

Contenu de l'Aide CW_Player

Cliquez sur le texte souligné pour en savoir plus sur les différents sujets de l'Aide CW_Player.



Démarrage décrit les paramètres *par défaut* et les paramètres *modifiables* au démarrage de CW_Player.



Menu décrit le *Menu* et ses *Options*.



Outils propose les commandes d'effacement et de sauvegarde de la fenêtre Memorandum (format Texte ou format Wave), la commande de création rapide d'une série aléatoire, les commandes de sauvegarde et d'effacement de la fenêtre Monitoring, la commande d'enregistrement de la fenêtre Texte au format Wave, la gestion des caractères locaux, la gestion des leçons et la commande Quitter.



Options propose des options pour le choix des caractères aléatoires, l'espacement entre caractères, le poids trait/point, l'utilisation de la fenêtre Texte et des options sur la structure des mots dans les séries aléatoires (longueur et contenu).



Language décrit comment choisir la langue.



Port décrit comment commuter un émetteur en émission.



Contrôles décrit les boutons et réglages du panneau de commandes Contrôles.



Niveau sonore décrit le réglage du niveau sonore de la carte son.



Vitesse décrit le réglage de la vitesse.



Entrer un Texte décrit la fenêtre Texte.



Rejouer un Texte décrit le bouton Rejouer Texte.



Jouer un Fichier décrit le bouton Jouer Fichier.



Continuer un Fichier décrit le bouton Continuer Fichier.



Choix décrit les choix proposés sur le panneau de commande Choix.



Alphabet décrit la fenêtre Alphabet.



Codes Q décrit la fenêtre des codes Q.



Abréviations décrit la fenêtre des Abréviations.



Aléatoire décrit comment choisir les caractères à jouer en série aléatoire.



Fichier décrit comment sélectionner un fichier ASCII à jouer.



Quiz décrit comment tester vos connaissances.



Monitoring contrôle votre manipulation.



On Air décrit la fonction de la led On Air.



Raccourcis Clavier définit comment naviguer dans CW_Player à partir du clavier.



Comment apprendre donne un exemple de leçons successives pour apprendre le morse.

Démarrage

Au **démarrage** de CW_Player les *paramètres par défaut* sont les suivants :

-  Vitesse = 12 mots par minute
-  Niveau sonore = -9 dB
-  Espacement entre caractères = Un espace
-  Port = aucun
-  Délai TX = 100 ms
-  Language = anglais
-  Poids trait / point = normal (3/1)
-  Fenêtre = Alphabet
-  Caractères aléatoires = Tous ou Caractères au choix s'il en existe, sans VVVV en tête, mots de 5 caractères avec caractères mélangés dans un même mot.
-  Caractères locaux = aucun
-  Texte à rejouer = Une fois
-  Délai de réponse du Quiz = 3 secondes
-  Canal gauche choisi pour Monitoring, affichage en minuscules.

La langue, le port COM et la vitesse peuvent être sélectionnés dans la *ligne de commande* au démarrage :

/f pour démarrer en français

/d pour démarrer en allemand

/e pour démarrer en anglais

/i pour démarrer en italien

/COMx (x=1..4) pour sélectionner le port COM n°x

/=x (où x est une valeur *entière* comprise entre 5 et 50) pour sélectionner la vitesse au démarrage. Si x est en dehors de la fourchette 5..50, la valeur la plus proche est choisie. Si x n'est pas une valeur entière, un message d'erreur système est généré.

L'un ou tous les paramètres peuvent être ajoutés à la fin de la *ligne de commande*.

Exemple : CW_Player.exe /=10 /COM2 /f démarre CW_Player à 10 mots/min, en français et avec le port COM2 pour commander un émetteur en émission.

La plupart des paramètres de la configuration sont sauvegardés dans le fichier *cwplayer.dat* en quittant CW_Player et restaurés au démarrage : vitesse, langue, niveau, dernier choix, port COM, définition des caractères locaux, définition des 20 leçons etc. Il n'est donc pas nécessaire d'ajouter des paramètres dans la ligne de commande. Si toutefois vous les ajoutez, sachez que ces derniers sont prioritaires sur ceux enregistrés dans le fichier cwplayer.dat.

Menu

Le **Menu** principal comprend les menus *Outils, Options, Language, Port et Aide*.

Le menu *Outils* comprend :

-  La commande Effacer MemoRandom
-  La commande Sauvegarder MemoRandom en fichier Texte
-  La commande Enregistrer MemoRandom au format Wave
-  La commande Générer rapidement une série aléatoire
-  La commande Sauvegarder Monitoring
-  La commande Effacer Monitoring
-  La commande Enregistrer Texte au format Wave
-  Caractères locaux permet de créer ses propres caractères Morse.
-  Leçons locales permet de modifier la définition des 20 leçons prédéfinies dans CWPlayer.
-  La commande *Quitter*

Le menu *Options* comprend :

-  Le choix des caractères aléatoires et des options sur la structure des mots aléatoires
-  Le choix de l'espacement entre caractères
-  Le choix du poids trait / point
-  L'option de Jouer en différé les caractères frappés dans la fenêtre Texte
-  L'option de Rejouer un Texte une *seule fois* ou en *boucle continue*
-  L'option de Masquer du Texte permet d'ignorer une partie de texte dans un fichier texte.

Le menu *Language* permet :

-  Le choix de la langue (anglais, français, allemand ou italien)

Le menu *Port* permet :

-  Le choix du port COM pour commander un émetteur en émission

Le menu ? permet d'afficher l'aide en ligne. (Notez que l'aide en ligne doit être fermée avant tout changement de langue)

Contrôles

Le panneau de commandes **Contrôles** comprend les *boutons* et les *réglages* suivants :

-  Rejouer Texte : pour rejouer un texte entré manuellement au clavier
-  Jouer Fichier : pour jouer un fichier ASCII ouvert avec le bouton Fichier du panneau Choix
Notez que ce bouton bascule avec le bouton Continuer Fichier
-  Continuer Fichier : pour continuer un fichier ASCII qui a été arrêté avant la fin
Notez que ce bouton bascule avec le bouton Jouer Fichier
-  Quitter : pour quitter CW_Player
Notez que ce bouton bascule avec le bouton Stop
-  Stop : pour arrêter l'exécution d'un texte, d'un fichier ou des séries aléatoires ou le mode Quiz
Notez que ce bouton bascule avec le bouton Quitter
-  Vitesse : pour régler la vitesse
-  Niveau sonore : pour ajuster le niveau sonore

Vitesse

La **vitesse** est réglable avec les deux *boutons fléchés* du panneau de commande Contrôles.

Elle est réglable entre 5 et 50 *mots par minute*.

La valeur par défaut est 12 mots par minute. La vitesse peut être modifiée au démarrage avec le paramètre $I=x$ (où x est la vitesse en mots/min) dans la *ligne de commande* (voir Démarrage).

Une définition de la vitesse en mots/mn est : *nombre de mots "PARIS " émis pendant une minute*. Une autre définition est : *nombre de points par minute divisé par 25*. Les deux définitions sont équivalentes. Par exemple, une vitesse de 10 mots/mn signifie l'envoi de 50 lettres H en une minute soit $4 \text{ points} \times 50 + 50 \text{ points}$ (un espace entre lettre équivaut à un point) = $250 \text{ points} / 25 = 10$ mots/mn.

