

GENERALITATI

Prezentul program a fost elaborat in vederea lucrului cu ajutorul unui computer in cadrul concursului **YO-DX-HF** in CW si SSB pe benzile de lucru de 10, 15 , 20 , 40 , 80 , (160) m si respecta regulamentul de concurs elaborat de FRR, atat pentru utilizatori din YO cit si din afara de YO. Programul recunoaste acest lucru si utilizeaza in mod automat regulile specifice, care difera de la utilizatori YO la utilizatori in afara de YO.

Programul poate fi utilizat in cadrul concursurilor:

YO-DX-HF

DARC-WAG

IARU-FD-CW

IARU-FD-SSB

IARU-HF

CQ-WW- CW

CQ-WW- SSB

CQ-WPX- CW

CQ-WPX- SSB

LZ-DX

HA-DX

EU-CHAMP(S5)

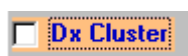
KING-OF-SPAIN

PACC

Pentru toate aceste concursuri sint cuprinse toate subrutinele prevazute de regulamentele respective, inclusiv scrierea logurilor in formatul prevazut (Cabrillo v 3.0 pt. Concursurile Internationale si STF pentru concursurile DARC).

Descrierea care urmeaza se refera la concursul YO-DX-HF dar cu modificarile de rigoare, poate fi aplicat si in celelalte concursuri.

De asemenea, vreau sa specific ca prezentul HELP este aplicabil la ambele programe pentru YO-DX-HF , unul din programe are in plus fata de celalalt, posibilitatea afisarii DX Clusterului in timpul lucrului. Cele 2 programe sint similare doar ca YODX-Cluster permite vizualizarea Clusterului. Daca se vrea lucrul cu acest program dar nu se doreste sau nu exista conditiile specifice necesare pentru Cluster, se poate totusi lucra si cu programul de Cluster fara a actiona pornirea clusterului in pag. 1.



In cadrul programului se face o evaluare completa a datelor de concurs cu tiparire de Loguri pe benzi de lucru si inregistrarea pe HDD a acestor loguri in

format ASCII, format Cabrillo respectiv format STF, mod recomandat pentru trimiterea rezultatelor in vederea unui arbitraj electronic.

Programul functioneaza sub Windows 9X sau XP . Se recomanda un computer Pentium la 300 MHz sau mai mare. Se poate folosi si un PC cu frecventa mai mica sub rezerva scaderii vitezei de lucru.

Deasemenea se recomanda ca rezolutia in ce priveste ecranul (pentru ca pagina sa se incadreze bine pe ecran functie de marimea acestuia) sa fie dupa cum urmeaza :

Ecran 13 – 14 – 15 tzoli	Rezolutie 640x480 pixeli
Ecran 17 tzoli	Rezolutie 800x600 pixeli
Ecran 19 tzoli	Rezolutie 1024x768 pixeli
Ecran LCD	Rezolutie 1280-1024 pixeli

In cazul in care programul nu gaseste una din rezolutiile de mai sus, el atentioneaza si merge mai departe folosind marimiile de la rezolutia 800x600 pixeli.

Programul are o suprafata grafica cu introduceri de date in numar minimal (in mod normal numai indicativul statiei corespondente) in timpul lucrului in concurs, tot ce este posibil fiind preluat de calculator.

Computerul este de recomandat (din cauza modului comod de lucru) sa fie prevazut cu “Maus” dar exista posibilitatea de a lucra numai de la Keyboard.

Toate legaturile sint verificate pentru legaturi duble (cu semnalizare corespunzatoare) respectiv se verifica multiplicatoarele noi.

In program este cuprins si un fisier “HELP” care este activat de butonul « HELP » de pe pagina respectiva (in menü). Prin aceasta este activat fisierul “HELP” de pe pagina in care a fost programul in momentul actionarii pe butonul HELP (Pagina curenta). Cu acest fisier se lucreaza uzual cu fisierele Help din Windows.

In cadrul acestui program s-a prevazut si posibilitatea (pentru amatorii care nu au un calculator sau care lucreaza /p si tin logul in timpul concursului pe hirtie) sa utilizeze un calculator in regim OFF LINE si sa copieze de pe hirtie, cu ajutorul claviaturii, logurile de concurs pe un calculator care apoi va executa toate prelucrariile, verificarile si calculele necesare, rezultind fise de in formatul cerut de organizatori pentru logurile de concurs. Introducerea de date se rezuma la introducerea indicativului statiei corespondente respectiv a minutului in care a fost efectuata legatura. Acest mod de a face fisele de concurs il consider mult mai operativ decit scrierea cu mina a tuturor datelor din fisele de concurs. La lucrul OFF LINE in pagina 2 (QSO) va apare o atentionare ca programul lucreaza OFF LINE (Logare si nu concurs)

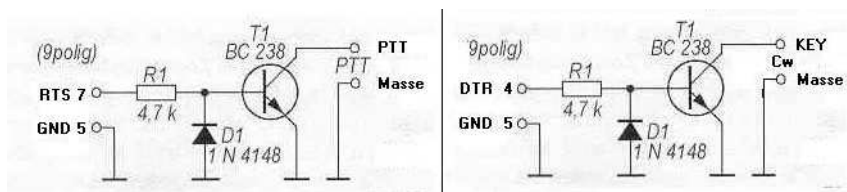
OFF LINE

In program a fost implementata si posibilitatea de a transmite texte Cw cu ajutorul computerului prin intermediul unei iesiri seriale (ComPort). Numarul iesirii seriale se initializeaza in pagina de initializare.

ComPort :



Computerul da pentru nivelul 0 un nivel cuprins intre $-5V$ la $-25 V$ respectiv pentru nivelul 1 o tensiune de $+5V$ la $+25V$. La computerul meu aceasta tensiune este de $\pm 12V$. De aici se vede ca apare necesitatea introducerii unei rezistente de $4k\Omega$ in serie cu baza tranzistorului de comutatie de tip NPN, tranzistor care va efectua manipulatia propriu zisa. Intre rezistenta si baza tranzistorului se pune o dioda de comutatie cu anoda la masa (vezi schema de mai jos) Iesirea seriala din calculator este iesirea DTR respectiv pin 4 in cazul unui conector cu 9 pini sau pinul 20 la un conector cu 25 pini. Masa este la pinul 5 (9) respectiv 7 (25). A mai fost prevazuta si o iesire pentru PTT care va ataca tot un tranzistor de comutatie tip NPN ca mai sus si care va efectua trecerea automata de pe receptie pe emisie. Pentru comutatie, iesire din calculator este pe pinul RTS respectiv pinul 7 (9) sau 4 (25).



Cele de mai sus sint valabile pentru transceiverele la care manipulatia respectiv actionarea PTT se face prin punerea la masa a unei tensiuni pozitive din transceiver. Tipul tranzistorului se alege dupa marimea acestei tensiuni. Pentru transceiver cu tensiune de actionare negativa sistemul se va adapta corespunzator.

Prezentul program a fost gandit ca FREEWARE deci nu poate fi comercializat.

Tin sa multumesc lui Pit YO3JW pentru ajutorul deosebit acordat de la distanta in finalizarea acestui program.

Introducere date proprii

Aceasta este prima forma de ecran "INIT" in care trebuiesc introduse (initializate) datele proprii ale utilizatorului care foloseste programul in concurs.

La pornirea programului apare intrebarea daca se doreste Help-ul in Romana sau in Engleza



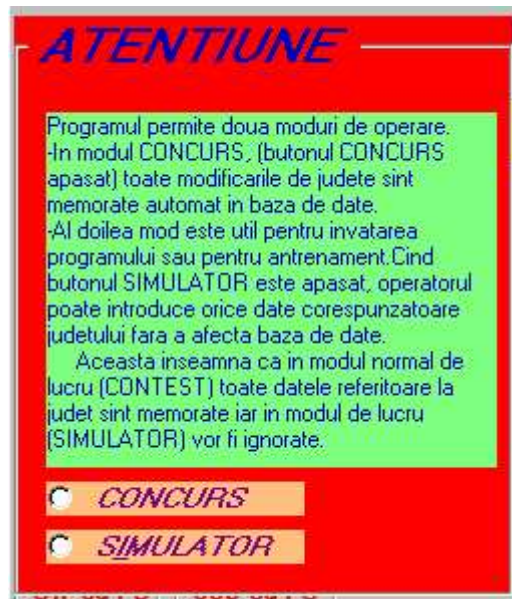
Se raspunde dupa caz

Apoi se intreaba care este concursul in care se va lucra



Se raspunde dupa caz

Programul intreaba daca se lucreaza in regim de CONCURS sau se face doar o testare a programului



Se raspunde dupa caz.

Daca se raspunde prin CONCURS apare o atentionare in ce priveste logurile:



Dupa OK se poate completa pagina de initializare.

Datele se introduc in Text-boxuri. Cele in care se introduce o marime uzuala sint de culoare galbena iar cele in care va apare un rezultat din baza de date proprii a programului sint de culoare gri. De observat ca si aceste date pot fi modificate cu exceptia orei respectiv a datei, marimi care pot fi modificate numai in regim OFF LINE. Date se pot introduce in Text-boxurile galbene fie cu litere mici fie cu litere mari, programul transformindu-le in litere mari. Daca se modifica ceva date din Text-boxuri gri acestea trebuie introduse cu litere mari.

Datele de introdus sint:

MY CALL Aici se introduce indicativul statiei proprii (De ex. YO3JW). Dupa introducerea indicativului, in mod obligatoriu se actioneaza tasta de "ENTER" . Dupa apasarea tastei de **ENTER** programul completeaza Text boxul **MY PREFIX** cu "YO" , Text boxul **CONTINENT** cu Eu respectiv **ZONE ITU** cu 28.

MYQRALoc Aici se introduce QRA Locatorul de unde se lucreaza in concurs. Incheierea introducerii se face cu **ENTER**.

Operatorul trebuie sa mai completeze Text boxul **Ora YO –Ora UTC** cu diferenta dintre ora locala care este si ora calculatorului si ora UTC de ex.” 2 ”. In cazul cind ora in calculator este ora UTC, **IN MOD OBLIGATORIU** aici trebuie introdusa cifra “0”. Nu este permis ca acest textbox sa fie lasat fara nici o cifra in el, in caz contrar apare o eroare.

Init
EXIT START-CONTEST LOG INPUT-LOG-OFF-LINE HELP

BEFORE START PLEASE FILL THIS PAGE

YO-DX-HF
Created by DL5M
Ver. A3.02

MY CALL **YO9HP** MY PREFIX **YO** MY LOCATOR **KN34AW**

(OraYO-OraUTC) **2** MY COUNTY **PH**

CONTINENT **Eu**

ZONE ITU **28**

ATENTIUNE INAINTE DE INCEPEREA CONCURSULUI SE VA VERIFICA OBLIGATORIU ORA SI DATA DIN CALCULATOR DEOARECE ACESTEA SINT FOLOSITE DE PROGRAM. ORA SE VA INITIALIZA IN SISTEM 24 ORE SI NU CU AP , PM.

Daca utilizatorul este un amator “YO” programul recunoaste acest lucru dupa **MY PREFIX** si pune la dispozitie inca un Text box galben “**MY COUNTY**” in care introduce judetul propriu al amatorului YO de ex “BU”.

In cazul in care amatorul care foloseste programul este din afara “YO” de ex “DL” Text boxul galben “**MY COUNTY**” nu apare si introducerea de date pe pagina de initializare este terminata

In “MENÜ” exista notatia “**INPUT-LOG-OFF-LINE**”. Prin aceasta se face trecerea in modul de lucru OFF LINE adica pentru introducerea in calculator a logurilor care au fost scrise pe hirtie.

Clickuirea lui (daca programul este utilizat numai pentru introducerea Logurilor de concurs (OFF LINE)) duce la aparitia a doua textboxuri galbene in care in text boxul “Start date” este introdus (initializata) data din calculator care se modifica in data cind a inceput concursul a carui log se copiaza si se apasa ENTER.

Init
EXIT START-Contest LOG INPUT-LOG-OFF-LINE HELP

BEFORE START PLEASE FILL THIS PAGE

YODxContest
Created by DL5M
Ver. A3.02

START DATE	29.05.04
START TIME	00:00

In Text boxul “**Start Time**” este initializata ora “00.00” care se modifica la ora cind apare prima inregistrare in log. Introducerea se termina prin **ENTER** si se intra in pagina de concurs prin actionarea pe “**START Contest**”. In loc de Click se poate actiona si ALT+I care are acelasi efect cu Click pe “INPUT-LOF-OFF-Line”.

Pentru lucrul in concurs “ON LINE” in loc de click pe “INPUT LOG OFF LINE” se da CLICK pe “**START Contest**” care va duce in pagina 2 (pagina de concurs off line sau online). Dupa **INPUT LOG OFF LINE** pentru a se trece pe pagina de concurs se actioneaza tot pe “**START CONTEST**”.

In general introducerea de date se face numai o singura data deoarece programul memoreaza datele proprii intr-o baza de date din care le citeste de cite ori se restarteaza programul.

