

# Brukermanual for SheepTracker

## GRUPPE 12

INGRID WATNEDAL MYRANN

EIVIND MORCH

KJERSTI FAGERHOLT

MAGNUS NERMARK

PAUL PHILIP MITCHELL

NTNU

IT 1901 – Prosjektarbeid del 1



## Innholdsfortegnelse

Brukermanual for SheepTracker .....	2
1 Komme i gang .....	2
2 Registrer bruker .....	3
2.1 Hente posisjon til gården .....	4
3 Logg inn .....	5
4 Hovedvindu .....	6
4.1 Vis sauer .....	7
5 Min profil .....	8
5.1 Endre passord .....	9
6 Registrer sau .....	10
7 Søk etter sauer .....	11
7.1 Vis på kart .....	12
8 Logg .....	13

## Brukermanual for SheepTracker

---

Velkommen til denne brukermanualen for SheepTracker.

Dette dokumentet er en håndbok for SheepTracker, og her står alt du trenger for å kunne bruke programmet. Framgangsmåtene og rekkefølgen til stegene blir beskrevet ved hjelp av nummer-symbol som ser slik ut:

① ② ③

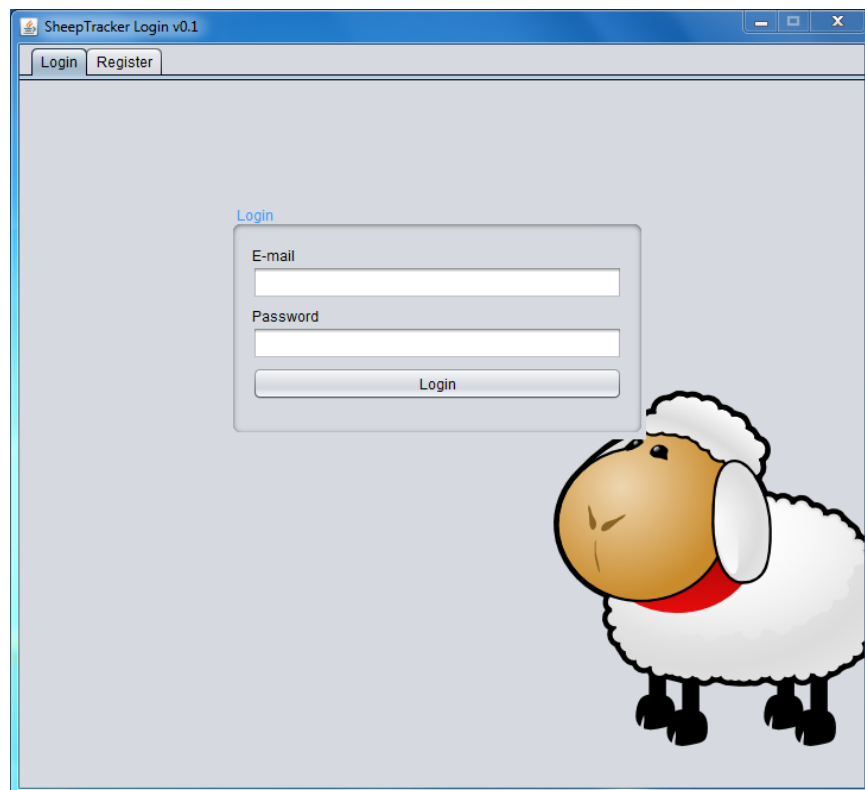
### 1 Komme i gang

---

For å kjøre programmet (SheepTracker) kreves det at Java er installert på din datamaskin. Dette kan lastes ned på [www.java.com/getjava](http://www.java.com/getjava).