La vitesse est calculée sur la base d'un espacement simple entre caractères et d'un poids standard entre trait et point (3/1). C'est la vitesse d'émission du caractère.

Si l'on utilise un espacement entre caractères supérieur à l'espacement standard, la vitesse moyenne réelle d'émission d'un texte ou d'un groupe de caractères sera plus faible. Cette valeur moyenne est calculée et affichée lorsque vous appelez le menu Options/Espacement. Par exemple, l'utilisation d'une vitesse de caractères de 10 mots/min avec un espacement multiplié par 4 donnera une vitesse moyenne de 5 mots/min.

Notez que la vitesse moyenne est limitée à 5 mots/minute par CW_Player. Si la vitesse du caractère est telle que la vitesse moyenne devienne inférieure à mots/min, CW_Player ajuste automatiquement l'espacement pour que cette vitesse moyenne reste supérieure à 5 mots/min. En particulier, pour une vitesse de caractère de 5 mots/min, l'espacement ne pourra pas être supérieur à 1.

La vitesse peut être modifiée en cours d'exécution de caractères mais la nouvelle valeur ne s'appliquera qu'au caractère suivant. Le caractère en cours se termine avec l'ancienne valeur de vitesse.

Niveau sonore

Le **Niveau sonore** est réglable avec les deux *boutons fléchés* du panneau de commande Contrôles.

La *fréquence* du son est de 800 Hz.

Le niveau sonore est réglable entre 0 dB et -15 dB. La même valeur est appliquée sur les deux voies de sortie de la carte son (droite et gauche). La valeur par défaut est -9 dB.

La valeur 0 dB correspond à une amplitude maximale de 16 bits crête à crête de la sinusoïde de sortie.

Le niveau sonore peut être modifié en cours d'exécution d'un caractère mais il ne s'appliquera qu'au caractère suivant. Le caractère en cours se terminera avec le niveau sonore précédent.

Notez que le niveau sonore de CW_Player doit être combiné avec le réglage de Windows. Par exemple, si Windows affiche déjà une atténuation de -6 dB, elle doit être ajoutée au réglage de CW_Player pour avoir le niveau réel d'atténuation soit -15 dB au démarrage.

Rejouer un Texte

Le bouton **Rejouer Texte** du panneau de commandes Contrôles permet de rejouer un texte entré manuellement depuis le clavier.

Le bouton Rejouer Texte n'est pas autorisé si la fenêtre Texte est *vide* ou si un son est *cours d'exécution*.

Les caractères non-morse dans la fenêtre Texte ne sont pas joués.

Pendant l'exécution, les caractères joués sont mis en *surbrillance* pour suivre facilement l'avancement du jeu.

L'exécution du texte peut être arrêtée à tout moment avec le bouton Stop.

Rejouer un Texte commence toujours au *début* du texte, même s'il a été interrompu précédemment.

Il est possible de rejouer un texte en boucle *continue* en choisissant l'option correspondante dans le menu Options/Texte/Rejouer en boucle. Utiliser le bouton *Stop* pour arrêter un texte en continu.

Noter que CW_Player ajoute un *séparateur* (espace) entre deux textes consécutifs.

La fenêtre Texte supporte toutes les fonctionnalités Windows telles que Effacer, Copier, Coller, Insérer ...lorsqu'elle n'est pas en cours d'exécution. Si c'est le cas, la seule action possible est *Stop*.

Masquer du texte

Cette option permet de masquer, c'est-à-dire de ne pas jouer, tout ou partie d'un texte.

Cette option est applicable a un **fichier texte** uniquement ouvert par le choix Fichier.

La zone de texte à ne pas jouer est délimitée par deux caractères **différents**, un caractère *début* et un caractère *fin* définis par l'utilisateur en sélectionnant le menu *Options/Texte/Texte masqué*.

Lorsqu'un caractère début non nul existe, le menu 'Texte masqué' est coché.

Ces deux caractères peuvent être par exemple (...) ou [...] ou {...} ou <...> etc.

Si le caractère début n'est pas défini, tout le texte sera joué quelque soit le caractère de fin.

Si le caractère début est défini mais qu'aucun caractère de fin n'est défini, tout le texte qui suit le caractère début sera ignoré.

Notez que la définition de ces deux délimiteurs est sauvegardée lors de la fermeture de CW_Player dans le fichier de données CWPLAYER.DAT et restaurée au démarrage.

Entrer un Texte

La **fenêtre Texte** permet d'entrer et de jouer des caractères *manuellement* depuis le *clavier*.

Les caractères sont joués au fur et à mesure qu'ils sont frappés si *'Option/Texte/Jouer en Différé* n'est pas validée. Si cette option est validée, les caractères ne seront joués qu'après action sur le bouton *Rejouer Texte*.

La position Minuscules ou Majuscules est sans importance pour les lettres.

L'*Espace* est un son dans CW_Player (silence dans la terminologie musicale). Sa longueur est équivalente à 3 points.

Les caractères non Morse sont insérés dans le texte mais ne sont pas joués. Voir la fenêtre Alphabet pour obtenir la liste des caractères morse valides.

La fenêtre Texte constitue UN SEUL enregistrement limité par le système. Si un texte ASCII est inséré dans la fenêtre Texte à partir d'un fichier ASCII, seul le premier enregistrement sera chargé dans la fenêtre Texte.(un enregistrement est en général limité au premier *Retour Chariot*).

Le contenu de la fenêtre Texte peut être enregistré au format WAVE (fichier *.wav) et rejoué par n'importe quel logiciel multimédia.

Pour cela, cliquer la commande Enregistrer Texte au format WAVE du menu *Outils*.

Enregistrer au format WAVE

Le contenu de la **fenêtre Texte** ou de la **fenêtre MemoRandom** peut être enregistré au format WAVE (fichier *.wav) et être rejoué par n'importe quel logiciel multimédia.

Pour cela, cliquer la commande *Enregistrer Texte au format WAVE* ou *Enregistrer MemoRandom au format Wave* du menu *Outils*.

La vitesse et le niveau sonore seront ceux définis au moment de l'enregistrement.

Seuls les caractères morse sont enregistrés.

Le format d'enregistrement est du type **PCM**.

Le signal audio peut être **mono ou stéréo**. A noter que le mode mono induit un niveau sonore inférieur à celui du mode stéréo.

Le rythme d'échantillonnage peut prendre les valeurs suivantes : **11025 ou 22050** échantillons par seconde. Toute autre valeur est rejetée.

Le nombre de bits par échantillon peut prendre les valeurs **8 ou 16** bits.

La meilleure qualité audio est obtenue en stéréo, 16 bits et 22050 échantillons par seconde. C'est celle utilisée par CW_Player pour jouer ses caractères. Elle génère les fichiers Wave les plus volumineux.

La qualité audio la plus faible est celle correspondant au mode mono, 8 bits, 11025 échantillons par seconde. Elle génère par contre les fichiers les plus courts.

En fonction des paramètres choisis, CW_Player affiche la taille approximative du fichier à créer. Noter que des textes longs - par exemple de plus de 10 caractères - génèreront des fichiers assez volumineux si l'on choisit la meilleure qualité audio. En outre, plus la vitesse de la télégraphie sera lente, plus la durée d'exécution des caractères sera longue et plus le fichier Wave sera grand !

