

Korisnički priručnik

Viper Touch Proizvodnja

Kod br. 99-97-0405

Izdanje: 07/2013 HR

EC - Declaration of Conformity

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

hereby declares that the house computer type Viper Touch

including item numbers 136489, 136490, 136491, 136492, 136493, 136494, 136495, 136496, 136497, 136498, 136499, 136970.

conform with the following EU directives:

2006/95/EC (The directive on Low voltage current)

2004/108/EC (The EMC directive)

Location: Hedelund 4, DK-7870 Roslev

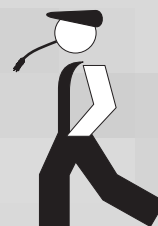
Date: 2011.11.01



Leo Østergaard
R&D Manager

Viper Touch

Računalo za klimu i proizvodnju Korisnički priručnik • Proizvodnja



Verzija programa

Proizvod opisan u ovom priručniku sadržava softver. Ovaj priručnik odnosi se na:

- Verzija softvera 1.5

Objavljen je 2013. godine.

Izmjene proizvoda i dokumentacije

Tvrtka Big Dutchman pridržava pravo na izmjenu ovog priručnika i proizvoda opisanog u njemu bez najave. Ako niste sigurni, obratite se tvrtki Big Dutchman.

Datum izmjene naveden je na poledini.

VAŽNO

NAPOMENE U VEZI S ALARMNIM SUSTAVOM

Ako se regulacija klime upotrebljava u zgradama sa životinjama, kvarovi, neispravnosti ili pogrešne postavke mogu uzrokovati znatnu štetu i financijske gubitke. Stoga je neophodno montirati zaseban, neovisan alarmni sustav koji će nadzirati zgradu istodobno s računalom za klimu i proizvodnju. Prema direktivi EZ-a 98/58/EZ alarmni sustav mora se montirati u sve zgrade koje imaju mehaničku ventilaciju.

Imajte na umu da odredba o odgovornosti proizvođača iz Općih uvjeta prodaje i isporuke tvrtke Big Dutchman propisuje da alarmni sustav mora biti montiran.



U slučaju pogreške ili neispravne upotrebe ventilacijski sustavi mogu uzrokovati prekid proizvodnje ili smrt životinja.

Tvrtka Big Dutchman preporučuje da ventilacijske sustave montira, njima rukuje i servisira ih samo obučeno osoblje te da se zaseban uređaj za otvaranje u nuždi i alarmni sustav montiraju te redovito održavaju i ispituju prema Općim uvjetima prodaje i isporuke tvrtke Big Dutchman.

Napomena

- Sva prava pridržana. Ni jedan dio ovog priručnika ne smije se ni na koji način umnožavati bez izričitog pisanog odobrenja tvrtke Big Dutchman.
- Tvrtka Big Dutchman uložila je razumne napore kako bi osigurala točnost informacija u ovom priručniku. Ako se unatoč tome pojave pogreške ili netočne informacije, tvrtka Big Dutchman bila bi zahvalna da je obavijestite o tome.
- Bez obzira na gore navedeno, tvrtka Big Dutchman neće odgovarati za gubitke ili štete uzrokovane ili navodno uzrokovane oslanjanjem na informacije u ovom priručniku.
- Autorska prava 2013. zadržava Big Dutchman.

OPIS PROIZVODA	5
UPUTE ZA RUKOVANJE	6
1  Rukovanje	6
1.1 Početni izbornik	6
1.1.1 Ikone	6
1.2 Promjena postavki	7
1.3 Prikaz alarma	7
1.4 Odabir jezika	8
1.5 Korisnički izbornici	8
1.5.1 Konfiguriranje korisničkih izbornika	10
1.6 Lozinka	11
2  Proizvodnja	12
2.1  Životinje	15
2.1.1 Dodaj/oduzmi životinje	15
2.2  Vaga za životinje	17
2.2.1 Korekcijski faktor	18
2.2.2 Vremena za prekid veze od/s	18
2.3  Punjenje	19
2.4  Regulacija hrane	21
2.4.1 Programi hrane	22
2.4.2 Hranjenje iz korita	23
2.4.3 Lančano hranjenje	26
2.4.4 Odredište hranjenja	28
2.4.5 Smjesa hrane (vaga bubnja)	29
2.5  Potrošnja hrane	30
2.6  Tjedni program	31
2.7  Voda	32
2.7.1 Regulacija vode	33
2.8  Silos	34
2.8.1 Postupni prelazak	35
2.9  Dnevni silos – vaganje hrane	36
2.10  Regulacija svjetla	37
2.10.1 Prigušivač svjetla	38
2.10.2 Sporedno svjetlo	38

2.11		24-satni sat.....	39
2.12		Vaga hrane.....	40
3		Alarm.....	41
3.1		Zaustavljanje alarmnog signala.....	41
3.2		Evidencija alarma.....	42
3.3		Provjera alarma.....	42
3.4		Alarmi za proizvodnju.....	45
UPUTE ZA ODRŽAVANJE			50

OPIS PROIZVODA

Ovaj korisnički priručnik opisuje rad uređaja Viper Touch. Korisnički priručnik pruža korisniku osnovna znanja o funkcijama računala koja su potrebna kako bi se osigurala optimalna upotreba Viper Toucha.

Kako je softver Viper Toucha modularan, ovaj priručnik sadržava odlomke koji se ne tiču konfiguracije vašeg računala. Ako niste sigurni, obratite se servisu ili predstavniku tvrtke Big Dutchman.

Tvrtka Big Dutchman čestita vam na novom uređaju
Viper Touch

UPUTE ZA RUKOVANJE

1 Rukovanje

Računalom Viper Touch rukujete s pomoću dodirnog zaslona.



1.1 Početni izbornik

	Naziv mjesta Vrijeme i datum	Broj dana	Alarm	Jezik	Korisnički izbornik
Trenutna vrsta korisnika					
Trenutne vrijednosti ili postavke					

1.1.1 Ikone

Pritisnite ikonu kako biste pristupili odgovarajućoj funkciji.

Gumbi za kretanje:

-  Evidencija alarma
- broj aktivnih alarma prikazan je u ikoni
-  Odabir jezika
-  Odabir korisničkog izbornika
-  Povratak na prethodni prikaz

Gumbi izbornika:

-  Izbornik klime
-  Izbornik proizvodnje
-  Izbornik upravljanja
-  Izbornik alarma
-  Tehnički izbornici
(dostupni samo servisnom korisniku)

1.2 Promjena postavki



Pritisnite i kako biste promijenili trenutnu vrijednost. Plava oznaka na traci prikazuje promjenu.

Pritisnite kako biste prihvatili promjenu.

Pritisnite kako biste odbacili promjenu.



Pritisnite brojke kako biste unijeli vrijednost.

Pritisnite kako biste prihvatili promjenu.

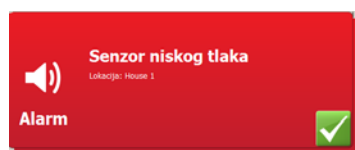
Pritisnite kako biste odbacili promjenu.



Da / prihvati

Ne / odbaci

1.3 Prikaz alarma



Viper Touch prikazuje alarme u treperavom skočnom prozoru.

Pritisnite kako biste potvrdili alarm.

Ikona evidencije alarma treperit će s prikazom broja aktivnih alarma dok se ne prekine alarmni način rada.

Pritisnite kako biste otvorili evidenciju alarma.

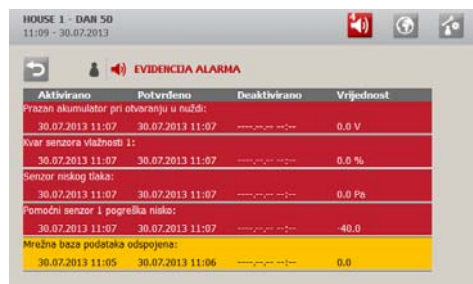
Evidencija alarma sadržava informacije o:

- vremenu nastanka alarma
- vremenu potvrđivanja alarma
- vrijednosti koja je generirala alarm.

Aktivni alarmi bit će označeni crveno.

Alarm generiraju samo snažni alarmi.

Slabi alarmi generiraju skočni prozor na zaslonu. Vidi i odjeljak 4.



1.4 Odabir jezika



Viper Touch omogućava izravan pristup svim aktivnim jezicima.

Odaberite  „Odabir jezika“ i označite željeni jezik.

1.5 Korisnički izbornici

Viper Touch ima tri korisnička izbornika: dnevni korisnik, napredni korisnik i servisni korisnik.

Prikazi izbornika za dnevnog i naprednog korisnika moraju se konfigurirati kako bi se osigurala dostupnost onih funkcija i informacija u izbornicima kojima oni mogu pristupiti. Prije konfiguriranja korisničkih izbornika vidi odjeljak 1.5.1.

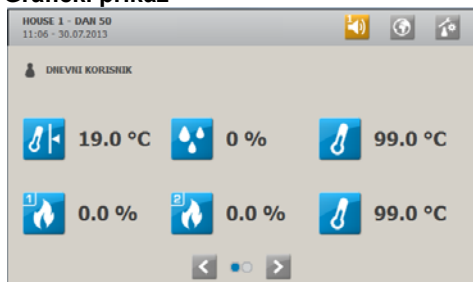
Korisnički izbornici sastoje se od grafičkog prikaza s ikonama i vrijednostima te od podizbornika strukturiranog prema glavnoj funkcionalnosti.

Pritisnite  za pristup odabiru korisničkog izbornika.



Pritisnite  za pristup odabiru korisničkog izbornika.

Grafički prikaz



 Izbornik dnevnog korisnika prikazuje do šest funkcija na zaslonu.

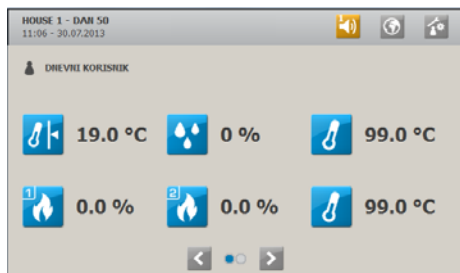
Dnevni korisnik u pravilu upotrebljava samo funkcije koje su potrebne za dnevni rad i mora moći obaviti samo manja podešavanja postavki važnih za regulaciju.



 Izbornik naprednog korisnika prikazuje do 16 funkcija na zaslonu.

Napredni korisnik u pravilu temeljito poznaje životinje i funkcije računala zgrade.

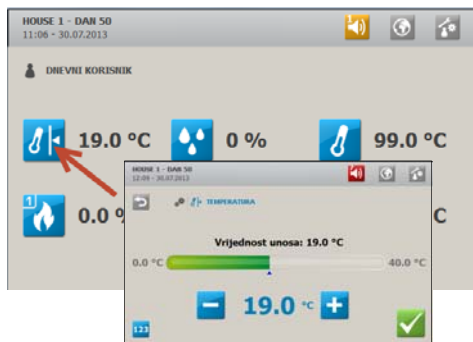
On može neprekidno prilagođivati postavke i time optimizirati rad, zbog čega su mu potrebni razni podaci kako bi imao pregled trenutnog stanja.



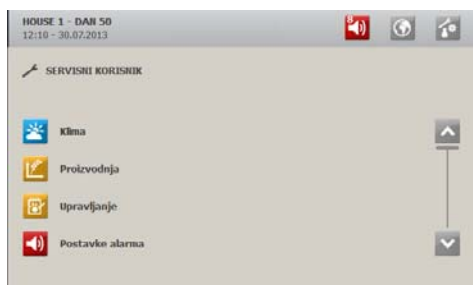
Izborniku dnevnog i naprednog korisnika možete dodati dodatne stranice. Vidi odjeljak 1.5.1.

Pritisnite strelice  ili

pomičite prst po zaslonu  kako biste promijenili stranicu.



Pritisnite ikonu kako biste promijenili odgovarajuću vrijednost.



Servisni izbornik

Iz servisnog izbornika možete pristupiti svim funkcijama. One su podijeljene u sljedeće podizbornike: Klima, Proizvodnja, Upravljanje, Alarmne granice i Tehnički.



Put ikone u izbornicima označava trenutni prikaz.

Na primjer: **Servisni korisnik / Klima / Vlažnost**

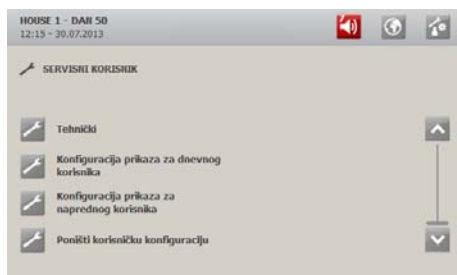


Biq Dutchman

Viper Touch

1.5.1 Konfiguriranje korisničkih izbornika

Korisničke izbornike mogu konfigurirati samo korisnici s pristupom izbornicima servisnog korisnika.



Pritisnite „Vrsta korisnika“.

Pritisnite „Servis“.

Pritisnite „Konfiguriraj prikaz za...“.

Za konfiguriranje korisničkih prikaza potrebna su dva koraka.



1. korak Odabir funkcija

Odaberite funkcije koje će biti dostupne u izborniku odgovarajuće vrste korisnika.

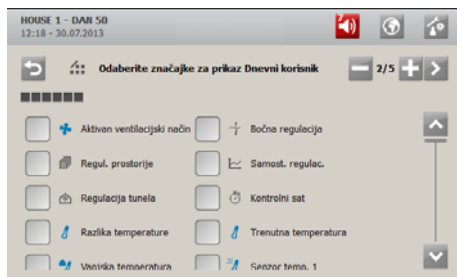
Možete odabrati sve prikazane funkcije.

označava odabranu funkciju.

