



FarmManager

Ogólny informator

	Farm Manager	SW rewizja	8.1		
		pracownik:	KMZ		
		Data:	06/04-2055		
Tytuł:	Podstawowy podręcznik użytkownika	Strona	2	z	10
1. Spis treści a. Punkt 2 - Przedmowa b. Punkt 3 - Wprowadzenie do systemu c. Punkt 4 - Wybór języka d. Punkt 5 - Uruchamianie nowego systemu e. Punkt 6 - Kalibracja pompy zasilającej f. Punkt 7 - Nauka na farmie g. Punkt 8 - Porcjowanie w cm h. Punkt 9 - Indywidualne karmienie i. Punkt 10 - Porcjowanie na czas j. Punkt 11 - Menu zarządzania gospodarstwem hodowlanym k. Punkt 12 - Powiązane menu 2. Przedmowa a. System Farm Manager był rozwijany na podstawie opinii hodowców aby usprawnić na fermie sposób żywienia inwentarza żywego nerek hodowlanych. b. System można wówczas skonfigurować tak, aby karmił zgodnie z potrzebami hodowcy, nie wymagając od hodowcy zmiany sposobu karmienia w celu dostosowania go do systemu.. c. Przyciski i funkcje są dostępne tylko wtedy, gdy są potrzebne, a funkcje, które nie mają żadnego istotnego znaczenia, pozostają ukryte do momentu wybrania właściwego sezonu żywieniowego i wtedy funkcje te stają się widoczne.. d. Niniejsza instrukcja/podręcznik użytkownika zawiera wyłącznie podstawowe informacje. Nie opisuje wszystkich zaawansowanych menu/funkcji.. e. Aby w pełni wykorzystać treść instrukcji, należy czytać ją korzystając z ikon znajdujących się zawsze na początku menu głównego. Menu główne to menu, w którym w lewym górnym rogu znajduje się numer wersji (np. Ver 4.xx). f. Po uruchomieniu komputera i zakończeniu inicjalizacji cykl zostanie zakończony poprzez wyświetlenie menu głównego.. g. Aby móc korzystać z trybu automatycznego, przełącznik 0-1-2-3 musi być zawsze ustawiony w pozycji 3.. h. Instrukcję obsługi należy stosować łącznie z systemem, ponieważ zawiera ona bezpośrednie odniesienia do zrzutów ekranu..					

	Farm Manager	SW rewizja	8.1
		pracownik:	KMZ
		Data:	06/04-2055
Tytuł:	Podstawowy podręcznik użytkownika	Strona	3 z 10

3. Wprowadzenie do systemu

- a. System Farm Manager mierzy odległość od koła napędowego za pomocą czujnika, a wynik pomiaru jest przeliczany na centymetry na podstawie skalibrowanego współczynnika odległości. System ten stale mierzy, jaki dystans został pokonany do przodu jak i wstecz.
- b. Przy wjeździe do pawilonu (np. rząd pierwszy) należy umieścić kod kreskowy, który określa, do którego rzędu i hali należy wejść. Następnie maszyna liczy cm podczas jazdy i automatycznie zmienia numer klatki za każdym razem, gdy pokonana zostanie odległość do następnej klatki. Najpierw uczysz się każdego rzędu w całej fermie, tak aby system znał projekt rzędu, w tym całkowitą liczbę klatek i każdą sekcję, pasy przeciwpożarowe i podpory, otwory w podłożu, rozmiary klatek i pozycje karmienia..
- c. Jeżeli wszystkie klatki zostaną ustawione w rzędzie, aby uzyskać taką samą wielkość porcji, spowoduje to, że karmienie nie będzie odbywało się na czas/przerwy, ale na centymetry, a prędkość karmienia będzie mogła być zmieniana w trakcie karmienia..
- d. Jeśli zdecydujesz się na zarejestrowanie pustych klatek, system zapamięta to i automatycznie pominie klatki podczas karmienia (tak samo, jak w przypadku zwolnienia pedału podawania). Jeśli zdecydujesz się na rejestrację pustej klatki, korzystne jest zamontowanie napędu wstecznego w pompie podającej, który odciąży wąż podający, zapobiegając w ten sposób kapaniu paszy, gdy klatki są puste, gdy klatka jest zatrzymana i gdy rząd jest wysuwany..
- e. Ponieważ system stale śledzi, gdzie znajduje się klatka na farmie, możesz użyć funkcji „po karmieniu”, aby nakarmić klatki, w których nie ma karmy i pominąć resztę. System zapamiętuje, które klatki otrzymały kolejne karmienie, dzięki czemu można indywidualnie zwiększać ilość karmy dla każdej klatki. Klatki, które otrzymały dodatkową porcję podczas późniejszego karmienia, mogą otrzymać większą porcję główną np. o 10%, a podczas kolejnego karmienia głównym posiłkiem klatki te otrzymają więcej niż pozostałe klatki. Stąd możliwe jest indywidualne karmienie.
- f. System posiada „Porady”, które są rodzajem podręcznika użytkownika online.

