

BenguFarmTM

ADVANCED LIVESTOCK MANAGEMENT SOFTWARE
BEEF • GAME • SHEEP • GOATS • PIGS • GENETICS



BenguFarm-MOBILE Handleiding

Weergawe 21-09-2026

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

1.	Meer oor BenguFarm MOBILE	3
2.	Let wel	3
3.	Installeer BenguFarm MOBILE	3
3.1.	Android gebruikers	3
3.2.	Apple gebruikers	3
4.	Teken aan ("Login") op MOBILE	4
4.1.	Skep BenguFarm CLOUD gebruikers	4
4.2.	Teken aan op MOBILE	4
5.	Verskeie databases	5
6.	Belangrike inligting rakende synchronisasie van data	5
7.	Synchroniseer data	6
7.1.	In DESKTOP	6
7.2.	In MOBILE	6
8.	Opstel van Bluetooth EID / Visuele oorplaatjie (QR kode) leser	7
9.	Vertoon dier data	9
10.	Wysig take	9
11.	Teken data aan	11
12.	Tel groep	15
13.	Plaas kaarte	15
14.	Neem fotos	17
15.	Upgradeer die MOBILE toet se sagteware	17
16.	Ondersteuning	17
17.	Opsies	18
17.1.	Waarsku as dier in groep is	18
17.2.	Voeg geskandeerde diere by tot sessie	18
17.3.	Gebruik volume knoppies om diere te navigeer	18
17.4.	Synchronisering maksimum tydsbeperking	18
17.5.	Datavaslegging skermklaai vertraing	18
17.6.	Taal	18
17.7.	Vertoon Dier subskerms	18

Bylaag A – Gedetailleerde instruksies om Agrident / Allflex AWR250, AWR300, APR450, APR500, APR600 en APR650 EID-lesers aan BenguFarm Mobile op Apple iOS- en Android toestelle te koppel

Bylaag B – Gedetailleerde instruksies om Tru-test SRS2, XRS2, SRS2i & XRS2i EID-lesers aan BenguFarm Mobile op Apple iOS-en Android toestelle te koppel

Bylaag C – Gedetailleerde instruksies om ander EID lesers aan BenguFarm Mobile op Apple iOS- en Android toestelle te koppel

Bylaag C – Detaileerde instruksies om die Newland NLS-HR32-BT QR kode leser aan BenguFarm Mobile op Apple iOS- en Android toestelle te koppel

1. Meer oor BenguFarm MOBILE

BenguFarm-MOBILE is 'n aparte mobiele toepassing (app) vir Android en Apple iOS wat geïnstalleer is en apart van BenguFarm werk vir 'n rekenaar/skootrekenaar (BenguFarm DESKTOP) op 'n Android-foon of -tablet of 'n Apple iOS iPhone of iPad. Die hoof funksie van BenguFarm-MOBILE is om as 'n datavasleggingsinstrument in die veld te funksioneer asook om die belangrikste diereinligting op te soek. Data en fotos kan gesinchroniseer word tussen BenguFarm-MOBILE en DESKTOP. BenguFarm-MOBILE is ontwerp om sy-aan-sy te werk met die BenguFarm-BEEF en BenguFarm-SHEEP & GOATS modules. Daar is 'n aparte toepassing BenguFarm-MOBILE vir GAME wat sy-aan-sy met BenguFarm-GAME gebruik kan word. Onder bestaande lisensievoorwaardes moet 'n gebruiker 'n geldige BenguFarm-BEEF of BenguFarm-SHEEP & GOATS lisensie hê om BenguFarm-MOBILE te kan gebruik.

2. Let wel:

- 2.1 Die instruksies in hierdie handleiding is van toepassing op BenguFarm-MOBILE weergawe 56.00, 19 Aug 2026 wat in kombinasie met BenguFarm-DESKTOP weergawe 19 Aug 2026 (E) of nuwer werk. Jy word sterk aangemoedig om beide BenguFarm-MOBILE en -DESKTOP op te dateer na hierdie weergawes of nuwer.
- 2.2. Die handleiding sal verder verwys na BenguFarm wat op 'n persoonlike rekenaar of skootrekenaar geïnstalleer is as BenguFarm-DESKTOP, of net DESKTOP.
- 2.3. BenguFarm-MOBILE (hierna MOBILE genoem) kan geïnstalleer word op slimfone en tablette met Android v4.4 (KitKat) of later of iPhones/iPads met iOS v10.2 of later bedryfstelsels.
- 2.3. MOBILE is beskikbaar met Afrikaans en Engels as taalopsie. Om die taal te verander, gaan op die "Home/Tuis"  skerm na Opsies. By Taal kies die taal en tik op die Stoor-ikoon . Maak die MOBILEMOBILE toepassing toe en maak dit weer oop om die geselekteerde taal te vertoon.
- 2.4. Al die skerms op MOBILE het 'n kieslys aan die linkerkant van die skerm. Op kleinskermtostelle soos fone is hierdie kieslys versteek. Dit kan verkry word deur op die menu (3 lyne) ikoon links bo-aan die skerm te tik. Op tablette sal die spyskaart altyd sigbaar wees.

3. Installeer BenguFarm MOBILE:

3.1. Android gebruikers:

- 3.1.1. Gaan op jou ANDROID-slimfoon of -tablet na www.bengufarm.co.za > Downloads > Software en laai BenguFarm MOBILE **v19 Aug 2026** (of nuwer weergawe) af en installeer dit. Neem asseblief kennis: Jy moet die skakelknoppie vir ongeveer twee sekondes druk om die aflaai te begin. Op hierdie stadium moet die slimfoon of tablet gestel word om "Unknown Sources - All installation or apps from unknown sources" te aanvaar. Dit behoort gedoen te kan word onder Settings > Security op 'n slimfoon. Nuwer weergawes van Android het dalk nie hierdie opsies nie en sal die gebruiker vra om die installasie vanaf 'n onbekende bron toe te laat wanneer dit geïnstalleer word. Die onbekende broninstellings is nodig aangesien MOBILE van buite die Google Android App-Store versprei word.
- 3.1.2 Gaan op jou rekenaar of skootrekenaar na www.bengufarm.co.za > Downloads > Updates en laai BenguFarm Update **v19 Aug 2026 (E)** (of nuwer weergawe) af en installeer dit. Hierdie weergawe word vereis om met MOBILE **v19 Aug 2026** (of nuwer weergawe) te werk.

3.2 Apple gebruikers:

- 3.2.1 Gaan op jou iPhone of iPad na die Apple App Store. Soek vir "BenguFarm MOBILE". Jy kan BenguFarm MOBILE aflaai en installeer soos enige ander toepassing vanaf die Apple App Store.

4. Teken aan ("Login") op MOBILE:

4.1. Skep BenguFarm CLOUD Gebruikers:

- 4.1.1. Toegang tot MOBILE word beheer deur gebruikers te skep wat toegelaat word om op MOBILE aan te teken. Elke gebruiker sal 'n gebruikersnaam en wagwoord hê. Die gebruikers word geskep op 'n webbediener waaraan MOBILE koppel om gebruikerstoegang te verifieer. Die webbediener word BenguFarm-CLOUD genoem.

- 4.1.2. In DESKTOP, gaan na Data Stuur / Trek In > Sinchroniseer BenguFarm MOBILE.
- 4.1.3. Maak seker dat die rekenaar aan die Internet gekoppel is.
- 4.1.4. Tik op "Voeg By / Verander BenguFarm MOBILE Gebruikers".
- 4.1.5. Die eerste keer dat hierdie funksie gebruik word, sal daar van jou verwag word om die besonderhede van die gebruiker met administrateursregte (die administrateur) in te voer. Dit is die gebruiker wat regte sal hê om, indien nodig, ander gebruikers te skep en te verander. Die meeste MOBILE kliënte sal waarskynlik nie die behoefte hê om enige bykomende gebruikers bykomend tot die administrateur te skep nie. Daar moet egter ten minste 'n administratiewe gebruiker wees. Voer al die administrateur se besonderhede in. Die administrateur se wagwoord en e-posadres moet in duplikaat ingevoer word om te verseker dat dit korrek is. As u klaar is, tik op "Skep administrateur". **LET WEL:** (1) Die administrateur se gebruikersnaam en wagwoord moet deur die administrateur self gekies word. (2) Maak seker dat elke gebruiker geaktiveer is vir die toepaslike databasis(e) en/of kuddes dat die korrekte gebruikersreg (Administrator, Editor of Viewer) gekies is.
- 4.1.6. Die BenguFarm-CLOUD Dienste-venster sal nou oopmaak. Indien nodig, kan jy nou addisionele BenguFarm-MOBILE gebruikers skep. Om 'n bykomende gebruiker te skep, tik op "+ Voeg gebruiker by". Maak seker dat in die afdeling "Kudde(s) waartoe hierdie gebruiker toegang het" elke gebruiker geaktiveer is vir die toepaslike databasis(e) en/of kuddes en dat die korrekte gebruikersreg (Administrator, Editor of Viewer) gekies is. Wanneer jy klaar is, tik op "Stoor". Maak die venster toe as jy nie bykomende gebruikers wil skep en/of verander nie.
- 4.1.7. Jy kan altyd op 'n later stadium teruggaan na die BenguFarm-CLOUD-dienste > BenguFarm-CLOUD-gebruikers-venster om bykomende BenguFarm-MOBILE-gebruikers by te voeg en/of inligting te wysig. Maak seker dat in die afdeling "Kudde(s) waartoe hierdie gebruiker toegang het" elke gebruiker geaktiveer is vir die toepaslike databasis(e) en/of kuddes en dat die korrekte gebruikersreg (Administrator, Editor of Viewer) gekies is.
- 4.1.8. **As jy jou administrateur se wagwoord vergeet**, tik weer op "Voeg By/Verander BenguFarm MOBILE Gebruikers". Jy sal gevra word om aan te teken. Tik op "Wagwoord vergeet" in die onderste linkerhoek van die aantekenskerm. Voer dan die e-posadres van die administrateur in, soos ingevoer toe jy die administrateur geskep het of, indien die e-posadres verander is, daardie e-posadres. Tik op "Versoek wagwoordterugstelling". BenguFarm-CLOUD sal 'n e-pos na die administrateur se e-posadres stuur. Die e-pos sal 'n skakel bevat. Wanneer jy die e-pos ontvang het, tik op die skakel of "kopieer" en "plak" die skakel in jou webblaaier, byvoorbeeld Google Chrome. 'n Bladsy sal oopmaak waar jy 'n nuwe wagwoord vir die administrateur kan invoer.

