# Ablauf der Prüfung vor der Anreicherung

## Prüfung Building

Wenn das *Building* *BuildingPart* Objekte referiert:

Wenn das *Building* *\_BoundarySurface* Objekte referiert:

Füge *Building* und alle *BuildingPart* Objekte in Vektor *vBuildingParts*

Wenn nicht:

Füge alle *BuildingPart* Objekte in Vektor *vBuildingParts*

Wenn nicht:

Wenn das *Building* *\_BoundarySurface* Objekte referiert:

Füge *Building* in Vektor *vBuildingParts*

Wenn nicht:

Fehlermeldung und Abbruch der weiteren Prüfung

Prüfe alle *Building / BuildingPart* in *vBuildingParts einzeln*

Prüfung auf Überlappung von *BuildingParts*

## Einzelprüfung Building / BuildingPart

* Mind. ein Objekt Dach, Wand und Bodenplatte vorhanden
* Einzelprüfung der relevanten \_BoundarySurface Objekte
* Prüfung der Überlappungsfreiheit unterschiedlicher \_BoundarySurface Objekte
* Prüfung der expliziten Volumengeometrie des Building / BuildingPart (Falls vorhanden)
* Prüfung des Verbundes der \_BoundarySurface Geometrien

## Einzelprüfung \_BoundarySurface Objekt

* Geometrie vorhanden
  + Abbruch wenn fehlerhaft
* Basistests
* Fortgeschrittene Tests
* Topologie Tests
  + Abbruch wenn fehlerhaft
* Test auf konstante Orientierung
  + Aufteilung der MultiSutface in Teilkomponenten, die