



Installation/Configuration

Code N° 99-97-4232 F

Édition : 06/19

v. 3.3

1	Description du système	1
1.1	Configuration requise	1
1.2	Version du logiciel	1
2	Installer le logiciel	2
3	Démarrage initial du programme	3
4	Gestion des utilisateurs	6
4.1	Créer un utilisateur	6
4.2	Modifier le mot de passe	8
5	Déconnexion automatique	9
6	Interface utilisateur	10
6.1	Structure	10
6.2	Barre d'outils	11
6.2.1	Placer les éléments de menu dans la barre d'outils	12
6.3	Structure de la ferme	13
6.4	Valeurs clés	15
7	Création d'une structure de la ferme	18
8	Représenter la ferme dans le concepteur de ferme	20
8.1	Barre d'outils	21
8.2	Définition de la grille	22
8.3	Définition et enregistrement de la vue	22
8.4	Créer un graphique en 3D	24
8.4.1	Ajout d'un objet à la représentation	24
8.4.2	Modification de la taille et de la position de l'objet avec la souris	24
8.4.3	Modification de la position de l'objet avec les coordonnées	25
8.4.4	Rotation libre de l'objet	26
8.4.5	Rotation de l'objet de 90°	26
8.4.6	Rotation de l'objet dans sa direction d'origine	27
8.4.7	Détermination d'un objet de référence	27
8.4.8	Modification des attributs d'objet	28
8.4.9	Suppression de l'objet	28
8.5	Télécharger une photo	28
9	Installation d'une licence à partir de la clé USB	31

10	Web Access et BigFarmNet App Pig	37
10.1	Configuration de Web Access dans BigFarmNet Manager	38
10.2	Configuration de l'accès sans fil et de l'accès mobile dans l'appareil Android	42
10.3	Configuration de l'accès sans fil et de l'accès mobile dans l'appareil iOS	46
10.4	Première connexion à l'application et autorisation de l'appareil mobile	50
10.5	Désactivation de Web Access	53
11	Division de la ferme	54
	Index	56

Droits d'auteur

Le logiciel est la propriété de la société Big Dutchman International GmbH et est protégé par des droits d'auteur. Il est interdit de le copier sur un autre support ou de le reproduire sans l'autorisation expresse indiquée dans le contrat de licence ou le contrat d'achat.

La reproduction de ce manuel ou de parties de ce manuel de quelque manière que ce soit, est interdite sans autorisation. Il n'est également pas permis d'utiliser de manière abusive les produits décrits ici et les informations correspondantes ou de les communiquer à des tiers.

Big Dutchman se réserve le droit de modifier les produits ainsi que le manuel, sans préavis. Nous ne pouvons pas garantir que vous serez avertis des modifications de vos produits ou manuels.

© Copyright 2016 Big Dutchman

Responsabilité

Le fabricant ou fournisseur du matériel et des logiciels décrits ici ne pourrait être tenu en aucun cas responsable de dommages (tels que la perte ou la maladie d'animaux ou la perte d'autres possibilités de gain) susceptibles de se produire en raison d'une panne ou d'erreurs d'utilisation ou de commande.

L'ordinateur et les programmes sont soumis à un développement continu qui tient compte des souhaits des utilisateurs. Si vous avez également des propositions de modifications ou d'améliorations, n'hésitez pas à nous les faire parvenir.

Big Dutchman International GmbH

BU Pig

Boîte Postale 11 63

49360 Vechta

Allemagne

Tél. +49(0)4447-801-0 Fax: +49(0)4447-801-237 e-mail: big@bigdutchman.de

1 Description du système

BigFarmNet Manager est le programme central destiné à toutes les applications BigFarmNet. Ce programme est une application Windows moderne qui offre une gestion complète de l'exploitation. Par défaut, le système fonctionne sur les différents ordinateurs de commande de Big Dutchman, mais également sur un ordinateur Windows standard.

1.1 Configuration requise

Systèmes d'exploitation pris en charge

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

Autres exigences système

- Microsoft.NET Framework 4.0 : Version 4.6.1
- Processeur : Intel Core i3 ou équivalent
- RAM : 8 GB
- Disque dur : 32 Go de mémoire libre
- Écran :
 - 1280 x 1024 (minimum)
 - 1920 x 1080, High Color, 32 Bit (recommandé)
- Interface USB

1.2 Version du logiciel

Version logiciel 3.3

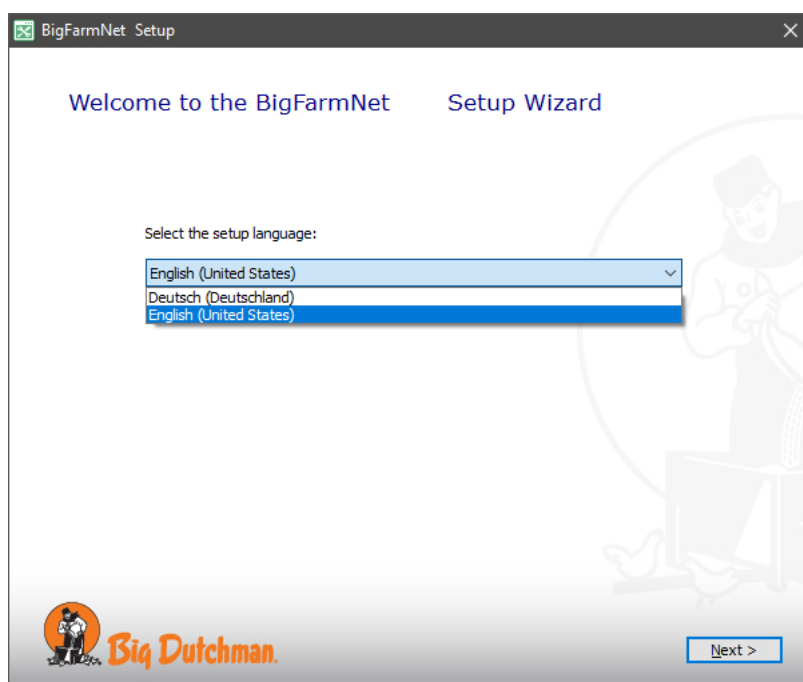
2 Installer le logiciel

Pour installer BigFarmNet Manager, exécutez BigFarmNet Setup.

AVIS!

Lors de l'installation du logiciel, il se peut que votre ordinateur affiche des messages de sécurité. Confirmez ces messages afin de poursuivre l'installation.

1. Insérez la clé USB fournie dans le port USB de l'ordinateur sur lequel BigFarmNet Manager sera installé.
2. Un double-clic permet de lancer l'exécution du fichier : *BigFarmNet-BDPig-Setup*. L'assistant d'installation s'ouvre et vous guide pas à pas durant le processus d'installation.



3. Suivez les instructions de l'assistant d'installation jusqu'à la fin de l'installation.

3 Démarrage initial du programme

Après l'installation, le symbole BigFarmNet Manager apparaît sur le Bureau.

1. Démarrez le programme en double-cliquant sur le symbole.

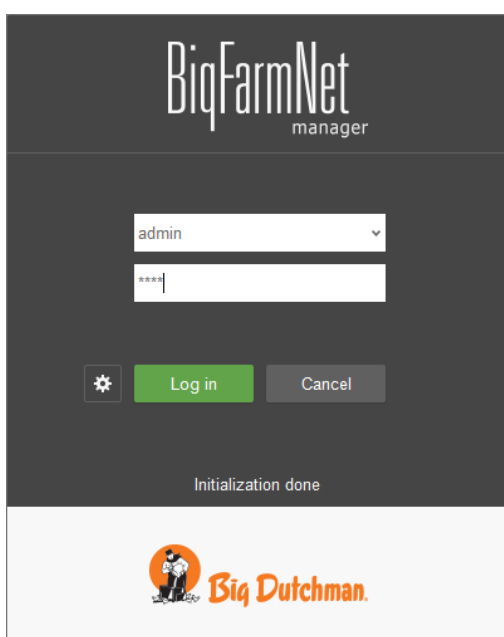


BigFarmNet Manager

2. Saisissez les données utilisateur suivantes, puis cliquez sur « Log in » (Connexion).

Nom d'utilisateur : admin

Mot de passe : 1234

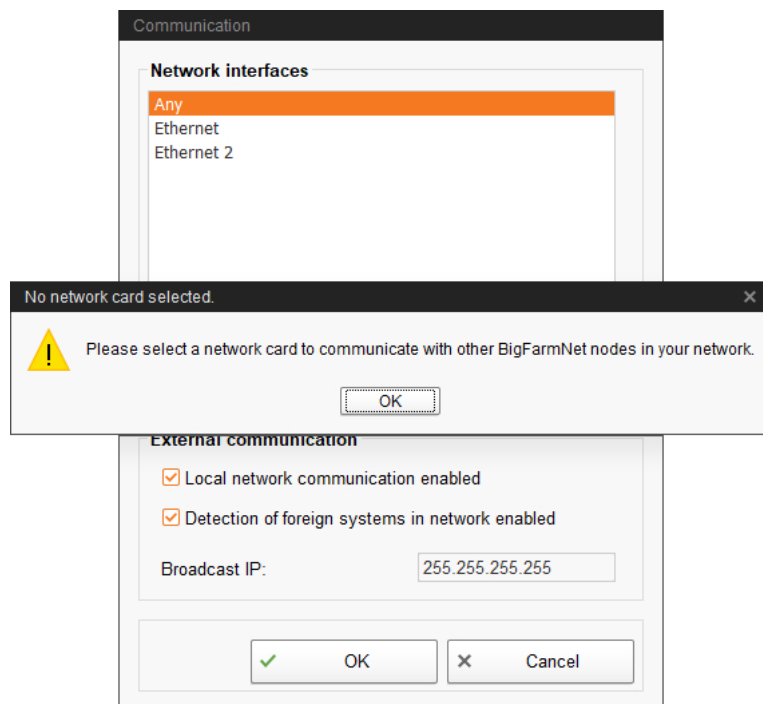


BigFarmNet Manager s'ouvre alors. La langue est l'anglais au premier démarrage du programme.

3. Sélectionnez la carte réseau appropriée.

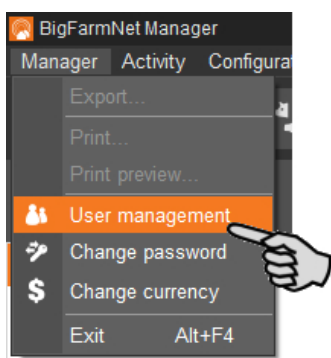
Cette invite apparaît une fois, immédiatement après le premier démarrage du programme.

La carte réseau permet de sécuriser la connexion de l'échange de données avec, entre autres, l'ordinateur de commande correspondant.

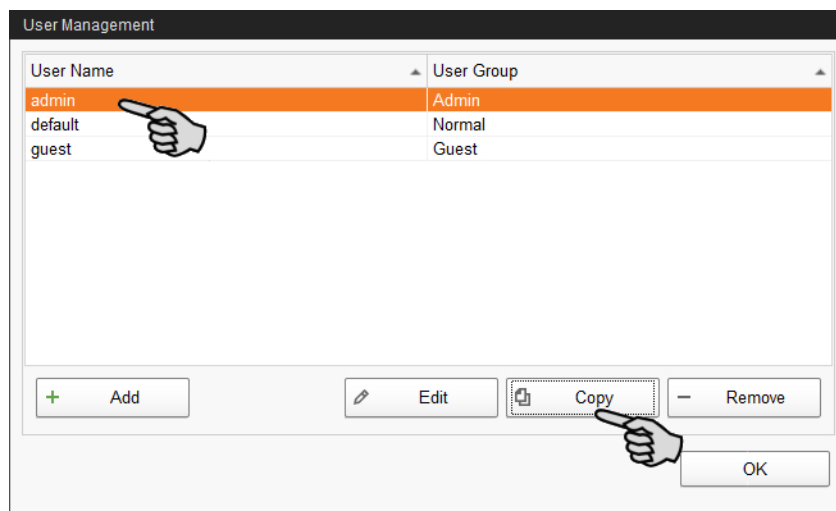


4. Il est nécessaire de créer un utilisateur avec la langue souhaitée pour permettre la création de la surface du logiciel dans la langue souhaitée :

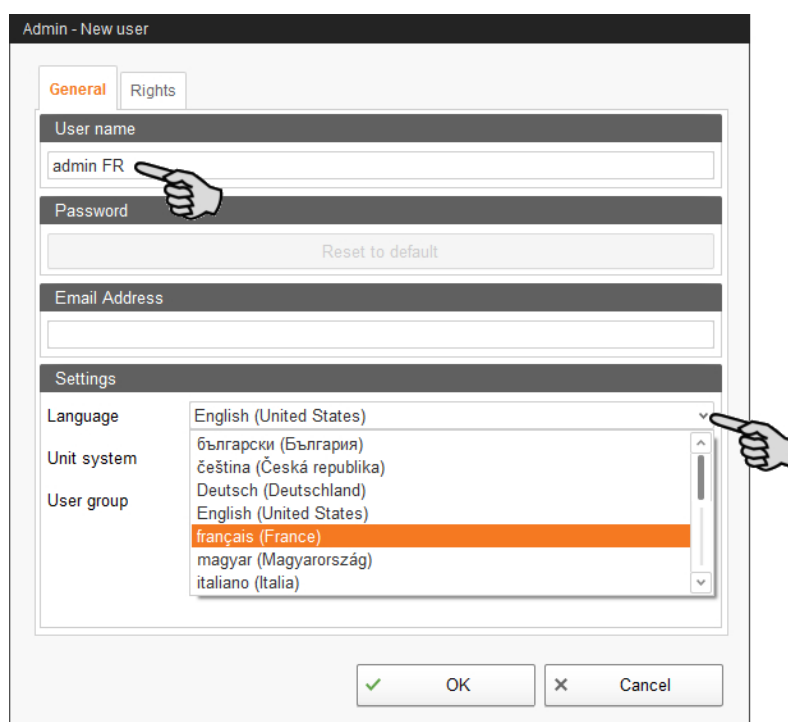
a) Cliquez dans le menu « Manager » sur « User management ».



- b) Créer un utilisateur avec des droits d'administrateur en copiant l'utilisateur « admin » (Copy).



- c) Attribuer un nom d'utilisateur (User name) et sélectionner la langue souhaitée (Language).



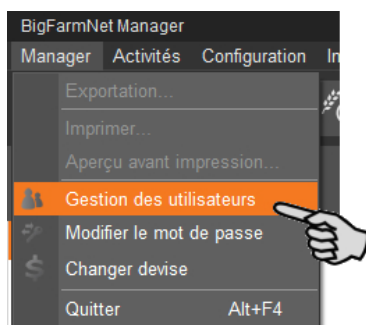
- d) Confirmer la saisie avec « OK ».
- e) Fermez et redémarrez BigFarmNet Manager.
- f) Connectez-vous avec le nouvel utilisateur (sans entrer de mot de passe).
BigFarmNet Manager sera ouvert dans la langue souhaitée.

4 Gestion des utilisateurs

Dans la gestion des utilisateurs, vous créez des utilisateurs et définissez différents droits. Les paramètres utilisateur correspondants se chargent lorsque vous vous connectez.

4.1 Créer un utilisateur

1. Cliquez dans le menu « Manager » sur « Gestion des utilisateurs ».

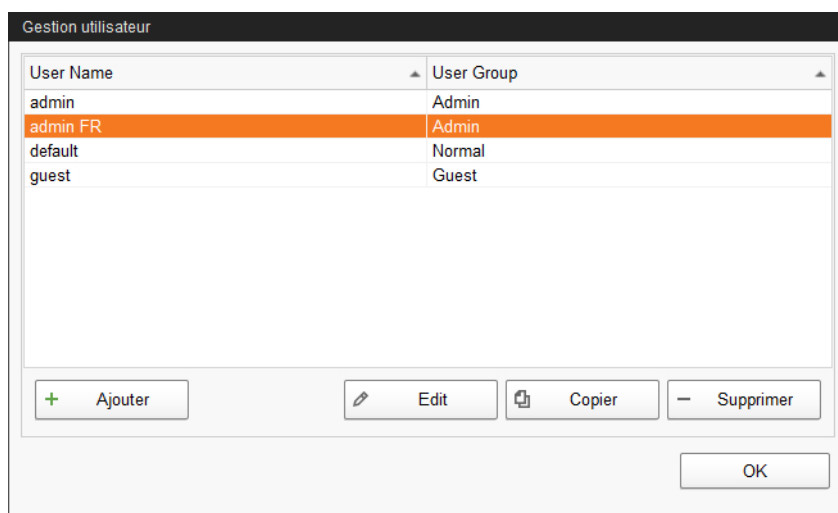


2. Cliquez sur « Ajouter ».

OU

Copiez un utilisateur existant si vous voulez créer un utilisateur avec les mêmes paramètres.

- a) Sélectionnez l'utilisateur que vous souhaitez copier.
- b) Cliquez sur « Copier ».



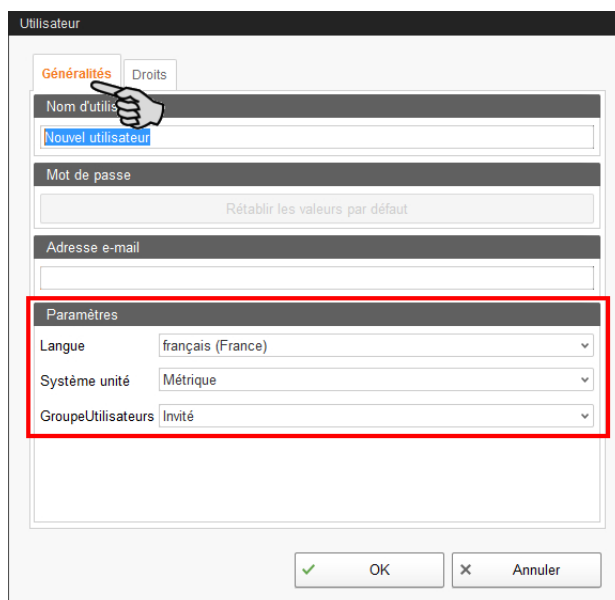
3. Définissez les paramètres suivants sous « Généralités » :
 - **Langue** du programme
 - **Système d'unités**

– **Groupe d'utilisateur :**

Administrateur : la totalité des droits pour les paramètres, la gestion des utilisateurs etc.

