

Uživatelská příručka

Viper Touch -Produkce

Kóč č. 99-94-0405

Vydání: 06/2016 CZ (Version 3.0)

Viper Touch

Uživatelská příručka • Produkce



Verze softwaru 3.0

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

Programová verze

Výrobek popsáný v této příručce obsahuje software. Tato příručka odpovídá:

- Verze softwaru 3.0

Vydáno v roce 2015.

Změny výrobku a dokumentace

Big Dutchman si vyhrazuje právo provádět změny v dokumentaci a výrobku bez předchozího sdělení. V případě pochybností se obraťte na firmu Big Dutchman.

Datum změny je uvedeno na zadní straně.

DŮLEŽITÉ

POZNÁMKY K SYSTÉMU ALARMU

Při ovládání klimatu ve stáji mohou poruchy, selhání a špatné nastavení počítače způsobit velké škody a finanční ztráty. Proto je nutné instalovat samostatný, nezávislý systém alarmu, který sleduje prostředí ve stáji souběžně s klimapočítačem. Dle směrnice EU číslo 98/58 je požadováno, aby byl ve stáji s mechanickým větráním instalován systém alarmu.

Big Dutchman proto upozorňuje, že v obecných prodejních a dodacích podmínkách, v odstavci o garanci je uvedeno, že ve stáji musí být vždy instalován systém alarmu.



V případě nesprávné funkce nebo nesprávného použití může ventilační systém způsobit ztrátu produkce nebo ztrátu na životech zvířat.

Big Dutchman doporučuje, aby ventilační systémy byly instalovány, obsluhovány a opravovány pouze proškolenými osobami a aby byl ve stáji instalován nezávislý systém nouzového otvírání a systém alarmu. Stejně musí být ventilační systémy udržovány a testovány v pravidelných intervalech, podle obecných prodejních a dodacích podmínek Big Dutchman.

Upozornění

- Všechna práva jsou vyhrazena. Reprodukce tohoto návodu nebo částí v něm jakýmkoliv způsobem je bez písemného svolení firmy Big Dutchman zakázána.
- Big Dutchman vynaložil velké úsilí ke správnému vypracování této příručky. Najdete-li však přesto chybu, budeme Vám vděční, pokud nám ji sdělíte.
- Při nedodržení výše uvedeného se Big Dutchman zříká zodpovědnosti za jakékoliv chyby uvedené v této příručce, resp. jejich následků
- Copyright 2015 Big Dutchman.

POPIS VÝROBKU 6

PRŮVODCE UŽIVATELE 7

1	 Produkce	7
1.1	Nabídky Produkce	8
1.2	 Zvířata	9
1.2.1	Zvířata přidat / odebrat.....	9
1.2.1.1	Vyřazená zvířata	10
1.2.1.2	Naskladněná zvířata	10
1.3	 Váha zvířat	11
1.3.1	Korekční faktor	12
1.3.2	Doby pro odpojení od/do	13
1.4	 Plnění	13
1.5	 Krmení	16
1.5.1	Krmné programy	17
1.5.2	Miskové krmení	18
1.5.2.1	Časově řízené miskové krmení	18
1.5.2.2	Časově a množstvím řízené krmení	19
1.5.2.3	Časově a množstvím řízené miskové krmení s dávkováním	20
1.5.3	Řetězové krmení	21
1.5.3.1	Časem řízené řetězové krmení	21
1.5.4	Cílové krmení	23
1.5.5	Míchání krmiva (bubnová váha a FW 9940)	24
1.6	 Spotřeba krmiva	25
1.6.1	Manuální distribuce krmiva před zahájením turnusu (brojleři)	26
1.7	 Týdenní program	26
1.8	 Voda	27
1.8.1	Regulace vody.....	28
1.9	 Silo	29
1.9.1	Senzor prázdného sila	31
1.9.2	Postupná změna	31
1.10	 Denní silo – vážení krmiva	31
1.11	 Světelný režim	32
1.11.1	Stmívač světla	34

1.12	 Počítadlo vajec	35
1.12.1	Počet vajec v systému a na podlaze	36
1.13	 Spínací hodiny	37
1.14	 Váha krmiva	38
1.15	 Uživatelsky definovaný vstup	38
1.16	 Intervalové časové spínače	39
2	 Alarmy	40
2.1	 Vypnutí signálu alarmu	40
2.2	 Přehled alarmů	41
2.3	 Test alarmu	41
2.4	 Alarmy pro Produkci	44
2.4.1	Feed Alarms	44
2.4.2	Alarm - voda	47
2.4.3	Alarm - světla	49

POPIS VÝROBKU

Tato uživatelská příručka popisuje obsluhu počítače Viper Touch. Příručka poskytuje uživateli základní znalosti o funkcích počítače, které jsou potřeba pro optimální používání Viper Touch.

Protože software v Viper Touch je modulární, tato příručka bude obsahovat kapitoly, které jsou pro nastavení vašeho počítače nepodstatné. V případě pochybností, prosím, kontaktujte servis Big Dutchman nebo vašeho obchodního zástupce Big Dutchman.

Big Dutchman Vám blahopřeje k Vašemu novému počítači
Viper Touch

PRŮVODCE UŽIVATELE

1 Produkce

Viper Touch existuje v těchto třech produkčních variantách: Jednoduchá produkce, brojler a nosnice.

Varianty rodičů jsou dodávány ve třech velikostech s cíli 6/12/24, vodoměry a s počítadly vajec 0/16/32.

Jednotlivé varianty obsahují následující funkce.

Funkce	Jednoduchá produkce	Brojler Brojler	Nosnice Nosnice
Krmivo	Váhy na krmivo:		
Bubnové váhy s bubnovými váhami	Ano	Ano	Ano
- bubnové váhy sdílené dvěma halami	Ano	Ano	Ano
- krmná směs	Ne	Ano	Ano
- počet krmných komponent	1	5	5
Denní váha pro silo (s destinačním krmením)	Ne	Ne	Ano
Váhy 9940	Ano	Ano	Ano
Elektronické váhy sila	2	4	4
- dva senzory požadavků na krmivo lze připojit ve spojení s krmením z miskovitých krmítek a řetězovým krmením			
Váhy s časovou regulací	Ano	Ano	Ano
Dávkové váhy	Ano	Ano	Ano
Záznam z dávkových vah	Ano	Ano	Ano
Sila	2 sila	5 sil	5 sil
Regulace krmiva	Krmení z miskovitých krmítek	Ano	Ano
Řetězové krmení	Ano	Ano	Ano
Destinační krmení	Ne	Ne	Ano
Počet destinací	-	-	6/12/24
Týdenní program	Ne	Ne	S destinačním krmením
Krmná směs podle křivky	Ne	1	2
Automatický spínač sila	Ano	Ano	Ano
Kombinované váhy krmiva a váhy sila	Ne	Ano	Ano
Rozdělené váhy krmiva s výpočtem obsahu sila	Ne	Ano	Ano
Senzor prázdného sila	Ano	Ano	Ano
Regulace podle světelného programu	Ano	Ano	Ano
Drůbež	Váhy	2	12
Ruční registrace váhy	Ano	Ano	Ano
Voda	Vodoměr	6	24
Vodní program	Ano	Ano	Ano
Regulace podle světelného programu	Ano	Ano	Ano
Světlo	Stmívač světla	Ano	Ano
Světelný program	Ano	Ano	Ano
Hlavní světlo	1	1	1
Pomocné světlo	3	3	6
Senzor světla	1	5	5

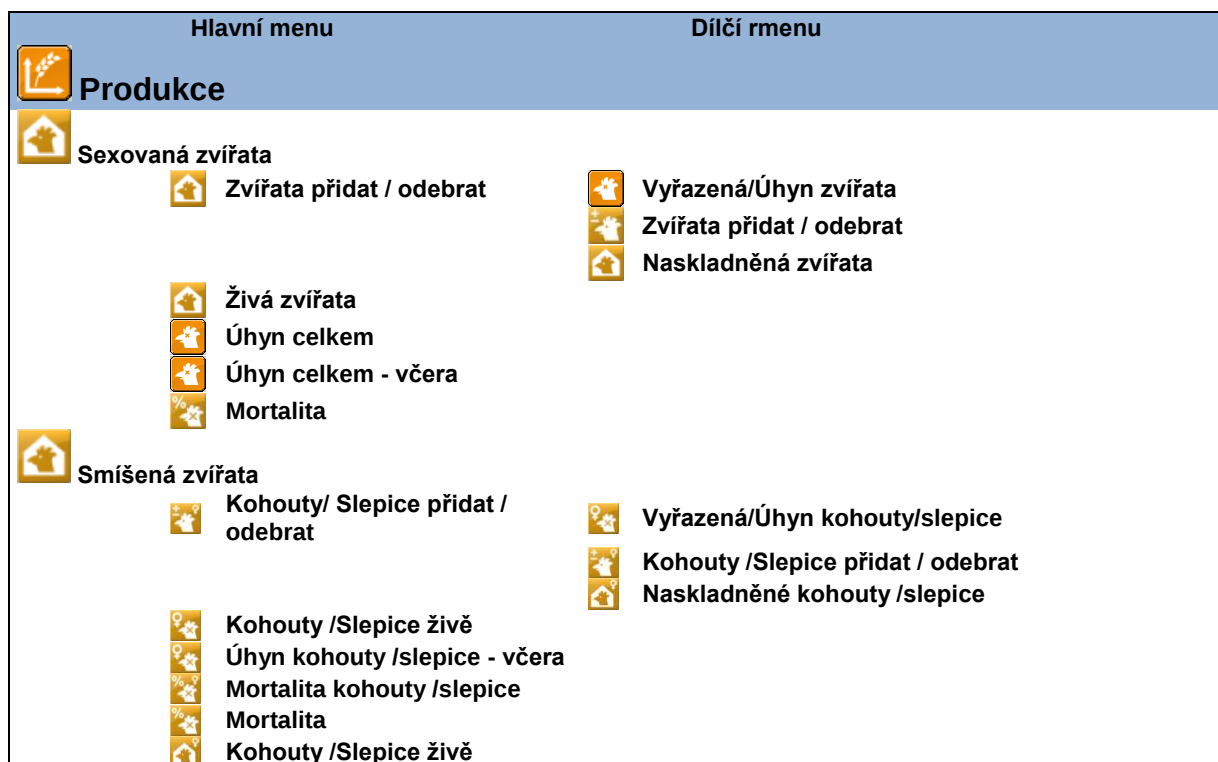
Funkce	Jednoduchá a produkce	Brojler Brojler	Nosnice Nosnice
Podpůrná funkce	Ne	Ano	Ano
Inspekční světlo	Ne	Ano	Ano
Stmívač světla řízený senzorem světla	Ne	Ano	Ano
24hodinový cyklus	24hodinový cyklus	4	6
Počítadla vajec	Ne	Ne	0/16/32
Uživatelsky definované vstupy	Ne	Ne	6
Intervalové časové spínače	Ne	Ne	6

1.1 Nabídky Produkce

	Hlavní menu
 Produkce	 Zvířata  Váha zvířat  Plnění  Krmení Miskové krmení Řetězové krmení Cílové krmení  Spotřeba krmiva  Týdenní program  Voda  Silo  Denní silo  Světelný režim Hlavní světlo Pomocné světlo Inspekční osvětlení  Spínací hodiny  Počítadlo vajec  Váha krmiva  Uživatelsky definovaný vstup  Časovač intervalu

Tabulka 1: Přehled hlavních nabídek v položce Produkce

1.2 Zvířata



Tabulka 2: Přehled menu Zvířata na uživatelské úrovni Servis.

V menu **Zvířata** se zadávají informace menu např. o počtech naskladněných a vyskladněných zvířat. Hodnoty zadané v menu **Zvířata** budou zahrnuty do kalkulací počítače Viper Touch ohledně regulace klimatu a řízení produkce.

Toto zobrazení nabídky závisí na tom, zda je Viper Touch nastaven pro smíšená zvířata nebo sexovaná zvířata.

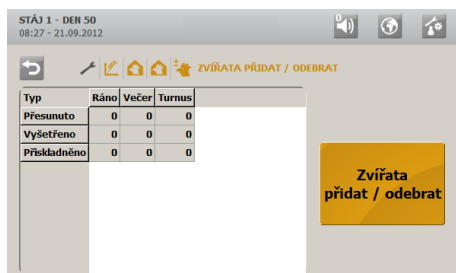


Produkce / Zvířata / Zvířata přidat/odebrat

Na základě čísla zadaného v menu **Zvířata přidat/odebrat** Viper Touch kalkuluje počet živých zvířat, celkový počet uhynulých zvířat a mortalitu ve stáji.

Když zvolíte **Sexovaná zvířata**, Viper Touch zobrazí počet slepic a kohoutů.

1.2.1 Zvířata přidat / odebrat



Na základě zadaných číselných údajů zařízení Viper Touch spočítá celkový počet zvířat pro ráno a večer, a pro celkovou dávku.

STÁJ 1 - DEN 50
08:28 - 21.09.2012

ZVÍŘATA PŘIDAT / ODEBRAT

Typ	Ráno	Večer	Turnus
Přesunuto	0		
Vyšetřeno	0		
Přiskladněno	0		

Min: 0
Max: 45000

0

Přesunuto

Zvolte druh registrace.

- Přesunuto
- Vyšetřeno (pouze pro chovatele)
- Přiskladněno (pouze pro chovatele)

Zadejte číslo a potvrďte.

1.2.1.1 Vyřazená zvířata

STÁJ 1 - DEN 50
10:47 - 15.10.2012

VYŘAZENÁ/ÚHYN ZVÍŘATA

Důvod	Ráno	Večer	Turnus
Úhyn	0	0	0
Hubená	0	0	0
Problémy s běháký	0	0	0
Průjem	0	0	0
Respirační nemoci	0	0	0
Malá	0	0	0
Jiná onemocnění	0	0	0
Abnormální	0	0	0
Jiné důvody	0	0	0

Add

Viper Touch může zaznamenávat důvody vyřazení.

