



Installation / konfiguration

Kod-nr. 99-94-0491 S

Utgåva: 06/2019

1	Systembeskrivning	1
1.1	Systemkrav	1
1.2	Version av mjukvara	1
2	Installation av mjukvara	2
3	Inledande programstart	3
4	Användarhantering	6
4.1	Skapa en användare	6
4.2	Ändra lösenord	8
5	Automatisk utloggning	9
6	Användargränssnitt	10
6.1	Konstruktion	10
6.2	Verktysfält	11
6.2.1	Lägga till menypunkter i verktysfältet	12
6.3	Gårdsstruktur	13
6.4	Nyckelvärden	15
7	Skapa gårdsstrukturen	18
8	Föreställande en gård i Farm Designer	20
8.1	Verktysfält	21
8.2	Konfigurera rutnätet	22
8.3	Justera och spara vyer	22
8.4	Skapa en 3D-bild	24
8.4.1	Lägga till objekt till gårdsdesignen	24
8.4.2	Ändra objektets storlek och position med hjälp av musen	24
8.4.3	Ändra objektets position med koordinaterna	25
8.4.4	Att fritt rotera ett föremål	26
8.4.5	Rotera ett objekt 90°	26
8.4.6	Rotera ett föremål tillbaka till dess ursprungliga position	27
8.4.7	Definiera ett referensobjekt	27
8.4.8	Ändra objektattribut	28
8.4.9	Ta bort ett objekt	28
8.5	Ladda upp ett foto	28
9	Installera en licens från ett USB-minne	31

10 Web Access och BigFarmNet App Pig.	37
10.1 Konfigurera webbåtkomst i BigFarmNet-hanterare	38
10.2 Konfigurera WLAN och mobil åtkomst för en Android-enhet	42
10.3 Konfigurera WLAN och mobil åtkomst för en iOS-enhet	46
10.4 Första appinloggning och auktorisering av den mobila enheten	51
10.5 Inaktivera webbåtkomst	54
11 Separering av affärsenheter	55
Index	57

Copyright

Denna programvara tillhör Big Dutchman International GmbH och skyddas av upphovsrätt. Den får inte kopieras till andra media eller dupliceras där detta inte uttryckligen tillåts i licensavtalet eller tillåts i försäljningsavtalet.

Användarmanualen eller delar därav får inte kopieras (eller reproduceras på annat sätt) eller dupliceras utan godkännande. Det är inte heller tillåtet att missbruka de produkter som beskrivs häri och motsvarande information eller att lämna ut dessa till tredje part.

Big Dutchman förbehåller sig rätten att modifiera produkterna och denna användarmanual utan föregående meddelande. Vi kan inte garantera att du kommer att meddelas om dina produkter eller manualerna ändras.

© Copyright 2016 Big Dutchman

Ansvar

Tillverkaren eller distributören av hårdvaran och mjukvaran som beskrivs här ska inte hållas ansvarig för någon skada (såsom förlust eller sjukdom av djur eller förlust av andra vinstmöjligheter) som orsakas av fel i systemet eller felaktig användning eller användning.

Vi arbetar ständigt med att vidareutveckla datorn och mjukvaran och tar även hänsyn till användarpreferenser. Meddela oss gärna om du har idéer eller förslag på förbättringar och modifieringar.

Big Dutchman International GmbH

BU Pig

P.O. Box 1163

49360 Vechta

Germany

Telefon: +49(0)4447-801-0 Fax: +49(0)4447-801-237 E-post: big@bigdutchman.de

1 Systembeskrivning

BigFarmNet Manager är det centrala programmet för alla BigFarmNet-applikationer. Programvaran är en modern Windows-applikation för allt-i-ett-hantering av en gård. Systemet körs som standard på en mängd olika Big Dutchman-styrdatorer, men även på vilken Windows-dator som helst.

1.1 Systemkrav

Operativsystem som stöds

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

Andra systemkrav

- Microsoft.NET Framework 4.0: version 4.6.1
- Processor: Intel Core i3 eller motsvarande
- RAM: 8 GB
- Hårddisk: 32 GB ledigt lagringsutrymme
- Bildskärm:
 - 1280 x 1024 (minimum)
 - 1920 x 1080, high color, 32 bitar (rekommenderas)
- USB-gränssnitt

1.2 Version av mjukvara

Version av mjukvara 3.3

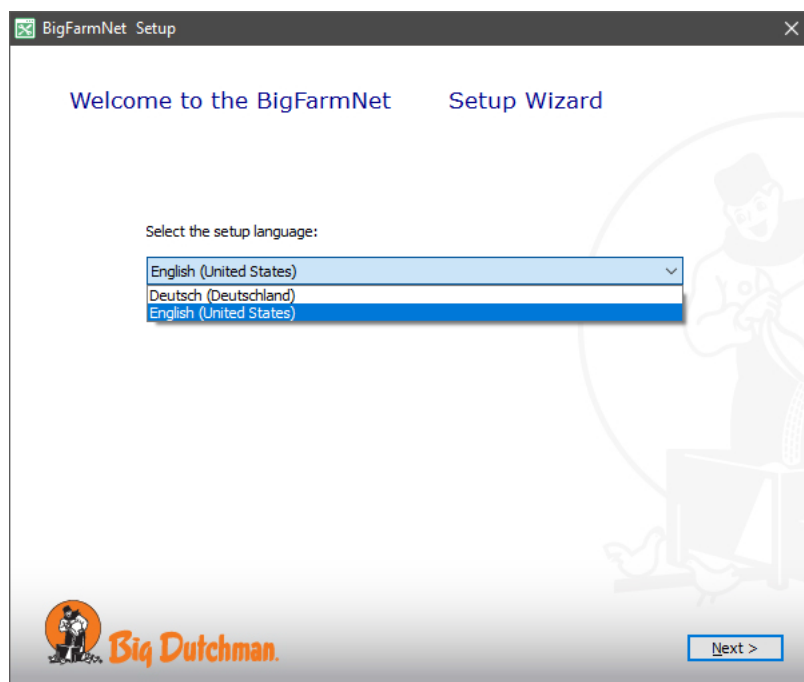
2 Installation av mjukvara

För att installera BigFarmNet Manager är det nödvändigt att först köra BigFarmNet-installationen.

OBS!!

Din dator kan visa säkerhetsvarningar under installationen av programvaran. Bekräfta dessa varningar för att fortsätta installationsprocessen.

1. Sätt i det medföljande USB-minnet i USB-porten på datorn som du vill installera BigFarmNet Manager på.
2. Starta installationen genom att dubbelklicka på filen *BigFarmNet-BDPig-Setup*.
Detta öppnar installationsguiden, som guidar dig genom installationsprocessen steg för steg.



3. Följ instruktionerna i installationsguiden tills installationen är klar.

3 Inledande programstart

Efter att installationen har slutförts visas BigFarmNet Manager ikonen på skrivbordet.

1. Starta programmet genom att dubbelklicka på ikonen.

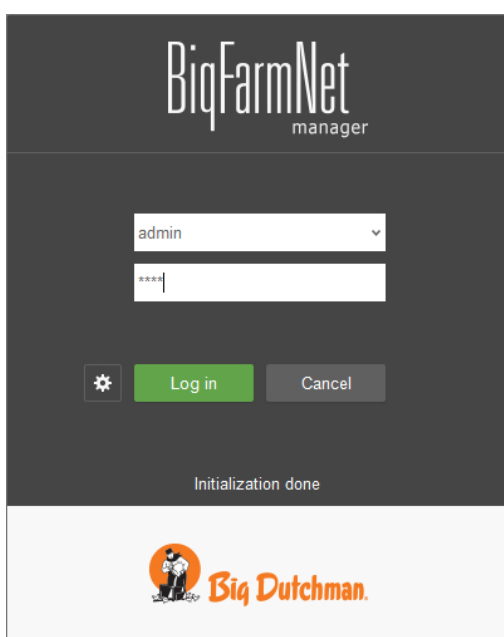


BigFarmNet Manager

2. Ange följande användardata och klicka på "Log in" [Logga in].

Användarnamn: admin

Lösenord: 1234

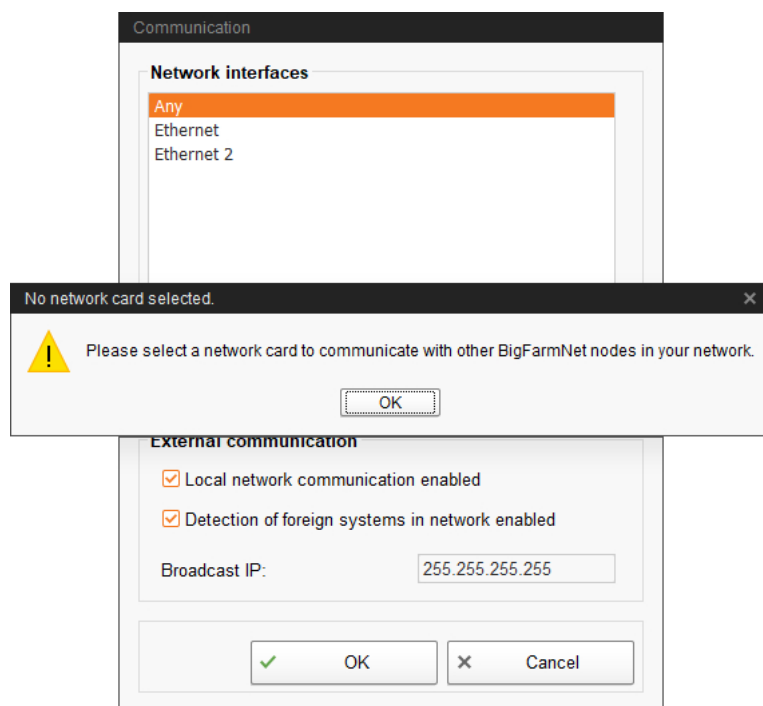


BigFarmNet Manager startar nu. För den första programstarten är språket inställt på engelska.

3. Välj rätt nätverkskort.

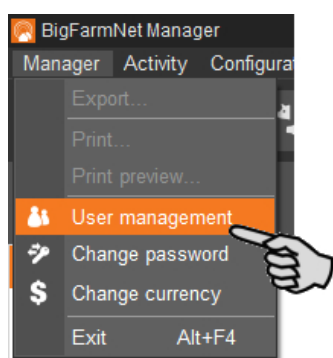
Denna prompt visas en gång, direkt efter den första programstarten.

Nätverkskortet garanterar anslutning till motsvarande styrdator(er) för bland annat datautbyte.

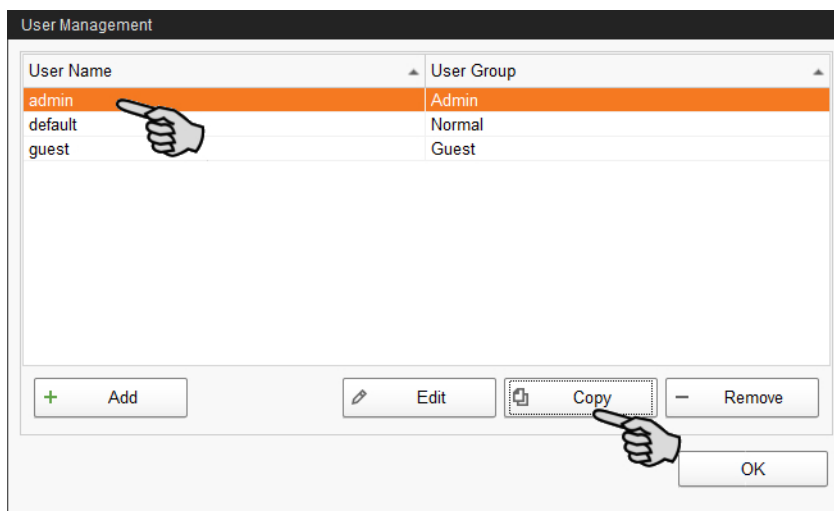


4. För att ställa in rätt språk för användargränssnittet, skapa en användare med detta språk:

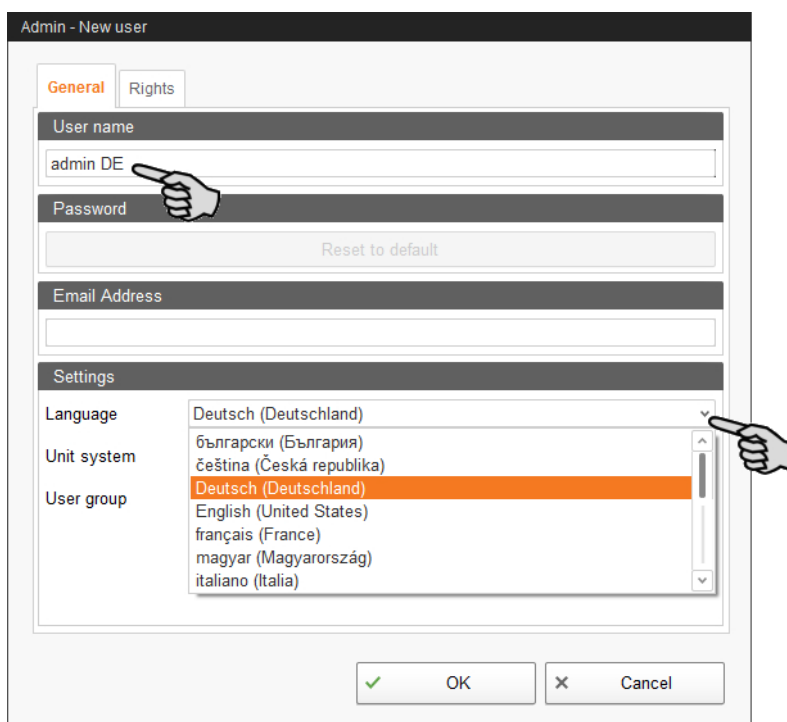
- a) I menyn "Manager" [Hanterare], klicka på "User management" [Användarhantering].



- b) Skapa en användare med administratörsrättigheter genom att kopiera "admin"-användaren.



- c) Ange ett användarnamn och välj rätt språk.



- d) Bekräfta dina inmatningar genom att klicka på "OK".
- e) Stäng och starta om BigFarmNet Manager.
- f) Logga in som ny användare (utan att ange ett lösenord).

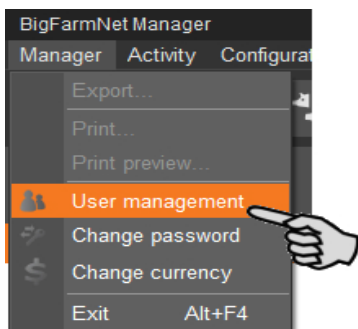
BigFarmNet Manager öppnas med rätt språk.

4 Användarhantering

Skapa användare och tilldela dem specifika rättigheter i användarhanteringen. Användarinställningarna laddas vid inloggning.

4.1 Skapa en användare

1. I menyn "Manager" [Hanterare], klicka på "User management" [Användarhantering].

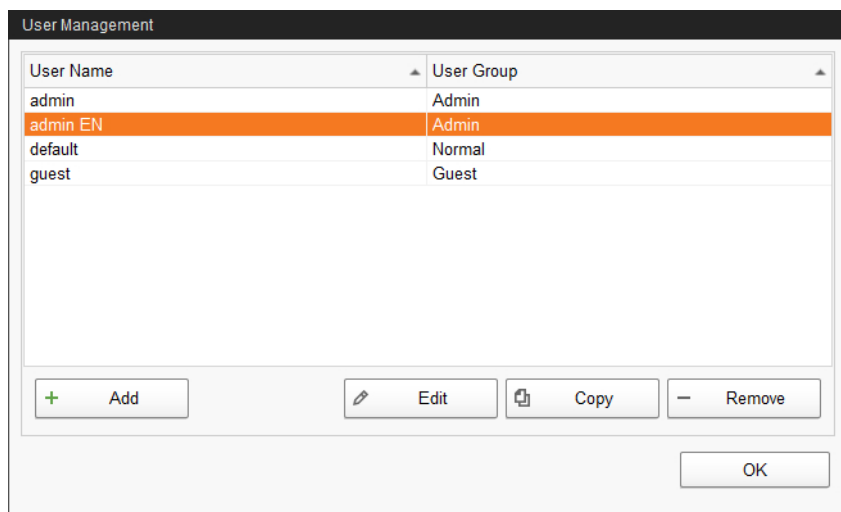


2. Klicka på "Add" [Lägg till].

eller

Kopiera en befintlig användare om du vill skapa en användare med samma inställningar.

- a) Välj den flik du vill kopiera.
- b) Klicka på "Copy" [Kopiera].



3. Definiera följande inställningar under "General" [Allmänt]:

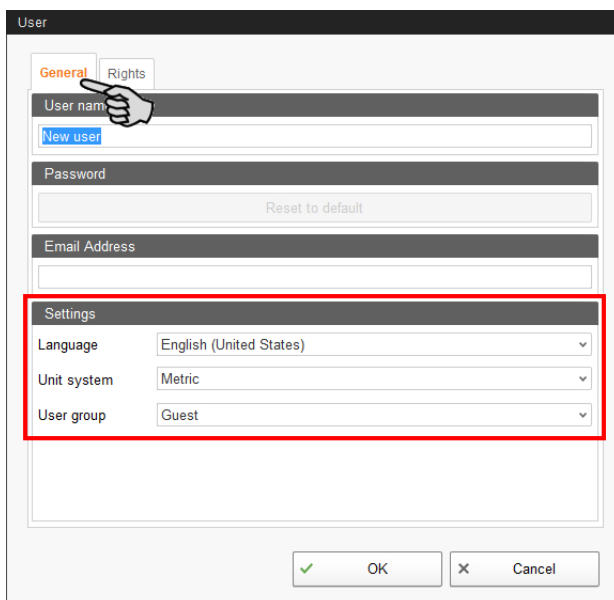
- **Språk** för användargränssnittet
- **Enhetssystem**

– **Användargrupp:**

Admin: fullständiga rättigheter för inställningar, användarhantering etc.

Normal: begränsade rättigheter för inställningar; lösenordsändring möjligt

Gäst: skrivskyddade rättigheter



User

General Rights

User name

New user

Password

Reset to default

Email Address

Settings

Language English (United States)

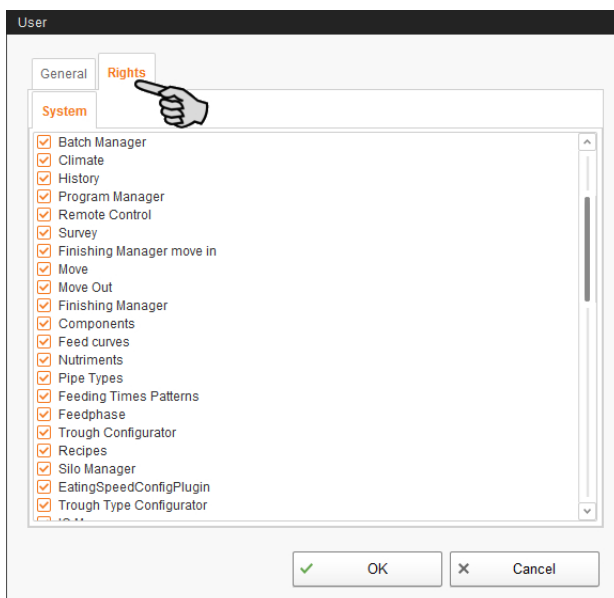
Unit system Metric

User group Guest

OK Cancel

4. Under "Rights" [Rättigheter] bestämmer du vilka inställningar och vyer användaren ska ha tillgång till.

Markerade rutor ☒ anger att åtkomst är tillåten.



