BenguFarm™

GAME

ADVANCED GAME MANAGEMENT SOFTWARE



Handleiding

Weergawe 20-10-2026

Saamgestel deur

Leslie Bergh & Tim Pauw

www.bengufarm.co.za

Kopiereg voorbehou deur BenguelaSoft (Pty) Ltd

Geen deel van hierdie dokument mag gedupliseer, gereproduseer of gepubliseer word in enige vorm sonder die skriftelike toestemming van die uitgewer nie.

INHOUD: Bladsy

AFDELING A – HOE OM TE BEGIN:

1. Wat behels die BenguFarm sagteware 5
2. Hoe om die handleiding te gebruik 5
3. Diere Identifikasie en Nommering 5
4. Installeer BenguFarm 6
5. Maak BenguFarm vir die Eerste Keer Oop 7
6. Registreer BenguFarm 8
7. Hoofskerm en Algemene Funksies 8
   - 7.1. Boodskappe wanneer BenguFarm oopmaak 8
   - 7.2. Hoofskerm 9
   - 7.3. Kies Diere Skerm 12
   - 7.4. Algemene Funksies – Alle Skerms 12
   - 7.5. Verslae en Aantekenlyste 12
8. Opstellings 13
   - 8.1 Kudde Opstellings 13
   - 8.2 Groepe – Kalfseisoene, Kampe, Bestuursgroepe, Uitskot- en Verkoopgroepe 15
   - 8.3 Eienskappe per Spesie opstellings 17
   - 8.4 Kontakte 18
   - 8.5 Ander Opstellings 18
9. Skep Addisionele Kuddes (spesies) en Wissel tussen Kuddes 18
10. Vertoon Opstellings – Hoofskerm en Ander 19
11. Stap-vir-Stap Hulp Funksie 20
12. Trek Dierdata in van Eksterne Bronne 20
13. Skep Dierrekords per Hand 21
14. Aankope van Diere 22
15. Koppel diere aan ’n kamp of groep en skuif diere 22
16. Kontroleer of alle Diere op Rekord is 23
17. Verander of Verwyder Data 24
18. Rugsteun en Herstel van die Databasis 24
19. Sinchronisasie van Data tussen Rekenaars 25

AFDELING B – BASIESE FUNKSIES:

20. Basiese stappe van data-aantekening 27
21. Dekkings en Inteel Berekenings vir Beplande Parings 27
22. Dragtigheidsondersoeke 28
23. Kalwings/Kalwers gebore (insluitende aborsies, doodgebore kalwers, ens.) 29
24. Ouerskapbepalings en ander DNA Dienste 30
25. Fotos en Dokumente 31
26. Beraam Horingmates vanaf ‘n Foto 32
27. Horingmates en Ander Data versamel tydens Pyl van Diere 33
28. Seleksie 34
29. Verkope, Jag, Vrektes en Uitskotte 34
30. Verskuif Diere na ’n Ander Kudde 35
31. Opgradeer die Program 36
32. Hernu die Program se Registrasie 37

AFDELING C – ADDISIONELE EN GEVORDERDE FUNKSIES:

Lêer

33. Herbereken Opsommende Data 39
34. Herbereken Verwagte Kalfdatums 39
35. Herbereken Outomatiese Dagboekinskrywings 39
36. Herbereken Inteelpersentasies 39
37. Soek Duplikaat Diere 39
38. Verander ID Nommers en/of -Name 39
39. Administratiewe Funksies 39

40. Foutopsporing en Probleemoplossing 40
Diere
41. Notas 40
42. Voorkoms Opmerkings 40
43. Familielyne 40
44. DNA geverifiëerde ouerskappe en bloedlyne 41
45. Soek Dier 41
46. Ken 'n Elektroniese ID No (EID) aan 'n Ander Dier Toe 41
47. Elektroniese ID No (EID) geskiedenis 41
48. Skandeer en Soek EID 41
49. Verander Telers, Eienaars en/of Standplase 41
Reproduksie
50. Semen Toetse/Teelgeskiktheid Toetse 41
51. Sinchronisasie 42
52. Onbekende kalwings 42
53. Opdateer Geboortedata van moeder-gekoppelde kalwers 42
Produksie
54. Mates en Punte 42
Verskuiwings
55. Verskuif Diere na 'n Ander Plek 42
56. Naspeurbaarheid 42
Gesondheid
57. Toetse vir Siektes en Parasiete 43
58. Inentings, Doserings en Aanvullings 43
59. Siektes, Beserings en Behandelings 43
60. Entstowwe, Doseermiddels en Aanvullings Voorraad 44
61. Medisyne Voorraad 44
Voeding
62. Voer-en Lek Voorraad 44
63. Voer en Lek Uitgesit per Kamp 44
Ander Data
64. Renosterhoring Register 44
65. Dagboek en Bestuurskalender 45
66. Prosedures 45
67. Algemene Kudde Uitgawes en Inkomste 45
68. Reënval 45
69. Diverse Voorrade 45
70. Kamp Aktiwiteite 45
71. Diere Gesien 45
72. Versekering 46
73. Toekennings 46
74. Kudde Aktiwiteite 46
Verslae
75. My Dierdata Verslae 46
76. Kudde Ontleding 47
Data Stuur / Intrek
77. Stuur elektroniese EID leser lêers 48
78. Sinchroniseer BenguFarm MOBILE 48
Opstellings
79. My Diervelde 48
Opsies
80. Besigtig en Opdateer My Rekeningbesonderhede 48
81. Aksie Sleutels 48
82. Maak Databasis Leeg 49
Toevoegings
83. Geen 49
Hulp
84. Teamviewer Afstand Ondersteuning 49

BYLAES:

Bylaag A – Intrek van CSV-formaat / Excel Data 50
Bylaag B – Berekeninge in BenguFarm-GAME 55
Bylaag C – Kontakbesonderhede en Opleiding 58

AFDELING A – HOE OM TE BEGIN:

1. Wat behels die BenguFarm-BEEF sagteware?

1.1 Tipes inligting waarvoor BenguFarm voorsiening maak:

BenguFarm-GAME is 'n alles-in-een op-die-plaas wildbestuur inligtingstelsel. Dit is ontwikkel vir maklike en doeltreffende rekordhouding van 'n inventaris van diere, verskuiwings van diere, evaluering van reproduksie, horinglentes en- groei en voorkoms vir gebruik in seleksie en teling, dag-tot-dag bestuur, voorraadregisters, uitgawes en inkomste, bemarking en kudde ontleding. Watter inligting uit BenguFarm benodig word, sal natuurlik bepaal watter data aanteken moet word om die betrokke inligting te kan kry.

1.2 BenguFarm Mobile toepassing ("app"):

BenguFarm-MOBILE is 'n toepassing ("app") wat addisioneel aangekoop kan word. Dit is beskikbaar vir Android en Apple iOS bedryfstelsels om te gebruik op 'n slimfoon of tablet. BenguFarm-MOBILE kan gebruik word om alle belangrike data onmiddelik vas te lê terwyl daar met die diere gewerk word, bv. tydens pyl ("darting") van diere. Data wat aangeteken kan word, sluit in nuwe diere (registrasie), dragtigheidsondersoeke, sementoetse kalwings, horingmates, algemene notas, inentings, kamp-/groepverskuiwings, voer en lek uitgesit, toetse vir siektes, siektes, behandelings, diere gesien ("sightings"), punte, prosedures, verkope en vrektes, kamp aktiwiteite asook reënval.

Die inligting wat aangeteken is op BenguFarm-MOBILE word dan gesinchroniseer met die BenguFarm databasis op die PC/skootrekenaar(s). Sinchronisasie van data kan deur middel van Wi-Fi of Internet ("cloud") koppeling gedoen word, afhangende van watter metode beskikbaar is en watter metode die gebruiker verkies.

Sien die **BenguFarm MOBILE handleiding** vir instruksies om data tussen BenguFarm MOBILE en BenguFarm GAME te sinkroniseer.

2. Hoe om die handleiding te gebruik:

Afdeling A van die handleiding verduidelik wat gedoen moet word wanneer begin word met BenguFarm BEEF. **Afdeling B** van die handleiding verduidelik die rekordhouding en funksies wat nodig is vir die basiese gebruik van BenguFarm GAME. Die items in die handleiding is basies in volgorde gelys soos wat dit in die praktyk gedoen sal word. **Afdeling C** van die handleiding verduidelik addisionele / gevorderde funksies.

Die stappe om BenguFarm GAME reg te kry vir vedere gebruik is as volg:

1. Nommer alle diere met 'n unieke ID Nommer. (sien paragraaf 3).
2. Installeer en registreer BenguFarm GAME. (sien paragrawe 4, 5 en 6).
3. Doen die nodige opstellings (kuddes [spesies], kampe, bestuursgroepe). (sien paragraaf 8).
4. Trek dierrekords in en/of skep per hand. (sien paragrawe 12 en 13).
5. Voeg data by:
    a. Teken aankoopdata aan. (sien paragraaf 14).
    b. Merk teel- en KI bulle as Teel/KI bulle en vir Sigbaar vir Reproduksie in alle kuddes. (sien paragraaf 12 of 13).
    c. Koppel diere aan kampe en/of bestuursgroepe. (sien paragraaf 15).
6. Kontroleer dat alle diere op rekord en korrek is. (sien paragraaf 16).

3. Diere Identifikasie en Nommering:

Individuele identifikasie:

Individuele identifikasie van diere is natuurlik die basis van rekordhouding. Die mees algemene **metode van identifikasie** is 'n plastiese oorplaatjie met die die dier se unieke nommer daarop. Elektroniese identifikasie deur middel van 'n mikroskyfie inplanting is 'n metode wat algemeen deur wildtelers gebruik word.

Ons beveel sterk aan dat minstens twee wyses van individuele identifikasie gebruik word, vir die eenvoudige rede dat indien die een verlore gaan (bv. 'n plastiese oorplaatjie wat uitskeur of afbreek), die dier steeds geïdentifiseer kan word en die historiese rekords dus nie verlore gaan nie. Die individuele identifikasie metode word nie voorgeskryf nie, maar een van die volgende opsies word aanbeveel:

- Elektroniese ID [mikroskyfie inplanting] (EID) + oorplaatjie (VID) ***of***
- Oorplaatjie + staal oorplaatjie ***of***

- Elektroniese ID (EID) + oorknippe – veral vir spesies soos buffels en renosters waar plastiese oorplaatjies dikwels verloor.

Kalwers behoort, indien moontlik, afhangende van die betrokke spesie, so gou prakties moontlik na geboorte gemerk te word met minstens een van bogenoemde metodes, gewoonlik 'n plastiese oorplaatjie of oorknippe en/of elektroniese ID. Wanneer kalwers gespeen word, behoort hulle dan ook met 'n tweede metode gemerk te word, bv. elektroniese ID.

ID Nommer formaat:

Die nommer formaat word nie voorgeskryf nie, maar ons beveel aan dat die visuele ID Nommer bestaan uit die Jaar van Geboorte (bv. 19 vir 2019) + Volgnommer (bv. 1 vir die eerste kalf gebore in die jaar). In bogenoemde voorbeeld sal die dier se ID Nommer 191 wees. In BenguFarm sal dit 1901 of 19001 of 190001 wees, afhangende van hoeveel kalwers verwag word per jaar.

Dit is baie belangrik dat daar in BenguFarm GAME **geen duplikaat nommers** mag wees nie, aangesien dit talle probleme veroorsaak. Verkieslik moet verskillende ID Nommers vir diere van verskillende spesies (kuddes) op dieselfde databasis gebruik word, byvoorbeeld buffels se volgnommers 1 – 499 en swartwitpense se volgnommers 501 - 999. 'n Ander opsie is om in BenguFarm die betrokke spesie se spesiekode vooraan die nommer te sit, bv. BUF191 vir die eerste buffelkalf van 2019 en SBL191 vir die eerste swartwitpenskalf van 2019 om sodoende die ID Nommer uniek te maak oor spesies. **Let wel:** Gebruik twee (nie slegs een nie) karakters vir die jaar van geboorte (bv. 19 in plaas van 9 vir diere gebore in 2019) om te verhoed dat daar duplikaat nommers oor die lang termyn in die BenguFarm databasis ontstaan. **Sien paragraaf 8, ID Metodes en Nommering, vir opstellings van verstek metodes en formate in BenguFarm.**

Alternatiewe nommers:

Die ID Nr (ook genoem die visuele ID of VID) is die primêre nommer van `n dier in die program. Diere word op hierdie nommer opgesoek en gesorteer. BenguFarm maak egter ook voorsiening vir, waar van toepassing, die rekordhouding van ander nommers, naamlik: Elektroniese/Mikroskyfie ID NrID Nommer (EID), DNA Nommer, Genomiese Nommer, Dier Naam, Naspeurbaarheidsnommer (nie van toepassing op wild nie), Rekenaarnommer (nie van toepassing op wild nie), Dier ID [amptelik] (nie van toepassing op wild nie), Biobanknommer (nie van toepassing op wild nie), Skaalnommer (nie van toepassing op wild nie) en Lotnommer. **Om `n dier op `n ander nommer op te soek**, gaan na Diere > Soek Dier.

4. Installeer BenguFarm:

BenguFarm is die oorkoepelende sagteware produk met verskeie modules, naamlik GAME, BEEF, SHEEP & GOATS, PIGS en GENETICS. In BenguFarm kan aparte databasisse vir die onderskeie modules opgestel word. Die module wat gebruik word vir die bestuur van wild word BenguFarm GAME genoem. Jy installeer dus BenguFarm, waarna 'n wild databasis registreer word vir die GAME module.

Vir 'n video met stap-vir-stap instruksies om BenguFarm af te laai en te installeer, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by: youtube.com/@BenguFarm .> BenguFarm Installation - **Step 1: Download and Install**. Onthou om die BenguFarm-ondersteuningskanaalskakel as 'n gunsteling te stoor vir toekomstige gebruik vir hulp met ander aspekte/funksies in Benguram.

Om die program van die Internet af te laai en te installeer:

- Gaan na www.bengufarm.co.za > Downloads > Software. Volg die instruksies op die skerm om die volgende sagteware af te laai en te installeer:
    - Crystal Reports Run-Time for .NET Framework (32-bit) (derdeparty sagteware wat gebruik word vir die skep van verslae); en
    - BenguFarm Installer 19 Augustus 2026 [84MB] of nuwer weergawe. **Nota:** Indien jy `n sekuriteitswaarskuwing kry, kies "More Info > "Run" of "Allow" of "Run Anyway".
        - As jy 'n boodskap kry dat die Microsoft .Net Framework nie geïnstalleer is nie:
            - Tik 'Features' in die Windows-soekbalk en kies 'Skakel Windows-funksies aan of af'.
            - Kies (maak 'n kolletjie langs) ".Net Framework 4.8 Advanced Services".
            - Klik nou OK. .Net 4.8 sal geïnstalleer word.
            - Jy sal gevra word hoe om voort te gaan. Kies om Windows toe te laat om die .Net Framework af te laai en te installeer.
        - Installeer en konfigureer Microsoft SQL Server 2025:
            - BenguFarm gebruik Microsft SQL Server 2025 vir sy databasis(se).

- Die aanvanklike opstelskerm sal vertoon word wanneer BenguFarm die eerste keer oopgemaak word.
- Klik op 'Wysig SQL Server-instellings'. Hier konfigureer jy SQL Server om vir BenguFarm te sê waar die SQL Server geleë is. In 'n kantoornetwerk kan jy kies om die BenguFarm-databasis(se) op 'n bediener te huisves. In so 'n geval sal Microsoft SQL Server op die bediener geïnstalleer word en jy moet die besonderhede verskaf van waar SQL Server op u kantoornetwerk geleë is.
- Klik op 'Installeer SQL Server' as Microsoft SQL Server nie geïnstalleer is nie en jy dit op die rekenaar waarop jy tans werk wil installeer. Jy sal 'n skerm sien waar jy moet kies watter tipe SQL Server jy wil installeer.

Vir rekenaars met 8 GB en minder RAM word dit aanbeveel om SQL Server LocalDB te gebruik. Kliënte wat virtuele Windows op hul Apple Mac gebruik, MOET SQL Server LocalDB installeer. As jy 'n slegs Windows-rekenaar met meer as 8 GB RAM het, word dit aanbeveel om 'n SQL Server-instansie te installeer. Kies die SQL Server-tipe en klik op installeer. Volg die instruksies en/of aanwysings op die skerm. As jy in 'n kantoor werk met BenguFarm-databasis(se) wat op 'n netwerk gedeel word, sal SQL Server op die bediener geïnstalleer moet word en nie op jou rekenaar nie. In so 'n geval, moenie SQL Server installeer nie en kontak jou BenguFarm-agent vir hulp.

Sodra dit geïnstalleer is, voltooi die konfigurasie:

- Klik op 'Toets Verbinding' om seker te maak jou konfigurasie is korrek. Jy behoort 'n 'Verbinding Slaag' bevestigingsboodskap te kry as die konfigurasie korrek is.
- Klik op 'Stoor' om die SQL Server-konfigurasie te stoor.
- Jy kan nou voortgaan om die Aanvanklike Opstelling-venster te voltooi.
- Alternatiewelik, klik op 'Herstel 'n Rugsteun' as jy op 'n nuwe rekenaar installeer en data vanaf 'n rugsteun van 'n bestaande installasie van BenguFarm wil herstel.

- Gaan na Downloads > Updates en laai die nuutste weergawe van die BenguFarm sagteware af en installeer dit. Indien Windows die opsie "Discard" of "Keep" gee wanneer jy die opdateringslêer begin aflaai, kies "Keep" en dan "Keep Anyway". As jou rekenaar jou steeds nie toelaat om die lêer af te laai nie, deaktiveer jou rekenaar se antivirus tydelik en probeer weer. Sodra die aflaai voltooi is, moet die selfonttrekkende zip-lêer uitgevoer word. Kies "Run" in die dialoog "Download Complete". (Die aflaai voltooi dialoog word deur die webblaaier vertoon sodra die lêer aflaai voltooi is). Windows kan moontlik 'n sekuriteitswaarskuwing gee en die gebruiker vra of die lêer "Run" opdrag uitgevoer moet word of nie. Kies "More Info" en/of "Run" / "Run Anyway" om die opdateringlêer te laat loop.

5. Maak BenguFarm vir die eerste keer oop:

Vir 'n video met stap-vir-stap instruksies om die aanvanklike opstellings te doen, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by: youtube.com/@BenguFarm > BenguFarm Installation – **Step 2: Enter Initial Settings**.

Dubbel kliek op die BenguFarm program logo op Windows se hoofskerm. 'n Boodskap "Do you want to allow this app (BenguFarm)…" sal vertoon. Kliek "Yes". BenguFarm sal nou oopmaak en die "Welkom in BenguFarm" skerm vertoon. Op hierdie skerm moet jy die volgende invoer:

- **Taal:** Kies die taal waarin jy verkies om op die program te werk. (Jy kan dit enige tyd verander indien nodig).
- **Geregistreerde Gebruiker Naam:** Dit word op die BenguFarm verwelkoming epos aangedui. (Bv. Wildboer Boerdery BK). Maak asseblief seker dat dit korrek is, aangesien jy dit nie later self kan verander nie. (Hierdie naam sal aan die onderkant van alle BenguFarm GAME verslae vertoon word).
- **Primêre Kudde:** Merk "Primêre Kudde (bv. Stoetkudde) wat ek op BenguFarm wil bestuur".
  - By **Module,** kies "Game".
  - By **Ras/Spesie**, kies die betrokke spesie.
  - By **Kudde Naam/Beskrywing**, vul die naam van die spesie, of jou primêre spesie indien jy meer as een spesie het, (bv. Swartwitpens) in.
  - **Basiese (nie-stoet) Program Uitleg**: Hierdie opsie moet gemerk word.
- **Sekondêre kudde:** Merk "Sekondêre Kudde (bv. Buffels) wat ek op BenguFarm wil bestuur" slegs indien 'n tweede spesie van toepassing is.
  - By **Module,** kies "Game".
  - By **Ras/Spesie**, kies die betrokke spesie.
  - By **Kudde Naam/Beskrywing**, vul die naam van die betrokke spesie (bv. Buffels) in.

- Merk die opsie by **Skep die Onderskeie Kuddes in dieselfde Databasis.** Indien jy twyfel oor hierdie opsie, lees die instruksies in **paragraaf 9 vir die skep van addisionele kuddes (spesies), voordat jy besluit oor die opsie "Skep die Onderskeie Kuddes in dieselfde Databasis".**
- Kliek op "Aanvaar hierdie Opstellings".

6. Registreer BenguFarm GAME:

Vir 'n video met stap-vir-stap instruksies om BenguFarm te registreer, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by: youtube.com/@BenguFarm > BenguFarm Installation – **Step 3: Register or Renew Registration**.

Daar sal nou 'n skerm verskyn wat jou waarsku dat die program registrasie verval het/nog nie gedoen is nie en dat jy die program slegs vyf dae kan oopmaak sonder om te registreer. Indien jy onmiddellik wil registreer, kliek op "Registreer/Hernu Registrasie Nou". Op die Registrasieskerm by "BenguFarm Module (Spesie)", kies "Wild". **Om te registreer**, kontak asseblief vir Philna Moulich by 051 4100 910 of stuur vir haar 'n e-pos na registration@benguelasoft.co.za. Verskaf aan haar die volgende besonderhede:

- Jou geregistreerde BenguFarm gebruiker naam (soos ingevul op die bestelvorm) en rekeningnommer (soos aangedui in die Welkom epos van BenguelaSoft),
- Die Rekenaar Identifikasie Kode (kode links bo-aan die registrasie skerm),
- Die aantal kuddes of spesies waarvoor jy die program wil registreer.

Vul by Rekeningnommer jou BenguFarm rekeningnommer (BPU....) in, by Toegang die toegangskode wat Philna vir jou sal gee en kliek dan op Verander Kliënt Rekeningnommer. Vul nou by Registrasie Kode die regisrasiekode en by Toegang die toegangskode in wat Philna vir jou sal gee en kliek dan op Registreer/Herregistreer.

Vir na-ure registrasies, kontak asseblief Mnr. Leslie Bergh (082 801 2026) of Mnr. Johan de Jager (083 305 1042) en verskaf bogenoemde besonderhede.

BenguFarm agente maak gebruik van **Teamviewer sagteware vir afstand (Internet) ondersteuning**. Teamviewer kan, indien geïnstalleer, vanuit BenguFarm oopgemaak word deur op die hoofskerm te gaan na Hulp > Teamviewer Afstand Ondersteuning. Indien nie geïnstalleer, kan Teamviewer afgelaai en geïnstalleer word by www.bengufarm.co.za > Downloads > Software > Teamviewer Remote Support Software.

Let wel: Indien BenguFarm op meer as een rekenaar geïnstalleer is, moet bogenoemde registrasieproses vir elke rekenaar gevolg word.

7. Hoofskerm en algemene funksies:

7.1 Boodskappe wanneer BenguFarm oopmaak:

- **"Do you want to allow this app (BenguFarm) from an unknown publisher…".** Hierdie is 'n Windows boodskap omdat dit nie BenguFarm program herken as 'n geregistreerde ontwikkelaar nie. Kliek "Yes" om voort te gaan om BenguFarm oop te maak.
- **"Dit word aanbeveel dat u die datastrukture van tyd tot tyd toets. Wil u die datastrukture nou toets?"** Hierdie funksie kyk of daar nie enige ontbrekende, foutiewe of korrupte data in die databasis is nie. Die proses is relatief vining – dit neem gewoolik nie langer as ongeveer 10 sekondes nie. Kliek "Ja" om die funksie uit te voer.
- **"Die diergetalle vir hierdie maand is nog nie gestoor nie. Wil u nou die diergetalle bereken en stoor?"** Hierdie boodskap sal verskyn volgens die opstellings by Opstellings > Kuddes > Herinneraars > "Herinner Interval om Diergetalle te Bereken". Die verstek opsie is Maandeliks. Kliek "Ja" om die getalle te stoor. Om 'n verslag van gestoorde diergetalle te skep, gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle en -Waardes. Regs bo-aan die skerm by Laai Gestoorde Getalle kies die betrokke datum en kliek Laai.
- **"Dit is [#] dae sedert u laas die opsommende inligting herbereken het. Wil u nou die opsommende inligting herbereken?"** Hierdie funksie herbereken die opsommende data vir alle diere in die betrokke kudde in BenguFarm. Let asseblief op dat hierdie funksie in 'n groot databasis 'n hele paar minute kan neem om uit te voer. Hierdie boodskap sal verskyn volgens die opstellings by Opstellings > Kuddes > Herinneraars > "Herinner om opsommende inligting te bereken". Die verstek opsie is om elke 30 dae te herinner. Kliek "Ja" om die opsommende inligting te herbereken.
- **"Daar is laas op [datum] 'n rugsteun van hierdie databasis gemaak. Wil u nou 'n rugsteun maak?"** Hierdie boodskap sal verskyn waneer BenguFarm *toegemaak* word volgens die opstellings by Opstellings > Kuddes > Herinneraars > "Herinner om Rugsteun van Databasis te maak". Die verstek opsie is om elke 7 dae te herinner. Kliek "Ja" om die Rugsteun en Herstel skerm oop te maak.

- **"Dit wil voorkom of die diere se teelwaardes nie op datum is nie. Wil u nou die nuwe teelwaardes intrek?"** Hierdie boodskap is slegs van toepassing op stoetkuddes en sal verskyn volgens die opstellings by Opstellings > Kuddes > Herinneraars > "Herinner om nuutste Teelwaardes af te laai". Die verstek opsie is om elke maand te herinner. Kliek "Ja" om die nuutste teelwaardes in te trek.

7.2 Hoofskerm:

- **Om die taal te verander** in BenguFarm, gaan na Opsies > Verander Taal.
- **Toegang tot alle invoerskerms, verslae en data stuur/Trek In funksies** word op die hoofskerm verkry deur die menu aan die bokant van die skerm of deur die ooreenstemmende ikone.
- **Die grootste gedeelte van die hoofskerm word gebruik om diere se data te vertoon. Daar is twee opsies, naamlik die Kudde Uitleg en die Dier Uitleg.**
- **Om te wissel tussen hierdie twee hoofskerm vertoon opsies**, kliek aan die linkerkant van die skerm op Kudde Uitleg of Dier Uitleg**.**
    - **<u>Algemeen</u>:**
        - Die diere wat in die **lys van diere** op die hoofskerm verskyn, word bepaal deur die **algemene filters** Aktief / Onaktief / Manlik / Vroulik aan- of af te skakel. Die Groep Filter (regs van die Vroulik filter) of die Kies Diere skerm (die  ikoon) kan gebruik word as addisionele filter.
        - **Aktiewe diere** is diere wat lewendig en in die betrokke kudde is. **Onaktiewe diere** is diere wat nie lewend in die betrokke kudde is nie, byvoorbeeld diere wat verkoop of dood is asook diere wat nooit in die kudde was nie, maar wat voorkom in die stamboom of nageslag van diere wat wel in die kudde is.
        - Diere se nommers word volgens **geslag op verskillende agtergrondkleure vertoon:**
            - Vroulik – Pienk
            - Manlik – Blou
            - Geslag Onseker – Rooi
            - Gekastreer – Oranje
        - **Om die nuutste/opgedateerde data te sien**, kliek op die Verfris Skerm ikoon.
        - **Let wel:** Indien diere na of van 'n groep geskuif word terwyl daardie groep met die groepfilter gekies is, sal die diere in die betrokke groep eers opgedateer vertoon word nadat die groepfilter afgeskakel is (Geen Groep Filter) en die betrokke groep weer gefilter word.

    - **<u>Kudde Uitleg</u>**: Hierdie uitleg word gebruik om sekere belangrike data van 'n groep diere (tipies alle diere in die kudde) in tabel Uitleg te vertoon. Vir stap-vir-stap hulp, gaan in die hoofmenu na **Hulp** > Hulp met Hoofskerm > Kudde Uitleg.
        - **Om die nuutste/opgedateerde data te sien**, kliek op Verfris Skerm.
        - **Om data in kolomme volledig te vertoon**, kliek op Outo Wydte.
        - **Om te kies watter data vertoon moet word**, kliek op Vertoon Opsies onderaan die skerm en kies die betrokke afdelings of velde.
            - **Om sekere data van diere te verlig** "highlight" (bv. koeie met 'n gemiddelde tussenkalfperiode van meer as 400 dae) asook rangorde waardes op te stel vir die gekose kriteria, kliek op die Stel Kuddeuitleg Verligting en Rangwaardes Op (ikoon met klein blokkies met verskillende kleure). Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. **Let wel:** Indien Aktiveer Verligting en Rangwaardes gemerk is, word die kolomme ID Nr, Vader en Moeder outomaties onderskeidelik groen, blou en pienk verlig. Onder die afdeling Dragtigheid sal die Verwagte Kalfdatum outomaties rooi verlig word indien dit reeds meer as twee weke verby daardie datum is. Vir 'n **video met stap-vir-stap instruksies**, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by: youtube.com/@BenguFarm > Herd Layout: Highlighting – **Highlight Values and Rank Values**.
            - **Om kolomme te vertoon vir Inentings, Doserings & Aanvullings, Siekte Toetse** (bv. Bek-en-klouseer), **Eienskappe** (bv. kondisiepunt, algemene voorkoms punt) **en/of Prosedures** (bv. kalwers gespeen, hoewe gesny, biopsies geneem), kliek op die Stel My Kolomme Op om te Vertoon (ikoon heel bo). **Vir 'n video met stap-vir-stap instruksies**, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by:

youtube.com/@BenguFarm > Herd Layout: Display My Columns – **Adding User Defined Columns**.

- Om 'n nuwe uitleg op te stel, kliek op Voeg Uitleg By (regs bo) en in die Naam van Uitleg (links bo), gee dit 'n naam (bv. Inentings, Doserings en Aanvullings) en kliek Stoor.
- Om 'n kolom by te voeg op hierdie uitleg, kliek Voeg Kolom By (links onder). By Tipe Data, kies die betrokke tipe data (bv. Inentings/ Doserings/Aanvullings), by Item, kies die betrokke data (bv. RB51 Entstof), by Vertoon, kies bv. Datum en by Filter, kies bv. Laaste. Kliek Stoor.
- Op die hoofskerm se Kudde Uitleg by Vertoon Opsies merk die bokkie langs Vertoon My Kolomme en die die betrokke uitleg.
- Na bogenoemde opstelling sal My Kolomme op die Kudde Uitleg net regs van die Gewig Indekse afdeling vertoon.

- **Om die keuse van kolomme en verligting te stoor as die verstek opsies vir die betrokke kudde**, kliek op Stoor Opsies as Kudde Verstek onder die hofie Stoor/Laai Uitleg. Die gestoorde opsies sal outomaties gelaai word wanneer die hudde die volgende keer oopgemaak word.
- **Om 'n uitleg te stoor vir hergebruik**, gee dit 'n naam by Stoor Uitleg As onder die hofie Stoor/Laai Uitleg en kliek op die Stoor ikoon.
- **Om 'n gestoorde uitleg te laai**, kies by Laai Gestoorde Uitleg die betrokke uitleg en kliek op die Laai ikoon.
- **Let wel:** Bestuursgroepe kolom: Indien 'n dier aan meer as een bestuursgroep gekoppel is, sal slegs een van die betrokke groepe vertoon word.

