

## Lingue

Viene fornito l'help in quattro lingue : inglese, francese, tedesco e italiano.

Ogni lingua può essere scelta dal sub-menu lingua.

La lingua predefinita è l'inglese.

La lingua può essere scelta all'avvio aggiungendo l'adeguato parametro alla fine della linea di comando

**/f** per partire in lingua francese

**/e** per partire in lingua inglese (ma non è necessario poiché l'inglese è il valore predefinito)

**/d** per partire in tedesco.

**/i** per partire in italiano

Il file di Aiuto (help) cambia anche da inglese a francese cambiando il linguaggio ma solo se l'Aiuto non è in esecuzione sullo schermo. Per cui occorre chiudere l'Aiuto prima di cambiare lingua.

Essere sicuri che tutti i files di Aiuto `CWPenglish.hlp`, `CWPfrench.hlp`, `CWPdeutsch.hlp` e `CWPitalian.hlp` siano nella stessa directory di `CW_Player.exe`.

Notare che il file `CWPdeutsch.hlp` momentaneamente non è altro che una copia rinominata di quella inglese. Io, al momento, non sono riuscito a trovare un traduttore. Se sei capace di generare un file di help, puoi creare il tuo file in lingua tedesca. Salvalo col nome `CWPdeutsch.hlp` ed esso apparirà quando viene cliccato il menu di help di `CW_Player`.

## Abbreviazioni

Cliccando sul pulsante abbreviazioni nel pannello [Scelte](#), appare la finestra Abbreviazioni.

La lista include le Abbreviazioni più usate nelle comunicazioni di telegrafia dei radioamatori

La principale lista si riferisce alle abbreviazioni inglesi. La traduzione in francese è compresa nelle parentesi

La lista in fondo si riferisce a poche comuni abbreviazioni francesi. La traduzione in inglese è compresa nelle parentesi

Cliccate su un'abbreviazione per eseguirne il suono

E' possibile cliccare su una seconda abbreviazione mentre la prima sta suonando

Le successive abbreviazioni vengono messe in coda e uno spazio viene automaticamente aggiunto alla fine di ogni abbreviazione per evitare di incollare due abbreviazioni consecutive.

# Alfabeto

Cliccando sul pulsante **Alfabeto** nel pannello **Choice**, appare la finestra dell'alfabeto

La lista include:

- Le 26 *lettere* (**prima pagina**)
- Le 10 *cifre* e gli 8 segni di *punteggiatura* più usati (**seconda pagina**)
- I 4 *caratteri speciali* (**terza pagina**) e i vostri [Caratteri Locali](#) (**quarta pagina**).








Cliccando su una linea il carattere viene eseguito.

Cliccare un secondo carattere mentre il primo è ancora in esecuzione, è ammesso ma viene messo in coda e un separatore viene automaticamente aggiunto alla fine di ogni carattere (3 unità di ritardo).

I caratteri accentuati o estesi non vengono eseguiti salvo che non siano definiti come [caratteri locali](#).

# Scelte

Il pannello di scelta include parecchi pulsanti per scelte differenti:

-  [Alfabeto](#): lista dei caratteri Morse (lettere, numeri, punteggiatura, caratteri speciali e caratteri locali)
-  [Codici Q](#): lista dei codici Q che sono usate dai radioamatori
-  [Abbreviazioni](#): lista delle abbreviazioni comuni che sono usate dai radioamatori.
-  [Alea \(Random\)](#) : generazione di gruppi di 5 caratteri casuali
-  [File](#): per caricare un file di tipo ASCII da eseguire.
-  [Quiz](#): per testare la tua preparazione
-  [Monitoring](#): per monitorare la tua manipolazione

Quando viene cliccato su un pulsante significativo appare la corrispondente finestra.

Appare solo una finestra alla volta.

Quando sta suonando, tutte le scelte sono disabilite. Cliccare su [Fine](#) o aspettare la fine del suono per riavere i pulsanti riabilitati.

# Controlli

Il Pannello di controllo include I seguenti pulsanti o preselezioni:



[Riesegui testo](#): Per ripetere l'esecuzione del testo che è stato inserito manualmente nella precedente Casella di testo



[Suona File](#): Per rieseguire un file ASCII file che è stato aperto cliccando il pulsante File  
*Notare che questo pulsante è alternativo al pulsante **Continua-File***



[Continua File](#): Per ripetere l'esecuzione di un file ASCII file che era stato fermato prima della fine dell'esecuzione  
*Notare che questo pulsante è alternativo al pulsante **Esegui File***



[Fine](#): .Per terminare e uscire da CW\_Player  
*Notare che questo pulsante è alternativo al pulsante **Ferma***



[Stop](#): Per fermare l'esecuzione di un testo o di un file o di una sequenza casuale o di una modalità **Quiz**  
*Notare che questo pulsante è alternativo con il pulsante **Fine***



[Velocità](#): Per stabilire la velocità



[Livello del suono](#): Per stabilire il livello del suono

## Inserimento Testo

La **Casella di Testo** permette di suonare i caratteri digitandoli **con la tastiera**.

I caratteri vengono eseguiti durante la digitazione se non avete selezionato Opzioni/Testo/Esecuzione differita dal menu Opzioni. Se invece questa opzione è stata selezionata, il testo non viene suonato durante l'inserimento, ma solo quando viene pigiato il pulsante **Riesegui il testo**. Ciò permette di inserire una frase durante la **pausa** ed eseguirla in seguito.

L'esecuzione non tiene conto dei caratteri MAIUSCOLI o minuscoli.

Lo spazio, in CW\_Player è un suono silenzioso. La sua durata è equivalente a 3 **punti (dots)**.

I caratteri non Morse possono essere nella **Casella di testo** ma non verranno eseguiti.

Esaminare la lista dell'Alfabeto per vedere i caratteri validi.

L'intero testo è un solo record che è limitato dal sistema. Se si cerca di inserire qualche testo ASCII e viene incollato nella casella di testo, solo il primo record viene inserito nella casella di testo (un record è generalmente delimitato da un ritorno a capo).

E' possibile salvare il testo in un file di formato **Wave** che può essere suonato con qualsiasi software multimediale

Per fare questo occorre cliccare su Registra il testo come file Wave nel menu **Strumenti**.

Verranno usati sia la velocità che il livello di suono impostati.

## File

Quando viene cliccato il pulsante [File](#) nel pannello **Scelte**, appare il box di dialogo standard di windows per selezionare un file ASCII

Le estensioni autorizzate sono: **.txt**, **.wri**; **.rtf** e **.cwp** (di **CW\_Player**). Altri tipi possono essere aperti digitando il loro percorso (**path**) completo o rinominandoli ma se eseguiti, il risultato può essere imprevedibile se non sono files **ASCII**.

Quando viene aperto un file ASCII viene caricato nella finestra. Il nome del file e il suo percorso verranno indicati in testa alla finestra.

Per eseguire il file cliccare sul bottone [Esegui file](#) nel pannello dei [Controlli](#)

Dopo essere stato caricato il file ASCII può essere modificato temporaneamente ed eseguito. Il file originale non è mai modificato. Un file in esecuzione non verrà mai modificato fino al suo completamento.

## Scorciatoie da tastiera

Quella che segue è la lista delle scorciatoie da tastiera da usare con `CW_Player`. A volte sono più veloci del posizionamento del mouse (per esempio il tasto **ESC**) ma sono la scelta obbligata per quelli che non possono usare il mouse come i non vedenti.

Tutti i controlli e tutte le scelte hanno una scorciatoia attraverso la tastiera.

Solo la scelta di una linea (Alfabeto e codici Q) necessitano del tasto **TAB** sulla tastiera.

