



Installazione/Configurazione

Codice Nr. 99-97-4235 I

Edizione: 06/19

v. 3.3

1 Descrizione del sistema	1
1.1 Requisiti di sistema	1
1.2 Versione software	1
2 Installazione del software	2
3 Primo avvio del programma	3
4 Gestione utenti	6
4.1 Creazione di un utente	6
4.2 Modifica password	8
5 Disconnessione automatica	9
6 Interfaccia utente	10
6.1 Montaggio	10
6.2 Barra dei simboli	11
6.2.1 Inserire delle voci di menu nella barra dei simboli	12
6.3 Struttura dell'azienda agricola	13
6.4 Valori chiave	15
7 Crea la struttura dell'azienda agricola	18
8 Rappresentare l'azienda agricola in Farm Designer	20
8.1 Barra degli strumenti	21
8.2 Allestimento griglia	22
8.3 Imposta e salva Visualizzazione	22
8.4 Creare un grafico 3D	24
8.4.1 Aggiungere un oggetto alla panoramica	24
8.4.2 Modificare le dimensioni e la posizione di un oggetto con l'aiuto del mouse	24
8.4.3 Modificare la posizione di un oggetto tramite le coordinate	25
8.4.4 Ruotare liberamente un oggetto	26
8.4.5 Ruotare un oggetto di 90°	26
8.4.6 Ruotare un oggetto nella sua direzione originale	27
8.4.7 Fissa un oggetto di riferimento	27
8.4.8 Modifica le proprietà di un oggetto	28
8.4.9 Eliminare un oggetto	28
8.5 Caricare una foto	28

9 Come installare una licenza dalla chiavetta USB	31
10 Web Access e BigFarmNet App Pig	37
10.1 Configurazione del Web Access nel BigFarmNet Manager	38
10.2 Creazione WLAN e accesso mobile nel dispositivo Android	42
10.3 Creazione WLAN e accesso mobile nel dispositivo iOS	46
10.4 Primo login dell'app e autorizzazione del dispositivo mobile	50
10.5 Disattivare il Web Access	53
11 Suddivisione dell'azienda	54
Indice	56

Diritto d'autore

Questo software è di proprietà della Big Dutchman International GmbH ed è protetto da copyright. Non può essere copiato su altro mezzo o duplicato senza un contratto di licenza specifico o il permesso del contratto di vendita.

Il manuale di istruzione o parte del medesimo non possono essere copiati o riprodotti in alcun modo senza il consenso anticipato. vietato anche fare uso indebitamente dei prodotti descritti e delle relative informazioni o di portarle a conoscenza di terzi.

La Big Dutchman si riserva il diritto di fare cambiamenti ai prodotti come pure al software e a questo manuale d'istruzione senza preavviso Non possiamo garantire che riceverete comunicazione dei cambiamenti nei prodotti/software e nei manuali.

© Copyright 2016 Big Dutchman

Responsabilità

Il fabbricante o il distributore dell'hardware e del software qui descritti non sono responsabili di eventuali danni (come perdita o malattia di animali o la perdita di altre opportunità di guadagno) causati dal guasto del sistema o mediante applicazione e funzionamento impropri dei prodotti e/o del software.

Lavoriamo costantemente nel continuo sviluppo del computer e software, prendendo in considerazione anche desideri particolari dei nostri clienti. Se avete dei suggerimenti per modifiche o miglioramenti vi preghiamo di farcelo sapere.

Big Dutchman International GmbH

BU Pig

P.O. Box 1163

49360 Vechta

Germany

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

1 Descrizione del sistema

Il BigFarmNet Manager è il programma centrale per tutte le applicazioni BigFarmNet. Il programma è una moderna applicazione Windows che consente di gestire completamente un'azienda agricola. Il sistema funziona di default sui vari computer di comando di Big Dutchman, ma anche su un PC con Windows standard.

1.1 Requisiti di sistema

Sistemi operativi supportati

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

Altri requisiti di sistema

- Microsoft.NET Framework 4.0: Versione 4.6.1
- Processore: Intel Core i3 o simile
- RAM: 8 GB
- Disco rigido: 32 GB di spazio memoria
- Schermo:
 - 1280 x 1024 (minima)
 - 1920 x 1080 e High Color 32 bit (consigliato)
- Interfaccia USB

1.2 Versione software

Versione software 3.3

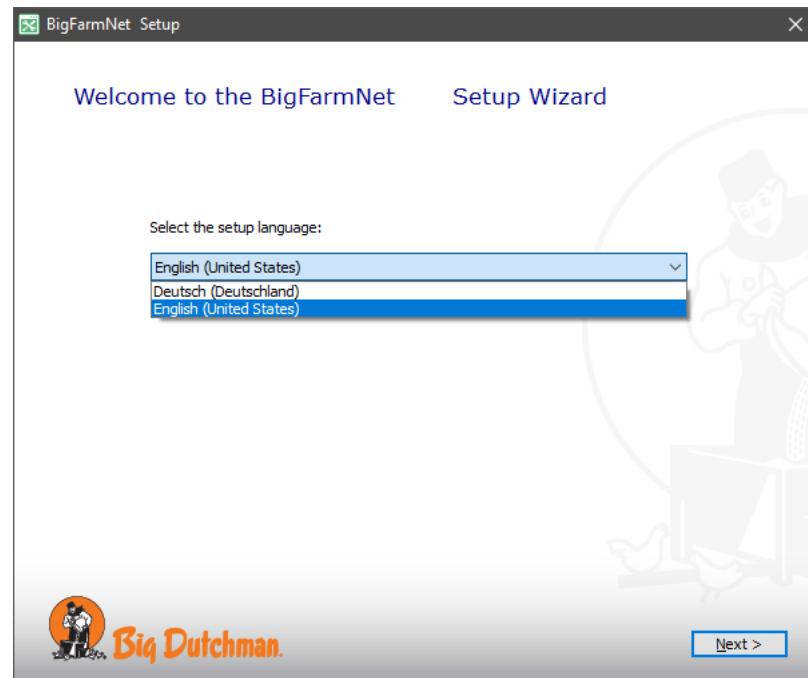
2 Installazione del software

Per installare il BigFarmNet Manager occorre eseguire il BigFarmNet Setup.

AVVISO!

Durante l'installazione del software, è possibile che il PC visualizzi alcuni avvertimenti di sicurezza. Confermare gli avvertimenti di sicurezza per procedere con l'installazione.

1. Inserire la chiavetta USB, compresa nella fornitura, nella porta USB del computer sul quale si deve installare BigFarmNet Manager.
2. Avviare, cliccandoci sopra due volte, il file *BigFarmNet-BDPig-Setup*.



3. Seguire le istruzioni dell'assistente di setup fino al termine dell'installazione.

3 Primo avvio del programma

Una volta terminata l'installazione sul desktop apparirà il simbolo del BigFarmNet Manager.

1. Cliccando due volte su tale simbolo sarà possibile avviare il programma.

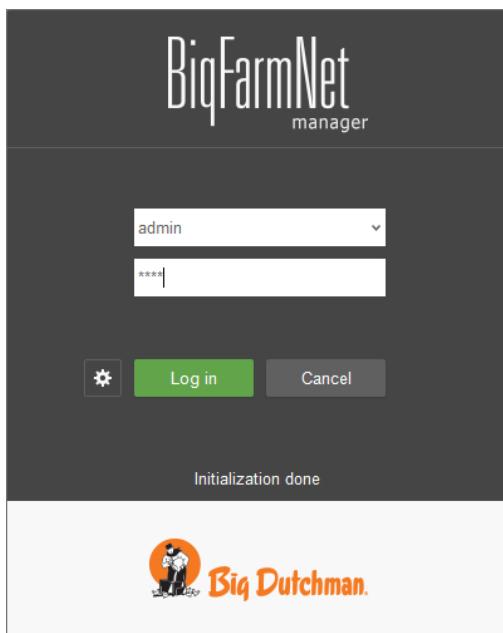


BigFarmNet Manager

2. Immettere i dati utente seguenti e cliccare su "Log in" (Login).

Nome utente: admin

Password: 1234

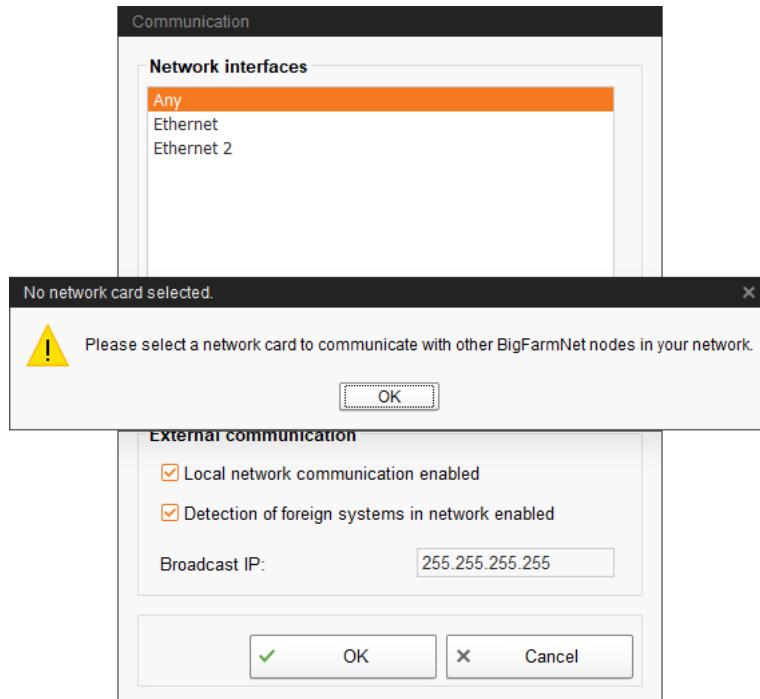


Si aprirà il BigFarmNet Manager. Al primo avvio, il programma sarà in lingua inglese.

3. Selezionare la scheda di rete adeguata.

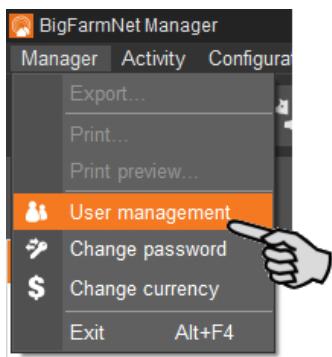
Questo invito compare una volta, immediatamente dopo il primo avvio del programma.

La scheda di rete garantisce, tra l'altro, la connessione con il/i computer di controllo corrispondenti per lo scambio dati.

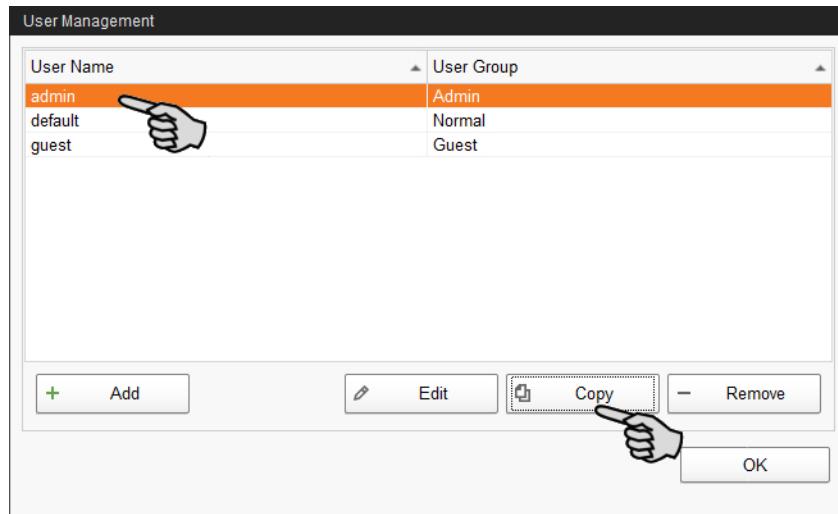


4. Per impostare l'interfaccia programma nella lingua desiderata, occorre creare un utente con la lingua desiderata:

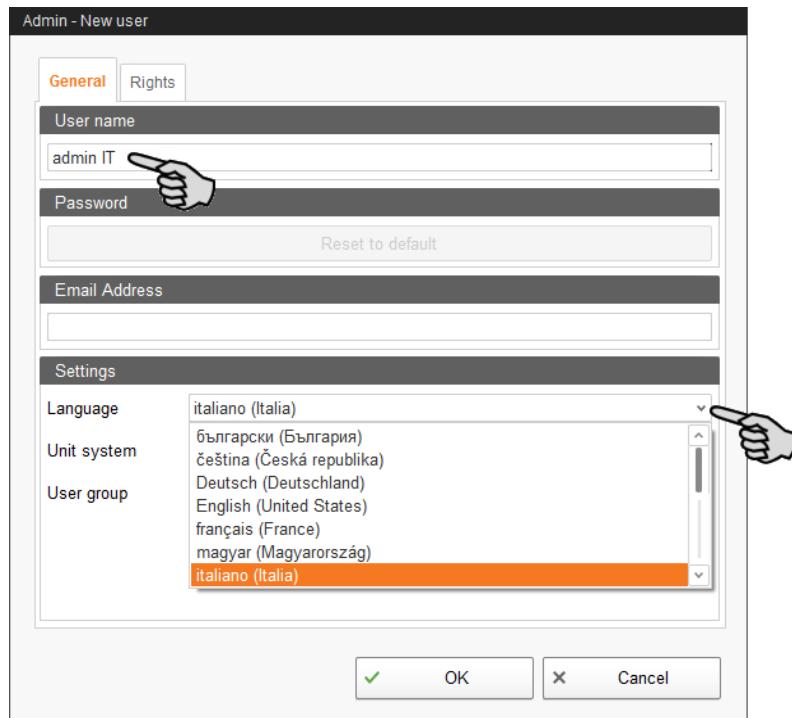
- Nel menu "Manager" cliccare su "User management" (Gestione utenti).



- b) Creare un utente con diritti di amministratore copiando (Copy) l'utente "admin".



- c) Attribuirgli un nome utente (User name) e selezionare la lingua desiderata (Language).



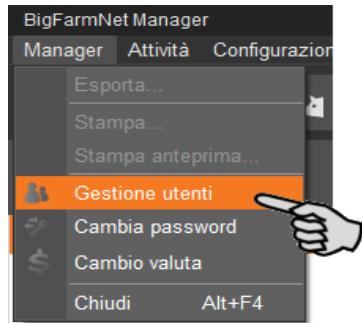
- d) Confermare i dati immessi cliccando su "OK".
- e) Chiudere e riavviare il BigFarmNet Manager.
- f) Connetersi con i dati del nuovo utente (senza immettere la password).
Il BigFarmNet Manager si apre nella lingua desiderata.

4 Gestione utenti

Nella gestione utenti, creare gli utenti e attribuire loro diverse autorizzazioni. Al momento della connessione sono caricate le impostazioni utente corrispondenti.

4.1 Creazione di un utente

1. Nel menu "Manager" cliccare su "Gestione utenti".

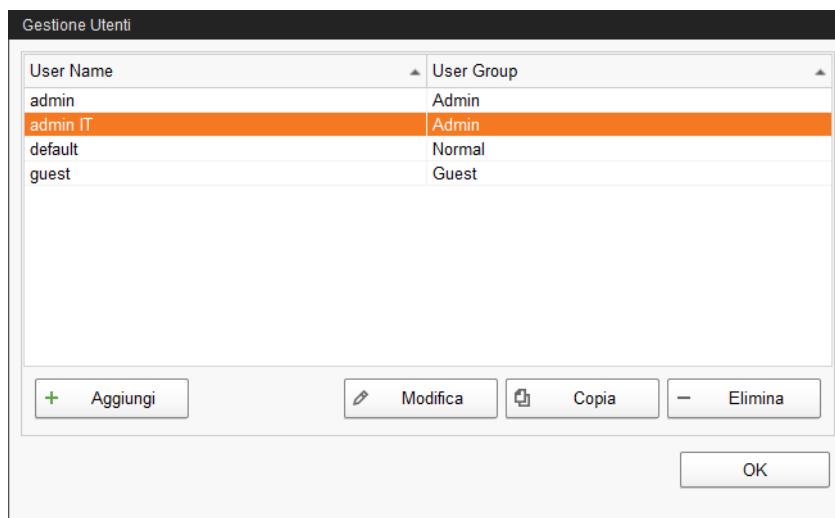


2. Cliccare su "Aggiungi".

O

Copiare un utente esistente se si desidera creare un utente con gli stessi diritti.

- a) Selezionare l'utente che si desidera copiare.
- b) Cliccare su "Copia".



3. Sotto "Generale" definire le impostazioni seguenti:

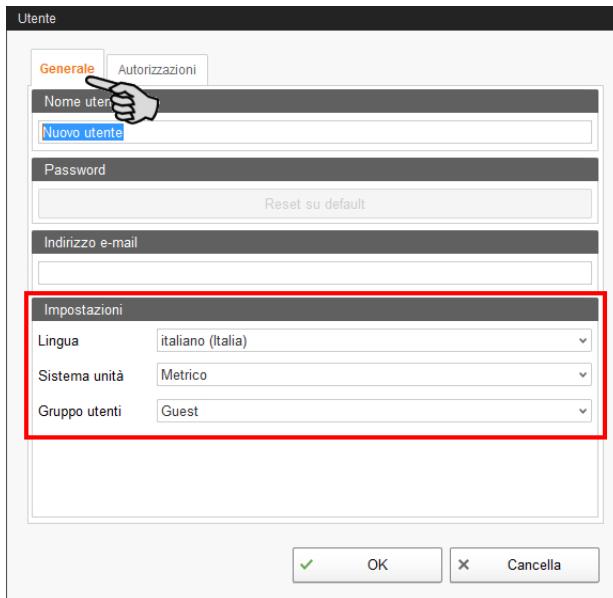
- **Lingua** dell'interfaccia programma
- **Sistema di unità**

– **Gruppo di utenti:**

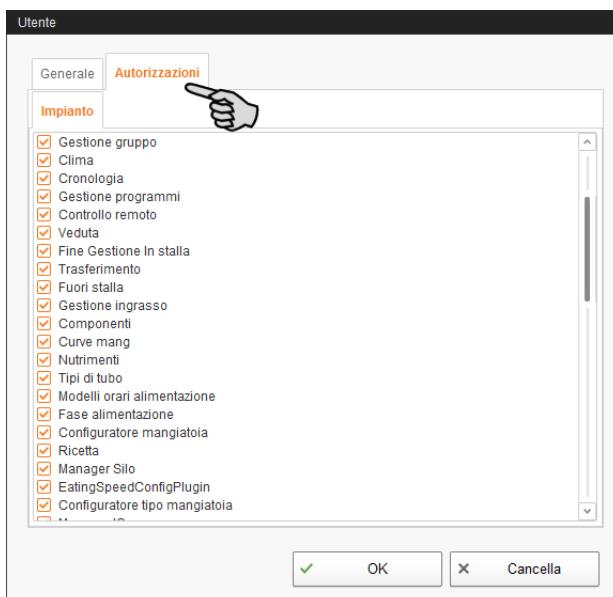
Admin: autorizzazioni illimitate per le impostazioni, la gestione degli utenti ecc.