- **Om 'n verslag te skep van die data wat op die Kudde Uitleg vertoon word**, kliek op Vertoon Verslag. **Let wel:** Alle kolomme en alle diere wat vertoon word, sal ingesluit word in die verslag. Om slegs sekere kolomme in te sluit in die verslag, kliek op Vertoon Opsies en kies slegs die benodigde kolomme. Om slegs sekere diere in te sluit in die verslag, kies die betrokke diere deur middel van die filters bo-aan die skerm.
- **Om 'n spesifieke dier (of moeder of vader) se data in die Dier Uitleg hoofskerm uitleg te sien**, kliek op die betrokke dier se ID NrID Nommer. Om terug te gaan na die betrokke dier in die Kudde Uitleg, kliek op die Kudde Uitleg skakel.
- **Om rekords te groepeer**, kliek op die kolomopskrif en hou die muisknoppie in. Beweeg nou met die muis na die oop gedeelte aan die bokant van die verslag waar daar staan "Trek 'n kolomopskrif hiernatoe om volgens daardie kolom te sorteer" en los die muisknoppie. Die kolomnaam sal nou in hierdie oop gedeelte vertoon word. Rekords kan op meer as een kolomwaardes groepeer word. Om die groepering te verwyder, regs kliek op die kolomopskrif en kies "UnGroup". **Vir 'n video met stap-vir-stap instruksies om rekords te groepeer, sorter, filter en te kies**, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by: youtube.com/@BenguFarm > Main Screen: Herd Layout – **Define Views, Sort, Filter, Group & Select**.
- **Om rekords te sorteer**, kliek op die betrokke kolom se opskrif. Om in die omgekeerde volgorde te sorteer, kliek 'n tweede keer op die betrokke kolom se opskrif. Om volgens verskeie kolomme gelyktydig te sorteer, hou die SHIFT sleutel op die sleutelbord in en kliek op die betrokke kolomopskrifte.
- **Om rekords te filter**, kliek aan die regterkant van 'n kolomopskrif op die filter knoppie. 'n Lys met al die waardes wat in daardie kolom voorkom sal vertoon word. Om slegs rekords te vertoon wat 'n spesifieke waarde het, kliek op daardie waarde. Daar kan ook op "(Custom)" gekliek word. 'n Skerm sal oopmaak waar byvoorbeeld gekies kan word om om alle rekords te vertoon met 'n waarde groter as 'n sekere waarde. Let op dat meer as een kolom op 'n slag gefilter kan word. Om 'n spesifieke kolom se filter af te haal, kliek op "(All)" by die filter opsies van die betrokke kolom. Om alle kolomfilters af te skakel, kliek links onderaan die hoofskerm op die X.
- **Om 'n kolom tydelik te skuif na 'n ander posisie in die tabel,** kliek op die betrokke kolom se opskrif en sleep ("drag") dit tot waar dit geplaas moet word en los ("drop") dit. Wanneer die betrokke skerm toegemaak en weer oopgemaak word, sal só 'n kolom weer op die oorspronklike plek vertoon word.
- **Om 'n kolom tydelik te verwyder vanaf die skerm,** kliek op die betrokke kolom se opskrif en sleep ("drag") dit weg totdat dit 'n groot kruis vertoon en los ("drop")

dit. Wanneer die skerm of program toegemaak en weer oopgemaak word, sal só 'n kolom weer vertoon word.

- **Om sekere data** (bv. Verander Diere (Tabel Uitleg) of Verkope, Vrektes en Uitskotte) **aan te teken vir 'n groep diere**, merk die betrokke diere in die "K" kolom en kies die betrokke aantekenskerm uit die menu aan die bokant van die skerm of kliek die ooreenstemmende ikoon.
- **Om diere te koppel aan ' of te skuif na 'n kamp of groep**, merk die betrokke diere in die "K" kolom en kliek op Koppel Diere aan Groep.
- **Om diere in die My Verslae skerm te vertoon**, merk die betrokke diere in die "K" kolom en kliek op Vertoon in My Verslae.
- **Om die data op die skerm te kopieër na die rekenaar se "Clipboard"**, kliek op Kopieër na Clipboard.

- **<u>Dier Uitleg</u>:** Hierdie opsie bestaan uit vertoonvensters wat gebruik word om die data van 'n enkele dier te vertoon. Daar is verskeie vertoonvensters beskikbaar waarmee data van die dier wat links bo-aan die hoofskerm gekies is (natuurlik eers wanneer diere reeds in die BenguFarm databasis is), vertoon word. Daar is byvoorbeeld vertoonvensters vir algemene data, geboortedata, reproduksie- en nageslaggemiddeldes, stambome, fotos, ens. Vir stap-vir-stap hulp, gaan in die hoofmenu na **Hulp** > Hulp met Hoofskerm > Dier Uitleg.
  - Die vertoonvensters is in vier groepe of subskerms ingedeel. Jy kan een vertoonvenster per groep op 'n slag kies om te vertoon. Kliek bloot op die skakel van die betrokke vertoonvenster aan die onderkant van die betrokke groep.
  - **Om vertoonvensters wat nie gebruik word nie te verberg**, kliek op die "Vertoon" menu en onder die hofie Kies Hoofskerm Opkykskerms verwyder die regmerkie langs die betrokke vertoonvenster. **Vir 'n video met stap-vir-stap instruksies om vertoonvensters om vertoonvensters aan of af te skakel**, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by: youtube.com/@BenguFarm > Main Screen - Herd Layout – **Customise Data to be Displayed.**
  - **Om 'n verslag te skep van die data wat in 'n vertoonskerm vertoon word**, kliek op die drukker ikoon in die regterkanste boonste hoek van die betrokke vertoonvenster. Vir verdere vertoon opstellings, sien paragraaf 10.
  - **Om 'n dier te kies** (wat reeds in die BenguFarm databasis is) om op die hoofskerm te vertoon, kliek op die pienk of blou blokkie links bo-aan die hoofskerm of druk Ctrl+Z op die sleutelbord. Die dier kan uit die lys gekies word of die ID Nr kan bloot ingetik word. Die pyltjies links en regs word gebruik om na die vorige en volgende diere en in die lys te beweeg.
  - **Om subskerms te vergroot of verklein,** gaan met die wyser op die bruin lyn tussen die subskerms en sleep en los ("drag and drop") tot die verlangde grootte.
- **Wenk: Om die Kudde Uitleg** (in plaas van die Dier Uitleg), **te kies as die verstek uitleg vir die hoofskerm**, gaan na Vertoon en kliek die opsie Gebruik Kudde Uitleg as verstek Hoofskerm Uitleg.

- **Vir verdere hulp met die gebruik van die hoofskerm**, gaan na Hulp > Hulp met die Hoofskerm.
- **Wenk: Indien 'n dier(e) wat jy verwag in die dierlys moet wees nie gekry word nie**, kontroleer die volgende:
  - Indien jy meer as een kudde op BenguFarm het, maak seker jy soek die dier in die regte kudde. Soek die dier ook in die ander kuddes. Kyk ook in die ALL kudde of die dier nie per abuis in die ALL kudde (d.w.s. nie in 'n spesifieke kudde) is nie
  - Indien jy die dier op die hoofskerm se Kudde Uitleg soek, maak seker die diere op ID NrID Nommer gesorteer. Indien nie, kliek op die ID Nr se kolomopskrif om te sorteer op ID Nr.
  - Indien jy die dier op die hoofskerm se Kudde Uitleg soek en die dier waarna jy soek pas bygevoeg, maak seker jy het die hoofskerm verfris.
  - Is die korrekte algemene dierfilters gekies? Indien slegs aktiewe diere gelys word, kontroleer of die dier nie miskien onaktief is nie.
  - Kyk of daar nie 'n groepfilter gekies is wat die dier uitsluit nie.
  - Indien 'n groepfilter op die hoofskerm se Kudde Uitleg reeds gekies is en 'n dier(e) by daardie groep gevoeg is, moet die groepfilter ontkies word en weer gekies word voordat die dier in daardie groep vertoon sal word.
  - Kyk of daar nie 'n kolomfilter(s) gekies is op die hoofskerm se Kudde Uitleg wat die dier uitsluit nie. Kyk links onderaan die skerm vir akiewe kolomfilters.
  - Is die nommerformaat van die betrokke dier korrek? (bv. A210001, A 210001, A21001).

7.3 Kies Diere skerm:

- Die **Kies Diere skerm** word oral in BenguFarm gebruik om diere te kies vir data aantekening óf vir insluiting in 'n verslag. Die gebruiker kan diere met die hand kies (regterkant van die skerm) of diere kies wat aan 'n groep(e) gekoppel is en/of aan 'n filter(s) (linkerkant van die skerm) se kriteria voldoen. Indien diere met die Kies Diere per Hand gedeelte gekies word, kan die vinnige kies knoppies ("quick select buttons") links onderaan die skerm gebruik word: Regmerkie = Kies alle diere, Kruisie = Kies geen diere, Horisontale weerligstraal = Kies alle rekords van eerste tot laaste gekose rekords, Pyle wat links en regs wys = Keer seleksie om. Hierdie vinnige kies knoppies kom oral in die program voor waar diere per hand gekies kan word. Die Kies Diere skerm maak oop wanneer die gebruiker kliek op die  ikoon in 'n aanteken- of verslag skerm. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

7.4 Algemene Funksies – Alle skerms:

- **Om 'n skerm oop te maak, moet alle ander skerms eers toegemaak word.** Indien 'n skerm verklein (minise) is, kan 'n ander skerm nie oopgemaak word nie.
- **BenguFarm kan slegs toegemaak word indien al die skerms toe is.**
- **Om vinnig 'n dier op die hoofskerm of ander kieslys te vind**, maak die betrokke lys oop en tik die dier se ID NrID Nommer in te tik. Dieslfde geld om vinnig 'n item te vind in enige tipe kieslys.
- **Geslag aanduiding op skerms:** Die kolomopskrif is Manlik. Manlike diere het 'n regmerkie, vroulike diere nie.
- **Die algemene dierfilters** (Aktief / Onaktief / Manlik / Vroulik) word op alle skerms waar diere gekies kan word, bo-aan die betrokke skerm vertoon as vier blokkies. Die beskrywing van elke betrokke filter kan vertoon word deur met die wyser ("pointer") oor die betrokke blokkie te beweeg.
- Op alle aantekeningskerms is **velde wat verpligtend/belangrik is om te voltooi op 'n geel agtergrond.** Velde met 'n wit agtergrond is opsioneel.
- **Om van een veld/kolom na die volgende te gaan** waar data ingevul moet word, gebruik die "Tab" of die "→" sleutels.
- **Om na die volgende of vorige lyn in 'n kolom te gaan** waar data ingevul moet word, gebruik die "↓" en die "↑" sleutels.
- **Numeriese velde (bv. gewig, prys) MOET 'n waarde in hê (0 of ander).**
- **Om 'n datum met behulp van die kalender te kies**, kies eers die jaar, dan die maand en kliek dan op die dag.
- **Om bestaande data te wysig of te verwyder**, sien paragraaf 17.
- **Om rekords op 'n skerm te sorteer of te filter asook om 'n kolom tydelik te skuif na 'n ander posisie in die tabel of tydelik te verwyder vanaf 'n skerm**, sien die instruksies hierbo by Hoofskerm > Kudde Uitleg.
- **Die volledige beskrywing van 'n kolomopskrif** kan vertoon word deur met die wyser ("pointer") oor die betrokke kolomopskrif te beweeg.
- Dit word aanbeveel dat **kostes en pryse *sonder* BTW** aangeteken word.
- **Om diere te kies vir multi-verandering of verwydering**, merk die K (Kies) kolom en verander die betrokke data bo-aan die skerm in die Multi Verander / Voeg Nuwe By deel van die skerm.
- **Om 'n nuwe rekord te skep by Opstellings**, kliek op die "+" regs onderaan die skerm. Om 'n rekord te verwyder, kliek op die "-" regs onder-aan die skerm.
- 'n **Stap-vir-stap Hulp funksie** is beskikbaar op die meeste skerms bo aan die regterkant van die skerm. Probeer dit gerus – jy sal verbaas wees hoe maklik dit werk.

7.5 Verslae en Aantekenlyste:

- Alle verslae kan geskep word via die **Verslae menu item**.
- Verslae met "(**aantekenlys**)" agter die verslagnaam is verslae met sekere blanko kolomme in die verslag. Die doel hiermee is om die betrokke verslag (aantekenlys) te **druk en na die kamp te neem om data op aan te teken**, bv. 'n Eienskaplys waarop horingmates aangeteken kan word. Dit is natuurlik slegs van toepassing indien data-aantekening nie direk op die Mobile toep gedoen word nie. Die voordele om gedrukte aantekenlyste te gebruik is:
    - Diere is gesorteer, wat dit maklik maak om die data later in BenguFarm aan te teken;
    - Kan maklik kontroleer of alle diere gedoen is;
    - Alle benodigde info is op die aantekenlys gedruk;
    - Mors nie tyd om diere se ID NrID Nommers neer te skyf nie;
    - Foute met identifikasie van diere kan maklik opgespoor word.
- Die toepaslike verslae word onder die betrokke paragraaf in hierdie handleiding gelys. Sien byvoorbeeld die Dragtigheidsondersoeke paragraaf waar die verslae van toepassing op dragtigheidsondersoeke gelys word.

- Sekere verslae (bv. Inentings, Doserings, Dip en Aanvullings en Siekte Toetse) het 'n "**Vertoon Werksblad**" opsie. Die doel met hierdie opsie is om diere op hierdie skerm te kan kies om te koppel aan 'n kamp of groep.
- Wanneer 'n verslag geskep word (Vertoon Verslag), is daar altyd opsies om die verslag te Druk of the Eksporteer. Met die Eksporteer opsie kan 'n **verslag gestoor word in verskillende formate, bv. pdf of Excel** of die verslag kan direk uit BenguFarm ge-epos word aan 'n kontak. **Let wel:** Die direkte stuur per e-pos werk, vir sekere tegniese redes, nie altyd nie. Indien jy 'n probleem ondervind met hierdie opsie, kontak jou BenguFarm agent vir hulp om die SMTP Direkte E-pos opsie op te stel [Opstellings > Kuddes > E-pos > Gebruik SMTP Direkte E-pos].
- Met die **My Verslae** funksie (Verslae > My Verslae > Dierdata) kan jy jou eie pasgemaakte verslae skep. Gebruik die Help funksie (regs bo-aan die skerm) vir stap-vir-stap instruksies.
- Op die hoofskerm se **Kudde Uitleg** kan jy die Vertoon Verslag funksie gebruik om 'n verslag van die vertoonde data te skep. Sien die paragraaf Hoofskerm > Kudde Uitleg.
- Om 'n verslag te skep waarop **diere van alle kuddes** (spesies) op die betrokke databasis ingesluit is (waar van toepassing), gaan na die "ALL" kudde [Lêer > Verander Aktiewe Kudde Na > ALL].

8. Opstellings:

Wenk: **Om die taal te verander** in BenguFarm, gaan na Opsies > Verander Taal.

Dit is baie belangrik dat elke kudde (spesie) se opstellings gedoen word *voordat* jy die program begin gebruik om te verseker dat die program korrek en optimaal funksioneer.

Vir 'n video met stap-vir-stap instruksies vir die aanvanklike opstellings, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by: youtube.com/@BenguFarm > BenguFarm Installation – **Step 2: Entering Initial Settings.**

8.1 Kudde Opstellings:

Gaan na Opstellings > Kuddes. Voltooi/verander waar nodig die inligting onder die volgende hofies op die grys gedeelte van die skerm. **Let wel: Doen eerste die opstellings onder Algemeen, tweedens die Diensverskaffers en dan die res**. Vir die meeste opstellings is daar reeds verstek waardes of opsies gekies. Kontroleer hierdie waardes en verander dit slegs indien nodig vir jou spesifieke behoeftes.
<u>Let wel</u>: Velde met 'n geel agtergrond is verpligtend/belangrik om te voltooi. Velde met 'n wit agtergrond is opsioneel.

- **<u>Algemeen</u>:**
  - **Naam** (verpligtend): Bv. Swartwitpenseof Blou Wildebeeste (nie net Goue Wildebeeste nie).
  - **Beskrywing** (opsioneel): Bv. Swartwitpens kudde.
  - **Eienaar** (opsioneel): Bv. Koos van der Merwe.
  - **Plaasnaam** (opsioneel): Bv. Soetwaterfontein.
  - **GNL Nommer** (opsioneel): RMIS naspeurbaarheid verstek kudde "Global Location Number".
  - **BenguFarm Module** (verpligtend): Wild.
  - **Dier Spesie** (**VERPLIGTEND en UITERS BELANGRIK**): Bv. SBL – Sable/Swartwitpens. Hierdie opstelling bepaal sekere spesie-spesifieke verstek opstellings soos dragtigheidstydperk en horingmates. As jy dit verander, maak die program toe, weer oop en gaan dan na Lêer > Ondersteuning > Herbereken Opsommend Data vir die verandering om in werking te tree.
  - **Kuddetipe** (verpligtend): Kies Kommersieel.
  - **Brandmerk**: Nie van toepassing op die GAME module nie. Laat die veld blanko.
  - **KKM:** Nie van toepassing op die GAME module nie. Laat die veld blanko.
  - **Voorvoegsel:** Nie van toepassing op die GAME module nie - Laat die veld blanko.
  - **Genootskap Lid Nr:** Nie van toepassing op die GAME module nie - Laat die veld.
  - **WRSA Lid Nr** (slegs van toepassing op lede van WRSA): Bv. 12345.
  - **Maak Fakture uit Aan** (opsioneel): Vul die naam in van die persoon of besigheid aan wie fakture uitgemaak moet word, bv. Wildboer Boerdery.
  - **BTW Nr** (opsioneel): Vul die BTW nommer in.
  - **Posadres** (opsioneel): Vul die posadres in.
  - **Poskode** (opsioneel): Bv 2500.
  - **Landkode** (opsioneel): Bv ZAR.
  - **Kontak Persoon** (verpligtend): Kliek op die kortpadknoppie heel regs (Skep outomaties kuddekontak vanaf kudde besonderhede). Kliek nou op die kortpadknoppie regs (wat lyk soos 'n rooi notaboekie) om die Kontakte skerm oop te maak en vul die ontbrekende inligting, spesifiek die naam & van, selnommer en epos adres, in en kliek Stoor. Kies nou hierdie kontak uit die lys van

kontakte. **Nota**: Die kontakbesonderhede hier ingevul (naam & van, selnommer en epos adres) sal bo-aan alle verslae gedruk word.
    - **Teler, Eienaar en Standplaas** (opsioneel): Kies die kontak wat jy hierbo opgestel het, bv. Wildboer Boerdery.
- **Diensverskaffers:** Nie van toepassing op die GAME module nie. Laat hierdie skerm soos dit is.
- **ID Metodes en Nommering:** (Verwys paragraaf 3 vir algemene inligting oor ID metodes en nommering van diere)
    - **Verstek ID Formaat:** Die verstek ID formaat word gebruik om die formaat van die Dier ID NrID Nr (visueel) veld in BenguFarm GAME te bepaal. Die HHHH dui aan daar word voorsiening gemaak vir maksimum 4 karakters vir die Kuddekenmerk (indien van toepassing), die YY dui aan daar word voorsiening gemaak vir maksimum 2 karakters vir die Jaar van geboorte en die NNNN dui aan daar word voorsiening gemaak vir maksimum 4 karakters vir die volgnommer. Byvoorbeeld, as die kuddekenmerk BUF (vir Buffels) is, die jaar van geboorte 2022 en die volgnommer 123 is, sal die ID NrID Nr geskep word as BUF220123. Wildtelers gebruik normaalweg net die jaar van geboorte en volgnommer om diere te identifiseer. In so 'n geval kan die verstek ID formaat gestel word as YYNNNN of YY-NNNN.
    - **Verstek Hoof ID Metode (Permanente ID):** Vir wild is die verstek permanente ID metode gewoonlik 'n Elektroniese ID.
    - **Verstek Sub ID Metode (Visuele ID):** Vir wild is die verstek visuele ID metode gewoonlik 'n Oorplaatjie.
    - **Aparte Volgnommers vir Verse en Bulle:** Merk hierdie opsie slegs indien (binne hierdie kudde) daar *nie* een volgnommer reeks vir vers- en bulkalwers gebruik word *nie.* By Volgnommer Metode moet die toepaslike opsie dan gekies word vir Manlik en Vroulik. Indien aaneenlopende reekse volgnommers (binne hierdie kudde) vir vers- en bulkalwers gebruik word (bv. 1-100 vir verskalwers en 101-200 vir bulkalwers OF 1-100 vir verskalwers en 1-100 vir bulkalwers), merk Aaneenlopende Volgnommers by albei geslagte.
    - **Pas Volgnommer Opstellings van Eerste Kudde op Alle Kuddes toe:** Kies hierdie opsie as jy twee (of meer) kuddes op dieselfde databasis het, en jy gebruik een volgnommer reeks vir albei kuddes. BenguFarm sal dan die volgende beskikbare volgnommer, ongeag die kudde, toeken wanneer nuwe kalwers op die Kalwingskerm aangeteken word.
    - **Outo Verwyder EID wanneer Dier Verkoop of Dood is**: Hierdie opsie moet slegs verander word na "Nee" indien EIDs NIE verwyder moet word van diere wat verkoop of dood is nie, bv. vir naspeurbaarheid doeleindes. Dit kan nie deur die gebruiker verander word nie. Kontak jou BenguFarm agent om hiermee te help.
    - **Skep ID Nr (Visueel) vanaf EID (Elektroniese ID Nr) waar geen ID Nr gespesifiseer is nie:** Hierdie opsie moet slegs gekies word indien *slegs* mikroskyfie/elektroniese identifikasie gebruik word en BenguFarm GAME *outomaties* visuele ID Nrs moet skep vanaf die mikroskyfie/elektroniese identifikasie nommers wat ingetrek word in BenguFarm vanaf 'n elektroniese identifikasie leser of -skaal.
- **Dekking, Dragtigheid en Kalwing:**
    - **Huidige Kalfseisoen**: Ignoreer - sien Kalfseisoen opstellings hieronder.
    - Sien Bylaag C oor hoe **Minimum Ouderdom van Verse by Eerste Dekking, Gemid. Periode van Kalwing tot weer Gedek Word en Normale Periode Dragtig** gebruik word in die berekening van Verwagte Kalfdatum.
    - **Sinchronisasie** (indien van toepassing): Voltooi die # Dae van Insit tot Eerste Spuit; # Dae van Insit tot Tweede Spuit; # Dae van Insit tot Uithaal en # Dae van Uithaal tot KI / Lapa.
    - **Ander velde**: Kontroleer die verstek waardes/opsies en verander slegs waar nodig vir die betrokke spesie.
- **Prestasietoetsing:**
    - Ignoreer – nie van toepassing op wild nie.
- **E-pos:**
    - **Gebruik Windows Opgestelde E-pos Program:** Merk hierdie opsie indien jy enige ander e-pos program *behalwe* Microsoft Outlook gebruik, bv. Gmail.
    - **Gebruik Microsoft Outlook vir E-posse:** Merk hierdie opsie indien jy Microsoft Outlook gebruik.
    - **Gebruik SMTP Direkte E-pos:** Merk hierdie opsie slegs indien jou BenguFarm GAME agent dit aanbeveel waar jy probleme het om e-posse vanuit BenguFarm te stuur met jou gewone e-pos program.
    - **Stuur E-pos Direk:** Moenie merk nie.
    - **Vertoon E-pos Sukses:** Hierdie opsie moet gemerk wees.
- **Verstek Gidse vir Lêers:**
    - Met die installering van BenguFarm word daar outomaties 'n omslag ("folder") "BenguFarm" geskep op die rekenaar se hardeskyf (C:\BenguFarm\) met 'n subomslag "Game" met drie subomslae,

naamlik "Imports", "Exports" en "Backups" met subomslae vir jou kudde(s) in elk van hulle. Hierdie subomslae word dan outomaties as die verstek ("default") gidse ("paths") gestel in BenguFarm GAME, waar data gestoor kan word. **Let wel:** Die verstek plek vir die stoor van rugsteun lêers (C:\BenguFarm\Game\Backups\[Kudde]) is NIE 'n veilige plek nie, aangesien die rugsteun verlore sal wees indien die rekenaar gesteel word of iets oorkom. **Dit is UITERS BELANGRIK om die rugsteun lêers op 'n VEILIGE PLEK te stoor,** byvoorbeeld 'n web ("cloud") gebaseerde plek soos Dropbox, GoogleDrive of OneDrive en/of 'n eksterne hardeskyf of geheuestokkie. Kliek op die knoppie met die drie kolletjies om 'n veilige plek te kies.
    - Verstek Gids waarin Fotos Gestoor word: Moet NIE die verstek gids verander nie.
    - Konnekteer Netwerk Dryf as BenguFarm Oopmaak: **Indien jy die BenguFarm databasis op 'n netwerk wil plaas**, kontak jou BenguFarm agent of Mnr Leslie Bergh by leslie@benguelasoft.co.za of 082 801 2026 vir instruksies.
- **<u>Herinneraars</u>:**
    - Kontroleer die verstek waardes en verander slegs indien nodig.
    - **Outo Waarsku indien opgedateerde BenguFarm CLOUD Data Beskikbaar is:** Indien hierdie opstelling gemerk is, sal BenguFarm outomaties kyk vir nuwe data wat in die CLOUD beskikbaar is wanneer daar na 'n kudde gegaan word en daarna elke 10 minute. Hierdie funksie is slegs van toepassing op die databasis waarbinne tans gewerk word. Indien daar 'n verandering aan data is, word dit uitgelig en het die gebruiker die opsie om dadelik te sinchroniseer of nie.
- **<u>Liggaamsmates</u>:**
    - By verstek word alle horingmates in BenguFarm aangeteken in duime met *desimale* (bv. 40.375). Op die hoofskerm en op alle verslae word die mates in *breuke* vertoon (bv. 40 3/8). Indien jy die mates in desimale in plaas van breuke wil vertoon, verwyder die regmerkie by Vertoon Horingmates as Duime met Breuke en kliek Stoor.
    - Koeie se Raamgrootte: Ignoreer – nie van toepassing op wild nie.
- **<u>Punting</u>:**
    - Ignoreer – die verstek is korrek.
- **<u>Ander</u>:**
    - Kontroleer die verstek waardes en verander slegs indien nodig.
    - **Verstek groep kategorie:** Kies die groep kategorie wat die meeste gebruik sal word.
    - **Laat Verkope, Vrektes en Uitskotte Rekords vir elke Kudde per Dier toe:** Merk hierdie opsie slegs indien jy meer as een kudde (op dieselfde databasis) het en jy meer as een verkooprekord per dier wil kan aanteken.
    - **Laat Data-aantekening in "ALL" Kudde Toe**: Merk hierdie opsie indien jy meer as een kudde (op dieselfde databasis) het om toe te laat dat die meeste data (dragtighede, inentings, siektes en behandeling, kamp- en groepverskuiwings, aankope, prosedures, ens.) in die ALL kudde aangeteken kan word.
    - **Vertoon Koei Nat/Droog Status** (Verminder prograresponsiwiteit wanneer dit met groot databasiise Gebruik word).

8.2 Groepe – Kalfseisoene, kampe en bestuursgroepe:

Diergetalle kategorieë:

BenguFarm koppel diere *outomaties* aan 'n Diergetalle kategorie (bv. Verskalwers, Jong Verse, Teelbare Verse, Jong Koeie, Volwasse Koeie, Ou Koeie) op grond van die dier se ouderdom, geslag en (vir vroulike diere) of daar nageslag op rekord is (koei) of nie (vers). Wanneer 'n vers se eerste kalwing aangeteken word in BenguFarm, sal haar kategorie byvoorbeeld *outomaties* verander van Teelbare Verse na Jong Koeie. Let asseblief op dat ouer vroulike diere *sonder* nageslag op BenguFarm, ongeag ouderdom, as Teelbare Verse gekategoriseer word, tensy die veld "Eerste Kalf nie op Rekord nie" gemerk is, in welke geval hulle gekategoriseer sal word as Jong Koeie of Volwasse Koeie of Ou Koeie, afhangend van hul ouderdom – sien paragraaf 12 of 13. Die diergetalle kategorieë word onder andere op die hoofskerm > Kudde Uitleg > Algemeen > Kategorie vertoon.

Om die kriteria vir die onderskeie diergetalle kategorieë te sien, gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle en -Waardes. Links bo-aan die skerm by Kies Metode van Berekening, kliek op die opstellings kortpad knoppie (rooi notaboekie). Die Verstek Beesgetalle metode kan nie verander word nie. Indien die Verstek Beesgetalle metode nie aan jou behoeftes voldoen nie, kan jy jou eie metode opstel deur op Nuwe of Kopiëer te kliek. Ons beveel aan dat die Kopiëer opsie gekies word, net te verander waar nodig en dan te stoor met 'n naam. Bespreek dit asseblief jou eie kriteria met jou BenguFarm GAME agent om seker te maak dat die kriteria só opgestel is dat sekere diere nie uitgesluit word uit die telling nie. **Wenk:** Om *gemiddelde* belasting- en markwaardes vir die verskillende kategorieë diere aan te teken, voltooi die

Markwaarde en Belastingwaarde kolomme en Stoor. Om 'n ander berekeningsmetode te kies as die verstek metode vir die betrokke kudde, gaan na Opstellings > Kuddes > Herinneraars > Verstek Diergetalle Berekeningsmetode.

Om 'n diergetalle en -waardes verslag te skep wat die aantal diere in die kudde per kategorie aandui, gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle en -waardes. Kliek op die Kamp Uitleg skakel vir die aantal diere per kategorie per kamp. Daar is twee opsies vir die verslag: Die Kategorie Uitleg lys die aantal diere per kategorie met waardes (indien opgestel) en grootvee-eenhede (GVE). Met die Kamp Uitleg word die aantal diere per kategorie per kamp gelys. **Nota**: Indien die diere in 'n kamp se # GVE meer is as die opgestelde # GVE vir die kamp, word die getal in rooi verlig (highlight").

Eie Opgestelde Groepe:

In BenguFarm GAME kan verskillende tipe groepe opgestel en diere daaraan gekoppel word. Die verskillende tipe groepe word genoem Kategorieë, bv. Kalfseisoene, Kampe, Bestuursgroepe, ens. Onder elke kategorie word die betrokke groepe opgestel. Onder Kalfseisoene kan daar byvoorbeeld 'n kalfseisoen "Lente 2019" opgestel word om alle kalwers gebore in daardie seisoen aan te koppel.

Groepe word gebruik om 'n groep diere maklik, vinnig en akkuraat te kies om data voor aan teken (bv. om uitslae van dragtigheidsondersoeke aan te teken vir alle diere in Kamp 1) of vir insluiting in 'n verslag (bv. om 'n weeglys te skep vir alle kalwers gebore in die Lente 2019 seisoen), om 'n inventaris te hê om te kontroleer of al die diere in 'n kamp of groep is, om te weet in watter kamp of groep 'n dier is, om voer- en/of lekverbruik per kamp te kan aanteken en om die weiding benutting per kamp te kan bereken.

Let wel:

- Diere kan *nie* aan 'n kategorie gekoppel word *nie*, hulle moet aan die groepe van die betrokke kategorie gekoppel word.
- Groepe in verskillende kategorieë is onafhanklik van mekaar. 'n Dier kan byvoorbeeld gelyktydig aan 'n sekere kalfseisoen, kamp en bestuursgroep gekoppel wees.

Kalfseisoengroepe:

- Kalfseisoene word gebruik om aan te dui in watter jaar en seisoen 'n dier gebore is. Kalfseisoene word ook aangedui wanneer dekkings aangeteken word (indien van toepassing). **Teel- en kalfseisoene word normaalweg NIE gebruik deur wildtelers nie. Indien dit die geval is, kan jy hierdie opstelling ignoreer.**
- Indien jy wel van teel- en kalfseisoene gebruik maak, gaan na Opstellings > Kalfseisoene en kliek op die "+" (regter onderste hoek van die skerm) om 'n nuwe seisoen rekord te skep. Dit word aanbeveel dat die jaar en eerste letter van die seisoen gebruik word vir die kalfseisoen kode, byvoorbeeld:

		Kalfseisoen		Dekseisoen		Kalwings	
Kudde	**In Gebruik**	**Kode**	**Naam**	**Begin Dek**	**Eindig Dek**	**Begin**	**End**
ALL	√	2017**L**	Kalwers gebore 2017 **L**ente	15 Nov 2016	15 Feb 2017	word bereken	word bereken

Nadat die nuwe kalfseisoen gestoor is, kies die **Huidige Kalfseisoen** in die geel gedeelte van die skerm en kliek Stoor.

