

SD, il programma per contest di EI5DI

SD è veloce, semplice ed efficace - e gratuito! E' scritto per gli operatori, non per specialisti di "Information Technology" che si trovino ad operare in contest. Il vostro log è un normale file di testo in ASCII, simile al "Cabrillo", senza caratteri strani, e non vi sono files binari o database particolari.

SD è differente! Combina le potenzialità e le capacità di Windows con l'efficienza e la chiarezza di un'interfaccia utente simile a quella DOS - La funzionalità ha la precedenza sulle apparenze. SD supporta attività in Cw ed in SSB, per partecipare a contest nella categoria Singolo Operatore, Non Assistito. Attività multi-stazione in rete non sono supportate.

SD Focalizza le cose essenziali e le fa bene - con disponibilità istantanea delle informazioni pertinenti, ma senza inutile sovraccarico visuale. Le informazioni che di cui avete bisogno sono proprio lì dove servono: vicine al nominativo.

SD costituisce lo standard per le modalità ESM (Enter Sends Message = "Invio" manda il messaggio) sia in modo Run che S&P.

SD è l'unico programma da contest che offre normali files ASCII, modifica immediata di qualunque QSO a log, nessuna necessità di azionare due tasti, e informazioni sulla situazione, nella linea sopra e sotto a quella del nominativo. Queste informazioni vengono aggiornate istantaneamente man mano che il nominativo viene digitato, senza bisogno di altre azioni o altri tasti.

SD ha una vasto campo di utilizzazione: supporta tutti i maggiori contest internazionali, la Maratona del FOC, i vari QSO Party, e dozzine di altri eventi in tutto il mondo, con più di 200 contest già predisposti.

SD usa singoli tasti per tutte le funzioni di logging e di editing.

SD mostra sempre il punteggio corretto dopo ogni QSO o correzione.

SD esegue il controllo dei qso doppi ed il riconoscimento del paese man mano che si digita il nominativo.

SD permette qualunque combinazione di logging "in contest" e "dopo".

SD supporta operazioni SO2R ed il keyer WinKey.

SD usa log in ASCII e correzioni in tempo reale di *qualunque* QSO.

SD segnala istantaneamente l'eventuale valore di moltiplicatore di un nominativo mentre viene digitato, nonché la direzione di puntamento e la distanza.

SD tiene separatamente traccia di tutti i qso messi a log e modificati.

SD genera files Cabrillo, ADIF, e CSV.

Questo Manuale ha 29 Pagine. Emarginiamo l'elefantiasi: **Usate SD**

Se volete leggere solo una pagina, **leggete l'ultima: il Riepilogo di impostazioni e comandi.**

Aprile 2014

Nota preliminare	3	Autoinserimento	16
Introduzione	3	Backups	22
Installazione	3	Band map	18
Iniziare a usare SD	4	Cambiare banda o modo	7
Dimensioni dello schermo	5	Cambiare la banda su qso già nel log	21
UTC	5	Colori	23
In contest	5	Contatore dei QSO/ora	21
Durata della partecipazione	6	Contest IOTA	22
Cambiare banda o modo	7	Contest supportati	27
Parametri Comms	7	Contest WAE	27
Rig Control	8	Correggere i vari campi del qso	15
Keyer CW e WinKey	9	Correzioni al file .ALL	25
Manipolazione da porta seriale	9	Correzioni su qso già nel log	20
Manipolazione da porta parallela	9	CW e comandi WinKey	11
Modo Tastiera (CW)	10	Database di nominativi	21
CW e comandi WinKey	11	Demo CW	27
ESM ("Invio" manda messaggio) CW	11	Dimensioni dello schermo	5
ESM Standard in modalità Run	11	Domande frequenti	27
ESM Standard in modalità S&P	12	Dopo il contest - SDCHECK	23
Memorie CW - contenuto iniziale	12	Durata della partecipazione	6
Help	14	Dxpeditions ed eventi speciali	17
Progressivo inviato	14	ESM ("Invio" manda messaggio) CW	11
Invio di RST variabile	14	ESM ("Invio" manda messaggio) SSB	20
Correggere i vari campi del qso	15	ESM Standard in modalità Run	11
Modi di immissione dati	15	ESM Standard in modalità S&P	12
Autoinserimento	16	File di Inizializzazione - SD.INI	23
QSO doppi	16	Files di configurazione contests	25
S&P	16	Files eseguibili e di riferimento	25
Dxpeditions ed eventi speciali	17	Help	14
Super Check Partial (SCP)	17	In contest	5
Uso di differenti tastiere	17	Iniziare a usare SD	4
Skeds e avvisi sonori	18	Installazione	3
Band map	18	Introduzione	3
Moltiplicatori	19	Invio di RST variabile	14
Navigare nel Log	19	Keyer CW e WinKey	9
Correzioni su qso già nel log	20	Manipolazione da porta parallela	9
Voice Keyer	20	Manipolazione da porta seriale	9
ESM ("Invio" manda messaggio) SSB	20	Memorie CW - contenuto iniziale	12
Cambiare la banda su qso già nel log	21	Modi di immissione dati	15
Contatore dei QSO/ora	21	Modo Tastiera (CW)	10
Database di nominativi	21	Moltiplicatori	19
Uscire da SD	22	Navigare nel Log	19
Backups	22	Nota preliminare	3
Contest IOTA	22	Parametri Comms	7
Dopo il contest - SDCHECK	23	Parametri di configurazione contests	25
Colori	23	Progressivo inviato	14
File di Inizializzazione - SD.INI	23	QSO doppi	16
Files eseguibili e di riferimento	25	Riepilogo dei comandi	29
Correzioni al file .ALL	25	Rig Control	8
Files di configurazione contests	25	S&P	16
Parametri di configurazione contests	25	Scritte in piccolo	28
Domande frequenti	27	Skeds e avvisi sonori	18
Contest supportati	27	Super Check Partial (SCP)	17
Contest WAE	27	Uscire da SD	22
Demo CW	27	Uso di differenti tastiere	17
Scritte in piccolo	28	UTC	5
Riepilogo dei comandi	29	Voice Keyer	20

Per usare SD con profitto è opportuno avere una conoscenza di base sul funzionamento di Windows. In particolare su come trovare, copiare, rinominare, aprire, modificare, correggere, ed eliminare files di testo, come allegarli a messaggi e-mail, e come salvare o utilizzare quelli che sono allegati ad e-mail in arrivo. In mancanza, sarete costretti a dipendere da qualcuno che lo sappia.

Estensioni dei files: è utile predisporre perché le estensioni dei files siano visibili. Windows per "default" le nasconde. Per vedere se sul proprio computer sono visibili o nascoste basta andare nella cartella SD e cercare il file SD.EXE. Se "exe" non appare bisogna cambiare la relativa istruzione del sistema, da "Nascondi" a "Mostra" le estensioni dei files (di solito in Pannello di controllo/Opzioni cartella/visualizzazione). Se le estensioni non sono visibili potrebbe essere più difficile individuare alcuni file di SD. Questo aspetto riguarda le impostazioni di Windows, il programma SD non c'entra.

INTRODUZIONE

Se preferite non leggere tutto il manuale, andate all'ultima pagina dove trovate il **Riepilogo di tutti i comandi**.

SD è un programma Windows, gratuito, che opera in modo testo (console). Può apparire come un programma in DOS ma non lo è, e questa è l'unica somiglianza. Funziona solo con Windows XP e versioni successive.

Si prega di leggere il file HISTORY.DOC per informazioni su aggiunte e modifiche recenti, oppure andare sul link "What's new" sul sito.

SD è fatto per partecipare a contest come singolo operatore, non "Assistito". Vi renderete conto rapidamente di quanto sia efficace per le cose essenziali: registrare i qso (logging), modificarli (editing), e identificare i possibili moltiplicatori, con uso di tasti singoli per tutte le funzioni di logging e di editing. Non c'è bisogno di "ALT- questo" o di "CTRL- quello" come in altri programmi. Ma infatti SD è stato progettato per chi deve fare i contest, non per programmatori (anche se, come già detto, una minima conoscenza di come Windows funziona è opportuna, per questo come per ogni altro programma da contest).

SD è ineguagliato nel mostrare tante informazioni pertinenti in tempo reale, appena digitato il prefisso, senza bisogno di toccare altri tasti, e prima di passare al campo successivo. Per esempio, nei contest con i moltiplicatori vedrete istantaneamente, sotto al nominativo, una analisi di bande e moltiplicatori, se del caso per entrambi i modi. Avrete sott'occhio all'istante tutte le informazioni necessarie a decidere se conviene o meno chiedere al corrispondente una QSY su altra banda per fare un nuovo moltiplicatore, e per di più queste informazioni non sono sparpagate sul display ma sono vicinissime al nominativo.

SD consente opzioni semplici e coerenti per introduzione dei dati. Per spostarsi da un campo al successivo si può usare uno qualunque dei modi di uso comune, cioè ENTER (Invio), TAB, Maiusc_TAB, Freccia Destra, e anche la Barra Spaziatrice. **Il modo che si raccomanda** è comunque "ENTER".

Il file di configurazione, SD.INI, viene creato la prima volta che eseguite il programma, e poi viene aggiornato man mano che utilizzate le opzioni standard durante il funzionamento.

INSTALLAZIONE

L'installazione è semplice e veloce. Quando cliccate su "Download" sul sito www.ei5di.com appare una piccola finestra con la domanda: salvare o eseguire il file sdsetup.exe? Si può scegliere l'una o l'altra, ma con "eseguire" si fa più presto. La finestra successiva vi informa che il file proviene da una fonte non identificata e chiede se volete proseguire: rispondete che acconsentite, SD non crea alcun problema al vostro PC. Vi sarà chiesto poi di scegliere la lingua per l'installazione (l'inglese è di default). Si apre quindi una finestra di benvenuto nel "Wizard" per la installazione vera e propria di SD. Cliccate su Avanti (o Next se in inglese) e poi, per scegliere la cartella dove sarà installato, cliccate su Avanti (o Next) per accettare la cartella C.

NOTA: Non cambiate la cartella dove SD sarà installato, salvo che ne abbiate fondati motivi. E' qui che sono presenti tutti i file del programma e dove saranno conservati i vari log ed altri files, creati da SD e SDCHECK. Potreste voler cambiare cartella per scaricarvi una versione più recente, mantenendo l'accesso al programma, files e log della versione vecchia. Sappiate però che ciò non è necessario perché i file esistenti non vengono interessati dalla nuova installazione, e neppure c'è alcun bisogno di disinstallare la vecchia versione per installare la nuova. In SD è tutto molto più semplice!

La successiva scelta sarà quella per il nome che verrà inserito nella cartella di Avvio, ed accetterete "SD by EI5DI" cliccando su Avanti. Infine vi verrà chiesto, nella finestra successiva, di Scegliere Task addizionali, e marcherete la casella relativa a "creare icona sul desk top". Un ultimo "Avanti" vi porterà a dover cliccare sul bottone "Installa", ed

entro pochi secondo l'installazione è completata. Troverete sul Desktop due nuove icone, quella di SD e quella di SDCHECK, il programmino post-contest per creare il file "cabrillo" e per altre eventuali opzioni.

INIZIARE AD USARE "SD"

Il programma viene avviato cliccando sulla icona creata sul desktop.

Se aveste desiderio di ingrandire la finestra che si apre, cliccate sulla piccola icona SD in alto a sinistra della finestra, e selezionate Properties, e quindi Font. Con un monitor 16:9 scegliete Lucida Console, con 4:3 Consolas andrà meglio (ma non è disponibile in XP). Quindi scegliete la dimensione del carattere che preferite, e vedrete che lo schermo si allarga proporzionalmente alla dimensione scelta.

Viene chiesto un nome per il contest (sarà il suo "filename"). Cosa succede immediatamente dopo è diverso se si inserisce un nuovo nome, un nome già esistente o niente. Se non si mette niente (cioè si preme "Invio" con il campo vuoto) vengono mostrati tutti i "contest file" già presenti. Si sceglie con Freccia Su o Giù e poi:

- "Invio" per riaprire il contest scelto
- "Esc" per ritornare alla schermata precedente
- "Z" per eliminare il file scelto (fare attenzione, nell'uso di "Z", a non cancella re altri file per errore)

Se non è la prima volta che si avvia il programma, quando si clicca sull'icona per un nuovo avvio si troverà già pronto il nome dell'ultimo contest usato. Se non è quello che vi serve ESC lo cancella, e poi si procede come detto sopra.

Il filename di un contest può essere formato con qualunque combinazione di caratteri alfabetici o numerici, fino ad un massimo di 8. Il programma non accetta (ed elimina) caratteri diversi da lettere e numeri, ed anche gli spazi. Si consiglia di mettere l'anno nel filename, per distinguere le varie edizioni (ARRLCW08, IOTA07, ecc). I nomi dei files così creati hanno la estensione .ALL.

Quando invece si inserisce un nome nuovo il programma mostra tutta la lista dei contest supportati (con le "schede" di configurazione già presenti) Si sceglie con le frecce su-giù (o Pg-Up e Pg-Dwn per la seconda e terza pagina) e Enter (Invia). In pratica, dopo aver scelto il nome che vogliamo dare al log di contest che sarà creato, dobbiamo indicare al programma di che tipo di contest si tratta, in modo che possa "caricare" le regole specifiche di quel tipo di contest.