User

General Rights

System

Batch Manager

Climate

History

Program Manager

Remote Control

Survey

Finishing Manager move in

Move

Move Out

Finishing Manager

Components

Feed curves

Nutriments

Pipe Types

Feeding Times Patterns

Feedphase

Trough Configurator

Recipes

Silo Manager

EatingSpeedConfigPlugin

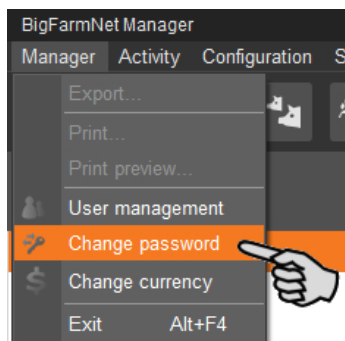
Trough Type Configurator

OK Cancel

5. Klicka på "OK" när du har konfigurerat alla inställningar.

4.2 Ändra lösenord

Du kan ändra befintliga lösenord eller tilldela lösenord endast för användare av användargrupperna "Normal" och "Admin".



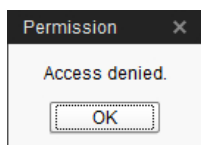
När du anger ett lösenord för första gången förblir fältet "Old Password" [Gammalt lösenord] tomt.

OBS!!

Lösenordet måste bestå av minst 6 siffror. Att använda kombinationer av siffror som 123456 eller 333333 samt bokstäver är **inte** möjligt!

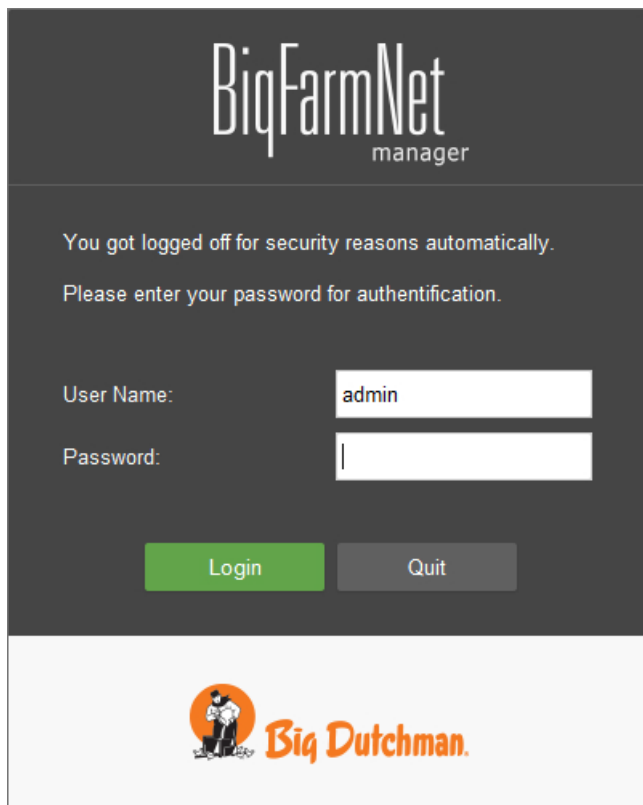
A screenshot of the BigFarmNet manager login screen. The title bar says 'BigFarmNet manager'. The main area has a dark background with white text. It contains four input fields: 'User Name:' with 'admin EN' entered, 'Old Password:', 'New Password:', and 'Confirm new Password:'. Below the fields are 'OK' and 'Cancel' buttons. At the bottom, there is a logo for 'Big Dutchman' featuring a stylized figure of a person in a hard hat and a red circle.

Användare som tillhör gruppen "Guest" [Gäst] kan inte skapa eller ändra lösenord. Följande meddelande visas om de försöker:



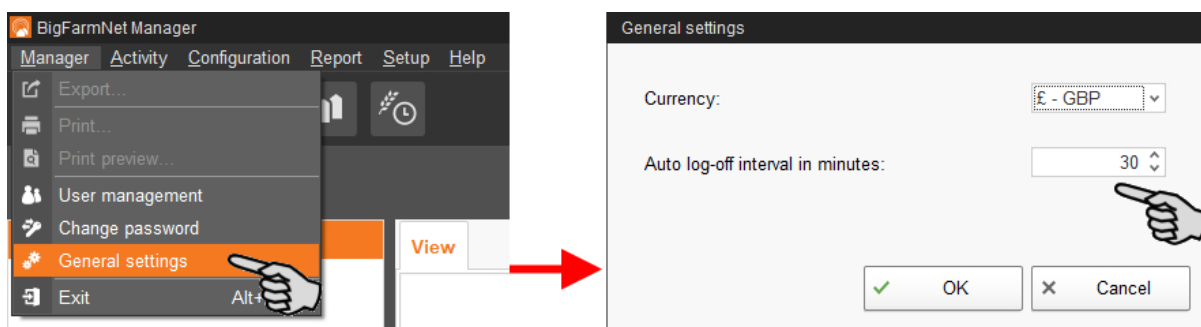
5 Automatisk utloggning

Den automatiska utloggningen är en säkerhetsfunktion som kan justeras efter behov.



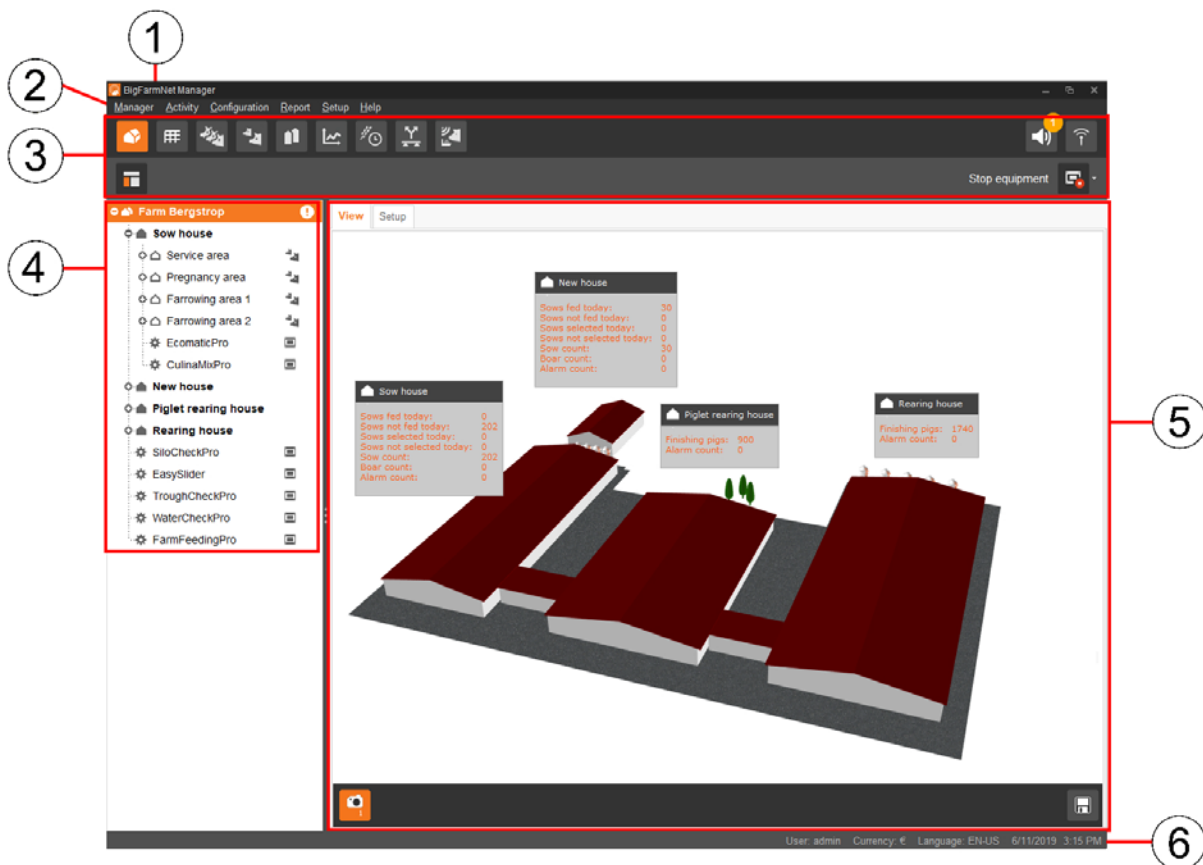
Användaren loggas automatiskt ut om han eller hon inte varit aktiv under en viss tid. Denna tid kan ställas in i menyn "Manager" > "General settings" [Hanterare > Allmänna inställningar].

Om tiden är inställd på 0 är automatisk utloggning inaktiverad. I förinställningarna är automatisk utloggning inaktiverad.



6 Användargränssnitt

6.1 Konstruktion



1	Titelrad
2	Menyrad med ytterligare undermenyer och funktioner
3	Verktögsfält
4	Gårdsstruktur, avbildad som trädstruktur
5	Programfönster
6	Statusfält

6.2 Verktögsfält

Utöver standardfunktioner visar verktögsfälten även funktioner som hör till en applikation (licens) och som endast dyker upp efter installationen.

Ikon	Beskrivning	Förklaring
	Översikt av gården	Vy över hela gården
	Undersökning	Översikt över klimatdata för husets olika ytor, inklusive valda nyckelvärden och produktionsdata
	Grishanterare	Hantering av grisar
	Sugghanterare	Hantering av suggor
	Silohanterare	Hantering av silos
	Aktivitetshanteraren	Tidtabeller för kontrolluppgifter, t ex utfodring
	TriSort översikt	Översikt över alla installerade TriSort-system
	CallMatic översikt	Översikt över alla installerade CallMatic-system
	Historik	Historik över klimatdata i kurvor
	Klimat	Grafisk översikt över aktuella klimatdata och inställning av parametrar för klimatkontroll
	Batch Manager	Se och hantera aktiviteter i samband med klimatkontroll, som att flytta in eller ut grisar och städning
	Fjärrkontroll	Justering av klimatprogram som reglerar ventilation, värme, temperatur, luftfuktighet och tryckreglering under en bestämd tidsperiod
	Larmlogg	Fel (varningar och larm)
	Nätverkshantering	Hantering av egna och andra system

Ikon	Beskrivning	Förklaring
	-	Expandera / komprimera rutan som visar gårdsstrukturen
	-	Stoppa utrustningen
	-	Avdocka fönstret "Equipment" [Utrustning] Denna funktion visas efter val av system i gårdsstrukturen.

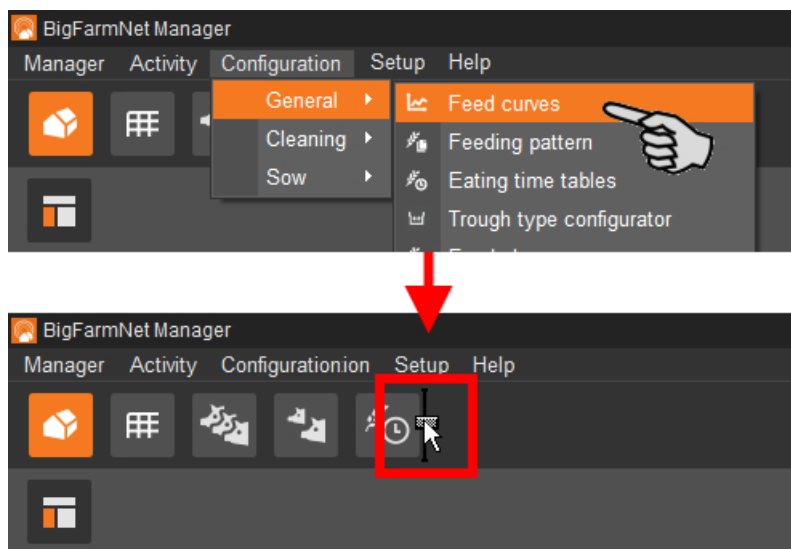
6.2.1 Lägga till menypunkter i verktygsfältet

Menypunkter kan nu kopieras från menystrukturen och läggas till i verktygsfältet för snabb åtkomst.

Följande instruktioner förklarar hur man lägger till menypunkten "Feed curves" [Flödeskurvor] till verktygsfältet som ett exempel.

1. Öppna menystrukturen tills du kommer till rätt menypunkt.
2. Tryck på Ctrl + Alt och håll ned dessa tangenter.
3. Vänsterklicka på menypunkten och håll ned musknappen.

Menystrukturen stängs och en liten ikon visas vid muspekaren.

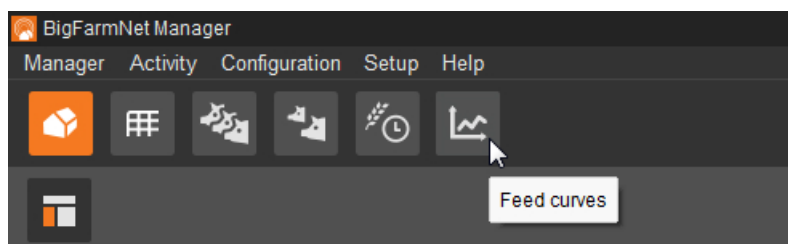


4. Släpp tangentkombinationen men fortsätt att hålla nere vänster musknapp.
5. Dra muspekaren med ikonen till önskad position i verktygsfältet.

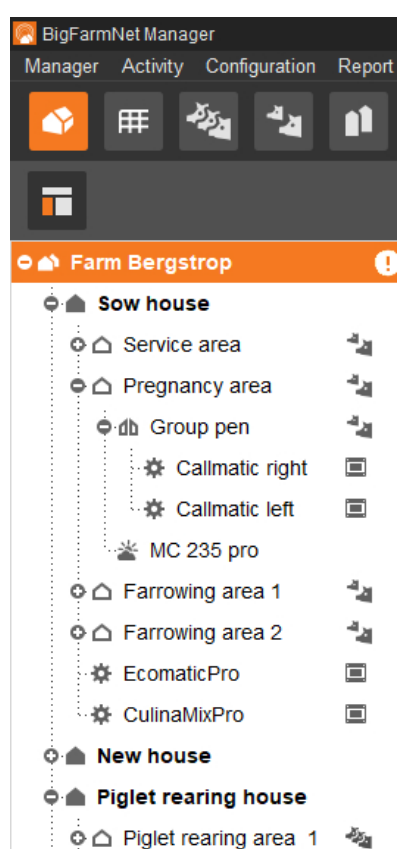
Om den valda positionen är möjlig visas en svart linje.

6. Släpp vänster musknapp.

Ikonen för den önskade menypunkten visas nu i verktygsfältet.



6.3 Gårdsstruktur



Gårdsstrukturen visar en trädstruktur för din gård som du har skapat den i Configurator [konfiguratoren], se kapitel 7.

Med hjälp av gårdsstrukturen kan du snabbt navigera till dina system eller se vald information om olika platser, se kapitel 6.4.

Gårdsstrukturen visar också vilken plats som har ett fel. Larmikonen  eller varningsikonen  visas på den här platsen, beroende på felet. Klicka på respektive ikon för att växla direkt till larmloggen.

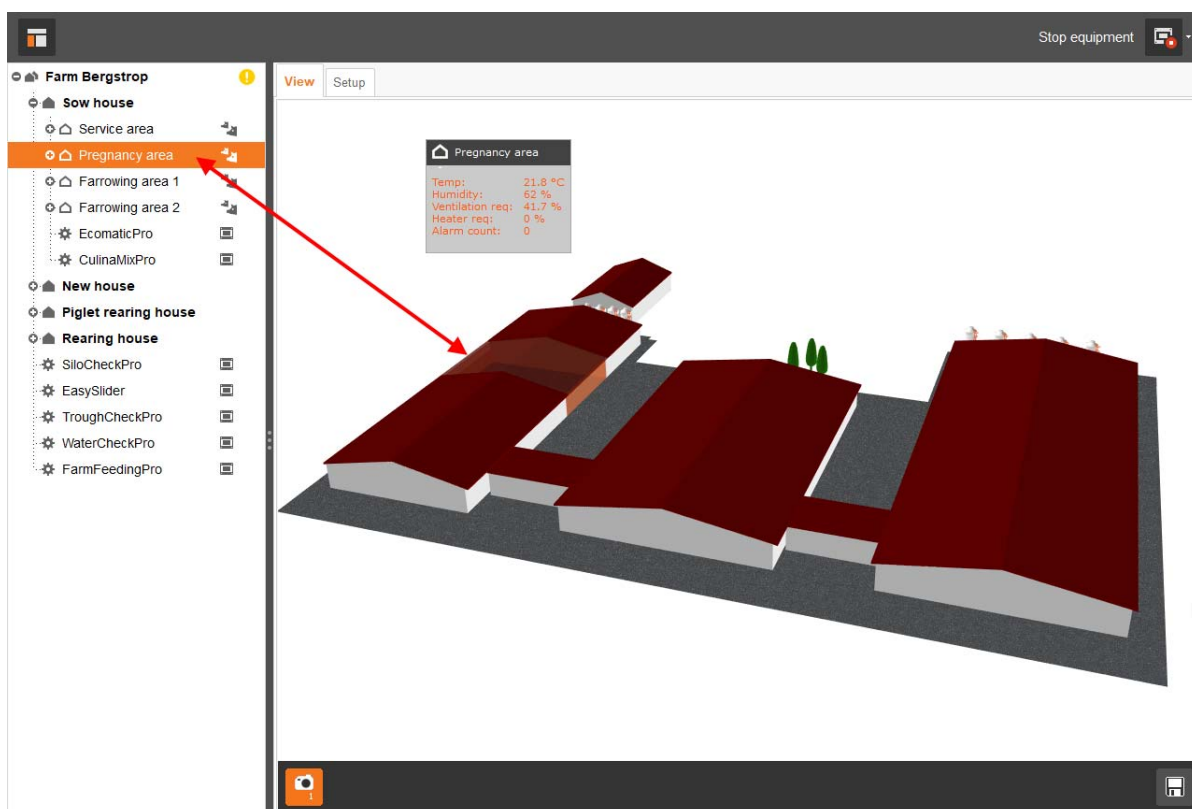
Klicka på sugga-ikonen  för att byta direkt till Sugghanteraren.

Klicka på grisikonen  för att byta direkt till Grishanteraren.

Klicka på rätt kontrollikon  för att byta till önskat system.

I vyn "Overview of the farm" [Översikt över gården] , kommer 3D-bilden eller fotot av din gård att visas om du har skapat den i Farm Designer, se kapitel 8.

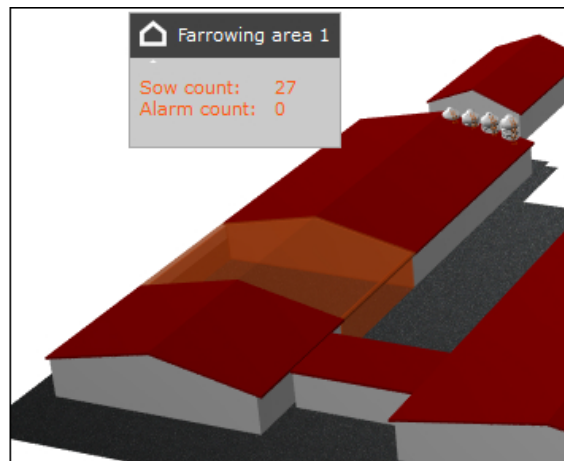
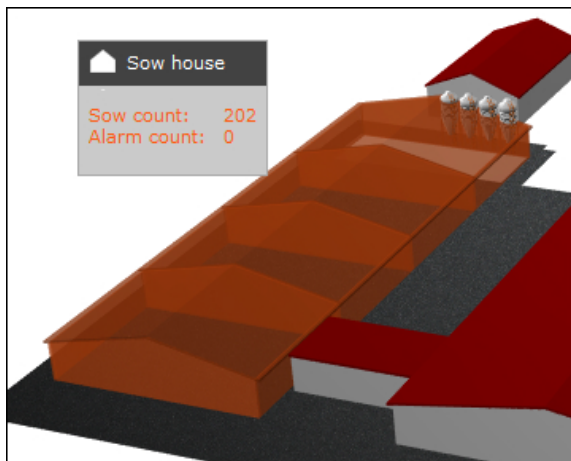
Genom att klicka på ett avsnitt i gårdsstrukturen framhävs motsvarande del av byggnaden i applikationsfönstret. Vice versa, genom att klicka på en byggnad eller del av en byggnad i applikationsfönstret framhävs motsvarande plats i gårdsstrukturen.



