



Sistema de Identificación y Control Animal

**Versión
(MINI100005)**



Índice

DESCRIPCIÓN DE LAS PANTALLAS DE TRABAJO	6
PRINCIPAL – GESTIÓN DE EXPLOTACIONES	8
CONFIGURADORLECTOR – CONFIGURADOR DE LECTOR ELECTRÓNICO	10
CARGAFICHERO - CARGA DE FICHEROS DE DATOS	11
IDVACUNAACTU – IDENTIFICACIÓN INDIVIDUAL Y VACUNAS REALIZADAS	13
IDVACUNA – IDENTIFICACIÓN INDIVIDUAL Y VACUNAS	16
IDVACUNADEVI – DETALLE DEL GANADO INTRODUCIDO	20
IDVACUNADE1 – ALTA / BÚSQUEDA DEL GANADO	22
IDVACUNADE2 – ALTA / MODIFICACIÓN DEL GANADO	25
TOTALESPESEXO - RESUMEN TOTALIZADO POR ESPECIE Y SEXO	28
IDVACUNAMASIVA – ALTA MASIVA DE ANIMALES	30
IDVACUNAIMCERTI – INTRODUCCIÓN PARÁMETROS DE CERTIFICADO	33
ACTUALIZARREGA – ACTUALIZAR CÓDIGO REGA A ACTUACIÓN	34
CONFIRMACIONFICHERO – CONFIRMACIÓN GENERACIÓN DEL FICHERO	36
IDSANITARIOACTU – IDENTIFICACIÓN INDIVIDUAL Y CONTROLES SANITARIOS	38
IDSANITARIO – IDENTIFICACIÓN INDIVIDUAL Y CONTROL SANITARIO	41
IDSANITARIODEVI – DETALLE DEL GANADO INTRODUCIDO	48
IDSANITARIODE1 – ALTA / BÚSQUEDA DEL GANADO	50



IDSANITARIODECROEX – ALTA / BÚSQUEDA DEL GANADO	53
IDSANITARIODE2 – ALTA / MODIFICACIÓN DEL GANADO	56
IDSANITARIODE1POR – ALTA / BÚSQUEDA DEL GANADO	59
IDSANITARIODE2POR – ALTA / MODIFICACIÓN DEL GANADO	62
IDSANITARIODE1PORM – ALTA / BÚSQUEDA MUESTRAS	65
IDSANITARIODE2PORM –MODIFICACIÓN DE MUESTRAS	67
IDSANITARIODE1BOV – ALTA / MODIFICACIÓN DEL GANADO	69
IDSANITARIODE2BOV – MODIFICACIÓN DEL GANADO(BOVIDOS)	72
TOTALESPESEXO - RESUMEN TOTALIZADO POR ESPECIE Y SEXO	74
RESUMENPANTALLA – RESUMEN POSITIVOS POR TUBERCULOSIS	76
RESUMENPANTALLA – RESUMEN EPIDEMIOLÓGICO	78
ACTUALIZARREGA – ACTUALIZAR CÓDIGO REGA A ACTUACIÓN	80
CONFIRMACIONFICHERO – CONFIRMACIÓN GENERACIÓN DEL FICHERO	82
RESUMENPROCESO – RESUMEN DE PROCESO DE IMPRESIÓN	84
IDSANITARIOACENANI - ACTUALIZACIÓN DE ENFERMEDADES DE ANIMALES	86
VACUNAACTU – VACUNAS REALIZADAS	88
VACUNA – VACUNAS	91
VACUNADEVI – DETALLE DEL GANADO INTRODUCIDO	94
VACUNADE1 – ALTA / BÚSQUEDA DEL GANADO	96
VACUNADE2 – ALTA / MODIFICACIÓN DEL GANADO(1)	99
TOTALESPECIE - RESUMEN TOTALIZADO POR ESPECIE	102



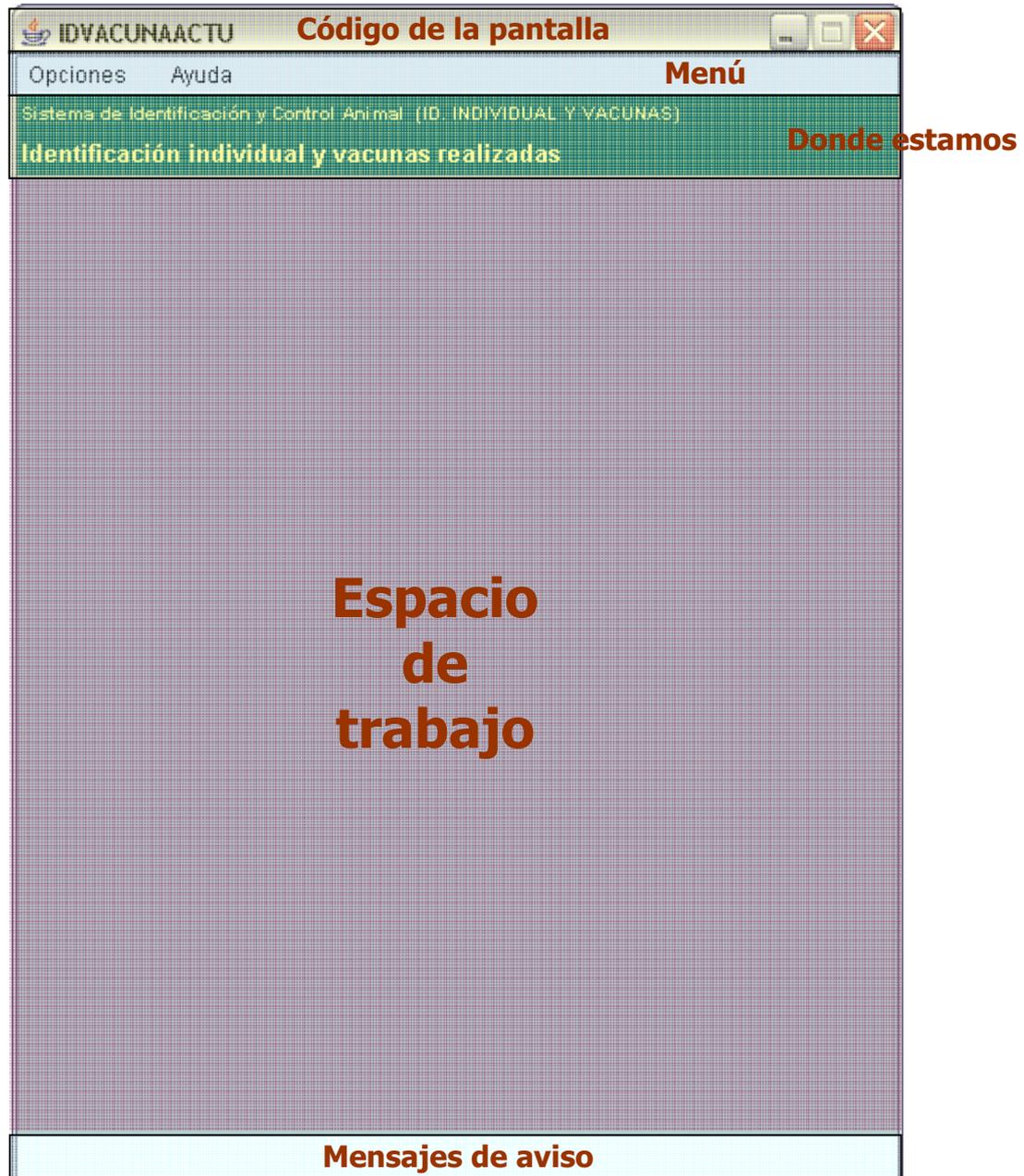
ACTUALIZARREGA – ACTUALIZAR CÓDIGO REGA A ACTUACIÓN	104
CONFIRMACIONFICHERO – CONFIRMACIÓN GENERACIÓN DEL FICHERO	106
GENOTIPADOACTU – ACTUACIONES DE GENOTIPADO REALIZADAS	108
GENOTIPADO – CABECERA DE DATOS DE GENOTIPADO	111
GENOTIPADODEVI – DETALLE DEL GANADO INTRODUCIDO	113
GENOTIPADODE1 – ALTA / BÚSQUEDA DEL GANADO	115
GENOTIPADODE2 – ALTA / MODIFICACIÓN DEL GANADO	117
TOTALESPESEXO - RESUMEN TOTALIZADO POR ESPECIE Y SEXO	119
ACTUALIZARREGA – ACTUALIZAR CÓDIGO REGA A ACTUACIÓN	121
CONFIRMACIONFICHERO – CONFIRMACIÓN GENERACIÓN DEL FICHERO	123
RETIRACADACTU – ACTUACIONES DE GESTIÓN DE CADÁVERES	125
RETIRACAD – CABECERA DE DATOS DE LA GESTIÓN DE CADÁVERES	128
RETIRACADDEVI – DETALLE DEL GANADO INTRODUCIDO	131
TOTALESPESEXO - RESUMEN TOTALIZADO POR ESPECIE Y SEXO	133
RETIRACADDE1 – ALTA / BÚSQUEDA DEL GANADO	135
RETIRACADDE2 – ALTA / MODIFICACIÓN DEL GANADO	138
ACTUALIZARREGA – ACTUALIZAR CÓDIGO REGA A ACTUACIÓN	141
CONFIRMACIONFICHERO – CONFIRMACIÓN GENERACIÓN DEL FICHERO	143
AUJESZKYACTU – ACTUACIONES DE AUJESZKY GESTIÓN DE VACUNAS	145
AUJESZKY – AUJESZKY GESTIÓN DE VACUNAS	147
AUJESZKY – CREACIÓN / MODIFICACIÓN DE VACUNAS	150



CONFIRMACIONFICHERO – CONFIRMACIÓN GENERACIÓN DEL FICHERO	152
RUMIACTU - VACUNACIÓN RUMIANTES L. A.	154
RUMI - VACUNACIÓN RUMIANTES L. A.	157
RUMIDE - ALTA / MODIFICACIÓN DE GANADO	162
RUMIDEPQ - ALTA / MODIFICACIÓN DE GANADO	164
RUMIDEPQ2 - ALTA / MODIFICACIÓN DE GANADO	167
TOTALESRUMI - RESUMEN TOTALIZADO POR VACUNADOS/NO VACUNADOS	170
IDSITUACTU – IDENTIFICACIÓN Y SITUACIÓN DE ANIMALES	172
IDSITU – CABECERA IDENTIFICACIÓN Y SITUACIÓN	175
IDSITUDEVI – DETALLE DEL GANADO INTRODUCIDO	178
IDVACUNADECROEX – ALTA / BÚSQUEDA DEL GANADO	180
IDSITUDE – ALTA / MODIFICACIÓN DEL GANADO	183
TOTALESPESEXO - RESUMEN TOTALIZADO POR ESPECIE Y SEXO	186
DIFEIDSANCROEX - RESUMEN DE DIFERENCIAS ENTRE FICHEROS (ACTUACIÓN IDSIT)	188



Descripción de las pantallas de trabajo



Todas las pantallas de trabajo de la aplicación, tienen el aspecto descrito en la imagen anterior, pasamos a describir cada uno de los puntos:

- **Código de la pantalla.** En esta parte de la ventana aparece el código de la pantalla. Será especialmente útil a la hora de identificar una pantalla ante cualquier duda o incidencia.



- **Menú.** Aparecerán las acciones que se pueden llevar a cabo en esa pantalla. Todas las pantallas tendrán una etiqueta (u opción de menú) que podrá "Opciones" que al desplegarla nos mostrará todas las opciones de la aplicación y otra etiqueta (u opción de menú) que pondrá "Ayuda" donde podremos visualizar el manual de ayuda de la pantalla en la que estemos
- **Donde estamos.** Nos mostrará una descripción textual de la pantalla dónde nos encontramos, aparecerá el título de la aplicación, un texto indicando si estamos en Identificación individual y vacunas o Identificación individual y controles sanitarios, ...o cualquier otra opción de menú que podamos tener. También tendremos un texto explicativo de la pantalla
- **Espacio de trabajo.** En este espacio aparecerán todos los campos con los que se puede interactuar en la pantalla
- **Mensajes de aviso.** Aquí aparecerán todos los mensajes de aviso que nos va dando la aplicación, como. Nif no válido, registro grabado correctamente,



PRINCIPAL – Gestión de explotaciones



Esta es la pantalla inicial de la aplicación.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación.** Obligatorio. En este campo insertaremos o seleccionaremos el código REGA de la explotación a la que vamos a trabajar. El código insertado debe estar bien formado, la estructura de este código es la siguiente:

País	Provincia	Municipio	Pedanía	Contador	
ES	30	XXX	XX	XXXXX	(X es un dígito del 0 al 9)

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**



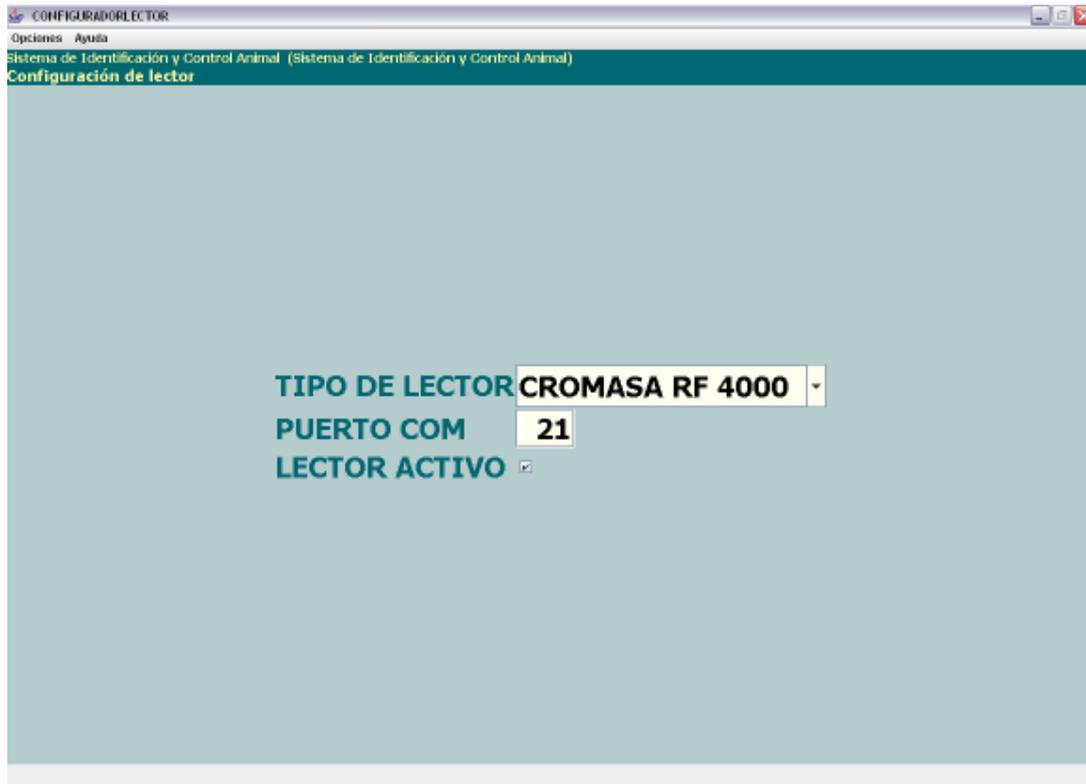
- **Id. Individual y vacunas (F2).** Pulsando esta opción podremos realizar una Identificación Individual y vacunas
- **Id. Individual y controles sanitarios (F3).** Pulsando esta opción podremos realizar una Identificación Individual y controles sanitarios
- **Solo vacunación (F4).** Pulsando esta opción podremos realizar una vacunación (sin identificación).
- **Genotipado (F5).** Pulsando esta opción podremos realizar una actuación de genotipado.
- **Muestras Scrapie (planta) (F6).** Pulsando esta opción podremos realizar una saneamiento de Scrapie en planta.
- **AUJESZKY Gestión de vacunas (F7).** Pulsando esta opción podremos realizar las vacunaciones para Aujeszky.
- **VACUNACIÓN RUMIANTES L. A. (F8).** Pulsando esta opción podremos realizar una vacunación de lengua azul para rumiantes.
- **Identificación y Situación (F9).** Pulsando esta opción podremos realizar una actuación para identificar y situar los animales de una explotación de pequeños rumiantes
- **Utilidades**
 - **Configuración lector (F9).** Pulsando esta opción podremos acceder a la configuración del lector electrónico de bolos
 - **Carga ficheros (F10).** Nos permite acceder a la pantalla de carga de ficheros de datos
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Acerca de.** Nos da información relativa a la aplicación
 - **Salir de la aplicación (Escape).** Nos permite salir de la aplicación

El funcionamiento de esta pantalla es sencillo. Insertaremos el código REGA de la explotación con la que queremos trabajar. A continuación pulsaremos la opción de menú que se corresponda con el tipo de acción que vamos a realizar. Si el código REGA introducido no existiese aparece un mensaje en rojo y en mayúscula que lo señala así como indicando que es necesario volver a pulsar la opción del menú seleccionada si se desea continuar.

Para las opciones, "AUJESZKY Gestión de vacunas" y "Muestras de Scrapie (planta)" no será necesario insertar ningún código REGA por lo que se pulsará directamente la opción de menú, el sistema generará automáticamente un código. No se tendrá que hacer nada con este código ya que el sistema lo recordará y siempre nos asignará el mismo (cada opción de menú tiene un código distinto)



CONFIGURADORLECTOR – Configurador de lector electrónico



Tiene los siguientes campos:

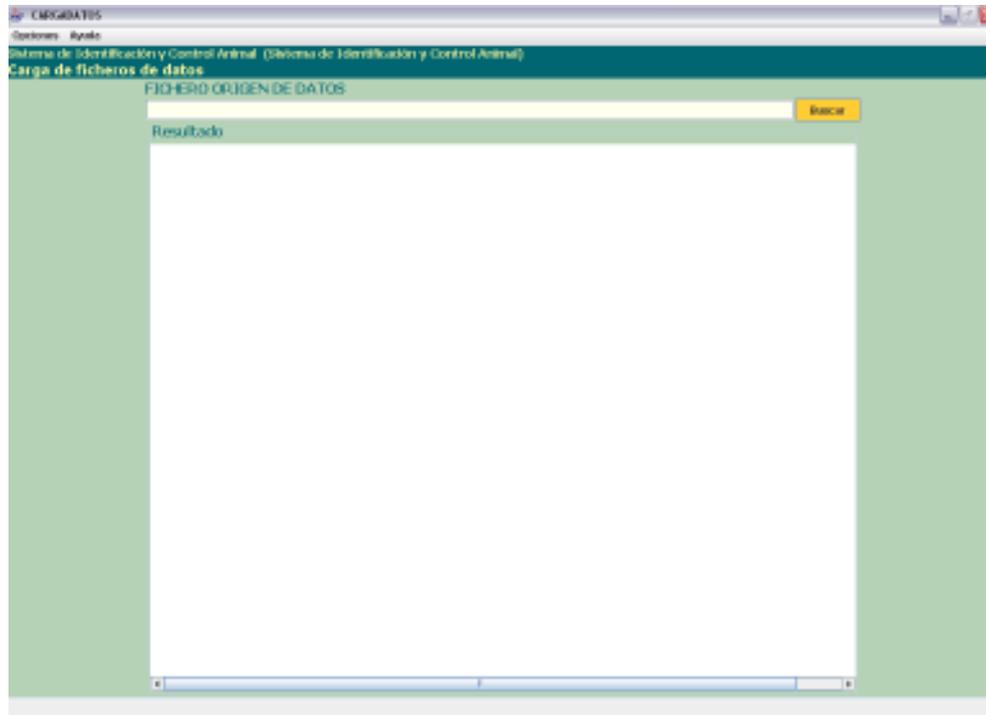
- **Tipo de lector.** Lista en la que se puede seleccionar el lector de bolos
- **Puerto COM.** Puerto saliente asociado al lector.
- **Lector activo.** Indica si se va a utilizar o no el lector.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar (F12).** Pulsando esta opción grabaremos la configuración seleccionada
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Permite cerrar la ventana y volver a la anterior.

El funcionamiento de esta pantalla es sencillo. Nos permite visualizar y modificar los parámetros de configuración del lector

CARGAFICHERO - Carga de ficheros de datos



Esta pantalla nos permite seleccionar un fichero generado por SICA para poder volver a cargarlo en el sistema.

Tiene los siguientes campos

- **Fichero origen de datos.** En este campo aparece el fichero que debe contener los datos de la actuación que deseamos cargar en SICA. Para ello, existe el botón buscar que nos permite seleccionar el fichero deseado de manera similar a como se hace en el explorador de archivos.
- **Resultado.** En este campo se muestra un resumen de la carga realizada.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Carga fichero (F12).** Mediante esta opción daremos comienzo a la carga del fichero en el sistema.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla.
 - **Volver (Escape).** Cerrar esta ventana y volver a la anterior



Si deseamos recuperar la información existente en un fichero generado por SICA en otro lugar podemos utilizar esta pantalla para que el sistema genera una nueva actuación a partir del fichero.

Si la actuación ya existe en el sistema no va a ser posible generarla, de forma que aparecerá un aviso advirtiendo del problema.



IDVACUNAACTU – Identificación individual y vacunas realizadas

The screenshot shows a web application window titled "IDVACUNAACTU". The main content area displays the following information:

REGA **ES300249940010**

PARRA GOMEZ, DIEGO

ACTUACIONES ASOCIADAS

1	-	27.04.2009	-	52829630X
2	-	01.06.2009	-	52829630X

Esta es la pantalla que nos permite ver todas las actuaciones que se han realizado en la explotación para Identificación individual y vacunas así como realizar distintas acciones sobre dichas actuaciones.

Tiene los siguientes campos

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Actuaciones asociadas.** Aparecerán todas las actuaciones realizadas en esa explotación. La identificación de la actuación será la siguiente



X - YYYYYYYY - ZZZZZZZZZ

Donde :

X : Numerador secuencial de actuación generado por la aplicación

YYYYYYYYYY : Fecha en la que se ha realizado la actuación

ZZZZZZZZZZ : Nif del veterinario que ha realizado la actuación

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Abrir actuación (F8)**. Mediante esta opción podremos consultar y modificar los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para abrir una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Nueva actuación (F6)**. Mediante esta opción podremos crear una nueva actuación para la explotación en la que nos encontramos.
- **Borrar actuación (Mayús.+F6)**. Mediante esta opción podremos borrar cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para borrar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Actualizar REGA (F9)**. Mediante esta opción podremos actualizar el código REGA de una actuación. Para actualizar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Generar fichero (F11)**. Mediante esta opción podremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua con los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para generar el fichero de una actuación es necesario tenerla seleccionada

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla.
- **Volver (Escape)**. Nos permite cerrar y volver a la ventana anterior.

Al acceder a esta pantalla nos aparecerán todas las actuaciones que hemos realizado en dicha explotación y que se corresponden con la Identificación individual y vacunas.

Si queremos abrir una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Abrir actuación" (F8), nos aparecerá una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación.

Si queremos crear una nueva actuación, bastará con pulsar la opción de menú "Nueva actuación" (F6), nos aparecerá entonces una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación con los valores por defecto.



Si queremos borrar una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Borrar actuación" (Mayús.+F6). Puesto que esta es una acción delicada, al pulsar el botón nos aparecerá un texto que nos dirá que si queremos borrar la actuación, pulsemos de nuevo la opción de menú, es decir, que si queremos borrar una actuación tendremos que pulsar 2 veces la opción de menú sobre la actuación seleccionada.

Si queremos actualizar el código REGA de la actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Actualizar REGA" (F9), nos aparecerá entonces una nueva ventana en la que tendremos que insertar el nuevo código REGA.

Si queremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua lo que tendremos que hacer es seleccionar la actuación a la que queremos generar el fichero y pulsar la opción de menú "Generar fichero" (F11), nos aparecerá entonces una nueva ventana con el nombre del fichero generado así como la ubicación del mismo.

Para salir de esta ventana y volver a la ventana anterior, bastará con pulsar la "X" (Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana.



IDVACUNA – Identificación individual y vacunas

EXPLORACIÓN REGA ES300210540200

FECHA: 20.10.2010 VETERINARIO: 52829630X NACIMIENTO: 02.2010

FAMILIA: PEQUEÑOS RUMIANTES ADS: TRAGSEGA

OBSERVACIONES:

Vacunas | Marcas, Lotes y Supresión

Vacunas

- REV-1
- ZONA RESTRINGIDA LENGUA A ZUL
- LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 4
- LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1
- LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 8
- LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1-8
- PARATUBERCULOSIS

EXPLORACIÓN REGA ES300210540200

FECHA: 20.10.2010 VETERINARIO: 52829630X NACIMIENTO: 02.2010

FAMILIA: PEQUEÑOS RUMIANTES ADS: TRAGSEGA

OBSERVACIONES:

Vacunas | Marcas, Lotes y Supresión

MARCA VACUNA	LOTE VACUNA	MESES SUPRESIÓN VAC
MA	LO	1
M. PRIMOVACUNACIÓN	LOTE PRIMOVAC	MESES SUPRESIÓN PRIMOVAC
MARCA PARATUBERCULOSIS	LOTE PARATUBERCULOSIS	
MP	LP	



Desde esta pantalla daremos de alta los datos de cabecera de la actuación que estamos realizando para Identificación individual y vacunas

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Fecha.** Obligatorio. Fecha en la que se realiza la actuación. Por defecto aparecerá la fecha del día, se podrá modificar pero su valor nunca podrá ser mayor al día en el que estemos realizando la actuación. El formato de la fecha será el siguiente

DD.MM.YYYY

Donde

DD: Día del mes

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Veterinario.** Obligatorio. Se tendrá que insertar el NIF del veterinario. Se controlará que el NIF sea válido no dejando grabar un NIF no válido.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, el valor insertado será el que por defecto aparezca en los animales que se den de alta para esta actuación

MM.YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Familia.** Obligatorio. Lista desplegable con las familias de animales. Si se ha insertado al menos una animal, este campo no se podrá modificar.
- **ADS.** Opcional. Lista desplegable con las ADS, si no se necesita insertar la ADS se dejará en vacía.
- **Observaciones.** Opcional. Se podrá indicar cualquier tipo de observación.
- **Solapa de Vacunas.** Opcional. Aparecerán las vacunas aplicables a los animales que pertenecen a la familia seleccionada. Las vacunas que se seleccionen serán las vacunas que aparecerán por defecto en cada uno de los animales que se vayan a mecanizar.
- **Solapa de marcas, lotes y supresión.** Con los siguientes campos:



- **Marca Vacuna.** Obligatorio si se ha introducido alguna vacuna, diferente de Paratuberculosis, y no se ha indicado primo-marca. Indica la marca de la vacuna.
- **Lote de Vacuna.** Obligatorio si se ha introducido alguna vacuna, diferente de Paratuberculosis, y no se ha indicado lote. Indica la marca de la vacuna
- **Meses supresión.** Obligatorio si se ha introducido alguna vacuna, diferente de Paratuberculosis, y no se han indicado meses de supresión. Indica los meses de supresión después de vacunación
- **Marca Primo-vacunación.** Obligatorio si se ha introducido alguna vacuna, diferente de Paratuberculosis, y no se ha indicado marca. Indica la marca de la primovacuna.
- **Lote de primo-vacunación.** Obligatorio si se ha introducido alguna vacuna, diferente de Paratuberculosis, y no se ha indicado lote. Indica la marca de la primovacuna
- **Meses supresión primo-vacunación.** Obligatorio si se ha introducido alguna vacuna, diferente de Paratuberculosis, y no se ha indicado superesión. Indica los meses de supresión después de primovacuna
- **Marca Vacuna Paratuberculosis.** Obligatorio si se ha introducido Paratuberculosis. Indica la marca de la vacuna.
- **Lote de Vacuna Paratuberculosis.** Obligatorio si se ha introducido Paratuberculosis. Indica la marca de la vacuna

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
- **Alta ganado (F6).** Mediante esta opción, y una vez que hemos grabado, podremos acceder a la ventana donde daremos de alta a los animales.
- **Detalle ganado (F8).** Mediante esta opción accederemos a una ventana donde nos aparecerán todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación, estando dichos animales identificados por su crotal, su identificador electrónico y el número secuencial interno asignado por la aplicación a dicho animal.
- **Resumen especie/sexo (F7).** Mediante esta opción se accede al resumen totalizado por especie y sexo.
- **Alta masiva ganado (F9).** Mediante esta opción es posible generar una cantidad dad de crotales de forma totalmente automática.

