



Instalacja/Konfiguracja

Nr kodowy 99-97-4236 PL

Wydanie: 06/19

v. 3.3

1	Opis systemu	1
1.1	Wymagania systemowe	1
1.2	Wersja oprogramowania	1
2	Instalowanie oprogramowania	2
3	Pierwsze uruchomienie programu	3
4	Zarządzanie użytkownikami	6
4.1	Nowy użytkownik	6
4.2	Zmiana hasła	8
5	Automatyczne wylogowanie	9
6	Interfejs użytkownika	10
6.1	Budowa	10
6.2	Pasek symboli	11
6.2.1	Umieszczanie punktów menu na pasku symboli	12
6.3	Struktura fermi	13
6.4	Wartości klucza	15
7	Tworzenie struktury fermi	18
8	Przedstawienie fermi w programie Farm Designer	20
8.1	Pasek narzędzi	21
8.2	Ustawianie siatki	22
8.3	Ustawienia widoku i jego zapisywanie	22
8.4	Tworzenie grafiki 3D	24
8.4.1	Dodawania obiektu do widoku	24
8.4.2	Zmiana wielkości obiektu i pozycji przy pomocy myszki	24
8.4.3	Zmiana pozycji obiektu za pomocą współrzędnych	25
8.4.4	Dowolny obrót obiektu	26
8.4.5	Obrót obiektu o 90°	26
8.4.6	Obrót obiektu w poprzednim kierunku	27
8.4.7	Ustalanie obiektu referencyjnego	27
8.4.8	Zmiana cech obiektu	28
8.4.9	Usuwanie obiektu	28
8.5	Wczytywanie zdjęcia	28
9	Instalacja licencji z pamięci USB	31

10 Web Access i BigFarmNet App Pig	37
10.1 Konfigurowanie Web Access w BigFarmNet Manager.	38
10.2 Ustawianie WLAN i dostępu mobilnego w urządzeniu z systemem Android.	42
10.3 Ustawianie WLAN i dostępu mobilnego w urządzeniu z systemem iOS. . .	46
10.4 Pierwsze logowanie w aplikacji i autoryzacja urządzenia mobilnego . . .	50
10.5 Dezaktywacja Web Access	53
11 Podział zakładu	54
Indeks	56

Informacja o prawach autorskich

Oprogramowanie jest własnością Big Dutchman International GmbH i jest chronione prawami autorskimi. Nie wolno go kopiować na żadnej inny nośnik ani powielać, o ile nie jest to w sposób wyraźny dozwolone w umowie licencyjnej lub umowie sprzedaży.

Bez pozwolenia instrukcji obsługi i jej fragmentów nie wolno kopiować (a także reprodukować w inny sposób) ani rozpowszechniać. Zabrania się również wykorzystywania opisanych tu produktów i związanych z nimi informacji w sposób niezgodny z przeznaczeniem oraz przekazywania ich osobom trzecim.

Big Dutchman zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w produktach oraz w niniejszej instrukcji bez wcześniejszego powiadomienia. Nie możemy zagwarantować, że zostaną Państwo powiadomieni o zmianach w Państwa produktach lub instrukcjach.

© Copyright 2016 Big Dutchman

Odpowiedzialność

Producent lub dostawca opisanego w niniejszym dokumencie sprzętu i oprogramowania nie odpowiada za jakiegokolwiek szkody (takie jak np. utrata lub zachorowanie zwierząt czy utrata innych możliwości zarobkowania) spowodowane przez awarię podczas pracy, niewłaściwe zastosowanie lub nieprawidłową obsługę.

Wciąż pracujemy nad udoskonalaniem komputera i oprogramowania, uwzględniając również życzenia użytkowników. Jeżeli mają Państwo jakieś propozycje zmian i ulepszeń, prosimy o przekazanie ich nam.

Big Dutchman International GmbH

BU Pig

P.O. Box 1163

49360 Vechta

Germany

Tel.: +49(0)4447-801-0 Faks: +49(0)4447-801-237 E-mail: big@bigdutchman.de

1 Opis systemu

BigFarmNet Manager jest centralnym programem dla wszystkich aplikacji BigFarmNet. Program w nowoczesny sposób wykorzystuje system Windows, umożliwiając kompleksowe zarządzanie gospodarstwem. Standardowo system może pracować zarówno na najróżniejszych komputerach sterujących Big Dutchman, jak i na zwykłym komputerze typu PC z systemem Windows.

1.1 Wymagania systemowe

Obsługiwane systemy operacyjne

Windows 10 / Windows 8.1 / Windows 8 / Windows 7 / Windows Server 2012 R2 / Windows Server 2012 (wersja 64-bitowa), Windows Server 2008 R2 SP1

Dodatkowe wymagania systemowe

- Microsoft.NET Framework 4.0: Wersja 4.6.1
- Procesor: Intel Core i3 lub podobny
- RAM: 8 GB
- Twardy dysk: 32 GB wolnej pamięci
- Ekran:
 - 1280 x 1024 (minimum)
 - 1920 x 1080, High Color, 32 Bit (zalecane)
- Złącze USB

1.2 Wersja oprogramowania

Wersja oprogramowania 3.3

2 Instalowanie oprogramowania

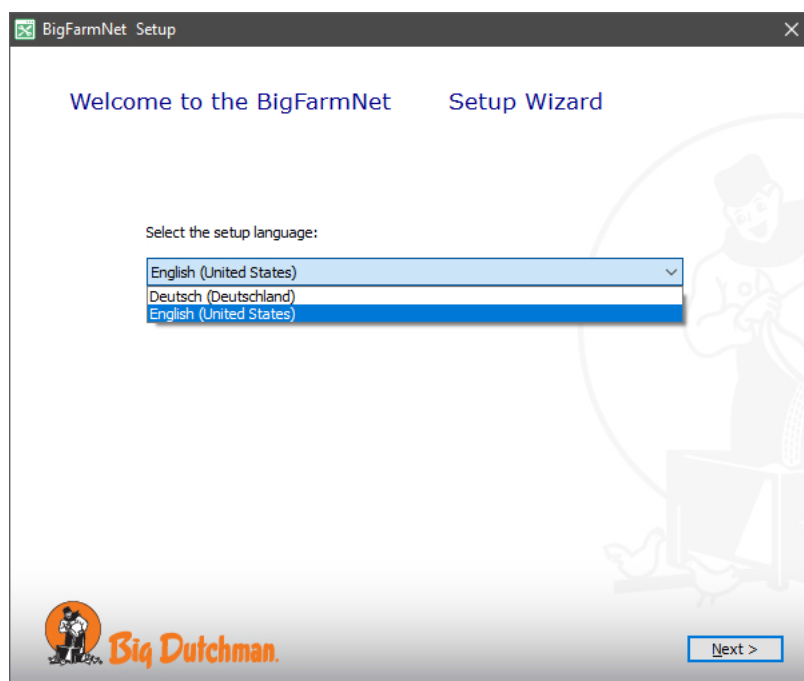
Aby zainstalować BigFarmNet Manager, trzeba przeprowadzić BigFarmNet Setup.



NOTYFIKACJA!

Podczas instalacji oprogramowania mogą pojawić się ostrzeżenia bezpieczeństwa na komputerze. Potwierdzić ostrzeżenia bezpieczeństwa, aby rozpocząć instalację.

1. Dostarczoną pamięć USB włożyć do portu USB komputera, na którym ma zostać zainstalowany program BigFarmNet Manager.
2. Instalację rozpoczyna się podwójnym kliknięciem pliku: *BigFarmNet-BDPig-Setup*.
Otwiera się asystent ustawień i krok po kroku przeprowadza użytkownika przez proces instalacji.



3. Proszę postępować zgodnie ze wskazówkami asystenta ustawień, aż do zakończenia instalacji.

3 Pierwsze uruchomienie programu

Po zakończeniu instalacji na pulpicie pojawi się symbol BigFarmNet Manager.

1. Program uruchamia się podwójnym kliknięciem na symbolu.

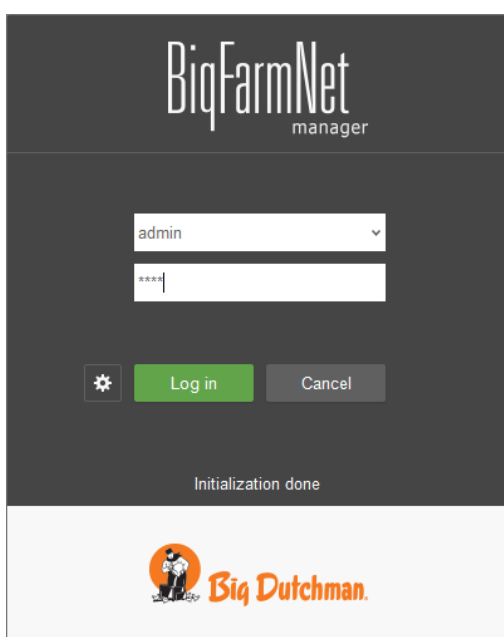


BigFarmNet Manager

2. Wpisać poniższe dane użytkownika i następnie kliknąć "Log in" (Logowanie).

Nazwa użytkownika: admin

Hasło: 1234

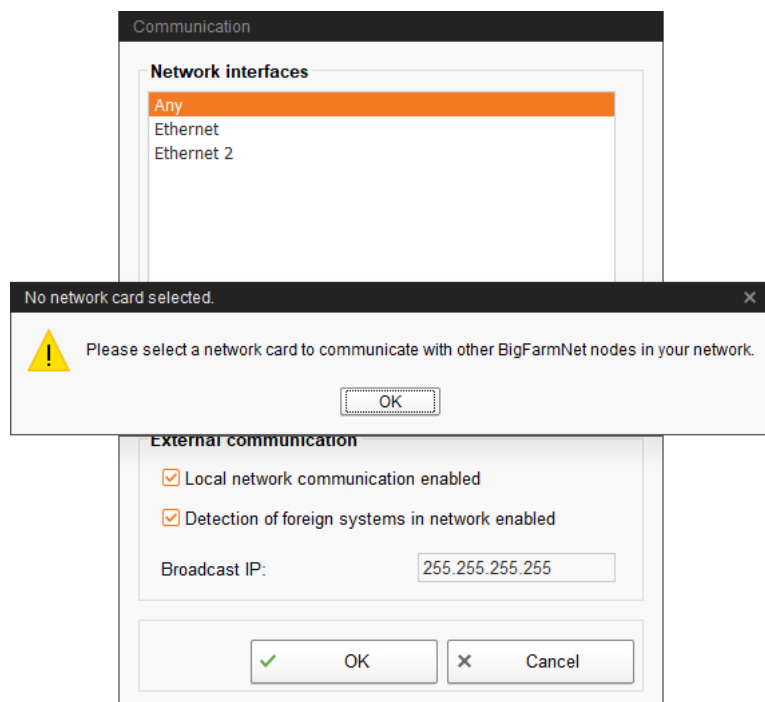


BigFarmNet Manager otwiera się. Przy pierwszym uruchomieniu programu jest ustawiony język angielski.

3. Wybrać odpowiednią kartę sieci.

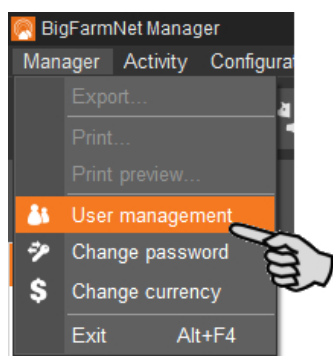
To żądanie pojawia się tylko raz, bezpośrednio po pierwszym uruchomieniu programu.

Karta sieci służy między innymi do połączenia z odpowiednim komputerem/ odpowiednimi komputerami sterowania do wymiany danych.

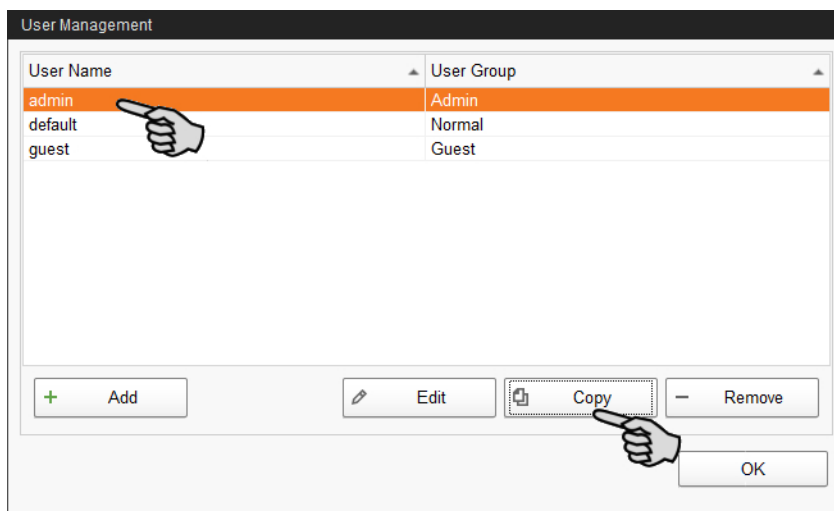


4. Aby ustawić interfejs programu na wybrany język, należy utworzyć użytkownika z wybranym językiem:

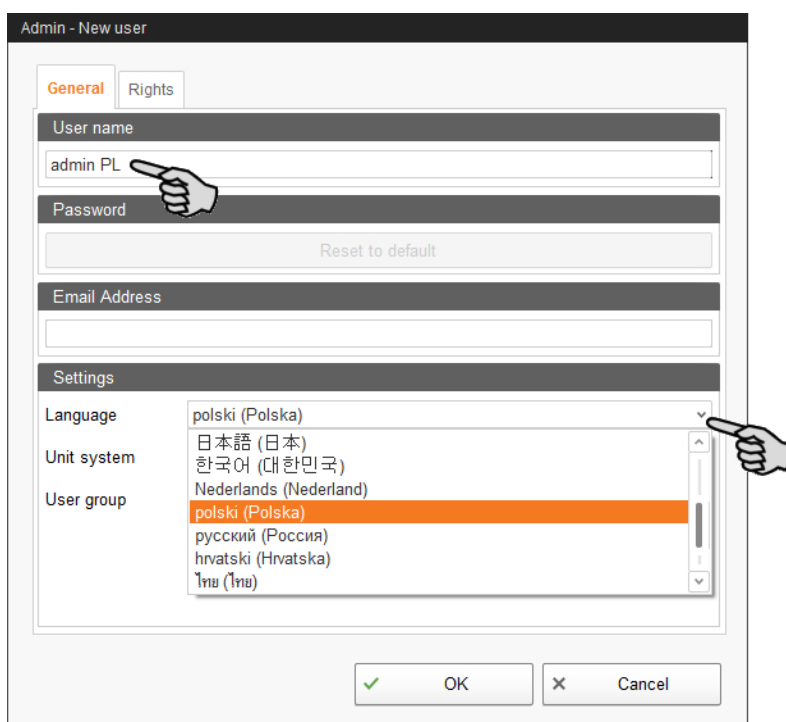
a) W menu "Manager" kliknąć "User management" (Zarządzanie użytkownikiem).



- b) Kopiując (Copy) użytkownika "admin", utworzyć użytkownika z uprawnieniami administratora.



- c) Nadać nazwę użytkownika (User name) i wybrać preferowany język (Language).



- d) Potwierdzić wprowadzone dane przyciskiem "OK".
- e) Zamknąć i uruchomić ponownie BigFarmNet Manager.
- f) Zalogować się przy pomocy danych nowego użytkownika (bez wpisywania hasła).

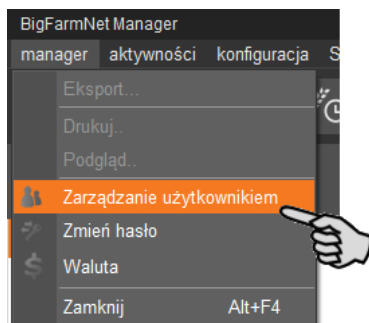
BigFarmNet Manager otwiera się z wybranym językiem.

4 Zarządzanie użytkownikami

W Zarządzaniu użytkownikami można utworzyć kolejnych użytkowników i przydzielić im różne uprawnienia. W momencie zalogowania są wczytywane odpowiednie ustawienia użytkownika.

4.1 Nowy użytkownik

1. W menu "Manager" kliknąć "Zarządzanie użytkownikami".

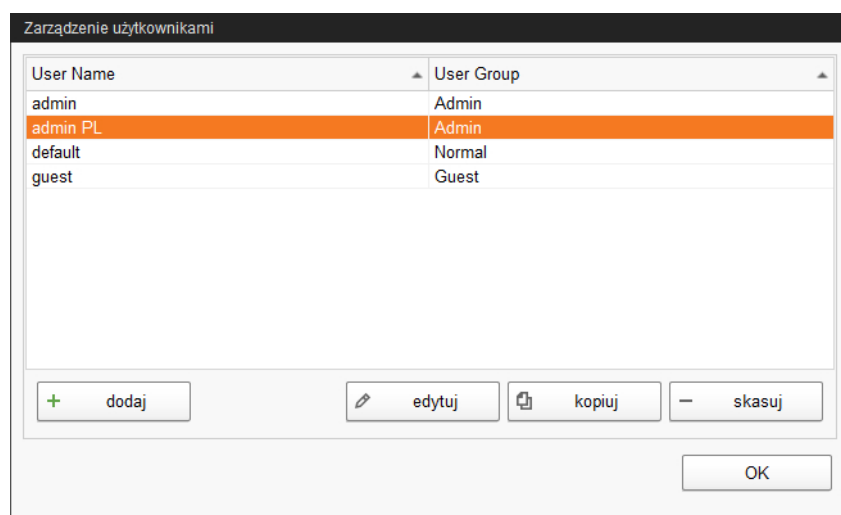


2. Kliknąć "Dodaj".

LUB

Skopiować dostępnego użytkownika, jeżeli ma nastąpić dodanie użytkownika z tymi samymi ustawieniami.

- a) Zaznaczyć użytkownika, który ma zostać skopiowany.
- b) Kliknąć opcję "Kopiuj".



3. W zakładce "Ogólny" należy zdefiniować następujące ustawienia:

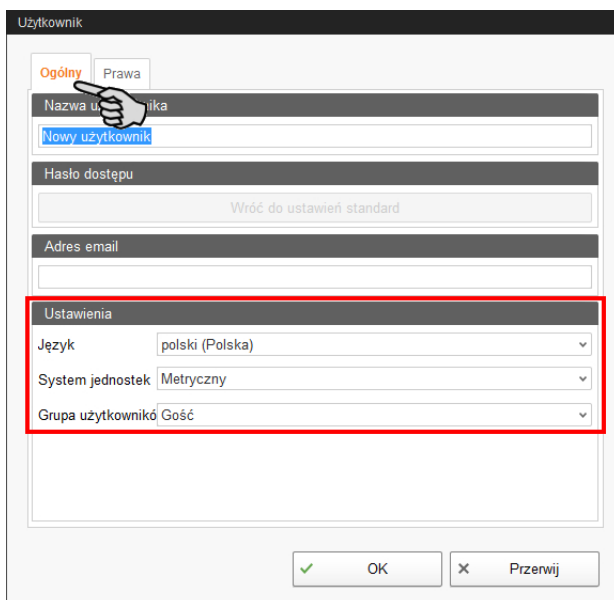
- **Język** interfejsu programu
- **System jednostek**

– **Grupa użytkowników:**

Admin: pełne uprawnienia do ustawień, zarządzania użytkownikami itd.

