



# QUICK START GUIDE

## Tränkeautomat

### 1.8 Tierverwaltung

Dieses Dokument bietet einen schnellen Überblick über das Anlegen neuer Sender im System sowie An- und Abmeldung von Kälbern.

#### 1 Tierverwaltung



Tierverwaltung



- ▶ Anmelden
- Abmelden
- Unmelden
- Sender

- Ein Kalb/ Kälber anmelden und nach ausgewählten Plan füttern lassen
- Ein Kalb vom Tränkeautomat abmelden
- Ein angemeldetes Kalb von einer Fütterungsgruppe in eine andere ummelden
- Sender im System des Tränkeautomaten anlegen und speichern

#### 2 Sender anlegen

Neue Sender (Ohrmarke oder Halsband) im System anlegen und speichern



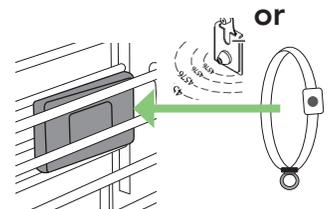
Tierverwaltung



▶ Sender



▶ Neu



Neu

Übernehmen?

Nr.F: 123456

Tier Nr.: 1

Station: alle

Nr.: fortlaufend

nächste: 1

- Bestätigt Anlegen des Senders gemäß den unten gewählten Einstellungen
- Aktuell gelesener Sender
- Vergebene Tiernummer zur oben angezeigten Sendernummer
- Aktivierte Antennen zum Einlesen des Senders bei der Anmeldung
- Verknüpft Sender mit einer zufälligen oder einer automatisch generierten Nummer
  - ↳ [fortlaufend] = Zufällige Tiernummern werden vorgeschlagen, um mit dem eingelesenen Sender verknüpft zu werden. Meist bei Halsbändern genutzt.
  - ↳ [automatisch] = Ein Teil der gesamten Sendernummer wird als Tiernummer verwendet. Meist bei Ohrmarken genutzt.

nächste vorgeschlagene

↳ [1] = Nächste vorgeschlagene Nummer bei [fortlaufend]er Vergabe der Tiernummern

↳ [4-1] = Teil der gesamten Sendernummer, der als Tiernummer verwendet wird (letzte 4 Stellen)

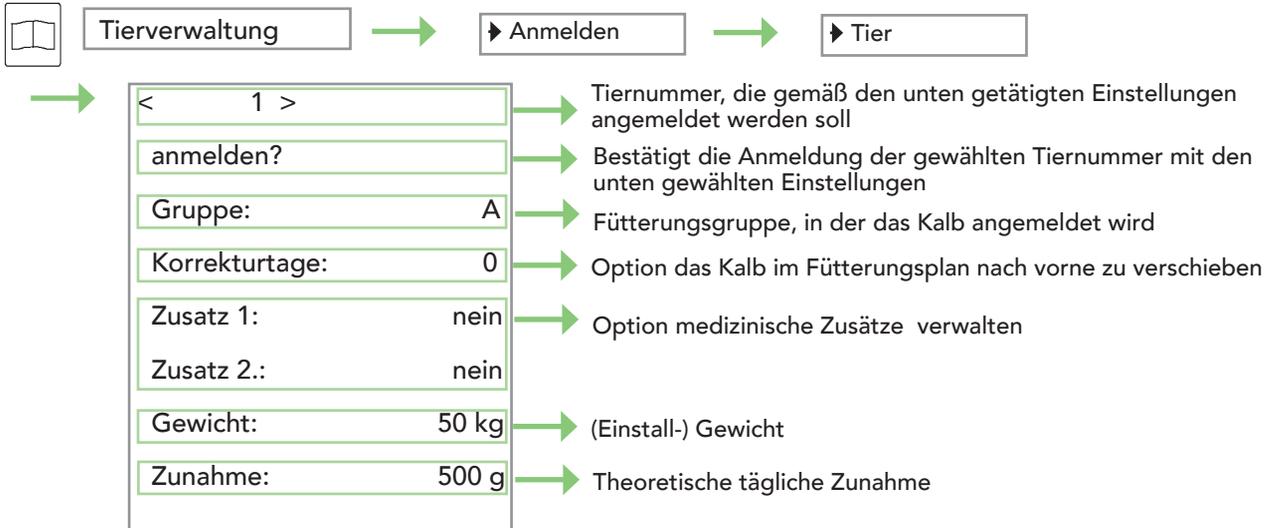
In Verbindung mit [automatisch]er Vergabe der Tiernummer

### 3 Tiere anmelden



#### 3.1 Manuelle Anmeldung

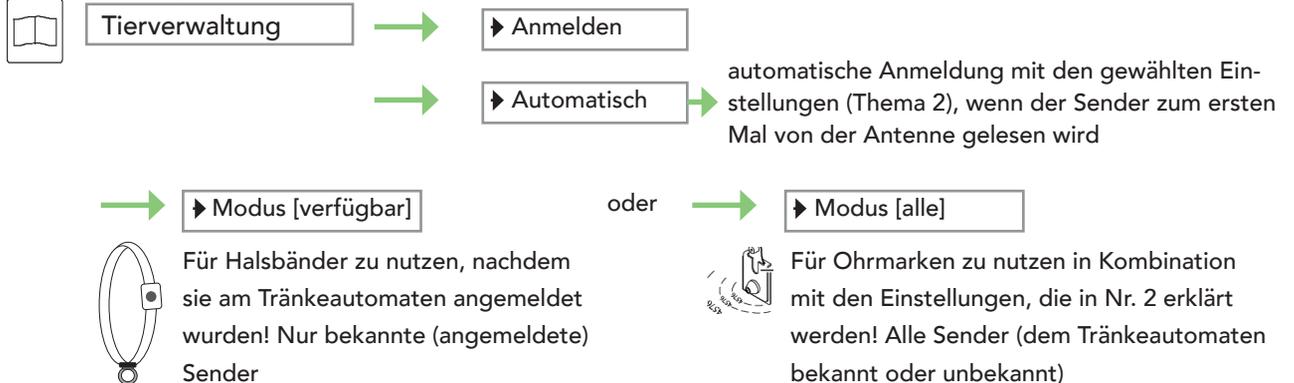
Wählen Sie die manuelle Anmeldung, wenn ein oder nur wenige Tiere angemeldet werden sollen.



#### 3.2 Automatische Anmeldung



Wählen Sie die automatische Anmeldung, wenn eine größere Gruppe von Kälbern mit identischen Einstellungen zur gleichen Zeit angemeldet werden soll.



### 4 Tiere abmelden

Tiere von einer Fütterungsgruppe oder vom Tränkeautomaten abmelden

