UI-View32

by G4IDE

Manuale Italiano di IK2CBD

I dispositivi “complementari” per UI-View32, sono descritti nel mio documento UI-dis-i.pdf)

E' proibito il commercio di questo documento

SOMMARIO

1 Prefazione al Manuale italiano per UI-VIEW32 7

2 Brevi informazioni su UI-View32 8

2.1 Cenni sul protocollo APRS 9

2.2 Come ottenere il “Codice di registrazione” per UI-View32 10

2.3 Alcuni siti Internet per UI-VIEW32 10

3 Installazione/Registrazione/Disinstallazione 11

3.1 Installazione di UI-View32 11

3.1.1 File di UI-view32, nella dir Windows\System 13

3.2 Disinstallazione di UI-View32 13

3.3 Accesso facilitato all’HELP 13

3.4 Comandi speciali, utilizzabili all’avvio di UIVIEW 14

3.5 Come “Minimizzare” un programma in UI-View32 14

3.6 Configurazioni “Multiple” di UI-VIEW32 15

3.6.1 Come creare la prima configurazione 15

3.6.2 Come creare la seconda configurazione 15

3.6.3 Come creare altre configurazioni 15

3.6.4 Come aggiornare una configurazione 15

3.7 I programmi di tipo "EXTRA" 16

4 Schermo principale e modalita’ operative 17

4.1 Frequenze APRS 18

4.2 Alcune informazioni operative 18

4.2.1 Ricoprimenti delle mappe sullo schermo 18

4.2.2 Come richiamare una mappa 18

4.2.3 Come evidenziare il nome di una mappa 19

4.2.4 Come misurare la distanza tra 2 punti su una mappa 19

4.2.5 Come ottenere informazioni su una stazione 19

4.2.6 Come selezionare una stazione “ricoperta” da un’altra stazione 20

4.2.7 Come ingrandire un’area specifica su una mappa 20

4.3 Le Funzioni accessibili con il "Tasto Destro del Mouse" 21

4.4 Gli “Scroll bar” 24

4.5 UI-View in HF: modalita’ operative 25

4.6 Appunti personali 27

5 Menu File 28

5.1 Print (stampa) 28

5.2 Exit 28

5.3 Dispositivo standard: Capture Map 29

5.4 Dispositivo standard: Internet Time Client 30

5.5 Dispositivo standard: Station Movement Alarm 31

5.6 Dispositivo standard: Schedule Editor 32

5.7 Dispositivo standard: UI-Captioner 34

5.8 Dispositivo standard: APRS Server List 35

5.9 Dispositivo standard: National Weather Service (USA only) 35

5.10 Dispositivo standard: Edit IGATE.INI 36
5.10.1 File IGATE.INI 36
5.11 Dispositivo standard: History/Telemetry 40
5.11.1 UI-History Menu Options 40
5.11.2 Come configurare UI-history/Telemetry 42
5.11.2.1 History Window 42
5.11.2.2 I Telemetry Parameters 42
5.12 Dispositivo standard: UI-WebServer, plug in 44
5.13 Dispositivi addizionali, gestiti da file xxxx.XTR 45
6 Menu Terminal 47
7 Menu Stations 49
7.1 Descrizione dei pulsanti 51
7.1.1 UI-View32 Station List "Snapshots" via WinPack 54
8 Menu Messages 55
8.1.1 I Menu di "Messages" 55
8.1.2 Descrizione delle finestre 59
8.2 Spedizione di messaggi, bollettini, annunci, etc 61
8.2.1 Spedizione di un messaggio 61
8.2.2 Spedizione di un Bollettino (Bulletin) 62
8.2.3 Spedizione di un Annuncio (Announcement) 63
8.2.4 Spedizione di un messaggio, via IGATE 64
8.2.5 Come spedire un messaggio a stazioni tipo I.S.S. 64
8.3 Come utilizzare le "APRS queries" 65
8.4 Internal ed External "Remote Commands" 65
8.4.1 Internal "Remote Commands" 65
8.4.2 External "Remote Commands" 66
9 Menu Map 67
9.1 Load a Map, Select a Map (F2) 67
9.2 Previous Map (CTRL+P) 67
9.3 Next Map (CTRL+N) 67
9.4 Refresh Map List 68
9.5 Make a Button (come creare un bottone) 68
9.6 Informazioni sulle "Mappe" 68
9.6.1 Creazione delle Mappe per UI-View 69
9.6.1.1 Struttura del file xxxx.INF relativo alle mappe 69
9.7 Problemi con i colori delle mappe, in UIview 69
9.8 Map Label, come rinominarla 69
10 Menu Logs 70
10.1 Start Logging 70
10.2 Play a Log, Log Replay Toolbar 70
10.3 Per gli utilizzatori di WinPack ed UI-View32 71
11 Menu Lists 72
12 Menu Action 74
12.1 "Refresh Map" (F4) 74
12.2 "Send Beacon" (F9) 74
12.3 "Zoom Monitor" (CTRL+Z) 74

12.4 “Delete All stations” 74
12.5 Overlay 75
12.5.1 Load Overlay 75
12.5.2 Unload Overlay 75
12.5.3 Formato/sintassi di un file overlay 75
12.6 Object editor (F5) 77
12.6.1 Come accedere all’Object Editor 78
12.6.2 Come adottare un Object 78
12.6.3 Come creare un Object 78
12.6.4 Come editare un Object 79
12.6.5 Come muovere un Object 80
12.6.6 Come cancellare e/o rimuovere un Object 80
12.6.7 WxSvr weather object 80
12.7 Query all stations (F11) 81
12.8 Query WX stations 81
12.9 Query IGATEs 81
12.10 Sends Objects 81
12.11 Show GPS inputs 81
12.12 Statistics 81
12.13 Connect to APRSserver 82
12.14 Tile Windows 82
12.15 AGWPE Ports information (F7) 82
13 Menu Options **..... 83**
13.1 Show Map Outlines 83
13.2 Show Grid Squares 83
13.3 Show NGR (CTRL+G) 83
13.4 Show Symbols on Map (CTRL+F5) 84
13.5 Show Area object 84
13.6 Highlight IGATEs 84
13.7 Show Toolbar 84
13.8 Auto Refresh 85
13.9 Show Range Scale 85
13.10 Show Monitor Window 85
13.11 Exclusions Enabled (CTRL+F4) 85
13.12 Alternative Mouse Actions 86
13.13 Auto Log 86
13.14 Meteor Mode 86
13.15 Remote Commands (Internal ed External) 86
13.16 Sound enableb 87
13.17 Alert When Digi’d 87
13.18 Announce Stations 87
13.19 Debug Mode 88
13.20 Show IGATE Traffic 88
14 Menu Setup **..... 89**
14.1 Comms Setup 89
14.1.1 Host mode KISS, setup 90
14.1.1.1 TNC in “KISS Mode” , lampeggio dei LED del TNC 91

14.1.2 Host mode AGWPE, setup 92
14.1.3 Host mode NONE, setup 95
14.1.4 Host Mode BPQ32, setup 95
14.1.5 Host mode WINPDDE, setup 95
14.1.6 Host mode FLEXnet, setup 96
14.1.6.1 Uso di Flexnet in HOST mode con UI-View32 e TCP/IP ax25 96
14.1.7 Host Mode WA8DED/TF2.7b, setup 96
14.1.8 RTX Kenwood TS-2000, TH-D7 e TH-D700 setup 97
14.1.8.1 RTX Kenwood TS-2000 (TNC interno) 97
14.1.8.2 RTX Kenwood TH-D7 (TNC interno) 99
14.1.8.3 RTX Kenwood TH-D700 (TNC interno) 100
14.1.9 TNC Kantronics e PK232 (AEA/Timewave) 101
14.1.9.1 TNC Kantronics e AEA/Timewave: Exit Host Mode 101
14.2 Station Setup 102
14.2.1 I “Symbol” ed il file “Symbol.txt” 108
14.2.1.1 Esempio di file Symbol.txt 108
14.2.2 Creazione di “icone particolari” 110
14.2.3 Uiview Destination address (APU2xx-xx) 110
14.2.4 Informazioni sui Beacon in UI-View 111
14.2.5 Uso dei SSID nel protocollo APRS 111
14.2.6 Il contenuto di un beacon 112
14.3 Status Text 113
14.4 Station Information 114
14.5 WX Station Setup 115
14.6 Digipeater Setup 118
14.6.1 Come escludere alcuni Callsign dal vostro Digi 122
14.6.2 Come aiutare la rete APRS, senza un digipeater “dedicato” 123
14.6.3 Esempio di settaggio di Stazione DIGIpeater 123
14.7 GPS Setup 124
14.7.1 Using a GPS 126
14.7.2 GPS Input 126
14.7.3 GPS Output Setup 126
14.7.4 Enable TCP/IP server 127
14.7.5 Il TS2000 ed il GPS 127
14.7.6 Il TH-D7 ed il GPS 127
14.7.7 Il TH-D700 ed il GPS 128
14.8 APRS Compatibility 129
14.9 Miscellaneous Setup 130
14.10 APRS Server Setup 134
14.10.1 IGATE Station Capabilities 137
14.10.2 Come collegare UI-View ad un server APRS, via proxy telnet 138
14.10.3 APRServe “Validation Number” 139
14.10.4 Come operare in “APRS via server TCP/IP” 139
14.10.5 Considerazioni varie su InterNet Gateway 140
14.10.6 APRS HF Gateway’s 140
14.11 MS Agent Setup 141
14.11.1 Come attivare/configurare il ”parlato in UI-VIEW32” 142
14.11.2 Come installare MS Agent sul PC 142
14.12 Meteor mode setup 143
14.13 Auto-Track List 145
14.14 Exclude/Include List 146

14.15 Edit Translations 148
14.16 Tooltips setup 148
14.17 Colors 149
15 Menu Help **..... 150**
15.1 Help Contents (in inglese) 150
15.2 Function Keys, I tasti di funzione 150
15.3 Quick Start Guide 150
15.4 Licence.txt 150
15.5 History 150
15.6 About 150
15.7 Registrazione di UI-VIEW32 150
16 Informazioni varie 151
16.1 Informazioni importanti per AGWPE 151
16.1.1 Considerazioni sull'uso della sound-card come modem 151
16.2 UI-View32 e MixW via "MixW COM port bridge driver" 151
16.3 Beacon ricevuti a 300 bps (HF), ripetuti a 1200 bps (VHF) 152
16.4 Hardware Serial Port (HSP) Switch 153
16.5 USB to Serial Port converter 153
16.6 MIC-E", Informazioni 154
16.7 Caratteristiche dei file WAV di Uiview 154
16.8 PCSAT, informazioni 155
16.9 ISS, informazioni 155
16.10 Come segnalare un problema su UI-View32 155
16.11 Domande e risposte 156
16.12 Appunti personali 156
17 Indice analitico 157

1 Prefazione al Manuale italiano per UI-VIEW32

Non esistendo un Manuale inglese per UI-view32, alcuni OM mi hanno sollecitato a scriverne uno in italiano.

Questo documento fornisce informazioni tecniche ed operative relative alle funzioni basilari e standard del programma UI-VIEW32. I dati tecnici di base derivano dall'HELP di UI-VIEW32 **(Copyright by Roger Barker, G4IDE)**, ampliati con dettagli e/o informazioni personali.

Per i programmi di corollario (che suggerisco di installare) consultate il mio documento **UI-dis-i.pdf** (file **ui-dis-i.zip** www.webalice.it/ik2cbd ,sez UIVIEW).

- Nella descrizione del programma, **di proposito ho lasciato molta terminologia inglese** in quanto diventata d'uso comune anche in italiano.
- Sulla testata delle pagine, c'e' la data dell'ultimo aggiornamento relativo al capitolo, mentre a fondo pagina e' indicata la versione/data del manuale.
- Ho inserito dei "collegamenti" (sono tipicamente di colore blu e sottolineati) che permettono di spostarsi velocemente in altre sezioni di questo manuale.

Le informazioni sono fornite "cosi' come sono" senza alcuna garanzia esplicita od implicita. Non mi ritengo responsabile per eventuali inesattezze **"tecniche e non",** anche se queste provocassero danni diretti od indiretti di qualsiasi natura ed a Chicchessia.
L'uso del manuale, comporta l'accettazione di quanto più sopra precisato.

L'Hardware ed il Software citato nel manuale sono registrati dai rispettivi Proprietari.

Questo manuale può essere fotocopiato e distribuito purché:
- **non sia venduto a scopo di lucro** (eccetto il recupero spese)
- **non sia modificato in nessuna sua parte.**

de IK2CBD

AX25: IK2CBD@IK2NBV.ILOM.ITA.EU

email: ik2cbd@alice.it

Web: http://www.webalice.it/ik2cbd

Migliari Adriano
Via Marillac 6
23807 Merate (LC)

WW Locator: JN45RQ

Lat 45 41 50N, Long 009 25 30E o (**Lat 45.6969, Long 9.4306**)

Note: **Manuale UIVIEW** V 2.37 (16 bit) Maggio 2000 (ultimo aggiornamento)

Manuale UI-VIEW32
- Prima edizione V 1.4x, Luglio 2000
- Seconda edizione V 1.6x, Luglio 2001
- Terza edizione V 1.7x, Agosto 2002
- Quarta edizione V 1.9x, Marzo 2003
- **Quinta edizione V 2.03, Aprile 2004** **(last update, 8 Luglio 2006)**

2 Brevi informazioni su UI-View32

UI-View32 (CopyRights **G4IDE, Roger Barker** deceduto il 8/9/2004) è un Programma APRS Packet che sfrutta le "**U**nnumbered **I**nformation frames" (non lavora in "connessione", occupando cosi' il canale in modo "limitato"…).

UI-View32 richiede come Hardware/Software

- Un PC (minimo 200MHz, 10Mb HD, 32 Mb RAM e scheda grafica 16 bit per evitare cambiamenti di colore con le mappe e/o i "symbols")
- un TNC (1200bps e/o Soundcard)
- Sistema Operativo **Win95/98/ME/2000/XP.** Si puo' anche usare **Linux,** con Cross-Over Office e Fedora Core 3 (informazione da Rodney Baker vk5ztv@optusnet.com.au)

Caratteristiche principali di UI-VIEW32 (molte sono presenti anche in UIVIEW 16bit):

- Puo' passare rapidamente da una "conversazione a due" ad una "conversazione round-table" (local Packet "chat").
- Sulle mappe, plotta l'ubicazione delle "stazioni ascoltate" che trasmettono gli "UI-View compatible beacons"; cioè puo' essere usato anche come indicatore di propagazione!!!
- Puo' ricevere-trasmettere "dati meteo (anche **National Weather Service** **USA.**
- Puo' utilizzare il programma "MS Agent" per l'annuncio vocale dei messaggi ed altro.
- Permette la sincronizzazione dell'orario del PC con quello GMT d'internet; questo è molto utile per chi utilizza UIVIEW con il GPS.
- Supporta la maggior parte delle funzioni APRS, con l'aggiunta di altri dispositivi, quali:
    - Uso di UI-View assieme al tuo PMS software
    - Multi-configurazioni
    - Modo BPQ, AGWPE, TFMU, WA8DED, Terminal, KISS
    - Effettuazione dello scan di tutti gli "UI frames", senza distinzione
    - Riconoscimento dello "IARU locator", in qualsiasi posizione del beacon esso sia messo (questo facilita il plottaggio delle stazioni, aumentandone così il numero)
    - Supporto per messaggi formato APRS
    - Funzioni di Ping, Query e DX?
    - Altro, etc
- Puo' essere inoltre usato per:
    - "Operazioni di Ricerca e/o Soccorso" (es: in USA-Florida, durante gli uragani).
    - Il "Tracking" di Persone e/o Veicoli.
    - Gestire informazioni durante avvenimenti (es: "Olimpiadi di Sydney" nel 2000).

- **Per utilizzare UI-View32, il codice di REGISTRAZIONE e' mandatario.**

- **Per utilizzare UI-View, il codice di REGISTRAZIONE e' facoltativo.**

2.1 Cenni sul protocollo APRS

APRS (**A**utomatic **P**osition **R**adio **S**ystem, by Bob Bruninga, WB4APR) è un sistema che, attraverso "UI frames", crea una rete che si genera automaticamente per mezzo di beacon inviati/ricevuti; in pratica consiste in una grande rete Packet, ove su un display (cartina geografica) è possibile leggere il nominativo e la posizione geografica delle stazioni attive in quel momento (con possibilità di comunicazione diretta): se la stazione è di tipo mobile ed è connessa ad un sistema GPS si può rilevarne l'esatta posizione.

L'identificazione e il monitor delle stazioni radio su una mappa è tanto piu' dettagliata e precisa quanto piu' precisi sono i dati dei GPS o delle stazioni fisse.
Ogni stazione tramite, l'emissione di un beacon, trasmette la propria posizione ed anche altre informazioni, quali temperatura, direzione dei venti,etc..

Per problemi di visualizzazione grafica di stazioni vicine, è necessario avere mappe il piu' dettagliate possibili. Con cartine di tipo a zoom, è possibile scendere in dettaglio, secondo l'area di interesse.
Se sono state inserite le coordinate esatte o se si usa un GPS, si ha l'esatta posizione delle stazioni (queste possono anche comunicare tra loro, per mezzo di messaggi inviando dati tecnici, geografici, atmosferici, frequenze operative, etc).

Esempi di applicazioni APRS:

- E' possibile vedere gli spostamenti di OM e seguirli: cliccando con il mouse sulla stazione visualizzata sullo schermo si possono richiedere le informazioni della stazione, magari anche perché qualche nodo ha il CallBOOK CD ROM attivo, ed anche inviare messaggi alla stessa.
- E' possibile usare APRS quale sistema di broadcast, per esempio, inviando a tutti gli utenti in linea (o selettivamente ad uno solo) un breve messaggio.
- Sei in auto e vuoi vedere dove ti trovi ? Con un ricevitore GPS ed un PC puoi usare il programma dell'APRS per localizzarti !
- Sei a casa e vuoi vedere cosa accade attorno a te, esempio: OM in movimento, spot DX sulle cartine, inviare messaggi o informazioni ad altri utenti APRS ? Con un PC con APRS installato, un TNC e un RTX la costituzione di reti per assistenza (Protezione Civile: verifica della posizione dei di mezzi di soccorso, punti di ritrovo invio di messaggi brevi e veloci anche a piu'utenti (come il comando talk del Packet Cluster o l' ICQ di internet)
- Dopo aver selezionato una "stazione" è possibile
  - l'invio diretto di messaggi,
  - verificarne il percorso (path), distanza, etc
  - richiedere i dati di informazione (comando Query)
  - evidenziarla con un cerchio rosso (comando Track).

2.2 Come ottenere il "Codice di registrazione" per UI-View32

Secondo le "ultime volonta' di G4IDE (Roger Barker), il programma UI-VIEW32 e' diventato "Donation-WARE"; in altre parole, per la registrazione, e' suggerita una donazione volontaria ad una "**Associazione Nazionale per la Ricerca sul Cancro**".

Per esempio, inviare una donazione alla "Associazione Italiana per la Ricerca sul Cancro" (AIRC, CC Postale 307272, oppure telefonando al 800.350.350
oppure via Internet http://www.airc.it/aiuta_ricerca/donazione_online.asp).

Per richiedere il codice di registrazione:

- connettiti su http://www.apritch.myby.co.uk/uiv32.htm e compila tutti i campi richiesti

oppure

- invia una E-mail a IK2CBD (ik2cbd@alice.it) inserendo i tuoi dati (**esattamente come da esempio che segue**)

[[<Callsign> IK2CBD <Name> Adriano Migliari]]

[[(Callsign) IQ2LC (Name) Sez ARI Lecco]] per Sezioni OM

Se cambi Nominativo, richiedi un nuovo Codice di Registrazione.

Il Codice di Registrazione viene spedito via E-mail, o per Posta (mai via Packet!!!).

Con il codice di registrazione, viene fornito anche il "Validation number" per **APRServer.**

2.3 Alcuni siti Internet per UI-VIEW32

* Sito con documentazione in italiano per UI-View, WinPack e AGWPE.

IK2CBD *	http://www.webalice.it/ik2cbd email ik2cbd@alice.it		**SV2AGW***	http://www.elcom.gr/sv2agw/
			M0CYP	http://welcome.to/uiview email: apritch@lineone.net
ARI Monza *	htpp://www.arimonza.it		**APRS Lombardia**	http://www.i2sdd.net
ON6AA	http://www.users.skynet.be/uba-ost/		**IW5BFJ** *	http://www.qsl.net/iw5bfj
ARI BG *	http://www.aribg.it			
ARI Lecco *	http://www.arilecco.com		**IK3SVW** (meteo)	http://space.tin/it/io/lhmon

3 Installazione/Registrazione/Disinstallazione

3.1 Installazione di UI-View32

Per installare UI-View32, procurasi il programma UI-View32 base, de-zipparlo in una dir temporanea e poi installarlo come un comune programma Windows.

Alla data il programma e' UI-View32 V2.03 (file 32full203.exe, www.webalice.it/ik2cbd).

Alcuni suggerimenti

Se stavate usando UIVIEW (cioe' la versione a 16bit) NON INSTALLATECI SOPRA LA VERSIONE UI-VIEW32 (la vers a 32bit): fareste una grossa confusione.
UI-View32 e UIView sono 2 programmi completamente diversi, che comunque possono coesistere sullo stesso PC (ma vanno installati in Dir separate). Se si usa AGWPE, possono essere usati in contemporanea.

Mi permetto di suggerirvi di consultare l'HELP di UI-VIEW32 e di stampare questo manuale: vi aiutera' nei settaggi per migliorare le prestazioni globali del sistema, etc .

Di norma, il programma UI-View32 si installa in **C:\Programmi\Peak Systems\UI-View32**

Consiglio di usare un "Alimentatore" per il RTX ed un'altro separato per il TNC

Prima di iniziare qualsiasi installazione e/o aggiornamento di UI-VIEW32 e' consigliabile "riavviare il PC" ed inoltre fare un backup dei file in uso.

Una volta installato UI-VIEW32, cliccando sulla sua icona, sullo schermo appare una mappa ed in alto vengono mostrati i vari Menu di UI-VIEW32, alcuni dei quali devono essere modificati inserendo i vostri dati personali e non.

Se riscontrate dei problemi strani,

- **Vi consiglio di effettuare UNA INSTALLLAZIONE EX NOVO**, cioe:
  - prima rimuovere UI-VIEW32 (Start->Pannello di controllo->etc)
  - poi re-installare la Versione base, piu' eventuali aggiornamenti.

  Mi raccomando, non installare il programma UI-View32 sopra una installazione esistente!!!!! Se fate in questo modo, saranno usati i precedenti file ui-view32.ini ed igate.ini, e non risolverete nulla!!!.

- **Oppure, come alternativa, procedere come segue**:
  - Chiudere UI-View32.
  - Andare nella dir /UI-view32 e rinominare i file uiview32.ini ed igate.ini (o spostarli da un'altra parte). Quando si e' trovato il problema, si possono eventualmente ripristinare i vecchi file e correggere dov'era l'errore.
  - Far ripartire UI-View32, cliccando sulla sua icona.

Menu setup

In questo Menu si effettuano i settaggi dei vari parametri di UI-VIEW32.
Analizzate tutti i parametri mostrati nel "menu a tendina"; cliccando su ogni scritta vi compare normalmente una finestra che va completata con i dati Personali e di gestione, etc.

- **Comms Setup:** procedere al settaggio del **Baud rate, Port** da usare, e **"Host Mode".** Dopo queste selezioni, cliccare su **Setup** e nella schermata che appare, selezionare il **tipo di TNC** che intendete usare per UIVIEW.
  Naturalmente se intendete usare AGWPE (oppure PE-Pro), vi ricordo che questi deve essere attivato prima di far partire UI-VIEW32 (quindi il settaggio di AGWPE deve essere fatto, prima e separatamente da UI-VIEW32).
- **Station Setup**: Inserire i parametri personali.
- **Status text Setup**: Inserire delle informazioni.
- **Station information Setup**: Inserire dei dati personali.
- **Wx Station Setup**: Inserire i parametri per configurarsi come **stazione Meteo**.
- **Digipeater Setup**: Inserire i parametri per configurarsi come stazione Digipeater.
- **GPS Setup**: Inserire i parametri se vogliamo usare GPS.
- **APRS Compatibility Setup**:
- **APRS server Setup**: Se si vuole dialogare via internet….
- **MS Agent Setup**: Simpatico dispositivo…..(facoltativo)
- **Excluded List Setup:** per definire le esclusioni

Menu Options

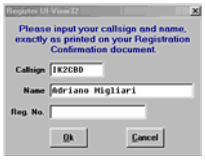
In questo Menu, verifichiamo che le varie opzioni soddisfino le nostre esigenze.

Menu Map

Procurarsi le varie mappe (Italia e provincie, altre Nazioni) e copiarle nella **dir Maps.**

Menu Help

Inerire il **Codice di Registrazione** (**Callsign, Name, Reg. N** **esattamente come forniti,** vedi esempio a fianco).



Nella dir UI-VIEW32 viene creato il file **UIreg.bin**.

Considerazioni finali

Una volta settato il tutto e dopo aver chiuso e riavviato UI-VIEW32, sintonizzate il vostro RTX su 144.800 MHz: sono certo che, sullo schermo di UI-VIEW32, sarete in grado di vedere "qualcosa" di interessante.

NON EDITARE il file Licence.txt: UI-View32 potrebbe non funzionare.

Il resto verra' piano piano, con pazienza…. e buon divertimento.

3.1.1 File di UI-view32, nella dir Windows\System

Instalando UI-VIEW32, nella **dir Windows\System** vengono copiati i seguenti file.
Consiglio di mantenere sempre i file di data più recente.

Filename	Informazioni
Cmdialog.VBX	Dim 18688 V 2.1.0.5
Mscomm.VBX	Dim 34816 V2.1.0.1
Ctl3dv2.DLL	Dim 27632 V 2.31.000

Filename	Informazioni
VBrun300.DLL	Dim 398416 V 03.00.0538
Threed.vbx	**Dim** 64432 V 3.0.1.0

3.2 Disinstallazione di UI-View32

UI-View32 si disinstalla utilizzando la normale procedura prevista per i programmi Windows:
- Cliccare su **Start** e poi selezionare **Pannello di Controllo**
- Selezionare **Installazione Applicazioni,** evidenziare Ui-View32 e rimuoverlo.
- Ora si può eliminare il contenuto della dir **C:\Programmi\Peak Systems\UI-View32.**

3.3 Accesso facilitato all'HELP

Per vedere l'HELP in inglese, cliccare **Menu HELP**, **"Help Contents** "**Contents tab**.

Con doppio click su "Using UI-View32" si espande e poi ancora doppio click sul libro "The Menus", per espanderlo ulteriormente.

La lettura delle varie opzioni/sezioni dell'HELP, si ottiene con doppio click sul soggetto.
Per ritornare alla lista delle opzioni, cliccare sul bottone" Contents".

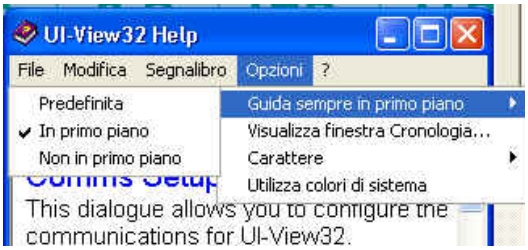
Un dispositivo standard per tutti i programmi scritti per MS Windows e quindi disponibile anche per UI-View (ed altri programmi) e' il seguente:

Faccio un esempio pratico:
Se stai modificando dei dati nel **Comms Setup** (**Menu Setup**)e vuoi continuare a leggere l'HELP relativo al **Comms Setup**, procedi come segue:

1. Apri la finestra "Comms Setup", spostala a sinistra sullo schermo e pemi F1.

2. Ora , sulla destra della schermo compare l'HELP: Muovi e adatta la pagina (in larghezza) affinche' ci stia nello schermo.

3. Poi, nella finestra dell'HELP, seleziona "**Opzioni**", "**Guida sempre in primo piano**", poi "**In primo piano**".



Per vedere l'HELP in Italiano, installare il dispositivo UI-HLP-I che permette di consultare questo manuale, mentre si usa UI-VIEW32.

3.4 Comandi speciali, utilizzabili all'avvio di UIVIEW

Comando	Effetto
/T	Apre il "Terminal window" (Nota: **/T** esclude i comandi /S e /M)
/S	Apre la "Stations List window" (Nota: **/S** esclude i comandi /T e /M)
/M	Apre il "Messages window" (Nota: **/M** esclude i comandi /T e /S)
/EXIT n	Chiude UI-View ' **n** ' minuti dopo l'inizio del programma. (es: "/EXIT 10"). Questo comando permette di attivare UI-View32 da un altro programma e rimanere attivo per alcuni minuti prima di "auto-chiudersi".
/LOOP	Usando " **play a log** ", UI-View rimane attivo fino a quando non si preme il bottone di stop. Si chiude quando raggiunge la fine del "log file". E' utile per una demo.
/FULLINET LOG	**/FULLINETLOG** permette di registrare (nel file CLIENTLG.TXT) le "tentate connessioni ad un "APRS server" e tutti i messaggi di errore dal Winsock API. Quanto sopra, in aggiunta al normale log delle connessioni e sconnessioni.
/NOSPLAH	Evita che, all'avvio di UI-View, sia mostrata la foto ("splash screen") che annuncia l'avvio di UI-View32.
/MIN	Dopo l'avvio di UI-View32, "minimizza" la finestra della mappa.

<u>Per rendere operativi i suddetti comandi:</u>

- Creare un "collegamento" per: **C:\Programmi\Peak Systems\UI-View32\UIVIEW32.EXE**
- Poi con il tasto destro del mouse, cliccare sull'icona del "Collegamento", poi " Proprieta' ", poi "Collegamento" ed aggiungere la opzione desiderata (se ne puo' mettere piu' di 1).

3.5 Come "Minimizzare" un programma in UI-View32

Per minimizzare un programma, in ambito UI-View32, cliccare con il destro sul "Collegamento/Shortcut" oppure sul Menu usato per far partire il programma in questione, poi selezionare "Proprieta'" e aggiungere il comando " **/min**" sulla linea di comando (accertarsi che ci sia uno spazio prima di " **/** ").

3.6 Configurazioni “Multiple” di UI-VIEW32

Per soddisfare specifiche esigenze puo’ essere utile avere diversi programmi UI-VIEW32, per esempio, per soddisfare le seguenti necessita’:

- una stazione per gestire le “normali operazioni” VHF in uso da fisso
- una per “uso in Mobile”
- un’altra per fare attivita’ extra quali IGATE, ISS, HF (per esempio se si vuol separare l’attivita’ VHF da quella HF,etc).

Nella dir UI-View32 ci sono i file config**n**.vbs (dove '**n**' e’ un numero) che servono a questo scopo.

3.6.1 Come creare la prima configurazione

Con UI-View32 spento, andare nella dir UI-VIEW32 e dare doppio click sul file **config1.vbs**.

Alla richiesta (solo la prima volta) di voler creare un “collegamento” al Desktop, rispondere '**Yes**' e dargli un nome (es: "UI-View32 Home"); il collegamento puo’ poi essere cancelllato o spostato da altra parte.

Dal collegamento, avviare UI-View32 e configurarlo per l’uso che ne vogliamo fare con questa prima configurazione.

In seguito, per avviare/usare questa configurazione, basta dare doppio click sulla sua icona di collegamento presente sul desktop.

3.6.2 Come creare la seconda configurazione

Con UI-View32 spento, andare nella dir \UI-VIEW32 e dare doppio click sul file **config2.vbs**

Alla richiesta di creare un “collegamento” al Desktop, rispondere '**Yes**' e dargli un nome (es: "UI-View32 Mobile");

Dal collegamento, avviare UI-View32 e configurarlo per l’uso che ne vogliamo fare con questa seconda congigurazione.

In futuro, quando desideri usare questa seconda configurazione, basta dare doppio click sulla sua icona di collegamento presente sul desktop.

3.6.3 Come creare altre configurazioni

Stessa procedura come per la seconda configurazione, ma usare i file config3.vbs, config4.vbs, config5.vbs, config6.vbs, etc.

3.6.4 Come aggiornare una configurazione

Qualsiasi cambio fatto al setup di una configurazione, viene automaticamente salvato .

Se **Windows** non riesce ad aprire gli “script file” (quando si cerca di far girare uno script file), occorre scaricare ed installare “Windows Script” dal sito “MS Windows Script Downloads”.

3.7 I programmi di tipo "EXTRA"

UI-View supporta i programmi di tipo "**EXTRA**", cioè quei programmi addizionali presenti nel "**Menu File"**, assieme ai programmi standard di Uiview32.

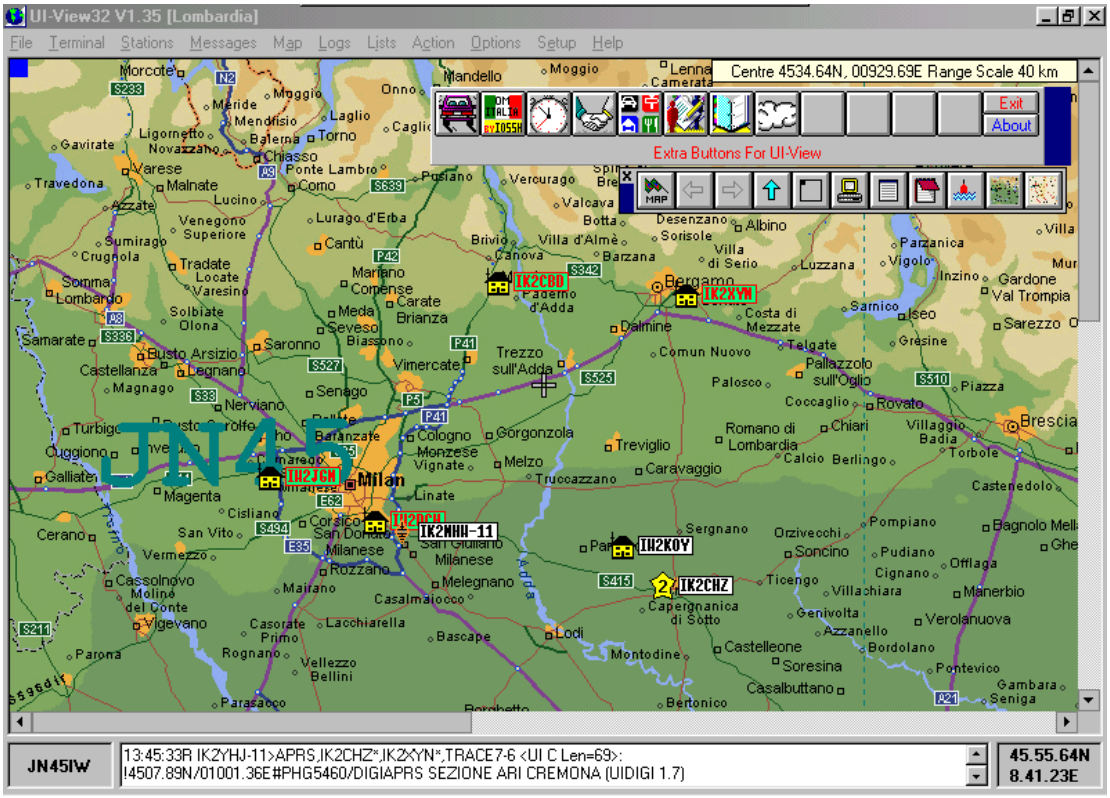
Un programma "**extra**" è gestito da un file del tipo "**xxxx .XTR**" con 4 linee di comandi:

Linea 1	**Inserire il nome del dispositivo, che si leggera' nel Menu FILE**
Linea 2	Inserire il nome del programma. **Se il programma non è nella dir UI-View32**, occorre inserire il "full path" al programma (es: C:\HAMRADIO\UI-PIPPO\ parade\parade.exe) **Se il nome del programma include uno spazio**, il nome del programma deve essere racchiuso da virgolette (es: "compact disk.exe") . **Se il nome del programma è piu' lungo di otto caratteri** (es: movealarm.exe), il nome del programma va messo in formato W95 (es: moveal~1.exe).
Linea 3	Definisce se il programma deve venir avviato automaticamente (**TRUE**) assieme all'avvio di UI-View, oppure no (**FALSE**, valore di "default").
Linea 4	Definisce se il programma deve venir chiuso automaticamente (**TRUE**) assieme alla chiusura di UI-View, oppure no (**FALSE**, valore di "default").

Se un file "extra" (.XTR) contiene degli errori (es: un "program path" invalido), UI-View32 ce lo segnala mettendo (nel Menu File) **il testo tra parentesi rotonde** ed anche un messaggio di errore.

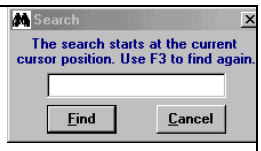
4 Schermo principale e modalita' operative

Lo **schermo principale** di UI-View (**The Main Screen**) di norma ha come sfondo una MAPPA sulla quale vengono mostrate le "icone" relative alle stazioni "ascoltate" ed agli oggetti (object), etc.



Nella parte inferiore dello schermo principale c'e' la "**two-line monitor window**", nella quale vengono mostrati tutti i beacon che UI-View "riconosce".

JN45IW		**45.55.64N 8.41.23E**
	Spostando/puntando il mouse sullo schermo, nell'angolo sinistro in basso viene mostrato lo "IARU locator" (**JN45IW**)e a destra la "longitudine e la latitudine" del posto "puntato" (**45.55.64N 8.41.23E**) Dando un "**doppio click**" (oppure **Ctrl** + **Z**) sulla **"**Monitor window", **questa si ingrandisce a tutto schermo** e in alto a destra vengono disponibili i Pulsanti **Search** **Shrink** **Freeze** . Lo stesso effetto lo si ottiene andando sul Menu "Options" e poi su "**Zoom Monitor**".	

Search	Cliccando sul pulsante **Search** si apre una finestra di dialogo nella quale inserire un testo da cercare.  • Prima di effettuare la ricerca della stringa desiderata bisogna "congelare" la finestra, usando il comando " **Freeze"** (così non si perdono i dati che nel frattempo arrivano). • Nella finestra, e' meglio muovere il cursore all'inizio del testo (usando Ctrl+Home) prima di iniziare la ricerca.
Shrink	Cliccando su **Shrink,** la finestra ritorna nella posizione normale (2 linee).
Freeze	Cliccando su **Freeze** si "congela" il testo nella finestra. Questo impedisce che nuovi testi siano aggiunti nella finestra, fino a quando non lo si disattiva (**Unfreeze**).
Unfreeze	Cliccando su **Unfreeze** si "scongela" il testo nella finestra,

4.1 Frequenze APRS

Non ci sono certezze…… provate….

Band m	Freq	Mode	Baud Rate	Note
0,70	433.800	FM	1.2k, 9k6	
2	144.800	FM	1200	
6	50.650/690	LSB	1200	
10	29.250	FM	1200	Non USA
10	28.128	LSB		PSK31
15	21.117	LSB	300	Africa
17	18.102	LSB	300	

Band m	Freq	Mode	Baud Rate	Note
20	14.103	LSB	300	DX
20	14.105	LSB	300	Europa
20	14.095			PSK31
30	10.147,600	USB*	300	
30	10.151	LSB	300	
30	10.147			PSK31
40	7.035	LSB	300	Non UK
80	3.595	LSB	300	

4.2 Alcune informazioni operative

- **Cliccando senza tener premuto il Tasto Ctrl si attivano le funzioni di stazione**
- **Cliccando tenendo premuto il Tasto Ctrl si attivano le funzioni delle mappe**
- **Posizionando il mouse su un qualsiasi oggetto, con F1 si richiama l'HELP (in inglese) relativo all'oggetto.**

4.2.1 Ricoprimenti delle mappe sullo schermo

Se nel menu di UI-View "**Options**", e' stata attivata la opzione "Show Map Outlines", sullo schermo vengono evidenziati i vari "ricoprimenti delle mappe" .

Le mappe che si "ricoprono" evidenziano un "**hot corner**" (**un quadratino "pieno"**).

4.2.2 Come richiamare una mappa

Se la mappa, nell'angolo in alto a sinistra, ha un "**quadratino BLU**" ("**hot corner**"), tenendo premuto il tasto **Ctrl** + **doppio click** (sul quadratino blu), si richiama la mappa che ricopre lo schermo (e' quasi come uno zoom).

Si ottiene lo stesso effetto, anche con **Ctrl+PgUp** oppure **cliccando sul bottone (freccia in alto) sulla "toolbar button".**

4.2.3 Come evidenziare il nome di una mappa

Se la mappa, nell'angolo in alto a sinistra, ha un "**quadratino BLU**" ("**hot corner**"), tenendo premuto il tasto **Ctrl** + **click con il destro** (sul quadratino blu), viene evidenziato il nome della mappa.

- Cliccandovi sopra, si carica la mappa
- Cliccando in qualsiasi altra parte, si chiude la mappa.

4.2.4 Come misurare la distanza tra 2 punti su una mappa

Per conoscere la distanza tra 2 punti qualsiasi (es: tra 2 stazioni) sulla mappa, basta posizionarci nel punto di partenza, **cliccare tenendo premuto il tasto sinistro del mouse** (fino a quando il cursore si tramuta in una "croce") e trascinarlo fino al punto di destinazione.

Cosi' facendo, si apre una finestra che mostra

- coordinate di partenza
- coordinate di arrivo
- distanza in Km e Miglia **(se la distanza e' meno di 1 Miglio o di 1 Km, la informazione viene fornita in "Yards" e/o in "Metri").**
- direzione relativa.

Quando si è in "mobile", UI-View32 calcola la distanza e la direzione verso la nuova stazione, tenendo come riferimento la attuale posizione "**in mobile**" e non quella specificata nella finestra **Station Setup**.

Cliccando su "**Clear**"si cancella la retta che congiunge i 2 punti, ma rimane la finestra per poter effettuare un'altra prova.

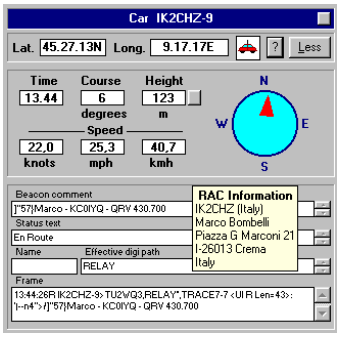
Cliccando su "**Hide**" si chiude la finestra.

4.2.5 Come ottenere informazioni su una stazione

Con doppio click su una Icona e/o Object di una stazione presente sulla mappa, vengono mostrate le informazioni relative alla stazione stessa.

Cliccando sul pulsante "More" sono fornite altri dettagli relativi alla stazione.

Ulteriori esempi, con descrizione dei vari campi sono mostrati nel capitolo che descrive lo UIVIEW32 "**Menu Station**".



4.2.6 Come selezionare una stazione "ricoperta" da un'altra stazione

Se sulla mappa, ci sono piu' "stazioni che si ricoprono" e noi vogliamo evidenziarle per scegliere quella che ci interessa, basta dare un "doppio click" (o un "click con il destro" del mouse) sul "gruppo" ed UIVIEW mostra una lista delle stazioni coinvolte.

Si può poi selezionare quella desiderata.

4.2.7 Come ingrandire un'area specifica su una mappa

L'idea del "Zoom Window" è quella di permettere di allargare una parte sola della mappa e fare in modo di poter vedere anche quelle stazioni che ad una normale risoluzione, non potrebbero essere viste bene.

La "performance" di questo dispositivo dipende molto dalla velocità della CPU del vostro PC; a volte è piu' veloce nel mostrare lo zoom circolare a volte il contrario.

Dopo aver posizionato il puntatore del mouse su un punto specifico della mappa, **tenendo premuto il tasto "shift key"** spostare il puntatore del mouse per alcuni cm: quando il mouse verra' rilasciato, si apre una "Zoom window" (di forma circolare o quadrata) relativa all'area selezionata.

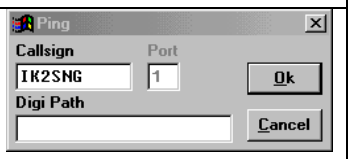
La "Zoom window" può essere spostata (puntando il mouse sul bordo e trascinarla) o chiusa semplicemente cliccando sul "Cancel".

Con la "zoom window" attiva, premendo F1 appare un HELP con le varie opzioni che di seguito sintetizzo:

- Per modificare da sezione circolare e quadrata, cliccare con il destro sulla "Zoom window" e selezionare "Square Window" o "Circular Window".
- Nell'ambito della "Zoom window" valgono le regole date per la mappa principale (doppio-click, click-con-il-destro, zoom): se si va piu' avanti, utilizzare i comandi "PgUp" e "PgDn" per muoversi avanti e indietro tra i vari livelli d zoom.
- Se si cambia mappa, la "Zoom window" si chiude.
- Le icone "Overlay" si comportano in modo differente dalle icone relative alle stazioni ed agli "object", perché le "Overlay" diventano parte della mappa stessa (contrariamente alle stazioni e agli oggetti). Pertanto se s'ingrandisce un'area con un'overlay, questa diventa piu' grande con l'ingrandire della mappa.