Normale: autorizzazioni limitate per le impostazioni; modifica password possibile

Guest: solo autorizzazione alla lettura



4. Sotto "Autorizzazioni", definire a quali impostazioni e vedute l'utente può accedere. Quando una casella è attiva l'accesso è autorizzato.



5. Dopo avere effettuato tutte le impostazioni, cliccare su "OK".

4.2 Modifica password

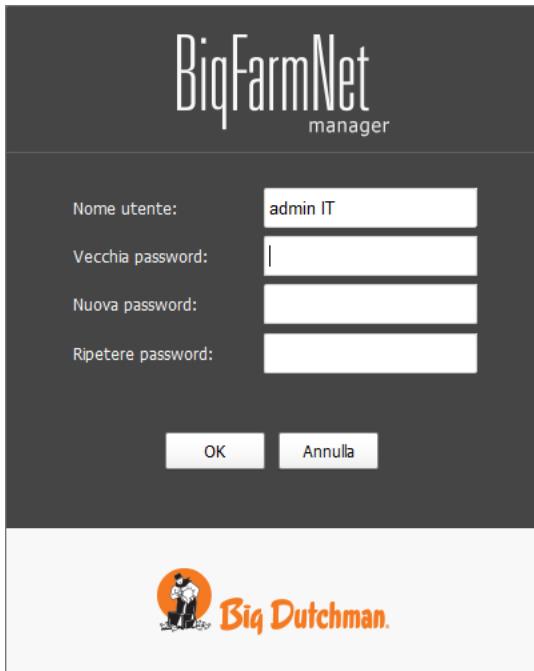
È possibile assegnare una password o modificare le password esistenti solo per gli utenti dei gruppi utenti "Normale" e "Admin".



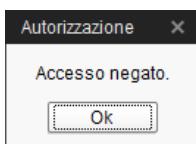
Quando si crea una password per la prima volta, il campo d'immissione "Vecchia password" resta vuoto.

AVVISO!

La password deve essere composta da almeno 6 cifre. Non è possibile utilizzare combinazioni di numeri quali ad es.123456 oppure 333333 né caratteri alfabetici!

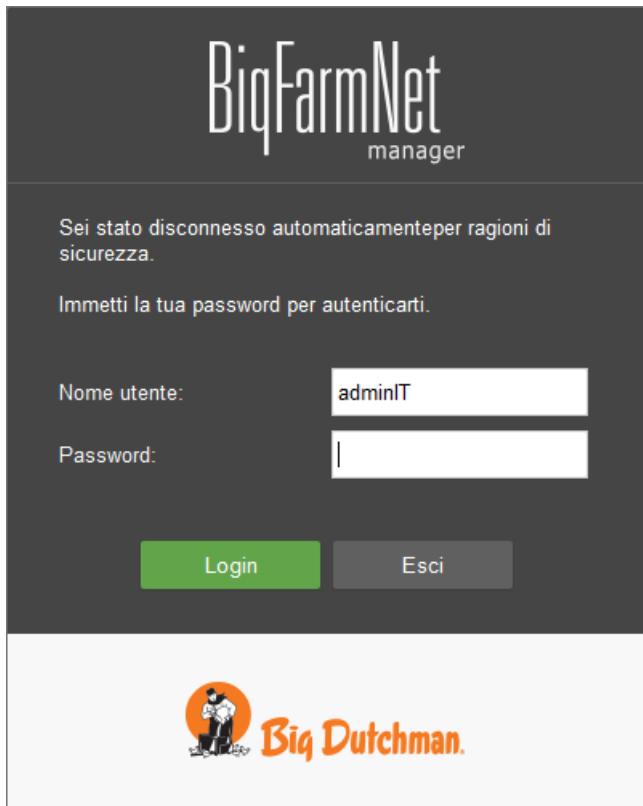


Gli utenti del gruppo utenti "Guest" non possono creare o modificare password. Se si tenta di farlo apparirà il messaggio seguente:



5 Disconnessione automatica

La disconnessione automatica è una funzione di sicurezza che può essere impostata secondo necessità.



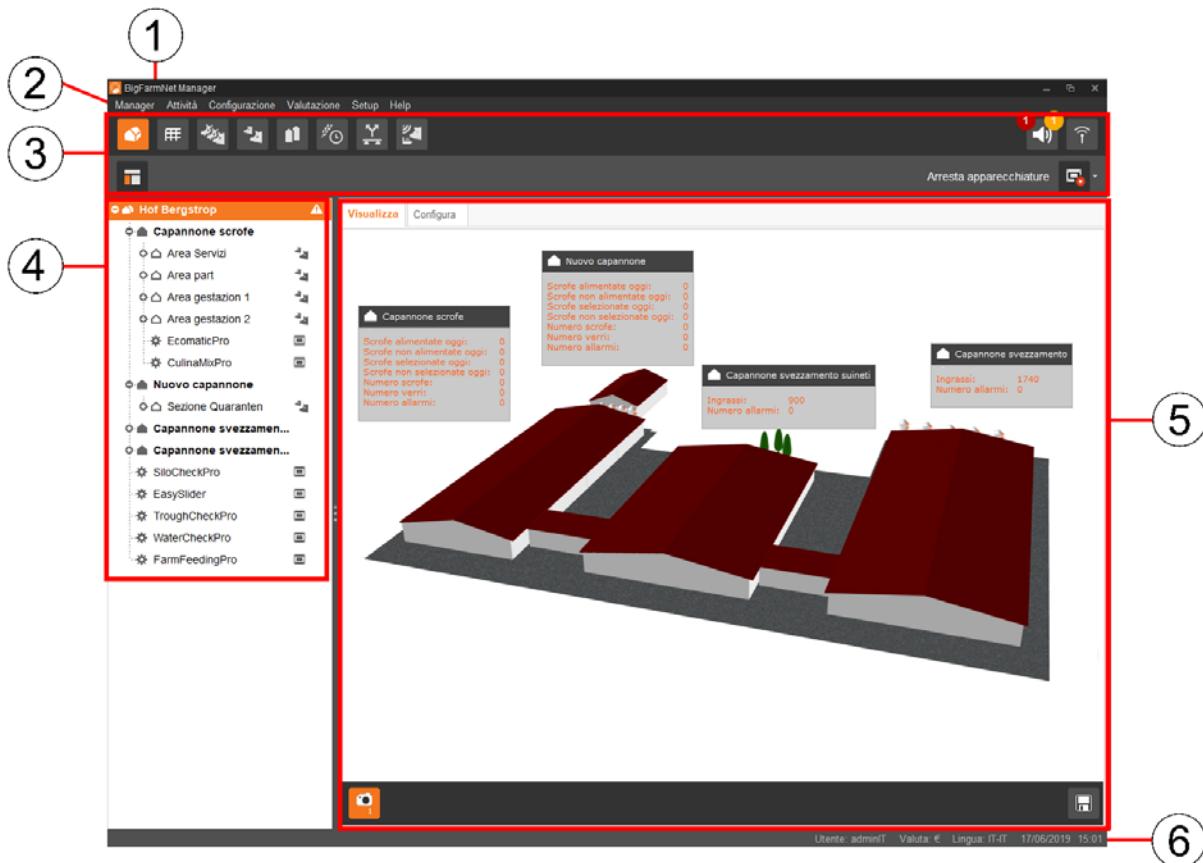
L'utente è disconnesso automaticamente se non è attivo per un dato tempo. Questo tempo si imposta nel menu "Manager" > "Impostazioni generali".

Se il tempo è impostato su 0, la disconnessione automatica è disattivata. La disconnessione automatica è disattivata nell'impostazione predefinita.



6 Interfaccia utente

6.1 Montaggio



1	Barra del titolo
2	Barra dei menu con altri sottomenu e funzioni
3	Barre dei simboli
4	Struttura dell'azienda agricola rappresentata come struttura ad albero
5	Finestra dell'applicazione
6	Barra di stato

6.2 Barra dei simboli

Le barre dei simboli contengono, oltre alle funzioni standard, anche funzioni che appartengono ad un'applicazione (licenza) e che sono visualizzate solo dopo l'installazione della stessa.

Simbolo	Nome	Spiegazione
	Panoramica dell'azienda agricola	Visualizzazione di tutta l'azienda agricola
	Panoramica	Visione d'insieme dei dati climatici di singole zone della stalla con valori chiave e dati di produzione selezionati
	Gestione dei suini	Gestione degli animali
	Gestione scrofe	Gestione delle scrofe
	Gestione silo	Gestione dei sili
	Gestione delle attività	Pianificazione temporale delle attività, ad es. alimentazione
	Panoramica TriSort	Panoramica di tutti gli impianti TriSort installati
	Panoramica CallMatic	Panoramica di tutti gli impianti CallMatic installati
	Storico	Storico dei dati climatici sotto forma di curva
	Clima	Panoramica grafica dei dati climatici attuali nonché impostazione dei parametri del controllo del clima
	Batch Manager	Nel Batch Manager è possibile visionare e gestire processi come l'ingresso in stalla e il fuori stalla o la pulizia della stalla che sono in rapporto con il controllo del clima
	Telecomando	Impostazione dei programmi climatici che regolano la ventilazione, il riscaldamento, la temperatura, l'umidità e la regolazione della pressione per un periodo determinato

Simbolo	Nome	Spiegazione
	Protocollo allarmi	Guasti (avvisi e allarmi)
	Gestione della rete	Gestione del proprio sistema e di sistemi esterni
	-	Aprire/ chiudere la finestra secondaria Struttura dell'azienda agricola
	-	Interrompere l'attrezzatura
	-	Sganciare la finestra "Attrezzatura"
	-	Questa funzione compare non appena l'impianto è selezionato nella struttura dell'azienda agricola.

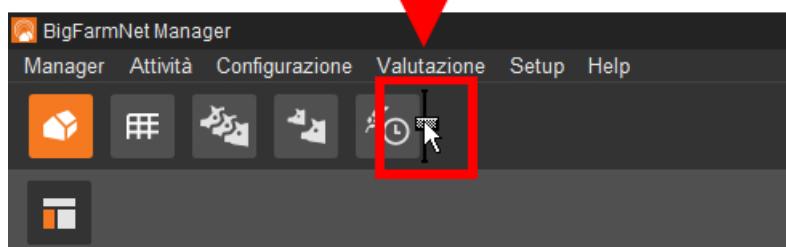
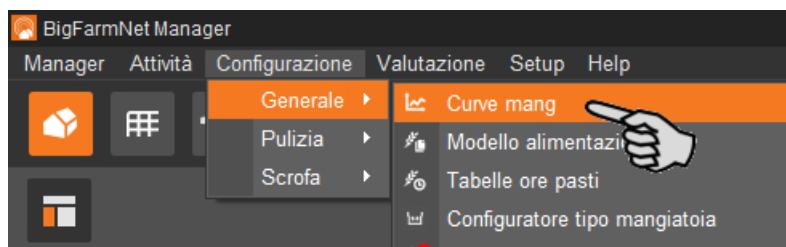
6.2.1 Inserire delle voci di menu nella barra dei simboli

È possibile copiare le voci di menu dalla struttura del menu e inserirle nella barra dei simboli per potervi accedere rapidamente.

Le istruzioni seguenti spiegano ad esempio come inserire la voce di menu "Curve mang" nella barra dei simboli.

1. Aprire la struttura del menu fino alla voce di menu desiderata.
2. Premere la combinazione di tasti Ctrl + Alt e tenere premuto.
3. Con il tasto sinistro del mouse cliccare sulla voce di menu e tenere premuto il pulsante del mouse.

La struttura del menu si chiude e sul puntatore del mouse compare un piccolo simbolo.



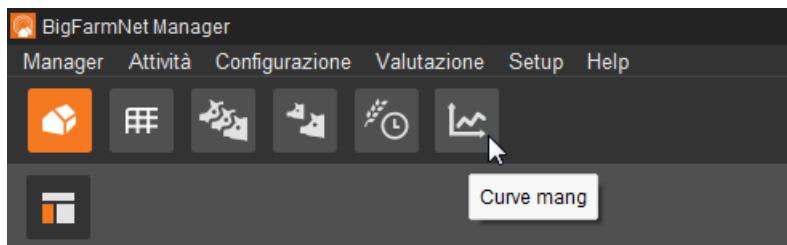
4. Rilasciare la combinazione di tasti sempre tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse.

5. Spostare il puntatore del mouse con il simbolo sulla posizione desiderata nella barra dei simboli.

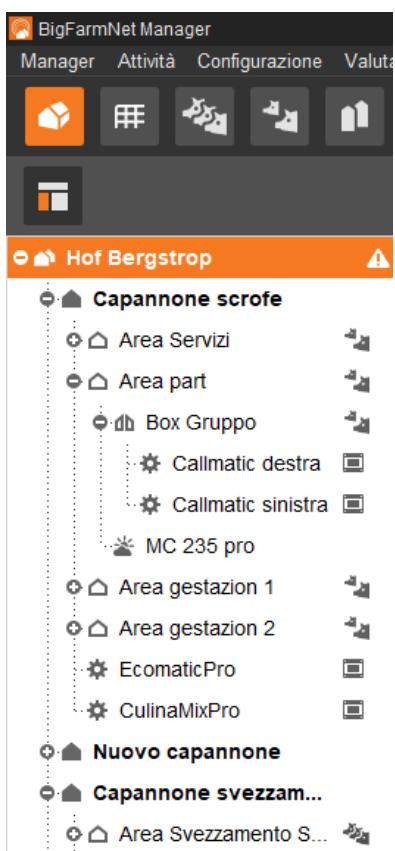
Se il simbolo può essere inserito, compare un segno nero.

6. Rilasciare il tasto sinistro del mouse.

Il simbolo della voce di menu desiderata compare nella barra dei simboli.



6.3 Struttura dell'azienda agricola



La struttura dell'azienda agricola illustra, in una struttura ad albero, la struttura dell'azienda agricola creata nel configuratore, vedi cap. 7.

La struttura dell'azienda agricola permette di navigare rapidamente fino ai diversi impianti oppure di accedere alle informazioni desiderate sulle singole posizioni vedi cap. 6.4.

Inoltre, la struttura dell'azienda agricola indica in quale posizione vi è un guasto. A seconda del guasto, in questa posizione compare il simbolo di allarme o avviso .

Se si clicca sul simbolo di allarme , si accede direttamente al protocollo allarmi.

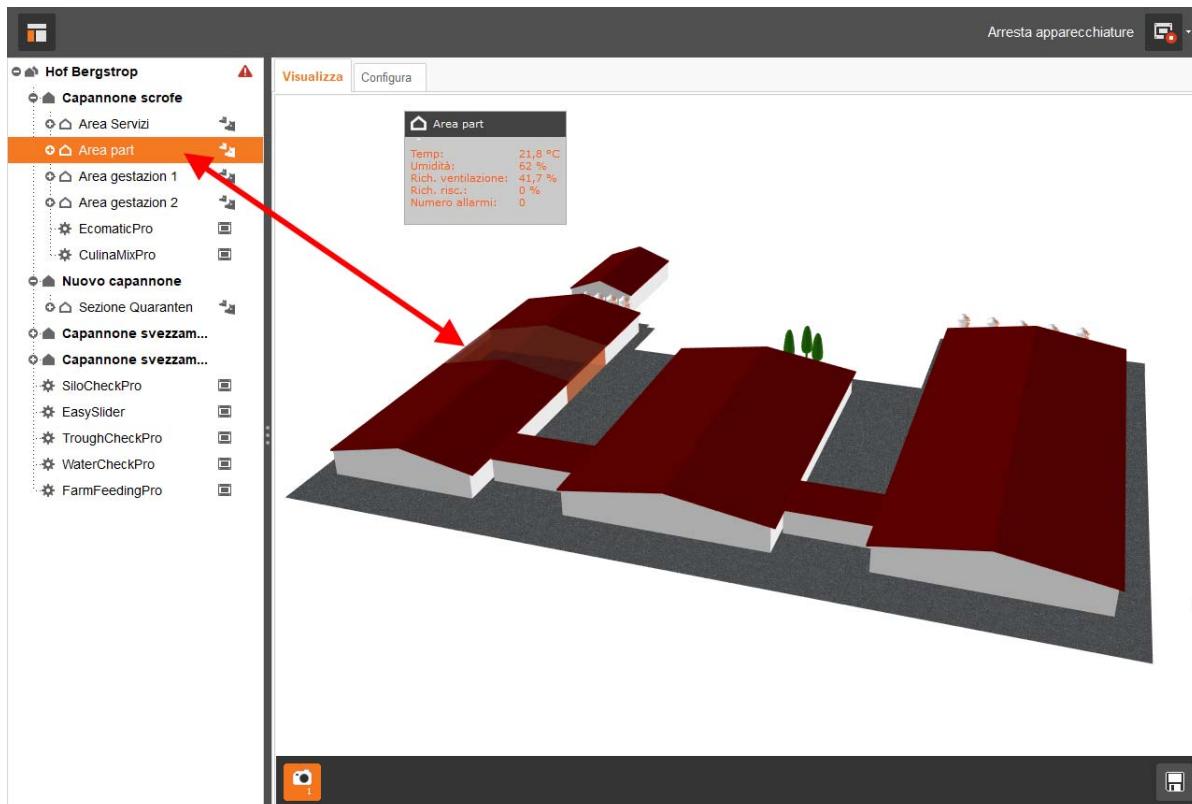
Se si clicca sul simbolo Scrofe , si accede automaticamente alla gestione delle scrofe.

Se si clicca sul simbolo Suini , si accede automaticamente alla gestione dei suini.

Se si clicca sul simbolo Controller , si accede all'impianto desiderato.

Nella veduta "Panoramica dell'azienda agricola"  , nella finestra dell'applicazione, compare il grafico 3D o la foto dell'azienda agricola, se lo/la si è creata/inserita nel Farm Designer, vedi cap. 8.

