

ZOOTECHNIK 2007

Zarządzanie hodowlą zwierząt

BYDŁO MIĘSNE I MLECZNE

INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA

UWAGA – Instrukcja niniejsza jest stale uzupełniana o opisy kolejnych funkcjonalności. Najnowsza wersja Instrukcji jest zawsze dostępna w serwisie internetowym AgroPower pod adresem: www.agropower.pl

Producent:

AgroPower Sp. z o.o.
ul. Stoczniowa 2
82-300 Elbląg, PL
Tel. +48 55 2364999
Fax +48 55 2364998
www.agropower.pl

Data opracowania: 10.10.2007 r.
Wersja programu: 1.8

© 2006-2007 AgroPower Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone

SPIS TREŚCI

Informacje ogólne.....	5
Wymagania sprzętowe i programowe	5
Wymagania sprzętowe:	5
Wymagania programowe:	5
Instalator programu.....	5
Instalacja Microsoft .NET Framework 2.0	6
Instalacja serwera baz danych SQL Server Microsoft Descop Engine.....	6
Instalacja programu Zootechnik 2007	7
Aktywacja produktu	7
Pierwsze uruchomienie programu.....	7
Konfiguracja bazy danych SQL	8
Tworzenie nowej (kolejnej) bazy danych	11
Okno interfejsu graficznego	12
Praca z interfejsem graficznym.	13
Praca z widokami.	13
<i>Przeznaczenie zakładek.</i>	<i>13</i>
<i>Dodanie zakładki.</i>	<i>14</i>
<i>Dodanie tła,</i>	<i>15</i>
<i>Skalowanie tła:</i>	<i>15</i>
Praca z obiektami.	17
<i>O obiektach ogólnie</i>	<i>17</i>
<i>Dodawanie nowego obiektu.</i>	<i>18</i>
<i>Dodawanie obiektów definiowanych przez użytkownika.</i>	<i>21</i>
<i>Dodawanie obiektów zdefiniowanych przez program.</i>	<i>26</i>
<i>Manipulowanie zwierzętami.</i>	<i>29</i>
<i>Wyszukiwanie zwierząt i obiektów</i>	<i>34</i>
Praca z danymi	35
Obsługa okien ogólnie.....	35
Tabele	35
Elementy wspólne tabel	35
Polecenia dostępne przy pomocy myszy.....	36
Okna dialogowe.....	36
Drzewo danych, obiektów	37

Podstawowe funkcje programu	39
Dane	39
Gospodarstwa	39
Pracownicy	42
Lokalizacje	42
Dostęp do „Księgi rejestracji bydła”	43
<i>Wydruk księgi</i>	44
<i>Wydruk wybranych stron księgi</i>	44
Transakcje	45
<i>Transakcje przychodu</i>	45
<i>Transakcje rozchodu</i>	47
Terminy	47
<i>Terminy autogenerowane zdefiniowane w programie</i>	47
<i>Terminy autogenerowane definiowane przez użytkownika</i>	49
<i>Terminy ustalane dla poszczególnych egzemplarzy</i>	49
<i>Lista nadchodzących terminów</i>	50
Słowniki	51
Wymiana danych	51
Transfery	52
Kartoteki bydła.....	54
Zakładanie nowej kartoteki	55
Kartoteka	55
Nagłówek kartoteki	56
Zakładki kartoteki	56
<i>Dane ewidencyjne</i>	56
<i>Dane zdrowotne</i>	59
<i>Dane żywieniowe</i>	60
<i>Pomiary</i>	61
<i>Rodowód</i>	65
<i>Terminy</i>	66
<i>Dane płodnościowe</i>	67
<i>Mleko</i>	71
Selekcje i Grupy bydła	77
Selekcje	77
<i>Tworzenie nowej selekcji</i>	77
<i>Usuwanie selekcji</i>	81
Grupy bydła.....	82
<i>Tworzenie nowej grupy zwierząt</i>	82
<i>Usuwanie zwierząt z grupy i grup</i>	84
Dokumenty	85
Obsługa edytora dokumentów	85
Wprowadzanie danych do dokumentów ARiMR	86
Zgłoszenie siedziby stada.....	87
Tymczasowy dokument identyfikacyjny	87
Zgłoszenie przemieszczenia bydła	88
Podgląd wydruku.....	88

Zestawienia.....	89
Zestawienia gotowe.....	89
Zestawienia parametryzowane.....	91
Badanie pokrewieństwa.....	91
Zestawienie Stada.....	92
Wykresy.....	92
Klawisze skrótu.....	93

UWAGA – Instrukcja niniejsza jest stale uzupełniana o opisy kolejnych funkcjonalności. Najnowsza wersja Instrukcji jest zawsze dostępna w serwisie internetowym AgroPower pod adresem: www.agropower.pl

Informacje ogólne

Zootechnik 2007 jest programem komputerowym wspomagającym zarządzanie hodowlą bydła w gospodarstwie rolnym. Program z powodzeniem można wykorzystywać hodowli małych oraz dużych, składających się z wielu stad, w różnych lokalizacjach geograficznych.

W programie gromadzone są informacje o zwierzętach, żywieniu, płodności, zdrowotności, wydajności, rozwoju. Interfejs graficzny wspomaga zarządzanie danymi w bazie danych.

Program pozwala generować dokumenty o obrocie zwierzętami wymagane przez prawo oraz prowadzić „Księgę hodowli bydła”

Program pozwala uzyskiwać różnorodne raporty, sporządzać wydruki zestawień, dokonywać analiz ekonomicznych i rzeczowych eksportować te dane do pliku, administrować bazami danych, tworzyć kopie baz danych, eksportować i importować bazy danych.

Program może być uruchamiany na jednym lub wielu stanowiskach obsługujących tę samą bazę danych.

Wymagania sprzętowe i programowe

Wymagania sprzętowe:

Do poprawnej pracy programu wymagana jest przynajmniej następująca, minimalna konfiguracja sprzętowa komputera:

- komputer klasy IBM PC z procesorem 1 GHz
- 256 MB pamięci operacyjnej
- monitor o rozdzielczości 800x600 punktów
- karta graficzna 3D z 32 MB pamięci

Do płynnej i wygodnej pracy z programem zalecamy następującą konfigurację sprzętową:

- komputer klasy IBM PC z procesorem 2 GHz
- 512 MB pamięci operacyjnej
- monitor o rozdzielczości 1024x768 punktów
- karta graficzna 3D z 64 MB pamięci

Wymagania programowe:

- system operacyjny Windows 98 SE / Millennium / 2000 / XP (zalecany Windows Xp)
- przeglądarka Internet Explorer w wersji minimum 5.5 (zalecana wersja 6.0)
- Platforma Microsoft .NET Framework 2.0 (dostarczana z programem)
- Serwer baz danych Microsoft SQL Server 2000 (dostarczana z programem wersja MSDE)

Instalator programu

Pliki instalacyjne można pobrać z Internetu, ze strony producenta: **www.agropower.pl**

- Dla posiadaczy szybkich łączy, w zakładce „**Pobierz Pliki**” dostępny jest instalator wszystkich komponentów.
- Dla posiadaczy wolniejszych łączy udostępnione są 2 instalatory poszczególnych komponentów programu Zootechnik 2007.
- Instalator jest także dostarczany przez producenta na płycie CD.

W wypadku instalacji z płyty lub użycia niepodzielonego instalatora wszystkich komponentów poniższe informacje mają charakter orientacyjny i wystarczy postępować zgodnie z instrukcjami instalatora.

Instalator wszystkich komponentów w trakcie instalacji sprawdza czy na komputerze są zainstalowane wymagane komponenty, a jeżeli ich nie znajdzie to je zainstaluje. Po zainstalowaniu serwera baz danych Microsoft SQL Server 2000, instalator zrestartuje komputer, a **po ponownym uruchomieniu systemu konieczne będzie powtórne uruchomienie instalatora** programu Zootechnik 2007, który zainstaluje pozostałe komponenty.

Posiadaczom wolniejszych łączy zalecamy ściągnięcie wszystkich komponentów z osobna. Przy samodzielnym instalowaniu poszczególnych komponentów ściągniętych ze strony producenta programu należy:

Sprawdzić W "Panelu sterowania" w zakładce "Dodaj/usuń programy", czy w systemie są już zainstalowane"

- przeglądarka Internet Explorer w wersji minimum 5.5 (zalecana wersja 6.0)
- Platforma Microsoft .NET Framework 2.0
- Serwer baz danych Microsoft SQL Server 2000

Systemy operacyjne Windows 98 SE / Millennium / 2000 / XP są z reguły wyposażone w odpowiadającą wymaganiom programu Zootechnik 2007 przeglądarkę internetową Internet Explorer.

Platforma "**Microsoft .NET Framework 2.0**" oraz Serwer baz danych "**Microsoft SQL Server 2000**" mogły być zainstalowane przy okazji instalacji innych programów.

Uruchomić w zależności od potrzeby instalatory

- przeglądarki Internet Explorer w wersji minimum 5.5 (zalecana wersja 6.0)
- Platformy Microsoft .NET Framework 2.0
- Serwera baz danych Microsoft SQL Server 2000


Instalacja Microsoft .NET Framework 2.0

Jeżeli w systemie komputera nie ma go nie ma Platformy „Microsoft .NET Framework 2.0” lub jest zainstalowana inna wersja na przykład "Microsoft .Net Framework 1.1", należy uruchomić plik instalacyjny dotnetfx.exe dostarczony przez producenta programu Zootechnik na płycie lub pobrany z jego strony internetowej.

Podczas instalacji "Microsoft .Net Framework 2.0" należy postępować według instrukcji wyświetlanych na ekranie.

Po zainstalowaniu platformy "Microsoft .Net Framework 2.0 można przystąpić do instalowania serwera bazy danych.

Instalacja serwera baz danych SQL Server Microsoft Descop Engine

Do poprawnej pracy z programem wymagany jest serwer baz danych Microsoft SQL Server co najmniej w wersji 2000 MSDE dostarczanej razem z programem. Aby rozpocząć instalację serwera należy uruchomić plik „msde2000a.exe”, który zainstaluje serwer baz danych na komputerze. Po ponownym uruchomieniu komputera, poprawna praca serwera sygnalizowana jest ikoną na pasku zadań systemu „Windows” przy zegarze: 

Ważne! Jeżeli na twoim komputerze był już zainstalowany ten serwer baz danych to należy od osoby, która go instalowała uzyskać hasło administratora serwera baz danych.

Instalacja programu Zootechnik 2007

Aby zainstalować program należy: uruchomić program instalatora. W nowym oknie informującym o rozpoczęciu instalacji należy wcisnąć przycisk „Dalej”, w kolejnym oknie wymagana jest akceptacja licencji programu poprzez wciśnięcie przycisku „Zgadzam się”. Kolejny etap instalacji polega na wybraniu katalogu w jakim zostanie zainstalowany program (optymalnym rozwiązaniem jest pozostawienie zaproponowanej lokalizacji), instalacja programu następuje po wciśnięciu przycisku „Zainstaluj” co spowoduje skopiowanie plików programu na dysk lokalny komputera. Pracę instalatora należy zakończyć wciskając przycisk „Zakończ” (jeżeli wyżej została wybrana opcja „Uruchom program Zootechnik 2007” po zamknięciu się instalatora automatycznie nastąpi uruchomienie programu).


Aktywacja produktu


Program Zootechnik 2007 umożliwia 30 dniową pracę w celach testowych bez potrzeby aktywacji programu. Aby aktywować program i otrzymać dostęp do wszystkich funkcji należy:

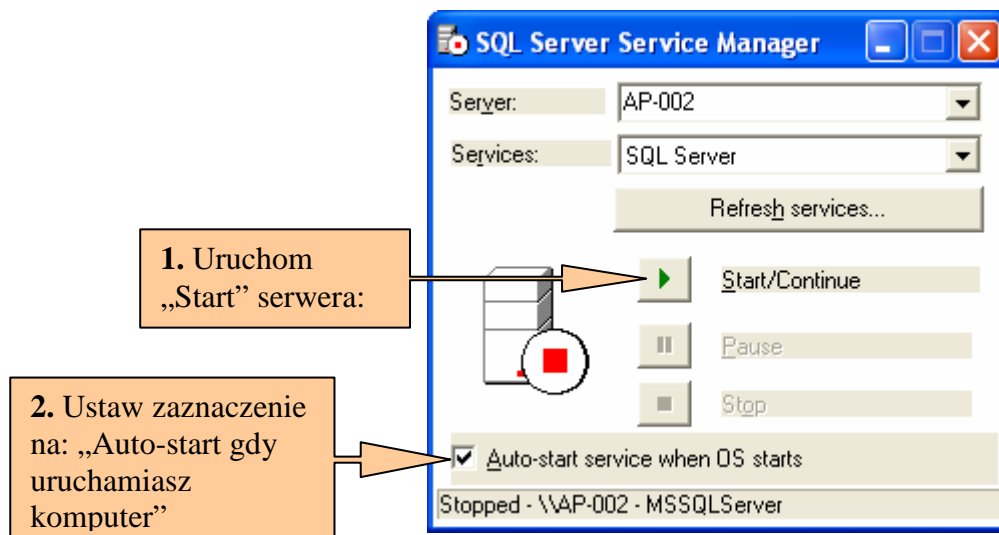
1. Po uruchomieniu programu, w oknie „Aktywacja produktu” zaznaczyć opcję „Dokonaj aktywacji” i wcisnąć przycisk „Dalej”.
2. W nowym oknie należy podać nazwę firmy, na którą ma zostać zarejestrowany program, adres oraz numer identyfikacji podatkowej NIP a następnie wcisnąć przycisk „Generuj klucz”.
3. W polu obok zostanie wygenerowany klucz produktu, który należy zapisać, następnie w zależności od sposobu w jaki chcemy zarejestrować program należy wcisnąć przycisk
 - „Drukuj” (spowoduje to wydrukowanie odpowiedniego formularza, który następnie należy wysłać pocztą na adres: „AgroPower Sp. z o.o. – Aktywacje, ul. Stoczniowa 2, 82-300 Elbląg”) lub
 - „Wyślij przez Internet” (spowoduje to wyświetlenie formularza internetowego, w którym należy uzupełnić dane i wcisnąć przycisk „Wyślij”), następnie można przejść do dalszej pracy z programem wciskając przycisk „Uruchom bez aktywacji”. Klucz zwrotny zostanie przesłany zaraz po dokonaniu zapłaty za licencję programu.
4. Po otrzymaniu klucza aktywacyjnego od producenta należy uruchomić program, w oknie „Aktywacja produktu” zaznaczyć opcję „Dokonaj aktywacji”, po upewnieniu się że wszystkie pola są wypełnione zgodnie ze wcześniejszymi wpisami należy wprowadzić klucz zwrotny przesłany przez producenta. Kolejnym krokiem jest wciśnięcie przycisku „Aktywuj” w celu aktywowania pełnych funkcji aplikacji.

Pierwsze uruchomienie programu

Zanim program Zootechnik 2007 zostanie uruchomiony po raz pierwszy należy upewnić się czy serwer bazy danych SQL został włączony. Prawidłowa praca serwera jest sygnalizowana.

w prawym dolnym rogu ekranu komputera, obok zegara, ikoną z zielonym trójkątem .

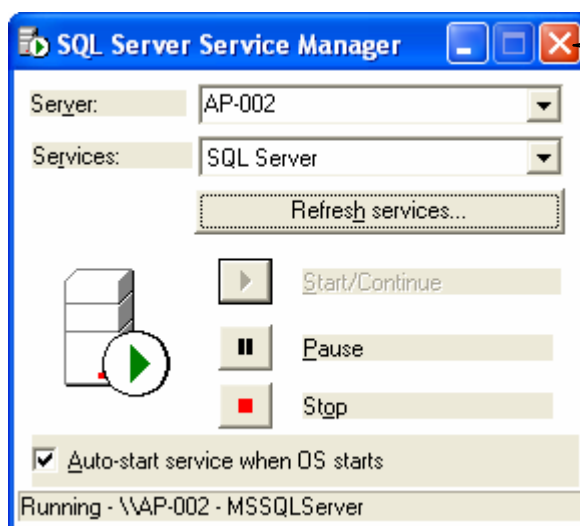
Jeżeli ta ikona wygląda tak:  to należy kliknąć ją dwukrotnie, a dalej po wyświetleniu okna zarządzania serwerem:



1. Uruchom „Start” serwera:

2. Ustaw zaznaczenie na: „Auto-start gdy uruchamiasz komputer”

Uruchomić start serwera, i ustawić go na rozruch w raz z komputerem.
Po zasygnalizowaniu zmiany ustawień serwera



3. zamknij okno.

Zamknąć okno.

Konfiguracja bazy danych SQL

Przy pierwszym uruchomieniu programu, Zootechnik 2007, poprosi on o skonfigurowanie połączenia z serwerem SQL uruchamiając okno: „Kreator połączenia do serwera SQL”

Kreator połączenia do serwera SQL

Dane Administratora
Podaj nazwę administratora serwera SQL oraz jego hasło.

Nazwa Administratora: Jeżeli wcześniej nie miałeś zainstalowanego serwera SQL, w obu polach podaj domyślne dane wpisując "sa".

Hasło Administratora:

Autoryzacja lub tworzenie głównego użytkownika
Utwórz nowego lub podaj dane istniejącego już użytkownika programu Zootechnik.

Użytkownik: Zapamiętaj nazwę oraz hasło nowego użytkownika, ponieważ będą one niezbędne do uruchamiania programu!

Hasło:

Utwórz nowego użytkownika

Powtórz hasło:

Wybór serwera i tworzenie bazy danych
Utwórz nową pustą bazę danych programu Zootechnik.

Nazwa serwera: Możesz utworzyć pustą bazę dla swojego gospodarstwa oraz dodatkowo bazę testową w celu zapoznania się z funkcjonalnością programu.

Nazwa bazy:

Utwórz bazę testową

Nazwa bazy testowej:

Okno kreatora podzielone jest na 3 główne sekcje.

1. W pierwszej sekcji zatytułowanej „**Dane administratora**” należy podać nazwę oraz hasło administratora serwera **SQL**. Jeżeli wcześniej na komputerze nie był instalowany serwer sql, a instalacja odbyła się zgodnie z niniejszym podręcznikiem, to w obu polach należy wpisać wartości domyślne „sa” (bez znaku cudzysłowu). Jeżeli serwer **SQL** był instalowany wcześniej, a próba wpisania wartości „sa” i kliknięcia na „**Akceptuj**” wywołuje komunikat „**Niepoprawne hasło administratora systemu!**” należy uzyskać odpowiednie dane do logowania od osoby, która instalowała i konfigurowała **MS SQL Server** na komputerze (mógł być instalowany do obsługi innego programu np. „Płatnik”).
2. W drugiej sekcji „**Autoryzacja lub tworzenie głównego użytkownika**” w polu „**Użytkownik**” należy podać wybraną (wymyśloną) przez siebie nazwę użytkownika, która będzie wykorzystywana przy kolejnych uruchomieniach programu. W polu „**Hasło**” należy wpisać wymyślane przez siebie hasło. Bardzo ważną rzeczą jest to, aby dane te zapamiętać, ponieważ będą wykorzystywane przy każdym uruchomieniu programu Zootechnik. Opcja „**Utwórz nowego użytkownika**” pozwala administratorowi utworzyć konta użytkowników i przydzielić im hasła dostępu.
3. W trzeciej sekcji zatytułowanej „**Wybór serwera i tworzenie bazy danych**” w rozwijalnym polu „**Nazwa serwera**” należy pozostawić wartość „local”, co spowoduje utworzenie odpowiedniej bazy danych na komputerze, na którym został zainstalowany program Zootechnik. W pole „**Nazwa bazy**” należy wpisać nazwę bazy danych, np.: „NaszaBaza”. Baza ta będzie przechowywała informacje o gospodarstwie. Można też utworzyć bazę testową, która może posłużyć do zapoznania się z funkcjami programu bez ryzyka wprowadzenia błędnych danych. W takim wypadku należy zaznaczyć pole wyboru przy opcji „**Utwórz bazę testową**”. Zaproponowaną przez program nazwę w polu „**Nazwa bazy testowej**” „_testowa” można zmienić na bardziej odpowiadającą np.: „MojaBaza_testowa”.

Gdy wybór ustawień będzie dokonany należy wybrać przycisk „**Akceptuj**”. Jeżeli wszystkie dane zostały podane prawidłowo, otrzymamy dwa komunikaty „**Utworzono użytkownika**”

a następnie po kliknięciu przycisku „OK”, „**Utworzono bazę „NaszaBaza”**”. Jeżeli wcześniej zaznaczono opcję „**Utwórz bazę testową**” to pojawi się kolejny komunikat „**Utworzono bazę „MojaBaza_testowa”**”.

Okno „Kreator połączenia do serwera SQL” zostanie zamknięte i pojawi się ekran powitalny: „**Przedstaw się**”. pojawi się okno „**Przedstaw się**”.



W oknie „**Przedstaw się**”, po podaniu nazwy „**Użytkownika**” i hasła, należy wybrać z listy rozwijanej „**Baza**” wyznaczoną bazę danych a następnie uruchomić program **Zootechnik 2007** poprzez kliknięcie przycisku „**Wejdz**”

Polecenie „**Konfiguruj**” uruchamia kreatora baz danych i może służyć do tworzenia nowych (kolejnych) baz danych.

Tworzenie nowej (kolejnej) bazy danych

Aby utworzyć nową bazę danych programu Zootechnik na ekranie startowym programu należy nacisnąć przycisk „**Konfiguruj**”

Pojawi się okno „**Kreator połączenia do serwera SQL**” z częściowo wypełnionymi polami (zgodnie z informacjami podanymi przy pierwszym uruchomieniu programu)

Należy podać hasła dostępu w polach administratora i głównego użytkownika a następnie w polu „**Nazwa bazy**” wpisać nazwę nowej (kolejnej) tworzonej bazy danych. Kliknięcie przycisku „**Akceptuj**” spowoduje utworzenie nowej bazy danych. Po pomyślnym utworzeniu bazy danych program poinformuje nas o tym komunikatem „**Utworzono bazę NazwaBazy**”. Po kliknięciu na przycisk „**OK**” okno kreatora zostanie zamknięte.

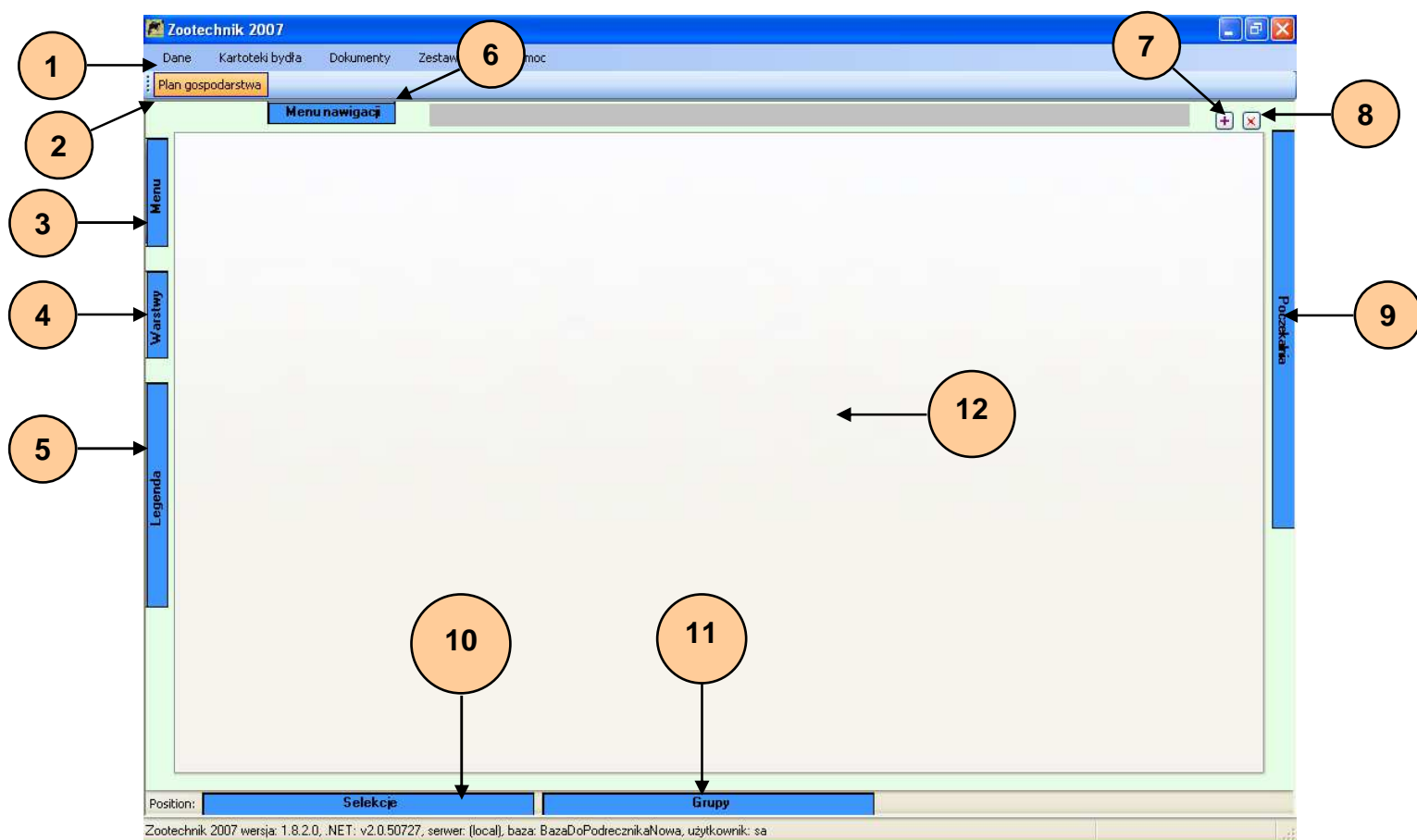
Można rozpocząć korzystanie z programu.

Okno interfejsu graficznego

Pierwszym widokiem, który zobaczy użytkownik po rozpoczęciu pracy z programem jest interfejs graficzny.

Okno interfejsu graficznego służy do graficznej (symbolicznej) prezentacji informacji o hodowli. Okno to służy także do zarządzania danymi zwierząt oraz upraszcza wprowadzanie danych. Okno zawiera następujące ważniejsze elementy:

1. Menu główne programu.
2. Pasek informacji.
3. Menu zarządzania obiektami.
4. Menu zarządzania warstwami
5. Menu legendy.
6. Menu nawigacji.
7. Przycisk dodawania warstwy (zakładki).
8. Przycisk usuwania warstwy (zakładki).
9. Zasobnik poczekalni.
10. Menu dostępu do zdefiniowanych selekcji
11. Menu dostępu do zdefiniowanych grup
12. Obszar roboczy.



Przeznaczenie poszczególnych składników okna interfejsu graficznego jest następujące:

1. **Menu główne** - zawiera polecenia programu. Będą one przedmiotem dalszej części podręcznika.
2. **Pasek informacji** – wyświetla informację o otwartych obszarach roboczych i kontekście, w którym pracuje użytkownik (lista otwartych okien).

3. **Menu zarządzania obiektami** – zawiera zestaw poleceń, służących do rysowania obiektów aktywnych umożliwiających sporządzenie modelu gospodarstwa. Zawiera także listę rozwijaną widoków specjalnych. Możliwe jest przyłączanie widoków:
 - **Widok normalny**
 - **Widok zdrowe/chore**
 - **Widok płodność**
 - **Widok masa**W „menu legendy” zawarte są znaczenia poszczególnych kolorów.
4. **Menu zarządzania warstwami.** Każdy widok gospodarstwa zawiera warstwy rysunkowe, które nakładają się na siebie. Możliwe jest selektywne wyświetlanie następujących warstw:
 - tła, o ile zostało dodane
 - aktywnych obiektów graficznych, o ile są narysowane
 - ikon bydła
5. **Menu legendy:** w sytuacji dodawania dodatkowych sposobów oznaczenia zwierząt pokazuje znaczenie poszczególnych kolorów. Przykładowo, jeżeli zostanie wybrany widok zdrowe/chore, zwierzęta chore zostaną oznaczone na czarno.
6. **Menu nawigacji:** zawiera cztery polecenia ułatwiające zbliżanie i oddalanie widoku gospodarstwa.
7. **Przycisk dodawania widoku gospodarstwa** (zakładki) – powoduje dodanie kolejnej zakładki graficznej przeznaczonej do dodania innego sposobu wyświetlania gospodarstwa lub obiektów gospodarstw.
8. **Przycisk usuwania warstwy** (zakładki) – usuwa widok wraz zawartymi obiektami graficznymi. Uwaga, usunięcie widoku nie powoduje żadnych zmian w bazie danych.
9. **Zasobnik poczekalni,** przechowuje ikony zwierząt nie przypisanych do żadnego z obiektów gospodarstwa, co do których lokalizacji nie podjęto żadnej decyzji.
10. **Menu dostępu do zdefiniowanych selekcji,** umożliwia szybki dostęp do zwierząt przypisanych do selekcji, tj. spełniających warunki zdefiniowane przez użytkownika programu w menu *Kartoteki bydła/Selekcje*
11. **Menu dostępu do zdefiniowanych grup,** umożliwia szybki dostęp do zwierząt przypisanych do grup tworzonych przez użytkownika programu w menu *Kartoteki bydła/Grupy bydła*
12. **Obszar roboczy:** obszar rysowania, wyświetlania i manipulowania obiektami i ikonami zwierząt

Praca z interfejsem graficznym.

Praca z widokami.

Pracę z interfejsem graficznym, zaczynać należy od dodania warstw graficznych nazywanych programie „zakładkami” lub „Widokami gospodarstwa”.

Przeznaczenie zakładek.

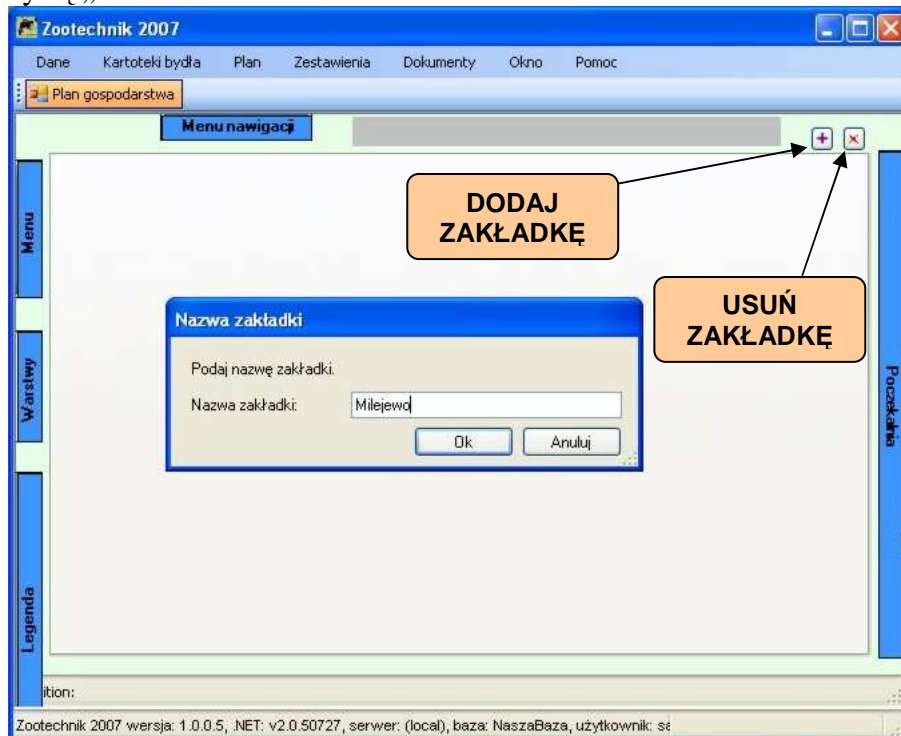
Zakładki przechowują różne „widoki” gospodarstwa. Zakładki są specjalnymi warstwami rysunkowymi. Od sposobu zorganizowania pracy z zakładkami i obiektami umieszczonymi na zakładkach zależy wygoda i satysfakcja pracy z programem.

W poszczególnych zakładkach mogą być umieszczone poszczególne gospodarstwa, jeżeli hodowca posiada więcej niż jedno gospodarstwo, lub stado. Na różnych zakładkach mogą być

także umieszczone różne widoki tego samego gospodarstwa, albo poszczególnych obiektów czy ich części.

Dodanie zakładki.

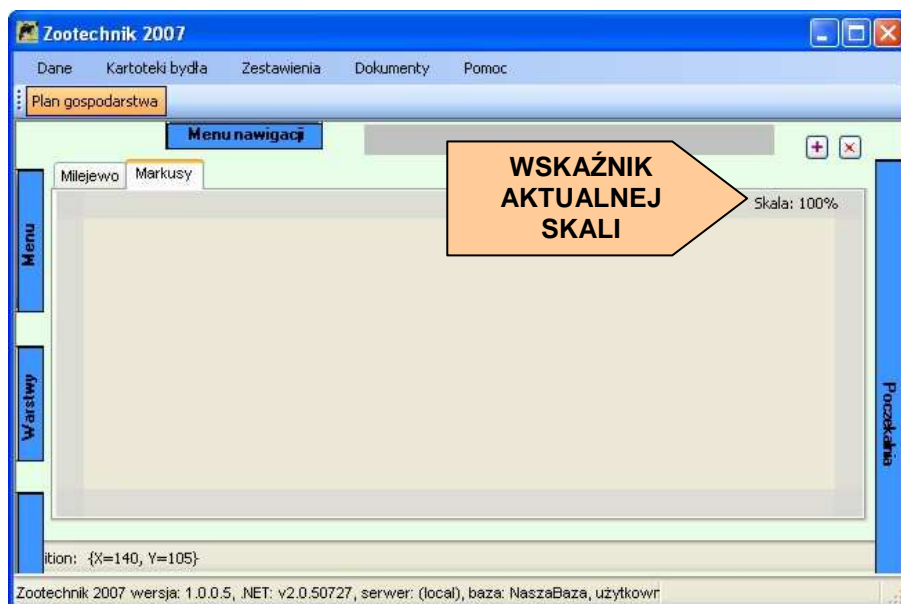
Aby dodać zakładkę na leży kliknąć myszką w mały znak plus oznaczony na rysunku powyżej cyfrą „7”



Pojawi się okienko dialogowe, w którym należy podać nazwę nowo zakładanego widoku.

Uwaga! Zakładki można potem swobodnie modyfikować, ale nie można zmieniać ich nazw. Dlatego, jeżeli rozpoczyna się pracę z bazą danych, która będzie główną bazą programu, należy starannie przemyśleć sposób prezentacji gospodarstwa w programie. Tu założono, że zakładka ta będzie reprezentowała pierwsze gospodarstwo hodowcy posiadającego dwa różne gospodarstwa hodowane w „Milejewie” i „Markusach”.

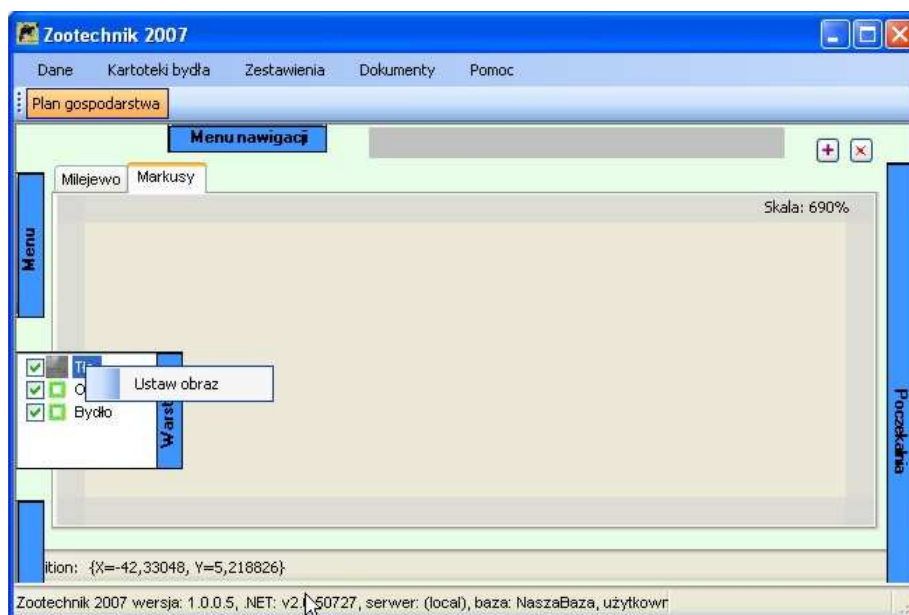
Po nadaniu nazwy zakładkom okno programu przybierze widok jak na rysunku poniżej.



Dodanie tła,

Zakładka umożliwia dodanie tła, którym może być na przykład plan budynków gospodarczych lub obory (rzut przyziemia) zeskanowany, lub schematycznie utworzony jako obrazek w formacie JPG w dowolnym programie graficznym np. w Paintcie. Zadaniem tła jest lepsza orientacja w rozmieszczeniu zwierząt oraz ułatwienie w ustrukturyzowaniu gospodarstwa. Możliwa jest też praca bez tła.