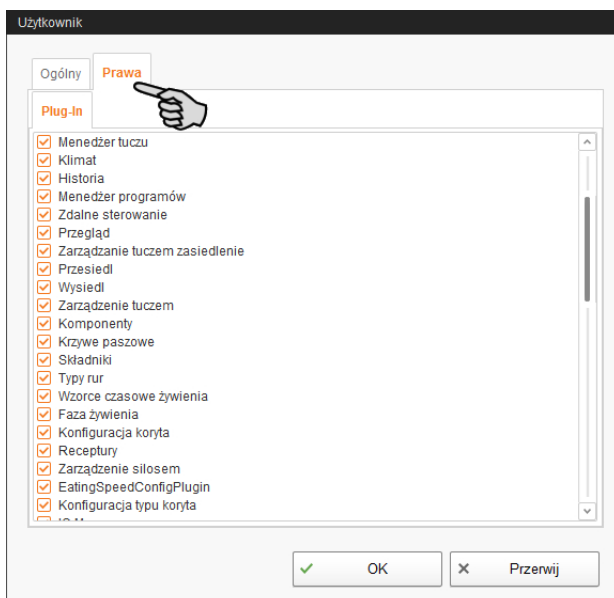
Normalny: ograniczone prawa do ustawień, możliwość zmiany hasła

Gość: tylko prawa do odczytu



4. W obszarze "Prawa" określić, do jakich ustawień i widoków danych użytkownik powinien mieć dostęp.

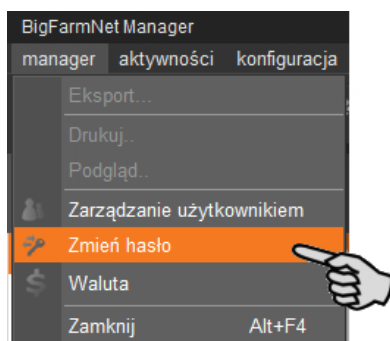
Aktywne okienko kontrolne ☒ wskazuje na pozwolenie dostępu.



5. Po wprowadzeniu wszystkich ustawień należy kliknąć "OK".

4.2 Zmiana hasła

Hasła można nadawać i zmieniać już istniejące tylko w odniesieniu do użytkowników z grupy "Normalny" i "Administrator".

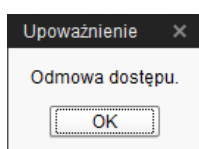


Gdy hasło tworzy się po raz pierwszy, pole edycji "Stare hasło" pozostaje wolne.

NOTYFIKACJA!

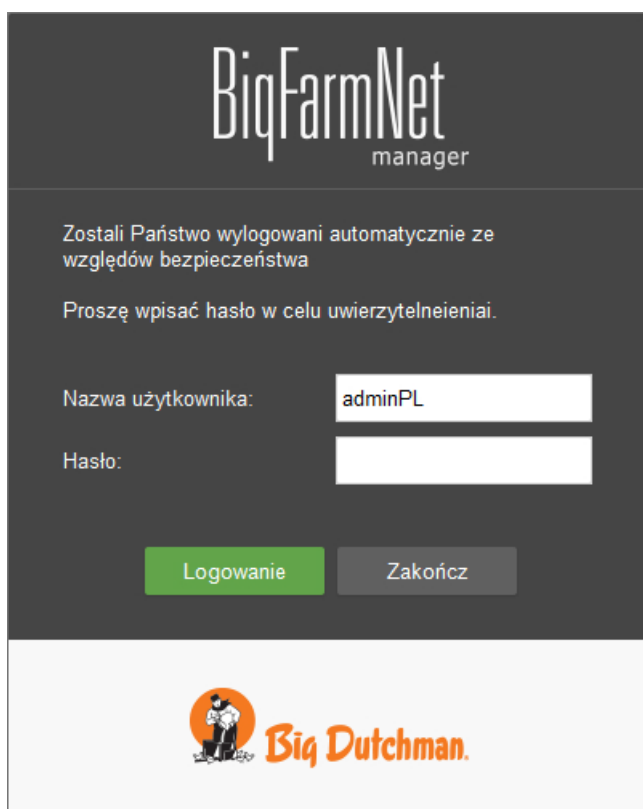
Hasło musi się składać z co najmniej 6 cyfr. Kombinacje cyfr, przykładowo 123456 lub 333333, oraz liter **nie** są możliwe!

Użytkownicy z grupy "Gość" nie mogą tworzyć ani zmieniać haseł. W innym wypadku otworzy się komunikat:



5 Automatyczne wylogowanie

Automatyczne wylogowanie stanowi funkcję bezpieczeństwa, którą można ustawić w zależności od potrzeby.



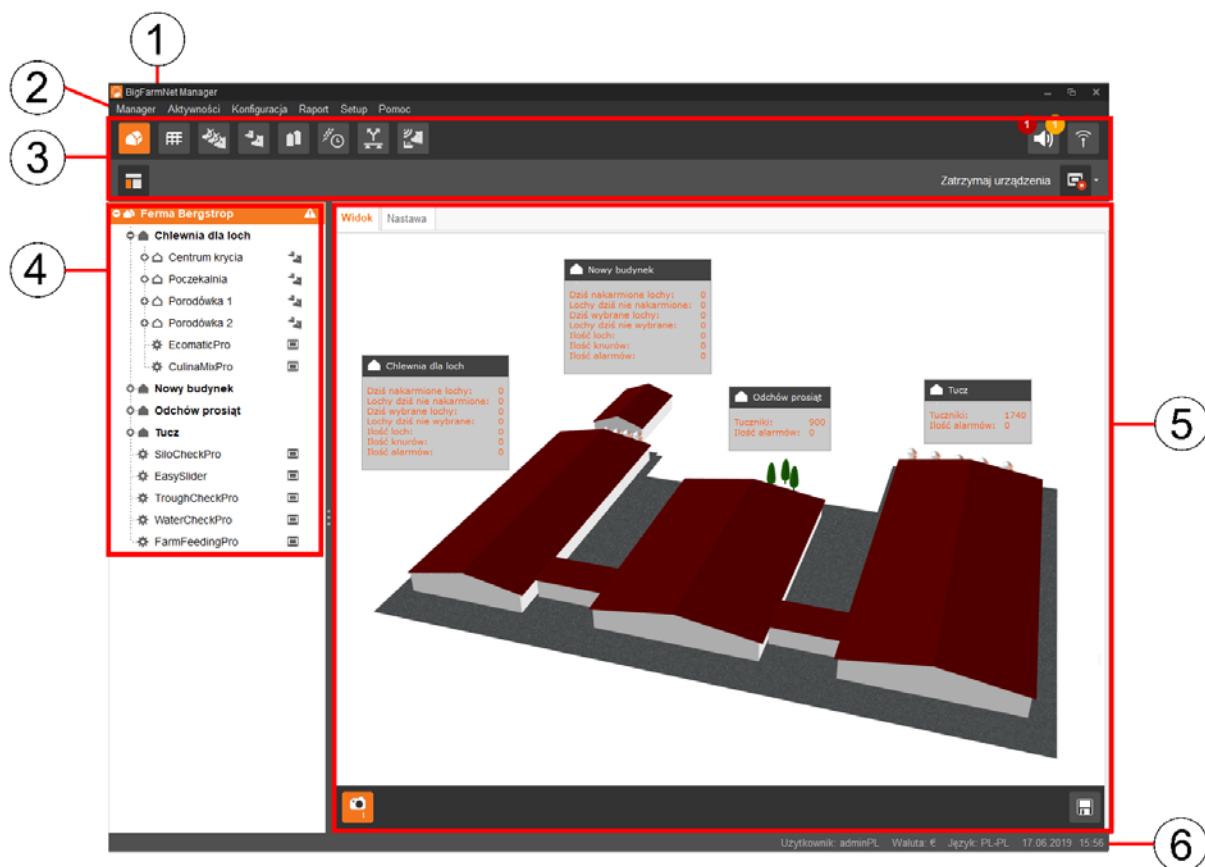
Użytkownik zostaje automatycznie wylogowany, gdy ustawiony czas nie jest już aktywny. Czas ten ustawia się w zakładce "Manager" > "Ustawienia ogólne".

Jeżeli czas jest ustawiony na 0, oznacza to, że automatyczne wylogowanie nie jest aktywne. Automatyczne wylogowanie jest wyłączone w ustawieniach fabrycznych.



6 Interfejs użytkownika

6.1 Budowa



1	Pasek tytułu
2	Pasek menu z dodatkowymi podmenu i funkcjami
3	Paski symboli
4	Struktura fermi w postaci drzewa
5	Okno aplikacji
6	Pasek statusu

6.2 Pasek symboli

Pasek symboli pokazuje obok standardowych funkcji także funkcje, które należą do aplikacji (licencji) i pojawiają się dopiero po ich instalacji.

Symbol	Nazwa	Objaśnienie
	Przegląd fermy	Widok całej fermy
	Przegląd	Przegląd danych klimatycznych dla pojedynczych obszarów chlewni z wybranymi wartościami kluczowymi i danymi produkcyjnymi
	Hodowla trzody	Zarządzanie zwierzętami
	Zarządzanie lochami	Zarządzanie lochami
	Zarządzanie silosem	Zarządzanie silosem
	Zarządzanie zadaniami	Plany czasowe dla zadań sterowania, np. karmienie
	Przegląd urządzenia TriSort	Przegląd ogólnej liczby zainstalowanych urządzeń TriSort
	Przegląd urządzenia CallMatic	Przegląd ogólnej liczby zainstalowanych urządzeń CallMatic
	Historia	Historyczne dane klimatyczne w postaci krzywej
	Klimat	Graficzny przegląd aktualnych danych klimatycznych oraz ustawienia parametrów sterowania klimatyzacją
	Manager tuczu	Widok i zarządzanie procesami związanymi z regulacją klimatyzacji, takimi jak wprowadzanie i wyprowadzanie zwierząt do/z chlewni czy jej czyszczenie
	Zdalne sterowanie	Ustawienia programów klimatyzacyjnych, wentylacji, ogrzewania, temperatury, wilgotności i regulacji ciśnienia w określonym okresie czasowym
	Protokół alarmu	Usterki (ostrzeżenia i alarmy)

Symbol	Nazwa	Objaśnienie
	Zarządzanie siecią	Zarządzanie własnym systemem oraz systemami obcymi
	-	Rozwijanie/składanie częściowego okna struktury fermy
	-	Zatrzymanie wyposażenia
	-	Odłączanie okna "Wyposażenie" Niniejsza funkcja jest widoczna w momencie wyboru instalacji w strukturze fermy.

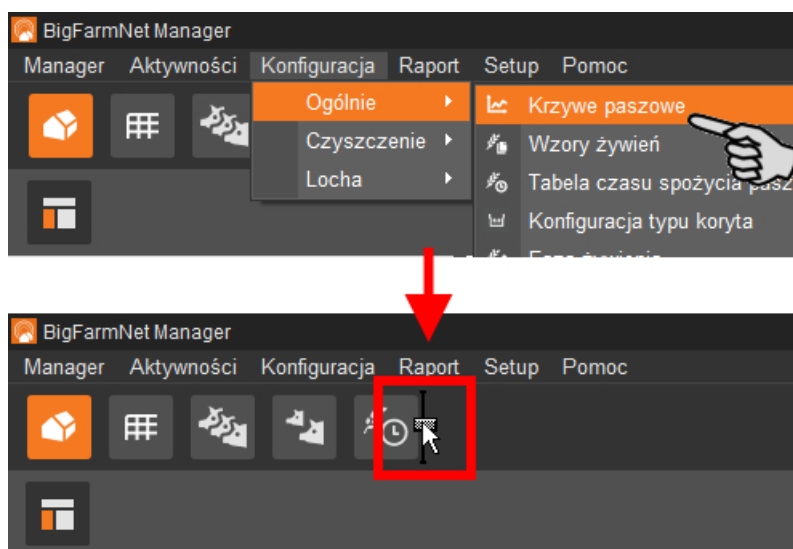
6.2.1 Umieszczanie punktów menu na pasku symboli

Punkty menu można skopiować ze struktury menu i umieścić na pasku symboli z opcją szybkiego dostępu.

Poniższa instrukcja prezentuje przykładowo, w jaki sposób umieścić punkt menu "Krzywe paszowe" na pasku symboli.

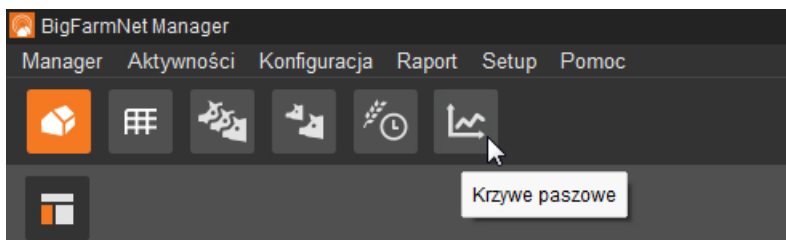
1. Otworzyć strukturę menu aż do wybranego punktu menu.
2. Nacisnąć kombinację przycisków Ctrl + Alt i przytrzymać przyciski.
3. Kliknąć lewym przyciskiem myszki punkt menu i przytrzymać wciśnięty przycisk myszki.

Struktura menu zamyka się, a przy kursorze pojawia się mały symbol.

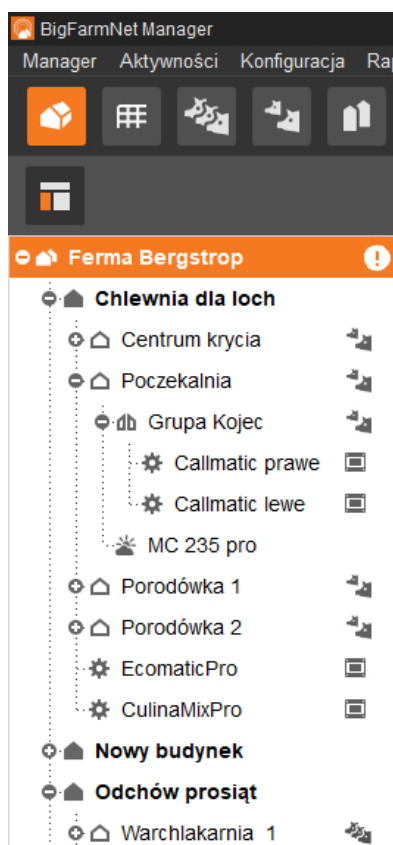


4. Zwolnić kombinację przycisków, jednocześnie nadal naciskając lewy przycisk myszki.

5. Przesunąć kursor z symbolem na wybrane miejsce na pasku symboli.
Jeżeli umieszczenie punktu w danym miejscu jest możliwe, pojawia się czarne oznaczenie.
6. Zwolnić lewy przycisk myszki.
Symbol wybranego punktu menu pojawia się na pasku symboli.



6.3 Struktura fermy



Struktura fermy przedstawia za pomocą struktury drzewa formę fermy, która została stworzona w konfiguratorze, zobacz rozdz. 7.

Poprzez strukturę fermy można szybko przejść do określonych instalacji lub uzyskać wgląd w określone informacje pojedynczych lokalizacji, zobacz rozdz. 6.4.

Struktura fermy przedstawia ponadto, w jakim miejscu pojawia się usterka. W danej lokalizacji pojawia się w zależności od usterki symbol alarmu  lub ostrzeżenia . Kliknięcie tego symbolu powoduje automatyczne przejście do protokołu alarmów.

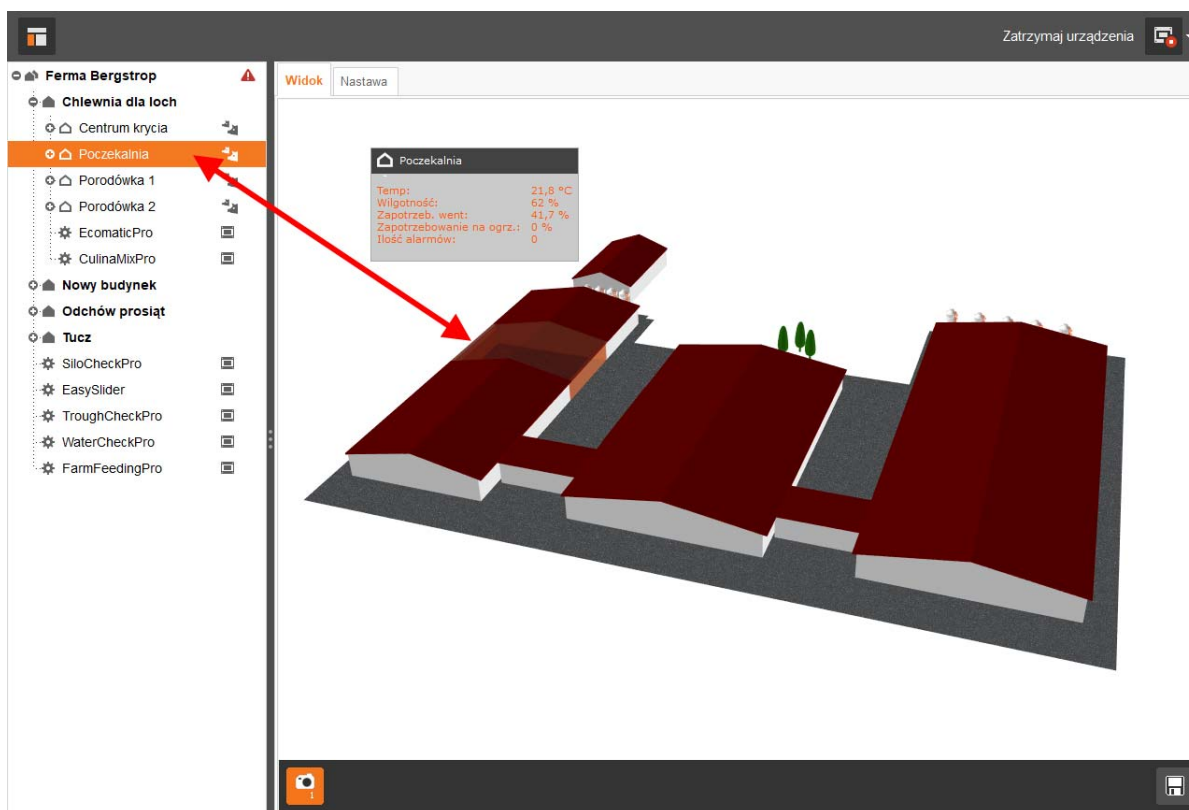
Kliknięcie symbolu loch  powoduje automatyczne przejście do zarządzania lochami.

