

Navodila za uporabo

Viper Touch -Production

Kod številka 99-94-0405

Izdaja: 06/2016 SLO (V3.1)

Viper Touch Production

Računalnik za klimo in proizvodnjo Uporabniški priročnik za proizvodnjo



Različici programske opreme 3.1

EU - Declaration of Conformity

Manufacturer: SKOV A/S
Address: Hedelund 4, DK-7870 Roslev, Denmark
Telephone: +45 72 17 55 55

This declaration of conformity is issued under the sole responsibility of the manufacturer.

Product: Viper Touch series
Type, model: House controller

EU directives: 2011/65/EU (RoHS directive)
2014/30/EU (Electromagnetic Compatibility (EMC))
2014/35/EU (Low Voltage Directive (LVD))

Standards: EN 63000:2018:
EN 61000-6-2:2019:
EN 61000-6-4:2019:
EN 62368-1:2019:

We declare as manufacturer that the products meet the requirements of the listed directives and standards.

Location: Hedelund 4, DK 7870 Roslev

Date: 2020.08.21



Jesper Mogensen
CTO

Različica programa

Izdelek, ki je opisan v tem priročniku, vsebuje programsko opremo. Ta priročnik ustreza:

- Različici programske opreme 3.1

Izdan je bil leta 2016.

Spremembe izdelka in dokumentacije

Big Dutchman si pridržuje pravico do sprememb tega priročnika in v njem opisanega izdelka brez predhodnih obvestil. V primeru dvomov stopite v stik z družbo Big Dutchman.

Datum spremembe je natisnjen na zadnji strani.

POMEMBNO

OPOMBE, KI SE NANAŠAJO NA ALARMNI SISTEM

Če v objektih za živino uporabljate nadzorovanje klime, lahko okvare, motnje ali napačne nastavitve povzročijo znatne poškodbe in finančno izgubo. Zaradi tega je bistveno, da namestite ločen, neodvisen alarmni sistem, ki spremlja objekt istočasno z računalnikom za klimo in proizvodnjo. Alarmni sistem mora biti skladno z EU direktivo 98/58/EU nameščen v vsak objekt, ki ima mehanično zračenje.

Upoštevajte, da klavzula družbe Big Dutchman o odgovornosti za izdelek v splošnih pogojih in rokih prodaje in dostave določa, da je treba alarmni sistem nujno vgraditi.



V primeru napake delovanja ali nepravilne uporabe lahko ventilacijski sistemi povzročijo izgubo pri proizvodnji ali povzročijo izgubo življenja med živalmi.

Družba Big Dutchman priporoča, da ventilacijske sisteme namesti, upravlja in servisira samo usposobljeno osebje in da poleg tega namestite ter vzdržujete kot tudi redno testirate ločeno, zasilno enoto za odpiranje in alarmni sistem, skladno s pogoji in roki prodaje in dostave družbe Big Dutchman.

Opomba

- Vse pravice pridržane. Nobenega dela tega priročnika v nobenem primeru ni dovoljeno razmnoževati na kakršen koli način, brez izrecnega pisnega dovoljenja družbe Big Dutchman.
- Družba Big Dutchman se je v mejah razumnih možnosti na vse načine potrudila zagotoviti pravilnost informacij v tem priročniku. Če pride kljub temu do kakršnih koli napak ali nepravilnih informacij, bi vam bila družba Big Dutchman hvaležna, če bi jo o tem obvestili.
- Družba Big Dutchman kljub zgoraj napisanemu nima kakršne koli odgovornosti zaradi izgube ali poškodb, ki jih povzroči, ali za katere se trdi, da jih je povzročilo zanašanje na katere koli informacije iz tega priročnika.
- Avtorske pravice 2016, Big Dutchman.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

OPIS IZDELKA 6

NAVODILA ZA UPORABNIKA 7

1	 Proizvodnja	7
1.1	Proizvodni meniji	8
1.2	 Živali	9
1.2.1	Dodaj/odstrani živali	9
1.3	 Tehtnica ptic	11
1.3.1	Faktor popravka	12
1.3.2	Časi za odklop od/do	13
1.4	 Polnjenje	13
1.5	 Nadzorovanje krme	16
1.5.1	Programi krme	18
1.5.2	Krmljenje s posodami	19
1.5.3	Verižno krmljenje	22
1.5.4	Krmljenje cilja	24
1.5.5	Mešanica krme (tehtnica bobna in FW 9940)	25
1.6	 Poraba krme	26
1.6.1	Ročna distribucija krme pred začetkom šarže (pitovni)	27
1.7	 Tedenski program	27
1.8	 Voda	28
1.8.1	Vodni nadzor	29
1.9	 Silos	30
1.9.1	Senzor praznega silosa	32
1.9.2	Postopni prehod	32
1.10	 Dnevni silos – tehtanje krme	32
1.11	 Nadzorovanje luči	33
1.11.1	Zatamnilec luči	35
1.12	 24-urni čas	37
1.13	 Števec jajc	38
1.13.1	Jajca s sistema in jajca s tal	38
1.14	 Tehtnica krme	39
1.15	 Uporabniško definirani vnosi	39
1.16	 Časomeri intervalov	40



1.17	 Zamiki uporabnika 40	40
2	 Alarmi 41	41
2.1	 Prekinitev signala alarma 41	41
2.2	 Dnevnik alarmov 41	41
2.3	 Test alarmov 42	42
2.4	 Alarmi za proizvodnjo 45	45
2.4.1	Alarmi krme 45	45
2.4.2	Alarmi vode 48	48
2.4.3	Alarmi luči 49	49
2.4.4	Lovljenje 50	50



OPIS IZDELKA

V tem uporabniškem priročniku je opisana uporaba enote Viper Touch. V uporabniškem priročniku je osnovno znanje o funkcijah računalnika, ki je potrebno za optimalno uporabo enote Viper Touch.

Ker je programska oprema enote Viper Touch modularna, so v priročniku poglavja, ki niso pomembna za nastavitev vašega računalnika. Če ste v dvomih, se obrnite na servis Big Dutchman ali svojega trgovca Big Dutchman.

Big Dutchman vam čestita za vaš nosi

Viper Touch Production



Big Dutchman.

Viper Touch Production

NAVODILA ZA UPORABNIKA

1 Proizvodnja

Viper Touch je na voljo v teh treh proizvodnih različicah: P, Broiler in Breeder.

Posamezne različice vsebujejo naslednje funkcije.

Funkcija	P Broiler	Broiler Broiler	Breeder Breeder
Krma			
Tehtnice krme:			
Tehtnica bobna s tehtnico bobna	Da	Da	Da
- tehtnico bobna souporabljata dva objekta	Da	Da	Da
- mešanica krme	Ne	Da	Da
- število komponent krme	1	5	5
Tehtnica dnevnega silosa (s krmljenjem cilja)	Ne	Ne	Da
Tehtnica 9940	Da	Da	Da
Electronska tehtnica silosa	2	4	4
- v povezavi s krmljenjem s koritom in verižnim krmljenjem lahko priključite dva senzorja zahteve po krmi			
Časovno nadzorovana tehtnica	Da	Da	Da
Tehtnica s koritom	Da	Da	Da
Dnevnik tehtnice s koritom	Da	Da	Da
Silos	2 silosa	5 silosov	5 silosov
Kontrola krme			
Krmljenje preko krmilnika	Da	Da	Da
Verižno krmljenje	Da	Da	Da
Krmljenje cilja	Ne	Ne	Da
Število ciljev	-	-	24
Tedenski program	Ne	Ne	S krmljenjem cilja
Mešanica krme glede na krivuljo	Ne	1	2
Avtomatski preklap silosa	Da	Da	Da
Kombinirana tehtnica krme in tehtnica silosa	Ne	Da	Da
Deljena tehtnica krme z izračunom vsebnosti silosa	Ne	Da	Da
Senzor praznega silosa	Da	Da	Da
Nadzor skladno s programom luči	Da	Da	Da
Perutnina			
Tehtnice	2	12	12
Ročna registracija teže	Da	Da	Da
Voda			
Merilnik vode	6	24	6
Vodni program	Da	Da	Da
Nadzor skladno s programom luči	Da	Da	Da
Luč			
Zatemičnik luči	Da	Da	Da
Program luči	Da	Da	Da
Glavna luč	1	1	1
Podrejena luč	3	3	6
Senzor luči	1	5	5
Funkcija spodbujanja	Ne	Da	Da
Pregledovalna luč	Ne	Da	Da
Zatemičnik luči pod nadzorom senzorja luči	Ne	Da	Da
24-urni čas			
24-urni čas	4	4	6
Števci jajc	Ne	Ne	32
Uporabniško definirani vnosi	Ne	Ne	6
Časomeri intervalov	Ne	Ne	6



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.1 Proizvodni meniji

	Glavni meni	
 Proizvodnja	 Živali	
	 Tehnica ptic	
Krmljenje cilja	 Polnjenje	
	 Kontrola krme	Krmljenje preko krmilnika Verižno krmljenje Krmljenje cilja
	 Poraba krme	
Krmljenje cilja	 Week program	
	 Voda	
	 Silos	
	 Dnevni silos	
	 Nadzorovanje luči	Glavna luč Podrejena luč Pregledovalna luč
	 24-urni čas	
Plemenska	 Števec jajc	
	 Tehnica krme	
	 Uporabniško definirani vnosi	
	 Časomeri intervalov	
	 Zamiki uporabnika	

Tabela 1: Pregled glavnih menijev pri proizvodnji



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.2 Živali

Glavni meni	Podmeni
 Proizvodnja	
 Živali (Mešane živali)	
 Dodaj/odstrani živali	 Izbrane/mrtve živali  Dodaj/odstrani živali  Naseljene živali
 Žive živali  Število mrtvih živali  Število mrtvih živali včeraj  Umrljivost	
 Živali (Parjene živali)	
 Dodaj/odstrani samice/Samec	 Izbrane/mrtve samice/Samec  Dodaj/odstrani samice/Samec  Naseljene samice/Samec
 Samice/Živi samci  Število mrtvih samic/Samci/Včeraj  Umrljivost samice/Samec  Umrljivost  Samice/Živi samci	

Tabela 2: Pregled celotnega menija živali na nivoju servisnega uporabnika.

V meniju **Živali** nastavite informacije o npr. številu živali na zalogi in številu premeščenih živali. Številke, ki jih vnesete v meni **Živali** bo vključen v izračune računalnika Viper Touch za nadzorovanje klime in proizvodnje.

Prikaz menija je odvisen od tega, ali ste računalnik Viper Touch nastavili za zalogo starševskih živali ali piščancev za pečenje, ker za obe vrsti živali niso prikazane vse funkcije.

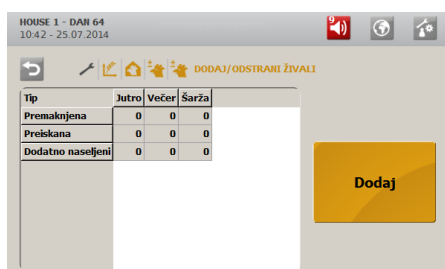



Proizvodnja / Živali / Dodaj/odstrani živali

Računalnik Viper Touch na temelju številke, vnesene v meni **Dodaj/odstrani živali**, izračuna število živih živali, celotno število živali ali število mrtvih živali in umrljivost v vzrejnem objektu.

Če izberete **Živali po spolu**, računalnik Viper Touch prikaže število samic in samcev.

1.2.1 Dodaj/odstrani živali



Računalnik Viper Touch na temelju vnesenih števil izračuna celotno število živali za jutro in večer in za celotno šaržo.

Živali lahko dodajate samo pri plemenski različici.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

HOUSE 1 - DAN 64
10:44 - 25.07.2014

DODAJ/ODSTRANI ŽIVALI

Tip

Premaknjena
Preiskana
Dodatno naseljeni

Min: 0
Maks: 45000

0

Premaknjena

Izberite tip registracije.

- Premaknjene
- Preiskane (samo za plemenske živali)
- Dodatno naseljene (samo za plemenske živali)

Vnesite številko in jo potrdite.

1.2.1.1 Izločene živali

OBJEKT 1 - DAN - 1
11:28 - 15.01.2013

IZBRANE / MRTVE ŽIVALI

Razlog	Jutro	Večer	Šarža
Mrtva	0	0	0
Mršava	0	0	0
Težave z nogami	0	0	0
Diareja	0	0	0
Bolezen dihal	0	0	0
Majhna	0	0	0
Druge bolezni	0	0	0
Nenormalna	0	0	0
Drugi razlogi	0	0	0

Dodaj

Računalnik Viper Touch lahko registrira razloge za izločitev.

Vnesite razlog za izbiro:

- Mrtva
- Mršava
- Težave z nogami
- Diareja
- Bolezen dihal
- Majhna
- Druge bolezni
- Nenormalna
- Drugi razlogi

Registracijo izvedete, kot je opisano v Dodaj/odstrani živali.

Število izbranih živali se povzame in vključi v izračune celotnega števila živali v objektu, ki ga izvede računalnik Viper Touch.

Do številke iz zgodovine lahko dostopate preko programa BigFarmNet Manager.

1.2.1.2 Naseljene živali

OBJEKT 1 - DAN - 1
11:30 - 15.01.2013

NASELJENE ŽIVALI

Min: 0
Maks: 500000

45000

Naseljene živali

Vnesite celotno število živali na začetku šarže.

Če v času trajanja šarže dodate živali v objekt ali jih odstranite, morate to registrirati v menijih **Dodaj/odstrani živali** ali **Izbrane živali**.

Pravilnost številke je pomembna, saj je bistvenega pomena za izračun ključnih števil.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.3 Tehnica ptic

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je bil računalnik Viper Touch nastavljen za tehtanje ptic (v meniju **Tehnika / Nastavitev / Namestitvev / Proizvodnja**).

Glavni meni	Podmeni
 Proizvodnja	
 Tehnica ptic	
 Teža - ročno	 Vzreja
 Povprečna teža 1-4	 Koeficient variance
 Tehnica ptic 1-4	 Enotnost
	 Št. tehtanj
	 Referenčna teža zdaj
	 Faktor popravka
	 Odklopi od
	 Odklopi na
	 Trenutna teža ptice

Tabela 3: Pregled celotnega menija Tehnice ptic na nivoju servisnega uporabnika.

Tehtanje se lahko izvede ročno ali samodejno, tako da se priključi do šest tehtnic ptic naslednjih tipov: 5 kg, 10 kg, 20 kg, 30 kg in 70 kg, kot tudi ročne, elektronske ali druge tehtnice. V objektih, kjer so živali ločene po spolih, lahko tehtnice nastavite tudi za tehtanje samic ali samcev.