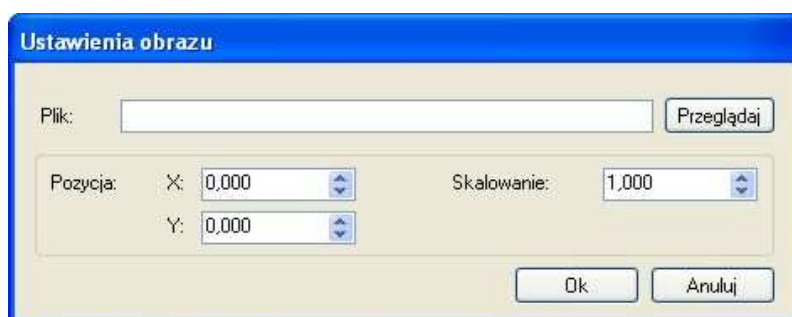
Aby dodać tło do zakładki należy skorzystać z menu rozwijanego „Warstwy”, następnie kliknąć prawym przyciskiem myszy na pozycji „Tło” i kliknąć „Ustaw obraz”.



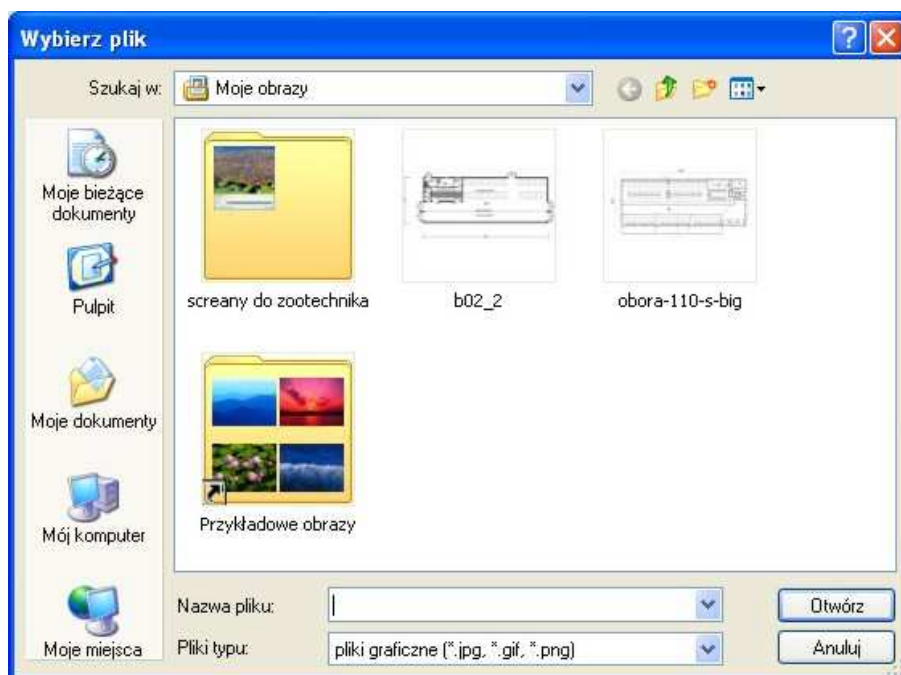
Skalowanie tła:

Dodanie tła dokonane bez zmiany ustawień domyślnych programu spowoduje wyświetlenie tła w skali 1:1 w stosunku do warstwy rysunkowej. Da to taki efekt, że tło będzie dopasowane do ekranu. Jeżeli tło jest obrazkiem o bardzo wysokiej rozdzielczości, zawierającym dużo wyraźnych szczegółów, można zmienić proporcje tła w stosunku do warstwy rysunkowej w oknie „Ustawienia obrazu” widocznym poniżej, ustawiając wartość skalowania na współczynnik mniejszy niż jeden. Spowoduje to, że obrazek zostanie wklejony jako mniejszy.

Następnie w oknie dialogowym wstawiania podkładu graficznego poprzez polecenie „Przeglądaj” wybrać obrazek z określonej lokalizacji.

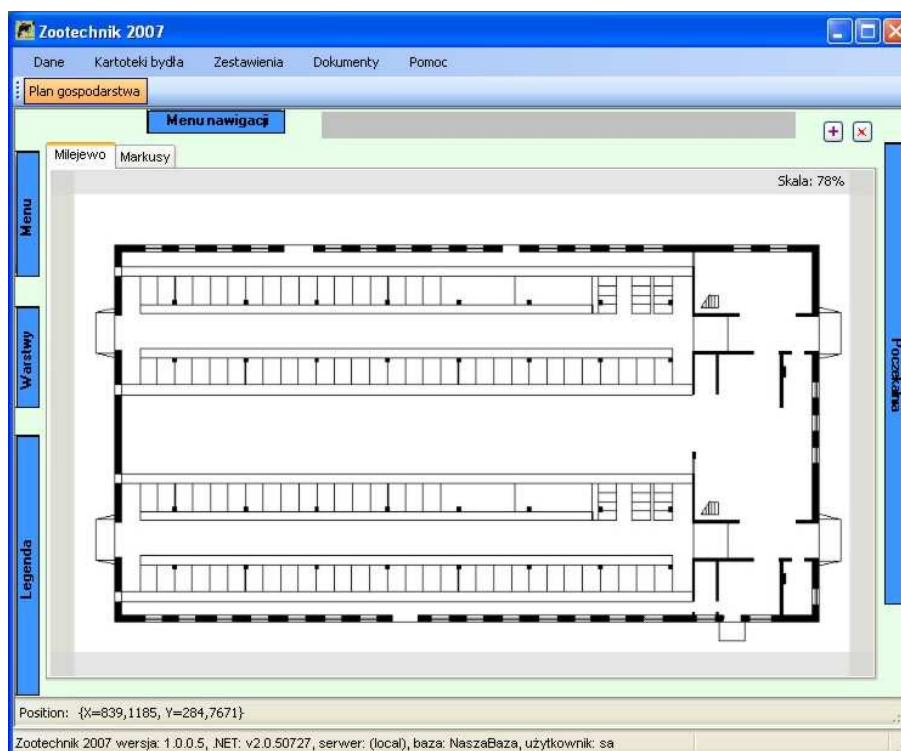


Następnie odszukać i wskazać lewym klawiszem myszki plik z obrazkiem podkładu, ustawić żadaną skalę,



i nacisnąć polecenie „Otwórz”

Podkład graficzny zostanie dodany. I może on wyglądać na przykład tak:



Do zakładki został dodany wybrany obraz, w tym wypadku rzut przyziemia przykładowej obory. Dodawanie podkładu nie jest konieczne, a w niektórych wypadkach nawet nie wskazane. Zadaniem podkładu jest lepsza orientacja w rozkładzie pomieszczeń czy obiektów gospodarstwa. Jednak w większości wypadków wystarczy praca bez tła.

Praca z obiektami.

Następnie można przystąpić do umieszczenia w „widoku” aktywnych elementów (hotspotów), które będą reprezentowały poszczególne obiekty i zawarte w nich pomieszczenia.

O obiektach ogólnie

Hotspoty, dodawane w postaci skalowalnych prostokątów mogą reprezentować rzeczywiście istniejące pomieszczenia jak na przykład „Wybieg”, lub pomieszczenia nieistniejące w rzeczywistości, ale pełniące istotne funkcje w programie (np. „Płodność”).

Obiekty powinny być odpowiednio ustrukturyzowane.

Najwyższym w hierarchii obiektem jest „gospodarstwo”, które może być reprezentowane przez zakładkę lub zakładki.

Gospodarstwo musi posiadać co najmniej jedno „stado”. Stado nie ma swojego obiektu zbiorczego, tzn. nie jest reprezentowane przez obiekt graficzny na ekranie w obszarze roboczym..

Pierwszym obiektem w hierarchii, który posiada swoją graficzną prezentację jest „budynek”.

W „budynkach” można umieszczać pozostałe obiekty.

Mogą to być kolejne obiekty zbiorcze reprezentujące sale (np. pomieszczenia ogólne, cielętniki, izolatki, wybiegi itp.) będące miejscem przebywania zwierząt.

O sposobie powiązania logicznego poszczególnych obiektów (budynków, pomieszczeń) nie decyduje sposób rozmieszczenia ich na rysunku, ale sposób ich wzajemnego przyporządkowania w specjalnym oknie dialogowym „Lokalizacja”, które zostanie omówione nieco później. Oznacza to, że obiekt podporządkowany np. cielętnik, który w rzeczywistości znajduje się w budynku obory na rysunku może być umieszczony poza rysunkiem obory zachowując swoje logiczne przyporządkowanie.

Obiekty dodawane do rysunku mają postać prostokątów. Można je podzielić na dwa rodzaje:

Obiekty zdefiniowane przez użytkownika.

Użytkownik decyduje o nazwie obiektu i jego przeznaczeniu, np. Cielętnik, Wybieg, Izolatka itp. Obiekty te mogą przechowywać inne obiekty zdefiniowane przez użytkownika, ikony reprezentujące zwierzęta i obiekty zdefiniowane przez program.

Obiekty zdefiniowane przez program.

Ich przeznaczenie jest inne. Należą do nich:

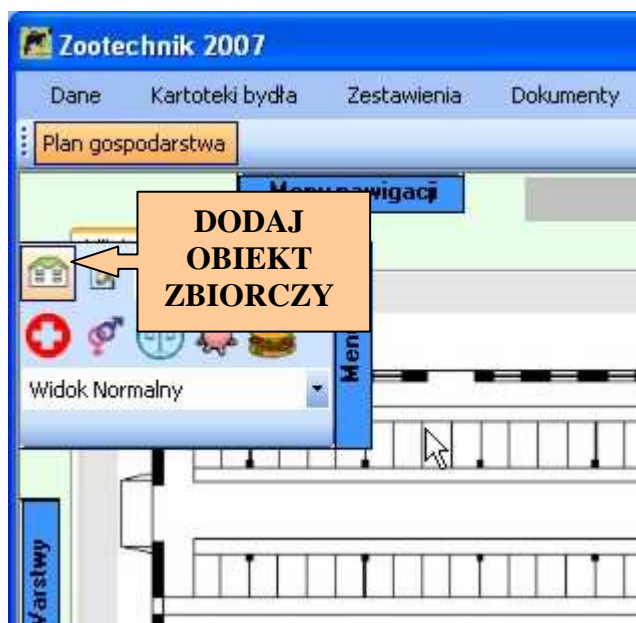
1. lecznica
2. płodność
3. waga
4. dojarnia
5. paszarnia .

Obiekty te mogą być wstawione do obiektu zbiorczego reprezentującego budynek, ale nie jest to konieczne. Możliwe jest umieszczenie ich w osobnej zakładce lub na wielu zakładkach jednocześnie. Nie będzie to miało wpływu na działanie programu.

Po przeciągnięciu ikony zwierząt, do któregośkolwiek obiektu, zwierzę zmieni lokalizację w bazie danych, lub otworzy się okno obsługujące poszczególne operacje wprowadzania danych. Przykładowo przeciągnięcie ikony zwierzęcia do hotspotu (obektu) reprezentującego WAGĘ wywoła okno do wprowadzenia informacji o wynikach ważenia zwierząt.

Dodawanie nowego obiektu.

Aby dodać obiekt zbiorczy należy: najechać wskaźnikiem myszy na pionowy niebieski pasek „Menu” i wybrać z niego ikonę przypominającą „domek” wybierając w ten sposób tryb dodawania obiektu zbiorczego



Jeżeli praca z programem jest rozpoczynana od dodawania warstwy graficznej, a w programie nie zdefiniowano uprzednio danych gospodarstwa to program poprosi o dodanie gospodarstwa oraz dodanie stada.

Uwaga! Z gospodarstwem oraz stadem nie są powiązane żadne obiekty graficzne.

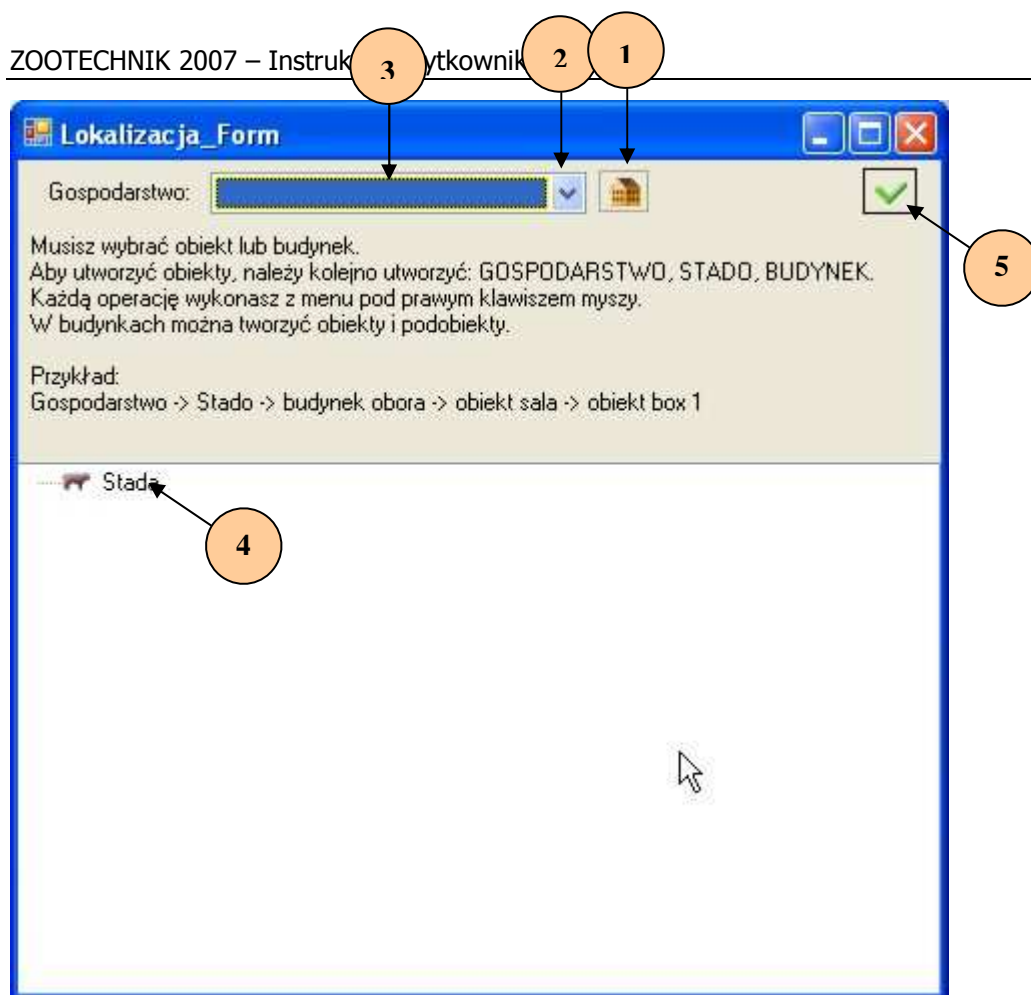
Dodawanie gospodarstwa.

Gospodarstwo można dodać na dwa sposoby:

1. poprzez wybranie sekwencji poleceń z „Menu głównego” programu „Dane/Gospodarstwa/ Dodaj gospodarstwo”,
2. poprzez skorzystanie z okna „Lokalizacja” i kliknięcie ikony oznaczonej na rysunku poniżej numerem „1”

Okno „Lokalizacja” jest dostępne na dwa sposoby:

- Menu główne/dane/słowniki/lokalizacja
- lub wejście do „Menu” wybranie poprzez kliknięcie ikony „**dodaj obiekt zbiorczy**”, następnie dwukrotne kliknięcie wskaźnikiem w dowolnym miejscu obszaru roboczego,



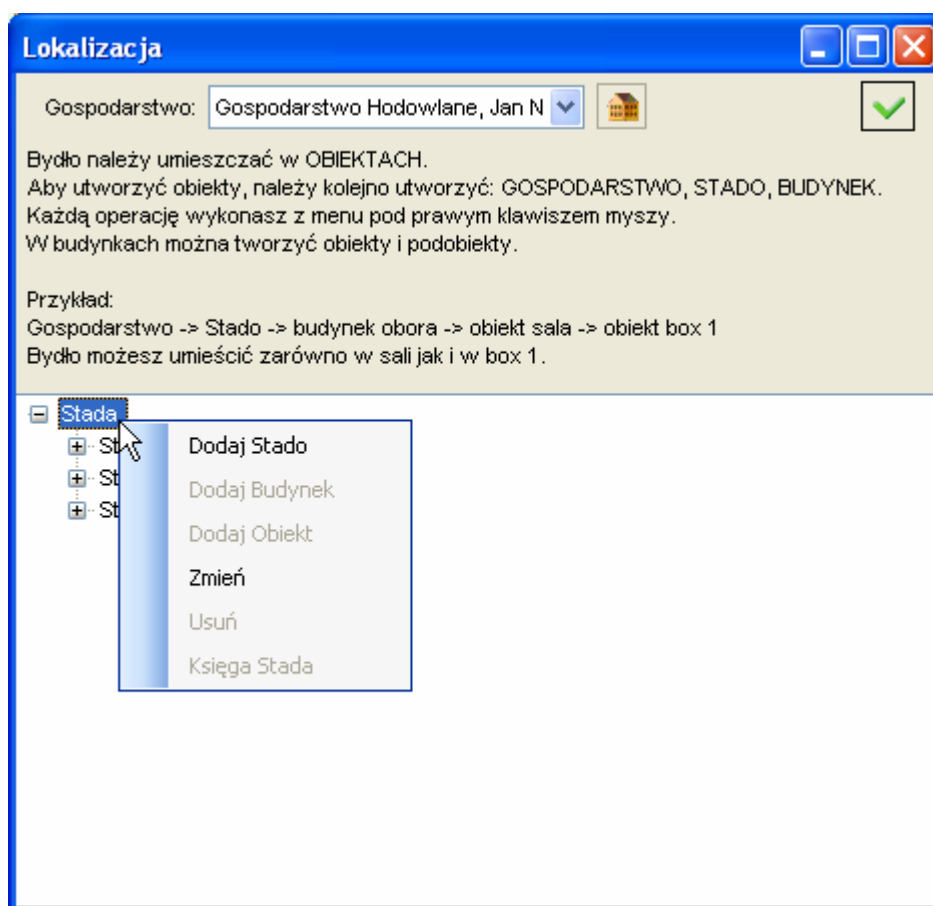
Funkcje dostępnych poleceń oknie „Lokalizacja” są następujące:

1. przycisk dodawania „gospodarstwa”,
2. przycisk rozwijania listy gospodarstw wprowadzonych do programu,
3. okno listy gospodarstw,
4. obiekt stado, udostępnia menu kontekstowe pod prawym klawiszem myszy,
5. przycisk „zatwierdź”.

Aby dodać gospodarstwo:

1. Kliknij myszką na przycisk „1”. Otworzy się tabela wprowadzonych gospodarstw.
2. W nowo otwartym oknie kliknij znak „+” umieszczony na pionowej belce z prawej strony okna.
3. Następnie wpisz dane gospodarstwa. Kliknij polecenie „zapisz”.
4. Zamknij okno z tabelą gospodarstw znakiem „X” umieszczonym w lewym górnym rogu tuż nad belką dodawania gospodarstwa.
5. Następnie rozwiń listę klikając przycisk oznaczony na rysunku cyfrą „2”. Rozwinie się lista zawierająca wprowadzone gospodarstwa, w tym wypadku lista będzie zawierała jeden element.
6. Kliknij go. Powinien sygnalizować zaznaczenie poprzez zmianę koloru na granatowy. Następnie kliknij prawym klawiszem myszki na ikonie oznaczonej na rysunku numerem „4”.

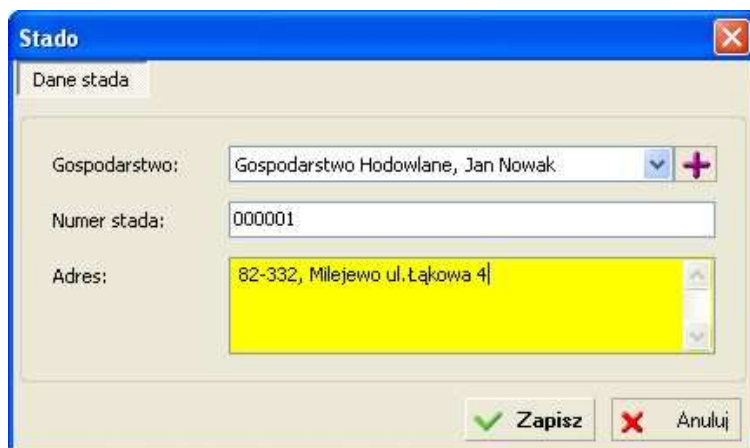
Jeżeli wszystko zostało prawidłowo wykonane powinieneś uzyskać efekt taki jak na rysunku poniżej:



Dodawanie stada:

Po wskazaniu myszką polecenia „Dodaj Stado” wpisz dane stada do nowo otwartego okna dodawania stada.

Okno dodawania stada dostępne jest także w menu głównym: Dane/Stada i kliknięciu znaku „plus” na pionowej belce z prawej strony okna zawierającego listę stad.



I zatwierdź je przyciskiem „Zapisz”. Program jest gotowy do umieszczania obiektów graficznych w warstwie rysunkowej.

Skalowanie obiektów graficznych:

Uwaga! Należy zwrócić uwagę w jakiej skali wyświetlana jest warstwa graficzna podczas dodawania obiektów.

Dodawanie obiektów aktywnych (budynków, pomieszczeń) powinno być zrobione ze wskaźnikiem ustawionym na około 100%. Ustawienie zbyt małej skali np. 10% uniemożliwi późniejsze oddalanie widoku, a ustawienie zbyt dużej utrudni lub uniemożliwi jego zbliżanie. Jeżeli na zakładce ma być więcej niż jedno gospodarstwo, lub wiele budynków, należy ustawić większą skalę wyjściową, np. 200%.

Zmiana skali wyświetlania widoku.

Zmiana skali wyświetlania (przybliżanie i oddalanie widoku) możliwa jest na dwa sposoby:

- poprzez pokręcanie kółkiem myszy. Jeżeli pokręcanie kółkiem myszy nie daje efektów, należy po prostu kliknąć kółkiem myszy, lekko je wciskając,
- poprzez skorzystanie z poleceń zawartych w menu nawigacja: „zbliz” i „oddal”

Skalę można zmieniać w zakresie od 10% do 3 000%.

Dodawanie obiektów definiowanych przez użytkownika.

Teraz można dodawać rysunki obiektów.

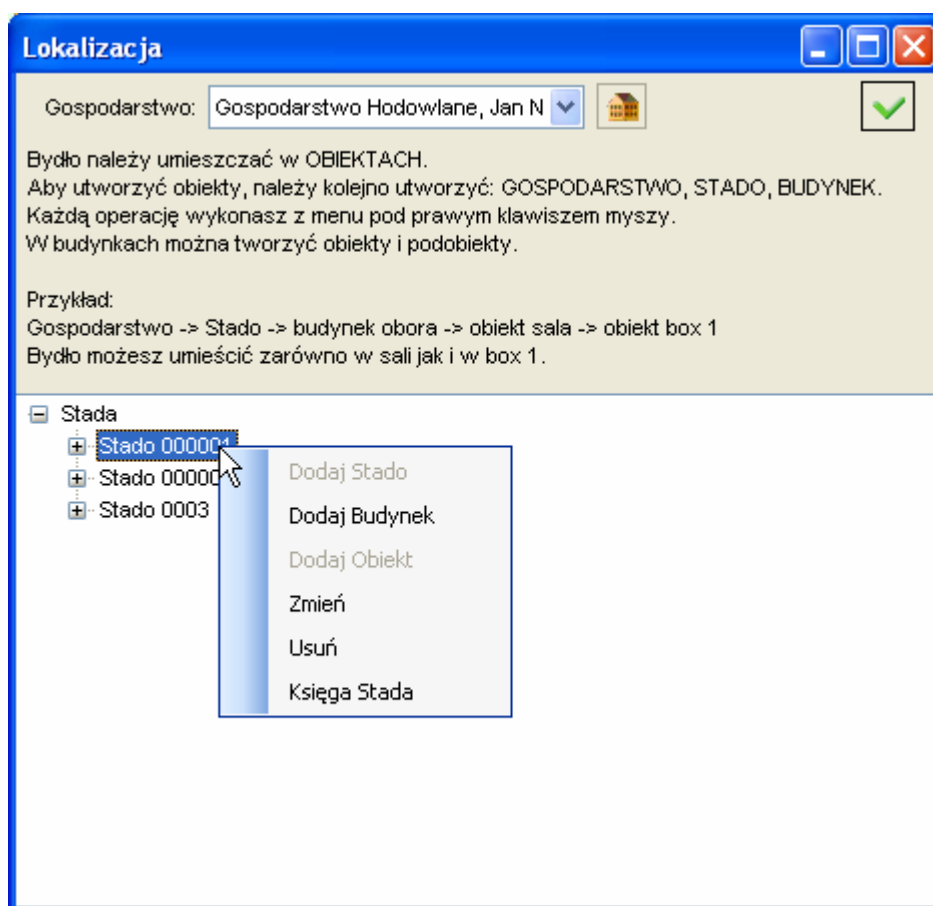
Pierwszym obiektem który posiada graficzną prezentację w warstwie rysunkowej jest budynek. Budynek może zawierać inne obiekty (pomieszczenia). Budynek nie może zawierać bezpośrednio zwierząt. To znaczy, by dodać ikonę zwierzęcia w budynku musi być do niego dodane co najmniej jedno pomieszczenie.

Zwykle budynek będzie nosił nazwę „obora”, ale można nadać mu dowolną nazwę.

Wybierz polecenie „Dodaj obiekt zbiorczy”



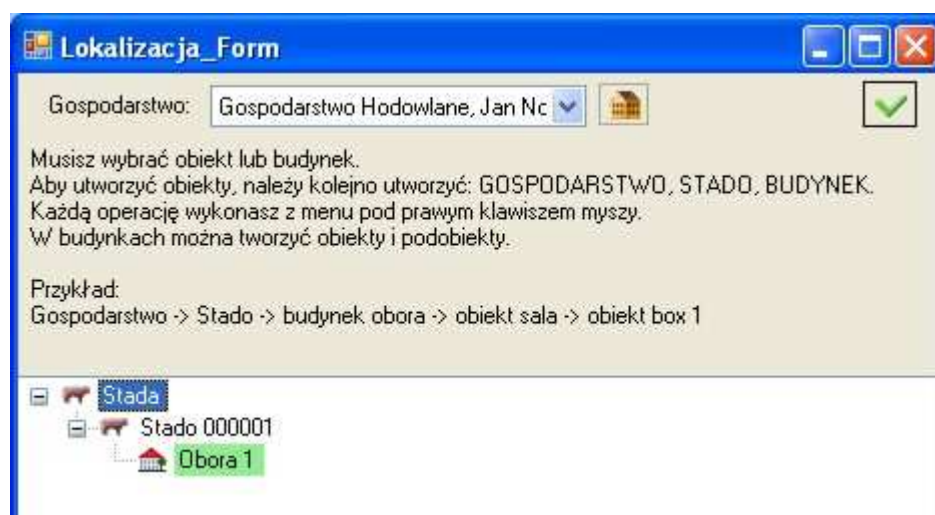
Następnie należy zaznaczyć go w obszarze roboczym, obejmującym „teren” przyszłego obiektu zbiorczego, zaznaczając myszką poprzez kliknięcie lewego górnego rogu przyszłego obiektu, który będzie dodawany i przeciągnięcie wskaźnika do prawego dolnego rogu obiektu oraz kliknięcie lewym klawiszem myszki by go zatwierdzić. Na ekranie zostanie narysowany zielony obwód prostokąta reprezentujący obiekt oraz zostanie wywołane okienko struktury gospodarstwa „Lokalizacja”:



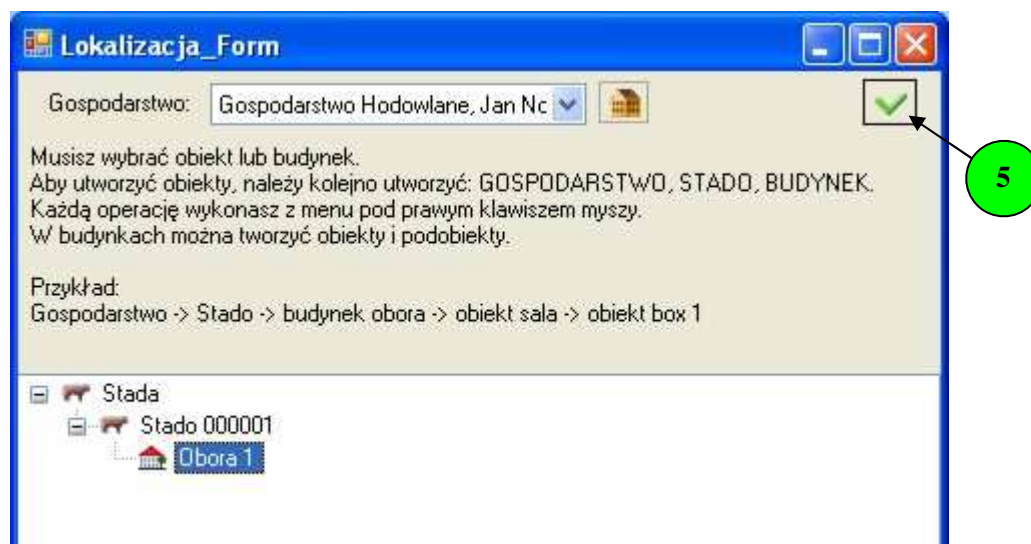
Po kliknięciu polecenia „**Dodaj budynek**” w nowo wywołanym oknie dialogowym należy wprowadzić nazwę budynku. W tym przypadku jest to „*Obora 1*”.



Kliknij „**Zapisz**”. Pojawi się znane już okienko „**Lokalizacja**”. Zwróć uwagę, że nazwa „*Obora 1*” podświetlona jest na zielono. Kolor zielony podświetlenia nazwy obiektu oznacza, że obiekt ten nie jest jeszcze związany ze swoim graficznym reprezentantem.



Kliknij obiekt „Obora 1”. Podświetlenie zmieni kolor na granatowy,



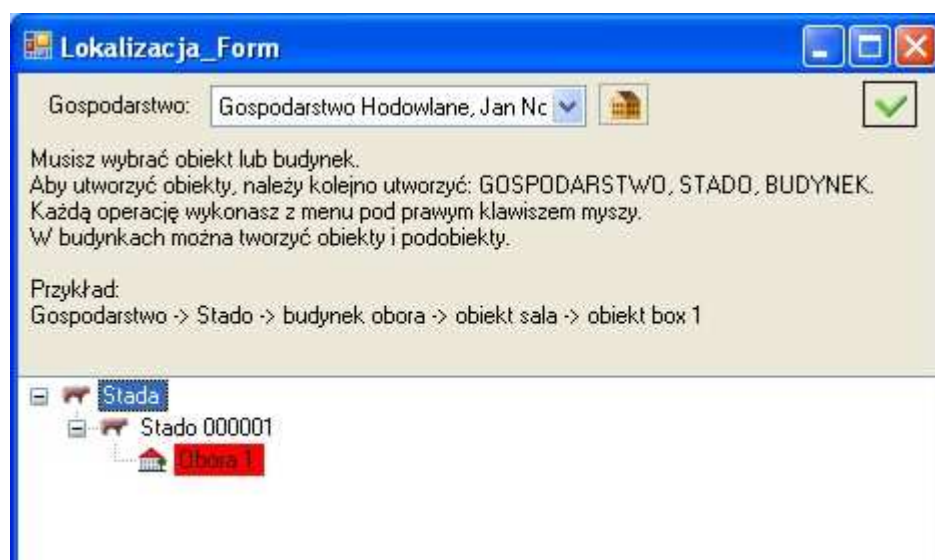
I kliknij „zatwierdź” (ikona „5”) okno zniknie, a w obszarze roboczym pojawi się obiekt reprezentujący „Oborę 1”.

Znaczenie kolorów podświetlenia obiektów okienku „Lokalizacja”.

Kolor **zielony** oznacza, że obiekt nie jest umieszczony w oglądanej warstwie graficznej. Jest on w bazie danych, może przechowywać dane o zwierzętach, jednak nie jest reprezentowany na ekranie.

Kolor **granatowy** oznacza wybór (zaznaczenie) obiektu, który ma zostać dodany do bieżącej warstwy graficznej..

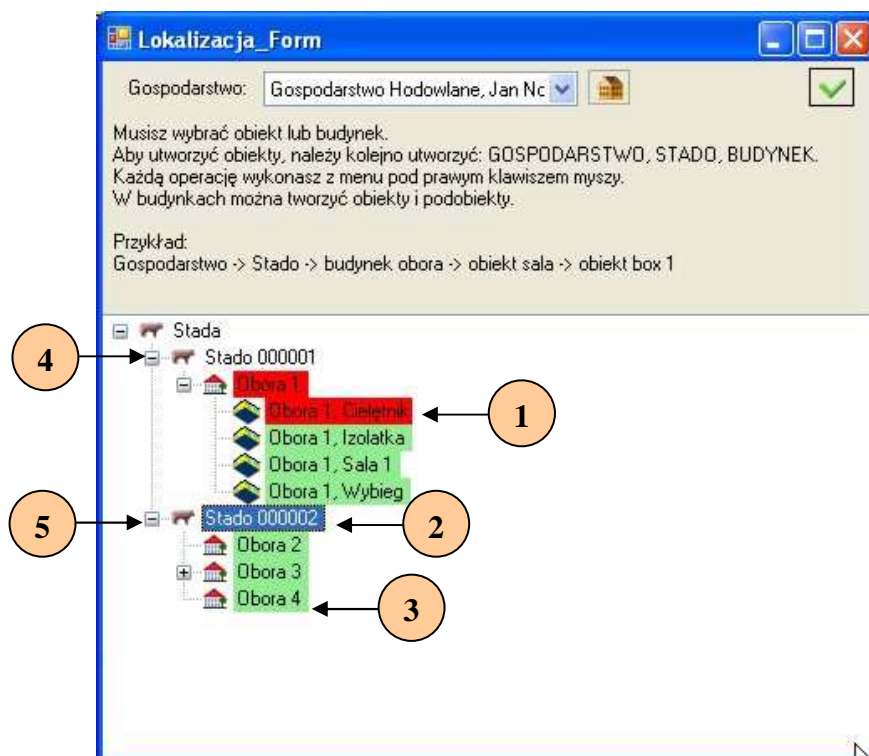
Kolor **czerwony** oznacza, że obiekt jest prezentowany w oglądanej (bieżącej) warstwie graficznej co najmniej raz.




Należy zwrócić szczególną uwagę, przed naciśnięciem przycisku „zatwierdź” (ikona nr 5), który z obiektów jest zaznaczony na granatowo ponieważ ten obiekt zostanie dodany do rysunku.

Struktura gospodarstwa - znaczenie symboli.

Na zakończenie omawiania struktury gospodarstwa zamieszczony jest obrazek przykładowej struktury w oknie „Lokalizacja”.

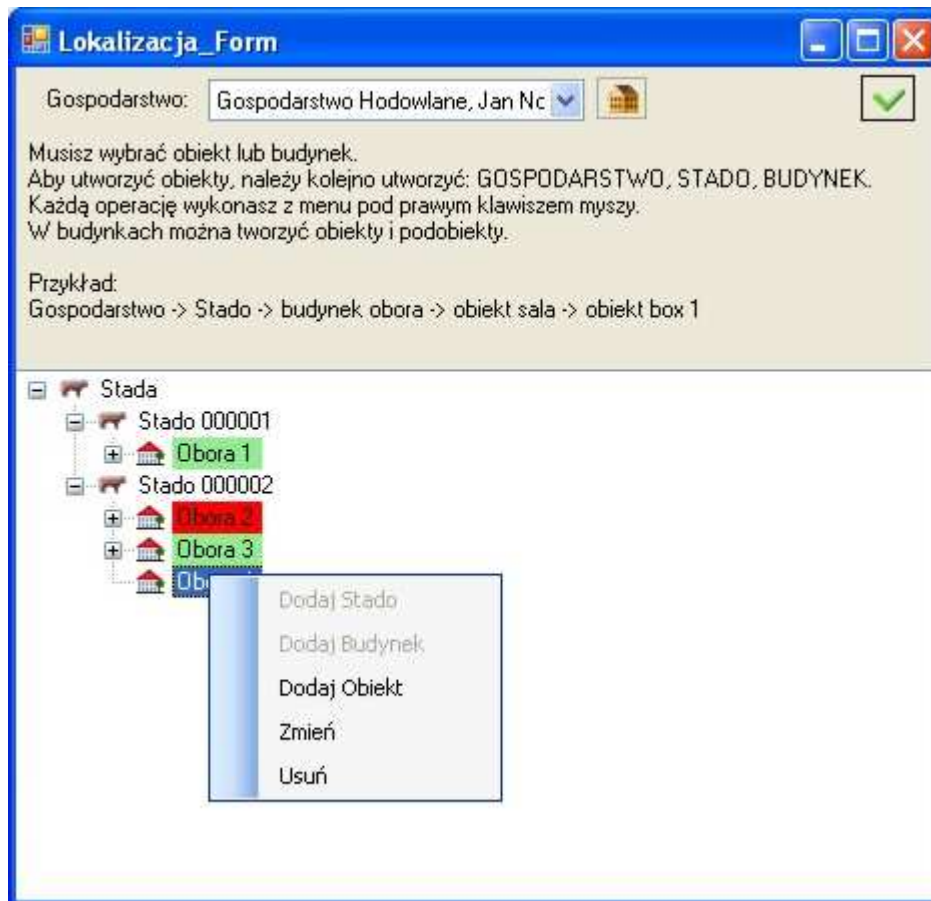


1. Kolor czerwony: obiekty posiadające swoją graficzną reprezentację w bieżącej warstwie (zakładce) rysunkowej.
2. Kolor granatowy: obiekt zaznaczony, jeżeli zostanie naciśnięty zielony przycisk  „zatwierdź” do aktualnie zaznaczonego na rysunku prostokąta zostanie przypisany zaznaczony w strukturze obiekt.

