

Viper Touch

Производство на бройлери

Ръководство на потребителя



Big Dutchman.

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

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

Product: Viper Touch series
Type, model: House controller

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

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

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

Location: Hedelund 4, DK 7870 Roslev

Date: 2021.04.09



Tommy Bak
CTO

Промени на продукта и документацията

Big Dutchman си запазва правото да променя този документ и продукта описан в него без предварително известяване. В случай на колебания се свържете с Big Dutchman.

Датата на промяната е посочена на предната и последната страници.

Забележка

- Всички права принадлежат на Big Dutchman. Никоя част от това ръководство не може да бъде възпроизвеждана по какъвто и да било начин без изрично писмено разрешение на Big Dutchman във всеки случай.
- Положени са всички разумни усилия, за да се гарантира точността на информацията, съдържаща се в това ръководство. Ако въпреки това възникнат грешки или неточна информация, Big Dutchman ще се радва да бъде уведомена за това.
- Независимо от горното, Big Dutchman не поема никаква отговорност по отношение на загуби или щети, причинени или за които се твърди, че са причинени от разчитането на каквато и да е информация, съдържаща се тук.
- Авторско право на Big Dutchman.

1	Указания	7
2	Описание на продукта	8
3	Работни инструкции	9
3.1	Операция	9
3.2	Ежедневна употреба	10
3.3	TrustMe	12
3.4	Активен регистрационен файл	12
3.5	Страници	14
3.5.1	Избиране на страниците по подразбиране	14
3.5.2	Типове страници	14
3.5.2.1	Изглед на сградата	14
3.5.2.2	Преглед на програма	15
3.5.3	Създаване на страници	17
3.5.4	Редактиране на страници	19
3.6	Настройки	20
3.7	Търсене в менюта	21
3.8	Избор на език	21
3.9	Парола	22
4	Продукция	24
4.1	Животни	25
4.1.1.1	Бракувани/умрели птици	26
4.1.1.2	Добавяне/премахване на животни	26
4.1.1.3	Заредени животни	26
4.1.2	Меню Животни	26
4.2	Везни за птици	27
4.2.1.1	Граници на търсене	29
4.2.1.2	Корекционен фактор	29
4.2.1.3	Период на изключване	30
4.2.2	Меню Везни за птици	30
4.3	Управление на осветлението	31
4.3.1	Светлинна програма	31
4.3.2	Главно осветление	32
4.3.3	Зазоряване и смрачаване	33
4.3.3.1	Зазоряване и смрачаване - разширено	33
4.3.4	Намаляване на главното осветление	34
4.3.5	Настройки на гъвкаво осветление	35
4.3.6	Подчинено осветление	36
4.3.7	Спомагателно осветление	37
4.3.8	Инспекционна светлина	37
4.3.9	Меню Управление на осветлението	38
4.4	Контрол храна	40
4.4.1	Хранителни програми	40
4.4.2	Управление на храненето - хранене в съд	41
4.4.2.1	Хранене в съд управлявано по време	42
4.4.2.2	Хранене от съд с управлявано време и количество	43
4.4.2.2.1	Разпределение на периодите на хранене	44
4.4.2.2.2	Хранене от съд с управлявано време и количество с разпределение	44
4.4.3	Управление на храненето - верижно хранене	46
4.4.3.1	Верижно хранене управлявано по време	46
4.4.4	Хранителна смеска (ден силос, барабанни везни и 9940)	48
4.4.5	Хранителна добавка	49
4.4.6	Меню Управление на храненето	49
4.5	Храна консумация	52
4.5.1	Ръчно разпределение на храната преди стартиране	53

4.5.2	Ръчно добавяне/премахване на храна.....	53
4.5.3	Меню Консумация на храна	53
4.6	Вода	54
4.6.1	Контрол на водата.....	55
4.6.2	Меню Вода	56
4.7	Силоз	57
4.7.1	Сензор празен силос.....	59
4.7.2	Постепенна промяна.....	60
4.7.3	Меню Силоз	60
4.8	Консумация по часове	60
4.9	24-часов часовник.....	61
4.10	Кантар за храна.....	62
4.10.1	Меню Кантар за храна	62
4.11	Ключови стойности	63
4.11.1	Меню Ключови стойности.....	63
4.12	Производствен статус.....	64
4.12.1	Меню Производствен статус	64
5	Управление	65
5.1	Данни на сградата	65
5.1.1	Статус на сградата Активна сграда - Празна сграда	65
5.1.2	Настройки	66
5.1.3	Меню Данни на сградата	67
5.2	Исторически криви	68
5.3	Криви на партии	68
5.3.1	Настройка на криви.....	69
5.4	Улавяне	71
5.4.1	Меню Функция улавяне	72
6	Аларми.....	73
6.1	Спиране на алармен сигнал	74
6.2	Алармен тест.....	74
6.3	Аларма настройки.....	74
6.3.1	Главна/клиентска аларма	74
6.3.2	Аларми за осветлението	75
6.3.3	Аларми за храна.....	76
6.3.4	Аларми за вода	79
6.3.5	Калибриране на везните за птици	80
6.3.6	Улавяне.....	80
6.3.7	Спомагателни аларми	81
6.4	Меню Аларма	81
6.5	Меню Аларма - производство	82
7	Инструкции за поддръжка.....	86
7.1	Почистване.....	86
7.2	Рециклиране/изхвърляне	86

1 Указания

Ръководството за потребителя се отнася за ежедневната работа на контролера на сградата. Ръководството предоставя основните знания за функциите на контролера, които са необходими за осигуряване на оптимално използване.

- ☒ Някои функции са опционални и могат да бъдат използвани само при конкретни настройки на контролера на сградата. Тези функции са указани с опционална икона.

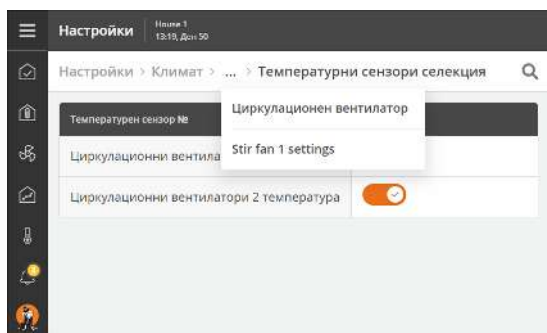
Ако една функция не се използва, напр. **24-часов часовник**, тя не се показва в потребителските менюта на контролера. Ръководството може поради това да съдържа раздели, които не се отнасят за конкретната настройка на вашия контролер. Вижте също и *Техническо ръководство* или, ако е необходимо, се свържете със своя търговец.

Инструкциите за работа на това ръководство съдържат общ увод, който описва накратко как се работи с контролера на сградата.

Това е последвано от описания на функциите на контролера.

10-инчови 7-инчов дисплей на контролера

Дисплеите показани в това ръководство са от 10-инчов дисплей на контролера, при който прегледът на менюто е показан в лявата част на дисплея. Ако използвате контролер с 7-инчов дисплей, менютата се показват в средата на дисплея.



Ако използвате 7-инчов дисплей, можете да натискате заглавията на менюто в горната част на дисплея за да се върнете стъпка по стъпка в менютата.

Ако са налице повече стъпки от това, което може да бъде показано, можете да натиснете 3-те точки и да изберете меню от появилия се списък.

2 Описание на продукта

Viper Touch е серия от контролери за една сграда, специално проектирани за сгради за отглеждане на птици. Серията на контролера включва различни варианти. Всеки от тях удовлетворява различни изисквания за управление на климата и производството във връзка с производствените форми и географските климатични условия.

Контролерът се управлява чрез голям сензорен дисплей с графични изгледи на статуса на вентилацията, иконите и кривите, между другите неща. Предните изгледи могат да бъдат адаптирани в съответствие с изискванията на потребителя, така че най-често използваните работни процедури да бъдат лесно достъпни. В допълнение, широка гама от функции като 24-часов часовник, светлина, водомер и допълнителен сензор се именува от потребителя, така че функциите да бъдат по-лесно разпознати в менютата и алармите.

Климатичният и производственият контролер имат два LAN порта за свързване с BigFarmNet Manager и два USB порта.

Контролерът се предлага в следните производствени варианти:

- Бройлер
- Разплодно животно
- Кокошка-носачка

Производствените варианти могат да бъдат комбинирани с различни климатични контролери.

Базов с управление на производството и управление на климата базирани върху принципа базова стъпка. С базовата стъпка климата се регулира на базата на регулирането на Р-лента. Този тип регулиране на климата е много гъвкаво за вас като потребител, ако искате да можете да въздействате върху настройката и регулирането на различни климатични функции на ежедневна основа, но това означава, че ще трябва да регулирате настройките на климата на ежедневна основа. Това обаче означава също, че ще трябва да регулирате настройките на климата на ежедневна основа. Въвеждат се кривите на температурата и минималната вентилация. В базовата стъпка не е на разположение управление на влажността.

Гъвкав с управление на производството и управление на климата базирани върху принципа гъвкава стъпка. С гъвкавата стъпка е възможно регулирането на климата да се настрои прецизно според изискванията на потребителя. Контролерът на климата регулира климата на базата на до 63 зададени нива на вентилация, за които потребителят е определил настройките. Когато нивата на вентилация са регулирани, не е необходимо те да се променят по време на ежедневната работа. При гъвкавата стъпка контролерът на климата управлява климата според кривите за температурата, топлината и минималното и максималното ниво на вентилация. При гъвкава стъпка не е наличен MultiStep®.

Професионален с управление на производството и управление на климата, които могат да се регулира и проследява климата и се осигурява пълно двузоново управление за регулиране на температурата, влажността, вентилацията, охлаждането, влагата и CO2 вентилацията в две отделни зони.

3 Работни инструкции

3.1 Операция

Контролерът на климата и производството се управлява изцяло с помощта на сензорния дисплей.

Изгледът на дисплея се нарича страница. Можете да скролирате нагоре/надолу и надясно/наляво, за да видите цялата страница.



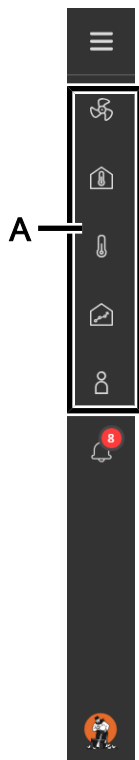
- A** Страници с избрани ключови стойности и настройки.
- B** Избраното име на сградата, час и възможен номер на седмицата и деня.
- C** Иконата и името на страницата.
- D** Преглед на всички страници, достъп до настройките и избор на език.
- E** Препратки към страниците. Максимум 5 препратки могат да бъдат показани тук. Избраната препратка е маркирана.
- F** Регистрационен файл на активностите. Активностите включват работата, събитията и алармите.
- G** Настройки си директен достъп до регулирането.
- H** Информация за това как контролерът работи в момента.
- I** 3-те точки указват, че натискането на картата ще покаже допълнителна информация.
- J** Една неактивна функция е с със сиви текст и икона.

3.2 Ежедневна употреба

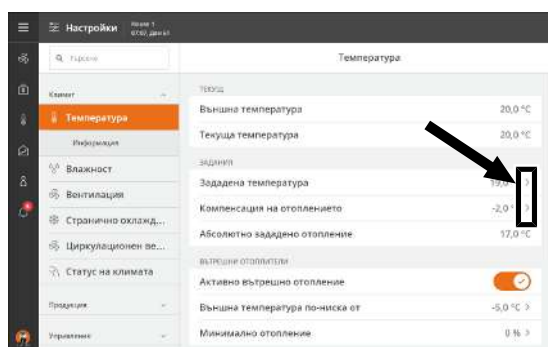
Контролерът се управлява чрез създадени страници даващи достъп до настройките и информацията.

Ние препоръчваме да създавате страници със съдържанието, от което се нуждаете за ежедневната работа. Страниците предоставят информация за и статуса на операцията. В допълнение съдържанието на страниците действа като препратки към менюто на настройките за бърз и лесен достъп за промяна на настройките. Вижте също и разделите Създаване на страници [► 17] и Страници [► 14].

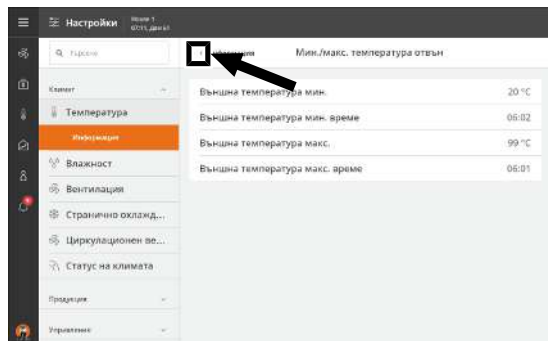
5 от тези страници могат да бъдат показани като препратки в горната част на дисплея на контролера:



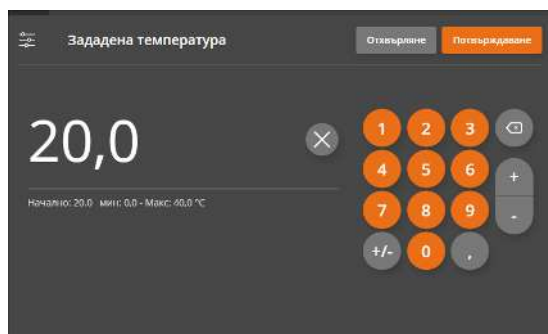
A Натискайте препратките, за да превключвате между страниците.



Ако едно меню има подменюта, това е указано със стрелка сочеща надясно ➤. Натиснете линията, за да отворите подменютата.



Можете да направите стъпка назад в менютата с натискане на бутона със стрелка сочеща наляво ◀ в левия ъгъл.



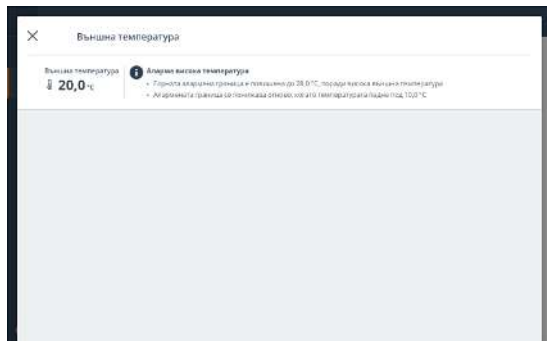
Във всички менюта промените могат да бъдат отменени с натискане на **Cancel** (Отмяна) или потвърждаване с натискане на **Confirm** (Потвърждаване).

3.3 TrustMe

Информацията TrustMe е предназначена да даде по-добро разяснение на начина на работа на контролера.

За избраните области на управление е описано следното:

- текущият статус.
- причината за текущото регулиране.
- каква ще бъде следващата стъпка в регулирането.



Информацията е налична от страниците с карти с иконата в десния ъгъл.

Натиснете картата, за да видите как контролерът работи в момента.



Натиснете иконата в левия ъгъл, за да затворите прозореца отново.

Информацията TrustMe може да бъде добавена и като карта към дадена страница. Вижте също Създаване на страници [17].

3.4 Активен регистрационен файл

Контролерът регистрира операцията, събитията и алармите с информацията за това, кога те са настъпили и кога те са деактивирани. Често се случва няколко аларми да следват една след друга, защото една дефектна функция засяга и други функции.

Например, една аларма на клапа може да бъде последвана от аларма за температура, тъй като контролерът не може да регулира температурата правилно с дефектна клапа. Поради това предходните аларми ви дават възможност да следвате курса на алармата обратно във времето, за да откриете грешката причиняваща алармите.

Регистрационният файл на активностите съдържа информация за алармите като:

- Кога е възникнала алармата.
- Кога е завършила алармата.
- Стойността, която е задействала алармата.

Други активни аларми са маркирани в списъка.

- Хардуерните аларми са маркирани в червено.
- Софтуерните аларми са маркирани в жълто.
- Деактивираните аларми са сиви.

Иконата за регистрационния файл на активностите показва номера на активните аларми, доколкото ситуацията на алармата не е приключила.

В допълнение тя показва дали една стойност/настройка е променена и кога.

The screenshot displays the 'Активен регистрационен файл' (Active registration file) screen. At the top, it shows 'House 1' and the date '09:58, Седмица 7 Ден 50'. The main section is titled '5 активни аларми' (5 active alarms) and contains a table with columns: 'СЪБИТИЯ' (Events), 'АКТИВИРАН' (Activated), and 'ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ' (Duration). The table lists five alarms, including 'Главно осветление аларма' (Main lighting alarm), 'Опорно напрежение кантар-дозатор за храна' (Support voltage scale-feeder for food), 'Храна А отскоро е празна' (Food A is empty), 'Силоз 1 content is low', and 'Изтощена батерия за аварийно отваряне' (Empty battery for emergency opening). A sidebar on the left contains icons for various functions, with labels A, B, C, and D pointing to specific elements: A points to the alarm icon, B points to the main menu icon, C points to the registration file icon, and D points to the search icon.

СЪБИТИЯ	АКТИВИРАН	ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ
Главно осветление аларма Измерената интензивност на осветлението се различава от необходимата интензив...	07:13 30 Юни	2 h 45 mins
Опорно напрежение кантар-дозатор за храна Кантар за храна. Тегленето вече не е точно. Свържете се със сервиза, ако това прод...	07:03 30 Юни	2 h 55 mins
Храна А отскоро е празна Оставащото количество храна А е 0,00 часа. То е по-ниско от зададения лимит	07:00 30 Юни	2 h 58 mins
Силоз 1 content is low. The feed amount is 0,00 t. This is lower than the set limit	07:00 30 Юни	2 h 58 mins
Изтощена батерия за аварийно отваряне Акумулаторът осигурява аварийно отваряне при спиране на захранването. Акумула...	07:00 30 Юни	2 h 58 mins

Активен регистрационен файл

Всички Аларма Операция Събитие

СР, 30 ЮНИ 2021 Г.

Имате активни аларми

09:03 0 мин

- A** Натиснете иконата за регистрационния файл на активностите, за да го отворите.
- B** Натиснете реда на една активност, за да видите детайлите като кога една аларма е активирана и кога алармата е потвърдена.
- Натиснете Close (Затвори), за да затворите прозореца на детайлите отново.
- C** Изберете между различните изгледи на различните типове активности:
- All** (Всички): показва всички типове
 - Alarm** (Аларма): показва само аларми
 - Operation** (Операция): показва операция на контролера
 - Event** (Събитие): показва, например, нулиране на контролера
- D** Използвайте полето за търсене, за да търсите в регистрационния файл на активностите. Въведете най-малко 3 знака за търсене.

3.5 Страници

Една страница е дефиниран от потребителя дисплей на избрани стойности, графики и настройки. Страниците поради това предоставят бърз достъп за четене и работа.

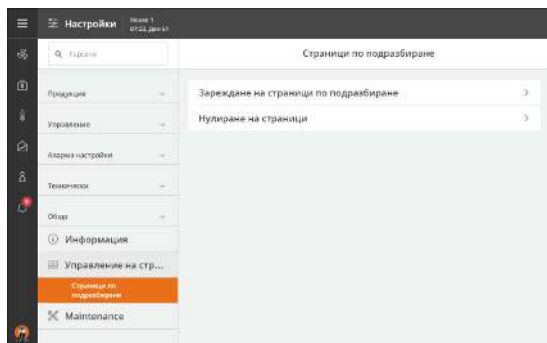
Ние ви препоръчваме да създадете определен брой страници за точно показване на функциите и стойностите използвани в отделната сграда и които обхващат потребностите на ежедневния потребител.

3.5.1 Избиране на страниците по подразбиране

Контролерът на климата и производството се доставя с определен брой страници по подразбиране, които варират според вентилационната система и типа животни.

За да опростите настройката на контролера, можете да използвате страниците по подразбиране.

Не забравяйте да регулирате настройките към текущите условия.



Натиснете **Overview** (Преглед)  и изберете **Settings** (Настройки) .

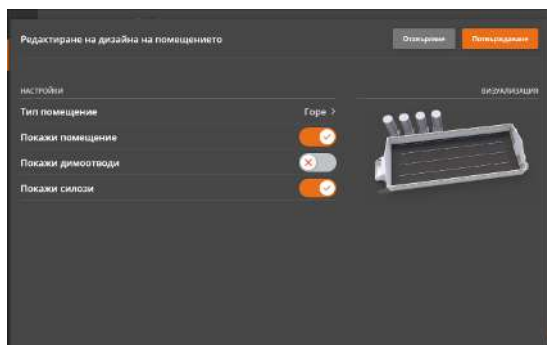
След това изберете **General (Общи) | Manage pages (Управление на страници) | Default pages (Страници по подразбиране) | Load default pages (Зареждане на страници по подразбиране)**.

Изберете колекцията от страници, която желаете.

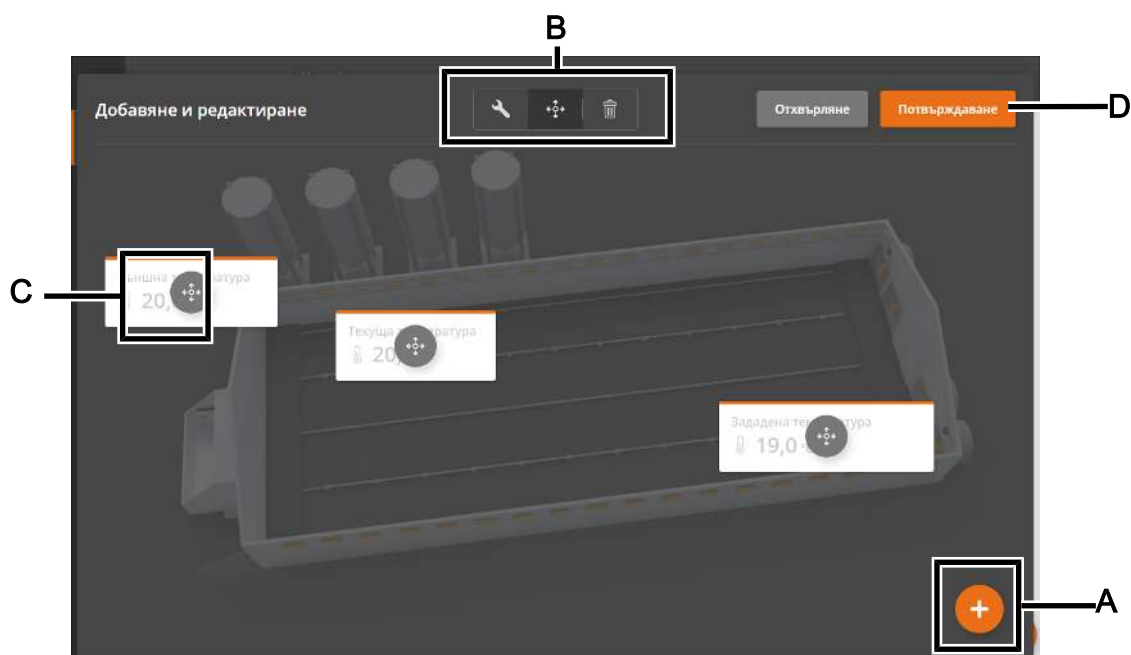
3.5.2 Типове страници

3.5.2.1 Изглед на сградата

Този изглед предоставя графичен преглед на сградата с избраните стойности и настройки.



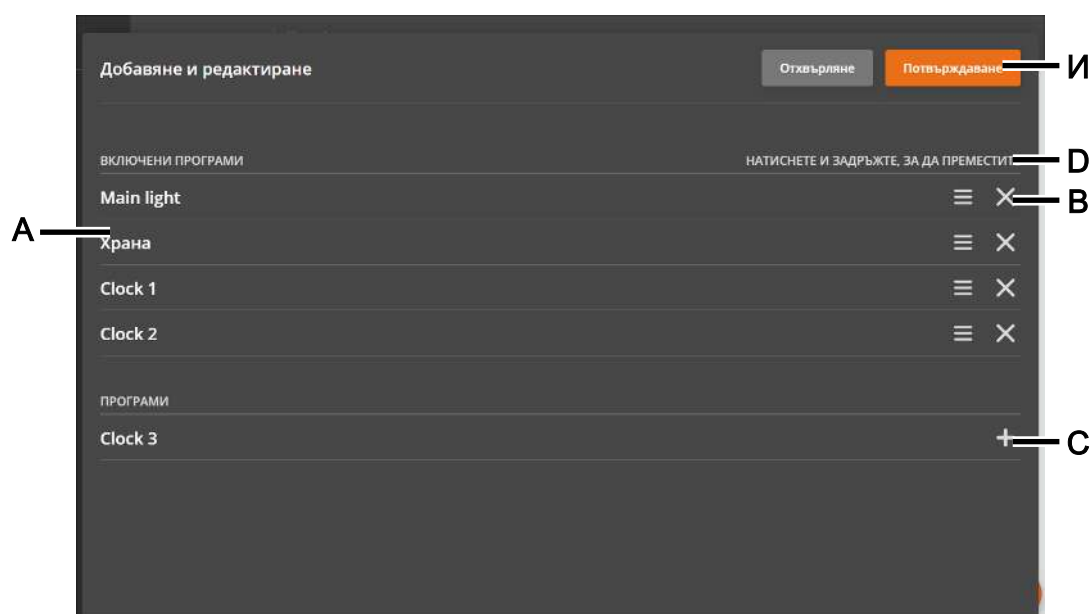
Първо изберете ъгъла на илюстрацията на сградата. Илюстрацията е показана в малкото изображение отдясно. След това изберете дали да скриете или покажете сградата, комините и силозите. Накрая запаметете изгледа като натиснете **Confirm** (Потвърждавам).