Mezi tyto důvody patří:

- Úhyn
- Hubená
- Problémy s běháký
- Průjem
- Respirační nemoci
- Malá
- Jiná onemocnění
- Abnormální
- Jiné důvody

Registrace se provádí tak, jak je popsáno v části Zvířata přidat/odebrat.

Počet vyřazených zvířat je sečten a zahrnut do kalkulace celkového počtu zvířat ve stáji v počítači Viper Touch.

Historické hodnoty jsou přístupné skrze management program BigFarmNet Manager.

1.2.1.2 Naskladněná zvířata

HOUSE 1 - DEN 0
14:10 - 23.11.2011

NASKLADNĚNÁ ZVÍŘATA

Min: 0
Max: 500000

45000

Naskladněná zvířat

Zadejte celkový počet zvířat na začátku turnusu.

Pokud jsou v průběhu turnusu zvířata přidána nebo vyřazena ze stáje, je nutné toto zadat v menu **Zvířata přidat/odebrat** nebo **Vyřazená zvířata**.

Je důležité, aby byly zadány správné hodnoty, protože to je zásadní pro další kalkulaci klíčových čísel.

1.3 Váha zvířat

Tato kapitola se týká pouze stájí, kdy byl Viper Touch nastaven na vážení ptáků (v menu **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce**).

Hlavní menu	Dílčí rmenu
 Produkce	
 Váha zvířat	
 Průměrná hmotnost 1-12	 Přírůstek
 Váha zvířat 1-12	 Variační koeficient
	 Vyrovnanost
	 Počet vážení
	 Akt. referenční hmotnost
	 Korekční faktor
	 Vypnout od
	 Zapnout do
	 Aktuální hmotnost ptáků

Tabulka 3: Přehled menu Váha zvířat na uživatelské úrovni Servis.

Vážení lze provádět manuálně nebo automaticky pomocí připojených vah zvířat (až 12 váhy). K dispozici jsou čtyři typy vah: 5 kg, 10 kg, 20 kg, 30 kg a 70 kg, stejně tak manuální, elektronické nebo jiné váhy. Ve stájích se sexovanými zvířaty lze váhy nastavit na vážení slepic nebo kohoutů.



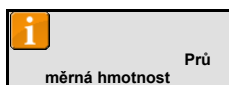
Produkce / Váha zvířat

V režimu automatického vážení počítač kalkuluje následující klíčové hodnoty:

- průměrnou hmotnost
- přírůstek
- variační koeficient
- vyrovnanost
- počet vážení pro každou váhu zvířat



V režimu manuálního vážení musíte zadat průměrnou hmotnost zvířat do počítače Viper Touch.

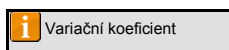


Automaticky: kalkulace průměrné hmotnosti zvířat na základě záznamů z váhy zvířat.

Manuálně: zadání průměrné hmotnosti z vašich vážení.

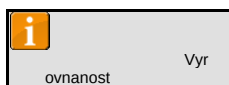


Přírůstek za posledních 24 hodin.



Variační koeficient

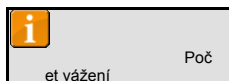
Procentní odchylka hmotnosti zvířat vzhledem k průměrné hmotnosti. Čím vyšší je relativní standardní odchylka (variační koeficient), tím jsou zvířata méně vyrovnaná.



ovnanost

Vyr

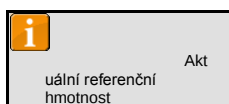
Procento zvířat, jejichž hmotnost je v rozmezí +/-10% od průměrné hmotnosti, tzn. jak vyrovnaná je hmotnost zvířat.



et vážení

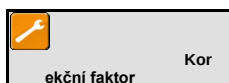
Poč

Počet vážení za posledních 24 hodin.

uální referenční
hmotnost

Akt

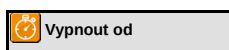
Předpokládaná hmotnost zvířat v aktuální den.



ekční faktor

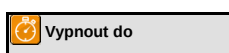
Kor

Nastavení korekčního faktoru pro kompenzaci příliš mnoha vážení lehčích zvířat (viz kapitola 1.3.1).



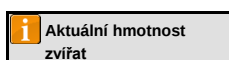
Vypnout od

Nastavení času, během kterých Viper Touch odpojí váhy (viz kapitola 1.3.2).



Vypnout do

Nastavení času, od kterého Viper Touch obnoví vážení.

Aktuální hmotnost
zvířat

Aktuální hmotnost zaznamenaná váhou zvířat (nezobrazuje se pro manuální vážení).

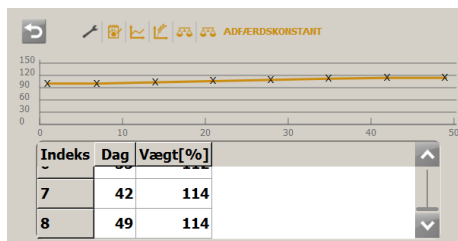
1.3.1 Korekční faktor



Produkce / Váha zvířat / Váha zvířat

Přirozeným chováním brojlerů je, že těžší brojleři nestoupají na váhu tak často jako lehčí brojleři. Váha proto může zaznamenávat hmotnost, která je nižší, než je skutečná průměrná hmotnost brojlerů.

Můžete nastavit **Korekční faktor** pro kompenzaci této váhové odchylky. Pomocí korekčního faktoru počítač Viper Touch opravuje zaznamenanou hmotnost v závislosti na stáří zvířat.



Viper Touch je nastaven od výrobce s křivkou pro behaviorální konstantu, kterou můžete upravit podle svých vlastních pozorování v průběhu dávky.

Pro nastavení korekčního faktoru musíte vypočítat, o kolik je zaznamenaná hmotnost nižší, než určená jatečná hmotnost (v procentech).

Příklad 1: Kalkulace korekčního faktoru

Jatečná hmotnost: 2190 g
 Konečná hmotnost Viper Touch: 2110 g
 Kalkulace: $2190 / 2110 \times 100\% = 103.8\%$
 Korekční faktor $\approx 104\%$

1.3.2 Doby pro odpojení od/do



Produkce / Váha zvířat / Váha zvířat

Při krmení zvířata hodně sežerou a vypijí během krátké doby a jejich hmotnost proto velmi vzrůstá. V období po krmení je tedy jejich hmotnost "chybná". Aby bylo možné získat správnou průměrnou hmotnost, všechna vážení během určité doby po krmení musí být ignorována. Viper Touch odpojí váhu na vámi nastavenou dobu.

Jestliže čas jak pro **Vypnout od**, tak pro **Vypnout do** bude stejný, nastavení nebude platné a váhy nebudou odpojeny. Když, například, budou nastavení následující: **Vypnout od 23:00** a **Vypnout do 02:00**, vážení bude odpojeno od konce jednoho dne do začátku dalšího dne.

1.4 Plnění

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde je počítač Viper Touch nastaven na cílové plnění včetně váhy krmiva.

Hlavní menu		Dílčí menu	
	Produkce		
	Plnění		
Cílové krmení	Cíle		
	Plnění	Běží	
	Program plnění	Pauza	
		Aktivní program č.	
	Manuální plnění	Program plnění	
	Doba chodu manuálního plnění	ZAPI VYP	

Tabulka 4: Přehled menu Plnění na uživatelské úrovni Servis.

Funkce **Plnění** umožňuje počítači Viper Touch automaticky nebo manuálně řídit plnění krmiva.

Automatické plnění lze regulovat pomocí referenční krmné křivky nebo pomocí množství krmiva v kg na cíl. Zvolte typ regulace v menu **Technické / Nastavení / Nastavení / Produkce / Krmivo / Krmení**.

Pro cílové krmení lze použít až tři příčné dopravníky. Každý cíl lze v nastavení přiřadit k jednomu z příčných dopravníků. Všechny cíle, přiřazené k příčnému dopravníku 1, budou naplněny jako první, pak budou naplněny cíle přiřazené k příčnému dopravníku 2, atd.



Produkce / Plnění

Nastavte:

- množství v kg.

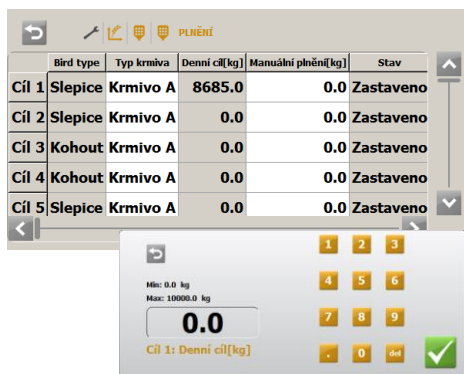
- program plnění s nastavením, kdy, kolikrát a jak dlouho má Viper Touch plnit.



Cíle

Nastavení požadovaného množství pro automatické a manuální plnění.

Při použití referenční křivky se zde musí zadat množství (v menu **Management / Křivky turnusu / Produkce / Referenční krmná křivka**)



Typ krmiva: Nastavení požadované krmné směsi.

Denní cíl: nastavení požadovaného množství krmiva v kg.

Manuální plnění: aktuálně zvážené krmivo pro cíl. Množství je resetováno, když začíná krmení.

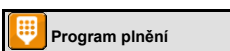
Stav: Zobrazení aktuálního stavu pro jednotlivé destinace.

Zastaveno
Plnění
Čekání na stabilizaci vah
Čekání na spuštění následného chodu
Čas pauzy
Následný chod
Dokončeno

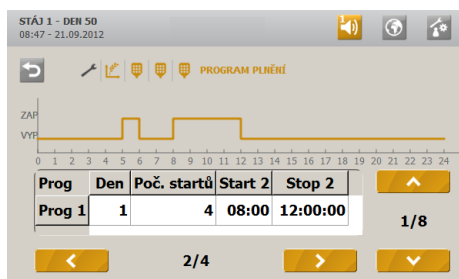
Aktuální cíl: Zobrazení cíle pro toto plnění. Byl-li například nastaven denní cíl 400 kg a byl vytvořen program se dvěma plněními, aktuální cíl bude 200 kg, pokud je program plnění aktivní.

Manuální plán: nastavení požadovaného množství krmiva v kg pro manuální krmení.

Zadání nastavení lze provést do bílých polí. Stisknutím provedete nastavení v následující řadě.



Plnění je spuštěno pomocí spínacích hodin s až 8 programy plnění. Osm programů vám umožňuje nastavit sekvenci křivek pro každý turnus.



Pro každý program nastavte následující:

- Číslo dne pro start programu.
- Počet plnění za den (1-4).
- Časy startu a vypnutí.

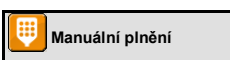
U každého programu (řady) stisknutím pole postupně nastavte jednotlivá pole.

Stisknutím nastavte programy od 2-8.

Stisknutím nastavíte počáteční/konečný čas zvoleného počtu startů.

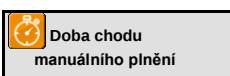
Křivka znázorňuje hodnoty nastavené pro zobrazovaný program.

Viper Touch provádí změnu na další program, když je dosaženo nastaveného čísla dne.



Aktivace **Manuálního plnění** (ZAP/VYP).

Když je plnění dokončeno, nastavení se automaticky změní zpět na VYP.



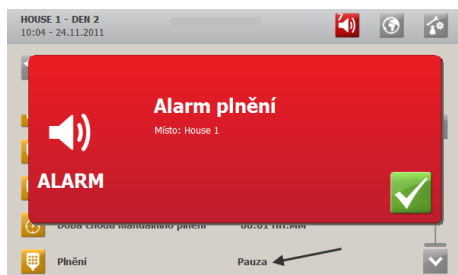
Nastavení maximální doby chodu pro manuální plnění.



Pro manuální plnění nastavte následující:

- Množství krmiva (manuální plán v menu **Cíle**).
- Doba chodu pro manuální plnění.

Aktivujte funkci.



Alarm se spustil, protože čas plnění uplynul před dokončením plnění.

Po napravení příčiny spuštění alarmu lze plnění znovu manuálně spustit. Nezapomeňte nastavit požadovanou hmotnost krmiva v kg pro všechny cíle.

1.5 Krmení

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde byl Viper Touch nastaven pro řízení krmení.

Hlavní menu		Dílčí rmenu	
 Produkce			
 Krmení			
Miskové krmení			
		Stav krmení	ON/OFF
Časově řízené		Stav řízeného krmení	
Časově řízené		Aktuální množství krmiva - tato perioda	
Časově řízené		Množství krmiva - poslední perioda	
Časově řízené		Množství krmiva - cíl	
Časově řízené + Časově a množstvím řízené s dávkováním		Korekce množství krmiva	
Časově řízené		Krmný program	 Aktivní program č.  Krmný program
Časově a množstvím řízené s dávkováním			 Rozdělení krmiva do period
Bubnová váha		Krmná směs	 Aktuální mix krmiva  Křivka míchání krmiva
Řetězové krmení			
		Stav krmení	ZAP/VYP
		Poslední start řetězu	
		Příští start řetězu	
		Krmný program	 Aktivní program č.  Krmný program
Bubnová váha		Krmná směs	 Aktuální mix krmiva  Křivka míchání krmiva
		Řetěz běží	Den/ Číslo
		Celkový počet startů řetězu dnes	
		Celkový počet startů řetězu včera	
		Počet startů řetězu dnes	
		Kalkulovaný počet startů řetězu dnes	
		Počet běhů řetězu - rozdíl	
		Doba chodu řetězu	
Cílové krmení (pouze varianta Rodiče)			
		Krmení slepic	 Stav krmení  Active feed program  Female feed program  Manuální krmení – slepice
			 Manuální krmení  Čas ZAP

Hlavní menu	Dílčí rmenu
 Produkce	
 Krmení kohouti	 Stav krmení
	 Active feed program
	 Male feed program
	 Manuální krmení – kohouti
	 Manuální krmení
	 Čas ZAP
Bubnová váha	 Krmná směs
	 Aktuální mix krmiva
	 Křivka míchání krmiva

Tabulka 5: Přehled menu Krmení na uživatelské úrovni Servis.

