

Storyboard für Client-Schnittstelle v2.0 (für ZEUS-Systeme ab Version 3.0)

zeus

1.10.2007

ZEUS - Storyboard - gizmocraft, design and technology GmbH



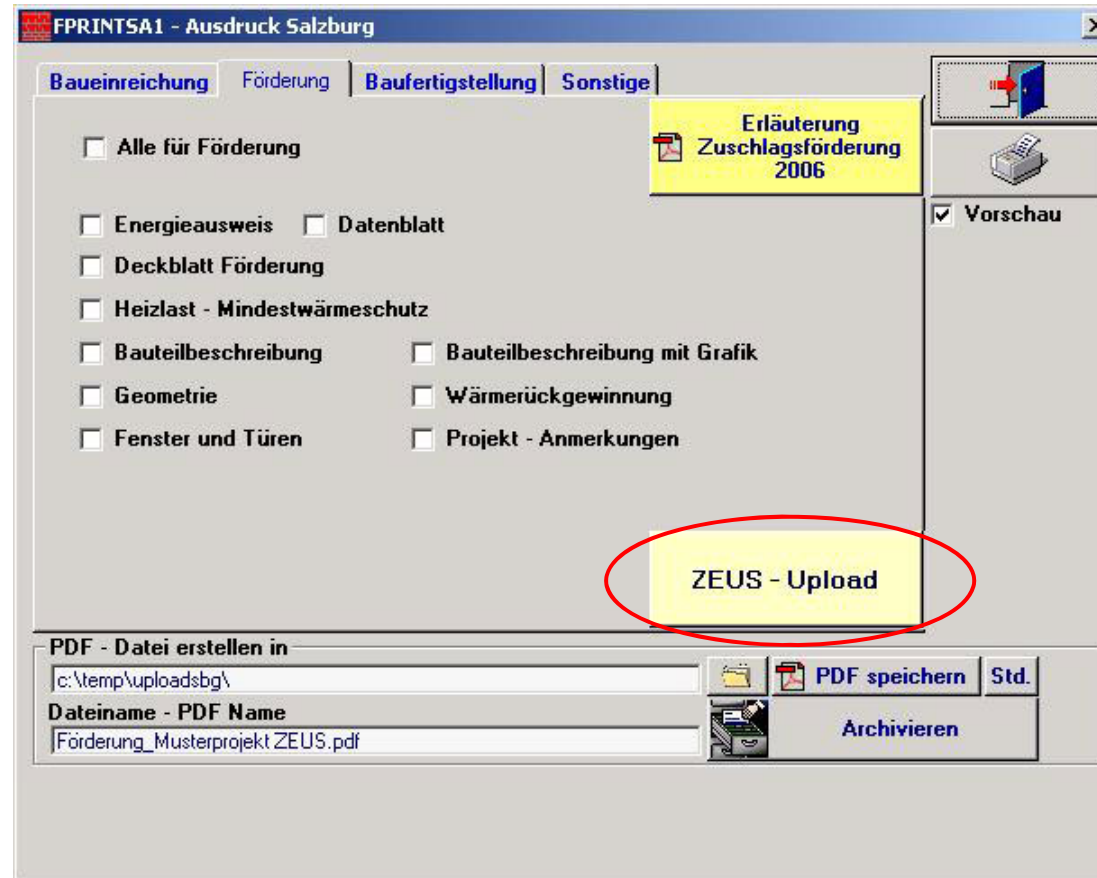
a gizmocraft™ project

1

Automatischer Upload aus GEQ (Schnittstellen-Definition aus Benutzersicht)

Fenster im Client „GEQ“ zum Starten des Uploads: Klick auf „ZEUS Upload“

Im Client



Im Client: Eingabe von Benutzername und Passwort für das gewünschte ZEUS-System

Die URLs zu den verfügbaren ZEUS-Bundeslandssystemen sind zuvor im Hintergrund vom Client unter <http://www.energieausweise.net/service/serviceurls.xml> abzufragen.

ZEUS Benutzername und Passwort können auch in einer Konfigurationsdatei von GEQ eingetragen werden, sodass sie hier nicht abgefragt werden müssen.

Im Client

ZEUS Upload	
ZEUS-System	Salzburg: http://sbg.energieausweise.net
ZEUS Benutzername	<input type="text"/>
ZEUS Passwort	<input type="text"/>
<input type="button" value="Weiter"/>	

Automatischer Upload aus GEQ – Im Hintergrund...