### Pannello dei Controlli

Ripeti esecuzione Testo : **Alt T**

Esegui File : **Alt I**

Riprendi esecuzione File : **Alt I**

Abbandona : **Esc + Invio** per confermare o **ESC** per tornare a `CW_Player`

Stop : **Esc**

Velocità: **CTRL+U** per aumentare / **CTRL+D** per Diminuire (o **TAB + frecce Verticali**)

Livello suono : **ALT+U** per aumentare / **ALT+D** per Diminuire (o **TAB + frecce verticali**)

### Pannello di Scelta

Alfabeto : **Alt A**

Codici Q : **Alt C**

Abbreviazioni : **Alt B**

Random : **Alt R** (Caratteri casuali)

File : **Alt F**

Quiz : **Alt Q**

Monitoring : **Alt M**

### Casella di testo

Tabulazioni col tasto **TAB**.

Per default, la **Casella di Testo** ha il focus.

Le frecce orizzontali permettono di spostarsi all'interno del testo.

Le frecce verticali danno la focalizzazione alla lista visualizzata.

### Liste

Le frecce verticali o orizzontali per scegliere + **Invio** per eseguire (suonare).

*La lista deve essere visibile.*

*Notare che l'attenzione (focus) ritorna automaticamente alla **Casella di Testo** quando il suono termina.*

*Quando viene pigiata una freccia verticale, il focus torna automaticamente alla lista visibile.*

*Quando il focus è nella lista possono essere usate le frecce orizzontali e i tasti di **pagina su e pagina giù***

### Finestra dei Quiz



Delay : **CTRL+ALT+U** per aumentare / **CTRL+ALT+D** per Diminuire (o **TAB** + frecce verticali)  
Vuota rapporto : **ALT+P**  
Pulsante OK : **Invio**  
Pulsante Fine : **Esc**  
Nota (Mark) : **Alt M** Il modo Quiz deve essere in [stand-by](#). La nota corrente è suonata in codice Morse. Questa scorciatoia è per i non vedenti.

## Menu

I sub menu possono essere aperti con le seguenti scorciatoie:

Strumenti: **Alt T**  
Opzioni : **Alt O**  
Lingua : **Alt L**  
Porte COM: **Alt P**  
?: **Alt ?**

Tutte le scelte del sub menu possono essere selezionate pigiando la lettera sottolineata senza premere il tasto ALT oppure utilizzando le frecce verticali e il tasto **Invio**

## Sotto menu

Questo è molto più veloce delle scelte precedenti ma richiede una buona memoria, tutte le scelte del sub-menu possono essere selezionate direttamente senza aprire la relativa finestra :

**F1** : Aiuto in linea  
**F2** : Informazioni su CW\_Player  
**F3** : Lunghezza Parola (Word)  
**F5** : Lettere Aleatorie (Random)  
**F6** : Numeri Aleatori (Random)  
**F7** : Ferma l'opzione Aleatorietà (Random)  
**F8** : Caratteri locali Aleatori (Random)  
**F9** : Lettere e numeri Aleatori (Random)  
**F10** : Tutti i caratteri Aleatori (Random)  
**F11** : Solo i caratteri scelti ma in modo Aleatorio (Random)

**CTRL F1** : Spaziatura semplice  
**CTRL F2** : Spaziatura doppia  
**CTRL F3** : Spaziatura tripla  
**CTRL F5** : Rapporto linea punto = 3/1  
**CTRL F6** : Rapporto linea punto = 4/1  
**CTRL F7** : Rapporto linea punto = 5/1  
**CTRL F9** : In lingua italiana  
**CTRL F10** : In lingua tedesca  
**CTRL F11** : In lingua inglese  
**CTRL F12** : In lingua francese

**SHIFT F1** : COM1  
**SHIFT F2** : COM2  
**SHIFT F3** : COM3  
**SHIFT F4** : COM4

**SHIFT F5** : 50 ms TX delay (ritardo)

**SHIFT F6** : 100 ms TX delay (ritardo)  
**SHIFT F7** : 150 ms TX delay (ritardo)  
**SHIFT F8** : 200 ms TX delay (ritardo)  
**SHIFT F9** : 250 ms TX delay (ritardo)

**SHIFT+CTRL F1** : Vuota MemoRandom  
**SHIFT+CTRL F2** : Salva MemoRandom come file di testo  
**SHIFT+CTRL F3** : Caratteri locali  
**SHIFT+CTRL F4** : Lezioni locali  
**SHIFT+CTRL F5** : Vuota finestra Monitoring  
**SHIFT+CTRL F6** : Registra il Testo come file Wave  
**SHIFT+CTRL F7** : Testo differito

**SHIFT+CTRL F8** : Ripetizione suono continua  
**SHIFT+CTRL F9** : Testo mascherato  
**SHIFT+CTRL F10** : Registra MemoRandom come file Wave  
**SHIFT+CTRL F12** : Registra Monitoring come file di testo

## Scelta casuale dei caratteri

Lezione : Frecche verticali  
Pulsante **OK** : **Invio**  
Pulsante **Cancel** : Tasto **Esc**

## Salvataggio del testo

**Yes** : **Invio**  
**No** : **ESC**

Pulsanti, campionamento e scelta del formato possono essere selezionati attraverso il tasto **TAB**.

## Gestione Caratteri locali

Pulsante Invio : **Invio**  
Pulsante Exit : **ESC**  
Campi ed azioni possono essere selezionati attraverso il tasto **TAB**

## Gestione Lezioni locali

Pulsante Invio : **Invio**  
Pulsante Exit : **ESC**  
I campi possono essere selezionati attraverso il tasto **TAB**

## Delimitatori per mascherare il testo

Pulsante **OK** : **Invio**  
Pulsante **Cancel** : **ESC**  
I campi possono essere selezionati attraverso il tasto **TAB**

Qui viene esposto l'ordine di tabulazione : (normalmente, il testo ha il focus)

## Casella di testo

Lista o file(se visibile)

Ritardo Quiz (se la finestra Quiz è visibile)

Scelta selezionata (se ne esiste alcuna)

Controllo velocità

Livello del suono

Box di dialogo (se visibile)

e così via....

## Monitoring (Monitoraggio della manipolazione)

Quando si clicca sul pulsante **Monitoring** nel pannello **Scelte**, appare la finestra **Monitoring**. Questa funzione ha lo scopo di aiutarvi ad ottenere una buona manipolazione prima di cominciare a trasmettere in aria.

Qui, vi viene richiesto, di inserire il vostro segnale sotto forma audio nell'ingresso microfono o linea della vostra scheda audio. CW\_Player cercherà di decodificare ciò che voi state manipolando. Questo assume che:

Primo, che voi conosciate bene l'alfabeto Morse

*Se voi volete inviare una **C** e la codificate come una **Y**, CW\_Player mostrerà una **Y** e voi sarete coscienti di dover ripetere meglio la **C**!*

Secondo, la vostra manipolazione sia corretta:

*Inviando una **C** (-.-) con uno spazio troppo lungo tra il primo punto e la seconda linea CW\_Player vi mostrerà una doppia **N** (-.-.-). Voi dovete avvicinare i punti e le linee un po' di più. D'altra parte, avvicinando troppo due caratteri consecutivi CW\_Player rischia di fare un altro tipo di errore: per esempio avvicinando la **T** e la **U** di **TU** (-.-.-) sarà decodificata come una **X** (-.-.-) da CW\_Player*

*Dovete fare uno spazio più grande tra la lettera **T** e la lettera **U** (cosa che anche operatori CW sembrano dimenticare sempre più spesso).*

CW\_Player visualizzerà tutti i caratteri che sono definiti nella lista dell'alfabeto, inclusi i vostri caratteri locali ( se ne avete creato). I caratteri speciali sono trascritti come la combinazione di due caratteri maiuscoli tra due parentesi quadre.