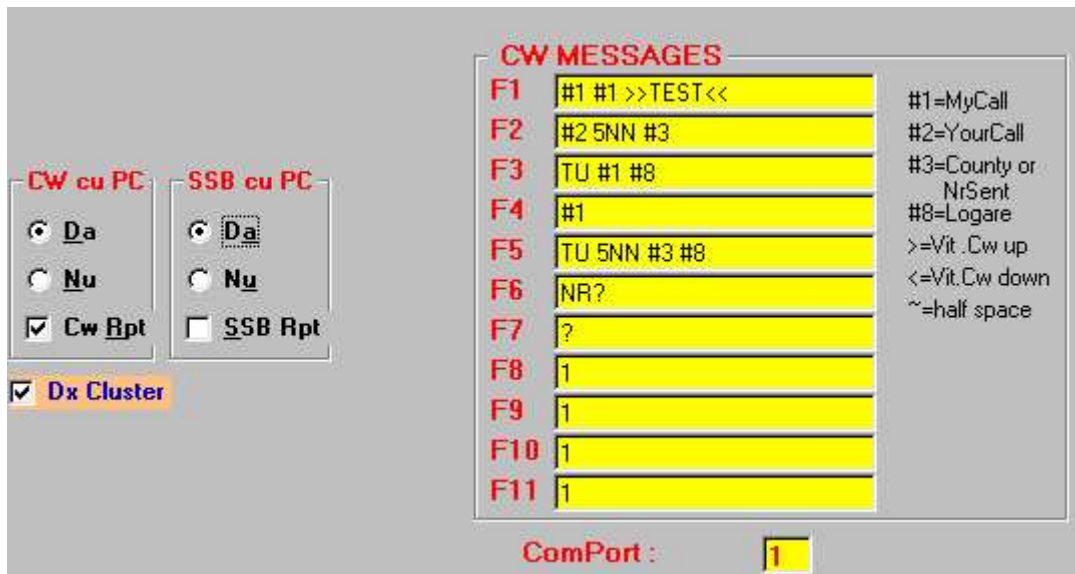
In partea de jos a ecranului apare intrebarea “Cw With Computer” si 2 butoane de comanda “**YES**” si “**NO**”.

La actionarea butonului de comanda “**NO**” computerul nu va transmite semnale CW prin intermediul computerului.

La actionarea butonului “**YES**” va apare un tabel care cuprinde 11 textboxuri in galben corespunzator tastelor F1 la F11 si care cuprind cite o propunere de text de transmis de catre computer in Cw. Acest text poate fi preluat ca atare sau modificat dupa necesitati de catre utilizator. Se remarca existenta unor codificari (#X) care reprezinta rezervari de loc pentru date (macro-uri) care se introduc dupa necesitati de catre program si anume:

- In loc de #1 programul va introduce My Call din pagina de initializare
- in loc de #2 programul introduce indicativul statiei corespondente
- in loc de #3 programul introduce MyCounty ori Nr. de control de transmis.
- #8 La acest macrou, programul verifica daca toate datele necesare pentru logare au fost introduse, daca DA va efectua logarea automata a QSO-ului
Cu propunerile de text care sint in program, se recomanda ca #8 sa fie pus la capatul textului care este in F3 respectiv F5.
- > Mareste viteza de transmis a textului care urmeaza cu 5 WPM/semn
- < Micsoreaza viteza de transmis a textului care urmeaza cu 5 WPM/semn

In general se recomanda ca textul transmis cu viteza marita, sa fie incadrat de cele 2 tipuri de semne (>>TEST<<)



Tot aici se initializeaza si numarul iesirii seriale care va fi utilizata de program. Aceasta iesire seriala (COMPORT) trebuie sa fie instalata pe computer altfel va apare o eroare si computerul cere o noua introducere a ComPort-ului.

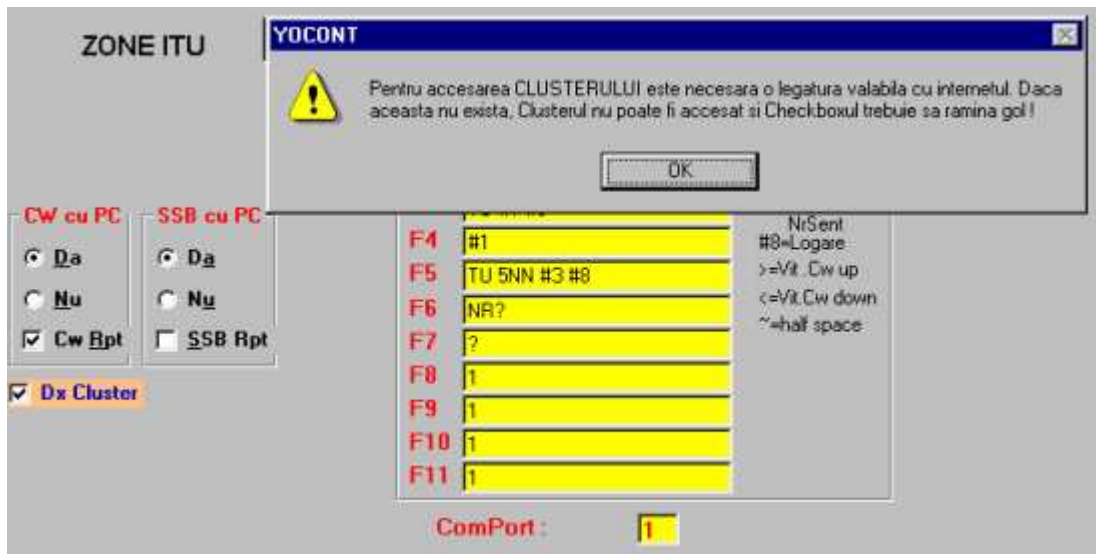
La actionarea lui “DA” apare si un checkbox cu titlul **CwRepet**. Prin actionarea sa se realizeaza conditia de repetare in ciclu a textului din F1 cu o pauza de “n” secunde determinata in pag.2.

De asemenea, in cazul in care computerul are instalat un SoundCarte, apare si intrebarea **SSB cu PC** si butoanele de **Nu** si **Da**. La actionarea butonului **Da** apare un checkbox cu **SSB Rpt** care duce la repetarea de n ori a textului F1.wav in cazul actionarii in pag.2 pe **F1** in mod de lucru SSB. Pauza dintre doua transmisii se determina in pag.2.

Daca in computer nu este instalata o SoundCard partea de SSB cu PC apare dezactivata si nu se poate lucra cu ea.

Fisierele .wav vor trebui editate cu un editor audio corespunzator care poate crea fisiere .wav. Se poate folosi de ex. programul **GoldWave** care poate fi luat sub forma demo din internet. Fisierele vor avea denumirea **F1.wav, F2.wav,....., F7.wav** si se introduc in folderul **WAVDx** din folderul **Concurs**.

CheckBoxul Dx Cluster apare numai in cazul in care se utilizeaza varianta de program YODX-Cluster care permite afisarea Clusterului in timpul lucrului in concurs. Daca se actioneaza pe el (daca se doreste Clusterul) programul attentioneaza asupra conditiilor necesare pentru utilizarea acestuia



Atentiune !! Tasta de ENTER incheie fiecare introducere de date in Text boxuri !!. Daca nu se actioneaza tasta de ENTER dupa fiecare introducere de date, calculatorul nu introduce aceste date.

Iesire din initializare



Iesirea de pe pagina de initializare se face prin actionarea pe linia de Menü a uneia din cele patru notatii (vezi mai sus) si anume:

“EXIT” duce la iesirea din program dupa o intrebare de siguranta. In cazul iesirii din program nu se pierde nici o data si nici un QSO din baza de date si orice revenire in program duce la starea dinainte de intrerupere in ceace priveste baza de date.

“START CONTEST” duce la pagina in care se executa traficul de concurs. Toate datele necesare, care au fost introduse in pagina de initializare se transfera

pe pagina "QSO" si sint utilizate la determinarea punctajelor si a multiplicatoarelor.

"LOG" duce la pagina care permite prelucrarea logurilor de concurs si anume:

- Tiparirea pe ecran a logurilor a punctajelor respectiv a multiplicatoarelor pe fiecare banda in parte sau logul complet.
- Tiparirea pe imprimanta a fiselor de concurs respectiv a sumarului de concurs.
- Formarea de fisiere format ASCII cu rezultatele de concurs pentru arbitraj, loguri pe HDD in format **Txt** , **Cabrillo** sau **STF** utilizabile pentru trimiterea logului prin Internet.
- Stergerea logurilor dupa concurs, respectiv inainte de inceperea unui nou concurs. Stergerea se face stergind tot logul fara posibilitatea de revenire dupa stergere.

"INPUT LOG OF LINE" care permite lucrul in regim Off Line respectiv introducerea datelor dupa concurs sau lucrul in concurs cu introducerea manuala a orei si minutului de efectuare a legaturii (nu este de recomandat).

Aceasta comanda nu duce la trecerea pe pagina 2-a. Pentru aceasta, (trecerea pe pag. 2) se actioneaza pe **START CONTEST**

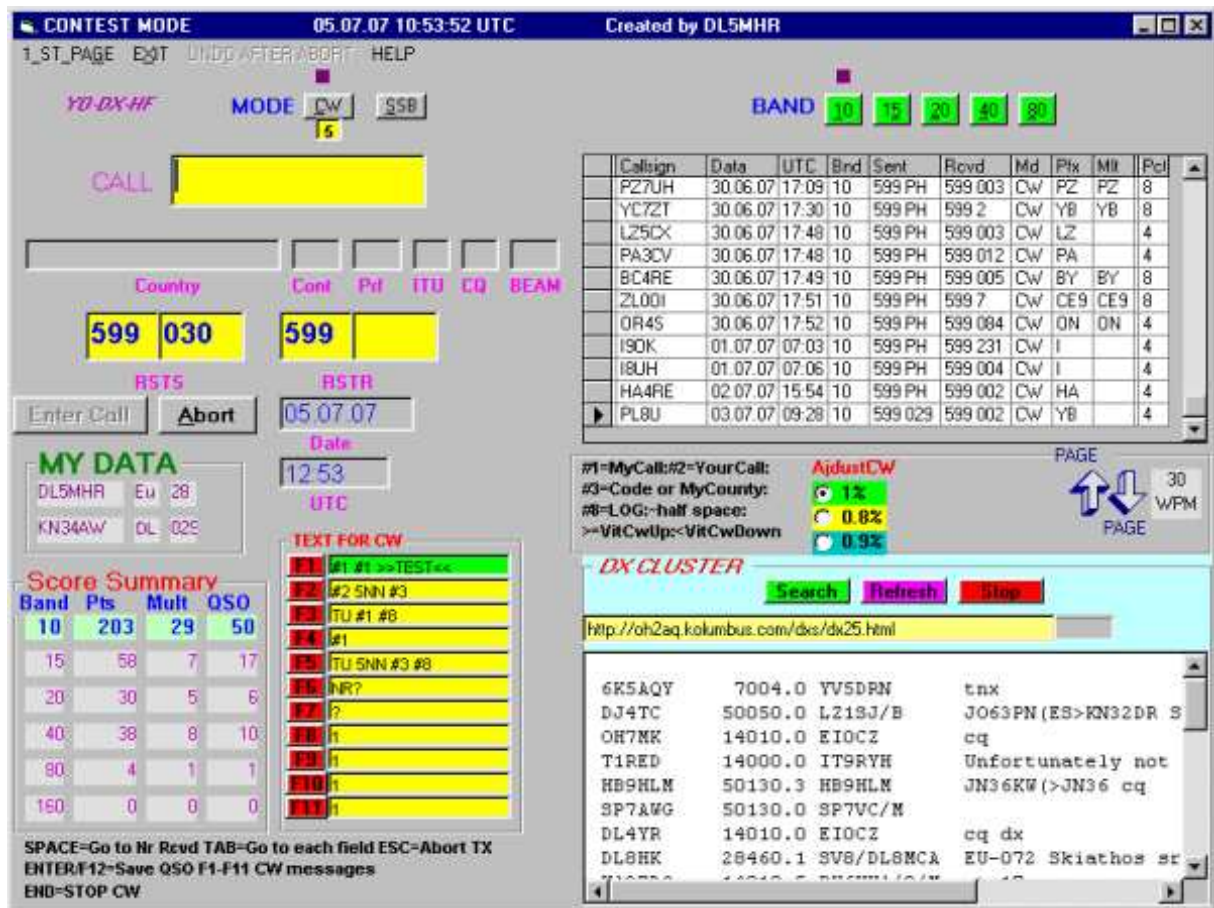
=====

Descrierea ecranului (Pag.2)

Avind in vedere ca aceasta este pagina pe care se desfasoara concursul, (**CONTEST MODE**), cunoasterea acestei pagini este deosebit de importanta.

Dupa actionarea in pagina de initializare pe **START CONTEST** apare ecranul vizualizat mai jos.

Ca si in programul de initializare, Text boxurile unde se introduc date respectiv respectiv cele din care se citesc date pentru a fi transmise sint galbene. In general controlul dat de computer este 599 (59). Daca se doreste schimbarea acestui control, acest lucru este posibil prin stergerea datelor introduse de calculator (prin metodele uzuale) si introducerea altor controale. Pentru schimbarea operativa a acestor date se poate utiliza tasta **F8** care duce la stergerea raportului (599 sau 59) in TextBoxul **RSTR** cu posibilitatea introducerii manuale a noului control.



Prin tasta ALT-F9 se sterge numarul de control receptionat sau JUDR din textboxul RSTR cu din posibilitatea introducerii manuale a unei noi valori pt NrR sau JUDR . Aceasta tasta este foarte importanta deoarece corectiile dintre ceace a fost receptionat si ceace introduce computerul automat, se pot face comod prin actionarea acestei taste.

