

Feed Manager



Langaton vaakajärjestelmä VM

Käyttöohjekirja

"Alkuperäiset ohjeet"

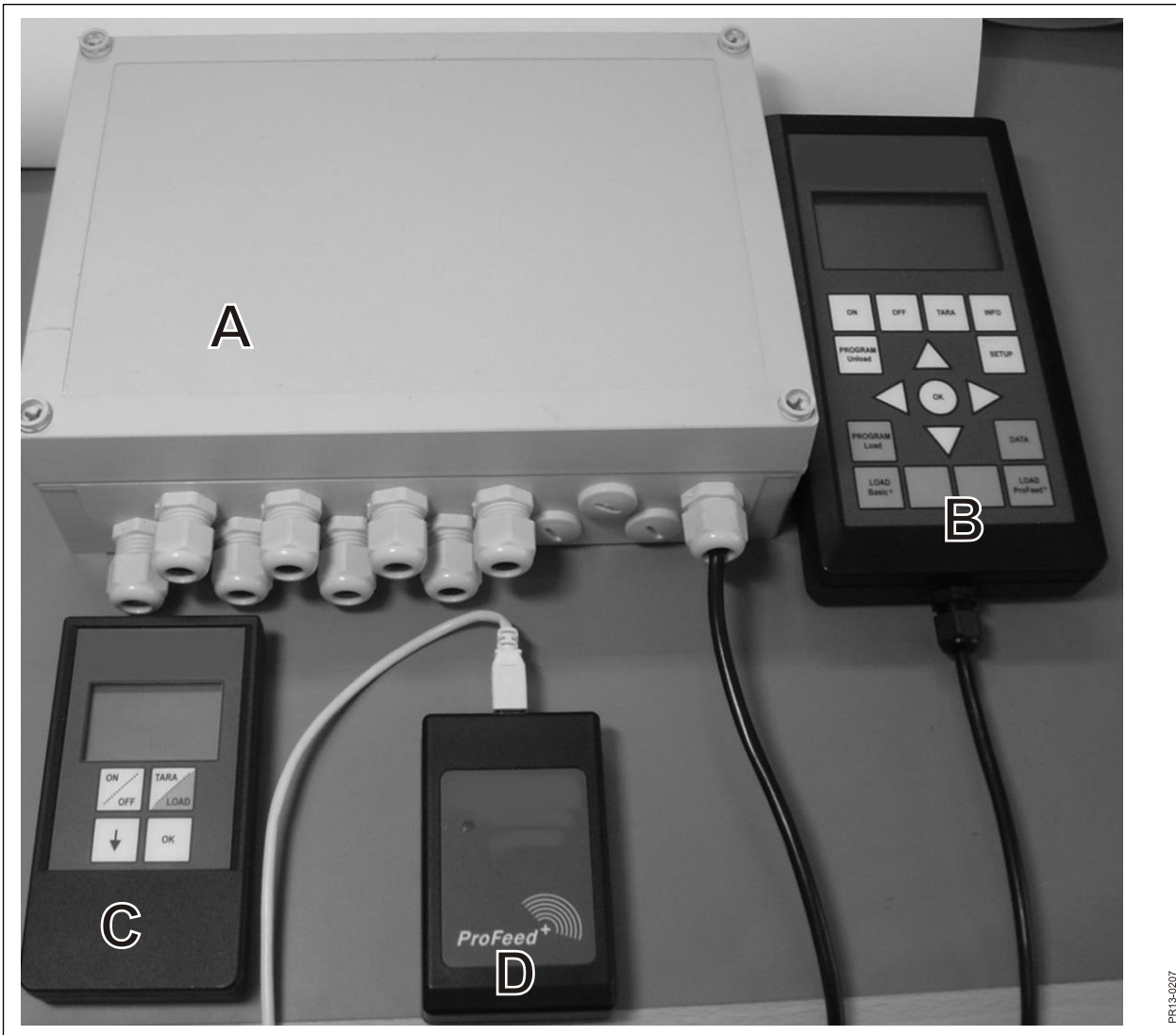
FIN



SISÄLLYSLUETTELO

SISÄLLYSLUETTELO	3
1. FEED MANAGER	5
Basic	5
Basic+	5
ProFeed+	5
TEKNISET TIEDOT	7
ASENNUS JA KÄYTTÖ	9
2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ	11
1. PROGRAM UNLOAD (A)	11
2. INFO (B)	13
3. SETUP (C).....	15
4. PROGRAM LOAD (D)	17
5. DATA (E)	19
LOAD BASIC ⁺ (F)	23
LOAD PROFEED ⁺ (G)	25
3. VALIKKO, KÄSIYKSIKKÖ	27
PÄÄLLE / POIS (A).....	27
TARA / LOAD (B).....	29
4. PC OHJELMISTO	31
PC OHJELMISTON ASENNUS	31
VALIKKO A: "NÄYTÄ TIEDOT"	33
VALIKKO B: "REHUSEOKSET"	35
VALIKKO C: "RUOKINTASUUNNITELMAT"	39
VALIKKO D: "KÄYTTÄJÄ"	41
VALIKKO E: "SÄÄDÖT"	43
VALIKKO F: "FEEDER SYNKRONOINTI"	45
5. TEKNISET TIEDOT	47
A) VAAKAKENNOJEN LIITOSKOTELO	47
B) PÄÄYKSIKKÖ	49
C) KÄSIYKSIKKÖ	51
D) USB LÄHETIN/VASTAANOTIN	53
6. MUUTA	55
OPETUS.....	55
VIANETSINTÄ	55

1. FEED MANAGER



Kuva 1.1

1. FEED MANAGER

Langaton vaakajärjestelmä Feed Manager on tehtaalta saatavissa kolmena eri versiona:

BASIC

Painotiedot langattoman näytön avulla, taaraustoiminto (nollaus), purkausapu, kielivalikko ja näytön asetukset (valkoiset näppäimet ohjausyksikössä).

BASIC+

Vastaava kuin Basic mutta siinä on lisäksi täyttöapu/kuormaustoiminto.

PROFEED+

Vastaa Basic-mallia, mutta siinä on lisäksi kehittynyt kuormaustoiminto, tiedon rekisteröinti, langaton synkronointimoduuli, pc-ohjelma rekisteröidyn tiedon muokkaukseen ja rehuseosten säätöjä ja muutoksia sekä asetuksia.

Basic-vaakajärjestelmä voidaan myöhemmin päivittää Basic+ tai Profeed+ versioiksi.

Kuva 1.1 Langattomaan vaakajärjestelmään kuuluvat moduulit (vaakakennoja lukuun ottamatta):

Basic / Basic+:

- A) Nerokas vaakakennojen liitoskotelo, joka mm. sisältää radiolähtimen/vastaanottimen.
- B) Näytöllä varustettu pääohjausyksikkö, joka tavallisesti asennetaan kuormaustraktoriin.
- C) Näytöllä varustettu käsiyksikkö, joka tavallisesti asennetaan vaunua vetävään traktoriin (toimitetaan kaapeli asennettuna). Se voidaan ottaa mukaan (paristokäyttöinen) ja käyttää sitä sivuyksikkönä pääyksikön rinnalla rehutäytön yhteydessä (kun käytetään samaa traktoria kuormaukseen ja vaunun vetämiseen, voidaan käsiyksikkö jättää pois, tarpeen vaatiessa voidaan käyttää useampia käsiyksiköitä).

Profeed+:

- D) Radiolähtin/vastaanotin, joka kytketään PC:n USB-liittimeen.
- E) PC-ohjelmisto, jolla voidaan tehdä rehuseoksia ja ruokintasuunnitelmia sekä analysoida todellisia kuormattuja rehuja.

Tämän lisäksi vielä Basic+ ja Profeed+ päivitysohjelmistot.

1. FEED MANAGER

TEKNISET TIEDOT

B: Koskee Basic-moduulia

B+: Koskee Basic+-moduulia

P+: Koskee Profeed+-moduulia (PC-ohjelmisto seuraa mukana)

	Pääyksikkö B)	Käsiyksikkö C)	PC- ohjelmisto E)
CE-hyväksytty	B, B+, P+	B, B+, P+	
Langaton tiedonsiirto Feeder-vaunun liitoskoteloon	B, B+, P+	B, B+, P+	
Langaton tiedonsiirto PC:lle	P+		
Tiedon rekisteröinti: pvm, aika, yksikön nro, käyttäjätunnus, rehuseoksen nro, eläimiä kpl, rehu nro, rehun nimike, suunn. paino, tod. paino	P+		P+
Tieto näytetään graafisessa tai taulukkomuodossa			P+
Kielivaihtoehdot (tanska, englanti, saksa, ranska, ruotsi, espanja, suomi, venäjä, puola)	B, B+, P+	B, B+, P+	P+
7500 sekoituskerran tallennustila	P+		
99 rehuseoksen tallennustila	B+, P+		
15 rehua rehuseos kohti	B+, P+		
9 ruokintasuunnitelmaa	B, B+, P+	B, B+, P+	
64 nimettyä rehulajia (32 ennalta määriteltä ja 32 käyttäjän määrittelemää)	B, B+, P+		
Äänimerkki täytön ja tyhjennyksen aikana	(B), B+, P+	(B), B+, P+	
Painon näyttö	B, B+, P+	B, B+, P+	

Toimintasäde, feeder/näyttö: n. 30m (ilman esteitä, kuten rakennukset yms.)

3 erilaista kuormaustapaa voidaan valita:

- KUORMAA Basic: Ainoastaan paino.
- KUORMAA Basic+: Automaattitoiminto, joka äänimerkin jälkeen vaihtaa seuraavalle rehulajille.
- KUORMAA ProFeed+: Käyttäjän on kuitattava voidakseen vaihtaa seuraavalle rehulajille. Kuormaus voidaan tehdä ehdollisessa järjestyksessä.

1. FEED MANAGER

ASENNUS JA KÄYTTÖ.

Liitoskotelo on aina asennettu tehtaalla, sillä mm. kalibroitiedot on tallennettu siihen.



Siihen liitetään 12-24 V DC jännitteen syöttö 2-napaisen kaapelin kautta ja sen suojana on käytettävä enint. 10A sulaketta.

Pääyksikkö asennetaan traktoriin.



Siihen liitetään 12-24 V DC jännitteen syöttö 2-napaisen kaapelin kautta ja sen suojana on käytettävä enint. 10A sulaketta.

Yksikön mukana toimitetaan pidike, jolla se voidaan asentaa traktorin ohjaamoon. Vaihtoehtoisesti kotelo voidaan asentaa asennusvarteen, joka kiinnitetään sopivaan kohtaan voimakkaan imukupin avulla.

Myös käsiyksikkö voidaan asentaa traktoriin, mukana seuraavalla pidikkeellä. Vaihtoehtoisesti pidike voidaan asentaa asennusvarteen, joka kiinnitetään sopivaan kohtaan voimakkaan imukupin avulla.



Siihen liitetään 12-24 V DC jännitteen syöttö ja sen suojana on käytettävä enint. 10A sulaketta.

Virtalähteenä voidaan myös käyttää 9 V alkaliparistoa tai ladattavaa paristoa (viimeksi mainittua suositellaan). Ladattavaa paristoa varten tarvitaan laturi, joka liitetään käsiyksikköön. Jos yksikkö asennetaan kiinteästi, esim. varastoon tai vastaavaan, on siihen saatavissa verkkoliitäntä (220 V muunnettuna 12 V). Ota yhteys jälleenmyyjään. Katso tilausnumero varaosaluettelosta). Kun yksikkö asennetaan kiinteästi traktoriin, suosittelemme 12-24 V DC jännitteen syöttöä.



