

GENERALITATI

Prezentul program a fost elaborat in vederea lucrului cu ajutorul unui computer in cadrul Campionatului National de US ca si in concursurile interne YO in CW si SSB pe banda de 80 m si respecta regulamentul de concurs elaborat de FRR respectiv de organizatori (vezi mai jos) .Cu acelasi program, apelind butoanele respective in pagina de initializare, se poate lucra in concursurile specificate. In concursurile unde exista posibilitatea de a lucra in cadrul aceleiasi etape si in CW si in SSB la "n" minute, computerul nu permite lucrul in al doilea mod inainte de cele "n" minute regulamentare. Din pacate, daca se foloseste computerul numai pentru scrierea logurilor (OFF LINE) aceasta verificare nu se poate face caci timpul se introduce manual.

Concursurile pentru care a fost realizat prezentul program sint urmatoarele (deocamdata):

- 1.- Camp. Nationale US**
- 2.- La multi ani YO**
- 3.- Cupa Braila**
- 4.- Cupa Carasului**
- 5.- Concurs Bucuresti**
- 6.- Cupa Independentei**
- 7.- Cupa Teleorman**
- 8.- Cupa Transmisionistului**
- 9.- Cupa Dambovitei**
- 10.-Cupa 25 Octombrie**
- 11.-Cupa Feroviarului**
- 12.-Cupa 1 Decembrie**
- 13.-Trofeul Coanda**
- 14.-Cupa Eminescu**
- 15.-Ziua Telecomunicatiilor**
- 16.-Cupa Moldovei**
- 17.-Cupa Pitesti**
- 18.-Cupa Elevilor**
- 19.-Memorial YO6VZ**
- 20.-Cupa Martisor**
- 21.-Cupa Carpati**
- 22.-Memorial YO**

In cadrul programului se face o evaluare completa a datelor de concurs cu tiparire de loguri pe semietape si/sau inregistrarea pe diskete a acestor loguri in format ASCII sau format Cabrillo, mod recomandat pentru trimiterea rezultatelor in vederea unui arbitraj electronic. De asemenea logul se poate scrie pe HDD de unde poate fi foarte simplu transmis la organizatori via Internet. Programul permite si arhivarea tuturor legaturilor intr-un folder separat (log de statie).

Programul functioneaza sub Windows 9X sau WinXP. Se recomanda un computer cu Pentium la 133 MHz sau mai mare, 16 MB RAM sau mai mare si o iesire seriala (CommPort) pentru a putea realiza comenzile de PTT respectiv lucrul in Cw. Se poate folosi si un 486 cu frecventa mai mica sub rezerva scaderii vitezei de lucru.

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

Ecran 13 – 14 – 15 tzoli	Definitie 640x480 pixeli
Ecran 17 tzoli	Definitie 800x600 pixeli
Ecran 19 tzoli	Definitie 1024x768 pixeli

Programul are o suprafata grafica cu introduceri de date in numar minimal in timpul lucrului in concurs, tot ce este posibil fiind preluat de calculator.

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

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

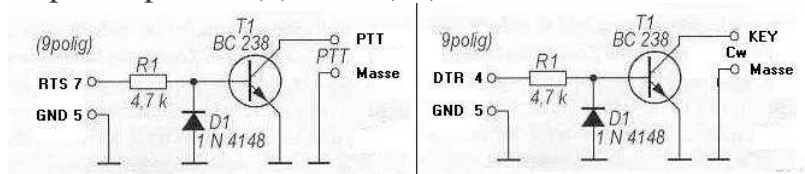
In program este cuprins si un fisier “HELP” care este activat de butonul « **HELP** » din menü. Prin aceasta este activat fisierul “HELP” de pe pagina in care a fost programul in momentul actionarii pe buton (Pagina curenta). Cu acest fisier se lucreaza uzual ca si cu fisierele Help din Windows.



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 **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 concurs tiparibile respectiv disketa cu logurile de concurs sau fisiere de loguri transmisibile prin internet. Introducerea de date se rezuma la introducerea indicativului statiei corespondente respectiv a minutului in care a fost efectuata legatura si a codului receptionat. Acest mod de a face fisele de concurs il consider mult mai operativ decit scrierea cu mina pe curat a tuturor datelor pe fisele de concurs. La lucrul in mod **OFF LINE** in pagina 2 (**QSO**) va apare o atentionare ca programul lucreaza **OFF LINE** (Logare si nu concurs).

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

nivelul 0 o tensiune cuprinsa intre $-5V$ la $-25 V$ respectiv pentru nivelul 1 o tensiune de $+5V$ la $+25V$. La computerul meu acest nivel este de $\pm 12V$. De aici se vede ca apare necesitatea introducerii unei rezistente in serie cu baza tranzistorului de comutatie de tip NPN, tranzistor care va efectua manipulatia propriu zisa. In paralel cu baza tranzistorului se pune o dioda legata cu anoda la masa. Iesirea pentru manipulatie la iesirea seriala 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. Aceasta iesire este pe pe pinul RTS respectiv pinul 7 (9) sau 4 (25).



Cele de mai sus sint valabile pentru transceivere la care manipulatia respectiv comanda PTT se face prin punerea la masa a unei tensiuni pozitive. Pentru alte tipuri de transceivere schema se va adapta corespunzator.

De asemenea exista posibilitatea transmiterii unor fisiere audio de tip .wav cu repetarea transmiterii fisierului F1.wav. Aceste fisiere (papagal) trebuiesc inregistrate de fiecare utilizator cu vocea proprie. Pentru transmiterea acestor fisiere, calculatorul trebbe sa fie dotat cu SoundCard si legatura dintre iesirea de pe SoundCard respectiv transceiver se face similar cu legatura necesara pentru moduri de lucru digitale, fie la intrarea de microfon, fie la cea de input audio.

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

Tin sa multumesc lui Pit YO3JW.pentru ajutorul deosebit acordat de la distanta in finalizarea acestui program cit si tuturor utilizatorilor, care prin observatiile lor mi-au permis sa imbunatatesc programul aducandu-l pina la starea actuala.

Introducere de 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 un tabel in care trebuie sa se selecteze concursul in care urmeaza sa se lucreze. Aceasta selectare face ca programul sa respecte regulamentul concursului respectiv. (In cazul in care regulamentul acestui concurs NU a fost modificat intre timp).

Dupa selectare programul cere sa se aleaga daca se lucreaza intr-un concurs real (**CONCURS**) sau urmeaza numai sa se testeze programul (**TEST**) in scopul invatarii lucrului cu el. La alegerea optiunii **CONCURS**, toate legaturile cu statii care nu sint in baza de date, se introduc in aceasta sub forma de Call – Judet pentru o noua legatura cu aceasta statie. Daca nu se lucreaza in concurs, se actioneaza tasta **TEST** si actualizarea bazei de date nu are loc. Prin aceasta se elimina ca in baza de date sa apara date nereale care in concurs ar putea deranja. De ex. la introducerea indicativului YO2BK cu optiunea **CONCURS** baza de date furnizeaza informatia ca aceasta statie se afla in jud. Tm. Daca se modifica aceasta informatie in Cs, in baza de date statia YO2BK va apare cu jud. CS si la o noua legatura cu ea intr-un concurs viitor la YO2BK va apare CS ceace este eronat.

La introducerea optiunii **CONCURS** apare o atentionare prin care se cere eventuala verificare a logurilor si la nevoie golirea lor pentru a nu porni in concurs cu logul negolit cu date de la un concurs trecut.

