



## **Installation/Konfiguration**

Code-Nr. 99-97-4230 D

Ausgabe: 06/19

v. 3.3



<b>1</b>	<b>Systembeschreibung</b>	<b>1</b>
1.1	Systemvoraussetzungen	1
1.2	Software Version	1
<b>2</b>	<b>Software installieren</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Erster Programmstart</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Benutzerverwaltung</b>	<b>6</b>
4.1	Benutzer anlegen	6
4.2	Passwort ändern	8
<b>5</b>	<b>Automatischer Logout</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>Benutzeroberfläche</b>	<b>10</b>
6.1	Aufbau	10
6.2	Symbolleiste	11
6.2.1	Menüpunkte in Symbolleiste platzieren	12
6.3	Hofstruktur	13
6.4	Schlüsselwerte	15
<b>7</b>	<b>Hofstruktur anlegen</b>	<b>18</b>
<b>8</b>	<b>Hof im Farm Designer darstellen</b>	<b>20</b>
8.1	Werkzengleiste	21
8.2	Raster einrichten	22
8.3	Ansicht einstellen und speichern	22
8.4	3D-Grafik erstellen	24
8.4.1	Objekt zur Darstellung hinzufügen	24
8.4.2	Objektgröße und -position mit Hilfe der Maus ändern	24
8.4.3	Objektposition über Koordinaten ändern	25
8.4.4	Objekt frei drehen	26
8.4.5	Objekt um 90° drehen	26
8.4.6	Objekt in seine ursprüngliche Richtung drehen	27
8.4.7	Referenz-Objekt bestimmen	27
8.4.8	Objekt-Eigenschaften ändern	28
8.4.9	Objekt entfernen	28
8.5	Foto hochladen	28
<b>9</b>	<b>Lizenz vom USB-Stick installieren</b>	<b>31</b>

<b>10 Web Access und BigFarmNet App Pig</b> .....	<b>37</b>
10.1 Web Access im BigFarmNet Manager konfigurieren .....	38
10.2 WLAN und mobilen Zugang im Android-Gerät einrichten .....	42
10.3 WLAN und mobilen Zugang im iOS-Gerät einrichten .....	46
10.4 Erster App-Login und Autorisierung des Mobilgerätes .....	50
10.5 Web Access deaktivieren .....	53
<b>11 Betriebsteilung</b> .....	<b>54</b>
<b>Index</b> .....	<b>56</b>

## **Urheberrecht**

Die Software ist Eigentum von Big Dutchman International GmbH und ist urheberrechtlich geschützt. Sie darf nicht auf ein anderes Medium kopiert oder vervielfältigt werden, soweit das nicht ausdrücklich in der Lizenzvereinbarung bzw. im Kaufvertrag erlaubt wird.

Die Bedienungsanleitung oder Teile davon dürfen nicht ohne Genehmigung kopiert (bzw. mit anderen Mitteln reproduziert) oder vervielfältigt werden. Es ist auch nicht gestattet, die hier beschriebenen Produkte und die dazugehörigen Informationen missbräuchlich zu verwenden oder an Dritte zur Kenntnis zu geben.

Big Dutchman behält sich das Recht vor, Änderungen an den Produkten sowie an dieser Bedienungsanleitung ohne vorherige Mitteilung durchzuführen. Wir können nicht garantieren, dass Sie Mitteilung über Änderungen Ihrer Produkte oder Anleitungen erhalten werden.

© Copyright 2016 Big Dutchman

## **Haftung**

Der Hersteller oder Lieferant der hier beschriebenen Hardware und Software haftet auf keinen Fall für irgendwelche Schäden (wie dem Verlust oder der Erkrankung von Tieren oder dem Verlust anderer Gewinnmöglichkeiten), die durch einen Betriebsausfall oder fehlerhafte Anwendung bzw. Bedienung entstehen können.

An der Weiterentwicklung des Computers und der Programme wird ständig, auch unter Berücksichtigung von Anwenderwünschen, gearbeitet. Sollten Sie ebenfalls Änderungs- oder Verbesserungsvorschläge haben, würden wir uns freuen, wenn Sie uns diese mitteilen.

**Big Dutchman International GmbH**

**BU Pig**

**Postfach 1163**

**49360 Vechta**

**Deutschland**

**Tel: +49(0)4447-801-0 Fax: +49(0)4447-801-237 E-Mail: [big@bigdutchman.de](mailto:big@bigdutchman.de)**



# 1 Systembeschreibung

Der BigFarmNet Manager ist das zentrale Programm für alle BigFarmNet Applikationen. Das Programm ist eine moderne Windows-Anwendung, die eine ganzheitliche Verwaltung eines Hofes ermöglicht. Das System läuft standardmäßig auf den verschiedensten Steuerungscomputern von Big Dutchman, aber auch auf einem Standard-Windows-PC.

## 1.1 Systemvoraussetzungen

### Unterstützte Betriebssysteme

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

### Weitere Systemanforderungen

- Microsoft.NET Framework 4.0: Version 4.6.1
- Prozessor: Intel Core i3 oder gleichwertig
- RAM: 8 GB
- Festplatte: 32 GB freier Speicherplatz
- Bildschirm:
  - 1280 x 1024 (minimum)
  - 1920 x 1080, High Color, 32 Bit (empfohlen)
- USB-Schnittstelle

## 1.2 Software Version

Software Version 3.3

## 2 Software installieren

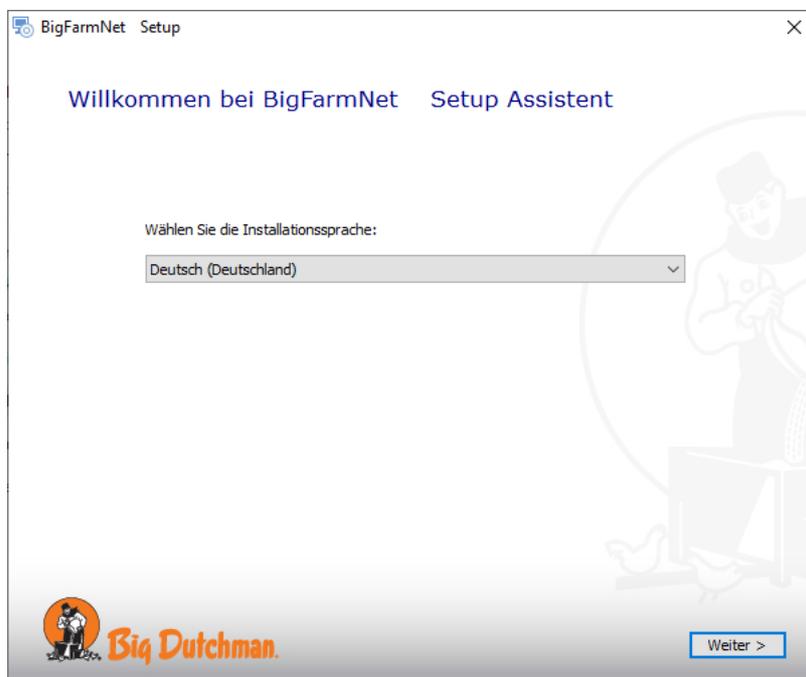
Um den BigFarmNet Manager zu installieren, führen Sie das BigFarmNet Setup aus.

### **i** ACHTUNG!

Bei der Installation der Software können Sicherheitswarnungen seitens Ihres PCs auftreten. Bestätigen Sie diese Sicherheitswarnungen, um die Installation fortzusetzen.

1. Stecken Sie den mitgelieferten USB-Stick in den USB-Port des Rechners, auf dem der BigFarmNet Manager installiert werden soll.
2. Starten Sie durch Doppelklick die Datei: *BigFarmNet-BDPig-Setup*.

Der Setup-Assistent öffnet sich und führt Sie Schritt für Schritt durch den Installationsvorgang.



3. Folgen Sie den Anweisungen des Setup-Assistenten bis zum Ende der Installation.

### 3 Erster Programmstart

Nach abgeschlossener Installation erscheint auf dem Desktop das BigFarmNet Manager-Symbol.

1. Starten Sie das Programm durch Doppelklick auf das Symbol.

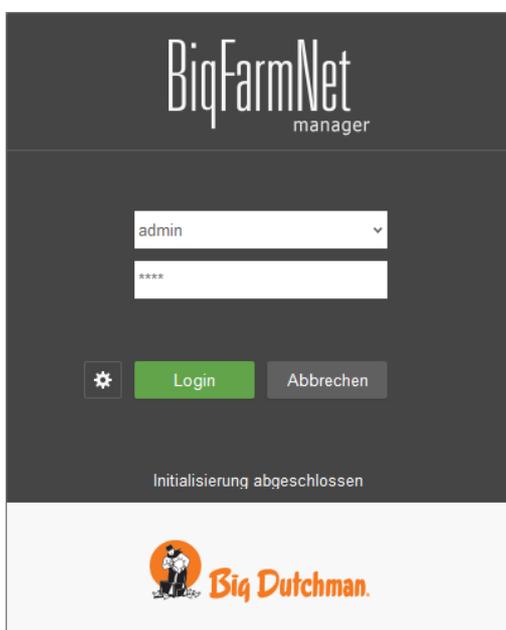


BigFarmNet Manager

2. Geben Sie die folgenden Benutzerdaten ein und klicken Sie auf "Login".

Benutzername: admin

Passwort: 1234

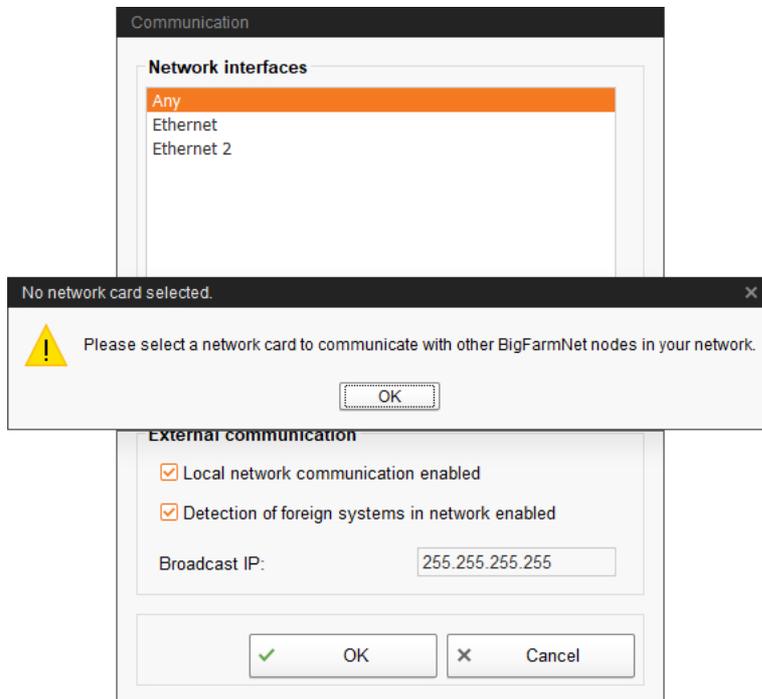


Der BigFarmNet Manager wird geöffnet. Die Sprache ist beim ersten Programmstart Englisch.

### 3. Wählen Sie die passende Netzwerkkarte.

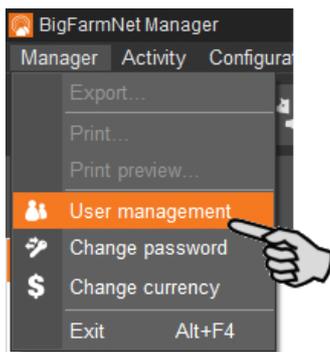
Diese Aufforderung erscheint einmal, direkt nach dem ersten Programmstart.

Mit der Netzwerkkarte stellen Sie unter anderem die Verbindung mit dem/n entsprechenden Steuerungscomputer/n für den Datenaustausch sicher.

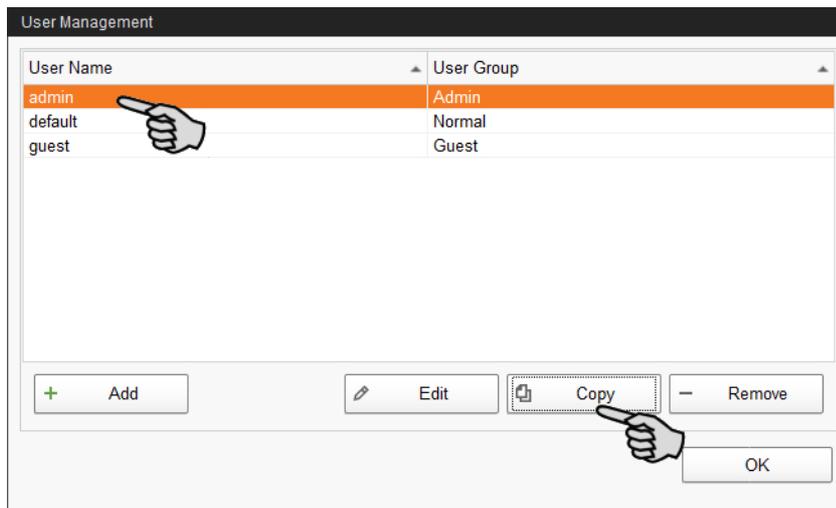


### 4. Um die Programmoberfläche in der gewünschten Sprache einzustellen, müssen Sie einen Benutzer mit der gewünschten Sprache anlegen:

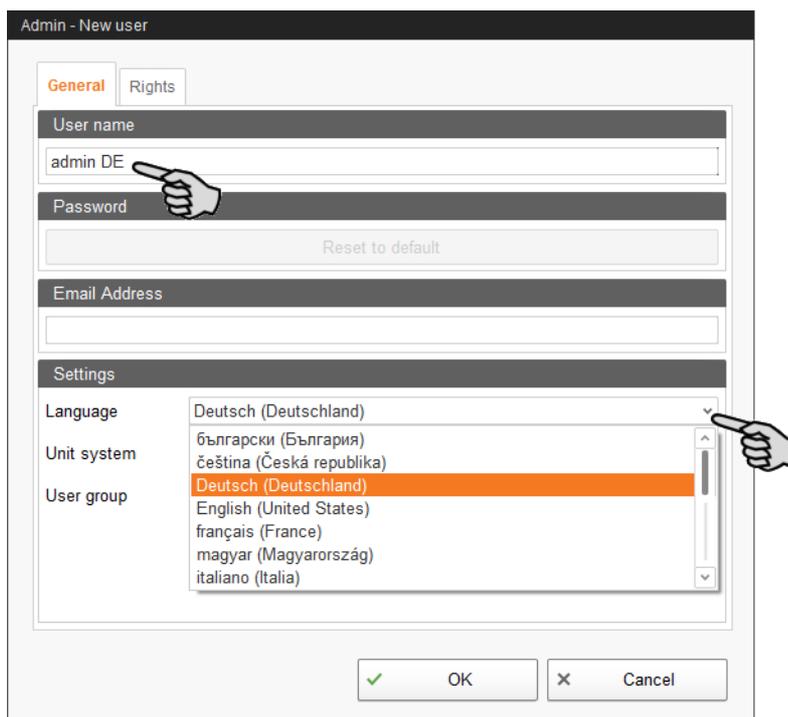
a) Klicken Sie im Menü "Manager" auf "User management".



- b) Legen Sie einen Benutzer mit Administrator-Rechten an, indem Sie den Benutzer "admin" kopieren (Copy).



- c) Vergeben Sie einen Benutzernamen (User name) und wählen Sie die gewünschte Sprache (Language).



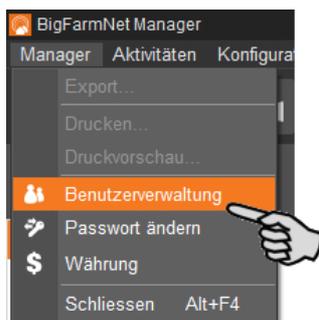
- d) Bestätigen Sie die Eingaben mit "OK".
- e) Schließen und starten Sie den BigFarmNet Manager erneut.
- f) Melden Sie sich mit dem neuen Benutzer (ohne Passworteingabe) an. Der BigFarmNet Manager wird in der gewünschten Sprache geöffnet.

## 4 Benutzerverwaltung

In der Benutzerverwaltung legen Sie Benutzer an und vergeben ihnen diverse Rechte. Bei der Anmeldung werden die entsprechenden Benutzereinstellungen geladen.

### 4.1 Benutzer anlegen

1. Klicken Sie im Menü "Manager" auf "Benutzerverwaltung".

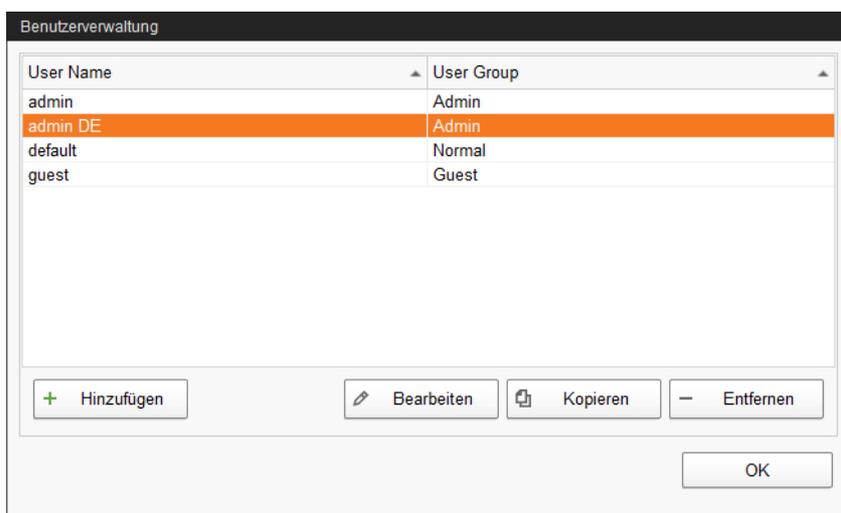


2. Klicken Sie auf "Hinzufügen".

ODER

Kopieren Sie einen vorhandenen Benutzer, wenn Sie einen Benutzer mit gleichen Einstellungen anlegen möchten.

- a) Markieren Sie den Benutzer, den Sie kopieren möchten.
- b) Klicken Sie auf "Kopieren".



3. Definieren Sie unter "Allgemein" folgende Einstellungen:

- **Sprache** der Programmoberfläche
- **Einheitensystem**

– **Benutzergruppe:**

Admin: volle Rechte für Einstellungen, Benutzerverwaltung etc.

Normal: begrenzte Rechte für Einstellungen; Passwortänderung möglich

Gast: nur Leserechte

Benutzer

Allgemein Rechte

Benutzername

Neuer Benutzer

Passwort

Auf Standard zurücksetzen

Email-Adresse

Einstellungen

Sprache	Deutsch (Deutschland)
Einheitensystem	Metrisch
Benutzergruppe	Gast

OK Abbrechen

4. Bestimmen Sie unter "Rechte", auf welche Einstellungen und Ansichten der Benutzer Zugriff erhalten soll.

Aktives Kontrollkästchen  zeigt erlaubten Zugriff.

Benutzer

Allgemein Rechte

Plugin

- Batch Manager
- Klima
- Historik
- Program Manager
- Fernbedienung
- Übersicht
- Mastverwaltung Einstellen
- Umstellen
- Ausstellen
- Mastverwaltung
- Komponenten
- Futterkurven
- Nährstoffe
- Rohrtypen
- Zeitvorlagen Fütterung
- Futterphase
- Trogkonfiguration
- Rezepte
- Siloverwaltung
- EatingSpeedConfigPlugin
- Trogtyp Konfiguration

OK Abbrechen

5. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf "OK".