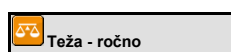
Proizvodnja / Tehnica ptic

Računalnik v samodejnem načinu tehtanja izračuna naslednje ključne številke:

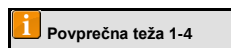
- povprečna teža
- rast
- relativen standardni odklon
- enotnost
- število tehtanj za vsako tehtnico živali



V ročnem načinu tehtanja morate na računalniku Viper Touch vnesti povprečno težo ptic.



Teža - ročno



Povprečna teža 1-4

Vnos povprečne teže.

Avtomatično: Izračuni povprečne teže ptic na računalniku Viper Touch temeljijo na registracijah tehtnic živali.

Ročno: Nastavljanje povprečne teže vaših tehtanj.

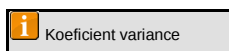


Big Dutchman.

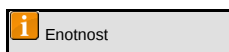
Viper Touch Production



Rast živali v zadnjih 24 urah.



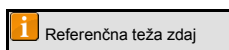
Odstotek odstopanja teže živali glede na povprečno težo.
Večje kot je relativno standardno odstopanje, manj enotne so ptice.



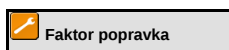
Odstotek ptic, katerih teža je v mejah +/-10 % povprečne teže, tj. kako enotna je teža ptic.



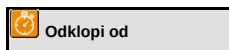
Število tehtanj v zadnjih 24 urah.



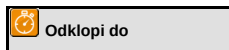
Pričakovana teža ptic v tekočem dnevu.



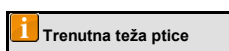
Nastavitev faktorja popravka za kompenzacijo prevelikega števila tehtanj lažjih ptic (glejte poglavje 1.3.1).



Nastavitev časa, ko računalnik Viper Touch odklopi tehtanja (glejte poglavje 0).



Nastavitev časa, ko računalnik Viper Touch nadaljuje s tehtanji.



Trenutna teža, ki jo registrira tehtnica ptic (ni prikazano pri ročnem tehtanju).

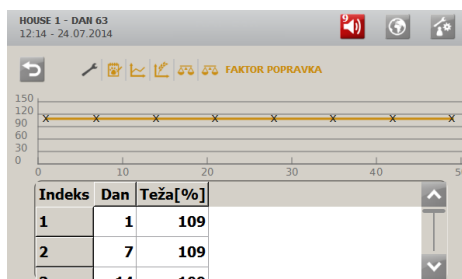
1.3.1 Faktor popravka



Proizvodnja / Tehnica ptic / Tehnica ptic

Naravno obnašanje piščancev za peko je tako, da težji piščanci manjkrat stopijo na tehtnico kot lažji. Zato se lahko zgodi, da tehtnica prikazuje težo, ki je nižja od dejanske teže piščancev za peko.

Za kompenzacijo odstopanj v teži lahko nastavite **Faktor popravka**. Računalnik Viper Touch s tem faktorjem popravka popravi registrirano težo, kar je odvisno od starosti ptic.



Računalnik Viper Touch je dostavljen z računalniško nastavljenim faktorjem popravka 109 % za celotno vzrejo šarže, vendar ga lahko spremenite, tako da ustreza vašim ugotovitvam, do katerih pridete med vzrejo šarže.

Za nastavitev faktorja popravka morate izračunati, za koliko je registrirana teža nižja od ugotovljene teže ob zakolu (v procentih).

Primer 1: Izračun faktorja popravka

Teža ob zakolu: 2190 g
 Končna teža Viper Touch: 2110 g
 Izračun: $2190 / 2110 \times 100\% = 103.8\%$
Faktor popravka $\approx 104\%$

Big Dutchmann priporoča, da faktor popravka prilagodite za trenutne živali.

To je mogoče narediti tako, da nastavite faktor popravka na 100 % in izvajate pogosta ročna tehtanja pri prvih 1-2 šaržah. Povežite rezultate tehtanja z referenčno krivuljo za težo in prilagodite faktor popravka.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.3.2 Časi za odklop od/do



Proizvodnja / Tehnica ptic / Tehnica ptic

Pri krmljenju ptica zaužije in popije veliko količino v kratkem času, zaradi česar se njihova teža znatno poveča. V obdobju po krmljenju je zaradi tega njihova teža »napačna«. Da bi dobili pravilno povprečno težo ptic, je treba ignorirati vsa tehtanja v določenemu časovnemu obdobju po krmljenju. Računalnik Viper Touch odklopi tehtanje za časovno obdobje, ki ga določite.

Če je čas nastavljen za možnost **Odklopi od** enak času **Odklopi do**, nastavev ne bo veljavna, tehtanje pa ne bo odklopljeno. Če na primer izvedete spodnje nastavitve: **Odklopi od 23:00** in **Odklopi do 02:00**, bo tehtanje odklopljeno od enega dneva do drugega.

1.4 Polnjenje

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je računalnik Viper Touch nastavljen za krmljenje določenih ciljnih lokacij in vključuje tehniko krme.

Glavni meni	Podmeni
 Proizvodnja	
 Polnjenje (samo s krmljenjem cilja)	
 Cilji	
 Polnjenje	V teku
 Program polnjenja	Začasno ustavljeno
	 Št. aktivnega programa
 Ročno polnjenje	 Program polnjenja
 Čas izvajanja ročnega polnjenja	VKLOP/IZKLOP

Tabela 4: Pregled celotnega menija Polnjenje na nivoju servisnega uporabnika.

Funkcija **Polnjenje** omogoča, da računalnik Viper Touch avtomatično ali ročno nadzoruje polnjenje s krmo. Samodejno polnjenje lahko nadzorujete preko referenčne polnilne krivulje ali količine na kg na ciljno lokacijo. V meniju **Tehnika / Nastavitve / Prilaganje / Proizvodnja / Krma / Način ciljne lokacije** izberite vrsto kontrole.

Za krmljenje na ciljni lokaciji lahko uporabite do tri prečne polže. V povezavi z nastavljanjem se vsaki ciljni lokaciji dodeli enega od prečnih polžev. Najprej se napolnijo vse ciljne lokacije, ki so dodeljene prečnemu polžu 1, nato vse ciljne lokacije, ki so dodeljene prečnemu polžu 2, itd.



Big Dutchman.

Viper Touch Production



Proizvodnja / Polnjenje

Nastavi:

- količina v kg.
- polnilni program z nastavitvijo časa, števila in trajanja polnjenja, ki ga mora izvesti računalnik Viper Touch.

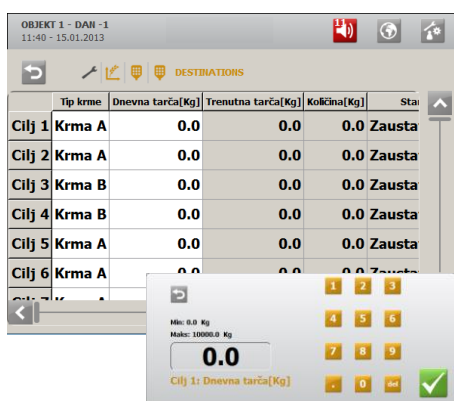


Cilji

Nastavljanje zahtevane količine za avtomatično in ročno polnjenje.

Če se uporablja referenčno krivuljo, je treba količino nastaviti v meniju **Upravljanje/Krivulje šarž/Proizvodnja/Referenčna krivulja krme**.

Če je Viper Touch del omrežja s programom za upravljanje BigFarmNet Manager, mora biti referenčna krivulja nastavljena v njem. Zamaknjena vrednost je lahko nastavljena neposredno na računalniku objekta.



Tip krme: Nastavljanje zelenega tipa krme mešanice krme.

Dnevna tarča: nastavljanje potrebne količine krme v kg.

Ročno polnjenje: nastavljanje potrebne količine krme v kg za ročno krmljenje.

Stanje: Ogljed trenutnega stanja posameznih ciljev.

Ni nameščeno

Zaustavljeno

Polnjenje

Čakanje stabilne teže

Čakanje začetka zaključnega delovanja

Čas premora

Zaključno delovanje

Končano

Trenutna tarča: Pogled tarče za to polnjenje. Če je nastavljena na primer dnevna tarča 400 kg in je bil ustvarjen program z dvema polnjenjema, je trenutna tarča 200 kg, kadar je program polnjenja aktiven.

Količina: trenutno stehtana krma za tarčo. Količina se ponastavi ob začetku krmljenja.

Nastavitve se lahko izvede v belih poljih. Za izvajanje nastavitev v naslednji vrstici pritisnite .

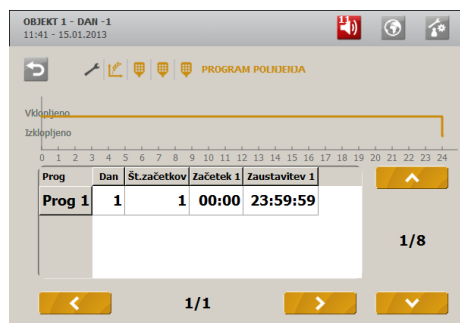


Big Dutchman.

Viper Touch Production

Program polnjenja

Polnjenje se začne s pomočjo 24-urne ure z do osmimi polnilnimi programi. Osem programov vam omogoča nastaviti zaporedje krivulje za vsako šaržo.



Za vsak program nastavite spodnje:

- Številko dne za začetek programa.
- Kolikokrat na dan naj se polnjenje izvaja (1-4).
- Časi začetka in konca.

Za vsak program (vrstico) s pritiskom na zadevno polje nastavite po eno polje naenkrat.

Za nastavitve programov 2-8 pritisnite / .

Za nastavitve časov začetka/konca za izbrano število začetkov pritisnite / .

Krivulja prikaže vrednosti, ki so nastavljene za prikazani program.

Ko računalnik Viper Touch doseže nastavljeno število dni, preklopi na naslednji program.

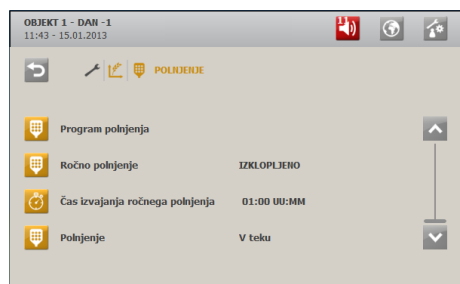
Ročno polnjenje

Aktiviranje **Ročnega polnjenja** (VKLOP/IZKLOP).

Ko je polnjenje končano, se nastavev samodejno spremeni nazaj na IZKLOPLJENO.

Čas izvajanja ročnega polnjenja

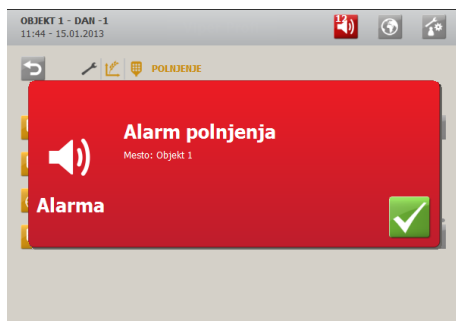
Nastavitev maksimalnega časa delovanja za ročno polnjenje.



Za ročno polnjenje nastavite spodnje:

- Količina krme (ročna tarča v meniju **Ciljne lokacije**).
- Čas izvajanja ročnega polnjenja.

Aktivirajte funkcijo.



Alarm se sproži, ker je čas za polnjenje potekel pred koncem polnjenja.

Polnjenje je mogoče ponovno zagnati ročno, ko odpravite vzrok za alarm. Ne pozabite nastaviti želenih kilogramov krme za vse cilje.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.5 Nadzorovanje krme

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je bil računalnik Viper Touch nastavljen za nadzorovanje krme.

Glavni meni		Podmeni	
 Proizvodnja			
 Kontrola krme			
Krmljenje preko krmlilnika			
	 Stanje krme	ON OFF	
Nadzorovano	 Stanje nadzorovanega krmljenja		
Nadzorovano	 Trenutna količina krme to obdobje		
Nadzorovano	 Količina krme zadnje obdobje		
Nadzorovano	 Ciljna količina krme		
Nadzorovano + nadzorovano z distribucijo	 Količina popravka krme		
Časovno nadzorovano + nadzorovano	 Program krmljenja	 Št. aktivnega programa	
		 Program krmljenja	
		 Porazdelitev obdobj krmljenja	
Nadzorovano z distribucijo		 Uporabe mešanice krme	
Tehhnica bobna	 Mešanica krme	 Trenutna krmna mešanica	
		 Krivulja mešanice krme	
Verižno krmljenje			
	 Verižno krmljenje	Izklopljeno Počakaj na polnjenje prečnih polžev Bujenje delovanja V teku Premor po bujenju Izklop lovljenja Počakaj na souporabljanje tehcnico krme Počakaj na naslednji začetek	
	 Stanje krme	VKLOP/IZKLOP	
	 Zadnji čas začetka verige		
	 Naslednji čas začetka verige		
	 Program krmljenja	 Št. aktivnega programa	
		 Program krmljenja	
		 Uporabe mešanice krme	
		 Trenutna krmna mešanica	
		 Krivulja mešanice krme	
		Dan/ Število	
	 Veriga teče		
	 Skupno št. začetkov verige danes		
	 Skupno št. začetkov verige včeraj		
	 Št. tekov verige danes		
	 Izračunano št. tekov verige danes		
	Št. zamika tekov verige		
Tehhnica bobna			



Big Dutchman.

Viper Touch Production

Glavni meni		Podmeni	
 Proizvodnja			
 Chain runtime			
Krmljenje cilja (samo različica Breeder)			
	Krmljenje samic		Stanje krme
			Aktivni program krme
			Program krmljenja samic
			Ročno krmljenje samic
			Ročno krmljenje
			Čas VKLOPA
	Krmljenje samcev		Stanje krme
			Aktivni program krme
			Program krmljenja za samce
			Ročno krmljenje samcev
			Ročno krmljenje
			Čas VKLOPA
Tehnica bobna	 Mešanica krme		Uporabe mešanice krme
			Trenutna krmna mešanica
			Krivulja mešanice krme

Tabela 5: Pregled celotnega menija Nadzorovanje krme na nivoju servisnega uporabnika.