<p>ATENTIUNE</p> <p>Programul permite doua moduri de operare. In modul CONCURS, (butonul CONCURS apasat) toate modificarile de judete sint memorate automat in baza de date. Al doilea mod este util pentru invatarea programului sau pentru antrenament. Cind butonul TEST este apasat, operatorul poate introduce orice date corespunzatoare judetului fara a afecta baza de date. Aceasta inseamna ca in modul normal de lucru (CONTEST) toate datele referitoare la judet scrise in modul de lucru (TEST) vor fi ignorate.</p> <p><input type="radio"/> CONCURS</p> <p><input type="radio"/> TEST</p>	<p>CONCURS :</p> <table border="1"> <tr><td><input type="radio"/> <i>Camp.Nat.US</i></td><td><input type="radio"/> <i>Cupa 1 Decembrie</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>La multi ani YO</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Trofeul Coanda*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Cupa Braila</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Cupa Eminescu*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Cupa Carasului</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Ziua Telecom*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Concurs Bucuresti</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Cupa Moldovei*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Cp Independentei</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Memorial YO*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Cupa Teleorman</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Cupa Mun Pitesti*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Cp Transmisionist</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Cupa Elevilor*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Cupa Dimbovitei</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Memorial YO6VZ*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Cp 25 Octombrie</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Cupa Martisor*</i></td></tr> <tr><td><input type="radio"/> <i>Cupa Feroviarului</i></td><td><input type="radio"/> <i>*Cupa Carpati*</i></td></tr> </table>	<input type="radio"/> <i>Camp.Nat.US</i>	<input type="radio"/> <i>Cupa 1 Decembrie</i>	<input type="radio"/> <i>La multi ani YO</i>	<input type="radio"/> <i>*Trofeul Coanda*</i>	<input type="radio"/> <i>Cupa Braila</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Eminescu*</i>	<input type="radio"/> <i>Cupa Carasului</i>	<input type="radio"/> <i>*Ziua Telecom*</i>	<input type="radio"/> <i>Concurs Bucuresti</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Moldovei*</i>	<input type="radio"/> <i>Cp Independentei</i>	<input type="radio"/> <i>*Memorial YO*</i>	<input type="radio"/> <i>Cupa Teleorman</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Mun Pitesti*</i>	<input type="radio"/> <i>Cp Transmisionist</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Elevilor*</i>	<input type="radio"/> <i>Cupa Dimbovitei</i>	<input type="radio"/> <i>*Memorial YO6VZ*</i>	<input type="radio"/> <i>Cp 25 Octombrie</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Martisor*</i>	<input type="radio"/> <i>Cupa Feroviarului</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Carpati*</i>
<input type="radio"/> <i>Camp.Nat.US</i>	<input type="radio"/> <i>Cupa 1 Decembrie</i>																						
<input type="radio"/> <i>La multi ani YO</i>	<input type="radio"/> <i>*Trofeul Coanda*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Cupa Braila</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Eminescu*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Cupa Carasului</i>	<input type="radio"/> <i>*Ziua Telecom*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Concurs Bucuresti</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Moldovei*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Cp Independentei</i>	<input type="radio"/> <i>*Memorial YO*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Cupa Teleorman</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Mun Pitesti*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Cp Transmisionist</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Elevilor*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Cupa Dimbovitei</i>	<input type="radio"/> <i>*Memorial YO6VZ*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Cp 25 Octombrie</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Martisor*</i>																						
<input type="radio"/> <i>Cupa Feroviarului</i>	<input type="radio"/> <i>*Cupa Carpati*</i>																						

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.

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-boxurile gri acestea trebuie introduse cu litere mari.

Datele de introdus sint:

MY CALL Aici se introduce indicativul statiei proprii (De ex. YO2BK). Dupa introducerea indicativului, **in mod obligatoriu** se actioneaza tasta de "**ENTER**" pentru a comunica computerului ca introducerea indicativului s-a terminat. .

Dupa apasarea tastei de **ENTER** programul completeaza text boxul **Jud** cu indicativul judetului din care este utilizatorul (Ex. Cs) . Pentru concursul

Bucuresti, si statii din Bucuresti, programul nu admite introducerea ca judet a literelor BU (Inexistent in acest concurs) si cere introducerea lui XA.....XF. Operatorul trebuie sa mai completeze textboxul “**Time local – 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”. Acest text box nu este permis a se lasa fara nici o cifra in el



In textboxul “**SEND COD**” se introduce (la concursurile la care este cazul), codul de inceput conform regulamentului. In cadrul concursurilor in care se incepe cu 001, nu apare acest box. La concursurile unde sint niste coduri speciale, programul nu permite trecerea mai departe fara completarea acestui text box.

La o eventuala oprire a programului in timpul concursului si restartarea sa, aici se va introduce codul care va trebui transmis la legatura viitoare.

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.

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

A screenshot of a software interface showing two yellow text boxes. The first is labeled 'START DATA' and contains the value '04.05.03'. The second is labeled 'START ORA' and contains the value '00.00'.

2 textboxuri galbene in care in textboxul “Start date” este introdus (initializat) data din calculator care se modifica in data cind a inceput concursul a carui log se introduce si se apasa ENTER. 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.

Pentru intrarea in INPUT LOG OFF LINE se poate actiona si ALT+I care are acelasi efect cu Click pe “INPUT-LOG-OFF-Line”.

Pentru trecerea pe pagina urmatoare se actioneaza butonul “START QSO” care va duce in pagina 2 la Start concurs (sau start introducere manuala de date).



In general introducerea de date proprii 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 (Nu se memoreaza cele introduse in START DATA respectiv START ORA la lucrul OFF LINE.).

In partea de jos a ecranului apare intrebarea “Cw cu PC” si 2 butoane de comanda “Da” si “Nu”.

A screenshot of a dialog box titled 'TEXT PROGRAM CW'. On the left, there are two sections: 'CW cu PC' and 'SSB cu PC'. Each has radio buttons for 'Da' and 'Nu', and a checked checkbox for 'Rpt'. The main area contains seven rows of text boxes labeled F1 through F7, each with a corresponding label on the right. At the bottom, there is a 'CommPort' field with the value '1'.

F	Text	Label
F1	TEST #1 K	#1=MyCall
F2	#2 5NN #3 #4K	#2=YourCall
F3	TU QRZ #1 K	#3=CodEmis
F4	5NN #3 #4K	#4=MyJudet
F5	#1 K	
F6	AGN	
F7	CQ TEST DE #1	

CommPort : 1

La actionarea butonului de comanda “**Nu**” computerul nu va transmite semnale CW comandate de computer. La actionarea butonului “**Da**” va apare un tabel care cuprinde 7 textboxuri galbene corespunzator tastelor **F1** la **F7** si care cuprinde o propunere de text de transmis in Cw comandat de computer. 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 care se introduc dupa necesitati de catre program si anume:

- #1 programul va introduce My Call din pagina de initializare
- #2 programul introduce indicativul statiei corespondente
- #3 reprezinta codul de transmis
- #4 reprezinta Judetul propriu.

Tot aici se introduce si numarul iesirii seriale care va fi utilizata de program. Aceasta iesire seriala (**COMM PORT**) trebuie sa existe instalata pe computer altfel va apare o eroare si computerul cere o noua introducere a CommPort.

La actionarea lui “**Da**” apare si un checkbox cu titlul **CwRpt**. 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 **WAV** din folderul **Concurs**.

Introducerea de date se termina actionind tasta “**START QSO**” sau **Alt-Q**. Aceste date se memoreaza intr-un fisier de date care va fi citit la fiecare startare a programului deci textele odata introduse sint memorate. Ele pot fi schimbate la nevoie.

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

Iesire din initializare

Aceasta se face dupa terminarea complectarii paginii de initializare prin actionarea butonului **“START QSO”** sau **ALT-Q**.



In acest caz se trece pe pagina a doua, pagina pe care se va face traficul de concurs.