Viper Touch Breeder může řídit 3 druhy krmných systémů:

- miskové krmení
- řetězové krmení
- cílové krmení

Viper Touch Breeder může řídit 2 druhy krmných systémů:

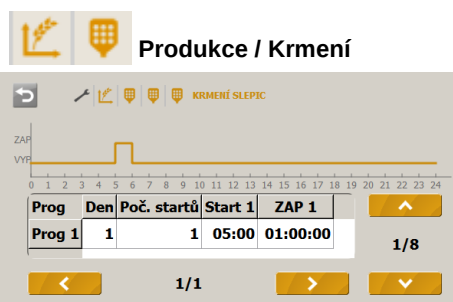
- miskové krmení
- řetězové krmení

Zvolte typ regulace krmiva v nabídce **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce / Krmivo**.

1.5.1 Krmné programy

Všechny typy řízení krmení obsahují krmný program, který je řízen pomocí spínacích hodin. Tyto hodiny lze použít pro nastavení až 8 Krmných program. Řízení krmiva vychází z Krmného programu, která udává kdy se má krmení spustit a jak dlouho má trvat během aktuálního čísla dne.

Množství krmiva je stanoveno v krmné křivce turnusu v menu **Management**. Viz také kapitola 6.3.



V každém programu nastavte:

- Číslo dne pro start dalšího programu.
- Počet startů za den (1-8).
- Časy pro start a stop.

U každého programu (řady) stisknutím pole postupně nastavte jednotlivá pole.

Stisknutím  /  nastavte programy od 2-8.

Stisknutím  /  nastavíte počáteční/konečný čas zvoleného počtu startů.

Křivka znázorňuje hodnoty nastavené pro zobrazovaný program.

Krmná linka je mimo zvolené periody vypnuta, ale příčný dopravník stále může plnit násypky.

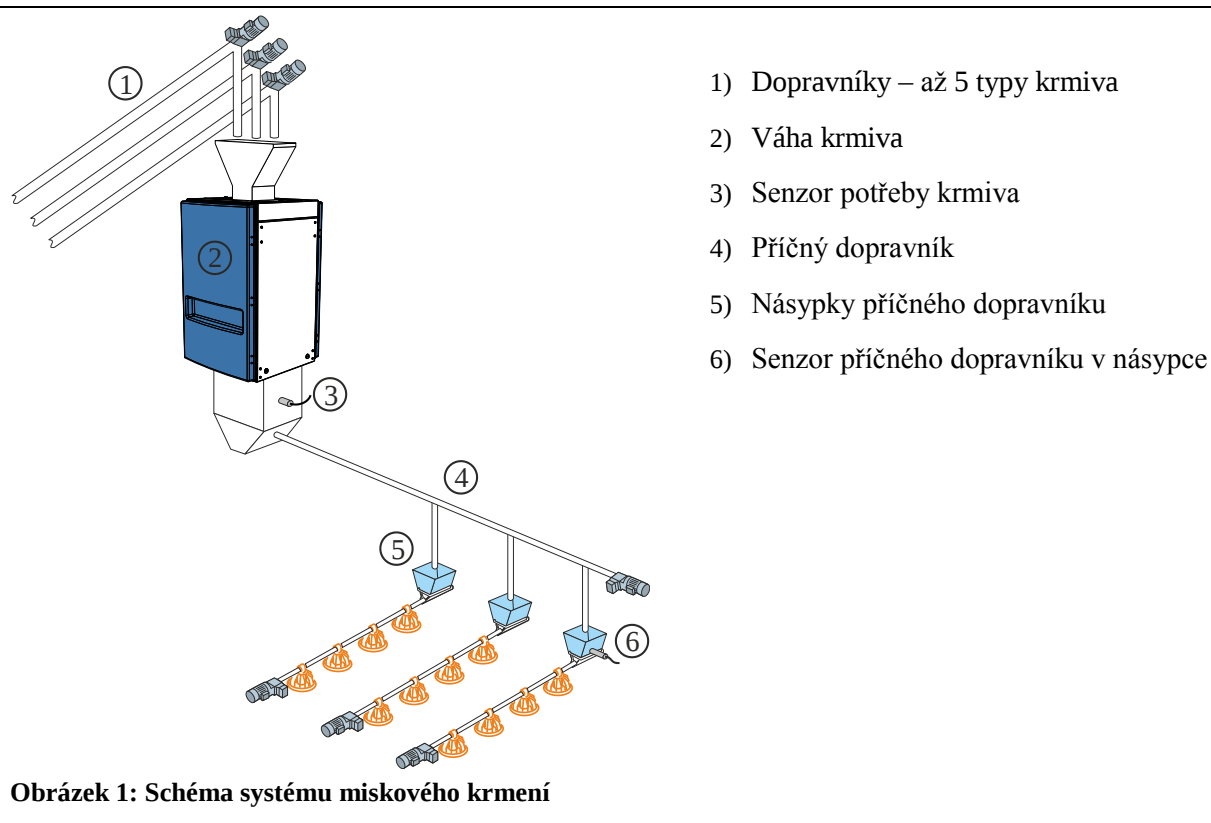
Den před dnem 1 (**Den č. 0**) je relé pro krmení vždy zapnuto. Dávkování krmiva tedy proběhne před naskladněním nového turnusu do stáje. Po posledním číslu dne provoz pokračuje s nastavením posledního programu.

Když je **Stav turnusu** v režimu **Prázdná stáj**, krmení je odpojené.

- Jestliže je čas startu nastaven od 00:00 do 24:00, krmení bude probíhat po celých 24 hodin.

1.5.2 Miskové krmení

V principu je systém krmení konstruován následovně.



Při instalaci nastavte miskové krmení podle jedné z následujících metod řízení: Viz také *Technická příručka*.

- Časově řízené
- Časově a množstvím řízené
- Časově a množstvím řízené s dávkováním

1.5.2.1 Časově řízené miskové krmení

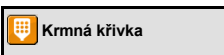
Krmení je provedeno - v periodě, stanovené v krmném nebo světelném programu.

Senzor v násypce na poslední krmné lince zaznamená, zda je potřeba dodat krmivo. Pokud ano, příčný dopravník zaplní všechny násypky během periody krmení. Systém se zastaví, když je senzor zakryt krmivem.



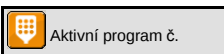
Stav krmení

Stav krmení udává, zda je krmný systém aktivní (**ZAP/VYP**). Systém běží podle nastavení Krmný program.



Krmná křivka

Viper Touch automaticky reguluje krmení ve stáji na základě hodnot, zadaných v menu **Krmný program**.

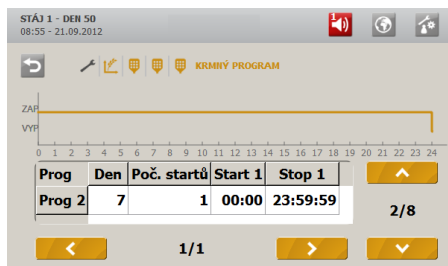


Aktivní program č.

Krmný program se nastavuje, jak je popsáno výše v kapitole 0.

Zobrazení krmného programu, který počítač Viper Touch používá během

aktuálního dne (max. 8).



Krmný program

Nastavte krmnou křivku. Viz kapitola 0.

Menu **Krmná křivka** není viditelné, pokud je miskové krmení řízeno podle světelného programu.

1.5.2.2 Časově a množstvím řízené krmení

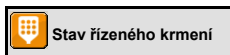
Krmení se provádí množstvím krmiva nastaveným v referenční krmné křivce v menu **Management / Křivky turnusu / Produkce** a v obdobích uvedených v krmném programu nebo ve světelném programu.

Čas a množství krmiva lze aktivovat pouze pro část turnusu. Den startu a den vypnutí udává, ve které části turnusu má být provedeno časově a množstvím řízené krmení (nastavuje se v menu **Technické / Nastavení / Nastavení / Produkce / Krmení**). Mimo tuto periodu se používá pouze časem řízené krmení podle krmného nebo světelného programu.



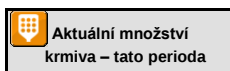
Stav krmení

Stav udává, zda je krmný systém aktivní (**ZAP/VYP**).



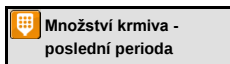
Stav řízeného krmení

Stav udává, zda je krmný systém aktivní (**Dokončeno / Běží / Pauza**).



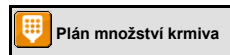
Aktuální množství krmiva – tato perioda

Zobrazení množství krmiva, dosud vykrmeného během této periody.



Množství krmiva - poslední perioda

Odečet množství krmiva, zkrmeného v předchozí periodě.



Plán množství krmiva

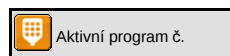
Zobrazení kalkulovaného množství krmiva pro zvířata během této periody.



Krmná křivka

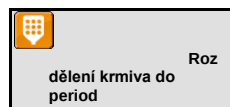
Viper Touch automaticky řídí krmení ve stáji na základně nastavení časů, které se provádí v menu **Krmná křivka**.

Krmný program se nastavuje, jak je popsáno výše v kapitole 0.



Aktivní program č.

Zobrazení krmného programu, který počítač Viper Touch používá během aktuálního dne (max. 8).



dělení krmiva do period

Roz

Nastavení rozdělení celkového množství krmiva do jednotlivých period krmného programu. Viz také kapitola 1.5.2.2.1.

1.5.2.2.1 Rozdělení krmiva do period

STÁ 1 - DEN 50
08:59 - 21.09.2012

ROZDĚLENÍ KRMIVA DO PERIOD

Prog	Den	Poč. startů	Perioda 1[%]
Prog 1	1	1	100.0
Prog 2	7	1	100.0
Prog 3	994	1	100.0
Prog 4	995	1	100.0
...			

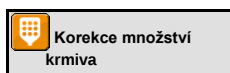
1/8

Nastavte počet startů za den pro každý krmný program.

Požadované množství krmiva během dne (jak je uvedeno v referenční krmné křivce) lze rozdělit mezi více startů (period).

Jestliže je perioda změněna, Viper Touch automaticky upraví následující hodnoty. Proto by změny měly být prováděny ve stejném pořadí, jako je pořadí period.

1.5.2.3 Časově a množstvím řízené miskové krmení s dávkováním



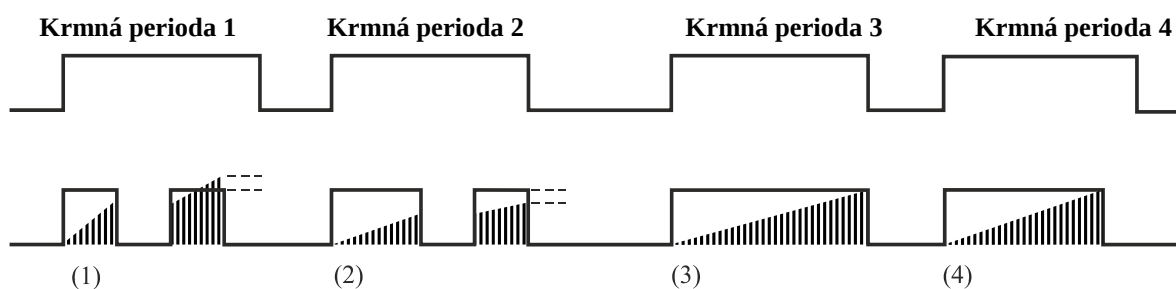
U časově a množstvím řízeného krmiva Viper Touch vypočítává, zda spotřebované množství odpovídá požadované spotřebě. Pokud bylo použito více nebo méně, než je požadované množství, Viper Touch automaticky upraví množství v následujících periodách.

Spotřeba se kontroluje po dokončení krmení zvířat. To znamená, že Viper Touch už dále neregistruje spotřebu (**Zkontrolovat spotřebu po skončení krmení zvířat**).

Pokud bylo vydávkováno více krmiva, než bylo požadováno, Viper Touch zastaví krmnou periodu. Předávkovávané množství krmiva bude odečteno od požadovaného množství krmiva pro příští krmnou periodu.

Pokud bylo vydávkováno méně krmiva, než bylo požadováno, Viper Touch spustí dokrmení po pauze. Jestliže nebylo vydávkováno požadované množství, krmení bude pokračovat, dokud nebude vydávkováno požadované množství nebo dokud krmná perioda neskončí. Pokud nebylo vydávkováno požadované množství před koncem krmné periody, bude chybějící množství krmiva převedeno do další krmné periody.

Příklad 2: Korekce spotřeby krmiva během period



(1) Jedno dokrmení. Příliš mnoho krmiva je odečteno z další krmné periody.