Kampgroepe:

- Kampe word gebruik om diere in BenguFarm aan te koppel sodat rekord gehou kan word van watter diere in watter kampe is of was op 'n spesifieke datum. Dit kan dan gebruik word vir voorraadopname ("stock take"). Dit word ook gebruik om die weidingbenutting per kamp te bereken en ook om voer- en/of lekverbruik per kamp te kan aanteken.
- **Om 'n nuwe kamp op te stel,** gaan na Opstellings > Kampe en kliek op die "+" (regter onderste hoek van die skerm), byvoorbeeld:

Kudde	In Gebruik	Toestel	Kode	Naam	Skaal ID	Tipe Weiding	Grootte (ha)	Drakrag (ha/GVE)	Totale GVE
ALL	√	√	UK1	Uitsig Kamp 1	n.v.t.	Suur Bosveld	25	5	5
ALL	√	√	UK2	Uitsig Kamp 2	n.v.t.	Suur Bosveld	32	6	5.3

Let wel:

- Die opstel van kampgroottes en drakrag per kamp is opsioneel, maar dit is belangrik om die volle voordeel van die Weidingbenutting per Kamp verslag te kry (sien die gedeelte hieronder vir meer inligting).
- Die kategorie Kampe op Plaas is só opgestel dat ’n dier slegs in een kamp op ’n slag kan wees. Indien ’n dier geskuif word van een kamp na ’n ander, word dit outomaties uit die vorige kamp gehaal.
- Skep ook ’n **Boma** "kamp" en, indien van toepassing, ook ‘n **Oop Plaas** "kamp" sodat jy diere na die boma of oop plaas kan skuif.
- Moet *nie* kampe die naam gee van die spesie wat in die betrokke kamp loop nie, aangesien dit verwarring skep wanneer ‘n spesie geskuif word na ’n ander spesie se kamp. Gee verkieslik kamp nommers. Die spesie wat tans in die kamp loop, kan moontlik in hakkies agteraan bygevoeg word tot die kamp naam, bv. Kamp 1 (Buffels).

Bestuursgroepe:

- Bestuursgroepe word gebruik om diere wat saam bestuur word, ongeag in watter kamp(e) die betrokke groep is in BenguFarm aan ’n groep te koppel, byvoorbeeld Jong Verse, Dekbare Verse, Eerstekalf Koeie en Volwasse Koeie. **Let wel:** Die werklike bestuursgroepe op die plaas dikteer hoe die bestuursgroepe in BenguFarm opgestel moet word, nie andersom nie.
- **Om bestuursgroepe op te stel,** gaan na Opstellings > Groepe en Kampe. By Kies Kategorie bo links, kies Bestuursgroepe. **Let wel:** Ons beveel aan dat bestuursgroepe opgestel word dat 'n dier slegs in een bestuursgroep kan wees. Om dit te doen, merk die opsie **Slegs in een groep**. By Kies Groep/Kamp, kliek op Voeg by/Verander/Verwyder Groep/Kamp. Op die klein skermpie, klik op die "+" om 'n nuwe groep by te voeg. Merk die **Kalf** blokkie as jy wil hê dat nuwe kalwers wat op die Kalwing skerm aangeteken word outomaties aan hierdie groep gekoppel moet word. Merk die **Toestel** blokkie as jy wil hê dat hierdie groep beskikbaar moet wees op jou Mobile toepassing, EID-leser en Tru-Test XR5000-skaal, waar van toepassing.
- **Wenk:** By Opstellings > Kuddes > Ander > Verstek Groep Kategorie kan die groepe kategorie wat die meeste gebruik word, gekies word.

Uitskot- en Verkoopgroepe:

- Uitskot en Verkoopgroepe word gebruik om diere wat uitgeskot of verkoop moet word, in BenguFarm aan ’n groep te koppel, byvoorbeeld koeie vir moontlike uitskot**,** speenkalwers om te verkoop en produksieveiling diere. Hierdie groepe stel jou in staat om, ongeag in watter kampe of bestuursgroepe diere wat uitgeskot of verkoop moet word is, te kan kies. Diere gekoppel aan ’n uitskot- of verkoopgroep, bly dus steeds in hul betrokke kamp- of bestuursgroep, tot tyd en wyl hulle verkoop is.
- Die kategorie Uitskot- en Verkoopgroepe se verstek opstelling is dat ’n dier in meer as een uitskot- of verkoopgroep op ’n slag kan wees. Om dit te verander sodat ’n dier slegs in een uitskot- of verkoopgroep groep op ’n slag kan wees, gaan na Opstellings > Groepe en Kampe > Kies Kategorie > Voeg By/Verander/Verwyder Kategorieë > merk die opsie Slegs in Een Groep langs die Uitskot- en Verkoopgroepe > Stoor > Gaan Uit.

Sien paragraaf 15 vir hoe om diere aan ’n kamp of groep te koppel en te skuif.

Filtergroepe:

'n Filtergroep is 'n groep diere soos gekies deur 'n sekere stel kriteria. Hierdie kriteria kan opgestel en gestoor word in die My Dierdata Verslae [sien Verslae > My Verslae > Dierdata > Selekteer Diere (Kriteria)]. Jy kan byvoorbeeld kriteria opstel om alle aktiewe vroulike diere wat gebore is in 'n bepaalde jaar en nog nie gekalf het nie te lys. Hierdie kriteria kan dan gestoor word vir latere gebruik. Diere kan deur middel van gestoorde filtergroepe gekies word op die Kies Diere skerm, op die hoofskerm > Kudde Uitleg > Groepfilter asook in die My Dierdata verslae. **Let wel**: Dit is belangrik om daarop te let dat 'n filter groep nie as 'n spesifieke keuse van diere gestoor word êrens in die databasis nie. Die diere in die groep word bepaal deur die toepaslike gestoorde kriteria vir die filter op die tydstip wanneer die filter groep gekies word.

8.3 Eienskappe per Spesie:

Om die eienskappe wat normaalweg by ’n spesifieke spesie gemeet word, die volgorde waarin die eienskappe gelys word en die eenheid van meting (duim, cm of mm) te verander, gaan na Opstellings > Eienskappe per Spesie. Hierdie opstellings sal toepassing vind op die Pyl Data > Horing & Ander Mates skerm asook op die Produksie > Horing en Ander Mates skerm. **Let wel:** Die gekose lys sal slegs vertoon word indien die betrokke dier se spesie korrek aangeteken is.

8.4 Kontakte:

Om kontakte vir persone of besighede op te stel wat verskeie plekke in die program gebruik gaan word (bv. Eienaar, Bestuurder, Insemineerder, Kopers, Veeartse, Konsultante, inspekteurs, ens.), gaan na Opstellings > Kontakte, kliek op die "+" (regter onderste hoek van die skerm) om 'n nuwe Kontak rekord te skep. **Let wel:** Die Besigheid veld (persoon of besigheid se naam) is die veld wat vertoon gaan word in die seleksie lys en is die enigste verpligte veld om te voltooi.

8.5 Ander Opstellings:

Al die ander lyste het verstek items wat reeds in die betrokke lys ingesluit is. Jy kan nie hierdie verstek items verander of verwyder nie, maar, waar nodig, kan jy addisionele items byvoeg deur te kliek op die "+" aan die regter onderkant van die skerm. Die Medisyne lys is die een lys wat uitgebrei sal moet word met jou eie lys van medisyne. **Wenk:** By sekere opstellings (bv. Kampe; Entstowwe, Doseermiddels & Aanvullings; Medisynes, Siektes, Beserings & Parasiete, Verkope, Vrektes & Uitskottte) is daar 'n "In Gebruik" kolom. Items wat by In Gebruik gemerk is, word in die betrokke kieslys bo-aan die lys vertoon en die res daaronder om dit makliker te maak om 'n item te kies. By sekere items is daar ook 'n "Toestel" kolom. Items wat nie by Toestel gemerk is nie, word verberg in die betrokke kieslys op die Mobile toepassing ("app") en op die APR500/600 EID leser sodat die kieslys korter is.

9. Skep addisionele kuddes (spesies) en wissel tussen kuddes:

- BenguFarm GAME maak voorsiening dat jy meer as een kudde (byvoorbeeld verskillende spesies) in die program opgestel kan word, sonder addisionele kostes, mits al die diere natuurlik aan een eienaar behoort.
- **Vir elke spesie moet 'n aparte kudde geskep word**. Addisionele kuddes (spesies) kan óf op dieselfde databasis geskep word, óf op aparte databasisse.
    - Indien diere gedeel word tussen kuddes (bv. bulle wat in twee kuddes gebruik word) en/of diere van tyd tot tyd tussen kuddes skuif (bv. twee aparte swartwitpens kuddes) word, beveel ons aan dat die kuddes op *dieselfde* databasis geskep word. Die skep van 'n tweede kudde op dieselfde databasis het ook die voordeel dat sekere opstellings (bv. Kampe en Kontakte) nie vir elke kudde apart opgestel hoef te word nie en dat daar nie van elke kudde 'n aparte gerugsteun gemaak hoef te word nie. Mits by Opstellings > Kuddes > Ander die opsie Laat Data-aantekening in "ALL" Kudde Toe gemerk is, kan die meeste data-aantekening, waar van toepassing, in die ALL kudde gedoen word. Dit het ook die voordeel dat, deur middel van die "ALL" kudde opsie, verslae en aantekenlyste geskep kan word wat alle diere, ongeag kudde, insluit.
    - Die enigste geval waar ons aanbeveel dat kuddes op *aparte* databasisse geskep word, , is indien die versillende kuddes se rekordhouding in BenguFarm deur verskillende persone gedoen gaan word, bv. die bestuurder van plaas A hou die rekord van plaas A se kudde(s) op sy rekenaar en die bestuurder van plaas B hou die rekord van plaas B se kudde(s) op sy rekenaar. Dit het dan die voordeel dat elke bestuurder onafhanklik van die ander bestuurder(s) kan werk op BenguFarm en dat van elke plaas se BenguFarm data 'n aparte databasis rugsteun gemaak kan word en byvoorbeeld op die eienaar se rekenaar herstel word sonder om die ander plaas(e) se data te oorskryf.
    - **Indien jy onseker is watter opsie om te kies of meer inligting oor die opstelling van kuddes benodig, bespreek dit asseblief met jou BenguFarm GAME agent.**
- **Om 'n tweede kudde (spesie) op *dieselfde* databasis te skep**, gaan na Opstellings > Kuddes > Algemeen en kliek op die "+" onder-aan die skerm. Vul 'n naam in (bv. Buffels), kies die Dier Spesie en doen die res van die opstellings vir die kudde. Kliek op Stoor en Gaan Uit. **Let wel**: Sekere algemene kudde-opstellings sal outomaties ingevul word indien dit reeds by die eerste kudde (spesie) wat geskep is ingevul is. **Dit word dus aanbeveel dat die eerste kudde (spesie) se Algemeen opstellings eers gedoen word (sien paragraaf 8) voordat die addisionele kuddes (spesies) geskep word. Maak seker die Dier Spesie veld word voltooi vir elke kudde (spesie) – dit is baie belangrik.**
- **Om 'n tweede kudde (spesie) op 'n *aparte* databasis te skep**, gaan na Opsies > Databasisse. Kliek op + Voeg Nuwe By, kies die spesie (Wild) en vul 'n naam vir die databasis in (bv. Buffels) in die veld Databasis Beskrywing. Kliek Aanvaar, Stoor en Gaan Uit.
- Indien die boodskap "**Maksimum aantal kuddes / databasisse oorskry**..." vertoon word, kontak asseblief vir Philna Moulich by 051 4100 910 of stuur vir haar 'n e-pos na registration@benguelasoft.co.za om addisionele kuddes en/of databasisse te registreer.
- **Om tussen kuddes te wissel** in BenguFarm GAME, gaan na Lêer > Verander Aktiewe Kudde Na. Kliek op Lys Alle en Selekteer, kies die betrokke kudde uit die lys en kliek Aktiveer.
- **Let wel**: Indien meer as een kudde (spesie) op dieselfde databasis geskep is, skep BenguFarm GAME outomaties 'n **ALL "kudde"**. Wanneer in die ALL "kudde" ingegaan word, kan diere van alle kuddes op die betrokke databasis in BenguFarm gesien word en kan alle verslae geskep word met alle diere op die

betrokke databasis. **Indien by Opstellings > Kuddes > Ander die opsie Laat Data-aantekening in "ALL" Kudde Toe gemerk is, kan die meeste data in die ALL kudde aangeteken word.** Daar is egter sekere aantekenskerms (bv. Voeg Diere By Wizard, Kalwings, Verkope, Vrektes en Uitskotte) wat nie beskikbaar is om in die ALL kudde te gebruik nie, aangesien hulle kudde-spesifieke opstellings in die agtergrond gebruik.
    - Indien twee (of meer) kuddes (spesies) op dieselfde databasis geskep word, poog om **nie dieselfde ID NrID Nommers** vir diere in die twee kuddes te gebruik nie, om verwarring met identifikasie te voorkom indien in die ALL "kudde" gewerk word. Een manier om dit te doen, is om 'n kode by te voeg voor die nommer wat die spesie aandui, bv. B19001 vir buffels en S19001 vir swartwitpense. Indien een reeks nommers vir *alle* diere gebruik word, ongeag die kudde waarin hulle is, gaan na Opstellings > Kuddes > ID Metodes en Nommering en merk die opsie Pas Volgnommer Opstellings van Eerste Kudde op Alle Kuddes Toe.
- **Om diere van dieselfde spesie tussen kuddes te skuif**, sien paragraaf 30.
- **Wenk:** Indien daar meer as een DATABASIS in BenguFarm is, kan 'n verstek databasis waarin die program moet oopmaak gekies word deur te gaan na Opsie > Databasisse > merk die toepaslike databasis > met die ↕ aan die regterkant beweeg daardie databasis na bo > Stoor. Indien daar meer as een KUDDE in dieselfde databasis in BenguFarm is, kan 'n verstek kudde nie gekies word om op oop te maak nie, BenguFarm sal oopmaak in die kudde waarin gewerk is toe BenguFarm toegemaak is.

10. Vertoon opstellings - Hoofskerm en ander:

Die doel met die Vertoon opsies is om BenguFarm pas te maak vir jou spesifieke behoeftes deur sekere skerms en sekere velde op sommige skerms wat nie gebruik word nie, te verberg ("hide").

Vir 'n video met stap-vir-stap instruksies om vertoonvensters aan of af te skakel, besoek die BenguFarm "Support Channel" op YouTube by: youtube.com/@BenguFarm > Main Screen - Herd Layout – **Customise Data to be Displayed**.

Om jou BenguFarm GAME op hierdie wyse pas te maak vir jou spesifieke behoeftes en meer gebruikersvriendelik te maak, gaan na die Vertoon menu item:

- **Om die Kudde Uitleg,** in plaas van die Dier Uitleg, **te kies as die verstek uitleg vir die hoofskerm**, gaan na Vertoon en kliek op Gebruik Kudde Uitleg as verstek Hoofskerm Uitleg.
- **Om velde wat op die hoofskerm Kudde Uitleg vertoon word te kies of te verberg,** gaan op die Kudde Uitleg na Vertoon Opsies. Om jou keuse van velde as die verstek opsies vir die betrokke kudde te stoor, kliek op Stoor Opsies as Kudde Verstek. Sien paragraaf 7.2 afdeling Kudde Uitleg vir verdere vertoon opsies wat beskikbaar is op die Kudde Uitleg.
- **Om funksies en velde wat slegs op stoetkuddes van toepassing is te verberg** (of wat tans verberg word te vertoon) **op die Hoofskerm, Kalwingskerm en Voeg By & Verander Diere skerm**, gaan na Vertoon > Kies Velde wat op Hoofskerm Opkykskerms Vertoon Word, kliek die opsie Merk Verstek Kommersieel Veld Keuses en Stoor.
- **Om funksies en verslae in die menu op die Hoofskerm en/of velde op die Kalwingskerm en Voeg By & Verander Diere skerm wat nie gebruik word nie te verberg** (of wat tans verberg word te vertoon), gaan na Vertoon > Verander Items wat Vertoon word in Program. Maak 'n regmerkie in die blokkie in die geel area langs "Vertoon slegs die gemerkte Funksies en/of Velde...". Kliek op die "+" langs Hoof Skerm Funksies, Voeg By en Verander Diere skerm en Kalwingskerm om die funksies en/of velde te kontroleer en, indien nodig, te verander wat jy vertoon wil hê. Kliek op Stoor. **Let wel**: Funksies en/of velde wat hierdie wyse verberg word, sal van toepassing wees op alle kuddes in die betrokke databasis.
- **Om die opkykskerms ("view windows") op die Dier Uitleg van die hoofskerm wat nie gebruik word nie te verberg** (of wat tans verberg word te vertoon), gaan na Vertoon en onder die opskrif Kies Hoofskerm Dier Uitleg Opkykskerms verwyder die regmerkie voor die betrokke opkykskerms. [Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig]. **Let wel**: Opkykskerms wat op hierdie wyse verberg word, sal slegs van toepassing wees op die betrokke kudde. Indien dit van toepassing moet wees op alle kuddes in die betrokke databasis, merk die opsie Pas toe op Alle Kuddes in hierdie Databasis en kliek Stoor.
- **Om op die Horingmates opkykskerm op die Dier Uitleg van die hoofskerm die groei tussen metings** (in plaas van vanaf geboorte) **te vertoon,** gaan na Vertoon en onder die opskrif Horingmates Opkykskerm Opsies, merk die opsie Vertoon Groei tussen Metings.
- **Om spesifieke velde op sekere opkykskerms** (Algemeen, Geboorte, Laaste Dekking, Reproduksie & Nageslaggemiddeldes) op die Dier Uitleg van die hoofskerm **wat nie gebruik word nie te verberg** (of wat tans verberg word te vertoon), gaan na Vertoon > Kies Velde wat op Hoofskerm Opkykskerms Vertoon Word. Kliek op die betrokke opkykskerm (bv. Algemeen) en haal die regmerkies af by die velde wat jy nie gebruik nie. Doen dieselfde vir die ander opkykskerms. Wanneer klaar is, kliek Stoor. **Let wel**:

Velde op opkykskerms wat op hierdie wyse verberg word, sal slegs van toepassing wees op die betrokke kudde. Indien dit van toepassing moet wees op alle kuddes in die betrokke databasis, merk die opsie Pas toe op Alle Kuddes in hierdie Databasis en kliek Stoor.

- **Om spesifieke velde op die Nageslag opkykskerm wat nie gebruik word nie te verberg** (of wat tans verberg word te vertoon), gaan na Vertoon > Kies Velde wat op Nageslag Opkykskerm Vertoon Word. Haal die regmerkies af by die velde wat jy nie gebruik nie en kliek Gaan Uit. **Let wel**: Velde op die Nageslag opkykskerm wat op hierdie wyse verberg word, sal van toepassing wees op alle kuddes in alle databasisse van alle modules, waar van toepassing. Sekere velde wat nie van toepassing is op die spesifieke BenguFarm module nie, sal outomaties verberg word.

Wenk: Om 'n spesifieke dier (bv. jou gunsteling teelbul) te kies wat by verstek op die hoofskerm se Dier Uitleg vertoon moet word wanneer jy BenguFarm GAME oopmaak, gaan na: Opstellings > Kuddes > Ander > Dier om te Vertoon wanneer BenguFarm GAME Oopmaak.

11. Stap-vir-stap hulp funksies:

'n Stap-vir-stap Hulp funksie is beskibaar op die meeste skerms. Hierdie funksie het ten doel om die gebruiker stapsgewys deur die funksionering van elke skerm te neem. **Ons beveel aan dat jy hierdie stap-vir-stap Hulp funksies gebruik totdat jy vertroud is met die betrokke skerm.** Die Help funksie word geaktiveer deur op die "**Hulp**" knoppie op die betrokke skerm te kliek. Kies dan die betrokke funksie wat jy wil uitvoer en volg die stap-vir-stap instruksies. Let op die flikkerende pyltjie op een van die hoeke van die hulpskerm. Hierdie pyltjie dui aan waar op die skerm data ingevoer/funksie geaktiveer moet word. Kliek op die ">>" knoppie om na die volgende stap gegaan. Kliek op die "<<" knoppie om na die vorige stap terug te gaan. Om die Hulpskerm toe te maak, kliek op die "X" knoppie.
Kliek op die hoofskerm op die "Hulp" knoppie om jou te help met sekere basies funksies in BenguFarm GAME, naamlik Algemeen, Hantering van verskillende Kuddes, Kudde Uitleg en Dier Uitleg. Die nuutste weergawe van die betrokke BenguFarm handleiding kan ook hier afgelaai en oopgemaak word.

12. Trek dierdata in van eksterne bronne: (indien van toepasing)

- BenguFarm is nou gereed dat dierrekords ingetrek of per hand ingelees kan word. Die eerste keuse is natuurlik om data vanaf een of ander elektroniese lêer(s) in te trek, indien sodanige lêer(s) beskikbaar is. Indien sodanige lêer(s) (sien hieronder) nie beskikbaar is nie, moet die data per hand ingelees word. Sien paragraaf 13 vir instruksies hiervoor.
- Afhangende wat se data beskikbaar is, kan data van een (of in gevalle waar nodig van meer as een) van die volgende bronne ingetrek word. Kontak asseblief jou BenguFarm agent indien jy enige hulp benodig met die intrek van data.
- **Let wel: Maak seker jy is in die regte kudde** waar die data ingetrek moet word.
- **Om dierdata wat op Excel aangeteken is in te trek**, sien Bylaag A of kontak jou BenguFarm GAME agent indien verdere hulp benodig word.
- **Om data van 'n ander BenguFarm GAME gebruiker in te trek: Indien diere gekoop is by 'n mede BenguFarm gebruiker**, kan die verkoper 'n BenguFarm Dieroordraglêer met die betrokke diere se data skep [Data Stuur/Trek In > Stuur > BenguFarm Dieroordraglêer] en daardie lêer vir die koper stuur. **Om hierdie lêer in te trek,** gaan na Data Stuur/Trek In > Trek In > Databasis > BenguFarm Dieroordraglêer. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. **Let wel:**
    - Maak seker jy is in die regte kudde (spesie) waar die data ingetrek moet word.
    - Indien 'n dier(e) met dieselfde ID Nommer in 'n ander kudde(s) bestaan, maak seker die opsie Soek Slegs in Geselekteerde Kudde gemerk is.
    - Onder die Bestaande hofie, kontroleer of die Status van die diere wat ingetrek moet word korrek is en verander waar nodig voordat die data ingetrek word.
- **Om die algemene data van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm of gaan op die Kudde Uitleg na die Algemeen, Identifikasie en Geboorte afdelings.
- **Nadat die dierdata ingetrek is, kan die volgende data bygevoeg word, waar beskikbaar:**
    - **Om aankoopdata** (bv. datum gekoop, aankoopprys, van wie gekoop, ens.) **aan te teken**, sien paragraaf 14. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
    - **Om diere aan kampgroepe te koppel**, sien paragraaf 15. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
    - **Om horingmates aan te teken,** gaan na Produksie > Horing- en Ander Mates **OF** gaan na Ander Data > Pyl Data > Algemeen.
    - **Om jou teelbulle te merk as teelbulle**, gaan na Diere > Voeg by en Verander (Enkel dier uitleg) > Algemeen, merk ("highlight") die betrokke bul, maak 'n regmerkie in die veld "Teel/KI Bul" en kliek Stoor. Bulle gemerk as 'n teelbul word apart in die kategorie "Teelbulle" gelys op die hoofskerm se Kudde Uitleg in die Kategorie kolom asook in die Diergetalle en -waardes

verslag. Die teelbulle word ook bo-aan die lys van bulle gelys wanneer dekkings aangeteken word.

- **Indien daar vroulike diere in die kudde is wat reeds gekalf het, m.a.w. wat koeie is, maar die eerste kalwing nie op rekord is in BenguFarm nie**, gaan na Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg) en merk die veld "Eerste Kalf nie op Rekord nie". Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. Deur dit te doen sal dit verseker dat die betrokke koeie se kategorie (verwys paragraaf 8.2), afhangende van hul ouderdom, aangedui word as Jong Koeie of Volwasse Koeie of Ou Koeie in plaas van Teelbare Verse.
- **Om die boekwaarde en markwaarde van *individuele* diere** aan te teken, gaan na Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg). Gebruik die Hulp funksie indien nodig. **Let wel:** Wanneer aankoopdata van diere aangeteken word (Verskuiwings > Aankope), sal die aankoopprys outomaties ook as die boekwaarde van die dier opgeneem word, mits daar nie reeds 'n boekwaarde vir die dier aangeteken was nie.
- **Om die *gemiddelde* belasting- en markwaardes** vir verskillende kategorieë diere aan te teken, gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle en –waardes. Kies Berekeningsmetode links bo-aan die skerm en kliek op die kortpadknoppie Stel Op en Verander Berekeningsmetodes vir Diergetalle, voltooi die Markwaarde en Belastingwaarde kolomme en Stoor.

13. Skep dierrekords per hand: (indien van toepassing)

- Indien die dierdata van alle diere in die kudde nie ingetrek kon word nie (verwys paragraaf 12), moet dit per hand geskep word. Vir hierdie doel word aanbeveel dat die **Voeg Diere By Wizard** skerm (Diere > Voeg Diere By Wizard) gebruik word om vinnig en maklik dierrekords te skep. [Die Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg) skerm kan ook gebruik word, maar die Voeg Diere By Wizard werk die maklikste vir die skep van nuwe dier rekords]. **Gebruik asseblief die kalwing skerm (Reproduksie > Kalwing) om kalwings aan te teken.**
- Op die Voeg Diere By Wizard skerm, kies by "Wat wil jy doen?" die opsie wat van toepassing is op jou kudde en beskikbare data, byvoorbeeld Voeg 'n Nuwe Dier by: Beperkte Data – Kommersiële Dier en volg die aanwysings .
- Die **minimum data** wat benodig word per dier is die ID Nr, Geslag, Spesie, Geboortedatum, Status (Akief = Lewendig/In kudde, Onaktief = Dood/Nie in kudde) en Geregistreerd of Kommersiëel. [**Let wel**: Indien die presiese geboortedatum onbekend is, kies 'n benaderde datum, byvoorbeeld 01 Okt 2014 vir diere gebore gedurende 2014 en merk die Geboortedatum Onseker ("?") blokkie].
- Indien jy reeds op hierdie skerm die **diere wil koppel aan 'n kamp**, moet die kampe eers opgestel word. (Sien paragraaf 15 van hierdie handleiding). Indien Dier in Geen Kamp gekies word by Kamp, sal dit wat by verstek ingevul is by Datum in Kamp en Rede nie gestoor word nie, so laat dit onveranderd.
- Die velde Kuddekenmerk (indien van toepassing) en Jaar (van geboorte) sal outomaties voltooi word. **Sodra die Volgnommer voltooi word, sal die program outomaties die ID Nr (Visueel) skep** in die formaat soos opgestel by Opstellings > Kuddes > ID-Metodes en Nommering > Verstek ID Formaat. (Sien paragraaf 8 van hierdie handleiding). Indien nodig, kan die verstek ID Nr verander word.
- **Begin by die oudste diere** in die kudde en werk deur na die jonger diere. **Indien jy die moeder en/of vader van 'n dier ook wil aanteken**, skep eers 'n dierrekord vir die betrokke ouer(s) en wanneer jy dan die dier skep, kies jy die ouer(s) deur op die kieslys (dropdown) langs die betrokke ouer veld te kliek en die ouer te kies. Indien die vader of moeder nie in die kudde is nie, skep hom/haar dan met Status as Onaktief.
- **Om die algemene data van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm of gaan op die Kudde Uitleg na die Algemeen, Identifikasie en Geboorte afdelings.
- **Om 'n dierrekord te verander (of te verwyder)**, sien paragraaf 17.
- **Nadat die basiese dierinligting geskep is, kan die volgende data bygevoeg word, waar beskikbaar:**
  - Indien die **aankoopdata** (bv. datum gekoop, aankoopprys, van wie gekoop) **nie reeds op die Voeg Diere By Wizard skerm aangeteken is nie**, kan dit op die Aankope skerm aangeteken word. Sien paragraaf 14 [Aankope]. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
  - **Om horingmates aan te teken,** gaan na Produksie > Horing- en Ander Mates **OF** gaan na Ander Data > Pyl Data > Algemeen.
  - **Om jou teelbulle te merk as teelbulle**, gaan na Diere > Voeg by en Verander (Enkel dier uitleg) > Algemene Data, merk ("highlight") die betrokke bul, merk die veld "Teel/KI Bul" en kliek Stoor. Bulle gemerk as 'n teelbul word apart in die kategorie "Teelbulle" gelys op die hoofskerm se Kudde Uitleg in die Kategorie kolom asook in die Diergetalle en -waardes verslag. Die teelbulle word ook bo-aan die lys van bulle gelys wanneer kalwings aangeteken word.

- **Indien daar vroulike diere in die kudde is wat reeds gekalf het, m.a.w. wat koeie is, maar die eerste kalwing nie op rekord is in BenguFarm nie**, gaan na Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg) en merk die veld "Eerste Kalf nie op Rekord nie". Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. Deur dit te doen sal dit verseker dat die betrokke koeie se kategorie (verwys paragraaf 8.2), afhangende van hul ouderdom, aangedui word as Jong Koeie of Volwasse Koeie of Ou Koeie in plaas van Teelbare Verse.
- **Om die boekwaarde en markwaarde van *individuele* diere** aan te teken, gaan na Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg). Gebruik die Hulp funksie indien nodig. **Let wel:** Wanneer aankoopdata van diere aangeteken word (Verskuiwings > Aankope), sal die aankoopprys outomaties ook as die boekwaarde van die dier opgeneem word, mits daar nie reeds 'n boekwaarde vir die dier aangeteken was nie.
- **Om die *gemiddelde* belasting- en markwaardes vir verskillende kategorieë diere aan te teken**, gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle en –waardes. By Kies die Metode van Berekening links bo-aan die skerm, kies die betrokke metode en kliek op die kortpadknoppie Voeg By en Verander Metode hoe om Diergetalle te Bereken, voltooi die Markwaarde en Belastingwaarde kolomme en kliek Stoor.

