

GENERALITATI

Prezentul program a fost elaborat in vederea lucrului cu ajutorul unui computer in cadrul Campionatului International YO de UUS, Campionatului National de UUS in CW, SSB, FM, pe benzile de lucru de 144, 432 si 1296 MHz si in domeniul GHz, ca si pentru unele concursuri de UUS organizate de radiocluburi impreuna cu FRR.

Concursurile de UUS pt care a fost elaborat programul (deocamdata), sint:

0.- Campionatul International de UUS

1.- Campionatul National de UUS

2.- Trofeul Carpati

3.- Concurs Cluj Napoca

4.- Floarea de mina

5.- Concurs Oltenia

6.- Cupa Constructorul de masini

7.- Ziua Telecom

8.- Lugoj Maraton

La aceste concursuri se respecta regulamentele specifice, elaborate de organizatori.

In cadrul programului se face o evaluare completa a datelor de concurs cu tiparire de loguri pe benzi de lucru si/sau inregistrarea pe diskete sau pe HDD a acestor loguri in format ASCII sau EDI, (functie de recomandarea organizatorilor de concurs) pentru trimiterea rezultatelor in vederea unui arbitraj electronic ca si memorarea logurilor in format .txt (lucru prevazut de regulamentele de telecomunicatii) respectiv in format ADIF pentru exportul logurilor in logul electronic de statie.

Programul functioneaza sub Windows 9X sau XP. Se recomanda un computer Pentium la 133 MHz sau mai rapid. 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 acestuia) 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 (se poate folosi si la ecran de 17 tzoli daca monitorul permite aceasta)

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

Computerul este de recomandat (din cauza modului comod de lucru) sa fie prevazut cu "Mouse" dar exista posibilitatea de a lucra numai de la tastatura. In general in pagina de concurs se lucreaza numai cu tastatura.

Toate legaturile sint verificate pentru legaturi duble (cu semnalizare corespunzatoare) respectiv se calculeaza distanta in Km pina la statia corespondenta distanta care reprezinta punctaj ca si directia spre statia corespondenta pentru directionarea antenei. De asemenea se face verificarea corectitudinii QRA Locatorului introdus ca receptionat ca si verificarea acestuia (in cadrul concursurilor YO) ca acest QRA Locator sa fie pe teritoriul YO. Se mai face o verificare de distanta, nepermitindu-se distante mai mari de 4000 Km.

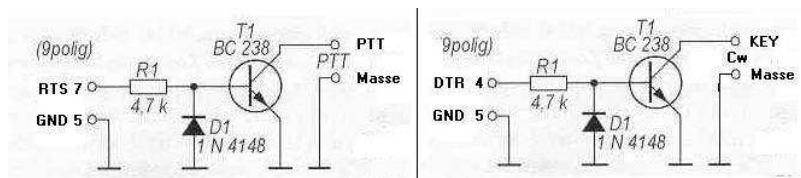
In program este cuprins si un fisier "HELP" care este activat de butonul **HELP** din Menü. Prin aceasta este activat fisierul "HELP" de pe pagina in care a fost programul in momentul actionarii pe **HELP** (Pagina curenta). Cu acest fisier se lucreaza uzual ca si cu fisierele Help din Windows.

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 sau fisierele necesare pe HDD cu logurile de concurs. Introducerea de date se rezuma la introducerea indicativului statiei corespondente respectiv a minutului in care a fost efectuata legatura, a numarului receptionat si in cazul in care statia corespondenta nu figureaza cu QRA locatorul corect in baza de date se va introduce si acesta. 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 in sistem **OFF LINE** (numai logare) in pag. 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 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 +/- 12V. De aici se vede ca apare necesitatea introducerii unei diode cu anoda la masa ,de la baza tranzistorului de comutatie de tip NPN spre masa, tranzistor care va efectua manipulatia propriu zisa. In serie cu intrarea se pune o rezistenta de 4k7 (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 transceivere cu tensiune de actionare negativa (de ex.FT250) sistemul 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 trebbie 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.

PAGINA DE INITIALIZARE (Pag.1)

Introducere date proprii

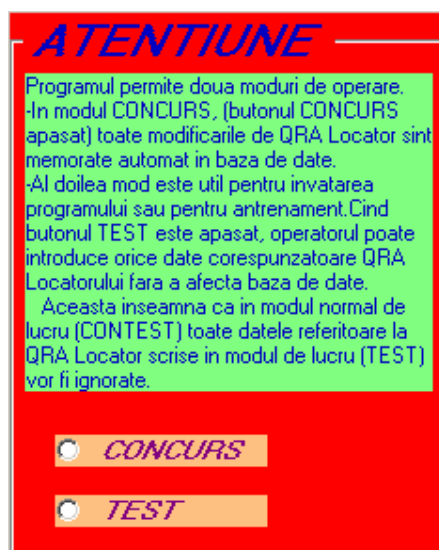
Aceasta este pagina de initializare “**Init**” in care trebuiesc introduse (initializate) datele proprii ale utilizatorului care foloseste programul in concurs.

Concurs :

- Camp.Internat. UUS*
- Camp.Nationale UUS*
- Trofeul Carpati*
- Concurs Cluj Napoca*
- Floarea de mina*
- Oltenia 144 MHz*
- Constructor masini*
- Ziua Telecom*
- Maraton YO2*

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.

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 sau al carui QRALocator se modifica, duc la completarea (sau modificarea) automata a bazei de date si se introduc in baza de date concordanta **Call – QRA** pentru o noua legatura cu aceasta statie. Daca nu se lucreaza in concurs, se actioneaza tasta **TEST** si aceasta updatare a 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 YO2BB cu optiunea **CONCURS** baza de date furnizeaza informatia ca aceasta statie se afla in QRA Locatorul KN05OR. Daca se modifica aceasta informatie in KN05RS, in baza de date statia YO2BK va apare cu QRALoc. KN05RS si la o noua legatura cu ea intr-un concurs viitor la YO2BB va apare KN05RS .



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.



Datele se introduc in Text-boxuri. Text boxurile 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 la lucrul 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" .

MYQRALoc Aici se introduce QRA Locatorul de unde se lucreaza in concurs. Incheierea introducerii se face cu **ENTER**. Acest QRA Locator se foloseste la calculul distantei pina la statia corespondenta deci la calculul punctajului, apoi **ENTER**.

Time local – UTC Aici se introduce diferenta dintre ora locala care este si ora calculatorului si ora UTC de ex.” 2 ”. In cazul cind ora din calculator este ora UTC, **IN MOD OBLIGATORIU** aici trebuie introdusa cifra “0”. Acest textbox nu este permis a se lasa fara nici o cifra in el.

Problema codului se rezolva de catre computer dupa cum urmeaza:

Pentru concursurile multiband la care se incep cu 001 pe fiecare banda, (concursul YODXUUS ca si cele 2 concursuri organizate de Clujeni) programul verifica logurile pe fiecare banda si introduce pentru banda pe care se va lucra, nr. de control urmat de cel mai mare numar de control transmis in banda respectiva. Aceasta pentru a nu apare erori in cazul in care operatorul iasa din concurs si opreste computerul (deci iasa din program) si la reintrare are probleme cu numarul de control pe care trebuie sa-l transmita.