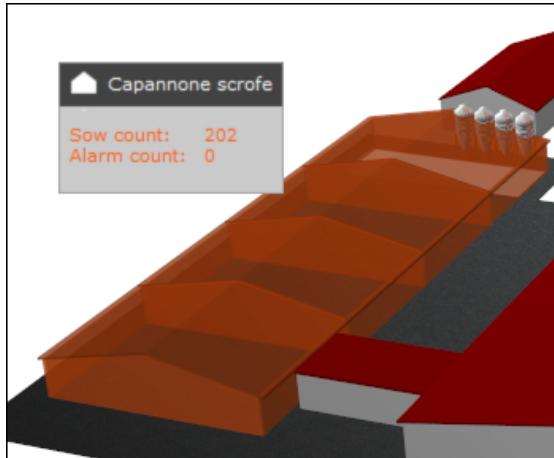
Cliccando nella struttura dell'azienda agricola sul box desiderato, nella finestra dell'applicazione viene evidenziata la parte di capannone corrispondente. Invece, se nella finestra dell'applicazione si clicca su un capannone o una parte di un capannone, nella struttura dell'azienda agricola sarà visualizzata la posizione corrispondente.



Lo stesso vale per il computer di ventilazione. Se si clicca su un computer di ventilazione nella struttura dell'azienda agricola, viene evidenziato il box nel quale il computer di ventilazione controlla il clima.

6.4 Valori chiave

In una piccola finestra sono visualizzati i dati, così detti Valori chiave, relativi a ogni stalla e area selezionata. È possibile selezionare a piacere i valori chiave visualizzati.

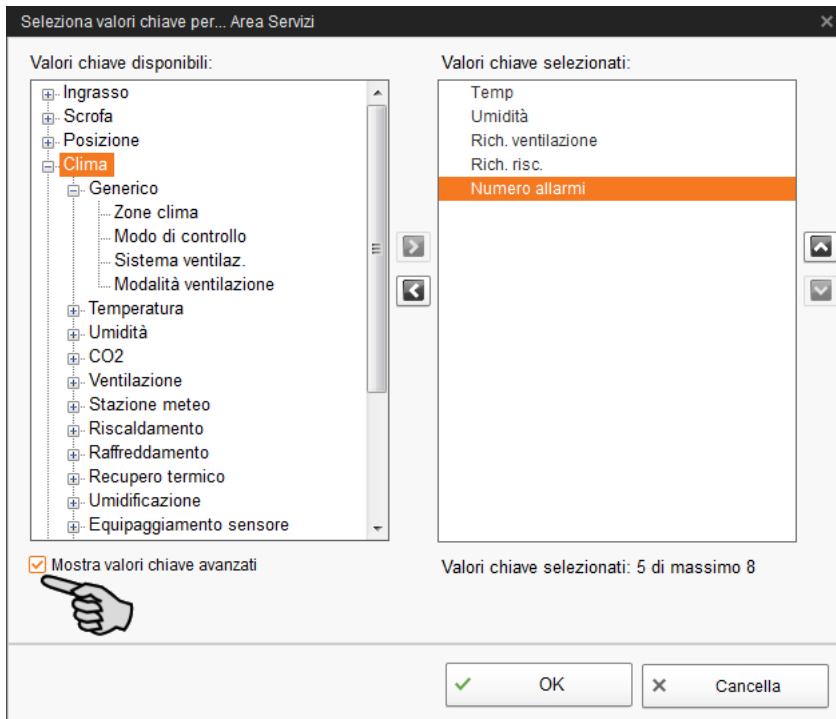


1. Nella Struttura dell'azienda agricola, cliccare sulla stalla o sull'area di cui si desiderano modificare i valori chiave.
2. Cliccare con il tasto destro del mouse nella finestra dei valori chiave.
3. Cliccare sul pulsante "Mostra selettore ValoreChiave...".



4. Per aprire tutti i valori chiave disponibili, cliccare sui simboli più nella parte sinistra della finestra.

I valori chiave climatici sono visualizzati solo per le zone che dispongono di un computer di ventilazione installato. Attivare “Mostra valori chiave avanzati” per selezionare altri valori chiave climatici.

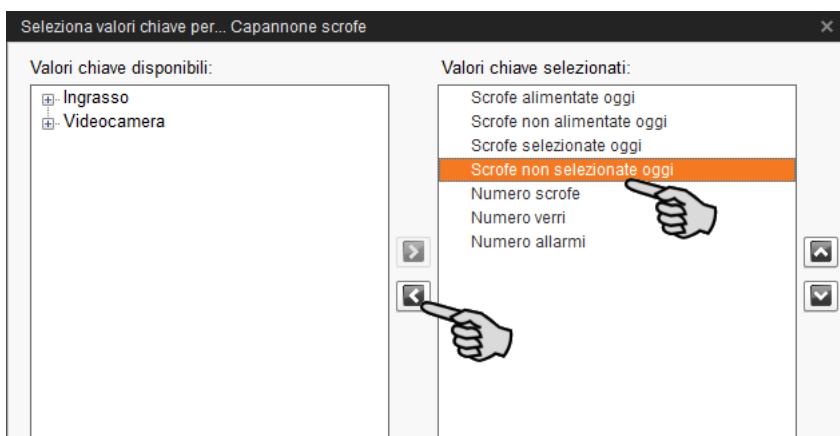


5. Trasferire il valore chiave desiderato nel campo "Valori chiave selezionati" con un clic doppio o semplice sulla freccia verso destra.



OPPURE

Rimuovere il valore chiave dal campo "Valori chiave selezionati" con un clic doppio o semplice sulla freccia verso sinistra.



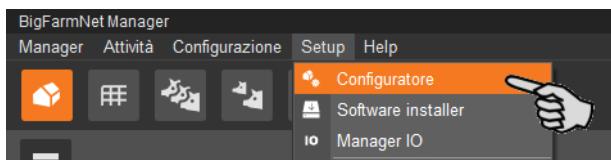
6. Cliccare su "OK" per effettuare la selezione.

7 Crea la struttura dell'azienda agricola

La struttura dell'azienda agricola dipende dall'impianto e dalla relativa applicazione, che si aggiunge successivamente. Per maggiori informazioni sulle specificità della struttura dell'azienda agricola e su come aggiungere l'applicazione Impianti, vedere il manuale dell'applicazione Impianti.

Per creare una struttura dell'azienda agricola composta da stalle, box e recinti, procedere come descritto di seguito:

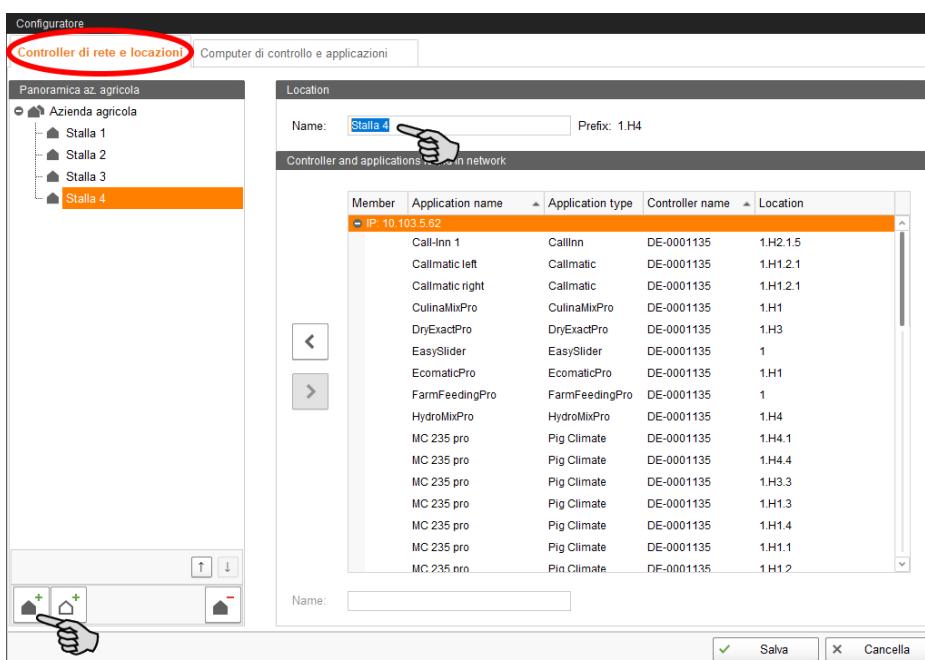
1. Nel menù "Setup" cliccare su "Configuratore".



2. Nella prima scheda "Controller di rete e locazioni", creare la struttura dell'azienda agricola.

La struttura dell'azienda agricola compare a sinistra nella **Panoramica**. Nella sezione inferiore, si trovano gli strumenti per la creazione. I pulsanti per i livelli più bassi, quali box e recinti, compaiono solo se il livello superiore corrispondente è stato creato.

Nella sezione superiore **Location (Locazione)** è possibile attribuire a ciascun oggetto un nome. Questo nome sarà attribuito a tutti oggetti dello stesso livello che saranno aggiunti successivamente. Vale a dire che se si lascia il nome "Stalla", tutte le stalle aggiunte si chiameranno "Stalla". Gli oggetti sono numerati sequenzialmente.



Simbolo	Spiegazione
	Aggiungi stalla
	Rimuovi stalla
	Aggiungi box
	Rimuovi box
	Aggiungi recinto
	Aggiungi 5 recinti contemporaneamente
	Rimuovi recinto
	Sposta l'oggetto trascinandolo all'interno della struttura

AVVISO!

I recinti sono spesso equiparati a valvole. Quando si aggiunge e si assegna un nome occorre tenere conto della disposizione secondo il piano della stalla. Per maggiori informazioni, vedere il manuale relativo all'applicazione Impianti.

3. Salvare tutte le impostazioni cliccando su "Salva" e confermare le finestre di dialogo seguenti con "OK".

8 Rappresentare l'azienda agricola in Farm Designer

Farm Designer offre due opzioni per creare un'immagine dell'azienda agricola. Si presuppone che la struttura dell'azienda agricola sia già stata creata, vedi cap. 7.

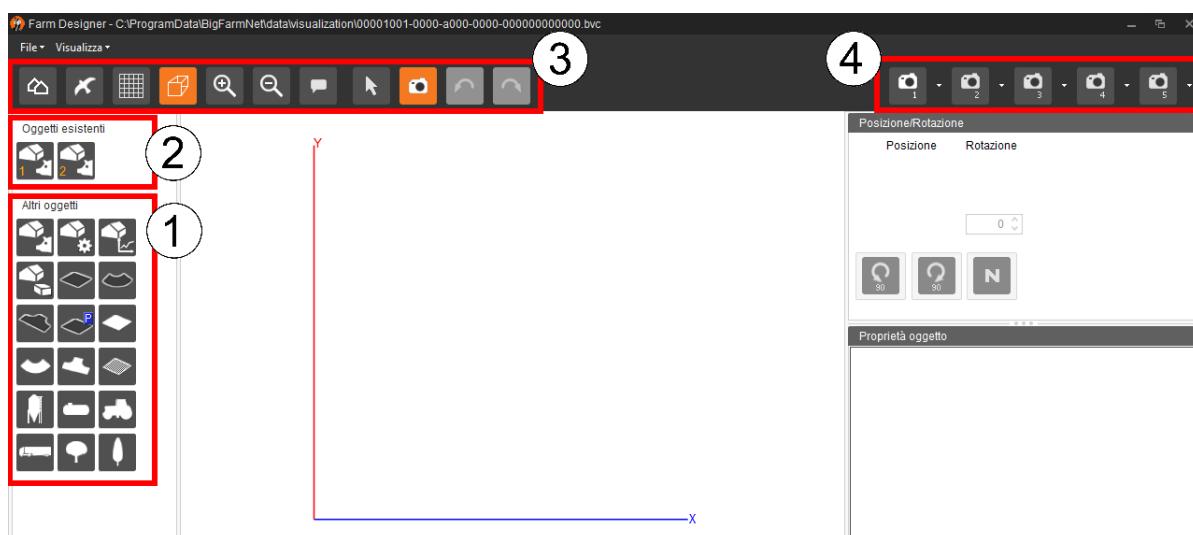
- Creare un grafico 3D a partire dalle stalle create.
- In modalità "Foto azienda agricola", caricare una foto (aerea) dell'azienda agricola e utilizzarla come sfondo. I box sono riprodotti graficamente sulla foto.

Una volta il Farm Designer chiuso, l'immagine finita compare nella finestra "Visualizzazione".

Avviare il Farm Designer cliccando su "Avvia Farm Designer" nella finestra dell'applicazione.

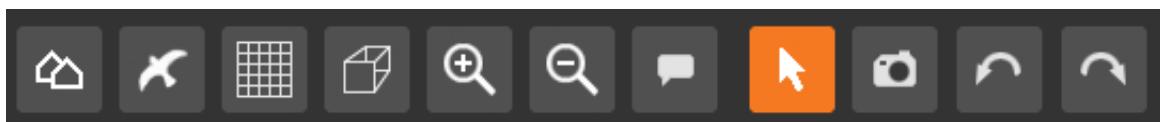


La nuova finestra apre automaticamente l'opzione di modifica del grafico 3D.



1. "Altri oggetti" sono altri oggetti come strade, altri edifici, sili ecc.
2. "Oggetti esistenti" sono le stalle della struttura dell'azienda agricola creata.
3. Gli strumenti permettono di modificare la rappresentazione, vedi cap. 8.1.
4. I simboli della fotocamera permettono di registrare diverse vedute dell'azienda agricola, vedi cap. 8.3.

8.1 Barra degli strumenti

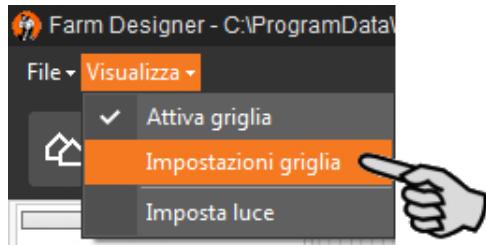


Simbolo	Nome	Spiegazione
	Panoramica	Posizione iniziale / veduta dell'azienda agricola completa
	Visione a volo d'uccello	Passare alla veduta a volo d'uccello
	Griglia	Visualizzare o nascondere le linee della griglia
	Prospettiva	Aggiungere prospettiva alla veduta
	Ingrandisci / riduci	Ingrandisci / riduci la veduta
	Dicitura	Visualizzare / nascondere la dicitura delle singole stalle
	Strumento di selezione	Evidenziare degli oggetti (tracciare un rettangolo sugli oggetti tenendo il pulsante sinistro del mouse premuto)
	Fotocamera	Creare e salvare precise vedute
	Precedente/ Ripristina	Annnullare l'azione / ripristinare

8.2 Allestimento griglia

Se si desidera allineare il grafico 3D su una griglia, cliccare su . Se necessario, modificare le dimensioni della griglia come segue:

1. Nella barra di menu "Visualizzazione" cliccare su "Impostazioni griglia".



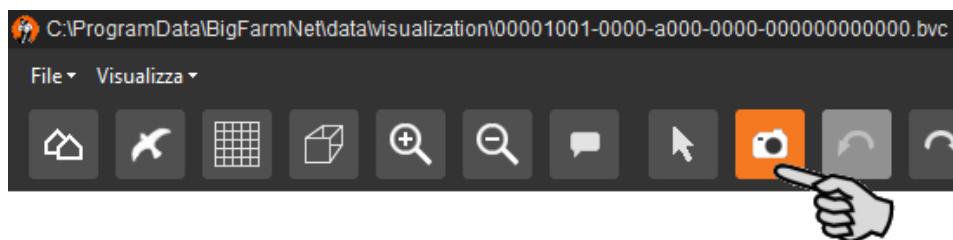
2. Immettere i valori nei campi di immissione o modificarli con le frecce verso l'alto e verso il basso.
3. Confermare i dati immessi cliccando su "OK".

8.3 Imposta e salva Visualizzazione

Subito dopo avere creato il grafico 3D o modificato la foto caricata, è possibile salvare le diverse vedute.

1. Nella barra degli strumenti, cliccare sulla fotocamera.

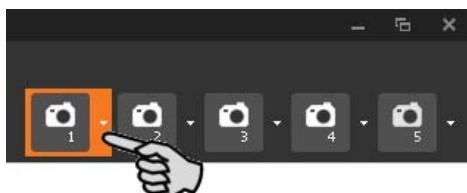
In corrispondenza del puntatore del mouse compare il simbolo della fotocamera. 



2. Impostare la veduta desiderata:

- Ingrandisci o riduci:
Ruotare avanti e indietro la rotella di scorrimento del mouse.
- Spostarsi a destra o a sinistra.
Premere e tenere premuto il tasto Ctrl e ruotare avanti e indietro la rotella di scorrimento del mouse.
- Spostarsi verso l'alto e verso il basso:
Premere e tenere premuto il tasto Maiuscolo (Shift ) e ruotare avanti e indietro la rotella di scorrimento del mouse.

- Ruotare e cambiare la prospettiva:
Cliccare con il tasto sinistro del mouse su una superficie libera dell'immagine e tenere premuto il pulsante del mouse. Muovere il mouse per ruotare la veduta e cambiare la prospettiva.
- 3. Salvare la visualizzazione desiderata cliccando sulla freccia verso il basso di uno dei simboli della fotocamera.



- 4. Nel menu contestuale cliccare su "Visualizzazione attuale" per salvare la visualizzazione.



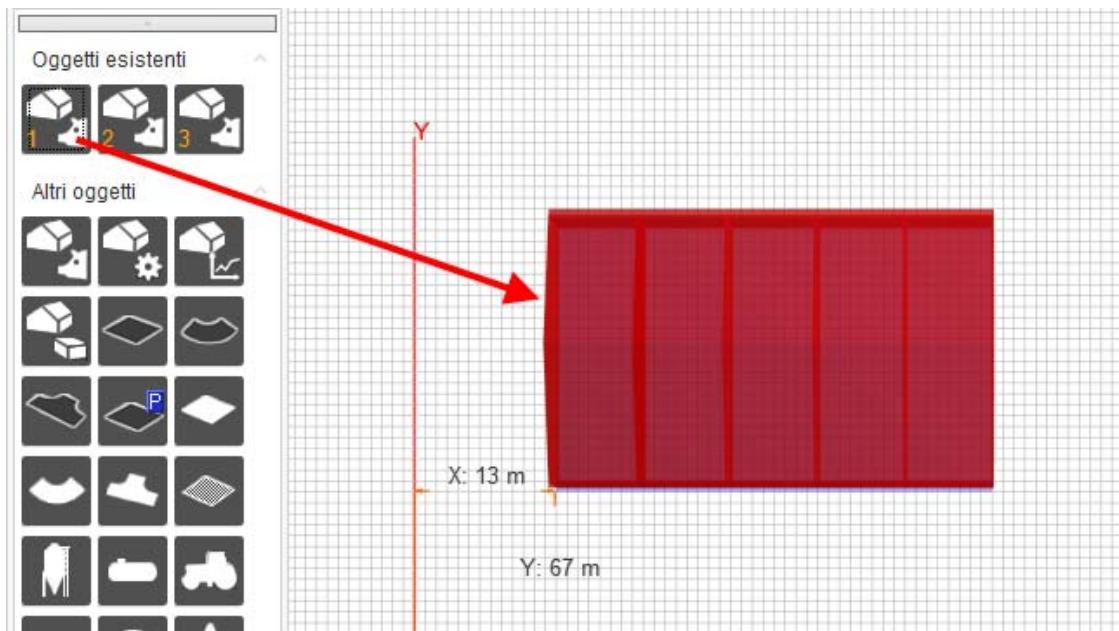
- 5. Se si desidera richiamare in una fase successiva la visualizzazione salvata, cliccare con il tasto sinistro del mouse sul rispettivo simbolo della fotocamera.