14. Aankope van diere:

- **Om die dierdata van aangekoopte diere in te trek of aan te teken**, sien paragrawe 12 en 13 hierbo.
- **Om aankoopinligting** (by wie gekoop, aankoopdatum, prys, ensovoorts) **van aangekoopte diere aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Verskuiwings > Aankope. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. **Let wel:** Indien dierrekords per hand geskep word met behulp van die Voeg Diere By Wizard skerm, kan die aankoopinligting daar aangeteken word.
- **Om 'n verslag te skep van diere wat aangekoop is**, gaan na Verslae > Aankope, Veilings, Verkope, Vrektes en Uitskotte > Aankope.
- **Om die aankoopdata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm en rol af tot by die aankoopdata velde of gaan op die Kudde Uitleg na die Aankope afdeling.
- **Om te verseker dat die teelbulle bo-aan jou lys van bulle vertoon word op die Natuurlike Dekkings skerm**, gaan na Diere > Voeg by en Verander (Enkel dier uitleg) > Algemeen, merk ("highlight") die betrokke bul, maak 'n regmerkie in die veld "Teel/KI Bul" en kliek Stoor. Bulle gemerk as 'n teelbul word ook apart in die kategorie "Teelbulle" gelys op die hoofskerm se Kudde Uitleg in die Kategorie kolom asook in die Diergetalle en -waardes verslag (Verslae > Dierlyste en -getalle > Diergetalle en -waardes).
- **Om diere aan kampgroepe te koppel**, sien paragraaf 15. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

15. Koppel diere aan 'n kamp of groep en skuif diere:

- **Om diere aan 'n groep (bv. 'n kamp of bestuursgroep) te koppel of om diere te skuif tussen groepe of kampe is daar verskillende skerms wat gebruik kan word:**
  - Diere kan op die hoofskerm se Kudde Uitleg en die meeste aantekenskerms asook sekere verslagskerms (waar die opsie Vertoon Werklys beskikbaar is) aan kampe of groepe gekoppel of verskuif word deur die betrokke diere te kies in die K-kolom en dan te kliek op Koppel Diere aan Groep. Hierdie funksie het verskeie opsies, bv. om gekose koeie se kalwers na dieselfde of 'n ander kamp te skuif as die moeders. **Let wel:** Indien diere na of van 'n groep geskuif word terwyl daardie groep met die groepfilter op die hoofskerm gekies is, sal die diere in die betrokke groep eers opgedateer vertoon word nadat die groepfilter afgeskakel is (Geen Groep Filter) en die betrokke groep weer gefilter word. OF
  - Gaan na Verskuiwings > Verskuif Diere na 'n ander Kamp of Groep. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
  - Diere kan aan 'n kamp gekoppel word op die Voeg Diere By Wizard, Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg) en Verander Diere (Tabel Uitleg) skerms.
  - Wanneer kalwings aangeteken word en die betrokke koei is in 'n kamp op datum van kalwing, sal BenguFarm outomaties die kalf in dieselfde kamp sit met rede Gebore in Kamp.
  - Wanneer kalwings aangeteken word en die betrokke koei aan 'n bestuursgroep (of 'n ander groep) gekoppel is, sal BenguFarm outomaties die kalf in dieselfde bestuursgroep as die moeder sit indien by Opstellings > Groepe en Kampe > Kategorie > Bestuursgroepe (of ander tipe groep) > Voeg by/Verander/Verwyder Kategoreë die kolom Plaas Kalf in Moeder Groep gemerk is.
- **Om diere wat in 'n bestuursgroep is ook aan 'n kamp te koppel (of andersom):**

- Gaan op die hoofskerm na die Kudde Uitleg en by die groepfilter (regs van die Vroulik filter), kies die betrokke bestaande groep/kamp. Kies die diere in die K-kolom en kliek Koppel Diere aan Groep. Koppel hulle dan aan die verlangde groep of kamp; OF
- Gaan na Verskuiwings > Verskuif diere na 'n ander Kamp of Groep. Kies die kamp waarna die diere geskuif moet word regs bo-aan die skerm as die aktiewe groep. In die middel van die skerm (onder die opskrif Voeg By/Verwyder Diere d.m.v. Groep/Kamp), by Kategorie, kies Bestuursgroepe. By Groep/Kamp, kies die betrokke bestuursgroep. Kliek aan die regterkant van die Groep/Kamp op die swart pyl om die diere in die betrokke bestuursgroep in die betrokke kamp te plaas. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

- **Om *bestaande* kampverskuiwings van 'n dier te verander**, gaan na Diere > Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg) > Algemeen. By die Kampe veld, kliek op die Verander Kampverskuiwingsgeskiedenis knoppie.
- **Om 'n verslag te skep van diere per kamp of groep,** gaan na Verslae > Kampe en Kuddes > Diere per Kamp of Groep. **Let wel**: Die diere wat *nie* in 'n kamp geplaas is *nie*, sal gelys word in 'n "kamp" met kode "[geen]".
- **Om 'n verslag te skep van diere se verskuiwings/bewegings tussen kampe,** gaan na Verslae > Kampe en Kuddes > Kamp Verskuiwings.
- **Om 'n verslag te skep met die aantal diere per spesie per kamp,** gaan na Verslae > Kampe en Kuddes > Kamp Spesie Samestelling. **Wenk:** Om te sien watter diere in 'n spesifieke getal ingesluit is, klik op die spesifieke getal.
- **Om 'n verslag te skep van die weiding benutting van kampe vir 'n sekere tydperk,** gaan na Verslae > Kampe en Kuddes > Weiding Benutting per Kamp. Hierdie verslag sal slegs beskikbaar wees indien die kampe opgestel is met minstens die kampgroottes. **Wenk:** Kliek op die Berekenings inligtingsknoppie regs onderaan die skerm om te sien hoe die berekenings gedoen word. **Let wel:**
  - Hierdie verslag maak gebruik van die kampverskuiwings geskiedenis in BenguFarm. Dit is dus krities dat hierdie data beskikbaar is vir die tydperk waarvoor die verslag geskep word.
  - Om die volle voordeel van hierdie verslag te kry, spesifiek die persentasie wat die onderskeie kampe reeds benut is, is dit belangrik om kampgroottes en die drakrag (GVE/ha) per kamp op te stel by Opstellings > Kampe.
  - Diere wat verkoop, dood of gejag is, moet by Verkope, Vrektes en Uitskotte aangeteken word met 'n datum, ens. (dit wil sê hul status moet nie net na Onaktief verander word nie) om te verseker dat die periode in die laaste kamp korrek bereken word.
  - Om te sien hoe die aantal GVE bereken word vir verskillende kategorieë diere, gaan na Opstellings > Kuddes > Herinneraars > Verstek Diergetalle Berekeningsmetode en kliek op die opstellings knoppie.
  - Die aantal GVE word bereken volgens die kategorie waarin die betrokke dier was op die tydstip toe die dier in die kamp was.
- **Om die kampdata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm en rol af tot by die kamp inligting of gaan op die Kudde Uitleg na die Kamp afdeling. **Wenk:** Filter die betrokke kamp by die Groepfilter om slegs 'n spesifieke kamp se diere te sien op die Kudde Uitleg.
- **Om ander groepe (bv. bestuursgroepe) waarin 'n dier is op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm en rol af tot by die My Groepe veld of gaan op die Kudde Uitleg na die Algemeen afdeling. Indien daar op die Kudde Uitleg nie 'n kolom is vir Bestuursroepe nie, gaan na Vertoon Opsies, merk die Vertoon Groepe van Kategorie opsie, kies Bestuursgroepe en kliek Stoor Opsies as Kudde Verstek.

16. Kontroleer of alle diere op rekord is:

- **Om die belangrikste data van diere in tabel uitleg op die hoofskerm op te kyk,** gaan na die Kudde Uitleg.
- **Om die data van 'n enkele dier op die hoofskerm op te kyk**, gaan na die Dier Uitleg, kies die betrokke dier se ID Nr in die blokkie (pienk of blou) links bo-aan die hoofskerm en kliek dan op die betrokke opkykskerm se skakel.
- **Om te kontroleer of alle diere in BenguFarm GAME is**, kan jy 'n **kuddelys** verslag skep deur te gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Kuddelys.
- **Om 'n diergetalle en -waardes verslag te skep** wat die aantal diere in die kudde per kategorie (kalwers, koeie, bulle, ensovoorts) aandui, gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle en -waardes. Sien paragraaf 8 vir meer inligting oor hoe die kategorieë gedefiniëer word, ens.
- **Om te kontroleer of daar duplikaat dierrekords geskep en/of ingetrek is,** sien paragraaf 37.

17. Verander of verwyder data:

- **Om algemene dierdata** (bv. geslag, geboortedatum, ID NrID Nommer, vader, moeder en status) **te verander of verwyder**, is daar basies drie moontlike skerms wat jy kan gebruik, naamlik:
    - **Diere > Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg):** Gebruik hierdie skerm vir veranderings op enkel diere of velde wat uniek is per dier, byvoorbeeld ID Nr. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
      Wenk: Die Voeg By en Verander Diere skerm kan gebruik word vir enkeldier veranderings asook vir multi-dier veranderings. Om 'n enkele dier te kies, moet daar net EEN keer op die dier se nommer gekliek word sodat die nommer net uitgelig is. Om verskeie diere te kies, moet daar DUBBEL gekliek word op 'n dier se nommer sodat daar 'n regmerkie in die blokkie langs die nommer verskyn. Kliek dan links onderaan die skerm op Multi Verander.
    - **Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg)**: Gebruik hierdie skerm vir dieselfde veranderings op 'n aantal diere, byvoorbeeld om 'n groep kalwers se kalfseisoen te verander. Die skerm kan ook gebruik word om dierrekords te verwyder, indien nodig. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
    - **Reproduksie > Kalwingskerm**: Indien jy iets (bv. 'n kalfdatum) op 'n bestaande kalwing wil verander, kies die betrokke koei, kliek op die "N" langs haar nommer en kies die kalwing wat jy wil verander. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Om spesifieke (nie-algemene) data** (bv. dekkings, dragtigheidsondersoeke, inentings, siektes en behandelings, prosedures, aankope en verkope) **te verander of te verwyder**, gaan na die skerm waar die betrokke tipe data oorspronklik ingelees is. Indien verkope rekords byvoorbeeld verander moet word, gaan na Verskuiwings > Verkope, Vrektes en Uitskotte. Om die bestaande data wat verander moet word te vertoon, kliek regs bo-aan die skerm op **Laai Bestaande Rekords**. Wanneer die betrokke dier of groep diere gekies is, kan daardie dier(e) se data verander word en gestoor word. Indien dieselfde verandering by verskeie diere aangebring moet word, merk die spesifieke diere wat se data verander moet word met 'n regmerkie in die eerste ("K" = **K**ies) kolom. Verander nou die betrokke data in die Multi Verander / Voeg Nuwe By area bo-aan die skerm en stoor. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- Die **Data Navigeerder** skerm [Diere > Data Navigeerder] kan ook gebruik word om verskeie tipes data te verander of te verwyder. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

18. Rugsteun en herstel van die databasis(se) en ander inligting:

- **BAIE BELANGRIK!!! Lees asseblief die volgende paragraaf noukeurig deur.**
    - **Die BenguFarm databasis, fotos, ensovoorts word NIE in die "cloud" gestoor NIE, dit word op die rekenaar self gestoor.** Dit beteken dat, indien die rekenaar gesteel word of die hardeskyf beskadig word of 'n virus die rekenaarlêers beskadig, die BenguFarm data, ensovoorts verlore sal wees.
    - **Dit is dus krities belangrik om GEREELD 'n rugsteun te maak van jou BenguFarm databasis(se),** gestoorde verslaguitlegde, fotos & dokumente en die Genetics databasis (indien van toepassing), veral nadat jy heelwat nuwe data opgeneem of data verander het, voordat jy iemand anders laat werk aan jou rekenaar, ens.
    - **Dit is net so belangrik om die rugsteun op 'n VEILIGE PLEK te stoor,** byvoorbeeld 'n web ("cloud") gebaseerde plek soos Dropbox, GoogleDrive of OneDrive en/of 'n eksterne hardeskyf of geheuestokkie. Bêre hierdie eksterne hardeskyf of geheuestokkie apart van jou rekenaar op 'n veilige plek sodat dit nie saam met jou rekenaar gesteel kan word nie.
- **Om die verstek plek waar die BenguFarm rugsteun lêers gestoor word te verander**, gaan na Opstellings > Kuddes > Verstek Gidse vir Lêers > Verstek Gids waar Rugsteunlêers gemaak sal word. **Let wel:** Die vooropgestelde plek op die rekenaar se hardeskyf (C:\BenguFarm\Game\Backups\[Kudde]) is NIE 'n veilige plek om die rugsteun te stoor nie, aangesien daardie rugsteun verlore sal wees indien die rekenaar gesteel word of iets oorkom.
- **Om 'n rugsteun te maak**, gaan na Lêer > Rugsteun en Herstel. Onder die hofie Maak 'n Rugsteun, kies die tipe data (Databasis(se), Gestoorde Verslaguitlegde, Fotos & Dokumente) waarvan jy 'n rugsteun wil maak. Onder die hofie Maak Rugsteun In, kies die plek waar jy die rugsteun lêer wil stoor. Kliek aan die regterkant op Rugsteun om die rugsteun te maak. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- Indien jy meer as een databasis in BenguFarm het, onthou om van elke databasis 'n rugsteun te maak.
- **Om 'n rugsteun te maak wat alles** (databasis(se), gestoorde verslaguitlegde, fotos & dokumente, ens.) **insluit**, kies Volledige Stelsel Rugsteun (BFSysBackup gids).
- Van tyd tot tyd kan ou rugsteun lêers wat nie meer benodig word nie, verwyder ("delete") word.
- **Om op te stel dat BenguFarm jou herinner om gereeld 'n rugsteun te maak**, gaan na Opstellings > Kuddes > Herinneraars.
- **Om 'n rugsteun te herstel**:
    - As jy meer as een databasis op BenguFarm het, maak seker jy is in die regte databasis.
    - Gaan na Lêer > Rugsteun en Herstel.

- Dit is altyd 'n goeie idee om eers 'n rugsteun te maak van die huidige data voordat 'n rugsteun herstel word - net vir ingeval iets verkeerd loop.
- **Om 'n <u>databasis</u> rugsteun te herstel**, moet onder die hofie Herstel 'n Rugsteun die opsie Herstel Volldige Stelsel Rugsteun (Kies BFSysBackup… gids) NIE gekies word NIE. Kliek op Soek, gaan na waar die rugsteun gestoor is, kies die **Database Backup**_[datum+tyd] **lêer** ("file"), kliek Maak Oop en kliek Herstel.
- **Om 'n <u>volle stelsel</u> rugsteun te herstel**, kies onder die hofie Herstel 'n Rugsteun die opsie Herstel Volldige Stelsel Rugsteun (Kies BFSysBackup… gids). Kliek op Soek en gaan na waar die rugsteun gestoor is, kies die **BFSysBackup**_[datum+tyd] **gids** ("folder"), kliek Maak Oop en kliek Herstel. **Let wel:** Indien 'n volle stelsel rusteun herstel word, word ALLE databasisse se data oorskryf.

- **Om data van een rekenaar na 'n nuwe of ander rekenaar oor te dra:**
  - **Op die ou rekenaar:**
    - Plaas 'n geheuestokkie waarop jy 'n BenguFarm rugsteun gaan maak in die rekenaar.
    - Maak BenguFarm oop en gaan na Lêer > Rugsteun en Herstel.
    - Onder Maak 'n Rugsteun, kies onder Van Watter Data Moet 'n Rugsteun Gemaak Word die opsie Volledige Stelsel Rugsteun (BFSysBackup gids).
    - Kliek op Soek en kies die geheuestokkie drywer en gids ("folder") waar jy die rugsteun wil maak.
    - Kliek op Rugsteun. In die gids ("folder") wat gekies is, sal 'n sub-gids geskep word met die naam BFSysBackup_[datum+tyd] waarbinne al die betrokke data gestoor word.
    - Verwyder die geheuestokkie met die rugsteun daarop uit die rekenaar.
  - **Op die nuwe rekenaar:**
    - Plaas die geheuestokkie met die rugsteun daarop in die nuwe rekenaar.
    - Maak seker BenguFarm is dieselfde of nuwer weergawe as op die ou rekenaar. (Kyk bo-aan die hoofskerm vir die weergawe datum).
    - Maak BenguFarm oop en kies Herstel 'n Rugsteun vanaf die Welkom skerm.
    - Onder die hofie Herstel 'n Rugsteun, kies die opsie *Herstel Volldige Stelsel Rugsteun (Kies BFSysBackup… gids)*. Kliek op Soek en gaan na waar die rugsteun op die geheuestokkie is en kies die BFSysBackup_[datum+tyd] gids ("folder").
    - Kliek op Herstel.
    - **Om 'n rugsteun wat op die ou (MS Access databasis) weergawe van BenguFarm gemaak is te herstel op die nuwe (MS SQL) weergawe**, kliek bo-aan die Rugsteun en Herstel skerm op die opsie Herstel ou Formaat. Kliek op Soek en kies die nuutste databasis rugsteun wat jy het. Kliek op Herstel.
    - Om BenguFarm op die nuwe rekenaar te registreer, kontak asseblief vir Philna Moulich by 051 4100 910 of stuur vir haar 'n e-pos na registration@benguelasoft.co.za en gee vir haar die Rekenaar Identifikasie Kode links bo-aan die Registrasie skerm asook julle BenguFarm rekeningnommer (BPU___).
    - Al jou BenguFarm data, fotos, opstellings en eie verslae behoort nou op jou nuwe rekenaar te wees.
- **Let wel:** Alle opstellings van al die kuddes (waar van toepassing) op die betrokke databasis word ingesluit in die rugsteun van die databasis. Bestaande opstellings word dus oorskryf wanneer 'n rugsteun herstel word.

19. Sinchronisasie van data tussen die rekenaars:

BenguFarm mag op meer as een rekenaar geïnstalleer word met een lisensie (d.w.s. geen ekstra koste nie), solank as wat dit slegs vir die geregistreerde gebruiker se kudde(s) gebruik word. Om BenguFarm op 'n nuwe of addisionele rekenaar te installeer, dit te registreer en 'n rugsteun ("backup") te herstel, gaan na bengufarm.co.za > Downloads > Software. Rol af tot by "Install on new computer and transfer data**"** en volg die stap-vir stap instruksies.

BAIE BELANGRIK!!!

Die BenguFarm databasis is NIE "cloud" gebaseer nie, dit is op die hardeskyf van die betrokke rekenaar waarop die program geïnstalleer is. Dit beteken dat data ingevoer/verandering normaalweg slegs op een rekenaar gedoen kan word, tensy die BenguFarm databasis na 'n netwerkbiediener ("server") geskuif word – sien die netwerk opsie hieronder.

Indien BenguFarm op meer as een rekenaar geïnstalleer is, is daar verskeie opsies om die data tussen die rekenaars te sinchroniseer en vir alle persone wat op die program moet werk toegang te gee tot die nuutste data op BenguFarm. Hierdie opsies is:

- **Sinchronisasie via die "Cloud"** (aanbevole opsie): Vir kliënte wat BenguFarm op meer as een rekenaar gebruik, maak hierdie funksie dit moontlik om data op twee of meer rekenaars aan te teken en van tyd tot tyd via die "Cloud" te sinchroniseer *sonder* die gevaar om data te verloor. Daar is tans geen ekstra koste om die "Cloud" sinchroniseer funksie te gebruik nie. Kliënte wat BenguFarm op meer as een rekenaar gebruik en van hierdie funksie gebruik wil maak, moet hul BenguFarm agent of Mnr. Leslie Bergh by leslie@benguelasoft.co.za of 0828012026 kontak om hierdie funksie te aktiveer. Tim Pauw sal dan vir die kliënt 'n e-pos stuur met die stap-vir-stap instruksies om die sinchroniasie te begin.
- **Meester rekenaar opsie:** Met hierdie opsie, moet die eienaar besluit op 'n meester rekenaar, met ander woorde die enigste rekenaar waarop nuwe data opgeneem en verander word. 'n Rugsteun ("backup") van die BenguFarm databasis word dan op 'n gereelde basis op die meester rekenaar gemaak, gedeel (bv. via geheuestokkie, e-pos, Teamviewer se File Transfer of Dropbox) met die ander gebruikers en elkeen van hulle herstel die rugsteun dan weer op sy/haar rekenaar. Die ander gebruikers gebruik dus die program net vir navrae en verslae, m.a.w. hulle voeg geen data by of verander of verwyder data nie. Hierdie proses is baie vinnig en maklik. **Nota:** Die eerste keer wat 'n rugsteun op een rekenaar gemaak en op ander rekenaar herstel word, word 'n registrasie- en toegang kode benodig om die BenguFarm databasis te registreer op die nuwe rekenaar. Daarna kan 'n rugsteun gemaak en herstel word sonder dat 'n registrasie en toegang kode benodig word. [Sien paragraaf 19 vir rugsteun en herstel funksies].
- **Netwerk opsie:** As die rekenaars gekoppel is aan 'n netwerk, bv 'n LAN, kan BenguFarm geïnstalleer word op die verskillende rekenaars, die BenguFarm databasis kan op die bediener gesit word en elke rekenaar se BenguFarm gekoppel word aan die databasis op die bediener. Op hierdie wyse het almal gelyktydig toegang tot die dieselfde lewendige databasis. Afhangende van 'n paar tegniese aspekte, kan die program in sekere gevalle 'n bietjie stadiger wees, omdat dit toegang moet verkry tot die databasis via 'n netwerk. Baie van ons kliënte maak gebruik van hierdie opsie, en op voorwaarde dat die bediener altyd aan is en al die mense altyd toegang het tot die bediener, werk hierdie opsie goed. Vir instruksies om BenguFarm vir 'n netwerk op te stel, kontak jou BenguFarm agent of Mnr. Leslie Bergh by leslie@benguelasoft.co.za of 0828012026.
- **Veelvuldige databasis opsie:** Hierdie opsie werk goed waar daar byvoorbeeld twee bestuurders, elkeen op 'n afsonderlike plaas, is wat elk verantwoordelik is vir die data opname op BenguFarm van die kuddes/spesies op 'n spesifieke plaas, bv. plaas A en plaas B onderskeidelik. In so 'n geval kan 'n aparte databasis vir elke bestuurder/plaas opgestel en registreer word. Op die eienaar se rekenaar word twee databasisse opgestel en registreer, een vir plaas A en een vir plaas B. Die bestuurder van plaas A kan op 'n gereelde basis 'n rugsteun van plaas A se databasis op sy rekenaar maak en dit stuur (per e-pos, Dropbox, ens.) aan die eienaar. Die eienaar kan die rugsteun op sy rekenaar herstel sonder om die data van plaas B te beïnvloed. Dieselfde geld vir die plaas B. Op hierdie manier kan die eienaar toegang hê tot die nuutste data sonder om direk te werk op die twee meester databasisse.

AFDELING B – BASIESE FUNKSIES:

20. Basiese stappe van data-aantekening:

Die basiese stappe van die data-aantekening proses is as volg:

1. Druk aantekenlys (indien van toepassing); en
2. Teken data aan op aantekenlys; en
3. Voer data vanaf aantekenlys in op BenguFarm.
4. OF teken data aan op BenguFarm Mobile "app" en sinchroniseer met PC program.
5. Kontroleer data op hoofskerm (Verfris Skerm).
6. Skep verslag(e) van data.

21. Dekkings en inteel berekening vir beplande parings:

- Die aantekening van dekkings is slegs van toepassing waar teelseisoene gebruik word. **Indien teelseisoene *nie* gebruik word *nie* en dekkings *nie* aangeteken word nie, kan dragtighede op die Pyl Data skerm aangeteken word** [Ander Data > Pyl Data > Dragtigheid].
- Indien teelseisoene gebruik word, beveel ons aan dat jy natuurlike dekkings en/of kunsmatige inseminasies (KIs) in BenguFarm GAME aanteken sodra die bulle by die koeie gesit is en/of die KIs gedoen is. Dit het verskeie voordele, onder andere dat lyste om dragtighede aan te teken uit BenguFarm GAME geskep word en dat dit dan baie makliker is om kalwings in BenguFarm GAME aan te teken, omdat die moontlike dekkings/vaders beskikbaar is.
- **Om 'n lys te skep van alle dekbare verse en koeie** (indien van toepassing), gaan na Verslae > Reproduksie > Dekbare Verse en Koeie (aantekenlys). **Wenk:** Kliek Vertoon Werkblad om diere aan groepe (bv. kampe of dekgroepe) te koppel.
- **Om 'n lys te skep waarop spesifieke, *waargenome* dekkings op aangeteken kan word** (indien van toepassing), gaan na Verslae > Reproduksie > Dekkings (aantekenlys).
- **Om die inteelpersentasies van die nageslag van moontlike parings te bereken**, gaan na Reproduksie > Inteel Berekening vir Beplande Parings. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
    - Inteelpersentasies in **rooi** is hoër as die waarde opgestel (verstek = 6.25%) vir "Waarsku indien Inteelpersentasie hoër is as" by Opstellings > Kuddes > Dekkings, Dragtigheid en Kalwings en sulke parings moet liefs vermy word. **Let wel:** 'n Nul persent inteel kan óf beteken dat daar geen gemeenskaplike voorouers is in die betrokke twee diere se stambome vir die gekose aantal generasies nie, óf dat stamboomdata onbreek.
    - Merk die opsie "Bereken Inteling vir vroulike Diere gebore uit meerbul parings vir Moontlike Vaders" bo-aan die skerm om die inteling te bereken vir die gekose vroulike diere wat gebore is uit 'n meerbul paring, m.a.w. waar die vader ?MULTISIRE" is en die betrokke bulle gespesifiseer is. Indien hierdie opsie gemerk is, sal die inteling bereken word asof elk van die meerbulle die vader van die vroulike dier is en die hoogste inteling vir al die gegewe bulle, vertoon word. Let wel dat waar 'n dier sonder 'n vader, maar gebore uit 'n meerbul paring, enige ander plek in die stamboom voorkom, die berekening gedoen sal word asof daardie vader onbekend is
    - Indien die gloeilamp in die "Q" (Queen) kolom in rooi vertoon, beteken dit die vroulike dier is gebore as een van 'n tweeling saam met 'n manlike dier. Sulke vroulike diere is gewoonlik onvrugbaar.
    - Klik op die **Algemene Inteel %** knoppie onderaan die skerm vir die inteel persentasies van sekere algemene parings.
    - Wanneer die inteelpersentasies van die nageslag van moontlike parings bereken is en daar is inteling, gaan na die Stamboom opkykskerm op die Dier Uitleg van die hoofskerm van die betrokke ouers om te sien watter dier(e) die **gemeenskaplike voorouer** is.
    - **Dekkings kan direk op hierdie skerm aangeteken word** deur die betrokke bul(le) en koei kombinasies te kies en onderaan die skerm die dekkings aan te teken vir die gekose kombinasies.
    - Vir 'n **artikel oor die gevare van inteling**, kontak Mnr. Leslie Bergh by leslie@benguelasoft.co.za of 082 801 2026.
    - **Om 'n stamboom verslag te skep**, gaan na Verslae > Dier, Stamboom en Nageslag > Stamboom. **Gemeenskaplike voorouers** (wat inteling tot gevolg het) word op 'n rooi agtergrond vertoon op die Stamboom verslag om hulle maklik te identifiseeer.
    - **Om te sien watter diere verwant is aan 'n spesifieke dier** (bv. 'n bul), gaan na Verslae > Dier, Stamboom en Nageslag > Verwante Diere.
- **Voordat dekkings in BenguFarm GAME aangeteken word:**
    - Maak seker dat **alle die koeie, verse en teelbulle op rekord** is in BenguFarm GAME.
    - Om te verseker dat jou **teelbulle** bo-aan die lys van bulle vertoon word op die Natuurlike Dekkings en KI skerms, gaan na die Voeg by en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg) skerm, soek die bul en merk ("highlight") die bul. Maak 'n regmerkie in die veld "**Teel/KI Bul**" en kliek Stoor.

Dit sal ook tot gevolg hê dat die aktiewe teelbulle apart in die kategorie "Teelbulle" gelys word op die Diergetalle verslag (Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle).
    - **Indien 'n bul in meer as een kudde gebruik word** wat op *dieselfde databasis* in BenguFarm GAME is, gaan na Diere > Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg) > Algemene Data en merk die veld Sigbaar vir Reproduksie in Alle Kuddes en Stoor. **Let wel:** 'n Dier wat gemerk is "Sigbaar vir Reproduksie in Alle Kuddes" sal vir Dekkings, Kalwings, ens. sigbaar wees om te kies as die bul of vader. 'n Bul wat só gemerk is sal by Dekkings beskikbaar wees in die lys van bulle om te kies as die bul en by Kalwings as die vader van 'n kalf. Die bul sal egter nie in die ander kudde gelys word as 'n aktiewe dier in die kuddelys nie.
    - Indien gebruik gemaak word van **kalfseisoene**, maak seker dat die betrokke kalfseisoen geskep is met die dektydperk. [Verwys die Opstellings afdeling om kalfseisoene te skep].
    - Indien diere gekoppel is aan **kampgroepe**, onthou om die nuwe teelgroepe se diere in BenguFarm te skuif na die betrokke kamp in BenguFarm *voordat* die nuwe dekkings in BenguFarm aangeteken word want dan kan die kampgroep gebruik word om die diere te kies vir die aanteken van dekkings. Indien daar ook kalwers in die kamp is, merk by Bestaande Groepe ook Geboortedatums en kies die geboortedatums só dat die kalwers uitgesluit word.
- **Om dekkings aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Reproduksie > Dekkings en die betrokke dekmetode (bv. Natuurlike Dekking). Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Indien multi-bulle dekgroepe gebruik word**, kies in die Bul veld die *verstek* "?MULTISIRE?" rekord wat direk onder die teelbulle gelys word.
    - **Let wel:** Moet NIE self 'n "Multisire" dier rekord skep NIE, aangesien BenguFarm dit as 'n werklike bul sal beskou en dan sal alle diere met "Multisire" as vader verwant wees.
    - Om die bulle in die spesifieke multi-bul groep te kies, merk die Multi Bulle blokkie en kliek dan op die "+" om die betrokke bulle te kies.
    - **Om te sien watter bulle die moontlke vader van 'n dier is**, gaan op die hoofskerm na die Dier Uitleg > Geboorte opkykskerm > Dek Bul(le).
- **Indien 'n bul gedurende die dekseisoen nie verder kan dek nie** (siek/beseer/dood):
    - Verander die Bul Uit datum op die bestaande dekrekords [Nauurlike Dekkings > Laai Bestaande Rekords];
    - Indien die bul dood is, verwyder die Teel/KI Bul merk by die bul se rekord en teken die vrekte aan op die Verkope, Vrektes en Uitskotte skerm;
    - Indien die bul vervang word met 'n ander bul vir die res van die dekseisoen, teken dekrekords vir die vervangingsbul aan by Nauurlike Dekkings.
- **Om 'n verslag te skep van bestaande dekkings**, gaan na Verslae > Reproduksie > Bestaande Dekkings (Deklyste). Sien Bylaag B vir verwagte kalfdatum berekening.
- **Om die laaste dekkingsdata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Laaste Dekking opkykskerm of op die Kudde Uitleg na die Vorige- en Laaste Dekking afdelings. **Let wel:** Slegs bestaande dekkings, met ander woorde dekkings waarvan die koei nog nie gekalf het nie, word hier vertoon. Om alle dekkings- en dragtigheidsdata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk, gaan op die Dier Uitleg na die Dek- en Dragtigheidsgeskiedenis opkykskerm.

22. Dragtigheidsondersoeke:

- **Let wel: Dragtigheidondersoek uitslae kan sonder dekkingdata aangeteken word**. **Om dit te doen, gaan na Ander Data > Pyl Data > Algemeen > Dragtigheid**.
- **Om 'n lys te skep om die dragtigheidsondersoek uitslae op aan te teken**, gaan na Verslae > Reproduksie > Verse en Koeie vir Dragtigheidsondersoek (aantekenlys).
- **Om die dragtigheidsondersoek uitslae aan te teken** (of verander/verwyder)**,** gaan na Reproduksie > Dragtigheidsondersoeke. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Om 'n verslag te skep van dekkings en dragtighede**, gaan na Verslae > Reproduksie > Dekkings en Dragtighede. **Let wel:** Indien die opsie Bestaande Dekkings gekies word, sal slegs dek- en dragtigheidsrekords waarvan die verse en koeie nog nie gekalf het nie, gelys word. Indien *slegs* die opsie Dragtig en/of Nie Dragtig (m.a.w. Bestaande Dekkings *nie* gekies *nie*) gekies word, sal dek- en dragtigheidsrekords van alle betrokke verse en koeie gelys word, ongeag of hulle al gekalf het of nog nie gekalf het nie. Sien Bylaag B vir verwagte kalfdatum berekening.
- **Om 'n verslag te skep wat 'n opsomming gee van dekkings en dragtighede per bul en/of seisoen** (indien van toepassing), gaan na Verslae > Reproduksie > Dekopsomming per Bul en/of Seisoen.
- **Om die laaste dekking se dragtigheidsdata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk**, gaan op die Dier Uitleg na die Laaste Dekking opkykskerm of op die Kudde Uitleg na die Dragtigheid afdeling. Op die Kudde Uitleg word verwagte kalfdatums van koeie wat meer as 14 dae gelede reeds moes gekalf

het, op 'n rooi agtergrond vertoon. Om alle dekkings- en dragtigheidsdata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk, gaan op die Dier Uitleg na die Dek- en Dragtigheidsgeskiedenis opkykskerm.