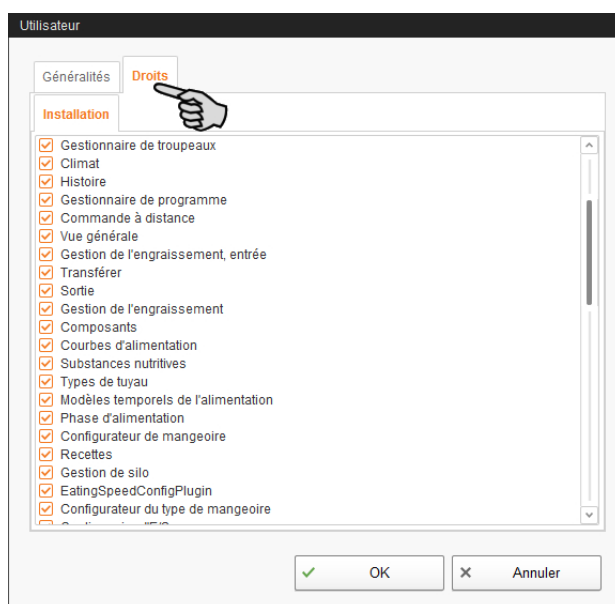
Normal : droits limités pour les paramètres ; modification de mot de passe possible

Invité : seulement droit de lecture



4. Définissez les accès autorisés à l'utilisateur des paramètres et des vues sous « Droits ».

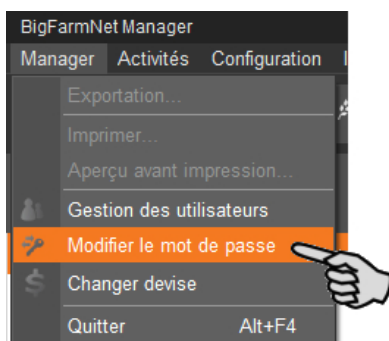
La case active ☒ montre l'accès permis.



5. Cliquez sur « OK » une fois tous les paramètres définis.

4.2 Modifier le mot de passe

Vous pouvez attribuer un mot de passe uniquement pour les utilisateurs du groupe « Normal » et « Administrateur » ou modifier les mots de passe déjà disponibles.



Si vous créez un mot de passe pour la première fois, le champ de saisie « Ancien mot de passe » reste vide.

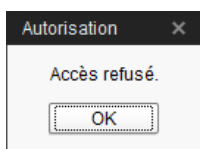


AVIS!

Le mot de passe doit comprendre au moins 6 chiffres. Les combinaisons de chiffres comme 123456 ou 333333 ainsi que des lettres **ne sont pas** possibles !

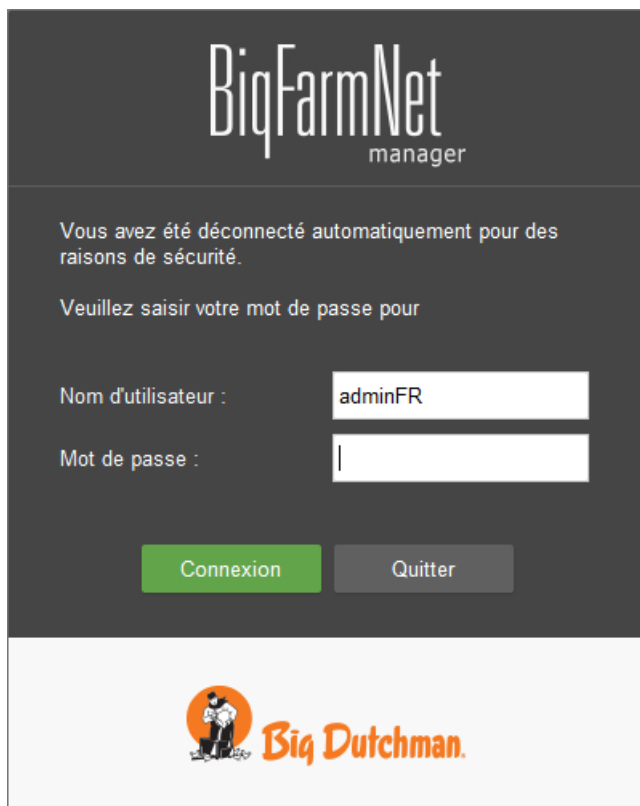
A screenshot of the 'BigFarmNet manager' password change dialog. It has a dark grey header with the logo. Below, there are four input fields: 'Nom d'utilisateur:' with 'admin FR' entered, 'Ancien mot de passe:', 'Nouveau mot de passe:', and 'Confirmer le nouveau mot de passe:'. At the bottom are 'OK' and 'Annuler' buttons. The footer features the 'Big Dutchman' logo.

Les utilisateurs du groupe « Invité » ne peuvent pas créer ou modifier un mot de passe. Si vous essayez de le faire, le message suivant apparaît :



5 Déconnexion automatique

La déconnexion automatique est une fonction de sécurité qui peut être configurée au besoin.



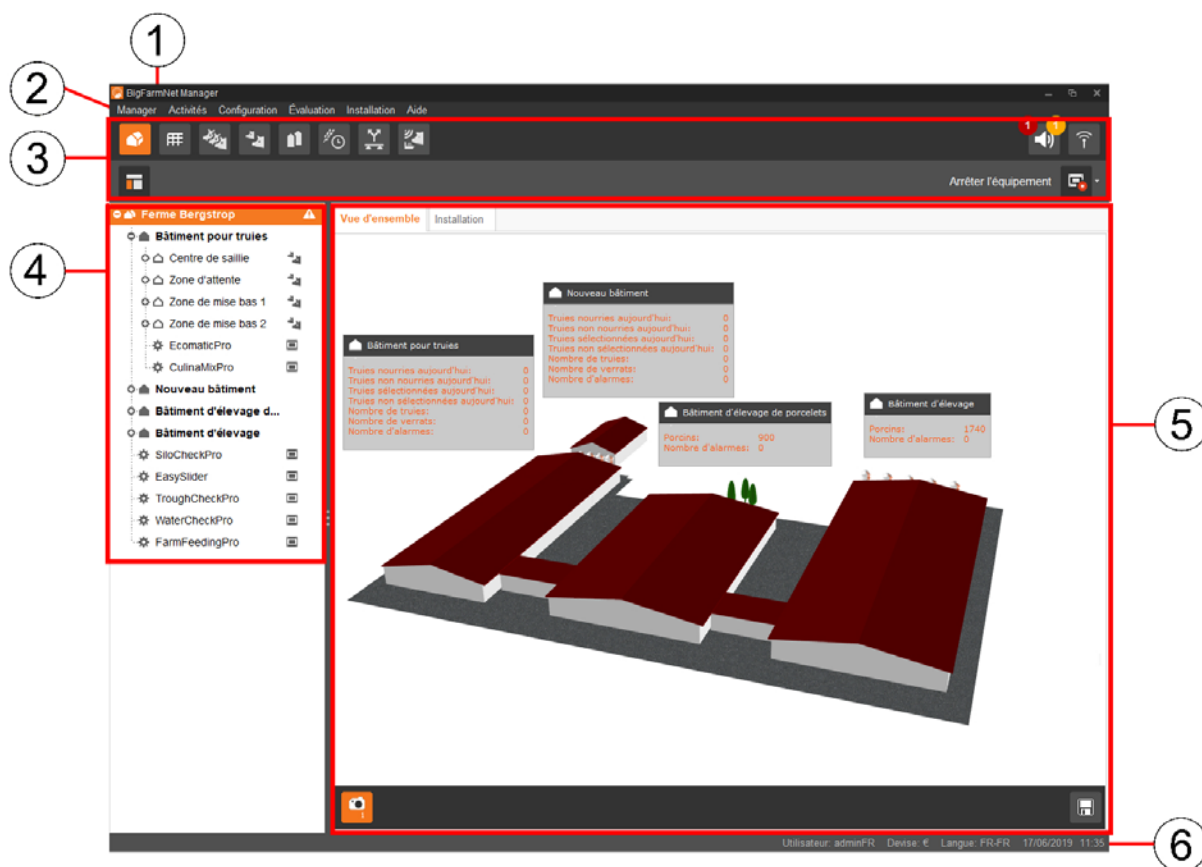
L'utilisateur est automatiquement déconnecté s'il n'est pas actif pendant une période déterminée. Cette période est paramétrée dans le menu « Manager » « Paramètres généraux ».

Si l'intervalle est réglé sur 0, la déconnexion automatique est désactivée. La déconnexion automatique est désactivée par défaut.



6 Interface utilisateur

6.1 Structure



①	Barre de titre
②	Barre de menu avec d'autres sous-menus et fonctions
③	Barres d'outils
④	Structure de la ferme présentée en tant que structure arborescente
⑤	Fenêtre d'application
⑥	Barre d'état

6.2 Barre d'outils

En plus des fonctions par défaut, les barres d'outils affichent également les fonctions qui appartiennent à une application (licence) et n'apparaissent qu'après son installation.

Symbole	Désignation	Légende
	Vue d'ensemble de l'exploitation	Aperçu de la ferme dans son ensemble
	Vue d'ensemble	Vue d'ensemble des données climatiques pour différents secteurs du bâtiment avec des valeurs clés et des données de production sélectionnées
	Gestion porcine	Administration des animaux
	Gestion de truies	Gestion des truies
	Gestion de silos	Gestion des silos
	Gestion des tâches	Horaires des tâches de commande, p. ex. l'alimentation
	Vue d'ensemble TriSort	Vue d'ensemble du nombre total d'installations TriSort installées
	Vue d'ensemble CallMatic	Vue d'ensemble du nombre total d'installations CallMatic installées
	Histoire	Données climatiques historiques sous forme de courbe
	Climat	Vue d'ensemble graphique des données climatiques actuelles, ainsi que définition des paramètres de la climatisation
	Gestionnaire de troupeaux	Aperçu et gestion des opérations (telles que l'entrée et la sortie des animaux ou le nettoyage du bâtiment) liées à la climatisation
	Commande à distance	Réglage des programmes de climatisation qui définissent la ventilation, le chauffage, la température, l'humidité et la régulation de la pression pendant une période définie
	Journal d'alarmes	Pannes (avertissements et alarmes)

Symbole	Désignation	Légende
	Administration de réseau	Gestion du propre système et de systèmes tiers
	-	Développer / Réduire fenêtre structure de ferme
	-	Arrêter l'équipement
	-	Rendre flottante la fenêtre « Équipement » Cette fonction apparaît dès que l'installation a été sélectionnée via la structure de la ferme.

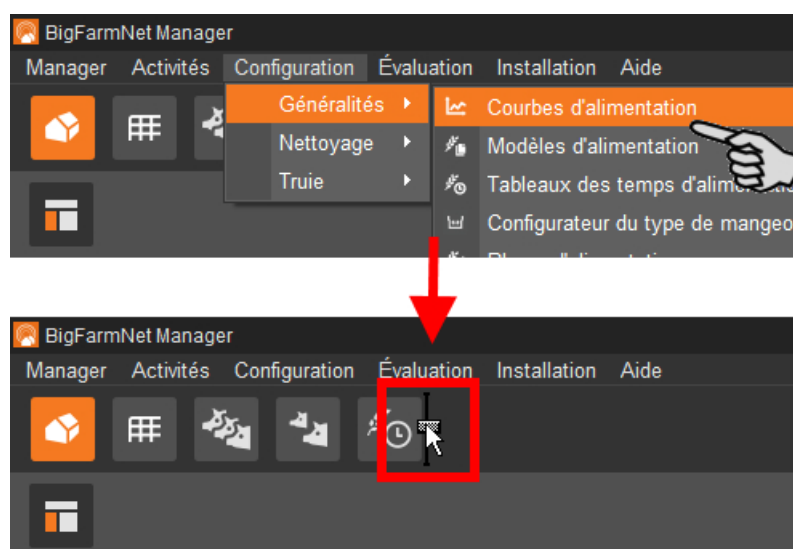
6.2.1 Placer les éléments de menu dans la barre d'outils

Les éléments de menu peuvent être copiés à partir de la structure du menu et placés en tant qu'accès rapide dans la barre d'outils.

L'explication ci-dessous indique comment placer l'élément de menu « Courbes d'alimentation » dans la barre d'outils.

1. Ouvrez la structure du menu jusqu'au point de menu souhaité.
2. Appuyez à nouveau sur combinaison de touches Ctrl +Alt et maintenez la pression.
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la valeur (le point) et maintenez le bouton de la souris appuyé.

La structure du menu se ferme et un petit symbole apparaît vers le pointeur de la souris.



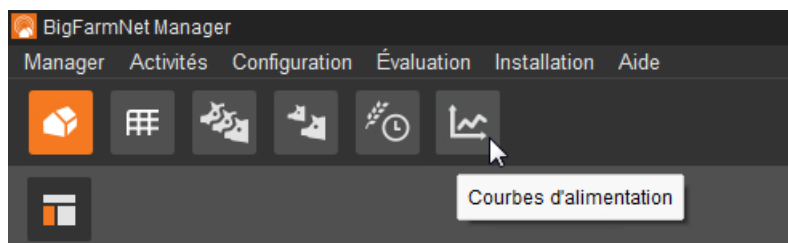
4. Relâchez la combinaison de touches tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

5. Déplacez le pointeur de la souris avec le symbole à la position désirée dans la barre d'outils.

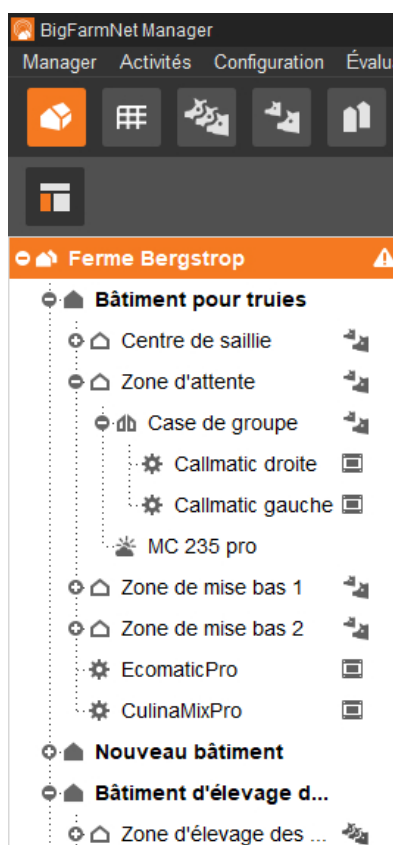
Une marque noire apparaît si le placement est possible.

6. Relâchez le bouton gauche de la souris.

Le symbole de l'élément de menu souhaité apparaît dans la barre d'outils.



6.3 Structure de la ferme



La structure de la ferme présente l'organisation de votre exploitation préalablement créée dans le configurateur, voir chapitre 7 dans une structure arborescente.

La structure de la ferme permet d'accéder rapidement à certaines installations ou à des informations spécifiques à différents sites, voir chapitre 6.4.

De plus, la structure de la ferme affiche les endroits présentant un dérangement. Dans ces endroits, le symbole d'alarme  ou d'avertissement  s'affiche selon les dérangements. En cliquant sur le symbole, vous passez directement au protocole d'alarmes.

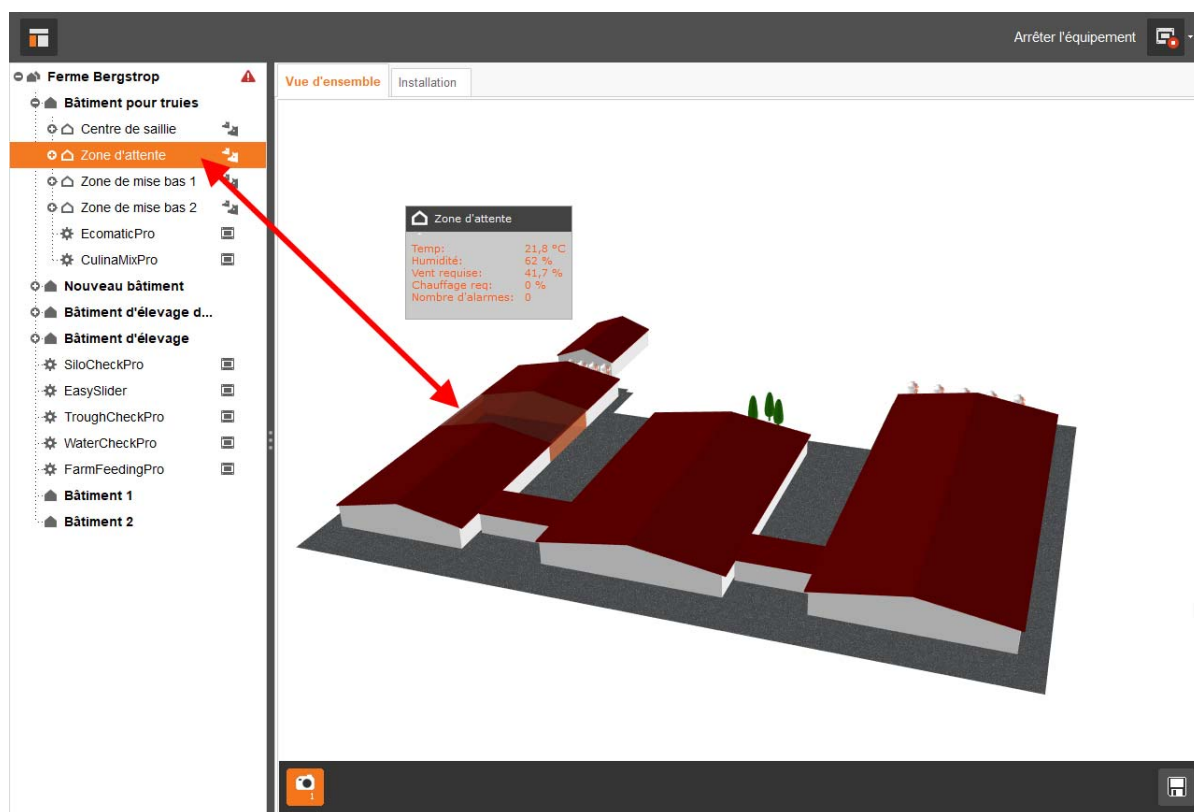
En cliquant sur le symbole de truies  vous accédez directement à la gestion de truies.