Se inserite il nome di un contest già esistente, SD lo riapre e mostra i dati fissi, come Call, nome, indirizzo, normalmente prelevati dal file di inizializzazione SD.INI. Quando si lancia SD per la prima volta, SD.INI non esiste, e si viene invitati a fornire quelle informazioni. I parametri per gli altri campi di questa schermata vengono invece prelevati dalla "scheda" del contest prescelto. Se volete cambiare qualcosa nei vari campi di questa schermata, rispondete "N" alla domanda "Continue?", altrimenti il tasto "Invio" vi porta alla schermata del contest.

Il modo iniziale può essere CW o SSB. Per la categoria Misto, il modo iniziale è quello con cui inizierete, ma naturalmente potrete poi cambiarlo. La banda iniziale in tutti i contest è quella su cui si trova il transceiver, se è in funzione il controllo di questo da parte del computer. Altrimenti sarà la banda che avete usata per ultima, memorizzata come SD_BAND nel file SD.INI. Se nel file SD.INI questi dati non sono ancora presenti il programma parte in 80m. Se invece il transceiver non è controllato dal PC si imposta la banda dando il comando appropriato, digitandolo nel campo del "Call" (es.: 20M per passare in 20m; vedere la parte "Cambiare Banda o Modo", o il "Riepilogo dei Comandi" in questo manuale, oppure, durante l'uso del programma, usare il comando HELP).

I programmi sono ottimizzati per il funzionamento "in contest" (real-time logging). Possono essere usati, nella modalità **POST**, anche "dopo" il contest, ma si perdono così le prestazioni che lo rendono così efficiente. Per passare dall'una all'altra maniera si usano i comandi (cioè si digita nel campo del "Call") REAL, per real-time o POST per post-contest.

Commutando in modalità POST, viene richiesta la data (che apparirà sul log), che deve essere digitata usando otto caratteri secondo lo schema DD-MM-YY ovvero, in italiano, GG-MM-AA (devono essere usati anche i due trattini). Quando dopo un qso diciamo alle 23.58 il successivo fosse per esempio alle 00.03, il programma vi chiederà conferma della nuova data. Non sarà quindi necessario che vi ricordiate voi di cambiarla.

I comandi che appaiono nella lista "Riepilogo dei comandi" in fondo al manuale funzionano solo digitando il comando nel campo del nominativo, della schermata di logging. Non producono nulla se li digitate nel campo del "vostro" nominativo, nella schermata iniziale dove c'è anche il vostro nome ed indirizzo, ecc.

DIMENSIONI DELLA SCHERMATA

Seguire le istruzioni nella parte AVVIO DEL PROGRAMMA, alla pagina precedente, o mostrate nella schermata di apertura ogni volta che si avvia SD.

Vi è un'altra opzione da considerare. Secondo le preferenze individuali i nominativi del Check Partial, o del Super Check Partial (SCP) appariranno al posto della finestra del punteggio o sotto la linea dei dati del qso in corso. Quest'ultima è l'opzione di default, perché più efficace e pratica, ma in alcuni schermi piccoli vi possono essere difficoltà di lettura. Con il comando EXPAND si può cambiare la dislocazione della finestrina Check Partial. Fate qualche prova per scegliere quella che preferite.

Negli schermi piccoli, da 13" o meno, la visibilità è migliore con la opzione non-EXPANDED. Vi suggeriamo qui le dimensioni del carattere Lucida Console corrispondenti ad un paio di usuali dimensioni (in pixel) degli schermi dei PC (basandoci su zoom dello schermo al 100%):

Schermo	1366x768 pix	1920x1080
Non EXPANDED	26	19
EXPANDED	37	27

UTC

SD usa l'ora UTC, e la corrispondente data. Ma bisogna aver predisposto il PC con i dati corretti di ora locale e fuso orario, usando il Pannello di Controllo di Windows.

IN CONTEST

Nella maggior parte dei contest si digita solo il nominativo del corrispondente e l'identificativo dell'area oppure il numero progressivo. Quando si digita o si corregge un progressivo non c'è bisogno di digitare gli zeri prima delle cifre significative (es.: 003, 012), ci pensa SD a sistemarli. Il rapporto RST ricevuto viene considerato sempre 59(9), ma può essere facilmente cambiato.

Appena digitato il prefisso del call il programma identifica il paese e la zona, e viene istantaneamente mostrato se quel call sarà un moltiplicatore, o un doppio moltiplicatore, senza alcun bisogno di premere altri tasti. Nei contest dove si possono collegare solo stazioni di un certo paese, i nominativi o prefissi di altri paesi diventano rossi man mano che vengono digitati.

Vengono anche mostrate istantaneamente la direzione di puntamento dell'antenna e la distanza (salvo che per il proprio country). Le distanze sono in Km, ma se si preferisce averle in Miglia basta cambiare il SD_DISTUNIT, nel file SD.INI, da K a M. Ricordiamo che SD.INI viene creato alla prima attivazione del programma.

SD prende la vostra latitudine e longitudine dal vostro country o dal file .CTY presente al primo avvio del programma, converte questi valori in un locator a 6 caratteri e lo memorizza nel file SD.INI come SD_LCTR. In seguito potete tranquillamente modificarlo, per eventualmente ottenere una maggiore precisione nei calcoli delle distanze e direzioni di puntamento.

Una volta digitato un nominativo nel campo "call" si passa ai campi successivi con "INVIO".

Se in tutti i campi sono presenti i dati, con INVIO il qso viene messo a log.

(NOTA: dati "presenti" non vuol necessariamente dire dati "corretti"). Con TAB oppure Freccia Destra ci si può muovere fra i vari campi, ma il qso non viene messo a log.

Nessun problema se abbiamo salvato un qso troppo presto, o per errore. Se non ci interessa proprio, con il comando ZAP (digitiamo ZAP nel campo del "call" + Invio) lo eliminiamo. Se invece dobbiamo correggere qualcosa, con Freccia Su andiamo al QSO da correggere, e con TAB ci spostiamo per raggiungere il campo da modificare. Una volta fatto, "Invio" salverà il qso corretto. Diversamente da qualche altro programma da contest, è possibile editare qualunque qso a log e ciò che appare a video corrisponde sempre esattamente a ciò che c'è nel disco.

Con ZAP si può eliminare tutto, fino al primo qso inserito a log. Ciò si rivela utile per fare un po' di prove prima del contest per vedere se tutto è a posto e funziona regolarmente, e poi cancellarli tutti, prima del contest vero. Nota: il comando ZAP non funziona in alcuni contest. Controllate prima di iniziare.

Per eliminare singoli qso precedenti basta aggiungere /ZAP oppure /Z al nominativo. Così marcati, saranno eliminati e al successivo avvio di SD non li trovate più.

Nei contest con numero progressivo "Invio" dopo aver digitato il call ci porta direttamente al campo del progressivo. Se il corrispondente non vi passa il numero inserite 0, nel log il progressivo apparirà vuoto. Se avete mai bisogno di cambiare l'RST ricevuto, premete "Invio" con il cursore nel campo "serial" vuoto, e sarete riportati nel campo "RST Ricevuto" per modificarlo. Poi, un altro "Invio" vi riporta al "Serial". In sostanza premendo "Invio" venite portati nei vari campi con la corretta sequenza, anche in quei rari casi in cui doveste desiderare di modificare il rapporto RST ricevuto.

Concludendo, usate "Invio" per passare da un campo al seguente, ma usate TAB o Freccia Destra per farlo senza mettere a log il qso. Esso viene messo a log solo da "Invio" o da Barra Spazio, purchè i vari campi contengano qualcosa di valido (che, ripetiamo, non vuol dire che sia anche corretto!).

Nei contest dove il rapporto scambiato contiene sia il progressivo che un identificativo di area, si può scegliere di mettere entrambi questi dati nel campo del progressivo. Es. inserendo 6AB si troverà poi 006 e AB nei rispettivi campi.

Si possono usare le virgolette " nel campo del Call per ripetere il nominativo del rigo precedente. Ciò è utile quando dovete ripetere il call di prima perché avete fatto qsy veloce per qso su altra banda, o, per i cacciatori di WAS o di contee USA, collegando un "mobile" che si sposta rapidamente fra due o tre frontiere.

Nei contest dove questa informazione è pertinente, appena messo a log un qso appare a video una finestra con la situazione per continente dei paesi lavorati e mancanti sulla banda e sul modo in uso. Questa finestra si sovrappone a quella del Summary Score per 15 secondi. Si può usare F4 o F5 (con il Blocco Maiuscole escluso) per controllare la situazione su altri continenti e bande. In ogni momento si può ritornare al Summary Score con il tasto " - " (meno).

Nota: quando siete in difficoltà perché sembra che tutto si sia imbrogliato, usate "- ", normalmente funziona.

Nei contest dove si usano le zone CQ o altre zone fisse SD propone già il contenuto del campo relativo, basandosi o sul call oppure sul valore già messo a log in un qso precedente con la stessa stazione. E' naturalmente possibile cambiare quanto proposto dal programma. Se cambiate la "zona" di una stazione già collegata prima, SD aggiorna tutti i qso già fatti con quella stazione, non solo, ma eventuali conseguenze sul valore di moltiplicatore di quella stazione o di qualunque altra vengono immediatamente applicate modificando quanto necessario. Nessun altro contest software lo fa.

DURATA DELLA PARTECIPAZIONE

La durata cumulativa della vostra attività in un contest è indicata sotto la linea della data e ora. Il conteggio comincia con la messa a log del primo qso. Intervalli di 60 minuti o più fra i qso sono ignorati, e riprendendo l'attività il conteggio ricomincia dal primo nuovo qso messo a log.

I secondi sono ignorati: un qso alle 12.00.59 è come se fosse fatto alle 12.00.00. Ciò è utile per la categoria "Classic" nel CQWW, dove i singoli operatori possono operare solo per 24 ore. Ma serve anche per le categorie "12 ore" del WAE, WPX, IOTA.

Il comando SHOWTIME mostra o nasconde la durata dell'attività. Ma anche se nascosta, riappare ogni volta che SD viene riavviato.

CAMBIARE BANDA O MODO

SD può essere collegato a quasi tutti i Kenwood, Icom, Yaesu, Elecraft, Ten-Tec, per sincronizzare banda e modo. E' anche supportato il controllo 2R.

E' senz'altro meglio avere il transceiver controllato dal PC (Rig Control) perché così SD segue ogni cambio di banda o di modo fatto sul transceiver, eliminando il rischio di mettere a log qso su banda o modo sbagliati. F11 e F12 cambiano banda secondo la sequenza (a Dx o Sx) che appare nella finestra Score. Il cambio banda non avviene con Up e Down, perché non è la stessa cosa se contate in metri o in MHz, e un cambio Up per qualcuno può essere Down per un altro. Se preferite, Alt-F1 e Alt-F2 cambiano banda allo stesso modo.

F11 e F12 funzionano così solo quando tutti i campi sono vuoti (eccetto RST). Altrimenti svolgono le loro funzioni normali: F11 elimina (pulisce) i dati di un qso non messo a log, senza aggiornare la Band Map. F12 mette a log un qso "in silenzio" quando ESM (Enter Sends Message) è abilitata, rispetto ad ENTER che invece trasmette anche il messaggio ESM corrispondente.

Per cambiare modo (funziona solo se il Modo del contest è stato indicato come "Mixed"): digitare C per andare in CW, e S per la SSB. Anche se SD segue i cambi di banda o modo fatti sulla radio, il modo non cambierà se la categoria è impostata è Single Mode. Cambiando modo da SSB a CW ritornerà la banda laterale del CW impostata per quella banda.

Con il Rig Control si può fare QSY istantaneamente digitando la nuova frequenza nel campo del Call. Il programma seleziona anche automaticamente il modo, basandosi sulla frequenza, cioè CW, LSB, USB. La vostra frequenza "run" precedente è memorizzata nella Band Map e si può ritornarci con doppia pressione su F10 (comodo per ritornare sulla frequenza precedente dopo aver fatto veloce qsy con un'altra stazione su un'altra banda).

Se preferite potete andare direttamente su una banda diversa, digitando B20, B40, ecc.

Per cambiare la banda laterale in SSB o in CW usate il comando "X" (eXchange). Perché uno dovrebbe voler cambiare banda laterale in CW? Possono esserci due motivi: 1) ridurre il QRM, anche se non sempre ci si riesce, e 2) in S&P

dipende dal senso in cui state "pettinando" la banda, in su o in giù. Io per esempio preferisco cercare stazioni andando "verso" lo zero beat, e non allontanandomi da esso.

PARAMETRI COMM

SD usa i comandi RIGPORTS e KEYPORTS per definire le porte per il controllo della radio e per la manipolazione CW. Per operare SO2R usare il comando 2R.

Porta CW sia interna che da WinKey:

- 0 disattiva il CW
- 1- 48 assegna le porte da COM1 a COM48
- 51- 54 assegna le porte da LPT1 a LPT4

Porta per il controllo della Radio 1

- 0 controllo disattivato
- 1- 48 assegna COM1 – COM48 per R1 (non può essere usata la porta della stampante)

Modello Radio 1

INVIO (senza scrivere nulla) per avere la lista dei modelli supportati
Digitare "NONE" per cancellare il modello precedente

Se dopo aver scelto un numero di porta COM appare il messaggio: - Porta COM "X" non presente - verificate le porte COM del vostro PC andando in Pannello di Controllo, Sistema, Hardware, Gestione Periferiche, Porte (COM e LPT): non si può assegnare una porta che non sia qui elencata.

Quando il Rig Control è attivo SD, come default, procede alla assegnazione di DTR ed RTS sulle porte corrispondenti, ed ognuna di queste può essere usata per gestire il rig control.

I comandi RIGDTRON, RIGDTROFF, RIGRTSON and RIGRTSOFF servono ad abilitare o disabilitare i corrispondenti "pin".