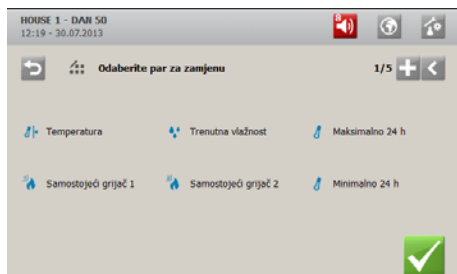


Pritisnite kako biste izborniku dodali do pet dodatnih stranica.

Pritisnite kako biste prešli na sljedeći korak.



Pritisnite kako biste se vratili na prethodnu stranicu.



2. korak Prilagodba prikazanog redoslijeda

Pritisnite neku funkciju, a zatim neku drugu funkciju kako biste zamijenili njihova mjesta.

Pritisnite kako biste prešli na sljedeću stranicu.

Pritisnite kako biste se vratili na prethodnu stranicu.

Pritisnite kako biste se vratili na 1. korak.

Pritisnite kako biste spremili postavu.

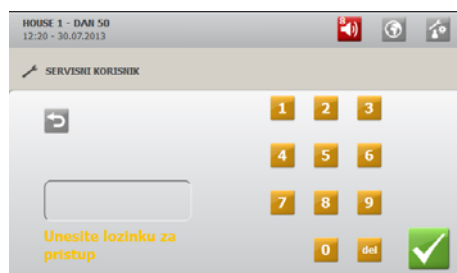
Redoslijed dviju stranica možete promijeniti i pritiskom funkcije i promjenom stranica sa i .

1.6 Lozinka

Viper Touch možete lozinkama zaštititi od neovlaštenog rukovanja. Ta se funkcija aktivira u izborniku **Tehnički** pod Servisnim korisnikom.

Svaka korisnička razina ima svoju lozinku. Njih možete promijeniti u izborniku **Upravljanje** pod Servisnim korisnikom.

Lozinkama možete ograničiti pristup rukovanju računalom Viper Touch. Kako biste mogli promijeniti neku postavku, morate unijeti lozinku koja odgovara razini prikaza u kojoj se dotična funkcija nalazi (**Dnevno**, **Napredno** i **Servis**).



Unesite ukupno četiri brojke.

Nakon unosa lozinke računalo Viper Touch možete upotrebljavati na odgovarajućoj korisničkoj razini dok se ne vratite na početni izbornik nakon 10 minuta mirovanja.

Lozinku za svaku od tri razine prikaza možete promijeniti u izborniku **Upravljanje / Promjena lozinke**. Vidi odjeljak **Fejl! Henvisningskilde ikke fundet..**

Kako biste mogli promijeniti lozinku, morate najprije unijeti ispravnu lozinku.

Korisnička razina	Omogućava pristup	Zadana lozinka
Dnevno	Korisnička razina dnevno	1111
Napredno	Korisnička razina dnevno + napredno	2222
Servis	Korisnička razina dnevno + napredno + servis	3333



Tvrtka Big Dutchman preporučuje da promijenite tvornički zadane lozinke te da zatim redovito mijenjate lozinku.

2 Proizvodnja

Glavni izbornik		Podizbornik	
		 Proizvodnja	
 Životinje			
	Dodaj/oduzmi životinje		Dodaj/oduzmi životinje
			Probrane/uginule životinje
			Useljene životinje
	Žive životinje		
	Broj uginulih životinja		
	Mortalitet		
 Vaga za životinje			
	Prosječna masa 1-4		
	Vaga za životinje 1-4		Rast
			Koeficijent varijacije
			Ujednačenost
			Broj vaganja
			Trenutna ref. masa
			Korekcijski faktor
			Prekini vezu od
			Prekini vezu s
			Trenutna masa životinja
 Punjenje			
Odredište hranjenja		Odredišta	
		Program punjenja	 Trenutni broj dana
			 Br. aktivnog programa
			Program punjenja
		Ručno punjenje	UKLJ
		Vrijeme rada ručnog punjenja	ISKLJ
		Punjenje	Izvodi se
			Zaustavljeno
 Regulacija hrane			
Hranjenje iz korita			
		Stanje hrane	UKLJ
			ISKLJ
Regulacija		Regulirano stanje hranjenja	
Regulacija		Trenutna količina hrane u ovom razdoblju	
Regulacija		Cilj količine hrane	
Regulirano + regulirano s distribucijom		Korekcija količine hrane	
Regulirano vrijeme + Regulacija		Krivulja hrane	 Trenutni broj dana
			 Br. aktivnog programa
			Program hrane
Regulirano s distribucijom			 Raspodjela razdoblja hranjenja
Vaga bubnja		Smjesa hrane	 Hrana A danas

Glavni izbornik	Podizbornik
 Proizvodnja	
	 Razlika hrane A danas  Krivulja smjese hrane
Lančano hranjenje	
	 Stanje hrane  Posljednje vrijeme početka lanca  Sljedeće vrijeme početka lanca  Krivulja hrane  Trenutni broj dana  Br. aktivnog programa  Program hrane  Hrana A danas  Razlika hrane A danas  Krivulja smjese hrane Dan / Broj
Vaga bubnja	 Smjesa hrane  Broj ciklusa lanca  Ukupan br. pokretanja lanaca danas  Ukupan br. pokretanja lanaca jučer  Broj ciklusa lanaca danas  Izračunati broj ciklusa lanaca danas  Razlika broja ciklusa lanaca  Preostalo vrijeme rada lanca
Odredište hranjenja	
	 Stanje hrane  Trenutni dan  Br. aktivnog programa  Krivulja hrane Dan Broj pokretanja Start 1-16 UKLJ 1-16
Vaga bubnja	 Smjesa hrane  Hrana A danas  Razlika hrane A danas  Krivulja smjese hrane  Ručno hranjenje  Vrijeme uključenja
 Potrošnja hrane	
	 FCR  PEF  Danas  Hrana A-D  Hrana/životinja  Voda/hrana  Ukupno  Hrana A-D  Ukupna hrana  Hrana/životinja
 Tjedni program	
 Voda	
	 Vrijeme rada vodomjera 1  Vodomjer 1 pripravan za alarm

Glavni izbornik		Podizbornik	
		 Proizvodnja	
Samo s regulacijom vode	 Ukupna potrošnja vode		
	 Vodomjer 1 - ukupna potrošnja		
	 Potrošnja vode 1-6	Dan br. / Količina (l.) / Potrošnja (%)	
	 Voda/životinja		
	 Aktivan program vode		
	 Program vode	Dan / Broj pokretanja / Start / Stop	
	 Raspodjela vode	Period	
 Silos			
	 Silos 1 stanje		
	 Automatska promjena		
	 Postupna promjena		
	 Vrijeme do promjene		
	 Minimalan sadržaj silosa prije promjene		
	 Silos 1-4	 Silos 1 dostava	
		 Silos 1 evidencija dostave	Dostava / Datum
		 Vrsta hrane	Hrana A-D
		 Odabrani silos / Odaberite silos	
 Dnevni silos			
	 Trenutno stanje		
 Regulacija svjetla			
Prigušivač svjetla	 Stanje svjetla		
	 Senzor svjetla		
Prigušivač svjetla	 Intenzitet uklj. svjetla		
	 Intenzitet isklj. svjetla		
	 Razlika intenziteta svjetla		
	 Program svjetla	 Trenutni broj dana	
		 Br. aktivnog programa	
		 Program svjetla 1-16	Dan / Broj pokretanja / Start / Stop
Prigušivač svjetla	 Krivulja prigušivača svjetla		
 24-satni sat			
	 24-satni sat 1-4	 No. of active points	
		 24-satni sat	Točka/ Vrijeme početka/ Vrijeme uključenja
 Vaga hrane			
	Stanje	Prazno vaganje Punjenje vage Puno vaganje Prazna vaga Pripravno Čekanje na vagu Podešavanje pol. zaklopke Kalibracija vage Servis okretnog bubnja	

Tablica 1: Pregled izbornika Proizvodnja na razini servisnog korisnika

2.1 Životinje

Glavni izbornik	Podizbornik
 Proizvodnja	
 Životinje	
 Dodaj/oduzmi životinje	 Dodaj/oduzmi životinje
	 Probrane/uginule životinje
	 Useljene životinje
 Žive životinje	
 Broj uginulih životinja	
 Mortalitet	

Tablica 2: Pregled izbornika Životinje na razini servisnog korisnika

U izborniku **Životinje** možete podesiti informacije o, na primjer, broju useljenih i preseljenih životinja. Vrijednosti u postavci **Životinje** bit će uključene u izračune regulacije klime i proizvodnje računala Viper Touch.

Prikaz izbornika ovisi o tome je li Viper Touch podešen za roditeljsko jato ili za brojlere jer neke se funkcije neće prikazati za obje vrste životinja.



HOUSE 1 - DAN 0	08:01 - 31.07.2013
 ŽIVOTINJE	
 Dodaj/oduzmi životinje	
 Žive životinje	45000
 Broj uginulih životinja	0
 Mortalitet	0.0 %

Proizvodnja / Životinje / Dodaj/oduzmi životinje

Na temelju broja unesenog u izborniku **Dodaj/oduzmi životinje** Viper Touch izračunava broj živih životinja, ukupan broj uginulih životinja i mortalitet u zgradi.

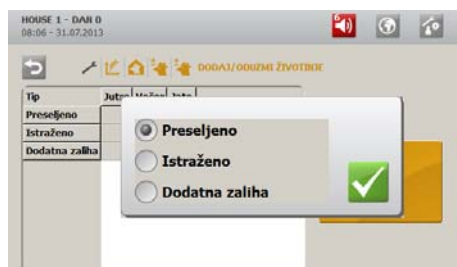
Ako odaberete **Životinje istog spola**, Viper Touch prikazat će broj ženki odnosno mužjaka.

2.1.1 Dodaj/oduzmi životinje



HOUSE 1 - DAN 0	08:05 - 31.07.2013
   DODAJ/ODUZMI ŽIVOTINJE	
Tip	Jutro Večer Jato
Preseljeno	0 0 0
Istraženo	0 0 0
Dodatna zaliha	0 0 0
 Dodaj	

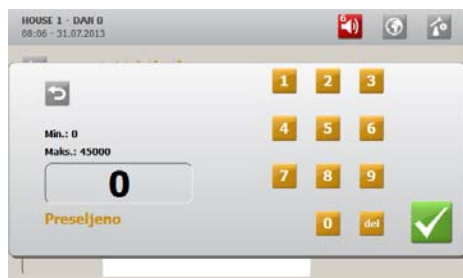
Na temelju unesenih brojeva Viper Touch izračunat će ukupne brojeve životinja za jutro i večer te za ukupno jato.



HOUSE 1 - DAN 0	08:06 - 31.07.2013
   DODAJ/ODUZMI ŽIVOTINJE	
Tip	Jutro Večer Jato
Preseljeno	0 0 0
Istraženo	0 0 0
Dodatna zaliha	0 0 0
 Dodaj	

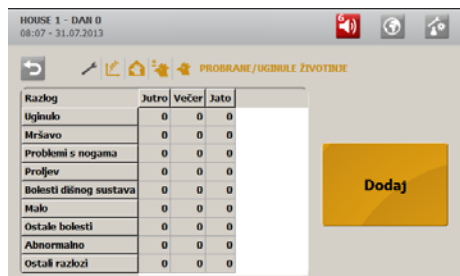
Odaberite vrstu bilježenja.

- Preseljeno
- Istraženo (samo za uzgajatelje)
- Dodatna zaliha (samo za uzgajatelje)



Unesite i potvrdite broj.

2.1.1.1 Probrane životinje



Viper Touch može zabilježiti razlog probiranja.

Navedite razloge probiranja:

- Uginulo
- Mršavo
- Problemi s nogama
- Proljev
- Bolesti dišnog sustava
- Malo
- Ostale bolesti
- Abnormalno
- Ostali razlozi

Bilježenje se obavlja prema opisu postavke „Dodaj/oduzmi životinje“.

Broj probраних životinja se zbraja i uključuje u izračune ukupnog broja životinja u zgradi računala Viper Touch.

Povijesne vrijednosti dostupne su u programu za upravljanje BigFarmNet Manager.

2.1.1.2 Useljene životinje



Unesite ukupan broj životinja na početku jata.

Ako tijekom uzgoja jata dodate ili oduzmete životinje u zgradi, morate to zabilježiti u izbornicima **Dodaj/oduzmi životinje** ili **Probrane životinje**.

Važno je da ta vrijednost bude ispravna jer je to nužno za izračun ključnih vrijednosti.

2.2 Vaga za životinje

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je Viper Touch podešen za vaganje životinja (u izborniku **Tehnički / Postava / Instalacija / Proizvodnja**).

Glavni izbornik	Podizbornik
 Proizvodnja	
 Vaga za životinje	
 Prosječna masa 1-4	 Rast
 Vaga za životinje 1-4	 Koeficijent varijacije
	 Ujednačenost
	 Broj vaganja
	 Trenutna ref. masa
	 Korekcijski faktor
	 Prekini vezu od
	 Prekini vezu s
	 Trenutna masa životinja

Tablica 3: Pregled izbornika Vaga za životinje na razini servisnog korisnika

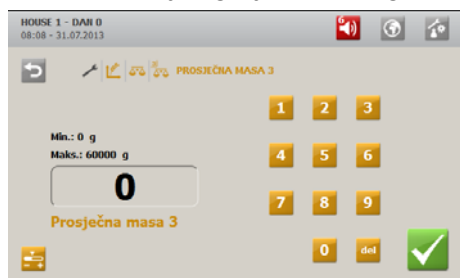
Vaganje se može obaviti ručno ili automatski priključivanjem do šest vaga za životinje sljedećih tipova: 5 kg, 10 kg, 20 kg, 30 kg i 70 kg te ručnih, elektroničkih ili drugih vaga. U zgradama sa životinjama istog spola vage se mogu postaviti i za vaganje samo ženki ili mužjaka.