- **Impresión**



- **Certificado vacunación (F11).** Formulario que nos permite generar un documento en formato PDA con los animales vacunados.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una actuación ya mecanizada como con una actuación nueva.

Si la actuación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la actuación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha actuación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si se pulsa la "X" (Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto si lo único que queremos hacer es mecanizar los datos de la cabecera, una vez insertados pulsaremos la opción de menú "Grabar" (F12) y a continuación pulsaremos la "X" (Escape) para regresar a la ventana anterior.

Una vez que tenemos los datos de la actuación completos y grabados, podremos continuar:

- Si queremos ver los animales que llevamos mecanizados podremos pulsar la opción de menú "Detalle ganado" (F8).
- Si queremos mecanizar nuevos animales, o modificar algún dato de los animales ya mecanizados, pulsaremos la opción de menú "Alta ganado" (F6).



IDVACUNADEVI – Detalle del ganado introducido

EXPLORACIÓN REGA: ES300249940010

TOTAL ANIMALES ACTUACIÓN: 5B 1 - 27.04.2009 - 52829630X

DETALLES INTRODUCIDOS BLOQUE 3 DE 3

0058-ES130000000949-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0057-ES130000000948-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0056-ES130000000947-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0055-ES130000000946-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0054-ES130000000945-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0053-ES130000000944-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0052-ES130000000943-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0051-ES130000000942-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0050-ES130000000941-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0049-ES130000000940-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0048-ES130000000939-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0047-ES130000000938-CAPRINO	-HEMERA-02.2009
0046-ES130000000937-CAPRINO	-HEMERA-02.2009

Buttons: Bloq. anterior, Ver, Bloq. siguiente

En esta ventana podremos ver la identificación de todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.



- **Detalla introducidos:** Lista con los animales que llevamos mecanizados para la actuación sobre la que estamos trabajando. Los animales aparecerán identificados por 3 campos:

XXXX - YYYY - ZZZZ - SSSS

Donde

XXXX: Numero secuencial proporcionado por el sistema.

YYYY: Crotal.

ZZZZ: Especie.

SSSS: Sexo

- **Botones.** Puesto que los datos que se pueden visualizar por pantalla están limitados, los animales los cargaremos en bloques conteniendo cada bloque un número determinado de animales
 - **Blq. anterior.** Mediante este botón podremos cargar el anterior bloque de animales
 - **Ver (F8).** Permite acceder a los datos del detalle
 - **Blq. siguiente.** Mediante este botón podremos cargar el siguiente bloque de animales

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior.

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (Escape) de la esquina superior derecha.



IDVACUNADE1 – Alta / Búsqueda del ganado

ÚLTIMO DETALLE INSERTADO 58: ES130000000949-CAPRINO-HEMBRA

ID. ELECTRÓNICA SIGUIENTE

59

CROTAL

ID. SECUENCIAL (SOLO BÚSQUEDA)

ESPECIE SEXO

CAPRINO HEMBRA

Grabar (F12)

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Último detalle insertado.** Aparecerá el número de detalle y el crotal del último animal tratado. Si no se detecta el último animal insertado aparece "No se encuentra el último animal insertado".
- **Id. electrónica.** Campo en el que aparecerá el código de identificador electrónico que lleva el animal en su estómago y que envía el Stick a la aplicación. El valor de esta campo únicamente es modificable mediante el Stick y no manualmente.
- **A.** Indica que se grabe automáticamente el id. electrónico cargado, utilizando los datos del último animal/detalle insertado. No se activa si no se encuentra el último animal insertado.
- **Siguiente.** Indica el número de detalle del próximo animal tratado.
- **Crotal.** Campo en el que podremos insertar el crotal del animal.



- **Id. secuencial. (Sólo para búsqueda).** Campo en el que podremos insertar el identificador secuencial proporcionado por el sistema al animal.
- **Especie.** Lista que nos permite decidir la especie del siguiente detalle, si se genera de forma automática.
- **Sexo.** Lista que nos permite decidir el sexo del siguiente detalle, si se genera de forma automática.
- **Grabar.** Botón que nos permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado utilizando los datos del último animal/detalle insertado. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Buscar (F8).** Mediante esta opción accederemos a la pantalla de Alta / modificación del ganado
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabamos los datos
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo "Crotal" y pulsaremos la opción de menú "Continuar", accederemos entonces a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)", si el animal existe recuperará sus datos y si el animal no existe lo creará y le asignará sus valores por defecto.

Si queremos localizar el animal mediante si Id secuencial, insertaremos su valor en el campo "Id secuencial", si el animal existe accederemos a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)" donde se nos mostrarán sus datos, y si el animal no existe nos aparecerá un mensaje indicándonoslo no accediendo a dicha pantalla.

Si queremos localizar el animal mediante si Id electrónico, pulsaremos el botón de Stick, la pantalla mostrará automáticamente el identificador electrónico del animal, si el animal existe mostrará sus datos y si no existe creará el animal.

Si queremos dar de alta automáticamente el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos el botón grabar, de esta forma se le asignará los siguientes valores del detalle anterior: especie, sexo, raza, fecha nacimiento, país de nacimiento, indicador de si ha nacido en la



explotación, vacunas y características. Si se ha borrado el último detalle insertado se deberá introducir un nuevo detalle mediante la pantalla habilitada para ello.

Si queremos dar de alta automáticamente el animal mediante su Id electrónico marcaremos el check "A" (grabación automática) y pulsaremos el botón de Stick , de esta forma se le asignará los siguientes valores del detalle anterior: especie, sexo, raza, fecha nacimiento, país de nacimiento, indicador de si ha nacido en la explotación, vacunas y características. Si se ha borrado el último detalle insertado se deberá introducir un nuevo detalle mediante la pantalla habilitada para ello.

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana



IDVACUNADE2 – Alta / Modificación del ganado

The screenshot shows a web application window titled 'IDVACUNADE2'. The main content area is a form for 'Alta / Modificación del ganado (1)'. The form includes the following fields and options:

REGA	ES3002-499-40010	Nº	53
IDENTIFICACIÓN	ES130000000944	ELECTRÓNICA	10040000724130000000944
SECUNDARIA		NACIMIENTO	02.2009
ESPECIE	CAPRINO	RAZA	MURCIANA-GRANADINA
SEXO	HEMBRA	TIPO	BOLO RUMINAL
PAIS NACI.	ESPAÑA	<input checked="" type="checkbox"/> Explotación de nacimiento	

Below the main form, there is a section for 'Vacunas' with the following options:

- REV-1
- LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 4
- LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1
- LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 8
- LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1-8

At the bottom of the form, there is a section for 'Características' with the text 'Sin datos asociados'.

At the bottom of the window, a message reads: 'EL ANIMAL YA EXISTE, RECUPERAMOS SUS DATOS

Mediante esta pantalla podremos dar de alta los animales en la actuación así como modificar el valor de los animales que ya hemos insertado.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Nº.** Numerador secuencial asignado por el sistema al animal, no se podrá modificar su valor.
- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.



- **Electrónica.** Opcional. Código de identificador electrónica, su valor no se puede insertar en esta pantalla. Si en la pantalla anterior, o en el momento que dimos de alta el animal, usamos el Stick, su valor será el código recuperado por el mismo.
- **Secundaria.** Opcional. Crotal secundario del animal.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, por defecto su valor será el valor que se haya insertado en el campo de la cabecera que lleva el mismo nombre

MM.YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Especie.** Obligatorio. Lista desplegable con las especies a las que puede pertenecer el animal. Solo aparecerán las especies asociadas a la familia insertada en la cabecera de la actuación. Por defecto OVINO
- **Sexo.** Obligatorio. Lista desplegable con los sexos del animal. Por defecto será HEMBRA, pudiéndose modificar dicho valor. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Raza.** Obligatorio. Lista desplegable con las razas asociadas a la especie. Si la especie es CAPRINO, aparecerá por defecto la raza MURCIANA – GRANADINA. Si la especie es OVINO, aparecerá por defecto la especie SEGUERÑA. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de identificación. Si hemos accedido a esta pantalla con un identificador electrónico y la especie es OVINO o CAPRINO, aparecerá por defecto BOLO RUMINAL, en cualquier otro caso, su valor por defecto será CROTAL. El valor por defecto podrá ser modificado.
- **Pais naci.** Obligatorio. Lista desplegable con los países de nacimiento del animal. Su valor por defecto será ESPAÑA, pudiéndose modificar dicho valor.
- **Explotación de nacimiento.** Obligatorio. Indicaremos si la explotación en la que estamos es la explotación de nacimiento del animal. Su valor por defecto será SI pudiéndose modificar.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados
 - **Borrar Animal (Mayús.+F6).** Mediante esta opción eliminaremos el animal de la actuación en la que estemos. Al borrar el animal se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior



- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Permite cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con un animal ya mecanizado como con un animal nuevo.

Si el animal es nuevo, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si el animal ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si el animal ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "El animal ya existe, recuperamos sus datos,....", si el animal no existe y es nuevo, el texto de la barra de estado será "El animal no existe, cargamos sus datos por defecto".

Si se pulsa la "X" (Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar".



TOTALEPSEEXO - Resumen totalizado por especie y sexo

The screenshot shows a window titled 'TOTALEPSEEXO' with a menu bar containing 'Ayuda'. The main content area has a dark green header with the text 'Sistema de Identificación y Control Animal (ID. INDIVIDUAL Y VACUNAS)' and 'Resumen totalizado por especie y sexo'. Below this, there is a table with two columns: 'EXPLOTACIÓN REGA' and 'TOTAL ANIMALES'. The first row shows 'ES300249940010' and '58'. Below the table, there is a section for 'ACTUACIÓN' with the value '1 - 27.04.2009 - 52829630X'. Finally, there is a section for 'RESUMEN POR ESPECIE Y SEXO' with a list of animals: 'OVINO HEMBRA' (7 animales.), 'CAPRINO HEMBRA' (50 animales.), and 'CAPRINO MACHO' (1 animales.).

EXPLOTACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES
ES300249940010	58

ACTUACIÓN
1 - 27.04.2009 - 52829630X

RESUMEN POR ESPECIE Y SEXO

OVINO HEMBRA	7 animales.
CAPRINO HEMBRA	50 animales.
CAPRINO MACHO	1 animales.

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Resumen por especie y sexo.** Mostrará un desglose de animales por especie y sexo. Solo se mostrarán datos si existen animales asociados a la especie y sexo.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (Escape) de la esquina superior derecha.



IDVACUNAMASIVA – Alta masiva de animales

The screenshot shows a web-based application window titled 'IDVACUNAMASIVA'. The interface is in Spanish and is used for mass registration of animals. It features a header with 'Opciones' and 'Ayuda' menus, and a main title 'Sistema de Identificación y Control Animal (ID, INDIVIDUAL Y VAGUNAS) Alta masiva de animales'. The form is divided into several sections:

- CROTAL INICIAL**: A text input field.
- ULTIMO CROTAL**: A text input field.
- Nº CROTALES**: A text input field.
- ESPECIE**: A dropdown menu with 'OVINO' selected.
- RAZA**: A dropdown menu with 'SEGUIREÑA' selected.
- SEXO**: A dropdown menu with 'HEMBRA' selected.
- PAIS NACL.**: A dropdown menu with 'ESPAÑA' selected.
- TIPO**: A dropdown menu with 'BOLO RUMINAL' selected.
- F. NACIMIENTO**: A text input field with '02.2009' entered.
- Exploitación de nacimiento**: A checked checkbox.
- Vacunas**: A section with several checkboxes:
 - REV-1
 - LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 4
 - LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1
 - LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 8
 - LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1-8
- Características**: A section with the text 'Sin datos asociados'.
- RESUMEN DE PROCESO DE GENERACIÓN**: A large empty text area.

Desde esta pantalla daremos de alta un número determinado de crotales de forma totalmente automática
Datos de cabecera

- **Crotal inicial.** Indica el crotal por el que se debe comenzar a grabar. Este campo estará deshabilitado para la especie ovino. En cuyo caso se deberá leer con el lector
- **Ultimo crotal.** Indica el último crotal que debe ser grabado. Este campo estará deshabilitado para la especie ovino. En cuyo caso se deberá leer con el lector
- **Nº crotales.** Indica la cantidad de crotales que deseamos insertar. Debe coincidir con la cantidad de crotales existentes entre el crotal inicial y el final.
- **Especie.** Obligatorio. Lista desplegable con las especies a las que puede pertenecer el animal. Solo aparecerán las especies asociadas a la familia insertada en la cabecera de la actuación.
- **Sexo.** Obligatorio. Lista desplegable con los sexos del animal. Por defecto será HEMBRA, pudiéndose modificar dicho valor. El valor por defecto podrá ser modificado



- **Raza.** Obligatorio. Lista desplegable con las razas asociadas a la especie. Si la especie es CAPRINO, aparecerá por defecto la raza MURCIANA – GRANADINA. Si la especie es OVINO, aparecerá por defecto la especie SEGREÑA. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de identificación. Si hemos accedido a esta pantalla con un identificador electrónico y la especie es OVINO o CAPRINO, aparecerá por defecto BOLO RUMINAL, en cualquier otro caso, su valor por defecto será CROTAL. El valor por defecto podrá ser modificado.
- **Electrónica.** Opcional. Código de identificador electrónica, su valor no se puede insertar en esta pantalla. Si en la pantalla anterior, o en el momento que dimos de alta el animal, usamos el Stick, su valor será el código recuperado por el mismo.
- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.
- **Secundaria.** Opcional. Crotal secundario del animal.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, por defecto su valor será el valor que se haya insertado en el campo de la cabecera que lleva el mismo nombre

MM. YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **País naci.** Obligatorio. Lista desplegable con los países de nacimiento del animal. Su valor por defecto será ESPAÑA, pudiéndose modificar dicho valor.
- **Explotación de nacimiento.** Obligatorio. Indicaremos si la explotación en la que estamos es la explotación de nacimiento del animal. Su valor por defecto será SI pudiéndose modificar.
- **Vacunas.** Opcional. Aparecerán por defecto seleccionadas las vacunas que se han marcado en la cabecera, se podrán marcar y desmarcar cualquiera de ellas.
- **Características.** Opcional. Aparecerán las características aplicables a la especie seleccionada.
- **Resumen del proceso de generación.** Muestra un resumen con los crotales insertados y las incidencias registradas.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

Opciones

- **Generar (ctrl.+g).** Mediante esta opción dará comienzo la generación siempre y cuando los datos introducidos sean coherentes.

Ayuda

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla



- **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

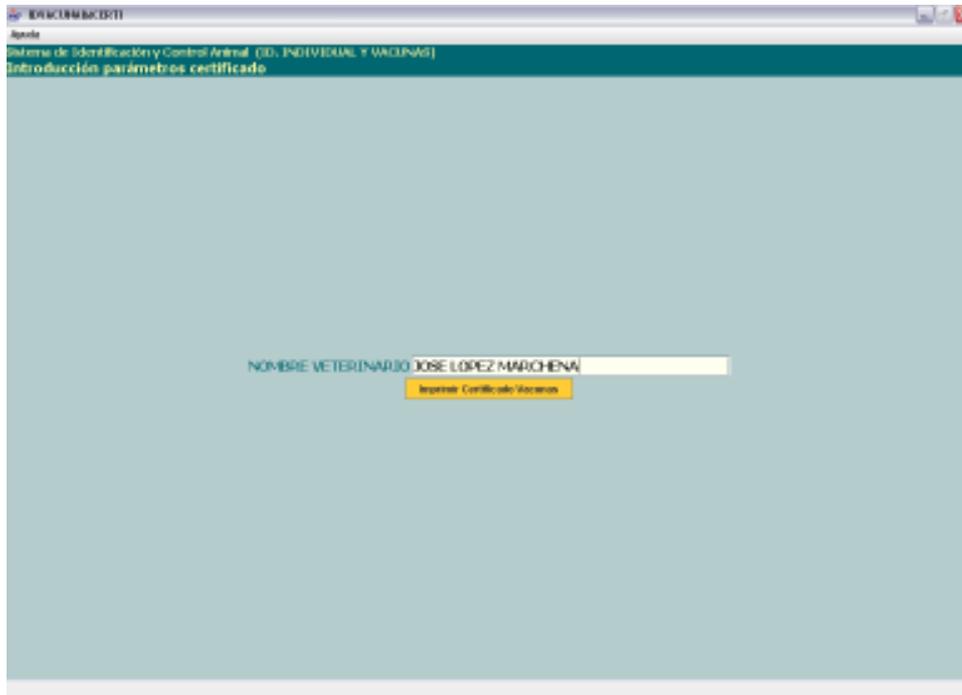
Funcionalidad

El acceso a esta pantalla se realiza desde la pantalla de "Identificación individual y vacunas".

Una vez introducidos los datos de los crotales, debemos seleccionar los datos del detalle que deseamos utilizar para todos los crotales insertados. Una vez seleccionadas estas opciones solo quedará seleccionar la opción de menú "Generar" para que de comienzo el proceso.



IDVACUNAIMCERTI – Introducción parámetros de certificado



En esta ventana podremos introducir los parámetros necesarios para generar, en formato PDF, el certificado de vacunación asociado a la actuación de "identificación y vacuna" realizada:

Tiene los siguientes campos:

- **Nombre del veterinario.** En este campo debe indicarse el nombre del veterinario que realizó la actuación.
- **Botón "Imprimir Certificado Vacunas".** Iniciará el proceso de generación del listado.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" de la esquina superior derecha.



ACTUALIZARREGA – Actualizar código REGA a actuación

ACTUALIZARREGA

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (ID. INDIVIDUAL Y VACUNAS)

Actualizar código REGA a actuación

ACTUACION
1 - 27.04.2009 - 52829630X

REGA ORIGEN
ES300249940010

REGA DESTINO

Desde esta pantalla podremos actualizar el código REGA a una actuación

Tiene los siguientes campos:

- **Actuación.** Actuación a la que queremos modificar el código REGA. No se podrá modificar
- **REGA origen.** Código REGA que queremos modificar. No se podrá modificar
- **REGA destino.** Obligatorio. Nuevo código REGA que queremos asignar a la actuación. El código insertado debe estar bien formado, la estructura de esta código es la siguiente:

País	Provincia	Municipio	Pedanía	Contador	
ES	30	XXX	XX	XXXXX	(X es un dígito del 0 al 9)

El menú de esta pantalla es el siguiente:



- **Opciones**

- **Actualizar (F12).** Mediante esta opción se llevará a cabo el proceso de actualización del código REGA.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

El proceso de actualización es sencillo, insertaremos en el campo REGA destino el código REGA que queremos asignarle a la actuación. Si el código REGA no existiese, aparece un mensaje en rojo y en mayúscula que lo señala, indicando también dicho mensaje que es necesario volver a pulsar la opción del menú seleccionada si se desea realizar la actualización.

Si la actualización se ha realizado con éxito aparece un mensaje en esta pantalla indicándolo "Actualización realizada". Con este mensaje en pantalla, la actualización ya se habrá realizado pudiendo cerrar la ventana.



CONFIRMACIONFICHERO – Confirmación generación del fichero

CONFIRMACIONFICHERO

Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (ID, INDIVIDUAL Y VAGUNAS)

Confirmación generación fichero

EXPLORACION REGA
ES300249940010

ACTUACION
1 - 27.04.2009 - 52829630X

UBICACIÓN DEL FICHERO
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\JMS30X.SMBHAAGRI

NOMBRE DEL FICHERO
IDVAC_ES300249940010_1_1240831912054.XML

**DEBE REMITIR EL FICHERO A TRAVÉS
DEL PORTAL WEB DE GANADERÍA A LA
CONSEJERÍA DE AGRICULTURA Y AGUA**

En esta pantalla se mostrará la confirmación de que el fichero que hay que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua se ha generado

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** Identificación de la actuación a la que le vamos a generar el fichero, no se podrá modificar su valor
- **Ubicación del fichero.** Ruta del dispositivo donde se encuentra instalada la aplicación en la que se ha generado el fichero con los datos.
- **Nombre del fichero.** Nombre del fichero con los datos generados.



- **Mensaje.** Mensaje informativo de dónde hay que enviar el fichero.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos muestra la información necesaria para localizar el fichero en el dispositivo de almacenamiento y nos dice también dónde lo tenemos que enviar.

Una vez que estamos en esta pantalla y hemos apuntado los datos, la podemos cerrar sin ningún problema ya que el fichero ya estará generado.



IDSANITARIOACTU – Identificación individual y controles sanitarios



Esta es la pantalla que nos permite ver todas las actuaciones que se han realizado en la explotación para Identificación individual y controles sanitarios así como realizar distintas acciones sobre dichas actuaciones.

Tiene los siguientes campos

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Actuaciones asociadas.** Aparecerán todas las actuación realizadas en esa explotación. La identificación de la actuación será la siguiente



X - YYYYYYYY - ZZZZZZZZ - AAAAAA - BBBBBB

Donde :

X : Numerador secuencial de actuación generado por la aplicación

YYYYYYYY : Fecha en la que se ha realizado la actuación

ZZZZZZZZ : Nif del veterinario que ha realizado la actuación

AAAAAA : varias primeras letras del Tipo

BBBBBB : varias primeras letras de la Actuación

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Abrir actuación (F8).** Mediante esta opción podremos consultar y modificar los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para abrir una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Nueva actuación (F6).** Mediante esta opción podremos crear una nueva actuación para la explotación en la que nos encontramos.
- **Borrar actuación (Mayús. + F6).** Mediante esta opción podremos borrar cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para borrar una actuación es necesario tenerla seleccionada. Si se trata de una actuación "padre" (que siete copias enlazadas) no se puede borrar hasta eliminar todas las copias (actuaciones hijas).
- **Actualizar REGA (F9).** Mediante esta opción podremos actualizar el código REGA de una actuación. Para actualizar una actuación es necesario tenerla seleccionada. Si se trata de una copia enlazada de otra actuación se desvincula totalmente de la original. Si se trata de una actuación con copias enlazadas no solo se actualiza el REGA de esta actuación, también se actualiza el REGA de todas las actuaciones enlazadas.
- **Generar fichero (F11).** Mediante esta opción podremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua con los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para generar el fichero de una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Copia enlazada (F4).** Mediante esta opción generamos una nueva actuación que depende de la actuación seleccionada. Comparte casi todos los datos de la cabecera y solo se pueden modificar la fecha de nacimiento por defecto, las enfermedades por defecto y las referencias de laboratorio. El resto de datos solo se pueden modificar en la



actuación original (actuación padre) de forma que todos los cambios de la original se trasladan a todas las copias enlazadas (actuaciones hijas).

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla.
- **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Al acceder a esta pantalla nos aparecerán todas las actuaciones que hemos realizado en dicha explotación y que se corresponden con la Identificación individual y controles sanitarios

Si queremos abrir una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Abrir actuación" (F8), nos aparecerá una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación.

Si queremos crear una nueva actuación, bastará con pulsar la opción de menú "Nueva actuación" (F6), nos aparecerá entonces una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación con los valores por defecto.

Si queremos borrar una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Borrar actuación" (Mayús.+F6). Puesto que esta es una acción delicada, al pulsar el botón nos aparecerá un texto que nos dirá que si queremos borrar la actuación, pulsemos de nuevo la opción de menú, es decir, que si queremos borrar una actuación tendremos que pulsar 2 veces la opción de menú sobre la actuación seleccionada

Si queremos actualizar el código REGA de la actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Actualizar REGA" (F9), nos aparecerá entonces una nueva ventana en la que tendremos que insertar el nuevo código REGA.

Si queremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua lo que tendremos que hacer es seleccionar la actuación a la que queremos generar el fichero y pulsar la opción de menú "Generar fichero" (F11), nos aparecerá entonces una nueva ventana con el nombre del fichero generado así como la ubicación del mismo.

Para salir de esta ventana y volver a la ventana anterior, bastará con pulsar la "X" (Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana..



IDSANITARIO – Identificación individual y control sanitario

The image shows two screenshots of the IDSANITARIO web application. The top screenshot displays the 'Enfermedades' (Diseases) tab, where 'TUBERCULOSIS' is selected. The bottom screenshot displays the 'Referencias' (References) tab, showing a table for recording laboratory references for various diseases.

Form Fields (Common to both screenshots):

- REGA: ESC002105-00200
- FAMILIA: EQUINOS REPTILIAVES
- FECHA: 17.10.2010
- VETERINARIO: 52829030X
- ADS: TRAGREGA
- NACIMIENTO: 02.2010
- E. epidemiológico
- Recu. animales
- Habilitar Id. especiales
- TIPO DIRIGIDO: [Dropdown]
- SUBTIPO: MATADERO
- MUESTRA: SUERO SANGUINEO
- ACTUACION: 1ª ACTUACION
- F. TUBERCULOSIS: 18.10.2010
- Carne
- Leche

Enfermedades Tab (Top Screenshot):

- SCRAPIE ATIPICO
- SONDEO CAEV
- CAEV
- BRUCELOSIS
- LENGUA AZUL
- OTRAS ENFERMEADES
- SCRAPIE
- TUBERCULOSIS

Referencias de laboratorio por enfermedad (Bottom Screenshot):

ENFERMEDAD	REFERENCIA
MULTI-ENFERMEDAD	
SCRAPIE ATIPICO	09454812154
SONDEO CAEV	
CAEV	
BRUCELOSIS	
LENGUA AZUL	
OTRAS ENFERMEADES	
SCRAPIE	
TUBERCULOSIS	



REGA ES3002105-80200 FAMILIA EQUINOS RUMIANTES FECHA 17.10.2010
VETERINARIO 528296300 ADS TRAGSEGA
NACIMIENTO 02.2010 L. epidemiológico Recu. animales Habilitar id. especiales
TIPO DIRIGIDO SUBTIPO MATADERO MUESTRA SUERO SANGUINEO
ACTUACION 1ª ACTUACION F. TUBERCULOSIS 18.10.2010 Carne Leche
OBSERVACIONES
Enfermedades Referencias Vacunaciones Otros
Vacunas
 LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1
 LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 8
 LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1-8
Vacunación L.A.
F. 1ª DOSIS MARCA M. PRIMOVA F. 2ª DOSIS LOTE VAC LOTE PRIMO SUP VAC SUP PRIMO

REGA ES3002105-80200 FAMILIA EQUINOS RUMIANTES FECHA 17.10.2010
VETERINARIO 528296300 ADS TRAGSEGA
NACIMIENTO 02.2010 L. epidemiológico Recu. animales Habilitar id. especiales
TIPO DIRIGIDO SUBTIPO MATADERO MUESTRA SUERO SANGUINEO
ACTUACION 1ª ACTUACION F. TUBERCULOSIS 18.10.2010 Carne Leche
OBSERVACIONES
Enfermedades Referencias Vacunaciones Otros
MEDIOS TÉC. FABRICACIÓN PIENSOS
* SI No
COMERCIALIZACIÓN LECHE
* SI No
¿SE VACUNA PARA PARATUBERCULOSIS?
* SI No
F. ÚLT. PARATUBERCULOSIS 01.02.2010

Caso pequeños rumiantes / bovino



Caso porcino/ porcino matadero

Desde esta pantalla daremos de alta los datos de cabecera de la actuación que estamos realizando para Identificación individual y controles sanitarios

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Familia.** Obligatorio. Lista desplegable con las familias de animales. Si se ha insertado al menos una animal, este campo no se podrá modificar.
- **Fecha.** Obligatorio. Fecha en la que se realiza la actuación. Por defecto aparecerá la fecha del día, se podrá modificar pero su valor nunca podrá ser mayor al día en el que estemos realizando la actuación. El formato de la fecha será el siguiente

DD.MM.YYYY

Donde

DD: Día del mes

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año



- **Veterinario.** Obligatorio. Se tendrá que insertar el NIF del veterinario. Se controlará que el NIF sea válido no dejando grabar un NIF no válido.
- **Nacimiento.** Dato obligatorio disponible solo para pequeños rumiantes. Mes y año de nacimiento del animal, el valor insertado será el que por defecto aparezca en los animales que se den de alta para esta actuación

MM.YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **ADS.** Dato opcional disponible para pequeños rumiantes y bóvidos. Lista desplegable con las ADS, si no se necesita insertar la ADS se dejará en vacía.
- **Empresa.** Dato obligatorio disponible solo para porcino. Lista desplegable con tipos de asociaciones o empresas a las que pertenece el veterinario.
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de controles existentes.
- **Subtipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los subtipos de controles existentes.
- **Informe Epide.** Dato obligatorio disponible solo para pequeños rumiantes y bóvidos. Campo que indicará si se tiene el informe epidemiológico o no, por defecto será NO.
- **Recu. animales.** Dato opcional disponible solo para pequeños rumiantes y bóvidos. Campo que indicará si se desean cargar los datos de los animales pertenecientes a la explotación. Solo se podrá activar si se han cargado previamente estos datos.
- **Matadero.** Check indicador de matadero. Disponible solo para porcino. Campo que indicará si la explotación es un matadero o no.
- **Referencias laboratorio.** Mediante este botón accederemos a una nueva pantalla donde podremos insertar las referencias de laboratorio (por enfermedad) asociados a la cabecera y que por cuestiones de espacio no caben en esta pantalla.
- **Muestra.** Obligatorio. Lista desplegable con las muestras existentes.
- **Actuación.** Dato obligatorio solo disponible para pequeños rumiantes y bóvidos. Lista desplegable con las actuaciones aplicables.
- **F tuberculosis.** Dato opcional solo disponible para pequeños rumiantes y bóvidos. Fecha en la que se detecta el positivo de tuberculosis. Su valor será mayor o igual a la fecha en la que se realiza el control pero su valor nunca podrá ser mayor al día en el que estemos modificando la actuación. El formato de la fecha será el siguiente

DD.MM.YYYY

Donde

DD: Día del mes



MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Carne / leche.** Dato obligatorio solo disponible para pequeños rumiantes. Indica si los animales están dedicados a carne o a leche.
- **Clase KG.** Dato obligatorio solo disponible para porcino matadero. Radio botón que indica el método de pesado: Ninguno, Canal, Vivo
- **Kilos.** Dato solo disponible para porcino matadero. Indica el número de kilos asociados a la muestra
- **Habilitar identificaciones especiales.** Sirve para que el sistema permita introducir crotales de cualquier tipo
- **Observaciones.** Opcional. Se podrá indicar cualquier tipo de observación.
- **Enfermedades.** Obligatorio. Aparecerán las enfermedades aplicables. Las enfermedades que se seleccionen serán las que aparecerán por defecto en cada uno de los animales que se vayan a mecanizar. Hay algunas enfermedades excluyentes, para Ovino – Caprino si se ha marcado SCRAPPIE no se puede marcar otra enfermedad y si se ha marcado otra enfermedad no se puede marcar SCRAPPIE. Para Bóvidos lo mismo que en el caso anterior pero para la enfermedad EEB.
- **Medios técnicos para fabricar piensos.** Obligatorio. Se debe indicar SI o NO. Activo para todos las familias. Excepto porcino en matadero
- **Comercialización leche.** Obligatorio. Se debe indicar SI o NO. Activo solo para pequeños rumiantes y bovino.
- **¿Se vacuna para tuberculosis?** Obligatorio si se ha indicado tuberculosis, tipo dirigido y de 1ª a 5ª actuación. Se indica SI o NO. Solo activo para pequeños rumiantes. En caso de indicar SI, se debe introducir la fecha de la última vacunación de paratuberculosis.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
 - **Alta ganado (F6).** Mediante esta opción, y una vez que hemos grabado, podremos acceder a la ventana donde daremos de alta a los animales.
 - **Resúmenes:**
 - **Especie/Sexo.** Resumen totalizado por especie y sexo.
 - **Positivos tuberculosis.** Resumen de animales positivos de tuberculosis.