4.2. Teken Aan op MOBILE:

- 4.2.1. Kies die BenguFarm-ikoon  op jou slimfoon/tablet.
- 4.2.2. Die "Aanteken"  skerm sal vertoon word.
- 4.2.3. Voer jou kliëntnommer (BPU...), gebruikersnaam en wagwoord in en kies "Teken aan". Jou slimfoon/tablet sal op hierdie tydstip internettoegang moet hê om aan te teken.
- 4.2.4. As gevolg van die gebruikskenmerke van MOBILE hoef 'n gebruiker nie elke keer aan te teken wanneer MOBILE oopgemaak word nie. Na suksesvolle aantekening kan jy MOBILE vir 30 dae gebruik sonder dat jy weer hoef aan te teken. Gedurende hierdie tydperk kan jy net op "Teken aan" tik sonder om 'n gebruikersnaam of wagwoord in te voer om MOBILE oop te maak. MOBILE sal probeer om die aantekendata in die agtergrond te verifieer. As die aantekendata vir 'n tydperk van meer as 30 dae nie geverifieer kon word nie, sal daar van jou verwag word om weer aan te teken.
- 4.2.5. Sodra aangeteken is, sal die "Tuis"  skerm van MOBILE vertoon word. Van hier af het jy toegang tot die verskillende funksies van MOBILE.

5. Verskeie Databasisse:

MOBILE kan verskeie databasisse hanteer. Om 'n nuwe MOBILE databasis by te voeg of die databasis waarin jy werk te verander, tik op "Verander Kudde"  vanaf die "Tuis"  skerm. Om 'n nuwe databasis by te voeg, tik op "Voeg By". Om die kudde waarin jy wil werk te verander, tik op die betrokke kudde in die lys van kuddes en tik op "Kies". Om 'n bestaande databasis uit te vee, tik op die betrokke databasis in die lys van kuddes en tik op "Verwyder". Elke databasis moet ooreenstem met 'n databasis op die DESKTOP soos opgestel by Opsies > Databasisse. **Let wel:** Jy hoef nie 'n nuwe databasis 'n naam te gee nie. Die naam sal outomaties opgedateer word tydens sinchronisasie.

6. Belangrike inligting rakende die sinchronisasie van data:

6.1. Let asseblief op:

- 6.1.1. As daar veelvuldige databasisse op DESKTOP is, kan slegs een databasis op 'n slag gesinchroniseer word. Met ander woorde, elke databasis moet afsonderlik gesinchroniseer word.
- 6.1.2. Wanneer data vanaf 'n bepaalde databasis op DESKTOP gesinchroniseer word, word ALLE kuddes op die betrokke databasis se data outomaties gesinchroniseer.
- 6.1.3. Foto's kan as 'n addisionele opsie vanaf DESKTOP na MOBILE gestuur word. Slegs die dier se hooffoto (geselekteer as die verstekfoto in DESKTOP) sowel as ander foto's wat gekies is om op verslae vertoon te word, sal by verstek na MOBILE gestuur word. Die rede hiervoor is die beperkte kapasiteit van baie slimfone en tablette. Jy kan die "Trek ALLE Fotos In"-opsie op MOBILE se sinchronisasieskerm kies as jy alle foto's wil intrek.
- 6.1.4. Data-sinchronisasie tussen MOBILE en DESKTOP kan gedoen word via Wi-Fi-verbinding (waar die rekenaar en slimfoon/tablet met mekaar kan kommunikeer deur 'n Wi-Fi "ROUTER") OF met 'n Internetverbinding (BenguFarm-CLOUD word as tussenganger gebruik om dit moontlik te maak).
 - 6.1.4.1. Met Wi-Fi gekies as die sinchronisasiemetode word die IP-adres en POORT as die kommunikasieparameters gebruik. Kyk op DESKTOP wat hierdie parameters is en vul dit op MOBILE in.
 - 6.1.4.2. Met Wolkdienste gekies as sinchronisasiemetode word die BenguFarm-rekeningnommer (BPU...) en Rekenaar-identifikasiekode (RIK) gebruik. Kontroleer asseblief die volgende om te verseker dat hierdie sinchronisasiemetode sal werk:
 - 6.1.4.2.1. Die BenguFarm-rekeningnommer (BPU...) en Rekenaar-identifikasiekode (RIK) moet op BenguFarm se administratiewe stelsel geregistreer wees. Indien nie, kontak asseblief vir Philna Moulich by 051 4100 910 of stuur vir haar 'n e-pos na registration@benguelasoft.co.za.
 - 6.1.4.2.2. Die BenguFarm-rekeningnommer (slegs die nommer, sonder "BPU") en Rekenaar-identifikasiekode (RIC) moet op MOBILE aangeteken word.
 - 6.1.4.2.3. Die kliënt moet geaktiveer wees op die BenguFarm administratiewe stelsel vir BenguFarm-MOBILE. Indien nie, kontak asseblief vir Tim Pauw van BenguelaSoft by accounts@benguelasoft.co.za.
- 6.1.5. Sinchronisasie van foto's:
 - 6.1.5.1. **LET WEL:** Met Wolkdienste gekies as sinchronisasiemetode, word foto's NIE vanaf MOBILE na DESKTOP gestuur nie. Die foto's is eenvoudig te groot en sal die gebruiker se Internetdata te vinnig uitput. Die fotorekordskakels sal steeds gestuur word. Die gebruiker sal foto's moet kopieer met bv. Windows Explorer na die korrekte gids ("folder") op die DESKTOP.
 - 6.1.5.2. Met Wi-Fi gekies as sinchronisasiemetode, sal die foto's wat met MOBILE geneem is, tydens sinchronisasie na DESKTOP gestuur word.
- 6.1.6. Maak seker dat jou slimfoon/tablet en rekenaar se datum en tyd ooreenstem.

7. Synchroniseer data:

7.1. In DESKTOP:

- 7.1.1. Om data te synchroniseer, gaan na enige van die databasisse waartoe die CLOUD-gebruiker toegang het met "Editor" of "Administrator" regte. Dit hoef nie die spesifieke databasis te wees waarmee jy wil synchroniseer nie. DESKTOP sal outomaties die korrekte databasis kies in 'n multi-databasis scenario. As jy nuwe diere of prestasietoetsdata na DESKTOP synchroniseer, word jy egter aanbeveel om in die toepaslike databasis te wees waarmee jy synchroniseer.
- 7.1.2. Maak seker dat die toepaslike lys te soos Kalf/Lamseisoene, Kampe, Kontakte (bv. die betrokke veearts), Entstowwe, Middels & Aanvullings, Siektes & Beserings, Medisyne, ens.) wat jy van plan is om in MOBILE uit die relevante lys te kies in Desktop [Opstellings > ...] opgestel is VOORDAT die data na MOBILE gestuur word, aangesien dit nie moontlik is om nuwe lysitems by lys te voeg nie.
- 7.1.3. Gaan na Data Stuur/Trek In > Synchroniseer BenguFarm MOBILE. **Let op:** Die skerm werk vir die databasis waarin jy tans in DESKTOP is.
- 7.1.4. By Toestel Konneksie Tipe, kies die tipe verbinding (WiFi of BenguFarm CLOUD Dienste). Let op die parameters in die blok aan die regterkant wat van toepassing is op die geselekteerde verbindingstipe.
 - 7.1.4.1. Met "WiFi" gekies, sal die rekenaar IP en POORT vertoon word. In sekere omstandighede kan meer as een IP gelys word. Kies die korrekte IP waardeur die "router" aan die rekenaar/skootrekenaar gekoppel is. Die POORT kan verander word vir gevalle waar die verstekpoortnommer bots met die bestaande rekenaaropstellings.
- 7.1.5. Bykomende synchronisasie-opsies kan op die "Gevorderde Opsies"-skakel opgestel word. Soos die naam aandui, is hierdie opsies bedoel vir gevorderde gebruikers. Die uitsondering is die "Foto Oplaai Grootte"-opsie waar 'n gebruiker die grootte van foto's wanneer dit na MOBILE gestuur word kan verander.
- 7.1.6. Tik op "Begin Synchronisasie Bediener". DESKTOP sal nou begin luister na inkomende verbindings vanaf toestelle wat MOBILE loop wat met die gespesifiseerde verbindingstipe wil synchroniseer.

7.2. In MOBILE:

- 7.2.1. Op die "Tuis"  skerm, kies "Synchroniseer Desktop" .
- 7.2.2. By "MOBILE Databasis en Synchronisasie Opsies", kies die toepaslike opsie:
 - 7.2.2.1. Kies die MOBILE databasis wat jy wil synchroniseer met DESKTOP.
 - 7.2.2.2. Om data wat op MOBILE ingevoer is, na DESKTOP te stuur, kies "**STUUR Nuwe Data na DESKTOP**".
 - 7.2.2.3. Om data wat op DESKTOP verander/bygevoeg/verwyder is na MOBILE te stuur, kies "**TREK Nuwe Data vanaf DESKTOP In**".
 - 7.2.2.4. Om foto's wat sedert die vorige synchronisasie op DESKTOP bygevoeg is na MOBILE te stuur, kies "**Trek FOTOS vanaf DESKTOP In**". Hierdie opsie is by verstek gedeaktiveer aangesien baie slimfone/tablette beperkte kapasiteit het en dalk nie genoeg spasie het om baie fotos te stoor nie. **Let wel:** Hierdie opsie is slegs beskikbaar waar synchronisasie via Wi-Fi-verbinding gedoen word. By verstek word slegs die diere se verstekfoto en foto's gemerk vir verslae gesynchroniseer. Kies "Trek ALLE Fotos In" as jy ook die diere se ander fotos wil intrek.
 - 7.2.2.5. Fotos wat sedert die vorige synchronisasie op MOBILE bygevoeg is, sal outomaties na DESKTOP gestuur word indien die opsie "STUUR Nuwe Data na DESKTOP" gekies is en Wi-Fi as verbindingstipe gekies is. **Let wel:** Indien data na DESKTOP gestuur is met die opsie "STUUR Nuwe Data na DESKTOP" met Wolk Dienste gekies as verbindingstipe, sal foto's wat *voordat* daardie sinkroniseringssessie op MOBILE bygevoeg is, NIE na DESKTOP gestuur word nie. **Om sulke foto's te sinkroniseer, sinkroniseer EERS die nuutste data na en van DESKTOP.** Kies daarna "STUUR Nuwe Data na DESKTOP" en Wi-Fi as verbindingstipe. Kies dan *Vertoon Gevorderde Opsies*, stel by

Laaste Sinchronisasie na DESKTOP die datum en tyd op VOOR die datum waarop die toepaslike foto's op MOBILE bygevoeg is en kies Begin.

7.2.2.6. Om alle data op MOBILE uit te vee, kies "**Maak eers MOBILE Databasis Leeg**".

7.2.2.6.1. **Let wel:** Die " Maak eers MOBILE Databasis Leeg" opsie kan slegs gekies word indien "TREK Nuwe Data vanaf DESKTOP In" gemerk is. Die opsie "Stuur Nuwe Data na DESKTOP" kan nie in hierdie geval gekies word nie. Hierdie opsie word dus gebruik om die databasis skoon te maak in MOBILE en trek dan al die data in die toepaslike databasis vanaf DESKTOP weer in.