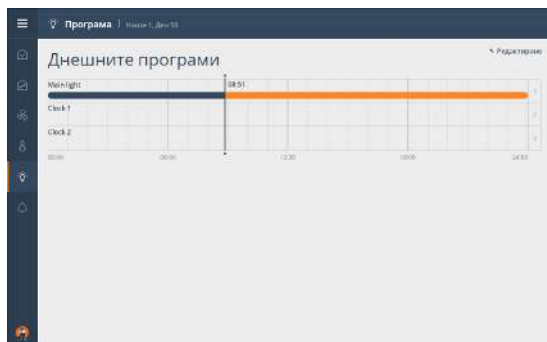
- A** Добавяне на ключови стойности.
- B** Изберете един от инструментите за редактиране, преместване или изтриване на ключовата стойност.
- C** Когато е избран един инструмент, иконата на ключовата стойност отразява избрания инструмент.
- D** Завършете настройката с натискане на **Confirm** (Потвърждавам).

3.5.2.2 Преглед на програма

Тази страница дава възможност да се видят различните типове програми на същата страница. Графичният изглед улеснява получаването на преглед на това как са настроени програмите една спрямо друга.



- A** Представя списък на всички програми показани на страницата.
- B** Натиснете X, за да отстраните дадена програма от страницата.
- C** Натиснете знака плюс, за да добавите една програма.
- D** Редът на програмите може да бъде променен с натискане и задържане на една програма при нейното влачене нагоре или надолу.
- И** Запометете страницата с натискане на **Confirm** (Потвърждавам).



Една програма може да бъде редактирана директно от прегледа на програмата с натискане на реда с програмата.

3.5.3 Създаване на страници

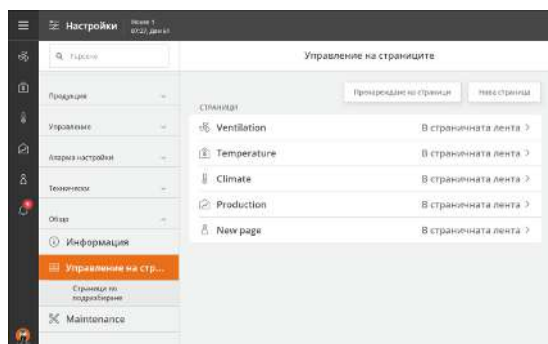
Ние ви препоръчваме да създадете определен брой страници за точно показване на функциите и стойностите използвани в отделната сграда и които обхващат потребностите на ежедневния потребител.

Страниците действат като препратки към ключовите стойности и настройки и поради това предоставят бърз достъп до четене на стойности и промяна на настройките.

Съдържанията на страниците са комбинирани от 2 типа карти с различен изглед.

Горна карта: Дисплей на, например, криви, изглед на сградата, преглед на програма или ежедневен преглед на горната част на страницата. Ключови стойности под горната карта.

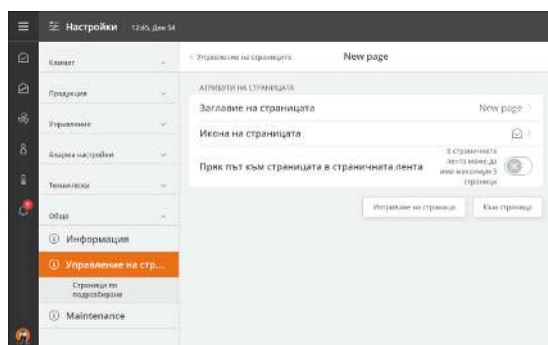
Карти: Ключови стойности в колоните със заглавия.



Натиснете **Overview** (Преглед)  и изберете **Settings** (Настройки) .

Изберете **General** (Общи) и **Manage pages** (Управление на страници).

Натиснете **New page** (Нова страница).

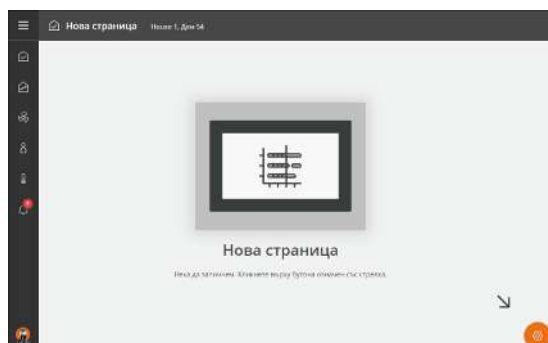


Именувайте страницата.

Изберете подходяща икона за съдържанието на страницата за нейното лесно разпознаване.

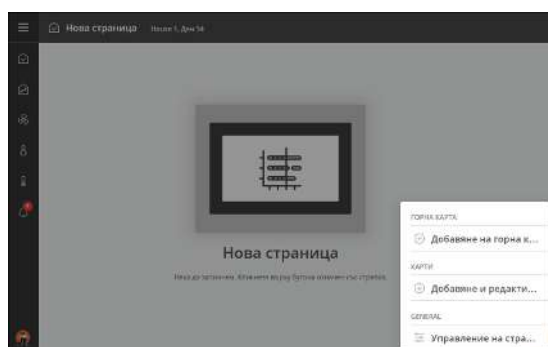
Изберете дали трябва да бъде показана препратка в дисплея. Максимум 5 препратки могат да бъдат показани тук. Страници без препратки се показват, когато натиснете **Overview** (Преглед) .

Натиснете **Go to page** (Отиди на страница), за да можете да изберете съдържанието на страницата.



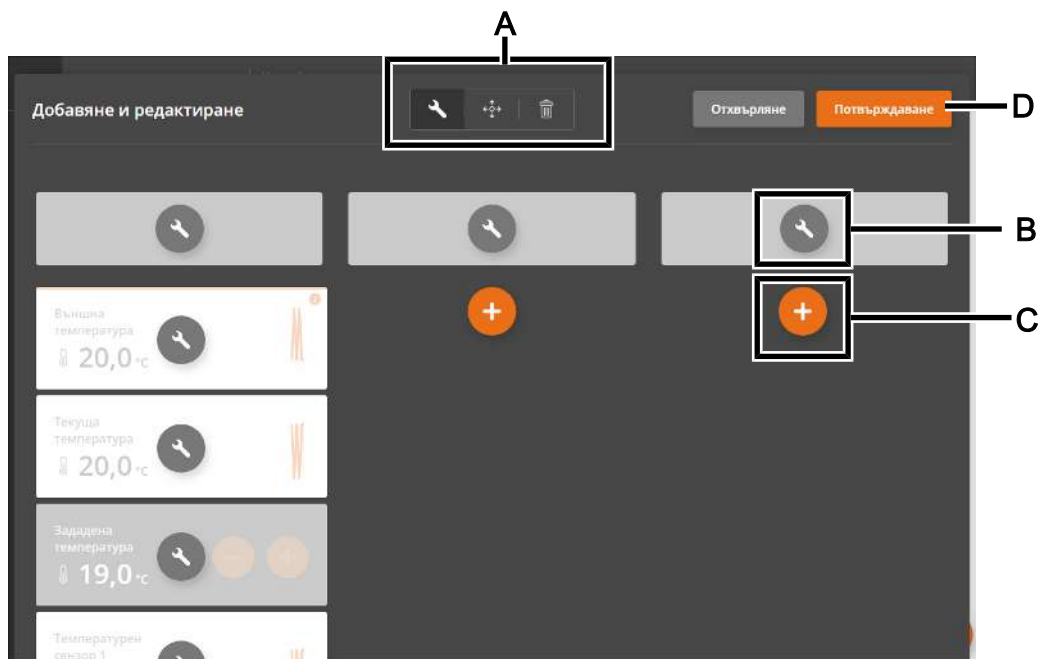
Новата страница се показва.

Натиснете иконата зъбно колело в долния десен ъгъл.



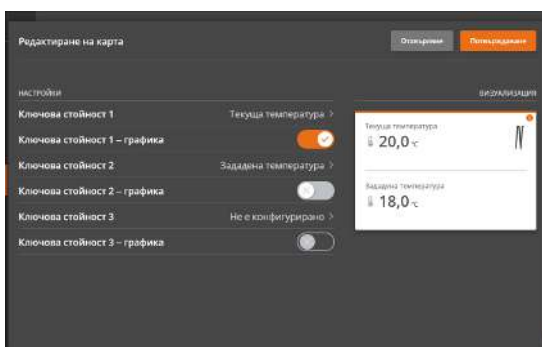
Изберете съдържанието което искате на страницата (изгледи в горни карти и/или ключови стойности в карти).

За да подредите колоните както искате или да групирате картите, можете също и да вмъкнете **Empty cards** (Празни карти).



- A** Натиснете един от инструментите за редактиране на заглавията или съдържанията на картите, за преместване или изтриване на картите.
- Редактиране
 - Преместване
 - Изтриване
- B** Когато е избран един инструмент, иконите на картите се променят, за да отразяват инструмента.
- C** Добавяне на още карти.
- D** Завършете настройката с натискане на **Confirm** (Потвърждавам).

Когато се редактират карти, няколко карти могат да бъдат обединени, например, можете да обедините **Temperature** (Температура) с **Temperature setpoint** (Температурна настройка).



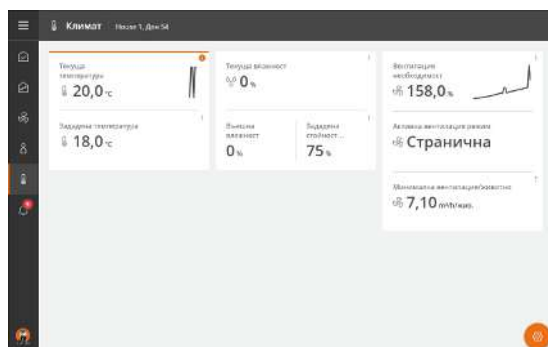
Първо изберете инструмента за редактиране и кликнете върху ключовата стойност, към която искате да добавите настройки.

Изберете **Key value 2** (Ключова стойност 2) и изберете ключовата стойност, която да бъде показана.

Изберете **Key value 3** (Ключова стойност 3), ако е необходимо, и изберете ключовата стойност, която да бъде показана.

Ако стойностите се показват и като графики, графиките също могат да бъдат показани в картата.

Отдясно в менюто е показан предварителен изглед на картата.



Можете да добавите до две ключови стойности към изгледа на статуса. Например, можете да обедините:

Temperature (Температура) + **Temperature setpoint** (Температурна настройка)

Humidity (Влажност) + **Humidity setpoint** (Настройка на влажността)

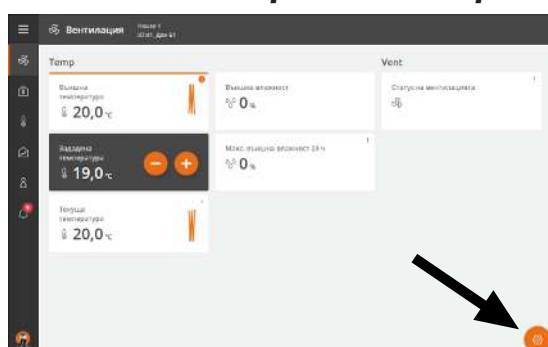
Ventilation (Вентилация) + **Minimum ventilation/animal** (Минимална вентилация/животно)

Heating (Отопление) + **Heat offset** (Топлинно отклонение)

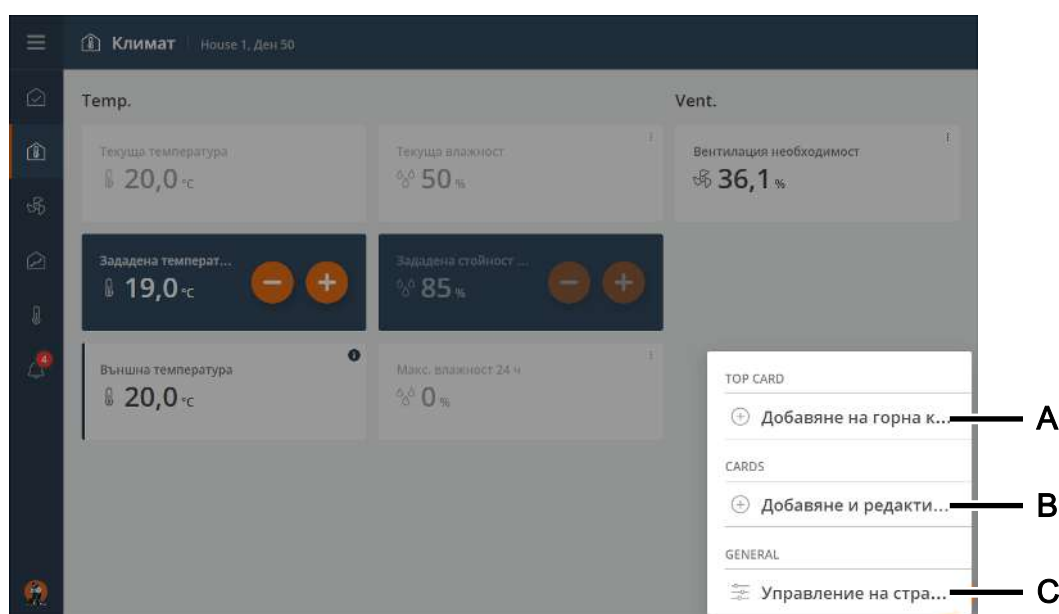
Feed consumption (Консумация на храна) + **Add feed** (Добавяне на храна)

При положение, че функциите се поддържат от контролера.

3.5.4 Редактиране на страници



Всички страници могат да бъдат редактирани с натискане на зъбното колело в долния десен ъгъл.



- A** Избиране на горна карта за страницата.
- B** Избиране на съдържание на страницата (карти).
- C** Отваряне на менюто **Manage pages** (Управление на страници), вижте също и Създаване на страници [► 17].

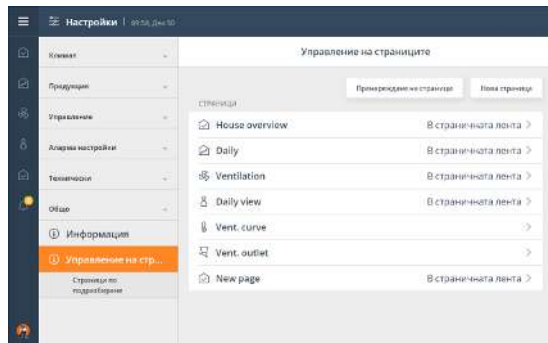
3.6 Настройки

Менюто за настройки се отваря с натискане на **Overview** (Преглед) и след това на **Settings** (Настройки)

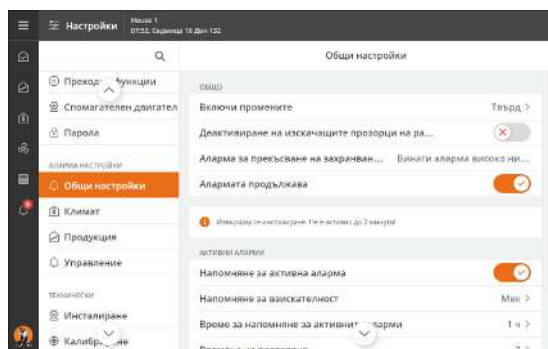


Менюто е разделено на следните подменюта: **Climate** (Климат), **Production** (Производство), **Management** (Управление), **Alarm settings** (Настройки на алармите), **Technical** (Техническо) и **General** (Общо).

Дисплеят ще покаже менюто, което е било отворено последно.

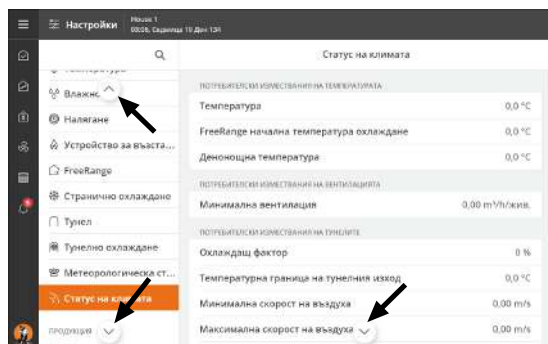


Менюто се отваря отляво, а настройките се извършват отдясно.



Активиране/деактивиране на функции

Функциите могат да бъдат активирани и деактивирани с помощта на бутона за превключване.

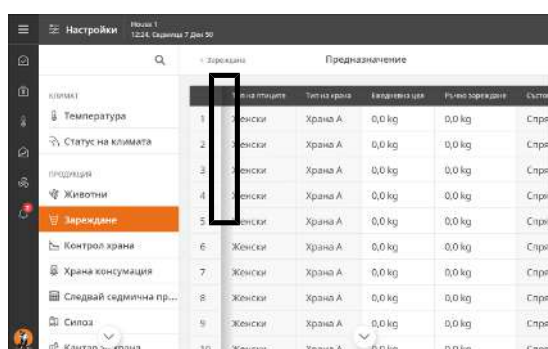


Скролиране нагоре/надолу

Ако страницата или менюто са по-високи от дисплея, можете да скролирате нагоре/надолу.

Възможността за скролиране е показана със стрелките в дисплея.

Можете да скролирате с натискане на стрелките или плъзгане с пръст върху дисплея.



Скролиране надясно/наляво

Ако страницата или менюто са по-широки от дисплея, можете да скролирате надясно/наляво.

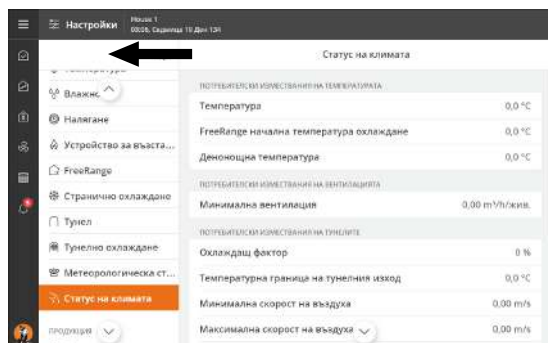
Опцията за скролиране надясно/наляво може да бъде видяна от сянката в първата колона в менюто.

Можете да скролирате с плъзгане с пръст върху дисплея.

3.7 Търсене в менюта

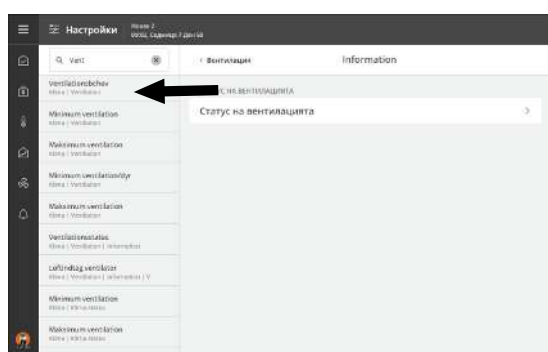
Лесно е да се търсят индивидуални функции на контролера.

Отворете страницата **Settings** (Настройки) с натискане на  .



Използвайте полето за търсене отляво, за да търсите в менютата.

Введете най-малко 3 знака за търсене.



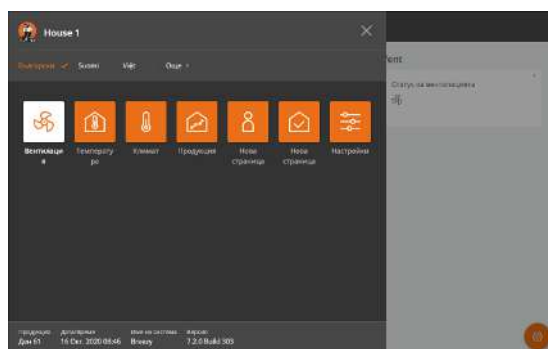
Резултатът се показва под полето за търсене отляво на екрана. Пътят за отделните менюта също е показан, например: **Climate (Климат) | Ventilation (Вентилация) | Information (Информация)**.

Натиснете резултата от едно търсене, за да отидете директно в това меню.

Натиснете X в полето за търсене, за да отстраните резултатите от търсенето отново.

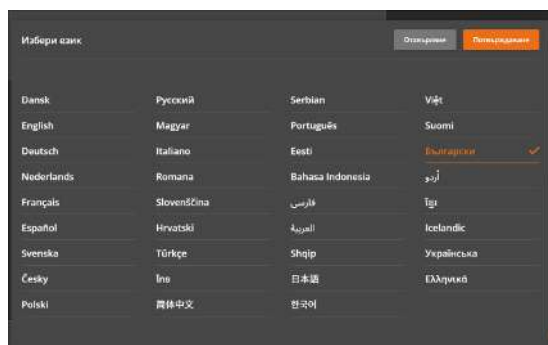
3.8 Избор на език

Натиснете **Overview** (Преглед)  за да отворите менюто.



Избраният език е показан с отметка.

Ако необходимият език не е показан, натиснете **More** (Още).



Изберете езика от списъка. Натиснете **Confirm** (Потвърждавам).

Обърнете внимание на това, че имената на функциите (като 24-часови часовници, водомери), страници и програми, които са именувани от потребителя, не са преведени.

Те са с фабричните имена на английски език.

3.9 Парола

☒  Този раздел се отнася само за сгради, където е активирана функцията Парола.

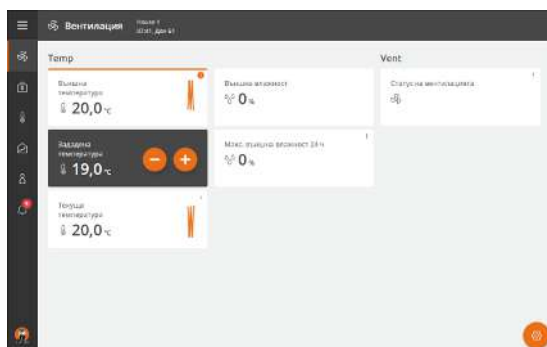
Контролерът може да бъде защитен срещу неупълномощена работа с употребата на пароли. Тази функция може да бъде активирана в менюто   | **Management (Управление) | Use password (Употреба на парола)**.

За да получите достъп до промяна на дадена настройка, трябва да въведете парола, която съответства на потребителското ниво, в което се намира съответната функция (Ежедневно, Разширено и Сервизно).



Въведете кода.

След въвеждане на паролата контролерът може да бъде управляван на съответното потребителско ниво. След 10 минути без операции потребителят автоматично се отписва.



Изберете страница след операцията. След 1 минута контролерът ще изиска отново въвеждане на парола.



Активирайте функцията **Use password for technical menu only** (Употреба на парола само за техническото меню), за да накарате контролера да изисква **Service** (Сервизна) парола само когато потребителят иска да промени настройките в менютата **Installation** (Инсталиране), **Calibration** (Калибриране) и **Service** (Сервиз).

Можете да промените паролата за всяко от трите потребителски нива в менюто   | **Management (Управление) | Password (Парола)**.