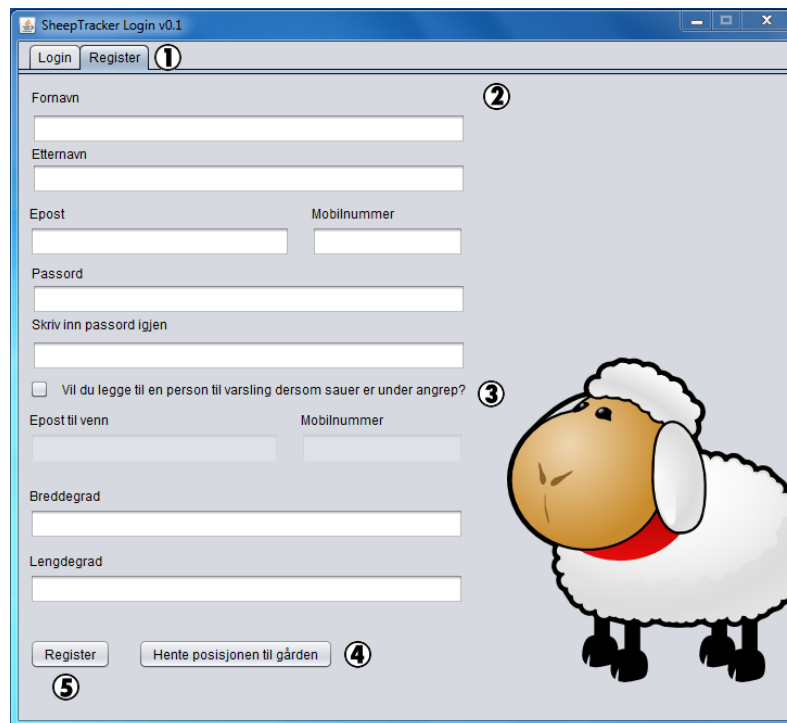
Det neste og siste du trenger, er å ha filen SheepTracker.jar lagret på din datamaskin. Dobbeltklikk på filen og programmet kjører.

Det første vinduet som vises etter at du har startet SheepTracker er et Logg inn-vindu. Er det første gang du bruker SheepTracker må du først registrere deg. (Se neste avsnitt)



## 2 Registrer bruker

For å registrere deg må du trykke deg inn på fanen som heter «Registrer» (1), se bildet under.



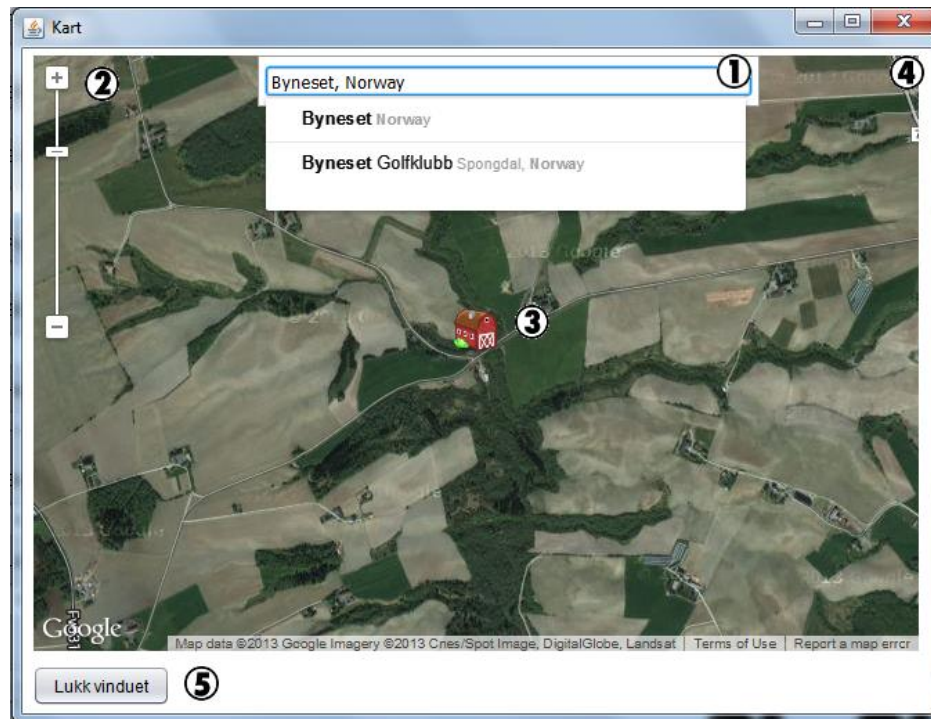
Som vist på bildet, kommer det opp flere tekstfelt (2) der du skriver inn din informasjon. Du kan velge å legge inn en annen reservebonde med epost og mobilnummer, slik at hvis en av dine sauer blir angrepet blir også din hjelper varslet. Dette gjør du ved å først velge sjekk-boksen (3), som synliggjør tekstfeltet der eposten og mobilnummeret skrives inn. Epost må være i formatet ola@normann.no. På de to siste tekstfeltene står det «Breddegrad» og «Lengdegrad». Disse fylles ut ved at du trykker på knappen «Hente posisjonen til gården» (4). (Se avsnitt 2.1 Hente posisjonen til gården)

Når du har skrevet inn riktig informasjon og videre trykket på «Registrer» (5), vises en infoboks på skjermen som sier at din bruker er registrert.

