

BenguFarmTM

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



BenguFarm-MOBILE vir GAME Handleiding

Weergawe 23-01-2023

Saamgestel deur

Leslie Bergh & Tim Pauw

www.bengufarm.co.za

Kopiereg voorbehou deur BenguelaSoft BK

1. Meer oor BenguFarm-MOBILE vir die GAME module

BenguFarm-MOBILE is 'n aparte mobiele toepassing vir Android (Android mobile app) wat onafhanklik van BenguFarm vir 'n lessenaar-/skootrekenaar (hierna genoem BenguFarm DESKTOP) op 'n Android slimfoon of tablet geïnstalleer en gebruik word. BenguFarm-MOBILE se hoof funksie is om data in die veld op 'n slimfoon of tablet in te voer asook om diere se belangrikste inligting te kan opkyk. Data kan tussen BenguFarm-MOBILE en -DESKTOP uitgeruil word via 'n sinchronisasie funksie. BenguFarm-MOBILE for GAME is ontwerp om saam met BenguFarm-GAME gebruik te word. Daar is 'n aparte BenguFarm-MOBILE wat saam met die BenguFarm-BEEF en BenguFarm-SHEEP & GOATS modules gebruik kan word. Onder huidige lisensie voorwaardes moet 'n gebruiker 'n geldige BenguFarm-GAME lisensie hê om BenguFarm-MOBILE vir GAME te kan gebruik.

2. Neem asseblief kennis:

- 2.1. Die instruksies in hierdie handleiding is van toepassing op BenguFarm-MOBILE weergawe 14 Junie 2017 in kombinasie met BenguFarm-DESKTOP weergawe 19 Mei 2017aF. Vorige weergawes van MOBILE kon nie veelvuldige databasisse hanteer nie, terwyl in vorige weergawes van DESKTOP die sinkronisasie skerm nie outomatiese seleksie van 'n databasis ondersteun het in 'n veelvuldige databasis scenario nie. Jy word sterk aanbeveel om beide BenguFarm MOBILE en DESKTOP op te dateer na ten minste hierdie weergawes.
- 2.2. Verder in hierdie handleiding word na BenguFarm op die skootrekenaar ("laptop") / lessenaarrekenaar ("desktop") as BenguFarm-DESKTOP, of slegs DESKTOP verwys.
- 2.3. BenguFarm-MOBILE (hierna genoem MOBILE) kan slegs op slimfone en tablette met 'n ANDROID bedryfstelsel geïnstalleer word. Die Android weergawe moet v4.0.3 (Ice Cream Sandwich) of nuwer wees. Dit kan dus NIE op bv. 'n iPhone of iPad (wat 'n ander bedryfstelsel gebruik) geïnstalleer word NIE.
- 2.4. BenguFarm-MOBILE is slegs beskikbaar met Engels as taalopsie.

3. Installeer BenguFarm-MOBILE for Game:

- 3.1. Gaan op jou ANDROID slimfoon of tablet na www.bengufarm.co.za > Downloads > Software en laai die BenguFarm MOBILE for **Game 27 Sep 2019** (of nuwer weergawe) af en installeer dit. **Let wel:** Op hierdie stadium moet die slimfoon of tablet gestel word om "Unknown Sources - All installation of apps from unknown sources" te aanvaar. Dit behoort gedoen te kan word onder Settings > Security op 'n slimfoon.
- 3.2. Gaan op jou lessenaarrekenaar of skootrekenaar na www.bengufarm.co.za > Downloads > Updates en laai BenguFarm Update **v13 Jan 2023** (of nuwer weergawe) af en installeer dit.

4. MOBILE Login:


4.1. Skep BenguFarm-CLOUD Gebruikers

- 4.1.1. Toegang tot MOBILE word beheer deur gebruikers te skep wat dan op MOBILE aanteken. Elke gebruiker sal 'n gebruikersnaam en wagwoord hê. Die gebruikers word op 'n webbediener geskep waaraan MOBILE dan koppel om die gebruiker wat aanteken se besonderhede te verifieer. Hierdie webbediener word BenguFarm-CLOUD genoem.
- 4.1.2. In DESKTOP, gaan na Data Stuur/Opneem > Sinchroniseer BenguFarm MOBILE.
- 4.1.3. Maak seker die rekenaar is aan die Internet gekoppel.
- 4.1.4. Klik op "Verander BenguFarm MOBILE Gebruikers"
- 4.1.5. Die eerste keer as hierdie funksie gebruik word, sal jy gevra word om die besonderhede van die gebruiker met administratiewe regte in te voer. Dit is die gebruiker wat regte sal hê om, indien nodig, ander gebruikers te skep. Vir die meeste MOBILE gebruikers sal daar nie 'n

behoefte wees om addisionele gebruikers behalwe die administratiewe gebruiker te skep nie. Daar moet egter ten minste 'n administratiewe gebruiker wees. Vul al die besonderhede van die administratiewe gebruiker in. Die administratiewe gebruiker se epos adres en wagwoord moet in duplikaat ingevoer word om seker te maak dat dit korrek is. Wanneer klaar, klik op "Skep Administrateur".