En cliquant sur le symbole de porcs  vous accédez directement à la gestion porcine.

En cliquant sur le symbole du contrôleur  vous accédez directement à l'installation souhaitée.

Dans l'aperçu « Vue d'ensemble de l'exploitation »  la représentation en 3D ou la photo de votre exploitation apparaît dans la fenêtre d'application, si vous l'avez créé avec le concepteur de ferme, voir chapitre 8.

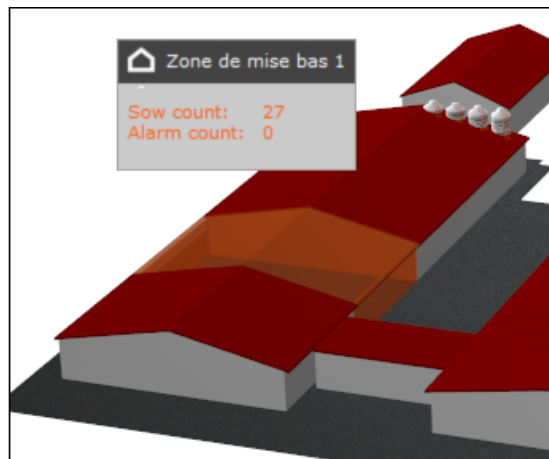
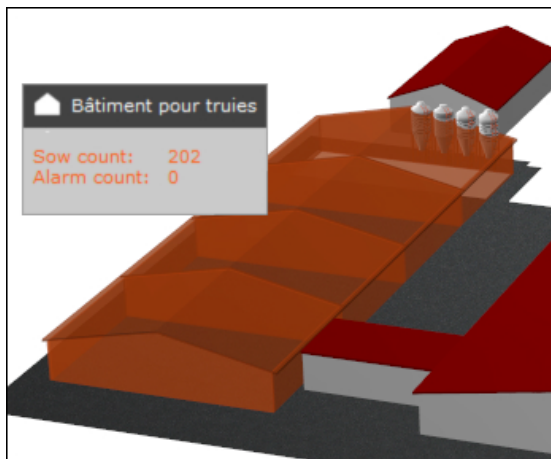
Si vous cliquez une salle, la partie du bâtiment correspondante est sélectionnée dans la fenêtre d'application de la structure de la ferme. Si, par contre, vous cliquez sur un bâtiment ou une partie de bâtiment dans la fenêtre d'application, le site correspondant sera sélectionné dans la structure de la ferme.



Ceci s'applique à l'automate de climatisation. Lorsque vous cliquez sur un automate de climatisation dans la structure de la ferme, cela sélectionne la salle où l'automate de climatisation se trouve.

6.4 Valeurs clés

Dans une petite fenêtre près de chaque bâtiment et de chaque salle sélectionnés, des données correspondantes, en l'occurrence des valeurs clés, sont affichées. Vous pouvez choisir les valeurs clés affichées.

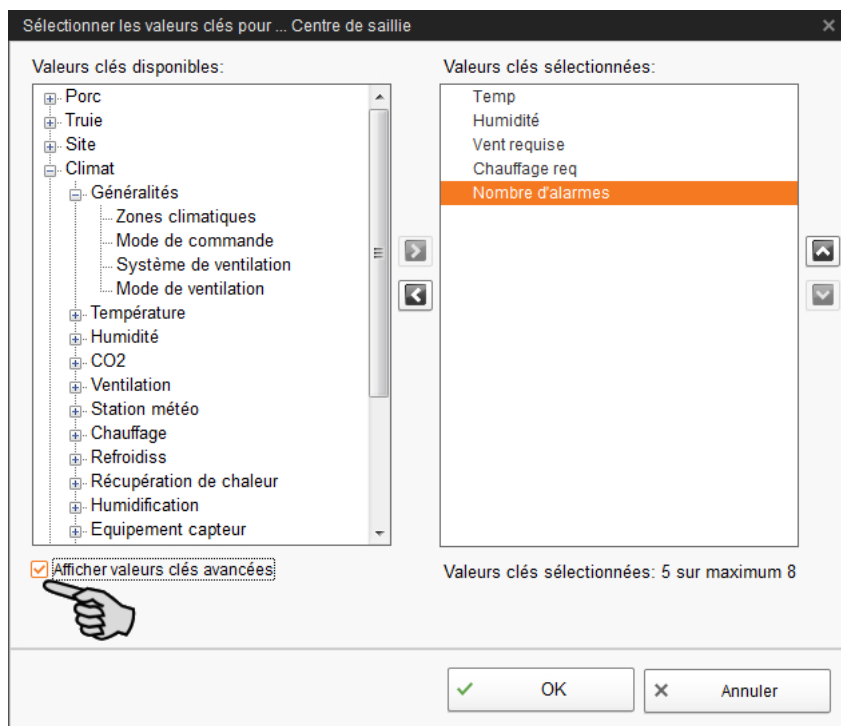


1. Dans la structure de la ferme, cliquez sur le bâtiment ou la salle dont vous souhaitez modifier les valeurs clés.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre qui contient les valeurs clés.
3. Cliquez sur "Afficher le sélecteur de valeurs clés..."

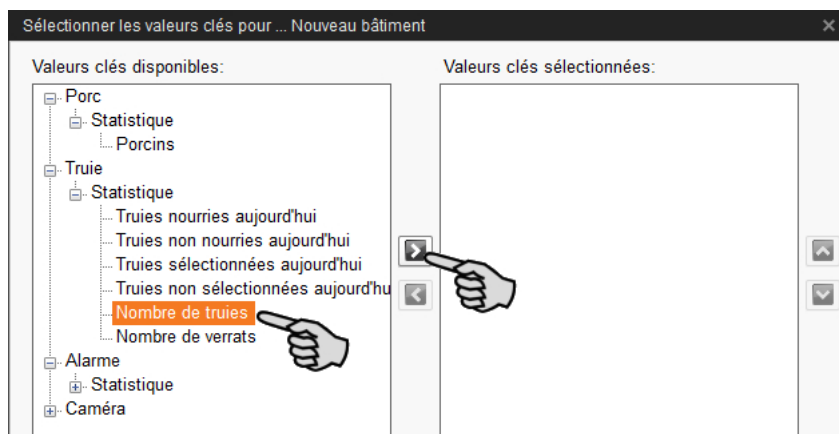


4. Ouvrez toutes les valeurs clés à gauche dans la fenêtre par le biais des symboles Plus.

Les valeurs clés de la climatisation sont affichées seulement pour des salles avec un ordinateur de climatisation installé. Activez "Afficher valeurs clés avancées" pour choisir plus de valeurs clés de la climatisation.

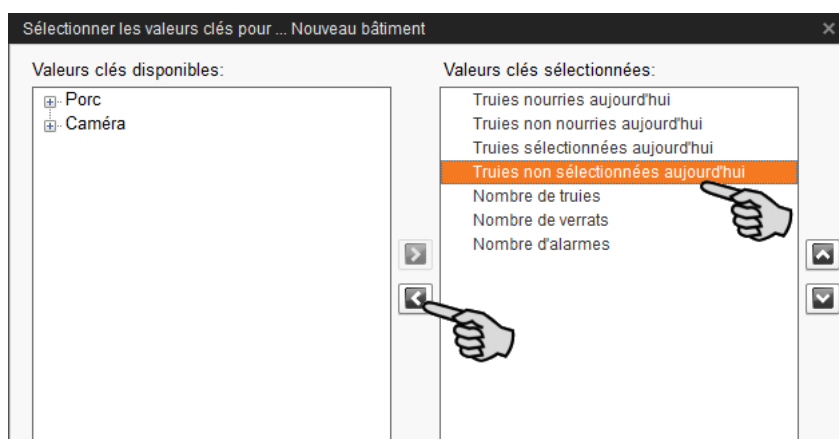


5. Transférez la valeur clé souhaitée dans le champ "Valeurs clés sélectionnées" avec un double-clic ou un clic sur la flèche de droite.



OU BIEN :

Supprimez la valeur clé du champ "Valeurs clés sélectionnées" avec un double-clic ou un clic sur la flèche de gauche.



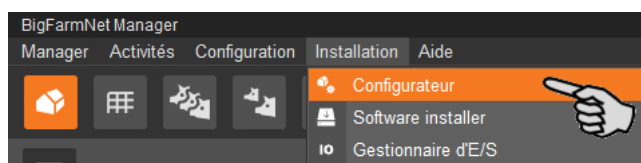
6. Cliquez sur "OK" pour enregistrer la sélection.

7 Création d'une structure de la ferme

La structure de la ferme dépend de l'installation dont vous ajoutez ultérieurement l'application. Les particularités de la structure de la ferme et l'ajout de l'application de l'installation se trouvent dans le manuel correspondant de l'application de l'installation.

Vous créez une structure de ferme composée de bâtiments, salles et cases de la manière suivante :

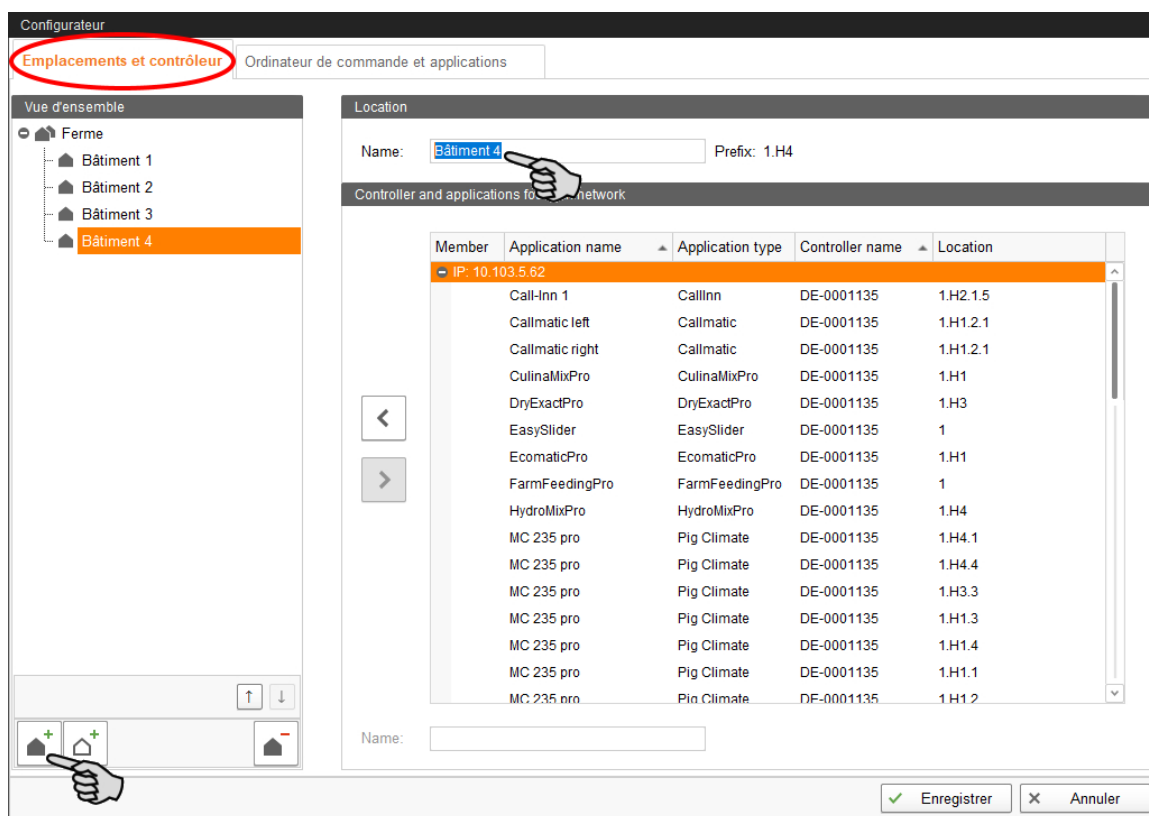
1. Dans le menu « Installation », cliquez sur « Configurateur ».



2. Créez la structure de la ferme dans le premier onglet « Emplacements et contrôleur ».

La structure de la ferme apparaît à gauche dans la **Vue d'ensemble**. Dans la partie inférieure, vous trouvez les outils pour la création. Les boutons pour les niveaux plus profonds tels que salle et case apparaissent uniquement lorsque le niveau parent correspondant a été créé.

Dans la partie supérieure **Location** vous pouvez attribuer un nom aux objets. Le nom est transmis aux objets ajoutés suivants sur le même niveau. Si vous laissez le nom « bâtiment » par exemple, toutes les bâtiments ajoutés sont appelées « bâtiment ». Les objets sont numérotés chronologiquement.



Symbole	Légende
	Ajouter bâtiment
	Supprimer un bâtiment
	Ajouter une salle
	Supprimer une salle
	Ajouter une case
	Ajouter 5 cases simultanément
	Supprimer une case
	Déplacer la position de l'objet dans la structure

**AVIS!**

Les cases sont souvent assimilées à des vannes. Lors de l'ajout et de l'attribution de nom, tenez compte de la disposition conformément au plan du bâtiment. De plus amples informations sont disponibles dans le manuel correspondant à l'application de l'installation.

3. Sauvegardez vos paramètres en cliquant sur « Enregistrer » et confirmez les autres dialogues avec « OK ».

8 Représenter la ferme dans le concepteur de ferme

Vous avez deux options pour créer des reproductions de votre ferme avec le concepteur de ferme. À condition que vous ayez déjà créé la structure de ferme voir chapter 7.

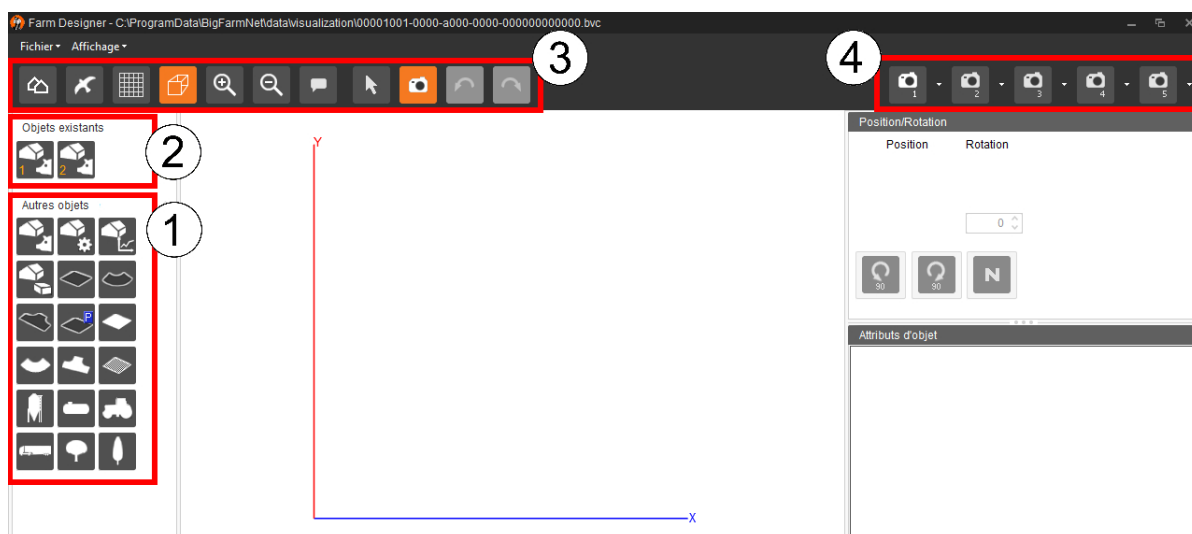
- Créez un graphique 3D à partir des bâtiments créés.
- En mode « Photo Farm », téléchargez une photo (photo aérienne) de votre propre ferme et utilisez-la comme arrière-plan. Les salles sont dessinées graphiquement sur la photo.

Après la fermeture du concepteur de ferme, la reproduction terminée apparaît dans la fenêtre « Affichage ».

Démarrez le concepteur de ferme en cliquant dans la fenêtre d'application sur « Démarrage du concepteur de ferme ».



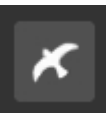
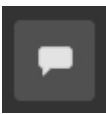
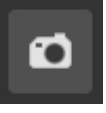
La nouvelle fenêtre ouvre automatiquement l'édition du graphique 3D.