Fine lavoro (...-.-) è trascritto come **[VA]**

Attesa (-.-...) è trascritto come **[AS]**

Sola trasmissione (-.-.-) è trascritto come **[KN]**

Errore (.....) è trascritto come **[HH]**

Viene aggiunto uno spazio tra parole, quando una tempo della durata di almeno 6 punti separa 2 caratteri

I caratteri saranno visualizzati in maiuscolo se è stata selezionata la relativa casella nella finestra **Monitoring**.

Pigiando il tasto di **Invio** verrà attivato un a capo

Per vuotare la finestra Monitoring cliccate su menu **Strumenti/Cancela Monitoring**.

Per salvare la finestra **Monitoring** in formato testo, cliccare su menu **Strumenti/Salva Monitoring come file di testo**

### SCELTA CANALE E SOGLIA DEL DECODER:

La decodifica è basata su una semplice rivelazione di involuppo

La barra grafica mostra i valori di picco dei segnali inseriti. La costante di tempo di queste barre grafiche è abbastanza lunga (100 ms) relativamente lunga e non permette di seguire manipolazioni troppo veloci. Lo scopo è soltanto di seguire l'ampiezza dei segnali e di aiutarvi a regolare l'amplificazione della vostra scheda audio.

I cursori al di sopra delle barre servono per fissare la soglia di decodifica. Per default sono posizionate a metà scala, ma potete spostarli manualmente se il segnale non arriva a metà scala. Normalmente, il guadagno della vostra scheda audio può essere facilmente regolato per fare deflettere la barra grafica fino a metà scala. La soglia del decoder deve essere posta tra la minima e la massima indicazione della barra grafica.

La frequenza del segnale di input non è critica. Qualsiasi frequenza tra 500 Hz e 2000 Hz è accettabile. Uno schema semplice di oscillatore BF viene proposto nel file **PC\_TX.BMP**. La sua frequenza si aggira intorno ai 1000 Hz. Manipolandone l'uscita si raggiungerà lo scopo.

## INGRESSI DELLA SCHEDA AUDIO

Voi potete scegliere tra ingresso microfónico o linea della scheda audio.

L'ingresso MIC è usato principalmente per deboli segnali come quelli di un microfono (meno di 500 mV picco a picco). L'ingresso microfónico è un segnale mono e le due barre grafiche mostrano la stessa deviazione. La decodifica mostra lo stesso carattere quale che sia il canale.

L'ingresso linea richiede dei segnali piuttosto forti (più grandi di 1 Volt rms) Questo ingresso è stereo. Così, le due barre grafiche possono visualizzare due diverse deviazioni ognuna dipende dal canale di ingresso che è stato utilizzato.

L'estremità sul jack stereo da **3.5"** corrisponde al canale Sinistro; il contatto mediano corrisponde al canale Destro.

L'ingresso deve essere selezionato dalla finestra **Monitoring** e può essere fatto mentre CW\_Player è in esecuzione.

- Sulla Task Bar di Windows (dove si trova il pulsante AVVIO), fare un doppio click sull'icona del piccolo altoparlante vicina alla visualizzazione dell'ora. Apparirà il pannello di controllo del suono di Windows.

- Nel menu **Opzioni**, scegliere **Proprietà**. Apparirà la finestra delle Proprietà.

selezionare l'opzione registrazione. Dovrebbe apparire la lista dei pulsanti per la registrazione. Mettere una spunta in corrispondenza del bottone del Microfono o di Linea-IN. A seconda dell'ingresso che vorrete utilizzare. Cliccare sul pulsante OK.

Se la funzione di Monitoring di CW\_Player è in funzione e il segnale audio è inserito, voi dovete vedere la relativa barra grafica del controllo registrazione di Windows e la barra grafica di CW\_Player che deflettono allo stesso modo. Regolare il controllo del volume dell'input selezionato (**Microfono o Linea**) in modo che la deviazione sia tra il 75% e il fondo scala. Usando il generatore audio descritto nel file PC\_TX.BMP e connettendo la sua uscita all'ingresso del Microfono della scheda audio otterrete una completa deviazione della barra grafica con il controllo del volume posto a metà scala. Connettendo lo stesso segnale alla **Linea-IN**, avrete una deviazione del 50% della barra grafica con il controllo del volume posto a fondo scala.

Ora dovete essere pronti a monitorare la vostra manipolazione ma se non avete un altoparlante separato sulla vostra sorgente audio, probabilmente voi vorrete sentire il vostro segnale audio. Per avere questo tornate sulla finestra delle Proprietà e selezionate, **Riproduzione**, e nella lista controllo volume, mettete un segno di spunta nelle caselle Microfono e Linea-IN e poi cliccate il pulsante **OK**. Eventualmente controllate anche che non siano spuntate le caselle di disattivazione degli ingressi da voi selezionati. Infine regolate il volume per un ascolto gradevole.

- Ora siete pronti per manipolare il tasto Morse...

## RACCOMANDAZIONI PER LA MANIPOLAZIONE:

Prima di tutto, ricordate che una linea è normalmente uguale a 3 punti, che un intervallo tra segni è normalmente uguale ad un punto e che lo spazio tra caratteri deve essere almeno uguale a 3 (la durata di una linea).

I novizi faranno fatica ad ottenere questi tempi ideali con un tasto manuale. Per cui, un tasto elettronico a due contatti sarà di grande aiuto. Esso genera automaticamente e con la giusta temporizzazione, punti, linee ed intervalli. Notare che i punti vengono generati muovendo la mano verso destra e le linee muovendo la mano verso sinistra (ma non è una regola!).

Come detto prima, rispettate lo spazio tra caratteri: Almeno 3 intervalli di base, altrimenti, CW\_Player

può tentare di decodificare qualcosa che è la concatenazione di due caratteri consecutivi.

Inoltre, tenere vicini i segni di uno stesso carattere, altrimenti `CW_Player` può dividere il vostro carattere in due o più differenti caratteri.

Non manipolate con una velocità superiore a quella che siete capaci di **copiare** (comprendere), altrimenti il vostro corrispondente trasmetterà alla stessa velocità e voi non sarete capaci di capirlo.

#### **MISCELLANEA:**

Non è possibile suonare e monitorare simultaneamente con `CW_Player`. Il suono non ha priorità sul monitoring. Se voi inserite dei caratteri o ripetete il suono di caratteri Se inserite caratteri nella finestra di immissione testo, Monitorino viene disabilitato fino a che l'intero testo non è stato inserito. Così come, se suonate o riprendete il suono di un file, Monitoring viene disabilitato fino a che il file non verrà fermato o completato.

**NOTA IMPORTANTE:** Probabilmente sarete impazienti di decodificare I segnali CW in arrivo sul vostro ricevitore. E potreste essere delusi in quanto `CW_player` include un rivelatore di involuppo molto semplice senza **DSP**, senza **FFT**, senza **filtri** e così via. Esso richiede un segnale molto ben formato, con un buon rapporto segnale/disturbo e senza interferenze, come quelli emessi da un generatore audio (o dal **sidetone** di un transceiver).

Se ricevete tali segnali, `CW_player` decodificherà probabilmente velocità fino a 40 parole al minuto. Tentare di decodificare in una banda CW affollata, non ha alcun senso **con** `CW_Player`.(salvo che il vostro ricetrasmittitore includa dei filtri molto efficienti e il DSP !).

*Ricordate che la funzione Monitoring di `CW_Player` è per controllare la vostra manipolazione e non per sostituire le vostre orecchie.*

## In Aria

Il LED **In Aria** offre una copia visiva dello stato di [DSR e RTS](#) della porta seriale. Esso si accende e si spegne in sincronismo con il comando che viene inviato al TX attraverso la [porta-COM](#) selezionata.

Se nessuna [porta-COM](#) è stata selezionata, il LED rimane spento.

## Esegui (suona) File

Il pulsante **Esegui file** nel pannello dei [Controlli](#) abilita l'esecuzione del suono di un file ASCII che era stato aperto con il pulsante [Scegli File](#).