## 4.2 Passwort ändern

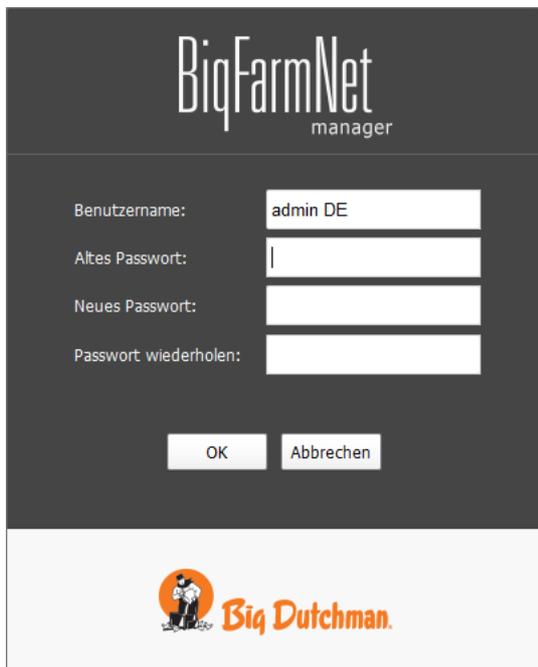
Sie können nur für Benutzer der Benutzergruppe "Normal" und "Admin" ein Passwort vergeben oder bereits vorhandene Passwörter ändern.



Wenn Sie ein Passwort zum ersten Mal anlegen, bleibt das Eingabefeld "Altes Passwort" frei.

### ACHTUNG!

Das Passwort muss sich aus mindestens 6 Zahlen zusammensetzen. Zahlenkombinationen wie 123456 oder 333333 sowie Buchstaben sind **nicht** möglich!

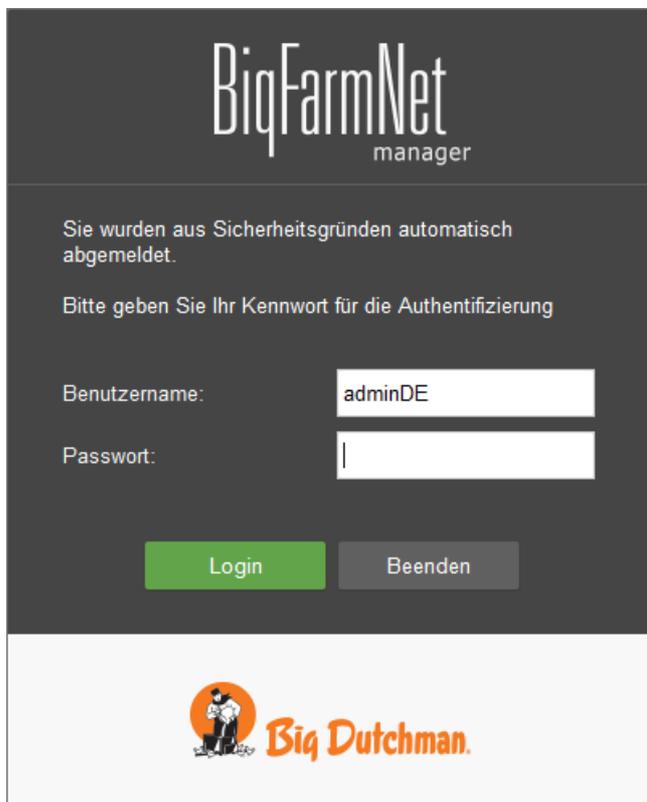
A screenshot of the BigFarmNet manager password change dialog. The dialog has a dark grey header with the 'BigFarmNet manager' logo. Below the header, there are four input fields: 'Benutzername:' with 'admin DE' entered, 'Altes Passwort:', 'Neues Passwort:', and 'Passwort wiederholen:'. At the bottom, there are two buttons: 'OK' and 'Abbrechen'. The Big Dutchman logo is visible at the bottom of the dialog.

Benutzer der Benutzergruppe "Gast" können kein Passwort anlegen oder ändern. Bei einem Versuch öffnet sich folgende Meldung:



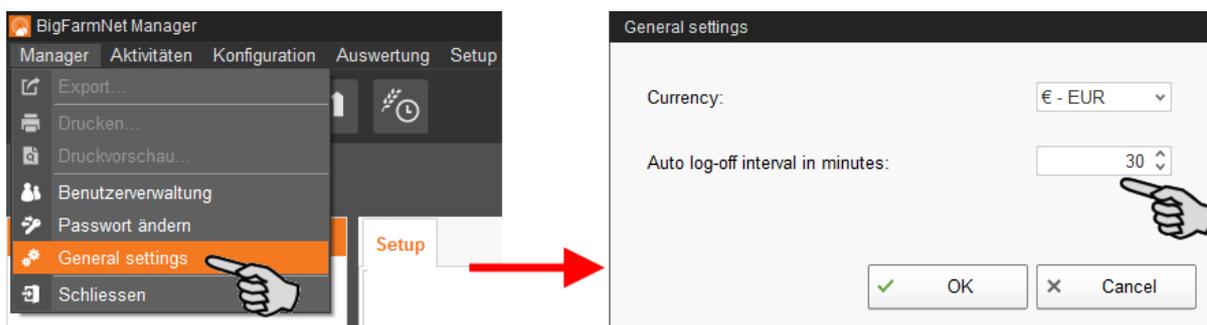
## 5 Automatischer Logout

Der automatische Logout ist eine Sicherheitsfunktion, die nach Bedarf eingestellt werden kann.



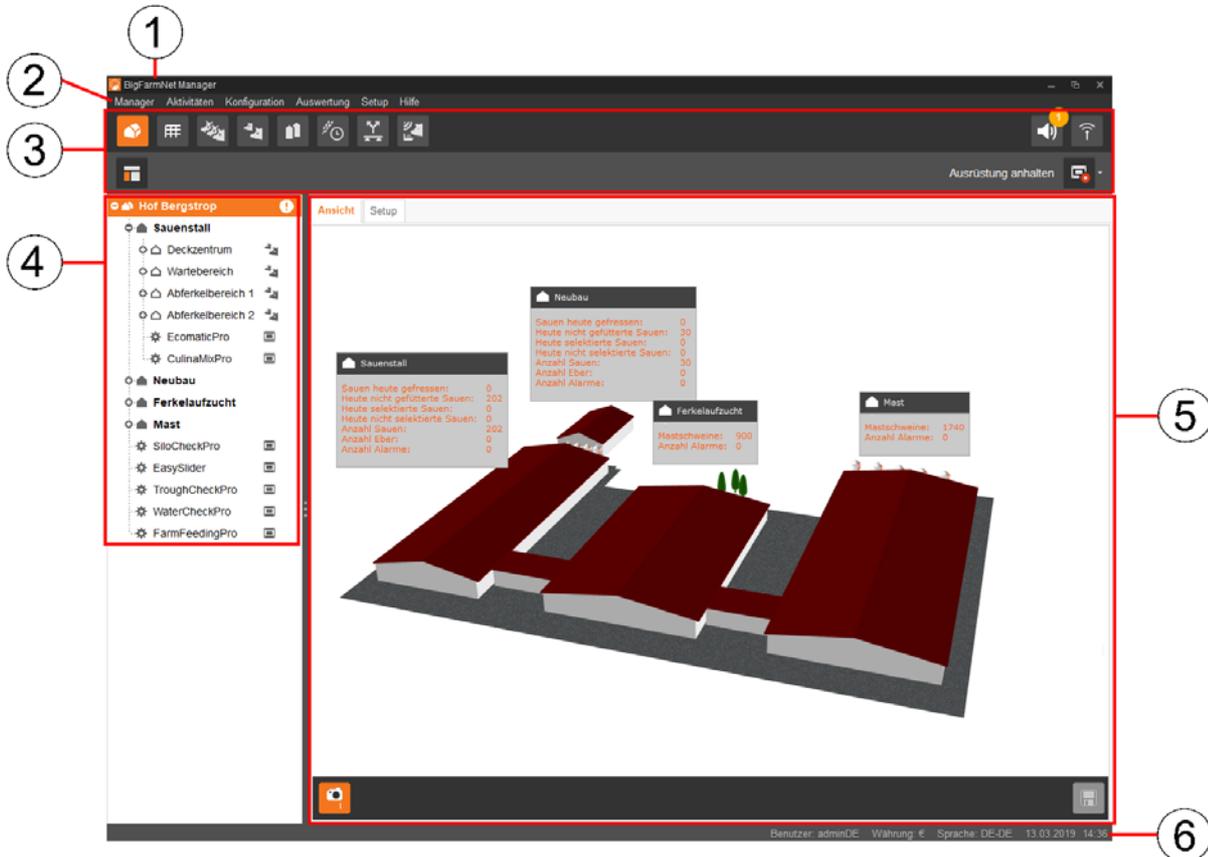
Der Benutzer wird automatisch abgemeldet, wenn er eine bestimmte Zeit nicht aktiv ist. Diese Zeit wird im Menü "Manager" > "General Settings" eingestellt.

Steht die Zeit auf 0, dann ist der automatische Logout ausgestellt. Der automatische Logout ist in der Voreinstellung ausgestellt.



## 6 Benutzeroberfläche

### 6.1 Aufbau



①	Titelleiste
②	Menüleiste mit weiteren Untermenüs und Funktionen
③	Symbolleisten
④	Hofstruktur dargestellt als Baumstruktur
⑤	Anwendungsfenster
⑥	Statusleiste

## 6.2 Symbolleiste

Die Symbolleisten zeigen neben Standardfunktionen auch Funktionen, die zu einer Applikation (Lizenz) gehören und erst nach deren Installation erscheinen.

Symbol	Bezeichnung	Erklärung
	Farmübersicht	Ansicht des gesamten Hofes
	Übersicht	Übersicht der Klimadaten für einzelne Stallbereiche mit ausgewählten Schlüsselwerten und Produktionsdaten
	Schweineverwaltung	Verwaltung von Tieren
	Sauenverwaltung	Verwaltung von Sauen
	Siloverwaltung	Verwaltung von Silos
	Aufgabenverwaltung	Zeitpläne für Steuerungsaufgaben, z.B. Fütterung
	TriSort Übersicht	Übersicht der gesamten Anzahl an installierten TriSort-Anlagen
	CallMatic Übersicht	Übersicht der gesamten Anzahl an installierten CallMatic-Anlagen
	Historik	Historische Klimadaten als Kurvenverlauf
	Klima	Graphische Übersicht aktueller Klimadaten sowie Einstellung von Parametern der Klimasteuerung
	Batch Manager	Ansicht und Verwaltung der Vorgänge wie Ein- und Ausstellen oder Stallreinigung, die im Zusammenhang mit der Klimasteuerung stehen
	Fernbedienung	Einstellung der Klimaprogramme, die Lüftung, Heizung, Temperatur, Feuchte und Druckregelung über einen bestimmten Zeitraum regulieren
	Alarmprotokoll	Störungen (Warnungen und Alarmer)
	Netzwerkverwaltung	Verwaltung vom eigenen System sowie von Fremdsystemen

Symbol	Bezeichnung	Erklärung
	-	Teilfenster Hofstruktur ein- / ausklappen
	-	Ausrüstung anhalten
	-	Fenster "Ausrüstung" abdocken Diese Funktion erscheint, sobald die Anlage in der Hofstruktur angewählt ist.

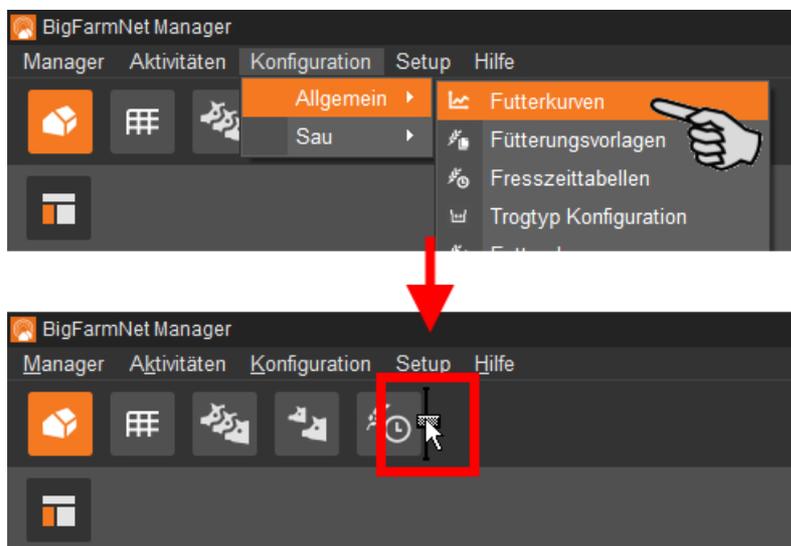
### 6.2.1 Menüpunkte in Symbolleiste platzieren

Die Menüpunkte können aus der Menüstruktur kopiert und als Schnellzugriff in der Symbolleiste platziert werden.

Die folgende Anleitung zeigt beispielhaft, wie der Menüpunkt "Futterkurven" in der Symbolleiste platziert wird.

1. Öffnen Sie die Menüstruktur bis zum gewünschten Menüpunkt.
2. Drücken Sie die Tastenkombination Strg + Alt und halten Sie diese gedrückt.
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Menüpunkt und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Die Menüstruktur schließt sich und am Mauszeiger erscheint ein kleines Symbol.

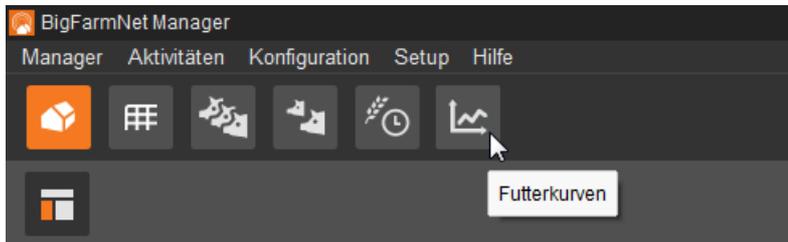


4. Lassen Sie die Tastenkombination los, während Sie die linke Maustaste weiter gedrückt halten.
5. Führen Sie den Mauszeiger mit dem Symbol an die gewünschte Stelle in der Symbolleiste.

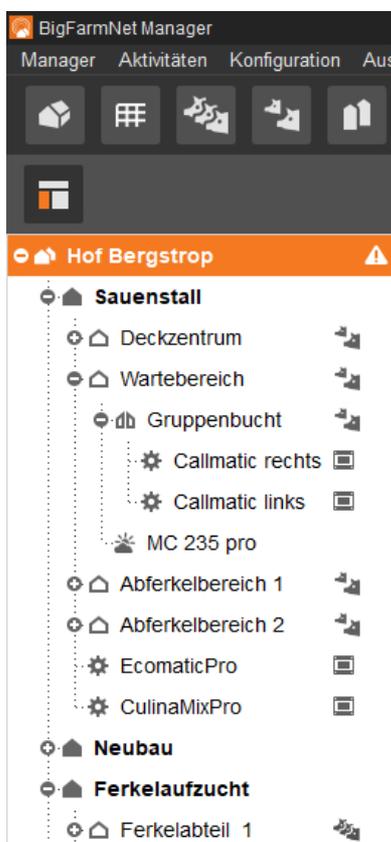
Ist eine Platzierung möglich, erscheint eine schwarze Markierung.

6. Lassen Sie die linke Maustaste los.

Das Symbol des gewünschten Menüpunktes erscheint in der Symbolleiste.



### 6.3 Hofstruktur



Die Hofstruktur zeigt in einer Baumstruktur den Aufbau Ihres Hofes, den Sie im Konfigurator erstellt haben, siehe Kapitel 7.

Über die Hofstruktur können Sie schnell zu Ihren Anlagen navigieren oder ausgewählte Informationen einzelner Standorte einsehen, siehe Kapitel 6.4.

Die Hofstruktur zeigt zudem, an welchem Standort eine Störung vorliegt. An diesem Standort erscheint je nach Störung das Symbol für Alarm  oder Warnung . Wenn Sie auf das Symbol klicken, gelangen Sie direkt zum Alarmprotokoll.

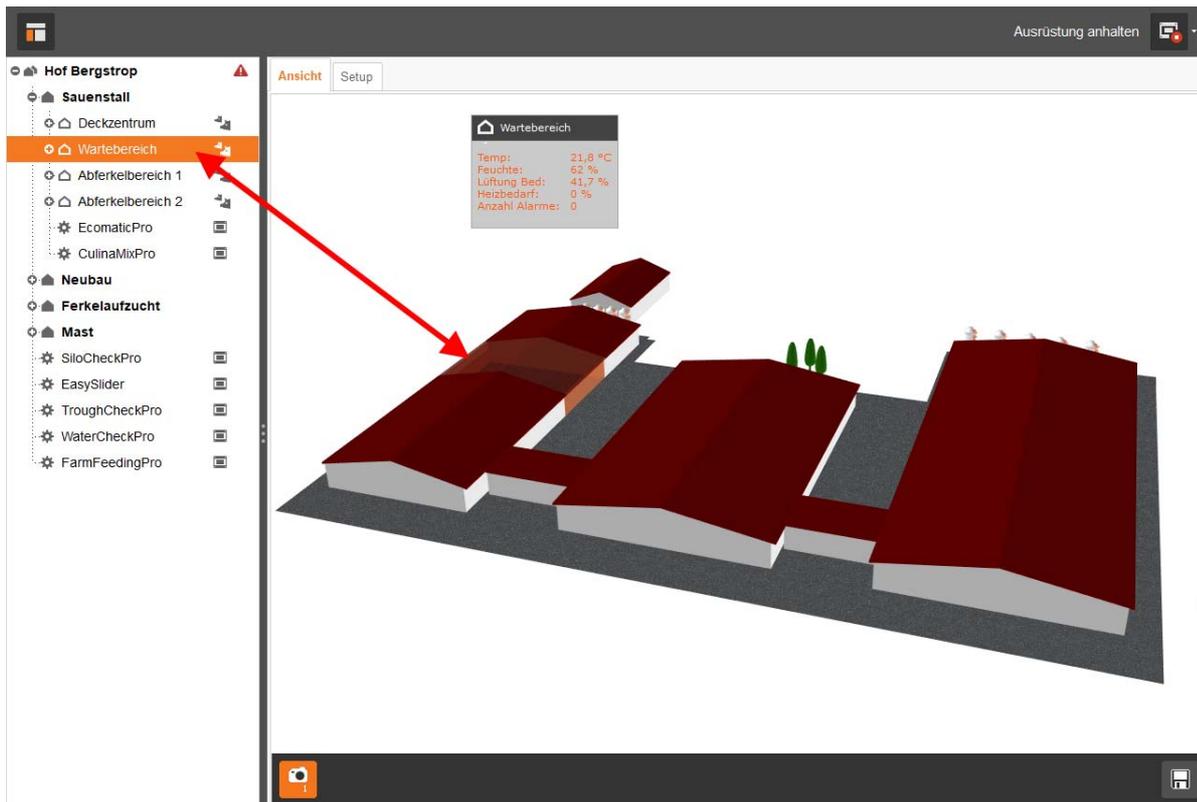
Mit Klick auf das Sauen-Symbol  gelangen Sie direkt zur Sauenverwaltung.

Mit Klick auf das Schweine-Symbol  gelangen Sie direkt zur Schweineverwaltung.

Mit Klick auf das jeweilige Controller-Symbol  gelangen Sie zur gewünschten Anlage.

In der Ansicht "Farmübersicht"  erscheint im Anwendungsfenster die 3D-Grafik oder das Foto Ihres Hofes, wenn Sie diese/s im Farm Designer erstellt haben, siehe Kapitel 8.