1. « Autres objets » représente les routes, les autres bâtiments, les silos, etc.
2. « Objets existants » représente les bâtiments de la structure de ferme créée.
3. Outils pour traitement de la représentation, voir chapter 8.1.
4. Les symboles d'appareil photo permettent d'enregistrer différentes vues de la ferme, voir chapter 8.3

8.1 Barre d'outils

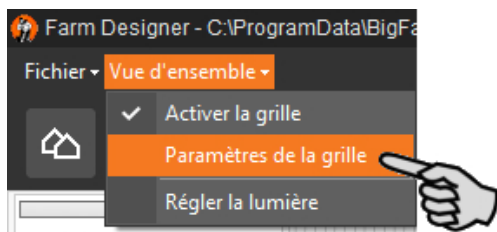


Symbole	Désignation	Légende
	Vue de la ferme	Position de sortie / vue d'ensemble de la ferme
	Vue aérienne	Basculer de la vue à la vue aérienne
	Grille	Afficher / Masquer lignes de grille
	Perspective	Conférer de la perspective à la vue
	Agrandir / Réduire	Agrandir / Réduire la vue
	Marquage	Affichage et masquage du marquage des différents bâtiments et salles
	Outil de sélection	Sélectionner les objets (en créant un rectangle autour des composants de l'installation)
	Caméra	Créer et enregistrer une vue particulière
	Annuler / Restaurer	Annuler ou restaurer l'action

8.2 Définition de la grille

Si vous voulez disposer le graphique 3D le long d'une trame, cliquez sur . Si besoin est, modifiez la taille de la trame comme suit :

1. Dans le menu "Vue d'ensemble", cliquez sur "Paramètres de la grille".



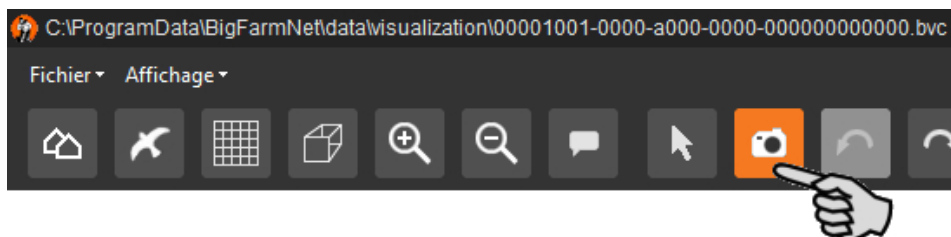
2. Saisissez la valeur dans les champs de saisie ou modifiez la valeur à l'aide des flèches vers le haut et vers le bas.
3. Confirmez les entrées en cliquant sur "OK".

8.3 Définition et enregistrement de la vue

Il est possible d'enregistrer différentes vues une fois que vous avez créé les graphiques 3D ou modifié la photo téléchargée.

1. Cliquez sur l'appareil photo dans la barre d'outils.

Au niveau du pointeur de la souris aussi, un symbole d'appareil photo apparaît .

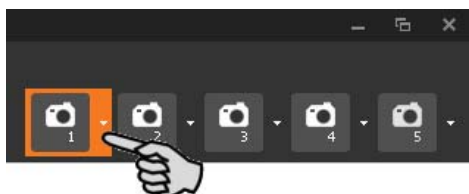


2. Définissez la vue souhaitée :
 - Agrandir ou réduire :
Actionnez la molette de votre souris.
 - Déplacer vers la droite ou la gauche :
Appuyez sur la touche de contrôle (Ctrl) et maintenez-la enfoncée ; actionnez la molette de votre souris.
 - Déplacer vers le haut ou vers le bas :
Appuyez sur la touche Majuscule (Maj. ) et actionnez la molette de votre souris.

- Pivoter et modifier la vue :

Cliquez avec le bouton gauche de la souris dans une zone libre de dessin et maintenez le bouton de la souris appuyé. Déplacez la souris pour faire pivoter la vue de la fenêtre et modifier la vue.

3. Enregistrez la vue souhaitée en cliquant sur la flèche vers le bas de l'un des symboles de caméra.



4. Dans le menu contextuel, cliquez sur "Vue actuelle" et la vue est enregistrée.



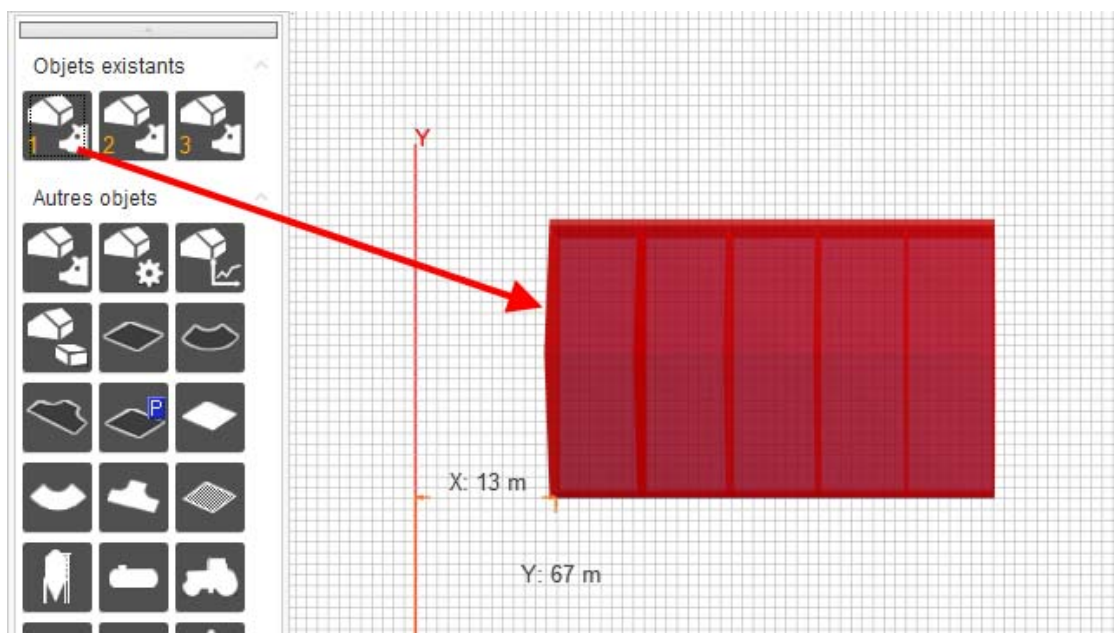
5. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le symbole de caméra afin d'accéder de nouveau à la vue.

8.4 Créer un graphique en 3D

8.4.1 Ajout d'un objet à la représentation

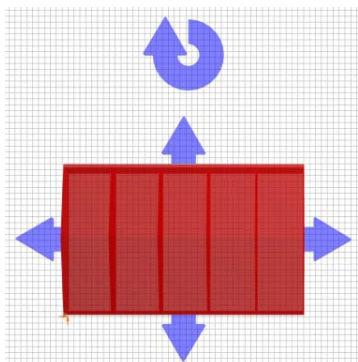
1. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'objet sous « Objets existants » ou « Autres objets » et maintenez le bouton de la souris appuyé.
2. Déplacez l'objet dans la position souhaitée dans la zone de dessin et relâchez le bouton de la souris.

Le bâtiment est montré en vue de dessus (depuis le haut), la subdivision en salles est visible. De plus, la distance entre le bâtiment et le point d'origine s'affiche.



8.4.2 Modification de la taille et de la position de l'objet avec la souris

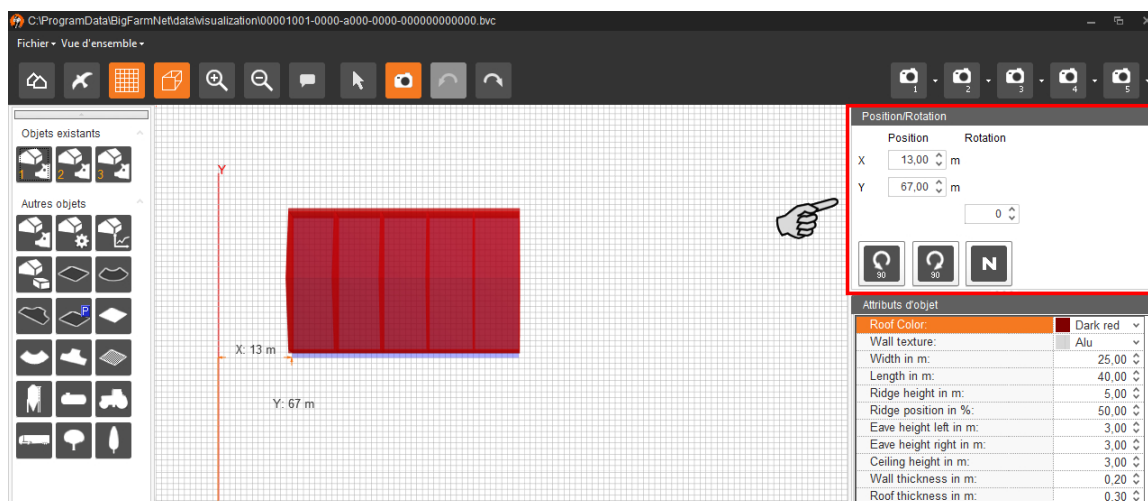
Un objet sélectionné est affiché avec des flèches et un pivot que vous pouvez utiliser pour modifier l'objet, voir également au chapitre 8.4.8 "Modification des attributs d'objet".



- Pour déplacer l'objet :
Cliquez sur l'objet et étirez-le dans la position souhaitée en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Pour modifier la taille de l'objet :
Cliquez sur la flèche souhaitée et tirez l'objet à la taille désirée en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Pour faire pivoter l'objet :
Cliquez sur le pivot et déplacez l'objet sur son propre axe en maintenant le bouton de la souris enfoncée.

8.4.3 Modification de la position de l'objet avec les coordonnées

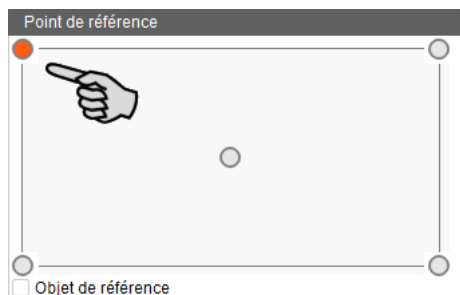
1. Cliquer sur l'objet dont vous souhaitez modifier la position.
2. Modifiez les valeurs sous « Position/Rotation » en saisissant les valeurs directement dans les champs numériques X ou Y ou en utilisant les flèches haut et bas.



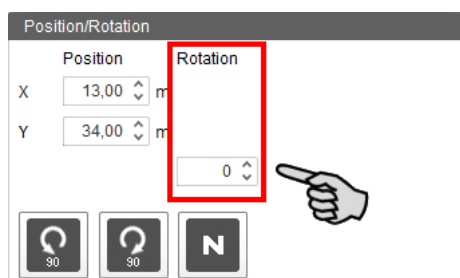
3. Confirmez la saisie en appuyant sur la touche Entrée.
La position de l'objet est modifiée par rapport à l'axe X ou Y.

8.4.4 Rotation libre de l'objet

1. Cliquez sur l'objet que vous voulez faire pivoter.
2. Dans la fenêtre « Point de référence », cliquez sur le point dont vous souhaitez faire pivoter l'objet.



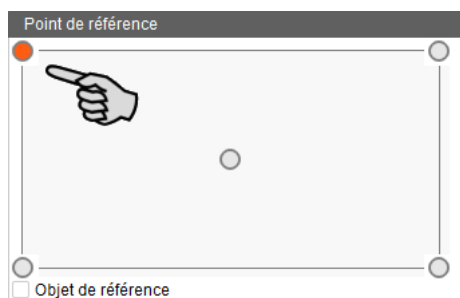
3. Modifiez la valeur sous « Position/Rotation » en entrant la valeur directement dans le champ numérique « Rotation » ou en utilisant les flèches haut et bas.



4. Confirmez la saisie en appuyant sur la touche Entrée.

8.4.5 Rotation de l'objet de 90°

1. Cliquez sur l'objet que vous voulez faire pivoter.
2. Dans la fenêtre « Point de référence », cliquez sur le point dont vous souhaitez faire pivoter l'objet.



3. Dans la fenêtre « Position/Rotation », cliquer sur le bouton , afin de faire pivoter l'objet de 90° vers la gauche.

Ou :

Cliquer sur le bouton , afin de faire pivoter l'objet de 90° vers la droite.

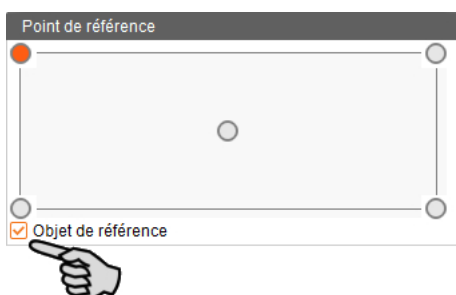
8.4.6 Rotation de l'objet dans sa direction d'origine

1. Cliquez sur l'objet que vous voulez faire pivoter.
2. Dans la fenêtre « Position/Rotation », cliquez sur le bouton , afin de faire pivoter l'objet.

8.4.7 Détermination d'un objet de référence

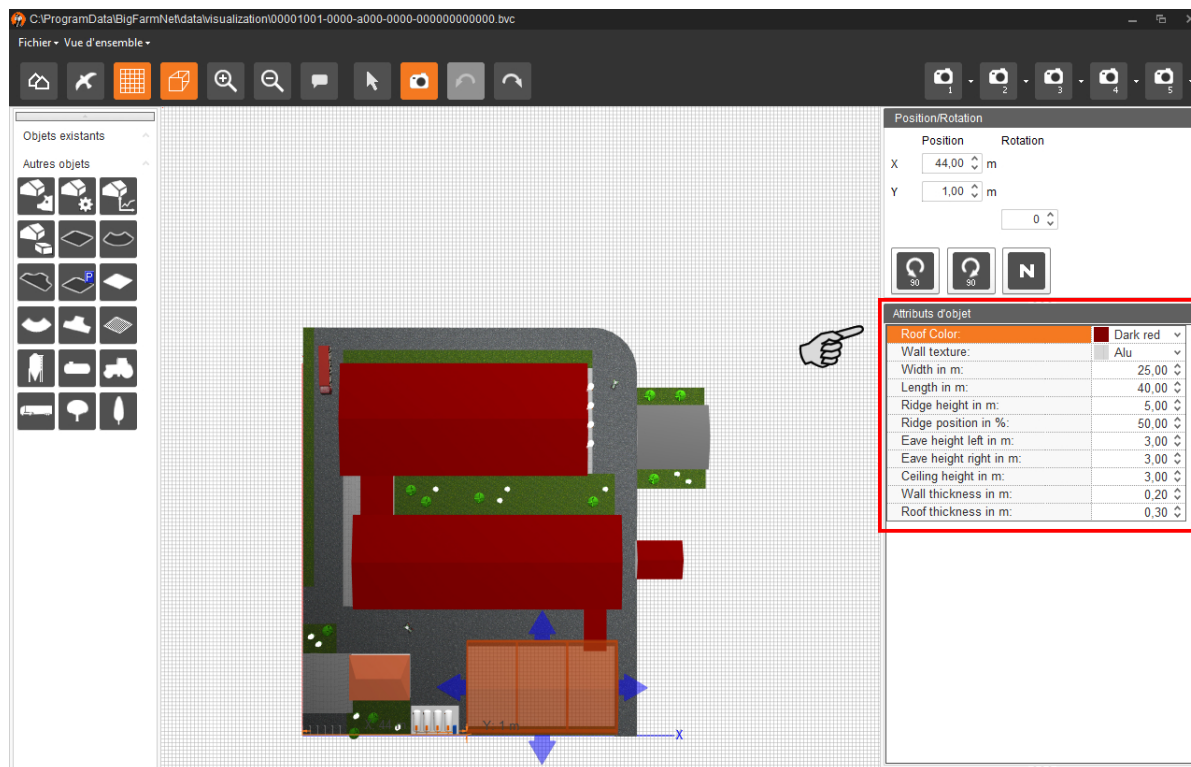
Vous pouvez déterminer un objet comme objet de référence. L'ajout d'autres objets est ensuite effectué selon cet objet et son point de référence défini.

1. Cliquez sur l'objet qui doit servir de référence pour les autres objets.
2. Dans la fenêtre « Point de référence », sélectionnez un point de référence servant de référence pour l'ajout des autres objets.
3. Activez la case « Objet de référence » en la cochant.



8.4.8 Modification des attributs d'objet

Dans la fenêtre "Attributs d'objet", vous pouvez modifier d'autres attributs d'un bâtiment, par exemple, la largeur et la longueur, la couleur du toit ou la hauteur de faitage. Dans le cas d'un silo, vous pouvez modifier la hauteur et le diamètre.

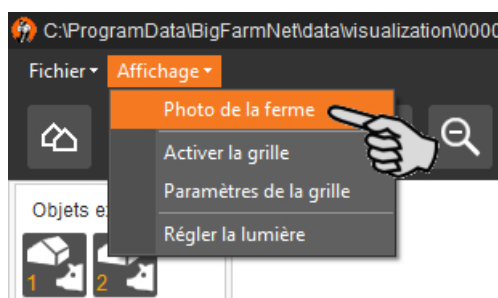


8.4.9 Suppression de l'objet

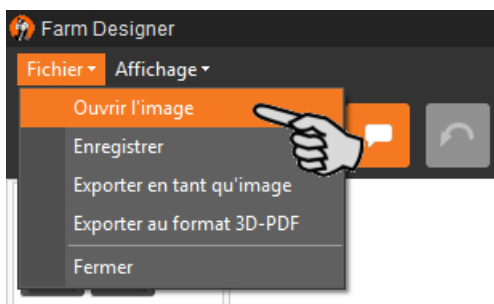
1. Cliquez sur l'objet que vous souhaitez retirer de la zone de dessin.
2. Appuyez sur le bouton de suppression.