Har du glemt å fylle et tekstfelt eller skrevet noe feil, kommer det en error-melding med tekst om hva som mangler. Trykk «ok» og gå tilbake å endre på feilen.

## 2.1 Hente posisjon til gården

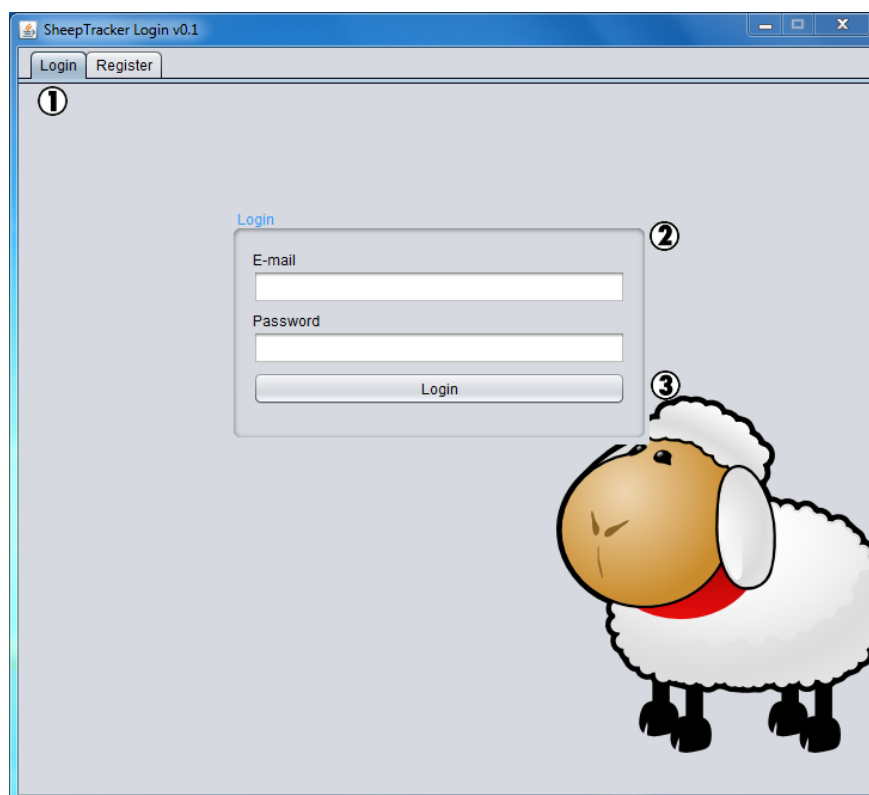
Når du trykker på «Hent posisjon til gården» i registreringsvinduet, vil du få opp følgende vindu på skjermen, med kart og søkefelt.



I søkefeltet skriver du inn din adresse til gården. Da vil området rundt din adresse vises i kartet. I kartet kan du zoome inn og ut på venstre side(2). Når du har søkt opp din gård, vises det et ikon av en gård(3) som fungerer som en «pin» som registrerer breddegrad og lengdegrad til der den er plassert. Denne kan du bevege rundt og plassere på riktig plass. Når du er fornøyd med din plassering av gården, trykker du på krysset i høyre hjørnet (4) eller på «Lukk vinduet» (5). Dermed blir breddegrad og lengdegrad til gården registrert automatisk og vil dukke opp i tekstfeltene for disse i registreringsvinduet.

### 3 Logg inn

Etter registreringen er ferdig, gå tilbake til Logg inn-vinduet ved å trykke på fanen ved navn «Logg inn»(1).



Her skriver du inn din epost og passord (2) som du tidligere har registrert deg med, og trykker på «Logg inn»-knappen (3) under tekstfeltene.

