



**FarmManager**

**Farm Manager**

DOC	<b>1.0</b>
	KMZ
Fecha:	2024-05-24
Página	1 de 9

Título: Guía básica para el usuario - España



# FarmManager

Básico

 <b>FarmManager</b>	<b>Farm Manager</b>	DOC	<b>1.0</b>
			KMZ
		Fecha:	2024-05-24
Título:	Guía básica para el usuario - España	Página	2 de 9

## 1. El contenido

- a. Section 2 - Prefacio
- b. Section 3 - El sistem introductivo
- c. Section 4 - Poner en marcha el sistema
- d. Section 5 - Calibracion de la bomba de alimentacion
- e. Section 6 - Granja de aprendizaje
- f. Section 7 - Porcionando en cm
- g. Section 8 - Alimentacion individual
- h. Section 9 - Porcionando in tiempo
- i. Section 10 - Menus de gestion agricola
- j. Section 11 - Menus relacionados

## 2. Prefacio

- a. El sistema Farm Manager se desarrolla durante un largo período de tiempo, escuchando a los agricultores sobre los deseos que les gustaría que se implementaran y los métodos de alimentación.
- b. El sistema se puede configurar para alimentar como lo hacen los agricultores y no es que el agricultor tenga que cambiar su forma de alimentarse para adaptarse al sistema.
- c. Los botones y funciones solo están disponibles cuando se van a usar y los botones que no tienen relevancia se ocultan hasta que se selecciona la temporada correcta y los botones para la temporada determinada serán visibles..
- d. Este manual/manual de usuario contiene solo información básica y no todos los menús/funciones avanzadas se describen aquí..
- e. Para sacarle el máximo partido al manual hay que leerlo desde los iconos que salen siempre del Menú Principal. El menú principal es el menú donde en la esquina superior izquierda dice número de versión (ej: Ver 4.xx).
- f. Cuando la computadora arranca y termina de inicializarse, finalizará su ciclo mostrando el menú principal.
- g. El manual del usuario debe usarse con el sistema, ya que se hace referencia directamente a las capturas de pantalla..

 <b>FarmManager</b>	<b>Farm Manager</b>	DOC	<b>1.0</b>
			KMZ
		Fecha:	2024-05-24
Título:	Guía básica para el usuario - Espania	Página	3 de 9

### 3. Introducción al sistema

- a. El sistema Farm Manager cuenta con la rueda de propulsión mediante un sensor que se traduce a cm mediante un factor de distancia calibrado. Esto mide constantemente cuánto has avanzado y también cuánto has retrocedido..
- b. En la entrada en fila debe colocarse un código de barras que determina a qué pasillo y fila se accede. Posteriormente, la máquina cuenta cm mientras conduce y, por lo tanto, los números de las jaulas cambian automáticamente cada vez que se alcanza la distancia de la siguiente jaula. Primero aprende cada fila en toda la granja, para que el sistema conozca el diseño de la fila, es decir, número total de jaulas y por sujeto, cortafuegos y tirantes, agujeros en el sustrato, tamaños de jaulas y posiciones de alimentación..
- c. Si todas las jaulas se colocan en fila con el mismo tamaño de porción, se obtiene una porción que no se alimenta a tiempo/pausa, sino que se alimenta en cm y la velocidad de alimentación se puede variar durante la alimentación..
- d. Si elige detectar jaulas que están vacías, el sistema lo recordará y omitirá las jaulas durante la alimentación (lo mismo que soltar el pedal de alimentación). Si decide registrar una jaula vacía, puede ventajosamente insertar un accionamiento inverso en la bomba de alimentación, que elimina la presión de la manguera de alimentación, de modo que no gotea con el alimento en las jaulas vacías, en los estayes y al salir de una fila..
- e. Dado que el sistema realiza un seguimiento constante de en qué parte de la granja se encuentra, puede utilizar el seguimiento/después de la alimentación, donde puede alimentar las jaulas que tienen alambre vacío y omitir el resto. El sistema recordará qué jaulas recibieron una alimentación de seguimiento y así podrá aumentar la cantidad de alimento individualmente a nivel de jaula. A las jaulas que recibieron una porción adicional durante el seguimiento/después de la alimentación se les puede aumentar la porción de cabeza, por ejemplo. 10% y en la próxima alimentación de la comida principal, estas jaulas obtienen más que las otras jaulas. De estos, la alimentación individual está disponible..