W razie potrzeby można je usunąć..  Niniejsza instrukcja nie odwołuje się do obrazów ekranu wskazówek, więc jeśli będziesz z niej korzystać nieuważnie, wystarczy, że za każdym razem, gdy pojawi się menu wskazówek, klikniesz OK..

4. Wybór języka

- a. System może przełączać się między różnymi językami.
- b. Zanim jednak kierowca będzie mógł wybrać swoje imię i tym samym ustawić język, informacje te muszą zostać wprowadzone do systemu. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski   . Następnie wybierz „Domyślny”, aby utworzyć nowy sterownik. Usuń tekst „Domyślny” i wpisz swoją nazwę. Przyciski w górę i w dół zmieniają flagę, a tym samym język systemu. Jeżeli w polu „Brak dostępu” znajduje się zaznaczenie, należy je usunąć przed naciśnięciem przycisku „Zapisz”..

	Farm Manager	SW rewizja 8.1
		pracownik: KMZ
		Data: 06/04-2055
Tytuł:	Podstawowy podręcznik użytkownika	Strona 4 z 10

5. Po utworzeniu wszystkich sterowników wróć do menu głównego i wybierz przycisk z ikoną  i wybierz tutaj swoje imię. System zostanie teraz uruchomiony ponownie z wybraną nazwą i językiem. Nazwa kierowcy zostanie wyświetlona w lewym dolnym rogu..

6. Uruchamianie maszyny

- Przed uruchomieniem maszyny należy skalibrować odległość i pompę podającą..
- Kalibrację odległości wykonuje się poprzez pomiar odległości co najmniej 10 metrów w miejscu na farmie, gdzie powierzchnia/podłoże jest jak najbardziej stabilne. Zaleca się wykonanie pomiaru wynoszącego minimum 20 metrów w hali, w rzędzie z dobrym, twardym podłożem. Podczas kalibracji odległości włącza się czerwone światło czytnika kodów kreskowych znajdującego się po prawej stronie wózka paszowego, a pomiar można wykonać za pomocą światła, zaznaczając skrzynki lęgowe po prawej stronie. Narysuj pionową linię na pierwszej budce lęgowej w sekcji nr 2 w rzędzie i zmierz od tego miejsca około 20 metrów w dół rzędu, gdzie na budce lęgowej ponownie narysuj pionową linię i napisz na niej liczbę cm, aby pomiar mógł być ponownie wykorzystany..



- Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski    i naciśnij przycisk „Rozpocznij kalibrację odległości”. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Po zakończeniu kalibracji odległości wyświetlany jest współczynnik odległości, który w przypadku wozu paszowego Soffie 1500 powinien wynosić od 2,6 do 2,9..
- Współczynnik odległości to rozdzielnosć maszyny w cm, która określa dokładność pomiaru odległości podczas jazdy do przodu lub do tyłu..

7. Kalibracja pompy zasilającej

- Do skalibrowania pompy zasilającej potrzebne będzie wiadro i waga o zakresie ważenia do 10 kg. Kalibracja odbywa się w gramach. Kalibrację należy przeprowadzać przy pełnym zbiorniku, pracując na ciepłym oleju hydraulicznym, gaz powinien być ustawiony na taką samą prędkość, jak podczas podawania, maszyna powinna znajdować się na równym podłożu i, jeśli maszyna jest wyposażona w mieszalnik (mixer), powinien być on włączony.