I parametri di partenza, presenti al primo avvio di SD sono i seguenti:

Bits per secondo:	4800
Data Bits	8
Stop Bits	2
Parity	N (nessuna)

ed essi restano conservati in SD.INI fino ad un eventuale modifica, usando i comandi PARITY, DATABITS, STOPBITS, BPS. Si ricorda che anche il transceiver deve essere settato in modo corrispondente. **E' opportuno usare il valore di BPS più alto che il transceiver può supportare.** In caso di due radio, queste devono avere gli stessi parametri, ma si può usare BPS1 e BPS2, come pure STOPBIT1 e STOPBIT2 per impostare valori di BPS e STOPBIT diversi (che possono essere controllati con STATUS).

Il comando LINK alterna il Rig-Control On e Off. Può essere comodo se si ha bisogno di interrompere temporaneamente il link

Il comando RESET ripristina i parametri comms al valore di default, e ripristina anche i colori dello schermo nonché riporta le porte Com a 0.

Si usano i comandi LINKTIME e POLLTIME (sono in SD.INI) per ottimizzare la risposta della radio ai segnali di polling in provenienza da SD. Si possono cambiare con i comandi LT e PT.

Link Time rappresenta il tempo, in millisecondi, che la vostra radio impiega a rispondere ad una richiesta polling della frequenza e/o del modo. Ciò che dovrete fare è determinare il Link Time più breve ma sempre 100% affidabile.

Alla prima installazione di SD i valori iniziali sono 750 ms per il Poll Time, e 500 ms per il Link Time. Se il Rig Control funziona subito SD sarà però relativamente lento a rispondere ai cambi di frequenza sul transceiver. Quindi, indipendentemente dal fatto che il Rig Control funzioni da subito, ecco cosa potreste sperimentare, avendo già usato il comando PORTS per definire la porta COM e per identificare la radio:

- 1- Impostate il BPS al massimo valore supportato dalla vostra radio, ed assicuratevi che anche la stessa radio sia impostata allo stesso valore (se variabile).
- 2- Usate il comando STATUS per confermare le impostazioni di POLLTIME e LINKTIME.
- 3- Controllate che il Rig Control sia in funzione. Se non lo è, c'è un altro problema a parte. Se funziona riducete il LINKTIME fino al li vello in cui il controllo non opera più. Da questo valore riauumentatelo di circa il 25%, e

controllate che l'indicazione della frequenza dia indicazioni corrette, anche quando ruotate la manopola del VFO con continuità.

- 4- Riducete il POLLTIME al suo valore minimo. Questo sarà il più alto fra 300 ms ed una volta e mezza il valore attuale del Link Time. Nessun problema se volete sperimentare con valori più alti del POLLTIME (fino a 1500 ms) ma la responsività del Rig Control ne soffrirà.

Con il Rig Control attivo la frequenza è presente (fino alle decine di Hz) nei dati di ogni qso, come anche nei log Cabrillo o ADIF creati da SDCHECK. (qui arrotondata al KHz più vicino).

Operando nel modo 2R si usa la barra inversa “\” per scambiare le due radio, la virgola “,” per scambiare le frequenze, mantenendo attiva sempre la stessa radio, ed il segno uguale “=” per inviare la frequenza della radio attiva all'altra radio. R1 o R2 appare a sinistra o a destra della Data/Ora per indicare la radio attiva. Per operazioni in 2R il pin 14 di LPT1 è alto quando è attiva la Radio 2, altrimenti è basso

MANIPOLAZIONE CW E WINKEY

La manipolazione per default è quella del keyer interno di SD. Con il manipolatore esterno WinKey o con un keyer microHAM, si usa il comando WINKEYON o WINKEYOFF per cambiare da manipolazione interna a quella con WinKey.

Quella interna rimane la manipolazione da default, con WINKEY= 0 nel file SD.INI. Con WINKEY abilitato SD imposta direttamente i parametri della porta seriale, e quelli che si trovano in SD.INI vengono ignorati.

Si consiglia fortemente l'uso di WinKey (www.hamcrafters.com) perchè garantisce un CW sempre perfetto da qualunque PC.

Esso è controllato da SD (ma può funzionare ottimamente come manipolatore a sé stante) e si integra perfettamente con esso, via una porta USB. Esso vi consente di variare la velocità con un potenziometro, anche con un messaggio in corso, e forma un tutt'uno con le palette, essendo sufficiente toccare una delle due palette per interrompere il messaggio in corso e continuare poi manualmente alla stessa velocità.

Guardate su www.microham.com per apparecchi che combinano WinKey ed il controllo della radio da parte del PC, sempre da una singola porta USB.

N.B. per microHAM. Nei keyer microHAM con un chip WinKey, il software di routing non esegue molti dei comandi di controllo di WinKey inviati da SD, e bisogna allora impostare questi parametri usando il Control Panel del router di microHAM.

Il comando WKPOT vi permette di scegliere da dove controllare la velocità di WinKey: dal potenziometro di WinKey oppure dalla tastiera del PC. Il default è P (Pot), che corrisponde a SD_WKPOT=1 in SD.INI.

La manipolazione interna e il PTT sono supportati sia dalle porte seriali che parallele. Se avete già in funzione il collegamento fra una porta e la radio (magari per un altro software da contest) è facile che esso funzioni anche con SD.

Il comando PORTS definisce le porte per l'invio del CW e per il controllo della radio. Per controllare la situazione si usa il comando STATUS. Si può condividere una porta seriale per la manipolazione e per il controllo della radio, **ma non se state usando WinKey**. Tenere presente che, quando si “condivide”, i pin del DTR e RTS vengono usati per la manipolazione ed il PTT, e non sono disponibili per l'eventuale controllo della radio. Con WinKey USB si può assegnare la stessa porta (virtuale) ad entrambe le radio R1 e R2.

Se sembra che nulla funzioni, riavviare il PC e far ripartire SD. Se ciò nonostante non riuscite ancora ad avere né CW né controllo della radio, eliminate completamente il file SD.INI dalla cartella SD, quindi riavviate SD, ed usare di nuovo il comando PORTS.

Manipolazione da porta seriale

E' necessario un transistor generico NPN tipo 2N2222, BC182A, o BC317, ed una resistenza di 2K. E' facile inserirli all'interno dell'involucro del connettore a 9 o a 25 pin. Il Data Terminal Ready (DTR) è il piedino 20 nel connettore a 25 pin, ed il piedino 4 sul connettore a 9 pin. Il ritorno a massa è il piedino 7 (25 pin) o 5 (9 pin) e si connette a massa sulla presa tasto del TX. La resistenza da 2K va fra la base del transistor ed il DTR. L'emettitore va direttamente a massa, e il collettore va al lato positivo della presa tasto. Un segnale PTT sarà disponibile da RTS (piedino 4 dei 25

pin, e piedino 7 dei 9 pin). Se si usa WinKey bisogna impostare porte seriali diverse per il rig control e per la manipolazione.

Manipolazione da porta parallela

L'interfaccia parallelo standard è un connettore D femmina a 25 pin. Anche qui serve transistor e resistenza come visti qui sopra per la porta seriale. La resistenza va fra il piedino 17 e la base del transistor, l'emettitore al piedino 1, ed il collettore al positivo della presa tasto del TX. Il piedino 18 è il lato massa della presa tasto. Un segnale PTT è sempre disponibile al pin 16. Per usarlo è necessaria un'altra resistenza da 2K ed un altro transistor NPN. La resistenza va fra il pin 16 e la base, il pin 1 va connesso all'emettitore, e il connettore all'input PTT. Il pin 25 è il ritorno del PTT (massa). (Nota: i pin da 18 a 25 della porta parallela sono tutti a massa).

Di norma, Il keyer interno di SD funziona perfettamente. Ma non ci si può fidare, a causa delle altre attività eseguite da Windows in background, che possono variare per ogni singolo PC. E' meglio quin di usare WinKeyer USB perché elimina completamente gli errori di "timing" dovuti a Windows.

Con il keyer interno alcuni PC allungano il primo carattere di un messaggio, e ciò si nota di più se si tratta di un punto. Il comando PTTLEAD imposta un ritardo (da 0 a 999 ms) come necessario prima di inviare il messaggio (se necessario usare PTTON per abilitare il PTT). Ciò dovrebbe risolvere il problema. Ma, ancora una volta, si raccomanda di usare WinKey, poiché elimina completamente ogni errore nei tempi di reazione e di produzione del CW insiti in Windows.

Si raccomanda di connettere l'uscita del keyer (del PC) in parallelo all'output del vostro normale manipolatore invece che ad un suo input o direttamente al TX. In alcuni computers quando vengono accesi con un cavo seriale connesso il DTR potrebbe andare su ON, il che manda in trasmissione il TX. Usando il keyer interno di SD il DTR verrà messo su OFF.

I segnali per il controllo della banda sono disponibili dalla porta parallela. Necessitano i connettori e circuiti di controllo usuali anche negli altri software da contest.

	Pin 9	Pin 8	Pin 7	Pin 2
160m	0	0	0	1
80m	0	0	1	0
40m	0	0	1	1
20m	0	1	0	1
15m	0	1	1	1
10m	1	0	0	1

MODO TASTIERA (CW)

Si passa in modo Tastiera con una breve pressione sul tasto "**Ctrl**" a destra della tastiera (oppure **Alt-K** per alcune vecchie versioni di Windows). Serve solo una breve pressione. Se lo premete a lungo non va. La modalità Tastiera non funziona se non è stata abilitata una porta CW con il comando PORTS. Per tornare in modalità Contest si usa il - (meno), Esc, o Invio. La velocità può essere variata con Pg Su e Pg Giù.

Con Freccia Destra e Sinistra si aumenta/diminuisce il peso, mentre Home lo ripristina al 50%. La velocità può essere cambiata sempre, per variare il peso bisogna invece trovarsi in modo Tastiera. Con WinKey la velocità è controllata dal suo potenziometro.

SD HA 8 MEMORIE CW E TRE MODI DI USARLE.

Quando il Blocco Maiuscole è inserito i tasti F1 - F8 ritrasmettono i contenuti delle relative memorie. Per avere le funzioni standard dei tasti F1 a F8 bisogna disinserire il Blocco Maiuscole. Che il Blocco Maiuscole sia inserito o meno lo si vede dal segno " ^ " visibile (o meno) a sinistra del campo del nominativo. Per bloccare istantaneamente la riproduzione di una memoria CW si usa Esc, ma con WinKey basta toccare una delle paddles.

Il secondo modo è di usare i numeri del tastierino numerico (con il Blocco Numeri disinserito) per riprodurre le relative memorie. Questa opzione ha il vantaggio di tenere sempre disponibili sia le memorie CW che le funzioni dei tasti F1-F8. Ricordarsi di reinserire il "Blocco Numeri" se serve poi digitare un numero, come per es. numeri progressivi nei rapporti del WPX o di altri contest.

Una buona alternativa è invece quella di usare **Alt-F1 -- Alt-F8**.

Con la manipolazione **interna** SD esegue una calibrazione automatica del CW ad ogni avvio. In ogni caso, se la velocità sembra non essere corretta per qualunque motivo usate il comando CALIBRATE per rimetterla a posto. La calibrazione ha luogo solo quando la porta selezionata per il CW è diversa da zero. WinKey non ha bisogno di calibrazione.

Il comando T(UNE) manda la radio in trasmissione continua (condizione di tasto abbassato) appena si preme Invio. Iniziata la sintonia della radio si potrà escludere o riattivare il Tune con nuovi azionamenti di Invio. Per uscirne invece si userà - (meno) o Esc, che cancelleranno la parola TUNE dal campo del nominativo.

COMANDI CW e WinKey (nel campo del nominativo)

CAL(IBRATE)	calibra il keyer interno, non WinKey
CWSTART/START	sceglie il carattere per l'avvio automatico di F2
CWZERO	sceglie lo zero in CW (0, T, O)
PORTS	imposta le porte per il CW e per il controllo della radio
PTTON/PTTOFF	attiva/disattiva il PTT
PTTLEAD	imposta l'anticipo del PTT (0-250ms)
PTTTAIL	imposta l'anticipo del PTT di WinKey (0-250ms)
R	attiva e disattiva la ripetizione automatica del messaggio in F1 (CQ)
R1 - R15	imposta l'intervallo della autoripetizione da 1 a 10 sec.
RANDOM	per generare rapporti "Inviati" in maniera casuale
SIDETONE	Sidetone SI/NO - ma non per WK1
SWAP	WinKey - invertire le palette del keyer
TUNE	in CW, tasto abbassato
WINKEY	cambia manipolatore, interno o WinKey
WKPOT	controllo della velocità da potenziometro o da tastiera
WKINIT / INIT	inizializza WinKey
WKCOMP	allunga di una determinata durata tutti i punti e linee
WKEXTN	allunga di una determinata durata il primo punto o linea
IAMBICA	con WinKey, emula il modo Iambic A
IAMBICB	con WinKey, emula il modo Iambic B
ULTIMATIC	con WinKey, emula Ultimatic
BUG	con WinKey, emula un semiautomatico (Bug)
AUTOSPACE	WinKey, autospace SI / NO
MINWPM	WinKey, imposta la velocità minima
WPMRANGE	WinKey, imposta l'escursione di velocità
Esc	ferma la riproduzione in corso di una memoria

ESM - ENTER SENDS MESSAGE - CW

Per usare ESM bisogna aver abilitato una porta CW con il comando PORTS. La velocità in WPM è mostrata solo se è abilitata una porta CW.

La funzione ESM consente di inviare i messaggi CW "giusti" solo premendo Invio, senza quindi dover azionare distintamente le varie memorie. Essa viene attivata e disattivata con il tasto Apostrofo, mentre il tasto Barra Inversa commuta da modo "RUN" a modo "S&P".