8.4 Creare un grafico 3D

8.4.1 Aggiungere un oggetto alla panoramica

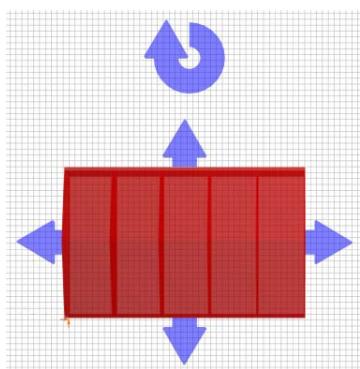
1. Cliccare sull'oggetto con il tasto sinistro del mouse sotto "Oggetti esistenti" o "Altri oggetti" e tenere premuto il pulsante del mouse.
2. Trascinare l'oggetto nella posizione desiderata sulla superficie dell'immagine e lasciare andare il pulsante del mouse.

La stalla è rappresentata vista dall'alto (vista in pianta), la suddivisione in box è visibile. Inoltre, è visualizzata la distanza della stalla dal punto di origine.



8.4.2 Modificare le dimensioni e la posizione di un oggetto con l'aiuto del mouse

Un oggetto evidenziato è visualizzato con delle frecce e un punto di rotazione che permettono di modificare l'oggetto, vedi anche capitolo 8.4.8 "Modifica le proprietà di un oggetto".



- Spostare un oggetto:

Cliccare sull'oggetto e, tenendo il pulsante del mouse premuto, trascinarlo nella posizione desiderata.

- Modificare le dimensioni dell'oggetto:

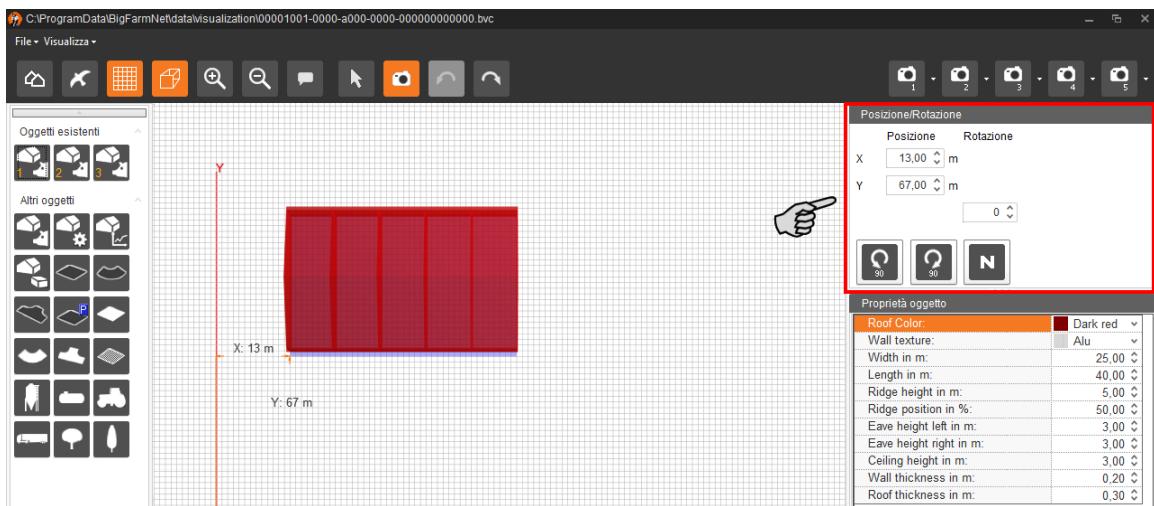
Cliccare sulla freccia desiderata e, tenendo il pulsante del mouse premuto, tirare l'oggetto per dargli le dimensioni desiderate.

- Ruotare un oggetto:

Cliccare sul punto di rotazione e, tenendo il pulsante del mouse premuto, ruotare l'oggetto sul suo asse.

8.4.3 Modificare la posizione di un oggetto tramite le coordinate

1. Cliccare sull'oggetto di cui si desidera modificare la posizione.
2. Sotto "Posizione/Rotazione", immettere i valori direttamente nei campi X e/o Y o modificarli con le frecce verso l'alto e verso il basso.



3. Confermare i dati immessi premendo il tasto Invio.

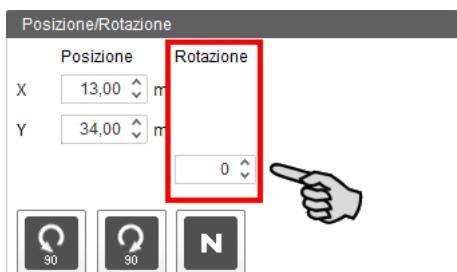
La posizione dell'oggetto è modificata in relazione all'asse X e/o Y.

8.4.4 Ruotare liberamente un oggetto

1. Cliccare sull'oggetto che si desidera ruotare.
2. Nella finestra "Punto di riferimento", cliccare sul punto intorno al quale si desidera ruotare l'oggetto.



3. Sotto "Posizione/Rotazione", immettere il valore direttamente nel campo "Rotazione" o modificarlo con le frecce verso l'alto e verso il basso.



4. Confermare i dati immessi premendo il tasto Invio.

8.4.5 Ruotare un oggetto di 90°

1. Cliccare sull'oggetto che si desidera ruotare.
2. Nella finestra "Punto di riferimento", cliccare sul punto intorno al quale si desidera ruotare l'oggetto.



3. Nella finestra "Posizione/Rotazione" cliccare su per ruotare l'oggetto di 90° gradi verso sinistra.

O:

Cliccare su per ruotare l'oggetto di 90° gradi verso destra.

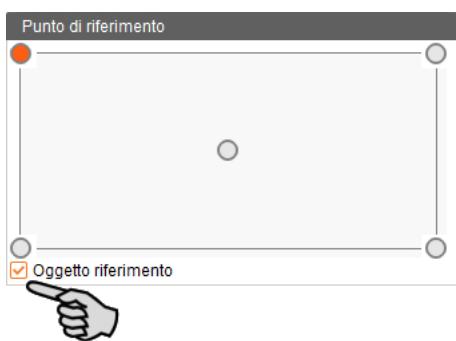
8.4.6 Ruotare un oggetto nella sua direzione originale

1. Cliccare sull'oggetto che si desidera ruotare.
2. Nella finestra "Posizione/Rotazione" cliccare su  per ruotare l'oggetto nella direzione originaria.

8.4.7 Fissa un oggetto di riferimento

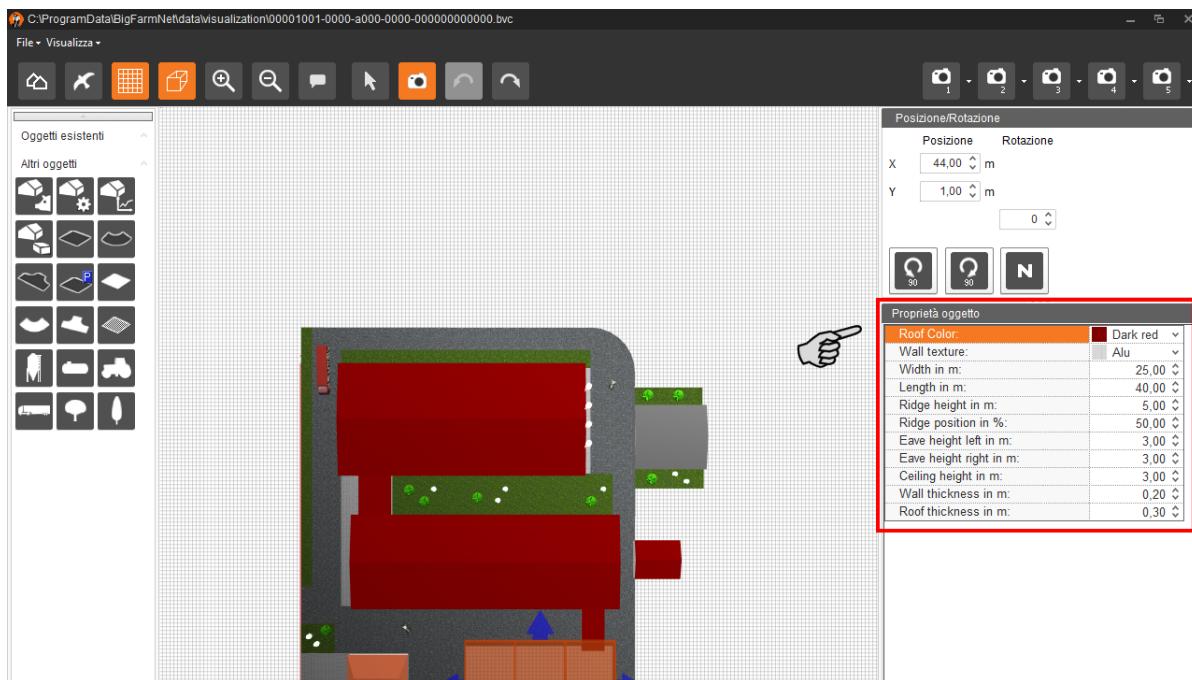
È possibile definire un oggetto come "oggetto di riferimento". L'aggiunta di ulteriori oggetti sarà quindi stabilita in base a tale oggetto e al punto di riferimento stabilito per lo stesso.

1. Cliccare sull'oggetto che si desidera utilizzare come riferimento per altri oggetti.
2. Nella finestra "Punto di riferimento" selezionare un punto di riferimento in base al quale avverrà l'aggiunta di altri oggetti.
3. Mettere un segno di spunta vicino a "Oggetto riferimento".



8.4.8 Modifica le proprietà di un oggetto

Nella finestra "Proprietà oggetto" è possibile modificare altre proprietà di una stalla, ad es. larghezza e lunghezza di una stalla, colore del tetto o altezza del colmo del tetto. Nel caso di un silo è possibile modificare l'altezza e il diametro.

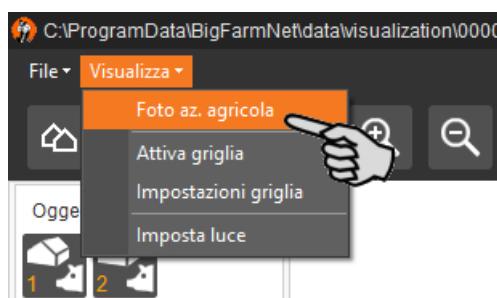


8.4.9 Eliminare un oggetto

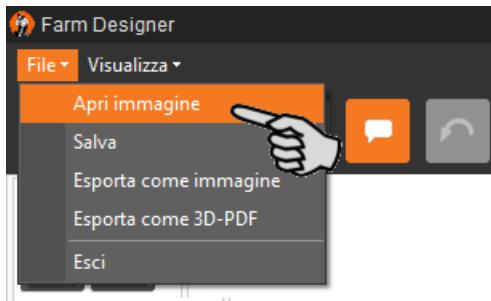
1. Cliccare sull'oggetto che si desidera eliminare dall'area della panoramica.
2. Premere il tasto Rimuovi

8.5 Caricare una foto

1. Nel menu "Visualizzazione" cliccare su "Foto azienda agricola".
Il Farm Designer apre la modalità modifica "Foto azienda agricola".

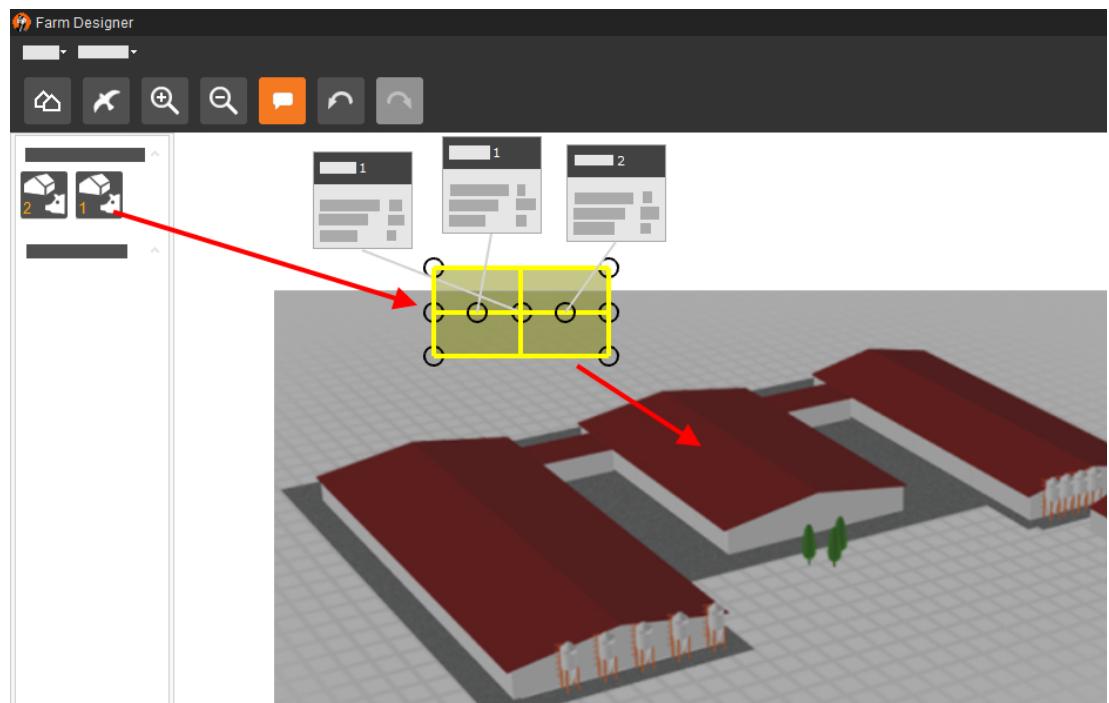


2. Nel menu "File" cliccare su "Apri immagine".



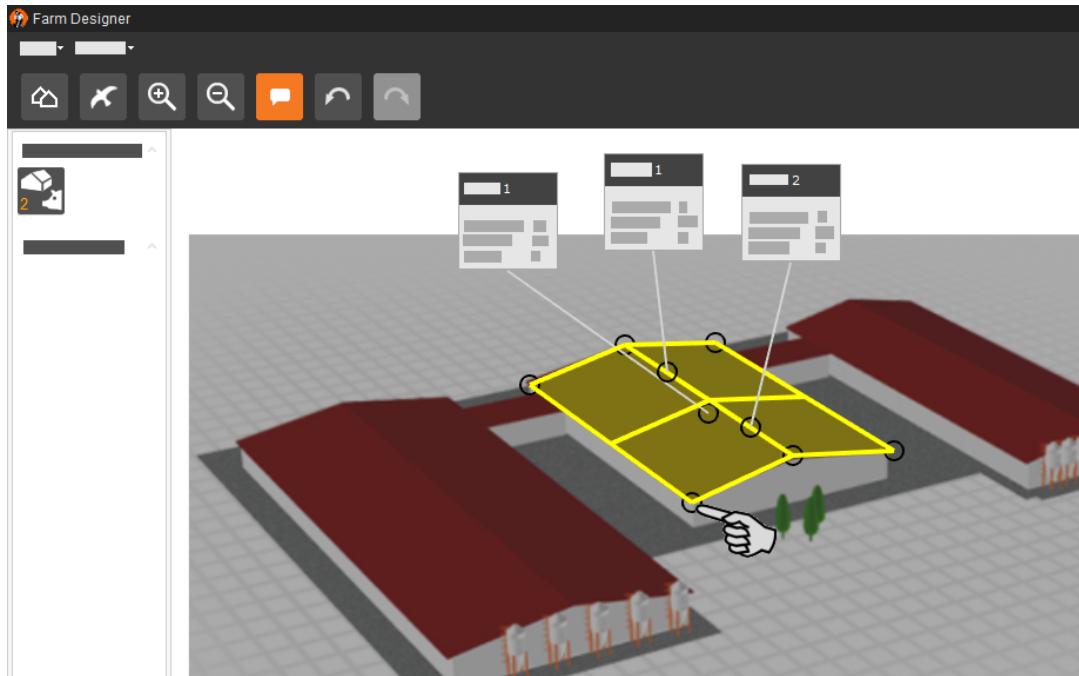
3. Caricare la foto in Farm Designer.
4. Rappresentare la struttura dell'azienda agricola creata nella foto:
 - a) Cliccare sull'oggetto desiderato (stalla) sotto "Oggetti esistenti" e tenere premuto il pulsante del mouse.
 - b) Trascinare l'oggetto nella posizione desiderata e lasciare andare il pulsante del mouse.

In seguito sarà ancora possibile spostare l'oggetto. L'oggetto riproduce il numero di box creati.



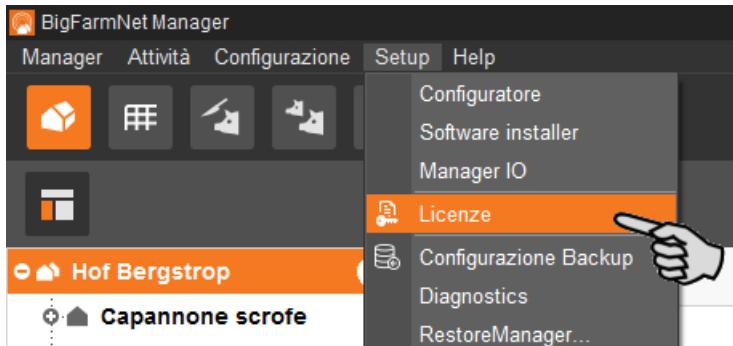
- c) Per mezzo dei cerchi, definire correttamente la struttura dell'oggetto.