	Farm Manager	SW rewizja 8.1
		pracownik: KMZ
		Data: 06/04-2055
Tytuł:	Podstawowy podręcznik użytkownika	Strona 5 z 10
   b. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski i naciśnij przycisk „Rozpocznij kalibrację”. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. c. W trakcie karmienia system będzie kalibrował się online, mierząc ilość paszy wychodzącej z rurki karmiącej. System musi wykorzystać co najmniej 20 porcji przed wykonaniem kalibracji online.. d. Jeśli więc chcesz sprawdzić kalibrację podawania, powinienes najpierw przepompować 20 razy wodę do zbiornika, np. 200 g i następnie 20 uderzeń po 200 g w wiadrze. Następnie zważ wiadro, które powinno ważyć 4 kg. Powtarzając kalibrację, można uzyskać odchylenie mniejsze niż 5% w przypadku cieplej maszyny z nową pompą..		

	Farm Manager	SW rewizja 8.1
		pracownik: KMZ
		Data: 06/04-2055
Tytuł:	Podstawowy podręcznik użytkownika	Strona 6 z 10
8. Nauka na farmie - Rzędy w halach muszą zostać zmierzone raz zanim system będzie mógł podać je w cm. Po dokonaniu pomiaru nie ma potrzeby powtarzania tej czynności, chyba że zmieni się liczba klatek w rzędzie lub znacząco zmieni się podłoże w rzędzie.. - Przed zmierzeniem rzędów należy zastanowić się nad ponumerowaniem klatek i nad tym, która klatka powinna mieć najniższy numer, a które powinny być rzędami A i B. Jeśli na klatkach znajdują się już numery, możesz je wykorzystać. Jeżeli na klatkach nie ma numerów, możesz użyć markera i zapisać numer. W tym samym rzędzie nie mogą znajdować się 2 klatki o identycznych numerach, ale najlepiej, aby znajdowały się w 2 różnych rzędach lub 2 różnych halach.. - Same hale muszą być również nazwane kolejnymi numerami, a na początku rzędu po prawej stronie, około 85 cm nad ziemią, należy umieścić kartę z kodem kreskowym. Kartę z kodem kreskowym należy obrócić tak, aby linie w kodzie kreskowym były poziome, jak stopnie drabiny.. - Kartę z kodem kreskowym należy umieścić przed pierwszym miejscem wyzwania na pierwszej klatce, ale w celu ochrony karty z kodem kreskowym można ją umieścić na ościeżnicy przed pierwszym gniazdem lub bezpośrednio na gniazdku w pierwszej klatce.. - Nie ma wymagań co do rodzaju kodu kreskowego. Jeśli przytrzymasz kartę z kodem kreskowym przed czytnikiem kodów kreskowych i czerwone światło zgaśnie, oznacza to, że możesz użyć kodu kreskowego. Jednakże na terenie gospodarstwa nie mogą znajdować się dwie identyczne karty z kodem kreskowym.. - Karty z kodem kreskowym muszą być „zaprogramowane” w celu określenia hali i rzędu. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski . Czytnik kodów kreskowych zostanie teraz uruchomiony, a karta z kodem kreskowym zostanie przytrzymana przed czytnikiem, aż zgaśnie czerwone światło. Najlepsza odległość do czytania wynosi 25 cm. Jeżeli karta z kodem kreskowym jest już zamontowana przy wejściu na halę, należy podjechać wózkiem paszowym przed kartę z kodem kreskowym tak, aby zgaśło czerwone światło.. - Po odczytaniu karty z kodem kreskowym czerwone światło gaśnie, a na ekranie pojawia się tarcza informująca, że kod kreskowy został odczytany. Dopiero teraz możesz zmienić wartości na ekranie i zapisać „programowanie” karty z kodem kreskowym.. - Górne pole określa, gdzie znajduje się karta z kodem kreskowym i powinno być zakodowane jako typ „Start”. Środkowe pole zawiera numer Halla, a dolne pole zawiera literę wiersza. Po wybraniu wszystkich prawidłowych wartości należy nacisnąć przycisk „Zapisz”.. - Jeśli masz wątpliwości, czy karta z kodem kreskowym została prawidłowo „zaprogramowana”, możesz poprosić czytnik kodów kreskowych o ponowne odczytanie kodu, a na ekranie zostanie wyświetlona informacja o tym, co zostało „zaprogramowane” na karcie z kodem kreskowym. . Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski . Następnie odczytaj kartę z kodem kreskowym.		

