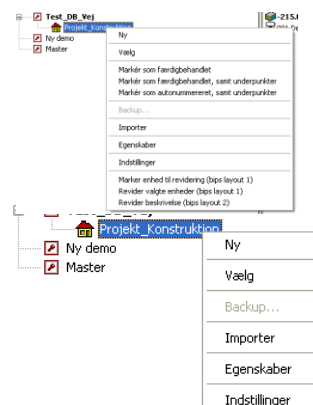


**Begrænset bruger**

Benyttes ikke

**Bruger**

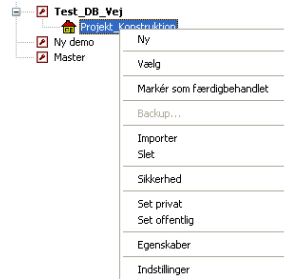
- Oprette nyt projekt / produktbank
- Vælg
- Importerere data
- Se egenskaber på projektet / produktbanken



Rette egne indstillinger i Ludoc

### Projekt Administrator

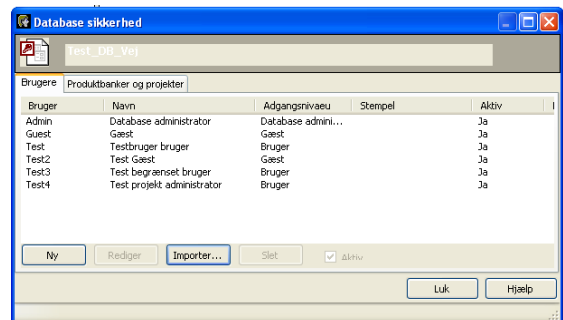
- Oprette nyt projekt / produktbank
- Vælg
- Markere projekt / produkt som færdigbehandlet
- Importere data
- Slette projekt / produktbank
- Styre brugerrettigheder på egne projekter / produktbanker
- Ændre egne projekter / produktbanker fra privat til offentlig
- Se egenskaber på projektet / produktbanken
- Rette egne indstillinger i Ludoc



### Oprette brugere

For at oprette brugere i Ludoc skal man være logget ind som database administrator, Ludoc har en standard database administrator: Admin – ikke noget password, det anbefales enten at oprette egen database administrator eller tilføje password til Admin.

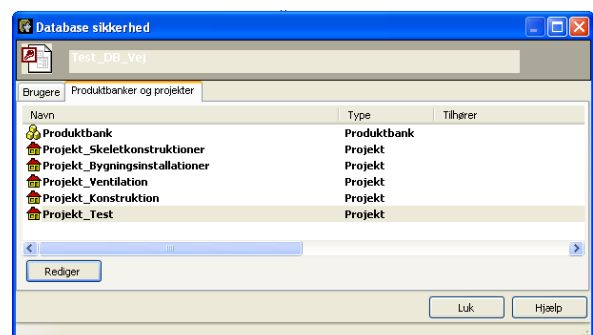
Brugere oprettes pr. database – normalt arbejder man med en database hvori alle projekter / produktbanker ligger.



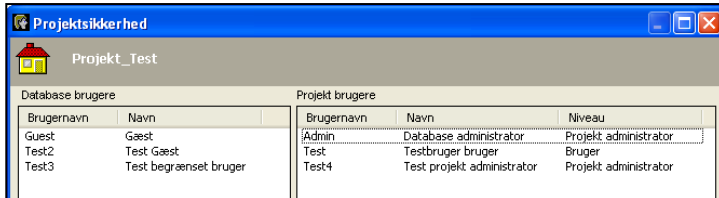
1. Højreklik på databasen og vælg 'Sikkerhed'
2. Klik på 'Ny'
3. Udfyld og gem  
*Brugernavn og kode bør være personspecifikt*



4. Brugeren har nu adgang til databasen



5. For at give adgang til projekt / produktbank, klik på fanen Produktbanker og projekter
  6. Markér det projekt / produktbank der skal gives adgang til og dobbeltklik på det
  7. Vælg den/de brugere der skal have adgang og klik på 'Tilføj'
  8. Sæt rettigheder for den enkelte bruger og 'Gem'
- Database administrator har adgang til alle projekter / produktbanker



| Database brugere |                       | Projekt brugere |                            |                       |
|------------------|-----------------------|-----------------|----------------------------|-----------------------|
| Brugernavn       | Navn                  | Brugernavn      | Navn                       | Niveau                |
| Guest            | Gæst                  | Admin           | Database administrator     | Projekt administrator |
| Test2            | Test Gæst             | Test            | Testbruger bruger          | Bruger                |
| Test3            | Test begrænset bruger | Test4           | Test projekt administrator | Projekt administrator |

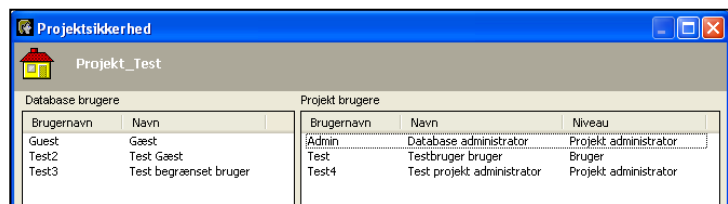
### Slette brugere / rettigheder

Ligesom man opretter brugere og giver dem rettigheder til projekter og produktbanker, lige så vigtigt er det at få fjernet rettigheder / adgange når brugeren ikke længere skal arbejde på projektet, eller er stoppet i firmaet.