Nel modo Run voi fate CQ e collegate le stazioni che vi chiamano, nel modo Search and Pounce (S&P) siete voi a cercare stazioni che fanno CQ e a chiamarle. Si disporrà quindi SD con "Barra Inversa" secondo il modo che ci serve al momento.

SD mostra sempre che siete in modo ESM, e mostra anche il prossimo messaggio, che sarà trasmesso alla successiva pressione di Invio.

Funzionamento standard di ESM nel modo "Run"

"Invio" con il campo Nominativo vuoto fa partire il messaggio in F1 (CQ). Per ripeterlo ad intervalli prefissati usare i comandi R1 - R15 (il numero indica l'intervallo in secondi, dall'inizio di un CQ all'inizio del successivo). Con il comando R si attiva o esclude la ripetizione automatica, senza variare l'intervallo. La autoripetizione funziona solo quando si è in modo RUN, e solo se il campo del Nominativo è vuoto. Essa viene automaticamente esclusa nel momento in cui si digita qualche lettera nel campo del nominativo.

"Invio" dopo aver digitato un nominativo (minimo 3 caratteri) manda il messaggio in F2 (suo call+rapporto). Il messaggio F2 deve finire con il parametro #E.

E' supportata la modalità con cui si fa partire (con Invio) la trasmissione mentre si continua a finire di digitare il nominativo. Es. WB3A - Invio - BC darà la trasmissione di WB3ABC + il rapporto. Per lasciare il campo del nominativo senza far partire alcun messaggio usare TAB.

Con ESM in funzione, se il nominativo digitato è un doppio, partirà il messaggio F4 (qso doppio) invece che F2. Ma se preferite lavorare i doppi basta rendere il messaggio F4 uguale a F2, usando Shift-F4. Altrimenti impostate il messaggio F4 per avvisare del qso doppio. Il messaggio dovrà terminare con #E.

Quando il qso viene salvato a log, viene mandato il messaggio F3 (TU + mio call). Ciò però solo se avete lasciato il campo del nominativo con "Invio" (non "Tab"). Se prima di salvare il qso il nominativo viene corretto, esso viene inviato insieme al messaggio F3, per confermare la correzione al corrispondente.

Per mettere a log un qso senza far partire il messaggio F3 si usa F12 invece di "Invio" (ma solo se ESM è in funzione). Con ESM in funzione si ha la possibilità di far iniziare l'invio del messaggio F2 automaticamente, dopo che un numero prestabilito di caratteri è stato digitato, e mentre si continua a digitare il resto dei caratteri, che saranno regolarmente trasmessi. Usare CWSTART oppure START per scegliere la posizione di partenza (4 può essere un buon inizio). La linea di stato, sotto al nominativo, mostrerà RU"X" invece di RUN, dove al posto della X vi sarà il numero prescelto (RU4, RU5...)

Funzionamento standard di ESM nel modo "S&P"

"Invio" con il campo Nominativo vuoto fa partire il messaggio in F5 (Mio Call). Lo stesso messaggio parte anche se nel campo c'è un nominativo, ma in questo caso il cursore si sposta sul campo del rapporto. Se questo campo è vuoto, un ulteriore azionamento di "Invio" manda ancora il "Mio Call", se invece si digita il rapporto (oppure viene messo automaticamente dal programma) con "Invio" si manda il rapporto e il qso viene messo a log.

Nel campo del Rapporto esso viene mostrato automaticamente quando il programma lo identifica dal nominativo, oppure da precedenti qso. In questo caso per trasmettere di nuovo il proprio nominativo bisogna usare F5 (con il Blocco Maiuscole inserito). Sembra logico lasciare operativo l'automatismo, così si evita di digitare il rapporto che invece va solo controllato, e se sarà invece necessario chiamare di nuovo (cioè dare di nuovo il proprio nominativo) ci si ricorderà facilmente di usare F5.

Esc ferma istantaneamente il keyer.

In caso di problemi lasciare il modo ESM, con l'Apostrofo. F12 è un'altra opzione, per mettere a log un qso senza trasmettere alcun messaggio (se i campi sono tutti validi). Quando si usa il keyer interno di SD l'apostrofo non funziona durante la riproduzione di un messaggio.

MEMORIE PER IL CW - CONTENUTO INZIALE

- 1 TEST MioCall MioCall TEST (MioCall è quello che risulta dalla pagina di apertura)
- 2 SuoCall Rapporto Invio
- 3 TU MioCall Invio
- 4 SuoCall, Messaggio per Doppio, Invio
- 5 MioCall
- 6 TU RST+progressivo
- 7 RST+progressivo precedente
- 8 ?

Nei messaggi memorizzati possono essere inclusi gli elementi seguenti:

- #R MioCall
- #C "SuoCall" attuale o (se campo call vuoto) quello più recente messo a log
- #S progressivo (o altro rapporto) per questo qso
- #T RST inviato, default 5NN
- #P progressivo precedente

#N nome (per call contenuto nel file .LST, se caricato)
 #E simula il tasto "Invio"
 #B simula la barra spaziatrice
 #1,9 aumenta la velocità del CW (1-9wpm)
 #-1-9 diminuisce la velocità (1-9 wpm)
 #0 ripristina la velocità normale
 ^ mezzo spazio (durata ½ punto)

Per esempio #C #T #S #E è il messaggio in F2, cioè "SuoCall" + RST+Rapporto+ Invio .

Se il nominativo digitato trova riscontro in un file .LST (come FOC, INORC), che va evidentemente caricato in precedenza con il comando LOAD, l'elemento #N includerà la trasmissione del nome del corrispondente. Se nel file .LST caricato quel nominativo non c'è non viene trasmesso nulla. Quando si modifica il contenuto di queste memorie dei messaggi CW, con "Shift-F1", ecc., non serve inserire uno spazio prima di #N poiché viene già inserito automaticamente.

Nei contest con numero progressivo gli zeri non significativi (001, 078) vengono trasmessi come "T" e quelli significativi come "0". Il comando CWZERO serve a modificare le preferenze per gli zeri significativi (102, 300), la cifra 1 e la cifra 9. Si può inoltre scegliere di omettere gli zeri non significativi, oppure di inserire spaziatura aggiuntiva ai numeri progressivi, facilitandone la corretta ricezione.

Come detto poco sopra, il cancelletto seguito da un numero da 1 a 9 serve ad aumentare (da -1 a -9 per diminuire) temporaneamente la velocità del CW, mentre #0 ripristina la velocità originale.

Per es. #6 aumenta di 6wpm, #8#6 aumenta di 14wpm, #-4 diminuisce di 4wpm).

Se la velocità è impostata su 32wpm, il messaggio

#8TEST#0 EI5^DI EI5^DI #8#8TEST invierà:

TEST	a 40wpm
EI5^DI EI5^DI	a 32wpm (con spaziatura aggiuntiva fra il 5 e la D)
TEST	a 48wpm

La velocità normale viene ripristinata automaticamente alla fine del messaggio, e quindi non c'è bisogno di aggiungere il parametro di ripristino #0.

Un altro esempio, partendo da una velocità impostata di 25wpm.

Il messaggio #C #6#6#T #0#-4#S#E trasmetterà:

SuoCall+uno spazio	a 25wpm
599+uno spazio	a 37wpm
il progressivo	a 21wpm

e poi #E dà "Invio" (per passare al campo del rapporto da ricevere).

Il carattere ^ aggiunge uno spazio della durata di mezzo punto. Questi spazi si possono cumulare, cosa utile in alcuni nominativi. Fra G3RTE e G3R^T^^^E c'è una grande differenza di leggibilità (provate a vedere l'effetto). Io stesso uso EI^5^DI per il mio nominativo, e già con la piccola aggiunta di mezzo spazio in più il nominativo si capisce più facilmente. Se avete la fortuna di avere un nominativo che non necessita "assistenza", nei messaggi in CW usate direttamente il parametro #R.

Per modificare i messaggi usare Shift-F1, Shift-F2, ecc. Verrà mostrato il contenuto del messaggio, per consentire di modificarlo. Se non si modifica niente, o se dopo la modifica si preme Esc, verrà conservato il messaggio originale. Premendo invece Invio le modifiche sono memorizzate.

In caso di difficoltà, sia in modo Tastiera o durante la trasmissione di messaggi predefiniti, ESC (o anche il "+" sulla tastierina numerica) ferma la trasmissione all'istante.

Usare TAB per lasciare il campo del nominativo senza inviare alcun messaggio. Quando il qso verrà messo a log partirà il messaggio F3, ma solo se avete usato Invio (non TAB) per lasciare il campo del call sign.

Nell'uso del keyer interno di SD, vi raccomanderei di connettere in parallelo il vostro normale tasto o keyer. In caso di errore nel digitare il nominativo è più rapido trasmetterlo esatto con il vostro keyer e correggere dopo il nominativo a video.

Nei contest con numeri progressivi, se avete già messo a log un qso ed avete bisogno di ripetere il nominativo ed il progressivo, usate F2 (ma il campo del nominativo deve essere vuoto).

HELP

Il comando HELP (o H) mostra una sintesi di tutti i comandi e delle funzioni di "edit" di SD. Queste informazioni sono contenute nel file HELP.TXT, e possono essere pertanto modificate. Per maggiori informazioni riferirsi al Riepilogo dei Comandi alla fine del manuale.

INVIO DEL NUMERO PROGRESSIVO

Nella linea di logging SD mostra il progressivo "attuale", che abbiate o meno già inserito qualcosa negli altri campi della linea.

Nei contest in CW capita di dover ripetere il rapporto, compreso il progressivo, di un qso che è stato appena salvato a log (usando F2 o F6). Fino a poco tempo fa la condizione per inviare il progressivo "precedente" (cioè quello appena messo a log) era che il campo del nominativo fosse vuoto.

Ora invece il numero "precedente" viene inviato solo se tutti i campi sono vuoti (a parte il progressivo).

Se c'è scritto qualcosa, o vi è stato scritto anche se poi cancellato, parte invece il progressivo "attuale".

Bisogna perciò "pulire" completamente la linea di logging, usando normalmente "-" oppure F11, e così la ripetizione del rapporto con F2 utilizzerà il progressivo "precedente".

INVIO DI RST VARIABILE

In alcuni contest potreste voler inviare RST variabili invece che l'usuale 59(9). Il comando RST alterna fra RST fisso o variabile.

Con RST fisso 59(9), cioè l'opzione di default, l'RST Inviato non viene mostrato a video, e dal campo Call si va direttamente al campo del numero progressivo o identificativo di area.

Anche l'RST ricevuto rimane fisso, ma può essere inserito un eventuale valore diverso da 59(9).

In questo caso premere "INVIO" con il cursore nel campo "progressivo ricevuto" ancora vuoto, per ritornare al campo RST ricevuto. Digitare l'RST e INVIO per ritornare al campo del progressivo.

Con RST variabile, in HF, si passa in sequenza dal campo Call, a RST inviato, RST ricevuto, e progressivo o area.

In caso di necessità si può comunque passare (con TAB) in tutti i campi indipendentemente dallo stato di RST variabile, e quindi si possono inserire valori diversi di RST inviato anche se è stato impostato RST fisso. Nella maggioranza dei casi è INVIO il comando consigliato per passare fra i vari campi.

Commento

Nei contest più importanti, tipo ARRL DX e 10m, CQWW, CQWPX, IOTA, ecc., non c'è bisogno di registrare RST diversi da 59(9) perché nel controllo dei log l'RST viene comunque ignorato.

Allora sorge spontanea la domanda: perché è ancora necessario che i rapporti scambiati contengano l'RST? Lo ho chiesto numerose volte, ma nessuno mi ha saputo rispondere, a parte la banale considerazione che è nelle regole. Mi sembra che sia completamente inutile persistere con uno scambio di rapporti che hanno perso qualunque significato possano aver avuto in passato. Infatti anche i Diplomi della ARRL, compreso il DXCC, non richiedono alcun tipo di rapporto, e anche LOTW non ne tiene alcun conto.

Fine Commento

CORREZIONI NEI CAMPI Call, RST, Progressivo, e Locatore.

SD incorpora delle funzioni di editing molto versatili ed efficienti. Esso possono differire leggermente da quelle di altri "loggers". Sono supportate molte, ma non tutte, le funzioni standard "a doppio tasto". Vale la pena pertanto di fare un po' di pratica per tempo, prima di operare in contest.

ESC cancella / pulisce i singoli campi. Un secondo ESC li ripristina.

Segno "meno" (-)	pulisce completamente l'inserimento in corso di un QSO, o abbandona la funzione Edit e ritorna al modo Inserimento di nuovo QSO (si può pensare al " - " come ad un comando: Via Tutto). Utile in caso di problemi durante la modifica di un QSO, o se le correzioni al QSO appena inserito richiedono troppo tempo, poiché vi permette di ricominciare dall'inizio. ESM è inizializzato, e la Band Map è aggiornata (vengono salvati nominativo e frequenza).
F11	Come per il segno "meno", ma la Band Map non viene aggiornata.
Home oppure [sposta il cursore all'inizio di un campo
End (Fine) oppure]	sposta il cursore alla fine di un campo
Delete (Canc)	elimina il carattere a destra del cursore
Ritorno (Backspace)	elimina il carattere a sinistra del cursore

Con le **freccie** ci si muove a destra o a sinistra all'interno dei campi, o da un campo al successivo (solo Freccia Destra). La Freccia Su nel campo Callsign vuoto vi porta alla funzione Edit dei QSO precedenti. Sempre "Freccia Su", con uno o più caratteri nel campo del nominativo recupera i nominativi che hanno quei caratteri, ed è utilissimo perché se ve ne fosse uno solo nella finestra "Check Partial", perché verrebbe istantaneamente trasferito nella finestra del nominativo.