In cazul in care nu se face initializare ci se refoloseste initializarea veche, iesirea de pe pagina de initializare se face prin actionarea pe linia de Menü a uneia din cele trei meniuri si anume:

“EXIT” sau **ALT-X** 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 cece priveste baza de date.

“START QSO” sau **ALT-Q** duce la pagina pe ecran in care se executa traficul de concurs. Toate datele care au fost introduse in pagina de initializare se transfera pe pagina QSO FAHREN si sint utilizate la determinarea punctajelor si a multiplicatoarelor.

“LOG” sau **ALT-L** duce la pagina care permite prelucrarea logurilor de concurs si anume:

- Tiparirea pe ecran a logurilor a punctajelor respectiv a multiplicatoarelor pe fiecare semietapa sau etapa in parte.
- Tiparirea pe imprimanta a fiselor de concurs respectiv a sumarului de concurs.
- Formarea de diskete format ASCII sau pe HDD cu rezultatele de concurs pentru arbitrajul automat respectiv trimiterea logului prin Internet.
- Stergerea logurilor dupa concurs respectiv inainte de inceperea unui nou concurs. Stergerea se face pe semietape fara posibilitatea de revenire dupa stergere.

“INPUT LOG OF LINE” sau **ALT-I** 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 QSO**.

Descrierea ecranului (Pag.2 QSO)

Avind in vedere ca acesta este pagina in care se desfasoara concursul, (QSO), cunoasterea acestei pagini este deosebit de importanta.

Ca si in programul de initializare, textboxurile 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 receptionat (599 sau 59) in textboxul **RSTR** cu posibilitatea introducerii noului raport. Prin tasta **F9** se sterge codul receptionat din **CODR** cu posibilitatea introducerii unei noi valori noi a acestui cod . Prin actionarea tastei **F11** se sterge judetul statiei corespondent din **JUDR** (introdus de computer) aceste date trebuind a fi completate manual. Programul verifica daca judetul introdus manual exista in realitate, in caz contrar anunta acest lucru si se reintoarce la introducere (Pentru unele concursuri, programul accepta judete cu denumiri speciale de asemenea programul accepta introducerea de judete din ER in cazul cind aceste statii pot participa la concursul respectiv.)

The screenshot shows the 'QSO FAHREN' software interface. At the top, it displays the date and time '24.11.04 05:44:36 UTC' and the user 'Created by DL5MHR'. Below the title bar, there are menu options: EXIT, 1_ST_PAGE, RECUP:DUFA ANULARE, and HELP. The interface is divided into several sections:

- Control Fields:** Includes 'MOD' (set to 'Cw') and 'SSB'. A 'CALL' field contains 'YO'. Below it are fields for '599', '654', 'HR', and '599', with labels 'RSTS', 'CODS', 'JUDS', 'RSTR', 'CODR', and 'JUDR' respectively. There are also 'Date' and 'UTC' input fields.
- Call Sign List:** A table listing received call signs and their details. The table has columns: Callsign, Data, UTC, Sent, Rcvd, Md, Jud, Mult, and Pct.
- Function Keys:** A section for 'TEXT PROGRAM CW' with keys F1 through F7 assigned to specific test and control functions.
- Buttons:** 'IN LOG', 'ANULAT', and 'MY DATA' (showing 'YO6CFB HR 654').
- Footer:** Includes a 'PAGE' indicator showing '30 WPM' and a 'PAGE' button.

Callsign	Data	UTC	Sent	Rcvd	Md	Jud	Mult	Pct
YO9HDW	04-10-04	15:33	59 428 HR	59 701 BZ	SSB	BZ		2
YO5BXK	04-10-04	15:33	59 701 HR	59 501 CJ	SSB	CJ		2
YO5OZC	04-10-04	15:34	59 501 HR	59 343 BN	SSB	BN		2
YO7LGI	04-10-04	15:35	59 343 HR	59 208 DJ	SSB	DJ	DJ	2
YO2KBK	04-10-04	15:35	59 208 HR	59 722 AR	SSB	AR		2
YO9BQW	04-10-04	15:36	59 722 HR	59 038 GR	SSB	GR	GR	2
YO4UQ	04-10-04	15:38	59 038 HR	59 244 BR	SSB	BR		2
YO3APJ	04-10-04	15:38	59 244 HR	59 907 BU	SSB	BU		2
YO7HIA/P	04-10-04	15:41	59 907 HR	59 941 AG	SSB	AG		2
YO7JNL/P	04-10-04	15:41	59 941 HR	59 432 AG	SSB	AG		2
YO7KFX	04-10-04	15:42	59 432 HR	59 702 GJ	SSB	GJ	GJ	2
YO5PCY	04-10-04	15:43	59 702 HR	59 923 BH	SSB	BH		2
YO3WV	04-10-04	15:44	59 923 HR	59 736 BU	SSB	BU		2
YO2LYN	04-10-04	15:45	59 736 HR	59 410 CS	SSB	CS		2
YO8RTS	04-10-04	15:47	59 410 HR	59 903 SV	SSB	SV		2
YO4KCA	04-10-04	15:47	59 903 HR	59 802 CT	SSB	CT		2
YO4KBJ	04-10-04	15:49	59 802 HR	59 348 GL	SSB	GL		2
YO4GDP	04-10-04	15:50	59 348 HR	59 508 CT	SSB	CT		2
YO8BGD	04-10-04	15:51	59 508 HR	59 207 BC	SSB	BC		2
YO5DAS	04-10-04	15:52	59 207 HR	59 511 SM	SSB	SM		2
YO2KQT	04-10-04	15:53	59 511 HR	59 450 TM	SSB	TM		2
YO7LFV	04-10-04	15:56	59 450 HR	59 830 DJ	SSB	DJ		2
YO2KQK	04-10-04	15:57	59 830 HR	59 325 HD	SSB	HD		2
YO8TIS	04-10-04	15:59	59 325 HR	59 201 IS	SSB	IS		2

In textboxul **CODR** se introduce prin tastatura codul receptionat de la statia corespondenta. La concursurile care dau codul incrementat incepind de la 001, in cazul unui control receptionat de 002, se poate introduce numai 2 urmat

obligatoriu de **TAB**. Computerul transforma acest cod, in codul uzual de 002. Acelasi lucru cu 21 – **TAB** si rezulta 021. In cazul introducerii a 3 cifre (005) saltul la boxul urmator se face automat. La judete din ER prescurtarile de judete apar urmate de “*” deoarece exista judete cu denumire comuna cu judetele din YO si trebuie facuta o distinctie la calculul multiplicatorilor (de ex TL si TL*).

In textboxurile gri datele sint introduse de calculator din baza de date proprii computerului. Aceste date pot fi schimbate la dorinta ca mai sus cu exceptia datei si orei UTC care nu pot fi schimbate decit in lucrul **OFF LINE** cind aceste textboxuri apar galben..

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.

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

In mijlocul ecranului apare o lista cu indicativele judetelor din YO care constitue multiplicatoare.

AB	AG	AR	BC	BH	BN	BR	BT	BU	BV	BZ
CJ	CL	CS	CT	CV	DB	DJ	GJ	GL	GR	HD
HR	IF	IL	IS	MH	MM	MS	NT	DT	PH	SB
SJ	SM	SV	TL	TM	TR	VL	VN	VS		

La efectuarea unui QSO cu unul din aceste judete, notatia respectiva isi schimba culoarea. Prin aceasta exista tot timpul concursului o evidenta afisata a judetelor lucrate, respectiv a judetelor de lucrat care constitue multiplicator. Denumirile speciale care apar in unele concursuri (TRS,CF,...) nu sint introduse in acest tabel. De asemenea judetele din ER nu apar din lipsa de spatiu (inca 45 judete).