- 4.1.6. Die BenguFarm-CLOUD Dienste skerm sal nou oopmaak. Indien nodig, kan daar nou addisionele gebruikers geskep word. Indien jy nie nog gebruikers wil skep en/of verander nie, maak net die skerm toe.
- 4.1.7. Daar kan altyd na die BenguFarm-CLOUD Dienste skerm terug gegaan word om addisionele BenguFarm-MOBILE gebruikers te skep en/of inligting te verander.
- 4.1.8. Indien die administratiewe wagwoord vergeet word, klik weer op "Verander BenguFarm-MOBILE Gebruikers". Jy sal gevra word om aan te teken. Klik regs onder op hierdie skerm op "Wagwoord Vergeet". Tik dan die epos adres van die administratiewe gebruiker in. Dit sal die epos adres wees soos ingevul toe die administratiewe gebruiker geskep is, of indien die epos intussen vir die administratiewe gebruiker verander is, daardie epos adres. Klik op "Versoek Wagwoord Herstel". BenguFarm-CLOUD sal 'n epos na hierdie adres stuur. Die epos sal 'n skakel (link) in hê. Wanneer die epos ontvang word, klik op die skakel of "copy" en "paste" die skakel in 'n webblaaier (web browser), byvoorbeeld Google Chrome. 'n Bladsy sal oopmaak waar jy dan 'n nuwe wagwoord vir die administrateur kan invul.

4.2. Login op MOBILE

- 4.2.1. Kies die BenguFarm ikoon  op jou slimfoon/tablet.
- 4.2.2. Die "Login" skerm sal vertoon.
- 4.2.3. Vul jou rekeningnommer (BPU...), gebruikersnaam en wagwoord in en kies "Login". Op hierdie stadium moet jou slimfoon/tablet Internet toegang hê om in MOBILE aan te teken.
- 4.2.4. Die hoofmenu ("Main Menu") skerm sal nou vertoon indien suksesvol aangeteken is.
- 4.2.5. Weens die aard van die gebruikerseienskappe van MOBILE is die gebruiker nie verplig om elke keer aan te teken wanneer MOBILE oopgemaak word nie. Nadat suksesvol aangeteken is, kan MOBILE vir die volgende 30 dae gebruik word sonder om aan te teken. Gedurende hierdie tydperk kan jy slegs klik op "Login" sonder om 'n gebruikersnaam en wagwoord in te vul om MOBILE oop te maak. Al wat jy moet doen is om minstens een keer in 30 dae aan te teken.

5. Veelvuldige Databasisse:

Sedert die opdatering van 14 Junie 2017 kan MOBILE verskeie databasisse hanteer. Vorige weergawes kan slegs een databasis op 'n keer hanteer. Om 'n nuwe MOBILE databasis by te voeg of die databasis waarin jy werk te verander, klik op die "... " kieslysknoppie in die regter boonste hoek van die hoofkieslys en kies "Change database" in die kieslys. Die skerm "Change database" laat 'n gebruiker toe om 'n databasis te "Select" om in te werk, "Add" 'n nuwe databasis en "Delete" 'n bestaande databasis. Elke databasis moet ooreenstem met 'n databasis op die DESKTOP soos opgestel by Opsies > Databasisse. Jy hoef nie 'n nuwe databasis 'n naam te gee nie. Die naam sal outomaties opgedateer word tydens sinchronisasie.