Prin actionarea tastei ALT-F10 se sterge RSTE, iar ALT-F11 sterge NrE, aceste date trebuind a fi completate manual. Dupa introducere se actioneaza tasta SPACE (daca este cazul si pointerul nu sare automat).

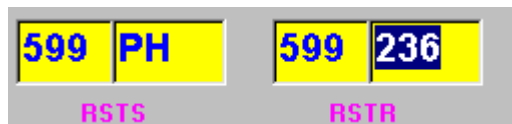
O noua metoda de corectie consta in utilizarea tastei TAB. De ex pointerul se afla in boxul CALL, prin actionarea tastei TAB, pointerul sare la RSTS si marcheaza valoarea 9 care reprezinta taria semnalului (S).



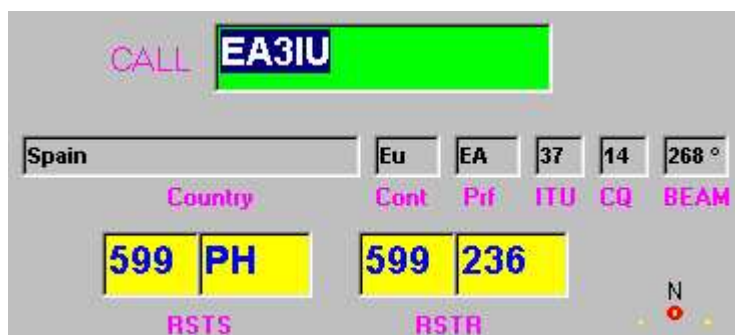
Prin actionarea de ex a tastei 8, valoarea 9 se modifica. Printr-o noua actionare a tastei TAB, pointerul se muta la RSTR si marcheaza cifra 9 (S) a controlului receptionat



Si aceasta cifra se poate modifica. Printr-o noua actionare a tastei **TAB**, daca se doreste modificarea controlului receptionat, pointerul sare in casuta cu controlul receptionat pe care il marcheaza



Se poate modifica cifra de control receptionata. Daca acum, totul este modificat, se actioneaza pe **ENTER** sau in cazul lucrului in CW pe **F5** si legatura se logheaza. Daca se mai gaseste si o eroare in indicativul receptionat, se apasa din nou pe **TAB**, pointerul sare pe Callsign si marcheaza indicativul eventual eronat.



Acest indicativ poate fi modificat de ex din EA3IU se face EI3IU, se actioneaza tasta **SPACE** care duce la schimbarea datelor de baza (Irlanda in loc de Spania), si se verifica daca Irlanda nu e multiplicator



Se actioneaza tasta **ENTER** sau **F5** in CW si indicativul EI3IU se introduce in

	LC4FD	30.06.07	00:10	10	599 PH	599 002	CW	LA		4
▶	EI3IU	30.06.07	07:57	10	599 PH	599 236	CW	EI	EI	4

log.

In Text boxurile gri datele sunt introduse de calculator din baza de date proprii computerului. Aceste date pot fi schimbate la dorinta ca mai sus cu exceptia datei si a orei UTC care nu pot fi schimbate decit in sistemul de lucru OFF LINE.

In cazul in care indicativul statiei introduse nu exista in baza de date, datele acestui indicativ (de ex. judetul) trebuie introduse manual. Aceasta se poate face in doua feluri si anume prin introducerea pe tastatura sau prin click pe judetul respectiv care apare intr-o lista sub text box. In cazul judetului, aceasta lista constituie si un control pentru corectitudinea datei receptionate.

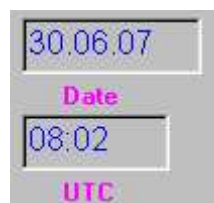
Pe ecran mai apare o rozeta care indica grafic directia in care trebuie orientata antena rotativa, pe directia corespondentului. Valoarea numerica se gaseste in textboxul **BEAM**. Directia aceasta se calculeaza functie de valoarea **QRA Loc** propriu introdus in pagina de initializare respectiv un QRA Loc mediu pentru tara din care este statia corespondenta.



In partea de jos a ecranului apare rubrica MY DATA in care calculatorul introduce pentru control datele introduse in initializare. Cu aceste date se calculeaza punctajele respectiv directia BEAM.



Data si ora UTC care se afiseaza la fiecare legatura este data si ora sistemului de calcul, din aceasta cauza aceasta trebuie controlata inainte de inceperea concursului.



In partea de sus a ecranului sunt doua butoane de comanda pentru modul de lucru (**CW** sau **SSB**) respectiv 5 butoane de comanda (de culoare verde) pentru banda

in care se lucreaza (10 m, 15 m, 20 m, 40 m, 80 m). Orice schimbare a modului de lucru sau a frecventei se face prin actionarea acestor butoane.



Atentie la regula de 10 minute la schimbarea benzii !!!.

Butoanele de benzi, la inceputul unei legaturi, au toate culoarea verde. Dupa introducerea noului indicativ (de ex EI), computerul verifica daca cu Irlanda s-au mai facut legaturi in celelalte benzi. Benzile fara legaturi (care pot fi multiplicatoare) devin rosii iar benzile in care exista deja legaturi ramine verzi. In exemplul de mai sus, numai in banda de 10 m s-a facut legatura, in celelalte (rosu), nu. Prin aceasta facilitate se poate cere partenerului de legatura sa treaca in banda dorita pentru ca eu sa pot face un nou multiplicator.

Prin actionarea butoanelor de banda in partea dreapta a ecranului apare logul cu legaturile efectuate in banda respectiva, ultima legatura fiind cea mai de jos. Avind in vedere ca pe ecran respectiv in tabel nu pot incapa toate legaturile efectuate, in partea dreapta a ecranului, apare un SCROLL-BARS cu care se poate modifica afisarea acestor date.

In cazul lucrului in Cw cu computer (initializat ca atare in pagina de initializare) si mod de lucru Cw, pe ecran va apare un tabel cu textele care se transmit de



TEXT FOR CW	
F1	#1 #1 >>>TEST<<<
F2	#2 5NN #3
F3	TU #1 #8
F4	#1
F5	TU 5NN #3 #8
F6	NR?
F7	?
F8	1
F9	1
F10	1
F11	1

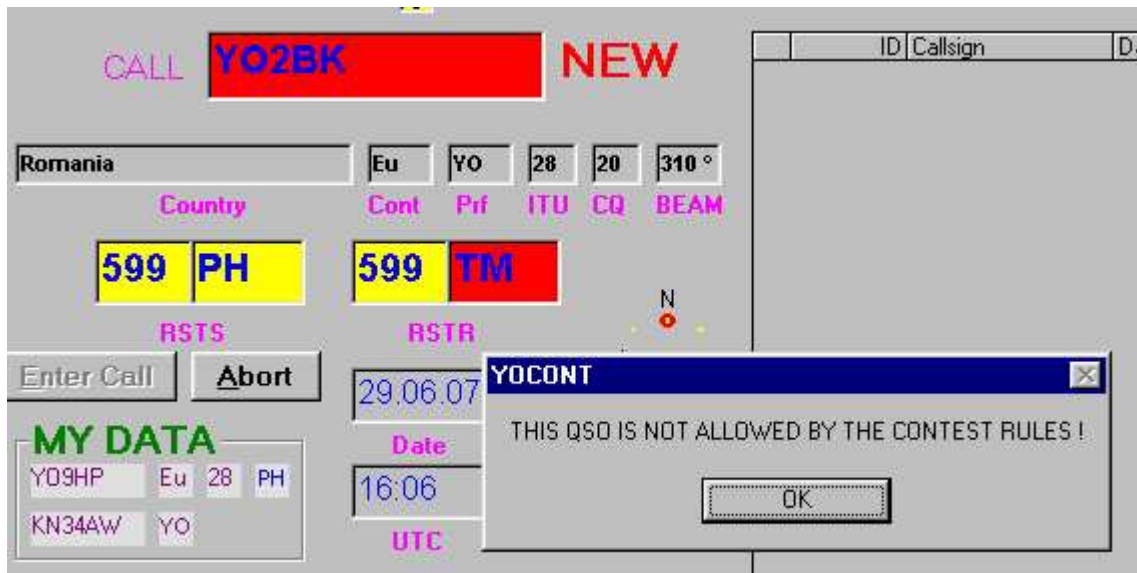
catre computer prin actionarea tastelor F1...F11 , tabel initializat in pagina de initializare. Aceste texte pot fi modificate si pe aceasta pagina insa ele nu intra in fisierul textCw pentru a fi memorate pentru un concurs viitor decit prin modificarea textului pe pagina de initializare.

Pe ecran mai sint doua butoane de comanda si anume “ENTER CALL” si “ABORT”.

In cazul unei legaturi valabile, prin actionarea butonului “ENTER CALL”, datele legaturii sint memorate in baza de date. Butonul ENTER CALL poate fi

actionat cu ajutorul “Mausului”, **ENTER**, **Alt+E**, **INS**, sau prin actionarea lui **F12**.

In cazul unei legaturi nevalabile (de ex. legatura dubla sau legatura YO – YO) butonul “**ENTER CALL**” este dezactivat si prin actionarea pe butonul “**ABORT**” toate datele legaturii nevalabile sint anulate. Si acest buton poate fi actionat cu ajutorul “Mausului”, **ESC** sau prin **Alt+A** .



In cazul introducerii in Text boxul **CALL** a unui indicativ care nu exista in LISTA DXCC din baza de date, pe ecran apare inscriptia “ **NOT FIND IN COUNTRY DATABASE !!**”. In acest caz, toate datele indicativului trebuesc introduse pe claviatura, se renunta la legatura, sau se asculta indicativul receptionat mai atent.

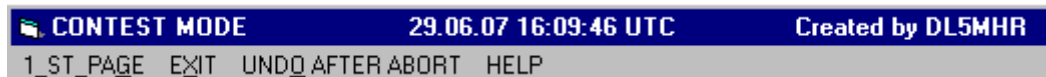
Deasemeni cind nu este initializata banda de lucru (10m,15m,20m etc) respectiv modul de lucru (CW sau SSB), pe ecran apare scris “**SELECT MODE AND BAND**”. In acest caz se actioneaza pe butoanele respective.

Select MODE
AND BAND

In cazul lucrului in regim “**INPUT-LOG-OFF-LINE**” se introduce indicativul statiei corespondente si minutul cind a avut loc QSO-ul. Ora se modifica numai cind este necesar. La fel data. In rest programul lucreaza ca mai sus. Pentru schimbarea totala a datei, se clickuie dublu pe textboxul cu data (NUMAI IN OFFLINE) ceace duce la stergerea completa a datei, pointerul in boxul **DATA**, Noua data se introduce sub forma 230904 computerul transforma aceasta data in 23.09.04. Acelasi lucru la modificarea orei care se introduce sub forma 1907 si devine 19:07. In timpul introducerii OFFLINE a legaturilor, ora ramine neschimbata si se completeaza numai cu minutele respective. La schimbarea si a orei, se procedeaza ca mai sus.

Acest mod de lucru poate fi folosit si in concurs cind se doreste introducerea orei OFF LINE sau cind ora interna a calculatorului din cauza de hard nu poate fi utilizata. Acest mod de lucru (**OFF LINE**) este semnalizat in aceasta pagina prin aparitia deasupra logului a inscriptiei “**OFF LINE**” in rosu. Iesirea din acest mod “OFF LINE” se poate face numai prin **EXIT** respectiv restartare deoarece nu am vrut sa permit introducerea unor QSO-uri OFF LINE si imediat trecerea pe ON LINE si continuarea concursului.

In partea dreapta sus pe ecran exista un ceas care indica data respectiv ora UTC



(Aceasta numai in cazul in care in pag.1 s-a introdus cifra corecta in boxul “**TIME LOCAL – UTC**”. Aceasta este valoarea care apare pe acest ceas. De asemenea in caz de nevoie data calendaristica este (ziua locala -1). De exemplu daca data este. 25.08.02 si ora locala este 00.24 iar in **TIME LOCAL – UTC** s-a introdus “2”, ceasul va arata data de 24.08.02 iar ora de 22.24. Aceasta deoarece el arata data si ora UTC.

Schimbarea BANDA si/sau MOD DE LUCRU

La inceperea programului respectiv la fiecare iesire/intrare in program, modul de lucru (CW , SSB) respectiv banda de lucru nu sint initializate. Din aceasta cauza, atunci cind pe ecran intre butoanele de “**MODE**” respectiv “**BAND**” apare o atentionare in culoare rosie “**SELECT MODE AND BAND**” este necesara actionarea butoanelor de comanda respectiva pentru **MODE (CW SSB)** si a butonului de **BAND** corespunzator benzii in care se va lucra. Butonul care este activ este semnalizat de un patrat maro deasupra sa.



La actionarea butonului de **BAND** pe ecran apare un tabel cu toate legaturile efectuate pe banda respectiva. Daca acestea nu incap pe ecran, pe ecran apar ultimele legaturi, la celelalte se poate ajunge actionind **SCROLL BARS** pe partea dreapta a tabelului. Deasemenea apare un tabel **RESULT/BAND** in care sint inscrite rezultatele momentane pe fiecare banda, banda curenta fiind cea de deasupra .