23. Kalwings/kalwers gebore (insluitende aborsies, doodgebore kalwers, ens.):

- **Om 'n verslag te skep van verse en koeie wat naby kalwing is**, gaan na Verslae > Reproduksie > Verse en Koeie Naby Kalwing (aantekenlys). Die **verskillende opsies waarvolgens verwagte kalfdatums bereken word vir** verse en koeie, word breedvoerig verduidelik in Bylaag B.
- Voordat jy kalwings aanteken, maak seker dat die betrokke dekkings/embrio inplantings en dragtigheidsondersoek uitslae (indien van toepassing) reeds aangeteken is in BenguFarm GAME (verwys paragrawe 21 en 22). **Let wel:** Die aantekening van dekkings is slegs van toepassing waar teelseisoene gebruik word. Sien hieronder hoe om die vader te kies waar geen dekkings aangeteken is nie.
- **Om kalwings (en kalwers) aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Reproduksie > Kalwings.
    - Kies die betrokke koei/vers, kies die kalfdatum, kies die vader en voltooi en/of verander die res van die besonderhede, waar van toepassing. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
    - **Let wel**:
        - Die meeste van die velde sal voltooi word met toepaslike data wat verkry word van die Opstellings wat jy in BenguFarm GAME gedoen het (verwys paragraaf 8). Die kalf se geslag, geboortegewig en die koei se gewig by kalwing (indien geweeg) moet jy self invul.
        - **Indien daar 'n dekking(s) vir die betrokke koei aangeteken was** wat 'n kalwing op die kalfdatum tot gevolg kan hê (volgens die minimum en maksimum dragtigheidsperiode soos opgestel by Opstellings > Kuddes > Dekkings, Dragtigheid en Kalwings), sal die mees waarskynlike betrokke bul (op grond van die verwagte kalfdatum) se nommer outomaties vertoon word as die vader van die kalf. Indien daar twee dekkings gelys word as die moontlike dekkings, is die vader nie seker nie.
        - **Indien daar "Nuwe Dekking" in die Bul (Dekking) veld verskyn** nadat die kalfdatum ingevul is, beteken dit dat daar nie 'n dekking op rekord is vir die koei wat 'n kalwing op daardie kalfdatum tot gevolg kan hê nie. In hierdie geval moet die bul by die Dekdata aan die regterkant van skerm gekies word, in welke geval 'n verstek dekking rekord geskep sal word.
        - **Indien dekkings nie aangeteken is nie** (omdat geen dekseisoene gebruik word nie), die betrokke diere gekoppel is aan kampe en kamp verskuiwings geskiedenis beskikbaar is, kan jy die **moontlike vader van 'n kalf bepaal vanaf die kamp verskuiwings geskiedenis**. Op die Dekdata area van die Kalwing skerm, kliek op die knoppie "Bulle in Dieselfde Kamp as Koei by Dekking" verste regs van die Bul veld. Dit bring 'n venster op wat die bul(le) vertoon wat in dieselfde kamp as die koei was op die stadium wat die koei dragtig moes geword het. Jy kan hierdie bul (of bulle as muli-bulle) kies as die vader.
        - **Om 'n kalf se vader te verander** wat by geboorte as onbekend [?ONBEKEND?] OF multi-bul [?MULTISIRE?] OF foutief aangeteken is, gaan na die Voeg By en Verander Diere (enkel dier uitleg) en kies die betrokke kalf. In die Dekking (nie Vader nie) veld, kies die korrekte dekking (bul) of Nuwe Dekking uit die lys. 'n Dek Besonderhede skerm sal dan oopmaak (op 'n ligblou agtergrond). Kies hier die korrekte bul (vader), kliek Stoor en Gaan Uit.
        - Indien die **geslag van 'n kalf onseker of onbekend** is ten tye van die aantekening van die kalwing, kies óf manlik óf vroulik en merk die "?" (Geslag Onseker of Onbekend) veld aan die regterkant van die dier geslag veld. Diere waarvan die geslag onseker of onbekend is, se ID Nr word op 'n rooi agtergrond vertoon in die dierelys op die hoofskerm. Wanneer die geslag later bevestig is, gaan na Diere > Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg), verwyder die merkie in die Geslag Onseker veld en, indien nodig, verander die geslag en Stoor.
        - Indien die **verstek volgnommer** van die kalf verander moet word, verander dit in die Volgnommer veld.
        - **Aborsies, doodgebore kalwers asook kalwers wat dood is kort na geboorte** moet ook aangeteken word om die betrokke koeie se dragtigheidstatus te verander en om hul se reproduksierekords volledig te maak. Kies die toepaslike opsie (bv. Dood gebore) in die veld Kalf Status (by geboorte). 'n **Fiktiewe nommer** kan aan sulke kalwers toegeken word, bv. ABC2000D1 (D vir Dood) of ABC20**9**001 (volgnommer buite die normale reeks) vir die eerste doodgebore kalf in 2020.
        - **Om koeie wat wat tydens dragtigheidsondersoek as dragtig aangeteken is maar toe nie gekalf het nie**, se dragtigheidstatus reg te stel, gaan na die Dragtigheidsondersoeke skerm, kliek op Laai Bestaande Ondersoeke, kies die betrokke

koeie, verwyder die regmerkie in die Dragtig kolom en verander die Periode na 0 (nul). Maak 'n opmerking in die Opmerking kolom "Was oorspronklik dragtig getoets, maar het nie gekalf nie" en Stoor.

- Indien 'n nuwe kalf opgemerk word maar daar **nie vasgestel kan word watter koei dit is wat gekalf het nie**, kan die kalwing nie op die Kalwingskerm aangeteken word nie, omdat die koei nie gekies kan word nie. Om só 'n kalf se geboorte in BenguFarm aan te teken, gaan na Diere > Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg), kliek "+Voeg By", voltooi die nodige geboorte-inligting en Stoor. Wanneer die moeder later geïdentifiseer word, gaan terug na hierdie skerm, kies die kalf uit die dierlys, kies die moeder in die Moeder veld en Stoor.
- Indien 'n koei gekalf het, maar daar **nie vasgestel kan word watter kalf daardie koei se kalf is nie OF indien 'n kalf nie genommer is by geboorte nie**, teken die kalwing normaalweg aan op BenguFarm met die volgende beskikbare volgnommer vir die kalf, maar voeg 'n D agteraan die kalf se nommer (bv. 15-1**D**) om aan te dui dat dit slegs 'n denkbeeldige nommer is. Wanneer die kalwers genommer is (met 'n oorplaatjie) en 'n spesifieke kalf positief gekoppel kan word aan die koei (bv. gesien word dat 'n spesifieke kalf aan aan die koei suip), gaan in BenguFarm na Reproduksie > Kalwing en kies die betrokke koei. Langs die koei se nommer is daar 'n veld waar daar "N" sal staan. Maak die lysie oop en kies die betrokke kalfdatum (met die denkbeeldige kalfnommer). Die betrokke kalwing sal dan vertoon word op die Kalwing skerm. By die kalf se Volgnommer, verander die denkbeeldige kalfnommer (bv. 1**D**) na die korrekte kalfnommer (bv. 8) en kliek Stoor.
- **Om 'n tweeling aan te teken**, maak seker dat jy in die veld # Kalwers (Geboorte Status), Tweeling kies. BenguFarm GAME sal dan aan die bokant van die grys gedeelte van die skerm (kalf inligting), outomaties twee knoppies met kalfnommers skep. Kliek op die eerste kalf se nommer en voltooi die kalf se besonderhede. Kliek dan op die ander kalf se nommer en doen dieselfde.
- Om aan te teken dat 'n kalf deur 'n **pleegmoeder of hans** grootgemaak word, gaan op die Kalwing skerm na die veld Pleegmoeder (heel onder links). Dit kan ook aangeteken word deur te gaan na Diere > Voeg By en Verander Diere (enkel dier uitleg) > Algemeen > Pleegmoeder. In die lys is daar ook 'n **HANSHOKKE** opsie wat gebruik kan word vir kalwers wat hans grootgemaak word.
- **Om bestaande kalwing/geboortedata te verander**, gaan na die Kalwing skerm, kies die betrokke koei, kliek op die "N" langs haar nommer en kies die kalwing wat jy wil verander.
- **Om 'n bestaande kalwing/kalf te verwyder**, gaan na Diere > Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg). Kies die betrokke kalf en kliek Verwyder.

- **Om 'n verslag te skep van verse en koeie wat reeds gekalf het/nog nie gekalf het nie**, gaan na Verslae > Reproduksie > Verse en Koeie Gekalf/Nog nie Gekalf (aantekenlys). Sien die notas by Verslag Interpretasie vir watter diere gelys word vir die verskillende senarios.
- **Om 'n verslag te skep wat 'n opsomming gee van dekkings, dragtighede en kalwings per bul en/of seisoen**, gaan na Verslae > Reproduksie > Dekopsomming per Bul en/of Seisoen.
- **Om 'n verslag te skep van kalwers gebore in 'n sekere tydperk** (bv. kalfseisoen of jaar), gaan na Verslae > Reproduksie > Geboortes. **Wenk:** Onthou om ook die onaktiewe filter te kies om kalwers wat as aborsies, doodgebore, dood tydens/kort na geboorte aangeteken is in te sluit. Dit is belangrik om die korrekte opsomming te kry van die persentasie kalwers wat lewendig gebore, doodgebore, ens. is.
- **Om 'n verslag te skep van koeie wat swak presteer ten opsigte van sekere reproduksie- en dragtigheid minimum standaarde** (wat jy self kan bepaal), gaan na Verslae > Inspeksies en Seleksies > Reproduksie en Dragtigheid Seleksie.
- **Om die geboortedata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Geboorte opkykskerm of op die Kudde Uitleg na die Geboorte afdeling.
- **Om die reproduksiedata van 'n koei op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Reproduksie en Nageslagemid. opkykskerm of op die Kudde Uitleg na die Reproduksie afdeling.
- Die verskeie **reproduksie berekenings** in BenguFarm GAME word verduidelik in Bylaag B.

24. Ouerskapbepalings en ander DNA dienste:

- **Om 'n DNA diensaanvraagvorm te druk** wat saam met die betrokke diere se biologiese monsters na die DNA laboratorium gestuur moet word, gaan in BenguFarm GAME na Data Stuur/Trek In > Stuur > DNA Diensaanvraag Vorms en kies die betrokke laboratorium wat jy gebruik. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
  Let wel:

    - Indien jy wil rekord hou van watter diere se DNA wanneer gestuur is vir ontleding, merk regs onderaan die skerm "Ja, hou rekord van onderstaande DNA monsters gestuur".
    - Om seker te maak die kliënt se besonderhede word volledig voltooi op die diensaanvraagvorm, maak seker alle tersaaklike velde (Eienaar, Plaasnaam, Maak Fakture uit Aan, BTW No en Posadres) is voltooi by Opstellings > Kuddes > Algemeen.
    - NRF/NZG DNA-dienste: Die vorm bevat 'n verwysingsnommer wat met betaling gebruik moet word. Jy sal NRF moet kontak om 'n geldige verwysingsnommer te kry, aangesien hulle die vorm ook as 'n faktuur gebruik en jy moet die verwysingsnommer met die betaling gebruik.
- **Om etikette te druk vir die merk van die koeverte waarin biologiese monsters** (bv. sterthare) **van diere geplaas word** vir instuur na 'n DNA laboratorium of hou vir latere gebruik, gaan na Data Stuur/Trek In > Stuur > DNA Profieleringdienste Vorms > Druk Biologiese Monster Etikette. Kies die betrokke opsies links bo en links onder, kies die diere en kliek Vertoon Drukstuk. Kies nou die grootte van die etikette en ander opsies en kliek Vertoon Verslag.
- **Om 'n verslag te skep van DNA monsters wat gestuur is vir ontleding**, gaan na Verslae > Administrasie > Log van DNA Monsters Gestuur. Indien 'n dier se DNA Nommer nie op die verslag verskyn nie, dui dit aan dat die betrokke dier se uitslae nog nie ontvang is nie en/of nog nie in BenguFarm ingetrek/aangeteken is nie.
- **Wanneer die DNA verslag ontvang is van die DNA laboratorium, kan die betrokke diere se DNA nommers, korrekte ouerskappe en bloedlyn (waar van toepassing) aanteken en gesertifiseer word** by Diere > DNA Geverifiëerde Ouerskappe en Bloedlyne. **Let wel:** Die DNA nommers *moet* ingevul word voordat die sertifisering veld gekliek kan word. Jy moet ook die sertifiseringsverklaring aan die onderkant van die skerm kliek voordat die data gestoor kan word. **Wenk:** Om die **bloedlyn persentasasies,** verkry van nukluêre DNA ontleding, aan te teken, kliek op die legkaart ikoon (Bloedlyn Samestelling) langs Tipe Analise. Hierdie ikoon sal slegs vertoon word indien Nukluêre DNA gekies is by Tipe Analise.
- **Let wel:** Die **ZooOmics DNA lab** sal aan jou ook 'n CSV-lêer stuur wat jy direk in BenguFarm kan invoer, wat jou die moeite spaar om die ouerskap- en/of bloedlynresultate per hand aan te teken in BenguFarm. Om hierdie CSV-lêer in te trek, gaan na Data Stuur/Trek In > Trek In > Clinomics DNA Results.
- Gesertifiseerde ouers sal met die DNA ikoon aangetoon word op die hoofskerm in die Stamboom opkykskerm.
- Op die Voeg by en Verander Diere skerm [Diere > Voeg by en Verander Diere] word die ouers op dieselfde manier as gesertifiseer aangedui. As die ouers hier verander word, verval die sertifisering en moet die sertifisering vir die nuut gekose ouers weer op die sertifiseringskerm ingevoer word. Gesertifiseerde ouers sal ook op die Dieropsomming verslag [Verslae > Dier-, Stamboom- en Nageslag Opsommings > Dieropsomming], Veilingskatalogus verslag [Verslae > Aankope, Veilings & Verkope > Veilingskatalogus] en Stamboom verslag [Verslae > Dier, Stamboom & Nageslagopsommings, > Stamboom] met die DNA ikoon aangetoon word.
- **Om die DNA nommer van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm en rol af tot by DNA nommer of gaan op die Kudde Uitleg na die Identifikasie afdeling.
- **Om 'n verslag te skep wat aandui watter diere se ouers gesertifiseer is in BenguFarm**, gaan na Verslae > My Verslae > Dierdata. Kliek op Kies Diere (Kriteria) om die diere te kies. Kliek dan op Verslag Kolomme (Uitleg). Onder die Algemeem afdeling, kies Vader DNA Geverifieer en Moeder DNA Geverifieer. Kliek Besigtig Verslag om te sien hoe die verslag gaan lyk.
- **Om 'n verslag te skep met die DNA Geverifiëerde Ouerskappe en Bloedlyne data**, gaan na Verslae > Dier, Stamboom en Nageslag > Dieropsomming en maak seker die opsie Druk DNA Verifikasie Inlifting is gekies.
- **Om die bloedlyn van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan na die Algemeen opkykskerm en rol af tot by die bloedlyn inligting velde.
- **Wenk: Stoor die dier se DNA sertifikaat as 'n dokument** in BenguFarm – sien paragraaf 25.

25. Fotos en dokumente:

- **Om dier fotos en dokumente** (bv. aankoopfaktuur, DNA sertifikaat, vrugbaarheid/ dragtigheidsertifikaat, verkoopfaktuur) **op te neem** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Fotos en Dokumente. Gebruik die Hulp funksie indien nodig.
  Let wel: Fotos in BMP, GIF, JPEG PNG en TIFF formaat en dokumente in enige formaat kan ingetrek word. 'n **Video** kan ook as 'n dokument ingetrek en vertoon word.
- **Om 'n dier se fotos op die hoofskerm op te kyk**, gaan op die Dier Uitleg na die Fotos opkykskerm.
- **Om 'n dier se dokumente (insluitende videos) op die hoofskerm op te kyk**, gaan op die Dier Uitleg na die Dokumente opkykskerm, kies die betrokke dokument en kliek op Vertoon Dokument.

- **Fotos van 'n dier en/of sy ouers kan op die Dieropsomming, Veilingskatalogus en Stamboom verslae vertoon word**. 'n Maksimum van 4 fotos kan ingesluit word in die Dieropsomming en Veilingskatalogus verslae.
    - Die **fotos van 'n *dier*** sal slegs vertoon word indien die betrokke fotos op die Fotos en Dokumente skerm in die Verslae kolom gemerk is vir vertoon op verslae. Let op dat 'n maksimum van vier fotos gekies kan word vir insluiting in 'n betrokke verslag.
    - Die **fotos van 'n dier se *ouers*** wat gebruik sal word, is die betrokke ouer se primêre (verstek) foto wees, indien dit by die betrokke dier (ouer) gemerk is vir vertoon op verslae, andersins sal die die nuutste nie-primêre foto (volgens foto datum) wat gemerk is, gebruik word.
- **Om 'n dier, sy stamboom en nageslag se fotos op een skerm te vertoon**, gaan op die hoofskerm na die Dier Uitleg > Fotos opkykskerm en kliek onder die dier se foto op die Stamboom en Nageslag Foto Blaaier knoppie.

26. Beraam horingmates vanaf 'n foto:

'n Dier se horings kan "gemeet" of beraam word vanaf 'n foto met die Foto Maatband funksie in BenguFarm-GAME. Met hierdie funksie kan gebruikers, sonder om 'n dier hoef te verdoof, 'n akkurate beraming kry van 'n dier se horingmates. Hierdie beraamde mates kan gebruik word om diere te "sif" en dan net belowende diere te selekteer vir werklike meting. Sien onderstaande instruksies om die Foto Maatband funksie te gebruik en vir belangrike aspekte om die akkuraatheid van horinglengte beramings te verhoog.

1. **Gaan na Produksie > Foto Maatband**.
2. Daar is hele paar aspekte wat 'n rol speel in die akkuraatheid van die "meting". Ons verkies dus om eerder te verwys na "beraming" as "meting", aangesien dit nie 'n eksakte wetenskap is nie en die mates wat op hierdie wyse verkry word, nie noodwendig 100% korrek is nie, afhangende van sekere tegniese aspekte – sien hieronder.
3. Aan die bokant van die skerm word die belangrikste aspekte met betrekking tot die beraming van mates vanaf fotos uitgelig.
4. Gebruik die **stap-vir-stap Hulp funksie** regs bo-aan die skerm om te leer hoe om die skerm te gebruik. In die Hulp funksie se teks word daar ook na aspekte verwys wat die akkuraatheid van die beraming kan beïnvloed.

Belangrike aspekte wat die akkuraatheid van beramings beïnvloed:

1. Hoe groter die foto vertoon kan word, hoe beter.
    1.1. Indien moontlik, gebruik 'n groot rekenaarskerm (bv. 27") in plaas van 'n klein (bv. 14") skerm wanneer hierdie funksie gebruik word.
    1.2. Zoom die foto so groot as moontlik sodat die horing wat gemeet moet word net-net op die skerm inpas. Die foto kan horisontaal en vertikaal geskuif word op die skerm sodat slegs die horings vertoon word.
2. Daar moet 'n voorwerp (bv. 'n oorplaatjie) op die foto wees wat gebruik kan word as skaalvoorwerp. Die foto moet eers gekalibreer word met behulp van die skaalvoorwerp voordat mates op die foto beraam kan word.
3. Vir kalibrering moet jy <u>vooraf</u> presies weet hoe groot die skaalvoorwerp is (bv. 'n oorplaatjie met 'n sirkel op wat 67mm in deursnee is). **Wenk:** Teken die oorplaatjie grootte aan by Notas op die betrokke dier se rekord vir toekomstige gebruik.
4. Die skaalvoorwerp (bv. oorplaatjie) moet reg van voor, d.w.s. teen 'n hoek van 90° ten opsigte van die kamera, afgeneem wees.
    4.1. Oorplaatjies met 'n sirkel op, is beskikbaar in die handel (bv. van RFID Experts). Afhangende van die die grootte van die plaatjie, het die sirkel 'n sekere deursnee (bv. 67mm). Die deursnee van die sirkel kan dus gebruik word om die foto te kalibreer. Die voordeel van hierdie oorplaatjies is dat, solank die sirkel na die kamera gedraai is met ten minste een vlak teen 90° ten opsigte van die kamera, daar minstens een vlak sal wees waar die deursnee korrek gekalibreer kan word. Indien die plaatjie byvoorbeeld *horisontaal* gekantel was toe die foto geneem was, kan die *vertikale* deursnee van die sirkel gebruik word om die foto te kalibreer. Indien die plaatjie *vertikaal* gekantel was toe die foto geneem was, kan die *horisontale* deursnee van die sirkel gebruik word.
5. Die horing wat gemeet word moet dieselfde afstand vanaf die kamera wees as die skaalvoorwerp (bv. oorplaatjie). Hoe nader of verder die horing aan die kamera is ten opsigte van die skaalvoorwerp, hoe minder akkuraat sal die kalibrering van die foto wees.
6. Soos met die skaalvoorwerp, moet die horing wat gemeet word, ook teen 'n 90° hoek ten opsigte van die kamera wees. (Vir swartwitpense moet die horing wat gemeet word dus reg van die kant afgeneem wees. Vir buffelhorings se spanwydte moet die buffel reguit na die kamera kyk).
7. Dit is UITERS noodsaaklik om die skaalvoorwerp (bv. 'n oorplaatjie) so akkuraat moontlik met die blou lyn te merk. 'n Fout wat hier gemaak word, sal die beraming van die horinglengte *pro rata* beïnvloed.

Zoom soveel as moontlik in op die foto sodat die oorplaatjie wat gemeet moet word net-net op die skerm inpas om te verseker dat die oorplaatjie so akkuraat moontlik gemeet kan word.

8. Soos met die skaalvoorwerp (oorplaatjie), is dit noodsaaklik om die horing so akkuraat moontlik (met die rooi lyn) te merk. Waar dit 'n geboë lyn is (bv. swartwitpense se horings) moet die kurwe so akkuraat as moontlik gevolg word. **Wenk:** Indien jy 'n fout maak met die "meting" van die horings, kliek regs op die rooi lyn om te "undo".

27. Horingmates en ander data versamel tydens pyl van diere:

- **Om 'n lys te skep waarop diere se horingmates en ander eienskappe aangeteken kan word tydens pyl van diere**, gaan na Verslae > Produksie > Eienskaplyste (aantekenlys). By Kies Items om te Druk, kies die eienskappe wat jy wil aanteken en voeg dit met die regs pyltjie by tot die Items wat Gedruk sal Word.
- **Om 'n lys te skep waarop diere se inentings, doserings, aanvullings en prosedures wat aangeteken kan word tydens pyl van diere**, gaan na Verslae > Siektes – Voorkoming en Behandeling > Inentings, Doserings, Aanvullings en Prosedures (aantekenlys). By Kies Items om te Druk, kies die inentings/doserings/aanvullings/prosedures wat jy wil aanteken en voeg dit met die pyltjie wat regs wys by tot die Items wat Gedruk sal Word.
- **Om verskeie tipes data (insluitende horingmates) aan te teken** (of verander/verwyder) **wat versamel is tydens die pyl (verdowing) van 'n dier**, gaan na Ander Data > **Pyl Data.**
    - Kies 'n datum (by Voer Datum In) OF Voeg By/Kies 'n Veeartsbesoek. Om 'n nuwe Veeartsbesoekrekord te skep, kliek op Voeg By / Verander langs die Kies Veeartsbesoek veld. Kliek op Voeg Veeartsbesoek By (regs-bo-aan skerm), voltooi die toepaslike velde en kliek Stoor.
    - Kliek op die Algemeen skakel om horingmates, fotos, kamp verskuiwings, dragtigheid (vroulike diere), vrugbaarheidsdata (bulle), veeartseny notas en interne parasiete (eiertellings) aan te teken.
    - **Wenk**: Horingmates moet met desimale aangeteken word. Sien die knoppie "i Breuke na Desimale" onderaan die skerm vir **omskakeling van breuke na desimale**.
    - Sien paragraaf 26 hierbo vir instruksies om die **Foto Maatband funksie** te gebruik en vir belangrike aspekte om die akkuraatheid van horinglengte beramings te verhoog**.**
    - Kliek op die Inentings, Doserings en Aanvullings skakel om inentings, doserings en aanvullings (bv. vitamien inspuiting) data aan te teken.
    - Kliek op die Siektes/Beserings en Behandelings skakel om siektes, beserings en behandelings aan te teken.
    - Kliek op die Ander skakel om mikroskyfie inplantings, DNA monsternemings, gewigte en ander prosedures (bv. Verdoof dier, Sit pype/kapsels op horings, Hoewe gesny) aan te teken.
- **Om 'n *enkel* dier se bestaande Pyl Data te verander of verwyder**, gaan na Ander Data > Pyl Data, kies die betrokke dier en by Gestoorde Datums vir hierdie Dier kies die betrokke datum. Die data sal nou vertoon. Dit kan, indien nodig, verander, verwyder of bygevoeg en gestoor word.
- **Om die *meetdatum* van 'n dier(e) te verander of om *verskeie* diere se horing- of ander mates te verander of verwyder** gaan na Produksie > Horing- en Ander Mates. Kliek regs bo op Laai Bestaande Rekords en kies die betrokke meetdatum.
- **Om 'n verslag van mates of punte van ander eienskappe te skep**, gaan na Verslae > Produksie > Mates en Punte Verslag.
- **Om die horingmates van 'n dier op die hoofskerm se Dier Uitleg op te kyk,** gaan na die Horingmates opkykskerm.
    - Die **horinggroei per maand sedert geboorte** word in **ronde hakkies** na die mate vertoon.
    - **Om die horinggroei tussen metings** (in plaas van sedert geboorte) **te vertoon**, gaan na Vertoon > Horingmates Opkykskerm Opsies en kies Vertoon Groei Tussen Metings. Die groei tussen metings word in **vierkantige hakkies** vertoon na die meting.
    - **Om te kies watter eienskappe vertoon word op die grafiek**, kliek op die hamer en moersleutel knoppie links bo-aan die grafiek.
- **Om die *laaste* horingmates van diere op die hoofskerm se Kudde Uitleg op te kyk,** gaan na die Laaste Horingmates afdeling.
- Ander eienskap metings/puntings kan op die Dier Uitleg van die hoofskerm opgekyk word op die Eienskap Mates opkykskerm.
- **Om 'n verslag te skep om diere se horingroei met mekaar te vergelyk met behulp van 'n horinggroei indeks**, sien paragraaf 28.
- **Om 'n dieropsomming verslag met verskeie tipes data** (insluitend algemene inligting, foto's, stamboom met DNA gesertifiseerde ouerskap simbole, nageslag, horing en ander metings, mikroskyfie inplanting, interne parasiete, inentings, doserings & aanvullings, siektes/beserings en behandelings) **te skep**, gaan na Verslae > Dier-, Stamboom- en Nageslag Opsommings > Opsomming van Dier.

- Om **fotos van 'n dier** en/of sy ouers in te sluit in die Dieropsomming (en Veilingskatalogus) verslag, sien paragraaf 25 hierbo.
- Die **boerdery se logo** kan ook vertoon word bo-aan die verslag. Die logo moet in 'n foto-formaat wees, bv. jpeg, d.w.s. *nie* in pdf formaat *nie*.

Let wel:

- Horingmates en ander eienskappe (ook puntings) kan ook aangeteken word by Produksie > Horingmates of Gewigte en Mates nie aan 'n Toets gekoppel nie > Eienskappe. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- Sien Bylaag B vir die verskeie **reproduksie en horingmates berekenings** in BenguFarm GAME.

28. Seleksie:

- **Om 'n verslag van horingmates te skep om diere se horingroei met mekaar te vergelyk met behulp van 'n horinggroei indeks**, gaan na Verslae > Produksie > Horingmates Evaluasie. **Nota:** Sien Bylaag B, afdeling Horingmates vir **die interpretasie en gebruik van horinggroei berekenings en -indekse**.
  Let wel: Dit is baie belangrik om diere wat ingesluit word in die verslag só te kies dat omgewingseffekte wat horinggroei kan beïnvloed (bv. ouderdom en voeding van diere), sover moontlik uitgeskakel word. Manlike- en vroulike diere word outomaties in aparte groepe geëvalueer. **Wenk**: By Verslag Opsies kan die relatiewe belangrikheid van eienskappe gestel word vir die berekening van die gemiddelde indeks (heel laaste kolom op die verslag).
- Vir 'n **beskrywing van die verskillende reproduksie- en horingmates verwerkings in BenguFarm-GAME**, sien Bylaag B. Sien die Horingmates afdeling vir die interpretasie van die berekenings in die horingmates evaluasie verslag.
- **Om 'n verslag te skep van koeie wat swak presteer ten opsigte van self-gekose reproduksie- en dragtigheid minimum standaarde**, gaan na Verslae > Inspeksies en Seleksies > Reproduksie en Dragtigheid Seleksie. Waardes wat nie voldoen aan die minimum kriteria nie, word in die verslag in vet gedruk en omraam. Sien Bylaag C vir die interpretasie en gebruik van berekende waardes in BenguFarm.
- **Om 'n verslag te skep van diere wat swak presteer volgens self-gekose minimum standaarde** (wat jy self kan bepaal), gaan na Verslae > Inspeksies en Seleksies > Teelkuddeseleksie. [Tans nog nie beskikbaar nie].
- **Om 'n nageslagopsomming van 'n koei of bul te skep**, gaan na Verslae > Dier, Stamboom en Nageslag > Nageslagopsomming. [Tans nog nie beskikbaar nie].
- **Om sekere data van diere te verlig** "highlight" (bv. koeie met 'n gemiddelde tussenkalfperiode van meer as 400 dae) **op die hoofskerm se Kudde Uitleg** asook om rangwaardes op te stel vir die gekose kriteria (die totale rangwaarde sal vertoon word onder die Algemeen afdeling in die Rang kolom), kliek op Vertoon Opsies onderaan die hoofskerm se Kudde Uitleg en kliek dan bo-aan die Vertoon Opsies skerm op die Stel Kuddeuitleg Verligting Op knoppie (knoppie met klein blokkies met verskillende kleure). Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. Sien paragraaf 7 vir hoe om 'n verslag te skep met gekose kolomme van die hoofskerm se Kudde Uitleg.

29. Verkope, jag, vrektes en uitskotte:

- **Om 'n veilingskatalogus**, (wat ook gebruik kan word vir uit-die-hand verkope), te skep, gaan na Verslae > Aankope, Veilings, Verkope, Vrektes en Uitskotte > Veilingskatalogus. Die veilingskatalogus is basies dieselfde as die Dieropsomming verslag, maar met opsies om 'n jou eie logo, lotnommer en opmerkings by te voeg by elke dier.
- **Om 'n Diere verwydering Sertifikaat, Dokument van Identifikasie en/of Gesondheidsverklaring te druk**, gaan na Verslae > Aankope, Veilings, Verkope, Vrektes en Uitskotte > Veeverwydering Sertifikaat, Dokument van Identifikasie en Gesondheidsverklaring.
- Wanneer diere verkoop word, gejag is, vrek, gesteel is of vir ander redes uit die kudde is, moet dit in BenguFarm GAME aangeteken word om sodoende jou kuddelys op datum te hou. **Let wel**: Moet NIE diere wat die kudde verlaat het (onaktiewe diere) se dierrekords verwyder uit BenguFarm-GAME nie, aangesien hulle op een of ander manier verbind mag wees aan ander diere in die databasis. Indien 'n dier verwyder word is die verwante dier(e) se stamboom of nageslag nie meer volledig nie.
- **Om 'n lys te skep waarop diere se verkoop-/jag-/dooddata aangeteken kan word,** gaan na Verslae > Dierlyste en Getalle > Kuddelys. Heel regs is kolomme om die datum en rede waarom diere uit die kudde is op aan te teken.
- **Om verkoopinligting** (aan wie verkoop, verkoopdatum, rede vir verkoop, prys, ensovoorts) **van verkoopde diere of diere wat vir ander redes** (byvoobeeld gevrek, gesteel, ensovoorts) **uit die kudde is aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Verskuiwings > Verkope, Vrektes en Uitskotte. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. Die verskuiwingsdata kan na die RMIS-naspeurbaarheidstelsel

gestuur word deur onderaan die skerm te kliek op Skep RMIS Oordrag. Alternatiewelik kan dit gedoen word te gaan Data Stuur/Trek In > RMIS Naspeurbaarheid.