Il est possible de générer rapidement une série aléatoire dans la fenêtre MemoRandom, sans la jouer. Pour cela cliquer le menu **Outils/Générer rapidement une série aléatoire**. Une petite fenêtre s'ouvre où il vous est demandé le nombre de caractères à générer. Cet outil permet de créer rapidement des séries aléatoires pour fabriquer des leçons sous forme Texte ou Wave.

Remarques :

L'outil ne peut pas être utilisé si des caractères sont en cours d'exécution.

L'outil ne peut pas être utilisé si la fenêtre Texte ou la fenêtre MemoRandom est vide.

La fenêtre Texte ne peut pas être modifiée lorsque l'outil est utilisé.

Si l'on désire rejouer le fichier .wav créé avec un logiciel multimedia (MediaPlayer par exemple), CW_Player devra être fermé auparavant. En effet, la carte son ne peut généralement pas être utilisée simultanément par deux logiciels différents.

Caractères locaux

CW_Player vous permet de créer vos propres *caractères locaux* tels que caractères accentués ou caractères spéciaux.

Les caractères locaux sont obligatoirement différents des caractères standards prédéfinis dans CW_Player c'est-à-dire les 26 lettres, les 10 chiffres et les 8 ponctuations listés dans les 3 premières pages de la fenêtre Alphabet.

Toute tentative de modification ou de suppression d'un de ces 44 caractères standards est refusée.

Les *caractères locaux* doivent être des caractères imprimables. Un caractère majuscule est automatiquement transformé en minuscule. On ne peut donc pas donner un code morse différent aux mêmes caractères minuscule et majuscule. Si dans un fichier Texte, des caractères locaux minuscules et majuscules cohabitent, ils seront joués avec le même code morse.

Lorsque l'on clique sur Outils/Caractères locaux du menu, une fenêtre spéciale s'ouvre.

Trois champs sont à renseigner; Deux sont obligatoires, les champs "*caractère*" et "*codage*"; le champ "*commentaire*" est facultatif.

Le champ "*caractère*" accepte un seul caractère imprimable, à l'exception des caractères standards.

Le champ "*codage*" accepte une combinaison de 10 points ou traits maximum. Si le champ "*caractère*" a été rempli avec un caractère local déjà existant, le champ "*codage*" est automatiquement rempli avec son codage. Il peut alors être modifié.

Soyez conscient qu'un caractère local défini avec un codage de caractère standard entrainera une confusion en mode random ou Quiz. Vous ne pourrez pas devinez lequel des 2 caractères, standard ou local a été envoyé par la machine !

Le champ "*commentaire*" vous permet de placer un commentaire sur la ligne du caractère local affiché dans la liste Alphabet.

Lorsque les champs "*caractère*" et "*codage*" sont remplis, vous avez le choix entre le *créer* s'il n'existe pas, le *modifier* ou le *supprimer* s'il existe déjà.

Votre choix doit être validé par le bouton **Entrer** pour qu'il soit effectivement pris en compte. La focalisation retourne alors au champ "*caractère*" en attente d'une nouvelle action.

Pour quitter l'outil, cliquer le bouton **Fin**.

Important : N'oubliez pas qu'une action n'est effectivement prise en compte qu'après avoir enfoncer le bouton Entrer.

27 caractères locaux maximum peuvent être créés. Lorsque la page des caractères locaux est pleine, un avertissement apparaît dans la fenêtre de gestion des caractères locaux et vous ne pourrez plus en créer d'autres.

En quittant CW_Player, la déinition des caractères est enregistrée dans le fichier de sauvegarde *cwplayer.dat* en même temps que les caractères au choix et la liste des leçons.

Au redémarrage de CW_Player, les caractères locaux sont restaurés.

Tout tentative de modification du fichier *cwplayer.dat* par des utilitaires autres que CW_Player peut générer des erreurs à l'utilisation de CW_Player pour lesquelles l'auteur ne peut être tenu pour responsable.

Leçons locales

CW_Player vous permet de modifier la définition des 20 leçons prédéfinies et décrites dans le chapitre Comment apprendre.

Lorsque l'on clique sur Outils/Leçons locales du menu, une fenêtre spéciale s'ouvre.

Le champ "numéro" accepte un nombre compris entre 1 et 20.

Le champ "caractère" affiche le contenu actuel de la leçon sélectionnée.

Ce champ peut être modifié et accepte un maximum de 50 caractères. Les caractères non-morse ne seront pas joués. Les caractères majuscules sont automatiquement transformés en minuscules.

Lorsque les champs "numéro" et "caractère" sont remplis, cliquer le bouton **Entrer** (ou appuyer sur Entrée) pour que votre modification devienne effective. La focalisation retourne alors au champ "numéro", en attente d'une nouvelle modification. Si les modifications sont terminées, cliquer le bouton **Fin** (ou appuyer sur Echap) pour retourner au programme principal.

Des entrées incorrectes sont signalées par un bip.

Important : N'oubliez pas qu'une modification n'est effective que lorsque le bouton Entrer a été enfoncé.

En quittant CW_Player, la définition des leçons est enregistrée dans le fichier de sauvegarde *cwplayer.dat* en même temps que les caractères au choix et les caractères locaux, s'il en existe.

Au redémarrage de CW_Player, la définition des leçons est restaurée.

Tout tentative de modification du fichier *cwplayer.dat* par des utilitaires autres que CW_Player peut générer des erreurs à l'utilisation de CW_Player pour lesquelles l'auteur ne peut être tenu pour responsable.

Jouer un Fichier

Le bouton **Jouer Fichier** du panneau de commandes Contrôles démarre l'exécution d'un fichier ASCII préalablement ouvert avec le bouton Fichier du panneau Choix.

Si aucun fichier ASCII n'est ouvert, le bouton **Jouer Fichier** n'est *pas autorisé*.

Si un fichier ASCII a été suspendu, le bouton Jouer Fichier n'est pas visible. Il est masqué par le bouton Continuer Fichier.

Si un son est en cours d'exécution (texte ou série aléatoire) le bouton Jouer Fichier n'est pas autorisé. Appuyer sur Stop pour le rendre accessible.

Lorsqu'un fichier est cours d'exécution, le fichier est affiché dans la fenêtre de droite avec son *nom* et son *chemin* en haut de la fenêtre.

Les caractères sont mis en *surbrillance* au fur et à mesure qu'ils sont joués pour un suivi aisé de l'exécution en cours.

Les lettres peuvent en *minuscules* ou *majuscules*. Les caractères *non Morse* ne sont pas joués.

Un fichier en cours d'exécution peut être *suspendu* par action sur le bouton Stop et repris plus tard par action sur le bouton Continuer Fichier. Le bouton Jouer Fichier fonctionne en bascule avec le bouton Continuer Fichier.

Il est possible de rejouer un fichier en boucle *continue* en choisissant l'option correspondante dans le menu Options/Texte/Rejouer en boucle. Utiliser le bouton *Stop* pour arrêter un texte en continu.

Un fichier suspendu ne peut plus être modifié. Il doit être rouvert avec le bouton Fichier du panneau Choix pour modifications. Il sera alors joué comme un nouveau fichier à partir du début.