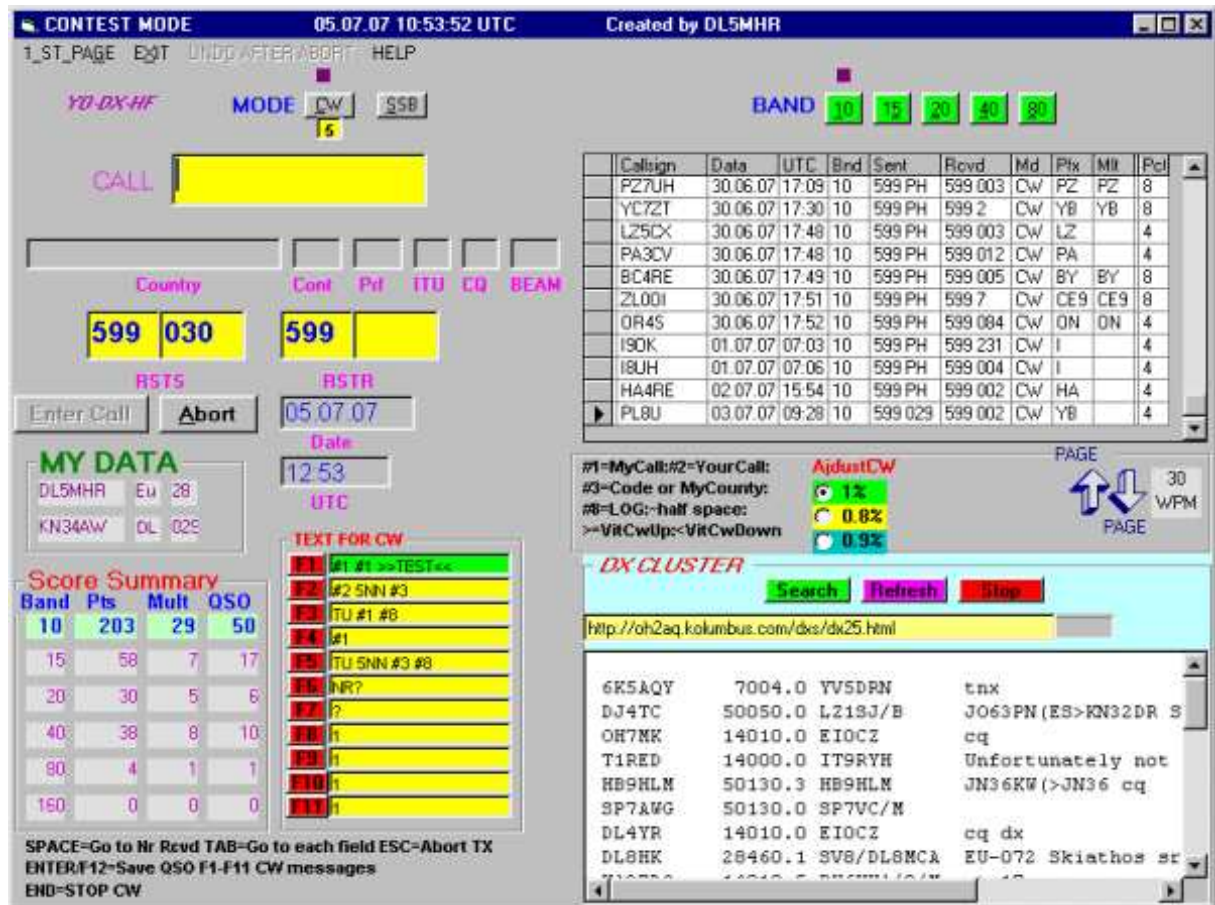
Introducere date

Acest paragraf se refera la introducerea datelor in timpul concursului. In elaborarea programului am incercat sa reduc cit se poate de mult cantitatea de date care se vor introduce de pe tastatura.

La intrarea pe aceasta pagina, toate textboxurile sint dezactivate. Programul cere initializarea modului de lucru respectiv a benzii pe care se incepe concursul.



Acestea nu pot fi preinitializate caci nu se stie unde doreste utilizatorul sa inceapa.



Dupa initializarea ceruta, anuntul in rosu "SELECT MODE AND BAND" dispare si textboxurile devin active iar pointerul apare in CALL asteptind introducerea statiei corespondente. In RSTS apare 599 (59) si Nr control de transmis, respectiv judetul utilizatorului.

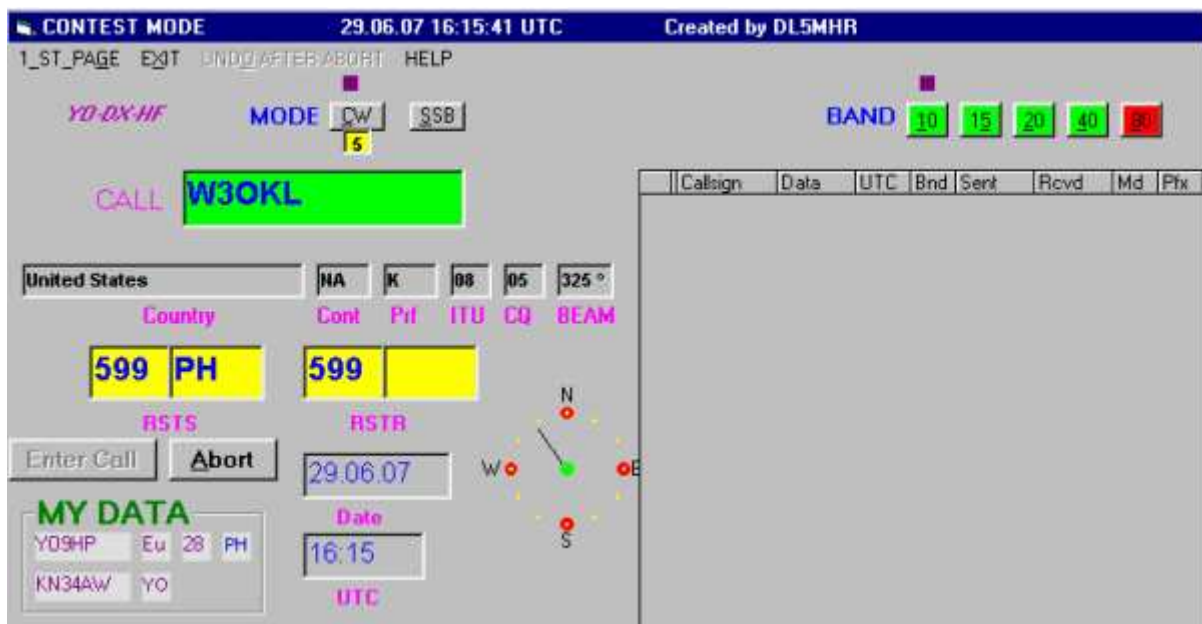
Nr de control care urmeaza sa fie transmis apare in mod automat dupa cum urmeaza:

In cazul in care concursul abia incepe (sau momentul in care utilizatorul intra in concurs) este determinat de faptul ca logul sa fie gol (Conditie obligatorie pentru intrarea in concurs). In acest caz la apasarea pe pagina 2 (QSO) a uneia din tastele de mod de lucru (CW sau SSB) sau a uneia din tastele care indica

lucrul in unul din cele 5 benzi de lucru, in boxul RSTS apare 001 care va fi transmis ca primul control.

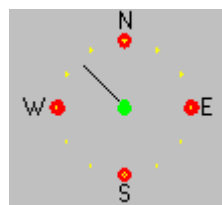
In cazul in care utilizatorul a lucrat pe citeva benzi si vrea sa faca o pauza, timp in care iese din program si opreste computerul, la pornire si reintrare in program, la trecerea pe pagina 2 (QSO) si apasarea uneia din tastele de mod de lucru sau banda, computerul verifica cele 5 loguri de benzi, determina cel mai mare nr. de control dat si inscrie in boxul RSTS acest nr. maxim incrementat cu 1, care este valoarea care urmeaza sa fie transmisa la emisie. (In figura de mai sus controlul de dat este de 014) .

Daca utilizatorul este din YO, in locul Nr control apare judetul utilizatorului. Se introduce primul indicativ de ex W3OKL - **SPACE**

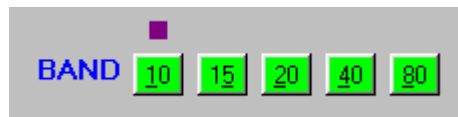


In text boxuri apare dupa cum urmeaza: United State in **COUNTRY**, NA in **CONT**, K in **PREF**, 08 in **ITU**, 5 in **CQ** , 325 (de ex.) in **BEAM** ,599 PH (59 PH) in **RSTS**, 599 in **RSTR** si asteapta introducerea Nr.control receptionat, i completeaza data si ora UTC. Dupa introducerea nr.de control receptionat, legatura poate fi logata in felul aratat mai jos

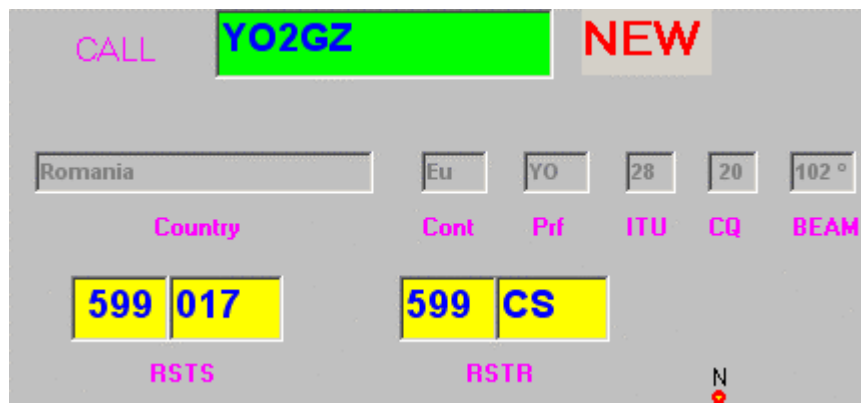
De asemenea pe ecran apare si o rozeta care indica directia in care trebuie rotita antena rotativa spre a fi in directia corespondentului. Valoarea numerica exacta se afla in BEAM. Calculul acestei directii se face tinind cont de QRA Locatorul propriu introdus in pagina de initializare si un QRALocator mediu al tarii corespondentului .



Se observa ca butoanele de comanda pentru benzile de lucru, care initial au fost de culoare verde, unele din ele isi schimba culoarea in rosu (in cazul de fata, butonul pentru banda de 80 m. Aceasta este determinata de o subrutina, care verifica in log, daca cu tara respectiva (in cazul de fata K” s-au efectuat legaturi in alte benzi. Butoanele pentru benzile in care nu s-a efectuat o legatura cu K devi rosii, ceace permite eventual sa se ceara statiei corespondente trecerea in aceasta banda pentru a realiza un nou multiplicator. Dupa logarea legaturii, toate butoanele redevin verzi.



In cazul in care utilizatorul este din afara YO, si lucreaza cu o statie din YO, in RSTR apare judetul statiei corespondente, computerul verifica daca acest judet este multiplicator si totul decurge ca mai sus. Dupa introducerea statiei corespondente din YO judetul in care este domiciliata aceasta statie, apare automat din baza de date in textboxul respectiv.



Pentru modificari IN JUDET SAU NR CONTROL vezi mai sus la utilizarea tastelor ALT-F8, ALT-F9, ALT-F10, ALT-F11 la capitolul descrierea ecranului ca si utilizarea tastei TAB descrisa in acelasi capitol

In cazul lucrului **OffLine** pentru usurarea introducerii datei respectiv a timpului, avind in vedere ca in acest mod tastele F2 – F4 nu sint folosite, nefiind posibila transmiterea CW cu computerul, aceste taste sint folosite cum urmeaza:

F2 - Sterge in DATE ziua (DD) si permite introducerea direct a unei noi DD

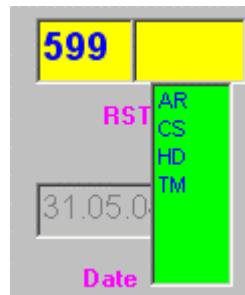
F3 - Sterge in UTC ora si pemite introducerea directa a unei noi ore.

F4 - Sterge in UTC minutele si permite introducerea de noi minute.

De asemenea un dubluclick pe boxele de data sau ora duce la golirea acestora cu posibilitatea introducerii datei sau orei complete.

Daca indicativul statiei corespondente din YO nu se afla in lista, textboxul respectiv va fi gol si indicativul de judet se inscrie manual (in general dupa

prima cifra (de ex. C), computerul inscrie indicativul de judet aferent (de ex. CS). Judetul poate fi in scris si prin click pe judetul respectiv in tabelul de judete.



Toate celelalte date sint introduse in Test boxurile respective de catre calculator Toate aceste date pot fi modificate de la tastatura cu exceptia datei si orei care pot fi modificate numai in modul de lucru "INPUT-LOG-OFF-LINE".

Daca legatura s-a realizat, se actioneaza butonul **ENTERCALL**, sau tastele **ENTER**, **F12** sau **INS**, ceace duce la calcularea punctajului respectiv, si a multiplicatorului in cazul in care QSO-ul s-a realizat cu o tara DXCC noua ceace este semnalizat dupa introducerea indicativului si "SPACE" prin aparitia linga indicativ a inscriptiei "NEW". Daca s-a efectuat o legatura cu o statie YO, calculatorul, la introducerea "Judetului" statiei YO semnalizeaza daca este un judet nou, respectiv introduce acest judet nou in coloana **MLT** care reprezinta coloana de multiplicator.



Deoarece exista unele judete in YO care au prefixul judetului egal cu un prefix DXCC de tara, pentru a nu apare probleme in recunoasterea de catre calculator a multiplicatorilor, judetele din YO vor apare in coloana multiplicator urmata de o steluta (de ex SM*) iar prefixul de tara (in acest exemplu Suedia) va apare fara steluta (SM).