6. Belangrike inligting ten opsigte van sinchronisasie van data:

6.1. Neem asseblief kennis:

- 6.1.1. Indien daar verskeie 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 van 'n spesifieke databasis op DESKTOP gesinchroniseer word, word ALLE kuddes (spesies) op die betrokke databasis se data outomaties gesinchroniseer.
- 6.1.3. Fotos kan uit DESKTOP na MOBILE gestuur word as 'n addisionele opsie. Slegs die dier se hooffoto (gemerk as die Verstekfoto in DESKTOP) asook fotos wat gemerk is om op verslae te verskyn word by verstek na MOBILE gestuur. Die rede hiervoor is die beperkte kapasiteit van baie slimfone. Op die sinchronisasie skerm op MOBILE is 'n opsie waar gekies kan word om ook die res van die dier se fotos se sinchroniseer.
- 6.1.4. Data sinchronisasie tussen MOBILE en DESKTOP kan gedoen word via 'n Wi-Fi koppeling (waar die betrokke rekenaar en slimfoon/tablet via 'n Wi-Fi routeerder ("router") met mekaar kan gekommunikeer). Met **Wi-Fi** gekies as die sinchronisasie metode word die IP adres asook PORT as kommunikasie parameters gebruik. Kyk op DESKTOP wat hierdie parameters is en vul dit in op MOBILE.
- 6.1.5. Sinchronisasie van fotos:
 - 6.1.5.1. Met **Wi-Fi** gekies as sinchronisasie metode word die fotos wat met MOBILE geneem is, wel tydens sinchronisasie na DESKTOP gestuur.
- 6.1.6. Maak seker jou slimfoon/tablet en rekenaar se datum en tyd stem ooreen.

7. Om data te sinchroniseer:

7.1. In DESKTOP:

- 7.1.1. Gaan (indien jy kuddes [spesies] het op meer as een GAME **databasis**) na enige van die databasisse waartoe die CLOUD gebruiker toegang tot het. Dit hoef nie die spesifieke databasis te wees wat jy wil sinchroniseer nie. DESKTOP kies outomaties die korrekte databasis in 'n multi-databasis scenario. In weergawes van DESKTOP voor 19 Mei 2016aF moes die gebruiker verander na die toepaslike databasis voordat die sinchronisasie skerm oopgemaak word (File> Change Active Herd> List All and Select).
- 7.1.2. Maak seker dat die betrokke lys soos Kampe, Kontakte (bv. die betrokke veearts), Entstowwe, Doseermiddels & Aanvullings, Siektes & Beserings, Medisynes, ens.) wat jy beplan om in MOBILE te kies vanaf die betrokke lys, opgestel is in DESKTOP [Opstellings > ...] VOORDAT die data na MOBILE gestuur word, aangesien dit nie in MOBILE moontlik is om nuwe lysitems by te voeg tot lys in MOBILE nie.
- 7.1.3. Gaan na Data Stuur/Opneem > Sinchroniseer BenguFarm MOBILE. **Let wel:** Die skerm werk vir die databasis waarin jy tans in DESKTOP is.
- 7.1.4. By "Toestel Konneksie Tipe", kies **Wi-Fi**. Let op die parameters in die blok na regs wat op die tipe konneksie van toepassing is. Indien **Wi-Fi** konneksie gekies word, sal die rekenaar IP en Poort vertoon word. In sekere gevalle kan meer as een IP gelys word. Kies die regte IP adres waardeur die Wi-Fi routeerder ("router") aan die rekenaar koppel. Die Poort kan ook verander word vir gevalle waar die verstek poort bots met bestaande rekenaaropstellings.
- 7.1.5. Op die "Gevorderede Opsies" skerm kan addisionele sinchronisasie parameters gestel word. Soos die naam aandui, is dit bedoel vir gevorde gebruikers, met die uitsondering van foto groottes, waar baie gebruikers waarskynlik die grootte van fotos wat na MOBILE gestuur word sal wil beperk.

- 7.1.6. Klik op "Start Synchronization Server". DESKTOP begin nou luister na 'n toestel met MOBILE wat met die betrokke koppelingskode met DESKTOP wil sinchroniseer.