7.2.2.6.2. Hierdie opsie moet ook gekies word as data van 'n ander databasis na MOBILE ingetrek moet word. **Let wel:** Onthou om eers die veranderde/bygevoegde data op die huidige MOBILE databasis na DESKTOP te stuur (sien "Stuur Nuwe Data na DESKTOP" hierbo). Indien " Maak eers MOBILE Databasis Leeg" gekies word, word die MOBILE databasis uitgevee en die data kan nie herwin word nie. Dit beteken dat BenguFarm DESKTOP en MOBILE beide 'n tipe "log" hou van wanneer watter data verander is, dus hoef die hele databasis nie elke keer heen en weer gestuur te word nie, maar slegs daardie rekords wat bygevoeg/verander/verwyder is sedert die laaste keer dat data tussen DESKTOP en MOBILE uitgeruil is.

7.2.3. By "Gekonnekteer aan Rekenaar via" kies dieselfde metode van kommunikasie (Wi-Fi of Wolk Dienste) as wat in DESKTOP gekies is.

7.2.3.1. Met "**WiFi**" geselekteer, vul die IP-adres en POORT in soos dit in DESKTOP vertoon word in die ooreenstemmende velde in MOBILE in.

7.2.3.2. Met "**Wolk Dienste**" gekies, vul die "BenguFarm Rekeningnommer (BPU)" en Rekenaar Identifikasie Kode (RIK) soos vertoon in DESKTOP in die ooreenstemmende velde in MOBILE in.

7.2.4. Tik op "**Begin**" om die sinchronisasieproses te begin. MOBILE sal outomaties met die korrekte DESKTOP-databasis sinchroniseer waar verskeie databasisse op DESKTOP opgestel is, behalwe wanneer "Empty BenguFarm MOBILE Database" gekies is. In hierdie geval sal MOBILE in sommige scenario's 'n "pop-up" skermjie vertoon waaruit die gebruiker moet kies met watter DESKTOP databasis MOBILE moet sinchroniseer. Daaropvolgende sinchronisasies met hierdie MOBILE databasis sal nie weer hierdie "pop-up"-seleksie vertoon nie aangesien die databasis dan aan die toepaslike DESKTOP-databasis gekoppel is.

7.2.5. Indien jy 'n ander MOBILE databasis wil sinchroniseer, kies die databasis en sinchronisasie opsies soos beskryf by 7.2.2 hierbo en "Begin" om die geselekteerde MOBILE databasis te begin sinchroniseer.

7.2.6. Wanneer die sinchronisasie van data voltooi is, gaan op DESKTOP na Data Stuur/Trek In > Sinchroniseer BenguFarm MOBILE en tik "Stop Sinchronisasie Bediener". Dit sal die sinchronisasie met MOBILE stop totdat "Begin Sinchronisasie Bediener" getik word.

8. Opstel van Bluetooth EID / Visuele oorplaatjie (QR kode) Leser:

8.1. MOBILE kan gekoppel word aan 'n Bluetooth EID / QR-kode leser. Dit stel MOBILE in staat om geskandeerde EID's / QR-kodes van 'n leser te ontvang en, afhangende van die skerm wat in MOBILE oopgemaak is, data op te kyk/aan te teken vir die dier waaraan die EID / QR-kode toegeken is. EID's of elektroniese ID's is gewoonlik 15 karakters lank en word in die Elektroniese ID Nommer (EID) veld van die dier gestoor, benewens die Visuele ID Nr van die dier. EID's word elektronies gelees deur EID-lesers. QR-kodes kodeer die Visuele ID Nrs van diere en word direk in die Visuele ID nr veld van elke dier gestoor. QR-kodes word visueel deur QR-kode-lesers gelees. Raadpleeg asseblief jou verskaffer van lesers en oorplaatjies oor die voor- en nadele van elke tipe leser, hetsy EID of QR-kode. Oor die algemeen is EID's duurder, maar kan baie makliker gelees word, insluitend deur versoenbare paneellessers wat byvoorbeeld aan 'n elektroniese skaal gekoppel is. Daarteenoor is QR-kode oorplaatjies oor die algemeen goedkoper, maar die oorplaatjie moet sigbaar wees vir die leser om gelees te word. As sodanig vereis dit iemand om die dier in die drukgang te hou en die oorplaatjie in die rigting van die leser te wys met 'n onbelemmerde uitsig om die QR-kode te kan lees.

- 8.2. MOBILE vir Android is getoets met die Tru-Test SRS2, SRS2i, XRS2, XRS2i, Agrident/Allflex AWR250, AWR300, APR250, APR450, APR500, APR600 en APR650 Bluetooth EID-lesers, hoewel ander Bluetooth lesers heel waarskynlik ook sal werk. EID lesers sonder Bluetooth verbinding sal NIE werk nie. Mobile vir iOS werk net met die Tru-Test SRS2-, XRS2-, Agrident/Allflex AWR250-, AWR300-, APR600 en APR650-lesers. MOBILE vir Android en iOS is albei met die Newland NLS-HR32-BT QR-kode-leser getoets. Soos met EID lesers, sal ander QR-kode lesers waarskynlik met MOBILE vir Android werk en as die leser BLE-modus Bluetooth verbinding ondersteun, sal dit waarskynlik ook met MOBILE vir iOS werk. Jy word aangemoedig om eers ander EID / QR-kode-lesers te toets vir versoenbaarheid met MOBILE voordat jy so 'n leser koop.
- 8.3. Voordat jy die leser in MOBILE opgestel word, volg die leser se vervaardigerinstruksies oor hoe om die toepaslike leser met jou foon/tablet te koppel ("pair"). Hierdie stap is baie belangrik. MOBILE kan nie aan 'n leser koppel as daardie leser nie behoorlik met jou foon/tablet gekoppel ("paired") is nie.
- 8.4. Sodra jou foon/tablet met die leser gekoppel ("paired") is en jou foon/tablet se Bluetooth geaktiveer is, maak MOBILE oop. Van die "Tuis"  skerm, kies "Stel EID Leser OP" .
- 8.5. As die leser nie in die "Kies EID Leser" lys gelys is nie, tik op die Soek ikoon . As jy 'n Agrident/Allflex AWR250-, AWR300-, APR450- of APR600- of APR650-leser op iOS gebruik, aktiveer óf die "BLE Mode Verbinding"-opsie voordat jy soek na gekoppelde lesers wat met Bluetooth-modus-stel BLE gekoppel is, óf maak seker dat die Bluetooth-modus gestel is op iAP en dat die leser aan jou iPhone / iPad gekoppel is by die iPhone/iPad se Bluetooth-opstellings. **(Sien Bylaag A vir gedetailleerde instruksies)**. As jou leser nie gelys is nie, maak dubbel seker dat jou toestel se Bluetooth geaktiveer is en dat die leser aan jou toestel gekoppel is, die leser aangeskakel is en sy Bluetooth geaktiveer is. Sekere lesers vereis ook dat opstellings op die leser self verander word wanneer hulle aan 'n ander toestel koppel waaraan dit voorheen gekoppel was. Op die Tru-Test SRS2- en XRS2 leser, maak seker dat die Bluetooth uitsetmodus NIE op "Ticket" gestel is nie. Die gevorderde Bluetooth-opsies moet almal op "Verstek" ("Default") gestel word. Op die Agrident/Allflex AWR250-, AWR300-, APR450- of APR600- of APR650-leser, kies die kieslys en gaan na Setup > Interface Setup > Bluetooth > Set BT Profile en kies die "BLE"-opsie (Applegebruikers kan ook iAP-modus gebruik). **(Sien Bylaag B vir gedetailleerde instruksies)**.
- 8.6. As jy aan 'n QR-kode leser koppel, maak seker dat die "Visual ID nr (QR Code) leser" opsie gemerk is. Hierdie opsie moet NIE gekies wees vir EID lesers NIE.
- 8.7. Kies die leser wat jy met MOBILE wil gebruik en kies die "Aktiveer Bluetooth" opsie bo-aan die skerm
- 8.8. Tik op die "Koppel Toestel"-ikoon  om aan die leser te probeer koppel. As die verbinding suksesvol is, sal die meeste lesers 'n Bluetooth-ikoon op die leser vertoon en/of 'n geluid maak.
- 8.9. Jy kan nou 'n EID / QR-kode toetsskandeer. As dit suksesvol is, sal die EID / QR-kode op die skerm vertoon word.
- 8.10. Jy kan ook die opsie "Outo Stoor Taak as EID Gelees word" aktiveer. Hierdie opsie word gebruik met take (sien later) wat net een nie-gemeenskaplike veld het wat óf 'n "Kies dier" of "Kies vroulike dier" moet wees. In so 'n geval, wanneer die EID geskandeer word en die dier gevind word, word die toepaslike taak outomaties gestoor. Met ander woorde, jy hoef nie op die Stoor ikoon te tik nie. 'n Goeie voorbeeld is 'n kampverskuiwing taak. Dit het gemeenskaplike velde vir verskuiwingsdatum, rede geskuif en kamp waarna toe geskuif. Dit het slegs 'n "Selekteer dier" as 'n nie-gemeenskaplike taakveld om die dier wat geskuif word, te kies. Met ander take, soos 'n "Dragtigheidsondersoek", is daar addisionele nie-gemeenskaplike taakvelde wat vir elke dier ingevul moet word, soos of die dier dragtig is of nie, die tydperk dragtig en die aantal fetusse. Die skandering van die dier sal nie outomaties die dragtigheidstoets stoor nie, aangesien hierdie ander nie-gemeenskaplike velde vir die dier ingevul moet word. Sodra dit ingevoer is, sal die gebruiker op die Stoor ikoon moet tik om die dragtigheidsondersoek te stoor.
- 8.11. Met verwysing na die "Dragtigheidsondersoek" voorbeeld hierbo, kan jy 'n spesifieke EID oorplaatjie in die "EID om te gebruik as Stoor Opdrag"-veld spesifiseer. Dit moet 'n EID oorplaatjie wees wat nie aan enige dier toegeken word nie. Deur hierdie EID oorplaatjie te skandeer, sal die huidige taak stoor. Met ander woorde, dit het dieselfde effek as om op die Stoor ikoon te tik. So 'n

EID oorplaatjie kan byvoorbeeld in jou sak gehou word. Jy kan óf die EID nommer intik óf op die veld tik en die oorplaatjie skandeer..

- 8.12. Sodra jou leser opstelling klaar is, tik op die Stoor ikoon .
- 8.13. MOBILE sal outomaties probeer om aan die Bluetooth EID / QR leser te koppel wanneer in die "Vertoon Dier" , "Teken Data Aan"  en "Tel Groep"  skerms gegaan word.
- 8.14. Leserverbinding kan om verskeie redes verloor word. As jy in die "Teken Data Aan"  skerm is en 'n verbinding is verloor, tik op "Herkonnekteer Leser"  bo-aan die skerm (op Android-toestel geleë in die kontekstskieslys "... regs bo). Dit mag nodig wees om eers te "Diskonnekteer Leser" as die "Herkonnekteer Leser" nie suksesvol is nie.