In partea de sus a ecranului sint doua butoane de comanda pentru modul de lucru (**CW** sau **SSB**) respectiv 1, 2 sau 4 butoane de comanda (functie de concurs) pentru semietapa in care se lucreaza (**1A, 1B, 2A, 2B**) Orice schimbare a modului de lucru se face prin actionarea acestor butoane. Prin actionarea butoanelor de etapa in partea dreapta a ecranului apare un tabel cu legaturile efectuate in semietapa 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 vizualizarea acestor date.

Pe ecran mai sint doua butoane de comanda si anume “**INLOG**” si “**ANULAT**”.

In cazul unei legaturi valabile, prin actionarea butonului “**INLOG**”, datele legaturii sint memorate in baza de date. Butonul **INLOG** poate fi actionat cu ajutorul “Mausului”, **ENTER**, **Alt+I** , prin actionarea lui **F12** sau a tastei “**INSERT**”. In mod uzual, in concurs cind nu se lucreaza cu Mouse,

introducerea in baza de date (LOGAREA) se va face ca in toate programele de concurs cu tasta **ENTER**

In cazul unei legaturi nevalabile (de ex. legatura dubla) butonul “**INLOG**” este dezactivat si prin actionarea pe butonul “**ANULAT**” toate datele legaturii nevalabile sint anulate. Si acest buton poate fi actionat cu ajutorul “Mausului” , **ESC, Alt+A** . Se recomanda utilizarea tastei **ESC**.

In cazul introducerii in textboxul **CALL** a unui indicativ care nu exista in LISTA Call Book YO din baza de date, pe ecran apare inscriptia “..... **NU EXISTA In DB!!**”. In acest caz, toate datele indicativului trebuesc introduse pe claviatura, se renunta la legatura, sau se asculta indicativul receptionat mai atent.

Avind in vedere ca este un concurs intern si legaturi se efectuiaza numai YO – YO, (eventual si statii din ER) calculatorul inscrie automat in text boxul **CALL** inceputul indicativului deci “YO” utilizatorul va complecta indicativul cu restul (2BK de exemplu.Daca in loc de 2BK se introduce eronat YO2BK, in textboxul Call apare YOYO2BK dar la actionarea tastei **TAB** computerul elimina un YO, indicativul raminand YO2BK.Acelasi lucru pentru YOYR, YOYQ sau YOER) Deasemeni cind nu este inca initializata semietapa curenta (**1A, 1B, 2A, 2B**) respectiv modul de lucru (**CW** sau **SSB**),(la pornirea programului), pe ecran apare scris “**SELECTIE MOD SI ETAPA**”. In acest caz se actioneaza pe butoanele respective.

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**.

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 (dblu click pe ora si introducerea noi valori).

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 permite introducerea directa a unei noi ore.

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

Acest mod de lucru (**OFFLINE**) 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 pag.2 prin aparitia deasupra logului a inscriptiei OFF LINE. Iesirea din acest mod 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 in concurs.

Schimbarea BANDA si/sau MOD DE LUCRU

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

La actionarea butonului de **ETAPA** pe ecran apare un tabel cu toate legaturile efectuate in etapa 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/ETAPA** in care sint inscrite rezultatele momentane pe fiecare semietapa, semietapa curenta fiind cea de deasupra .

De asemenea in cazul lucrului in **CW** su ajutorul computerului, aici apare un tabel cu textele care se transmit prin actionarea tastelor F1 – F7. Aceste texte pot fi modificate si pe aceasta pagina insa ele nu intra in fisierul de textCW pt concursul viitor decit prin modificare pe pagina de **INITIALIZARE** .

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 daca este cazul (functie de concurs) respectiv initializarea etapei sau semietapei in care urmeaza sa se lucreze. Aceasta nu a putut fi initializata de ex la 1A caci pot exista utilizatori care sa inceapa cu etapa 1B de exemplu din lipsa de timp. Dupa initializarea ceruta, anuntul cu rosu “**SELECTIE MOD SI ETAPA**”, dispare si textboxurile de introducere de date, devin active. In textboxul “**CALL**” apare in scris “**YO**” urmat de pointer, urmind ca utilizatorul sa completeze primul indicativ receptionat (de ex 2BM). Daca din greseala se introduce indicativul complet (de ex YO2BM), in text box apare YOYO2BM, YOYR, YOYQ sau YOER, dar dupa **TAB** (aici obligatoriu), programul corecteaza aceasta eroare si in textbox ramine numai YO2BM.

Calculatorul introduce “**RSTS**” cu 599 respectiv 59 , “**CODS**” valoarea introdusa in pagina de initializare ca si “**JUDS**” judetul propriu din pagina de initializare, de asemenea in “**RSTR**” introduce 599 sau 59, cauta in baza de date judetul corespunzator indicativului statiei corespondente pe care o introduce in textboxul « **JUDR** ». Dupa introducerea a 2 litere care reprezinta judetul (in cazul introducerii judetului manual), calculatorul verifica daca acest judet exista si daca da sare cu pointerul in textboxul “**CODR**” asteptind introducerea codului receptionat. Daca judetul introdus nu exista programul anunta aceasta si cere o noua introducere de judet. Exista totusi unele concursuri, unde saltul pointerului se face dupa 3 litere (ex. TRS). La Cupa Carasului iesirea din textbox se face prin **TAB** deoarece numele operatorului poate varia de la GEO la NABUCODONOSOR deci nu se poate face un salt automat. Legaturile ulterioare repeta procedura, calculatorul introducind in **CODS** codul necesar conform regulamentului concursului respectiv (incrucisat, crescator sau cu o valoare fixa). In textboxul **CODR** se introduce codul receptionat de catre utilizator. Dupa introducerea celor 3 cifre ale codului receptionat, pointerul sare pe “**CALL**” putind loga legatura prin **ENTER** In cazul introducerii in **CODR** a numai 1 sau 2 cifre la concursurile la care codurile se dau crescator de la 001, terminarea introducerii **TREBUIE** facuta cu **TAB** si computerul transforma pe 1+**TAB** in 001 respectiv pe 32+ **TAB** in 032.

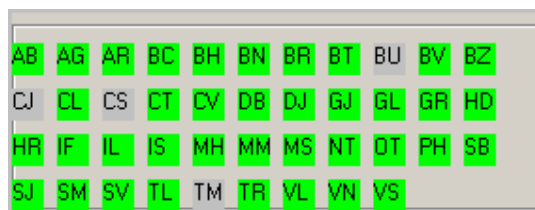
Toate datele pot fi modificate de la tastatura cu exceptia datei si orei care pot fi modificate numai la lucrul in **OffLine**.

Daca legatura s-a realizat, se actioneaza butonul **INLOG**, sau una din tastele **ENTER**, **F12** sau **ALT+I** ceace duce la introducerea legaturii in LOG, calcularea punctajului respectiv a multiplicatorului in cazul in care QSO-ul s-a realizat cu un nou judet .

Multiplicatorii sint semnalizati dupa introducerea indicativului in **CALL** si “**TAB**” prin aparitia linga indicativ a inscriptiei “**NOU**” in rosu.