Pentru inceputul concursului, programul nu va gasi nici un QSO in cele "n" tabele de loguri, deci numarul de control ultim transmis a fost 000 deci va urma 001 pe care programul il introduce.

Pentru concursul Floarea de mina respectiv Lugoj Maraton, unde controlul se da incepind cu 001 si in continuare pe benzi, programul verifica in cele 3 (2) loguri de benzi, care este cel mai mare nr. de control transmis si da ca numar de transmis acest control incrementat.

Acelasi lucru se face si in concursurile Carpati, Oltenia respectiv Telecom care sint concursuri pe 144 cu cite 2 etape si programul cauta controlul maxim transmis in cele 2 loguri de etapa (a si b).

Pentru campionatul national de UUS unde codul se da incrucisat, in cazul primului start (la inceputul concursului, unde logurile in mod obligatoriu vor fi goale), computerul va incepe cu codul introdus in textboxul Cod, valoare care va fi preluata de program si introdusa in textul de transmis.



Pentru cazul in care se reintra in program dupa o iesire, programul cauta (functie de banda respectiv de concurs,) ia ultimul Nr. de Cod receptionat in logul de pe banda respectiva sau Nr. de cod maxim si introduce acest cod ca cod de transmis la legatura urmatoare.

OBSERVATIE IMPORTANTA !!!

Avind in vedere cele de mai sus, este obligatorie golirea logurilor folosite in concursul respectiv inainte de inceperea concursului. Aceasta se face prin trecerea in pagina 3 (LOG) si golirea prin STERGERE a logurilor respective.

La concursul Lugoj Maraton, apare si necesitatea introducerii numelui operatorului, introducere care se termina cu **ENTER**.



Acest nume se introduce in fisierul propriu ca si toate celelalte date proprii si la o noua etapa se afiseaza automat. In cazul statiilor de club unde in etapa urmatoare, poate fi alt operator, numele se poate modifica, noul nume respectiv eventual noul QRA Locator se introduc automat in log. Lungimea minima a numelui (conf.regulamentului) este de 3 caractere iar lungimea maxima admisa de soft este de 10 caractere (deci amatorul cu numele de NABUCODONOSOR va trebui sa-si scurteze numele HI).

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 AM respectiv PM.

Daca programul este utilizat numai pentru introducerea manuala a logurilor de concurs (**OFF LINE**) se actioneaza in "MENÜ" pe inscriptia corespunzatoare cece duce la aparitia a 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 copiaza 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.**

START DATE	10.11.04	START TIME	00:00
------------	----------	------------	-------

Introducerea se termina prin **ENTER** si se intra in pagina de concurs prin click pe **STAR QSO** .

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

Tasta **SAVE** nu se utilizeaza in mod normal decit atunci cind s-a modificat una sau mai multe date in pagina de initializare. Dealtfel tasta **SAVE** este inactiva pina la prima actionare a tastei **ENTER**.

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. La actionarea butonului "**YES**" va apare un tabel care cuprinde 7 TextBoxuri in galben corespunzator tastelor **F1** la **F7** si care cuprinde o propunere de text de transmis 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 care se introduc dupa necesitati de catre program (functie de concurs) si anume:

- #1 programul va introduce My Call din pagina de initializare
- #2 programul introduce indicativul statiei corespondente
- #3 reprezinta Nr de control de transmis

- #4 reprezinta My QRA Locator.

Label	Text	Variable
F1	TEST #1 #1 K	#1 = MyCall
F2	#2 5NN#3 IN #4 K	#2 = YourCall
F3	TU QRZ #1 K	#3 = Report Nr
F4	5NN#3 IN #4 K	#4 = My QRA
F5	#1K	
F6	AGN K	
F7	1	

CommPort: 1

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 un mesaj de 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 SoundCart, apare si intrebarea **SSB cu PC** si butoanele de **Nu** si **Da**. La actionarea butonului **Da** apare un checkbox cu **SSB Rpt** care daca este activat 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.

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**.

In cazul in care computerul nu are instalat Sound Card, fisa **SSB cu PC** apare dezactivata deci nu va putea fi utilizata.

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.

Iesire din initializare

Aceasta se face in mod automat in cazul complectarii paginii de initializare prin actionarea butonului “**START QSO**”. In acest caz se trece pe pagina a doua “**QSO**”, 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 butoane si anume:

“**START QSO**” 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 si sint utilizate la determinarea punctajelor .

“**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 cece priveste baza de date. Daca s-a schimbat ceva in pagina de initializare, datele nou introduse, prin EXIT se pierd, ele fiind introduse in fisierul de memorare numai dupa intrarea in pagina de concurs prin **START QSO**

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

- Tiparirea pe ecran a logurilor a punctajelor pe fiecare banda in parte.
- Tiparirea pe imprimanta a fiselor de concurs respectiv a sumarului de concurs in format .TXT.
- Scrierea diskete format ASCII sau pe HDD cu rezultatele de concurs in format .TXT sau in format .EDI pentru arbitraj automat respectiv trimiterea logului prin Internet.

- Formarea de fisier in cod ADIF pentru transferarea logului in logul statiei
- formarea de fisier de arhivare a legaturilor efectuate.
- Stergerea logurilor dupa concurs respectiv inainte de inceperea unui nou concurs. Stergerea se face pe benzi **fara posibilitatea de revenire** dupa stergere.

“**INPUT OFF LINE**” trece programul in lucrul in regim OFF LINE respectiv introducerea datelor dupa concurs. Iesirea din acest regim se poate face numai prin EXIT si restartare.

PAGINA DE CONCURS (Pag.2)

Descrierea ecranului

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

The screenshot shows the 'QSO FAHREN' software interface. At the top, it displays '09.12.04 22:09:13 UTC' and 'Created by DL5MHR'. Below this are controls for 'BAND' (144, 432, 1296, GHz) and 'MOD' (Cw, SSB, Fm, Mixt). A 'CALL' field is highlighted in yellow. Below it are fields for '599', '100', and 'KN34WD', with 'RSTS CODS OTHLOCS' and 'RSTR CODR OTHLOCR' labels. There are also fields for 'Date', 'UTC', and 'QRB', with 'Enter Call' and 'Abort' buttons. A 'MY DATA' section shows 'YO3JW', 'KN34WD', and '099'. A 'TEXT FOR CW' section lists functions F1-F7 with corresponding text. A large table on the right shows a list of QSOs with columns: Callsign, Data, UTC, Sent, Rcvd, Mod, Freq, QRALoc, and Pct. At the bottom, there are 'Page' controls showing 'Page 30' and 'WPM'.