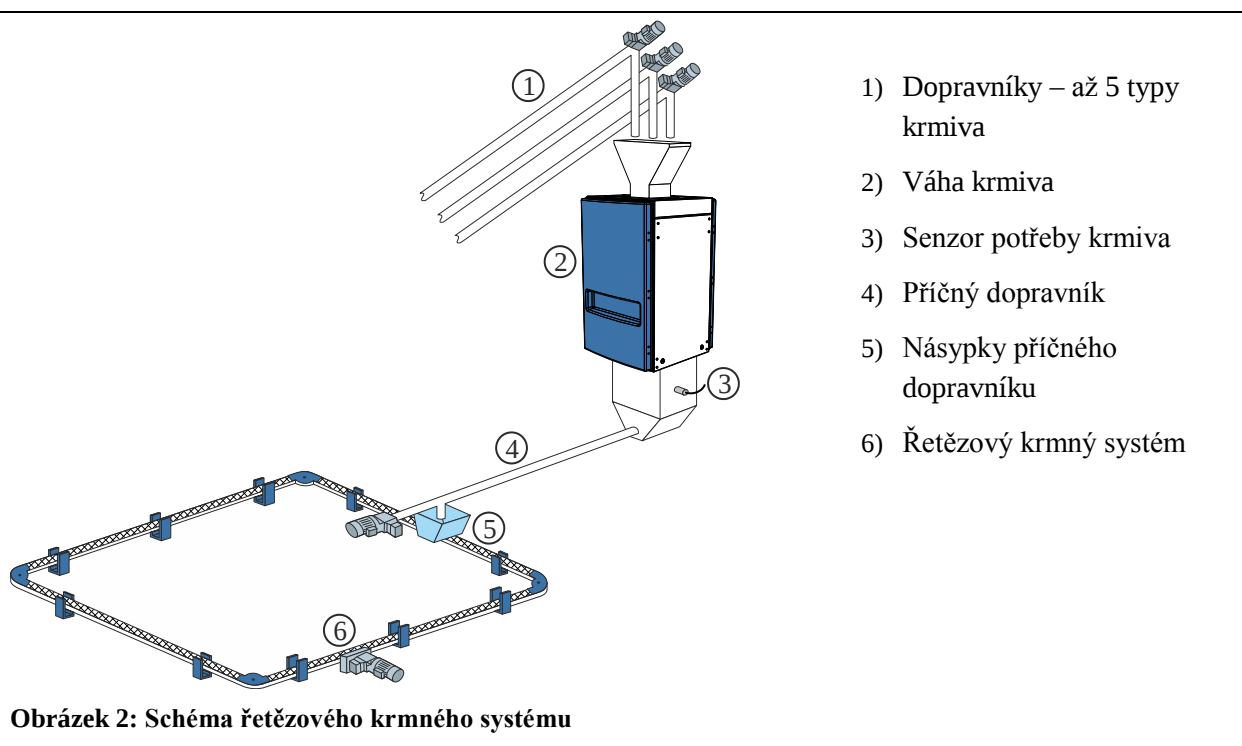
(2) Jedno dokrmení. Je zastaveno krmným programem. Příliš málo krmiva je převedeno do další krmné periody.

(3) Žádné dokrmení. Krmení je zastaveno krmným programem. Množství krmiva odpovídá požadavku.

(4) Krmení zastaveno před koncem krmné periody. Zvířata nežrala po celou dobu nastavené periody (**Zkontrolovat spotřebu po skončení krmení ptáků**) a dostala požadované množství krmiva.

1.5.3 Řetězové krmení

V principu je systém krmení konstruován následovně.

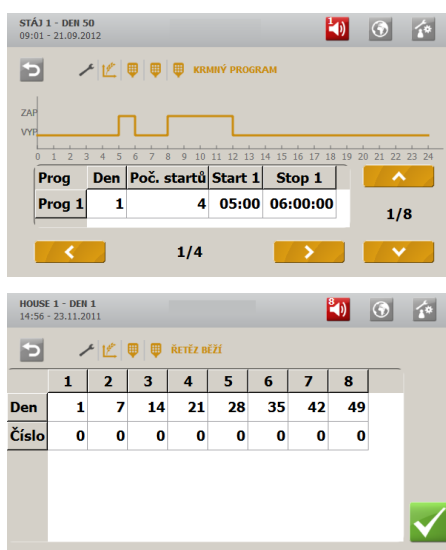


Při instalaci nastavte řetězové krmení podle jedné z následujících metod řízení: Viz také *Technická příručka*.

- Časově řízené.
- Řízené podle světelného programu.

Řetězové krmení dodává denně krmivo pomocí nastavených časů.

1.5.3.1 Časem řízené řetězové krmení



Krmná křivka

- Nastavte krmné periody v křivce.
Viz kapitola 0.

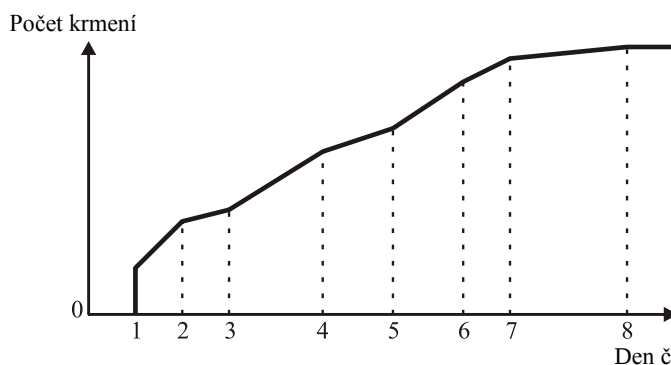
+

Menu **Krmný program** není viditelné, pokud je řetězové krmení řízeno podle světelného programu.

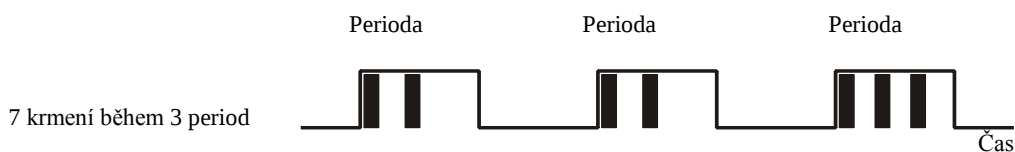
Řetěz běží

Nastavte následující pro každý program:

- Číslo dne
- Počet startů za den

Příklad 3: Řetězové krmení: Počet krmení za den

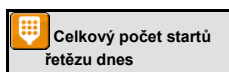
Počet krmení za den se postupně zvyšuje mezi dvěma čísly dne.

Příklad 4: Řetězové krmení: Rozdělení počtu krmení

Počet krmení je rozdělen pravidelně mezi počet startů. Přebývající krmení jsou přidělována od posledního startu.

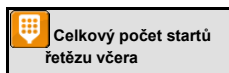


Když je počet krmení menší než počet startů, je krmení provedeno jednou za každý start, dokud není vyčerpán počet krmení.



Celkový počet startů řetězu dnes

Kalkulovaný počet startů řetězu v aktuální den. Počet se postupně zvyšuje mezi dvěma čísly dne.



Celkový počet startů řetězu včera

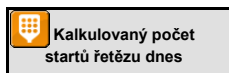
Celkový počet startů řetězu včera v porovnání s počtem startů dnes.



Počet startů řetězu dnes

Počet krmení za den se nastavuje pomocí výše uvedeného programu. Lze upravit číslo pro aktuální den jako rozdíl (změnu) oproti programu. Následující dny budou používat stejný rozdíl (změnu).

Pokud je tento počet vyšší, než je kalkulovaný počet startů řetězu, je příliš mnoho startů vzhledem k délce periody.



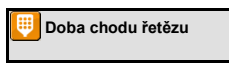
Kalkulovaný počet startů řetězu dnes

Počet startů řetězu, pro které je prostor v periodách.



Počet startů řetězu - rozdíl

Rozdíl vzhledem k počtu krmení, nastavených v programu.



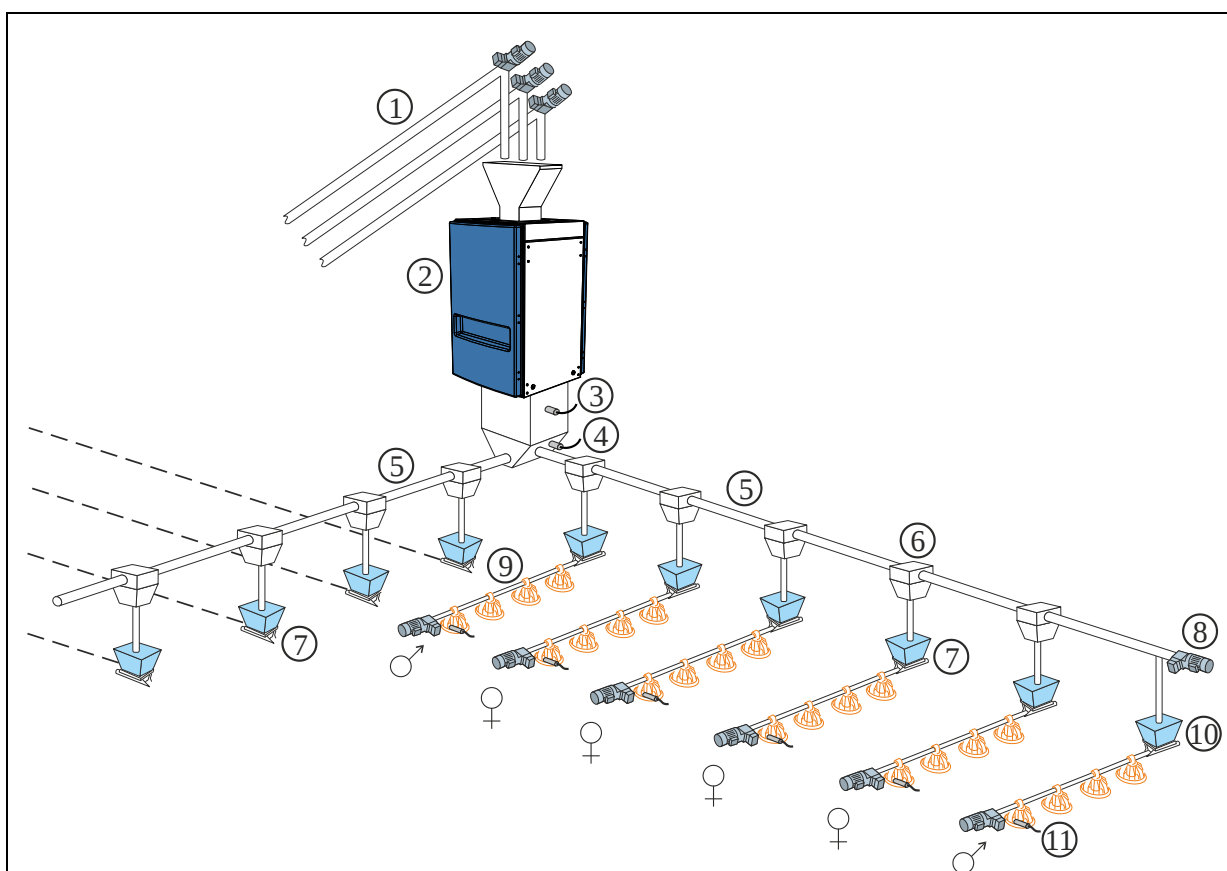
Doba chodu řetězu

Nastavení doby chodu pro jedno otočení řetězu. Je důležité, aby byl tento parametr nastaven správně.

1.5.4 Cílové krmení

Cílové krmení se používá pouze pro rodiče.

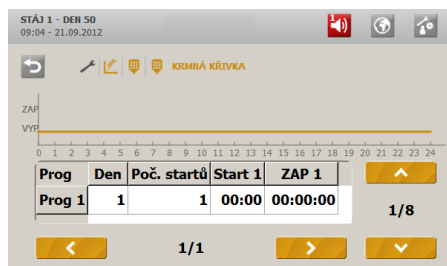
V principu je systém krmení konstruován následovně.



Obrázek 3: Schéma systému cílového krmení

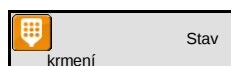
- | | |
|----------------------------------|---|
| 1) Dopravníky – až 5 typy krmiva | 7) Cílová násypka |
| 2) Váha krmiva | 8) Motor příčného dopravníku |
| 3) Senzor potřeby krmiva | 9) Krmný systém |
| 4) Senzor pro signál Prázdný | 10) Bezpečnostní stop příčného dopravníku |
| 5) Příčný dopravník | 11) Kapacitní senzor v kontrolním krmítku |
| 6) Krmný ventil | |

Cílové krmení řídí krmení na základě dodaného množství krmiva (nastavuje se v menu **Plnění**). Počítač Viper Touch může dodávat požadované množství krmiva do 5 různých cílů (umístění). Funkci lze také nastavit na manuální start.

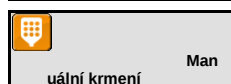


Krmný program

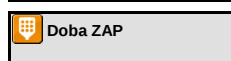
- Nastavte Krmný program. Viz kapitola 0.



Stav udává, zda je krmný systém aktivní.



Nastavení funkce **Manuální krmení** udává, zde je aktivní nebo ne.



Nastavení doby trvání manuálního krmení.

1.5.5 Míchání krmiva (bubnová váha a FW 9940)

Když se používá bubnová váha a FW 9940, Viper Touch může řídit míchání krmných směsí z až 5 typů krmiva.

Krmné směsi lze použít pro miskové a řetězové krmení. Pro cílové krmení lze použít 5 typů krmiva nebo 2 krmné směsi. (Výběr typu krmiva se provádí v menu **Technické / Nastavení / Nastavení / Produkce / Nastavení cílového krmení**).

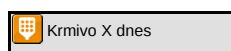
Bod	Den	Krmivo A	Krmivo B	Krmivo C	Krmivo D
Bod 1	0	100	0	0	0
Bod 2	993	100	0	0	0
Bod 3	994	100	0	0	0
Bod 4	995	100	0	0	0
...					

Křivka krmné směsi

Míchání různých typů krmiva je řízeno programem míchání s 8 programy.

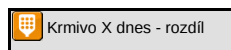
Zadejte požadované množství v procentech krmiva B, C, D a E. Pak Viper Touch automaticky vypočítá množství krmiva A.

Viper Touch neustále mění poměr směsi ze dne na den, aby nedocházelo k náhlým změnám ve složení krmiva.



Zobrazení podílu krmiva X na dnešním složení směsi, jak je nastavena v křivce.

Podíly krmiv B, C, D a E lze nastavit vzhledem k aktuální hodnotě křivky. Takové nastavení bude zobrazeno níže jako rozdíl (změna o).



Zobrazení hodnoty, použité pro změnu **Krmiva X dnes** vzhledem ke Krmný program.