MODALITA' DI IMMISSIONE DEI DATI

Le opzioni per l'immissione dei dati sono Inserimento e Sovrascrittura (Insert e Overwrite). L'opzione di default è Overwrite, indicata dalle lettere OVR sotto al campo del Nominativo.

Con il tasto INS si può passare alla modalità Inserimento, indicata appunto dalle lettere INS invece che OVR.

In Sovrascrittura ciò che si scrive sostituisce ciò che c'è in corrispondenza del cursore, mentre in Inserimento il testo digitato viene aggiunto a sinistra del cursore.

Il modo Insert può essere utile quando, per esempio, non si è ben ricevuto il prefisso della stazione che ha chiamato ed è quindi necessario completare il nominativo dopo che la stazione lo ripeterà. Ritornando al campo Call, ci si sposta all'estrema sinistra pronti per digitare (ed aggiungere) quello che mancava.

Se ci si trova in modo OVR e si ha bisogno di inserire caratteri nel Call precedentemente digitato si può, oltre che naturalmente andare in modo INS, anche portare il cursore dove serve, e "inserire" spazi come necessari, con la barra spaziatrice, spazi che riempiamo con le lettere necessarie. Nessun problema se si fanno più spazi e rimane qualche vuoto, perché spariranno da soli appena si lascia il campo "Call".

AUTOINSERT (AI)

E' una interessante opzione per l'immissione dei dati. Funziona solo **all'inizio** del campo CALL della linea immissione dati, e solo quando si è in OVR. Con Autoinsert attivo (digitare AI nel campo Call), la V di OVR è più brillante (OVR), ed ogni volta che si va **all'inizio** del campo Call il modo viene temporaneamente cambiato in INS, così si possono inserire i caratteri del prefisso senza dover prima preparare degli spazi. Quando poi spostate altrove il cursore il modo ritorna in OVR.

I QSO DOPPI

SD comincia a controllare il nominativo già appena digitati due o più caratteri, informandoci sui qso doppi potenziali o effettivi ancor prima di aver digitato il nominativo completo (nella finestra in alto a sinistra).

Se il nominativo è un DUPE il suo colore diventa rosso, e sopra di esso appare la parola DUPE. Si può eliminare il nominativo con ESC, "Meno" oppure F11 (o anche con INVIO se il campo del progressivo o dell'Area Code sono ancora vuoti). Se vi siete già spostati in un altro campo il "-" o F11 eliminano l'intero qso, mentre. Se si intende procedere con il qso, anche se doppio, digitare (o accettare) il rapporto + INVIO

Quando SD vi segnala un call come doppio, con F9 potrete vedere il qso precedente.

Commento

Quando ci chiama uno già collegato è di solito molto più rapido fare e mettere a log il qso, oltre che più prudente. Possiamo aver sbagliato a copiare un nominativo, o lui può aver sbagliato e messo a log il nostro call errato. Possiamo aver pensato che stesse collegando noi ed invece lui collegava un altro sulla stessa frequenza. In ogni caso, se non lo mettiamo a log, entrambi perdiamo punti. Se era veramente doppio SD non ne terrà conto nel calcolo del punteggio, quindi è sicuramente meglio non perdere tempo con una inevitabile discussione.

Con l'introduzione del formato Cabrillo e del controllo elettronico dei log non ci sono più penalità per i qso doppi, dichiarati o meno. Infatti i record dei qso in un file Cabrillo non contengono alcun dato di valore punti, moltiplicatori o doppi. I comitati dei contest provvedono direttamente a calcolare i punteggi dei log inviati, tenendo conto dei doppi e di quanto altro. Quindi il concetto stesso di QSO doppio non dichiarato di fatto non esiste più

Fine Commento

Ai fini del controllo dei doppi SD esamina con cura nominativi tipo W6AA, W6AA/9, KP2/W6AA, W6AA/KP2, mentre ignora i seguenti: /P, /M, /A, /MM, /AM, /QRP. Per esempio se a log c'è già GI3OTV/M, il nominativo GI3OTV viene trattato come doppio sulla stessa banda. Ciò vale tanto per i nuovi qso che per correzioni fatte ad un nominativo già a log.

Il comando SETDUPE serve per azzerare e ricominciare il controllo dei doppi (e dei moltiplicatori). E' necessario in quei contest che hanno più tornate, dove la stessa stazione può essere collegata in entrambi i periodi. Bisogna però evitare di fare correzioni ai qso messi a log prima del comando SETDUPE più recente, perché ciò potrebbe influenzare l'esattezza del controllo dei doppi.

SEARCHING AND POUNCING (ricerca e risposta a CQ di altri)

SD ha modalità veloci, semplici ed efficaci per la modalità S&P, cioè cercare e rispondere a CQ di altre stazioni.

Intanto c'è la funzione Check Partial, che mostra se una stazione è stata o meno collegata in precedenza, già dopo aver digitato due o tre lettere del nominativo. La finestra del mostra un elenco in ordine alfabetico di tutte le stazioni con quei caratteri già lavorate su qualunque banda. I nominativi che appaiono in maiuscolo e in grassetto sono nuovi per la banda in uso. Se sono gialli sono anche un moltiplicatore. Quelli in minuscolo sono invece dei doppi. Se il nominativo che si sta controllando è un doppio, ESC pulisce il campo, che è così pronto per il successivo nominativo o prefisso. Se invece il nominativo non è fra quelli mostrati, o se la finestra rimane vuota, vuol dire che non è stato mai collegato e quindi si può procedere a chiamarlo. La posizione di partenza della finestra Check Partial è al posto della finestra "Score". Si usa il comando EXPAND per aumentare le dimensioni della finestra di SD, per permettere a Check Partial di posizionarsi sotto alla linea di immissione dati. E' una opzione interessante, specie con SCP attivo, perché pone l'informazione sul punto dello schermo dove si guarda di più: vicina al campo del nominativo.

Si può velocemente prelevare un nominativo dalla finestra Check Partial (a volte si fa più presto così che non a digitare tutto il call), entrando nella finestra con Freccia SU, e poi ancora con le varie Frece per muoversi fino a selezionare il call che ci serve. Poi ENTER (INVIO) la porta nel campo Nominativo della riga di immissione (logging line). Si possono prelevare in questo modo solo nominativi NON Doppi. Se nella finestra c'è un solo nominativo, esso viene prelevato già solo facendo Freccia SU per entrare nella finestra.

Auto Suffix check: Un "punto" elenca tutte le stazioni con un dato suffisso già lavorate. Digitare il suffisso seguito dal " ." (dal punto). Usare poi "," (la virgola) per ritornare al normale Check Partial, per continuare a ricevere le informazioni sui doppi

Nel Contest IOTA digitando una referenza nel campo del nominativo si ottiene per quella referenza una analisi del moltiplicatore per banda e modo. Con ESC o "meno" si pulisce il campo.

DXPEDITIONS e Eventi Speciali

SD supporta le Dxpeditons e altri eventi speciali. Supporta attività in modo Misto CW e SSB, e mostra i vari paesi collegati, sulle 10 bande dai 6 fino ai 160 metri.

Scegliere i modelli DXpedition Logging oppure Special Events.

SUPER CHECK PARTIAL

Come riferimento per il controllo noto come "Super Check Partial", SD usa i database standard di nominativi MASTER.DTA, con due o più caratteri del nominativo.

Si usa " = " per alternare SCP ON oppure OFF durante un QSO, oppure lo si lascia fisso su ON con il comando SCP. Nota: il segno = non funziona nella modalità <SO2R (due radio).

Con SCP attivo la virgola alterna sullo schermo "Prefix only" oppure "Tutto", ed il punto cambia la schermata a "Suffix only".

I database di nominativi sempre aggiornati possono essere scaricati dal sito www.supercheckpartial.com

USO DI DIFFERENTI TASTIERE

SD può essere usato con *tutte* le tastiere, non solamente con quelle USA e UK. Col file SD.MAP si può convertire un carattere in un altro qualsiasi. Senza il file SD.MAP non si possono fare conversioni. Si possono convertire caratteri standard, cioè numeri e lettere, ma non i tasti funzione o quelli che controllano il cursore. Sono forniti files SD.MAP per le tastiere francesi, belghe, e tedesche. Essi consentono di utilizzare i tasti numerici anche senza impostare prima la "maiuscola", potendosi così mantenere la possibilità di azionare con un solo tasto i messaggi CW corrispondenti a F1-F8.

Se la vostra tastiera non dovesse produrre correttamente i numeri (con la maiuscola non inserita), provate il comando FORCENUM. E' sicuramente più semplice che la mappatura dei caratteri, e garantisce che vengano fuori i numeri indipendentemente dallo stato dei tasti "Shift" e "Maiuscole". FORCENUM funziona anche per le tastiere, come le francesi, dove i numeri si trovano nella casella "alta" e normalmente per ottenerli bisogna azionare il tasto "maiuscole".

Se con la vostra tastiera, di qualunque tipo, cioè anche USA o UK, SD non riesce a rendere il carattere giusto, usate il comando SHOW per farvi mostrare ciò che SD "vede" per ognuno dei caratteri, con il corrispondente codice ASCII a 3 caratteri. Dopodichè create, o modificate, un file SD.MAP, mediante qualunque "text editor". Ogni linea del file ha due caratteri (gli spazi sono opzionali) di cui il primo è ciò che SD vede, ed il secondo è ciò che si vuole che veda. Il processo è molto elementare, quindi gli vanno fornite le istruzioni per le due versioni di ogni lettera, minuscola e maiuscola. Esempio, per scambiare fra di loro la A e la Q bisognerà fare:

```
113 097 q a
081 065 Q A
097 113 a q
065 081 A Q
```

Nota: questa conversione di caratteri si applica solo alla funzione di logging, e non anche alla pagina di apertura.

Se un file dei moltiplicatori di area (.MLT) contenesse caratteri non inglesi potreste dover ricorrere al comando CODEPAGE per vederli resi correttamente. Per i caratteri Norvegesi, impostate il codepage 865, ed assicuratevi di aver scelto un "font" del tipo "True Type" (vedere il paragrafo "Avvio del programma SD" poco dopo l'inizio del presente manuale).

SKEDS E PROMEMORIA

Con SD si può annotare ogni evento per il quale serve un "avviso", come anche note o appunti per dopo il contest. Si usa F7, oppure si inserisce il comando SKED o MEMO. Verrà creato un "record", dotato di orario se per uno sked o un "avviso", nel file NAME.MMO, dove NAME è il nome del vostro contest file. Se si tratta solo di appunti l'orario va lasciato in bianco. SD mostra un avviso un minuto prima dell'ora stabilita, ed anche durante i 60 secondi del minuto indicato (sked alle 15.00, l'avviso viene mostrato alle 14,59, e poi durante tutto il minuto da 15.00 fino a 15.01) salvo che non ci sia anche un altro avviso.

F8 mostra i prossimi 7 eventi in una finestra che sostituisce quella dello Score, alla quale si può ritornare con il " - ". (il "meno" può anche essere usato per abbandonare l'inserimento di uno Sked).

Questa funzione SKED può essere usata, ovviamente, come pro-memoria per ogni cosa: controllare la propagazione su altra banda, fare il pieno di carburante al generatore, fare il periodico back-up del log (con il comando DUMP oppure BACKUP), un cambio di operatore, quel che volete.

Se si imposta un orario nel record, SD presume che si tratti di uno sked o di un avviso.

BAND MAP

Ogni volta che si salva un qso nel log, o che si usa il Meno per cancellare un nominativo o per pulire tutti i campi per un qso che si vuole abbandonare, il nominativo viene registrato nella Band Map. Di solito non c'è bisogno di mostrare la Band Map, ma lo si può fare con F10.

Ci si muove nella lista con Freccia Su oppure Giù. Per recuperare il nominativo evidenziato (e portare la radio su quella banda e modo, se attivo il link PC-Radio) premere Enter (Invio) oppure F10, mentre si usa Del (Canc) oppure "Backspace" per eliminarlo. Premere qualunque altro tasto per ritornare alla schermata principale.

Scorrendo la banda su o giù, con Band Map si risparmia tempo nell'identificare stazioni già lavorate o contrassegnate. Con il Rig Control attivo i nominativi appaiono quando vi avvicinate a meno di 300 Hz dalla loro frequenza registrata. Questo valore può essere cambiato con il comando THRESHOLD.

I nominativi già collegati vengono mostrati in minuscolo, mentre vengono evidenziati quelli non ancora lavorati, cioè quelli che avete "pulito" con il "-", senza collegarli.

Salvando a log un qso sulla stessa frequenza dove, nella Band Map, c'era già un nominativo, quest'ultimo viene eliminato e sostituito dal più recente.

Quando si salvano a log QSO successivi con una stessa stazione, su altre bande, il secondo qso non appare nella Band Map.

Questa Band Map è particolarmente utile nei contest brevi, dove molte stazioni si mettono in modo Run occupando una frequenza dalla quale non si muovono più. Si potrà sapere se è stata già lavorata o no anche prima che ripetano il nominativo.

Per recuperare il nominativo più recente immesso nella Band Map premere F10 due volte. Con il controllo della radio attivo, e dopo un QSY effettuato digitando la nuova frequenza, premendo F10 due volte vi riporta alla banda e modo originali. Molto pratico dopo aver "spostato" una stazione su un'altra banda, per ritornare istantaneamente dove si era prima.