### 4. Arrancar la máquina

- a. Antes de poder poner la máquina en funcionamiento, se debe calibrar el cuentakilómetros y también la bomba de alimentación..
- b. La calibración de distancia se realiza midiendo una distancia de al menos 15 metros, en un lugar de la finca donde la superficie/sustrato sea lo más firme posible. Se recomienda medir un mínimo de 20 metros en un pasillo, en fila y con buen terreno firme. Durante la calibración de distancia, la luz roja del lector de código de barras se enciende, en el lado derecho del carro de alimentación y la medición se puede realizar usando la luz, trazando en las cajas nido en el lado derecho. Haga una línea vertical en la primera caja nido en el asunto no. 2 en fila y medir desde aquí unos 20 metros hacia abajo en la fila, donde se dibuja una línea vertical en la caja nido y se escribe el número de cm en la caja nido para poder usar la medida nuevamente..



- c. Vaya al menú principal y presione los siguientes 3 botones: y presione el botón "Iniciar calibración de distancia". Sigue las instrucciones en la pantalla. Una vez completada la calibración de la distancia, se muestra un factor de distancia, que en un camión alimentador Soffie 1500 debe estar entre 2,6 y 2,9.
  - d. El factor de distancia es la resolución de la máquina en cm, que da la precisión de la máquina al medir la distancia de conducir, hacia adelante o hacia atrás.
5. Calibración de la bomba de alimentación
- a. Para calibrar la bomba de alimentación se necesita un balde y un peso que pueda pesar hasta 10 Kg. La calibración es en gramos. Calibrar con tanque lleno, operar aceite hidráulico caliente, las RPM deben estar lo más cerca posible con las mismas RPM que cuando se alimenta, la máquina debe estar en una superficie nivelada y si la máquina está equipada con una mezcladora, esta debe estar encendida.
  - b. Vaya al menú principal y presione los siguientes 3 botones    y presione el botón "Iniciar calibración". Sigue las instrucciones en la pantalla.
  - c. Durante la alimentación, el sistema se calibrará en línea midiendo la cantidad de alimento que sale de la manguera de alimentación. El sistema necesita un mínimo de 20 porciones antes de ajustar la calibración en línea..
  - d. Entonces, si desea verificar la calibración de la alimentación, primero debe bombear 20 porciones de regreso al tanque de, digamos, 200 g y luego 20 porciones de 200 g a un balde. Luego pesa el cubo, que debe pesar 4 Kg. Al repetir la calibración, una máquina caliente en funcionamiento con una bomba nueva puede obtener una desviación inferior al 5 %.

 <b>FarmManager</b>	<b>Farm Manager</b>	DOC	<b>1.0</b>
			KMZ
		Fecha:	2024-05-24
Título:	Guía básica para el usuario - España	Página	5 de 9