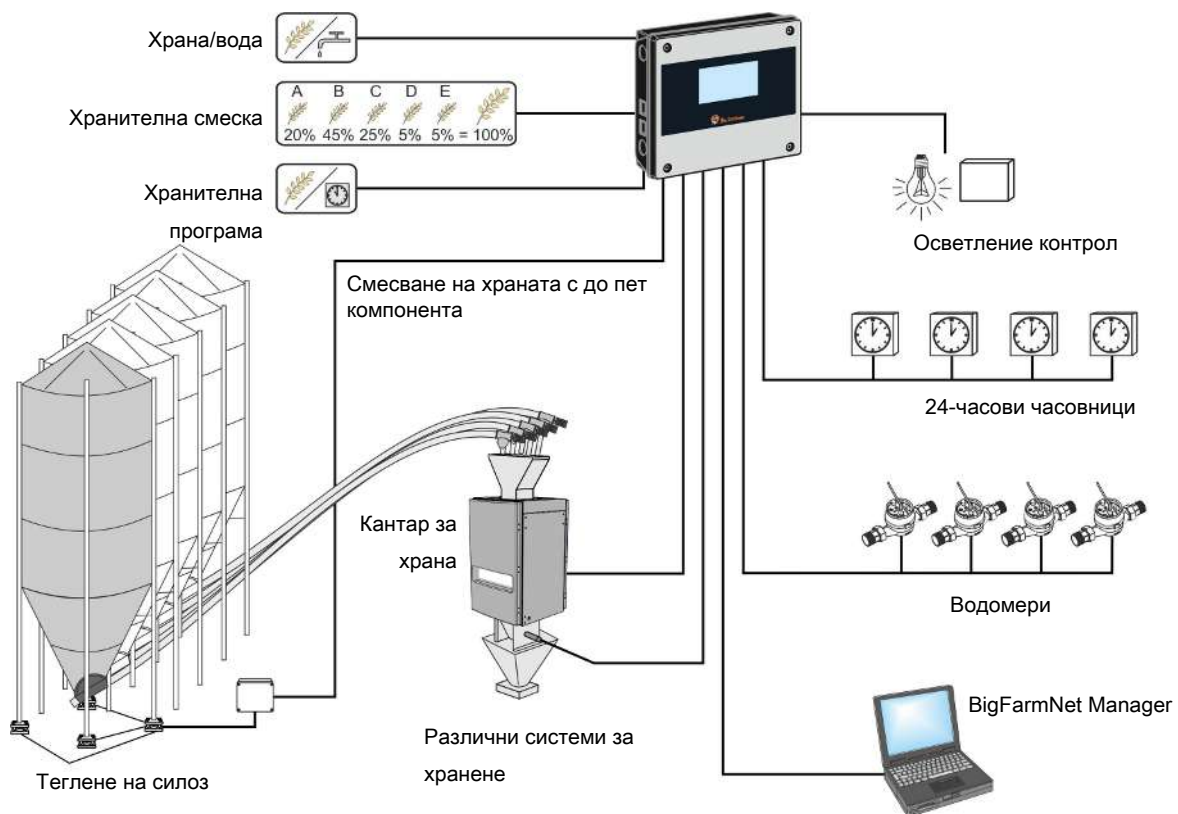
За да получите достъп до промяна на една парола, трябва да въведете валидната парола.

Потребителско ниво	Дава достъп до	Фабрично зададен код
Ежедневен преглед (без влизане)	Въвеждане на броя на животните: Фина настройка на температурата, влажността и качеството на въздуха	
Ежедневно	Ежедневно Промяна на зададени стойности	1111
Разширена	Ежедневно + разширено: Промяна на настройки на криви и аларми Настройте контролера на сградата в ръчен режим	2222
Сервиз	Ежедневно + разширено + сервизно: Промяна на настройките в Техническото меню	3333

**Ограничаване на достъпа до управлението на контролера на сградата**

Препоръчваме ви да промените паролите по подразбиране и след това да промените паролите периодично.

4 Продукция



4.1 Животни

Менюто може да бъде използвано за проследяване на текущия брой животни в животновъдната сграда. Информацията относно броя на заредените и прехвърлените животни, например, помага за формиране на основа за изчисления на контрола за управление на производството. Ключовите цифри като смъртност и съотношение храна/животно с това за зависими от въведените правилни числа.

Добавяне/премахване на животни

Контролерът изчислява на периодична база броя на живите животни, броя на умрелите животни вчера и смъртността в животновъдната сграда.

Можете също да регистрирате броя на заредените животни в началото на партида, причините за бракуване и т.н.

Контролерът може да покаже дали регистрациите са извършени сутринта или вечерта и общия брой на всеки тип регистрации за цялата партида. Изчисленията от предишни регистрации могат да се видят в компютърната програма за управление BigFarmNet Manager.

Production (Производство) | Animals (Животни) | Animals (Животни)

Живи животни	Показва броя на живите животни.
--------------	---------------------------------

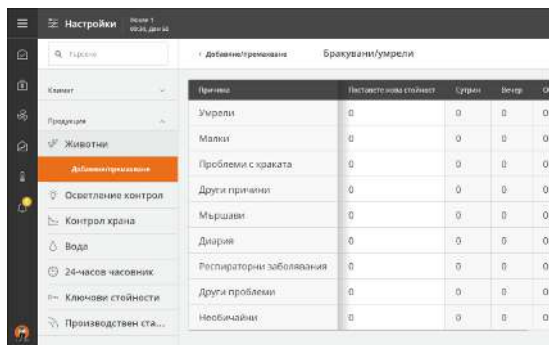
Production (Производство) | Animals (Животни) | Add/remove (Добавяне/премахване)

Бракувани/умрели	Въведете броя на животните в категориите за бракувани/умрели.
Добавяне/премахване	Въведете броя на премахнатите или добавените животни в животновъдната сграда в различните категории.
Заредени животни	Въведете общия брой животни при стартиране. Ако са добавени или премахнати животни от животновъдната сграда в хода на партидата, това трябва да бъде регистрирано в менюто Add/remove animals (Добавяне/премахване на животни) или Number of dead animals (Брой на умрели животни).

Production (Производство) | Animals (Животни) | Mortality (Смъртност)

Брой на умрели животни	Показва общия брой на умрелите животни. Тук е възможно да се въведе също и брой вместо в менюто Culled/dead animals (Бракувани/умрели птици). Въведеният брой се включва в регистрациите в Culled/dead animals (Бракувани/умрели птици) в Dead category (Категория на умрелите).
Брой на умрелите животни днес	
Брой на умрелите животни вчера	Показва общия брой на умрелите животни.
Смъртност	Показва общата изчислена смъртност в проценти.
Преживяемост	Показва процента на живите животни в сравнения с броя заредени животни.
Бракувани/умрели птици	Изберете причина и след това въведете причината за бракуваните/умрелите птици.

4.1.1.1 Бракувани/умрели птици

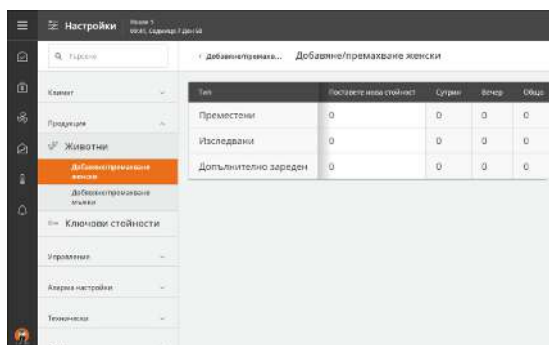


Причина	Последен макс. стойност	Сутрин	Вечер	Общо
Умрели	0	0	0	0
Малки	0	0	0	0
Проблеми с краката	0	0	0	0
Други причини	0	0	0	0
Мършави	0	0	0	0
Диария	0	0	0	0
Респираторни заболявания	0	0	0	0
Други проблеми	0	0	0	0
Необичаен	0	0	0	0

Показва причината и броя бракувани/умрели птици.

Този брой се използва за изчисляване на смъртността.

4.1.1.2 Добавяне/премахване на животни

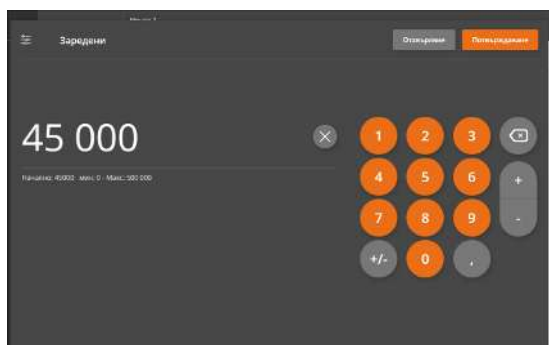


Тип	Последен макс. стойност	Сутрин	Вечер	Общо
Преместени	0	0	0	0
Изследвани	0	0	0	0
Допълнително зареден	0	0	0	0

Въведете броя на животните в съответната категория.

Тези цифри нямат значение за изчисляване на смъртността.

4.1.1.3 Заредени животни



Въведете общия брой животни при стартиране на партидата.

Ако са добавени или премахнати животни от животновъдната сграда в хода на партидата, това трябва да бъде регистрирано в менюто **Add/remove animals** (Добавяне/премахване на животни) или **Culled animals** (Бракувани животни).

Важно е броят да е правилен, защото това е критично важно за изчисляването на ключови числа.

4.1.2 Меню Животни

 |  | **Production (Производство)** |  | **Animals (Животни)**

Животно	Живи животни
Добавяне/ премахване на животни	Бракувани/умрели птици Добавяне/премахване на животни Заредени животни
Смъртност	Брой на умрели животни Брой на умрелите животни вчера Смъртност Преживяемост

В менюто  | **Technical (Техническо)** | **Installation (Инсталиране)** | **Manual installation (Ръчно инсталиране)** | **Production (Производство)** | **Animals (Животни)** изберете дали менюто да показва женски и мъжки, само женски или само мъжки.

4.2 Везни за птици

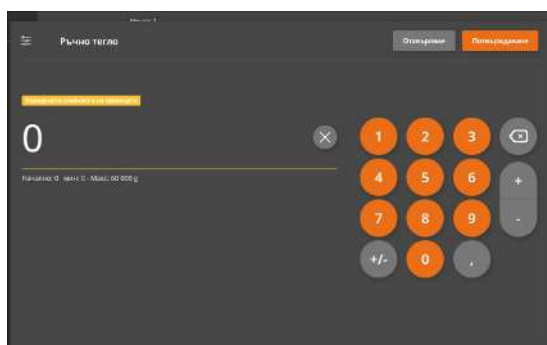
☒  Този раздел се отнася само за сгради с везни за птици.
☐ 
☐ 

За постигане на оптимални производствени нива е важно прирастът на животните да следна препоръките на животновъдната компания. Количеството храна може да бъде променено за регулиране на прираста.

Тегленето може да бъде извършвано автоматично с инспекционно тегло или ръчно.

С автоматично теглене контролерът изчислява тези ключови числа.

- Средно тегло
- Нарастване
- Коефициент на вариация
- Еднородност
- Брой претегляния за всеки везни за птици
- Брой на регистрациите



В режим на ръчно теглене трябва да въведете средното тегло на животните в производствения контролер сами.

Ръчното теглене трябва да се извършва в един и същи ден и час от седмицата и точно преди хранене, за да се гарантира, че претеглянията са сравними.

Production (Производство) | Bird scale (Везни за птици)

Ръчно тегло	Въвеждане на средната стойност от вашите ръчни претегляния. Стойността се използва като база за изчисленията на производствения контролер. Тегло на животните на ден № 7, 14, 21, 28, 35, 42 ... Или числата на един и същ ден се използват в референтните криви на контролера (ако се използва и автоматично теглене). Тегло на най-малко 100 птици или 0,5 % от партидата. Препоръчително е да използвате най-малко 4 претегляния равномерно разпределени в сградата.
Инспекционно тегло	Инспекционното тегло може да се използва като база за сравнение за автоматичните претегляния. Въвеждане на средната стойност от вашите ръчни претегляния. Тегло на животните на ден 7, 14, 21, 28, 35, 42 ... или на едни и същи дни се използва в референтните криви на контролера. Тегло на най-малко 100 птици или 0,5 % от партидата. Препоръчително е да използвате най-малко 4 претегляния равномерно разпределени в сградата.
Средно тегло	Изчисление на средното тегло на животните от производствения контролер на база на регистрациите от кантарите за животни.
Нарастване	Нарастването на животните през последните 24 часа.

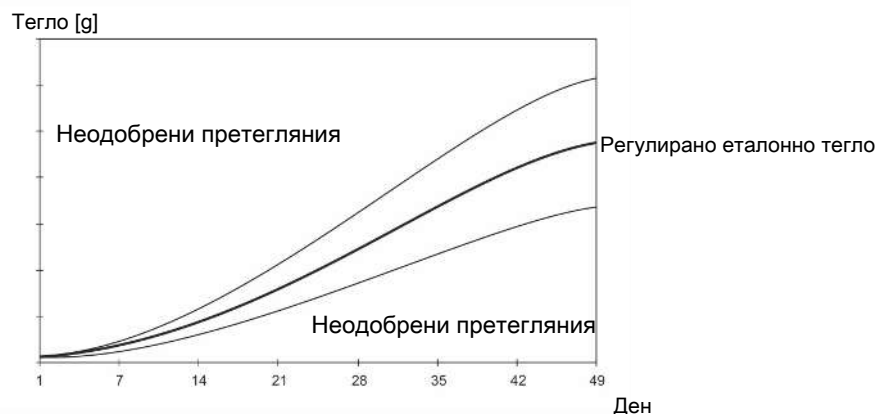
Коефициент на вариация	Процентното отклонение на теглото на животно по отношение на средното тегло. Колкото по-висока е относителното стандартно отклонение, толкова по-малко равномерни са животните.
Еднородност	Процентът на животните, теглото на които е в рамките на граница $\pm 10\%$ от средното тегло, т.е. колко равномерно е теглото на животните.
Брой претегляния	Брой претегляния през последните 24 часа. Трябва да има най-малко 100 одобрени претегляния дневно (претегляния в рамките на границите на търсене). Твърде малко претегляния може да се дължат на: - Кантар поставен в зона с твърде малко животни и с твърде малка активност. - Search limit (Границата на търсене) е неправилна.
Брой на регистрациите	Брой на стабилните претегляния по-високи от 25 грама регистрирани в последните 24 часа.
Средно некоригирано	Измереното средно тегло преди употребата на корекционен фактор.
Регулирано еталонно тегло	Очакваното тегло на животните в текущия номер на деня. То се базира върху стойностите в кривата на партидата (в меню Management (Управление) Batch curves (Криви на партиди) Production (Производство) Bird scale (Везни за птици) Reference (Еталон)). Но производственият контролер адаптира еталонното тегло, за да включи възможно най-много претегляния.
Positive search limit (Положителна граница на търсене)/Negative search limit (Отрицателна граница на търсене)	За пресяване на резултатите от претегляния, които не произтичат от теглото на едно животно, производственият контролер използва граница на търсене. Резултати от претегляния, които са зададен процент над или под тази граница, не се използват. Вижте също и раздел Граници на търсене [► 29]
Корекционен фактор	Задаване на корекционен фактор за компенсиране на твърде много претегляния на по-леки животни. Изчисленията на контролера вземат под внимание различните размери и поведение на животните. Стойността може да бъде зададена като крива на партидата (в менюто Management (Управление) Batch curves (Криви на партиди) Production (Производство) Bird scale (Везни за птици) Correction factor (Корекционен фхактор)).
Период за деактивиране на везните за птици	Задаване на период от време, когато животните не са претегляни автоматично. Вижте също и раздела Период на изключване [► 30].
Сигнал везни за птици	Текущото тегло регистрирано от везните за птици (не се показва за ръчно претегляне).



Ние препоръчваме да калибрирате везните за птици най-малко веднъж на партида. Вижте също и Техническото ръководство.

4.2.1.1 Граници на търсене

Контролерът одобрява само претегляния в рамките на отклонението в проценти от регулираното еталонно тегло.



1: Пример за граница на търсене по отношение на еталонното тегло

Ден	Еталонно тегло [g]	+/- 15% [g]	Минимални стойности [g]	Максимални стойности [g]
1	42	12,6	29,4	54,6
7	162	48,6	113,4	210,6
14	419	125,7	293,3	544,7
21	785	235,5	549,5	1020,5
28	1223	366,9	856,1	1589,9
35	1794	538,2	1255,8	2332,2
42	2143	642,9	1500,1	2785,9
49	2483	744,9	1738,1	3227,9

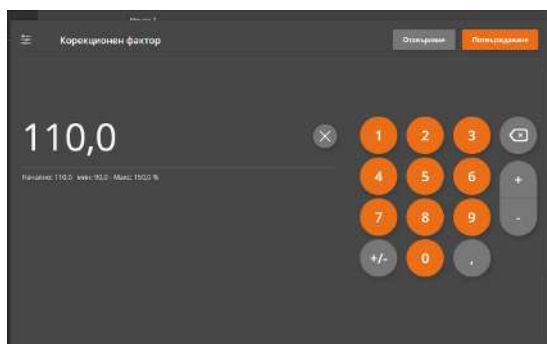
Пример за изчислени, приети минимални и максимални претегляния при граница на търсене от 15%.

4.2.1.2 Корекционен фактор

Production (Производство) | Bird scale (кантар за птици) | Bird scale (Везни за птици)

Естественото поведение на бройлерите означава, че по-тежките бройлери не стъпват върху везните за птици толкова често колкото по-леките бройлери. Регистрациите от везните могат поради това да показват тегло, което е по-ниско от действителното тегло на бройлерите.

Можете да зададете корекционен фактор, **Correction factor** (Корекционен фактор) за компенсиране на отклонението на теглото. С помощта на корекционния фактор производственият контролер коригира регистрираното тегло в зависимост от възрастта на животните.



От завода-производител производственият контролер е предварително настроен с крива за корекционния фактор, който можете да регулирате със своите собствени наблюдения в хода на партидата.

За задаване на корекционен фактор трябва да изчислите с колко регистрираното тегло е по-ниско от зададеното кланично тегло (в проценти).

Кланично тегло: 2190 g

Окончателно тегло на
производствения контролер:

Изчисление: $2190 / 2110 \times 100\% = 103,8\%$

Корекционен фактор: Приблиз. 104%

Пример за изчисляване на корекционен фактор на базата на фабрично зададената стойност.

Препоръчваме корекционния фактор да бъде регулиран за текущите животни.

Това може да се направи чрез задаване на корекционния фактор на 100% и извършване на често ръчно претегляне по време на първите 1-2 партии. Сравнете резултатите от теглото с тегловната еталонна крива и регулирайте корекционния фактор.

Използвайте кланичното тегло от кланицата като последна точка от кривата.

Обърнете внимание на загубата на тегло от животните по време на улавяне, транспортиране и престой в кланицата. Ако е възможно, попитайте кланицата относно загубата на тегло.

От последното хранене до претеглянето в кланицата	Загуба на тегло в грамове на животно
< 6 часа	0-20
6-8 часа	40-50
8-12 часа	60-70

1: Индикативни числа за загубата на тегло [g]

4.2.1.3 Период на изключване

Production (Производство) | Bird scale (кантар за птици) | Bird scale (Везни за птици)

При хранене животните ядат и пият много за кратко време и тяхното тегло поради това също нараства много. За периода след хранене теглото на птиците поради това е "фалшиво".

За получаване на правилно средно тегло на животните всички претегляния трябва да бъдат игнорирани за даден период по време на и след хранене. Производственият контролер ще прекъсне тегленето за периода от време зададен от вас.

Ако зададете **Start** (Стартиране) и **Stop** (Спиране) в едно и също време, претеглянето няма да бъде прекъсвано (фабричната настройка е 00:00). С настройката **Start 23:00** (Стартиране 23:00) и **Stop 02:00** (Спиране 02:00) претеглянето се прекъсва за 3 часа от единия ден до следващия ден.

4.2.2 Меню Везни за птици



Production (Производство) | Bird scale (Везни за птици)

Отнася се само за

Ръчно тегло

Инспекционно тегло

С електронни везни

Средно тегло Средно тегло

Везни за птици	Везни за птици (1-12)	Нарастване
		Коефициент на вариация
		Еднородност
		Брой претегляния
		Брой на регистрациите
		Средно некоригирано
		Регулирано еталонно тегло
		Положителна граница на търсене
		Отрицателна граница на търсене
		Корекционен фактор
		Период за деактивиране на везните за птици
		Сигнал везни за птици

4.3 Управление на осветлението

☒  Този раздел се отнася само за сгради с управление на осветлението.

Контролерът има 3 типа програмирано осветление: главно осветление, подчинено осветление и спомагателно осветление както и ръчно управлявана инспекционна светлина. Измежду другите неща осветлението може да бъде използвано за регулиране на поведението на животните през деня, тъй като увеличената интензивност на осветлението увеличава активността, а намалената интензивност на осветлението намалява активността.

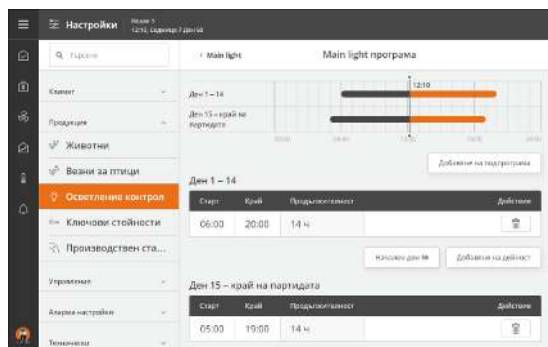
Всеки тип осветление има различни опции за настройка в зависимост от начина на инсталиране и разположението на осветлението.

	Метод	Програма	Интензивност на осветлението
Главен	Стандартно (димер)	Да	Зазоряване/здрач
		Намалено главно осветление	Фиксирано ниво
	Гъвкаво (димер)	Да	До 30 точки на ден
	Стандартно (ВКЛ./ИЗКЛ.)	Да	Не
Подчинено устройство	Стандартно (димер)	Без отклонение към главното	Зазоряване/здрач
	Стандартно (ВКЛ./ИЗКЛ.)	Без отклонение към главното	Не
Спомагателен	Гъвкаво	Да	До 30 точки на ден
Инспекция	Ръчно (автоматично спиране)	Не	Фиксирано ниво

4.3.1 Светлинна програма

Функцията управление на осветлението работи с помощта на 24-часов часовник с до 16 светлинни програми.

Контролерът поддържа времената на стартиране и спиране на всяка светлинна програма от номера на един ден до следващия. Това означава, че ако имате една светлинна програма за ден 1 и нова светлинна програма за ден 7, дните 2-6 ще следват светлинната програма за ден 1.



За всеки номер на ден трябва да зададете:

- Активности (до 16)
- Време за стартиране
- Време за спиране

Натиснете полето в колоната **Start** (Стартиране), за да промените времето за стартиране.

Натиснете полето в колоната **End** (Край), за да промените времето за спиране.

Натиснете **Add activity** (Добавяне на активност) за нов период и след това задайте времето за стартиране и спиране.

Натиснете полето **Start day no.** (Номер на деня за стартиране) за възможна промяна на номера на деня за периода.

За добавяне на номер на ден натиснете **Add sub program**. (Добавяне на подпрограма)

Блоковете на линията на времето показват кога и за колко дълго се включва осветлението.

Натиснете  за изтриване на период.

В деня преди първия ден осветлението се включва за всичките 24 часа със същата интензивност на осветлението като за **Day 1** (Ден 1).

4.3.2 Главно осветление

Production (Производство) | Light control (Управление на осветлението) | Main light (Главно осветление)

Програма за главното осветление	Меню за настройка на светлинни програми (макс. 16) Контролерът на сградата автоматично регулира осветлението в сградата на базата на стойностите указани в менюто Light program (Светлинна програма). Програмата е зададена по начина описан в раздела Светлинна програма [► 31].
Състояние на главното осветление	Отчитане дали главното осветление е ВКЛ. или ИЗКЛ.
Интензивност на главното осветление	Настройка на интензивността на осветлението за главното осветление (със светлинен димер).
Интензивност на изключване на главното осветление	Настройка на минималното ниво на осветлението (със светлинен димер). Настройка на интензивността на осветлението, когато светлинната програма е ИЗКЛ.
Интензивност на главното осветление сега	Показва текущата интензивност на осветлението.
Стойност на сензора на главното осветление	Отчитане на текущата интензивност на осветлението чрез светлинен сензор (със светлинен сензор). Когато има повече сензори, контролерът на сградата показва средна стойност.
Dusk and dawn (Смрачаване и зазоряване) (Само при стандартно)	Настройка на периоди с увеличаване и намаляване на интензивността на осветлението за прехода между светлина и тъмнина в сградата. Вижте също и раздела Зазоряване и смрачаване [► 33]. На разположение само в сгради със светлинни димери.

Настройки за гъвкаво главно осветление

(само при гъвкаво)

Меню за настройка на светлинни програми.