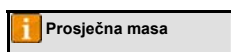
Proizvodnja / Vaga za životinje

U automatskom načinu vaganja računalo izračunava sljedeće ključne vrijednosti:

- prosječnu masu
- rast
- relativnu standardnu devijaciju
- ujednačenost
- broj vaganja svake vage za životinje



U ručnom načinu vaganja morate unijeti prosječnu masu životinja u Viper Touch.



Prosječna masa

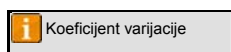
Automatski: Izračun prosječne mase životinja Viper Toucha na temelju bilježenja iz vaga za životinje.

Ručno: Postavka prosječne mase iz vaganja.



Rast

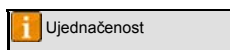
Rast životinja u posljednja 24 sata.



Koeficijent varijacije

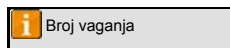
Postotno odstupanje mase životinja u odnosu na prosječnu masu.

Što je relativna standardna devijacija veća, to su životinje manje ujednačene.



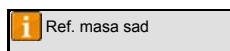
Ujedačenost

Postotak životinja čija je masa unutar granice od +/-10 % prosječne mase, odnosno koliko je ujednačena masa životinja.



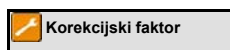
Broj vaganja

Broj vaganja tijekom posljednja 24 sata.



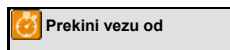
Ref. masa sad

Očekivana masa životinja u trenutnom broju dana.



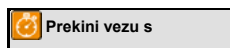
Korekcijski faktor

Postavite korekcijski faktor kako biste kompenzirali previše vaganja lakših životinja (vidi odjeljak 2.2.1).



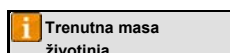
Prekini vezu od

Postavka vremena u kojem će Viper Touch prekinuti vaganja (vidi odjeljak 2.2.2).



Prekini vezu s

Postavka vremena u kojem će Viper Touch nastaviti vaganja.



Trenutna masa životinja

Trenutna masa koju zabilježi vaga za životinje (ne prikazuje se za ručno vaganje).

2.2.1 Korekcijski faktor



Produkcija / Vaga za životinje / Vaga za životinje

Prirodno ponašanje brojlera znači da teži brojleri neće stati na vagu za životinje toliko često kao lakši brojleri. Vaga bi stoga mogla prikazati masu koja je manja od stvarne mase brojlera.

Možete postaviti **Korekcijski faktor** kako biste kompenzirali odstupanje mase. S pomoću korekcijskog faktora Viper Touch ispravlja zabilježenu masu, ovisno o starosti životinja.

Viper Touch ima tvornički podešen korekcijski faktor 109 % za cijeli uzgoj jata, ali taj faktor možete promijeniti prema svojim opažanjima tijekom uzgoja jata.

Kako biste postavili korekcijski faktor, morate izračunati za koliko je zabilježena masa manja od utvrđene mase pri klanju (u postotku).

1. primjer: Izračun korekcijskog faktora

Masa pri klanju:	2190 g
Konačna masa u Viper Touchu:	2110 g
Izračun:	$2190 / 2110 \times 100\% = 103.8\%$
Korekcijski faktor	$\approx 104\%$

2.2.2 Vremena za prekid veze od/s



Produkcija / Vaga za životinje / Vaga za životinje

Životinje pri hranjenju mnogo pojedu i popiju u kratkom razdoblju te se njihova masa stoga brzo povećava. Stoga je određeno razdoblje nakon hranjenja masa životinja netočna. Kako biste dobili ispravnu prosječnu masu životinja, sva vaganja moraju se zanemariti tijekom određenog razdoblja tijekom i nakon hranjenja. Viper Touch isključit će vaganje tijekom razdoblja koje podesite.

Ako je vrijeme podešeno za **Prekini vezu od** isto kao **Prekini vezu s**, ta postavka neće biti ispravna i vaganje se neće isključiti. Ako, na primjer, konfigurirate sljedeće postavke: **Prekini vezu od 23:00** i **Prekini vezu s 02:00**, vaganje će se isključiti od jednog dana do sljedećeg dana.

2.3 Punjenje

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je računalo Viper Touch podešeno za određite hranjenja, uključujući vagu hrane.

Glavni izbornik		Podizbornik	
	Proizvodnja		
	Punjenje		
Odredište hranjenja	 Odredišta	 Trenutni broj dana	
	 Program punjenja	 Br. aktivnog programa	
		 Program punjenja	
	 Ručno punjenje	UKLJ	
	 Vrijeme rada ručnog punjenja	ISKLJ	
	 Punjenje	Izvodi se	
		Zaustavljeno	

Tablica 4: Pregled izbornika Punjenje na razini servisnog korisnika

Funkcija **Punjenje** omogućava Viper Touchu da automatski ili ručno regulira punjenje hrane.

Automatsko punjenje može se regulirati prema krivulji referentne hrane ili količini u kg po odredištu. Odaberite vrstu regulacije u izborniku **Tehnički / Postava / Podešavanje / Proizvodnja / Hrana / Način odredišta**.

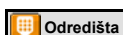
Za određite hranjenja možete upotrijebiti do tri spirale. S obzirom na postavu, svako odredište dodijeljeno je nekoj od spirala. Najprije će se napuniti sva odredišta dodijeljena spirali 1, a zatim sva odredišta dodijeljena spirali 2 itd.



Proizvodnja / Punjenje

Podesite:

- količinu u kg.
- program punjenja s postavkama vremena, učestalosti i trajanja punjenja Viper Toucha.



Odredišta

Postavka potrebne količine za automatsko i ručno punjenje.

Ako upotrebljavate referentnu krivulju, količinu morate podesiti ovdje (u izborniku **Upravljanje / Krivulje jata / Proizvodnja / Krivulja referentne hrane**).

HOUSE 1 - DAN 0 08:42 - 21.07.2012				
PUNJENJE				
	Vrsta hrane	Trenutni cilj[kg]	Količina[kg]	Stanje
Odred.1	Hrana A	0.0	0.0	Zaustavljeno
Odred.2	Hrana A	0.0	0.0	Zaustavljeno
Odred.3	Hrana A	0.0	0.0	Zaustavljeno
Odred.4	Hrana A	0.0	0.0	Zaustavljeno
Odred.5	Hrana A			

Dnevni cilj: postavka potrebne količine hrane u kg.

Količina: trenutno izvagana hrana za određite. Količina se poništava kad počne hranjenje.

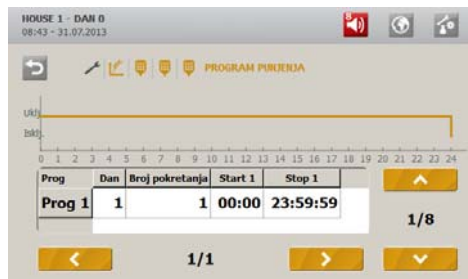
Inercijski rad: Nakon svakog punjenja Viper Touch izračunava višak hrane i automatski je ispravlja u odnosu na potrebnu količinu hrane u sljedećem postupku punjenja.

Ručni cilj: postavka potrebne količine hrane u kg za ručno punjenje.

Postavke možete unijeti u bijela polja. Pritisnite   kako biste unijeli postavke u sljedeći redak.

Program punjenja

Punjenje pokreće 24-satni sat s do osam programa punjenja. Tih osam programa omogućavaju postavljanje tijeka krivulje za svako jato.



Za svaki program podesite sljedeće:

- Broj dana za pokretanje programa.
- Koliko se puta na dan mora pokrenuti punjenje (1-4).
- Vremena početka i završetka.

Za svaki program (redak) podesite jedno polje pritiskom tog polja.

Pritisnite / kako biste podesili programe 2-8.

Pritisnite / kako biste podesili vremena početka/završetka za odabrani broj pokretanja.

Krivulja prikazuje vrijednosti podešene za prikazani program.

Viper Touch prijeći će na sljedeći program kad se postigne podešeni broj dana.

Ručno punjenje

Aktiviranje **Ručnog punjenja**(uključeno/isključeno).

Kad prođe vrijeme punjenja, ova postavka automatski se vraća na „isključeno“.

Vrijeme rada ručnog punjenja

Postavka trajanja ručnog punjenja.



Za ručno punjenje podesite sljedeće:

- Količinu hrane (ručni cilj u izborniku **Odredišta**).
- Vrijeme rada ručnog punjenja.

Aktivirajte funkciju.



Ako se pojavi alarm punjenja, Viper Touch zaustavit će punjenje.

Punjenje možete ručno ponovno pokrenuti nakon otklanjanja uzroka alarma.

Proizvodnja / Punjenje / Punjenje

Punjenje

Ponovno pokretanje punjenja (**Izvodi se** / **Zaustavljeno**) nakon alarma punjenja.

2.4 Regulacija hrane

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je Viper Touch podešen za regulaciju hrane.

Glavni izbornik		Podizbornik	
 Proizvodnja			
 Regulacija hrane			
Hranjenje iz korita			
	 Stanje hrane	UKLJ ISKLJ	
Regulacija	 Regulirano stanje hranjenja		
Regulacija	 Trenutna količina hrane u ovom razdoblju		
Regulacija	 Cilj količine hrane		
Regulirano + regulirano s distribucijom	 Korekcija količine hrane		
Regulirano vrijeme + Regulacija	 Krivulja hrane	 Trenutni broj dana	
		 Br. aktivnog programa	
		 Program hrane	
		 Raspodjela razdoblja hranjenja	
Regulirano s distribucijom		 Hrana A danas	
Vaga bubnja	 Smjesa hrane	 Razlika hrane A danas	
		 Krivulja smjese hrane	
Lančano hranjenje			
	 Stanje hrane	UKLJ ISKLJ	
	 Posljednje vrijeme početka lanca		
	 Sljedeće vrijeme početka lanca		
	 Krivulja hrane	 Trenutni broj dana	
		 Br. aktivnog programa	
		 Program hrane	
Vaga bubnja	 Smjesa hrane	 Hrana A danas	
		 Razlika hrane A danas	
		 Krivulja smjese hrane	
	 Broj ciklusa lanca	Dan Broj	
	 Ukupan br. pokretanja lanaca danas		
	 Ukupan br. pokretanja lanaca jučer		
	 Broj ciklusa lanaca danas		
	 Izračunati broj ciklusa lanaca danas		
	 Razlika broja ciklusa lanaca		
	 Preostalo vrijeme rada lanca		
Odredište hranjenja			
	 Stanje hrane	UKLJ ISKLJ	
	 Trenutni dan		

Glavni izbornik	Podizbornik
 Proizvodnja	
 Br. aktivnog programa  Krivulja hrane	Dan Broj pokretanja Start 1-16 UKLJ 1-16
Vaga bubnja  Smjesa hrane	 Hrana A danas  Razlika hrane A danas  Krivulja smjese hrane
 Ručno hranjenje	 Ručno hranjenje  Vrijeme uključenja

Tablica 5: Pregled izbornika Regulacija hrane na razini servisnog korisnika

Viper Touch radi s tri vrste regulacije hrane: hranjenje iz korita, lančano hranjenje i odredište hranjenja (koje odabirete u izborniku **Tehnički / Postava / Instalacija / Proizvodnja / Hrana**). Za sve postupke hranjenja postavite tijek krivulje vremena i trajanja hranjenja u raznim brojevima dana.

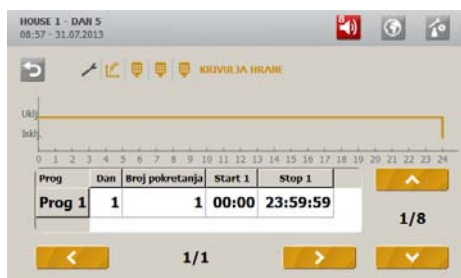
Ako upotrebljavate vagu bubnja, Viper Touch može obraditi smjese hrane za do 4 vrste hrane. Vidi odjeljak 2.4.5.

2.4.1 Programi hrane

Sve vrste regulacije hrane Viper Toucha imaju program hrane koji radi s pomoću 24-satnog sata. S pomoću sata možete podesiti do osam krivulja hrane. Regulacija hrane slijedi krivulju hrane koja određuje trenutak i trajanje hranjenja za trenutni broj dana.

Količina hrane određena je na krivulji hrane jata u izborniku **Upravljanje**. Vidi i odjeljak 6.3.

Proizvodnja / Regulacija hrane



U svakom programu podesite:

- Broj dana za pokretanje sljedećeg programa.
- Broj dnevnih pokretanja (1-8).
- Vremena početka i završetka.

Za svaki program (redak) podesite jedno polje pritiskom tog polja.

Pritisnite   kako biste podesili programe 2-8.

Pritisnite   kako biste podesili vremena početka/završetka za odabrani broj pokretanja.

Krivulja prikazuje vrijednosti podešene za prikazani program.

Krivulja hrane isključena je izvan odabranih razdoblja, ali spirala i dalje može puniti spremnik.

Dan prije broja dana 1 (**Dan br. 0**) relej hrane uvijek je isključen. Hranjenje stoga treba obaviti prije useljavanja novog jata u zgradu. Nakon posljednjeg broja dana rad će se nastaviti prema postavkama posljednjeg programa.