	Farm Manager	SW rewizja 8.1
		pracownik: KMZ
		Data: 06/04-2055
Tytuł:	Podstawowy podręcznik użytkownika	Strona 7 z 10

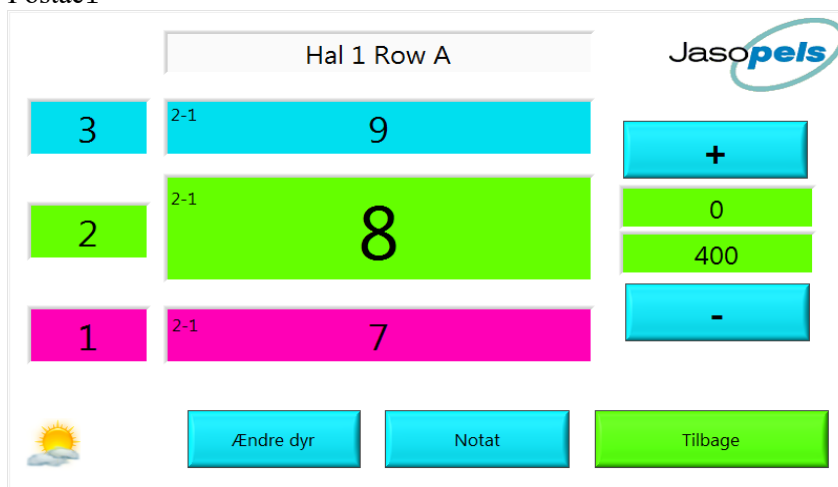
- j. Podczas uczenia/pomiaru każdego rzędu ważne jest, aby przed rozpoczęciem uczenia/pomiaru wyłączyć światło czytnika kodów kreskowych lub umieścić wózek podający za kartą z kodem kreskowym. Proces uczenia się/pomiaru można powtarzać dowolną ilość razy, jednak za pierwszym razem ważne jest, aby wybrać opcję „Rozpocznij od nowa”. Jeśli nie wybierzesz opcji „Zachowaj”, liczba klatek, liczba zwierząt w każdej klatce i wielkość porcji zostaną zachowane..
- k. W przeciwnym razie istnieje różnica między tym, czy uczysz w/mierzysz nieskończoną liczbę rzędów, czy też uczysz w/mierzysz salę z dwoma rzędami. W przypadku rzędów bez końca system stosuje się bezpośrednio, natomiast w przypadku hal z 2 rzędami należy wziąć pod uwagę, że karmienie do pierwszej klatki musi odbywać się za normalnym stanowiskiem karmienia, tj. ściana końcowa przeszkadza w przejściu przez rurę podającą, dlatego trzeba jechać dalej do przodu, zanim uda się zmienić położenie stopy.
- l. W przypadku dwóch rzędów sal musisz zatem uczyć się pierwszego przedmiotu oddzielnie i wyobrażać sobie, że między pierwszym przedmiotem a drugim jest przerwa. Ważne jest również, aby przy pierwszej klatce przesadzić z pozycją karmienia. (około 10 cm)
- m. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski . Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Pamiętaj, aby nigdy nie wpisywać tego samego numeru klatki dwa razy..

9. Porcjowanie w cm

- a. Przejdź do menu głównego i naciśnij poniższy przycisk . Jako nowa maszyna, system jest ustawiony tak, aby podawać raz dziennie, co pokazuje  naciśnij ten przycisk na 100%. Podjedź do przodu, aby czytnik kodów kreskowych mógł odczytać kartę z kodem kreskowym. Podjedź do pierwszej klatki z karmieniem i naciśnij pedał/przełącznik karmienia. Pompa poda porcję. Podczas uruchamiania i jazdy do przodu wózka paszowego należy nadal trzymać wciśnięty pedał/przełącznik podawania. Po osiągnięciu odległości do następnej klatki system uruchomi pompę podającą i następna porcja zostanie podana..
- b. Proces uczenia/pomiaru oblicza odległość między poszczególnymi pozycjami karmienia i na tej podstawie generuje maskę, na podstawie której odbywa się karmienie. Położenie maski (a zatem i pozycję karmienia) można zmieniać w trakcie zabiegu tak często, jak jest to potrzebne..
- c. Najlepszym sposobem zmiany pozycji siatki/podajnika jest przejechanie do żądanej pozycji i naciśnięcie następnej klatki (niebieskie pole na środku) lub poprzedniej klatki (czerwone pole na środku). Kontynuuj naciskanie tych pól, aż właściwa klatka znajdzie się na środku (zielone pole na środku).