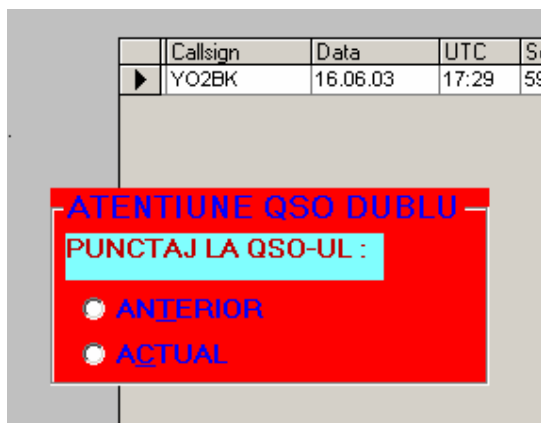
La actionarea butonului **INLOG (ENTER)** se modifica, (daca este cazul) si ora UTC a legaturii. Aceasta noua ora este cea care intra in baza de date la logul pentru semietapa respectiva. De asemenea in partea de mijloc a ecranului apar in patrate verzi toate judetele din YO. In cazul in care se lucreaza cu un judet nou (de ex CS) acesta, dupa confirmarea legaturii prin **INLOG (ENTER)** isi pierde

culoarea verde devenind de culoarea fondului deci exista un control permanent a judetelor cu care nu s-a lucrat in semietapa respectiva si care constitue multiplicator. La schimbarea semietapei, toate judetele redevin verzi pentru ca se incepe o etapa noua. In cazul iesirii din program si reintrarii, in prima faza toate judetele devin verzi si dupa apasarea semietapei curente, calculatorul verifica judetele care apar in logul semietapei respective si marcheaza judetele cu care s-a lucrat.



La fiecare introducere a unui indicativ nou, calculatorul verifica in baza de date daca acest indicativ nu apare cumva in logul de pe semietapa respectiva. In caz ca apare, culoarea Text boxului “CALL” se modifica din galben in rosu iar tasta de **INLOG** ramine dezactivata deci aceasta legatura nu poate fi introdusa in log (**Control de “duble”**). In cazul legaturii duble in tabelul de log apar toate datele primei legaturi.

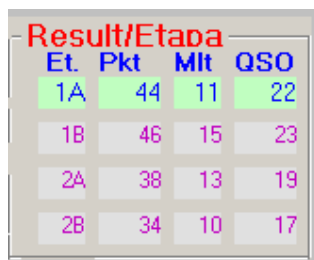
In cazul cind statia corespondenta infirma legatura dubla (de ex la el in log nu apare indicativul utilizatorului, se poate face o noua legatura prin introducerea in “**CODR**” a codului transmis de statia corespondenta si **TAB**. Pe ecran va apare un text de atentionare “**ATENTIUNE QSO DUBLU**” si intrebarea daca punctele si eventualul multiplicator de legatura sa fie notate in QSO-ul anterior sau in QSO-ul actual. Daca se actioneaza pe butonul “**ANTERIOR**” si apoi pe **ENTER**, legatura va aparea in log, punctajul si multiplicatorul ramin la legatura anterioara iar legatura actuala este notata cu 0 puncte si fara multiplicator. Daca s-a actionat pe butonul “**ACTUAL**” si **ENTER**, legatura anterioara va fi notata cu 0 puncte si fara multiplicator, iar legatura actuala se va puncta normal inclusiv multiplicatorul daca este cazul.



Pentru lucrul cu amatori din judete cu care s-a mai lucrat in semietapa respectiva, in tabel apar datele primei legaturi cu judetul respectiv.

La schimbarea semietapei de lucru, tabelul se modifica corespunzator cu logul de pe noua semietapa.

Linga tabelul de log, pe ecran apare un tabel RESULT/ETAPA in care calculatorul inscrie rezultatele momentane realizate in fiecare semietapa. Intodeauna in prima linie a acestui tabel, scrisa cu o alta culoare, contine datele din semietapa in care se lucreaza.



Result/Etapa			
Et.	Pkt	Mit	QSO
1A	44	11	22
1B	46	15	23
2A	38	13	19
2B	34	10	17

In cazul in care legatura cu indicativul respectiv nu se realizeaza, trebuie actionat butonul “ANULAT” sau **ESC** sau **ALT+A** 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 “ANULAT” butonul “INLOG” 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 “INLOG” sau **ENTER** este bine ca eliminarea acestei legaturi sa se faca imediat pentru ca in caz contrar, daca legatura inregistrata fals cu un nou judet YO si o noua legatura valabila de asta data cu aceeasi judet 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 urmatoare:

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 pe clapa din stanga a “Mausului” ceace duce la marcarea liniei respective (video invers) si la aparitia in stanga linga tabel a unei intrebari de siguranta “VRETI INTRADEVAR SA STERGETI ?”. Daca se apasa pe “JA” linia este stearsa definitiv. Daca se apasa pe “NEIN” se revine in situatia initiala.

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 CALL JUDET din baza de date, pe ecran apare inscriptia “(indicativ) NU A FOST GASIT IN BAZA DE DATE!!”. In acest caz, toate datele indicativului trebuiesc introduse pe claviatura, se renunta la legatura sau se asculta indicativul receptionat mai atent.

In cazul cind legatura se efectuiaza cu un amator nou a carui indicativ nu exista in baza de date, dupa efectuarea legaturii, noul indicativ este introdus automat in baza de date. Statiile /MM se noteaza cu judetul AA care da 2 pcte dar nu constituie multiplicator conform regulamentului.

Avind in vedere ca unele concursuri au regulamente care permit introducerea unor “judete” speciale vreau sa revin mai detaliat la modul de lucru in aceste concursuri. Specific ca aceste “Judete speciale” nu intra in baza de date proprie calculatorului.

CONCURSUL LA MULTI ANI YO prevede statii care au in loc de judet “NY”. Acest judet special se introduce in felul urmator:

Se introduce indicativul statiei corespondente (EX YO3ZA), **TAB**, calculatorul introduce RSTS, CODS, JUDS ,RSTR, JUDR si operatorul va introduce CODR (Ex 234. Pointerul se va afla pe CALL. Ca JUDR apare (BU). Se actioneaza **F2** (Scrie si in partea de jos a ecranului) si la JUDR va apare NY si pointerul trece la CALL **ENTER** si legatura este logata.

CONCURSUL BUCURESTI. La acest concurs statiile din Bucuresti au JUD XA...XF. Acesta se introduce automat de calculator deoarece in baza de date apare sectorul in care locuieste amatorul din BU. ATENTIE la prima pagina pentru utilizatorii din BU. In Judetul propriu, trebuie modificat BU cu XA....XF altfel computerul nu recunoaste ca este vorba de un amator din Bucuresti. De altfel in noua varianta de program calculatorul recunoaste acest lucru si nu permite iesirea din pagina de initializare cu Judetul propriu BU.

CUPA TRANSMISIUNILOR. Aici apare Judetul special TRS. Acesta se introduce in felul urmator: Se introduce in CALL (YO2BB), **TAB**, CODR 003, In JUDR apare TM iar pointerul in CALL. Se apasa **F11** ceace duce la disparitia judetului TM, Se introduce T iar calculatorul completeaza la TRS, **ENTER** si legatura este in log.

CONCURSUL 25 OCTOMBRIE. Apar TRS respectiv RVR. Se procedeaza ca mai sus. La introducerea lui T apare TRS iar la introducerea lui R va apare RVR.

CUPA FERVIARULUI. Apare CF. Se procedeaza ca mai sus. La introducerea lui C apare CF.

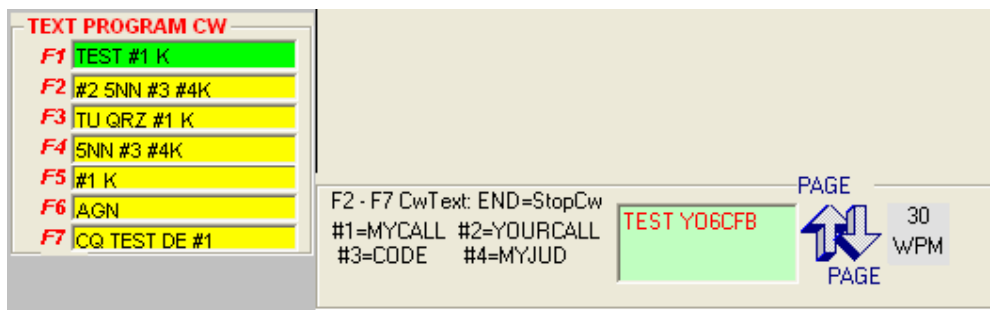
Memorial YO. Toate statile care nu incep cu YO sau YR primesc automat judetul AA.