- **Epidemiológico.** Resumen epidemiológico de los animales
 - **Detalle ganado (F8).** Mediante esta opción accederemos a una ventana donde nos aparecerán todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación, estando dichos animales identificados por su crotal, su identificador electrónico y el número secuencial interno asignado por la aplicación a dicho animal.
 - **Animales sin sanear (Ctrl-S).** Accede a la pantalla de animales que aún están sin sanear.
 - **Actualizar enfermedades.** Accede a la pantalla para añadir/eliminar diagnósticos de la actuación
- **Impresión**
 - **Toma de muestras.** Mediante esta opción podemos imprimir en un fichero PDF el documento de "Hoja de toma de muestras y solicitud de análisis de porcino". En este documento aparecerán los crotales junto con el tubo asociado. Previamente, se debe indicar el nombre completo del veterinario en una pantalla intermedia.
 - **Informe de saneamiento.** Mediante esta opción podemos imprimir en un fichero PDF el documento de "Informe de saneamiento". En este documento aparecerán los crotales junto con el tubo asociado y ciertos datos más. Previamente, se debe indicar el nombre del municipio donde se encuentra la explotación, el nombre completo del titular de la explotación y el nombre completo del veterinario en una pantalla intermedia.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una actuación ya mecanizada como con una actuación nueva.

Si la actuación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar, para poder grabar será necesario haber insertado todos los campos de la cabecera que son obligatorios, como en la pantalla que accedemos al pulsar el botón "Mas datos" también hay campos obligatorios de la cabecera, no podremos grabar hasta que no hayamos insertado estos valores y los hayamos grabado.

Si la actuación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha actuación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si la actuación es una copia enlazada de otra actuación solo se podrán modificar los datos referentes a la fecha de nacimiento por defecto, las enfermedades por defecto y las referencias de laboratorio

Si se pulsa la "X" (Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto si lo único que queremos hacer



es mecanizar los datos de la cabecera, una vez insertados pulsaremos la opción de menú "Grabar" (F12) y a continuación pulsaremos la "X" (Escape) para regresar a la ventana anterior.

Una vez que tenemos los datos de la actuación completos y grabados, podremos continuar:

Si queremos ver los animales que llevamos mecanizados podremos pulsar la opción de menú "Detalle ganado".

Si queremos mecanizar nuevos animales, o modificar algún datos de los animales ya mecanizados, pulsaremos la opción de menú "Alta ganado" (F6).



IDSANITARIODEVI – Detalle del ganado introducido

IDSANITARIODEVI

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)

Detalle del ganado introducido

EXPLANTACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES	ACTUACIÓN
ESS00249940010	32	1-27.11.2008-52829630X-DIRIGIDO-1ª ACTUAC

DETALLES INTRODUCIDOS BLOQUE 2 DE 2

0032-MU8976VV	-CAPRINO	-HEMBRA-C-07.2004-	-
0031-MU8977TX	-CAPRINO	-HEMBRA-C-07.2004-	-
0030-MU8976RT	-CAPRINO	-HEMBRA-C-07.2004-	-
0029-ES130000131793	-CAPRINO	-HEMBRA-C-07.2007-	-
0028-ES130000091942	-CAPRINO	-HEMBRA-C-01.2007-	-
0027-ES130000131792	-CAPRINO	-HEMBRA-C-07.2007-	-
0026-MU9874ER	-OVINO	-HEMBRA-C-01.2005-	-
0025-MU9807TT	-OVINO	-HEMBRA-C-01.2005-	-
0024-ES130000073940	-OVINO	-HEMBRA-C-01.2007-	-
0023-ES130000081940	-CAPRINO	-HEMBRA-C-01.2007-	-
0022-ES130000071940	-CAPRINO	-HEMBRA-C-01.2007-	-
0021-ES130000131799	-CAPRINO	-HEMBRA-C-02.2005-	-MU9096RT
0020-ES130000131790	-CAPRINO	-HEMBRA-C-02.2005-	-
0019-ES130000131791	-CAPRINO	-HEMBRA-C-02.2005-	-

Bloq. anterior Ver Bloq. siguiente

En esta ventana podremos ver la identificación de todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Enfermedades:** Este campo únicamente estará visible para los saneamientos de Bóvidos. En este saneamiento, puesto que pueden haber enfermedades con distinto número de tubo para un



mismo animal, nos servirá para seleccionar la enfermedad de la que queremos ver el detalle y ver todos los animales a los que se les ha hecho dicha enfermedad con su número de tubo correspondiente.

- **Detalla introducidos:** Lista con los animales que llevamos mecanizados para la actuación sobre la que estamos trabajando. Los animales aparecerán identificados por 3 campos:

XXXX - YYYY - ZZZZ - SSSS - R

Donde

XXXX: Numero secuencial proporcionado por el sistema.

YYYY: Crotal.

ZZZZ: Especie.

SSSS: Sexo

R: Recrotalado

- **Botones.** Puesto que los datos que se pueden visualizar por pantalla están limitados, los animales los cargaremos en bloques conteniendo cada bloque un número determinado de animales
 - **Blq. anterior.** Mediante este botón podremos cargar el anterior bloque de animales
 - **Ver (F8).** Permite acceder a los datos del detalle
 - **Blq. siguiente.** Mediante este botón podremos cargar el siguiente bloque de animales

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior.

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" de la esquina superior derecha.



IDSANITARIOE1 – Alta / Búsqueda del ganado

The screenshot shows a web application window titled "IDSANITARIOE1" with a menu bar containing "Opciones" and "Ayuda". The main content area has a green header with the text "Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)" and "Alta / Búsqueda del ganado". The form displays the following fields and options:

- DET. 7: ES130000000001-OVINO-HEMBRA .**
- ID. ELECTRÓNICA**: A text input field containing "8".
- A SIGUIENTE**: A checkbox labeled "SIN BOLO".
- CROTAL**: A text input field containing "ES" and a checkbox labeled "T".
- IDENTI. ANTERIOR**: A text input field.
- TUBO**: A text input field.
- NACIMIENTO**: A text input field containing "02.2007".
- ESPECIE**: A dropdown menu showing "OVINO" and a checkbox labeled "> 5 AÑOS".
- SEXO**: A dropdown menu showing "HEMBRA".
- RECROTALADO**: A dropdown menu.
- A yellow button labeled "Grabar (F12)" is located at the bottom of the form.

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Ultimo detalle insertado.** Aparecerá el número de detalle y el crotal del último animal tratado. Si no se detecta el último animal insertado aparece "No se encuentra el último animal insertado".
- **Id. electrónica.** Campo en el que aparecerá el código de identificador electrónico que lleva el animal en su estómago y que envía el Stick a la aplicación. El valor de esta campo únicamente es modificable mediante el Stick y no manualmente.
- **A.** Indica que se grabe automáticamente el id. electrónico cargado, utilizando los datos del último animal/detalle insertado. No se activa si no se encuentra el último animal insertado.



- **Siguiente.** Indica el número de detalle del próximo animal tratado. Es posible modificarlo pero siempre debe indicar un número de detalle superior al existente.
- **Crotal.** Campo en el que podremos insertar el crotal del animal. Si pulsamos la tecla "INTRO" se produce la grabación del crotal. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar.
- **Tatuaje.** Campo en el que introducimos el tatuaje del animal.
- **T.** Check que sirve para indicar si el crotal es un tatuaje.
- **Tubeo.** Campo en el que podremos insertar el identificador secuencial proporcionado por el sistema al animal.
- **Nacimiento.** Fecha de nacimiento del animal propuesto para grabar. Una vez grabado se recupera la fecha de nacimiento de la cabecera.
- **> 5 años.** Check que indica si el animal es mayor de 5 años. Solo necesario en el caso de animales con crotal antiguo.
- **Especie.** Lista desplegable que indica la especie del último animal insertado y que sirve para indicar la especie del siguiente animal a insertar.
- **Sexo.** Lista que nos permite decidir el sexo del siguiente detalle, si se genera de forma automática.
- **Recrotalado.** Nos permite decidir si el siguiente animal ha sido recrotalado por caída o sustitución. Por defecto siempre es NO RECROTALADO (en blanco)
- **Grabar.** Botón que nos permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado utilizando los datos del último animal/detalle insertado. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Buscar (F8).** Mediante esta opción accederemos a la pantalla de Alta / modificación del ganado
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción se graba directamente el animal (utilizando los datos del último animal insertado)
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:



Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo "Crotal" y pulsaremos la opción de menú "Continuar", accederemos entonces a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)", si el animal existe recuperará sus datos y si el animal no existe lo creará y le asignará sus valores por defecto.

Si queremos localizar el animal mediante si Id secuencial, insertaremos su valor en el campo "Id secuencial", si el animal existe accederemos a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)" donde se nos mostrarán sus datos, y si el animal no existe nos aparecerá un mensaje indicándonoslo no accediendo a dicha pantalla.

Si queremos localizar el animal mediante si Id electrónico, pulsaremos el botón de Stick, la pantalla mostrará automáticamente el identificador electrónico del animal, si el animal existe mostrará sus datos y si no existe creará el animal.

Si queremos dar de alta automáticamente el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos el botón grabar, de esta forma se le asignará los siguientes valores del detalle anterior: especie, sexo, raza, fecha nacimiento, categorías y enfermedades. Si se ha borrado el último detalle insertado se deberá introducir un nuevo detalle mediante la pantalla habilitada para ello.

Si queremos dar de alta automáticamente el animal mediante su Id electrónico marcaremos el check "A" (grabación automática) y pulsaremos el botón de Stick , de esta forma se le asignará los siguientes valores del detalle anterior: especie, sexo, raza, fecha nacimiento, categorías y enfermedades. Si se ha borrado el último detalle insertado se deberá introducir un nuevo detalle mediante la pantalla habilitada para ello.

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana

Si en la cabecera se ha indicado que se recuperen los datos del animal (estos datos han sido previamente cargados en la opción de utilidades de la pantalla PRINCIPAL), cada vez que insertamos un animal el formulario nos indica si se han recuperado los datos del animal generando un sonido, cambiando de color y mostrando un mensaje indicando si el animal existía en la explotación o no existía.



IDSANITARIODECROEX – Alta / Búsqueda del ganado

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Ultimo detalle insertado.** Aparecerá el número de detalle y el crotal del último animal tratado. Si no se detecta el último animal insertado aparece "No se encuentra el último animal insertado"
- **Id. electrónica.** Campo en el que aparecerá el código de identificador electrónico que lleva el animal en su estómago y que envía el Stick a la aplicación. El valor de esta campo únicamente es modificable mediante el Stick y no manualmente.
- **Siguiente.** Indica el número de detalle del próximo animal a insertar. Es posible modificarlo pero siempre debe indicar un número de detalle superior al existente.



- **Crotal.** Campo en el que podremos insertar el crotal del animal o los cuatro últimos dígitos. Si pulsamos la tecla "F12" se produce la grabación del crotal (si se ha introducido el crotal completo) o la búsqueda en el fichero si pulsamos "ENTER". Si se ha introducido el crotal completo y este no está ubicado, según CROEX, se nos preguntará si lo queremos añadir.
- **SIN BOLO.** Check que sirve para indicar que la identificación electrónica del animal actual no se puede proporcionar debido a pérdida o rotura. Solo se permite marcar esta opción para el 5% de los animales situados en la explotación.
- **LEER PRIMERO CROTAL NUEVO.** Activando este check la identificación que registremos con el lector se asignará al campo "Nuevo Crotal" en vez de al campo "Crotal"
- **Nuevo Crotal.** Identificación electrónica para el nuevo crotal. Este campo se asigna automáticamente cuando leemos la identificación de un animal con el lector.
- **Animales ubicados.** Cuadro que muestra los animales ubicados en la explotación, según CROEX, y cuyas 4 últimas cifras coinciden con las indicadas en el campo "Crotal". Al hacer doble click se realizará la grabación automática.
- **Tubeo.** (Sólo para búsqueda). Campo en el que podremos insertar el identificador secuencial proporcionado por el sistema al animal

El menú de esta pantalla es el siguiente:

Opciones

- **Buscar en Actuación (F8).** Mediante esta opción accederemos a la pantalla de Alta / modificación del ganado
- **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos directamente o accederemos a la pantalla de Alta / modificación del ganado, en función de si el crotal introducido está ubicado en CROEX.
- **Buscar en CROEX (ENTER).** Se busca en el fichero de animales ubicados (CROEX) los animales cuyo crotal coincida con lo introducido en el campo Crotal.
- **Limpiar (F2).** Limpia todos los campos del formulario.

Ayuda

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Funcionalidad

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos la opción de menú "Buscar"(ENTER). En "Animales Ubicados" aparecerán los animales que coincidan con la búsqueda. Si no se encuentra el animal se nos preguntará si queremos grabarlo.



Si queremos localizar el animal mediante su Id. electrónico, pulsaremos el botón de Stick, la pantalla mostrará automáticamente el identificador electrónico del animal, si el animal existe mostrará sus datos y si no existe creará el animal.

Si deseamos reidentificar un animal debemos introducir el crotal (antiguo) y leer con el lector la nueva identificación. A continuación, pulsaremos el botón "Grabar" (o la tecla F12) para grabar el animal.

Si queremos dar de alta automáticamente el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos el botón "F12", de esta forma se le asignarán los valores CROEX asociados a crotal, si existe o los siguientes valores del detalle anterior: especie, sexo, raza, fecha nacimiento, categorías y enfermedades. Si se ha borrado el último detalle insertado se deberá introducir un nuevo detalle mediante la pantalla habilitada para ello.

Si deseamos reidentificar un animal tenemos dos opciones :

- No Marcar Check "LEER PRIMERO CROTAL NUEVO: Primero introducimos a mano el crotal antiguo y después leemos con el lector la nueva identificación. A continuación pulsamos "Grabar".
- Marcar Check "LEER PRIMERO CROTAL NUEVO": Primero leemos con el lector la nueva identificación y después introducimos a mano el crotal antiguo. A continuación pulsamos "Grabar"

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la "X"(Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana



IDSANITARIOE2 – Alta / Modificación del ganado

The screenshot shows a web browser window titled 'IDSANITARIOE2'. The page header indicates it is the 'Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)' for 'Alta / Modificación del ganado (1)'. The main form area is yellow and contains the following fields and options:

- REGA:** Text input field with value 'ES300210540200'.
- IDENTIFICACIÓN:** Text input field with value 'ES132300000000'.
- ELECTRÓNICA IDENTI. ANTERIOR:** Text input field.
- NACIMIENTO:** Text input field with value '02.2010'.
- ESPECIE:** Dropdown menu with value 'CAPRINO'.
- SEXO:** Dropdown menu with value 'HEMBRA'.
- TIPO:** Dropdown menu with value 'CROTAL'.
- RECROTALADO:** Dropdown menu.
- Pos. tuber:** Checked checkbox.
- N. TUBER AVIAR:** Text input field with value '1.3'.
- N. TUBER. BOVINA:** Text input field with value '0.8' and a '>>0.5' label.
- Nº:** Text input field with value '1'.
- ACTIVAR LOCALIZACIÓN:** Checked checkbox.
- Enfermedades:** List of checkboxes: SCRAPIE ATÍPICO (checked), SONDEO CAEV, CAEV, BRUCELOSIS, LENGUA AZUL, OTRAS ENFERMEDADES, SCRAPIE, TUBERCULOSIS.
- T. SIN BOLO:** Unchecked checkbox.

At the bottom of the form is a yellow button labeled 'Grabar y Cerrar (F12)'. A status bar at the very bottom of the browser window displays the message: 'EL ANIMAL YA EXISTE, RECUPERAMOS SUS DATOS'

Mediante esta pantalla podremos dar de alta los animales en la actuación así como modificar el valor de los animales que ya hemos insertado.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Nº.** Numerador secuencial asignado por el sistema al animal, no se podrá modificar su valor.
- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.
- **T.** Indica si el crotal insertado en el campo anterior se corresponde con un tatuaje o no



- **SIN BOLO.** Check que sirve para indicar que la identificación electrónica del animal actual no se puede proporcionar debido a pérdida o rotura. Solo se permite marcar esta opción para el 5% de los animales situados en la explotación.
- **Electrónica.** Opcional. Código de identificador electrónica, su valor no se puede insertar en esta pantalla. Si en la pantalla anterior, o en el momento que dimos de alta el animal, usamos el Stick, su valor será el código recuperado por el mismo.
- **Identi. anterior.** Opcional. Identificación anterior del animal.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, por defecto su valor será el valor que se haya insertado en el campo de la cabecera que lleva el mismo nombre

MM.YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Especie.** Obligatorio. Lista desplegable con las especies a las que puede pertenecer el animal. Solo aparecerán las especies asociadas a la familia insertada en la cabecera de la actuación.
- **Sexo.** Obligatorio. Lista desplegable con los sexos del animal. Por defecto será HEMBRA, pudiéndose modificar dicho valor. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de identificación. Si hemos accedido a esta pantalla con un identificador electrónico y la especie es OVINO o CAPRINO, aparecerá por defecto BOLO RUMINAL, en cualquier otro caso, su valor por defecto será CROTAL. El valor por defecto podrá ser modificado.
- **Recrotalado.** Nos indica si el animal ha sido recrotalado (caída o sustitución). Por defecto su valor será NO RECROTALADO (en blanco).
- **Positivo tuberculosis.** Obligatorio. Nos indica si el animal ha dado positivo por tuberculosis. Por defecto su valor será NO.
- **M5A.** Obligatorio. Nos indica si el animal tiene más de 5 años. Solo necesario para crotales antiguos.
- **Nivel de tuberculosis aviar.** Indica nivel de tuberculosis aviar en caso de positivo.
- **Nivel de tuberculosis bovina.** Indica nivel de tuberculosis bovina en caso de positivo.
- **Categoría.** Obligatorio. Lista desplegable con las categorías existente.
- **Enfermedad.** Obligatorio. Aparecerán por defecto seleccionadas las enfermedades que se han marcado en la cabecera, se podrán marcar y desmarcar cualquiera de ellas.
- **Grabar y cerrar (ENTER).** Mediante este botón grabaremos los datos y volveremos a la pantalla anterior. Si no se ha realizado la grabación se indicará el motivo y no se dejará continuar.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Grabar (ENTER)**. Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados. Si la grabación se realiza correctamente la ventana se cerrará automáticamente.
- **Borrar Animal (Mayús.+F6)**. Mediante esta opción eliminaremos el animal de la actuación en la que estemos. Al borrar el animal se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior. Puesto que no pueden quedar huecos en el número secuencial proporcionado por la aplicación, sólo podremos borrar el último animal dado de alta en el sistema.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con un animal ya mecanizado como con una animal nuevo.

Si el animal es nuevo, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la animal ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si el animal ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "El animal ya existe, recuperamos sus datos,.....", si el animal no existe y es nuevo, el texto de la barra de estado será "El animal no existe, cargamos sus datos por defecto".

Si se pulsa la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si lo datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar".

Puesto que en esta pantalla (y sobre todo pensando en las agendas electrónicas) no es posible mostrar todos los datos, tenemos un botón denominado "Mas datos" que nos llevará a una nueva ventana donde insertaremos el resto de valores que nos hacen falta. Antes de poder acceder a esta nueva ventana, los datos de la actual deberán haberse grabado.

Únicamente podremos borrar el animal que tenga el último número secuencial proporcionado por el sistema



IDSANITARIOE1POR – Alta / Búsqueda del ganado

The screenshot shows a web application window titled "IDSANITARIOE1POR". The main content area has a yellow background and contains the following text and form elements:

NO SE ENCUENTRA EL ÚLTIMO ANIMAL INSERTADO

IDENTIFICACIÓN **SIGUIENTE** **G** **R**

SECUNDARIA

ID. SECUENCIAL **(SÓLO BÚSQUEDA)**

CATEGORIA

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación **DE PORCINO**:

Tiene los siguientes campos:

- **Ultimo detalle insertado.** Aparecerá el número de detalle y el crotal del último animal tratado. Si no se detecta el último animal insertado aparece "No se encuentra el último animal insertado".
- **Crotal.** Campo en el que podremos insertar el crotal del animal. Si pulsamos la tecla "INTRO" se produce la grabación del crotal. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar.



- **Siguiente.** Indica el número de detalle del próximo animal tratado. Es posible modificarlo pero siempre debe indicar un número de detalle superior al existente.
- **Secundaria.** Campo en el que podremos insertar la identificación secundaria del animal. Si pulsamos la tecla "INTRO" se produce la grabación del animal.
- **Id. secuencial. (Sólo para búsqueda).** Campo en el que podremos insertar el identificador secuencial proporcionado por el sistema al animal.
- **Categoría.** Lista que nos permite decidir la categoría REMO del siguiente detalle.
- **Grabar.** Botón que nos permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado utilizando los datos del último animal/detalle insertado. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar.
- **Botonera.** Mediante esta botonera podremos insertar el identificador del animal en cualquiera de los campos en los que podemos insertar valor. Esta botonera es especialmente útil cuando estamos trabajando en la agenda electrónica ya que nos evita tener que desplegar el teclado que lleva esta. Existen teclas especiales:
 - **ES.** Añade al campo en el que estemos el valor "ES".
 - **MU.** Añade al campo en el que estamos el valor "MU".
 - **Borrar dígito (<).** Borra el último dígito del campo en el que estemos
 - **Borrar todo (<<).** Borra todo el contenido del campo en el que estemos

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Continuar.** Mediante esta opción accederemos a la pantalla de Alta / modificación del ganado
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia.** Accederemos a esta pantalla

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo "Crotal" y pulsaremos la opción de menú "Continuar", accederemos entonces a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)", si el animal existe recuperará sus datos y si el animal no existe lo creará y le asignará sus valores por defecto.



Si queremos localizar el animal mediante su Id secuencial, insertaremos su valor en el campo "Id secuencial", si el animal existe accederemos a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)" donde se nos mostrarán sus datos, y si el animal no existe nos aparecerá un mensaje indicándonoslo no accediendo a dicha pantalla.

Si queremos dar de alta automáticamente el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos el botón grabar, de esta forma se le asignará los siguientes valores del detalle anterior: categoría REMO y enfermedades. Si se ha borrado el último detalle insertado se deberá introducir un nuevo detalle mediante la pantalla habilitada para ello.

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana

Si en la cabecera se ha indicado que se recuperen los datos del animal (estos datos han sido previamente cargados en la opción de utilidades de la pantalla PRINCIPAL), cada vez que insertamos un animal el formulario nos indica si se han recuperado los datos del animal generando un sonido, cambiando de color y mostrando un mensaje indicando si el animal existía en la explotación o no existía.



IDSANITARIODE2POR – Alta / Modificación del ganado

IDSANITARIODE2POR

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)

Modificación del ganado (PORCINO)

REGA ES300249940010 Nº 24

IDENTIFICACIÓN 479

SECUNDARIA

CATEGORIA CERDAS

ENFERMEDAD

- BRUCELOSIS
- ENFERMEDAD DE AUJESZKY
- EVP
- OTRAS ENFERMEDADES
- PPA
- PPC

EL ANIMAL YA EXISTE, RECUPERAMOS SUS DATOS

Mediante esta pantalla podremos dar de alta los animales en la actuación **DE PORCINO** así como modificar el valor de los animales que ya hemos insertado.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Nº.** Numerador secuencial asignado por el sistema al animal, no se podrá modificar su valor.
- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.
- **Secundaria.** Opcional. Identificación secundaria del animal.



- **Categoría.** Obligatorio. Lista desplegable con las categorías REMO existente
- **Enfermedad.** Obligatorio. Aparecerán por defecto seleccionadas las enfermedades que se han marcado en la cabecera, se podrán marcar y desmarcar cualquiera de ellas

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar.** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
 - **Borrar Animal.** Mediante esta opción eliminaremos el animal de la actuación en la que estemos. Al borrar el animal se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior. Puesto que no pueden quedar huecos en el número secuencial proporcionado por la aplicación, sólo podremos borrar el último animal dado de alta en el sistema.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia.** Accederemos a esta pantalla

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con un animal ya mecanizado como con una animal nuevo.

Si el animal es nuevo, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la animal ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si el animal ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "El animal ya existe, recuperamos sus datos,.....", si el animal no existe y es nuevo, el texto de la barra de estado será "El animal no existe, cargamos sus datos por defecto".

Si se pulsa la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si lo datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar".



Puesto que en esta pantalla (y sobre todo pensando en las agendas electrónicas) no es posible mostrar todos los datos, tenemos un botón denominado "Mas datos" que nos llevará a una nueva ventana donde insertaremos el resto de valores que nos hacen falta. Antes de poder acceder a esta nueva ventana, los datos de la actual deberán haberse grabado.

Únicamente podremos borrar el animal que tenga el último número secuencial proporcionado por el sistema.