	Farm Manager	SW rewizja	8.1
		pracownik:	KMZ
		Data:	06/04-2055
Tytuł:	Podstawowy podręcznik użytkownika	Strona	8 z 10

d. Postać1



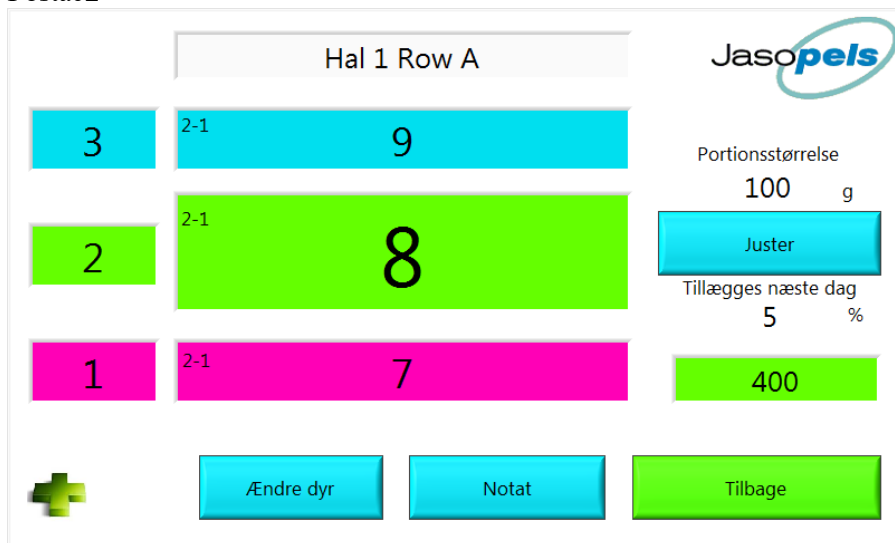
- e. Na górze ekranu zobaczysz, w której sali i rzędzie się znajdujesz..
- f. Cztery zielone pola na środku przedstawiają klatkę, w której się obecnie znajdujesz, zielone pole po lewej stronie zawiera numer sekwencji karmienia, a zielone pole środkowe zawiera numer klatki. W lewym górnym rogu, w tym samym polu, znajduje się liczba samców i liczba samic w klatce, oddzielone myślnikiem..
- g. Górne zielone pole po prawej stronie pokazuje, ile gramów klatka już otrzymała, a dolne pokazuje, jak dużą porcję klatka ma otrzymać..
- h. Dwa górne niebieskie pola pokazują kolejną klatkę w kolejności karmienia, a dwa czerwone pola pokazują poprzednią klatkę..
- i. Gdy karmnik się porusza, numery klatek zmieniają się w zależności od poznanych/zmierzonych odległości..
- j. Jeśli nie zostanie podana cała porcja paszy, obok klatki pojawi się znak i nie będzie można ponownie podać całej porcji, chyba że naciśniesz zielone pole u góry po prawej stronie. System ustawi wtedy porcję na 0 i karmienie klatki będzie mogło się odbyć ponownie..
- k. Jeśli ośc utknie w pompie, możesz przestawić przełącznik 0123 w pozycję 2 i włączyć pompę podającą, a następnie ustawić przełącznik w pozycji 1, aby ręcznie nakarmić klatkę. Aby użyć trybu automatycznego, należy ponownie przełączyć na pozycję 3..