8.5 Télécharger une photo

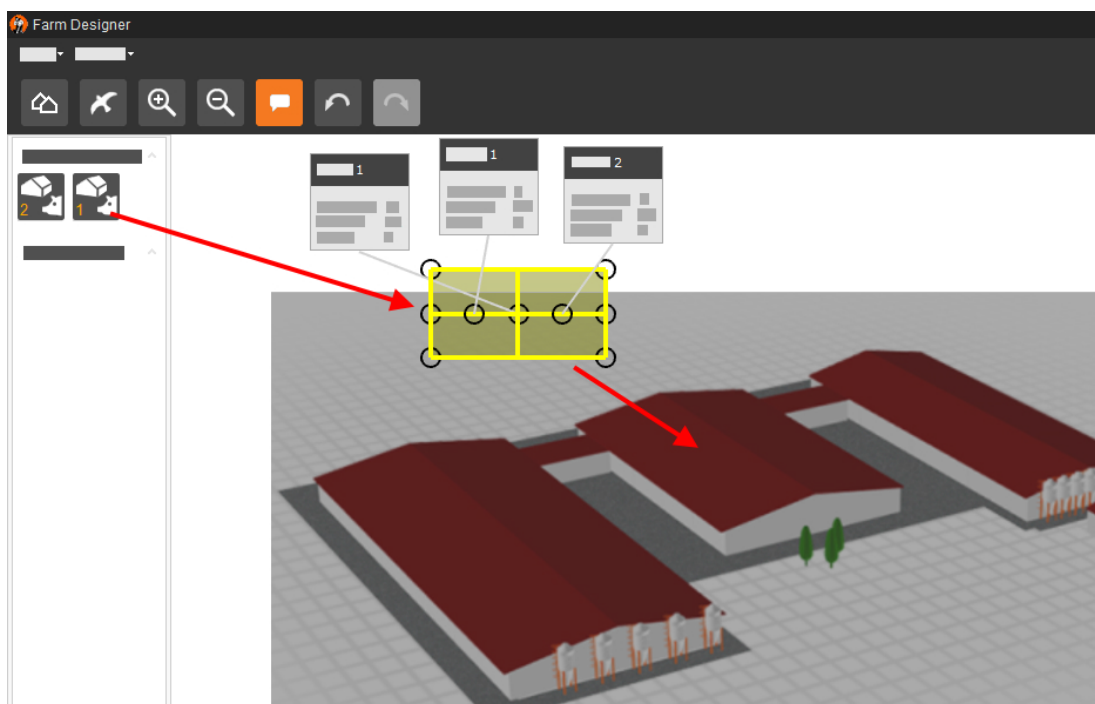
1. Dans le menu « Vue d'ensemble », cliquez sur « Photo de la ferme ».
- Le concepteur de ferme ouvre le mode d'édition « Photo de la ferme ».



2. Dans le menu « Fichier », cliquez sur « Ouvrir l'image ».

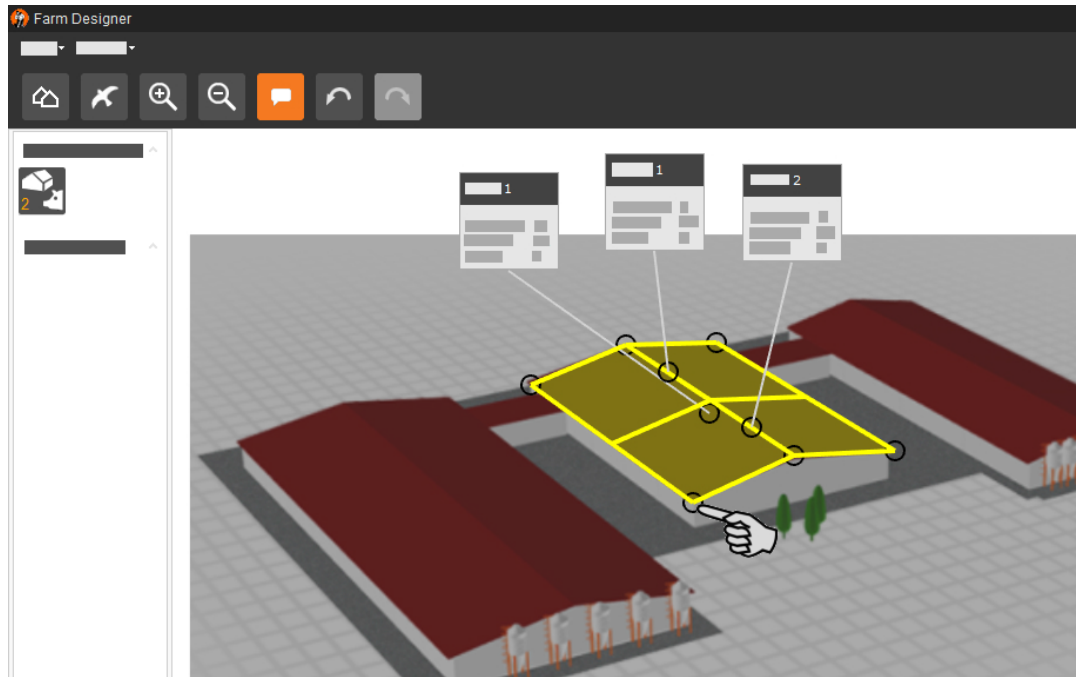


3. Télécharger la photo dans le concepteur de ferme.
4. Reproduisez la structure de la ferme créée dans la photo :
 - a) Cliquez sur l'objet souhaité (bâtiment) sous « Objets existants » et maintenez le bouton de la souris appuyé.
 - b) Déplacez l'objet dans la position souhaitée et relâchez le bouton de la souris.Il est possible de déplacer l'objet ultérieurement une nouvelle fois. L'objet représente le nombre de salles créées.



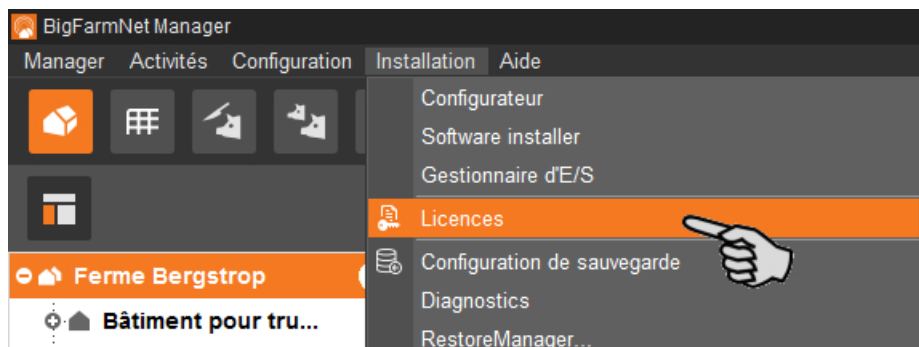
- c) Tirez la structure d'objet à la forme souhaitée à l'aide du cercle.

La structure d'objet est étiquetée. Il est possible de déplacer l'étiquette, même ultérieurement, dans la fenêtre d'application de BigFarmNet Manager.

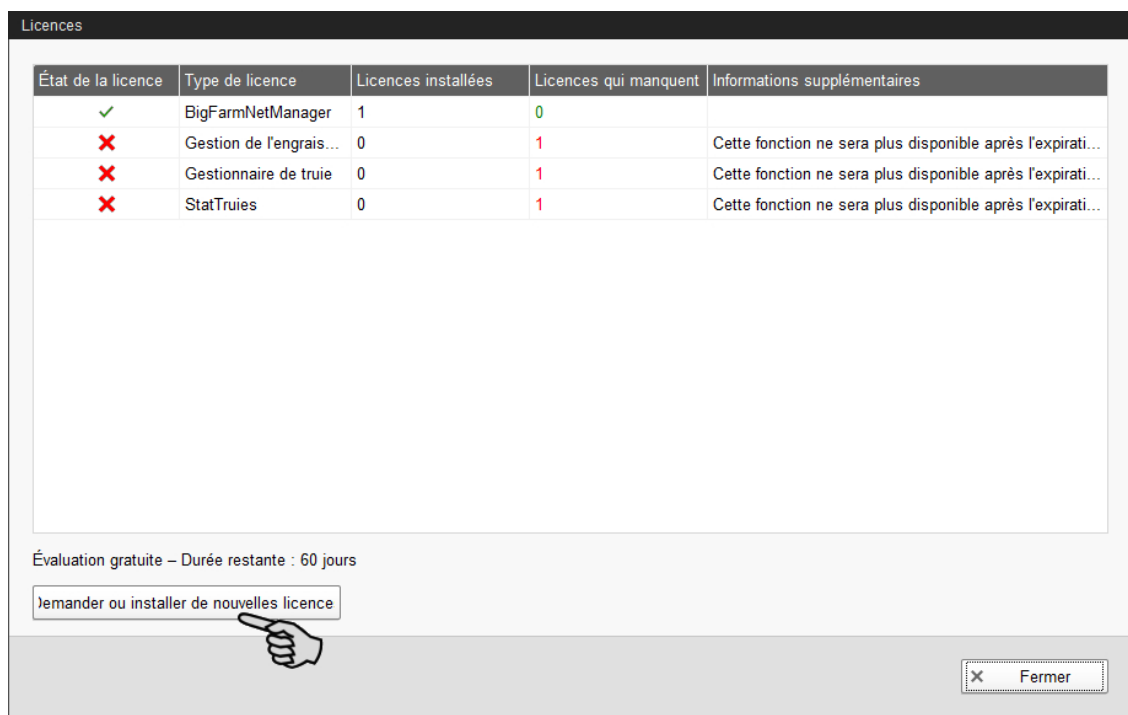


9 Installation d'une licence à partir de la clé USB

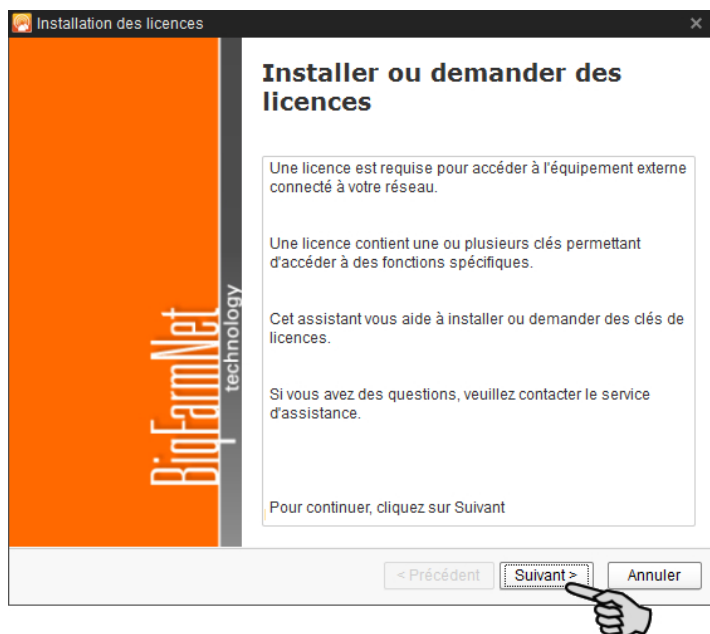
1. Insérez la clé USB dans le port USB de l'ordinateur BigFarmNet.
2. Dans le menu "Installation", cliquez sur "Licences".



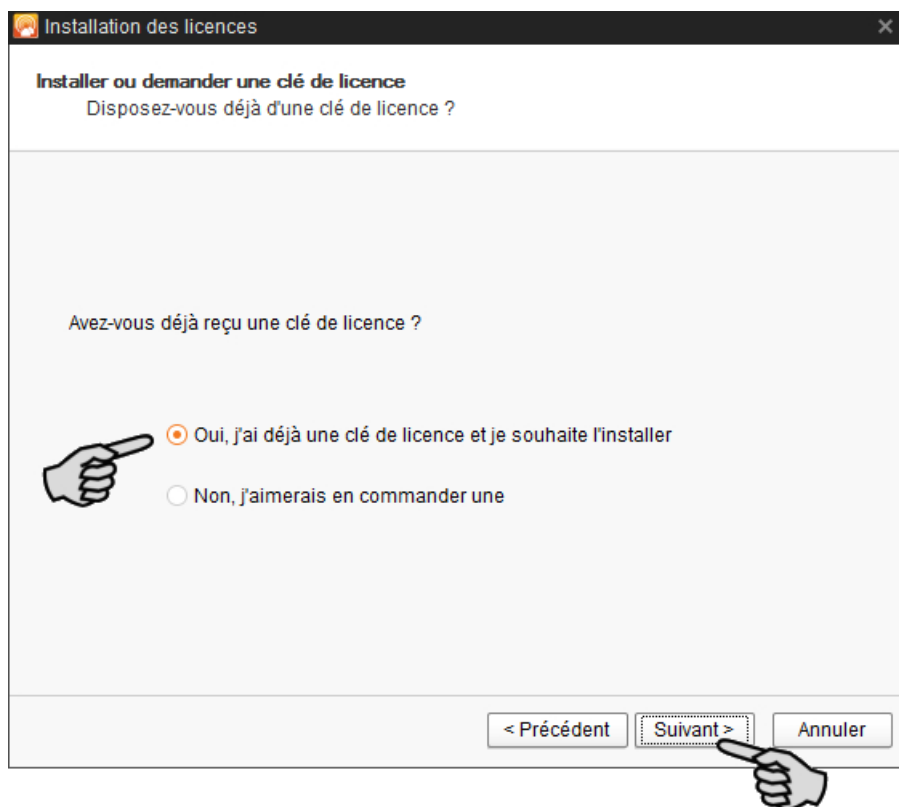
3. Cliquez sur le bouton "Demander ou installer de nouvelles licences".



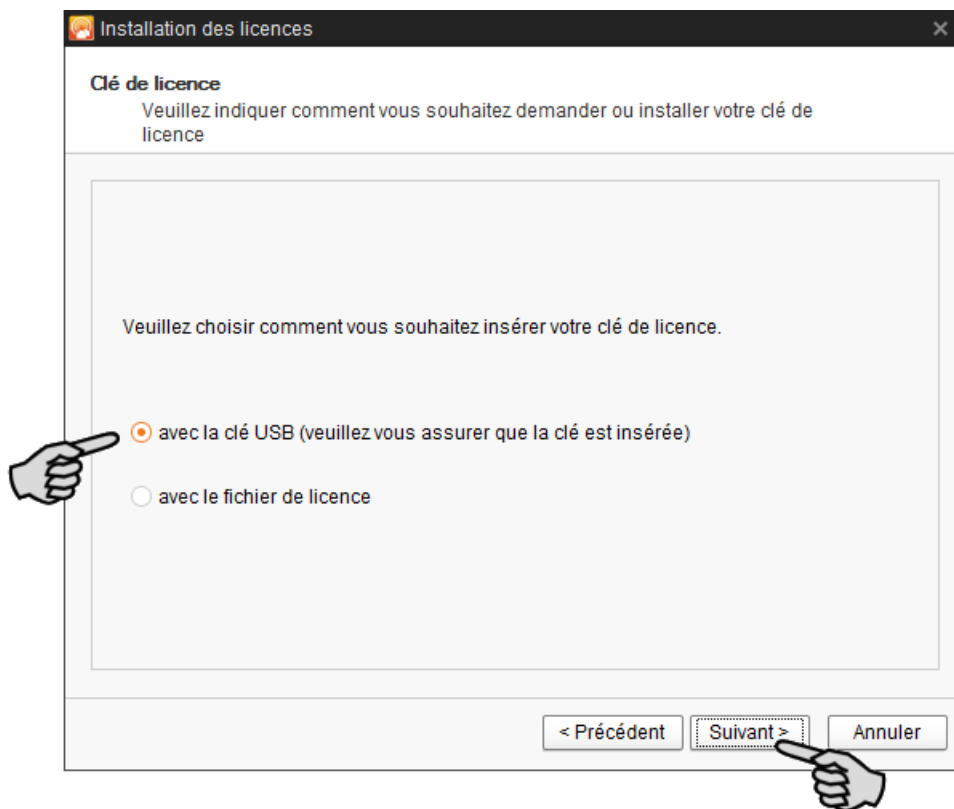
4. Dans la fenêtre "Installation des licences", cliquez sur "Suivant".



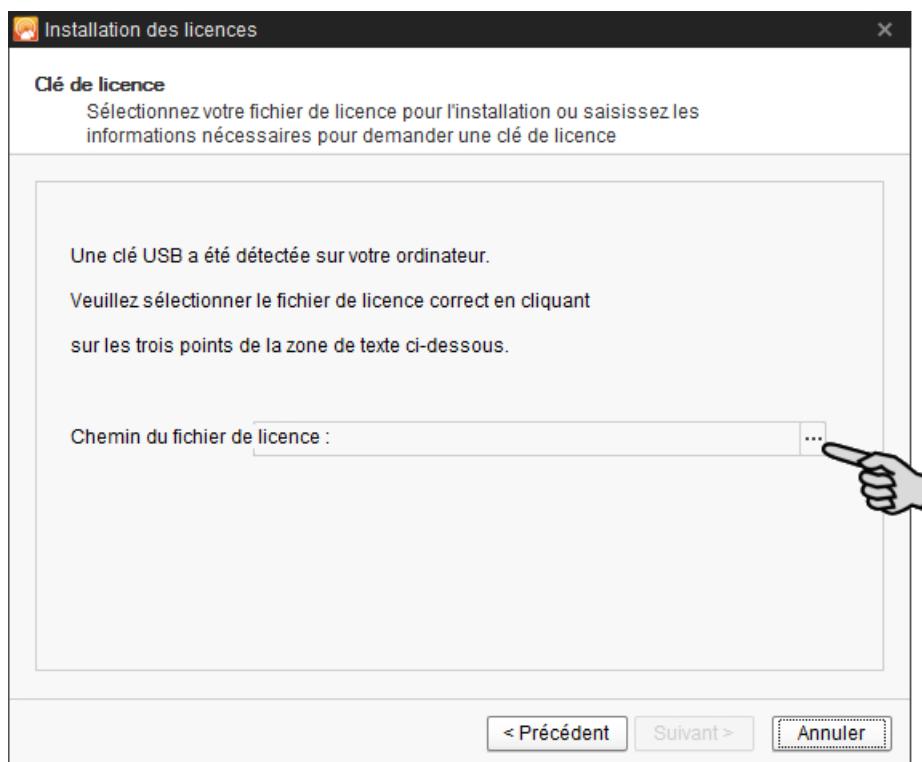
5. Sélectionnez l'option suivante et cliquez sur "Suivant".