Pariston käyttöikä voidaan pidentää merkittävästi pitämällä näytön taustavalon pois kytkettynä.

Jos käytetään paristoa, ei yksikköä tulisi säilyttää alle 0°C lämpötilassa.

2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ



Kuva 2.1

2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ

Kuva 2.1 Seuraavassa on selostus pääyksikön valikoista. Valikko tai valikkokohta valitaan → tai OK näppäimellä. Valikosta poistutaan ← näppäimellä. Yleisesti valikkoja selataan nuolinäppäimillä.

1. PROGRAM UNLOAD (A)

Tyhjennysohjelma on ohjelma joka antaa käyttäjälle mahdollisuuden saada apua ruokinnassa.

1.1. Pura:

Ota kohdassa 1.3 valittu ruokintatapa (tyhjennystapa) käyttöön. Tietyllä prosentti- tai kiloporrastuksilla, yksikkö siirtyy suoraan ruokintaan. Ruokintasuunnitelman (UFP) kohdalla valitaan ensin jokin tallennetuista ruokintasuunnitelmista. Ruokinta lopetetaan painamalla ”tyhjennysohjelma” nappia (A).

1.2. Hälytys päälle/pois:

Hälytysäänen päälle- ja poiskytkentä. Kun hälytys on kytketty päälle, valitaan haluttujen äänisignaalien määrä. ↓ ja ↑ näppäimillä valitaan luku 1 - 5, lopeta painamalla OK.

1.3. Purkutapa:

On olemassa 3 vaihtoehtoa:

kg-jakso: Tässä kohdassa syötetään äänimerkkien välisen jakson pituus, mitattuna kiloissa. Jos ”1000” syötetään, kuuluu hälytysääni jokaisen tyhjennetyin 1000 kg välein. Kilomäärä ilmoitetaan nuolinäppäinten avulla. Lopeta painamalla OK. Äänimerkki edellyttää, että hälytys on kytketty päälle.

% kok. määrä: Tässä kohdassa syötetään äänimerkkien välisen jakson pituus, mitattuna prosenteissa, vaunussa olevasta kokonaisrehumäärästä. Jos ”33” syötetään ja vaunussa on 4500 kg kuuluu hälytysääni jokaisen ruokituksen 1500 kg välein. Prosenttiluku valitaan näppäimillä ↓ ja ↑. Lopeta painamalla OK. Äänimerkki edellyttää, että hälytys on kytketty päälle.

PS: Jako yksilöllisiin ryhmiin (ruokintasuunnitelma). Äänimerkki kuuluu, kun tietyn ryhmän ruokinta lopetetaan. Esim. 3 eläinryhmää: ensimmäiselle ryhmälle annetaan 1000 kg, toiselle 2000 ja kolmannelle loput. Kun 1000 kg ja 3000 kg on ruokittu, kuuluu äänimerkki.

Ruokintasuunnitelma tehdään kohdan 1.5 mukaisesti tai Profeed+ PC-ohjelmiston avulla. UFP-kohta tulee esiin ainoastaan, jos yksi tai useampi ruokintasuunnitelma on tehty.

2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ



Kuva 2.1

1.4. Siirrä PS:

Tässä kohdassa siirretään kohdassa 1.3 valittu ruokintatapa (tyhjennystapa) käsiyksikköön tai -yksiköihin. Myös hälytyssäädöt siirtyvät.



HUOM: EDELLYTTÄÄ, ETTÄ KÄSIYKSIKKÖ ON KYTKETTY PÄÄLLE.

1.5. Luo PS

Määrittele ryhmien lukumäärä. Kentän muokkaamiseksi, paina "OK". Tällöin kenttä muuttuu täytetystä neliöstä läpinäkyväksi neliöksi. Kun kenttä on läpinäkyvä, voidaan arvoja muuttaa ↓ ja ↑ näppäimillä. Lopeta painamalla OK. Tämän jälkeen näppäillään kokonaismäärä, joka ruokintasuunnitelmaan verrattuna pitää olla vaunussa, kun se tyhjennetään. Seuraavaksi näppäillään, miten monta kg rehua erillisille ryhmille annetaan. Viimeinen ryhmä saa automaattisesti loput. Viimeisen kg näppäilyn jälkeen, paina ↓ ja valitse sen jälkeen OK. Ruokintasuunnitelma on nyt tallennettu.

HUOM: Se saa automaattisesti seuraavan vapaan numeron luettelossa.

Profeed+ versiolla voidaan ruokintasuunnitelma myös tehdä PC-ohjelmiston avulla.

1.6. Muuta PS:

Ensiksi esiin tuleva valikkokohta, kun suunnitelma on tehty.

Haluttu suunnitelma valitaan luettelosta painamalla →. Kentän muokkaamiseksi, paina "OK". Tällöin kenttä muuttuu täytetystä neliöstä läpinäkyväksi neliöksi. Kun kenttä on läpinäkyvä, voidaan arvoja muuttaa ↓ ja ↑ näppäimillä. Muokkauksen jälkeen painetaan ↓, kunnes OK/Peruuta näkyy näytöllä. Lopeta valitsemalla alimpana oleva OK.

1.7. Poista PS:

Ensiksi esiin tuleva valikkokohta, kun suunnitelma on tehty.

Haluttu suunnitelma valitaan luettelosta painamalla →. Tämän jälkeen valitaan "Kyllä" → näppäimellä.

2. INFO (B)

Sisältää tietoja käyttäjän omista kuormauksista (seosten lukumäärä, jaksot, kokonaispaino), sekä seosten kokonaismäärästä, jaksoista ja jaetun rehun kokonaispaino.

2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ



Kuva 2.1

PR14-0206

3. SETUP (C)

3.1. Kieli:

Haluttu kieli valitaan luettelosta painamalla →.

3.2. Pvm/Aika:

→ näppäimellä siirrytään kentältä toiselle. Kentän asetuksia muutetaan painamalla ↓ ja ↑. Lopeta valitsemalla alimpana oleva OK.

3.3. Hälytysääni:

→ näppäimellä voidaan valita 5 erilaisen hälytysäänen välillä.

3.4. Taustavalo:

→ näppäimellä voidaan valita "Päälle" ja "Pois" välillä.

3.5. Näytön kontrasti:

↓↑ ja → näppäimillä voidaan valita luettelosta arvo 1 - 10. 1 on kokonaan valaistu ja 10 on täysin pimeä. Arvon 5 säätö on useammassa tapauksissa paras valinta.

3.6. Kalibrointi:

Ainoastaan valtuutetulle huoltohenkilöstölle. Tähän valikkoon pääsemiseksi tarvitaan erillinen koodi.

3.7. Käyttäjä:

On olemassa 2 vaihtoehtoa:

Valitse käyttäjä: Haluttu käyttäjä valitaan luettelosta painamalla →.

Uusi käyttäjä: Uusi käyttäjä voidaan asettaa. Käyttäjänimi voi koostua enintään 4 kirjaimesta. Yksittäiset kirjaimet valitaan painamalla ↓ ja ↑. Kaikkia kirjaimia (sekä suuria että pieniä) ja numeroita 0 - 9 voidaan käyttää. Lopeta valitsemalla alimpana oleva OK.

3.8. Punnitusnopeus:

Tässä kohdassa asetetaan painon päivitysnopeus. Jos paino vaihtelee, voidaan herkkyyttä vaimentaa. ↓↑ ja → näppäimillä voidaan valita luettelosta arvo 1 - 10, jossa 10 on eniten vaimennettu.

3.9. Painoyksikkö:

→ näppäimellä voidaan valita "kg" ja "lb" välillä.

3.10. Automaattinen poiskytkentä:

→ näppäimellä voidaan valita "Päälle" ja "Pois" välillä. Jos automaattinen poiskytkentä on "Päällä", kytkeytyy pääyksikkö pois päältä tunnin kuluttua viimeisestä näppäilystä.

3.11. Opetustoimin.:

Jotta kaikki yksiköt voivat toimia yhdessä yhtenä järjestelmänä, jota ulkoa tulevat signaalit eivät voi muuttaa, on yksiköiden tunnistettava toisensa.

Katso kappale 6 sekä opetusta koskeva jakso.

3.12. ProFeed+:

Näyttää pääyksikössä olevan ohjelmistoversion, sekä sen valmistusnumeron. Valmistusnumero on välttämätön kalibrointiin.

2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ



Kuva 2.1

4. PROGRAM LOAD (D)

4.1. Häl. asetukset:

4.1.1 Hälytys päälle/pois:

→ näppäimellä voidaan valita "Päälle" ja "Pois" välillä.

4.1.2 Hälytyksarvo:

Tässä kohdassa merkitään kilomäärä, jolloin hälytys alkaa eri rehuja kuormattaessa. Hälytys osoittaa, että määrätty rehumäärä on kuormattu.

4.2. Lataa toiminto:

Tämä koskee ainoastaan "ProFeed+ KUORMAUS"

On olemassa 2 vaihtoehtoa:

Puoliautomaattinen: Kun "KUORMAA ProFeed+" käytetään, järjestelmä siirtyy automaattisesti seuraavaan rehujaan. Vaihto tapahtuu n. 12 sekunnin kuluttua siitä kun haluttu määrä on saavutettu. Vastaa siis toiminnaltaan "KUORMAA Basic+", mutta täyttötiedot tallennetaan. Pakotus seuraavaan rehuun voidaan tehdä ↓ näppäimellä, ellei määrää saavuteta.

Käytt. ohjaama: Varma tapa, jota aina on käytettävä "KUORMAA ProFeed+" yhteydessä. Käyttäjän on itse valittava halutut rehuajat ja hänen on myös lopetettava erillisten rehulaatujen täyttö käsikäytöllä.

4.3. Tee rehuseos (RS):

Rehuseos saa automaattisesti seuraavan vapaan numeron luettelossa. Rehuajien lukumäärä näppäillään. Kentän muokkaamiseksi, paina "OK". Tällöin kenttä muuttuu täytetystä neliöstä läpinäkyväksi neliöksi. Kun kenttä on läpinäkyvä, voidaan arvoja muuttaa ↓ ja ↑ näppäimillä. Lopeta painamalla OK. "Eläinten määrä" voidaan näppäillä samalla tavalla.

Rehuajin nimi voidaan valita PC:llä muokattavasta taulukosta. Painamalla "OK", on mahdollista selata taulukkoa → ja ← näppäimillä. Lopeta painamalla OK. Tämän jälkeen näppäillään kg-määrä, jota ko. rehua käytetään.

Kun kaikki kentät ovat täytetyt, lopetetaan valitsemalla alimpana oleva OK.

4.4. RS muokkau:

Ensiksi esiin tuleva valikkokohta, kun rehuseos on tehty.

Muokattava rehuseos valitaan luettelosta painamalla →. Tämän jälkeen kenttiä voidaan muuttaa, kuten kohdassa 4.3 on selostettu.

4.5. Poista RS:

Ensiksi esiin tuleva valikkokohta, kun rehuseos on tehty.

Poistettava rehuseos valitaan luettelosta painamalla →. Tämän jälkeen vastataan "kyllä" tai "ei". Jos valitaan "kyllä" (painamalla →), poistetaan valittu rehuseos.