Callsign	Data	UTC	Sent	Rcvd	Mod	Freq	QRALoc	Pct
HA9MDP	08.06.03	07.42	59 077	59 005	SSB	144	KN08FC	372
YO9BXC	08.06.03	07.43	59 078	59 044	SSB	144	KN25TD	225
YO7KAJP	08.06.03	07.44	59 079	59 037	SSB	144	KN14WG	336
YO9GVS/P	08.06.03	07.45	59 080	59 044	SSB	144	KN25TD	225
UX0FF	08.06.03	07.46	59 081	59 028	SSB	144	KN45KJ	343
YZ1VAZ	08.06.03	07.55	59 082	59 089	SSB	144	JN94UE	539
HA0MK	08.06.03	07.58	59 083	59 056	SSB	144	KN08TA	286
S59DTB	08.06.03	08.10	59 084	59 172	SSB	144	JN86AO	699
YO8BFB	08.06.03	08.14	59 085	59 007	SSB	144	KN36KN	142
OM3RI	08.06.03	08.17	59 086	59 040	SSB	144	KN08JUV	325
HG9OC	08.06.03	08.18	59 087	59 037	SSB	144	KN07MA	325
ER5ALP	08.06.03	08.19	59 088	59 025	SSB	144	KN45DU	276
ER5AA/P	08.06.03	08.21	59 089	59 025	SSB	144	KN45DU	276
UT3BW	08.06.03	08.35	59 090	59 001	SSB	144	KN29UA	212
HG1Z	08.06.03	08.55	59 091	59 270	SSB	144	JN86KU	633
YU1BN	08.06.03	09.02	59 092	59 075	SSB	144	KN04OO	419
UT5OH/P	08.06.03	09.25	59 093	59 133	SSB	144	KN28CF	142
YO5OHZ	08.06.03	09.27	59 094	59 013	SSB	144	KN17SQ	517
YO9PBF	08.06.03	09.27	59 095	59 013	SSB	144	KN17SQ	139
YO5KUA/P	08.06.03	09.28	59 096	59 010	SSB	144	KN17SQ	139
YZ1KU	08.06.03	09.36	59 097	59 070	SSB	144	KN04ET	455
9A2KK	08.06.03	10.41	59 098	59 067	SSB	144	JN85OV	628
9A2VR	08.06.03	10.45	59 099	59 063	SSB	144	JN95FQ	542
OM3TZQ	08.06.03	10.49	59 099	59 212	SSB	144	JN98HP	518

Ca si in pagina 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.

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 in sistemul de lucru "On Line".

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 distantele respectiv punctajele.

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

In cazul utilizarii programului pentru introducerea log (**Off line**) textboxurile **DATA** si **UTC** apar in galben si ora respectiv data pot fi introduse manual. Cece se introduce manual este copiat in log in locul orei respectiv datei din calculator. Deasupra logului, intr-un dreptunghi rosu apare atentia **“OFF LINE”**. Iesirea din **OFF LINE** se poate face numai prin **EXIT** si restartarea programului.

In partea de sus a ecranului sunt 3 (4) butoane de comanda pentru modul de lucru (**CW** , **SSB** , **FM** sau **Mixt**) respectiv 4 (3 sau 2) butoane de comanda pentru banda in care se lucreaza (**144**, **432**, **1296** sau **GHz**) ca si 2 butoane pentru **“ETAPA A”** si/sau **“ETAPA B”** functie de concursul care a fost initializat in pagina de initializare.



In concursurile in care nu se lucreaza in anumite benzi sau moduri de lucru butoanele de comanda respective sunt invizibile.

Orice schimbare a modului de lucru sau a frecventei se face prin actionarea acestor butoane. Dupa actionarea butoanelor de **BANDA** in partea stanga a ecranului si a butoanelor de **ETAPA** (functie de concurs) respectiv a butonului de **MOD** apare un tabel cu legaturile efectuate in banda si etapa 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.

Pentru concursul **Lugoj Maraton**, programul considera ca etapa noua momentul schimbarii datei calendaristice. Deci o etapa reprezinta tot ce se intimpla in timpul orei cu data calendaristica curenta.

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



In cazul unei legaturi valabile, prin actionarea butonului **“ENTER CALL”**, datele legaturii sunt memorate in baza de date. Butonul **ENTER CALL** poate fi actionat cu ajutorul **“Mausului”**, **ENTER** , **Alt+E** , **F12** sau **INS**.

Programul nu admite introducerea unei legaturi care nu are toate datele completate.

In cazul unei legaturi nevalabile (de ex. legatura dubla) 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**.

Pentru usurarea traficului fiind vorba de concursuri interne (cu exceptia concursurilor internationale), unde legaturile se fac numai intre amatori YO, programul introduce in textboxul **CALL** literele YO,



utilizatorul va trebui sa completeze de exemplu cu 2BK in cazul unui QSO efectuat cu YO2BK. In partea de jos a ecranului exista un tabel cu rezultatele sumate pe etape.

Cind nu este initializata banda de lucru (144, 432, 1296, functie de concurs) , modul de lucru (**CW, SSB, FM**, functie de concurs) respectiv etapa **A** sau **B**, pe ecran apare scris cu rosu: “**SELECT MODE AND BAND**”.



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. 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 (pentru 23.09.2004) 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 pag.2 prin aparitia deasupra logului a inscriptiei **OFF LINE**.

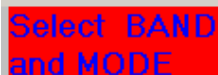
A small rectangular window with a red background and the text "OFF LINE" in blue capital letters.

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.

Dupa introducerea indicativului statiei corespondente in mod obligatoriu (deoarece lungimea indicativului nu este constanta), pentru ca computerul sa recunoasca ca introducerea indicativului s-a terminat, se actioneaza tasta de TAB sau SPACE. Acelasi lucru la concursul Lugoj Maraton, dupa introducerea numelui operatorului statiei corespondente. Dupa introducerea controlului receptionat (2 sau 3 cifre) respectiv a QRALoc receptionat (6 caractere) programul trece in mod automat mai departe.

Schimbarea BANDA si/sau MOD DE LUCRU

La inceperea programului respectiv la fiecare iesire/intrare in program, modul de lucru (CW , SSB, FM) respectiv banda de lucru nu sint initializate. Din aceasta cauza, atunci cind pe ecran intre butoanele de “**MODE**” , “**BAND**” si **ETAPA** apare o atentionare in culoare rosie “**SELECT MODE AND BAND**” este necesara actionarea butoanelor de comanda respectiva pentru **MODE** (CW,

A small rectangular window with a red background and the text "Select BAND and MODE" in blue capital letters.

SSB) si a butonului de **BAND** corespunzator benzii in care se va lucra respectiv etapa **A** sau **B** in care se lucreaza (functie de concursul in care se lucreaza). Butonul care este activ este semnalizat de un patrat maro deasupra sa. Dupa actionarea butonului de **BAND** si **ETAPA** pe ecran apare un tabel cu toate legaturile efectuate pe banda respectiva. Daca acestea nu incap pe ecran, pe ecran apar ultimele legaturi iar 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 semietapa din banda curenta.

Result/Band		
Bnd	Pkt	QSO
144A	34241	100
432A	18001	57
1296A	3090	10
GHz	0	0

In cazul lucrului in Cw cu computerul, apare un tabel cu textele care se transmit prin actionarea tastelor F1 ... F7 respectiv semnificatia diferitelor #.