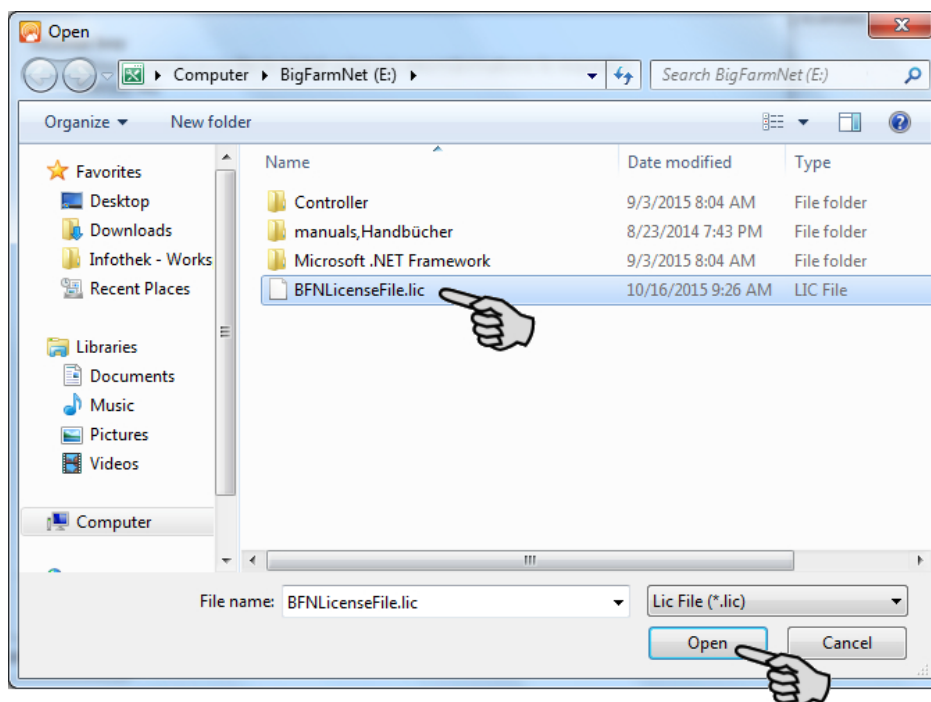
6. Sélectionnez l'option suivante et cliquez sur "Suivant".



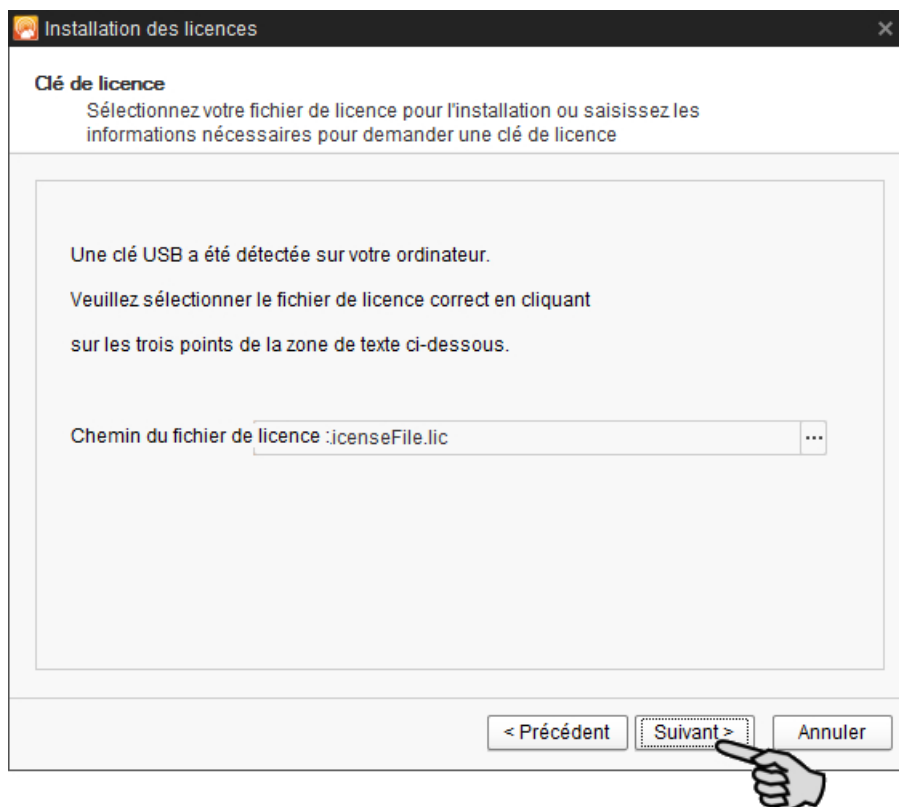
7. Cliquez sur le bouton avec les trois points pour afficher le contenu de la clé USB.



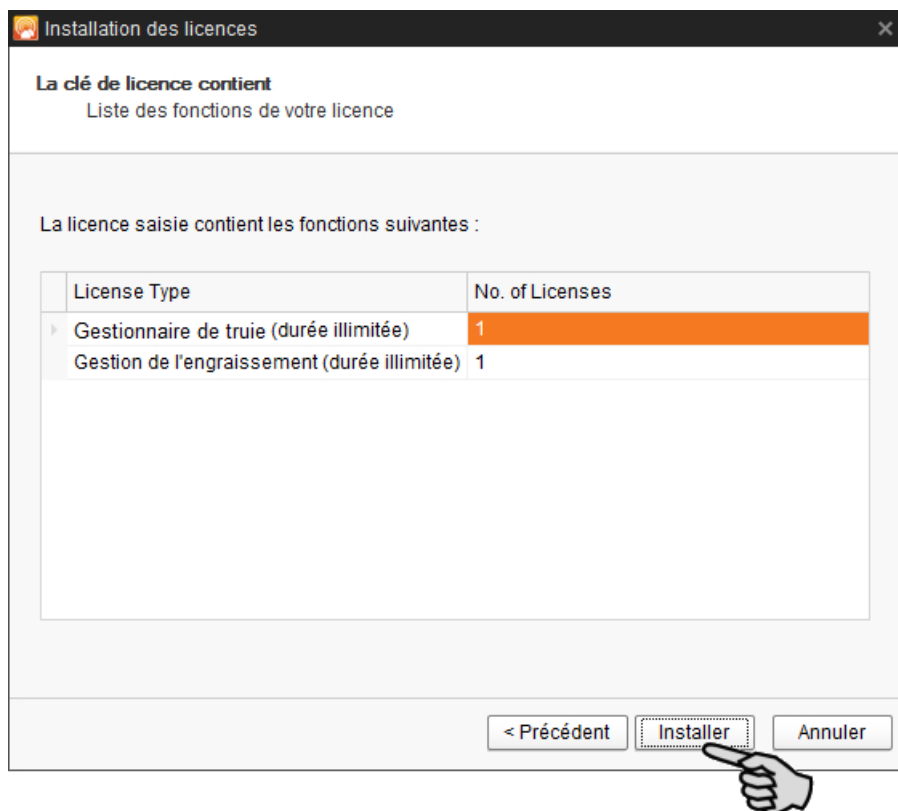
8. Sélectionnez le fichier BFNLICENSEFile.lic et cliquez sur "Open".



9. Cliquez sur "Suivant".



10. Cliquez sur "Installer".

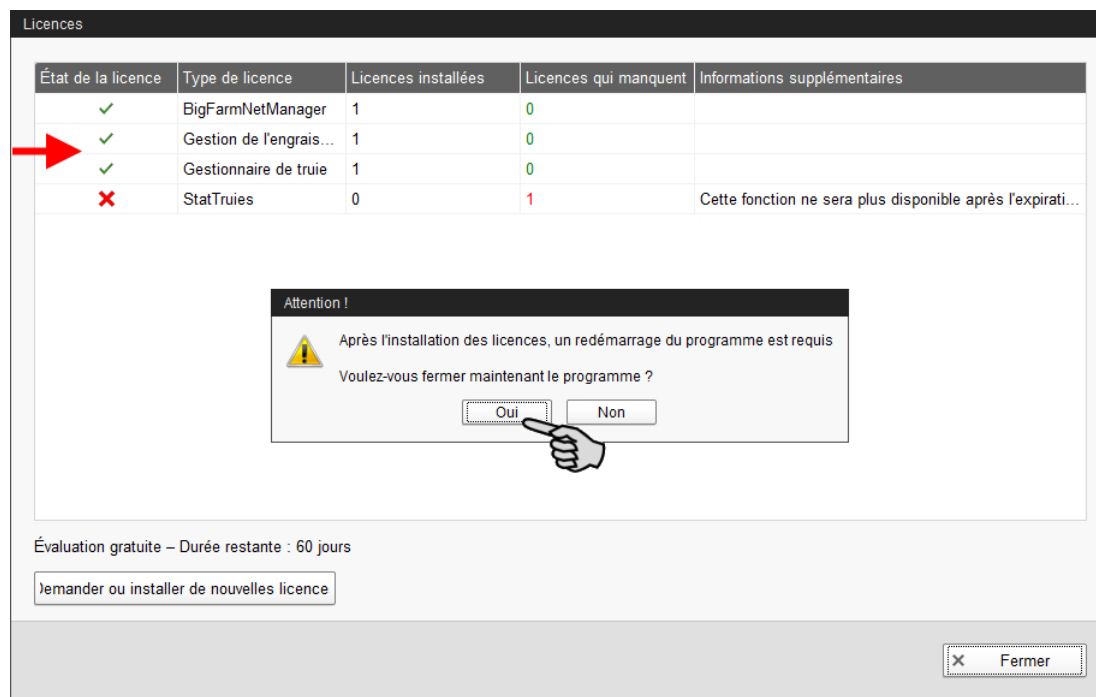


11. Cliquez sur "Terminer".



12. Il vous est demandé de fermer le BigFarmNet Manager afin de prendre en charge les paramètres de licence. Les licences installées sont marquées de l'état actif dans la fenêtre "Licences".

Confirmez la fenêtre de redémarrage.



13. Redémarrez BigFarmNet Manager.

10 Web Access et BigFarmNet App Pig

Web Access ou l'accès Web permet d'accéder à distance aux données de l'ordinateur BigFarmNet à l'aide d'un appareil mobile (smartphone ou tablette). Vous pouvez ainsi échanger rapidement et en toute sécurité les données entre l'appareil mobile et l'exploitation.

L'application correspondante BigFarmNet App Pig peut aussi bien être utilisée sur des appareils Android que des appareils Apple iOS.

L'installation de Web Access nécessite une propre licence :

Code n°	Désignation
91-02-6564	Licence BigFarmNet Manager Accès au Web Pig

Les conditions préalables requises pour l'accès Web sont :

- Logiciel BigFarmNet Manager installé (à partir de la version logicielle 2.5)
- Connexion Internet en état de marche

Dans la fenêtre Web Access, vous pouvez activer deux accès :

- Accès dans le réseau local exclusivement sans fil
- Accès hors du réseau local via le réseau mobile à l'aide de FarmLink (si nécessaire en plus de l'accès sans fil)

Dans la fenêtre Web Access, des paramètres de sécurité sont définis en supplément. Des droits d'accès, par exemple, sont attribués aux différents utilisateurs, à condition que les utilisateurs possèdent un mot de passe, voir chapitre 4.2

AVIS!

L'adresse du système pour l'accès via le réseau mobile avec FarmLink a été modifiée à partir de la version 3.1 de BigFarmNet.

- Avant : farmlink.bigdutchman.com
- Maintenant : bigfarmlink.com

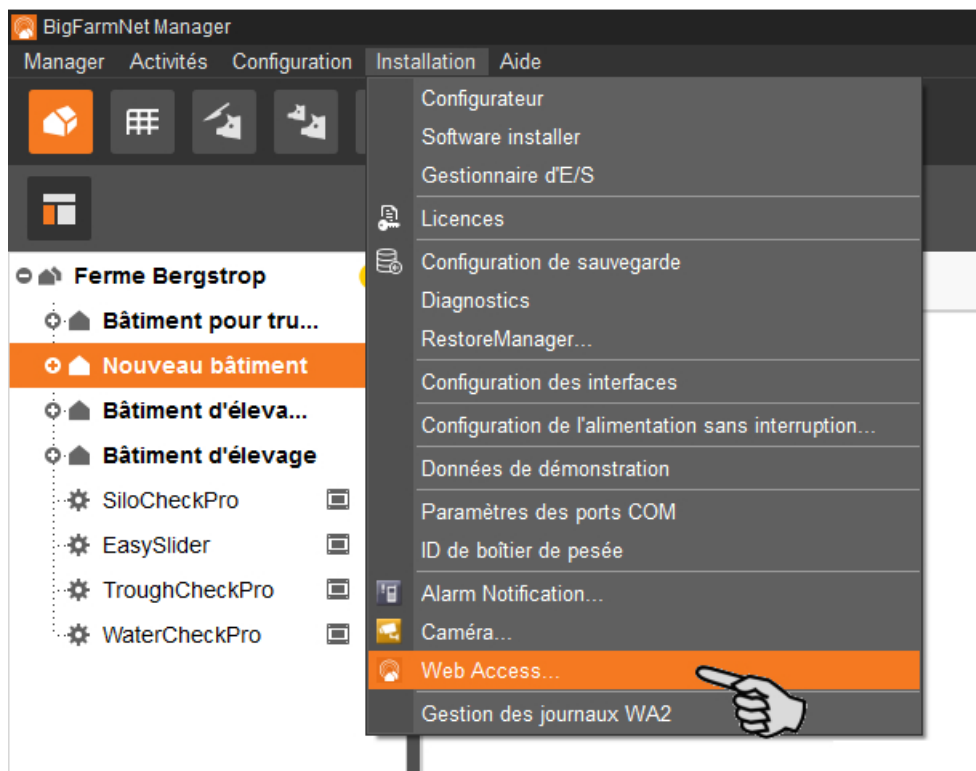
Si vous effectuez une mise à niveau vers la version 3.1, vous devez modifier l'adresse du système dans l'application. Selon l'appareil mobile, procédez tel que décrit dans le chapitre :

- 10.3 "Configuration de l'accès sans fil et de l'accès mobile dans l'appareil iOS"
- 10.2 "Configuration de l'accès sans fil et de l'accès mobile dans l'appareil Android"

Sélectionnez pour cela le chapitre déjà créé.

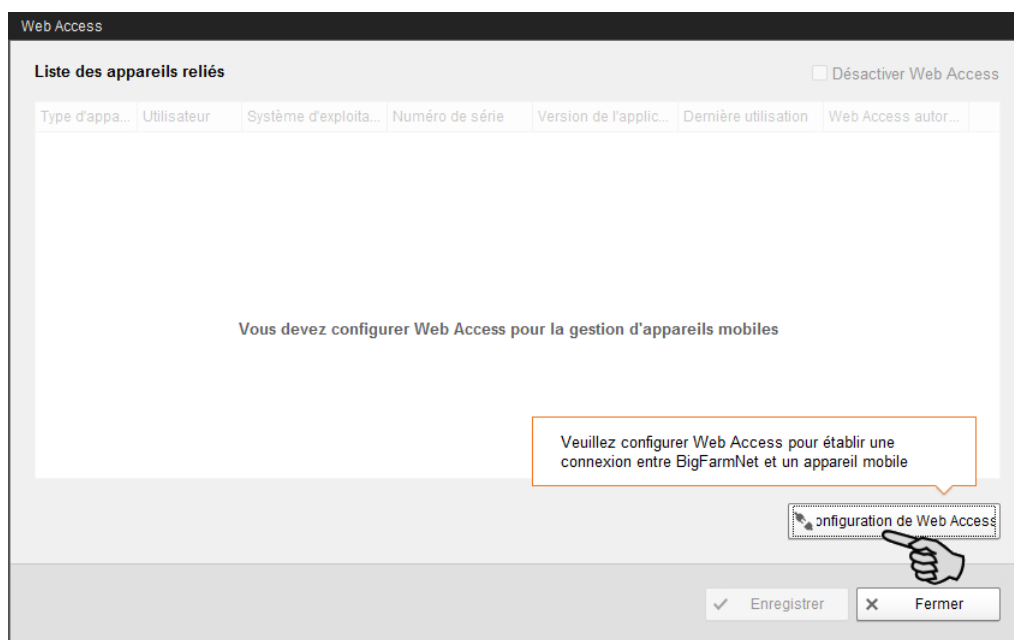
10.1 Configuration de Web Access dans BigFarmNet Manager

1. Dans le menu "Installation", cliquez sur "Web Access".



2. Cliquez sur « Web Access ».

Une nouvelle fenêtre Web Access s'ouvre.



3. Dans la partie supérieure, sous "Paramètres du serveur Web Access" pour l'**accès via le réseau local (WLAN)**, sélectionnez un port par le biais duquel l'application BigFarmNet App Pig doit se connecter.

Vous pouvez utiliser le port standard recommandé par le système ou spécifier un autre port.

Web Access

Configuration Droits d'utilisateur Connexion de l'application

Paramètres du serveur Web Access

Sélectionner un port

☒ Utiliser le port standard (recommandé) 49378

☐ Spécifier le port

Web Access en dehors du réseau local

☐ Activer Web Access via le haut débit mobile (ceci peut entraîner des coûts supplémentaires de votre opérateur)

Définir l'ID de ferme * FermeBergstrop

Sélectionner l'adresse du serveur FarmLink

☒ Utiliser l'adresse standard (recommandé) bigfarmlink.com

☐ Spécifier l'adresse

Licence

Vous devez installer une licence valide pour Web Access

Enregistrer Fermer

4. Au milieu, définissez si nécessaire en supplément l'**accès en dehors du réseau via le réseau mobile** :

Web Access

Configuration Droits d'utilisateur Connexion de l'application

Paramètres du serveur Web Access

Sélectionner un port

☒ Utiliser le port standard (recommandé) 49378

☐ Spécifier le port

Web Access en dehors du réseau local

☒ Activer Web Access via le haut débit mobile (ceci peut entraîner des coûts supplémentaires de votre opérateur)

Définir l'ID de ferme * FermeBergstrop

Sélectionner l'adresse du serveur FarmLink

☒ Utiliser l'adresse standard (recommandé) bigfarmlink.com

☐ Spécifier l'adresse

Licence

Vous devez installer une licence valide pour Web Access

Enregistrer Fermer

- a) Cliquez sur la case "Activer Web Access via le haut débit mobile".

b) Définissez l'ID de ferme.