Viper Touch Breeder uporablja tri tipe kontrole krme:

- krmljenje preko krmilnika
- verižno krmljenje
- krmljenje cilja

Viper Touch Broiler uporablja dva tipe kontrole krme:

- krmljenje preko krmilnika
- verižno krmljenje

V meniju **Tehnično** / **Nastavitev** / **Instalacija** / **Proizvodnja** / **Krma** izberite tip kontrole krme.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

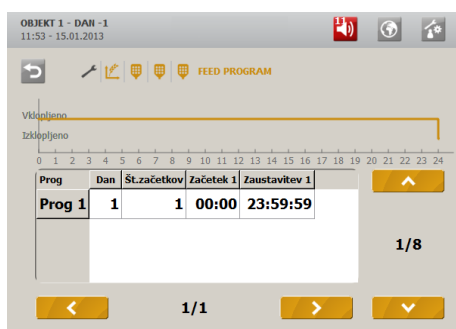
1.5.1 Programi krme

Vsi tipi nadzora krme računalnika Viper Touch imajo program krme, ki deluje na temelju 24-urne ure. To uro lahko uporabljate za nastavev največ osmih program krmljenja. Nadzor krme sledi program krmljenja, ki kaže kdaj in kako dolgo naj traja krmljenje na trenutno številko dneva.

Količino krme je treba določiti na krivulji krme šarže v meniju **Upravljanje**.



Proizvodnja / Nadzorovanje krme



V vsakem programu nastavite:

- Številko dne za začetek naslednjega programa.
- Številko dnevnih začetkov (1-16).
- Čase začetkov in koncev.

Za vsak program (vrstico) s pritiskom na zadevno polje nastavite po eno polje naenkrat.

Za nastavev programov 2-8 pritisnite / .

Za nastavev časov začetka/konca za izbrano število začetkov pritisnite / .

Krivulja prikaže vrednosti, ki so nastavljene za prikazani program.

Linija krme je zunaj izbranih obdobij izklopljena, prečni polž pa še vedno lahko polni rezervoar prečnega polža.

En dan pred dnevom številka 1 (**Dan št. 0**) se rele krme vedno vklopi. Krmljenje se zato izvede preden v objekt namestite novo šaržo. Po dnevu zadnje številke se delovanje nadaljuje z upoštevanjem nastavev zadnjega programa.

Če je **Stanje šarže** enako **Prazen objekt**, je krmljenje odklopljeno.

- Če je čas začetka nastavljen na 00:00 do 24:00, se bo krmljenje izvajalo 24 ur.

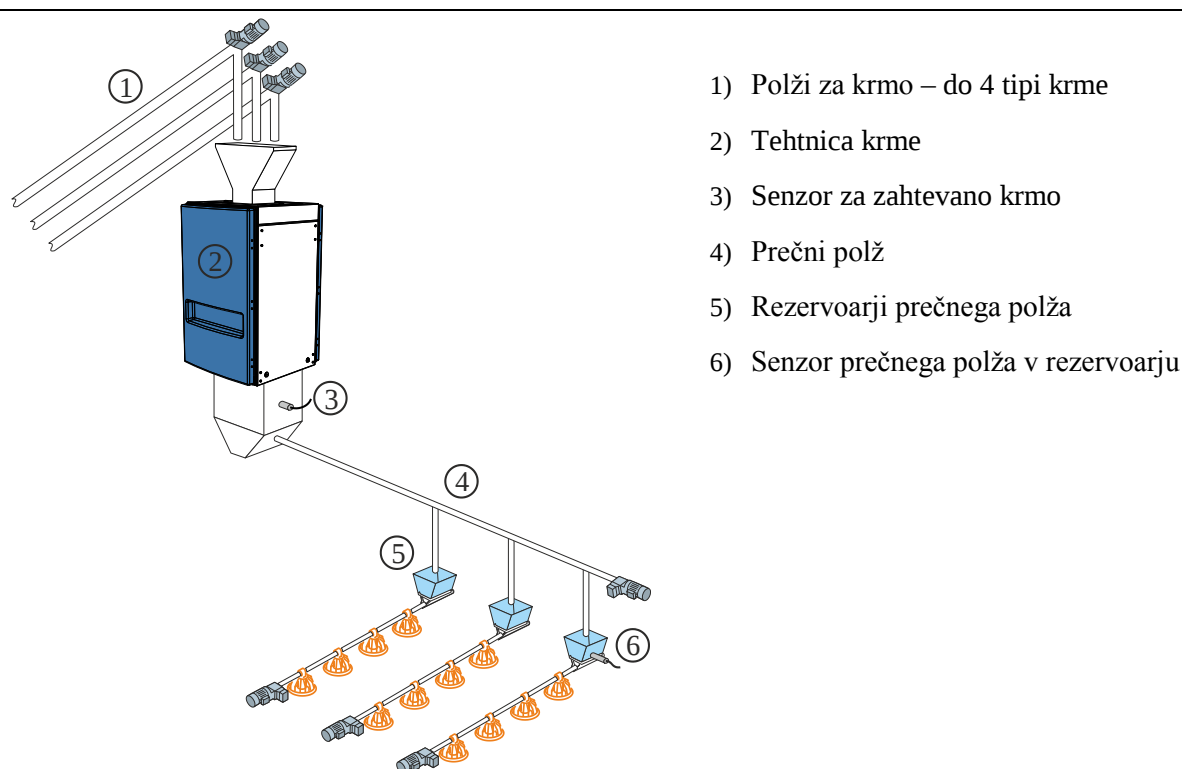


Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.5.2 Krmljenje s posodami

Sistem za krmo je v principu sestavljen, kot je opisano v nadaljevanju.



Slika 1: Načelna skica sistema za krmljenje s posodami

Ko izvedete namestitve, nastavite krmljenje s posodami skladno z eno od naslednjih metod nadzorovanja: Glejte tudi *Tehnični priročnik*.

- Časovno nadzorovano
- Nadzorovana čas in količina
- Nadzorovana čas in količina z razdeljevanjem

1.5.2.1 Časovno nadzorovano krmljenje s posodami

Krmljenje se izvaja - v obdobju, ki je specifično v programu krmljenja ali luči.

Senzor v rezervoarju prečnega polža zadnje krmilne linije zaznava, ali obstaja potreba po dovajanju krme. V tem primeru prečni polž med obdobjem krmljenja napolni vse rezervoarje. Sistem se zaustavi, ko senzor prekrije krma.



Stanje krme

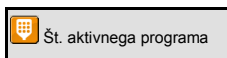
Stanje kaže, ali je sistem krmljenja aktiven (**VKLOPLJENO/IZKLOPLJENO**). Sistem deluje skladno z nastavitvami program krmljenja.



Program krmljenja

Računalnik Viper Touch avtomatično regulira krmljenje v objektu na temelju vrednosti, ki so indicirane v meniju **Program krmljenja**.

Program krmljenja je nastavljen, kot je opisano zgoraj v poglavju 1.5.1.



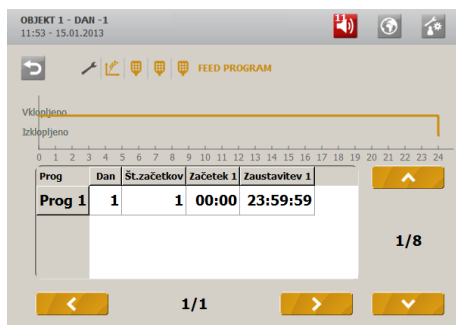
Št. aktivnega programa

Odčitek programa krme, ki ga računalnik Viper Touch uporablja na tekoči dan (maks. 8).



Big Dutchman.

Viper Touch Production



Program krmljenja

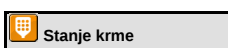
Nastavite krivuljo krme. Glejte poglavje 1.5.1.

Meni **Krivulja krme** ni viden, če se krmljenje s posodami nadzoruje skladno s programom luči.

1.5.2.2 Krmljenje, ki je nadzorovano po času in količini

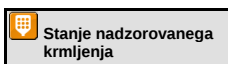
Krmljenje se izvaja s količino krme, ki je nastavljena z referenčno krivuljo krme v meniju **Upravljanje/Krivulje šarž/Proizvodnja** in v obdobjih, ki jih določa program krmljenja ali program osvetlitve.

Čas in količina krmljenja sta lahko nastavljena kot aktivna samo za del šarže. Začetni dan in končni dan kažeta v katerem delu časa in s kakšno količino se izvaja nadzorovano krmljenje šarže (nastavi se v meniju **Tehnično/Nastavitve/Prilagoditev/Proizvodnja/Krmljenje**). Izven tega obdobja se uporablja samo časovno nadzorovano krmljenje skladno s programom krme ali programom luči.



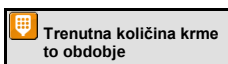
Stanje krme

Stanje kaže, ali je sistem krmljenja aktiven (**VKLOPLJENO/IZKLOPLJENO**).



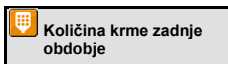
Stanje nadzorovanega krmljenja

Stanje kaže, ali je sistem krmljenja aktiven (**Končano / V teku /Začasna prekinitev**).



Trenutna količina krme to obdobje

Vrednost količine krme za krmljenje v tem obdobju doslej.



Količina krme zadnje obdobje

Odčitek količine krme, ki je bila dana v predhodnem obdobju.



Ciljna količina krme

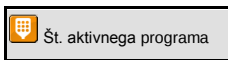
Vrednost izračunane količine krme za živali v tem obdobju.



Program krmljenja

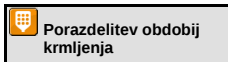
Računalnik Viper Touch avtomatično regulira krmljenje v objektu na temelju nastavitve časa, ki jih izvedete v meniju **Program krmljenja**.

Program krmljenja je nastavljen, kot je opisano zgoraj v poglavju 1.5.1.



Št. aktivnega programa

Odčitek programa krme, ki ga računalnik Viper Touch uporablja na tekoči dan (maks. 8).



Porazdelitev obdobj krmljenja

Nastavitev distribucije skupne količine krme med obdobji programa krmljenja. Glejte tudi poglavje 1.5.2.2.1.

1.5.2.2.1 Porazdelitev obdobj krmljenja

Prog	Dan	Št.začetkov	Obdobje 1[%]	Obdobje 2[%]	Obdobje 3[%]	Obdobj
Prog 1	1	4	100.0	0.0	0.0	
Prog 2	993	1	100.0			
Prog 3	994	1	100.0			
Prog 4	995	1	100.0			
Prog 5	996	1	100.0			
Prog 6	997	1	100.0			

Za vsak program v programih krmljenja nastavite število vsakodnevnih začetkov.

Zahtevana količina krme med dnevom (kot kaže referenčna krivulja krme) je lahko distribuirana med številom začetkov (obdobj).

Če obdobje spremenite, računalnik Viper Touch samodejno prilagodi nadaljnje vrednosti. Zaradi tega morate izvesti spremembe, tako da sledijo vrstnemu redu obdobj.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.5.2.3 Nadzorovana čas in količina pri krmljenju preko krmilnika zdistribucijo



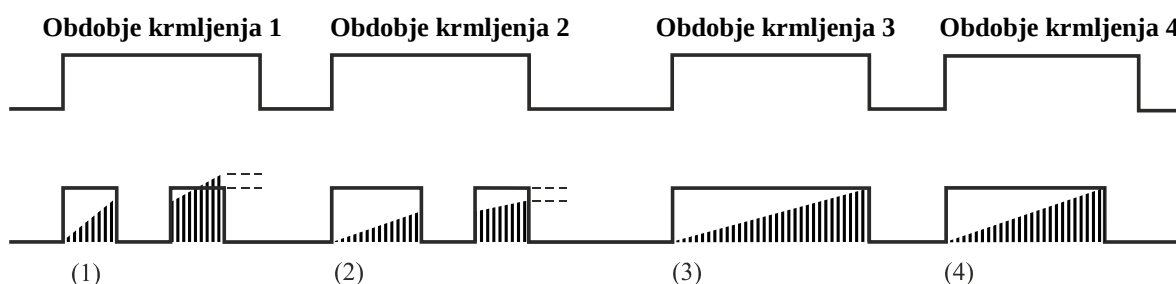
Količina popravka
krme

Za nadzorovan čas in količino krmljenja računalnik Viper Touch izračuna, ali količina porabe ustreza zahtevani porabi. Če je bilo porabljenega manj ali več od zahtevane količine, računalnik Viper Touch samodejno prilagodi količino za prihodnja obdobja.

Če je bilo določene več krme, kot je zahtevano, računalnik Viper Touch zaustavi obdobje krmljenja. Količina, ki ustreza preveliki količini krme glede na zahtevano količino, bo odšteta od zahtevane količine hrane v naslednjem obdobju krmljenja.

Če je bilo dodeljeno preveč, bo računalnik Viper Touch po premoru začel s ponovnim krmljenjem. Če je zdaj bila dosežena zahtevana količina, bo Viper Touch zaustavil obdobje krmljenja. Če količina ni bila dosežena, se bo krmljenje nadaljevalo, dokler zahtevana količina ne bo dosežena ali dokler se na bo končalo obdobje krmljenja. Če zahtevana količina krme ni bila dosežena pred zaključkom obdobja krmljenja, bo manjkajoča količina krme prenesena v naslednje obdobje krmljenja.

Primer 2: Popravek porabe krme v obdobjih



(1) En ponovni proces krmljenja. Iz naslednjega obdobja krmljenja je bilo odstranjeno preveč krme.

(2) En ponovni proces krmljenja. Zaustavi ga program krmljenja. V naslednje obdobje krmljenja je bilo preneseno premalo krme.

(3) Brez ponovnega krmljenja. Krmljenje zaustavi program krme. Količina krme, kot je zahtevano.

(4) Krmljenje se konča preden se konča obdobje krmljenja. Živali niso jedle v nastavljenem časovnem obdobju (Preveri porabo, ko so ptice site) in dobile so zahtevano količino krme.