- **Let wel:**
  - Wanneer diere die kudde verlaat (verkoop, dood, gesteel, ens.), moet NIE die diere se status net onaktief maak NIE, aangesien daar agterna geen rekord gaan wees waarom of wanneer hulle die kudde verlaat het nie.
  - Wanneer diere die kudde verlaat het, word hulle NIE outomaties uit die kamp en/of groep(e) uitgehaal NIE. Indien jy wel die diere uit die kamp en/of groep(e) wil haal waarin hul was toe hulle die kudde verlaat het, kan dit gedoen word, maar dit is *nie* nodig nie, aangesien jy normaalweg net met die aktiewe diere in 'n kamp of groep werk.
  - Indien 'n teelbul verkoop of dood is, onthou om die Teel/KI Bul merk te verwyder by die bul se rekord. [Diere > Voeg By en Verwyder Diere > Agemeen > Teel/KI Bul].
- **Indien die koper ook 'n BenguFarm gebruiker is, kan jy vir die koper die betrokke diere se data elektronies stuur wat hy dan in sy BenguFarm kan intrek.** Om hierdie elektroniese lêer met die data van die verkoopte diere te skep, gaan na Data Stuur/Trek In > Stuur > BenguFarm Dieroordraglêer. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. **Let wel:**
  - Indien data van meer as een spesie gestuur moet word, maak seker jy skep vir elke spesie 'n aparte Dieroordraglêer.
  - Die volgende data word *nie* ingesluit in die Dieroordraglêer nie:
    - Kampe en Groepe
    - Inentings, Dosering, Siekte Toetse, Siektes en Behandelings
    - Prosedures
    - Aankope en Verkope
    - Fotos en Dokumente.
- **Om 'n verslag te skep van diere wat wat verkoop is of vir ander redes uit die kudde is**, gaan na Verslae > Aankope, Veilings, Verkope, Vrektes en Uitskotte > Verkope, Vrektes en Uitskotte.
- **Om 'n verslag te skep van die diere wat** gedurende 'n sekere tydperk **tot die kudde toegevoeg is** (kalwers gebore, diere aangekoop, geskuif vanaf 'n ander kudde) **en die kudde verlaat het** (verkoop, dood, geskuif na 'n ander kudde, ens.), gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle Rekonsiliasie. **Let wel:**
  - Vir hierdie verslag om die korrekte getalle te weerspieël en alle betrokke waardes te vertoon, is dit nodig dat alle toepaslike data soos diere gebore, aangekoop, geskuif vanaf 'n ander kudde, verkoop, dood en geskuif na 'n ander kudde aangeteken word met, waar van toepassing, die aankoooprys, verkoopprys en verlies.
  - Om die begin- en eindtotale in die verslag te sien, moet die opsie "Tussen Twee Gestoorde Diergetalle Datums" gekies word.
- **Om die verkoopdata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm en rol af tot by die verkoopdata velde of gaan op die Kudde Uitleg na die Verkope en Vrektes afdeling. **Wenk**: Onthou om die Onaktief filter aan te skakel om die dier te sien in die lys van diere.
- **Om 'n dier wat verkeerdelik as verkoop of dood aangeteken is, weer te herstel**, gaan na Diere > Voeg By en Verander Diere (Enkel Dier Uitleg). Skakel die Onaktiewe filter aan en kies die betrokke dier. Op die Algemene Data skerm, verander die Status na Aktief. Op die Diverse Data skerm, verwyder die Gekanselleer rekord en Stoor. Op dieselfde skerm, kliek op Verander Gedetaileerde Oordrag / Kansellasie Rekord. Die Verkope, Vrektes en Uitskotte skerm sal nou oopmaak en die betrokke dier se rekord sal outomaties gelaai word. Kies die rekord en kliek Verwyder en Stoor.
- **Wenk: Om 'n verslag te skep van alle aktiwiteite aangeteken in BenguFarm gedurende 'n gekose tydperk,** gaan na Verslae > Administrasie > Log van Aktiwiteite Aangeteken.

30. Verskuif diere na 'n ander kudde:

<u>Let wel</u>: Indien BenguFarm Game opgestel is met een kudde per spesie (soos aanbeveel), is die skuif van diere tussen kuddes nie van toepassing nie.

- **Om 'n nuwe kudde (spesie) te skep,** sien paragraaf 9.
- Hoe jy die diere in BenguFarm van een kudde na 'n ander kudde skuif, hang daarvan af of die twee kuddes op een databasis of op verskillende databasisse is. **Wenk:** Om te kyk of die onderskeie kuddes op dieselfde databasis is, gaan na Lêer > Verander Aktiewe Kudde Na > Lys Alle en Selekteer.
- **Indien die twee kuddes op *dieselfde* databasis is**, kan jy die diere bloot skuif van die een kudde na die ander. Gaan in die kudde waar**uit** jy die diere wil skuif na Verskuiwings > Verskuif Diere na Ander Kudde. Merk die betrokke diere in die "K" kolom en kies dan bo-aan die skerm die kudde waar**heen** die diere geskuif moet word, vul die datum in, kies die rede en Stoor. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig. **Let wel:** Onthou om, waar van toepassing, die betrokke diere se kamp en/of bestuursgroep te verander.

- **Om ’n verslag te skep van diere se verskuiwings tussen kuddes op *dieselfde* databasis,** gaan na Verslae > Kampe en Kuddes > Kudde Verskuiwings.
- **Om die kuddeverskuiwings data van ‘n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm en rol af tot by die Kudde inligting.
- **Om ’n verslag te skep van die diere wat** gedurende ’n sekere tydperk **tot die kudde toegevoeg is** (diere gebore, aangekoop, geskuif vanaf ’n ander kudde) **en die kudde verlaat het** (verkoop, dood, geskuif na ’n ander kudde), gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diergetalle Rekonsiliasie. Vir hierdie verslag om die korrekte getalle te weerspieël en alle betrokke waardes te vertoon, is dit nodig dat:
    - Die Diergetalle en –Waardes gereeld bereken en gestoor word:
    - Alle toepaslike data soos diere gebore, aangekoop, geskuif vanaf ’n ander kudde, verkoop, dood en geskuif na ’n ander kudde aangeteken word met, waar van toepassing, die aankoooprys, verkoopprys en verlies waarde moet aangeteken wees.
- **Indien die twee kuddes op ‘n *aparte* databasisse is**, moet jy die diere oordra d.m.v. ‘n Dieroordraglêer. Gaan in die kudde waar**uit** jy die diere wil skuif na Data Stuur/Trek In > Stuur > BenguFarm Dieroordraglêer, kies die betrokke diere, kies die oordrag opsies en skep die Dieroordraglêer. Let op waar die lêer gestoor word. Om die Dieroordraglêer in die ander kudde (op ’n ander databasis) in te trek, gaan in die kudde waar**heen** jy die diere wil skuif na Data Stuur/Trek In > Trek In > Databasis > BenguFarm Dieroordraglêer. Soek die lêer waar dit gestoor is en kliek op **Trek In**. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

Wenk: Om **diere tussen kampe of ander groepe te skuif**, gaan na Verskuiwings > Verskuif Diere na ‘n ander Kamp of Groep. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

31. Opgradeer die program:

- Dit is belangrik om altyd jou BenguFarm program te opdateer na die nuutste weergawe (die weergawe datum verskyn bo-aan die hoofskerm, bv. "BenguFarm (TM) [GAME] **v19 Augustus 2026**). Wanneer daar ’n nuwe weergawe beskikbaar is, word BenguFarm gebruikers per e-pos in kennis gestel dat ’n nuwe opgradering beskikbaar is op die BenguFarm webwerf www.bengufarm.co.za.
- Daar is **drie wyses wat gebruik kan word om jou BenguFarm program via die internet te opgradeer** na die nuutste weergawe:
    - As jy aan-lyn is en die opsie outomatiese opgradering (Opstellings > Kuddes > Herinneraars > Kyk Outomaties vir Nuutste BenguFarm Opgradering) gekies is, sal BenguFarm jou herinner wanneer 'n nuwe opgradering beskikbaar is. Volg die instruksies om die program te opgradeer.
    - Om bogenoemde proses self te begin, gaan in BenguFarm na Lêer > Opgradeer vanaf Web en volg die instruksies.
    - Maak jou BenguFarm toe, gaan na die BenguFarm webwerf www.bengufarm.co.za > Downloads > Updates, laai die opgradering lêer af en installeer. Die instruksies hoe om dit te doen, is op die webblad.
        - Indien Windows die opsie "Discard" of "Keep" gee wanneer jy die opdateringslêer begin aflaai, kies "Keep" en dan “Keep Anyway”. As jou rekenaar jou steeds nie toelaat om die lêer af te laai nie, deaktiveer jou rekenaar se antivirus tydelik en probeer weer. Sodra die aflaai voltooi is, moet die selfonttrekkende zip-lêer uitgevoer word. Kies "Run" in die dialoog "Download Complete". (Die aflaai voltooi dialoog word deur die webblaaier vertoon sodra die lêer aflaai voltooi is). Windows kan moontlik 'n sekuriteitswaarskuwing gee en die gebruiker vra of die lêer “Run” opdrag uitgevoer moet word of nie. Kies "More Info" en/of "Run" / "Run Anyway" om die opdateringlêer te laat loop.
        - **As jy opgedateer het vanaf 'n weergawe van BenguFarm voor die huidige generasie wat Microsoft SQL Server vir sy databasis(se) gebruik**, sal die opdateringsprogram opspoor of Microsoft SQL Server teenwoordig is of nie. Indien nie, sal jy 'n skerm sien waar jy moet kies watter tipe SQL Server jy wil installeer. Vir rekenaars met 8 GB en minder RAM word dit aanbeveel om SQL Server LocalDB te gebruik. Kliënte wat virtuele Windows op hul Apple Mac gebruik, MOET SQL Server LocalDB installeer. As jy 'n Windows-rekenaar met meer as 8 GB RAM het, word dit aanbeveel om 'n SQL Server-instansie te installeer. Kies die SQL Server-tipe en klik op installeer. Volg die instruksies en/of aanwysings op die skerm. As jy in 'n kantoor werk met BenguFarm-databasis(se) wat op 'n netwerk gedeel word, sal SQL Server op die bediener geïnstalleer moet word en nie op jou rekenaar nie. In so 'n geval, moenie SQL Server installeer nie en kontak jou BenguFarm-agent vir hulp.

          Sodra SQL Server en die BenguFarm-opdatering geïnstalleer is, sal die vorige weergawe van die BenguFarm Microsoft Access-databasis(se) na Microsft SQL Server omgeskakel moet word. Die

opdateringsprogram sal die BenguFarm-databasis-omskakelingsprogram oopmaak. Dit sal probeer om SQL Server te konfigureer, die bestaande databasis(se) te analiseer en jou te vra om die omskakeling te begin. Kies om die omskakeling te begin.

As jy nie 'n boodskap kry om te bevestig of jy die omskakeling wil begin nie, is dit 'n aanduiding dat die program nie SQL Server outomaties opgetel het nie. In so 'n geval, spesifiseer die korrekte SQL Server-konfigurasie bo-aan die skerm. Klik op 'Toets Verbinding' om te verifieer dat die SQL Server-konfigurasie korrek is. Jy behoort 'n boodskap 'Verbinding Slaag' te kry na sukses. As die verbinding slaag, klik op 'Analiseer', kies die databasis(se) wat omgeskakel moet word en klik op 'Begin Omskakeling'.

Sodra dit klaar is, behoort daar 'n boodskap langs elke databasis te wees dat dit na MSSQL omgeskakel is.

Die databasis(se) moet suksesvol na MSSQL omgeskakel word vir die nuwe weergawe van BenguFarm om te werk. Dit is dus baie belangrik om asseblief jou BenguFarm-agent te kontak indien jy enige probleme ondervind om die ou formaat BenguFarm-databasis(se) na MSSQL om te skakel.

- Wanneer die opgradering proses voltooi is, maak BenguFarm oop en kyk of die nuutste weergawe datum bo-aan die hoofskerm staan, byvoorbeeld "BenguFarm (TM) [GAME] **v19 Augustus 2026.**
- **Wenk:** Om te sien wat bygevoeg en verander is in BenguFarm, gaan na www.bengufarm.co.za > Downloads > Newsletter. Kies die nuutste nuusbrief en gaan na die Wat is Nuut afdeling.

32. Hernu die program se registrasie:

Jou BenguFarm program sal jou jaarliks ongeveer ’n maand voordat die program se registrasie gaan verval, waarsku. BenguelaSoft BK stuur ongeveer ’n maand voordat jou BenguFarm GAME se lisensie verval aan jou ’n faktuur per e-pos vir die verskuldigde lisensiefooi. Indien jy om een of ander rede nie ’n faktuur ontvang het nie, kyk asseblief in jou “Junk Mail folder” en indien dit ook nie daar is nie, kontak asseblief vir Philna Moulich by 051 4100 910 of stuur vir haar 'n e-pos na registration@benguelasoft.co.za.

Om jou BenguFarm te herregistreer, volg die volgende instruksies:

- Sodra jy die lisensiefooi betaal het, stuur asseblief die bewys van betaling aan Tim Pauw by accounts@benguelasoft.co.za.
- Vir die outomatiese herregistrasie funksie in BenguFarm om te werk, moet die volgende in plek wees:
  - Jou rekenaar moet aanlyn wees op die internet wanneer jy BenguFarm oopmaak;
  - Jou BenguFarm GAME module se lisensiefooi moet opbetaald wees;
  - Die lisensiefooi betaling moet reeds aangeteken wees op die BenguFarm kliëntedatabasis (laat asseblief vyf werksdae na betaling toe hiervoor); en
  - Jou BenguFarm rekeningnommer (BPU....) moet aangeteken wees in jou BenguFarm. (Indien jou rekening nommer aangeteken is, sal dit langs jou rekening naam bo-aan die hoofskerm verskyn).
  - Die betrokke BenguFarm databasis se Rekenaar Identifikasie Kode (bo-aan die registrasieskerm) moet reeds op die BenguFarm kliëntedatabasis geregistreer wees.
- Indien bogenoemde alles in plek is en jou BenguFarm se registrasie reeds verval het of binnekort gaan verval, sal jou BenguFarm, wanneer jy dit oopmaak, aan die BenguFarm kliëntedatabasis op die Internet koppel en outomaties jou BenguFarm registrasie hernu. ’n Boodskap “Herregistrasie suksesvol. U het toegang tot [datum]” sal op die skerm verskyn. In sulke gevalle is dit is dus nie nodig om die nuwe registrasiekodes met die hand op die registrasieskerm in te vul nie.
- Ongeag die outomatiese herregistrasie opsie, sal BenguelaSoft in elk geval binne vyf werksdae vanaf datum van ontvangs van betaling vir jou ’n e-pos stuur met die registrasie- en toegangskodes vir die Rekenaar Identifikasie Kodes (RIKs) wat ons vir jou op rekord het (verwys onderstaande nota). Indien die outomatiese herregistrasie onsuksesvol was, gaan na Opsies > Registrasie en tik op die registrasieskerm dié registrasie- en toegangskode in wat ooreenstem met die betrokke RIK en kliek op Registreer/Herregistreer.
- **Indien die outomatiese herregistrasie onsuksesvol was, en die RIK nie in die e-pos ingesluit is nie,** kontak asseblief vir Philna Moulich by 051 4100 910 of stuur vir haar 'n e-pos na registration@benguelasoft.co.za terwyl jy op die registrasieskerm is en verskaf aan haar jou BenguFarm rekeningnaam, rekeningnommer (wat begin met BPU) en die RIK waarvoor jy ’n nuwe registrasiekode benodig. Sy sal dan vir jou ’n registrasiekode en toegangskode gee wat jy op die registrasieskerm moet invul. Kliek dan op Registreer/Herregistreer.

Let wel:

- Maak asseblief seker dat ons jou korrekte e-pos, selfoonnommer en ander kontakbesonderhede op rekord het. Indien jy aan-lyn is op die Internet, kan jy jou rekeningbesonderhede kontroleer en, indien nodig, verander deur in BenguFarm te gaan na Opsies > Besigtig/Opdateer my Rekeningbesonderhede. Andersins, kontak asseblief Philna Moulich by 051 4100 910.
- Elke databasis in BenguFarm het 'n ander RIK. Die RIKs van elke rekenaar waarop BenguFarm geïnstalleer is, is ook verskillend. Jy moet dus die RIKs van al die databasisse op al die rekenaars waarop BenguFarm geïnstalleer is verskaf en vir elk 'n registrasiekode en toegangskode kry. Om die RIKs van die ander databasisse te kry, verander die aktiewe kudde na die betrokke databasis (Lêer > Verander Aktiewe Kudde na) en gaan dan weer na "Opsies > Registrasie" . Doen dieselfde vir elke rekenaar waarop BenguFarm geïnstalleer is.

AFDELING C – ADDISIONELE EN GEVORDERDE FUNKSIES:

Lêer

33. Herbereken opsommende data:

- Om opsommende data te herbereken, gaan na Lêer > Ondersteuning > Herbereken Opsommende Data.

34. Herbereken verwagte Kalfdatums:

- Verwagte kalfdatums moet herbereken word indien die Jongste Ouderdom by 1ste Dekking, Rusperiode van Kalwing tot Dekking of Minimum-, Normale- of Maksimum Periode Dragtig opstellings [Opstellings > Kuddes > Dekking, Dragtigheid en Kalwing] vir die betrokke kudde verander is.
- Om verwagte kalfdatums te herbereken, gaan na Lêer > Ondersteuning > Herbereken Verwagte Kalfdatums.

35. Herbereken outomatiese dagboekinskrywings:

- Om outomatiese dagboekinskrywings te herbereken, gaan na Lêer > Ondersteuning > Herbereken Outomatiese Dagboekinskrywing.

36. Herbereken inteelpersentasies:

- Om inteelpersentasies te herbereken, gaan na Lêer > Ondersteuning > Herbereken Inteelpersentasies.

37. Soek duplikaat diere:

- BenguFarm sal normaalweg nie toelaat dat duplikaat dierrekords (diere met dieselfde ID Nr) geskep word nie, maar wanneer 'n dierrekord eers met die hand geskep is óf ingetrek is deur middel van een of ander lêer en dan ook ingetrek word vanaf 'n ander lêer is dit in sekere omstandighede moontlik dat duplikaat rekords wel kan ontstaan.
- **Om diere met dieselfde visuele- of Elektroniese ID Nr (EID) te soek**, gaan na Lêer > Ondersteuning > Soek Duplikaat Diere. **Let wel**: Diere met duplikaat nommers word oor alle kuddes in die betrokke databasis gesoek. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- Indien daar diere in *dieselfde kudde (spesie)* is met dieselfde ID NrID Nommer, kan dit lei tot verskeie probleme. Indien daar werklik twee diere is met dieselfde ID NrID Nommer (bv. een aangekoop en een self geteel), voeg 'n letter by agteraan die nommer om die diere se nommers uniek te maak , bv. 190022A en 190022B.
- **Om 'n verslag te skep van duplikaat diere,** kliek op Vertoon Verslag.
- **Om die belangrikste data** (algemene dierdata, stamboomdata, nageslagdata, ens.) **van duplikaat dierrekords te konsolideer in een dierrekord** (d.w.s. kopiëer van die dierrekord wat verwyder gaan word na die een wat behou moet word) **en dan die ander dierrekord te verwyder**, gebruik die **Hulp** funksie vir stap-vir-stap instruksies.

38. Verander ID Nommers en/of –name:

- **Let wel**: Dit word sterk aanbeveel dat 'n rugsteun gemaak word van die betrokke databasis voordat hierdie funksie gebruik word.
- Gaan na Opstellings > Kuddes > ID Metodes en Nommering en maak seker die Verstek ID Formaat is korrek opgestel.
- Gaan na Diere > Verander Diere (tabel uitleg). By Kies Velde om te Vertoon, kies die velde KKM, Jaar, Volgnommer en, indien van toepassing, Voorvoegsel (Kuddenaam). Maak seker hierdie velde is, waar van toepassing, ingevul en korrek by ALLE aktiewe diere in die betrokke kudde, aangesien hierdie drie velde gebruik sal word om die ID Nrs te herskep volgens die Verstek ID Formaat opstelling. Indien enige iets bygevoeg of verander is, kliek Stoor.
- Om diere se ID Nommers en/of -name te verander in BenguFarm GAME, gaan na Lêer > Ondersteuning > Verander ID NrID Nommers en/of Name en kies die toepaslike opsie en kies of die veranderings slegs vir sekere diere [Verander vir Seleksie van Diere] of vir alle diere [Verander vir Alle Kwalifiserende Diere] gedoen moet word.

39. Administratiewe funksies:

- BenguFarm beskik oor verskeie administratiewe funksies om data reg te stel of te verander. Gaan na Lêer > Ondersteuning > Administratiewe Funksies. Jou BenguFarm agent sal jou na hierdie funksies verwys wanneer nodig en aan jou die wagwoord verskaf om toegang te kry tot hierdie funksies. **Let wel**: Dit word sterk aanbeveel dat 'n rugsteun gemaak word van die betrokke databasis voordat enige administratiewe funksie gebruik word.

40. Foutopsporing en probleemoplossing:

- Indien jy 'n foutboodskap (bv. "An unhandeled exception has occured...") in BenguFarm GAME kry, sal die volgende stappe dit in die meeste gevalle oplos:
    - Gaan na Lêer > Ondersteuning > Toets Datastrukture en DBNul waardes.
    - Gaan na Lêer > Ondersteuning > Kompakteer en Herstel Databasis.
    - Gaan na Lêer > Ondersteuning > Herbereken Opsommende Data. Kies die opsie Alle Diere sonder Opsommende Inligting en kliek Bereken.
    - Gaan na Opstellings > Kuddes > Algemeen en maak seker dat alle toepaslike opstellings voltooi is en korrek is.
    - Maak BenguFarm toe en weer oop.
- Indien bogenoemde stappe nie die probleem oplos nie, gaan in BenguFarm na Lêer > Opgradeer vanaf Web OF maak BenguFarm toe en gaan met jou Internet leser na www.bengufarm.co.za > Downloads > Updates. Laai die nuutste opgradering af, installeer dit en maak BenguFarm weer oop.
- Indien dit steeds nie die probleem oplos nie, kontak jou BenguFarm GAME agent vir hulp.

Diere

41. Notas:

- **Om `n algemene nota** (bv, "Halfsuster van duurste bul op Nasionale Veiling 2012") **by 'n dier aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Diere > Voeg by & Verander Diere (Enkel Dier Uitleg) > Diverse Data > Notas of by Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg) > Notas. **Notas kan ook op die Dier Uitleg van die hoofskerm op die Notas opkykskerm aangeteken word.** Dit is die enigste opkykskerm waar data ingevoer en gestoor kan word. (Kliek op die "stiffy" skyf ikoon om die nuwe nota te stoor).
- Notas kan ingesluit word in die Dieropsomming verslag [Verslae > Dier, Stamboom en Nageslag > Dier Opsomming]. Notas kan ook ingesluit word in My Verslae [Verslae > My Verslae > Dierdata. Kliek op Verslag Kolomme (Uitleg) en kies dan Algemeen > Notas].
- **Om 'n nota wat betrekking het op die *kudde as geheel* aan te teken**, gaan na Ander Data > Kudde Notas. Kudde notas kan op die Dier Uitleg van die hoofskerm op die Kudde Notas opkykskerm opgekyk word.

42. Voorkoms opmerkings:

- **Om voorkoms opmerkings** (bv. Linker Horing Gebreek) **by 'n dier aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Diere > Voeg by & Verander Diere (Enkel Dier Uitleg) > Algemeen> Voorkoms Opmerkings of by Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg) > Voorkoms Opmerkings. Soek die opmerking(s) onder die betrokke afdeling en merk dit (byvoorbeeld onder die afdeling Horings > Linker Horing Gebreek). **Voorkoms Opmerkings kan ook op die Dier Uitleg van die hoofskerm se Notas opkykskerm onder die Voorkoms Opmerkings hofie aangeteken en gestoor word.**
- Voorkoms Opmerkings kan ingesluit word in die Dieropsomming verslag [Verslae > Dier, Stamboom en Nageslag > Dier Opsomming]. Voorkoms Opmerkings kan ook ingesluit word in My Verslae [Verslae > My Verslae > Dierdata. Kliek op Verslag Kolomme (Uitleg)en kies dan Algemeen > Voorkoms Opmerkings].

43. Familielyne:

- **Die doel met die aanteken van familielyne** is om aan te dui dat `n dier geteel is uit `n spesifieke familie. Rekord kan gehou word van óf moederlyne óf vaderlyne.
- **Om op stel of die program rekord moet hou van moederlyne óf vaderlyn**e, gaan na Opstellings > Kuddes > Dekkings, Dragtighede en Kalwing en kies Teel Moederlyne óf Teel Vaderlyne en, indien van toepassing, Forseer Geselekteerde Lyn. Indien Teel Moederlyne gekies is, sal `n kalf die familielyn van die moeder kry. Indien die moeder nie `n familielyn het nie, kry die kalf die familielyn van die vader. Vaderlyne net andersom. Indien Forseer Geselekteerde Lyn gekies is en byvoorbeeld Teel Moederlyn opgestel is en die moeder het nie `n familielyn nie, sal die vader se familielyn NIE gebruik word NIE.
- **Die familielyn kan aangeteken word vir `n dier** op die Kalwingskerm, Voeg by en Verander Diere skerm asook die Verander Diere skerm.
- **Op die kalwing skerm sal `n kalf outomaties gekoppel word** aan die moeder se familielyn, mits die moeder se familielyn aangeteken is, of aan die vader se familielyn, mits die vader se familielyn aangeteken is.
- **Om `n dier se familielyn op die hoofskerm op te kyk**, gaan op die Dier Uitleg na Geboorte > Familielyn en op die Kudde Uitleg na die Geboorte afdeling.
- **Diere van 'n spesifieke familielyn kan gekies word** deur middel van die Kies Diere skerm > Kies Diere per Groep(e) / Filter(s) > Familielyn.

- **Die familielyn kan slegs ingesluit word in die My Verslae** deur te gaan na Verslae > My Verslae > Dierdata. Kliek op Verslag Kolomme (Uitleg) en kies dan Geboorte > Familielyn.

44. DNA geverifiëerde ouerskappe en bloedlyne:

Sien paragraaf 24 hoe om diere se DNA geverifiëerde ouerskappe en bloedlyne in BenguFarm te gesertifiseer.

45. Soek dier:

- **Om 'n dier te soek op ID NrID Nommer of 'n ander nommer** (bv. mikroskyfie/elektroniese nommer, rekenaarnommer, DNA nommer, genomiese nommer, ens.) of gedeelte van 'n nommer in BenguFarm GAME, gaan na Diere > Soek Dier. Hierdie funksie is veral handig om te sien wat die oorplaatjie nommer was wanneer 'n dier se visuele oorplaatjie verloor het.

46. Ken `n Elektroniese ID Nr (EID) aan `n ander dier toe:

- **LET WEL:** Hierdie funksie is spesifiek vir gebruik deur bees-, skaap- en bokboere waar elektroniese nommerskyfies (EIDs) ekstern aan die ore van diere geheg word. Dit is normaalweg dus NIE `n funksie wat by wild, waar mikroskyfies onderhuids ingeplant word, gebruik sal word nie.
- **Om die nommer van `n mikroskyfie (EID) wat op een dier was aan `n nuwe dier toe te ken** in BenguFarm GAME, gaan na Diere > Ken Mikroskyfie (EID) aan Ander Dier Toe.
- Kies die betrokke dier en tik die Elektroniese ID Nr (EID) in wat aan die dier toegeken moet word. Die dier wat tans hierdie Elektroniese ID Nr (EID) het, sal onder gelys word en die Elektroniese ID Nr (EID) sal outomaties uitgevee word by daardie dier, m.a.w. nadat die betrokke Elektroniese ID Nrby die nuwe dier ingevul en gestoor is, sal die Elektroniese ID Nr (EID) veld by die vorige dier wat dit gehad het, blanko wees. Indien nodig, kan hier 'n ander Elektroniese ID Nr (EID) vir hierdie dier ingelees word, maar dis egter onwaarskynlik, aangesien 'n hertoekenning van `n mikroskyfie gewoonlik gebeur waar die dier wat tans die skyfie het, geslag of verkoop word.
- **Let wel**:
    - Let op dat BenguFarm NIE rekord hou van die vorige dier(e) wat `n spesifieke Elektroniese ID Nr (EID) gehad het nie. Indien jy wel sodanige rekord wil hou, stel ons voor dat jy die Elektroniese ID Nr (EID) by die vorige dier los, maar `n karakter byvoeg om dit `n unieke nommer te maak, bv. die eerste dier wat die Elektroniese ID Nr123456789 gehad het is 123456789**-A**, die 2de dier wat hierdie Elektroniese ID Nr (EID) gehad het 123456789**-B**, ens. Dier wat wat tans die Elektroniese ID Nrhet, is natuurlik net 123456789.
    - Indien *slegs* van elektroniese identifikasie (EIDs) gebruik gemaak word, sien Opstellings > Kuddes > Skep ID Nr (Visueel) vanaf EID (Elektroniese ID Nr) waar geen ID Nr Gespesifiseer is nie.

47. Elektroniese ID Nr (EID) geskiedenis:

- **Om die EID geskiedenis van 'n spesifieke EID Nommer of die geskiedenis van die EIDS van 'n spesifieke dier op te kyk**, gaan na Diere > Elektroniese ID Nr (EID) Geskiedenis.

48. Skandeer en Soek EID:

- **Om `n EID te skandeer met `n EID leser sodat BenguFarm die dier(e) waaraan die betrokke EID gekoppel is te soek**, gaan na Diere > Skandeer en Soek EID.

49. Verander telers, eienaars en/of standplase:

- **Om een of verskeie diere se telers, eienaars en/of standplase te verander in BenguFarm**, gaan na Diere > Verander Telers, Eienaars en/of Standplase. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

Reproduksie

50. Sementoetse / Teelgeskiktheid toetse:

- **Om die resultate van sementoetse aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Reproduksie > Sementoetse. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig [moet nog ontwikkel word].
- **Om `n bul se laaste semen toets resultate op die hoofskerm op te kyk**, gaan op die Dier Uitleg na die Sementoets opkykskerm. **Wenk:** Indien die skakel vir Sementoets nie gevind kan word nie, gaan na Vertoon en onder die opskrif Kies Hoofskerm Dier Uitleg Opkykskerms maak 'n regmerkie voor die die item Sementoets.
- Nota: 'n Verslag vir semen toetse resultate moet nog ontwikkel word.

51. Sinchronisasie: (indien van toepassing)

- **Maak seker die toepaslike waardes is opgestel** by Opstellings > Kuddes > Dekking, Dragtigheid en Kalwing vir # Dae van Insit tot Eerste Spuit; # Dae van Insit tot Tweede Spuit; # Dae van Insit tot Uithaal en # Dae van Uithaal tot KI / Lapa.
- **Om 'n lys te skep van alle dekbare verse en koeie**, gaan na Verslae > Reproduksie > Dekbare Verse en Koeie (aantekenlys).
- **Om sinchronisasies asook die daaropvolgende aksies aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Reproduksie > Sinchronisasie. Om addisionele/opvolg aksies data aan te teken by bestaande rekords, kliek op Laai Bestaande Rekords.
- **Om 'n verslag te skep van sinchronisasies asook die daaropvolgende aksies**, gaan na Verslae > Reproduksie > Sinchronisasie. **Let wel**: Aksies wat reeds gedoen is, word in normale lettertipe vertoon; aksies wat nog gedoen moet word, word in vetdruk ("bold") vertoon en aksies wat reeds gedoen moes wees, word in rooi vetdruk vertoon.
- **Om sinchronisasiedata van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Dek-, en Dragtigheidgeskiedenis opkykskerm (die Vertoon Sinchronisasies opsie regs bo-aan die opkyksubskerm moet aangeskakel wees) of gaan op die Kudde Uitleg na die Sinchronisasies afdeling.