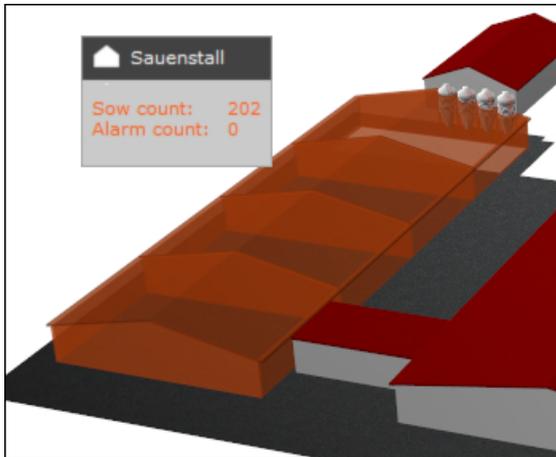
Wenn Sie in der Hofstruktur ein Abteil anklicken, wird der entsprechende Gebäudeteil im Anwendungsfenster markiert. Klicken Sie wiederum im Anwendungsfenster ein Gebäude oder einen Gebäudeteil an, wird der zugehörige Standort in der Hofstruktur markiert.



Gleiches gilt für Klimacomputer. Wenn Sie in der Hofstruktur einen Klimacomputer anklicken, wird das Abteil markiert, in dem der Klimacomputer das Klima steuert.

## 6.4 Schlüsselwerte

An jedem Haus und jedem markierten Abteil werden in einem kleinen Fenster zugehörige Daten, sogenannte Schlüsselwerte angezeigt. Die angezeigten Schlüsselwerte können Sie selbst auswählen.

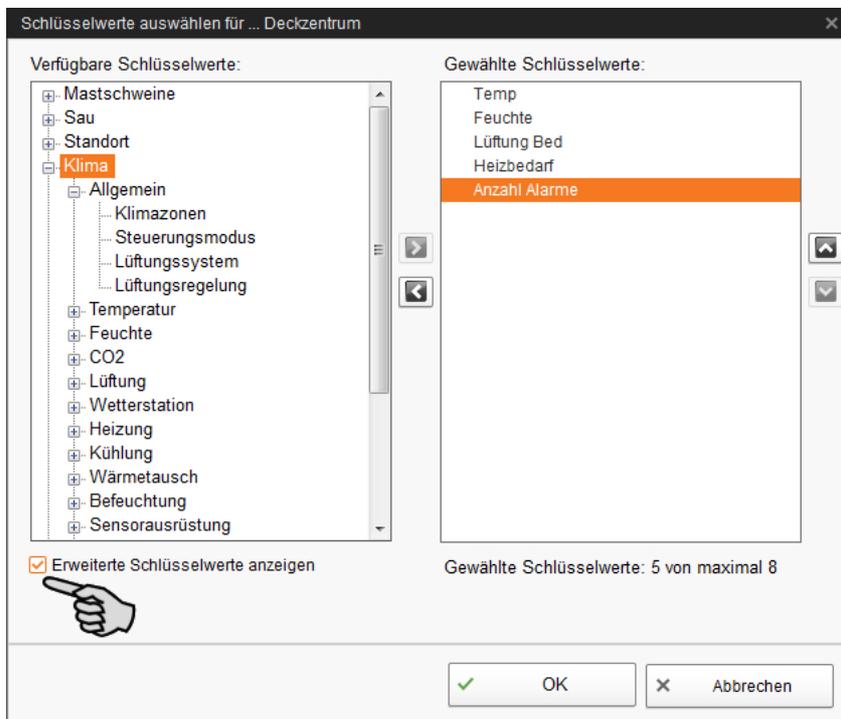


1. Klicken Sie in der Hofstruktur auf das Haus oder das Abteil, dessen Schlüsselwerte Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Fenster für Schlüsselwerte.
3. Klicken Sie auf "Auswahl Schlüsselwerte..."

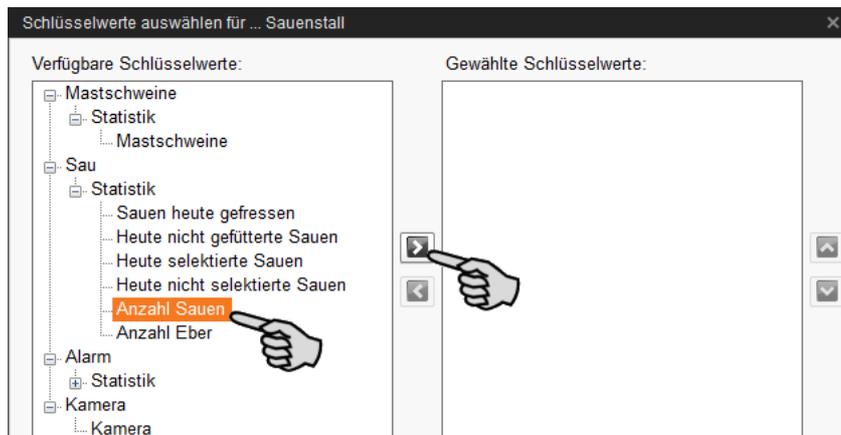


4. Öffnen Sie links im Fenster über die Plus-Symbole alle verfügbaren Schlüsselwerte.

Schlüsselwerte zu Klima werden nur für Abteile mit einem installierten Klimacomputer angezeigt. Aktivieren Sie "Erweiterte Schlüsselwerte anzeigen", um weitere Klima-Schlüsselwerte auszuwählen.

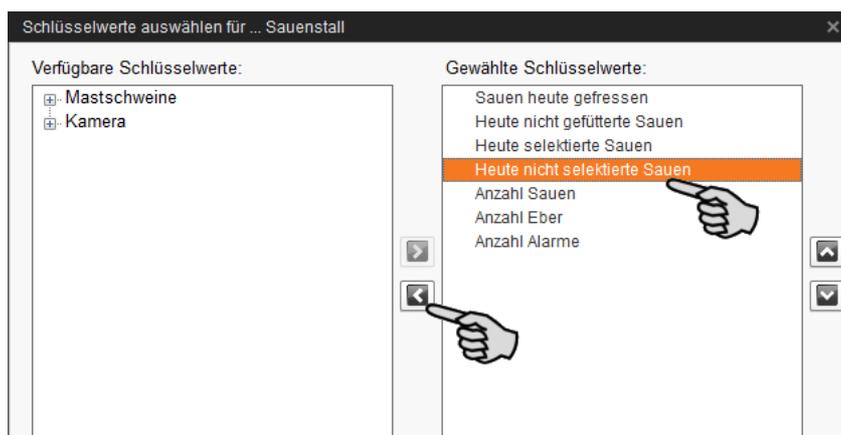


5. Übertragen Sie den gewünschten Schlüsselwert in das Feld "Gewählte Schlüsselwerte" mit einem Doppelklick oder mit Klick auf den Rechtspfeil.



ODER

- Entfernen Sie den Schlüsselwert aus dem Feld "Gewählte Schlüsselwerte" mit einem Doppelklick oder mit Klick auf den Linkspfeil.



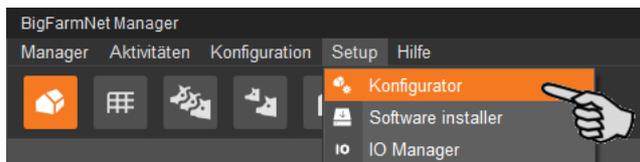
6. Klicken Sie auf "OK", um die Auswahl zu übernehmen.

## 7 Hofstruktur anlegen

Die Hofstruktur ist abhängig von der Anlage, deren Applikation Sie nachträglich hinzufügen. Besonderheiten der Hofstruktur sowie das Hinzufügen der Anlagen-Applikation entnehmen Sie dem zugehörigen Handbuch zur Anlagen-Applikation.

Eine Hofstruktur aus Häusern, Abteilen und Buchten erstellen Sie wie folgt:

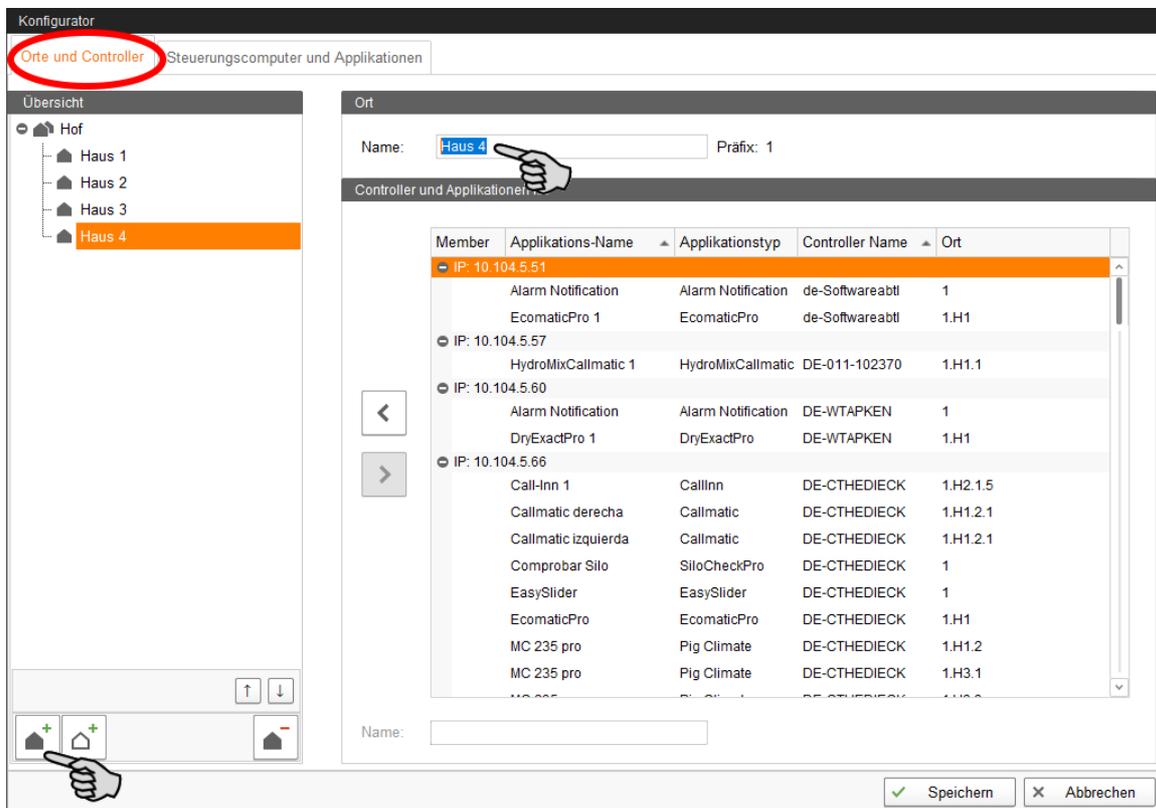
1. Klicken Sie im Menü "Setup" auf "Konfigurator".



2. Erstellen Sie unter dem ersten Reiter "Orte und Controller" die Hofstruktur.

Die Hofstruktur erscheint links in der **Übersicht**. Im unteren Bereich finden Sie die Werkzeuge zur Erstellung. Die Schaltflächen für die tieferen Ebenen wie Abteil und Bucht erscheinen erst, wenn die jeweils übergeordnete Ebene erstellt wurde.

Im oberen Bereich **Ort** können Sie den Objekten jeweils einen Namen vergeben. Der Name wird an die nächsten, hinzugefügten Objekte gleicher Ebene weitervererbt. Das heißt, wenn Sie die Benennung "Haus" belassen, heißen alle hinzugefügten Häuser "Haus". Die Objekte werden chronologisch nummeriert.



Symbol	Erklärung
	Haus hinzufügen
	Haus entfernen
	Abteil hinzufügen
	Abteil entfernen
	Bucht hinzufügen
	5 Buchten gleichzeitig hinzufügen
	Bucht entfernen
	Position des Objekts in der Struktur verschieben

** ACHTUNG!**

Buchten werden häufig mit Ventilen gleichgesetzt. Beachten Sie beim Hinzufügen und bei der Namensgebung die Anordnung gemäß Stall-Plan. Weitere Informationen erhalten Sie im zugehörigen Handbuch zur Anlagen-Applikation.

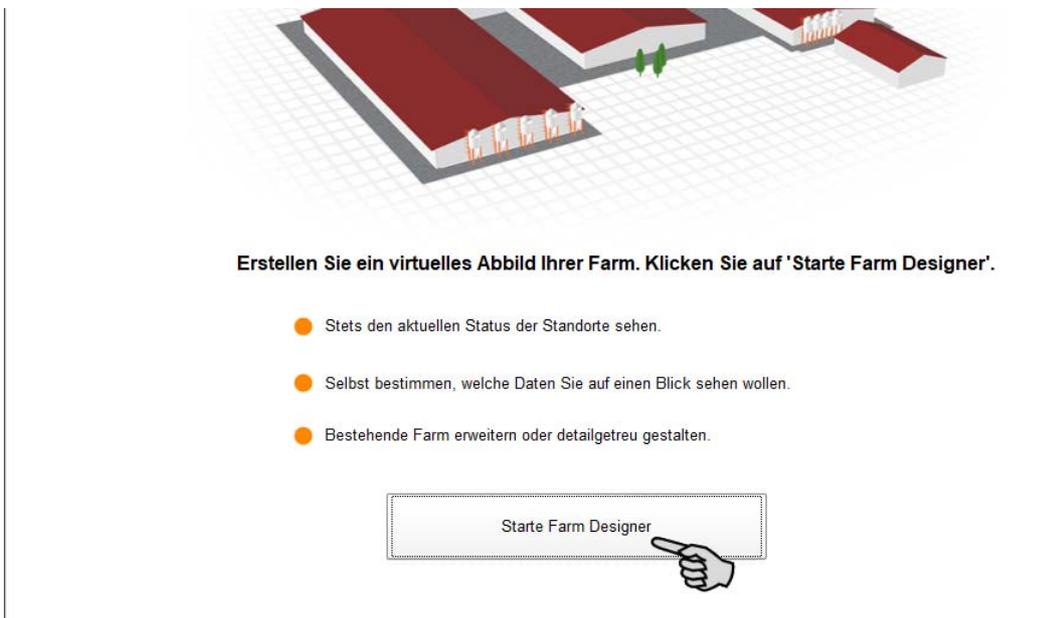
- Speichern Sie Ihre Einstellungen mit einem Klick auf "Speichern" und bestätigen Sie die weiteren Dialoge mit "OK".

## 8 Hof im Farm Designer darstellen

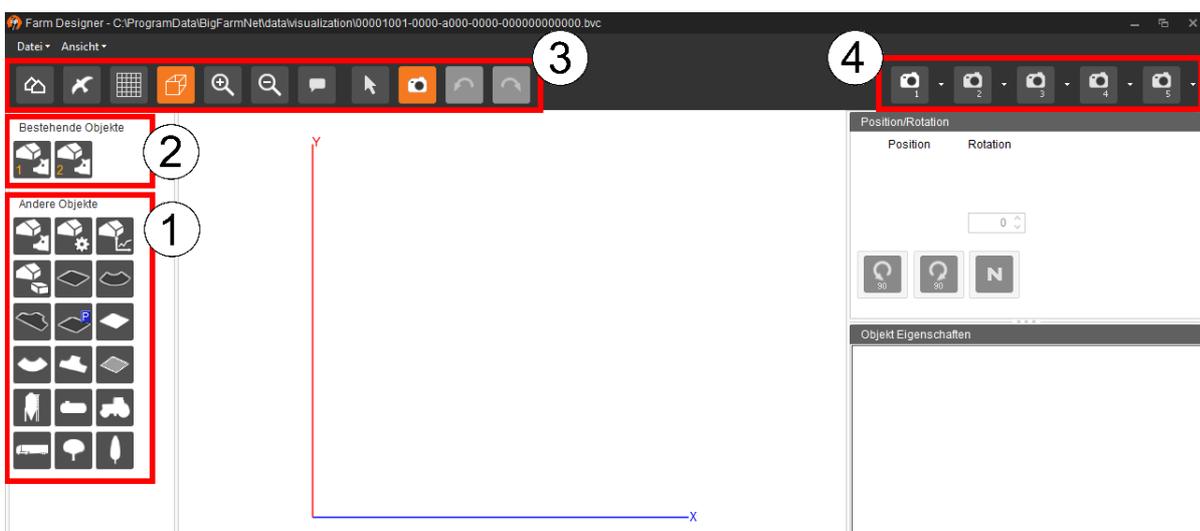
Mit dem Farm Designer haben Sie zwei Optionen ein Abbild Ihres Hofes zu erstellen. Die angelegte Hofstruktur wird dafür vorausgesetzt, siehe Kapitel 7.

- 3D-Grafik anhand der angelegten Häuser erstellen.
- Im Modus "Foto Farm" ein Foto (Luftaufnahme) des eigenen Hofes hochladen und als Hintergrund verwenden. Im Foto werden die Abteile grafisch nachgezeichnet.

Nach Beenden des Farm Designers erscheint das fertige Abbild im Fenster "Ansicht". Starten Sie den Farm Designer, indem Sie im Anwendungsfenster auf "Starte Farm Designer" klicken.



Das neue Fenster öffnet automatisch die Bearbeitung für die 3D-Grafik.

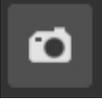


1. "Andere Objekte" sind Straßen, andere Gebäude, Silos etc.

2. "Bestehende Objekte" sind Häuser der angelegten Hofstruktur.
3. Werkzeuge zum Bearbeiten der Darstellung, siehe Kapitel 8.1.
4. Kamera-Symbole zum Speichern unterschiedlicher Ansichten des Hofes, siehe Kapitel 8.3.

## 8.1 Werkzeuggestreife

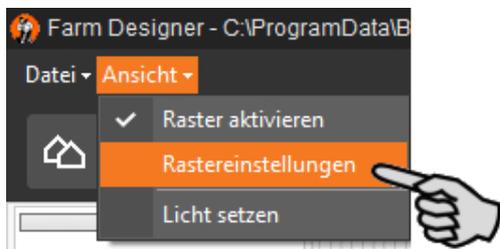


Symbol	Bezeichnung	Erklärung
	Farmansicht	Ausgangsstellung / vollständige Ansicht des Hofes
	Vogelperspektive	Ansicht in die Vogelperspektive wechseln
	Raster	Rasterlinien ein- / ausblenden
	Perspektive	Der Ansicht Perspektive verleihen
	Vergrößern / Verkleinern	Ansicht vergrößern / verkleinern
	Beschriftung	Beschriftung einzelner Häuser und Abteile ein- / ausblenden
	Auswahlwerkzeug	Objekte markieren (mit gehaltener linker Maustaste ein Rechteck über die Objekte ziehen)
	Kamera	Bestimmte Ansicht erstellen und speichern
	Rückgängig/Wiederherstellen	Aktion rückgängig machen / wiederherstellen

## 8.2 Raster einrichten

Wenn Sie die 3D-Grafik entlang eines Rasters ausrichten möchten, klicken Sie auf . Ändern Sie bei Bedarf die Größe der Rasterung wie folgt:

1. Klicken Sie im Menü "Ansicht" auf "Rastereinstellungen".



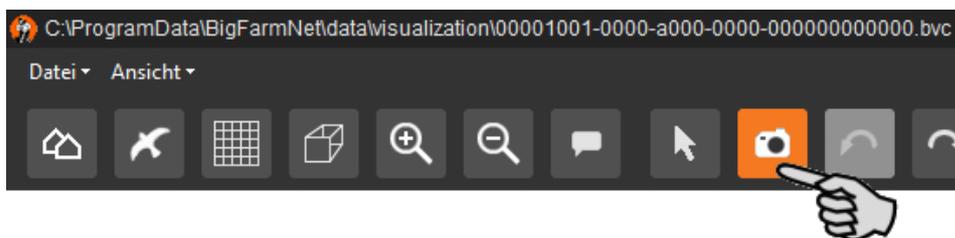
2. Geben Sie den Wert in die Eingabefelder ein oder ändern Sie den Wert mit Hilfe der Auf- und Abwärtspfeile.
3. Bestätigen Sie die Eingaben mit einem Klick auf "OK".