2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ



Kuva 2.1

5. DATA (E)

5.1. Näytä tiedot:

On olemassa 3 vaihtoehtoa:

5.1.1. Kaikki tiedot:

On valittava päivämäärärajat, jotka rajoittavat myöhemmin näkyvän tiedon määrää. Alla on esimerkki ainoastaan 3 tallennetulla rehuseoksella. Näytöllä yhdellä kertaa näytettävä tietomäärä on merkitty selvällä kehyksellä, jota voidaan siirtää nuolinäppäimillä.

5.1.1 Data 1/3 FP#02 Ko:55 05.12.06 14:20 Bruger: Kurt 3755 kg (3740)	5.1.1 Data 2/3 FP#04 Ko:73 05.12.06 15:12 Bruger: Kurt 4265 kg (4255)	5.1.1 Data 3/3 FP#02 Ko:55 06.12.06 16:17 Bruger: Kurt 3760 kg (3740)
5.1.1 Data 1/3 1. Græsens.: 1810 kg (1800) 2. Majsens.: 1945 kg (1940)	5.1.1 Data 2/3 1. Roepiller: 425 kg (435) 2. Halm: 75 kg (70)	5.1.1 Data 3/3 1. Græsens.: 1815 kg (1800) 2. Majsens.: 1945 kg (1940)
5.1.1 Data 1/3 Tilbage	5.1.1 Data 2/3 3. Græsens.: 1930 kg (1920) 4. Majsens.: 1845 kg (1830)	5.1.1 Data 3/3 Tilbage
	5.1.1 Data 2/3 Tilbage	

Suluissa oleva luku osoittaa rehuseoksen mukaista määrää sinä päivänä. Edellä oleva luku osoittaa määrää, joka todellisuudessa kuormattiin Feeder'iin.

5.1.2. Yht./rehut (Rehulajin kokonaismäärä):

On valittava päivämäärärajat, jotka rajoittavat myöhemmin näkyvän tiedon määrää. Tämän jälkeen tulee näkyviin luettelo kaikista rehulaaduista, joita valittuna jaksona on käytetty sekä niihin liittyvät yhteenlasketut määrät.

5.1.3. Yht./RS (Rehulajin kokonaismäärä/rehuseos):

On valittava päivämäärärajat, jotka rajoittavat myöhemmin näkyvän tiedon määrää. Tämän jälkeen tulee näkyviin luettelo kaikista rehuseoksista, joita valittuna jaksona on käytetty sekä niihin liittyvät yhteenlasketut määrät.

2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ

5.2. Poista tiedot

5.2.1. Kaikki pois

Kaikki tiedot poistetaan.

5.2.2. Poista pvm.

Tietyn ajanjakson tiedot poistetaan.

Tiedot, jotka ovat vanhempia tai yhtä vanhoja kuin valitut tiedot, poistetaan.

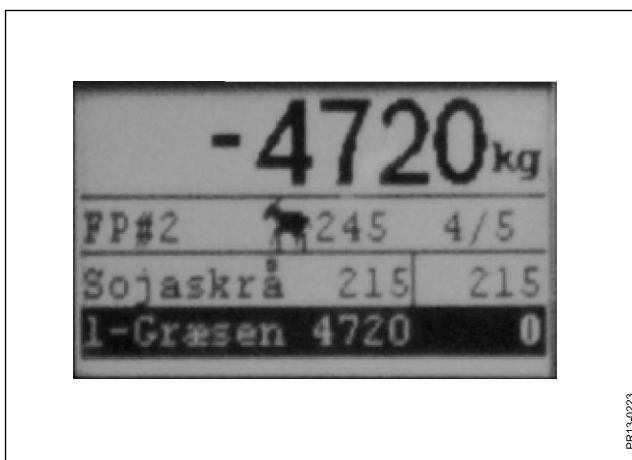
5.3 Muisti

Näyttää vapaiden kulutustietopaikkojen lukumäärän. Yksi paikka kuormausta kohti.

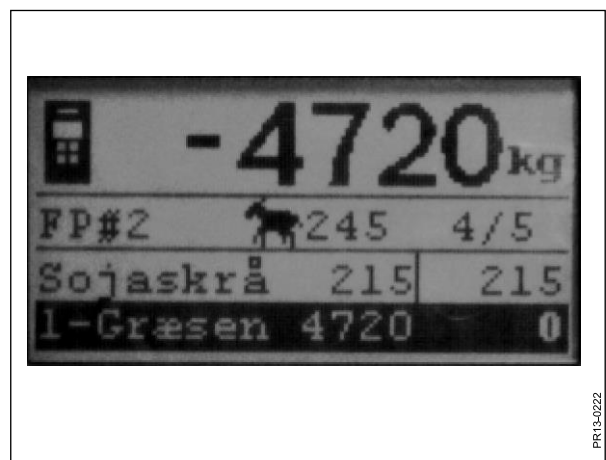
2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ



Kuva 2.1



Kuva 2.2



Kuva 2.3

LOAD BASIC⁺ (F)

Kuva 2.2 Haluttu rehuseos valitaan luettelosta painamalla →. Käyttäjä ja eläinten lukumäärää voidaan muuttaa. Tämä tehdään ↓ ja ↑ näppäimillä.

Kun "OK" painetaan, suhteutetaan ko. rehuseos eläinmäärän mukaan.

Ennen täytön aloittamista, painetaan "OK", jolloin ensimmäinen rehulaji korostuu. Ensimmäinen luku osoittaa kg-määrän, jota ko. rehua on lisättävä ja viimeinen luku osoittaa, miten paljon rehua on jo lisätty.

Ylempi, suurempi luku osoittaa halutun ja todellisen määrän eron. Positiivinen arvo osoittaa, että määrä on ylitetty.

Kun hälytys on kytketty päälle, kuuluu äänimerkki, kun lisättävän rehun määrä lähestyy rehuseoksen määrättyä määrää. Kun haluttu määrä on saavutettu, siirtyy järjestelmä **automaattisesti** seuraavalle rehulajille.

Jotta kauhaan mahdollisesti jäänyt jäännösrehu voidaan täyttää, on järjestelmässä 12 sekunnin viive, ennen seuraavaan rehuun siirtymistä.

Pakotus seuraavaan rehuun voidaan tehdä ↓ näppäimellä, ellei määrää saavuteta.



Basic+ ei voi siirtyä taaksepäin ja vaunuun täytettävää rehun määrää ei tallenneta.

Jos lopetetaan, ilman rehuseoksen käyttöä, painetaan KUORMAA Basic⁺ ja valitaan "Kyllä".

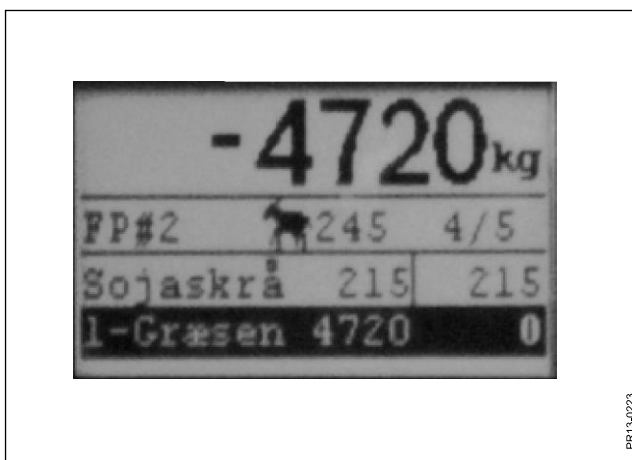
Näytön suurempi luku osoittaa määrää, joka puuttuu ko. rehusta.

Kuva 2.3 Kun käsiyksikkö on käytössä ja paino on siinä valittuna, näkyy pääyksikön näytön yläosassa merkki. Tässä tapauksessa käsiyksikkö määrittelee, milloin voidaan jatkaa. Käyttö siirtyy pääyksikölle painettaessa joko "OK", ↓ tai ↑.

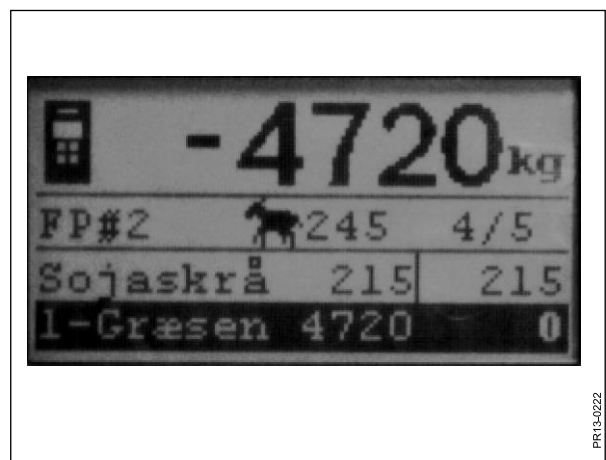
2. VALIKKO, PÄÄYKSIKKÖ



Kuva 2.1



Kuva 2.2



Kuva 2.3

LOAD PROFEED⁺ (G)

Kuva 2.2 Haluttu rehuseos valitaan luettelosta painamalla →. Käyttäjä ja eläinten lukumäärää voidaan muuttaa. Tämä tehdään ↓ ja ↑ näppäimillä.

Kun "OK" painetaan, suhteutetaan ko. rehuseos eläinmäärän mukaan.

↓ ja ↑ näppäimillä valitaan lisättävä rehulaji. Ennen täytön aloittamista, painetaan "OK", jolloin rehulaji korostuu. Ensimmäinen luku osoittaa kg-määrän, jota ko. rehua on lisättävä ja viimeinen luku osoittaa, miten paljon rehua on jo lisätty. Ylempi, suurempi luku osoittaa halutun ja todellisen määrän eron. Positiivinen arvo osoittaa, että määrä on ylitetty. OK-näppäintä painettaessa poistutaan kuormattavasta rehusta. Tässä tapauksessa näytön yläosassa näkyy kokonaispaino, suhteessa edelliseen taarukseen.

Kun hälytys on kytketty päälle, kuuluu äänimerkki, kun lisättävän rehun määrä lähestyy rehuseoksen määrättyä määrää.

Kun määrä on saavutettu, painetaan "OK", ↓ tai ↑. Nyt ko. kg-määrä on tallennettu muistiin.



Profeed+:-lla voi siirtyä taaksepäin ja vaunuun voidaan lisätä jo aikaisemmin kuormattua rehua.

Ei järjestelmä, vaan käyttäjä päättää, mitä tehdään.

Eri rehulajien selaamiseksi, on kohdassa 4.2 "käyttäjän ohjaus" oltava valittuna.