Vous pouvez reprendre l'ID prédéfini par le système ou saisir un ID individuel.

c) Sélectionnez une adresse de serveur pour FarmLink.

Il est recommandé d'utiliser l'adresse de serveur prédéfinie par le système.

Vous pouvez également spécifier une nouvelle adresse.

5. Si vous n'avez pas encore installé la licence Web Access, cliquez sur le bouton « Vue d'ensemble des licences » dans la partie inférieure. Informations supplémentaires sous voir chapter 9.

6. Cliquez ensuite sur "Enregistrer" afin de sauvegarder tous les paramètres.

7. Dans la fenêtre, cliquez sur l'onglet "Droits d'utilisateur".

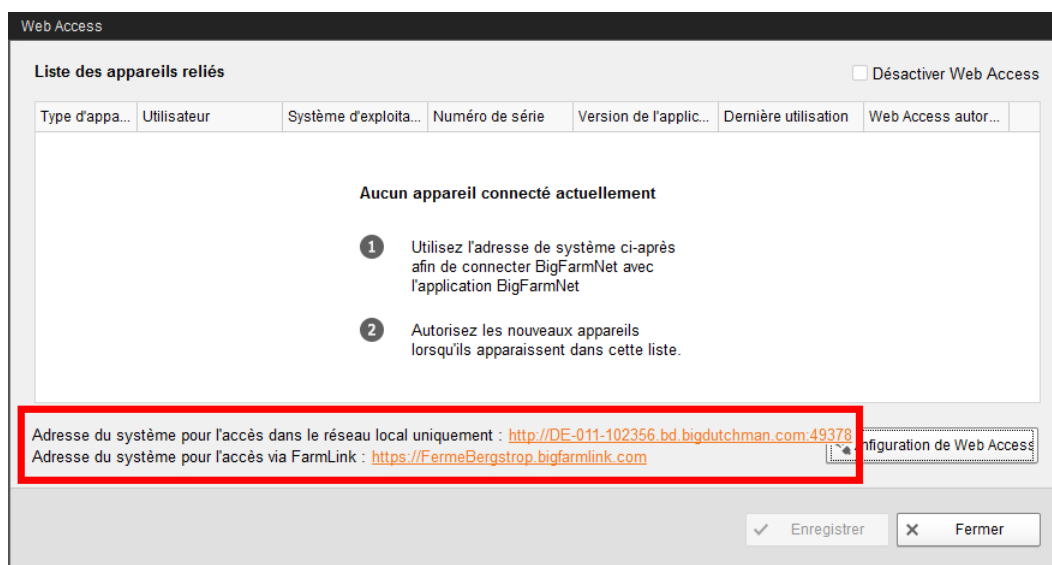
Tous les utilisateurs qui ont été créés sont énumérés ici. Les utilisateurs sans mot de passe sont désactivés. Pour un accès Web, un mot de passe est requis, voir chapter 4.2.

Utilisateur	Droits d'accès		
adminFR	☐ Aucun	☐ Lu	☒ Lecture & écriture
Nouvel utilisateur 1	☐ Aucun	☒ Lu	☐ Lecture & écriture
Nouvel utilisateur 2 (Veuillez créer un mot de passe valide)	☒ Aucun	☐ Lu	☐ Lecture & écriture

8. Attribuez aux différents utilisateurs l'un des droits d'accès suivants :

- **Aucun** : L'utilisateur n'a pas de droits d'accès.
- **Lu** : L'utilisateur dispose seulement d'un droit de lecture.
- **Lecture & écriture** : L'utilisateur a des droits de lecture et d'écriture.

9. Cliquez ensuite sur "Enregistrer" afin de sauvegarder tous les paramètres.
10. Cliquez sur "Fermer" pour accéder de nouveau à la première fenêtre Web Access.
Les adresses de système des accès sont maintenant affichées ici.



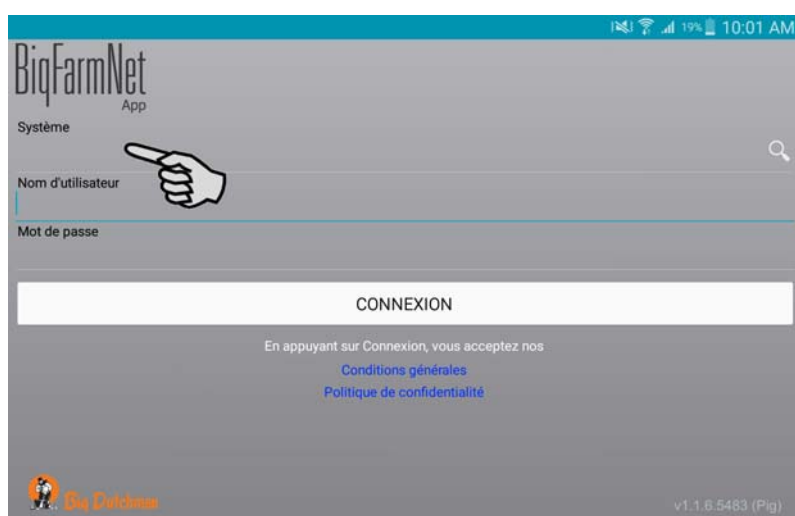
11. Gardez la fenêtre Web Access avec les adresses de système ouverte.
Les adresses de système sont nécessaires pour configurer les accès de l'application BigFarmNet App Pig sur votre appareil mobile.

10.2 Configuration de l'accès sans fil et de l'accès mobile dans l'appareil Android

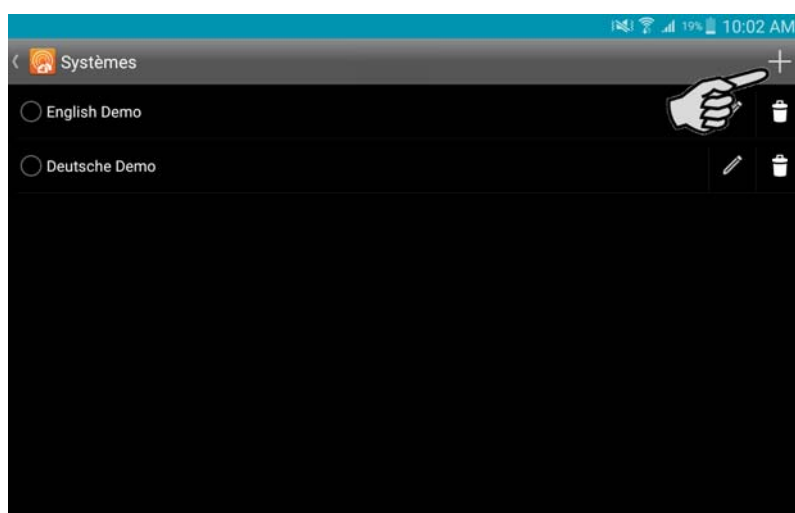
La configuration de l'accès à distance est présentée dans les instructions suivantes avec l'exemple d'une tablette Android. Ces consignes sont également valables pour un téléphone Android.

Dans l'application BigFarmNet App Pig, vous pouvez créer les deux accès, sans fil et sans fil avec accès mobile. Les instructions sont les mêmes pour les deux accès.

1. Téléchargez l'application BigFarmNet App Pig (ci-après appelée seulement "App") à partir de l'App Store.
2. Démarrez l'App.
3. Appuyez sur "Système" pour accéder à la liste de tous les systèmes disponibles.



4. Appuyez sur le symbole Plus pour créer un nouveau système.



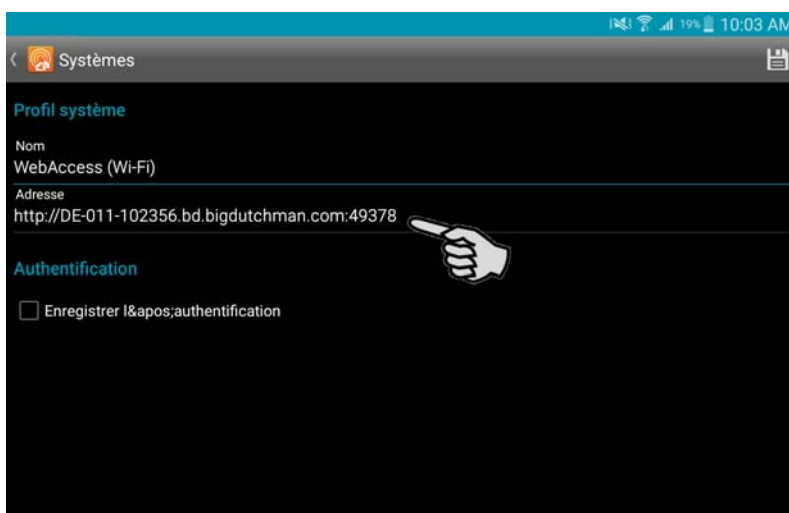
5. Pour "Nom", saisissez le nom du système souhaité.

Le nom doit indiquer l'accès que vous pouvez utiliser avec l'App :

- par ex. WebAccess (Wi-Fi) pour l'accès sans fil
ou
- par ex. FarmLink (Wi-Fi + Mobile) pour l'accès sans fil et mobile

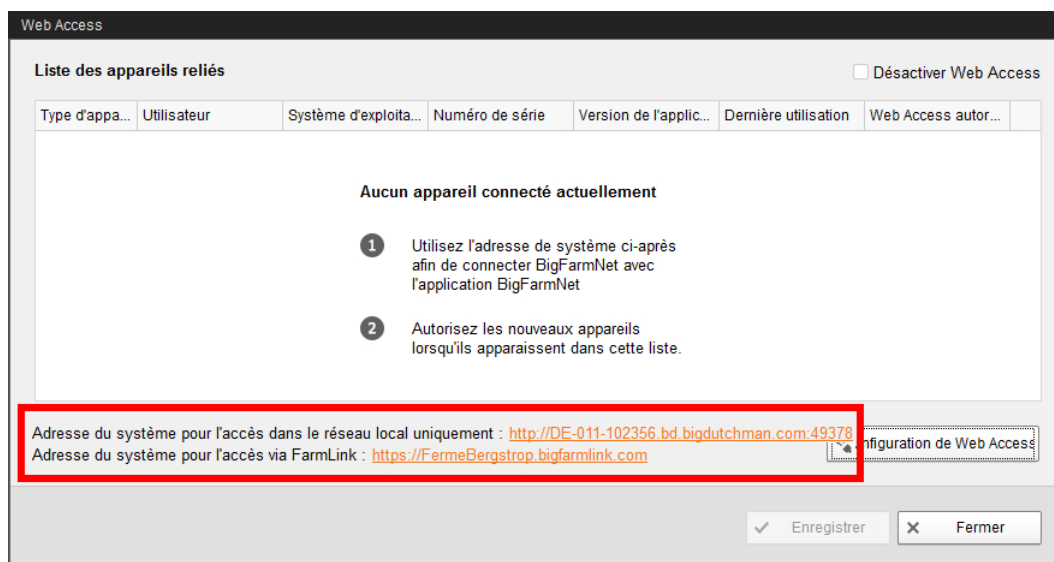


6. Sous "Adresse", saisissez l'adresse du système correspondante.



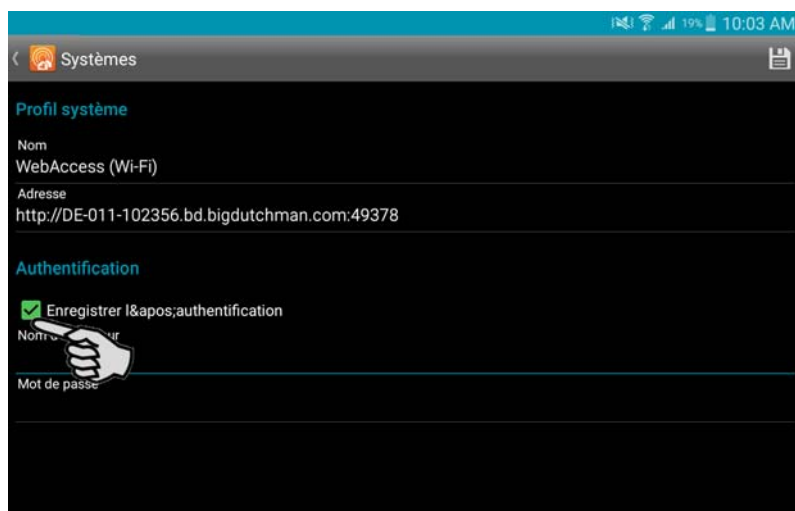
L'adresse du système est indiquée dans « Installation » > « Web Access ».

- Accès sans fil = **Adresse du système pour l'accès dans le réseau local uniquement**
- Accès sans fil et mobile = **Adresse du système pour l'accès via FarmLink**



7. Si nécessaire, activez le paramètre « Enregistrer l'authentification » en activant l'option correspondante.

Vous enregistrez ainsi le nom d'utilisateur et le mot de passe pour cet accès. Vous n'avez pas besoin de saisir de nouveau le nom d'utilisateur et le mot de passe lors d'une connexion future.

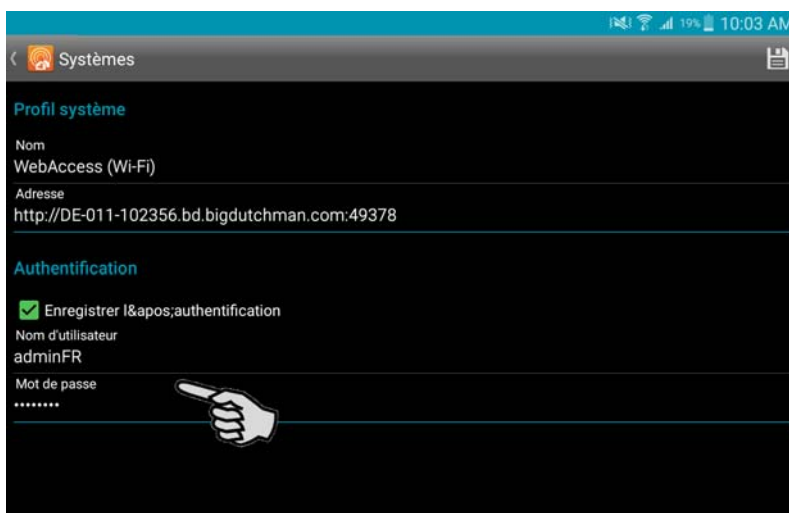


8. Saisissez votre nom d'utilisateur et le mot de passe.

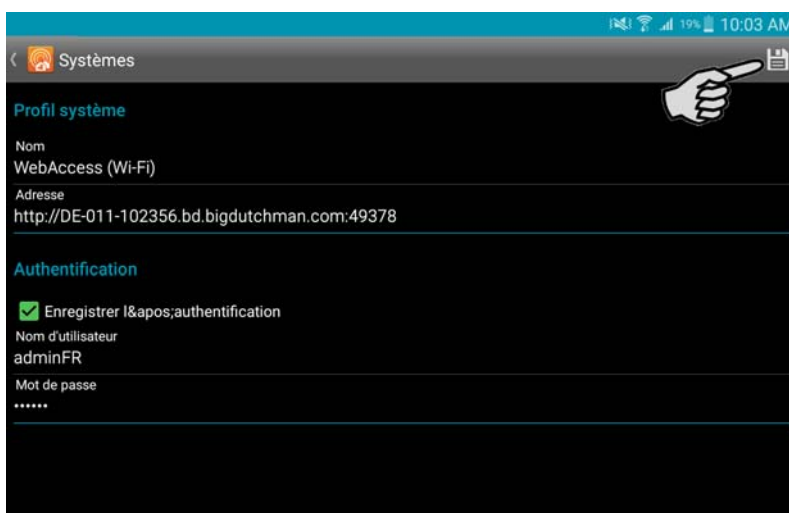


AVIS!

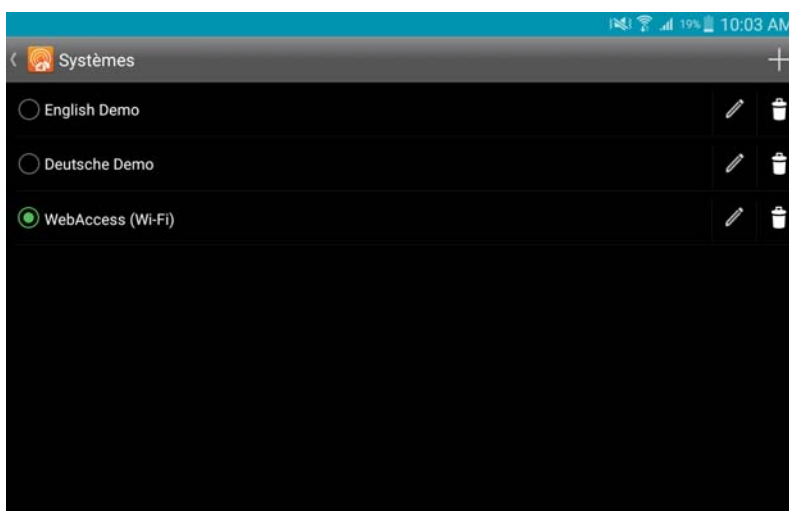
Le nom d'utilisateur et le mot de passe sont ceux que vous avez utilisés pour vous connecter dans BigFarmNet Manager.



9. Appuyer sur le symbole de disquette pour enregistrer le système dans l'App et revenir dans la liste des systèmes.



Le système créé apparaît dans la liste des systèmes.



10.3 Configuration de l'accès sans fil et de l'accès mobile dans l'appareil iOS

La configuration de l'accès à distance est présentée dans les instructions suivantes avec l'exemple de l'iPhone. Ces consignes sont également valables pour un iPad.

Dans l'application BigFarmNet App Pig, vous pouvez créer les deux accès, sans fil et sans fil avec accès mobile. Les instructions sont les mêmes pour les deux accès.

1. Téléchargez l'application BigFarmNet App Pig (ci-après appelée seulement "App") à partir de l'App Store.
2. Démarrez l'App.
3. Appuyez sur "Système" pour accéder à la liste de tous les systèmes disponibles.