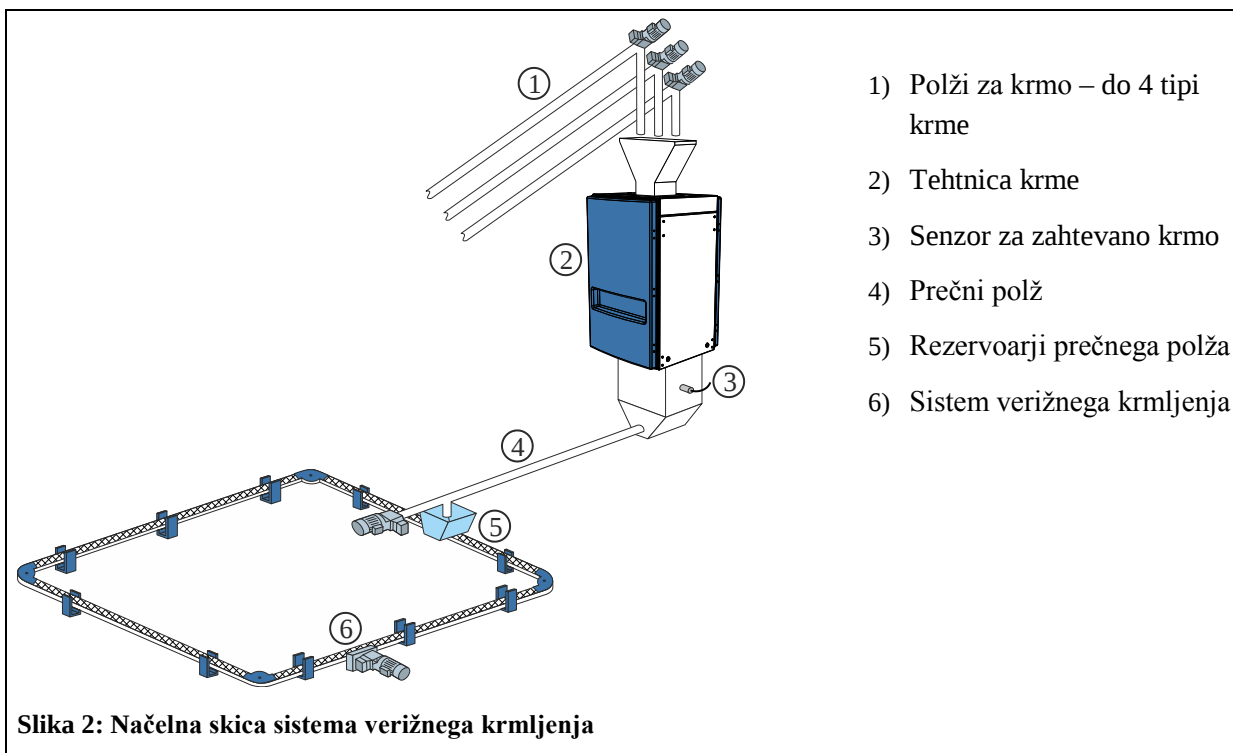


Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.5.3 Verižno krmljenje

Sistem za krmo je v principu sestavljen, kot je prikazano spodaj.



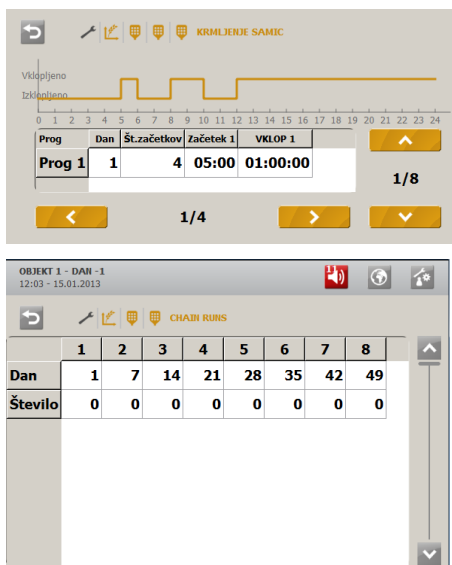
Slika 2: Načelna skica sistema verižnega krmljenja

Ko izvedete namestitev, nastavite verižno krmljenje skladno z eno od naslednjih metod reguliranja: Glejte tudi *Tehnični priročnik*.

- Časovno nadzorovanje.
- Skladno s programom luči.
Če nadzorovanje izvajate skladno s programom luči, pazite, da programa ne boste nastavili tako, da obdobje preseže polnoč.

Verižno krmljenje nadzoruje krmljenje z dovajanjem krme večkrat vsakodnevno ob nastavljenem času.

1.5.3.1 Časovno nadzorovano verižno krmljenje



Krivulja krme

- Nastavite obdobja krmljenja na krivulji. Glejte poglavje 1.5.1.

+

Meni **Program krme** ni viden, če se krmljenje s posodami nadzoruje skladno s programom luči.

Veriga teče

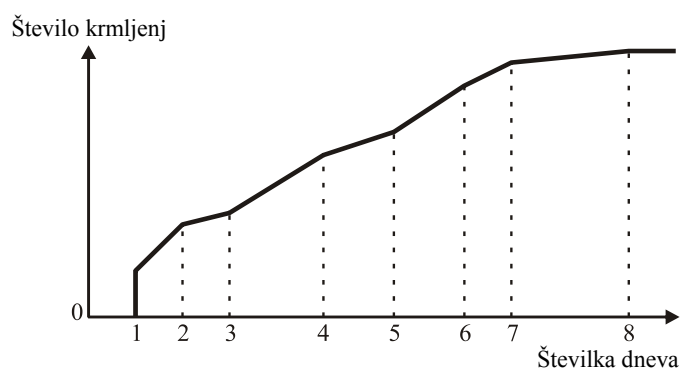
Za vsak program nastavite spodnje:

- Številka dneva
- Številko dnevnih tekov

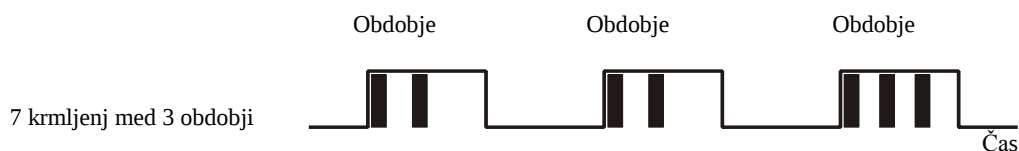


Big Dutchman.

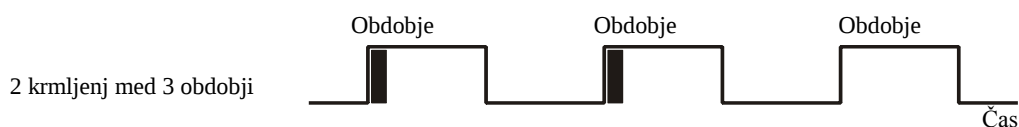
Viper Touch Production

Primer 3: Verižno krmljenje: Število krmljenj na dan

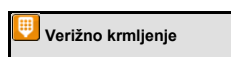
Število krmljenj na dan se postopoma poveča med dvema številka dni.

Primer 4: Verižno krmljenje: Porazdelitev števila krmljenj

Število krmljenj je porazdeljeno enako med število začetkov. Čezmerna krmljenja se porazdelijo od zadnjega začetka.

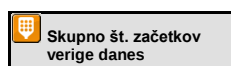


Če je število krmljenj manjše od števila začetkov, se krmljenje izvaja enkrat na vsak začetek, dokler se ne doseže nastavljenega števila krmljenj.

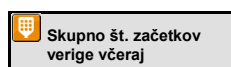


Prikaz trenutnega stanja sistema za krmljenje.

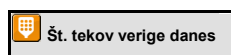
Računalnik Viper Touch zakasni začetek verige, če prečne polzaste posode niso polne.



Izračunano število začetkov verige za tekoči dan. Število krmljenj se postopoma poveča med dvema številka dni.

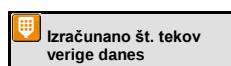


Celotno število začetkov verige včeraj v primerjavi s številom na tekoči dan.

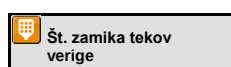


Število krmljenj na dan se nastavi z zgornjim programom. Število za tekoči dan lahko prilagodite kot zamik programa. Naslednji dnevi bodo imeli enak zamik.

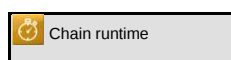
Če je številka večja od izračunanega števila tekov verige, je tekov glede na dolžino obdobja preveč.



Številko tekov verige, za katerega je v obdobjih dovolj prostora.



Zamik glede na število krmljenj, ki so nastavljena v programu.



Nastavitev časa za eno rotacijo verige. Pomembno je, da ta parameter pravilno nastavite.



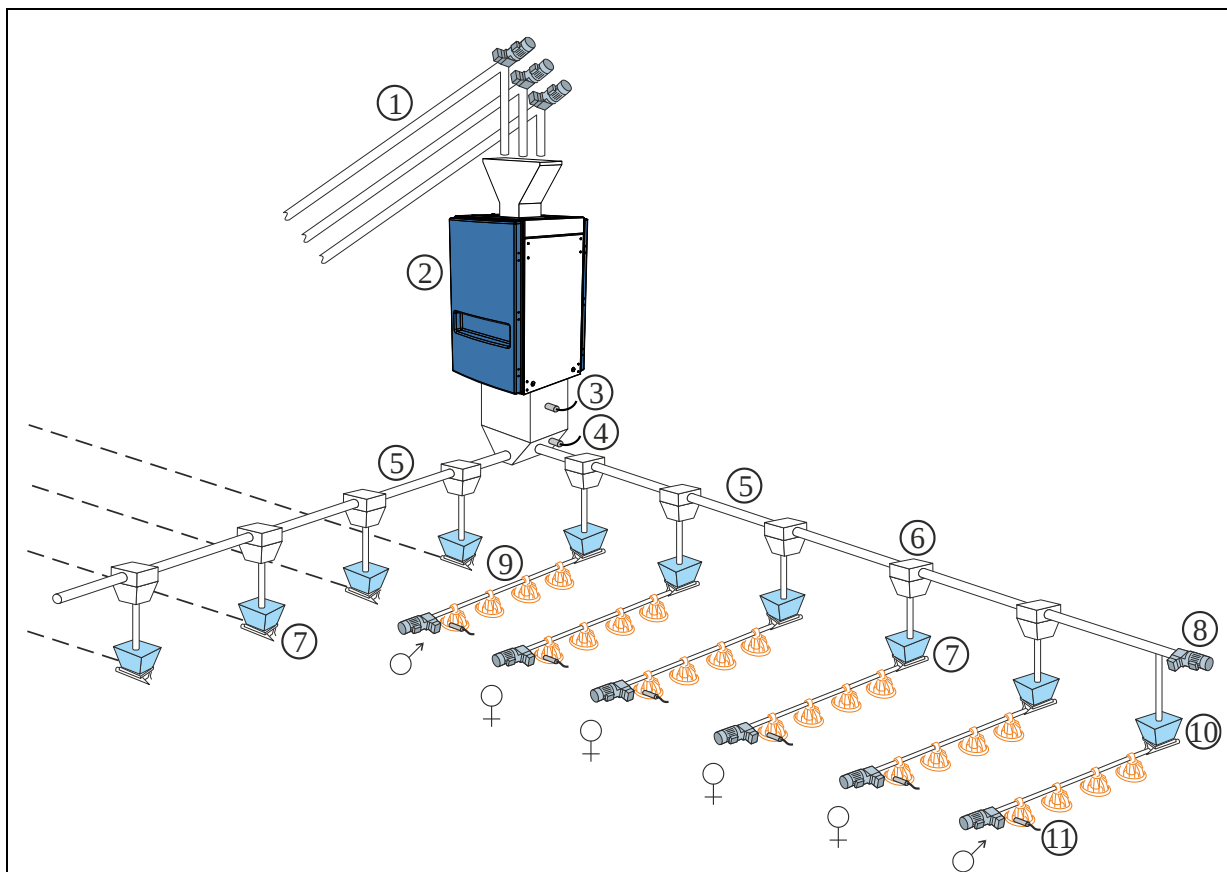
Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.5.4 Krmljenje cilja

Krmljenje cilja se uporablja samo za plemenske živali.

Sistem za krmo je v principu sestavljen, kot je prikazano spodaj.



Slika 3: Načelna skica sistema krmljenja cilja

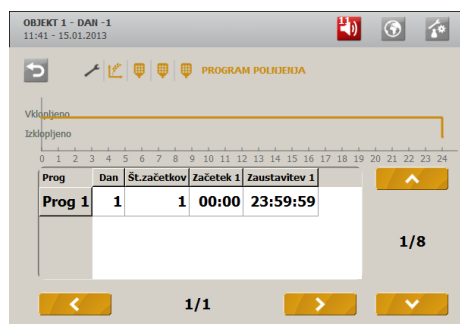
- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1) Polži za krmo – do 5 tipi krme | 7) Ciljni rezervoar |
| 2) Tehtnica krme | 8) Motor prečnega polža |
| 3) Senzor za zahtevano krmo | 9) Sistem krmljenja |
| 4) Senzor praznega signala | 10) Varnostna zaustavljajna enota za prečni polž |
| 5) Prečni polži | 11) Senzor nivoja v nadzorni posodi |
| 6) Ventil krme | |

Krmljenje cilja nadzira krmljenje glede na dobavljeno količino krme (nastavljeno v meniju **Polnjenje**). Viper Touch lahko dostavi zahtevano količino krme štirim različnim ciljem po vrsti. Funkcijo se lahko nastavi tudi na ročni začetek.



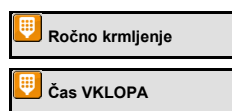
Big Dutchman.

Viper Touch Production



Program krmljenja

- Nastavite program krmljenja. Glejte poglavje 1.5.1.



Nastavljanje funkcije **Ročno krmljenje** skladno s tem, ali je aktivirana ali pa ne.

Nastavljanje trajanja ročnega krmljenja.

1.5.5 Mešanica krme (tehtnica bobna in FW 9940)

Če uporabljate tehtnico bobna ali FW 9940, lahko računalnik Viper Touch Broiler in Breeder delata z mešanicami krme, ki so sestavljene iz največ 5 tipov krm.

Mešanice krme se lahko uporablja pri krmljenju s posodami in verižnem krmljenju. S krmljenjem cilja lahko krmljenje izvajate s petimi tipi krme in dvema mešanicama krme. (Izbiri tipa krme lahko nastavite v meniju **Tehnično / Nastavitev / Prilagoditev / Proizvodnja / Nastavitev ciljev**).

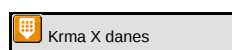
Točka	Dan	Krma A	Krma B	Krma C	Krma D
Točka 1	0	100	0	0	0
Točka 2	993	100	0	0	0
Točka 3	994	100	0	0	0
Točka 4	995	100	0	0	0
Točka 5	996	100	0	0	0
Točka 6	997	100	0	0	0
Točka 7	998	100	0	0	0

Krivulja mešanice krme

Mešanico različnih tipov krme se nadzoruje s programom mešanja, ki ima 8 programov.

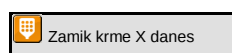
Potrebno količino vnesite v odstotkih krme B, C, D in E. Računalnik Viper Touch nato samodejno izračuna količino krme A.

Računalnik Viper Touch vsakodnevno spreminja razmerja mešanice, da prepreči nenadne spremembe v sestavi krme.



Ogled deleža tipa krme danes, kot je nastavljeno na krivulji mešanice krme.

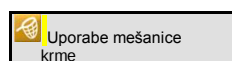
Deleže krm B, C, D in E lahko prilagajate skladno s trenutno vrednostjo krivulje. Taka prilagoditev je prikazana spodaj kot zamik.