Kliknięcie symbolu trzody  powoduje automatyczne przejście do zarządzania trzodą.

Kliknięcie symbolu danego sterownika  powoduje automatyczne przejście do wybranej instalacji.

W widoku "Przegląd fermy"  pojawia się w oknie aplikacji grafika 3D lub zdjęcie danej fermy, jeżeli grafika lub zdjęcie zostało stworzone w programie Farm Designer, zobacz rozdz. 8.

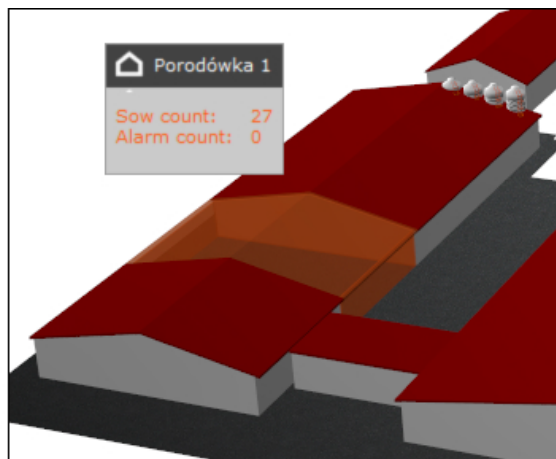
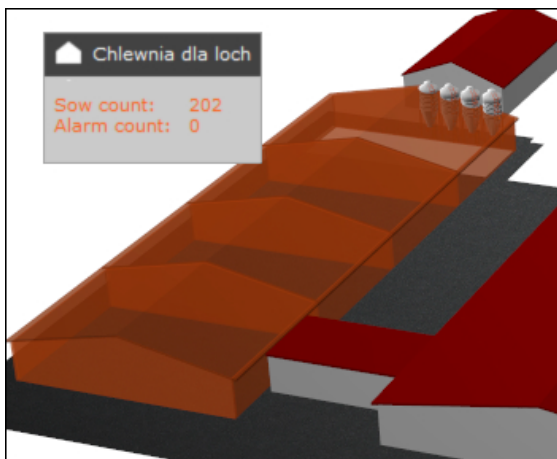
Po kliknięciu oddziału na strukturze fermy, odpowiednia część budynku zostaje oznaczona w oknie aplikacji. Ponowne kliknięcie w okienku aplikacji budynku lub części budynku powoduje oznaczenie danej lokalizacji na strukturze fermy.



To samo dotyczy komputera klimatyzacji. Jeżeli w strukturze fermy kliknie się komputer klimatyzacji, zostanie zaznaczony oddział, w którym komputer klimatyzacji steruje klimatyzacją.

6.4 Wartości klucza

Przy każdym budynku i każdym zaznaczonym oddziale są w małym oknie przedstawiane przyporządkowane dane, tzw. wartości kluczowe. Przedstawiane wartości kluczowe można wybrać samodzielnie.

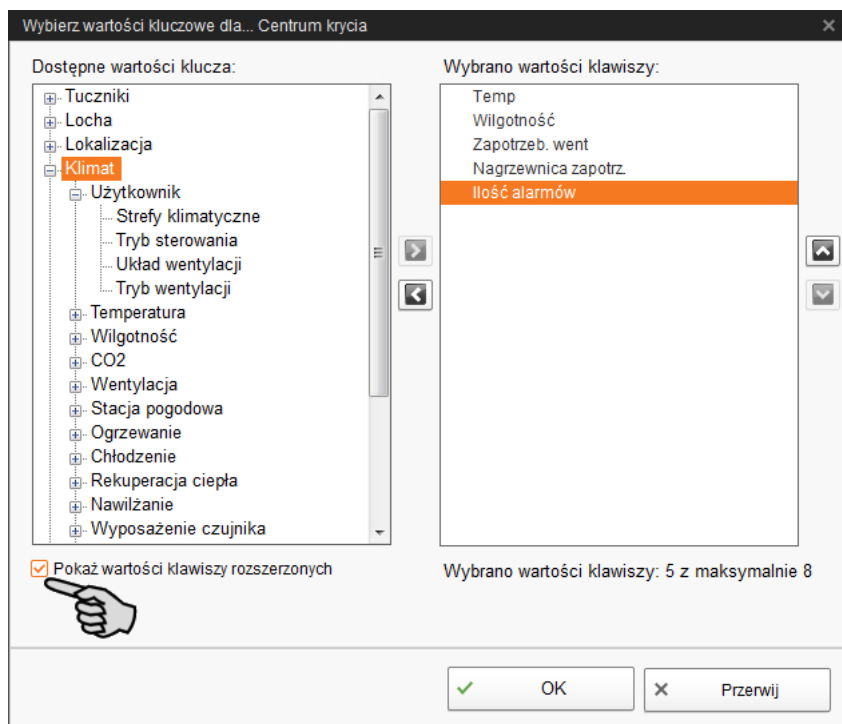


1. Na strukturze fermy kliknąć symbol budynku lub oddziału, którego wartości kluczowe mają zostać zmienione.
2. Kliknąć prawym przyciskiem myszki okno dla wartości kluczowych.
3. Kliknąć "Pokaż wybór wartości kluczowych..."



4. Otworzyć po lewej stronie okna, za pomocą symboli plusa, wszystkie dostępne wartości kluczowe.

Wartości kluczowe dotyczące klimatu są wyświetlane tylko dla oddziałów z zainstalowanym komputerem klimatyzacji. Aktywować opcję "Pokaż rozszerzone wartości kluczowe", aby wybrać dodatkowe wartości kluczowe dla klimatyzacji.

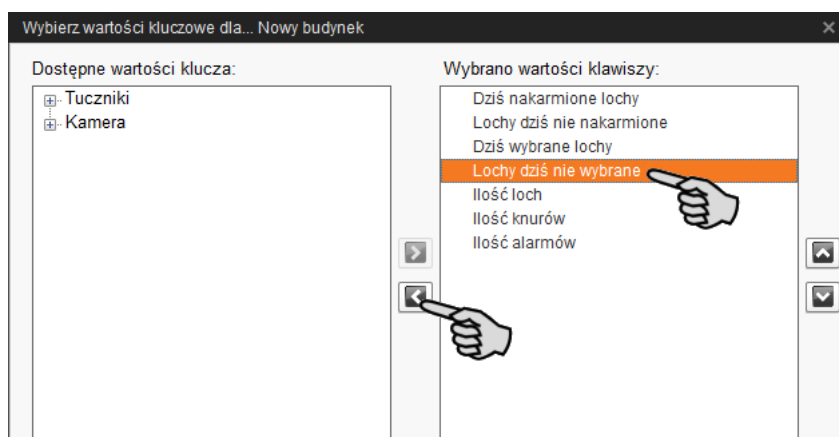


- Przenieść wybraną wartość kluczową do pola "Wybrane wartości kluczowe", wykonując podwójne kliknięcie lub klikając na strzałkę w prawo.



LUB

- Usunąć wybraną wartość kluczową z pola "Wybrane wartości kluczowe", wykonując podwójne kliknięcie lub klikając na strzałkę w lewo.



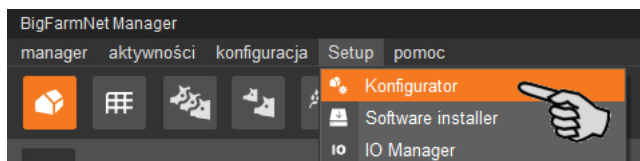
- Kliknąć na "OK", aby zachować wybór.

7 Tworzenie struktury fermy

Struktura fermy jest zależna od instalacji, której aplikacja została później dodana. Specjalne informacje dotyczące struktury fermy oraz informacje dotyczące dodawania instalacji znajduje się w odpowiednim podręczniku do aplikacji instalacji.

Tworzenie struktury fermy obejmującej zabudowania, oddziały i kojce odbywa się w następujący sposób:

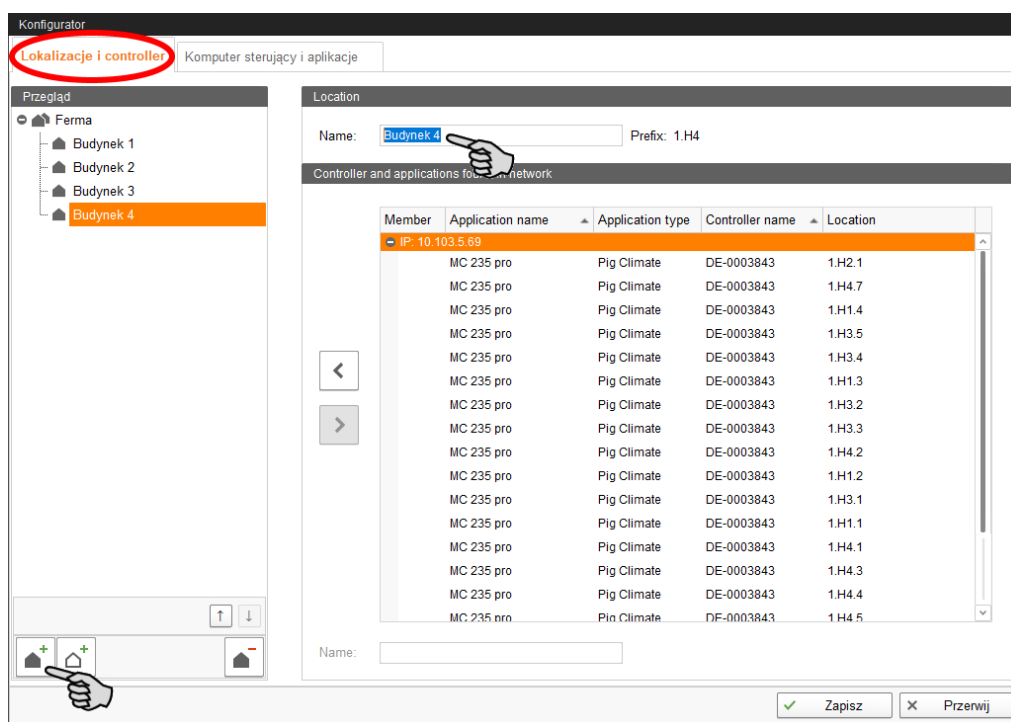
1. W menu "Setup" kliknąć "Konfigurator".



2. W pierwszej zakładce "Lokalizacje i controller" utworzyć strukturę fermy.

Struktura fermy pojawia się z lewej strony w **Przeglądzie**. W dolnej części znajdują się narzędzia do utworzenia. Przyciski dla niższych poziomów, przykładowo oddział i kojec, pojawiają się dopiero, gdy zostanie utworzony dany nadrzędny poziom.

W górnym obszarze **Location (Lokalizacja)** można danym obiektom nadać nazwę. Nazwa ta jest przekazywana kolejnym, dodanym obiektom na tym samym poziomie. Oznacza to, że jeżeli zostanie wybrana nazwa "Budynek", to wszystkie dodane budynki będą miały nazwę "Budynek". Numerowanie obiektów odbywa się chronologicznie.



Symbol	Objaśnienie
	Dodawanie budynku
	Usuwanie budynku
	Dodawanie oddziału
	Usuwanie oddziału
	Dodawanie kojca
	Dodawanie 5 kojców jednocześnie
	Usuwanie kojca
	Przesuwanie pozycji obiektu na strukturze

NOTYFIKACJA!

Kojce są często mylone z zaworami. Podczas dodawania i nadawania nazwy należy przestrzegać układu zgodnie z planem chlewni. Dodatkowe informacje są dostępne w odpowiednim podręczniku dla aplikacji instalacji.

3. Zapisać ustawienia poprzez kliknięcie przycisku "Zapisz" i potwierdzenie kolejnych okien dialogowych przyciskiem "OK".

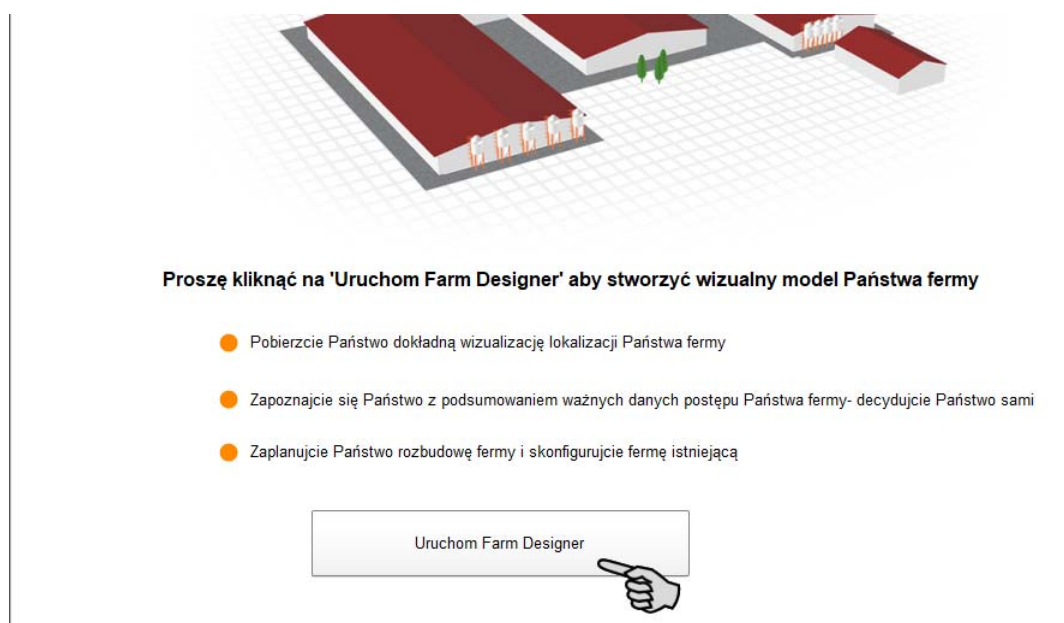
8 Przedstawienie fermy w programie Farm Designer

Przy pomocy Farm Designer są dostępne dwie opcje stworzenia odwzorowania fermy. Warunkiem jest utworzenie struktury fermy, zobacz rozdz. 7.

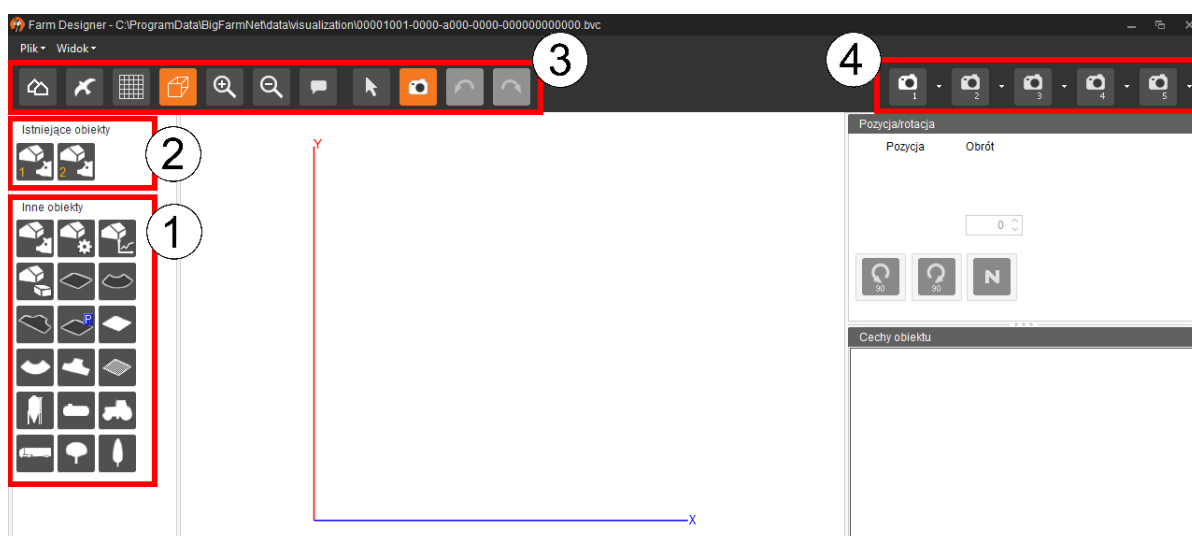
- Tworzenie grafiki 3D na podstawie utworzonych budynków.
- Wczytywanie w trybie "Zdjęcie fermy" zdjęcia (ujęcie lotnicze) całego budynku i zastosowanie go jako tła. Na zdjęciu oddziały są rysowane graficznie.

Po zakończeniu pracy programu Farm Designer pojawia się gotowe odwzorowanie w oknie "Widok".

Farm Designer uruchamia się kliknięciem przycisku "Uruchom Farm Designer" w oknie aplikacji.



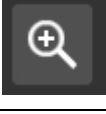
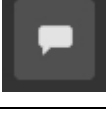
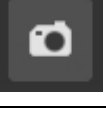
Nowe okno otwiera się automatycznie do edycji grafiki 3D.



1. "Inne obiekty" to ulice, inne budynki, silosy itd.
2. "Istniejące obiekty" to domy utworzonej struktury ферmy.
3. Narzędzia do edycji widoku, zobacz rozdz. 8.1.
4. Symbole aparatu fotograficznego do zapisywania różnych widoków ферmy, zobacz rozdz. 8.3.

8.1 Pasek narzędzi

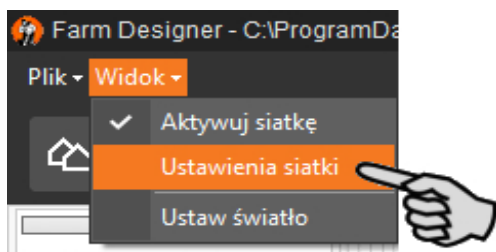


Symbol	Nazwa	Objaśnienie
	Widok ферmy	Pozycja wyjściowa / całkowity widok ферmy
	Perspektywa ptasia	Zmiana widoku na perspektywę ptasią
	Siatka	Wyświetlanie/ukrywanie linii siatki
	Perspektywa	Nadawanie widokowi perspektywy
	Powiększanie / pomniejszanie	Powiększanie / pomniejszanie widoku
	Etykieta	Wyświetlanie / ukrywanie etykiet poszczególnych budynków i oddziałów
	Wybór narzędzia	Zaznaczanie obiektów (poprzez przeciągnięcie prostokąta nad obiekty z wciśniętym lewym przyciskiem myszki)
	Aparat fotograficzny	Ustawienia widoku i jego zapisywanie
	Wstecz/Wykonaj ponownie	Cofanie akcji / jej ponowne wykonanie

8.2 Ustawianie siatki

Jeżeli grafika 3D ma zostać rozmieszczona wzdłuż siatki, kliknąć . Wielkość siatki można w razie potrzeby zmienić w następujący sposób:

1. W menu "Widok" kliknąć "Ustawienia siatki".



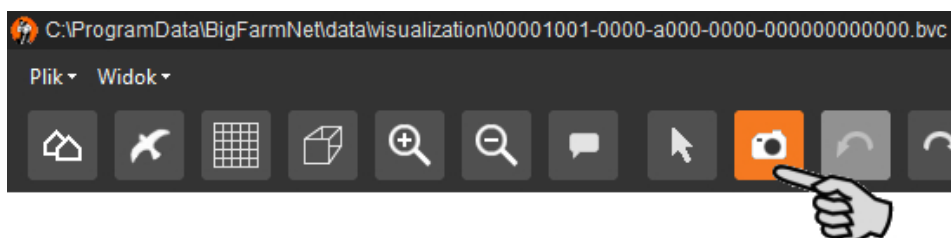
2. Wprowadzić wartość w polach wprowadzania danych lub zmienić wartość strzałką góra/dół.
3. Wpisy zatwierdza się kliknięciem przycisku "OK".