3. Kolor zielony: obiekty nie posiadające swojej graficznej reprezentacji w bieżącej warstwie (zakładce) rysunkowej.
4. Przycisk „**zwiń**”. Zwija listę obiektów podporządkowanych. Po jego naciśnięciu lista zostanie ukryta, a przycisk zmieni się na „**rozwiń**”
5. Przycisk „**rozwiń**” rozwija listę obiektów podporządkowanych. Po jego naciśnięciu lista zostanie pokazana, a przycisk zmieni się na „**zwiń**”.

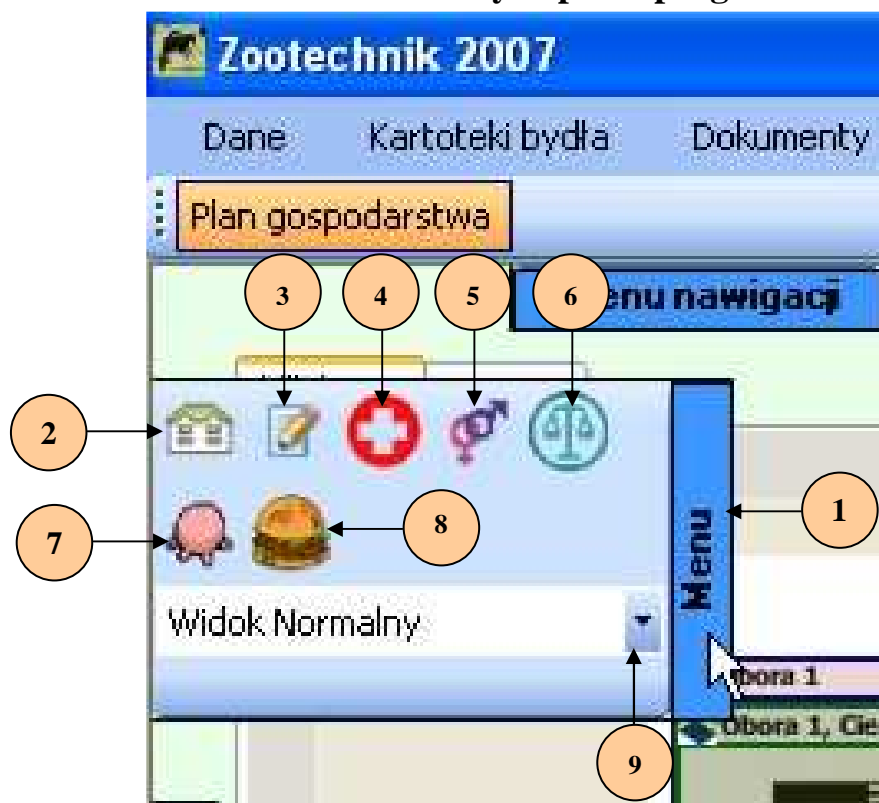
Usuwanie i modyfikowanie elementów struktury.

Usuwanie i modyfikowanie elementów struktury dostępne pod prawym klawiszem myszki w menu kontekstowym jak na rysunku poniżej:



Menu kontekstowe umożliwia usunięcie pustych obiektów, tzn. takich w których nie ma zlokalizowanych zwierząt. Usunięcie stada, budynku lub obiektu definiowanego przez użytkownika spowoduje usunięcie go z bazy danych oraz z warstwy rysunkowej, wraz z obiektami mu przyporządkowanymi.

Dodawanie obiektów zdefiniowanych przez program.



1. Przycisk "zwijania/rozwijania" menu.
2. Przycisk dodawania obiektów definiowanych przez użytkownika.
3. Przycisk wskazywania obiektów do edycji.
4. Przycisk dodawania „Lecznicy”.
5. Przycisk dodawania „Płodności”.
6. Przycisk dodawania „Wagi”.
7. Przycisk dodawania „Dojarni”.
8. Przycisk dodawania „Paszarni”.
9. Przycisk rozwijania widoków szczegółowych.

Po kliknięciu, którejkolwiek ikony oznaczonej numerami od 2 do 8 kursor (wskaźnik myszki) zmieni swój wygląd informując użytkownika w jakim trybie pracy znajduje się program.

Na przykład kliknięcie ikony nr „8” oznacza przejście programu w tryb dodawania do rysunku „paszarni” co jest symbolizowane podczepieniem ikony paszarni do bieżącego wskaźnika. Wystarczy teraz narysować paszarnię w obszarze roboczym.

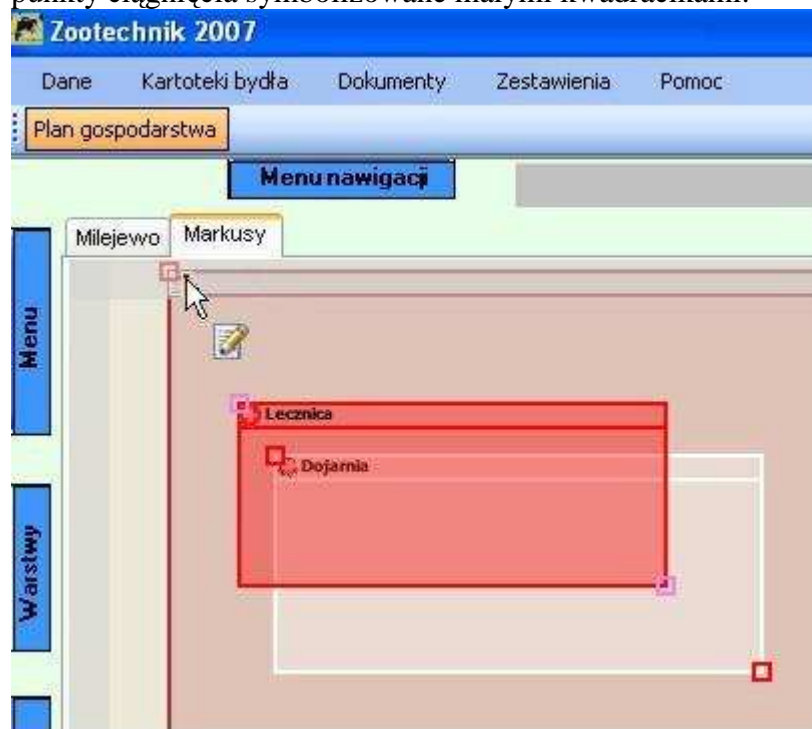
Obiekty definiowane przez program mogą być dodawane w dowolnej ilości w dowolnych miejscach. Nie są one uwidaczniane w drzewie struktury gospodarstwa w okienku „Lokalizacja”.

Aby powrócić do zwykłego trybu pracy tzn. wskazywania, należy kliknąć w dowolnym miejscu kółkiem myszy (zwykle umieszczanym pomiędzy prawym i lewym klawiszem myszy) lub wskazać inną zakładkę.

Edycja, usuwanie obiektów, zmiana rozmiarów widoku,

Uwagi ogólne:

Ikona nr 3 na rysunku powyżej „(Przycisk wskazywania obiektów do edycji)” jest przeznaczona do wskazywania obiektów do edycji. Po jej kliknięciu wskaźnik zmieni wygląd, a na ekranie we wszystkich lewych-górnych i prawych-dolnych narożnikach wszystkich obiektów pojawią się punkty ciągnięcia symbolizowane małymi kwadracikami.



Punkt ciągnięcia umożliwi przeciąganie wierzchołka obiektu w inne miejsce a przez to zmianę kształtu obiektu. Należy kliknąć wierzchołek, przeciągnąć go i kliknąć ponownie. Obiekt zostanie zakotwiczony.

Aby usunąć obiekt z rysunku należy kliknąć go w trybie edycji i nacisnąć klawisz **„Delete”** na klawiaturze

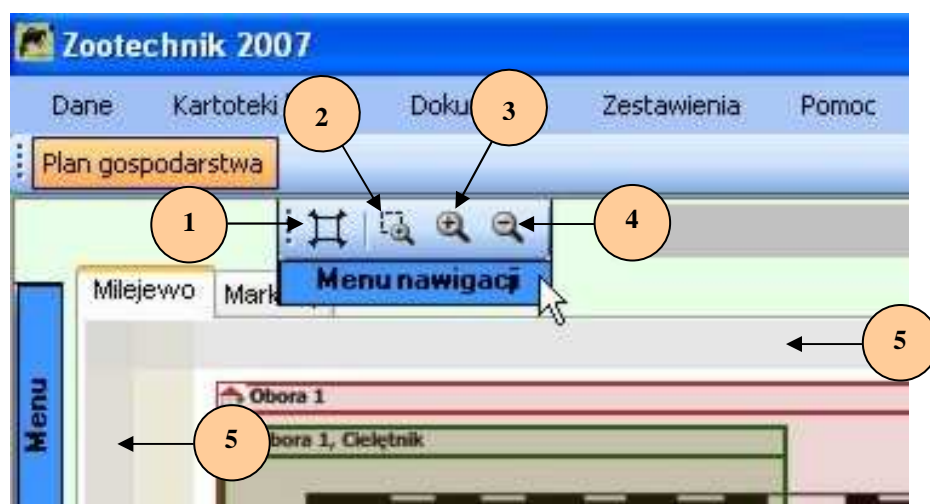
Usuwany jest jedynie obiekt rysunkowy. Baza danych pozostaje nienaruszona. Nie jest to równoznaczne z usuwaniem obiektów ze struktury gospodarstwa.

Związek pomiędzy usuwaniem obiektów z okna **„Lokalizacja”** a usuwaniem obiektów z warstwy graficznej jest następujący:

- usunięcie obiektu przy wykorzystaniu polecenia dostępnego w menu kontekstowym okna **„Lokalizacja”** usuwa obiekt z bazy danych i obiekt graficzny z warstwy rysunkowej,
- użycie klawisza **„Delete”** z klawiatury w trakcie edycji obiektów graficznych usuwa jedynie obiekt graficzny z warstwy rysunkowej.

Powiększanie, pomniejszanie, przesuwanie widoku.

Powiększanie, pomniejszanie, przesuwanie widoku umożliwiają cztery polecenia umieszczone w menu nawigacji oraz paski maskownicy obszaru roboczego.



1. „Dopasuj do ekranu” – dopasowuje cały widok zakładki do wielkości ekranu monitora.
2. „Przybliż wskazany” obszar – umożliwia powiększenie dowolnego fragmentu ekranu zaznaczonego przez użytkownika.
3. „Powiększ” – powiększa skokowo widok
4. „Pomniejsz” – pomniejsza skokowo widok.
5. Maskownica obszaru roboczego umożliwia, po najechaniu wskaźnikiem myszki, przesunięcie ekranu w kierunkach: góra-dół, lewo-prawo.


Płynne powiększanie i pomniejszanie widoku

Płynne powiększanie i pomniejszanie widoku jest możliwe poprzez pokręcenie kółeczkiem myszki. Jeżeli przy próbie pokręcenia widok nie zmienia się, należy kliknąć kółkiem myszy w dowolnym miejscu ekranu, by przejść w odpowiedni tryb pracy programu.

Dopasowanie do wielkości ekranu

Dwukrotne kliknięcie w pustym polu dowolnego obiektu spowoduje jego dopasowanie do wielkości ekranu, tak aby był widoczny cały obiekt odpowiednio powiększony lub pomniejszony.

Przesuwanie widoku.

Czasami istnieje potrzeba precyzyjnego przesunięcia widoku, tak aby zobaczyć obiekty umieszczone poza ekranem. W tym celu należy przytrzymać kliknięty prawy klawisz myszy i przesuwać wskaźnik po ekranie. Obiekty na ekranie powinny przesuwać się w ślad za wskaźnikiem myszki, który przyjmie następujący kształt: .

Przesuwanie powiększonego widoku

Przesuwanie powiększonego widoku umożliwiają także szare paski stanowiące maskownicę obszaru roboczego. Najechanie wskaźnikiem myszki na jeden z nich spowoduje przesunięcie maskownicy zgodnie z położeniem paska maskownicy. To znaczy że najechanie na prawy pas maskownicy spowoduje przesunięcie widoku w lewo, a najechanie na górny pasek spowoduje przesunięcie widoku w dół. Jeżeli cały widok jest dopasowany do ekranu najechanie wskaźnikiem myszki na paski maskownicy pozostaje bez efektów.

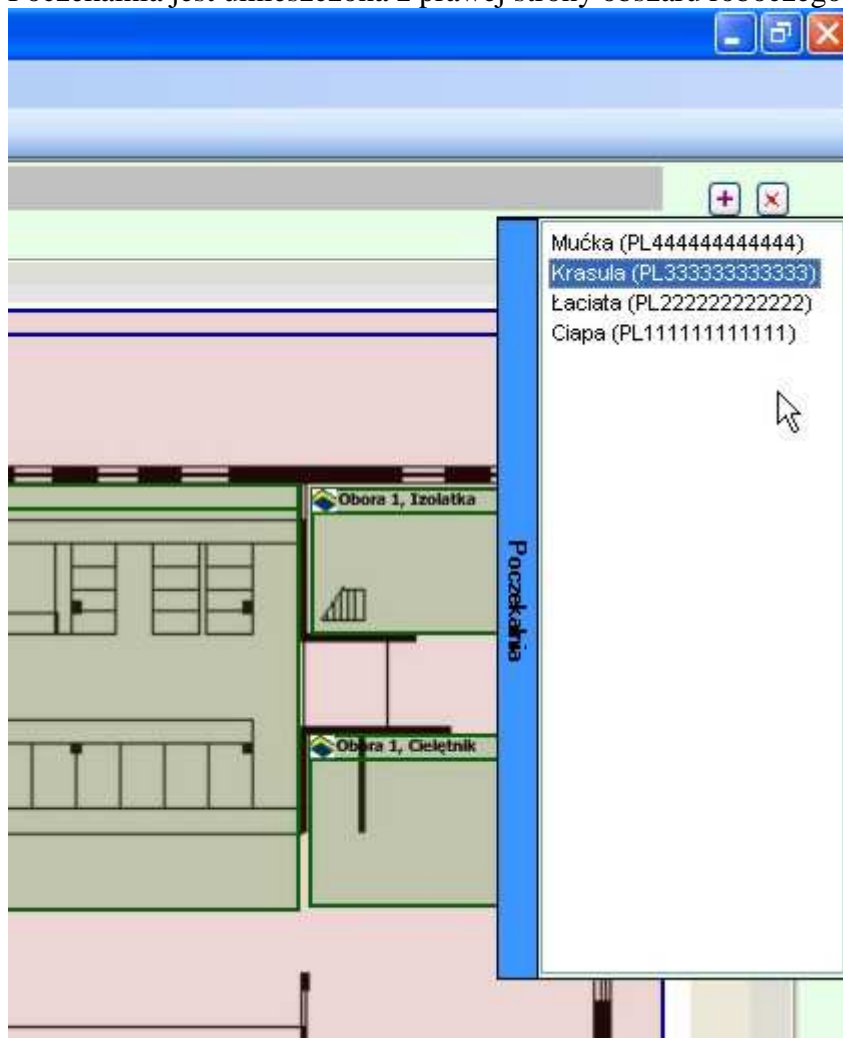
Manipulowanie zwierzętami.

Dodawanie zwierząt.

Zwierzęta dodaje się poprzez umieszczenie ich danych w kartotece zwierząt. Kartoteka zostanie omówiona w następnych częściach podręcznika. Dodanie nowego zwierzęcia do programu spowoduje:

- zapisanie jego danych w bazie danych,
- założenie kartoteki zwierzęcia,
- dodanie jego ikony do widoku gospodarstwa.
- umieszczenie zwierzęcia w „księdze rejestracji bydła” (opcjonalnie, jeżeli przy jego dodawaniu będzie określona lokalizacja).

Jeżeli w trakcie dodawania zwierząt do gospodarstwa zostanie określona ich lokalizacja, to program wyświetli zwierzę w tej lokalizacji i zapyta o wpisanie jej do „księgi rejestracji bydła”. Jeżeli użytkownik wprowadzi zwierzę bez określania lokalizacji zwierzę pojawi się w poczekalni. Poczekalnia jest umieszczona z prawej strony obszaru roboczego w postaci menu wysuwanego.



Aby sprawdzić jakie zwierzęta nie są przypisane do obiektów gospodarstwa wystarczy naprowadzić wskaźnik myszy na niebieski pasek poczekalni. Można zaznaczyć zwierzę z zapisanej tam listy, a następnie przeciągnąć je do odpowiedniego pomieszczenia w budynku.

Można zaznaczyć grupę zwierząt lub wszystkie zwierzęta. Wystarczy kliknąć na pierwsze zwierzę na liście, wcisnąć i przytrzymać klawisz „Shift”, kliknąć ostatnie zwierzę na liście,

zwolnij klawisz „**Shift**”. Podobnie można zaznaczać grupy zwierząt, od pierwszego wybranego, do ostatniego wybranego.

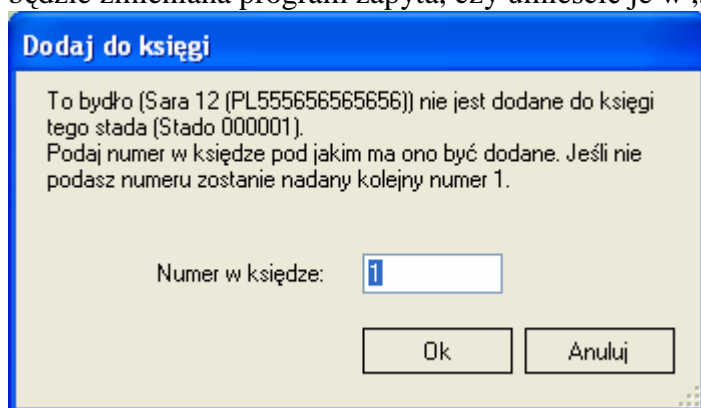
Żeby zaznaczyć tylko niektóre zwierzęta, należy je klikać w dowolnej kolejności trzymając wciśnięty klawisz „**Control**”.

Zaznaczoną grupę zwierząt można przemieścić przeciągając ją do określonej lokalizacji.

Zwierzęta w poczekalni są reprezentowane przez napis zawierający ich nazwę i numer. Po przeciągnięciu do pomieszczenia wygląd ikon się zmieni: albo do postaci dużych ikon tzw. „kafelek”, albo „miniatur”, albo zostanie wyświetlona informacja w postaci listy ile zwierząt jakiej kategorii jest ulokowanych w pomieszczeniu. Wygląd ikon uzależniony jest od ilości zwierząt i wielkości pomieszczenia.

Powiększanie i pomniejszanie widoku powoduje płynną zmianę sposobu wyświetlania ikon, tak aby zapewnić maksymalnie dobrą czytelność widoku.

Podczas dodawania nowych zwierząt program umieszcza je w Poczekalni. Jeżeli ich lokalizacja będzie zmieniana program zapyta, czy umieścić je w „Księdze Rejestracji Bydła”

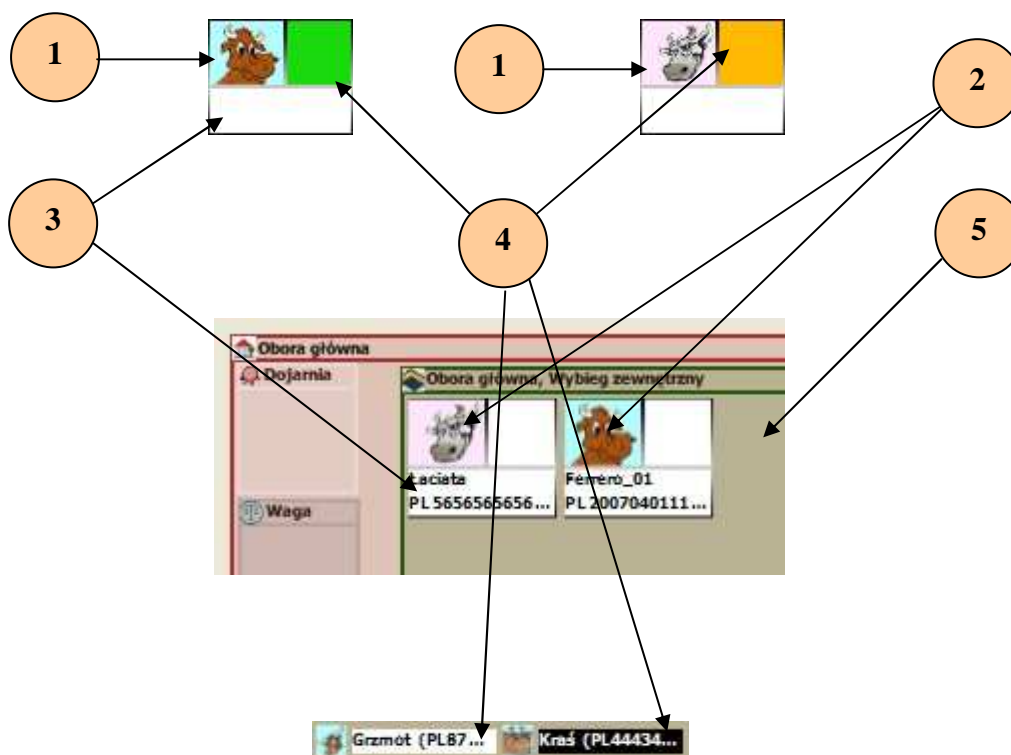


Program proponuje numer w księdze, ale można samodzielnie go zmienić, co jest szczególnie przydatne przy przenoszeniu dotychczasowej ewidencji do programu.

Kliknięcie przycisku „**Anuluj**” powoduje, że operacja wpisania do księgi nie jest wykonywana. Natomiast przemieszczenie zwierzęcia się wykona. Numer księdze trzeba będzie dodać później korzystając z okna kartoteki „**Dane Ewidencyjne**”

Ikony zwierząt

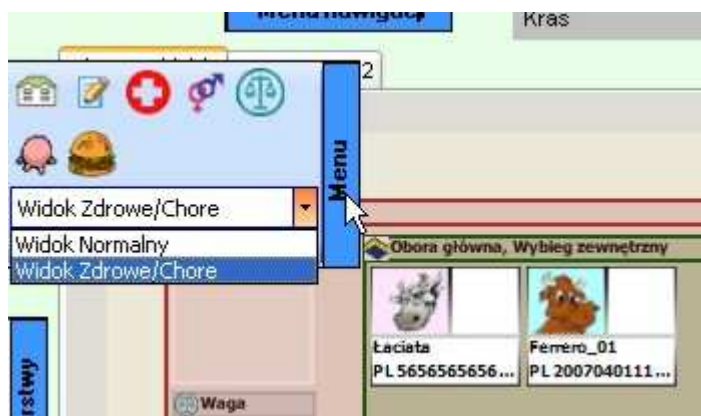
W programie występują wiele typów ikon. Każda kategoria zwierząt ma swoją ikonę. Osobniki męskie zaznaczone są dodatkowo kolorem niebieskim tła ikony, a żeńskie kolorem różowym.



Znaczenie symboli:

1. Tło ikony: blado niebieski - osobniki męskie, blado różowy - osobniki żeńskie.
2. Rysunek ikony, inny dla każdej kategorii zwierząt.
3. Pole nazwy i numeru kolczyka.
4. Pole informacji dodatkowych, Zmiana tła symbolizuje stan zwierzęcia np.: zdrowe/chore.
5. Pomieszczenie.

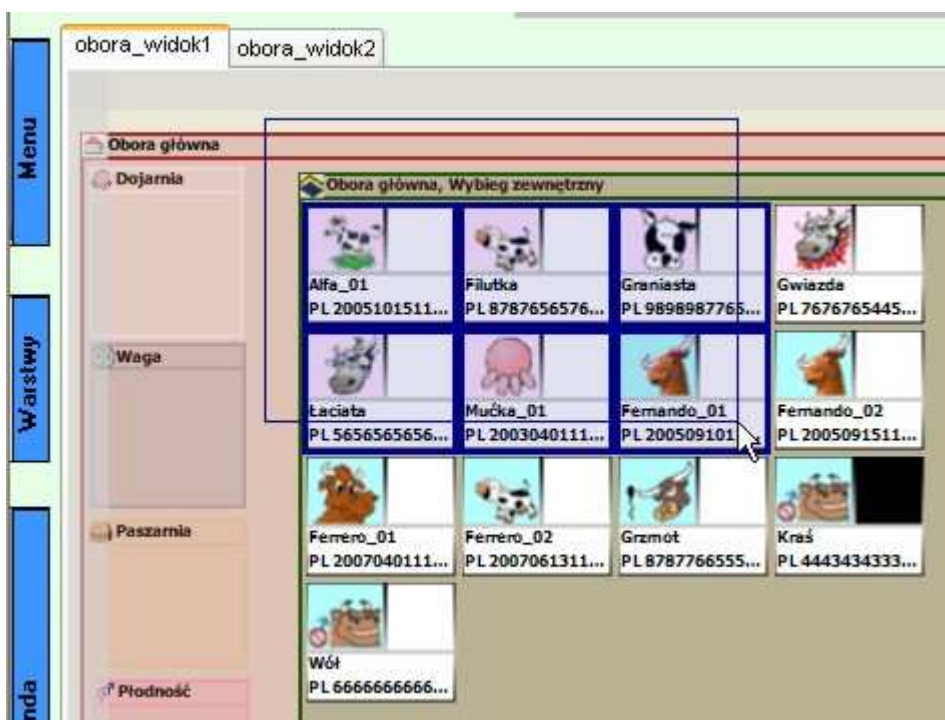
Zmiana widoku zdrowe/chore jest dostępna w „Menu” wysuwanym warstwy graficznej.



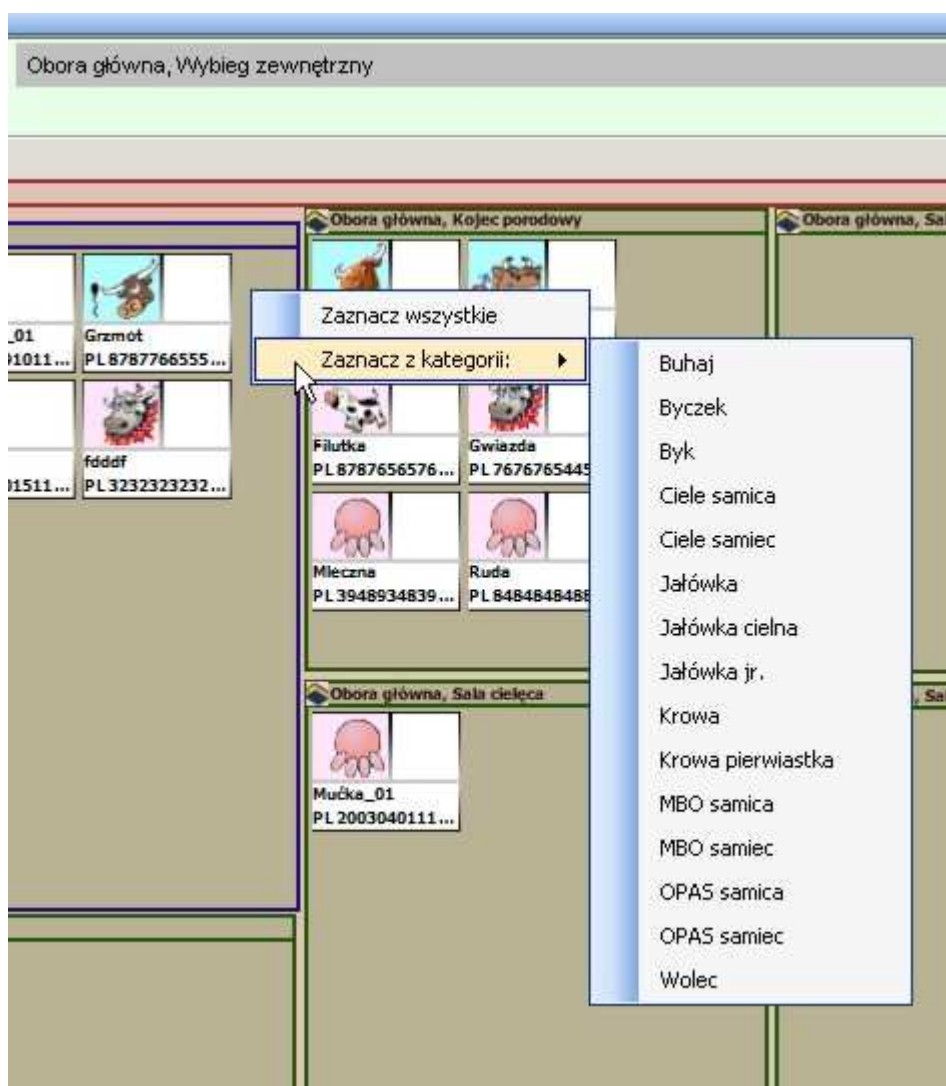
Zaznaczanie zwierząt

Zaznaczanie zwierząt, na których będzie się przeprowadzać operacje jest możliwe na kilka sposobów.

1. Aby zaznaczyć jedno zwierze wystarczy kliknąć ikonę. Zaznaczenie będzie sygnalizowane zmianą odcienia ikony.
2. Aby odznaczyć ikonę, należy kliknąć gdziekolwiek poza jej obszarem.
3. Aby zaznaczyć kilka ikon jednocześnie, należy klikać wybrane ikony trzymając jednocześnie wciśnięty na klawiaturze klawisz „**Control**”.
4. Aby zaznaczyć kilka sąsiadujących ikon, należy kliknąć w ich pobliżu i przytrzymując wciśnięty lewy klawisz myszy zaznaczyć obszar z wybranymi ikonami.



5. Aby zaznaczyć wszystkie zwierzęta, lub zwierzęta określonej kategorii skorzystaj z menu kontekstowego. Kliknij prawym klawiszem myszki w obszarze pomieszczenia zawierającego ikony.



Przytrzymując klawisz „ctrl” można wybrać, poprzez menu kontekstowe, kilka kategorii jednocześnie.

6. Aby odznaczyć zaznaczoną grupę zwierząt, należy kliknąć ikonę jeszcze nie zaznaczoną, lub kliknąć gdziekolwiek w obszarze roboczym.

Przemieszczanie zwierząt.

Zaznaczoną ikonę, lub zaznaczoną grupę zwierząt można przesunąć z pomieszczenia do innego pomieszczenia lub do obiektu aktywnego.

1. Przeciągnięcie do innego pomieszczenia spowoduje zmianę jego lokalizacji..
2. Przeciągnięcie do obiektu definiowanego przez program, typu paszarnia, dojarnia, spowoduje otwarcie odpowiedniego okna wprowadzania danych.

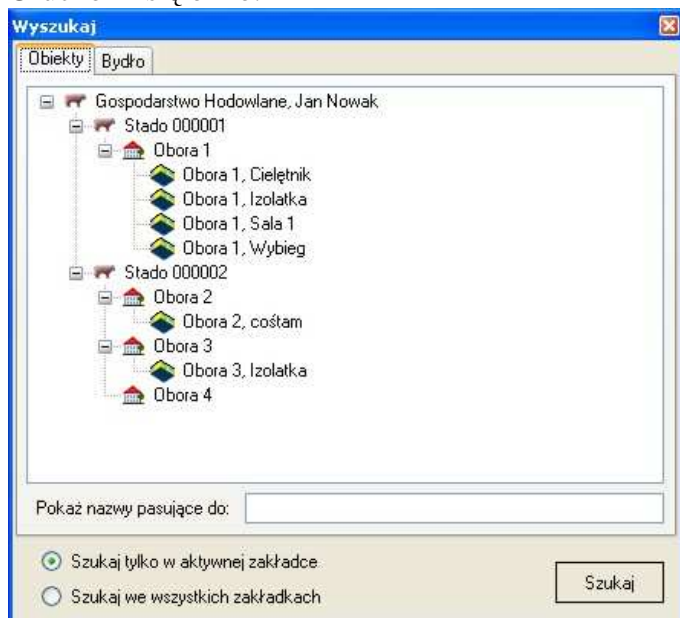
Ikony można przemieszczać także pomiędzy zakładkami. W tym celu należy przeciągnąć zaznaczoną ikonę, lub zaznaczoną grupę ikon na nazwę zakładki i po zmianie wyświetlanego kontekstu, który odbędzie się automatycznie, umieścić je w docelowym pomieszczeniu.

Jeżeli przy przeciąganiu następuje zmiana stada program zawsze zapyta o umieszczenie zwierzęcia w „księdze rejestracji bydła”.

Wyszukiwanie zwierząt i obiektów

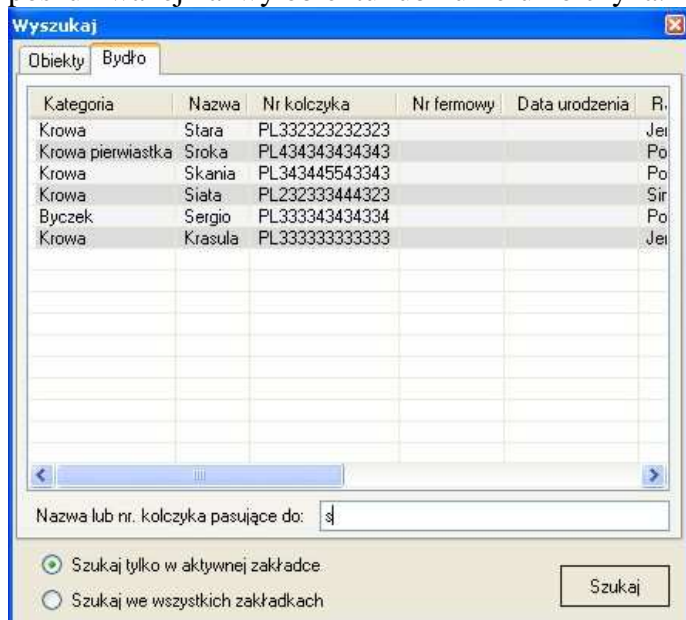
W trakcie pracy z interfejsem graficznym, w sytuacji gdy struktura gospodarstwa jest skomplikowana, a zwierząt wprowadzonych do bazy danych aplikacji jest wiele, może wystąpić potrzeba szybkiego odszukania i wyświetlenia obiektu lub odnalezienia zwierzęcia w gospodarstwie.

Aby uruchomić wyszukiwanie należy nacisnąć jednocześnie kombinację klawiszy „**Control+F**”
Uruchomi się okno:



w którym należy wskazać poszukiwany obiekt. Jeżeli obiekt jest reprezentowany w warstwie rysunkowej to zostanie on wyświetlony na ekranie.

Można także skorzystać z okna „**pokaż nazwy pasujące do:**” i rozpocząć wpisywanie poszukiwanej nazwy obiektu lub numeru kolczyka.



Po wybraniu poszukiwanej krowy i naciśnięciu polecenia „Szukaj” zostanie wyświetlony obiekt, w którym znajduje się zwierzę. Jeżeli ten sam obiekt jest umieszczony na kilku zakładkach, wyszukiwanie zostanie rozpoczęte od bieżącej zakładki i wyświetlone zostanie jego pierwsze wystąpienie.

Praca z danymi

Obsługa okien ogólnie

Przy posługiwaniu się programem należy stosować te same podstawowe reguły, jakie obowiązują dla większości programów przeznaczonych do uruchamiania w systemie Windows, a także samym systemie operacyjnym. W programie używane są klasyczne okna, menu i standardowe przyciski programu, menu kontekstowe oraz listy wyboru.

Oznacza to, że większość funkcji programu można wykonać za pomocą myszy, wskazując nią określone przyciski, pozycje na listach lub tekst w polach edycyjnych i klikając lewym przyciskiem myszy, by wykonać jakąś operację lub prawym, by wywołać menu kontekstowe. Dwukrotne szybkie kliknięcie pozycji na liście powoduje przywołanie okna edycji tej pozycji. Klawiatury należy używać jedynie tam, gdzie konieczne jest wpisanie tekstu.