MOLTIPLICATORI

Vi sono solo due tipi base di moltiplicatori nei contest HF.

Il primo si rileva dal rapporto scambiato, come identificativo di area, regione, contea, stato (USA), provincia, ecc. Per questi SD usa i files di riferimento che hanno l'estensione .MLT. Per esempio, il file dei moltiplicatori per i contest RSGB è RSGB.MLT, e contiene una lista dei nomi e codici dei distretti del Regno Unito.

Il secondo tipo di moltiplicatore si rileva direttamente dal nominativo, e tipicamente si tratta di un Country, una Zona, una call area all'interno di un country, o un prefisso. Questi sono dei moltiplicatori del tipo "country" ed i files che SD usa per questi moltiplicatori hanno l'estensione .CTY. Il file per la maggior parte dei contest ARRL è DXCC.CTY, e per i contests RSGB è RSGB.CTY. Se i moltiplicatori sono costituiti dai prefissi non vi è bisogno di alcun file di riferimento poiché essi sono parte dello stesso nominativo.

Alcuni contests hanno moltiplicatori sia di tipo country che di area, ma, salvo per il CQWW, un singolo qso non è mai contemporaneamente un moltiplicatore tipo area e tipo country. SD è l'unico programma che, nel CQWW, vi avvisa in tempo reale del valore potenziale di moltiplicatore di area e di country di un nominativo, mentre digitate il prefisso, e senza bisogno di lasciare il campo del nominativo e senza dover usare altri tasti.

Nei contest con moltiplicatori tipo "area", appare una finestra il alto a destra dello schermo. Appena inserito a log un QSO appaiono le aree lavorate e non, sulla banda in uso. Si possono velocemente controllare i moltiplicatori su altre bande usando F1 ed F2 (con il "Maiuscolo" non inserito) per muoversi in su e in giù fra le bande. I moltiplicatori ancora da lavorare sono in grassetto, mentre quelli già fatti appaiono in minuscolo e con minore evidenza.

Per vedere la disposizione dei files .MLT riferirsi alla sezione Domande e Risposte, più avanti.

Vi sono 9 campi in ogni record dei files dei moltiplicatori "country" (.CTY), separati da una virgola e con un punto e virgola alla fine dell'ultimo. La spaziatura fra i campi non è critica, ma non bisogna omettere la virgola fra i vari campi e il punto e virgola alla fine. Ho tenuto i vari campi allineati verticalmente perché è più leggibile. I campi si possono modificare con programmi di text editing come Notepad, mentre non si consiglia di usare programmi tipo Word.

Campo 1 Testo (descrizione)

Campo 2 Zona CQ

Campo 3 Zona ITU

Campo 4 Continente

Campo 5 Latitudine

Campo 6 Longitudine

Campo 7 Differenza oraria

Campo 8 Prefisso standard

Campo 9 Prefissi standard e prefissi e nominativi alternativi

Campo 10 Riferimenti delle Isole (solo per il contest IOTA).

NAVIGARE NEL LOG

Per controllare qso precedenti usare i seguenti tasti, con il cursore nel campo Call, che deve essere vuoto:

Freccia SU	indietro di un qso
Freccia GIU'	avanti di un qso
Home	indietro di 50 qso
Fine (End)	avanti di 50 qso

Per vedere tutti i qso con uno specifico nominativo digitare quel nominativo e premere F9. Potrete così trovare il numero del qso o il progressivo corrispondente ad un determinato QSO nel caso in cui vogliate apportarvi delle correzioni: inserite il numero del qso nel campo del nominativo. Premendo F9 quando il campo del Nominativo (Call) è vuoto otterrete le stesse informazioni relative al qso salvato (o corretto) più di recente.

CORREGGERE DATI DI QSO PRECEDENTI

SD permette di correggere **qualunque** qso in tempo reale. Vi sono due semplici modi per arrivare al qso che vi interessa. Il primo è di usare le Freccie SU e GIU'. L'alternativa è di digitare nel campo "Call" il numero di quel qso, seguito da Invio (Enter). Per sapere quale è il numero di un qso, digitare il nominativo e premere F9, come detto poco sopra. Poi il campo "Call" si pulisce con ESC. Se per errore dopo aver digitato il numero del qso usate TAB invece di ENTER, il programma ritiene che abbiate digitato un "partial" call (cioè solo parte del nominativo) e vi porterà al campo del rapporto RST

Nell'effettuare la correzione, per muoversi nei vari campi del qso si usa TAB o Freccia Destra. Con le Freccie Su e Giù si va nello stesso campo del qso sopra, o sotto, mentre le modifiche apportate a quello di prima sono salvate. Se dovete cambiare idea, o vi trovate in difficoltà, potete abbandonare la funzione di Correzione con il - (Meno).

Le prestazioni di editing di SD lo mettono in una categoria a sé stante rispetto a tutti gli altri software da contest: correzioni intelligenti, in tempo reale, a schermo intero di qualunque QSO in tutto il log.

Quando viene corretto un nominativo SD esamina tutti i qso per eventuali "doppi" da marcare o smarcare, e aggiorna istantaneamente tutti i qso relativi, e il punteggio. Inoltre, lo stato, provincia, distretto o zona del qso corretto si rifletteranno automaticamente in tutti i qso con il nominativo in questione. Con l'eccezione di quando moltiplicatori sono i prefissi, si possono apportare variazioni in qualunque combinazione di campi, ed ogni cosa risulterà sempre coerente, con tutti i doppi, moltiplicatori e punti sempre correttamente registrati. Dopo aver provato tutto ciò con SD, provate con qualunque altro software, e vedrete da soli la differenza.

Tenere presente che le correzioni hanno la priorità rispetto ai dati già registrati nei precedenti qso, e quindi si può cambiare lo stato/zona/area per tutti i qso con una determinata stazione con la sola correzione di uno qualunque di tali qso. Il software non consente quindi che vi siano dati non coerenti nel log, ma non potrà impedire che facciate qualcosa di sbagliato!

Se avete salvato un qso per errore il comando ZAP lo elimina, purchè non abbiate poi messo a log altri qso successivi. Con la ripetizione di ZAP, se necessario, si possono cancellare tutti i qso del log.

Non si possono cancellare singoli qso precedenti perché SD usa il numero progressivo del qso come riferimento in varie tabelle usate nella gestione del log. Nel caso un qso precedente non serva più si dovrà aggiungere "/Z" al nominativo di quel qso che viene così "marcato" per essere eliminato. Al successivo avvio di SD sarà sparito, ed il punteggio sarà stato aggiornato.

VOICE KEYS

Files audio di tipo .WAV possono essere creati con qualunque programma di utility audio di Windows, e dovranno essere nominati F1.WAV fino a F8.WAV.

Se la vostra radio ha un DVR interno (Digital Voice Recorder) controllabile dall'esterno, il comando DVR di SD vi permette di usarlo direttamente - ciò fa parte integrante del controllo da PC, usando il file pertinente di rig control .SD.

Le opzioni sono simili a quelle del manipolatore CW di SD. Con il blocco maiuscole inserito F1 azionerà il messaggio F1.WAV, ecc. Con il blocco maiuscole escluso, per azionare questi messaggi si può usare il tastierino numerico. Con DVR attivo, "ESC" ferma istantaneamente la riproduzione (o playback, per usare il termine inglese).

Si suggerisce di tenere il contenuto dei messaggi audio simile a quello dei messaggi CW, cioè F1 = CQ, F2 = Suo nominativo e rapporto, F3 = grazie + il vostro nominativo, ecc.

ESM - Enter Sends Message - SSB

In situazioni di "running" conviene che i messaggi F1 e F3 siano inviati automaticamente premendo ENTER (INVIO). Questa modalità viene attivata o disattivata con l'Apostrofo. Quando è attiva le lettere SSB nella linea di stato sotto al campo del nominativo sono "accese". Con la modalità attiva, premendo INVIO (con campo CALL vuoto) si manda il CQ, e premendolo di nuovo dopo aver digitato il nominativo di chi ci ha chiamato partirà il "Suo Call e rapporto", e poi premendolo ancora dopo aver digitato il rapporto ricevuto si manda F3 ed il qso viene messo a log.

Se il file audio che volete mandare non esiste o è corrotto, suonerà un BIP. Per fermare la riproduzione bisogna far partire un file .WAV vuoto (che deve esistere, altrimenti si sentirà un BIP).

Il PTT è attivato o disattivato con il comando PTTON e PTTOFF. Funziona allo stesso modo sia in CW che in SSB, ed usa le stesse porte seriali o parallele. In SSB, quando PTT è attivo, non si può interrompere o annullare la riproduzione in corso di un messaggio audio.

Usare il comando STATUS per controllare lo stato di PTT e altri parametri comms.

Quando si attiva ESM con l'apostrofo, viene attivato anche PTT, che rimane poi attivo anche quando viene disinserito ESM.

CORREGGERE LA BANDA - QSO GIA' NEL LOG

Senza il rig-control dal PC alla radio è facile cambiare di banda sulla radio ma dimenticarsi di farlo anche sul PC. Per correggere la banda di un qso, portarsi su di esso, come già visto in precedenza, e poi usare F1 o F2 (con blocco maiuscole disinserito) quanto basta.

Con l'eccezione di quando moltiplicatori sono i prefissi, SD controlla la coerenza nell'intero log, aggiorna istantaneamente i qso che lo necessitano, e tutti i doppi, moltiplicatori e punti saranno sempre correttamente registrati. nelle bande precedenti e nella nuova. **Nessun altro programma lo fa.**

CONTATORE QSO/ORO

Questa finestra fornisce l'indice dei qso/ora per gli ultimi 10 qso, per gli ultimi 100, e quello totale dal momento del primo qso. I valori sono aggiornati ogni 5 secondi, per non darvi modo di distrarvi. Con meno di 10 o di 100 qso, i risultati si riferiscono ai qso presenti.

Questi indici hanno significato solo quando si è nella modalità di lavoro in tempo reale, mentre non hanno evidentemente alcun senso dopo il contest.

Il fatto di chiudere il log e riaprirlo in seguito (per es. dopo qualche ora di sonno) non ha alcuna influenza, poiché il calcolatore ignora i periodi in cui il programma non è attivo.

Il valore punti dei qso è visibile in tutti i contests dove esso è variabile, che sia per banda, modo, o area.

Questi indici possono essere controllati per ogni momento del contest, usando i tasti "freccia" per muoversi nel log.

DATABASE DI NOMINATIVI

Il comando LOAD vi permette di caricare dei files di riferimento con estensione .LST - Questi file sono di solito liste di soci di qualche club, con nominativo, nome e numero di iscrizione. Questi dati vengono mostrati a video appena si digita un nominativo o il numero.

I files devono essere caricati, col comando LOAD, e poi potrete consultarli digitando un nominativo di interesse, oppure digitando anche solo il numero di iscrizione.

Per esempio se EI5DI ha il n. 716 in quel tal club, e questi dati sono nel file .LST caricato, digitando EI5DI verrà fuori Paul 716, e digitando 716 verrà fuori Paul EI5DI. In questo secondo caso, premendo poi Invio viene prelevato il nominativo, che apparirà nella linea di immissione dati, cioè dove lo avreste digitato voi, ma così è più facile e veloce. Ma perché ciò succeda bisogna che il nominativo sia l'ultimo, o il solo, dato (a parte il n. di iscrizione) del record che lo riguarda.

Questa particolare funzione è molto utile nella Maratona del FOC, e nel contest INORC.

Si può usare un normale programma Text Editor (Non Word processor) per creare il file .LST. In ogni record si possono immettere nominativi fino a 12 caratteri, e fino a 20 caratteri di altri dati (nei programmi per HF, ma sono fino a 55 in SDV). Ci deve essere almeno uno spazio fra la fine del nominativo e l'inizio degli altri dati. I records possono avere lunghezze differenti.

NOTA IMPORTANTE: per ogni nominativo vi devono essere due righe, per consentire appunto al programma di partire dal nominativo o dal numero. Per es.:

I7ALE Sandro 1305
1305 Sandro i7ALE

Per il contest IOTA è conveniente aggiungere ai records del file .LST le referenze delle varie isole, usando le notizie sui nominativi e referenze delle Dxpeditions alle varie isole. Digitando un nominativo presente nella lista, le referenze vengono estratte e poste nel campo "Rapporto Ricevuto", rendendo molto più facile identificare i nuovi o potenziali nuovi moltiplicatori.

Tre files .LST sono già contenuti nella lista di tutti i files di SD, e sono caricati automaticamente quando vi sono i presupposti: FOC.LST, CWOPS.LST (per gli eventi dei due club), RDA.LST per il contest RDA.

Per il contest INORC il file INORC.LST è disponibile di solito sul sito dell'INORC, e comprende tutti i nominativi e numeri dei soci dei vari "Naval Club".

USCIRE DA SD

Digitare END oppure QUIT nel campo del nominativo. Se state usando SD nel modo POST Contest, END o QUIT si possono digitare anche nel campo dell'ora.

Se il PC è connesso ad internet, al momento in cui se ne esce SD controlla l'esistenza di una eventuale versione più recente, e se c'è vi invita a scaricarla.

SD invia al sito dell'autore via e-mail il numero della versione in uso ed il country (DXCC) dell'utente. Ciò mi serve per conoscere il livello di uso per ogni country. Non sono inviati dati personali. Ogni quattro volte che SD viene avviato, appare una finestra per le "donazioni" su www.ei5di.com, ma non se avete un codice acquirente valido nella cartella di installazione

Cosa succede se salta l'alimentazione elettrica al PC? Niente di grave, perché SD aggiorna il disco rigido dopo ogni qso o correzione fatta. Al ritorno della alimentazione, riavviate SD e troverete l'ultimo qso a log direttamente sopra la linea del nominativo.