8.3 Ustawienia widoku i jego zapisywanie

Po utworzeniu grafiki 3D lub edycji wczytanego zdjęcia można zapisać różne widoki.

1. Na pasku narzędzi kliknąć aparat fotograficzny.

Przy kursorze myszki pojawi się symbol aparatu fotograficznego. 

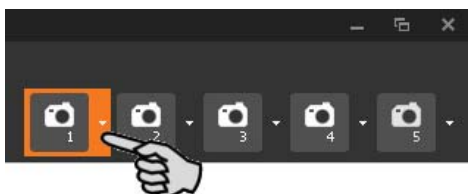


2. Ustawić żądany widok:
 - Powiększanie lub pomniejszanie:
Przekręcić kółko myszki do przodu i do tyłu.
 - Przesunięcie w prawo lub w lewo:
Wcisnąć i przytrzymać klawisz sterowania (Ctrl) i przekręcić kółko myszki do przodu i do tyłu.
 - Przesunięcie do góry i do dołu:
Wcisnąć i przytrzymać klawisz przełączania (Shift ) i przekręcić kółko myszki do przodu i do tyłu.

- Obrót i zmiana perspektywy:

Kliknąć lewym przyciskiem myszki wolną powierzchnię rysowania i przytrzymać wciśnięty przycisk myszki. Poruszyć myszką, aby zmienić widok i perspektywę.

3. Zapisać żądany widok, klikając na skierowaną w dół strzałkę przy kursorze.



4. W menu kontekstowym kliknąć "Aktualny widok" i widok zostanie zachowany.



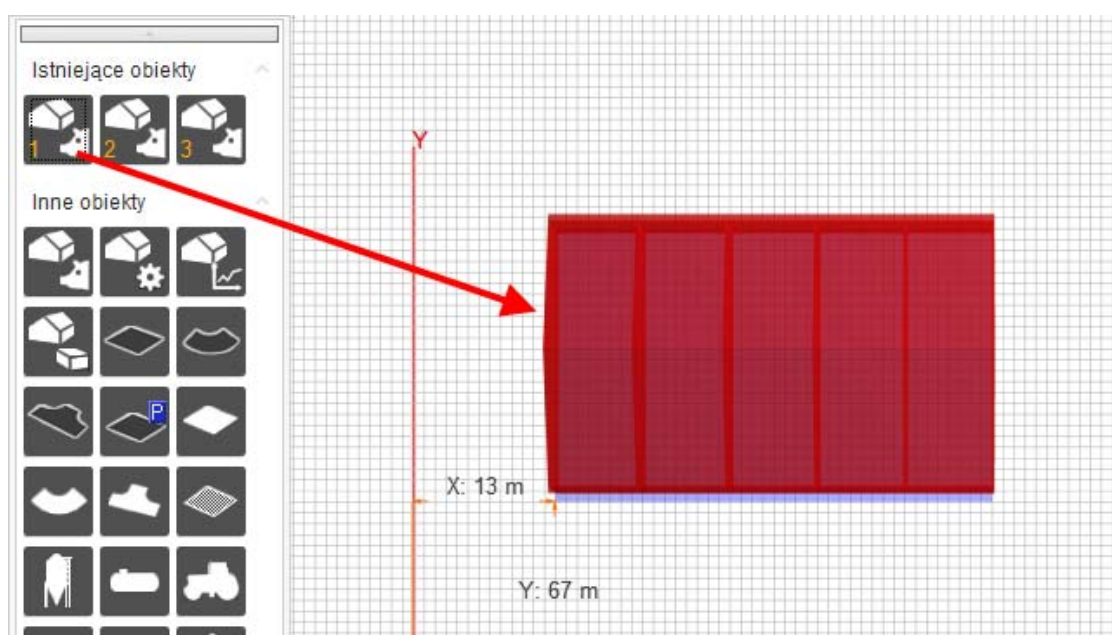
5. Jeśli chce się wywołać zapisany widok, trzeba kliknąć lewym przyciskiem myszki na odpowiedni symbol aparatu.

8.4 Tworzenie grafiki 3D

8.4.1 Dodawania obiektu do widoku

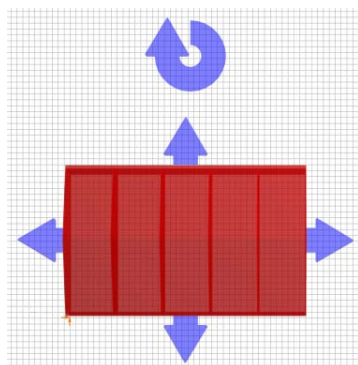
1. Kliknąć lewym przyciskiem myszki obiekt w punkcie "Istniejące obiekty" lub "Inne obiekty" i przytrzymać przycisk myszki.
2. Przeciągnąć obiekt do żądanego miejsca na powierzchni rysowania i zwolnić wciśnięty przycisk.

Budynek jest przedstawiany w rzucie poziomym głównym (widok z góry), podział na oddziały jest widoczny. Ponadto jest wyświetlana odległość budynku od początku układu współrzędnych.



8.4.2 Zmiana wielkości obiektu i pozycji przy pomocy myszki

Zaznaczony obiekt jest wyświetlany ze strzałkami i jednym punktem obrotu, za pomocą którego można zmienić obiekt, patrz także rozdział 8.4.8 "Zmiana cech obiektu".



- Przesuwanie obiektu:

Kliknąć obiekt i przeciągnąć go ze wciśniętym przyciskiem myszki na wybraną pozycję.

- Zmiana wielkości obiektu:

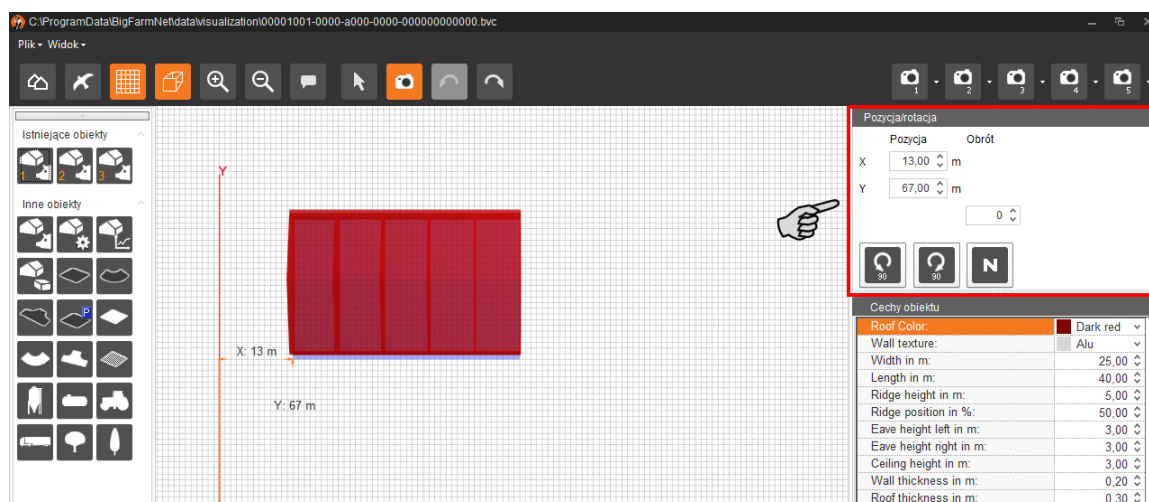
Kliknąć wybraną strzałkę i przeciągnąć obiekt ze wciśniętym przyciskiem myszki na wybraną wielkość.

- Odwracanie obiektu:

Kliknąć punkt obrotu i obrócić obiekt ze wciśniętym przyciskiem myszki wokół własnej osi.

8.4.3 Zmiana pozycji obiektu za pomocą współrzędnych

1. Kliknąć obiekt, którego położenie chce się zmienić.
2. W zakładce "Pozycja/Rotacja" zmienić wartości, wprowadzając wartości bezpośrednio w polach liczbowych X i/lub Y lub za pomocą strzałki góra/dół.

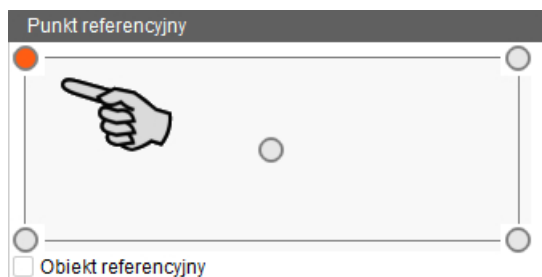


3. Potwierdzić wpis, naciskając klawisz Enter.

Pozycja obiektu jest zmieniana względnie do osi X i/lub Y.

8.4.4 Dowolny obrót obiektu

1. Kliknąć obiekt, który chce się obrócić.
2. W oknie "Punkt referencyjny" wybrać punkt, wokół którego ma nastąpić obrót.



3. W zakładce "Pozycja/Rotacja" zmienić wartości, wprowadzając wartość bezpośrednio do pola liczbowego "Rotacja" lub za pomocą strzałki góra/dół.



4. Potwierdzić wpis, naciskając klawisz Enter.

8.4.5 Obrót obiektu o 90°

1. Kliknąć obiekt, który chce się obrócić.
2. W oknie "Punkt referencyjny" wybrać punkt, wokół którego ma nastąpić obrót.



3. W oknie "Pozycja/rotacja" kliknąć przycisk , aby obrócić obiekt o 90° w lewo.
Lub:

Kliknąć przycisk , aby obrócić obiekt o 90° w prawo.

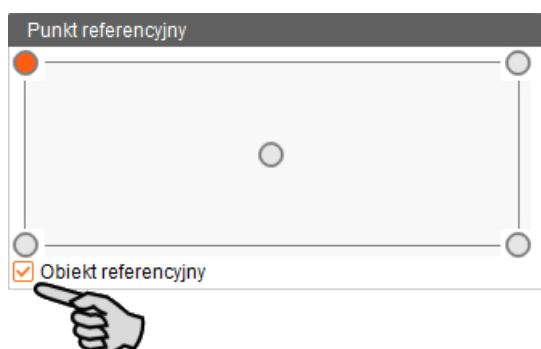
8.4.6 Obrót obiektu w poprzednim kierunku

1. Kliknąć obiekt, który chce się obrócić.
2. W oknie "Pozycja/rotacja" kliknąć , aby obrócić obiekt w jego poprzednim kierunku.

8.4.7 Ustalanie obiektu referencyjnego

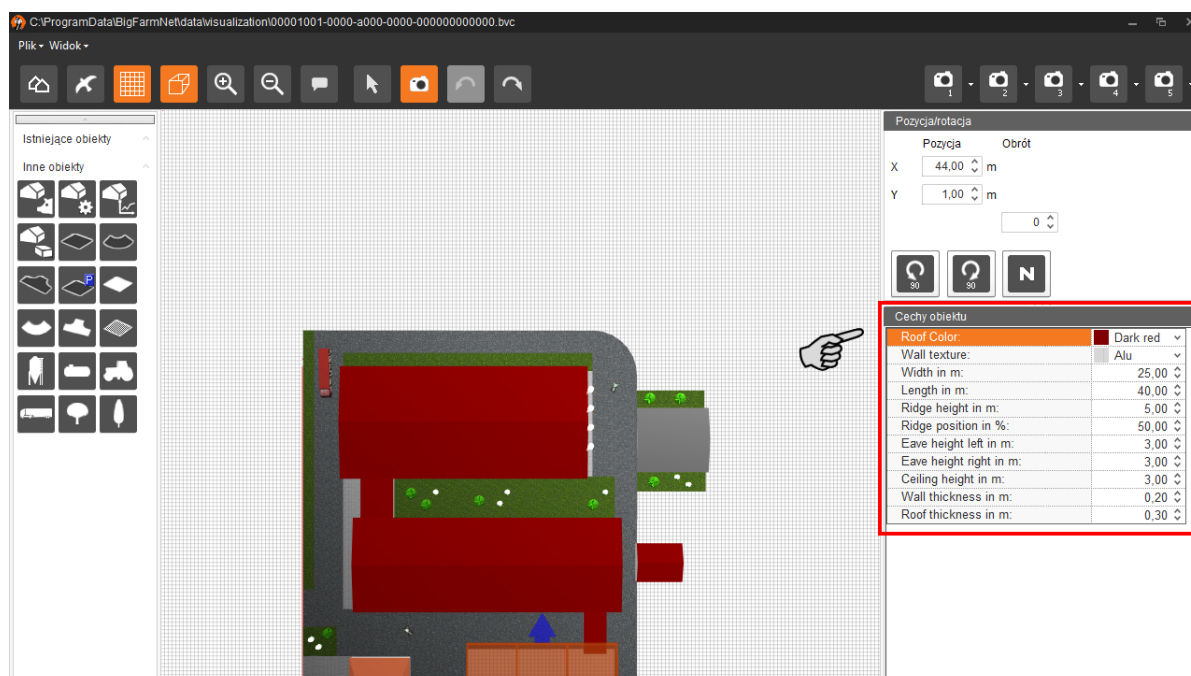
Dany obiekt można wybrać jako obiekt referencyjny. Dodawanie kolejnych obiektów będzie zależało od tego właśnie obiektu i jego ustalonego punktu referencyjnego.

1. Kliknąć obiekt, który ma pełnić funkcję obiektu referencyjnego dla pozostałych obiektów.
2. W oknie "Punkt referencyjny" wybrać punkt referencyjny, według którego ma odbywać się ustawianie dalszych obiektów.
3. Ustawić znacznik przy opcji "Obiekt referencyjny".



8.4.8 Zmiana cech obiektu

W oknie "Cechy obiektu" można zmienić właściwości budynku, np. szerokość i długość budynku, kolor dachu lub wysokość kalenicy. W przypadku silosu można zmieniać jego wysokość i średnicę.

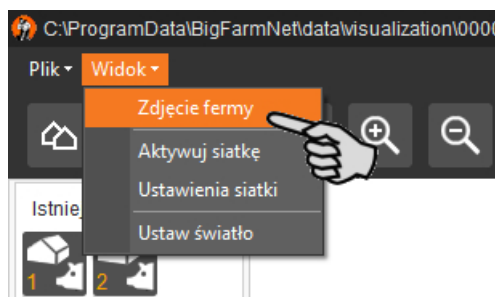


8.4.9 Usuwanie obiektu

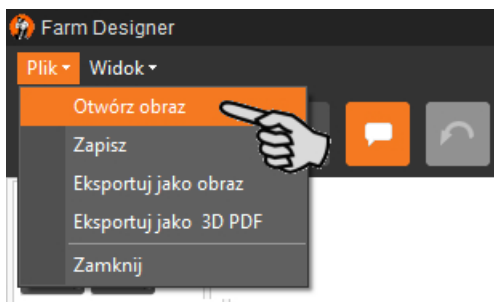
1. Kliknąć obiekt, który ma zostać usunięty z powierzchni do rysowania.
2. Nacisnąć przycisk kasowania.

8.5 Wczytywanie zdjęć

1. W menu "Widok" kliknąć "Zdjęcie fermy".
Farm Designer otwiera tryb edycji "Zdjęcie fermy".

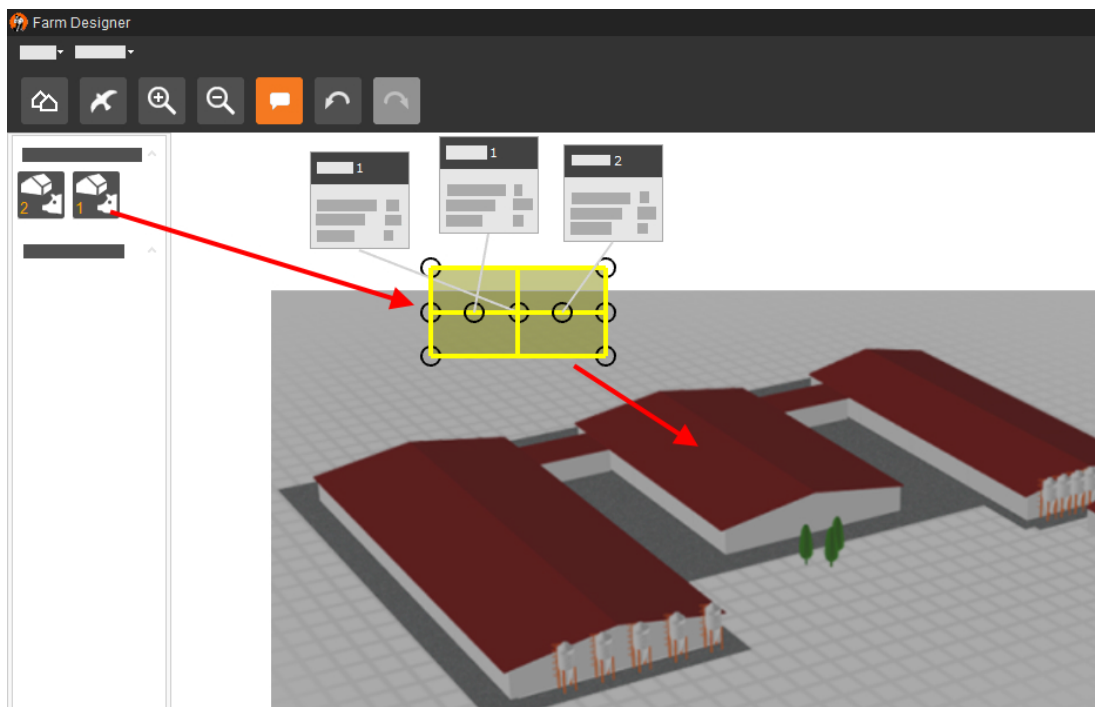


2. W menu "Plik" kliknąć "Otwórz obraz".



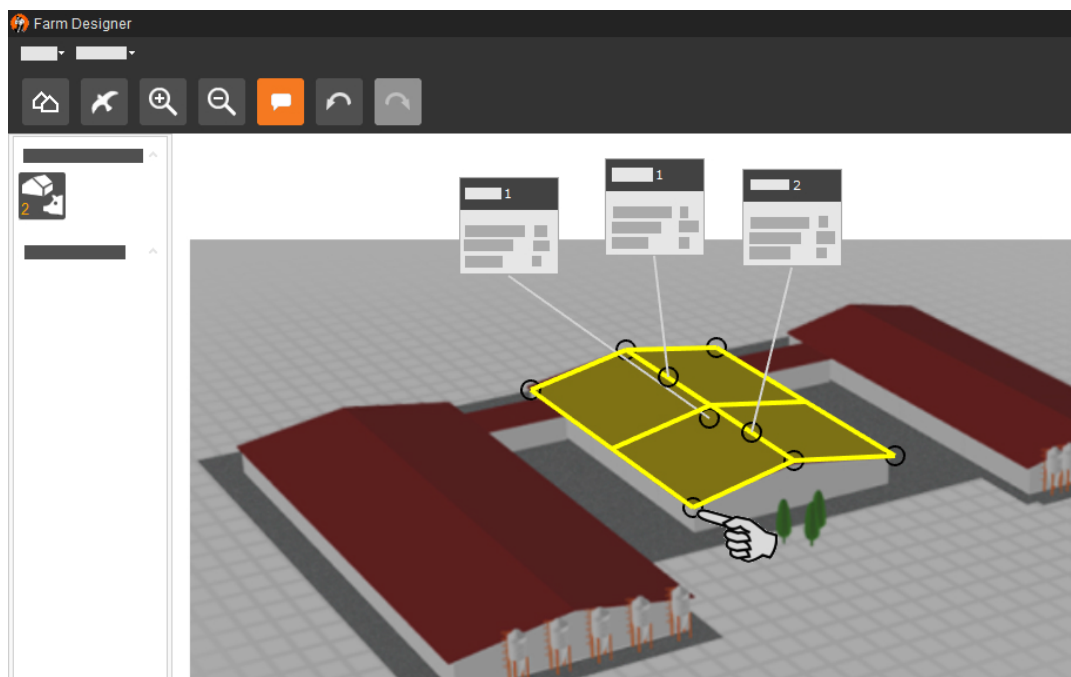
3. Wczytać zdjęcie do programu Farm Designer.
4. Odtworzyć utworzoną strukturę fermy na zdjęciu:
 - a) Kliknąć wybrany obiekt (budynek) pod "Istniejące obiekty" i przytrzymać wciśnięty przycisk myszki.
 - b) Przeciągnąć obiekt dożądanego miejsca i zwolnić wciśnięty przycisk.