9. Vertoon Dier Data:

- 9.1. Op die "Tuis"  skerm:
 - 9.1.1. Tik op "Verander Kudde"  en kies die betrokke kudde.
 - 9.1.2. Klip op "Vertoon Dier" .
- 9.2. Die skermkieslys (links bo) bevat al die aktiewe diere in die geselekteerde kudde. Om ook nie-aktiewe diere te lys, verander die Kies Dier-skakelaar na AAN. Jy kan hierdie lys filtreer deur 'n deel van 'n dier se IDnr in die "Soek dier" blokkie in te voer. Tik op die dier wat jy wil sien.
- 9.3. Wanneer 'n Bluetooth EID / QR-kode-leser aan MOBILE gekoppel is, kan jy ook 'n EID / QR-kode oorplaatjie skandeer om die dier te vertoon waaraan die EID / QR-kode toegeken is.
- 9.4. Jy kan ook die toestel se volumeknoppiet gebruik om na die volgende en vorige dier in die aktiewe dierelys te navigeer.
- 9.5. Die Vertoon Dier skerm is in afdelings (skakels) verdeel om soortgelyke data saam te organiseer. Die verskillende skakels word onderaan die skerm vertoon. Jy kan op enige van die skakels ikone tik om die toepaslike skakelbladsy te vertoon. Alternatiewelik kan jy die skerm links en regs swiep om deur die verskillende skakels te "blaai". Die opkyk skerms kan aangepas word deur op die "Tuisskerm"  na "Opsies"  te gaan. Rol af na die afdeling "Dier Opkykskerm Subskerms". In die Sigbaar kolom kan gekies/ontkies word watter subskerms vertoon moet word en watter nie. Om die volgorde waarin die subskerms vertoon word te verander, merk ("highlight") 'n subskerm en skuif dit op of af met die op/af pyle in die Orde kolom. Tik op die "Stoor"  ikoon heel onder om die verandering te stoor.
- 9.6. As gevolg van beperkings van die omgewing, kan slegs 5 skakels op 'n slag op die skerm hanteer word. Daar is bykomende bladsye wat meer data bevat. Om na ander bladsye met data te navigeer, tik op die "More" ikoon regs onder op die skerm en kies die toepaslike bladsy. Jy kan ook tussen bladsye wissel deur links en regs op die skerm te swiep.
- 9.7. Enkele bykomende notas:
 - 9.7.1. Jy kan op 'n dier in die stamboom tik om daardie dier te vertoon. Hou in gedagte dat volledige data slegs na MOBILE gesinchroniseer word vir aktiewe diere en hul nageslag. Deur op 'n nie-aktiewe stamboomdier te tik, sal dus slegs beperkte data vertoon.
 - 9.7.2. Jy kan op 'n dier in die nageslag vertoon skerm tik om daardie dier te sien.
 - 9.7.3. Kies "Terug" , geleë bo-aan die skerm op jou iPhone/iPad of uit die kontekstskieslys "... regs bo op jou Android-foon/tablet, om na die dier wat voorheen bekyk is, te navigeer.
- 9.8. Om terug te gaan na die "Tuis"  skerm, tik op  op jou iPhone/iPad of druk die "Terug"  knoppie op jou Android-foon/tablet.

10. Wysig Take:

- 10.1. MOBILE gee die gebruiker die vermoë om te definieer hoe die data-aantekenskerm moet lyk en funksioneer. Elke plaas is anders. Wat prakties op een plaas mag wees, is dalk nie prakties of die norm op 'n ander plaas nie. Dit is waar take inkom. 'n Taak is 'n definisie van net dit – 'n

spesifieke taak wat die gebruiker op die plaas verrig en waarvoor hy/sy data op MOBILE wil aanteken. MOBILE het baie vooraf gedefinieerde take. Hierdie take kan deur die gebruiker verander word, of die gebruiker kan ook sy/haar eie take opstel.

- 10.2. Om taakdefinisië te verander, gaan na "Wysig Take"  op die "Tuis"  skerm. Die lys take sal in die kieslys links bo op die skerm gelys word. Jy kan óf op een van die take wat jy wil wysig tik óf op die Voeg Taak By  ikoon onder die taaklys tik om **jou eie taak by te voeg**. Die Verwyder Taak  ikoon word gebruik om die **taak wat tans gekies is, uit te vee**.
- 10.3. Sodra 'n taak gekies is of  getik is om 'n nuwe taak by te voeg, sal die taakdefinië vertoon word. As jy jou eie taak bygevoeg het, moet jy jou taak 'n naam gee. Die name van voorafopgestelde take kan nie verander word nie.
- 10.4. 'n Taak bestaan uit 'n versameling velde. Elke veld stem ooreen met 'n spesifieke stukkie inligting wat jy kan vaslê wanneer jy met die taak werk. Vir 'n dragtigheidsondersoek wil jy byvoorbeeld aanteken wie die dragtigheidsondersoek gedoen het, of die dier dragtig is of nie en watter tydperk die dier dragtig is. 'n Ander gebruiker wil dalk ook die aantal fetusse aanteken en nog 'n ander gebruiker wil dalk net aanteken of die dier dragtig is of nie en geen van die ander inligting nie.
- 10.5. Gewoonlik moet elke taak ten minste 'n "ALLE: Datum" hê (die datum waarop die taak gedoen is) en 'n veld om die toepaslike dier te kies, met ander woorde óf 'n "ALLE: Kies Dier" of "ALLE: Kies Vroulike Dier" veld.
- 10.6. Tik op die Voeg Veld By  ikoon onder die taakdefinië om **nog 'n veld by die taak te voeg**. Die veld sal onderaan die bestaande taakvelde bygevoeg word. Jy sal dalk vereis word om af te rol om die bygevoegde veld te sien. Die nuwe veld sal altyd 'n "ALLE: Datum" veld wees. Elke veld in 'n taakdefinië het drie dele:

10.6.1. **Data Veld** - Om die dataveld te verander, tik op die veld (verstek "ALLE: Datum"). 'n Lys van beskikbare velde sal vertoon word. Die velde word gekategoriseer en gesorteer volgens kategorie en binne 'n kategorie in chronologiese volgorde. Rol die lys op en af en tik op die dataveld wat jy wil kies. As jy 'n fout gemaak het of die dataveld weer wil verander, tik eenvoudig weer daarop en kies 'n ander dataveld.

10.6.2. **"Gemeenskaplike Veld"** - 'n Taak bestaan gewoonlik uit twee tipes data. Dit wat dieselfde is vir alle (of ten minste die meeste) van die diere en daardie data wat spesifiek vir elke dier is. Gestel jy weeg diere: Al die diere word op dieselfde datum geweeg, maar elke dier se gewig verskil. Dit sal omslagtig wees om die weegdatum vir elke dier in te voer. In so 'n geval waar 'n veld dieselfde is vir al of die meeste van die diere in 'n taak, is dit nuttig om daardie veld as 'n "Gemeenskaplike Veld" te merk. Gemeenskaplike velde word in 'n aparte skakel op die "Teken Data Aan" skerm geskep. Jy kan na hierdie "Gemeenskaplike Velde" skakel gaan, die gemeenskaplike velde intik en dan na die "Teken Aan" skakel gaan. Die "Teken Aan" skakel sal al die velde bevat wat nie as gemeenskaplike velde gespesifiseer is nie. In die gewigte voorbeeld sal die "Teken Aan" skakel slegs 'n veld bevat om die dier wat geweeg is te kies en 'n veld om die gewig in te voer. Die weegdatum is in 'n aparte skakel en uit die pad. Jy kan dus net konsentreer op die velde spesifiek per dier.

Nog 'n funksie van gemeenskaplike velde is dat hulle dieselfde bly wanneer die toepaslike rekord gestoor word. Nie-gemeenskaplike velde word verstek na hul verstekwaardes wanneer hulle gestoor word. In die gewigte voorbeeld sal die weegdatum by die waarde bly wat deur die gebruiker ingevoer is, terwyl die gewig na 0 (nul) teruggestel sal word wanneer dit gestoor word – gereed om die volgende gewig vir die volgende dier in te voer.

10.6.3. **"Aktief"** - Taakvelde kan verwyder word deur die veld te kies (dit sal oranje gemerk wees) en op die Verwyder Veld  ikoon onder die taakvelde te tik. Daar kan omstandighede

wees waar jy tydelik nie sekere tipe data vir 'n spesifieke taak wil invoer nie. Jy kan die veld verwyder en dit weer byvoeg as jy later die toepaslike inligting vir die taak op 'n volgende datum wil invoer. As 'n alternatief, skakel die "Aktief"-veld af. Die veld sal dan van die taak uitgesluit word wanneer die taak in die "Teken Data Aan" venster gekies word.

- 10.7. Jy kan ook die **volgorde van die velde** in die taak verander. Kies die veld wat jy wil skuif (dit sal oranje uitgelig word) en tik op die Skuif Op en Skuif Af ikone   regs op die skerm om die veld op en af te skuif..
- 10.8. As jy 'n **veld wil verwyder**, kies die veld en tik op die Vee Veld Uit-ikoon  onderaan die skerm.
- 10.9. Jy kan ook **take tydelik deaktiveer** as jy nie daardie taak in die "Teken Data Aan"-skerm  wil sien nie. Om 'n taak te deaktiveer, skakel die "Aktief"-opsie van die taak af (regs bo langs die taaknaam).
- 10.10. Tik op die Stoor-ikoon  regs onder om enige veranderinge wat jy aan die taakdefinisie gemaak het, te stoor.
- 10.11. Om terug te gaan na die "Tuisskerm" , tik op  op jou iPhone/iPad of tik die "terug"-knoppie  op jou Android-foon/tablet.

11. Teken Data Aan:

- 11.1. Kies "Teken Data Aan"  vanaf die "Tuisskerm" . Al die data in MOBILE word hier vasgelê. Soos hierbo beskryf, is al die invoerskerms gebaseer op Taakdefinisies soos gedefinieer by "Wysig Take" . Indien 'n Bluetooth EID-leser opgestel is , sal MOBILE probeer om met die leser te koppel wanneer die "Teken Data Aan"-skerm oopgemaak word.
- 11.2. Die lys van take sal in die kieslys links bo op die skerm gelys word. Kies die taak waarvoor jy data wil invoer. Sodra dit gekies is, sal die skerm volgens die taakdefinisie gebou word. Die skerm is in 5 skakels verdeel. Sessie , Gemeenskaplike Velde , Teken Aan  en Vergelyk . Jy hoef nie met al die skakels te werk nie. Ten minste sal die Gemeenskaplike Velde en Teken Aan - skakels gebruik word. Jy kan na die verskillende skakels beweeg deur op die toepaslike skakel-ikoon te tik of deur links en regs te swiep om na die vorige en volgende skakel te beweeg.
- 11.3. **"Sessie"**  - Jy hoef nie sessies te gebruik nie. 'n Sessie is 'n plek waar die lys diere waarvoor data ingevoer is, gestoor word. Hierdie lys kan gebruik word om 'n kampvergelyking te doen en om bykomende inligting vir al die diere in 'n enkele stap by te voeg. Meer hieroor later. Om 'n nuwe sessie by te voeg, tik op die Voeg Sessie By-ikoon . Voer 'n naam vir die sessie in en tik op die Stoor Sessie-ikoon  onder die sessienaam. Jy kan ook op die Kanselleer Voeg Sessie By-ikoon  tik om die byvoeging van 'n nuwe sessie te kanselleer. As alternatief kan jy kies om voort te gaan met die gebruik van 'n bestaande sessie deur daardie sessie te kies uit die kieslys bo-aan die sessie-skakelbladsy. Soos data vir diere ingevoer word, sal daardie diere by die sessie gevoeg word. Jy kan die Sorteër-ikone gebruik om die diere in die sessie op die skerm te sorteer, óf volgens alfabetiese volgorde  óf in die volgorde waarin data daarvoor vasgelê is .