Le fichier affiché et joué peut être masqué par le bouton **Cacher** tout comme le jeu de caractères en aléatoire. Si l'on rejoue une série aléatoire enregistrée au format Texte, on se retrouvera ainsi dans les mêmes conditions de jeu qu'en mode Aléatoire.

Tout ou partie du texte d'un fichier peut être ignoré (ou masqué) s'il est encadré par deux caractères spécifiques que l'utilisateur peut définir par le menu Options/Texte/Texte masqué.

Continuer un Fichier

Le bouton **Continuer Fichier** dans le panneau de commandes Contrôles reprend l'exécution d'un fichier ASCII suspendu précédemment par une action sur le bouton Stop.

S'il n'y a pas de fichier suspendu, le bouton Continuer Fichier n'est pas visible. Il est masqué par le bouton Jouer Fichier.

Si un son est en cours d'exécution (texte, fichier ou série aléatoire) le bouton Continuer Fichier n'est pas autorisé. Appuyer sur Stop pour le rendre accessible.

Lorsqu'un fichier est cours d'exécution, le fichier est affiché dans la fenêtre de droite avec son *nom* et son *chemin* en haut de la fenêtre.

Les caractères sont mis en *surbrillance* au fur et à mesure qu'ils sont joués pour un suivi aisé de l'exécution en cours.

Les lettres peuvent être en *minuscules* ou *majuscules*. Les caractères *non Morse* ne sont pas joués.

Un fichier en reprise d'exécution peut être *suspendu* autant de fois que l'on veut par action sur le bouton Stop et repris plus tard par action sur le bouton Continuer Fichier. Le bouton Continuer Fichier fonctionne en bascule avec le bouton Jouer Fichier. Si Options/Texte/Rejouer en boucle est validée, le fichier reprend au début après la fin.

Un fichier suspendu ne peut plus être modifié. Il doit être rouvert avec le bouton Fichier du panneau Choix pour modifications. Il sera alors joué comme un nouveau fichier à partir du début.

Choix

Le panneau **Choix** fournit plusieurs *boutons poussoir* pour choisir le type de données à jouer :

- Alphabet : liste des caractères Morse (lettres, chiffres, ponctuations, caractères spéciaux)
- Codes Q : liste des codes Q utilisés par les radioamateurs
- Abréviations : liste des abréviations les plus courantes utilisées par les radioamateurs
- Aléatoire : génération de groupes aléatoires de 5 caractères
- Fichier : pour ouvrir un fichier ASCII à jouer
- Quiz : pour tester vos connaissances
- Monitoring : pour contrôler votre manipulation

En cliquant sur un des boutons radio, la fenêtre correspondante s'ouvre.

Une seule fenêtre n'est visible à la fois.

Lorsqu'un son est en cours d'exécution, tous les choix sont inhibés. Cliquer sur Stop ou attendre la fin d'exécution pour autoriser les choix.

Alphabet

Cliquer sur le *bouton poussoir* **Alphabet** fait apparaître la fenêtre Alphabet.

La liste comprend les 26 *lettres* (1ère page), les 10 *chiffres* et 8 *ponctuations* (2ème page), 4 *caractères spéciaux* (3ème page) et les *caractères locaux* (4ème page).

Cliquez sur une ligne pour jouer le caractère.

Cliquer un deuxième caractère alors que le premier est toujours en cours d'exécution est autorisé. Les caractères sont mis en file d'attente. Un *séparateur* (durée 3 points) est automatiquement inséré à la fin de chaque caractère.

Les caractères étendus ou accentués ne sont joués que s'ils sont définis en tant que *caractères locaux*.

Codes Q

Cliquer sur le *bouton poussoir* **Codes Q** fait apparaître la fenêtre Codes Q.

La liste comprend les codes Q les plus utilisés par les radioamateurs.

Cliquez sur une ligne pour jouer le code Q.

Cliquer sur un deuxième code Q alors que le premier est toujours en cours d'exécution est autorisé. Les codes Q sont mis en file d'attente. Un *séparateur* espace (durée 3 points) est automatiquement inséré à la fin de chaque code Q pour éviter de coller 2 codes Q consécutifs.

Abréviations

Cliquer sur le *bouton poussoir* **Abréviations** fait apparaître la fenêtre Abréviations.

La liste comprend les abréviations les plus courantes utilisées par les radioamateurs.

La première partie de la liste donne les abréviations anglaises avec leur traduction française entre parenthèses. La deuxième partie fournit quelques abréviations françaises avec leur traduction anglaise.

Cliquez sur une ligne pour jouer l'abréviation.

Cliquer sur une deuxième abréviation alors que la première est toujours en cours d'exécution est autorisé. Les abréviations sont mises en file d'attente. Un *séparateur* espace (durée 3 points) est automatiquement inséré à la fin de chaque abréviation pour éviter de coller 2 abréviations consécutives.

Aléatoire

Dès que l'on clique sur le *bouton poussoir* **Aléatoire**, la fenêtre de jeu en mode Aléatoire est affichée.

La fenêtre permet à l'opérateur de sélectionner le nombre de caractères à jouer, de choisir une leçon différente de la dernière leçon sélectionnée et de cacher la solution.

Appuyer le bouton **Jouer** dans cette fenêtre pour démarrer le jeu.

Pour l'arrêter, appuyer sur Stop dans le panneau de commandes Contrôles ou sur **Stop** de la fenêtre de jeu aléatoire.

Au démarrage, *tous* les caractères sont sélectionnés à moins que l'option *Caractères au choix* n'est été choisie lors de la session précédente..

Les différents choix possibles dans le menu *Options/Caractères aléatoires* sont les suivants :

Lettres

Chiffres

Ponctuations

Local

Lettres + Chiffres

Tous

Caractères au choix

Ajout VVVVV

Options des mots

Si l'on choisit l'option "*Caractères au choix*", une fenêtre de dialogue s'ouvre invitant l'opérateur à entrer soit 50 caractères maximum dans une boîte Texte soit un numéro de leçon à choisir parmi 20.

Si un caractère est répété deux fois dans la boîte, il sera joué deux fois plus souvent en mode Aléatoire ou Quiz. Un simple click dans la fenêtre MemoRandom fait apparaître la fenêtre de dialogue Caractères au choix et permet de modifier directement le numéro de leçon.

Si l'on choisit une leçon, son contenu est transféré dans la boîte Texte.

Cliquez le bouton **Ok** pour que votre choix soit pris en compte ou **Annuler** pour retourner au programme principal sans modification.

Si le contenu de la boîte Texte coïncide exactement avec le contenu d'une leçon, le numéro de la dite leçon sera affiché dans les fenêtres Aléatoire et Quiz. Sinon, le texte "Caractères au choix" s'affiche.

La dernière configuration de caractères au choix est sauvegardée dans le fichier *cwplayer.dat* en même temps que la liste des leçons et des caractères locaux, s'il en existe. Au redémarrage de CW_Player, les caractères au choix sont restaurés et l'option pour Aléatoire ou Quiz est programmée sur "Caractères au choix" ou numéro de la dernière leçon choisie.

Notez que seuls les caractères morse seront joués. Si aucun caractère morse n'est frappé, un message d'avertissement sera affiché lors du choix **Aléatoire** signalant l'absence de caractère morse à jouer.