Din pacate nu am reusit ca la Concursul La multi ani YO sa simplific ca acolo cu **F2** de ex. Acela este singurul concurs fara CW deci am putut folosi **F2** ramas liber nefiind CW. Celelalte concursuri au CW deci nu am liber nici o tasta **Fx**.

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

Transmiterea semnalelor telegrafice cu computerul se face dupa cum urmeaza:
Conditii de transmitere sint : din prima pagina “**CW WITH COMPUTER**” **YES**, “**MODE**” **CW** si texte introduse in cele 7 textboxuri de transmis Daca

aceste conditii sint indeplinite, 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. Transmisia se va face la viteza prescisa.



Daca sint indeplinite conditiile **CW cu PC, Da, CW RPT, Da** din pag.1 si **mod de lucru CW**, la actionarea tastei **F1** computerul va transmite textul **TEST YO6CFB K**, in textboxul din dreapta jos, odata cu transmiterea literei, aceasta va apare afisata, deci se poate urmari visual ce se transmite.

Dupa **K** se trece la receptie o perioada de 5 sec. (in care micul patratel galben sub butonul CW 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 introducere a indicativului statiei care cheama. La primul caracter introdus se iasa 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.

In cazul in care apare necesitatea intreruperii transmisiei telegrafice prin computer (in timpul transmisiei), se actioneaza tasta « **END** » sau « **ESC** » cece 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 **ESC** sau se mai apasa odata si se tine apasata tasta pina la intreruperea transmisiei CW.

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 repetare.

Daca se doreste transmiterea unui text care cuprinde #2, indicativul statiei corespondente trebuie sa fie introdus si validat prin “**TAB**” caci in caz contrar computerul nu are date (#2).

Urmarierea semnalelor telegrafice se face prin autotonul transceiverului.

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 inscris 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.

Modul de iesire spre transceiver, pinurile pe colector etc. au fost descrise la Help de pe pag.1.

De asemenea odata cu inceperea transmisiei se activeaza si tranzistorul pt PTT, care se dezactiveaza dupa “K”. In timpul transmisiei este activat un interrupt pentru a face de ex. modificari dupa eventuala actionare a tastelor **F8,F9,F11**. Aici a-si vrea sa specific ca in cazul utilizatorilor care lucreaza cu computere cu clock (viteze) mica sa nu foloseasca acest interrupt care ar putea deforma unele semne CW din cauza timpului relativ mare necesitat de computer pentru a face acest interrupt.

Tastele F8,F9,F11 devin active numai daca pointerul (focusul) se afla pe textboxul CALL deci inainte de modificari prin tastele Fx, se completeaza toate boxurile care trebuiesc completate (CodR), apoi F11 (de ex.) si se poate modifica judetul receptionat.

De asemenea in conditiile de mai sus (**CW cu computer si CW**) in pagina apare un tabel cu textele care urmeaza sa fie transmise in CW la fel ca in pag.1. Aceste texte pot fi modificate aici, fara a fi necesar sa se treaca pe pagina de initializare. Tasta **F10** este ocupata de Windows, deci nu se va actiona. In acest fel se pot actiona toate tastele de text de transmis (**F1 – F7**). Foarte important este ca in pagina 1 sa se indice iesirea seriala corecta pentru transmitere caci daca COMM PORT nu este corect transmisia nu se face respectiv daca este indicat un COMM PORT inexistent, computerul atentioneaza respectiv prin actionarea lui OK trece

pe pagina 1 pentru introducerea corecta a valorii COMM PORT pentru iesirea seriala la care este cuplat conectorul pentru transceiver.

FUNCTION KEYS AND COMMAND REFERENCE

FUNCTION KEY FUNCTIONS

Key Sequence	Function
F1	Transmit Cw F1 Message
F2	Transmit Cw F2 Message
F3	Transmit Cw F2 Message
F4	Transmit Cw F2 Message
F5	Transmit Cw F2 Message
F6	Transmit Cw F2 Message
F7	Transmit Cw F2 Message
F8	Modify RSTR sau QRAR
F9	Modify NrR
F10	Modify RSTe
F11	Modify NrE
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 <TAB>
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
Backspace	Delete back one character
DELETE	Delete forward one character

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-E	Log QSO <ENTER>
ALT-A	Delete all <ESC>

Modificari in datele introduse

Datele introduse care apar in logul din dreapta ecranului pot fi modificate in modul uzual din 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 sau prin dublu click 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.**

Trebue totusi atentionat ca sa nu se faca prea multe modificari in tabele deoarece aceasta poate duce la erori la corectarea logurilor.

Stergerea unei linii a fost tratat in paragraful precedent.

Iesirea din “QSO Fahren”

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)

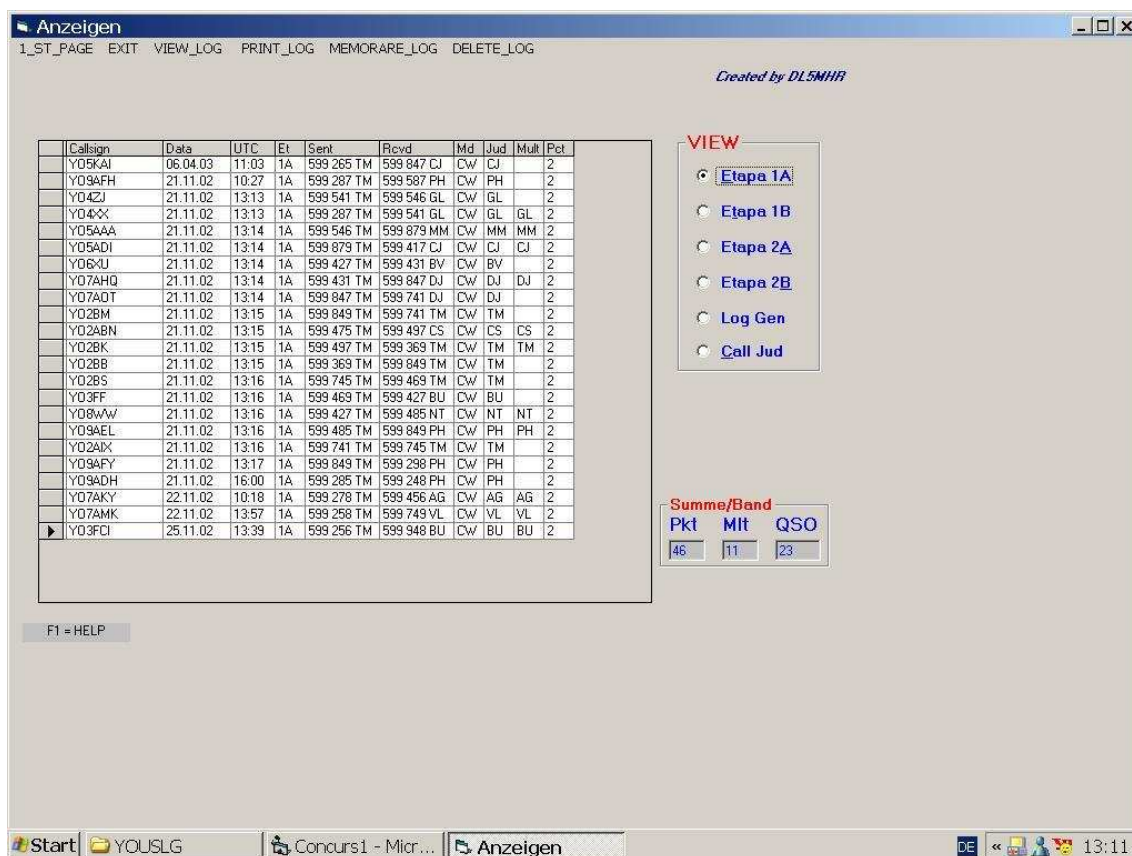
Aceasta pagina reprezinta pagina de prelucrare a logului de concurs. Pagina de LOG apare pe ecran goala.

