Programmering

Skapa Plats:

Plats (Plats)

En plats avser det stall eller den byggnad som ska tvättas. Varje plats representerar ett specifikt område där roboten ska arbeta.

När du skapar en ny plats ska du:

- Ge platsen ett tydligt och beskrivande namn, så att den är lätt att identifiera
- Ange byggnadens mått (längd, bredd och vid behov höjd)
- Ställa i höjden på linor

Det är mycket viktigt att höjden på linorna anges korrekt och är **densamma varje gång platsen tvättas** . Om höjden varierar kan det påverka robotens rörelsemönster och resultatet av tvätten.

Om en annan byggnad skiljer sig i storlek eller inredning behöver du skapa en **ny plats** för den. Varje plats ska alltså vara anpassad efter de faktiska förutsättningarna i just den byggnaden.

Om byggnaden är för stor för att kunna hanteras med hänsyn till slangens längd, ska den delas upp i två delar. I sådana fall två separata platser (till exempel “Stall 1 – del 1” och “Stall 1 del 2”) för att roboten ska fungera effektivt inom hela området.

(Se videon)

:go:2026-04-2410-43-21.mp4

Skapa-programmet:

Program

Programmet är det du lär roboten med hjälp av joysticken. Det är mycket viktigt att du börjar med ett program som fungerar utan att utlösa larm. Ingen behärskar programmeringen perfekt från början – övning ger färdighet.

Om du försöker göra för avancerade program för tidigt finns risken att roboten går in i larm, vilket gör din Go Cleaner ineffektiv. En robot som tvättar 70 % på ett stabilt sätt är bättre än en som siktar på 100 % men ofta hamnar i larm.

Ju mer du programmerar, desto bättre blir du, och det leder till effektivare program och bättre resultat. Fokusera först på att skapa ett program som fungerar stabilt och effektivt.

När rummet är tomt nästa gång kan du:

- lägga till nya programmet
- eller ett befintligt program som behöver justeras

Arbeta stegvis och utvecklas gradvis tills du uppnår ett resultat du är nöjd med.

Under programmering skapas 3 olika program, Start, Main och End.

1. Start: Där du tar roboten från parkerad position, för att sedan sätta på vattnet och vidare till en position där ett repeterbart mönster kan initieras
2. Main. Är ett kort, repeterbart program där den första punkten och den sista punkten är nära/identiska för att sömlöst upprepade rörelserna över ett stort område.
3. Slut: Inkluderar att stänga av vattnet och parkera roboten.

(se videon)

:go:2026-04-2410-50-37mp4.mp4

Skapa recept:

Recept

Ett recept är en kombination av flera olika program. Det används för att styra vilka program som robotar ska köra och i vilken ordning som ska utföras.

Genom att skapa ett recept bestämmer du hela arbetsflödet för roboten. Det innebär att du anger exakt vilket ögonblick som ska genomföras och hur roboten ska röra sig mellan olika delar av anläggningen.

I receptet kan du också kopiera programmet mellan olika spår (spår). Det gör att samma program kan återanvändas i flera områden, vilket sparar tid och gör programmering mer enhetlig och effektiv.

Recepten kan delas upp efter olika arbetsmoment för att skapa en tydlig och strukturerad rengöringsprocess. Vanliga uppdelningar är:

- **Blötläggning (tak)** – används för att lösa upp smuts innan tvätt
- **Förtvätt av tak och Linor** – förbereder ytorna inför huvudtvätt
- **Väggtvätt** – rengör väggytor
- **Golvtvätt** – fokuserar på de mest smutsiga ytorna
- **Full tvätt** – en komplett rengöring där flera moment kombineras

Genom att uppta recepten på sättet det enklare att anpassa tvätten efter behov och att detta blir att varje del av rengöringen får rätt fokus.

(Se videon)

:go:2026-04-2410-52-56mp4.mp4

From:
https://wiki.envirologic.se/ - **Envirologic Support Wiki**

Permanent link:
https://wiki.envirologic.se/doku.php/skapa_plats_program_och_recept

Last update: **2026/09/08 23:30**