La struttura dell'oggetto è accompagnata da diciture. È possibile spostare le diciture anche in seguito nella finestra dell'applicazione BigFarmNet Manager.

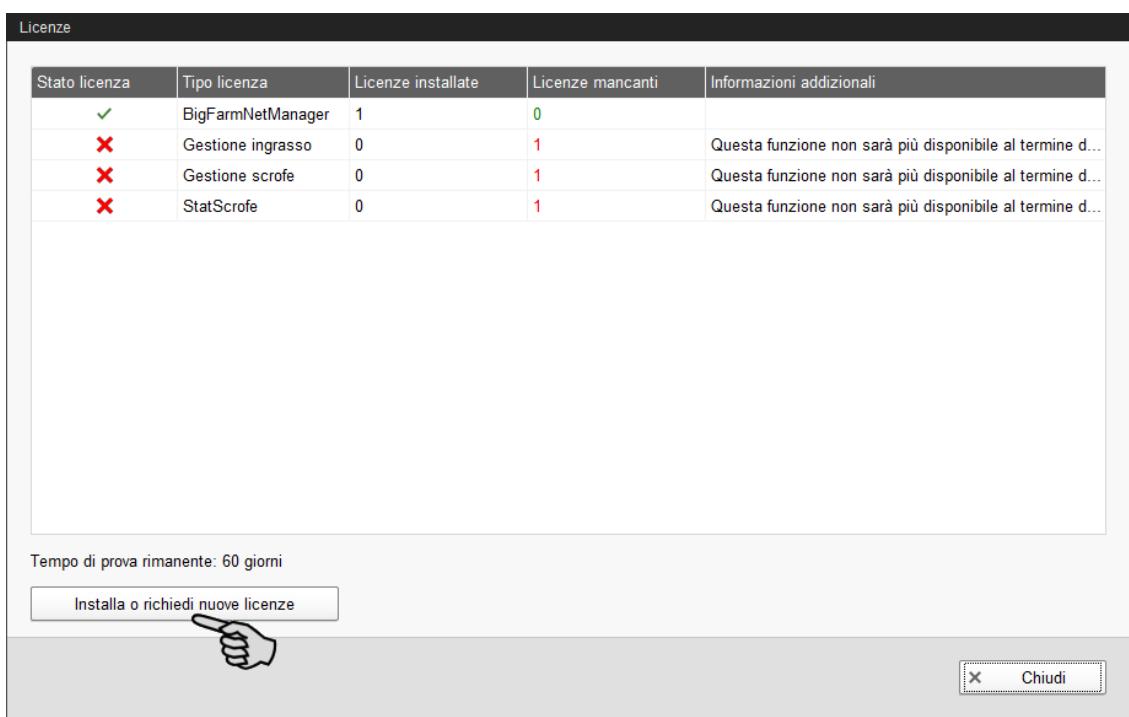


9 Come installare una licenza dalla chiavetta USB

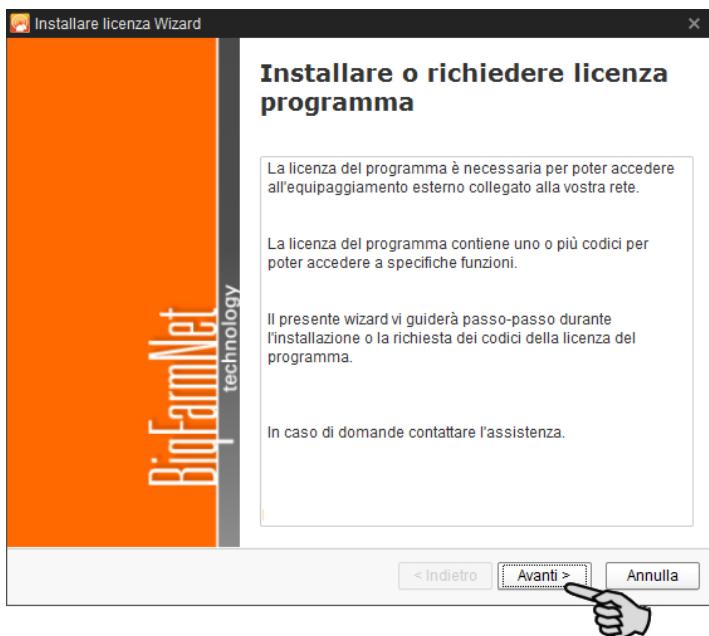
1. Inserire la pennetta USB nella porta USB del calcolatore BigFarmNet.
2. Nel menù "Setup" cliccare su "Licenze".



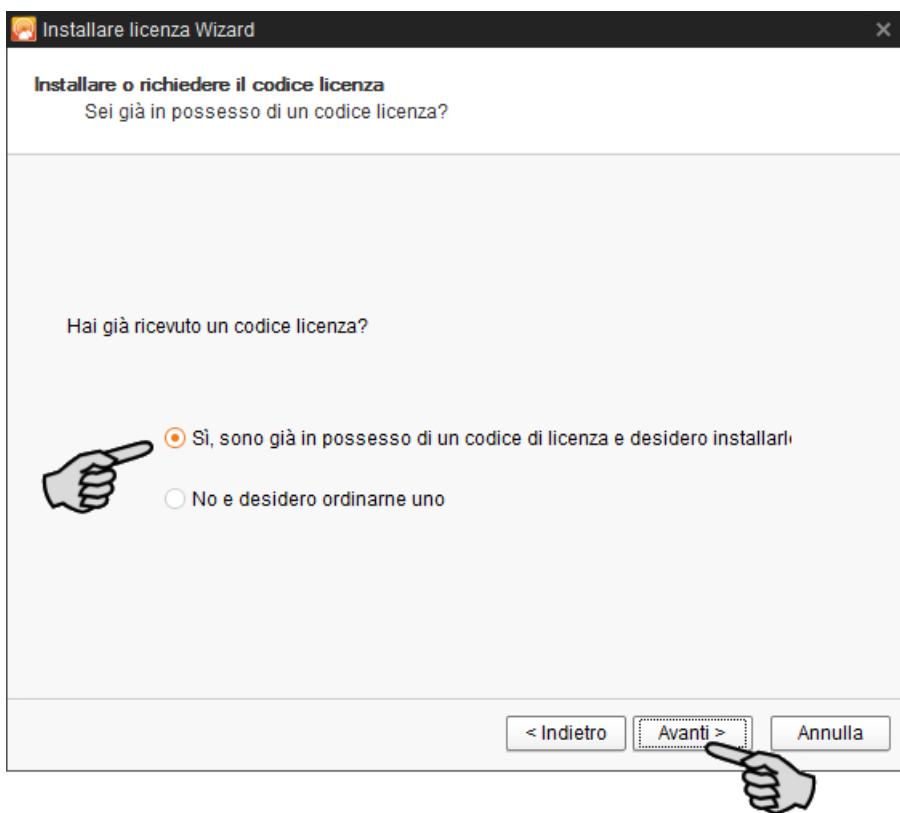
3. Cliccare sul pulsante "Installa o richiedi nuove licenze".



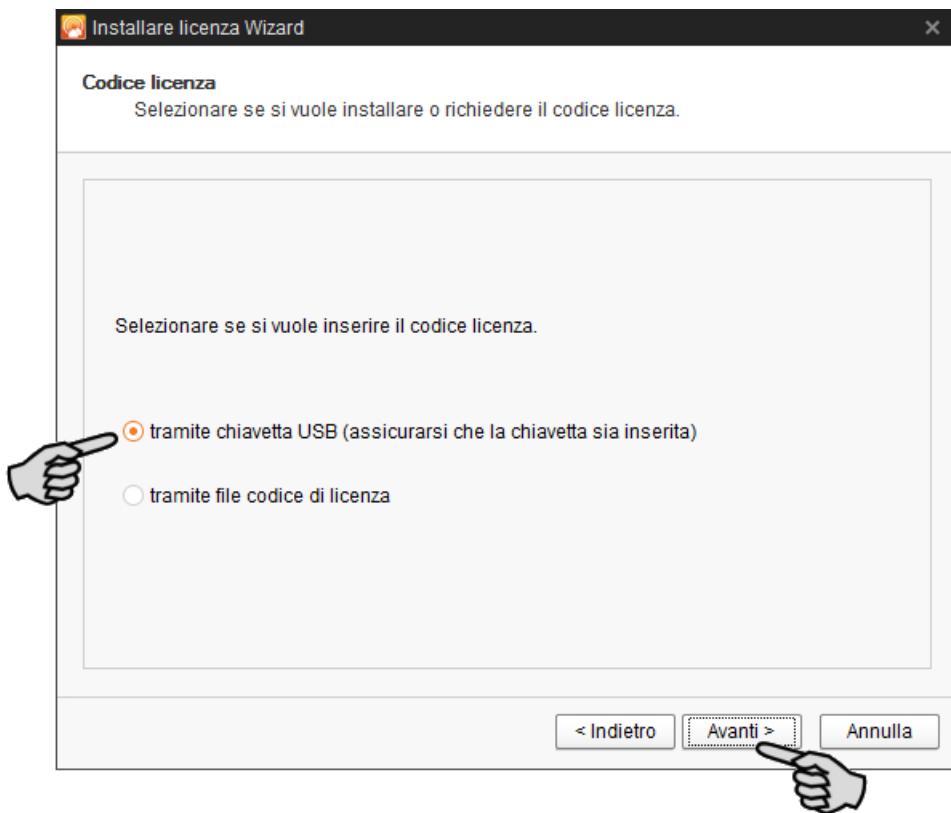
4. Nella finestra "Installare licenza" cliccare su "Avanti".



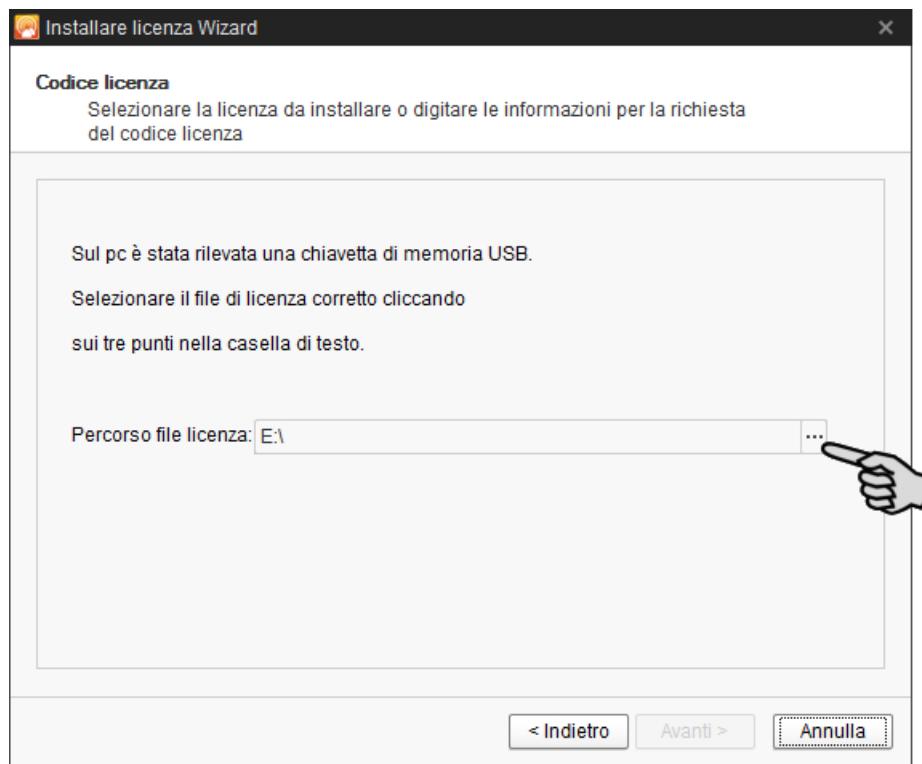
5. Selezionare l'opzione seguente e cliccare su "Avanti".



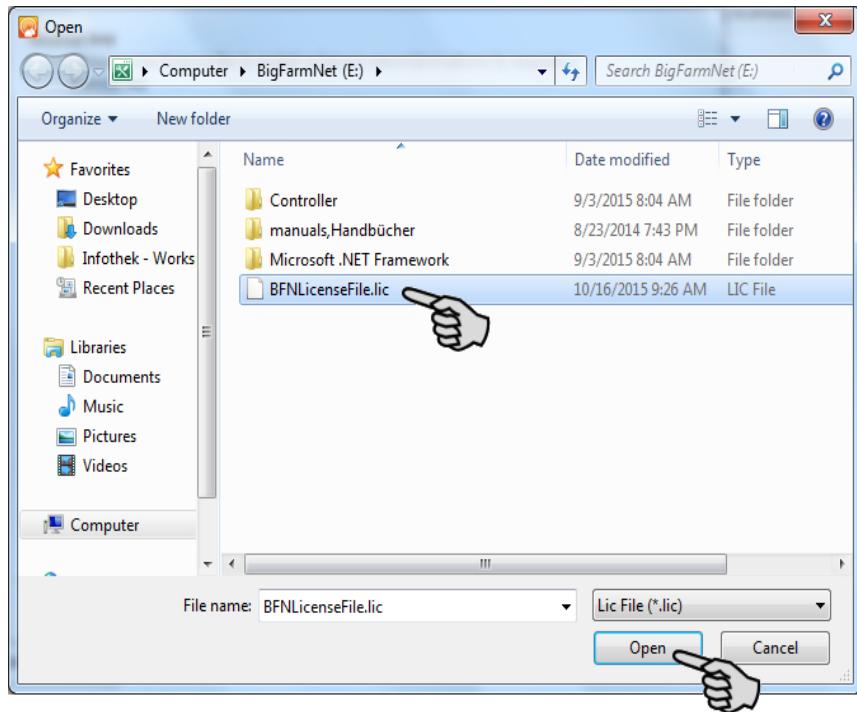
6. Selezionare l'opzione seguente e cliccare su "Avanti".



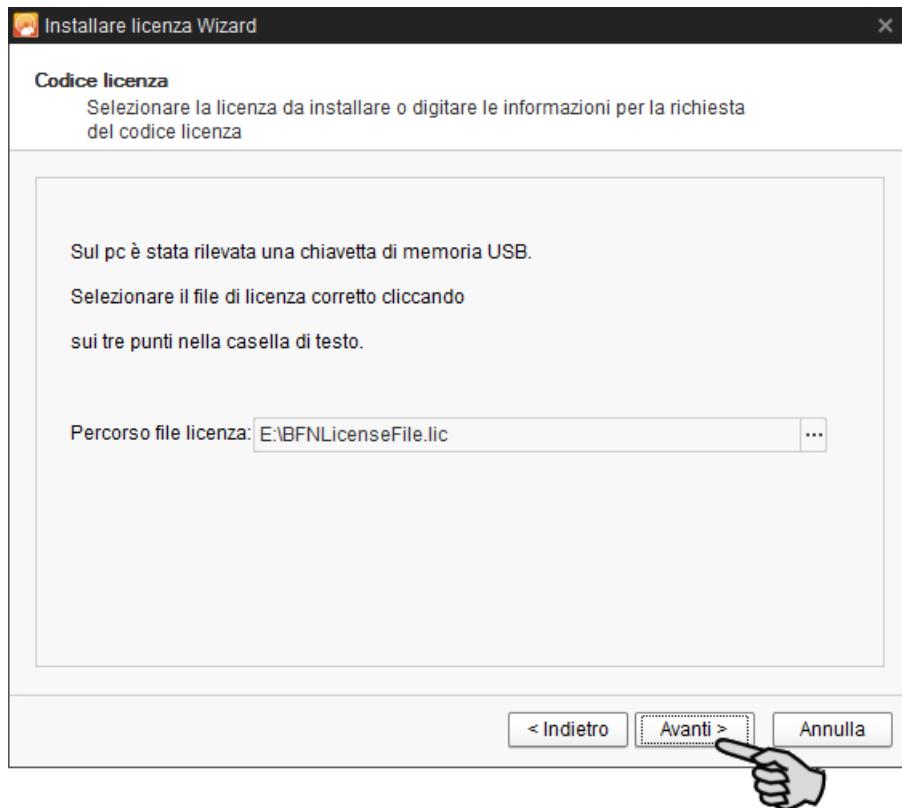
7. Cliccare sul pulsante con i tre punti per visualizzare il contenuto della chiavetta USB.



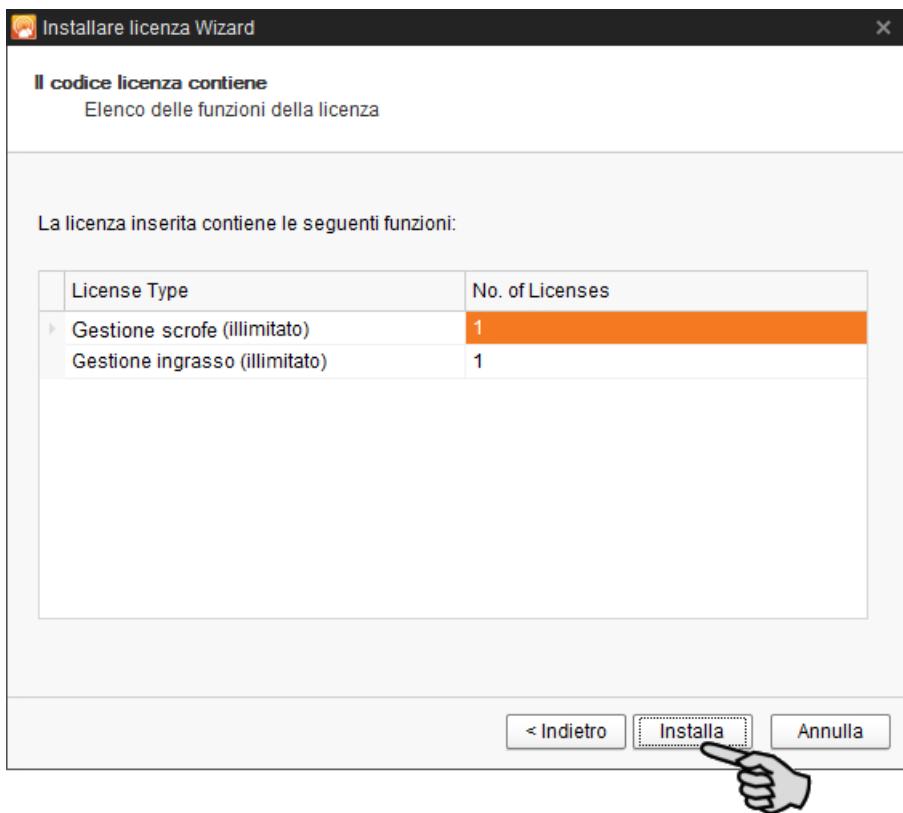
8. Selezionare il file BFNLicenseFile.lic e cliccare su "Apri".