## 8.3 Ansicht einstellen und speichern

Sobald Sie die 3D-Grafik erstellt oder das hochgeladene Foto bearbeitet haben, können Sie unterschiedliche Ansichten speichern.

1. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Kamera.

Am Mauszeiger erscheint ebenfalls ein Kamera-Symbol. 

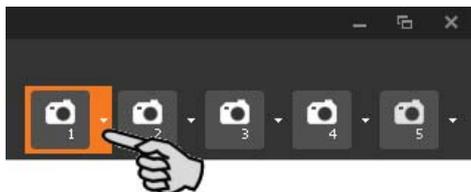


2. Stellen Sie die gewünschte Ansicht ein:
  - Vergrößern oder verkleinern:  
Drehen Sie das Mausexplorer vor und zurück.
  - Nach rechts oder links bewegen:  
Drücken und halten Sie die Steuerungstaste (Strg) und drehen Sie das Mausexplorer vor und zurück.
  - Nach oben und unten bewegen:  
Drücken und halten Sie die Umschalttaste (Shift ) und drehen Sie das Mausexplorer vor und zurück.

- Drehen und Perspektive ändern:

Klicken Sie mit der linken Maustaste in eine freie Zeichenfläche und halten Sie die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie die Maus, um die Ansicht zu drehen und die Perspektive zu verändern.

3. Speichern Sie die gewünschte Ansicht, indem Sie auf den Abwärtspfeil eines der Kamera-Symbole klicken.



4. Klicken Sie im Kontextmenü auf "Aktuelle Ansicht" und die Ansicht ist gespeichert.



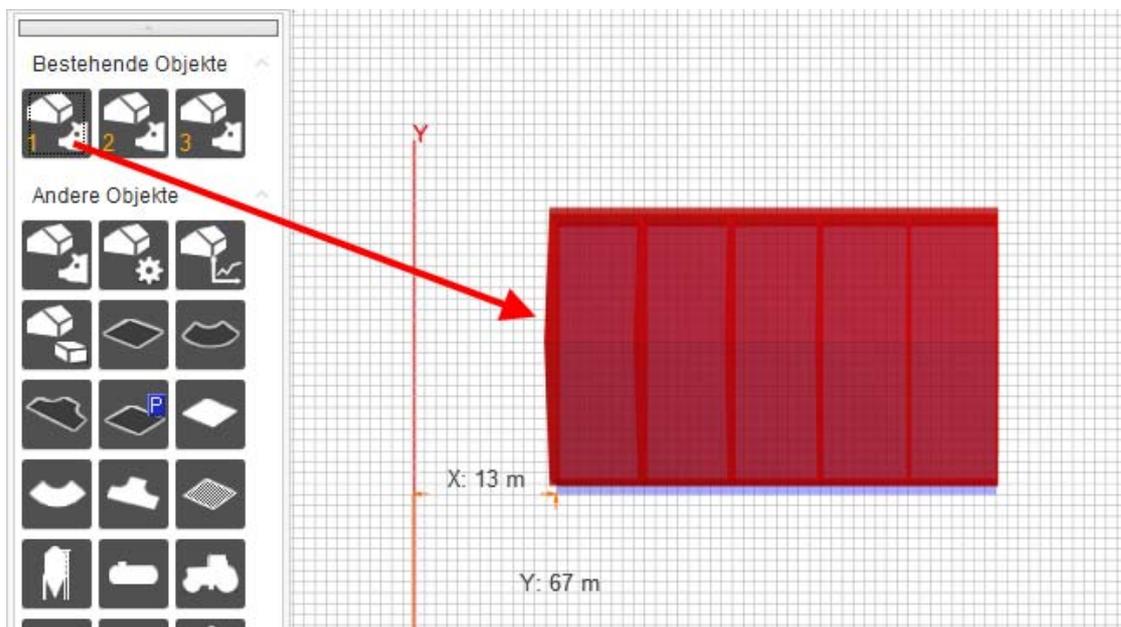
5. Wenn Sie die gespeicherte Ansicht später wieder aufrufen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Kamera-Symbol.

## 8.4 3D-Grafik erstellen

### 8.4.1 Objekt zur Darstellung hinzufügen

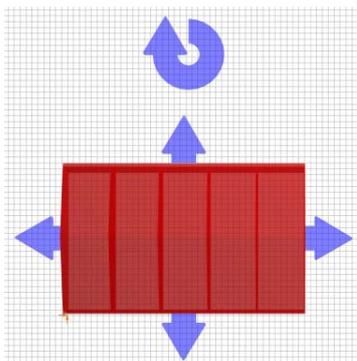
1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Objekt unter "Bestehende Objekte" oder "Andere Objekte" und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Ziehen Sie das Objekt an die gewünschte Position in der Zeichenfläche und lassen Sie die Maustaste los.

Das Haus wird in der Draufsicht (von oben) dargestellt, die Unterteilung in Abteile ist sichtbar. Außerdem wird die Entfernung des Hauses vom Koordinatenursprung angezeigt.



### 8.4.2 Objektgröße und -position mit Hilfe der Maus ändern

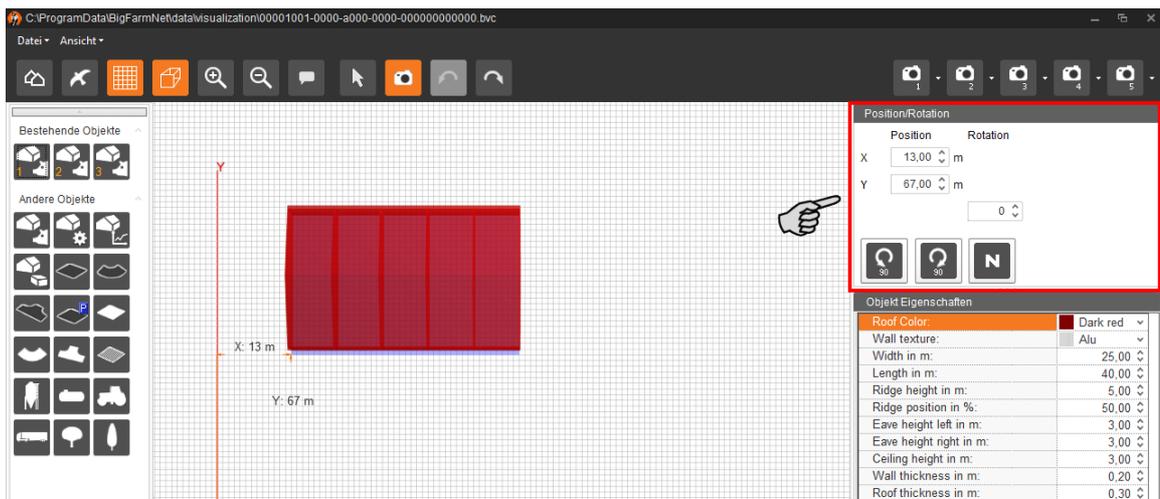
Ein markiertes Objekt wird mit Pfeilen und einem Drehpunkt angezeigt, mit deren Hilfe Sie das Objekt verändern können, siehe auch Kapitel 8.4.8 "Objekt-Eigenschaften ändern".



- **Objekt verschieben:**  
Klicken Sie das Objekt an und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position.
- **Objektgröße verändern:**  
Klicken Sie den gewünschten Pfeil an und ziehen Sie das Objekt mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte Größe.
- **Objekt drehen:**  
Klicken Sie den Drehpunkt an und bewegen das Objekt mit gedrückter Maustaste um dessen eigene Achse.

### 8.4.3 Objektposition über Koordinaten ändern

1. Klicken Sie das Objekt an, dessen Position Sie verändern möchten.
2. Ändern Sie unter "Position/Rotation" die Werte, indem Sie die Werte direkt in die Zahlenfelder X und/oder Y eingeben oder mit Hilfe der Auf- und Abwärtspfeile.



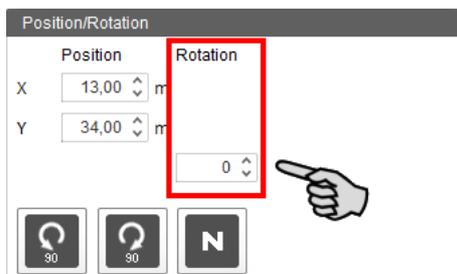
3. Bestätigen Sie die Eingabe, indem Sie die Enter-Taste drücken.  
Die Position des Objekts wird relativ zur X- und/oder Y-Achse verändert.

### 8.4.4 Objekt frei drehen

1. Klicken Sie das Objekt an, das Sie drehen möchten.
2. Klicken Sie im Fenster "Referenzpunkt" auf den Punkt, um den Sie das Objekt drehen möchten.



3. Ändern Sie unter "Position/Rotation" den Wert, indem Sie den Wert direkt in das Zahlenfeld "Rotation" eingeben oder mit Hilfe der Auf- und Abwärtspfeile.



4. Bestätigen Sie die Eingabe, indem Sie die Enter-Taste drücken.

### 8.4.5 Objekt um 90° drehen

1. Klicken Sie das Objekt an, das Sie drehen möchten.
2. Klicken Sie im Fenster "Referenzpunkt" auf den Punkt, um den Sie das Objekt drehen möchten.



3. Klicken Sie im Fenster "Position/Rotation" auf , um das Objekt um 90° nach links zu drehen.

Oder:

- Klicken Sie auf , um das Objekt um 90° nach rechts zu drehen.

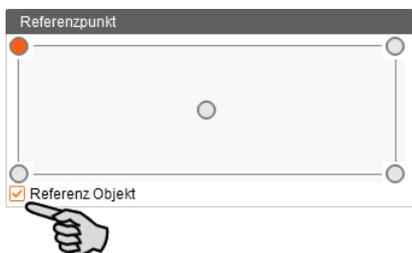
#### 8.4.6 Objekt in seine ursprüngliche Richtung drehen

1. Klicken Sie das Objekt an, das Sie drehen möchten.
2. Klicken Sie im Fenster "Position/Rotation" auf , um das Objekt in seine ursprüngliche Richtung zu drehen.

#### 8.4.7 Referenz-Objekt bestimmen

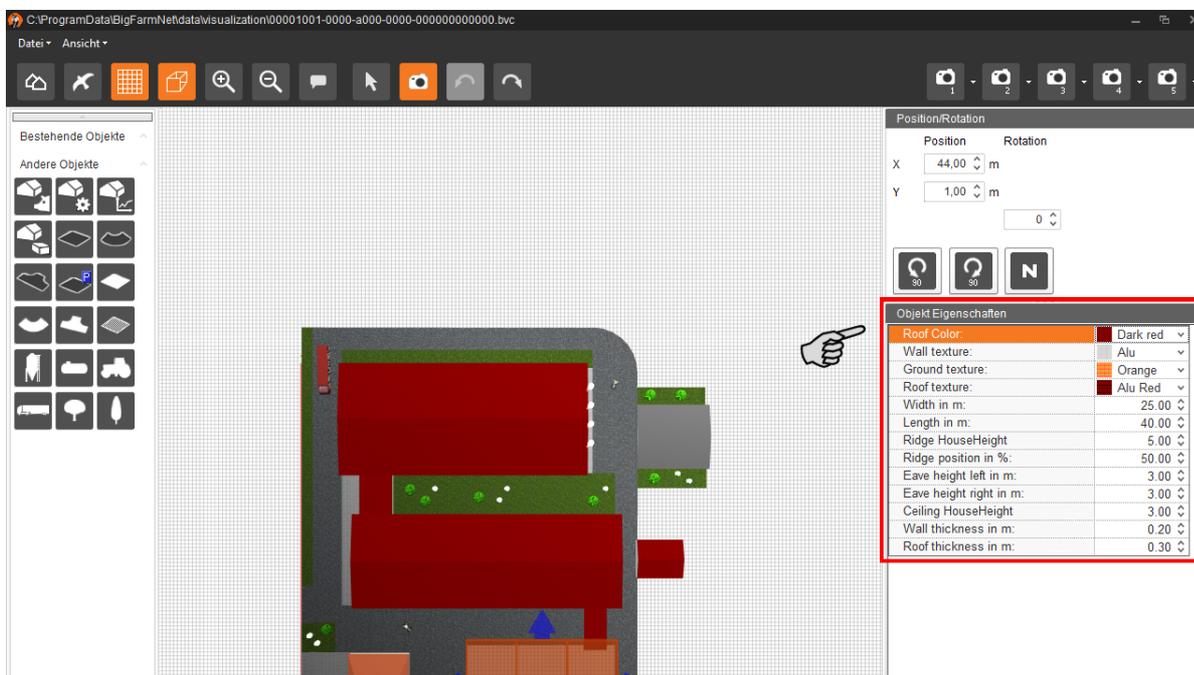
Sie können ein Objekt als Referenz-Objekt bestimmen. Das Einfügen weiterer Objekte richtet sich dann nach diesem Objekt und dessen festgelegten Referenzpunkt.

1. Klicken Sie das Objekt an, das als Referenz für weitere Objekte dienen soll.
2. Wählen Sie im Fenster "Referenzpunkt" einen Referenzpunkt, nach dem sich das Einfügen weiterer Objekte richten soll.
3. Setzen Sie das Häkchen bei "Referenz Objekt".



## 8.4.8 Objekt-Eigenschaften ändern

Im Fenster "Objekt Eigenschaften" können Sie weitere Eigenschaften eines Hauses ändern, z.B. Breite und Länge eines Hauses, Dachfarbe oder Höhe des Dachfirstes. Bei einem Silo können Sie die Höhe und den Durchmesser ändern.



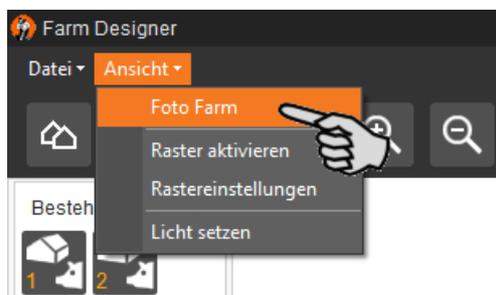
## 8.4.9 Objekt entfernen

1. Klicken Sie das Objekt an, das Sie aus der Zeichenfläche entfernen möchten.
2. Drücken Sie die Entfernen-Taste (Entf).

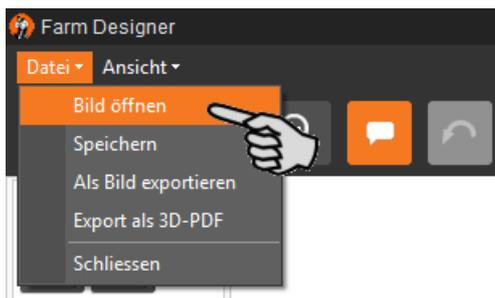
## 8.5 Foto hochladen

1. Klicken Sie im Menü "Ansicht" auf "Foto Farm".

Der Farm Designer öffnet den Bearbeitungsmodus "Foto Farm".

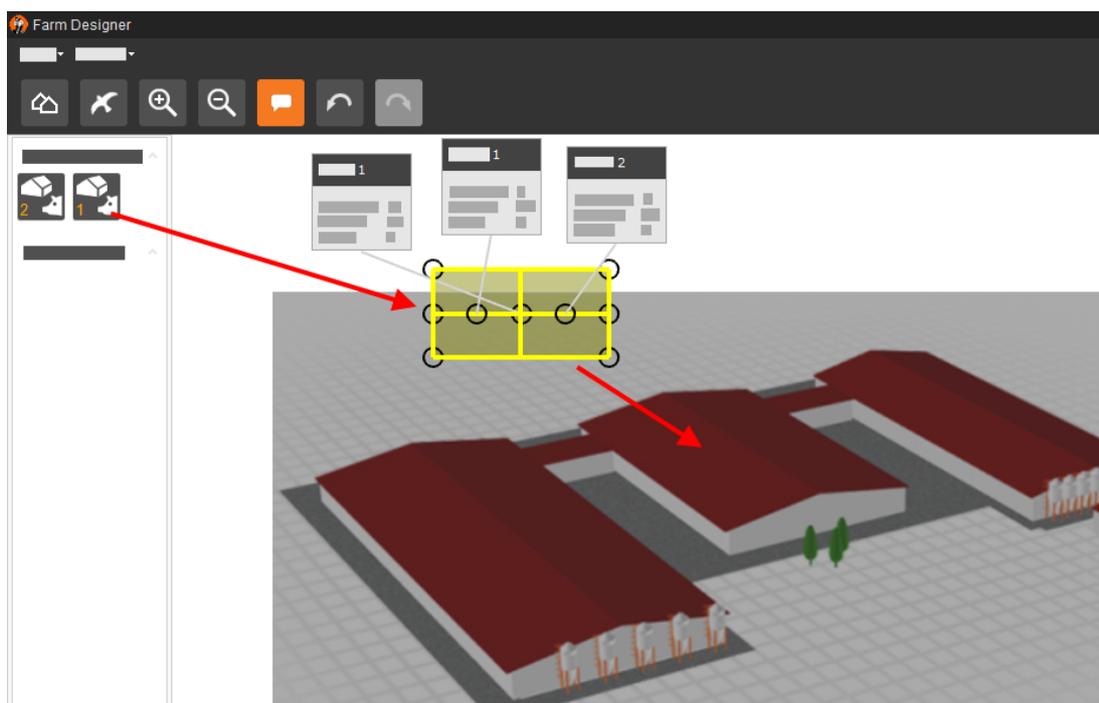


2. Klicken Sie im Menü "Datei" auf "Bild öffnen".



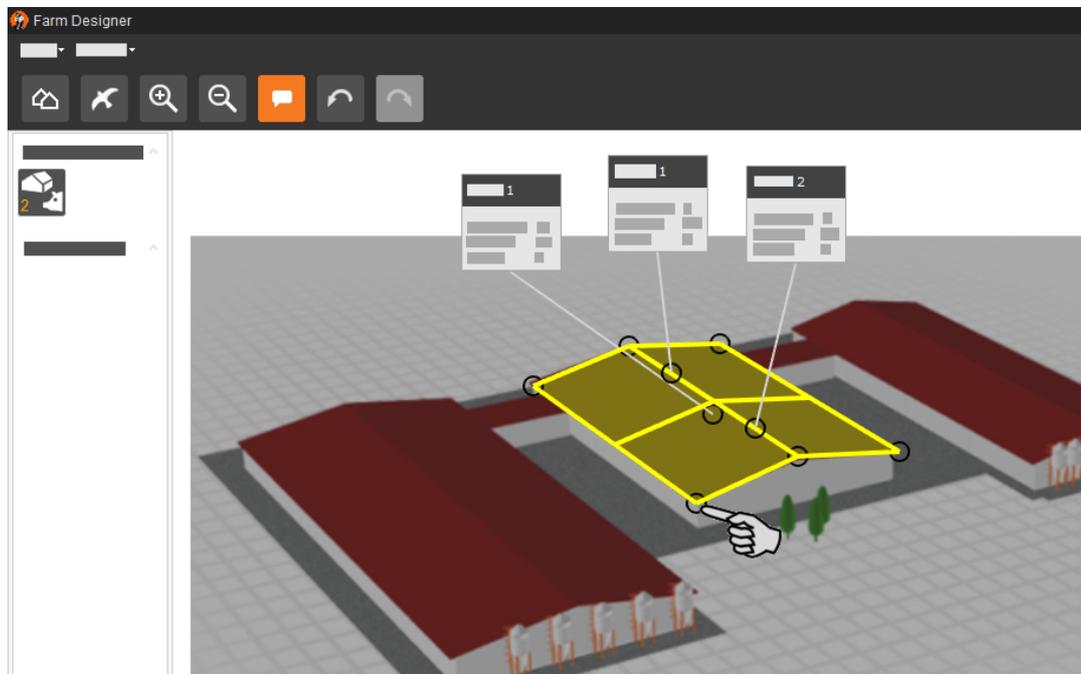
3. Laden Sie das Foto in den Farm Designer.
4. Bilden Sie die angelegte Hofstruktur im Foto ab:
  - a) Klicken Sie auf das gewünschte Objekt (Haus) unter "Bestehende Objekte" und halten Sie die Maustaste gedrückt.
  - b) Ziehen Sie das Objekt an die gewünschte Position und lassen Sie die Maustaste los.