Een van die kragtiger funksies van sessies is die vermoë om bykomende data vir al die diere in die sessie by te voeg. Sê byvoorbeeld jy het 'n kampverskuiwing gedoen en terselfdertyd is die diere ingeënt. Jy het dalk die kampverskuiwing aangeteken en die aangetekende diere aan 'n sessie gekoppel. Om 'n inenting vir al hierdie diere aan te teken, is so matik soos om die inentingstaak te kies en die inentingsbesonderhede (datum, entstof wat gebruik is, dosis, ens.) by "Gemeenskaplike Velde"  te definieer. Tik dan op die Multi-byvoeg-ikoon . Dit sal dan die inenting vir al die diere in die sessie byvoeg. As die diere met verskeie produkte ingeënt is,

verander die toepaslike algemene velde en Multi-byvoeg weer. Jy kan dit herhaal vir soveel tipes data as wat jy nodig. Dit moet beklemtoon word dat Multi-byvoeg slegs sin maak waar die toepaslike diere (diere in die sessie) dieselfde data het. Dit sal byvoorbeeld nie sin maak om gewigte multi-by te voeg nie, aangesien elke dier se gewig verskil.

Om 'n sessie te verwyder, kies die sessie en tik dan op die Vee Sessie Uit-ikoon .

- 11.4. **"Gemeenskaplike Velde"**  - Soos beskryf in die afdeling Wysig Take hierbo, is gemeenskaplike velde daardie velde in die take wat dieselfde is vir al die diere. Normaalweg voer jy hierdie velde slegs een keer in en gaan dan na die skakel "Teken Aan" om data vir elke dier te kies en in te voer. Jy kan egter te eniger tyd terugkeer na algemene velde en sommige van die velde verander. Daaropvolgende diere sal hierdie nuwe waardes kry wanneer data daarvoor vasgelê word.
- 11.5. **"Teken Aan"**  - Hier kies jy die dier waarvoor data ingevoer word. Indien daar enige nie-algemene velde vir die taak is, kan jy daardie data hier invoer. Sodra dit klaar is, tik op die Stoor-ikoon  om die taakdata vir die gekose dier te stoor. Sodra dit gestoor is, sal die vasgelegde velde na hul verstekwaardes herstel word, terwyl die algemene velde in die Algemene Velde-skakel dieselfde sal bly. **Wenk:** Om 'n dier per hand op sy EID te soek, tik op die drie kolletjies regs bo op die skerm en kies "Soek EID".
- 11.6. **"Voeg by vir Seleksie van Diere"**  - In sommige scenario's mag dit nodig wees om die inligting vir 'n groep diere vas te lê, byvoorbeeld, diere in 'n kamp is gedip of na 'n ander kamp verskuif. Dit sal slegs sin maak waar die data wat vasgelê moet word dieselfde is vir al die toepaslike diere. In so 'n geval, tik op die Voeg by vir Seleksie van Diere-ikoon  en kies die toepaslike groep (kamp, kalf/lamseisoen of ander groep) vanaf die Voeg by vir Seleksie van Diere-skerm. Die diere in die gekose groep sal gelys word. Jy kan dan ook sommige van die diere deselekteer indien nodig. Sodra jy klaar is, tik op die Voeg by vir Seleksie van Diere-ikoon onderaan die skerm om die taak vir al die gekose diere by te voeg. Tik op die Kanselleer-ikoon  om die skerm te verlaat.
- 11.7. **"Vertoon Dier"** - Die vertoon dier-skakel word gebruik om inligting oor die gekose dier te vertoon. Jy mag dalk addisionele inligting oor die dier waarmee jy werk wil sien vir besluitnemingsdoeleindes. Enige van die skakels wat beskikbaar is by "Vertoon Dier" kan gekies word om hier vertoon te word. Om die diere-inligting-skakel wat hier vertoon word, te verander, tik op  op jou iPhone/iPad of kies "Vertoon Dier" vanaf die konteksieslys "... " regs bo op jou Android-foon/tablet.
- 11.8. **"Vergelyk"** - Die vergelyking-skakel word gebruik om 'n kampvergelyking te doen. Let asseblief daarop dat jy 'n sessie moet gebruik vir hierdie funksie om te werk. Die diere in die sessie word vergelyk met die kamp wat bo-aan die Vergelyk-skakelbladsy by die kieslys "Vergelyk met Kamp" gekies is. Die vergelyking is kleurgekodeer:
 - **Groen:** Die dier is in die spesifieke kamp gevind.
 - **Oranje:** Die dier is gevind, maar is aan 'n ander kamp in die databasis gekoppel.
 - **Purpe:** Die dier se status is nie-aktief in die databasis.
 - **Rooi:** Die dier is nie in die spesifieke kamp gevind nie (d.w.s. vermis).
- 11.9. Die **"Teken Data Aan"**-skerm kan met Bluetooth EID / QR-kodelesers integreer. Jy moet eers 'n Bluetooth EID / QR-kodeleser  opstel by "Stel EID-leser Op" vanaf die "Tuis-skerm" . Die opstellings wat hier opgestel word, sal beïnvloed hoe die EID / QR-kodeleser met die "Teken Data Aan"-skerm integreer. Verwys na afdeling 8 van hierdie handleiding. Dit is nodig om na 'n paar spesifieke besonderhede rakende EID-lesers en EID's te verwys.

- 11.9.1. Die **"Registrasie (EID)"** kan gebruik word om nuwe diere in MOBILE te registreer terwyl 'n EID aan hulle toegeken word. Die mees waarskynlike scenario wanneer hierdie taak gebruik sal word, is nuwe kliënte wat geen diere in die databasis het nie en diere in 'n leë databasis wil begin laai. Dit kan ook gebruik word om basiese rekords te skep vir nuwe diere wat aangekoop is.
- 11.9.2. **LET WEL:** Behalwe vir nuwe kliënte wat basiese rekords te skep in 'n leë databasis of vir nuwe diere wat aangekoop is, moet nuwe kalwers vasgelê word met die **"Kalwing" / "Lamming"** take en nie een van die "Registrasie" take nie.
- 11.9.3. Daar is 'n spesiale **"Verander EID"** taak. Hierdie taak sal meestal gebruik word as 'n dier sy EID verloor het en jy 'n nuwe EID aan die dier wil toeken. In so 'n geval, kies die "Verander EID" taak en gaan na die "Teken Aan" skakel bladsy. By "Kies Dier", kies die dier wie se etiket verander moet word. Skandeer dan die nuwe EID. 'n Opspringvenster sal verskyn wat jou sal vra om te bevestig of jy die gekose dier se EID na die geskandeerde EID wil verander. Let asseblief daarop dat as die geskandeerde EID aan 'n ander dier toegeken word, daardie dier in die "Kies Dier" veld gekies sal word. Die rede hiervoor is dat die dier wat voorheen die toepaslike EID gehad het, nooit gekanselleer is nie. Jy sal eers daardie dier moet kanselleer of net die EID moet verwyder voordat jy die EID aan 'n ander dier toeken.
- 11.9.4. Indien **"Outo Stoor Taak as EID Gelees word"** gekies is by "Stel EID-leser op", sal die taak outomaties stoor wanneer 'n EID geskandeer word en die taak slegs een nie-algemene veld bevat, wat óf 'n "Kies dier" óf "Kies vroulike dier"-veld is.
- 11.9.5. **BAIE BELANGRIK:** 'n EID moet gekanselleer word voordat dit aan 'n ander dier toegeken kan word. Die taak **"Verkope en Vrektes"** kan hiervoor gebruik word. As 'n alternatief kan die taak "Verander Dier" gebruik word om die dier se status na nie-aktief te stel en die EID te verwyder. Die taak "Verkope en Vrektes" is egter die verkieslike manier, aangesien addisionele historiese data opbou word wat nuttig is vir verslagdoeningsdoeleindes.
- 11.9.6. Die "Teken Data Aan"-skerm het kragtige, maar maklik-om-te-gebruik, **EID-probleemoplossingsfunksies** ingebou. Afhangende van die taakdefinisie, word sekere kontroles gedoen wanneer 'n EID geskandeer word. In twee scenario's sal die EID-probleemskerm vertoon word. Óf 'n EID is geskandeer wat nie in die databasis gevind kon word nie en die taak bevat ook nie 'n EID-invoerveld nie, óf die EID is gevind, maar aan 'n nie-aktiewe dier toegeken. Die EID-probleemoplossingskerm bied 'n koppelvlak om die probleem op te los. Daar is vier opsies:
- 11.9.6.1. **"Maak Nie-Aktiewe Dier Aktief"** - In hierdie scenario is die toepaslike dier verkeerdelik deur die gebruiker as nie-aktief gestel. Hierdie opsie sal die dier se status na aktief verander. Tik die Stoor-ikoon  om die veranderinge te stoor.
- 11.9.6.2. **"Ken EID aan Bestaande Dier Toe"** - Hier is die EID óf nie gevind nie óf is dit aan 'n nie-aktiewe dier toegeken. Indien dit aan 'n nie-aktiewe dier toegeken is, is daardie dier waarskynlik nooit gekanselleer nie. Hierdie opsie sal die EID van die nie-aktiewe dier verwyder indien van toepassing en dit aan die dier wat jy kies wat reeds in die databasis is, toeken. Tik die Stoor-ikoon  om die veranderinge te stoor.
- 11.9.6.3. **"Ken EID aan Nuwe Dier Toe"** - Dit is dieselfde as die vorige opsie, behalwe dat die dier waaraan jy die EID wil toeken, nie in die databasis is nie. Hierdie opsie sal 'n paar basiese velde vertoon waardeur jy vinnig 'n nuwe dier kan skep. Die EID sal aan hierdie dier toegeken word en, indien van toepassing, die EID van die nie-aktiewe dier verwyder word. Tik die Stoor-ikoon  om die veranderinge te stoor.
- 11.9.6.4.  (Kanselleer) - In die bogenoemde opsies is die probleem opgelos. Jy kan egter kies om EID-probleemoplossing te kanselleer deur op die Kanselleer-ikoon  te tik. As die Kanselleer-opsie gekies is, word niks met die EID gedoen nie en geen taakdata word saam met die geskandeerde EID gestoor nie.
- 11.9.6.5. **"Ignoreer Onbekende EID"** - Hierdie funksie moet met omsigtigheid gebruik word en is bedoel vir spesiale gebruiksdoeleindes. Hierdie opsie is bo-aan die "Sessie"-skakel

☰ geleë. Wanneer hierdie opsie aangeskakel is, sal die EID-probleemoplossingsfunksies gedeaktiveer word. Niks sal in werklikheid gebeur wanneer so 'n EID geskandeer word nie, behalwe dat as 'n sessie gekies word, daardie EID by die sessie gevoeg sal word. Geen data sal saam met die geskandeerde EID gestoor word nie. Dit sal nuttig wees in 'n scenario waar sommige diere van 'n ander boer op jou plaas is en jy geen data op MOBIEL vir hulle wil vaslê nie. Die negatiewe gevolg is dat potensiële probleme nie geïdentifiseer word nie. 'n Beter opsie sou wees om hierdie funksie nie te aktiveer nie en eerder die EID-probleemskerm te kanselleer wanneer dit verskyn as een van hierdie diere geskandeer word.