Dany obiekt można później ponownie przesunąć. Obiekt przedstawia liczbę utworzonych oddziałów.



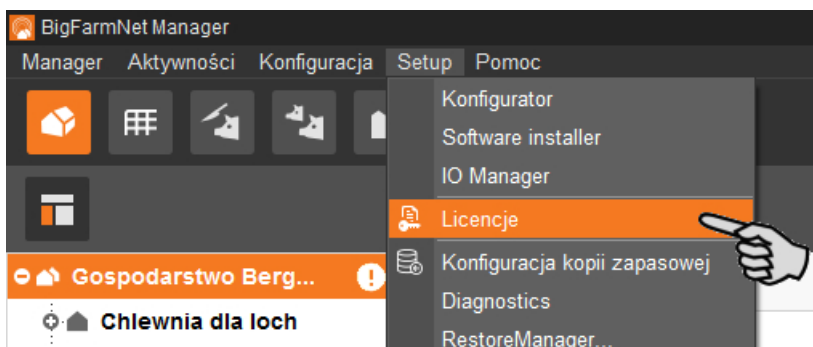
- c) Za pomocą kółek uporządkować strukturę obiektu.

Struktura obiektu jest opisana. Opis można przesunąć, także później w oknie aplikacji programu BigFarmNet Manager.

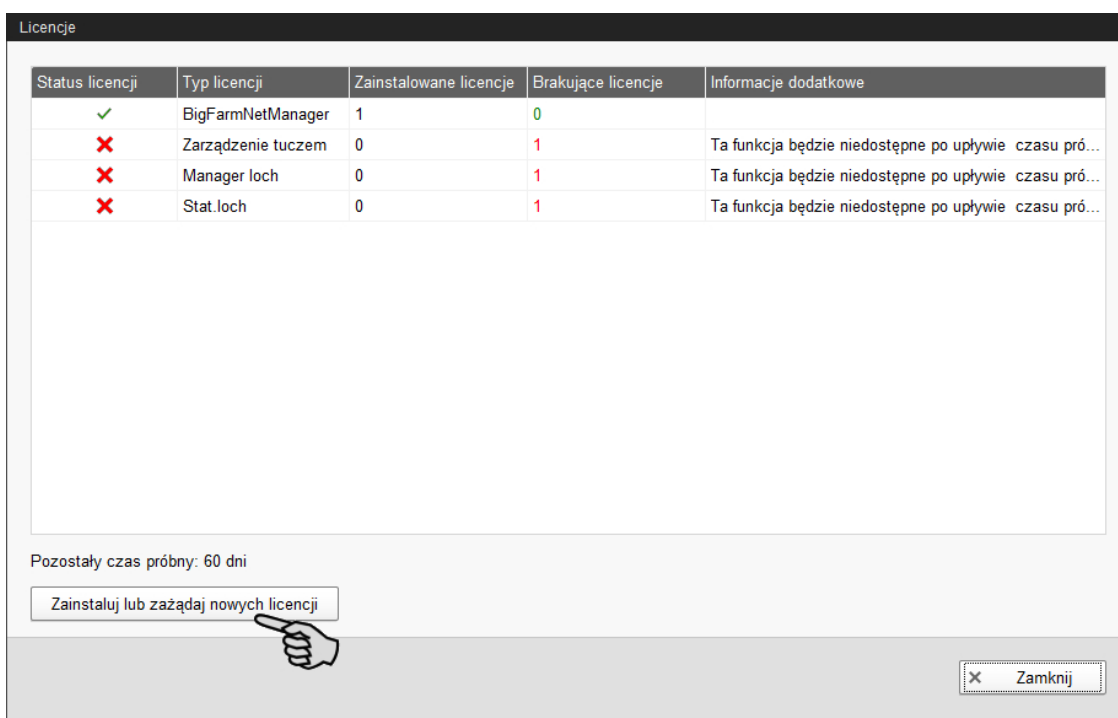


9 Instalacja licencji z pamięci USB

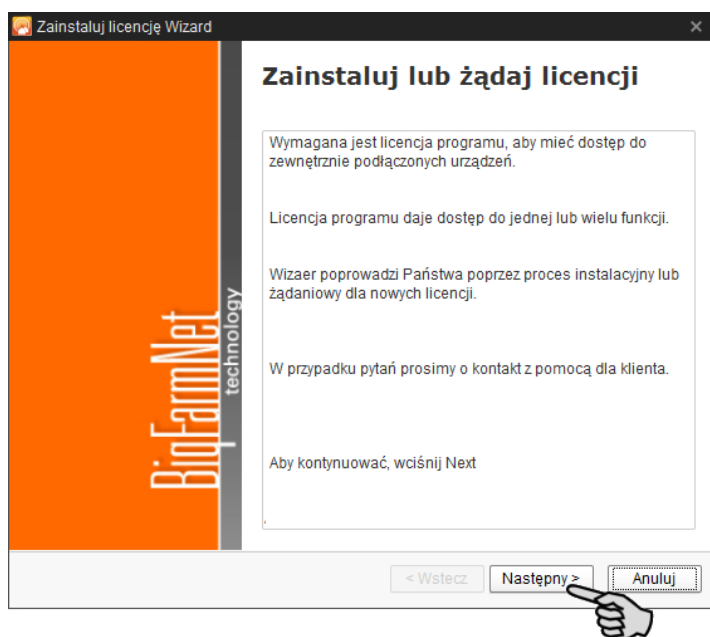
1. Pamięć USB włożyć do portu USB komputera BigFarmNet.
2. W menu "Setup" kliknąć "Licencje".



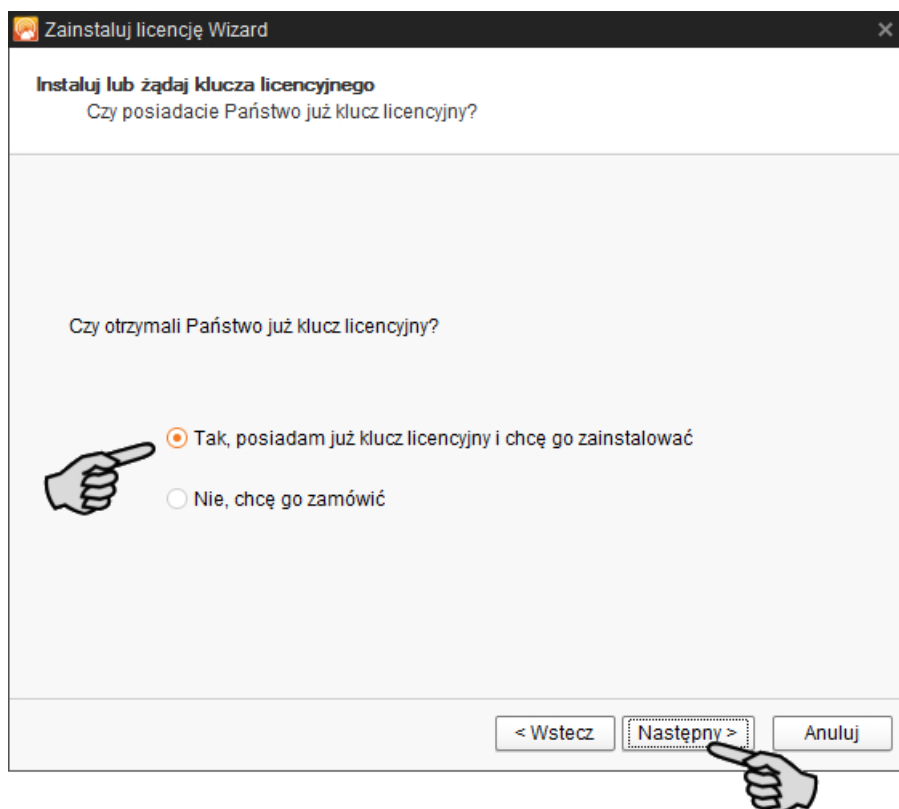
3. Kliknąć przycisk "Zainstaluj lub załaduj nowych licencji".



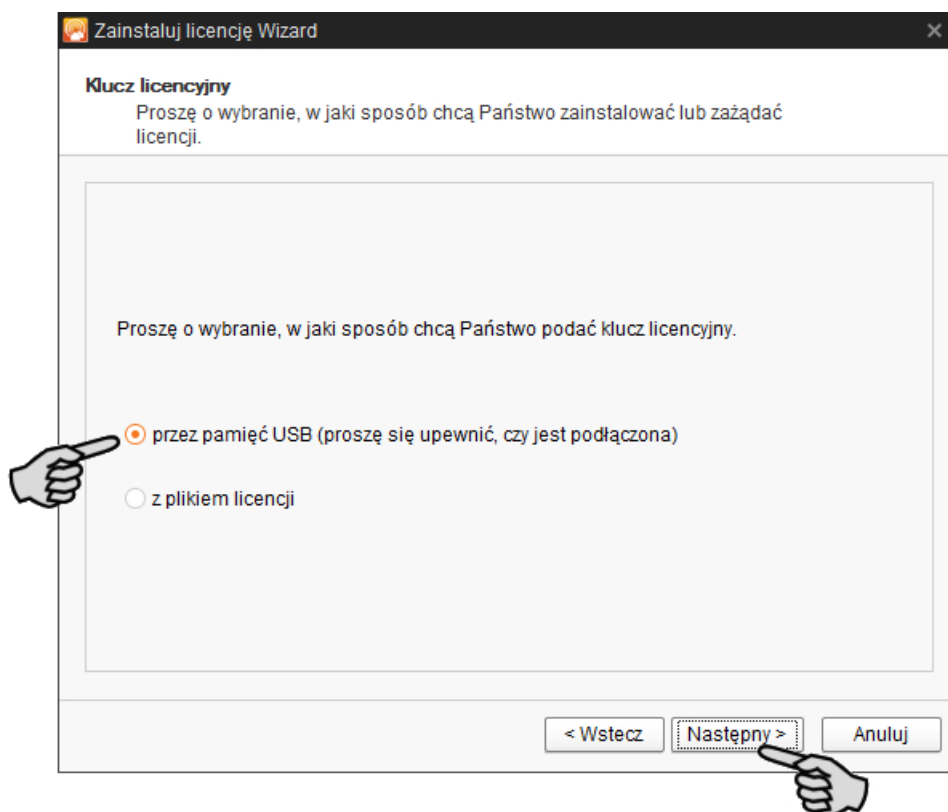
4. W oknie "Instalacja licencji" kliknąć "Następny".



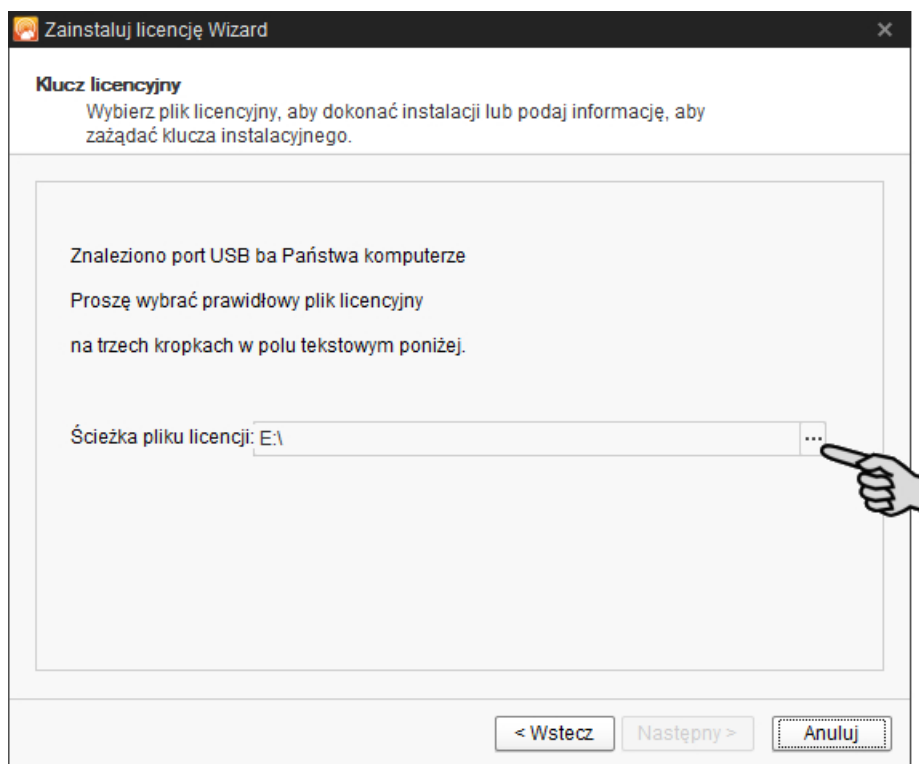
5. Wybrać opcję, następnie kliknąć "Następny".



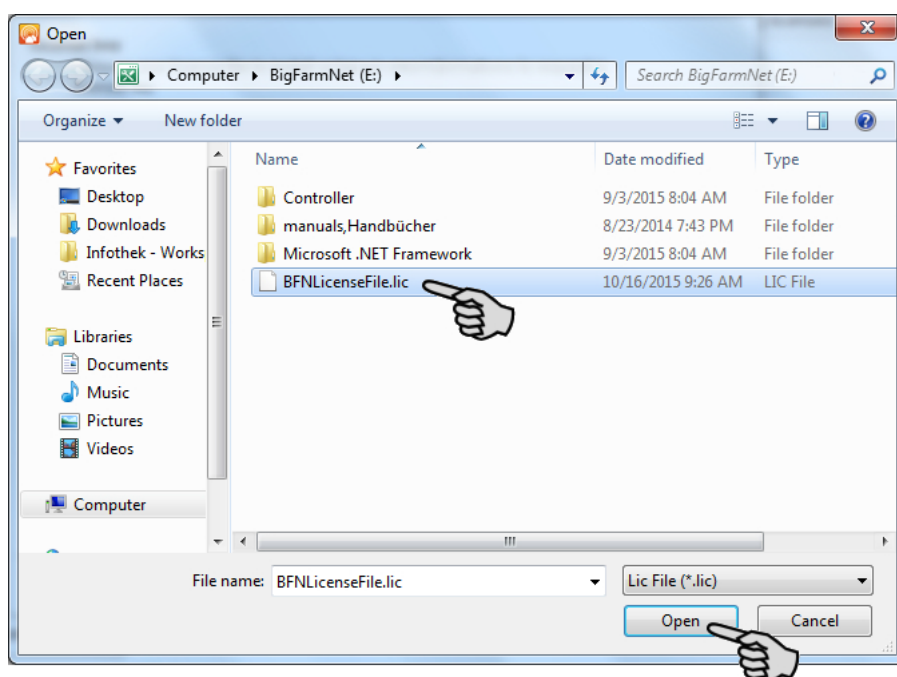
6. Wybrać opcję, następnie kliknąć "Następny".



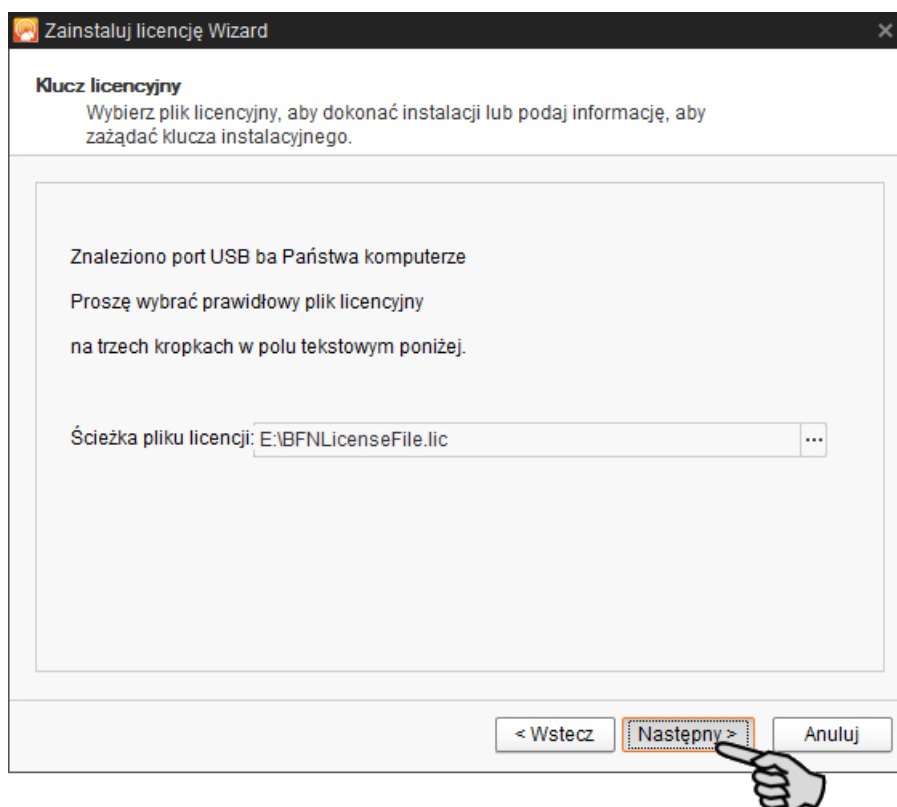
7. Kliknąć na przycisk z trzema punktami, aby uzyskać wgląd do zawartości pamięci USB.