## 4 Hovedvindu



Dette er hovedvinduet for programmet. En velkomstmelding vil vies øverst til venstre(1). Hovedvinduet består av faner for forskjellige områder i programmet(2): Min profil, Legg til en sau, Søk etter sauer og Logg. Øverst i hovedvinduet vil du også finne en sjekk-knapp til «Aktiver simulering»(3) og knapper til «Vis sauer»(4)(Se avsnitt 4.1 Vis sauer) og «Logg ut» (5) som vil vises hele tiden hvor enn du er i programmet.

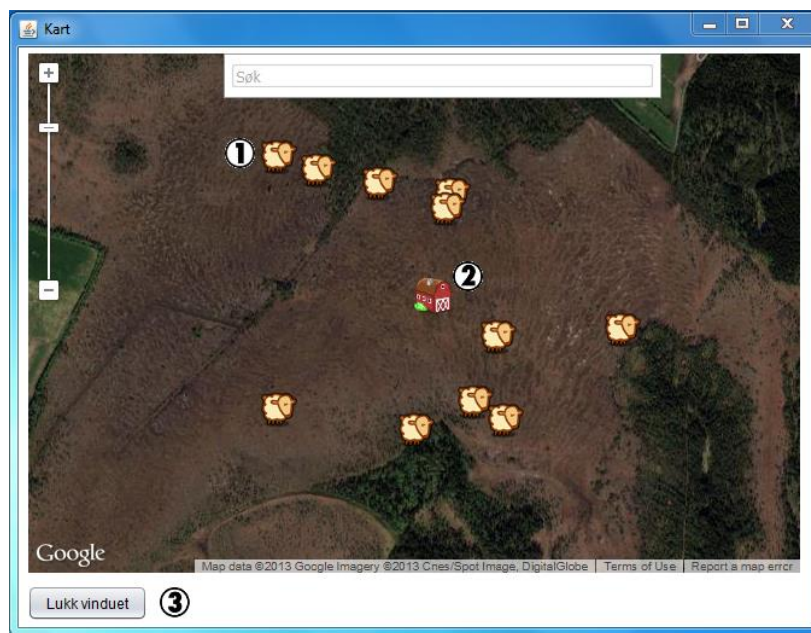
Aktivere simulering ved å huke av sjekkboksen øverst(3). Da vil eventuelle oppdateringer om sauene registreres i loggen. (Se avsnittet «Logg»)

Logg ut ved å trykke på knappen «Logg ut»(5) øverst til høyre.



## 4.1 Vis sauer

Her kan brukeren få opp et kart over alle sauer som er registrert for denne brukeren, ved å trykke på «Vis sauer». Da vil følgende vindu med kart vises på skjermen.



På kartet vises gården(2) og lokasjonen til alle sauer(1) som registrert til denne brukeren. Holder du pekeren over en sau vil navnet til sauen vises på skjermen. For å lukke kartet, trykk «Lukk vinduet»(3) eller krysset i hjørnet øverst til høyre.

## 5 Min profil

SheepTracker v0.1

Velkommen, Eksempel Bruker! ☐ Aktivere simulering

① Min profil Legg til en sau Søk etter sauer Logg

Min profil

Fornavn ②  
Eksempel

Etternavn  
Bruker

Epost Mobilnummer  
bruker@eksempel.no 12345678

Passord ③  
[Empty field]

