

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

Benutzer bearbeiten

Benutzerdaten Gruppenmitgliedschaft

Verfügbare Gruppen

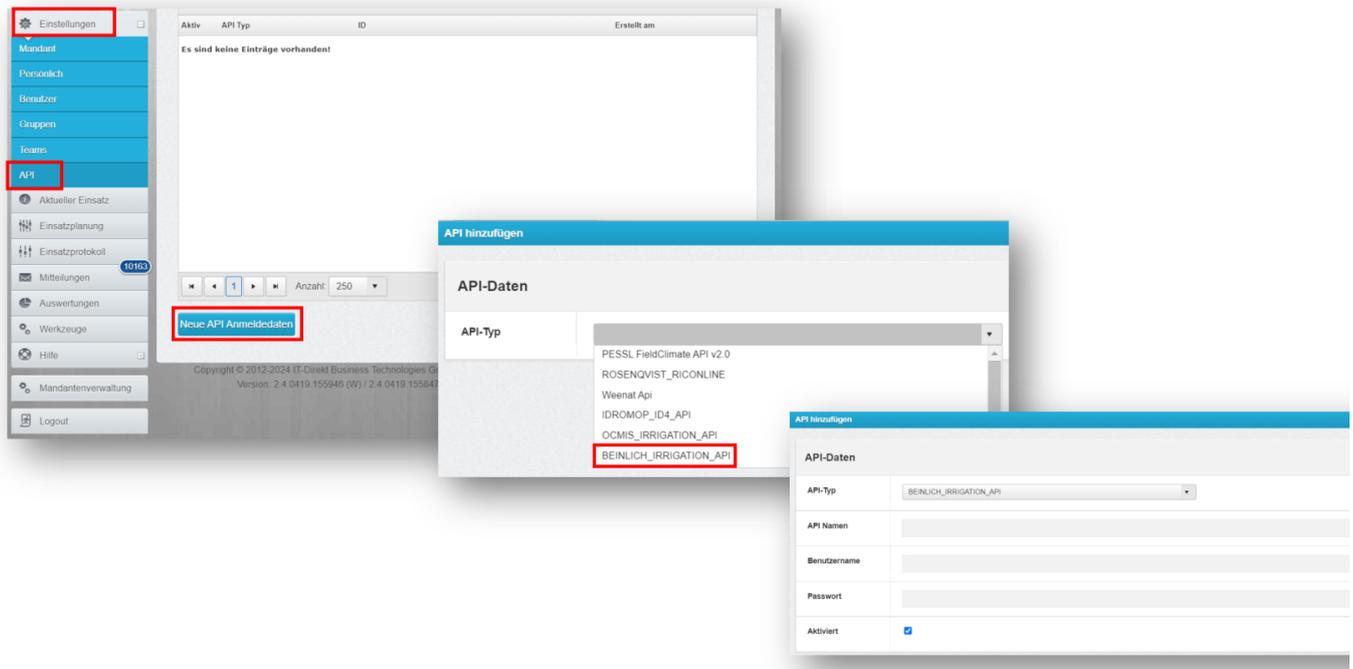
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>02 Web-Portal Nutzer</b> Dürfen das Web-Portal nutzen.
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>03 Mobile App Nutzer</b> Dürfen die mobile Anwendung nutzen.
<input type="checkbox"/>	<b>00 Administratoren</b> Dürfen auf Mandantenebene alles, einige technische Einstellungen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

Speichern Speichern und Schließen Abbrechen

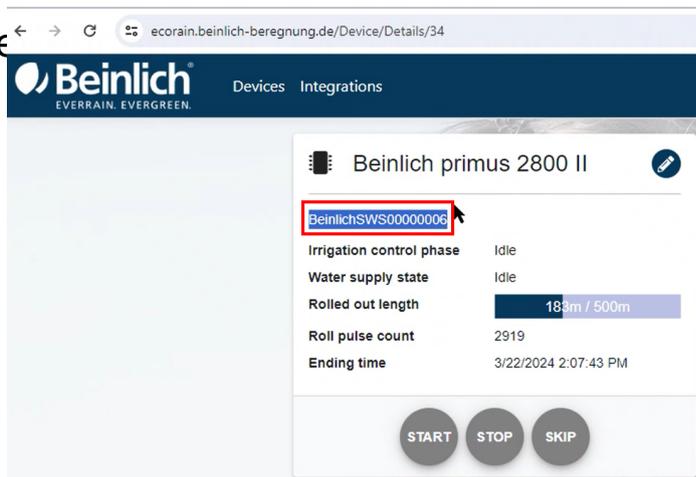
## 2. Anlegen einer neuen API im Raindancer Portal

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 und eintragen



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)		
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