Vizualizarea pe ecran a logului

Se actioneaza pe “Menü” pe inscriptia “**WIEW LOG**”.



Pe ecran apar (n+1) butoane de comanda (functie de concurs) intr-un cimp cu inscriptia “WIEW” n butoane fiind inscriptionate cu semietapa pe care este complectat logul respectiv (Ex “Log 1A”) iar un buton este inscriptionat cu “Call Jud”. Prin actionarea butonului dorit pe ecran se afiseaza logul cerut.



Daca se doreste de ex. vizionarea si prelucrarea logului 2A, se actioneaza butonul corespunzator ceace duce la aparitia logului dorit,a punctajului respectiv a multiplicatorului pe semietapa respectiva.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” casuta respectiva prin click pe ea, casuta apare marcata in video invers si la prima valoare introdusa, valoarea veche se sterge, si se efectuiaza modificarea prin complectarea datelor cerute. **Foarte important este ca dupa introducerea noilor date trebuie sa se marcheze o alta casuta ceace duce la memorarea in baza de date a celor modificate.**

Daca se doreste eliminarea unei linii introduse eronat si neobservata in pagina “QSO Fahren”, 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 acelasi judet, in rubrica “**Mult**” se introduce indicativul judetului respectiv (ceace reprezinta multiplicator) si dupa aceasta se elimina linia falsa. Eliminarea se va face conform celor aratate la pagina “QSO Fahren” 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 **CALL/JUD** prin actionarea acestui buton devine vizibila tabela CALL/JUD din baza de date sortata in ordine crescatoare dupa indicativ. S-a prevazut aceasta sortare pentru a se putea gasi mai comod un indicativ 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 CALL/JUD prin introducerea unor noi linii (in cazul aparitiei de noi indicative). Aceasta se face in felul urmator:

Intrare in program, Log, Log Anzeigen, CALL/JUD dublu click, Einfügen, Complectat tabelul cu noile date, “Wollen Sie den Datensatz einfügen?”, Ja si noua linie este introdusa. Mare atentie la introducere caci o introducere negindita poate duce la prabusirea definitiva a programului. Linia introdusa nu poate fi scoasa decit in Acces. Este de dorit ca inainte de inceperea introducerii unui nou indicativ sa se verifice daca indicativul nu exista totusi in lista. Sortarea in ordine crescatoare dupa alfabet ajuta mult la cautare. 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.

O metoda mai simpla de introducerea unui indicativ nou este urmatoarea: Se porneste normal programul, se intra intr-un concurs (de ex Camp Nat US), se actioneaza pe “CONCURS” (nu pe TEST), se intra in pagina de concurs, se introduce in “**CALL**” noul indicativ (de ex YO2XX), **TAB**, programul atentioneaza ca indicativul nu exista in baza de date, se introduce la JUDR judetul de origine a noului indicativ (ex TM), se introduce un cod oarecare (de ex 234) si se introduce legatura in log. Din acest moment indicativul YO2XX este introdus in lista cu Judetul TM.

Tiparirea pe imprimanta a logului

La actionarea pe Menü, pe inscriptia ”PRINT LOG” pe ecran apare un cimp similar cu cel de la “WIEW LOG” cu inscriptia “PRINT” si cu (n+1) butoane de comanda, n dintre ele fiind semietapele pe care s-a lucrat in concurs iar ultimul este intitulat “Summary”.

Pentru tiparirea unui log pe o semietapa data se actioneaza pe butonul de comanda respectiv (functie de semietapa care urmeaza sa fie tiparita). Pe ecran apare un mesaj de interogare care intreaba “**Printerul este pregatit?**”. Daca se actioneaza pe butonul “**Nein**” (Nu) se revine la starea initiala, iar daca se

actioneaza pe “**Ja**” (Da) imprimanta va tipari fisele de concurs pentru etapa 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 semietapele, urmeaza sa se tipareasca cite un set de fise pentru fiecare semietapa in care s-a lucrat.

Pentru tiparirea fisei **Summary**, se apasa pe butonul respectiv si pe ecran vor apare textboxuri 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 introduce clubul din care participantul face parte.

Se pot introduce si mai putin de 4 antene. Pentru iesire, se actioneaza pe butonul „**Introducerea de date terminata**“ dupa care apare un Message box care intreaba daca s-a terminat cu introducerea de date.

ENTER DATA

Section

Op.Name

No.Operat

QTH

Adress

Tx

Rx

Ant1

Ant2

Ant3

Ant4

Club:

INTRODUCERE DE DATE TERMINATA

In cazul unui raspuns negativ, (Nein) programul trece inapoi la introducerea de date. In cazul unui raspuns afirmativ (Ja), apare un messagebox care intreaba daca imprimanta este pregatita. La un raspuns negativ, programul trece pe pagina de “LOG”, iar la un raspuns pozitiv se trece la tiparirea fisei Summary.

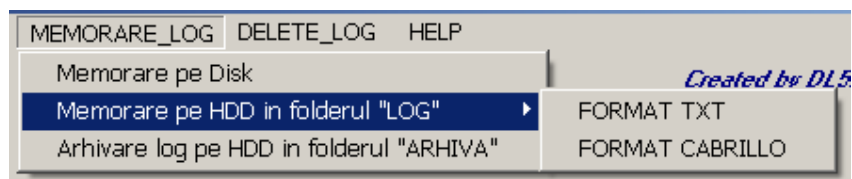
Datele introduse pentru complectarea fisei SUMMARY se memoreaza si la o noua apelare a lor, valorile memorate apar in Text boxurile respective, iesirea din introducerea de date se face prin actionarea butonului “**Introducerea de date terminata**”. In fisa Summary apar toate calculele efectuate, multiplicatori, 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.

Crearea de dischete ASCII sau memorarea pe HDD

In toate marile concursuri internationale, este de dorit crearea de loguri de concurs electronice 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 pe diskete sau via internet care pot fi citite usor in calculator si in cazul in care participantii fac acest lucru, corectarea este operativa si relativ simpla. Acest program incearca sa reprezinte primul pas in aceasta directie.

CREAREA DE DISCHETE ASCII

Pe discheta, pentru fiecare semietapa se va inregistra un fisier separat. Fiecare log inregistrat are un numar de 10 coloane care contin datele incepind de la Nr. pina la Pct. (Exact ca in logul tiparit). Pentru computerul care executa citirea datelor, s-a stabilit o lungime prestabilita a fiecărei coloane asa ca acesta, daca citeste de ex . 4 caractere, va stii ca a terminat cu Nr. si urmeaza 10 caractere pentru Call. Aceasta regula este respectata pe toata linia pentru fiecare coloana. Pentru crearea acestei diskete, se pregateste o disketa goala formatata si se actioneaza in “Menü” pe inscriptia “ MEMORARE LOG” si “Memorare pe Disk”.