Siehe Spezifikation:
zeus-client-schnittstelle_v2.pdf

Im Client

Im Client

ZEUS Upload - Fehler

Es ist ein Fehler aufgetreten

Erwartete Datei(en) nicht vorhanden: ausdruck.pdf, export.geq, statistik.xml
(Fehlercode: 5)

Bitte kontaktieren Sie

Abbrechen

Bei erfolgreichem Upload: Für welchen Zweck wollen Sie den Energieausweis einreichen?

„Einfamilienhaus Anthering“:
Übertragung erfolgreich. Bitte fertigstellen:

Zweck der Einreichung wählen:

- Bewilligung bei Baubehörde
- Wohnbauförderung
- Baubewilligung UND Wohnbauförderung
- Ablegen für Gemeinde

Weiter

Ablauf

Berechner	Projekt anlegen	
Bauträger	freigeben	
Landesstelle	Prüfstempel erstellen	

EINREICH-ZWECKE
Die verfügbaren Zwecke sind vom jeweiligen
Bundesland-System abhängig.

Wenn bestehendes Projekt gefunden: Aktualisieren?

„Einfamilienhaus Anthering“:
Bitte fertigstellen:

Ablauf

Berechner	Projekt anlegen	
Bauträger	freigeben	
Landesstelle	Prüfstempel erstellen	

Wollen Sie folgendes Projekt aktualisieren?

- Haus Plankenau, 3212 Plankenau
 Einfamilienhaus Anthering, 5020 Salzburg

Ja

Das ausgewählte Projekt aktualisieren.

Nein

Ein neues Projekt wird angelegt.

REDUNDANZ-PRÜFUNG

Wenn 2 dieser 3 Kriterien zutreffen (nur bei selbem Berechner):

- Katastralgemeinde
- Einlagezahl
- Bezeichnung (hier muss ein Teilstring-Vergleich gemacht werden, wenn die Bezeichnung ergänzt wurde)

Im Regelfall gibt es nur ein ähnliches Projekt, dann fällt die Radiobutton-Auswahl weg.

„Einfamilienhaus Anthering“:
Übertragung erfolgreich. Bitte fertigstellen:

Ablauf

Berechner	Projekt anlegen	
Bauträger	freigeben	
Landesstelle	Prüfstempel erstellen	

Muss der Energieausweis von einem Bauträger freigegeben werden?

Ja

Das Projekt muss von einem Bauträger freigegeben werden, bevor es von der Prüfstelle geprüft wird.

Nein

Das Projekt wird für einen privaten Bauherrn berechnet bzw. meine Firma ist Bauträger.

Abbrechen

Wenn keine Freigabe: Projekt erfolgreich angelegt.

Projekt erfolgreich angelegt.

Ihr Projekt „Einfamilienhaus Anthering“ hat die ZEUS Projektnummer 452.
Der Energieausweis wird von der Landesstelle geprüft.

[Zur Projektübersicht](#)

Ablauf

Berechner	Projekt anlegen	ok
Bauträger	freigeben	Nicht notwendig
Landesstelle	Prüfstempel erstellen	



Wenn Freigabe: Bauträger auswählen

Bitte Bauträger auswählen:

Ablauf

Berechner	Projekt anlegen	
Bauträger	freigeben	
Landesstelle	Prüfstempel erstellen	

Suche:



(onMouseOver-Hilfe)

Geben Sie einen Teil des Bauträgersnamens ein, um die Anzeige im Feld unten einzuschränken.

BAUTRÄGER

- 'Pinzgauer Haus' Wohnbaugesellschaft m.b.H.
- 'Pinzgauer Haus' Wohnbaugesellschaft m.b.H. & Co. KG
- A.Pilz Immobilien- und Bauträger- gesellschaft m.b.H. & Co.KG

Speichern

Abbrechen

Bauträger-Projekt: Projekt angelegt.

Projekt erfolgreich angelegt.

Ihr Projekt mit der Bezeichnung „Einfamilienhaus Anthering“ hat die ZEUS Projektnummer 452.

Der Bauträger wurde per E-Mail verständigt:
-hans@bautraeger.at
-florian@bautraeger.at

[Zur Projektübersicht](#)

Ablauf

Berechner	Projekt anlegen	ok
Bauträger	freigeben	
Landesstelle	Prüfstempel erstellen	