TEXT FOR CW		
F1	TEST #1 #1 K	5
F2	#2 5NN#3 IN #4 K	
F3	TU QRZ #1 K	
F4	5NN#3 IN #4 K	
F5	#1K	
F6	AGN K	
F7	PSE RPT UR NR	
#1=MYCALL #2=YOURCALL		
#3=CODS #4=MYQRA		

Aceste texte pot fi modificate si pe aceasta pagina insa ele nu intra in fisierul de textCW pentru un concurs viitor decit prin modificarea pe pagina 1 (**INIT**). La o iesire din program prin **EXIT**, aceste texte modificate se pierd daca ele nu au fost modificate pe pagina de initializare.

Introducere date

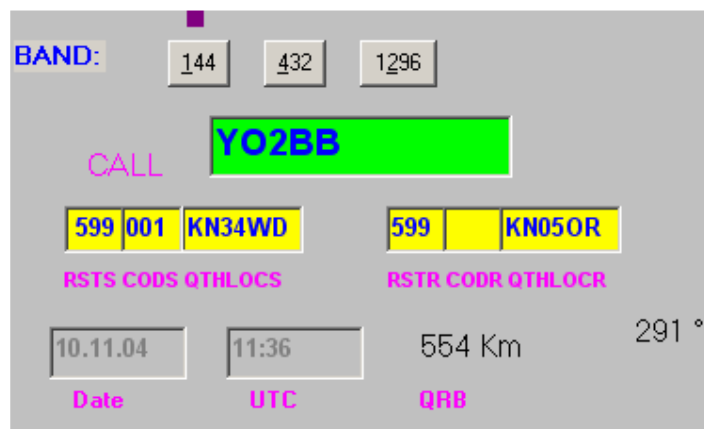
Acest paragraf se refera la introducerea datelor in timpul concursului. In elaborarea programului am incercat sa reduc cit se poate de mult cantitatea de date care se vor introduce de pe tastatura.

La intrarea pe aceasta pagina, toate textboxurile sint dezactivate. Programul cere initializarea modului de lucru, a etapei respectiv semietapei (functie de concurs). Dupa initializarea ceruta, anuntul cu rosu "**SELECTIE MOD SI ETAPA**" dispare si textboxurile de introducere date devin active.

In textboxul **CALL** apare YO, in boxul **RSTE** apare 599 (59) functie de Cw sau SSB, in **CODE** apare codul care urmeaza sa fie transmis si in **QRAE** apare QRALoc propriu. Pointerul este dupa YO in boxul **CALL**, urmind ca utilizatorul sa completeze indicativul statiei receptionate. Aceasta este functie de concurs. Daca din eroare se introduce YO2BM, in boxul **CALL** apare YOYO2BM

(acelasi lucru pt YOYR2BM). Dupa **TAB**, calculatorul recunoaste eroarea si modifica in YO2BM sau YR2BM. La concursurile internationale, acest lucru nu se verifica, deoarece nu apare preintrodus YO.

In boxul **RSTR** programul introduce 599 (59), si asteapta introducerea **CODR**. Concomitent cauta in baza de date daca gaseste **QRALoc** statiei corespondente pe care o introduce in boxul aferent.



The screenshot displays a software interface with the following elements:

- BAND:** Three input boxes containing the values 144, 432, and 1296.
- CALL:** A green box containing the call sign YO2BB.
- RSTS:** A yellow box containing 599 001 KN34WD.
- RSTR:** A yellow box containing 599 KN05OR.
- Date:** A box containing 10.11.04.
- UTC:** A box containing 11:36.
- QRB:** A box containing 554 Km.
- QRB:** A box containing 291 °.

Daca nu gaseste QRALoc cautat, acesta va trebui introdus manual dupa introducerea **CODR**.

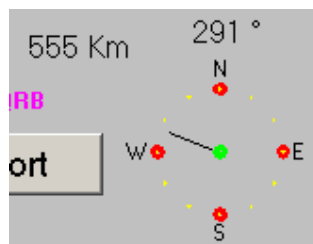
Dupa introducerea celui de al saselea caracter din QRALoc statiei corespondente, functie de tipul concursului, computerul verifica acest QRALoc dupa cum urmeaza:

Pentru concursuri interne, se verifica daca QRALoc introdus se afla pe teritoriul YO. Daca **DA**, pointerul sare pe **Call** si calculeaza distanta si directia pina la corespondent. Daca **NU**, computerul da un mesaj de atentionare si cere reintroducerea QRALoc.

Pentru concursurile internationale, computerul verifica daca sintaxa QRALoc este corecta (doua litere, doua cifre, doua litere), calculeaza distanta pina la corespondent si verifica ca aceasta sa nu fie mai mare de 4000 Km (improbabil pe UUS). Daca este mai mare, in urma introducerii eronate a QRALoc, se da un mesaj de atentionare si cere introducerea din nou a QRALoc.

Calculatorul calculeaza si afiseaza distanta pina la corespondent din MyQRA (initializat in pag.1) si QraLoc statiei corespondente din fisier sau introdus dupa receptionare, ca si directia spre corespondent.

Daca legatura este cu un amator cu acelasi QRALoc ca si MyQRALoc, distanta se considera de 1 Km.



Pentru concursul Lugoj Maraton se mai introduce numele operatorului, transmis de statia corespondenta, introducere terminata prin **TAB** sau **SPACE**.

Pentru schimbarea operativa a unor date se pot utiliza tastele **F8,F9** si **F11** dupa cum urmeaza:

F8 sterge valoarea introdusa in CODR, pointerul in CODR si asteapta introducerea noii valori.

F9 sterge valoarea introdusa in QRAR si o noua valoare trebuie introdusa. In acest caz computerul modifica in baza de date QRALoc vechi cu noul QRALoc introdus)

F11 Sterge valoarea din CODE si o noua valoare trebuie introdusa.

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

In cazul in care valoarea **CODE** este gresita (eventual iesire din program si restartare, se introduc toate datele cerute si cind pointerul sare pe indicativ, se modifica valoarea **CODE** prin **F11** din 001 in 007 (de ex) se trece cu pointerul pe indicativ (prin **TAB** daca este cazul) si se introduce legatura in log prin **ENTER**. Viitorul **CODE** va fi 008

TAB/SP=NEXTFIELD
ENTER/F12=LOG
F8=CODR F9=QRAR
F11=CODS ESC=CLR

Daca legatura s-a realizat, se actioneaza **ENTER** ceace duce la calcularea punctajului respectiv introducerea legaturii in log.

O alta metoda de stergere (de ex. la numele operatorului pt concursul Lugoj Maraton) se poate face prin dublu click pe numele respectiv, acesta isi schimba culoarea (devine alb pe negru), se scrie noul nume care inlocuieste pe cel marcat si se incheie prin **TAB**. Tot la acest concurs, programul verifica daca cu statia respectiva s-a efectuat vreo legatura in etapele anterioare, ia numele din log si in introduce in boxul respectiv, deci nu va trebui sa fie introdus din nou decit in cazul in care exista un nou operator (la statii de club) cu un nou nume.

De asemenea la actionarea tastei **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 banda respectiva.