Контролерът автоматично регулира осветлението в сградата на базата на стойностите указани в менюто.

Програмата е зададена по начина описан в раздела Настройки на гъвкаво осветление [▶ 35].



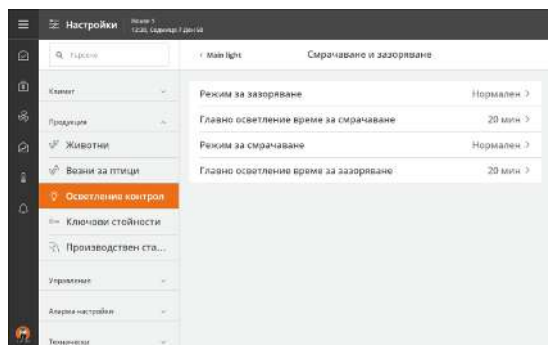
Моля, обърнете внимание, че може да има корелация между кълване на пера, нараняване, смъртност и интензивността на осветлението в сградата.

4.3.3 Зазоряване и смрачаване



Този раздел се отнася само за сгради със стандартно управление на осветлението.

Когато се използва светлинен димер, нивото на осветлението може да бъде управлявано така, че периодът на осветлението да стартира със “зазоряване”, при което осветлението се променя от “нощно” на “дневно”. По подобен начин периодът на осветление завършва със “смрачаване”.



През зададения период контролерът на сградата променя осветлението до необходимото ниво.

Периодите на зазоряване и смрачаване могат да бъдат зададени независимо.

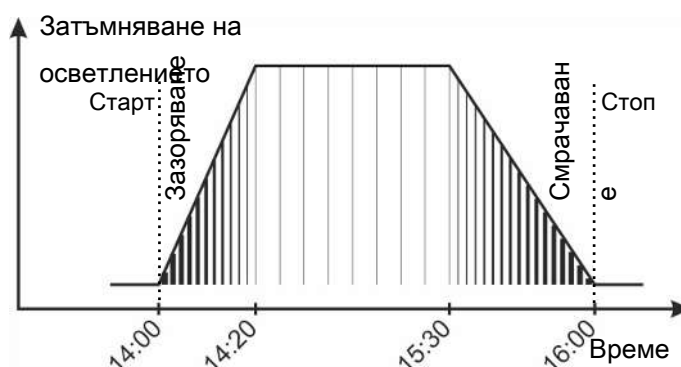
Задайте продължителността на отделните периоди, както и стойността на интензивността на осветлението, когато периодът завърши.

Време за стартиране: 14:00

Зазоряване: 00:20

Смрачаване: 00:30

Време на спиране: 16:00

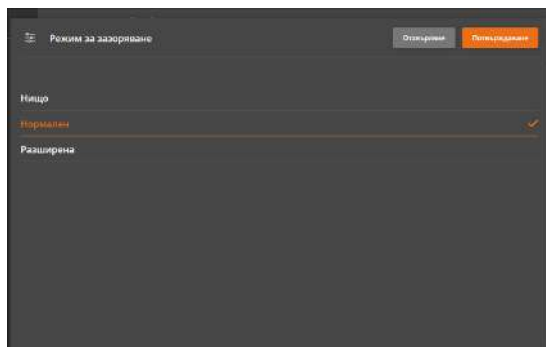


2: Затъмняване на нормално осветление

Зазоряването и смрачаването са интегрирани в периода на осветление.

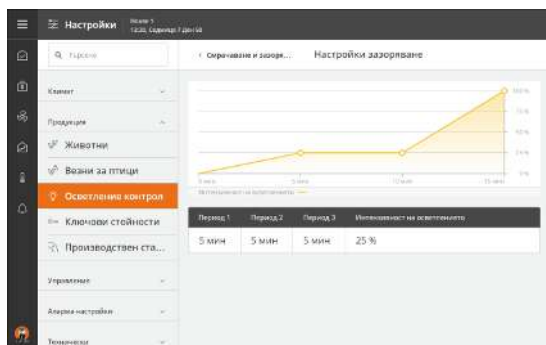
4.3.3.1 Зазоряване и смрачаване - разширено

Периодите на зазоряване и смрачаване могат да следват избрана последователност от време независимо един от друг: **Normal** (Нормална) или **Advanced** (Разширена).



Normal (Нормална): През зададения период контролерът на сградата променя осветлението до необходимото ниво

Advanced (Разширена): През три периода контролерът на сградата променя осветлението до необходимото ниво.



Разширена

Задайте продължителността на отделните периоди, както и стойността на интензивността на осветлението, когато периодът завърши.

Production (Производство) | Light control (Управление на осветлението) | Catching (Улавяне)

Осветление улавяне Улавяне. Показва статуса на осветлението на улавяне. Вижте също и раздела Улавяне [▶ 71].

4.3.4 Намаляване на главното осветление

☒ ☐ ☐ Този раздел се отнася само за сгради с управление на осветлението.

Функцията е предназначена за промяна на нивото на осветление през зададен период на всеки 24 часа за регулиране на поведението на животните. По-ниско ниво на осветлението ще успокои животните.

Production (Производство) | Light control (Управление на осветлението) | Main light (Главно осветление) | Reduce main light (Намаляване на главното осветление)

Намаляване на състоянието на главното осветление Отчитане дали намаляването на главното осветление е ВКЛ. или ИЗКЛ. Функцията може да бъде именувана според необходимостта в менюто  |  | **Technical (Техническо) | Installation (Инсталиране) | Manual installation (Ръчно инсталиране) | Production (Производство) | Light control (Управление на осветлението) | Light control settings (Настройки на управлението на осветлението) | Name (Име).**

Изместване на стартирането Намаляването на осветлението стартира след като светлинната програма е стартирана. Настройка колко дълго след.

Изместване на спирането Намаляването на осветлението спира преди светлинната програма да спре. Настройка колко дълго преди.

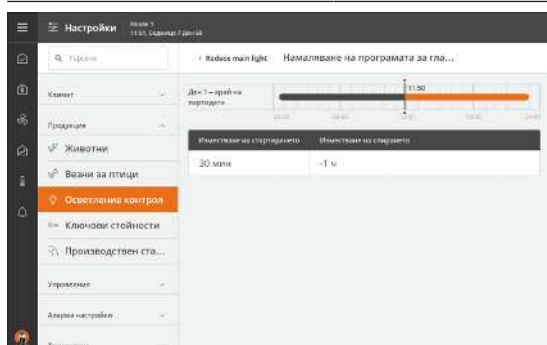
Намаляване на програмата за главното осветление Показва как намаляването на осветлението е настроено в сравнение с програмата за главното осветление.

Намаляване на интензивността на главното осветление на Настройка на нивото на интензивността на осветлението, до което трябва да бъде намалено главното осветление.

Време до намаляване на главното осветление

Настройка колко време трябва да мине от стартирането и спирането на намаляването на осветлението до връщане на интензивността на осветлението до нормалното ниво.

Време до възстановяване на главното осветление



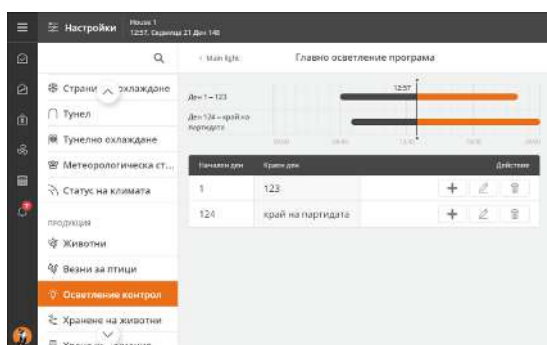
Изместването на стартирането и изместването на спирането трябва да бъдат в рамките на времето на ВКЛ. на светлинната програма.

4.3.5 Настройки на гъвкаво осветление

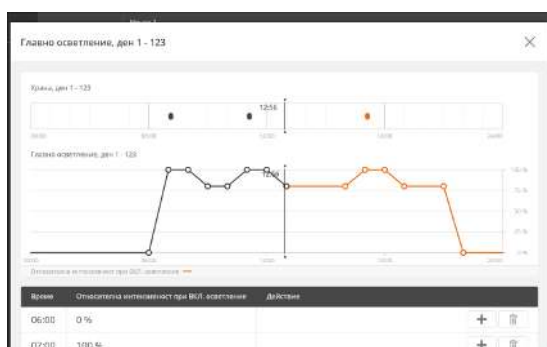
Когато управлението на осветлението е настроено за **Flexible** (Гъвкаво), интензивността на осветлението може да бъде регулирана в рамките на период(и) с до 30 точки и може да бъде регулирана процентно в сравнение с 100% интензивност на осветлението за периоди от време през деня.



Може да е от полза да се стартира с настройка на време на стартиране и спиране, когато интензивността на осветление е 0% за ограничаване на осветлението през периода, след което можете да зададете отделни периоди от време, в които интензивността на осветлението трябва да се различава от 100%.



Натиснете + за създаване на нова програма и натиснете полето **Start day** (Ден на стартиране), за да промените деня на стартиране.



Натиснете инструмента за редактиране , за да зададете интензивността на осветлението в течение на времето за всяка от програмите.

Натиснете полето **Time** (Време), за да промените времето.

Натиснете полето **Intensity relative to Light ON** (Относителна интензивност при ВКЛ. осветление) за да зададете интензивността на осветлението през това време.

Натиснете + за добавяне на точка в програмата.

Натиснете  за изтриване на време/точка.



Когато използвате хранене на животни и когато е създадена програма за хранене, времената за тази програма могат да се видят в менюто за настройка за **Flexible main light program** (Програма за гъвкаво главно осветление) и можете да регулирате интензивността на осветлението по отношение на времената на хранене.

4.3.6 Подчинено осветление

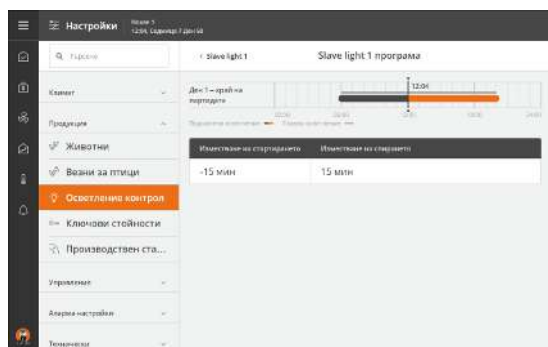
Подчиненото осветление включва и изключва осветлението изместено по отношение на главното осветление.

Изместването може да бъде зададено с изместване на стартирането и спирането за всяко подчинено осветление.

Production (Производство) | Light control (Управление на осветлението) | Slave light (Подчинено осветление)

Програма на подчинено осветление 1	Меню за настройка на светлинни програми. Програмата е зададена по начина описан в раздела Светлинна програма [► 31].
Състояние на подчинено осветление 1	Отчитане дали подчиненото осветление е ВКЛ. или ИЗКЛ.
Изместването на стартирането се отнася за	Настройка дали подчиненото осветление трябва да бъде изключено с изместване към настройките на стартирането или спирането в светлинната програма.
Изместване на стартирането, когато главното осветление е включено	Настройка на изместването на включване на подчиненото осветление по отношение на настройките на светлинната програма. Изместването може да бъде зададено като положителна или отрицателна стойност в зависимост от това дали подчиненото осветление трябва да бъде включено преди или след главното осветление.
Изместването на спирането се отнася за	Настройка дали подчиненото осветление трябва да бъде изключено с изместване към настройките на стартирането или спирането в светлинната програма.
Изместване на спирането, когато главното осветление е изключено	Настройка на изместването на изключването на подчиненото осветление по отношение на настройките на светлинната програма. Изместването може да бъде зададено като положителна или отрицателна стойност в зависимост от това дали подчиненото осветление трябва да бъде включено преди или след главното осветление.
Интензивност на подчинено осветление 1	Настройка на интензивността на осветлението за подчиненото осветление (със светлинен димер).
Интензивност на изключване на подчинено осветление 1	Настройка на минималното ниво на осветлението (със светлинен димер). Настройка на интензивността на осветлението, когато светлинната програма е ИЗКЛ.
Интензивност на подчинено осветление 1 сега	Показва се текущата интензивност на осветлението.
Стойност на светлинен сензор	Отчитане на текущата интензивност на осветлението чрез светлинен сензор (със светлинен сензор). Когато има повече сензори, контролерът на сградата показва средна стойност.
Смрачаване и зазоряване	Настройка на периоди с увеличаване и намаляване на интензивността на осветлението за прехода между светлина и тъмнина в сградата. Вижте също и раздела Зазоряване и смрачаване [► 33]. На разположение само в сгради със светлинни димери.

Когато за подчиненото осветлението се използва светлинен димер, интензивността на осветлението, интензивността на изключване на осветлението и настройките на изместването на интензивността на осветлението функционират както е описано за главното осветление



Пример за изместване на подчиненото осветление. Програмата за главното осветление е показана над програмата за подчиненото осветление в менюто.

4.3.7 Спомагателно осветление

Измежду другите неща може да бъде използвано спомагателно осветление, например, контролно осветление съгласно отделна светлинна програмва в конкретни части на животновъдната сграда. Спомагателното осветление има същите опции за настройка като гъвкавото главно осветление, вижте Настройки на гъвкаво осветление [► 35].

Production (Производство) | Light control (Управление на осветлението) | Extra light (Спомагателно осветление)

Програма на спомагателно осветление 1	Меню за настройка на светлинни програми. Програмата е зададена по начина описан в раздела Настройки на гъвкаво осветление [► 35].
Състояние на спомагателно осветление 1	Показва дали главното осветление е ВКЛ. или ИЗКЛ.
Интензивност на спомагателно осветление 1	Настройка на интензивността на осветлението за спомагателното осветление.
Интензивност на изключване на спомагателното осветление	Настройка на минималното ниво на осветлението. Настройка на интензивността на осветлението, когато светлинната програма е ИЗКЛ.
Интензивност на спомагателно осветление 1 сега	Показва се текущата интензивност на осветлението.
Стойност на сензора на спомагателното осветление	Отчитане на текущата интензивност на осветлението чрез светлинен сензор (със светлинен сензор). Когато има повече сензори, контролерът на сградата показва средна стойност.

ZeusLED осветление

Точки в програмата за цвета на светлината	Настройка на броя пъти, които цветът на светлината трябва да може да се промени по време на 24 часа.
Програма за цвета на светлината	Меню за настройка на времето и цвета на светлината (по Келвин). Контролерът автоматично регулира цвета на светлината в животновъдната сграда на базата на стойностите указани в менюто Light color program (Програма за цвета на светлината).

4.3.8 Инспекционна светлина

Инспекционната светлина се използва за включване на осветлението в сградата в тъмни периоди. Светлината се включва с бутон в менюто или външен бутон.

Production (Производство) | Light control (Управление на осветлението) | Inspection light (Инспекционна светлина)

Инспекционна светлина	Активиране на инспекционната светлина. Осветлението автоматично се връща към нормалното след зададеното време.
------------------------------	--

4.3.9 Меню Управление на осветлението

 Production (Производство) Light control (Управление на осветлението)		Отнася се само за
Главно осветление	Програма за главното осветление	
	Състояние на главното осветление	
	Интензивност на главното осветление	
	Интензивност на изключване на главното осветление	
	Интензивност на главното осветление сега	
	Стойност на сензора на главното осветление	
	Цвят на главното осветление	
Точки в програмата за цвѳта на светлината	Време/цвят на светлината	
Програма за цвѳта на светлината		
Смрачаване и зазоряване	Режим за зазоряване	При Standard (Стандартно)
	Главно осветление време за смрачаване	
	Режим за зазоряване	
	Режим за смрачаване	
	Главно осветление време за зазоряване	
	Настройки на смрачаване	

	Намаляване главно осветление	Статус за намаляване на главното осветление Изместване на стартирането Изместване на спирането Намаляване на програмата за главното осветление Намаляване на интензивността на осветлението за главното осветление до Време до намаляване на главното осветление Време до възстановяване на главното осветление	
Настройки за гъвкаво главно осветление	Програма за гъвкаво осветление 1 - стартов ден 1	Време Относителна интензивност при ВКЛ. осветление	При Flexible (Гъвкаво)
Подчинено осветление	Програма на подчинено осветление 1 Състояние на подчинено осветление 1 Изместването на стартирането се отнася за Изместване на стартирането, когато главното осветление е включено Изместването на спирането се отнася за Изместване на стартирането, когато главното осветление е изключено Интензивност на подчинено осветление 1 Интензивност на изключване на подчинено осветление 1 Интензивност на подчинено осветление 1 сега Стойност на светлинен сензор Цвят на подчинено осветление 1		
	Смрачаване и зазоряване	Режим за зазоряване Време на главното осветление за зазоряване Настройки на зазоряването Режим за смрачаване	

		Време на главното осветление за смрачаване Настройки на смрачаването
Спомагателно осветление	Програма на спомагателно осветление 1 Състояние на спомагателно осветление 1 Интензивност на спомагателно осветление 1 Интензивност на изключване на спомагателното осветление Интензивност на спомагателно осветление 1 сега	
Настройки на спомагателното осветление	Програма за спомагателно осветление 1 - стартов ден 1	
Цвят на светлината	Програма за цвѳта на светлината Точки в програмата за цвѳта на светлината Цвят на светлината	
Инспекционна светлина	ВКЛ/ИЗКЛ	
Осветление улавяне		Бройлер

4.4 Контрол храна



Този раздел се отнася само за сгради с управление на храненето.

В зависимост от типа на управлението на храненето то може да бъде регулирано или по време, или по количество храна.

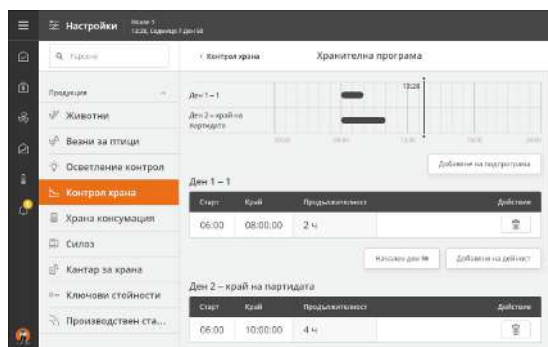
Можете да промените количеството храна чрез:

- увеличаване/намаляване на количеството храна на ден.
- промяна на номера на деня, в който количеството храна нараства в кривата на хранене.

4.4.1 Хранителни програми

Управлението на времето на хранене е регулирано с помощта на хранителните програми. Храненето следва предварително зададена програма, която определя в кое време на деня и максималната граница на продължителността на подаване на храната.

Хранителната програма може да съдържа до 16 програми стартиращи в различни дни. Една програма се поддържа от един до следващия номер на деня. Ако няма програми с по-висок номер на деня, програмата се прилага към останалата част от партидата.



За всеки номер на ден (до 16 дни) трябва да зададете:

- Номер на периодите за деня (1-16)
- Време за стартиране
- Продължителност

Натиснете полето в колоната **Start** (Стартиране), за да промените времето за стартиране.

Натиснете полето в колоната **Duration** (Продължителност), за да промените продължителността на храненето.

Натиснете **Add activity** (Добавяне на активност) за нов период и след това задайте времето за стартиране и продължителността.

Натиснете полето **Start day no.** (Номер на деня за стартиране) за възможна промяна на номера на деня за периода.

За добавяне на подпрограма към номер на ден натиснете **Add sub program**. (Добавяне на подпрограма)

Блоковете на линията на времето показват кога и за колко дълго се извършва храненето.

Натиснете  за изтриване на период.

Линията за хранене е изключена извън избраните периоди, но напречният шнек още може да пълни бункера на напречния шнек.

Ако времето за стартиране е зададено от 00:00 ч. до 24:00 ч., храненето ще се извършва за 24 часа.

В деня преди ден номер 1 (ден 0) релето за храната е винаги включено. Храненето поради това се извършва преди вкарване на нова партида в сградата.

Когато **Status** (Статусът) е **Empty house** (Празна сграда), храненето се прекъсва.

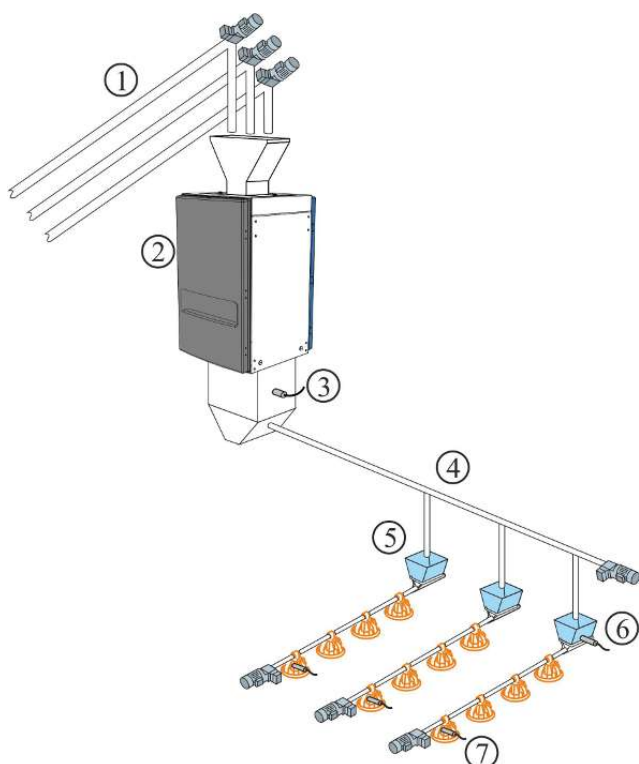
Количеството храна се определя в кривата на хранене на партидата в менюто **Management** (Управление).

Ако времето необходимо на животните да се хранят внезапно се промени, това може да бъде индикация за проблеми, които трябва да бъдат проверени допълнително.

Важно е да има подходящо ниво на осветление в сградата по време на хранене, така че животните да са активни и да търсят храната. Вижте също и раздела Управление на осветлението [► 31].

4.4.2 Управление на храненето - хранене в съд

По принцип системата за хранене е структурирана, както следва



1. Шнек на силоса – до пет типа храна
2. Кантар за храна
3. Сензор изискване на храна
4. Напречен шнек
5. Резервоар напречен шнек
6. Сензор в резервоар напречен шнек
7. Сензор за нивото в контролния съд

Когато инсталирането е извършено, настройте храненето в съд съгласно един от следните контролни методи: Вижте също и Техническото ръководство.

- Време контролирани
- Контролирани време и количество [► 43]
- Контролирани време и количество с разпределение [► 44]

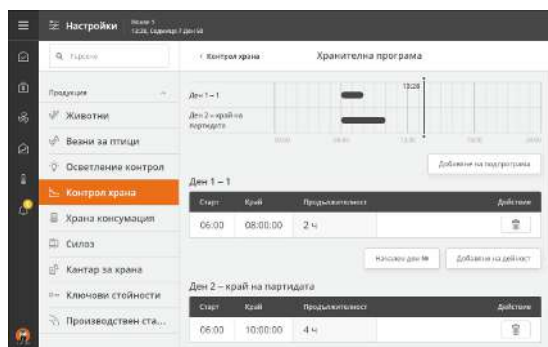
4.4.2.1 Хранене в съд управлявано по време

Храненето се извършва в периоди указани в програмата за хранене или светлинната програма.

Сензор в резервоара на напречния шнек на последната линия за хранене регистрира дали има изискване за подаване на храна. Ако е така, напречният шнек напълва всички резервоари през периода на хранене. Системата спира, когато сензорът се покрие с храна.

Production (Производство) | Feed control (Управление на храненето)

Храна състояние	Статусът показва дали системата за хранене е активна (ВКЛ./ИЗКЛ.). Системата за хранене работи съгласно настройките в хранителната програма.
Хранителна програма	Контролерът на сградата автоматично регулира храненето в сградата на базата на стойностите указани в менюто Хранителна програма. Хранителната програма е зададена по начина описан в раздела Хранителни програми [► 40].



Хранителна програма

Настройка на хранителната програма. Вижте раздел. Хранителни програми [► 40].

Менюто **Feed Program** (Хранителна програма) не се вижда, ако храненето от съд се управлява съгласно светлинна програма.

4.4.2.2 Хранене от съд с управлявано време и количество

Храната се дозира в количеството зададено в еталонната крива на хранене в менюто **Management (Управление) | Batch curves (Криви на партидата) | Production (Производство)** и в интервалите от време зададени в хранителната или светлинната програма.