4.3 Le Funzioni accessibili con il "Tasto Destro del Mouse"

Cliccando con il tasto destro del mouse su una icona ("Stazione", o su un "Object" o su una "Overlay"), compare un "menu' a tendina" che permette un accesso rapido ad una serie di funzioni che variano a seconda se si e' cliccato su una "stazione", su un "oggetto" o su una "overlay".		
Details (Nominativo)	**Mostra le informazioni sulla stazione**	
Delete Station	Cancella - rimuove la stazione o l'oggetto dalla mappa	

Send Message	Spedisce Messaggi - apre la "Message Window".
Avvertenze Relative ai comandi Ping Query DX Query	Se si usa il comando **Ping** o **Query** o **DX Query** e non si è sicuri di quale **"**digi path" usare, ci sono 2 possibilita': ❖ "**doppio click nella Digi text box**" o premere **Ctrl+R** (con il cursore nel box): così facendo UI-View32 tentera' di suggerire un "digi path" basato sul traffico sentito dalla stazione. ❖ "**doppio click nella "Digi text box**", o premere **Ctrl+D** (con il cursore nel box): cosi' facendo UI-View32 inserira' il "digi path di default" per la porta selezionata (in accordo a quanto messo in "Station Setup". Usando la suddetta tecnica, se si cerca di effettuare un **Ping, Query, DX Query verso una stazione "NON UI-View32** " (la si riconosce dalla flag nel suo beacon) si otterra' un messaggio d'avvertimento (warning message). Se nella finestra di settaggio della "APRS Compatibility" (Menu Setup, APRS compatibilty) è stata spuntata la casella "**No UI-View32 extensions**", i comandi **Ping, Query e DX Query** non sono disponibili
Ping	Con il comando PING si può verificare un percorso per essere certi di poter inviare un messaggio ad una stazione remota.  Nel messaggio di Ping e' possibile inserire un "digi path": questo permette di testare differenti "paths" per le stazioni piu' lontane.. Con il mouse cliccando su una stazione, è possibile inviare un segnale che otterrà una risposta • **Positiva**, il che significa che c'e' un path affidabile per inviare messaggi alla stazione selezionata. Il destinatario invierà un beacon di ACK . • **Negativa**, il che significa che un percorso non è stato trovato. **"No UI-View(32) extensions" ABILITATA** **Le altre stazioni USANO UI-View(32)** Il Ping è spedito usando lo "**UI-View message format**". Un **Ping** spedisce un "messaggio speciale" (ASCII Character code 254): la

stazione ricevente lo riconosce e spedisce al mittente un ACK (il msg di ACK non è evidenziato nella "message list").

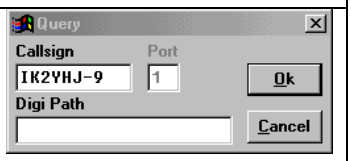
Quando il nostro sistema riceve un ACK, apre una finestra evidenziando quante volte è stato spedito il Ping e quanto tempo ha impiegato (avanti e indietro) in caso di successo.
Dopo 5 tentativi senza successo, il Ping è abbandonato.

"No UI-View(32) extensions" DISABILITATA
Le altre stazioni NON USANO UI-View(32)

Il comando Ping spedisce un "APRS query " **?APRST** " (senza "sequenze number).
Il commando è spedito una sola volta e come risposta dall'altra stazione si ottiene il path per mezzo del quale ha ricevuto la nostra query.

Query

Il comando QUERY ci permette di chiedere informazioni relative ad una stazione: se questa ha inserito le informazioni personali (vedi Menu "Setup", "Station Info"), queste ci saranno trasmesse in automatico.



"No UI-View(32) extensions" ABILITATA
Le altre stazioni USANO UI-View(32)

Il Query è spedito usando lo "UI-View message format".

Un **Query** spedisce un "message speciale" (ASCII Character code 253): la stazione ricevente lo riconosce e spedisce al mittente il contento del "Station Information".

Per Esempio, se è spedito un "APRS compatible WX stations query", tutte le " WX stations" che sentono la richiesta, entro 1 o 2 minuti rispondono spedendo il loro beacon.

"No UI-View(32) extensions" DISABILITATA
Le altre stazioni NON USANO UI-View(32)

Il comando Query spedisce un "APRS query " **?APRSS** " (senza "sequenze number).
Il comando è spedito una sola volta e come risposta dall'altra stazione si ottiene in contenuto dello "status text"

E' possibile spedire qualsiasi altra APRS Query: è sufficiente editare il file **UIVIEW32.INI** sez **[MESSAGES]**.

DX?	**"No UI-View(32) extensions" ABILITATA** **Le altre stazioni USANO UI-View(32)** Il DX? è spedito usando lo "UI-View message format". **DX?** spedisce un message speciale" (**DX Query** ASCII Character code 252) ad una stazione remota che ci ritorna un pacchetto con i dati relativi al suo "Best DX" , fornendo distanza, coordinate, orario ,direzione relativa (non considerando le stazioni sentite via DIGIpeaters). **"No UI-View(32) extensions" DISABILITATA** **Le altre stazioni NON USANO UI-View(32)** Il comando DX? per ora funziona solo con le stazioni UI-View. Se DX? diventera' parte del protocollo APRS (forse come ?DX) basta editare DX_QUERY nel file UIVIEW32.INI sez [MESSAGES].
Track	**E' una funzione dedicata al "tracking" delle stazioni mobili** Selezionando quest'opzione, oppure agendo sul bottone <**Track**> (nel Menu "Station List"), UI-View32 fa in modo che la stazione mobile (Attenzione: si può seguire una sola stazione per volta) che sta per essere "traccata", sia sempre visibile sulla mappa (in uso in quel momento) e disegna un cerchio rosso attorno alla stazione. Ogni volta che sente la stazione "traccata", UI-View32 cerca la mappa piu' dettagliata per mostrare la stazione; se questa non fosse la mappa in uso al momento, UI-View32: • carica automaticamente la mappa piu'appropriata. • fa eventualmente lo "scroll" della mappa per fare in modo di piazzare la stazione al centro dell'area mostrata. Questo a volte non accade perché lo "scroll" della mappa non lo permette. **Avvertenza** • Se si attiva la funzione "**Playing a log**" mentre è abilitato il tracking, questi viene automaticamente disabilitato. • Se si sta usando la funzione "**Playing a log**" si può selezionare un'altra stazione da "traccare".
Callbook	Informazioni se si ha accesso al Callbook- Vedi capitolo dispositivi aggiunti.
www.findu.com	Selezionando la opzione **www.findu.com**, e se si ha accesso ad internet, si collega al vostro "internet browser" abituale e poi al **www.findu.com**, con una query appropriata, cerca le informazioni per la Stazione selezionata.
www.qrz.com	Selezionando la opzione **www.qrz.com**, e se si ha accesso ad internet, si collega al vostro "internet browser" abituale e poi al **www.qrz.com** , con una query appropriata, cerca nel "**QRZ callsign database",** le informazioni per la Stazione selezionata.
Label Colours	Permette di personalizzare/colorare a piacere le "Label" relativamente a: • **UI-View32 Stations:** Stazioni gestite dal programma UI-View32. • **Other stations:** altre stazioni

	• **Overlays** • **Objects** Inoltre, per ognuna delle su listate "label" , è possibile settare i colori per: • **Text** (test) • **Background** (sfondo) • **Border** (colori del bordo) Per **default il colore dello "Sfondo" e del "Bordo" è il bianco:** pertanto il bordo non è visibile fino a quando uno dei 2 colori (o entrambi) non sono cambiati. I colori scelti si applicano a TUTTE LE LABELs di TUTTE LE STAZIONI e non solamente alla stazione che era stata selezionata (con Right-Click).
Font	Permette di selezionare il "font" usato per le "label" dei Callsign. Modificando la grandezza del carattere si rischia di ingrandire o di rimpicciolire eccessivamente le "label".

4.4 Gli "Scroll bar"

Nella versione UI-View32 è possibile selezionare **3 tipi di "scroll bar"** a seconda dei propri gusti: per ottenere questo, nel file UIVIEW32.INI, sez [USER] agire sui seguenti comandi:

MAP_ SCROLLBAR_ STYLE	Sono disponibili 3 tipi di "**scroll bar**": 0, 1, e 2. Gli "scroll bar" di tipo 1 e 2 sono disponibili solo da Internet Explorer 4.
MAP_ SMOOTH_ SCROLL	Per default, se si sposta lo "scroll bar slider", la posizione della mappa si aggiorna solo quando lo si rilascia. Se si mette questo commando su "TRUE", la mappa si muove di continuo mentre si muove lo "slider".

4.5 UI-View in HF: modalita' operative

Questi appunti si propongono di evidenziare le **differenti modalita' operative tra VHF e HF** (assumendo che si abbia gia' una certa dimestichezza con le VHF).

BEACON INTERVAL
Se le condizioni sono scadenti, ridurlo al minimo, …. se sono buone non eccedere per non intasare il canale.

DIGIPEATER
A meno che nella vostra area non ci sia un altro digipeater, abilitate il vostro.

FREQUENZA

In VHF si usa la modulazione FM

In HF e' normale usare la LSB (su tutte le bande, eccetto qualche attivita' FM in 10m).

La SSB (non quella usata in fonia) con 2 toni generati da un TNC (o dal programma), risultanti in 2 frequenze SSB (i toni sono sempre 200Hz scostati dalla frequenza attuale, ma dipendono dallo standard usato):

- TNC tipo KAM 1600Hz & 1800Hz, esempio centrato su 1700Hz
- TNC tipo PK-232 2110Hz & 2310Hz, esempio centrato su 2210Hz

Pertanto quando si passa dal TNC KAM al TNC PK232 ci si deve ricordare di aggiustare/aumentare la frequenza portante di 510Hz; e viceversa.

> **Attenzione:**
> Nella banda 30m (10.151MHz, specie in UK) usano la USB con la portante a 10.147,600Hz.
> Il fatto di usare la USB al posto della LSB non inficia le operazioni, in quanto e' la differenza tra i toni che convoglia i dati.
> Se si usa un PK-232 con la USB, la frequenza portante deve essere ridotta di 510Hz.
>
> **Nota:**
> AGWPE usato con la Sound_card (al posto del TNC) usa i toni PK-232.
> Per informazioni su come configurare AGWPE: consulta il documento AGW-CBD.pdf (by IK2CBD www.webalice.it/ik2cbd)

In VHF/FM il segnale piu' forte prevale su quello debole, mentre **in HF/SSB** un significativo QRM "corrompe" i segnali e quindi non vengono decodificati.

In VHF una connessione tra stazioni tende ad essere costante, **in HF** dipende molto dalle condizioni (QRM, QRN) che nella lunga distanza possono variare nel corso di pochi minuti, impedendo cosi' la corretta decodifica dei pacchetti.

In VHF/FM, UI-View usa una baud rate di 1200.

In HF/LSB di norma si usa una baud rate di 300; questo wuol dire una velocita' di trasmissione 4 volte piu' lenta ed inoltre una piu' elevata possibilita' di collisioni dei pacchetti.

Per aumentare la probabilita' di successo nelle HF, si consiglia

- di tenere al minimo la lunghezza delle frame, riducendo cosi' la probabilita' di collisioni. Comparando le 2 frame seguenti

  I2AAA-14>APU254,RELAY,TRACE3-3,WIDE3-3
  =4514.79N\00925.56E-Milano. Marco. I2aaa@tin.it {UIV32}

  I2AAA-14>APU254,WIDE6-6
  =4514.79N\00925.56E-Marco {UIV32}

si nota che convogliano info (locazione, tipo di stazione e Operatore....) ma una doppia dell'altra... in quanto la prima contiene info ridondanti, quali:

- **l'indirizzo ed altro??**… sono reperibili nelle informazioni di stazione o nel "Status Text" di UI-VIEW.

- i **paths?**? … entrambi fanno 6 salti…. Nel primo si vedono i paths esatti….ma il segnale "digipeated" diventa sempre piu' lungo.

- **SSID**… Nell'esempio ho usato un SSID of -14. Attenzione in quanto alcuni OM usano questo per significare che sono in 14MHz!!!!
  In 30m si usa -10 (questo puo' creare confusione in quanto puo' essere confuso con la classificazione della stazione, esempio HOME, CAR, LORRY, etc).

MESSAGGI

Per evitare di intasare il canale, tenere i messaggi il piu' corti possibile, magari usando delle abbreviazioni.
Vorrei focalizzarmi sul segnale ACK, che in HF potrebbe anche essere un problema.

- se si usa TRACEn-n la stazione ricevente spedisce un ACK con relativo path…. In una situazione di "salti" tra diversi digipeater, l'ACK puo' anadr perso….
- se si usa WIDEn-n la stazione ricevente definisce il path nello stasso modo e il segnale ACK cerca qualsiasi path disponibile.
- se il path e' diretto, la stazione ricevente ignora sia TRACEn-n che WIDEn-n e tenta di spedire ACK in modo diretto.

Una soluzione a quanto sopra, potrebbe essere quella di usare WIDEn-n aumentando il primo n di 1 (esempio WIDE3-2). In questo modo, la stazione ricevente identifica che il segnale e' stato ricevuto via digipeater e spedisce un ACK con path WIDE3-3 (questo non funziona con TRACEn-n).

BEACONet (www.rochesterny.org/beaconet)

BEACONet e' un progetto che usa un dispositivo PSK31 aggiunto ad UI-View32.
Il beacon che viene trasmesso usa un "Grid Square Locator" piuttosto che la "Longitudine/Latitudine) ed include anche "informazioni codificate" , etc.

Beacon ricevuti a 300 bps (HF), ripetuti a 1200 bps (VHF)

E' possibile effettuarlo, sfruttando la Soundcard del PC + il programma AGWPE + un RTX appropriato con la funzione "SPLIT" attivata (es RTX Kenwood **TS-2000**, Yaesu **FT100**, etc).

4.6 Appunti personali

……
……
……

……
……
……

……
……
……

……
……
……

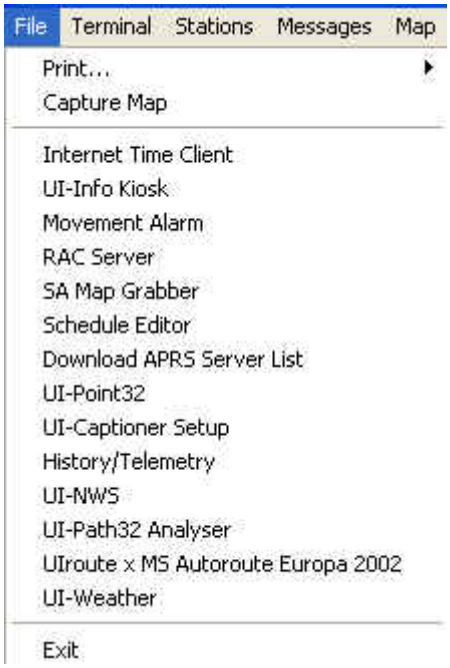
……
……
……

……
……
……

……
……
……

5 Menu File

Cliccando sul **Menu File** compare un menu a tendina il cui contenuto potra' variare a seconda dei programmi "Extra" che sono stati installati.



5.1 Print (stampa)

Aprendo la finestra di dialogo della stampante, è possibile selezionare una printer diversa da quella di default ed anche selezionarne l'orientamento della pagina.

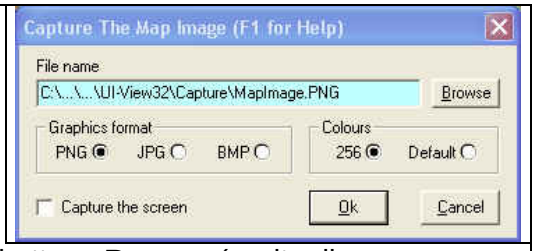
- **Print UI-View32 Window:** si può stampare l'intera pagina di UI-View32, così come vista.
- **Print Entire Map:** con quest'opzione si stampa l'INTERA MAPPA (anche la parte non visibile sulla window).
- **Printing Problems:** se riscontrate dei problemi, controllare che
  - i "printer drivers" siano quelli della stampante in uso e che siano ad ultimo livello.
  - nel printer setup options, sia stato settata la corretta dimensione della carta.
  - se state usando BPQ ed un PC tipo 486, la stampa è lentissima.

5.2 Exit

Chiude UI-View (anche con **Alt_X**).

5.3 Dispositivo standard: Capture Map

Permette di catturare una immagine della mappa corrente e salvarla come file grafico.

<table>
<tr><td>File name</td><td>
La prima volta che si usa questa Opzione, il “nome di default” e’ MapImage.PNG (nella dir Capture di UI-View32)
La prossima volta, il “nome di default” e’ quello usato la volta precedente, cioe’ l’ultimo usato.


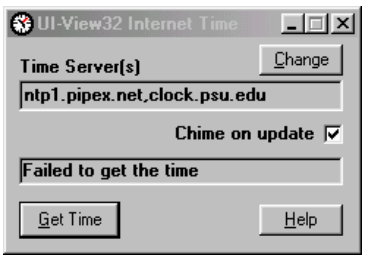
Si puo’ modificare il filename usando il bottone Browse (scelta di un nome esistente o uno nuovo).

I seguenti “tokens” data/orario possono essere usati nel file name:
<table>
<tr><td>$yyyy</td><td>Anno, 4 digit</td></tr>
<tr><td>$yy</td><td>Anno, 2 digit</td></tr>
<tr><td>$mmm</td><td>mese es. "Jan"</td></tr>
<tr><td>$mm</td><td>mese, 2 digit</td></tr>
</table>
<table>
<tr><td>$dd</td><td>giorno, 2 digit</td></tr>
<tr><td>$hh</td><td>ore, 2 digit</td></tr>
<tr><td>$nn</td><td>minuti, 2 digit</td></tr>
<tr><td>$ss</td><td>secondi, 2 digit</td></tr>
</table>
Esempio di filename con “tokens”: "$yyyy-$mmm-$dd $hh-$nn-$ss.PNG", quando il file e’ salvato sara’ chiamato "2002-Feb-03 23-08-15.PNG".
</td></tr>
<tr><td>Graphics format</td><td>Sono supportati BMP, PNG, JPG, EMF.
Si raccomanda di usare il format PNG (il migliore per le mappe).
JPG e’ eccellente per le foto; BMP crea file troppo grossi se comparati agli altri.
Il formato GIF non e’ supportato.</td></tr>
<tr><td>Colours</td><td>Il valore di default e’ 256, a meno che non si scelga JPG.</td></tr>
<tr><td>Saving the image</td><td>Dopo aver scelto il filename, il formato grafico e il Colore depth, per salvare il file cliccare sul pulsante Ok.</td></tr>
<tr><td>Automatic capture</td><td>L’immagine della mappa puo’ essere automaticamente catturata usando lo Schedule Editor. Per maggiori dettagli, vedi il dispositivo “Schedule Editor”.</td></tr>
<tr><td>Capture he screen</td><td>Permette di “catturare” l’intera schermata, anziche la sola finestra della mappa.</td></tr>
</table>

5.4 Dispositivo standard: Internet Time Client

Il dispositivo **InetTime** (InetTime.exe e Timeserver.exe) permette di collegarsi ad un programma esterno (via internet) per sincronizzare il "PC clock" con quello di internet.

InetTime e' molto utile per chi usa il GPS.



Time Server	Sono disponibili moltissimi "internet time servers", inserire quello che e' piu' accessibile dal vostro paese. Ecco alcuni: canon.inria.fr black-ice.cc.vt.edu ntp0.strath.ac.uk
Change	Permette di cambiare il "time server(s)". E' possibile inserire uno o piu' servers, basta separarli con una virgola. Se InetTime fallisce la connessione al primo server, prova con il seguente della lista (fino a 10 volte prima di desistere).
Chime on update	Spuntando questa opzione, si e' avvisati (acusticamente) quando InetTime aggiorna il "PC clock". Il suono di default WAV e' il file CHIMES.WAV (ma può essere cambiato editando il file INETTIME.INI).
Get Time	Permette di collegarsi ad un "time server" e aggiornare il PC clock, tenendo conto della differenza tra ora locale e GMT.

Il dispositivo può essere attivato

- **In modo manuale**
  Nel Menu **File** di UIVIEW32, cliccare su **Internet Time Client** e poi sul bottone **"Get Time"** per iniziare il collegamento ad internet.

- **In modo automatico** (bisogna essere collegati ad intenet)
  - Nel file UIVIEW32.INI, sez [USER] modificare i seguenti comandi:

    INET_PROGRAM_NAME=INETTIME.EXE AUTO

    INET_PROGRAM_DELAY=4
    Specifica il ritardo (in minuti, dopo la connessione ad internet) per l'attivazione del "internet server". Suggerisco 3 o 4 minuti.

    INET_PROGRAM_REPEAT_INTERVAL=0
    Specifica ogni quanti minuti si desidera riattivare il programma per aggiornare il Clock del vostro PC; se e' abbastanza preciso, non e' necessario attivarlo spesso…. in questo caso lasciare il valore di default (0 zero).

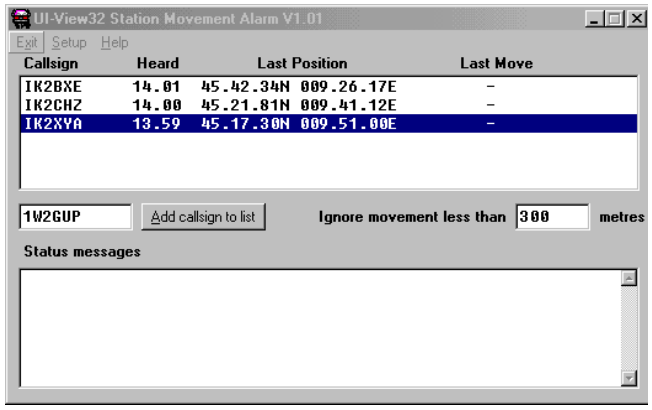
  - Aggiungere una linea di comando nel programma "Schedule Editor", come segue:

    E30 RUN INETTIME.EXE AUTO

5.5 Dispositivo standard: Station Movement Alarm

Questo dispositivo ci avvisa ogni volta che una stazione, predefinita in una speciale lista, si muove oltre una distanza specificata (vedi comando "Ignore movements less than").

Quando UI-View sente il beacon di una stazione presente nella lista, dando "doppio click" sul Callsign della stazione, e' possibile vedere i precedenti contatti.



Per aggiungere una stazione sulla lista, basta digitare il suo Callsign nell'apposito riquadro e premere "Invio" o cliccare sul bottone "Add Callsign to List".

Per cancellare una stazione, evidenziarla sulla lista e premere "Canc" (viene mantenuta una lista delle variazioni, anche quando viene cancellata una stazione).

Installazione

- Nel Setup menu, oltre a settare il sistema "metrico", si può disabilitare il suono (dir UI-View32\WAV, file Alarm.wav, oppure rimpiazzarlo con un altro file a piacimento

Esempio di Movealarm.xtr

```
Segnala stazione in movimento
MoveAlarm.exe
TRUE                    (mettere FALSE, per non attivare MoveAlarm in automatico)
TRUE
```

o Per avere **MoveAlarm** anche nella "Pulsantiera UIBUTTS", copiare i file Movalarm.ico e Movalarm.but nella dir UIBUTTS .

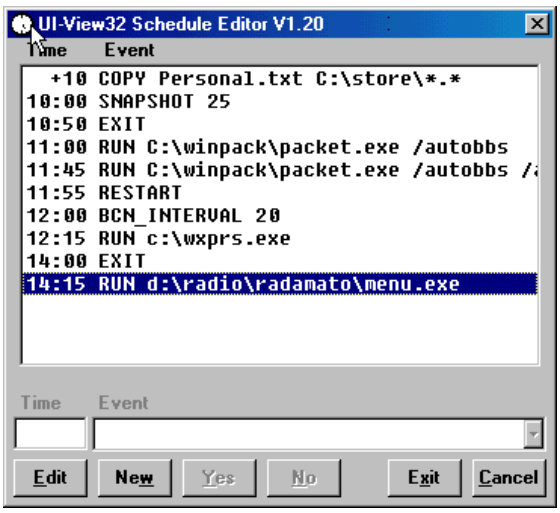
Esempio di Movalarm.but

```
Name=Segnalatore di stazioni
ICON=movalarm.ICO
PROG=moveal~1.exe       (Filename DOS compatible; movealarm.exe dir UI-View32)
```

5.6 Dispositivo standard: Schedule Editor

UI-View32 supporta un semplice “schedule” (scadenziario, pianificazione, lista attivita’, etc).

Con lo “Schedule Editor” sarebbe possibile catturare (in automatico) i passaggi del satellite MIR (se il DIGI sulla MIR fosse ancora attivo).



Come creare/modificare uno “Schedule”

Per creare uno “schedule” o modificarne uno esistente, cliccare su “**Menu File**” di UI-View32, poi attivare "**Schedule Editor**".

- **Per creare un nuovo appuntamento**, cliccare sul bottone <**New**>
- **Per modificare uno schedule**, evidenziare la linea e cliccare sul bottone <**Edit**>.

  Alla fine, per salvare le modifiche, cliccare sul bottone <**Yes**>.
  Per non fare alcuna modifica e uscire, cliccare sul bottone <**No**>
- **Per cancellare una linea**, evidenziarla e cliccare sul botton <**Delete**>
- **Per annullare tutti i cambi** che sono stati fatti, cliccare sul bottone <**Cancel**>.

Ogni linea contiene un “orario” e un “comando” da eseguirsi all’orario specificato.

Ci sono 3 differenti modi (formati) di inserire l’orario:

hh:nn	Il comando verra’ eseguito all’orario specificato: Es "15:30".
+nnn	Il comando verra’ eseguito <**+nnn**> minuti dopo l’avvio di UI-View32. Es: "+30" significa 30 minuti dopo l’avvio di UI-View32.
Ennn	Il comando verra’ eseguito ogni <**Ennn**> minuti. ES. "E10" significa che il comando verra’ eseguito ogni 10 minuti.

I dati di “Schedule” sono memorizzati nel file “Schedule.txt”.

I comandi validi sono:

RUN <program name>	Permette di avviare un programma. Es: "RUN C:\RIG\FREQ.EXE". Occhio che occorre fornire il “Path” completo per il programma da eseguire.
SNAPSHOT <number>	Prende un “snapshot” della “Station list” , quando questa ha raggiunto il <numero> di stazioni qui definito. Se non viene specificato il <number>, lo “snapshot” viene preso comunque, indipendentemente dal numero delle stazioni presenti.
BCN_ INTERVAL <number>	Setta l’emissione del beacon (“beacon interval”) ad intervalli definito dal numero dei minuti qui definiti. Se si riavvia il programma, il settaggio non viene salvato, pertanto UI-View si riferisce al valore messo nella finestra “Station Setup”.

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>WX_ INTERVAL <number></td><td>Setta il “WX beacon interval” all’orario (minuti) specificato in <number>.

Se si riavvia il programma, il settaggio precedente non viene salvato, pertanto UI-View si riferira’ al valore inserito nella finestra “Station Setup”.</td></tr>
<tr><td>CAPTURE_ MAP <file_name></td><td>Cattura l’immagine della mappa corrente come file grafico BMP, JPG o PNG. Se il <file_name>
• non viene specificato, verra’ usato quello di default “Capture.PNG”
• ha una estensione, questa deve essere del tipo BMP, JPG o PNG altrimenti verra’ usato PNG
• non ha un path, il file verra’ messo nella dir “Capture” di UI-View32

I seguenti “tokens” data/orario possono essere usati nel file name:

<table>
<tr><td>$yyyy</td><td>Anno, 4 digit</td></tr>
<tr><td>$yy</td><td>Anno, 2 digit</td></tr>
<tr><td>$mmm</td><td>mese es. "Jan"</td></tr>
<tr><td>$mm</td><td>mese, 2 digit</td></tr>
</table>
<table>
<tr><td>$dd</td><td>giorno, 2 digit</td></tr>
<tr><td>$hh</td><td>ore, 2 digit</td></tr>
<tr><td>$nn</td><td>minuti, 2 digit</td></tr>
<tr><td>$ss</td><td>secondi, 2 digit</td></tr>
</table>

Esempio:
Inserendo come filename "$yyyy-$mmm-$dd $hh-$nn-$ss.PNG", quando il file e’ salvato sara’ chiamato "2002-Feb-03 23-08-15.PNG".</td></tr>
<tr><td>COPY <file_name> <file_name></td><td>Copia un file: se il filename (o piu’ file) non includono il loro “path”, UI-View assume che il file sia nella dir UI-View32.</td></tr>
<tr><td>APRSERVE_ CONNECT</td><td>Si connette ad un APRS Server, selezionato nel “APRS Server Setup".</td></tr>
<tr><td>APRSERVE_ DISCONNECT</td><td>Si sconnette dal APRS Server</td></tr>
<tr><td>START_ METEOR_ MODE <number></td><td>Abilita il “meteor mode” per il periodo di tempo definito dal numero inserito in <number> (il valore va da 1 a 30).
Se si vuole abilitarlo per un periodo superiore a 30 minuti, occorre usare una serie di comandi "START_METEOR_MODE 30".</td></tr>
<tr><td>EXIT</td><td>Chiude UI-View.</td></tr>
<tr><td>RESTART</td><td>Chiude e fa ripartire UI-View32, 5 secondi dopo la Chiusura di Uiview32.

Se UI-View32 impiega piu’ di 5 sec, ci puo’ essere un “error message”: questo puo’ capitare se si usa un PC poco veloce e/o se ci sono molte stazioni nella “Station List e/o se gli “ add-ons” devono essere scaricati, etc.</td></tr>
</table>

NOTA
Volendo che il dispositivo “Schedule Editor” sia presente anche nella “Pulsantiera addizionale (12 BOTTONI)”, copiare i file **Schedit.ico** e **schedit.but** nella dir UIBUTTS.

Esempio di file **Schedit.but**

NAME=Schedule Editor ICON=schedit.ICO PROG=sched~1.exe	Filename, DOS compatible; Schedit32.exe (dir UI-View32)

5.7 Dispositivo standard: UI-Captioner

UI-Captioner permette di scrivere data/ora sulle immagini UI-View32, quando vengono "catturate" (usando il comando CAPTURE_MAP del dispositivo"UI-View32 Schedule Editor").

UI-Captioner puo' catturare immagini da esportarsi sul web.

Si puo' agire in 2 modi.

- **Time Stamp Mode**

  Esempio 1: se in "Schedule Editor" si mettono questi 2 comandi

E2 CAPTURE_MAP TEST.PNG ogni 2 minuti, salva l'immagine della mappa "corrente" come fileTEST.PNG	
E2 RUN UICAPTIONER.EXE TEST.PNG	scrive data/orario sulla immagine

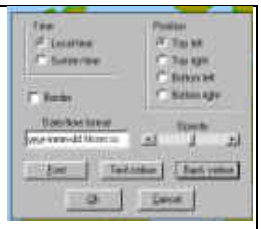
  il filename passato a "UI-Captioner" non contiene un "Path"; pertanto per prima cosa cerca un file nella sua Dir e poi nella sub-dir Capture (CAPTURE_MAP salva l'immagine nella sub-dir Capture, se il nome non specifica un "path").

  Esempio 2: come usare comandi con un path completo:

E2 CAPTURE_MAP "C:\CAPTURE DIRECTORY\TEST.PNG"
E2 RUN UICAPTIONER.EXE "C:\CAPTURE DIRECTORY\TEST.PNG"

  Nota:
  Dato che il "Path name" contiene spazi, questi va delimitato da **" "** (doppie virgolette).

- **Setup Mode**
  Se UI-Captioner viene fatto girare senza comandi, si apre una finestra di dialogo che ha come sfondo, una piccola mappa che ti permette di specificare dove mettere data/orario e font da usare, etc. Ad ogni modifica, l'orario sulla immagine cambia.

Time	Se si seleziona **'Local Time'**, verra' usato l'oraio del PC . Se si seleziona **'System Time'**, verra' usato il Windows System time: se sul PC il "local time" e' corretto, il "System Time" sara' quello UTC.	
Border	Data\orario vengono "bordati" con un bordo largo un pixel.	
Date/time format	Specifica come viene mostrata la data\orario. Si possono usare i seguenti "tokens" $yyyy – Anno, 4 digit $yy – Anno, 2 digit $mmm – mese es. "Jan" $mm – mese, 2 digit $dd – giorno, 2 digit $hh – ore, 2 digit $nn – minuti, 2 digit $ss – secondi, 2 digit Se si desidera includere un testo ed evitare che qualche lettera sia interpretata come un "tokens", occorre far precedere le lettere con un **"\ '**.	

	Esempio: per inserire il testo "UTC" , occorre usare questo formato **"\U\T\C".**
Opacity	Controlla la visibilita' dell'immagine sotto la data\orario messa sulla immagine.
Font	Apre il dialogo per la selezione dei Font.
Text colour	Apre il dialogo per la selezione dei colori del testo.
Back colour	Apre il dialogo per la selezione dei colori di sfondo.
Ok	Salva i cambi fatti
Cancel	Non considera i cambi fatti

5.8 Dispositivo standard: APRS Server List

Questa utility permette di scaricare (da internet) l'ultima lista dei APRS servers Setup'.

Cliccando sul bottone **Download**
- se il download ha successo, la "APRS server list" viene automaticamente aggiornata.
- se ci sono problemi, da' un messaggio di errore.
- se la lista contiene dei commenti, possono leggersi con NotePad.

Nota
Non usare questa utility quando e' attivo il dialogo UI-View32 'APRS Server Setup', in quanto chiudendo il dialogo, la vecchia lista coprira' quella nuova appena scaricata.

5.9 Dispositivo standard: National Weather Service (USA only)

Permette di vedere le informazioni METEO fornite dal **National Weather Service (NWS) americano.**

Alcuni siti con informazioni:
http://www.nws.noaa.gov/geodata/catalog/wsom/html/cwa.htm (County Warning Areas)
http://www.nws.noaa.gov/geodata/catalog/wsom/html/pubzone.htm (Zone Forecast)
http://www.nws.noaa.gov/geodata/catalog/wsom/html/marinezones.htm (Marine Zone)

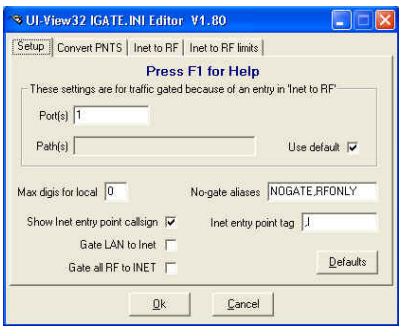
5.10 Dispositivo standard: Edit IGATE.INI

La opzione “Edit IGATE.INI” permette di modificare la configurazione del vostro IGATE.

5.10.1 File IGATE.INI

Il file IGATE.INI fornisce opzioni aggiuntive di configurazione gateway.
IGATE.INI viene ricaricato ogni volta che ci si collega a un APRS Server ed ogni qualvolta e’ modificato, cioe’ senza necessariamente, far ripartire UI-View32.

[SETUP]



Port(s) e (Paths)
Questi settaggi servono per il traffico che viene “gated” in seguito a quanto e’ stato settato nella sezione “**Inet to RF**”.

Port(s)
Definisce la Port (o le Porte) dale quali far uscire il traffico.
Per Porte multiple, separarle con una virgola.
Esempio: 1,2,3.

Path(s)
Definisce gli “unproto path(s) da usarsi.

Se si specifica piu’ di una Porta (nel campo Port(s)), qui si puo’ specificare un path differente per ciascina Port.

Separare le informazioni “multiple paths” usando un carattere' **|** ' (pipe).
Esempio: RELAY,WIDE|WIDE3-3|WIDE,WIDE.

Nota
Il Path non include il “destination address”, in quanto il “destination address” per il traffico via “Igate” e’ sempre quello definito nel “UI-View32 'APRS Compatibility'.

Use default
Se si spunta questa opzione, viene usato lo “unproto path” configurato nella finestra “UI-View32 Station Setup” e di conseguenza le info messe nel riquadro Path(s) sono ignorate.

Regole per “igate” i messaggi a stazioni locali
La Port usata e’ l’ultima Port sulla quale e’ stata sentita la Stazione.
Il Path usato e’ il Path configurato (per quella Port) nella finestra “UI-View32 Station Setup”.

Max_Digis_For_Local
Questo comando specifica quante “digi frame” possono passare e chi spedisce le considera ancora come “local station”.

Il valore di default “ **0** “ significa che le stazioni ascoltate sono considerate locali. Per disabilitare il controllo, mettere un qualsiasi valore piu’ alto di 8 (perche’ nessuna frame AX25 non dovrebbe passare piu’ di 8)..

No-gate aliases
Se una frame nel suo “unproto path” contiene un qualsiasi di questi “digi aliases”, UI-View IGATE non la passa agli “internet servers”.
E’ un metodo (per gli user APRS) per evitare che le frame siano trasferite su internet via il vostro IGATE.

Separare le informazioni “multiple aliases” con una virgola (,).

Show_Inet_Entry_Point_Callsign
Se si spunta questa opzione (per default e’ **FALSE**), il Calsign della “stazione IGATE” viene inserito in tutte le frame che vengonopassate agli “internet server”.
Viene inserito un “extra digi” ed alla fine viene inserito il testo specificato nella sezione “**Inet entry point**”.

Nota
Questa opzione si puo’ settare (finestra 'APRS Server Setup') nel riquadro '**Insert station callsign**'.

Esempio:
L’IGATE di G4IDE's IGATE sente questa frame:
G8MZX>APRS,RELAY,WIDE*:>qualsiasi testo
Se si era spuntata questa opzione, la “testata della frame” viene modificata prima che la frame sia passata ad un “internet server” come segue
IG8MZX>APRS,RELAY,WIDE*,G4IDE,I:>qualsiasi testo

Gate LAN to Inet
Se UI-View32 e’ usato come “local server”, ed e’ anche collegato ad un “internet server”, spuntando questa opzione, si fa in modo che il traffico sentito sulla “LAN” sia “gated” su internet.

In caso di dubbio, lasciare il settaggio di default (**GATE_LAN_TO_INET=FALSE)**

Inet_Entry_Point_Tag
Lasciare il valore di default (**INET_ENTRY_POINT_TAG=I**).

Gate all RF to INET
Questa opzione deve essere usata SOLO SE un IGATE e’ su un “satellite RF”. NON SELEZIONARE QUESTA OPZIONE per il normale uso IGATE.

Per default UI-View32, trasferisce solo gli “APRS packet” da RF su internet, NON TRASFERISCE copia di “pacchetti” sentiti direttamente.

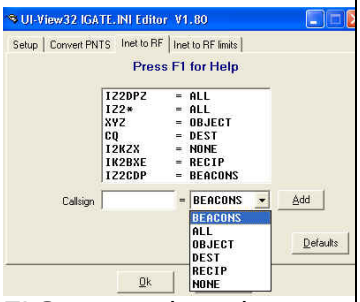
Spuntando questa opzione, si ottiene il trasferimento anche di:
- Frame “Non-APRS” .
- Copia di “pacchetti” sentiti direttamente, inclusi i propri pacchetti.

[CONVERT_PNTS]

UI-View32 puo’ convertire le frame in formato $PNTS.(Giappone) in formato APRS, quando vengono “Igated”.

In caso di dubbio lasciare i comandi di **Default.**

[INET_TO_RF]



Sotto questa sezione, vengono specificati i nominativi che avranno il loro traffico **trasferito anche "da internet a RF** (non solo messaggi per stazioni locali).

Può essere usata anche per **specificare i nominativi che non avranno mai traffico via gateway.**

Nota

Occorre pensarci bene su cio' che vogliamo trasferire ("gate) su RF! Se non usiamo bene questo dispositivo, ci mandano degli acc……!!!!

Nel Callsign, si puo' usare un ***** (asterisco) come Jolly, pertanto G4* significa tutti i Nominativ che iniziano con G4, etc.

Per ciascun callsign che viene inserito, selezionare (dalla "drop-down list"):

BEACONS	Fa passare (via gateway) gli "APRS position beacons" sentiti dal Callsign, ma non i suoi messaggi. **Es: IZ2CDP=BEACONS** (fa passare i beacons di IZ2CDP, ma non i suoi messaggi).
ALL	Fa passare tutto il traffico proveniente dai Callsign. **Es: IZ2*=ALL** (fa passare tutto il traffico dei Callsign che iniziano con **IZ2)** **IZ2DPZ=ALL** (fa passare tutto il traffico proveniente da **IZ2DPZ)**
OBJECT	Fa passare gli object che iniziano con il nome specificato. **Es: XYZ*=OBJECT** (fa passare gli object che iniziano con **XYZ**)
DEST	le frame/traffico indirizzato a XX viene trasferito da internat a RF **Es: CQ = DEST** (iltraffico indirizzato a CQ viene trasferito da internet a RF)
RECIP	Fa passare tutte le frame (messaggi) che hanno il Callsign come indirizzatario. **Es: IK2BXE = RECIP** (fa passare il traffico per **IK2BXE)**
NONE	NON fa passare qualsiasi traffico proveniente dal Nominativo specificato; neanche il traffico a stazioni locali. **Es: I2KZX=NONE** (non fa passare (via gateway) il traffico da I2KZX).

Per inserire una informazione, dopo aver digitato il Callsign, selezionare (dalla drop-down list) la opzione; per aggiungere cliccare sul bottone "**Add**" o dare "**Invio**" mentre il cursore del mouse e' nella casella del Callsign..

Per cancellare un Callsign dalla lista, cliccare sulla lista, e premere il tasto "**Delete**".

Per editare un Callsign, dare doppio-click sulla lista.

Nota
La sequenza di inserimento dei Callsigns e' importante, in quanto UI-View quando fa la ricerca, inizia dall'alto ed esegue le istruzioni in sequenza.

In generale, i comandi per un Callsigns specifico (es IZ2DPZ) dovrebbero essere messe prima di quelle con il Jolly (*)..
La sequenza dei comandi puo' essere cambiata usando il "drag/drop" con il mouse.

> **Esempio**: IZ2DPZ puo' essere valido sia con IZ2DPZ = ALL e con IZ2* = NONE, e quello che nella lista viene prima… fa la differenza se il traffico viene da IZ2DPZ.

[INET_TO_RF_LIMITS]
Sotto questa sezione, vengono specificati i limiti (massimo numero di frames in 1 minuto, in 2 minuti, in 3 minuti) che il proprio sistema **trasferirà da internet a RF**.

Ci sono due serie di limiti, una per tutte le stringhe, ed una per messaggi per stazioni locali.
Se qualcuno di questi valori viene superato, le stringhe vengono scartate fino a quando non si rientra nei limiti.
I valori di default permettono picchi in periodo di tempo corto, ma una più bassa velocità in un periodo più lungo.

Quando ci si collega a un server di internet, sulla parte alta della finestra delle mappe compaiono 6 indicatori verdi:
- la riga superiore è per stringhe di messaggi non locali
- la riga inferiore per messaggi locali.

In ogni riga c'è un indicatore per ogni periodo di tempo: diventano rossi quando viene superato il limite di tempo.

La finestra di Statistica mostra quante stringhe il proprio sistema ha trasferito via gateway, e quanti non trasmessi per superamento del limite di tempo.

La capacità di 1200 baud in canale di RF equivale circa a 30 frames/min (ciò dipende dalla lunghezza della stringa, dalle configurazioni del TXD, etc.
Trasferire 6 frames/min significa che si occupa circa il 20% della capacità del canale e ciò non consente alle stringhe di essere inviate: prima di aumentare questi valori, verificare le condizioni locali.

Per disabilitare i limiti (pensarci bene!!!), mettere uno ' **0** ' per tutti e tre i valori.
I primi tre valori si riferiscono a stringhe che non sono messaggi per le stazioni locali (cioè stringhe inviate tramite gateway come risultato di "comandi" sotto la sezione [NET_TO_RF].

Esempi:
ONE_MINUTE=6
TWO_MINUTES=9
THREE_MINUTES=12

I valori che seguono si riferiscono a messaggi a stazioni locali (una stazione locale è una stazione che il nostro sistema ha ascoltato in RF).
Questi limiti sono solo per evitare abusi e pertanto possono essere ampliati.

Esempi:
LOCAL_MESSAGE_ONE_MINUTE=8
LOCAL_MESSAGE_TWO_MINUTES=12
LOCAL_MESSAGE_THREE_MINUTES=16

Nota: UIVIEW32 riconosce le "**APRS telemetry frames**" e le trasferisce agli "internet servers" quando e' usato come un IGATE.

5.11 Dispositivo standard: History/Telemetry

Il dispositivo **UI-History** permette di:

- Mantenere un archivio delle “frame” ricevute per i Callsign.
- Salvare l’archivio come un singolo Callsign (UI-View32 log file).
- Decodificare “APRS telemetry” da Callsign selezionati.

Le varie “history/telemetry lists” per Callsign multipli e per ciascuna lista, sono mostrate ciascuna nella propria finestra.

Le Liste si possono “nascondere”, e cosi’ la finestra principale mostra solo la lista che vuoi vedere..

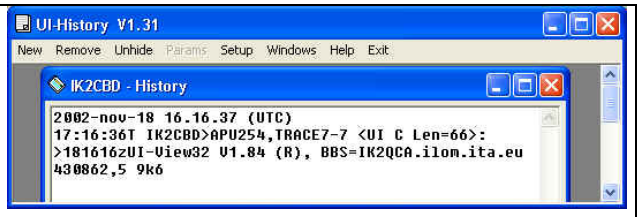
Il dispositivo **UI-History** si puo’ “minimizzare”, mettendo una icona sul “**System Tray**” .

- **Cliccando con il sinistro lo si ripristina**
- **Cliccando con il destro compare il menu.**

<u>Attenzione</u>

- Quando si chiude una finestra “history/telemetry”, questa viene solo nascosta…. e apparira’ nella lista “**Unhide**”. Per remuovere una finestra, si deve usare la opzione/menu “**Remove**”.
- Se si salva una “history list” come un “log file”, non tentare di vederla mentre la si sta salvando; in caso affermativo, ci saranno doppie informazioni.

5.11.1 UI-History Menu Options

New	Contiene informazioni relative al **“Callsign”** • Si puo’ digitarvi un Callsign, o selezionarne uno dalla “drop-down list”. • Se nel "List Type" abbiamo selezionato "Telemetry list", la “drop-down list” conterra’ tutte I callsigns delle stazioni (da cui abbiamo reicevuto le “telemetry frames”. In caso contrario, la drop-down list contiene I Callsigns di tutte le stazioni udite da UI-View32, sempreche’ il loro numero totale sia inferiore a 200 (se superiori a 200 , ci sara’ il bottone "Refresh", molto utile specie quando si e’ collegati ad internet, ed il “refresh” e’ utile)	
Remove	Rimuove la finestra visualizzata in quel preciso momento. **Dettagli sulla opzione “Remove”.** Quando si chiude una finestra relativa ad un Callsign, questa viene solo nascosta (hidden) e sara’ visibile nella lista “**Unhide**”; questo per far si che siano visibili le finestre alle quali sei interessato in quel momento. Se la finestra e’ una “**history list**” o “**telemetry list**”, e sono stati ricevuti dei dati per un Callsign, sul HD ci sara’ un file che memorizza le informazioni mostrate nella finestra.	