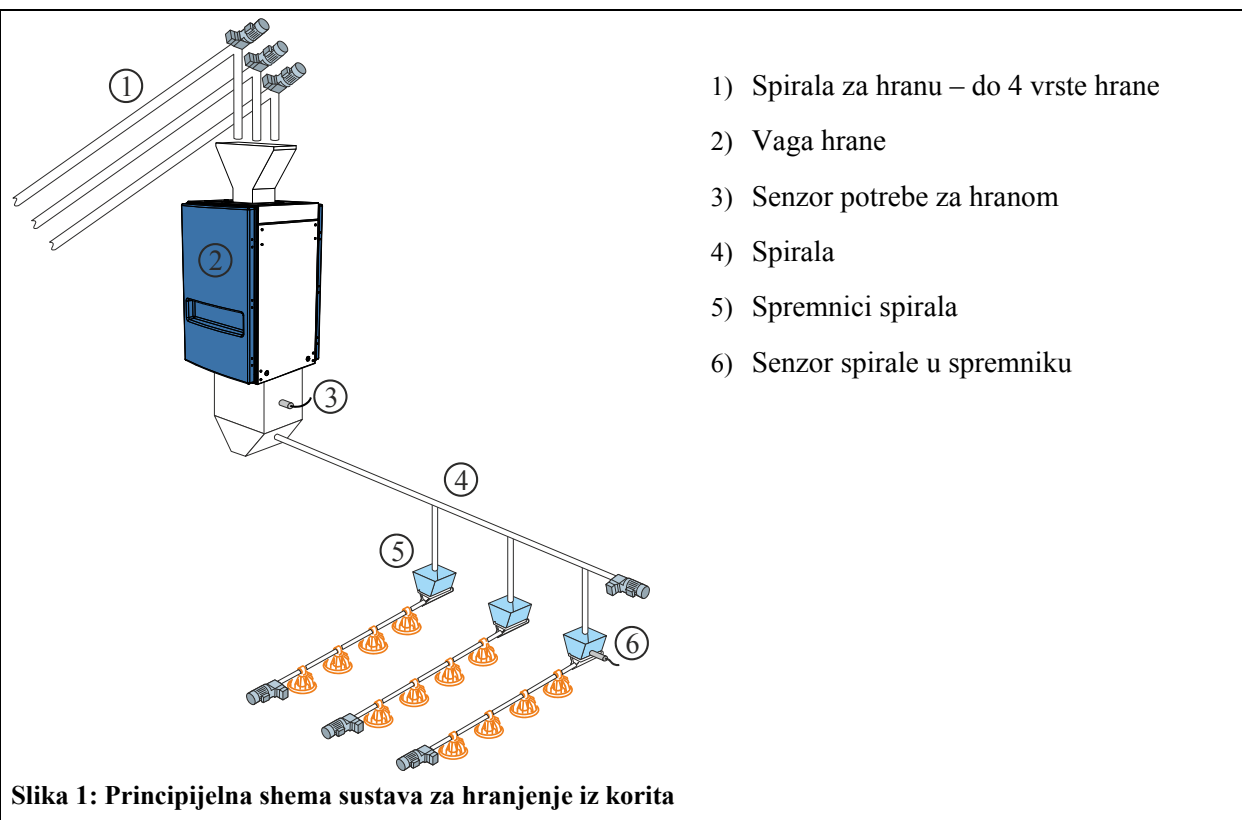
Ako **Stanje jata** postane **Prazna zgrada**, hranjenje će se isključiti.

2.4.1.1 Uvjeti postavki programa

- Ako vrijeme početka slijedi pridruženo vrijeme završetka, postavka neće biti valjana i hranjenje se neće obaviti.
- Ako vrijeme početka podesite od 00:00 do 24:00, hranjenje će trajati 24 sata.
- Pazite da program ne podesite tako da to razdoblje prijeđe ponoć.
Ako razdoblje mora proći ponoć, podesite dva razdoblja: jedno s vremenom završetka u 24:00, a drugo s vremenom početka u 00:00.

2.4.2 Hranjenje iz korita

Načelno je sustav za hranjenje ustrojen na sljedeći način.



Slika 1: Principijelna shema sustava za hranjenje iz korita

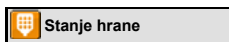
Pri montaži podesite hranjenje iz korita na neku od sljedećih regulacijskih metoda: Vidi i *Tehnički priručnik*.

- Vremenski regulirano – ili vremenski regulirano prema programu svjetla
- Vremenski i količinski regulirano hranjenje
- Vremenski i količinski regulirano s korekcijom

2.4.2.1 Vremenski regulirano hranjenje iz korita

Hranjenje se obavlja - u razdoblju određeno u programu hrane ili programu svjetla.

Senzor u spremniku spirale posljednje linije za hranu registrira ima li potrebe za opskrbom hrane. Ako ima, spirala će napuniti sve spremnike tijekom razdoblja hranjenja. Sustav će se zaustaviti kada hrana pokrije senzor.



Stanje hrane

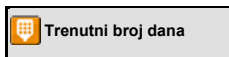
Stanje označava je li sustav za hranjenje aktivan (**UKLJ/ISKLJ**). Sustav radi prema postavkama krivulje hrane.



Krivulja hrane

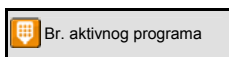
Viper Touch automatski regulira hranjenje u zgradi na temelju vrijednosti koje odredite u izborniku **Krivulja hrane**.

Program hrane podešava se kako je opisano gore u odjeljku 2.4.1.



Trenutni broj dana

Očitavanje trenutnog broja dana.



Br. aktivnog programa

Očitavanje programa hrane koji Viper Touch upotrebljava u trenutnom danu (maks. 8).



Krivulja hrane

Podesite krivulju hrane. Vidi odjeljak 2.4.1.

Izbornik **Krivulja hrane** neće se prikazati ako je hranjenje iz korita regulirano prema programu svjetla.

2.4.2.2 Vremenski i količinski regulirano hranjenje

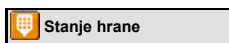
Hranjenje se obavlja

- s količinom hrane podešenom na krivulji referentne hrane u izborniku

Upravljanje / Krivulje jata / Proizvodnja i

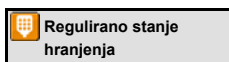
- u razdobljima navedenim u programu hrane.

Vremensko i količinsko hranjenje može se podesiti da bude aktivno samo za dio jata. Dan početka i dan završetka određuju u kojem dijelu uzgoja treba obaviti vremenski i količinski regulirano hranjenje (podešava se u izborniku **Tehnički / Postava / Podešavanje / Proizvodnja / Hrana**). Izvan tog razdoblja upotrebljava se samo vremenski regulirano hranjenje prema programu hrane ili programu svjetla.



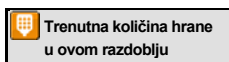
Stanje hrane

Stanje označava je li sustav za hranjenje aktivan (**UKLJ/ISKLJ**).



Regulirano stanje hranjenja

Označava je li sustav za hranjenje aktivan (**Završeno / Izvodi se / Zaustavljeno**).



Trenutna količina hrane u ovom razdoblju

Očitavanje količine hrane izdane dosad tijekom tog razdoblja.



Cilj količine hrane

Očitavanje izračunate količine hrane za životinje tijekom tog razdoblja.



Krivulja hrane

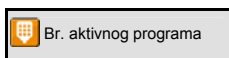
Viper Touch automatski regulira hranjenje u zgradi na temelju vremenskih postavki koje odredite u izborniku **Krivulja hrane**.

Program hrane podešava se kako je opisano gore u odjeljku 2.4.1.



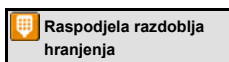
Trenutni broj dana

Očitavanje trenutnog broja dana.



Br. aktivnog programa

Očitavanje programa hrane koji Viper Touch upotrebljava u trenutnom danu (maks. 8).



Raspodjela razdoblja hranjenja

Postavka raspodjele ukupne količine hrane između razdoblja programa hrane. Vidi i odjeljak 2.4.2.2.1.

2.4.2.2.1 Raspodjela hrane u razdobljima



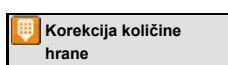
Prog	Dan	Broj pokretanja	Perioda 1[%]
Prog 1	1	1	100.0
Prog 2	993	1	100.0
Prog 3	994	1	100.0
Prog 4	995	1	100.0
Prog 5	996	1	100.0

Podesite broj dnevnih pokretanja za svaki program u programima hrane.

Potrebna količina hrane tijekom dana (određena na krivulji referentne hrane) može se raspodijeliti između broja pokretanja (razdoblja).

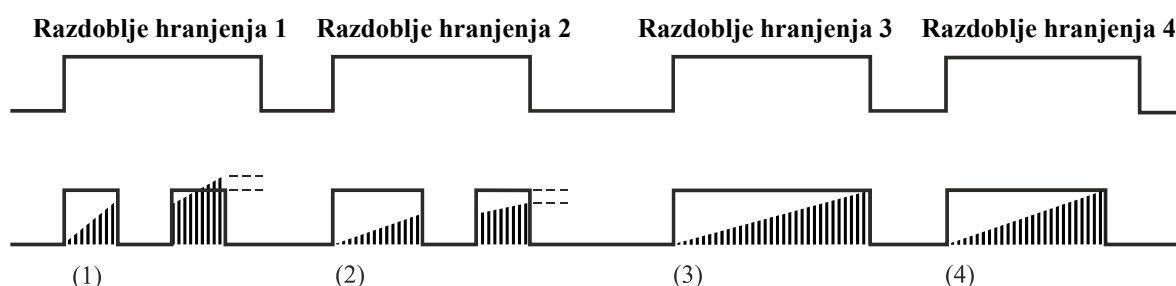
Ako se razdoblje promijeni, Viper Touch automatski će prilagoditi odgovarajuće vrijednosti. Stoga bi promjene trebalo obaviti tako da slijede redoslijed razdoblja.

2.4.2.3 Vremenski i količinski regulirano hranjenje iz korita s korekcijom



Za vremenski i količinski reguliranu hranu Viper Touch izračunava odgovara li potrošena količina potrebnoj potrošnji. Ako je upotrijebljeno više ili manje od potrebne količine, Viper Touch automatski će prilagoditi količinu u sljedećim razdobljima.

2. primjer: Korekcija potrošnje hrane u razdobljima



(1) Jedna dopuna hrane. Previše hrane oduzeto je iz sljedećeg razdoblja hranjenja.

(2) Jedna dopuna hrane. Zaustavio program hrane. Premalo hrane preneseno je u sljedeće razdoblje hranjenja.

(3) Nema dopune hrane. Program hrane zaustavio je hranjenje. Količina hranjenja je optimalna.

(4) Hranjenje se zaustavlja prije isteka razdoblja hranjenja. Životinje nisu jele u zadanom razdoblju (**Vrijeme zaustavljanje spirale**) i primile su potrebnu količinu hrane.

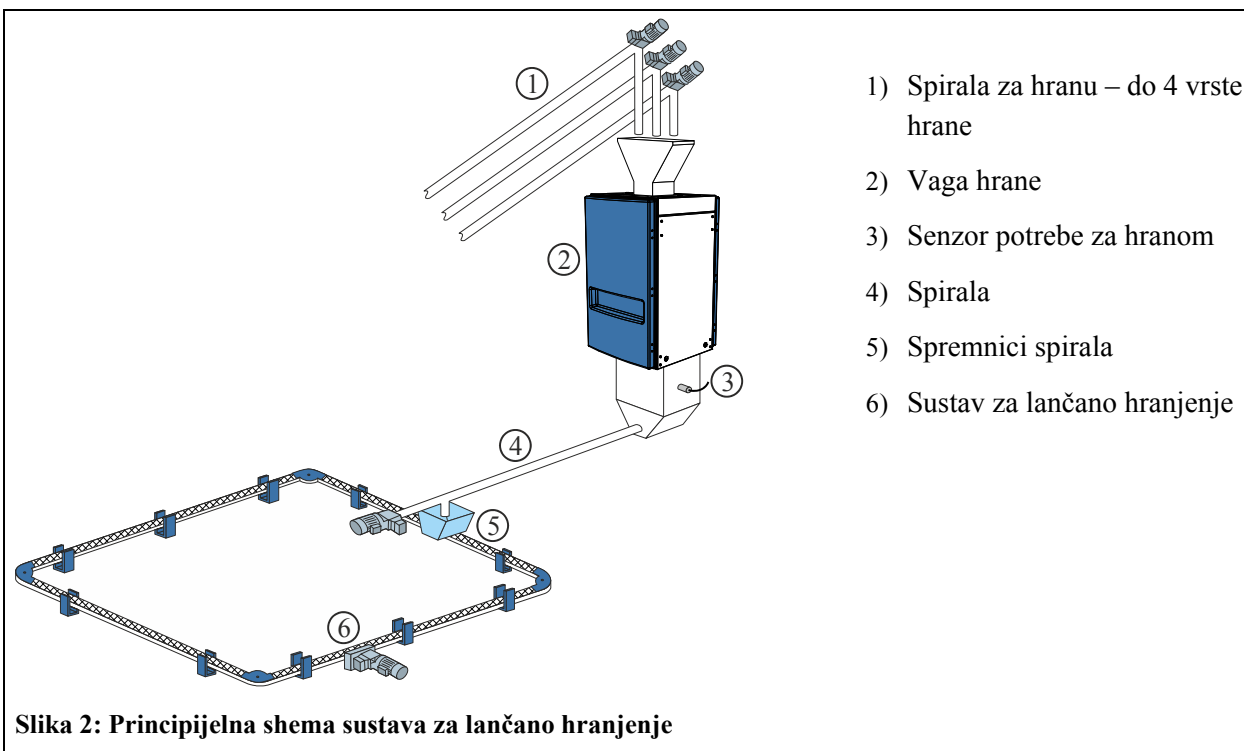
Na kraju postupka hranjenja Viper Touch provjerava je li dodijeljena količina hrane veća ili manja od potrebne za cijelo razdoblje hranjenja.

Ako je dodijeljeno više hrane nego što je potrebno, Viper Touch prekinut će razdoblje hranjenja. Količina koja odgovara višku dodijeljene hrane u odnosu na potrebnu količinu oduzet će se od potrebne količine hrane u sljedećem razdoblju hranjenja.