Ако производственият контролер е част от мрежа с програмата за управление BigFarmNet Manager, еталонните криви трябва да бъдат зададени тук. Стойността на изместването може, обаче, да бъде зададена директно от контролера на сградата.

Храненето с управлявано време и количество може да бъде зададено да бъде активно само за част от партидата. Един ден на стартиране и ден на спиране указват в коя част от партидата трябва да бъде извършено управлявано по време и количество хранене (трябва да бъде зададено в менюто **Technical (Техническо) | Installation (Инсталиране) | Manual installation (Ръчно инсталиране) | Production (Производство) | Feed control settings (Настройки на управлението на храненето) | Controlled feeding (Управлявано хранене)**). Извън този период се използва само хранене с управление по време съгласно хранителната или светлинната програма.

Production (Производство) | Feed control (Управление на храненето)

Храна състояние	Статусът показва дали системата за хранене е активна (ВКЛ./ИЗКЛ.). Системата за хранене работи съгласно настройките в хранителната програма.
Текуща храна количество в този период	Отчитане на количеството храна, което подадено през този период до момента.
Количество храна за минал период	Отчитане на количеството храна, което подадено през предходния период.
Количество храна за обект	Отчитане на изчисленото количество храна за животните през този период.
Хранителна програма	Контролерът на сградата автоматично регулира храненето в сградата на базата на стойностите указани в менюто Хранителна програма. Хранителната програма е зададена по начина описан в раздела .
Разпределение на периодите на хранене	Настройка на разпределението на общото количество храна между периодите на хранителната програма. Вижте също и раздела Разпределение на периодите на хранене [► 44].

4.4.2.2.1 Разпределение на периодите на хранене

Програма	ден	Трай стартиране	Период 1	Период 2
Програ. 1	1	1	100.0 %	~
Програ. 2	2	2	50.0 %	50.0 %

Определен брой стартирания за всяка програма е зададен в хранителните програми.

Желаното количество храна за деня (както е указано в еталонната крива) може да бъде разделено между броя на стартиранията (периодите).

Ако един период се промени, производственият контролер автоматично регулира следващите стойности. Поради това правете промени така, че да следват последователността на периодите.

4.4.2.2.2 Хранене от съд с управлявано време и количество с разпределение

Production (Производство) | Feed control (Управление на храненето)

Храна корекция на количеството

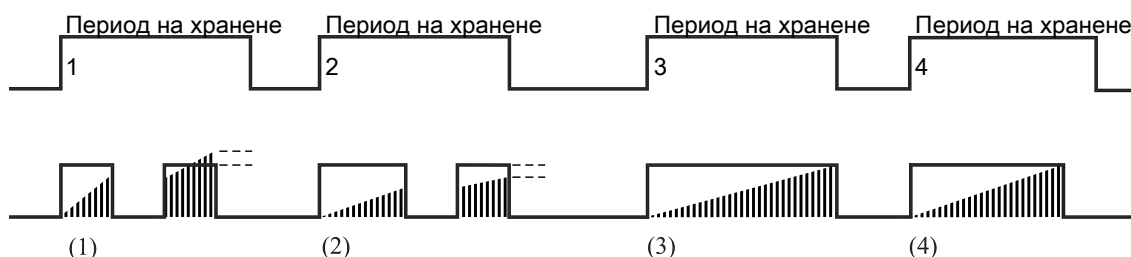
За хранене управлявано по време и количество производственият контролер изчислява дали консумираното количество съответства на необходимата консумация. Ако е използвано повече или по-малко от необходимото количество, производственият контролер автоматично адаптира количеството в следващите периоди.

Консумацията се проверява, когато животните завършат храненето си. Това означава, когато контролерът на сградата повече не регистрира консумация (**Check consumption when birds are full (Проверка на консумацията когато птиците са сити)**).

Ако е подадена повече храна, отколкото е необходимо, производственият контролер спира периода на хранене. Ако определено количество съответства на твърде много храна подадена по отношение на необходимото количество, то ще бъде извадено от необходимото количество храна за следващия период на хранене.

Ако е подадена по-малко храна от необходимата, производственият контролер ще стартира повторно хранене след пауза (**Feeding pause time (Време на пауза на хранене)**).

Ако необходимото количество сега е достигнато, производственият контролер спира периода на хранене. Ако количеството не е достигнато, храненето ще продължи докато необходимото количество храна бъде достигнато или периодът на хранене завърши. Ако необходимото количество храна не е достигнато преди края на периода на хранене, липсващото количество храна ще бъде прехвърлено към следващия период на хранене.



3: Пример за корекция на консумацията на храна през периодите.

(1) Твърде много храна е извадена от следващия период на хранене.

(2) Спряно е от хранителната програма. Твърде малко храна е прехвърлено към следващия период на хранене.

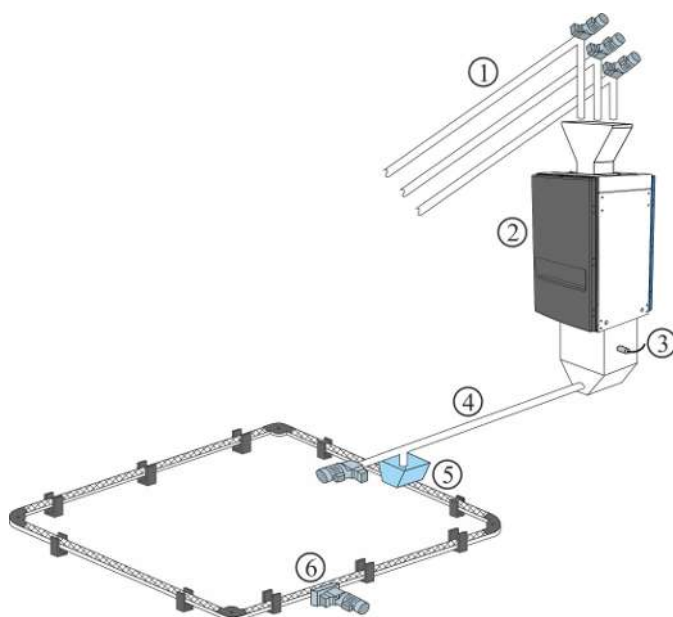
(3) Няма корекция. Храненето е спряно от хранителната програма. Количеството храна е необходимото.

(4) *Храненето спира преди да завърши периодът на хранене.* Животните не са се хранили за даден период от време (**Проверете консумацията, когато птиците са нахранени**) и са получили количеството на необходимата храна.

Направена е максимална корекция съгласно настройките в **Max. feed correction** (Макс. корекция на храна) и **Min. feed correction** (Мин. корекция на храна) в менюто   | **Technical (Техническо) | Installation (Инсталиране) | Manual installation (Ръчно инсталиране) | Production (Производство) | Feed control settings (Настройки на управлението на храна) | Controlled feeding (Управлявано хранене).** Вижте също и Техническото ръководство.

4.4.3 Управление на храненето - верижно хранене

По принцип системата за хранене е структурирана, както следва



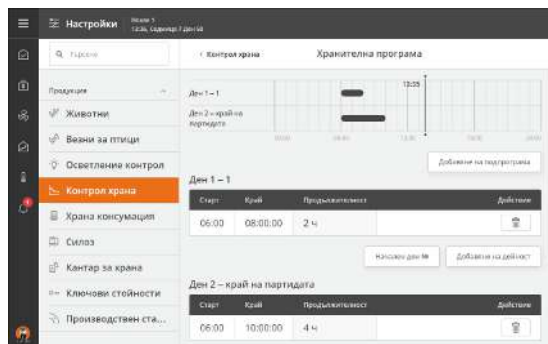
1. Шнек на силоса – до пет типа храна
2. Кантар за храна
3. Сензор изискване на храна
4. Напречен шнек
5. Резервоар напречен шнек
6. Система за верижно хранене

Когато инсталирането е извършено, верижното хранене се настройва към един от следните от следните контролни методи: Вижте също и Техническото ръководство.

- Време контролирани
- Управление съгласно светлинна програма

Верижното хранене управлява храненето чрез подаване на храна ежедневно за определен брой пъти по време на зададените периоди от време.

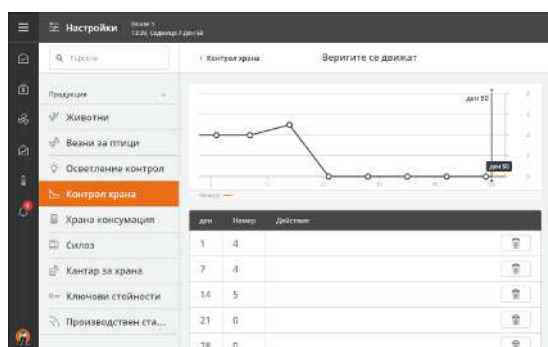
4.4.3.1 Верижно хранене управлявано по време



Хранителна програма

Задайте периодите на хранене. Вижте също Хранителни програми [► 40].

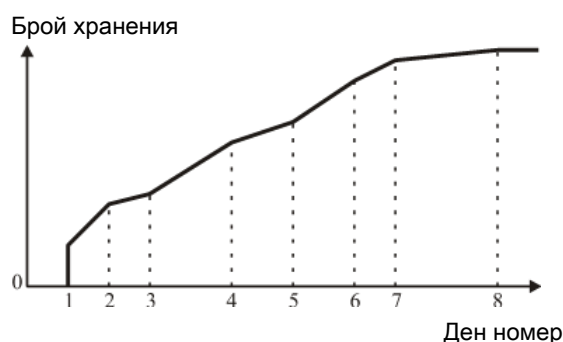
Менюто **Feed Program** (Хранителна програма) не се вижда, ако верижното хранене се управлява съгласно светлинна програма..



Веригите се движат

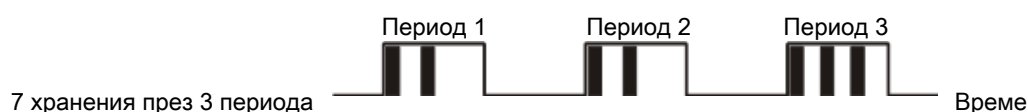
Задайте следното за всяка програма:

- Ден номер
- Брой на ежедневните пускания



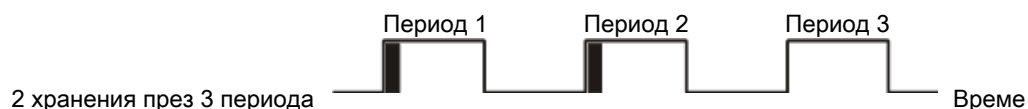
4: Верижно хранене: Брой хранения за ден.

Броят на ежедневните хранения постепенно нараства между номерата на два дена.



5: Верижно хранене: Пример 1: Разпределение на броя хранения

Броят хранения е разпределен равномерно между броя стартирания. Излишната храна се разпределя от последното стартиране.



6: Верижно хранене: Пример 2: Разпределение на броя хранения

Ако броят хранения е по-малък от броя стартирания, храненето се извършва веднъж за всяко стартиране, докато зададеният брой хранения бъде достигнат.

Production (Производство) | Feed control (Управление на храненето) | Feeding (Хранене)

Верижно хранене	Показване на текущия статус на хранителната система. Производственият контролер отлага старта на веригата, ако бункерите на напречните шнекове не са пълни.
Верига последно стартиращо време	Показване на последния старт на веригата.
Верига следващо стартиращо време	Показване на следващия старт на веригата.
Хранителна програма	Задайте периодите на хранене.

Production (Производство) | Feed control (Управление на храненето) | Chains (Вериги)

Веригите се движат	Задайте номера на деня за всяка програма, както и броя на работещите вериги за деня.
Общ брой вериги стартирани днес	Изчислен брой стартирания на вериги за текущия ден. Броят постепенно нараства между номерата на два дена.
Общ брой вериги стартирани вчера	Общ брой стартирания на вериги вчера в сравнение с номера на текущия ден.

Брой от вериги които се движат днес

Броят хранения за ден е зададен с помощта на хранителната програма. Възможно е да се регулира броят за текущия ден като изместване към програмата. Следващите дни ще се изпълняват със същото изместване.

Ако този брой е по-висок от изчисления брой пускания на веригата, има твърде много пускания по отношение на продължителността на периода.

Брой от вериги които се движат днес калкулирано

Броят пускания на веригата, за които има място в периодите.

Отклонение от брой движения на вериги

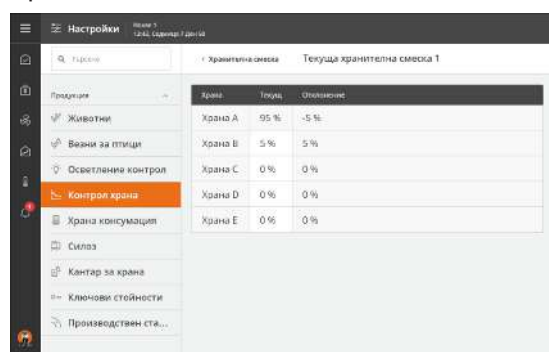
Изместване по отношение на броя хранения зададен в програмата.

Хранителни вериги време за работа

Настройка на времето на работа за едно завъртане на веригата. Важно е този параметър да бъде зададен правилно.

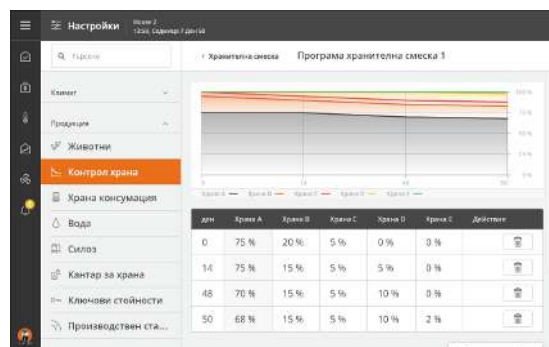
4.4.4 Хранителна смеска (ден силос, барабанни везни и 9940)

Когато се използват барабанни везни или FW 9940, производственият контролер може да борава с хранителни смеси с до пет типа храна. Хранителната смеска може да се използва и за хранене. Хранителната смеска може да се използва и за хранене.

**Текуща хранителна смеска**

Хранителната смеска може да бъде регулирана с изместване без промяна на кривата на хранителната смеска. Разпределението на хранения B, C, D и E са регулирани по отношение на текущата стойност на кривата.

С изваждане на стойността на изместването от **Current** (Текущата) е възможно да се нулира изместването и да се върнете към оригиналната стойност на кривата.

**Крива на хранителна смеска**

Смеската от различни типове храна се управлява от програма за смесване с 8 програми.

Въведете необходимото количество в проценти от храните B, C, D и E. След това производственият контролер автоматично изчислява количеството храна.

Производственият контролер непрекъснато променя пропорцията на смеската от ден на ден, за да предотврати внезапни промени в състава на храната.

Към кривата на хранителната смеска се добавя изместване. Ако са зададени много високи стойности на изместване, Храна X днес може във времето (когато кривата нараства или пада) да превиши 100% или да падне под 0%. В този случай стойността за **Feed X** (Храна X) днес трябва да бъде коригирана. Въпреки това, производственият контролер винаги ще изчислява правилната пропорция на смеската.

Management (Управление) | Catching (Улавяне) | Setup (Настройка) | Production (Производство) | Type of feed when feed mixing is stopped (Тип на храната, когато смесването на храната е спряно)

Тип на храната, когато смесването на храната е спряно

Улавяне. Показване на типа на храната избран за прехода към Улавяне. Вижте също и раздела Улавяне [► 71].

4.4.5 Хранителна добавка

Функцията позволява добавяне на допълнителна храна (като люспести изделия или пълнозърнеста пшеница върху пода) независимо от нормалната система на хранене. Допълнителната храна може да бъде подавана в зададен номер на деня и в зададено време през деня.

Production (Производство) | Feed control (Управление на храненето) | Feed mixture (Хранителна смеска) | Feed supplement (Хранителна добавка)

Хранителна добавка от ден	Настройка на номера на деня, от който ще бъде използвана хранителната добавка.
Тип на храната на хранителна добавка	Настройка на типа на храната, който съдържа хранителната добавка.
Процент на хранителна добавка	Настройка на процента на хранителната добавка от нормалната храна.
Период от време на хранителна добавка	Настройка на времето, в което хранителната добавка трябва да стартира и спре.

Кантарът за храна тегли 20 кг храна наведнъж. Хранителната добавка е настроена на 10%.

Нормалната хранителна смеска включва 50% А и 30% В.

Храна С:	10% от 20 кг:	2 кг
Храна А:	70% от (20-2):	12,6 кг
Храна В:	30% от (20-2):	5,4 кг

2: Пример за добавяне на хранителна добавка.

Добавката се добавя например точно преди края на предпоследното хранене и спира точно преди края на последното хранене.

4.4.6 Меню Управление на храненето

 Production (Производство) Feed control (Управление на храненето)				Отнася се само за
Ран хранене [▶ 41]	Хранене	Храна състояние	Хранене изкл Хранене вкл Пауза на хранене: Почивка след хранене Пауза на хранене: Няма подаване на храна. Хранене изчакване на програма изключено	
		Текуща храна количество в този период		Управлявано по време и количество/ Управлявано по време и количество хранене с разпределение
		Количество храна за минал период		Управлявано по време и количество/ Управлявано по време и количество

			хранене с разпределен ие
Количество храна за обект			Управлявано по време и количество/ Управлявано по врече и количество хранене с разпределен ие
Храна корекция на количеството			Контролиран и време и количество с разпределен ие
Хранителна програма [► 40]			Хранителна програма
Разпределение на периодите на хранене			Управлявано по време и количество/ Управлявано по врече и количество хранене с разпределен ие
Хранителна смеска	Хранителна смеска [► 48]	Текуща хранителна смеска	с барабанни везни и FW 9940
		Програма хранителна смеска	
		Хранителна добавка [► 49]	
Верижно хранене [► 46]	Хранене	Верижно хранене	ИЗКЛ Изчакайте запълване на напречните шнекове В ход е събуждане Работи Пауза след събуждане Улавяне Изчакайте споделения кантар за храна Изчакайте следващото стартиране
Верига последно стартиращо време			
Верига следващо стартиращо време			

Хранителна програма [▶ 40]					
Хранителна смеска	Хранителна смеска [▶ 48]	Текуща хранителна смеска	с барабанни везни и FW 9940		
		Програма хранителна смеска			
		Хранителна добавка [▶ 49]			
Вериги	Веригите се движат				
	Общ брой вериги стартирани днес				
	Общ брой вериги стартирани вчера				
	Брой от вериги които се движат днес				
	Брой от вериги които се движат днес калкулирано				
	Отклонение от брой движения на вериги				
	Вериги оставащо време за движение				
	Хранителни вериги време за работа				
Дестинация хранене	Хранене	Хранени женски	Храна състояние		
			Активна програма за хранене		
			Хранителна програма женски		
			Ръчно хранени женски		
		Хранени мъжки	Храна състояние		
			Активна програма за хранене		
			Хранителна програма мъжки		
			Ръчно хранене мъжки		
		Хранителна смеска [▶ 48]	Текуща хранителна смеска	с барабанни везни и FW 9940	
			Програма хранителна смеска		
			Хранителна добавка [▶ 49]		
		Хранене на животни	Хранене	Храна състояние	Не работи
	Предварително зареждане				
	Група хранене				

Допълване след групата

Хранене изчакване на програмата изключено

Пауза

Пауза на вход за хранене

Възобновяване

Хранене

Програма хранене на животни

Активиране/деактивиране на група храна

Ръчно хранене

4.5 Храна консумация

☒ ☐ ☐ Този раздел се отнася само за сгради с кантар за храна.

Производственият контролер изчислява консумацията на храна непрекъснато и обновява консумацията с намаляване на съдържанието на храна в силоза. Консумацията за всички типове храна се изчислява отделно.

Производственият контролер показва също и изчисления за консумацията на храна на животно както и съотношението на консумацията вода/храна.

Production (Производство) | Feed consumption (Консумация на храна)

Ръчно добавяне/премахване на храна	Добавяне или премахване на храна (макс. 1000 кг наведнъж). Ако храната е разделена за женските и мъжките, въвеждането може да се направи съответно за женски и мъжки.
FCR (бройлери)	На база на теглото на животните и консумацията на храна производният контролер постоянно изчислява тяхното преобразуване на храна, FCR (коефициент на преобразуване на храната). Това отразява колко ефективно животните преобразуват храната в телесно тегло. Колкото по-нисък е FCR, толкова по-добро е преобразуването на храната.
PEF (бройлери)	Производственият контролер изчислява също и т.н. PEF (коефициент на ефективност на производството), който е общият израз на производствената ефективност. Колкото по-висок е PEF, толкова по-добра е производителността. PEF се изчислява на базата на $\frac{\text{Тегло (кг)} \times (100 - \text{смъртност (\%)})}{\text{Възраст (дни)} \times \text{FCR}}$
Въвеждане на консумацията на храна	В сгради без кантар за храна е възможно ръчно въвеждане на теглото на храната, която изядат животните. Производственият контролер прави изчисления на консумацията на храна на въведената храна по същия начин като с автоматично претегляне на храната.
Дневни стойности	Производственият контролер изчислява консумацията на храна непрекъснато и обновява консумацията с намаляване на съдържанието на храна в силоза. Консумацията за всички типове храна се изчислява отделно.

Можете да видите консумацията на храна за текущия ден и общата консумация на храна.

Производственият контролер показва също и изчисления за консумацията на храна на животно както и съотношението на консумацията вода/храна в подменютата.

Общо

Показва общата консумация на храна към датата.

4.5.1 Ръчно разпределение на храната преди стартиране

В сгради с кантар за храна контролерът на сградата ще напълни системата за хранене, когато зададете сградата като активна сграда (вижте раздел Статус на сградата Активна сграда - Празна сграда [► 65]). Количеството храна използвано за напълването не е въведено като консумация на храна (тъй като храната не е консумирана, а само напълнена в системата).

Ако искате ръчно да разпределите храната (напр. върху хартия) в сградата, следвайте процедурата за гарантиране, че храната е включена в консумацията на храна.

1. Изчакайте докато първото пълнене завърши напълно.
2. Извадете храната от последния бункер със сензора на напречния шнек.

4.5.2 Ръчно добавяне/премахване на храна

В сгради с кантар за храна е възможно също и ръчно добавяне или премахване на храна ако функцията

Add/remove feed manually (Ръчно добавяне/премахване на храна) е активирана в менюто   | **Technical (Технически) | Installation (Инсталиране) | Manual installation (Ръчно инсталиране) | Production (Производство) | Feed control settings (Настройки на управлението на храненето).**

Функцията може да бъде използвана, ако храната е добавена извън кантара за храна. Освен това може да се види колко храна е добавена или премахната ръчно.

4.5.3 Меню Консумация на храна

  | **Production (Производство) | Feed consumption (Консумация на храна)** Отнася се само за

Дневни стойности	Въвеждане на консумацията на храна	С кантар за храна като ръчно въвеждане
	Дневни стойности	
	Храна днес	
	Храна вчера	
	Храна А-Е последна седмица	
	Храна/женски последна седмица	Разплодно животно
	Храна/мъжки последна седмица	Разплодно животно
	Хранене/прасета последна седмица	
	Храна добавена/премахната миналата седмица	
	Вода/храна последна седмица	
Общо	Дестинация консумация	Разплодно животно (дестинация хранене)
	Храна А-Е	

Храна А-Е женски/мъжки	Разплодно животно
Храна общо	
Общо храна добавена/премахната	
Храна/животно общо	
Храна консумирана от умрели	
Храна/животно	
Система за хранене	Бройлери (хранене от съд и верижно хранене)
Добавяне на храна	
Премахване на храна	
FCR	Бройлер
PEF (фактор на ефикасност на птиците)	Бройлер

4.6 Вода

☒  Този раздел се отнася само за сгради с водомер.

Production (Производство) | Water (Вода)

Статус на водата (само с управление на водата)	Преглед дали производственият контролер е включил или изключил водата в момента. При настройка на алармите за водата е възможно да се избере дали водата трябва да бъде включена или изключена, когато се генерира аларма.
Консумация на вода в текущия период (само с управление на водата)	Консумация на вода в текущия период.
Целево количество вода (само с управление на водата)	Максималното количество вода, което е разрешено за консумация от животните в текущия период.
Справка за водата (само с управление на водата)	Цел за консумацията на вода на животно в текущия период.
Вода днес	Обща консумация на вода след полунощ.
Вода вчера	Обща консумация на вода през последните 24 часа.
Вода/животно днес	Консумация на вода на животно днес.
Вода/животно вчера	Консумация на вода на животно вчера.
Консумация на вода общо	Обща консумация на вода за партидата.
Водомери общо	Консумация на вода на водомер за последния час.
Всички водомери последна седмица	Обща консумация на вода през последната седмица.
Водомери - обща консумация	Обща консумация на вода за партидата.