Se nessun file ASCII era stato aperto, il pulsante **Esegui File** è disabilitato.

Se un file ASCII è stato suonato parzialmente. Il pulsante **Esegui File** non è visibile (è mascherato dal pulsante [Continua](#)).

Se si sta suonando ( ad esempio un testo o dei caratteri aleatori (random), Il pulsante Esegui File è disabilitato. Premere il pulsante [Stop](#) per abilitarlo.

Mentre suona un file, il nome del file ASCII appare in alto nella relativa finestra con il suo percorso (**path**). I caratteri sono evidenziati mentre vengono suonati e ciò permette di seguire facilmente il processo di esecuzione.

L'esecuzione non tiene conto delle maiuscole o minuscole.

Il suono di un file può essere fermato e ripreso in seguito. Il pulsante **Suona File** è alternativo al pulsante [Continua](#).

Per default un file può essere suonato una volta (ciclo singolo) se non è stata selezionata la casella [Ripetizione continua](#) nelle opzioni/testo. Per fermare un suono continuo, cliccare sul pulsante Stop.

**Notate** che la ripetizione continua aggiunge un separatore tra due testi consecutivi.

Quando un file viene fermato prima della fine, non può essere modificato. Deve essere riaperto con il pulsante [Scegli File](#) per ulteriori modifiche. Esso sarà quindi suonato come un nuovo file, ricominciando dall'inizio.

Parti del testo in un file di testo, possono essere ignorate e non suonate, ma occorre delimitarle con due specifici caratteri che potete definire nel menu [Testo mascherato](#) nelle [opzioni/testo](#).



## Porte COM

Selezionando il menu [Porte COM](#), offre la possibilità di commutare un transceiver in modo trasmissione mentre suonano i caratteri eccetto in modo **Quiz**.

Quando una porta viene selezionata, `CW_player` setta (mette nello stato alto) i segnali **DTR** e **RTS** della porta seriale corrispondente mentre i caratteri vengono suonati. Quando l'ultimo carattere è completato, entrambi i segnali vengono rilasciati.

**Il ritardo** tra il comando PTT e l'inizio del primo carattere, può essere regolato tra 50 e 200 ms. Il valore di default è 100 ms.

Il led [In Aria](#) lampeggia e si illumina in sincronismo con i segnali della [porta COM](#).

Il valore di default è [nessuna Porta COM](#) selezionata.

Questo valore può essere modificato all'avvio con l'adeguato parametro alla fine della [linea di comando](#):

`/COMx` con  $x=[1..4]$

Se la porta selezionata non è assegnata ad una porta seriale nel vostro sistema, un messaggio di attenzione "Errore COM" appare e nessuna porta viene assegnata.

Quando viene selezionata una porta COM, occorre essere sicuri che il connettore seriale posteriore, sia realmente assegnato al numero di porta COM scelto. Qualche PC offre la possibilità di avere le porte COM1 & COM2 ma un solo connettore. Controllare nel vostro SETUP, quale porta è assegnata a questo unico connettore.

Se selezionato, il connettore seriale, fornisce +12 Volta sui segnali **DTR** e **RTS** quando sono abilitati e -12 Volta quando sono disabilitati.

Il file `PC_TX.BMP` mostra un esempio di connessione tra un **PC** e la linea **PTT** del trasmettitore.

L'esempio assume uno stato positivo per lo stand-by positivo e la messa a **GND** (massa) per la trasmissione.

Non dimenticate che lo spazio è un carattere. Se un testo termina con uno spazio (per esempio i [codici Q](#) o le [abbreviazioni](#)), esso viene suonato (in silenzio) e il modo trasmissione termina dopo la fine dello spazio!

**ATTENZIONE :** *Sulla porta selezionata non appare alcun segnale binario. Per modulare un trasmettitore, deve essere usato il segnale audio all'uscita della scheda audio (destra o sinistra). `CW_Player` non è un tasto elettronico e non pilota un trasmettitore. Per pilotare un trasmettitore con `CW_Player`, è richiesto un circuito VOX veloce tra l'uscita della scheda audio e la presa tasto (**KEY**) del trasmettitore.*

## Modo Quiz

Cliccando il pulsante Quiz appare la finestra Quiz.

Il modo Quiz suona caratteri casuali e vi chiede di scrivere ciò che avete ascoltato. A seconda della vostra risposta, viene computato un punteggio e CW\_Player vi dice quali caratteri devono essere ripassati.

Il ritardo nelle risposte può essere settato tra 1 e 9 secondi usando il pulsante con le doppie frecce nella parte in alto a destra della finestra. Per default, il ritardo è di 3 secondi. Il temporizzatore del ritardo parte alla fine dell'esecuzione di ogni carattere.

La parte della finestra in alto a sinistra vi ricorda quali caratteri casuali avete scelto in quel momento (questi caratteri saranno eseguiti durante la sessione Quiz). Potete modificare queste scelte da menu [Opzioni/Caratteri casuali](#) o basta cliccare all'interno della finestra delle lezioni.

Il modo **Quiz** attualmente parte premendo il pulsante **OK** che conferma la scelta dei caratteri da suonare e il tempo entro cui si deve rispondere. Potete cambiare questi parametri durante la sessione Quiz.

Comunque, notate che l'opzione "[Scegli caratteri](#)" fermerà il modo **Quiz** per permettervi di inserire i nuovi caratteri.

La vostra risposta può essere modificata in ogni momento entro il tempo concesso per la risposta. E' sufficiente digitare il nuovo carattere. L'uso del tasto " " per sopprimere il carattere precedente è inutile.

I caratteri sono visualizzati in minuscolo, indipendentemente da come avete predisposto la vostra tastiera.

Al completamento del tempo stabilito, la vostra risposta viene controllata, il vostro punteggio viene calcolato e visualizzato e la finestra delle risposte è pronta per il nuovo carattere.

A seconda della vostra risposta CW\_Player esprimerà la sua soddisfazione o il suo disappunto durante il suono del carattere successivo.

Ricordatevi di concentrarvi sul suono!

Per abbandonare il modo Quiz, usate il segnale di **Stop** nel pannello Quiz o il pulsante di **Stop** nel pannello dei controlli.

Solo in questo momento, CW\_Player visualizzerà la lista dei caratteri errati e che dovrete ripassare.

Questa lista viene mostrata nel pannello dei rapporti ([rapporto di CW\\_Player](#))

**Notate** che questa lista non è mai aggiornata durante la sessione Quiz per non influenzare la vostra risposta successiva!

Riprendendo il modo Quiz dopo una pausa temporanea, il rapporto di CW\_Player non viene resettato, ma voi avete l'opportunità di azzerare il punteggio e la lista degli errori premendo il pulsante "[Azzeramento](#)" (Cancella Report).

**Notate** : Il modo Quiz richiede un dialogo fra voi e il PC, non supporta la commutazione attraverso la porta COM.

## Caratteri aleatori (Casuali o Random)

Quando viene cliccato sul pulsante/opzione  **Alea** nel pannello delle **Scelte**, si apre la finestra MemoRandom

Questa finestra permette all'operatore di selezionare il numero di caratteri da generare, di modificare una lezione differente da quella proposta e di nascondere la soluzione.

Cliccare sul pulsante **Esegui** di questa finestra per iniziare la generazione ed esecuzione sonora.

Per fermarla, cliccare sul pulsante **Stop** nel pannello dei controlli o sul pulsante **Stop** della finestra MemoRandom.

Un semplice click su **Cambia** nella finestra MemoRandom, fa apparire la finestra delle lezioni che permette di scegliere direttamente il numero di lezione.

Alla partenza, per default, sono selezionati tutti i caratteri, a meno che non sia stata selezionata l'opzione **Caratteri scelti** durante la sessione precedente.