## 6. Granja de aprendizaje

- a. Las hileras en los pasillos deben medirse 1 vez antes de que el sistema pueda alimentar cm en ellas. Una vez que se hayan medido, no es necesario volver a hacer esto a menos que cambie el número de jaulas en una fila o si se cambie significativamente la superficie de la fila.
- b. Antes de medir las filas, debes considerar numerar las jaulas y cuál jaula debe tener el número más bajo y cuáles deben ser las filas A y B. Si ya tienes números en las jaulas, puedes usar los números que tienes. Si no hay números en las jaulas, puedes usar un marcador y escribir el número. No debe haber 2 números de jaula iguales en la misma fila, sino preferiblemente en 2 filas diferentes o en 2 pasillos diferentes.
- c. Las propias salas también deben nombrarse con un número secuencial y se debe montar una tarjeta con código de barras al comienzo de una fila en el lado derecho, aproximadamente a 85 cm por encima de la superficie. La tarjeta con código de barras debe estar invertida para que las líneas del código de barras queden horizontales, como los escalones de una escalera..
- d. La tarjeta de código de barras debe colocarse antes de la primera posición de desafío en la primera jaula, pero para proteger la tarjeta de código de barras se puede colocar ventajosamente en el marco de la puerta antes de la primera caja nido o directamente en la caja nido en la primera jaula.
- e. No hay requisitos para el tipo de código de barras; si se sostiene una tarjeta de código de barras frente al lector de códigos de barras y la luz roja se apaga, es un código de barras que se puede usar. Sin embargo, la granja no debe tener 2 tarjetas de código de barras que tengan el mismo número/caracteres.
- f. Las tarjetas con códigos de barras se deben "programarse" para determinar el pasillo y la fila. Vaya al menú principal y presione los siguientes 3 botones . El lector de códigos de barras se pone en marcha y la tarjeta de códigos de barras se mantiene delante del lector de códigos de barras hasta que se apaga la luz roja. La mejor distancia de lectura es de 20 a 25 cm. Si la tarjeta con código de barras ya está montada en la entrada del vestíbulo, conduzca el camión de alimentación delante de la tarjeta con código de barras hasta que se apague la luz roja.
- g. Cuando se lee la tarjeta de código de barras, la luz roja se apaga y aparece un escudo en la pantalla indicando que se ha leído el código de barras. Sólo ahora podrás cambiar los valores en pantalla y guardar la "programación" de la tarjeta de código de barras.
- h. El campo superior determina dónde se encuentra la tarjeta de código de barras y debe codificarse para que sea del tipo "Inicio". El campo del medio es el número del Pabellon y el campo de abajo es la letra de la fila. Cuando todos los valores correctos estén seleccionados, presione el botón "Guardar".
- i. Si tienes dudas sobre si la tarjeta de código de barras está "programada" correctamente, puedes hacer que el lector de código de barras la lea nuevamente y la pantalla mostrará para qué está "programada" la tarjeta de código de barras. . Vayas al menú principal y presione los siguientes 3 botones . Luego leas la tarjeta de código de barras.
- j. Al aprender/medir cada fila, es importante que la luz del lector de códigos de barras o que el carro de alimentación esté ubicado detrás de la tarjeta de

código de barras antes de que comience el aprendizaje/medición. El aprendizaje/medición se puede realizar varias veces según se desee, pero la primera vez es importante elegir "Desde cero". Si no elige desde el frente sino que elige "Mantener", significa que se conservan el número de jaulas, el número de animales en cada jaula y el tamaño de la porción.

- k. De lo contrario, existe una diferencia entre aprender/medir filas infinitas o si es una sala de 2 filas la que tienes que aprender/medir. Para filas infinitas, el sistema se utiliza directamente, mientras que para 2 filas de naves hay que tener en cuenta que la primera jaula debe alimentarse detrás de la posición de alimentación normal, es decir, la pared del fondo está en el camino de la manguera de alimentación y, por lo tanto, tendrá que avanzar más antes de poder alcanzar la posición de alimentación.

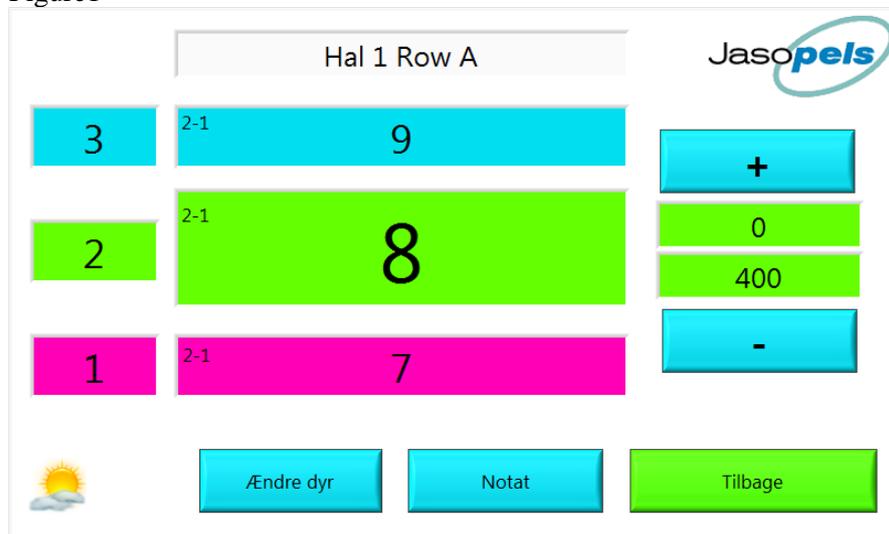
- l. Por lo tanto, en 2 filas de pasillos, debes aprender la primera materia por separado y simular que hay un espacio entre la primera materia y la segunda materia. Aquí también es importante exagerar la posición de alimentación en la primera jaula. (unos 10 cm). Vayas al menú principal y presiones los

siguientes 3 botones:   . Sigue las instrucciones en la pantalla. Recuerda nunca entrar 2 veces al mismo número de jaula.