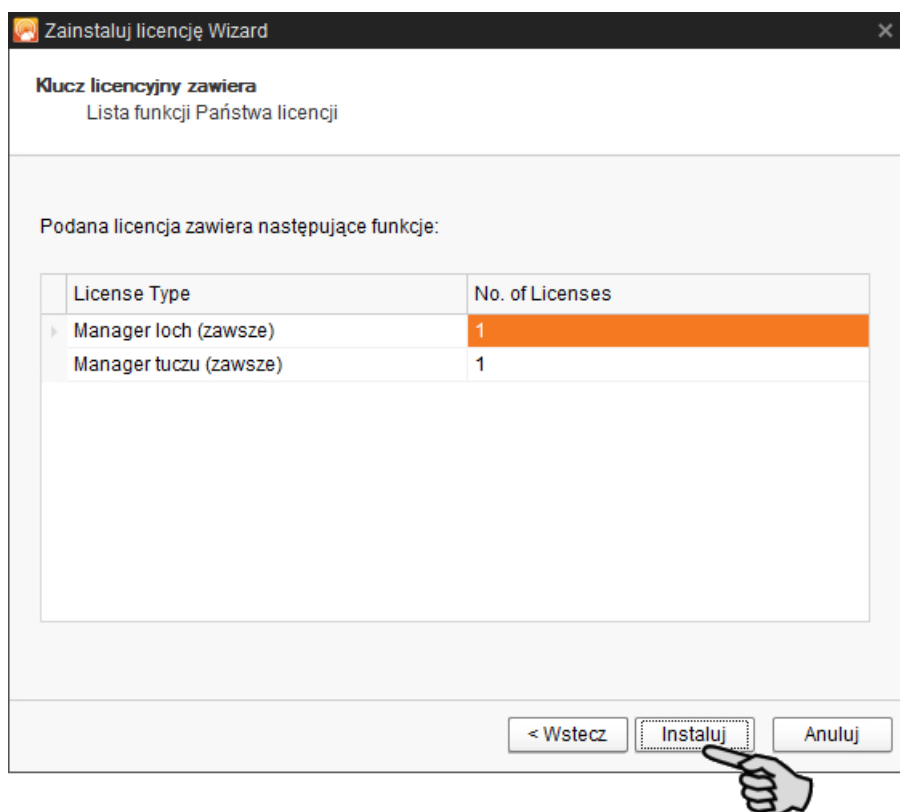
8. Wybrać plik BFNLICENSEFile.lic i kliknąć "Otwórz".



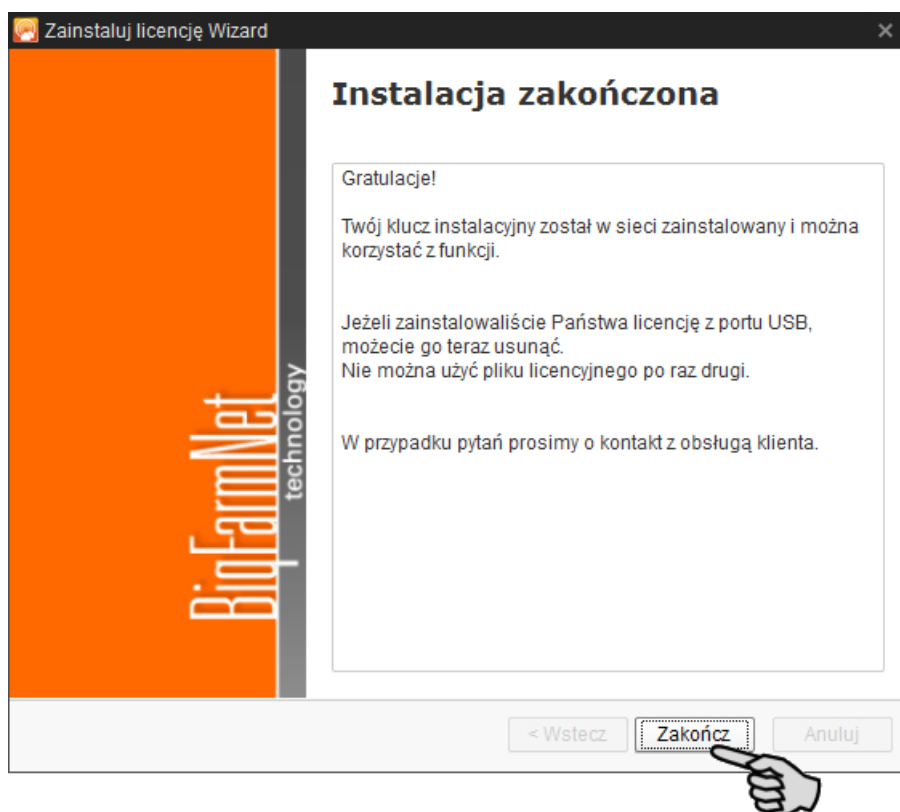
9. Kliknąć "Następny".



10. Kliknąć "Instaluj".

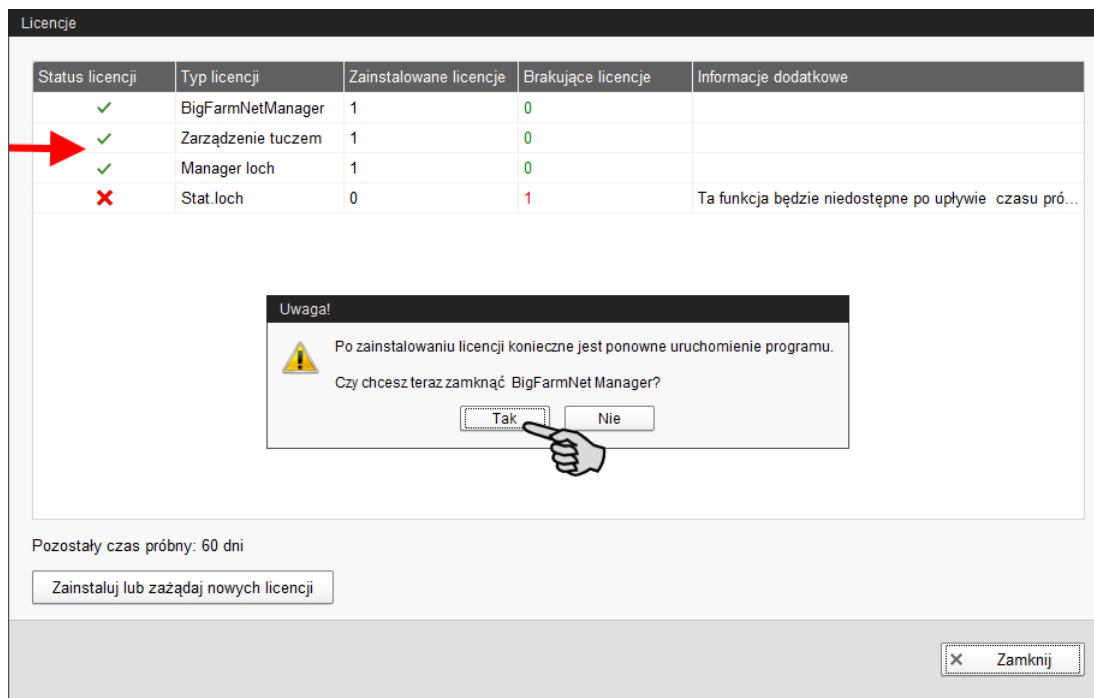


11. Kliknąć "Zakończ".



12. Pojawi się żądanie zamknięcia BigFarmNet Manager, aby ustawienia licencji zostały zachowane. Zainstalowane licencje zostaną oznaczone w oknie dialogowym licencji za pomocą aktywnego statusu.

Potwierdzić okno dialogowe ponownego uruchomienia.



13. Uruchomić ponownie BigFarmNet Manager.

10 Web Access i BigFarmNet App Pig

Web Access, czyli dostęp do sieci, umożliwia zdalny dostęp do danych komputera BigFarmNet za pomocą urządzenia mobilnego (smartfon lub tablet). Dzięki temu w szybki i bezpieczny sposób można przysyłać dane między urządzeniem mobilnym a fermą.

Aplikację BigFarmNet App Pig można stosować zarówno na urządzeniach z systemem Android, jak i na urządzeniach marki Apple (system iOS).

Instalacja Web Access wymaga posiadania własnej licencji:

Nr kodowy	Nazwa
91-02-6564	Licencja BigFarmNet – dostęp sieciowy "Pig"

Warunki zainstalowania Web Access:

- zainstalowane oprogramowanie BigFarmNet Manager (od wersji 2.5)
- działające połączenie internetowe

W oknie dialogowym Web Access można aktywować dwa dostępy:

- dostęp w lokalnej sieci wyłącznie poprzez WLAN
- dostęp poza lokalną siecią przez mobilną sieć za pomocą FarmLink (w razie potrzeby dodatkowo do dostępu WLAN)

W oknie dialogowym Web Access można dokonać również ustawień bezpieczeństwa. Pojedynczym użytkownikom zostają przykładowo przypisane prawa dostępu, pod warunkiem, że użytkownicy mają hasło, zobacz rozdz. 4.2.

NOTYFIKACJA!

Adres systemowy dla dostępu przez mobilną sieć za pomocą FarmLink uległ zmianie od wersji 3.1 BigFarmNet.

- Wcześniej: farmlink.bigdutchman.com
- Teraz: bigfarmlink.com

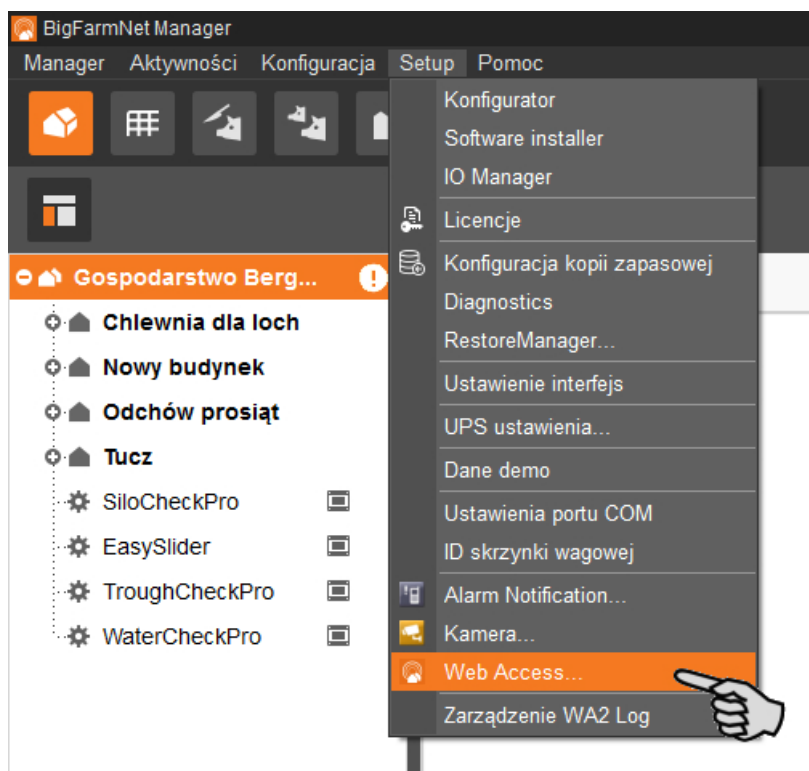
Przy dokonywaniu aktualizacji do wersji 3.1 należy zmienić adres systemowy w aplikacji. W tym celu należy, w zależności od urządzenia mobilnego, postępować w następujący sposób:

- 10.3 "Ustawianie WLAN i dostępu mobilnego w urządzeniu z systemem iOS"
- 10.2 "Ustawianie WLAN i dostępu mobilnego w urządzeniu z systemem Android"

Wybrać już utworzony system.

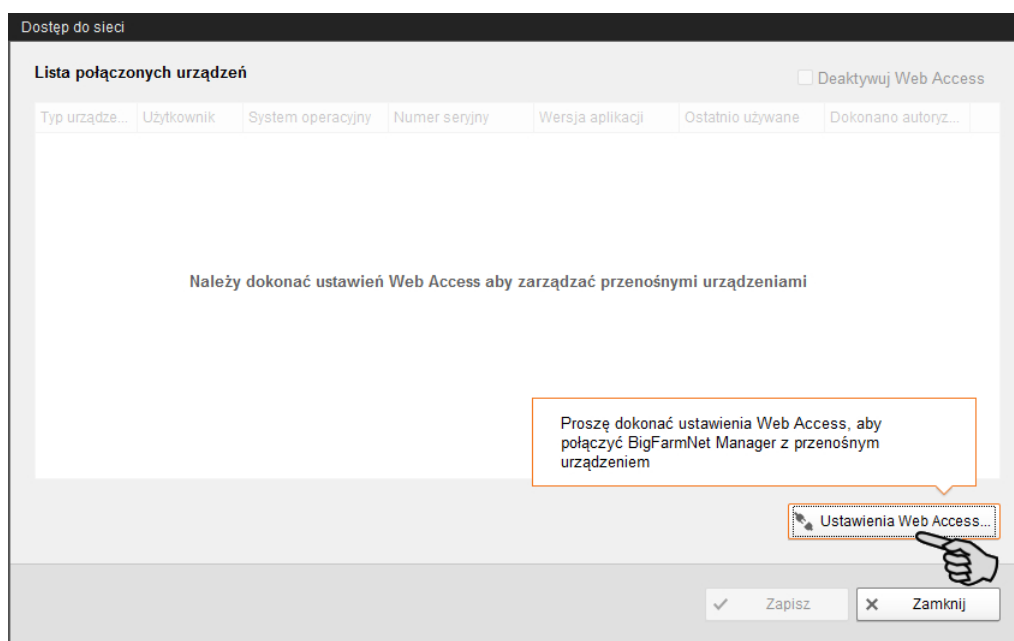
10.1 Konfigurowanie Web Access w BigFarmNet Manager

1. W menu "Setup" kliknąć "Web Access".



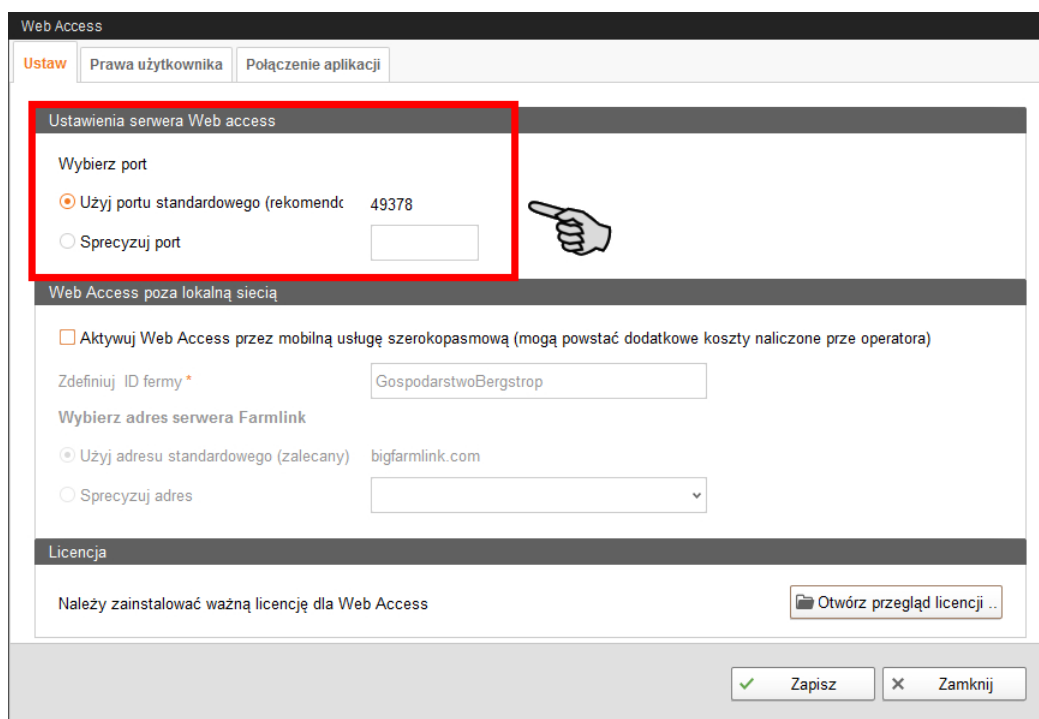
2. Kliknąć "Ustawienia Web Access".

Otwiera się kolejne okno dialogowe z dostępem do sieci (Web Access).

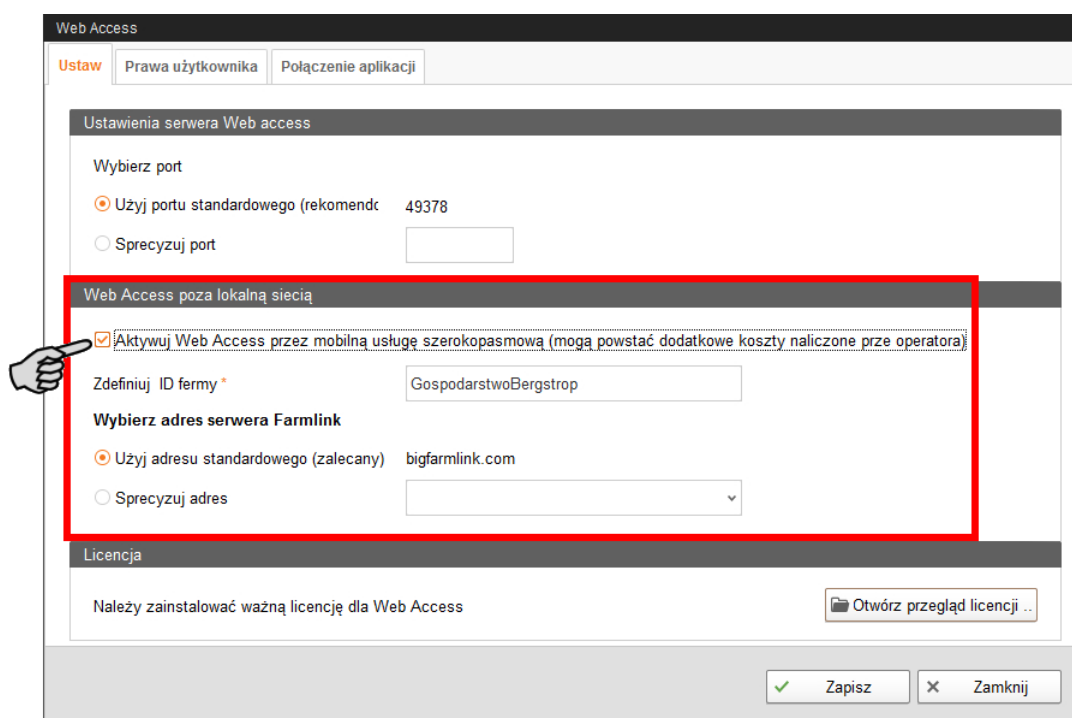


3. W górnej części okna, przy opcji "Ustawienia serwera Web Access" wybrać dla **Dostępu przez lokalną sieć (WLAN)** port, za pomocą którego ma nastąpić połączenie z BigFarmNet App Pig.