Le scelte nel menu Opzioni/**Caratteri Aleatori** sono le seguenti:

Lettere

Numeri

Punteggiatura

Caratteri locali

Lettere + Numeri

Tutto

Solo caratteri scelti

Aggiunta del segnale di attenzione **VVVV**

Opzioni per le parole

Se avete scelto l'opzione "**Caratteri selezionati**", si apre una finestra di dialogo che invita l'operatore ad indicare un numero di lezione tra le 20 definite oppure a digitare un numero massimo "di 50 caratteri in una casella di testo.

Se un carattere viene ripetuto due volte nella casella di testo, esso verrà suonato due volte più spesso sia in modo aleatorio che in modo Quiz.

Se avete scelto una lezione, il suo contenuto viene trasferito nella casella di testo in alto.

Cliccate sul pulsante **OK** per rendere la vostra scelta effettiva oppure cliccate su **Annulla** per tornare al programma principale senza modifiche.

Se il contenuto della casella di testo coincide esattamente con il contenuto di una lezione, il numero di detta lezione sarà visualizzato nella finestra **Cambia** di MemoRandom e nella finestra **Quiz**. Altrimenti verrà indicato il testo **Caratteri scelti**

L'ultima configurazione dei caratteri viene salvata nel file `CWPlayer.dat` assieme alla lista delle lezioni e dei caratteri locali (se creati). Se non esiste. Al riavvio di `CW_Player` i caratteri scelti saranno ricaricati e l'opzione per **Alea** e **QUIZ** è settata per "**Caratteri scelti**" o per numero dell'ultima lezione scelta.

**Notare** che verranno suonati solo i caratteri Morse. Se nessun carattere Morse viene immesso, cercando di generare una serie casuale, appare un messaggio di attenzione.

I caratteri casuali vengono visualizzati nella finestra MemoRandom durante il loro suono. Essi possono essere raggruppati in parole di 5 caratteri o con lunghezza aleatoria (da 2 a 8 caratteri) a seconda della vostra scelta nel menu Opzioni/Caratteri aleatori/**Lunghezza Parola**. Ogni parola è separata da uno **spazio**

Il contenuto di ogni parola può essere stabilito allo stesso modo dei caratteri cliccando sul menu Opzioni/Caratteri aleatori/**Opzioni per parole**/Caratteri non mischiati (ovvero si possono avere nella stessa parola numeri, lettere e punteggiatura)

Se è stata selezionata l'opzione [Aggiungi VVVVV](#), un gruppo di **5** lettere **V** viene suonato prima dell'inizio del modo aleatorio.

Questo ha lo scopo di inserire una specie di sincronizzazione tra il computer e l'utilizzatore.

Riprendendo la generazione dei caratteri casuali dopo una azione di **Stop**, non vuota la finestra Memorandom

Per ripulire la finestra MemoRandom, usare il comando [Cancella MemoRandom](#) nel menu Strumenti.

Per salvare la finestra MemoRandom come file di testo, usate il comando [Salva MemoRandom](#) nel menu Strumenti.

Il file salvato, può essere riascoltato più tardi usando il pulsante [Scelta del file](#) e il pulsante [Suona File](#).

Per salvare la finestra MemoRandom come file Wave, usate il comando [Registra MemoRandom come file Wave](#) nel menu Strumenti. Questo file può essere suonato con qualsiasi altro software multimediale

Mentre suonano i caratteri casuali, tutte le altre scelte sono disabilitate. Le sole azioni possibili. Sono quelle del [menu](#) (*opzioni, lingue e porte*), [velocità](#) e [livello del suono](#) nel pannello dei [controlli](#). Per abilitare le altre scelte, cliccare sul pulsante **Stop** nel pannello di controllo.

La definizione della lezione può essere modificata usando il menu Strumenti/[Lezioni locali](#)

Il pulsante **nascondi** maschera i caratteri visualizzati. Cliccare sullo stesso pulsante per rendere visibile la soluzione.

## Ripeti esecuzione testo

Il pulsante **Riesegui testo** nel Pannello dei **Controlli** permette la riesecuzione sonora di un testo che è stato introdotto manualmente o copiato nella casella di testo in alto sul Pannello dei **Controlli**.

Il pulsante **Riesegui testo** è disabilitato sia quando la casella di testo è vuota, sia durante l'esecuzione sonora del testo

Non sarà suonato nessuno dei caratteri non Morse nella casella di testo.

Mentre suonano, i caratteri sono evidenziati. Ciò permette un immediato controllo visivo del processo di suono.

La riesecuzione del testo può essere fermata cliccando su **Stop**

La riesecuzione parte sempre dall'inizio del testo, anche se fermato prima della fine.

Per default, la riesecuzione è singola (ciclo singolo) se non è stata selezionata in menu

Opzioni/Testo/**Ripetizione continua**IDH\_MENU. Per fermare una ripetizione continua, cliccate sul pulsante **Stop**.

Notare che la **ripetizione continua** aggiunge un separatore tra due testi consecutivi.

Se niente è in esecuzione, la **Casella di Testo** supporta tutte le azioni di Windows (*elimina, aggiungi, copia, incolla ...*). Invece, mentre suona, l'unica azione valida è **Stop**.

## Continua (Esecuzione File dopo pausa)

Il pulsante [Continua File](#) dopo una pausa nel pannello di controllo continua l'esecuzione di un file ASCII che è stato aperto con la sequenza pulsanti [File/Apri](#) e parzialmente eseguito con il pulsante [Esegui File](#). Se nessun file ASCII era stato eseguito, il pulsante Continua File non è visibile. Il pulsante [Esegui File](#) lo nasconde.

Se un suono è in esecuzione (per esempio testo o modo casuale), il pulsante Continua File è disabilitato. Premere il pulsante di [Stop](#) per abilitarlo.

Il pulsante Continua File, assume che un file ASCII sia già aperto e parzialmente eseguito.

Quando un file viene rieseguito, il file ASCII appare nella finestra principale con il suo nome e percorso (*path*) in alto. L'esecuzione riprende da dove è stata interrotta.

I caratteri sono evidenziati mentre vengono eseguiti per permettere di seguire agevolmente il processo di esecuzione.

L'esecuzione non tiene conto di maiuscole o minuscole.

Un file in esecuzione può essere fermato prima della fine e continuato in un altro momento. Il pulsante in questo caso è abilitato.

Per impostazione predefinita, il file viene continuato fino alla fine (singolo ciclo) se il pulsante [Ripetizione continua](#) non è selezionato. Per fermare una ripetizione continua, usare il pulsante di **Stop**.

Notare che la ripetizione continua, aggiunge un separatore tra due **files** consecutivi.

Quando viene fermato prima della fine, un file non può essere modificato. Esso deve essere riaperto con la sequenza pulsanti [File/Apri](#) per ulteriori modifiche. Esso verrà aperto come un nuovo file, ripartendo dall'inizio.

## Livello del suono

Il livello de suono viene settato con i pulsanti **Su/Giù** nel pannello di controllo.

La frequenza è **800 Hz**.

Il livello del suono può essere settato tra **0 dB e -15 dB**. Lo stesso valore è applicato ad entrambi i canali della scheda sonora.

Il valore predefinito è **-9 dB**.

Il valore di **0 dB** sta per un'ampiezza di **16bits** da picco a picco di una onda sinusoidale.

Il livello del suono può essere modificato durante il suono dei caratteri ma il nuovo livello verrà applicato a partire dal carattere successivo. Il carattere corrente verrà eseguito con il livello precedente.

**Notare che** il livello del suono deve essere combinato con il livello del suono del vostro sistema.

Per esempio, se è già stata predisposta un'attenuazione di **-6dB**, questa deve essere sommata al valore definito con `CW_Player` per ottenere il reale livello di suono es.: **-15 dB** all'avvio.

# Velocità

La velocità è settata con i tasti **Su/Giù** nel pannello dei **Controlli**.