7.2. In MOBILE:

- 7.2.1. Op die "Main Menu" skerm, kies "BenguFarm Direct Sync".
- 7.2.2. By "Connect to PC via", kies **Wi-Fi** as kommunikasie metode (soos in DESKTOP gekies is). Met "Wi-Fi" gekies, kyk op DESKTOP na die "Rekenaar IP Adres & Poort" en vul die betrokke parameters in die ooreenstemmende velde op MOBILE in.
- 7.2.3. By "Mobile Database and Synchronization Options", kies die toepaslike opsie:
 - 7.2.3.1. Selekteer die Mobile databasis wat jy wil sinchroniseer met DESKTOP.
 - 7.2.3.2. Om data wat op MOBILE ingevoer is na die DESKTOP te stuur, kies "**Export NEW data** to BenguFarm DESKTOP".
 - 7.2.3.3. Om data wat intussen op DESKTOP verander/bygekom/verwyder is, na MOBILE te stuur, kies "**IMPORT New Data** from BenguFarm DESKTOP".
 - 7.2.3.4. Om fotos wat sedert die vorige sinchronisasie op DESKTOP bygekom het na MOBILE te stuur, kies "**Import Photos** from BenguFarm DESKTOP". Hierdie opsie is by verstek afgeskakel aangesien baie fone beperkte kapasiteit het en moontlik nie genoeg spasie het om 'n groot hoeveelheid fotos te stoor nie. **Let wel:** Hierdie opsie is slegs beskikbaar waar sinchronisasie via 'n USB kabel of 'n Wi-Fi konneksie gedoen word. By verstek word net die dier se hooffoto en fotos wat gemerk is vir verslae na MOBILE gestuur. Indien jy ook die dier se ander fotos wat intussen op DESKTOP bygekom het na MOBILE wil stuur, merk ook "Import ALL PHOTOS".
 - 7.2.3.5. Om alle data op MOBILE te verwyder ("delete"), kies "Empty BenguFarm MOBILE Database".
 - 7.2.3.5.1. **Let wel:** Die "Empty BenguFarm MOBILE Database" opsie kan slegs gekies word indien "IMPORT New Data from BenguFarm DESKTOP" ook gemerk is. Die opsie "Export data to BenguFarm NEW DESKTOP" kan in hierdie geval nie gemerk word nie. Hierdie opsie word dus gebruik om die databasis op MOBILE skoon te maak en dan nuwe data vanaf DESKTOP in te trek.
 - 7.2.3.5.2. Hierdie opsie moet ook gekies word wanneer data van 'n ander databasis na MOBILE intrek wil word. **Let wel:** Onthou om eers die data wat verander/bygevoeg is op die huidige MOBILE databasis na DESKTOP te stuur (sien "Export NEW data to BenguFarm DESKTOP" hierbo). Indien "Empty BenguFarm MOBILE Database" gekies word, word die MOBILE databasis skoongemaak en kan die data nie teruggekry word nie. Dit beteken dat BenguFarm DESKTOP en MOBILE beide 'n tipe van "log" hou van wanneer wat verander het, sodat die hele databasis nie elke keer heen en weer gestuur word nie, maar slegs daardie rekords wat bygekom/verander/verwyder is sedert die laaste keer wat data tussen DESKTOP en MOBILE uitgeruil is.
- 7.2.4. Klik op "Start Synchronization" om die sinchronisasieproses te begin. MOBILE sal outomaties sinchroniseer met die korrekte DESKTOP databasis waar verskeie databasisse op DESKTOP opgestel is, behalwe as "Empty BenguFarm MOBILE Database" gekies is. In hierdie geval sal MOBILE in sommige scenario's 'n opsie wys waaruit die gebruiker moet kies watter DESKTOP databasis MOBILE moet sinchroniseer. Daaropvolgende sinchronisasies met hierdie MOBILE databasis sal nie hierdie opsie weer wys nie, aangesien die databasis dan gekoppel is aan die toepaslike DESKTOP-databasis.

- 7.2.5. As jy 'n ander MOBILE databasis wil sinchroniseer, kies die databasis- en sinkronisasie-opsies soos beskryf in 7.2.3 hierbo en "Start Synchronization" om die geselekteerde MOBILE databasis te begin sinchroniseer.
- 7.2.6. **Wanneer die data klaar gesinchroniseer is**, gaan op DESKTOP na "Data Stuur/Opneem > Sinchroniseer BenguFarm MOBILE" en klik "Stop Synkroniasie Bediener". Dit sal die sinchronisasie met MOBILE stop totdat daar weer op "Begin Synkronisasie Bediener" geklik word.

8. Om data van 'n dier in MOBILE op te kyk:

- 8.1. Op die "Main Menu" skerm:
 - 8.1.1. By "Active Herd", kies die betrokke kudde (spesie).
 - 8.1.2. Kies "View Animal".
- 8.2. By "Select Animal", kies die betrokke dier.
- 8.3. Om die algemene inligting van die dier op te kyk, kies "General Information".
- 8.4. Om data wat tydens verdowing/pyl ("darting") van die dier aangeteken is op te kyk, kies "Other Information". Die nageslag van 'n dier kan ook onder hierdie afdeling vertoon word.
- 8.5. Om terug te gaan na die "Main Menu" skerm, druk die "back" knoppie op jou selfoon/tablet.