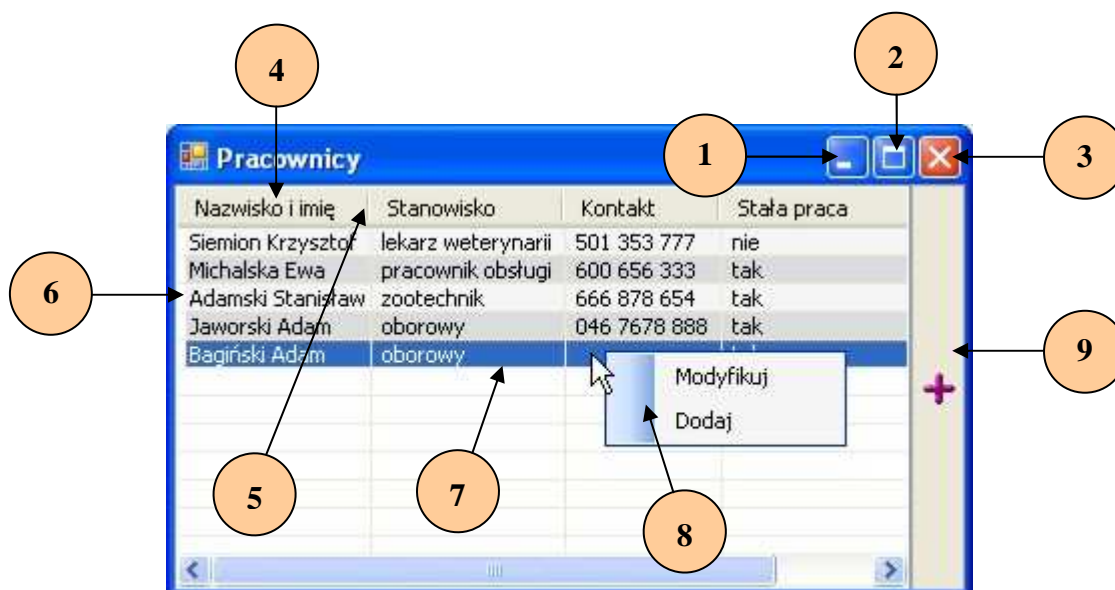
Tabele

Większość danych wprowadzonych do programu jest osiągalna przy pomocy zestawień tabelarycznych. Tabele są odpowiedzialne za wyświetlenie odpowiedniego fragmenty bazy danych. Konstrukcja tabel jest jednolita i umożliwia w większości, tam gdzie to możliwe lub wskazane na dokonywanie podstawowych operacji:

- Wprowadzenia nowych danych,
- Edycji danych już wprowadzonych w celu dokonania zmian,
- Sortowania danych w celu uzyskania szybkich podstawowych informacji
- Usuwania danych tam gdzie jest to dopuszczalne.

Elementy wspólne tabel

Elementy wspólne tabel zostaną zaprezentowane na przykładzie tabeli zawierającej dane pracowników i osób współpracujących z gospodarstwem.



1. **Minimalizuj** – przyciśnięcie powoduje zniknięcie okna z ekranu, bez jego zamykania. Przywołanie zminimalizowanego jest dostępne z paska informacji głównego okna programu.
2. **Przywróć** – przywraca okno do poprzednio używanej wielkości.
3. **Zamknij** – zamyka okno zwykle bez zapisu zmian.
4. **Nagłówki tabeli** – oprócz funkcji informacyjnej umożliwiają zmianę kolejności wyświetlania danych. Wystarczy kliknąć określony nagłówek żeby dane w tabeli zostały posortowane w porządku narastającym, a powtórne kliknięcie odwróci porządek sortowania do malejącego.
5. **Linia rozgraniczająca nagłówki**. Przeciąganie tej linii powoduje zmianę szerokości kolumny
6. **Wiersz (rekord) tabeli** – linia zawierająca informacje
7. **Podświetlenie** (kolor granatowy) oznacza wybranie (wskazanie) wiersza tabeli.
8. **Menu podręczne** (kontekstowe) zawiera niektóre dostępne polecenia.
9. **Przycisk „Dodaj nowy”**. W tabelach jest to zwykle pionowa belka (czasami pozioma) opatrzona znakiem plus. Otwiera okno wprowadzania danych zgodne z charakterem wyświetlanej tabeli

Polecenia dostępne przy pomocy myszy

Kliknięcie lewym klawiszem myszy zaznacza wiersz tabeli.

Dwukrotne kliknięcie myszą powoduje zaznaczenie i otarcie wybranej pozycji. Wiersze można zaznaczać pojedynczo lub z wykorzystaniem klawiszy klawiatury „Shift”, „Control” i „End”.

- Wciśnięcie i przytrzymanie klawisza „Shift” umożliwia zaznaczenie ciągłej grupy wierszy tabeli.
- Wciśnięcie i przytrzymanie klawisza „Control” umożliwia zaznaczenie ciągłej grupy wierszy tabeli.
- Jednoczesne wciśnięcie klawiszy „Shift”, „Control” i „End” powoduje zaznaczenie wszystkich wierszy tabeli począwszy od wskazanego wiersza.

Kliknięcie prawym klawiszem myszy otwiera menu kontekstowe.

Okna dialogowe

Okna dialogowe służą do:

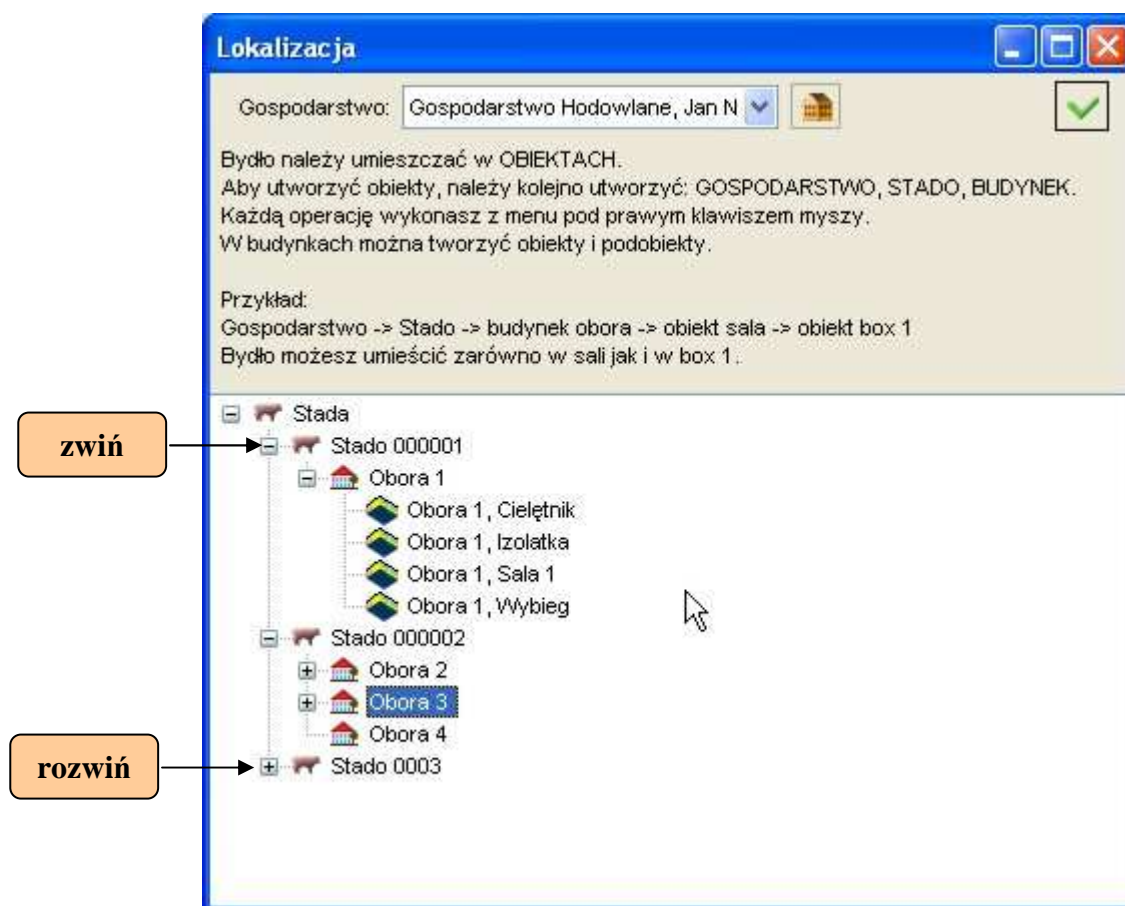
- pozyskiwania od użytkownika informacji do umieszczenia w bazie danych,
- przeprowadzenia bardziej złożonych operacji takich jak selekcjonowanie bydła, czy prezentacja wyników przeprowadzonych operacji.

Typowe elementy okna służące do sprawnego wprowadzania danych zostaną zaprezentowane na fragmencie okna „kartoteka samicy”.

1. **Pole tekstowe** – służy do bezpośredniego wpisywania tekstu. Aktywne pole tekstowe zmienia kolor na żółty, a kursor zaczyna pulsować, co oznacza gotowość pola tekstowego do przyjęcia danych. Można wprowadzać wszystkie znaki z klawiatury, zarówno literały jak i cyfry, oraz znaki specjalne.
2. **Pole listy rozwijanej** – przyjmuje informacje odpowiednio skategoryzowane w bazie z dostępnych słowników w celu zachowania jednolitej pisowni w obrębie całego programu. Należy pamiętać, że dla programu komputerowego „simentaler” i „Simentaler” to dwie różne rasy.
3. **Oznaczenie listy rozwijanej** – kliknięcie tego przycisku spowoduje rozwinięcie listy dostępnych danych
4. **Pozycja listy rozwijanej** – wybór z listy następuje poprzez kliknięcie lewym przyciskiem myszy.
5. **Pusty wiersz listy rozwijanej**. W wielu przypadkach pozostawienie nie wypełnionego pola listy rozwijanej w sytuacji przypadkowego jej kliknięcia.
6. **Dodaj** – pozwala na dodanie nowej, nie występującej na liście pozycji, bez potrzeby zamykania okien i otwierania okien ze słownikami.
7. **Pole wyboru** („Checkboks”) pozwala na zaznaczenie wyboru użytkownika. Posiada dwa stany: „wybór” i „brak wyboru”.
8. **Pokaż** – Pozwala na przejście do okna zawierającego wybraną pozycję w polu listy rozwijanej.

Drzewo danych, obiektów

Niektóre okna dialogowe zawierają panel ze strukturą danych prezentowany w postaci drzewa. Drzewo danych lub obiektów pomaga prawidłowo ustrukturyzować dane. Drzewo zawiera gałęzie które można rozwijać zwiącając korzystając ze znaków „+” i „-” umieszczonych z lewej strony gałęzi drzewa.



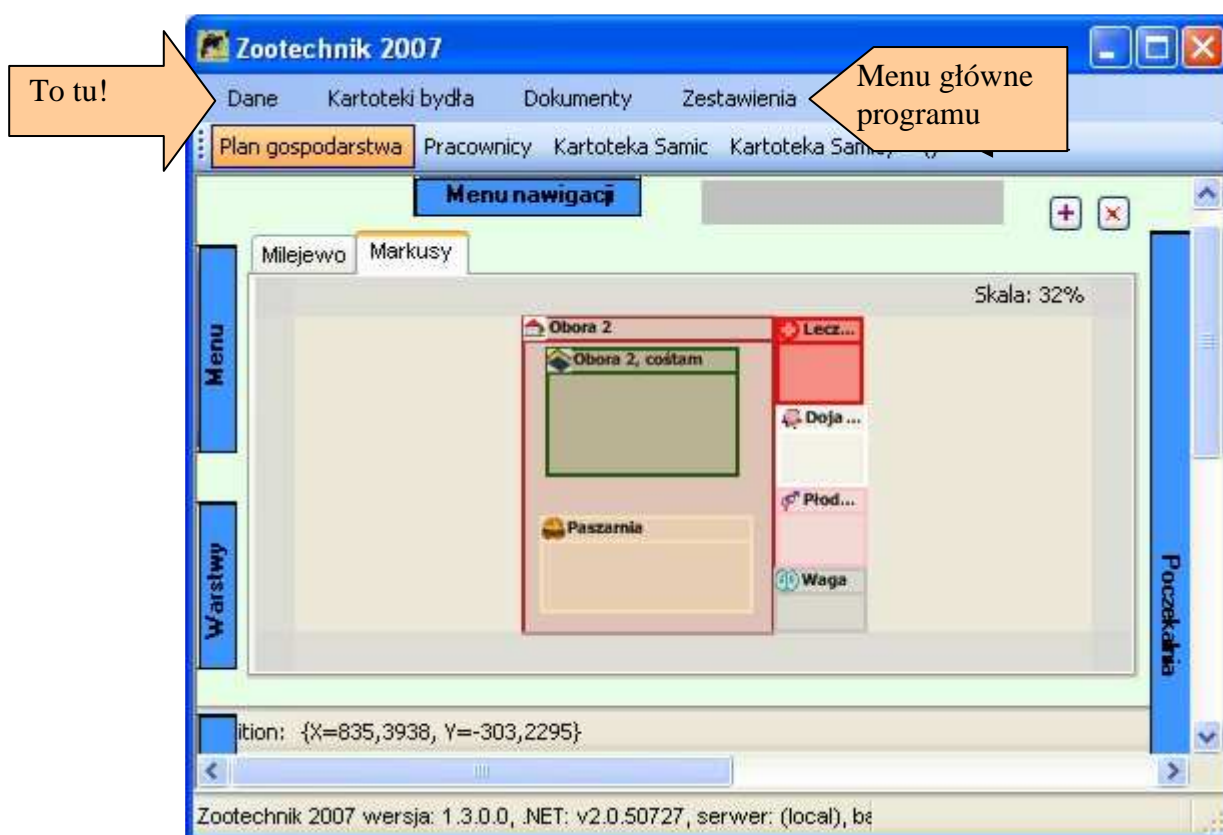
Podstawowe funkcje programu

Dane

Aby rozpocząć pracę z programem należy przygotować dane dotyczące gospodarstwa, stad, zwierząt, obiektów inwentarskich, kadry pracowniczej, itp. oraz przemyśleć sposób (model) funkcjonowania i zorganizowania gospodarstwa, a przede wszystkim sposoby grupowania danych oraz ich stopień szczegółowości.

Zaleca się by operacje przeprowadzane po raz pierwszy przećwiczyć na bazie testowej lub na kopii bazy roboczej.

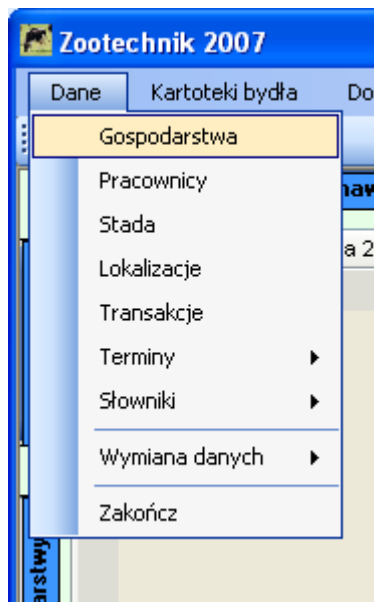
Pracę z programem powinno zacząć się od uzupełnienia danych podstawowych (**Menu Główne/Dane**). Wszystkie elementy polecenia „Dane” wywołują odpowiedni fragment bazy danych w postaci tabeli odpowiedzialny za przechowywanie tej części informacji.



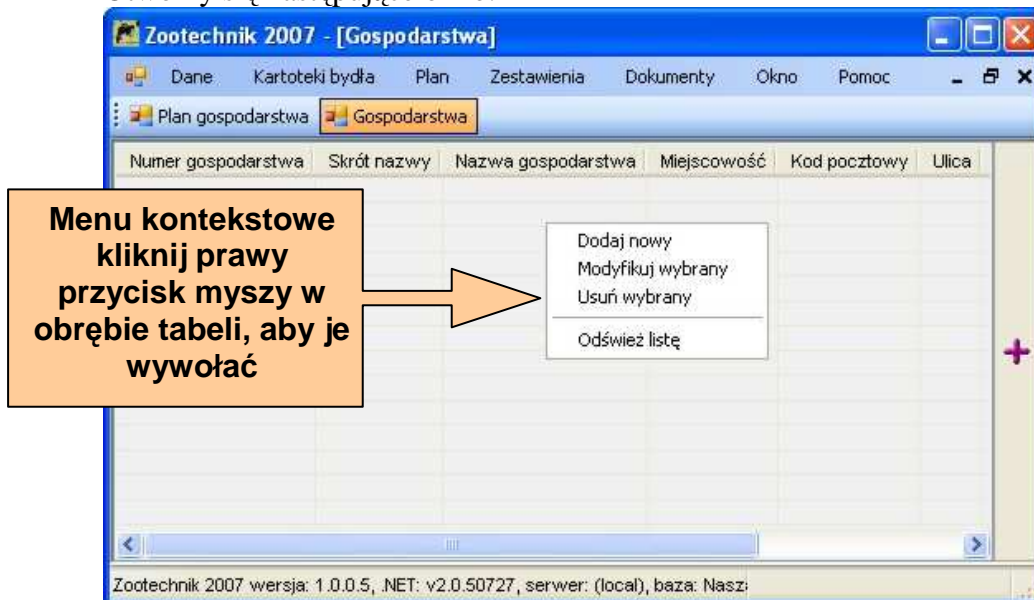
Gospodarstwa

W programie może być (w zależności od wersji programu oraz posiadanej licencji) prowadzona obsługa jednego lub wielu gospodarstw. Dane gospodarstwa wywołuje się w następujący sposób:

Należy kliknąć lewym przyciskiem myszy następująca sekwencję poleceń: **Menu Główne/Dane/Gospodarstwa**



Otworzy się następujące okno:



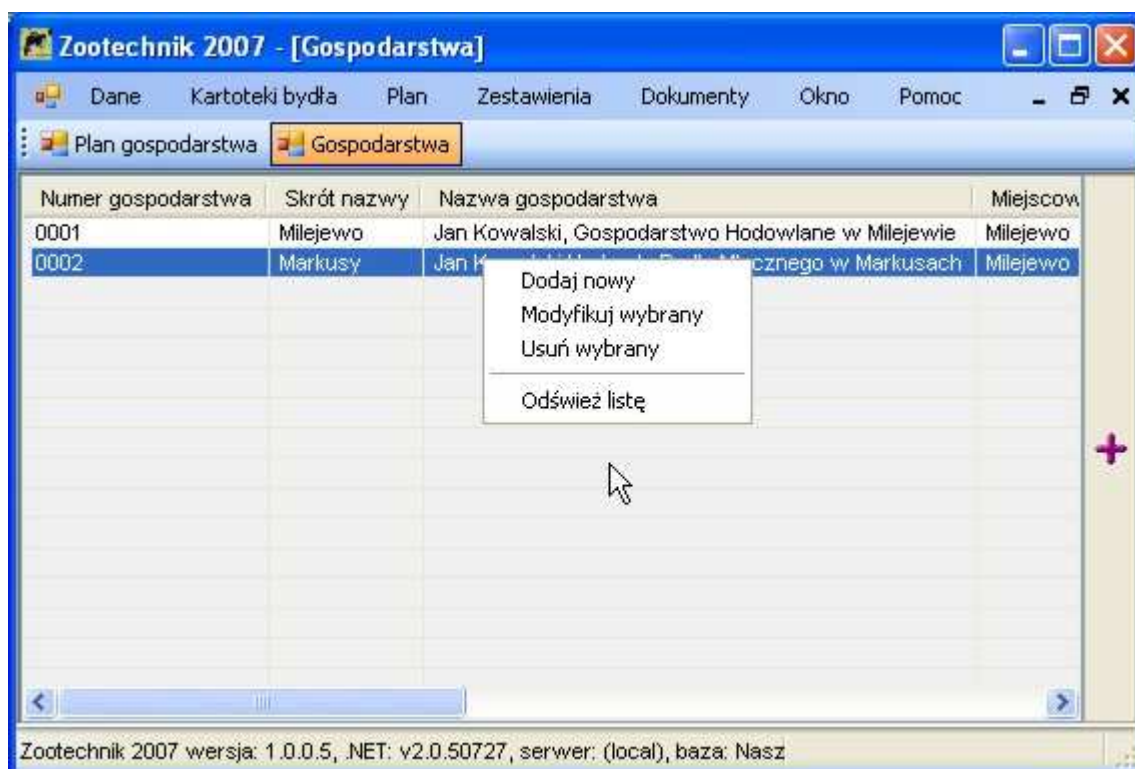
Po kliknięciu polecenia: „Dodaj nowy” z menu kontekstowego, albo kliknięcia pionowej belki ze znakiem plus umiejscowionej z prawej strony okna pojawi się okno do wprowadzenia danych gospodarstwa.



Po wprowadzeniu danych można je poprzez polecenie „**Zapisz**” zapisać w bazie danych. Aby wyjść bez zapisywania należy kliknąć przycisk „**Anuluj**”

Wprowadzone dane można modyfikować lub usuwać podświetlając odpowiednią pozycję w tabeli (podświetlenie-zaznaczenie danych do edycji uwidocznione jest jako ciemnoniebieskie tło wybranego wiersza tabeli) i wywołując prawym klawiszem myszki menu kontekstowe.

Aby dostać się do danych gospodarstwa, w celu ich modyfikacji, można też kliknąć dwukrotnie na odpowiednim wierszu tabeli.



Numer gospodarstwa	Skrót nazwy	Nazwa gospodarstwa	Miejscow
0001	Milejewo	Jan Kowalski, Gospodarstwo Hodowlane w Milejewie	Milejewo
0002	Markusy	Jan Kowalski, Gospodarstwo Hodowlane w Markusach	Milejewo

Uwaga! Niektórych danych użytych w programie i powiązanych z innymi danymi nie można usunąć w sytuacji gdy zostały już gdziekolwiek użyte.

Podobne obsługuje się pozostałe okna danych w programie. Dlatego w dalszej części będzie jedynie omówienie ich przeznaczenia.

Pracownicy

Ta pozycja służy do wprowadzenia danych pracowników i osób współpracujących. Ich określenie będzie niezbędne tam gdzie konieczna jest identyfikacja osób wykonujących ważne operacje np. szczepienia, zadawanie leków czy pomoc przy porodach.

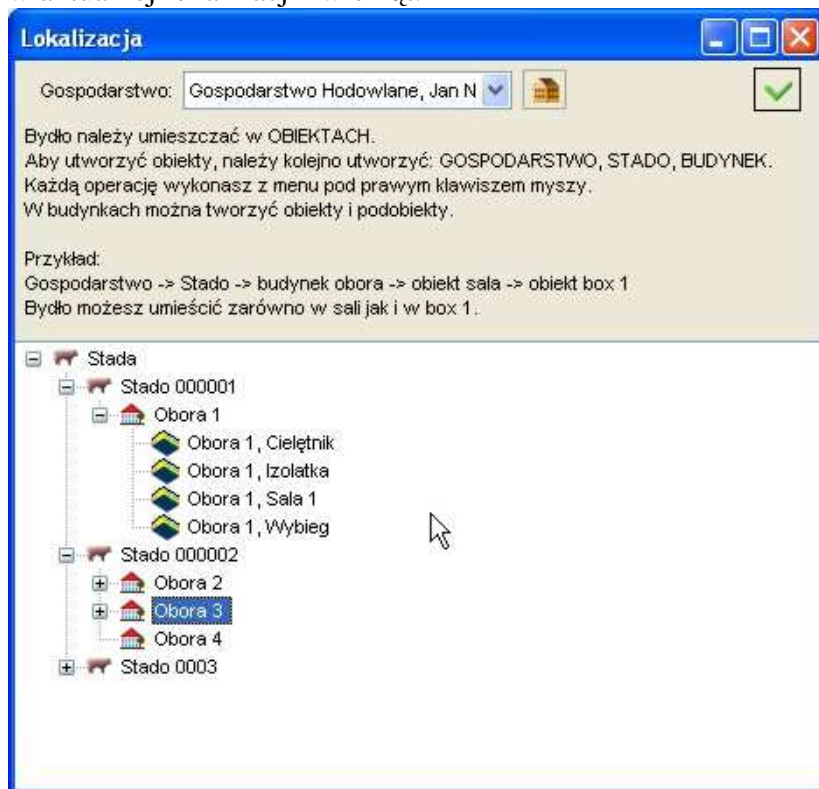
Lokalizacje

Okno lokalizacji zawiera strukturę gospodarstwa, stad, budynków i pomieszczeń gospodarstwa.

- Gospodarstwo może zawierać dowolną ilość stad.
- Stado może zawierać dowolną ilość pomieszczeń
- Pomieszczenia mogą zawierać dowolną ilość pomieszczeń podporządkowanych, a te z kolei mogą zawierać inne pomieszczenia podporządkowane.

Ważne jest aby gospodarstwu nadać strukturę logiczną, ułatwiającą pracę z programem.

Nadmierna ilość pomieszczeń wielokrotnie podporządkowanych utrudniać będzie orientację w aktualnej lokalizacji zwierząt.



Okno lokalizacji jest szerzej omówione w rozdziale poświęconym interfejsowi graficznemu ponieważ spełnia jeszcze jedną ważną funkcję: budynki i pomieszczenia mogą być reprezentowane na zakładkach graficznych. Każdy obiekt gospodarstwa może być umieszczony wielokrotnie na różnych zakładkach

Przy dodawaniu, modyfikowaniu i usuwaniu stad, budynków i obiektów (pomieszczeń) należy korzystać z menu podręcznego dostępnego pod prawym klawiszem myszy.

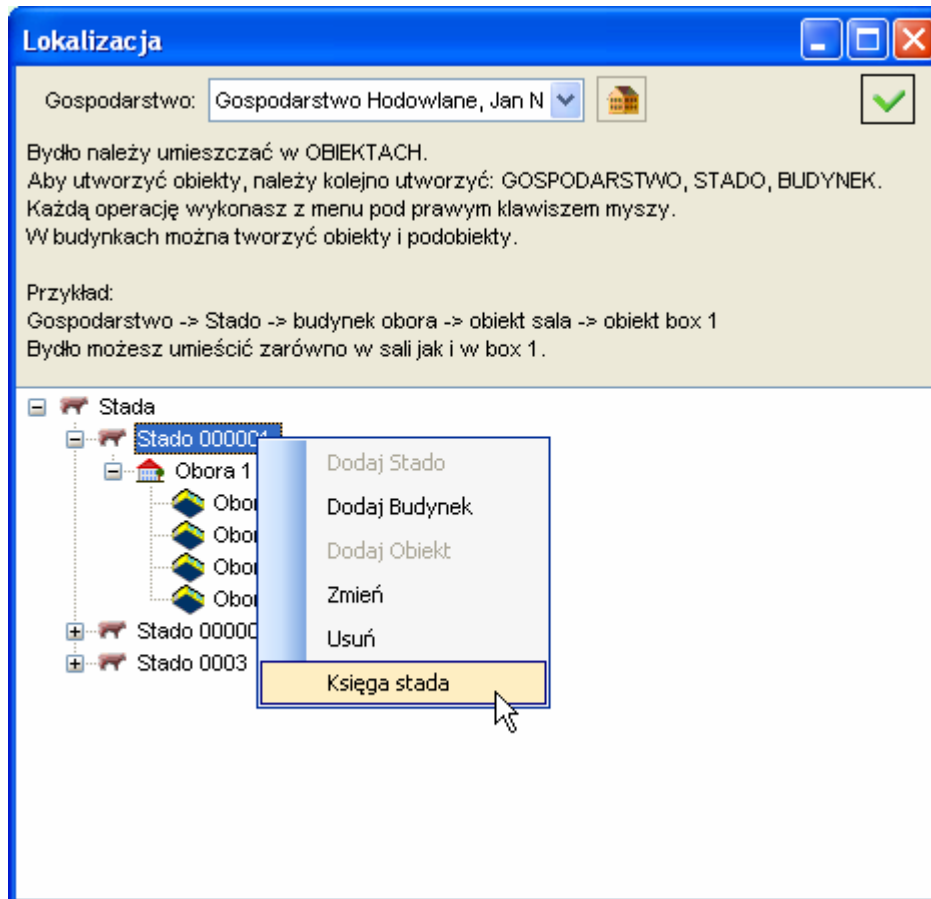
Usuwanie obiektów jest obarczone jednym ograniczeniem. Nie można usunąć budynku lub obiektu w którym są umieszczone zwierzęta.

Sposób dodawania, usuwania i modyfikowania zawartości okna „Lokalizacje” jest omówiony w rozdziale: „Okno Interfejsu”, podrozdziale: „Praca z widokami”, części: „Praca z obiektami”.

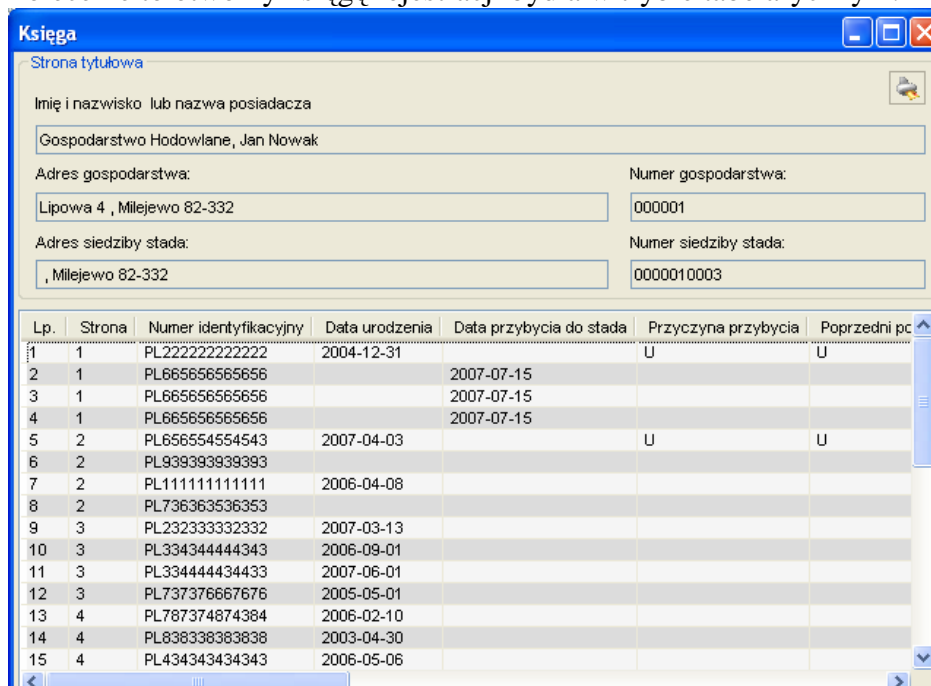
Dostęp do „Księgi rejestracji bydła”

Okno „Lokalizacje” umożliwia także przeglądanie „Księgi rejestracji bydła”.

Wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszki na „stadzie” i z menu podręcznego wybrać pozycję „Księga Stada”:



Polecenie to otworzy księgę rejestracji bydła w trybie tabelarycznym:



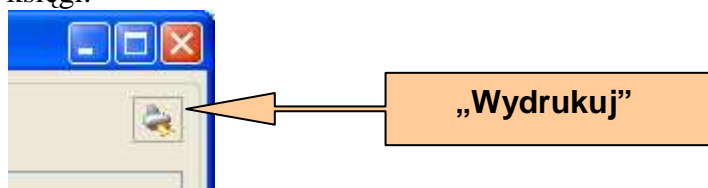
Księgę można „edytować” w ograniczonym zakresie, ponieważ jej główną funkcją jest trwałe przechowywanie informacji o stadzie.

Układ tabelaryczny pozwala na **sortowanie** zapisów w księdze wg nagłówek poszczególnych kolumn, ale zawsze po zamknięciu księgi będzie przywracany sposób uporządkowania zgodny z kolumną „LP”.

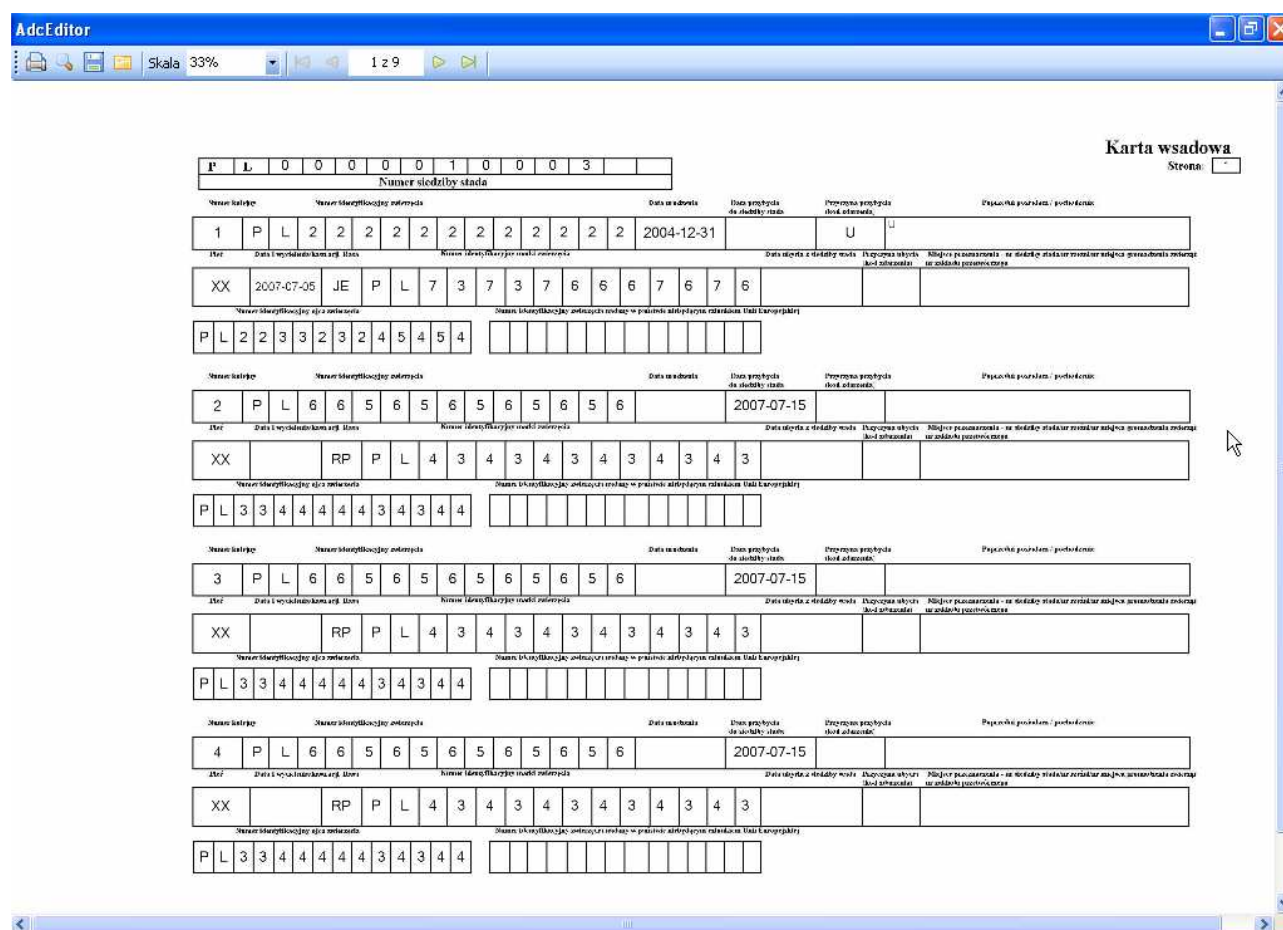
Zmiana szerokości kolumn jest możliwa przez przeciągnięcie linii rozgraniczającej nagłówki kolumn.

Wydruk księgi

Ikona „wydrukuj” umieszczona w prawym górnym rogu umożliwia wydrukowanie kart wsadowych księgi.



Jego naciśnięcie otworzy edytor wydruków „AdcEditor”. Więcej o edytorze znajduje się w rozdziale „Dokumenty”



Wydruk wybranych stron księgi

Jeżeli mają być wydrukowane tylko niektóre strony księgi, należy zaznaczyć w księdze odpowiednią pozycję, a następnie nacisnąć prawy klawisz myszy i kliknąć polecenie „Drukuj zaznaczone”.

Księga

Strona tytułowa

Imię i nazwisko lub nazwa posiadacza zwierząt:
Gospodarstwo Hodowlane, Jan Nowak

Adres gospodarstwa: Lipowa 4, Milejewo 82-332 Numer gospodarstwa: 000001

Adres siedziby stada: , Milejewo 82-332 Numer siedziby stada: 0000010003

Lp.	Strona	Numer identyfikacyjny	Data urodzenia	Data przybycia do stada	Przyczyna przybycia	Poprzedni posia
11	3	PL334444434433	2007-06-01			
12	3	PL737376667676	2005-05-01			
13	4	PL787374874384	2006-02-10			
14	4	PL838338383838	2003-04-30			
15	4	PL434343434343	2006-05-06			
16	4	PL635345854764				
17	5	PL736353635242				
18	5	PL737373637484				
19	5	PL828282828282				
20	5	PL76554343210				
21	6	PL737363736373				
22	6	PL636363636363				
23	6	PL223232245454				
24	6	PL34344543343	2003-08-23			
25	7	PL000987283738				
26	7	PL334444434344				
27	7	PL334344443343	2006-07-05			
28	7	PL232333444323	2004-07-01	2005-07-18	KU	Hodowla Zarodo
29	8	PL434434444343	2006-05-01			
30	8	PL098787666544				
31	8	PL332323232323	2001-08-01	2007-07-18		
32	8	PL333343434334		2007-07-18	IN	000001000002

Drukuj zaznaczone

Transakcje

Okno transakcje zawiera dane dotyczące zawartych transakcji.