☐ Endre kontaktinfo til reservebonde? ④

Epost Mobilnummer  
eksempel@bonde.no 87654321

☐ Endre posisjon ⑤

⑦ Oppdater profil ⑥ Endre passord Endre posisjon

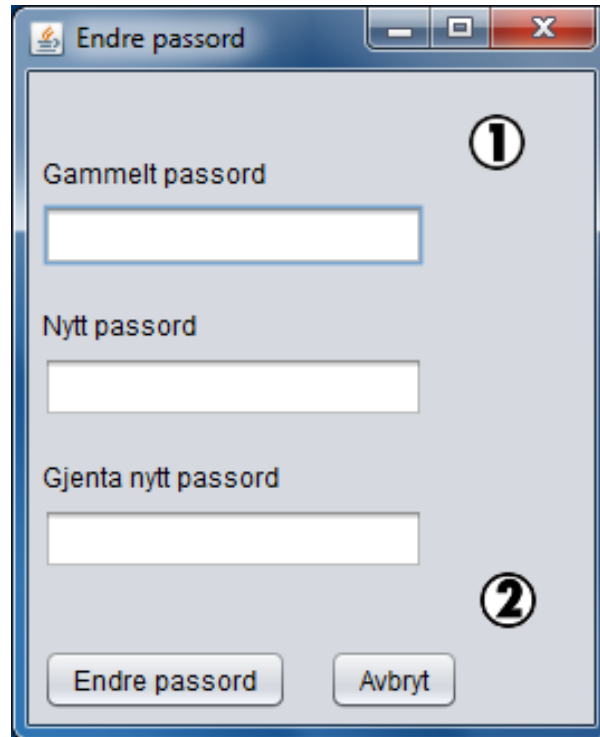
For å vise informasjon om din bruker trykk på fanen som heter «Min profil»(1). Her kan du endre på all informasjon i tekstfeltene (2). Du kan også endre på kontaktinfo til reservebonde (4), posisjon til gården (5) (Se avsnitt 2.1) og passord (6). (Se neste avsnitt 5.1)

Passordet må skrives inn (3) for at du skal kunne endre noe på profilen din. Når du er ferdig med endringen i tekstfeltene, trykk på «Oppdater profil» (7).



## 5.1 Endre passord

Om du trykker på «Endre passord» i «Min profil», vil følgende boks vise seg.



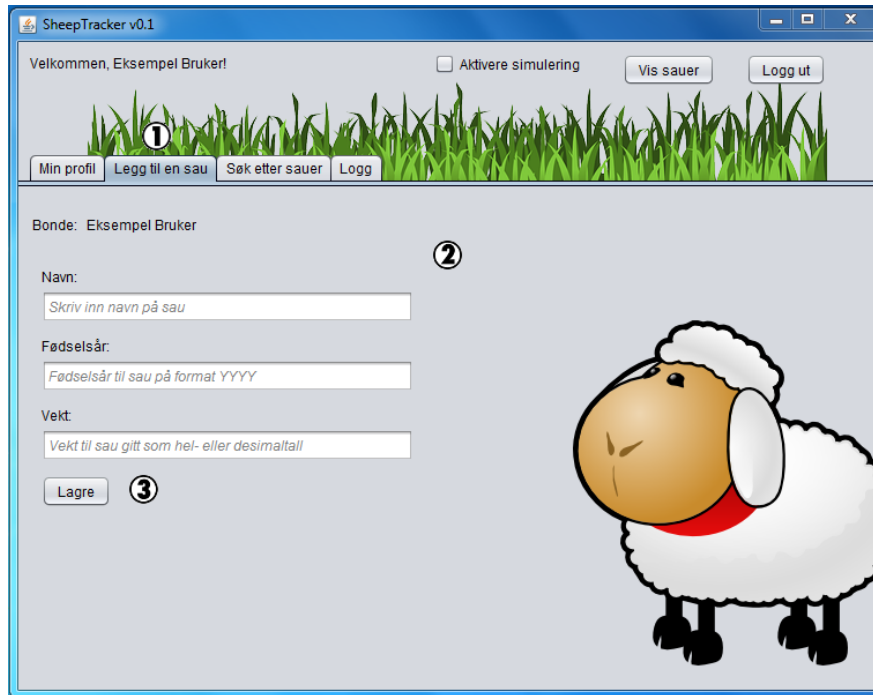
Skriv inn ditt gamle passord (1), og dermed ditt nye passord og gjenta det nye passordet. Når feltene er ferdig utfylt, trykk «Endre passord» for å lagre ditt nye passord. Er feltene fylt ut riktig, vil det komme opp en infoboks som forteller deg at ditt nye passord er lagret.

Om du har skrevet feil i tekstfeltet «Gjenta nytt passord» eller ikke fylt ut alle felt, vil en error-melding dukke opp. Trykk «ok», gå tilbake og prøv på nytt.

Om du ikke vil endre passord likevel, trykk «Avbryt»(2).

## 6 Registrer sau

For å registrere en ny sau i SheepTracker trykk på fanen «Legg til en sau» (1).



I tekstfeltene (2) fyller du inn informasjon om sauen. Vekt oppgis i hel- eller desimaltall.