Odečtením rozdílu od **Krmiva X dnes** je možné resetovat rozdíl a vrátit se k původní hodnotě křivky.

Rozdíl se přidává ke křivce krmné směsi. Pokud je nastavena velmi vysoká hodnota rozdílu, **Krmivo X dnes** může časem (když křivka roste nebo klesá) překročit 100% nebo klesnout pod 0%. V takovém případě musí být hodnota pro **Krmivo X dnes** opravena. Nicméně, Viper Touch vždy vypočítá správný poměr složení směsi.

1.6 Spotřeba krmiva

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde byl Viper Touch nastaven pro řízení krmů v menu **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce**.

Hlavní menu		Dílčí rmenu	
 Produkce			
 Spotřeba krmiva			
Broileři	 FCR		
Broileři	 IEV		
	 Enter feed consumption		
	 Dnes	 Krmivo dnes	
		 Krmivo - včera	
		 Krmivo A-E - minulý týden	
		 Krmivo/zvíře - minulý týden	
		 Voda/krmivo - minulý týden	
		 Krmivo A-E	
		 Krmivo celkem	
		 Krmivo/zvířata - celkem	
	 Celkem		

Tabulka 6: Přehled menu Spotřeba krmiva na uživatelské úrovni Servis.

Produkce / Spotřeba

FCR

Na základě hmotnosti zvířat a spotřeby krmiva počítač Viper Touch neustále kalkuluje jejich konverzi krmiva, FCR (Feed Conversion Rate). To odráží, jak efektivně zvířata přeměňují krmivo na tělesnou hmotnost. Čím nižší je FCR, tím lepší je konverze krmiva.

IEV

Viper Touch také kalkuluje tzv. IEV (Index Efektivnosti Výkrmu – angl. PEF), který je celkovým vyjádřením efektivity produkce.

Čím vyšší je hodnota IEV, tím lepší je produkce.

IEV se vypočítá na základě

$$\frac{\text{Hmotnost (kg)}}{\text{Stáří (dny)} \times \text{FCR}} \times (100 - \text{Mortalita (\%)})$$

Enter feed consumption

Ve stájích bez váhy krmiva je možné manuálně zadat hmotnost krmiva, kterou zvířata zkrmí.

Počítač Viper Touch provede výpočty spotřeby krmiva zadaného krmiva stejným způsobem jako automatického vážení krmiva. Viz níže.

Dnes

Viper Touch neustále kalkuluje spotřebu krmiva, kterou aktualizuje tak, jak ubývá krmivo v síle. Úrovně spotřeby jsou kalkulovány zvlášť pro všechny typy krmiva.

Lze zobrazit spotřebu krmiva za posledních 24 hodin a celkovou spotřebu.

V dílčím menu Viper Touch také zobrazuje kalkulace spotřeby krmiva na zvíře a poměr spotřeby voda/krmivo.

1.6.1 Manuální distribuce krmiva před zahájením turnusu (brojeři)

Ve stájích s váhou krmiva naplní počítač Viper Touch krmný systém, pokud stáj nastavíte jako aktivní stáj. Množství krmiva použitého pro plnění není zadáno jako spotřeba krmiva (protože krmivo nebylo zkonsumováno, pouze naplnilo systém).

Pokud chcete ve stáji manuálně krmivo rozdělit (například na papíru), musíte se řídit tímto postupem a ujistit se je krmivo započítáno do spotřeby krmiva (a zařazeno např. do výpočtů FCR a PEF).

1. Počkejte dokud první plnění nebude zcela dokončeno.
2. Pomocí senzoru příčného dopravníku odečtete krmivo z poslední násypky.

1.7 Týdenní program

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde byl počítač Viper Touch Breeder nastaven na cílové krmení v menu **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce**.

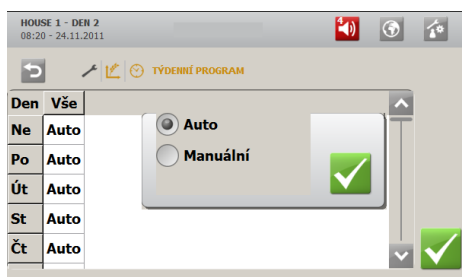


Produkce / Týdenní program



Můžete nastavit krmivo navíc ve dni po ručním krmení.

Nastavte krmivo navíc jako procenta reference pro aktuální den.



Můžete nastavit počítač Viper Touch na manuální plnění a krmení v daný den.

1.8 Voda

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde byl pro počítač Viper Touch nastaven vodoměr v menu **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce**.

Hlavní menu		Dílčí rmenu
 Produkce		
 Voda		
	Stav vody	ZAP/VYP
	Voda - dnes	
	Voda - včera	
	Celková spotřeba vody	
	Voda v minulém týdnu – celkem	
	Vodoměry - celková spotřeba	
	Vodoměry - minulý týden	Číslo dne. / Množství(l.) / Spotřeba(%)
	Voda/zvířata - minulý týden	
	Aktivní program vody	
	Program vody	Den/ Poč. startů/ Start/ Stop
	Dávkování vody	Perioda

Jen při regulaci vody
Časově a množstvím řízené

Tabulka 7: Přehled menu **Voda** na uživatelské úrovni Servis.



Produkce / Voda

	Stav vody	Zobrazení, zda má Viper Touch aktuálně zapnutou nebo vypnutou vodu. Při nastavování alarmů pro vodu lze zvolit, zda má být při generování alarmu voda zapnutá nebo vypnutá. Viz rovněž oddíl 2.4.
	Voda dnes	Celková spotřeba vody od půlnoci.
	Voda včera	Celková spotřeba vody v průběhu minulých 24 hodin.
	Celková spotřeba vody	Celková spotřeba vody za turnus.
	Voda v minulém týdnu – celkem	Celková spotřeba vody v průběhu celého minulého týdne.
	Vodoměry - celková spotřeba	Celková spotřeba vody na turnus.
	Vodoměry - minulý týden	Spotřeba vody na vodoměr za poslední týden.
	Voda/zvířata - minulý týden	Aktuální spotřeba vody vypočítaná na zvíře za poslední týden.



	Číslo dne.	Množství[L]	Spotřeba[%]
Dnes	2	0.0	0.0
Včera	-1	0.0	0.0
Před 2 dny	-1	0.0	0.0
Před 3 dny	-1	0.0	0.0
Před 4 dny	-1	0.0	0.0

Spotřeba vody

Viper Touch sleduje spotřebu vody v litrech pro celkový přehled. Aby se zviditelnily náhlé změny, je spotřeba vody sledována také v procentech.

Za normální podmínek se tato procenta budou pomalu den po dni zvyšovat, tak jak zvířata rostou.

1.8.1 Regulace vody

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde byl Viper Touch nastaven na regulaci vody v menu **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce / Regulace vody**.

Viper Touch má čtyři formy regulace vody:

- časová regulace podle programu
- časová regulace podle světelného programu
- časová a množstevní regulace podle programu

časová a množstevní regulace podle světelného programu

V principu regulace vody funguje jako regulace krmiva. Pomocí spínacích hodin můžete natavit až 8 programů vody, které udávají, kdy a jak dlouhý je přístup k vodě podle aktuálního čísla dne. Viz také kapitola 1.5.1.

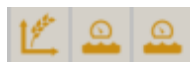
Je také možno regulovat vodu podle světelného programu.

Rovněž je vhodné instalovat regulaci vody pro upozornění na alarmy k rychlému monitorování netěsností a výpadků vodního systému.

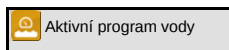
Prosím, všimněte si, že:

- od začátku do prvního čísla dne je přívod vody otevřen 24 hodin
- mimo zvolenou periodu není přístup k vodě

Při časové a množstevní regulaci vypne Viper Touch vodu po spotřebování požadovaného množství. amount-controlled water, Viper Touch turns off the water when the desired amount has been consumed



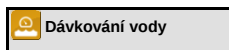
Produkce / Voda / Program vody



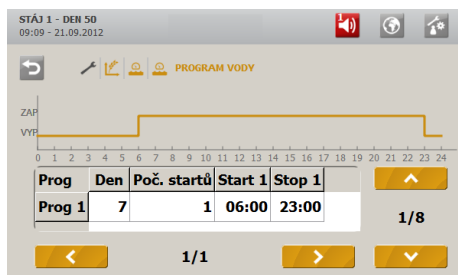
Zobrazení programu vody, který Viper Touch používá v aktuální den (max. 8).



Viper Touch automaticky reguluje přívod vody na základě nastavení času v menu **Program vody**.



Nastavení dávkování vody mezi periody Programu vody. Viz také kapitola 1.5.2.2.1.



Prog	Den	Poč. startů	Perioda 1[%]
Prog 1	7	1	100.0
Prog 2	993	1	100.0
Prog 3	994	1	100.0
Prog 4	995	1	100.0

Program vody

U každého programu (řady) stisknutím pole postupně nastavte jednotlivá pole.

Stisknutím / nastavte programy od 2-8.

Stisknutím / nastavíte počáteční/konečný čas zvoleného počtu startů.

Křivka znázorňuje hodnoty nastavené pro zobrazovaný program.

Pokud je voda regulována podle světelného programu, žádný program vody nenastavujte.

Dávkování vody

Počet denních spuštění pro každý program je nastaven ve vodních programech.

Požadované množství vody za den (jak je indikováno v referenční křivce) lze rozdělit mezi několik spuštění (period).

Pokud se perioda změní, Viper Touch automaticky upraví následné hodnoty. Proto provádějte změny tak, aby byl dodržen sled period.

1.9 Silo

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde byl Viper Touch nataven pro řízení krmiva v menu **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce**.

Hlavní menu		Díličí rmenu	
	Produkce		
	Silo		
	Obsah sila 1		
	Automatická změna		
	Postupná změna		
	Čas před změnou		
	Minimální obsah sila před změnou		
	Silo 1-5		Dodávka do sila 1
			Protokol dodávek silo 1
			Typ krmiva
			Vybrané silo/ Vybrat silo
			Dodávka/ Datum
			Krmivo A-E

Tabulka 8: Přehled menu Silo na uživatelské úrovni Servis.

Viper Touch registruje spotřebu krmiva z jednoho z pěti sil vážením krmiva.



Produkce / Silo



Při návozu krmiva do sila Viper Touch zaktualizuje množství krmiva v silu podle informace, kterou zadáte.

V případě elektronického vážení sila se záznam provede automaticky.

Silo 1 stav

Aktuální obsah krmiva v silu je neustále aktualizován množstvím zadaným jako **Dodávka do sila** a množstvím spotřebovaného krmiva.

V některých situacích musí být Stav sila nastaven manuálně (jen pro přeplopnou váhu, bubnovou váhu nebo pro časově řízené vážení krmiva).

Lze to však provádět pouze pro opravu aktuálního obsahu sila. Pokud zapomenete zadat množství navezeného krmiva nebo zjistíte, že obsah sila neodpovídá vašemu pozorování, můžete zadat skutečné množství manuálně.

Dodávka do sila

Při návozu nového krmiva zde musíte zadat dodané množství do Viper Touch.

Protokol dodávek do sila

Protokol dodávek s informací o množství a datu každého návozu. Ukládá až 20 dodávek do každého sila.

Vybrané silo / Vybrat silo

Jestliže je stejný typ krmiva ve více silu, lze zvolit, ze kterého sila se má krmivo dodávat do stáje. Změna nastavení se projeví okamžitě.

Automatická změna

Nastavení, zda má Viper Touch automaticky přepínat na jiné silo se stejným typem krmiva, když je aktivní silo prázdné.

Tato funkce není dostupná, když jsou použity dvě nezávislé váhy (na silech).

Postupná změna

Při automatické změně Viper Touch může přepnout na jiné silo. Nastavení zbytkového množství krmiva, při kterém má začít postupná změna. Viz také kapitola 1.9.2.

Čas před změnou

Nastavení času před automatickou změnou sil.

Minimální obsah sila před změnou

Viper Touch považuje silo za prázdné, kdy je množství krmiva nižší, než toto nastavení a dopravník ze sila nedopravuje krmivo do váhy. To kompenzuje nepřesnosti v zadaných údajích při návozu a na váze krmiva.

Pokud je silo vyprázdněno a množství krmiva v přehledu sila je vyšší než nastavený **Minimální obsah sila**, Viper Touch nemůže automaticky přepnout na jiné silo. Množství proto musí být změněno na 0.000 tun, aby Viper Touch mohl provést automatickou změnu.

1.9.1 Senzor prázdného sila

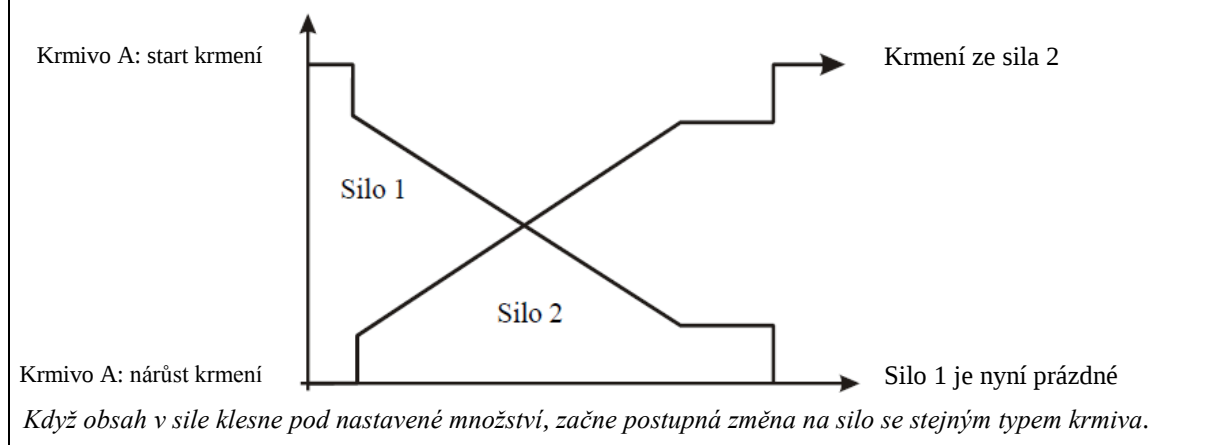
Pokud je použit senzor prázdného sila, počítač Viper Touch zastaví dopravník ze sila ve chvíli, senzor zaznamená, že v silu není žádné krmivo. Pokud používáte časově řízenou váhu krmiva, ukončí se také záznam spotřeby krmiva.