Detsamma gäller klimatdatorn. Om du klickar på en klimatdator i gårdsstrukturen markeras avsnittet där denna klimatdator styr klimatet.

6.4 Nyckelvärden

Ett litet fönster bredvid varje stall och varje valt område/sektion visar motsvarande data, de så kallade nyckelvärdena. Välj de nyckelvärden du vill se.

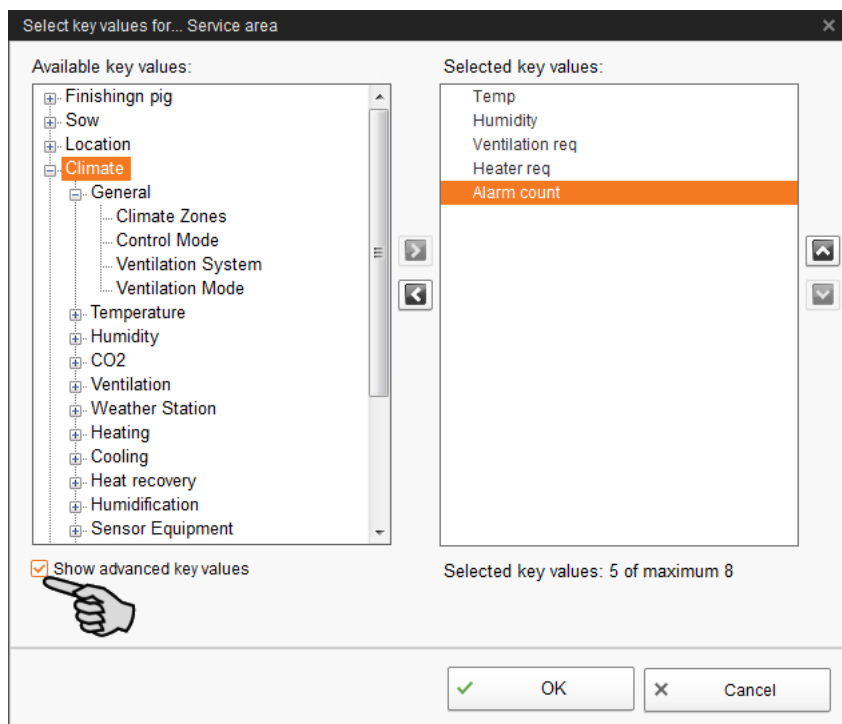


1. I gårdsstrukturen klickar du på huset eller sektionen / området vars nyckelvärden du vill ändra.
2. Högerklicka i fönstret som visar husets eller sektionens nyckelvärden.
3. Klicka på "Show KeyValue selector..." [Visa nyckelvärddeväljare ...].

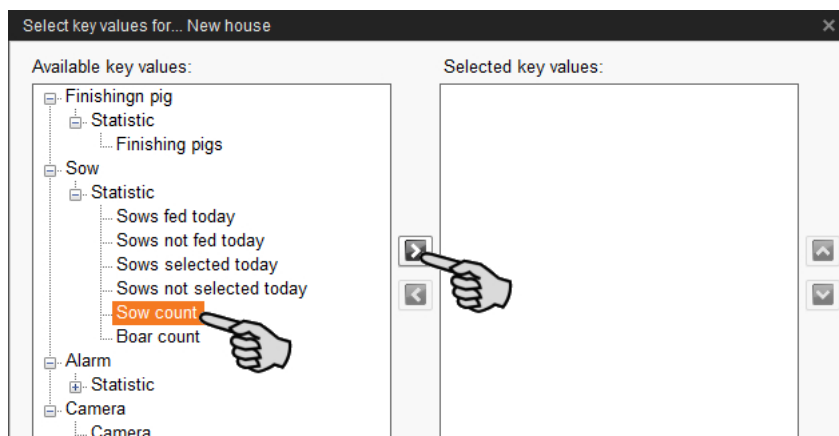


4. Öppna listan med alla tillgängliga nyckelvärden genom att klicka på plusikonerna i det vänstra fönstret.

Klimatnyckelvärden visas endast för sektioner där en klimatdator är installerad. Markera rutan "Show advanced key values" [Visa avancerade nyckelvärden] för att kunna välja fler nyckelvärden.

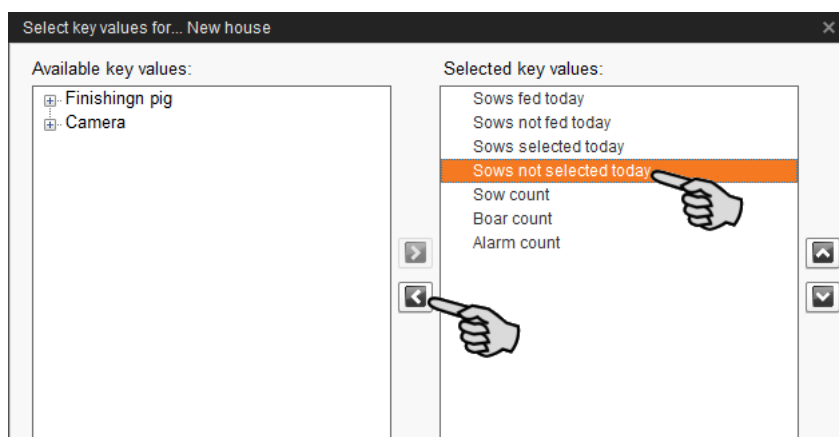


5. Dubbelklicka på nyckelvärdet för att överföra det till fältet "Selected key values" [Valda nyckelvärden] eller klicka på pilen som pekar åt höger.



eller

- Dubbelklicka på nyckelvärdet för att ta bort det från fältet "Selected key values" [Valda nyckelvärden] eller klicka på pilen som pekar åt vänster.



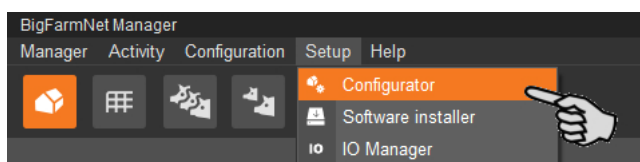
6. Klicka på "OK" för att acceptera detta val.

7 Skapa gårdsstrukturen

Gårdsstrukturen beror på det system vars applikation du lägger till senare. Specifik information om gårdsstrukturen och tillägg av systemapplikationer finns i manualen för respektive systemapplikation.

Skapa en gårdsstruktur som består av hus, sektioner och pennor enligt följande:

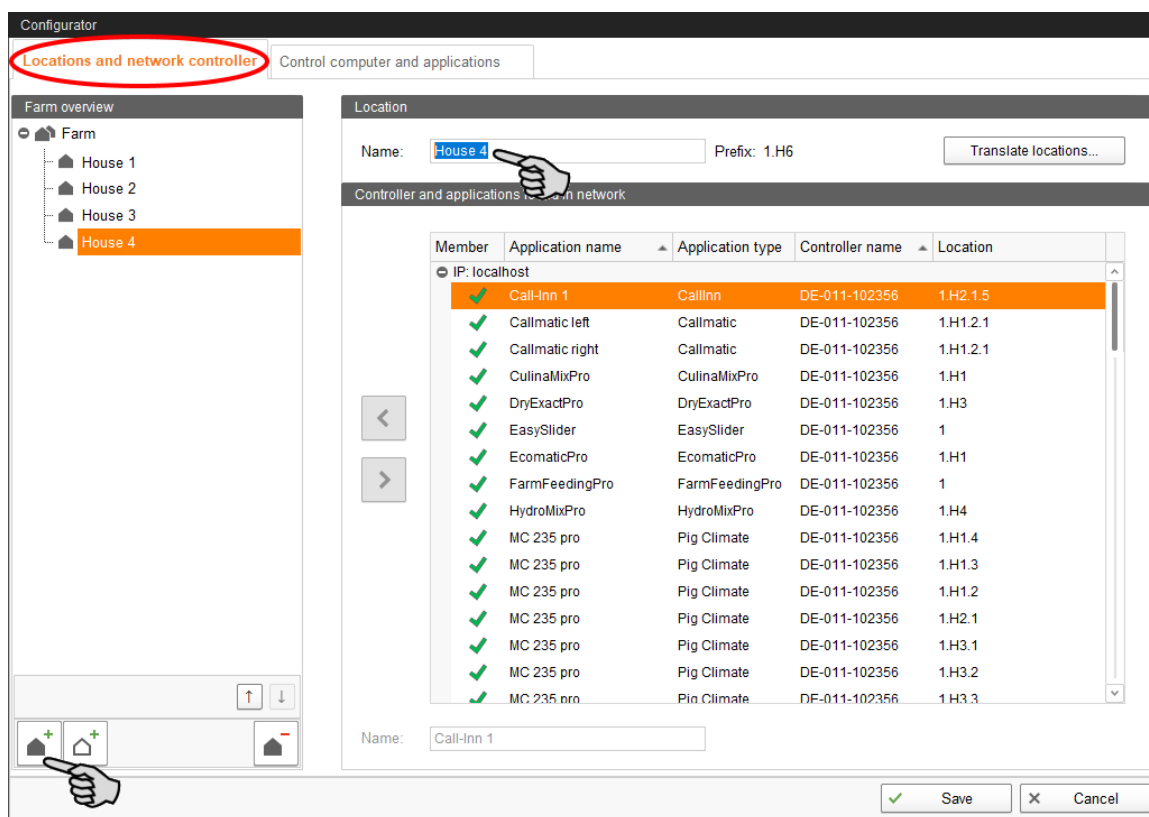
1. Klicka på "Configurator" [Konfigurator] i menyn "Setup" [Inställningar].



2. Skapa gårdsstrukturen under den första fliken, "Locations and network controllers" [Platser och nätverkskontroller].

Gårdsstrukturen visas till vänster i **Gårdsöversikt**. Den nedre delen av fönstret visar de verktyg som behövs för att skapa strukturen. Knapparna för lägre nivåer, såsom sektioner och pennor, visas först efter att den överlägsna nivån har skapats.

I den övre delen av fönstret, under **Plats**, kan du ange ett namn för objekten. Namnet skickas vidare till nästa tillagda objekt på samma nivå. Det betyder att om du lämnar "House" [Stall] som namn så kommer alla andra tillagda stall också att kallas "House" [Stall]. Objekten är numrerade i följd.



Ikon	Förklaring
	Lägg till ett stall
	Ta bort ett stall
	Lägg till ett avsnitt
	Ta bort ett avsnitt
	Lägg till en penna
	Lägg till 5 pennor samtidigt
	Ta bort en penna
	Ändra objektets position i strukturen

** OBSI!**

Pennor är ofta lika med ventiler. Se konfigurationen som anges i husplanen när du lägger till och namnger pennor. För ytterligare information, se manualen för respektive systemapplikation.

3. Spara dina inställningar genom att klicka på "Save" [Spara] och bekräfta nästa dialogruta med "OK".

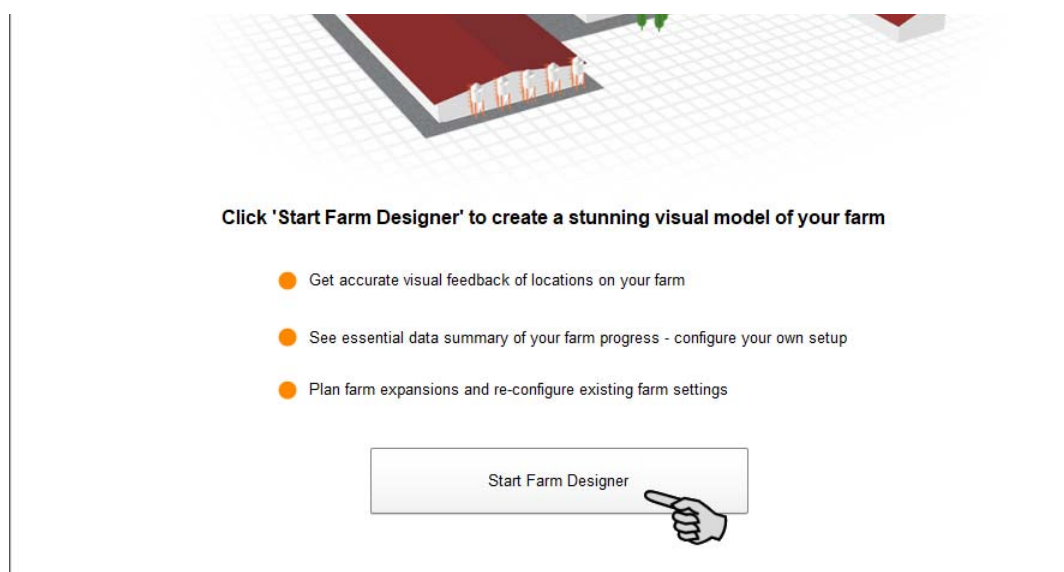
8 Föreställande en gård i Farm Designer

Farm Designer ger dig två alternativ för att skapa en tredimensionell skildring av din gård. Detta kräver att gårdsstrukturen har skapats i förväg, se kapitel 7.

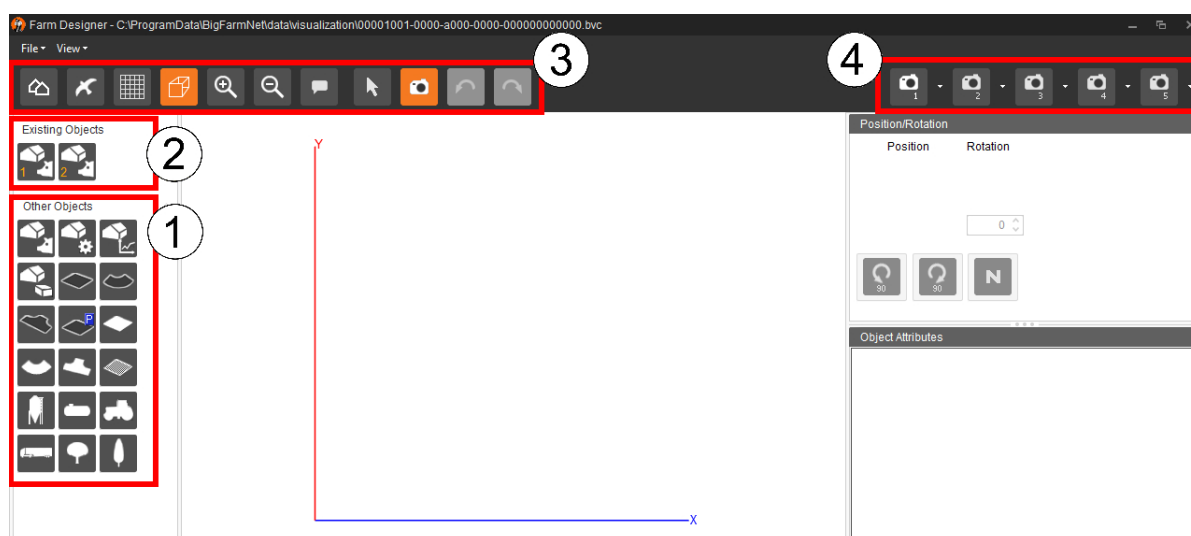
- Skapa en 3D-bild baserat på de skapade stallen.
- Ladda upp ett foto (flygfoto) av din egen gård i läget "Foto Farm" och använda det som bakgrundsbild. Husens sektioner på bilden är spårade för en grafisk visning.

Efter att ha stängt Farm Designer, visas den färdiga bilden i fönstret "View" [Visa].

Starta Farm Designer genom att klicka på "Start Farm Designer" [Starta Farm Designer] i applikationsfönstret.



Det nya fönstret öppnar automatiskt redigeringsläget för 3D-bilden.

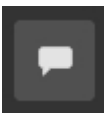
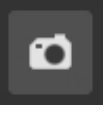


1. "Other Objects" [Övriga objekt] är gator, andra byggnader, silos osv.
2. "Existing Objects" [Befintliga objekt] är hus i den skapade gårdsstrukturen.

3. Verktyg för att redigera gårdsbilden, se kapitel 8.1.
4. Kameraikoner för att spara olika vyer av stallet, se kapitel 8.3.

8.1 Verktygsfält

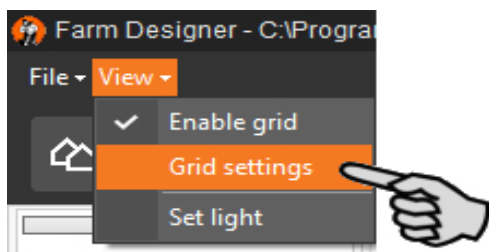


Ikon	Beskrivning	Förklaring
	Gårdsvy	Standardläge / komplett vy över gården
	Fågelperspektiv	Byt vy till fågelperspektiv
	Rutnät	Dölj / visa rutnätslinjer
	Perspektiv	Skapa en tredimensionell vy
	Zooma in / zooma ut	Zooma in / ut ur vyn
	Beskrivningsrutor (etiketter)	Dölj/visa beskrivningsrutor för enskilda stall och sektioner
	Urvalsverktyg	Markera objekt (rita en rektangel över objekten medan du håller nere vänster musknapp)
	Kamera	Skapa och spara en särskild vy
	Ångra / göra om	Ångra / gör om en åtgärd

8.2 Konfigurera rutnätet

Om du vill justera 3D-bilden baserat på ett rutnät, klicka på . Justera storleken på rutnätet enligt följande, om det behövs:

1. Klicka på "Grid settings" [Rutnätsinställningar] i menyn "View" [Visa].



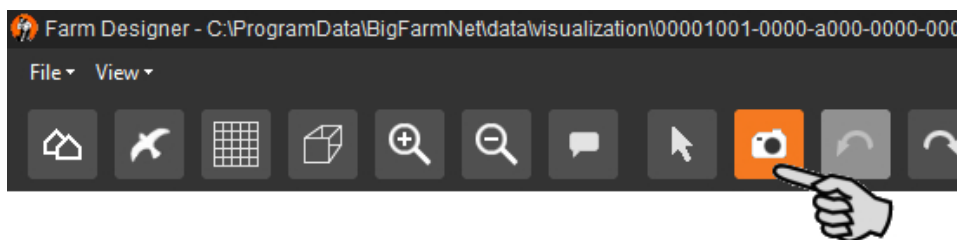
2. Ange rätt värden i inmatningsfälten eller ändra dem med hjälp av pilarna som pekar uppåt och nedåt.
3. Bekräfta inmatningarna genom att klicka på "OK".

8.3 Justera och spara vyer

Så snart du har skapat 3D-bilden eller redigerat den uppladdade bilden kan du spara olika vyer.

1. Klicka på kameran i verktygsfältet.

Detta lägger till en kameraikon till muspekaren. 

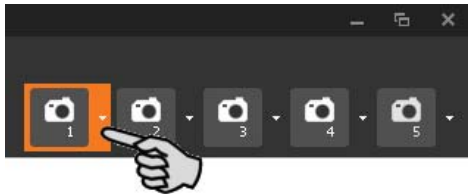


2. Justera vyn efter behov:
 - Zooma in och ut:
Rulla med musens rullhjul.
 - Flytta till vänster och höger:
Håll ned Ctrl-tangenten och rulla på musens rullhjul.
 - Flytta upp och ner:
Håll ned Skift-tangenten  med musens rullhjul.