Sie können das Objekt nachträglich wieder verschieben. Das Objekt gibt die Anzahl der angelegten Abteile wieder.



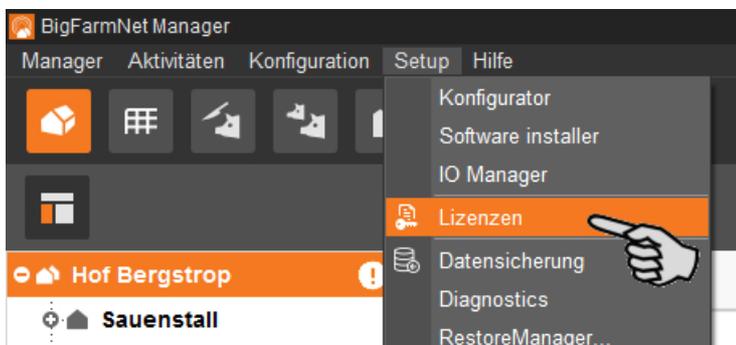
c) Ziehen Sie mit Hilfe der Kreise die Objektstruktur zurecht.

Die Objektstruktur ist beschriftet. Die Beschriftung können Sie verschieben, auch nachträglich im Anwendungsfenster des BigFarmNet Managers.

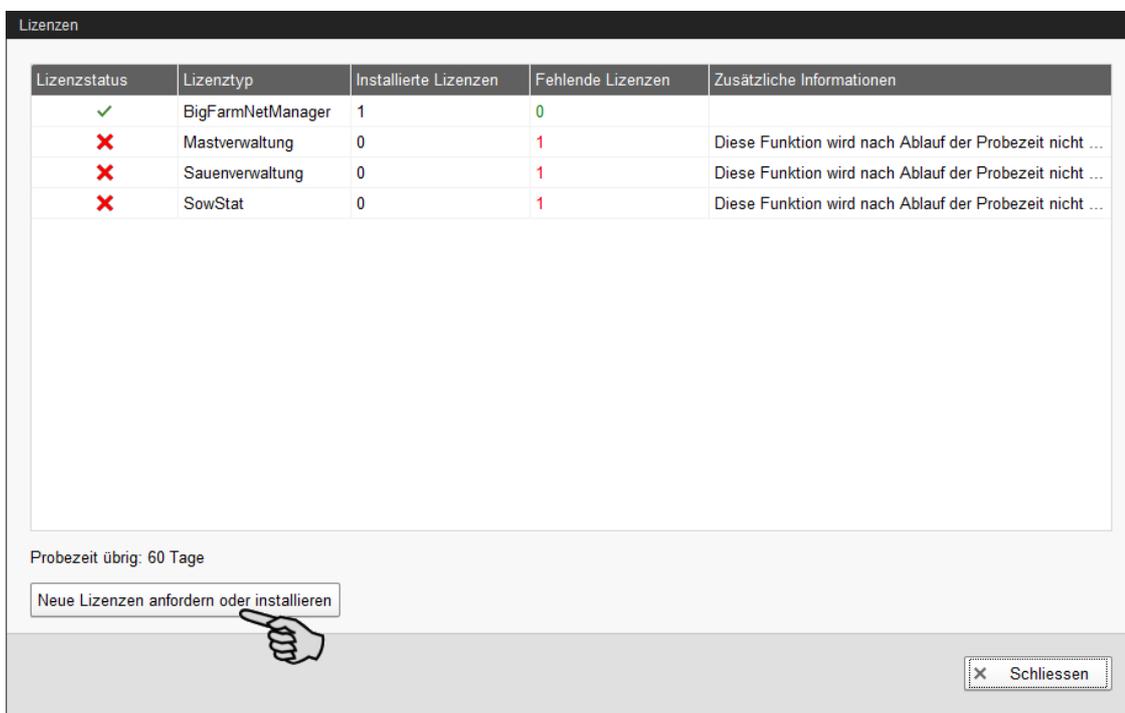


## 9 Lizenz vom USB-Stick installieren

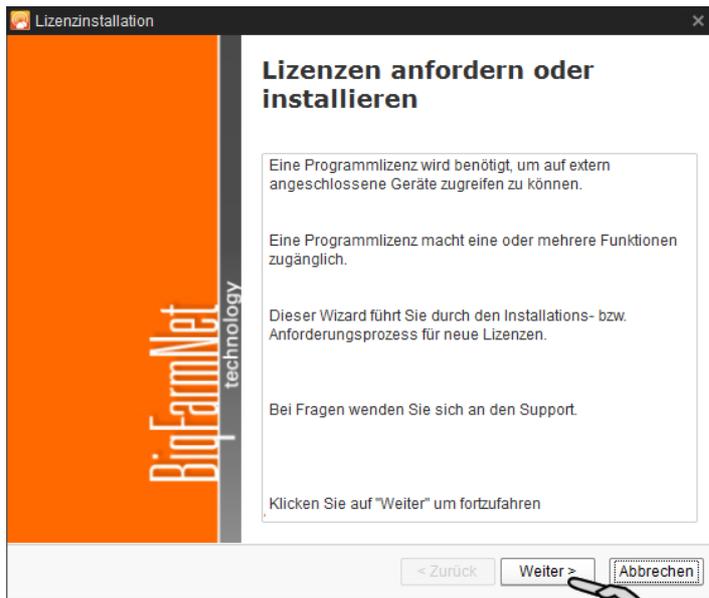
1. Stecken Sie den USB-Stick in den USB-Port des BigFarmNet Rechners.
2. Klicken Sie im Menü "Setup" auf "Lizenzen".



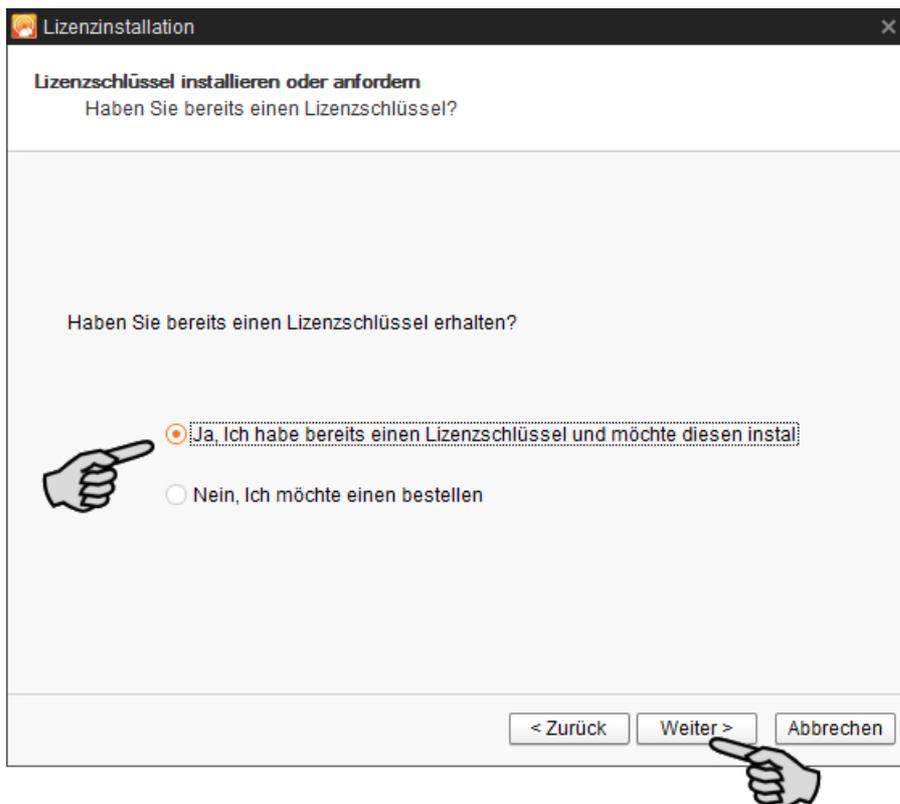
3. Klicken Sie auf den Button "Neue Lizenzen anfordern oder installieren".



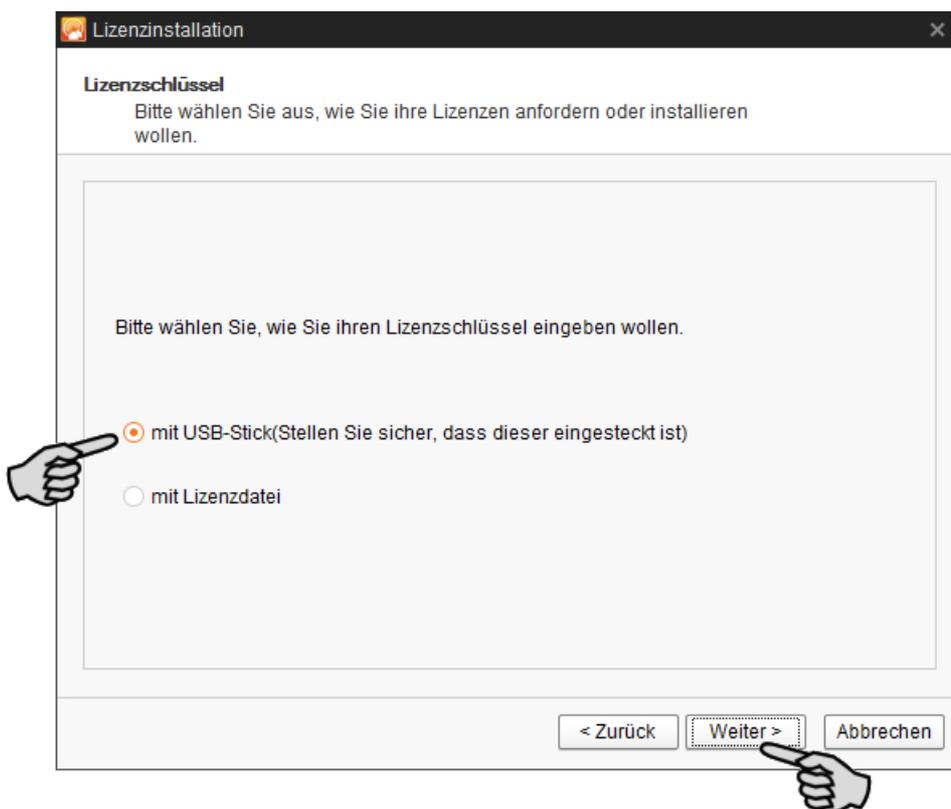
4. Klicken Sie im Fenster "Lizenzinstallation" auf "Weiter".



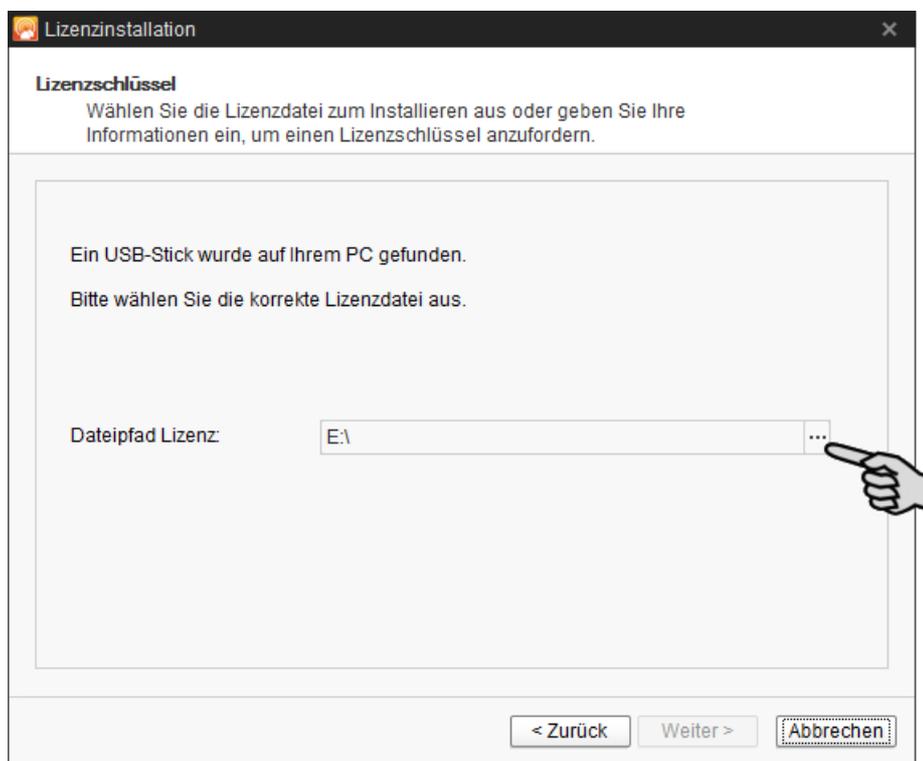
5. Wählen Sie die folgende Option aus und klicken Sie auf "Weiter".



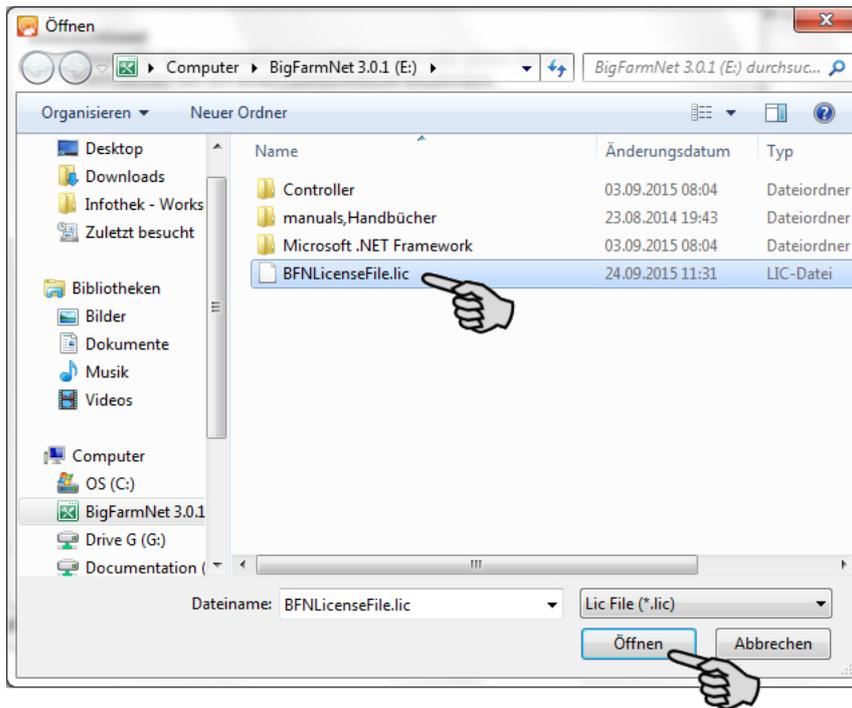
6. Wählen Sie die folgende Option aus und klicken Sie auf "Weiter".



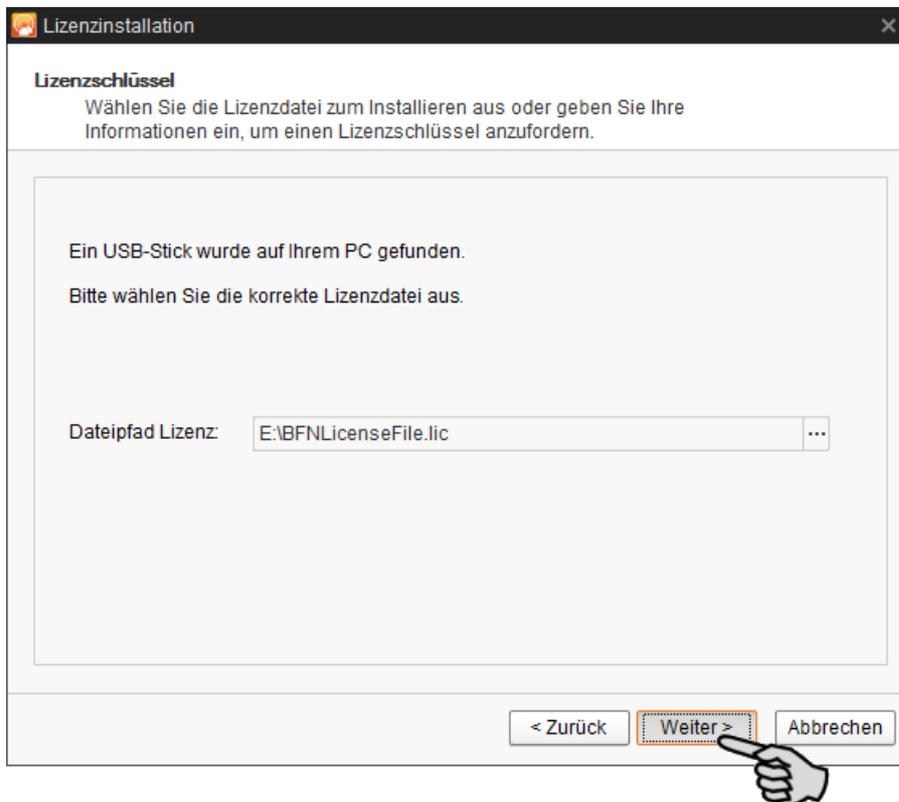
7. Klicken Sie auf den Button mit den drei Punkten, um den Inhalt des USB-Sticks einzusehen.



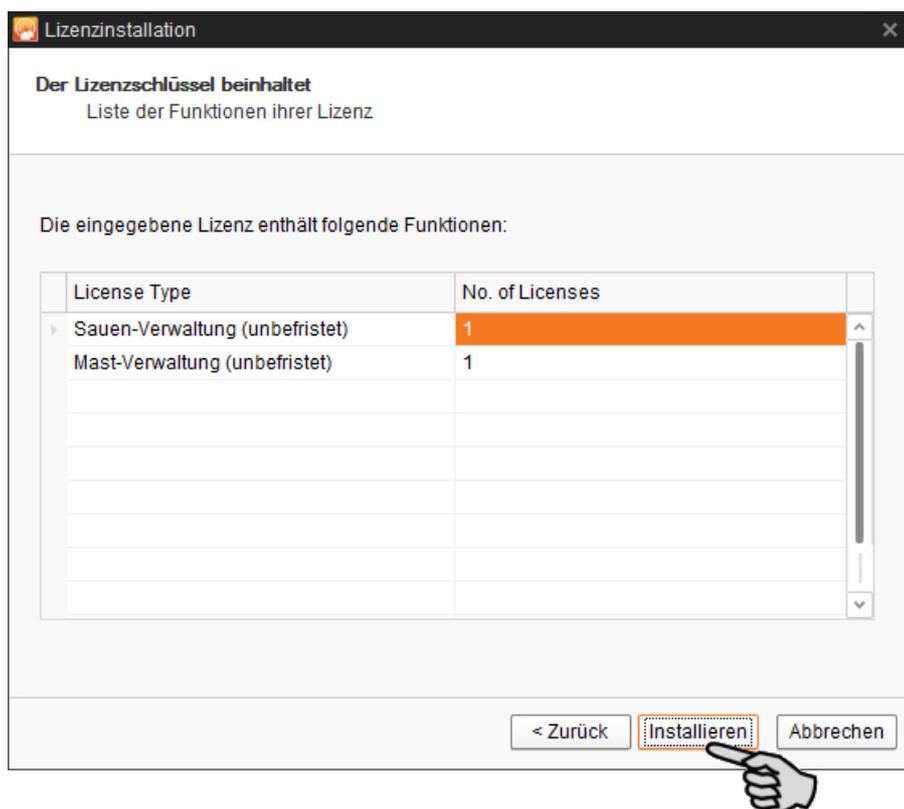
8. Wählen Sie die Datei BFNLICENSEFILE.LIC aus und klicken Sie auf "Öffnen".