IDSANITARIOE1PORM – Alta / Búsqueda muestras

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar las muestras en la actuación **DE PORCINO MATADERO**:

Tiene los siguientes campos:

- **Ultimo detalle insertado.** Aparecerá el número de detalle y el crotal del último animal tratado. Si no se detecta el último animal insertado aparece "No se encuentra el último animal insertado".
- **Siguiente.** Indica el número de detalle de la próxima muestra. No es posible modificarlo.
- **Nº RREP.** Campo en el que podremos insertar la identificación de la explotación origen de la muestra. Si pulsamos la tecla "INTRO" se produce la grabación del animal.
- **Muestras.** Campo en el que podremos insertar el número de animales recogidos en la muestra.



- **Analizados.** Campo en el que podremos insertar el número de animales analizados en la muestra.
- **Categoría.** Indica la categoría asociada a la muestra.
- **Registro laboratorio.** Indica el registro de laboratorio asociado a la muestra.
- **Id. secuencial.** Campo que sirve para buscar una muestra utilizando el número de detalle.
- **Grabar.** Botón que nos permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado utilizando los datos del último animal/detalle insertado. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Continuar (F8).** Mediante esta opción accederemos a la pantalla de Alta / modificación de muestra
 - **Grabar (F12).** Permite grabar directamente la información introducida (igual que botón Grabar)
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos localizar la muestra mediante el Id secuencial, insertaremos su valor en el campo "Id secuencial", si la muestra existe accederemos a la pantalla de "Alta / Modificación de muestra (1) donde se mostrarán sus datos, y si la muestra no existe nos aparecerá un mensaje indicándonoslo no accediendo a dicha pantalla.

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana



IDSANITARIOE2PORM –Modificación de muestras

IDSANITARIOE2PORM

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)

Modificación de muestras (PORCINO)

REGA	ES3002-499-40010	Nº 1
Nº RREP	ES3002-499-40010	
	PARRA GOMEZ, DIEGO	
PARTIDAS	1	
ANALIZADOS	3	
REF. LAB.	095-H6-46-4564	
CATEGORIA	CERDAS	
OBSERVACIONES		

LA MUESTRA YA EXISTE, RECUPERAMOS SUS DATOS

Mediante esta pantalla podremos modificar muestras tomadas en la actuación **DE PORCINO MATADERO** así como borrarlas.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Nº.** Numerador secuencial asignado por el sistema la muestra, no se podrá modificar su valor.
- **Nº RREP.** Obligatorio. Indica la explotación de origen de la muestra.
- **Muestras.** Obligatorio. Indica el número de animales incluidos en la muestra
- **Analizados.** Obligatorio. Indica el número de animales analizados de la muestra
- **Ref. laboratorio.** Opcional. Indica la referencia de laboratorio asociada a la muestra.
- **Categoría.** Indica la categoría asociada a la muestra



- **Observ.** Observaciones asociadas a la muestra.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
- **Borrar muestra (Mayús.+F6).** Mediante esta opción eliminaremos la muestra de la actuación en la que estemos. Al borrar la muestra se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior. Puesto que no pueden quedar huecos en el número secuencial proporcionado por la aplicación, sólo podremos borrar la última muestra dada de alta en el sistema.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Si la muestra ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si la muestra ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "La muestra ya existe, recuperamos sus datos,.....".

Si se pulsa la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si lo datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar".



IDSANITARIODE1BOV – Alta / Modificación del ganado

IDSANITARIODE1BOV

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)
Alta / Búsqueda del ganado

DET. ES130999876890, GRABADO
MARCA DE FUEGO CROTAL

7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 Borrar

Positivo tuberculosis

Limpiar (F2) Busca destino (F8) Busca Origen (ENTER)

Mediante esta pantalla con la opción BUSCAR EN ORIGEN podremos dar de alta los animales en la actuación, estos animales serán buscados en el fichero de animales ubicados que previamente tendremos que haber cargado en el sistema (ver opción del índice "Carga de ficheros de datos"). La pantalla tiene una parte variable que dependiendo de los que estemos realizando mostrará unos campos u otros.

Vamos a describir los campos:

- **Ultimo detalle insertado.** Aparecerá el crotal del último animal tratado. Si no se detecta el último animal insertado no aparecerá ningún texto.
- **Marca de fuego.** Campo en el que podremos insertar la marca de fuego del animal con el fin de realizar la búsqueda por dicho campo.
- **Crotal.** Campo en el que podremos insertar el crotal del animal, se podrá buscar el animal tanto por el crotal completo como por los últimos 4 dígitos del mismo
- **Campo multiselección.** En este campo aparecerá el resultado de la búsqueda del animal, si se ha buscado por el crotal completo, únicamente nos debe aparecer un animal, si se ha buscado



por los 4 últimos dígitos del crotal, nos aparecerán todos los crotales cuyos 4 últimos dígitos coincidan con los dígitos insertados.

- **Enfermedades / tubo.** Esta opción nos aparecerá cuando hayamos seleccionado el animal que queremos dar de alta, nos aparecerán las enfermedades que se han marcado en la cabecera y nos propondrá seleccionadas dichas enfermedades según las siguientes reglas:
 - Brucelosis / Leucosis / Perineumonía. Aparecerán seleccionadas cuando el animal sea HEMBRA y mayor de 12 meses
 - Tuberculosis, Lengua Azul. Aparecerán seleccionadas cuando el animal tenga más de 45 días

El sistema propondrá estas selecciones así como sus números de tubo correspondientes siempre que no sea el primer animal para la enfermedad en cuestión, en cuyo caso no aparecerá ni seleccionado ni el número de tubo. Esta propuesta del sistema podrá ser modificada a elección del veterinario.

NOTA. Cuando se vaya a hacer Brucelosis, Leucosis y Perineumonía en el mismo tubo, se ha creado una opción que incluye las 3 enfermedades y que podrá ser seleccionada en vez de seleccionar las 3 por separado. Lógicamente si se van a hacer dichas enfermedades con distintos tubos, habrá que seleccionarlas por separado o si solo se va a hacer alguna de ellas.

- **Positivo Tuberculosis.** Nos indica si el animal ha dado positivo por tuberculosis o no. Por defecto su valor será NO.
- **Teclado numérico.** Mediante este teclado se podrán insertar información en los distintos campos.
- **Botón Limpiar (F2).** Mediante esta opción podremos limpiar los datos de la pantalla para poder comenzar una nueva búsqueda
- **Botón Busca Destino (F8).** Mediante esta opción buscaremos el animal en la actuación actual.
- **Botón busca origen/Grabar (ENTER).** Mediante esta opción buscaremos el animal en el fichero de animales ubicados. Si ya se ha seleccionado este botón permitirá la grabación.

El funcionamiento de esta pantalla es el siguiente:

Inicialmente buscaremos el animal en el fichero de animales ubicados que previamente hemos cargado (Opción Busca Origen de esta pantalla), para buscar el animal lo podemos hacer por los 4 últimos dígitos del crotal, por el crotal completo o por la marca de fuego. Una vez buscado el animal nos aparecerá en el espacio reservado para ello todos los animales que coinciden con los datos de búsqueda insertados, seleccionando el animal que estamos saneando, nos aparecerán las enfermedades que se han seleccionado en la cabecera y seleccionadas aquellas que cumplen los criterios descritos anteriormente (si es el primer animal para la enfermedad NO aparecerá seleccionada la enfermedad). Si los datos que nos propone el sistema coinciden con los datos que esperamos, únicamente necesitaremos pulsar el botón



grabar para que se grabe el animal. Si los datos no coincidieran podríamos seleccionar/ deseleccionar las enfermedades que creamos convenientes así como modificar los números de tubo (siempre un número de tubo superior al que estemos utilizando en ese momento). Para modificar un número de tubo es necesario que la enfermedad se encuentre desmarcada.

Si cuando buscamos un animal el sistema no lo encontrara en los animales ubicados, para poder darlo de alta tendríamos que teclear el crotal completo, seleccionar el animal que nos propone el sistema, seleccionar las enfermedades que se nos propone y grabarlo.

Si se pulsa la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar".



IDSANITARIODE2BOV – Modificación del ganado(BOVIDOS)

The screenshot shows a web browser window titled 'IDSANITARIODE2BOV'. The page content includes a menu bar with 'Opciones' and 'Ayuda', and a header indicating the system is for 'Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)'. The main heading is 'Modificación del ganado (BOVIDOS)'. The form contains several input fields and checkboxes:

- REGA**: Input field containing 'ES300249940010'
- CROTAL**: Input field containing 'ES130999876890'
- SECUNDARIA**: Input field (empty)
- Positivo tuberculosis**
- Enfermedades**: A section with a checkbox and the text 'SANEAMIENTO(BRUCE-LEUCO-PERI)1' in a text box.
- Buttons: 'Añadir enfermedad' and 'Grabar'.

Mediante esta pantalla podremos modificar los datos del animal previamente seleccionado, podremos añadir nuevas enfermedades así como eliminar las enfermedades existentes siempre que sea posible.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Su valor se podrá modificar.
- **Secundaria.** Opcional. Crotal secundario del animal. Su valor no se podrá modificar
- **Positivo tuberculosis.** Nos indica si el animal ha dado positivo por tuberculosis. Por defecto su valor será NO.
- **Enfermedad.** Obligatorio. Aparecerán seleccionadas las enfermedades con las que se ha dado de alta el animal así como su número de tubo, se podrá desmarcar cualquiera de ellas siempre que cumpla las condiciones de desmarcado, estas condiciones son:



- Se podrá desmarcar cualquier enfermedad siempre que el número de tubo asociado sea el último tubo para dicha enfermedad.
- Para la tuberculosis, además de la condición anterior se tiene que dar que no esté seleccionado el positivo de tuberculosis.
- **Teclado numérico.** Mediante este teclado se podrán insertar los números de tubo, será especialmente útil cuando estemos trabajando con la PDA.
- **Botón Añadir Enfermedad.** Mediante este botón podremos añadir nuevas enfermedades al animal. Inicialmente solo aparecerán las enfermedades con las que se dio de alta el animal, si queremos añadir nuevas enfermedades tendríamos que usar este botón. Al pulsar el botón se regenerará la lista de enfermedades apareciendo todas las enfermedades que se pueden asociar al animal. Tendremos que indicar el número de tubo (si es que no existe) y seleccionarla
- **Botón Grabar.** Mediante este botón grabaremos los cambios que se le hayan realizado al animal.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Borrar (Mayús.+ F6).** Mediante esta opción podremos borrar los datos del animal. Un animal podrá ser borrado siempre que el número de tubo de cada una de las enfermedades que tiene asociadas el animal sea el último tubo.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El funcionamiento de esta pantalla es el siguiente.

Una vez hayamos accedido a esta pantalla se cargarán los datos del animal seleccionado en la pantalla anterior. Podremos marcar el positivo de tuberculosis, siempre que una de las enfermedades asociadas al animal sea la tuberculosis. También podremos añadir y/o borrar enfermedades. En ningún caso se podrá modificar el número de tubo. Para borrar una enfermedad bastará con desmarcar el check asociado a dicha enfermedad, como se ha comentado anteriormente se podrá eliminar una enfermedad siempre que el número de tubo asociado a dicha enfermedad sea el último tubo dado.

Si se pulsa la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar".



TOTALESPESEXO - Resumen totalizado por especie y sexo

The screenshot shows a window titled 'TOTALESPESEXO' with a yellow background. The window contains the following text:

EXPLORACIÓN REGA TOTAL ANIMALES
ES300249940010 32

ACTUACIÓN
1-27.11.2008-52829630X-DIRIGIDO-1ª ACTUAC

RESUMEN POR ESPECIE Y SEXO

OVINO HEMBRA	3 animales.
CAPRINO HEMBRA	28 animales.
CAPRINO MACHO	1 animales.

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Resumen por especie y sexo.** Mostrará un desglose de animales por especie y sexo. Solo se mostrarán datos si existen animales asociados a la especie y sexo.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" de la esquina superior derecha.



RESUMENPANTALLA – Resumen positivos por tuberculosis

The screenshot shows a window titled 'RESUMENPANTALLA' with a yellow background. The window contains the following text:

Ayuda
Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)
Resumen positivos por tuberculosis

EXPLORACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES
ES300249940010	32

ACTUACIÓN
1-27.11.2008-52829630X-DIRIGIDO-1ª ACTUAC

RESUMEN
Animales positivos de tuberculosis...

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Resumen.** Mostrará un desglose de animales marcados como positivos de tuberculosis..



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape)**. Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" de la esquina superior derecha.



RESUMENPANTALLA – Resumen epidemiológico

The screenshot shows a window titled 'RESUMENPANTALLA' with a menu bar containing 'Ayuda'. The main content area has a yellow background and displays the following information:

EXPLORACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES
ES300249940010	32

ACTUACIÓN
1-27.11.2008-52829630X-DIRIGIDO-1ª ACTUAC

RESUMEN

Motivo recrotalado...
CAIDO: 18 animales.

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Resumen.** Mostrará un desglose de animales por motivo de recrotalado.

El menú de esta pantalla es el siguiente:



- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" de la esquina superior derecha.



ACTUALIZARREGA – Actualizar código REGA a actuación

ACTUALIZARREGA

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)

Actualizar código REGA a actuación

ACTUACION
11-27.05.2009-52829630X-DIRIGIDO-1ª ACTUAC

REGA ORIGEN
ES300249940010

REGA DESTINO

Desde esta pantalla podremos actualizar el código REGA a una actuación

Tiene los siguientes campos:

- **Actuación.** Actuación a la que queremos modificar el código REGA. No se podrá modificar
- **REGA origen.** Código REGA que queremos modificar. No se podrá modificar
- **REGA destino.** Obligatorio. Nuevo código REGA que queremos asignar a la actuación. El código insertado debe estar bien formado, la estructura de este código es la siguiente:

País	Provincia	Municipio	Pedanía	Contador	
ES	30	XXX	XX	XXXXX	(X es un dígito del 0 al 9)



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Actualizar (F12)**. Mediante esta opción se llevará a cabo el proceso de actualización del código REGA.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El proceso de actualización es sencillo, insertaremos en el campo REGA destino el código REGA que queremos asignarle a la actuación. Si el código REGA no existiese, aparece un mensaje en rojo y en mayúscula que lo señala, indicando también dicho mensaje que es necesario volver a pulsar la opción del menú seleccionada si se desea realizar la actualización.

Si se trata de una copia enlazada de otra actuación se desvincula totalmente de la original. Si se trata de una actuación con copias enlazadas no solo se actualiza el REGA de esta actuación, también se actualiza el REGA de todas las actuaciones enlazadas.

Si la actualización se ha realizado con éxito aparece un mensaje en esta pantalla indicándolo "Actualización realizada". Con este mensaje en pantalla, la actualización ya se habrá realizado pudiendo cerrar la ventana.



CONFIRMACIONFICHERO – Confirmación generación del fichero

CONFIRMACIONFICHERO

Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (CONTROLES SANITARIOS)

Confirmacion generacion fichero

EXPLORACION REGA
ES300249940010

ACTUACION
10-27.05.2009-52829630X-DIRIGIDO-1ª ACTUAC

UBICACIÓN DEL FICHERO
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\JMS30X.SMBHAAGRI

NOMBRE DEL FICHERO
IDSAN_ES300249940010_10_1243430440234.XML

**DEBE REMITIR EL FICHERO A TRAVÉS
DEL PORTAL WEB DE GANADERÍA A LA
CONSEJERÍA DE AGRICULTURA Y AGUA**

En esta pantalla se mostrará la confirmación de que el fichero que hay que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua se ha generado

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** Identificación de la actuación a la que le vamos a generar el fichero, no se podrá modificar su valor
- **Ubicación del fichero.** Ruta del dispositivo donde se encuentra instalada la aplicación en la que se ha generado el fichero con los datos.
- **Nombre del fichero.** Nombre del fichero con los datos generados.
- **Mensaje.** Mensaje informativo de dónde hay que enviar el fichero.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

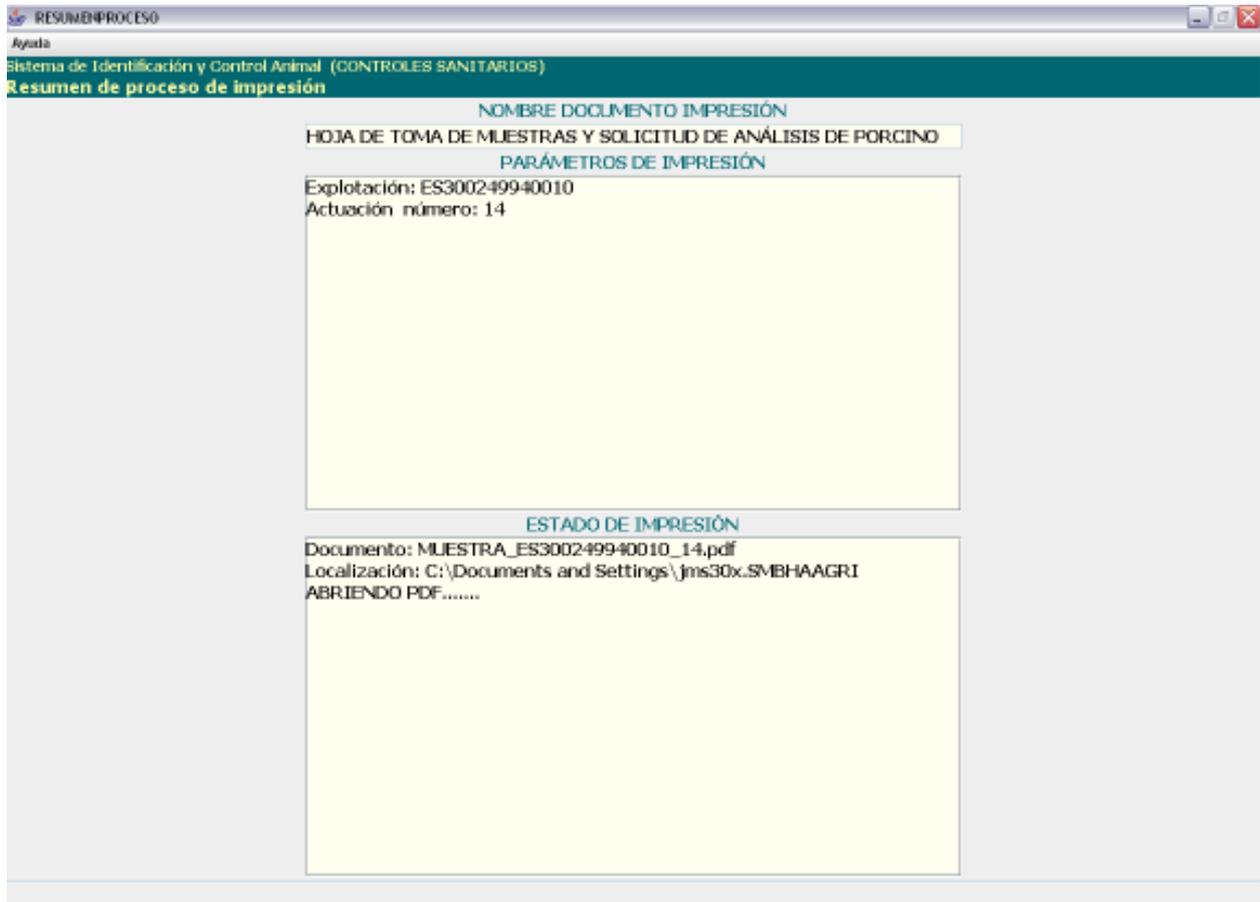
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos muestra la información necesaria para localizar el fichero en el dispositivo de almacenamiento y nos dice también dónde lo tenemos que enviar.

Una vez que estamos en esta pantalla y hemos apuntado los datos, la podemos cerrar sin ningún problema ya que el fichero ya estará generado.



RESUMEN PROCESO – Resumen de proceso de impresión



En esta pantalla se mostrará la evolución y resumen del proceso de impresión de documentos. Solo está habilitado en entorno WINDOWS

Tiene los siguientes campos:

- **Nombre documento impresión.** Se indicará la descripción del documento. Normalmente el título que tiene el documento
- **Parámetros impresión.** Se indicarán los parámetros utilizados para generar el documento
- **Estado impresión.** Informará al usuario del estado de la impresión. Finalmente indicará donde y como se llama el documento que se ha generado y que se desea imprimir.

El menú de esta pantalla es el siguiente:



- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos muestra la información necesaria para localizar el fichero que ha sido generado en el proceso de impresión.

Una vez que estamos en esta pantalla y hemos apuntado los datos, la podemos cerrar sin ningún problema ya que el fichero ya estará generado.



IDSANITARIOACENANI - Actualización de enfermedades de animales

The screenshot shows a web application window titled 'IDSANITARIOACENANI'. The main content area has a yellow background and contains the following elements:

- EXPLORACIÓN REGA:** A text input field containing 'ES300249940010'.
- TOTAL ANIMALES:** A text input field containing '32'.
- ACTUACIÓN:** A text input field containing '1-27.11.2008-52829630X-DIRIGIDO-1º ACTUAC'.
- INDIQUE ENFERMEDAD PARA SELECCIÓN DE ANIMALES:** A dropdown menu with 'SCRAPIE ATIPICO' selected.
- DESEA:** Radio buttons for 'Añadir' (selected) and 'Eliminar'.
- INDIQUE ENFERMEDAD A AÑADIR/QUITAR:** A dropdown menu with 'SCRAPIE ATIPICO' selected.
- Inicio Proceso de Actualización:** A yellow button.
- A large empty white rectangular area below the form fields.

Esta ventana nos permite realizar varias acciones:

Añadir enfermedades. Si existen animales con una enfermedad seleccionada, podemos añadirles otra enfermedad. En el caso de bóvidos, se generan tubos para la enfermedad indicada, si no existe ya para el animal tratado.

Borrar enfermedades. Si existen animales con la enfermedad seleccionada, podemos eliminar alguna de las enfermedades que tenga asociadas (siempre que exista como mínimo una enfermedad asociada). En el caso de bóvidos, solo se puede quitar la enfermedad de selección de los animales.

Tiene los siguientes campos:



- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Enfermedad para selección de animales.** Sirve para seleccionar los animales que tienen asociada esa enfermedad.
- **Añadir/quitar.** Indica la acción a realizar con los animales seleccionados. Se puede añadir o quitar la enfermedad que viene a continuación.
- **Enfermedad a añadir o quitar.** Indica la enfermedad a añadir o quitar. No disponible para bóvidos en el caso de eliminación de enfermedad (se elimina la enfermedad seleccionada en primer lugar)
- **Iniciar Proceso de Actualización.** Mediante este botón podremos acceder a los datos del detalle seleccionado.
- **Resumen de proceso.** Área de texto que describe la evolución del proceso.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos permite añadir o borrar enfermedades asociadas a los animales seleccionados. La forma de seleccionar los animales es mediante la búsqueda de una enfermedad común a estos. En el caso de bóvidos, lleva asociada la creación o eliminación de tubos.

Una vez que estamos en esta pantalla y hemos apuntado los datos, la podemos cerrar sin ningún problema ya que el fichero ya estará generado.



VACUNAACTU – Vacunas realizadas

The screenshot shows a web browser window titled 'VACUNAACTU'. The page content is as follows:

REGA **ES300162240022**

JOSE AGUERA MARTOS

ACTUACIONES ASOCIADAS

1 - 18.06.2009 - 52829630X

Esta es la pantalla que nos permite ver todas las actuaciones que se han realizado en la explotación para Identificación individual y vacunas así como realizar distintas acciones sobre dichas actuaciones.

Tiene los siguientes campos

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Actuaciones asociadas.** Aparecerán todas las actuación realizadas en esa explotación. La identificación de la actuación será la siguiente



X - YYYYYYYY - ZZZZZZZZZ

Donde :

X : Numerador secuencial de actuación generado por la aplicación

YYYYYYYYYY : Fecha en la que se ha realizado la actuación

ZZZZZZZZZZ : Nif del veterinario que ha realizado la actuación

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Abrir actuación (F8).** Mediante esta opción podremos consultar y modificar los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para abrir una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Nueva actuación (F6).** Mediante esta opción podremos crear una nueva actuación para la explotación en la que nos encontramos.
- **Borrar actuación (Mayús.+F6).** Mediante esta opción podremos borrar cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para borrar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Actualizar REGA (F9).** Mediante esta opción podremos actualizar el código REGA de una actuación. Para actualizar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Generar fichero (F11).** Mediante esta opción podremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua con los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para generar el fichero de una actuación es necesario tenerla seleccionada.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla.
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior.

Al acceder a esta pantalla nos aparecerán todas las actuaciones que hemos realizado en dicha explotación y que se corresponden con la vacunación.

Si queremos abrir una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Abrir actuación" (F8), nos aparecerá una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación.

Si queremos crear una nueva actuación, bastará con pulsar la opción de menú "Nueva actuación" (F6), nos aparecerá entonces una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación con los valores por defecto.



Si queremos borrar una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Borrar actuación" (Mayús.+ F6). Puesto que esta es una acción delicada, al pulsar el botón nos aparecerá un texto que nos dirá que si queremos borrar la actuación, pulsemos de nuevo la opción de menú, es decir, que si queremos borrar una actuación tendremos que pulsar 2 veces la opción de menú sobre la actuación seleccionada

Si queremos actualizar el código REGA de la actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Actualizar REGA" (F9), nos aparecerá entonces una nueva ventana en la que tendremos que insertar el nuevo código REGA.

Si queremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua lo que tendremos que hacer es seleccionar la actuación a la que queremos generar el fichero y pulsar la opción de menú "Generar fichero" (F11), nos aparecerá entonces una nueva ventana con el nombre del fichero generado así como la ubicación del mismo.

Para salir de esta ventana y volver a la ventana anterior, bastará con pulsar la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana.



VACUNA – Vacunas

VACUNA

Opciones Impresión Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (SOLO VACUNAS)

Vacunas

EXPLORACIÓN REGA ES300210540200

VETERINARIO 52829630X

FECHA 19.10.2010

FAMILIA PEQUEÑOS RUMIANTES

ADS TRAGSEGA

MARCA VACUNA M

LOTE VACUNA L

MESES SUPRESIÓN VAC

M. PRIMOVACUNA

LOTE PRIMOVAC

M. SUPRESIÓN PRIMOVAC

Vacunas

PARATUBERCULOSIS

Cargar animales Marcar caprino

Desde esta pantalla daremos de alta los datos de cabecera de la actuación que estamos realizando para Vacunas (solo vacunas)

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Fecha.** Fecha de vacunación. Por defecto aparecerá la fecha del día. El formato de la fecha será el siguiente:

DD.MM.YYYY

Donde



DD : Día del mes

MM : Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY : Año

- **Veterinario.** Obligatorio. Se tendrá que insertar el NIF del veterinario. Se controlará que el NIF sea válido no dejando grabar un NIF no válido.
- **Familia.** Obligatorio. Lista desplegable con las familias de animales. Si se ha insertado al menos una animal, este campo no se podrá modificar.
- **ADS.** Opcional. Lista desplegable con las ADS, si no se necesita insertar la ADS se dejará en vacía.
- **Vacunas.** Obligatorio. Aparecerán las vacunas aplicables a los animales que pertenecen a la familia seleccionada. Las vacunas que se seleccionen serán las vacunas que aparecerán por defecto en cada uno de los animales que se vayan a mecanizar.
- **Subtipo control.** Obligatorio y visible para bóvidos. Se debe indicar el subtipo asociado.
- **Botón "Cargar animales".** Sirve para cargar animales previamente cargados (CROEX), mediante opción descarga de datos.
- **Botón "Marcar todos/carpino".** Activo para bóvidos y pequeños rumiantes (solo caprino). Marca/desmarca todos los animales de la actuación como vacunados.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
 - **Alta ganado (F6).** Mediante esta opción, y una vez que hemos grabado, podremos acceder a la ventana donde daremos de alta a los animales.
 - **Detalle ganado (F8).** Mediante esta opción accederemos a una ventana donde nos aparecerán todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación, estando dichos animales identificados por su crotal, fecha de última vacunación (si se ha indicado en la carga) y si ha sido vacunado.
 - **Resumen vacunados (ctrl. + r).** Mediante esta opción se accede al resumen totalizado por especie y sexo.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior



El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una actuación ya mecanizada como con una actuación nueva.