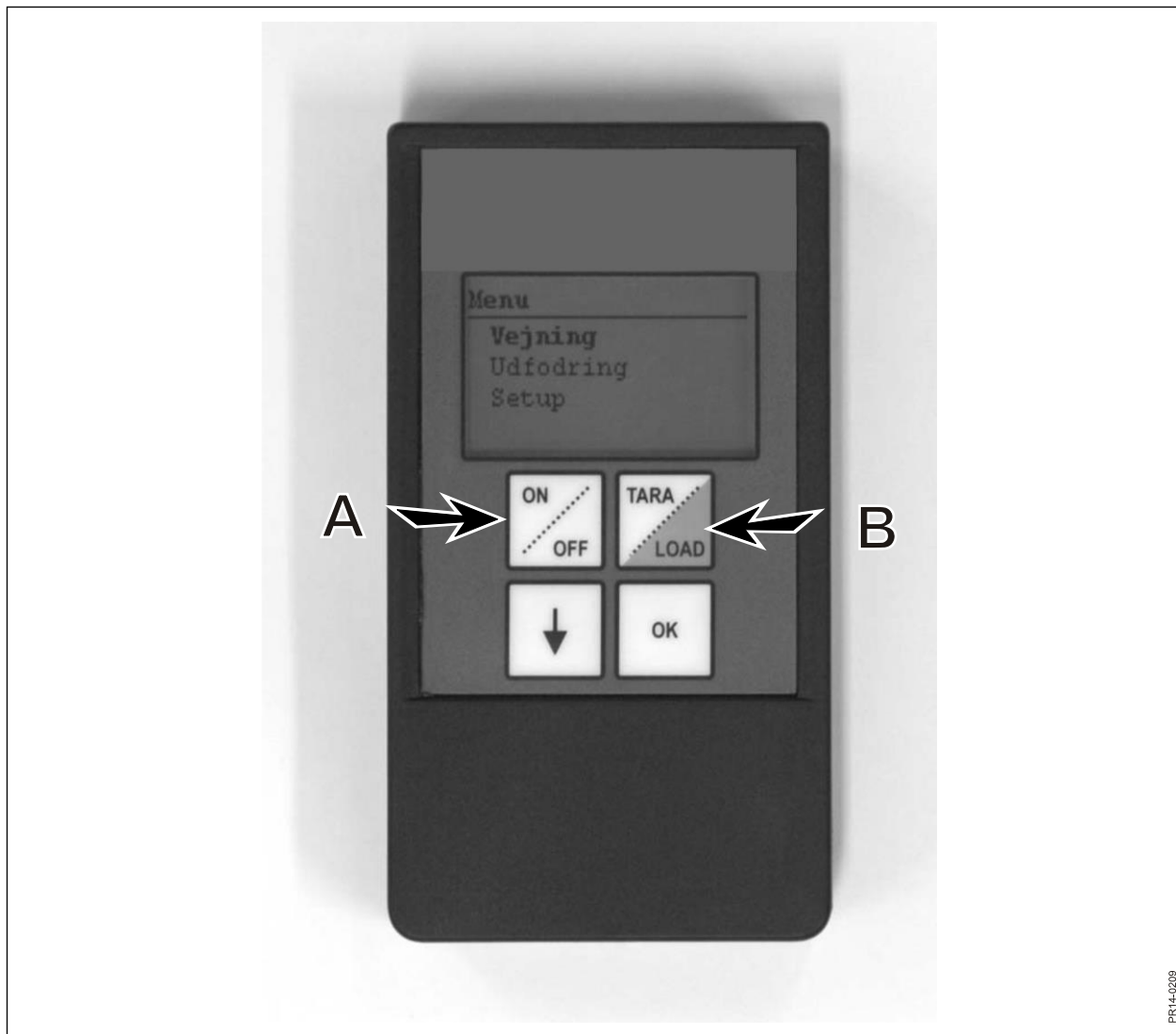
Jos lopetetaan, ilman rehuseoksen käyttöä, painetaan KUORMAA ProFeed⁺ ja valitaan "Kyllä".

Kuva 2.3 Kun käsiyksikkö on käytössä ja paino on siinä valittuna, näkyy pääyksikön näytön yläosassa merkki. Tässä tapauksessa käsiyksikkö määrittelee, milloin voidaan jatkaa. Käyttö siirtyy uudelleen pääyksikölle painettaessa joko "OK", ↓ tai ↑.



Jos vaunua siirretään kuormauksen aikana, suosittelemme, että poistutaan kuormattavasta rehusta. Tämä tehdään painamalla "OK". Näin varmistetaan tarkka punnitus (vaunun siirtämisen aiheuttamien liikkeiden johdosta, punnituslukema voi poiketa jonkun verran).

3. VALIKKO, KÄSIYKSIKKÖ



Kuva 3.1

3. VALIKKO, KÄSIYKSIKKÖ

PÄÄLLE / POIS (A)

Kuva 3.1 Kun PÄÄLLE/POIS painetaan, tulevat seuraavat valikkokohtat näkyviin näytöllä:

Punnitus
Ruokinta
Asetukset

Selailu tehdään ↓ ja valinta ”OK” näppäimillä.

Punnitus:

Näytöllä näkyy vaunun liitoskotelosta saatu ko. paino.

Ruokinta:

Jos pääyksiköstä on siirretty ruokintasuunnitelmia, voidaan ne valita luettelosta.

Asetukset:

Kun valitaan Asetukset, näkyy seuraavien valikkokohtien näyttö:

Kontrasti (6)
Taustavalo (On)
Auto pois (10)
Opetustoiminto
Takaisin

Sulku osoittaa käytössä olevan asetuksen.

Kontrasti:

↓ näppäimellä voidaan luettelosta valita kontrastiarvo 1 - 10. 1 on kokonaan valaistu ja 10 on täysin pimeä. Arvon 6 säätö on useammassa tapauksissa paras valinta.

Taustavalo:

↓ näppäimellä voidaan valita ”Päälle” ja ”Pois” välillä.

Auto pois:

Asetuksella valitaan minuuttimäärä, jolloin yksikkö on käytössä.

Opetustoiminto:

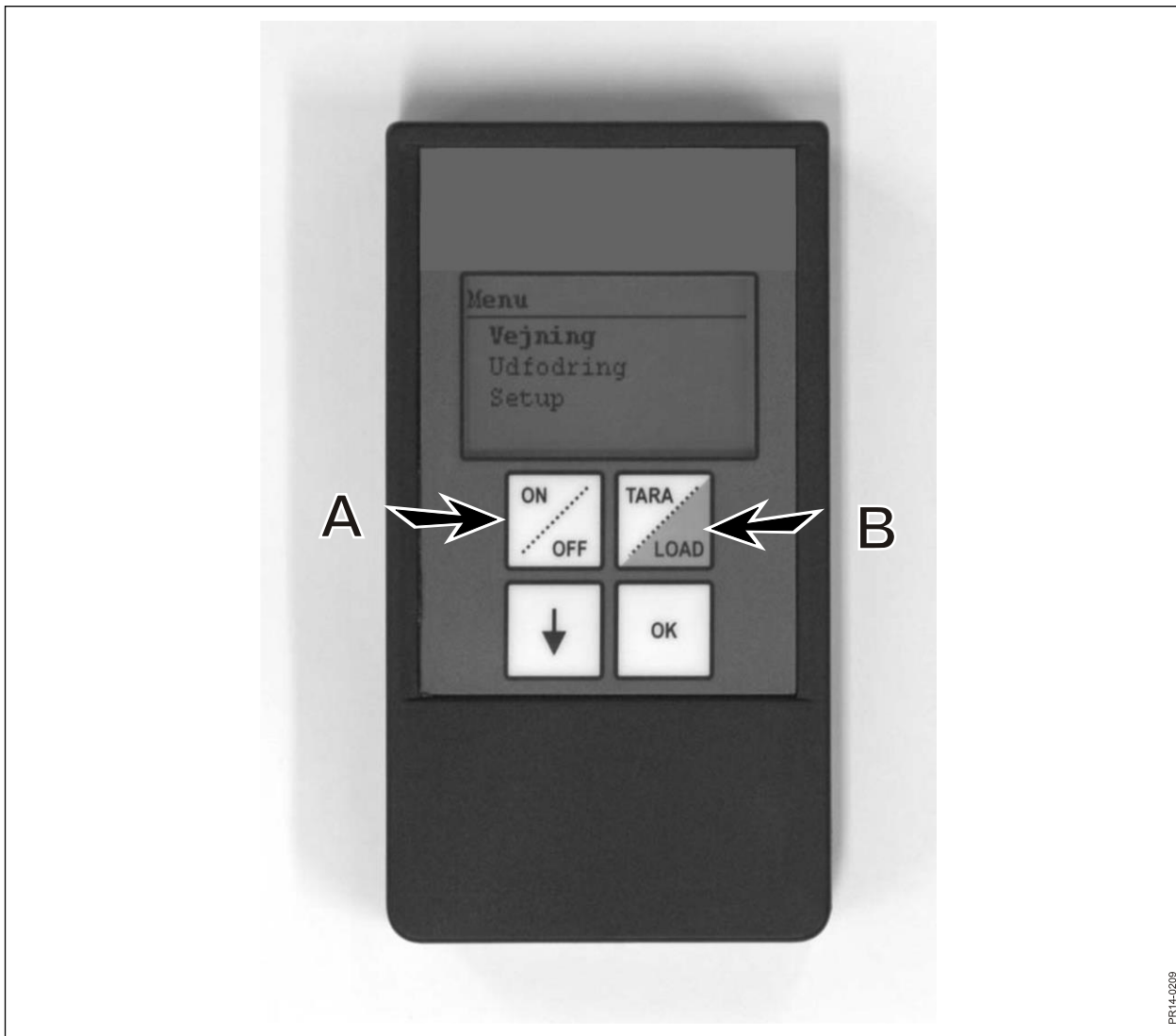
Valitaan kun valikkokohta 3.11 on valittu pääkäyttöyksiköstä. Tällöin käsiyksikkö linkittyy yhteen pääyksikön kanssa.

Katso kappale 6 sekä opetusta koskeva jakso.

Takaisin:

Paluu päävalikkoon.

3. VALIKKO, KÄSIYKSIKKÖ



Kuva 3.1

TARA / LOAD (B)

Kun TAARA/KUORMA painetaan, tulevat seuraavat valikkokohdat näkyviin näytöllä:

Taara
Kuorma
Punnitus

Selailu tehdään ↓ ja valinta "OK" näppäimillä.

Taara:

Kun Taara valitaan, paino nollautuu. Uusi nollakohta tallennetaan vaunussa olevaan liitoskoteloon, samalla tavalla kuin taaraa olisi painettu pääyksikössä. Jos Taaraa painetaan pääyksikön ollessa kuormausvaiheessa, tulee esiin valikko, jossa voidaan valita Taara tai Takaisin.



Muista, että taarauksen painaminen kuormauksen aikana aiheuttaa sekä ko. rehumäärän että kokonaismäärän poistamisen.

Kuorma:

Toimii ainoastaan, kun KUORMAA Basic⁺ tai KUORMAA ProFeed⁺ on käytössä pääyksikössä. Näytöllä näkyy sama kuin pääyksikön näytöllä, eli yksikkö toimii "etänäyttönä" Lisäksi toimivat myös ↓ ja "OK".