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.

In mod normal urmeaza **ABORT** sau **ESC**.

Datele primei legaturi (dublei) apar in tabelul log corespunzator.

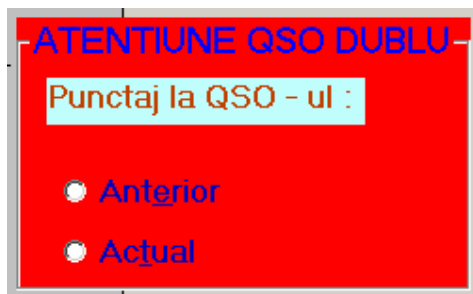


The screenshot shows a software interface with a 'BAND:' section containing buttons for '144', '432', '1296', and 'GHz'. To the right, there is a 'MOD' section with buttons for 'Cw', 'SSB', 'Fm', and 'Mixt'. Below the 'BAND:' section, the call sign 'YO8BFB' is displayed in a red box. To the right of the call sign is a table with the following data:

Callsign	Data	UTC	Sent	Rcvd	Mod	Freq	QR&Loc	Pct
YO8BFB	08.06.03	08.14	59 085	59 007	SSB	144	KN36KN	142

In cazul cind corespondentul spune ca aceasta legatura nu apare in logul lui, legatura dubla se poate introduce in Log in felul urmator:

Se completeaza Boxul **CODR** cu codul receptionat si **TAB** (daca e cazul). Peste log va apare un cimp rosu pe care scrie “**ATENTIUNE QSO DUBLU**” si se intreaba daca punctajul sa fie atribuit QSO-ului **ANTERIOR** sau QSO-ului **ACTUAL**. Daca se alege **ANTERIOR** aceste primeste punctele iar QSO-ul **ACTUAL** va primi 0 puncte (Legatura dubla). Daca se alege **ACTUAL**, aceste primeste punctele si eventual multiplicatorul, iar QSO-ul anterior va fi punctat cu 0 puncte (Legatura dubla). Se actioneaza **ENTER** si QSO-urile sint in log.



Acest lucru nu este valabil la concursul Lugoj Maraton fiind vorba de foarte multe etape foarte scurte.

In cazul lucrului in regim **OFF LINE** (Logare) se mai completeaza **data** si **ora** QSO-ului de inregistrat. Se observa ca data se modifica numai o singura data la trecerea dintr-o zi in alta iar ora este si ea preinscrisa, modificandu-se numai la modificarea orei. In rest se introduc numai minutele.(Vezi mai sus)

Linga tabelul de log, pe ecran apare un tabel **RESULT/BAND** in care calculatorul inscrie rezultatele realizate pe fiecare etapa. Etapa sau banda curenta sint intodeauna inscise in tabel in prima linie cu alta culoare.

Result/Band		
Bnd	Pkt	QSO
144A	34241	100
432A	18001	57
1296A	3090	10
GHz	0	0

La Lugoj Maraton evidenta se tine pe cele 2 benzi, etape fiind foarte multe
 In cazul in care legatura cu indicativul respectiv nu se realizeaza, trebuie actionat butonul “**ABORT**” sau **ESC** care duce la anularea datelor si pregateste computerul pentru o noua legatura. Daca se doreste scoaterea unei linii din LOG aceasta se face in felul urmator:

Cu mausul se actioneaza pe linia fals inregistrata in prima coloana din stinga (Coloana goala gri). Cursorul se transforma intr-o sageata care arata spre interiorul tabelului. Se apasa dublu pe clapa din stinga a “Mausului” ceace duce la marcarea liniei respective (video invers) si la aparitia in stinga linga tabel a 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.

LÖSCHEN?

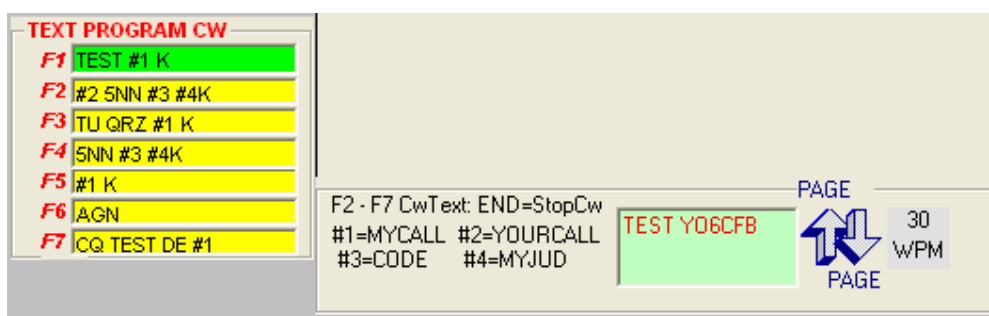
DO YOU WANT TO DELETE?

				59 085	59 007	SSB	144	KN36KN	142			
				59 086	59 040	SSB	144	KN08UV	325			
				59 087	59 037	SSB	144	KN07MA	325			
				59 088	59 025	SSB	144	KN45DU	276			
				59 089	59 025	SSB	144	KN45DU	276			
				59 090	59 001	SSB	144	KN29UA	212			
				59 091	59 270	SSB	144	JN86KU	633			
				59 092	59 075	SSB	144	KN04OO	419			
				59 093	59 133	SSB	144	KN28CF	142			
				59 094	59 013	SSB	144	KN17SQ	139			
				59 095	59 013	SSB	144	KN17SQ	139			
				59 096	59 010	SSB	144	KN17SQ	139			
				59 097	59 070	SSB	144	KN04ET	455			
				59 098	59 067	SSB	144	JN85OV	628			
				59 099	59 063	SSB	144	JN95FQ	542			
				OM3TZQ	08.06.03	10.49	59 099	59 212	SSB	144	JN98HP	518

Schimbarea modului de lucru (**CW SSB FM**) duce numai la modificarea controlului din RST in RS de exemplu. Modul de lucru este si el introdus in log. In cazul lucrului cu un amator care nu este introdus in fisierul din baza de date, dupa efectuarea legaturii, indicativul respectiv QRA Locatorul in cazul lucrului in **CONCURS** (pag.1) se va introduce in mod automat de catre program in fisierul QRA. In cazul cind QRA Locatorul statiei corespondente nu corespunde cu datele proprii, QRA Locatorul din fisierul QRA Locator se modifica automat cu noua valoare introdusa manual.

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 CU PC**” **DA**, “**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 prescrisa.



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**” 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 **ESC** sau se mai apasa odata si se tine apasata tasta pina la intreruperea transmisiei CW.

In cazul in care in pag.1 checkboxul CwRpt se dezactiveaza 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).

Urmărirea 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.

Urmărirea semnalelor telegrafice se face prin autotonul transceiverului. De asemenea odata cu inceperea transmisiei se activeaza si tranzistorul pt. PTT, care se dezactiveaza dupa transmiterea lui "K".

In timpul transmisiei este activat un interupt 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 avind Clock-ul relativ mic (viteza de lucru mica) sa nu foloseasca acest interupt care ar putea deforma unele semne CW din cauza timpului relativ mare necesar pentru a rezolva acest interupt la viteza mica a calculatorului.