Водомери последна седмица

Консумация на вода на водомер през последната седмица.

Вода/животно последна седмица

Текуща консумация на вода изчислена за птица през последната седмица.

The screenshot shows the 'Настройки' (Settings) screen with a sidebar menu on the left. The 'Вода' (Water) option is selected. The main area displays a table titled 'Водни водомери последна седмица' (Water meters last week). The table has three columns: 'Днес' (Today), 'Дни' (Days), and 'Количество' (Quantity). The data shows consumption for various time periods, with the 'Днес' column showing 50 L and the 'Количество' column showing 20 L.

Днес	Дни	Количество
50		20 L
Вчера	-1	0 L
Преди два дни	-1	0 L
Преди три дни	-1	0 L
Преди четири дни	-1	0 L
Преди пет дни	-1	0 L
Преди шест дни	-1	0 L
Преди седем дни	-1	0 L

Консумация на вода

Контролерът на сградата записва консумацията на вода в литри, за да предостави пълен преглед. За да се обърне внимание на внезапни промени, консумацията на вода се записва също и в проценти.

При нормални условия тези проценти ще нарастват по няколко процента дневно с растежа на животните.

4.6.1 Контрол на водата

- ☒ ☐ ☐ Този раздел се отнася само за сгради с управление на водата.

Активирайте управлението на водата в менюто  |  | **Technical (Технически) | Installation (Инсталиране) | Manual installation (Ръчно инсталиране) | Production (Производство) | Water settings (Настройки на водата) | Water control (Управление на водата).**

Контролерът има 4 типа управление на водата:

- управлявано по време съгласно програма
- управлявано по време съгласно светлинна програма
- управлявано по време и количество съгласно програмата
- управлявано по време и количество съгласно светлинната програма

По принцип управлението на водата функционира като управлението на храната. С помощта на 24-часов часовник можете да зададете до 16 водни програми, които указват кога и колко дълго се осигурява достъп до водата за текущия номер на деня.

Освен това е възможно управление на водата съгласно светлинната програма.

Също така е уместно да се инсталира управление на водата, за да се привлече вниманието към аларми за бърз мониторинг на течове и спирания във водната система.

Моля, обърнете внимание, че:

- през времето до първия номер на ден подаването на вода е отворено през цялото време.
- че няма достъп до водата извън избраните периоди.

С управление на времето и количеството вода производственият контролер изключва водата, когато желаното количество е консумирано.

Production (Производство) | Water (Вода) | Water program (Водна програма)**Активна водна програма**

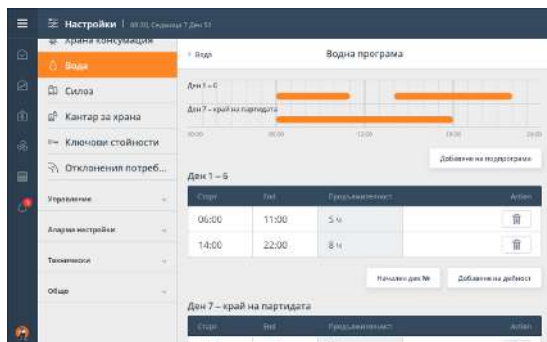
Четене на водната програма, която производственият контролер използва за текущия ден (макс. 16)

Водна програма

Производственият контролер автоматично регулира подаването на вода в сградата на базата на стойностите указани в менюто **Water program (Водна програма).**

Разпределение на водата

Настройка на разпределението на общото количество вода между периодите на водната програма.

**Водна програма**

За всеки номер на ден (до 16 дни) трябва да зададете:

- Номер на периодите за деня (1-16)
- Време за стартиране
- Време за спиране

Натиснете полето в колоната **Start** (Стартиране), за да промените времето за стартиране.

Натиснете полето в колоната **End** (Край), за да промените времето за спиране.

Натиснете **Add activity** (Добавяне на активност) за нов период и след това задайте времето за стартиране и спиране, контролерът изчислява продължителността.

Натиснете полето **Start day no.** (Номер на деня за стартиране) за възможна промяна на номера на деня за периода.

За добавяне на подпрограма към номер на ден натиснете **Add sub program**. (Добавяне на подпрограма)

Блоковете на линията на времето показват кога и за колко дълго е налична водата.

Натиснете  за изтриване на период.

Ако времето за стартиране е зададено от 00:00 ч. до 24:00 ч., водата е налична за 24 часа.

Име	Ден	Общ дебит	Период 1	Период 2
Прогр. 1	1	2	50.0 %	50.0 %
Прогр. 2	2	1	100.0 %	-
Прогр. 3	994	1	100.0 %	-
Прогр. 4	995	1	100.0 %	-
Прогр. 5	996	1	100.0 %	-
Прогр. 6	997	1	100.0 %	-
Прогр. 7	998	1	100.0 %	-
Прогр. 8	999	1	100.0 %	-

Разпределение на водата

Определен брой стартирания за всяка програма е зададен във водните програми.

Желаното количество вода за деня (както е указано в еталонната крива) може да бъде разделено между броя на стартиранията (периодите).

Ако един период се промени, производственият контролер автоматично регулира следващите стойности. Поради това правете промени така, че да следват последователността на периодите.

4.6.2 Меню Вода

Production (Производство) | Water (Вода)

Отнася се само за

Вода	Статус на водата	ВКЛ/ИЗКЛ	С управление на водата
	Текуща количество вода в този период		Контролирани време и количество
	Целево количество вода		
	Текуща справка за водата		
	Вода днес		С управление на водата

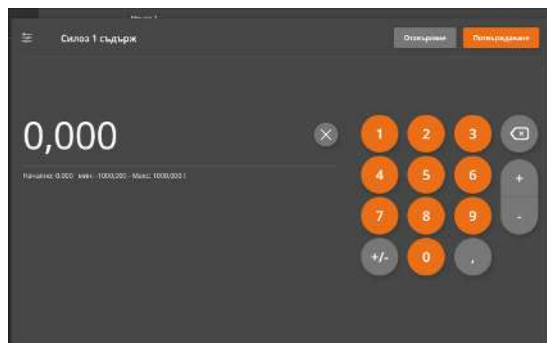
	Вода вчера		
	Вода на животно днес		С управление на водата
	Вода на животно вчера		
	Консумация на вода общо		
Аларми водно ниво	Аларми водно ниво Активиране/деактивиране на аларма водно ниво	Ниво/ Номер/ Име	Слой
Водна програма	Водна програма Разпределение на водата	Ден номер/ Брой стартирания/ Стартиране/ Спиране Ден номер/ Брой стартирания/ Период 1-8	Контролирани време и количество
Водомер	Водомери общо		
Водни групи	Водни групи днес Водни групи общо		Носачки в клетки
Вода животни	Вода животни днес Вода животни общо		Носачки в клетки
Статистика на консумацията	Всички водомери последна седмица Водомери - обща консумация Водомери последна седмица Вода/животно последна седмица Активна водна програма	Ден номер/ Количество (л)/ Консумация (%) Ден номер/ Стойност (мл)/ Относно справ. стойност (%)	С управление на водата

4.7 Силоз



Този раздел се отнася само за сгради със силоз за храна.

Производственият контролер регистрира консумацията на храна от силите с помощта на претегляне на храната.



Когато храната бъде доставена, производственият контролер обновява количеството храна в силите на базата на информацията, която сте въвели.

За електронно теглене на силите регистрацията се извършва автоматично.



Във връзка с електронно теглене на силите:

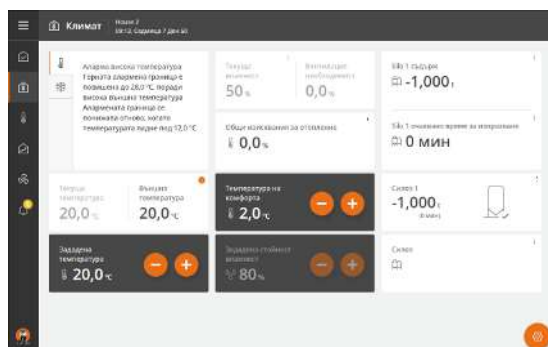
Могат да възникнат неточности, когато системата за хранене работи и храната се подава непрекъснато към силите, от който се взема храна. Това трябва да бъде избягнато поради тази причина.

Ако храната все още се доставя към силоса, докато системата за хранене работи, контролерът ще спре храненето по време на доставката, когато се използва съд, сухо и хранене по дестинация. Когато се използва верижно хранене, контролерът използва опита от нормални хранения, за да изчисли правилното подавано количество, както и консумацията на храна.

Production (Производство) | Silo (Силос)

Съдържание на силос 1	Текущото количество храна в силоса. текущото количество непрекъснато се обновява на базата на текущата консумация. Менюто може да бъде използвано за коригиране на текущото количество храна. Това се използва, ако има несъответствие между текущото съдържание на силоса и показваното съдържание. При все това текущото съдържание на храната може да бъде регулирано само, ако не се използва претегляне на силоса. Когато се доставя храна, трябва да се използва менюто Доставка на силос, което се намира под всеки силос. Така доставките към даден силос могат да бъдат намерени в дневника на доставките на силоса.
Автоматична смяна	Настройка дали производственият контролер трябва да се превключва автоматично към различен силос със същия тип храна, когато активният силос е празен. Тази функция не е налична, когато се използват два независими кантара за силози.
Постепенна промяна	За автоматична промяна производственият контролер е в състояние постепенно да премине към различен силос. Настройка на количеството на остатъчната храна, при която да стартира постепенния преход.
Време преди промяната	Настройка на времето преди извършване на автоматичната промяна на силоса.
Силос минимално съдържание преди промяната	Производственият контролер счита даден силос за празен, когато количеството храна е под това на настройката и шнекът на силоса не подава повече храна към кантара. Това компенсира неточности във въведените данни на доставката и на кантара за храна. Ако даден силос е празен и количеството на храната в силоса е по-високо от Minimum silo content (Минималното съдържание на силоса), производственият контролер не може да извърши промяната автоматично. Количеството поради това трябва да бъде променено на 0,000 тона, за да може да се извърши промяна.
Доставка на силос	При доставката на храна доставеното количество трябва да бъде въведено в производствения контролер.
Дневник на доставките на силос	Дневник на доставките с количеството и датата на всяка доставка на храна. Могат да бъдат съхранявани до дванадесет доставки за всеки силос.
Избран силос	Когато се използва същият тип храна в няколко силоса, можете да програмирате от кой силос да се взема храна. Промяната влиза в действие веднага след като бъде променена настройката. Избран е силос Y: Храната се взема от този силос. Изберете силос X: Промяна към храна от този силос.
Силос 1 очаквано време за изпразване	Броят дни, докато силосът се изпразни, се изчислява на базата на последните 24 часа от консумацията на храна.

Графичен дисплей на състоянието на силос



Карти на силос могат да бъдат добавени към дадена карта и графично да показват текущото съдържание в силоса. Вижте също и раздела Създаване на страници ► 17].

Зелено

Повече от 50% от вместимостта

Жълто

По-малко от 50% от вместимостта

Червено

Под нивото за аларма на силоз. Вижте също и описанието на съдържанието на силоза при аларми за храна.



Символ за споделен силог.



Символ за избран/активен силог.



Символ за доставка на силоз.

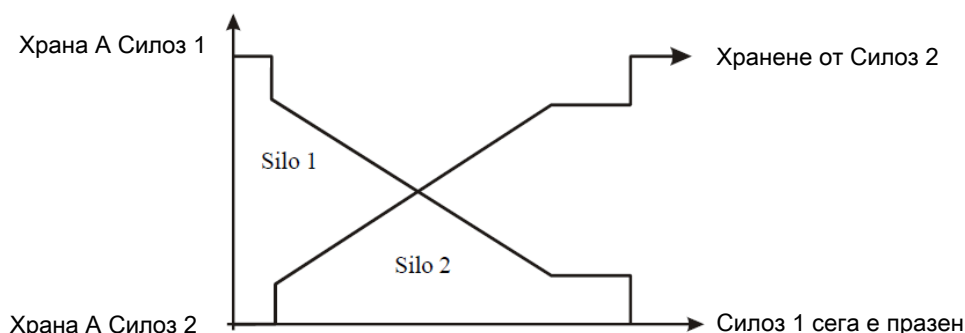
4.7.1 Сензор празен силоз

Когато се използва сензор празен силос, производственият контролер спира шнека на силоса, когато сензорът регистрира, че няма повече храна в силоса.

Можете да изберете също и да би производственият контролер трябва автоматично да преминава от един силос към друг със същия тип храна (**Автоматична смяна**). Ако друг силос с достатъчно количество храна не е наличен, производственият контролер ще покаже аларма: **No feed for feed weigher** (Няма храна за кантара за храна). Вижте също и раздела Аларми за храна ► 76].

4.7.2 Постепенна промяна

Производственият контролер е в състояние да се превключи постепенно между два силоза със същия тип храна. По този начин е възможно да се премине постепенно към различен тип смеска (отнася се само за барабанни везни и FW 9940).



7: Постепенен преход от Силос 1 към Силос 2.

Когато съдържанието в силоса падне до зададено количество, постепенният преход към силос със същия тип храна ще стартира.

4.7.3 Меню Силос

☰ Production (Производство) Silo (Силос)			Отнася се само за
Съдържание	Съдържание на силоса		
Изменение	Автоматична смяна		
	Постепенна промяна		С автоматична смяна и барабанни везни или FW 9940
	Време преди промяната		С автоматична смяна
	Силос минимално съдържание преди промяната		С автоматична смяна
Име	Силос	Режим на доставка на храна от Силос 1	NOT с DOL 199
		Дневник на доставките на храна от Силос 1	
		Тип на храната	
		Избран силос/изберете силос	
		Силос 1 очаквано време за изпразване	

4.8 Консумация по часове

Наличната информация зависи от типа и инсталацията на контролера. Таблиците показват консумацията по часове за днес и вчера. Вчерашните числа се показват само до часа от деня днес.

Информацията **Hourly consumption** (Консумация по часове) може да бъде добавена също и като карта на страница и ключова стойност. Вижте също Създаване на страници [► 17].

☰ Management (Управление) Hourly consumption (Консумация по часове)

Консумация по часове	Показва консумацията на храна и вода на база часове.
-----------------------------	--

Консумация по часове за животното Показва консумацията на храна и вода за животното на база часове.

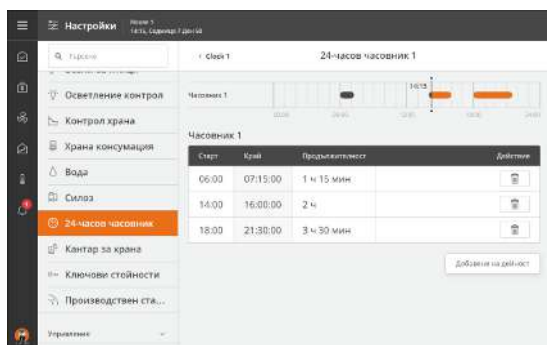
4.9 24-часов часовник

☒ ☐ ☐ Този раздел се отнася само за сгради с 24-часов часовник.

Production (Производство) | 24-hour clock (24-часов часовник)

24-часов часовник Настройка на броя стартирания, време за стартиране и време на ВКЛ.

24-часов часовник седмична програма Настройка дали 24-часовият часовник ще бъде активен през отделни дни от седмицата.



Във всяка програма трябва да зададете следното:

- Номер на периодите за деня (1-16)
- Време за стартиране
- Продължителност

Натиснете полето в колоната **Start** (Стартиране), за да промените времето за стартиране.

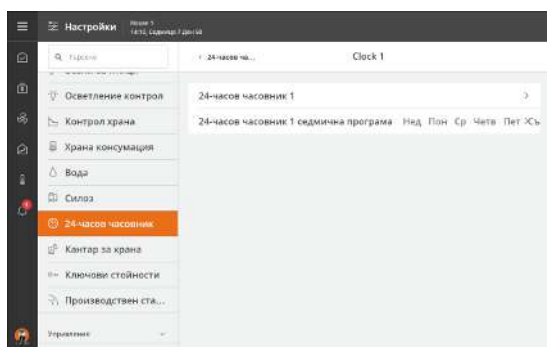
Натиснете полето в колоната **Duration** (Продължителност), за да промените продължителността на периода.

Натиснете знака плюс за нов период, след това задайте времето за стартиране и продължителността за този период.

Блоковете на линията на времето показват кога и за колко дълго се включва 24-часовият часовник.

Извън избраните периоди 24-часовият часовник е изключен.

Натиснете за изтриване на период.



24-часов часовник със седмична програма

Седмичната програма определя кои дни да е включен 24-часовият часовник.

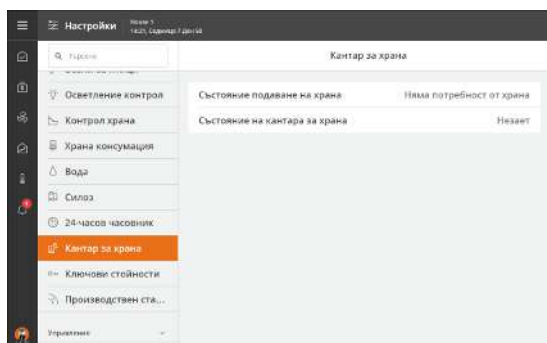
Ако времето на включване продължава след полунощ на ден, в който 24-часовият часовник не е активен, функцията остава включена, докато времето изтече.

Тонеделник		Вторник		Сряда	
00:00	24:00	00:00	24:00	00:00	24:00
ON		ON		OFF	ON
Време за			Време за		

4.10 Кантар за храна



Този раздел се отнася само за сгради с кантар за храна.



Производственият контролер предоставя информация за пълненето на кантара и за текущия статус на кантара. Това може да се използва в комбинация с калибриране.

4.10.1 Меню Кантар за храна



Production (Производство) | Feed weigher (Кантар за храна)

Отнася се само за

Кантар за храна	Състояние на подаване на храна:	Непознато
		Няма потребност от храна
		Режим на доставка
		Неправилна позиция на дефлектора за храна
		Неправилна поз. на разделяне на храна
		Зареждането не работи
		Изчакайте кантара за храна
		Кантарът за храна тегли
		Няма подаване от силоз: Режим на превключване
		Стабилно теглене поради постоянна потребност от храна
		Край на партида
		Силоз 1-5 работи
		Споделен силоз за подаване работи
		Няма заявка към силоз за подаване
		Откриване доставка силоз

Състояние на
кантара за храна:

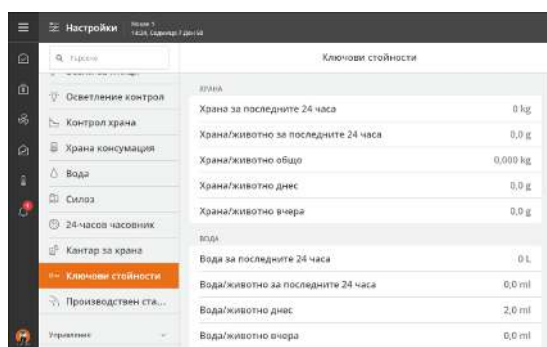
Настройка клапата на позиция
Тегло празно
Кантар за зареждане
Тегло пълно
Изпразване на кантара
Незает
Изчакайте за кантар
Калибриране
Служебно изпразване на кантара
Изпразване на кантара ръчно

Барабанни везни и
FW 9940

4.11 Ключови стойности

Production (Производство) | Key values (Ключови стойности)

Менюто показва определен брой ключови стойности. Съдържанието на менюто зависи от типа и настройката на контролера.



Дисплей на производствените стойности

4.11.1 Меню Ключови стойности



Production (Производство) | Key values (Ключови стойности)

Отнася се само за

Ключови стойности

FCR

Бройлер

PEF (фактор на ефикасност на птиците)

Скорост на снасяне днес

Слой

Скорост на снасяне вчера

Маса на яйца днес

Храна/яйчена маса днес

Храна/яйце днес

Вода/яйчена маса днес

Храна за последните 24 часа

Храна/животно за последните 24 часа

Храна/животно общо

Храна/животно днес

Храна/животно вчера
 Вода за последните 24 часа
 Вода/животно за последните 24 часа
 Вода/птица днес
 Вода/птица вчера
 Вода/Храна
 Вода/храна за последните 24 часа
 Вода/Храна
 Вода/храна вчера
 Смъртност
 Преживяемост
 Тегло на птиците
 Тегло на птиците вчера
 Тегло на всички птици

4.12 Производствен статус

Менюто представя преглед на потребителските отклонения направени по отношение на стандартните настройки.

Production (Производство) | User offsets (Отклонения потребител)

Храна компенсационна справка	Показва доколко е променено количеството храна в сравнение със стойността от стандартната крива
Вода компенсационна справка	Показва доколко е променено количеството вода в сравнение със стойността от стандартната крива
Отклонение на интензивността на главното осветление	Показва доколко е променена интензивността на осветлението в сравнение със стандартната настройка в кривата на партидата.
Отклонение на интензивността на подчиненото осветление	Показва доколко е променена интензивността на подчиненото осветление в сравнение със стандартната настройка в кривата на партидата.
Отклонение на цвета на светлината	Показва доколко е променен цветът на светлината в сравнение с програмата за цвета на светлината.

4.12.1 Меню Производствен статус



Production (Производство) | Production status (Производствен статус)

Отклонения потребител	Храна компенсационна справка
	Вода компенсационна справка
	Отклонение на интензивността на главното осветление
	Отклонение на интензивността на подчиненото осветление
	Отклонение на цвета на светлината

5 Управление

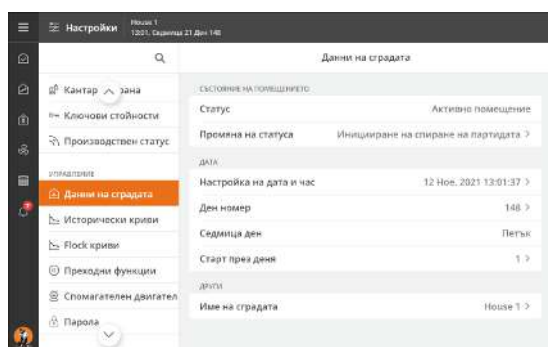
5.1 Данни на сградата

5.1.1 Статус на сградата Активна сграда - Празна сграда

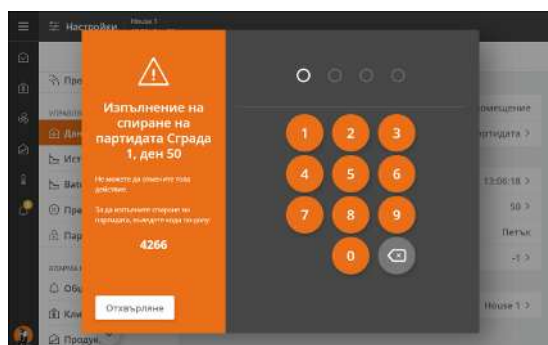
Контролерът има 2 различни режима на работа, един за когато има животни в сградата и един за когато сградата е празна.

С животни в сградата – **Active house** (Активна сграда). Управлението се извършва съгласно автоматичните настройки програмите за дните, номерата на дните се отброяват нагоре и всички аларми са активни.

Без животни в сградата – **Empty house** (Празна сграда). Управлението се извършва съгласно временните настройки **Empty house** (Празна сграда). Единствените активни аларми са алармите за CAN комуникацията и температурния мониторинг за **Empty house** (Празна сграда).



Изберете менюто  **Management (Управление) | House data (Данни за сградата) | Change status (Статус на промяната)** за промяна на статуса на сградата на **Empty house (Празна сграда) (Initiate batch stop (Инициране на спиране на партидата))** или **Active house (Активна сграда) (Initiate batch start (Инициране на стартиране на партидата))**.



Въведете показания код, за да промените статуса на сградата.

Промяната влиза в действие незабавно, когато бъде въведена четвъртата цифра.

Активна сграда

Може да е от полза да се промени статуса на Активна сграда в деня преди зареждането на животни. По този начин контролерът има време да адаптира климата към нуждите на животните и към храната в сградата.