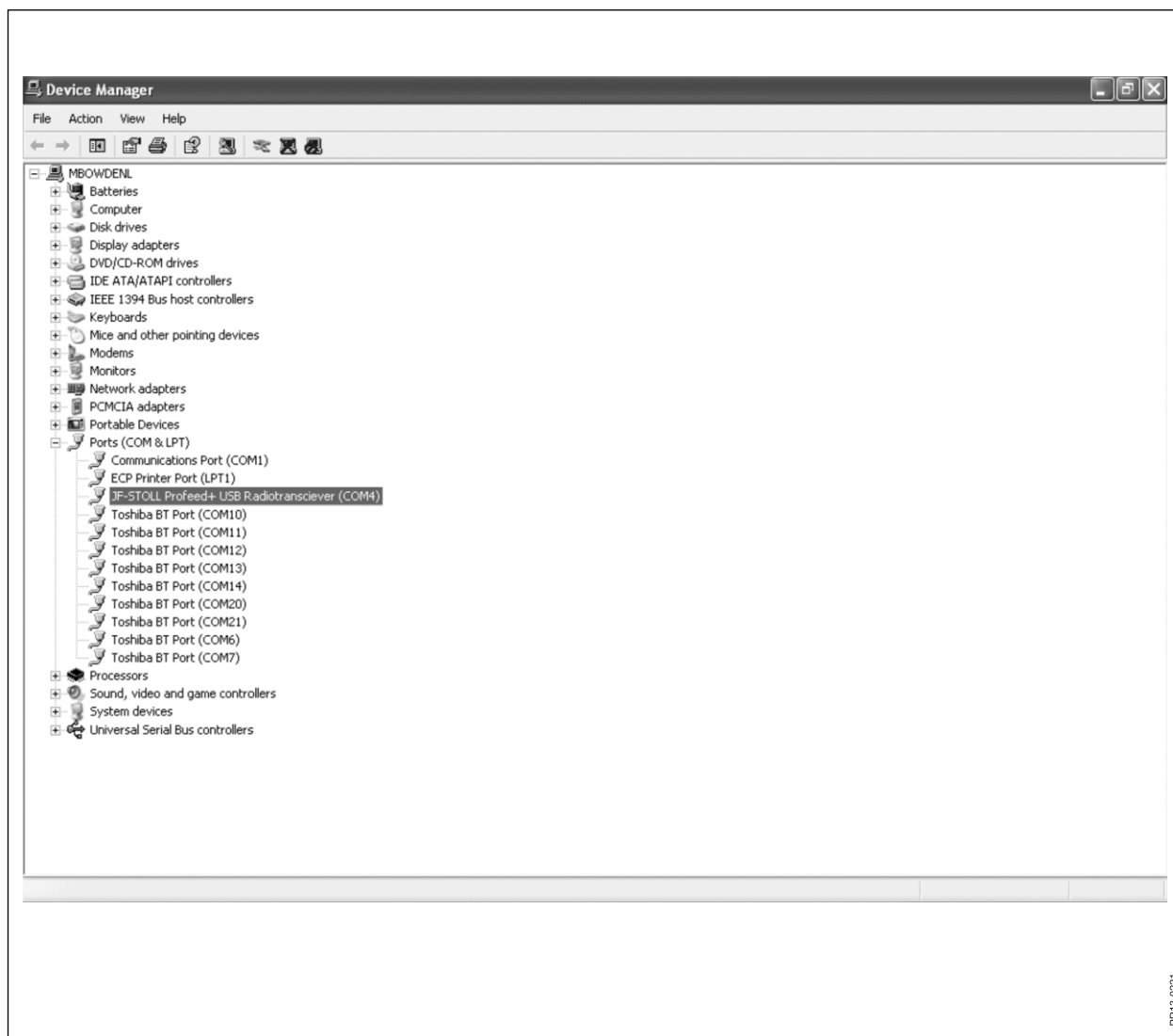
Käsiyksikkö toimii näin kaukosäätimenä, joka mahdollistaa täytettyjen määrien hyväksymisen ja seuraavaan rehaulajiin siirtymisen.

Jos halutaan palata ylös, siirrytään ensin kokonaan alas ja vastataan "Ei" lopetuskyselyyn.

Punnitus:

Yksikössä näkyy ko. paino edelliseltä kerralta, jolloin Taara on painettu.

4. PC OHJELMISTO



Kuva 4.1

4. PC OHJELMISTO

PC OHJELMISTON ASENNUS

ProFeed+ PC-ohjelmisto on kehitetty Windows XP ja Windows Vista käyttöjärjestelmille. Ohjelmistoa voidaan myös käyttää Windows 98, 2000, ME ja NT versioissa, mutta vaatii täysin päivitetyjä versioita.

Viruksentorjuntaohjelma voi olla tarpeen sulkea asennuksen ajaksi.

Windows Vistassa voi olla tarpeen sulkea käyttäjän ohjaus (UAC), jotta lupa saadaan ohjelman asentamiseksi. Tämä tehdään valitsemalla "käynnistä", "ohjauspaneeli", "käyttäjätilit". Tässä kohdassa valitaan "Ota käyttäjätilien valvonta käyttöön tai poista käytöstä". Poista rasti ja paina OK". Muutos astuu voimaan, kun tietokone käynnistetään uudelleen.

- 1) Aseta CD-levy asemaan ja noudata asennusohjelman ohjeita. Ellei asennusohjelma käynnisty automaattisesti: siirry "tiedostot" kohdan kautta cd-asemalle ja valitse "setup.exe".
- 2) Liitä USB-yksikkö koneeseen. Odota, kunnes Windows on asentanut ohjelman.
- 3) Valitsemalla ProFeed+ merkki (iloinen lehmä) aloitusnäytöllä, voidaan ProFeed+ käynnistää.

Jos koneessa on Windows 98/2000/ME tai NT, voi olla tarpeellista valita valikkokohta "Säädöt" (katso kohta E alla). Kohdassa "Tiedonsiirron säädöt" valitaan portti käsin luettelosta.

Kuva 4.1 Oikean portin löytämiseksi, on kokeiltava tai siirryttävä ohjauspaneeliin. Esimerkissä (kuva 4.1) portti on COM4, johon yksikkö on kytketty.



Huom! Ohjelmiston päivityksen yhteydessä asennusohjelma kysyy "Säilytetäänkö olemassa oleva tieto". Jos vastataan "Ei" poistetaan kaikki muistissa olevat tiedot, rehuseokset, ruokintasuunnitelmat ja käyttäjät.

4. PC OHJELMISTO

The screenshot displays the ProFeed+ software interface. On the left is a sidebar with three main sections: 'Data analysis' (containing a 'Show data' button labeled 'A'), 'System setup', and 'Synchronize'. The main window is titled 'Data analysis' and contains a header with filters: 'Method: All data', 'Criteria:', 'Start: 17-07-2007', and 'End: 03-09-2009'. Below the header is a table with columns 'Ingredient #', 'Ingredient name', 'Planned weight', and 'Actual weight'. The table is divided into four sections based on date and time, each representing a different feeding event. The status bar at the bottom left shows 'Ready'. There are several numbered callouts (1-6) pointing to specific UI elements: 1 points to the 'Method' dropdown, 2 to the 'Criteria' dropdown, 3 to the 'Start' date field, 4 to the 'End' date field, 5 to a scroll bar, and 6 to a printer icon.

Ingredient #	Ingredient name	Planned weight	Actual weight
17-12-2007 14:11:00, Feeder 3, User KL, Diet 2, 250 Animals			
2	Straw	200	407
4	Silage 2	3400	3412
5	Maize sila	1300	1284
16	Rape cakes	87	88
20	1-Minerals	12	9
17-12-2007 15:06:00, Feeder 3, User KL, Diet 1, 115 Animals			
0	Hay, grass	34	35
2	Straw	34	9
4	Silage 2	1455	1601
5	Maize sila	3116	3115
12	Cereals	46	46
13	Soya proc	268	271
16	Rape cakes	390	394
18	Beet pel.	187	201
18-12-2007 17:28:00, Feeder 3, User KL, Diet 1, 115 Animals			
0	Hay, grass	34	34
2	Straw	34	36
4	Silage 2	1455	1427
5	Maize sila	3116	3112
12	Cereals	46	48
13	Soya proc	268	272
16	Rape cakes	390	388
18	Beet pel.	187	198
19-12-2007 16:50:00, Feeder 3, User KL, Diet 1, 115 Animals			
0	Hay, grass	34	50

Kuva 4.2

VALIKKO A: ”NÄYTÄ TIEDOT”

Kuva 4.2

1. ”Tietotyypin valinta”.

On olemassa 6 vaihtoehtoa:

Kaikki tiedot:	Kaikki tallennetut tiedot näytetään. Näytetään yhtenä ruokintana kerrallaan, pvm ja ajan mukaan lajiteltuna.
Rehu:	Käytetään yhdessä 2. ”Rajoitus”, 3. ”Aloitus” ja 4. ”Lopeta” kanssa. Näyttää tietyn rehun kulutuksen tietyllä ajanjaksolla.
Rehuseos:	Käytetään yhdessä 2. ”Rajoitus”, 3. ”Aloitus” ja 4. ”Lopeta” kanssa. Näyttää tietyn rehuseoksen kulutuksen tietyllä ajanjaksolla.
Käyttäjä:	Käytetään yhdessä 2. ”Rajoitus”, 3. ”Aloitus” ja 4. ”Lopeta” kanssa. Näyttää mitä rehuseoksia tietty käyttäjä on sekoittanut tietyllä ajanjaksolla.
Feeder:	Käytetään yhdessä 2. ”Rajoitus”, 3. ”Aloitus” ja 4. ”Lopeta” kanssa. Näyttää mitä rehuseoksia tietty apevaunu on sekoittanut tietyllä ajanjaksolla.
Yht/rehut:	Käytetään yhdessä 2. ”Rajoitus”, 3. ”Aloitus” ja 4. ”Lopeta” kanssa. Näyttää suunnitellun ja todellisen rehun kulutuksen tietyllä ajanjaksolla.

5. ”Siirto CSV-tiedostoon”.

Näytetyt tiedot siirretään puolipisteellä erotettuun vakiotaulukkolaskentaohjelman tiedostoon. Jos esim. Excel on asennettu tietokoneeseen, avautuu se automaattisesti ja tiedosto voidaan tallentaa ja/tai tulostaa.

6. ”Tee tulostettava raportti”.

Näytetyt tiedot siirretään automaattisesti avautuvaan Wordiin, jossa ne voidaan tulostaa tai niitä voidaan muokata tai tallentaa. Word-taulukko voidaan kopioida Excel-ohjelmaan.

VALIKKO B: ”REHUSEOKSET”

Kuva 4.3 Uuden rehuseoksen teko:

1. +

Näytön alaosassa olevaa, vihreää plus-näppäintä painettaessa tehdään uusi rehuseos. Rehuseos saa automaattisesti seuraavan vapaan numeron luettelossa.

2. ”Eläimiä”.

Tässä näppäillään eläinmäärä, jolle seos jaetaan. Se on samalla myös ”jakoarvo”. Eli, jos eläinmäärä muuttuu, tapahtuu rehunmäärään uudelleen jako automaattisesti.

3. +

Vihreää plus-näppäintä painettaessa lisätään rehuseokseen uusi rehu. Tällöin tulee näkyviin kehys, joka selostetaan kohdassa 4.