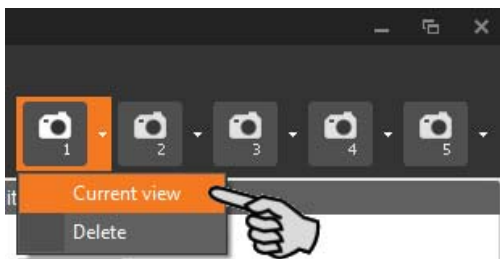
- Vänd och ändra perspektiv:

Vänsterklicka på ett ledigt ritningsfält och håll ned musknappen. Flytta musen för att vända vyn och ändra perspektivet.

3. Spara önskad vy genom att klicka på pilen som pekar nedåt bredvid en av kameraikonerna.



4. Klicka på "Current view" [Aktuell vy] i snabbmenyn. Vyn är nu sparad.



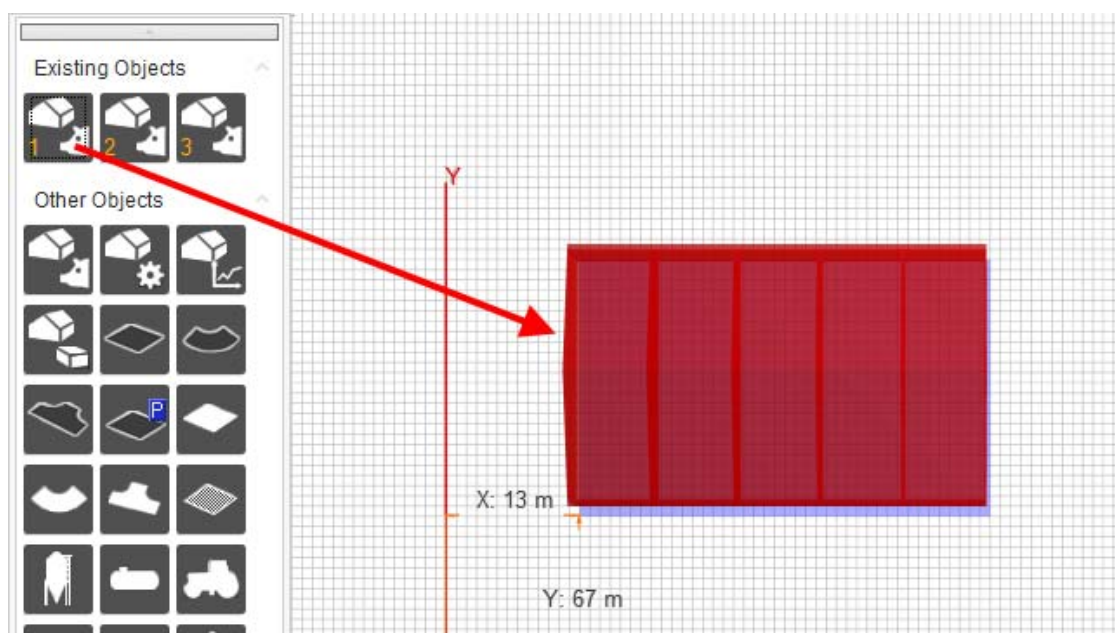
5. Om du vill hämta den sparade vyn senare, vänsterklicka på motsvarande kameraikon.

8.4 Skapa en 3D-bild

8.4.1 Lägga till objekt till gårdsdesignen

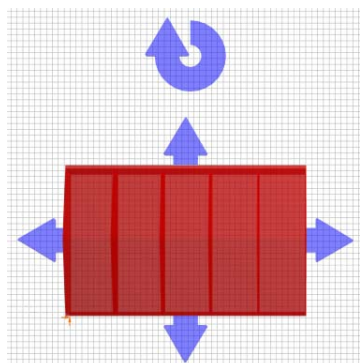
1. Vänsterklicka på önskat objekt under antingen "Existing Objects" [Befintliga objekt] eller "Other Objects" [Övriga objekt] och håll nere musknappen.
2. Dra objektet till önskad position i ritrutan och släpp musknappen.

Stallet visas uppifrån (vy ovanifrån) och uppdelningen i sektioner är synlig. Dessutom anges avståndet mellan koordinatens ursprung och stallet.



8.4.2 Ändra objektets storlek och position med hjälp av musen

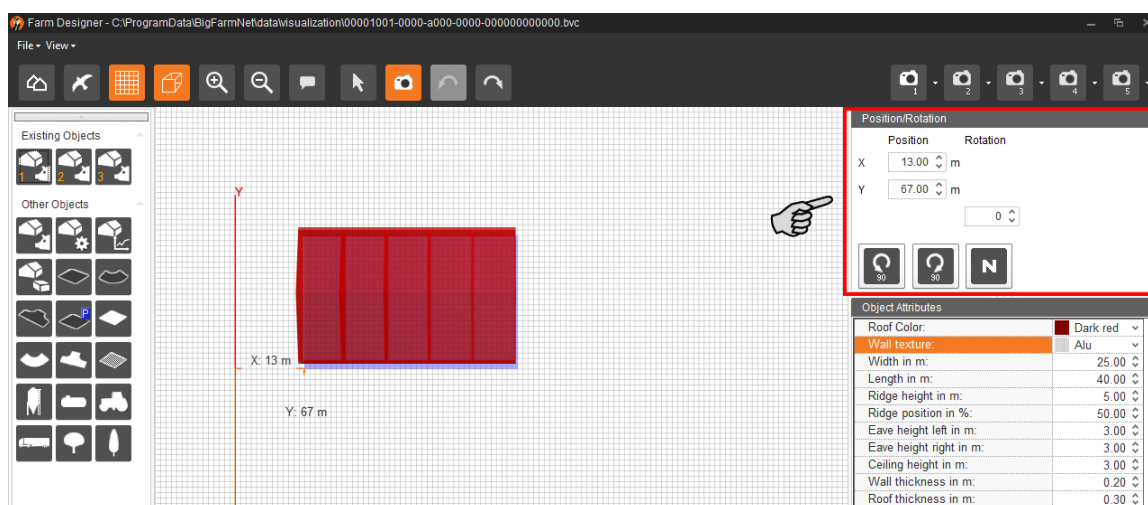
Ett markerat objekt visas med pilar och ett rotationshandtag, som du kan använda för att modifiera objektet, se även kapitel 8.4.8 "Ändra objektattribut".



- Flytta objektet:
Klicka på objektet och dra det till önskad position medan du håller ned musknappen.
- Ändra objektets storlek:
Klicka på rätt pil och håll ned musknappen medan du drar för att ändra objektets storlek.
- Roterat objektet:
Klicka på rotationshandtaget och flytta objektet runt sin egen axel samtidigt som du håller ner musknappen.

8.4.3 Ändra objektets position med koordinaterna

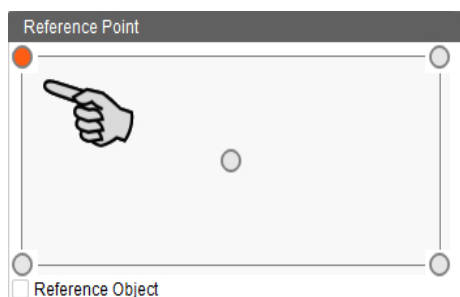
1. Klicka på objektet vars position du vill ändra.
2. Ändra värdena under "Position/Rotation" genom att ange nya värden direkt i inmatningsfälten X och / eller Y eller genom att använda pilarna som pekar uppåt och nedåt.



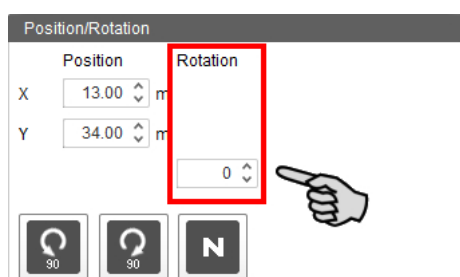
3. Bekräfta inmatningen genom att trycka på Enter-knappen.
Objektets position ändras i förhållande till X- och / eller Y-axeln.

8.4.4 Att fritt rotera ett föremål

1. Klicka på objektet som du vill rotera.
2. I fönstret "Reference Point" [Referenspunkt] klickar du på den punkt runt vilken du vill rotera objektet.



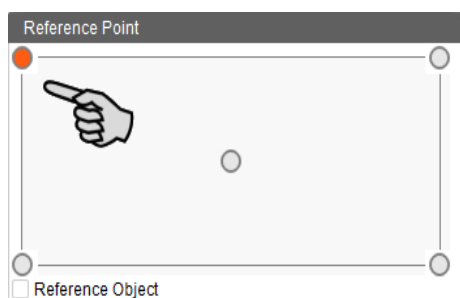
3. Ändra värdet under "Position/Rotation" genom att ange ett nytt värde direkt i inmatningsfälten X och / eller Y eller genom att använda pilarna som pekar uppåt och nedåt.



4. Bekräfta inmatningen genom att trycka på Enter-knappen.

8.4.5 Roterar ett objekt 90°

1. Klicka på objektet som du vill rotera.
2. I fönstret "Reference Point" [Referenspunkt] klickar du på den punkt runt vilken du vill rotera objektet.



3. Klicka på  i fönstret "Position/Rotation" för att rotera objektet 90° åt vänster.
Eller:
Klicka på  för att rotera objektet 90° åt höger.

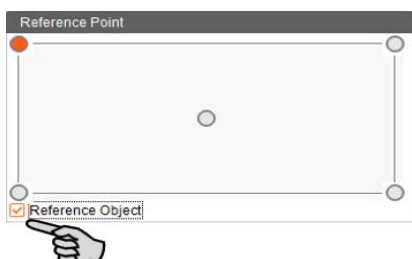
8.4.6 Roter ett föremål tillbaka till dess ursprungliga position

1. Klicka på objektet som du vill rotera.
2. Klicka på  i fönstret "Position/Rotation" för att rotera objektet i ursprunglig riktning.

8.4.7 Definiera ett referensobjekt

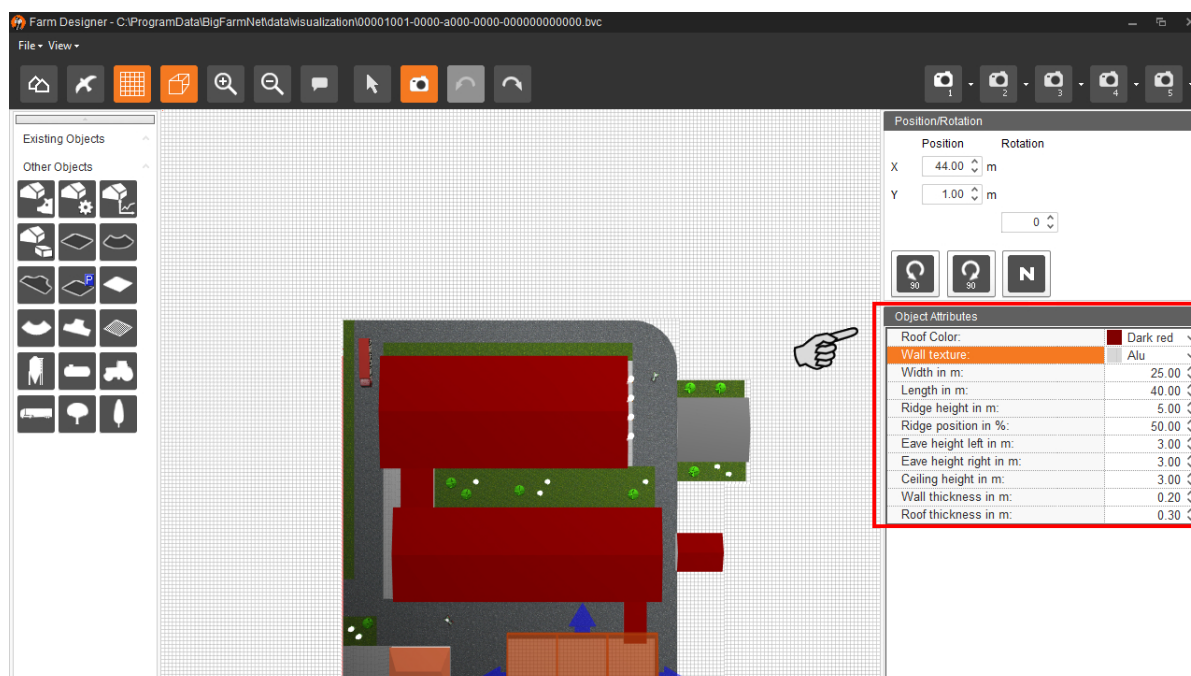
Du kan definiera ett objekt som referensobjekt. Alla nya objekt läggs sedan till i rutnätet i förhållande till detta objekt och dess referenspunkt.

1. Klicka på det objekt du vill använda som referens för andra objekt.
2. Välj en referenspunkt för alla ytterligare tillagda objekt i fönstret "Reference Point" [Referenspunkt].
3. Markera rutan bredvid "Reference Object" [Referensobjekt].



8.4.8 Ändra objektattribut

I fönstret "Object Attributes" [Objektattribut] kan du ändra stallets individuella egenskaper, t.ex. dess bredd och längd, takets färg ellernockhöjden. Du kan också ändra höjd och diameter på silos.



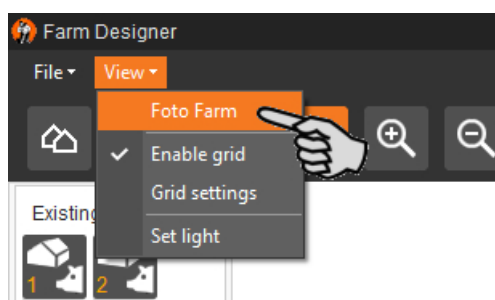
8.4.9 Ta bort ett objekt

1. Klicka på objektet du vill ta bort från ritrutan.
2. Tryck på Ta bort-knappen.

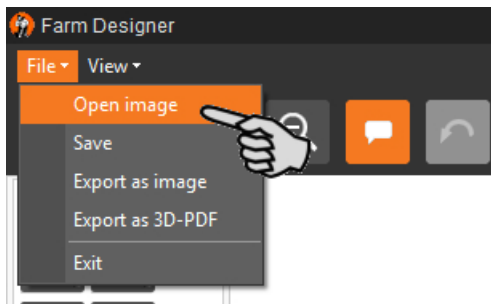
8.5 Ladda upp ett foto

1. Klicka på "Foto Farm" i menyn "View" [Visa].

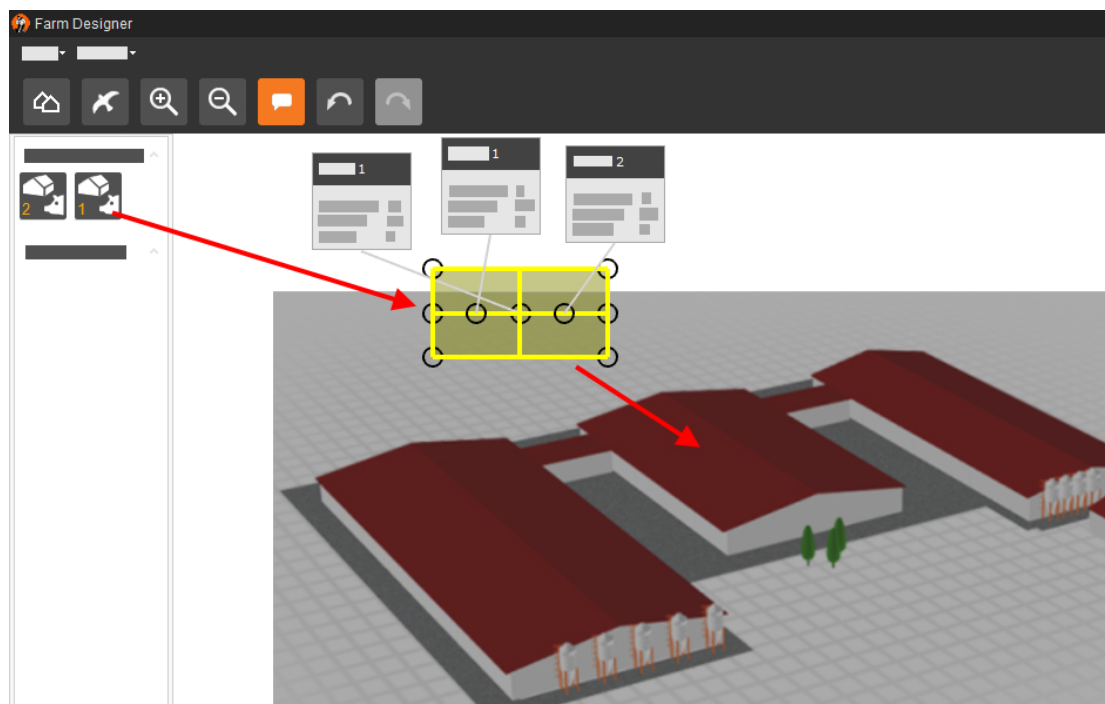
Farm Designer öppnar redigeringsläget "Foto Farm".



2. Klicka på "Open image" [Öppna bild] i menyn "File" [Arkiv].

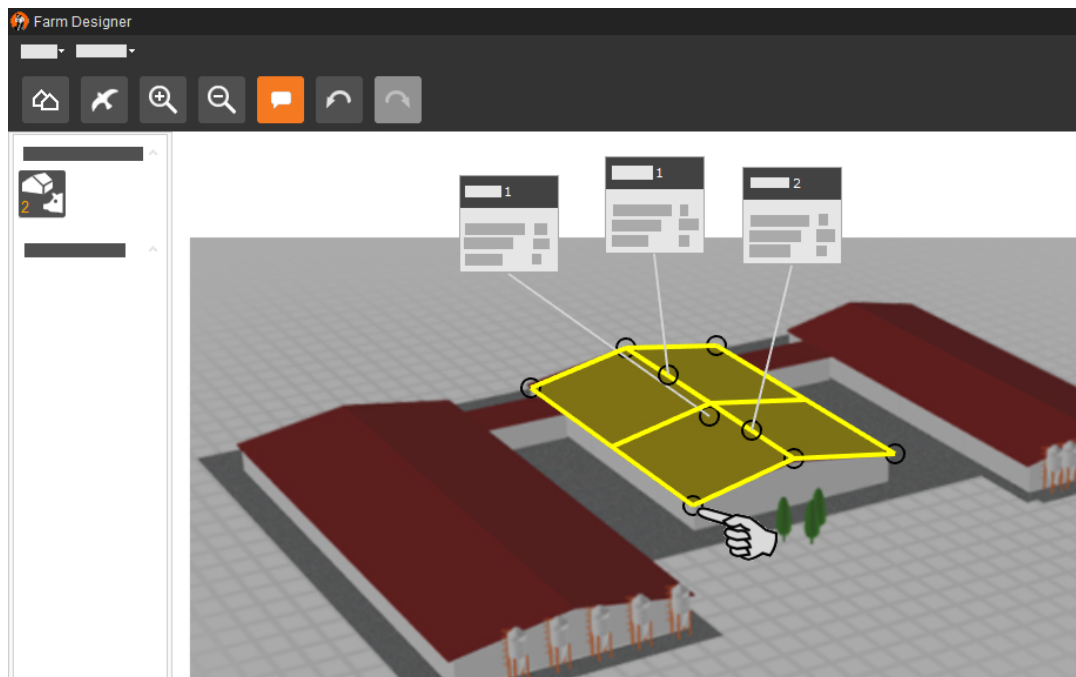


3. Ladda in fotot i Farm Designer.
4. Reproducera den skapade gårdsstrukturen på fotot:
 - a) Klicka på önskat objekt (stall) under "Existing Objects" [Befintliga objekt] och håll ner musknappen.
 - b) Dra objektet till önskad position och släpp musknappen.Du kan också flytta objektet senare. Objektet anger antalet skapade sektioner.