11.10. **Slegs die GAME module: Teken dier se "Pyldata"** **op 'n enkele skerm aan**

- 11.10.1. Die pyldataskerm  is doelgerig ontwerp om verskeie tipes data op 'n enkele skerm in te voer wanneer wilddiere verdoof word. Dit skakel die behoefte uit om na verskillende skerms te gaan of verskillende take te laai vir elke tipe data wat jy wil aanteken. **LET WEL:** Data wat op die pyldataskerm ingevoer word, word outomaties gestoor.
- 11.10.2. Kies "Teken Data"  aan" vanaf die "Tuisskerm" .
- 11.10.3. Kies "Pyldata"  (Onderaan die lys).
- 11.10.4. Jy kan ook die "Pyldata"-skerm oopmaak vanaf die konteksieslys op die "Tuisskerm" .
- 11.10.5. Die pyldataskerm sal oopmaak by die "Pyl Opstellings"-skakel . Hier moet die pyldatum en veearts (gedoen deur) spesifiseer word.
- 11.10.6. Kies die dier wat gepyl (verdoof) is.
- 11.10.7. Sodra 'n dier gekies is, word ikone vir al die verskillende tipes data wat tydens die pyl-(verdwying) ingevoer kan word bo-aan die skerm vertoon. Kies die toepaslike skakel om die spesifieke tipe data wat met die skakel geassosieer word, in te voer.  Notas,  Veeartsnotas,  Mikroskyfie Inplantings,  DNA Monsters,  Mates,  (Dragtigheid (vroulike diere) of Fertiliteit (manlike diere)),  Kampverskuiwings,  Inentings / Doserings,  Siektes en Beserins,  Behandelings,  Mismonsters,  Prosedures en  Fotos. Hierdie skakels is almal soortgelyk aan die relevante subskerm op die Pyl Data-skerm op die Desktop (PC).
- 11.10.8. By sekere tipes data, byvoorbeeld inentings, kan verskeie rekords ingevoer word. Deur inentings as voorbeeld te gebruik, sal jy 'n rekord skep vir elke entstof wat toegedien word. Tik op die "voeg rekord by"-ikoon  om 'n nuwe rekord by te voeg. Jy kan die links  en regs  pyltjie-ikone gebruik om tussen verskillende inentingsrekords te beweeg, gedoen op die pyl-datum vir die gekose dier. Tik op die "verwyder"-ikoon  om die vertoonde inenting te verwyder, wanneer toepaslik.
- 11.10.9. Die horingmates-skakel  sal al die eienskappe volgens die gekose dier se spesie lys. Eienskappe wat per spesie gemeet word, word in DESKTOP opgestel by Instellings > Eienskap per Spesie. Die standaard meeteenheid sal ook vertoon word. Jy moet die metings volgens die gekose meeteenheid invoer. Jy kan die meeteenheid verander as jy die meting in 'n ander eenheid wil invoer. Die verandering van die invoereenheid sal nie die eenheid beïnvloed waarin metings op die skerms vertoon word nie.
- 11.10.10. Let asseblief daarop dat ingevoerde data outomaties gestoor word.
- 11.11. Om terug te gaan na die "Tuisskerm" , tik op  op jou iPhone/iPad of tik die "terug"-knoppie (<) op jou Android-foon/tablet. Jy kan nou die nuut vasgelegde data met jou DESKTOP sinkroniseer .

12. Tel Groep:

Die doel met hierdie funksie is om maklik 'n voorraadopname van diere in 'n spesifieke kamp of groep te maak.

- 12.1 Kies die "Tel Groep"-ikoon  op die tuissskerm
- 12.2 Kies 'n kamp of groep bo-aan die skerm. Die diere sal gelys word en die aantal diere sal links onder as "# Diere" vertoon word.
- 12.3 Die diere kan getel word deur die "+" (of "-" indien verkeerd getel) onderaan die skerm te tik. Die totale aantal diere wat getel is, sal regs onder as "# Getel" vertoon word.
- 12.4 Indien die aantal diere wat getel is nie ooreenstem met die aantal wat veronderstel is om die kamp of groep te wees nie, kan die diere in die lys afgemerk word om te bepaal watter dier(e) ontbreek. Die totale aantal diere wat nagegaan is, sal as "# Nagegaan" vertoon word.
- 12.5 Diere Gevind in Groep / Diere nie Gevind nie / Diere Gevind in Ander Groep / Nie-Aktiewe Diere Gevind word, kan, indien nodig, na 'n groep of kamp geskuif word deur die  ikoon te kies.
- 12.6 Data kan, indien nodig, aangeteken word vir Diere Gevind in Groep / Diere nie Gevind nie / Diere Gevind in Ander Groep / Nie-Aktiewe Diere Gevind deur die  ikoon te kies.

13. Plaaskaarte:

Die Plaaskaarte-funksie stel jou in staat om jou kampe op Google Maps in Android te teken. Verskillende tipes data, soos dieregetalle, totale GVE, ens., kan dan in kleurgekodeerde vorm vir al die kampe vertoon word. **LET WEL:** Die funksie is tans nie beskikbaar in BenguFarm MOBILE vir Apple iOS nie, maar daar word beplan om dit in die afsienbare toekoms te inkorporeer.

Vanaf die "Tuissskerm" , kies "Plaaskaarte" .

- 13.1 **Om 'n kamp te definieer**, maak die konteksieslys links bo oop. Kies eers die toepaslike kamp uit die kieslys bo-aan hierdie bladsy en tik dan op die "Wysig Kampgrense" ikoon  onderaan die skerm. As die gekose kamp se grense reeds gedefinieer is, sal jy nou daardie grense, die kamp se kleur en die etiketligging kan wysig. Jy kan ook op 'n bestaande kamp op die kaart tik om daardie kamp te wysig.

Jy kan nou die kamp se grense definieer. Blaai die kaart na die ligging waar die kamp geteken moet word. As jy 'n bestaande kamp wysig, sal die kaart outomaties na die kamp se ligging rol ("scroll").

Om 'n grenspennetjie  **te plaas**, tik op die kaart. Elke tik sal meer grenspennetjies plaas. Jy kan die kaart rol ("scroll") en zoem tydens hierdie proses. As jy nie 'n grenspennetjie op die korrekte plek geplaas het nie, kan jy dit **na die korrekte ligging sleep**. Tik lank op die pennetjie totdat die pennetjie-ikoon na die "skuif pennetjie"-ikoon  verander en sleep dan die pennetjie na 'n ander plek. **Wenk:** Zoem soveel as moontlik in om die korrekte plasing van pennetjies matiker te maak.

Waar twee of meer kampe aan mekaar grens en jy 'n **kamp se pennetjie op dieselfde plek as 'n hoekpennetjie van 'n ander kamp wil plaas**, zoem in na 'n hoë zoemvlak. Sleep dan die toepaslike pennetjie in die omgewing van die hoek van die ander kamp(e). Die pennetjie sal na die ligging van die ander kamp se hoek spring wanneer dit naby die ander kamp se hoek gesleep word.

Om die laaste bygevoegde grenspennetjie te verwyder, tik op die  ikoon "verwyder grens".

Sodra drie penne geplaas is, sal die kamp se binnegrens gevul word met die huidige gekose kampkleur. Jy kan die **kamp se kleur verander** deur op die kleur ikoon "wysig kampkleur"  onderaan die skerm te tik. Jy definieer die kleur deur die kleurselektor in die middelste kleurselektorsirkel te sleep. Verfyn dan die keuse deur die selektor op die buitenste sirkelselektor te sleep. Die kleurselektorisirkel word opgestel deur op die deursigtigheidselektorbalk onderaan die tweekleurselektorsirkels te sleep. Die kleur op die kamp sal verander soos jy die kleur en deursigtigheid verander. Tik op die stoor-ikoon  om jou keuse te stoor of op die kanselleer-ikoon  as jy die keuse wil kanselleer.

Tik op die **plaas kamp-etiket-ikoon**  om die kamp se etiket te plaas. Die etiket sal ook gebruik word om toepaslike waardes te vertoon wanneer statistiese data op die kaart geteken word. Soos met 'n grenspennetjie, tik lank op die kamp se etiket totdat dit verander na die skuif kamp-etiket-ikoon  en sleep dan die etiket na die verlangde plek op die kaart.

Sodra die kamp se grens en etiketligging gedefinieer is, tik op die stoor-ikoon  om die kamp se kaartdefinisie te stoor. Tik op die kanselleer-ikoon  om te kanselleer sonder om te stoor.