Można wybrać rekomendowany przez system, wstępnie ustawiony port lub wybrać indywidualny port.



4. W razie potrzeby można także ustawić **Dostęp poza lokalną siecią przez sieć mobilną** (środkowy obszar okna):



a) Kliknąć okienko kontrolne "Aktywuj Web Access przez mobilną usługę szerokopasmową".

b) Zdefiniować ID fermy.

Można przejść ustawione przez system ID lub wprowadzić własne ID.

c) Wybrać adres serwerowy dla FarmLink.

Zaleca się, aby stosować adres serwerowy wstępnie ustawiony przez system.

Można dokonać także specyfikacji nowego adresu.

5. Jeżeli nie przeprowadzono jeszcze instalacji licencji Web Access, należy w dolnym obszarze okna kliknąć przycisk "Otwórz przegląd licencji". Dalsze informacje zobacz rozdz. 9.

6. Następnie kliknąć "Zapisz", aby zachować wszystkie ustawienia.

7. W oknie dialogowym kliknąć zakładkę "Prawa użytkownika".

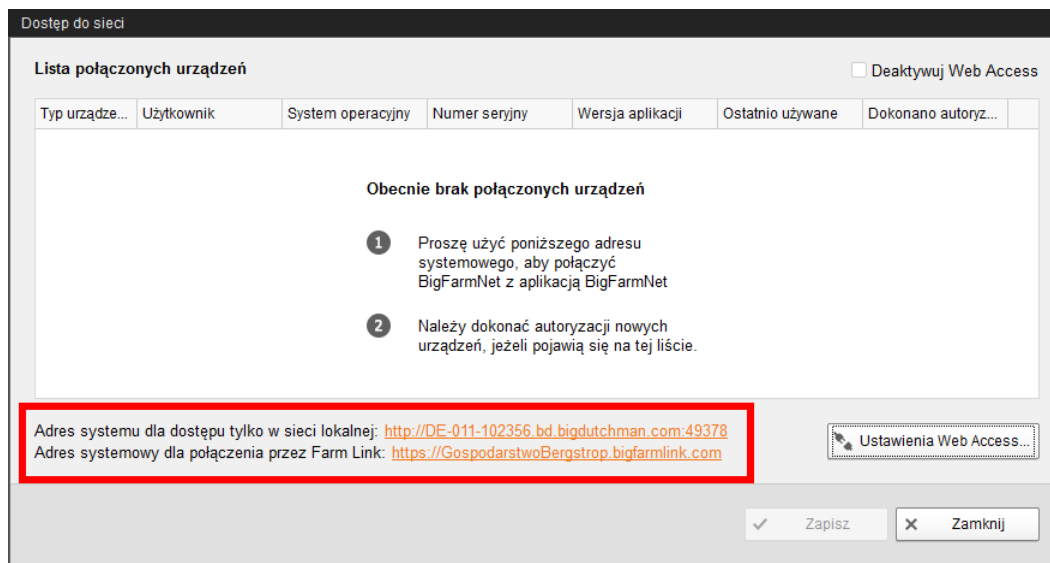
Pojawia się lista użytkowników, których konta utworzono za pomocą zarządzania użytkownikami. Użytkownicy bez hasła są nieaktywni. Dla Web Access konieczne jest posiadanie hasła, zobacz rozdz. 4.2.

Użytkownik	Prawa dostępu
adminPL	☐ Żadne ☐ Przeczytany ☒ Odczyt & Edycja
Nowy użytkownik 2 (Proszę podać ważne hasło)	☒ Żadne ☐ Przeczytany ☐ Odczyt & Edycja
Nowy użytkownik 1	☐ Żadne ☒ Przeczytany ☐ Odczyt & Edycja

8. Pojedynczym użytkownikom należy przydzielić jedno z dostępnych praw dostępu:

- **Żadne:** Użytkownik nie ma żadnych praw dostępu.
 - **Przeczytany:** Użytkownik ma tylko prawa do odczytu.
 - **Odczyt i edycja:** Użytkownik ma prawa do odczytu i edycji.
9. Następnie kliknąć "Zapisz", aby zachować wszystkie ustawienia.
 10. Kliknąć opcję "Zamknij", co spowoduje przejście do pierwszego okna dialogowego Web Access.

Tutaj wyświetlone są adresy systemowe danych dostępu.



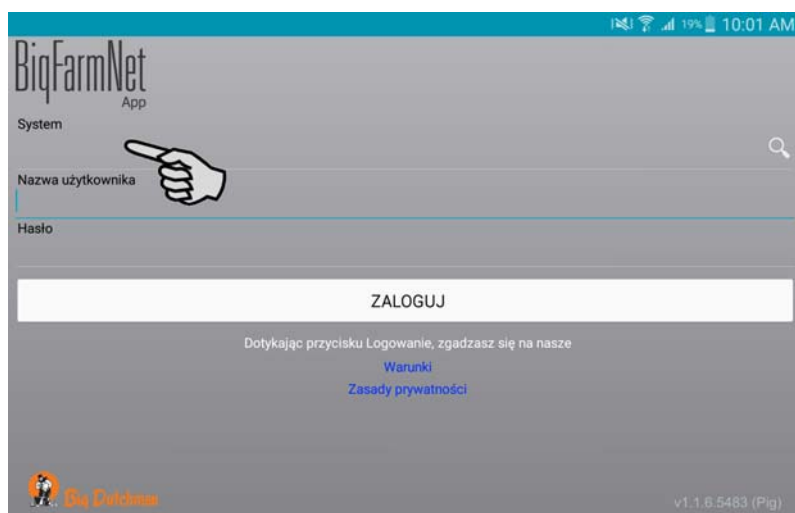
11. Okno dialogowe Web Access z adresami systemowymi należy pozostawić otwarte. Adresy systemowe są potrzebne do utworzenia dostępu do BigFarmNet App Pig na urządzeniu mobilnym.

10.2 Ustawianie WLAN i dostępu mobilnego w urządzeniu z systemem Android

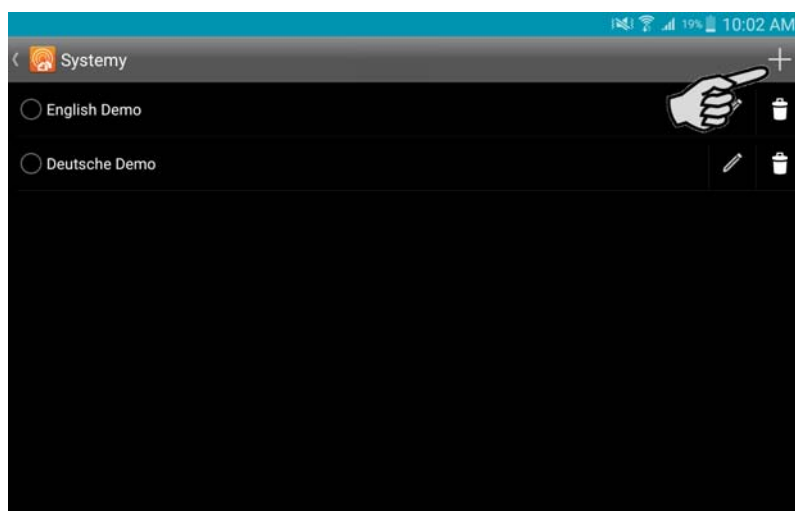
Ustawianie zdalnego dostępu zostanie w poniższej instrukcji przedstawione na przykładzie tabletu z systemem Android. Poniższa instrukcja obowiązuje także dla telefonu z systemem Android.

W aplikacji BigFarmNet App Pig można stworzyć obydwa dostępy — WLAN oraz WLAN z dostępem mobilnym. Sposób postępowania jest taki sam dla obydwu dostępuów.

1. Ściągnąć aplikację BigFarmNet App Pig (poniżej zwana w skrócie aplikacją) ze sklepu Play Store.
2. Uruchomić aplikację.
3. Kliknąć opcję "System", aby przejść do listy ze wszystkimi dostępnymi systemami.



4. Kliknąć symbol plusa, aby dodać nowy system.



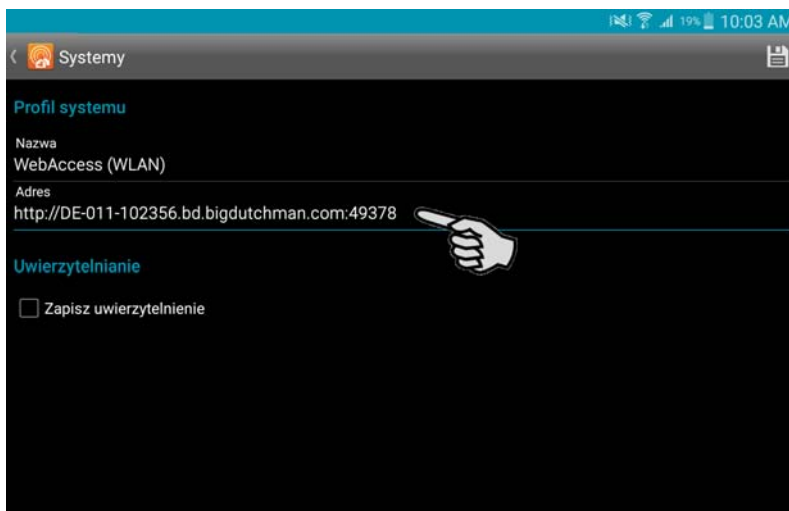
5. W oknie "Nazwa" wprowadzić wybraną nazwę systemu.

Nazwa powinna sygnalizować odpowiedni dostęp, który ma być używany z aplikacją:

- np. WebAccess (WLAN) dla dostępu WLAN
lub
- np. FarmLink (WLAN + tel. kom.) dla dostępu WLAN i dostępu mobilnego

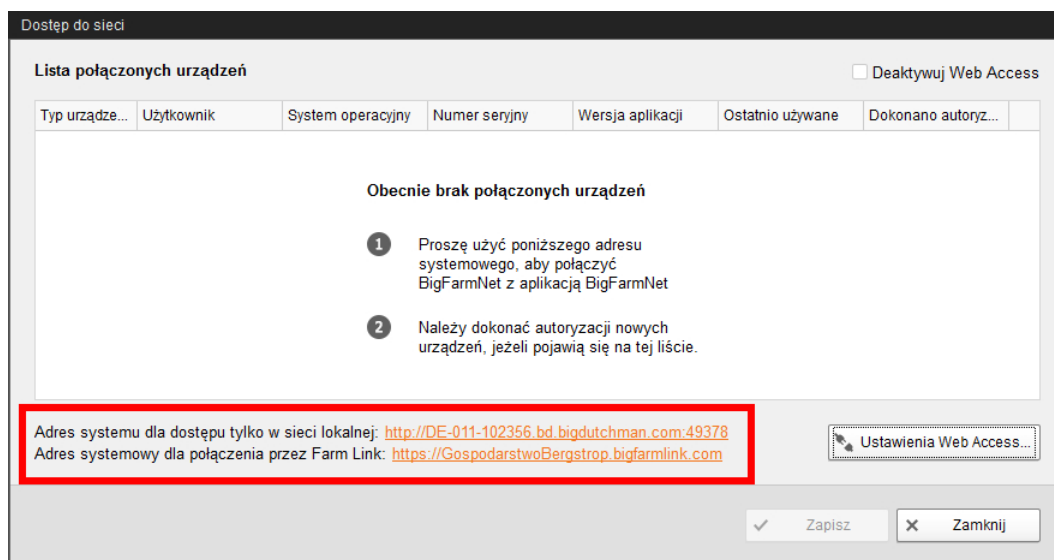


6. W oknie "Adres" wprowadzić dany adres systemowy.



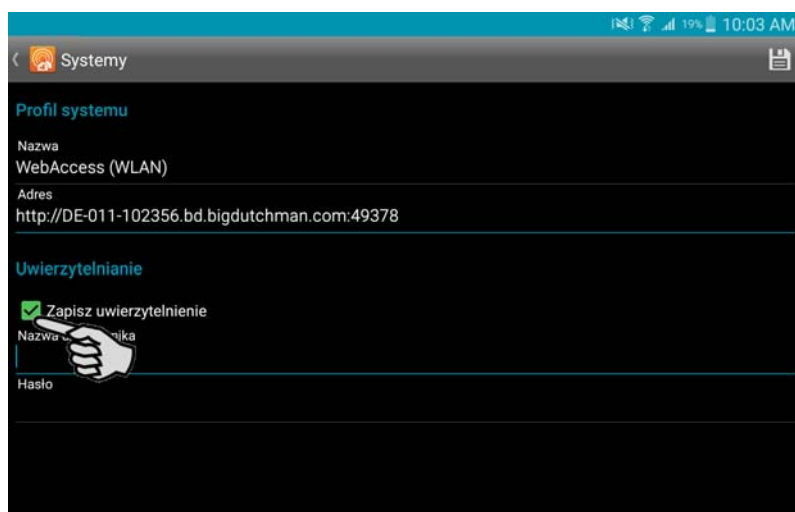
Adres systemowy znajduje się pod "Setup" > "Web Access".

- Dostęp WLAN = **Adres systemu dla dostępu tylko w sieci lokalnej**
- Dostęp WLAN i dostęp mobilny = **Adres systemowy dla połączenia przez FarmLink**



7. W razie potrzeby aktywować ustawienie "Zapisz uwierzytelnienie", klikając na okienko kontrolne.

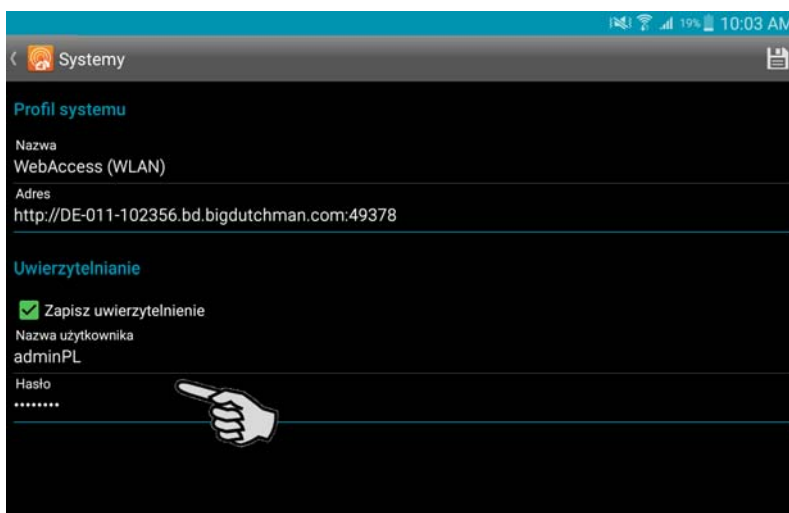
W ten sposób następuje zapisanie nazwy użytkownika i hasła dla dostępu. Podczas kolejnego logowania nie ma potrzeby ponownego wprowadzania nazwy użytkownika i hasła.



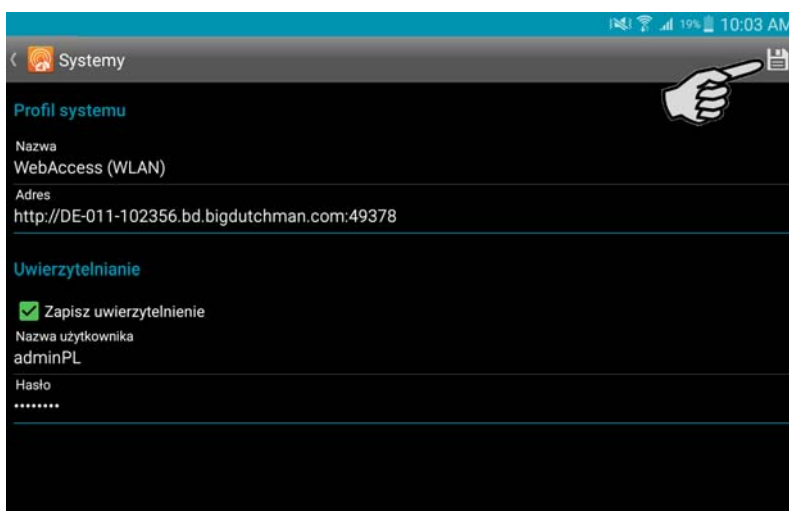
8. Wprowadzić nazwę użytkownika i hasło.

NOTYFIKACJA!

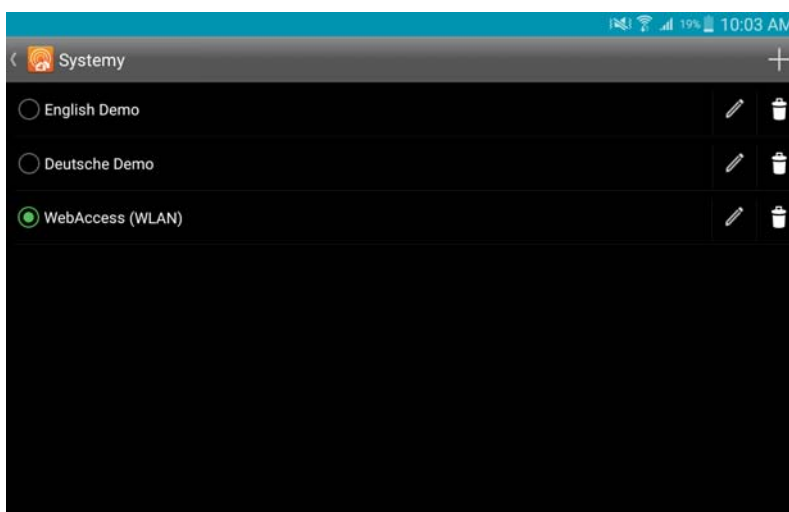
Dane użytkownika i hasło są takie same jako podczas logowania do BigFarmNet Manager.