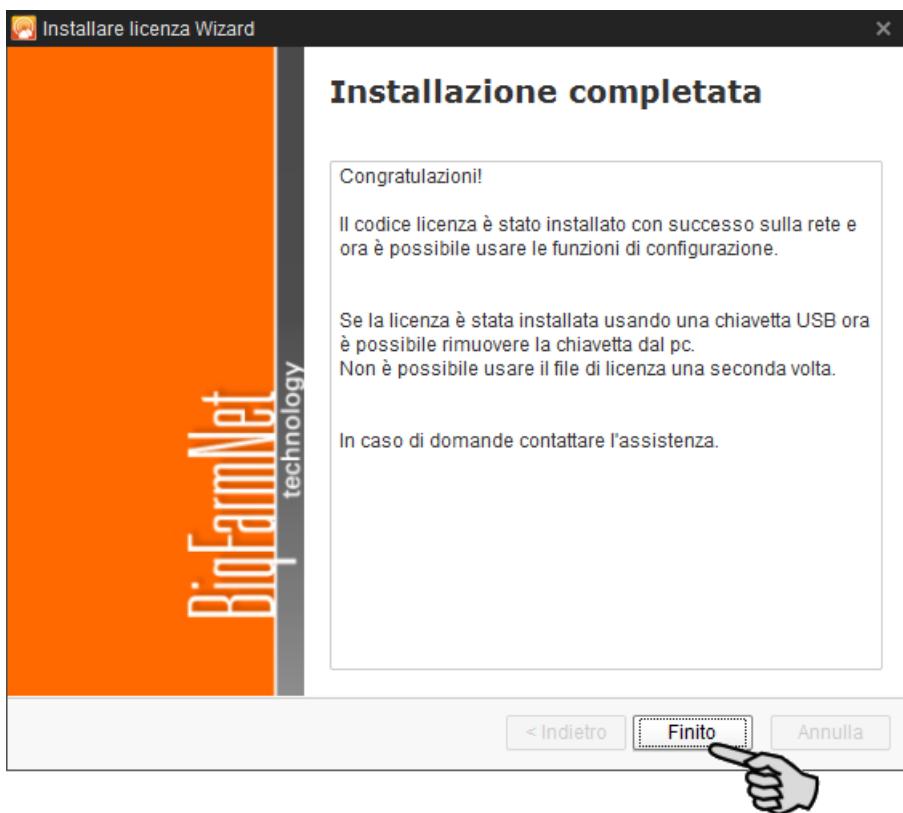
9. Cliccare su "Avanti".



10. Cliccare su "Installa".

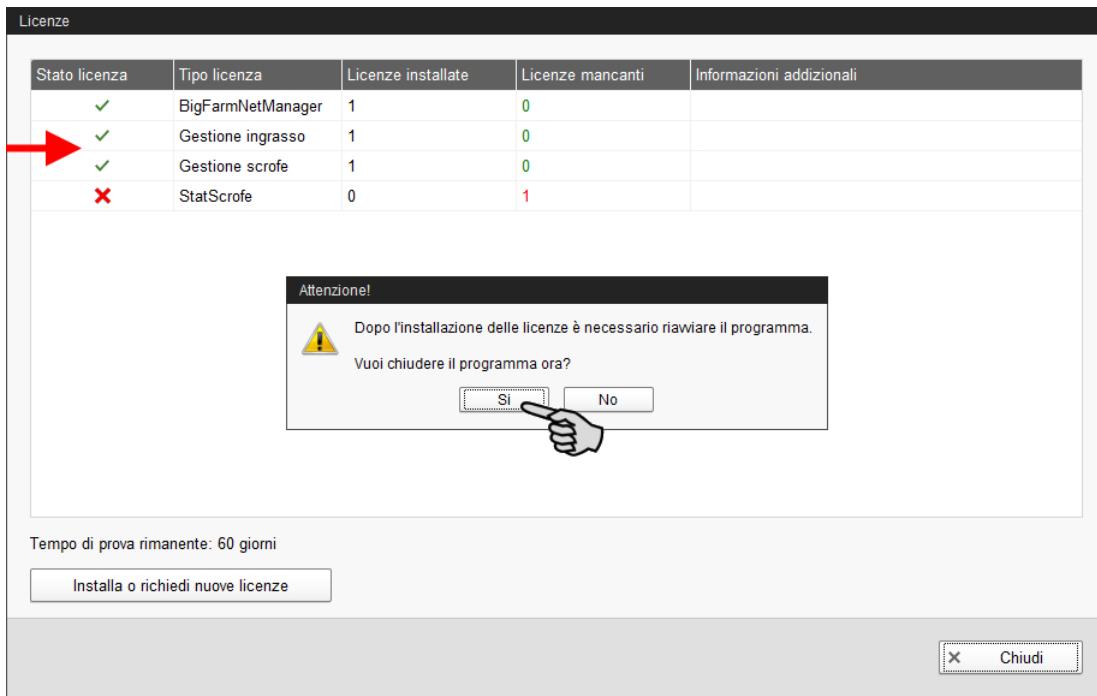


11. Cliccare su "Finito".



12. Per applicare le impostazioni della licenza, occorre chiudere BigFarmNet Manager quando richiesto. Nella finestra di dialogo dedicato alle licenze, le licenze installate sono identificate dallo stato attivo.

Confermare la finestra di dialogo di riavvio.



13. Riavviare il BigFarmNet Manager.

10 Web Access e BigFarmNet App Pig

Il Web Access, chiamato anche accesso web, consente l'accesso a distanza ai dati del computer BigFarmNet con un dispositivo mobile (smartphone o tablet). In questo modo i dati si possono scambiare tra il dispositivo mobile e l'azienda agricola in modo rapido e sicuro.

La relativa BigFarmNet App Pig si può utilizzare sia su dispositivi Android sia su dispositivi IOS Apple.

L'installazione del Web Access necessita una licenza propria:

N° di codice	Nome
91-02-6564	Licenza BigFarmNet – Accesso Web Pig

Requisiti per l'esecuzione del Web Access:

- Software BigFarmNet Manager (dalla versione 2.5) installato
- Connessione internet funzionante

Nella finestra di dialogo del Web Access è possibile attivare due accessi:

- accesso alla rete locale esclusivamente via WLAN
- accesso al di fuori della rete locale tramite la rete mobile mediante FarmLink (se necessario in aggiunta all'accesso WLAN)

Inoltre, nella finestra di dialogo Web Access vengono effettuate impostazioni di sicurezza. Ai singoli utenti sono concesse ad esempio delle autorizzazioni di accesso a condizione che gli utenti posseggano una password, vedi cap. 4.2.



AVVISO!

L'indirizzo del sistema per l'accesso tramite la rete mobile mediante FarmLink è cambiato a partire alla versione 3.1 del BigFarmNet.

- Prima: farmlink.bigdutchman.com
- Ora: bigfarmlink.com

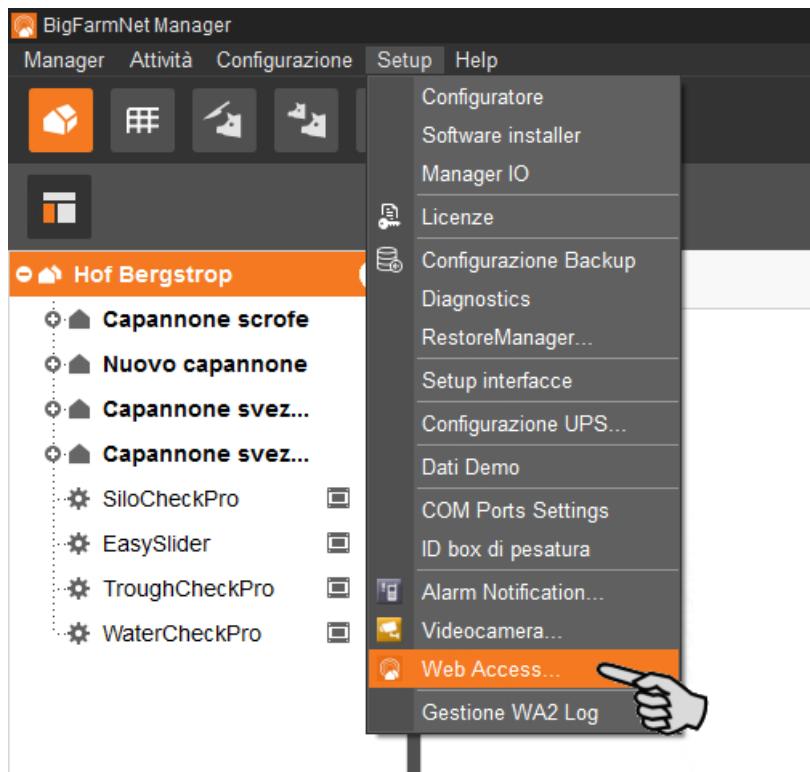
Se si effettua un upgrade alla versione 3.1, l'indirizzo del sistema va modificato nell'app. Procedere come descritto nel rispettivo capitolo a seconda del dispositivo mobile utilizzato.

- 10.3 "Creazione WLAN e accesso mobile nel dispositivo iOS"
- 10.2 "Creazione WLAN e accesso mobile nel dispositivo Android"

Selezionare il sistema già creato.

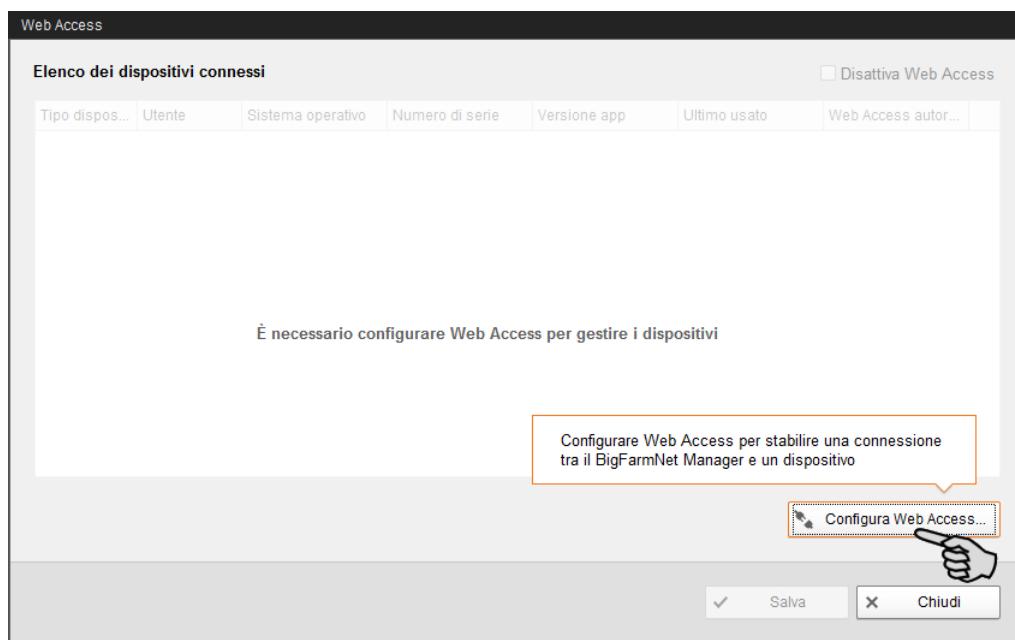
10.1 Configurazione del Web Access nel BigFarmNet Manager

1. Nel menù "Setup" cliccare su "Web Access".



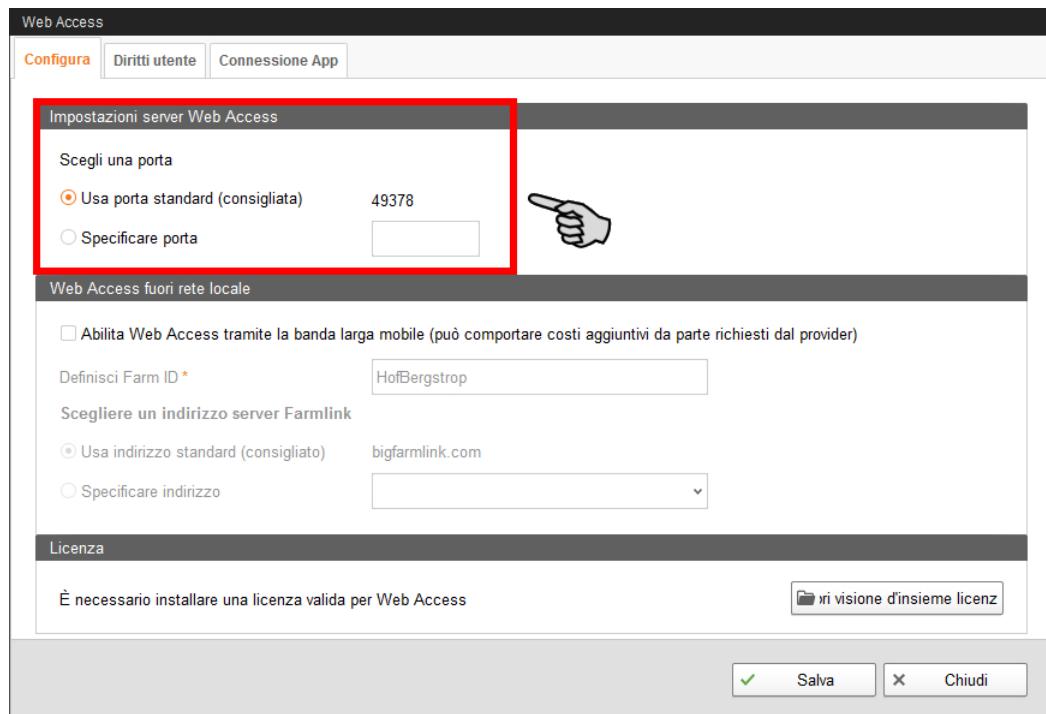
2. Cliccare su "Configura Web Access".

Si apre un'altra finestra di dialogo Web Access.

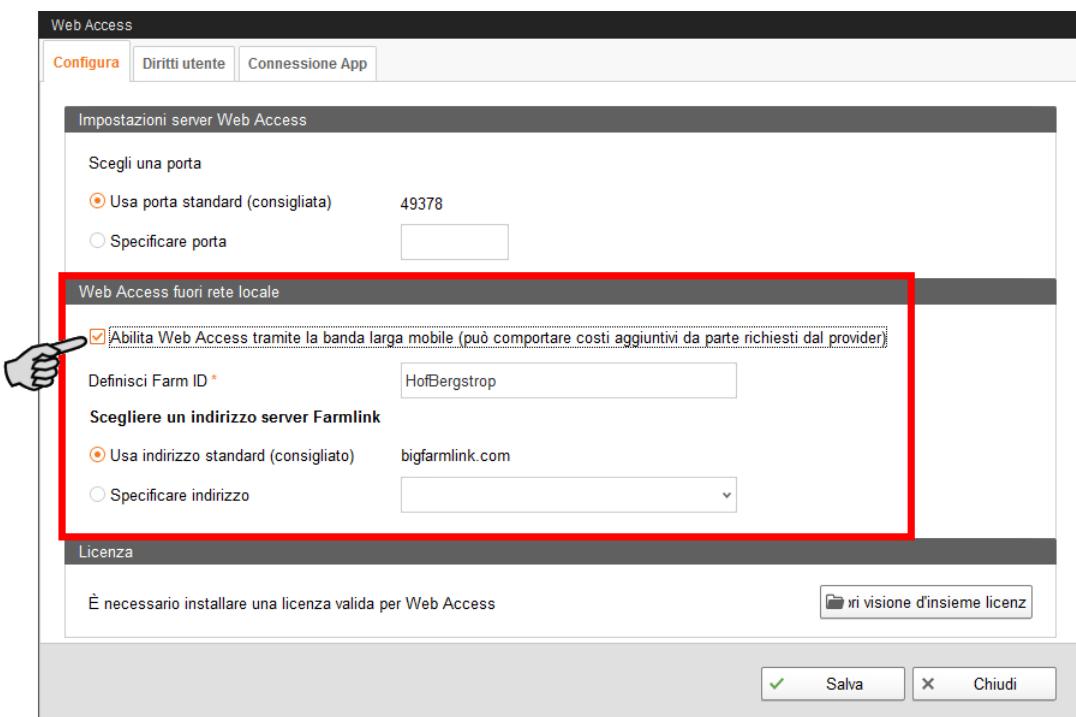


3. Per l' **accesso tramite la rete locale (WLAN)**, nella parte superiore sotto "Impostazioni server Web Access" selezionare una porta tramite la quale la BigFarmNet App Pig si deve collegare.

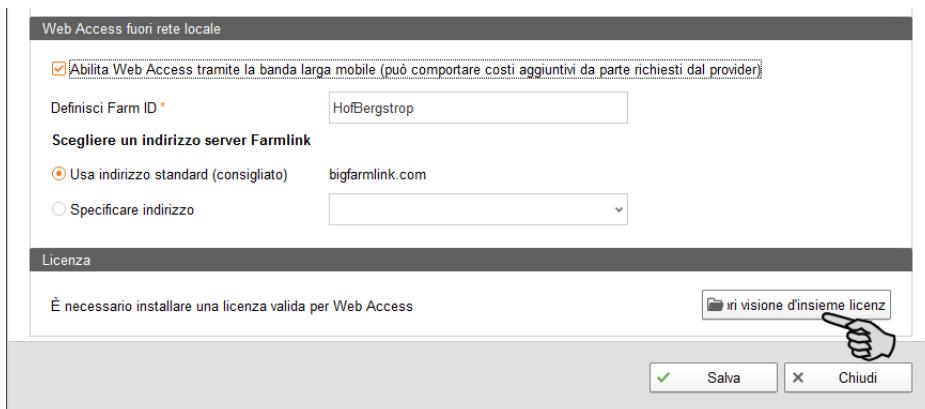
Potete utilizzare la porta preimpostata raccomandata dal sistema o specificare un'altra porta.