52. Onbekende kalwings:

- Hierdie skerm word gebruik om kalfrekords te skep waar geen kalfdata beskikbaar is nie, byvoorbeeld waar dit onmoontlik/onprakties is om kalwings aan te teken, maar rekord gehou wil word van diere wat waarskynlik wel gekalf het, op grond daarvan dat hulle positief getoets was vir dragtigheid. Kalwers sal geskep word slegs vir koeie en verse wat getoets is vir dragtigheid en wat dragtig is.

53. Opdateer Geboortedata van moeder-gekoppelde kalwers:

- Hierdie skerm word gebruik om die geboortedatums van die laaste kalwers wat aan 'n moeder gekoppel is, op te dateer. Terselfterdtyd kan gekies word om die vaders van die kalwers outomaties op te dateer volgens die dekgeskiedenis van die moeders.

Produksie

54. Mates en Punte van ander eienskappe (nie horingmates nie):

- **Let wel: Om horingmates aan te teken**, sien paragraaf 27.
- **Om 'n lys te skep waarop mates of punte van verskeie eienskappe aangeteken kan word**, gaan na Verslae > Produksie > Mates en Punte (aantekenlys).
- **Om mates of punte** (bv. Kondisie Punt of Algemene Voorkoms Punt) **van eienkappe aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Produksie > Gewigte, Mates en Punte nie aan 'n Toets gekoppel nie > Mates en Punte. **Let wel**: Slegs mates of punte met numeriese waardes kan hier aangeteken word. Om eienskappe met alfa waardes aan teken, sien paragraaf 76.
- Om addisionele eienskappe op te stel, gaan na Opstellings > Eienskappe.
- **Om 'n verslag van mates of punte te skep**, gaan na Verslae > Produksie > Mates en Punte Verslag.
- **Om 'n dier se mates of punte op die hoofskerm op te kyk**, gaan op die Dier Uitleg na die Mates en Punte opkykskerm. Om mates en punte op die Kudde Uitleg te vertoon, gaan op die hoofskerm se Kudde Uitleg na Vertoon Opsies > kliek op die Stel My Kolomme om te Vertoon Op (ikoon heel bo).
- **Om mates en punte** wat op die hoofskerm se Kudde Uitleg opgestel is by Stel My Kolomme Op om te Vertoon (sien die item hierbo) **op My Verslae: Dierdata in te sluit**, gaan na Verslag Kolomme (Uitleg) > My Kolomme aan die onderkant van die lys. **Let wel:** Gestoorde My Verslae uitlegte wat My Kolomme bevat, sal, weens tegniese redes, nie met data gevul word nie.

Verskuiwings

55. Verskuif diere na 'n ander plek:

- **Om (tydelike) verskuiwings van diere vanaf die plaas na 'n ander plek (standplaas) aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Verskuiwings > Verskuif Diere na 'n Ander Plek. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Let wel: Om diere tussen kuddes (bv. stoet na kommersieel) te skuif**, gaan na Verskuiwings > Skuif Diere na Ander Kudde. **Om diere tussen kampe of ander groepe te skuif**, gaan na Verskuiwings > Verskuif Diere na 'n ander Kamp of Groep.

56. Naspeurbaarheid:

- **BenguFarm is gesertifiseer as versoenbaar met die RMIS-naspeurbaarheidstelsel**. As 'n voorvereiste moet jy jul RMIS Persoonlike Toegangsteken bo-aan die BenguFarm RMIS Naspeurbaarheid Integrasieskerm inlees. RMIS het 'n gids beskikbaar gestel met instruksies oor hoe RMIS-kliënte hul

Persoonlike Toegangsteken kan bekom. 'n Skakel na die gids is beskikbaar by bengufarm.co.za > Contact > Links > RMIS Traceability Platform.

- **Om RMIS naspeurbaarheid oordragte en dier oordrag groep(e) vir 'n spesifieke oordrag te skep** asook hoe om oordragte en diere te ontvang, gaan in BenguFarm na Data Stuur/Trek In > RMIS Naspeurbaarheid. Gebruik die Hulp funksie vir stap-vir-stap instruksies om die skerm te gebruik.
- Die Help-funksie in BenguFarm gee leiding oor hoe om hierdie funksie te gebruik. Ons het die gids beskikbaar gestel vir aflaai op die BenguFarm-webwerf. Die RMIS-gids kan afgelaai word by: https://bengufarm.co.za/images/Manuals/RMIS_Personal_Access_Token_Instruction_Guide.pdf.

Gesondheid

57. Toetse vir siektes en parasiete:

- **Om 'n lys te skep waarop toetse vir siektes en parasiete aangeteken kan word**, gaan na Verslae > Gesondheid > Siekte- en Parasiet toetse (aantekenlys). [Nog nie beskikbaar nie]
- **Om die uitslae van toetse vir siektes en parasiete aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Gesondheid > Siekte en Parasiet Toetse.
- **Om 'n verslag van die uitslae van toetse vir siektes en parasiete te skep**, gaan na Verslae > Gesondheid > Siekte en Parasiet Toetse.
- **Om 'n dier se uitslae van toetse vir siektes op die hoofskerm op te kyk**, gaan op die Dier Uitleg na die Inentings, Doserings en Siekte Toetse > Siekte en Parasiet Toetse opkykskerm. Om toetse vir siektes op die Kudde Uitleg te vertoon, gaan op die hoofskerm se Kudde Uitleg na Vertoon Opsies > kliek op die Stel My Kolomme om te Vertoon Op (ikoon heel bo).

58. Inentings, doserings, dip en aanvullings:

- **Om entstowwe, doseer-/dipmiddels en aanvullings voorraad aan te teken**, sien paragraaf 58.
- **Om 'n lys van diere in 'n spesifieke kamp te kry wat *nie* geënt is nie**, gaan na Verslae > Gesondheid > Inentings, Doserings, Dip en Aanvullings. Kies aan die linkerkant die kritreria van die inentings wat gedoen is, bv. tussen twee datums. Aan die regterkant kies die betrokke kamp. Merk dan die opsie "Nie Ingeent, Dosering of Aanvulling Ontvang nie".
- **Om 'n lys te skep waarop inentings, doserings, dip en aanvullings aangeteken kan word,** gaan na Verslae > Gesondheid > Inentings, Doserings, Dip, Aanvullings en Prosedures (aantekenlys). By Kies Items om te Druk, kies die inentings/doserings/dip/aanvullings wat jy wil aanteken en voeg dit met die pyltjie wat regs wys by tot die Items wat Gedruk sal Word. **Wenk**: Om die dosis (soos opgestel by Gesondheid > Entstowwe, Doseer-/Dipmiddels en Aanvullings Voorraad) te druk, merk die opsie Druk Ent/Doseermiddel Dosis.
- **Om inentings, doserings, dip en aanvullings aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Gesondheid > Inentings, Doserings, Dip en Aanvullings. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Wenk:** Inligting soos **verstek dosis, ontrekkingsperiode en vervaldatum** van entstowwe, doseer-/dipmiddels en aanvullings kan aangeteken word op die voorraad register [Gesondheid > Entstowwe, Doseer-/Dipmiddels en Aanvullings Voorraad]. Wanneer Inentings, Doserings, Dip, Aanvullings aangeteken word, sal die koste per dier outomaties bereken word vanaf die Enstowwe, Doseermiddels en Aanvullings Voorraad, mits die besending nommer ingevul word. Indien 'n besendingnommer nie ingevul word nie, sal die laaste aankope se eenheidsprys (totale prys / # eenhede) gebruik word.
- **Om 'n verslag te skep van inentings, doserings, dip en aanvullings gedoen,** gaan na Verslae > Gesondheid > Inentings, Doserings, Dip en Aanvullings.
- **Om die inentingsdata, ens. van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Inentings, Doserings en Siekte Toetse opkykskerm. Om dit op die Kudde Uitleg te vertoon, gaan op die hoofskerm se Kudde Uitleg na Vertoon Opsies > kliek op die Stel My Kolomme om te Vertoon Op (ikoon heel bo).
- **Om inentings, ens.** wat op die hoofskerm se Kudde Uitleg opgestel is by Stel My Kolomme Op om te Vertoon (sien die item hierbo) **op My Verslae: Dierdata in te sluit**, gaan na Verslag Kolomme (Uitleg) > My Kolomme aan die onderkant van die lys. **Let wel:** Gestoorde My Verslae uitlegte wat My Kolomme bevat, sal, ween tegniese redes, nie met data gevul word nie.
- **Wenk**: Dit word aanbeveel om, waar nodig, die verstek lys van entstowwe, doseer-/dipmiddels en aanvullings uit te brei met die spesifieke middels wat jy gebruik. Dit kan gedoen word deur te gaan na Opstellings > Entstowwe, Doseer-/Dipmiddels en Aanvullings. Entstowwe, doseer-/dipmiddels en aanvullings in die verstek lys wat nie van toepassing is op jou kudde nie, kan afgeskakel word deur die regmerkies in die In Gebruik en Toestel (bv. die MOBILE toepassing) kolomme te verwyder.

59. Siektes, beserings en behandelings:

- **Om medisyne voorraad aan te teken**), sien paragraaf 59.

- **Om siektes, beserings en behandelings aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Pyl Data > Inentings, Doserings en Aanvullings **OF** gaan na Gesondheid > Inentings, Doserings en Aanvullings. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Wenk:** Inligting soos verstek **dosis, ontrekkingsperiode en vervaldatum** van medisyne kan aangeteken word op die voorraad register [Gesondheid > Medisyne Voorraad]. Wanneer Behandelings aangeteken word, sal die medisyne koste per dier outomaties bereken word vanaf die Medisyne Voorraad, mits die besending nommer ingevul word. Indien 'n besendingnommer nie ingevul word nie, sal die laaste aankope se eenheidsprys (totale prys / # eenhede) gebruik word.
- **Om 'n verslag te skep van siektes, beserings en behandelings,** gaan na Verslae > Gesondheid > Siektes, Beserings en Behandelings.
- **Om die siektes, beserings en behandelings van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Siektes en Behandelings opkykskerm.
- **Wenk**: Dit word aanbeveel om, waar nodig, die verstek lys van medisynes uit te brei met die spesifieke middels wat jy gebruik. Dit kan gedoen word deur te gaan na Opstellings > Medisynes. Medisynes in die verstek lys wat nie van toepassing is op jou kudde nie, kan afgeskakel word deur die regmerkie s in die In Gebruik en Toestel (bv. die MOBILE toepassing) kolomme te verwyder. Dieselfde geld ook vir die Siektes, Besering en Parasiete opstelling. Items wat in die "Toets" kolom van die Siektes lys gemerk is, sal verskyn in die kieslys op die Siekte Toetse skerm.

60. Entstowwe, doseer-/dipmiddels en aanvullings voorraad:

- **Om entstowwe, doseer-/dipmiddels en aanvullings** (soos multiminerale- of multivitamiene) **voorraad aan te teken** (of verander/verwyder) (opsioneel), gaan na Gesondheid > Entstowwe, Doseer-/Dipmiddels en Aanvullings Voorraad. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- Wanneer inentings, doserings, dip en aanvullings rekords aangeteken word, word die entstowwe, doseer-/dipmiddels en aanvullings voorraad outomaties opgedateer.
- Op die Dagboek en Bestuurskalender skerm onder die Voorraad naby Verval kategorie sal 'n waarskuwing verskyn indien die betrokke besending entstof naby die vervaldatum is.

61. Medisyne voorraad:

- **Om medisyne voorraad aan te teken** (of verander/verwyder) (opsioneel), gaan na Gesondheid > Medisyne Voorraad. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- Wanneer behandelings rekords aangeteken word, word die medisyne voorraad outomaties opgedateer.
- Op die Dagboek en Bestuurskalender skerm onder die Voorraad naby Verval kategorie sal 'n waarskuwing verskyn indien die betrokke besending medisyne naby die vervaldatum is.

Voeding

62. Voer- en lek voorraad:

- **Om voer- en lek voorrade aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Voeding > Voer en Lek Voorraad. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Om 'n verslag te skep van voer- en lek voorraad**, gaan na Verslae > Voeding > Voer- en Lek Voorraad. [Moet nog ontwikkel word]

63. Voer en lek uitgesit per kamp:

- **Om voer- en lek wat in 'n spesifieke kamp of kraal uitgesit is aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Voeding > Voer en Lek Uitgesit per Kamp. **Let wel:** Voer en Lek Uitgesit per Kamp word *nie* gekoppel aan die diere in die betrokke kamp op daardie tydstip nie.
- **Voer- en lek voorraad** (sien hierbo), word **outomaties opgedateer** indien die uitsit daarvan in kampe aangeteken word by Voer en Lek Uitgesit per Kamp, *mits* die toepaslike voorraad item gekies word en die hoeveelheid aangeteken word.
- **Om 'n verslag te skep van voer- en lek gebruik per kamp**, gaan na Verslae > Voeding > Voer- en Lek Uitgesit per Kamp.

Ander data

64. Renosterhoring register:

- **Let wel**: Hierdie funksie is slegs beskikbaar indien die betrokke kudde opgestel is met spesie as Wit- of Swartrenoster.
- **Om 'n register te hou van renosterhoring wat afgesny is**, gaan na Ander Data > Renosterhoring Register.
- **Om 'n verslag te skep van die renosterhoring register**, gaan na Verslae > Ander Verslae > Renosterhoring Register. [Tans nog nie beskikbaar nie].

65. Dagboek en bestuurskalender:

- BenguFarm GAME het ’n interne dagboek wat geïntegreer is met die bestuurskalender funksie.
- **Om jou eie bestuurskalender op te stel**, gaan na Opstellings > Bestuurskalender Opstellings. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Om die bestuurstake en ander dagboekinsrywings te sien**, gaan na Ander Data > Dagboek en Bestuurskalender. [Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig].
- By Opstellings > Kuddes > **Herinneraars** kan jy stel dat die dagboek en geïntegreerde bestuurskander vertoon wanneer BenguFarm GAME oopgemaak word (by verstek is dit aangeskakel) en kan die tydperk gestel word (verstek is 7 dae) wat items in die dagboek vertoon moet word.

66. Prosedures:

- Die Prosedures skerm is bedoel om aktiwiteite of prosedures soos kalwers gespeen, hoewe gesny, biopsies geneem, sementoetse, skedewas, toetse vir siektes, diere gemerk, ensovoorts aan te teken.
- **Om ’n lys te skep waarop prosedures aangeteken kan word,** gaan na Verslae > Siektes – Voorkoming en Behandeling > Inentings, Doserings, Aanvullings en Prosedures (aantekenlys). By Kies Items om te Druk, kies die prosedures wat jy wil aanteken en voeg dit met die pyltjie wat regs wys by tot die Items wat Gedruk sal Word.
- **Om prosedures aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Pyl Data > Ander > Prosedures **OF** gaan gaan na Ander Data > Prosedures.
- **Om ’n verslag te skep van prosedures gedoen,** gaan na Verslae > Ander Verslae > Prosedures.
- **Om die prosedures van ’n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan op die Dier Uitleg na die Prosedures opkykskerm. Om dit op die Kudde Uitleg te vertoon, gaan op die hoofskerm se Kudde Uitleg na Vertoon Opsies > kliek op die Stel My Kolomme om te Vertoon Op (ikoon heel bo).
- **Wenk**: Dit word aanbeveel om, waar nodig, die verstek lys van prosedures uit te brei. Dit kan gedoen word deur te gaan na Opstellings > Prosedures.

67. Algemene kudde uitgawes en inkomste

- Sien paragraaf 65, afdeling Uitgawes aanteken in BenguFarm vir die aantekening van uitgawes per dier of per kamp.
- **Om algemene kudde uitgawes** (bv. arbeid, diesel, WRSA fooie, ens.) **en inkomste vir die betrokke kudde aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Algemene Kudde Uitgawes/Inkomste. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- **Om ’n verslag te skep van algemene kudde uitgawes en inkomste vir die betrokke kudde,** gaan na Verslae > Kudde Ontleding > Algemene Kudde Uitgawes/Inkomste.
- **Om ’n verslag te skep wat ’n opsomming gee van alle inkomstes en uitgawes aangeteken vir die betrokke kudde,** gaan na Verslae > Kudde Ontleding > Kudde Inkomste en Uitgawes Opsomming.

68. Reënval:

- **Om historiese reënval data vanaf Excel in te trek**, sien Bylaag A.
- **Om reënval aan te teken** (of verander/verwyder) (per lokaliteit), gaan na Ander Data > Reënval. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.
- Op dieselfde skerm kan ’n **verslag** (met verskeie opsies) **geskep word van reënval**.

69. Diverse voorrade:

- **Om diverse voorrade** (bv. krippe, voerbakke, baalhouers) **aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Diverse Voorraad. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

70. Kamp aktiwiteite:

- **Om aktiwiteite wat aan ’n spesifieke kamp gekoppel word** (bv.brand, ontbos, voerplek geskuif, heining onderhoud, paaie geskraap, drinkplek skoongemaak) **aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Kamp Aktiwiteite. **Let wel:** Kamp aktiwiteite word *nie* gekoppel aan die diere in die betrokke kamp op daardie tydstip nie.
- **Om ’n verslag te skep van kamp aktiwiteite**, gaan na Verslae > Kampe > Kamp Aktiwiteite.

71. Diere gesien:

- Hierdie funksie word meestal gebruik deur **renoster telers** om rekord te hou van diere wat gesien is.

- **Om diere wat gesien is ("animal sightings") op 'n spesifieke datum en kamp en/of GPS koördinate aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Diere Gesien.
- **Om 'n verslag te skep van diere wat gesien is**, gaan na Verslae > Dier Lyste en Getalle > Diere Gesien. **Wenk:** Met die Diere Gesien vs Kamp opsie, word al die diere wat gesien is gelys en langsaan elke dier in watter kamp die dier tans in BenguFarm is. Met die Kampe vs Diere Gesien opsie, word al die diere wat in BenguFarm in sekere kamp(e) is gelys en langaan in watter kamp en wanneer die dier laas gesien is.

72. Versekering:

- **Om versekering data van diere aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Versekering.
- **Om 'n verslag te skep van versekering data**, gaan na Verslae > Ander Verslae > Versekering.

73. Toekennings:

- **Om toekennings van diere aan te teken** (of verander/verwyder), gaan na Ander Data > Toekennings.
- Toekennings kan op die volgende verslae vertoon word:
    - Teelkudde Seleksie [Verslae > Inspeksies en Seleksies > Teelkudde Seleksie]
    - My Verslae [Verslae > My Verslae > Kolomme > Toekennings]
- **Om die toekennings van 'n dier op die hoofskerm op te kyk,** gaan na op die Dier Uitleg na die Algemeen opkykskerm en rol af tot by die toekenning velde.

74. Kudde aktiwiteite:

- **Om algemene aktiwiteite wat betrekking het op die *kudde as geheel* aan te teken**, gaan na Ander Data > Kudde Aktiwiteite.
- **Om kudde aktiwiteite op te kyk**, gaan op die Dier Uitleg van die hoofskerm na die Kudde Aktiwiteite opkykskerm.

Verslae

75. My dierdata verslae:

- **Die My Dierdata Verslae funksie is baie kragtig om jou eie pasgemaakte ("customised") verslae op te stel** en te stoor vir latere gebruik. Gaan na Verslae > My Verslae > Dierdata.
- Kliek bo-aan die skerm op **Kies Diere (Kriteria)** en dan onderaan op Kies Diere met Kies Diere Skerm **OF** stel kriteria op om diere te kies deur op die "+" regs onder-aan die skerm te kliek. Gebruik die **HULP** funksie indien nodig.
- Kliek bo-aan die skerm op **Verslag Kolomme (Uitleg)** en kies onder die betrokke afdeling die velde wat jy wil insluit in die verslag.
- Kliek bo-aan die skerm op **Besigtig Verslag** om te sien hoe die verslag gaan lyk. Indien jy die diere op 'n spesifieke veld wil sorteer, kliek op die betrokke kolom se opskrif.
- Kliek onderaan die skerm op **Vertoon Verslag**. Kies Druk of Eksporteer.
- Om die kriteria en/of die uitleg te stoor vir latere gebruik, kliek onderaan die skerm op **Stoor Kriteria en Uitleg**.
- Om gestoorde kriteria en/of uitlegte te laai, kliek onderaan die skerm op **Laai Kriteria en Uitleg**.
- **Wenke**:
    - Op die Verslag Kolomme skerm kan leë kolomme ook gekies word om byvoorbeeld opmerkings of notas aan te teken.
    - Op die My Verslae > Verslag Kolomme (Uitleg) in die kolom Opskrif van Kolom op Verslag, kan die verstek kolomopskrifte verander word met eie gekose opskrifte. Die nuut gekose kolomopskrifte kan gestoor word met die "stiffy" ikoon regs onderaan die skerm.
    - Die gestoorde kriteria kan op die hoofskerm se groepfilter asook op die Kies Diere skerm gebruik word om diere te kies wat aan die kriteria voldoen.
    - Die My Dierdata Verslae kan gebruik word om jou eie uileg op te stel vir sekere verslae, bv. Diere per Kamp of Groep, Kuddelys, Stamboom of Nageslag Opsomming.
    - Onthou om 'n rugsteun te maak van jou eie verslae se uitlegde. [Lêer > Rugsteun en Herstel > Rugsteun my Gestoorde Verslaguitlegde].
    - Die My Dierdata Verslae het 'n sekere beperkings in terme van die kolomme wat beskikbaar is om in te sluit in 'n verslag. 'n Ander opsie is om op die hoofskerm se Kudde Uitleg 'n verslag te skep met die verlangde kolomme. Om dit te doen, sien paragraaf 7.

76. Kudde ontleding:

Gemiddeldes en tendense:

- Die doel met die Gemiddeldes en Tendense verslag is om die gemiddelde meting en/of berekende waarde van 'n geselekteerde eienskap(pe) vir die betrokke kudde grafies te vergelyk vir 'n sekere tydperk. Hierdie funksie kan ook gebruik word om vaders se nageslag gemiddeldes te vergelyk.
- **Om 'n Gemiddeldes en Tendense verslag te skep,** gaan na Verslae > Kudde Ontleding > Gemiddeldes en Tendense. Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig.

Uitgawes aanteken in BenguFarm:

- Dit word aanbeveel dat kostes en pryse *sonder* BTW aangeteken word.
- **Voorraad aankope**: Die *totale* uitgawe vir die aankoop van voorraad kan op die volgende skerms aangeteken word:
    - Gesondheid > Enstowwe, Doseermiddels en Aanvullings Voorraad.
    - Gesondheid > Medisynes Voorraad.
    - Voeding > Voer- en Lek Voorraad.
    - Ander Data > Diverse Voorraad.
    - Reproduksie > Semen Voorraad.
- **Uitgawe per dier**: Sekere uitgawes kan in BenguFarm per dier aangteken word. Die volgende uitgawes kan per dier op die volgende skerms aanteken word:
    - Reproduksie > Dekkings > Kunsmatige Inseminasies. **Let wel:** Die strooitjie koste per dier ge-KI word outomaties bereken vanaf die Semen Voorraad, mits die Semen Tipe as Gevries gekies word op die KI skerm en die aankoop prys aangeteken is op die Semen Voorraad skerm.
    - Reproduksie > Dragtigheidsondersoeke.
    - Reproduksie > Embrio Inplantings. **Let wel:** Die koste per dier word *nie* outomaties bereken vanaf die Embrio Voorraad *nie*.
    - Gesondheid > Siekte Toetse.
    - Gesondheid > Inentings, Doserings en Aanvullings. **Let wel:** Die koste per dier word outomaties bereken vanaf die Enstowwe, Doseermiddels en Aanvullings Voorraad, mits die besending nommer ingevul word. Indien 'n besendingnommer nie ingevul word nie, sal die laaste aankope se eenheidsprys (totale prys / # eenhede) gebruik word.
    - Gesondheid > Siektes, Beserings en Behandelings. **Let wel:** Voorsiening word gemaak vir die aanteken van beide veearts en/of medisyne uitgawes. Die medisyne koste per dier word outomaties bereken vanaf die Medisyne Voorraad, mits die besending nommer ingevul word. Indien 'n besendingnommer nie ingevul word nie, sal die laaste aankope se eenheidsprys (totale prys / # eenhede) gebruik word.
    - Ander Data > Prosedures. Uitgawes vir prosedures (bv. vrugbaarheidstoetse, DNA analises, oorplaatjies, ens.) wat per dier gedoen word kan hier aangeteken word.
    - Verskuiwings > Aankope. Koste by aankoop wat nie by die koopprys ingesluit is nie (bv. vervoerkoste) kan in die Koste per Dier-veld aangeteken word.
    - Verskuiwings > Verkope, Vrektes en Uitskotte. Koste by verkope wat nie by die verkoopprys ingesluit is nie, kan in die Koste per Dier-veld aangeteken word.
- **Uitgawe per Pyl (Verdowing) gebeurtenis ["Darting Event"]:**
    - Ander Data > Pyl Data: Die veeartskoste asook die helikopter/wildvanger koste, indien van toepassing, kan aangeteken word indien 'n Veeartsbesoek opgestel word.
- **Uitgawe per Kamp:** Sekere uitgawes (bv. lek uitgesit, voer uitgesit, kamp ontbos, voorbrande gemaak, heinings opgerig, ens.) kan nie per dier aangteken word nie, maar dit kan wel per kamp aangeteken word. In ag genome die aantal diere in die kamp, kan 'n gemiddelde koste per dier wel bereken word. Hierdie tipe uitgawes per kamp kan op die Kamp Aktiwiteite skerm [Ander Data > Kamp Aktiwiteite] aanteken word: **Let wel:** Indien die betrokke item, bv. winterlek, aangeteken is by Diverse Voorraad *en* die betrokke voorraad item gekies word op die Kamp Aktiwiteite skerm, sal die uitgawe outomaties bereken word. Andersins kan die uitgawe aangeteken word op die Kamp Aktiwiteite skerm.
- **Uitgawe per Kudde:** Sekere uitgawes (bv. arbeid, brandstof, telersgenootskap fooie, ens.) kan nie per dier of per kamp aangteken word nie, maar dit kan wel aangeteken word as algemene uitgawes vir die *betrokke kudde*. Hierdie tipe uitgawes per kudde kan op die Algemene Kudde Uitgawes skerm [Ander Data > Algemene Kudde Uitgawes] aanteken word. **Wenk:** Indien jy meer as een kudde op *dieselfde* databasis het, kan, waar van toepassing, algemene uitgawes in die ALL kudde aangeteken word. Uitgawes wat per dier aangeteken kan word (bv. vrugbaarheid ondersoeke, dragtigheid ondersoeke, DNA analises) maar wat nie per dier aangeteken is nie, kan hier as 'n totale uitgawe vir die betrokke kudde aangeteken word.

Kudde inkomste en iitgawes opsomming:

- Die doel met die Kudde Inkomste en Uitgawes Opsomming verslag is om die inkomste en uitgawes vir die betrokke kudde per item vir 'n spesifieke tydperk (bv. vir 'n finansiële jaar) te bereken.
- **Om 'n Kudde Inkomste en Uitgawes Opsomming verslag te skep,** gaan na Verslae > Kudde Ontleding > Kudde Inkomste en Uitgawes Opsomming. **Let wel:** Voorrade aangekope (sien hierbo) sal *nie* as uitgawe verskyn op hierdie verslag nie. Dit sal slegs as uitgawe verskyn indien die gebruik daarvan aangeteken is per dier, kamp of kudde.

Data Stuur/Trek In:

77. Stuur elektroniese EID leser lêers:

- Hierdie funksie word gebruik om 'n elektroniese lêer met betrokke diere se visuele ID Nommer (VID) en die elektroniese nommer (EID) kombinasies te skep met die doel om hierdie nommers deur middel van die betrokke EID leser se sagteware (bv. Tru-Test Data Link) op die EID leser te laai. Sodra dit gedoen is, stel dit die betrokke EID leser in staat om die dier se VID te vertoon wanneer die betrokke dier se EID geskandeer word.
- Hierdie funksie is tans vir slegs die Tru-Test SRS2, Tru-Test XRS2, Tru-Test XRS2, Tru-Test XRS2i, Agrident APR500, Agrident APR600, Allflex 450, Allflex Allflex 650 en Agrident AWR300 lesers beskikbaar.
- **Om 'n elektroniese lêer met diere se visuele ID Nommer (VID) en die elektroniese nommer (EID) kombinasies te skep**, gaan na Data Stuur/Trek In > Stuur > Elektroniese EID Leser Lêers. **Let wel:** Slegs diere met EIDs op rekord in BenguFarms sal ingesluit word in die lêer.

78. Sinchroniseer BenguFarm MOBILE:

Sien die BenguFarm Mobile handleiding vir instruksies hoe om gebruikers op te stel, data te sinchroniseer, ens. Op daardie skerm is 'n skakel om die Mobile handleiding af te laai vanaf die BenguFarm webwerf.

Opstellings

79. My diervelde:

- Indien jy data wil aanteken waarvoor daar nie elders voorsiening gemaak is nie (bv. Oogpigment Persentasie), kan jy jou eie velde hiervoor opstel. Om dit te doen, gaan na Opstellings > My Diervelde.
- Om data in hierdie velde aan te teken, gaan na Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg) **OF** gaan na Diere > Voeg by & Verander Diere (Enkel Dier Uitleg) > My Velde.
- Om data aangeteken in hierdie velde op te kyk op die hoofskerm, gaan op die Dier Uitleg na die My Velde opkykskerm. Om dit op die Kudde Uitleg te vertoon, gaan op die hoofskerm se Kudde Uitleg na Vertoon Opsies, merk die betrokke veld(e) onder die My Kolomme afdeling en kliek op Stoor Opsies as Kudde Verstek. Maak BenguFarm toe en weer oop, gaan op die hoofskerm se Kudde Uitleg na die My Kolomme afdeling.
- My Dierdata velde kan slegs op die My Dierdata Verslae ingesluit word deur te gaan na Verslae > My Verslae > Dierdata. Kliek op Verslag Kolomme (Uitleg) en kies dan My Velde.

Opsies

80. Besigtig en opdateer my rekeningbesonderhede:

- **Om jou BenguFarm rekeningbesonderhede aanlyn op te kyk**, gaan na Opsies > Besigtig my Rekeningbesonderhede.
- Hierdie skerm kan ook gebruik word om die nuutste lisensiefaktuur aan te vra indien jy dit nie ontvang het nie of verlê het.
- **Let wel**: Hierdie funksie sal slegs werk indien die rekenaar aanlyn is, die BenguFarm rekeningnommer (BPU….) aangeteken is in BenguFarm en die rekeningnommer en die betrokke databasis se Rekenaar Identifikasie Kode op die BenguFarm admin stelsel aangeteken is. Indien jou rekenaar nie toelaat dat jy konnekteer nie, de-aktiveer jou rekenaar se anti-virus program tydelik en probeer weer.
- **Om jou BenguFarm-rekeninginligting op te dateer**, kontak asseblief Philna Moulich by 051 4100 910 of stuur vir haar 'n e-pos na registration@benguelasoft.co.za. Verskaf aan haar jou BenguFarm-rekeningnommer en die inligting wat verander moet word.