BACKUPS

Tutti i qso e le loro eventuali modifiche sono registrati in un file separato con estensione .AUD, nello stesso formato dei file .ALL, ed i nuovi records o le correzioni vengono sempre aggiunte alla fine del file. Pertanto sono utilissimi ed affidabili come files di backup, e come riferimento a partire dal quale se necessario l'intero log (file .ALL) può essere recuperato. Questa è una opzione standard di SDCHECK.

Per fare il backup del log usate il comando DUMP o BACKUP, ed il log, cioè i files .ALL, come anche .AUD, verranno copiati nella unità che avrete scelto. In ogni caso l'ultima lettera della estensione viene cambiata in B (ad indicare il Backup).

CONTEST IOTA

SD usa SDIOTA.CTY per l'identificazione dei paesi dal prefisso e per elencare i corrispondenti riferimenti IOTA. Questi, con l'abbreviazione del continente in minuscolo (tipo eu005, Irlanda) sono i riferimenti di impostazione. Se il continente è in Maiuscolo non apparirà alcun valore standard. Possono essere liberamente modificati.

Per controllare la situazione come moltiplicatore di una data isola, sulla banda e modo in uso, digitate il suo codice nel campo del nominativo. Gli zeri non significativi non servono. Per esempio digitando "EU1", se è un moltiplicatore apparirà M sulla linea sopra, e su quella sotto la situazione di moltiplicatore di EU001 (Dodecaneso) in tutte le bande e modi. Nessun altro contest logger lo fa. Aggiungendo un "2" avrete la situazione per le isole Shetland (EU012), ed aggiungendo il 3 la avrete per le isole costiere scozzesi, EU123.

Si usa ESC o "-" per eliminare il codice IOTA e l'analisi del moltiplicatore.

SD mostra tutte le possibili referenze IOTA man mano che un nominativo viene digitato: con G vengono

Mostrate tutte quelle per l'Inghilterra, aggiungendo anche M (diventa GM) saranno mostrate tutte quelle scozzesi.

DOPO IL CONTEST: SDCHECK

Dopo il contest vorrete mandare il log via e-mail agli organizzatori. Usate il programma SDCHECK per generare i files necessari.

SDCHECK comporta le seguenti opzioni:

1. **File da presentare.** Crea il file Cabrillo .LOG da mandare via e-mail o dischetto. Il file .LOG è l'unico file che avrete bisogno di inviare.
2. **Riepilogo moltiplicatori.** Li elenca per banda. Non è un file necessario per i contest che richiedono il file Cabrillo.
3. **Liste per controllo dei doppi.** Sono una eredità dell'epoca precedente all'invio dei log per e-mail. Ma possono essere utili per trovare dei nominativi copiati male. Questa opzione non è supportata, e eventuali errori di formattazione non verranno corretti.
4. **Files da stampare.** Anche questa è un'eredità del passato, ma potreste voler stampare una copia da incollare poi al log cartaceo di stazione. Questa opzione non è supportata, e eventuali errori di formattazione non verranno corretti.
5. **Creare un log da esportare, in formato ADIF.** Per eventuale integrazione nel vostro log generale.
6. **Creare un log in formato file di testo da esportare.** Come alternativa all'ADIF, e sarà in formato CSV, con il # come delimitatore, per essere importato direttamente in Excel, Access, o altri database.
7. **Analisi dei qso/ora.** Fornisce analisi dei ritmi orari, per qso, punti e moltiplicatori.
8. **Ricreare un file .ALL.** Parte dal file .AUD. Il file .ALL originale è salvato con l'estensione .OLD

SDCHECK genera un singolo file .LOG, nel formato Cabrillo (formato standard ARRL, che contiene tutti i dati dei qso e del foglio riassuntivo. Durante la sua creazione viene richiesto di inserire questi ultimi dati, una riga alla volta. Ci si sposta fra le righe con Freccia Su e Giù.

Se usate un programma di log di stazione potete importare i log da SD in formato ADIF, e stampare anche le etichette per le QSL. ADIF sta per Amateur Data Interchange Format. Maggiori informazioni sono disponibili sul sito www.hosenose.com/adif.

COLORI

Usare il comando COLOUR (o COLOR) per cambiare il colore dello sfondo, della finestra dei qso precedenti, della riga di immissione, e del testo del titolo. Premendo Invio senza aver prima digitato un numero delle scelte possibili lascerà i colori immutati.

FILE DI INIZIALIZZAZIONE

Tutti i parametri che formano la vostra configurazione, compresi i messaggi in CW, sono memorizzati nel file SD.INI. Ogni volta che si avvia SD il programma utilizza i parametri pertinenti. Essi possono essere modificati singolarmente, usando gli stessi comandi già visti, oppure si può ritornare per tutti i parametri al valore di default con il comando RESET.

Se il file .INI non è presente o per qualche ragione è stato eliminato, sarà ricreato al prossimo avvio di SD.

Segue un riepilogo dei vari parametri.

MSG1 - MSG8	memorie da 1 a 8 del keyer interno
CONTEST	il nome del più recente log file
VERSION	la versione in uso
CWSSB	il modo più recente
BAND	ultima banda usata (1=10m, 6=160m)
CALL	il vostro nominativo
NAME	il vostro nome
ADD1-5	Vostro indirizzo, 5 linee
EMAIL	vostro indirizzo e-mail
CLUB	il vostro club
LCTR	il vostro locator, 6 caratteri
CODEPAGE	la codepage più recente
CQZONE	la vostra zona CQ
ITUZONE	la vostra zona ITU
WPM	velocità del keyer, WPM
WEIGHT	peso del keyer, default 50%
CALWIN	fattore di calibrazione del keyer del vostro PC
KEYPORT1	porta del keyer per la Radio 1 (valore = 0 se non usata)
KEYPORT2	porta del keyer per la Radio 2 (valore = 0 se non usata)
WINKEY	1 = WinKey, 0 = keyer interno

WKBIT 0-7	bits di controllo interno di WinKey (v. manuale WinKey)
WKCOMP	WinKey - compensazione per punti e linee
WKEXTN	WinKey - estensione del primo carattere
WKRATIO	WinKey - rapporto punto/linea; default 50 (1:3)
WKS SWITCH	WinKey - "sensibilità del paddle (v. manuale WinKey)
WKFARNS	WinKey - WPM in Farnsworth
MINWPM	WinKey - velocità minima in WPM
WPMRANGE	WinKey - escursione della velocità in WPM
POTRANGE	WinKey - 127 o 255
PTTON	1 se abilitato
PTTLEAD	tempo (in ms) di anticipo del PTT sul CW
PTTTAIL	tempo(in ms) di ritardo del PTT
CQTIMER	intervallo fra le autoripetizioni del CQ (F1): 1-10 secondi
RIGPORT1	porta di controllo della Radio 1 - 0 se non usata
RIGPORT2	porta di controllo della Radio 2 - 0 se non usata
SO2R	1 se si usano due radio
RADIO1	Nome della Radio 1; usa il corrispondente file di controllo .SD
RADIO2	Nome della Radio 2;
POLLTIME	intervallo, in ms, dei segnali di polling
LINKTIME	tempo di risposta della radio, impostare al valore più basso che consenta un corretto funzionamento, minimo 50
STEPFREQ	non usato
DATABITS	per la porta seriale, default 8
STOPBIT1	Radio 1, default = 2
STOPBIT2	Radio 2, default = 2
PARITY	per la porta seriale: default N (nessuna)
TIMER	contatore alla rovescia (0-10) fra i cambi di banda/modo consentiti
TIMERTYP	B-Banda, M-Modo, BM-Banda/Modo
SAMERST	se 1, invia lo stesso RST del qso precedente
FORCENUM	se 1, i tasti della linea superiore daranno sempre numeri, indipendentemente dalla posizione di Maiuscole o Blocco Maiuscole
PRIORITY	priorità runtime di SD; normalmente 0
BPS1	BPS della Radio 1: default 4800
BPS2	BPS della Radio 2: default 4800
SCP	Super Check Partial - quando si usa MASTER.DTA. Il default è 0 (off). Si commuta on/off con il comando SCP.
MODE	l'ultimo Modo usato: 0=CW, 1=SSB
AUTOINS	1- Modo Autoinsert abilitato
LOGENTER	mettere a log con INVIO, default 0 (no)
RSTS	RST dato (HF), sempre 59(9), default Y (si)
QTCCHAR	definisce il carattere per l'invio dei QTC
AUDIT	file di audit addizionale, formato .TXT
CWSIDETONE	WinKey: 1 indica Monitor attivo
CWSTART	con ESM attivo, definisce con quale carattere (quarto, quinto,) parte il messaggio F2
RUNRANGE	escursione di frequenza per passaggio automatico a S&P
CWZERO	comando di 5 caratteri tipo 019N0 Il primo: definisce il carattere per gli zeri iniziali (non significativi) Il secondo: definisce il carattere usato per la cifra 1 (nel progressivo) Il terzo: idem, ma per la cifra 9 Il quarto: omettere gli zeri iniziali Y/N Il quinto: Spaziatura aggiuntiva nel progressivo, 0-5
DISTUNIT	K chilometri, M miglia
LOAD	nome del file .LST (database dei nomi) caricato all'avvio (nessuno se lasciato in bianco)
WINCLR	colore dello sfondo della finestra
DESKCLR	colore del desktop
LOGCLR	colore dei qso a log
QSOCLR	colore del qso in corso
TTLCLR	colore dei titoli delle finestre

FILE DI PROGRAMMA E DI RIFERIMENTO

SDCHECK.EXE

Programma Post Contest

*.CTY	File dei country e continenti per identificarli dal nominativo
*.MLT	File di riferimento per i moltiplicatori di area
*.SD	Files per il rig control di varie radio
SD.INI	Messaggi CW reimpostati e preferenze dell'operatore. Si crea all'avvio di SD.
HELP.TXT	File di Help. Si può modificare
*.TPL	Pre impostazioni per i singoli contest
TEMPLATE.TXT	Indice dei vari file .TPL
HISTORY.DOC	Cronologia degli aggiornamenti e risoluzione di problemi

CORREZIONI AI FILE .ALL

SD crea dei files ASCII con estensione .ALL, per es. NAME.ALL, dove NAME è il nome che stato dato al contest all'avvio del programma. Questo file contiene tutte le informazioni di riferimento per mantenere la coerenza dei moltiplicatori e dei punti. Potete apportarvi correzioni, usando un Text editor, come Note Pad. NON usare un Word Processor.

Non modificate i record di controllo, quelli prima dei record dei qso, ed assicuratevi di tenere le colonne allineate verticalmente, specialmente i markers alla fine di ogni linea. E' sempre meglio fare una copia del vostro log prima di iniziare a fare modifiche al file .ALL

FILES DI CONFIGURAZIONE

Inizialmente SD comportava dei file di configurazione dei vari contest fissi e invariabili. In seguito alcuni di questi sono stati ampliati per rendere possibile all'operatore di utilizzare valori diversi dei punti per banda, modo, continente, o diverse liste di moltiplicatori. L'evoluzione più recente è stata quella di creare files "modello" di configurazione separati e contenenti tutti i parametri di ogni contest. I nomi di questi files iniziano con la Q ed hanno l'estensione .TPL. I nomi sono contenuti nel file TEMPLATE.TXT, un record per ogni contest, con il nome del contest e quello del suo file "modello".

Il numero dei parametri in questi modelli cresce continuamente per consentire di aggiungere nuovi contest. Si può benissimo sperimentare creando nuovi "modelli" di contest. Si consiglia di provare con i tipi 4, 9, o 10 come punto di partenza, ma ovviamente siete liberi di modificare qualunque "modello" e poi controllare i risultati.

PARAMETRI DEI FILE "MODELLO"

SD usa file "modello" (o "di configurazione") individuali per ogni contest supportato.

I Modelli sono dei file di testo che contengono per ogni contest i parametri per il calcolo del punteggio, i rapporti da scambiare, i moltiplicatori e quanto necessario per la creazione del file "cabrillo". E' quindi facile aggiungere nuovi contest o aggiornare le regole di uno esistente se ci sono dei cambiamenti.

Il file TEMPLATE.TXT contiene una lista di tutti i modelli disponibili. Volendo iniziare un nuovo contest SD mostra tutti questi modelli disponibili per scegliere quello giusto.

Per creare modelli per altri contest partite da uno esistente. Ricordatevi di dare al vostro nuovo file l'estensione .TPL e di aggiungere un record al file TEMPLATE.TXT (usando il programma Blocco Note o simile) con un nome per il nuovo contest ed il nome del file modello.

Segue un riepilogo dei parametri. Possono apparire in qualunque ordine, salvo il TYPE che deve essere sempre al primo posto. Sperimentate solo con il tipo 4, 9, 10, e 11.

OPZIONE: associato con il tipo del contest. Non deve essere cambiato

BONUSPOINTS: ha valore 0 quando vengono usati i moltiplicatori normali, altrimenti definisce il valore del bonus per ogni qso

CTYFILE: il file .CTY usato per la identificazione dei moltiplicatori "paesi"

DUPETIME: indica il numero di minuti dopo i quali un qso con la stessa stazione o banda o modo non viene considerato doppio. Usato nei contest LZ Open e Dnieper Cup

MAXBAND: la banda più "alta" consentita. (la più "alta" è quella dei 160m).

MINBAND: " " più "bassa" " (la più bassa è quella dei 10m).

MIXED: "Y" se è consentito il modo Mixed.