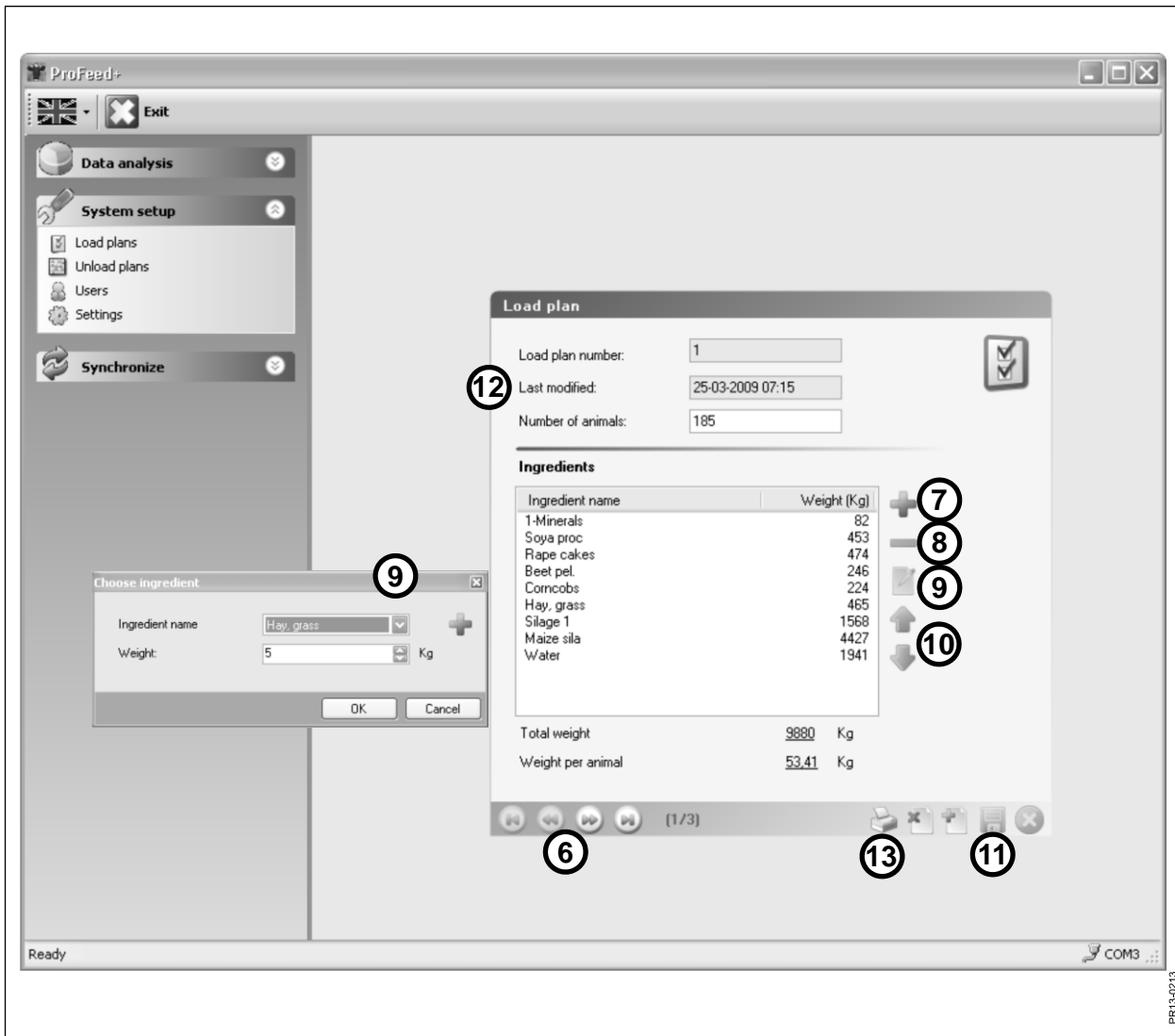
4. ”Rehunimike”

Rehunimike voidaan valita luettelosta. Luettelossa on noin 30 ennalta ohjelmoitua nimikettä. Ellei haluttua rehua löydy luettelosta, voidaan uusi rehu lisätä painamalla vihreää plusnäppäintä. Nimen pituus saa olla enintään 8 merkkiä. Viimeksi näppäillään haluttu paino.

5.

Jos painetaan diskettimerkkiä, ruokintasuunnitelma tallennetaan.

4. PC OHJELMISTO



Kuva 4.4

Kuva 4.4 Muokkaa rehuseosta:

6. ↔

Nuolinäppäimillä valitaan haluttu rehuseos. {1/3} osoittaa, että muistissa on kolme rehuseosta ja näytöllä näkyy numero 1.

7. +

Vihreää plus-näppäintä painettaessa lisätään rehuseokseen uusi rehu. Tällöin tulee näkyviin kehys, joka selostetaan kohdassa 4.

8. -

Punaista miinusnäppäintä painettaessa valittu rehu poistetaan rehuseoksesta.

9.

Lyijykynää painettaessa tulee näkyviin kehys, jossa valittua rehua voidaan muokata.

10. ↑↓

Vihreillä nuolinäppäimillä voidaan valitun rehun sijaintia muuttaa. Eli, rehujen järjestystä voidaan muuttaa.

11.

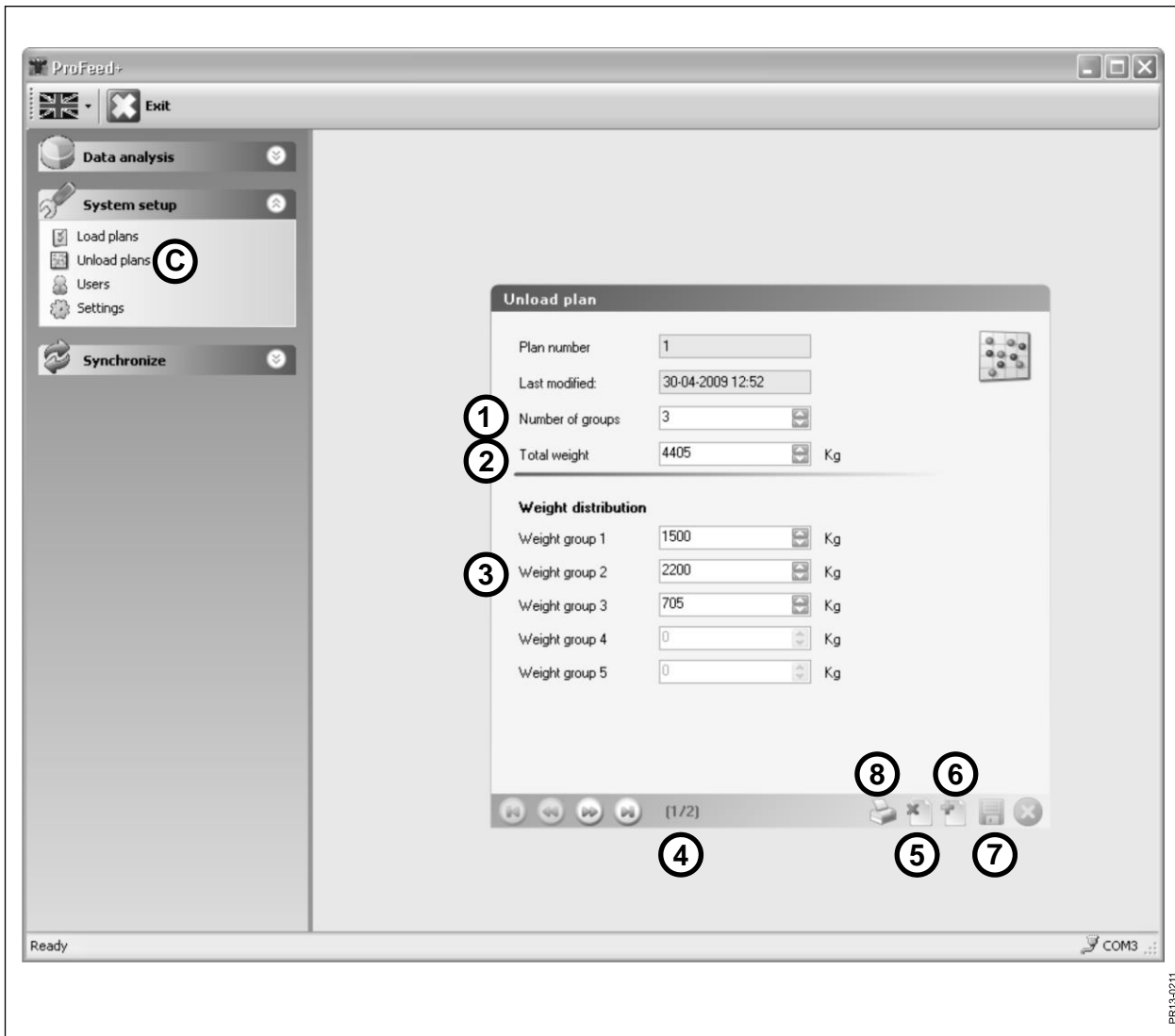
Jos painetaan diskettimerkkiä, ruokintasuunnitelma tallennetaan.

12. "Viimeksi muutettu"

Tiedoista selviää, milloin seos on viimeksi tallennettu.

13. "Tulosta"

4. PC OHJELMISTO



Kuva 4.5

VALIKKO C: "RUOKINTASUUNNITELMAT"

Kuva 4.5

1. "Ryhmiä"

Seos voidaan jakaa useampana osa-annoksena. Annosten lukumäärä on sama kuin ryhmien lukumäärä.

2. "Kokonaispaino"

Tässä ilmoitetaan kokonaismäärä, joka (vertaa rehuseokseen) vaunussa pitää olla, kun se tyhjennetään.

3. "Painojakautuma"

Tässä syötetään, miten monta kg rehua erillisille ryhmille annetaan. Viimeinen ryhmä saa automaattisesti loput.

4. {1/2}

Osoittaa, että 2 ruokintasuunnitelmaa on tallennettu, joista nro 1 näytetään. Tallennettuja suunnitelmia voidaan selata nuolinäppäimillä.

5. x

Punaista x-näppäintä painettaessa ruokintasuunnitelma poistetaan.

6. +

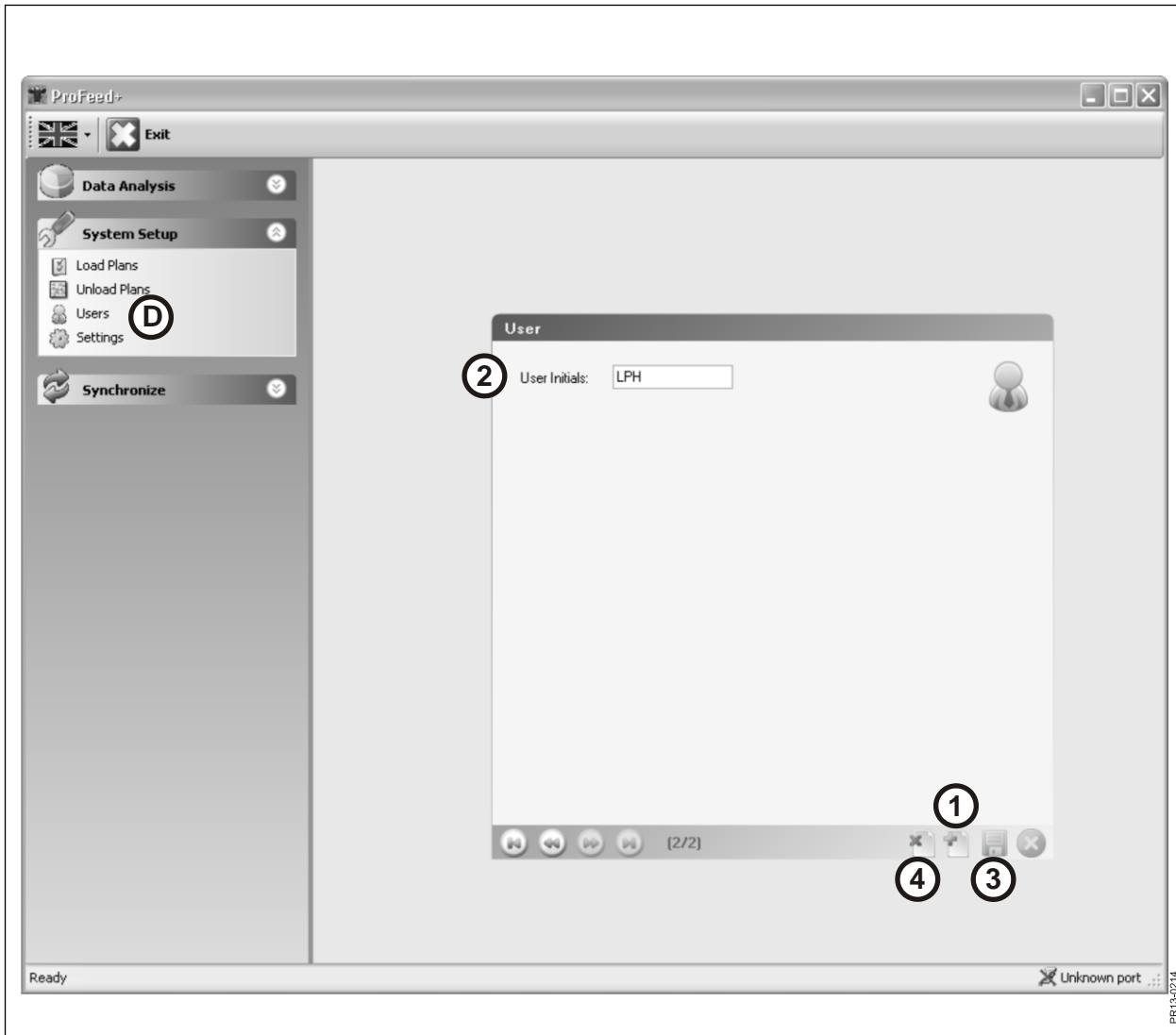
Vihreää plus-näppäintä painettaessa tehdään uusi ruokintasuunnitelma. Ruokintasuunnitelma saa automaattisesti seuraavan vapaan numeron luettelossa.