Tasta F10 este ocupata de Windows, deci nu se va actiona. In acest fel se pot actiona toate tastele de text de transmis (F2 – 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.

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

De asemenea in conditiile de CW cu computer si CW in pagina apare tabelul cu textul de transmis. Mai multe in paragraful DESCRIERA ECRANULUI.

In cazul in care apare necesitatea intreruperii transmisiei telegrafice prin computer, se actioneaza pe keyboard tasta « **END** » cece duce la intreruperea transmisiei. Se poate intimpla ca intreruperea sa nu se produca imediat ce s-a apasat tasta **END**, 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.

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 cece 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.

Trebue totusi attentionat 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.

In cazul in care din eroare, sa actionat pe **ABORT (ESC)** cece 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 menü pe **RECUPERARE DUPA ANULARE**, cece va duce la situatia dinainte de **ABORT**.

Tasta devine activa numai **DUPA** actionarea tastei de **ABORT**



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, similar cu “EXIT” din pagina de initializare dupa o intrebare de siguranta.

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”).

PAGINA DE PRELUCRARE LOG (Pag.3)

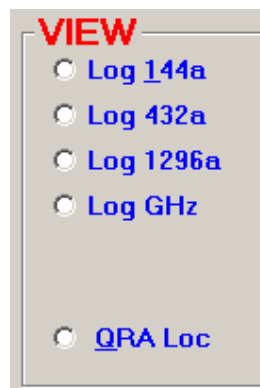
Aceasta pagina reprezinta pagina de prelucrare a logului de concurs.

Vizualizarea pe ecran a logului

Pagina de LOG apare pe ecran goala. Se actioneata 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 banda respectiv semietapa pe care este completat logul respectiv (Ex “Log 144a”) iar un buton este inscriptionat ca QRA Loc.



Prin actionarea unui buton pe ecran se afiseaza logul cerut. Daca se doreste de ex. vizionarea logului pe semietapa 144a, se actioneaza butonul corespunzator ceace duce la aparitia logului dorit si a punctajului respectiv (a si b reprezinta etapa **A** respectiv etapa **B** functie de concurs).

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

	Callsign	Data	UTC	Sent	Rcvd	Mod	Freq	QRALoc	Pct
	S50C	08.06.03	07.21	59 073	59 214	SSB	144	JN76JG	800
	OM5LD	08.06.03	07.23	59 074	59 206	SSB	144	JN98BI	546
	HA6WP	08.06.03	07.30	59 075	59 004	SSB	144	KN07EV	373
	UR5SKB	08.06.03	07.32	59 076	59 001	SSB	144	KN28WV	203
	HA9MDP	08.06.03	07.42	59 077	59 005	SSB	144	KN08FC	372
	YO9BXC	08.06.03	07.43	59 078	59 044	SSB	144	KN25TD	225
	YO7KAJP	08.06.03	07.44	59 079	59 037	SSB	144	KN14WG	336
	YO9GVS/P	08.06.03	07.45	59 080	59 044	SSB	144	KN25TD	225
	UX0FF	08.06.03	07.46	59 081	59 028	SSB	144	KN45KJ	343
	YZ1VAZ	08.06.03	07.55	59 082	59 089	SSB	144	JN94UE	539
	HA0MK	08.06.03	07.58	59 083	59 056	SSB	144	KN08TA	286
	S59DTB	08.06.03	08.10	59 084	59 172	SSB	144	JN86AO	699
	YO8BFB	08.06.03	08.14	59 085	59 007	SSB	144	KN36KN	142
	OM3RI	08.06.03	08.17	59 086	59 040	SSB	144	KN08UV	325
	HG9OC	08.06.03	08.18	59 087	59 037	SSB	144	KN07MM	325
	ER5AL/P	08.06.03	08.19	59 088	59 025	SSB	144	KN45DU	276
	ER5AA/P	08.06.03	08.21	59 089	59 025	SSB	144	KN45DU	276
	UT3BW	08.06.03	08.35	59 090	59 001	SSB	144	KN29UA	212
	HG1Z	08.06.03	08.55	59 091	59 270	SSB	144	JN86KU	633
	YU1BN	08.06.03	09.02	59 092	59 075	SSB	144	KN04OO	419
	UT5OH/P	08.06.03	09.25	59 093	59 133	SSB	144	KN28CF	142
	YO5OHZ	08.06.03	09.27	59 094	59 013	SSB	144	KN17SQ	139
	YO5PBF	08.06.03	09.27	59 095	59 013	SSB	144	KN17SQ	139
	YO5KUA/P	08.06.03	09.28	59 096	59 010	SSB	144	KN17SQ	139
	YZ1KU	08.06.03	09.36	59 097	59 070	SSB	144	KN04ET	455
	9A2KK	08.06.03	10.41	59 098	59 067	SSB	144	JN85OV	628
	9A2VR	08.06.03	10.45	59 099	59 063	SSB	144	JN95FQ	542
	OM3TZQ	08.06.03	10.49	59 099	59 212	SSB	144	JN98HP	518

Acestea constau in posibilitatea eliminarii unui rind din tabela sau corectarea unei coloane dintr-un rind care contine erori. Pentru corecturi ale unor coloane dintr-un rind, casuta respectiva se marcheaza cu “Mausul” sau prin dublu click si se efectuiaza modificarea prin stergere respectiv completarea datelor cerute. Foarte important este ca dupa introducere 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 2, eliminarea se va face conform celor aratate la pagina 2 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 “ **QRA Loc**” prin actionarea acestui buton devine vizibila tabela de date care contine indicativul unor statii si QRA Locatorul de pe care lucreaza.

Aceasta tabela se completeaza automat la fiecare concurs prin adaugarea per program a noilor indicative lucrate plus QRA Locatorul receptionat, respectiv daca statia corespondenta lucreaza de pe un nou amplasament, QRA Locatorul respectiv receptionat il va inlocui pe cel vechi din tabela.

Call	QRA_LOC
YO3GJF	KN34AL
YO3GXC	KN34BJ
YO3JJ	KN34BL
YO3JW	KN34CK
YO3KWJ	KN34BJ
YO3KWJ/P	KN34GO
YO3LX	KN34AL
YO3RB	KN34al
YO3RG	KN34bg
YO3RU	KN34AK
YO3RU/P	KN25MF
YO3VK	KN34BJ
YO4AAC/P	KN35XG
YO4ATW	KN35XG
YO4ATW/P	KN45DF
YO4AUL	KN44he
YO4AZN/P	KN45FE
YO4BBH	KN45JE
YO4BII/P	KN45CF
YO4BTB/P	KN44TL
YO4BZC	KN45AK
YO4FHJ/P	KN34UL
YO4FHU/P	KN44BJ

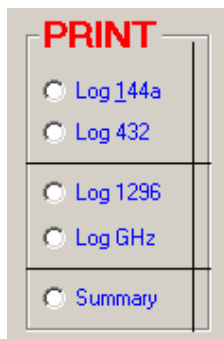
Este de recomandat ca din acest fisier (DbsUus.mdb) sa se faca o copie de siguranta care sa fie tinuta la zi, pentru eventualitatea unei defectari a fisierului. De asemenea cind se desinstaleaza programul, trebuie facuta pe o discheta o copie a acestui fisier deoarece fisierul de pe discheta de instalare nu poate contine modificarile ulterioare din fisier.