Computerul va cere date proprii ca si la “Tiparirea fisei Summary” (vezi mai sus) Aceste date sint inregistrate intr-un fisier si se afiseaza pe ecran unde pot fi eventual modificate. Fiecare modificare se incheie cu **Enter**. Iesirea din acest tabel se face prin apasarea pe butonul “**Introducere de date terminata**”. Calculatorul intreaba daca s-a terminat introducerea de date. La “**JA**” apare un

nou mesaj cu o declaratie de respectare a licentei si a regulilor de concurs. La OK programul atentioneaza ca trebuie sa se introduca o disketa in :A. La OK se trece la inregistrarea dischetei care contine (n+1) fisiere ASCII si anume n fisiere denumite "Indic.propriu si semietapa ".txt de ex YO3JW1A.txt si un fisier YO3JW.txt care contine fisa Summary.

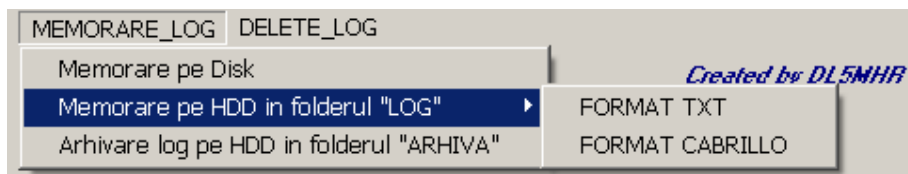
Continutul acestei diskete poate fi comprimat (ZIPP) si transmis organizatorului prin Internet. La transmiterea prin posta pot aparea dificultati daca posta foloseste cititoare de adresa de plic, magnetice.

MEMORARE LOG PE HDD

Am introdus si posibilitatea memorarii datelor in format ASCII pe HD si anume in folderul "LOG" unde se pot inscrie loguri in format txt sau in format Cabrillo. Pentru creierea fisierului in format txt, se actioneaza pe FORMAT TXT, apare tabelul Summary pentru .txt (vezi mai sus), dupa terminarea introducerii se actioneaza pe butonul "**Introducere de date terminata**" apoi pe **JA**, apare declaratia (Ja) si logurile in format .txt se creiaza.

Acest folder va cuprinde fisierele care au fost descrise mai sus. Dupa un concurs de 4 etape, daca se lucreaza intr-un concurs cu numai doua etape, fisierele nefolosite in folder (pentru etapele 2A respectiv 2B), nu vor apare. 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 explicat. In aceste fisiere se pot face ori si ce fel de modificari dorite.

Pentru vizualizarea fisierelor, se iese din program prin EXIT, in folderul CONTEST se deschide folderul log in care se va gasi un fisier cu denumirea INDICATIV.txt (ex. YO3XXX.txt) in care se gaseste fisa Summary si fisiere cu denumirea INDICATIVetapa.txt in care se gasesc logurile pe etape.



Pentru creierea fisierului in format Cabrillo, se actioneaza pe FORMAT CABRILLO, apare Headerul pentru Cabrillo,

1_ST_PAGE EXIT VIEW_LOG PRINT_LOG MEMORARE_LOG DELETE_LOG HELP

ENTER DATA CABRILLO (ARRL FORMAT)

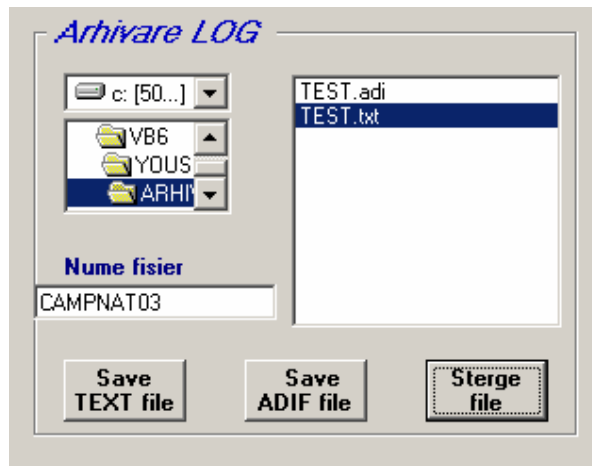
CONTEST:	Camp.YOVS 2004
CALLSIGN:	YO6CFB
CATEGORY:	
CLAIMED-SCORE:	55902
OPERATORS:	
CLUB:	
NAME:	
ADRESS:	
ADRESS:	
ADRESS:	
SOAPBOX:	
SOAPBOX:	

INTRODUCERE DE DATE TERMINATA

dupa terminarea introducerii se actioneaza pe butonul “**Introducere de date terminata**” apoi pe **JA**, apare declaratia (**Ja**) si logul in format Cabrillo se creiaza. Pentru vizualizarea lui, se iese din program prin **EXIT**, in folderul **CONTEST** se deschide folderul log in care se va gasi un fisier cu denumirea INDICATIV.CBR (ex. YO3XXX.cbr) in care se gaseste logul dorit.

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 log**” respectiv pe **Arhivare log** pe HDD in folderul “**ARHIVA**” (vezi mai sus). Pe ecran va apare un tabel in care se vad fisierele cuprinse pe HD :C sau :D respectiv folderul in care se gaseste programul de concurs (ex.CONTEST).



Se clikează dublu pe folderul “ARHIVA” care se deschide și apar toate fișierele cuprinse în acest folder (de ex TEST.adi respectiv TEST.txt. Dacă s-a lucrat de ex. în Camp. Nat US 2003, fișierul pentru acest concurs se poate denumi de ex. CAMPNAT04, denumire care se introduce ca “Nume fișier” și se acționează pe butonul de salvare care se poate face ca fișier TEXT sau fișier ADIF. Cu această arhivare este terminată. Fișierul de arhivare este un fișier .txt care poate fi vizualizat cu orice editor. Fișierul ADIF este un fișier .adi cu ajutorul căruia, legăturile efectuate în concurs pot fi exportate într-un log electronic de stație (de ex. Logger) Dacă se dorește ștergerea fișierului CAMPNAT03, dublu click în tabelul din folderul ARHIVA în pag LOG (vezi mai sus) și se acționează pe butonul de ștergere. Se șterge fișierul care apare în boxul Nume fișier. Programul întreabă dacă să se ștergă fișierul și la un răspuns cu DA, fișierul este șters definitiv.

Ștergere Log

Ștergerea logului se face în general înainte de începerea unui nou concurs respectiv terminarea unui concurs după ce toată prelucrarea datelor s-a terminat și nu se mai necesită aceste date.

ATENȚIUNE !! Prin ștergerea logului, datele care au fost cuprinse în log se pierd definitiv fără a exista posibilitatea recuperării lor.

Ștergerea logurilor se face pe bandă, respectiv pe tip de log (Log 1A, Log 1B, Log 2A, Log 2B). Pentru ștergerea unui log se acționează pe linia Meniu înscrisă “DELETE LOG”. Pe ecran apare tabelul cunoscut cu butoane de comandă pentru semietape.



Se actioneaza butonul dorit dupa care apare tabelul cu legaturile inregistrate in logul respectiv si o intrebare de siguranta care intreaba “Vreti sa stergeti etapa ?” . In cazul raspunsului NEIN se initializeaza pagina. La un raspuns cu JA Logul respectiv se sterge irevocabil. Pentru stergerea intregului Log se sterg toate loguri de pe etapele in care s-a lucrat

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 “LOGYOUS.MDB”. Acest fisier poate fi recopiat in program 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.

```
1_ST_PAGE EXIT VIEW_LOG PRINT_LOG MEMORARE_LOG DELETE_LOG HELP
```

Prin actionarea pe linia de MENÜ a inscriptiei “**EXIT**” programul face o intrebare de siguranta “Vreti intradevar sa iesiti din program ?” si la “DA” se intrerupe 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.