Ogled vrednosti, ki se uporablja za prilagoditev **Krma X danes** glede na program krmljenja.

Če se od **Krma X danes** odšteje vrednost zamika, se lahko nastavi zamik in povratek na originalno vrednost krivulje.

Krivulji mešanice krme se doda vrednost zamika. Če so nastavljene zelo velike vrednosti zamika, lahko **Krma X danes** sčasoma (kadar se krivulja poveča ali pomanjša) preseže 100 % ali pade pod 0 %. V tem primeru je treba vrednost **Krma X danes** popraviti. Vendar računalnik Viper Touch vedno izračuna pravilno razmerje v mešanici.



Lovljenje. Prikazuje vrsto krme, ki je izbrana za prenos na Lovljenje. Glejte tudi navodila za uporabo računalnika Viper Touch, razdelek o Lovljenju.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.6 Poraba krme

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je bil računalnik Viper Touch nastavljen za nadzor krme v meniju **Tehnika / Namestitev / Proizvodnja**.

Glavni meni		Podmeni	
	Proizvodnja		
	Poraba krme		
Pitovni	 RKK		
Pitovni	 FUP		
	 Vnesi poraba krme		
	 Danes		
		 Krma danes	
		 Krma včeraj	
		 Krma A-E prejšnji teden	
		 Krma/ptico prejšnji teden	
		 Voda/krma prejšnji teden	
		 Krma A-E	
		 Skupno krme	
		 Krma/ptico skupno	
		 Krma, ki jo porabijo mrtve	
	 Skupaj		

Tabela 6: Pregled celotnega menija Poraba krme na nivoju servisnega uporabnika.

Proizvodnja / Poraba krme



Na temelju teže živali in porabi krme računalnik Viper Touch neprestano izračunava njihovo konverzijo krme, FCR (hitrost konverzije krme). Ta vrednost odraža učinkovitost živali pri pretvarjanju krme v telesno težo. Čim nižja je vrednost FCR, tem boljša je konverzija krme.

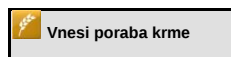


Računalnik Viper Touch računa tudi tako imenovano vrednost PEF (faktor učinkovitosti proizvodnje), ki predstavlja formulo celotne učinkovitosti proizvodnje.

Čim višja je vrednost PEF, tem boljša je produktivnost.

PEF je izračunan na temelju

$$\frac{\text{Teža (kg)}}{\text{Starost (dni)}} \times \frac{(100 - \text{umrljivost (\%)})}{\text{FCR}}$$



V objektih brez tehtnice krme je mogoče ročno vnesti težo krme, ki jo pojejo živali.

Viper Touch izračuna porabo krme za vneseno krmo na enak način kot pri avtomatskem tehtanju krme. Glejte spodaj.



Viper Touch neprestano izračunava porabo krme, in posodablja njeno vrednost, medtem ko se njena količina v silosu manjša. Ravni porabe se izračunava ločeno za vsako vrsto krme.

Prikažete lahko porabo krme za tekočih 24 ur in skupno porabo krme.

Računalnik Viper Touch lahko v podmenijih prikaže tudi izračune nivojev porabe krme na žival in razmerje porabe vode/krme.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.6.1 Ročna distribucija krme pred začetkom šarže (pitovni)

Enota Viper Touch v objektih s tehtnico krme napolni sistem krmljenja, ko nastavite objekt na aktivni objekt. Količina krme, porabljene za polnjenje, ni vnesena kot poraba krme (ker krma ni bila porabljena, ampak samo napolni sistem).

Če želite ročno porazdeliti krmo v objektu (npr. na papirju), upoštevajte spodnja navodila in tako zagotovite, da je krma vračunana v porabo krme (in vključena npr. v izračune RKK-ja in FUP-ja).

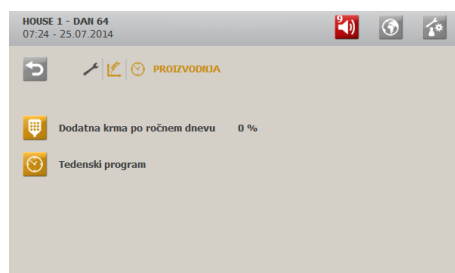
1. Počakajte, da prvo polnjenje povsem končano.
2. S senzorjem prečnega polža odvezmite krmo iz zadnjega dozirnega lijaka.

1.7 Tedenski program

To poglavje je pomembno samo za objekte za plemenske sorte, kjer se računalnik Viper Touch nastavlja v meniju **Tehnično / Nastavitev / Instalacija / Proizvodnja**.

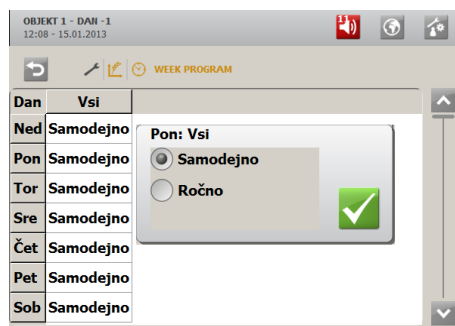


Proizvodnja / Tedenski program



Nastavite lahko dodatno količino krme na dan po ročnem krmljenju.

Količino dodatne krme nastavite kot odstotek referenčne vrednosti za tekoči dan.



Računalnik Viper Touch lahko nastavite, da polnjenje in ročno krmljenje izvede na določen dan.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.8 Voda

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je bil računalnik Viper Touch nastavljen z merilnikom vode v meniju **Tehnika / Nastavitev / Namestitev / Proizvodnja**.

Glavni meni		Podmeni
 Proizvodnja		
 Voda		
	Stanje vode	VKLOP/IZKLOP
	Voda danes	
	Voda včeraj	
	Skupna poraba vode	
	Voda skupaj prejšnji teden	
	Vodni števec - skupna poraba	
	Merilniki vode prejšnji teden	Št. dneva./ Količina (l.) / Poraba[%]
	Voda/ptico	
Samo z nadzorovanjem vode	Program aktivne vode	
	Program vode	Dan/ Št.začetkov/ Začetek/ Zaustavitev
Nadzorovana čas in količina	Porazdelitev vode	Obdobje

Tabela 7: Pregled celotnega menija Voda na nivoju servisnega uporabnika.



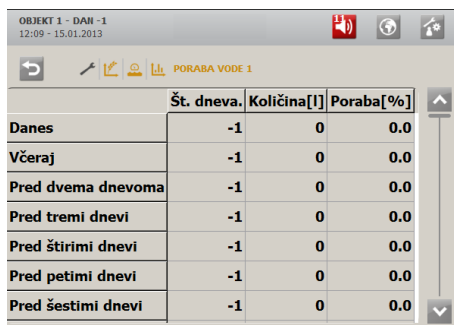
Proizvodnja / Voda

 Stanje vode	Pogled na to, ali ima računalnik Viper Touch trenutno izklopljeno ali vklopljeno vodo. Pri nastavljanju alarmov vode lahko izberete, ali naj se vodo vklopi ali izklopi, ko se ustvari alarm. Glejte tudi poglavje 2.4.
 Voda danes	Skupna poraba vode od polnoči.
 Voda včeraj	Skupna poraba vode v zadnjih 24 urah.
 Skupna poraba vode	Celotna poraba vode za šaržo.
 Voda skupaj prejšnji teden	Skupna poraba vode prejšnji teden.
 Merilniki vode prejšnji teden	Poraba vode na merilnik vode prejšnji teden.
 Voda/ptico prejšnji teden	Trenutno poraba vode, izračunana na ptico prejšnji teden.



Big Dutchman.

Viper Touch Production



	Št. dneva.	Količina[l]	Poraba[%]
Danes	-1	0	0.0
Včeraj	-1	0	0.0
Pred dvema dnevoma	-1	0	0.0
Pred tremi dnevi	-1	0	0.0
Pred štirimi dnevi	-1	0	0.0
Pred petimi dnevi	-1	0	0.0
Pred šestimi dnevi	-1	0	0.0

Poraba vode

Viper Touch spremeni porabo vode v litre za celoten pregled. Da bi postale nenadne spremembe vidne, je poraba vode prikazana tudi v odstotkih.

Tak odstotek se v običajnih pogojih poveča za nekaj odstotkov na dan, medtem ko se ptice starajo.

1.8.1 Vodni nadzor

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je bil računalnik Viper Touch nastavljen za vodni nadzor v meniju **Tehnika / Nastavitve / Namestitev / Proizvodnja / Vodni nadzor**.

Viper Touch odlikujejo štiri tipi vodnega nadzora:

- časovno nadzorovano skladno s programom
- časovno nadzorovano skladno s programom luči
- časovno in količinsko nadzorovano skladno s programom
- časovno in količinsko nadzorovano skladno s programom luči

Način vodnega nadzora načeloma deluje kot nadzor krme. S pomočjo 24-urne ure lahko nastavite največ osem vodnih programov, ki kažejo kdaj in kako dolgo je dostop do vode omogočen pri trenutnem številu dni. Glejte tudi poglavje 1.5.1.

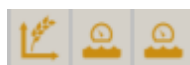
Prav tako je mogoče nadzorovati vodo v skladu s programom osvetlitve.

Poleg tega je namestitev nadzorovanja vode pomembna tudi za opozarjanje na alarme hitrega nadzorovanja puščanj in zamašitev v vodnem sistemu.

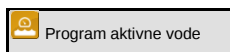
Upoštevajte:

- med časom do številke prvega dne je dovajanje vode odprto 24 ur,
- zunaj izbranih obdobj ni dostopa do vode.

Računalnik Viper Touch pri časovnem in količinskem nadzorovanju vode prekine dovajanje vode, ko se porabi želena količina vode.

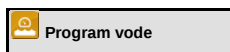


Proizvodnja / Voda / Vodni program



Program aktivne vode

Odčitek programa vode, ki ga računalnik Viper Touch uporablja na tekoči dan (maks. 8).



Program vode

Računalnik Viper Touch avtomatično regulira dovajanje vode v objektu na temelju nastavitve časa, ki jih izvedete v meniju **Program vode**.



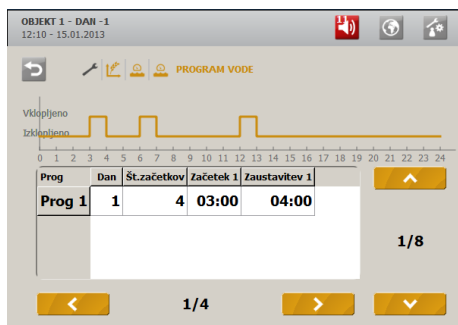
Porazdelitev vode

Nastavitev porazdelitve celotne količine vode med obdobji programa krmljenja. Glejte tudi poglavje 1.5.2.2.1.



Big Dutchman.

Viper Touch Production



Prog	Day	No. Starts	Periode 1[%]
Prog 1	1	1	100.0
Prog 2	993	1	100.0
Prog 3	994	1	100.0
Prog 4	995	1	100.0
...			

Vodni program

Za vsak program (vrstico) s pritiskom na zadevno polje nastavite po eno polje naenkrat.

Za nastavitve programov 2-8 pritisnite / .

Za nastavitve časov začetka/konca za izbrano število začetkov pritisnite / .

Krivilja prikaže vrednosti, ki so nastavljene za prikazani program.

Če vodo nadzorujete skladno s programom luči, se ne nastavi nobenega vodnega programa.

Porazdelitev vode

V programih vode je nastavljeno število dnevnih začetkov za vsak program.

Želena količino vode na dan (kot je indicirano v referenčni krivulji) lahko razdelite na število začetkov (obdobja).

Če obdobje spremenite, Viper Touch samodejno prilagodi nadaljnje vrednosti. Zaradi tega morate spremeniti izvesti tako, da upoštevajo zaporedje obdobja.

1.9 Silos

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je bil računalnik Viper Touch nastavljen za nadzor krme v meniju **Tehnika / Nastavitev / Namestitvev / Proizvodnja**.

Glavni meni		Podmeni	
		Proizvodnja	
		Silos	
Samo s samodejno spremembo Samo s samodejno spremembo Samo s samodejno spremembo		Stanje silosa 1-5	
		Samodejna sprememba	Da/Ne
		Postopna preusmeritev	
		Čas pred preusmeritvijo	
		Minimalna vsebnost silosa pred spremembo	
		Silos 1-5	
		Dovajanje silosa 1	
		Dnevnik dovajanja silosa 1	Dovajanje/Datum
		Tip krme	Krma A-E
		Izbrani silos/Izberi silos	

Tabela 8: Pregled celotnega menija Silos na nivoju servisnega uporabnika.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

Računalnik Viper Touch registrira porabo krme z enega do štirih silosov, tako da tehta krmo.



Proizvodnja / Silos

Računalnik Viper Touch pri dovajanju krme posodobi količino krme v silosu na temelju informacij, ki jih vnesete.

Pri elektronskem tehtanju silosa se registracija izvede samodejno.

Stanje silosa 1

Trenutna krma v silosu se neprestano posododablja s količino, ki jo vnesete v **Dovajanje silosa** in s količino porabljene krme.

V nekaterih primerih morate Stanje silosa nastaviti ročno (samo za tehtnico s konico, tehtnico bobna ali časovno nadzorovano tehtanje krme).

Vendar to storite, samo da popravite dejansko vsebnost silosa. Če pozabite vnesti količino dovedene krme ali ugotovite, da stanje silosa na računalniku Viper Touch ne ustreza vašim opazkam, lahko ročno nastavite resnično količino krme.

Dovajanje silosa

Za dovajanje krme morate v računalnik Viper Touch vnesti dovajano količino.

Dnevnik dovajanja silosa

Dnevnik dovajanja s količino in datumom za vsako dovajanje. Shrani do 20 dostavljanj za vsak silos.

Izbrani silos/Izberi silos

Če je v več silosih isti tip krme, lahko nastavite silos, iz katerega se dovaja krma. Do spremembe pride takoj, ko se nastavev spremeni.

Samodejna sprememba

Nastavev tega, ali naj računalnik Viper Touch samodejno preklopi na drug silos z istim tipom krme, ko se aktivni silos izprazni.

Ta funkcija ni na voljo, če se uporabljata dve neodvisni tehtnici silosa.

Postopna preusmeritev

Pri samodejni spremembi lahko računalnik Viper Touch preklopi na drug silos. Nastavev količine preostale krme, pri kateri se začne postopen prehod. Glejte tudi poglavje 1.9.2.

Čas pred preusmeritvijo

Nastavev časa pred avtomatično spremembo silosa.