Fisierul va fi tiparit pe ecran sortat crescator dupa indicativ.

Pentru completarea acestui tabel cu date achizitionate in afara de concurs, programul se va porni ca la contest, se introduc indicativele respectiv QRA Locatorul respectiv, se da ENTER si statia va fi introdusa corespunzator in tabel. Nu am prevazut o posibilitate separata pentru aceasta completare, pentru a nu mari in mod nejustificat programul.

Tiparirea pe imprimanta a logului

La actionarea pe Menü, pe inscriptia ”**PRINT LOG**” pe ecran apare un cimp similar cu inscriptia “**PRINT**” si cu (n+1) butoane de comanda, n dintre ele fiind benzile respectiv semietapele pe care s-a lucrat in concurs iar unul sau trei sint intitulate “Summary” (functie de concurs).



Pentru tiparirea unui log pe o banda si semietapa data se actioneaza pe butonul de comanda respectiv (functie de banda respectiv semietapa care urmeaza sa fie tiparita). Pe ecran apare un mesaj de interogare care intreaba “**Este printerul pregatit?**”. 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 si etapa pe care s-a lucrat. Numarul fiselor necesare este in functie de concurs.

Daca se actioneaza pe unul din butoanele “Summary”, calculatorul va tipari aceasta fisa pe banda respectiva cu toate calculele efectuate pentru ambele etape, punctaje respectiv punctajul general calculat conform indicatiilor din regulamentul specific concursului respectiv, 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 va apare Text boxuri galbene in care trebuiesc introduse date necesare tiparirii acestei fise si anume:

ENTER DATA

Section	<input type="text"/>
Op.Name	<input type="text"/>
No.Operat	<input type="text" value="1"/>
QTH	<input type="text"/>
Adress	<input type="text"/>
Tx	<input type="text"/>
Rx	<input type="text"/>
Ant1	<input type="text"/>
Ant2	<input type="text"/>
Ant3	<input type="text"/>
Ant4	<input type="text"/>
Club:	<input type="text"/>

INTRODUCERE DE DATE TERMINATA

- **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 specifica clabul al carui membru este operatorul

Se pot introduce si mai putin de 4 antene.

Dupa terminarea introducerii datelor pentru Header se apasa pe butonul “**INTRODUCERE DE DATE TERMINATA**”, dupa care apare un Message box care intreaba daca s-a terminat cu introducerea de date. In cazul unui raspuns negativ, programul trece inapoi la introducerea de date. In cazul unui raspuns afirmativ (JA), apare un Message box 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 in Header se memoreaza si la o noua apelare a lor, ele apar in Text boxurile respective.

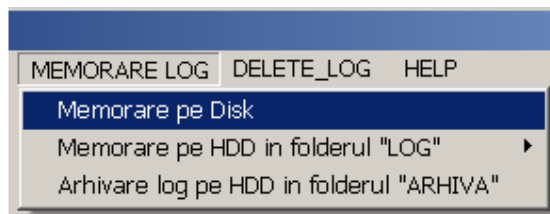
Crearea de diskete ASCII

In toate marile concursuri internationale, este de dorit crearea de diskete care sa contina logurile de concurs pentru a putea executa o corectare electronica a

rezultatelor concursului. Introducerea datelor in computer pentru verificarea fiselor cu mina este foarte laborioasa iar corectarea manuala este de lunga durata si relativa. Din aceasta cauza organizatorii recomanda aceste loguri pe diskete 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.

Pe disketa, pentru fiecare banda se va inregistra un fisier separat. Fiecare log inregistrat are un numar de n 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 citește de ex . 4 caractere, va stii ca a terminat cu Nr. si urmeaza 13 caractere pentru Call. Aceasta regula este respectata pe toata linia pentru fiecare coloana.

Pentru crearea acestei diskete, se pregatește o disketa goala formatata si se actioneaza in “Menü” pe inscriptia “ Memorare log” apoi pe “Memorare pe disk”.



Computerul va cere date proprii ca si la “Tiparirea fisei Summary”: 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 actionarea pe butonul “INTRODUCEREA 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” (functie de concurs) fisiere ASCII si anume 1 fisier denumit “Indic.propru si banda”.txt de ex yo2bk144.txt si un fisier yo2bk.txt care contine fisa Summary. Continutul acestei diskete poate fi comprimat (ZIPP) si transmisa organizatorului prin Internet. La transmiterea prin posta pot aparea dificultati daca posta foloseste cititoare de adresa de plic, magnetice.

MEMORARE PE HDD

Am introdus si posibilitatea memorarii datelor in format ASCII sau in format EDI pe HD si anume in folderul “LOG”.

Memorarea in format TEXT



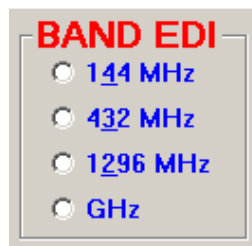
Pentru fisiere in format **.TXT** acest folder va cuprinde fisierele care au fost descrise mai sus. Dupa un concurs de 4 etape, daca se lucreaza intr-un concurs cu numai doua etape, fisierele nefolosite in folder (pentru etapele 2A respectiv 2B), vor apare goale, respectiv fara continut. La fiecare concurs, aceaste 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. Logul respectiv apate in folderul LOG din Folderul CONTEST (sau cum a fost denumit de utilizator) si poate fi vazut in intregime.

Memorare in format EDI (IARU REG.1)

Pentru creierea de loguri in format EDI (format recomandat de IARU Reg. I) se actioneaza pe Format EDI si se va completa un Header destul de complicat.



In acest Header, computerul completeaza toate datele care exista in log, celelalte date vor trebui completate manual. Headerul este separat pentru fiecare banda in care s-a lucrat in concurs



Din cauza dimensiunii sale, am fost nevoit sa-l impart in doua parti care trebuiesc completate distinct.

Dupa actionarea pe banda dorita apare prima pagina a Headerului care se completeaza cu datele necesare.

ENTER DATA EDI FORMAT (1/2)

NameContest= **Camp. Internat. UUS**

DateStartCnt= **07.06.03** DateEndCnt= **08.06.03**

Call= **YO5CLN** QRALoc= **KM16TE**

Exch= Sect= Band= **144**

Adr1=

Adr2=

Club=

NameRsp= CallRsp=

AdrRsp1=

AdrRsp2=

PoCo= City= Country=

Phon= EMail=

Operat1=

Operat2=

TXEq= Power=

PXEq= Ant=

HAntSol= HAntNivMare= **Next page**

BAND EDI

144 MHz

432 MHz

1296 MHz

GHz

Trecerea de pe prima pagina a headerului pe pagina a doua se face prin actionarea pe butonul **NEXT PAGE**

Pe langa pagina 2 a Headerului apare si butonul cu “**INTRODUCEREA DE DATE TERMINATA**” pe care se actioneaza cind au fost introduse toate datele cerute. Pe pagina 1 se poate intoarce prin butonul de “**RETUR PAG. 1**”.