	I file (sul HD) sono usati per salvare i dati quando si chiude il programma e poi ripristinarli al prossimo avvio. Quando si rimuove una stazione, ci verra' chiesto se vogliamo salvare il file: se pensiamo che le informazioni ci possano essere utili in futuro, rispondiamo "SI", altrimenti "No".
Unhide	Lista tutte le finestre che al momento non erano evidenziate (cioe' nascoste).
Params	Questa opzione e' disponibile solo se la finestra attiva e' quella "Telemetry". Permette di editare i "telemetry decoding parameters" per quella finestra. Vedere dettagli in **Telemetry Parameters**.
Setup	Vedere dettagli in **UI-History Setup**.
Windows	Lista tutte le finestre non nascoste (non-hidden) ed ha le opzioni for "cascading" e "tiling".
Help	Mostra l'help in inglese.
Exit	Chiude il programma: le liste correnti sono salvate e verranno ricaricte (reloaded) la volta successiva quando si attivera' di nuovo UI-History.

Il riquadro **"List Type"** permette di selezionare se vuoi ottenere una semplice **"**History list" o salvare la "history" come un "log file", o decodificare le "APRS telemetry" recevute da una stazione.

Se si seleziona **"Log file",** appare una finestra nella quale digitarvi il "log file name".
Se si era selezionato un Callsign, il log file name sara' il Callsign.

Se si seleziona **"Telemetry list"**, appare un bottone che permette di editare I "telemetry decoding parameters" per la stazione che abbiamo selezionato.

Accorgimento
Se si vuol creare un "log file" contenente piu'di un Callsign, addizionare ciascun Callsign separatamante, ma metterelo stesso "log file name" per ciascun Callsign.

Nota
Le "History list" sono salvate nella dir "History Lists"; il "log file" sono salvate nella dir "Logs": Saranno accessibili da UI-View32 (Menu "Play A Log").

5.11.2 Come configurare UI-history/Telemetry

Dupe suppress minutes	Questa opzione specifica il numero di minuti durante i quali I "duplicate frame" sono suppressi, dopo aver ricevuto la prima copia della frame. Questo evita che si riempia di molte frame rivevute via diversi digipeater.	
Use UTC time	Selezionandolo, l'orario nella "history lists" e' espresso in UTC (per default lo memorizza con l'orario locale). Questa opzione e' ignorata se la "history list" e' salvata come "log file", dove e' sempre in UTC.	
Auto-start	Selezionandolo, questo dispositivo si attiva assieme ad UI-View32.	
Minimize in systray	Selezionandolo, quando si "minimizza", mette una icona sul "System Tray" • Cliccando con il sinistro lo si ripristina • Cliccando con il destro compare il menu.	
Start minimized	Selezionandolo, questo dispositivo si attiva "minimized".	

5.11.2.1 History Window

Le varie "**history windows**" mostrano (selezionati per Callsign) le "frames" cosi' come sono ricevute, precedute con una data.

- **Per le finestre "log"** le frames sono mostrate in "UI-View32 log file format".
- **Per la finestra "Telemetry"** sono mostrate solo le "telemetry frames" e sono decodificate in accordo ai settaggi predisposti nella finestra "Telemetry Parameters".

Se si chiude una finestra, questa viene solo nascosta.

Per rimuovere una finestra, si deve usare la opzione **Remove.**

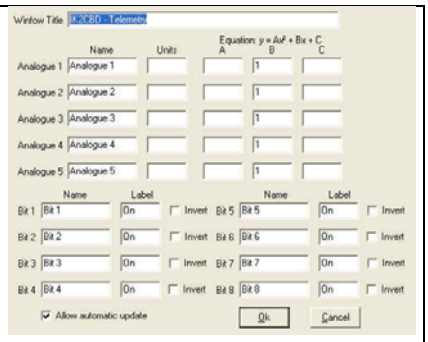
5.11.2.2 I Telemetry Parameters

Le "APRS telemetry frames" sono trasmesse come sequenza di numeri, 5 valori analogici e 8 valori binary (es: T#061,158,134,067,038,118,00010011)
Per le "telemetry frames" e' necessario sapere come decodificarle.

I "telemetry parameter" sono salvati (come filename xxxx.INI) nella dir "Telemetry Params".

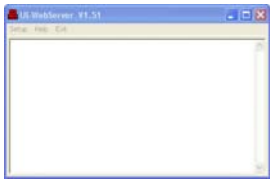
Per le "telemetry stations",e' anche possibile trasmettere dei "message frame" contenenti le "decoding information".

Per maggiori dettagli, leggi "**Automatic Update**".



Window Title	Il Titolo dato alla finestra “telemetry” per questo Callsign.
Name	Vi permette di dare un nome a ciascun valore analogico e data bit. Nota: se non ci si da un nome, non vengono mostrati sul display.
Units	Le unita’ per ciascun valore analogico, es: V, A, deg.C.
Equation	Nei campi 'A', 'B' e 'C' di norma ci vanno delle costanti. In pratica, 'A' e’ raramente usato, 'C' solo occasionalmente, 'B' invece e’ spesso usato (il valore di default e’ '1').
Label	Contiene la descrizione assegnata a ciascun “binary bit”. Il valore di default e’ "On". Le specifiche APRS non descrivono le regole per gli “off state of bits”, ma in pratica ci si comporta cosi’: - Lo “off state” di "On" e’ "Off". - Lo “off state” di "True" e’ "False". - Lo “off state” di "Open" e’ "Closed". - Lo “off state” di qualsiasi altro “bit description” e’ “On state description” preceduta da un "Not".
Invert	Per default, i “binary bits” sono mostrati "On" per 1 bit e come "Off" per 0 bit. Se si spunta "Invert", il senso di quel bit e’ invertito.
Allow automatic update	**<u>Premessa</u>** Quando UI-History e’ attivo, cerca questi messaggi e quando li trova li usa per creare e/o aggiornare I file “telemetry parameter”. Tutte le “decoding information” che riceve, sono memorizzate (anche se la finestra e’ aperta per un altro Callsign. Purtroppo alla data solo poche stazioni trasmettono “telemetry decoding information”. **Se NON si seleziona la casella “Allow automatic update”** , qualsiasi “telemetry decoding” ricevuti per il Callsign saranno ignorate. In qualche caso, potrebbe esere utile se si “edita” I parametric (nomi e/o label) relative ad un Callsign, e non si desidera che le nostre modifiche siano “soprascritte” dai nuovi dati.

5.12 Dispositivo standard: UI-WebServer, plug in



UI-WebServer e’ un semplice web server plug-in per UI-View32.

Rende disponibili alcune “pagine dinamiche” (che si creano in automatico, in risposta a delle richieste) …. ed anche altre che si volessero creare.

E’ inoltre accessibile a degli User via internet, se tu metti il tuo PC accessibile da internet.

Come Settare UI-Webserver

Per l’uso normale, usare i settaggi di default (http port 80). Se lo si vuole cambiare, andare nel Setup di UI-WebServer e cambiarlo (usando un port differente, metterci il nuovo pert in quanto il browser lo indirizza sempre a quello di default 80).

Come usare UI-Webserver

Dal Mneu File di UI-View32, selzionare UI-WebServer.

- quando il server e’ inattivo, la icona del programma e’ di color rosso.
- quando il server e’ attivo, la icona del programma e’ di color verde
- quando il server e’ minimizzato,UI-WebServer si posiziona nel **system stray**. Per ripristinarlo cliccarci sopra; cliccando con il destro si ottiene il menu.

Nella finestra del programma ci sono i dettagli (data e orario, session number, indirizzo del remote IP:port, etc) delle richieste riccevute dal server..

Apri il tuo browser e cerca l’indirizzo http://localhost.
Se il UI-WebServer sta usando una port diversa da 80, occore specificare il “port number” (es:. http://localhost:1234). Saranno disponibili la “server index page” con le relative opzioni.

Per accedere ad UI-WebServer da un altro PC, l’indirizzo da mettere nel browser e’ l’host name” o “IP address del PC” su cui sta girando UI-WebServer.
Esempio:
Se UI-WebServer gira su un PC con un host name “nwhub” e un IP address 192.168.0.3, l’indirizzo sara’ http://nwhub oppure http://192.168.0.3. Di conseguenza, se UI-WebServer sta usando un port diverso da 80, occorre specificare il port number.

5.13 Dispositivi addizionali, gestiti da file xxxx.XTR

Per la descrizione completa dei sottolencati dispositivi, consultare il manuale **UI-dis-i.pdf** (by ik2cbd, file **ui-dis-i.zip** www.webalice.it/ik2cbd).

- **Le "Utilities" di IK2CBD**
  - Come consultare "on line" il manuale Italiano
  - Mix fonetico in italiano
  - Accesso a RADAMATO: il Callbook Italiano di I0SSH
  - Accesso rapido ad "Esplora Risorse"
  - Accesso rapido al "Editor2"
  - Altro

Dispositivo UIBUTTS, mette a disposizione **12 pulsanti addizionali** per meglio gestire i dispositivi di corollario ad UI-View.

Dispositivo RACsrv (R.A.Callbook internazionale) permette ad UI-VIEW32 di interrogare “on line” il RADIO AMATEUR CALLBOOK (**RAC**).

Dispositivi per informazioni Meteo
Terminologia parametri meteo
Dispositivo UIWeather: ricezione informazioni Meteo spediti da stazioni metereologiche.
Dispositivo WXPRS: input manuale di informazioni Meteo

Dispositivo UIPath32 , analizzatore dil traffico APRS

Dispositivo UIROUTE permette di interfacciare con diversi programmi del tipo “AUTO-Route”, tra i quali “**MS AutoRoute Express Europa 2000**”

Dispositivo UI-TRAFFIC monitor monitorizza il flusso del traffico “APRS object”

Dispositivo UI-Height-Track, permette, “in realtime” la Segnalazione di Movimento ed il il Tracking, log e plottaggio per specifiche stazioni

Dispositivo UI-InfoKiosk predispone dei “remote commands” come fonte di informazioni. **(es:** locazione di un Ospedale, di un DIGI/Nodo, di una Sezione ARI, di una Banca, et).

Dispositivo WayPoint permette di fare **APRS in “mobile” senza GPS**

Dispositivo UI-Filter permette di vedere solo le stazioni che noi selezioniamo.

Dispositivo NetActive crea un beacon (object) che identifica gli OM che in quel momento sono attivi in UIVIEW e si stanno scambiando messaggi.

Dispositivo Vicinity Alarm vi informa (ogni 30 secondi) quando una stazione APRS viene a trovarsi entro un deternimato “range” da Voi pre-definito.

Dispositivo PSK31srv permette di trasmettere gli “UI-View32-APRS beacon” usando il modo “PSK31” che presenta un grosso vantaggio nei **collegamenti DX**

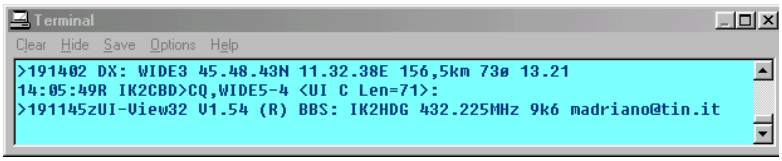
Dispositivo XTR Control Panel permette di configurare i dispositivi (add'ons) presenti nel **Menu File di UI-VIEW32**.

Dispositivo Uitools UITools permette di visualizzare sulla stessa schermata, molte finestre con uitili informazioni APRS.

Dispositivo UI-PaintBox permette di disegnare delle figure (in formato regolare e/o irregolare) e di trasmetterle in Radiofrequenza.

6 Menu Terminal

Cliccando sul Menu "**Terminal**", possiamo vedere il traffico Packet captato da UI-View32



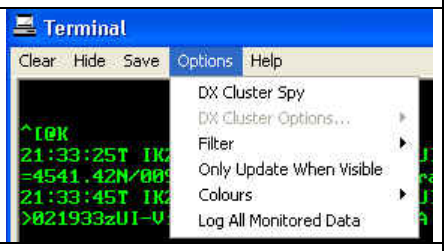
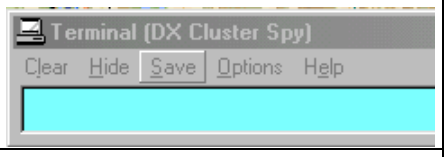
I beacons spediti via internet vengono mostrati nella Terminal window.

Nota:
Con il TNC in "**Terminal mode**" (Host mode NONE), la "Terminal window" (vedi finestra piu' sotto), presenta una "command line" che può essere usata per spedire dei comandi al TNC.

UI-View lascia il TNC in "**Converse mode**", pertanto prima di un qualsiasi comando occorre spedire un **Ctrl+C** per mettere il TNC in "**Command mode**"
Per tornare in "**converse mode**", si deve spedire un "CONV" (o un " **K** ").
Chiudendo il "Terminal window" il TNC va in "**converse mode**".

NON provare e NON usare la "command line" per fare delle connessioni: succederebbe un pasticcio in quanto UI-View32 spedisce di frequente dei comandi al TNC!!!

Nella finestra "Terminal" ci sono i seguenti Menu:

Clear	Pulisce il la finestra "Terminal"
Hide	Nasconde la finestra "Terminal"
Save	Il menu "Save" salva gli ultimi 2000 bytes dei dati monitorati (in un file che prende il nome dalla data/ora in cui viene salvato). Questo salvataggio è fatto principalmente per il debugging, specie per verificare se UI-View32 non decodifica correttamente i dati monitorati.
Options	**UI-View32 non permette il collegamento ad un "Cluster"!!!!** Per usare le opzioni "**DX Cluster Spy**" e **DX Cluster Options** occorre essere in grado di ascoltare un DX Cluster! 
	• **DX Cluster Spy:** abilita il "DX Cluster Spy mode" e la finestra "Terminal (DX Cluster Spy)" mostra solo le informazioni relative ai "DX Cluster spots", ignorando tutto l'altro traffico. 
	- Il DX spot completo + Callsign + Frequenza in khz - Latitudine e Longitudine + Direzione antenna + Distanza (se lunita' e' '0 (zero, sono km, '1' per Miglia): queste informazioni sono prese dal file "**Prefix.txt**" (in questo file si possono inserire altri dati, l'importante è seguire la struttura predefinita e specificata all'inizio del file stesso).

- Il DX spot completo + Callsign + Frequenza in khz
- Latitudine e Longitudine + Direzione antenna + Distanza (se lunita' e' '0' (zero, sono km, '1' per Miglia): queste informazioni sono derivate dal file "**Prefix.txt**" (in questo file si possono inserire altri dati, l'importante è seguire la struttura predefinita e specificata all'inizio del file stesso).

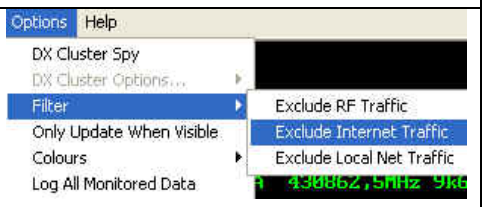
I "Dupe spots" sono soppressi.

E' possibile (via Sound Card) annunciare gli spots ricevuti.

Se si punta e si trattiene il mouse sopra il Callsign della "DX station", compare una finestra che fornisce informazioni sulla stazione, includendo il puntamento della antenna e la distanza dalla vostra stazione/posizione.

- **DX Cluster Options:** vedere dettagli al capitolo DX Cluster Spy
  - **Extra Info** mostra sempre il Country, puntamento antenna e distanza dalla vostra stazione. Se è attivata l'opzione, "Mostra anche la ITU zone", "CQ zone" e "Time zone ».
  - **Sound**, si può selezionare:
    - **Beep** - annuncia con un beep il nuovo spot ricevuto
    - **Speech** -annuncia a voce il nuovo spot ricevuto.

- **Filter**: permette di escludere il traffico dalla finestra "Terminal", secondo quanto selezionato nella finestra piu' a destra.



- **Only update when visible**
  Selezionando quest'opzione, la finestra "Terminal" (se "nascosta") non verra' aggiornata.
  Quest'opzione non è disponibile se è stato selezionato "DX Cluster Spy".

- **Colors:** permette di cambiare il colore ai
  - Testi ricevuti (**Receive Text**)
  - Allo sfondo dei testi ricevuti (**Receive Background**)

- **Log All Monitored Data**
  Se si "spunta" questa opzione, tutti I dati mostrati nella "Terminal window" sono salvati in un file (update ogni 5 minuti), cosi' come sono mostrati. I file sono salvati nella **dir MonLog**, e vengono contradistinti nel seguente modo: filename YYYYMMDD.TXT (Es: 20010926.TXT relativo a 26/09/2001).
  Il filename cambia automaticamente ogni mezzanotte, o quando si chiude UIVIEW32.

Help — Il file di Help, in inglese.

7 Menu Stations

Cliccando sul **Menu Stations**" compare la finestra "Station List" che elenca le stazioni che spediscono un "UI-View32 beacon".

Il tipo di stazione è definita dal "carattere" e/o dal "simbolo" incluso nel beacon della stazione, o dal suo SSID (vedi dettagli nel capitolo UI-View32 Symbols).

Le varie colonne si possono "ri-ordinare" o "ri-dimensionare".

Alcune informazioni sulla grafica della finestra:

I **Callsign** preceduti dal segno ' **+** ' (nella figura IK2ZVU, IK2CBD, etc) trasmettono un beacon con la "UI-View tag" (es: "{UIV32}")": questo indica che la stazione usa UI-View.

I **Callsign** preceduti dal segno ' **–** ' trasmettono un beacon con la "UI-View tag" con un suffisso ' **N** ' (es: "{UIV32**N**}"): questo indica che la stazione usa UI-View, **ma ha settato "No UI-View extensions"** nel dialogo **"APRS Compatibility".**

I **Callsign seguiti** da un ' ***** ' (nella figura IK4OLP-2) sono ascoltati via Digipeater. Ovviamente le stazioni possono essere captate sia in **via diretta** sia **via digi:** UI-View32 ignora i beacons captati via digi, se la stazione è stata ascoltata in diretta durante i precedenti 2 minuti.

Si puo' sempre **cambiare l'ordine di selezione** delle informazioni di qualsiasi colonna.

Il triangolino U Callsign nella colonna "Callsign" indica che le informazioni mostrate nella tabella sono selezionate secondo quella "testata" .

Successivi click, sulla stessa colonna, cambiano l'ordine di selezione.

Per "default" viene mostrata l'ultima stazione ascoltata, come prima nella lista.

Cliccando sul bottone U (a destra del "**Callsign**"), si effettua un update.

Importante

Se ci si connette ad internet, l'autoselezione della Station List e' automaticamente disabilitata, in quanto prevale il valore inserito nella finestra "**Miscellaneous Setup**": verificare che l'intervallo di tempo sia adeguato (suggerisco un valore da 1 a 5 minuti).

Se si vuole nascondere una colonna, con il mouse, spostare il lato destro della testata della colonna fino quando la larghezza diventa "zero", indi risistema la finestra.

Per ripristinare la situazione di "default" su tutte le colonne, basta cliccare con il tasto destro del mouse sulla finestra ed accedere al relativo menu.

Le colonne a partire dalla sinistra nella finestra "**Station List**" si possono "congelare" cosi' da rimanere immutate nella loro larghezza,anche quando si restringono significativamente anche le altre.

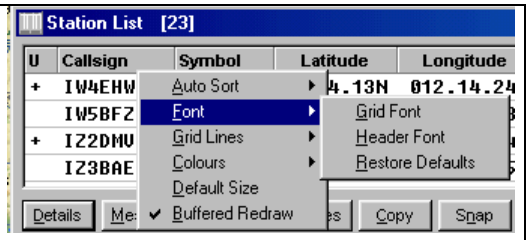
Per "congelare le colonne" (non le testate) occorre muovere il cursore (verso destra) lungo la lista delle Stazioni (appare una piccola icona rappresentanto un lucchetto!!!).

Per "scongelare le colonne" puntare la colonna e muovere il cursore verso sinistra.

La "Station List" ha un dispositivo "auto-search": basta cliccare sulla lista e digitare un Callsign **entro 3 secondi. Per disabilitare la ricerca premere Esc**.

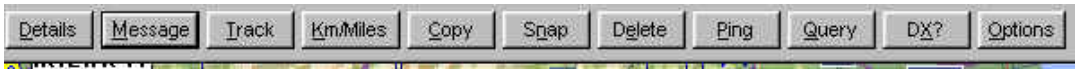
Se il tempo di 3 secondi non e' insufficiente, si puo' modificarlo editando il file **UIVIEW32.INI** (sez **[STNLIST_GRID]** oppure **[USER]**) e aggiornare il valore previsto nel comando **AUTO_SEARCH_DELAY** .
Non usare un "delay" troppo lungo, in quanto UI-View32 durante la ricerca sospende l'aggiornamento della lista.

Con il tasto destro del mouse, cliccando su una qualsiasi parte della finestra "Station List" , compare un menu con le seguenti opzioni:



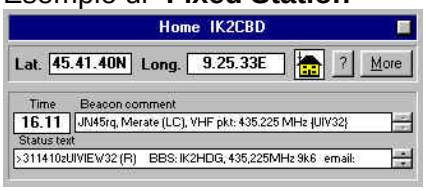
- **Auto Sort:** per selezionare l'ordine di selezione: per orario, Callsign, distanza
- **Font** (realtivi alle griglie e testate)
- **Grid Lines:** per inserire delle griglie tra le griglie e/o le colonne, sia in orizzontale che verticale.
- **Colours:** per cambiare i colori realtivi alle griglie e testate
- **Default Size:** per ripristinare le dimensioni e le informazioni della finestra, portandoli ai valori di default.
- **Buffered Redraw:** per abilitare il "redraw" delle griglie nella finestra.

7.1 Descrizione dei pulsanti



Cliccando su **Details,** vengono fornite ulteriori informazioni relative alla stazione: lo stesso risultato lo si ottiene cliccando con il mouse sulla icona del Callsign.

Esempio di "**Fixed Station**"

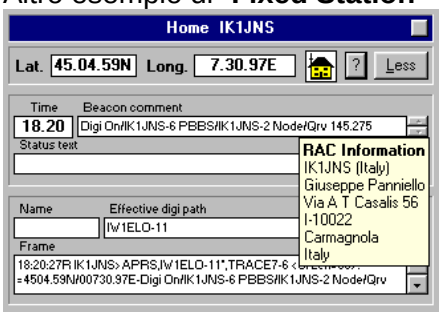


Cliccando sul bottone si vedono i dettagli relativi alla stazione (parte inferiore della finestra).

Cliccando su i dettagli scompaiono.

Il bottone appare solo se è stato attivato il server "**RAC**" **CallBook.**

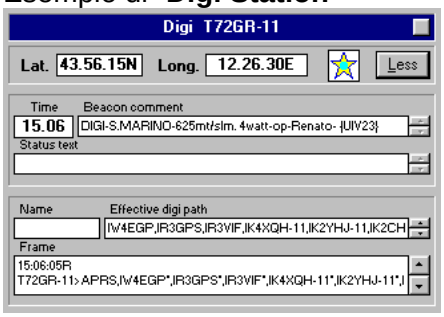
Altro esempio di "**Fixed Station**"



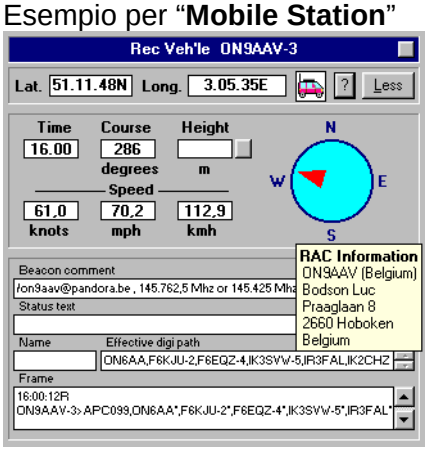
Altre informazioni:

- **Beacon Comment:** infornazioni relative al beacon **(vedi Station Setup)**.
- **Status Text**: informazioni facoltative **(vedi Station Text Setup)**.
- **Effective Digi Path**: il Path reale per raggiungerci.

Esempio di "**Digi Station**"



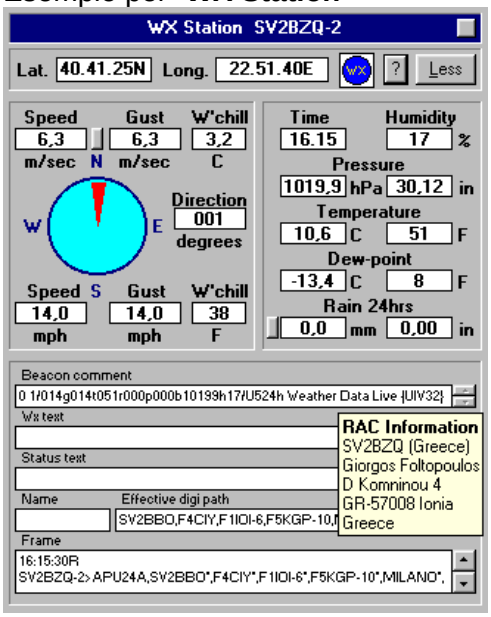
Esempio per "**Mobile Station**"



Fornisce informazioni relative a:

- **Time:** Orario
- **Course degrees:** Direzione in gradi
- **Height:** Altitudine in metri.
  Il bottone sulla destra permette di vedere l'altitudine corrente ed anche la "altitudine max e l'orario".
- **Speed:** Velocita' di movimento in Nodi, Miglia/h e Km/h.

Esempio per "**WX Station**"



- **Speed** Velocita' del vento (in **m/sec** e **mph)**
- **Gust** Colpo di vento (wind gust) (in **m/sec** e **mph)**
- **W'Chill** Quando soffia il vento, si ha la percezione che la temperatura sia inferiore di quella che e' nella realta'. Questa temperatura e' chiamata "wind chill value (in gradi **C**elsius e\o **F**)

- **Direction** Direzione (**in gradi)** in cui soffia il vento
- **Time** Orario (Minuti e Secondi)
- **Humidity** Umidità (in **%** di vapore acqueo nell'aria)
- **Pressure** Pressione atmosferica (in **hPa** ed **In**ches)
- **Temperature** Temperatura (in gradi **C**elsius e **F**ahreneith)
- **Dew-Point** Temperatura in gradi **C** e **F**) alla quale il vapore acqueo nell'aria, si trasforma in liquido.
- **Rain Hour** Pioggia (in **mm/ora** ed **In**ches**/ora).** Cliccando sul bottoncino (sulla sinistra del valore in **mm**) vengono mostrati in sequenza:
  - pioggia nell'ultima ora
  - pioggia nelle ultime 24 ore
  - pioggia odierna.

  L'accuratezza dei dati "**Rain Hour"** e **"Pressure"** può essere cambiata (sez **[USER]** del file **UIVIEW32.INI**) modificando il valore dei comandi RAIN_FORMAT e BARO_FORMAT
  " **0** " elimina i decimali
  " **0.0** " mostra un decimale

Message

Cliccando su **Message** appare il "Message Window": nel campo "To" compare il Callsign del destinatario del messaggio

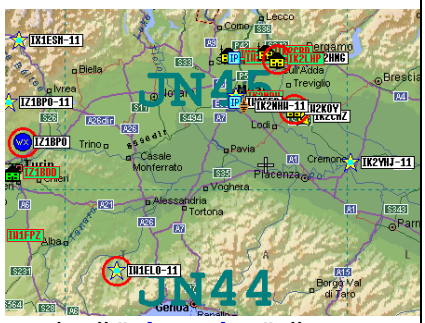
Track

Cliccando su **Track** (oppure con **Right-Click** menu), si abilita il tracking di una stazione mobile selezionata, facendo in modo di tenere la stazione sempre al centro della mappa stessa.

CONTEMPORANEAMENTE si puo' fare il "tracking" di **PIU' DI UNA STAZIONE:** UIVIEW32 sceglie la "miglior mappa" per poter comprendere TUTTE le stazioni.

La stazione mobile in "tracking"

- viene **"cerchiata in rosso"**
- viene scelta la mappa la piu' dettagliata e/o adeguata possibile: muovendola "tenta, se possibile" di posizionare la stazione al centro della mappa stessa (a volte questo non e' possibile, in quanto lo scorrimento della mappa non lo permette).



Se mentre si fa' il "tracking" di una stazione, si attiva anche il "**play a log**" ,il tracking viene automaticamente disabilitato.

Mentre si sta ascoltando un logdi una stazione, si può scegliere un'altra stazione da essere "traccata".

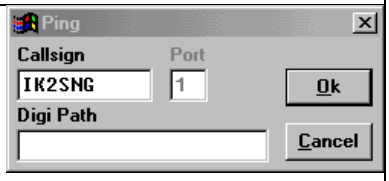
Se (manualmente) si seleziona una mappa differente, UI-View ti informa che il tracking viene cancellato e ti chiede se vuoi procedere.

Quanto sopra è gestito dai seguenti comandi nel file **UIVIEW.INI sez [USER**

LOADING_ MAP_ DISABLES_ TRACKING	• Con **TRUE** (default), cambiando manualmente la mappa (quando il tracking è attivo) si ottiene la disattivazione del tracking (previo pre-avviso). • Con **FALSE**, cambiando manualmente la mappa, non si disabilita il tracking.
CANCEL_ TRACKING_ WITHOUT_ ASKING	• Per default è **FALSE**. • Con **TRUE**, cancella il tracking, quando manualmente si seleziona un mappa diversa, senza chiedere conferma.
TRACKING_ BORDER_ PERCENT	**Nel selezionare la miglior mappa, UI-View32 ignora** • le mappe che non possono mostrare la stazione "tracked" • le mappe nelle quali la "tracked station" è al **bordo della mappa** stessa. Per "**Bordo della mappa**" si intende quel valore (**%**) ottenuto dal rapporto tra “larghezza e altezza della mappa”. Per default è 10%, ma può essere cambiato inserendone uno nuovo, in questo comando.
TRACKING_ IMMEDIATE_ BEST_MAP	Se si attiva il "tracking" per una stazione, UI-UIView cerca la miglior mappa. • Con **TRUE**, si può usare il tracking per localizzare una stazione semplicemente evidenziandola nella "Station List" e cliccando sul bottone di "Track": la mappa che mostra la stazione viene caricata in automatico. • Con **FALSE**, UI-View non cerca la miglior mappa fino a quando, dopo aver abilitato il tracking, non sente la stazione per la prima volta.
TRACKING_ FILL_ CIRCLE	• Con **FALSE** (default) lo sfondo del cerchio attorno alla stazione "traccata" è trasparente. • Con **TRUE**, lo sfondo del cerchio attorno alla stazione "traccata" è di color bianco: questo lo rende piu' visibile ma copre i dettagli sottostanti

Km/Miles	Cliccando su **Km/Miles** si commuta da Km a Miles e viceversa. Una volta settato, vale anche per gli eventuali programmi collegati ad UI-View32.
Copy	Cliccando su **Copy, copia** la lista delle stazioni nella clipboard (max 450).
Snap	Cliccando sul pulsante **Snapshot** (oppure con il comando “SNAPSHOT schedule”) **si scatta una "foto istantanea" della “Station List”** e la si memorizza in un file che prende il nome dalla data del giorno (i dati sono memorizzati nella dir SNAPSHOT, per un max di 450 stazioni). Queste copie sono utili specie se ti interessi di “propagazione” ed anche per tenere

	una registrazione di che cosa era successo, in un determinato momento.
Delete Errore. Il segnalibro non è definito.	Cliccando su **Delete** si rimuove la stazione dalla mappa e dalla "station list" **Per rimuovere tutte le stazioni mostrate sulla mappa**: 1. Cliccare sul menu **Stations** 2. Premere e tenere premuto << **Ctrl Key**>> sulla tastiera del PC 3. Cliccare sul bottone < **Delete**> sulla tastiera del PC
Ping	Cliccando su **Ping** si spedisce un "Ping" alla stazione selezionata (con richiesta automatica di ACK).
Query	Cliccando su **Query** si spedisce un "query" alla stazione selezionata.
DX?	Cliccando su **DX?** si spedisce un "DX" alla stazione selezionata, chiedendo di informarci circa la stazione piu' lontana da essa **ascoltata in via diretta.**
Options	Cliccando su **Options** (oppure cliccando con il destro sulla lista dele stazioni) viene evidenziato questa "finestra a tendina" . **Auto Sort**: Per default, seleziona l'ordine delle stazioni secondo quanto stabilito nel "Miscellaneous Setup", "Station List Sort Order". **Buffered Redraw** Se verificate che la lista "balla" provate ad abilitare questa opzione.
*	Maggiori dettagli su Ping, Query, DX? sono forniti nell capitolo che descrive le Funzioni accessibili con il "Tasto destro del Mouse" .



7.1.1 UI-View32 Station List "Snapshots" via WinPack

Si possono ricevere messaggi packet tipo Bulletin (sul cui titolo c'e' il comando " **^.UIV** ") con informazioni del tipo "UI-View32 Station List snapshots" e/o i "log files".

Per dettagli operativi, vedi la sezione Menu LOGs in questo manuale.

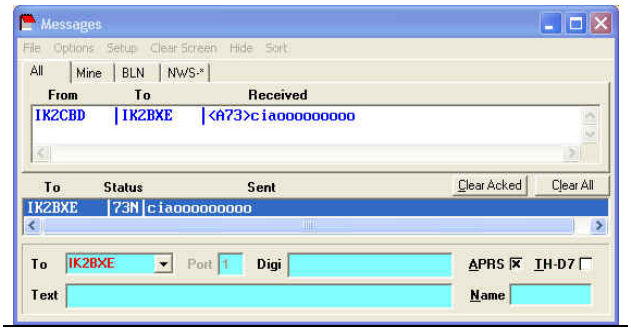
8 Menu Messages

Cliccando sul "**Menu Messages**" compare la finestra usata per ricevere e trasmettere i messaggi.

In UI-View i messaggi sono molto differenti da quelli usati nel packet tradizionale.

In packet, di solito per lasciare un messaggio a qualcuno, lo si connette: si può scambiare anche qualche frase on-line sempre usando "AX25 connected mode".

I messaggi UI-View sembrano fatti apposta per incoraggiare le conversazioni tipo "round table" in quanto diversi User possono prenderne parte.



Questa finestra "**Messages**" serve per ricevere e trasmettere messaggi e/o bollettini.

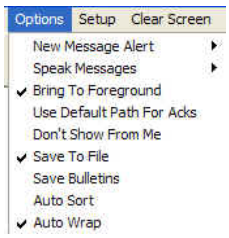
Se nella finestra **"Miscellaneous setup"** (Menu **Setup**) è stato attivato il comando **"Minimize in Sys Tray",** cliccando sul bottone "minimize" (in alto a destra sulla finestra Messages) la finestra "Messages" viene "minimizzata" e l'icona si posizione dentro il "**SysTray**".

Cliccando nuovamente sulla icona (quella che è nel "SysTray") si ripristina la finestra alla grandezza originale.

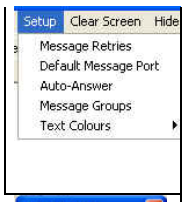
8.1.1 I Menu di "Messages"

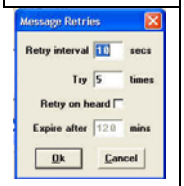
File	o **Read Messages**: se si abilita questa funzione si leggono i messaggi salvati con il Nominativo di chi ha spedito il messaggio. La registrazione e la lettura dei messaggi è resa possibile se nel Menu "Options" nella finestra "Messages" è stato abilitato il "Save to File". Ci sara' un file per ogni stazione che ascoltiamo e nell'ambito di ciascuna stazione (file) i messaggi vengono inseriti come "Appendo", e quindi il file si ingrossa sempre di piu'. Non è possibile selezionare le Stazioni, pertanto una volta selezionato il comando, TUTTE le stazioni sono memorizzate.
	o **Delete Messages**: con questo comando si cancellano file relativi ai messaggi salvati se si era attivata la funzione "Save to Files". Se la funzione "Save to Files" rimane attiva per molto tempo, la dimensione del file diventa MOLTO GROSSA: ogni tanto è bene fare un po' di pulizia.

Options	o **New Message Alert**: se si abilita questa funzione, UI-View32 quando riceve un messaggio ti avvisa con un segnale acustico, seguito dal Callsign della stazione. Se il Callsign della stazione esiste nella vostra subdir WAV (es: IZ2CDP.WAV, si riceve un segnale acustico seguito da IZ2CDP.WAV) • **Every Line**: se si abilita questa funzione, ad ogni messaggio a noi indirizzato UI-View ci avverte eseguendo un file WAV (dir WAV e per default il file "message.wav"). • **After Pause**: se si abilita questa funzione, UI-View32 ci avvisa se nei 2 minuti precedenti ci sono pervenuti altri messaggi a noi indirizzati.
	o **Speak Messages:** Serve a settare l'uso di **MS Agent con UI-VIEW32**. • **Messages To Me Starting with " ":** annuncia tutti i messaggi (indirizzati al gestore della stazione) che iniziano con **" % "** • **All Messages To Me:** annuncia tutti i messaggi indirizzati al gestore della stazione • **Speak Bulletins:** annuncia tutti i Bollettini e gli Annunci.
	o **Bring To Foreground**: se abilitato, quando si riceve un messaggio la finestra viene aperta automaticamente.
	o **Use default Path for Acks** o **Se si spunta questa opzione**, UI-View32 usera' il Path Unproto (come settato in Station Setup) per spedire un "Ack" ai messaggi ricevuti. o **Se NON si spunta questa opzione**, UI-View32 usera' un Unproto Path derivato analizzando in Path che e' stato usato per la ricezione del messaggio… e quindi riposndendo usando la stessa via(in modo contrario, intelligentemente)
	o **Don' t Show From Me**: se abilitato, le linee che trasmetto non vengono visualizzate (questa funzione non e' presente in host mode NONE)
	o **Save To File**: serve per abilitare il salvataggio dei messaggi (linee) a me indirizzati, mettendoli in un file con il nome di chi mi ha spedito il messaggio.
	o **Save Bulletins**: Se attivato, ogni "Bulletins" e ogni "Annuncio" che io spedisco, vengono salvati tra una sessione e l'altra del programma.
	• **Auto Sort:** Se attivato (sia per All, Mine, BLN" e NWS) ogni qualvolta si aggiunge un messaggio, avviene la selezione in automatico **.**
	• Auto Wrap: entra in funzione se in una linea si tenta di scrivere un numero di caratteri superiore a quello consentito. o **Se si spunta questa opzione**, automaticamente si attiva una nuova linea di messaggio. o **Se NON si spunta questa opzione**, non si puo' inserire un numero superiore di caratteri.



Setup





- **Message Retries:** definisce la modalita'/tempificazione della spedizione dei messaggi
  - **Retry Interval:** definisce l'intervallo (in secondi) di spedizione del messaggio.
  - **Try:** quante volte tentare di spedire il messaggio
  - **Retry on Heard:** se spuntato, riprova se sente risposta
  - **Expire after:** definisce l'intervallo di tempo (in minuti)

o **Default Message Port:** permette di cambiare il Port (cioe' di non usare quello settato come "default

o **Auto Answer:** se abilitata, permette
- una "risposta automatica" ai messaggi ricevuti
- di digitare il testo che si vuole spedire come risposta. Il testo (max 40 caratteri) sara' sempre preceduto da un " **[AA]** ".

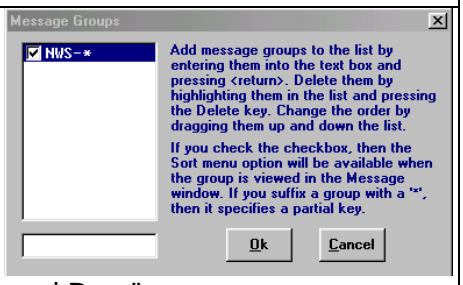
Notare che "**Auto-Answer**" non rimane abilitato tra sessioni di programma.

Premendo " **Ctrl+A** " (mentre la finestra dei messaggi è in evidenza) si attiva o disattiva l'auto-answer.

Quando l'Auto-answer è attivo, viene mostrato " **[AA** " sulla "caption bar" della finestra dei messaggi.

Se si spedisce un messaggio mentre l'auto-answer è abilitato, questi viene automaticamente disabilitato.

o **Messages Groups**



Per **aggiungere** dei nuovi Gruppi; basta scrivere nel riquadro inferiore il nome del nuovo gruppo e dare "Invio" dalla tastiera.

Per **rimuovere un gruppo**, evidenziarlo e cancellarlo con "**Canc**" dalla tastiera.
Per **cambiare** la sua posizione, usare "drag and Drop".

Se il gruppo viene "**spuntato**", il "**Menu Sort**" viene reso disponibile quando il Gruppo stesso viene selezionato.

Se il gruppo viene "**asteriscato**" (*****) significa che è un tasto incompleto…

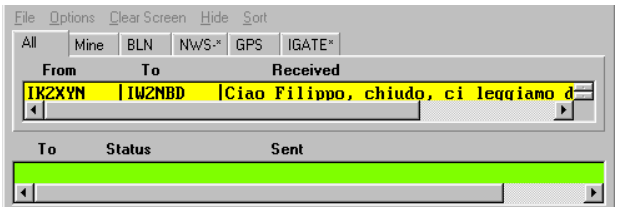
o **Text Colours**: per cambiare il colore al testo e allo sfondo:
- **Received text:** testi ricevuti suddivisi per:
  - **Text** per **'All' , 'Mine', 'BLN', 'NWS'**
  - **Background** per **'All', 'Mine', 'BLN', 'NWS'**
- **Sent Text:** testi spediti
- **Sent Background:** colore di sfondo testo spedito
- **Command text:** testo dei comandi
- **Command background:** colore di sfondo dei comandi

Clear Screen	Cliccando su **Clear Screen** si pulisce **SOLO la finestra superiore** (cioe' quella relativa ai messaggi in ricezione). Per quanto riguarda **la finestra relativa ai messaggi spediti o in spedizione**, NON E' POSSIBILE cancellare TUTTE LE LINEE in blocco, in quanto alcune potrebbero essere ancora attive: **si possono cancellare ad una ad una.** Per informazione, il buffer è di circa 100 linee.
Hide	Cliccando su **Hide** si nasconde (NON LA CHIUDE!!!) la finestra dei messaggi.
Sort	Il tasto **Sort** è visibile solo se non viene attivato il comando "**Auto Sort**" (vedi Menu Options, in Messages) solo per "**BLN**" e "**NWS**". Nella finestra di ricezione, seleziona le linee di testo in ordine alfanumerico.

8.1.2 Descrizione delle finestre

Il contenuto dei vari display (**All, Mine, BLN, NWS, etc**) viene aggiornato di continuo indipendentemente da quello che si sta vedendo.

Nella figura, come esempio, ho aggiunto il gruppo **IGATE.**



All	Mostra tutto il traffico
Mine	Mostra solo i tuoi messaggi (da e per Te)
BLN	Mostra solo i “Bulletins" e “Annunci”. Sul display vengono aggiunti solo i nuovi bulletins e gli annunci: questo evita i doppioni.
NWS	Mostra i messaggi emessi dal **N**ational **W**eather **S**ervice (U.S.A.), ma può essere configurato per altri usi. Sul display vengono aggiunti solo i nuovi bulletins e gli annunci: questo evita i doppioni.
GPS	**E’ un Gruppo che ho aggiunto io**. Come fare? Consulta i dettagli operativi forniti in questo capitolo (Menu Messages, sub-menu Options, descrizione “Messages Groups”).

Status: qui viene mostrato lo status di ciascuna linea (es: 12N), con i seguenti significati:	
Numero nn	**nn** (2 digit) identifica il numero di volte che il messaggio (linea) e' stato spedito
Y	significa che per quella “linea” e’ stato ricevuto un **ACK**
N	significa che la “linea” e' stata spedita **“nnN”** volte, senza aver ricevuto un **ACK**. Le “linee” in status ' **N** ' si possono rispedire (doppio-click su di essa).
H	**Solo per I messaggi in formato APRS.** Il messaggio e’ tenuto in **H**eld (“in sospeso”) in quanto un precedente messaggio (linea) alla stazione non e’ stato dato ancora l’OK di ricevimento (**ack**).
BLN	per i messaggi di tipo “bollettini APRS”.
ANN	per i messaggi di tipo “annuncio APRS”

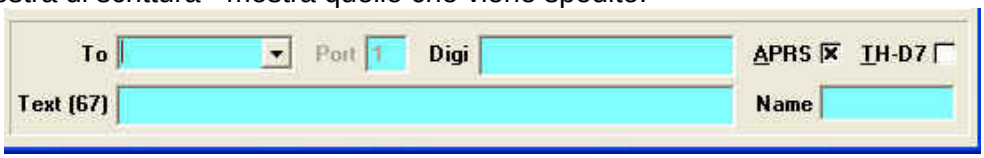
Nella finestra di ricezione, se si da’ un “**doppio-click” su un Callsign** (colonne "**From**" o "**To**") questi e’ automaticamente copiato (nella finestra di scrittura) nel riquadro "To" ed il cursore si posiziona nel riquadro "Text".

Cliccando su un messaggio con il destro, si otttiene data ed ora del messaggio.

Per **eliminare data/ora, basta cliccarci sopra** o cliccare in qualsiasi altra parte.

Per **chiudere la finestra dei messaggi**, posizionare il cursore del mouse nella finestra dei messaggi e premere il tasto “**Esc**ape”.

La “Finestra di scrittura” mostra quello che viene spedito.



To	Digitare il Callsign della stazione alla quale stiamo spedendo il messaggio. I Callsign delle stazioni con le quali corrispondiamo, vengono memorizzati.
Port	Il PORT (default '1') usato per spedire i messaggi (e' importante nei "multi-port systems"). Se sei connesso a un “APRServe” in internet, occorre specificare port ' **I** ' (per Internet); in questo caso il campo "Digi" e' disabilitato.
Digi	Inserire il "digi path" (se disponibile) che si vuol usare. UI-View memorizza l'ultimo "digi path" valido per ciascuna stazione. Se si sta spedendo un messaggio ad una stazione, e non si è sicuri del "digi path" da usarsi: • dare "doppio click" sulla finestra "Digi" (oppure premere **Ctrl+D**, mentre il cursore e' nel campo "digi") e UI-View32 il digi di default relativo alla Port selezionata (cioe' quello che hai messo in **Station Setup**. • premere **Ctrl+R** mentre il cursore e' nel campo "digi" e UI-View32 suggerira' un "digi path" basandosi sul traffico ascoltato dalla stazione.
Text	Digitare il testo che si vuole spedire, premere <return>. La lunghezza massima della linea e' 55 caratteri, comunque le linee sono troncate in automatico. • Premere **Ctrl+S** per "iniziare una linea di messaggio" • Premere **Ctrl+E** per “terminare una linea di messaggio".
APRS	Occorre contrassegnare la casella per usare messaggi in “formato APRS”, naturalmente se l'altra stazione sta usando APRS. Quest’opzione non è disponibile, se nel "**APRS Compatibility**" è stata spuntata la casella "**No UI-View32 extensions**”, perché nei messaggi verra' sempre usato il formato APRS. **Dettagli nel paragrafo che segue**.
TH-D7	**Selezionarlo, se si dialoga con una stazione che sta usando un TH-D7**. In questo caso seleziona APRS e limita la lunghezza della linea a 45 caratteri.
Name	In questa zona si può mettere il nome dell’operatore della stazione. Il Nome viene memorizzato e mostrato in occasione di un successivo messaggio alla stessa stazione.
Round Table	In una "discussione tra piu’utilizzatori di UI-View, ognuno vedrò tutte le linee. Ad ogni modo, solo la persona alla quale sono indirizzate le linee, sono sicura di vedere quello che gli si spedisce. Se qualcuno perde qualche linea, questa non verra' rispedita: pervio per ottenere il miglior risultato, e' bene indirizzare le vostre "frames" alla persona (partecipante alla round table) che ha il peggior link verso di Voi.