1. Højreklik på databasen og vælg 'Sikkerhed'
2. For at fjerne adgang til projekt / produktbank, klik på fanen Produktbanker og projekter
3. Markér det projekt / produktbank det drejer sig om og dobbeltklik på det
4. Vælg den/de brugere der skal fjernes og klik på 'Fjern'.

Database administrator kan ikke fjernes.

5. Brugeren er nu fjernet fra projektet / produktbanken



| Database brugere |                       | Projekt brugere |                            |                       |
|------------------|-----------------------|-----------------|----------------------------|-----------------------|
| Brugernavn       | Navn                  | Brugernavn      | Navn                       | Niveau                |
| Guest            | Gæst                  | Test            | Testbruger bruger          | Bruger                |
| Test2            | Test Gæst             | Test4           | Test projekt administrator | Projekt administrator |
| Test3            | Test begrænset bruger |                 |                            |                       |

### Ludoc indstillinger

#### Generelt

Hvilket format der indkopieret tekst skal vises i

Hvilket format man vil benytte til Deleksport, samt hvilken skabelon der skal benyttes

#### Internet

Visning af egen IP-adresse

#### Foldere

Her vises hvor dokumentskabelonerne findes

Her vises hvor dokumenter gemmes (kan med fordel ændres til et netværksdrev)

Viser hvor Ludoc databaserne findes (kan med fordel ændres til et netværksdrev)

Her kan man også skrive navnet på sin SQL-server

#### Domæner

Indtaste domæner

**Visninger**

Her vælges hvilket format der benyttes til Revisionsnummerering, Tal, Romertal eller bogstaver  
Visningen af Projekttræet kan opdeles i produktbanker og projekter

**Eksport**

Indsætte logo som trækkes med ud i pdf-filer

**A**

|                          |              |
|--------------------------|--------------|
| Access .....             | 5;23         |
| Administration .....     | 25           |
| Arbejdsbeskrivelse ..... | 8;9;11;12;17 |
| Autonummerer .....       | 10           |
| Autotekst .....          | 9            |

**B**

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| Basisbeskrivelse .....        | 10;13 |
| Beskrivelsestyper .....       | 18    |
| Brugerrettigheder .....       | 26    |
| Byggesag .....                | 8     |
| Byggesagsbeskrivelse .....    | 12    |
| Bygningsdel .....             | 10;12 |
| Bygningsdelsbeskrivelse ..... | 11    |

**D**

|                |                        |
|----------------|------------------------|
| Database ..... | 3;4;5;6;21;22;23;24;25 |
| Detalje .....  | 12                     |
| Dokument ..... | 12                     |

**E**

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| Eksport .....      | 16;17;20;29 |
| Enhedspriser ..... | 16          |
| Entiteter .....    | 12;15;21;22 |
| Entreprise .....   | 15          |

**F**

|               |    |
|---------------|----|
| Fil 12 .....  |    |
| Filmenu ..... | 20 |
| Filter .....  | 14 |

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Filtrering .....     | 14    |
| Filtyper .....       | 15    |
| Folder .....         | 12    |
| Fradrag .....        | 12;15 |
| Færdighandlede ..... | 18    |

**H**

|             |    |
|-------------|----|
| Hjælp ..... | 22 |
|-------------|----|

**I**

|               |       |
|---------------|-------|
| Idébank ..... | 7     |
| Import .....  | 17;19 |

**K**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Kombinere beskrivelsestyper ..... | 18 |
| Kommentarfarve .....              | 18 |
| Kontakt .....                     | 12 |

**M**

|                  |         |
|------------------|---------|
| Menulinien ..... | 20      |
| MySQL .....      | 5;23;24 |

**O**

|                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| Opdelt skærm .....    | Se Split screen |
| Oprette brugere ..... | 27              |

**P**

|                                   |                   |
|-----------------------------------|-------------------|
| Portalen .....                    | 10;12;13          |
| Print tilbudsliste .....          | 17                |
| Produktbank .....                 | 6                 |
| Projekt .....                     | 6;7;9;11;13;14;21 |
| Projektspecifik beskrivelse ..... | 10;14             |

**R**

|                   |    |
|-------------------|----|
| Rediger .....     | 21 |
| Rettigheder ..... | 25 |
| Revision .....    | 20 |
| Rum .....         | 12 |

**S**

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| SfB .....                     | 10;14      |
| Sidenummerering .....         | 19         |
| Slette brugere .....          | 28         |
| Slette rettigheder .....      | 28         |
| Specifikke beskrivelser ..... | 18         |
| Split screen .....            | 19         |
| SQL .....                     | 5;23;25;29 |
| Søgning .....                 | 14         |

**T**

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Tilbudsliste ..... | 15    |
| Tillæg .....       | 12;15 |

**U**

|              |    |
|--------------|----|
| Udelad ..... | 18 |
|--------------|----|

**V**

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| Valg af indstillinger ..... | 18    |
| Variable ydelser .....      | 12;16 |
| Værktøj .....               | 21    |
| Værktøjslinien .....        | 20;22 |