#### 7. Porcionando en cm

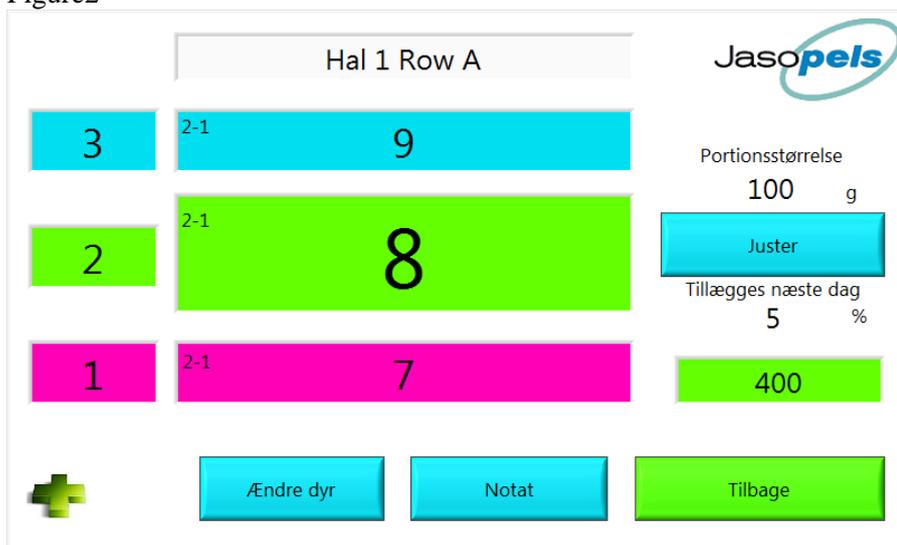
- a. Vaya al menú principal y presione el siguiente botón . Como máquina nueva, el sistema está configurado para alimentar 1 vez por día, como se muestra al lado  stand 100% presione este botón. Avance para que el lector de códigos de barras pueda leer la tarjeta de código de barras. Avance hasta la primera posición de alimentación de la jaula y active el pedal/interruptor de alimentación. La bomba expulsará una porción. Mantenga el pedal/interruptores de alimentación activados mientras el carro de alimentación está en marcha y avanza. Cuando se alcanza la distancia hasta la siguiente jaula, el sistema pondrá en movimiento la bomba de alimentación y se alimentará la siguiente porción.
- b. El aprendizaje/medición calcula la distancia entre la posición de cada alimentación y genera así una máscara que se alimenta después. La posición de la mascarilla (y por lo tanto la posición de alimentación) se puede cambiar mientras se conduce tantas veces como sea necesario.
- c. La mejor manera de cambiar la posición de la máscara/alimentación es conducir hasta la posición deseada y presionar la siguiente jaula (cuadro azul en el medio) o en la jaula anterior (cuadro rojo en el medio). Continúe presionando en estas cajas hasta que la jaula correcta esté en el medio (caja verde en el ácaro).