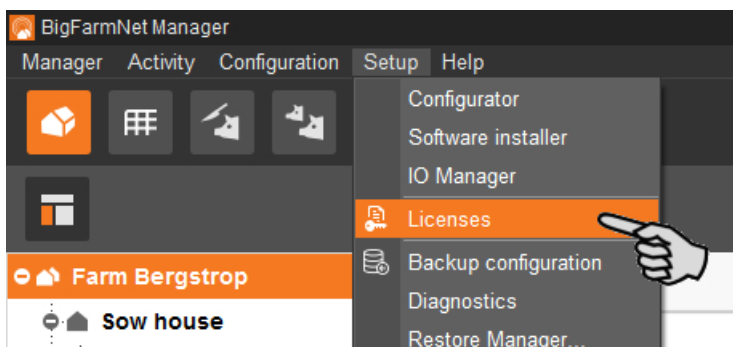
- c) Använd cirkklarna för att dra objektstrukturen efter behov.

Objektstrukturen har inforutor som kallas "labels" [Etiketter]. Dessa rutor kan flyttas, även senare i BigFarmNet Manager programfönster.

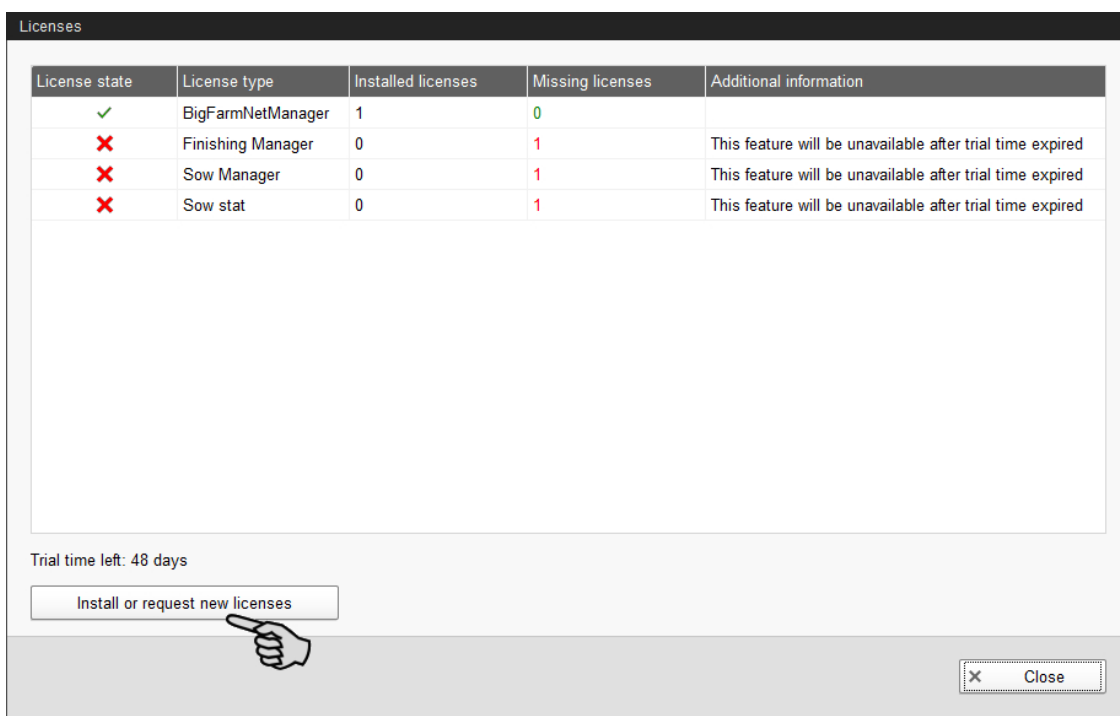


9 Installera en licens från ett USB-minne

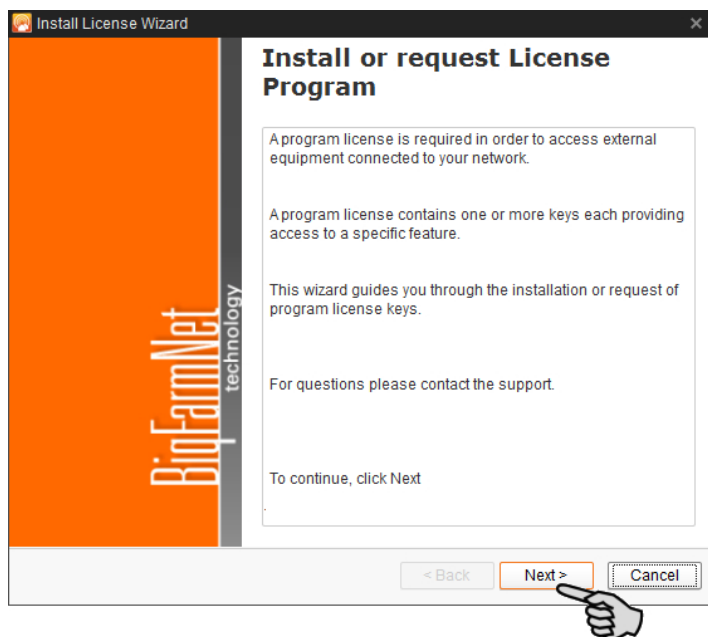
1. Sätt i USB-minnet i USB-porten på BigFarmNet-datorn.
2. Klicka på "Licenses" [Licenser] i menyn "Setup" [Inställningar].



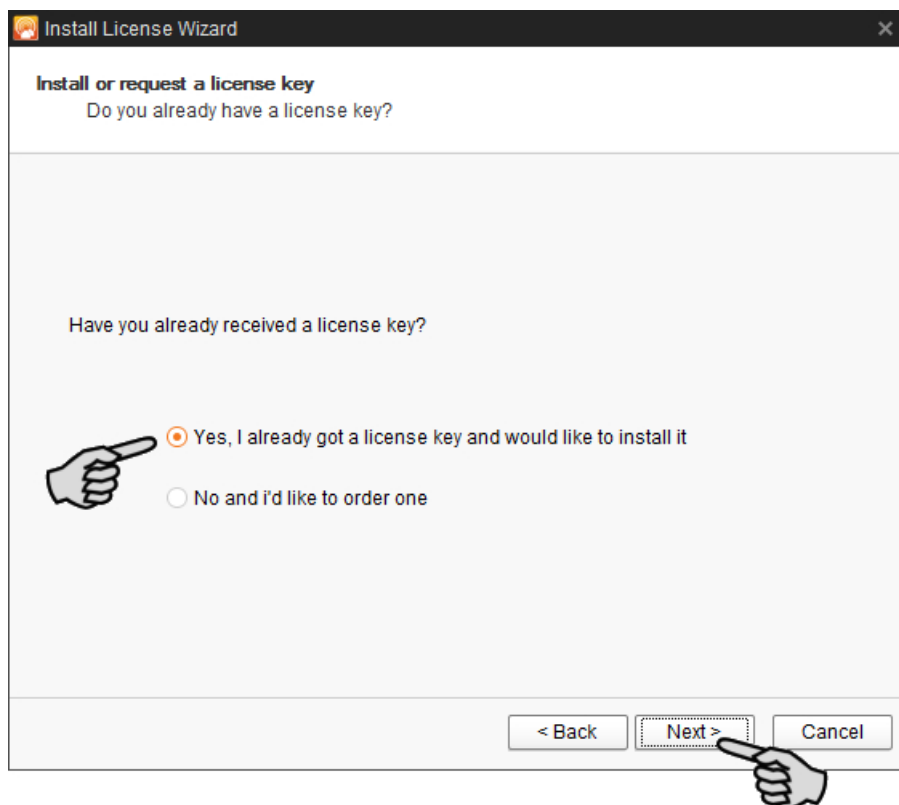
3. Klicka på knappen "Install or request new licenses" [Installera eller begär nya licenser].



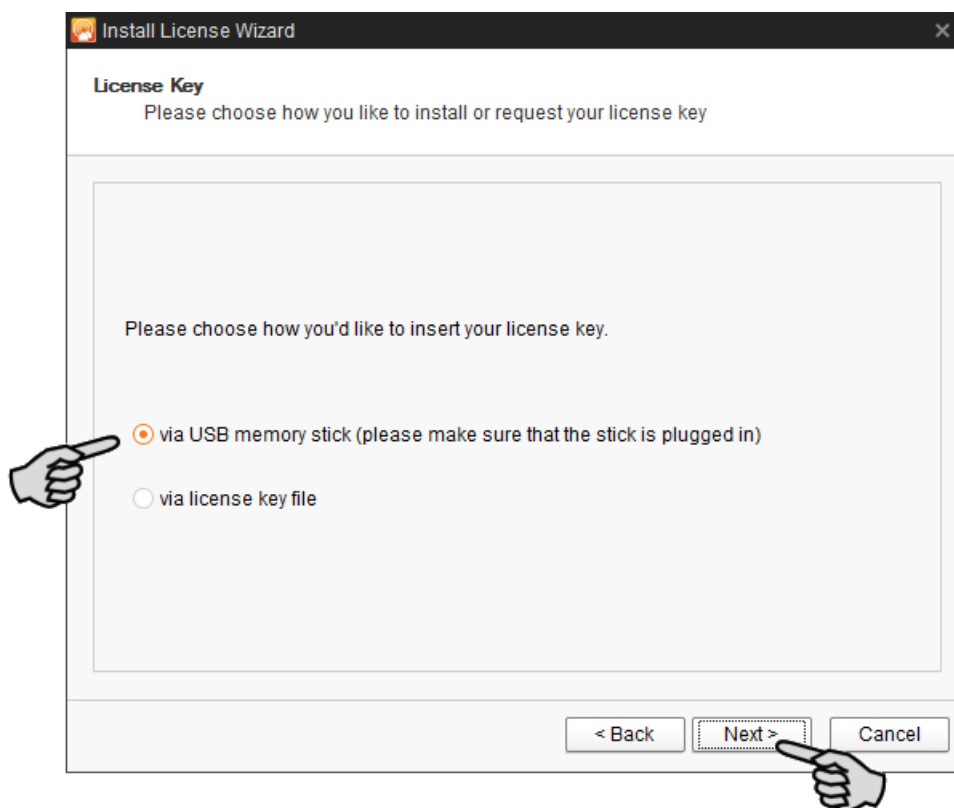
4. Klicka på "Next" [Nästa] i fönstret "Install License Wizard" [Guide för licensinstallation].



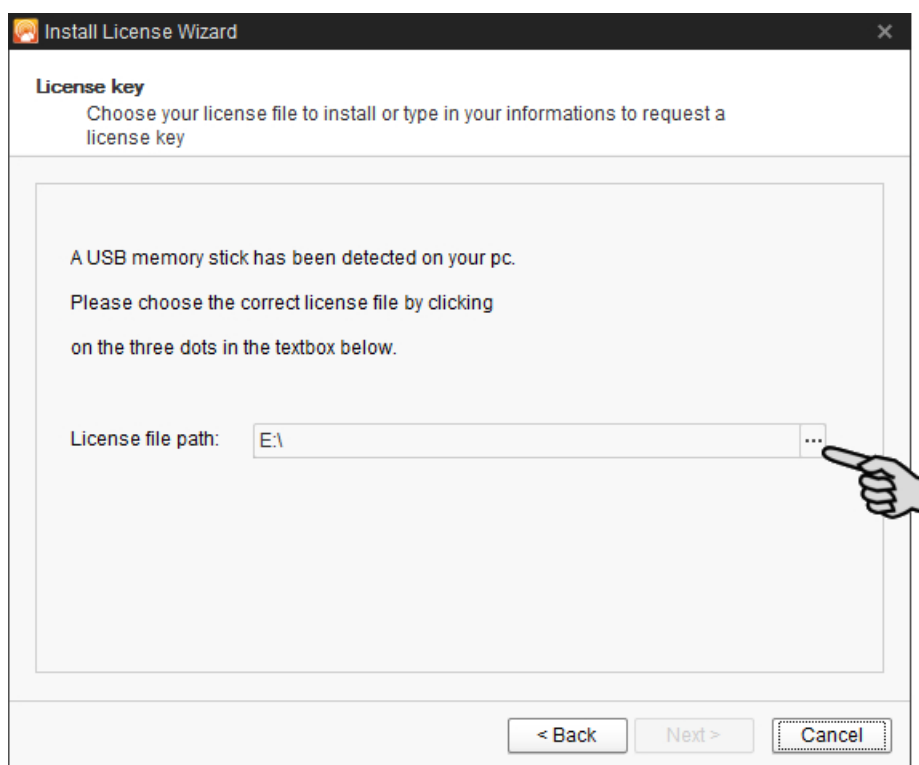
5. Välj det alternativ som anges nedan och klicka på "Next" [Nästa].



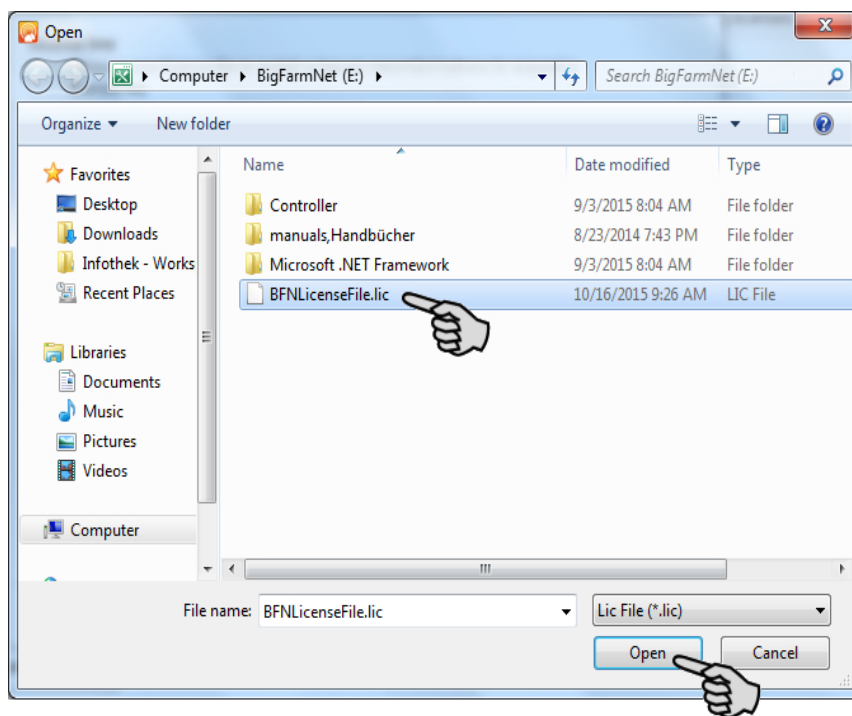
6. Välj det alternativ som anges nedan och klicka på "Next" [Nästa].



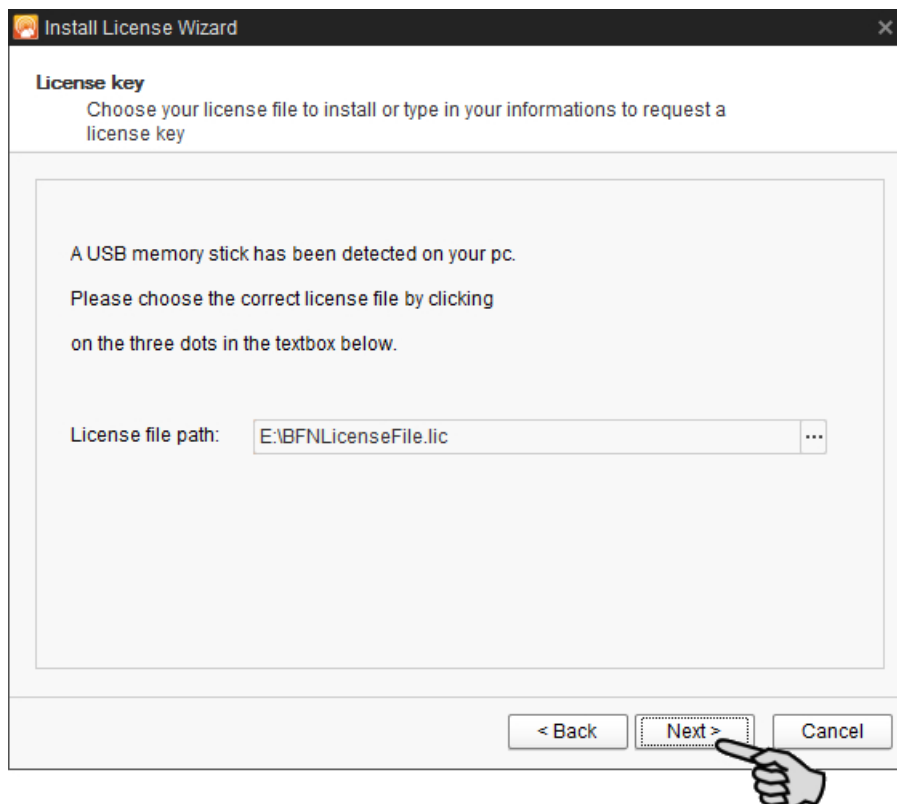
7. Klicka på knappen med de tre prickarna för att se filerna på USB-minnet.



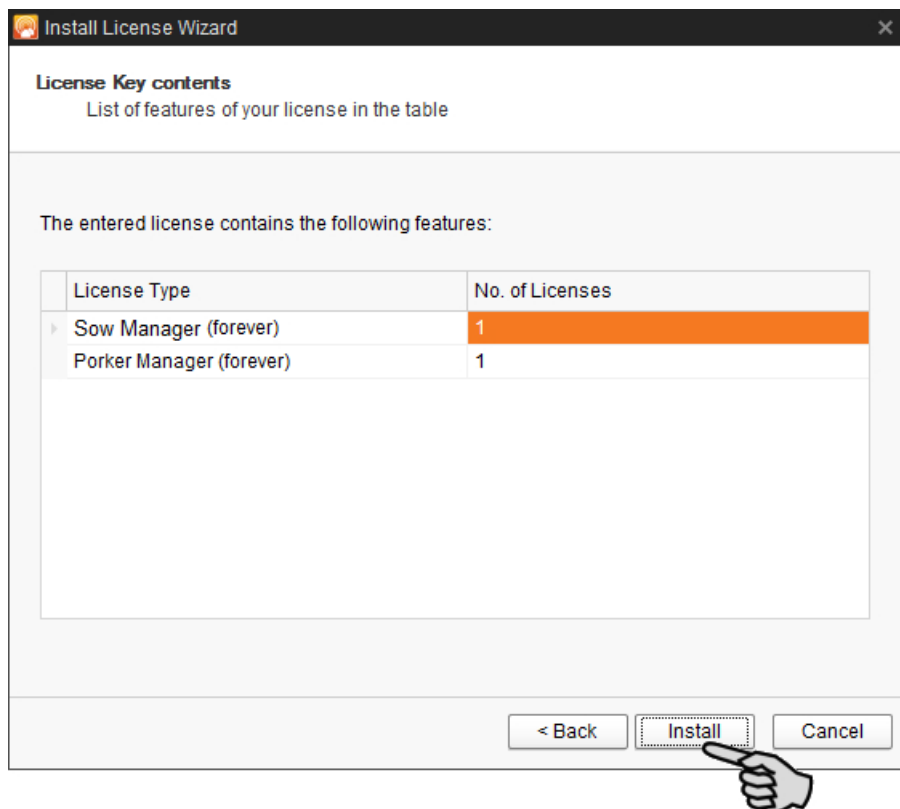
8. Välj filen "BFNLicenseFile.lic" och klicka på "Open" [Öppna].