	SM4VPZ	31.05.04	07:41	20	599 015	599 022	CW	SM	SM	2
▶	YO5QAL	31.05.04	07:42	20	599 016	599 SM	CW	YO	SM*	8

De asemenea la actionarea butonului **ENTER CALL**, **ENTER**, **F12** sau **INS** se modifica, (daca este cazul) si ora UTC a legaturii. Aceasta noua ora este cea care intra in baza de date la logul pentru banda respectiva.

La fiecare introducere a unui indicativ, dupa introducerea primei litere sau cifre (de exemplu Y), in tabela din partea dreapta apar toate indicativule lucrate al caror indicativ incepe cu Y (de ex. toate statiile YO,YU,YB,.... lucrate). La

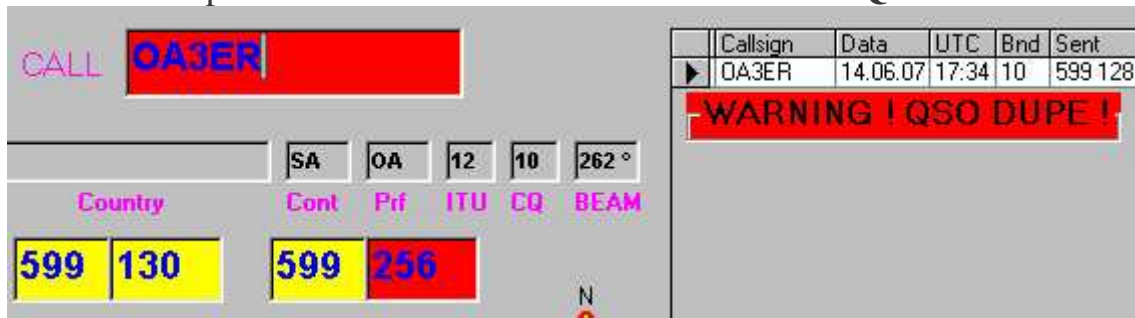
introducerea literei a doua (ex.YU), in tabel apar toate statiile YU lucrate s.a.m.d.

La fiecare introducere a unui indicativ nou, calculatorul verifica in baza de date daca acest indicativ nu apare cumva in logul de pe banda respectiva. In caz ca da, culoarea Text boxului “CALL” se modifica din galben in rosu iar in cazul ca computerul este prevazut cu “Sound – Card” si difuzoare, in acestea se va auzi un semnal sonor (Control de “duble”). Acelasi lucru se intimpla in cazul tentativei de a se efectua o legatura YO - YO ceace nu este permis de regulament.

In cazul legaturii duble in tabelul de log apar toate datele primei legaturi.

In cazul cind statia corespondenta infirma legatura dubla (de ex la el in log nu apare indicativul utilizatorului), se poate face o noua legatura prin introducerea in “RSTR” (care are acum culoarea rosie) a numarului de control transmis de statia corespondenta si ENTER.

Pe ecran va apare un text de atentionare “**ATENTIUNE QSO DUBLU**”



Pentru lucrul cu amatori din tari DXCC cu care s-a mai lucrat (sau cu judete cu care s-a mai lucrat), in tabel apar datele primei legaturi cu tara DXCC (sau judetul) respectiv.

La schimbarea benzii de lucru, tabelul se modifica corespunzator cu logul de pe noua banda.

Linga tabelul de log, pe ecran apare un tabel RESULT/BAND in care calculatorul inscrie rezultatele realizate pe fiecare banda. Intodeauna in prima linie (cu alta culoare) apare linia corespunzatoare benzii in care se lucreaza.

MY DATA			Result/Band			
			Bd	Pkt	Mlt	QSO
DL5MHR	Eu	28	20	86	13	17
JN58JL	DL	20	10	14	3	3
			15	0	0	0

In cazul in care legatura cu indicativul respectiv nu se realizeaza, trebuie actionat butonul “**ABORT**” sau **ESC**, care duce la anulara datelor si pregateste computerul pentru o noua legatura. Aici este necesara putina atentie pentru a nu se actiona in loc de “**ABORT**” butonul “**ENTER CALL**” care duce la

introducerea legaturii nerealizate in baza de date cu problemele suplimentare de scoatere a acestei legaturi din baza de date (Pierdere de timp).

In cazul in care s-a actionat totusi butonul "ENTER CALL" este bine ca eliminarea acestei legaturi sa se faca imediat pentru ca in caz contrar, daca legatura inregistrata fals este cu o noua tara DXCC (sau un nou judet), respectiv un punct de multiplicator , o noua legatura valabila de asta data cu aceeasi tara DXCC sau cu acelasi judet din YO este considerata ca o legatura fara multiplicare. Acest caz se va discuta in capitolul "Tiparire pe ecran a logului".

Stergerea legaturii fals inregistrata se face in felul urmatoar:

Cu cursorul se actioneaza pe linia fals inregistrata in prima coloana din stanga (Coloana goala gri). Cursorul se transforma intr-o sageata care arata spre interiorul tabelului. Se apasa dublu pe clapa din stanga a "Mausului" ceace duce la marcarea liniei respective (video invers) si duce la aparitia unei intrebari de siguranta "Do you want to delete ?".



Daca se apasa pe "JA" linia este stearsa definitiv. Daca se apasa pe "NEIN" se revine in situatia initiala.

O alta posibilitate de corectie sau de stergere a unei legaturi logate eronat se face prin actionarea pe tasta **ALT-F2**. Aceasta duce la scoaterea din log a **ultimei** legaturic care se transpune in boxele respective (indicativul in CALLSIGN, controalele in boxele respective. Aici se pot face corectiile necesare, folosind de ex tasta TAB, dupa care prin ENTER se reintroduce legatura ca ultima legatura din log.

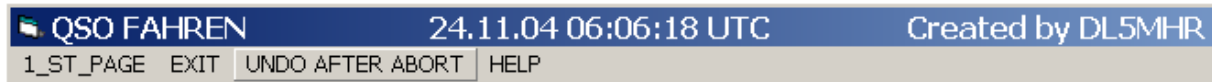
Schimbarea modului de lucru (CW SSB) duce numai la modificarea controlului din RST in RS de exemplu. Modul de lucru este si el introdus in log.

In cazul introducerii in Text boxul CALL a unui indicativ care nu exista in LISTA DXCC din baza de date, pe ecran apare inscriptia "(indicativ) NOT FIND IN COUNTRY DATABASE !!". In acest caz, toate datele indicativului trebuesc introduse pe claviatura, se renunta la legatura sau se asculta indicativul receptionat mai atent.

In partea dreapta sus a ecranului este un ceas. Acesta are numai un rol informativ.

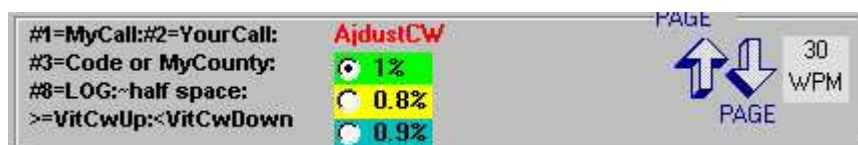
In cazul in care din eroare, sa actionat pe **ABORT (ESC)** ceace duce la golirea textboxurilor, pentru a nu mai fi necesara reinscrierea tuturor datelor, a fost

prevazuta o functie de memorare, respectiv de completare a textboxurilor cu datele sterse. Pentru aceasta, dupa actionarea eronata a tastei ABORT, se actioneaza in meniu pe **UNDO AFTER ABORT** , ceace va duce la situatia dinainte de ABORT.

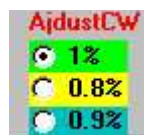


Transmiterea semnalelor telegrafice cu computerul se face dupa cum urmeaza: Conditii de transmitere sint : din prima pagina **“CW WITH COMPUTER” YES, in pagina de QSO “ MODE” CW** si texte introduse in cele 11 textboxuri de transmis. Aceste textboxuri apar si pe aceasta pagina la fel ca pe pagina de initializare. Aceste texte pot fi modificate si pe pagina de QSO fara a fi necesar sa se treaca pe pagina de initializare. Totusi, textele modificate aici nu sint preluate in fisierul de date pt text CW deci la un nou concurs ele nu apar modificate. Pentru o modificare generala, se trece pe pag.1, se modifica si se reintra in STARTQSO.

Daca aceste conditii sint indeplinite, (**CW WITH COMPUTER = YES si MODE = CW**) in partea din dreapta jos a ecranului va apare un TEXTBOX si un patrat cu viteza de transmitere a CW (30 WPM). Aceasta viteza (150 semne/min) este initializata. Schimbarea ei se poate face actionind tasta **PAGE UP** (Sageata in sus) pina la 40 WPM, respectiv **PAGE DOWN** (Sageata in jos) pina la 10 WPM.



Tot aici sint si 3 butoane colorate diferit prin care se poate deforma semnalul telegrafic in 3 variante, respectiv varianta de 1% reprezinta un raport punct/linie de 1/3 si celelalte 2 variante modifica acest raport. Prin actionarea butonului dorit se poate realiza forma de semnal preferata.



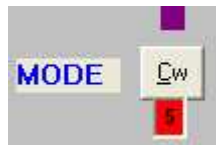
Transmisia se va face la viteza prescrisa. Modul de iesire spre transceiver, pinurile pe colector etc. au fost descrise in aceasta carte tehnica (pe pag de initializare). Daca se doreste transmiterea textului F1 (Apel de concurs) se actioneaza pe tasta F1. Computerul va transmite **“DL5MHR DL5MHR TEST”** iar in textboxul din dreapta jos, odata cu transmiterea va aparea textul transmis.



Daca sint indeplinite conditiile **CW CU COMPUTER DA CW REPET DA** din pag.1 si **mod de lucru CW**, sub tasta **F1** va apare un patratel galben



iar la actionarea tastei **F1** computerul va transmite textul **TEST YO3JW YO3JW K**, dupa K se trece la receptie o perioada de 5 sec in care micul patratel galben devine rosu, dupa care se repeta in mod automat textul de apel.



Intreruperea ciclului, in cazul in care apare un raspuns se face prin simpla introducerea a indicativului statiei care cheama. La primul caracter introdus se iese din ciclu. Se mai poate iesi prin **ESC** sau **END**. Durata pauzei de 5 sec poate fi modificata prin stergerea lui 5 si introducerea unui alt timp in sec (intre 1 si 9 sec).

In cazul in care in pag.1 checkboxul CwRepet se desactiveaza sau nu se activeaza, la actionarea lui **F1** textul de apel se transmite o singura data, fara

TEXT FOR CW	
F1	#1 #1 >>TEST<<
F2	#2 SNN #3
F3	TU #1 #8
F4	#1
F5	TU SNN #3 #8
F6	NR?
F7	?
F8	88888888888888
F9	99999999999999
F10	10101010101010
F11	11111111111111

repetare.

Prin actionarea tastelor **F2, F3, ... F11** se transmit o singura data textele introduse in **F2, ... , F11**. In locul tastelor **F1 – F11** se pot actiona si butoanele corespunzatoare.

La actionarea unei taste **F1-F11** sau a unui buton **F1-F11** culoarea acestuia se schimba in verde, redevenind rosu la terminarea transmiterii textului respectiv

Daca se doreste transmiterea unui text care cuprinde #2, indicativul statiei corespondente trebuie sa fie introdus in boxul Call caci in caz contrar computerul nu are date (#2).

In concurs, la lucrul uzual exista 2 tactici:

1.- Chemare de apel

2.- Raspuns la apelul altei statii.

Pentru lucrul in CW cu PC-ul , pentru punctul 1 (apel) au fost prevazute textele introduse in **F1,F2 si F3**. Cum se lucreaza cu acestea:

Prin apel repetat si actionarea pe **F1** se transmite apelul. Cind o statie corespondenta a raspuns, se introduce indicativul acesteia in boxul **CALLSIGN** si se actioneaza pe tasta **F2** care duce la prelucrarea indicativului si transmiterea CW a textului din **F2**. Se receptioneaza controlul transmis de statia corespondenta, se introduce in **RSTR** si se actioneaza tasta **F3** care duce la transmiterea OK-ului si a unui nou apel si concomitent QSO-ul efectuat se introduce in log dupa o verificare daca toate datele necesare pentru logare sint prezente (daca nu, se atentioneaza si nu se permite logarea), calculatorul fiind pregatit pentru o noua legatura.

Pentru modul de lucru cu raspuns la un apel, se introduce indicativul corespondentului in **Callsign** si se actioneaza **F4** care duce la chemarea statiei corespondente in acelasi timp cu prelucrarea indicativului acesteia. Dupa ce statia corespondenta a raspuns si si-a transmis controlul care se trece in **RSTS**, se actioneaza pe **F5** care duce la confirmarea legaturii si la introducerea in log a QSO-ului dupa o verificare daca toate datele necesare pentru logare sint prezente si calculatorul este pregatit pentru o noua receptie.

Din aceasta cauza este de dorit ca textele din **F1...F5** sa nu se modifice caci aceasta ar putea crea unele probleme.