10. Indywidualne karmienie

- a. Przeczytaj uważnie rozdział 8.a i zobacz rysunek 1. Niebieski przycisk w lewym dolnym rogu (Zmień zwierzęta) służy między innymi do zmiany liczby zwierząt w każdej klatce. Zmiana wprowadzona po naciśnięciu przycisku zostanie zastosowana do klatki, obok której stoisz (zielone pole środkowe). Tutaj można zarejestrować klatkę pustą , lub przenieść zwierzę , lub zarejestrować martwe zwierzę 
- b. Jeśli chcesz kontynuować/przesłać wiadomość, możesz to zrobić, przechodząc do menu głównego i naciskając następujące 2 przyciski:  . Wjedź do rzędu i pozwól czytnikowi kodów kreskowych odczytać kartę z kodem kreskowym.

	Farm Manager	SW rewizja 8.1
		pracownik: KMZ
		Data: 06/04-2055
Tytuł: Podstawowy podręcznik użytkownika		Strona 9 z 10

c. Postać2



Hal 1 Row A	
3	2-1 9
2	2-1 8
1	2-1 7

Portionsstørrelse 100 g

Juster

Tillægges næste dag 5 %

400

+ Ændre dyr Notat Tilbage

- d. Niebieski przycisk po prawej stronie (Dostosuj) można wykorzystać do zmiany wartości po karmieniu. Jeżeli wartość „wielkość porcji” zostanie ustawiona np. na 5000 g, system uruchomi pompę podającą po naciśnięciu pedału/przełącznika podawania i zatrzyma ją po zwolnieniu pedału/przełącznika. Opcja ta pozwala ręcznie ustalić, ile pieniędzy otrzyma klatka. System zapamiętuje, w której klatce został aktywowany pedał/przełącznik podawania, dzięki czemu porcja głównego posiłku dla poszczególnych klatek zostaje zwiększona o 5%..
- e. Oznaczenie pojawi się na klatkach, które oznaczysz pedałem/przełącznikiem podawania. Decyzję o zwiększeniu ilości można cofnąć, naciskając zielone pola po prawej stronie, gdzie znajduje się również informacja o wielkości porcji głównego posiłku..

11. Porcjowanie na czas

- a. Przejdź do menu głównego i naciśnij poniższy przycisk . W menu możesz wprowadzić porcję i czas. Jeśli pedał/przełącznik podawania jest aktywny, system uruchomi pompę podającą i zatrzyma ją ponownie po podaniu wprowadzonej ilości. Następnie rozpoczyna się odliczanie czasu i po przerwie pompa zasilająca uruchamia się ponownie..

12. Menu zarządzania gospodarstwem

- a. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 2 przyciski  . Przyciski sterujące umożliwiają sterowanie całą farmą, a naciskając przycisk sali można sterować całą halą. Podczas dostosowywania możesz wybierać między dostosowywaniem (dodawaniem, odejmowaniem) a „ustawianiem” stałej wartości. W przypadku stałej porcji możesz umieścić zwierzęta w co drugiej klatce lub we wszystkich klatkach. Tutaj możesz również zdecydować, że części wiersza muszą być inne niż cały wiersz.

	Farm Manager	SW rewizja	8.1
		pracownik:	KMZ
		Data:	06/04-2055
Tytuł:	Podstawowy podręcznik użytkownika	Strona	10 z 10

- b. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 2 przyciski  . W menu możesz monitorować rejestrację zgonów i usuwać różne krzywe, naciskając okrągły przycisk z odpowiednim kolorem po prawej stronie..
- c. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 2 przyciski  . W Menu możesz między innymi monitorować spożycie paszy.

13. Powiązane menu

- a. Konfiguracja porcji. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski   . Tutaj możesz podzielić główny posiłek na maksymalnie 3 karmienia. Pamiętaj, że kontrolę po karmieniu możesz przeprowadzać tak często, jak sobie tego życzysz..
- b. Ustaw bieg wsteczny/rozbieg. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski   . Tutaj możesz ustawić odwrócenie/nachylenie podawania. Jeżeli wszystkie wartości wynoszą 0, podawanie wsteczne jest wyłączone. Wielkość wartości należy określić na podstawie lepkości paszy.
- c. Porcja minimalna i maksymalna. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski   .
- d. Tryb serwisowy. Przejdź do menu głównego i naciśnij następujące 3 przyciski   . Tutaj przedstawione są wszystkie wejścia i wyjścia maszyny. To menu służy do rozwiązywania problemów w systemie..