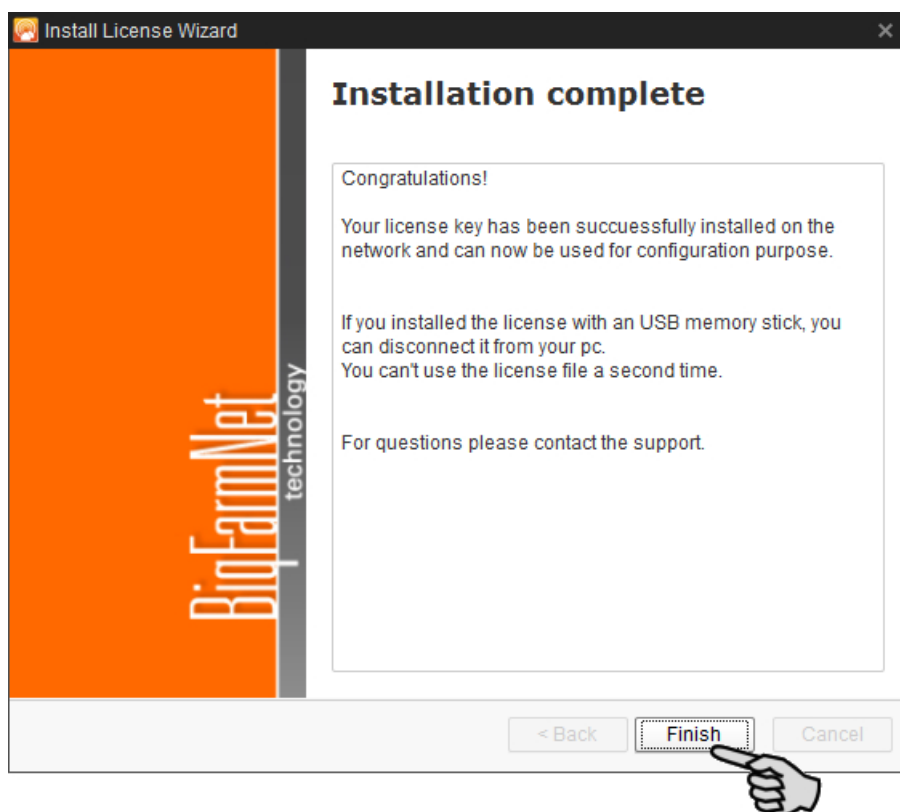
9. Klicka på "Next" [Nästa].



10. Klicka på "Install" [Installera].

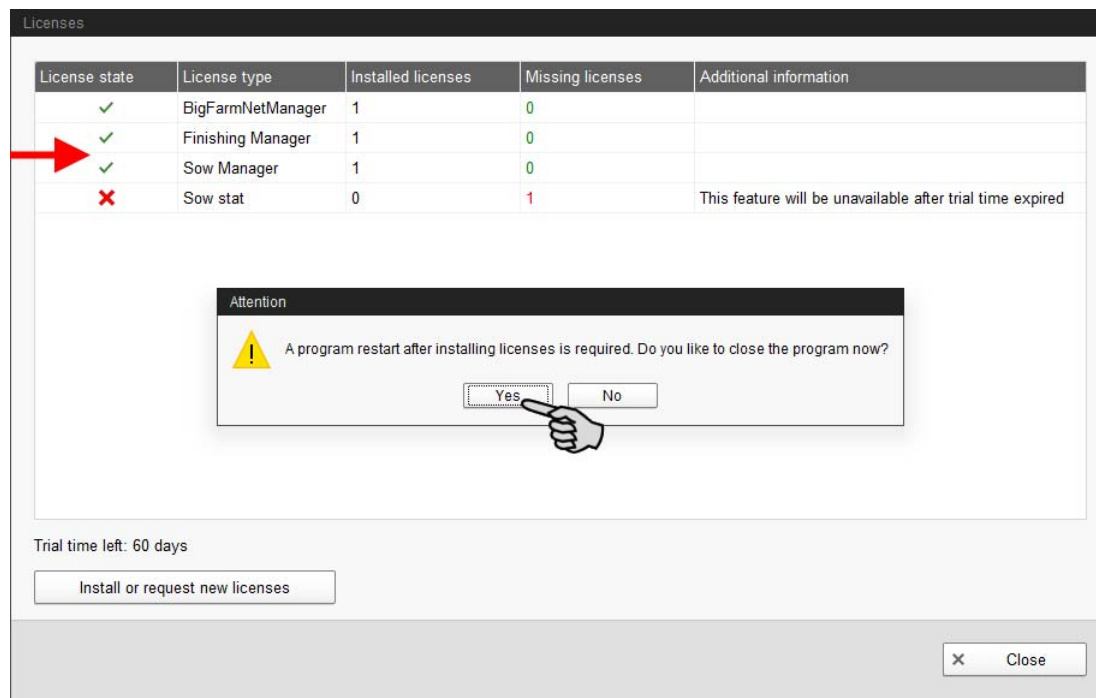


11. Klicka på "Finish" [Slutför].



12. Ett meddelande ber nu användaren att stänga BigFarmNet Manager så att licensinställningarna kan tillämpas. De installerade licenserna anges som aktiva i licensdialogrutan.

Bekräfta omstartsdialogrutan.



13. Starta BigFarmNet Manager igen.

10 Web Access och BigFarmNet App Pig

Web Access låter dig komma åt data på BigFarmNet PC från fjärrkontroll med en mobil enhet (smarttelefon eller surfplatta) för ett snabbt och säkert datautbyte mellan den mobila enheten och gården.

Motsvarande BigFarmNet App Pig kan användas både på Android och på Apple iOS-enheter.

En separat licens krävs för installation av Web Access.

Kod nr.	Beskrivning
91-02-6564	Licens BigFarmNet – Web Access Pig

Krav för att köra webbåtkomst:

- installerad programvara för BigFarmNet Manager (version 2.5 eller högre);
- fungerande internet-anslutning.

Du kan aktivera två typer av åtkomst i dialogrutan för webbåtkomst:

- åtkomst inom det lokala nätverket, exklusivt via WLAN;
- åtkomst från utsidan av det lokala nätverket via mobilnätet med FarmLink (vid behov dessutom med WLAN-åtkomst).

Säkerhetsinställningar konfigureras också i dialogrutan för webbåtkomst. Till exempel kan varje användare tilldelas åtkomsträttigheter, förutsatt att de har ett lösenord, se kapitel 4.2.

OBS!!

Systemadressen för åtkomst via mobilnätet med FarmLink har ändrats med BigFarmNet version 3.1.

- Tidigare: farmlink.bigdutchman.com
- Nu: bigfarmlink.com

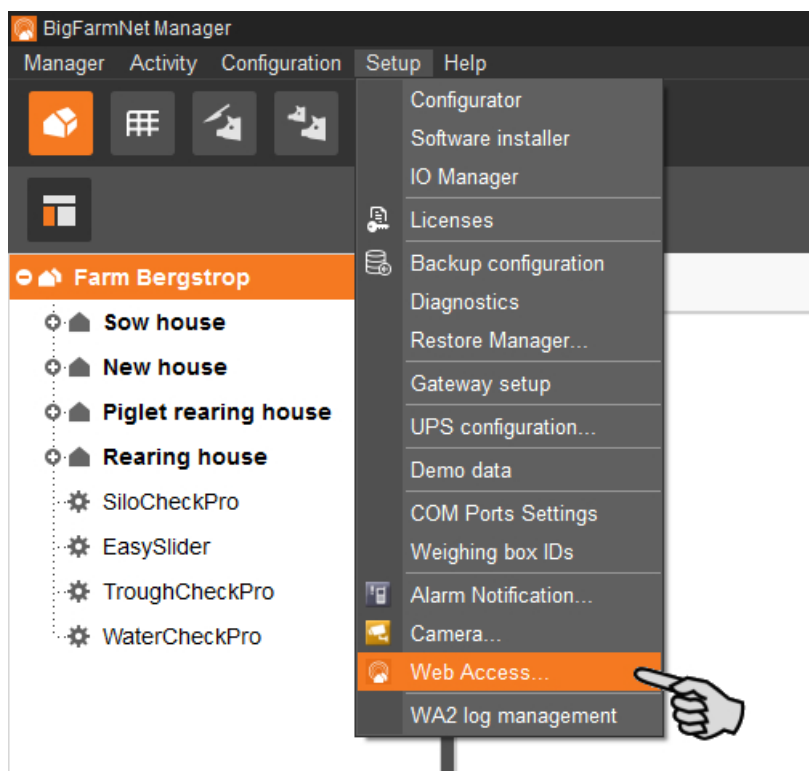
Ändra systemadressen i appen när du uppgraderar till version 3.1. Beroende på din mobila enhet, fortsätt enligt beskrivningen i motsvarande kapitel:

- 10.3 "Konfigurera WLAN och mobil åtkomst för en iOS-enhet"
- 10.2 "Konfigurera WLAN och mobil åtkomst för en Android-enhet"

Välj det system som redan har skapats.

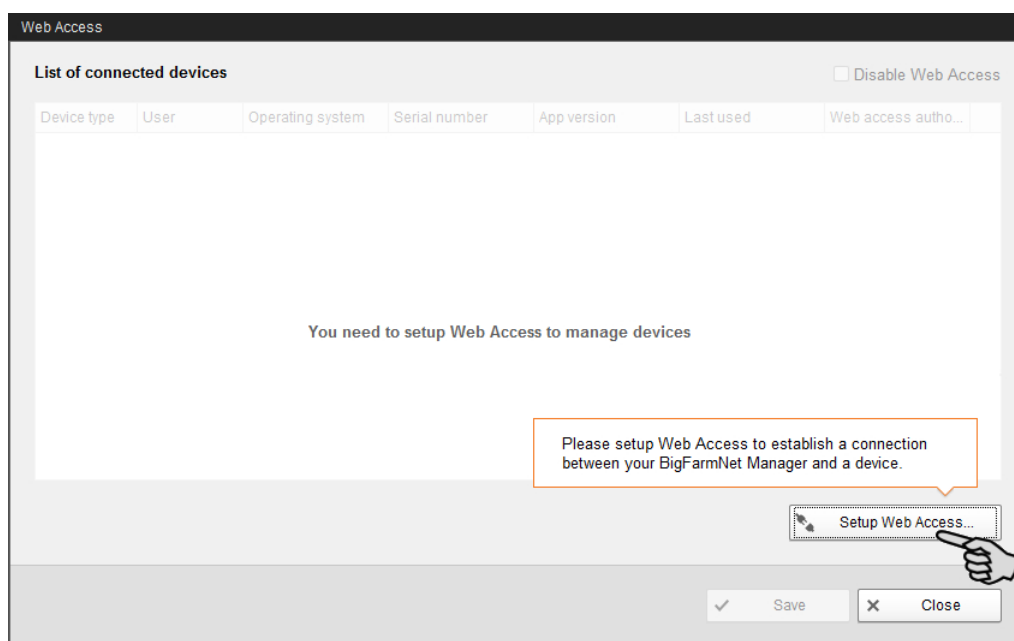
10.1 Konfigurera webbåtkomst i BigFarmNet-hanterare

1. Klicka på "Web Access" [Webbåtkomst] i menyn "Setup" [Inställningar].



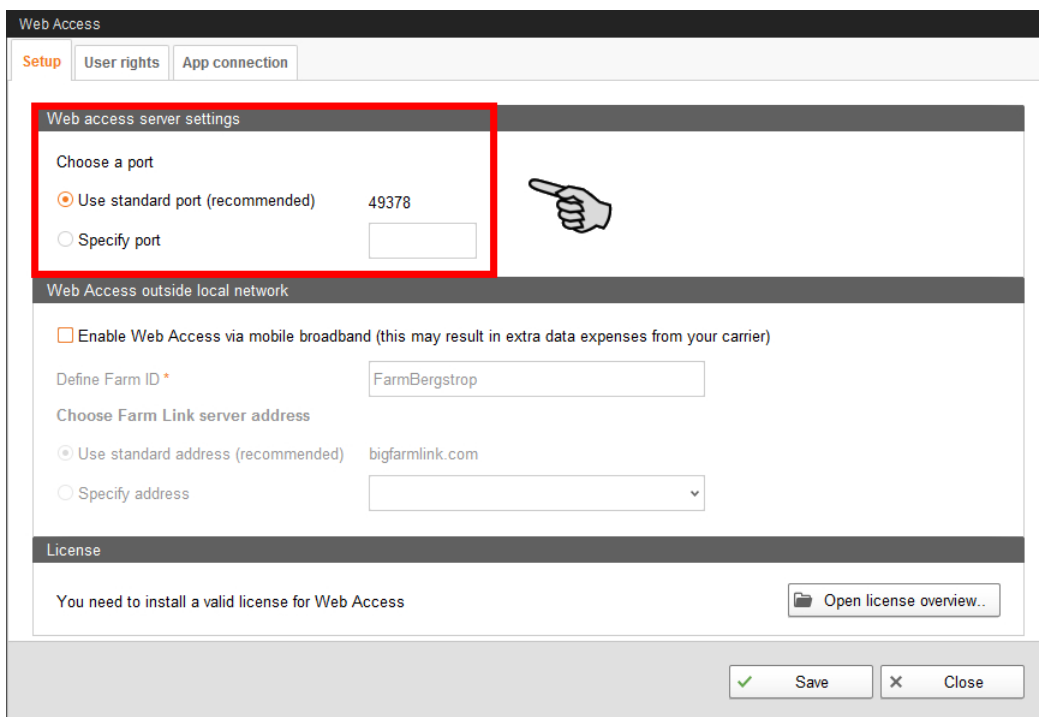
2. Klicka på "Setup Web Access..." [Konfigurera webbåtkomst ...].

Detta öppnar en annan webbåtkomstdialogruta.



3. I den övre delen under "Web Access server settings" [Web Access serverinställningar] väljer du en port för **åtkomst via det lokala nätverket (WLAN)**. BigFarmNet App Pig kommer att använda denna åtkomst för att skapa anslutningen.

Du kan använda standardporten som rekommenderas av systemet eller ange en enskild port.



Web Access

Setup User rights App connection

Web access server settings

Choose a port

☒ Use standard port (recommended) 49378

☐ Specify port

Web Access outside local network

☐ Enable Web Access via mobile broadband (this may result in extra data expenses from your carrier)

Define Farm ID * FarmBergstrop

Choose Farm Link server address

☒ Use standard address (recommended) bigfarmlink.com

☐ Specify address

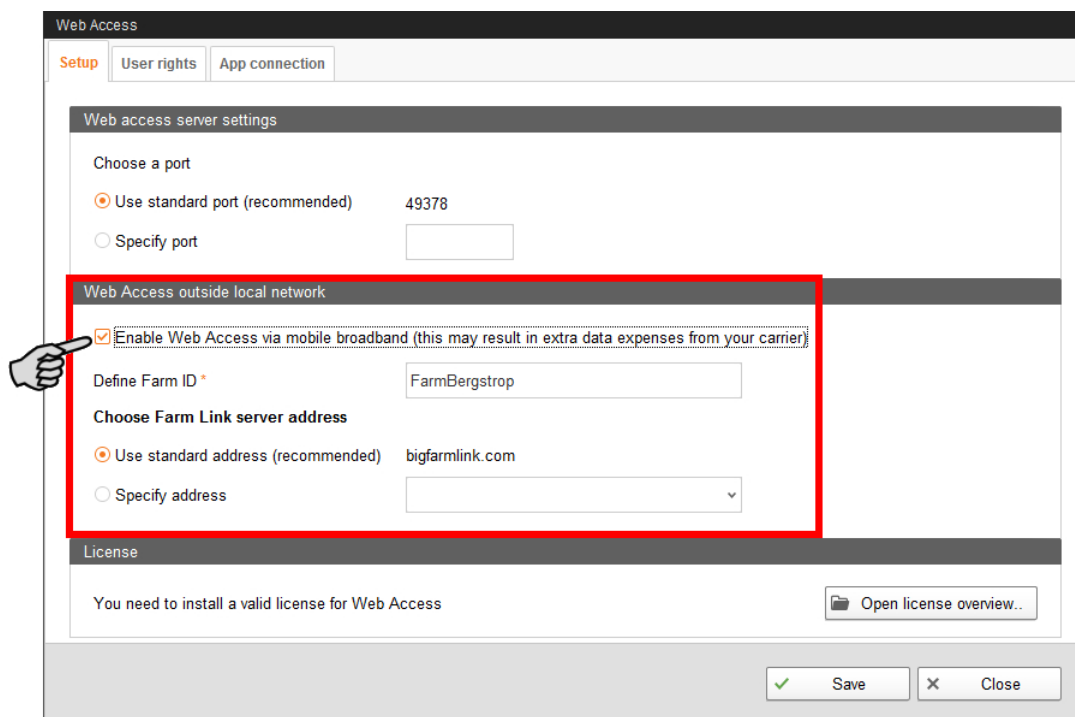
License

You need to install a valid license for Web Access

Open license overview..

Save Close

4. Om det behövs, ställ dessutom in **åtkomst utanför det lokala nätverket via mobilnätet** i mitten av fönstret.



Web Access

Setup User rights App connection

Web access server settings

Choose a port

☒ Use standard port (recommended) 49378

☐ Specify port

Web Access outside local network

☒ Enable Web Access via mobile broadband (this may result in extra data expenses from your carrier)

Define Farm ID * FarmBergstrop

Choose Farm Link server address

☒ Use standard address (recommended) bigfarmlink.com

☐ Specify address

License

You need to install a valid license for Web Access

Open license overview..

Save Close

a) Markera rutan "Enable Web Access via mobile broadband" [Aktivera webbåtkomst via mobilt bredband].

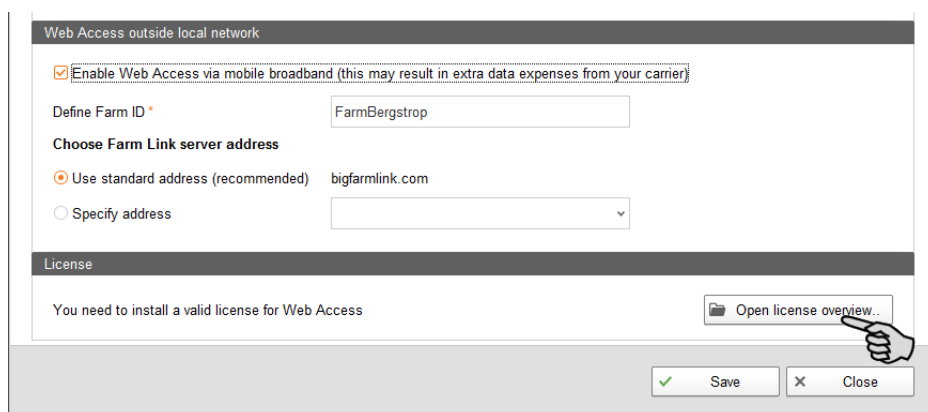
b) Definiera ett gårds-ID.

Du kan använda standard-ID:t som rekommenderas av systemet eller ange ett enskilt ID.

c) Välj en serveradress för FarmLink.

Vi rekommenderar att du använder standardserveradressen som tillhandahålls av systemet. Du kan också ange en ny adress.