7.

Jos painetaan diskettimerkkiä, ruokintasuunnitelma tallennetaan.

8. "Tulosta"

4. PC OHJELMISTO



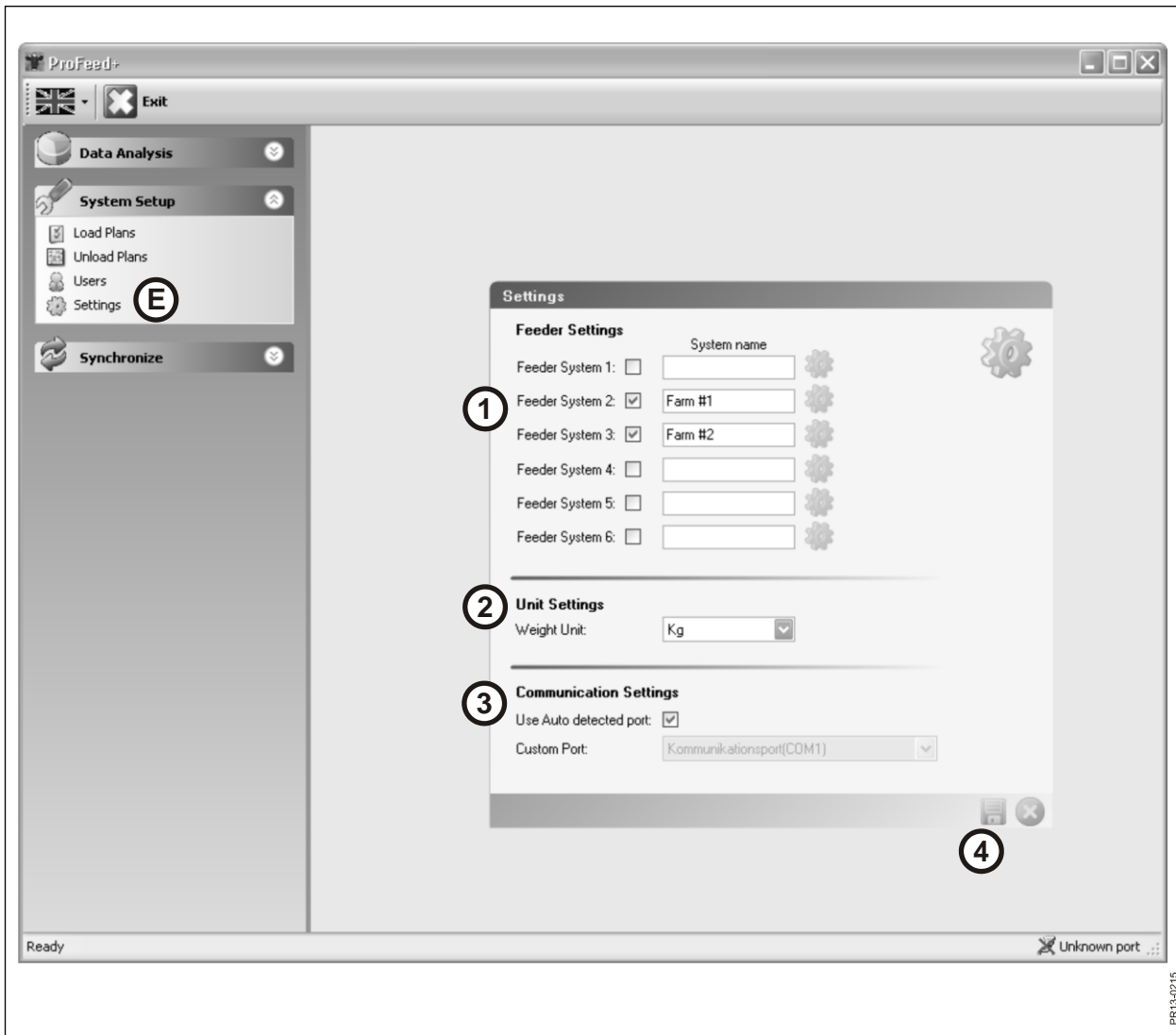
Kuva 4.6

VALIKKO D: ”KÄYTTÄJÄ”

Kuva 4.6

- 1.**
Vihreää +näppäintä painamalla voidaan luoda uusi käyttäjä.
- 2. ”Käyttäjän nimikirjaimet”**
Käyttäjän nimi voidaan näppäillä tämän jälkeen. Nimen pituus saa olla enintään 4 merkkiä.
- 3.**
Jos painetaan diskettimerkkiä, nimi tallennetaan.
- 4. X**
Punaista x-näppäintä painettaessa käyttäjänimi poistetaan.

4. PC OHJELMISTO



Kuva 4.7

VALIKKO E: ”SÄÄDÖT”

Kuva 4.7

1. ”Feeder Säädot”

Jos useampia apevaunuja käytetään samalla PC-ohjelmistolla, on käytössä oleva vaunu rastitettava ja annettava sille nimi (järjestelmänimi).



Tilanteissa, joissa pääyksikkö on vaihdettava, on uusi yksikkö opetettava osana uutta feeder-järjestelmää.

2. ”Yksikkösäädot”

Painoyksikkö voi olla joko [kg] tai [pauna]. Tallennetut rehuseokset ja ruokintasuunnitelmat muuttuvat automaattisesti, kun yksikkö muuttuu.

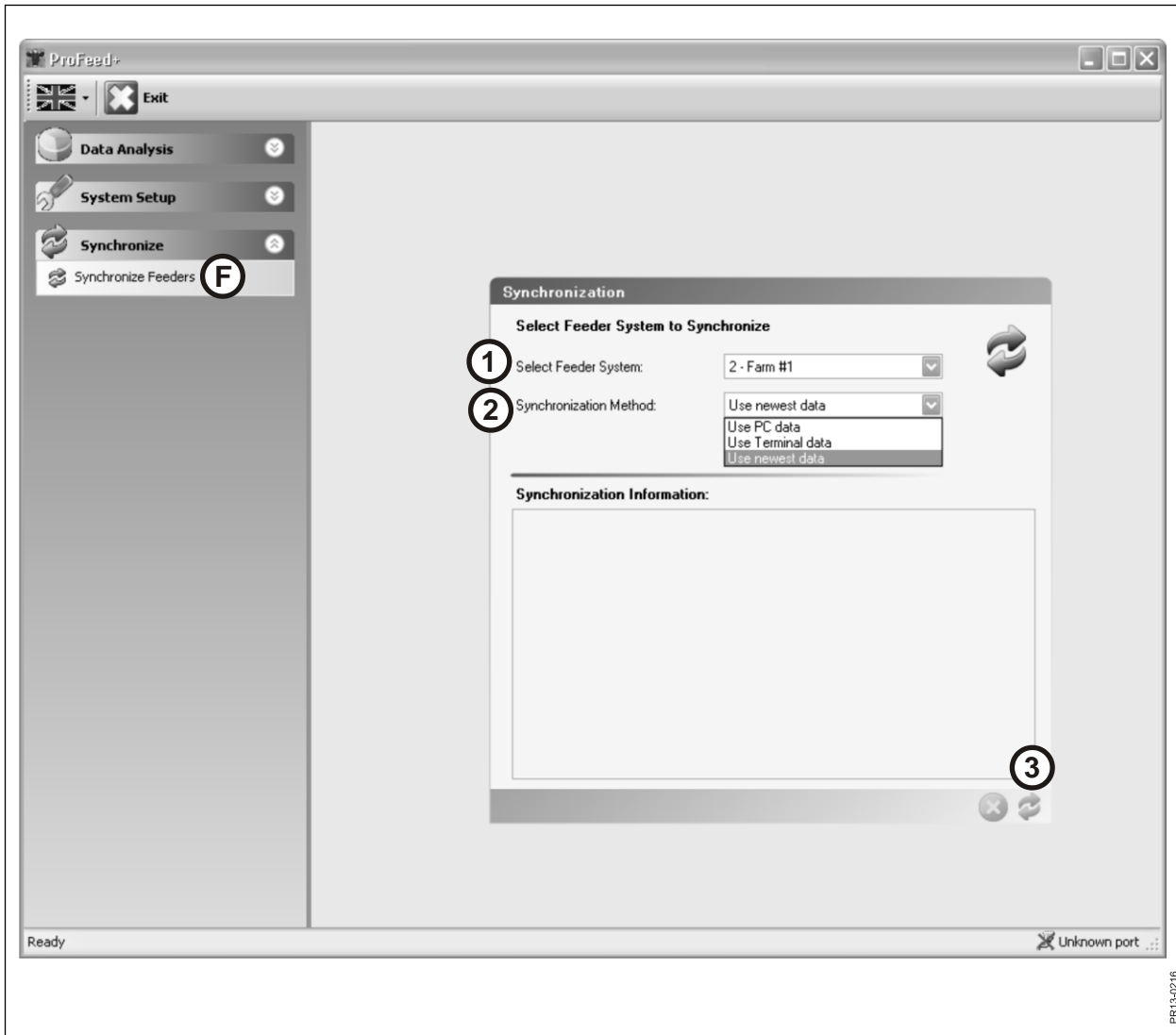
3. ”Tiedonsiirron säädot”

Tiedonsiirtoyksikkö, joka on kytketty USB-porttiin, löytyy automaattisesti, jos kohta ”Portin automaattihaku” on rastitettu (suositus). Muussa tapauksessa portin valinta on tehtävä käsin.

4.

Jos painetaan diskettimerkkiä, asetukset tallennetaan.

4. PC OHJELMISTO



Kuva 4.8

VALIKKO F: ” SYNKRONOI FEEDER”

Kuva 4.8

1. ”Valitse yksikkö”

Tässä kohdassa valitaan apevaunu, jonka kanssa synkronointi tehdään. Luettelossa on apevaunut, jotka on valittu kohdassa E-1.

