

Beinlich 4KR IP / API

1. Anlegen eines API-Benutzers im Raindancer Portal für den Zugang von Beinlich

1. Im Raindancer Portal auf der linken Seite auf **Einstellungen** → **Benutzer**
2. Unter der Benutzerliste auf **Neuer Benutzer**
3. Benutzername: *frei wählbar* z.b. Beinlich
4. Passwort: *frei wählbar*
5. Speichern
6. Benutzergruppen einstellen (**02** & **03**)
7. Speichern und Schließen

Die SIM-Karte im Beinlich 4KR IP Rechner wird von der Firma Beinlich eingelegt und auch aktiviert. Die Kosten für die SIM-Karte und für die Cloud verrechnet die Firma Beinlich mit dem jeweiligen Endkunden.

Benutzer bearbeiten ×

Neuen Benutzer hinzufügen Benutzerdaten

Benutzername	<input type="text" value="Beinlich"/>		
Mandant	<input type="text"/>		
Vorname	<input type="text"/>	Nachname	<input type="text"/>
Kennwort	<input type="password" value="....."/>	E-Mail	<input type="text"/>

Benutzer bearbeiten

BenutzerdatenGruppenmitgliedschaft

Verfügbare Gruppen

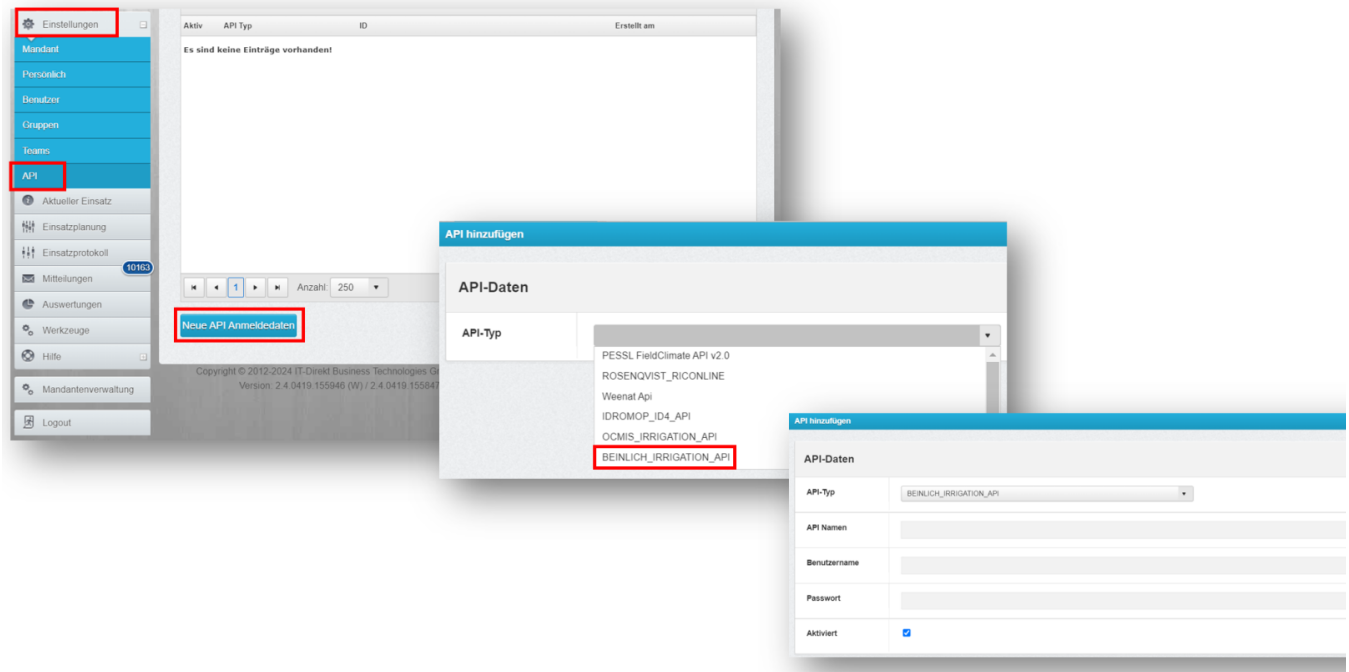
<input checked="" type="checkbox"/>	02 Web-Portal Nutzer Dürfen das Web-Portal nutzen.
<input checked="" type="checkbox"/>	03 Mobile App Nutzer Dürfen die mobile Anwendung nutzen.
<input type="checkbox"/>	00 Administratoren Dürfen auf Mandantenebene alles, einige technische Einstellungen sind jedoch ausgeblendet.
<input type="checkbox"/>	01 Service-Administratoren Dürfen auf Mandantenebene ansonsten versteckte Einstellungen vornehmen.
<input type="checkbox"/>	04 Teamverwalter Darf Teams erstellen, sowie Mitglieder, Geräte und Schläge zuweisen.
<input type="checkbox"/>	05 Benachrichtigungsverwalter Darf Benachrichtigungen für Benutzer beim Eintreten best. Ereignisse festlegen.
<input type="checkbox"/>	06 Auswertungsverwalter Darf Auswertungen einsehen.
<input type="checkbox"/>	07 Protokoll Bearbeiter Darf Einsatzprotokolle einsehen und korrigieren.
<input type="checkbox"/>	08 Stammdatenverwalter Darf Regner, Schläge und Brunnen anlegen und bearbeiten.
<input type="checkbox"/>	09 Benutzerverwalter Darf Benutzer anlegen und bestehende bearbeiten.
<input type="checkbox"/>	Kommunikationsgeräte Administrator Darf Kommunikationsgeräte anlegen