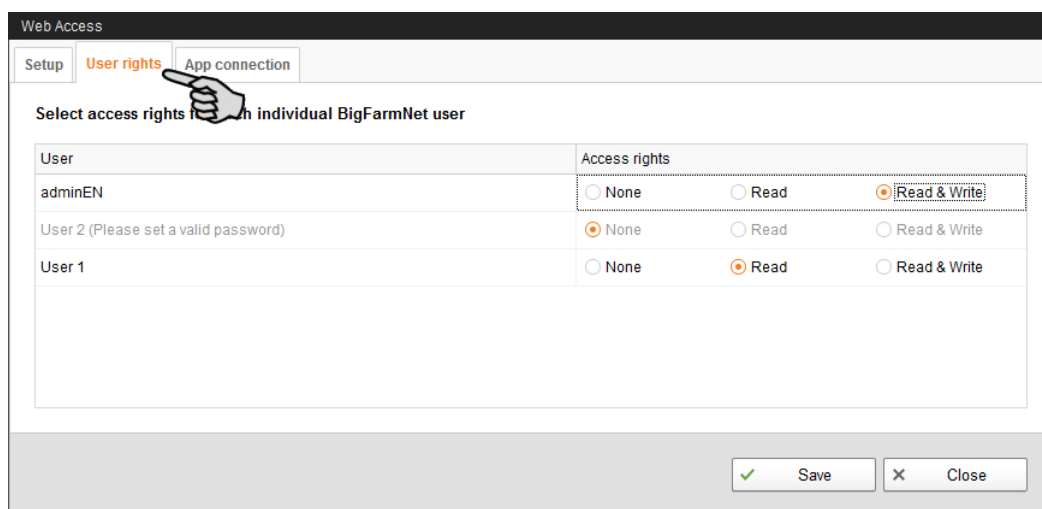
5. Om du ännu inte har installerat Web Access-licensen klickar du på knappen "Open license overview" [Öppna licensöversikt] i den nedre delen av fönstret. För mer information, se kapitel 9.



6. Klicka på "Save" [Spara] för att spara alla inställningar.

7. Klicka på fliken "User rights" [Användarrättigheter] i dialogfönstret.

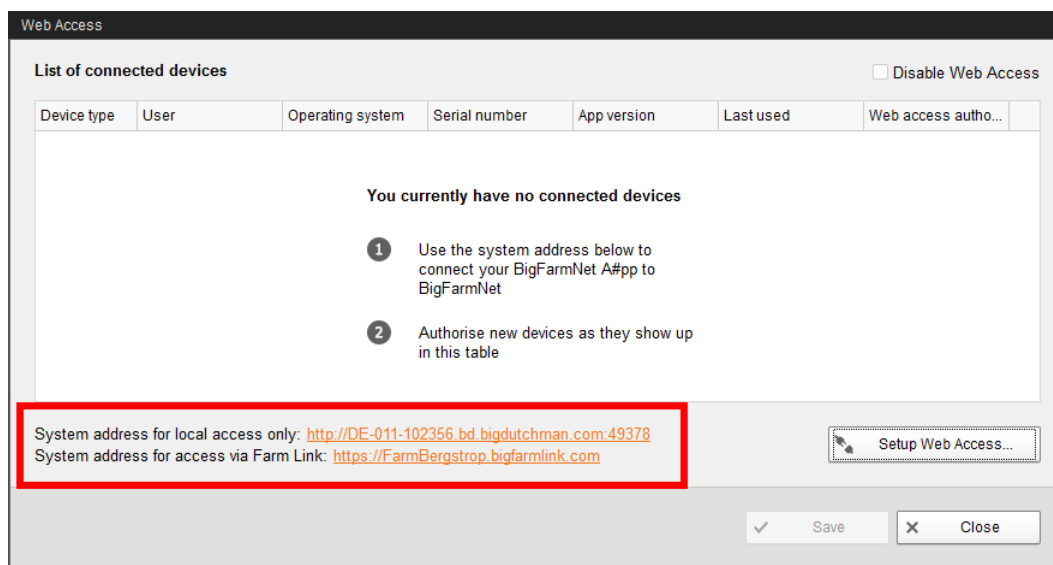
Alla användare som du har skapat med användarhanteringen listas här. Användare utan lösenord är inaktiva. Ett lösenord krävs för Web Access, se kapitel 4.2.



User	Access rights
adminEN	☐ None ☐ Read ☒ Read & Write
User 2 (Please set a valid password)	☒ None ☐ Read ☐ Read & Write
User 1	☐ None ☒ Read ☐ Read & Write

8. Tilldela en av följande åtkomsträttigheter till varje användare:

- **Ingen:** Användaren har inga åtkomsträttigheter.
 - **Läsa:** Användaren har endast läsbehörighet.
 - **Läsa och skriva:** Användaren har läs- och skrivbehörighet.
9. Klicka på "Save" [Spara] för att spara alla inställningar.
 10. Klicka på "Close" [Stäng] för att återgå till det första webbåtkomstdialogfönstret.
Detta fönster visar nu systemadresserna för de specifika åtkomsttyperna.



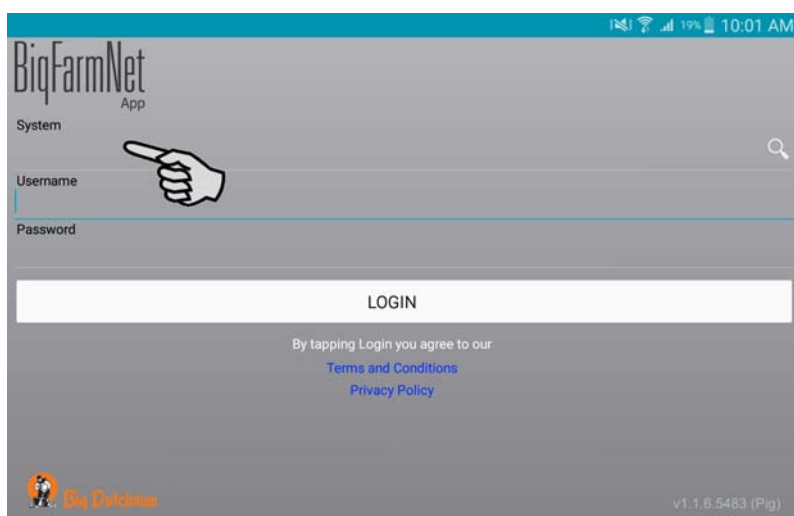
11. Håll dialogfönstret för Web Access med systemadresserna öppna.
Du behöver systemadresserna för att konfigurera åtkomsten i BigFarmNet Pig-appen på din mobila enhet.

10.2 Konfigurera WLAN och mobil åtkomst för en Android-enhet

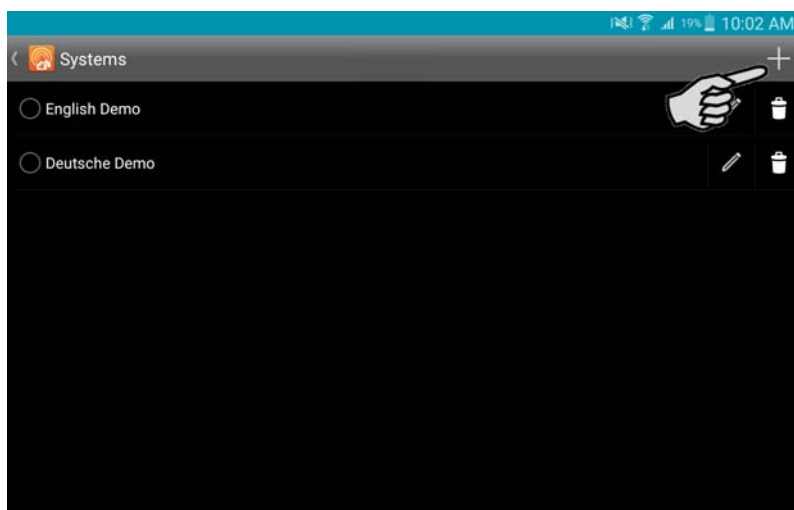
Följande instruktioner visar hur du ställer in fjärråtkomst med en Android-surfplatta. Instruktionerna gäller även Android-mobiler.

Du kan ställa in båda åtkomsttyperna, WLAN och WLAN med mobil åtkomst, i BigFarmNet App Pig. Följande instruktioner är tillämpliga för att ställa in båda åtkomsttyperna.

1. Ladda ner BigFarmNet App Pig (hädanefter endast kallad "appen") från Play Butik.
2. Starta appen.
3. Klicka på "System" för att se en lista över alla tillgängliga system.



4. Tryck på plusikonen för att skapa ett nytt system.



5. Ange ditt favoritnamn på systemet under "Name" [Namn].

Namnet bör ange vilken åtkomsttyp du vill använda med appen:

- t.ex. WebAccess (WLAN) för WLAN-åtkomst
eller
- t.ex. FarmLink (WLAN + Mobile) för WLAN och mobil åtkomst

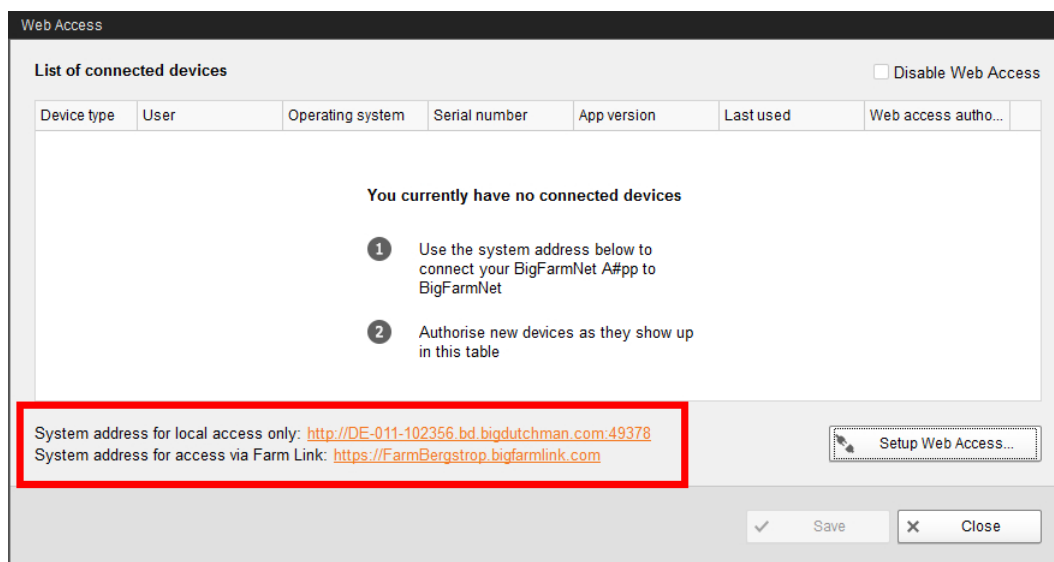


6. Ange rätt systemadress under "Address" [Adress].



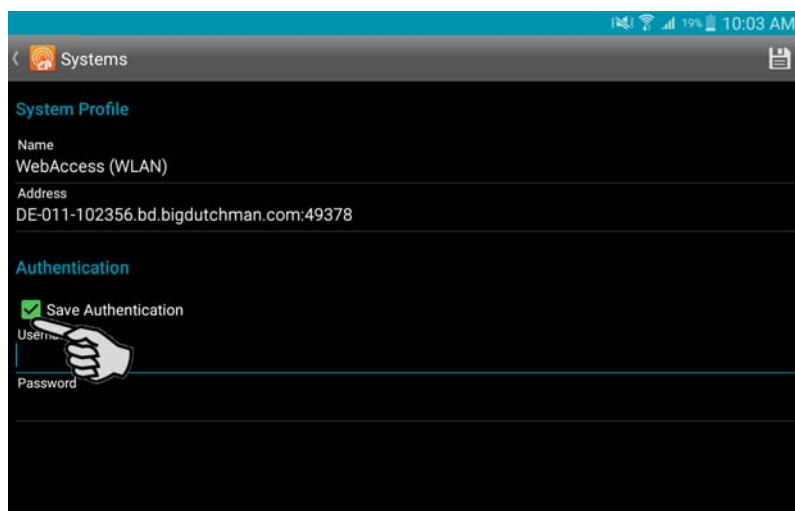
Du hittar systemadressen under "Setup" > "Web Access" [Inställningar > Webbåtkomst].

- WLAN-åtkomst = **systemadress för åtkomst endast inom det lokala nätverket**
- WLAN och mobil åtkomst = **systemadress för åtkomst via FarmLink**



7. Aktivera inställningen "Save Authentication" [Spara autentisering], efter behov, genom att markera rutan.

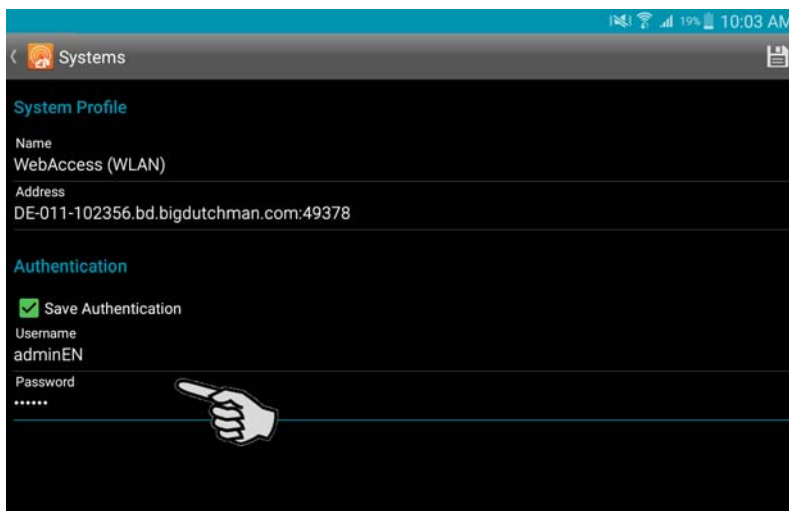
Detta lagrar användarnamnet och lösenordet för denna åtkomsttyp. Du behöver inte ange användarnamnet och lösenordet igen när du loggar in nästa gång.



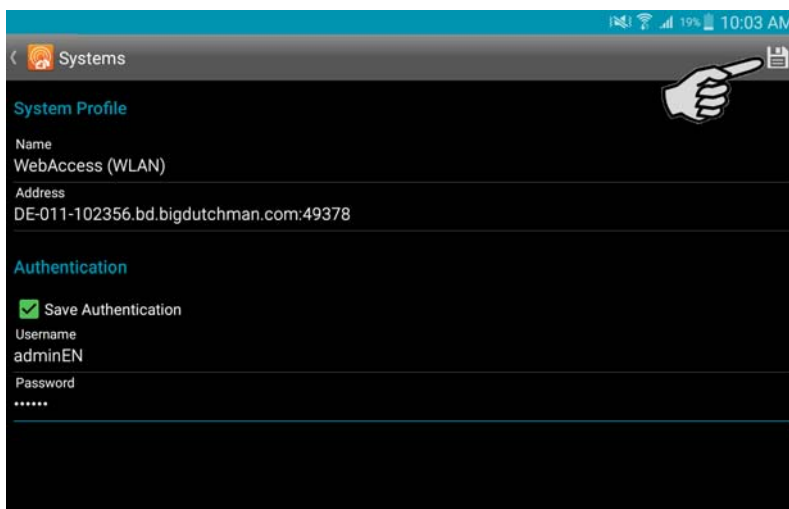
8. Ange användarnamnet och lösenordet.

OBS!!

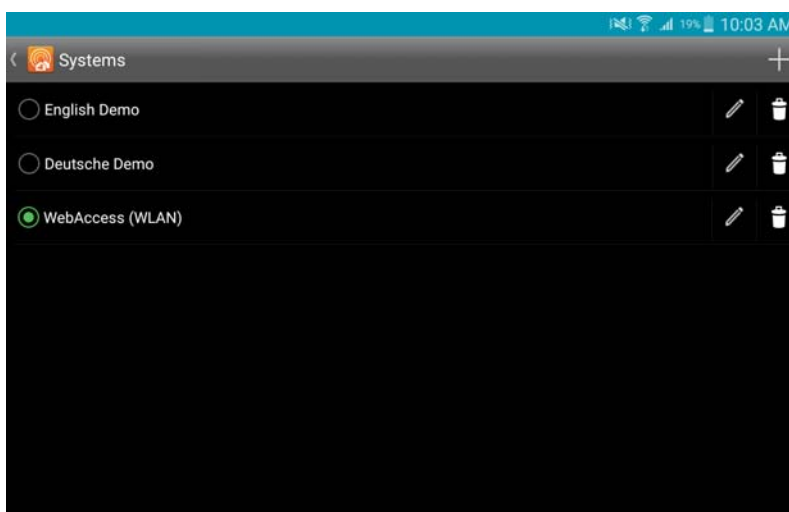
Användarnamnet och lösenordet är samma som när du loggar in i BigFarmNet-hanterare.



9. Tryck på diskettikonen för att spara systemet i appen och återgå till listan över system.



Det skapade systemet visas nu i listan över system.



10.3 Konfigurera WLAN och mobil åtkomst för en iOS-enhet

Följande instruktioner visar hur du ställer in fjärråtkomst med en iPhone. Instruktionerna gäller även för iPads.

Du kan ställa in båda åtkomsttyperna, WLAN och WLAN med mobil åtkomst, den ena efter den andra, i BigFarmNet App Pig. Följande instruktioner är tillämpliga för att ställa in båda åtkomsttyperna.

1. Ladda ner BigFarmNet App Pig (hädanefter endast kallad "appen") från App Store.
2. Starta appen.
3. Klicka på "System" för att se en lista över alla tillgängliga system.



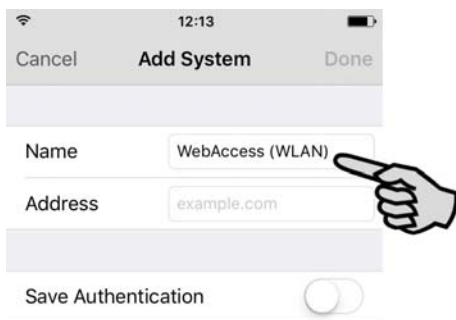
4. Tryck på plusikonen för att skapa ett nytt system.



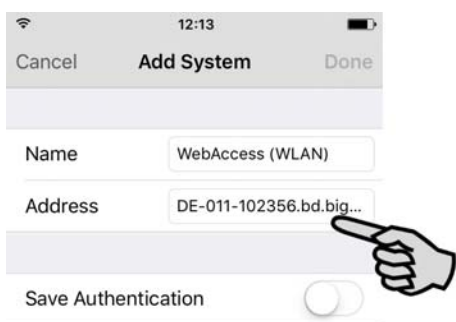
5. Ange ditt favoritnamn på systemet under "Name" [Namn].

Namnet bör ange vilken åtkomsttyp du vill använda med appen:

- t.ex. WebAccess (WLAN) för WLAN-åtkomst
eller
- t.ex. FarmLink (WLAN + Mobile) för WLAN och mobil åtkomst



6. Ange rätt systemadress under "Address" [Adress].



Du hittar systemadressen under "Setup" > "Web Access" [Inställningar > Webbåtkomst].

- WLAN-åtkomst = **systemadress för åtkomst endast inom det lokala nätverket**
- WLAN och mobil åtkomst = **systemadress för åtkomst via FarmLink**

Web Access

List of connected devices Disable Web Access

Device type	User	Operating system	Serial number	App version	Last used	Web access autho...
You currently have no connected devices						
1 Use the system address below to connect your BigFarmNet A#pp to BigFarmNet 2 Authorise new devices as they show up in this table						

System address for local access only: <http://DE-011-102356.bd.bigdutchman.com:49378>
System address for access via Farm Link: <https://FarmBergstrop.bigfarmlink.com>

Setup Web Access...

7. Aktivera inställningen "Save Authentication" [Spara autentisering], efter behov, genom att flytta reglaget åt höger.

Detta lagrar användarnamnet och lösenordet för denna åtkomsttyp. Du behöver inte ange användarnamnet och lösenordet igen när du loggar in nästa gång.

12:15

Cancel Update System Done

Name WebAccess (WLAN)

Address DE-011-102356.bd.big...

Save Authentication ☒

Username

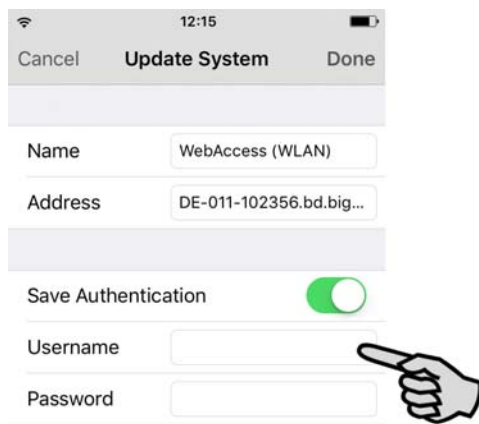
Password

8. Ange användarnamnet och lösenordet.



OBS!