Transakcje

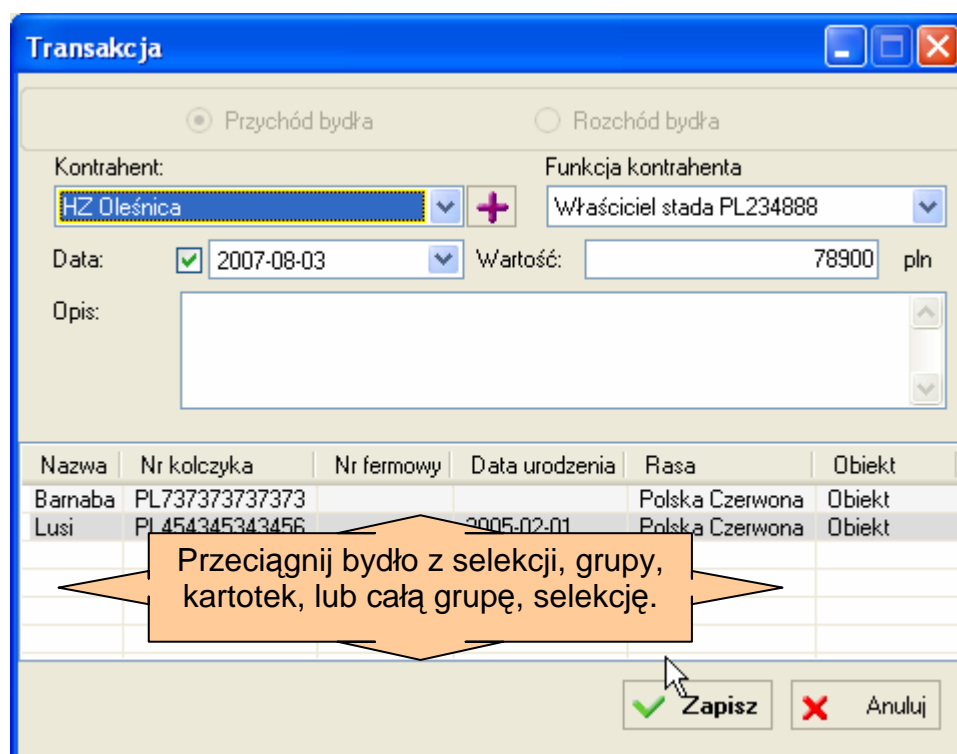
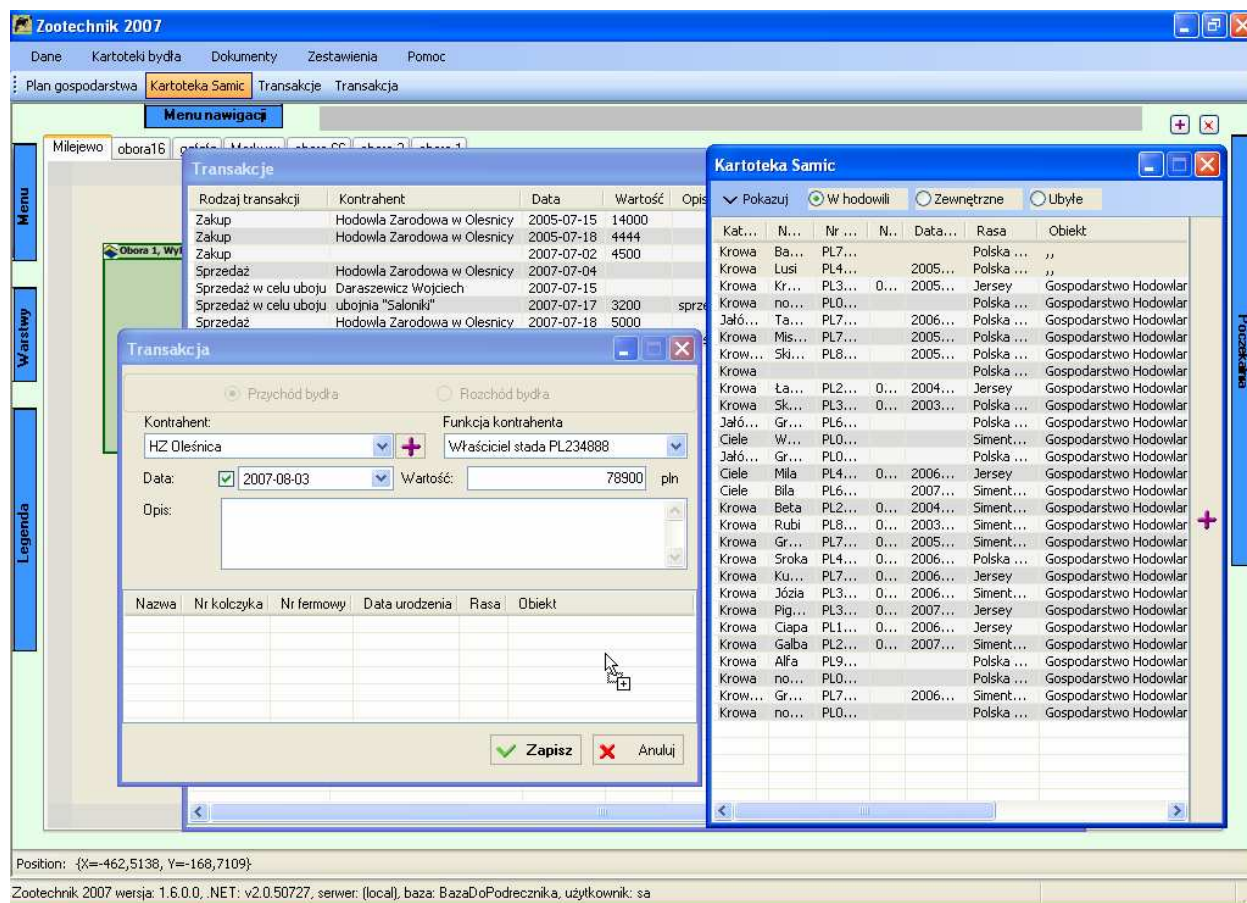
Rodzaj transakcji	Kontrahent	Data	Wartość	Opis
Sprzedaż w celu uboju	Daraszewicz Wojciech	2007-07-15		
Zakup		2007-07-02	4500	
Zakup	Hodowla Zarodowa w Olesnicy	2005-07-15	14000	

Edytowanie transakcji następuje poprzez dwukrotne kliknięcie lewym klawiszem myszy.

Transakcje przychodu

Aby prawidłowo zaewidencjonować transakcję przychodu należy:

- Utworzyć kartoteki przybyłych zwierząt, lokalizując je tymczasowo w „Poczekalni” (brak wyboru lokalizacji w nowozakładanej kartotece spowoduje automatyczne umieszczenie zwierzęcia w „Poczekalni”)
- Otworzyć okno transakcji,
- Dodać nową transakcję,
- W oknie transakcji zaznaczyć „przychód bydła”
- Uzupełnić okno, wprowadzając dane dotyczące daty, kwoty i kontrahenta.
- Otworzyć kartoteki zwierząt,
- Wybrać klikając myszką z jednocześnie z wciśniętym klawiszem klawiatury: „Ctrl” lub „Shift” pozycje zwierząt bez lokalizacji, (może w tym celu pomóc kliknięcie w nagłówek listy kartotek pod tytułem „Obiekt”, co spowoduje przesortowanie listy zwierząt według kryterium „Lokalizacja”)
- Przeciągnąć zaznaczone kartoteki do okna transakcji i zwolnić przycisk myszy.



- I kliknąć zapisz.

Transakcje rozchodu

Przy transakcjach rozchody postępują się podobnie jak przy transakcjach przychodu, z tą różnicą, że wyboru zwierząt dokonuje się z kartotek istniejących. Można przedtem utworzyć grupę zwierząt, lub selekcję i przeciągnąć do okna transakcji całą grupę lub całą transakcję.

Uzupełnienia wymagają dane dotyczące kontrahenta, jego funkcji (właściciela stada, ubojni lub utylizacji), daty, wartości, rodzaju transakcji oraz bydła objętego transakcją. Bydło objęte transakcją wprowadza się poprzez przeciągnięcie **sztuk** z kartoteki, z selekcji lub z grupy. Można też przeciągnąć całą **grupę** lub całą **selekcję**.

W przypadku dodawania nowej „Transakcji” pola przychód bydła i rozchód bydła stają się aktywne.

i wymagają odpowiedniego oznaczenia.

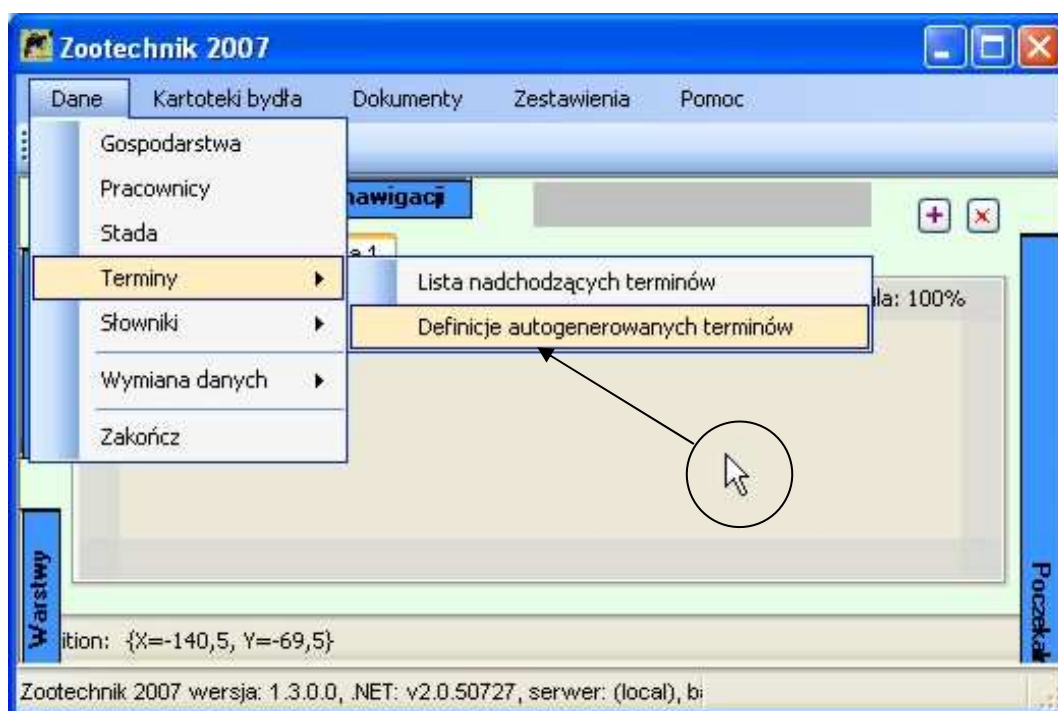
Terminy

Zootechnik umożliwia definiowanie terminów, które pomagają hodowcy w śledzeniu zmian zachodzących w stadzie związanych ze wzrostem i dojrzewaniem zwierząt. Określenie terminu umożliwia np. określenie po ilu dniach od urodzenia cieliczka ma zostać przekwalifikowana na jałówkę, lub po ilu dniach od skutecznego zapłodnienia powinno rozpocząć się zasuszanie zwierzęcia.

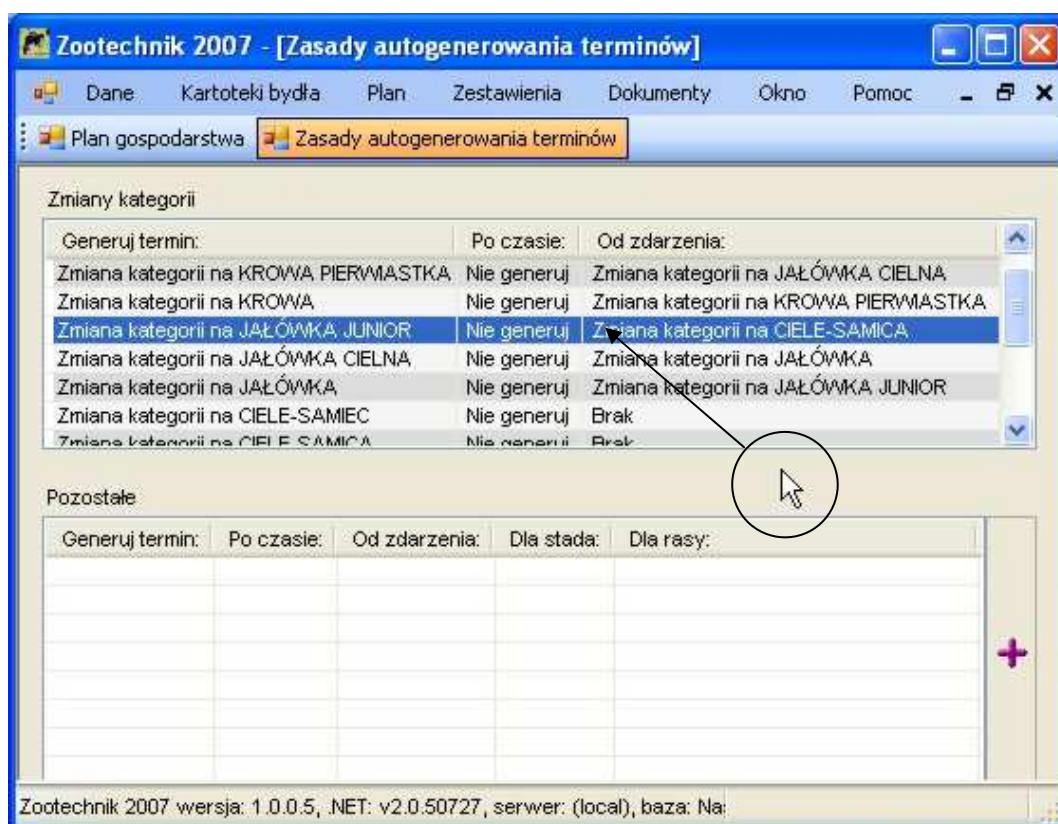
- Należy zwrócić uwagę, że w tym miejscu definiuje się terminy dla całej hodowli, ewentualnie dla ras bydła.
- Terminy dla poszczególnych zwierząt definiuje się w kartotece zwierzęcia w zakładce „terminy”

Terminy autogenerowane zdefiniowane w programie

Aby zdefiniować terminy należy kliknąć następującą sekwencję poleceń:
Dane/Terminy/Definicje autogenerowanych terminów.



Wyświetli się okno dialogowe do definiowania terminów. Przykładowo: aby określić po ilu dniach od urodzenia cielę ma być przekwalifikowane na jałówkę –juniora (w celu przeniesienia zwierzęcia z cielętnika do pomieszczenia z młodzieżą) należy zaznaczyć odpowiednią kategorię zdarzenia i kliknąć ją dwukrotnie.



Następnie w oknie dialogowym wpisać wybraną liczbę dni:

I kliknąć przycisk **"Zapisz"**. Program rozpocznie odliczanie terminu 90 dni od urodzenia zwierzęcia i powiadomi hodowcę o zbliżającym się terminie przekwalifikowania w oknie dostępnym po wybraniu polecenia Dane/Terminy/Lista nadchodzących terminów.

Terminy autogenerowane definiowane przez użytkownika

Użytkownik może także sam określić o czym program ma przypominać.

W celu zdefiniowania terminu przez użytkownika w oknie „Zasada generowania terminu” należy wybrać kolejno:

I kliknąć **„Zapisz”**

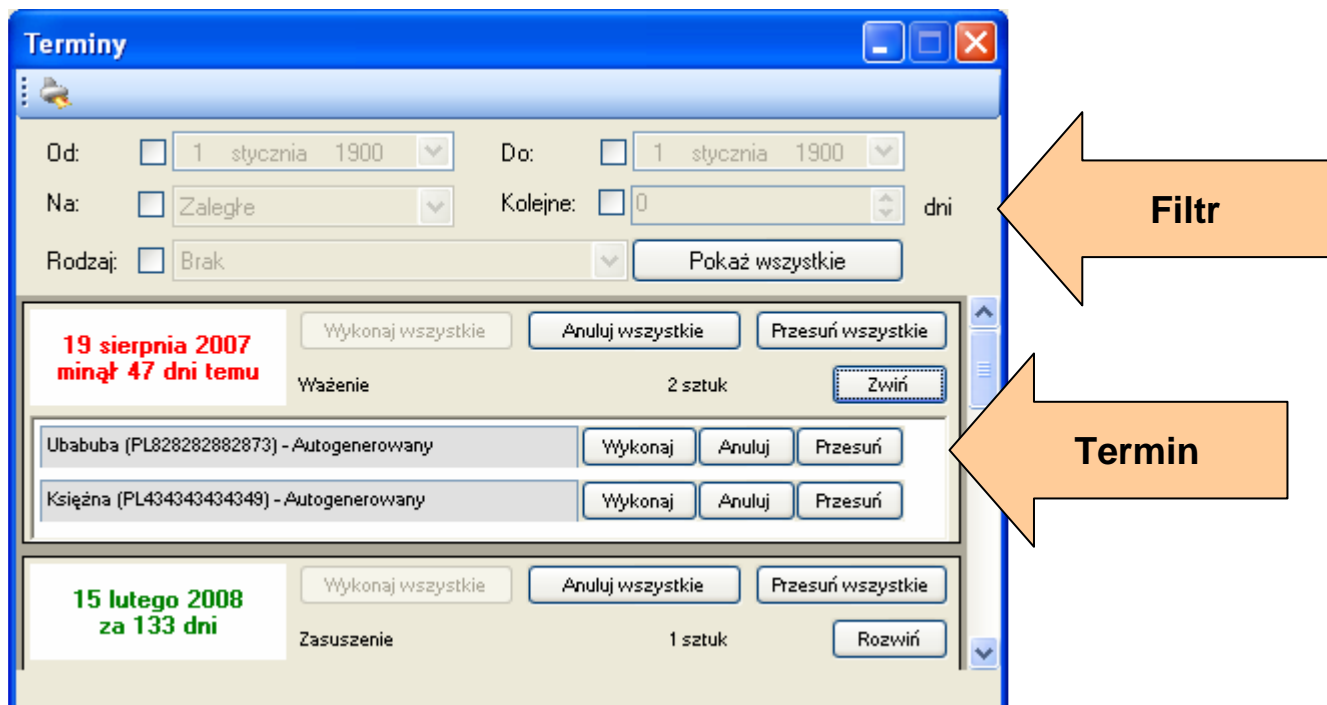
Jeżeli pole „Generuj zdarzenie” jest puste, oznacza to, że program nie przewiduje ustalania terminów od tego zdarzenia i należy spróbować określić termin inaczej.

Terminy ustalane dla poszczególnych egzemplarzy

Ustalenie indywidualnych terminów dla poszczególnych sztuk bydła, związanych z indywidualnie ustalonymi datami, dostępne jest poprzez zakładkę **„Terminy”** w kartotekach poszczególnych zwierząt. Ta problematyka została omówiona w rozdziale poświęconym Kartotekom bydła.

Lista nadchodzących terminów

Lista wszystkich terminów ustalanych zarówno w zakresie stada poprzez „Zasady Autogenerowania terminów” jak też terminów indywidualnych umożliwia okno „Lista nadchodzących terminów” wyświetlane po wybraniu poleceń: „Dane/Terminy/Lista nadchodzących terminów”



Obsługa filtru

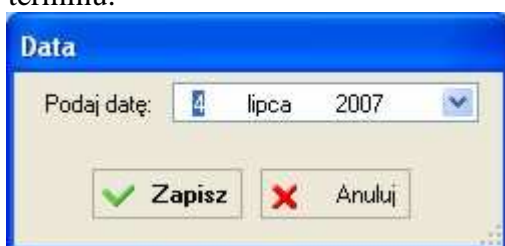
Filtr nadchodzących zdarzeń pozwala na przeglądanie terminów wg określonych kryteriów

- wszystkie terminy zaległe i nadchodzące, wszystkich rodzajów (żadna kategoria nie jest odznaczona)
- Od daty do daty,
- Zaległe,
- Kolejne nadchodzące od bieżącej daty w określonej liczbie dni,
- Określonego rodzaju,

Obsługa terminu

Polecenia dostępne w oknie terminu posiadają następujące znaczenie:

1. „**Wykonaj wszystkie**” – polecenie to wykona zaplanowane działanie. W przypadku terminu widocznego jako pierwszy na liście naciśnięcie wykonaj wszystkie otworzy okno do wprowadzenia wyników ważenia.
2. „**Anuluj wszystkie**” – polecenie to usunie termin z listy terminów bez jakichkolwiek zmian w programie.
3. „**Przesuń wszystkie**” – polecenie to wywoła okno do wprowadzenia daty nowego terminu.

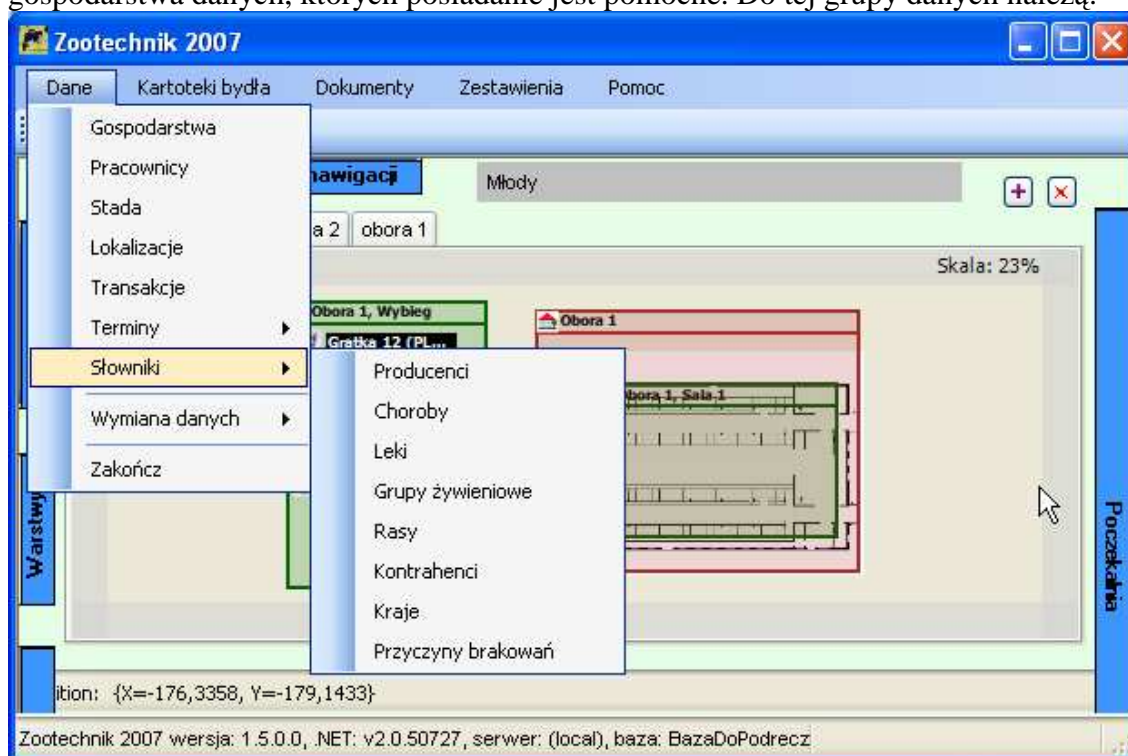


4. **„Rozwiń”** – polecenie to pokazuje szczegóły terminu tj. listę zwierząt objętych planowanymi działaniami. W obrębie wyświetlonej sztuki można z kolei dokonywać indywidualnych zmian terminów używając podobnych poleceń:
 - **„Wykonaj”**,
 - **„Anuluj”**,
 - **„Przesuń”**,
 ale dotyczących się konkretnej sztuki bydła.
5. **„Zwiń”** – polecenie to ukrywa szczegóły terminu.

Zdarzenia których termin upływał są oznaczane kolorem czerwonym.

Słowniki

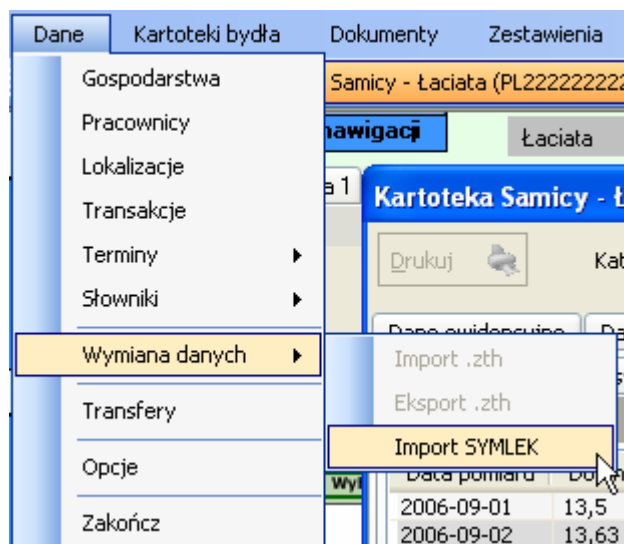
Menu słowniki zawiera zestaw okien do wprowadzenia pewnych specyficznych dla każdego gospodarstwa danych, których posiadanie jest pomocne. Do tej grupy danych należą:



Wymiana danych

Polecenie „Wymiana Danych” pozwala na

- wyeksportowanie danych do pliku o rozszerzeniu „zth”
- import uprzednio utworzonego pliku „zth”
- import danych z pliku dostarczanego przez administratora systemu „SYMLEK”



Eksport danych do pliku „zth” polega na zapisaniu wszystkich informacji zgromadzonych w aktualnie otwartej bazie danych. Wyeksportowaną bazę danych należy zapisać na niezależnym nośniku pamięci, aby uchronić się przed utratą danych w przypadku awarii komputera. W zasadzie eksportu bazy danych należy dokonywać po każdej sesji pracy z „ZOOTECHNIKIEM 2007” i każdorazowo zapisywać plik na niezależnym nośniku pamięci.

Eksportowanie, importowanie baz „zth” oraz importowanie danych z systemu „SYMLEK” jest wykonywane tak jak inne operacje systemowe na plikach poprzez wskazanie ich lokalizacji. Należy dokładnie czytać i wykonywać wyświetlane kolejno polecenia, które program wyświetli wtedy gdy będzie wymagana decyzja użytkownika.

- Producenci – zawiera miejsce do wprowadzania producentów leków itp.
- Choroby występujące w stadzie –
- Leki
- Grupy żywieniowe stosowane w danej hodowli
- Rasy bydła należące do stada
- Kontrahenci, zarówno dostawcy jak odbiorcy bydła i produktów gospodarstwa.
- Kraje – wpisowi podlega nazwa i kod kraju.
- Przyczyny brakowań – należy systematycznie wprowadzać wraz z nowymi pojawiającymi się w stadzie przyczynami brakowania bydła.

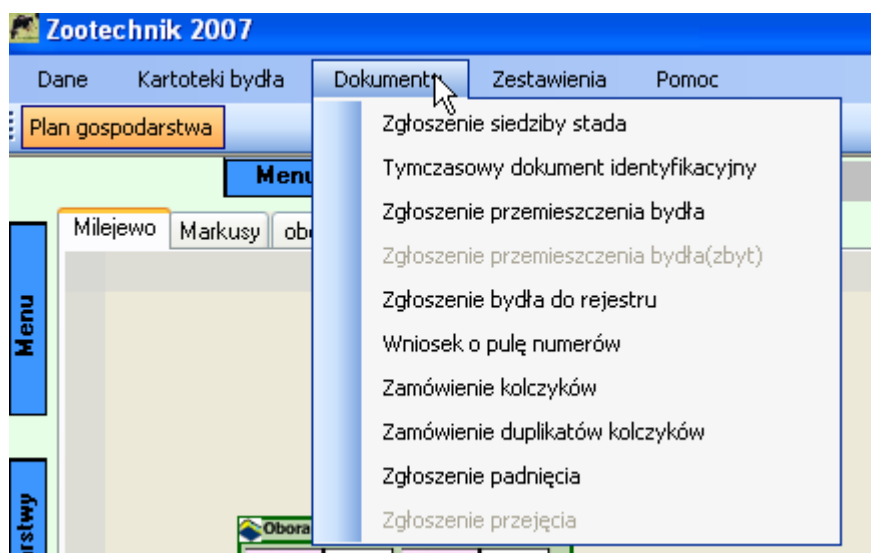
Obsługa tych okien jest zgodna z zasadami ogólnymi obsługi okien w programie.

Transfery

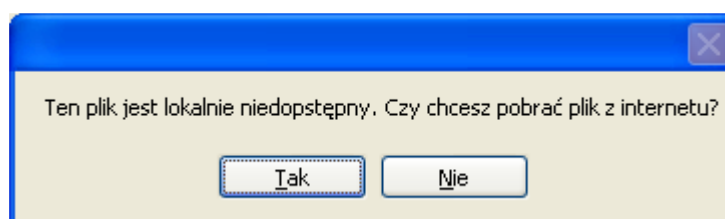
Niektóre wersje ZOOTECHNIKA 2007 rozprowadzane przez Internet, nie zawierają kompletu druków, ze względu na potrzebę ograniczenia wielkości plików przy transmisji.

Brakujące dokumenty oznaczone są szarą barwą w menu „Dokumenty”.

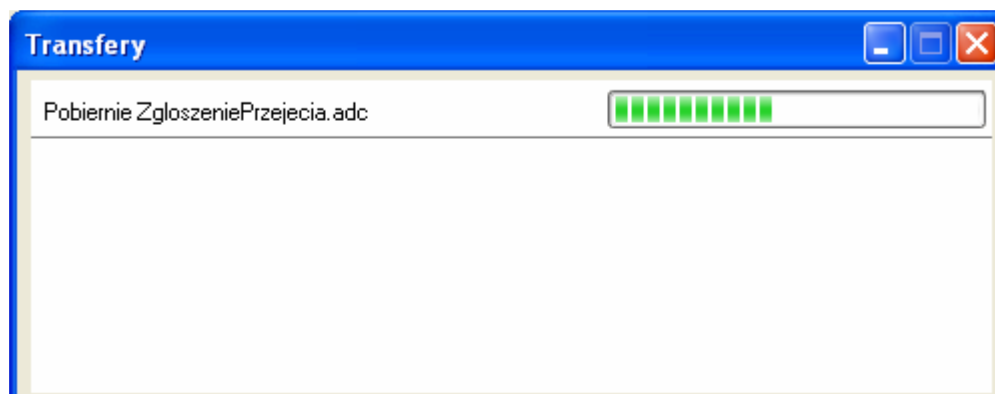
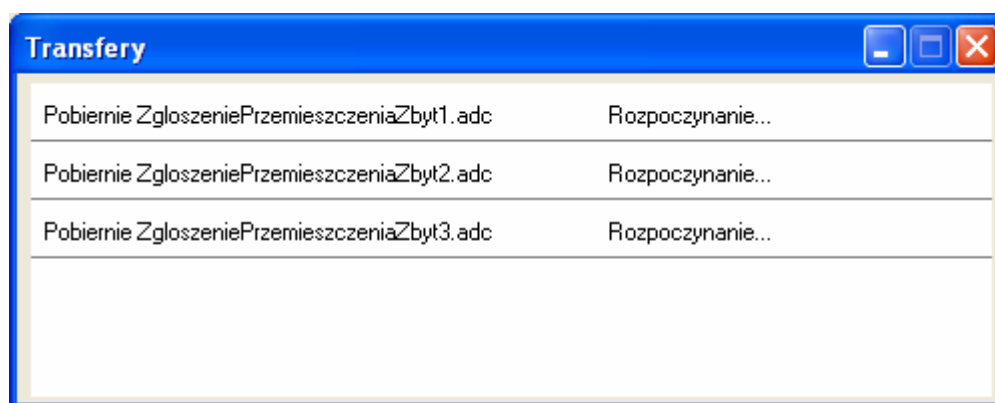
Tą drogą są także udostępniane najnowsze wersje druków dokumentów w przypadku zmiany wzoru druku przez ARiMR.



Przy pierwszym uruchomieniu takiego dokumentu, program wyświetli okno dialogowe z zapytaniem:



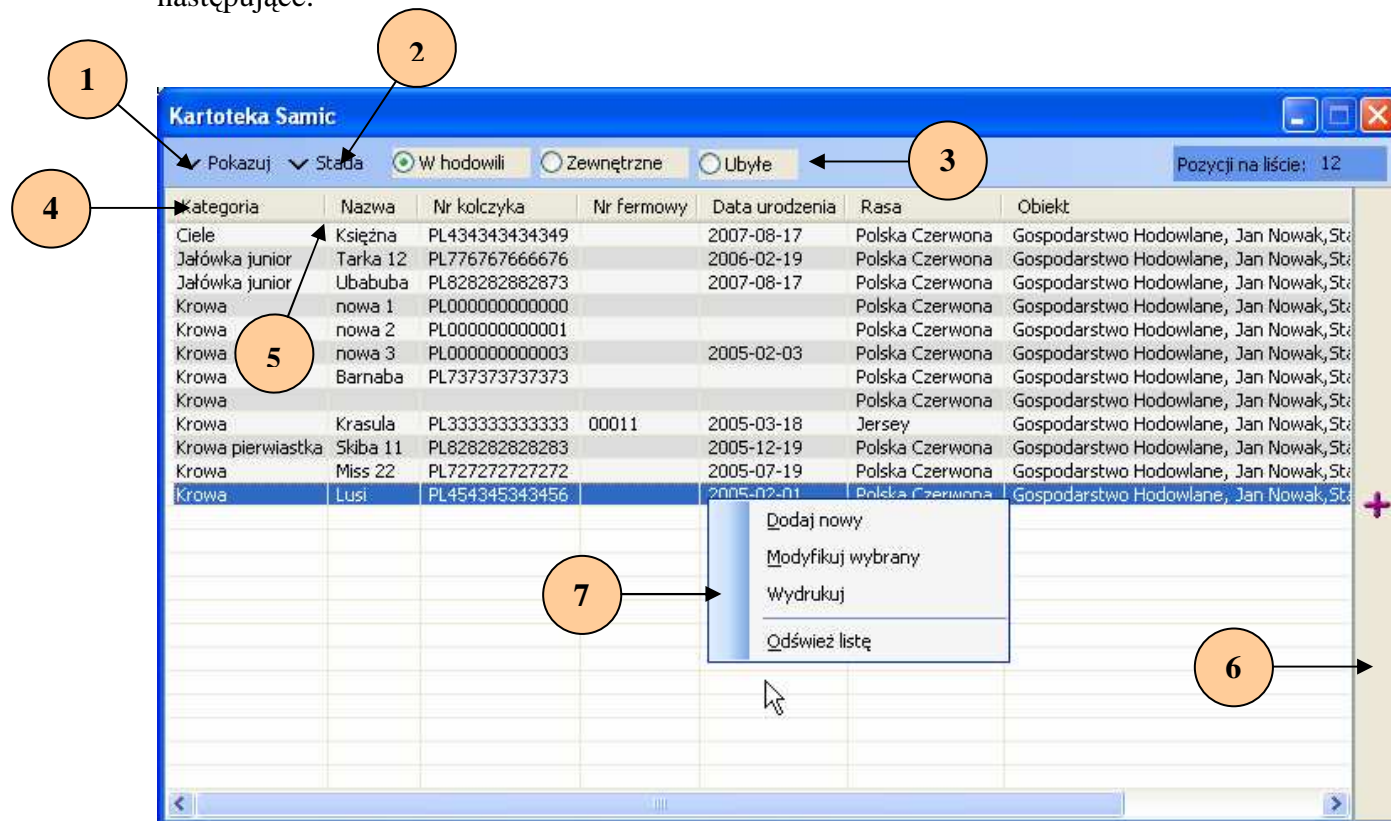
Po kliknięciu polecenia „Tak” lub litery „t” na klawiaturze program ściągnie na dysk twardy komputera brakujący plik z Internetu. Postęp procesu ściągnięcia pliku można śledzić w oknie dostępnym po wybraniu polecenia „Dane/Transfery”



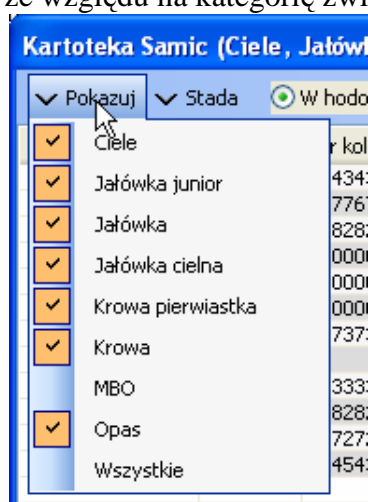
Kartoteki bydła

Poprzez kartoteki wprowadza się większość danych dotyczących bydła. Dane te SA następnie wykorzystywane przez program do analiz i do sporządzania dokumentów, w tym księgi bydła.