Les caractères émis sont affichés dans la fenêtre *MemoRandom* au fur et à mesure qu'ils sont joués. Ils sont groupés en soit en *mots de longueur fixe (2 à 8 caractères aux choix)*, soit en *mots de longueur aléatoire comprise entre 2 et 8 caractères* suivant le choix effectué dans le sous-menu du menu **Options des mots**. Chaque mot est séparé d'un espace lui-même joué.

Si dans le même sous-menu du menu **Options des mots** on choisit « **Caractères non mélangés** », chaque mot sera constitué du même type de caractères, soit uniquement des lettres, soit uniquement des chiffres, soit uniquement des ponctuations et caractères locaux

Si l'option **Ajout VVVVV** est cochée, un groupe de lettres V est émis au début de chaque démarrage du choix Aléatoire. Cela constitue une sorte de synchronisation entre le calculateur et son utilisateur.

La longueur de ce groupe en-tête est égale à celle choisie pour les mots de longueur fixe. Si la longueur de mots choisie est aléatoire, le groupe en-tête est de 5 caractères V.

Un bouton **Cacher** permet de cacher la solution en cours de jeu. Cliquer le même bouton pour faire réapparaître la solution.

La reprise du mode Aléatoire après arrêt n'efface pas la fenêtre MemoRandom. Noter que la reprise du jeu réinitialise le compteurs de caractères à sa valeur de début.

Pour effacer la fenêtre MemoRandom, utilisez la commande *Effacer MemoRandom* du menu *Outils*.

Pour sauvegarder le contenu de la fenêtre MemoRandom de façon à pouvoir le rejouer ultérieurement, utilisez la commande *Sauvegarder MemoRandom* du menu *Outils*. Le fichier créé pourra alors être joué avec le choix Fichier et le bouton Jouer un Fichier.

Pendant l'émission des caractères, tous les autres choix sont inhibés. Seuls restent accessibles les options du menu (options, langage et port) et les contrôles Vitesse et Niveau sonore. Une action sur le bouton Stop permet d'autoriser à nouveau les choix.

La définition des leçons peut être modifiée à l'aide du menu Outils/Leçons locales.

Fichier

Cliquer sur le *bouton poussoir* **Fichier** fait apparaître la fenêtre de dialogue standard de sélection d'un fichier.

Les extensions autorisées sont *.txt*, *.wri*; *.rtf* and *.cwp* (for CW_Player). D'autres fichiers peuvent ouverts en frappant directement leur nom (et leur chemin s'ils ne sont pas dans le même répertoire) ou en les renommant avec une extension autorisée mais le résultat risque d'être *hasardeux* si ce ne sont pas des fichiers ASCII.

Lorsqu'il est ouvert, le fichier ASCII apparaît dans la fenêtre Fichier avec son nom et son chemin dans l'en-tête.

Pour jouer le fichier, utiliser la commande Jouer Fichier".

Après ouverture, un fichier peut être modifié *temporairement*. Le fichier *original* n'est pas modifié. Un fichier en cours d'exécution et suspendu ne peut plus être modifié avant son exécution complète.

Quiz

Cliquer sur le *bouton poussoir Quiz* fait apparaître la fenêtre de dialogue standard de test de vos connaissances.

Le Quiz propose des caractères générés de façon aléatoire pour lesquels il vous est demandé de frapper au clavier le caractère que vous avez entendu. En fonction de vos réponses, une note est calculée et CW_Player vous cite les caractères à réviser.

Le *délai de réponse* est réglable entre 0 et 9 secondes à l'aide du double bouton fléché dans la fenêtre en haut à droite. Par défaut, le délai de réponse est de 3 secondes. Le délai de réponse démarre à la fin de l'exécution d'un caractère. Le délai 0 correspond à un délai réel de 400 millisecondes.

La partie supérieure de la fenêtre rappelle le choix actuel des caractères à jouer en mode *Random* (ce sont ceux-là qui seront joués durant le test). Vous pouvez modifier ce choix à l'aide du menu *Options/Caractères aléatoires* ou en cliquant dans la fenêtre du numéro de leçon.

Le mode **Quiz** démarre réellement après action sur le *bouton OK* qui confirme l'acceptation du choix des caractères à jouer et du délai de réponse affiché. Vous avez la possibilité de modifier ces deux paramètres pendant le test. Notez cependant que l'option "Caractères au choix" stoppe le mode Quiz pour vous permettre d'entrer les nouveaux caractères.

Votre réponse peut être modifiée à tout instant pendant le délai de réponse. Il suffit simplement de frapper un autre caractère. L'action sur la touche *Suppr* pour supprimer le caractère précédent est **inutile**. Les caractères sont automatiquement affichés en **minuscules** quelle que soit la position du clavier.

A la fin du délai d'attente, votre réponse est traitée, comparée à la réponse théorique, votre note mise à jour et la fenêtre effacée pour recevoir la réponse suivante. Suivant que votre réponse est correcte ou erronée, le bonhomme CW_Player exprimera sa satisfaction ou son mécontentement pendant l'exécution du caractère suivant.

Restez tout de même concentré sur la musique !

Pour quitter le mode **Quiz**, utilisez le signal "Stop" du panneau Quiz ou la touche Stop du panneau Contrôles.

A cet instant uniquement, CW_Player affiche la liste des caractères auxquels vous n'avez pas répondu correctement et qu'il vous est conseillé de travailler. Cette liste est affichée dans le panneau "*Rapport de CW_Player*".

Notez bien que cette liste n'est pas mise à jour pendant le test car elle pourrait alors influencer vos réponses successives !

Une reprise du Quiz après une suspension momentanée n'annule pas le rapport précédent par contre vous avez la possibilité de le réinitialiser (note et liste) à tout moment à l'aide du bouton "*Annuler rapport*".

Nota : Comme le mode Quiz instaure un dialogue entre le PC et l'opérateur, la commutation du port COM n'est pas activée dans ce mode.

Monitoring

En cliquant le bouton **Monitoring** dans le panneau Choix, la fenêtre Monitoring apparaît

Cette fonction a pour but de vous faire acquérir une bonne manipulation avant de démarrer sur l'air.

Ici, il vous est demandé d'entrer vos propres signaux Morse sous forme audio sur l'une des deux entrées MIC ou LINE de votre carte son. CW_Player essaye alors de décoder ce que vous manipulez. Cela sous-entend :

- d'une part que vous connaissiez bien l'alphabet Morse - en effet, si vous voulez envoyer la lettre C et que vous la codez comme un Y, CW_Player affichera un Y et vous serez conscient d'avoir à réviser la lettre C !

- d'autre part, que votre manipulation soit correcte - envoyer un C (-.-) avec un espacement trop long entre le premier point et le deuxième trait sera décodé par CW_Player comme un double N (-.-). Il vous faudra coller un peu plus ces deux signes. A contrario, si vous collez trop deux caractères consécutifs, CW_Player risque de décoder quelque chose qui sera la concaténation de vos deux caractères : par exemple si vous voulez transmettre TU (- ..-) et que vous attachez tout, CW_Player vous affichera un X (-..) !