Urmarirea semnalelor telegrafice se face prin autotonul transceiverului. De asemenea odata cu inceperea transmisiei se activeaza si tranzistorul pt PTT, care se dezactiveaza dupa terminarea transmiterii textului respectiv. In timpul transmisiei este activat un interupt pentru a face de ex. modificari dupa eventuala actionare a tastelor **ALT-F8, ALT-F9, ALT-F10, ALT-F11** sau **TAB**. Totusi este de recomandat ca la transceiverele cu viteza relativ mica, sa nu se utilizeze acest interupt in timpul transmisiilor CW caci semnalele telegrafice ar putea fi deformate din cauza vitezei mici de prelucrare de catre computer a interuptului . In acest fel se pot actiona toate tastele de text de transmis (**F1 – F11**). Foarte important este ca in pagina 1 sa se indice iesirea seriala corecta pentru transmitere caci daca COM PORT nu este corect transmisia nu se face respectiv daca este indicat un COM PORT inexistent, computerul atentioneaza respectiv prin actionarea lui OK trece pe pagina 1 pentru introducerea corecta a valorii COM PORT pentru iesirea seriala la care este cuplat conectorul pentru transceiver.

In cazul in care apare necesitatea intreruperii transmisiei telegrafice prin computer, se actioneaza tasta **END** sau **ESC** ceace duce la intreruperea transmisiei. Se poate intimpla ca intreruperea sa nu se produca imediat ce s-a apasat tasta "**END**" sau "**ESC**", deoarece computerul, in timpul transmisiei unei linii sau punct este blocat. In acest caz, se mentine apasata tasta **END** sau se mai apasa odata si se tine apasata tasta pina la intreruperea transmisiei CW.

Daca se doreste ca o parte din transmisie sa se faca cu o viteza de transmitere mai mare, (de ex "**TEST**") , acest cuvint se incadreaza cu caracterele > (care face ca viteza sa creasca cu 5 WPM) respectiv < care scade viteza cu 5 WPM. Deci textul **TEST** va apare in **F1** (de exemplu) sub forma >**TEST**< ceace face ca **TEST** sa fie transmis cu 35 WPM in loc de 30 WPM. Pentru revenirea la viteza de baza, dupa **TEST** se va introduce obligatoriu semnul <. Daca se vrea o viteza de transmitere si mai mare, se pun 2 sau 3 semne >>>.....<<<.

Daca se doreste ca in transmiterea indicativului **PROPRIU** intre 2 semne (de ex la YO2IS intre I si S) sa existe un spatiu putin mai mare (pentru o mai buna citire a indicativului), intre I si S se pune un semn ~ ceace face ca intre I si S sa apara pe linga spatiul obisnuit inca un spatiu cu o lungime de 2 puncte (YO2I~S). In acest caz nu se va folosi macroul #1 ci indicativul cu semnul ~ se va scrie complet in **F1** (de ex.).

Pentru lucrul in SSB se procedeaza similar cu lucrul in CW. Daca sint indeplinite conditiile **SSB CU PC,- Da,- SSB RPT, Da** din pag.1 si **mod de lucru SSB**, la actionarea tastei **F1** computerul va transmite textul memorat in F1.wav apoi trece la receptie o perioada de 5 sec. (sau cit a fost in scris in micul patratel albastru de sub butonul SSB), dupa care se repeta in mod automat textul de apel.



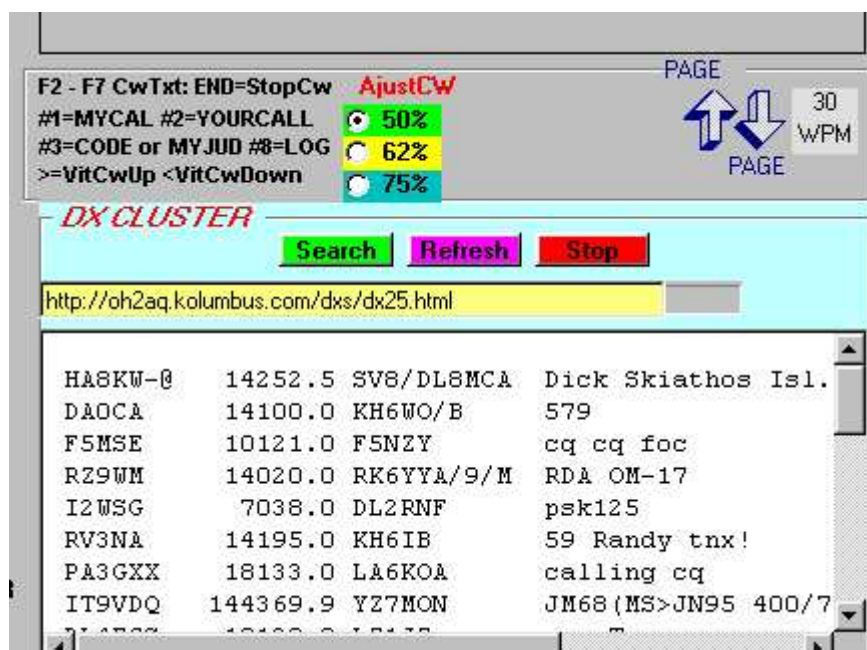
Oprirea ciclului se face ca la Cw fie prin **Esc** fie prin introducerea unui caracter in Call (indicativul statiei care ne cheama). Specific ca iesirea din ciclu se poate face numai in pauza de transmisie, fisierul .wav a carei transmitere a inceput nu poate fi oprit.

Prin actionarea lui **F2, F3, ... F7** se transmit o singura data textele introduse in F2.wav, ... , F7.wav.

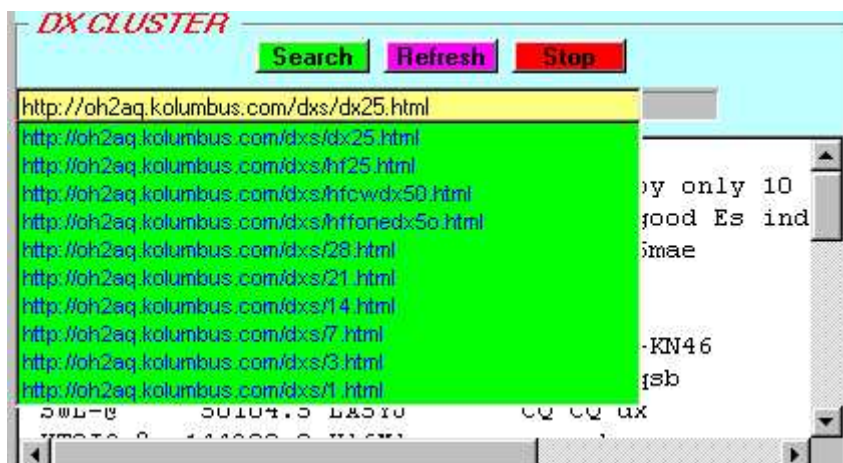
In care se utilizeaza varianta de program cu **CLUSTER**, acesta va apare sub log :



Se actioneaza pe SEARCH pentru a porni CLUSTERUL. Clusterul utilizat in mod uzual este clusterul oh2aq. Daca se doreste utilizarea altui cluster, adresa acestuia se poate introduce in locul adresei lui oh2aq. Dupa actionarea pe Search vor apare inscriptiile din Cluster, care se modifica automat la fiecare minut.



Pentru a face schimbari in cluster, avind in vedere ca exista mai multe posibilitati de afisare la oh2aq (functie de benzi si de mod) se face dubluclick pe boxul galben pe care se afla adresa lui oh2aq. Prin aceasta va apare o lista cu toate posibilitatiile de pe oh2aq . Prin dublu click pe adresa dorita, se intra in varianta de cluster dorita.



Modificari in datele introduse

Datele introduse care apar in logul din dreapta ecranului pot fi modificate in modul uzual in tabelele din ACCES. Pentru modificarea de ex a unui control se aduce cursorul in casuta respectiva din tabel, se marcheaza inscriptia din casuta, prin apasarea pe clapa stinga a mausului si prin tragerea mausului ceace se semnalizeaza prin trecerea in video invers a textului marcat. Acelasi lucru se poate face si prin dubluclick pe textul respectiv. La introducerea primului caracter nou, textul marcat dispare si noul text este introdus in tabel. Prin trecerea cursorului intr-o alta casuta, textul introdus este memorat.

Pentru modificarea unei date introduse in textboxuri, vezi mai sus la utilizarea tastelor **ALT-F8ALT-F11** respectiv la utilizarea tastei **TAB**.

FUNCTION KEYS AND COMMAND REFERENCE

FUNCTION KEY FUNCTIONS

Key Sequence	Function
F1	Transmit Cw F1 Message
F2	Transmit Cw F2 Message
F3	Transmit Cw F3 Message
F4	Transmit Cw F4 Message
F5	Transmit Cw F5 Message
F6	Transmit Cw F6 Message
F7	Transmit Cw F7 Message
F8	Transmit Cw F8 Message
F8	Transmit Cw F9 Message
F10	Transmit Cw F10 Message
F11	Transmit Cw F11 Message
F12	Log QSO (ENTER)

SPECIAL KEY FUNCTIONS

Key Sequence	Function
<ENTER>	Log QSO
TAB	Next field
ESC	Delete all or Stop CW (END)
END	Panic stopp CW (sending) (ESC)
INSERT	Log QSO <ENTER>
SPACE	Next Field
PgUp	Increase the CW speed by 2 WPM
PgDown	Decrease the CW speed by 2 WPM
→	Move cursor forward one character
←	Move cursor back one character
~	2 puncte pauza intre caractere
Backspace	Delete back one character
DELETE	Delete forward one character

In cazul in care eroarea s-a observat imediat dupa logare respectiv QSO-ul gresit este ultimul din log, corectarea este foarte simpla. Cu pointerul in casuta CALL, (ceace e cazul dupa logare) se actioneaza pe **ALT-F2**. Aceasta face ca toate datele din ultima linie din log, se trec in boxurile galbene de lucru normal, linia transpusa se sterge din log de catre program, datele se corecteaza eventual prin actionarea tastelor de stergere **ALT-F9**, **ALT-F8**, **ALT-F11** si corectarea normala. Dupa terminarea corectarii, se actioneaza pe **ENTER** sau **F12** si QSO-ul corectat se reintroduce in log.

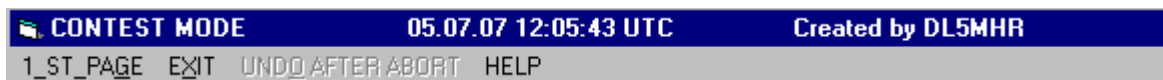
ALT-KEY FUNCTIONS

Key Sequence	Function
ALT-P	Retur first page
ALT-X	Exit from programm
ALT-O	Undo after abort
ALT-C	Mode CW
ALT-S	Mode SSB
ALT-1	Band 10 m.
ALT-5	Band 15 m.
ALT-2	Band 20 m.
ALT-4	Band 40 m.
ALT-8	Band 80 m.
ALT-6	Band 160 m
ALT-F2	Corectare log
ALT-F3	CW Previous Nr
ALT-F8	Modify RSTR sau QRAR
ALT-F9	Modify NrR
ALT-F10	Modify RSTE
ALT-F11	Modify NrE
>	Marire viteza Cw
<	Micsorare viteza CV
ALT-E	Log QSO <ENTER>
ALT-A	Delete all <ESC>

De asemenea, daca dupa introducerea legaturii in log, corespondentul va cere repetarea controlului pentru ultima legatura, aceasta se face actionind pe **ALT-F3** ceace va duce la transmiterea automata a mesajului RTS (RS) + Nr control de la ultima legatura.

Iesirea din “START CONTEST”

Din aceasta pagina se poate iesi prin actionare pe inscriptiile de “Menü” situate in stinga sus.



Actionarea pe inscriptia “EXIT” duce la iesirea din program, dupa o intrebare de siguranta, similar cu “EXIT” din pagina de initializare.

Actionarea pe inscriptia “1 ST PAGE” duce la pagina de initializare.

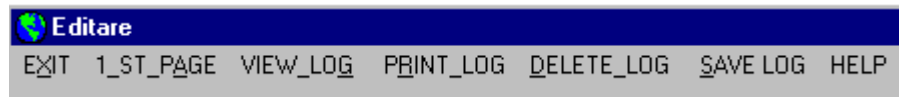
Trecerea in pagina de prelucrare log se face numai prin pagina de initializare (vezi “Iesire din initializare”).

=====

Prelucrarea logului (Pag.3)

Aceasta pagina reprezinta pagina de prelucrare a logului de concurs.
Pagina de LOG apare pe ecran goala.

Vizualizarea pe monitor a logului



Se actioneaza pe “Menü” pe inscriptia “WIEW LOG”. Pe ecran apar 8 (9) butoane de comanda intr-un cimp cu inscriptia “WIEW” fiecare buton fiind la rindul sau inscriptionat cu banda pe care este completat logul respectiv (Ex “Log 10 m”) .Prin actionarea butonului respectiv pe ecran se afiseaza logul cerut. Daca se doreste de ex. vizionarea si prelucrarea logului pe 20 m, se actioneaza butonul corespunzator ceace duce la aparitia logului dorit,a punctajului respectiv a multiplicatorului pe banda respectiva.