Användarnamnet och lösenordet är samma som när du loggar in i BigFarmNet-hanterare.



12:15

Cancel Update System Done

Name WebAccess (WLAN)

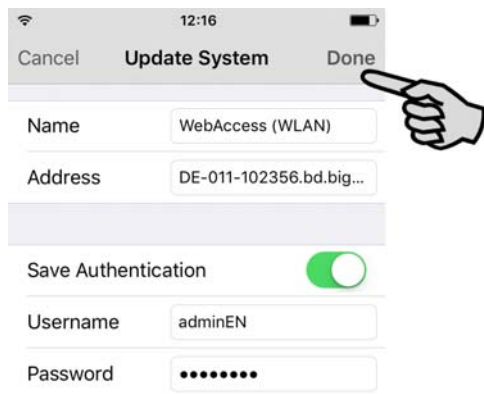
Address DE-011-102356.bd.big...

Save Authentication ☒

Username

Password

9. Tryck på "Done" [Klar] för att spara systemet i appen och återgå till listan över system.



Det skapade systemet visas nu i listan över system.



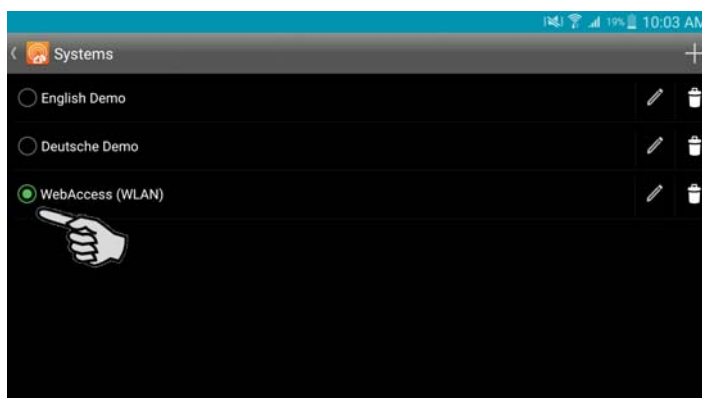
10.4 Första appinloggning och auktorisering av den mobila enheten

Dessa instruktioner gäller både för iOS- och Android-enheter. Exempen visar en iPhone och en Android-surfplatta.

1. Starta appen på din mobila enhet.
2. Klicka på "System".
3. Välj det system du vill använda för att logga in:
 - WebAccess (WLAN) = uteslutande internt nätverk
 - FarmLink (WLAN + Mobil) = internt nätverk och mobilt nätverk



iPhone

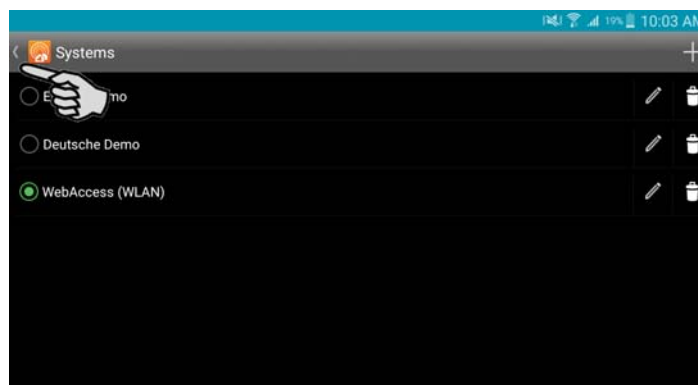


Android surfplatta

4. iOS-enhet: Klicka på "Login" [Logga in] för att återgå till inloggningen.
Android-enhet: Tryck på pilen "Back" [Tillbaka] för att återgå till inloggningen.



iPhone



Android surfplatta

5. Klicka på "Login" [Logga in].

Om du sparade användarnamnet och lösenordet när du installerade systemet, överförs motsvarande information automatiskt. Om du inte sparade inloggningsuppgifterna, ange dem nu.

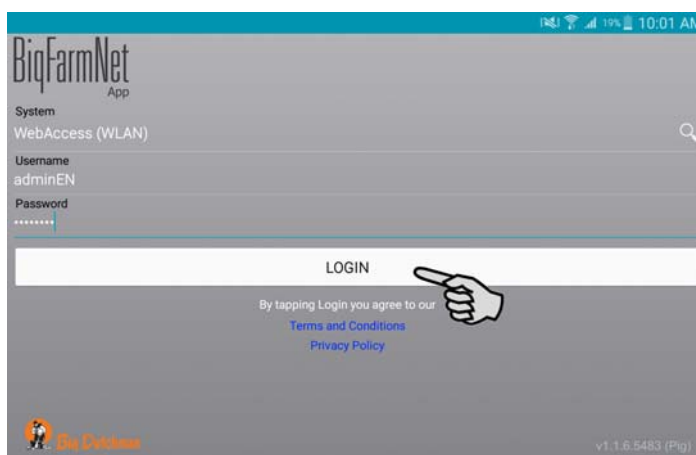


OBS!!

Användarnamnet och lösenordet är samma som när du loggar in i BigFarmNet-hanterare.



iPhone



Android surfplatta

6. Bekräfta nästa meddelande med "Yes" [Ja] för att acceptera villkoren och integritetspolicyn.



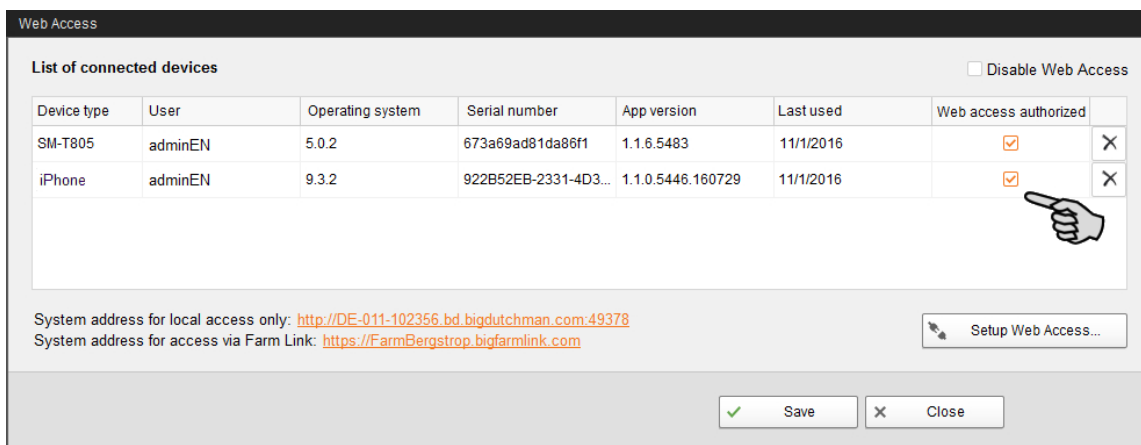
OBS!!

När du försöker logga in första gången skickas ett meddelande om väntande enhetsauktorisering. BigFarmNet Manager genererar en varning samtidigt.

7. Under det första inloggningsförsöket kopplades enheten till BigFarmNet Manager via systemadressen.

Auktorisera den anslutna mobila enheten för fjärråtkomst i det första webbåtkomst-dialogfönstret ("Setup" > "Web Access" [Inställningar > Webbåtkomst]) enligt följande:

- a) Markera rutan i kolumnen "Web Access authorized" [Webbåtkomst auktoriserad] för att tillåta fjärråtkomst för den specifika mobila enheten.



Web Access

List of connected devices ☐ Disable Web Access

Device type	User	Operating system	Serial number	App version	Last used	Web access authorized	
SM-T805	adminEN	5.0.2	673a69ad81da86f1	1.1.6.5483	11/1/2016	☒	X
iPhone	adminEN	9.3.2	922B52EB-2331-4D3...	1.1.0.5446.160729	11/1/2016	☒	X

System address for local access only: <http://DE-011-102356.bd.bigdutchman.com:49378>
System address for access via Farm Link: <https://FarmBergstrop.bigfarmlink.com>

 ☒

 Setup Web Access...

☒ Save ☐ Close

I den här listan kan du hantera alla anslutna mobila enheter senare:

- Aktivera eller avaktivera auktorisering med hjälp av kryssrutan.
- Ta bort mobila enheter genom att klicka på .

b) Klicka på "Save" [Spara] för att spara dessa inställningar.

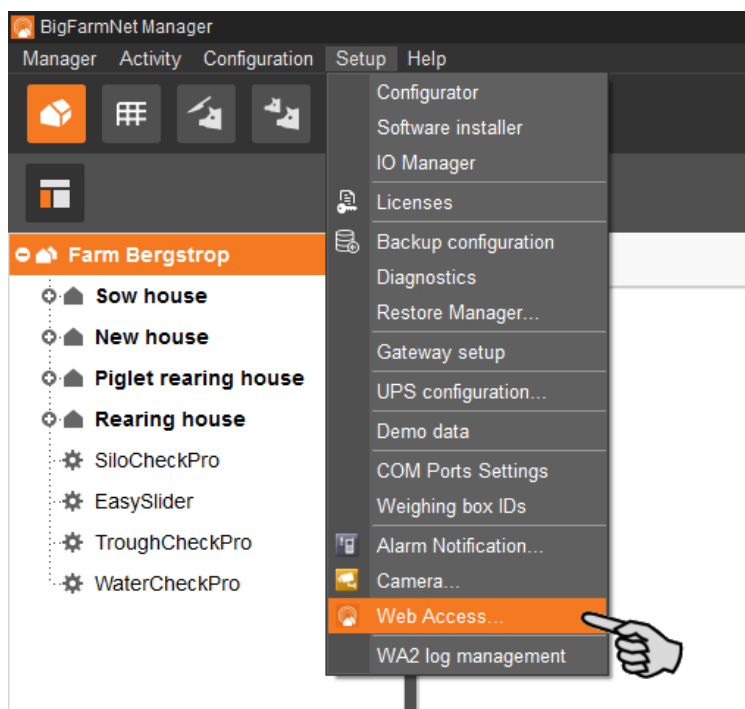
8. Klicka på "Close" [Stäng] när du har konfigurerat och sparat alla inställningar i dialogfönstret för webbåtkomst.
9. Logga in på appen igen.

Din mobila enhet är ansluten till BigFarmNet-datorn efter framgångsrik installation av fjärråtkomst via webbåtkomst.

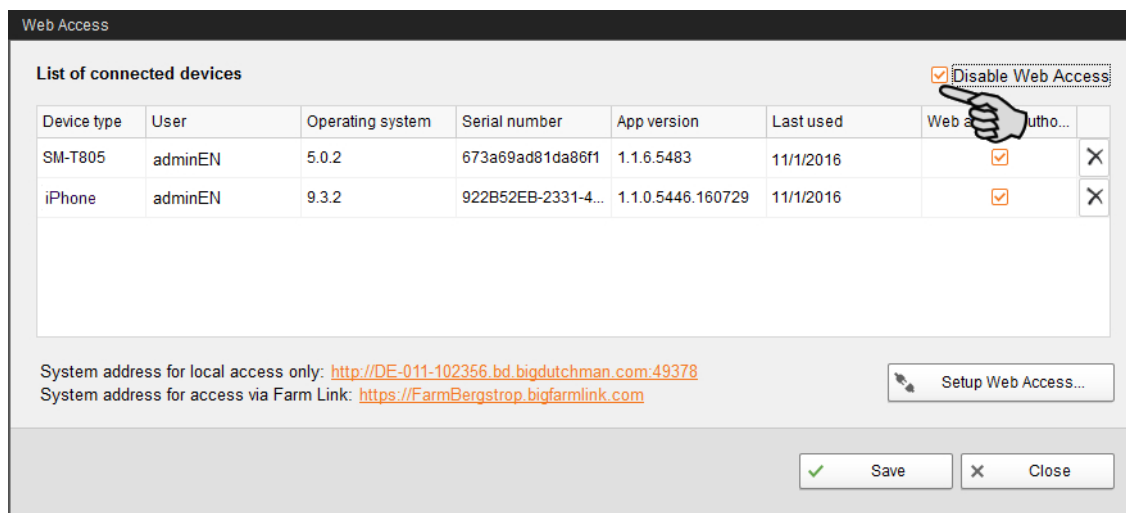
10.5 Inaktivera webbåtkomst

Dialogrutan för webbåtkomst erbjuder den extra säkerhetsinställningen "Disable Web Access" [Inaktivera webbåtkomst]. Om denna funktion är aktiv avbryts alla dataanslutningar mellan de mobila enheterna och BigFarmNet-hanterare.

1. Klicka på "Web Access" [Webbåtkomst] i menyn "Setup" [Inställningar].



2. Markera rutan "Disable Web Access" [Inaktivera webbåtkomst] i den övre delen av dialogfönstret.



3. Klicka på "Save" [Spara] för att spara dessa inställningar.

Alla dataanslutningar mellan de mobila enheterna och BigFarmNet Manager avbryts nu.

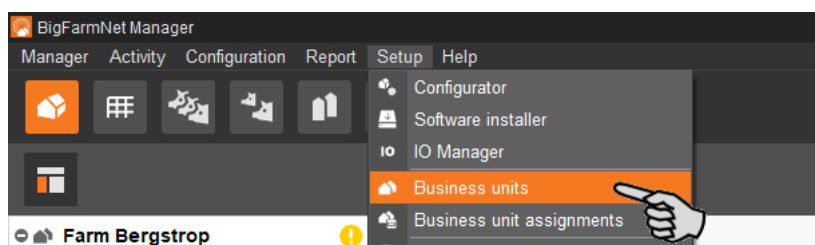
11 Separering av affärsenheter

I BigFarmNet Manager är det möjligt att dela upp gården i separata juridiska affärsenheter och att skriva följesedlar från en enhet till en annan. Fakturor kan skapas via Excel-dataexport. Användare kan tilldelas olika åtkomsträttigheter för enskilda affärsenheter på gården.

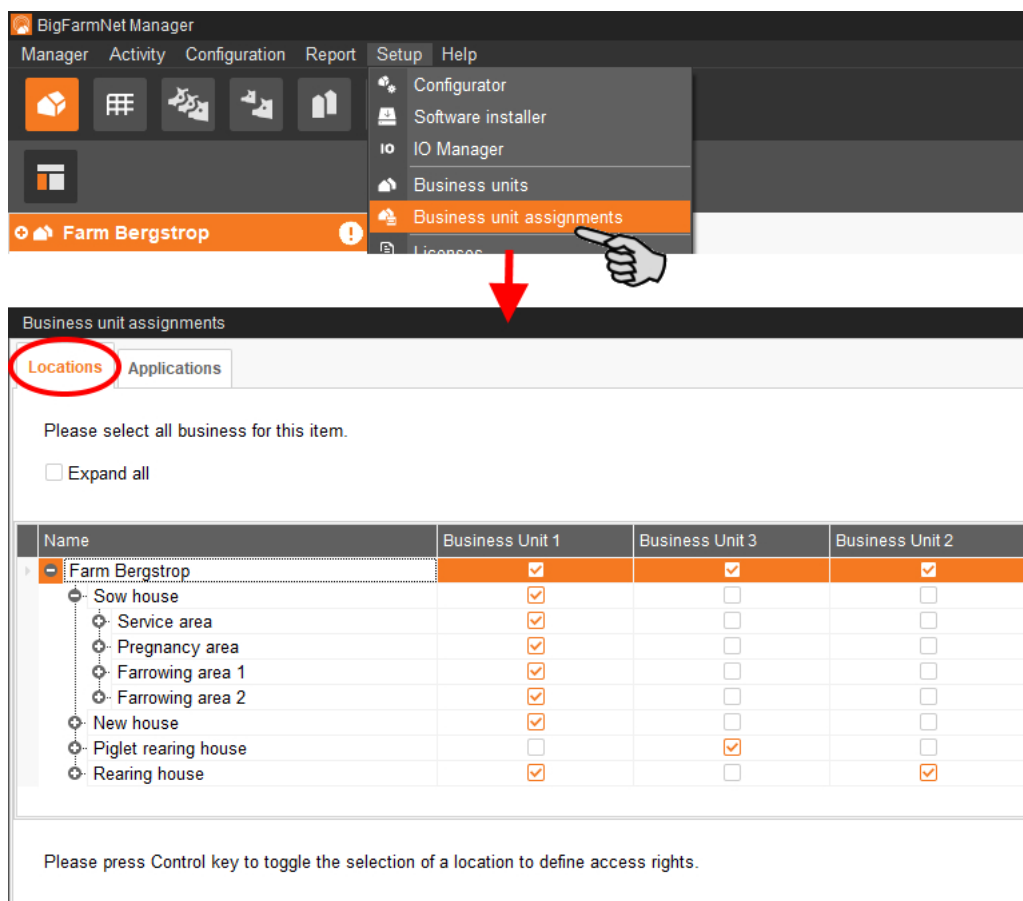
Denna funktion är endast relevant för Tyskland och kräver en licens.

Kod nr.	Beskrivning
91-02-6615	Licens BigFarmNet Manager – separering av affärsenheter

1. Skapa de separata affärsenheterna i menyn "Setup" > "Business units" [Inställningar > Affärsenheter].



2. Tilldela platserna för din gård till affärsenheterna i menyn "Setup" > "Business unit assignments" > "Locations" [Inställningar > Affärsenhetsuppdrag > Orter].



3. Tilldela även ansökningarna till affärsenheterna.

Business unit assignments

Locations Applications

Please select all business for this item.

☐ Expand all

Name	Business Unit 1	Business Unit 3	Business Unit 2
✚ CulinaMixPro (Farm Bergstrop - Sow house)	☐	☐	☐
✚ Control box (Farm Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ Control box (Farm Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ Control box (Farm Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ HydroMixPro (Farm Bergstrop - Rearing house)	☐	☐	☐
✚ DryExactPro (Farm Bergstrop - Piglet rearing house)	☐	☐	☐
✚ BDP Weighing box (Farm Bergstrop - Piglet rearing ...)	☐	☐	☐
✚ FarmFeedingPro (Farm Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ EcomaticPro (Farm Bergstrop - Sow house)	☐	☐	☐
✚ EasySlider (Farm Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ WaterCheckpro (Farm Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ TroughCheckPro (Farm Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ SiloCheckPro (Farm Bergstrop)	☐	☐	☐

Please press Control key to toggle the selection of a location to define access rights.

✓ Save ✕ Cancel

4. Tilldela rätt åtkomsträttigheter till de olika användarna:

- I menyn "Manager" [Hanterare], klicka på "User management" [Användarhantering].
- Välj användaren och klicka på "Edit" [Redigera]:
- Klicka på fliken "Rights" > "Business units" [Rättigheter > Affärsenheter].

User - Edit

General Rights

System Business units

Select business units to this user sh... Read Write

Business Unit 1	☐	☐
Business Unit 2	☐	☐
Business Unit 3	☐	☐

✓ OK ✕ Cancel

3

3D-bild 20 24

a

app 37

A

Användargränssnitt 10

Användargrupp 7

Användarhantering 6

Användarrättigheter 7

C

Cameras Farm Designer 22

F

Farm Designer 20

Foto 20 28

G

Gårdsstruktur 13 18

I

Installation av mjukvara 2

L

Logga ut, automatiskt 9

Lösenord 8

N

Nyckelvärden 15

S

Separering av affärsenheter 55

Ställa in språket 4 6

Starta programmet 3

Symboler 11

Systembeskrivning 1

Systemkrav 1

V

Version av mjukvara 1

W

Web Access 37