Dupa actionarea pe butonul de terminare de date, 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** se creiaza fisierul EDI pe banda programata.

ENTER DATA EDI FORMAT (2/2)

NrQSOValid= BandMult= QSOPct=

NrQraLoc= Bonus/QraLoc= Mlt/QraLoc=

NrBonus/QraLoc=

NrExchanges= Bonus/Exch= Mlt/Exch=

ExchBonusPoint=

NrDXCC= Bonus/NewDXCC= MltDXCC=

BonusDXCC=

TotalScor=

CallMax= QraMax=

DistMax=

Remarks=

Remarks=

Remarks=

BAND EDI

144 MHz

432 MHz

1296 MHz

GHz

INTRODUCERE DE DATE TERMINATA

Retur pag.1/2

Pentru a crea un alt fisier pe alta banda , se reia procedura descrisa mai sus.

Explicatii detaliate in ce priveste complectarea se gasesc la urmatoarea adresa in internet:

<http://home.hccnet.nl/a.dogterom/Handbook/3ha1.pdf> sau

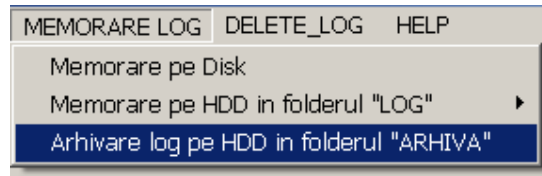
<http://www.qsl.net/oz7d/reg1test.htm>

[REG1TEST;1]	File identifier;file version	
F	TName=Contest name	
	TDate=Beginning;ending date of contest	
	PCall=Callsign used	
	PWWLo=WWL used	
	PExch=Exchange used	
F	PAdr1=Address line 1 from where the contest took place	
F	PAdr2=Address line 2 from where the contest took place	
F	PSect=Section in which station participates	
	PBand=Band used during the contest	
	PClub=Club station where points can be accumulated	
F	RName=Name of responsible operator	
	RCall=Callsign of responsible operator	
F	RAdr1=Address line 1 of responsible operator	
F	RAdr2=Address line 2 of responsible operator	

F	RPoCo=Postal code of responsible operator	
F	RCity=City of responsible operator	
F	RCoun=Country of responsible operator	
F	RPhon=Phone number of responsible operator	
F	RHBBS=Home BBS of responsible operator	
	MOpe1=Multi operator line 1	
	MOpe2=Multi operator line 2	
F	STXEq=TX equipment	
F	SPowe=TX power [W]	
F	SRXEq=RX equipment	
F	SAnte=Antenna	
F	SAntH=Antenna height above ground level [m];height above sea level [m]	
	CQSOs=Claimed number of valid QSOs;Band multiplier	
	CQSOP=Claimed number of QSO-points	
	CWWLs=Claimed number of WWLs;Bonus per each new WWL;WWL multiplier	
	CWWLB=Claimed number of WWL bonus points	
	CExcs=Claimed number of Exchanges;Bonus per each new Exchange;Exchange multiplier	
	CExcB=Claimed number of Exchange bonus points	
	CDXCs=Claimed number of DXCCs;Bonus per each new DXCC;DXCC multiplier	
	CDXCB=Claimed number DXCC bonus	
	CToSc=Claimed total score	
	CODXC=Call;WWL;distance	Best DX contact
	[Remarks]	Remarks identifier
F	Remarks lines	
	[QSORecords;Number of QSO records following]	QSO records identifier;number of QSO records following
	Date;Time;Call;Mode code;Sent-RST;Sent QSO number;Received-RST;Received QSO number;Received exchange;Received-WWL; QSO-Points;New-Exchange-(N);New-WWL-(N);New-DXCC-(N);Duplicate-QSO-(D)	

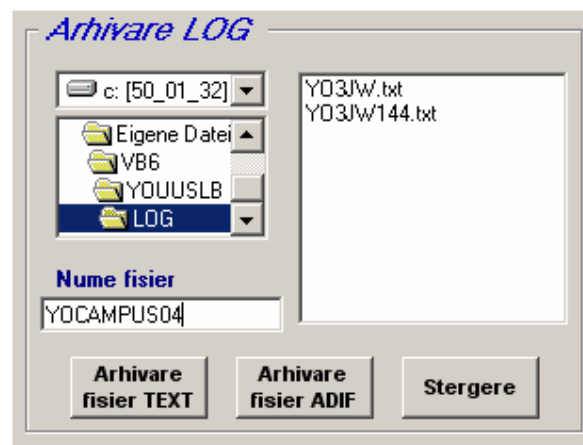
Arhivarea logului

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 - Arhivare log pe HDD.

CREIEREA DE FISIERE TEXT IN FOLDERUL ARHIVA



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 clique dublu pe folderul “ARHIVA” care se deschide si apar toate fisierele cuprinse in acest folder. Daca s-a lucrat de ex. In Camp. Nat UUS 04, fisierul pentru acest concurs se poate denumi de ex. YOCAMPUUS04, denumire care se introduce ca denumire fisier si se actioneaza pe butonul de **Arhivare fisier TEXT**. Cu aceasta arhivarea este terminata. Fisierul de arhivare este un fisier .TXT cu denumirea de mai sus care poate fi vizualizat cu orice editor. Daca se doreste stergerea fisierului YOCAMPUUS04, 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.

CREIEREA DE FISIERE ADIF IN FOLDERUL ARHIVA

Creierea fisierului ADIF este similara cu creierea fisierului de arhivare text doar ca se actioneaza pe butonul **Arhivare fisier ADIF**

Ambele fisiere (atit TEXT cit si ADIF) pot fi gasite in folderul **ARHIVA**

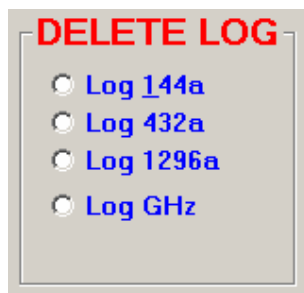
Stergerea Log

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.

Stergerea logurilor se face pe banda, respectiv pe tip de log (Log 144a, Log 432b,.....etc).

Pentru stergerea unui log se actioneaza pe linia Menü inscriptia "DELETE LOG". Pe ecran apare tabelul cu butoane de comanda pentru 144a,.....,1296b.



Se actioneaza butonul dorit dupa care apare tabelul cu legaturile inregistrate in logul respectiv si un Message box de siguranta care intreaba "Doriti sa stergeti logul?".



In cazul raspunsului NU se reinitializeaza pagina. La un raspuns cu DA logul respectiv se sterge irevocabil. Pentru stergerea intregului log se sterg toate loguri pe pe benzile pe care s-a lucrat.

Dupa stergerea logurilor, programul va trebui oprit prin EXIT si repornit, aceasta pentru a reinitializa logurile.

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 cu terminatia LOGYOUUS.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.

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



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.