Ako je dodijeljeno manje od potrebne količine, Viper Touch pokrenut će dopunu hrane nakon stanke. Ako se time postigne potrebna količina, Viper Touch prekinut će razdoblje hranjenja. Ako se količina ne postigne, hranjenje će se nastaviti dok se ne postigne potrebna količina hrane ili dok ne prođe razdoblje hranjenja. Ako se potrebna količina hranjenja ne postigne prije isteka razdoblja hranjenja, manjak hrane prenijet će se u sljedeće razdoblje hranjenja.

2.4.3 Lančano hranjenje

Načelno je sustav za hranjenje ustrojen kako je prikazano dolje.



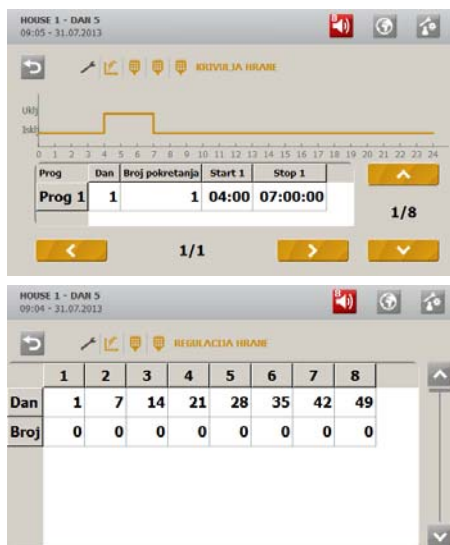
Slika 2: Principijelna shema sustava za lančano hranjenje

Pri montaži podesite lančano hranjenje na neku od sljedećih regulacijskih metoda: Vidi i *Tehnički priručnik*.

- Vremenski regulirano.
- Regulirano prema programu svjetla.
 Ako se regulacija obavlja prema programu svjetla, pazite da program ne podesite tako da neko razdoblje prijeđe ponoć.

Lančano hranjenje regulira hranjenje dostavljanjem hrane dnevno onoliko puta tijekom razdoblja koliko podesite.

2.4.3.1 Vremenski regulirano lančano hranjenje



Krivulja hrane

- Podesite razdoblja hranjenja na krivulji. Vidi odjeljak 2.4.1.

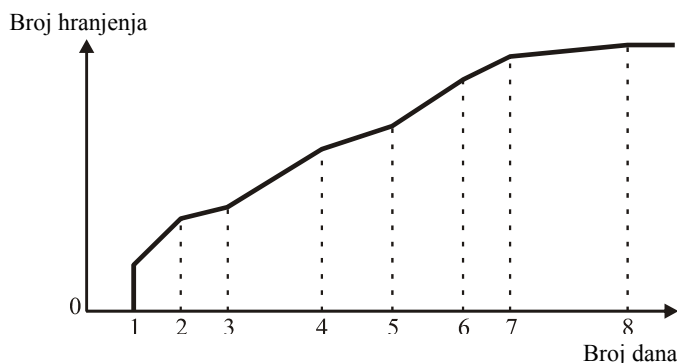
+

Izbornik **Program hrane** neće se prikazati ako je hranjenje iz korita regulirano prema programu svjetla.

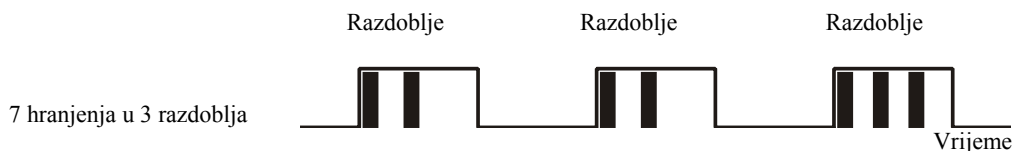
Broj ciklusa lanca

Za svaki program podesite sljedeće:

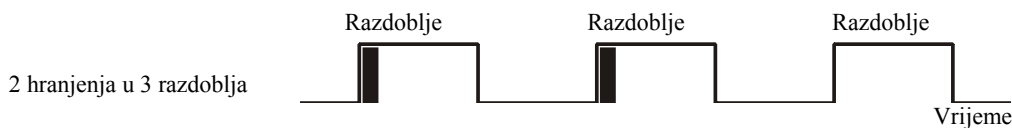
- Broj dana
- Broj dnevnih ciklusa

3. primjer: Lančano hranjenje: Broj hranjenja na dan

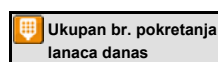
Broj dnevnih hranjenja postupno se povećava između dva broja dana.

4. primjer: Lančano hranjenje: Raspodjela broja hranjenja

Broj hranjenja raspodjeljuje se ravnomjerno između broja pokretanja. Višak hrane raspodjeljuje se od posljednjeg pokretanja.

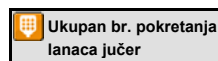


Ako je broj hranjenja manji od broja pokretanja, hranjenje će se obaviti jedanput za svako pokretanje dok se ne postigne podešeni broj hranjenja.



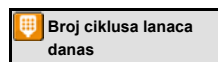
Ukupan br. pokretanja lanaca danas

Izračunati broj pokretanja lanca za trenutni dan. Broj se postupno povećava između dva broja dana.



Ukupan br. pokretanja lanaca jučer

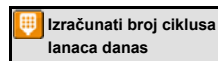
Ukupan broj pokretanja lanca jučer u usporedbi s brojem trenutnog dana.



Broj ciklusa lanaca danas

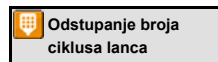
Broj hranjenja na dan podešava se gornjim programom. Broj trenutnog dana možete podesiti kao razliku u programu. Sljedeći dani upotrijebit će se ta ista razlika.

Ako je taj broj veći od izračunatog broja ciklusa lanaca, postoji previše ciklusa u odnosu na duljinu razdoblja.



Izračunati broj ciklusa lanaca danas

Broj ciklusa lanaca za koje ima prostora u razdobljima.



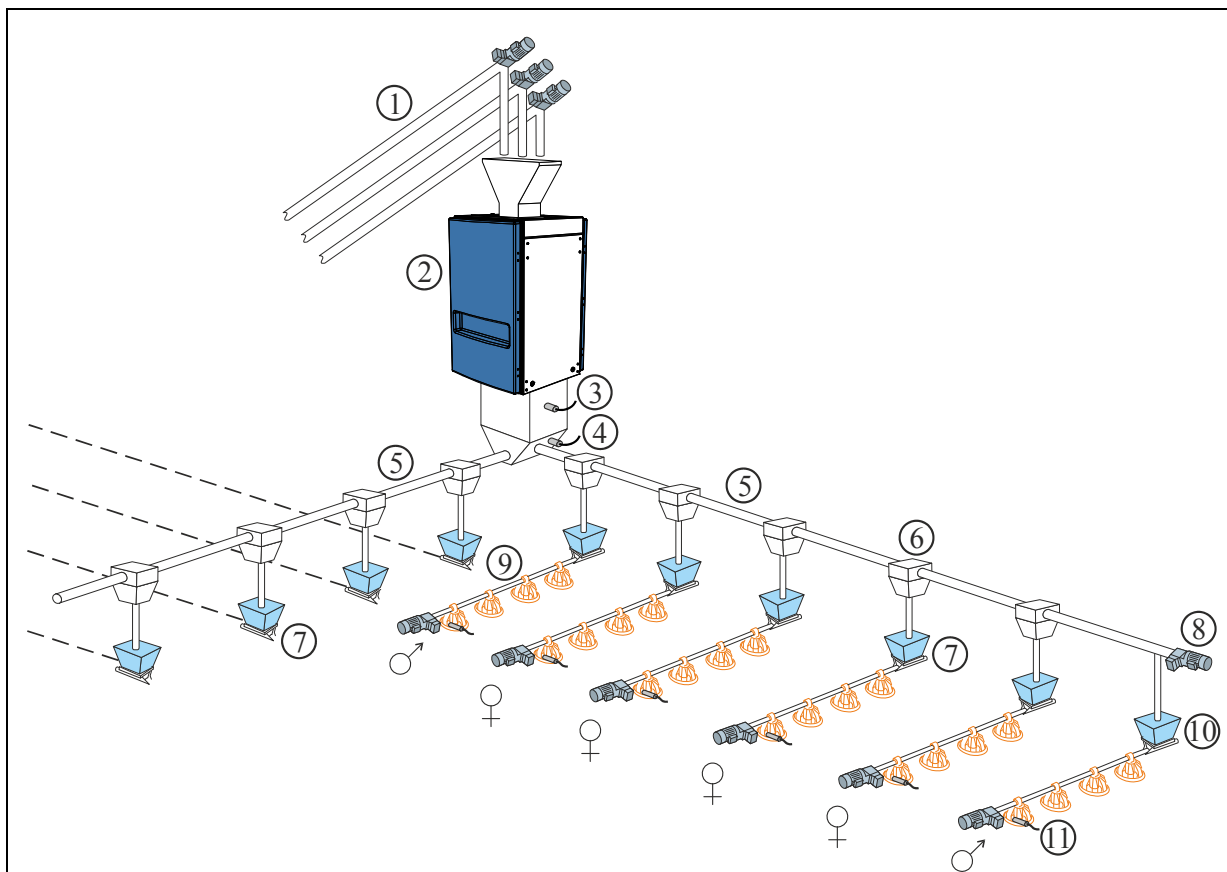
Odstupanje broja ciklusa lanca

Razlika u odnosu na broj hranjenja podešen u programu.

2.4.4 Odredište hranjenja

Odredište hranjenja upotrebljava se samo za uzgajatelje.

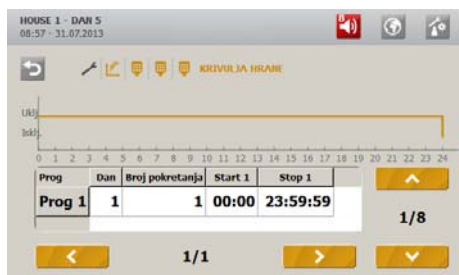
Načelno je sustav za hranjenje ustrojen kako je prikazano dolje.



Slika 3: Principijelna shema sustava za odredište hranjenja

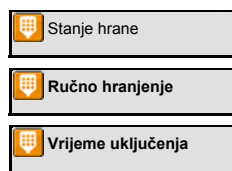
- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1) Spirala za hranu – do 4 vrste hrane | 7) Odredišni spremnik |
| 2) Vaga hrane | 8) Motor spirala |
| 3) Senzor potrebe za hranom | 9) Sustav za hranjenje |
| 4) Senzor signala ispražnjenosti | 10) Sigurnosni graničnik spirale |
| 5) Spirale | 11) Senzor razine u kontrolnoj posudi |
| 6) Ventil za hranu | |

Odredište hranjenja regulira hranjenje na temelju dostavljene količine hrane (koja je podešena u stavci izbornika **Punjenje**). Viper Touch može dostaviti potrebnu količinu hrane na četiri zasebna odredišta redom. Funkcija se može podesiti i na ručno pokretanje.



Krivulja hrane

- Podesite krivulju hrane. Vidi odjeljak 2.4.1.



Stanje označava je li sustav za hranjenje aktivan.

Aktiviranje i deaktiviranje postavke funkcije **Ručno hranjenje**.

Postavka trajanja ručnog hranjenja.

2.4.5 Smjesa hrane (vaga bubnja)

Ako upotrebljavate vagu bubnja, Viper Touch može obraditi smjese hrane za do 4 vrste hrane.

Smjese hrane mogu se upotrijebiti za hranjenje iz korita i lančano hranjenje. Za odredište hranjenja mogu se upotrijebiti četiri vrste ili smjese hrane. (Odabir vrste hrane možete podesiti u izborniku **Tehnički / Postava / Podešavanje / Proizvodnja / Postava odredišta**).

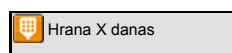
Točka	Dan	Hrana A	Hrana B	Hrana C	Hrana D
Točka 1	0	100	0	0	0
Točka 2	993	100	0	0	0
Točka 3	994	100	0	0	0
Točka 4	995	100	0	0	0
Točka 5	996	100	0	0	0

Krivulja smjese hrane

Smjesa raznih vrsta hrane regulirana je programom miješanja sa 8 programa.

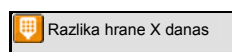
Unesite potrebnu količinu hrane B, C i D u postotcima. Viper Touch zatim će automatski izračunati količinu hrane A.

Viper Touch neprekidno mijenja omjer smjese iz dana u dan kako bi spriječio nagle promjene sastava hrane.



Prikaz udjela vrste hrane u današnjoj hrani koji je podešen na krivulji smjese hrane.

Udjeli hrane B, C i D mogu se podesiti u odnosu na trenutnu vrijednost krivulje. Takvo podešavanje prikazat će se ispod kao razlika.



Prikaz vrijednosti koja je upotrijebljena za podešavanje **Hrana X danas** u odnosu na krivulju hrane.

Oduzimanjem vrijednost razlike od **Hrana X danas** možete poništiti razliku i vratiti prvobitnu vrijednost krivulje.

Razlika se dodaje krivulji smjese hrane. Ako podesite vrlo visoke vrijednosti razlike, **Hrana X danas** može s vremenom (ako krivulja poraste ili padne) prijeći 100 % ili pasti ispod 0 %. U tom slučaju vrijednost za **Hrana X danas** trebalo bi ispraviti. Ali Viper Touch će uvijek izračunati ispravan omjer smjese.

2.5 Potrošnja hrane

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je Viper Touch podešen za regulaciju hrane u izborniku **Tehnički / Postava / Instalacija / Proizvodnja**.