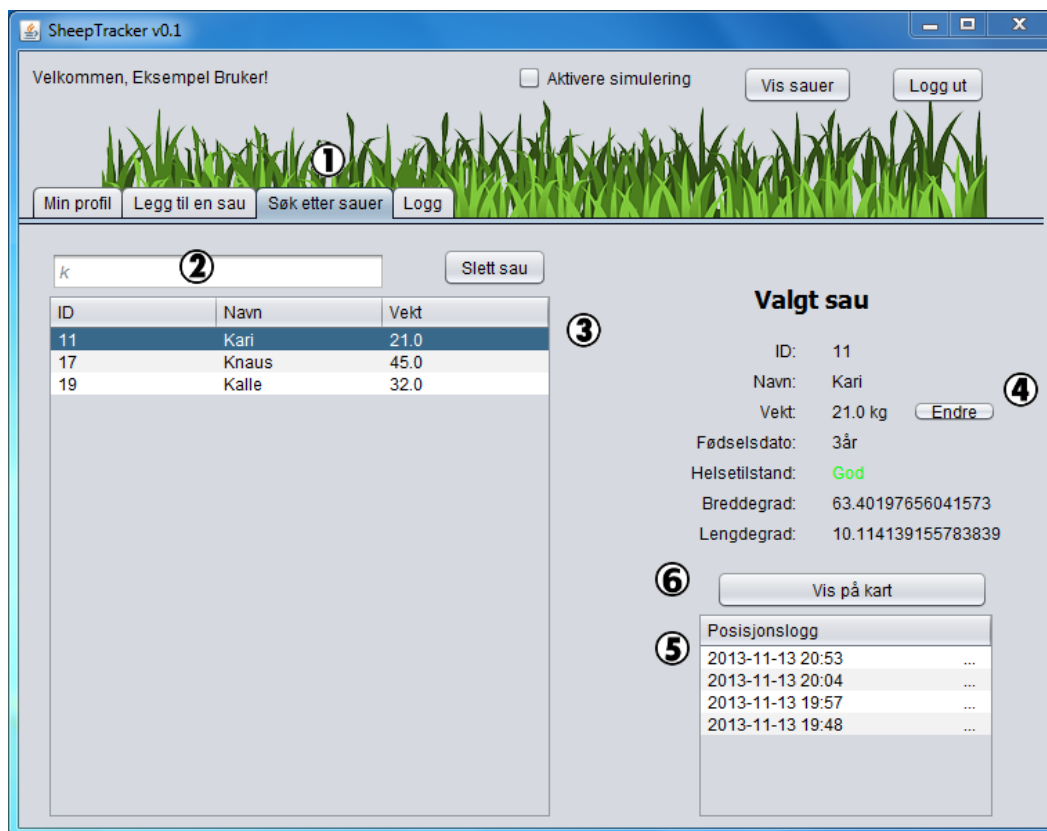
Trykk deretter «Lagre» (3) for å fullføre registrering.

Om alle tekstfelt er fylt ut og med riktig format, vises en boks med melding om at sauen er registrert i databasen.

Om du har skrevet feil format eller noen av tekstfeltene ikke er fylt ut, vil det komme opp en error-melding om hva som er galt. Trykk «ok», gå tilbake og prøv på nytt.

## 7 Søk etter sauer

For å finne sauer du har registrert i databasen, klikk på fanen «Søk etter sauer»(1), se bildet under.