Può essere settata tra 5 e 50 **parole** (**words**) al minuto ( abbreviato =**wpm**).

Il valore di default è 12 wpm e può essere preselezionata all'avvio con il parametro /=x, dove x è la velocità di partenza (vedi [Avvio](#)).

Una definizione di velocità è: numero di parole "**PARIS**" da inviare durante un minuto. Un'altra definizione è: numero di punti (**dots**) per minuto divisi per 25. Le due definizioni si riferiscono alla stessa velocità.

Ad esempio la velocità di 10 wpm equivale all'invio di 50 lettere in un minuto:  $50 \times 4$  punti (per la lettera H) + 50 punti di separazione (ogni separatore equivale ad un punto) = 250 punti per minuto divisi per 25 = 10 wpm.

La velocità viene calcolata sulla base di un semplice [spaziatura](#) tra caratteri e un [rapporto](#) standard di 3 a 1 tra linea (**dash**) e punto (**dot**).

Differenti spazi o differenti rapporti come proposti nel menu [Opzioni](#) avranno effetti sulla velocità globale.















La velocità mostrata non corrisponde con la velocità reale. Per esempio, usando un rapporto 4/1 incrementerà la velocità globale tanto quanto il punto sarà breve (la lunghezza della linea non viene modificata dal rapporto).

La velocità può essere modificata durante il suono dei caratteri ma la nuova velocità verrà applicata al carattere successivo. Il carattere corrente verrà completato con la precedente velocità.



## Avvio (parametri)

All'avvio di `CW_Player`, I valori di **default** sono:

	<b>Velocità</b> =	12 parole al minuto
	<b>Livello del suono</b> =	-9 db
	<b>Spazio fra caratteri</b> =	uno spazio semplice
	<b>Porta</b> =	non definita
	<b>Ritardo TX</b> =	100 ms
	<b>Lingua</b> =	Inglese
	<b>Rapporto Linea/Punto</b> =	normale (3/1)
	<b>Finestra attiva</b> =	Alfabeto
	<b>Caratteri casuali</b> =	Tutti o Caratteri scelti
	<b>Caratteri locali</b> =	quelli definiti nella precedente lezione
	<b>Immissione testo</b> =	suono immediato
	<b>Ripetizione testo</b> =	Ciclo singolo
	<b>Quiz Tempo per la risposta</b> =	3 secondi
	<b>Monitoring</b> =	decodifica il canale sinistro e visualizza i caratteri minuscoli.

La [Lingua](#), la [Porta-COM](#) e la [Velocità](#), possono essere scelti mediante i parametri all' avvio:

**/f** per partire in francese

**/d** per partire in tedesco

**/e** per partire in inglese

**/i** per partire in italiano

**/COMx** (x=1÷4) per selezionare la Porta-COM porta n#x

**/=x** per selezionare una velocità di x parole al minuto (wpm) (x è un numero intero tra 5 e 50).  
Se la velocità è al di fuori di 5...50, verrà applicato il valore più vicino  
Se il valore della velocità non è un intero, verrà generato un messaggio di errore

Qualche o tutti i parametri possono essere digitati alla fine della linea di comando.

Esempio : `CW_Player.exe /=10 /COM2 /f` parte `CW_Player` con velocità 10 wpm, in Francese e viene selezionata la porta COM2 per la trasmissione.

La maggior parte dei parametri vengono salvati quando viene chiuso `CW_Player` nel file `CWPplayer.dat` e ricaricati al successivo riavvio: **velocità, lingua, livello, ultima scelta, porta-COM, definizione dei caratteri locali, definizione della lezione ecc.** Quindi, non è necessario aggiungere parametri alla linea di comando poiché la vostra configurazione è stata salvata. Ad ogni modo se voi aggiungete questi parametri, essi hanno priorità su quelli salvati.

# Come imparare

Per gli autodidatti, ciò che segue è un esempio di procedimento per imparare il codice morse.

- 1) Per ogni lezione I caratteri devono essere selezionati da [Scelta caratteri da Opzioni](#) (**Options/Random/Characters/Chosen-Characters**) e poi occorre scegliere i caratteri dal menu dei caratteri.
- 2) Nel menu [Scelte](#) selezionate **Alea** (Random)
- 3) Dopo aver preso familiarità con la musicalità di ogni carattere digitato nella [Casella di Testo](#) o, cliccandolo nella finestra dell'alfabeto, potete iniziare a testarvi da soli con il modo [Quiz](#)
- 4) Quando raggiungerete un punteggio migliore di 95% per 500 caratteri, passate al modo [Aleatorio](#) (random) decodificando solo **con le vostre orecchie**. Se anche in questo modo le risposte corrette danno un analogo punteggio potete proseguire con la lezione successiva.

n Lezione n° 1 : **E N D X 0**

n Lezione n° 2 : **T A W P 1**

n Lezione n° 3 : *ripasso lezioni 1 & 2*

n Lezione n° 4 : **M G Z Q 2**

n Lezione n° 5 : **I U V H 3**

n Lezione n° 6 : *ripasso lezioni 4 & 5*

n Lezione n° 7 : *ripasso lezioni 1, 2, 4 & 5*

n Lezione n° 8 : **O K Y C 4**

n Lezione n° 9 : **R L F 5 6**

n Lezione n° 10 : *ripasso lezioni 8 & 9*

n Lezione n° 11 : **S B J 7 8**

n Lezione n° 12 : **+ = ? / 9**

n Lezione n° 13 : *ripasso lezioni 11 & 12*

n Lezione n° 14 : *ripasso lezioni 8, 9, 11 & 12*

n Lezione n° 15 : *ripasso lezioni 1, 2, 4 & 5*

n Lezione n° 16 : **tutte le 26 lettere**

n Lezione n° 17 : **le 10 cifre**

n Lezione n° 18 : **le 26 lettere & 10 cifre**

n Lezione n° 19 : **gli 8 segni di punteggiatura + = ? / ' - , .**

n Lezione n° 20 : **Tutti i caratteri**

E non dimenticate i **4 caratteri speciali** spesso usati dai radioamatori

## Codici Q

Quando viene cliccato sul pulsante [Codici Q](#) nel pannello delle [Scelte](#), appare la finestra dei [codici Q](#)

La lista include i [codici Q](#) più usuali nelle comunicazioni telegrafiche fra radioamatori.

Quando viene cliccato su una linea il relativo codice viene eseguito.

Cliccare su un secondo codice-Q, mentre il primo sta ancora suonando, è ammesso. Il secondo codice viene accodato. Uno spazio viene aggiunto automaticamente alla fine di ogni codice-Q per evitare che si incollino due codici-Q consecutivi.

## Mascheratura testo

L'opzione mascheratura testo Vi permette di mascherare o ignorare parte di un testo da eseguire. Questa opzione può essere applicata solo ad un solo file.

La zona di testo che deve essere ignorata deve essere delimitata da due differenti caratteri, un carattere di inizio ed uno di fine, che deve essere definito con il menu [Opzioni/Testo/Testo Mascherato](#).

Questi due caratteri possono essere per esempio ( ) o [...] o {...} o <...> ecc.

Se è stato definito un carattere di inizio non-null (quindi reale) il menu [‘Testo mascherato’](#), viene selezionato da un segno di spunta

Se il carattere di inizio non è definito tutto il testo sarà eseguito. **anche se esiste il carattere fine.**

Se il carattere di inizio è stato definito senza quello di fine, tutto il testo che segue il carattere di inizio sarà mascherato e quindi non verrà eseguito

Notare che la definizione dei limitatori viene salvata nel file `CWPlayer.DAT` e ricaricata al riavvio di `CW_Player`.

## Registrazione un file con formato Wave

Il contenuto della [Casella di Testo](#) e della finestra MemoRandom può essere salvato come un file di suono Wave (\*.WAV) che può essere rieseguito con qualsiasi software multimediale

Per questo cliccare Strumenti/[Registra testo come file Wave](#) o Strumenti/[Registra MemoRandom come file Wave](#) nel menu [Strumenti](#) per iniziare il processo.