d. Figure1



- e. En la parte superior de la pantalla estará escrito en qué pabellon y en qué fila se encuentra.
  - f. Los 4 cuadros verdes en el medio son la jaula a la que te enfrentas en este momento, donde el campo verde a la izquierda es el número de orden de alimentación y el campo verde central contiene el número de jaula. En la parte superior izquierda del mismo campo está el número de machos y el número de en la jaula, separados por un guión.
  - g. El cuadro verde superior en el lado derecho muestra cuántos gramos ya ha recibido la jaula y el inferior muestra qué tan grande es la porción que recibirá la jaula.
  - h. Los 2 cuadros azules superiores muestran la siguiente jaula en el orden de alimentación y los 2 cuadros rojos muestran la jaula anterior.
  - i. Cuando el carro de alimentación está en movimiento, los números de jaula cambiarán según las distancias aprendidas/medidas.
  - j. Si no se suministra la cantidad total de alimento, aparecerá una marca al lado de la jaula y no será posible volver a alimentar la porción completa, a menos que presione el campo verde superior en el lado derecho, entonces el sistema configurará la porción como 0 y se puede volver a alimentar la jaula.
  - k. Si una espina de pescado se atasca en la bomba, puede cambiar el interruptor 0123 a 2 y castigar la bomba de alimentación y luego configurar el interruptor a 1 para alimentar manualmente la jaula. Cambie a 3 nuevamente para usar el modo automático.
8. Alimentación individual
- a. Lea atentamente la Sección 8.a y vea la Figura 1. El botón azul en la parte inferior izquierda (Cambiar animales) se usa, entre otras cosas, para cambiar el número de animales en cada jaula. El cambio que realices al presionar el botón tendrá efecto en la jaula junto a la cual te encuentras (campo central verde). Aquí es posible detectar jaulas vacías. , o mover un animal , o para registrar un animal muerto 

- b. Si deseas hacer seguimiento/alimentación después, esto se hace yendo al menú principal y presionando los siguientes 2 botones  . Conduzca hacia la fila y deje que el lector de códigos de barras lea la tarjeta de código de barras.
- c. Figure2



- d. El botón azul en el lado derecho (Alinear) se puede usar para cambiar los valores de seguimiento/post-alimentación. Si el valor "tamaño de porción" se establece en, p. 5000 g, el sistema comenzará a alimentar la bomba cuando se active el pedal/interruptor de alimentación y se detendrá cuando se suelte el pedal/interruptor. Esto determina manualmente la cantidad que recibe la jaula. El sistema recuerda en qué jaula se activó el pedal/interruptor de alimentación y la comida principal para determinadas jaulas aumenta en un 5%.
- e. Aparecerá una marca en las jaulas que marque con los pedales/interruptores de alimentación. La decisión de aumentar la cantidad se puede restablecer haciendo clic en el cuadro verde a la derecha, donde también se indica el tamaño de la porción de la comida principal.

## 9. Porcionando in tiempo

- a. Vaya al menú principal y presione el siguiente botón . En el menú puedes insertar una porción y un tiempo. Si se activa el pedal/interruptor de alimentación, el sistema comenzará a alimentar la bomba y la detendrá nuevamente cuando se alimente la cantidad ingresada. Luego comienza el tiempo y después del final de la pausa la bomba de alimentación arranca nuevamente.

## 10. Menús de gestión agrícola

- a. Vaya al menú principal y presione los siguientes 2 botones  . Los botones de control pueden regular toda la finca o si presionas "el pabellon" se puede regular el pabellon. Al regular, se elige regular (sumar, restar) o "fijar" una porción fija. Por porción fija, puede colocar a los animales en una jaula

	<h1>Farm Manager</h1>	DOC	<b>1.0</b>
			KMZ
		Fecha:	2024-05-24
Título:	Guía básica para el usuario - Espania	Página	9 de 9

alterna o en todas las jaulas. Aquí también puedes decidir que partes de una fila deben ser diferentes, una fila entera.

- b. Vaya al menú principal y presione los siguientes 2 botones  . En el menú puedes monitorear tu registro de defunción y puedes eliminar las diferentes curvas presionando el botón redondo del lado derecho con el color correspondiente.
- c. Vaya al menú principal y presione los siguientes 2 botones  . En el Menú puedes controlar tu consumo asignado.

## 11. Menús relacionados

- a. Configurar porciones. Vaya al menú principal y presione los siguientes 3 botones   . Aquí puede dividir la comida principal en hasta 3 tomas. Recuerde que el seguimiento/después de la alimentación se puede realizar con la frecuencia que desee.
- b. Establecer solapas/aumentar. Vaya al menú principal y presione los siguientes 3 botones   . Aquí puede colocar una solapa / rampa de alimentación. Si todos los valores son 0, la alimentación inversa se desactiva. El tamaño de los valores debe determinarse en función de la viscosidad de la alimentación.
- c. Porción mínima y máxima. Vaya al menú principal y presione los siguientes 3 botones   .
- d. Modo de servicio. Vaya al menú principal y presione los siguientes 3 botones   . Aquí están representadas todas las entradas y salidas de la máquina. Si el sistema soluciona problemas, use este menú.