Glavni izbornik		Podizbornik	
	Proizvodnja		
	Potrošnja hrane		
	FCR		Hrana A-D
	PEF		Hrana/životinja
	Danas		Voda/hrana
			Hrana A-D
	Ukupno		Ukupna hrana
			Hrana/životinja

Tablica 6: Pregled izbornika Potrošnja hrane na razini servisnog korisnika



Proizvodnja / Potrošnja hrane

 FCR

Na temelju mase životinja i potrošnje hrane Viper Touch neprekidno izračunava njihovu pretvorbu hrane, FCR (stopa pretvorbe hrane). On odražava koliko učinkovito životinje pretvaraju hranu u tjelesnu masu. Što je FCR manji, to je pretvorba hrane bolja.

 PEF

Viper Touch izračunava i takozvani PEF (faktor proizvodne učinkovitosti) koji predstavlja ukupnu razinu proizvodne učinkovitosti.

Što je vrijednost PEF veća, to je produktivnost bolja.

PEF se izračunava kao

$$\frac{\text{masa (kg)}}{\text{starost (dani)}} \times \frac{(100 - \text{mortalitet (\%)})}{\text{FCR}}$$

 Danas

Viper Touch neprekidno izračunava potrošnju hrane i aktualizira je kako se sadržaj hrane smanjuje u silosu. Razine potrošnje izračunavaju se zasebno za sve vrste hrane.

Mogu se prikazati potrošnja hrane za posljednja 24 sata i ukupna potrošnja hrane.

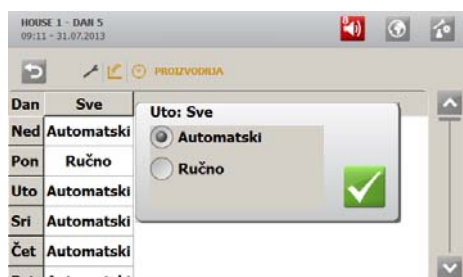
U podizbornicima Viper Touch prikazuje i izračune razina potrošnje hrane po životinji te omjer potrošnje vode/hrane.

2.6 Tjedni program

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je računalo Viper Touch podešeno za određite hranjenja u izborniku **Tehnički / Postava / Instalacija / Proizvodnja**.



Proizvodnja / Tjedni program



Računalo Viper Touch možete ručno podesiti na punjenje i hranjenje u određenom danu.

2.7 Voda

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je Viper Touch podešen s vodomjerom u izborniku **Tehnički / Postava / Instalacija / Proizvodnja**.

 Proizvodnja	
 Voda	
	Vrijeme rada vodomjera 1
	Vodomjer 1 pripravan za alarm
	Ukupna potrošnja vode
	Vodomjer 1 - ukupna potrošnja
	Potrošnja vode 1-6 Dan br. / Količina (l.) / Potrošnja (%)
	Voda/životinja
	Aktivan program vode
	Program vode Dan / Broj pokretanja / Start / Stop
	Raspodjela vode Period

Tablica 7: Pregled izbornika Voda na razini servisnog korisnika

Proizvodnja / Voda

	Vrijeme rada vodomjera	Kako bi Viper Touch generirao alarm za potrošnju vode, potrebni su mu podaci o potrošnji vode za posljednjih 25 sati.
	Ukupna potrošnja vode	Ukupna potrošnja vode jata.
	Potrošnja vode	Potrošnja vode bilježi se svake 2 minute i svaka 4 sata. Podaci se prikazuju za posljednjih sedam dana.
	Voda/životinja	Trenutna potrošnja vode izračunata po životinji za trenutni dan i dan prije.

HOUSE 1 - DAN 5 09:12 - 31.07.2013			
POTROŠNJA VODE 1			
	Dan br.	Količina [l]	Potrošnja [%]
Danas	5	0	0.0
Jučer	-1	0	0.0
Prije dva dana	-1	0	0.0
Prije tri dana	-1	0	0.0
Prije četiri dana	-1	0	0.0

Potrošnja vode

Viper Touch prikazuje potrošnju vode u litrama na općem pregledu. Kako biste uočili nagle promjene, potrošnja vode prikazuje se i u postotku.

U normalnim okolnostima ti će se postotci povećati za nekoliko postotaka na dan kako životinje rastu.

2.7.1 Regulacija vode

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je Viper Touch podešen za regulaciju vode u izborniku **Tehnički / Postava / Instalacija / Proizvodnja / Regulacija vode**.

Viper Touch ima tri vrste regulacije vode: **Slobodna voda**, **Regulirana voda** i **Regulacija vode prema programu svjetla**.

Način regulacije vode načelno funkcionira kao regulacija hrane. S pomoću 24-satnog sata možete podesiti do osam programa vode koji određuju razdoblje i trajanje pristupa vodi za trenutni broj dana. Vidi i odjeljak 2.4.1.

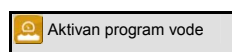
Imajte na umu sljedeće:

- tijekom razdoblja do prvog broja dana opskrba vodom otvorena je 24 sata.
- nema pristup vodi izvan odabranih razdoblja.

Pri regulaciji vode Viper Touch će isključiti vodu kad se potroši potrebna količina vode.

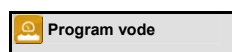


Proizvodnja / Voda / Program vode



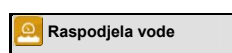
Aktivan program vode

Očitavanje programa vode koji Viper Touch upotrebljava u trenutnom danu (maks. 8).



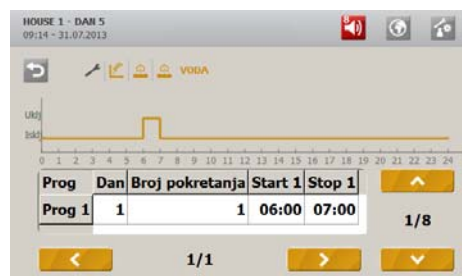
Program vode

Viper Touch automatski regulira opskrbu vodom na temelju vremenskih postavki koje odredite u izborniku **Program vode**.



Raspodjela vode

Postavka raspodjele ukupne količine vode između razdoblja programa hrane. Vidi i odjeljak 2.4.2.2.1.



Program vode

Za svaki program (redak) podesite jedno polje pritiskom tog polja.

Pritisnite / kako biste podesili programe 2-8.

Pritisnite / kako biste podesili vremena početka/završetka za odabrani broj pokretanja.

Krivulja prikazuje vrijednosti podešene za prikazani program.

Program vode ne morate podesiti ako se voda regulira prema programu svjetla.

Prog	Dan	Broj pokretanja	Perioda 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
Prog 5	996	1	100.0

Raspodjela vode

Funkcionira načelno kao vremenski i količinski regulirano hranjenje s raspodjelom, vidi odjeljak 2.4.2.3.

2.8 Silos

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je Viper Touch podešen za regulaciju hrane u izborniku **Tehnički / Postava / Instalacija / Proizvodnja**.

Proizvodnja		
Silos		
	Silos 1 stanje	
	Automatska promjena	
	Postupna promjena	
	Vrijeme do promjene	
	Minimalan sadržaj silosa prije promjene	
	Silos 1-4	
	Silos 1 dostava	
	Silos 1 evidencija dostave	Dostava / Datum
	Vrsta hrane	Hrana A-D
	Odabrani silos / Odaberite silos	

Tablica 8: Pregled izbornika Silos na razini servisnog korisnika

Viper Touch bilježi potrošnju hrane iz jednog do četiri silosa vaganjem hrane.



Proizvodnja / Silos



Za opskrbu hranom Viper Touch aktualizira količinu hrane u silosu na temelju unesenih informacija.

Za elektroničko vaganje silosa bilježenje se obavlja automatski.



Silos 1 stanje

Trenutni sadržaj hrane u silosu aktualizira se neprekidno prema količini koju unesete u **Dostava silosa** i prema količini potrošene hrane.

U nekim situacijama Stanje silosa morate podesiti ručno (samo za nagibnu vagu, vagu bubnja ili vremenski regulirano vaganje hrane).

Ako zaboravite unijeti isporučenu količinu hrane ili uočite da stanje silosa u Viper Touchu ne odgovara stvarnom stanju, možete ručno podesiti stvarnu količinu hrane.

Ako dvije zgrade imaju jednu vagu bubnja i istodobno se opskrbljuju hranom iz istog silosa, Viper Touch neće moći bilježiti potrošnju hrane u drugoj zgradi; tj. jedan Viper Touch može smanjiti vrijednost **Stanje silosa** prema svojoj potrošnji.



Vrsta hrane

Relevantno samo ako postoji više silosa. Označava silos iz kojeg je hrana posljednji put dostavljena.

 Dostava silosa

Za dostavu hrane isporučenu količinu morate unijeti u Viper Touch.

 Evidencija dostave silosa

Evidencija dostave s količinom i datumom svake dostave hrane. Sprema do 20 dostava za svaki silos.

 Odabrani silos / Odaberite silos

Za istu vrstu hrane u više silosa možete podesiti silos koji će dostavljati hranu. Ta promjena odmah stupa na snagu nakon promjene postavke.

 Automatska promjena

Određuje hoće li Viper Touch automatski prijeći na drugi silos s istom vrstom hrane ako se aktivni silos isprazni.

Ova funkcija nije dostupna ako upotrebljavate dvije neovisne vage silosa.

 Postupna promjena

Pri automatskoj promjeni Viper Touch može prijeći na drugi silos. Odredite količinu preostale hrane pri kojoj treba početi postupna promjena. Vidi i odjeljak 2.8.1.

 Vrijeme do promjene

Odredite vrijeme prije automatske promjene silosa.

 Minimalan sadržaj silosa prije promjene

Viper Touch smatrat će da je silos prazan ako količina hrane postane manja od ove postavke, a spirala silosa ne dostavlja hranu u vagu. Time se kompenziraju netočnosti u unesenim podacima o dostavi i u vagi hrane.

Ako se silos isprazni, a količina hrane u pregledu silosa veća je od podešenog **Min. sadržaja silosa**, Viper Touch ne može automatski obaviti promjenu.

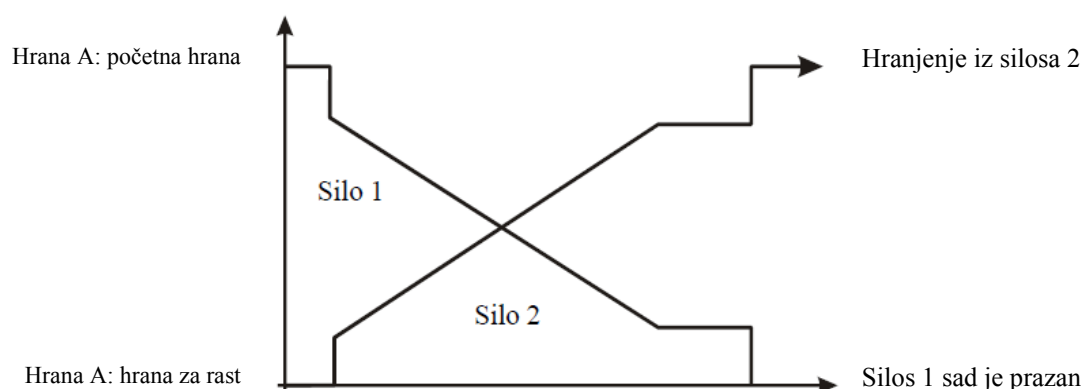
Količina se mora stoga promijeniti na 0,000 tona kako bi Viper Touch automatski obavio promjenu.

2.8.1 Postupni prelazak

Viper Touch može postupno prijeći između dva silosa s istom vrstom hrane. Na taj način moguće je postupno prijeći na drugu smjesu hrane, na primjer od početne hrane do hrane za rast (odnosi se samo na vagu bubnja).

Viper Touch uzet će najmanje 20 % iz prvog silosa dok se taj silos potpuno ne isprazni. Na taj način silos će se potpuno isprazniti, čak i ako unesena količina nije sasvim točna. Ako nema drugog silosa s istom vrstom hrane, Viper Touch će nastaviti upotrebljavati prvi silos.

5. primjer: Postupni prelazak sa silosa 1 na silos 2



Ako sadržaj u silosu padne na podešenu količinu, početak će postupni prelazak na silos s istom vrstom hrane.

2.9 Dnevni silos – vaganje hrane

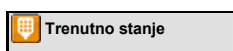
Glavni izbornik		Podizbornik	
	Proizvodnja		
	Dnevni silos		
	Trenutno stanje		

Tablica 9: Pregled izbornika Dnevni silos na razini servisnog korisnika

U slučaju odredišta hranjenja, računalno Viper Touch može izvagati potrebnu količinu hrane s pomoću dnevnog silosa na senzorskim ćelijama.



Proizvodnja / Dnevni silos



Očitavanje trenutne količine hrane u dnevnom silosu.

2.10 Regulacija svjetla

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je Viper Touch podešen za regulaciju svjetla u izborniku **Tehnički / Postava / Instalacija / Proizvodnja / Regulacija svjetla**.

Glavni izbornik		Podizbornik	
 Proizvodnja			
 Regulacija svjetla			
		Stanje svjetla	
		Senzor svjetla	
Prigušivač svjetla		Intenzitet uklj. svjetla	
Prigušivač svjetla		Intenzitet isklj. svjetla	
		Razlika intenziteta svjetla	
		Program svjetla	
			Trenutni broj dana
			Br. aktivnog programa
			Program svjetla
			Dan / Broj pokretanja / Start / Stop
Prigušivač svjetla		Krivulja prigušivača svjetla	

Tablica 10: Pregled izbornika Regulacija svjetla na razini servisnog korisnika

Viper Touch regulira svjetlo u zgradi s pomoću funkcije **Regulacija svjetla**. Možete podesiti vrijeme i trajanje uključenja svjetla.

U zgradama s prigušivačima svjetla možete podesiti i promjenjivi intenzitet svjetla.

Regulacija svjetla obavlja se s pomoću 24-satnog sata s do osam programa svjetla.

U svakom programu svjetla podesite:

- Broj dana za prelazak na sljedeći program.
- Broj dnevnih pokretanja (1-8).
- Vremena početka i završetka.