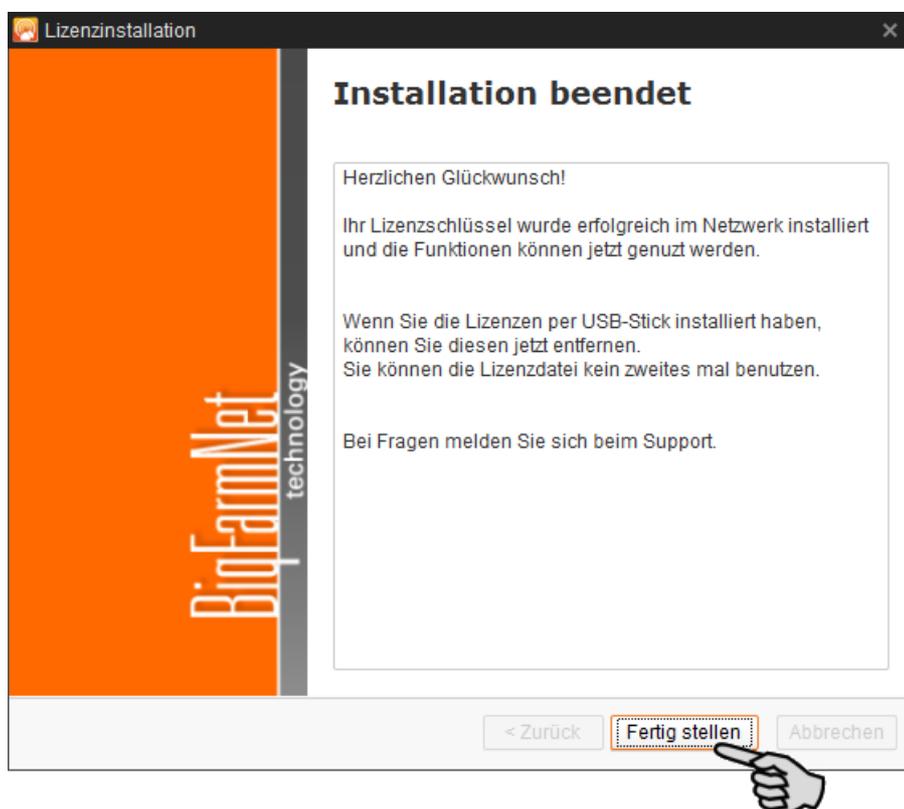
9. Klicken Sie auf "Weiter".



10. Klicken Sie auf "Installieren".

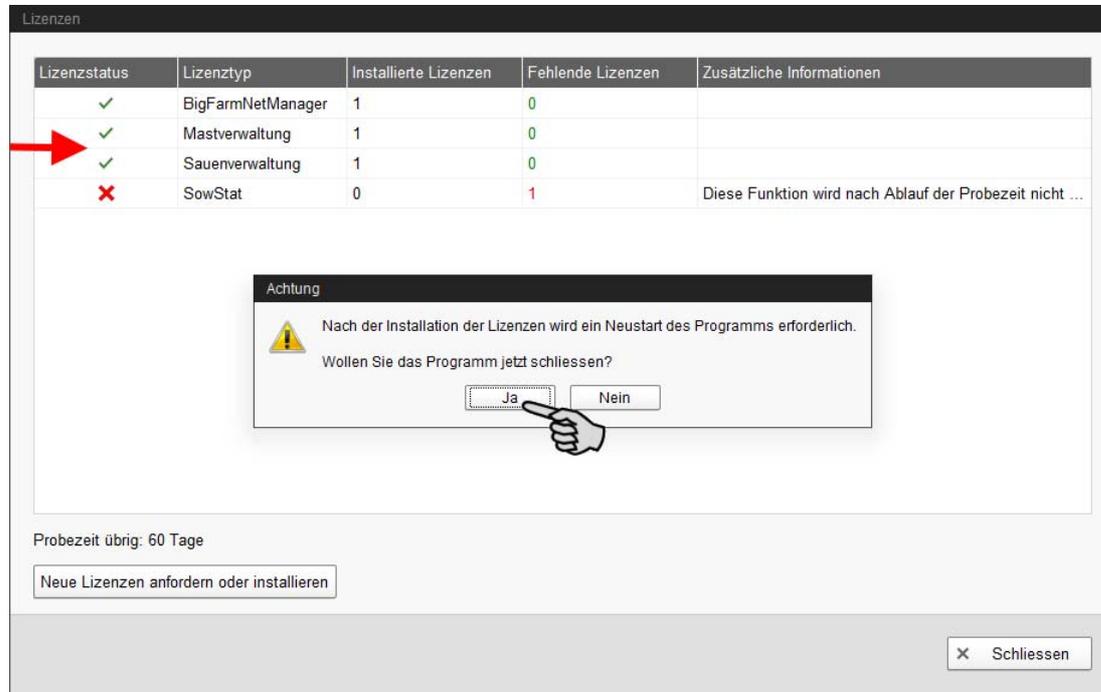


11. Klicken Sie auf "Fertig stellen".



12. Sie werden aufgefordert den BigFarmNet Manager zu schließen, damit die Lizenz-einstellungen übernommen werden können. Die installierten Lizenzen werden im Lizenz-Dialog mit dem aktiven Status gekennzeichnet.

Bestätigen Sie den Neustart-Dialog.



13. Starten Sie den BigFarmNet Manager erneut.

## 10 Web Access und BigFarmNet App Pig

Der Web Access, auch Web Zugriff, ermöglicht den Fernzugriff auf die Daten des BigFarmNet Rechners mit einem Mobilgerät (Smartphone oder Tablet). Damit können die Daten sicher und schnell zwischen dem Mobilgerät und dem Hof ausgetauscht werden.

Die zugehörige BigFarmNet App Pig kann sowohl auf Android-Geräten als auch auf Apple iOS-Geräten genutzt werden.

Die Installation des Web Access bedarf einer eigenen Lizenz:

Code Nr.	Bezeichnung
91-02-6564	BigFarmNet Manager Web Zugriff Pig

Voraussetzungen für die Ausführung des Web Access:

- installierte BigFarmNet Manager Software (ab Version 2.5)
- funktionierende Internetverbindung

Im Web Access-Dialog können Sie zwei Zugänge freischalten:

- Zugang im lokalen Netzwerk ausschließlich über WLAN
- Zugang außerhalb des lokalen Netzwerks über das mobile Netz mittels FarmLink (nach Bedarf zusätzlich zum WLAN-Zugang)

Zusätzlich werden im Web Access-Dialog Sicherheitseinstellungen vorgenommen. Den einzelnen Benutzern werden zum Beispiel Zugangsrechte vergeben, vorausgesetzt die Benutzer haben ein Passwort, siehe Kapitel 4.2.

### ACHTUNG!

Die Systemadresse für den Zugang über das mobile Netz mittels FarmLink hat sich ab der BigFarmNet Version 3.1 geändert.

- Vorher: farmlink.bigdutchman.com
- Jetzt: bigfarmlink.com

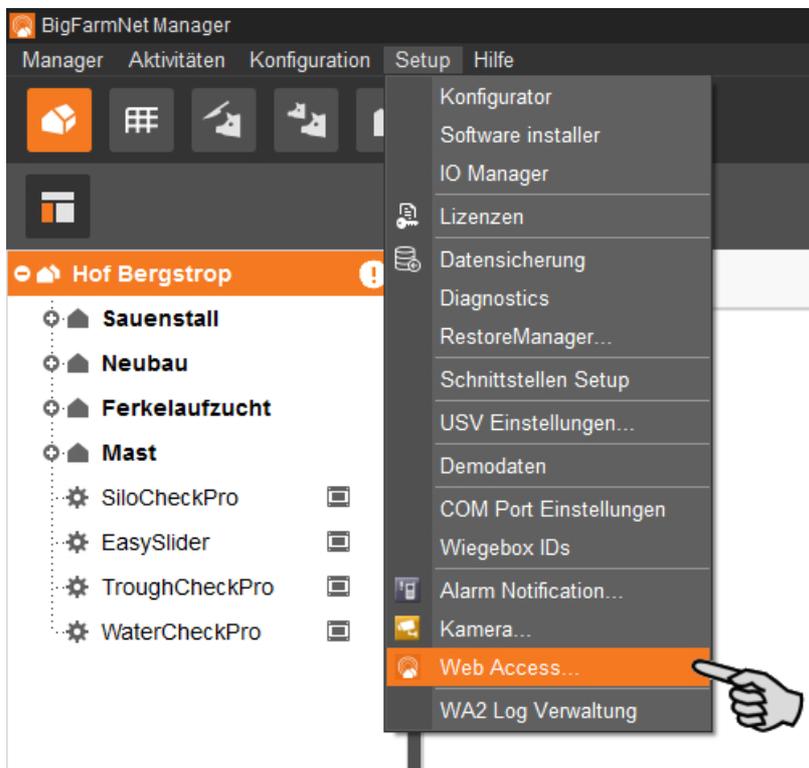
Wenn Sie ein Upgrade auf die Version 3.1 durchführen, müssen Sie die Systemadresse in der App ändern. Gehen Sie dabei je nach Mobilgerät wie im jeweiligen Kapitel beschrieben vor:

- 10.3 "WLAN und mobilen Zugang im iOS-Gerät einrichten"
- 10.2 "WLAN und mobilen Zugang im Android-Gerät einrichten"

Wählen Sie dabei das bereits angelegte System.

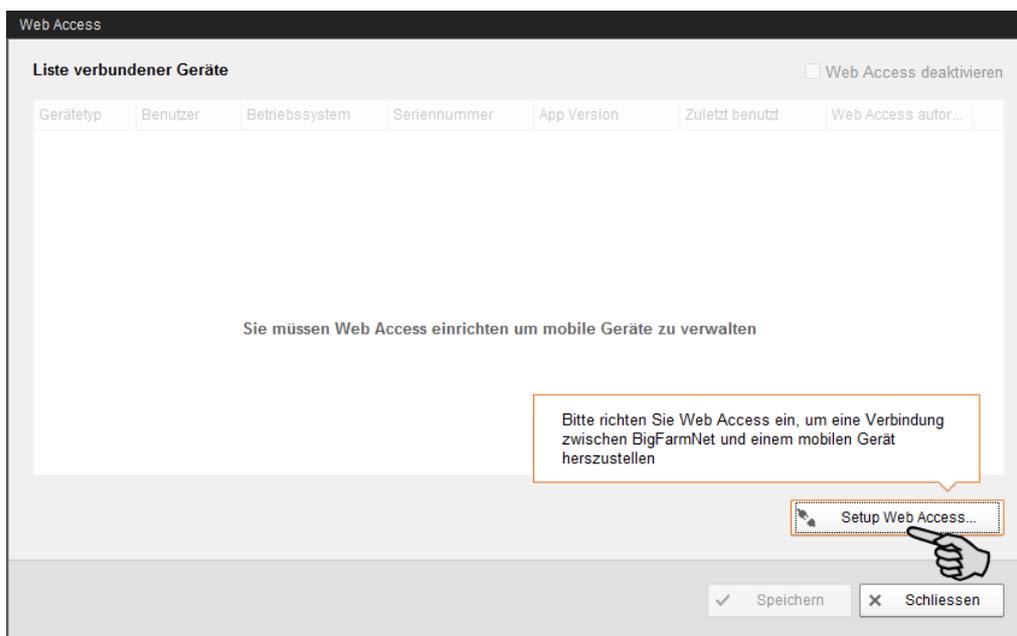
## 10.1 Web Access im BigFarmNet Manager konfigurieren

1. Klicken Sie im Menü "Setup" auf "Web Access".



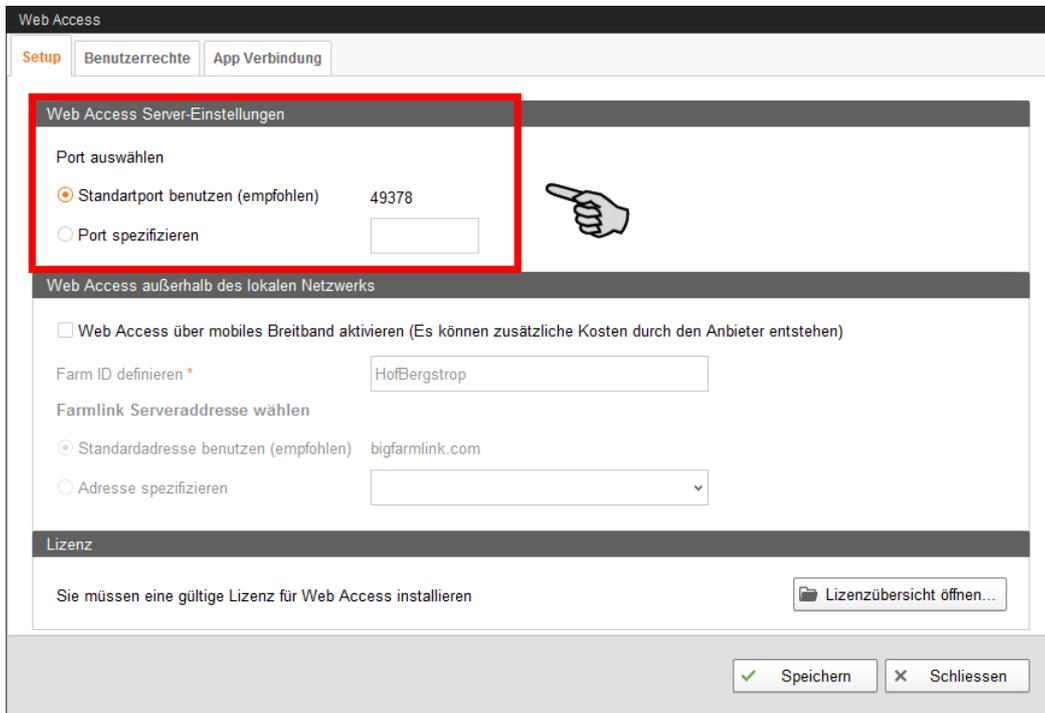
2. Klicken Sie auf "Setup Web Access".

Es öffnet sich ein weiterer Web Access-Dialog.



3. Wählen Sie im oberen Bereich unter "Web Access Server-Einstellungen" für den **Zugang über das lokale Netzwerk (WLAN)** einen Port, über den sich die Big-FarmNet App Pig verbinden soll.

Sie können den vom System empfohlenen, voreingestellten Port nutzen oder einen individuellen Port spezifizieren.



Web Access

Setup Benutzerrechte App Verbindung

Web Access Server-Einstellungen

Port auswählen

Standartport benutzen (empfohlen) 49378

Port spezifizieren

Web Access außerhalb des lokalen Netzwerks

Web Access über mobiles Breitband aktivieren (Es können zusätzliche Kosten durch den Anbieter entstehen)

Farm ID definieren \* HofBergstrop

Farmlink Serveradresse wählen

Standardadresse benutzen (empfohlen) bigfarmlink.com

Adresse spezifizieren

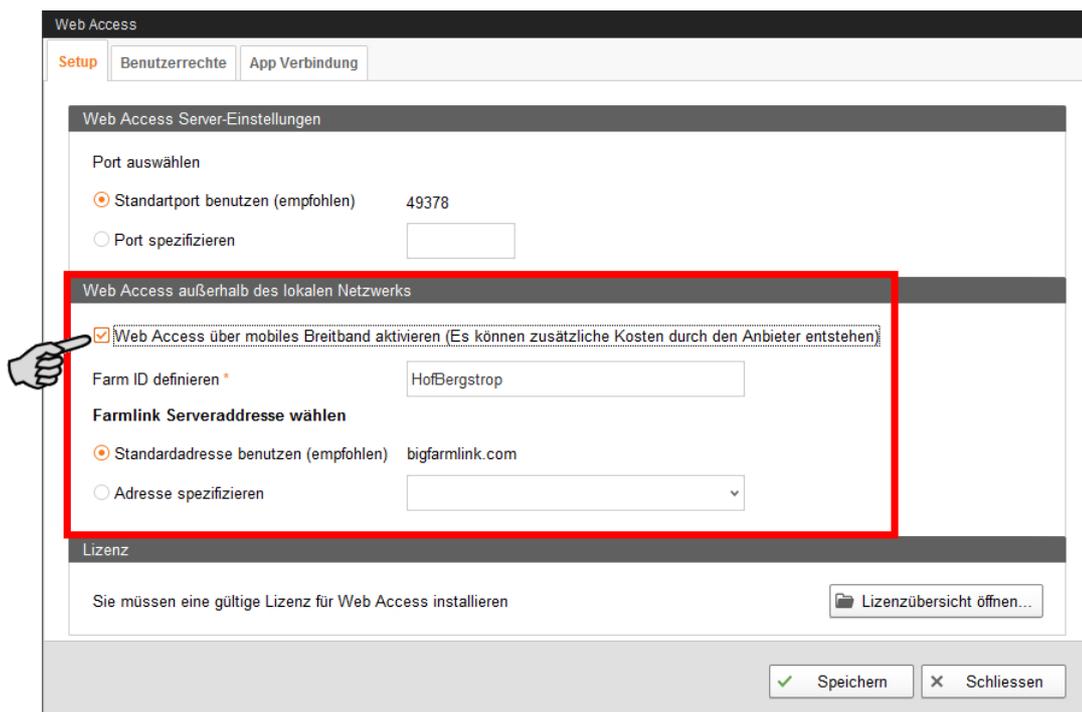
Lizenz

Sie müssen eine gültige Lizenz für Web Access installieren

Lizenzübersicht öffnen...

Speichern Schliessen

4. Richten Sie nach Bedarf im mittleren Bereich zusätzlich den **Zugang außerhalb des Netzwerks über das mobile Netz** ein:



Web Access

Setup Benutzerrechte App Verbindung

Web Access Server-Einstellungen

Port auswählen

Standartport benutzen (empfohlen) 49378

Port spezifizieren

Web Access außerhalb des lokalen Netzwerks

Web Access über mobiles Breitband aktivieren (Es können zusätzliche Kosten durch den Anbieter entstehen)

Farm ID definieren \* HofBergstrop

Farmlink Serveradresse wählen

Standardadresse benutzen (empfohlen) bigfarmlink.com

Adresse spezifizieren

Lizenz

Sie müssen eine gültige Lizenz für Web Access installieren

Lizenzübersicht öffnen...

Speichern Schliessen

a) Klicken Sie in das Kontrollkästchen "Web Access über mobiles Breitband aktivieren".

b) Definieren Sie eine Farm ID.

Sie können die vom System voreingestellte ID übernehmen oder eine individuelle ID eingeben.

c) Wählen Sie eine Serveradresse für den FarmLink aus.

Es wird empfohlen, die vom System voreingestellte Serveradresse zu verwenden. Sie können auch eine neue Adresse spezifizieren.

5. Wenn Sie die Web Access-Lizenz noch nicht installiert haben, klicken Sie im unteren Bereich auf den Button "Lizenzübersicht öffnen". Weitere Informationen siehe Kapitel 9.