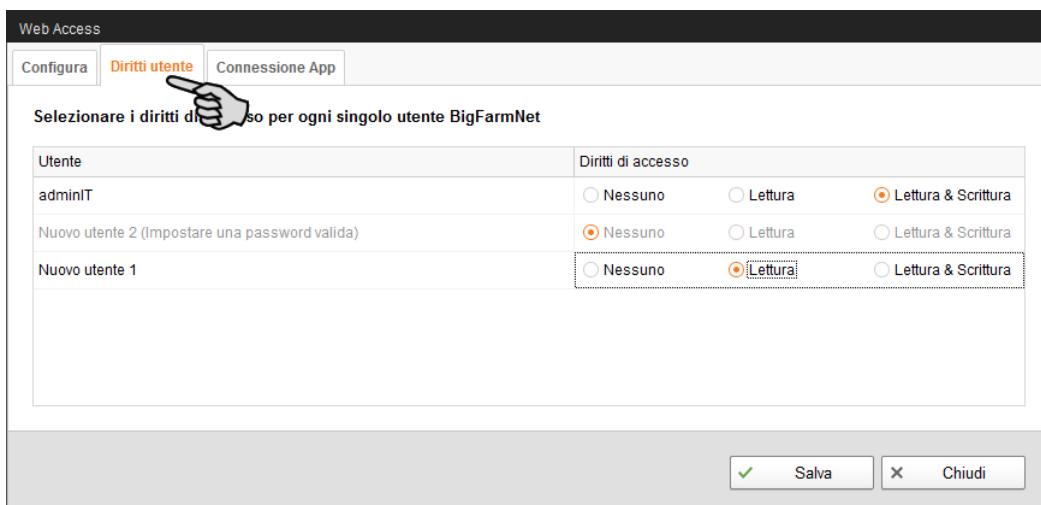
4. Se necessario, nella parte centrale configurare anche l' **accesso al di fuori della rete tramite la rete mobile**:



- a) cliccare nel checkbox "Attiva Web Access tramite banda larga mobile".
 - b) Definire un Farm ID.
È possibile utilizzare l'ID preimpostato dal sistema o immettere un ID individuale.
 - c) Selezionare un indirizzo del server per il FarmLink.
Si consiglia di utilizzare l'indirizzo del server preimpostato dal sistema. È possibile anche specificare un nuovo indirizzo.
5. Se la licenza Web Access non è stata ancora installata, nella parte inferiore cliccare sul pulsante "Apri visione d'insieme licenze". Altre informazioni vedi cap. 9.

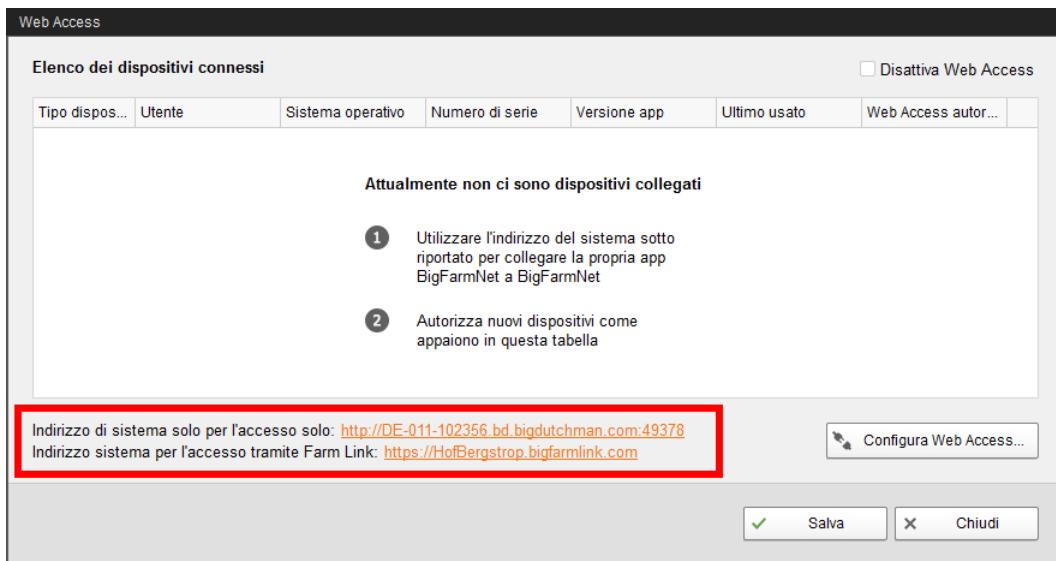


6. Alla fine cliccare su "Salva" per salvare tutte le impostazioni.
7. Nella finestra di dialogo cliccare sulla scheda "Autorizzazioni utenti".
Qui sono elencati tutti gli utenti che sono stati creati nella gestione utenti. Gli utenti senza password sono inattivi. Per un Web Access è richiesta una password, vedi cap. 4.2.



8. Assegnare ai singoli utenti uno dei diritti d'accesso seguenti:
 - **Nessuno:** l'utente non ha alcun diritto di accesso.

- **Lettura:** l'utente ha solo il diritto a leggere
 - **Lettura e scrittura:** l'utente ha diritto a leggere e a scrivere.
9. Alla fine cliccare su "Salva" per salvare tutte le impostazioni.
10. Cliccando su "Chiudi" si tornerà alla prima finestra di dialogo del Web Access..
- Qui vengono visualizzati gli indirizzi di sistema dei rispettivi accessi.



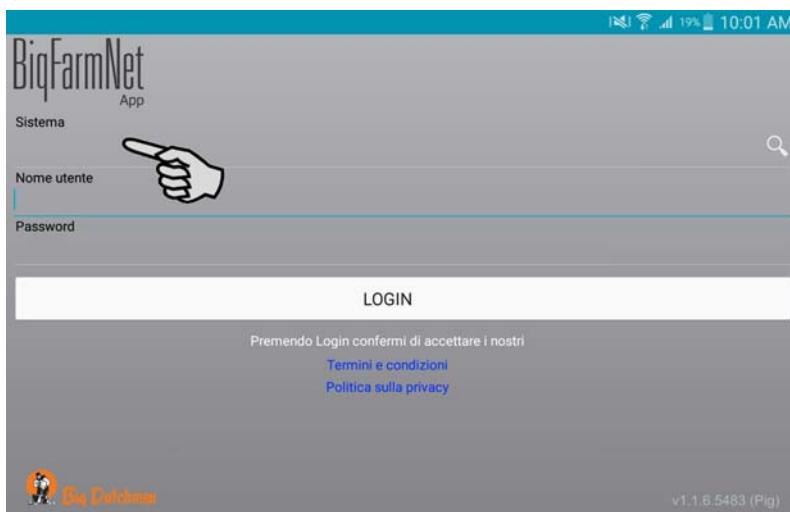
11. Tenere aperta la finestra di dialogo del Web Access con gli indirizzi di sistema. Gli indirizzi di sistema sono necessari per creare gli accessi nella BigFarmNet App Pig sul vostro dispositivo mobile.

10.2 Creazione WLAN e accesso mobile nel dispositivo Android

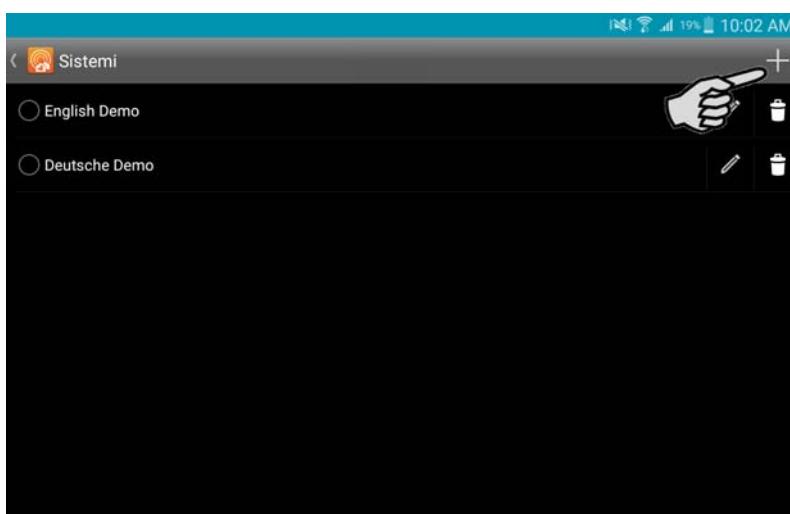
La creazione dell'accesso a distanza viene mostrata nelle istruzioni seguenti sull'esempio di un tablet Android. Le istruzioni valgono anche per il cellulare Android.

Nella BigFarmNet App Pig è possibile creare entrambi gli accessi (WLAN e WLAN con accesso mobile). Le istruzioni sono le stesse per entrambi gli accessi.

1. Scaricare la BigFarmNet App Pig (di seguito denominata soltanto app) dal Play Store.
2. Avviare l'app.
3. Premere "Sistema" per visualizzare l'elenco di tutti i sistemi disponibili.



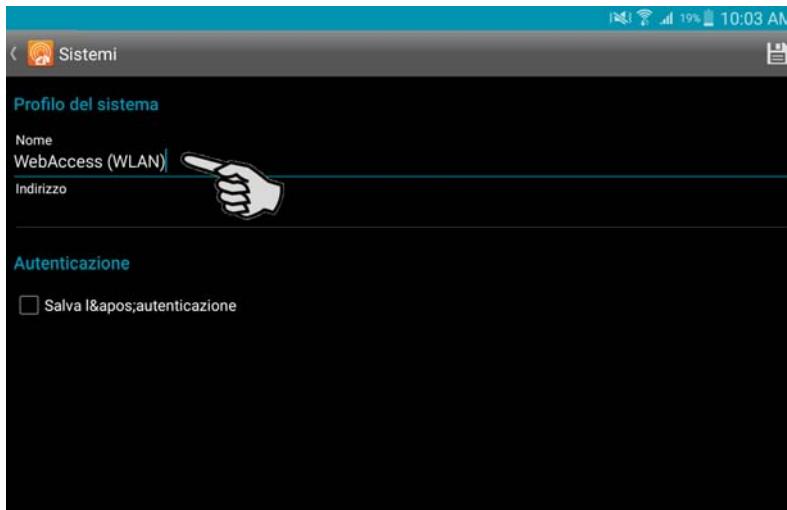
4. Premere sul simbolo più per creare un nuovo sistema.



5. Sotto "Nome" inserire il nome del sistema desiderato.

Il nome deve segnalare il rispettivo accesso che si può utilizzare con l'app:

- ad es. WebAccess (WLAN) per l'accesso WLAN
 - o
- ad es. FarmLink (WLAN + mobile) per l'accesso WLAN e mobile.

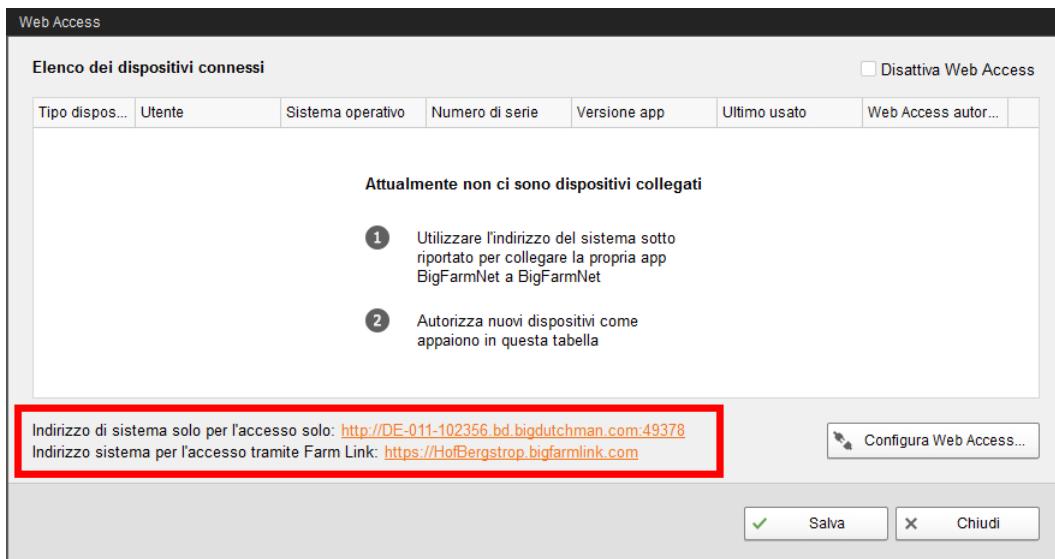


6. Sotto "Indirizzo" inserire il rispettivo indirizzo di sistema.



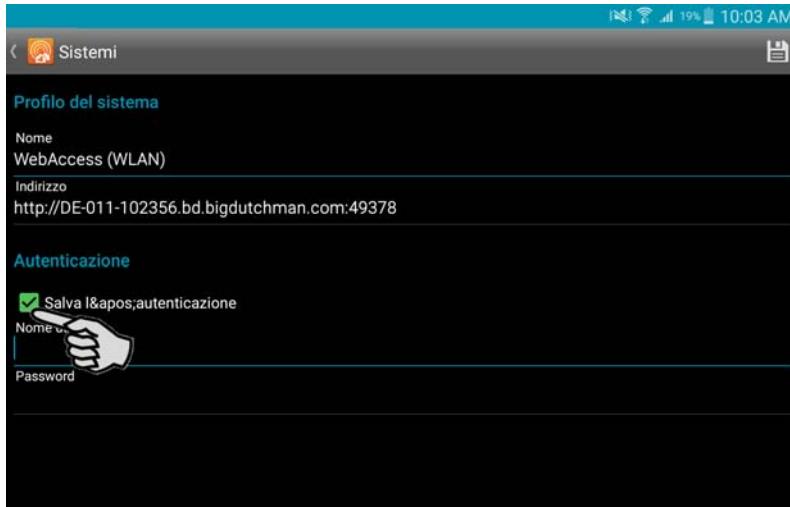
Il rispettivo indirizzo di sistema si trova sotto "Setup" > "Web Access".

- Accesso WLAN = **indirizzo di sistema per accesso solo alla rete locale**
- Accesso Wlan e mobile = **indirizzo di sistema per accesso tramite FarmLink**



7. Se necessario attivare l'impostazione "Salva autenticazione" spostando il checkbox verso destra.

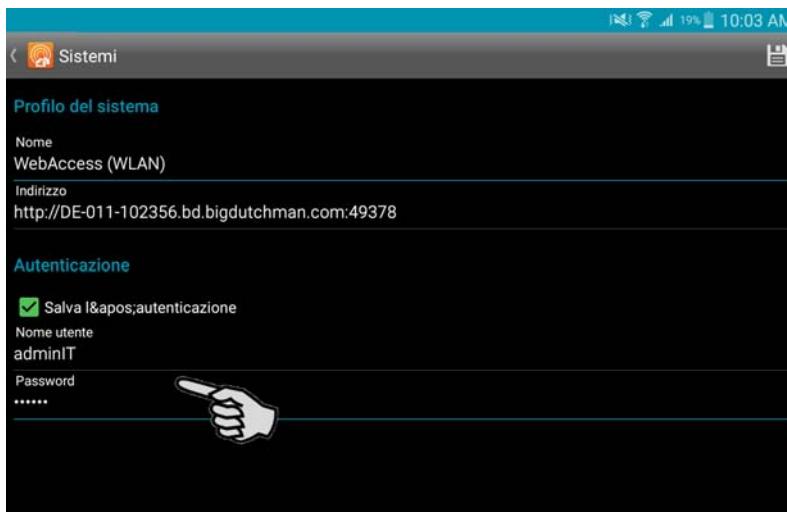
In questo modo il nome utente e la password per questo accesso vengono salvati. Non sarà necessario immettere nuovamente il nome utente e la password per i futuri accessi.



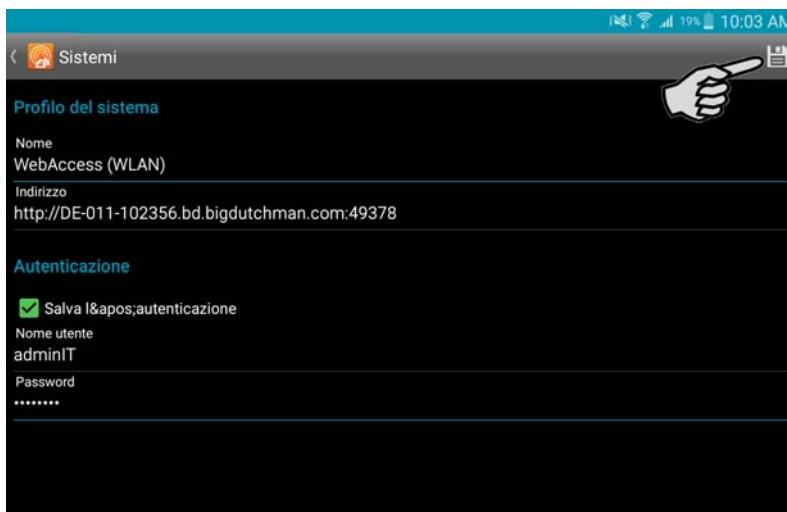
8. Immettere il proprio nome utente e la password.

AVVISO!

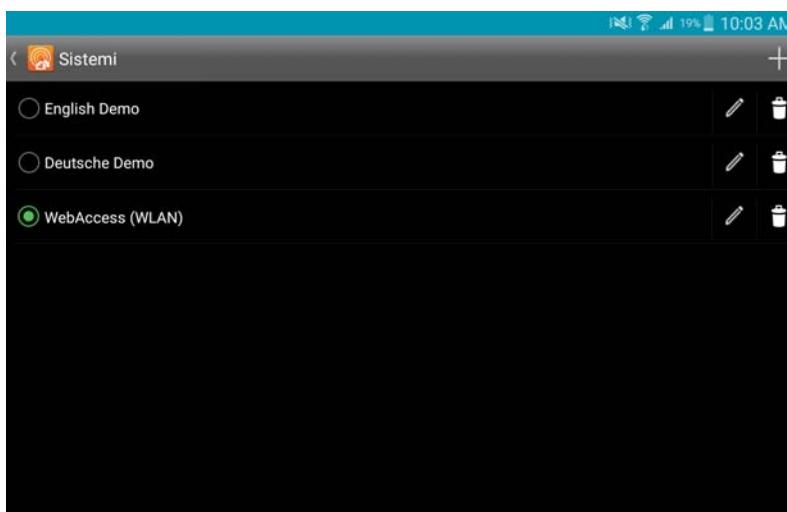
Il nome utente e la password sono identici a quelli utilizzati per la connessione al BigFarmNet Manager.



9. Premere sul simbolo del dischetto per salvare il sistema nell'app e tornare all'elenco dei sistemi.



Il sistema creato comparirà nell'elenco dei sistemi.