8.2 Spedizione di messaggi, bollettini, annunci, etc

8.2.1 Spedizione di un messaggio

UI-View supporta i messaggi sia in formato UI-View che in APRS (notare che chi usa il software APRS non e' in grado di ricevere i messaggi "UI-View format"). Naturalmente se si opera in un ambiente dove la maggior parte degli USERs utilizza APRS, sara' bene utilizzare il formato APRS.

I messaggi in "UI-View format" hanno una larga "window" ed e' possibile ricevere le linee anche se "**non nel corretto ordine"**. Se manca una linea, questa sara' evidenziata (es: "seq. number 21) e verra' riempita QUANDO VIENE RICEVUTA. L'APRS format non ha la possibilità di leggere le righe se queste non arrivano nella giusta sequenza.

Quando si usa l' "APRS format", alcuni messaggi hanno un significato particolare

In breve, come spedire un messaggio:

- campo "**To"** digitare il Callsign cui vogliamo indirizzare il messaggio.
- campo "**Port**" inserire la **Port** da usarsi (1 per TNC "NON MULTIPORT")
- campo "**Digi**"
  - se stiamo rispondendo o spedendo un messaggio ad una stazione che e' **"poco distante"** e/o "**si riceve in diretta"**, inserire una voce (es: scrivere DIRETTA, etc, **ma non lasciarlo vuoto).**
  - **se lo si lascia VUOTO**, il messaggio viene instradato usando la informazione presente nel campo "Unproto address" (Menu Setup, Station Setup) oppure il Path con cui si e' ricevuto il messaggio cui stiamo rispondendo.
  - se dobbiamo inviare un messaggio a stazioni che si ricevono via DIGI, e' opportuno individuare esattamente il loro nominativo e scriverlo in questo campo (se si deve usare piu' di un Digi, i nominativi del DIGI vanno elencati, separati da una virgola)
- campo "**TH-D7":** se il corrispondente usa un RTX TH-D7 selezionare questo campo (cosi facendo si auto-seleziona anche il campo "APRS")
- campo "**APR**S" :se il corrispondente non usa UI-VIEW, selezionarlo
- campo "**Text"**: inserire il testo del messaggio. Se il testo e' piu' lungo di una riga, Ui-View si pre-dispone per la riga successiva.
- campo "**Name**" e' facoltativo scrivere il nome del corrispondente
- dare <Invio> per spedire.

Il programma UI-VIEW verifica che la trasmissione/ricezione dei pacchetti sia andata a buon fine (ACK); **se manca un pacchetto lascia una riga vuota**, che verra' colmata con l'arrivo del pacchetto mancante.
La trasmissione dei pacchetti prosegue fino a quando, dal corrispondente, non si riceve l'ACK o fino ad esaurire il numero di tentativi previsti.

E' possibile, ripetere l'invio:

IK2BXE	Y	ciaoooooo vedo che ti diverti... e' una prova
IK2BXE	Y	rimango in QRV, SB spenta...

con il "tasto sinistro del mouse" cliccare sulla riga (vedi finestra centrale "Messages") la cui trasmissione, in precedenza non era andata a buon fine.

Nella parte alta della finestra "Messages" sono mostrati i messaggi che vengono monitorati (da (**From**) e per (**To**) un Callsign ed il relativo testo scambiato tra le due stazioni.

- Con **doppio-click** (colonna "**From**" o "**To**") **su un Callsign** questi viene inserito automaticamente nel riquadro "To" ed il cursore posizionato nel riquadro "Text".
- **Cliccando con il destro su una riga di un messaggio**, si evidenzia la provenienza del messaggio, data e ora di trasmissione.
- **Per cancellare data e ora** basta cliccarvi sopra con il sinistro.
- **Per cancellare un messaggio**, selezionarlo (campo "**To**") ,poi sul PC premere "Canc".
- **Per salvare i messaggi ricevuti,** nella finestra "Messages" (menu "Options") occorre ' attivare la funzione "Save To File": il testo del messaggio ricevuto viene salvato in un filename che prende il nome dal Callsign del mittente il messaggio.

Nota 1:
Se si spedisce un messaggio a "Callsign" CQ, il messaggio e' spedito come indirizzo di destinazione CQ, non tenendo alcun conto della informazione DIGI che abbiamo scritto nell'apposita casella.

Nota 2:
E' possibile aggiungere altri "Callsign" da usarsi nello stesso modo: basta editare il file UIVIEW32.INI, sez [MESSAGES e nella linea NON_APRS_ADDRESSES aggiungere i "callsign" che si vogliono (basta separarli con una virgola).

[MESSAGES]
NON_APRS_ADDRESSES=CQ,PIPPO,FIERA

Nota 3:
Quando UI-view32 riceve un "REJ" come risposta ad un messaggio, non prova piu' a rispedire il messaggio e ti averte che e' stato ricevuto un "REJ".

8.2.2 Spedizione di un Bollettino (Bulletin)

In "APRS", spedire un **Bulletin** e' come spedire un normale messaggio, eccetto che cambia l'indirizzo: i **bulletin sono leggibili da tutti** e **visibili in "BLN"**.

Un'applicazione tipica dei Bulletin, sono le informazioni meteo.

Per salvare il contenuto dei vostri Bulletin (quando si chiude UI-View32 o si spegne il PC) bisogna settare "**Save Bulletins**" (Menu "Messages", "Options", indi "Save Bulletins").
Cosi' facendo, quando poi si riaccende UI-VIEW, i Bullettin saranno ancora disponibili per essere ritrasmessi.

I Bulletin sono trasmessi appena scritti, poi ad intervalli di **2, 5, 10, 20 minuti** che rimangono costanti nel tempo, fino a quando il Bulletin non e' cancellato dalla vostra "Sent message list".

Per cancellare un Bulletin, selezionarlo (campo "**To**") e poi sul PC premere "**Canc**".

In breve, come spedire un Bollettino:

I Bollettini sono messaggi nei quali l' "indirizzatario" e' composto da

"**BLN+un numero+ 5 spazi vuoti da riempire.** (es: BLN1PLUS che identifica il Bulletin)

- campo "**To**" digitare BNL1xxxxx)
- campo "**Port**" inserire la porta da usarsi (1 per TNC "NON MULTIPORT")
- campo "**Digi**", , si può inserire: **CQ,RELAY,TRACE4-4,WIDE7-7** (a seconda dello stato della rete)
- campo **APRS** deve **essere selezionato (importante)**
- campo "**Text**" inserire il testo del Bulletin. Se il testo e' piu' lungo di una riga, Ui-View si pre-dispone per la riga successiva scrivendo "BLN2" (o BNL2xxxxx) nel campo "To" e cosi via.
- Sul PC dare <**Invio**> per spedire.

8.2.3 Spedizione di un Annuncio (Announcement)

Gli "Annunci" sono leggibili da tutti e **visibili in "BLN"** mentre si usa UI-View.

Spedire un **Annuncio** e' come spedire un normale messaggio, cambia solo l'indirizzo.

Gli **Annunci** sono simili ai Bulletin eccetto che nell'intestazione "**To**" la scritta **BLN** e' seguita da una lettera

"**BLN+una lettera+ 5 spazi vuoti da riempire.** (es: **BLNA**uido che identifica l'Annuncio)

Per salvare il contenuto dei vostri Annunci (allor quando si chiude UI-View32 o si spegne il PC) bisogna settare "**Save Bulletins**" (Menu "Messages", "Options", indi "Save Bulletins"). In questo caso, quando poi si riaccende UI-VIEW, gli Annunci saranno ancora disponibili per essere ritrasmessi.

Gli Annunci sono trasmessi appena scritti, poi ad intervalli di **2, 5, 10, 20, 30, 60 minuti** che rimangono costanti nel tempo, fino a quando il bulletin non e' cancellato dalla vostra "Sent message list".

Per cancellare un Annuncio, selezionarlo (campo "**To**") e poi sul PC premere "**Canc**".

In breve, come spedire un Annuncio:

- campo "**To**"digitare **BNLAxxxxx**)
- campo "**Port**" inserire la porta da usarsi (1 per TNC "NON MULTIPORT")
- campo "**Digi**", , si può inserire: **CQ,RELAY,TRACE4-4,WIDE7-7** (a seconda dello stato della rete)
- campo **APRS deve essere selezionato (importante)**
- campo "**Text**" inserire il testo dell'Annuncio. Se il testo e' piu' lungo di una riga, UI-view32 si pre-dispone per la riga successiva scrivendo "BLNBxxxxx) nel campo "TO" e cosi via.
- Sul PC dare <**Invio**> per spedire.

8.2.4 Spedizione di un messaggio, via IGATE

Per poter utilizzare questa opzione occorre
- ottenere un "validation number"
- usare UI-VIEW2 con internet, connettersi ad un APRS server

Per spedire un messaggio via internet, si deve usare Port' **I** ' (per Internet). Non e' necessario specificare il "digi path".

Per inziare, inviare un Ping o un Messaggio **ad una Stazione che e' sicuramente connessa ad internet**. Poi con le altre stazioni e fare traffico.

Pings e/o messaggi a Stazioni NON CONNESSE ad internet, dependono dalla disponibilita' di un "remote IGATE" raggiungibile/udibile dalle stazioni che gli stanno attorno.

8.2.5 Come spedire un messaggio a stazioni tipo I.S.S.

Per inviare un messaggio nell'etere cioe' senza aver collegato alcuno (es: la **International Space Station ISS)** occorre inviare un "Messaggio unproto" da UI-View32.

Nota 1
Se si spedisce un messaggio al callsign **CQ**, questi esce come una normale "UI frame" (cioe' non un "APRS message frame": guardando nella "Terminal Window" la cosa e' piu' chiara delle parole….)

Nota 2
Nella lista "non-APRS" si possono aggiungere altri callsign a piacere.
Come fare?
Editare il file UIVIEW32.INI sez [MESSAGES]
Nella linea NON_APRS_ADDRESSES inserire i nuovi indirizzi (es: **CQ**,**ISS**,**APISS** ognuno separati da una virgola). Se si mettesse **CQ*** , tutti gli indirizzi che cominciano con CQ verranno trattati come indirizzi "non-APRS".

Nota 3
Per esempio la **International Space Station ISS** che sta operando (Gennaio 2002) a 1200 Baud digipeater e che puo' essere usata per il vostro APRS position beacon. A tal fine settare il vostro unproto come segue:
- APRS,NOCALL (NOCALL e' il callsign del ISS digipeater)
- **Receive on 145.800 Mhz Transmit on 145.990 Mhz** (Split off + 0.190 Mhz)
Se non avete un programma di tracking per satelliti…. Potete usare il programma SatScape per vedere quando passa la ISS.

8.3 Come utilizzare le “APRS queries”

Per spedire una “QUERY” ad una stazione, basta inserire la QUERY come un normale messaggio, cioe’ inviando alla stazione selezionata (nella finestra “message”) uno dei **seguenti comandi**, con i sotto elencati effetti:

?APRSP	Forza la spedizione di un “location beacon”.
?APRSS	Forza la spedizione del ”active objects”.
?APRSD	Forza la spedizione della lista delle sole stazioni “ascoltate in diretta”.
?APRSO	Forza la spedizione degli eventuali objects.
?APRST o **?PING?**)	Forza la spedizione del “percorso” effettuato dai pacchetti che abbiamo inviato e che sono stati ricevuti dalla stazione alla quale ci rivolgiamo con la Query.
?APRSH <Callsign>	Forza la spedizione dei dettagli relativamente all’ultimo ascolto del <Callsign>
?VER?	Forza la spedizione della versione del software in uso (UI-View32??!!).

Note:
- Le “queries” e le “risposte” si esauriscono in una sola azione: pertanto non possono essere “**retried**” (ripetute) ed “**ack**” (ottenere un ACK).
- Tutti gli orari inseriti in una “**APRS frames**” sono espressi in orario “**GMT**” .

8.4 Internal ed External “Remote Commands”

Per default, i “Remote Commands” (tipo internal e tipo external**) sono disabilitati:** per attivarli, selezionare il **Menu “Options” di UI-VIEW.**

Se si “spunta” "Only Me", il vostro UI-VIEW accettera’ solo comandi da Callsign di stazione, ignorando il SSID (es: se il Callsign di stazione e’ IK2CBD-1, accetera’ solo comandi remoti da IK2CBD-2, iIK2CBD-5, etc).

Se si “spunta” "Anyone", il vostro UI-VIEW accettera’ solo comandi da qualsiasi Callsign ma non i commenti circa LGS e LGX.

Abilitando “**Remote Commands**” e’ possibile usare dei messaggi per spedire “da Remoto” dei comandi al vostro UI-View32

8.4.1 Internal “Remote Commands”

- **QAS** fa in modo che il Vostro sistema invii un “Query” a tutte le Stazioni.
- **QWS** fa in modo che il Vostro sistema invii un “Query” a tutte le Stazioni WX.
- **BCN** fa in modo che il Vostro sistema invii un beacon.
- **LGS** (o **LG1**) abilita il “logging”, usando un “log filename” in base alla data.
- **LGX** (o **LG0**) disabilita il “logging”
- **DX** fa in modo che il Vostro sistema invii un ridotto “best DX report”.

8.4.2 External "Remote Commands"

Gli "External commands" sono programmi (Esempio possono essere file del tipo .COM , EXE, BAT, PIF, documenti, etc) che risiedono nella dir **RCOMMAND** e che possono essere attivati da remoto.
Una possibile applicazione di questi "comandi External" potrebbe essere di attivare dei programmi che controllano delle apparecchiature, etc.

Il formato di un "external command" e' ' **!** ' oppure ' **?** ' seguito dal "program name".
Per esempio,
se nella dir RCOMMAND si mette il file **TEST.EXE**, nel messaggio ci deve essere il commando **!TEST** o **!TEST.EXE**. oppure **?TEST** o **?TEST.EXE** (l'estensione va messa solo nel caso nella dir RCOMMAND ci siano 2 programmi con lo stesso filename). Se il programma richiede degli argomenti specifici, questi vanno messi (esempio **!TEST ARG1 ARG2)**.

Ogni qualvolta che UI-VIEW esegue un "**External remote command**" nella "**dir RCOMMAND**" viene creato un filename RCOMMAND.TXT, che fornisce informazioni relative al messaggio che conteneva il comando.
Le informazioni contenute nel file possono essere usate dal "command program".
Ci sono le seguenti 5 linee:

- Il Callsign di chi spedisce
- Il digi path (quello effettivo)
- Il digi path suggerito per il ritorno
- Il tipo di Messaggio: 'U'I-View o 'A'PRS
- Il testo completo del messaggio.

UI-View32 aspetta fino a 15 secondi affince' il programma venga eseguito (se ne deduce che occorre mandare in esecuzione PICCOLI PROGRAMMI, etc).

Se il programma manda un "file di testo" alla stazione che ha eseguito il comando, il file e' denominato **RREPLY.TXT** e viene messo nella dir **RCOMMAND**.

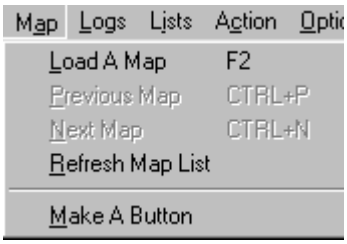
- Se il testo della risposta e' piu' lungo di 55 caratteri, i successivi caratteri vengono troncati:
- Se il testo della risposta e' composto da piu' linee, ciascuna linea e' spedita con messaggio separato.

Se il programma NON MANDA un "file di testo" alla stazione che ha eseguito il comando, UI-View32 spedisce un messaggio di " **Ok** " message.

Un esempio di "external command program"
Un esempio di "external command program" (incluso in UI-View32) e' il file HELP.EXE, e spedisce il testo nel HELP.TXT.
E' possibile creare altri "external command program" facendo una copia del file HELP.EXE; se lo copiamo con il nome di QTH.EXE, permette la spedizione del file di testo (da crearsi) QTH.TXT.
Naturalmente, se si aggiungono degli "external commands", dovete cambiare il file HELP.TXT per inserire la lista dei comandi disponibili.

Nota
UI-View32 permette a clienti ActiveX di processare gli "External Command".

9 Menu Map



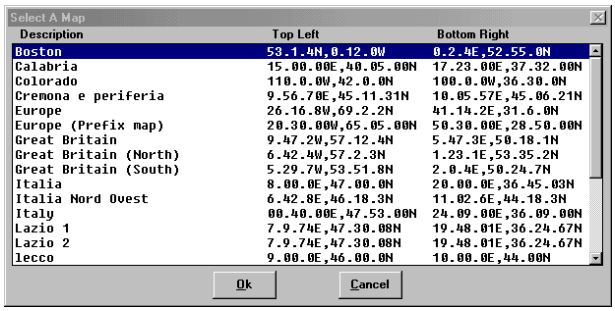
Cliccando sul Menu "**Map**" compare un menu a tendina dal quale si possono richiamare, selezionare le mappe tipo BMP, GIF, JPG e EMF) che abbiamo in precedenza memorizzate nella dir "**Maps**".

Una mappa può essere spostata "tenendo premuto il tasto **Ctrl"** e spostarla con il mouse.

Di norma le mappe risiedono nella sub-dir **Maps**, ma potrebbero anche risiedere in una dir qualsiasi (su un CD, per esempio).
Nel caso del CD, occorre variare i settaggi di default di UI-View :

- andare in "Menu SETUP", poi "Miscellaneous Setup"
- "Extra maps path" e mettere i nuovi riferimenti.

9.1 Load a Map, Select a Map (F2)



Cliccando su "**Load a Map**" (anhe con **F2**) viene richiamata la finestra "Select A Map" contenente la lista delle mappe e relative informazioni (nome, posizione etc) disponibili nella sub-dir UI-View32\Maps.

Per selezionare una mappa:
- dare doppio click sulla mappa
oppure
- selezionarla e poi ciccare su **Ok.**

9.2 Previous Map (CTRL+P)

"Previous Map" permette di richiamare la mappa usata in precedenza: solo se la mappa era gia' stata usata in precedenza.

Tasto rapido: "**Ctrl+P"** oppure cliccando sulla "freccia a sinistra" sulla "Toolbar".

9.3 Next Map (CTRL+N)

"Next Map" e' disponibile solo se prima era stata usata la funzione "Previous Map".

Il comando "**Next Map**" (anche con **CTRL+N**) ti sposta sulla mappa usata prima dell'uso del comando "Previous Map".

Tasto rapido: "**CTRL + N**" oppure "freccia a destra" nella"Tool bar"

9.4 Refresh Map List

"Refresh Map List" forza UI-View32 a fare un refresh di tutte le mappe disponibili: questo e' utile se si creano delle mappe mentre UI-View32 e' attivo.

Importante
Se si connette ad internet, il "refresh automatico della mappa" e' automaticamente disabilitato e prevale il valore inserito nella finestra "Miscellaneous Setup" ; accertarsi che l'intervallo di tempo predisposto sia adeguato (suggerisco un valore da 1 a 5 minuti)

9.5 Make a Button (come creare un bottone)

Questa opzione permette di aggiungere un bottone addizionale sulla "toolbar" caricando la mappa in uso, per un accesso piu' rapido.

Qualitativamente il risultato e' abbastanza soddisfacente, se la mappa da mettere sul bottone non ha griglie, overlays o simboli di stazioni, etc.

Non e' possibile creare bottoni se si hanno le mappe su CD, alle quali si accede via "Extra maps path": se si prova si ottiene un messaggio di errore.

Nota tecnica per aggiungere un bottone/mappa:

- sulla schermata principale caricare mappa ,della quale si vuole creare il bottone
- cliccare sul comando "Make a Button".

Viene chiesta conferma se si vuol procedere e in caso affermativo viene creato un file BTN (salvato nella dir MAPS\BUTTONS) ed un file BMP per il bottone, basandosi sulla mappa.

Cosi facendo la barra comandi pur allungandosi, permette un piu' rapido accesso alle mappe di uso piu' frequente.

Anche per le 2 o piu' mappe aggiunte, posizionando il mouse sul nuovo bottone, viene mostrato il titolo della mappa.

9.6 Informazioni sulle "Mappe"

Per creare delle mappe si possono utilizzare CD di mappe geografiche/stradali (**e' molto importante la qualità del CD di partenza)** , importando le immagini con programmi di grafica, ottenendo così una buona precisione.

Una volta evidenziata la zona/mappa che si vuole creare:

- andare nell'angolo in alto a sinistra della mappa stessa con il puntatore del mouse: in una finestra appaiono le coordinate geografiche di dove si trova il puntatore
- stessa procedura per l'angolo in basso a destra e si scrivono le coordinate trovate.
- esporta/copia la mappa.
- aprire poi un programma di grafica, importare l'immagina, convertirla in .GIF e salvarla.
- creare il file xxxx.INF con le coordinate che ci siamo segnate in precedenza

9.6.1 Creazione delle Mappe per UI-View

Le Mappe per UI-View possono essere a 256 colori, tipo BMP, GIF, JPG, EMF e PNG.

Le Mappe in formato GIF sono di dimensioni ridotte, ma quelle BMP si caricano piu' in fretta: pertanto se il caricamento e' lento, convertitele da GIF a BMP (usando PaintShopPro o altro).

Per avere un accurato plottaggio, UIVIEW assume che:

- il NORD sia la parte alta della mappa
- la Latitudine cambi linearmente lungo l' asse delle Y
- la Longitudine cambi linearmente lungo l' asse delle X

Per ciascuna mappa (es: Brianza.BMP o Brianza.GIF) ci deve essere un file xxxx.INF.

9.6.1.1 Struttura del file xxxx.INF relativo alle mappe

Linea 1	Longitudine e Latitudine (o viceversa) relativa alla parte sinistra in alto della mappa, separati da una virgola. Struttura della Longitudine e Latitudine - [dd]d.mm.n[n]<NESW>. d[dd] = gradi, da 1 a 3 digits. mm = minuti n[n] = decimi di minuto, 1 o piu' numeri (non secondi)
Linea 2	Longitudine e Latitudine (o viceversa) relativa alla parte destra in basso della mappa, separati da una virgola.
Linea 3	Descrizione della mappa, fino a 30 caratteri.

Esempio: la Latitudine può essere messa prima della Longitudine

9.47.9W, 57.12.4N 5.46.6E, 50.18.1N Great Britain	57.12.4N, 9.47.9W 50.18.1N, 5.46.6E Great Britain

9.7 Problemi con i colori delle mappe, in UIview

Se la mappa cambia colore (quando un "simbolo" viene trascinato su di essa) e' dovuto a "Windows 256 colour mode"; per minimizzarlo elaborate le "palette" delle mappe (o altri grafici) come segue:

- Caricare la mappa o il grafico con PaintShop Pro.
- Selezionare "Colors", "Increase Color Depth", "16 Million Colors".
- Selezionare "Colors, "Decrease Color Depth", "256 Colors". Indi selezionare " Standard Palette" e poi click su Ok.

Salvare il grafico o la mappa.

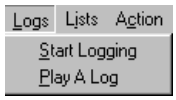
9.8 Map Label, come rinominarla

La “map label” di una stazione (o di un Object) selezionata, puo’ essere cambiata usando l "Edit Translations"

Esempio: Il Callsign di una stazione mobile (che sta seguendo la “testa di una corsa” puo’ essere cambiato in qualsiasi nome a piacimento (“Testa della Corsa”).

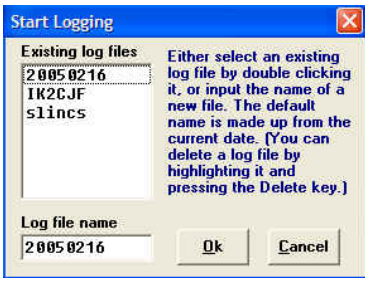
10 Menu Logs

Cliccando sul Menu "**Logs**" compare il Menu a tendina, mostrato qui a fianco.



10.1 Start Logging

La finestra di dialogo "**Start logging**" permette di **registrare il traffico che si svolge in APRS**, sia a livello di "**Station list**" che di icone/object e quindi di rivedere l' attivita' anche a posteriori (vedi il prossimo capitolo "**Play a Log**").

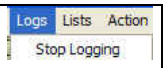


Per default, il nome del **"log file name"** **e' assegnato usando la data del giorno,** oppure si può scegliere un filename a piacere.
Viene tenuto un log di tutti i Beacons di Stazione, dei WX beacons e dei GPS mobile beacons, sentiti da UI-View.
Se si seleziona un file gia' esistente, viene chiesto se si vuole sovra-scrivere od aggiungere.

Per iniziare la registrazione, sulla finestra "**Start Logging**, selezionare il **"log file name"** , e poi cliccare sul bottone .

Ora compare la barra di registrazione: nella figura e' mostrata in " stato di "registrazione.
Per andare in "**pausa**" cliccare sul bottone .
Per **fermare la registrazione** cliccare sul bottone .

Per terminare la registrazione, cliccare sul "**Menu Logs**" e poi sul comando "**Stop Logging**"



Per cancellare un "**log file**", evidenziarlo e poi premere il tasto .

10.2 Play a Log, Log Replay Toolbar

La funzione" **Play a Log**" permette di "rivedere" i file che erano stati registrati con la funzione "**Start Logging**".

- Una volta selezionato il file, si può scegliere la velocità di riproduzione ("**Replay Speed**").
- Quando si ascolta un log, ci si puo' spostare avanti e indietro nel log, semplicemente cliccando/agendo nel rettangolo "**Replay date/time**".
- Quando si seleziona un log (nella "drop-down list" in **Log File**) la data di inizio del log, viene subito messa nel finestra "**Replay date/time**".
- Quando si esamina un log (**Playing a Log**) che copre un lungo periodo, ci potrebbero essere dei problemi con le "stazioni disabilitate".
  In caso affermativo, nel file UI-VIEW32.INI sez [USER], occorre modificare il comando nella linea **DISABLE_EXPIRE_WHILE_PLAYING_LOG=TRUE** cambiarlo in **FALSE**

Log file	Il "menu a tendina" : serve per selezionare il "log file" che si vuole ascoltare
Replay date/time	Data e ora della risposta.
Replay speed	La funzione **Replay Speed** serve per selezionare la velocità di ascolto dei Log ed e' utile perche' permette di rivedere a velocità sostenuta gli spostamenti di una stazione mobile, oppure cosa e' successo durante la nostra assenza dal PC/UI-View. La velocita' " **Fast!** " si puo' aumentare ulteriormente: basta incrementare il valore di "default (**1**)" previsto nel file UIVIEW32.INI, sez [USER], linea **FAST_COUNT=1**. Il valore di "default" permette di vedere circa "4 eventi/sec"; inserendo un valore superiore (es: 3), si aumenta la velocita'**(Attenzione**: **la massima velocità di ascolto raggiungibile dipende molto dalla velocità della CPU del PC).** La velocita' puo' essere cambiata anche mentre si sta ascoltando.
Replay date/Time	Data e ora della risposta.
Play-back controls	o Con (**play**) si ascolta la registrazione, mentre nella finestra **"Replay date/time"** viene mostrata la data/ora dell'evento in registrazione. o Con (**pause**) si ferma momentaneamente o Con (**rewind**) si torna all'inizio del file o Con (**stop**) **si chiude la toolbar**

10.3 Per gli utilizzatori di WinPack ed UI-View32

UI-View32 puo' essere usato come "viewer di WinPack".

Se in Winpack si riceve un messaggio tipo Bulletin e che contiene informazioni tipo "UI-View32 Station List snapshots" e/o i "log files", WinPack puo' automaticamente utilizzare UI-View32 per vedere "plottate" queste informazioni.

Il messaggio, nel titolo; deve avere il comando " **^.UIV** ".

I settaggi per questo dispositivo vanno fatti in WinPack (lvl 6.64 o superiori) e sono descritti nel mio **Manuale italiano per WinPack (doc WP-DOC-I.zip).**

Nota
Ogni volta che si visiona/plotta il contenuto di un nuovo messaggio ricevuto da WinPack, UI-View32 crea un log (il file va nella dir **\UI-VIEW32\LOGS\AUTO**).

Se non volete tenere questi log, o per evitare che la dir AUTO si ingrossi, cancellateli.

Il formato del file "log" contiene "l'orario UTC in modo leggibile".

11 Menu Lists

Cliccando sul menu "**Lists**" compare un menu a tendina che permette di selezionare il tipo di Stazione che vogliano venga listato nella finestra.

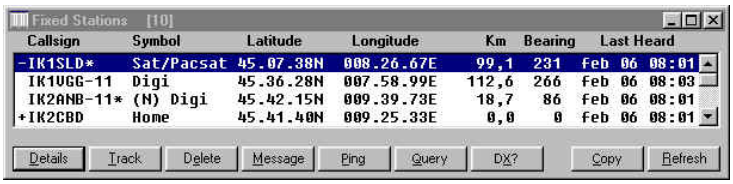
Verificare (**Menu Setup**) i settaggi e le limitazioni relative ad "APRS Compatibility".

Note

- L'altezza delle finestre "Station List" si puo' modificare a piacere; Cliccando poi sul bottone "maximize" (in alto a destra) la finestra ritorna alla sua dimensione di default.
- Il contenuto delle finestre **non viene aggiornato ("refresh") in automatico**, bensi' occorre agire sul bottone "**Refresh**". Questo permette una visione "stabile" delle stazioni. Se si seleziona un parametro che non e' piu' "presente", c'e' il "refresh" automatico.
- Quando si seleziona "**Track**", può accadere che la finestra "Station List" venga chiusa se questa e' posizionata in modo da ricoprire la parte di "ricoprimento" tra le mappe.

Fixed Stations

Il contenuto ed il significato dei pulsanti (in basso nella finestra) sono gia' stati descritti in precedenti capitoli.

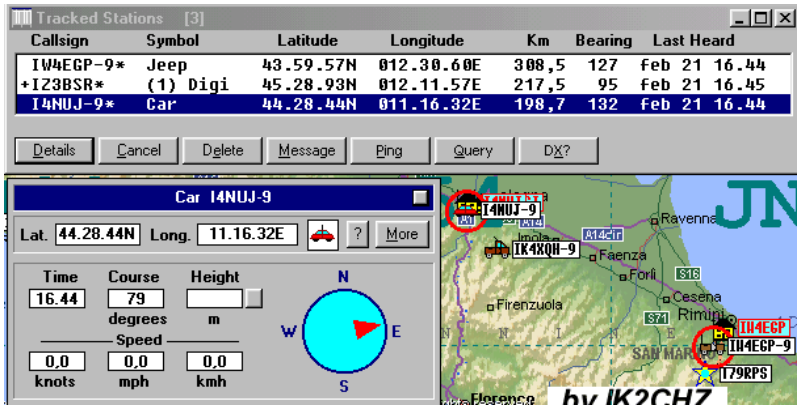


Le finestre "**WX Stations", "Mobile Stations", "UIview Stations"** e **"Direct Stations"** presentano gli stessi pulsanti ed informazioni presenti nella schermata "**Fixed Stations**".

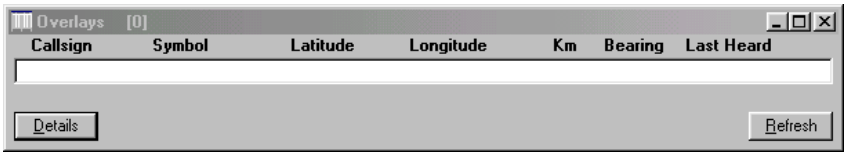
Tracked Stations

Permette di seguire, in modo piu' accurato, la stazione nei suoi movimenti.

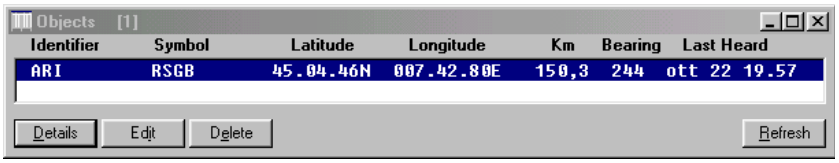
Nella figura, un dettaglio del "tracking".



Overlays



Objects



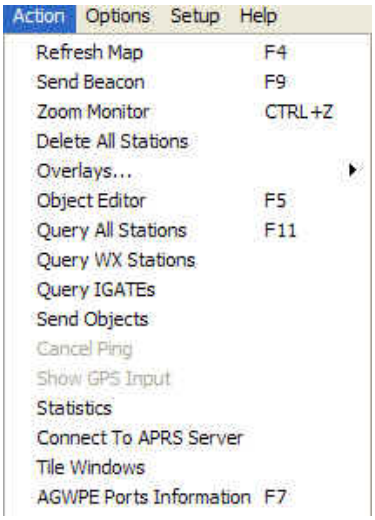
Objects and Items

La finestra "**IGATE Stations traffic**" mostra le stazioni che UI-View32 considera come "**local**" al vostro IGATE.

Selezionando la opzione "**Sort Lists**" , i Callsigns sono messi in ordine alpa-numerico.

12 Menu Action

Cliccando sul menu "**Action**" compare il menu a tendina :



12.1 "Refresh Map" (F4)

Permette di "ridisegnare" (anche con **F4**) una mappa: le stazioni non piu' attive (crossed) sono rimosse.

Questo dispositivo e' utile specie se si e' disabilitato "Auto Refresh" (menu Options) oppure c'e' "Auto Refresh Mode" settato su "Timer" (vedi Miscellaneous Setup).

- **Se Auto Refresh e' abilitato** (default), lo schermo e' "refreshed" secondo quanto selezionato in "Auto Refresh Mode" (Miscellaneous Setup).
- **Se Auto Refresh e' disabilitato** (non c'e la spunta) lo schermo e' "refreshed" se si usa il comando <**Refresh Map**> (Menu Action o **F4**).

Si può disabilitare Auto Refresh per vedere il tracking di una stazione mobile, oppure se si vuol sapere che cosa e' successo mentre non eravate presenti al PC.

Attenzione
Qualsiasi attivita' (cambio di mappa, cambi del colore della label di stazione) attiva il refresh.

12.2 "Send Beacon" (F9)

Spedisce manualmente il beacon; anche con il Tasto rapido "**F9**"

12.3 "Zoom Monitor" (CTRL+Z)

In basso sullo schermo principale c'e' un "two-line monitor window", nel quale vengono mostrati tutti i beacon che UI-View "riconosce".

Il comando "Zoom Monitor Window" (anche con **CTRL+Z**) amplia la finestra monitor.

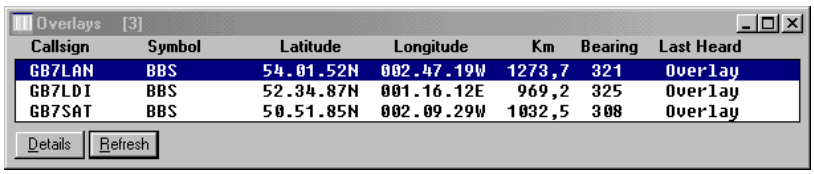
Per maggiori dettagli, riferirsi al capitolo "Main Window" di UI-View32.

12.4 "Delete All stations"

Questa opzione pulisce completamente il database (stazioni ed object) interno di UI-View32.

Un metodo alternativo per cancellare tutte le stazioni, e' quello di tener premuto Ctrl e cliccare sul tasto "Delete" nella Station List.

12.5 Overlay

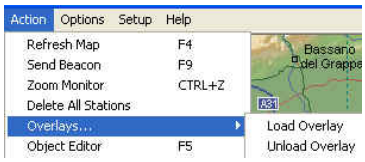


I file “Overlay” contengono una lista di stazioni con le relative informazioni.
In pratica sono un “database grafico” delle stazioni APRS (attive e non, raggiungibili e non).

Utilizzando detti file si può fare una fotografia delle dislocazione sul territorio per le varie stazioni, etc.

Nel Menu **LIST** principale selezionando “Overlay” si ottiene la lista delle stazioni memorizzate sul nostro sistema.

12.5.1 Load Overlay



Per caricare un file “**overlay**”, dal **Menu "Action"**, selezionare:
- "Overlays..."
- "Load Overlay, e nella lista selezionare il file desiderato (file xxxxxx.POS) e dare OK

Ora sulla mappa compaiono le icone delle stazioni “overlay” presenti/memorizzate: sulla mappa vengono rappresentate con una differente colorazione.

Il file xxxxx.POS (dir \UI-View32\Overlays) contiene le informazioni che permettono di visualizzare (sulla vostra cartina) le stazioni e/o digipeater dei quali sono stati inseriti le coordinate.

12.5.2 Unload Overlay

Per cancellare un file “Overlay”, dal **Menu "Action"**, selezionare:
- "Overlays...",
- "Unload Overlay, e nella lista selezionare il file da rimuovere e poi OK.

12.5.3 Formato/sintassi di un file overlay

Esempio di un file “overlay” **TCPIPbbs.POS**

```
* TCPIP mailboxes

GB7BIF!5409.17N/00313.01WBTCP/IP - Sysop G4RWO
GB7BIF>144.925

GB7BIG!5410.70N/00433.63WBTCP/IP - Sysop GD3UMW
GB7BIG>144.800, 70.4875, 432.625
```

Il formato/sintassi di un file overlay e’ molto semplice:
- **Una linea con la descrizione**, poi per ciascuna overlay ci sono 2 linee:
- **Una linea della locazione** consiste fino a 9 caratteri per identificare il Callsign, seguiti da un ' **!** ', seguito da un identificatore della posizione del beacon.
- **Una linea Status text** consiste di un Callsign/identifier, un ' **>** ' , e alcune linee di “status text”.

I file UI-View overlay non sono compatibili al 100% con i file “APRS overlay” in quanto APRS non supporta le “status text lines”.

Per i simboli (le icone sulla cartina) consultare il file **Symbols.txt** (dir UI-View32).
I simboli più usati sono: **-** (trattino) per HOME
(cancelletto) per DIGI
> (maggiore) per autovettura
Salvare poi con il nome preferito, con estensione **.pos (importante).**

Il file cosi creato e/o aggiornato va inserito nella dir “overlays” senza limitazione al numero di righe e quindi di stazioni inserite.

12.6 Object editor (F5)

Gli "Object" non rappresentano delle stazioni radio amatoriali, bensi' sono degli "**oggetti**" degni di attenzione, sono delle "cose" di evidente interesse generale che nel "momento o nel contesto temporale" non sono molto conosciute e quindi degne di essere evidenziate.

Gli object servono a generare sulla propria cartina (o su quella di altre stazioni attive) un'informazione che può interessare (es: Field Day, Spedizioni DX, Fiere OM, nell' uso per Protezione Civile quali punti strategici, Ospedali, Pronto Soccorso, Stazioni di Polizia, etc).

Ciascun "object" ha un nome unico.

Un importante concetto: ciascun object "appartiene" ad uno specifico User. Se qualcuno cambia un vostro object e lo trasmette, questi diventa il suo Object e il vostro UIVIEW smette di trasmetterlo.

Gli "**Objects**" sulla mappa appaiono come stazioni e quindi **possono essere listati** andando sul menu **"Lists",** poi su **"Objects".**

Se ad un object è assegnata una "direzione cardinale" ed una "velocità; ogni qualvolta che è trasmesso, la sua locazione è automaticamente aggiornata, basandosi sulla direzione (Nord, Sud, etc) e sulla velocità.

> **Nota importante**:
> UI-View32 usa un metodo "great circle navigation" per aggiornare la posizione, cosi che l'object seguira' un "great circle path" basato sulla sua direzione di origine; in altre parole, potrebbe eventualmente circumnavigare la Terra e finire dove aveva iniziato.

L'uso del "great circle navigation" fa in modo che la direzione cambia allorquando l'object si muove. I movimenti saranno quasi impercettibili a meno che l'object non percorra grandi d distanze (o inizi la sua vita vicino al polo Nord o Sud).
Pertanto se si nota che la direzione di un object e' cambiata, **NON E' UN BUG.**

Un "Object" non può essere interrogato con "PING" , "QUERY", "DX?".

Un "Object" può essere "tracked".

La Tempificazione di trasmissione degli "Object" è definita in "Miscellaneous Setup".

Le stazioni che ricevono il beacon con l' object, vedono le informazioni inserite dall' OM che ha creato/modificato l'object, ed anche il suo Callsign.

Si possono aggiungere degli "objects" alle Vostre mappe: questi objects saranno trasmessi come beacon e verranno mostrati (sulla mappa degli altri users), piu' o meno come delle stazioni.

12.6.1 Come accedere all'Object Editor

- Selezionando dal menu "Action", poi "Object Editor".
- Premendo **F5**.
- Cliccando sulla parte alta della "Toolbar".
- Cliccando con il destro su un "Object" e selezionando "Edit Object".
- Andare sulla mappa dove vogliamo posizionare l'object, cliccare con il mouse sul punto e premere " **F5** ": si apre "object editor" con gia' impostate le coordinate prescelte.
- Usare il bottone di Edit sulla finestra che lista gli "Objects".

12.6.2 Come adottare un Object

Per adottare un object **basta muoverlo:** pertanto UIVIEW vi chiede ogni volta se volete attivare l'Object (questo avvertimento e' **per prevenire adozioni in modo inavvertito**). Con l'esperienza, questa richiesta di conferma potrebbe diventare noiosa e volendo si può disattivarla, come segue:

1. Chiudere UI-View32.
2. Editare UIVIEW32.INI (con NotePad o altro Editor), sez [USER
3. Per disabilitare l'avvertimento, mettere
   ASK_ADOPT=FALSE
   ASK_ACTIVATE=FALSE
4. Salvare Uiview32.ini e poi riavviare UI-View32.

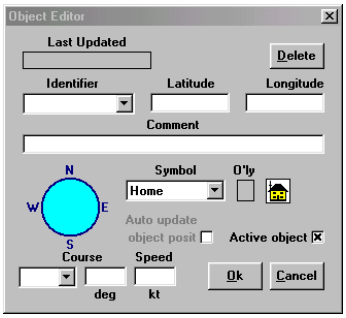
12.6.3 Come creare un Object

Creare un Object e' molto facile, comunque e' opportuno NON ABUSARE in quanto la loro trasmissione e ripetizione da parte dei DIGIpeater sovraccaricherebbe il "canale" ed il loro posizionamento sulle mappe, potrebbe rendere poco visibili le altre stazioni.

I clienti ActiveX possono creare degli "object" anche se esiste gia' un object con lo stesso nome ed e' anche posseduto da qualcun altro User.

La creazione di un OBJECT richiede:

- la conoscenza delle coordinate geografiche della posizione dell'oggetto, quindi per prima cosa occorre cliccare sulla mappa dove si vuole piazzare l' object.
- l' assegnazione di un nome (che non e' il Callsign della stazione che lo genera!)
- la scelta di un'icona
- infine l'inserimento di un eventuale commento.



Identifier	Il nome che si vuol dare all' object (max 9 caratteri). A partire da UI-VIEW32 V 1.92 il nome degli Object e' "case sensitive"; cioe' dando all'object il nome **"Pompieri" e' diverso dall'object "pompieri".**
Latitude e Longitude	Definiscono l'ubicazione dell'object; cioe' i valori si riferiscono al punto dove si è "cliccato"(ma il dato può essere variato).
Comment	Si può inserire un commento (fino a 40 caratteri). Esempio: DX Expedition
Symbol	Selezionare il symbol che si vuol dare all' object. Esempio: IOTA, etc

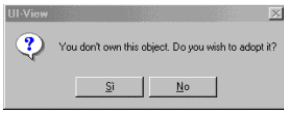
O'ly	(**O'ly** se disponibile) Il carattere **overlay** che si vuol usare. **Nota** Circa il 50% dei “symbols” hanno un “overlay character”, ma gli “overlay characters” sono normalmente usati solo con “symbols” che hanno una descrizione che inizia con "No." (numerata).
Course	Se e’ un “object in movimento” , si può inserire la sua “direzione di marcia” (N, NNE, NE, ENE, S, W, NW, etc): (a) selezionando un “punto cardinale” nella “drop-down list” (b) oppure, inserendo una direzione nella box (c) oppure, cliccando sulla rappresentazione della bussola.
Speed	**E’ importante per gli “object in movimento” inserire direzione e velocità.** **Nota** La velocità è espressa in NODI (knots): In ogni modo si può mettere anche in Km: il programma non fa alcuna conversione…. Questo problema è gia’ stato da me portato all’attenzione diG4ide per una soluzione.
Auto update object position	Questa opzione è disponibile solo se un “object” si muove. Specifica se UI-View32 debba aggiornare la “**object's position**” (basata sul movimento e velocità “originali”) ogni qualvolta lo trasmette. Il valore di “default” è attivato con l’opzione "**Object auto update defaults to enabled**" (vedi "**Miscellaneous Setup**").
Active object	Spuntare **Active object** per rendere effettiva la trasmissione dell’ object. Se NON viene attivato, rimane in attesa, pronto per una successiva attivazione. **Gli <u>objects attivi</u> sono spediti con il beacon.** **Gli <u>objects inattivi</u> NON sono spediti con il beacon**
Ok	Salvare gli input e mettere l’ object nella lista dei tuoi object personali.

12.6.4 Come editare un Object

Per editare un “object”, occorre
- Selezionarlo
- poi cliccare sull’Object con il “pulsante destro” del mouse

oppure
- selezionando il **Menu List**”
- indi “Objects” poi sulla finestra che lista le stazioni cliccare sul bottone di <Edit>
- indi effettuare i cambi.