Callsign	Data	UTC	Bnd	Sent	Rcvd	Md	Pfx	Mlt	Pct
ZU5TRZ	23.06.07	11:23	10	599 PH	599 213	CW	ZS		8
HB9OI	24.06.07	06:09	10	599 PH	599 678	CW	HB	HB	4
DL5MHR	24.06.07	07:10	10	599 PH	599 001	CW	DL	DL	4
ZL6ZU	24.06.07	10:08	10	599 PH	599 059	CW	ZL	ZL	8
PA3ER	24.06.07	10:12	10	599 PH	599 022	CW	PA		4
HA3ER	24.06.07	10:13	80	599 PH	599 231	CW	HA	HA	4
HA3ER	24.06.07	10:13	40	599 PH	599 034	CW	HA	HA	4
I3ERT	24.06.07	10:14	20	599 PH	599 234	CW	I	I	4
W3OKL	29.06.07	16:29	10	599 PH	599 098	CW	K		8
LA3ETZ	30.06.07	00:10	10	599 PH	599 123	CW	LA		4
LC4FD	30.06.07	00:	10	599 PH	599 002	CW	LA		4
EI3IU	30.06.07	07:57	10	599 PH	599 236	CW	EI	EI	4
ZR3ED	30.06.07	13:57	10	599 PH	599 234	CW	ZS		8
PZ7UH	30.06.07	17:09	10	599 PH	599 003	CW	PZ	PZ	8
YC7ZT	30.06.07	17:30	10	599 PH	599 2	CW	YB	YB	8
LZ5CX	30.06.07	17:48	10	599 PH	599 003	CW	LZ		4

Ca prima posibilitate este vizualizarea logului si posibilitatea de a efectua mici corecturi.

Acestea constau in posibilitatea eliminarii unui rind din tabela sau corectarea unei coloane dintr-un rind care contine erori. In mod normal acest lucru nu se intimpla deoarece majoritatea datelor au fost preluate din baza de date proprii dar se poate intimpla sa se strecoare totusi o greseala.

Pentru corecturi ale unor coloane dintr-un rind, casuta respectiva se marcheaza cu "Mausul" sau prin click pe ea si se efectueaza modificarea prin stergere respectiv complectarea datelor cerute. Foarte important este ca dupa introducerea trebuie sa se marcheze o alta casuta cece duce la memorarea in baza de date a celor modificate.

Daca se doreste eliminarea unei linii introduse eronat si neobservata in pagina "**Start Contest**", apare dificultatea ca exista posibilitatea ca statia care va fi eliminata sa fie un multiplicator. In acest caz, inainte de eliminare, se cauta o alta statie cu aceiasi "tara DXCC" sau "JUDET YO", in rubrica MLT se introduce Prefixul DXCC sau indicativul judetului respectiv (cece reprezinta multiplicator) si dupa aceasta se elimina linia falsa. Eliminarea se va face conform celor aratate la pagina "**Start Contest**" in capitolul "Modificari date" (Marcare linie si stergere).

Se cere o foarte mare atentie in special la stergerea unui rind, acesta este sters definitiv si nu se mai poate reinserta la locul respectiv.

Pe cimpul de butoane este si un buton de comanda " Tab DXCC" prin actionarea acestui buton devine vizibila tabela DXCC din baza de date sortata in ordine crescatoare dupa "Prefix de tara". S-a prevazut aceasta sortare pentru a se putea gasi mai comod un prefix care apoi se poate schimba ca mai sus. Totusi nu este recomandat corecturi aici deoarece acestea ar putea duce la prabusirea programului.

Se poate completa tabela DXCC prin introducerea unor noi linii (in cazul aparitiei de noi indicative speciale). Aceasta se face in felul urmator:

Intrare in program, Log, WiewLog, TabDXCC, TabDXCC dublu click, Insert, Complectat tabelul cu noile date,(in coloana BEAM se introduce "0"), "Do you want insert ?", Ja si noua linie este introdusa. Mare atentie la introducerea unei noi linii poate duce la prabusirea definitiva a programului. Linia introdusa nu poate fi scoasa decat in Acces. Este de dorit ca inainte de inceperea introducerii unui nou prefix de tara sa se verifice in pagina QSO daca acest nou prefix nu este cumva unul care a fost anulat si exista deja in lista DXCC. Aceasta se face prin introducerea in CALL a unui indicativ cu prefixul cautat. Daca va apare o tara care a avut acest prefix acordat (chiar daca ulterior a fost anulat) se va vizualiza lista DXCC, se va cauta vechea introducere si se va modifica aceasta linie. In caz contrar la apelarea acestui prefix se poate intimpla sa apara vechea linie cu datele introduse in ea si nu noua linie introdusa. De ex daca indicativul YR se scoate din indicativele acordate Rominiei si se acorda altei tari. Va fi necesar ca linia in care apare YR ca prefix sa fie modificata cu noile date caci introducerea unei linii noi cu YR nu va rezolva nimic caci programul va arata la YR tot Romania.

La actionarea butonului Call-Jud apare o tabela (pt. Concursul YODX) cu corespondenta indicativ YO – Judet. Acest tabel poate fi complectat in pozitia CONTEST pe pagina de initializare si dupa trecerea pe pagina de QSO se

introduce indicativul cautat si se completeaza judetul. La introducerea intr-un log, acest judet este memorat in baza de date la indicativul respectiv.

Nu am prevazut posibilitatea eliminarii unei linii pentru a nu se putea interveni prea dur in tabela ceace poate duce la prabusire. In acest caz nu va ramine alta solutie decit reinstalarea intregului program de pe disketa.

Tiparirea pe imprimanta a logului

La actionarea pe Menü, pe inscriptia "PRINT LOG" pe ecran apare un camp similar cu cel de la "WIEW LOG" cu inscriptia "PRINT" si cu 7 butoane de comanda, 5 (6) dintre ele fiind benzile pe care s-a lucrat in concurs, una corespunde logului general iar cea de a sasea este intitulata "Summary".

Pentru tiparirea unui log pe o banda data se actioneaza pe butonul de comanda respectiv (functie de banda care urmeaza sa fie tiparita). Pe ecran apare un mesaj de interogare care intreaba "ARE PRINTER READY ?" "Imprimanta este pregatita ? ". Daca se actioneaza pe butonul "Nein" se revine la starea initiala, iar daca se actioneaza pe "Ja" imprimanta va tipari fisele de concurs pentru banda respectiva cu cite 46 de linii pe fiecare pagina de log. Din cele de mai sus se deduce ca pentru fisele de concurs pe toate benziile, urmeaza sa se tipareasca cite un set de fise pentru fiecare banda pe care s-a lucrat.

Callsign	Data	UTC	Bnd	Sent	Rcvd	Md	Pfx	Mlt	Pct
YD2BK	30.05.04	17:33	20	599 001	599 TM	CW	YO	TM*	8
W3ERT	30.05.04	17:33	20	599 002	599 002	CW	K	K	4
G5TR	30.05.04	17:33	20	599 003	599 006	CW	G	G	2
YD3Jw	30.05.04	17:33	20	599 004	599 BU	CW	YO	BU*	8
HA2AS	30.05.04	17:33	20	599 005	599 005	CW	HA	HA	2
K2wQ	30.05.04	17:34	20	599 006	599 008	CW	K		4
TA2AD	30.05.04	17:34	20	599 007	599 014	CW	TA	TA	4
G6RSE	30.05.04	17:34	20	599 008	599 006	CW	G		2
YD5KAI	30.05.04	17:35	20	599 009	599 CJ	CW	YO	CJ*	8
YD4KCA	30.05.04	17:35	20	599 010	599 CT	CW	YO	CT*	8
YD2IS	30.05.04	17:35	20	599 011	599 TM	CW	YO		8
YD2BB	30.05.04	17:36	20	599 012	599 TM	CW	YO		8
JA2AY	30.05.04	17:36	20	599 013	599 005	CW	JA		8
W3EDF	30.05.04	18:02	20	59 014	59 008	SSB	K		8
SM4VPZ	31.05.04	07:41	20	599 015	599 022	CW	SM		8
YD5QAL	31.05.04	07:42	20	599 016	599 SM	CW	YO		8
PA2AD	31.05.04	09:15	20	599 017	599 056	CW	PA		8

PRINT

Log 10 m
 Log 15 m
 Log 20 m
 Log 40 m
 Log 80 m

PRINT

ARE PRINTER READY?

Ja Nein

Summe/Band

Pkt	Mlt	QSO
86	13	17

Daca se actioneaza pe butonul "Summary", calculatorul va tipari aceasta fisa cu toate calculele efectuate, multiplicatori, punctaje respectiv punctajul general, utilizatorului neraminindu-i decit sarcina de a face o ultima verificare a rezultatelor, de a duce fisele in plic la posta si de a spera ca nu vor exista prea multe puncte anulate la verificare.

Pentru tiparirea fisei Summary, se apasa pe butonul respectiv si pe ecran vor apare Text boxuri galbene in care trebuiesc introduse date necesare tiparirii acestei fise si anume:

- Section in care se introduce categoria de participare (A,B,...)
- Name, in care se introduce numele operatorului principal
- No, in care se introduce numarul operatorilor pt. Statii de club sau 1 pentru statii cu un operator
- QTH in care se introduce localitatea din care se lucreaza
- Adress in care se introduce adresa proprie
- Tx, descrierea emitatorului
- Rx, descrierea receptorului
- Ant1.....Ant4, descrierea antenelor utilizate
- Club, in care se completeaza clubul operatorului

Daca nu se utilizeaza patru antene, se completeaza coloanele pentru antenele sau antena utilizata, se apasa repetat pe “ENTER” pina cind pointerul ajunge la Club (Acest lucru poate fi facut si cu Mouse, click la textboxul Club), apoi pe “**INTRODUCERE DE DATE TERMINATA**”

The image shows a software interface titled "ENTER DATA TXT". It features a list of labels on the left, each followed by a yellow text input box. The labels are: Section, Op.Name, No.Operat (with the number '1' entered), QTH, Adress, Tx, Rx, Ant1, Ant2, Ant3, Ant4, and Club. To the right of these input fields is a rectangular button with the text "INTRODUCERE DE DATE TERMINATA".

Dupa completarea ultimei rubrici si actionarea pe **INTRODUCERE DE DATE TERMINATA**, apare un mesaj care intreaba “**ARE YOUR ENTER FINISHED ?**”. In cazul unui raspuns negativ, programul trece inapoi la introducerea de date. In cazul unui raspuns afirmativ, apare un mesaj “**ARE PRINTER READY ?** “. La un raspuns negativ, programul trece pe pagina de logare, iar la un raspuns pozitiv se trece la tiparirea fisei Summary.

Datele introduse se memoreaza si la o noua apelare a lor, ele apar in Text boxurile respective, iesirea din introducerea de date se face prin “**INTRODUCERE DE DATE TERMINATA**”.

Memorare pe HDD

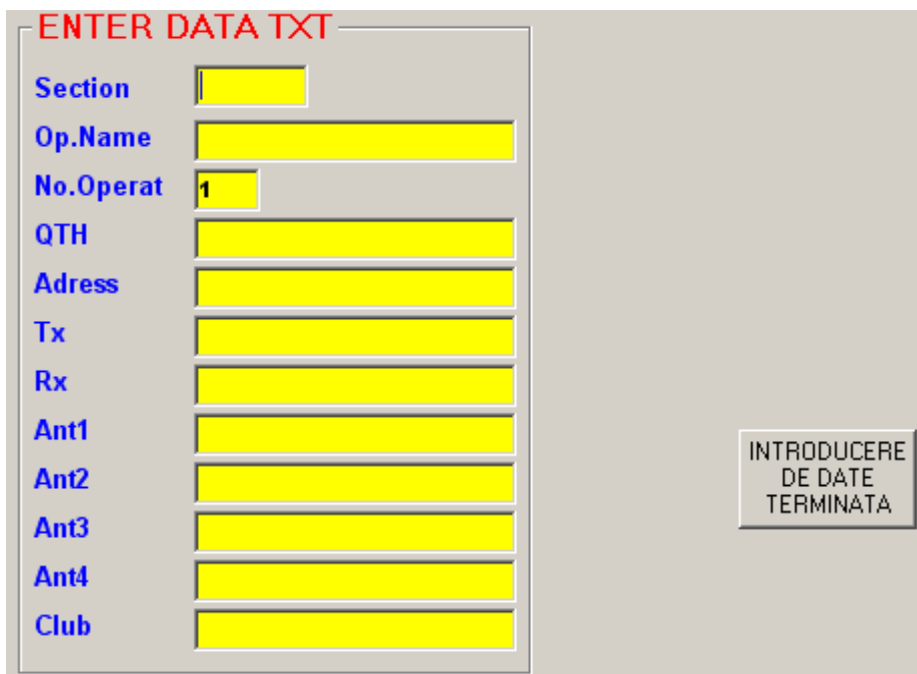
In toate marile concursuri internationale, este de dorit crearea de fisiere care sa contina logurile de concurs pentru a putea executa o corectare electronica a rezultatelor concursului. Introducerea datelor in computer cu mina este foarte laborioasa iar corectarea manuala este de lunga durata si relativa. Din aceasta cauza organizatorii recomanda aceste loguri electronice care pot fi citite usor in calculator si in cazul in care participantii fac acest lucru, corectarea este operativa si relativ simpla



Pentru salvarea logului pe HDD se actioneaza pe **SAVE LOG** apoi pe **SAVE TO HDD IN FOLDER LOG** si apar cele 3 formate posibile de memorare: **.TXT**, **CABRILLO** respectiv **STF**.

Pentru formatul **.TXT** la YODXUS se creiaza, conform cerintelor regulamentare, fisiere pe benzi respectiv fisierul Summary.

Pentru inceput apare chestionarul pentru Summary.



Dupa introducerea datelor respectiv actionarea pe butonul **INTRODUCERE DE DATE TERMINATA**, va apare declaratia de respectare a regulamentului de concurs. Fara acceptarea acestei declaratii nu poate fi creiat logul.



