



## Välkomststall - när slaktomgångarna överlappar varandra

I WinPig är omgångarna kopplade till en specifik lokal och programmet kan inte hålla isär två omgångar som anses pågå samtidigt i samma lokal. Det här skapar problem om du har restgrisar kvar efter sista skick som du önskar inkludera i omgångsuppföljningen. För att inkludera restgrisarna i uppföljningen måste omgångstiden i lokalen förlängas till deras slaktdatum. Lokalen är enligt WinPig inte ledig för den nya omgången. Lösningen blir att skapa ett fiktivt välkomststall för de nyinsatta grisarna, där de befinner sig till dess att ordinarie lokal är tom enligt programmet. Här beskriver vi hur du gör.

### Skapa ett välkomststall

Lägg först till de fiktiva lokalerna under Generellt → Lokaler. Skapa en fiktiv lokal för varje verklig lokal, i detta döper vi de fiktiva lokalerna till V100 och V200, se bild 1.

Bild 1. Här finns ett fiktivt välkomststall för avdelning 100 och ett för avdelning 200

Lokaler: Lokaler			
Kod	Namn	Typ	Djurkategori
100	Avd 100	Avdelning	360 Slaktgrisar
200	Avd 200	Avdelning	360 Slaktgrisar
V100	Välkomststall 100	Avdelning	360 Slaktgrisar
V200	Välkomststall 200	Avdelning	360 Slaktgrisar

### Start- och slutdatum för omgången

Efter att du skapat en ny omgång i programmet går du till Generellt → Koppla omgång till lokal. Skriv in koden för omgången, i detta fall Omgång 2, så dyker start- och slutdatum automatiskt upp under rubriken "Omgång".

Eftersom vi behövt förlänga slutdatumet för tidigare Omgång 1 är startdatum för Omgång 2 tidigare än slutdatumet för Omgång 1. Koppla då Omgång 2 till den fiktiva lokalen V100 för att undvika överlappning, se bild 2.

Bild 2. Omgång 2 kopplas till fiktiv lokal V100

Omgång		Lokal			
Kod	Start datum	Till datum	Kod	Start datum	Till datum
Omgång 1	02-08-2024	11-11-2024	100	02-08-2024	11-11-2024
Omgång 2	01-11-2024	04-02-2025	V100	01-11-2024	04-02-2025

### Start- och slutdatum för lokalen

Till höger om "Lokal - Kod" finns start och slutdatum för den aktuella lokalen. Startdatumet för den fiktiva lokalen V100 är samma som startdatumet för Omgång 2. Slutdatum för den fiktiva lokalen bör vara dagen efter att föregående omgång i samma avdelning, Omgång 1, tog slut, se bild 3.

Bild 3. Ändra lokalens slutdatum

Omgång		Lokal			
Kod	Start datum	Till datum	Kod	Start datum	Till datum
Omgång 1	02-08-2024	11-11-2024	100	02-08-2024	11-11-2024
Omgång 2	01-11-2024	04-02-2025	V100	01-11-2024	12-11-2024

Skriv på nytt in kod Omgång 2 på nästa rad, denna gång anger du den sanna lokalen, 100. Du väljer nu samma startdatum för lokal 100 som slutdatum för lokal V100, se bild 3. Slutdatum för lokal 100 blir samma datum som slutdatum för omgången.

Bild 4. Ändra lokalens startdatum

Omgång		Lokal			
Kod	Start datum	Till datum	Kod	Start datum	Till datum
Omgång 1	02-08-2024	11-11-2024	100	02-08-2024	11-11-2024
Omgång 2	01-11-2024	04-02-2025	V100	01-11-2024	12-11-2024
Omgång 2	01-11-2024	04-02-2025	100	12-11-2024	04-02-2025

Nu kan programmet hålla isär Omgång 1 och Omgång 2 även fast de båda hör till lokal 100 i programmet. När du sätter in grisarna under ikonen "Ingång" ska de sättas in i lokal "V100" för att grisarna ska kopplas till omgången i programmet. Detta kan även gälla döda grisar, beroende på om omgången är i lokal V100 eller 100 i programmet när de dör.

Ha gärna kolumnen "Omgång - Kod" framme på samtliga ikoner där du anger lokal i programmet, då ser du snabbt om händelsen kopplas till rätt omgång. Om den inte skulle kopplas rätt brukar det bero på att den aktuella händelsen ligger utanför omgångens start- och slutdatum.