Minimalna vsebnost silosa pred spremembo

Računalnik Viper Touch obravnava silos kot prazen, ko je količina krme manjša od nastavitve, polž silosa pa tehtnici ne dovaja krme. S tem se kompenzira nepravilnosti v vnesenih podatkih o dovajanju in podatkih iz tehtnice krme.

Če se silos izprazni in je količina krme v pregledu silosa večja od nastavljene **Najmanjše vsebine silosa**, računalnik Viper Touch ne more izvesti avtomatičnega preklopa. Da bi računalnik Viper Touch lahko izvedel avtomatični prekop, je treba količino zaradi tega spremeniti v 0,000 ton.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.9.1 Senzor praznega silosa

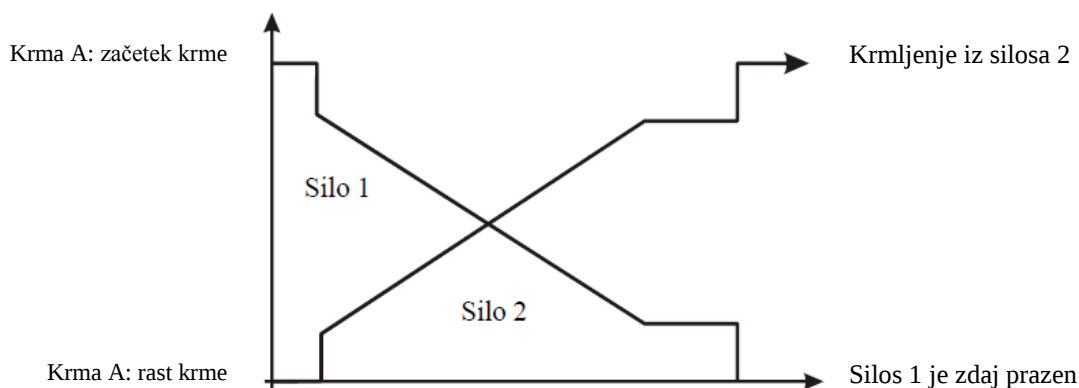
Če uporabljate senzor praznega silosa, Viper Touch ustavi polža silosa, ko senzor zazna, da v silosu ni več krme. Če uporabljate časovno nadzorovano tehniko krme, s tem ustavite tudi beleženje porabe krme.

Viper Touch zaradi tega senzorja tudi samo preklopi na drug silos z enakim tipom krme, kot je opisano zgoraj. Če ni na voljo noben drug silos z zadostno količino krme, Viper Touch sproži alarm za: Ni krme za tehniko krme (glejte odstavka 2.4.).

1.9.2 Postopni prehod

Računalnik Viper Touch lahko izvede postopni prehod med dvema silosoma z istim tipom krme. Na ta način se lahko izvede postopni prekop na drugačno mešanico krme, npr. od začetka krme do rasti krme (velja samo za tehniko z bobnom in FW 9940).

Primer 5: Postopni prehod s silosa 1 na silos 2



Ko se količina v silosu zmanjša na nastavljeno količino, se začne postopni prehod na silos z istim tipom krme.

1.10 Dnevni silos – tehtanje krme

To poglavje je pomembno samo za objekte za plemenske sorte, kjer je bil Viper Touch nastavljen za dnevni silos v meniju **Tehnično / Nastavitev / Instalacija / Proizvodnja / Dnevni silos**.

Glavni meni	Podmeni
 Proizvodnja	
 Dnevni silos	
 Trenutno stanje	

Tabela 9: Pregled celotnega menija Dnevni silos na nivoju servisnega uporabnika.

Računalnik Viper Touch lahko v primeru krmljenja cilja stehta potrebno količino krme s pomočjo dnevnega silosa na tehtalnih celicah.



Proizvodnja / Dnevni silos



Trenutno stanje

Odčitek trenutne količine krme v dnevnem silosu.



Big Dutchman.

Viper Touch Production



Odčitek, ali je glavna luč VKLOPLJENA ali IZKLOPLJENA.

Nastavitev intenzivnosti glavne luči (z zatemnilnikom luči).

Nastavitev najniž. stopnje luči (z zatemnilnikom luči).

Odčitek trenutne intenzivnosti luči, ki jo izmeri senzor luči (s senzorjem luči). Če je senzorjev več, Viper Touch prikaže povprečno vrednost.

Nastavitev obdobja s povečanjem in zmanjšanjem intenzivnosti luči, kadar se spreminjajo pogoji luči in teme v objektu. Glejte odstavek 1.11.1. Na voljo samo v objektih z zatemnilniki.

Program luči



Funkcija nadziranja luči deluje s pomočjo 24-urne ure in z največ osmimi programi.

V vsakem programu nastavite:

- Začetni dan naslednjega programa luči
- Številko dnevnih začetkov (1-8).
- Čase začetkov in koncev.

Računalnik Viper Touch ohranja čase VKLOPA/IZKLOPA za vsak program luči od ene številke dneva do naslednje.

Dan pred dnevom **Dan 1** (**Št. tekočega dneva 0**), je luč VKLOPLJENA vseh 24 ur z isto intenzivnostjo kot na **Dan 1**.



Proizvodnja/ Nadzorovanje luči/ Podrejena luč



Odčitek, ali je podrejena luč VKLOPLJENA ali IZKLOPLJENA.

Nastavitev zamika za podrejeno luč, s katerim se vklopi luč, zamik je v razmerju z nastavitvami programa luči. Zamik se lahko nastavi kot pozitivno ali negativno vrednost, kar je odvisno od tega, ali naj se podrejeni rele vklopi po ali pred nadrejenim relejem. Glejte tudi Primer 6.

Luč se izklopi z ustrezno funkcijo **Konec zamika podrejene luči**.

Grafični pogled nastavitve začetka/konca zamika.

Če uporabljate zatemnilnik luči za podrejeno luč, delujejo nastavitve **Intenzivnost luči**, **Intenzivnost IZKLOPA luči** in **Zamik intenzivnosti luči** enako, kot je opisano za glavno luč.



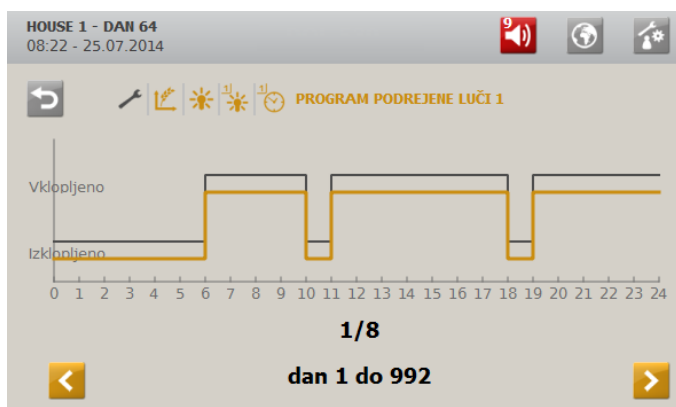
Big Dutchman.

Viper Touch Production

Primer 6: Zamik za podrejeno luč

Glavna luč
Podrejena luč

Začetek zamika - 00:15
Konec zamika + 00:15

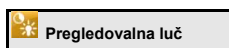


S podrejeno lučjo se vklopja in izklopja luč z zamikom, ki je skladen z glavno lučjo.

Pri zamiku se lahko nastavi začetek in konec zamika za vsako podrejeno luč.

**Proizvodnja/ Nadzorovanje luči / Pregledovalna luč**

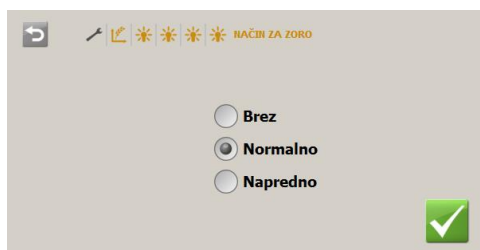
Pregledovalna luč se uporablja za osvetlitev objekta v temnih obdobjih. Luč se prižge z zunanjim gumbom.



Aktiviranje pregledovalne luči za nastavljen čas.

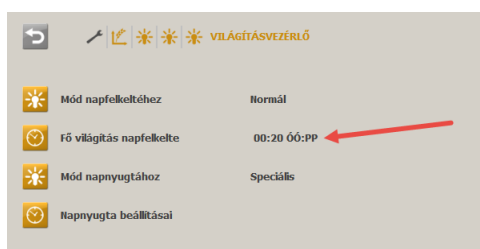
1.11.1 Zatemnilnik luči

Če uporabljate zatemnilnik, lahko stopnjo luči nadzorujete tako, da se obdobje luči začne ob »Zori«, ko se luč preklopi iz »Nočne« v »Dnevno«. Obdobje luči se na podoben način konča z »Mrakom«.



Zora in mrak sta integrirana v obdobje luči.

Obdobji zore in mraka je mogoče nastaviti tako, da neodvisno drug od drugega upoštevata izbrano časovno zaporedje: **Normalno** in **Napredno**.

**Normalno**

Viper Touch spremeni luč na zahtevano stopnjo v nastavljenem obdobju.



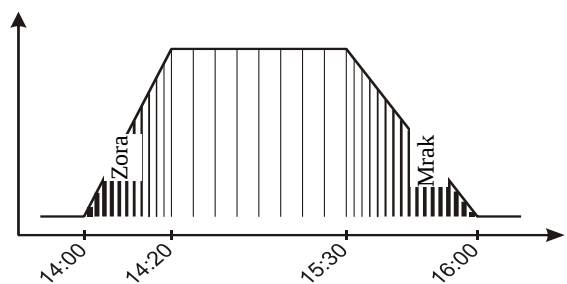
Big Dutchman.

Viper Touch Production

Primer 7: Normalni zatemnilnik luči

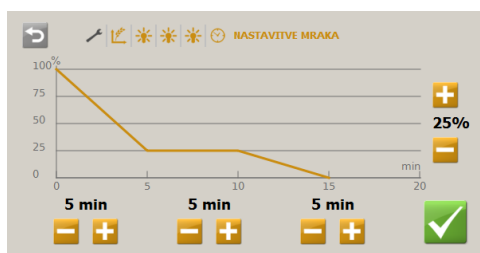
Zatemnilnik luči

Čas začetka	14:00
Čas konca	16:00
Časi za zoro	00:20
Časi za mrak	00:30



Čas

Če uporabljate zatemnilnik luči, se obdobje luči začne ob »Zori«, ko se luč za določeno obdobje preklopi iz »Nočne« v »Dnevno«. Obdobje luči se na podoben način konča z »Mrakom«.

**Napredno**

Viper Touch spremeni luč na zahtevano stopnjo v treh obdobjih.

Nastavite trajanje posameznih obdobj in vrednost intenzivnosti luči po poteku obdobja.

**Proizvodnja/ Nadzorovanje luči**

Luč za lovljenje

Lovljenje. Prikaz trenutnega stanja pregledovalne luči. Glejte tudi navodila za uporabo računalnika Viper Touch, razdelek o Lovljenju.

**Big Dutchman.**

Viper Touch Production

1.12 24-urni čas

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer so 24-urni časi nastavljeni za nadzorovanje luči v meniju **Tehnično / Nastavitev / Instalacija / Proizvodnja / 24-urni čas**.

Glavni meni	Podmeni
 Proizvodnja	
 24-urni čas	
 24-urni čas 1-4/8	 Št.začetkov/ Čas začetka/ Čas VKLOPA/Čas zaustavitve
	 24-urna ura tedenski program

Tabela 11: Pregled celotnega 24-urnega menija na nivoju servisnega uporabnika.



Proizvodnja / 24-urni čas

 24-urni čas
 24-urni čas
 24-urni čas zaustavitve
 24-urni čas VKLOPA

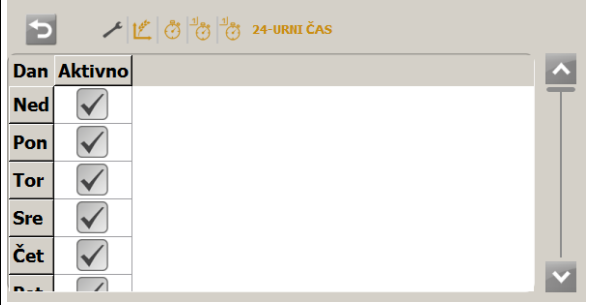
Meni za uro s 24-urnim časom. Na voljo je največ šest ur s 24-urnim časom.

Nastavitev števila začetkov, časa začetka in časa VKLOPA.

Nastavitev absolutnega časa zaustavitve za 24-urni čas. Ta funkcija je izbrana v meniju **Tehnično/nastavitev/Prilagoditev/Proizvodnja/24-urni čas**.

Med nastavitvijo časa mora biti funkcija aktivirana (relativni čas zaustavitve). Ta funkcija je izbrana v meniju **Tehnično/Nastavitev/Prilagoditev/Proizvodnja/24-urni čas**.

Primer 8: 24-urni čas s tedenskim programom - torek IZKLOPLJENO

24-urni čas s tedenskim programom			
			
Tedenski program določi, katere dneve je 24-urni čas vklopljen. Če čas VKLOPA teče preko polnoči na dan, ko časomer ni aktiviran, bo funkcija ostala VKLOPLJENJA, dokler čas ne poteče.			
00:00	Ponedeljek	24:00	00:00
ON		ON	OFF
	Čas začetka	Čas VKLOPA	Čas začetka
			Sreda
			24:00
			ON



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.13 Števec jajc

To poglavje je pomembno samo za objekte za plemenske sorte, kjer je bil Viper Touch nastavljen za števec jajc 1 v meniju **Tehnično / Nastavitev / Instalacija / Proizvodnja / Števec jajc**.

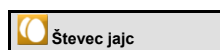
Glavni meni	Podmeni
 Proizvodnja	
 Števec jajc	
	 Skupno število jajc
	 Število jajc danes
	 Registriraj jajca
	 Prilagojena jajca
Avtomatsko	 Števec jajc 1 Skupaj
Avtomatsko	 Števec jajc 1 Danes

Tabela 12: Pregled celotnega menija števca jajc na nivoju servisnega uporabnika.

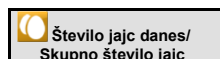
Računalnik Viper Touch lahko zabeleži število jajc prek vhodnih signalov z avtomatskega števca jajc ali prek ročnega vnosa. Število jajc je povzeto v obliki vrednosti na dan, skupne vrednosti in zgodovine ter prikazano grafično v obliki krivulje (**Upravljanje/Krivulje trendov/Proizvodnja/Danes/Števec jajc danes**).



Proizvodnja / Števec jajc



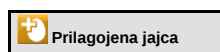
Meni za števec jajc. Na voljo je največ 32 števecv jajc.



