

Skriv ut QR-kod för lokaler och skanna koderna i PigVision mobile

Om du använder appen PigVision mobile kan du på ett enkelt sätt få upp en lista med alla boxade suggor i en viss lokal genom att skanna lokalens QR-kod. Här beskriver vi hur du gör för att skriva ut och använda QR-koder för dina lokaler.

Gå till Generellt -> Lokaler

Om du vill få upp suggorna per box behöver boxarna vara kopplade till ett stall eller en avdelning. Kontrollera att boxarna finns och är korrekt kopplade genom att trycka på trädstrukturen, se Bild 1.

Filtrera sedan fram de lokaler du önskar skriva ut en QR-kod för. I exemplet till höger har man valt att filtrera fram både stall och avdelning genom att använda | mellan typerna, se Bild 2.

Tryck på det stall eller den avdelning som du vill skriva ut en QR-kod för och klicka på "Code1 per page" bredvid utskrift för att skriva ut. Du kan även markera fler stallar/avdelningar i följd och då välja om du vill ha 1 eller upp till 6 st QR-koder på varje utskrift, se Bild 3. Nu öppnas en pdf som du kan skriva ut och sätta fast där det passar, förslagsvis inplastad på dörren till stallet.

När du ska skanna koden öppnar du telefonens kamera genom att trycka på den inringade knappen i appen, se Bild 4. Därefter visar sig en lista på de suggor som befinner sig i lokalen.

Appen finns bara tillgänglig om din besättning ligger på servern. Vill du läsa mer om servern eller appen är du välkommen att besöka vår hemsida www.winpig.se

Bild 1. Lokaler och trädstruktur



Bild 2. Filtrering av lokaler

	2	
Kod	Namn	Тур
		1 2
TV		Stall
TV1		Avdelning
TV2		Avdelning
R	Resurs	Avdelning
BB1		Avdelning
BB2		Avdelning
SIN		Avdelning
BET	ift an OD hadan	Avdelning

Bild 3. Utskrift av QR-koder

Lokaler: PigVision



Bild 4. Skanna QR-kod

D	Demo Mobile Sueda [] 🗸	۵
Q Sö		
Arbe	tslista	
≣	Betäckning	>
≔	Grisning	>
≔	Avvänjning	>
∷	Upprepad behandling	>
≔	Min arbetslista (0)	>

WinPig Support, Gård & Djurhälsan, Kungsängens gård, 753 23 Uppsala, 018-12 66 40 winpig@gardochdjurhalsan.se www.winpig.se