Se provi ad editare un object che non ti appartiene, ti viene chiesto se vuoi adottarlo



Se adotti un object che non ti apparteneva, questo diventa inattivo:
Per “riattivarlo” si deve selezionare la box "Active Object" (se fosse lasciato “attivo”, il tuo sistema potrebbe trasmettere l’ object, mentre tu stai facendo i cambi!!!!).

12.6.5 Come muovere un Object

Per muovere un oggetto, premere il tasto << Alt key>> e spostare l' oggetto con il mouse: il cursore si modifica in un quadrato.

Se si sposta un oggetto (NON IL VOSTRO) vi verra' chiesto se lo volete adottare ed inoltre se lo volete attivare (per ulteriori informazioni, vedi AVVERTENZE, listate piu' sopra)

12.6.6 Come cancellare e/o rimuovere un Object

Per cancellare un object

- Cliccare con il tasto destro del mouse sull'Object e quindi "Delete Object"

oppure

- Usare il bottone <**Delete**> nel menu "**Lists**", item "**Objects and Items**".

Per rimuovere dalla mappa di un Object gia' cancellato:

- commando "Refresh Map" (menu "Action")
- oppure in "immediato" o dopo un certo numero di minuti (vedi "Auto Refresh Mode", menu "Miscellaneous Setup").

Avvertenze:

- **se l'Object non e' Nostro**, viene rimosso dalla mappa e dalla lista.
- **se l'Object e' Nostro**, viene rimosso anche dalla lista degli objects disponibili nel Object Editor.

Se si cancella un **Nostro object**, UI-View chiede se si desidera informare le altre stazioni che hanno cancellato l'object.
In caso affermativo, la nostra stazione **trasmettera' (per 2 volte) un beacon speciale** che fa scomparire l'object dai sistemi degli altri utilizzatori. Questa è una buona abitudine, perché se avete creato un object e lo avete propagato via beacon, dovete altrettanto avvisare quando lo cancellate.

12.6.7 WxSvr weather object

UI-View32 mostra la "area objects" nel formato WxSvr usato da KG5QD's (maggiori dettagli su WxSvr in http://wxsvr.net/)

Se si clicca con il destro su un "object" che sembra sia un "WxSvr weather object", il "pop-up menu" ha una opzione "Finger WxSvr" che puo' essere usata per ottenere il testo completo del messaggio di avvertimento emesso dal NWS americano.

La lista "Objects and Items" ha ora un bottone "Finger" che si abilita se l'oggetto che viene evidenziato sembra essere un oggetto "WxSvr weather object".

12.7 Query all stations (F11)

Selezionando “**Query All Stations**” (anche con **F11**) viene inviato un messaggio richiedendo a tutte le stazioni raggiungibili, di spedire il loro “station informazioni”.

Con quest’opzione si spedisce un "global beacon trigger message" (questo messaggio è preparato nella sezione “Menu Setup” , "Miscellaneous Setup").

Se il tuo TNC ha piu' di una “Port”, il "trigger message" è spedito su tutte le “Port”: pertanto si consiglia di NON USARE SPESSO quest’opzione, in quanto genera molto traffico extra.

Tutte le stazioni UI-View che possono trasmettere un beacon, lo faranno **entro 1 minuto da quando hanno sentito la richiesta**. Le risposte sono lette nella window “Messages”.

12.8 Query WX stations

Con quest’opzione si spedisce un "APRS compatible WX stations query" a tutte le stazioni WX : quelle che lo sentono, risponderanno spedendo il loro **beacon entro 1 o 2 minuti**.

12.9 Query IGATEs

Questa opzione trasmette una “general IGATEs query”. Tutti gli IGATEs che “decifrano” la query risponderanno trasmittendo una “IGATE capabilities frame”.

12.10 Sends Objects

Con quest’opzione si FORZA la trasmissione immediata del Vostro Object.

12.11 Show GPS inputs

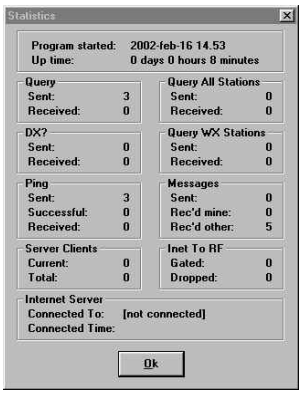
La finestra “Show GPS inputs” mostra gli input dal tuo GPS ed è disponibile solo se su "GPS Setup" e "Using a GPS" si attiva il "GPS Input Enabled"
Il bottone sulla destra del "Spd" permette di selezionare la velocità (nodi, miglia/h, Km/h)

12.12 Statistics

Fornisce dati statistici sulla sessione UI-View in corso.

I dati relativi a "Ping", "Query All Stations" e "Query WX Stations" non possono essere esatti perché i frames verranno conteggiati piu' di una volta se questi vengono sentiti per piu' di un path.

La finestra mostra anche l “internet server” al quale siete connessi e per quanto tempo.



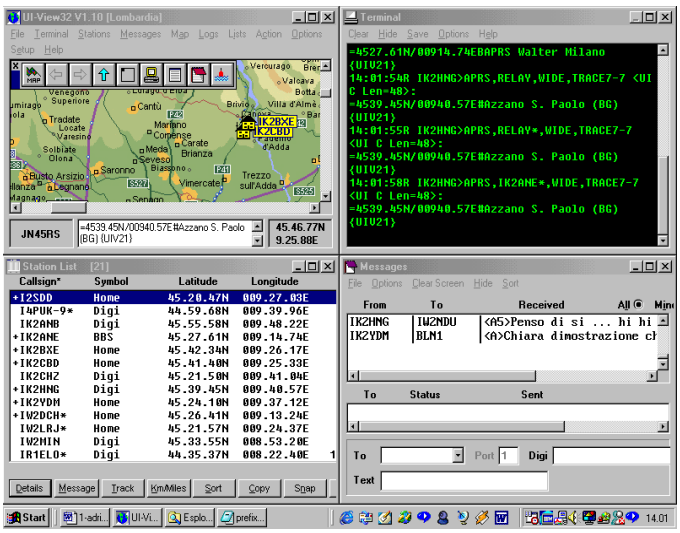
12.13Connect to APRSserver

Questo dispositivo permette l'accesso ad internet.

Nota:
Ulteriori informazioni, sono sul documento "TCPIP con Flexnet" prepararo da IW2MLN (file TCPIP6P.zip, www.webalice.it/ik2cbd nella pagina **Varie**)

12.14Tile Windows

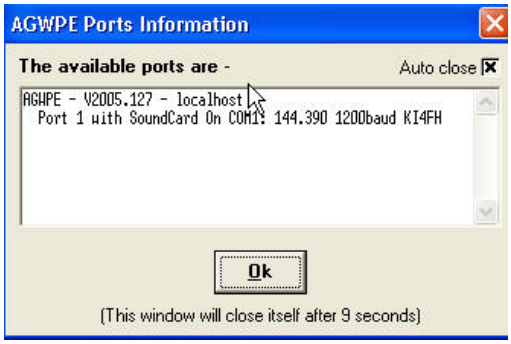
Selezionando "Tile Windows", sullo schermo vengono mostrate 4 finestre appaiate: una Mappa, la Station List, Terminal e Messages.



12.15AGWPE Ports information (F7)

La linea "**AGWPE Ports information"** e' visibile solo se nel Menu Setup, Comms setup si seleziona AGWPE.

Selezionando questa linea di commando compare la finestra con le informazioni relative alla Port AGWPE.
Con **F7** si ottiene lo stesso risultato.



13 Menu Options

Cliccando sul menu "**Options**" compare il menu a tendina

13.1 Show Map Outlines

Quando si abilita l'opzione "Show Map Outlines", in sotto-impressione vengono visualizzati dei rettangoli che corrispondono al "ricoprimento delle mappe" che sono disponibili nella dir "Maps". In altre parole vengono segnalate tutte le mappe che hanno almeno un "angolo" sulla mappa che avete in uso in quel momento.

In un angolo di queste "mappe in ricoprimento" c'e' un quadratino pieno "hot corner" angolo caldo, evidenziato con un quadratino pieno).

- Tenendo premuto il tasto **<<Ctrl>>** e **cliccando due volte** sul "hot corner", si carica la mappa corrispondente.
- Tenendo premuto il tasto **<<Ctrl>>** e **cliccando con il tasto destro** sul "hot corner", viene mostrata la descrizione della mappa.

13.2 Show Grid Squares

Se si abilita l'opzione "Show Grid Squares", sulla mappa vengono mostrati gli "IARU locator" (2 o 4 digit a seconda della scala della mappa).

La definizione della grandezza, colore di queste label, è settata nell'UIVIEW.INI sezione [MAPS], dai seguenti comandi:

GRID_FONT_NAME	Di Norma si usa il font **Courier New**
GRID_FONT_SIZES	In questo comando sono listate le dimensioni dei FONTS che possono essere scelti (8.25,9.75,12,13.5,15,17.25,18,22.5,24,30,39,48,60)
GRID_FONT_BOLD	Normalmente si usa **TRUE**
GRID_COLOUR	(Es: 8421376) cioe' di diversi colori (dal nero, al rosso, blu, giallo, etc)

13.3 Show NGR (CTRL+G)

L' opzione "Show NGR" (**CTRL+G**)permette di mostrare i National Grid Reference (NGR) al posto degli IARU locator.

13.4 Show Symbols on Map (CTRL+F5)

Questa opzione (shortcut **CTRL+F5**), se non viene spuntata permette di nascondere (sulla mappa) i simboli delle stazioni, senza dover usare le “exclusioni”.

13.5 Show Area object

Se si spunta questa opzione, l’ area objects (sia in formato APRS che WxSvr) sono mostrate sulla mappa.

13.6 Highlight IGATEs

Se si spunta questa opzione, ogni stazione che sta per essere “IGATE” avra’ un **riquadro blu** attorno ad essa.
Maggiori dettagli nel capitolo “IGATE Station Capabilities”.

13.7 Show Toolbar

Cliccando su quest’opzione, si richiama o meno la presenza della barra comandi ("toolbar") sulla schermata principale.

- Si possono **aggiungere dei "bottoni"** per caricare delle mappe (vengono creati dei file BTN: vedi istruzioni nel Menu "**Maps**", opzione "**Make a Button**”.

  Per cancellare il bottone aggiunto, relativo ad una mappa, fare click con il destro sul bottone-mappa.

- **La toolbar può essere spostata** puntando il mouse sul blu della barra.
- **La toolbar può essere ruotata tra verticale e orizzontale** (e viceversa) dando “doppio click” sul blu della barra.
- **Per leggere la descrizione del bottone,** appoggiare la punta del mouse su un bottone.
- **Per far scomparire la toolbar**, cliccare sulla ' **X** '
- **Per far riapparire la toolbar** andare nel **Menu Options**", poi **"Show Toolbar".**
- Se i bottoni "**Previous**", "**Next**" o "**Zoom**“ non sono disponibili, i simboli sono colore grigiastro.

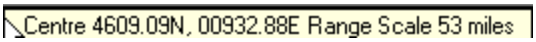
Funzioni associate a ciascun bottone da sinistra verso destra::

1°	Load A Map = richiamare una mappa
2°	Previous Map = richiamare mappa precedente
3°	Next Map = prossima mappa
4°	Zoom out = ingrandire la,mappa
5°	Map Outilines
6°	Terminal
7°	Stations
8°	Messages
9°	Object editors
10°	Bottone per richiamare in modo rapido una mappa (vedi esempio piu’ sopra)
11°	Bottone per richiamare in modo rapido una mappa (vedi esempio piu’ sopra)

13.8 Auto Refresh

"**Auto Refresh**" attivato	Con "**Auto Refresh attivato**" (settaggio di default), la finestra principale viene "rinfrescata" in accordo a quanto si è settato nel comando "Auto Refresh Mode" ("Menu Setup", "Miscellaneous Setup").
"**Auto Refresh**" disattivato	"**Auto Refresh disattivato**" (non spuntato) la finestra principale viene "rinfrescata" solo se si usa il comando "Refresh Map" ("Menu Action"). Questo comando è utile per vedere la traccia di stazioni mobili, oppure per sapere che cosa è successo **mentre non si era fisicamente presenti al PC**.
"**Auto Refresh**" automatico	Si ha un "**Auto Refresh automatico**" ogni qualvolta si cambia una mappa o si cambia colore alla "label" di una stazione, etc.

13.9 Show Range Scale



Se si seleziona quest'opzione, sulla mappa (in alto a destra) compare una "legenda" che mostra il "centro" e il "range scale" della mappa in uso.

Che cos'e' **il "Range Scale"**

L'idea di "**range scale**" e' che ogni Utilizzatore APRS dovrebbe essere in grado di comunicare con un altro Utilizzatore APRS, anche se quest'ultimo usa un diverso programma APRS ed anche mappe molto differenti.

Il "Range scale" e' definito da un "punto centrale" relativo al "campo visibile" in quel determinato momento sul video, ed e' il centro del "raggio" relativo al piu' grande cerchio che può essere inscritto nel campo visibile in quel momento stesso.

E' importante notare che il "**range scale**" e' basato su quello che e' visibile al momento e non sull' intera mappa corrente: pertanto cambiando la dimensione della finestra visibile, il "range scale" cambia.

13.10 Show Monitor Window

Se si disabilita quest'opzione, la finestra di "Monitor" viene nascosta e non viene aggiornata.

13.11 Exclusions Enabled (CTRL+F4)

Permette di attivare/disattivare (anche con **Ctrl+F4**) le esclusioni.

La opzione "Exclude/Include Lists" nel Menu Setup e' rimasta attiva.

13.12Alternative Mouse Actions

Selezionando "Alternative Mouse Actions" si modificano gli effetti delle azioni del mouse sulle mappe, come da tabella:

Azione	Mouse, azione Normale	Mouse, azione alternativa
Misurare una distanza	Tener premuto il tasto sinistro del mouse e drag.	Tener premuto il tasto Shift ed il tasto sinistro del mouse e drag.
Aprire una finestra di zoom	Tener premuto il tasto Shift ed il tasto sinistro del mouse e drag.	Tener premuto il tasto sinistro del mouse e drag..
Muovere la mappa sullo schermo	Tener premuto il tasto Ctrl ed il tasto sinistro del mouse e drag.	Tener premuto il tasto destro del mouse e drag
Allargare la mappa (solo per map server)	Tener premuto il tasto Ctrl e cliccare vicino all'angolo della mappa quando compare la freccia.	Cliccare vicino all'angolo della mappa quando compare la freccia.
Centrare la mappa sul punto in cui si clicca. (solo per map server)		Usando un "map server", dando un "doppio DX-click" sulla mappa, questa si centra sul punto del doppio click.

13.13Auto Log

Se si seleziona questa opzione, quando si avvia UIVIEW, si avvia automaticamente il log.
Il nome del file LOG sara' dato in base a "data UTC" - YYYYMMDD.TXT .
Dopo mezzanotte, verra' assegnato un nuovo nome..

13.14Meteor Mode

Consultare le informazioni fornite nel capitolo "Meteor Mode setup".

13.15Remote Commands (Internal ed External)

Abilitando "**Remote Commands**" (**di tipo "Internal" e di tipo "External"**) e' possibile usare dei messaggi per spedire "da Remoto" dei comandi al vostro UI-View32 .

Per default, i "Remote Commands" sono disabilitati.

- Attivando "**Only Me**", il vostro UI-VIEW accetta solo i comandi dalla "station Callsign", ignorando il SSID (Es: se il Callsign della stazione e' IK2CBD-1, accettera' solo i comandi remoti da IK2CBD-2, IK2CBD-7, etc).
- Attivando "**Anyone**", il vostro UI-VIEW accetta i comandi da qualsiasi "stazione"

Dettagli operativi sui "Remote Commands" sono forniti nel capitolo che descrive i messaggi.

13.16 Sound enableb

Se si abilita la opzione “Sound Enabled”, UI-View32 non emettera’ piu’ alcun suono.
Questo e’ utile se si usa una “SoundCard” al posto del TNC.

Ad ogni modo, i suoni associati con i messaggi ci saranno ancora, in quanto sono funzioni di Windows; questi si possono eliminare andando sul PC, Control Panel, etc.

13.17 Alert When Digi’d

Se si spunta questa opzione, UI-View32 “suona” il file DIGID.WAV quando vede la sua frame “digipeated”.

13.18 Announce Stations

Se abilitato, annuncia il ricevimento di un beacon (la scheda audio pronuncia il Callsign).

Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Every Time:** selezionando quest’opzione, ogni volta che viene ricevuto un beacon, si attiva un segnale acustico, anche se il Callsign era gia’ stato annunciato in precedenza.
- **First Time Only:** selezionando quest’opzione, l’annuncio avviene solo alla prima ricezione di ciascun beacon, cioe’ solo per quelle stazioni che in quel momento non sono presenti sulla “Stations list”.

De-selezionando sia “**Every Time”** che “**First Time Only” non si attivera’ mai alcun annuncio vocale.**

Le modalita’ per l’annuncio vocale:
Sono definite dal comando "**Synth Callsigns**" (Menu setup, sub menu Miscellaneous Setup).

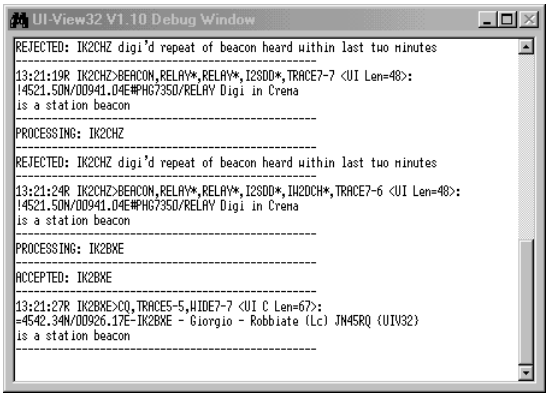
- **Se si seleziona “Synth Callsign**” UI-View cerca (nella dir WAV) il file corrispondente all’intero Callsign e se lo trova lo annuncia.
  Tenere presente che:
  - Se la stazione ascoltata fosse per esempio **IK2BXE-9** e nella subdir WAV esistesse solo il file IK2BXE.WAV, UI-View32 pronuncia comunque IK2BXE.
  - **Se nella subdir WAV non esiste un file WAV specifico** per la stazione ascoltata (es IK2BXE, e questa e’ la situazione piu’ frequente), UI-View32 pronuncia il Callsign costruendolo con i file.WAV presenti nella subdir WAVBITS.

- **Se non si seleziona “Synth Callsign**” ,UI-View usa il file “default.wav” (dir WAV) per emettere uno “squillo tipo telefonico”.

13.19Debug Mode

Se si mette UI-View32 in “Debug Mode” (Menu Options di UI-VIEW32), in caso di problemi vi aiuta nel fornire le informazioni all’autore di UI-View, per risolvere il problema.

Tutte le informazioni mostrate nella finestra, vengono anche memorizzate nel file **debug.txt** (dir UI-View32).



Di tanto in tanto, si consiglia di attivare questo dispositivo: occhio che può diventare molto grosso!

Per ogni beacon “analizzato”, viene registrato un messaggio “PROCESSING” seguito da un messaggio ACCEPTED o REJECTED, fornendone il motivo.

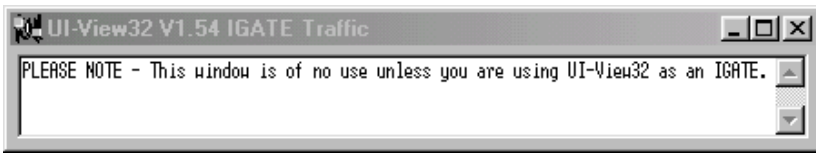
Se non compaiono né il messaggio ACCEPTED o REJECTED, ci dovrebbe essere un messaggio di ERRORE.

Se ci sono dei messaggi di ERRORE o un messaggio PROCESSING non seguito da un messaggio ACCEPTED o REJECTED o ERROR, spedite il contenuto del file DEBUG.TXT a G4IDE (vedere sezione generale del manuale per le modalita’ di spedizione dl file).

13.20Show IGATE Traffic

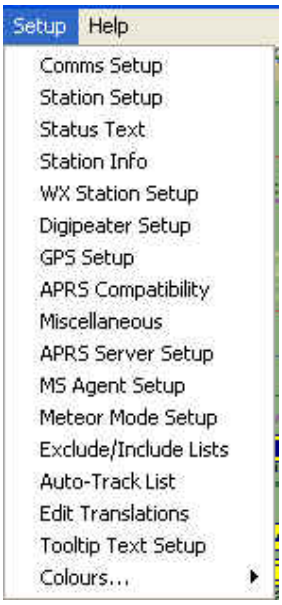
Quest’opzione è d’aiuto se si usa UI-View come un IGATE! in quanto apre una finestra che mostra tutto il traffico che passa attraverso la vostra IGATE.

La finestra “IGATE traffic” e quella di “Debug” si possono aprire contemporaneamente. Entrambe le finestre, quando vengono chiuse, ricordano la loro posizione e grandezza.



14 Menu Setup

Cliccando sul Menu "**Setup**" si ottiene il menu a tendina



14.1 Comms Setup

Considerazioni generali:

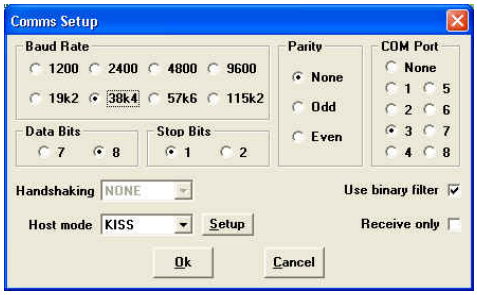
- Se UI-View32 e' usato con un TNC in modo normale, suggerisco di usare "Host Mode **KISS**" che assicura la miglior performance.
- Se usate BPQ o AGWPE o FLEXNET per gestire un TNC, UI-View32 apre il suo "host mode channel" e la gestione passa sotto BPQ o AGWPE o FLEXNET; in questo caso non si possono cambiare i parametri nella finestra "**Comms Setup**" (le labels sono di colore grigio invece che nero) in quanto sono controllati da "HOST mode Software".
  Fa eccezione solo la "**Com Port**" che può essere monitorata da UIVIEW32 (dettagli nella specifica finestra di dialogo).
- Se non usate BPQ o AGWPE o FLEXNET e volete usare WinPack contemporaneamente ad UI-View32, dovete scegliere UI-View32 DDE (in questa modalita'UI-View32 non può trasmettere, pertanto si perdono moltissime funzioni del programma).

Parametri di Comunicazione

Baud Rate, Data Bits, Stop Bits, Parity, COM Port (sul PC-TNC-UIVIEW32) i valori devono collimare, altrimenti non c'e' "dialogo".

Host Mode: scegliere il **"Mode"** desiderato e di conseguenza anche il parametro **Handshaking** (Controllo Flusso dati).

Poi cliccare su **Setup** (vedi istruzioni in seguito)



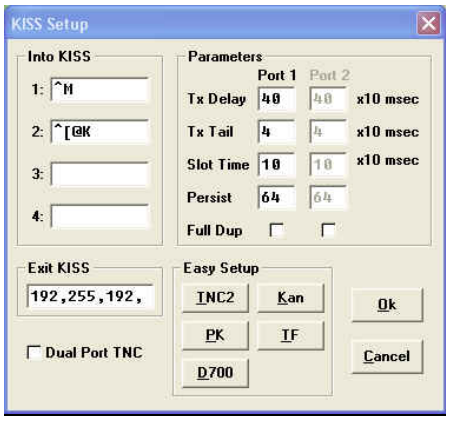
Use binary filter
Usando UIVIEW in modo BPQ32, AGWPE, KISS o WA8DED, per default, UI-View32 tenta di filtrare le frame in "binary data" (e' la condizione di default).
Se **Windows** usa un **"Double Byte Character Set (DBCS)**, deselezionare questa opzione.

Receive only
Se si spunta questa opzione, **UI-View32 non trasmette niente**.
Questo non significa che il vostro TNC non trasmette proprio niente!!!! Per esempio, se si usa "host mode NONE" ed e' abilitato la funzione "digi", il vostro TNC ri-trasmette i pacchetti..

Nota:
Sul PC, nei settaggi della "**Serial Port**" consiglio di lasciare "Controllo flusso" **Hardware.**

14.1.1 Host mode KISS, setup

Il modo **KISS** (**K**eep **I**t **S**imple **S**tupid) gestisce i "synchronous HDLC data" presenti sul “canale” e li converte in "asynchronous data frames" che vengono poi passati al software sul PC (responsabile della gestione del protocollo AX25, quali Txdelay, Persist, etc).



In KISS il set dei comandi TNC e’ molto semplice.

Per configurare le opzioni KISS, dopo aver settato i parametri di comunicazione, sulla finestra **Host Mode, selezionare KISS,** poi '**Setup**' per accedere alla finestra **Kiss Setup**.

Into KISS	Si possono inserire fino a 4 linee di comandi che UI-View32 spedisce al TNC per metterlo in KISS mode. Si possono insererire dei "control characters", per esempio: • **^M** spedisce un carattere "**control M**" (ASCII code 13) • **^C** spedisce un "**control C**" (ASCII code 3), etc.. Si possono insererire anche altri comandi. Nel capitolo che descrive il controllo del TNC interno del RTX TS-2000, ci sono alcuni esempi.
Exit KISS	Specifica i "caratteri ASCII” da spedire al TNC per toglierlo dal KISS mode, quando si chiude UI-View32.
Parameters (Valori in 10 m.sec)	I parametri di default dovrebbero essere OK. o **Tx Delay**: si può ridurlo ad un valore che sia piu' consono al Vs RTX. o **Tx Tail**: definisce il tempo (in unita’ di 10 millisecondi) di mantenimento in trasmissione dopo che e’ stato trasmesso un “packet frame”. Si può anche probabilmente settarlo a **0** (zero). Per default il **“Tx Tail”** e’ **4** (40 millisecondi) in quanto con AGWPE se e’ settato a 0, da’ problemi. o **Slot Time** e **Persist**, di norma lasciare i valori di default Se il vostro TNC necessita di parametri aggiuntivi (in piu’ dei 4 previsti), questi vanno inseriti nel file **Kissprm1.cmd** (per la port 1) e **Kissprm2.cmd** (per la port 2). Dettagli e commenti sono nel file di esempio Kissprm1.cmd.
Easy Setup buttons	Permette un facile settaggio dei parametri "**Into KISS**" e "**Exit KISS**" **TNC2** mette in KISS mode i **TNC tipo TNC2** **Kam** mette in KISS mode i **TNC della Kantronics** **PK** mette in KISS mode i **TNC della AEA** **TF** mette in KISS mode i TNC equipaggiati con **EPROM TF2.7b**

	D700 mette in KISS mode il "**TNC interno del RTX Kenwood D700**". In questo modo si evita che l'utilizzatore debba ricordarsi di manualmente commutare il TM-D700 in "TNC PKT" mode
Full Dup	Se attivato, il TNC viene settato per **full duplex**. Questo significa che trasmetterà anche se il channel e' occupato. L'uso del "full duplex" e' necessario se si prende parte ad un "**meteor scatter tests**" su una frequenza speciale (NON quella APRS), in quanto permette di trasmettere contemporaneamente ad altre stazioni locali. **Nota:** Il settaggio di questi parametri non e' mantenuto memorizzato tra una sessione e l'altra.., questo per evitare di dimenticarsi di cancellarli.
Dual Port TNC	Va usato con i TNC Kantronics "Dual Port", quando si vuole che UI-View32 supporti entrambe le Port. **Port 1 per VHF** e **Port 2 per HF**. Se non si spunta questa casella, e' supportata solo la Port VHF.
OK	Per confermare i valori ed uscire da questa finestra di configurazione.

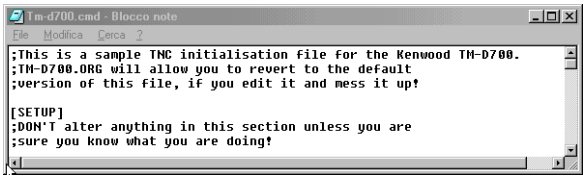
Nota1

I settaggi relativi al TNC selezionato, sono memorizzati in un file xxxx.CMD (dove xxxx e' di norma il nome del TNC) composto di 3 sezioni, ognuna delle quali con i propri comandi.

[SETUP]

[INIT_COMMANDS]

[EXIT_COMMANDS]



14.1.1.1 TNC in "KISS Mode" , lampeggio dei LED del TNC.

Quando si avvia UI-VIEW (avendo scelto il "KISS Mode") per essere sicuri che il TNC sia passato in "KISS", occorre controllare visivamente i LED "**CON**" e "**STA**" sul TNC.

I LED "**CON**" e "**STA**", **al momento della configurazione del TNC in KISS devono lampeggiare 3 volte** (almeno questo e' valido con il mio TNC2 della PacComm, mod NB96).

14.1.2 Host mode AGWPE, setup

AGWPE (by SV2AGW) e' un programma di tipo HOST che controlla TNC, SoundCard, etc implementando il protocollo AX25.

Per usare UI-VIEW32 con AGWPE, occorre che AGWPE (vers 2004.1108) o PE-PRO sia installato, perfettamente funzionante
AGWPE o PE_PRO dev'essere attivato PRIMA di UI-VIEW32.

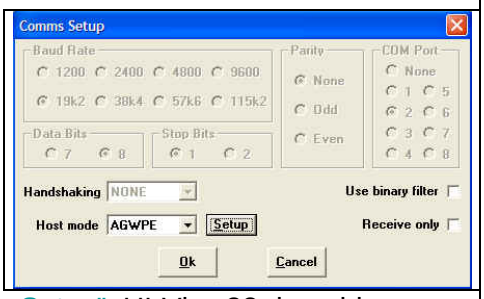
Dettagli sulla installazione/configurazione di AGWPE, sono descritti nel documento agw.cbd.zip (www.webalice.it/ik2cbd).

Durante l'uso, UI-View32 apre automaticamente una connessione ad AGWPE (se fallisce, tenta di riconnettersi ogni 2 minuti) e la chiude quando si chiude il programma.

In AGWPE occorre accertarsi che il " Winsock TCP/IP interface" sia funzionante (cliccare sulla icona AGWPE, poi su Setup Interfaces: sulla finestra "Winsock & HTTP Interface Setup" verificare che sia spuntata la casella "Enable Winsock TCP/IP Application Interface".

In questa finestra si configura **UI-View per essere utilizzato assieme ad AGWPE.**

Con AGWPE funzionante, attivare UI-View32 e sulla barra dei Menu selezionare **Setup**, poi **Comms Setup**. Nella finestra (fianco), nella casella **Host Mode**, selezionare **AGWPE,** poi cliccare sul bottone "**Setup.**

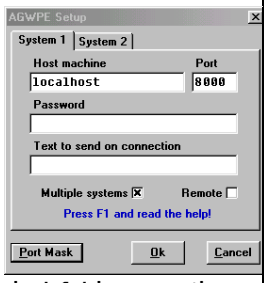


Sulla nuova finestra "**AGWPE Setup**", inserire le informazioni richieste.

Poi premere OK e poi ancora OK nella finestra "Comms Setup": UI-View32 dovrebbe funzionare con AGWPE e ricevere i pacchetti.

NOTA
Se AGWPE gestisce sia UIVIEW (16bit) che WinPack, questi deve essere V 6.80.

Host machine	Inserire il "domain name" o il "IP address" della macchina sulla quale gira AGWPE. Notare che, qualsiasi cosa venga inserita, UI-View effettua un DNS look-up. Potrebbe essere vantaggioso inserire un dato (nel vostro HOSTS file) relativo alla macchina alla quale ci si sta per connettere, se e' nella vostra LAN, anche se e' la Vostra propria macchina (local host). Il file "HOSTS" risiede nella dir Windows\System32\Drivers\etc (NT). Se non esistesse, occorre crearlo. **Ecco un esempio**: # Localhost is always 127.0.0.1. 127.0.0.1 localhost # Another PC on your own LAN. 192.168.0.2 packetpc
Port	E' sempre 8000, a meno che non ti connetti via un "telnet proxy server".

Password	**Per il nornale uso di AGWPE sul vostro PC, non e' necessario inserire alcuna password**. Volendo, AGWPE supporta user names e passwords; pertanto l'operatore può controllare chi connette (via internet) il suo sistema AGWPE. Se tu ti connetti ad un AGWPE remoto, l'Operatore di quel sistema ti da' una password, se e' necessaria. (UI-View32 usera' sempre il callsign della stazione, senza SSID, come lo user name.)
Text to send on connection	L'opzione "AGWPE Ports Information" mostra quali Port e su quale Sistema sono attive. Questo si ottiene con "**F7"** oppure UIVIEW32 "Menu Action" e poi attivando "AGWPE Ports Information". Inserire il testo da inviare quando c'e una connessione: questo e' importante solo se si connette via un "**proxy server**".
Multiple Systems	Selezionando "Multiple systems" appare la finestra con le scelte ("**System 1**" e "**System 2**"). Diversamente c'e' una finestra singola. **Di norma si usa UI-View32 con un solo AGWPE system**; ma e' possibile connettere UI-view anche a piu' di un AGWPE. Leggere attentamente le informazioni che seguono. UI-View32 permette di usare le "radio ports" su piu' di un AGWPE system (vedi figura piu' sotto). Questo e' utile se si ha una LAN con "radio ports" su piu' di un PC. Siccome però le connessioni sono fatte via TCP/IP, e' possibile fare una connessione con un AGWPE non locale, via internet. Per configurare **System 2**, selezionarlo . Qui c'e' un'opzione per abilitare o disabilitare il System, ma il "System 1" è sempre abilitato. Se si seleziona il "System 2", quando si esce dal "Comms Setup", UI-View32 apre la connessione TCP/IP ad entrambi i Sistemi.  Le Port UI-View32 verranno numerate in sequenza logica , da ' **1** ' in avanti, con le Port sul "**System 2**" che vengono dopo le Port del "**System 1**". Se ci si vuol connettere a piu' di 2 Sistemi, editare il file UIVIEW32.INI (sez [AGWPE]) e modificare il valore che assegnato al comando SYSTEM_COUNT (max 16 sistemi supportati).
Remote	Se si seleziona questa casella, UI-View32 considera questo AGWPE come **se non fosse sul tuo PC.** **<u>Se usato come "Remote</u>"….** Se un sistema e' definito come "Remote", il traffico che viene spedito dal sistema via Ports, ha **TCPIP*** inserito nell' unproto path. Questo è forzato per non far apparire una "local station" che in realta' e' molti Km distante e così confondere i corrispondenti (best DX!). Siccome, nella maggioranza dei casi ci si connette ad un solo AGWPE usando il proprio PC, non attivare questa funzione.

Ports Mask	Cliccando questo pulsante si apre una finestra che permette di selezionare le Port UI-VIEW32 (**almeno una**) che si vogliono monitorare: se una non esiste, e' ignorata. Non e' necessario "**selezionare**" una Port se il vostro "host system" (AGWPE, BPQ32 or Flexnet) e' usato per altri scopi ed il traffico (sui canali) e' senza attivita' APRS.	

Per variare la durata di evidenziazione dei messaggi di errore di AGWPE, occorre modificare il valore che e' dato al comando MESSAGE_DISPLAY_SECS (file UIVIEW32.INI, sez [AGWPE]).
Un valore uguale a **0** (zero) fa si che i messaggi di errore non vengano evidenziati.

Connessione via un "proxy server"

Per connettere UI-View ad AGWPE via un "telnet proxy" sulla vostra LAN:

- Nell' "Host machine" e in "Port" mettere i valori necessari per connettere il vostro proxy.
- In "Text to send on connection" mettere il testo da spedire al proxy server per connettere AGWPE su una macchina remota (Notare che la PORT da usarsi sulla "remote machine" sara' sempre 8000). Il testo sara' spedito al "proxy" a connessione avvenuta e terminerà, per default, con un carattere di "linefeed" (**^J**).

  Se il tuo proxy richiede qualcosa di differente, editare il UIVIEW.INI e modificare la linea "Line Terminator" sez "[AGWPE]" mettendo quello che è necessario. Nel caso si un "carriage return" inserire " ^M ".
- Una complicazione nella connessione via proxy, è che non c'e' nessuna indicazione da parte di AGWPE che la connessione è avvenuta, ma è necessario spedire alcuni comandi ad AGWPE per inizializzare la tua connessione.

Questi comandi sono spediti (dopo un tempo predefinito) dopo che la avvenuta connessione al proxy (per default 5 secondi, ma si possono variare editando il comando "PROXY_INIT_DELAY" sez "[AGWPE] del UIVIEW.INI).

Per avere informazioni relative alla "Port AGWPE", selezionare **Menu Action**, **AGWPE Ports information**, e nella finestra ci saranno tutte le informazioni.

Usando la stessa SoundCard sia per UI-view32 che per AGWPE, e' possibile che il "**rumore della modulazione packet interferisca con gli annunci vocali di UI-view32**".

Per eliminare il problema, in UI-view32 (versione 2.03) selezionare il **Menu Options** e de-selezionare la opzione "**Sound enabled**" che elimina tutti i suoni che entrano (cioe' la **modulazione packet)**.

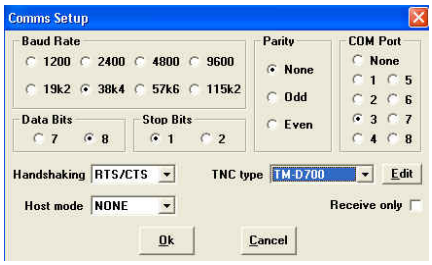
Usando 2 o piu' SoundCard (cioe' una UI-view32 ed una separata AGWPE, etc) **il problema non sussiste.**

14.1.3 Host mode NONE, setup

Settando **Host Mode NONE**, UI-View richiede che il proprio TNC sia in "**Terminal mode**" e di conseguenza le "Comms options" devono essere in linea con i settaggi del TNC.

Cliccando sul menu "**Comms Setup**" e poi selezionando "Host mode" **NONE,** compare la finestra qui a fianco.

Nella finestra "**Command File"** è possibile selezionare il tipo di TNC si vuol usare (**Kantronics, PK-232, TH-D7, TM-D700, TNC-2, WA8DED/TF, etc**).



14.1.4 Host Mode BPQ32, setup

BPQ (by G8BPQ) include un "host mode support" per application level programs. In origine era per applicazioni DOS e gira "sotto" Windows, sebbene occorre una certa cura nel configurarlo.

Si sconsiglia di usare BPQ32 se non si è mai usato il BPQ versione 16 bit.
Se lo si è gia' in usato, il file BPQCFG.TXT esistente, dovrebbe andare ancora bene (occorre cambiare da "COM port addresses" a port 1,2, etc.

Il file BPQCFG.BIN deve essere nella stessa dir BPQ32, mentre il file BPQ32.DLL può essere messo sia nella dir BPQ32 che in WINDOWS\SYSTEM.

Attivando BPQ32, si apre una finestra DOS: UI-VIEW NON ha nessun controllo su BPQ32.

Con BPQ, non e' necessario effettuare nessun altro settaggio: UI-View32 apre automaticamente una connessione e la chiude quando si chiude il programma.

14.1.5 Host mode WINPDDE, setup

UI-View per funzionare in "Host mode WinpDDE" necessita che WinPack sia stato gia' attivato, in quanto UI-View funziona come una applicazione DDE.

In WinpDDE, UI-View può solo RICEVERE ma NON TRASMETTERE.

Se con WinPack si usa un TNC in "Terminal mode", occorre che i settaggi in WinPack siano confacenti per UI-View, come segue:

ECHO OFF	HEADERLN ON	8BITCONV ON	MON ON	MCOM ON

Se si usa un TNC PK232 o uno della AEA/Timewave: leggere le avvertenze.

14.1.6 Host mode FLEXnet, setup

Con FLEXnet non è possibile operare in "connected mode".
Non si può usare lo "UI-View32 internal digipeater", in quanto il programma non riceve e spedisce le "raw KISS frames" necessarie per il funzionamento del digipeater.

Attenzione.
Se avete dei problemi nel fare funzionare UI-View32 con Flexnet, e siete sicuri che il vostro "Flexnet system" funzioni perfettamente, accertarsi che la dir "Flexnet" sia nel "Path DOS".

14.1.6.1 Uso di Flexnet in HOST mode con UI-View32 e TCP/IP ax25

Nel menu **Setup di UI-View32**, occorre agire nei seguenti sub-menu:

APRS Compatibility
- Spuntare "default messages type APRS"
- Spuntare "enable UI-View32 extentions" (vedi nota al riguardo)

APRS Server Setup: setup TCP/IP sul local server (es: iw2fer.2.it.ampr.org:10151)

Action: cliccare su "Connect to APRS Server" per connettersi via TCP/IP via ax25 (se il vostro Flexnet e' settato in modo corretto).

Un aiuto potrete trovarlo nel documento rilasciato da IW2MLN (file **TCPIP6P.zip** **www.webalice.it/ik2cbd,** finestra **Varie)**

14.1.7 Host Mode WA8DED/TF2.7b, setup

Serve un TNC con EPROM **WA8DED** (meglio con **EPROM** "**TF2.7b"**).

Host Mode WA8DED può essere usato anche con TNC "SCS PTC-Iie" e "PTC-II": in questo caso supporta input da un GPS connesso al TNC, usando il cavo SCS 'Y'.

WA8DED Setup

Sub-Mod: UI-View32 supporta I seguenti tipi di "WA8DED host mode":
- **Early DED** – versioni iniziali di WA8DED (non avevano i comandi Persist e Slottime).
- **DED/TF** – la maggior parte delle versioni **WA8DED e tutte le versioni TF** firmware
- **PTC-IIe** – TNC SCS PTC-IIe
- **PTC-II** – TNC SCS PTC-II

Pre-Host Commands: il TNC accetta fino a 5 comandi al TNC, prima di passare in Host.

Parameters: con la sola eccezione del TXD, alcuni parametri potrebbero essere cambiati, anche se si suggerisce di lasciare quelli di default.

Post-Host Commands: fino a 5 comandi possono essere spediti al TNC, prima che UIVIEW32 venga chiuso.

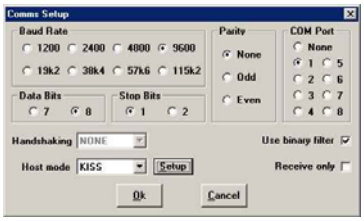
PTC GPS Support
Se usato con SCS TNCs, “WA8DED host mode” supporta input da un GPS connesso ad un TNC con un cavo SCS 'Y'. Per abilitare il “GPS support”, nel “GPS Setup” settare il “GPS COM port” con lo stesso Port del TNC, e selezionare “PTC in Shared COM Port Setup”.
Attenzione:
Non tutte le versioni di “SCS firmware” supportano “GPS input”.

14.1.8 RTX Kenwood TS-2000, TH-D7 e TH-D700 setup

Assicurarsi che I “parametric di communicazione” su TS-2000 e su UIVIEW siano gli stessi.

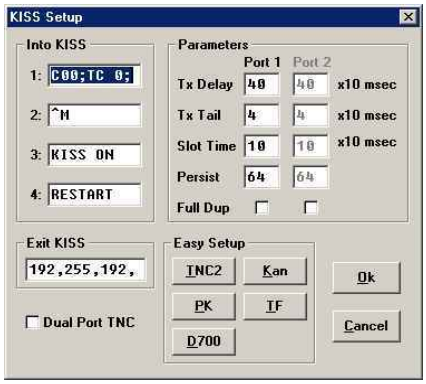
Setup sul PC e su UI-View32

Sul **PC**		Su **UI-View32,** selezionare **Menu Setup**, poi **Comms Setup**	
COM Port	**1** (*)	COM Port	**1** (*io uso la Port **1**)
Baud Rate	**9600-57600**	Baud Rate	**9600-57600**
Parity	**None**	Parity	**None**
Data Bit	**8**	Data Bit	**8**
Stop Bit	1	Stop Bit	**1**
Handshaking	**Xon/Xoff** oppure **Hardware**	Handshaking	**None**
		Host mode	**KISS** **(TS-2000)** **None** **(TH-D7)** **None** **(TH-D700)**
		Poi cliccare **Setup**	



14.1.8.1 RTX Kenwood TS-2000 (TNC interno)

Per usare il “TNC” interno del TS-2000, in UI-VIEW32 occorre selezionare il “**Menu Setup”** e poi **Comms Setup** e nella casella “**Host Mode**” selezionare **KISS** e cliccare su **Setup** per entrare nella finestra “**KISS Setup**”.



Nel riquadro “**Easy Setup**” selezionare **TNC2.**

Nel riquadro “**Into KISS**” e **“Exit KISS”**, inserire i valori per TS-2000, poi cliccare **OK.**

Dopo l’inserimento dei comandi, il TNC del TS-2000 e’ pronto per essere usato in **KISS mode**.

Dettagli sui comandi, vedi descrizione nelle tabelle che seguono.

Altre info su: http://groups.yahoo.com/group/ui-view/files/CMDfiles/Kenwood/

Finestra **Into KISS**	comandi
1:	**AG1000;FC00144800000;DC11;MD4;PC025;DC00;TC 0;** **Dettagli sui comandi** relativi alla riga sovrastante: AG1000 Sul Sub-Receiver, setta il Volume a 0 FC00144800000 Setta la **Frequenza a 144.800 MHz** DC11 Setta TX e Controllo al Sub-Receiver MD4 Setta il **Mode FM** PC025 Setta la potenza a **25 Watts** DC00 Riporta TX e Controllo indietro al Main Receiver TC 0 (spazio tra TC e Zero) Setta in Packet mode (sul TS-2000 si ha lo stesso effetto, agendo sul **Menu 55 ON**)
2:	**^M**
3:	**KISS ON**
4:	**RESTART**

Finestra Exit KISS	**comandi**
192,255,192,084,067,032,049,059, **Dettagli sui comandi** relativi alla riga sovrastante: **192,255,192** e' la sequenza per uscire dal KISS Mode **084,067,032,049,059** sono valori decimali equivalenti al **TC 1** (spazio tra TC e 1) che riporta al "**PC control mode**". Con il comando **TC 1** si esce dal Packet mode (sul TS-2000 si ha lo stesso effetto, agendo sul **Menu 55 OFF**).	