Номерът на деня след това се превключва на ден 0 и контролерът работи съгласно автоматичните настройки.

Празна сграда

Статусът не трябва да се променя на **Empty house** (Празна сграда), докато сградата не бъде опразнена. След това контролерът прекъсва регулирането и управлението съгласно временната функция **Empty house** (Празна сграда). Тази функция предпазва животните в случай, че дадена сграда бъде зададена като **Empty house** (Празна сграда) поради грешка.

Ако сградата трябва да бъде напълно затворена, настройките на временната функция **Empty house** (Празна сграда) трябва да бъдат нулирани. Вижте раздел. .

Когато статусът на сградата е променен на **Initiate batch stop** (Инициране на спиране на партидата), контролерът нулира всички промени направени в кривите и настройките.



Функцията **Change status** (Промяна на статуса) може също да бъде добавена като карта към страница, вижте раздел Редактиране на страници [► 19] за информация относно настройката на страници.

5.1.2 Настройки

Management (Управление) | House data (Данни на сградата)

Статус	Четене на статуса (Active house (Активна сграда)/ Empty house (Празна сграда)).
Промяна на статуса	Промяна на статуса на сградата чрез въвеждане на уникален код, който е показан на дисплея.
Заредени животни	Настройка на броя на животните (само за DOL 534).
Настройка на дата и час	Настройка на текущата дата и час. Правилната настройка на часовника е важна, както относно много контролни функции, такта и за регистрирането на алармите. Така всички програми в контролера използват както датата и часа, така и номера на деня. Часовникът не спира в случай на спиране на електрозахранването. Лятно и зимно време Няма автоматично адаптиране по отношение на лятно и зимно време, тъй като някои типове животни са много чувствителни към промени на техния циркаден ритъм. Ако искате контролерът да следва локалното време за лятно и зимно време, трябва поради това ръчно да промените настройката на времето с +/- 1 час.
Ден номер	Настройка на номера на деня В полунощ номерът на деня се увеличава с 1 за всеки 24 часа, които са изминали след като сградата е зададена като активна сграда. Изберете дали номерът на деня трябва да показва времето от стартирането на партидата или действителната възраст на животните. Когато е необходима действителната възраст на животните, номерът на деня трябва да бъде настройван, докато той съвпадне с очакваната продължителност на живота. Номерът на деня може да бъде настроен надолу до -9, така че контролерът на климата и производственият контролер да могат да управляват предварителното подгряване на сградата преди зареждане на животните.
Седмица №	Показване на номера на текущата седмица. Седмица 0 Ден 0 – 6 Седмица 1: Ден 7 – 13 . . Седмица 15: Ден 105 – 111 Седмица 16: Ден 112 - 118
Седмица ден	Показване на деня от седмицата.
Старт през деня	Настройка на деня, на който трябва да стартира партидата.
Име на сградата	Настройка на името на сградата. Когато контролерът на сградата е интегриран в LAN мрежа, важно е всяка животновъдна сграда да има уникално име. Името на сградата се предава по мрежата и поради това животновъдната сграда трябва да може да се идентифицира по своето име. Създайте план за именуване на всички контролери свързани към мрежата.

Сервизен достъп активиран	Информация, че контролерът на климата и производственият контролер се управляват дистанционно чрез програмата за управление на фермата BigFarmNet Manager.		
Качество на постелката	Тази функция е достъпна само, когато контролерът на сградата е част от система с BigFarmNet Manager, където е възможно да се въведе оценка на качеството на постелката. Контролерът на сградата показва последната въведена стойност.		
Материал допълнителна постелка	Дисплей показващ дали е добавена допълнителна постелка.		
	Качество на постелката	Суха и ронлива	Употреба с BigFarmNet Manager
	Материал допълнителна постелка	Суха и ронлива (допълнителна постелка)	
		Начало на спичане	
		Начало на спичане (допълнителна постелка)	
		Суха горна част на спичане	
		Суха горна част на спичане (допълнителна постелка)	
		Лепкава горна част на спичане	
		Лепкава горна част на спичане (допълнителна постелка)	
		Влажна и мека	
		Влажна и мека (допълнителна постелка)	

5.1.3 Меню Данни на сградата

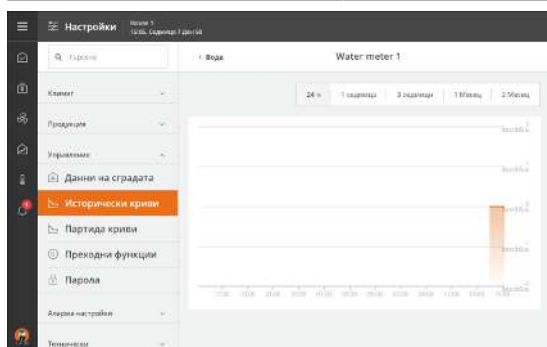
 Management (Управление) House data (Данни на сградата)		Отнася се само за
Състояние на помещението	Статус	Активна сграда/Празна сграда
	Промяна на статуса	Инициране на стартиране на партидата Инициране на спиране на партидата
Зона на подрастване	Активни подрастващи зони	Бройлери, разплодни животни Базова + Гъвкава
	Статус на партидата отпред/отзад	Бройлери, разплодни животни Базова + Гъвкава
Дата	Настройка на дата и час	
	Ден номер	
	Седмица ден	
	Старт през деня	

Други	Име на сградата
	Активиран дистанционен достъп

5.2 Исторически криви

 | Management (Управление) | History curves (Исторически криви) Отнася се само за

Исторически криви	Климат	Само контролери на климата и контролери на климата и производствени контролери
	Произвукция	Само производствени контролери и контролери на климата и производствени контролери
	Мониторинг на захранването	Само контролери на климата и контролери на климата и производствени контролери



В зависимост от типа и настройка на контролера са налични следните исторически криви за производството:

- FCR
- PEF (фактор на ефикасност на птиците)
- Текущо тегло на птиците
- Нарастване
- Времена на хранене
- Храна
- Вода
- Ръчно на везни за птици
- Везни за птици
- Светлинен сензор
- Дневни стойности
- Общо
- Животни

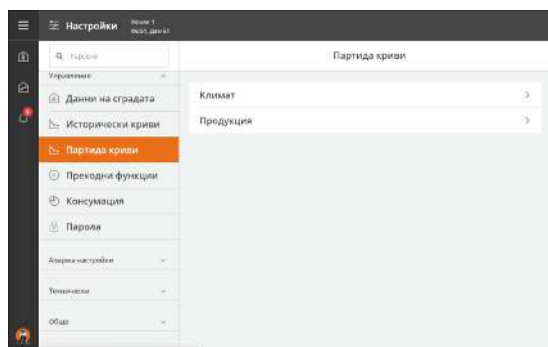
5.3 Криви на партиди

☒  Този раздел се отнася само за сгради с производство на партиди.

 | Management (Управление) | Batch curves (Криви на партиди) Отнася се само за

Криви на партиди	Климат	Само контролери на климата и контролери на климата и производствени контролери
	Произвукция	Само производствени контролери и контролери на климата и производствени контролери

Заедно с останалата информация настройката на криви формира базата на изчисленията на контролера за регулиране на производството.

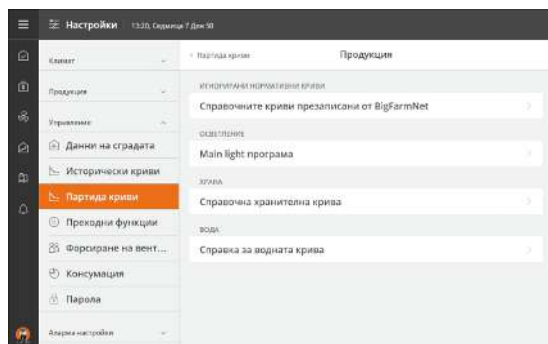


Контролерът може да регулира автоматично в зависимост от възрастта на животните.

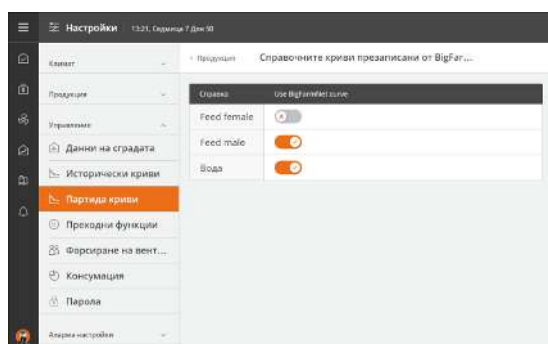
Когато контролерът на сградата е свързан с мрежа с програмата за управление BigFarmNet Manager, кривите могат да бъдат променени също и чрез BigFarmNet.

В зависимост от типа и настройката на контролера на сградата са на разположение различни криви на партиди:

- Храна
- Вода
- Тегло
- Осветление

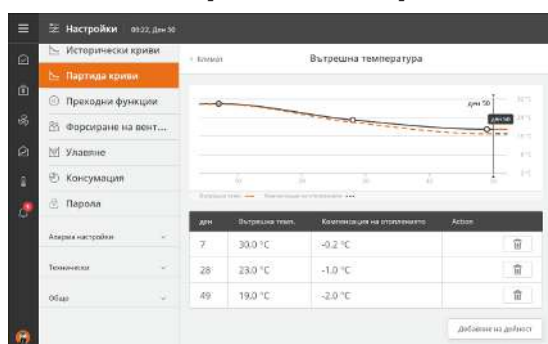


Когато кривите са регулируеми чрез BigFarmNet Manager, тя се показва в менюто.



Изберете, ако еталонната крива от BigFarmNet Manager или кривата от контролера трябва да бъдат използвани.

5.3.1 Настройка на криви



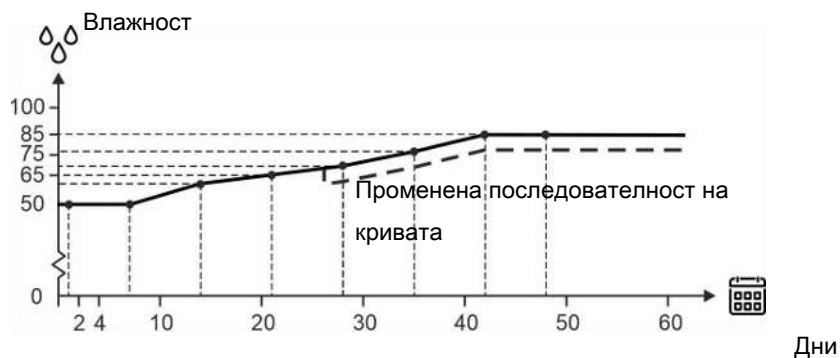
Използвайте бутона **Add activity** (Добавяне на активност), за да добавите необходимите точки на кривата.

За всяка крива задайте:

- номер на деня за всяка от необходимите точки на кривата.
- необходимата стойност на функцията на всяко от точките на кривата.

Вижте също и раздела Производствен статус [► 64].

Промените се извършват в менюто Climate (Климат) | Humidity (Влажност)



8: Крива за влажността на въздуха

Обикновено за функциите на кривата се получава така, че контролерът на сградата автоматично измества паралелно останалата част от последователността на кривата, когато промените свързаната настройка в хода на дадено стадо.

Промените в настройките могат да се видят в менюто Climate (Климат) | Climate status (Статус на климата).

5.4 Улавяне

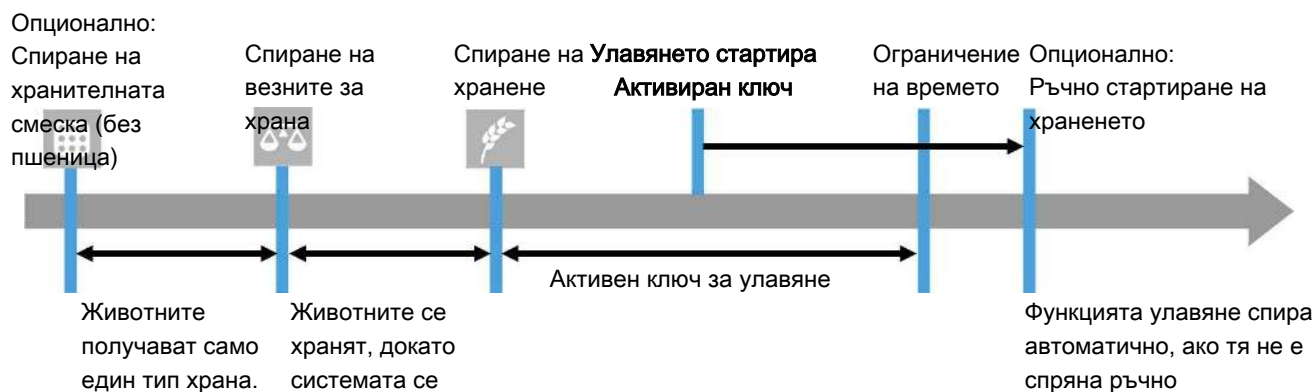
Функцията улавяне е проектирана да промени въздушния обмен в сградата във връзка с напускане на сградата от всички или някои животни. Статусът на вентилацията ще се промени на **Catching** (Улавяне) и ще промени своите настройки. Когато се променя обратно, вентилацията се връща към половината от изискванията към вентилация малко преди да бъде стартирана функция и показва информация за възстановяване. Функцията също модифицира програмата за хранене, управлението на осветлението и алармите.

Улавянето може да бъде зададено да се активира по три начина:

- Външен ключ
- Бутон
- Операция на дисплея

Management (Управление) | Catching (Улавяне)

Улавяне	Свързване и прекъсване на функцията. (с операция на дисплея)
Готовност за улавяне	Настройка на датата и часа, в които потребителят може да активира функцията.
Стартиране на улавяне	Показване на часа, в който е активирано улавянето. Вижда се само, когато функцията е активна.
Спиране на улавяне	Показване на часа, в който функцията трябва да бъде спряна (използване на Auto stop catching after (Автоматично спиране на улавянето след)). Ако улавянето продължи по-дълго от очакването, времето на спиране може при това да бъде променено. Вижда се само, когато функцията е активна.
Позволяване на период на стартиране на улавяне	Настройка на периода от време, в който потребителят може да активира функцията. (само бутон и ключ)
Улавяне при автоматичен стоп след	Настройка на максималния период, в който може да бъде активно улавянето.
Въздушни входящи клапи	Настройка доколко трябва да бъдат отворени въздушните входящи клапи в проценти по време на улавянето.
Покривни входящи клапи	Настройка на покривните входящи клапи, вентилатора и размесващия вентилатор в проценти по време на улавяне.
Безстепенни	Настройка доколко трябва да бъдат отворени въздушните изходящи клапи в процент по време на улавянето.
MultiSteps	Избиране кой MultiStep трябва да бъде активен по време на Catching (Улавяне). Например, можете да управлявате желаната посока на въздушния поток само чрез активиране на MultiSteps в единия край на сградата.
Осветление контрол	Изберете, ако активирането на улавянето трябва да промени управлението на осветлението.
Стоп на системата за хранене	Изберете, ако активирането на улавянето трябва да спре системата за хранене.
Спиране на кантар за храна преди спиране на система за храна	Настройка на периода от време. Периодът от време трябва да съответства на времето, което е необходимо на животните да изядат храната, която е разпределена в системата.
Спиране на смесване на храна преди спиране на кантар за храна	Настройка на периода от време. Периодът от време трябва да съответства на времето, през което животните трябва да имат само един тип храна.
Тип на храната, когато смесването на храната е спряно	Избор на последния тип храна, който трябва да се използва преди да бъде спряна системата за хранене.



9: Последователността при спиране на системата за хранене по време на улавяне.

5.4.1 Меню Функция улавяне



| Management (Управление) | Catching (Улавяне)

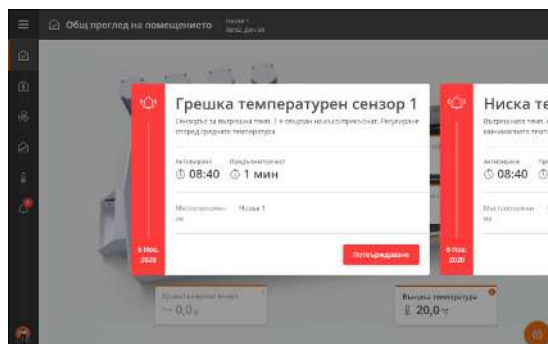
Улавяне	Неактивно/активно
Климатична информация улавяне	(показва се след улавяне)
Обратно броене за времето на възстановяване	(показва се след улавяне)
Спрян кантар за храна	
Спряно хранене	
Спиране хранителна смеска	
Спиране на кантара за храна	
Край на хранене	
Възобновяване на хранене	
Готовност за улавяне	Дата/ час
Настройка	Синхронизиране
	Климат
	Осветление контрол
	Продукция

6 Аларми



Алармите работят само, когато статусът е **Active house** (Активна сграда).

Единствените изключения са тест на алармите и алармите за CAN комуникацията и температурния мониторинг за **Empty house** (Празна сграда).



Когато възникне аларма, контролерът на сградата ще регистрира типа на алармата и времето на нейното възникване.

Информацията за типа на алармата ще се появи в отделен алармен прозорец заедно с кратко описание на алармената ситуация.

Аларменото реле се задейства само от силни аларми.

Слабите аларми генерират изскачащ прозорец в дисплея.

Червен: активна аларма

Жълт: активно предупреждение

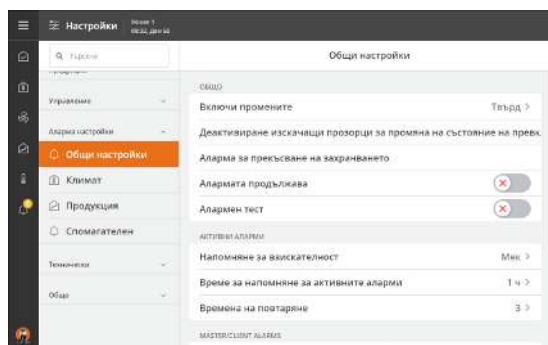
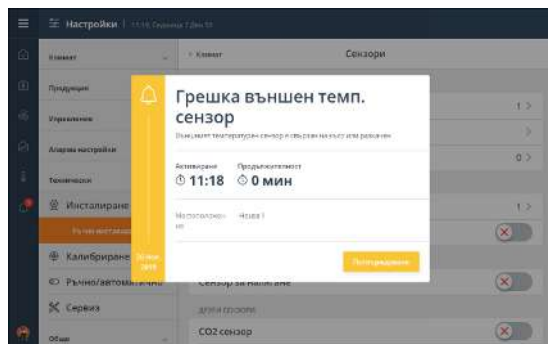
Сив: деактивирана аларма (прекратено алармено състояние)

Има два типа аларми:

Силна аларма: Червена изскачаща аларма на контролера и генериране на аларма със свързаното алармено устройство, например зумер

Слаба аларма: Жълто изскачащо предупреждение на контролера.

В аларменото меню е възможно да се избере дали някои аларми свързани с климата и производствени аларми трябва да бъдат силни или слаби.



Контролерът ще активира и алармен сигнал, който можете да изберете да е постоянен.

Аларменият сигнал с това ще продължи да звучи, докато потвърдите алармата. Това е в сила даже и ако ситуацията задействала алармата е прекратена.

Алармата продължава:

YES (ДА): Сигналът продължава след като алармената ситуация е прекратена.

NO (НЕ): Сигналът спира след като алармената ситуация е прекратена.

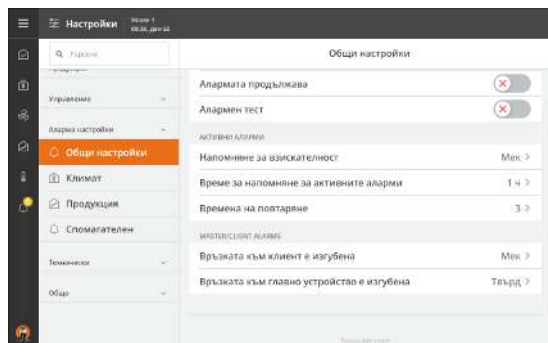
Контролерът може да ви напомни за текуща алармена ситуация веднага щом потвърдите една силна аларма. Това се прави, за да се гарантира, че алармата ще бъде изправена.

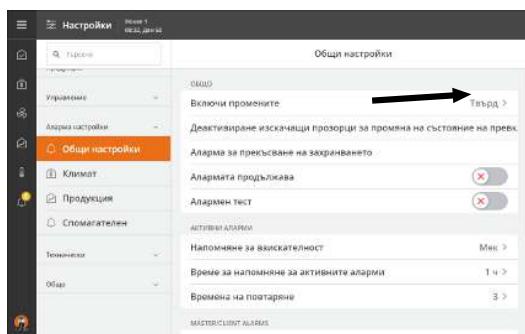
Настройки за напомняне:

Време на алармата: Настройка колко дълго след алармата трябва да се появи напомнянето.

Времена на повтаряне: Настройка колко пъти трябва да се появи напомнянето.

Включи промените





Когато контролерът на сградата е свързан с модул на превключвател за игнориране, алармата може да бъде зададена, когато позицията на превключвателя на модула се промени.

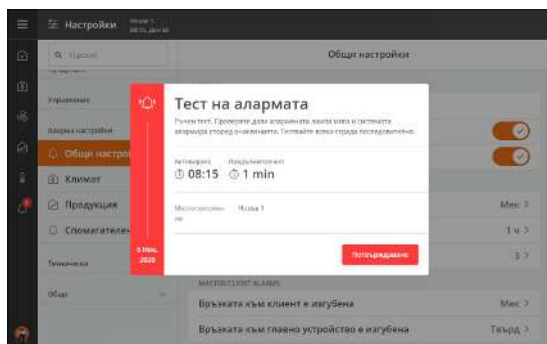
Промените в позицията на превключвателя се записват в Активен регистрационен файл [► 12].

6.1 Спиране на алармен сигнал

Аларменият прозорец изчезва и аларменият сигнал спира, когато потвърдите алармата с натискане на **Acknowledge** (Потвърждение).

6.2 Алармен тест

Периодичните алармени тестове помагат за гарантиране, че алармите действително работят, когато е необходимо. Поради това трябва да тествате алармите всяка седмица.



Активирайте **Alarm test** (Алармен тест), за да стартирате тестването.

Проверете дали алармената лампа мига.

Проверете дали алармената система алармира според очакванията.

Натиснете **Acknowledge** (Потвърждение), за да завършите тестването.

6.3 Аларма настройки

Контролерът на сградата има определен брой аларми, които той ще активира, ако възникне техническа грешка или алармените граници бъдат превишени. Някои от алармите са винаги свързани, напр. спиране на електрозахранването. Други аларми могат да бъдат активирани/деактивирани, а за някои от тях можете даже да зададете алармени граници.



Потребителят е винаги отговорен за гарантирането, че всички настройки на аларми са правилни.

6.3.1 Главна/клиентска аларма

Ако контролерът е настроен да сподели оборудването с други контролери, той задейства аларма, ако връзката между контролерите се изгуби. Един "клиентски" контролер ще продължи да регулира съгласно последната получена стойност от "главния" контролер, докато мрежовата връзка бъде възстановена.

Загубена връзка към клиент	Изберете типа на алармата Hard (Силна) , Soft (Слаба) или Disabled (Деактивирана) .
Загубена връзка към главния контролер	Изберете типа на алармата Hard (Силна) , Soft (Слаба) или Disabled (Деактивирана) .

6.3.2 Аларми за осветлението

Alarm settings (Алармени настройки) | Production (Производство) | Light alarm (Аларма за осветлението)

Осветление	Контролерът на сградата има аларми за осветлението за светлинния сензор, главното осветление, подчиненото осветление и спомагателното осветление. Когато алармата за осветлението е активна, осветлението не се регулира съгласно светлинните сензори, ако има такива. Възможно е да зададете забавяне за всички аларми за осветлението, за да предотвратите неочаквани аларми във връзка с кратки промени на осветлението.
Светлинен сензор	Ако няколко светлинни сензора са свързани към един и същ светлинен източник (главно/подчинено/спомагателно осветление), контролерът на сградата ще генерира аларма, ако разликата в интензивността на осветлението е твърде голяма при сензорите (+/- 10 лукса, Light sensors deviate limit ± (Граница на отклонение на светлинните сензори ±).
Main light (Главно осветление) Slave light (Подчинено осветление) Extra light (Спомагателно осветление)	Контролерът на сградата генерира аларма за осветлението, ако интензивността на осветлението се отклонява (Light alarm limit +/-10 lux (Отклонение на алармата на осветлението +/-10 лукса) от необходимото ниво.