La velocità e livello di suono saranno quelli definiti al momento della registrazione. La nota audio dei punti e delle linee sarà di 800 Hz, la stessa che viene usata da `CW_Player`.

Solo i caratteri morse saranno codificati nel file Wave.

Il formato Wave è del tipo **PCM**.

La scansione può essere di **11025** o **22050** campionamenti al secondo. Ogni altra scelta verrà rifiutata. L'uscita Wave può essere **mono** o **stereo**. Noterete che il modo **mono** produce un livello di suono più basso del modo **stereo**

Il numero di bits in un campionamento può essere 8 o 16.

La migliore qualità audio è ottenuta con le impostazioni: **stereo**, **16 bits**, **22050** campionamenti al secondo (questi sono i parametri di `CW_Player` mentre suona). Questo comporta che il file sia molto grosso.

La più bassa qualità è con le impostazioni: **mono**, **8 bits**, **11025** campionamenti al secondo. Questo comporta un file di dimensioni più piccole.

Secondo la vostra scelta, `CW_Player` vi dice approssimativamente la dimensione in bytes del file formato Wave che state creando.

Occorre essere coscienti che un testo lungo per esempio di più di 10 caratteri può generare un enorme file se viene usata la migliore qualità! Inoltre, settando una velocità bassa incrementa la durata della registrazione ed aumenta le dimensioni del file!

E' possibile generare rapidamente una serie casuale nella finestra MemoRandom, senza suonarli. Per fare questo, cliccare nel menu [Strumenti/Genera rapidamente una serie aleatoria](#).

Una piccola finestra si apre e vi domanda il numero di caratteri da generare. Questa utilità permette di creare rapidamente delle serie casuali per costruire delle lezioni sotto forma testo o Wave.

### Note:

L'opzione non può essere usata mentre i caratteri morse vengono eseguiti

L'opzione non può essere aperta se la finestra di testo è vuota

Nessuna modifica del testo è permessa mentre state registrando. (la finestra di testo viene congelata mentre l'opzione viene usata).

Se volete suonare il file `morse.Wav` con un software [multimediale](#), dovete per prima cosa chiudere `CWPlayer` poiché, **generalmente**, la scheda audio non può essere usata simultaneamente da due differenti programmi.

# Caratteri Locali

CW\_Player vi permette di creare, eliminare o modificare i vostri caratteri personali. Questi caratteri locali possono essere suonati in tutti i modi come ogni carattere standard.

I caratteri locali, possono essere differenti dai caratteri standard. Per esempio le 26 lettere, i 10 numeri e gli 8 segni di punteggiatura che vengono mostrati scegliendo [Alfabeto](#).

Ogni tentativo di creare, modificare o eliminare uno di questi 44 caratteri, verrà respinto.

I caratteri locali devono essere stampabili. I caratteri maiuscoli vengono automaticamente trasformati in minuscoli. Ciò evita che assegniate codici Morse differenti per lo stesso carattere.

Cliccando su [Strumenti/Caratteri locali](#) la relativa finestra viene aperta.

Il campo "carattere" e il campo "codice" sono obbligatori. Il campo "Commento" è opzionale.

Il campo **Carattere** accetta i caratteri stampabili eccetto quelli standard.

Il campo **Codice** accetta una combinazione di Massimo 12 tra punti e linee. Se il campo carattere è riempito con un carattere locale già esistente, il campo codice è automaticamente riempito con il relativo codice. Esso può quindi essere modificato.

**Occorre cautela nel ridefinire i caratteri locali con lo stesso codice Morse di un carattere standard che vi creerà confusione nei modi Quiz e Casuale. Non sarete mai sicuri se CW\_Player ha suonato un carattere standard o un carattere locale!**

Il campo [Commento](#) vi permette di inserire un commento per il vostro carattere locale. Questo verrà visualizzato nella pagina dei caratteri locali dell' [Alfabeto](#).

Una volta che entrambi i campi "Carattere" e "Codice" sono stati riempiti, potete scegliere un'azione e confermarla con il pulsante **Invio** (oppure con il **tasto Invio**). Quindi l'**attenzione (focus)** viene restituita al campo "**Carattere**" in attesa di un'altra azione. Cliccare sul pulsante **Uscita** (oppure premere il tasto **Esc**) per chiudere la finestra e tornare al programma principale.

Se il campo "carattere" contiene un carattere locale già esistente, sono disponibili solo le azioni [Elimina](#) e [Modifica](#). Se lo stesso campo contiene un carattere locale non esistente, potete solo creare questo nuovo codice.

Si possono creare un Massimo di 27 nuovi codici locali. Quando la pagina dei caratteri locali è piena, un messaggio di attenzione appare nella finestra e non possono essere creati altri caratteri locali.

**Importante: Ricordarsi che un'azione è confermata solo quando è stato cliccato il pulsante **Invio**.**

Quando si esce da CW\_Player, i caratteri locali vengono salvati nel file `cwplayer.dat` allo stesso modo dei caratteri selezionati e la definizione delle lezioni.

Quando CW\_Player riparte, ricarica i caratteri locali.

E' assolutamente pericoloso cercare di modificare il file `cwplayer.dat` con altri programmi. CW\_Player potrebbe non ripartire più. L'autore non può essere ritenuto responsabile per tali errori.

## Rapporto tra linea e punto

Il rapporto (o [peso](#)) tra linea e punto può essere impostato nel sub-menu [Opzioni/Rapporto Linea/punto](#).

Il valore predefinito è di **3 a 1** (lunghezza linea = 3 x 1 lunghezza punto). Questo è il valore standard.

Possono essere impostati tre valori: 3/1, 4/1 e 5/1.

Modificando il valore iniziale non viene alterata la lunghezza della linea ma solo quella del punto per ottenere il corretto valore di peso

Occorre avvisare che modificando il rapporto, viene modificato la [spaziatura](#) tra caratteri essendo questo uguale a tre punti di lunghezza. Si può cercare un compromesso tra spazi e peso per ottenere una gradevole telegrafia

Occorre tenere presente che modificando il peso, si modifica anche la velocità attuale che è calcolata sulla base di un rapporto standard di 3/1. La velocità del carattere stesso è alterata così come la velocità globale. Incrementando il rapporto, incrementerà anche la velocità in quanto il punto risulterà più breve.

Un compromesso permetterà di far combaciare la velocità reale con quella indicata.



# Spaziatura

La spaziatura tra caratteri può essere predisposta nel sub-menu [Opzioni/Spaziatura](#).  
Il valore predefinito è semplice (corrisponde alla durata di 3 punti).

**Questo valore può essere aumentato fino al raggiungimento della velocità di 5 parole al minuto**

Possono essere settati tre valori: **semplice**, **doppio** (durata uguale a 6 punti) e **triplo** (durata uguale a 9 punti).











Questo valore deve essere aggiunto al valore di [spazio](#) (3 punti) per calcolare lo spazio tra parole.  
Deve essere notato che modificando lo spazio, viene modificata l'attuale velocità che è calcolata sulla base di uno spazio semplice.

La velocità del carattere non viene modificata ma la velocità globale sarà più bassa selezionando la spaziatura doppia o tripla.