CW_Player décode tous les caractères définis dans la liste Alphabet y compris les caractères locaux que vous avez pu créer. Les caractères spéciaux sont retranscrits sous forme d'un groupe de deux caractères majuscules mis entre crochets :

Fin de travail (...-.) est transcrit [VA]

Attente (-.-...) est transcrit [AS]

Transmettez seulement (-.-) est transcrit [KN]

Erreur (.....) est transcrit [HH]

Un espace est inséré entre groupes de lettres (mots) lorsqu'un espacement égal à au moins 6 intervalles de base (2 traits) est détecté entre deux caractères.

L'affichage se fera en lettres Majuscules si la case Majuscules est cochée dans la fenêtre Monitoring.

Pour passer à la ligne, appuyer sur la touche Entrée du clavier.

Pour effacer la fenêtre Monitoring, cliquer le menu Outils/Effacer Monitoring.

Pour sauvegarder la fenêtre Monitoring au format Texte, cliquer le menu Outils/Sauvegarder Monitoring au format Texte.

CHOIX DU CANAL ET DU SEUIL DE DÉCODAGE :

Le décodage est basé sur une simple détection d'enveloppe du signal audio injecté. Les bargraphes montrent la valeur crête des signaux injectés. La constante de temps de ces bargraphes est assez longue (environ 100 ms) et ne permet pas de suivre les transitions d'une manipulation rapide. Leur rôle est simplement de visualiser l'amplitude crête des signaux injectés et de vous aider à régler correctement le gain des amplificateurs d'entrée de votre carte son.

Les index au-dessus des bargraphes fixent le seuil de décodage pour le décodage des caractères Morse. Par défaut, ils sont positionnés à mi-échelle mais ils peuvent être déplacés avec la souris si l'amplitude crête d'un signal est inférieure à la mi-échelle de son bargraphe. Normalement, le réglage de gain des entrées de votre carte son devrait vous permettre d'obtenir aisément une déflexion dépassant la mi-échelle des bargraphes. Le seuil de décodage doit être réglé à mi-distance entre le minimum et le maximum de l'amplitude des signaux injectés dans la carte son.

La fréquence des signaux d'entrée n'est pas critique. Elle peut varier entre 500 Hz et 2000 Hz sans affecter le décodage. Un schéma de générateur audio simple est proposé dans le fichier PC-TX.BMP. Sa fréquence est d'environ 1 KHz et manipuler sa sortie fera l'affaire.

ENTRÉES DE LA CARTE SON :

Vous pouvez choisir soit l'entrée Microphone (MIC), soit l'entrée Ligne (LINE).

L'entrée MIC est généralement utilisée pour les petits signaux tels ceux issus d'un microphone dynamique (inférieur à 500 mV crête à crête). L'entrée MIC est mono et les deux bargraphes de CW_Player dévieront de la même façon. Le décodage affichera les mêmes caractères quelque soit le canal choisi..

L'entrée Ligne (LINE) demande des signaux assez forts (supérieur à 1 volt efficace). Cette entrée est stéréo. Ainsi, les deux bargraphes dévieront de façons différentes suivant le canal utilisé pour injecter les signaux Morse audio. L'extrémité de la fiche stéréo correspond au canal gauche, le contact médian au canal droit.

Le choix de l'entrée doit être sélectionné avec Windows. Cela peut se faire en parallèle de CW_Player.

- Dans la barre de taches Windows (celle où se trouve le bouton Démarrer), double cliquer l'icône représentant un haut-parleur, en bas à droite, à côté de la pendule. La fenêtre "Contrôle de lecture" (ou Volume control) de Windows doit apparaître.
- Dans le menu Options, choisissez Propriétés. La fenêtre Propriétés s'ouvre.
- Choisissez "Enregistrement" et dans la liste des contrôles de volume d'enregistrement, cochez les cases correspondantes à Microphone et Ligne (Line-in). Cliquez le bouton OK. La fenêtre "Contrôle d'enregistrement" (ou Record control) doit apparaître.
- Mettre une marque dans la case Sélectionner de l'entrée que vous voulez utiliser (Microphone ou Line). A cet instant, si la fonction Monitoring de CW_Player tourne et qu'un signal audio est injecté dans l'entrée sélectionnée de la carte son, vous devriez voir évoluer de façon analogue le bargraphe des canaux correspondants de CW_Player et le bargraphe de la fenêtre Recording Control de Windows. Régler alors le gain de l'entrée sélectionnée pour obtenir une déviation maximale des bargraphes de 75 à 100%. Si vous raccordez la sortie du petit générateur décrit dans le fichier PC-TX.BMP sur l'entrée MIC de votre carte son, vous devriez obtenir la déviation pleine échelle des bargraphes pour un contrôle de volume à mi-échelle. Si vous raccordez le même signal sur l'entrée Ligne, vous devriez avoir une déviation à mi-échelle pour un contrôle de volume au maximum.
- Maintenant, tout est prêt pour décoder votre télégraphie. Une chose encore : peut-être n'avez pas de haut-parleur incorporé dans votre source audio. Pour entendre vos signaux dans les haut-parleurs de votre carte son, revenez au panneau Propriétés de Windows, sélectionner Lecture, vérifier dans la liste des contrôles de volume proposés que votre entrée est bien cochée (MIC et LINE), cliquez OK. Le panneau "Volume Control" de Windows doit apparaître. Vérifier que la case "Muet" de votre entrée sélectionnée en enregistrement **N'EST PAS COCHÉE** et réglez le volume pour une audition agréable.
- Maintenant vous pouvez manipuler et vous contrôler sur la fenêtre Monitoring de CW_Player.

QUELQUES CONSEILS POUR MANIPULER

Tout d'abord rappelez-vous qu'un trait égale normalement 3 points, qu'un intervalle entre signes d'un même caractère égale un point et qu'un espace entre caractère est au moins égal à un trait.

Si vous êtes novice, cela n'est pas très facile à acquérir avec une clef simple et si vous avez un manipulateur électronique double-contact, votre tâche sera grandement facilitée car les points, les traits et les intervalles sont faits automatiquement avec la bonne durée. Notez que les points sont habituellement sont à droite de la clef et les traits à gauche mais cela n'est pas une obligation.

Comme cela a été dit avant, respectez la durée entre deux caractères, soit au moins l'équivalent d'un trait, sinon CW_Player risque de vous décoder un caractère qui sera la somme des deux caractères que vous voulez transmettre.

De même, collez bien les signes d'un même caractère sinon CW_player risque de vous découper

vosre caractère en deux autres caractères.

Ne manipulez pas à une vitesse supérieure à celle à laquelle vous êtes capable de copier. Si c'était le cas, votre correspondant alignerait sa vitesse sur la votre et vous seriez incapable de le comprendre.

REMARQUES :

Il n'est pas possible de jouer et de décoder simultanément avec CW_Player. Jouer est prioritaire sur le décodage. Si vous entrez des caractères dans la fenêtre TEXTE ou que vous rejouez ce qu'elle contient, la fonction Monitoring sera mise en stand-by tant que les caractères n'auront pas été finis d'être joués. De la même façon, si vous jouez un fichier ou continuez un fichier, la fonction Monitoring sera inhibée durant l'exécution du fichier.