9. Om Dier Pyl ("darting") Data in MOBILE aan te teken:

- 9.1. Op die "Main Menu" skerm:
 - 9.1.1. By "Active Herd", kies die betrokke kudde (spesie).
 - 9.1.2. Kies "Enter Darting Data".
- 9.2. Op die "Darting Parameters" skerm:
 - 9.2.1. Selekteer die filters (Aktief, Nie-aktief, Manlik, Vroulik) vir diere wat gelys moet word.
 - 9.2.2. By "Select Animal", kies die betrokke dier.
 - 9.2.3. By "Date", kies die datum waarop die dier gepyl/verdoof is.
 - 9.2.4. By "Done By" kies die veearts wat die dier gepyl/verdoof het.
 - 9.2.5. By "Horn Measurement Unit", kies die eenheid (die "default" soos opgestel in DESKTOP sal waarskynlik in orde wees).
 - 9.2.6. Kies "Next" onder-aan die skerm.
 - 9.2.7. Bo-aan die "Darting Screens" skerm, kies die skerm vir die betrokke tipe data wat aangeteken moet word. **Let op:** Data wat op die "General Notes" skerm ingevul word op DESKTOP sal op DESKTOP verskyn in die Notas veld. Die ander skerms is almal ooreenstemmend met die betrokke subskerm op die Dier Pyl Data skerm in DESKTOP.
 - 9.2.8. Let asseblief op dat data wat ingevoer is outomaties gestoor word.
- 9.3. Om terug te gaan na die "Main Menu" skerm, druk die "back" knoppie op jou selfoon/tablet.

10. Om 'n nuwe dierrekord ('n geboorte of 'n aangekoopte dier) in MOBILE te skep:

- 10.1. Op die "Main Menu" skerm:
 - 10.1.1. By "Active Herd", kies die betrokke kudde (spesie).
 - 10.1.2. Kies "Add/Edit Animal".
- 10.2. Kies die "Add Animal" skerm.
- 10.3. Klik op die "+" om 'n nuwe (leë) dierrekord te skep.
- 10.4. Vul die dier se besonderhede in.
- 10.5. Kies die "Save" ikoon om die nuwe dier se data te stoor.
- 10.6. 'n Boodskap "Animal Saved Successfully" sal vlugtig bo-aan die skerm verskyn.

- 10.7. Om nog 'n nuwe dierrekord te skep, kies weer "+".
- 10.8. Om terug te gaan na die "Main Menu" skerm, druk die "back" knoppie op jou selfoon/tablet.

11. Om 'n bestaande dier se data in MOBILE te verander:

- 11.1. Op die "Main Menu" skerm:
 - 11.1.1. By "Active Herd", kies die betrokke kudde (spesie).
 - 11.1.2. Kies "Add/Edit Animal".
- 11.2. Kies die "Add Animal" skerm.
- 11.3. By "Edit Animal", maak seker dat daar 'n regmerkie is.
- 11.4. By "Select Animal to Modify", kies die betrokke dier.
- 11.5. Die betrokke dier se data kan nou verander word waar nodig.
- 11.6. Kies die "Save" ikoon om die veranderinge te stoor.
- 11.7. 'n Boodskap "Animal Saved Successfully" sal vlugtig bo-aan die skerm verskyn.
- 11.8. Om terug te gaan na die "Main Menu" skerm, druk die "back" knoppie op jou selfoon/tablet.

12. Om 'n bestaande dier se data in MOBILE te verwyder:

- 12.1. Op die "Main Menu" skerm:
 - 12.1.1. By "Active Herd", kies die betrokke kudde (spesie).
 - 12.1.2. Kies "Add/Edit Animal".
- 12.2. Kies die "Delete Animal" skerm aan die onderkant van die "Add/Edit Animal" skerm.
- 12.3. By "Select Animal to Delete", kies die betrokke dier.
- 12.4. Kies "Delete" om die dierrekord te verwyder. Let op: ALLE data van die betrokke dier sal verwyder ("delete") word op MOBILE. Sodra die data na DESKTOP gestuur word, sal alle data van die betrokke dier ook op DESKTOP verwyder ("delete") word.
- 12.5. Op die "Deleting Animal: Are you sure?" skerm, kies "OK" indien jy seker is dat jy die betrokke dier se data wil verwyder.
- 12.6. 'n Boodskap "Animal Delete Successful" sal vlugtig onder-aan die skerm verskyn.
- 12.7. Om terug te gaan na die "Main Menu" skerm, druk die "back" knoppie op jou selfoon/tablet.

13. Om BenguFarm-MOBILE toe te maak:

- 13.1. Op die "Main Menu" skerm, kies "Exit BenguFarm MOBILE".
- 13.2. Druk die "back" knoppie op jou selfoon/tablet om die "Login" skerm toe te maak.