2. ”Valitse synkronointitapa”

On olemassa 3 synkronoinnin vaihtoehtoa:

- | | |
|-------------------------|--|
| Käytä PC-tietoja: | PC-tietoja käytetään ja pääyksikön tietojen päälle kirjoitetaan uutta tietoa. |
| Käytä yksikön tietoja: | Laitteiston tietoja käytetään ja PC'n tietojen päälle kirjoitetaan uutta tietoa. |
| Käytä uusimpia tietoja: | Synkronoinnin aikana tiedostot yhdistetään ja uusimmat tallennetaan. |



HUOM: On tärkeää, että PC'n ja pääyksikön päiväystiedot ovat yhteneväiset.



HUOM: Tarkista aina mikä synkronointitapa on valittu ennen synkronoinnin aloittamista. Harkitse myös tarkkaan mitkä valinnan seuraukset ovat.



Riippumatta siitä, mikä kolmesta tavasta valitaan, ei ole vaaraa, että rehutiedot häviävät.

3.

Synkronointi aloitetaan painamalla vihreitä nuolia. Ensimmäinen kerta kestää hieman kauemmin, koska vaihdettavia tietoja on paljon. Tämän jälkeen synkronoidaan ainoastaan ne tiedot, joissa on tapahtunut muutoksia.

5. TEKNISET TIEDOT



Kuva 5.1

5. TEKNISET TIEDOT

A) VAAKAKENNOJEN LIITOSKOTELO

Kuva 5.1

Koko, PxLxK [mm]	255x180x75
Paino [g]	1050
Tiiviysluokitus	IP66
Muovityyppi	ABS
Jännitteen syöttö [V DC]	10 - 24
Virran kulutus [mA]	Enint. 90
Sulakevaatimus [A]	Enint. 10
Radiotaajuus [MHz]	868
Päivitystaajuus	5 kertaa/s
Vaakakennoja	1 - 8 kpl
Tulostin	SMD asennettu ja tiivistetty kosteudelta
Käyttölämpötila [C°]	-20 - 70
CE hyväksyty	On

5. TEKNISET TIEDOT



Kuva 5.2

PR13-0208

B) PÄÄYKSIKKÖ

Kuva 5.2

Koko, PxLxK [mm]	195x100x44
Paino [g]	392
Tiiviysluokitus	IP40
Muovityyppi	ABS
Jännitteen syöttö [V DC]	10 - 24
Virran kulutus [mA]	Enint. 350
Sulakevaatimus [A]	Enint. 10
Radiotaajuus [MHz]	868
Päivitystaajuus	5 kertaa/s
Näytön tarkkuus	128x64 pikseliä
Taustavalaistus	On
Varapariisto	3V, tyyppi CR2032
Tulostin	SMD asennettu ja tiivistetty kosteudelta
Käyttölämpötila [C°]	-20 - 70
Näytön lämmitys	On
CE hyväksyty	On

5. TEKNISET TIEDOT



Kuva 5.3

C) KÄSIYKSIKKÖ

Kuva 5.3

Koko, PxLxK [mm]	120x65x21
Paino [g]	140
Tiiviysluokitus	IP40
Muovityyppi	ABS
Jännitteen syöttö [V DC]	9 - 24
Sulakevaatimus [A]	Enint. 10
Paristotyyppi "E" [V]	9
Ladattava paristo [V]	9 NiMH
Virran kulutus [mA]	Enint. 60
Virran kulutus ilman taustavaloa [mA]	14
Radiotaajuus [MHz]	868
Päivitystaajuus	5 kertaa/s
Näytön tarkkuus	128x64 pikseliä
Taustavalaistus	On
Varaparisto	3V, tyyppi CR2032
Tulostin	SMD asennettu ja tiivistetty kosteudelta
Käyttölämpötila [C°]	-20 - 70
CE hyväksytty	On



PR13-0216

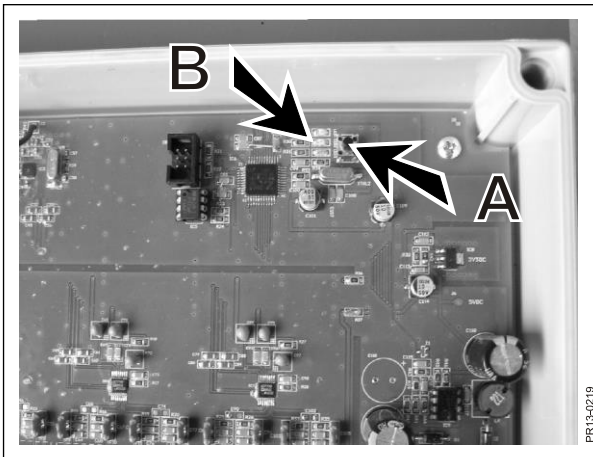
Kuva 5.4

D) USB LÄHETIN/VASTAANOTIN

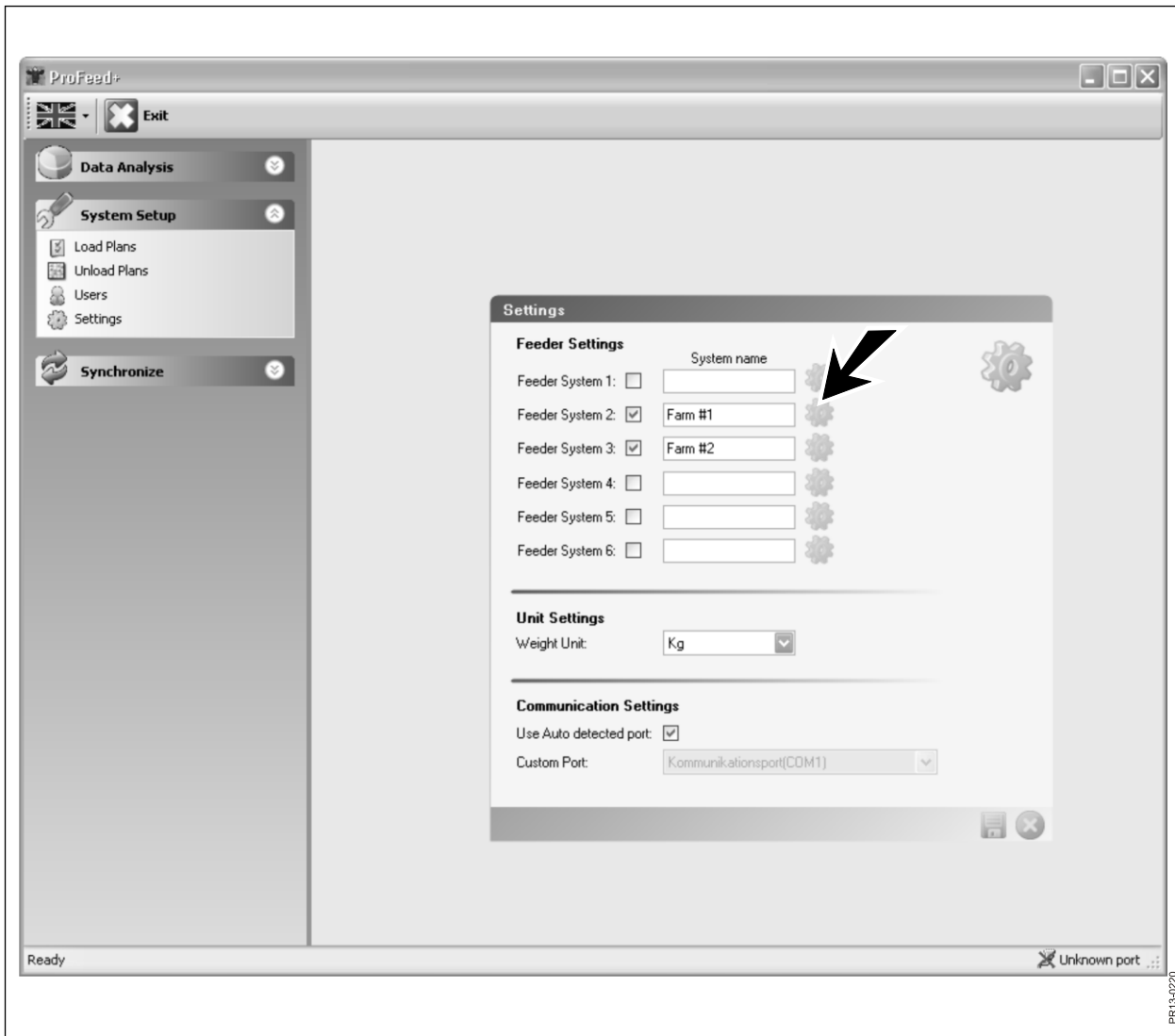
Kuva 5.4

Koko, PxLxK [mm]	92x56x23
Paino [g]	57
Tiiviysluokitus	IP40
Muovityyppi	ABS
Jännitteen syöttö [V]	USB kautta
Virran kulutus [mA]	<100
Radiotaajuus [MHz]	868
Siirtonopeus	n. 700 seosta/min.
Tulostin	SMD asennettu ja tiivistetty kosteudelta
Käyttölämpötila [C°]	0 - 70
CE hyväksytty	On

6. MUUTA



Kuva 6.1



Kuva 6.2

6. MUUTA

OPETUS

Jotta kaikki yksiköt voivat toimia yhdessä yhtenä järjestelmänä, jota ulkoa tulevat signaalit eivät voi muuttaa, on yksiköiden tunnistettava toisensa. Pääyksikkö on keskeinen osa, johon muut yksiköt liitetään.

- Kuva 6.1** 1) Valitse valikkokohta. 3.11: "Tunnistuksen opetus" pääkäyttöyksikössä.
2) Tee vaakakennojen liitoskotelon opetus painamalla (A), kunnes kolme valodiodia (vihreä, keltainen, punainen) (B) vilkkuu (n. 3 sekuntia).
3) tee käsiyksikön opetus valitsemalla valikkokohta "Opetustoimenpide" kohdassa "Asetus".
Kun näytöllä näkyy seuraava teksti, on toimenpide tehty: "Tunnistus vastaanotettu, paina OK".
- Kuva 6.2** 4) Varmista yhteen liitos PC-ohjelmiston kanssa valitsemalla valikkokohta: "Säädöt" PC-ohjelmistossa, rastita järjestelmäkohta, jota halutaan käyttää ja nimeä järjestelmä. Tämän jälkeen asetukset tallennetaan valitsemalla levykkeen kuva. Viimeksi painetaan sen järjestelmän hammaspyörän kuvaketta, jota halutaan käyttää.



Tilanteissa, joissa pääyksikkö on vaihdettava, on uusi yksikkö opetettava osana uutta feeder-järjestelmää.

VIANETSINTÄ

VIKA	MAHDOLLINEN SYY	TOIMENPIDE
Ohjausyksikön merkkivalo ei pala	Paristo on loppu	Vaihda paristo
Napin painaminen ei vaikuta lainkaan	Huono signaaliyhteys	Lähistön häiritsevät radiosignaalit on poistettava.
Ei signaalia	Punnitusyksikössä ei jännitettä.	
Punnitusyksikössä ei jännitettä.	Vika ulkoisessa 7 tai 2-napaisessa pistokkeessa	Vaihda ulkoisen pistokkeen sulake.

Edition: I Ausgabe:
Edition: I Udgave:

04