I suddetti settaggi vengono memorizzati nel file UIVIEW32.INI sez [KISS]
TXD=40 TXTAIL=4 SLOTTIME=10 PERSIST=64 TXD2=40 TXTAIL2=4 SLOTTIME2=10 PERSIST2=64 INTO_KISS_1=AG1000;DC11;FC00144390000;MD4;PC010;DC00;TC 0; INTO_KISS_2=^M INTO_KISS_3=KISS ON INTO_KISS_4=RESTART EXIT_KISS=192,255,192,084,067,032,049,059, PORT2_BYTE=16 DUAL_PORT=FALSE

Setup sul TS-2000

Menu 46	**Sub**	**Menu 50A**	**On**	**Menu 54**	**Off**
Menu 47	**1200**	**Menu 50E**	**Sub**	**Menu 55**	**On**
Menu 48	**TNC band**	**Menu 50F**	**9600**	**Menu 56**	**9600-57600**
Menu 49A	**Manual**			**Squelch**	**Off**

Sul TS-2000, consiglio di iniziare con il **Menu 55** '**OFF**' (cosi' il TS-2000 riceve i comandi per frequenza, power, etc) e poi passarlo "**ON", altrimenti non trasmette il beacon**.

Il TS-2000 ha una sola Porta Seriale che e' usata per il "controllo remoto del RTX" oppure per spedire/ricevere dati da/per il TNC interno (dipende dal settaggio del Menu 55).

14.1.8.2 RTX Kenwood TH-D7 (TNC interno)

Per usare un RTX TH-D7 con UI-View, questi deve essere settato in "host mode **NONE**".

Con UIVIEW viene fornito il file **TH-D7.CMD** che include i comandi per correttamente configurare/selezionare la Banda, cambiare Frequenza, etc.

Procedura di setup

- Per primo, collegare il TH-D7 alla COM Port del PC, poi accendere il TH-D7.
- Poi, in **UI-View**, selezionare **Menu Setup** e poi "**Comms setup**" vedi capitolo 3.3.5),
- Se è corretto, il TH-D7 (non appena s'inizializza) emette diversi beeps.
- **NON USARE mai il file comandi per TNC2**

Non è consigliabile avviare UI-View32 o chiudere la finestra "Comms Setup" senza che sia collegato il TH-D7: si blocca tutto.
Dopo averlo riavviato, editare il file INITNC.CMD per inserire la frequenza, data band, etc.

Nota
Il **TNC interno del TH-D7**, se e' in APRS mode, e se una stazione spedisce un beacon packet piu' lungo di 76 caratteri, il TNC si blocca e bisogna resettarlo (a volte bisogna resettare l'intero RTX TH-D7).

Il TH-D7 e' molto sensibile alle interferenze da parte del PC; pertanto consiglio di mettere degli anelli di ferrite sul "serial port cable".

Informazioni di carattere generale

Sequenza di comandi per accedere alla maggior parte delle funzioni APRS nel TH-D7E

Generale **[UP] / [DWN]** Cambia carattere **[OK]** per il prossimo carattere **[MENU]** Salva ed esci	Lavorando con i messaggi [**MSG]** **[LIST]** Lista RX **[INPUT]** Scrivi un messaggio **[TRANSMIT]** TX un messaggio manuale
Station Callsign **[MENU] [2] [1]**	Beacon Auto/Manual **[MENU] [2] [9]**
Station Icon **[MENU] [2] [5]** **[UP] / [DWN]** Cambia Icona **[OK]** Salva **[MENU]** Esci	Beacon TX Interval **[MENU] [2] [7]** Wiewing RX Station **[LIST]**
Station Location **[POS]**	Station Comments **[MENU] [2] [1]**
Unproto **[MENU] [2] [8]**	Status Text **[MENU] [2] [6]**

14.1.8.3 RTX Kenwood TH-D700 (TNC interno)

Per usare UI-VIEW32 con il “TNC” del Kenwood TH-D700, procedere come segue:

- Accendere il D700, e manualmente metterlo in modo "TNC APRS".
- Connettere il PC al vostro D700 usando un cavo (del quale siete certi che funzioni!!!!, senza giunture, etc!!! insomma un cavo “diretto”, non un cavo “null-modem”). Usare un cavo che almeno connetta TXD, RXD, GND, CTS e RTS.
- Accendere il D700, poi attivare UI-View.
- Aprire il “Terminal window”.
- In UI-VIEW32, nel Menu Setup\Comms Setup
- Cliccare su 'Ok'.
- Ora nel “**Terminal window**” si vedranno i comandi che vengono spediti al D700, ed in risposta, quelli dal D700.
  Il display del D700 mostra "TNC PKT": La frequenza mostrata e’ quella che e’ settata nel “TM-D700 command file”.

  Se non avviene quanto sopra….. verificare:
  (a) se il vostro cavo e’ veramente a posto.
  (b) se il D700 non sia collegato sulla Porta COM sbagliata o non sia guasto, etc.
  (c) se sul PC la “Porta COM” funziona in modo corretto.
  (d) se il file “TM-D700 command” non contenga qualche errore ……
  (e) se il TNC nel D700 (per qualsiasi ragione) si sia resettato, e quindi e’ uscito dal “KISS mode”. Pertanto anziche far ripartire UI-View, e’ necessario andare nella finestra “Comms Setup”, e cliccare Ok. Se riprende a funzionare…. la ragione era li’.
- **Quando funziona tutto in “host mode NONE”** (cioe’ Terminal mode)**, solo da ora si puo’ provare ad usarlo in “KISS mode”** (altrimenti e’ una perdita di tempo).

Nota1
Se il TH-D700 e’ usato con un TNC esterno (a 9600b, TXDelay fino a 11) funziona benissimo, anche se l’output del TNC deve essere settato su “high”.

Il TNC interno del TH-D700 non ha il comando “**hardware flow control**” pertanto il TNC non puo’ essere usato in “Terminal mode”. Inoltre, in APRS mode, se una stazione spedisce un beacon piu’ lungo di 256 caratteri, il TNC si auto-resetta. E se la frame contiene delle info “DX cluster” il D700 va nel pallone e si spegne.

Nota2
Usando AGWPE (per configurare 2 COM PORT differenti) e’ possibile usare il TM-D700 come una “doppia radio” collegata ad un TNC esterno o usando una “sound card”.
Cosi’ si puo’, per esempio, usare UI-View32 in una parte e nello stesso tempo usare WinPack nell’altra.
E’ anche utile per “fare il transfer” tra una banda e l’altra sullo stesso RTX.

14.1.9 TNC Kantronics e PK232 (AEA/Timewave)

Con un TNC tipo PK232 (o altro TNC dell'AEA/Timewave) ed utilizzando UI-View in modo WINPDDE, lavorando in modo terminal, usare i seguenti parametri:

ECHO	OFF	AWLEN	8	MFILTER	$0	NEWMODE	ON
8BIT	ON	BEACON EVERY	0	MON	6	NOMODE	OFF
ACRDISP	0	HEADER	ON	MRPT	ON		

14.1.9.1 TNC Kantronics e AEA/Timewave: Exit Host Mode

Alcuni programmi, quando si chiudono lasciano il TNC in host mode (es: i vecchi programmi Pakratt e Creative Services Software (CSS) ed **UI-View32 non si avvia**.

Se si usa "host mode NONE" (terminal mode)
In 'Comms Setup', settare 'TNC type' su KTRONICS (per i TNC Kantronics) o PK-232 (per i TNC AEA/Timewave)

Cliccare sul bottone di Edit e sul "command file" all'inizio della sezione [INIT_COMMANDS]

- Se si usa un TNC KANTRONICS aggiungere il commando @KHOSTOFF
- Se si usa un TNC AEA/Timewave aggiungere il commando @PHOSTOFF

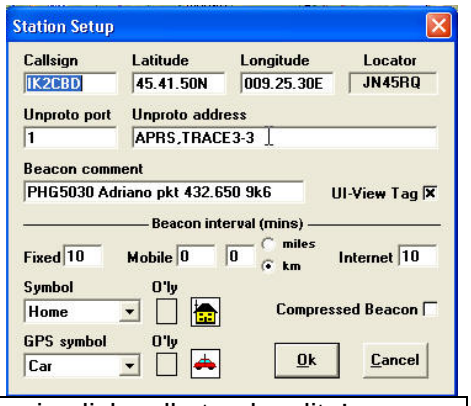
Chiudere, e cliccare 'Yes' quando viene chiesto di salvare il file.

Se si usa "host mode KISS"
In 'Comms Setup' cliccare sul bottone 'KISS Setup'.

- Con un TNC KANTRONICS il primo commando 'Into KISS' dovrebbe essere '^M'. Ora rimpiazzarlo con @KHOSTOFF
- Con un TNC AEA/Timewave il primo commando 'Into KISS' dovrebbe essere '^M'. Ora rimpiazzarlo con @PHOSTOFF

14.2 Station Setup

Nella finestra “**Station Setup**” si configura la nostra stazione ed il "UI-View station beacon".



Callsign	inserire il Nominativo della stazione
Longitude **e** **Latitude**	**E’ MOLTO importante** inserire i dati della **Longitudine** e **Latitudine** relativi alla nostra stazione, in quanto verranno inseriti in automaticamente nel nostro beacon (trasmesso ad intervalli da noi pre-definiti). **Ecco un metodo rapido per settare la Longitudine/Latitudine**: Premere e tenere premuto il tasto <Home key> e sulla carta geografica dare doppio click sulla tua localita’. La **Latitudine** è espressa come **dd.mm.nn<NS>** dove: • **dd** 2 cifre per i gradi (es: 45) • **mm** 2 cifre, per i minuti (es: 41) • **nn** 2 cifre, minuti decimali (NON SECONDI, es: 40) • **<NS>** " **N** " **per Nord**, " **S** " **per Sud** Esempio: **45.41.49N** La **Longitudine** e’ espressa come **ddd.mm.nn<EW>**, dove: • **ddd** 3 cifre per i gradi (es: 009) • **mm** 2 cifre, per i minuti (es: 25) • **nn** 2 cifre, minuti decimali (NON SECONDI, es: 33) • **<EW>** " **E** " **per Est**, " **W** " **per Ovest** Esempio: **009.25.50E** Inserendo la nostra **Latitudine** e **Longitudine,** UI-View32 calcola in automatico lo IARU locator relativo.
Unproto port	Definisce da quale PORT si vuole venga trasmesso il beacon • se si usa UI-View con un solo TNC in host mode “NONE” o host mode “KISS” , mettere port " **1** " • se si usa UI-View32 con BPQ o AGWPE, si possono mettere "multiple ports" separate da una virgola. (es: 1,2,3 vedi nota in “unproto address).
Unproto address	In questa finestra occorre specificare le modalita’ di “instradamento” del beacon per fare in modo i nostri pacchetti giungano a destinazione **(velocemente, il piu’ lontano possibile con il minor numero di ripetizioni)**. Per primo inserire “**l’indirizzo**” (**APRS** o **CQ),** poi le “**modalita’ di trasferimento**” del beacon (**RELAY, WIDE, TRACE**):

Unproto address (RELAY)

Alcune informazioni sulle modalita' di trasferimento dei beacons

- **Modalita' "RELAY"**
  E' la piu' semplice ed usata: fa in modo che il nostro beacon venga ritrasmesso una sola volta, da **una stazione impostata come ripetitore di tipo RELAY.**

  Per evitare che il comando RELAY si ripeta all'infinito, la prima stazione che ripete il beacon (a trasmissione avvenuta) mette un contrassegno (*****) che serve alle altre stazioni per far proseguire il tutto: pertanto il beacon viene ricevuto sia da noi stessi che dagli altri.

  11:31R IW2GUP>APRS,RELAY*
  cioe' il beacon che viene ricevuto, ha gia' terminato l'operazione di RELAY (*****)

Unproto address (WIDE)

- **Modalita' "WIDE"**

  In accordo alle recenti "European recommendations" (by Bob Bruninga - WB4APR9) **si scoraggia l'uso dei comandi WIDE e WIDEn-n** e pertanto dovrebbero essere rimossi dai "digi setup" e dagli "unproto path".

  WIDEn-n" chiede (e permette) ai vari DIGIpeater (impostati come WIDE), di ritrasmettere **il proprio beacon.**

  Al comando **WIDE** si possono aggiungere altre informazioni, quali:
  - **il numero di volte di ritrasmissione** del beacon (da 1 a **7**)
  - **la direzione di spedizione del beacon** (**da 8 a 15**).
    - 8 Nord ; 9 Sud, 10 Est, 11 Ovest
    - 12 Nord + Wide, 13 Sud + Wide, 14 Est + Wide, 15 Ovest + Wide

Unproto address (TRACE)

- **Modalita' "TRACE"**
  TRACE può fornire un buon metodo per analizzare la "route" intrapresa da una frame.

Alcuni esempi di settaggi:

APRS,TRACE3-3 **Consigliato**	**Stazione fissa**

Beacon rapido, senza problemi, via 3 stazioni.

1st Digi -> APRS,I0AA*,TRACE3-2
2nd Digi -> APRS,I0AA*,I0BB*,TRACE3-1
3rd Digi -> APRS,I0AA*,I0BB*,I0CC*,TRACE*

Commenti:
Il beacon e' trasmesso nella rete APRS
1) in modo veloce, senza grande impatto, via 3 stazioni digi in sequenza
2) riduce il QRM perche' il DIGIpeater aggiunge il suo callsign alla lista.
3) fornisce dati utili per lo studio della propagazione
4) permette di avere una traccia dei "digipeater path" ed anche la mappa di copertura DIGI, anche per altre stazioni.
5) per i messaggi Uiview, rende piu' facile determinare il Path per una eventuale risposta al messaggio.

APRS,WIDEn-n Sconsigliato	**Stazione fissa (generica)** Il beacon e' ripetuto da **n** stazioni di tipo WIDE
1st Digi -> APRS,WIDE7-6 2nd Digi -> APRS,WIDE7-5 3rd Digi -> APRS,WIDE7-4 4th Digi -> APRS,WIDE7-3 5th Digi -> APRS,WIDE7-2 6th Digi -> APRS,WIDE7-1 7th Digi -> APRS,WIDE7*	**Vantaggi:** Dalla partenza alla fine, la frame ha sempre la stessa dimensione; quindi viaggia di piu'…. **Svantaggi:** Causa un sacco di QRM, in quanto i DIGIpeater hanno il loro "ben da fare" per distinguere se hanno gia' trasmesso/digipeated o meno… e quindi la ritrasmettono piu' di una volta.

RELAY,TRACE2-2 Consigliato	**Stazione mobile**

Il beacon e' ripetuto da 1 stazione tipo RELAY
1 Rapido/facile digi via 2 stazioni sequenziali
2 Impatto insignificante sulla rete
3 Utile per lo studio della propagazione

Con **Kenwoods TH-D7, TH-700, TS2000** (se settato sul menu del RTX) usare **RELAY,TRACE2-2**

APRS,TRACE1-1 Consigliato	**Stazione IGATE**

Una stazione IGATE dovrebbe essere quasi "passiva"…

Si possono inserire dei Callsign (che funzionano come **DIGI**)**:** usare una virgola come separatore:

Es: "CQ,IK2BXE,IW2GUP" spedisce il beacon a CQ via IK2BXE e IW2GUP

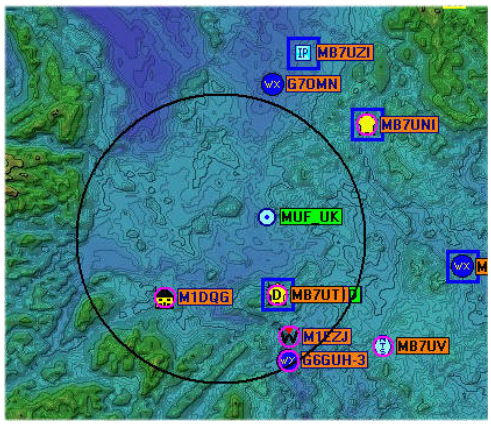
Beacons, in presenza di "multiple ports" (es: 1,2,3)
Si può configurare un "unproto path" separato per ciascuna "port", usando il carattere ' **|** ' (pipe) come un separatore.

Esempio: mettendo nel campo:
- "**Unproto Port**" : **1,2,3**
- "**Unproto address**" : **CQ,G4IDE**|BEACON,G8MZX,G4GZL**|CQ**

si ottiene il seguente risultato:

CQ,G4IDE	viene usato come indirizzo per la port 1
BEACON,G8MZX,G4GZL	viene usato come indirizzo per la port 2
CQ	viene usato come indirizzo per la port 3

Nota:
Spedendo un beacon via DIGI, si crea un certo "traffico extra" specie se si usa un generico "RELAYn". La cosa e' trascurabile, se si opera sulla frequenza raccomandata di 144,800 MHz.

Beacon comment	E' il testo che viene inserito alla fine del Vostro beacon. La lunghezza complessiva del "beacon comment" viene verificata per assicurarsi che sia in linea con le specifiche tecniche APRS. **Suggerisco di inserire** il valore **PHG** (**P**ower, **H**eight, **G**ain-direction) è una informazione importante da inserire all'inizio del beaon (esempio **PHG5030/Adriano pkt 432.650 9k6**). Il valore **PHG** si puo' ottenere: • collegandosi con http://www.apritch.myby.co.uk/phgrcalc.htm oppure • usando il dispositivo **UI-Traffic,** selezionare Probe -> Calculate PHGR L'uso del dato PHG, da' la possibilita' di fornire una indicazione della **copertura radio.** Se si installa il dispositivo **UI-PHG**, sulla mappa di UIVIEW32 si puo' disegnare un cerchio (copertura radio) derivato dalle informazioni PHG spedite con il beacon  **E' superfluo inserire nel beacon, il valore QTH locator** (es [JN45rq]) in quanto questi viene ricavato dalle informazioni (Longitudine e Latitudine) del beacon. Se mancassero, il beacon contiene solo l'eventuale commento. **Nota** Per prevenire che il nostro beacon (cioe' il traffico APRS) venga "trasferito dal campo RF ad internet", nel "commento del beacon" e/o nella finestra "**Status Text**" bisogna inserire il comando (flag) " **x-no-ar** " (sta per " **x-no-archive** ").
UI-View Tag	**NON DISABILITARE questa opzione**, a meno di non avere delle buone ragioni per farlo, in quanto gli altri users di UI-View usano la "tag" come mezzo per informarvi che anche loro stanno usando un UI-View. Attivando questa opzione, il beacon trasmesso contiene una scritta che informa che si sta usando il programma UI-View32 e la relativa versione usata. Il formato della "tag" e' del tipo: {UIV32} , {UIV22} **UI-View identifica le stazioni che spediscono la "UI-VIEW tag" mettendo un** ' **+** ' nella "**Station List**" ed usando differenti colori per la label del loro Callsign.

<table>
<tr><td>Beacon interval (in minuti)</td><td>

Fixed: e' l'intervallo di tempo durante il quale la stazione emette il beacon. Un intervallo di " 0 " disabilita il beacon.
NON settare un intervallo troppo corto: 15-30 minuti e' l'ideale per la maggior parte degli usi.
Mobile: con un GPS collegato ad UI-View, questi passa automaticamente in "mobile mode" quando riceve dei "valid GPS data" (vedi dettagli "come usare un GPS").
La frequenza di emissione di un "mobile beacon" e' determinata così:

L' intervallo tra i beacons non e' mai piu' grande del valore messo nella casella dei minuti (mettendo ' 0 ' disabilita il "mobile beacon").
Se la casella Miles o km contiene un valore piu' grande di ' 0 ', UI-View costantemente calcola la distanza percorsa dal momento dell'ultimo beacon, e spedisce un beacon quando la distanza specificata e' stata coperta. Questo significa che la frequenza del tuo beacon variera' automaticamente a seconda della tua velocità.

<u>Nota importante</u>:
Se si mette un valore di "beacon interval" diverso da ' 0 ', UI-View trasmette il beacon all'intervallo di tempo specificato.
Se nel contempo si pianifica di spedire un "WX beacons", ASSICURATEVI che nel vostro TNC (o BPQ, WinPack, etc) il beacon sia stato disabilitato: in caso contrario verranno trasmesse 2 stringhe di BTEXT.

L'intervallo di tempo suggerito per l'emissione del beacon, potrebbe essere:
<table>
<tr><td>30 secondi</td><td>mezzi di emergenza e/o con velocità superiore ai 50 Km/h</td></tr>
<tr><td>2-3 minuti</td><td>mezzi normali con velocità compresa tra i 50-100 Km/h</td></tr>
<tr><td>5-10 minuti</td><td>stazioni portatili/mobili attorno ai 5 Km/h</td></tr>
<tr><td>15 –25 min.</td><td>stazioni digi</td></tr>
<tr><td>30 minuti</td><td>stazioni di tipo fisso non in emergenza</td></tr>
</table>
Beacon troppo frequenti causano un intasamento della frequenza radio, specie se ci sono poche stazioni DIGI che hanno settato il loro DIGI su 'ON' e si attivano ogni volta che sentono un beacon.
</td></tr>
<tr><td>Internet</td><td>Internet e' l' intervallo di tempo dopo il quale il beacon viene spedito ad "internet" (se si e' collegati ad un APRServe).</td></tr>
<tr><td>Compress Beacon</td><td>Si consiglia di usare questa opzione con MOLTA CAUTELA in quanto alcuni programmi APRS non sono in grado di decodificare il Beacon in formato "compresso" e pertanto la nostra informazione risulta incomprensibile.

Attivando l'opzione "Compress", la nostra posizione è trasmessa in formato " APRS compressed".</td></tr>
</table>

Symbol **and** **O'ly**	• **<u>Symbol</u>** (icona) Una stazione, nel suo beacon, trasmette uno o piu' caratteri che identificano il tipo di stazione. La stazione che riceve un beacon, lo usa per mostrare il simbolo della stazione ricevuta. La ricostruzione dei "**Symbol**" e' fatta usando i dati dei file "**Symbol.txt**, " **Symbols.bmp**" e " **Symbols2.bmp**" (presenti nella dir UI-VIEW32). Il sistema e' molto flessibile e permette di alterare la immagine dei simboli (per dettagli operativi, vedi capitolo **Symbol.txt**). **Raccomando l'uso di icone il piu' possibile appropriate a quello che si vuole rappresentare**, per esempio: o per le stazioni fisse (Callsign personale) l'icona "HOME" o per le stazioni fisse HF (Callsign personale) l'icona "HOME HF" in caso di simultanea operativita' VHF\HF o per le stazioni fisse di Sezione OM l'icona "RSGB" o per le stazioni mobili, usare una icona che piu' identifica il mezzo in spostamento o per le stazioni digipeater l'icona "DIGI" o per le stazioni meteo l' icona di default "WX STATION" • **<u>O'ly</u>** Se disponibile, rappresenta l' "overlay character" che si desidera usare.
GPS Symbol **and** **Overlay character**	**GPS** "**Symbol**" e "**Overlay character**" usati con GPS collegato a UI-View. Buona parte dei "Symbols" possono avere un "overlay character" che sono normalmente usati solo con simboli con una descrizione che inizia con "No" Se UI-View32 e' configurato per spedire il "WX beacons", ma se in quell'istante il file WX e' "scaduto", UI-View32 spedisce il beacon di stazione, anche se era stato settato il "Beacon Interval" al valore di ' 0 '

14.2.1 I “Symbol” ed il file “Symbol.txt”

Ultimi aggiornamenti su http://webs.lanset.com/wa8lmf/miscinfo/APRS_Symbol_Chart.pdf
http://webs.lanset.com/wa8lmf/DigiPaths , http://webs.lanset.com/wa8lmf/aprs

Il file **Symbol.txt** collega il "simbolo" nel beacon con quelli nei file SYMBOLS.BMP e SYMBOLS2.BMP.

A fianco la “Primary Symbol Table”.
La informazione relativa al “Simbolo” viene selezionata piazzando il carattere " **/** " tra il dato relativo alla Latitudine-Longitudine.

Primary Symbol Table: MYSIMB.BMP

A fianco la “Secondary Symbol Table”.
La informazione relativa al “Simbolo” viene selezionata piazzando il carattere " **** " tra il dato relativo alla Latitudine-Longitudine.

Secondary Symbol Table: **MYSIMB2.BMP**

Si possono creare dei **Simboli speciali-personalizzati**..... vedi capitolo apposito.

14.2.1.1 Esempio di file Symbol.txt

Ecco una breve descrizione delle linee, nel file Symbol.txt:

Primary Table		Alternate Table	
Symbol	carattere come trasmesso nel beacon.		
GPSxyz	equivalente per il symbol	**GPSxyz**	equivalente per il symbol
Index	Indice del symbol in SYMBOLS.BMP	**Index**	indice del symbol in SYMBOLS2.BMP
Description	descrizione del symbol, fino a 10 caratteri	**Description**	descrizione del symbol

Esempio del contenuto del File Symbol.txt (updt 28/9/2005)

```
20    (Questo primo valore definisce la grandezza(in pixel del simbolo in SYMBOLS.BMP).
20    (Questo secondo valore definisce l'altezza (in pixel) del simbolo in SYMBOLS.BMP)
16    (Questo terzo valore definisce il numero di simboli in una fila in SYMBOLS.BMP)
REM                 Primary Table                    Alternate Table
REM   Symbol   GPSxyz Index    Description      GPSxyz Index    Description
REM   ------   ------ -----    -----------      ------ -----    -----------
        !,      BB,     0,      Police Stn,      OB,     0,      Emergency
        ",      BC,     1,      No Symbol,       OC,     1,      No Symbol
        #,      BD,     2,      Digi,            OD,     2,      No. Digi
        $,      BE,     3,      Phone,           OE,     3,      Bank
        %,      BF,     4,      DX Cluster,      OF,     4,      No Symbol
        &,      BG,     5,      HF Gateway,      OG,     5,      No. Diam'd
        ',      BH,     6,      Plane sm,        OH,     6,      Crash site
        (,      BI,     7,      Mob Sat Stn,     OI,     7,      Cloudy
        ),      BJ,     8,      WheelChair,      OJ,     8,      MEO
        *,      BK,     9,      Snowmobile,      OK,     9,      Snow
        +,      BL,     10,     Red Cross,       OL,     10,     Church
        ,,      BM,     11,     Boy Scout,       OM,     11,     Girl Scout
        -,      BN,     12,     Home,            ON,     12,     Home (HF)
        .,      BO,     13,     X,               OO,     13,     UnknownPos
        /,      BP,     14,     Red Dot,         OP,     14,     Destination
        0,      P0,     15,     Circle (0),      A0,     15,     No. Circle
        1,      P1,     16,     Circle (1),      A1,     16,     No Symbol
```

2,	P2,	17,	Circle (2),	A2,	17,	No Symbol
3,	P3,	18,	Circle (3),	A3,	18,	No Symbol
4,	P4,	19,	Circle (4),	A4,	19,	No Symbol
5,	P5,	20,	Circle (5),	A5,	20,	No Symbol
6,	P6,	21,	Circle (6),	A6,	21,	No Symbol
7,	P7,	22,	Circle (7),	A7,	22,	No Symbol
8,	P8,	23,	Circle (8),	A8,	23,	No Symbol
9,	P9,	24,	Circle (9),	A9,	24,	Petrol Stn
:,	MR,	25,	Fire,	NR,	25,	Hail
;,	MS,	26,	Campground,	NS,	26,	Park
<,	MT,	27,	Motorcycle,	NT,	27,	Gale Fl
=,	MU,	28,	Rail Eng.,	NU,	28,	No Symbol
>,	MV,	29,	Car,	NV,	29,	No. Car
?,	MW,	30,	File svr,	NW,	30,	Info Kiosk
@,	MX,	31,	HC Future,	NX,	31,	Hurricane
A,	PA,	32,	Aid Stn,	AA,	32,	No. Box
B,	PB,	33,	BBS,	AB,	33,	Snow blwng
C,	PC,	34,	Canoe,	AC,	34,	Coast G'rd
D,	PD,	35,	No Symbol,	AD,	35,	Drizzle
E,	PE,	36,	Eyeball,	AE,	36,	Smoke
F,	PF,	37,	Tractor,	AF,	37,	Fr'ze Rain
G,	PG,	38,	Grid Squ.,	AG,	38,	Snow Shwr
H,	PH,	39,	Hotel,	AH,	39,	Haze
I,	PI,	40,	Tcp/ip,	AI,	40,	Rain Shwr
J,	PJ,	41,	No Symbol,	AJ,	41,	Lightning
K,	PK,	42,	School,	AK,	42,	Kenwood
L,	PL,	43,	Usr Log-ON,	AL,	43,	Lighthouse
M,	PM,	44,	MacAPRS,	AM,	44,	No Symbol
N,	PN,	45,	NTS Stn,	AN,	45,	Nav Buoy
O,	PO,	46,	Balloon,	AO,	46,	Rocket
P,	PP,	47,	Police,	AP,	47,	Parking
Q,	PQ,	48,	TBD,	AQ,	48,	Quake
R,	PR,	49,	Rec Veh'le,	AR,	49,	Restaurant
S,	PS,	50,	Shuttle,	AS,	50,	Sat/Pacsat
T,	PT,	51,	SSTV,	AT,	51,	T'storm
U,	PU,	52,	Bus,	AU,	52,	Sunny
V,	PV,	53,	ATV,	AV,	53,	VORTAC
W,	PW,	54,	WX Service,	AW,	54,	No. WXS
X,	PX,	55,	Helo,	AX,	55,	Pharmacy
Y,	PY,	56,	Yacht,	AY,	56,	No Symbol
Z,	PZ,	57,	WinAPRS,	AZ,	57,	No Symbol
[,	HS,	58,	Jogger,	DS,	58,	Wall Cloud
\,	HT,	59,	Triangle,	DT,	59,	No Symbol
],	HU,	60,	PBBS,	DU,	60,	No Symbol
^,	HV,	61,	Plane lrge,	DV,	61,	No. Plane
_,	HW,	62,	WX Station,	DW,	62,	No. WX Stn
`,	HX,	63,	Dish Ant.,	DX,	63,	Rain
a,	LA,	64,	Ambulance,	SA,	64,	No. Diamond
b,	LB,	65,	Bike,	SB,	65,	Dust blwng
c,	LC,	66,	ICP,	SC,	66,	No. CivDef
d,	LD,	67,	Fire Station,	SD,	67,	DX Spot
e,	LE,	68,	Horse,	SE,	68,	Sleet
f,	LF,	69,	Fire Truck,	SF,	69,	Funnel Cld
g,	LG,	70,	Glider,	SG,	70,	Gale
h,	LH,	71,	Hospital,	SH,	71,	HAM store
i,	LI,	72,	IOTA,	SI,	72,	No. Blk Box
j,	LJ,	73,	Jeep,	SJ,	73,	WorkZone
k,	LK,	74,	Truck,	SK,	74,	SUV
l,	LL,	75,	Laptop,	SL,	75,	Area Locns
m,	LM,	76,	Mic-E Rptr,	SM,	76,	Milepost
n,	LN,	77,	Node,	SN,	77,	No. Triang
o,	LO,	78,	EOC,	SO,	78,	Circle sm
p,	LP,	79,	Rover,	SP,	79,	Part Cloud
q,	LQ,	80,	Grid squ.,	SQ,	80,	No Symbol
r,	LR,	81,	Antenna,	SR,	81,	Restrooms
s,	LS,	82,	Power Boat,	SS,	82,	No. Boat
t,	LT,	83,	Truck Stop,	ST,	83,	Tornado

u,	LU,	84,	Truck 18wh,	SU,	84,	No. Truck
v,	LV,	85,	Van,	SV,	85,	No. Van
w,	LW,	86,	Water Stn,	SW,	86,	Flooding
x,	LX,	87,	XAPRS,	SX,	87,	No Symbol
y,	LY,	88,	Yagi,	SY,	88,	Sky Warn
z,	LZ,	89,	Shelter,	SZ,	89,	No. Shelter
{,	J1,	90,	No Symbol,	Q1,	90,	Fog
|,	J2,	91,	TNC Stream Sw,	Q2,	91,	TNC Stream SW
},	J3,	92,	No Symbol,	Q3,	92,	No Symbol
~,	J4,	93,	TNC Stream Sw,	Q4,	93,	TNC Stream SW

[TRANSLATE] **IK2CHZ=DIGI** **IR???=NODE** **IR????=NODE**	La sez **[TRANSLATE]** permette di specificare il tipo di Callsign oppure un Callsigns che sara' rappresentato da uno specifico simbolo, indipendentemente dal simbolo trasmesso, o se stanno trasmettendo "latitude/longitude" o qualsiasi altra cosa, locator, etc. Il "pattern matching" può essere usato per specificare un certo tipo di Callsign. **Esempio:** ' **?** ' significa "qualsiasi carattere", ' ***** ' significa nessuno o piu' caratteri IK2CHZ=DIGI IR????=NODE (IR" + "xxx" (numeri e/o lettere) sono mostrati come nodi. II????= K (II + "xxx" (numeri e/o lettere) sono mostrati come si vuole.

14.2.2 Creazione di "icone particolari"

Si possono creare delle "icone particolari" (file BMP, a 256 colori) per usarle, per esempio, al posto dell'usuale simbolo rappresentato dalla "casetta gialla". Si applica anche agli "Object".

Per esempio, volendo abbinare il simbolo della "Torre di Merate" al Callsign di IK2CBD (invece della usuale "casetta gialla"), bisogna creare un file BMP che mostri la "Torre di Merate" (es: il filename **Merate.BMP che** va poi messo nella sub-dir SYMBOLS: cosi quando si sente il beacon di Ik2CBD, verra' mostrato il simbolo particolare **Merate.BMP**).

In questo modo si possono creare altri soggetti per soddisfare le piu' svariate esigenze.

Per rendere operative queste "nuove icone particolari", bisogna spedirle agli USERs con i quali di solito si corrisponde, affinché li copino nella dir **UI-View32\Symbols.** Cosi' all'arrivo di queste icone-beacon particolari, UI-View32 le possa richiamare e mostrare sullo schermo.

14.2.3 Uiview Destination address (APU2xx-xx)

Per default, il "AX25 destination address" e' "**APRS**".

- **In UI-View32,** il codice "**APRS**" e' rimpiazzato con "**APU2**" seguito da 2 caratteri che definiscono la versione di UI-View32 (es: "**APU24A**"), piu il SSID aiutandone cosi' la sua trasmisione.
  Esempio: APRS-10 diventa **APU2xx-10** (dove xx definisce la versione di UI-VIEW32).

  In **UIView** , il codice **"APRS"** diventa "**APU1xx**" (dove xx e' la versione di UIVIEW).

14.2.4 Informazioni sui Beacon in UI-View

UI-View "riconosce" questi tipi di beacon e mostra le icone delle stazioni che li trasmettono.

Fixed & Mobile Station	Si configura nella finestra “Station Setup". Di norma un "fixed station beacon” da’ la Vostra latitudine e longitudine, ma se si vuole si può trasmettere anche solamente lo “IARU locator”.

WX Station	Si configura nella finestra “WX Station Setup”. Per trasmettere un “WX beacon” e’ necessario avere un programma che legga I dati da una stazione meteo e li metta in un file oppure un programma (vedi WXPRS) che generi un file meteo.

Locator	Lo **IARU locator** e' un sistema che definisce una locazione, usando un "sistema di griglie", “quadrati”, e “quadratini” (5 min in Longitudine, 2,5 minuti in Latitud). UI-View32 mostra o meno la icona della stazione, a seconda di quanto specificato alla voce "**Relaxed locator check**" (vedere dettagli nel capitolo “Menu **Setup/ Miscellaneous Setup”.** **Esempio:** Se il beacon text contiene "**Adriano in Merate – JN45RQ**" oppure "**[JN45RQ]**” la mia stazione verra' plottata (al centro del relativo “quadratone” e per evitare la sovrapposizione delle icone delle stazioni, viene fatto un calcolo delle probabilita’ (“Menu Setup/ Miscellaneous Setup”, comando "**Randomize grid square plot**").

GPS NMEA 0183	E’ uno standard della "**N**ational **M**arine **E**lectronics **A**ssociation" e definisce "electrical interface" e "data protocol" per le comunicazioni tra strumentazioni marine. I dati sono trasmessi come "definizioni" identificate da un prefisso di 5 caratteri. Una stazione mobile (**GPS + TNC + Radio**) e’ chiamata “**tracker**”.

Mic-E	Il Mic-E (**Mic**rophone **E**ncoder) beacon (in formato ”compresso”) e’ trasmesso da un dispositivo installato tra un microfono e la Radio che accetta GPS input. Il RTX Kenwood TH-D7 può trasmettere beacon formato Mic-E.

14.2.5 Uso dei SSID nel protocollo APRS

0 nessuna icona 1 ambulanza 2 bus 3 mezzo pompieri 4 bicicletta	5 imbarcazione 6 elicottero 7 piccolo aereo 8 nave	9 automobile 10 motocicletta 11 pallone aerostat 12 Jeep	13 veicolo ricreazione (es. mezzo per gite) 14 Truck (camion, etc) 15 Van (mono volume)

Per uniformare, si raccomanda:

- **Il Callsign** (senza SSID) per le **stazioni Fisse** e per le **stazioni Meteo**.
- **Il Callsign** (con SSID **–11)** per le stazioni **DIGIpeater,** escludendo gli eventuali Callsign fittizi, irregolari, etc.

14.2.6 Il contenuto di un beacon

Esempio del contenuto di un "beacon"

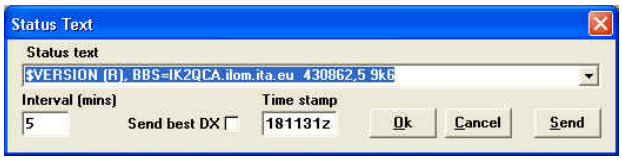
```
11:44:54T IK2CBD>APRS <UI C Len=43>:
=4541.40N/00925.33E-UIVIEW Test da JN45RQ
```

dove:

11:44:54T	ora di emissione; **T**= Beacon Trasmesso, **R** = Beacon Ricevuto
IK2CBD	nominativo della stazione che lo invia
>APRS	messaggio unproto
<UI C Len=43>	tipo di frame e la lunghezza beacon
=4541.40N/00925.33E	coordinate geografiche
-	il segno "**-**" corrisponde al simbolo della casa. Il “segno/carattere” definisce il tipo di stazione e serve a richiamare sulla mappa la corretta ICONA (ci sono circa 130 "simboli", vedi dettaglio nel capitolo che segue).
UIVIEW Test da JN45RQ	il testo del beacon

14.3 Status Text

La finestra “**Status Text**” puo’ contenere informazioni "facoltative" (es: il vostro BBS, etc) che vengono trasmesse ad intervalli di tempo specificati (nella finestra **Interval**) e sono visibili nella "Details window" della stazione ricevente il nostro beacon

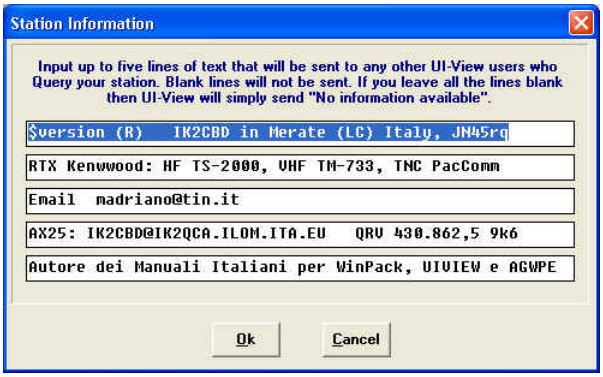


Per disabilitare questa opzione, mettere ' **0** ' nel riquadro “**Interval**”.

Status Text	Si può inserire cio’ che si vuole (**massimo 43 caratteri**). “ **$Version** “ e’ rimpiazzato dalla versione di UIVIEW (es: **UI-View32 V1.84)**. Per **modificare il contenuto** dello "**Status text**" c'e' una "drop-down list", così si può richiamare un testo precedente. Per **cancellare una parola** , evidenziarla e premere il tasto [**Del**] o [**Canc**]. Inserendo il comando " **x-no-ar** " (sta per "**x-no-archive** ") si impedisce che il contenuto della finestra “**Status Text**” vada dal campo “RF” su “internet”.
Send best DX	Se abilitato, viene spedito il dato relativo al "**vostro miglior DX**", annullando quanto inserito nella finestra “**Status Text**”.
Interval	definisce la frequenza (in minuti) con cui inviare lo “status text.

14.4 Station Information

Nella finestra “**Station Information**” si possono inserire fino a 5 righe di informazioni relative alla propria stazione (le informazioni vengono memorizzate nel file “**stninfo.txt**”).



Il comando “ **$Version** viene rimpiazzato dalla versione corrente di UIVIEW32, cioe’ per esempio: **UI-View32 V1.84**.

Quando s’interroga una stazione (**QUERY**), i dati sono inviati in modo automatico

ed iniziano con la con la frase → **“Start of information from <Callsign>"** seguito poi dai dati informativi

e chiude le informazioni con la frase → **"End of information from <Callsign>"**

Se la finestra della stazione che viene interrogata e’ vuota, UI-View spedisce → "**No information available**".

14.5 WX Station Setup

Se vogliamo configurare la nostra stazione come “Stazione Meteo” bisogna completare la finestra “WX Station Setup” con le informazioni appropriate, cioe’ definire il “WX beacon.

Per trasmettere un “**WX beacon**” con i dati Meteo, ci sono diverse soluzioni:

- inserirli manualmente
- usare una stazione meteo che aggiorni automaticamente i dati Meteo,

oppure

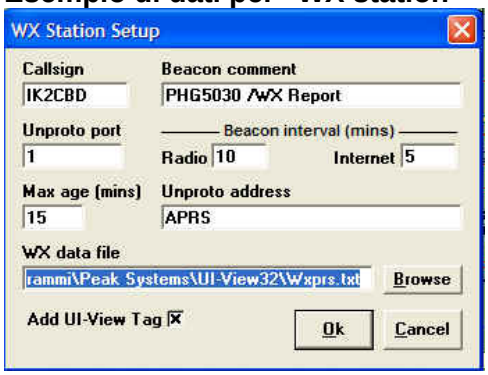
- usare un programma (es: **WXPRS**) che generi le informazioni meteo, che vengono “catturate” da UI-View e quindi spedite come beacon.

Note
UI-View32 non supporta direttamente nessuna stazione meteo, ma ne richiama i file contenenti i dati meteo.

Se state usando il modo WINPDDE (UI-View32 non puo’ trasmettere) e quindi le info meteo non possono essere usate.

Callsign	Inserire il Callsign della stazione “WX “. Se si usa “host mode NONE”, il Callsign DEVE ESSERE LO STESSO di quello inserito in “Station Setup.
Beacon comment	Inserire un vostro commento che verra’ messo alla fine del “WX beacon”. " **/WX Report** " (commento di default). Un “**Beacon Meteo**” e’ definito anche dal suo orario. **Vi prego di leggere anche le istruzioni nel capitolo “Station Setup”.**
Beacon interval	Definisce l’ “intervallo di tempo” (in minuti) di trasmissione del WX beacon • **Radio**: se nel "WX Station Setup" inseriamo un intervallo di tempo “uguale a **0”**, premendo **F9** il “wx Beacon” non viene spedito ne’ via RF ne’ via internet. • **Internet**: se nel “Internet beacon interval” c’e’ un valore “diverso da **0**" (zero), premendo **F9** il “wx Beacon” viene spedito solo via internet. **Nota:** Attenzione allo **“squelch” del RTX**… se e’ aperto, il comando **F9** potrebbe non funzionare!!!! **Nota2** Con il RTX **Kenwood TS-2000** (il cui “TNC interno” non e’ del tipo “TNC2”) la funzione PCT (DX cluster, auto tuning) richiede che la funzione Monitor del TNC sia in 'ON', mentre per i TNC2 di norma e’ lasciata 'OFF'. Questo puo’ causare dei problemi..
Add	Se si seleziona questa box, il beacon contiene UI-View32 e la versione usata.

Esempio di dati per “WX station”



UI-View Tag	Il formato della “tag” e’ simile a: **{UIV32}** . UI-View32 identifica le stazioni che spediscono la “tag” contrassegnandole con un ' ***** ' nella “Station List” e usando differenti colori per la label del loro Callsign. NON DISABILITARE questo dispositivo, a meno di buone ragioni per farlo, in quanto gli altri users di UI-View32 usano la “tag” come mezzo per informarti che anche loro stanno usando un UI-View32.
Unproto port	PORT dalla quale si vuole venga trasmesso il beacon. Se si usa UI-VIew con un TNC in “Host mode NONE” o in “modo KISS”, occorre metter " 1 " per la port. Se si usa con BPQ o AGWPE, si possono inserire “multiple port” (separate da una virgola). **Per ulteriori dettagli, consultare le informazioni inserite nel capitolo “Station setup”.**
Unproto address	**Unproto address** e' l'indirizzo unproto usato per i WX beacons (Es: "CQ"). **Per ulteriori dettagli, consultare le informazioni inserite nel capitolo “Station setup”**
WX data file	In questo campo viene specificato il filename (in genere un file xxx.txt), dove prelevare i dati WX. Nella figura della pagina precedente, e’ specificato il path ed il filename **WXprs.txt** (C:\Programmi\Peak Systems\UI-View32**WXprs.txt**) con le info meteo, generate dal programma WXPRS (descritto nel manuale wp-dis-i.zip). Nella finestra della figura potrebbe essere scritto il nome di un programma che crea il file meteo. UI-View32 decide il da farsi esaminandone la estensione; se e’ del tipo COM, BAT, VBS o JS, UI-View32 attiva il programma, aspetta che la disponibilità dei dati meteo (in genere un file xxx.TXT) e poi li trasmette. **Esempio:** Se si mette C:\WX\WXNOW.EXE UI-View32 attiva il programma WXNOW ed aspetta la creazione del file TXT (es. C:\WX\WXNOW.TXT) per usarlo. **Nota** Il “ **WX data file**” e di norma generato da una stazione Meteo (oppure scritto manualmente oppure generato per mezzo di un programma tipo WXPRS) contiene l’orario di scrittura cui si riferiscono le informazioni Meteo. Pertanto i dati dopo un certo periodo di tempo (anche solo qualche minuto dopo) potrebbero non essere piu’ validi e quindi inutile continuare a trasmetterli…..
Max age (minuti)	Il parametro “MAX AGE” specifica l’ anzianita’ massima del file (in minuti) oltre la quale il file “**WX data file**” verra’ considerato “obsoleto” e quindi non piu’ trasmesso con il beacon. **Nota**: Se i dati WX sono “scaduti” UI-View32 spedisce il beacon di stazione (sempre che questi contenga dei dati, inseriti nel “Station Setup”. Questo si verifica se il “Beacon interval” nella finestra “Station Setup” e’ settato su ' **0** '.