SpeichernSpeichern und SchließenAbbrechen

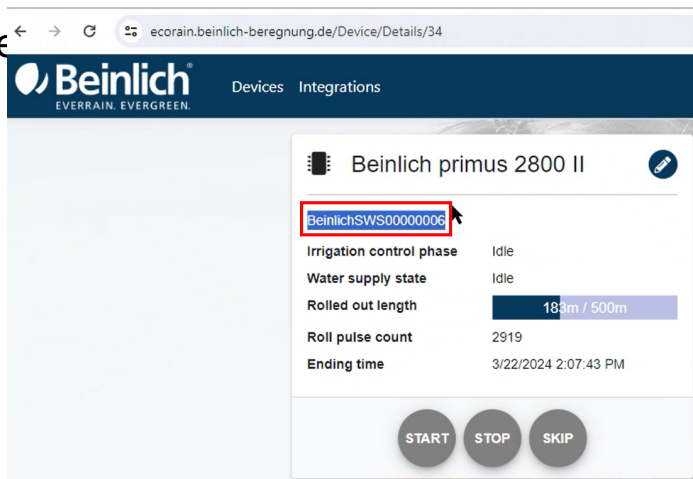
2. Anlegen einer neuen API im Raindancer Portal

1. Im Raindancer Portal auf der linken Seite auf **Einstellungen** → **API**
2. Unter der API-Liste auf **Neue API**
3. API-Name: *frei wählbar* z.b. **Beinlich API**
4. Benutzername: **Ihre Zugangsdaten zur Beinlich Cloud**
5. Passwort: **Ihre Zugangsdaten zur Beinlich Cloud**

6. Speichern



3. Seriennummer kopieren



1. Einloggen im Beinlich Portal:

<https://ecorain.beinlich-beregnung.de>

2. Im oberen Bereich unter Integration
3. Die bei 1 erdachten Zugangsdaten hinterlegen (Client ID = Raindancer Kundennummer)
4. Verbindung überprüfen
5. Regner auswählen
6. Seriennummer (BeinlichSWS XXXX) des Regners kopieren

Beinlich
EVERRAIN. EVERGREEN.

Devices **Integrations** English (UTC+01:00) Ams

Raindancer integration - Beinlich

Clientid

Username

Password

☒ Enabled

Cancel Save

4. Die Steuerung einem Regner zuweisen

1. Im Raindancer Portal auf dem oberen Menüband auf **Regner**
2. Gewünschte Regner bearbeiten
3. in der Mitte auf **Aufstellung und Steuerung**
4. Steuerungstyp: **Beinlich API**
5. API-Name: Der Name aus 2.3
6. Steuergerät: Kopierte Seriennummer aus **3.6 (inkl. BeinlichSWS...)**

Regner bearbeiten

Testregner 1

Erw. Einstellungen

Regnername	Testregner 1		
Regnertyp	Trommelregner	GPS Gerät	31_22_0110_06239 (Testr
Energieeinstellung	Automatischer Energiespe	Nachlaufzeit	Einheit: Min.

Allgemein **Aufstellung und Steuerung** Manche Eingaben sind fehlerhaft!

Aufstellungsart	Ausziehen des Regnerstatus (Standard)		
Bei wechselnder Aufstellungsart empfehlen wir die Einstellung "Ausziehen der Trommel".			
Steuerungstyp	Beinlich API	API Namen	
		Steuergerät	
		Geräte-Id der API-Schnittstelle (bspw. Seriennr.)	

Prüfen Sie ob die Steuereinheit-Id der API korrekt ist.

Version #16

Erstellt: 22 April 2024 15:02:16 von Tobias Scheps

Zuletzt aktualisiert: 16 Juni 2025 12:54:28 von Steffen Loer