Kromě toho senzor také upozorní počítač Viper Touch na provedení automatické změny na další silo se stejným typem krmiva, jak je popsáno výše. Pokud není k dispozici žádné další silo s dostatečným množstvím krmiva, počítač Viper Touch spustí alarm: Žádné krmivo pro váhu krmiva Viz odstavec 2.4.

1.9.2 Postupná změna

Viper Touch může postupně měnit mezi 2 sily se stejným typem krmiva. Tak je možné postupně přecházet na jinou krmnou směs, např. z krmiva používaného na začátku turnusu na další krmivo, používané později (platí jen pro bubnovou váhu a FW 9940).

Příklad 5: Postupná změna ze sila 1 do sila 2



1.10 Denní silo – vážení krmiva

Tato část platí pouze pro haly s nosnicemi, kde byl Viper Touch nastaven pro den pro silo v nabídce **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce / Denní silo**.

Hlavní menu	Díličí rmenu
 Produkce	
 Denní silo	
 Aktuální stav	

Tabulka 9: Přehled menu **Denní silo** na uživatelské úrovni Servis.

V případě cílového krmení počítač Viper Touch může zvážit požadované množství krmiva pomocí denního sila na tenzometrech.

  **Produkce / Denní silo**

 **Aktuální stav**

Zobrazení aktuálního množství krmiva v denním síle.

1.11 Světelný režim

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde byl Viper Touch nastaven pro řízení světelného režimu v menu **Technické / Nastavení / Instalace / Produkce / Světelný režim**.

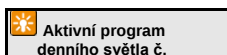
Hlavní menu		Dílčí rmenu	
 Produkce			
 Světelný režim			
	 Hlavní světlo	 Č. programu osvětlení aktivního dne	
		 Hlavní světelný program	Den/ Poč. startů/Start/Stop
		 Osvětlovací systém	
		 Intenzita světla	
Stmívač		 Intenzita světla vyp.	
		 Hodnota světelného senzoru	
		 Stmívání a rozsvícení	
			Režim pro rozsvícení
Normální			Hlavní světlo doba rozsvícení
Pokročilé			Nastavení rozsvícení
			Režim pro stmívání
Normální			Hlavní světlo doba stmívání
Pokročilé			Nastavení stmívání
	Pomocné světlo	 Osvětlovací systém	
		 Zahájit rozdíl	
		 Zastavit rozdíl	
		 Pomocné světlo - program	
		 Intenzita světla	
		 Intenzita světla vyp.	
		 Stmívání a rozsvícení	
			Režim pro rozsvícení
Stmívač			Doba rozsvícení
Stmívač			Nastavení rozsvícení
			Režim pro stmívání
S stmívač			Doba stmívání
Normální			Nastavení stmívání
Pokročilé			
Normální			
Pokročilé			
	 Inspekční osvětlení	ZAP/VYP	

Tabulka 10: Přehled menu Světelný režim na uživatelské úrovni Servis.

Viper Touch reguluje světlo v hale pomocí funkce **Regulace světla**. Regulace světla sestává ze tří různých typů světla: primární světlo, pomocné světlo a inspekční světlo, a lze je vzájemně nezávisle zapínat a vypínat na požadované periody. Když je světelný zdroj opatřen stmívačem, lze rovněž nastavit proměnlivé intenzity světla (funkce stmívače je popsána v technické příručce).



Produkce/ Regulace světla/Primární světlo



Odečet světelného programu, podle nějž je regulováno primární světlo.



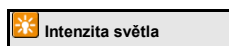
Nabídka pro nastavení světelných programů (max. 8).

Viper Touch automaticky reguluje světlo v domě na základě hodnot, které označíte v nabídce **Světelný program**.

Nastavte program podle níže uvedeného popisu.

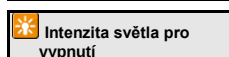


Odečet, zda je primární světlo zapnuto nebo vypnuto.



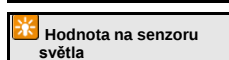
Intenzita světla

Nastavení intenzity světla pro primární světlo (se stmívačem světla).



Intenzita světla pro vypnutí

Nastavení minimální úrovně světla (se stmívačem světla).



Hodnota na senzoru světla

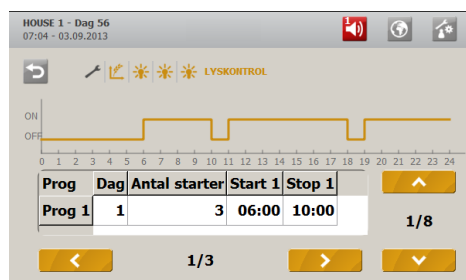
Odečet aktuální intenzity světla, měřené světelným senzorem (se světelným senzorem). Pokud existuje více senzorů, Viper Touch zobrazuje průměrnou hodnotu.



Stmívání a rozsvícení

Nastavení periody se zvyšující se nebo snižující se intenzitou světla při změně stavu světla a tma ve stáji. Viz odstavec 1.11.1. K dispozici pouze ve stájích se stmívačem.

Světelný program



Funkce regulace světla funguje ve 24hodinovém cyklu až se šesti programy.

V každém programu nastavte:

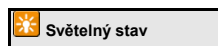
- Den zahájení pro následující světelný program
- Počet spuštění za den (1 - 8).
- Časy pro spouštění a vypínání.

Viper Touch uchovává časy zapnutí a vypnutí pro každý světelný program od jednoho čísla dne ke druhému.

Předchozí den **Den 1 (Aktuální den č. 0)**, světlo je zapnuto po celých 24 hodin ze stejnou intenzitou jako pro **Den 1**.

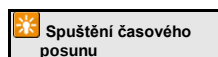


Produkce/ Regulace světla/Pomocné světlo



Světelný stav

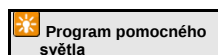
Odečet, zda je pomocné světlo zapnuto nebo vypnuto.



Spuštění časového posunu

Nastavení časového posunu pro pomocné světlo, posun ve vztahu k nastavení světelného programu. Časový posun lze nastavit jako kladnou nebo zápornou hodnotu, podle toho, zda má být pomocné relé aktivováno před hlavním nebo po hlavním relé. Viz též příklad 7.

Příslušná funkce **Časový posun vypnutí pomocného světla** vypne světlo.



Program pomocného světla

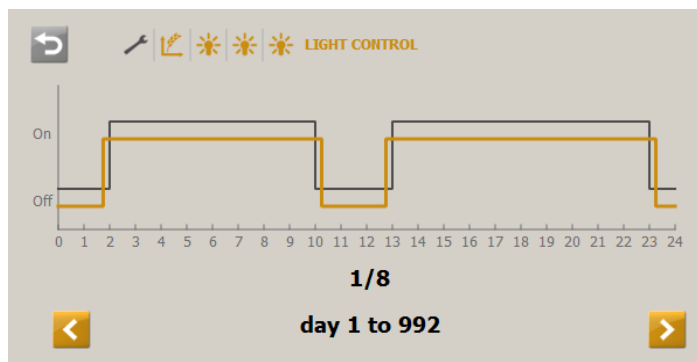
Grafické zobrazení časového posunu zapnutí/vypnutí.

Když se pro pomocné světlo používá stmívač světla, nastavení funkcí **Intenzita světla**, **Intenzita pro vypnutí světla** a **Časový posun intenzity světla** se provádí jak je popsáno pro primární světlo.

Příklad 6: Časový posun pro pomocné světlo

Zahájit rozdíl - 00:15
Zastavit rozdíl + 00:15

Hlavní světlo
Pomocné světlo



Pomocné světlo zapíná a vypíná světlo, časový posun je ve vztahu k primárnímu světlu.

Časový posun lze nastavit jako časový posun pro zapnutí a vypnutí každého pomocného světla.

**Produkce/ Reglace světla/Inspekční světlo**

Inspekční světlo

Aktivace inspekčního světla pro nastavený časový interval.

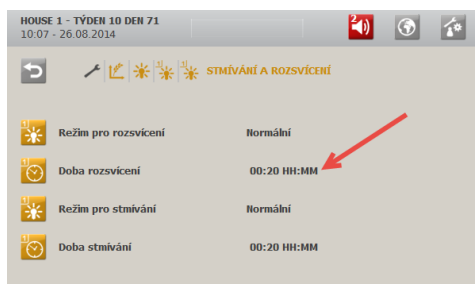
1.11.1 Stmívač světla

Když je použit stmívač světla, úroveň světla lze regulovat tak, že perioda světla začíná "úsvitem", kdy se světlo změní z "noci" na "den". Podobně končí perioda světla "soumrakem".



Úsvit a soumrak jsou začleněny do periody světla.

Periody úsvitu a soumraku mohou po sobě následovat ve zvoleném časovém pořadí, nezávisle na sobě: **Normální** a **Pokročilé**.

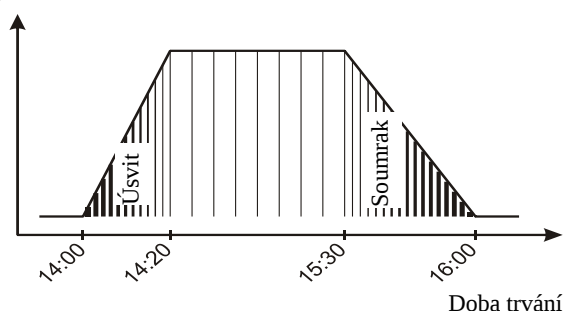
**Normální**

V průběhu nastavené periody mění Viper Touch světlo na požadovanou úroveň.

Příklad 1: Normální stmívač světla

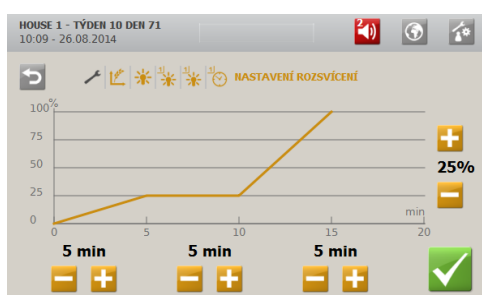
Čas zahájení 14:00
Čas zastavení 16:00
Čas úsvitu 0:20
Čas soumraku 0:30

Stmívač světla



Doba trvání

"Když použijete stmívač světla, perioda světla začne úsvitem, kdy se světlo po specifikované periodu mění z noci na den. Podobně končí perioda světla "soumrakem".


Pokročilé

V průběhu tří period mění Viper Touch světlo na požadovanou úroveň.

Nastavte dobu trvání jednotlivých period a hodnotu intenzity světla, když perioda uplyne.

1.12 Počítadlo vajec

Tato část platí pouze pro haly s nosnicemi, kde byl Viper Touch nastaven na počítání vajec v nabídce **Technická / Nastavení / Instalace / Produkce/ Počítadlo vajec**.

Hlavní menu		Sub rmenu
		Produkce
		Počítadlo vajec
		Počet vajec celkem
		Celkový počet vajec
Automaticky		Celkový počet vajec
Automaticky		Počet vajec - dnes
Manuální		Manuální vejce
		Vejce - systém/patro

Tabulka 11: Přehled úplné nabídky počítadla vajec na úrovni servisního uživatele.

Viper Touch může zaznamenat počet vajec prostřednictvím vstupu z automatického počítadla vajec nebo prostřednictvím ručního vstupu. Počet vajec je sčítán za den a celkově a historie se zobrazuje graficky ve formě křivky (**Management/Křivky trendu/ Produkce/ Dnes/ Křivka počítadla vajec - dnes**).



Produkce/Počítadlo vajec



Počítadlo vajec

Nabídka pro počítadlo vajec. Existuje až 32 počítadel vajec.



Počet vajec celkem /
dnes

Výpočet celkového počtu vajec, zaznamenaného pro tento den nebo celkem.



Manuální vejce

Zadání počtu vajec. Zadání hodnot pro sumarizované celkové hodnoty.



Vejce v systému/na
podlaze

Zadání počtu vajec v systému a na podlaze. Viz rovněž oddíl 1.12.1.

1.12.1 Počet vajec v systému a na podlaze

DL 539 rovněž umožňuje zaznamenat vejce, snesená mimo hnízda. Rozlišuje se mezi vejci na podlaze, která byla snesena na podlahu, a vejci v systému, snesenými v jiné lokalitě produkčního systému.

Type	I dag	Hold	Indtast ny værdi	Tilføj til total
System-æg	5	5	0	☐
Gulv-æg	0	0	0	☐

Zadejte hodnotu a zvolte, zda má být přičtena k součtu.

1.13 Spínací hodiny

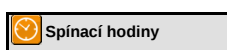
Tento oddíl platí pouze pro haly, kde je nastaven 24hodinový cyklus pro regulaci světla v nabídce **Technická / Nastavení / Instalace / Produkce / 24hodinový cyklus**.

Hlavní menu	Dílčí menu
	 Produkce
 Spínací hodiny	
 Spínací hodiny 1-4	 Počet aktivních bodů
	 Spínací hodiny Bod/ Čas startu/ Doba ZAP

Tabulka 12: Přehled menu Spínací hodiny na uživatelské úrovni Servis.

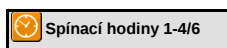


Produkce /Spínací hodiny



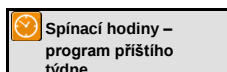
Spínací hodiny

Menu spínací hodiny. K dispozici jsou až 4 spínací hodiny.