Esempio di WXreport.txt

```
Apr 03 2000 16.46
135/005t051P004b1019h84/  WXprs Very nice day v2
```

dove:

nella prima linea vengono definiti : Mese, giorno, anno, orario

nella seconda linea vengono definiti:

- direzione Vento, in Gradi
- **/**Velocita', inMph
- **g** (velocità Raffiche in Mph)
- **t** (Temperatura, in °F" o "C")
- **p** (Pioggia, in mm)
- **b** (Pressione, in hPa)
- **h** (Umidità,' in %)
- **/** Commento

Note per RTX Kenwood TH-D7 e TM-D700

Sembra che i RTX TH-D7 e TM-D700 non riconoscano i "beacons meteo" se questi non contengono anche i dati meteo per "colpo di vento" ("wind gust") e "temperatura".
UI-View32, se il file "Wxreport.tx" manca di tali info meteo, inserisce la info "not available".

14.6 Digipeater Setup

Il principio base relativo al “digipeating AX25 frames” ‘ è quello di ritrasmettere le frame se il successivo indirizzo nel Digipeater, corrisponde con il vostro Callsign o Alias.

Nelle comunicazioni AX25, il **DIGIpeater** e' una stazione ripetitrice,

Alcune considerazioni:

Occorre prestare molta attenzione ai settaggi DIGI e al loro uso, in quanto se **settati in modo sbagliato, di fatto riducono la copertura dei beacon**.

Molto importanti sono le informazioni inserite nel campo “**Unproto Address**” (in specie “RELAY” =una sola ripetizione, “TRACEn-n”).

Per avere un buon sistema sul territorio, **e' opportuno che:**

- non ci siano stazioni attivate come DIGI che possano "monopolizzare" la frequenza.
- **in una area ristretta, non ci siano troppi DIGI**
  In caso affermativo il BEACON verra' ripetuto nella sola nostra area e non proseguira' come desiderato, cioe’ ci sarebbero inutili ripetizioni a scapito della efficienza.
- abbia una **ottima copertura radio**.
  Chi si trovasse in condizioni geografiche disagiate, setti il beacon come RELAY
  Settarsi come digi "WIDE" pensando di fare una cosa utile per tutti, in realta' può ottenere l'effetto contrario.
  Un discorso diverso si deve invece fare per il comando "RELAY" che opera una singola ripetizione, non a "scalare", e "cumulativa"; **e' quindi utile, anzi direi indispensabile**, per consentire alle stazioni mobili di linkare il DIGI.

o la stazione DIGI sia attiva in “APRS” in modo COSTANTE, cioe’ non di tanto in tanto e così danneggiare altre. E soprattutto sia AFFIDABILE.

o La stazione che **intende fare da DIGI usi solo proprio nominativo (non ne metta altri!!!),** magari nel beacon può aggiungere la scritta " **DIGI** ".

Esempio: DIGI ON, RELAY

Sara' il software a capire se comportarsi da DIGI oppure no.

Se i DIGIpeater sono specificati nell' indirizzo di una frame AX25, questi viene ritrasmessa da ciascun digipeater, nello stesso ordine specificato nell'indirizzo.

eccetto il proprio sono inutili.

Intelligent Digipeating

In UI-View, se un messaggio e' spedito verso una stazione (via uno o piu' DIGI) e si riceve poi un ACK, UI-View registra quella route come un "digipeater path" per quella stazione.

La “route” usata per la risposta viene stabilita/registrata in questo modo: il “digipeater path” relativo alla "received frame" e' capovolto (attenzione, in quanto vengono usati soli i digipeater usati e non quelli di tipo "Alias")

Esempio:

- G8MZX spedisce una frame a "G4IDE via G4GZL, G1OPC, G7LSP, G4FIP" (ma in pratica la "frame" e' DIGIpeated solo da G4GZL e G1OPC, prima che arrivi a G4IDE)
- l' ACK e' spedito da G4IDE a "G8MZX via G1OPC, G4GZL".
- Se ne consegue che se la frame e' passata attraverso "generici DIGI Alias" questi "Alias" non vengono "reversed".

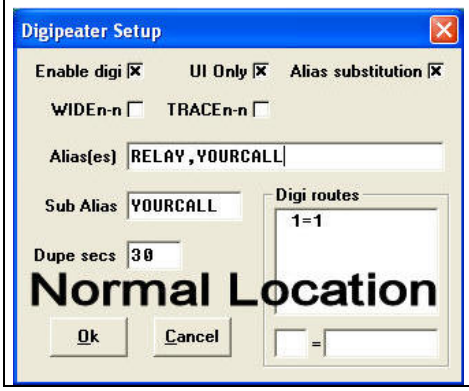
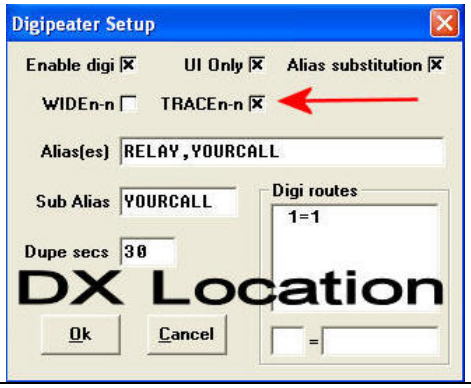
IMPORTANTE!!

Attivando un DIGIpeater**, occorre evitare di "ripetere" due volte le stesse "frames"; pertanto e' bene tener presente che se nel "Comms Setup" si setta:**

- **BPQ:** occorre disabilitare il "DIGIpeating" (nel file BPQCFG.TXT, rimuovere qualsiasi dato da DIGIPLAG).
- **AGWPE:** NON bisogna utilizzare AGW Digipeater.
- **NONE** o **WINPDDE:** non può essere usato l'Internal digipeater.

Il Digipeater deve essere in grado di spedire e ricevere "raw frame AX25".

Pertanto il Digipeater interno di UI-View32 puo' essere usato solo nei modi KISS, AGWPE e BPQ32 (in quanto questi sono i soli modi che hanno "raw AX25 frames".

Esempio: stazione Digipeater, normale 	**Esempio: stazione Digipeater** ….. situata in **"posto DX"** oppure funzionate da link tra 2 o piu' DX digipeaters 

Enable digi	**Selezionarlo solo se la vostra stazione opera come DIGIpeater**. **Prima di proporsi anche come DIGIpeater, vi invito a leggere attentamente le considerazioni che ho inserito all'inizio di questo capitolo.**
UI Only	Spuntando (raccomandato) la casella "**UI only**", verranno "dipeated" solo le **"AX25 UI frames".** **Attenzione**: In **''connected mode**", spuntando "**UI only**", la vostra stazione non puo' essere usata come digipeater.
Alias substitution	**Si consiglia di spuntare la casella:** in questo modo**,** nelle varie "ripetizioni" permette che venga inserito anche il nominativo del DIGI che ha "ripetuto". **Esempio**

	WIDE e' in Alias(es) Sub alias se settato G4IDE UI-View32 sente una frame G8MZX>CQ,RELAY*,WIDE UI-View32 ripete la frame, rimpiazzando WIDE con G4IDE ottenendo G8MZX>CQ,RELAY*,G4IDE* Inoltre questo comando permette di ricostruire i vari "path", rendendo così possibili anche collegamenti a distanza, utilizzando la registrazione e la ricostruzione a ritroso dei vari "salti".
Alias(es)	Contiene la informazione **Alias** che verra' "digipeated" da UI-View32 (naturalmente se questa informazione e' stata inserita nella lista). **Si raccomanda di farlo sempre**. Se pensi che il tuo "digipeater" sia ubicato in una posizione "infelice" dal punto di vista RF, potresti comunque essere di una certa utilita' alle stazioni mobile che occasionalmente sono nella tua area.. … per fare questo accertati che ci sia sempre almeno un comando **RELAY:** questo fara' in modo captare il segnale ed irradiarlo nella rete APRS.
Sub alias	Questa informazione viene usata se e' stato spuntato "**Alias substitution**" e selezionato anche **TRACEn-n**
WIDEn-n	In accordo alle recenti "**European recommendations**" (by Bob Bruninga - WB4APR9) **si scoraggia l'uso dei comandi WIDE e WIDEn-n** e pertanto dovrebbero essere rimossi dai "digi setup" e dagli "unproto path". **Comunque,** abilitando WIDEn-n, le "frame" vengono ripetute fino a quando il SSID raggiunge **WIDE7-0**, e quindi il "Digipeating" si ferma. **Un esempio spiega meglio:** WIDEn-n e' abilitato UI-View32 sente una frame G8MZX>CQ,WIDE7-7 UI-View32 ripete la frame come G8MZX>CQ,WIDE7-6 Un altro digipeater con WIDEn-n sente la frame e la ripete come G8MZX>CQ,WIDE7-5 etc Quando il SSID raggiunge lo 0, il digipeating siferma. La prima '**n**' e' il valore iniziale del SSID. Il valore del SSID in uso, diminuisce di 1, ogni volta Digipeater WIDEn-n emette la frame. Il piu' alto valore iniziale del SSID e' 7. WIDEn-n permette di passare la frame attraverso 7 stazioni Digipeater. **Per prevenire che una frame rimbalzi avanti e indietro** tra due digipeater "WIDEn-n", occorre abilitare "**dupe suppression**" se e' abilitato WIDEn-n (vedi dettagli su "Dupe secs"). **La informazione "Alias", che effettua la funzione WIDEn-n, può essere modificata** con il comando UIFLOOD (file UIVIEW32.INI, sez [DIGI_OPTIONS] linea UIFLOOD=WIDE). Questo potrebbe essere necessario solo se si sta operando in una network che usa un differente generico Alias per effettuare la funzione WIDEn-n.

	Normalmente non c'e' alcuna necessità di cambiarlo a meno che qualcuno nella rete non stia usando un differente Alias. **NOTA**: se si cambia l' Alias, NON e' piu' necessario mettere " **n-n** " alla fine.
TRACEn-n	**TRACEn-n** fornisce un ottimo metodo per analizzare la "route" intrapresa da una frame. **Il comando TRACE permette di ricostruire i vari "path", rendendo così possibili anche collegamenti a distanza, utilizzando la registrazione e ricostruzione a ritroso dei vari "salti".** **Esempio:** TRACEn-n e' abilitato Sub alias settato con G4IDE UI-View32 sente una frame G8MZX>CQ,TRACE7-7 UI-View32 ripete la frame come: G8MZX>CQ,G4IDE*,TRACE7-6 Un altro Digipeater con TRACEn-n (con Sub alias di G4GZL) sente la frame e la ripete come G8MZX>CQ,G4IDE*,G4GZL*,TRACE7-5 ATTENZIONE: La informazione "**Sub alias**" non viene inserita se ci sono gia' 8 indirizzi digipeater nella stessa frame. Se selezionato, la informazione "Sub alias" viene inserita nel "digi address" nel momento che la frame viene "ripetuta". La informazione **"Alias", che effettua la funzione TRACEn-n, può essere modificata** con il comando UITRACE (file UIVIEW32.INI, Sez [DIGI_OPTIONS] linea UITRACE=TRACE). Questo e' necessario solo se si opera in una rete che usa un differente e/o generico Alias per effettuare la funzione TRACEn-n. Non c'e' nessuna ragione di cabiarlo a meno che qualcun altro, nella rete, stia usando un diverso "alias name". NOTA: se si cambia l' Alias, NON e' piu' necessario mettere " n-n " alla fine.
Dupe Secs (in sec)	**Dupe Secs** a che cosa serve?? **L'idea e' quella di evitare di inviare nuovamente una frame che e' stata sentita via un digipeater e poi sentita via un'altro digipeater; in altre parole, evitare che le frame rimpallino sempre.** Se viene inserito un valore diverso da **0** (zero), ogni qualvolta che si sta per "ripetere" una frame, UI-View controlla se e' stata inviata la "medesima frame" entro il tempo definito in "Dupe secs". **Se la frame e' stata spedita entro il tempo stabilito, NON LA SPEDISCE DI NUOVO.** Dal momento che e' molto difficile stabilire se una frame sia o meno un duplicato….. **si consiglia di iniziare con un valore di 15 secondi**, come default; poi affinare il settaggio **Il "DUPE SECS" deve essere tanto piu' elevato quanti più digi esso stesso riceve**, questo per evitare ripetizioni dello stesso pacchetto piu' di una volta da parte dello stesso beacon.

Digi routes	**NON e' disponibile con "single port KISS mode"** . Mostra le "route" che saranno usate per "DIGIpeating frames" e fornisce uno strumento per "cross-band DIGIpeating". **Il formato e' il seguente**: <port sulla quale e' sentita la frame>=<port(s) sulla quale ci sara' l'output> Esempio: • **1=1,2** significa frame ascoltata sulla port 1, sara' poi spedita come output sulle ports 1 e 2. • **2=1,2** significa frame ascoltata sulla port 2, sara' poi spedita come output sulle ports 1 e 2. Per editare una "digi route", occorre evidenziare una linea e dare <invio> oppure dare doppio-click sulla linea. Una volta inserite le informazioni, premere <invio> per metterla nella lista. Numero di PORT usabili: • 2 con i TNC "dual port KISS" • 8 per AGWPE • 16 per BPQ. **Esempio pratico:** Vengono usate 2 frequenze diverse (144.800 Mhz e 144.8125 Mhz) e voglio fare un "gateway" tra le 2 frequenze, in entrambi i sensi: cioe' voglio fare digipeat da 144.800 a 144.8125MHz e viceversa???!! Come fare?? • Occorre avere disponibili **2 Port** (come?? Con AGWPE o BPQ o con un TNC "dual Port" come i TNC Kantronics) • Nella finestra "Digi routes" mettere **1=1,2** e **2=1,2**.

14.6.1 Come escludere alcuni Callsign dal vostro Digi

Per "escludere un Callsign" dalla essere "ritrasmesso" dal vostro DIGI, occorre editare il file UIVIEW32.INI (Sez [DIGI_OPTIONS]) e listare il Callsign (non mettere il SSID) che si vuole escludere.

Esempio: file UIVIEW32.INI, sez [DIGI_OPTIONS] (dir Uiview32)

```
EXCLUDED=G4IDE,G8MZX,MB7UAA,IK2CBD
```

ATTENZIONE.

Usare questo dispositivo solo in CASI DI REALE NECESSITA', CON MOLTA CAUTELA e SENZA DISCRIMINARE NESSUNO!!!!!!!

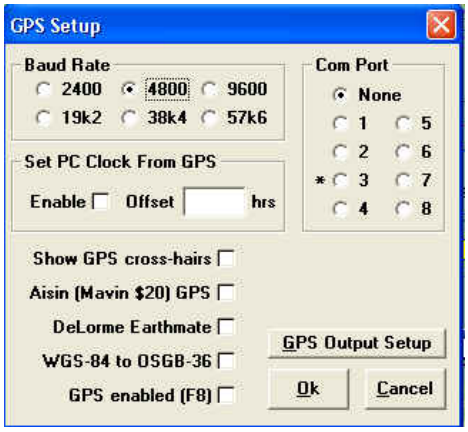
14.6.2 Come aiutare la rete APRS, senza un digipeater "dedicato"

Se usi il **TNC in "Terminal mode"** puoi comunque aiutare le rete APRS, settando (es sul TNC KAM, Tiny2, TNC2) il comando "**digipeat" su ON** e **MyAlias RELAY.**

14.6.3 Esempio di settaggio di Stazione DIGIpeater

Stazione Digi		Commenti
Enable digi	**SI**	**Spuntando questa casella**, la vostra stazione viene definita come DIGI.
	NO	**NON spuntando questa casella,** la vostra stazione e' definita normale, **cioe' NON DIGI.** Tutti i settaggi che seguono (eccetto **Alias substitution**) possono essere omessi**.**
UI Only	SI	
Alias substitution	SI	
WIDEn-n		Secondo le recenti "**European recommendations**" (by Bob Bruninga - WB4APR9) **si scoraggia l'uso dei comandi WIDE e WIDEn-n**.
TRACEn-n	SI	Se attivato, leggere attentamente le relative prerogative.
Alias(es)	RELAY, IZ8ZZZ	Cambiare IZ8ZZZ con il vostro Nominativo.
Sub Alias	IZ8ZZZ	Cambiare IZ8ZZZ con il vostro Nominativo.
Dupe secs	30	va bene anche 15.
Digi Routes	1=1	1=1 vale per i TNC con una sola PORT

14.7 GPS Setup



GPS (**G**lobal **P**ositioning **S**ystem) e' un sistema che utilizza dei segnali di riferimento (da satelliti orbitanti), per definire l'esatta locazione, con una accuratezza inferiore a 50 metri.

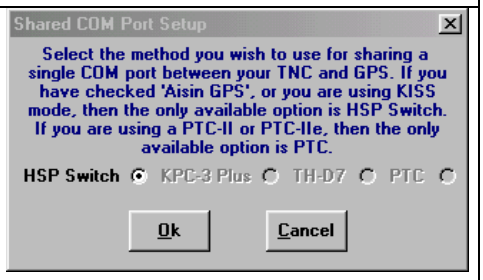
Nell'acquisto di "GPS Receiver" sceglierne uno con il "NMEA-0183 interface" (**protocollo "NMEA-0183")**.

Ecco alcuni GPS supportati da UIVIEW:
- Garmin E-Trex e GPS-12
- Megellan GPS-315
- Jupitor GPS module
- DeLorme Earthmate GPS.

UI-View32 supporta gli input dal GPS: la finestra di dialogo permette di configurare il link tra il GPS e il PC, e di abilitare e/o disabilitare l'uso del GPS.

Se UI-View32 e' connesso ad un GPS, e sono disponibili I dati relativi all'altezza, questi vengono inclusi nel beacon usando il formato "/A=nnnnnn".

Baud Rate	Il baud rate usato dal GPS. Dovrebbe essere sempre 4800 (eccetto se si usa il GPS Aisin (Mavin $20).
Com Port	Seleziona la COM port in uso dal GPS
Set PC Clock from GPS	Setta il "PC Clock" dal GPS. Se si seleziona "Enable" (abilitazione), UI-View32 usa la tempificazione dal GPS per settare il clock del PC. L'orario GPS e' sempre UTC, pertanto, se sul tuo PC usi il "local time" occorre inserire la differenza (offset) che si vuole che UI-View32 applichi all'orario GPS prima di settare il "PC time". Se si e' ad EST di Greenwich, l'offset sara' normalmente positivo. Se si e' ad OVEST di Greenwich, l'offset sara' normalmente negativo. Nella maggior parte dei PC, l'orario non e' mai corretto…..pertanto UI-View32 setta il "PC clock" quando riceve i primi dati validi dal GPS, e poi ad ogni minuto successivo. NOTA IMPORTANTE Se nel campo "offset" (per default e' vuoto = blank) non viene inserito alcun valore, si assume che il clock del PC non sara' mai "sbagliato di piu/meno 30 minuti e dal GPS si usano solo i minuti. • **Il vantaggio di lasciare "blank offset"** (senza valore) e' che se il Vostro PC e' settato su "local time" non server alterare il valore di "offset" se si cambia "time zone" o se si fa gestire al Win95/98 il cambio di orario. • **Lo svantaggio di lasciare "blank offset"** e' che se il "PC clock" sviluppa un errore di piu' di 30 minuti, UI-View32 non lo corregge.

Show GPS cross-hairs	Selezionando "**Show GPS cross-hairs**" si puo' vedere il "Real-time position" (dal GPS) sulla mappa di UIVIEW, mostrando la posizione della vostra icona (questa viene aggiornata ogniqualvolta tu spedisci un "position beacon"). Spuntando questa opzione, si attiva il bottone "Cross-hairs Setup". **<u>GPS cross-hairs setup</u>** Nota: UI-View32 non fa il tracking del "cross-hairs position". **Line thickness:** definisce lo spessore della linea (in pixel, 4 per default). **Line length:** definisce la lunghezza della linea (in pixel, 10 per default) Mettendo un valore 0 (zero), la linea andra' al massimo della larghezza e dell'altezza della mappa.. **Line colour:** permette di cambiare I colori della linea (per default e' rossa). **Track cross-hairs:** se si spunta questa opzione, i "GPS cross-hairs" sono traccati, conme se fossero delle "mobile station".
Aisin (Mavin $20) GPS	Selezionando questa opzione per informare UI-View32 che si sta usando questo tipo di GPS: in questo caso la "baud rate" viene bloccata a 9600. • Supporto per Aisin (Mavin) GPS Questo particolare GPS e' molto popolare tra gli OM almeno in USA. L' output di questa unita' non e' NMEA, e pertanto occorre specificarlo affinche' I dati vengano decodificati correttamente. • Occorre modificare il GPS affinche' l'output "by-passi" la "on board processor". E' consigliabile usare il programma di Tim Laren e le raccomandazioni che lo accompagnano. • Esiste un dispositivo per convertire l' output dal GPS in NMEA format: se usato questo GPS si comporta come un normale GPS e pertanto non e' necessario usare la speciale opzione su UI-View32.
WGS-84 to OSGB-36	Selezionando questa opzione UI-View32 converte gli output del GPS Aisin da dati WGS-84 (dati USA) a dati OSGB-36. La differenza tra I due dati sta nei valori di latitudine e longitudine. Per informazione, la maggior parte dei GPS (eccetto Aisin) permette di selezionare il tipo di dati da usarsi.
Shared COM Port Setup	Questo pulsante e' visibile solo se si seleziona la stessa "COM port" per il GPS che per il TNC: serve per specificare quale metodo si desidera usare per il "Port sharing" .  E' bene ricordare che il "**Port sharing**" • **E' DISPONIBILE** solo in Terminal e KISS mode • **NON E' DISPONIBILE** in AGW e BPQ mode, in quanto **UI-View32 non influenza il set delle Port**. Per ulteriori dettagli, vedere l'HELP di UIVIEW, menu "COM Port Setup".

GPS Enabled	Abilita o disabilita l'uso del GPS. Con **F8** dal "main screen" si accede a questa opzione senza dover aprire il "GPS Setup". Questo F8 e' molto utile se si devono scambiare gli output dal vostro GPS tra UI-View32 e altre applicazioni UI-View32 assume che gli output dal GPS siano in formato **NMEA 0183**, e usi il $GPRMC.

14.7.1 Using a GPS

UI-View supporta input da un GPS (va configurato usando "GPS setup").

Quando UI-View sente gli input dal GPS, automaticamente si commuta su "mobile mode".

In "**mobile mode**" il GPS trasmette un "**location beacon**", usando un differente "**station symbol**" (il "symbol" usato e gli altri parametri vanno configurati nel "**Menu Setup**", "**Station Setup**").

Se per 10 minuti UI-View non sente dei "dati validi" dal GPS, UI-View si commuta in "**fixed station mode**".

I dati provenienti dal GPS si vedono usando la opzione "Show GPS Input" ("Menu Action").

14.7.2 GPS Input

La finestra di dialogo mostra gli input dal vostro GPS. E' disponibile solo se si e' attivata il "GPS Input Enabled" sul "GPS Setup" e "Using a GPS".

Il piccolo pulsante sulla destra di "Spd" permette di selezionare la velocità "Nodi", Mph o Km/h, per il display della velocità.

14.7.3 GPS Output Setup

La finestra di dialogo permette di selezionare una COM port, sulla quale UI-View32 scarica i dati ricevuti dal GPS cui e' collegato. Questo significa che si puo' condividere un GPS tra UI-View32 ed un'altra applicazione. Si puo' inoltre abilitare il "TCP/IP output" del GPS.

Per default non c'e' alcuna COM port selezionata; il che significa che UI-View32 non fornira' "GPS data", ed il "TCP/IP output" e' disabilitato. Pertanto, per non sovraccaricare il PC, non abilitarlo se non lo si usa.

Per l'output, sebbene sia selezionata una "COM port fisica" questo dispositivo usa una "virtual COM port bridge".

Se UI-View32 sta ricevendo "GPS data" da un GPS collegato ad un TNC KPC-3+, o da un GPS attaccato ad una Radio Kenwood (il che saranno dati mescolati con packet), il "GPS data output" dall' UI-View32 e' "pulito".

Se si seleziona “**Fill in gaps in GPS data**”, UI-View32 emettera’ almeno una “GPS sentence” al secondo. Il "fill in" data e’ creato ripetendo l’ultima frase $GPRMC o $GPGGA che sente UI-View32.

Nota
Se una COM port e’ stata gia’ selezionata (in "Comms Setup" o in "GPS Setup"), qui’ non potra’ piu’ essere selezionata in questa finestra di dialogo.

14.7.4 Enable TCP/IP server

Se si seleziona questa opzione, gli “external programs” possono effettuare una connesione telnet sulla Port 1449 e ricevere I dati GPS da UI-View32.

Il settaggio di "**Fill in gaps in data**" non e’applicato al output TCP/IP. La Port usata puo’ essere cambiata editando la linea "TCPIP_OUTPUT_PORT" (file UIVIEW32.INI, sez"[GPS]".

14.7.5 Il TS2000 ed il GPS

E’ possibile fare APRS e connettere anche il GPS: sul PC servono 2 Porte seriali; una per collegare il TS2000 e l’altra per collegare il GPS.

Sull UI-view HELP (in inglese), consultare i capitoli "Shared Comport Setup" e "HSP switch".

14.7.6 Il TH-D7 ed il GPS

Per interfacciare un TH-D7 e GPS serve un cavetto tra la porta GPS del TH-D7 ed il GPS.

Nel GPS settare lo standard NMEA (versione: NMEA 0183 2.0).

Per la velocità il TH-D7, per default, e’ settato a 4800 Baud in porta GPS. Per variare la velocità usare il comando GB del TNC, poi connettendo su seriale il THD7 sulla porta TNC.

Ricordarsi di attivare il GPS nel THD7 e di disattivarlo quando il GPS non è in uso, altrimenti il beacon invia coordinate del tipo JJ00AA !

Quando il TH-D7 è collegato al GPS, questi può ricevere i dati catturati dai beacon packet inviati dalle stazioni in frequenza e mostrare i nominativi sulla mappa dello stesso GPS !

Altre informazioni su TH-D7 http://members.ozemail.com.au/~vk2tds/aprs/d7.htm

14.7.7 Il TH-D700 ed il GPS

Per usare UI-View32 con un GPS connesso al D700, configurarlo come segue:

- In "**Comms Setup**" selezionare Host mode NONE e TNC type TM-D700.
- In "**GPS Setup**" selezionare la stessa COM port usata dal D700.
- In "**Shared Port Setup**" selezionare D7/D700.

Nota1
Non si puo' "pluggare" il GPS ed il D700 nella medesima Porta Com allo stesso tempo.

Il GPS deve essere collegato alla "porta dedicata GPS" sul D700, poi la Porta seriale DB9 del Kenwood DB9 va al PC.

Nota2
Il TNC sul Kenwood D700 **deve essere in modalita' "Packet"** (e non in modalita' "APRS") per "ripetere/riportare" le informazioni GPS sul PC (le info ricevute sulla porta GPS, escono dalla Porta seriale del RTX verso il PC).

Nota3
Essendo il GPS connesso al D700, non si vede il dato relativo alla propria altezza, in quanto il D700 passa solo direzione e velocita' .

Cambiando il settaggio di default $GPRMC, in $GPGGA, si vede l'altezza ma non la direzione e velocita'.

Connettendo il GPS ad una COM PORT separata, si vedono i dati della velocita' e altezza.

14.8 APRS Compatibility

In questo Menu si controlla il livello di compatibilita' tra UI-View32 e APRS.

Unproto address	In questa casella, inserire l'indirizzo (CQ, APRS, o BEACON) cui spedire gli "APRS format messages". **Per default c'e' APRS.** NON usare la parola "UIVIEW" perché i programmi APRS riconoscono solo un numero LIMITATO di indirizzi.	
Default message type APRS	Se e' spuntato, quando si spedisce un messaggio ad una stazione che non e' stata contattata in precedenza, UI-View32 usa un messaggio "formato APRS Per default UIVIEW usa un "UI-View32 format messages".	
Enable UI-View32 extensions	Il valore di "Enable UI-View32 extensions" varia da paese a paese. **Per default e' disabilitato** **Si raccomanda di NON ABILITARE "UI-View(32) extensions"**, a meno che non si stia operando in una rete dove la maggior parte delle stazioni stiano usando UI-View(32), e la compatibilita' con il protocollo APRS non sia cosi' importante. Se si spunta questa opzione, qualsiasi azione di UI-View32 che non sia compatibile con APRS viene disabilitata, e pertanto: • I comandi Ping, Query e DX? non sono disponibili, ed anche il nostro UIVIEW non risponde a questi protocolli. • Verra' sempre usato un "APRS message format" ed i messaggi in arrivo di tipo "UI-VIEW format" verranno ignorati. • Il "global beacon trigger" e' bloccato su "?APRS?" • Nel beacon, la "UI-View32 tag" viene modificata aggiungendo una ' **N** ' . Esempio: **{UIV32N}** . • Nella "Station List di altri User UI-View32, il vostro Callsign e' preceduto dal segno ' **-** ' per indicare che sono state disabilitate le estensioni.	
Per-station APRS seq.nos	Si suggerisce di non selezionare (selezione di default) questa opzione (cioe' UIVIEW si comporta come tutti glialtr programmi APRS, quando spediscono un ACK ad un messaggio chevoi avete spedito. Se volete sapre tutti I motivi per questa opzione, premere F1….	

Note:
Gli orari che fanno parte di una "**APRS frames**" sono espressi in orario "**GMT**" .

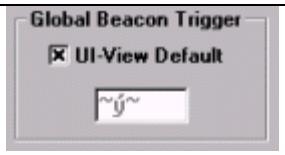
Le "stazioni mobili" supportano la informazione relativa all'altezza (Height, nella zona "APRS posit comment" /A=NNNNNN).

UI-VIEW32 accetta frames (da aliases) con piu' di 6 caratteri.

Per infomazione:
La sorgente di queste frame sono gli internet servers, in quanto un "alias" piu' lungo di 6 caratteri non e' "AX25 compatible".

14.9 Miscellaneous Setup

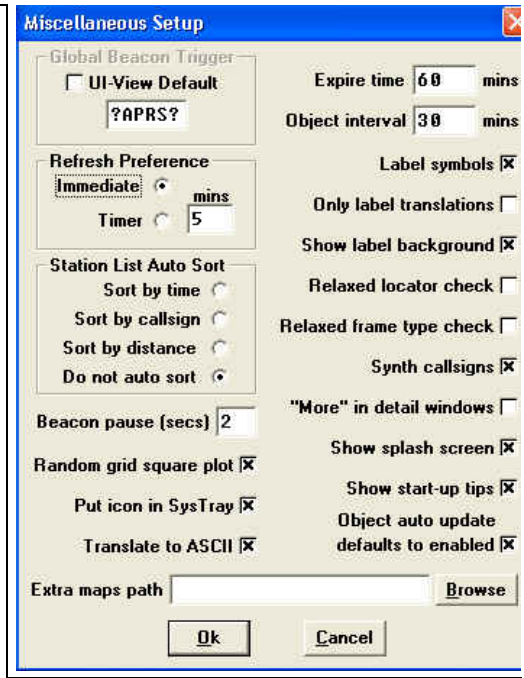
Nella finestra **Miscellaneous Setup** vengono configurati moltissimi parametri.

<table>
<tr>
<td>Global Beacon Trigger</td>
<td>


Viene qui' definito il tipo di messaggio che viene spedito quando si usa il comando "Query All Stations" (menu “Actions”).

Quando il sistema sente questo messaggio, emette il suo "station beacon" entro 1 minuto.

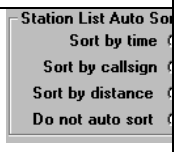
UI-View32 default: si consiglia di lasciare il valore di default.
La casella può essere o non essere selezionata; si può anche inserire un differente messaggio nella casella di testo.

Nota:
La opzione non e' disponibile qualora nella finestra "APRS Compatibility Setup" sia stato selezionato il comando "No UI-View32 extensions"; in questo caso il "Global Beacon Trigger" viene settato come "?APRS?" (anche per mantenere la compatibilita').
</td>
</tr>
<tr>
<td>Refresh preference</td>
<td>

Permette di selezionare le modalita' di "screen refresh" quando le stazioni si muovono o vengono cancellate, etc.

• Immediate: lo schermo e' "refreshed" ogni qualvolta una stazione si muove oppure e' cancellata, etc.

• Timer: lo schermo e' "refreshed" ad intervallo di tempo (minuti) definito nel box "mins". Tra un "refreshes" e l'altro, le stazioni "dead" sono contrassegnate con una croce e la label diventa grigiastra.
</td>
</tr>
<tr>
<td>Station List Sort Order</td>
<td>


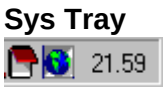
Permette di selezionare la modalita' di “selezione" delle informazioni nella "Station List".

• Sort by time: in ordine cronologico, le piu' recenti per prime.

• Sort by Callsign: in ordine alfabetico del Callsigns.

• Sort by distance: in ordine di distanza, le piu' distanti per prime

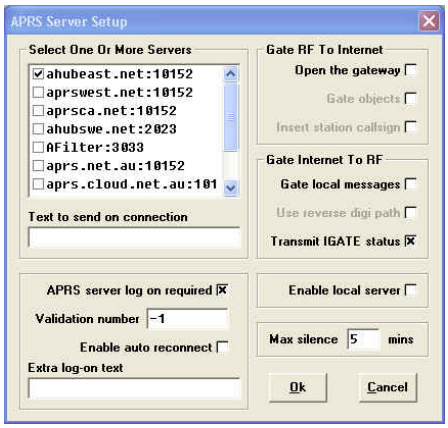
• Do not auto sort: non effetture la selezione
</td>
</tr>
</table>

	Se ci si connette ad internet, il "refresh automatico della mappa" e la autoselezione della "Station List" vengono **disabilitate in automatico**: cioe' prevale il valore settato in "Miscellaneous Setup". Pertanto occorre accertarsi che l'intervallo di tempo che abbiamo predisposto, sia adeguato (suggerisco un valore da 1 a 5 minuti, meglio quest'ultimo).
Beacon pause (secondi)	Se si spediscono dei beacons su "multiple ports", **Beacon pause** specifica il ritardo (in secondi) tra i beacons che escono dai vari "ports". Per default sono 5 secondi, e si consiglia di non cambiarlo..
Auto sort station list	**E' consigliabile tener sempre attiva questa funzione:** in questo modo ogni volta che la **Station List** viene aggiornata, le informazioni in essa contenute vengono selezionate secondo i criteri definiti nel "Station List Sort Order". La velocità di aggiornamento dipende dal numero delle stazioni e dalla velocità del PC. Con il tasto destro del mouse si può modificare il criterio di esposizione dei dati nella finestra: esempio in ordine alfabetico, Chilometrico, cronologico.
Random grid square plot	Quando si riceve un beacon con la informazione relativa allo "IARU grid square locators", UI-VIEW evidenzia sulla mappa (nel centro del quadrato del locator corrispondente) l'icona "Grid Square" collegandola al Callsign della stazione che ha inviato il beacon. Può accadere che due o piu' beacon (con lo stesso IARU locator) siano presenti e quindi si avrebbe una sovrapposizione delle loro icone. o **Contrassegnando** (default) la funzione **"Random grid square plot"**, prima che una stazione venga plottata, viene aggiunto un "valore a caso" alla posizione della stazione che trasmette lo "IARU grid square locators", così da evitare che piu' di una stazione (ascoltate nel medesimo "grid square") si accavallino. o **NON contrassegnando** la funzione **Random grid square plot,** le stazioni sono proiettate nel centro del "grid square". **Nota** Il posizionamento "a caso" e' effettuato quando la stazione e' aggiunta, per la prima volta, nella "stations list"; perciò se si cambia il settaggio, si può non avere un effetto immediato dei cambi.
Put icon on Sys Tray 	Attivando questa opzione, la finestra delle "Mappe" e quella "Messages" possono venir "minimizzate" e vanno a posizionarsi dentro il "SysTray". Cliccando sulla icona nel "SysTray", si ripristina la finestra alla grandezza originale.
Extra maps path	Serve a specificare un "path" addizionale, dove sono state memorizzare delle mappe (in aggiunta a quelle messe nella subdir MAPS). **Questo e' molto utile se si hanno mappe su un CD.**
Translate to ASCII	Per default UI-View32 traduce ogni "extended ANSI character code" nel suo ASCII equivalente.

	Nei paesi dove Windows usa un Double Byte Character Set (DBCS), non selezionare questa opzione. (vedere anche Comms Setup).
Expire time (in minuti)	Specifica il tempo (**in minuti**) che le "**icone delle stazioni**" o degli "**Object**" o dei "**wx data frame**" rimangono sulla nostra mappa, a partire dall'ultimo loro beacon ricevuto. Per default sono 60 minuti: questo valore e' ragionevole, se si hanno beacon con intervalli di tempo di 30 minuti. **Per avere sempre le stazioni sullo schermo**, mettere questo valore ' **0** '.
Object interval (in minuti)	E' l' intervallo di tempo (**in minuti**) che intercorre tra una trasmissione e l'altra delle Vostre informazioni personali (vedi info su Objects).
Don't label symbols	**Se si spunta** questa opzione, alle "**stazione**" e/o agli "**object**" non verranno assegnate una label quando vengono riprodotti sulla mappa. (dettagli in UI-View32 Symbols)
Only label translations	**Se lo si spunta** questa opzione, sulla mappa verranno etichettati solo quei symbols per i quali e' stata inserita una traduzione nel nel "**Edit Translations**". **Nota:** Questa opzione ha un senso solo se riferita ai "simboli.
Show label background	**Se si spunta** questa opzione, sulla mappa la targhetta del Callsign e' mostrata senza il normale sfondo rettangolare.
Don't label special symbols	**Se lo si spunta** questa opzione, alle "stazioni con simboli speciali" quando riprodotte (rese visibili) sulla mappa non verra' assegnata la label con il "Callsign". (vedere UI-View32 Symbols per dettagli). In altre parole, se noi creiamo una "icona particolare", possiamo fare in modo che questa icona compaia sulla mappa del nostro corrispondente, al posto del nostro "usuale Callsign". Naturalmente questo si potra' avverare, solo se nella dir Symbol dei nostri Corrispondenti e' presente il file relativo alla nostra icona particolare yyyyy.BMP.
Relaxed locator check	• **Se si spunta** questa opzione (default), UI-View32 cerca lo IARU locator nel beacon di una stazione; per esempio, riconosce il locator "Roger in Boston, IO92XX" e "plotta" la stazione. • **Se NON si spunta** questa opzione, verranno riconosciuti solo i locator scritti tra parentesi quadre (" **[ ]** ") solo se sono all'inizio del beacon (per esempio " **[IO92XX] Roger, in Boston** "). Questa opzione non e' disponibile se si attiva "**No UI-View32 extensions**" (vedi "APRS Compatibility" setup).
Relaxed frame type check	**Con il TNC in "Terminal, KISS, BPQ o AGWPE mode", normalmente NON e' necessario usare questa opzione.** Se venisse selezionata (sconsigliato nell'uso normale) permette di accettare un piu' ampio "range" di frame headers.

	Per default UI-View controlla sempre il “frame type” e scarta quelle che non sono del tipo “UI frames” (questo perché il protocollo APRS usa solo UI frames. Cioe’ UI-View, nella “frame header” deve vedere una informazione del tipo "<UI>". In alcuni casi eccezionali, la suddetta informazione non e’ disponibile ed UI-View scarterebbe TUTTE le frame, a meno che non si attivi questa opzione.
Synth Callsigns	Se si abilita **Synth Callsigns** UI-View annuncia il Callsigns della stazione (vengono usati i file WAV che sono nella subdir WAVBITS; vedere Announce Stations).
"More" in detail windows	Quando per una stazione si apre una "**Detail window**" (doppio click sulla Stazione, o selezionando "Details" nella lista), sulla finestra in alto a destra c'e' un bottone **[More]** che permette di aprire una finestra addizionale con altre informazioni della stazione. o Se si abilita la funzione **"More" in detail windows** , la finestra dei dettagli si apre “completamente, evitando di cliccare sul bottone **[More]** o Non abilitandolo, la finestra dettagli addizionali si apre solo se si clicca sul bottone **[More]** .
Show splash screen	Se selezionato, all’avvio di UI-View, lo schermo e’ abbellito con una foto.
Show startup tips	Se selezionato, quando si fa partire UI-View viene mostrata una finestra con dei suggerimenti….
Object auto update defaults to enable	Attiva/disattiva la opzione “**Auto update object posit**" nell “**Object Editor**.
Extra maps path	Specifica un Path da usarsi per memorizzare le mappe (in aggiunta alla dir **Maps** di default). Questa opzione e’ utile se si vuole memorizzare le mappe su un CD. **Browse**: inizia dal path che e’ stato selezionato.

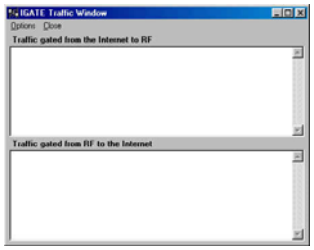
14.10 APRS Server Setup



La finestra **APRS Server Setup** permette di configurare l'utilizzo di Internet per la ricezione e per la trasmissione in rete dei beacon.

APRServe (by Steve, K4HG) e' un sistema di "interconnected servers" che permette di dialogare tra gli utilizzatori di APRS ed Internet.

Maggiori dettagli su APRServe su:
http://www.aprs.net/aprserve.dcc.html
http://www.aprs.net/inetmsg.html
http://www.mb7uiv.co.uk



UI-View32 supporta la connessione ad **APRServe**.

Ogni OM DEVE ACCERTARSI che la configurazione del proprio "APRServe gateway" **sia in linea con le Leggi vigenti nel proprio paese.**

Select One Or More Servers	Selezionare l'internet server (o piu' di uno) che si vuole utilizzare per collegare APRServe. Il Server(s) selezionato, automaticamente si posiziona come primo della lista. I server elencati sono quelli che saranno utilizzati quando si usa la opzione "Connect To APRS Server" (nel **Menu Action**). **Come selezionare un "Server"** La modalita' d'uso dei servers, dipende dal numero dei server selezionati. - **Selezionando 1 server, questo e' il solo server che verra' usato.** Se la connessione non va a buon fine, ed e' stato abilitato il "auto reconnect", UI-View32 tentera' di ricollegare lo stesso server. - **Selezionando 2 server, il primo della lista e' quello principale.** Se la connessione non va a buon fine, ed e' stato abilitato il "auto reconnect", UI-View32 tentera' di ricollegare usando il secondo server. - **Selezionando piu' di 2 server la selezione avverra' "a caso".** Se la connessione non va a buon fine, ed e' stato abilitato il "auto reconnect", UI-View32 tentera' di ricollegare usando un server "a caso".. **Come aggiungere un server alla lista**, Per aggiungere un Server, cliccare sulla lista, poi sulla Keyboard premere il tasto "Insert key", indi digitare il nome del "nuovo server" e dare Invio. Il formato è "host_name:port", p.e. "aprs.net:23", o "ip_address:port" (esempio

	"199.227.86.221:23"). **Per eliminare un server dalla lista**, evidenziarlo e premere il tasto Delete. **Per "riordinare" la lista dei server,** basta spostarli con il mouse: comunque i server(s) selezionati, rimarranno sempre al "top" della lista. **Per rimpiazzare l'intera lista con una piu' aggiornata** usare la utility "**Download APRS Server List**" (vedi **Menu File**). **Un server speciale (nella lista di default): AFilter:3033**. E' il programma AFilter (di KC9XG). Per usarlo bisogna installarlo e farlo girare sul tuo PC. (L'indirizzo del server e' traslato in automatico da UI-View32 al localhost:3033.) **Molti server hanno disponibili piu' di un Port** con differenti caratteristiche. Le Port listate per i "default server" dovrebbero tutte fornire un "unbuffered whole world feed". **Molti server hanno una pagina web con informazioni sul server e le Port disponibili** (es: info su ahubcentral.net sono su http://www.ahubcentral.net). Se connettendo un server si ha una "connection error", forse il server e' fuori uso, pertanto selezionarne un'altro. **Nota** Alcuni "server port" forniscono un "unbuffered feed" (di norma port 23, 2023 o 10152), altri un "buffered feed" (es: port 10151), il che significa che alla prima connessione si riceve subito una grossa quantita' di "bufferd data". Se si sceglie di usare una "buffered port", e' molto importante seguire le direttive fornite con l'HELP del APRServe.
APRServe log on required	Questa opzione deve essere spuntata, a meno che il Server sia un server locale (esempio un altro UI-View32 con opzione "server locale" attivata).
Text to send on connection	Questa opzione permette di specificare un comando da inviare al server quando avviene il collegamento. Deve essere usato quando ci si collega via proxy, di norma deve essere lasciato vuoto (vedi "connessione via a proxy").
Validation number	Inserire il proprio **Validation number** per APRServe. Questa opzione e' disponibile solo se si spunta "**APRServe logon required**" e se la propria copia di UI-View è registrata.
Enable auto reconnect	Attivando questa opzione, UI-View tenterà di ricollegarsi automaticamente al server APRS se si perde la connessione. (Non funziona se se si usa l'opzione "Disconnect", o se si cancella un tentativo di connessione).
Extra log on text	Qualsiasi testo inserito in questa finestra, e' spedito via "internet APRS server" non appena fai "log on". Questo va usato con quei server che supportano gli "user-defined filters". Per ulteriori dettagli, vedi il file FILTER.TXT.
Gateway - RF To Internet,	Attivando questa opzione, quando si è registrati nel "nel log di APRServe", tutto il traffico APRS (ascoltato via le Port del proprio RTX) viene inviato al server.