6. Klicken Sie abschließend auf "Speichern", um alle Einstellungen zu sichern.

7. Klicken Sie im Dialogfenster auf den Reiter "Benutzerrechte".

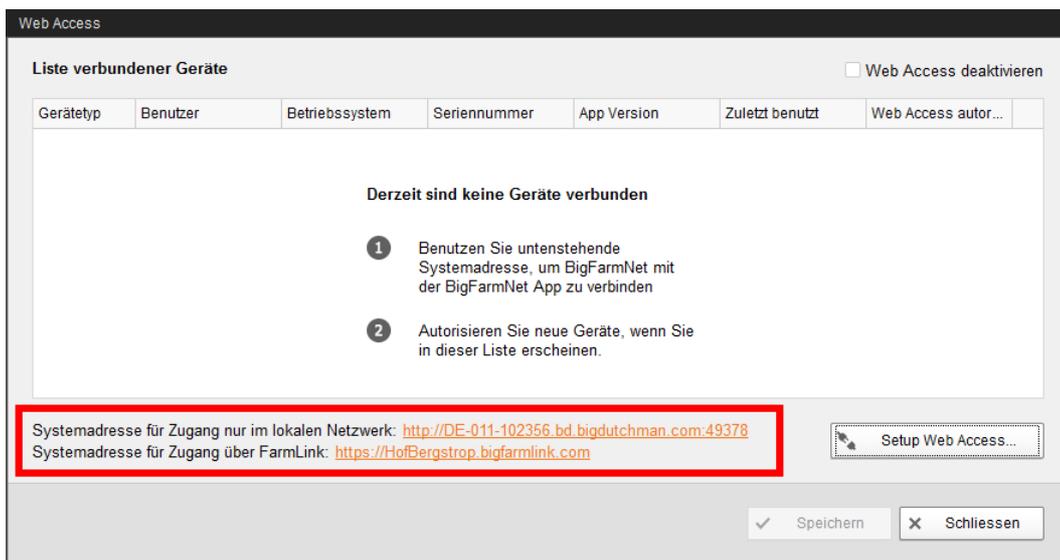
Alle Benutzer, die über die Benutzerverwaltung angelegt wurden, werden hier aufgelistet. Benutzer ohne Passwort sind inaktiv. Für einen Web Access ist ein Passwort erforderlich, siehe Kapitel 4.2.

Benutzer	Zugangsrechte
adminDE	<input type="radio"/> Keine <input type="radio"/> Lesen <input checked="" type="radio"/> Lesen & Schreiber
Benutzer 2 (normal) (Bitte ein gültiges Passwort erstellen)	<input checked="" type="radio"/> Keine <input type="radio"/> Lesen <input type="radio"/> Lesen & Schreiber
Benutzer 1 (normal)	<input type="radio"/> Keine <input checked="" type="radio"/> Lesen <input type="radio"/> Lesen & Schreiber

At the bottom are 'Speichern' and 'Schliessen' buttons.

8. Vergeben Sie den einzelnen Benutzern eins der folgenden Zugangsrechte:
  - **Keine:** Der Benutzer hat keine Zugangsrechte.
  - **Lesen:** Der Benutzer hat nur Leserechte.
  - **Lesen & Schreiben:** Der Benutzer hat Lese- und Schreibrechte.
9. Klicken Sie abschließend auf "Speichern", um alle Einstellungen zu sichern.
10. Klicken Sie auf "Schließen" und Sie gelangen zurück zum ersten Web Access-Dialogfenster.

Hier werden jetzt die Systemadressen der jeweiligen Zugänge angezeigt.



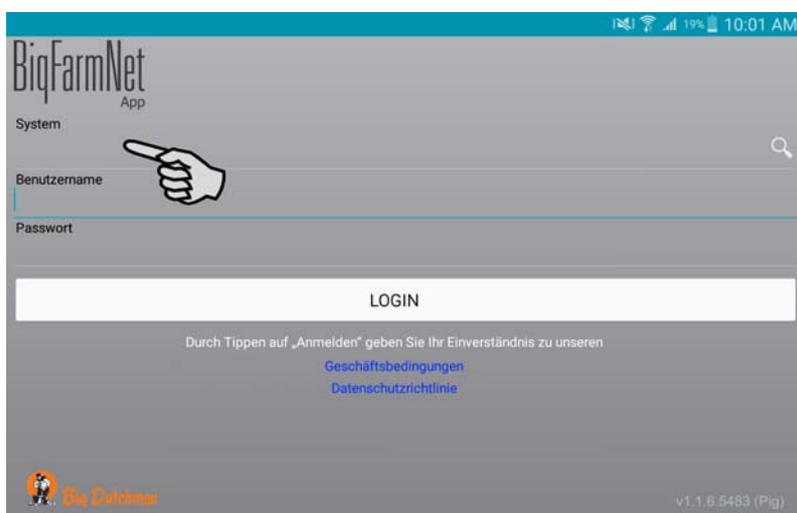
11. Halten Sie das Web Access-Dialogfenster mit den Systemadressen geöffnet.  
Sie benötigen die Systemadressen für die Einrichtung der Zugänge in der Big-FarmNet App Pig auf Ihrem Mobilgerät.

## 10.2 WLAN und mobilen Zugang im Android-Gerät einrichten

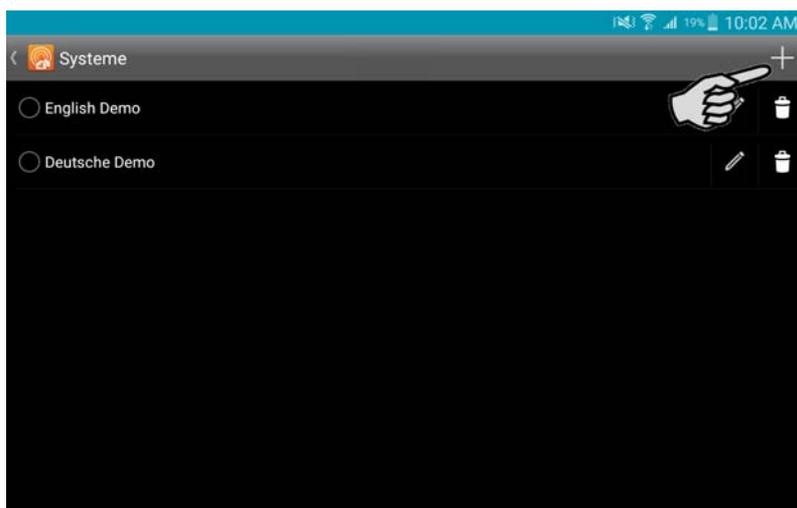
Die Einrichtung des Fernzugriffs wird in der folgenden Anleitung am Beispiel eines Android-Tablets gezeigt. Die Anleitung gilt ebenfalls für ein Android-Handy.

In der BigFarmNet App Pig können Sie die beiden Zugänge WLAN sowie WLAN mit mobilem Zugang anlegen. Die Anleitung ist für beide Zugänge gleich.

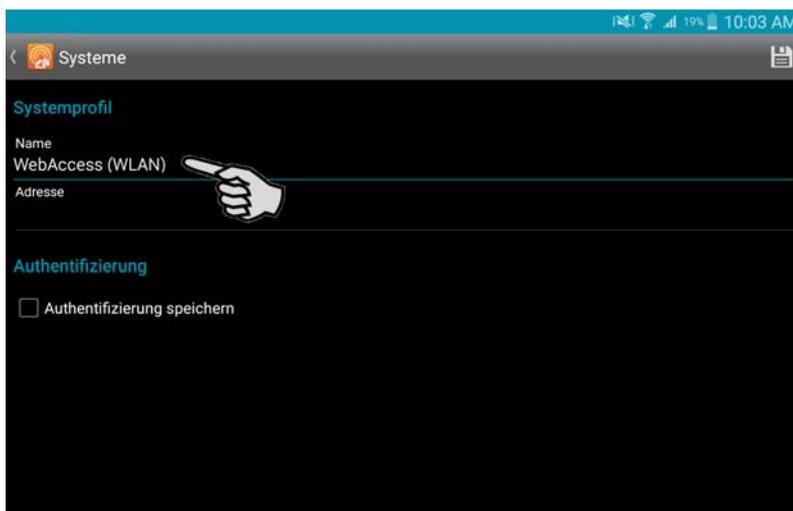
1. Laden Sie die BigFarmNet App Pig (nachfolgend nur App genannt) aus dem Play Store herunter.
2. Starten Sie die App.
3. Tippen Sie auf "System", um zur Liste aller vorhandenen Systeme zu gelangen.



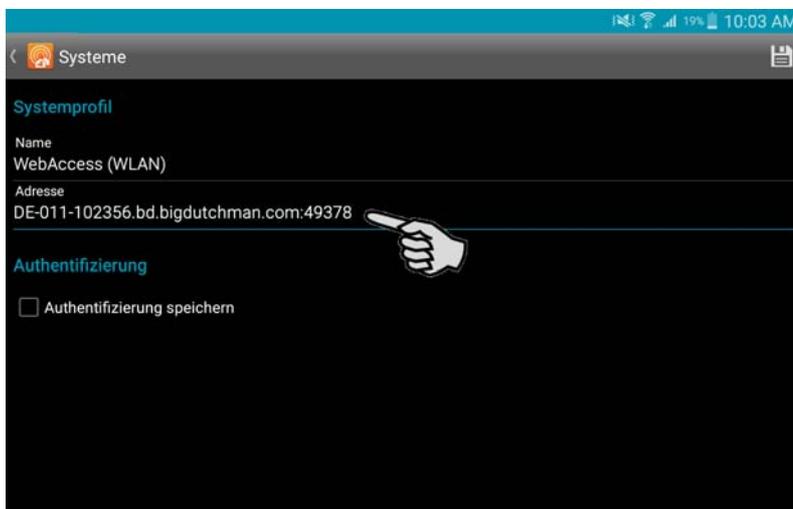
4. Tippen Sie auf das Plus-Symbol, um ein neues System anzulegen.



5. Tragen Sie unter "Name" den gewünschten Namen des Systems ein.
- Der Name sollte den entsprechenden Zugang signalisieren, den Sie mit der App nutzen können:
- z.B. WebAccess (WLAN) für den WLAN-Zugang  
oder
  - z.B. FarmLink (WLAN + Mobil) für den WLAN- und mobilen Zugang

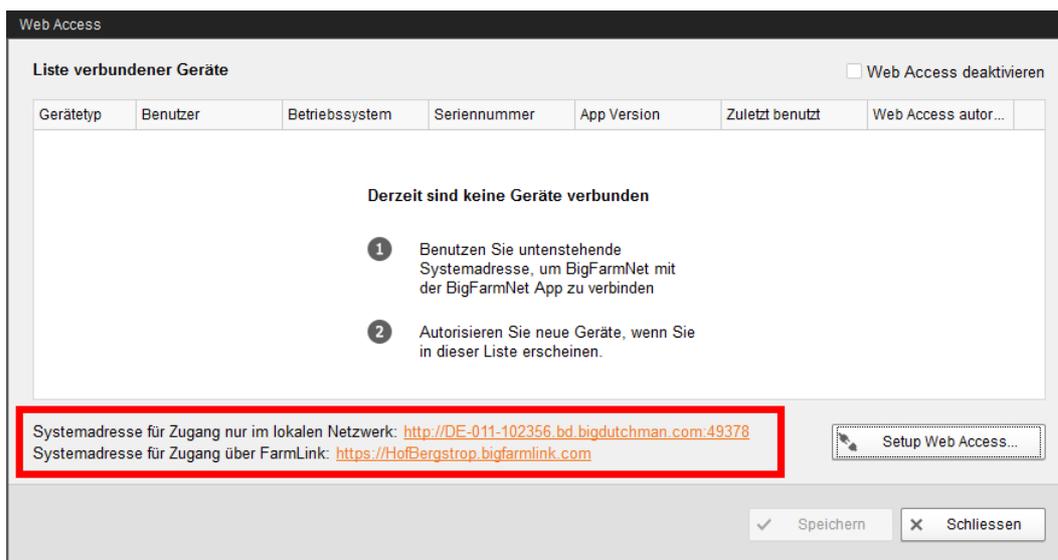


6. Tragen Sie unter "Adresse" die jeweilige Systemadresse ein.



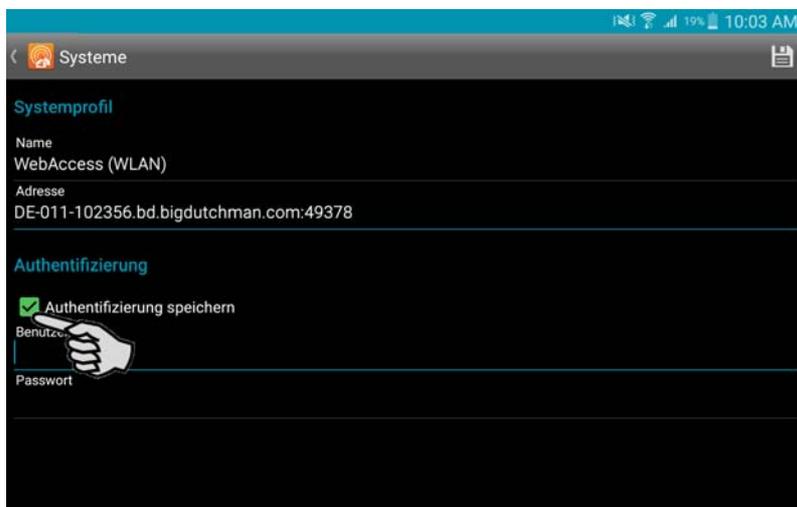
Die jeweilige Systemadresse finden Sie unter "Setup" > "Web Access".

- WLAN-Zugang = **Systemadresse für Zugang nur im lokalen Netzwerk**
- WLAN- und mobiler Zugang = **Systemadresse für Zugang über FarmLink**



7. Aktivieren Sie nach Bedarf die Einstellung „Authentifizierung speichern“, indem Sie in das Kontrollkästchen tippen.

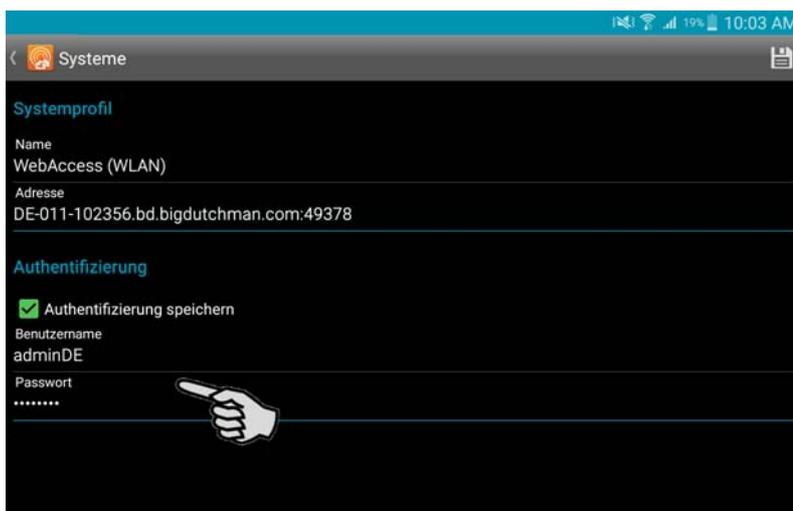
Damit hinterlegen Sie den Benutzernamen und das Passwort für diesen Zugang. Sie brauchen den Benutzernamen und das Passwort beim künftigen Login nicht erneut eingeben.



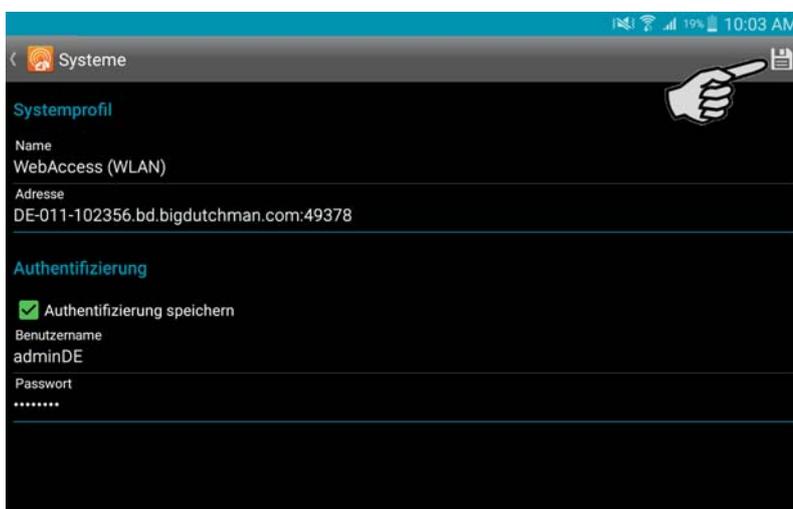
8. Geben Sie Ihren Benutzernamen und das Passwort ein.

### **i** ACHTUNG!

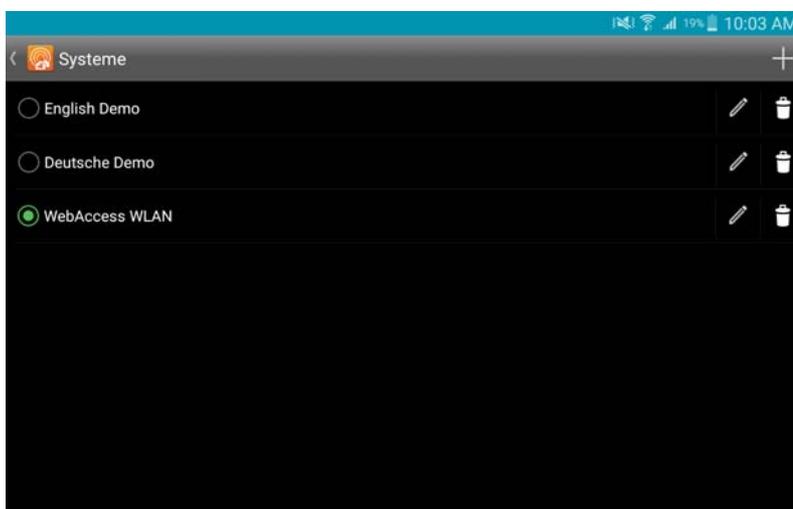
Benutzername und Passwort sind dieselben wie bei der Anmeldung im BigFarmNet Manager.



9. Tippen Sie auf das Disketten-Symbol, um das System in der App zu speichern und zur Liste der Systeme zurückzukehren.



Das angelegte System erscheint in der Liste der Systeme.



### 10.3 WLAN und mobilen Zugang im iOS-Gerät einrichten

Die Einrichtung des Fernzugriffs wird in der folgenden Anleitung am Beispiel eines iPhones gezeigt. Die Anleitung gilt ebenfalls für ein iPad.

In der BigFarmNet App Pig können Sie die beiden Zugänge WLAN sowie WLAN mit mobilem Zugang anlegen. Die Anleitung ist für beide Zugänge gleich.

1. Laden Sie die BigFarmNet App Pig (nachfolgend nur App genannt) aus dem App-Store herunter.
2. Starten Sie die App.
3. Tippen Sie auf "System", um zur Liste aller vorhandenen Systeme zu gelangen.