10.3 Creazione WLAN e accesso mobile nel dispositivo iOS

La creazione dell'accesso a distanza viene mostrata nelle istruzioni seguenti sull'esempio di un iPhone. Le istruzioni valgono anche per un iPad.

Nella BigFarmNet App Pig è possibile creare entrambi gli accessi (WLAN e WLAN con accesso mobile) uno dopo l'altro. Le istruzioni seguenti valgono per la creazione di entrambi gli accessi.

1. Scaricare la BigFarmNet App Pig (di seguito denominata soltanto app) dall'App Store.
2. Avviare l'app.
3. Premere "Sistema" per visualizzare l'elenco di tutti i sistemi disponibili.



4. Premere sul simbolo più per creare un nuovo sistema.



5. Sotto "Nome" inserire il nome del sistema desiderato.

Il nome deve segnalare il rispettivo accesso che si può utilizzare con l'app:

- ad es. WebAccess (WLAN) per l'accesso WLAN
- o
- ad es. FarmLink (WLAN + mobile) per l'accesso WLAN e mobile.

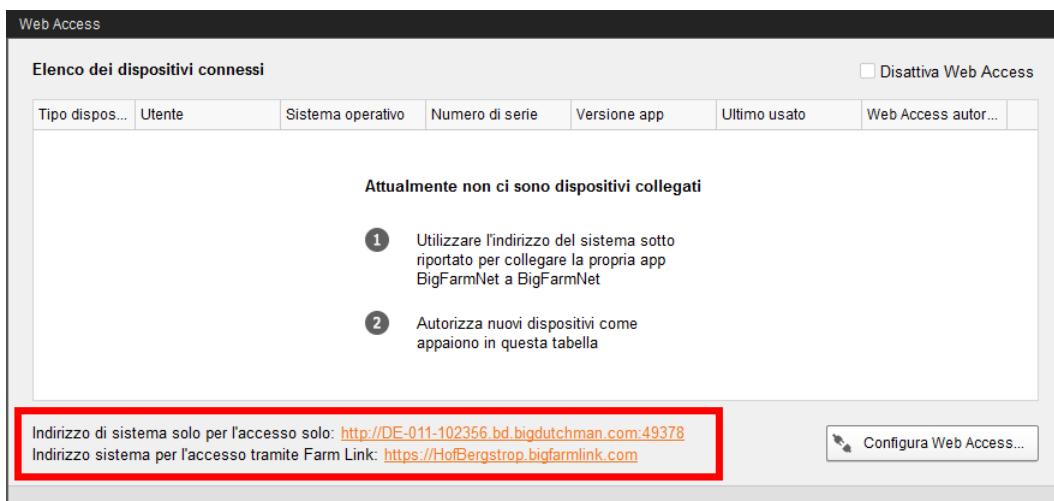


6. Sotto "Indirizzo" inserire il rispettivo indirizzo di sistema.



Il rispettivo indirizzo di sistema si trova sotto "Setup" > "Web Access".

- Accesso WLAN = **indirizzo di sistema per accesso solo alla rete locale**
- Accesso Wlan e mobile = **indirizzo di sistema per accesso tramite FarmLink**



7. Se necessario attivare l'impostazione "Salva autenticazione" spostando il regolatore verso destra.

In questo modo il nome utente e la password per questo accesso vengono salvati. Non sarà necessario immettere nuovamente il nome utente e la password per i futuri accessi.



8. Immettere il proprio nome utente e la password.

AVVISO!

Il nome utente e la password sono identici a quelli utilizzati per la connessione al BigFarmNet Manager.



9. Premere su "Fatto" per memorizzare il sistema nell'app e per tornare all'elenco dei sistemi.



Il sistema creato comparirà nell'elenco dei sistemi.



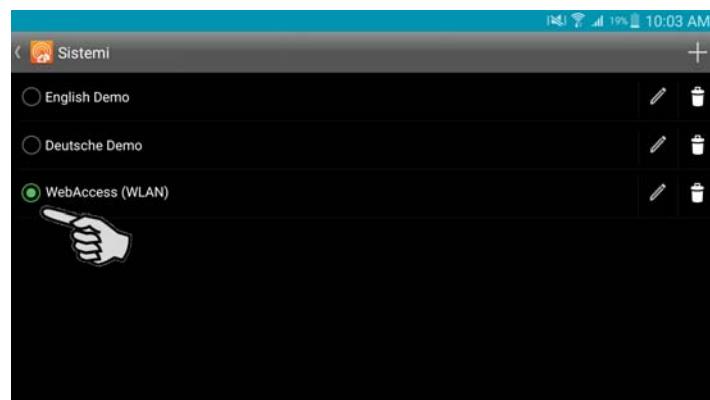
10.4 Primo login dell'app e autorizzazione del dispositivo mobile

Le presenti istruzioni valgono sia per i dispositivi iOS sia per quelli Android, qui rappresentati sull'esempio di un iPhone e di un tablet Android.

1. Avviare l'app sul dispositivo mobile.
2. Premere "Sistema".
3. Selezionare il sistema con cui si desidera accedere:
 - WebAccess (WLAN) = solo rete interna
 - FarmLink (WLAN + mobile) = rete interna e rete mobile



iPhone



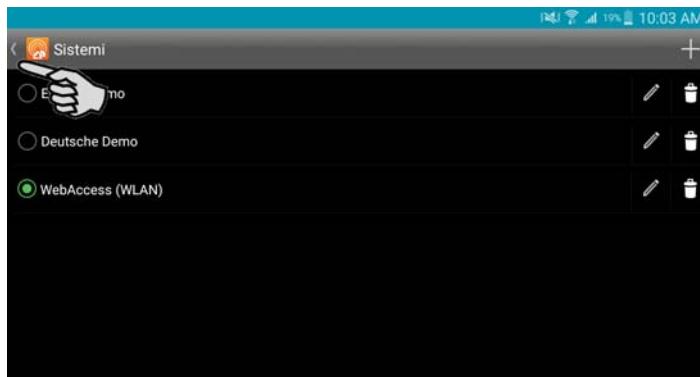
Tablet Android

4. Dispositivo iOS: premere "Login" per tornare al login.

Dispositivo Android: premere la freccia "Indietro" per tornare al login.



iPhone



Tablet Android

5. Premere "Login".

Se al momento della creazione del sistema sono stati salvati nome utente e password, tali dati saranno rilevati automaticamente. Altrimenti sarà necessario immettere i dati d'accesso.

AVVISO!

Il nome utente e la password sono identici a quelli utilizzati per la connessione al BigFarmNet Manager.



iPhone

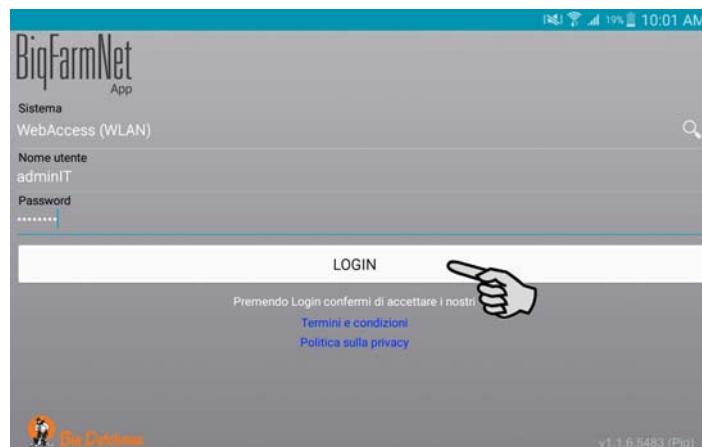
6. Confermare il messaggio per accettare le condizioni e l'informativa sulla privacy con "Sì".

AVVISO!

Al primo tentativo di login compare un messaggio relativo all'autorizzazione mancante del dispositivo Contemporaneamente, nel BigFarmNet Manager sarà generato un avviso.

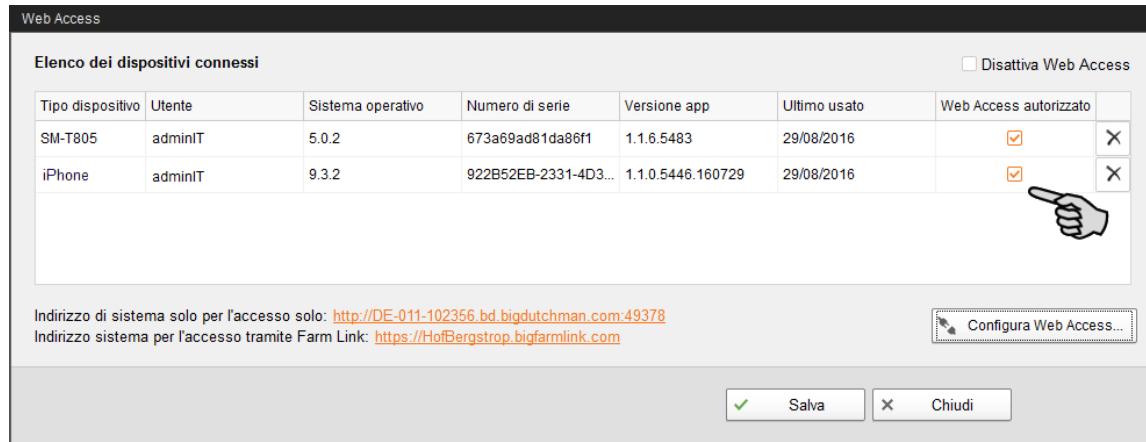
7. Al primo tentativo di login, il dispositivo è stato collegato con il BigFarm Net Manager tramite l'indirizzo di sistema.

Autorizzare il dispositivo mobile connesso per l'accesso a distanza nella prima finestra di dialogo del Web Access ("Setup" > "Web Access") come segue:



Tablet Android

- a) cliccare nel checkbox della colonna "Web Access autorizzato" per autorizzare l'accesso a distanza tramite il dispositivo mobile desiderato.



In questo elenco sarà poi possibile gestire i dispositivi mobili collegati:

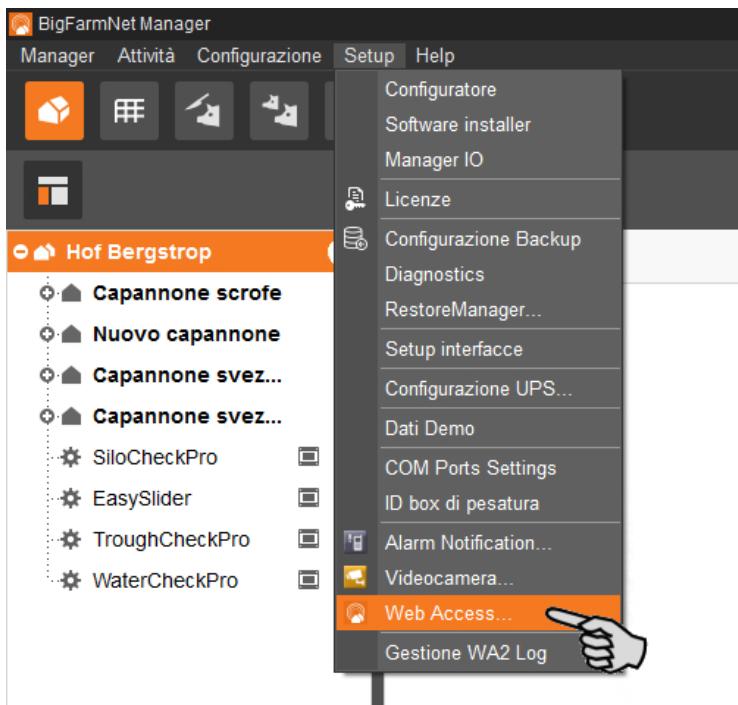
- attivare o disattivare l'autorizzazione tramite il checkbox.
 - Se necessario, eliminare dispositivi mobili con .
- b) Cliccare su "Salva" per confermare le impostazioni.
8. Dopo avere effettuato e salvato tutte le impostazioni nella finestra di dialogo del Web Access, cliccare su "Chiudi".
9. Effettuare nuovamente il login dell'app.

Dopo avere creato con successo l'accesso a distanza tramite Web Access sarete connessi con il computer BigFarmNet tramite il vostro dispositivo mobile.

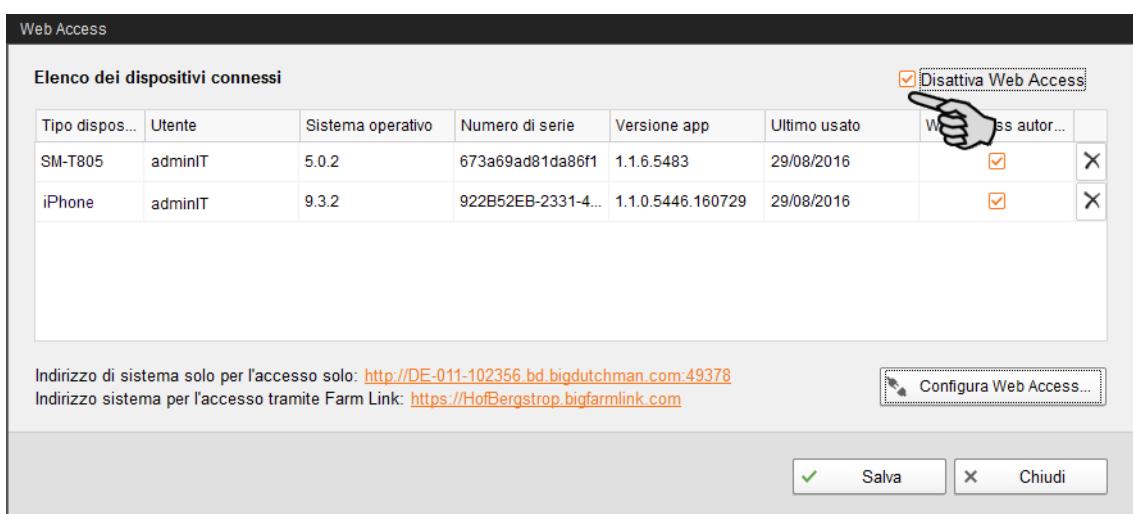
10.5 Disattivare il Web Access

La finestra di dialogo del Web Access offre anche l'impostazione di sicurezza "Disattiva Web Access". Attivando questa funzione, tutte le connessioni dati tra i dispositivi mobili e il BigFarmNet Manager saranno immediatamente interrotte.

1. Nel menù "Setup" cliccare su "Web Access".



2. Nella parte superiore della finestra di dialogo cliccare nel box "Disattiva Web Access".



3. Cliccare su "Salva" per confermare l'impostazione.

Tutte le connessioni dati tra i dispositivi mobili e il BigFarmNet Manager a questo punto si interromperanno.

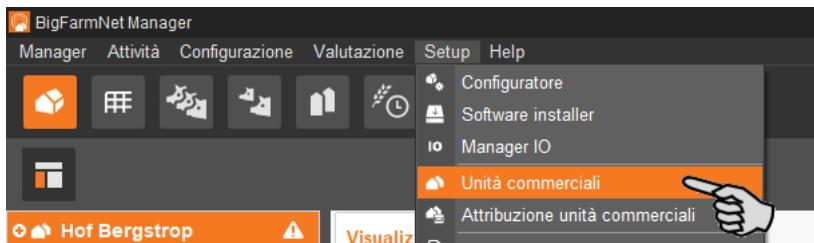
11 Suddivisione dell'azienda

Il BigFarmNet Manager permette di suddividere l'azienda in vere e proprie unità aziendali e di creare dei buoni di consegna da trasmettere da un'unità all'altra. L'esportazione dati Excel permette di creare delle fatture. È possibile concedere ai singoli utenti diverse autorizzazioni di accesso alle diverse unità dell'azienda.

Questa funzione è applicabile solo in Germania e necessita una licenza.

N° di codice	Nome
91-02-6615	Licenza BigFarmNet Manager - Suddivisione dell'azienda

1. Creare le diverse unità aziendali sotto il menu "Setup" > "Unità commerciali".



2. Assegnare le posizioni della vostra azienda agricola alle unità aziendali sotto il menu "Setup" > "Attribuzione unità commerciali" > "Locations" (Locazioni).

Name	Unità commerciali 1	Unità commerciali 2	Unità commerciali 3
Hof Bergstrop	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Capannone scrofe	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area Servizi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area part	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area gestazion 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area gestazion 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nuovo capannone	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Capannone svezzamento suinetti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Capannone svezzamento	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Premi sul tasto Control per modificare la selezione della locazione e definire i diritti di accesso.

3. Assegnare anche le applicazioni alle unità aziendali.

Business unit assignments

Locations **Applications** 

Selezione tutte le unità commerciali per questo elemento.

Expand all

Name	Unità commerciali 1	Unità commerciali 2	Unità commerciali 3
FarmFeedingPro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CulinaMixPro (Hof Bergstrop - Capannone scrofe)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HydroMixPro (Hof Bergstrop - Capannone svezzam...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TroughCheckPro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WaterCheckPro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DryExactPro (Hof Bergstrop - Capannone svezzame...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EcomaticPro (Hof Bergstrop - Capannone scrofe)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SiloCheckPro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EasySlider (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quadro comandi (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quadro comandi (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BDP_BoxPesatura (Hof Bergstrop - Capannone sve...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quadro comandi (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Premi sul tasto Control per modificare la selezione della locazione e definire i diritti di accesso.

 **Save**  **Cancel**

4. Concedere ai singoli utenti delle autorizzazioni di accesso corrispondenti:

- Cliccare nel menu "Manager" > "Gestione utenti".
- Selezionare l'utente e cliccare su "Utente - Modifica".
- Cliccare sulla scheda "Autorizzazioni" > "Unità commerciali".

Utente - Modifica

Generale **Autorizzazioni** 

Impianto **Unità commerciali** 

Selezione le unità commerciali su quali qu... 

	Leggere	Scrivere
Unità commerciali 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Unità commerciali 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Unità commerciali 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

 **OK**  **Cancella**

A

Accesso Web 37
App 37
Autorizzazioni degli utenti 7

D

Descrizione del sistema 1
Disconnessione, automatica 9

F

Farm Designer 20
Foto 20 28
Fotocamere Farm Designer 22

G

Gestione utenti 6
Grafico 3D 20 24
Gruppo di utenti 7

I

Impostare la lingua 4 6
Installazione del software 2
Interfaccia utente 10

P

Password 8
Primo avvio del programma 3

R

Requisiti del sistema 1

S

Simboli 11
Struttura dell'azienda agricola 13 18
Suddivisione dell'azienda 54

V

Valori chiave 15
Versione software 1