NOTE IMPORTANTE : *Vous êtes impatient de décoder des signaux Morse venant de votre récepteur. Vous risquez d'être fort déçu du résultat ! En effet CW_Player incorpore un détecteur d'enveloppe très simple sans DSP, sans transformée de Fourier, sans filtre etc. Le programme a donc besoin pour décoder correctement d'un signal bien découpé, avec un bon rapport signal à bruit et sans interférence, comme ceux issus d'un générateur BF ou du monitoring d'un transceiver.*

Si le signal que vous injectez est de ceux-ci, vous pourrez probablement décoder des signaux Morse allant jusqu'à 40 mots/minute. Mais essayer de décoder des signaux Morse avec CW_Player dans une bande chargée relève d'un non-sens (à moins que votre transceiver ait un DSP ou des filtres particulièrement efficaces).

Rappelez-vous que CW_Player cherche à contrôler votre manipulation mais n'a aucunement l'intention de remplacer vos oreilles !

Port

Le *menu Port* permet de sélectionner un port série pour commuter un émetteur en émission lorsque des sons sont émis, sauf en mode Quiz.

Lorsqu'un port COM est sélectionné, CW_Player fait monter à l'état haut les signaux DTR et RTS du port série correspondant dès qu'un son est émis. Lorsque le dernier caractère est terminé, les signaux DTR et RTS sont remis à l'état bas.

Un *délai TX* entre la commande PTT et le début du premier caractère est programmable entre 25 et 250 ms. La valeur par défaut est 100 ms.

La led On Air reproduit l'état des signaux DTR et RTS : allumée si état haut, éteinte si état bas.

La valeur par *défaut* au démarrage est : AUCUN port COM sélectionné.

Cette valeur au démarrage peut être paramétrée à la fin de la ligne de commande :

/COMx with x=[1..4] sélectionne le port COM n°x.

Si le port COM sélectionné n'est pas affecté à un port série par votre système, un message *d'avertissement* est visualisé et aucun port COM n'est sélectionné.

Lorsqu'un port COM est sélectionné, s'assurer que le connecteur série utilisé à l'arrière de votre machine est bien affecté par votre système au numéro de COM que vous avez choisi. Certaines machines n'ont qu'un connecteur série alors qu'elles fournissent la possibilité de 2 ports COM (COM1 et COM2). Vérifier les affectations dans le SETUP de la machine.

Lorsqu'il est sélectionné, le connecteur série fournit +12 volts sur DTR et RTS lorsqu'ils sont à l'état haut et -12 volts à l'état bas.

Le fichier *PC_TX.bmp* donne un exemple de connexion entre un PC et la commande PTT d'un émetteur dans le cas d'une tension repos positive et d'une mise à la masse pour la commande Emission.

Ne pas oublier que les codes Q et les abréviations se terminent toujours par un espace. Cet espace étant lui-même un son, il est joué comme tel et la commande Emission ne sera relâchée qu'après la fin de cet espace !

TRES IMPORTANT : Aucune donnée n'apparaît sur les lignes de données des ports série lorsqu'ils sont sélectionnés. Pour moduler l'émetteur, il faut utiliser les sorties audio droite ou gauche de la carte son. CW_Player n'est pas un manipulateur électronique et ne commande pas la clef d'un émetteur. Si l'on veut manipuler la clef de l'émetteur, il faut utiliser un système VOX rapide entre la sortie son du PC et la prise KEY de l'émetteur.

Language

Les **langues** parlées par CW_Player sont : *anglais, français, allemand ou italien*.

Le choix se fait dans le *sous-menu* **Language** du menu.

Par défaut, la langue est *l'anglais*.

La langue peut être choisie au démarrage par paramétrage de la ligne de commande :

- /f** pour démarrer en français
- /e** pour démarrer en anglais
- /d** pour démarrer en allemand
- /i** pour démarrer en italien

Ce fichier d'Aide en ligne commute avec la langue mais il ne doit pas être ouvert au moment du changement de langue. Fermer le fichier d'Aide avant de changer de langage.

S'assurer que les fichiers d'aide *CWPenglish.hlp*, *CWPfrench.hlp*, *CWPdeutsch.hlp* et *CWPitalian.hlp* sont bien dans le répertoire de CW_Player.exe pour un fonctionnement correct de l'Aide en ligne.

Noter qu'à ce jour, le fichier d'aide *CWPdeutsch.hlp* n'est qu'une copie du fichier d'aide anglais, aucun traducteur ne s'étant manifesté pour traduire ce fichier allemand. Si vous vous sentez capable de le faire, il vous suffira de nommer ce fichier *CWPdeutsch.hlp* pour qu'il soit affiché sur l'écran lorsque l'allemand est choisi comme langue de travail.

Espacement

L'espacement entre caractères peut être réglé dans le *sous-menu* Options/Espacement.

La valeur par *défaut* est UN espacement soit une durée égale à 3 points.

Cette valeur peut être augmentée jusqu'à une valeur telle que la vitesse moyenne résultante reste toujours supérieure à 5 mots/minute.

Par exemple, pour une vitesse de caractère de 10 mots/minute, un espacement multiplié par 4 donne une vitesse moyenne réelle de 5 mots/minute. Il ne sera donc pas possible de choisir un espacement supérieur à 4 pour cette vitesse.

De même, avec une vitesse de caractère de 5 mots/min, l'espacement ne peut être que de 1.

Notez que la *vitesse* affichée dans le panneau Contrôles est la vitesse d'émission du caractère. La vitesse moyenne réelle résultante d'un espacement plus long est affichée dans le panneau de réglage de l'espacement entre caractères.

Le réglage d'espacement ne s'applique pas au mode QUIZ. Dans le mode QUIZ, l'espacement est égal au délai pour répondre.

Poids

Le **Poids** ou *rapport de durée* entre trait et point peut être modifié dans le *sous-menu* **Option/Poids**.

La valeur par défaut est 3/1 (un trait = 3 points) C'est la valeur standard.

Trois valeurs sont possibles : 3/1, 4/1 (un trait = 4 points) et 5/1 (un trait = 5 points).

La modification du poids n'affecte pas la longueur du trait mais uniquement celle du point qui est raccourcie pour avoir le *rapport* adéquat.

Il est à noter que la modification du poids modifie aussi l'espacement entre deux caractères qui est égal à 3 points en standard. Un *compromis* entre espacement et poids devra être trouvé pour obtenir une télégraphie agréable.

La *vitesse* affichée est calculée pour un poids standard de 3/1. La modification du poids *augmentera* la vitesse réelle puisque les points seront plus courts. Un *compromis* entre espacement et poids permettra de récupérer une vitesse proche de celle affichée.

On Air

La *led* **ON Air** recopie l'état des signaux DTR et RTS du port série sélectionné.

Elle s'allume et s'éteint en synchronisme avec la commande d'émission envoyée vers l'émetteur via le port COM sélectionné.

Si aucun port COM n'est sélectionné , la led reste éteinte.

Raccourcis Clavier

Ci-joint, on trouvera la liste des raccourcis clavier pour naviguer dans CW_Player à partir du clavier. Parfois, ceux-ci sont plus rapides qu'un mouvement de souris (par exemple Echap pour Stop) mais ils sont le passage obligé pour les personnes qui ne peuvent pas utiliser la souris comme les non-voyants.

Tous les boutons de contrôle et de choix ont un raccourci clavier.