- 13.2 Jy kan ook die **kamp se grootte en drakrag-parameters wysig**. Hierdie parameters is nodig om sekere kampbenuttingstatistieke te bereken. Maak die kieslys links bo oop en kies die toepaslike kamp uit die kieslys bo-aan. Die berekende kampgrootte in hektaar (ha) sal vertoon word as die grense vir die kamp reeds gedefinieer is. Hieronder kan jy die bekende grootte van die kamp, die drakag soos uitgedruk as ha / GVE (grootvee-eenheid), kopieer of invoer. Die totale kamp-GVE's sal bereken word wanneer die bogenoemde twee waardes ingevoer word. Jy kan ook die waarde direk invoer. Sodra jy klaar is, tik op die stoor-ikoon  om die waardes te stoor.
- 13.3 **Inligting van die gekose kamp** word onder die inskrywings vir kampgrootte, ha / GVE en Totale Kamp-GVE vertoon. Inligting wat besigtig kan word sluit in die aantal diere in die kamp, totale GVE van diere tans in die kamp en benutting, wat bereken word as die totale diere-GVE van diere tans in die kamp uitgedruk as 'n persentasie van die kamp se totale GVE kapasiteit. Let asseblief daarop dat seisoenale faktore nie in ag geneem word nie. Jy kan ook die **diergetalle** vir diere in die kamp besigtig, tesame met die **geskiedenis van voer en lekke wat uitgeplaas is** en **ander kampaktiwiteite** wat gedoen is. **Let asseblief op:** Diergetalle word bereken volgens die "Verstek Diergetalle Berekeningsmetode" soos opgestel in die DESKTOP program onder Opstellings > Kuddes > Herinneraars.
- 13.4 **Kampverwante data kan op die kaart vertoon word** deur die toepaslike waarde van elke kamp volgens die reeks waardes van al die kampe te kleurkodeer. Waardes onderaan die reeks (d.w.s. laer waardes) sal progressief meer na groen gekleur word en hoër waardes na rooi.
- 13.5 **Om kampverwante data te vertoon**, maak die konteks-kieslys links bo oop. Indien nie reeds nie, tik op die Kampdata-ikoon  links onder om die skakel "**Visualiseer Statistieke**" te sien. Tik op die kampdetailinligting-ikoon  om terug te skakel na die skakel "Kampdata". Kies die statistiek wat jy wil sien uit die kieslys bo-aan die bladsy. Let daarop dat vir sommige statistieke, soos "% van Jaarlikse Kapasiteit Benutting", 'n datumreeks gespesifiseer moet word. Die datumkeuse sal vertoon word wanneer een van hierdie statistiese tipes gekies word. Dit is dieselfde waardes wat in die hoofprogram in die "Weiding Benutting per Kamp" verslag bereken is. Let asseblief daarop dat hierdie datumreeks-afhantike statistieke gebruik maak van kampbewegingsgeskiedenis om kampsamestellings en verwante waardes oor 'n tydperk te

bereken. Wanneer kampbewegingsgeskiedenis nie beskikbaar is nie, byvoorbeeld vir nuwer BenguFarm-gebruikers of gebruikers wat nie kampbewegings aanteken nie, sal die berekende waardes nie akkuraat wees nie.

'n Lys van die kampe met die toepaslike statistiese waarde, georden van hoog na laag, sal onderaan die "Visualiseer Statistieke"-aftreklis vertoon word. Jy kan ook na die kaart terugkeer om 'n visuele oorsig van die waardes te kry.

14. **Neem Fotos:**

Jy kan foto's van jou diere neem of bestaande fotos koppel aan 'n dier met BenguFarm MOBILE. Foto's word ook gesinkroniseer na BenguFarm DESKTOP tydens sinchronisasie met die opsie "STUUR Nuwe Data na DESKTOP" gekies.

Om foto's te neem, gaan na die "Tuisskerm"  en kies "Neem Foto"  vanaf die konteksieslys links bo. Die fotoskerm sal oopmaak. Kies die dier waarvan jy 'n foto wil neem vanaf die kieslys links bo op die skerm en tik dan op die kamera-ikoon  in die middel onder om 'n foto van die gekose dier te neem. Die toestel se foto-app sal oopmaak. Gebruik die foto-app soos jy normaalweg sou doen om 'n foto van die dier te neem. Afhangende van die toestel en die kamera-app, sal jy 'n opsie kry om die foto te aanvaar of nie. Indien aanvaar, sal beheer teruggegee word na BenguFarm MOBILE en die foto aan die gekose dier gekoppel word. 'n Standaardnaam sal aan die foto toegeken word. Jy kan die foto se naam verander en op die Stoor-ikoon  tik om die nuwe naam te stoor. Tik op die Kanselleer-ikoon  as jy nie die foto aan die gekose dier wil koppel nie. Om nog 'n foto te neem, herhaal eenvoudig die proses.

Om 'n BESTAANDE foto('s) van 'n dier op die foon/tablet aan 'n dier se rekord te koppel, kies **Neem Foto**  op die tuisskerm van die Mobile-app, kies die betrokke dier, tik op die "+"-ikoon , kies die betrokke foto, verander die standaard fotonaam indien nodig en tik op die "Stoor"-ikoon  om die foto na die dier se rekord te stoor.

Om 'n foto van 'n dier na iemand te stuur ("share"), kies **Neem Foto**  op die tuisskerm van die Mobile-app, kies die betrokke dier, kies die betrokke foto, tik op die "Share"-ikoon  en kies met watter app (bv. WhatsApp) die foto gestuur moet word.

15. **Upgradeer die Mobile app se sagteware:**

Op 'n **Apple iPhone of iPad** sal die BenguFarm Mobile-app outomaties opdateer sodra 'n nuwe weergawe beskikbaar is en die toestel aanlyn is.

Op 'n **Android-foon/tablet**, maak die BenguFarm Mobile-app oop en tik in die hoofvenster op die drie kolletjies regs bo in die venster en kies Kyk vir Opgradering. Indien 'n nuwe weergawe as die een wat tans geïnstalleer is, beskikbaar is, sal die venster Downloads > Updates op die BenguFarm-webwerf oopmaak. Onder die opskrif "Download BenguFarm™ MOBILE [Datum] Update", volg die instruksies om die nuutste weergawe af te laai en te installeer.

16. **Ondersteuning:**

LET WEL: Die ondersteuningsfunksies word slegs vir ontfouting-ondersteuningsdoeleindes verskaf en kan lei tot dataverlies. Moet asseblief NIE hierdie funksies gebruik sonder die vooraf ondesteuning van jou BenguFarm agent nie.

Op 'n Android-foon/tablet, maak die BenguFarm Mobile-app oop en tik in die hoofvenster op die drie kolletjies regs bo in die venster en kies Ondersteuning.

17. Opsies:

BenguFarm MOBILE het bykomende opsies wat funksionaliteit by ander skerms voeg. Om hierdie opsies op te stel, gaan na die "Tuis-skerm"  en kies "Opsies"  vanaf die konteks-kieslys links bo. Daar is verskeie opsies wat opgestel kan word.

- 17.1. **"Waarsku as Dier in Groep is"** - Hierdie opsie word gebruik wanneer jy gewaarsku wil word wanneer 'n gekose of geskandeerde dier in 'n spesifieke groep is. Jy mag dalk vooraf gekose diere vir een of ander taak hê en daardie diere in 'n groep in BenguFarm DESKTOP plaas. BenguFarm MOBILE sal 'n waarskuwing "!! Dier in Uitlig Groep !!" op 'n donkerrooi agtergrond bo-aan die "Vertoon Dier" en "Teken Data Aan" skerms vertoon wanneer die gekose of geskandeerde dier in die gespesifiseerde groep is. Skakel die "Waarsku as Dier in Groep is" opsie aan en kies die toepaslike groep waarvoor jy gewaarsku wil word as 'n dier in daardie groep is. Tik op die Stoor-ikoon  om die opstellings te stoor.
- 17.2. **"Voeg Geskandeerde Diere by tot Sessie"** - Hierdie opsie is spesifiek bedoel om te werk met die "Vertoon Dier"-skerm  in samewerking met 'n Bluetooth-geaktiveerde EID-leser . Dit gee die "Vertoon Dier"-skerm dieselfde sessiefunksionaliteit as die "Teken Data Aan"-skerm, waardeur 'n dier in die gekose sessie geplaas sal word wanneer die dier geskandeer word. Let asseblief daarop dat die handmatige keuse van 'n dier uit die lys diere nie daartoe sal lei dat die dier by die sessie gevoeg word nie. Skakel die opsie "Voeg Geskandeerde Diere by tot Sessie" aan en kies die toepaslike sessie. Tik op die Stoor-ikoon  om die opstellings te stoor. Sessies kan bygevoeg word in die "Sessies"-skakel  in die "Teken Data Aan"-skerm .
- 17.3. **"Gebruik volume knoppies om diere te navigeer"** - Hierdie opsie laat jou toe om na die vorige en volgende dier te navigeer deur die toestel se volume op en af knoppies op die "Vertoon Dier" skerm  te gebruik. Die opsie is standaard gedeaktiveer op iPhones/iPads en geaktiveer op Android-fone/tablette.
- 17.4. **"Sinchronisering Maksimum Tydsbeperking (Sekondes)"** – Hierdie opsie word gebruik om die maksimum tyd te spesifiseer wat MOBILE sal wag vir 'n reaksie van die sinchronisasiebediener. Verander hierdie tyd slegs op advies van jou agent. Tik op die Stoor-ikoon  om die opstellings te stoor.
- 17.5. **"Datavaslegging Skermlaai Vertraging (sekondes)"** - Hierdie opsie word gebruik om te spesifiseer hoe lank dit neem vir die invoervelde om beskikbaar te word op die data-aantekeningvensters vanaf die tyd dat 'n nuwe dier of rekord gekies word en verhoed die opname van data voordat die skermlaai voltooi is. Die invoer van data voordat die skermlaai voltooi is, kan daartoe lei dat sommige van die data weer ingevoer moet word. Op huidige generasie fone/tablette kan hierdie waarde verminder word om die data-aantekeningopnameskerms meer responsief te maak. Tik op die Stoor-ikoon  om die opstellings te stoor.
- 17.6. **"Taal (Benodig toep herbegin)"** – Hierdie opsie word gebruik om die taal vir die toepassing te verander. Kies die voorkeurtaal en tik op die Stoor-ikoon  om die opstellings te stoor. Om die gekose taal te vertoon, maak die toepassing toe en maak dit weer oop.
- 17.7. **"Vertoon Dier Subskerms"** – Hierdie opsie word gebruik om die Vertoon Dier subskerms pas te maak vir jou behoeftes. In die Sigbare kolom kan jy kies/ontkies watter subskerms vertoon moet word en watter nie. Deur 'n subskerm te merk en dit op of af te skuif met die op/af pyle in die

Orde kolom, kan die volgorde waarin die subskerm s vertoon sal word, verander word. Sodra dit klaar is, tik op die Stoor-ikoon  om die veranderinge te stoor.

oooOOOooo

Bylaag A

Gedetailleerde instruksies om Agrident / Allflex AWR250, AWR300, APR450, APR500, APR600 en APR650 EID-lesers aan BenguFarm Mobile op Apple iOS- en Android toestelle te koppel

AWR250, AWR300, APR600 en iPhone/iPad:

1. With the AWR250, AWR300, APR600 set to iAP mode (Preferred method):

Please note that this option is only available for an AWR250, AWR300, APR600 that has the MFi chip used in combination with BenguFarm Mobile 1.10 and later. The APR500 does not work with BenguFarm Mobile for iOS.

a. On AWR250, AWR300, APR600:

Menu- Setup - Interface Setup - Bluetooth - Set BT Profile = iAP

b. On iPhone/iPad:

- Make sure Bluetooth is switch on.
- Follow AWR250, AWR300, APR600 instructions to pair the reader with iPhone/iPad.
- Connect to the AWR250, AWR300, APR600. BenguFarm Mobile cannot pick up the reader when set to iAP and it is not connected in the iPhone's/iPad's Bluetooth settings.

c. In BenguFarm Mobile:

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Check "BLE Mode Connection".
- Click Scan button (Magnification Glass icon bottom left).

BenguFarm Mobile will now scan for BLE devices.