81. Aksie sleutels

- Die doel met aksiesleutels is om vinnig sekere info wat gereeld gebruik word, bv. jou kudde se kuddekenmerkletters, in te voeg wanneer 'n dier opgesoek word op ID NrID Nommer. Gestel jou kudde se kuddekenmerkletters is ABC. Jy kan dan hierdie letters as 'n aksiesleutel opstel.
- **Om 'n aksiesleutel op te stel**, kliek op die "+" regs onderaan die Definieer Aksie Sleutels skerm, vul die betrokke letters (bv. ABC) in in die Waarde om te Vertoon kolom, kies 'n F-sleutel (bv. F2) in die Sleutel kolom en Stoor.

- Wanneer ’n dier se nommer ingetik moet word, druk die Function (Fn) en die betrokke F-sleutel (bv. F2) gelyktydig op die sleutelbord. In die voorbeeld hierbo, sal die ABC dan ingetik wees.

82. Maak databasis leeg:

- Hierdie funksie word slegs in uitsonderlike gevalle gebruik om ’n databasis leeg te maak. Jou BenguFarm agent sal jou na hierdie funksie verwys wanneer nodig en aan jou die wagwoorde verskaf om toegang te kry tot hierdie funksie. **Let wel**: Dit word sterk aanbeveel dat ‘n rugsteun gemaak word van die betrokke databasis voordat hierdie funksie gebruik word.

Toevoegings

83. Geen

Hulp

84. Teamviewer afstand ondersteuning:

- Die BenguFarm agente gebruik TeamViewer sagteware om aanlyn ondersteuning te lewer direk op jou rekenaar.
- Indien jy nie TeamViewer 11 sagteware op jou rekenaar het nie, kan jy dit aflaai en installeer by www.teamviewer.com. Indien jy tydens installasie by tipe gebruik “Personal” kies, is gebruik van die program gratis.
- Indien Teamviewer geïnstalleer is, kan dit, wanneer nodig vir aanlyn ondersteuning, direk vanuit BenguFarm oopgemaak word op die hoofskerm by Hulp > Teamviewer Afstand Ondersteuning.
- Om die Teamviewer sagteware te opgradeer na die nuutste weergawe, kliek op Laai Nuutste Teamviewer Af.

Bylaag A

Intrek van CSV-formaat / Excel Data

Met hierdie funksie kan data wat in 'n Excel lêer aangeteken is, ingetrek word in BenguFarm. Hierdie funksie is spesifiek vir kuddes wat nie data vanaf 'n ander bron kan intrek nie.

Om 'n lys te sien van al die data wat vanaf Excel in BenguFarm ingetrek kan word, sien die tabel aan die einde van Bylaag A.

Baie belangrik:

- **Indien nuwe dierrekords geskep moet word** vanaf die ingetrekte data, moet minstens die volgende data ingetrek word: Dier ID Nr, Geslag, Geboortedatum, Spesiekode en Statuskode. Indien die presiese geboortedatum van 'n dier onbekend is, kies 'n benaderde datum, byvoorbeeld 01-10-2018 vir diere gebore in 2018.
- **Indien die data by bestaande diere se data gevoeg moet word**, moet die betrokke diere se ID Nr en/of elekroniese/mikoroskyfienommer (EID) in die csv lêer *presies* dieselfde wees as op BenguFarm.

Stappe om data voor te berei en in te trek:

NB: Maak eerstens seker dat die "**List Separator**" en "**Decimal Symbol**" opstellings in Windows korrek is. Gaan na Control Panel > Region > Additional Settings > List Separator. Die "List Separator" moet 'n komma "," te wees. Indien dit 'n kommapunt ";" is, verander dit na 'n komma",". Die "Decimal Symbol" moet 'n punt "." wees. Indien dit komma "," is, verander dit na 'n punt ".". Kliek Apply en OK.

1. **Voorbereiding van data om dit in te trek:**
   - 1.1. Skep vir elke spesie (kudde) 'n aparte Excel lêer.
   - 1.2. Vir elke dier in die kudde (koeie, verse, kalwers en bulle) waarvan jy data wil intrek in BenguFarm GAME, moet jy sorg dat alle **beskikbare data** (bv, Dier ID Nr, Geboortedatum, Geslag, Moeder ID Nr, Vader ID Nr, ens.) in dieselfde Excel lêer en een blad ("sheet") is. Indien jy **data vanaf meer as een blad wil intrek**, maak seker dat die Dier ID NrID Nr en Geslag presies dieselfde is op al die blaaie om te verhoed dat duplikaat dierrekords geskep word met die intrek van die addisionele data by bestaande diere in BenguFarm.
   - 1.3. Behalwe vir die kolomopskrifte, verwyder al die lyne wat nie dierdata bevat nie, bv. leë lyne, opsommings, ens.
   - 1.4. Vir data waar daar **meer as een rekord is vir 'n spesifieke tipe data** (bv. wegings aangeteken op meer as een datum), moet daar vir elke bykomende rekord (bv. weegdatum en gewig) 'n aparte lyn in die Excel blad geskep word om al die rekords in te trek.
   - 1.5. Maak seker dat die **datums** in die Excel lêer in een van die volgende twee formate gestoor is, nl. dd/mm/yyyy of yyyy/mm/dd. Bv. 30 Nov 2010 moet gestoor wees as 30/11/2010 of 2010/11/30. Die "/" kan enige karakter wees, bv. "-". Jy kan Excel se "Cell Formatting" funksies gebruik om datums te verander wat nie in die korrekte formaat is nie. As 'n datum nie gespesifiseer is nie of nie in die korrekte formaat is nie, sal daardie datums geskep/verander word na 01/01/1980 wanneer die data ingetrek word.
   - 1.6. Vir moeders en vaders om korrek gekoppel te word aan 'n dier, moet die **ID Nr van die vaders en moeders** PRESIES ooreenstem met die ID Nr waar hulle in die lêer as 'n dier gelys is. (Kleinletters sal outomaties na hoofletter omgeskakel word). As 'n moeder of vader nie self as 'n dier gelys is nie, sal 'n dier wel geskep word met default waardes. **Indien die moeder en/of vader onbekend is**, los bloot die betrokke veld in die Excel lêer leeg.
   - 1.7. Ten einde dier **Status** (A = Akief – Lewendig in die kudde of na = Onaktief - Dood/Verkoop/Nie in kudde), **Spesie, Subspesie, Bloedlyn, Kleur en Voorkoms Opmerkings** te kan intrek, moet die toepaslike Status, Spesie (bv. SBL vir Sable), Subspesie, (bv. SSB vir Suidelike Sable), Bloedlyn (bv. MSI vir Matetsi) en Voorkoms Opmerking **kodes** in die Excel lêer aangeteken wees in in ooreenstemming met die kodes in BenguFarm. Vir 'n **lys van spesie-, subspesie- en bloedlyn kodes**, gaan na Opstellings > Kuddes > Algemeen en Opstellings > Subspesies of Bloedlyne.
   - 1.8. Ten einde die **kampe, bestuursgroepe, inentings,** ens. te kan intrek, moet die betrokke item reeds opgestel wees in BenguFarm (Opstellings > [betrokke item]). In die Excel lêer wat ingetrek moet word, moet die betrokke items se kodes in die Excel lêer ooreenstem met die **kodes** in BenguFarm.
   - 1.9. **Horingmates**:

1.9.1. Die **eenheid** waarin horingmates in die lêer is, moet ooreenstem met die eienskap se eenheid soos opgestel onder Opstellings > Eienskappe per Spesie (kies die eenheid per eienskap van toepassing op alle spesies in linkerkantse lys**).**

1.9.2. **Alle breuke moet omgeskakel word na desimale** (1/8 = 0.125; 2/8 = 0.250; 3/8 = 0.375; 4/8 = 0.500; 5/8 = 0.675; 6/8 = 0.750; 7/8 = 0.875) en die **desimale punt**, nie komma nie, moet gebruik word.

1.9.3. **Die horingmates in die Excel lêer moet *nie* die duimteken (") in hê *nie***.

1.9.4. Vir data waar daar **meer as een rekord is vir 'n spesifieke tipe data** (bv. horing mates aangeteken op meer as een datum), moet daar vir elke bykomende rekord (bv. meting datum en metings) 'n **aparte lyn in die Excel blad** geskep word om al die rekords in te trek.Daar moet 'n meetdatum vir elke stel horingmates wees.

1.10. **Daar mag geen kommas in enige velde wees nie. Alle desimale moet punte wees en in die notas veld mag daar nie kommas wees nie.**

1.11. Vervang alle ` tekens (indien enige) met ` (links van 1 op sleutelbord).

1.12. **Berekenings** (soos ouderdom, tussenkalfperiodes en horinggroei) kan nie ingetrek word nie – dit sal in die program bereken word nadat die data ingetrek is, mits die data benodig vir die berekenings beskikbaar is.

1.13. Stoor die Excel (xls of xlsx formaat) lêer in **CSV (Comma Delimited) formaat**. Om dit te doen, maak die betrokke lêer oop in Excel, gaan na File > Save As... en kies by File Type "CSV - Comma Delimited" formaat en kliek op "Save". Indien daar **meer as een blad ("sheet") in die Excel lêer is, moet elkeen apart na 'n CSV lêer gestoor word en apart ingetrek word**, aangesien jy slegs een blad in 'n CSV lêer kan stoor.

1.14. Maak die CSV lêer in Notepad oop (nie Excel) en **kontroleer die volgende**:

1.14.1. Maak seker die List Separator is 'n komma (,), nie 'n kommapunt (;) nie. Indien nodig, kan die List Separator opstelling verander word deur te gaan na Computer > Control Panel > Regional > Additional Settings > List separator.

1.14.2. Maak seker lang nommers (veral DNA nommers) is nie omgeskakel in eksponent formaat wanneer die lêer in CSV formaat gestoor word nie.

1.15. Maak 'n nota in watter **lyn/ry die <u>data</u> in die CSV lêer begin**. Kolomopskrifte moet byvoorbeeld nie ingetrek word nie.

Voorbeeld van data formaat vir intrek van nuwe diere in BenguFarm:

ID NrID Nr	Geslag	Geb Datum	Spesie	Status	Kamp	Moeder	Vader	Horing-lengte Links	Meetdatum
130124	M	15-10-2013	SBL	A	K1			11.5	01-08-2014
140020	V	01-10-2014	SBL	A	K1			12.0	03-08-2015
150001	V	01-10-2015	SBL	A	K1			10.75	03-08-2016
150002	V	01-10-2015	SBL	A	K1			11.0	03-08-2016
150025	V	01-10-2015	SBL	A	K1			13.25	03-08-2016
160011	V	03-09-2016	SBL	A	K1			12.5	15-08-2017
160036	M	27-09-2016	SBL	A	K1			11.0	15-08-2017
160036								23.5	20-07-2018
160123	V	11-11-2016	SBL	A	K1			10.5	15-07-2017
170001	V	01-09-2017	SBL	A	K2	140002	130124	13.0	02-08-2018
170002	V	03-09-2017	SBL	A	K2		130124	12.5	02-08-2018
170003	V	05-09-2017	SBL	A	K2		130124	11.75	02-08-2018

2. Trek die data in vanaf die CSV formaat lêer in BenguFarm:

2.1. Gaan in BenguFarm na die spesifieke kudde (spesie) waarvoor jy data wil intrek.

2.2. **Gaan na Data Stuur/Trek In > Trek In > Databasis > Oop Lêerformaat (CSV).** [Gebruik die **Hulp** funksie indien nodig].

2.3. Kliek regs bo-aan die skerm op "Soek..." en **kies die csv lêer** van die spesifieke spesie wat jy wil intrek.

2.4. Intrek opsies:

2.4.1. By "Data Begin op Lyn #" **kies op watter lyn die *data* in die csv lêer begin**. (Kolomopskrifte moet nie ingetrek word nie).

2.4.2. Kies die toepaslike intrek opsies. Indien onseker, behou die verstek opsies.

2.4.3. Indien addisionele data by bestaande diere se rekords ingetrek moet word, moet die betrokke diere se ID Nr en/of EID en geslag in die csv lêer *presies* dieselfde wees as op BenguFarm. Om te verhoed

dat duplikaat diere geskep word, verwyder die regmerkie by Skep Diere wat nie Bestaan nie onder Intrek Opsies.

2.4.4. Indien die groepe waarin diere is ingetrek moet word, maak seker dat die betrokke kategrorie (bv. Bestuursgroepe) gekies is by die opsie "Trek Veld gekoppel aan 'Algemeen: Groepe' in na Groepe van Kategorie".

2.5. **Spesifiseer watter data in watter kolom in die CSV lêer voorkom**. Dit word gedoen deur op die "+" regs onder op die skerm te kliek. Kliek nou *onder* die kolomopskrif "Data in hierdie Kolom Gestoor" en kies die data wat in kolom nr 1 (of kolom A) voorkom. Herhaal vir al die kolomme wat jy wil intrek. Indien 'n spesifieke kolom se data nie ingetrek moet word nie, kies die opsie "slaan oor – moenie intrek nie".

2.6. By "**Geslag, Manlik=**" in die "Waar/Ja=" kolom (heel regs) vul in wat in die geslag kolom in die csv lêer staan by manlike diere, bv. "M". Slegs die diere met "M" in daardie kolom sal ingetrek word met geslag as manlik, die res outomaties as vroulik.

2.7. Kontroleer dat al die kolomme wat ingetrek moet word korrek gespesifiseer is. Indien alles korrek is, kliek op "Trek In".

2.8. Let op dat diere se name verander word na hoofletters wanneer die data ingetrek word.

2.9. **Indien die dierrekords vir een of ander rede nie korrek ingetrek het nie**, moet die foutiewe rekords eers verwyder word voordat die data weer ingetrek word. Die data kan as volg verwyder word:

2.9.1. Gaan na Diere > Verander Diere (Tabel Uitleg).

2.9.2. Kliek op Laai Nuwe Seleksie van Diere (regs bo-aan die skerm), skakel die Nie-aktiewe filter (regs bo-aan die skerm) aan, kies al die betrokke diere wat verwyder moet word. (Gebruik die Hulp funksie indien nodig).

2.9.3. Kliek Verwyder Rekords (regs onderaan die skerm) en Stoor.

Data wat vanaf 'n CSV lêer ingetrek kan word in BenguFarm

Identifikasie:
- Dier ID Nr (visueel)
- Dier ID Nr (Verwyder hakie inligting)
- Elektroniese ID Nr (EID)
- QR ID
- Rekenaarnommer
- Dier ID (amptelik)
- Dier Naam
- DNA Nr
- Skaal Nr
- Naspeurbaarheid Nr
- RGD Nr

Algemene Dier Data:
- Geboortedatum
- Geslag, Manlik =
- Status (kode)
- Lewendig, Ja =
- Kuddemerk
- Jaar (van geboorte)
- Volgnommer
- Vader ID Nr
- Vader EID Nr
- Vader Ras (kode)
- Moeder ID Nr
- Moeder EID Nr
- Moeder Ras (kode)
- Ontvanger Koei ID Nr
- Geb. datum Onseker, Ja =
- Kalfseisoen (kode)
- Geboortestatus (Enkel, Tweeling, Drieling) (kode)
- Dektipe (kode)
- Kleur (kode)
- Kleur Split, Ja =
- Horingstatus (kode)
- Familielyn
- Spesie (kode)
- Sub-spesie (kode)
- Bloedlyn
- Afdeling (kode)
- Nie vir Registrasie
- Groepe (kode)
- Notas
- Mikroskyfie Datum Ingeplant
- Mikroskyfie Plek Ingeplant
- Voorkoms Opmerkings (kode)
- Teler
- Eienaar
- Boekwaarde
- Markwaarde

Inspeksie Data:
- Geïnspeketeer, Ja =
- Inspeksie Datum
- Inspeteur
- Goedgekeur, Ja =
- Visuele Punt
- Afkeurrede (kode)

Genomiese Resultate data:
- Myostatin Toetsdatum
- nt821

Kastrasie Data:
- Gekastreer, Ja =
- Kastreer Datum

Kamp Verskuiwing Data:
- Kamp (kode)
- Datum geskuif
- Rede geskuif (kode)

Veearts Besoek Data:
- Veearts Besoek Datum
- Veearts Naam

Siekte en Parasiet Toetse Data:
- Datum Getoets
- Getoets Vir
- Positief, Ja =
- Tieter/Telling

Siektes & Behandelings Data:
- Datum Siek
- Veearts Naam
- Siekte/Besering (kode)
- Medisyne/Behandeling (kode)
- Opmerking

Inentings, Doserings, Dip en Aanvullings Data:
- Datum Geënt
- Veearts Naam
- Geënt Teen (kode)
- Middel (kode)
- Dosis
- Koste
- Opmerking

Mismonsters & Interne Parasiete Data:
- Datum Monster geneem
- Parasiet spesie (kode)
- Parasiet Telling (# Eiers / gram)
- Opmerking

Tand Data:
- Tipe Tande (kode)
- Aantal Tande
- Tande Toestand (punt)

Dekkings Data:
- Kalfseisoen (kode)
- Dektipe (Nat=1; KI=3; EI=4)
- Tipe Semen (kode)
- Geslag Geskeide Semen
- Bul ID Nr
- Bul 2 ID Nr
- Multi Bulle
- Datum In
- Dutum Uit

Dragtigheid Data: (Vroulike diere)
- Ondersoek Datum
- Dragtig, Ja =
- Periode Dragtig
- Periode Tipe [(W)eke / (M)aande]
- Siklus (kode)
- # Fetusse (1, 2, 3) (kode)

Gewigte:
- Geboortegewig
- Moeder se gewig by kalwing

Puntings Data:
- Punting Datum
- Kondisiepunt
- Temperamentpunt

Liggaamsmates Data:
- Liggaamsmates Datum
- Mate Kode
- Mate Waarde
- Skouerhoogte
- Heuphoogte
- Skofhoogte
- Koplengte
- Oorlengte
- Skrotumomtrek
- Pelvis Hoogte
- Pelvis Breedte Voor
- Pelvis Breedte Agter
- Ander Eienskap

RTU Mates:
- Metingsdatum
- Kruis Vetdiepte
- Rib Vetdikte
- Oogspieroppervlakte
- Marmering

Horingmates en Ander Data:
- Horing Meting Datum
- Horinglengte Links
- Horinglengte Regs
- Horingbasis Omtrek Links
- Horingbasis Omtrek Regs
- # Horingringe Links
- # Horingringe Regs
- Horingpuntlengte Links
- Horingpuntlengte Regs
- Horing Punt-Punt Wydte
- Ring 1-10 Afstand
- Horingsllytasie Links
- Horingslytasie Regs
- Horing "Boss" Wydte Links (Buffel)
- Horing "Boss" Wydte Regs (Buffel)
- Horing Buite Span (Buffel)
- Horing Binne Span (Buffel)
- Horing Binne Punt-Punt (Buffel)
- SCI Punt-Punt Lengte
- SCI Indeks
- Voorste Horinglengte Voor (Renoster)
- Voorste Horinglengte Agter (Renoster)
- Voorste Horingomtrek (Renoster)
- Agterste Horinglengte Voor (Renoster)
- Agterste Horinglengte Agter (Renoster)

		Agterste Horingomtrek (Renoster) Aantal Draaie (spirale) Horingspiraal Wydte Horningval ("drop") Links (Buffel) Horingval ("drop") Regs (Buffel) Horing "Boss" Omtrek Links (BWB) Horing "Boss" Omtrek Regs (BWB) # Lyfstrepe Links (Elande) # Lyfstrepe Regs (Elande) Chevron (Elande) **Dier Gesien Data:** Dier Gesien Datum Gesien Deur Gesien in Kamp (kode) GPS Lengte GPS Breedte Opmerking **Aankoop Data:** Datum aangekoop Verkoper Prys Oorspronklike ID Nr Datum Aankoms op Plaas **Verkope, Vrektes en Uitskotte Data:** Datum Verkoop/Dood Verkoop, Ja = Eie Rede vir Uit Kudde (kode) Amptelike Rede (kode) Verkoop Aan Karkasgewig Inkomste Basis (kode) Uitslag Persentasie Inkomste per kg Prys Karkas Klassifikasie Datum Plaas Verlaat Koste Opmerking **Reënval Data:** Datum Plek Hoeveelheid (mm) Opmerking

Bylaag B

Berekenings in BenguFarm-GAME – Beskrywings en Algemene Riglyne vir Seleksie

Eienskap	Beskrywing
Algemeen	
Ouderdom van Dier	Die ouderdom van 'n dier word as volg vertoon op die hoofskerm: • 0 – 634 dae in Dae • 635 - 730 dae in in Maande • 731+ dae in Jare. Die ouderdom van 'n dier word op die hoofskerm se Horingmates opkykskerm as volg vertoon: • 0 – 3 maande in Dae • 4 - 24 maande in Maande • 25+ maande in Jare
Wanneer word 'n kalf as gespeen beskou?	'n Kalf word as gespeen beskou indien 'n Speen prosedure aangeteken is (Ander Data> Prosedures).
Reproduksie	
Verwagte Kalfdatum	Verwagte kalfdatum berekenings in BenguFarm hang eerstens daarvan af of daar 'n dragtigheidsondersoek vir die betrokke dier gedoen is of nie: 1. Indien 'n dragtigheidsondersoek gedoen is, die dier dragtig bevind is en die tydperk dragtig aangeteken is in BenguFarm, word die verwagte kalfdatum as volg bereken: Ondersoekdatum MINUS Tydperk dragtig op ondersoekdatum PLUS Normale dragtigheidsperiode (soos opgestel by Opstellings > Kuddes > Dekking, Dragtigheid en Kalwing). 2. Indien geen dragtigheidsondersoek gedoen is nie OF 'n dragtigheidsondersoek wel gedoen is, die dier dragtig bevind is, maar die tydperk dragtig nie aangeteken is in BenguFarm nie, hang die verwagte kalfdatum berekening daarvan af of dekkings aangeteken is in BenguFarm of nie: 2.1. Indien dekkings aangeteken is (soos normaalweg die geval is by beeste en skape waar dekseisoene gebruik word), word die *vroegste* moontlike kalfdatum (indien gekies by Opstellings > Kuddes > Dekking, Dragtighede en Kalwing > Bereken *Eerste* moontlike Verwagte Kalfdatum) as volg bereken: Eerste dekdatum sedert die laaste kalfdatum OF waar verskeie dragtigheidsondersoeke sedert die laaste kalfdatum gedoen is, die eerste dekking sedert die vorige ondersoek PLUS Normale dragtigheidsperiode. 2.2. Met die opstelling "Bereken Verwagte Kalfdatums sonder Dekinligting" [Opstellings > Kuddes > Dekking, Dragtighede en Kalwing] aangeskakel (dit is by verstek aangeskakel vir die GAME module), word die verwagte kalfdatum bereken sonder dat daar enige dekkings of dragtigheidsondersoeke in die program aangeteken is. 2.2.1. Vir verse ouer as "Minimum Ouderdom van Verse by Eerste Dekking" (Opstellings > Kuddes > Dekking, Dragtigheid en Kalwing) word die verwagte kalfdatum bereken as datum van "Minimum Ouderdom van Verse by Eerste Dekking" PLUS die "Normale Periode Dragtig". 2.2.2. Vir koeie met dae sedert laaste kalfdatum meer as die "Gemid. Periode van Kalwing tot weer Gedek word" (Opstellings > Kuddes > Dekking, Dragtigheid en Kalwing) word die verwagte kalfdatum bereken as die laaste kalfdatum PLUS die "Gemid. Periode van Kalwing tot weer Gedek word" (indien > 0, anders die "Ovulasiesiklus") PLUS die "Normale Periode Dragtig". Hierdie berekening word vertoon op die hoofskerm en My Verslae (Laaste Dekking - Geen dekinligting maar het verwagte kalfdatums), Verse en Koeie naby Kalwing verslag, indien "Minimum dae sedert laaste Kalwing (geen dekkings)" gemerk is (by verstek gemerk in die GAME module) en die Verse en Koeie Gekalf/Nie Gekalf Nie" verslag.

	Hierdie metode bereken dus die vroegste moontlike kalfdatum. Deur die verstek "Minimum Ouderdom van Verse by Eerste Dekking" en/of "Gemid. Periode van Kalwing tot weer Gedek word" opstellings te verander, kan die verwagte kalfdatum berekening meer akkuraat gemaak word.	
Eienskap	**Beskrywing**	**Riglyne vir Seleksie**
Ouderdom Laaste Kalwing (OLK)	Ouderdom (in maande) wanneer die koei die laaste keer gekalf het.	Nie gewoonlik gebruik in seleksie - slegs vir inligting.
Eerste Tussenkalfperiode (Eerste TKP)	Tydperk (in dae) tussen die eerste en tweede kalfdatums.	Skot koeie met 'n hoë eerste inter-kalwing periode uit, in ag genome wanneer hulle vir die eerste keer en vir die tweede keer gepaar is.
Laaste Tussenkalfperiode (Laaste TKP)	Tydperk (in dae) tussen die laaste twee kalfdatums.	Skot koeie met 'n hoë laaste inter-kalwing periode uit.
Gemid. Tussenkalfperiode (Gemid. TKP)	Gemiddelde tydperk (in dae) tussen kalwings oor al die kalfdatums.	Skot koeie met 'n hoë gemiddelde inter-kalwing periode uit.
Dae Sedert Laaste Kalwing (DSLK)	Die tydperk (in dae) sedert die laaste kalfdatum.	Skot koeie met 'n hoë dae sedert laaste kalwing waarde uit.
Reproduksie Indeks (RI)	Die RI evalueer die algehele reproduksie prestasie van 'n koei, met OEK en die gemiddelde TKP in ag geneem. Neem asseblief kennis dat DSLK, om tegniese redes, nie in ag geneem word in die berekening van die RI nie. Met behulp van die RI kan koeie met verskillende OEK en TKPs direk vergelyk word, bv. 'n koei wat gekalf het op 24, 48 en 60 maande ouderdom sal dieselfde RI hê as 'n koei wat gekalf het op 36, 48 en 60 maande ouderdom.	Skot koeie met 'n lae reproduksie-indeks uit.
Horingmates		
Tydgenote (Tydg.)	'n Kontemporêre groep (of tydgenote) is 'n groep diere wat gebore is in dieselfde jaar en seisoen (dus ongeveer dieselfde ouderdom), op dieselfde plek (dieselfde trop of plaas), van dieselfde geslag, en dieselfde voeding en bestuur is van geboorte tot die tyd van meting. Dit is UITERS BELANGRIK dat alle horinggroei indekse (sien Verslae > Gewigte, Mates,... > Horingmates Evaluasie) binne 'n kontemporêre groep (sien hierbo) bereken moet word.	Die aantal tydgenote gee 'n aanduiding van die akkuraatheid van die horinggroei indeks berekeninge: Hoe meer die aantal tydgenote, hoe meer betroubaar is die indekse. Hoe minder, hoe minder betroubaar. Let wel: Korrek gedefiniëerde kontemporêre groepe is uiters noodsaaklik vir akkurate vergelyking van diere se prestasie betreffende horinggroei en toekomstige teelwaarde beramings. Kontemporêre groepe moet op so 'n wyse gedefiniëer word dat alle (of ten minste alle belangrike) omgewinginvloede dieselfde is vir alle diere binne 'n spesifieke groep.
Horinggroei per maand (dm/md of mm/md of cm/md)	Die gemiddelde horingroei (in duim, cm of mm soos opgestel by Opstellings > Eienskappe per Spesie) per maand vanaf geboorte tot op datum van meting.	Gebruik die Horingroei Indeks vir seleksie - sien hieronder.
Horingroei Indeks	Horinggroei Indeks word bereken deur die dier se horingroei per maand *vanaf geboorte tot op datum van meting* waarde te deel deur die gemiddelde horingroei van die betrokke groep (tydgenote binne geslag), uitgedruk as 'n persentasie. 'n Horinggroei indeks van 110 beteken dus dat die betrokke dier se horinggroei 10% vinniger was as die	Die Horinggroei Indeks maak dit maklik om die horingroei van diere binne 'n kontemporêre groep te vergelyk. Om diere te selekteer met bogemiddelde horinggroei, selekteer diere met 'n Horninggroei Indeks van hoër as 100 binne die spesifieke kontemporêre groep.

	gemiddeld van die groep waarin hy of sy vergelyk is.	
Gekorrigeerde Horinglengte	Tans word Gekorrigeerde Horinglengte in BenguFarm-GAME slegs bereken vir Swartwitpense. Die gebruiker kan kies na watter ouderdom (bv. 365 dae) die horinglengte gekorrigeer (of geprojekteer) word. Dit maak dit moontlik om diere se horinglengtes te vergelyk op dieselfde ouderdom.	Om diere te selekteer met bogemiddelde horinglengte, selekteer diere met ’n Gekorrigeerde Horinglengte van hoër as die gemiddeld van die spesifieke kontemporêre groep.
Horinggroei tussen metings (dm/md of mm/md of cm/md).	Die gemiddelde horingroei per maand vanaf die vorige tot die huidige meting. Hierdie berekening is slegs beskikbaar op die Horingmates opkykskerm op die hoofskerm. Om hierdie opsie te aktiveer, gaan na Vertoon > Horimgmates Opkykskerm Opsies.	
Liggaamsmates		
Gekorrigeerde Skrotumomtrek (Gekor. SO) Gekorrigeerde Skrotumomtrek word tans nog nie bereken in BenguFarm-GAME nie.	Skrotumomtrek is 'n indirekte evaluasie van testes volume. Groter testes word geassosieer met 'n groter volume semen produksie en ook, tot 'n mindere mate, met hoër gehalte semen.	Skot bulle met 'n lae (10% of meer onder die gemiddelde) Aangepaste Skrotumomvang uit. (bv. kudde gemiddeld = 340mm – skot bulle met 'n aangepaste skrotumomvang onder 315mm uit).

Bylaag C

Kontakbesonderhede

Vir navrae en hulp met betrekking tot BenguFarm GAME, skakel asseblief jou **toegekende** agent.

NAAM	**KAPASITEIT**	**KANTOOR**	**SEL NO**	**E-POS**
Leslie Bergh	Projekleier & Agent	Hartenbos	082 801 2026	bengufarm@gmail.com
Philna Moelich	Registrasie van Sagteware	Bloemfontein	051 410 0910	registration@benguelasoft.co.za
Johan de Jager	Agent	Potchefstroom	083 305 1042	jjager@mweb.co.za
Jolandi de Jager	Agent	Potchefstroom	083 601 9383	beefpro@mweb.co.za
Tinus Viljoen	Agent	Paarl	072 470 8386	tinusviljoen1958@gmail.com
Erick Joosten	Agent	Somerset-Wes	082 204 2379	erickjoosten@gmail.com
Dolf Cloete	Agent	Vryburg	082 660 3266	dolfcloete@gmail.com
LeRoux Fourie	Agent	Brandfort	083 310 3288	leroux@fbdy.co.za
Internasionale skakelkode vir Suid-Afrika: +27				

Webwerf: www.bengufarm.co.za

BenguFarm agente maak gebruik van **Teamviewer sagteware vir afstand (Internet) ondersteuning.** Teamviewer kan, indien geïnstalleer, vanuit BenguFarm oopgemaak word deur op die hoofskerm te gaan na Hulp > Teamviewer Afstand Ondersteuning. Indien nie geïnstalleer, kan Teamviewer afgelaai en geïnstalleer word by www.teamviewer.com. Indien jy ondersteuning met behulp van Teamviewer benodig, maak jou Teamviewer oop (maak seker jou Internet verbinding is aangeskakel) op "Remote Control", kontak jou BenguFarm agent en verskaf aan hom/haar jou Teamviewer ID en wagwoord.

Opleidingskursusse en individuele opleiding

BenguFarm GAME gebruikers word per e-pos deur middel van die BenguFarm Nuusbrief in kennis gestel van die betrokke datums, plekke en ander detail wanneer daar kursusse gereël is. Hierdie inligting word ook op die webwerf www.bengufarm.co.za > Training geplaas.

Vir individuele of klein groepie (1-3 persone) of aanlyn opleiding, kontak jou BenguFarm agent of kontak mnr. Leslie Bergh by 082 801 2026 of e-pos bengufarm@gmail.com of mnr. Johan de Jager by 083 305 1042 of e-pos jjager@mweb.co.za.