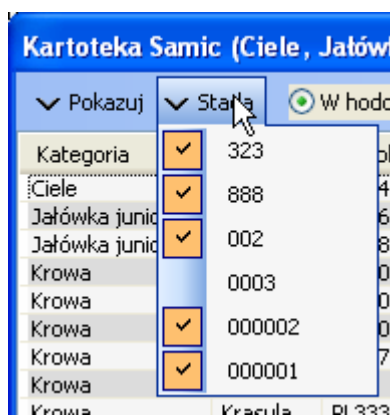
Po wybraniu poleceń „Kartoteki bydła/Kartoteka samiec” lub „Kartoteki bydła/Kartoteka samica” otworzy się okno z wprowadzonymi do programu danymi zwierząt. Elementy okna są następujące:



1. **Filtr pokazywanych kategorii** – udostępnia możliwość wyboru pokazywanych kartotek ze względu na kategorię zwierzęcia.



2. **Filtr pokazywanych stad** - udostępnia możliwość wyboru pokazywanych kartotek ze względu na kategorię zwierzęcia.



3. **Pasek wyboru zbioru kartotek**, zaznaczenie którejs opcji powoduje wyświetlenie zwierząt tylko tego zbioru. Kategoria zewnętrzna przeznaczona jest dla matek i ojców dostawców gonad do rozplodu.
4. **Nagłówki kolumn danych**, ich kliknięcie powoduje posortowanie danych w tabeli. Powtórne kliknięcie odwróci porządek sortowania.
5. **Linia rozgraniczająca nagłówki**. Przeciągnięcie tej linii powoduje zmianę szerokości kolumny.
6. **Pasek polecenia „dodaj nową”** umożliwia dodanie nowego zwierzęcia do zbioru kartotek.
7. **Menu podręczne**. Wywoływane jest prawym klawiszem myszki na podświetlonym zwierzęciu.

Dwukrotne kliknięcie myszą powoduje otwarcie wybranej kartoteki. Kartoteki można zaznaczać pojedynczo lub z wykorzystaniem klawiszy klawiatury „Shift” i „Control” i „End”.

- Wciśnięcie i przytrzymanie klawisza „Shift” umożliwia zaznaczenie ciągłej grupy kartotek.
- Wciśnięcie i przytrzymanie klawisza „Control” umożliwia zaznaczenie ciągłej grupy kartotek.
- Jednoczesne wciśnięcie klawiszy „Shift” i „Control” i „End” powoduje zaznaczenie wszystkich kartotek począwszy od kartoteki ostatnio zaznaczonej.

Zakładanie nowej kartoteki

Zakładanie nowej kartoteki jest równoznaczne z dodaniem nowego zwierzęcia do zbioru w bazie danych.

Kartoteka

Kartoteka zwierzęcia to najbardziej złożone okno w programie. Składa się z szeregu zakładek, w większości skonstruowanych podobnie dla każdej kategorii zwierząt z wyjątkiem jałówek cielnych i krów mlecznych, które zawierają dodatkowe dane o płodności i pomiarach mleka.

Kartoteka Samicy - Łaciata (PL222222222222)

Drukuj Kategoria: **Krowa** Data zmiany: 2007-06-22

Dane ewidencyjne Dane zdrowotne Dane żywieniowe Pomiary Rodowód Terminy Dane płodnościowe Mleko

Dane samicy

Nazwa samicy: Łaciata Produkcja: mięsna mleczna

Nr kolczyka: PL222222222222 Nr fermowy: 00015

Rasa: Jersey Wlew:

Data urodzenia: 2004-12-31 Dni: 1007 Kraj: Polska

Księga

Numer w księdze: 34

Przybycie

Urodzenie Data przybycia: 2007-07-19 Ze stada: Stado 000002

Transakcja:

Inne:

Ubycie

Data ubycia: 1900-01-01 Dni w stadzie:

Transakcja:

Inne:

Skrócony rodowód

M: Gruba (PL737376667676) O: Frodo (PL223323245454)

Laktacja: 2 Status: Aktywna

Charakterystyka

Status: Zdrowa

Termin: 2008-03-30 - Autogenerowany

Lokalizacja: obora 5, Babcia

Uwagi:

Nagłówek kartoteki

Kartoteka Samicy - Mučka (PL444444444444)

Drukuj Kategoria: **Krowa** Data zmiany: 15 lipca 2007

Dane ewidencyjne Dane zdrowotne **Rodowód** Terminy Dane płodnościowe Mleko

Dane samicy

Nazwa samicy: Mučka Produkcja: mięsna mleczna

Nr kolczyka: PL444444444444 Nr fermowy: 00013

Charakterystyka

Status:

Termin:

Lokalizacja:

Uwagi:

Kolejno od lewej umieszczone są:

- Polecenie drukuj,
- Pole zmiany kategorii zwierzęcia,
- Data zmiany.

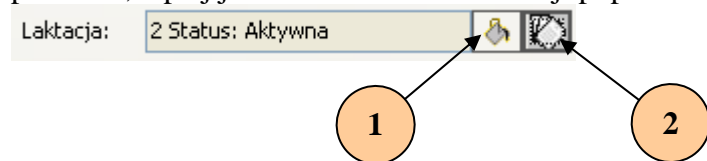
Zakładki kartoteki

Dane ewidencyjne

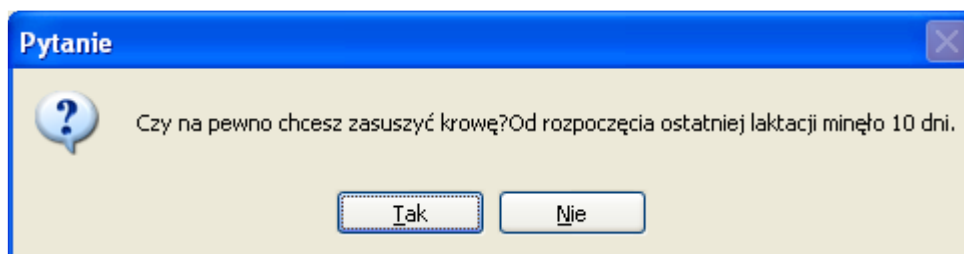
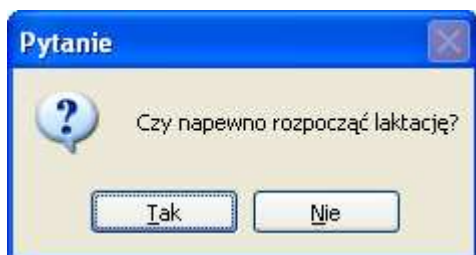
Pierwsza z zakładek, widoczna zaraz po otwarciu kartoteki jest zakładka zawierająca ogólne informacje o sztuce bydła. Zakładka ta jest podzielona na **sekcje**:

Laktacja

Okienko to pokazuje aktualny stan laktacji. Przyciski obok wartości statusu służy do zmiany stanu: Aktywna/Zasuszona. Ponieważ rozpoczęcie laktacji (w programie) rozpoczyna się porodem, lepiej jest zmieniać status laktacji poprzez ewidencje danych płodnościowych.



1. Przycisk rozpoczynania/kończenia laktacji. W zależności od aktualnego statusu krowy, po naciśnięciu tego polecenia pojawi się jeden z komunikatów:



2. Przycisk historii laktacji

Numer laktacji	Data rozpoczęcia	Data zakończenia	Usuwalna
1	2007-07-05	2007-08-23	Nie
2	2007-09-24		Tak

Charakterystyka

Okienko to wyświetla aktualny status Zdrowa/Chora, najbliższy dotyczący tej sztuki termin, lokalizację (która można zmienić przyciskając ikonę „domku”) oraz miejsce na uwagi hodowcy.

Dane samca/samicy

Sekcja ta służyło wprowadzenia podstawowych danych zwierzęcia.

Dane samicy

Nazwa samicy: Łaciata Produkcja: mięsna
 mleczna

Nr kolczyka: PL222222222222 Nr fermowy: 00015

Rasa: Jersey Wlew:

Data urodzenia: 2004-12-31 Dni: 1007 Kraj: Polska

Księga

Ta sekcja służy do obsługi „Księgi rejestracji bydła”

Księga

Numer w księdze: 1 Kolejne przybycie

Polecenie „Kolejne przybycie” jest zarezerwowane na ponowne przemieszczenie sztuki do stada w którym już raz zwierzę było zaewidencjonowane. Polecenie to jest dostępne wyłącznie w kartotekach zwierząt ubytych.

Przybycie do stada

Okno to służy do wprowadzania zwierząt do stada.

Przybycie

Urodzenie Data przybycia: 2007-07-15 Ze stada:

Transakcja: HZ Oleśnica (2005-07-15)Zakup

Inne:

Oznaczenie okienka „urodzenie” oznacza, że zwierzę pochodzi z własnej hodowli.

Transakcję można kolejno:

- Wybrać – naciskając pole listy rozwijanej „Transakcji”,
- Dodać nową transakcję,
- Lub edytować wybraną wcześniej w polu listy rozwijanej.

Pole „Inne” wyświetli się automatycznie jeśli w „rodzajach transakcji” transakcja będzie oznaczona jako „inna”.

Ubycie ze stada

Ubycia obsługuje się podobnie jak przybycia.

Ubycie

Data ubycia: 2007-07-15

Transakcja: Rzeźnia nr 5 (2007-07-15)Sprzedaż w celu uboju

Inne:

Skrócony rodowód

W oknie tym należy podać dane rodziców zwierzęcia.

Jeżeli rodzicem jest zwierzę z własnej hodowli lub z hodowli zewnętrznej, ale już figurujące w bazie danych, należy wybrać je z listy rozwijanej.

Jeżeli rodzic jest zewnętrzny, jeszcze nie użyty w programie należy wprowadzić jego dane przez naciśnięcie znaku plus.

Choroba

Dane choroby

Bydło: Gucio (PL63636535336)

Nazwa choroby: [dropdown] +

Data rozpoczęcia: 1900-01-01

Data zakończenia: 1900-01-01

Opis choroby: [text area]

Uwagi: [text area]

Zapisz Anuluj

Dodawanie danych o badaniach i zabiegach

Dodanie informacji o wykonanych badaniach i zabiegach umożliwia naciśnięcie znaku „plus” przy prawej krawędzi panelu „Badania”

Badanie

Dane badania

Bydło: Gucio (PL63636535336)

Nazwa badania: [text field]

Data badania: 1900-01-01

Opis badania: [text area]

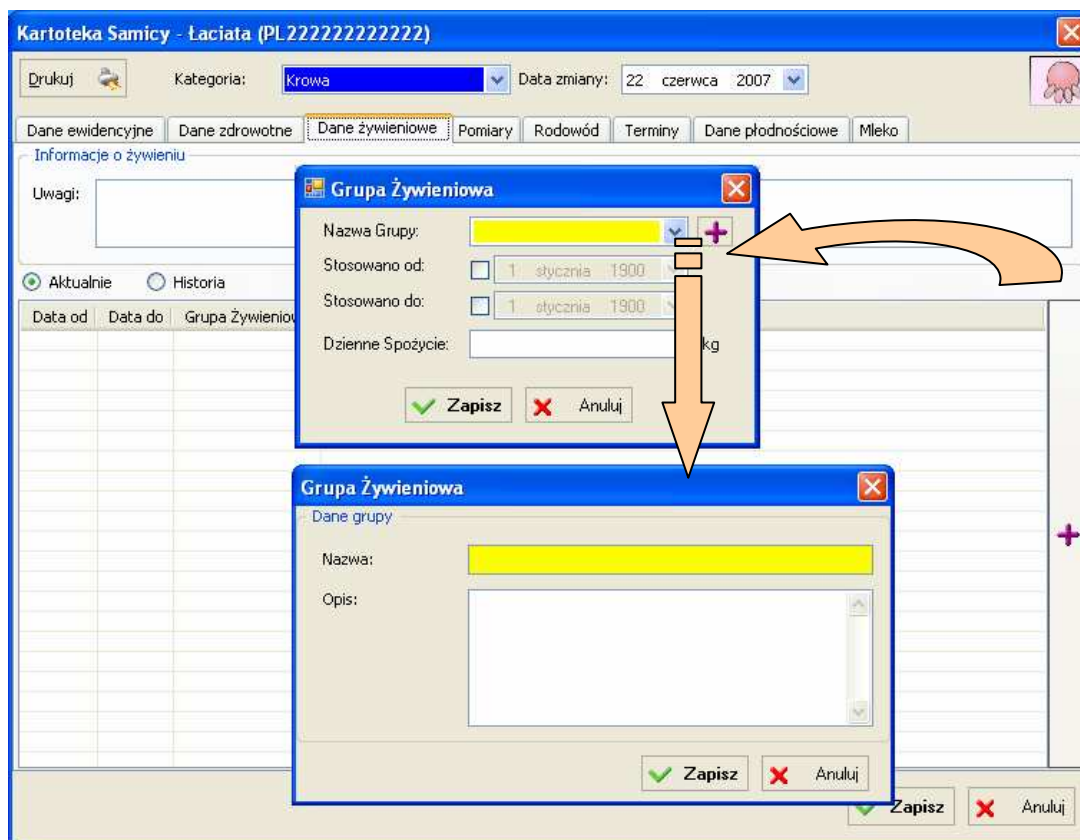
Wykonano: Typ badania: Inne

- Inne
- Okresowe
- Prenatalne
- Profilaktyczne

Lista rozwijana typ badania umożliwia określenie typu badania lub zabiegu.

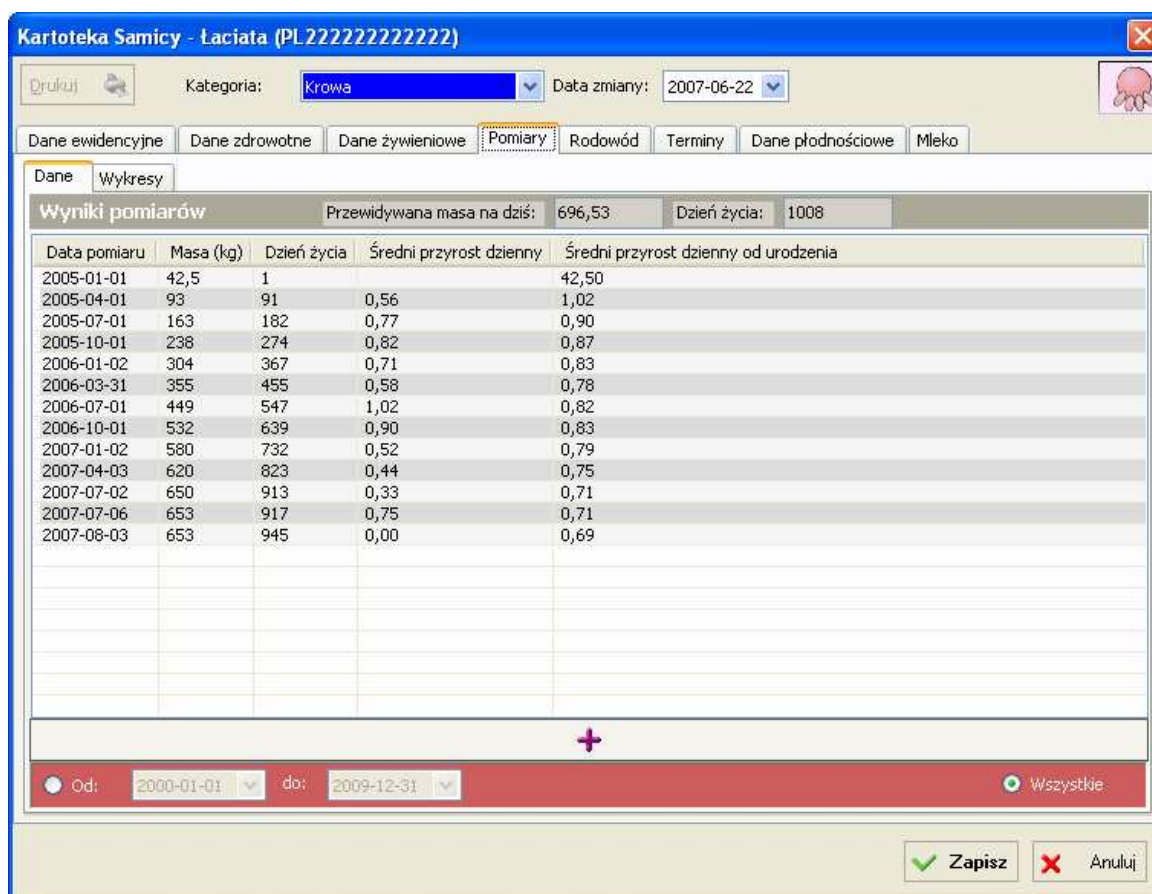
Dane żywieniowe

Program umożliwia przypisanie grupy żywieniowej do sztuki bydła oraz pamiętanie historii jej żywienia.



Pomiary

Okno „Pomiary” służy do wprowadzania danych dotyczących wagi zwierząt.



Wprowadzanie pomiaru wagi

Sposób pierwszy – Naciśnij przycisk „Plus” umieszczony na poziomej belce u dołu okna.

Wprowadź wynik pomiaru i naciśnij „Zapisz” aby zatwierdzić, lub „Anuluj” aby wyjść bez zapisu.

Sposób drugi – przeciągnij ikonę, lub grupę ikon na hotspot „Waga” w interfejsie graficznym.

Po określeniu wyniku pomiaru i naciśnięciu klawisza „Zapisz” dane pomiaru zostaną zachowane a zwierze zniknie z listy.

Zaznaczenie kilku zwierząt pozwala wprowadzić wartość pomiaru dla każdego z nich. Jeżeli np. zwierzęta mają taką samą wagę wystarczy zaznaczyć je na liście i wprowadzić wyniki pomiarów jeden raz.

Przeglądanie wyników pomiarów

Przy systematycznym dokonywaniu pomiarów wagi zwierząt, lista z wykonanymi życiowymi pomiarami bardzo się wydłuży. W celu ułatwienia jej przeglądania u dołu okna został umieszczony filtr dat pomiarów, które mają być pokazane w zestawieniu. Filtr umożliwia określenie:

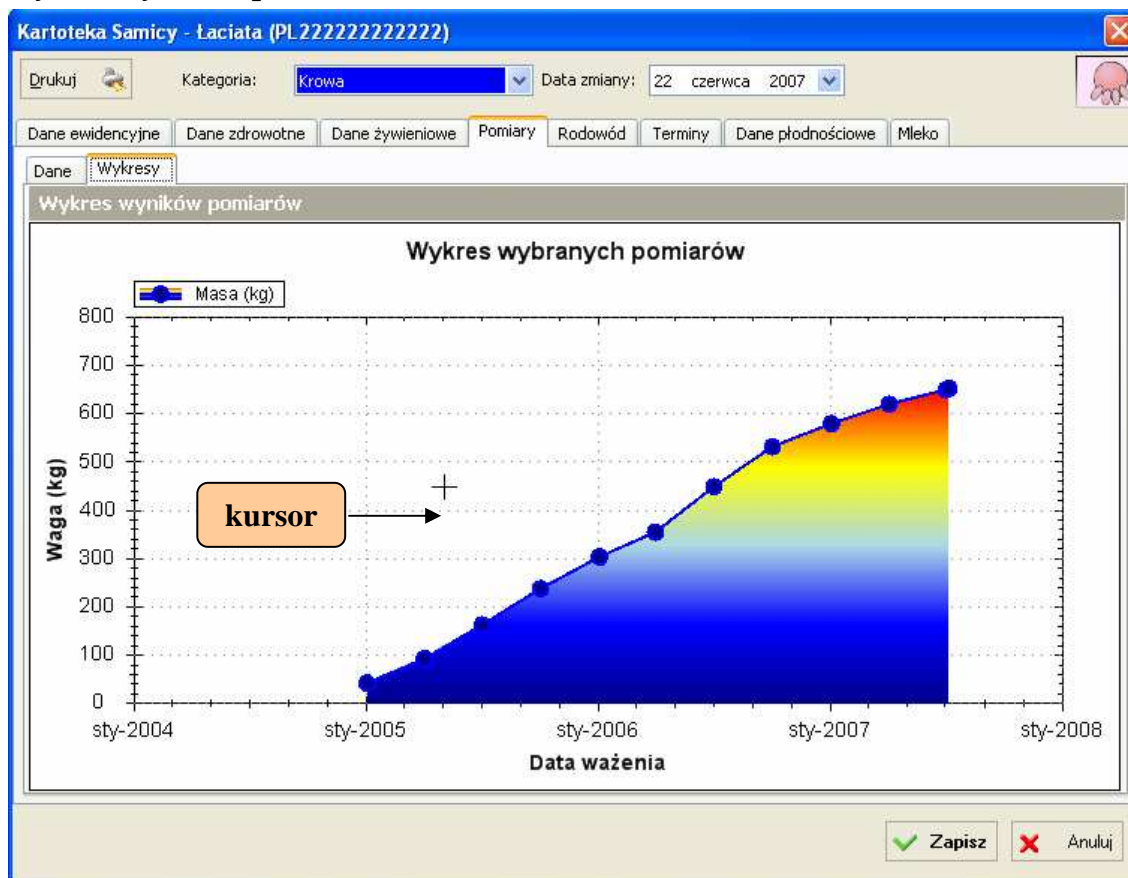
„Daty od...”

„Daty do...”

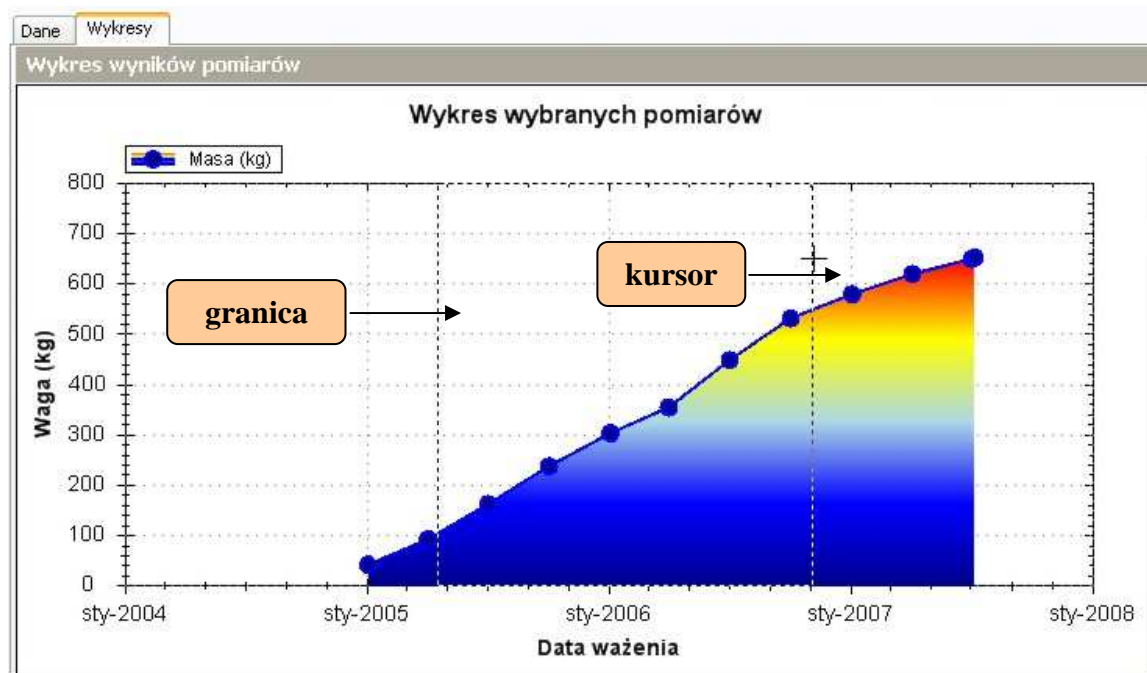
Lub dowolnego przedziału czasowego.

Przywrócenie wszystkich pomiarów w widoku jest możliwe po zaznaczeniu „Wszystkie”

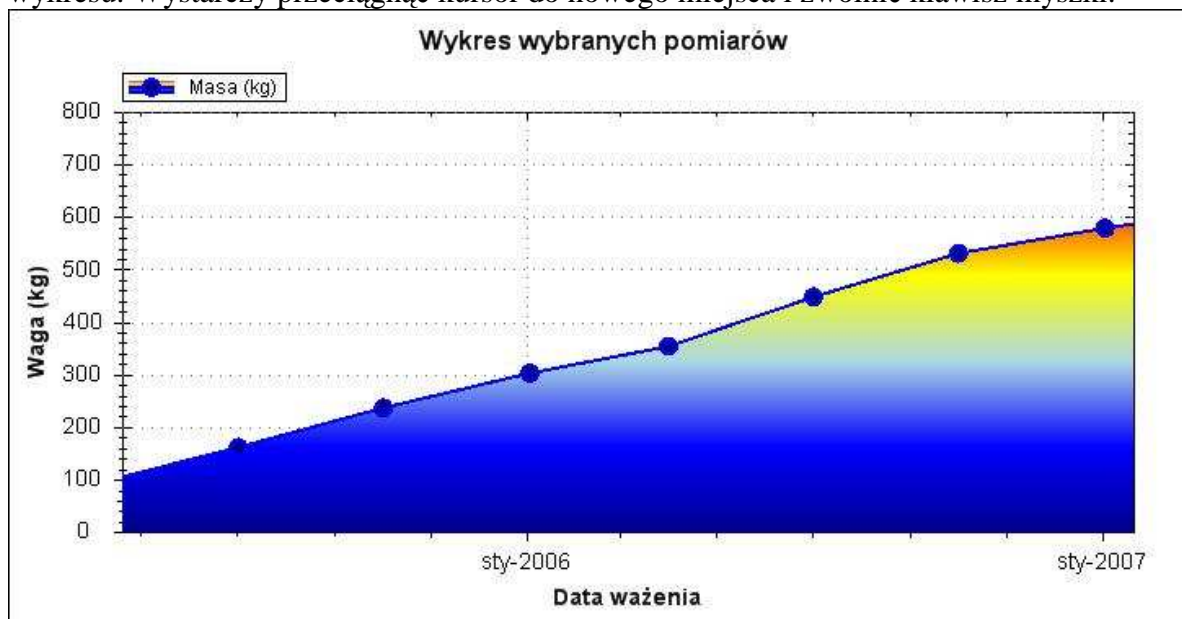
Wykres wyników pomiaru



Kursor myszki w obrębie wykresu zmienia przyjmując postać krzyżyka, który umożliwia zbliżenie wycinka wykresu.

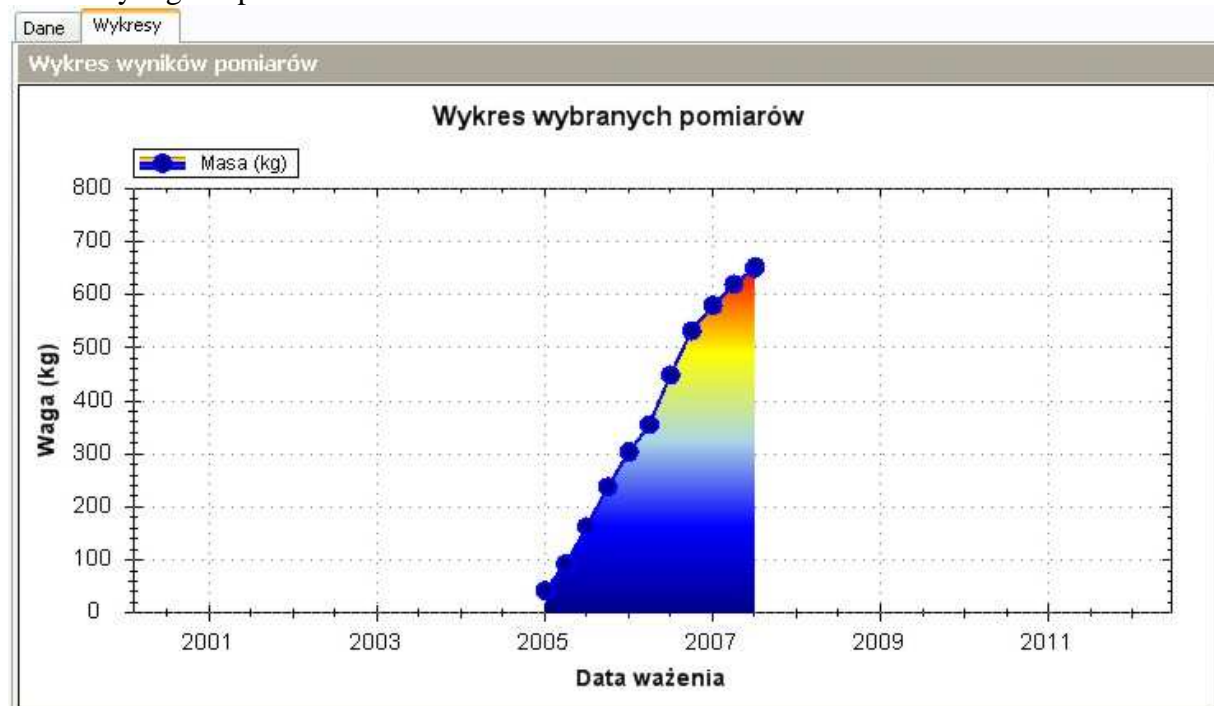


Naciśnięcie lewym klawiszem myszki powoduje zaznaczenie granic przybliżanego wycinka wykresu. Wystarczy przeciągnąć kursor do nowego miejsca i zwolnić klawisz myszki.



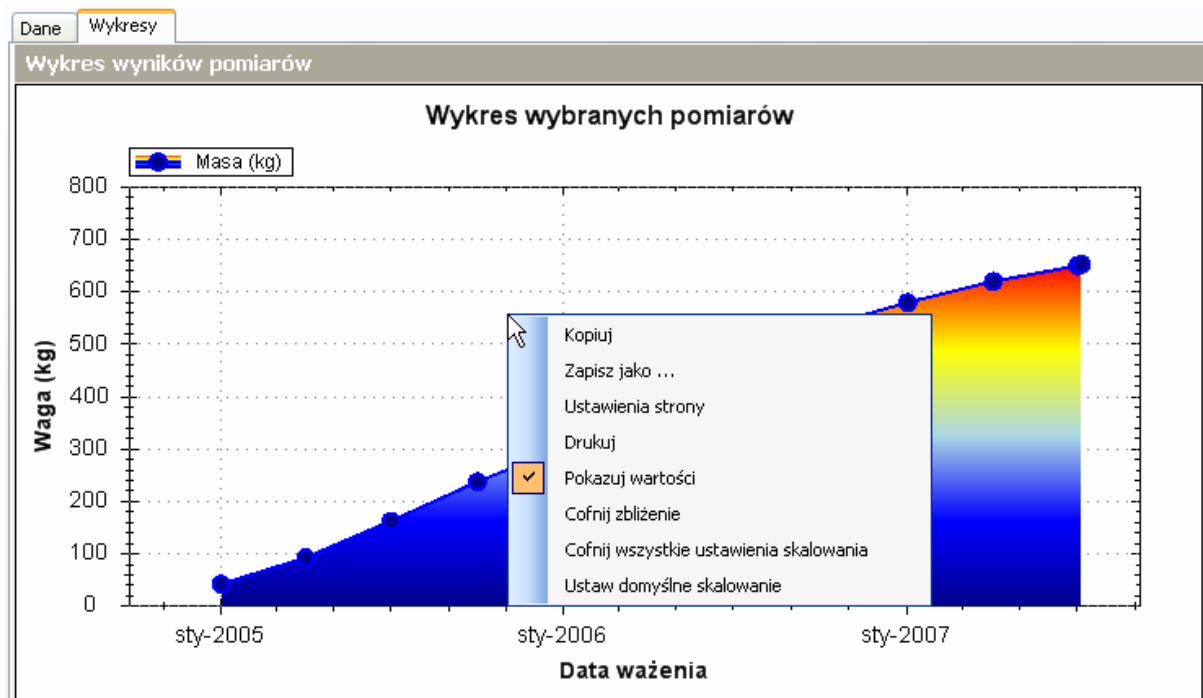
Zwolnienie klawisza spowoduje wyświetlenie wycinka wykresu.

Kliknięciem dowolnym klawiszem myszki w obrębie wykresu uaktywnia w tryb płynnej pracy w wykresie. Pokręcenie kółkiem myszy spowoduje rozciąganie lub zwięzanie wykresu by lepiej można było go dopasować do okna.



Opcje wykresu.

Pod prawy przyciskiem myszy dostępne są polecenia dla wykresu:



- „**Kopiuj**” zapisuje wykres do schowka, który można umieszczać później w innych aplikacjach systemu „Windows”
- „**Zapisz jako...**” pozwala zapisać wykres jako obrazek w popularnych formatach: png, gif, jpg, tif, bmp i wykorzystać później w prezentacjach, raportach lub wydrukach.
- „**Ustawienia strony**” pozwalają na określenie parametrów wydruku rozmiaru papieru, orientacji strony, marginesów wydruku.
- „**Drukuj**” pozwala na wysłanie wykresu na drukarkę,
- Ostatnie trzy polecenia pozwalają na cofanie zmian wykresu.

Rodowód

W zakładce „**Dane ewidencyjne**” można określić skrócony rodowód tj. dane rodziców zwierzęcia. W jego kartotece, w zakładce rodowód pojawią się automatycznie dane obejmujące trzy pokolenia przodków. Pojawi się też lista zwierząt o największym stopniu pokrewieństwa w stadzie, dla których jest jednocześnie liczony współczynnik inbredu.

Wprowadzanie danych o rodowodzie zwierzęcia należy wykonywać szczególnie starannie. Najlepsza metoda uniknięcia pomyłek i błędów logicznych jest zadbanie o wprowadzanie danych rodziców zwierzęcia zaraz przy zakładaniu kartoteki. Późniejsze wyszukiwanie błędów rodowodowych jest bardzo czasochłonne.

Kartoteka Samicy - Bila (PL656554554543)

Drukuj Kategoria: Ciele Data zmiany: 4 lipca 2007

Dane ewidencyjne Dane zdrowotne Dane żywieniowe Pomiarzy **Rodowód** Terminy

Bila (PL656554554543)

- M Grom (PL334344443343)
 - M Duży (PL000987283738)
 - M Gryf (PL765654343210)
 - F Kutwa (PL787374874384)
 - F Laciata (PL222222222222)
 - M Frodo (PL223323245454)
 - F Gruba (PL737376667676)
 - F Beta (PL232333444323)
 - M Fernando (PL334444443434)
 - M Smok (PL636363636363)
 - F Sroka (PL434343434343)
 - F Skania (PL343445543343)
 - M Ogromny (PL737363736373)
 - F Rubi (PL838338383838)

Informacje

Nazwa bydła: Bila **Pokaż**

Nr kolczyka: PL656554554543 Nr fermowy:

Rasa: Simentaler Wlew:

Data przybycia: 2007-07-04 14:49:54 Rodzaj: Urodzenie

Osobniki o najwyższym stopniu pokrewieństwa

| NrKolczyka | Współczynnik pokrewieństwa | Współczynnik inbrodu |
|----------------|----------------------------|----------------------|
| PL000987283738 | 0,3077 | 0,0000 |
| PL098787666544 | 0,2616 | 0,0000 |
| PL222222222222 | 0,3077 | 0,0000 |
| PL223323245454 | 0,1846 | 0,0000 |
| PL232333444323 | 0,5231 | 0,0000 |
| PL334344443343 | 0,5374 | 0,0625 |
| PL344444443434 | 0,2901 | 0,1250 |
| PL343445543343 | 0,2901 | 0,1250 |
| PL434343434343 | 0,1846 | 0,0000 |
| PL434444443434 | 0,5000 | 0,0313 |
| PL636363636363 | 0,1846 | 0,0000 |
| PL656554554543 | 1,0000 | 0,0313 |
| PL737363736373 | 0,1846 | 0,0000 |
| PL737376667676 | 0,1846 | 0,0000 |
| PL765654343210 | 0,1846 | 0,0000 |
| PL787374874384 | 0,1846 | 0,0000 |

Zapisz Anuluj

Okno rodowodu pozwala na szybkie wyszukanie kartoteki przodka zwierzęcia albo zwierząt najbardziej z nim spokrewnionych. Wystarczy wskazać kliknięciem myszki pozycję w panelu drzewa genealogicznego, lub panelu stopnia pokrewieństwa i kliknąć przycisk „**Pokaż**”

Okno to umożliwia także sortowanie zwierząt o najwyższym stopniu pokrewieństwa poprzez kliknięcie nagłówka tabeli ze zwierzętami.

Terminy

Zakładka terminy jest zakładką umożliwiającą przegląd terminów dotyczących danej sztuki.

Założmy, że w definicjach terminów autogenerowanych wybrano ogólny termin dotyczący konkretnej rasy np. zmiany kwalifikacji z „byczka” na „byka”. Termin ten pojawi się we wszystkich kartotekach byczków.

Dodatkową możliwością tej zakładki jest dodawanie terminów. Kliknięcie belki poziomej na dole okna, opatrzonej znakiem „**Plus**” otworzy okno dodawania terminu.

Podstawową funkcją tego okna jest dodanie terminu dla sztuki której kartoteka jest właśnie przeglądana.

Dodatkowo można dodać terminy dla stada lub rasy. Które będą obowiązywały we wszystkie sztuki tej kategorii obecne w stadzie lub należące do danej rasy.