Spínací hodiny 1-4/6

Nastavení počtu spuštění, doby spuštění a času zapnutí.



Spínací hodiny –
program příštího
týdne

Nastavení toho, zda budou spínací hodiny aktivní v jednotlivých dnech týdne.

Příklad 2: Spínací hodiny s týdenním programem – úterý VYP

 SPÍNACÍ HODINY							
Den	Aktivní						
Ne	☒						
Po	☒						
Út	☐						
St	☒						
Čt	☒						
Pá	☒						
00:00	Pondělí	24:00	00:00	Úterý	24:00	00:00	Středa
	ZAP		ZAP		VYP		ZAP
	Čas startu	Čas ZAP				Čas startu	

Spínací hodiny s týdenním programem

Spínací hodiny mohou být u jednotlivých dnech týdne nastaveny na aktivní nebo neaktivní.

Pokud čas ZAP proběhne za půlnoc v den kdy sp.hodiny nejsou aktivní, zůstane funkce ZAPNUTÁ až do doby, kdy čas uběhne.

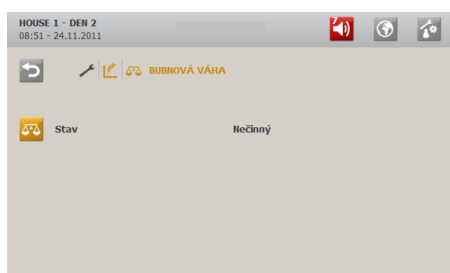
1.14 Váha krmiva

Tato kapitola se týká pouze stájí, kde je nainstalována bubnová váha nebo váha FW 9940.

Hlavní menu	Díličí menu
 Produkce	
 Váha krmiva	
Stav	Vážení - prázdná Plnění váhy Vážení - plná Vyprazdňování váhy Nečinná Čekání na váhu Nastavení polohy klapky Kalibrace váhy Servis vyprázdnění váhy Vyprázdnit váhu manuálně

Tabulka 13: Přehled menu Váha krmiva na uživatelské úrovni Servis.

Produkce / Váha krmiva



Viper Touch udává aktuální stav váhy. To může být použito při kalibraci, kterou lze provést.

1.15 Uživatelsky definovaný vstup

Hlavní menu	Díličí menu
 Produkce	
 Uživatelsky definovaný vstup	
Uživatelsky definovaný vstup	Zadat novou hodnotu/ Dnes/ Turnus/ Jednotka

Tabulka 14: Souhrn nabídky Uživatelsky definovaný vstup na úrovni servisního uživatele.

Produkce / Uživatelsky definovaný vstup

Navn	Indtast ny værdi	I dag	Hold	Enhed
Revne aeg	0.00	5.00	5.00	Ingen
Vaegt af revne aeg	0.00	0.40	0.40	Kilo

Zadejte ručně hodnoty maximálně pro šest uživatelsky definovaných vstupů.

Viper Touch přičítá hodnoty pro aktuální den a pro celou dávku.

Pro pojmenování hodnot a volbu asociované jednotky viz technickou příručku.

1.16 Intervalové časové spínače

Tento oddíl se týká pouze hal, kde je Viper Touch nastaven s intervalovými časovými spínači v nabídce **Technické/Nastavení/Instalace/Produkce/Intervalové časové spínače**.

Hlavní menu		
	Produkce	
	Interval timers	
	Intervalové časové spínače	ZAP/VYP
	Časovač intervalu 1 - čas zapnutí	
	Časovač intervalu 1 - čas vypnutí	

Tabulka 15: Souhrn nabídky intervalového časového spínače na úrovni servisního uživatele.

Produkce/ Intervalové časové spínače

    INTERVAL-TIMER 1		
	Interval-timer 1	OFF
	Interval-timer 1 ON-time	00:05:00 tt:mm:ss
	Interval-timer 1 OFF-time	00:05:00 tt:mm:ss

Intervalové časové spínače umožňují zapínání a vypínání funkce a nastavení intervalů ve vztahu k počítačovým programům v hale.

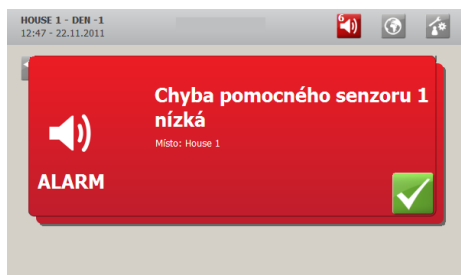
V nabídce **Technické/ Nastavení/ Instalace/ Produkce/ Intervalové časové spínače** je nastaveno, podle kterého programu intervalový časový spínač postupuje (hlavní světlo, pomocné světlo nebo 24hodinový cyklus). Například když zvolíte, že prvním intervalovým časovým spínačem bude ovládáno hlavní světlo, intervalový časový spínač bude běžet, když je program hlavního světla zapnutý.

Nastavte zapínání a vypínání pro časový spínač.

2 Alarmy

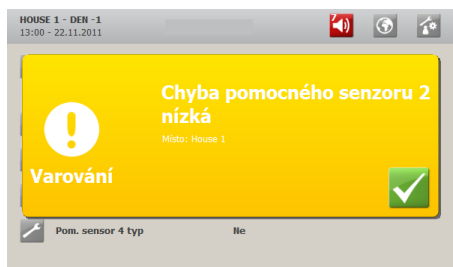


Alarmy fungují pouze tehdy, když je stav turnusu nastaven na **Aktivní stáj**.



Když vznikne alarm, Viper Touch zaznamená typ alarmu a čas, kdy se objevil.

Tato informace se zobrazí na displeji ve zvláštním okně alarmu.



Jsou dva typy alarmu:

Tvrdý alarm: Červené vyskakovací hlášení alarmu na zařízení Viper Touch a generování alarmu pomocí připojených jednotek alarmu, např. sirény.

Měkký alarm: Žluté vyskakovací hlášení alarmu na zařízení Viper Touch.

V menu alarmu je možné určit, jestli mají být alarmy týkající se produkce nastaveny jako tvrdé nebo měkké.

Změna přepnutí

Je-li počítačový systém připojen k přepínacímu modulu s funkcí potlačení, může se při změně polohy přepínacího modulu spustit alarm.

Změny polohy přepínače se zaznamenávají v provozním protokolu v adresáři **Technické/ Servis/ Paměť**.



Počítač také spustí signál alarmu, u kterého si můžete zvolit, jestli zůstane zachován.

Signál pak bude trvat do té doby, než alarm potvrdíte. To platí také pro případ, kdy příčina alarmu již zanikla.

Zachované alarmy:

ANO: Signál trvá, i když příčina alarmu zanikla.

NE: Signál se vypne, když příčina alarmu zanikla.

2.1 Vypnutí signálu alarmu

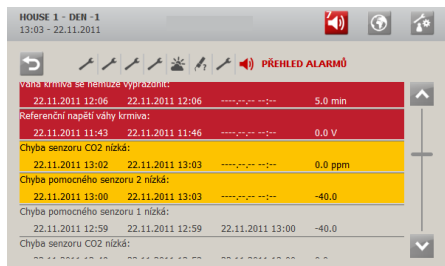


Okno alarmu zmizí a signál alarmu se vypne, když potvrdíte alarm stisknutím tohoto tlačítka.

2.2 Přehled alarmů

Klima a produkční počítač Viper Touch zaznamenává alarmy včetně informace o tom, kdy se objevily a kdy zanikly. Často následuje několik alarmů za sebou, protože chyba v jedné funkci ovlivní další funkce.

Například alarm klapek může být následován teplotním alarmem, protože počítač nemůže správně řídit teplotu s poruchou klapek. Tímto způsobem lze zpětně vysledovat průběh alarmů v čase a najít chybu, která alarmy způsobila.



Barvy v přehledu alarmů odpovídají stavu alarmů:

Červená: aktivní alarm

Žlutá: aktivní varování

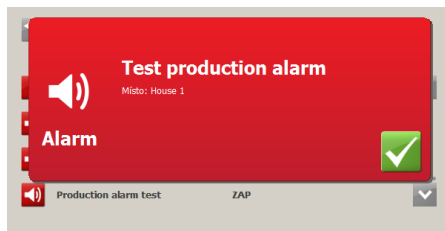
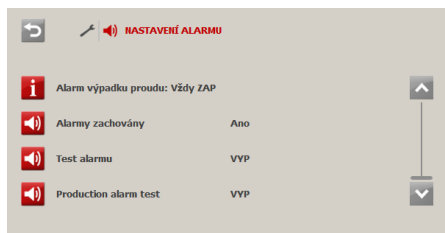
Šedá: alarm skončil

Viper Touch ukládá až 20 aktivních a dřívějších alarmů.

Když vznikne 21. alarm, počítač vymaže nejstarší alarm ze své paměti.

2.3 Test alarmu

Pravidelné testování alarmů přispívá k tomu, že skutečně fungují, když je potřeba. Proto byste měli provádět test alarmů každý týden. Test musí být prováděn ve všech stájích odděleně (jednotlivě).



Alarmy

Stiskněte **Test alarmu** a stiskněte ZAP – tím spustíte testování.

Zkontrolujte, zda kontrolka alarmu bliká.

Zkontrolujte, zda systém alarmu pracuje podle očekávání.

Testování ukončíte kliknutím na .

Viper Touch obsahuje řadu alarmů, které jsou spuštěny v případě technické chyby, nebo při překročení limitů alarmu. Některé alarmy jsou vždy zapojeny, např. **Výpadek proudu**. Ostatní alarmy můžete zapojit a odpojit a u dalších můžete nastavit limity alarmu.

Za správné nastavení alarmů vždy zodpovídá uživatel.

 Nastavení alarmu	
 Produkce	
 Alarm - krmivo	
 Váha krmiva	
 Žádné krmivo do váhy	
	Žádné krmivo do váhy
	Doba před alarmem
	Čas zastavení dopravníku ze sila
	Odpojením senzoru krmiva restartujte po alarmu dopravník ze sila

 Nastavení alarmu	
	Doba chodu dopravníku ze síla
Váha denního síla pouze s cílovým krmením.	 Denní sílo není prázdné
Bubnová váha a DOL 9940	 Chybí typ krmiva
	 Váhu krmiva nelze vyprázdnit
	 Selhání kalibrace váhy
	 Váha krmiva je nestabilní
Sdílená váha	 Referenční napětí
Řetězové nebo miskové krmení s hrotovou nebo bubnovou váhou.	 Klapka ve špatné poloze
	 Alarm příčného dopravníku
	 Alarm příčného dopravníku
	 Doba před alarmem - alarm příčného dopravníku
Miskové krmení	 Nedostatek krmiva
	 Alarm - nedostatek krmiva
	 Začít kontrolu v den č
	 Kontrolní interval
	 Spotřeba krmiva v daném kontrolním intervalu
Miskové krmení	 Příliš mnoho krmiva
	 Alarm - příliš mnoho krmiva
	 Kontrolní interval
	 Spotřeba krmiva v daném kontrolním intervalu
	 Den startu alarmu
	 Spotřeba krmiva snížena
	 Spotřeba krmiva snížena
	 Začít kontrolu v den č
	 Limit alarmu
Chain or pan feeding with water meter	 Nedostatek krmiva při startu
	 Alarm - nedostatek krmiva při startu
	 Začít kontrolu v den č
	 Doba pro kontrolu alarmu
	 Spotřeba krmiva v daném kontrolním intervalu
	 Příliš mnoho krmiva po vypnutí
	 Alarm - příliš mnoho krmiva po vypnutí
	 Max. spotřeba krmiva po zastavení
Řetězové nebo miskové krmení s vodoměrem	 Poměr voda/krmivo
	 Alarm poměru voda/krmivo
	 Začít kontrolu v den č
	 Prahová doba pro alarm
	 Limit alarmu pro poměr voda/krmivo
	 Zavřít vodu, pokud je aktivní alarm vysokého poměru voda/krmivo

 Nastavení alarmu	
Pouze cílové krmení	 Obsah sila  Alarm Silo - nízký obsah  Silo - nízký obsah  Alarm - silo je prázdné  Příliš nízká hladina krmiva  Alarm - nízká hladina krmiva A  Limit - nízká hladina krmiva A
	 Cílené plnění - alarmy  Cílené plnění  Cílový ventil nelze otevřít  Cílový ventil nelze zavřít
	 Alarm - voda
	 Alarm Min. a max. voda  Alarm Min. a max. voda  Max. hranice alarmu - voda  Min. hranice alarmu - voda  Zavřít vodu při aktivaci alarmu maxima vody
	 Alarm - nedostatek vody  Nedostatek vody, když otevřeno  Nedostatek vody, když otevřeno Limit  Nedostatek vody, když otevřeno Čas
S regulací vody	 Alarm - příliš mnoho vody  Příliš mnoho vody, když otevřeno  Příliš mnoho vody, když otevřeno Čas  Příliš mnoho vody, když otevřeno Limit  Příliš mnoho vody, když zavřeno  Příliš mnoho vody, když zavřeno Limit  Příliš mnoho vody, když zavřeno Čas  Zavřít vodu, když je příliš mnoho vody
	 Den startu alarmu
	 Alarm - světla
	 Světelné senzory - limit odchylek ±
	 Světelné senzory - prodleva alarmu odchylky
	 Hlavní světlo  Alarm hlavního světla  Limit alarmu osvětlení ±  Prodleva alarmu osvětlení  Senzory hlavního osvětlení - odchylka

Nastavení alarmu	
	 Pomocné světlo 1  Pomocné světlo 1 - alarm  Limit alarmu osvětlení ±  Prodleva alarmu osvětlení  Senzory pomocného osvětlení - odchylka
	Alarm výpadku proudu: Vždy ZAP
	Alarmy zachovány
	Test alarmu
	Production alarm test

Tabulka 16: Přehled menu Alarm

2.4 Alarmy pro Produkci

2.4.1 Feed Alarms

Váha krmiva

Žádné krmivo do váhy

Pokud váha krmiva stanoví, že ze sil nepřichází žádné krmivo, spustí se alarm. Funkci lze zapnout nebo vypnout.