Izračun skupnega števila jajc zabeleženo na tekoči dan ali skupaj.



Vnos števila jajc s sistema, tal in zavrženih. Glede na nastavitev možnosti, lahko skupnemu številu jajc dodajate količino.



Vnos prilagoditev skupnega števila jajc. Če se skupno število jajc, ki je registrirano v računalniku Viper Touchu razlikuje od dejanskega števila, npr. zaradi napake števca jajc, lahko vnesete prilagoditev.

1.13.1 Jajca s sistema in jajca s tal

Viper Touch omogoča tudi beleženje jajc, ki jih kokoši znesejo izven gnezd. Sistem razlikuje med jajci s tal, ki so znesene na tleh, in jajci s sistema, ki so znesene na drugi lokaciji sistema proizvodnje.

HOUSE 1 - DAN 64 08:41 - 25.07.2014				
ŠTEVEC JAJC				
Tip	Danes	Sarža	Vnesi novo vrednost	Dodaj k skupnemu
Jajca s sistema	5	5	0	☐
Jajca s tal	0	0	0	☐

Vnesite vrednost za vsako vrsto jajc. Število je skupno za vsak dan in za vse dni skupaj.

V tehničnem meniju **Prilagoditev** izberite, če ta jajca prištejete ali odštejete od skupnega števila jajc.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

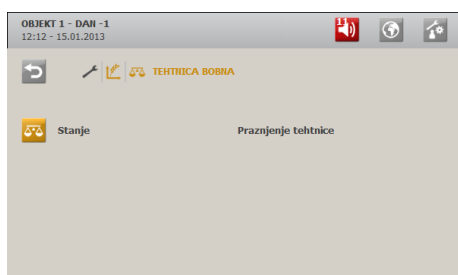
1.14 Tehnica krme

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je nameščena tehnica bobna ali CL 9940.

Glavni meni	Podmeni
 Proizvodnja	
 Tehnica krme	
Tehnica krme zaustavljena	
Stanje	Prazno tehtanje Polenjenje tehnice Tehtanje polno Praznjenje tehnice Prosti tek Počakaj na tehniko Prilagajanje položaja oknice Kalibracija tehnice krme Servis praznjenja tehnice Tehniko izprazni ročno

Tabela 13: Pregled celotnega menija Tehnice bobna na nivoju servisnega uporabnika.

Proizvodnja / Tehnica krme



Viper Touch kaže trenutno stanje tehnice. To se lahko uporabi v povezavi s kalibracijo.

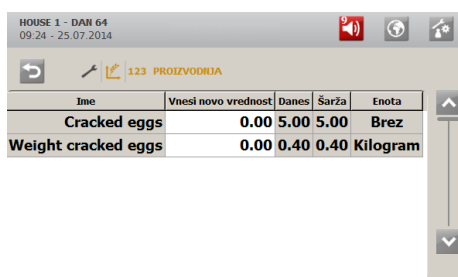
Viper Touch zaustavi tehniko krme za funkcijo lovljenja. Glejte tudi navodila za uporabo računalnika Viper Touch, razdelek o Lovljenju.

1.15 Uporabniško definirani vnosi

Glavni meni	Podmeni
 Proizvodnja	
 Uporabniško definirani vnosi	
Uporabniško definirani vnosi	Vnesi novo vrednost / Danes / Šarža / Enota

Tabela 14: Povzetek menija za uporabniško definirane vnose na stopnji servisnega uporabnika.

Proizvodnja / Uporabniško definirani vnosi



Ime	Vnesi novo vrednost	Danes	Šarža	Enota
Cracked eggs	0.00	5.00	5.00	Brez
Weight cracked eggs	0.00	0.40	0.40	Kilogram

Vnesite ročne vrednosti za največ šest uporabniško definiranih vnosov.

Viper Touch sešteje vrednosti za tekoči dan in za celotno šaržo.

Glejte tehnični priročnik za imenovanje vrednosti in izbir povezane enote.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

1.16 Časomeri intervalov

To poglavje je pomembno samo za objekte, kjer je bil Viper Touch nastavljen s časomeri intervalov v meniju **Tehnično / Nastavitev / Instalacija / Proizvodnja / Časomeri intervalov**.

Glavni meni		
	Proizvodnja	
	Časomeri intervalov	
	Časomeri intervalov	VKLOP/IZKLOP
	Čas vklopa časomera intervalov	
	Čas izklopa časomera intervalov	
	Interval Timer 1 related program	

Tabela 15: Povzetek menija za časomer intervalov na stopnji servisnega uporabnika.

Proizvodnja / Časomeri intervalov

HOUSE 1 - DAN 64 09.25 - 25.07.2014		
	ČASOMER INTERVALA 1	
	Časomer intervala 1	IZKLOPLJENO
	Čas vklopa časomera intervalov 1	00:05:00 UU:MM:SS
	Čas izklopa časomera intervalov 1	00:05:00 UU:MM:SS

Časomeri intervalov omogočajo vklop in izklop funkcije ob nastavljenih intervalih glede na programe računalnika objekta.

V meniju **Tehnično / Nastavitev / Instalacija / Proizvodnja / Časomeri intervalov** nastavite, kateri program naj časomer intervalov upošteva (glavna luč, podrejena luč ali 24-urni čas). Če na primer izberete, da naj časomer upošteva glavno luč, bo časomer intervalov deloval, kadar je program glavne luči VKLOPLJEN.

Nastavite čas za časomer na VKLOPLJENO ali IZKLOPLJENO.

1.17 Zamiki uporabnika

Glavni meni		
	Proizvodnja	
	Zamiki uporabnika	
	Zamaknjena referenca krme	
	Zamik intenzivnosti luči	

Tabela 16: Pregled menija za zamik uporabnika

	PROIZVODNJA	
	Zamaknjena referenca krme samc	0.0 g
	Zamaknjena referenca krme samcev	0.0 g

Prikazuje zamik uporabnika glede na vrednosti standardne krivulje.



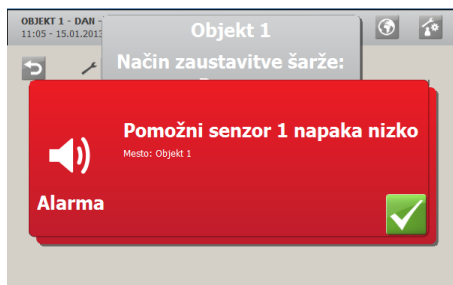
Big Dutchman.

Viper Touch Production

2 Alarmi



Alarmi delujejo samo, kadar je stanje šarže **Aktiven objekt**.



Kadar se pojavi alarm, računalnik Viper Touch registrira tip alarma in čas pojava alarma.

Te informacije se prikažejo v posebnem oknu alarmov na zaslonu.



Obstajata dva tipa alarmov:

Trdi alarm: Rdeč pojavni alarm na računalniku Viper Touch in ustvarjanje alarma s povezanimi alarmnimi enotami, npr. hupo.

Mehki alarm: Rumena pojavni alarm na računalniku Viper Touch.

V meniju alarmov lahko nastavite, ali naj bodo alarmi proizvodnje trdi ali mehki.

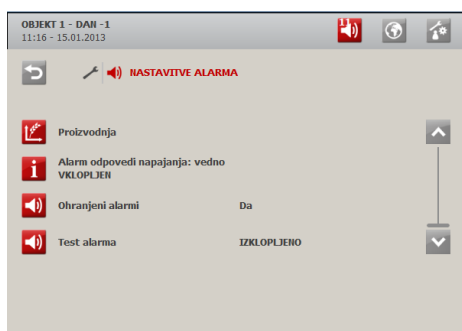
Računalnik prav tako ustvari signal alarma, za katerega se lahko odločite, da ga boste ohranili.

Signal se bo tako nadaljeval, dokler ga ne potrdite. To velja tudi, če se dogodek, ki je povzročil alarm, preneha.

Ohranjeni alarmi:

DA: Signal se nadaljuje tudi, ko se dogodek alarma preneha.

NE: Signal se prekine, ko se dogodek alarma preneha.



2.1 Prekinitev signala alarma



Okno alarma za zaslonu izgine, signal alarma pa se prekine, ko potrdite alarm, tako da pritisnete gumb za prilagoditev.

2.2 Dnevnik alarmov

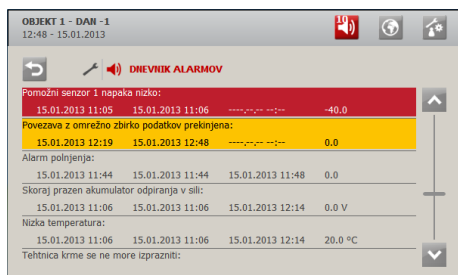
Računalnik za klimo in proizvodnjo Viper Touch registrira alarme vključno z informacijami o tem, kdaj je do njih prišlo in kdaj so se prenehali. Navadno se pojavi več alarmov drug za drugim, ker napaka v eni od funkcij vpliva na druge funkcije.

Tako na primer lahko alarmu lopute sledi alarm temperature, ker računalnik z okvarjeno loputo ne more pravilno nadzorovati temperature. Na ta način vam predhodni alarm omogoči, da sledite teku alarmov nazaj v času in tako odkrijete napako, ki je povzročila alarme.



Big Dutchman.

Viper Touch Production



Barve v seznamu alarmov odražajo stanje alarmov:

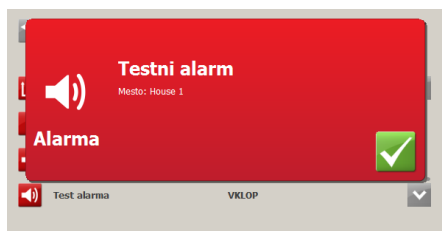
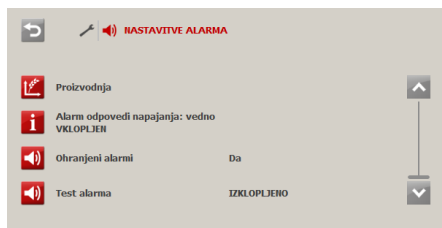
Rdeča/rumena: aktiviran alarm/opozorilo

Siva: zaključen alarm/opozorilo

Računalnik Viper Touch shrani do 20 aktivnih in predhodnih alarmov. Ko pride do nastanka 21. alarma, računalnik izbriše najstarejšega iz pomnilnika.

2.3 Test alarmov

Redno testiranje alarmov prispeva k zagotavljanju tega, da bodo v primeru potrebe dejansko delovali. Alarme morate zaradi tega testirati vsak teden. Test je treba izvesti v vseh objektih ločeno.



Alarmi

Pritisnite **Test alarma** in izberite **VKLOP** za začetek testa.

Pritisnite **Test proizvodnega alarma** in izberite **VKLOP** za začetek testa.

Preverite, ali lučka alarma utripa.

Preverite, ali sistem alarma deluje, kot je bilo mišljeno.

Kliknite  za zaključek testiranja.

Funkcija **Test alarma** je namenjena alarmom za klimo, **Test proizvodnega alarma** pa je namenjen alarmu za proizvodne funkcije.

Računalnik Viper Touch ima paletu alarmov, ki jih računalnik ustvari, če pride do tehnične naprave ali se preseže omejitev alarma. Nekaj alarmov je vedno priključenih, npr. **Odpoved napajanja**. Druge lahko vklopite ali izklopite, za nekatere pa lahko nastavite meje alarma.

Uporabnikova odgovornost je, da vedno zagotovi pravilne nastavitve alarmov.

 Nastavitve alarma	
 Proizvodnja	
 Alarm krme	
 Tehnica krme	
 Ni krme za vnos v tehniko Ni krme za vnos v tehniko Čas pred alarmom Stop time silo auger Odklopi senzor krme za ponovni zagon polža silosa po alarmu Runtime silo auger	
Tehnica dnevnega silosa samo s krmljenjem cilja	 Dnevni silos ni prazen
Tehnica bobna in FW 9940	 Tip manjkajoče krme
	 Tehnica se ne more izprazniti
	 Odpoved kalibracije tehnice
	 Tehnica ni stabilna
	 Referenčna napetost
Deljena tehnica	 Zaklopec v napačnem položaju



Big Dutchman.

Viper Touch Production

 Nastavitve alarma	
Verižno krmljenje ali krmljenje preko krmilnika s konico in tehtnica bobna	 Alarm prečnega polža  Alarm prečnega polža  Čas pred alarmom - alarm prečnega polža
Krmljenje preko krmilnika	 Ni dovolj krme  Alarm nezadostne količine krme  Začni preverjati na dan s številko  Interval preverjanja  Poraba krme v danem intervalu preverjanja
Krmljenje preko krmilnika	 Preveč krme  Alarm čezmerne količine krme  Interval preverjanja  Poraba krme v danem intervalu preverjanja  Dan začetka alarma
	 Poraba krme zmanjšana  Poraba krme zmanjšana  Začni preverjati na dan s številko  Meja alarma
Verižno krmljenje ali krmljenje preko krmilnika z merilnikom vode	 Ni dovolj krme na začetku  Alarm za nezadostno količino krme na začetku  Začni preverjati na dan s številko  Čas za preverjanje alarma  Poraba krme v danem intervalu preverjanja
	 Preveč krme po zaustavitvi  Alarm čezmerne količine krme po zaustavitvi  Maks. poraba krme po zaustavitvi
Verižno krmljenje ali krmljenje preko krmilnika z merilnikom vode	 Razmerje vode/krme  Alarm razmerja voda/krma  Začni preverjati na dan s številko  Časovni prag za alarm  Meja alarma razmerja vode/krme  Zapri vodo če je alarm visokega razmerja voda/krma aktiven
	 Vsebnost silosa  Alarm nizke vsebnosti silosa  Vsebnost silosa je nizka  Alarm praznega silosa  Nivo krme je prenizek Alarm prenizkega nivoja krme A Meja prenizkega nivoja krme A
Samo krmljenje cilja	 Alarmi ciljev  Polnjenje cilja  Ciljni ventil se ne more odpreti


Big Dutchman.