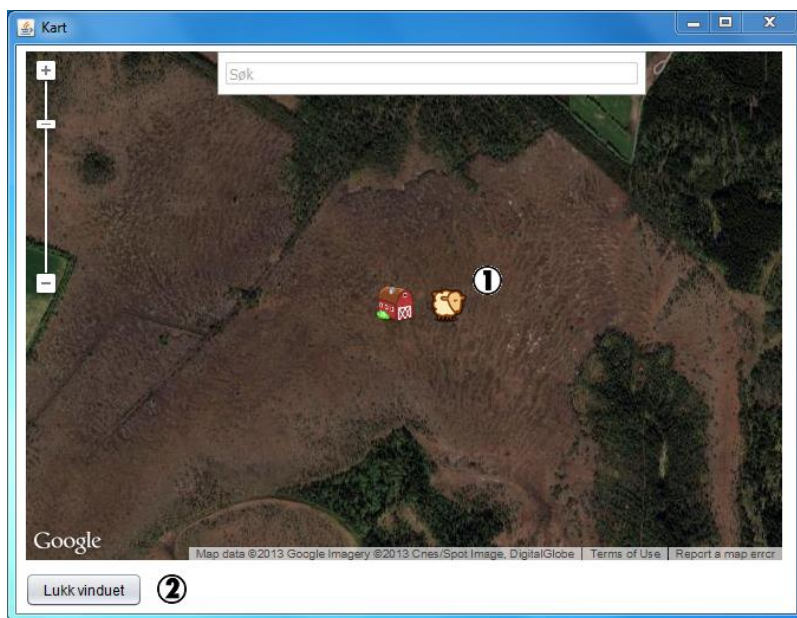


I søkefeltet(2) skriver du inn hele eller en del av navnet til sauen du vil ha informasjon om. En liste av sauer eller sauen du søker etter vil vises under(3). Denne listen kan sorteres etter ID, Navn og vekt, ved å trykke på overskriftene til disse verdiene.

Du kan velge en sau du vil vise den oppdaterte informasjonen til, ved å markere sauens navn i lista(3), slik vist på bildet. All informasjonen som er lagret om den valgte sauen vil vises til høyre for lista. Her er det mulig å endre på vekten til sauen ved å trykke på «Endre»(4).

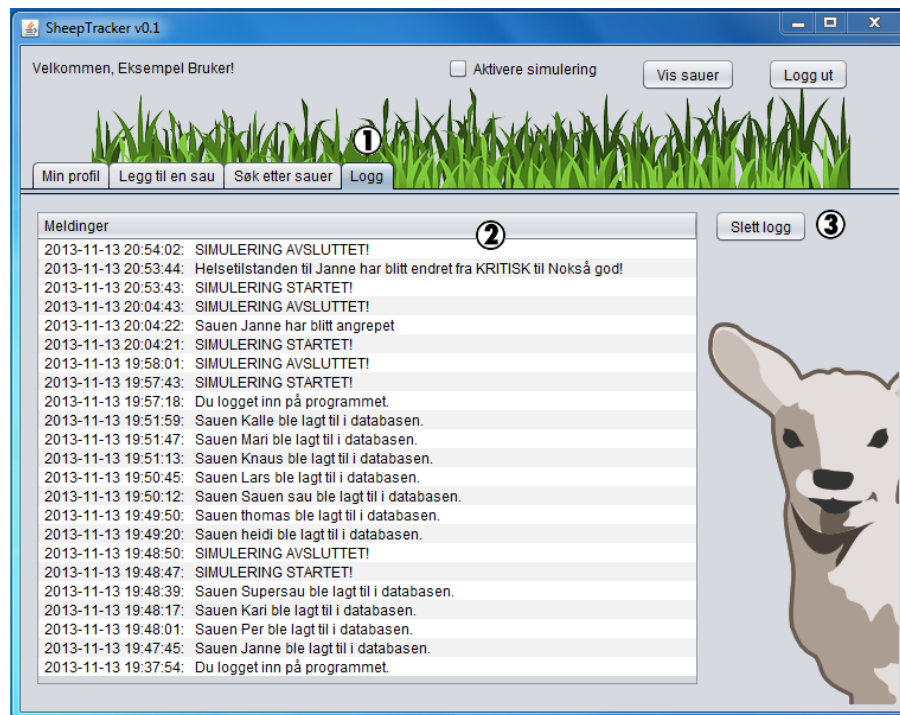
Nederst til høyre er en posisjonslogg (5) som viser når sauens lokasjon sist ble oppdatert. Når du markerer et tidspunkt i posisjonsloggen kan sauens posisjon på det gitte tidspunktet vises på kartet,. Trykk «Vis på kart»(6)(Se avsnitt 7.1 Vis på kart).

## 7.1 Vis på kart



Sauens posisjon(1) i forhold til gården vil vises på kartet. Avslutt ved å trykke på «Lukk vinduet» (2), eller krysset i hjørnet øverst til høyre.

## 8 Logg



SheepTracker har også en logg over historikk, den finner du ved å trykke på «Logg»-fanen(1). Loggen inneholder en liste over nylrige aktiviteter(2):

Når brukeren logget inn sist, når sauer ble lagt til i databasen og når informasjon(helsestatus og eventuelle angrep) om sau blir endret på.

Informasjonen i loggen kan slettes ved å trykke «Slett logg» (3).