Pokud se spustí alarm, Viper Touch deaktivuje dopravníky ze sil.

V **Doba před alarmem** nastavte jaká doba musí uplynout před tím, než Viper Touch spustí alarm.

Alarm bude spuštěný až do doby, než váha krmiva znovu zaregistruje krmivo.

Po potvrzení alarmu se dopravníky ze sil znovu spustí.

Po potvrzení alarmu je možné dopravníky ze sil na krátkou dobu nastavit tak, aby se střídavě spouštěly a zastavovaly. Když dopravníky ze sil provádějí čerpání, je možné znovu zahájit krmení, pokud bylo zastavení způsobeno tvorbou přemostění v silu.

Funkci čerpání lze vyřadit nastavením **Čas zastavení dopravníku ze sila** na 0 minut. Tímto způsobem Viper Touch zajistí, dopravníky ze sil zůstaly vždy vypnuté, dokud senzor požadavku krmiva nebude manuálně odstraněn a znovu připojen. Viper Touch následně v nastavené době chodu dopravníky ze sil znovu spustí (**Doba chodu dopravníku ze sila**).

Denní silo není prázdné

(Cílové krmení)

Alarm pozastaví plnění. To znamená, že ve chvíli kdy má začít plnění, není denní silo prázdné.

Vyprázdněte silo pomocí funkce **Manuální plnění** nebo ručně a restartujte plnění v menu **Produkce/Plnění**.

Chybí typ krmiva	Jedna ze složek krmiva použitých v programu míchání není v žádném silu k dispozici. Zkontrolujte stav sil a podle potřeby změňte typ krmiva v Viper Touch.
Váha se nemůže vyprázdnit	Krmivo nelze z váhy krmiva vyprázdnit. Při použití bubnové váhy se buben nemůže otáčet nebo nelze najít pozici pro zastavení.
Kalibrace váhy	Kalibraci váhy krmiva nelze dokončit v požadovaném časovém období.
Váha krmiva je nestabilní	Váha krmiva nemůže provést stabilní proces vážení. To může být způsobeno vibracemi.
Referenční napětí bubnové váhy	Viper Touch zjistil, že referenční signál z bubnové váhy je za dané časové období nižší než 9,0 V.
Pozice klapky bubnové váhy	Váha se chce přesunout do další stáje, ale distribuční klapka nereaguje. Platí pouze v případě, že dvě jednotky Viper Touch používají jednu váhu.

Alarm příčného dopravníku

Váha krmiva a příčný dopravník	Pokud Viper Touch nemůže naplnit záložní nádrž příčného dopravníku před uvedeným časem alarmu, spustí alarm (Doba před alarmem). Viper Touch zastaví systém krmení, aby se zabránilo přeplnění krmiva. V Doba před alarmem nastavíte počet sekund před spuštěním alarmu.
---------------------------------------	---

Nedostatek krmiva

Nedostatek krmiva (ne u řetězového krmení)	Pokud je spotřeba krmiva nižší než je uvedeno pro stanovený časový úsek (kontrolní interval), spustí se alarm. V prvních dnech turnusu jej lze automaticky vypnout. Tento alarm je aktivní pouze v době krmení.
---	--

Příliš mnoho krmiva

Alarm neustále sleduje, zda během časového intervalu nebylo do stáje dodáno příliš mnoho krmiva.

Systém může dodávat určité množství krmiva za jednotku času, v závislosti na velikosti příčných a příčných dopravníků.

Pokyny pro nastavení limitů alarmu:

Zjistěte maximální množství dodávaného krmiva v referenční krmné křivce. Vynásobte hodnotu počtem zvířat ve stáji. Vydělte 1000 pro získání hodnoty v kg. Tato hodnota udává úroveň spotřeby za 24 hodin. Nastavte limit alarmu na spotřebu x 2.5.

Př.:

Počet zvířat	=	45,000
Max. množ. krmiva (reference krmivo / zvíře)	=	156 g (42 dní)
kg na den	=	$45,000 \times 156 / 1000 = 7,020$ kg
Limit alarmu	=	$\text{kg za 24 hodin} \times 2.5 / (24 \times 60)$ (min. za 24 hodin) = 12.2 kg/min.

Nastavte čas sledování např. na 30 minut.

Alarm se spustí, když spotřeba krmiva za 30 minut překročí
 $12.2 \times 30 = 366 \text{ kg}$.

Pokud se spustí alarm, aniž by se objevila nějaká chyba, je potřeba zvýšit čas sledování např. na 1 hodinu.

Tento alarm lze odpojit automaticky při spuštění dávky nastavením položky **Začátek dne**.

Spotřeba krmiva se snížila

Tento alarm lze na začátku turnusu automaticky vypnout nastavením **Den spuštění**.

Alarm neustále porovnává předchozích 24 hodin s aktuálními 24 hodinami, a pokud se spotřeba liší o více než o stanovenou procentní část, spustí se.

Nedostatek krmiva při startu

(miskové a řetězové krmení)

Alarm musí zajistit, aby byl systém krmení při opakovaném spuštění krmení po zastavení v pořádku.

Hlavním pravidlem je nastavit limit alarmu na 10 kg (**Spotřeba krmiva v daném kontrolním intervalu**).

U řetězového krmení nesmí doba monitorování překročit dobu rotace řetězu.

Pokud je spotřeba na začátku doby krmení (nebo na začátku řetězového krmení) nižší než doba označená ve vybraném časovém období, spustí se alarm (**Doba pro kontrolu alarmu**).

Lze automaticky vypnout v prvních dnech turnusu (**Začít kontrolu v den č.**).

Poměr voda/krmivo

(miskové a řetězové krmení s vodoměrem)

Tento alarm udává, že poměr voda / krmivo nenásleduje referenční křivku. Možné důvody:

- 1) Porucha systému napájení
- 2) Nemocná zvířata
- 3) Nepřesnosti krmení

Nicméně, berte v úvahu, že poměr voda / krmivo se může zvýšit ve stájích bez systému chlazení, když je vysoká venkovní teplota.

Alarm je spuštěn, když se poměr spotřeby vody a krmiva během dané periody (**Doba pro alarm**) liší od nastavené hodnoty (**Limit alarmu pro poměr voda/krmivo**).

Pokaždé, když začíná nová krmná perioda, začíná také nové sledování. Lze automaticky odpojit během prvních dní turnusu (**Začít kontrolu v den č.**).

Zvolte, zda se má voda vypnout nebo ne, když je generován alarm. Po potvrzení všech alarmů vody Viper Touch opět zapne vodu.

Příliš nízká hladina krmiva

Na základě spotřeby krmiva z předešlého dne Viper Touch vypočítá, jak dlouho bude trvat, než se krmivo zkonsumuje a po uplynutí této doby spustí alarm (**Příliš nízká hladina krmiva**).

Pokud je stejný typ krmiva v několika silech, bude vypočítána celková úroveň.

Plnění krmiva (cílové krmení)

Alarm plnění Pokud v průběhu nastavené doby začátku a konce programu plnění nebude dodán požadovaný objem krmiva, Viper Touch plnění zastaví a spustí alarm.

Alarm můžete potvrdit, zůstane však otevřený až do dalšího spuštění programu plnění.

Stanovte příčinu zastavení a zkontrolujte, zda v některých cílech nechybí krmivo. Podle vhodnosti doplňte pomocí funkce **Manuální plnění** nebo ručně.

Cílový ventil nelze otevřít Ventil cíle, který má být naplněn, nelze otevřít.

Cílový ventil nelze zavřít Nejde zavřít jeden nebo více ventilů.

Obsah sila

Obsah sila je nízký Zobrazený obsah sila je vypočítaná hodnota. Alarm se spustí ve chvíli, kdy bude množství krmiva v silu pod nastaveným limitem.

Alarm prázdného sila Senzor prázdného sila zaznamená, že v silu není žádné krmivo a že není možné provést změnu na další silo, pravděpodobně z důvodu nízkého obsahu sila.

2.4.2 Alarm - voda

Alarmy - voda

Tyto alarmy lze automaticky odpojit na začátku turnusu nastavením **Den startu**.

Alarm min. a max. voda Tyto alarmy se používají k monitorování pitných vzorců zvířat.

Limity alarmu pro maximální a minimální spotřebu vody jsou nastaveny v procentech vzhledem k normální spotřebě.

Počítač kalkuluje tuto normální spotřebu porovnáním aktuální periody 24 hodin s periodou 24 hodin, která začíná o 2 hodiny dříve. Např. v 13:00 sledujete periodu od 11:00 předchozího dne do 11:00 aktuálního dne.

Zvolte, zda se má voda vypnout či ne, když je generován alarm. Po potvrzení všech alarmů vody Viper Touch opět zapne vodu.

S regulací vody

Tyto alarmy se používají k monitorování netěsností a výpadků vodního systému.

Nedostatek vody Alarm je spuštěn, když je spotřeba vody v dané periodě příliš nízká.

Doporučuje se nastavit tento alarm na 1.0 l/min a čas sledování na 30 minut. To znamená, že alarm bude spuštěn, když je spotřeba nižší, než 30 litrů za každou půlhodinu

Příliš mnoho vody ZAP

Alarm je spuštěn, když je spotřeba vody v dané periodě příliš vysoká.

Daný systém může dodávat určité množství vody za jednotku času v závislosti na kapacitě přívodu vody.

Alarm je spuštěn, když systém byl příliš dlouho v provozu na maximální výkon.

Pokyny pro nastavení limitů alarmu:

Změřte průtok vody za minutu, když je nejtenčí přívodní hadice odpojena. Nastavte limit alarmu 1 litr pod naměřenou hodnotu. Nastavte čas sledován na 30 minut.

Příliš mnoho vody VYP

Alarm sleduje, zda napájecí systém je zavřený, když má být zavřený.

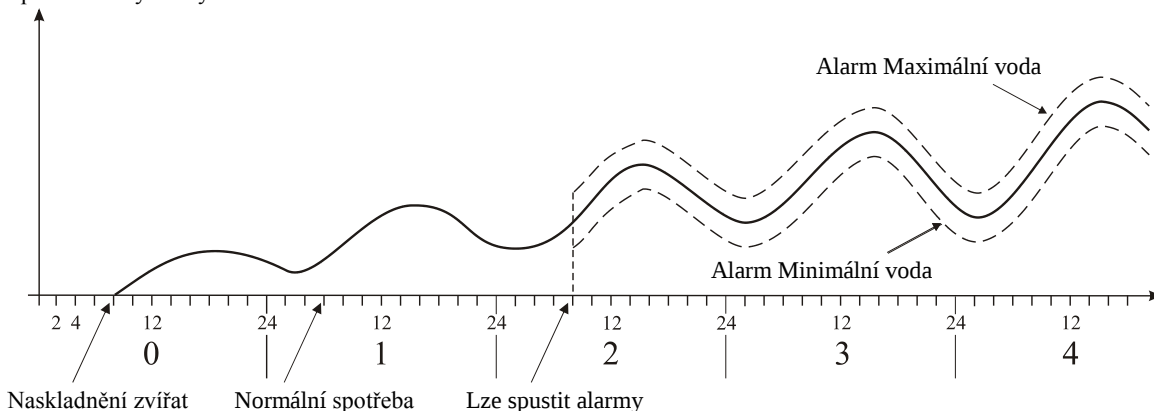
Doporučuje se nastavení limitu alarmu na 0.1 l/min doba sledování 30 minut.

Vodoměr – únik vody

Viper Touch nemůže zavřít vodu, když je spotřeba vody příliš vysoká.

Příklad 3: Alarmy minimální a maximální spotřeby vody

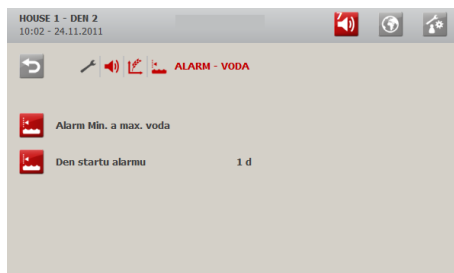
Spotřeba vody každých 24 hodin



Počítač Viper Touch spustí alarm, když jsou překročeny limity pro maximální resp. minimální spotřebu vody.



Všechny odchylky ve spotřebě vody (mohou být z mnoha důvodů) způsobí spuštění alarmu. Může to být například naskladněním více zvířat, nebo částečným předvýběrem, nastupující nemocí v turnusu nebo poškozením vodovodní trubky.



V případě podstatných změn v počtu zvířat v hale by mělo uplynout alespoň 26 hodin před tím, než může Viper Touch spustit alarm.

Proto musíte uvést čas, kdy má být alarm vody spuštěn.

2.4.3 Alarm - světla

Světlo	Viper Touch má alarmy světla pro senzor světla, primární světlo a pomocné světlo. Když je alarm světla aktivní, světlo není regulováno podle senzorů světla, jsou-li použity. Lze nastavit prodlevu pro všechny alarmy světla, aby se zamezilo nechtěnému spuštění alarmu při krátkodobých změnách osvětlení.
Senzor světla	Je-li připojeno více senzorů světla je stejnému světelnému zdroji (primární / pomocné světlo), bude Viper Touch generovat alarm, jestliže rozdíl v intenzitě světla na senzorech je příliš velký (Limit odchylky na senzoru světla $\pm$, +/-10 lux).
Hlavní světlo Pomocné světlo	Viper Touch generuje alarm světla, pokud se intenzita světla liší od požadované úrovně (Alarm intenzity světla $\pm$ +/-10 lux).



Big Dutchman.