Fiecare log inregistrat are un numar de coloane care contin datele incepind de la Nr. pina la Pct. (Conform cerintelor). Pentru computerul care executa citirea datelor, s-a stabilit ca fiecare coloana este despartita de cealalta cu unul sau mai multe "SPACE" care constituie separatoare. Aceasta regula este respectata pe toata linia pentru fiecare coloana.

Fisierele de log create pe HDD se creiaza in folderul "LOG". Acest folder va cuprinde fisierele care au fost descrise mai sus (pentru format txt). La fiecare concurs, aceste fisiere din folderul «LOG» se retranscriu dupa tipul concursului. Numele concursului se poate determina din fisierul SUMMARY (MYCALL.TXT) unde este explicitat. In aceste fisiere se pot face ori si ce fel de modificari dorite.

Pentru concursurile care prevad alte forme de log (Cabrillo sau STF) se actioneaza pe meniul respectiv (HDD) dupa care apar cele 3 tipuri de formate (txt, Cabrillo sau STF) care dupa actionare (pe formatul dorit) permit introducerea de date pentru Summary respectiv pentru headerele formatului ales. Dupa introducerea datelor se actioneaza pe butonul TERMINARE INTRODUCERE DATE.



Pentru creierea pe HDD a logurilor in format CABRILLO sau SHF se procedeaza ca mai sus doar ca cele 2 Headere sint diferite pentru fiecare format

PENTRU FORMATUL CABRILLO:

Incepind din anul 2007 a aparut pentru formatul Cabrillo varianta 3.0 cu headerul total schimbat. Programul foloseste aceasta varianta care este prezentata mai jos

ENTER DATA CABRILLO (ARRL FORMAT)

START-OF-LOG:	3.0
CALLSIGN:	YO9HP
CATEGORY-ASSISTED:	
CATEGORY-BAND:	
CATEGORY-MODE:	
CATEGORY-OPERATOR:	
CATEGORY-POWER:	
CATEGORY-STATION:	
CATEGORY-TIME:	
CATEGORY-TRANSMITTER:	
CATEGORY-OVERLAY:	
CLAIMED-SCORE:	14476
CLUB:	
CONTEST:	
CREATED-BY:	YODX-LOG/DL5MHR
EMAIL:	
LOCATION:	
NAME:	
ADRESS:	
ADRESS:	
OPERATORS:	
OFFTIME:	
SOAPBOX:	
SOAPBOX:	
Debug:	

YO-DX-HF
DARC-WAG
IARU_FD-CW
IARU_FD-SSB
IARU-HF
CQ-WW-CW
CQ-WW-SSB
CQ-WPX-CW
CQ-WPX-SSB
LZ-DX

INTRODUCERE
DE DATE
TERMINATA

La **headerul pentru Cabrillo** pentru fiecare rind, pentru a se respecta cererea de standardizare a headerului, se actioneaza cu dubluclick pe rindul respectiv, ceace duce la aparitia unei liste cu toate posibilitatiile posibile pentru rindul respectiv. In exemplul de mai sus este denumirea concursului (rindul CONTEST). Se cauta concursul dorit pe lista si prin dublu click pe el se transpune in rindul respectiv si se poate trece mai departe la alt rind

Pentru formatul SHF (DARC)

Headerul este urmatorul:

ENTER DATA STF (DARC FORMAT)

Contest:

MyCall:

Category:

Mailadress:

Mailadress:

Mailadress:

Mailadress:

E-Mail:

ClaimedQso:

ClaimedPts:

ClaimedMult:

ClaimedScore:

Operators:

Club:

Equipment:

Power:

Specific:

SoapBox:

QsoOrder:

INTRODUCERE DE DATE TERMINATA

Dupa terminarea introducerii datelor in headerul respectiv se actioneaza pe butonul **“INTRODUCERE DE DATE TERMINATA”** apoi pe **“JA”** apoi apare declaratia (**JA**) si logul dorit este creat.

Creierea logului se incheie prin aparitia pe ecran a logului respectiv care poate fi verificat.

ATENTIE !! in aceasta lista nu se pot face modificari ci numai o verificare vizuala. Pentru eventuale corectii se iasa din program (EXIT) se intra in folderul **“CONTEST”** (sau cum a fost denumit la instalare) se intra in folderul **“LOG”** in care va exista un fisier denumit **indicativ.cbr** sau **indicativ.stf** (ex. **yo3xxx.cbr** sau **yo3xxx.stf**) care poate fi vizualizat respectiv corectat cu ajutorul editorului.

```

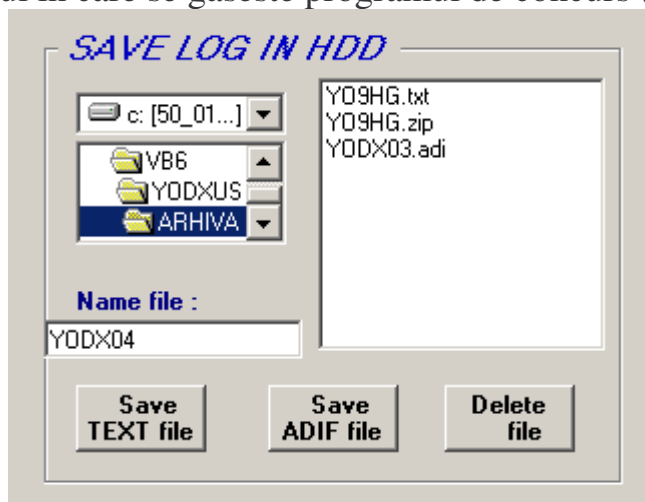
START-OF-LOG: 3.0
CALLSIGN: YO9HP
CATEGORY-ASSISTED: NON-ASSISTED
CATEGORY-BAND: ALL
CATEGORY-MODE: MIXED
CATEGORY-OPERATOR: SINGLE-OP
CATEGORY-POWER: LOW
CATEGORY-STATION: FIXED
CATEGORY-TIME: 24-HOURS
CATEGORY-TRANSMITER: ONE
CATEGORY-OVERLAY:
CLAIMED-SCORE: 14476
CLUB: FRF
CONTEST: YO-DX-HE
CREATED-BY: YODXLog/DL5MHR
EMAIL: xxxxx@xxxxx.ro
LOCATION:
NAME: XXXXXXXXXXXX
ADDRESS: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
ADDRESS: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
OPERATORS: YO9HP
OFFTIME:
SOAPBOX:
SOAPBOX:
DEBUG:
QSO: 28000 CW 2007-06-02 1825 YO9HP          599 001    W3YO          599 021
QSO: 28000 CW 2007-06-11 1508 YO9HP          599 002    G5RT          599 022
QSO: 28000 CW 2007-06-11 1512 YO9HP          599 123    HA3ER          599 321

```

Avind in vedere ca regulamentele in vigoare impun logarea tuturor legaturilor efectuate si arhivarea lor, am prevazut posibilitatea arhivarii logurilor de concurs.

Pentru aceasta, programul creiaza o singura data un folder denumit “ARHIVA”, folder in care se creiaza prin actionarea in meniul din pagina de logare pe **Memorare in arhivare log.** (vezi mai sus)

Pe ecran va apare un tabel in care se vad fisierele cuprinse pe HDD :C sau :D respectiv folderul in care se gaseste programul de concurs (ex.CONTEST).



Se clique dublu pe folderul “ARHIVA” care se deschide si apar toate fisierele cuprinse in acest folder. Daca s-a lucrat de ex. In YODXUS2003, fisierul pentru

acest concurs se poate denumi de ex. YODX03, denumire care se introduce ca denumire fisier si se actioneaza pe butonul de memorare pentru memorare ca fisier **.txt** sau pentru memorare ca fisier **.adi** (dupa dorinta). Cu aceasta arhivarea este terminata. Fisierul de arhivare este un fisier **.TXT** sau un fisier **.ADI** care poate fi vizualizat cu orice editor.

Daca se doreste stergerea fisierului YODX04, dublu click in tabelul din folderul ARHIVA in pag LOG (vezi mai sus) si se actioneaza pe butonul de stergere. Programul intreaba daca sa se stearga fisierul si la un raspuns cu DA, fisierul este sters definitiv.

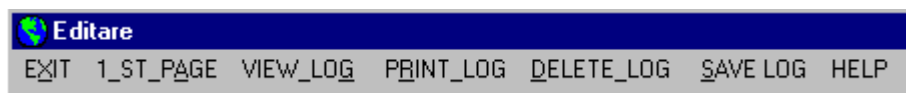
Pentru utilizatorii care folosesc un log de statie pe computer, am prevazut posibilitatea creierii unui fisier **ADIF** care poate fi preluat de orice program de log de statie serios, si care permite introducerea legaturilor din concurs in logul de statie, ceace permite renuntarea la folderul ARHIVA. Acelasi format de log poate fi utilizat si pentru introducerea logului in EQSL. Si acest fisier poate fi gasit in folderul ARHIVA

Stergere Log

Stergerea logului se face in general inainte de inceperea unui nou concurs respectiv terminarea unui concurs dupa ce toata prelucrarea datelor s-a terminat si nu se mai necesita aceste date.

ATENTIUNE !! Prin stergerea logului, datele care au fost cuprinse in log se pierd definitiv fara a exista posibilitatea recuperarii lor.

Pentru stergerea unui log se actioneaza pe linia Menü inscriptia “DELETE LOG”.



Pe ecran apare tabelul cu un buton de comanda pentru **LOG GENERAL**. Se actioneaza acest buton dupa care apare logul general cu legaturile inregistrate in logul respectiv si un mesaj de siguranta care intreaba “**DO YOU WANT TO DELETE LOG ?**” respectiv daca doriti sa stergeti logul. In cazul raspunsului **Nein** se reinitializeaza pagina. La un raspuns cu **Ja** logul general se sterge irevocabil

	Callsign	Data	UTC	Brnd	Sent	Revd	Md	Pfx	Mlt	Pct
▶	YD2BK	30.05.04	17:33	20	599 001	599 TM	CW	YO	TM*	8
	W3ERT	30.05.04	17:33	20	599 002	599 002	CW	K	K	4
	G5TR	30.05.04	17:33	20	599 003	599 006	CW	G	G	2
	YD3JW	30.05.04	17:33	20	599 004	599 BU	CW	YO	BU*	8
	HA2AS	30.05.04	17:33	20	599 005	599 005	CW	HA	HA	2
	K2WQ	30.05.04	17:34	20	599 006	599 008	CW	K		4
	TA2AD	30.05.04	17:34	20	599 007	599 014	CW	TA	TA	4
	G6RSE	30.05.04	17:34	20	599 008	599 005	CW	G		2
	YD5KAI	30.05.04	17:35	20	599 009	599 CJ	CW	YO	CJ*	8
	YD4KCA	30.05.04	17:35	20	599 010	599 CT	CW	YO	CT*	8
	YD2IS	30.05.04	17:35	20	599 011	599 TH	CW	YO	TH*	8
	YD2BB	30.05.04	17:36	20	599 012	599 TH	CW	YO	TH*	8
	JA2AY	30.05.04	17:36	20	599 013	599 006	CW	JA	JA	2
	W3EDF	30.05.04	18:02	20	59 014	59 006	CW	W		2
	SM4VPZ	31.05.04	07:41	20	599 015	599 020	CW	SM	SM	2
	YD5QAL	31.05.04	07:42	20	599 016	599 SH	CW	YO	SH*	8
	PA2AD	31.05.04	09:15	20	599 017	599 057	CW	PA	PA	2
	YD2GZ	31.05.04	09:32	10	599 018	599 006	CW	YO	TM*	8
	K6TZ	31.05.04	09:36	10	599 019	599 006	CW	K		2
	ZA2TR	31.05.04	09:36	10	599 020	599 057	CW	ZA	ZA	2

DELETE LOG

Log Gen.

Delete ?

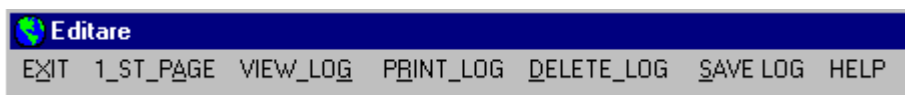
DO YOU WANT TO DELETE LOG GENERAL ?

Ja Nein

Daca se doreste memorarea pe o discheta a logului, in starea in care el exista in program dupa prelucrare (pentru posteritate sau eventual pentru o noua verificare daca apare un “DEZASTRU” dupa verificare (HI)) se copiaza pe o discheta fisierul LOGYODXUS.MDB. Acest fisier poate fi recopiat in folderul CONTEST unde inlocuieste baza de date existenta si atunci starea de la terminarea concursului este restabilita si se pot face oricite verificari dorim.

Iesire din “prelucrare Log”

Iesirea din aceasta pagina se face ca si la paginile anterioare.



Prin actionarea pe linia de MENÜ a inscriptiei “EXIT” programul se intrerupe dupa o intrebare de siguranta si se intra in Windows.

Prin actionarea pe inscriptia “ 1 ST PAGE” se intra in pagina de initializare a programului.

Ca incheiere vreau sa reamintesc ca in cazul in care computerul nu are “MAUS” utilizarea programului se poate face (cu ceva dificultati) prin actionarea pe tasta ALT + litera sau cifra subliniata pe comanda care se executa sau prin actionarea pe tastele F1 F12. Semnificatia acestor taste este indicata in fiecare din cele 3 pagini ale programului.