Si la actuación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la actuación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha actuación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si se pulsa la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto si lo único que queremos hacer es mecanizar los datos de la cabecera, una vez insertados pulsaremos la opción de menú "Grabar" (F12) y a continuación pulsaremos la "X" (escape) para regresar a la ventana anterior.

Una vez que tenemos los datos de la actuación completos y grabados, podremos continuar:

Si queremos ver los animales que llevamos mecanizados podremos pulsar la opción de menú "Detalle ganado" (F8).

Si queremos mecanizar nuevos animales, o modificar algún dato de los animales ya mecanizados, pulsaremos la opción de menú "Alta ganado" (F6).



VACUNADEVI – Detalle del ganado introducido

VACUNADEVI

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (SOLO VACUNAS)

Detalle del ganado introducido

EXPLORACION REGA	TOTAL ANIMALES ACTUACIÓN
ES300210540200	20

1 - 19.10.2010 - 52829630X

DETALLES INTRODUCIDOS BLOQUE 1 DE 1

OTI - XXX00123456789 -	VACUNADO: S-HEBERRA
OTI - ES13100071540-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES13100000002-03.11.2008-	VACUNADO: S-HEBERRA
CEP - ES13100071540-03.11.2008-	VACUNADO: S-HEBERRA
CEP - ES131000001540-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000001540-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000001541-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000001542-03.11.2008-	VACUNADO: S-HEBERRA
CEP - ES131000001544-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000001545-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000123147-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000131700-03.11.2008-	VACUNADO: S-HEBERRA
CEP - ES131000131705-03.11.2008-	VACUNADO: S-HEBERRA
CEP - ES131000131790-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000131791-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000131792-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000131793-03.11.2008-	VACUNADO: H-HEBERRA
CEP - ES131000131794-03.11.2008-	VACUNADO: S-HEBERRA
CEP - H0910102-03.11.2008-	VACUNADO: S-HEBERRA
CEP - H0910102-03.11.2008-	VACUNADO: S-HEBERRA

Bl. ant. SV NV Borrar Bl. sig.

En esta ventana podremos ver la identificación de todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.



- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Detalla introducidos:** Lista con los animales que llevamos mecanizados para la actuación sobre la que estamos trabajando. Los animales aparecerán identificados por 3 campos:

XXXX - YYYY - ZZZZ

Donde

XXXX: Numero secuencial proporcionado por el sistema.

YYYY: Crotal.

ZZZZ: Especie.

- **Botones.** Puesto que los datos que se pueden visualizar por pantalla están limitados, los animales los cargaremos en bloques conteniendo cada bloque un número determinado de animales
 - **Blq. anterior.** Mediante este botón podremos cargar el anterior bloque de animales
 - **Ver (F8).** Permite acceder a los datos del detalle
 - **Blq. siguiente.** Mediante este botón podremos cargar el siguiente bloque de animales

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" de la esquina superior derecha.



VACUNADE1 – Alta / Búsqueda del ganado

The screenshot shows the VACUNADE1 software interface. At the top, it displays the title 'VACUNADE1' and the subtitle 'Sistema de Identificación y Control Animal (SOLO VACUNAS)'. Below this, the main menu 'Alta / Búsqueda del ganado' is visible. The central area contains a form for entering animal details. A grey bar displays the identification number: 'DET. XX000123456789: OVINO;01.01.2007;HEMBRA-VAC.'. Below this, there are three checkboxes: 'SIN BOLO', 'LEER PRIMERO CROTAL NUEVO', and 'VAC'. The 'VAC' checkbox is checked. There are two input fields for 'CROTAL' and 'NUEVO CROTAL'. Below the form are three buttons: 'Buscar (ENTER)', 'Añadir (F12)', and 'Limpiar (F2)'. At the bottom, there is a section labeled 'Animales' with a large empty text area. Below this, it shows 'VACUNADOS: 9' and three buttons: 'SV1 (F3)', 'NV1 (F4)', and 'Borrar (F7)'.

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **SIN BOLO.** Check que sirve para indicar que la identificación electrónica del animal actual no se puede proporcionar debido a pérdida o rotura. Solo se permite marcar esta opción para el 5% de los animales situados en la explotación.
- **LEER PRIMERO CROTAL NUEVO.** Activando este check la identificación que registremos con el lector se asignará al campo "Nuevo Crotal" en vez de al campo "Crotal"
- **VAC.** Activando este check se aplica la Vacuna y se graba automáticamente al animal que leamos con el lector



- **Crotal.** Este campo permite realizar búsquedas de crotales ya cargados en la actuación. Si solo se indican 4 cifras, se realizará una búsqueda por los cuatro últimos dígitos. Si se introducen más, se buscará específicamente por el crotal indicado.
- **Buscar (ENTER).** Botón que nos permite realizar la búsqueda y mostrar los resultados en la parte inferior.
- **Limpiar (F2).** Botón que nos permite limpiar los datos introducidos.
- **Campo de resultados de búsqueda.** Se mostraran los resultados de la búsqueda indicada al pulsar el botón búsqueda. Se ha indicado un crotal completo no es necesario marcarlo para realizar operaciones sobre él.
- **SV.** Marca el animal como vacunado.
- **NV.** Marca el animal como no vacunado.
- **Borrar.** Borra el animal indicado.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Buscar (ENTER).** Buscar animal
 - **Grabar (F12).** Añade un nuevo animal a la actuación
 - **Limpiar (F2).** Limpia todos los campos del formulario
- **Animal**
 - **Vacunar 1ª dosis (F3).** Buscar animal
 - **No Vacunar 1ª dosis (F4).** Añade un nuevo animal a la actuación
 - **Vacunar 2ª dosis (F5).** Limpia todos los campos del formulario
 - **No Vacunar 2ª dosis (F6).** Limpia todos los campos del formulario
 - **Borrar animal (F7).** Limpia todos los campos del formulario
 - **Reidentificar animal (F8).** Limpia todos los campos del formulario
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia.** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos vacunar automáticamente los animales que leamos con el lector marcamos el check V1 y/o el check V2 y vamos leyendo los animales. Si existen en el fichero de animales ubicados se grabarán automáticamente, si no se abrirá una pantalla para que guardemos los datos del animal



Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos la opción Buscar (ENTER), de forma que recuperaremos la información en el campo de resultados de la búsqueda. Apareciendo el crotal, la fecha de última vacunación y las indicaciones de vacunación o no, para la primera y segunda dosis. Si el animal no existe, podemos darlo de alta pulsando "Añadir" (F12).

Si deseamos reidentificar un animal tenemos dos opciones :

No Marcar Check "LEER PRIMERO CROTAL NUEVO: Primero introducimos a mano el crotal antiguo y después leemos con el lector la nueva identificación. A continuación pulsamos "Reident".

Marcar Check "LEER PRIMERO CROTAL NUEVO": Primero leemos con el lector la nueva identificación y después introducimos a mano el crotal antiguo. A continuación pulsamos "Reiden"

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la X (Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana



VACUNADE2 – Alta / Modificación del ganado(1)

The screenshot shows a web browser window titled 'VACUNADE2'. The page header includes 'Opciones Ayuda' and 'Sistema de Identificación y Control Animal (VACUNACIÓN RUMIANTES L. A.)'. The main content area is titled 'Alta / Modificación del ganado' and contains a form with the following fields and values:

Nº	8
REGA	ES300210540200
IDENTIFICACIÓN	ES131000131789
ELECTRÓNICA	
NACIMIENTO	07.2007
ESPECIE	CAPRINO
RAZA	MURCIANA-GRANADINA
TIPO	CROTAL
SEXO	HEMBRA
PAIS NACI.	ESPAÑA

Below the form, there are two checked checkboxes: 'Explotación de nacimiento' and 'Vacunado'. To the right, there is an unchecked checkbox labeled 'SIN BOLO'. Below these, the text 'FECHA DE ÚLTIMA VACUNACIÓN: 03.11.2008' is displayed. At the bottom of the page, a message reads 'EL ANIMAL YA EXISTE, RECUPERAMOS SUS DATOS'

Mediante esta pantalla podremos dar de alta los animales en la actuación así como modificar el valor de los animales que ya hemos insertado.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Nº.** Numerador secuencial asignado por el sistema al animal, no se podrá modificar su valor.
- **SIN BOLO.** Check que sirve para indicar que la identificación electrónica del animal actual no se puede proporcionar debido a pérdida o rotura. Solo se permite marcar esta opción para el 5% de los animales situados en la explotación.



- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.
- **Electrónica.** Opcional. Código de identificador electrónica, su valor no se puede insertar en esta pantalla. Si en la pantalla anterior, o en el momento que dimos de alta el animal, usamos el Stick, su valor será el código recuperado por el mismo. Puede ser el correspondiente a la identificación del animal o a la nueva identificación (Nueva identificación)
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, por defecto su valor será el valor que se haya insertado en el campo de la cabecera que lleva el mismo nombre MM.YYYY . Donde
 - MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)
 - YYYY: Año
- **Especie.** Obligatorio. Lista desplegable con las especies a las que puede pertenecer el animal. Solo aparecerán las especies asociadas a la familia insertada en la cabecera de la actuación.
- **Sexo.** Obligatorio. Lista desplegable con los sexos del animal. Por defecto será HEMBRA, pudiéndose modificar dicho valor. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Raza.** Obligatorio. Lista desplegable con las razas asociadas a la especie. Si la especie es CAPRINO, aparecerá por defecto la raza MURCIANA - GRANADINA. Si la especie es OVINO, aparecerá por defecto la especie SEGUERÑA. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de identificación. Si hemos accedido a esta pantalla con un identificador electrónico y la especie es OVINO o CAPRINO, aparecerá por defecto BOLO RUMINAL, en cualquier otro caso, su valor por defecto será CROTAL. El valor por defecto podrá ser modificado.
- **País naci.** Obligatorio. Lista desplegable con los países de nacimiento del animal. Su valor por defecto será ESPAÑA, pudiéndose modificar dicho valor.
- **Explotación de nacimiento.** Obligatorio. Indicaremos si la explotación en la que estamos es la explotación de nacimiento del animal. Su valor por defecto será SI pudiéndose modificar.
- **Vacunado.** Obligatorio. Indica si se ha suministrado la vacuna.
- **Fecha última vacunación.** Texto que indica la fecha de la última vacunación

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Grabar y Cerrar(F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos y salimos de la pantalla.
- **Borrar Animal (Mayús.+F6).** Mediante esta opción eliminaremos el animal de la actuación en la que estemos. Al borrar el animal se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior



- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con un animal ya mecanizado como con un animal nuevo.

Si el animal es nuevo, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si el animal ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si el animal ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "El animal ya existe, recuperamos sus datos,.....", si el animal no existe y es nuevo, el texto de la barra de estado será "El animal no existe, cargamos sus datos por defecto".

Si se pulsa la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar" (F12).

Puesto que en esta pantalla (y sobre todo pensando en las agendas electrónicas) no es posible mostrar todos los datos, tenemos un botón denominado "Mas datos" que nos llevará a una nueva ventana donde insertaremos el resto de valores que nos hacen falta. Antes de poder acceder a esta nueva ventana, los datos de la actual deberán haberse grabado.



TOTALESPECIE - Resumen totalizado por especie

The screenshot shows a software window titled "TOTALESPECIE" with a menu bar containing "Ayuda". Below the menu bar is a header area with the text "Sistema de Identificación y Control Animal (SOLO VACUNAS)" and "Resumen totalizado por especie". The main content area has a light pink background and contains the following text:

EXPLORACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES
ES300162240022	2

ACTUACIÓN
1 - 18.06.2009 - 52829630X

RESUMEN POR ESPECIE Y SEXO

OVINO	2 animales.
-------	-------------

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Resumen por especie.** Mostrará un desglose de animales por especie. Solo se mostraran datos si existen animales asociados a la especie y sexo.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (escape) de la esquina superior derecha.



ACTUALIZARREGA – Actualizar código REGA a actuación

ACTUALIZARREGA

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (SOLO VACUNAS)

Actualizar código REGA a actuación

ACTUACION
2 - 18.06.2009 - 52829630X

REGA ORIGEN
ES300249940010

REGA DESTINO

Desde esta pantalla podremos actualizar el código REGA a una actuación

Tiene los siguientes campos:

- **Actuación.** Actuación a la que queremos modificar el código REGA. No se podrá modificar
- **REGA origen.** Código REGA que queremos modificar. No se podrá modificar
- **REGA destino.** Obligatorio. Nuevo código REGA que queremos asignar a la actuación. El código insertado debe estar bien formado, la estructura de esta código es la siguiente:

País	Provincia	Municipio	Pedanía	Contador	
ES	30	XXX	XX	XXXXX	(X es un dígito del 0 al 9)

El menú de esta pantalla es el siguiente:



- **Opciones**

- **Actualizar (F12)**. Mediante esta opción se llevará a cabo el proceso de actualización del código REGA.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El proceso de actualización es sencillo, insertaremos en el campo REGA destino el código REGA que queremos asignarle a la actuación. Si el código REGA no existiese, aparece un mensaje en rojo y en mayúscula que lo señala, indicando también dicho mensaje que es necesario volver a pulsar la opción del menú seleccionada si se desea realizar la actualización.

Si la actualización se ha realizado con éxito aparece un mensaje en esta pantalla indicándolo "Actualización realizada". Con este mensaje en pantalla, la actualización ya se habrá realizado pudiendo cerrar la ventana.



CONFIRMACIONFICHERO – Confirmación generación del fichero

CONFIRMACIONFICHERO

Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (SOLO VACUNAS)

Confirmación generación fichero

EXPLORACION REGA
ES300249940010

ACTUACION
1 - 12.05.2009 - 52829630X

UBICACIÓN DEL FICHERO
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\JMS30X.SMBHAAGRI

NOMBRE DEL FICHERO
VACUN_ES300249940010_1_1242148272126.XML

**DEBE REMITIR EL FICHERO A TRAVÉS
DEL PORTAL WEB DE GANADERÍA A LA
CONSEJERÍA DE AGRICULTURA Y AGUA**

En esta pantalla se mostrará la confirmación de que el fichero que hay que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua se ha generado

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** Identificación de la actuación a la que le vamos a generar el fichero, no se podrá modificar su valor
- **Ubicación del fichero.** Ruta del dispositivo donde se encuentra instalada la aplicación en la que se ha generado el fichero con los datos.
- **Nombre del fichero.** Nombre del fichero con los datos generados.



- **Mensaje.** Mensaje informativo de dónde hay que enviar el fichero.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos muestra la información necesaria para localizar el fichero en el dispositivo de almacenamiento y nos dice también dónde lo tenemos que enviar.

Una vez que estamos en esta pantalla y hemos apuntado los datos, la podemos cerrar sin ningún problema ya que el fichero ya estará generado.



GENOTIPADOACTU – Actuaciones de genotipado realizadas

The screenshot shows a web application window titled "GENOTIPADOACTU". The interface has a blue header with the text "Sistema de Identificación y Control Animal (GENOTIPADO)" and "Actuaciones de genotipado realizadas". Below the header, there is a form with a light blue background. The form contains the following fields:

- REGA: ES300249940010
- PARRA GOMEZ, DIEGO
- ACTUACIONES ASOCIADAS
- 1 - 24.03.2009

Esta es la pantalla que nos permite ver todas las actuaciones que se han realizado en la explotación para genotipado así como realizar distintas acciones sobre dichas actuaciones.

Tiene los siguientes campos

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Actuaciones asociadas.** Aparecerán todas las actuación realizadas en esa explotación. La identificación de la actuación será la siguiente

X - YYYYYYYY

Donde :

X : Numerador secuencial de actuación generado por la aplicación

YYYYYYYYYYY : Fecha en la que se ha realizado la actuación



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Abrir actuación (F8).** Mediante esta opción podremos consultar y modificar los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para abrir una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Nueva actuación (F6).** Mediante esta opción podremos crear una nueva actuación para la explotación en la que nos encontramos.
- **Borrar actuación (Mayús.+F6).** Mediante esta opción podremos borrar cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para borrar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Actualizar REGA (F9).** Mediante esta opción podremos actualizar el código REGA de una actuación. Para actualizar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Generar fichero (F11).** Mediante esta opción podremos generar un fichero con el formato adecuado para la carga en el sistema ARIES. Para generar el fichero de una actuación es necesario tenerla seleccionada.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla.
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Al acceder a esta pantalla nos aparecerán todas las actuaciones que hemos realizado en dicha explotación y que se corresponden con las pruebas de genotipado realizadas..

Si queremos abrir una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Abrir actuación", nos aparecerá una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación.

Si queremos crear una nueva actuación, bastará con pulsar la opción de menú "Nueva actuación", nos aparecerá entonces una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación con los valores por defecto.

Si queremos borrar una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Borrar actuación". Puesto que esta es una acción delicada, al pulsar el botón nos aparecerá un texto que nos dirá que si queremos borrar la actuación, pulsemos de nuevo la opción de menú, es decir, que si queremos borrar una actuación tendremos que pulsar 2 veces la opción de menú sobre la actuación seleccionada

Si queremos actualizar el código REGA de la actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Actualizar REGA", nos aparecerá entonces una nueva ventana en la que tendremos que insertar el nuevo código REGA.



Si queremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua lo que tendremos que hacer es seleccionar la actuación a la que queremos generar el fichero y pulsar la opción de menú "Generar fichero", nos aparecerá entonces una nueva ventana con el nombre del fichero generado así como la ubicación del mismo.

Para salir de esta ventana y volver a la ventana anterior, bastará con pulsar la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana.



GENOTIPADO – Cabecera de datos de genotipado

GENOTIPADO

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (GENOTIPADO)
Cabecera de datos de genotipado

EXPLORACIÓN REGA ES300249940010

FECHA 24.03.2009

Desde esta pantalla daremos de alta los datos de cabecera de la actuación que estamos realizando para genotipado

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Fecha.** Obligatorio. Fecha en la que se realiza la actuación. Por defecto aparecerá la fecha del día, se podrá modificar pero su valor nunca podrá ser mayor al día en el que estemos realizando la actuación. El formato de la fecha será el siguiente

DD.MM.YYYY

Donde

DD: Día del mes

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
- **Alta ganado (F6).** Mediante esta opción, y una vez que hemos grabado, podremos acceder a la ventana donde daremos de alta a los animales.
- **Detalle ganado (F8).** Mediante esta opción accederemos a una ventana donde nos aparecerán todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación, estando dichos animales identificados por su crotal, su identificador electrónico y el número secuencial interno asignado por la aplicación a dicho animal.
- **Resumen especie/sexo (ctrl. + r).** Mediante esta opción se accede al resumen totalizado por especie y sexo. En este caso como la especie es siempre la misma solo aparece el sexo

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una actuación ya mecanizada como con una actuación nueva.

Si la actuación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la actuación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha actuación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si se pulsa la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto si lo único que queremos hacer es mecanizar los datos de la cabecera, una vez insertados pulsaremos la opción de menú "Grabar" (F12) y a continuación pulsaremos la "X" (escape) para regresar a la ventana anterior.

Una vez que tenemos los datos de la actuación completos y grabados, podremos continuar:

Si queremos ver los animales que llevamos mecanizados podremos pulsar la opción de menú "Detalle ganado" (F8).

Si queremos mecanizar nuevos animales, o modificar algún dato de los animales ya mecanizados, pulsaremos la opción de menú "Alta ganado" (F6).



GENOTIPADODEVI – Detalle del ganado introducido

GENOTIPADODEVI

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (GENOTIPADO)

Detalle del ganado introducido

EXPLORACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES ACTUACIÓN
ES300249940010	9

1 - 24.03.2009

DETALLES INTRODUCIDOS BLOQUE 1 DE 1

M -1211008-HEMBRA-03-
MU7986PP -1211007-HEMBRA-03-
E87845 -1211006-HEMBRA-03-
ES -1211005-HEMBRA-03-A0000000953000000412468
ES130000000001-1211004-HEMBRA-03-10040000724130000000001
ES897797787878-1211003-HEMBRA-03-A0000000964000004725187
ES130000000003-1211002-HEMBRA-03-10040000724130000000003
ES130000000006-1211001-HEMBRA-03-10040000724130000000006
ES132245000454-1211000-HEMBRA-03-

Bloq. anterior Ver Bloq. siguiente

En esta ventana podremos ver la identificación de todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.



- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Detalles introducidos:** Lista con los animales que llevamos mecanizados para la actuación sobre la que estamos trabajando. Los animales aparecerán identificados por 3 campos:

YYYY - ZZZZ - SSSS - FF - IIII

Donde

YYYY: Crotal.

ZZZZ: Tubo

SSSS: sexo

FF: Año de nacimiento.

IIII: identificador electrónico

- **Botones.** Puesto que los datos que se pueden visualizar por pantalla están limitados, los animales los cargaremos en bloques conteniendo cada bloque un número determinado de animales
 - **Blq. anterior.** Mediante este botón podremos cargar el anterior bloque de animales
 - **Ver (F8).** Permite acceder a los datos del detalle
 - **Blq. siguiente.** Mediante este botón podremos cargar el siguiente bloque de animales

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (escape) de la esquina superior derecha.



GENOTIPADODE1 – Alta / Búsqueda del ganado

GENOTIPADODE1

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (GENOTIPADO)
Alta / Búsqueda del ganado

ELECTRÓNICA IDENTIFICACIÓN ES130215487456

TUBO TBH8900

RAZA CONJUNTO MESTIZO

NACIMIENTO 09

SEXO HEMBRA

Grabar (F12) Limpiar (F2)

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Id. electrónica.** Campo en el que aparecerá el código de identificador electrónico que lleva el animal en su estómago y que envía el Stick a la aplicación. El valor de esta campo únicamente es modificable mediante el Stick y no manualmente.
- **Crotal.** Campo en el que podremos insertar el crotal del animal.
- **Tubo.** Campo en el que podremos insertar el identificador del tubo de muestra.
- **Raza.** Lista que nos permite decidir la raza del siguiente detalle, su valor inicial es "Conjunto mestizo".
- **Nacimiento.** Obligatorio. Año de nacimiento del animal con dos cifras
- **Sexo.** Lista que nos permite decidir el sexo del siguiente detalle, su valor por defecto es hembra.



- **Grabar (F12).** Botón que nos permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado utilizando los datos del último animal/detalle insertado. Será necesario introducir todos los datos que aparecen en pantalla, excepto el identificador electrónico en el caso de animales de menos de tres meses y medio
- **Limpiar (F2).** Botón que nos permite Borrar los datos de identificación del animal introducido

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar (F12).** Permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado utilizando los datos del último animal/detalle insertado. Será necesario introducir todos los datos que aparecen en pantalla, excepto el identificador electrónico en el caso de animales de menos de tres meses y medio
 - **Buscar (F8).** Mediante esta opción accederemos a la pantalla de Alta / modificación del ganado
 - **Limpiar (F2).** Permite borrar los datos de identificación del animal introducido
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos la opción de menú "Consultar", accederemos entonces a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)", si el animal existe recuperará sus datos y si el animal no existe avisará y no dejará continuar.

Si queremos localizar el animal mediante su identificador de tubo, insertaremos su valor en el campo "Tubo" y pulsaremos la opción de menú "Consultar". Si el animal existe accederemos a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)" donde se nos mostrarán sus datos, y si el animal no existe nos aparecerá un mensaje indicándonoslo.

Si queremos localizar el animal mediante su Id electrónico, pulsaremos el botón de Stick, en la pantalla mostrará automáticamente el identificador electrónico del animal y pulsaremos la opción de menú "Consultar". Si el animal existe mostrará sus datos y si no existe avisará al usuario.

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana



GENOTIPADODE2 – Alta / Modificación del ganado

REGA	ES300249940010
IDENTIFICACIÓN	ES130215487456
ELECTRÓNICA	
TUBO	TBH8900
NACIMIENTO	09
RAZA	CONJUNTO MESTIZO
SEXO	HEMBRA

EL ANIMAL YA EXISTE, RECUPERAMOS SUS DATOS

Mediante esta pantalla podremos dar de alta los animales en la actuación así como modificar el valor de los animales que ya hemos insertado.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.
- **Electrónica.** Opcional. Código de identificador electrónica, su valor no se puede insertar en esta pantalla. Si en la pantalla anterior, o en el momento que dimos de alta el animal, usamos el Stick, su valor será el código recuperado por el mismo.



- **Tubo.** Identificador del tubo asociado al animal. En un valor único que no puede ser nulo
- **Nacimiento.** Obligatorio. Año de nacimiento del animal, con dos cifras.
- **Raza.** Obligatorio. Lista desplegable con las razas asociadas a la especie. Aparecerá por defecto la raza indicada en la pantalla "Alta de ganado". El valor por defecto podrá ser modificado
- **Sexo.** Obligatorio. Lista desplegable con los sexos del animal. Aparecerá por defecto la raza indicada en la pantalla "Alta de ganado". El valor por defecto podrá ser modificado.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
 - **Borrar Animal (Mayús. + F6).** Mediante esta opción eliminaremos el animal de la actuación en la que estemos. Al borrar el animal se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar con un animal ya mecanizado.

Si la animal ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si el animal ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "El animal ya existe", recuperamos sus datos.

Si se pulsa la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si lo datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar".



TOTALESPESEXO - Resumen totalizado por especie y sexo

The screenshot shows a web application window titled 'TOTALESPESEXO'. The main content area has a blue background and displays the following information:

EXPLORACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES
ES300249940010	2

ACTUACIÓN
1 - 18.06.2009

RESUMEN POR ESPECIE Y SEXO

HEMERA 2 animales.

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.



- **Resumen por especie.** Mostrará un desglose de animales por especie y sexo. Pero la especie no aparece porque es siempre la misma. Solo se mostraran datos si existen animales asociados a la especie y sexo.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" de la esquina superior derecha.



ACTUALIZARREGA – Actualizar código REGA a actuación

ACTUALIZARREGA

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (GENOTIPADO)

Actualizar código REGA a actuación

ACTUACION
1 - 18.06.2009

REGA ORIGEN
ES300249940010

REGA DESTINO

Desde esta pantalla podremos actualizar el código REGA a una actuación

Tiene los siguientes campos:

- **Actuación.** Actuación a la que queremos modificar el código REGA. No se podrá modificar
- **REGA origen.** Código REGA que queremos modificar. No se podrá modificar
- **REGA destino.** Obligatorio. Nuevo código REGA que queremos asignar a la actuación. El código insertado debe estar bien formado, la estructura de esta código es la siguiente:

País	Provincia	Municipio	Pedanía	Contador	
ES	30	XXX	XX	XXXXX	(X es un dígito del 0 al 9)



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Actualizar (F12)**. Mediante esta opción se llevará a cabo el proceso de actualización del código REGA.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El proceso de actualización es sencillo, insertaremos en el campo REGA destino el código REGA que queremos asignarle a la actuación. Si el código REGA no existiese, aparece un mensaje en rojo y en mayúscula que lo señala, indicando también dicho mensaje que es necesario volver a pulsar la opción del menú seleccionada si se desea realizar la actualización.

Si la actualización se ha realizado con éxito aparece un mensaje en esta pantalla indicándolo "Actualización realizada". Con este mensaje en pantalla, la actualización ya se habrá realizado pudiendo cerrar la ventana.



CONFIRMACIONFICHERO – Confirmación generación del fichero

CONFIRMACIONFICHERO

Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (GENOTIPADO)

Confirmación generación fichero

EXPLORACION REGA
ES300249940010

ACTUACION
1 - 18.06.2009

UBICACIÓN DEL FICHERO
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\JMS30X.SMBHAAGRI

NOMBRE DEL FICHERO
GENOT_ES300249940010_1_1245312023093.TXT

**DEBE REMITIR EL FICHERO MEDIANTE
CORREO ELECTRÓNICO A LA
CONSEJERÍA DE AGRICULTURA Y AGUA
AGRI-SICAREGA@LISTAS.CARM.ES**

En esta pantalla se mostrará la confirmación sobre la ubicación, nombre y acción a realizar con el fichero generado

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** Identificación de la actuación a la que le vamos a generar el fichero, no se podrá modificar su valor
- **Ubicación del fichero.** Ruta del dispositivo donde se encuentra instalada la aplicación en la que se ha generado el fichero con los datos.
- **Nombre del fichero.** Nombre del fichero con los datos generados.