4. Appuyez sur le symbole Plus pour créer un nouveau système.



5. Pour "Nom", saisissez le nom du système souhaité.

Le nom doit indiquer l'accès que vous pouvez utiliser avec l'App :

- par ex. WebAccess (Wi-Fi) pour l'accès sans fil
ou
- par ex. FarmLink (Wi-Fi + Mobile) pour l'accès sans fil et mobile



6. Sous "Adresse", saisissez l'adresse du système correspondante.



L'adresse du système est indiquée dans « Installation » > « Web Access ».

- Accès sans fil = **Adresse du système pour l'accès dans le réseau local uniquement**
- Accès sans fil et mobile = **Adresse du système pour l'accès via FarmLink**



7. Si nécessaire, activez le paramètre « Enregistrer l'authentification » en déplaçant le curseur vers la droite.

Vous enregistrez ainsi le nom d'utilisateur et le mot de passe pour cet accès. Vous n'avez pas besoin de saisir de nouveau le nom d'utilisateur et le mot de passe lors d'une connexion future.



8. Saisissez votre nom d'utilisateur et le mot de passe.



AVIS!

Le nom d'utilisateur et le mot de passe sont ceux que vous avez utilisés pour vous connecter dans BigFarmNet Manager.



9. Appuyez sur "Terminé" pour enregistrer le système dans l'App et revenir dans la liste des systèmes.



Le système créé apparaît dans la liste des systèmes.



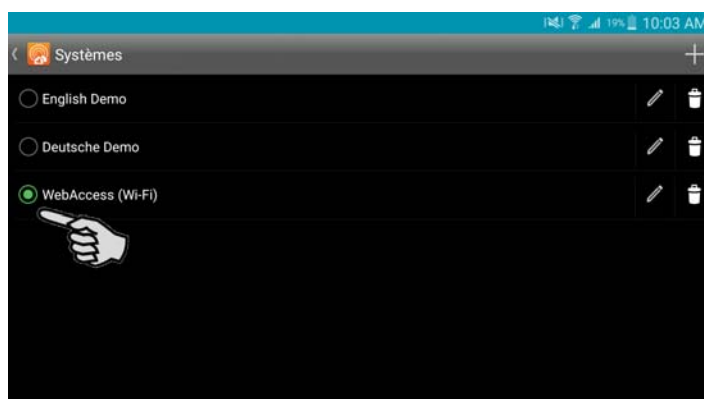
10.4 Première connexion à l'application et autorisation de l'appareil mobile

Les instructions concernent aussi bien les appareils iOS que les appareils Android. L'exemple d'un iPhone et d'une tablette Android est représenté ici.

1. Démarrez l'application sur votre appareil mobile.
2. Appuyez sur "Système".
3. Sélectionnez le système avec lequel vous souhaitez vous connecter :
 - WebAccess (Wi-Fi) = exclusivement un réseau interne
 - FarmLink (Wi-Fi + Mobile) = réseau interne et réseau mobile



iPhone

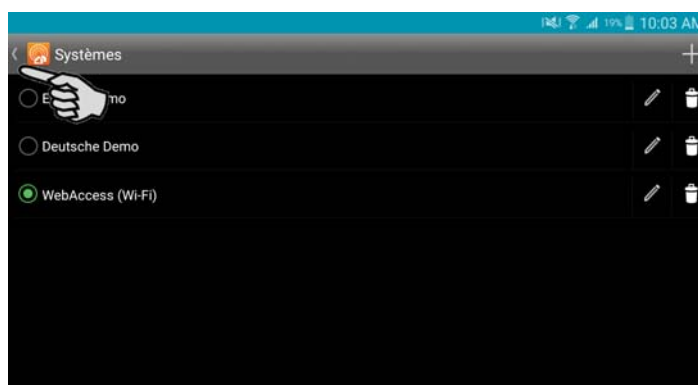


Tablette Android

4. Appareil iOS : appuyez sur "Connexion" pour revenir à la connexion.
Appareil Android : appuyez sur la flèche "Retour" pour revenir à la connexion.



iPhone



Tablette Android

5. Appuyez sur "Connexion".

Si lors de la création du système, vous avez enregistré un nom d'utilisateur et un mot de passe, ces données sont automatiquement reprises. Sinon, vous devez saisir les données d'accès.

**AVIS!**

Le nom d'utilisateur et le mot de passe sont ceux que vous avez utilisés pour vous connecter dans BigFarmNet Manager.



iPhone



Tablette Android

6. Confirmez par "Oui" le message confirmant que vous acceptez les conditions générales et la politique de confidentialité.

**AVIS!**

Lors de la première tentative de connexion, un message sur l'autorisation de l'appareil est émis. Dans BigFarmNet Manager, un avertissement est généré en même temps.

7. Lors de la première tentative de connexion, l'appareil est connecté avec BigFarmNet Manager via l'adresse du système.

Autorisez l'appareil mobile connecté pour l'accès à distance dans la première fenêtre Web Access ("Installation" > "Web Access") comme suit :

- a) Cliquez dans la case de la colonne "Web Access autorisé" pour autoriser l'accès à distance via l'appareil mobile souhaité.

Web Access

☐ Désactiver Web Access

Type d'appareil	Utilisateur	Système d'exploitation	Numéro de série	Version de l'application	Dernière utilisation	Web Access autorisé
SM-T805	adminFR	5.0.2	673a69ad81da86f1	1.1.6.5483	29/08/2016	☒
iPhone	adminFR	9.3.2	922B52EB-2331-4D3...	1.1.0.5446.160729	29/08/2016	☒

Adresse du système pour l'accès dans le réseau local uniquement : <http://DE-011-102356.bd.bigdutchman.com:49378>
 Adresse du système pour l'accès via FarmLink : <https://FermeBergstrop.bigfarmlink.com>

Configuration de Web Access

☒ Enregistrer ☐ Fermer

Dans cette liste, vous pouvez ultérieurement gérer les appareils mobiles connectés :

- Activer ou désactiver l'autorisation via la case.
- Si nécessaire, supprimez les appareils mobiles par .

- b) Cliquez sur « Enregistrer » pour enregistrer les paramètres.

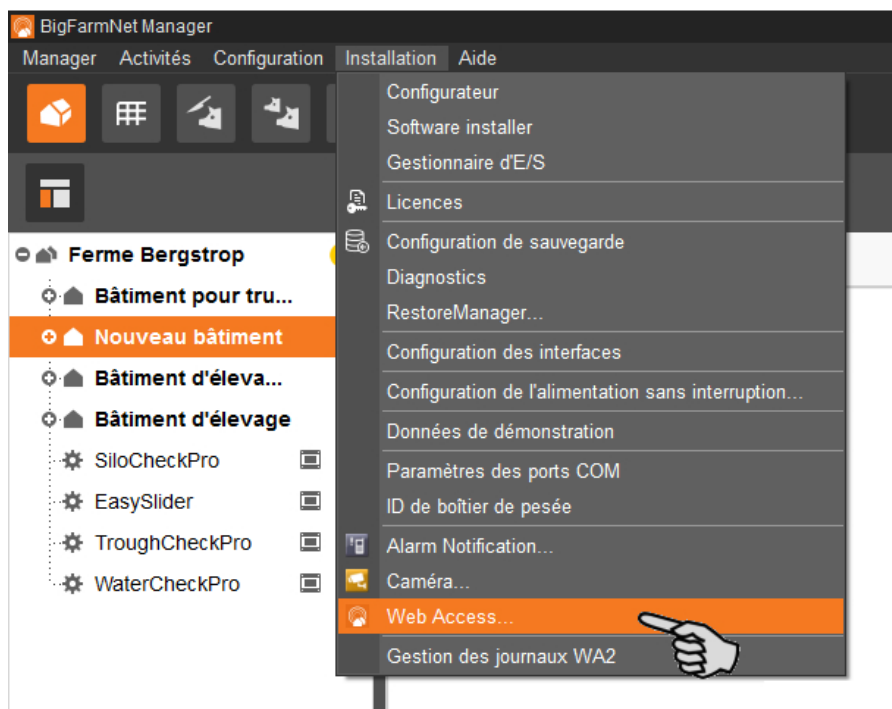
- Dès que tous les paramètres ont été définis et enregistrés dans la fenêtre Web Access, cliquez sur "Fermer".
- Exécutez de nouveau la connexion de votre application.

Vous êtes connecté avec l'ordinateur BigFarmNet via votre appareil mobile après une configuration réussie de l'accès à distance via Web Acces.

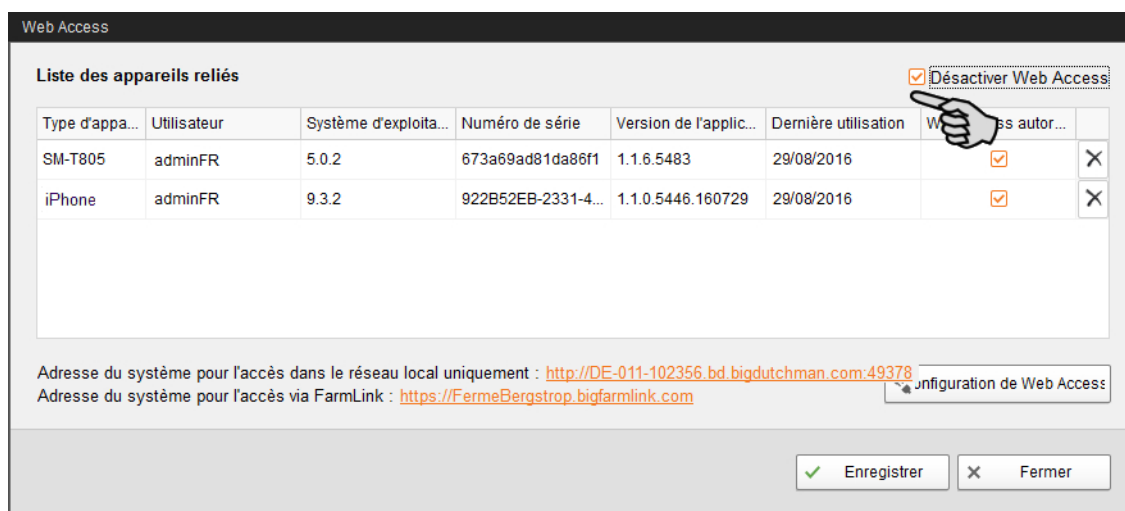
10.5 Désactivation de Web Access

La fenêtre Web Access vous offre en supplément le paramètre de sécurité "Désactiver Web Access". Lorsque cette fonction est activée, toutes les connexions de données entre les appareils mobiles et BigFarmNet Manager sont immédiatement interrompues.

1. Dans le menu "Installation", cliquez sur "Web Access".



2. Dans la partie supérieure de la fenêtre, cliquez dans la case "Désactiver Web Access".



3. Cliquez sur "Enregistrer" pour enregistrer les paramètres.

Toutes les connexions de données entre les appareils mobiles et BigFarmNet Manager sont maintenant interrompues.

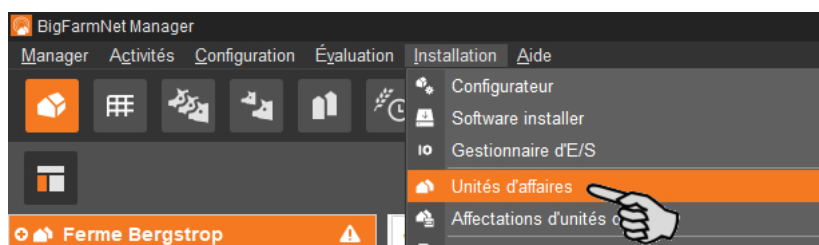
11 Division de la ferme

Dans BigFarmNet Manager, vous pouvez légalement diviser l'entreprise en unités commerciales et rédiger des bulletins de livraison d'une partie de l'entreprise pour une autre partie. Les factures peuvent être créées à l'aide de l'exportation de données Excel. Vous pouvez affecter différents droits d'accès à des parties individuelles de l'entreprise aux utilisateurs individuels.

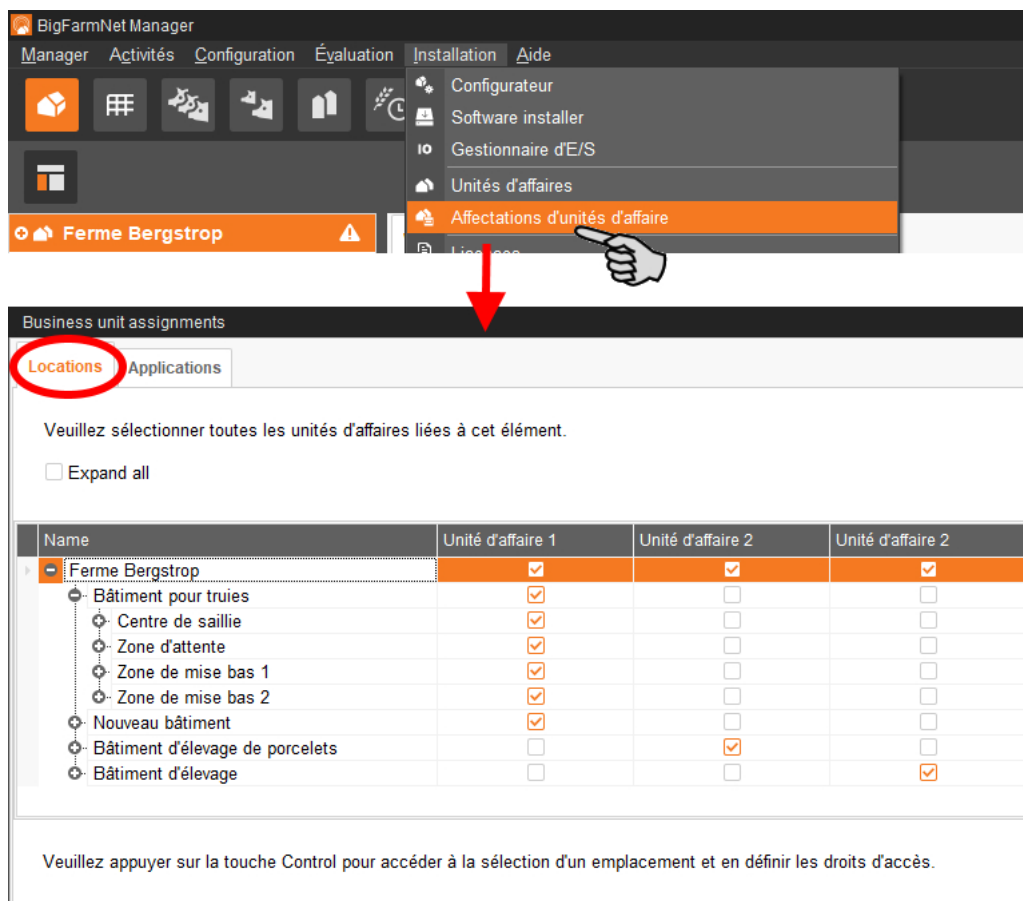
Cette fonction ne concerne que l'Allemagne et nécessite une licence.

Code n°	Désignation
91-02-6615	Licence BigFarmNet Manager - Division de la ferme

1. Créez des unités d'affaires individuelles dans le menu « Installation » > « Unités d'affaires ».



2. Attribuez les unités d'affaires aux sites de votre ferme sous « Installation » > « Affectations d'unités d'affaires » > « Locations ».



3. Affectez également les applications aux unités d'affaires.

Business unit assignments

Locations **Applications**

Veuillez sélectionner toutes les unités d'affaires liées à cet élément.

☐ Expand all

Name	Unité d'affaire 1	Unité d'affaire 2	Unité d'affaire 2
✚ CulinaMixPro (Ferme Bergstrop - Bâtiment pour trui...	☐	☐	☐
✚ Boîte de commande (Ferme Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ Boîte de commande (Ferme Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ Boîte de commande (Ferme Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ SiloCheckPro (Ferme Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ Boîtier de pesée BDP (Ferme Bergstrop - Bâtiment ...	☐	☐	☐
✚ EasySlider (Ferme Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ FarmFeedingPro (Ferme Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ EcomaticPro (Ferme Bergstrop - Bâtiment pour truies)	☐	☐	☐
✚ TroughCheckPro (Ferme Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ WaterCheckPro (Ferme Bergstrop)	☐	☐	☐
✚ DryExactpro (Ferme Bergstrop - Bâtiment d'élevage ...	☐	☐	☐
✚ HydroMixPro (Ferme Bergstrop - Bâtiment d'élevage)	☐	☐	☐

Veuillez appuyer sur la touche Control pour accéder à la sélection d'un emplacement et en définir les droits d'accès.

✓ Save ✕ Cancel

4. Attribuez les droits d'accès appropriés aux différents utilisateurs :

- Cliquez dans le menu « Manager » sur « Gestion des utilisateurs ».
- Sélectionnez l'utilisateur et cliquez sur « Modifier ».
- Cliquez sur l'onglet « Droits » > « Unité d'affaires ».

Utilisateur - Modifier

Généralités **Droits**

Installation **Unités d'affaires**

Sélectionnez les unités d'affaires auxquelles... Lire Ecrire

Unité d'affaire 1	☐	☐
Unité d'affaire 2	☐	☐
Unité d'affaire 2	☐	☐

✓ OK ✕ Annuler

A

Accès Web 37

Appareil photo concepteur de ferme 22

Appli 37

C

Concepteur de ferme 20

Configuration requise 1

D

Déconnexion automatique 9

Démarrage du programme 3

Description du système 1

Division de la ferme 54

Droits d'utilisateur 7

G

Gestion des utilisateurs 6

Graphique 3D 20 24

Groupe d'utilisateurs 7

I

Installation du logiciel 2

Interface utilisateur 10

M

Mot de passe 8

P

Photo 20 28

R

Régler la langue 4 6

S

Structure de la ferme 13 18

Symboles 11

V

Valeurs clés 15

Version logiciel 1