

Berechnungsregeln erstellen mit QUDE

QUDE steht für "QBRX Universeller Datenpunkt-Editor" und ermöglicht Ihnen, in einer einfachen grafischen Benutzeroberfläche, individuelle Berechnungen und Regeln zu definieren.

QUDE wird bei QBRX für das Programmieren von **Berechnungsregeln für Datenpunkte und Meldungsregeln** benutzt.

In diesem Bereich des Help Centers finden Sie zahlreiche Tutorials rund um die Funktionsweise von QUDE, die einzelnen Anwendungsbereiche in QBRX sowie viele hilfreiche Beispiele.

FAQ

1. [Was ist QUDE?](#)
2. [Wofür wird QUDE verwendet?](#)
3. [Wie funktioniert QUDE?](#)
4. [Wo kann QUDE geöffnet werden?](#)
5. [Was ist eine Berechnungsregel?](#)
6. [Was ist wichtig beim Erstellen einer Berechnungsregel?](#)
7. [Was für Blöcke gibt es in QUDE und wofür kann welcher Block verwendet werden?](#)
8. [Wie können Berechnungsregeln für Datenpunkte aussehen?](#)
9. [Wie können Berechnungsregeln für Meldungsregeln aussehen?](#)
10. [Wie können Zeitpläne in Berechnungsregeln eingebunden werden?](#)

Alle Themen in diesem Abschnitt:

- [Einführung in QUDE](#)
- [Blöcke in QUDE und deren Funktionen](#)
- [Berechnungsregeln für Datenpunkte erstellen](#)
- [Meldungsregeln in QUDE erstellen](#)
- [Einbinden von Zeitplänen in Berechnungsregeln](#)
- [Video-Tutorial: Einführung in QUDE](#)