9. Kliknąć symbol dyskiety, aby zapisać system w aplikacji oraz powrócić do listy z systemami.



Utworzony system wyświetla się na liście z systemami.



10.3 Ustawianie WLAN i dostępu mobilnego w urządzeniu z systemem iOS

Ustawianie zdalnego dostępu zostanie w poniższej instrukcji przedstawione na przykładzie telefonu iPhone. Poniższa instrukcja obowiązuje także dla iPada.

W aplikacji BigFarmNet App Pig można stworzyć obydwa dostępy — WLAN oraz WLAN z dostępem mobilnym. Sposób postępowania jest taki sam dla obydwu dostępów.

1. Ściągnąć aplikację BigFarmNet App Pig (poniżej zwana w skrócie aplikacją) ze sklepu App-Store.
2. Uruchomić aplikację.
3. Kliknąć opcję "System", aby przejść do listy ze wszystkimi dostępnymi systemami.



4. Kliknąć symbol plusa, aby dodać nowy system.



5. W oknie "Nazwa" wprowadzić wybraną nazwę systemu.

Nazwa powinna sygnalizować odpowiedni dostęp, który ma być używany z aplikacją:

- np. WebAccess (WLAN) dla dostępu WLAN
- lub
- np. FarmLink (WLAN + tel. kom.) dla dostępu WLAN i dostępu mobilnego

6. W oknie "Adres" wprowadzić dany adres systemowy.

Adres systemowy znajduje się pod "Setup" > "Web Access".

- Dostęp WLAN = **Adres systemu dla dostępu tylko w sieci lokalnej**
- Dostęp WLAN i dostęp mobilny = **Adres systemowy dla połączenia przez FarmLink**

7. W razie potrzeby aktywować ustawienie "Zapisz uwierzytelnienie", przesuwając suwak w prawo.

W ten sposób następuje zapisanie nazwy użytkownika i hasła dla dostępu. Podczas kolejnego logowania nie ma potrzeby ponownego wprowadzania nazwy użytkownika i hasła.

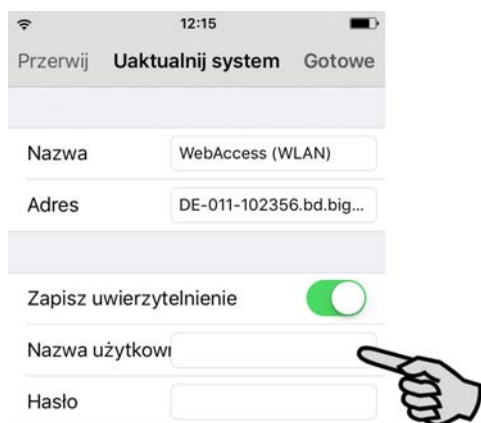


8. Wprowadzić nazwę użytkownika i hasło.

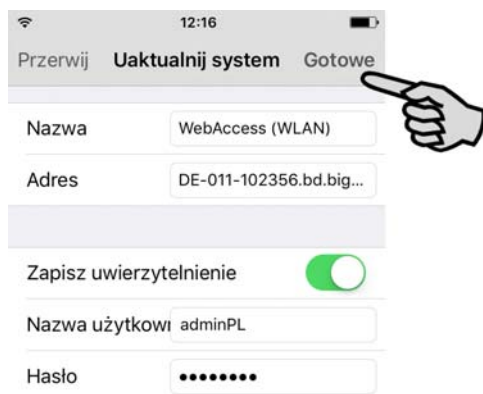


NOTYFIKACJA!

Dane użytkownika i hasło są takie same jako podczas logowania do BigFarmNet Manager.



9. Kliknąć opcję "Gotowe", aby zapisać system w aplikacji i powrócić do listy z systemami.



Utworzony system wyświetla się na liście z systemami.



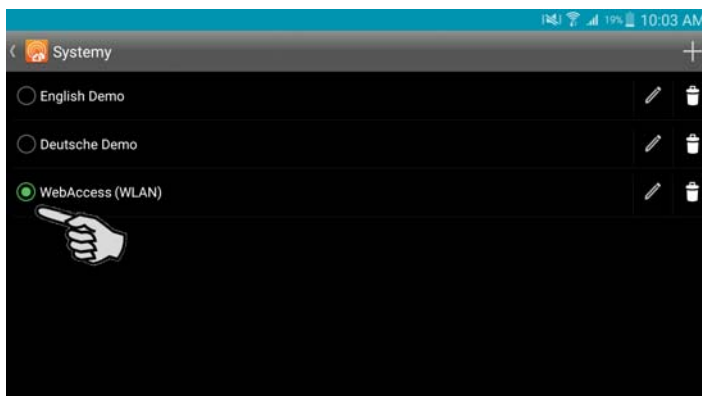
10.4 Pierwsze logowanie w aplikacji i autoryzacja urządzenia mobilnego

Instrukcja obowiązuje zarówno dla urządzeń z systemem iOS, jak i dla urządzeń z systemem Android. Poniższy przykład bazuje na telefonie iPhone i tablecie z systemem Android.

1. Uruchomić aplikację w urządzeniu mobilnym.
2. Kliknąć "System".
3. Wybrać system, za pomocą którego ma nastąpić logowanie:
 - WebAccess (WLAN) = wyłącznie sieć wewnętrzna
 - FarmLink (WLAN + tel. kom.) = sieć wewnętrzna + sieć mobilna



iPhone



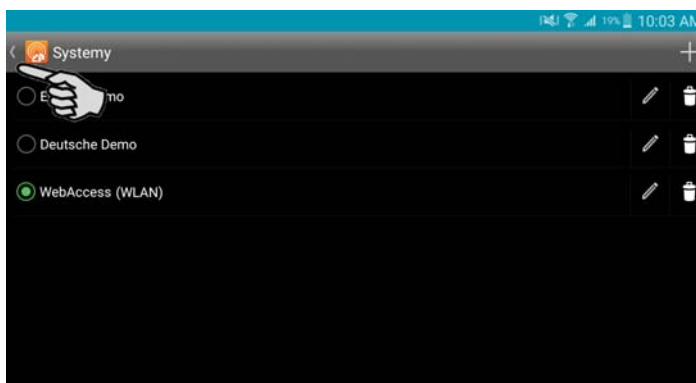
Tablet z systemem Android

4. Urządzenie z systemem iOS: Kliknąć "Zaloguj", aby powrócić do logowania.

Urządzenie z systemem Android: Kliknąć strzałkę "Wstecz", aby powrócić do logowania.



iPhone



Tablet z systemem Android

5. Kliknąć "Zaloguj".

Jeżeli podczas tworzenia systemu zapisano nazwę użytkownika i hasło, dane te zostaną przejęte automatycznie. W innym przypadku należy wprowadzić dane dostępowe.

**NOTYFIKACJA!**

Dane użytkownika i hasło są takie same jako podczas logowania do BigFarmNet Manager.



iPhone



Tablet z systemem Android

6. Potwierdzić komunikat dotyczący akceptacji warunków handlowych (Warunki) i ochrony danych osobowych (Zasady prywatności), klikając "Tak".

**NOTYFIKACJA!**

Podczas pierwszej próby logowania pojawia się komunikat o oczekującej autoryzacji urządzenia. Dodatkowo w BigFarmNet Manager pojawia się jednocześnie ostrzeżenie.

7. Podczas pierwszej próby logowania urządzenie zostało za pomocą adresu systemowego połączone z BigFarmNet Manager.

Przeprowadzić autoryzację połączonego urządzenia mobilnego dla zdalnego dostępu w pierwszym oknie dialogowym Web Access ("Setup" > "Web Access"). W tym celu postępować w następujący sposób:

- a) Kliknąć okienko kontrolne "Dokonano autoryzacji Web Access", aby zezwolić na zdalny dostęp dla wybranego urządzenia mobilnego.

Dostęp do sieci

Lista połączonych urządzeń ☐ Deaktywuj Web Access

Typ urządzenia	Użytkownik	System operacyjny	Numer seryjny	Wersja aplikacji	Ostatnio używane	Dokonano autoryzacji Web ac...	
SM-T805	adminPL	5.0.2	673a69ad81da86f1	1.1.6.5483	2016-10-28	☒	✕
iPhone	adminPL	9.3.2	922B52EB-2331-4D3...	1.1.0.5446.160729	2016-10-28	☒	✕

Adres systemu dla dostępu tylko w sieci lokalnej: <http://DE-011-102356.bd.bigdutchman.com:49378>
 Adres systemowy dla połączenia przez Farm Link: <https://GospodarstwoBergstrop.bigfarmlink.com>

Na liście można później zarządzać połączonymi urządzeniami mobilnymi:

- Aktywacja i dezaktywacja autoryzacji za pomocą okienka kontrolnego.
- Usuwanie w razie potrzeby urządzenia mobilnego za pomocą .

b) Kliknąć "Zapisz", aby zachować ustawienia.

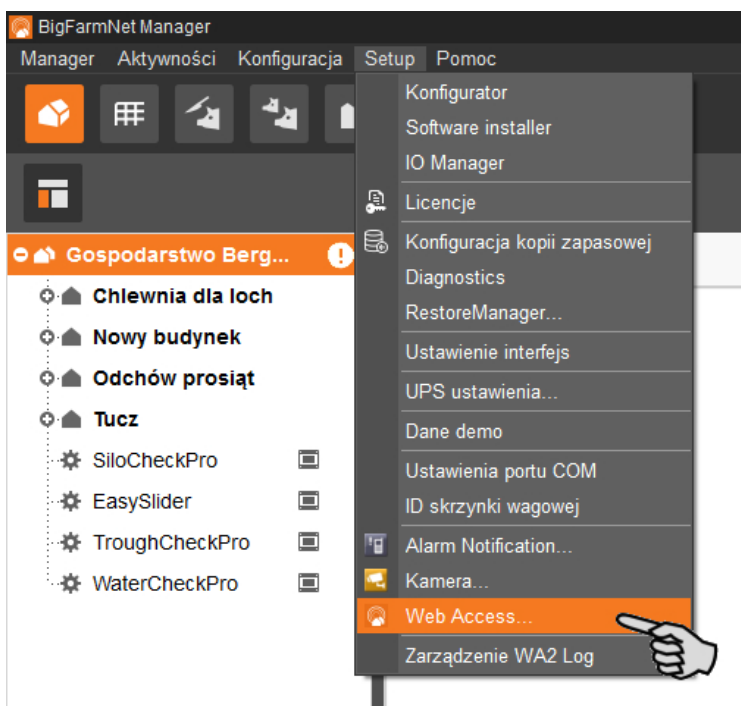
- Po dokonaniu wszystkich ustawień w oknie dialogowym Web Access i ich zapisaniu, kliknąć "Zamknij".
- Przeprowadzić ponowne logowanie dla aplikacji.

Po pomyślnym utworzeniu zdalnego dostępu za pomocą Web Access jest dostępne połączenie urządzenia mobilnego z komputerem BigFarmNet.

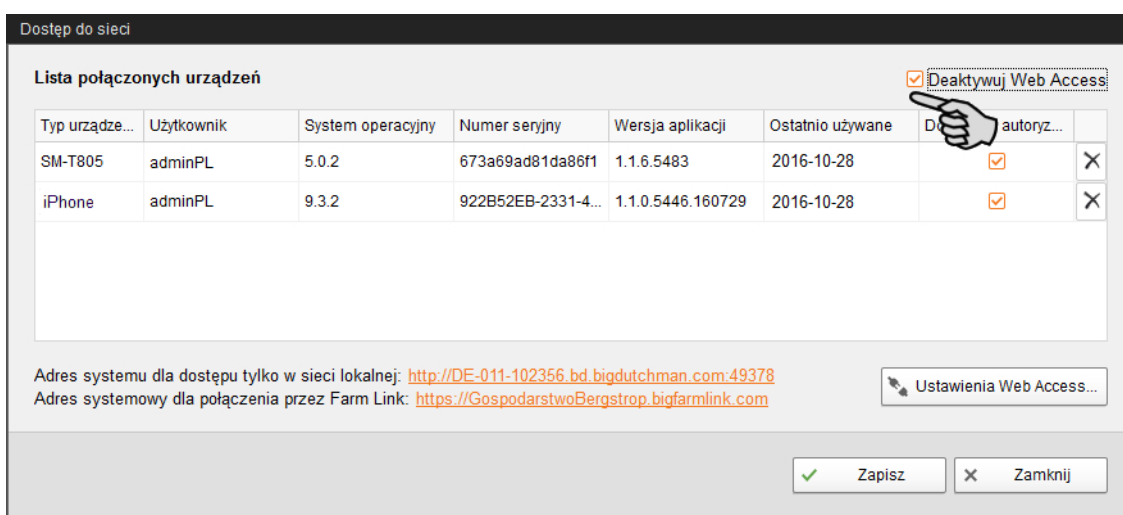
10.5 Dezaktywacja Web Access

Okno dialogowe Web Access oferuje dodatkowo funkcję bezpieczeństwa "Dezaktywuj Web Access". W razie aktywacji tej funkcji wszystkie połączenia danych między urządzeniami mobilnymi a BigFarmNet Manager zostają natychmiast przerwane.

1. W menu "Setup" kliknąć "Web Access".



2. W górnej części okna dialogowego kliknąć opcję "Dezaktywuj Web Access".



3. Kliknąć "Zapisz", aby zachować ustawienia.

Wszystkie połączenia danych między urządzeniami mobilnymi a BigFarmNet Manager są teraz przerwane.

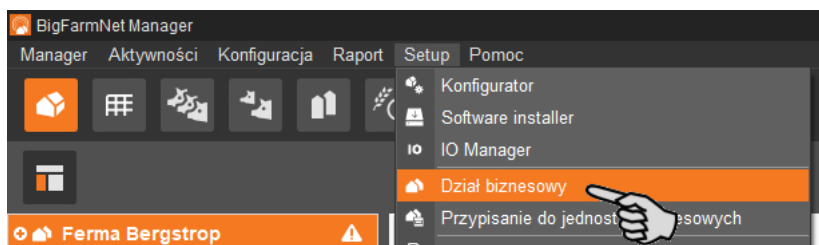
11 Podział zakładu

W BigFarmNet Manager można dokonać prawnego podziału zakładu na jednostki biznesowe i przypisywać potwierdzenia odbioru dostawy z jednej części zakładu na drugą. Faktury można tworzyć za pomocą eksportu danych Excel. Poszczególnym użytkownikom można przydzielić różne prawa dostępowe do poszczególnych części zakładu.

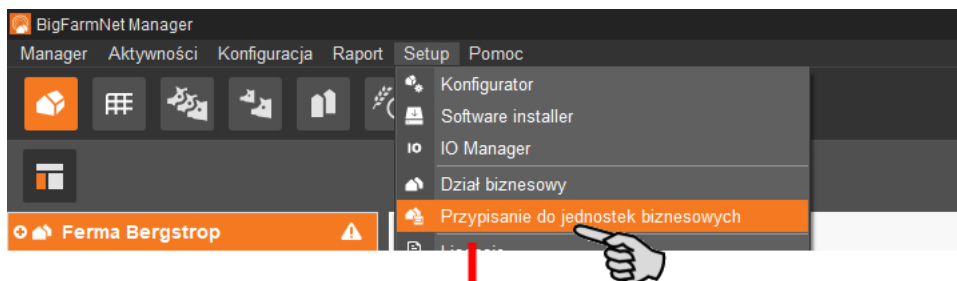
Ta funkcja ma wyłącznie znaczenie dla Niemiec i wymaga posiadania licencji.

Nr kodowy	Nazwa
91-02-6615	Licencja BigFarmNet Manager – podział zakładu

1. Utworzyć poszczególne jednostki biznesowe w menu "Setup" > "Dział biznesowy".



2. Przyporządkować lokalizacje danej fermy jednostkom biznesowym w menu "Setup" > "Przypisanie do jednostek biznesowych" > "Locations" (Lokalizacje).



3. Przyporządkować także aplikacje do jednostek biznesowych.

Business unit assignments

Locations Applications

Proszę wybrać oddziały biznesowe dla tego wpisu

☐ Expand all

Name	Jednostka biznesow...	Jednostka biznesow...	Jednostka biznesow...
+	Szafa sterująca (Ferma Bergstrop)	☐	☐
-	Skrzynka wagowa BDP (Ferma Bergstrop - Odchów...	☐	☐
+	Szafa sterująca (Ferma Bergstrop)	☐	☐
+	Szafa sterująca (Ferma Bergstrop)	☐	☐
+	EasySlider (Ferma Bergstrop)	☐	☐
+	HydroMixPro (Ferma Bergstrop - Tucze)	☐	☐
+	DryExactpro (Ferma Bergstrop - Odchów prosiąt)	☐	☐
+	SiloCheckPro (Ferma Bergstrop)	☐	☐
+	WaterCheckPro (Ferma Bergstrop)	☐	☐
+	TroughCheckPro (Ferma Bergstrop)	☐	☐
+	CulinaMixPro (Ferma Bergstrop - Chlewnia dla loch)	☐	☐
+	FarmFeedingPro (Ferma Bergstrop)	☐	☐
+	EcomaticPro (Ferma Bergstrop - Chlewnia dla loch)	☐	☐

Proszę nacisnąć klawisz Control aby przełączyć wybór praw dostępu dla lokalizacji.

Save Cancel

4. Pojedynczym użytkownikom przydzielić odpowiednie prawa dostępu:

- W menu "Manager" kliknąć > "Zarządzanie użytkownikiem".
- Wybrać użytkownika i kliknąć "Użytkownik - Opracuj".
- Kliknąć zakładkę "Prawa" > "Jednostki biznesowe".

Użytkownik - Opracuj

Ogólne Prawa

Plug-In Jednostki biznesowe

Proszę wybrać jednostki b... e, który... Czytaj Pisanie

Jednostka biznesowa 1	☐	☐
Jednostka biznesowa 2	☐	☐
Jednostka biznesowa 3	☐	☐

OK Przerwij

A

Aparaty fotograficzne Farm Designer 22
Aplikacja 37

D

Dostęp do sieci 37

F

Farm Designer 20

G

Grafika 3D 24
Grafika 3D 20
Grupa użytkowników 7

H

Hasło 8

I

Instalacja oprogramowania 2
Interfejs użytkownika 10

O

Opis systemu 1

P

Podział zakładu 54
Prawa użytkowników 7

S

Struktura fermy 13 18
Symbole 11

U

Uruchomienie programu 3
Ustawianie języka 4
Ustawienia języka 6

W

Wartości kluczowe 15
Wersja oprogramowania 1
Wylogowanie, automatyczne 9
Wymagania systemowe 1

Z

Zarządzanie użytkownikiem 6
Zdjęcie 20 28