- **Mensaje.** Mensaje informativo de dónde hay que enviar el fichero.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

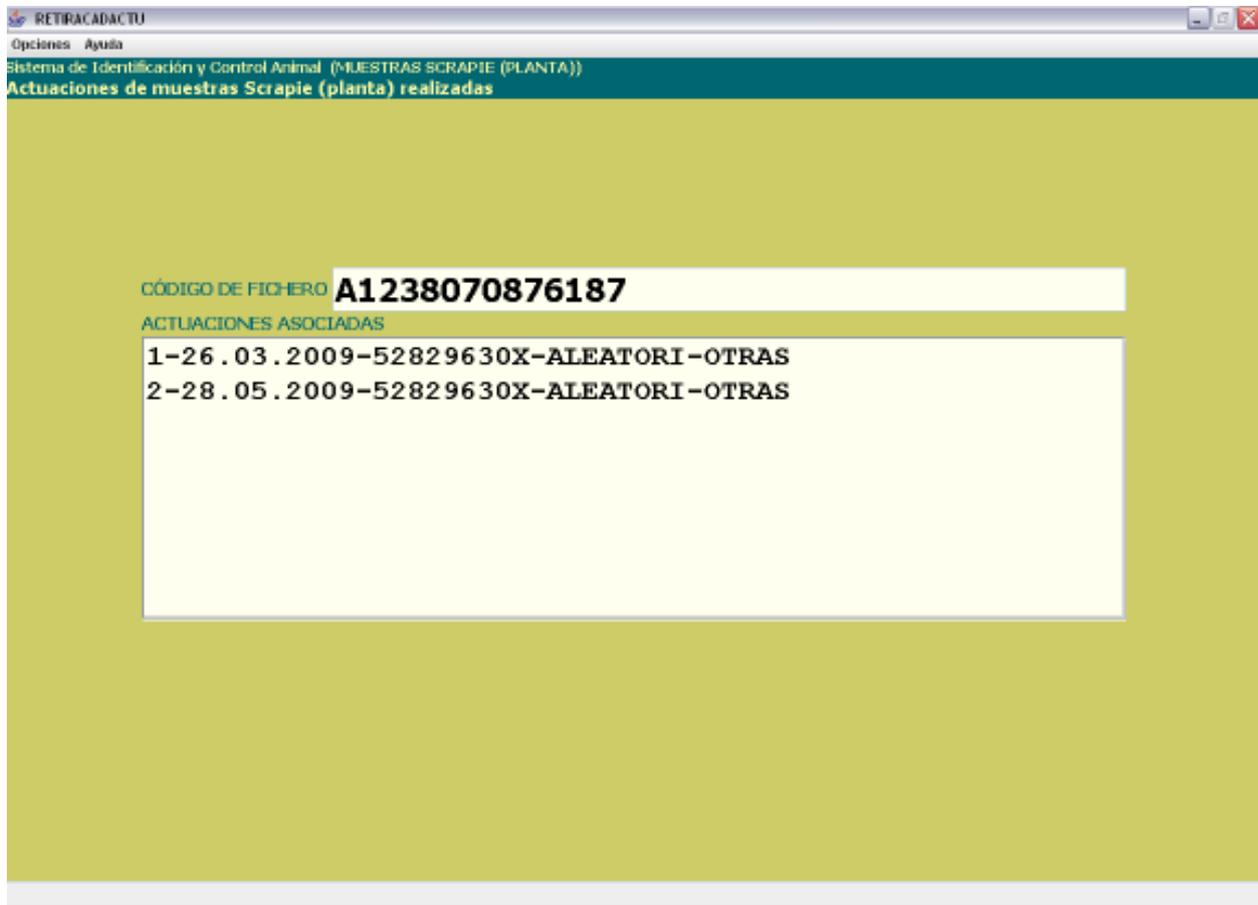
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos muestra la información necesaria para localizar el fichero en el dispositivo de almacenamiento y nos dice también dónde lo tenemos que enviar.

Una vez que estamos en esta pantalla y hemos apuntado los datos, la podemos cerrar sin ningún problema ya que el fichero ya estará generado.



RETIRACADACTU – Actuaciones de gestión de cadáveres



Esta es la pantalla que nos permite ver todas las actuaciones que se han realizado en la explotación para la gestión de cadáveres así como realizar distintas acciones sobre dichas actuaciones.

Tiene los siguientes campos

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Actuaciones asociadas.** Aparecerán todas las actuaciones realizadas en esa explotación. La identificación de la actuación será la siguiente

X YYYYYYYY ZZZZZZZZ AAAAAA BBBBBB

Donde :



X : Numerador secuencial de actuación generado por la aplicación

YYYYYYYYYY : Fecha en la que se ha realizado la actuación

ZZZZZZZZZZ : Nif del veterinario que ha realizado la actuación

AAAAAAA : varias primeras letras del Tipo

BBBBBBB : varias primeras letras de la Actuación

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Abrir actuación (F8).** Mediante esta opción podremos consultar y modificar los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para abrir una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Nueva actuación (F6).** Mediante esta opción podremos crear una nueva actuación para la explotación en la que nos encontramos.
- **Borrar actuación (Mayús. + F6).** Mediante esta opción podremos borrar cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para borrar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Actualizar REGA (F9).** Mediante esta opción podremos actualizar el código REGA de una actuación. Para actualizar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Generar fichero (F11).** Mediante esta opción podremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua con los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para generar el fichero de una actuación es necesario tenerla seleccionada.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla.
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Al acceder a esta pantalla nos aparecerán todas las actuaciones que hemos realizado en dicha explotación y que se corresponden con la Gestión de cadáveres

Si queremos abrir una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Abrir actuación" (F8), nos aparecerá una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación.

Si queremos crear una nueva actuación, bastará con pulsar la opción de menú "Nueva actuación" (F6), nos aparecerá entonces una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación con los valores por defecto.

Si queremos borrar una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Borrar actuación" (Mayús. + F6). Puesto que esta es una acción delicada, al pulsar el botón nos aparecerá un texto que nos dirá que si queremos borrar la actuación, pulsemos de nuevo la opción de



menú, es decir, que si queremos borrar una actuación tendremos que pulsar 2 veces la opción de menú sobre la actuación seleccionada

Si queremos actualizar el código REGA de la actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Actualizar REGA" (F9), nos aparecerá entonces una nueva ventana en la que tendremos que insertar el nuevo código REGA.

Si queremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua lo que tendremos que hacer es seleccionar la actuación a la que queremos generar el fichero y pulsar la opción de menú "Generar fichero" (F11), nos aparecerá entonces una nueva ventana con el nombre del fichero generado así como la ubicación del mismo.

Para salir de esta ventana y volver a la ventana anterior, bastará con pulsar la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana.



RETIRACAD – Cabecera de datos de la gestión de cadáveres

The screenshot shows the RETIRACAD web application interface. The title bar reads "RETIRACAD" and "Opciones Ayuda". The main header is "Sistema de Identificación y Control Animal (GESTIÓN DE CADAVERES)" and "Gestión de cadáveres (1)". The form contains the following fields:

REGA	A1238070876187	FECHA	26.03.2009
FAMILIA	PEQUEÑOS RUMIANTES	<input type="radio"/> Por saneamiento <input checked="" type="radio"/> Por muerte en explo.	
VETERINARIO	52829630X	F. NACL.	03.2009
TIPO	ALEATORIO	SUBTIPO	AUTOREPOSICION
MUESTRA	ENCEFALO	ACTUACIÓN	OTRAS
OBSERVA.	PRUEBA.		

Below the form, there are two sections: "Enfermedades" and "Referencias laboratorio".

Enfermedades: SCRAPIE

Referencias laboratorio: SCRAPIE PRUEBA

Desde esta pantalla daremos de alta los datos de cabecera de la actuación que estamos realizando para la gestión de cadáveres

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Fecha.** Obligatorio. Fecha en la que se realiza la actuación. Por defecto aparecerá la fecha del día, se podrá modificar pero su valor nunca podrá ser mayor al día en el que estemos realizando la actuación. El formato de la fecha será el siguiente

DD.MM.YYYY

Donde

DD: Día del mes



MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Veterinario.** Obligatorio. Se tendrá que insertar el NIF del veterinario. Se controlará que el NIF sea válido no dejando grabar un NIF no válido.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, el valor insertado será el que por defecto aparezca en los animales que se den de alta para esta actuación

MM.YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Familia.** Obligatorio. Lista desplegable con las familias de animales. Si se ha insertado al menos una animal, este campo no se podrá modificar.
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de controles existentes.
- **Subtipo.** Opcional. Lista desplegable con los subtipos de controles existentes.
- **Tipo de control**
 - **Por Saneamiento.** Nos indica que estamos realizando la actuación por Saneamiento.
 - **Por muerte en explotación.** Nos indica que estamos realizando la actuación por muerte en explotación.
- **Referencias laboratorio.** Mediante este botón accederemos a una nueva pantalla donde podremos insertar las referencias de laboratorio (por enfermedad) asociados a la cabecera y que por cuestiones de espacio no caben en esta pantalla. En principio, este tipo de control sólo se hace para Scrapie por lo que será aquí donde indiquemos la referencia del laboratorio
- **Muestra.** Obligatorio. Lista desplegable con las muestras existentes.
- **Actuación.** Obligatorio. Lista desplegable con las actuaciones aplicables.
- **Observaciones.** Opcional. Se podrá indicar cualquier tipo de observación.
- **Enfermedades.** Obligatorio. Aparecerán las enfermedades aplicables. Las enfermedades que se seleccionen serán las que aparecerán por defecto en cada uno de los animales que se vayan a mecanizar. Puesto que este tipo de actuación sólo se realiza para la enfermedad de Scrapie, , es esta enfermedad la única que podremos que marcar
- **Referencias de laboratorio por enfermedad.** Contiene la lista de enfermedades asociadas a la familia/especie seleccionada en la cabecera junto con un campo en el que podemos introducir una referencia de laboratorio. . Únicamente podremos insertar la referencia de laboratorio de la enfermedad Scrapie ya que este tipo de controles únicamente se hacen para esta enfermedad

El menú de esta pantalla es el siguiente:



- Opciones
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
 - **Alta ganado (F6).** Mediante esta opción, y una vez que hemos grabado, podremos acceder a la ventana donde daremos de alta a los animales.
 - **Resumen especie/sexo (ctrl. + F6).** Mediante esta opción se accede al resumen totalizado por especie y sexo.
 - **Detalle ganado (F8).** Mediante esta opción accederemos a una ventana donde nos aparecerán todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación, estando dichos animales identificados por su crotal, su identificador electrónico y el número secuencial interno asignado por la aplicación a dicho animal.
- Ayuda
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una actuación ya mecanizada como con una actuación nueva.

Si la actuación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar (F12).

Si la actuación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha actuación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si se pulsa la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto si lo único que queremos hacer es mecanizar los datos de la cabecera, una vez insertados pulsaremos la opción de menú "Grabar" y a continuación pulsaremos la "X" (escape) para regresar a la ventana anterior.

Una vez que tenemos los datos de la actuación completos y grabados, podremos continuar:

Si queremos ver los animales que llevamos mecanizados podremos pulsar la opción de menú "Detalle ganado" (F8).

Si queremos mecanizar nuevos animales, o modificar algún dato de los animales ya mecanizados, pulsaremos la opción de menú "Alta ganado" (F6).



RETIRACADDEVI – Detalle del ganado introducido

EXPLORACION REGA	TOTAL ANIMALES	ACTUACION
A1238070876187	11	1-26.03.2009-52829630X-ALEATORI-OTRAS

DETALLES INTRODUCIDOS BLOQUE 1 DE 1

- 0011-MU1234AS-CAPRINO-HEMBRA-03.2009-249940010
- 0010-ES130000000002-CAPRINO-HEMBRA-03.2009-249940010
- 0009-ES130000000001-CAPRINO-HEMBRA-03.2009-249940010
- 0008-MU9879QQ-CAPRINO-HEMBRA-03.2009-249940010
- 0007-ES130000000007-CAPRINO-HEMBRA-03.2009-249940010
- 0006-ES130000000003-CAPRINO-MACHO-03.2009-249940010
- 0005-MU8855ER-CAPRINO-HEMBRA-03.2009-249940010
- 0004-MU8989YU-OVINO-HEMBRA-03.2009-240283082
- 0003-MU8967RT-CAPRINO-HEMBRA-03.2009-249940010
- 0002-MU9966RT-OVINO-HEMBRA-03.2009-024994001
- 0001-MU8976WE-OVINO-HEMBRA-03.2009-024994001

En esta ventana podremos ver la identificación de todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Detalle introducidos:** Lista con los animales que llevamos mecanizados para la actuación sobre la que estamos trabajando. Los animales aparecerán identificados por 3 campos:

XXXX - YYYY - ZZZZ - SSSS - FFFF - EEEEEEEEEE



Donde

XXXX: Numero secuencial proporcionado por el sistema.

YYYY: Crotal.

ZZZZ: Especie.

SSSS: Sexo.

FFFF: Fecha de nacimiento (mes y año).

EEEEEEEEEE: 9 últimos dígitos del Código REGA de la Explotación de muerte del animal
(todos menos el ES300. Esto lo hacemos por cuestiones de espacio)

- **Blq. anterior.** Mediante este botón podremos cargar el anterior bloque de animales
- **Ver (F8).** Mediante este botón podremos acceder a los datos del detalle seleccionado.
- **Blq. siguiente.** Mediante este botón podremos cargar el siguiente bloque de animales

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- Ayuda
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos permite consultar los detalles insertados, permitiendo ver a primera vista ciertos datos significativos. Además, nos permite acceder a cada uno de los detalles para poder modificar cualquier dato asociado.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (escape) de la esquina superior derecha.



TOTALESPESEXO - Resumen totalizado por especie y sexo

The screenshot shows a web application window titled "TOTALESPESEXO". The main content area has a light green background and contains the following text:

EXPLORACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES
A1238070876187	1

ACTUACIÓN
2-28.05.2009-52829630X-ALEATORI-OTRAS

RESUMEN POR ESPECIE Y SEXO

OVINO HEMBRA	1 animales.
--------------	-------------

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:
Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Resumen por especie y sexo.** Mostrará un desglose de animales por especie y sexo. Solo se mostrarán datos si existen animales asociados a la especie y sexo.

El menú de esta pantalla es el siguiente:



- Ayuda
 - **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" de la esquina superior derecha.



RETIRACADDE1 – Alta / Búsqueda del ganado

The screenshot shows a web application window titled "RETIRACADDE1" with a menu bar containing "Opciones" and "Ayuda". The main content area has a dark green header with the text "Sistema de Identificación y Control Animal (GESTIÓN DE CADAVERES)" and "Alta / Búsqueda del ganado". The main area is light green and contains the following fields and labels:

- DET. 1: ES130000000003:OVINO-HEMBRA-ES300249940010.**
- ID. ELECTRÓNICA**: A text input field with a small blue square icon to its right.
- A**: A small blue square icon.
- SIGUIENTE**: A text input field containing the number "2".
- CROTAL**: A text input field.
- T**: A small blue square icon.
- ID. SECUENCIAL (SOLO BÚSQUEDA)**: A text input field.
- SEXO**: A dropdown menu showing "HEMBRA".
- REGA ORIGEN**: A text input field.
- Grabar (F12)**: A yellow button.

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Ultimo detalle insertado.** Aparecerá el número de detalle y el crotal del último animal tratado. Si no se detecta el último animal insertado aparece "No se encuentra el último animal insertado"
- **Id. electrónica.** Campo en el que aparecerá el código de identificador electrónico que lleva el animal en su estómago y que envía el Stick a la aplicación. El valor de esta campo únicamente es modificable mediante el Stick y no manualmente.
- **A.** Indica que se grabe automáticamente el id. electrónico cargado, utilizando los datos del último animal/detalle insertado. No se activa si no se encuentra el último animal insertado
- **Siguiente.** Indica el número de detalle del próximo animal a insertar. Es posible modificarlo pero siempre debe indicar un número de detalle superior al existente.



- **Crotal.** Campo en el que podremos insertar el crotal del animal. Si pulsamos la tecla "INTRO" se produce la grabación del crotal. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar.
- **T.** Este campo indica si el crotal introducido corresponde a un tatuaje.
- **Id. secuencial.** (Sólo para búsqueda). Campo en el que podremos insertar el identificador secuencial proporcionado por el sistema al animal.
- **Sexo.** Lista que nos permite deducir el sexo del siguiente detalle. Por defecto siempre es HEMBRA.
- **REGA origen.** Nos permite insertar el código REGA de la explotación de muerte del animal
- **Grabar (F12).** Botón que nos permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado utilizando los datos del último animal/detalle insertado. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- Opciones
 - **Buscar (F8).** Mediante esta opción accederemos a la pantalla de Alta / modificación del ganado
 - **Grabar (F12).** Permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado utilizando los datos del último animal/detalle insertado. Si no se encuentra el último animal insertado no se puede utilizar
- Ayuda
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo "Crotal" y pulsaremos la opción de menú "Buscar", accederemos entonces a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)", si el animal existe recuperará sus datos y si el animal no existe lo creará y le asignará sus valores por defecto.

Si queremos localizar el animal mediante si Id secuencial, insertaremos su valor en el campo "Id secuencial", si el animal existe accederemos a la pantalla de "Alta / Modificación del ganado (1)" donde se nos mostrarán sus datos, y si el animal no existe nos aparecerá un mensaje indicándonoslo no accediendo a dicha pantalla.



Si queremos localizar el animal mediante su Id electrónico, pulsaremos el botón de Stick, la pantalla mostrará automáticamente el identificador electrónico del animal, si el animal existe mostrará sus datos y si no existe creará el animal.

Si queremos dar de alta automáticamente el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos el botón grabar, de esta forma se le asignará los siguientes valores del detalle anterior: especie, sexo, raza, fecha nacimiento, categorías y enfermedades. Si se ha borrado el último detalle insertado se deberá introducir un nuevo detalle mediante la pantalla habilitada para ello.

Si queremos dar de alta automáticamente el animal mediante su Id electrónico marcaremos el check "A" (grabación automática) y pulsaremos el botón de Stick, de esta forma se le asignará los siguientes valores del detalle anterior: especie, sexo, raza, fecha nacimiento, categorías y enfermedades. Si se ha borrado el último detalle insertado se deberá introducir un nuevo detalle mediante la pantalla habilitada para ello.

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana

Si en la cabecera se ha indicado que se recuperen los datos del animal (estos datos han sido previamente cargados en la opción de utilidades de la pantalla PRINCIPAL), cada vez que insertamos un animal el formulario nos indica si se han recuperado los datos del animal generando un sonido, cambiando de color y mostrando un mensaje indicando si el animal existía en la explotación o no existía.



RETIRACADDE2 – Alta / Modificación del ganado

The screenshot shows a web application window titled 'RETIRACADDE2'. The main content area is green and contains a form for animal registration. The form fields are as follows:

REGA ORIGEN	ES300249940010	Nº	1	<input type="checkbox"/> Tatuaje
IDENTIFICACIÓN	ES130000000003	ELECTRÓNICA	10040000724130000000003	
SECUNDARIA		NACIMIENTO	01.2008	
ESPECIE	OVINO	RAZA	SEGREÑA	
SEXO	HEMBRA	TIPO	BOLO RUMINAL	
CATEGORÍA	OVINO CARNE			

Below the form, there is a section titled 'Enfermedades' with a list of checkboxes:

- SCRAPIE ATÍPICO
- SONDEO CAEV
- CAEV
- BRUCELOSIS
- LENGUA AZUL
- OTRAS ENFERMEDADES
- SCRAPIE
- TUBERCULOSIS

Mediante esta pantalla podremos dar de alta los animales en la actuación así como modificar el valor de los animales que ya hemos insertado.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Nº.** Numerador secuencial asignado por el sistema al animal, no se podrá modificar su valor.
- **Tatuaje.** Indica si el crotal indicado es un tatuaje.
- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.
- **Electrónica.** Opcional. Código de identificador electrónica, su valor no se puede insertar en esta pantalla. Si en la pantalla anterior, o en el momento que dimos de alta el animal, usamos el Stick, su valor será el código recuperado por el mismo.



- **Secundaria.** Opcional. Crotal secundario del animal.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, por defecto su valor será el valor que se haya insertado en el campo de la cabecera que lleva el mismo nombre

MM.YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02, ...Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Especie.** Obligatorio. Lista desplegable con las especies a las que puede pertenecer el animal. Solo aparecerán las especies asociadas a la familia insertada en la cabecera de la actuación.
- **Sexo.** Obligatorio. Lista desplegable con los sexos del animal. Por defecto será HEMBRA, pudiéndose modificar dicho valor. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Raza.** Obligatorio. Lista desplegable con las razas asociadas a la especie. Si la especie es CAPRINO, aparecerá por defecto la raza MURCIANA - GRANADINA. Si la especie es OVINO, aparecerá por defecto la especie SEGUREÑA. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de identificación. Si hemos accedido a esta pantalla con un identificador electrónico y la especie es OVINO o CAPRINO, aparecerá por defecto BOLO RUMINAL, en cualquier otro caso, su valor por defecto será CROTAL. El valor por defecto podrá ser modificado.
- **REGA muerte.** Obligatorio. Insertaremos el código REGA de la explotación de muerte del animal.
- **Categoría.** Obligatorio. Lista desplegable con las categorías existente.
- **Enfermedad.** Obligatorio. Aparecerán por defecto seleccionadas las enfermedades que se han marcado en la cabecera. Puesto que este tipo de control únicamente se hace para Scrapie sólo podremos marcar esta enfermedad, se podrán marcar y desmarcar cualquiera de ellas

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- Opciones
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
 - **Borrar Animal (Mayús. + F6).** Mediante esta opción eliminaremos el animal de la actuación en la que estemos. Al borrar el animal se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior. Puesto que no pueden quedar huecos en el número secuencial proporcionado por la aplicación, sólo podremos borrar el último animal dado de alta en el sistema.



- Ayuda
 - **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con un animal ya mecanizado como con un animal nuevo.

Si el animal es nuevo, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar (F12).

Si el animal ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si el animal ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "El animal ya existe, recuperamos sus datos,.....", si el animal no existe y es nuevo, el texto de la barra de estado será "El animal no existe, cargamos sus datos por defecto".

Si se pulsa la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar" (F12).

Únicamente podremos borrar (Mayús. + F6) el animal que tenga el último número secuencial proporcionado por el sistema



ACTUALIZARREGA – Actualizar código REGA a actuación

ACTUALIZARREGA

Opciones Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (GESTIÓN DE CADAVERES)

Actualizar código REGA a actuación

ACTUACION
2-28.05.2009-52829630X-ALEATORI-OTRAS

REGA ORIGEN
A1238070876187

REGA DESTINO

Desde esta pantalla podremos actualizar el código REGA a una actuación

Tiene los siguientes campos:

- **Actuación.** Actuación a la que queremos modificar el código REGA. No se podrá modificar
- **REGA origen.** Código REGA que queremos modificar. No se podrá modificar
- **REGA destino.** Obligatorio. Nuevo código REGA que queremos asignar a la actuación. El código insertado debe estar bien formado, la estructura de esta código es la siguiente:

País	Provincia	Municipio	Pedanía	Contador	
ES	30	XXX	XX	XXXXX	(X es un dígito del 0 al 9)

El menú de esta pantalla es el siguiente:



- **Opciones**

- **Actualizar (F12).** Mediante esta opción se llevará a cabo el proceso de actualización del código REGA.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El proceso de actualización es sencillo, insertaremos en el campo REGA destino el código REGA que queremos asignarle a la actuación. Si el código REGA no existiese, aparece un mensaje en rojo y en mayúscula que lo señala, indicando también dicho mensaje que es necesario volver a pulsar la opción del menú seleccionada si se desea realizar la actualización.

Si la actualización se ha realizado con éxito aparece un mensaje en esta pantalla indicándolo "Actualización realizada". Con este mensaje en pantalla, la actualización ya se habrá realizado pudiendo cerrar la ventana.



CONFIRMACIONFICHERO – Confirmación generación del fichero

CONFIRMACIONFICHERO

Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (GESTIÓN DE CADAVERES)

Confirmacion generacion fichero

EXPLORACION REGA
A1238070876187

ACTUACION
2-28.05.2009-52829630X-ALEATORI-OTRAS

UBICACIÓN DEL FICHERO
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\JMS30X.SMBHAAGRI

NOMBRE DEL FICHERO
RECAD_A1238070876187_2_1243500752516.XML

**DEBE REMITIR EL FICHERO A TRAVÉS
DEL PORTAL WEB DE GANADERÍA A LA
CONSEJERÍA DE AGRICULTURA Y AGUA**

En esta pantalla se mostrará la confirmación de que el fichero que hay que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua se ha generado

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** Identificación de la actuación a la que le vamos a generar el fichero, no se podrá modificar su valor
- **Ubicación del fichero.** Ruta del dispositivo donde se encuentra instalada la aplicación en la que se ha generado el fichero con los datos.
- **Nombre del fichero.** Nombre del fichero con los datos generados.



- **Mensaje.** Mensaje informativo de dónde hay que enviar el fichero.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

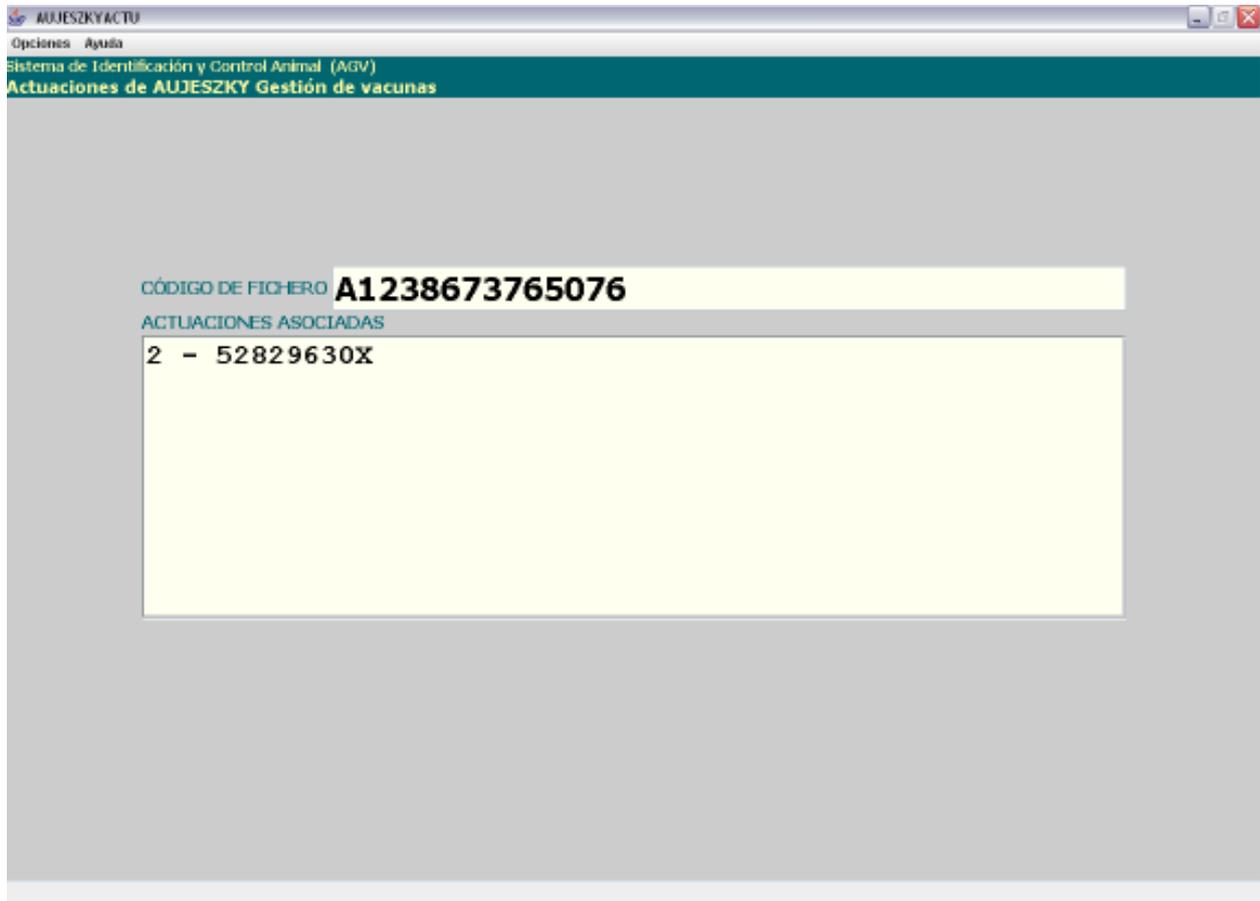
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos muestra la información necesaria para localizar el fichero en el dispositivo de almacenamiento y nos dice también dónde lo tenemos que enviar.