Kartoteka Samicy - Łaciata (PL222222222222)

Drukuj Kategoria: krowa Data zmiany: 22 czerwca 2007

Dane ewidencyjne Dane zdrowotne Dane żywieniowe Pomiary Rodowód Terminy Dane płodnościowe Mleko

Terminy

| Data | Typ | Opis |
|------------|------------|----------------|
| 2008-03-30 | Wycielenie | Autogenerowany |

Termin

Dane Terminu

Data: 5 lipca 2007

Termin dla:

Bydło Stado Rasa

Samica: Łaciata (PL222222222222) Samiec:

Typ terminu: Ważenie

Opis: Ważenie kontrolne po przebytej chorobie

Zapisz Anuluj

Zapisz Anuluj

Dane płodnościowe

Dane na temat potomstwa danej sztuki oraz dokonanych zapłodnień oraz odbytych porodów dostępne SA w zakładce płodność.

Ta zakładka podzielona jest na trzy panele.

- Potomstwo męskie
- Potomstwo żeńskie
- Zapłodnienia i porody.

Dwa pierwsze umożliwiają podgląd kartotek potomstwa sztuki a okno „zapłodnienia i porody” umożliwia ewidencję zapłodnień ich skuteczności i porodów.

Kartoteka Samicy - Sroka (PL4343434343)

Drukuj Kategoria: **Krowa** Data zmiany: 4 lipca 2007

Dane ewidencyjne Dane zdrowotne Dane żywieniowe Pomiarzy Rodowód Terminy **Dane płodnościowe** Mleko

| Potomstwo męskie | | | | Potomstwo żeńskie | | | |
|------------------|----------|------------|----------|-------------------|--------|------------|----------|
| Nr kolecyka | Nazwa | Nr fermowy | Data ur. | Nr kolecyka | Nazwa | Nr fermowy | Data ur. |
| PL334444434344 | Fernando | | | PL665656565656 | Gratka | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Zapłodnienia i porody

| Typ zdarzenia | Data | Dane buhaja | Opis | SYMLEK | Data porodu | Trudność porodu | Efekt (Buhaje/Krowy/Martwe) |
|---------------|------|-------------|------|--------|-------------|-----------------|-----------------------------|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

zaplodnienie →

poród →

Zapisz Anuluj

Aby zaewidencjonować dokonane zapłodnienie należy kliknąć polecenie „Zapłodnienie”
 A następnie w oknie dialogowym „Zapłodnienie” dokonać odpowiednich zaznaczeń.

Zapłodnienie

Dane zapłodnienia

Dane Samca samiec spoza hodowli

Nr kolecyka: Duży (PL000987283738)

Kraj pochodzenia: Polska

Rasa: Polska Czerwona

Dane Samicy samica spoza hodowli

Nr kolecyka: Sroka (PL434343434343)

Kraj pochodzenia: Polska

Rasa: Polska Czerwona

Dane zdarzenia:

Data: 2007-07-04

Które: 1

Inseminacja Krycie

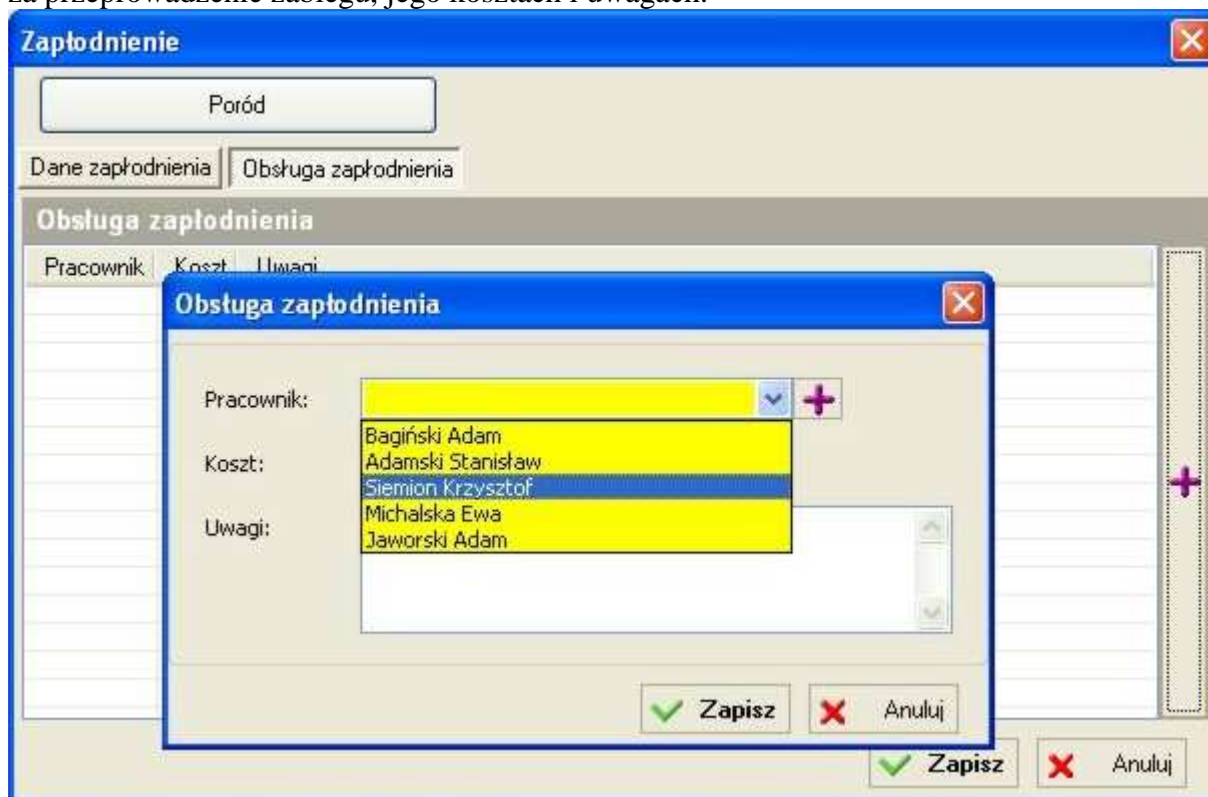
Skuteczne Nieskuteczne

Potwierdzenie z SYMLEKU'u

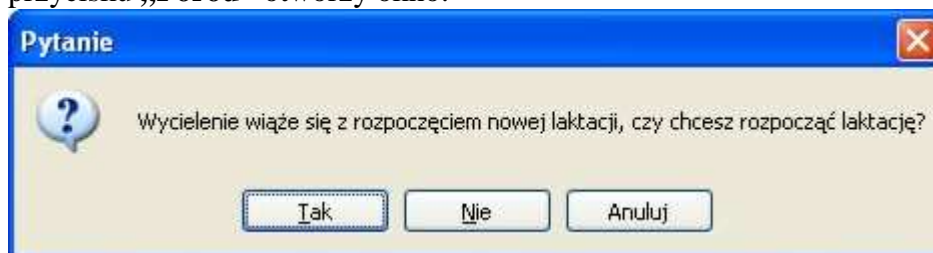
Zapisz Anuluj

- Kliknięcie przycisku „Zapisz” spowoduje udostępnienie w oknie dodatkowych poleceń: „obsługa zapłodnienia”
- „Poród”

Zakładka „Obsługa zapłodnienia” umożliwia dodanie informacji o osobie odpowiedzialnej za przeprowadzenie zabiegu, jego kosztach i uwagach.



Polecenie „Poród”, które jest dostępne w „Danych płodnościowych” jak też w rozszerzonej wersji okna „Zapłodnienie” jest przeznaczone do wprowadzenia danych o odbytym porodzie. Prawidłowy poród u zdrowej krowy jest związany z rozpoczęciem laktacji. Naciśnięcie przycisku „Poród” otworzy okno:



- Naciśnięcie „tak” – rozpoczyna laktację i otwiera okno do wprowadzenia danych o przebiegu i rezultatach porodu.

- Naciśnięcie „Nie” otworzy okno porodu, a laktację będzie można otworzyć później z pierwszej zakładki „Kartoteki samicy” – „Dane ewidencyjne”.
- Naciśnięcie „nie” anuluje operację.

| Typ zdarzenia | Data | Dane buhaja | Opis | SYMLEK | Data porodu | Trudność porodu |
|---------------|------------|-----------------------|-----------|-----------------|-------------|--|
| Krycie | 2007-07-04 | PL765654343210 (Gryf) | Skuteczne | Niepotwierdzone | 2007-07-05 | Poród z pomocą człowieka lub środków m |

Dane porodu lub zapłodnienia można przeglądać i modyfikować korzystając z menu kontekstowego dostępnego po kliknięciu prawym klawiszem myszy na wierszu z danymi „Zapłodnienia i porody”

Mleko

Wprowadzanie pomiaru ilości mleka

Okno "Mleko" służy do wprowadzania danych z pomiarów mleka uzyskiwanych od bydła zarówno ilościowych jak i jakościowych.

The screenshot shows a software window titled "Kartoteka Samicy - Laciata (PL222222222222)". It features a navigation bar with tabs: "Dane ewidencyjne", "Dane zdrowotne", "Dane żywieniowe", "Pomiary", "Rodowód", "Terminy", "Dane płodnościowe", and "Mleko". The "Mleko" tab is active, showing a sub-tabbed interface with "Pomiary mleka", "Wykresy pomiarów mleka", "Wyniki prób", and "Wykresy prób". The main area displays a table of measurement results:

| Data pomiaru | Dojenie 1 | Dojenie 2 | Dojenie 3 |
|--------------|-----------|-----------|-----------|
| 2006-09-01 | 13,5 | 16,5 | |
| 2006-09-02 | 13,63 | 16,66 | |
| 2006-09-03 | 13,76 | 16,82 | |
| 2006-09-04 | 13,89 | 16,98 | |
| 2006-09-05 | 14,02 | 17,13 | |
| 2006-09-06 | 14,15 | 17,29 | |
| 2006-09-07 | 14,27 | 17,45 | |
| 2006-09-08 | 14,4 | 17,59 | |
| 2006-09-09 | 14,52 | 17,75 | |
| 2006-09-10 | 14,64 | 17,9 | |
| 2006-09-11 | 14,76 | 18,05 | |
| 2006-09-12 | 14,88 | 18,19 | |
| 2006-09-13 | 15 | 18,34 | |
| 2006-09-14 | 15,12 | 18,47 | |
| 2006-09-15 | 15,23 | 18,62 | |
| 2006-09-16 | 15,35 | 18,75 | |
| 2006-09-17 | 15,46 | 18,89 | |
| 2006-09-18 | 15,57 | 19,03 | |
| 2006-09-19 | 15,68 | 19,16 | |
| 2006-09-20 | 15,78 | 19,29 | |
| 2006-09-21 | 15,89 | 19,42 | |
| 2006-09-22 | 15,99 | 19,54 | |
| 2006-09-23 | 16,09 | 19,67 | |

At the bottom of the window, there are filters: "Od: 2000-01-01", "do: 2009-12-31", "Z laktacji: 3", and "Wszystkie". Buttons for "Zapisz" (Save) and "Anuluj" (Cancel) are located at the bottom right.

Dane dotyczące uzyskiwanego mleka można wprowadzać na trzy sposoby.

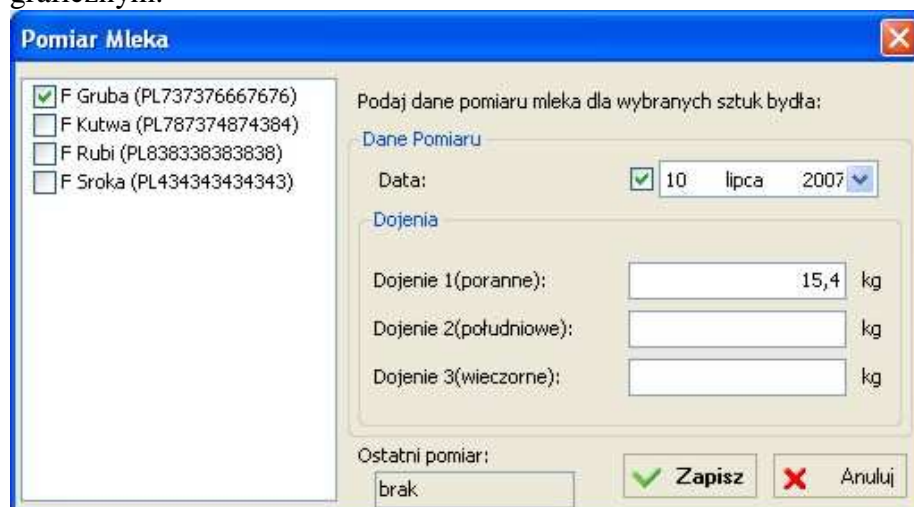
Sposób pierwszy – Naciśnij przycisk „Plus” umieszczony na poziomej belce u dołu okna.

The screenshot shows a dialog box titled "Pomiar Mleka". It contains the following fields and controls:

- Dane Pomiaru:** A date selector showing "10 lipca 2007" with a checkmark and a dropdown arrow.
- Dojenia:** Three rows for morning, afternoon, and evening milking.
 - Dojenie 1(poranne): Input field with "14,6" and "kg".
 - Dojenie 2(południowe): Empty input field and "kg".
 - Dojenie 3(wieczorne): Input field with "15,9" and "kg".
- Ostatni pomiar:** A date selector showing "2 lipca 2007".
- Buttons for "Zapisz" (Save) and "Anuluj" (Cancel) at the bottom right.

Wprowadź wynik pomiaru i naciśnij **„Zapisz”** aby zatwierdzić, lub **„Anuluj”** aby wyjść bez zapisu.

Sposób drugi – przeciągnij ikonę, lub grupę ikon na hotspot **„Dojarnia”** w interfejsie graficznym.



Po określeniu wyniku pomiaru i naciśnięciu klawisza **„Zapisz”** dane pomiaru zostaną zachowane a zwierze zniknie z listy.

Zaznaczenie kilku zwierząt pozwala wprowadzić wartość pomiaru dla każdego z nich. Jeżeli np. zwierzęta mają taką samą wydajność mleczną wystarczy zaznaczyć je na liście i wprowadzić wyniki pomiarów jeden raz.

Sposób trzeci:

Poprzez import danych z systemu „SYMLEK” – zagadnienie to zostało omówione w rozdziale **„Podstawowe funkcje programu/wymiana danych”**

Przy systematycznym dokonywaniu pomiarów wydajności zwierząt, lista z wykonanymi zyciowymi pomiarami bardzo się wydłuży. W celu ułatwienia jej przeglądania u dołu okna został umieszczony filtr dat pomiarów, które mają być pokazane w zestawieniu. Filtr umożliwia określenie:

„Daty od...”

„Daty do...”

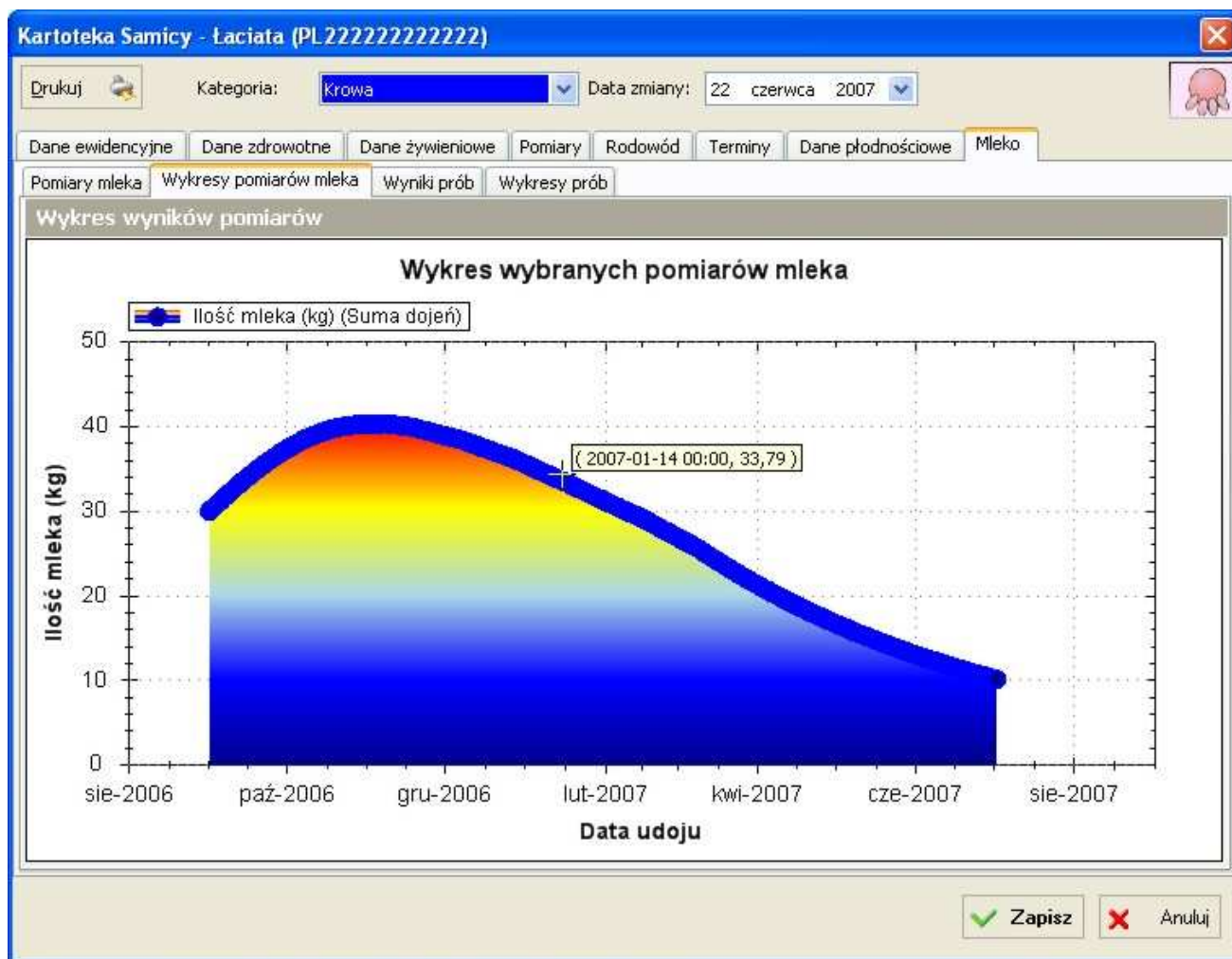
„z laktacji nr” dla konkretnej laktacji krowy.

Lub dowolnego przedziału czasowego.

Przywrócenie wszystkich pomiarów w widoku jest możliwe po zaznaczeniu **„Wszystkie”**

Wykres wyników pomiaru ilości mleka.

Przy systematycznym wprowadzaniu wyników pomiaru uzyskuje się obraz krzywej laktacji która jest jedną z częściej analizowanych informacji.



Obsługa tego wykresu jest taka sama jak wykresów dotyczących pomiarów wagi.

Możliwe operacje to:

- Wyświetlenie wycinka, - Cursor myszki w obrębie wykresu zmienia przyjmuje postać krzyżyka, który umożliwi zbliżenie wycinka wykresu. Naciśnięcie lewym klawiszem myszki powoduje zaznaczenie granic przybliżanego wycinka wykresu. Wystarczy przeciągnąć kursor do nowego miejsca i zwolnić klawisz myszki. Zwolnienie klawisza spowoduje wyświetlenie wycinka wykresu.
- Płynna regulacja widoku, - Kliknięciem dowolnym klawiszem myszki w obrębie wykresu uaktywnia w tryb płynnej pracy w wykresem. Pokręcenie kółkiem myszy spowoduje rozciąganie lub zwężanie wykresu by lepiej można było go dopasować do okna.
- Opcje dostępne pod prawym klawiszem myszki. -
 - „**Kopiuj**” zapisuje wykres do schowka, który można umieszczać później w innych aplikacjach systemu „Windows”
 - „**Zapisz jako...**” pozwala zapisać wykres jako obrazek w popularnych formatach: png, gif, jpg, tif, bmp i wykorzystać później w prezentacjach, raportach lub wydrukach.
 - „**Ustawienia strony**” pozwalają na określenie parametrów wydruku rozmiaru papieru, orientacji strony, marginesów wydruku.
 - „**Drukuj**” pozwala na wysłanie wykresu na drukarkę,
 - Ostatnie trzy polecenia pozwalają na cofanie zmian wykresu.

Próba Mleka

Dane Pomiaru

Data: 10 lipca 2007

Parametry

Sucha masa:

Laktoza:

Tłuszcz:

Białko:

Komórki Somatyczne:

Mocznik:

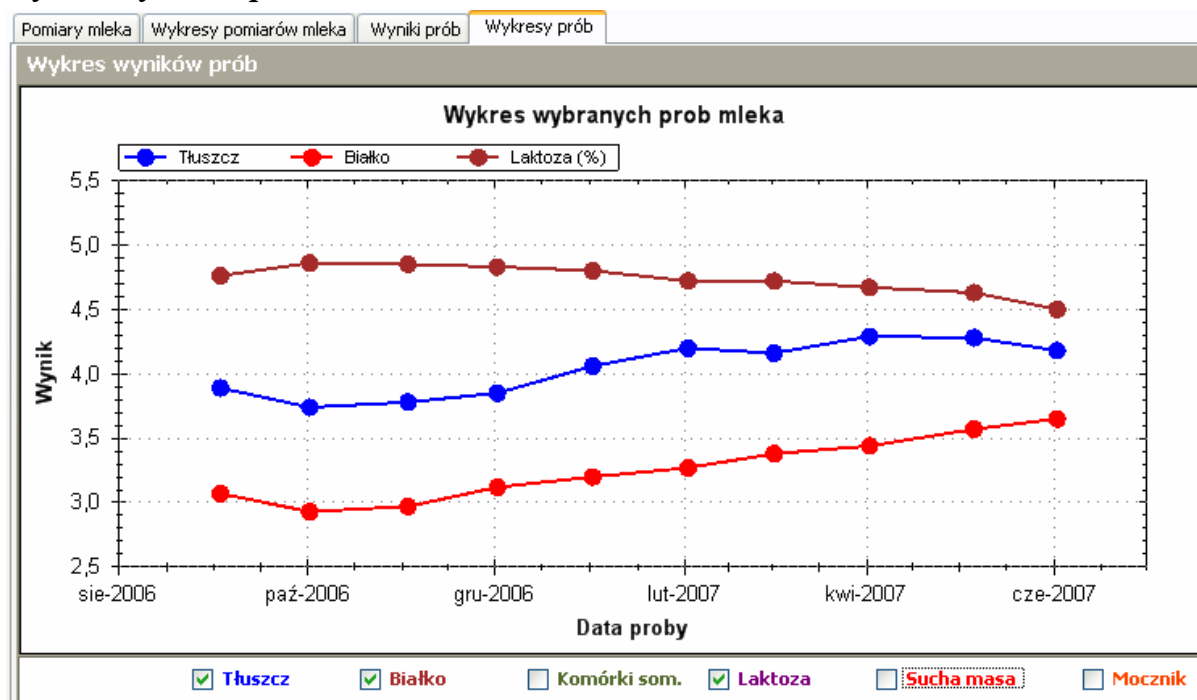
PH:

Temperatura:

Zapisz Anuluj

Uwaga, dane należy wprowadzać bez określania jednostek. Jedynie należy zadbać żeby w całym okresie gromadzenia danych nie mieszać ze sobą jednostek pomiaru, tzn. żeby w obrębie jednej kategorii np. „białko” wprowadzać je albo w ilościach bezwzględnych: mg, albo w ilościach procentowych.

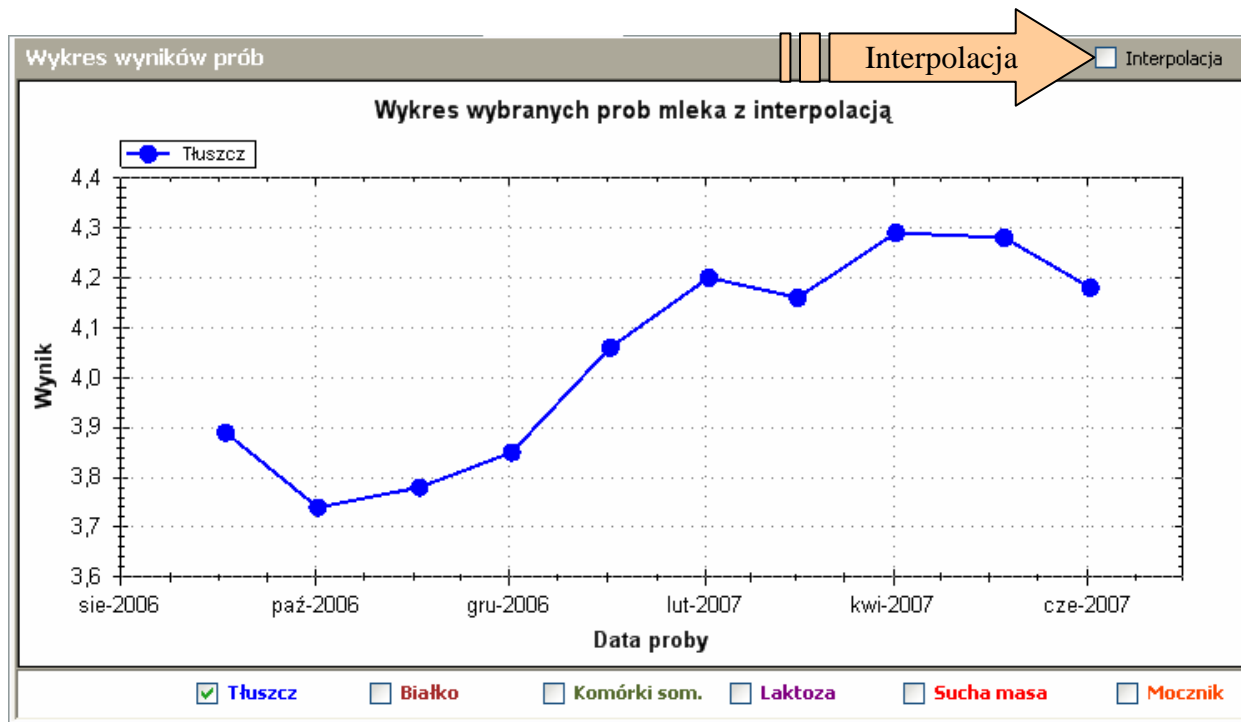
Wykres wyników pomiaru ilości mleka.



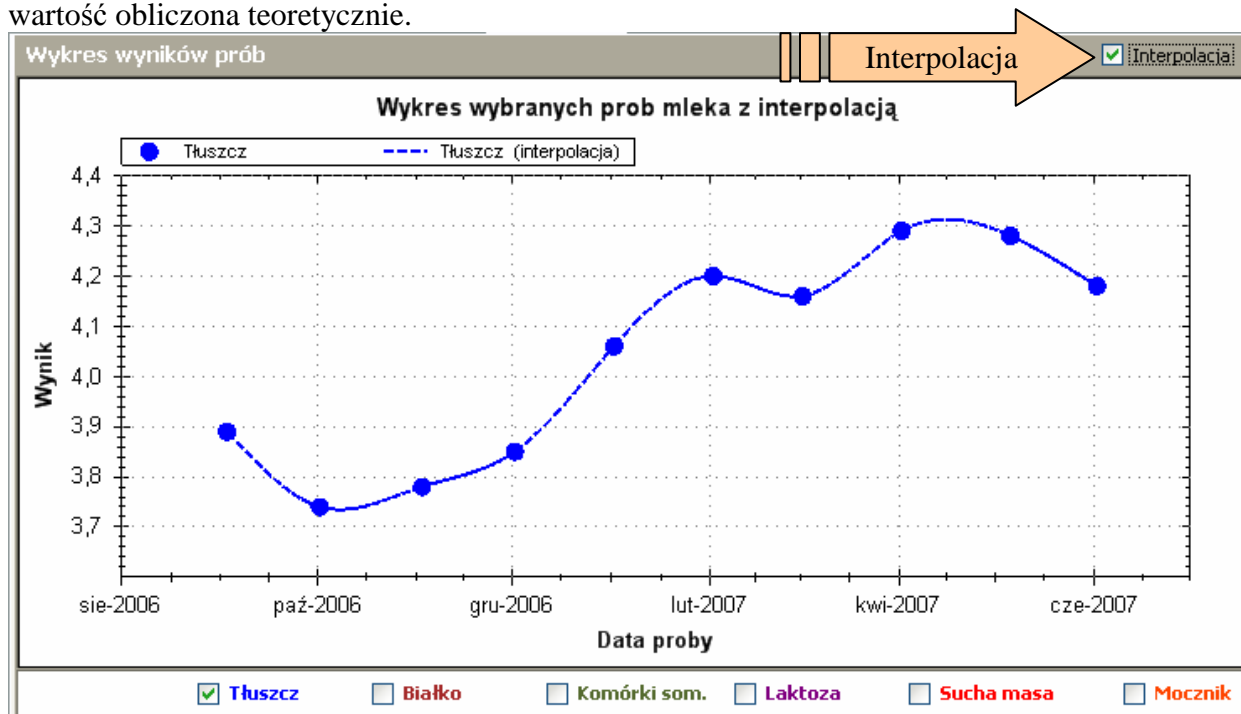
Obsługa tego wykresu jest taka sama jak wykresów wcześniej omówionych. Jedyna istotna różnica to możliwość przeglądania wykresów wielu serii jednocześnie. O tym które informacje mają być uwidocznione na wykresie decyduje zaznaczenie pola wyboru umieszczonego w dolnej części wykresu.

Interpolacja wykresu

Jeżeli wyniki jakiś pomiarów mleka były wykonywane w określonych odcinkach czasu, lub w sposób nieregularny przy określeniu spodziewanej wartości wskaźnika w dniu w którym pomiar nie był wykonywany może pomóc funkcja interpolacji wykresu. .



Po włączeniu interpolacji program wyliczy teoretyczne wartości wskaźnika, jakie prawdopodobnie byłyby uzyskane gdyby próba jednak była wykonana. Jest to oczywiście wartość obliczona teoretycznie.



Linie wykresu zostają wygładzone a po najechaniu kursorem na linie wykresu wskaźnik wyświetli: datę, czas, i wartość funkcji.

Selekcje i Grupy bydła

- **Selekcje** służą do wyszukiwania osobników ze zbioru danych spełniających określone przez użytkownika kryteria.
- **Grupy bydła** służą do tworzenia zbiorów złożonych z dowolnie wybranych osobników.

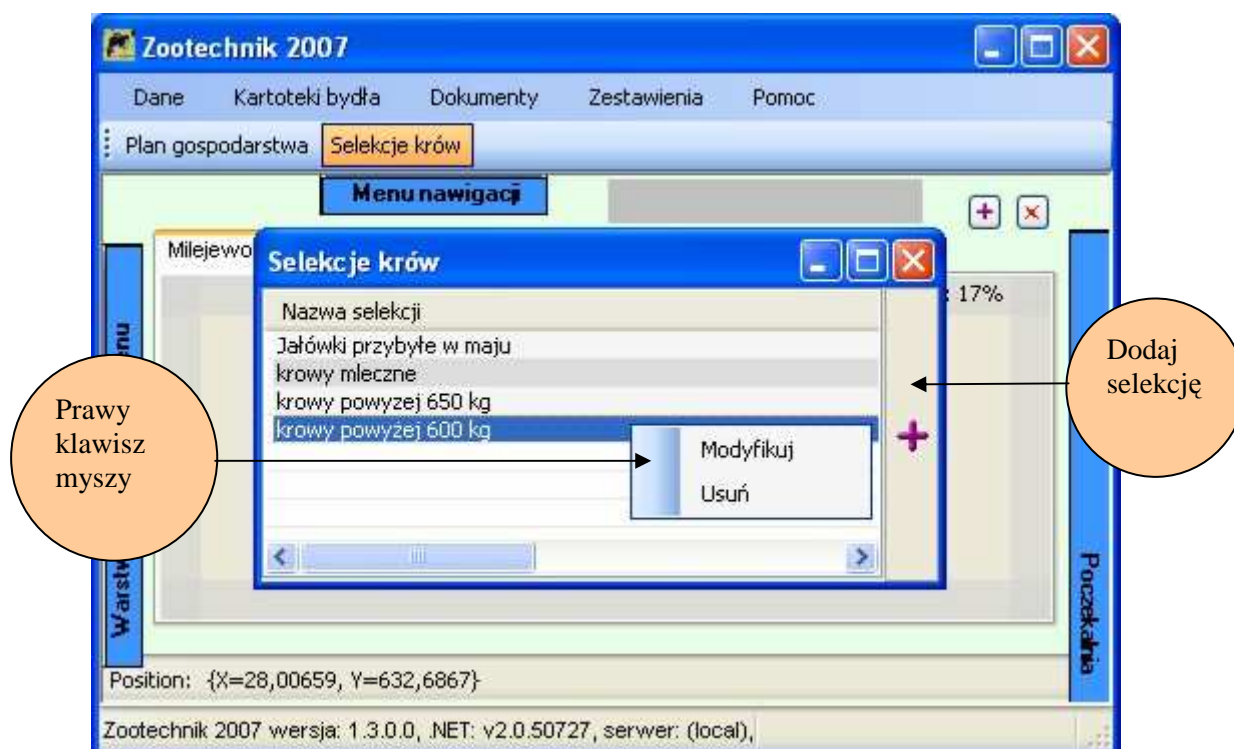
Zarówno „Selekcje” jak i „Grupy” umożliwiają użytkownikowi przeprowadzanie operacji na wybranym zbiorze danych.

Selekcje

Po wybraniu sekwencji poleceń „Kartoteki zwierząt/selekcje”



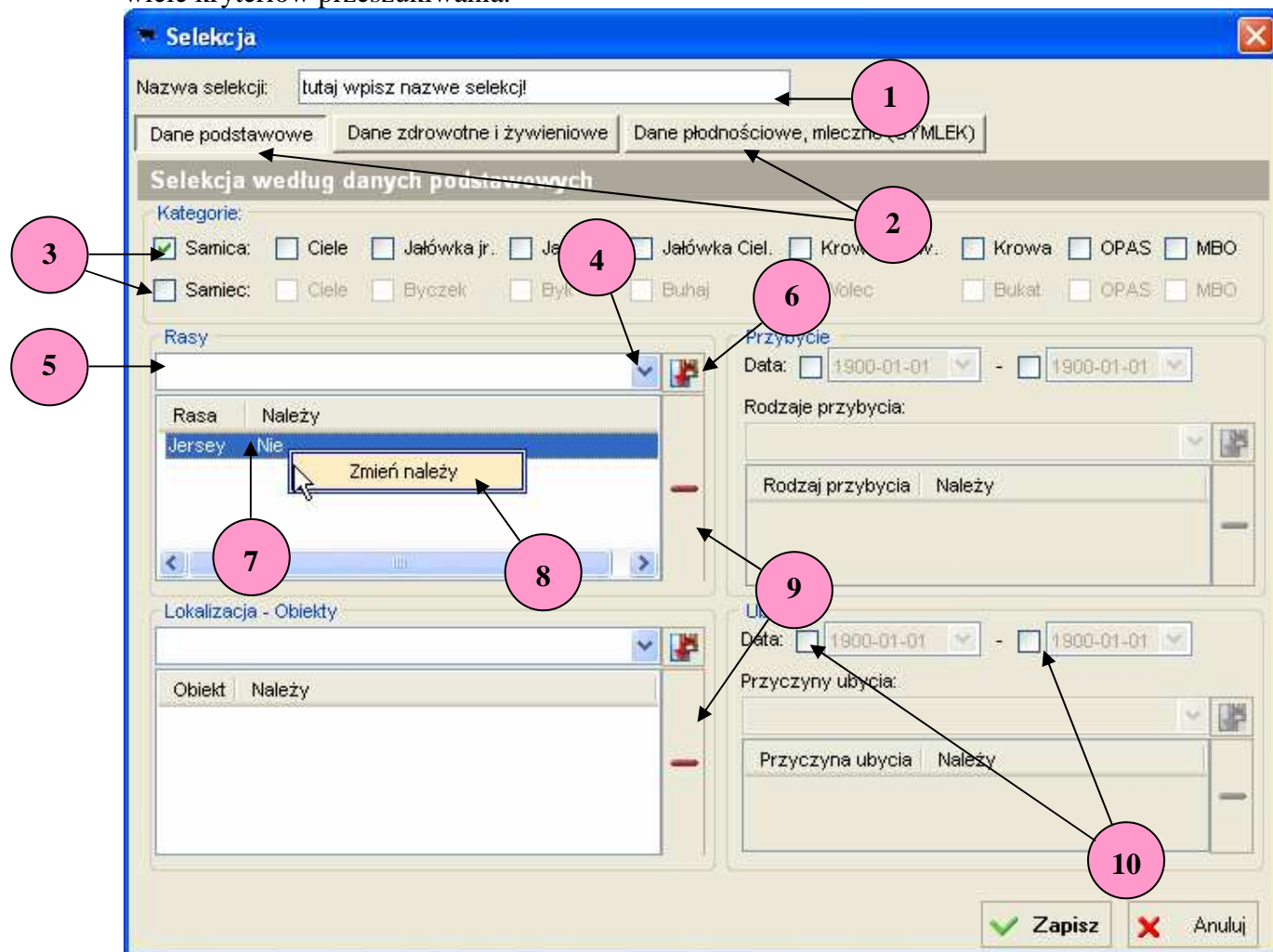
zostanie otwarte okno z dotychczas wykonanymi selekcjami.