- Once scan is done, click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the AWR250, AWR300, APR600.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan an EID. The number should appear on screen in bold blue. - Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

2. With the AWR250, AWR300, APR600 set to BLE mode:

a. On AWR250, AWR300, APR600:

Menu- Setup - Interface Setup - Bluetooth - Set BT Profile = BLE.

b. On iPhone:

Make sure bluetooth is switch on. Not necessary to pair AWR250, AWR300, APR600.

c. In BenguFarm Mobile:

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".

- Click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the AWR250, AWR300, APR600.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan an EID. The number should appear on screen in bold blue.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

AWR250, AWR300, APR500, APR600 en Android:

a. On AWR250, AWR300, APR500, APR600:

Menu - Setup - Interface Setup - Bluetooth - Set BT Profile = SPP.

b. On Android:

- Make sure Bluetooth is switch on.
- Follow AWR250, AWR300, APR500, APR600 instructions to pair AWR250, AWR300, APR500, APR600 with Android Phone/Tablet.

c. In BenguFarm Mobile: (once APR600 is paired with your Android Device) :

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the AWR250, AWR300, APR500, APR600.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan an EID. The number should appear on screen in bold blue.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

oooOOOooo

Bylaag B

Gedetailleerde instruksies om Tru-test SRS2, XRS2, SRS2i & XRS2i EID-lesers aan BenguFarm Mobile op Apple iOS-en Android toestelle te koppel

SRS2/SRS2i/XRS2/XRS2i and iPhone/iPad:

1. a. On SRS2:

- Settings - Bluetooth - Bluetooth = Auto
- Settings - Bluetooth - Advance - Connect Mode = Auto
- Settings - Tag Reading - Tag Format = Decimal or Decimal2 or ISO

b. On SRS2i/XRS2/XRS2i:

- Settings - Bluetooth - Bluetooth = Auto
- Settings - Bluetooth - Advance - Connect Mode = Default
- Settings - Bluetooth - Advance - Output = Default
- Settings - Tag Reading - Tag Format = Decimal or Decimal2 or ISO

2. On iPhone/iPad (Only SRS2/XRS2):

- Make sure Bluetooth is switch on.
- In the iPhone/iPad's Bluetooth settings screen, pair and connect to the reader. A blue light will appear on the reader when connected. This is very important. BenguFarm MOBILE cannot pick up the reader if it is not connected.

3. In BenguFarm Mobile:

a. SRS2/XRS2 (once SRS2/XRS2 is CONNECTED – blue light on - to your iPhone/iPad)

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Uncheck "BLE Mode".
- Uncheck "Visual ID Nr (QR Code) Scanner"
- Click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the SRS2 reader.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan an EID. The number should appear on screen in bold blue.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

b. SRS2i/XRS2i (connects in BLE mode)

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Check "BLE Mode".
- Uncheck "Visual ID Nr (QR Code) Scanner"
- Click the Scan button (Magnification Glass icon bottom left).
BenguFarm Mobile will now scan for BLE devices.
- Once scan is done, click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the SRS2i/XRS2i.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).

- The reader should connect.
- You can now test scan an EID. The number should appear on screen in bold blue.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

SRS2/XRS2/SRS2i/XRS2i en Android smartphone/tablet:

1. a. On SRS2:

- Settings - Bluetooth - Bluetooth = **Auto**
- Settings - Bluetooth - Advance - Connect Mode = Auto
- Settings - Tag Reading - Tag Format = Decimal or Decimal2 or ISO

1. b. On XRS2:

- Settings - Bluetooth - Bluetooth = **Auto**
- Settings - Bluetooth - Advance - Connect Mode = Default
- Settings - Bluetooth - Advance - Output = Default
- Settings - Tag Reading - Tag Format = Decimal or Decimal2 or ISO

1. c. On SRS2i & XRS2i:

- Settings - Bluetooth - Bluetooth = **Manual**
- Settings - Bluetooth - Advance - Connect Mode = Default
- Settings - Bluetooth - Advance - Output = Default
- Settings - Tag Reading - Tag Format = Decimal or Decimal2 or ISO

2. On Android:

- Make sure Bluetooth is switch on.
- Follow the EID Reader instructions to pair the reader with Android Phone/Tablet.
- Once paired, the blue light on the reader may appear. This is an indication the reader is registered as an "Input Device". It should NOT be registered as an "Input Device". Click on the gear icon to the right of the reader name where it is listed in your paired device. Uncheck the "Input Device". The blue light should switch off.
- As an alternative, the SRS2i & XRS2i does not need to be first paired.

3. In BenguFarm Mobile: (once EID Reader is paired with your Android Device):

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Make sure "Reader Mode" is set as "Slave".
- If the SRS2i or XRS2i was not first paired on Android at 2 above, click on Scan button (Magnification Glass icon bottom left) to search for the SRS2i / XRS2i.
- Click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the SRS2/XRS2/SRS2i/XRS2i.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan an EID. The number should appear on screen in bold blue.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

Bylaag C

Gedetailleerde instruksies om ander EID lesers aan BenguFarm Mobile op Apple iOS- en Android toestelle te koppel

These instructions are for EID readers not listed above in neither appendix A nor B. It serves as a general guidance as to what to try to do to connect these EID Readers to BenguFarm MOBILE. It may not work for every EID reader. Contact us if you are unable to connect the EID reader after following the instructions below.

iPhone/iPad:

1. On EID Reader:

Go to the reader's Bluetooth Settings and change the Bluetooth mode to Bluetooth Low Energy (BLE). EID readers that do not have BLE mode will not work an iPhone/iPad.

2. In BenguFarm Mobile:

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Check "BLE Mode".
- Uncheck "Visual ID Nr (QR Code) Scanner"
- Click the Scan button (Magnification Glass icon bottom left).
- BenguFarm Mobile will now scan for BLE devices.
- Once scan is done, click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the EID reader.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan an EID. The number should appear on screen in bold blue. If the EID does not appear correctly, but at least some information is displayed in blue, it is an indication that the EID is transmitted, but in a format that BenguFarm MOBILE does not decode correctly. In such a case, please contact BenguelaSoft. We will probably need a sample of the EID reader to be able to implement the correct decoding of the transmitted EID.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

Android smart phone/tablet:

1. On EID Reader (BLE Mode):

Go to the reader's Bluetooth Settings and change the Bluetooth mode to Bluetooth Low Energy (BLE).

2. On EID Reader (SPP Mode):

As an alternative, go to the reader's Bluetooth Settings and change the Bluetooth mode to Serial Port Profile (SPP).

3. On Android:

- Make sure Bluetooth is switch on.
- If the EID reader is set to SPP Mode, follow the EID Reader instructions to pair the reader with Android Phone/Tablet.

- If the EID reader is set to BLE mode, the EID does not need to be paired with the Android Phone/Tablet first before going to BenguFarm MOBILE.

4. In BenguFarm Mobile:

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Make sure "Reader Mode" is set as "Slave".
- If the EID Reader was not first paired on Android at 3 above, in other words, the reader is set to BLE mode and not SPP mode, click on Scan button (Magnification Glass icon bottom left) to search for the EID Reader. EID readers that are set to SPP mode and paired in Android, should automatically be listed in the "Select Bluetooth Reader" drop down.
- Click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the EID Reader.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan an EID. The number should appear on screen in bold blue. If the EID does not appear correctly, but at least some information is displayed in blue, it is an indication that the EID is transmitted, but in a format that BenguFarm MOBILE does not decode correctly. In such a case, please contact BenguelaSoft. We will probably need a sample of the EID reader to be able to implement the correct decoding of the transmitted EID.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

Bylaad D

Detaileerde instruksies om die Newland NLS-HR32-BT QR kode leser aan BenguFarm Mobile op Apple iOS- en Android toestelle te koppel

Set NLS-HR32-BT to Bluetooth BLE Mode

The NLS-HR32-BT operating mode must be set to Bluetooth BLE mode whether connecting to MOBILE for iOS or Android. The reader's settings are changed by scanning specific barcodes. For purposes of this manual, only the barcodes to change the readers Bluetooth connectivity mode, is supplied. Refer to the manufacturer's full manual for additional barcodes to change other reader settings.

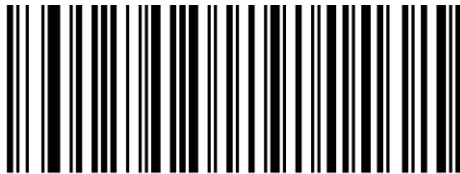
4. Scan the "Enter Setup" barcode.



@SETUPE1

Enter Setup

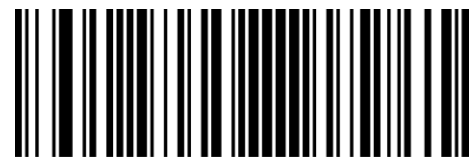
5. Scan the "Bluetooth BLE" barcode.



@INTERF11

Bluetooth BLE

6. Scan the "Exit Setup" barcode.



@SETUPE0

Exit Setup

If you wish to use the reader with other hardware / software, it may be necessary to change the operating mode back to Bluetooth HID Mode or Cradle Mode. To do so, scan the "Enter Setup" barcode, then the applicable barcode below ending with scanning the "Exit Setup" barcode.



@INTERF10

Bluetooth HID Mode



@INTERF12

Cradle Mode

NLS-HR32-BT and iPhone/iPad:

1. NLS-HR32-BT:

- Follow the instruction above to set the reader's operating mode to Bluetooth BLE mode.

2. On iPhone/iPad:

- Make sure Bluetooth is switch on.
- Follow NLS-HR32-BT instructions to pair NLS-HR32-BT with iPhone/iPad.

3. In BenguFarm Mobile:

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Check "Visual ID Nr (QR Code) Scanner"
- Check "BLE Mode Connection".
- Click the Scan button (Magnification Glass icon bottom left).

BenguFarm Mobile will now scan for BLE devices.

- Once scan is done, click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the NLS-HR32-BT.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan a QR Code. The number should appear on screen in bold blue.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

NLS-HR32-BT and iPhone/iPad:

1. NLS-HR32-BT:

- Follow the instruction above to set the reader's operating mode to Bluetooth BLE mode.

2. On Android:

- Make sure Bluetooth is switch on.
- Follow NLS-HR32-BT instructions to pair NLS-HR32-BT with Android Phone/Tablet.
- Once paired, click on the settings gear next to the paired reader. If there is an option "Text Input", make sure it is unchecked.

3. In BenguFarm Mobile: (once NLS-HR32-BT is paired with your Android Device):

- Setup EID Reader.
- Check "Enable Bluetooth".
- Check "Visual ID Nr (QR Code) Scanner"
- Make sure "Reader Mode" is set as "Slave".
- Click on "Select Bluetooth Reader" drop down and select the NLS-HR32-BT reader.
- Click the Connect button (Connected plugs icon bottom, second from left).
- The reader should connect.
- You can now test scan a QR Code. The code should appear on screen in bold blue.
- Click the Save to save the settings (Disk icon bottom right).

oooOOOooo