Una vez que estamos en esta pantalla y hemos apuntado los datos, la podemos cerrar sin ningún problema ya que el fichero ya estará generado.



AUJESZKYACTU – Actuaciones de AUJESZKY Gestión de vacunas



Esta es la pantalla que nos permite ver todas las actuaciones que se han realizado para AUJESZKY Gestión de vacunas así como realizar distintas acciones sobre dichas actuaciones.

Tiene los siguientes campos

- **Código fichero.** En este campo aparecerá por defecto el código de fichero generado en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Actuaciones asociadas.** Aparecerán todas las actuaciones realizadas. La identificación de la actuación será la siguiente
 - X YYYYYYYY
 - Donde :
 - X : Numerador secuencial de actuación generado por la aplicación
 - YYYYYYYYYY : NIFICIF del veterinario que ha realizado la actuación

El menú de esta pantalla es el siguiente:



- **Opciones**

- **Abrir actuación (F8).** Mediante esta opción podremos consultar y modificar los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para abrir una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Nueva actuación (F6).** Mediante esta opción podremos crear una nueva actuación.
- **Borrar actuación (Mayús. + F6).** Mediante esta opción podremos borrar cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para borrar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Generar fichero (F11).** Mediante esta opción podremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua con los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para generar el fichero de una actuación es necesario tenerla seleccionada.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Al acceder a esta pantalla nos aparecerán todas las actuaciones que hemos realizado y que se corresponden con AUJESZKY Gestión de vacunas

Si queremos abrir una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Abrir actuación" (F8), nos aparecerá una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación.

Si queremos crear una nueva actuación, bastará con pulsar la opción de menú "Nueva actuación" (F6), nos aparecerá entonces una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación con los valores por defecto.

Si queremos borrar una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Borrar actuación" (Mayús. + F6). Puesto que esta es una acción delicada, al pulsar el botón nos aparecerá un texto que nos dirá que si queremos borrar la actuación, pulsemos de nuevo la opción de menú, es decir, que si queremos borrar una actuación tendremos que pulsar 2 veces la opción de menú sobre la actuación seleccionada

Si queremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua lo que tendremos que hacer es seleccionar la actuación a la que queremos generar el fichero y pulsar la opción de menú "Generar fichero", nos aparecerá entonces una nueva ventana con el nombre del fichero generado así como la ubicación del mismo.

Para salir de esta ventana y volver a la ventana anterior, bastará con pulsar la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana.



AUJESZKY – AUJESZKY Gestión de vacunas

AUJESZKY
Opciones Ayuda
Sistema de Identificación y Control Animal (AGV)
AUJESZKY Gestión de vacunas

VETERINARIO 52829630X TOTAL VACUNAS 1
ESPECIE
CERDOS
VACUNA
AD AUJESZKY
LUGAR
LO
VACUNACIONES. BLOQUE 1 DE 1
1-ES300249940010-18.04.2009-AKIPOR [AC] -CEBO

Biq. anterior Ver Biq. siguiente

Desde esta pantalla daremos de alta los datos de cabecera de la actuación que estamos realizando para AUJESZKY Gestión de vacunas

Tiene los siguientes campos:

- **Veterinario.** Obligatorio. Se tendrá que insertar el NIF del veterinario. Se controlará que el NIF sea válido no dejando grabar un NIF no válido.
- **Especie.** Obligatorio. Especie para la que se realiza la actuación. Por defecto aparecerá la especie PORCINO y su valor no se podrá modificar.
- **Vacunas.** Obligatorio. Vacuna aplicable. Por defecto aparecerá la vacuna AUJESZKY y su valor no se podrá modificar
- **Vacunaciones.** Aparecerán todas las vacunaciones realizadas por el veterinario en esa actuación. Como identificación de la vacunación aparecerán los siguientes campos

X-AAAAAAAAAAAA-BBBBBBBB-CCCCCCC-DDDDDDDD

Donde



X: Numerador secuencial de actuación

AAAAAAAAAA: Código REGA de la explotación en la que se ha realizado la vacunación

BBBBBBBB: Fecha en la que se ha realizado la vacunación

CCCCCCCC: Producto de la vacunación

DDDDDDDD: Categoría de los animales a los que se ha vacunado

- **Botones.** Puesto que los datos que se pueden visualizar por pantalla están limitados, las vacunaciones los cargaremos en bloques conteniendo cada bloque un número determinado de ellas
 - **Blq. anterior.** Mediante este botón podremos cargar el anterior bloque de vacunaciones
 - **Ver.** Mediante este botón podremos acceder a los datos del detalle seleccionado.
 - **Blq. siguiente.** Mediante este botón podremos cargar el siguiente bloque de vacunaciones

El menú de esta pantalla es el siguiente:

Opciones

- **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
- **Nueva Vacuna (F6).** Mediante esta opción, y una vez que hemos grabado, podremos acceder a la ventana donde daremos de alta las vacunaciones.
- **Borrar Vacuna (Mayús. + F6).** Mediante esta opción, y una vez que hemos grabado, podremos borrar la vacunación seleccionada. Por cuestiones de seguridad, para borrar una vacunación será necesario pulsar 2 veces seguidas esta opción.

Ayuda

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una actuación ya mecanizada como con una actuación nueva.

Si la actuación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la actuación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha actuación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si se pulsa la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto si lo único que queremos



hacer es mecanizar los datos de la cabecera, una vez insertados pulsaremos la opción de menú "Grabar" (F12) y a continuación pulsaremos la "X" (escape) para regresar a la ventana anterior.

Una vez que tenemos los datos de la actuación completos y grabados, podremos mecanizar las vacunaciones, pulsaremos para ello la opción de menú "Nueva Vacunación" (F6).



AUJESZKY – Creación / Modificación de vacunas

The screenshot shows a web browser window titled 'AUJESZKYDE1'. The page header includes 'Opciones Ayuda', 'Sistema de Identificación y Control Animal (AGV)', and 'Creación / Modificación de vacuna'. The main form contains the following fields and options:

REGA	ES300249940010		
FECHA	02.04.2009	LOTE	4564
PRODUCTO	AKIPOR [AC]		
VIA	INTRAMUSCULAR		
DOSIS	5454	CENSO VACUNADO	55
CATEGORÍA	CEBO		
<input type="checkbox"/> Act. supervisada		<input checked="" type="checkbox"/> Act. realizada	
OBSERVACIONES			

Mediante esta pantalla podremos dar de alta las vacunaciones en la actuación así como modificar el valor de las que ya hemos insertado.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** Obligatorio. En este campo se insertará la explotación REGA sobre la que estamos realizando la vacunación, se comprobará su formato no dejando el sistema continuar si no es válido. Además también se comprobará si existe en la base de datos de explotaciones del sistema, avisándonos en caso de que no exista aunque en este caso nos dejará continuar.
- **Fecha.** Obligatorio. Fecha en la que se realiza la vacunación. El formato de la fecha será el siguiente

DD.MM.YYYY

Donde

DD: Día del mes

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)



YYYY: Año

- **Lote.** Opcional. Numero de lote de vacuna.
- **Producto.** Obligatorio. Lista desplegable con los productos aplicables.
- **Vía.** Obligatorio. Lista desplegable con las vías de aplicación del producto.
- **Dosis.** Opcional. Dosis aplicada.
- **Censo.** Obligatorio. Censo de animales a los que se les ha aplicado la vacunación
- **Categoría.** Obligatorio. Lista desplegable con las categorías de los animales a las que se puede aplicar la vacunación.
- **Actuación Supervisada / Realizada.** Obligatorio. Nos indicará si la actuación ha sido supervisada o realizada. Es obligatorio seleccionar una de las dos opciones
- **Observaciones.** Opcional. Campo donde podremos insertar cualquier observación que queramos hacer constar.

•

El menú de esta pantalla es el siguiente:

Opciones

- **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.

Ayuda

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una vacunación ya mecanizada como con una vacunación nueva.

Si la vacunación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la vacunación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha vacunación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si la vacunación ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "La vacunación ya existe, recuperamos sus datos,.....", si la vacunación no existe y es nueva, el texto de la barra de estado será "La vacunación no existe, cargamos sus datos por defecto".

Si se pulsa la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar".



CONFIRMACIONFICHERO – Confirmación generación del fichero

CONFIRMACIONFICHERO

Ayuda

Sistema de Identificación y Control Animal (AGV)
Confirmación generación fichero

EXPLORACION REGA
A1238673765076

ACTUACION
2 - 52829630X

UBICACIÓN DEL FICHERO
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\JMS30X.SMBHAAGRI

NOMBRE DEL FICHERO
AUJES_A1238673765076_2_1244102982597.XML

**DEBE REMITIR EL FICHERO A TRAVÉS
DEL PORTAL WEB DE GANADERÍA A LA
CONSEJERÍA DE AGRICULTURA Y AGUA**

En esta pantalla se mostrará la confirmación de que el fichero que hay que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua se ha generado

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto el código REGA ficticio generado por el sistema, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** Identificación de la actuación a la que le vamos a generar el fichero, no se podrá modificar su valor
- **Ubicación del fichero.** Ruta del dispositivo donde se encuentra instalada la aplicación en la que se ha generado el fichero con los datos.
- **Nombre del fichero.** Nombre del fichero con los datos generados.
- **Mensaje.** Mensaje informativo de dónde hay que enviar el fichero.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

Ayuda

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos muestra la información necesaria para localizar el fichero en el dispositivo de almacenamiento y nos dice también dónde lo tenemos que enviar.

Una vez que estamos en esta pantalla y hemos apuntado los datos, la podemos cerrar sin ningún problema ya que el fichero ya estará generado.



RUMIACTU - VACUNACIÓN RUMIANTES L. A.

The screenshot shows a window titled 'RUMIACTU' with a menu bar containing 'Opciones' and 'Ayuda'. Below the menu bar is a green header with the text 'Sistema de Identificación y Control Animal (VACUNACIÓN RUMIANTES L. A.)' and 'Vacunaciones de rumiantes realizadas'. The main content area has a light pink background and displays the following information:

REGA **ES300249940010**
PARRA GOMEZ, DIEGO

ACTUACIONES ASOCIADAS

001	-	12.05.2009	-	_____	-	52829630X
002	-	18.05.2009	-	_____	-	52829630X
003	-	18.05.2009	-	_____	-	52829630X
004	-	01.06.2009	-	_____	-	52829630X

Esta es la pantalla que nos permite ver todas las actuaciones que se han realizado en la explotación para vacunaciones especiales de rumiantes así como realizar distintas acciones sobre dichas actuaciones.

Tiene los siguientes campos

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Actuaciones asociadas.** Aparecerán todas las actuaciones realizadas en esa explotación. La identificación de la actuación será la siguiente

X - YYYYYYYY - ZZZZZZZZ



Donde :

X : Numerador secuencial de actuación generado por la aplicación

YYYYYYYYYY : Fecha en la que se ha realizado la primera dosis

ZZZZZZZZZZ : Fecha en la que se ha realizado la segunda dosis

ZZZZZZZZZZ : Nif del veterinario que ha realizado la actuación

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Abrir actuación (F8).** Mediante esta opción podremos consultar y modificar los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para abrir una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Nueva actuación (F6).** Mediante esta opción podremos crear una nueva actuación para la explotación en la que nos encontramos.
- **Borrar actuación (Mayús. + F6).** Mediante esta opción podremos borrar cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para borrar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Actualizar REGA (F9).** Mediante esta opción podremos actualizar el código REGA de una actuación. Para actualizar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Generar fichero (F11).** Mediante esta opción podremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua con los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuación asociadas". Para generar el fichero de una actuación es necesario tenerla seleccionada.

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Al acceder a esta pantalla nos aparecerán todas las actuaciones que hemos realizado en dicha explotación y que se corresponden con vacunación de lengua azul de rumiantes.

Si queremos abrir una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Abrir actuación" (F8), nos aparecerá una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación.

Si queremos crear una nueva actuación, bastará con pulsar la opción de menú "Nueva actuación" (F6), nos aparecerá entonces una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación con los valores por defecto.

Si queremos borrar una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Borrar actuación" (Mayús. + F6). Puesto que esta es una acción delicada, al pulsar el botón nos



aparecerá un texto que nos dirá que si queremos borrar la actuación, pulsemos de nuevo la opción de menú, es decir, que si queremos borrar una actuación tendremos que pulsar 2 veces la opción de menú sobre la actuación seleccionada

Si queremos actualizar el código REGA de la actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Actualizar REGA" (F9), nos aparecerá entonces una nueva ventana en la que tendremos que insertar el nuevo código REGA.

Si queremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua lo que tendremos que hacer es seleccionar la actuación a la que queremos generar el fichero y pulsar la opción de menú "Generar fichero" (F11), nos aparecerá entonces una nueva ventana con el nombre del fichero generado así como la ubicación del mismo.

Para salir de esta ventana y volver a la ventana anterior, bastará con pulsar la "X" (F11) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana.



RUMI - VACUNACIÓN RUMIANTES L. A.

The screenshot shows the 'Cabecera Vacunación Rumiantes' form in the RUMI application. The form includes the following fields and options:

- EXPLLOTACIÓN REGA:** Text input field containing 'ES300249940010'.
- VETERINARIO:** Text input field containing '52829630X'.
- FECHA 1ª DOSIS:** Text input field containing '12.05.2009'.
- FECHA 2ª DOSIS:** Empty text input field.
- FAMILIA:** Dropdown menu with 'BOVIDOS' selected.
- ADS:** Dropdown menu with 'TRAGSEGA' selected.
- Vacunas:** A list of checkboxes for vaccine types:
 - LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1
 - LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 8
 - LENGUA AZUL INACTIVADA SEROTIPO 1-8
- SUBTIPO:** Dropdown menu with 'LECHE' selected.

At the bottom of the form, there are three buttons: 'Cargar animales', 'Marcar todos 1ª', and 'Marcar todos 2ª'.

Desde esta pantalla daremos de alta los datos de cabecera de la actuación que estamos realizando para Vacunación Rumiantes.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Fecha 1º dosis.** Fecha de la primera dosis. Por defecto aparecerá la fecha del día. El formato de la fecha será el siguiente:

DD.MM.YYYY

Donde

DD: Día del mes



MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Fecha 2º dosis.** Fecha de la segunda dosis. Esta no puede ser inferior a la fecha de la primera dosis. El formato de la fecha será el siguiente:

DD.MM.YYYY

Donde

DD: Día del mes

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Veterinario.** Obligatorio. Se tendrá que insertar el NIF del veterinario. Se controlará que el NIF sea válido no dejando grabar un NIF no válido.
- **Familia.** Obligatorio. Lista desplegable con las familias de animales. Si se ha insertado al menos una animal, este campo no se podrá modificar.
- **ADS.** Opcional. Lista desplegable con las ADS, si no se necesita insertar la ADS se dejará en vacía.
- **Vacunas.** Obligatorio. Aparecerán las vacunas aplicables a los animales que pertenecen a la familia seleccionada. Las vacunas que se seleccionen serán las vacunas que aparecerán por defecto en cada uno de los animales que se vayan a mecanizar.
- **Subtipo control.** Obligatorio y visible para bóvidos. Se debe indicar el subtipo asociado.
- **Botón "Cargar animales".** Sirve para cargar animales previamente cargados (CROEX), mediante opción descarga de datos.
- **Botón "Marcar todos 1ª".** Activo para bóvidos. Marca/desmarca todos los animales de la actuación como vacunados en la primera dosis.
- **Botón "Marcar todos 2ª".** Activo para bóvidos. Marca/desmarca todos los animales de la actuación como vacunados en la segunda dosis.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
 - **Alta ganado (F6).** Mediante esta opción (solo disponible para bóvidos), y una vez que hemos grabado, podremos acceder a la ventana donde daremos de alta a los animales.



- **Detalle ganado (F8).** Mediante esta opción (solo disponible para bóvidos) accederemos a una ventana donde nos aparecerán todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación, estando dichos animales identificados por su crotal, fecha de última vacunación (si se ha indicado en la carga) y si ha sido vacunado.
- **Resumen vacunados (ctrl. + r).** Mediante esta opción se accede al resumen totalizado por especie y sexo.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una actuación ya mecanizada como con una actuación nueva.

Si la actuación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la actuación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha actuación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si se pulsa la "X" (escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto si lo único que queremos hacer es mecanizar los datos de la cabecera, una vez insertados pulsaremos la opción de menú "Grabar" (F12) y a continuación pulsaremos la "X" (escape) para regresar a la ventana anterior.

Una vez que tenemos los datos de la actuación completos y grabados, podremos continuar:

Si queremos ver los animales que llevamos mecanizados podremos pulsar la opción de menú "Detalle ganado" (F8).

Si queremos mecanizar nuevos animales, o modificar algún dato de los animales ya mecanizados, pulsaremos la opción de menú "Alta ganado" (F6).



RUMIDEVI - Detalle del ganado introducido

EXPLORACIÓN REGA: ESS300249940010

TOTAL ANIMALES: 3

ACTUACIÓN: 001 - 12.05.2009 - 52829630X

DETALLES INTRODUCIDOS BLOQUE 1 DE 1

M08976TR	-	-VAC 1: S - VAC 2: S - HEMBRA - REIDENTI:
M07643WQ	-	-VAC 1: N - VAC 2: S - HEMBRA - REIDENTI:
M08967RE	-	-VAC 1: S - VAC 2: S - HEMBRA - REIDENTI:

Buttons: Bl. ant., SV1, NV1, SV2, NV2, Borrar, Bl. sig.

En esta ventana podremos ver la identificación de todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Detalles introducidos:** Lista con los animales que llevamos mecanizados para la actuación sobre la que estamos trabajando. Los animales aparecerán identificados por 3 campos:

A - B - C - D - E - F



Donde

A: Crotal.

B: Fecha ultima vacunación..

C: Indicador de vacunado/no vacunado en primera dosis.

D: Indicador de vacunado/no vacunado en segunda dosis.

E: Sexo animal

F: Crotal asociado a reidentificación

- **Botones.** Puesto que los datos que se pueden visualizar por pantalla están limitados, los animales los cargaremos en bloques conteniendo cada bloque un número determinado de animales
 - **B. anterior.** Mediante este botón podremos cargar el anterior bloque de animales
 - **SV1.** Marca el animal como vacunado en la primera dosis
 - **NV1.** Marca el animal como no vacunado en la primera dosis.
 - **SV2.** Marca el animal como vacunado en la segunda dosis
 - **NV2.** Marca el animal como no vacunado en la segunda dosis.
 - **Borrar.** Borra el animal indicado.
 - **B. siguiente.** Mediante este botón podremos cargar el siguiente bloque de animales

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla nos permite consultar los detalles insertados, permitiendo ver a primera vista ciertos datos significativos. Además, nos permite modificar cada uno de los detalles para poder modificar.

Es posible editar todos los datos del animal, solo caso pequeños rumiantes. Para ello, haremos doble clic sobre el animal seleccionado.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (escape) de la esquina superior derecha.



RUMIDE - Alta / Modificación de ganado

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación de **bóvidos**:

Tiene los siguientes campos:

- **Crotal.** Este campo permite realizar búsquedas de crotales ya cargados en la actuación. Si solo se indican 4 cifras, se realizará una búsqueda por los cuatro últimos dígitos. Si se introducen más, se buscará específicamente por el crotal indicado.
- **Buscar (ENTER).** Botón que nos permite realizar la búsqueda y mostrar los resultados en la parte inferior.
- **Limpiar (F2).** Botón que nos permite limpiar los datos introducidos.
- **Teclado.** Mediante esta botonera podremos insertar el identificador del animal en cualquiera de los campos en los que podemos insertar valor. Esta botonera es especialmente útil cuando



estamos trabajando en la agenda electrónica ya que nos evita tener que desplegar el teclado que lleva esta.

- **Campo de resultados de búsqueda.** Se mostraran los resultados de la búsqueda indicada al pulsar el botón búsqueda. Se ha indicado un crotal completo no es necesario marcarlo para realizar operaciones sobre él.
 - **SV1.** Marca el animal como vacunado en la primera dosis.
 - **NV1.** Marca el animal como no vacunado en la primera dosis.
 - **SV2.** Marca el animal como vacunado en la segunda dosis.
 - **NV2.** Marca el animal como no vacunado en la segunda dosis.
 - **Borrar.** Borra el animal indicado.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia.** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos localizar el animal mediante su crotal insertaremos su valor en el campo crotal y pulsaremos la opción Buscar, de forma que recuperaremos la información en el campo de resultados de la búsqueda. Apareciendo el crotal, la fecha de última vacunación y las indicaciones de vacunación o no, para la primera y segunda dosis. Si el animal no existe, podemos darlo de alta pulsando cualquiera de los botones (excepto Borrar).

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la X que aparece en la esquina superior derecha de la ventana



RUMIDEPQ - Alta / Modificación de ganado

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación de **pequeños rumiantes**:

Tiene los siguientes campos:

- **SIN BOLO.** Check que sirve para indicar que la identificación electrónica del animal actual no se puede proporcionar debido a pérdida o rotura. Solo se permite marcar esta opción para el 5% de los animales situados en la explotación.
- **LEER PRIMERO CROTAL NUEVO.** Activando este check la identificación que registremos con el lector se asignará al campo "Nuevo Crotal" en vez de al campo "Crotal"
- **V1.** Activando este check se aplica la Vacuna 1 y se graba automáticamente al animal que leamos con el lector



- **V2.** Activando este check se aplica la Vacuna 2 y se graba automáticamente al animal que leamos con el lector
- **Crotal.** Este campo permite realizar búsquedas de crotales ya cargados en la actuación. Si solo se indican 4 cifras, se realizará una búsqueda por los cuatro últimos dígitos. Si se introducen más, se buscará específicamente por el crotal indicado.
- **Buscar (ENTER).** Botón que nos permite realizar la búsqueda y mostrar los resultados en la parte inferior.
- **Limpiar (F2).** Botón que nos permite limpiar los datos introducidos.
- **Campo de resultados de búsqueda.** Se mostraran los resultados de la búsqueda indicada al pulsar el botón búsqueda. Se ha indicado un crotal completo no es necesario marcarlo para realizar operaciones sobre él.
- **SV1.** Marca el animal como vacunado en la primera dosis.
- **NV1.** Marca el animal como no vacunado en la primera dosis.
- **SV2.** Marca el animal como vacunado en la segunda dosis.
- **NV2.** Marca el animal como no vacunado en la segunda dosis.
- **Borrar.** Borra el animal indicado.
- **Reident.** Indica que el animal va a ser reidentificado (previamente se ha indicado el crotal de reidentificación)

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Buscar (ENTER).** Buscar animal
- **Grabar (F12).** Añade un nuevo animal a la actuación
- **Limpiar (F2).** Limpia todos los campos del formulario

- **Animal**

- **Vacunar 1ª dosis (F3).** Buscar animal
- **No Vacunar 1ª dosis (F4).** Añade un nuevo animal a la actuación
- **Vacunar 2ª dosis (F5).** Limpia todos los campos del formulario
- **No Vacunar 2ª dosis (F6).** Limpia todos los campos del formulario
- **Borrar animal (F7).** Limpia todos los campos del formulario
- **Reidentificar animal (F8).** Limpia todos los campos del formulario

- **Ayuda**

- **Manual de referencia.** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior



Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos vacunar automáticamente los animales que leamos con el lector marcamos el check V1 y/o el check V2 y vamos leyendo los animales. Si existen en el fichero de animales ubicados se grabarán automáticamente, si no se abrirá una pantalla para que guardemos los datos del animal

Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos la opción Buscar (ENTER), de forma que recuperaremos la información en el campo de resultados de la búsqueda. Apareciendo el crotal, la fecha de última vacunación y las indicaciones de vacunación o no, para la primera y segunda dosis. Si el animal no existe, podemos darlo de alta pulsando "Añadir" (F12).

Si deseamos reidentificar un animal tenemos dos opciones :

No Marcar Check "LEER PRIMERO CROTAL NUEVO: Primero introducimos a mano el crotal antiguo y después leemos con el lector la nueva identificación. A continuación pulsamos "Reident".

Marcar Check "LEER PRIMERO CROTAL NUEVO": Primero leemos con el lector la nueva identificación y después introducimos a mano el crotal antiguo. A continuación pulsamos "Reiden"

Si queremos regresar a la ventana anterior, pulsaremos la X (Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana



RUMIDEPQ2 - Alta / Modificación de ganado

The screenshot shows a web application window titled 'RUMIDEPQ2'. The main content area has a light pink background and contains the following fields and options:

Nº	16
REGA	ES300249940010
IDENTIFICACIÓN	ES130000081940
ELECTRÓNICA	
NUEVA IDENTIFICACIÓN	
NACIMIENTO	
ESPECIE	CAPRINO
RAZA	CONJUNTO MESTIZO
TIPO	CROTAL
SEXO	MACHO
PAIS NACI.	AFGANISTÁN

Below the fields, there are three checkboxes: Explotación de nacimiento, 1ª dosis, 2ª dosis, and SIN BOLO. Below these is the text 'FECHA DE ÚLTIMA VACUNACIÓN: 03.11.2008'. At the bottom of the window, a grey bar contains the message 'EL ANIMAL YA EXISTE, RECUPERAMOS SUS DATOS

Mediante esta pantalla podremos dar de alta los animales en la actuación así como modificar el valor de los animales que ya hemos insertado:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Nº.** Numerador secuencial asignado por el sistema al animal, no se podrá modificar su valor.
- **SIN BOLO.** Check que sirve para indicar que la identificación electrónica del animal actual no se puede proporcionar debido a pérdida o rotura. Solo se permite marcar esta opción para el 5% de los animales situados en la explotación.



- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.
- **Electrónica.** Opcional. Código de identificador electrónica, su valor no se puede insertar en esta pantalla. Si en la pantalla anterior, o en el momento que dimos de alta el animal, usamos el Stick, su valor será el código recuperado por el mismo. Puede ser el correspondiente a la identificación del animal o a la nueva identificación (Nueva identificación)
- **Nueva identificación.** Opcional. Este crotal indica la nueva reidentificación del crotal del animal.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, por defecto su valor será el valor que se haya insertado en el campo de la cabecera que lleva el mismo nombre MM.YYYY . Donde
 - MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)
 - YYYY: Año
- **Especie.** Obligatorio. Lista desplegable con las especies a las que puede pertenecer el animal. Solo aparecerán las especies asociadas a la familia insertada en la cabecera de la actuación.
- **Sexo.** Obligatorio. Lista desplegable con los sexos del animal. Por defecto será HEMBRA, pudiéndose modificar dicho valor. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Raza.** Obligatorio. Lista desplegable con las razas asociadas a la especie. Si la especie es CAPRINO, aparecerá por defecto la raza MURCIANA - GRANADINA. Si la especie es OVINO, aparecerá por defecto la especie SEGREÑA. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de identificación. Si hemos accedido a esta pantalla con un identificador electrónico y la especie es OVINO o CAPRINO, aparecerá por defecto BOLO RUMINAL, en cualquier otro caso, su valor por defecto será CROTAL. El valor por defecto podrá ser modificado.
- **País naci.** Obligatorio. Lista desplegable con los países de nacimiento del animal. Su valor por defecto será ESPAÑA, pudiéndose modificar dicho valor.
- **Explotación de nacimiento.** Obligatorio. Indicaremos si la explotación en la que estamos es la explotación de nacimiento del animal. Su valor por defecto será SI pudiéndose modificar.
- **1ª dosis.** Obligatorio. Indica si se ha suministrado la primera dosis.
- **2ª dosis.** Obligatorio. Indica si se ha suministrado la segunda dosis.
- **Fecha última vacunación.** Texto que indica la fecha de la última vacunación

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar y Cerrar(F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos y salimos de la pantalla.