4. Tippen Sie auf das Plus-Symbol, um ein neues System anzulegen.



5. Tragen Sie unter "Name" den gewünschten Namen des Systems ein.

Der Name sollte den entsprechenden Zugang signalisieren, den Sie mit der App nutzen können:

- z.B. WebAccess (WLAN) für den WLAN-Zugang  
oder
- z.B. FarmLink (WLAN + Mobil) für den WLAN- und mobilen Zugang

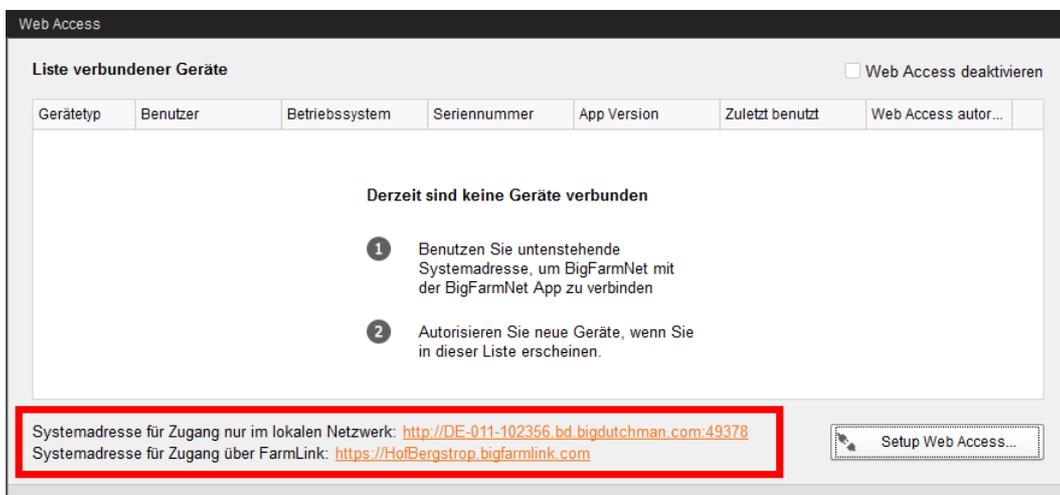


6. Tragen Sie unter "Adresse" die jeweilige Systemadresse ein.



Die jeweilige Systemadresse finden Sie unter "Setup" > "Web Access".

- WLAN-Zugang = **Systemadresse für Zugang nur im lokalen Netzwerk**
- WLAN- und mobiler Zugang = **Systemadresse für Zugang über FarmLink**



7. Aktivieren Sie nach Bedarf die Einstellung "Authentifizierung speichern", indem Sie den Regler nach rechts schieben.

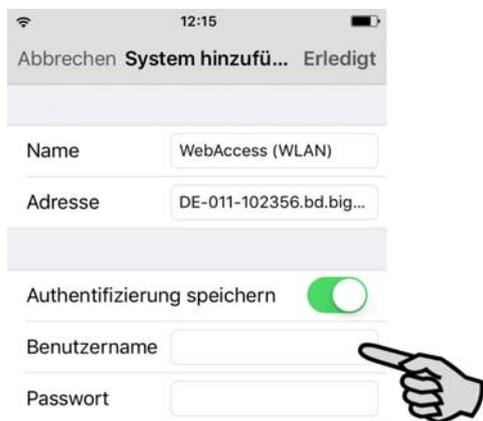
Damit speichern Sie den Benutzernamen und das Passwort für diesen Zugang. Sie brauchen den Benutzernamen und das Passwort beim künftigen Login nicht erneut eingeben.



8. Geben Sie Ihren Benutzernamen und das Passwort ein.

### ACHTUNG!

Benutzername und Passwort sind dieselben wie bei der Anmeldung im BigFarm-Net Manager.



9. Tippen Sie auf "Erledigt", um das System in der App zu speichern und zur Liste der Systeme zurückzukehren.



Das angelegte System erscheint in der Liste der Systeme.



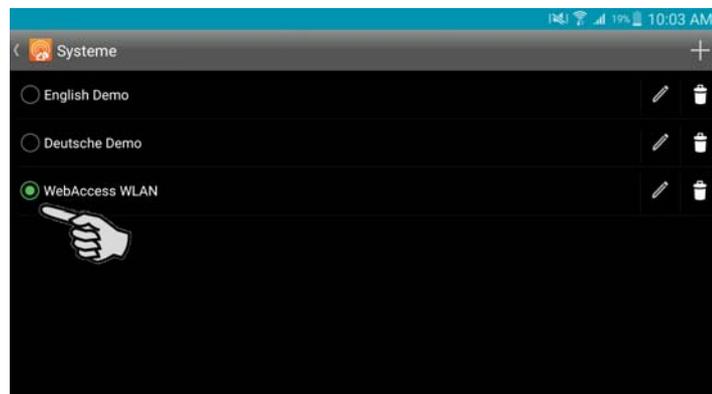
## 10.4 Erster App-Login und Autorisierung des Mobilgerätes

Die Anleitung gilt sowohl für iOS-Geräte als auch für Android-Geräte, hier dargestellt am Beispiel eines iPhones und eines Android-Tablets.

1. Starten Sie die App auf Ihrem Mobilgerät.
2. Tippen Sie auf "System".
3. Wählen Sie das System aus, mit dem Sie sich einloggen möchten:
  - WebAccess (WLAN) = ausschließlich internes Netzwerk
  - FarmLink (WLAN + Mobil) = internes Netzwerk und mobiles Netzwerk



iPhone

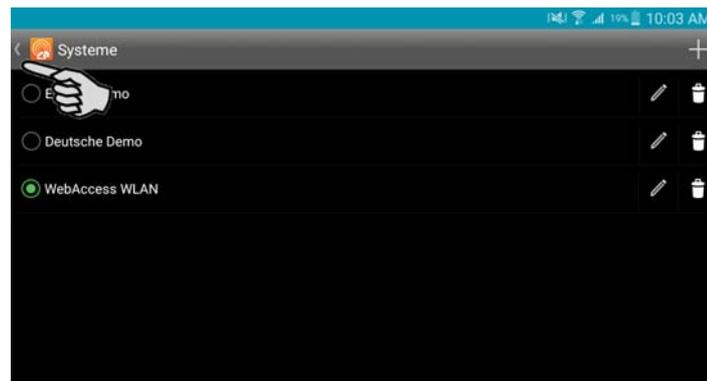


Android-Tablet

4. iOS-Gerät: Tippen Sie auf "Login", um zum Login zurückzukehren.  
Android-Gerät: Tippen Sie auf den Pfeil "Zurück", um zum Login zurückzukehren.



iPhone



Android-Tablet

## 5. Tippen Sie auf "Login".

Wenn Sie beim Anlegen des Systems Benutzername und Passwort hinterlegt haben, werden diese Daten automatisch übernommen. Anderenfalls müssen Sie die Zugangsdaten eingeben.

**i ACHTUNG!**

Benutzername und Passwort sind dieselben wie bei der Anmeldung im BigFarmNet Manager.



iPhone



Android-Tablet

## 6. Bestätigen Sie die Meldung zum Einverständnis der Geschäftsbedingungen und Datenschutzrichtlinie mit "Ja".

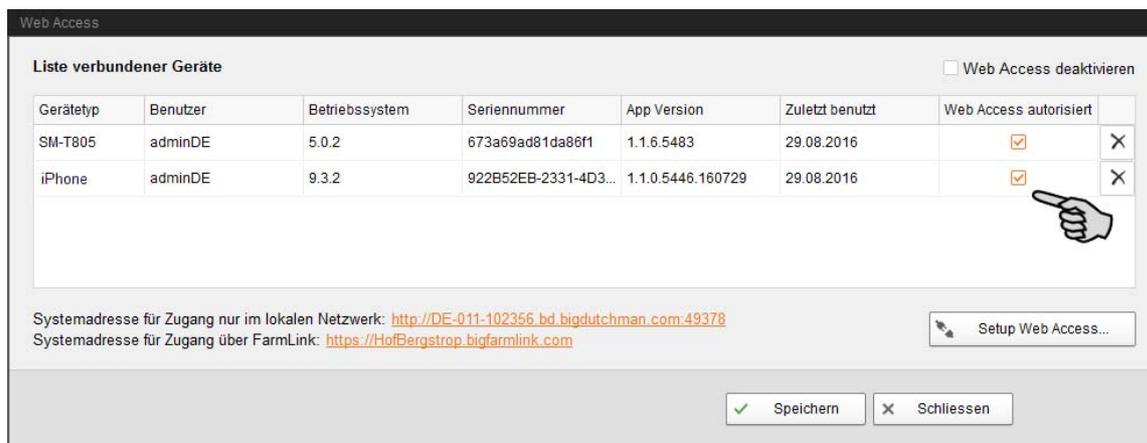
**i ACHTUNG!**

Der erste Login-Versuch gibt eine Meldung über die ausstehende Geräteautorisierung aus. Im BigFarmNet Manager wird dazu zeitgleich eine Warnung generiert.

## 7. Beim ersten Login-Versuch wurde das Gerät über die Systemadresse mit dem BigFarmNet Manager verbunden.

Autorisieren Sie das verbundene Mobilgerät für den Fernzugriff im ersten Web Access-Dialogfenster ("Setup" > "Web Access") wie folgt:

- a) Klicken Sie in das Kontrollkästchen der Spalte "Web Access autorisiert", um den Fernzugriff über das gewünschte Mobilgerät zuzulassen.



In dieser Liste können Sie die verbundenen Mobilgeräte nachträglich verwalten:

- Aktivieren oder deaktivieren Sie die Autorisierung über das Kontrollkästchen.
- Löschen Sie bei Bedarf Mobilgeräte über .

b) Klicken Sie auf "Speichern", um die Einstellungen zu übernehmen.

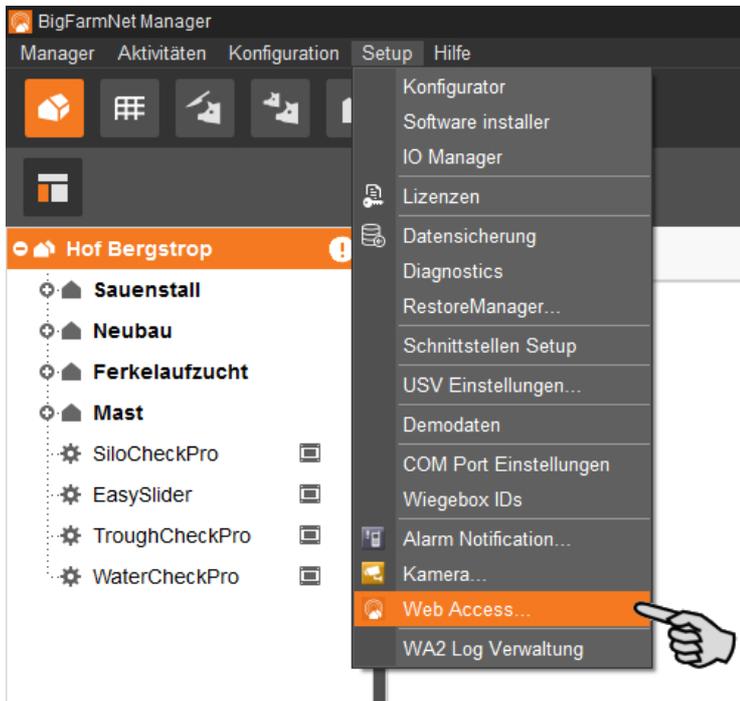
8. Sobald Sie alle Einstellungen im Web Access-Dialogfenster vorgenommen und gespeichert haben, klicken Sie auf "Schliessen".
9. Führen Sie den Login Ihrer App erneut aus.

Nach erfolgreicher Einrichtung des Fernzugriffs über Web Access sind Sie über Ihr Mobilgerät mit dem BigFarmNet Rechner verbunden.

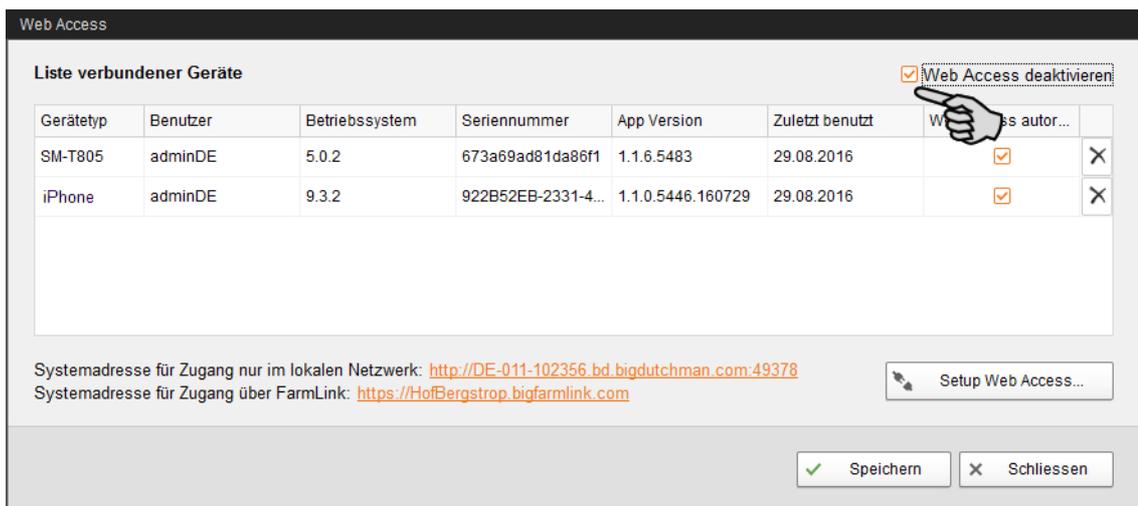
## 10.5 Web Access deaktivieren

Der Web Access-Dialog bietet zusätzlich die Sicherheitseinstellung "Web Access deaktivieren". Wird diese Funktion aktiviert, werden sofort alle Datenverbindungen zwischen den Mobilgeräten und dem BigFarmNet Manager unterbrochen.

1. Klicken Sie im Menü "Setup" auf "Web Access".



2. Klicken Sie im oberen Bereich des Dialogfensters in das Kästchen "Web Access deaktivieren".



3. Klicken Sie auf "Speichern", um die Einstellung zu übernehmen.

Alle Datenverbindungen zwischen den Mobilgeräten und dem BigFarmNet Manager werden jetzt unterbrochen.

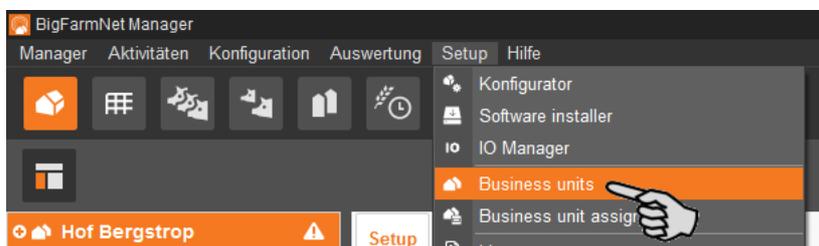
## 11 Betriebsteilung

Im BigFarmNet Manager können Sie den Betrieb rechtlich in Geschäftseinheiten teilen und Lieferscheine von einem Teil des Betriebes an den anderen schreiben. Rechnungen können mittels Excel-Datenexport erstellt werden. Den einzelnen Benutzern können Sie unterschiedliche Zugriffsrechte auf einzelne Teile des Betriebes vergeben.

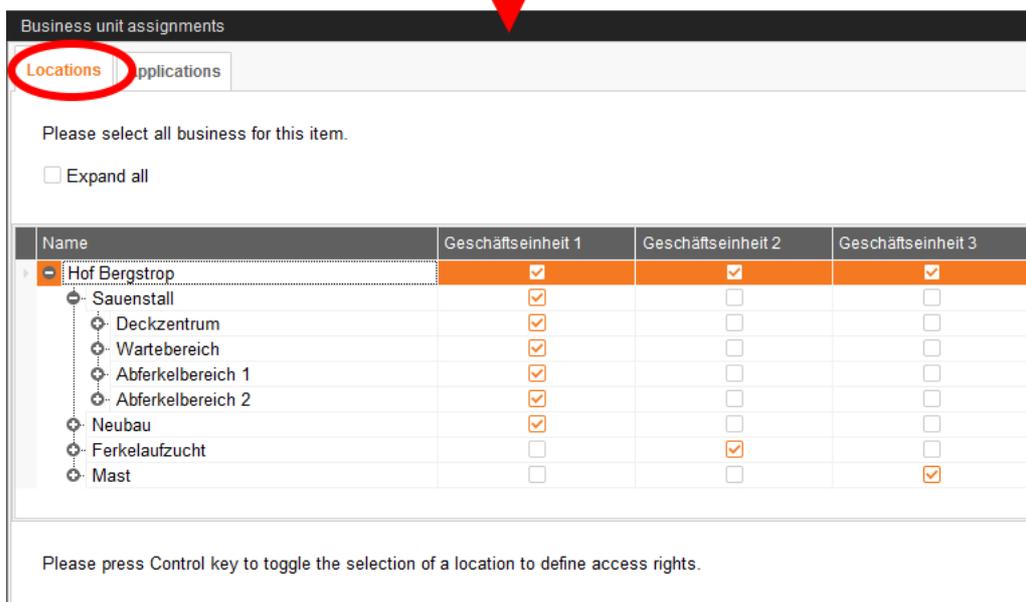
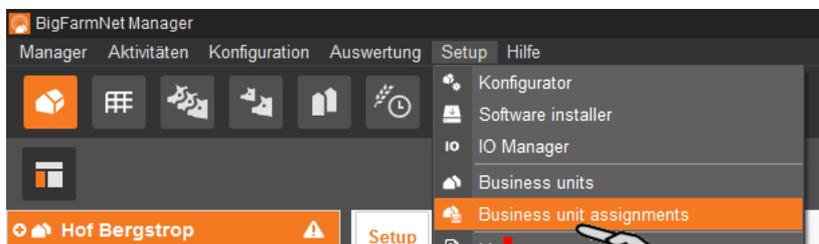
Diese Funktion ist nur für Deutschland relevant und bedarf einer Lizenz.

Code Nr.	Bezeichnung
91-02-6615	Lizenz BigFarmNet Manager - Betriebsteilung

1. Legen Sie die einzelnen Geschäftseinheiten unter Menü "Setup" > "Business units" an.



2. Ordnen Sie die Standorte Ihres Hofes den Geschäftseinheiten unter Menü "Setup" > "Business unit assignments" > "Locations" zu.



### 3. Ordnen Sie auch die Applikationen den Geschäftseinheiten zu.

Business unit assignments

Locations Applications

Please select all business for this item.

Expand all

Name	Geschäftseinheit 1	Geschäftseinheit 2	Geschäftseinheit 3
<input checked="" type="checkbox"/> FarmFeedingpro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> HydroMixPro (Hof Bergstrop - Mast)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> DryExactpro (Hof Bergstrop - Ferkelaufzucht)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> CulinaMixPro (Hof Bergstrop - Sauenstall)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> BDPWiegebox (Hof Bergstrop - Ferkelaufzucht)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> EcomaticPro (Hof Bergstrop - Sauenstall)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> FarmFeedingpro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> WaterCheckPro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> EasySlider (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SiloCheckPro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> TroughCheckPro (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Schaltschrank (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Schaltschrank (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Schaltschrank (Hof Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

Save  Cancel

### 4. Vergeben Sie den einzelnen Benutzern entsprechende Zugriffsrechte:

- Klicken Sie im Menü "Manager" > "Benutzerverwaltung".
- Wählen Sie den Benutzer aus und klicken Sie auf "Bearbeiten".
- Klicken Sie auf den Reiter "Rechte" > "Geschäftseinheiten".

Benutzer - Bearbeiten

Allgemein Rechte

Plugin Geschäftseinheiten

Wählen Sie die Geschäftseinheiten, denen ... Lesen Schreiben

Geschäftseinheit 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Geschäftseinheit 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Geschäftseinheit 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OK  Abbrechen

**Nummern**

3D-Grafik 20 24

**A**

App 37

**B**

Benutzergruppe 7

Benutzeroberfläche 10

Benutzerrechte 7

Benutzerverwaltung 6

Betriebsteilung 54

**F**

Farm Designer 20

Foto 20 28

**H**

Hofstruktur 13 18

**K**

Kameras Farm Designer 22

**L**

Logout, automatisch 9

**P**

Passwort 8

Programmstart 3

**S**

Schlüsselwerte 15

Software Version 1

Softwareinstallation 2

Sprache einstellen 4 6

Symbole 11

Systembeschreibung 1

Systemvoraussetzungen 1

**W**

Web Zugriff 37