Viper Touch Production

 Nastavitve alarma	
	 Ciljni ventil se ne more zapreti
Brez nadzorovanja	 Alarm vode
	 Alarm min. in maks. vode
	 Alarm min. in maks. vode
	 Alarm min. in maks. vode
	 Meja alarma min. kol. vode
	 Zapri vodo ob aktivnem alarmu maks. vode
	 Alarm nezadostne količine vode
	 V odprtem stanju ni dovolj vode
	 Meja V odprtem stanju ni dovolj vode
	 Čas V odprtem stanju ni dovolj vode
Z nadzorovanjem vode	 Alarm čezmerne količine vode
	 V odprtem stanju je preveč vode
	 Čas V odprtem stanju je preveč vode
	 Meja V odprtem stanju je preveč vode
	 V zaprtem stanju je preveč vode
	 Meja V zaprtem stanju je preveč vode
	 Čas V zaprtem stanju je preveč vode
	 Če je vode preveč, zapri vodo
	 Dan začetka alarma
	 Alarm luči
	 Meja odstopanja senzorjev luči ±
	 Zamik alarma odstopanja senzorjev luči
	 Glavna luč
	 Alarm glavne luči
	 Meja alarma luči ±
	 Zamik alarma luči
	 Odstopanje senzorjev glavne luči
	 Podrejena luč 1
	 Alarm podrejene luči 1
	 Meja alarma luči ±
	 Zamik alarma luči
	 Odstopanje senzorjev podrejene luči 2
 Alarm odpovedi napajanja: vedno VKLOPLJEN	
 Ohranjeni alarmi	
 Test alarma	
 Test proizvodnega alarma	

Tabela 17: Pregled menija Alarm



2.4 Alarmi za proizvodnjo

2.4.1 Alarmi krme

Tehcnica krme

Ni krme za vnos v tehtnico

Alarm se sproži, ko tehtnica krme določi, da iz silosov ne prihaja krma. To funkcijo je mogoče vklopiti ali izklopiti.

V primeru alarma Viper Touch deaktivira polže silosa.

V **Času pred alarmom** nastavite, koliko časa naj mine, preden Viper Touch sproži alarm.

Alarm ostane aktiviran, dokler tehtnica krme znova ne registrira krme.

Ko je alarm potrjen, se polži silosa znova zaženejo.

Po potrditvi alarma je mogoče polže silosa nastaviti tako, da se krajša obdobja izmenjaje zaganjajo in ustavljajo. Ko polži silosa črpajo, bo krmljenje morda znova zagnano, če se je zaustavilo zaradi oblikovanja mostu v silosu.

Funkcijo črpanja lahko prepisete z nastavitvijo **Časa zaustavitve polža silosa** na 0 minut. Tako bo Viper Touch zagotovil, da polži silosa ostanejo izklopljeni, dokler ni senzor potrebe po krmi ročno odstranjen in ponovno vklopljen. Nato bo Viper Touch aktiviral polža silosa enkrat na nastavljeni čas delovanja (**Čas delovanja polža silosa**).

Dnevni silos ni prazen (Krmljenje cilja)

Alarm nastavi polnjenje na premor. Kaže, da dnevni silos ni prazen, ko se začne polnjenje.

Izpraznite silos s funkcijo **Ročno polnjenje** ali z roko in ponovno zaženite polnjenje v meniju **Proizvodno/polnjenje**.

Vrsta krme

Ena od komponent za krmljenje, ki je uporabljena pri mešanem programu, ni na voljo v nobenem od silosov.

Preverite stanje silosa in spremenite vrsto krmljenja v računalniku Viper Touch, kot je zahtevano.

Tehcnica se ne more izprazniti

Krme ni mogoče spustiti v tehtnico krme.

S pomočjo tehtnice bobna, bobna ni mogoče obrniti ali položaja zaustavitve ni mogoče najti.

Kalibriranje tehtnice

Kalibriranja tehtnice krme ni mogoče zaključiti v določenem časovnem obdobju.

Tehcnica ni stabilna

Tehcnica krme ne more izvesti postopka stabilnega tehtanja. Za to so lahko krive vibracije.

Referenčna napetost tehtnice bobna

Viper Touch je zaznal, da referenčni signal iz skale bobna znaša manj kot 9,0 V v določenem časovnem obdobju.

Položaj oknice tehtnice bobna

Tehcnica želi spremeniti drugi objekt, vendar se oknica za distribucijo ne odzove. Velja samo, ko si dve enoti Viper Touch delita eno tehtnico.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

Alarm prečnega polža

Tehnica krme in prečni polž Računalnik Viper Touch sproži alarm, če posode prečnega polža ne more znova napolniti pred nastavljenim časom alarma (**čas pred alarmom**). Računalnik Viper Touch zaustavi sistem krmljenja, da prepreči prenapolnjenost s krmo.

V **času pred alarmom** nastavite število sekund, ki naj minejo pred alarmom.

Ni dovolj krme

Ni dovolj krme
(ni verižno krmljenje)

Do alarma pride, če je poraba krme nižja od tiste, prikazane v izbranem časovnem obdobju.

Odklopite jo lahko samodejno med prvimi dnevi šarže. Ta alarm je aktiven samo med obdobjem krmljenja.

Preveč krme

Alarm neprestano nadzoruje, ali se objektu v danem časovnem intervalu dostavi preveč krme.

Sistem lahko dostavi določeno količino krme v časovni enoti, odvisno od velikosti dovajalnih polžev in prečnih polžev.

Navodila za nastavljanje omejitve alarma:

Poiščite največjo količino dovedene krme v referenci krme. Številko pomnožite s številom živali v objektu. Če želite številko v kg, rezultat s 1000. Ta številka kaže raven porabe v 24 urah. Omejitev alarma nastavite na porabo x 2,5.

Primer:

Število živali = 45,000

Maks. količina krme = 156 g (42 dni)
(referenca krme / živali)

Kg na dan = $45,000 \times 156 / 1000 = 7,020$ kg

Omejitev alarma = $\text{kg na 24 ur} \times 2.5 / (24 \times 60)$
(min. na 24 ur) = 12,2 kg/min.

Čas spremljanja nastavite na npr. 30 minut.

Do alarma pride, če poraba krme v 30 minutah preseže
 $12.2 \times 30 = 366$ kg.

Če pride do alarma, ne da bi prišlo do kakršne koli napake, morate čas spremljanja povečati na npr. 1 uro.

Ta alarm se lahko odklopi avtomatsko na začetku šarže, kar se nastavi v **Začetek dne**.

Poraba krme zmanjšana

Ta alarm je mogoče izklopiti samodejno ob začetku šarže, če nastavite **začetek dneva**.

Alarm neprekinjeno primerja predhodnih 24 ur s trenutnimi 24 urami in sproži alarm, če poraba odstopa za več kot nastavljeni odstotek.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

Ni dovolj krme na začetku

(krmljenje preko krmilnika ali verižno krmljenje)

Alarm mora zagotoviti, da je sistem za krmljenje ustrezen, ko so krmljenje po zaustavitvi ponovno začne.

Glavno pravilo je, da je meja alarma nastavljena na 10 kg (**Poraba krme v danem intervalu preverjanja**).

Pri verižnem krmljenju nadzorovani čas ne sme preseči časa za rotacijo verige.

Alarm se sproži, če je poraba ob začetku obdobja krmljenja (ali ob začetku verižnega hranjenja) nižja, kot je navedeno v izbranem časovnem obdobju (**Čas za preverjanje alarma**).

Mogoče ga je izklopiti samodejno med prvimi dnevi šarže (**Začni preverjati na dan s številko**).

Razmerje vode/krme

(krmljenje s posodami in verižno krmljenje z merilnikom vode)

Ta alarm kaže, da razmerje vode / krme ne sledi referenčni krivulji. Morebitni razlogi:

- 1) Okvarjen vodni sistem
- 2) Bolne živali
- 3) Nenatančnost pri krmi

Upoštevajte, da se lahko pri visoki zunanji temperaturi v objektih brez hladilnih sistemov razmerje vode/krme poveča.

Alarm se sproži, če poraba vode in krme v danem časovnem obdobju (**Časovni prag za alarm**) odstopa od nastavljene vrednosti (**Meja alarma razmerja vode/krme**).

Ob vsakem začetku novega obdobja krmljenja se začne nov postopek spremljanja. Odklopite jo lahko samodejno med prvimi dnevi šarže (**Preverjanje začni na številko dne**).

Izberite, ali naj se ob nastanku alarma izklopi vodo ali ne. Ko se potrdi vse alarme vode, Viper Touch znova vklopi vodo.

Nivo krme je prenizek

Glede na porabo krme prejšnji dan računalnik Viper Touch izračuna, koliko časa bo potrebnega za porabo krme ter sproži alarm, ko ta čas poteče (**Nivo krme je prenizek**).

Če se v več silosih nahaja ista vrsta krme, bo izračunan skupni nivo.

Polnjenje krme (Krmljenje cilja)

Alarm polnjenja

Če zelena količina krme ni bila dostavljena med nastavljenim začetkom in zaustavitvijo programa polnjenja, bo računalnik Viper Touch zaustavil polnjenje in sprožil alarm.

Alarm lahko potrdite, vendar bo ostal odprt, dokler znova ne zaženete programa polnjenja.

Določite vzrok zaustavitve in preverite, ali na katerih ciljnih manjka krme. Ponovno polnjenje z uporabo funkcije **Ročno polnjenje** ali z roko, karkoli je bolj primerno.



Big Dutchman.

Viper Touch Production

Ciljni ventil se ne more odpreti	Ciljni ventil, ki ga je treba napolniti, se ne more odpreti.
Ciljni ventil se ne more zapreti	Eden ali več ventilov se ne more zapreti.
Vsebnost silosa	
Vsebnost silosa nizka	Prikazana vsebina silosa je izračunana vrednost. Alarm se sproži, ko je količina krme v silosu pod nastavljeno mejo.
Alarm praznega silosa	Senzor praznega stanja silosa zazna, da v silosu ni več krme ter ga ni mogoče zamenjati z drugim silosom, verjetno zaradi majhne količine krme v silosu.

2.4.2 Alarmi vode

	Ti alarmi se lahko samodejno odklopijo na začetku šarže, če nastavite Začetni dan.
Alarmi minimalne in maksimalne vode	Te alarme se uporablja za spremljanje vzorca, na katerega živali pijejo vodo. Meje alarma za maksimalno in minimalno porabo vode so nastavljene kot odstotek na temelju normalne porabe. Računalnik izračuna to običajno porabo, tako da primerja trenutno 24-urno obdobje s 24-urnim obdobjem, ki se začne 2 uri pred tem. Ob 1:00 popoldne, na primer, opazujete obdobje od 11:00 dopoldne prejšnjega dne do 11:00 dopoldne tekočega dne.
	Z vodnim nadzorom Te alarme se uporablja za spremljanje puščanj in zamašitev v vodnem sistemu.
Ni dovolj vode	Alarm se sproži, če je poraba vode med danim časovnim obdobjem premajhna. Priporočeno je, da alarm nastavite na 1,0 l/min., čas spremljanja pa na 30 minut. To pomeni, da se alarm sproži, če je poraba manjša od 30 litrov vsake pol ure.
Preveč vode VKLOPLJENO	Alarm se sproži, če je poraba vode med danim časovnim obdobjem prevelika. Sistem lahko dostavi določeno količino vode v časovni enoti, odvisno od kapacitete enote za dovajanje vode. Alarm se sproži, kadar sistem deluje pri maksimalni izhodni kapaciteti predolgo. Navodila za nastavljanje omejitve alarma: Izberite količino pretoka vode v eni minuti, kadar je odklopljena najtanjša dovodna cev sistema za pitje. Mejo alarma nastavite 1 liter pod izmerjeno vrednost. Čas spremljanja nastavite na 30 minut.

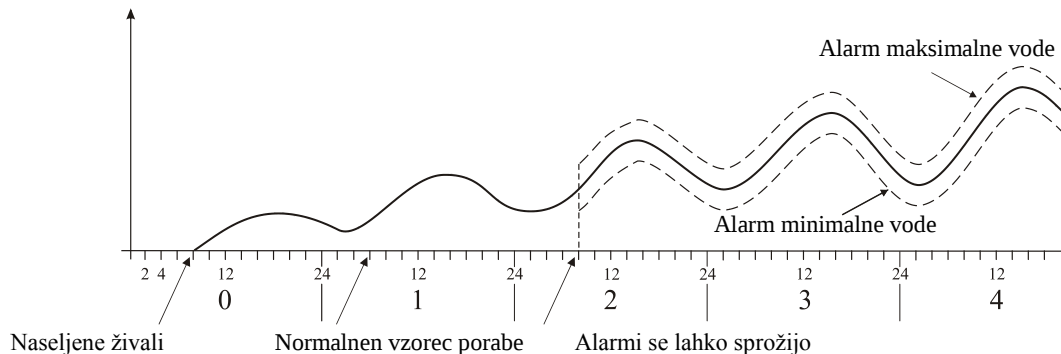


Preveč vode IZKLOPLJENO Alarm spremlja, ali je vodni sistem zaprt, kadar mora biti.
Priporočeno je, da alarm nastavite na 0,1 l/min., čas spremljanja pa na 30 minut.

Puščanje merilnika vode Če je poraba vode prevelika, računalnik Viper Touch ne more izklopiti vode.

Primer 9: Alarmi minimalne in maksimalne vode

Poraba vode vsakih 24 ur



Računalnik Viper Touch ustari alarm, kadar pride do preseganja meje za maksimalno vodo ali pa je poraba nižja od meje za minimalno porabo točke.



Za spremembe v porabi vode pri živalih je lahko mnogo razlogov, ki vsi sprožijo alarm. Spremembo lahko na primer povzroči več živali v objektu ali delen zakol, bolezen, ki se pojavi v šarži ali poškodbe vodnega cevovoda.



V primeru večjih sprememb števila živali v objektu, mora miniti vsaj 26 ur, preden Viper Touch lahko sproži alarm.

Zaradi tega mora vnesti čas, ko naj se alarm vode sproži.

2.4.3 Alarmi luči

Luč

Viper Touch ima alarme luči za svetlobni senzor, glavno luč in podrejeno luč.

Kadar je alarm luči aktiven, se luči ne regulira skladno s senzorji svetlobe, če obstajajo.

Nastavite lahko zamik vseh alarmov luči, s katerim preprečite neželene alarme v povezavi s kratkotrajnimi spremembami svetlobe.

Senzor luči Če je z istim virom svetlobe več svetlobnimi senzorji (glavna/podrejena



Big Dutchman.

Viper Touch Production

luč), Viper Touch ustvari alarm, če je razlika v intenzivnosti luči na senzorjih prevelika (**Meja odstopanja svetlobnih senzorjev $\pm$, +/-10 luksov**).

Glavna luč
Podrejena luč

Če intenzivnost luči odstopa od zahtevane stopnje, Viper Touch ustvari alarm luči (**Meja alarma luči $\pm$ +/-10 luksov**).

2.4.4 Lovljenje

Lovljenje

Napaka tipke lovljenja

Alarm, da lovljenje ni končano v nastavljenem obdobju.



Big Dutchman.

Viper Touch Production



Big Dutchman®