- **Borrar Animal (Mayús.+F6).** Mediante esta opción eliminaremos el animal de la actuación en la que estemos. Al borrar el animal se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con un animal ya mecanizado como con un animal nuevo.

Si el animal es nuevo, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la animal ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si el animal ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "El animal ya existe, recuperamos sus datos,....." si el animal no existe y es nuevo, el texto de la barra de estado será "El animal no existe, cargamos sus datos por defecto".

Si se pulsa la "X" (Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar" (F12 o ENTER).



TOTALSRUMI - Resumen totalizado por vacunados/no vacunados

The screenshot shows a window titled 'TOTALSRUMI' with a menu bar containing 'Ayuda'. The main content area has a dark green header with the text 'Sistema de Identificación y Control Animal (VACUNACIÓN RUMIANTES L. A.)' and 'Resumen totalizado por vacunados/no vacunados'. The main area is light pink and contains the following text:

```
EXPLORACIÓN REGA   TOTAL ANIMALES
ES300249940010    21
ACTUACIÓN
002 - 18.05.2009 - _____ - 52829630X
RESUMEN VACUNADOS
DATOS PRIMERA DOSIS...
Vacunados:         21 animales.
DATOS SEGUNDA DOSIS...
No vacunados:     18 animales.
Vacunados:         3 animales.
```

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por dosis y vacunados:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Resumen vacunados.** Mostrará un desglose de animales por primera y segunda dosis. A su vez en cada desglose se indicaran los animales vacunados y los no vacunados.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

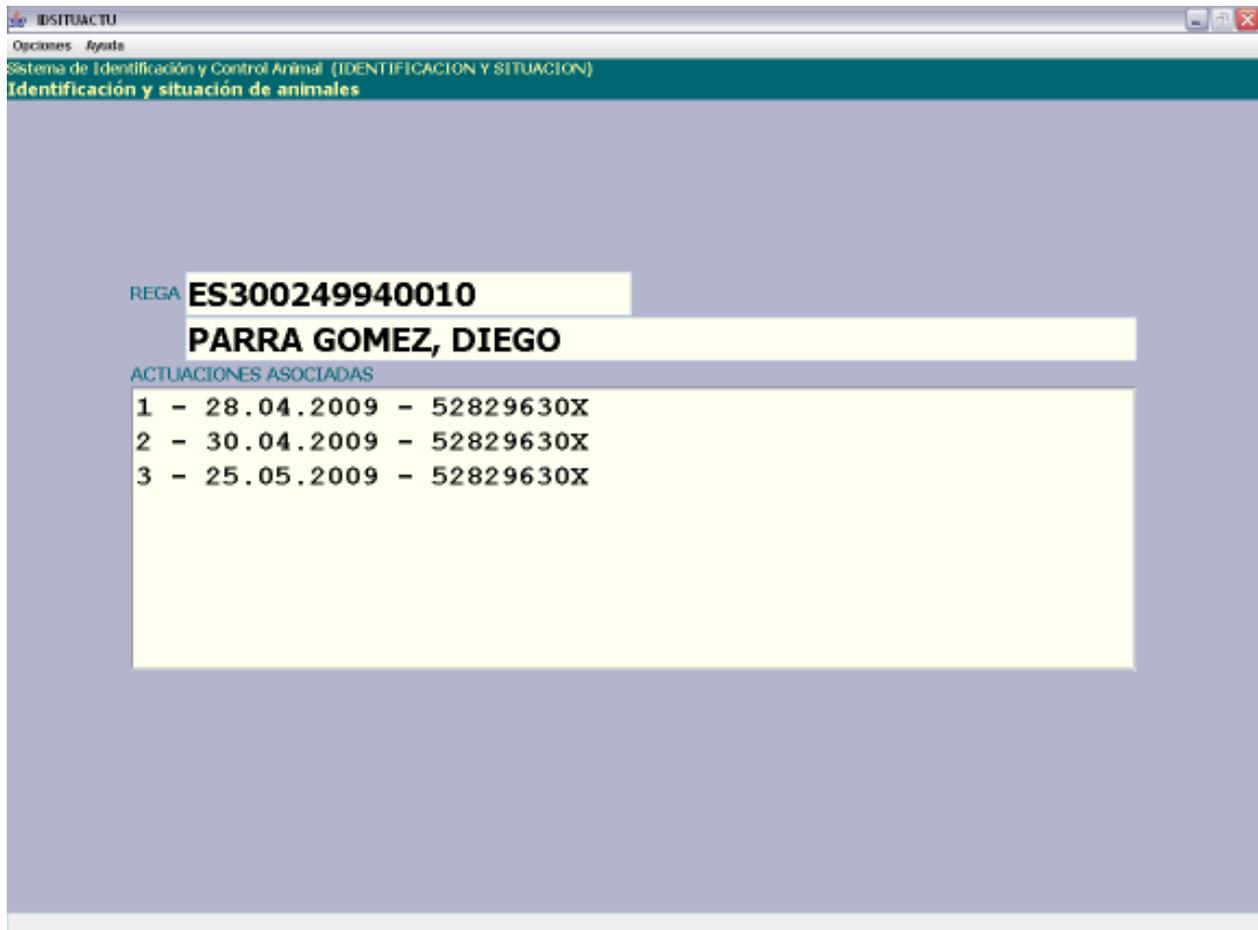
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape)**. Nos permitirá cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (escape) de la esquina superior derecha



IDSITUACTU – Identificación y situación de animales



Esta es la pantalla que nos permite ver todas las actuaciones que se han realizado en la explotación para Identificación y situación de animales, así como realizar distintas acciones sobre dichas actuaciones.

Tiene los siguientes campos

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Actuaciones asociadas.** Aparecerán todas las actuaciones realizadas en esa explotación. La identificación de la actuación será la siguiente

X - YYYYYYYY - ZZZZZZZZZ

Donde :

X : Numerador secuencial de actuación generado por la aplicación



YYYYYYYYYY : Fecha en la que se ha realizado la actuación

ZZZZZZZZZZ : Nif del veterinario que ha realizado la actuación

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Abrir actuación (F8)**. Mediante esta opción podremos consultar y modificar los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para abrir una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Nueva actuación (F6)**. Mediante esta opción podremos crear una nueva actuación para la explotación en la que nos encontramos.
- **Borrar actuación (Mayús.+F6)**. Mediante esta opción podremos borrar cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para borrar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Actualizar REGA (F9)**. Mediante esta opción podremos actualizar el código REGA de una actuación. Para actualizar una actuación es necesario tenerla seleccionada.
- **Generar fichero (F11)**. Mediante esta opción podremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua con los datos de cualquiera de las actuaciones que aparecen en el campo "actuaciones asociadas". Para generar el fichero de una actuación es necesario tenerla seleccionada

- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1)**. Accederemos a esta pantalla.
- **Volver (Escape)**. Nos permite cerrar y volver a la ventana anterior.

Al acceder a esta pantalla nos aparecerán todas las actuaciones que hemos realizado en dicha explotación y que se corresponden con la Identificación y situación de animales.

Si queremos abrir una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Abrir actuación", nos aparecerá una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación.

Si queremos crear una nueva actuación, bastará con pulsar la opción de menú "Nueva actuación", nos aparecerá entonces una ventana nueva con los datos de la cabecera de la actuación con los valores por defecto.



Si queremos borrar una actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Borrar actuación". Puesto que esta es una acción delicada, al pulsar el botón nos aparecerá un texto que nos dirá que si queremos borrar la actuación, pulsemos de nuevo la opción de menú, es decir, que si queremos borrar una actuación tendremos que pulsar 2 veces la opción de menú sobre la actuación seleccionada

Si queremos actualizar el código REGA de la actuación lo que tendremos que hacer es seleccionarla y pulsar la opción de menú "Actualizar REGA", nos aparecerá entonces una nueva ventana en la que tendremos que insertar el nuevo código REGA.

Si queremos generar el fichero que se tiene que enviar a la Consejería de Agricultura y Agua lo que tendremos que hacer es seleccionar la actuación a la que queremos generar el fichero y pulsar la opción de menú "Generar fichero", nos aparecerá entonces una nueva ventana con el nombre del fichero generado así como la ubicación del mismo.

Para salir de esta ventana y volver a la ventana anterior, bastará con pulsar la "X" que aparece en la esquina superior derecha de la ventana.



IDSITU – Cabecera identificación y situación

The screenshot shows a web browser window titled 'IDSITU'. The address bar contains 'Opciones Impresión Ayuda'. The main content area has a dark green header with the text 'Sistema de Identificación y Control Animal (IDENTIFICACION Y SITUACION)' and 'Cabecera identificación y situación'. Below this, the form fields are displayed as follows:

EXPLOTACIÓN REGA	ES300249940010	
FECHA	VETERINARIO	NACIMIENTO
28.04.2009	52829630X	02.2009
FAMILIA		
PEQUEÑOS RUMIANTES		
ADS		
TRAGSEGA		
OBSERVACIONES		
XXL		

Desde esta pantalla daremos de alta los datos de cabecera de la actuación que estamos realizando para Identificación individual y vacunas

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la acción, no se podrá modificar su valor.
- **Fecha.** Obligatorio. Fecha en la que se realiza la actuación. Por defecto aparecerá la fecha del día, se podrá modificar pero su valor nunca podrá ser mayor al día en el que estemos realizando la actuación. El formato de la fecha será el siguiente

DD.MM.YYYY

Donde



DD: Día del mes

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Veterinario.** Obligatorio. Se tendrá que insertar el NIF del veterinario. Se controlará que el NIF sea válido no dejando grabar un NIF no válido.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, el valor insertado será el que por defecto aparezca en los animales que se den de alta para esta actuación

MM.YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Familia.** Obligatorio. Lista desplegable con las familias de animales. Si se ha insertado al menos una animal, este campo no se podrá modificar.
- **ADS.** Opcional. Lista desplegable con las ADS, si no se necesita insertar la ADS se dejará en vacía.
- **Observaciones.** Opcional. Se podrá indicar cualquier tipo de observación.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**

- **Grabar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos en el soporte físico que estemos utilizando. No podremos realizar ninguna acción (salvo volver a la ventana anterior) si los datos no han sido grabados.
- **Alta ganado (F6).** Mediante esta opción, y una vez que hemos grabado, podremos acceder a la ventana donde daremos de alta a los animales.
- **Detalle ganado (F8).** Mediante esta opción accederemos a una ventana donde nos aparecerán todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación, estando dichos animales identificados por su crotal, su identificador electrónico y el número secuencial interno asignado por la aplicación a dicho animal.
- **Resumen especie/sexo (Ctrl. + r).** Mediante esta opción se accede al resumen totalizado por especie y sexo.
- **Animales no situados.** Mediante esta opción se accede al resumen que indica los animales existentes en la explotación y no ubicados, según el fichero CROEX (cargado previamente).



- **Ayuda**

- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con una actuación ya mecanizada como con una actuación nueva.

Si la actuación es nueva, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si la actuación ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicha actuación pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si se pulsa la "X" (o la tecla escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si lo datos no se han grabado, se perderán, por tanto si lo único que queremos hacer es mecanizar los datos de la cabecera, una vez insertados pulsaremos la opción de menú "Grabar" y a continuación pulsaremos la "X" para regresar a la ventana anterior.

Una vez que tenemos los datos de la actuación completos y grabados, podremos continuar:

- Si queremos ver los animales que llevamos mecanizados podremos pulsar la opción de menú "Detalle ganado".
- Si queremos mecanizar nuevos animales, o modificar algún datos de los animales ya mecanizados, pulsaremos la opción de menú "Alta ganado".



IDSITUDEVI – Detalle del ganado introducido

EXPLANTACION REGA	TOTAL ANIMALES	ACTUACION
ESS00249940010	14	1 - 28.04.2009 - 52829630X

DETALLES INTRODUCIDOS BLOQUE 1 DE 1		
0014-ES130000125167-CAPRINO	-HEMBRA-07.2008-	
0013-ES130000091944-CAPRINO	-HEMBRA-01.2007-	
0012-ES130000071940-CAPRINO	-HEMBRA-01.2007-	
0011-ES130000000003-OVINO	-HEMBRA-07.2007-	
0010-ES130000000001-CAPRINO	-HEMBRA-07.2007-	
0009-MU4512Q	-CAPRINO	-HEMBRA-07.2007-ES130000124578
0008-MU4854QW	-CAPRINO	-HEMBRA-07.2007-ES130000000002
0007-MU1659XX	-OVINO	-HEMBRA-07.2007-ES130000000001
0006-MU4578QW	-CAPRINO	-HEMBRA-07.2007-
0005-MU4578QP	-CAPRINO	-HEMBRA-07.2007-
0004-MU8967RT	-CAPRINO	-MACHO -07.2007-
0003-ES130465897845-CAPRINO	-HEMBRA-07.2007-	
0002-ES130548745120-CAPRINO	-HEMBRA-07.2007-	
0001-ES130000131793-CAPRINO	-HEMBRA-07.2007-	

En esta ventana podremos ver la identificación de todos los animales que llevamos mecanizados en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Detalles introducidos:** Lista con los animales que llevamos mecanizados para la actuación sobre la que estamos trabajando. Los animales aparecerán identificados por 3 campos:



XXXX - YYYY - ZZZZ - SSSS

Donde

XXXX: Numero secuencial proporcionado por el sistema.

YYYY: Crotal.

ZZZZ: Especie.

SSSS: Sexo

- **Botones.** Puesto que los datos que se pueden visualizar por pantalla están limitados, los animales los cargaremos en bloques conteniendo cada bloque un número determinado de animales
 - **Blq. anterior.** Mediante este botón podremos cargar el anterior bloque de animales
 - **Ver (F8).** Permite acceder a los datos del detalle
 - **Blq. siguiente.** Mediante este botón podremos cargar el siguiente bloque de animales

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior.

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (Escape) de la esquina superior derecha.



IDVACUNADECROEX – Alta / Búsqueda del ganado

DET. 14: ES130000125167
CAPRINO HEMBRA 07.2008

SIN BOLO LEER PRIMERO CROTAL NUEVO

CROTAL
NUEVO CROTAL

Animales Ubicados

Buscar (ENTER) Grabar (F12) Limpiar (F2)

Esta es la pantalla que nos permitirá insertar y/o buscar los animales en la actuación:

Tiene los siguientes campos:

- **Ultimo detalle insertado.** Aparecerá el número de detalle y el crotal del último animal tratado. Si no se detecta el último animal insertado aparece "No se encuentra el último animal insertado"
- **SIN BOLO.** Check que sirve para indicar que la identificación electrónica del animal actual no se puede proporcionar debido a pérdida o rotura. Solo se permite marcar esta opción para el 5% de los animales situados en la explotación.
- **LEER PRIMERO CROTAL NUEVO.** Activando este check la identificación que registremos con el lector se asignará al campo "Nuevo Crotal" en vez de al campo "Crotal"
- **Crotal.** Campo en el que podremos insertar el crotal del animal o los cuatro últimos dígitos.



- **Nuevo crotal.** Campo en el que aparecerá el código de identificador electrónico que lleva el animal en su estómago y que envía el Stick a la aplicación. El valor de esta campo únicamente es modificable mediante el Stick y no manualmente.
- **Animales ubicados.** Lista que nos permite indicar el crotal cuyos últimos cuatro dígitos coinciden con los introducidos en el campo Crotal.
- **Buscar (ENTER).** Busca en el fichero de animales ubicados (CROEX) según lo introducido en el campo Crotal.
- **Grabar (F12).** Botón que nos permite dar de alta un nuevo detalle a partir del crotal insertado o seleccionado. Se utilizarán los datos del fichero de animales ubicados (CROEX) si está incluido o los datos del último animal/detalle insertado, en cuyo caso se desplegará la ventana de los datos del animal para verificarlos.
- **Limpiar(F2).** Limpiar todos los datos para introducir un nuevo animal.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Buscar (ENTER).** Se busca en el fichero de animales ubicados (CROEX) los animales cuyo crotal coincida con lo introducido en el campo Crotal.
 - **Grabar (F12).** Si se ha introducido un crotal completo se insertará en la actuación siempre que esté en el fichero CROEX (cargado previamente), si no existe se accederá a la pantalla de Alta / modificación del ganado.
 - **Limpiar (F2).** Limpia todos los campos.
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Nos permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Una vez llegados a esta pantalla podremos actuar de varias formas:

Si queremos localizar el animal mediante su Crotal insertaremos su valor en el campo Crotal y pulsaremos la opción de menú "Buscar"(ENTER). En "Animales Ubicados" aparecerán los animales que coincidan con la búsqueda. Si no se encuentra el animal se nos preguntará si queremos grabarlo.

Si deseamos reidentificar un animal tenemos dos opciones :

- No Marcar Check "LEER PRIMERO CROTAL NUEVO: Primero introducimos a mano el crotal antiguo y después leemos con el lector la nueva identificación. A continuación pulsamos "Grabar".



- Marcar Check "LEER PRIMERO CROTAL NUEVO": Primero leemos con el lector la nueva identificación y después introducimos a mano el crotal antiguo. A continuación pulsamos "Grabar". Si leemos electrónicamente la identificación de un animal que ya existe en el fichero de animales ubicados, el animal se grabará automáticamente. Si el animal no existe se cargarán los datos por defecto.

Para Ovino (con Crotales que empiecen por ES), sólo podemos grabar el animal si leemos su identificación electrónicamente, a no ser que seleccionemos "SIN BOLO". Esto sólo lo podremos hacer para el 5% de los animales del fichero de animales situados



IDSITUDE – Alta / Modificación del ganado

The screenshot shows a web browser window titled 'IDSITUDE'. The page header includes 'Opciones Ayuda', 'Sistema de Identificación y Control Animal (IDENTIFICACION Y SITUACION)', and 'Alta / Modificación del ganado (1)'. The main content area contains a form with the following fields:

Nº	13	
REGA	ES300249940010	<input type="checkbox"/> SIN BOLO
IDENTIFICACIÓN	ES130000091944	
ELECTRÓNICA		
NUEVA IDENTIFICACIÓN		
NACIMIENTO	01.2007	
ESPECIE	CAPRINO	
RAZA	MURCIANA-GRANADINA	
SEXO	HEMBRA	
TIPO	CROTAL	
PAIS NACI.	ESPAÑA	<input checked="" type="checkbox"/> EXPLOTACIÓN DE NACIMIENTO

At the bottom of the form, there is a message: 'EL ANIMAL YA EXISTE, RECUPERAMOS SUS DATOS

Mediante esta pantalla podremos dar de alta los animales en la actuación así como modificar el valor de los animales que ya hemos insertado.

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA sobre la que estamos realizando la actuación, no se podrá modificar su valor.
- **Nº.** Numerador secuencial asignado por el sistema al animal, no se podrá modificar su valor.
- **Identificación.** Obligatorio. Crotal del animal. Se hemos usado el Stick, su valor se obtendrá a partir del identificador electrónico recuperado, no pudiéndose modificar su valor. Si hemos dado de alta el animal mediante el crotal, su valor si que se podrá modificar.



- **Electrónica.** Opcional. Código de identificador electrónica, su valor no se puede insertar en esta pantalla. Si en la pantalla anterior, o en el momento que dimos de alta el animal, usamos el Stick, su valor será el código recuperado por el mismo.
- **Nueva identificación.** Opcional. Este crotal indica la nueva reidentificación del crotal del animal.
- **Nacimiento.** Obligatorio. Mes y año de nacimiento del animal, por defecto su valor será el valor que se haya insertado en el campo de la cabecera que lleva el mismo nombre

MM.YYYY

Donde

MM: Mes del año (Enero 01, Febrero 02,Diciembre 12)

YYYY: Año

- **Especie.** Obligatorio. Lista desplegable con las especies a las que puede pertenecer el animal. Solo aparecerán las especies asociadas a la familia insertada en la cabecera de la actuación. Por defecto OVINO
- **Sexo.** Obligatorio. Lista desplegable con los sexos del animal. Por defecto será HEMBRA, pudiéndose modificar dicho valor. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Raza.** Obligatorio. Lista desplegable con las razas asociadas a la especie. Si la especie es CAPRINO, aparecerá por defecto la raza MURCIANA – GRANADINA. Si la especie es OVINO, aparecerá por defecto la especie SEGUREÑA. El valor por defecto podrá ser modificado
- **Tipo.** Obligatorio. Lista desplegable con los tipos de identificación. Si hemos accedido a esta pantalla con un identificador electrónico y la especie es OVINO o CAPRINO, aparecerá por defecto BOLO RUMINAL, en cualquier otro caso, su valor por defecto será CROTAL. El valor por defecto podrá ser modificado.
- **Pais naci.** Obligatorio. Lista desplegable con los países de nacimiento del animal. Su valor por defecto será ESPAÑA, pudiéndose modificar dicho valor.
- **Explotación de nacimiento.** Obligatorio. Indicaremos si la explotación en la que estamos es la explotación de nacimiento del animal. Su valor por defecto será SI pudiéndose modificar.

El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Opciones**
 - **Grabar y Cerrar (F12).** Mediante esta opción grabaremos los datos.
 - **Borrar Animal (Mayús.+F6).** Mediante esta opción eliminaremos el animal de la actuación en la que estemos. Al borrar el animal se cerrará automáticamente la ventana regresando a la ventana anterior
- **Ayuda**



- **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
- **Volver (Escape).** Permite cerrar la ventana y volver a la anterior

El acceso a esta pantalla se puede realizar tanto con un animal ya mecanizado como con un animal nuevo.

Si el animal es nuevo, el sistema cargará los valores por defecto, siendo el usuario el encargado de mecanizar el resto de campos y de grabar.

Si el animal ya existe, el sistema cargará los datos que se grabaron para dicho animal pudiendo el usuario modificarlos o acceder directamente al resto de opciones que ofrece la ventana.

Si el animal ya existe, nos aparecerá en la barra de estado el texto "El animal ya existe, recuperamos sus datos,....." si el animal no existe y es nuevo, el texto de la barra de estado será "El animal no existe, cargamos sus datos por defecto".

Si se pulsa la "X" (o tecla Escape) que aparece en la esquina superior derecha de la ventana se volverá a la ventana anterior, si los datos no se han grabado, se perderán, por tanto antes de regresar a la ventana anterior y siempre que queramos guardar los datos, tendremos que pulsar la opción de menú "Grabar"..



TOTALESPECSEXO - Resumen totalizado por especie y sexo

The screenshot shows a window titled 'TOTALESPECSEXO' with a menu bar containing 'Ayuda'. The main content area has a green header with the text 'Sistema de Identificación y Control Animal (IDENTIFICACION Y SITUACION)' and 'Resumen totalizado por especie y sexo'. Below this, there is a table with two columns: 'EXPLOTACIÓN REGA' and 'TOTAL ANIMALES'. The first row shows 'ES300249940010' and '14'. Below the table, there is a section for 'ACTUACIÓN' with the value '1 - 28.04.2009 - 52829630X'. Finally, there is a section for 'RESUMEN POR ESPECIE Y SEXO' with a list of animals: 'OVINO HEMBRA' (2 animales.), 'CAPRINO HEMBRA' (11 animales.), and 'CAPRINO MACHO' (1 animales.).

EXPLOTACIÓN REGA	TOTAL ANIMALES
ES300249940010	14

ACTUACIÓN
1 - 28.04.2009 - 52829630X

RESUMEN POR ESPECIE Y SEXO

OVINO HEMBRA	2 animales.
CAPRINO HEMBRA	11 animales.
CAPRINO MACHO	1 animales.

En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Resumen por especie y sexo.** Mostrará un desglose de animales por especie y sexo. Solo se mostrarán datos si existen animales asociados a la especie y sexo.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

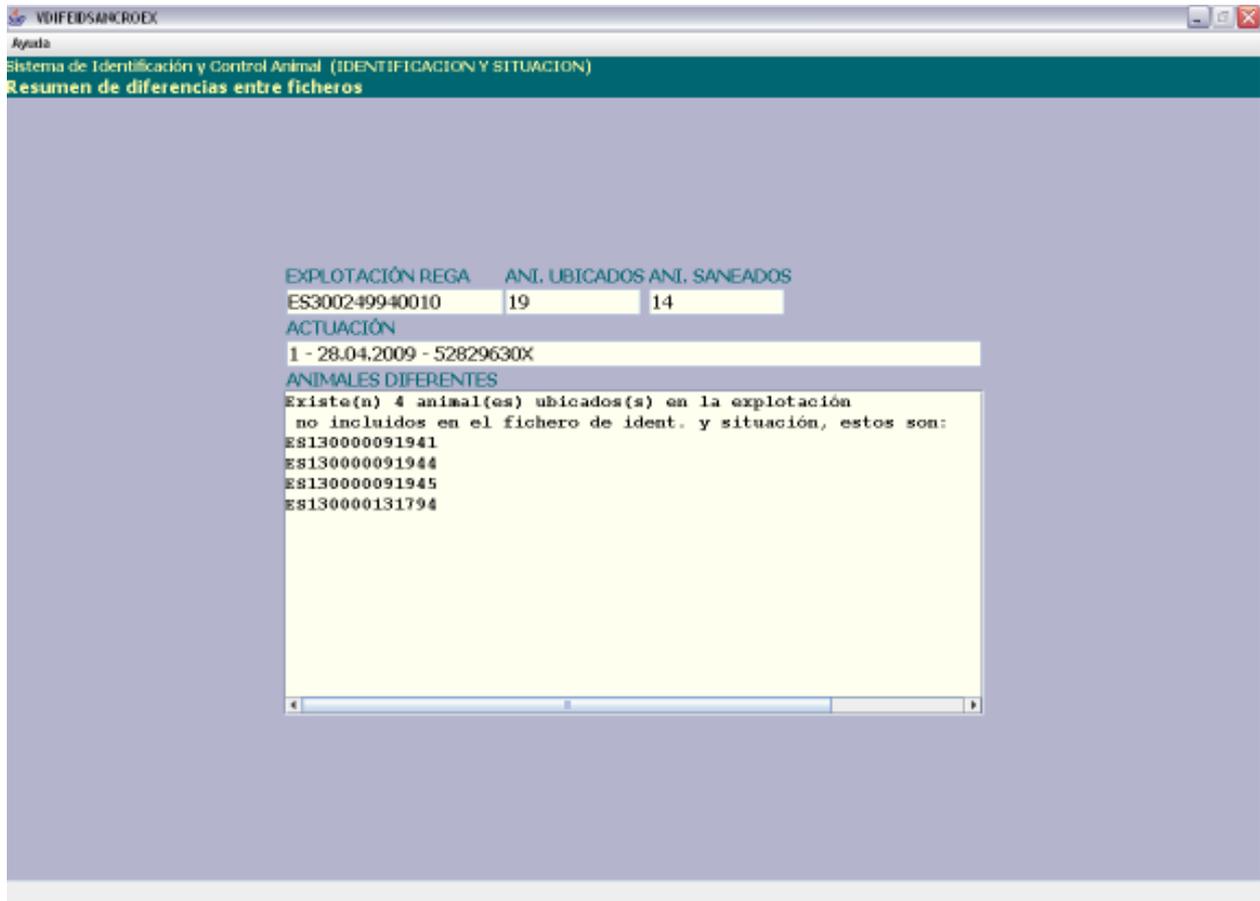
- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (Escape) de la esquina superior derecha.



DIFEIDSANCROEX - Resumen de diferencias entre ficheros (actuación IDSIT)



En esta ventana podremos ver resumen de los animales introducidos desglosado por especie y sexo:

Tiene los siguientes campos:

- **Explotación REGA.** En este campo aparecerá por defecto la explotación REGA insertada en la pantalla anterior, no se podrá modificar su valor.
- **Total animales.** En este campo aparecerá el número total de animales que llevamos mecanizados, no se podrá modificar su valor.
- **Actuación.** En este campo aparecerá la identificación de la actuación en la que estamos, no se podrá modificar su valor.
- **Animales diferentes.** Mostrará un desglose de animales por especie y sexo. Solo se mostrarán datos si existen animales asociados a la especie y sexo.



El menú de esta pantalla es el siguiente:

- **Ayuda**
 - **Manual de referencia (F1).** Accederemos a esta pantalla
 - **Volver (Escape).** Permite cerrar la ventana y volver a la anterior

Esta pantalla es sólo de consulta, no pudiendo realizar acción alguna salvo consultar los datos.

Si queremos regresar a la ventana anterior bastará con pulsar la "X" (Escape) de la esquina superior derecha.