Tworzenie nowej selekcji

Aby wyszukać zwierzęta spełniające pewne kryteria, należy najpierw dodać nowy zbiór nazywany „selekcją”. W tym celu trzeba nacisnąć znak plus znajdujący się na pionowej „belce” z prawej strony okna. Otworzy się okno, w którym można określić warunki przeszukiwania bazy

danych. Ma ono dość skomplikowaną strukturę, ponieważ można jednocześnie uwzględnić wiele kryteriów przeszukiwania.



1. **Okno nazwy „selekcji”.** Każda selekcja musi mieć swoją nazwę, najlepiej unikalną. Nazwa selekcji może być dowolna np. „łąka”, jednak lepiej, żeby kojarzyła się z dokonanymi wyborami kryteriów np. „Jersey samice”.
2. **Polecenia wyboru grupy danych.** Kryteria przeszukiwania bazy danych zostały zgromadzone w trzech grupach: selekcji według danych podstawowych, selekcji według danych zdrowotnych żywnościowych, masy, brakowania, i płodnościowych, laktacji, , porodów itp. Podzielenie kryteriów na grupy nie ma wpływu na przeszukiwanie więc można w pierwszej zakładce określić rasę a w drugiej wagę i w rezultacie otrzymać wykaz krów wybranej rasy o określonej wadze.
3. **Wybór kategorii zwierząt do wyszukania.** W tym miejscu należy odznaczyć kategorie zwierząt spełniających kryteria. W tym przypadku wyszukane zostaną samice z kategorią „krowa”.
4. **Przycisk listy rozwijanej** (w tym przypadku wybór rasy). Ten przycisk pozwala na wyświetlenie w okienku „5” listy ras dostępnych w programie.
5. **Okno listy rozwijanej** z wprowadzonymi do programu rasami. W tym okienku, po naciśnięciu przycisku listy rozwijanej (4) wyświetlą się rasy krów wprowadzonych do programu.
6. **Przycisk dodania „rasy”** do kryteriów wyszukiwania. Naciśnięcie tego przycisku spowoduje, że rasa zostanie dodana jako kryterium wyszukiwania. Można dodać wiele ras.

7. **Określenie, czy wyszukiwanie ma zwrócić rasę, czy ją wykluczyć.** Domyślnie program przyjmuje, że użytkownik chce wykluczyć rasę z wyszukiwania, tj. wyszukać zwierzęta w taki sposób aby pominąć zwierzęta danej rasy. Informuje o tym parametr „należy”.
8. **Polecenie „przełącznik należy/nie należy”** aby zmienić go z domyślnego „nie” na „tak” należy (jak na obrazku powyżej) kliknąć prawym klawiszem myszy na wartości parametru i po wyświetleniu przełącznika „zmień” należy kliknąć go jednokrotnie. Zmianę „należy/nie należy” można wykonać także klikając dwukrotnie na aktualnym ustawieniu parametru. Np. kliknięcie na słowie „tak” dwukrotnie lewym klawiszem myszki zmieni ten parametr na „nie”.
9. **Przyciski „-” usuwania kryterium.** Żeby usunąć zbędne kryterium, należy kliknąć na znak „-”, umieszczony po prawej stronie okienka kryteriów podświetlając uprzednio kryterium do usunięcia.
10. **Przyciski uwzględniania dat przybycia lub ubycia ze stada.** W celu umożliwienia ustalenia jako kryteriów dat przybycia lub ubycia ze stada należy odznaczyć znaczniki „data” i następnie wpisać daty lub określić je z dostępnego tam kalendarza.

Druga zakładka „selekcji” jest zbudowana podobnie. Umożliwia wybranie następujących parametrów:

- brakowanie,
- aktualny stan zdrowia,
- przebyte choroby,
- przynależność do grup żywieniowych,
- masa ciała,
- ciąża i porody,
- laktacje.

Kryteria wybiera się podobnie jak w zakładce pierwszej.

Bardziej skomplikowanym kryterium w tej zakładce jest „**zdrowotność**” i ono zostanie pokrótce omówione.

Selekcja

Nazwa selekcji: tutaj wpisz nazwę selekcji

1 → Dane podstawowe | Dane zdrowotne i żywieniowe ← 2 | Dane p... we, mleczne (SYMLEK)

Selekcja według danych zdrowotnych

Brakowanie

Brakowane Nie brakowane

Data: 1900-01-01 - 1900-01-01

Przyczyny brakowania:

Przyczyna brakowania | Jest przyczyną

Choroba

Chore Zdrowe

Choroby:

3 →

5 →

6 →

| Choroba | Chore | Chorowało |
|----------------|-------|-----------|
| gruźlica bydła | Tak | Nie |

7 →

Masa: [] kg - [] kg

8 →

Aby ustalić, które zwierzęta w stadzie chorują po raz pierwszy na gruźlicę:

1. W pierwszej zakładce „Dane podstawowe”, w polu wyboru zaznacz „**Samica**” i „**Samiec**”, pozostałe kategorie pozostaw niezaznaczone. (rysunek poprzedni).
2. Przejdź do zakładki „**Dane zdrowotne, żywieniowe i płodnościowe**”
3. Zaznacz „**Chore**”,
4. pole „**Zdrowe**” pozostaw niezaznaczone,
5. wybierz chorobę,
6. dodaj chorobę do okienka wyszukiwania,
7. ustaw parametry „**Chore**” na „tak”, „**Chorowało**” na „nie”. (prawy klawisz myszy w podświetlonym polu „gruźlica bydła”),
8. naciśnij „**Zapisz**”

Pojawi się okno z listą bydła aktualnie chorego na gruźlicę.

Jeżeli trzeba wyszukać tylko zwierzęta chore, bez względu na chorobę, listę chorób należy pozostawić pustą. W ten sam sposób można określić wszystkie kombinacje:

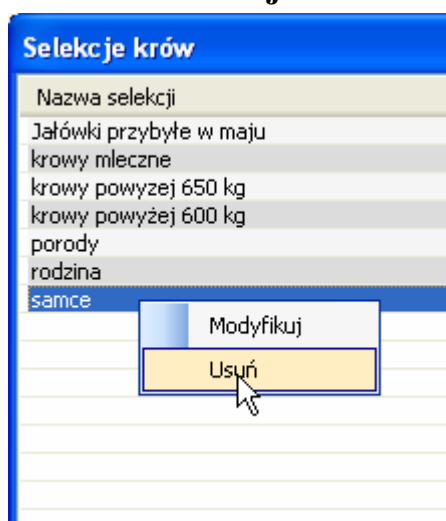
- zdrowe i nie chorowało,
- chore i chorowało,
- zdrowe ale chorowało, czy
- zachorowało po raz pierwszy,

a także określać konkretne choroby, które należy w wyszukiwaniu uwzględnić lub odrzucić.

Podobnie można określić dowolne kryteria przeszukiwania bazy danych.

Aby **otworzyć** dawniej utworzoną **selekcję**, należy po otwarciu okna z dostępnymi selekcjami kliknąć dwukrotnie wybraną selekcję. Selekcje można też usuwać i modyfikować, korzystając z menu podręcznego dostępnego pod prawym klawiszem myszy w oknie dostępnych selekcji.

Usuwanie selekcji



Usunięcie selekcji powoduje jedynie usunięcie nazwy selekcji. Wszystkie dane będą pozostają nienaruszone.

Grupy bydła

Grupy zwierząt użytkownik może określać sam. Grupy to wygodne narzędzie do przechowywania danych zwierząt, które później mają zostać do czegoś użyte. Na przykład hodowca wybrał zwierzęta do sprzedaży. Nie mają one cech wspólnych, więc nie można użyć modułu „selekcje”. Możliwe też, że korzystanie w tym przypadku z selekcji byłoby niepotrzebną komplikacją. Można natomiast stworzyć grupę „Na sprzedaż” dodać do niej zwierzęta przeznaczone do odsprzedaży i przeciągnąć myszką do dokumentu „przemieszczenie bydła”. Tworzenie dokumentów jest omówione w dalszej części podręcznika. W tym miejscu zostaną omówione podstawowe operacje na grupach.

Tworzenie nowej grupy zwierząt

Należy wybrać kolejno: „Kartoteki bydła/Grupy Bydła”.



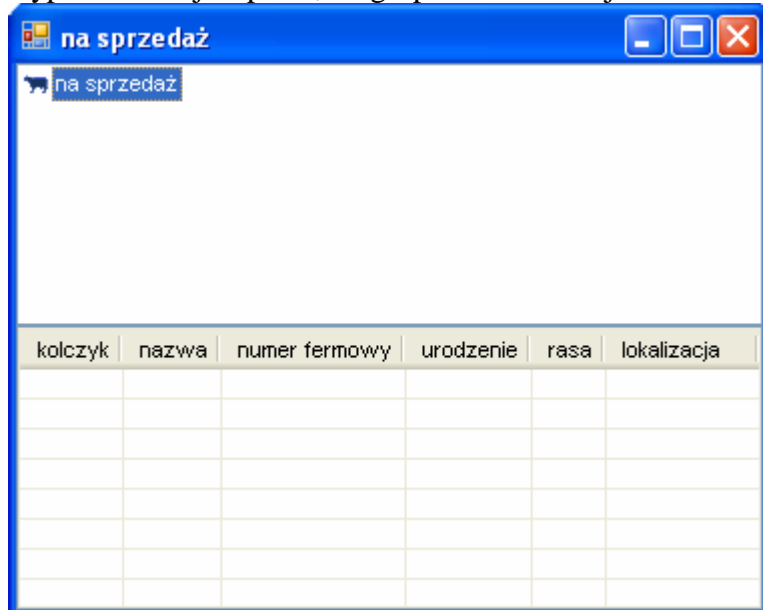
Pojawi się okno dialogowe do wprowadzenia grup. W którym należy utworzyć nową grupę korzystając z menu kontekstowego dostępnego pod prawym przyciskiem myszy w polu nazw grup.



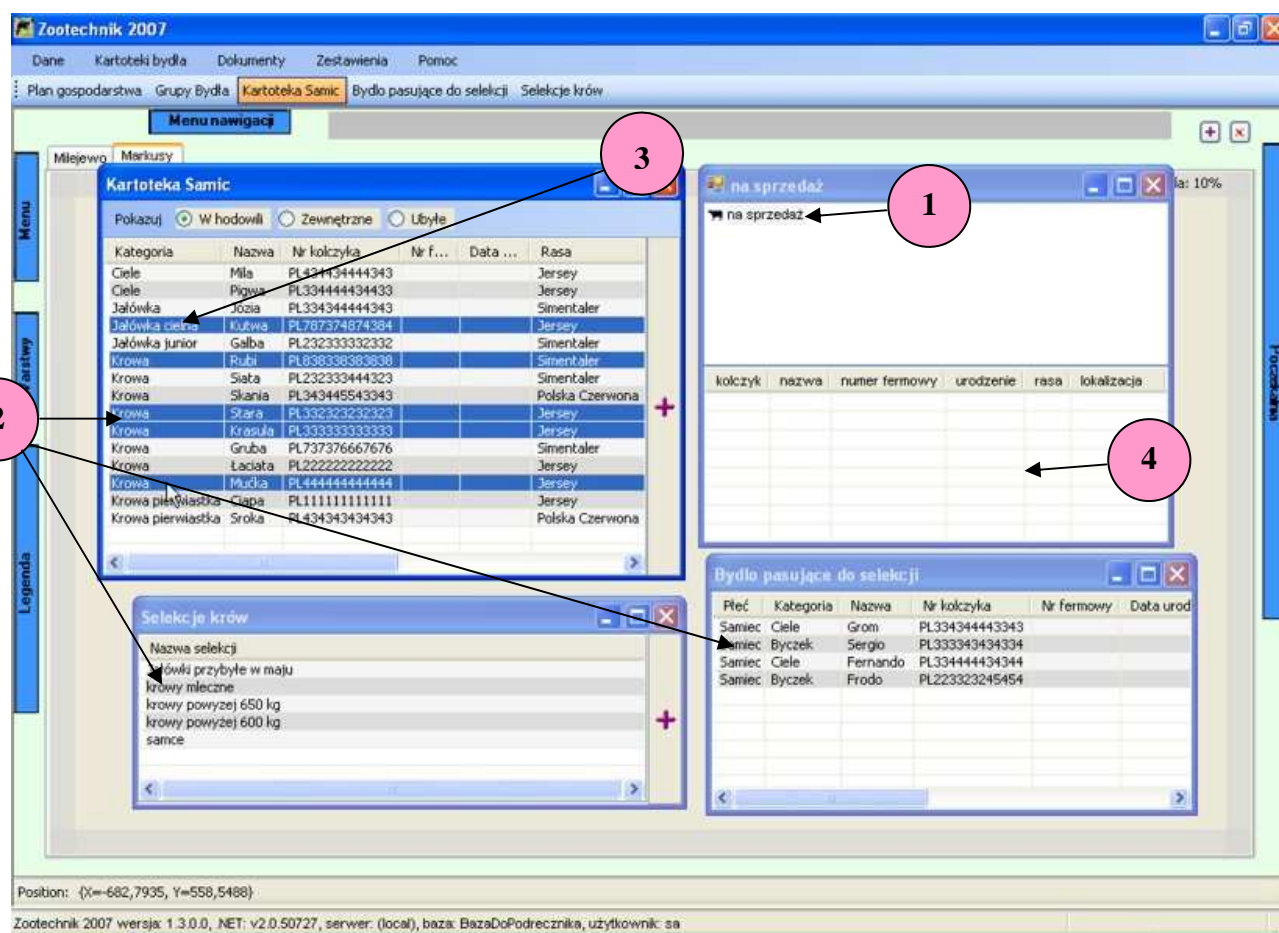
I nadać grupie bydła nazwę, najlepiej kojarzącą się z celem utworzenia grupy, np.: „na sprzedaż”



oraz kliknąć klawisz „**Zapisz**”. Grupa zostanie utworzona. Kliknięcie (podświetlenie) nazwy grupy powoduje wyświetlenie w dolnym panelu okna, zwierząt należących do grupy. W tym wypadku lista jest pusta, bo grupa nie zawiera jeszcze żadnych zwierząt.



Teraz można przystąpić do dodania zwierząt do grupy. Można to zrobić na kilka sposobów. Najpierw trzeba otworzyć grupę klikając jej nazwę. Potem można otworzyć wykaz dowolnych kartotek lub okno selekcji, lub konkretną selekcję lub wszystko naraz.



Trzeba zaznaczyć i przeciągnąć bydlę z **kartoteki samiec** lub **samców**, bydlę z wybranej **selekcji**, lub wybraną **selekcję** do listy określonej grupy bydła.

1. Górny panel grupy: tu wybierz grupę.
2. Tu zaznacz (klikając myszą, możesz klikać także z wciśniętym klawiszem „Shift” lub „Control” żeby zaznaczyć wiele zwierząt).
3. Tu chwyć po zaznaczeniu (wskaz myszką i przytrzymaj lewy klawisz myszki).
4. Dolny panel: tu przeciągnij. Przytrzymując lewy klawisz myszki przeciągnij wskaźnik myszy do pola oznaczonego na rysunku numerem „3”.

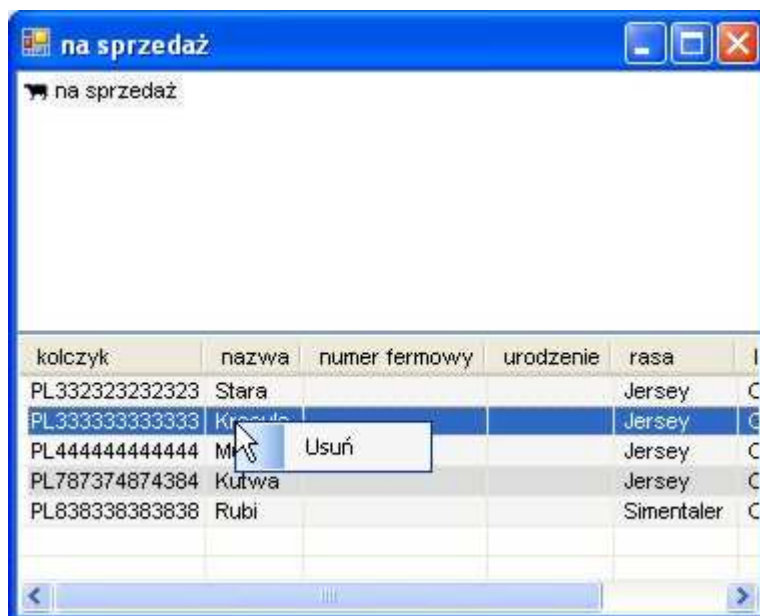
To wszystko, grupa „Na sprzedaż” została utworzona.

Do istniejącej grupy można dodać dowolne zwierzę lub selekcję. Można stworzyć dowolną liczbę grup. Dodawane zwierząt do istniejącej grupy robi się tak samo jak dodawanie do nowej. Usuwanie jest dostępne z menu kontekstowego. Usunięcie zwierzęcia z grupy nie powoduje usunięcia jego danych z programu, a jedynie z grupy.

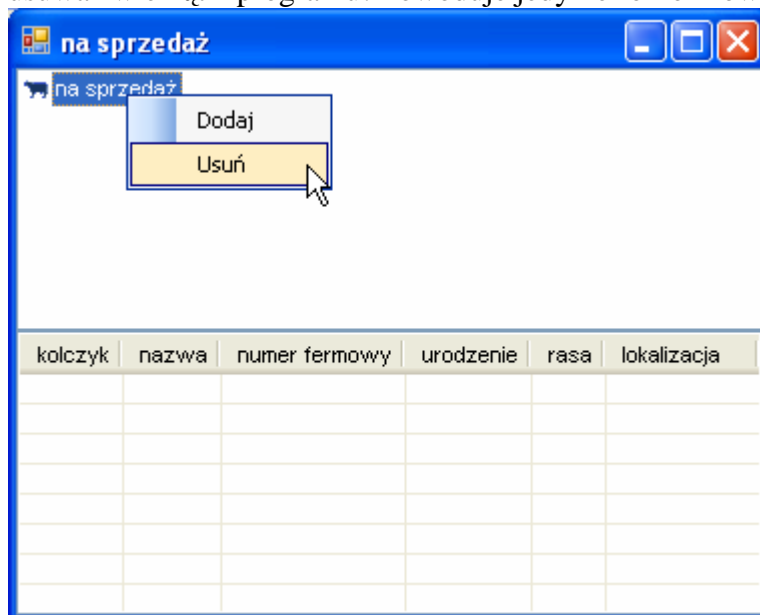
Uwaga! Jeżeli nie wiesz co zrobić, bo okno nie posiada żadnych przycisków poleceń zawsze spróbuj najpierw użyć prawego klawisza myszy żeby zobaczyć jakie polecenia są oferowane w menu kontekstowym.

Usuwanie zwierząt z grupy i grup

Usuwanie zwierząt z „grupy bydła” jest możliwe po zaznaczeniu zwierząt lub zwierzęcia pod prawym klawiszem myszki.



Grupy również można usuwać pod prawym klawiszem myszki. Operacja usunięcia grupy nie usuwa zwierząt z programu! Powoduje jedynie rozformowanie grupy.



Dokumenty

Zootechnik umożliwia generowanie, edytowanie i drukowanie dokumentów wymaganych przez ARiMR.

Obsługa edytora dokumentów

Edytor dokumentów jest osobnym modulem „Zootechnika”. Jakikolwiek tworzony dokument dla ARiMR – iru jest generowany i obsługiwany przez moduł „AdcEditor”. Moduł ten uruchamiany jest automatycznie w przypadku poddawaniu dokumentu edycji.

Polecenia edytora ulokowane są w jego menu głównym u góry ekranu.

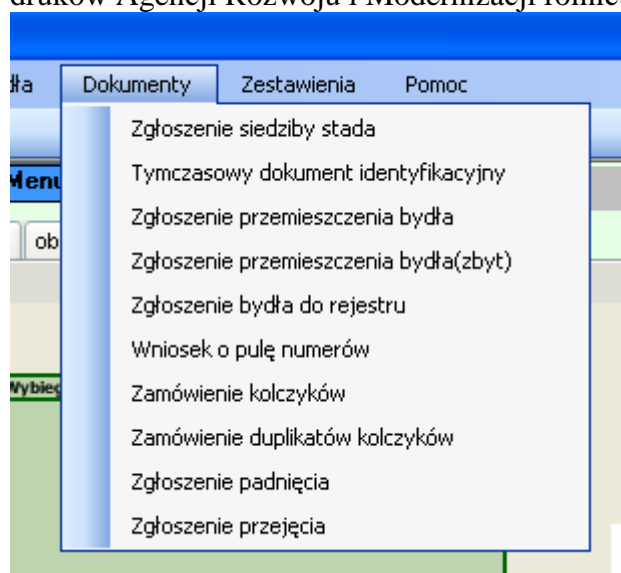


Kolejno od lewej umieszczone są ikony:

1. **Drukuj** – powoduje wysłanie dokumentu na drukarkę. Proces wydruku obsługuje system komputerowy.
 2. **Podgląd wydruku** – wyświetla dokument w takiej postaci jak zostanie on wydrukowany
 3. **Zapisz do pliku** – zapisuje dokument w wewnętrznym formacie pliku edytora „.adc” na dysku twardym w celu późniejszego wydruku lub obróbki.
 4. **Otwórz plik** – otwiera dokument zapisany na dysku.
 5. **Zmień skalę** – zmienia skalę widoku dokumentu.
 6. **Idź do pierwszej strony dokumentu** – pokazuje pierwszą stronę dokumentu,
 7. **Idź do poprzedniej strony dokumentu** – pokazuje poprzednią stronę dokumentu w stosunku do strony oglądanej
 8. **Informacja o stronie** – wyświetla informację która strona z ogółu stron jest aktualnie wyświetlana
 9. **Idź do następnej strony dokumentu** – pokazuje następną stronę dokumentu w stosunku do strony oglądanej
 10. **Idź do ostatniej strony dokumentu** – pokazuje pierwszą stronę dokumentu,
- Polecenia te są powszechne w systemie „Windows” więc nie będą tu omawiane.

Wprowadzanie danych do dokumentów ARiMR

W menu głównym programu Zootechnik 2007 polecenie „Dokumenty” otwiera listę dostępnych druków Agencji Rozwoju i Modernizacji rolnictwa. Dostępne są:



Jeżeli którykolwiek dokument jest wyświetlany szarym kolorem, oznacza to że zostanie on pobrany z Internetu przy pierwszej próbie jego użycia. Problem ten został omówiony w rozdziale „Podstawowe funkcje programu/Transfery”

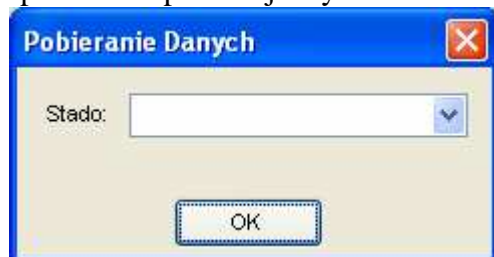
Kliknięcie któregokolwiek dokumentu wyświetlanego czcionką o czarnym kolorze spowoduje jedną z akcji:

- Otwarcie dokumentu w trybie edycji
- Otwarcie okna do wprowadzania danych przez wybieranie
- Otwarcie okna do wprowadzania danych przez przegaganie.

Techniki te zostaną omówione na przykładzie trzech dokumentów.

Zgłoszenie siedziby stada

Kliknięcie tego polecenia spowoduje wyświetlenie okna dialogowego:



W którym należy wybrać numer siedziby stada z listy rozwijanej.

Naciśnięcie „OK.” bez wcześniejszego wyboru „stada” wyświetli pusty dokument w którym można dokonać ręcznego wprowadzenia danych.

Z-1

ZGŁOSZENIE SIEDZIBY STADA

znak sprawy _____
 numer dokumentu _____

I. CEL ZGŁOSZENIA *

1. Rejestracja nowego podmiotu
 2. Zmiana danych
 3. Korekta danych

II. NUMER IDENTYFIKACYJNY

01. Numer identyfikacyjny producenta - posiadacza zwierząt

III. TYP DZIAŁALNOŚCI *

1. Siedziba stada
 2. Rzeźnia
 3. Miejsce gromadzenia zwierząt

IV. DANE PRODUCENTA ROLNEGO/ POSIADACZA ZWIERZĄT

02. Nazwisko / pełna nazwa osoby (prawnej / nazwa jednostki organizacyjnej nieposiadającej osobowości prawnej) (t.o.l.p.o.p.):

05. PESEL

06. REGON

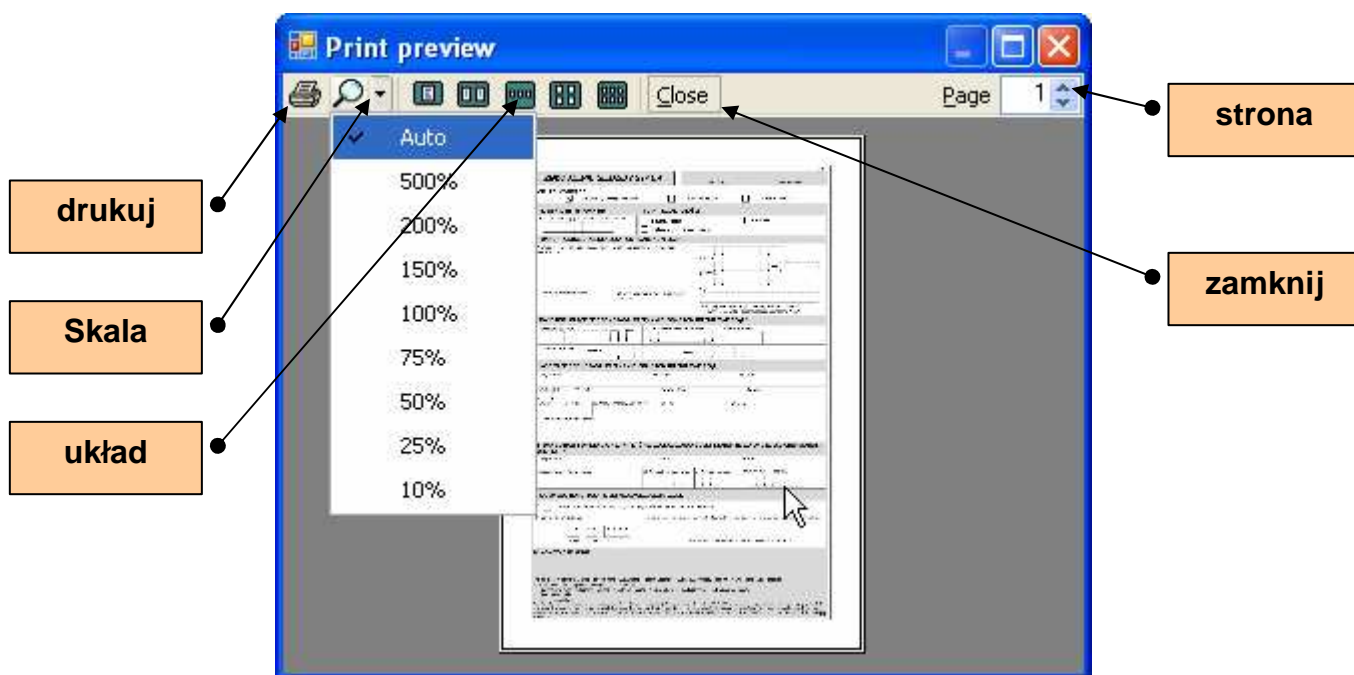
Wybór opcji, kliknij by włączyć/wyłączyć

Pole tekstowe, wpisz dane z klawiatury

Pole tekstowe, kliknij by uaktywnić

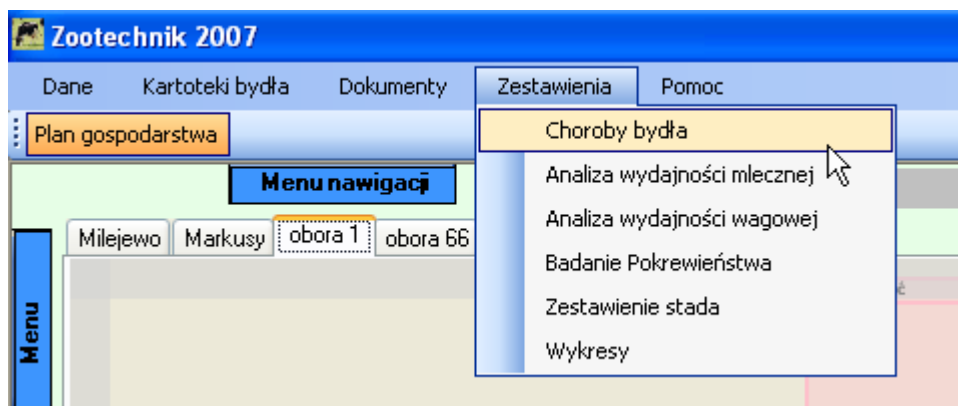
Tymczasowy dokument identyfikacyjny

Wymaga wprowadzenia numeru pojedynczej sztuki z listy rozwijanej.



Zestawienia

W oknie zestawienia, dostępne są gotowe analizy i statystyki gospodarstwa, oraz zestawienia które mogą być parametryzowane.



Zestawienia gotowe

Zestawienia predefiniowane w programie zootchnik, nie wymagają określania żadnych parametrów. Dostępne są po wybraniu tytułu zestawienia. Poniżej przykład zestawienia bydła chorego.

Zestawienie: Choroby bydła

Zestawienie chorego bydła

| Chore samice | | | |
|----------------------|-------------|----------------|---------|
| Kategoria | Nazwa bydła | Nr kolczyka | Choroba |
| Krowa | | | |
| Jałówka | Gratka | PL000000222200 | |
| Krowa | Lusi | PL454345343456 | |
| Krowa | Miss 22 | PL727272727272 | |
| Krowa | nowa 1 | PL000000000000 | |
| Krowa | nowa 2 | PL000000000001 | |
| Krowa | nowa 3 | PL000000000003 | |
| Krowa
pierwiastka | Skiba 11 | PL828282828283 | |
| Jałówka junior | Tarka 12 | PL776767666676 | |

| Chore samce | | | |
|-------------|-------------|-------------|---------|
| Kategoria | Nazwa bydła | Nr kolczyka | Choroba |

Zestawienie takie może być:

- Zapisane
- Wydrukowane.

Po wybraniu ikony „zapisz” stają się dostępne opcje zapisu standardowego okna systemu „Windows” gdzie należy wskazać miejsce przechowywania pliku oraz jego format.

Dostępne są następujące formaty zapisu:

„html”, „rtf” i „pdf”.

Zapisanie pliku w postaci „html” pozwala na późniejsze otwarcie go w innych aplikacjach obsługujących ten format (między innymi w arkuszach kalkulacyjnych) i podaniu swobodnej obróbce. Poniżej przykład tego samego zestawienia otwartego w arkuszu kalkulacyjnym.

| A1 Zestawienie chorego bydła | | | | |
|------------------------------|----------------------------------|--------------------|--------------------|----------------|
| | A | B | C | D |
| 1 | Zestawienie chorego bydła | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | Chore samice | | | |
| 4 | Kategoria | Nazwa bydła | Nr kolczyka | Choroba |
| 5 | Krowa | | | |
| 6 | Jałówka | Gratka | PL000000222200 | |
| 7 | Krowa | Lusi | PL454345343456 | |
| 8 | Krowa | Miss 22 | PL727272727272 | |
| 9 | Krowa | nowa 1 | PL000000000000 | |
| 10 | Krowa | nowa 2 | PL000000000001 | |
| 11 | Krowa | nowa 3 | PL000000000003 | |
| 12 | Krowa pierwiastka | Skiba 11 | PL828282828283 | |
| 13 | Jałówka junior | Tarka 12 | PL776767666676 | |
| 14 | | | | |
| 15 | Chore samce | | | |
| 16 | Kategoria | Nazwa bydła | Nr kolczyka | Choroba |
| 17 | | | | |
| 18 | | | | |

Zestawienia parametryzowane.

Zestawienia te wymagają wstępnego określenia parametrów przez użytkownika programu.

Badanie pokrewieństwa

Poniższe okno dialogowe, dostępne po wybraniu „Zestawienia/Badanie pokrewieństwa” pozwala na ustalenie:

- dla jakiej sztuki ma zostać wykonane zestawienie,
- czy mają być wyszukane najmniej, czy najbardziej spokrewnione sztuki.

Badanie Pokrewieństwa

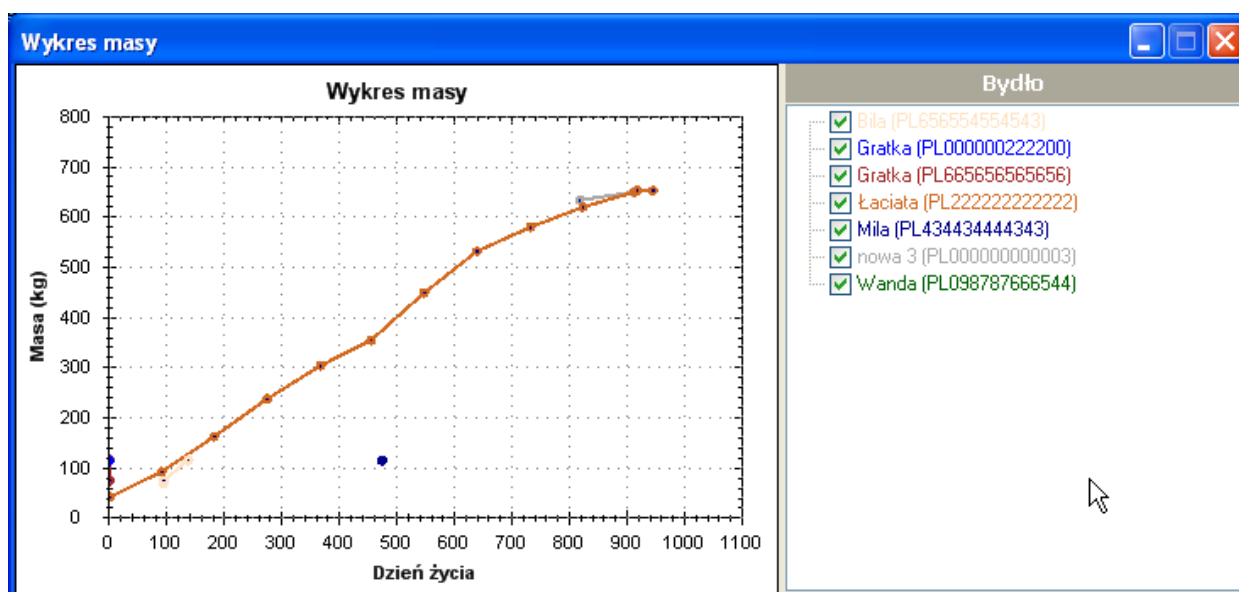
Bydło:

Znajdź

najbardziej spokrewnione najmniej spokrewnione

Wynik

| Nazwa | Nr. kolczyka | Stopień pokrewieństwa | Inbred |
|----------|----------------|-----------------------|--------|
| Beta | PL232333444323 | 0,492 | 0,000 |
| Bila | PL656554554543 | 1,000 | 0,031 |
| Duży | PL000987283738 | 0,246 | 0,000 |
| Fernando | PL334444434344 | 0,261 | 0,125 |
| Frodo | PL223323245454 | 0,123 | 0,000 |
| Gratka | PL666666666666 | 0,175 | 0,313 |
| Grom | PL334344443343 | 0,508 | 0,063 |
| Gruba | PL737376667676 | 0,123 | 0,000 |
| Gryf | PL766654343210 | 0,123 | 0,000 |
| Kutwa | PL787374874384 | 0,123 | 0,000 |
| Mila | PL434434444343 | 0,500 | 0,031 |
| Ogromny | PL737363736373 | 0,123 | 0,000 |
| Rubi | PL838338383838 | 0,123 | 0,000 |
| Skania | PL343445543343 | 0,261 | 0,125 |



Obsługa okna wykresu została opisana w rozdziale poświęconym kartotekom bydła. To okno wykresu posiada dodatkowo możliwość eliminowania określonych sztuk, poprzez odhaczenie ich w panelu Bydło”

Klawisze skrótu

Wykaz aktualnych klawiszy skrótów dostępnych w programie:

- Ctrl + F** – szukaj (uruchamia z widoku gospodarstwa, wyszukiwanie obiektów i bydła)
- Ctrl + K** – otwiera kartoteki samic
- Ctrl + B** – otwiera kartoteki samców

W większości tabel jest dostępne menu kontekstowe. W tych przypadkach dostępne są także skróty klawiaturowe z następującymi opcjami

- Ctrl + D** – Dodaj
- Delete** – Usuń
- Ctrl + E** – Edytuj
- Ctrl + P** – Wydrukuj (ta opcja jest w niektórych przypadkach zablokowana)