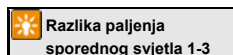
Viper Touch bilježi vremena uključenja i isključenja za svaki program svjetla od jednog dana do drugog.

Dan prije dana 1 (**Trenutni broj dana 0**) svjetlo će biti uključeno cijeli dan, a intenzitet svjetla bit će isti kao onaj koji ste odabrali za **Broj dana 1**.

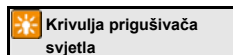


Proizvodnja / Regulacija svjetla

 Stanje svjetla	Označava je li svjetlo u zgradi uključeno ili isključeno (UKLJ/ISKLJ).
 Intenzitet uklj. svjetla	Trenutni intenzitet svjetla kad je svjetlo uključeno.
 Intenzitet isklj. svjetla	Postavka minimalne razine svjetla (s prigušivačem).
 Razlika intenziteta svjetla	Promjena trenutne razine svjetla u odnosu na onu podešenu u programu svjetla (s prigušivačem svjetla).
 Program svjetla	Izbornik za prikazivanje i podešavanje programa svjetla. Viper Touch automatski regulira svjetlo u zgradi na temelju vrijednosti koje odredite u izborniku Program svjetla . Podesite program kako je opisano gore.



Postavka razlike sporednog svjetla koja uključuje svjetlo, razlika u odnosu na postavke programa svjetla. Razlika se može podesiti kao pozitivna ili negativna vrijednost, ovisno o tome treba li se sporedni relej uključiti poslije ili prije glavnog releja. Vidi i odjeljak 2.10.2



Odgovarajuća funkcija **Razlika gašenja sporednog svjetla** isključuje svjetlo.

Krivulja za podešavanje intenziteta svjetla (s prigušivačem). Vidi i odjeljak 2.10.1.

2.10.1 Prigušivač svjetla

Ako upotrebljavate prigušivač svjetla, razinu svjetla možete regulirati tako da razdoblje svjetla počne u „svitanje“ kad se svjetlo mijenja s "Noć" na "Dan". Isto tako, razdoblje svjetla završit će u "sumrak". Zora i sumrak integrirani su u razdoblje svjetla.

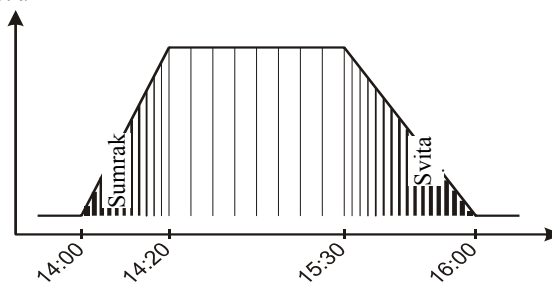
Kako biste podesili krivulju, odredite:

- 1) Broj dana za promjenu razine svjetla.
- 2) Potrebna razina svjetla u postotku.

6. primjer: Prigušivač svjetla

Vrijeme početka	14:00
Vrijeme završetka	16:00
Vrijeme svitanja	00:20
Vrijeme sumraka	00:30

Prigušivač svjetla



Vrijeme

Ako upotrebljavate prigušivač svjetla, razdoblje svjetla počet će u "svitanje" kad se svjetlo u tom razdoblju promijeni s "Noć" na "Dan". Isto tako, razdoblje svjetla završava u "sumrak".

Možete podesiti **Vrijeme svitanja / sumraka** u izborniku **Tehnički / Postava / Podešavanje / Prigušivač svjetla**.

2.10.2 Sporedno svjetlo

Sporedno svjetlo uključuje i isključuje svjetlo sa zadržkom u odnosu na glavni relej i može se upotrijebiti za reguliranje ponašanja životinja.



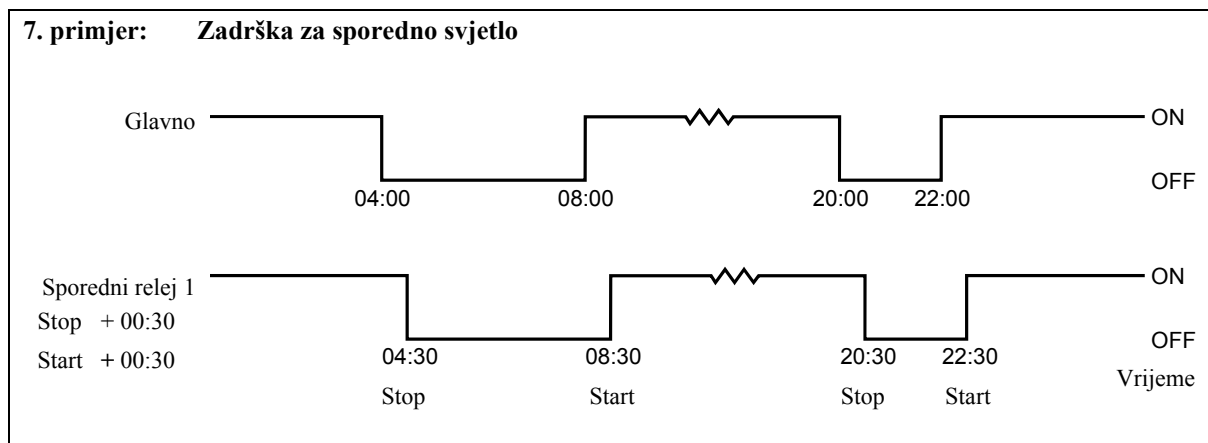
Proizvodnja / Regulacija svjetla / Program svjetla/



+ Sporedno svjetlo počinje *nakon* glavnog svjetla.

- Sporedno svjetlo počinje *prije* glavnog svjetla.

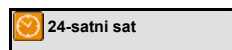
Pritisnite **+**/**-** kako biste odabrali neku od ikona.

7. primjer: Zadržka za sporedno svjetlo**2.11 24-satni sat**

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je montiran 24-satni sat.

Glavni izbornik	Podizbornik
Proizvodnja	
24-satni sat	
24-satni sat 1-4	No. of active points
	24-satni sat Točka/ Vrijeme početka/ Vrijeme uključenja

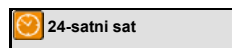
Tablica 11: Pregled izbornika 24-satni sat na razini servisnog korisnika

**Proizvodnja / 24-satni sat**

Izbornik za 24-satni sat. Postoje do četiri 24-satna sata.



Postavka broja aktivnih točaka za 24-satni sat (maks. 10).



Postavka vremena početka i vremena uključenja za svako vrijeme rada.

2.12 Vaga hrane

Ovaj odjeljak odnosi se samo na zgrade u kojima je montirana vaga bubnja ili CL 9940.

Glavni izbornik	Podizbornik
 Proizvodnja	
 Vaga hrane	
Stanje	Prazno vaganje Punjenje vage Puno vaganje Prazna vaga Pripravno Čekanje na vagu Podešavanje pol. zaklopke Kalibracija vage Servis okretnog bubnja

Tablica 12: Pregled izbornika Vaga bubnja na razini servisnog korisnika

Proizvodnja / Vaga hrane

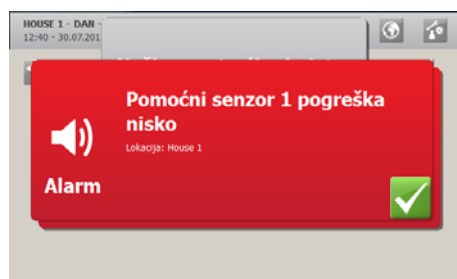


Viper Touch prikazuje trenutno stanje vage. To se može upotrijebiti zajedno s kalibracijom, koja se može obaviti samo ako je vaga u početnom položaju.

3 Alarm

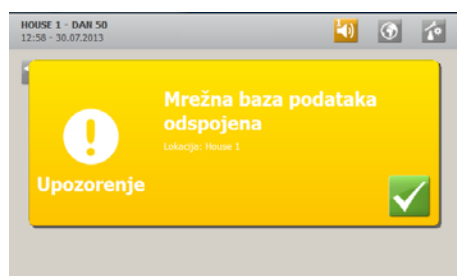


Alarmi funkcioniraju samo kad je stanje jata **Aktivna zgrada**.



Kad se generira alarm, Viper Touch zabilježit će vrstu i vrijeme pojavljivanja alarma.

Te će se informacije prikazati u posebnom prozoru alarma na zaslonu.



Postoje dvije vrste alarma:

Snažni alarm: Crveni skočni alarm na računalu Viper Touch i generirani alarm na spojenim alarmnim uređajima, na primjer trubi.

Slabi alarm: Žuto skočno upozorenje na računalu Viper Touch.

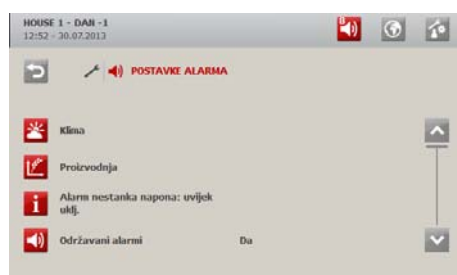
U izborniku alarma možete odabrati koji će alarmi klime i proizvodnje biti snažni, a koji slabi.



Promjena uklopa

Ako je računalu zgrade spojeno sa zaobilaznim sklopnim modulom, može se generirati alarm za promjenu sklopnog položaja modula.

Promjene sklopnog položaja bilježe se u radni zapisnik u izborniku **Tehnički / Servis / Memorija**.



Računalu će generirati i alarmni signal koji možete održavati.

Signal će se stoga nastaviti dok ga ne potvrditi. To vrijedi i kada prestane događaj koji je generirao alarm.

Održavani alarmi:

DA: Signal će trajati nakon prestanka alarmnog događaja.

NE: Signal će se zaustaviti nakon prestanka alarmnog događaja.

3.1 Zaustavljanje alarmnog signala



Prozor alarma na zaslonu nestat će, a alarmni će se signal zaustaviti kad potvrdite alarm pritiskom gumba za podešavanje.

3.2 Evidencija alarma

Računalo za klimu i proizvodnju Viper Touch bilježi alarme, uključujući informacije o trenutku i mjestu njihovog pojavljivanja. Neki alarmi često slijede jedan iza drugog jer neispravnost jedne funkcije utječe na druge funkcije.

Na primjer, alarm zaklopca mogao bi se pojaviti prije alarma temperature jer računalo ne može ispravno regulirati temperaturu s neispravnim zaklopcem. Prethodni alarmi tako vam omogućavaju da slijedite vremenski tijek alarma i utvrdite pogrešku koja je uzrokovala alarme.



Boje u evidenciji alarma odražavaju stanje alarma:

Crvena: aktivni alarm

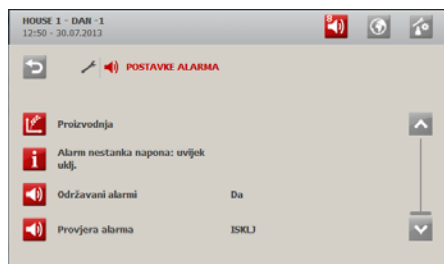
Žuta: aktivno upozorenje

Siva: alarm je završen

Viper Touch sprema do 20 aktivnih i prethodnih alarma. Ako se generira 21. alarm, računalo će izbrisati najstariji alarm iz memorije.

3.3 Provjera alarma

Redovita provjera alarma osigurat će da oni rade ispravno kad to bude potrebno. Alarme biste stoga trebali provjeravati svaki tjedan. Provjeru treba obaviti odvojeno u svim zgradama.



Alarmi

Pritisnite **Provjera alarma**, a zatim pritisnite UKLJ. kako biste započeli provjeru.

Provjerite treperi li alarmna žaruljica.

Provjerite radi li alarmni sustav ispravno.

Pritisnite **Provjera alarma** kako biste završili provjeru alarma.

Viper Touch ima nekoliko alarma koje računalo generira ako se pojavi tehnička pogreška ili ako se prijeđu alarmne granice. Neki alarmi uvijek su uključeni, na primjer **Nestanak napona**. Ostale možete uključiti i isključiti, a za neke možete postaviti alarmne granice.

Korisnik je uvijek odgovoran za ispravnost postavki alarma.

 Postavke alarma		
 Proizvodnja		
Vaga bubnja - CL 9940	 Alarm hrane	
	 Vaga hrane	 Nema hrane za vagu hrane
		Nema hrane za vagu hrane 1 Vrijeme do alarma Vrijeme zaustavljanja spirale silosa Runtime silo auger
		 Nedostaje vrsta hrane
		Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
		 Vaga se ne može isprazniti
		Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm

 Postavke alarma			
Zajednička vaga			 Kvar kalibracije vage Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
			 Vaga nije stabilna Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
			 Referentni napon Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
			 Zatvarač u pogrešnom položaju Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
Vaga dnevnog silosa only with Odredište hranjenja	 Alarm spirale		 Vaga silosa
Tip and Vaga bubnja			 Vaga nije stabilna
Hranjenje iz korita			 Alarm spirale Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
			 Vrijeme do alarma - alarm spirale
	Hranjenje iz korita	 Manjak hrane	
		 Alarm manjka hrane Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm	
 Počni provjeru na dan broj			
 Interval provjere			
 Potrošnja hrane u određenom intervalu provjere			
Hranjenje iz korita	 Previše hrane		 Alarm previše hrane Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
			 Interval provjere
			 Potrošnja hrane u određenom intervalu provjere
			Lančano ili Hranjenje iz korita
 Počni provjeru na dan broj			
 Vrijeme provjere alarma			
 Potrošnja hrane u određenom intervalu provjere			
Lančano ili Hranjenje iz korita s vodomjerom	 Previše hrane nakon prekida		 Alarm previše hrane nakon prekida Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
			 Maks. potrošnja hrane nakon zaustavljanja
			 Alarm voda/hrana Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
			 Počni provjeru na dan broj
	 Vremenski prag alarma		 Granica alarma voda/hrana
			 Preniska razina hrane Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm
			 Preniska razina hrane
			 Sadržaj silosa
			 Alarm niskog sadržaja silosa Onemogućeno Snažni alarm Slabi alarm

3.4 Alarmi za proizvodnju

Alarmi hrane

Nedostatak vrste hrane

Neki sastojak hrane koja se upotrebljava u programu miješanja nije dostupan ni u jednom silosu.