MLTFILE: il file .MLT usato per identificare i moltiplicatori di "area"

MODE: il modo, quando ne è consentito uno solo

MULTSBOTH: "Y" se i moltiplicatori contano separatamente per modo (nei contest multimodo).

MULTSCOUNT: "B" se un moltiplicatore conta separatamente per banda, "O" se Once, cioè una sola volta.

NON-AREA-MULTS: "Y" se contano come moltiplicatori anche gli altri paesi, cioè quelli che non passano una sigla di area nel rapporto

NORST: "Y" quando il rapporto scambiato non necessita dell' RST

POINTS: i punti che vale un qso, indipendentemente da banda, modo, o posizione geografica.

POINTSAREA: i punti che valgono i qso fatti con stazioni che passano un codice di area (per es. le province italiane per il WAIP). Se messo = 0 i punti sono come le stazioni che non passano codice di area.

POINTSCW: punti per un QSO in CW con il proprio paese, il proprio continente (escluso il proprio paese), altri continenti, tutte le bande da 10 a 160m.

POINTSSSB: come sopra ma per i qso in SSB

REPLACE_RST: per i contest o eventi senza RST, in cui prima del progressivo si da un codice di area. In pratica il codice di area sostituisce l'RST.

SCOREMULTS: per quei contest dove viene scambiato solo un progressivo, e non vi sono moltiplicatori. L'unico valore possibile è "N"

SENDFIXED: "Y" quando un elemento fisso viene sempre inviato come parte del rapporto in ogni qso.

FIXEDTEXT: Il testo fisso inviato con Sendfixed

FIXEDSIZE: la dimensione massima del testo di FIXEDTEXT

FIXEDLOCN: la posizione sullo schermo (n. della colonna) per la partenza dei dati SENDFIXED.

LEAVEBLANK: "Y" se il campo SENDFIXED può essere lasciato vuoto

SENDSERIAL: Y quando si manda un progressivo

LOGSERIAL: Y quando si riceve un progressivo

SINGLEBAND: 10m,15m,20m, ecc.

TIMES: indica quante volte conta un moltiplicatore o bonus. Se non indicato si intende 1. Nel "modello" per il contest del Commonwealth TIMES è impostato a 3, infatti i primi 3 qso con ogni area del Commonwealth contano come bonus.

TYPE: SD usa tipi di contest da 1 a 12. Sono per uso interno e non devono essere modificati.

WORKBOTH: Y quando si può collegare la stessa stazione su due modi (stessa banda) senza che venga considerato doppio.

QSOPARTY: se Y i nominativi che finiscono con /M o /R non sono soggetti al controllo dei doppi.

DOMANDE FREQUENTI

D. Ho alcuni qso nel file .ALL che desidero eliminare. Come devo fare?

R. Il comando ZAP consente di eliminare l'ultimo qso messo a log. Per eliminare singoli qso indietro nel log basta aggiungere /ZAP, o anche solo /Z, al nominativo. Alla successiva riapertura di quel log, quei qso saranno spariti.

D. Cosa fare se il programma si blocca mostrando strani messaggi di errore?

R. Supponendo che nel vostro disco rigido vi sia ancora spazio, provate a ricaricare il file del contest. Se avete modo di esaminare il file .ALL controllate che appaia formattato correttamente. Se qualche record sembra danneggiato, copiatelo dal file .AUD

In ogni caso, con SDCHECK vi è l'opzione di ricreare il file .ALL completo partendo dal file .AUD.

Numeri di errore e significato

Error 7	memoria esaurita
Error 14	spazio stringa esaurito
Error 57	errore del dispositivo I/O
Error 61	disco pieno
Error 68	dispositivo non disponibile
Error 70	disco protetto da scrittura
Error 71	disk drive non pronto
Error 72	errore di disco

Per i contest di Tipo 4 e di Tipo 10 i codici dei moltiplicatori di area sono tenuti in files separati corrispondenti ad ogni tipo di contest. Questi files si possono modificare, usando un Text Editor, per tenere conto degli aggiornamenti nei contest esistenti, e si possono anche creare nuovi files per poter gestire dei contest nuovi. Basta usare lo stesso formato dei files .MLT già presenti. Si tratta di identificativi dei moltiplicatori lunghi da 1 a 5 caratteri (per ogni contest la

lunghezza sarà sempre uguale, cioè se è 4 caratteri, tutti dovranno essere di 4; gli spazi alla fine dell'identificatore sono consentiti) seguiti dal segno = , dopo il quale si può aggiungere una descrizione del moltiplicatore. Si possono inserire fino a 1000 moltiplicatori.

CONTEST SUPPORTATI

Sono già presenti schede di configurazione per oltre 200 contest, e ne vengono aggiunte in continuazione. Se desideraste aggiungerne uno, vogliate mandarmi il link alle sue regole.

CONTEST WAE

Il comando QTC vi permette di annotare e mettere a log i QTC (se siete in Europa), oppure di inviarli se ne siete fuori. Per mandarli bisogna utilizzare il comando QTCCHAR per indicare la vostra preferenza sul tasto che userete per inviare i dati in CW: Invio, TAB, o Barra Spazio. L'opzione di partenza è Invio. I tasti FrecciaSu e FrecciaGiù servono per muoversi da un QTC ad un altro. Potrete ripetere un QTC quando è evidenziato. Alla fine usare FrecciaGiù sull'ultimo QTC, e quindi confermate nominativo e sequenza dei QTC.

CW DEMO (per impressionare gli amici).

Il comando DEMO (con WinKey inserito) consente di digitare per es. una domanda sulla tastiera e con "INVIO" il testo sarà trasmesso in CW alla velocità scelta. Se il vostro amico digita, e voi siete di spalle al monitor e quindi non lo vedete, la vostra risposta pertinente dimostrerà la vostra padronanza della magia del CW!

QUESTA È LA PARTE CHE DI SOLITO E' SCRITTA CON CARATTERI PICCOLISSIMI

L'utente deve accettare questa dichiarazione di assenza di garanzie.

"SD è fornito così com'è. Lo userete a vostro rischio e pericolo. Non vi è garanzia che sia esente da difetti. EI5DI si riserva il diritto di aggiungere, integrare, modificare o cessare di produrre, programmi e/o loro prestazioni senza alcun obbligo o preavviso".

Vi invito ad usare la 'Mailing List' degli utenti di SD per assistenza, per essere aggiornato sugli aggiornamenti o risoluzione di problemi, e per ricevere segnalazioni per usare SD nei contest in arrivo.

<http://lists.contesting.com/mailman/listinfo/SD-user> (in inglese)

Difetti noti

Nei contest in Modo Misto, le correzioni di Modo su qso già a log non sono seguite da controllo di coerenza per i doppi e i moltiplicatori. Ma non è un problema perché SD ricalcola il punteggio ogni volta che viene avviato. (Il problema sarebbe del tutto assente se avete il Rig Control da PC!).

In contest di tipo 6 (Prefissi = moltiplicatori) non viene effettuato alcun controllo di coerenza dei moltiplicatori dopo la correzione di nominativo o di banda su qso già a log.

Nel CQWW e nello IARU HF non viene controllata la zona dopo una correzione di nominativo. Dopo una correzione di nominativo deve pertanto essere vostra cura controllare la validità della zona e correggere se necessario.

SD conteggia le stazioni /AM e /MM secondo il paese del prefisso. Ciò non è corretto per tutti i contest.

Segue una pagina di riepilogo di tutti i comandi. Vogliate sperimentarli tutti, altrimenti può essere che non siate in grado di approfittare di una o più delle prestazioni che rendono SD così efficiente.

RIEPILOGO IMPOSTAZIONI E COMANDI
(Comandi da inserire nel campo del nominativo)

LOGGING

INVIO accetta un campo con dati completi
SPAZIO è un'alternativa, non raccomandata

TAB accetta un campo completo o incompleto
L'uso di **TAB** ritarda la effettiva messa a log

Esc - cancella o pulisce un campo.
Un secondo **Esc** lo ripristina.

Meno (-) Cancella il QSO in corso, e
aggiunge i dati alla Band Map
F11 Cancella il QSO, ma non aggiorna la Band Map
F12 salva qso a log senza inviare CW

HOME oppure "[**]**" (in un campo) Va a inizio campo.
END oppure "**]**" (in un campo) Va a fine campo.

SERIALS se non sono previsti progressivi inserire 0

BAND MAP

F10 mostra Band Map
Freccia Giù/Su selezionare il record
INVIO o **F10** recupera i dati del record e lo rimuove dalla Map
DEL o **RITORNO** elimina il record selezionato
ESC ritorna al logging

DOPPI

Se un QSO è segnalato doppio:
Per lavorarlo: immetti lo scambio
altrimenti: <Meno> lo elimina

SEARCH & POUNCING

. (punto) ricerca call parziale per suffisso
F9 elenca i qso per nominativo
SCP alterna SI/NO il Super Check Partial
F12 o "**=**" esegue Super Check Partial solo per il qso attuale

FINESTRA CHECK PARTIAL

FrecciaSU va alla finestra
Tasti frecce muoversi nella finestra
INVIO recupera il nominativo
ESC ritorna al logging

MODIFICA QSO GIA' A LOG

Usare **Freccia SU/GIU'** o inserire il n° del QSO
Call+F9 dà il numero del qso
TAB per muoversi tra i campi, **INVIO** quando tutto completo
F1 cambia banda verso l'alto (Blocco maiuscole escluso)
F2 cambia banda verso il basso (Blocco maiuscole escluso)
F3 modo "Edit" (blocco maiuscole escluso)
"Meno" rinuncia alle modifiche e lascia tutto come prima
HOME indietro 50 qso (in modo Edit)
END avanti 50 qso (in modo Edit)

SKEDS, MEMO, E SEGNALAZIONI

F7 Impostazione
F8 Mostrarli a video

KEYER

CONTROL Alterna modo Logging/Tastiera (AltK per vecchi PC)
Pagina SU/GIU' aumenta/riduce velocità
Freccia Sx/Dx riduce/aumenta il "peso"
HOME riporta il peso a 50%
;(punto e virgola) alterna 20% di velocità in più o in meno
apostrofo alterna si/no ESM (Enter Sends Message)
BARRA INVERSA in **ESM** alterna modo RUN/S&P

OPZIONI INVIO MEMORIE CW

F1 > F8 con blocco maiuscole inserito ^
AltF1 > AltF8 con blocco maiuscole escluso
1 > 8 sul tastierino numerico (blocco numeri escluso)

MODIFICHE ALLE MEMORIE CW: Maiusc-F1 a Maiusc-F8

(Modo RUN da F1 a F4, Modo S&P F5 e F6)

F1 TEST #R #R TEST
F2 #C #T #S#E
F3 TU #R#E
F4 #C #T #S#E (messaggio per doppio)
F5 #R
F6 TU #T#S#E
F7 #T#P
F8 ?

#R proprio callsign
#C callsign nel campo "Call"
#S numero seriale
#P num. seriale precedente
#T RST
#N Nome dal file .LST
#E Simula Enter.
#B Spazio.
#1 da 1 a 9, aumenta WPM
#-1 da 1 a 9, riduce WPM
#0 azzerà variazioni WPM.
^ inserisce spazio pari a mezzo punto.

INFORMAZIONI SU MOLTIPLICATORI (blocco maiuscole escluso)

F1 molt. area banda succ.
F2 molt. area banda prec.
F3 molt. area tutte le bande
F4 Countries per continente
F5 Countries per banda
F6 Stato di Singolo country per banda

COMANDI - (nel campo Callsign e seguiti da Invio).

1B - elenco call lavorati su 1 banda
2B - lavorati su 2 bande
3B - lavorati su 3 bande
4B - lavorati su 4 bande
5B - lavorati su 5 bande
6B - lavorati su 6 bande
AB lavorati su qualunque banda
2R per definire le porte COM per la seconda radio
AI Auto-Insert ON/OFF
B10, B15, ecc. cambio banda
F11-F12 cambio banda su/giù
BPS impostazione dei Bit per secondo
CAL calibrare la velocità CW
COLOUR cambiare colori dello schermo
C oppure CW, e S oppure SSB cambio Modo
CWSTART posizione per inizio trasmissione CW, in modo ESM
CODEPAGE definisce la code page
DATABIT stabilisce i parametri per i data bit
DUMP Backup del log
DVR abilita la riproduzione delle memorie DVR
END o **QUIT** chiude il programma.
EXPAND alterna desktop piccolo o grande per SCP
FORCENUM forza i numeri dalla riga alta della tastiera
HELP mostra la finestra dell'Help
KEYPORT imposta le porte per il CW, interno o da WinKey
LINK Link al TRX ON/OFF
LINKTIME o **LT** Tempo di attesa risposta del TRX
LOAD Carica un file .LST
L(OGONENTER) Log on Enter ON/OFF
MEMO scrivere una nota
ON/OFF oppure **REAL/POST** Logging in tempo reale o dopo il contest
PRIORITY alterna livello 1 o 0
QTC invia o registra i QTC nel contest WAE
R1-R10 imposta il tempo fra le ripetizioni del CQ (secondi)
RESET rimuove tutte le impostazioni dei colori, e delle porte Comm
RIGPORT imposta le porte per il rig control
SETDUPE Azzerà il controllo dei doppi e dei moltiplicatori
SHOWTIME mostra la durata delle operazioni
SIDETONE alterna il sidetone del PC (solo per WinKey)
STATUS mostra i vari parametri impostati
SUPER o **SCP** attiva o esclude il Super Check Partial
TESTRIG invia una sequenza di controllo alla radio
X invertire le bande laterali (in SSB ed in CW)
Virgolette " ripete il nominativo precedente
ZAP eliminare il qso precede