Seul le choix d'une ligne à l'intérieur d'une liste (alphabet, codes Q et abréviations) doit se faire à partir de la touche de tabulation.

Panneau Contrôles

Rejouer Texte : Alt T
Jouer Fichier : Alt I
Continuer Fichier : Alt I
Quitter : Echap + Entrée pour confirmer ou Echap pour retourner dans CW_Player
Stop : Echap
Vitesse : CTRL+U pour augmenter / CTRL+D pour diminuer (ou Tabulations + Flèches verticales)
Niveau sonore : ALT+U pour augmenter / ALT+D pour diminuer (ou Tabulations + Flèches verticales)

Panneau Choix

Alphabet : Alt A
Codes Q : Alt C
Abréviations : Alt B
Aléatoire : Alt R
Fichier : Alt F
Quiz : Alt Q
Monitoring : Alt G

Texte

Tabulations. Par défaut, le texte a la focalisation.

Les flèches droite et gauche permettent de se déplacer dans le texte. Les flèches verticales rendent la focalisation à la liste affichée.

Listes

Flèches verticales ou horizontales pour choisir + Entrée pour jouer.

La liste doit être visible.

Notez que la focalisation revient toujours dans le Texte après la fin d'un son. La frappe d'une flèche verticale haut ou bas rend automatiquement la focalisation à la liste affichée. A cet instant, les flèches droite et gauche et page haute et basse sont utilisables pour se mouvoir dans la liste.

Fenêtre Quiz

Délai : CTRL+ALT+U pour augmenter / CTRL+ALT+D pour diminuer (ou Tabulations + Flèches verticales)

Annuler rapport : ALT P Bouton

OK: Entrée

Bouton Stop : Echap

Note : Alt M *Le mode Quiz doit être à l'arrêt. La note courante (ou Marque) est jouée en morse. Ce raccourci clavier est à l'attention des non-voyants.*

Menu

Outils : Alt T

Options : Alt O

Langage : Alt L

Port : Alt P

? : Alt ?

Ensuite, pour accéder aux choix des sous-menus, appuyer simplement sur la touche de la lettre soulignée (La touche Alt ne doit pas être frappée) ou utiliser les flèches verticales et Entrée.

Sous-menus

Plus rapide que la solution précédente mais requérant une bonne mémoire, tous les choix des sous-menus peuvent être directement sélectionnés en utilisant le raccourci clavier correspondant sans ouvrir la fenêtre du sous-menu :

F1 : Aide

F2 : A propos de CW_Player

F3 : Longueur des mots aléatoires

F5 : Lettres aléatoires

F6 : Chiffres aléatoires

F7 : Ponctuations aléatoires

F8 : Lettres et chiffres aléatoires

F9 : Tous caractères aléatoires

F10 : Caractères aléatoires au choix

CTRL F1 : Espacement

CTRL F5 : Poids 3/1

CTRL F6 : Poids 4/1

CTRL F7 : Poids 5/1

CTRL F9 : Langue italienne

CTRL F10 : Langue allemande

CTRL F11 : Langue anglaise

CTRL F12 : Langue française

MAJ F1 : COM1

MAJ F2 : COM2

MAJ F3 : COM3

MAJ F4 : COM4
MAJ F5 : Délai TX 50 ms
MAJ F6 : Délai TX 100 ms
MAJ F7 : Délai TX 150 ms
MAJ F8 : Délai TX 200 ms
MAJ F9 : Délai TX 250 ms
MAJ+CTRL F1 : Effacer MemoRandom
MAJ+CTRL F2 : Sauvegarder MemoRandom au format Texte
MAJ+CTRL F3 : Caractères locaux
MAJ+CTRL F4 : Leçons locales
MAJ+CTRL F5 : Effacer Monitoring
MAJ+CTRL F6 : Enregistrer la fenêtre Texte au format Wave
MAJ+CTRL F7 : Texte différé
MAJ+CTRL F8 : Texte rejoué en boucle continue
MAJ+CTRL F9 : Texte masqué
MAJ+CTRL F10 : Enregistrer MemoRandom au format Wave
MAJ+CTRL F11 : Générer Rapidement une série de caractères aléatoires
MAJ+CTRL F12 : Sauvegarder Monitoring au format Texte

Choix des caractères aléatoires

Choix leçon : flèches verticales
Bouton OK : Entrée
Bouton Annuler : Echap

Enregistrer au format Wave

Bouton Oui : Entrée
Bouton Non : Echap
Les boutons, taux d'échantillonnage et choix format sont accessibles par la touche Tabulation.

Gestion des caractères locaux

Bouton Entrée : Entrée
Bouton Fin : Echap
Les champs et actions sont accessibles par la touche Tabulation;

Gestion des caractères locaux

Bouton Entrée : Entrée
Bouton Fin : Echap
Les champs sont accessibles par la touche Tabulation;

Délimiteurs de texte masqué

Bouton OK : Entrée

Bouton Annuler : Echap

Les champs sont accessibles par la touche Tabulation;

Voici l'ordre des **tabulations** : (normalement, le Texte a la focalisation)

- Texte
 - Liste ou fichier (si visible)
 - Délai Quiz (si la fenêtre Quiz est visible)
 - Choix du mode (s'il y en a un)
 - Contrôle de la vitesse
 - Contrôle du niveau sonore
 - Boite de dialogue (si visible)
- et ainsi de suite.

Comment apprendre

Pour les autodidactes, voici un exemple de leçons successives pour apprendre le Morse.

Les caractères d'une leçon seront sélectionnés avec le menu Options/Caractères aléatoires/Caractères au choix.

Après s'être familiarisé avec la musique des dits caractères en les frappant manuellement dans la zone Texte ou en les cliquant dans les pages Alphabet, on commencera à se tester avec le mode Quiz.

Lorsqu'une note meilleure que 95% sera atteinte pour un nombre de caractères supérieur à 500, on fera de la saisie écrite manuelle avec le mode Aléatoire. Si la correction donne une note aussi bonne qu'en mode Quiz, on pourra passer à la leçon suivante.

Leçon n° 1 : **E N D X 0**

Leçon n° 2 : **T A W P 1**

Leçon n° 3 : révision leçons 1 et 2

Leçon n° 4 : **M G Z Q 2**

Leçon n° 5 : **I U V H 3**

Leçon n° 6 : révision leçons 4 et 5

Leçon n° 7 : révision leçons 1, 2, 4 et 5

Leçon n° 8 : **O K Y C 4**

Leçon n° 9 : **R L F 5 6**

Leçon n° 10 : révision leçons 8 et 9

Leçon n° 11 : **S B J 7 8**

Leçon n° 12 : **+ = ? / 9**

Leçon n° 13 : révision leçons 11 et 12

Leçon n° 14 : révision leçons 8, 9, 11 et 12

Leçon n° 15 : révision leçons 1, 2, 4 et 5

Leçon n° 16 : les 26 lettres

Leçon n° 17 : les 10 chiffres

Leçon n° 18 : les 26 lettres et les 10 chiffres

Leçon n° 19 : Les 8 ponctuations **+ = ? / ' - , .**

Leçon n° 20 : Tous les caractères

Et n'oubliez pas les 4 caractères spéciaux, très utilisés par les radioamateurs !