Provjerite stanje silosa i po potrebi promijenite vrstu hrane u Viper Touchu.

Alarm hrane

Alarm hrane generira alarm i isključuje spiralu silosa kad registrira da u spirali silosa nema hrane pri hranjenju. Ovu funkciju možete uključiti i isključiti.

U postavci **Vrijeme do alarma** podesite broj sekundi koji treba proći prije generiranja alarma. Ovu funkciju možete uključiti ili isključiti.

Alarm će se generirati ili ako se silos isprazni ili ako spirala silosa transportira hranu dulje vrijeme nego što je podešeno u postavci **Vrijeme do alarma**, a sadržaj silosa prelazi **Minimum promjene silosa**. Vidi i *Tehnički priručnik*.

Alarm će ostati aktivan dok vaga hrane ponovno ne registrira hranu.

Spiralu silosa možete podesiti da naizmjenice radi i zaustavlja se na kraće vrijeme nakon potvrđivanja alarma. Na taj način, kad spirala silosa crpi hranu, hranjenje može ponovno početi bez ručnog manipuliranja senzorom potrebe hrane (uklanjanje potrebe hrane) – na primjer u kombinaciji s premošćenjem u silosu.

Funkcija crpke može se zaobići podešavanjem postavke **Vrijeme zaustavljanje spirale** na 0 minuta. Na taj način Viper Touch će osigurati da spirala silosa ostaje zaustavljena dok se senzor potrebe hrane ne demontira i ponovno ručno uključi. Viper Touch zatim će jedanput aktivirati spiralu silosa u podešenom vremenu rada.

Manjak hrane

(ne pri lančanom hranjenju)

Alarm će se generirati ako je potrošnja hrane manja od navedene u odabranom razdoblju.

Može se automatski isključiti tijekom prvih dana jata. Ovaj je alarm aktivan samo tijekom razdoblja hranjenja.



Previše hrane

Ovaj alarm neprekidno nadzire dostavlja li se previše hrane u zgradu unutar nekog vremenskog intervala.

Sustav može dostaviti određenu količinu hrane po vremenskoj jedinici, ovisno o veličini dostavnih spirala.

Upute za podešavanje alarmnih granica:

Pronađite maksimalnu količinu dostavljene hrane u referentnoj hrani.

Pomnožite tu vrijednost s brojem životinja u zgradi. Podijelite s 1000 za vrijednost u kg. Ta vrijednost određuje razinu potrošnje u 24 sata.

Podesite alarmnu granicu na potrošnju x 2,5.

Na primjer:

Broj životinja = 45,000

Maks. količina hrane = 156 g (42 dana)
(referentna hrana/životinja)

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

Alarmna granica = kg u 24 sata x 2,5 / (24 x 60)
(min. u 24 sata) = 12.2 kg/min.

Podesite vrijeme nadziranja, na primjer, na 30 minuta.

Alarm će se generirati ako potrošnja hrane u 30 minuta prijeđe
 $12.2 \times 30 = 366$ kg.

Ako se alarm generira bez pogreške, vrijeme nadziranja trebalo bi povećati, na primjer, na 1 sat.

Manjak hrane na početku
(hranjenje iz korita i lančano hranjenje)

Alarm mora osigurati da je sustav hranjenja ispravan kad hranjenje ponovno počne nakon završetka.

Kao osnovno pravilo, alarmnu granicu treba podesiti na 10 kg (**Potrošnja hrane u određenom intervalu provjere**).

Za lančano hranjenje, vrijeme nadziranja ne smije prekoračiti vrijeme za rotaciju lanca.

Alarm će se generirati ako je potrošnja na početku razdoblja hranjenja (ili na početku lančanog hranjenja) manja od navedene u odabranom razdoblju (**Vrijeme provjere alarma**).

Može se automatski isključiti tijekom prvih dana jata (**Počni provjeru na dan broj**).

Pri neprekidnom hranjenju novo razdoblje hranjenja početak će nakon 24-satnog razdoblja.

Previše hrane nakon prekida

(hranjenje iz korita i lančano hranjenje)

Viper Touch nadzire protječe li previše hrane kroz vagu hrane nakon završetka razdoblja hranjenja (hranjenje iz korita) ili je lanac završio rotaciju. Ako je potrošnja prevelika, vjerojatno nešto nije u redu.

Kad se završi ciklus hranjenja, spremnici spirala će se napuniti. Vrste spremnika i koliko se dobro oni napune prije završetka ciklusa hranjenja određuju koliko će hrane trebati napuniti.

Alarm će se generirati ako je potrošnja nakon razdoblja hranjenja (ili kad završi lančano hranjenje) veća od postavke maks. potrošnje hrane nakon zaustavljanja (**Maks. potrošnja hrane nakon zaustavljanja**).



Viper Touch

Visok omjer voda/hrana

(hranjenje iz korita i lančano hranjenje s vodomjerom)

Ovaj alarm ukazuje na to da omjer voda/hrana ne slijedi referentnu krivulju. Mogući razlozi:

- 1) Neispravan sustav za vodu
- 2) Bolesne životinje
- 3) Netočnosti hranjenja

Ali imajte na umu da se omjer voda/hrana može povećati u zgradama bez rashladnih sustava kad je vanjska temperatura visoka.

Alarm će se generirati ako omjer potrošnje vode i hrane u zadanom razdoblju (**Vremenski prag alarma**) odstupa od podešene vrijednosti (**Granica alarma voda/hrana**).

Svaki put kad počne novo razdoblje hranjenja, početak će novi postupak nadziranja. Može se automatski isključiti tijekom prvih dana jata (**Počni provjeru na dan broj**).

Alarm spirale**Vaga hrane i spirala**

Računalo Viper Touch generirat će alarm ako vage hrane i spirala i dalje rade nakon završetka hranjenja. Viper Touch aktivirat će alarm i isključiti spiralu te time spriječiti prepunjavanje hrane.

U postavci **Vrijeme do alarma** podesite broj sekundi koji treba proći prije generiranja alarma.

Sadržaj silosa**Nema hrane u silosu**

Hrana se ne može napuniti u vagu hrane. Silos je prazan ili je spirala isključena/neispravna.

Vaga bubnja / CL 9940**Kalibracija vage**

Kalibracija vage hrane ne može se obaviti u zadanom razdoblju.

Vaga se ne može isprazniti

Hrana se ne može ispustiti iz vage hrane. S vagom bubnja bubanj se ne može okretati ili se ne može utvrditi zaustavni položaj.

Vaga nije stabilna

Vaga hrane ne može obaviti stabilan postupak vaganja. Uzrok tome mogu biti vibracije.

Referentni napon vage bubnja

Viper Touch zabilježio je da je referentni signal vage bubnja manji od 9,0 V u zadanom razdoblju.

Položaj zatvarača vage bubnja

Vaga želi prijeći na drugu zgradu, ali distribucijski zatvarač ne reagira. Vrijedi samo ako dva uređaja Viper Touch dijele jednu vagu.

Punjenje hrane (odredište hranjenja)**Alarm punjenja**

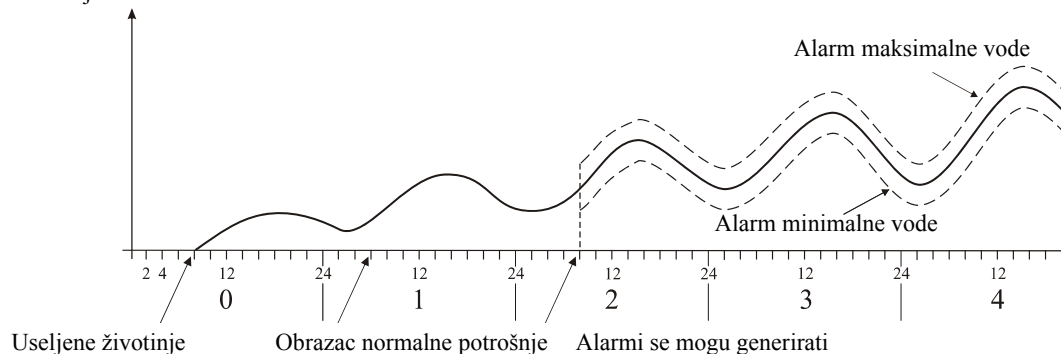
Ako se potrebna količina hrane ne dostavi u razdoblju početka i završetka programa punjenja, Viper Touch zaustavit će spiralu silosa i generirati alarm.

Alarm možete potvrditi, ali on će ostati aktivan do sljedećeg izvođenja programa hrane.

Nije moguće otvoriti/zatvoriti ventil za punjenje	Ventil za punjenje ne može se otvoriti ili zatvoriti.
Odredišni ventil ne može se otvoriti	Ventil odredišta za punjenje ne može se otvoriti.
Odredišni ventil ne može se zatvoriti	Najmanje jedan ventil ne može se zatvoriti.
Alarmi silosa	
Niski sadržaj silosa	Niski sadržaj silosa generirat će se ako količine hrane u silosu padne ispod zadane granice.
Alarmi vode	
	Ti se alarmi mogu automatski isključiti na početku jata postavljanjem Dana početka .
Alarmi minimalne i maksimalne vode	Bez regulacije vode Alarmne granice za minimalnu i maksimalnu potrošnju vode postavljaju se kao postotak normalne potrošnje. Računalo izračunava normalnu potrošnju usporedbom trenutnog 24-satnog razdoblja s 24-satnim razdobljem koje je počelo dva sata prije toga. Na primjer, u 1:00 sat promatrate razdoblje od 11:00 sati prethodnog dana do 11:00 sati trenutnog dana. S regulacijom vode
Manjak vode	Alarm će se generirati ako je potrošnja vode preniska tijekom određenog razdoblja. Preporučujemo podešavanje ovog alarma na 1,0 l/min i vremena nadziranja na 30 minuta. To znači da će se alarm generirati ako je potrošnja manja od 30 litara svakih pola sata.
Previše vode uklj.	Ovaj alarm će se generirati ako je potrošnja vode u određenom razdoblju previsoka. Sustav može dostaviti određenu količinu hrane po vremenskoj jedinici, ovisno o kapacitetu uređaja za opskrbu vodom. Alarm će se generirati ako je sustav predugo radio na maksimalnom kapacitetu. Upute za podešavanje alarmnih granica: Izmjerite koliko vode protječe u minuti kad se odvoji najtanje opskrbno crijevo sustava za pijenje. Podesite alarmnu granicu 1 litru ispod izmjerene vrijednosti. Podesite vrijeme nadziranja na 30 minuta.
Previše vode isklj.	Ovaj alarm nadzire je li sustav za vodu zatvoren kad bi morao biti. Preporučujemo podešavanje alarmne granice na 0,1 l/min i vremena nadziranja na 30 minuta.
Propuštanje vodomjera	Viper Touch ne može isključiti vodu ako je potrošnja vode previsoka.

8. primjer: Alarmi minimalne i maksimalne vode

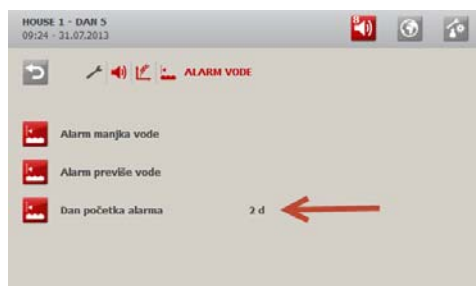
Potrošnja vode svaka 24 sata



Računalo Viper Touch generirat će alarm ako se prijeđe granica maksimalne potrošnje vode ili ako je potrošnja ispod granice minimalne potrošnje vode.



Postoji mnogo razloga za odstupanja u potrošnji vode životinja koja će generirati alarm. Ona, na primjer, mogu nastati zbog useljavanja više životinja ili djelomičnog klanja, bolesti u jatu ili oštećenja cijevi za vodu.



Viper Touch ne može generirati alarm dok ne prođe najmanje 26 sati od promjene broja životinja u zgradi. Zato morate navesti vrijeme generiranja alarma vode.

Svjetlo**Svjetlo nije isključeno**

Ako senzor svjetla registrira da svjetlo nije isključeno kako bi trebalo biti.

Svjetlo nije uključeno

Ako senzor svjetla registrira da svjetlo nije uključeno kako bi trebalo biti.

**Big Dutchman**

Viper Touch

UPUTE ZA ODRŽAVANJE

Viper Touch ne zahtijeva održavanje za ispravan rad.

Alarmni sustav trebali biste provjeravati svaki tjedan.

Upotrebljavajte samo originalne rezervne dijelove.

Čišćenje

Viper Touch očistite iscijedenom krpom; ne upotrebljavajte otapala. Ne izlažite ga vodenim mlazovima ili visokotlačnom čišćenju.

Što se tiče elektroničke opreme, Viper Touch najbolje je neprekidno napajati jer će to produžiti njegov vijek trajanja, održati ga suhim i spriječiti kondenzaciju.

Demontaža radi recikliranja / zbrinjavanja



Proizvodi tvrtke Big Dutchman prikladni za recikliranje označeni su piktogramom koji prikazuje prekriženu kantu za otpad. Vidi sliku.

Proizvode tvrtke Big Dutchman korisnik mora odnijeti u lokalna odlagališta ili centre za recikliranje prema lokalnim propisima. Centar za recikliranje zatim će poslati proizvode u ovlašteno postrojenje za recikliranje i ponovnu upotrebu.