6.3.3 Аларми за храна

Alarm settings (Алармени настройки) | Production (Производство) | Feed alarm (Аларма за храна)

Няма подаване към кантар-дозатора за храна	Алармата се задейства, когато кантарът за храна определи, че не се подава храна от силозите. Функцията може да бъде свързана и прекратена. В случай на аларма производственият контролер деактивира шнека на силоза. В Time before alarm (Време преди аларма) задайте колко време трябва да изтече преди контролерът да задейства аларма. Алармата остава активна, докато кантарът за храна може да регистрира храна отново. Когато алармата бъде потвърдена, шнекът на силоза стартира отново. Възможно е да се зададе шнекът на силоза да стартира и спира алтернативно за по-кратки периоди след като алармата бъде потвърдена. Когато шнекът на силоза изпомпва, храненето може да стартира отново, ако спирането се е дължало на формиране на мост в силоза. Функцията на помпата може да бъде игнорирана с настройката на Stop time silo auger (Време на спиране на шнека на силоза) на 0 минути. По този начин контролерът ще гарантира, че силозът на шнека остава изключен, докато сензорът за потребност от храна бъде ръчно отстранен и свързан отново. Производствените контролери ще активират тогава шнека на силоза отново в зададеното време за работа (Runtime silo auger (Време за работа на шнек на силоз)).
Липсва компонент на смеската	Един от компонентите на храната включен в програмата за смесване не е на разположение в никой от силозите. Проверете статуса на силоза и променете типа на храната в производствения контролер според необходимостта.
Кантарът за храна не може да се изпразни	Храната не може да бъде разтоварена от кантара. Що се отнася до барабанен кантар, барабанът не може да се върти или позицията на спиране не може да бъде намерена.
Неуспешно калибриране на кантара	Калибрирането на кантара за храна не е завършено в зададения период от време.
Кантарът не е стабилен	Кантарът за храна не може да изпълни стабилен процес на теглене. Това може да е причинено от вибрации.
Справка за волтажа	Производственият контролер е регистрирал, че еталонният сигнал от кантара е по-малко от 9,0V през даден период от време.
Дефлекторът за отделяне на храна не е в правилна позиция	Кантарът иска да се превключи към друга сграда, но разпределителният дефлектор не може да реагира. Прилага се само, когато два производствени контролера споделят един кантар.
Аларма напречен шнек	Производственият контролер задейства аларма, ако той не може да напълни резервоара на напречния шнек отново преди указаното време на алармата (Time before alarm (Време преди алармата)). Производственият контролер спира системата за хранене, за да предотврати препълване с храна. При хранене от съд, Stop feeding system if cross auger is empty (Спрете системата за хранене, ако напречният шнек е празен) в менюто Adjustment (Регулиране) трябва да се настрои на време, което е по-кратко от времето на алармата за напречния шнек.
Not enough feed (Няма достатъчно храна) (не се отнася за верижно хранене)	Алармата се генерира, ако консумацията на храна е по-ниска от указаната в избрания период от време (Check interval (Интервал на проверка)).

	Може да се прекрати автоматично по време на първите дни на дадена партида. Тази аларма е активна само през периода на хранене.
Твърде много храна	Алармата непрекъснато следи дали твърде много храна не е подадена към сградата в интервала от време. Една система може да подава определено количество храна за единица време в зависимост от размера на подаващия шнек и напречните шнекове. Инструкции за настройка на алармените граници: Намерете максималното количество доставена храна в справката за храната. Умножете числото по броя на животните в сградата. Разделете на 1000 за число в килограми. Това число указва нивото на консумацията за 24 часа. Задайте алармената граница за консумацията x 2,5. Пример: Брой птици = 45000 Макс. количество храна = 156 г (42 дни) (еталон храна/животно) Кг за 24 часа = $45000 \times 156 / 1000 = 7020$ кг Алармена граница = кг за 24 часа x 2,5 (24 x 60) (мин. за 24 часа) = 12,2 кг/мин. Задайте времето за проследяване например на 30 минути. Тази аларма се генерира, ако консумацията на храна за 30 минути превиши $12,2 \times 30 = 336$ кг. Ако алармата се генерира без възникване на някаква грешка, времето за проследяване трябва да бъде увеличено например на 1 час. Тази аларма може да бъде изключена автоматично в началото на партида чрез настройка на ден за стартиране.
Консумацията на храна е намаляла	Тази аларма може да бъде изключена автоматично в началото на партида чрез настройка на Start day (Ден за стартиране). Алармата непрекъснато сравнява предходните 24 часа с текущите 24 часа и генерира аларма, ако консумацията се отклони с повече от зададения процент.
Не достига храна в началото (хранене от съд и верижно хранене)	Тази аларма трябва да гарантира, че системата за хранене е в ред, когато храненето стартира отново след пауза. Като главно правило алармената граница трябва да бъде настроена на 10 кг (Feed consumption in given check interval (Консумация на храна в определен интервал за проверка)). За верижно хранене времето на проследяване може да превишава времето за завъртане на веригата. Аларма се генерира, ако консумацията в началото на период на хранене (или началото на верижно хранене) е по-ниска от указаната в избрания период от време (Time for alarm check (Време за проверка на алармата)). Може да се прекрати автоматично по време на първите дни на дадена партида (Begin to check at day number (Начало на проверката от ден номер)).
Твърде много храна след спиране (хранене от съд и верижно хранене)	Производственият контролер проследява дали не е поставена твърде много храна върху кантара за храна след завършване на периода на хранене (хранене от съд) или веригата се е превъртяла веднъж. Твърде високата консумация на вода може да указва, че нещо не е наред.

	Резервоарите на напречните шнекове ще се пълнят в края на хранене. Типът на контейнерите, както и начина на пълненето им преди спиране на храненето определя колко храна се използва за допълване. Аларма се задейства, ако консумацията след период на хранене (или когато верижното хранене спре) е по-висока от (Max. feed consumption after stop (Макс. консумация на храна след спиране)).
Water/feed ratio (Съотношение вода/храна) (хранене от съд и верижно хранене с водомер)	Алармата указва, че съотношението вода/храна не следва еталонната крива. Възможни причини: 1) Дефектна водна система 2) Болни животни 3) Неточности при хранене При все това обърнете внимание, че съотношението вода/храна може да се увеличи в сгради без охладителни системи, когато външната температура е висока. Алармата се генерира, ако съотношението на консумацията на вода и храна в даден период от време (Time for alarm control (Време за алармен контрол)) се отклонява от зададената стойност (Water/feed ratio alarm limit (Алармена граница съотношение вода/храна)). Може да се прекрати автоматично по време на първите дни на дадена партида (Begin to check at day number (Начало на проверката от ден номер)). Изберете дали водата се изключва, или не, когато се генерира аларма. Когато всички водни аларми са потвърдени, контролерът на сградата включва водата отново.
Ниско ниво на храната	На база на консумацията на храна в предходния ден производственият контролер изчислява колко време ще измине, докато храната бъде консумирана и ще задейства аларма, ако това време бъде превишено (Feed level too low (Твърде ниско ниво на храната)). Ако има един и същ тип храна в много силози, ще бъде изчислено общото ниво.
Съдържание на ден силоз (Хранене на животни)	Алармата указва, че съдържанието на ден силоза е твърде ниско (под зададена граница) по време на хранене. Храненето е на пауза. Проверете дали количеството на пълнене за ден силоза е достатъчно по отношение на текущата консумация на храна. Започнете пълненето на ден силоза в Production (Производство) Day silo (Ден силоз) Manual filling (Ръчно пълнене) от менюто Ден силоз или спрете храненето, за да позволите на системата да извърши автоматично допълване при следващото хранене.
Съдържание на силоза	
Силоз ниско съдържание	Показаното съдържание на силоза е изчислена стойност. Алармата се генерира, когато количеството храна в силоза е под зададена граница.
Аларма празен силоз	Сензорът за празен силоз регистрира, че няма повече храна в силоза и не е възможно превключване към друг силоз, вероятно поради твърде ниско съдържание на силоза.
Калибриране на силоз	
Калибриране на силоз	Контролерът ще подаде аларма, ако калибрирането не е завършено в зададеното време (1 час). Ако кантарът на силоза е настроен за калибриране, той не може да се използва от системата за хранене.

Силозът не е калибриран	Ако електронният силоз/ден силоз не е калибриран след инсталиране, контролерът ще подаде слаба аларма. Силозът трябва да бъде калибриран, за да показва правилните данни.
--------------------------------	---

6.3.4 Аларми за вода

Тези аларми могат да бъдат изключени автоматично в началото на партида/стадо чрез настройка на **Start alarm day** (Старт на алармен ден).

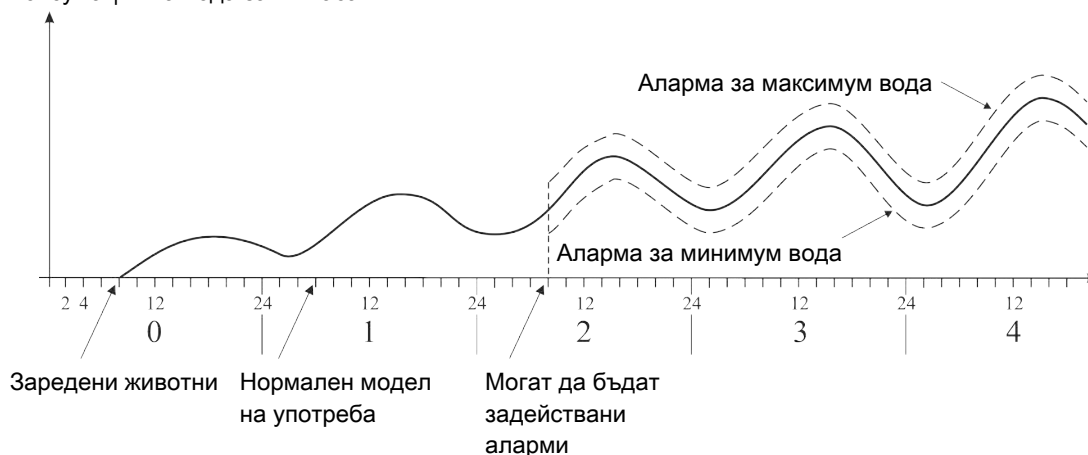
Alarm settings (Алармени настройки) | Production (Производство) | Water alarm (Аларма за вода)

Мин.и макс. аларма за вода	Тези аларми се използват за мониторинг на моделите на пиене на вода от животните. Алармените граници за максимална и минимална консумация на вода са зададени като процент от нормалната консумация. Контролерът изчислява нормалната консумация чрез сравняване на текущия 24-часов период с 24-часовия период, който е с два часа по-стар. В 1 часа след обяд, например, виждате периода от 11 часа сутринта в предходния ден до 11 часа сутринта в текущия ден. Изберете дали водата се изключва, или не, когато се генерира аларма. Когато всички водни аларми са потвърдени, контролерът на сградата включва водата отново.
	С управление на водата Тези аларми се използват за мониторинг на течове и спирания във водната система.
Не достига вода	Алармата се задейства, ако консумацията на вода измерена от водомера е твърде ниска през даден период от време. Препоръчва се тази аларма да се настрои на 1,0 л/мин, а времето на проследяване на 30 минути. Това означава, че ще бъде генерирана аларма, ако консумацията е по-ниска от 30 литра на всеки половин час.
Аларма за много вода, когато е отворено	Алармата се задейства, ако консумацията на вода измерена от водомера е твърде висока през даден период. В зависимост от капацитета на водоснабдяването системата може да подава определено количество вода за единица време. Алармата се задейства, когато системата е работила с максимална мощност твърде дълго. Ако е инсталирано водно реле, водата ще бъде затворена при прекомерна консумация на вода. <i>Указания за настройки на алармените граници:</i> Измерете колко вода изтича за една минута от текущия водомер. Настройте алармената граница на 1 литър по-малко от измереното. Настройте времето за проследяване на 30 минути.
Аларма за много вода, когато е затворено	Алармата следи дали водната система е спряна, когато трябва да бъде. Препоръчителната настройка за тази аларма е 1,0 л/мин, а периода на проследяване 30 минути.

Старт аларма ден

Автоматично прекъсване в началото на партида/стадо. За да се избегне задействане на фалшиви аларми, можете да укажете колко дни трябва да изминат преди контролерът на сградата да задейства аларма за вода.

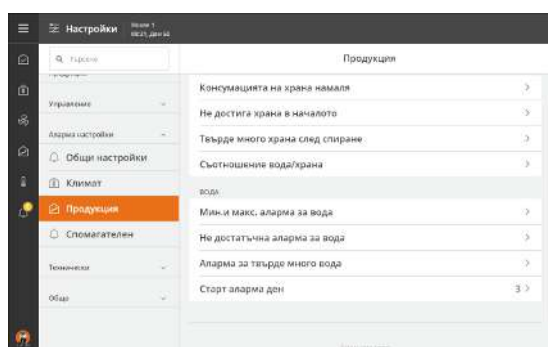
Консумация на вода за 24 часа

**10: Пример за минимална и максимална аларма за вода**

Контролерът на сградата задейства аларма, когато границата за максимална консумация на вода е превишена или консумацията е под границата за минимална консумация на вода.



Може да има различни причини за колебанията в консумацията на вода на животните, които задействат аларма. Например, една аларма може да се задейства поради зареждане на повече животни или клане на някои животни, избухване на заболяване в стадото или скъсване на водна тръба.

**Старт аларма ден**

В случай на големи промени в броя на животните в сградата трябва да изминат най-малко 26 часа преди контролерът на сградата да може да задейства аларма.

За да се избегне задействане на фалшиви аларми, можете да укажете колко дни трябва да изминат преди контролерът на сградата да задейства аларма за вода.

6.3.5 Калибриране на везните за птици**Alarm settings (Настройки на аларми) | Production (Производство) | Bird scale calibration (Калибриране на везните за птици)****Макс. време за калибриране**

Контролерът ще подаде аларма, ако калибрирането не е завършено в зададеното време (1 час).

Ако везните за птици са настроени за калибриране, те не могат да се използват от производствения контролер.

Калибриране на везни за птици

Ако везните за птици не са калибрирани след инсталиране, контролерът ще подаде слаба аларма. Везните за птици трябва да бъде калибрирани, за да показват правилните данни.

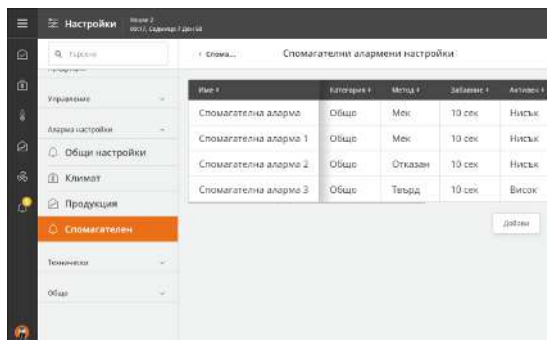
6.3.6 Улавяне**Улавяне****Грешка CAN шина**

Аларма, че улавянето не е завършено в зададения период.

6.3.7 Спомагателни аларми

Възможно е създаване на определен брой спомагателни аларми. Например, контролерът може да подаде аларма от свързан контролер на двигател, водна помпа или друго оборудване.

Алармите се настройват в менюто **Alarm settings (Алармени настройки) | Auxiliary (Спомагателни) | Auxiliary alarms (Спомагателни аларми) | Auxiliary alarm settings (Настройки на спомагателни аларми)**



Натиснете **Add (Добавяне)**, за да добавите нова аларма.

Натиснете полето **Name (Име)**, за да зададете име на алармата.

Натиснете **Category (Категория)**, за да изберете категорията, към която принадлежи алармата.

Настройте контролния режим на алармата **Hard (Силна)**, **Soft (Слаба)** или **Disabled (Деактивирана)**.

Задайте забавяне, ако е необходимо.

Настройте извършване на активиране в случай на висок или нисък входен сигнал.

Изберете дали алармата трябва да е активна винаги или от определен номер на ден.

За да изтриете една спомагателна аларма, натиснете иконата .

След създаване на алармата вижте менюто   | **Installation (Инсталиране) | Show connection (Покажи връзката)** за информация относно това къде да се свърже допълнителното оборудване.

6.4 Меню Аларма



Аларма настройки

Отнася се само за

Общи настройки	Включи промените	
	Деактивиране изскачащи прозорци за промяна на състояние на превключвателно табло	
	Аларма за прекъсване на захранването	Винаги аларма високо ниво
	Алармата продължава	
	Алармен тест [▶ 74]	
	Тест на производствена аларма	Производствен контролер, контролер на климата и производствен контролер
	Активни аларми [▶ 73]	Напомняне за вискателност
		Време за напомняне за активните аларми
		Времена на повтаряне
	Главна/клиентска аларма	Загубена връзка към клиент
		Загубена връзка към главния контролер
Климат		Със споделено оборудване
		Контролер на климата, контролер на климата и производствен контролер

Продукция	Производствен контролер, контролер на климата и производствен контролер	
Допълнително	Спомагателен сензори	Спомагателен сензори
	Спомагателни аларми	Спомагателни алармени настройки

6.5 Меню Аларма - производство

 Alarm settings (Настройки на аларми) Production (Производство)		Отнася се само за
Аларма за осветлението [▶ 75]	Граница на отклонение на светлинни сензори +/-	
	Светлинни сензори се отклоняват от забавяне на аларма	
	Главно осветление	Аларма главно осветление
		Граница на аларма осветление ./- Забавяне на аларма осветление Отклонение на сензори на главното осветление
Подчинено осветление		Аларма спомагателно осветление 1
		Граница на аларма осветление ./- Забавяне на аларма осветление
		Отклонение сензори спомагателно осветление 1
	Спомагателно осветление	Аларма спомагателно осветление 1
		Граница на аларма осветление ./- Забавяне на аларма осветление

Храна [► 76]	Кантар за храна	Няма подаване към кантар-дозатора за храна	Няма храна на кантара за храна Време преди аларма Време на спиране на шнека на силос Разкачете сензора за храна, за да рестартирате шнека на силоса след аларма Време за работа на шнек на силос
		Липсва компонент на смеската	
		Кантарът за храна не може да изпразни храната	Барабанни везни и FW 9940
		Калибриране на кантар-дозатора на храна	
		Нестабилен кантар-дозатор за храна	
		Опорно напрежение кантар-дозатор за храна	
		Дефлекторът за отделяне на храна не е в правилна позиция	Споделен кантар
		Аларма напречен шнек	Хранене от съд и верижно хранене с накрайник и барабанен кантар.
		Време преди алармата - напречен шнек аларма	
		Не достига храна	Рап хранене
Твърде много храна		Началото на проверката е от ден	
		Проверка на интервала	
		Консумация на храна в определен интервал за проверка	
Консумацията на храна е намаляла		Аларма за твърде много храна	Рап хранене
		Проверка на интервала	
		Консумация на храна в определен интервал за проверка	
		Старт аларма ден	
		Консумацията на храна е намаляла	

		Началото на проверката е от ден	
		Алармена граница	
Не достига храна в началото	Не достига храна в началото	Началото на проверката е от ден	Хранене от сърд или верижно хранене
		Време за проверка на алармата	
		Консумация на храна в определен интервал за проверка	
Твърде много храна след спиране	Аларма за твърде много храна след спиране	Макс. консумация на храна след спиране	
Съотношение вода/ храна	Аларма за съотношението вода/ храна	Началото на проверката е от ден	Хранене от сърд или верижно хранене с водомер
		Праг на времето за аларма	
		Алармена граница съотношение вода/храна	
		Затвори водата, ако аларма високо съотношение вода/храна е активна	
Съдържание на силоса	Ниско ниво на храната	Аларма храна А скоро ще се изпразни	
		Храна А ниво много малко лимит	
		Силос 1 ниско съдържание	
		Аларма празен силос 1	
Аларма за вода [▶ 79]	Мин.и макс. аларма за вода	Мин.и макс. аларма за вода	Прекъсната Силна Слаба
		Макс. лимит на аларма за вода	
		Мин. лимит на аларма за вода	
		Затвори водата, ако аларма макс. вода е активна	
Не достатъчна аларма за вода	Няма достатъчно време за вода	00:10 ЧЧ:ММ	
	Не достатъчна аларма за вода	Граница/аларма	

	Аларма за твърде много вода	Аларма за много вода, когато е отворено	Твърде много време за вода Затворете водата, ако има твърде много вода
		Аларма за много вода, когато е затворено	Твърде много време да вода, когато е затворена Аларма за твърде много вода, когато е затворена
Старт аларма ден			
Калибриране на везните за птици	Макс. време за калибриране		
	Калибриране на везни за птици		
Калибриране на електронни везни	Макс. време за калибриране		
	Калибриране на силос		
	Калибриране ден силос		
Аларма за гнездо	Гнездата не са затворени	Аларма гнездата не са затворени	Разплодно животно или носачка
		Макс. време за затваряне гнезда	
	Гнездата не са отворени	Аларма гнездата не са отворени	
		Макс. време за отваряне гнезда	
Аларма за зона за ровене	Зоната за ровене не е затворена	Аларма зони за ровене не са затворени	Разплодно животно или носачка
		Макс. време за затваряне на зони за ровене	
	Зоната за ровене не е отворена	Аларма зони за ровене не са отворени	
		Макс. време за отваряне зони за ровене	

7 Инструкции за поддръжка

Контролерът на сградата не изисква поддръжка, за да функционира правилно.

Трябва да тествате алармената система всяка седмица.

Използвайте оригинални резервни части.

Обърнете внимание, че експлоатационният живот на контролера на сградата ще бъде удължен, ако той остава свързан през цялото време, тъй като това ще го поддържа сух от кондензация.

Ние препоръчваме да калибрирате везните за птици най-малко веднъж на партида. Вижте също и Техническото ръководство.

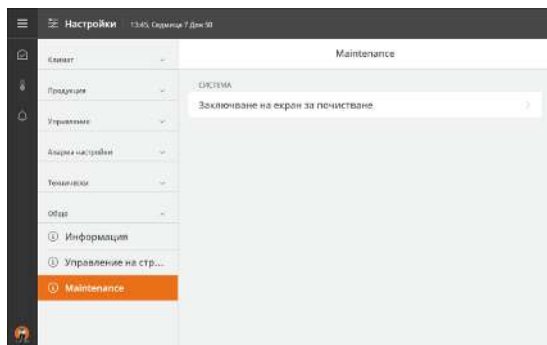
7.1 Почистване



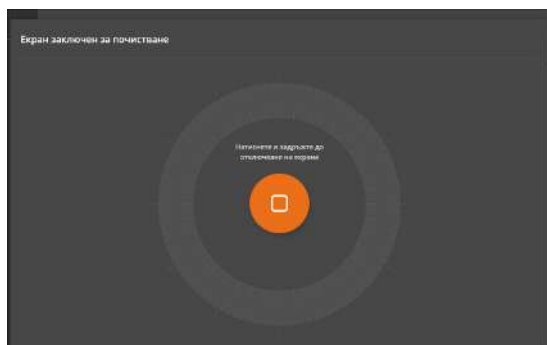
Почиствайте продукта с кърпа, която е изцедена почти до сухо от вода и избягвайте употребата на:

- водоструйка
- разтворители
- корозивни/разяждащи препарати

Заклучване на екран за почистване



Когато контролерът трябва да бъде почистен, възможно е заключване на екрана за избягване на нежелано задействане по време на почистване. Заклучете екрана в менюто **General (Общи) | Maintenance (Поддръжка) | Lock screen for cleaning (Заклучване на екран за почистване)**.



Екранът показва, че е заключен. Натиснете и задръжте екрана за пет секунди, за да го отключите. Контролерът автоматично отменя заключването след 15 минути.

7.2 Рециклиране/изхвърляне



Продукти подходящи за рециклиране са маркирани с пиктограма.

Клиентите трябва да могат да доставят продуктите до местни пунктове за събиране/рециклиране на отпадъци в съответствие с местните разпоредби. Пунктовете за рециклиране след това ще организират по-нататъшно транспортиране до упълномощен завод за повторна употреба, възстановяване и рециклиране.

Big Dutchman International GmbH • Calveslage • Auf der lage 2 • 49377 Vechta; Germany
Tel. +49(0)4447/801-0 • Fax +49(0)4447/801-237 • big@bigdutchman.com



Big Dutchman.