# Menu

La barra del menu supporta :  
[Strumenti](#), [Opzioni](#), [Lingua](#), [Porte-COM](#) ed [Aiuto](#)

Il menu **Strumenti** include :

-  [Cancella MemoRandom](#) (Vuota finestra MemoRandom)
-  [Salva MemoRandom come File di testo](#) (Salva finestra MemoRandom come testo)
-  [Save MemoRandom come File Wave](#) (Salva finestra MemoRandom)
-  [Genera rapidamente una serie aleatoria](#)
  
-  [Registra il testo come file Wave](#) Crea un file di suono Wave con i caratteri della finestra testo
  
-  [Salva Monitoring come file di testo](#) (Salva finestra Monitoring come testo)
-  [Cancella Monitoring](#) (Vuota finestra Monitoring)
  
-  [Caratteri locali](#) Vi permette di gestire la definizione dei caratteri locali
-  [Lezioni locali](#) Vi permette di gestire la definizione delle lezioni
  
-  [Fine](#) (Abbandona Programma) Comando senza conferma..

Il menu **Opzioni** include :

-  [Selezione dei caratteri aleatori](#)
-  [Selezione della spaziatura dei caratteri](#)
-  [Rapporto tra linea e punto](#)
-  [Selezione del suono immediato o ritardato](#)
-  [Ripetizione ciclo singolo o continuo](#)
-  [Definizione dei delimitatori di testo mascherato](#)

Il menu **Lingue** include:

-  [Selezione delle lingue](#) (tedesco, inglese, francese o italiano)

Il menu **Porte COM** menu include

-  [La selezione delle porte COM](#) per commutare il transceiver in modo trasmissione.

Il menu **?** permette la visualizzazione di questo file di [Aiuto \(Help\)](#) o informazioni generali riguardo CW\_Player.

*Notare che il file di Help deve essere chiuso prima di cambiare lingua.*

## Lezioni Locali

CW\_Player vi permette di modificare la definizione delle 20 lezioni predefinite nel capitolo [Come imparare](#)

Quando viene cliccato su [Strumenti/Lezioni locali](#), si apre una finestra speciale

Il campo "Numero lezione" accetta un numero compreso tra 1 e 20

Il campo "Carattere" mostra il contenuto attuale della lezione selezionata

Questo campo può essere modificato e accetta un massimo di 50 caratteri. I caratteri non morse non saranno eseguiti

I caratteri maiuscoli sono automaticamente trasformati in minuscoli

Non appena i campi numero e carattere sono riempiti, cliccare sul bottone [Conferma](#)

(O premere il tasto **Invio**) per rendere effettiva la modifica

L'attenzione (**focus**) ritorna al campo [Numero](#) in attesa di un'altra modifica

Se le modifiche sono terminate cliccare sul pulsante Uscita (oppure premere sul tasto **ESC**) per ritornare al programma principale.

Gli inserimenti non validi verranno segnalati da un bip.

Importante : Non dimenticate che una modifica diviene effettiva solo quando è stato cliccato in bottone [Conferma](#).

Abbandonando CW\_Player, la definizione delle lezioni (se esiste) viene registrata nel file di salvataggio CWPlayer.dat nello stesso tempo sia per i caratteri scelti sia per i caratteri locali

Al riavvio di CW\_Player, verrà caricata la definizione della lezione salvata.

Ogni tentativo di modifica del file CWPlayer.dat al di fuori di CW\_player può generare degli errori nell'utilizzazione di CW\_Player per i quali l'autore non può essere ritenuto responsabile

# Contenuto di CWPitalian.hlp

Cliccare sui testi sottolineati per approfondire gli argomenti di CW\_Player Help.



[Avvio](#) definisce I valori di preselezione o i paramatri selezionati all'avvio.



[Menu](#) Spiega Spiega il Menu .



[Strumenti](#) Fornisce I mezzi per cancellare e salvare la finestra MemoRandom, per vuotare la finestra Monitoring, per creare un file suono formato Wave da un testo, per creare, modificare o cancellare caratteri locali, per modificare la definizione delle lezioni E' previsto anche il comando Fine.



[Opzioni](#) Fornisce le opzioni per caratteri Casuali Scelta di Caratteri, Valore degli spazi, valori di rapporto e Utilizzazione di testo.



[Lingua](#) Spiega come scegliere la lingua.



[Porte COM](#) Stabilisce come commutare un trasmettitore in modo TX.



[Controlli](#) Spiega I bottoni di controllo e preselezioni.



[Velocità](#) Spiega il controllo velocità Su/Giù.



[Livello del suono](#) Spiega il controllo Up/Down sound level.



[Inserimento testo](#) Spiega il box di testo.



[Ripetizione suono-testo](#) Spiega il bottone per la riesecuzione del testo.



[Esegui File](#) Spiega il bottone Esegui File.



[Continua esecuzione File](#) Spiega il bottone Resume File.



[Scelte](#) Descrive i pulsanti di scelta.



[Alfabeto](#) Spiega la finestra dell'alfabeto.



[Codici Q](#) Spiega la finestra dei codici Q.



[Abbreviazioni](#) Descrive la finestra delle abbreviazioni.



[Alea \(random\)](#) Spiega come scegliere I caratteri random da eseguire.



[File](#) Spiega la scelta dei files.



[Quiz](#) Testa la vostra preparazione.



[Monitoring](#) Monitorizza la vostra manipolazione.



[In Aria](#) definisce lo status del LED.



[Scorciatoie con la tastiera](#) Spiega come navigare in CW\_Player con la tastiera.



[Come imparare](#) Fornisce un esempio di lezioni per imparare il codice Morse.

Nel file leggimi.txt Vi è una descrizione su come collegare i progetti qui esposti



[Schema per collegare la vostra Porta-COM al transceiver](#)

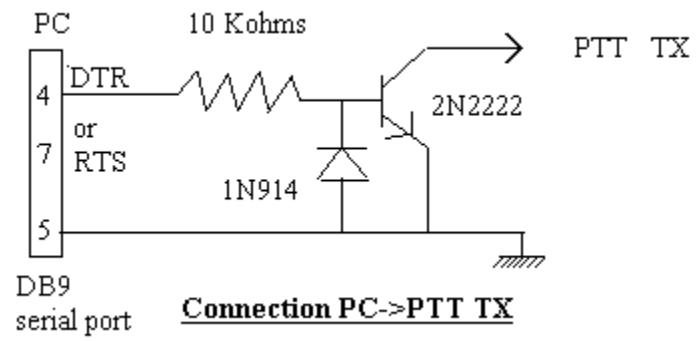


[Schema per collegare l'uscita della vostra scheda audio al transceiver](#)

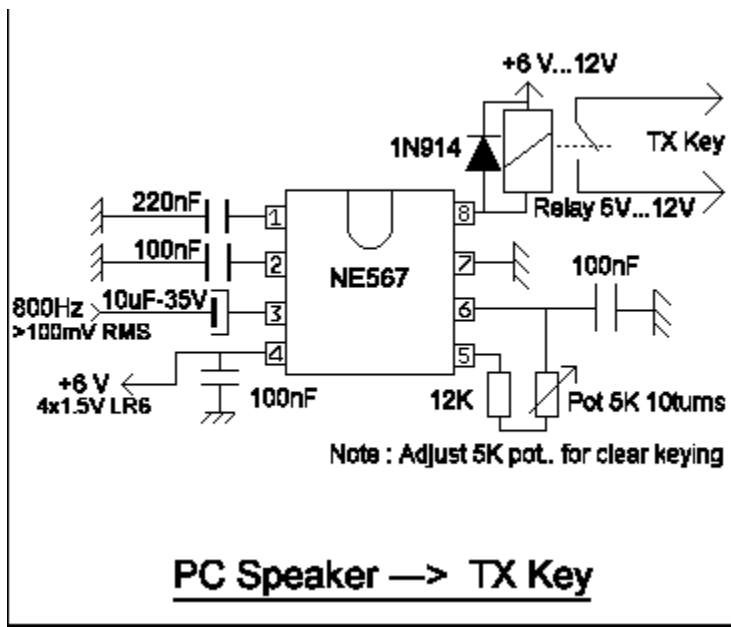


[Schema per generare una nota a 800Hz da all'ingresso della vostra COM scheda audio](#)

## Schema



## Schema



# Schema