Open the gateway	Se nella stringa viene messo il comando "**x-no-ar**" , l'informazione non viene inviata al server.
Gate local messages	Selezionando questa opzione, qualsiasi messaggio visto da stazioni locali, sarà trasmesso sulla Port radio appropriata. Per stazione locale si intende quella che si ascolta attraverso una porta radio non per internet. Quando i messaggi sono trasferiti (gatewayed) a RF, il formato assicura che la stringa trasmessa dal nostro RTX sia indirizzata nel momento in cui viene ricevuta, e la stringa contenente il messaggio sia incapsulata nella porzione dell'informazione della stringa trasmessa.
Use reverse digi path	Selezionando questa opzione, i messaggi trasferiti a mezzo "gateway" per le stazioni locali, verranno trasmessi utilizzando la via digi inversa dell'ultima stringa ascoltata dalla stazione. Se l'opzione non è attivata, si utilizza la via unproto di default per la porta radio. Se la maggior parte dei "local digipeater" supportano " alias substitution" varrebbe la pena di provare ad usare questa opzione.
Transmit IGATE Status	Se si seleziona questa opzione, quando **UI-View32** e' logged on su un internet server e operante come un **IGATE, egli trasmette le "IGATE capabilities frames".** Se il tuo server e' un'altra **"local system" sulla tua LAN, in questo caso occorre NON SELEZIONARE questa opzione.**
Max Silence (in Minuti)	Se UI-View32 e' collegato ad un "internet server", e non ascolta dati per il numero di minuti qui specificato, forza una sconnessione (nella ipotesi che il "server" o la "connessione" abbiano dei problemi. Se era stata selezionata la opzione "Enable auto reconnect", ci sara' una nuova connessione.
Enable local server	Selezionando questa opzione, UI-View può comportarsi come un "server APRS locale" per altri sistemi UI-View. Ulteriori informazioni sono nel capitolo "Local APRS Server" e "IGATE.INI".

Nota: UI-VIEW32 riconosce le "**APRS telemetry frames**" e le trasferisce agli "internet servers" quando e' usato come un IGATE.

Ulteriori opzioni di configurazione sono disponibili in IGATE.INI (vedi Edit IGATE.INI).

14.10.1 IGATE Station Capabilities

IGATE puo' trasmettere delle frames contenenti informazioni circa lo status del **IGATE.**

Le specifiche del protocollo APRS descrivono 2 parametri che un IGATE puo' mettere nella sua "capabilities frames".

- MSG_CNT – il numero di messaggi, per stazioni ascoltate su una radio port, che l' IGATE ha passato da internet a RF.
- LOC_CNT – il numero di stazioni che l'IGATE considera come "local RF stations" e cosi' IGATE passera' i messaggi a queste stazioni.

A seconda del Software usato, gli IGATE includono anche altre informazioni nelle loro "capabilities frames".
UI-View32 ha incluso il parametro addizionale "LOCAL" (per dettagli vedi info date piu' avanti in "**UI-View32's Response To An IGATE Query**").

Le "IGATE capabilities frames" possono essere viste nella "IGATE Stations window" (si puo' aprire (vedi **Menu List**).

Nota
Le "capabilities frames" sono processate solo quando una "posizione" e udita dalla stazione..

Le Stazioni riconosciute come IGATEs, sulla mappa, sono comprese dentro un quadrato blue (sempreche' sia stato selezionato "**Highlight IGATEs**" , nel **Menu Options**").

Transmission of IGATE Capability Frames

UI-View32 operante come un IGATE ed attivo su un internet server, trasmettera' una "IGATE capabilities frame ", nelle seguenti situazioni:

Quando si connette al server, per la prima volta.
Ogni volta che trasmette il suo "status text".
In risposta all'ascolto di una "IGATE query" in RF.

Si puo' impedire ad UI-View32 di trasmettere qualsiasi "IGATE capabilities frames" de-selezionado il comando "**Transmit IGATE status**" in "**APRS Server Setup**".

Querying IGATES

Le opzioni "Query IGATEs" nel **Menu Action** trasmetteranno un "general IGATEs query"; tutte le IGATEs che decodificano la "query" risponderanno trasmettendo una "IGATE capabilities frame".

UI-View32's Response To An IGATE Query

Un UI-View32 IGATE, quando attivo su un internet server, rispondera' ad una "IGATE query" entro un intervallo di tempo (da 5 secondi a 1 minuto, dalla ricezione della query; questo per minimizzare le collisioni).

UI-View32 spedira' per primo la "posizione", poi dopo 15 secondi spedira' un "IGATE capabilities frame".

La “capabilities frame” include sempre MSG_CNT e LOC_CNT.

Se la stazione che invia la “query” , viene da UI-View32 considerata come “local station”, la frame includera’ anche "LOCAL" seguita dal Callsign della stazione che ha spedito la query.

Quando si chiude una IGATE UI-VIEW32 trasmette una frame status di "IGATE,CLOSED": questo fa si che rimuove l’ IGATE dalla lista delle “stazioni IGATE” che sentono la frame.

14.10.2 Come collegare UI-View ad un server APRS, via proxy telnet

I dettagli qui di seguito elencati, si riferiscono al Proxy “Wingate”):

- Edítare UIVIEW.INI e nella sezione [APRS] inserire il proprio proxy.
  Se il proxy funziona in una macchina chiamata “master” e usa la porta 23 (la porta di default telnet), quindi mettere “master=23”.

- In “Options”, “Setup”, “APRS Server” selezionare il proprio proxy come server, e in “Text to send on connection” inserire il comando richiesto dal proprio server per collegare il vero server APRS che si desidera usare.
  Usando Wingate, un esempio di comando sarebbe “aprs.net 23”

- Sebbene Wingate specifichi che non e’ necessario inserire un dato per il Proxy (nel file HOSTS sul PC che utilizza UI-View32), io suggerisco di inserirlo.
  Il file HOSTS si trova nella dir Windows (Win95/98),o nella dir **\system32\Drivers\etc** (NT, XP); se non c’e’ createlo.
  Mettere una linea come

  192.168.0.1 master

  dove "**192.168.0.1**" è l’indirizzo **IP** del Proxy nella propria LAN e “**master**” è il nome della macchina Proxy.

  Notare che quando ci si collega all’APRServe, tutto il testo appare nella finestra “Terminal” di UI-View32 (e’ utile quando si cerca di verificare una connessione via un proxy).

Line terminator

Inviando il comando al proxy, UI-View32 usa un linefeed (**^J**) come fine linea (Line terminator).

Se il Vostro proxy richiede ad esempio un “carriage return” (**^M**), editare il file UIVIEW32.INI sez [APRSERVE] e nel comando LINE_TERMINATOR metterci quanto viene richiesto. (per il “carriage return” metterete " **^M** ").

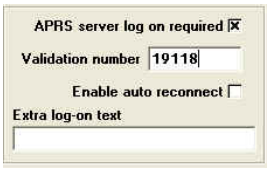
14.10.3 APRServe "Validation Number"

Il "**Validation Number**" e' un prerequisito per accedere agli "**internet servers**" (APRServer).

Il "**Validation Number**" serve a prevenire che il traffico (generato da operatori "**Non Radio-Amatori"**) possa essere immesso in RF; insomma **e' una specie di sicurezza.**

Il "validation number" viene fornito assieme al codice di registrazione per UI-VIEW32. (se lo si smarrisce lo si puo' richiedere **fornendo il Callsign,** lo stesso che e' inserito nella finestra "**Station Setup**" o in "**WX Station Setup**").

Il "**Validation Number**" va messo nella casella "Validation number" e UI-VIEW32 lo **spedisce quando si collega un APRServer**.



Se non si inserisce il "Validation Number", UI-View32 spedisce il **valore di default " -1 "** .

Nota
Senza un "Validation number" (oppure con "validation number" –1) si possono comunque spedire i dati al server (quindi possono essere visti anche dalle altre stazioni che sono connesse) ma i vostri dati non passano attraverso le IGATE (ne consegue che il Vostro sistema non può essere usato come un IGATE!!!).

14.10.4 Come operare in "APRS via server TCP/IP"

IW2MLN (Tiziano) ha scritto un **documento che spiega come configurare UI-VIEW per operare in APRS via Rete TCP/IP** (file **tcpip6p.zip**, prelevabile dal mio sito www.webalice.it/ik2cbd).

Anche per operare in APRS via TCP/IP, occorre un "Validation number".

14.10.5 Considerazioni varie su InterNet Gateway

Diversi RF<>InterNet Gateway inglesi sono giunti alla conclusione che il miglior modo di "essere IGATE", e' quello di "essere passivi", cioe' quello di "fornire un semplice mezzo per il transito dei messaggi". In altre parole comportarsi come segue:

Gating RF to Net: Beacons, Messaggi, Objects

Gating Net to RF: Messaggi destinati alle stazioni locali

IGATE Unproto: settato **APRS,RELAY,WIDE.**

Messaggi da InterNet sono spediti alle stazioni locali via RF

La stazione IGATE deve sentire il vostro RF beacon, prima che voi possiate usare l'IGATE (questo perché senza un beacon, l'IGATE non realizza che voi siete su un canale RF).
Per essere accettati da un "IGATE" non sono necessari speciali UNPROTO beacon: e' solo necessario che l'IGATE vi "senta". Pertanto un **CQ,RELAY** oppure un **CQ,TRACE7-7**, etc, e automaticamente passate su internet.

Se si vuole utilizzare il gateway, ricordarsi che quando si spedisce un Messaggio di ASSICURARSI di spuntare "APRS" nella casella del messaggio, altrimenti non funziona.

Si può spedire email specificando (nel testo del messaggio) il Callsign EMAIL, poi l'indirizzo e-mail (es: ik2cbd@aliceposta.it**.** Occhio al punto (**.**) alla fine dell'indirizzo).

14.10.6 APRS HF Gateway's

Dal momento che ci sono molti "HF gateways" presenti, "linkando" vari clusters, ecco alcune informazioni di carattere generale.

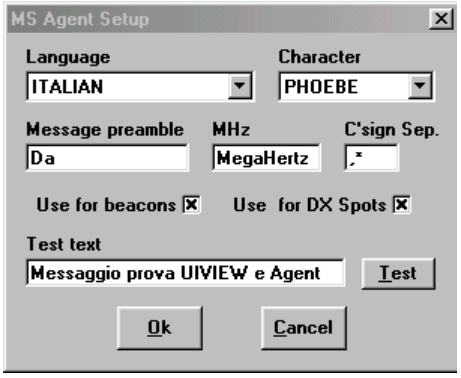
- La frequenza piu' commune e' **14.105Mhz LSB 300Baud.**
- Con AGWPE, sintonizzare lo RTX su **14.1051Mhz LSB 300Baud** (dovuto ai toni usati da AGWPE o PE-PRO)

Per quelli che non possiedono un TNC (a 300 baud) si puo' usare AGWPE con la soundcard del PC.

14.11 MS Agent Setup

Se sul vostro PC è installato il programma “MicroSoft Agent”, UI-VIEW32 converte in “messaggi vocali” sia il contenuto dei “messaggi ricevuti” che l’annuncio delle stazioni ed anche gli “spot DX”.

Questa finestra di dialogo permette di configurare UI-View32 per l’uso di MS Agent (se l’Agent character è visibile sullo schermo, basta cliccarlo con il destro del Mouse ed appare la finestra).



Language	Permette di selezionare la lingua che si vuol usare con MS Agent. La lista include solo i linguaggi installati sul tuo PC.
Character	Seleziona il carattere che si vuol usare con MS Agent. Con UI-View32 sono forniti 2 caratteri da me progettati (**Phoebe** e **Tony**).
Message preamble	Il “Message Preamble” e’ la parola (o le parole) che precedono il “Callsign” : può essere cambiata; per l’italiano possiamo inserire “ Da “. Quando UI-View32 “legge il contenuto di un messaggio”, il formato diventa per esempio, "Da IK2BXE, ciao Adriano".
MHz	Inserire (o lasciare vuoto) una parola che verra’ annunciata alla fine di un DX spots (es: con megahertz verra’annunciato "IK2CBD on 144.800 megahertz".
C'sign Sep	**Callsign Separator** forza “MS Agent” ad annunciare i caratteri del Callsigns, separandoli con altro o altri caratteri. Il carattere separatore di default e’ “uno spazio” (nel riquadro lo spazio e’ rappresentato da un asterisco “ ***** “) e pertanto il Callsign IK2CBD quando è pronunciato diventa come se fosse scritto I K 2 C B D. Se si mette “una virgola” seguita da “uno spazio” (nel riquadro appare una virgola + asterisco ““) l’annuncio del Callsign e’ ancora piu’ lento. **Suggerisco quest’ultima soluzione.**
Use for beacons	Se si seleziona questa box, sono annunciati anche i Callsigns nei beacons: la frequenza d’annuncio dipende dal settaggio selezionato (vedere dettagli nel Menu “Options” sub-menu "Announce Stations").
Use for DX Spots	Se si seleziona questa box, MS Agent annuncia anche i DX Spots ricevuti. Questo dispositivo e’ di un certo interesse se e’ stato abilitato il "DX Cluster Spy" nella finestra “Terminal”).
Test text	Inserire un breve testo da usarsi per “testare” se MS Agent e’ installato correttamente.

Test	Cliccando questo bottone e quanto inserito nel riquadro "**Test text"** verra' annunciato, usando la lingua selezionata.

14.11.1 Come attivare/configurare il "parlato in UI-VIEW32"

Sul menu principale di UIVIEW32, selezionare il menu "**Messages**" (quarto da sinistra)

- Sulla finestra "Messages", selezionare "**Options**" e poi "**Speak Messages**"
- Ora selezionare il tipo di messaggi che si vuole ascoltare
    - **All Message To me Starting with "%"**
    - **All Message To me**
    - **Speak Bulletins**

14.11.2 Come installare MS Agent sul PC

Per usare "MS Agent speech", procurarsi i programmi per MS Agent (V2) sul sito web: http://www.microsoft.com/msagent/downloads/user.asp
oppure
potete contattarmi (ik2cbd@aliceposta.it oppure ik2cbd@ik2nbv.ilom.ita.eu)

Per vostra informazione, ecco la lista dei file necessari per la versione italiana:

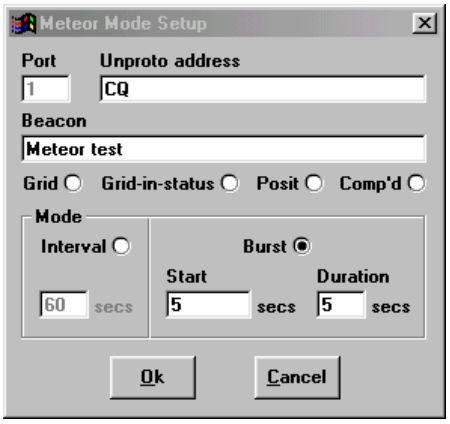
- MSagent.exe (Agent core components).
- lhttsiti.exe (Text To Speech Engine italiano).
- Agtx0410.exe (linguaggio italiano)
- spchapi.exe (SAPI 4.0a runtime binaries).
- Actcnc.exe (Speech recognition Engine).
- Spchcpl.exe (Speech Control Panel)

Ulteriori info su http://www.microsoft.com/msagent/

UIVIEW32 ha gia' installati due caratteri standard (phoebe e tony) ma se possono usare anche altri (Genie, Merlin, Robby, Peedy, etc).

14.12 Meteor mode setup

Il “Meteor Mode” è un modo “speciale” di trasmettere dei “beacon” i piu’ corti possibile, permettendo così agli stessi, di andare molto piu’ distante.
Cio’ consente l’effettuazione dei test durante fenomeni di “meteor scatter propagation”, etc.



Si possono usare 2 modi di operare:

- **Interval mode**: un singolo “beacon frame” e’ trasmesso ad intervalli definiti.
- **Burst mode**: i “Beacon frame” sono trasmessi di continuo (“durata” e l’inizio del “burst”, predefiniti).

Port	Si definisce la “Port” da usarsi per trasmettere il beacon in “Meteor Mode”.
Unproto address	In questo campo inserire l’indirizzo cui spedire i “beacon frames”, includendo eventuali DIGIpeater. L’indirizzo ed i digipeater devono essere separati da una virgola (**,**). NON usare ' **V** ' oppure ' **VIA** '. **Esempio**: **CQ** indirizza le “beacon frame” a CQ oppure **CQ,RELAY** indirizza i “beacon frame” a CQ via RELAY oppure **APRS,WIDE7-7**
Beacon	Inserire il testo (deve essere il piu’ corto possibile) del beacon che si vuol spedire, **Nota** Verificare che nel Menu "**Station Setup**" di UI-View32 siano stati inseriti i tuoi dati di Latitudine e Longitudine, cosicche’nel beacon (per default) viene automaticamente inserito il tuo **IARU locator** (es: **[JN45RQ]**) seguito dal testo che viene inserito in questa casella. (es **[JN45RQ]- Adriano IK2CBD)**
Grid	Automaticamente inserisce un “Grid square APRS position beacon”.
Grid-in-status	Automaticamente inserisce un “APRS position beacon” in formato "grid in status".
Posit	Automaticamente inserisce un “normal APRS position beacon”. (es 41.40N/00925.33E- **Adriano IK2CBD**)
Comp’d	Automaticamente inserisce un “compressed APRS position beacon”. (es **=/7E8^PpaW- Adriano IK2CBD**)
Mode	• **"Interval" mode** Un singolo “beacon frame” e’ trasmesso ad un intervalo di tempo specificato. Nel campo “**secs**” specificare l’ intervallo di tempo (**in secondi)** di trasmissione del beacon. Suggerisco 360 (360 significa ogni 6 minuti).

- **“Burst” mode**
  I “Beacon frame” sono trasmessi di continuo per un certo numero di secondi. Tu puoi specifcare la durata del “burst” e quando vuoi che inizi (in termine di numero di secondi in ciacun minuto.

  - Selezionando **“Start** si definisce, nell’ambito di un minuto, a quale secondo di ogni minuto vogliamo che inizi la trasmissione del beacon. Si può specificare piu’ di un orario

    Esempi
    - " **0,30** " significa “**iniziare un burst a 0 secondi di ciascun minuto**” e “**un altro burst a 30 secondi di ciascun minuto**".
    - Se settiamo **Start** a 15 e **Duration** a 10, attiveremo il beacon al quindicesimo secondo di ogni minuto ed esso sara’ trasmesso in continuazione per 10 secondi). Se state facendo delle prove con qualcuno, si potrebbe specificare " 15,45 ", così le trasmissioni sono intervallate.

  - Selezionando “**Duration** si definisce la durata (in secondi) di ciascuna trasmissione del beacon. UI-View32 converte la durata specificata in un numero di frame da spedire.

    Il calcolo/procedimento di conversione assume che si operi a 1200 baud, e che il TNC trasmetta in continuazione quando è alimentato con uno “stream of frames”.
    Se il TNC rilascia il PTT ad ogni poche frames (il TH-D7 sembra si comporti in questo modo) occorre tenerne conto, perché per esempio, una durata di 10 secondi, in realta’ si ottiene una durata del “burst” di circa 15 secondi.

Per abilitare il beacon, sul **Menu Options** di UI-View32 **selezionare “Meteor Mode**

Frequenza monitor propagazione: 28.128 MHz **USB** 1200 Baud Packet.

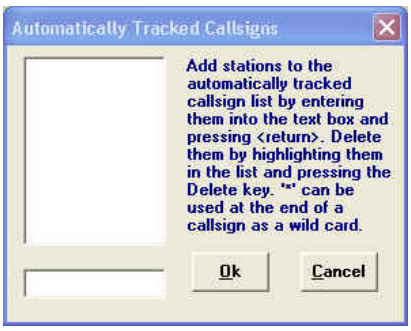
Formato dell’ unproto in meteor mode: HY-##

H sta per HF
Y sta per 28 MHz
indica la direzione dell’antenna (es: 3=Est, 9=Owest, 15=omnidirezionale)

Esempio di commento nel beacon: [GR##ID] email@host.com

[GR##ID] e’ il QTH locator, messo tra parentesi quadre **[**JN45RQ**]**
seguita da un email address ik2cbd@alice.it
Beacon Interval = 5

14.13 Auto-Track List



In questa finestra si possono inserire i Callsign che verranno "traccati in automatico" ogni qualvolta il nostro UIVIEW sente il loro beacon.

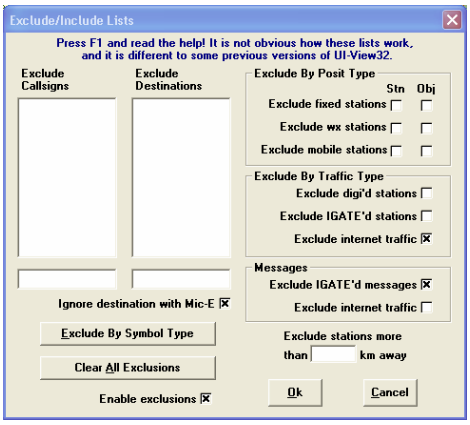
Per aggiungere un Callsign, scriverlo nella finestra "Text Box" in basso a Sinistra e dare <Invio>.

Per cancellarle un Callsign, evidenziarlo (nella fistra grande) e premere il tasto <Canc> sulla tastiera.

Con un "doppio-click" su un Callsign, questi viene spostato nella casella "Text box" per essere modificato.

Il carattere **'*'** puo' essere usato alla fine del Callsign, come un Jolly; cioe' inserendo IK2C* , tutti I Callsign che iniziano con IK2C saranno traccati.

14.14Exclude/Include List



In questa finestra e' possible definire "Callsigns" e "Destinations" che tu **NON VUOI siano mostrati sulle mappe**, oppure che tu **VUOI siano mostrati con l'esclusione di altri.**

Ci sono altre opzioni relative alle "esclusioni" che permettono di escludere tutti i "beacons di un certo tipo" oppure escludere messaggi ricevuti via "certe route". Quando si escludono i beacons, questi sono comunque memorizzati nei database di UI-View32; pertanto se si cancellano le "esclusioni", le stazioni riappaiono subito.

Note
Se si esclude il traffico interno, il nostro IGATE continuera' a funzionare in modo normale.

Per aggiungere un Callsign o una Destinazione, scriverlo nella piccola finestra rettangolare (in basso) e dare <Invio>.

Per cancellarle un Callsign o una Destinazione , evidenziarlo (nella finestra rettangolare, in alto) e sulla tastiera premere il tasto <Canc>.

Con un "doppio-click" su un Callsign o una Destinazione (nella finestra rettangolare in alto), questi viene spostato nella casella "Text box" per essere modificato.

Il carattere '*' puo' essere usato alla fine del Callsign o indirizzo, come un Jolly; cioe' inserendo IK2Z* nella "Callsign list", tutti i Callsign che iniziano con IK2Z saranno esclusi.

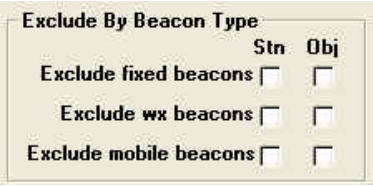
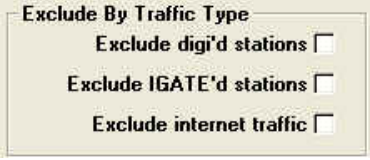
Cliccando su 'Ok', tutti I cambi effettuati diventano subito operativi.

Cliccando su 'Cancel', tutti I cambi effettuati sono ignorati, includendo anche tutti I cambi Fatti nella finestra di dialogo "Exclude By APRS Symbol Type".

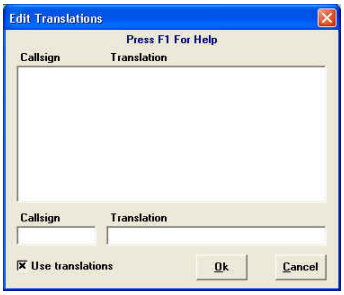
Le Liste
Le informazioni **Callsigns e Destinations** (presenti nelle 2 grosse finestre rettangolari in alto) interessano solo i "position beacon". NON interessano il traffico dei messaggi.
Attenzione
Se una stazione viene esclusa, **anche gli Objects trasmessi da quella stazione sono esclusi.**

Come usare le liste "Exclude Callsigns" ed "Exclude Destinations" come "include".
Se alcune informazioni sono precedute da un " **!** " solo questi Callsign o Destination saranno permessi: TUTTI gli altri saranno esclusi.
ESEMPIO:
Nella Callsign list, **!G***, **!M*** e **!2*** fara' in modo che saranno escluse tutte le stazioni ECCETTO quelle con nominativo UK (G, M e 2 sono prefissi UK)

Se si mette un "Destination address" in forma di "include", in effetti si crea un APRS ALTNET.

Ignore destination with Mic-E	Se si seleziona questa opzione, I filtri relativi alle “**Destinations**” non vengono applicati ai “Mic-E format position beacons”.
Exclude By Beacon Type	Si possono selezionare sia le “Stazioni” che gli “Object”. (Le “Overlay” sono trattate come Object).  **Exclude fixed beacons:** Le stazioni fisse sono ignorate. **Exclude WX beacons:** Le stazioni WX sono ignorate. **Exclude mobile beacons:** Le stazioni mobili sono ignorate. (Questo include tutte le stazioni che trasmettono un “positioning beacon” contenente direzione e velocita’).
Exclude By Traffic Type	 **Exclude digi'd stations:** i Beacon ricevuti via digipeater sono ignorati. Questo e’ utile se si vuole usare UI-View32 come indicatore di propagazione. **Exclude IGATE traffic:** Il traffico che e’ stato “IGATEd via RF” sara’ ignorato. **Exclude internet traffic:** Quando si e’ connessi ad internet, tutti i dati recevuti da internet (eccetto i messaggi per la tua stazione) sono ignorati.
The Messages Checkboxes	 **Exclude IGATE’d messages:** I messaggi che sono inviati a RF via internet, saranno ignorati eccetto i messaggi indirizzati alla tua stazione od a stazioni WX. **Exclude internet traffic:** Quando sei connesso ad internet, i messaggi recevuti via internet saranno ignorati, eccetto i messaggi indirizzati alla Tua stazione (Nominativo) o a stazioni WX.
Exclude stations more than	"**Exclude stations more than** ?? **miles/km away**": questa opzione permette di ignorare tutte le stationi che sono piu’ distanti (dalla tua stazione) del valore inserito nel riquadro. Questa opzione e’ utile, se si e’ interessati solo al traffico locale.
Exclude By Symbol Type	Cliccando questo bottone, apre la finestra di dialogo “**Exclude By APRS Symbol Type**”.
Clear All Exclusions	Cliccando questo bottone, si cancellano tutte le “esclusioni” settate in precedenza, incluse quelle selezionate in “**Exclude By APRS Symbol Type**”.
Enable exclusions	**NON Selezionando** questa opzione, si disabiltano temporaneamente le “esclusioni” che sono state predisposte.

14.15Edit Translations



Con **Edit Callsign translations** si puo' assegnare una "label/etichetta" su una mappa (per una stazione), che puo' essere diversa dal Callsign della stazione.

Se il Callsign di una stazione (che sta per essere "tradotta"), esce nella "Sation List", se si posa il mouse sopra la stazione, la traduzione viene usata come informazione.

Esempio:
Il Callsign di una stazione mobile (che sta seguendo la "testa di una corsa") puo' essere cambiato in qualsiasi nome a piacimento (esempio, "Testa della Corsa").

Come usare l' editor
Inserire il Callsign o il nome dell'Object nella casella " **Callsigns**" e nella casella "**Translation**" inserire il testo che si desidera avere come label sulla mappa.
Dare <Invio> per aggiungere la traduzione alla lista.

Per cancellare un traduzione, evidenziarla e premere il tasto <Canc>.

Con doppio-clik sulla traduzione, questa viene spostata nella casella "Translation" per essere modificata

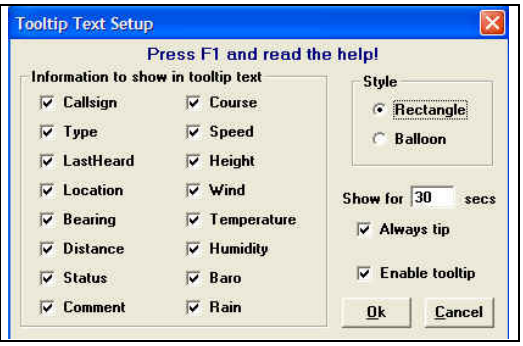
Se non si seleziona "**Use translations**", la traduzione non avviene.

Se si usa "callsign translations", la traduzione viene mostrata sulla barra del titolo (finestra dettagli).

14.16Tooltips setup

Permette di configurare il "**tooltips**" che si apre (vedi esempio in figura a fianco) quando si punta il cursore del mouse sopra il simbolo di una stazione.

Nella finestra di dialogo, occorre spuntare le informazioni che vogliamo vedere….

Information to show in tooltip text	Naturalmente saranno diverse a seconda che ci sia una Stazione fissa, mobile, WX, etc.	

Style	• **Rectangle** (Rettangolare). **E' da preferirsi.** • **Baloon** (Rettangolare con gli spigoli arrotondati). Ha diverse limitazioni, pertanto suggerisco di usare lo "**Stile Rettangolare**" o togliere la spunta sul commando '**Always tip**'.
Show for	definisce il tempo di persistenza (in secondi) della informazione sullo schermo, mentre si tiene il mouse sopra la stazione.
Always tip	• **se si spunta questa opzion**e (settaggio di default) il "tooltips" si attiva sempre (quando il mouse e' sopra la finestra della mappa) anche se in quel momento un'altra "finestra" ha il focus su di essa. • **se NON si spunta questa opzione**, il "tooltips" si attiva solo se la finestra della mappa ha il focus su di essa (in altre parole deve essere la finestra attiva in quel momento).
Enable tooltip	Spuntarlo, se si vuol abilitare la funzione "Tooltip".

14.17 Colors

La finestra "**Colors**" permette di cambiare i colori delle finestre di "Monitor" (sia testo che sfondo) e delle "griglie".

15 Menu Help

15.1 Help Contents (in inglese)

Per usare questo manuale come HELP (vedi doc **ui-dis-i.zip** **www.webalice.it/ik2cbd**).

15.2 Function Keys, I tasti di funzione

F1 - Help
F2 - Seleziona una mappa
F3 - Trova (quando si cerca il "monitor window")
F4 - "Rinfresca" la mappa
F5 - Object editor
F6 - Apre/ciude la finestra dei messaggi
F7 - Informazioni sulla PORT AGWPE
F8 - Toggle GPS enabled
F9 - Spedisce il beacon
F10 - ???? Salva (nel "Station Setup") l'attuale posizione GPS
F11 - Interroga tutte le Stazioni
F12 - Abilita/disabilita il tracking GPS

Ctrl+F1 - Visione del contenuto dell' Help
Ctrl+F2 - Apre la finestra "Function Keys"
Ctrl+F4 - Abilita/disabilita le "esclusioni"
Ctrl+F5 - Mostra/nasconde i "simboli" sulla Mappa
Ctrl+A - Zoom al massimo
Ctrl+D - Usa il "Digi path" di default
Ctrl+E - Incolla un testo di "fine messaggio"
Ctrl+G - Mostra NGR
Ctrl+N - Mostra la Mappa seguente
Ctrl+P - Mostra la Mappa precedente
Ctrl+Q - Usa il "Digi path" raccomandato
Ctrl+S - Incolla un testo di "inizio messaggio"
Ctrl+Z - Abilita/disabilita la finestra di Monitor
Ctrl+Hot Corner - Carica quella Mappa

15.3 Quick Start Guide

Guida rapida in inglese per usare UI-VIEW32.

15.4 Licence.txt

NON RIMUOVERE o MODIFICARE i file LICENSE.TXT e GUIDELIN.TXT in quanto possono causare un funzionamento anomalo di UI-View32.

15.5 History

Vengono elencate le modifiche fatte al programma UI-VIEW32.

15.6 About

Fornisce informazioni su UI-View32 (sito internet, etc).

15.7 Registrazione di UI-VIEW32

UI-View32 funziona solo se si è registrati, mentre non e' necessario per UIView (16bit).

16 Informazioni varie

16.1 Informazioni importanti per AGWPE

- Per connettersi ad AGWPE (sul vostro PC) usare **host address 127.0.0.1**
- Sebbene KISS non usi lo “hardware handshaking”, AGWPE non inizializza il TNC fino a quando non vede il CTS sul PC. Pertanto i cavi devono avere il filo che connette il CTS.

16.1.1 Considerazioni sull’uso della sound-card come modem

Non fa nessuna differenza quale programma venga usato con AGWPE, in quanto e’ AGWPE che controlla la ”sound-card” che funziona da modem: in altre parole, sia che si usi UI-View32, WinPack od altro, **e’ irrilevante**.

Se avete dei problemi nella installazione di AGWPE e non sapete da che parte girarvi, la miglior cosa da farsi e’ quella di settare AGWPE usando il programma AGWTerm (sempre di SV2AGW), cosicche’ non sarete confusi se il problema e’ in AGWPE o in UI-View o altro. Quando AGWPE funziona con AGWTerm, funzionera’ bene anche con UI-View ed altro.

Suggerimento
Usate una “sound card” come modem solo se non avete altra alternativa, in quanto la “sound card” non e’ un sostituto completo del TNC, e puo’ essere difficoltosa da settare. Se inoltre non si ha un altro TNC disponibile per effettuare dei test, o se si ha poca familiarita’ con il packet… si finisce in confusione, etc etc.

16.2 UI-View32 e MixW via “MixW COM port bridge driver”

Per far dialogare UI-View32 e MixW via “MixW COM port bridge driver” (provato con Windows XP), effettuare quanto segue:

- Assicurarsi che sia stato correttamente installato il “port bridge”
- In MIXW, configurare, TNC emulation, selezionare la PORT che si vuol usare ed assicurarsi che NON SIA STATO SELEZIONATO il comando "Disable device".
- In MIXW, Mode, Mode Settings, TNC, Custom AFSK, selezionare "Emulate KISS TNC".
- In UI-view32 selezionare l’altro “bridge port” per il vostro KISS TNC.

16.3 Beacon ricevuti a 300 bps (HF), ripetuti a 1200 bps (VHF)

Ecco alcune semplici istruzioni/modifiche per ripetere/emettere in banda VHF (1200bps, 144.800 MHz) i beacon ricevuti in banda HF (300bps, esempio 10.150 MHz LSB, etc)….
cioe', un segnale UI-View32 ricevuto su AGWPE Port 1 (banda HF), venga "digipeated" su AGWPE Port 2 (banda VHF).

Che cosa serve???

- Un RTX (es Kenwood TS-2000, Yaesu FT100, etc) con la funzione "SPLIT" (attivata).
- Un Programma Ui-view V.2.03, stazione configurata come Digipeater
- Un PC, con scheda Soundcard
- AGWPE v 2004.1108 o PE-PRO (per i dettagli circa i settaggi standard di AGWPE, vedi mio doc italiano (file **agw-cbd.zip**, www.webalice.it/ik2cbd).
- Cavo standard RTX-Soundcard (da modificarsi)

Prima di eseguire qualsiasi modifica, accertarsi che il programma AGWPE funzioni perfettamente (con particolare attenzione al cavo).

Come modificare un cavo "radio←->soundcard" standard

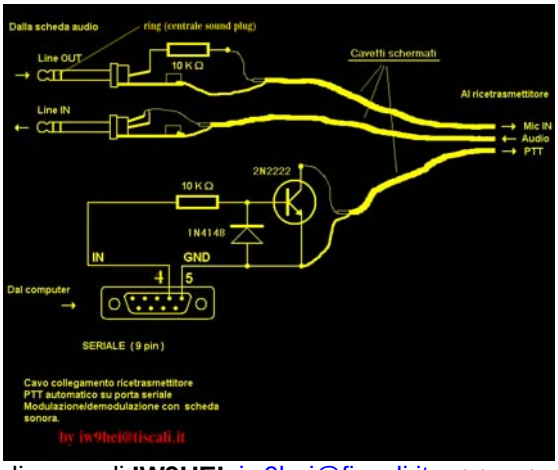
Per la costruzione "ex-novo" di un "cavo standard RTX←>Soundcard" per l'uso con AGWPE, dettagli7istruzioni li puoi trovare sul documento **agw-cbd.zip**, www.webalice.it/ik2cbd.

Usando un cavo standard gia' costruito e funzionante

- lasciare la parte RX audio collegato come e' attualmente.
- modificare il collegamento TX audio (dalla sound-card) deve essere cambiato dal "tip" (AGWPE port 1) al "ring" (AGWPE port 2) del "sound plug".
- cambiare il PTT, dal pin RTS COM (AGWPE port 1) al pin DTR COM (AGWPE port 2).

Nessuna modifica al cavo che interfaccia verso la radio.

Il disegno a fianco rende la costruzione del **cavetto Sound-card<=>RTX** ancora piu' semplice della mia descrizione.



disegno di **IW9HEI**, iw9hei@fiscali.it 16/1/2004)

Sul programma AGWPE	Sul programma UI-view32
Creare 2 Port - Port 1 per HF RX (300 baud) - Port 2 per VHF TX (1200 baud).	- Andare nel **Menu Setup** - Selezionare "**Digipeater Setup**"; usare la funzione "Digi Routes" function: "1=2".

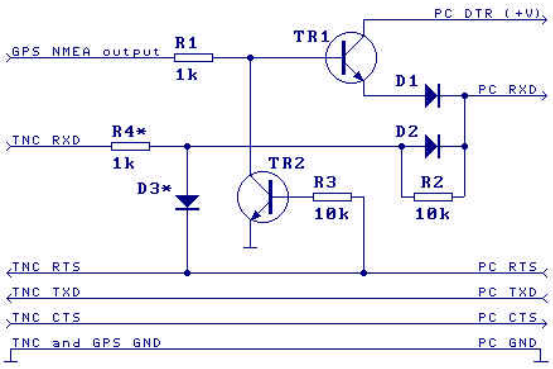
16.4 Hardware Serial Port (HSP) Switch

Un **HSP** permette ad UI-View32 di condividere una “PC COM Port” tra un TNC ed un GPS.

Dettagli Costruttivi, come da figura a fianco.

Montare il circuito su una piccola board a fori, e metterlo in una scatoletta, cavi con connettori DB9.
I transistors sono del tipo NPN (es. ZTX107 contenitore plastico).
I diodi possono essere dei 1N914 o similari.

HSP Switch Schematic



Nota 1
Questo “HSF switch” **funziona solo se UI-View32 e’ usato in host mode NONE o KISS.**
NON puo’ essere usato con BPQ o AGWPE, in quanto UI-View32 non ha il controllo della “PC COM port”.

Nota 2
Se costruisci questo **HSF Switch**, ricordati che usa la linea **RTS** come “switch control line”.
La connessione etichettata "TNC RTS" va collegata con qualsiasi linea “handshaking” che venga usata per “flow control” con il TNC.

> **Esempio**: sul KPC-3 e sul Tiny-2 Mk2, va al RTS, ma su altri TNC potrebbe andare al DTR. Controllate il manuale del Vostro TNC.

Nota 3
Se acquisti un **HSF Switch**, con un differente schema, questi potrebbe usare un DTR; in questo caso e’ mandatorio editare il file UIVIEW32.INI, sez "[GPS]" e cambiare il comando "**SWITCH_CONTROL_IS_DTR**" da "**FALSE**" a "**TRUE**".

16.5 USB to Serial Port converter

I recenti PC/Notebook non hanno Porte Seriali a sufficienza. Per ovviare a questo ci sono gli “**USB to Serial Port converter”**….. con alcune precauzioni e/o accorgimenti.

Nota1
Con l’installazione di un “USB to Serial Port converter”, Windows crea una “Serial COM Port di tipo tradizionale”, cioe’ con **un suo numero specifico** (verificare il numero, per un suo corretto uso) e di norma usa un “Handshaking” di tipo “Hardware” (RTS/CTS).

Nota2
Con un “**USB→Serial Port”,** se vogliamo usare Ui-view32 ed un GPS sullo stesso PC, agire come segue:
Collegare il TNC su una COM port.
Collegare il GPS su COM port differente da quella del TNC.
Su UI-View32 settare la corretta COM port per il TNC
Su UI-View32 settare la corretta COM Port per il GPS.

16.6 MIC-E", Informazioni

MICDEC è un programma (http://www.kh-gps.de/micdec3.exe) che permette d'inserire (digitare) "compressed APRS-Code-Data" ed ottenere i valori di origine, quali latitudine, longitudine, velocità, etc.

In casi di emergenza, potrebbe essere la necessario usare due radio: una per APRS ed una per le comunicazioni in fonia.

Per semplificare la gestione è stato progettato un dispositivo (noto come **MIC-E**, by TAPR, sito www.tapr.org) che collegato tra RTX e microfono fa' tutto da solo !
MIC-E supporta tutte le radio ("jumper" di setup a seconda del il tipo di microfono).

In pratica MIC-E contiene il GPS ed il TNC, con i comandi per impostare il beacon APRS, ed i settaggi APRS in generale ... qualcosa di veramente semplice !

Il MIC-E è disponibile sia con GPS che senza. Nel primo caso e' necessaria l'antenna GPS esterna, nel secondo caso, per la comunicazione dati, usa il formato NMEA.

Come funziona ?

- Ad ogni fine "trasmissione in fonia" emette un beacon APRS e se non si e' in fonia lo trasmette a tempi prestabiliti.
- In fonia, alla domanda: Dimmi dove sei ... La risposta avviene premendo il PTT !!

Ulteriori informazioni sul MIC-E

www.byonics.com	Mic-e chiamato Tiny Track
www.qsl.net/ha5ob	PIC-E : TINY TRACK+ (mobile tracker) Interfaccia PIC di dimensioni ridotte + software per l'inserimento dei campi (nominativo, beacon, simbolo dell'icona, etc). Per programmare inserire la schedina sulla seriale (non serve il cavo e non serve l'alimentazione), lanciare il software, inserire i dati e premere "OK".
g3nrw@tapr.org	Basta inviargli un messaggio per ricevere il suo programma (30Kb) che testa il software Mic-E in tutte le direzioni.

16.7 Caratteristiche dei file WAV di Uiview

I file tipo WAV devono avere le seguenti caratteristiche: **11kHz, 8bit, mono**.

Se si usano dei file.WAV con caratteristiche diverse (22kHz, 8bit, mono) l'annuncio del "parlato" sarebbe molto piu' lento, esempio "**I K 2 C B D**" invece di "**IK2CBD**".

Sono disponibili i fonemi in italiano (file wav-cbd.zip). Vedi **Utilities di IK2CBD**.

16.8 PCSAT, informazioni

PCSAT gestisce un Digipeater (a 1200 Baud) per convogliare il nostro "APRS position beacon".

Riceve a 145.825 Mhz Trasmette a 145.825 Mhz

Settare il vostro unproto come segue: **APRS,ARISS**

Referenze:
Amsat Weekly News + Article About PCSAT + PCSAT Telemetry Decoder + Satellite Tracking Software

16.9 ISS, informazioni

La "International Space Station" (**ISS**) al momento gestisce un Digipeater (a 1200 Baud) che puo' essere usato per convogliare il nostro "APRS position beacon".

Settare il vostro unproto come segue:

APRS,ARISS (nocall e' l'attuale Callsign del "ISS digipeater")

Riceve a 145.800 Mhz Trasmette a 145.990 Mhz (Split off + 0.190 Mhz)

16.10Come segnalare un problema su UI-View32

Alla data il supporto tecnico e' fornito solo via una "internet mailing list", cui bisogna essere iscritti.

Per iscriversi, spedire una E-mail a ui-view-subscribe@yahoogroups.com (senza scrivere niente nel soggetto e nel testo della E-mail).

Una volta iscritti, su base regolare si ricevono delle email con scambio di opinioni, suggerimenti, soluzioni di problemi, etc.

Per segnalare un problema, inviate un messaggio a ui-view@yahoogroups.com fornendo almeno questi dati:

- Versione di Microsoft Windows in uso.
- Condizioni d'uso di UI-View32 (Tipo di TNC, in KISS mode, AGWPE, etc)
- Dettagli del problema, fornendo il testo del "messaggio di errore", un esempio dei dati "monitorati" (questo può essere fatto aprendo il "Terminal window" e usare la opzione "Save" per catturare i dati dentro il file DEBUG.TXT che va spedito).

Per cancellarsi, spedire una EMAIL a ui-view-unsubscribe@yahoogroups.com

16.11 Domande e risposte

D: un vecchio object usato in passato , riappare… ma non e' presente sulla mappa.
R: apri l'Object Editor e cancellalo.

D: dando diversi **F9**, non esce niente sul "terminal windows" e nemmeno sulle mappe.
R: suggerisco di re-installare UI-Viwe32 ex novo.

In UI-View32 vai nel Menu Setup,
- nella finestra **Comms Setup** inserisci i dati di comunicazione
- nella finestra **Station Setup** (o WX station setup, etc) e inserisci il tuo Callsign e la latitudine/longitudine.

Una volta che dai OK, il tuo beacon viene subito "trasmesso" ed appari nella **Station List**. (se sei collegato in internet, il tuo beacon e' trasmesso anche sulla internet port). Non e' necessario avere un TNC o un RTX connesso per apparire sulla "Station List" in quanto la trasmissione e' monitorata dall'interno di UI-View32.

Aprendo il "**Terminal window**",… premendo **F9**, vedrai il tuo "beacon" trasmesso (per deafult ogni 30 minuti). Se questo non accade, c'e' qualcosa d'altro.

Non visibile anche sulla mappa
Se appari sulla "Station List", dovresti apparire (da qualche parte) anche sulla mappa. Se non riesci a scoprire, carica una mappa che copra una area molto grand(Europa o anche piu' grande) e vedi dove sei posizionato…..
(a) potrebbe esserci la latitudine/longitudine (nella finestra **Station Setup**) sbagliata.
(b) la mappa in uso, potrebbe avere delle info sbagliate (vedi dati nel file xxx.INF).

16.12Appunti personali

---

17 Indice analitico

!

! · 66
!TEST ARG1 ARG2 · 66

#

· 144

$

$GPRMC · 126
$PNTS · 37
$Version · 113; 114
$yyyy · 33; 34

*

* · 141

/

/A=NNNNNN · 129
/EXIT 10 · 14
/FULLINETLOG · 14
/LOOP · 14
/M · 14
/min · 14
/NOSPLAH · 14
/S · 14
/T · 14
/WX Report · 115

?

? · 66
?APRS? · 130
?APRS?\ · 129
?APRSD · 65
?APRSS · 22
?APRST · 21; 65
?DX · 23
?PING? · 65
?TEST · 66
?VER? · 65

[

[AA] · 57
[DIGI_OPTIONS] · 120; 121; 122
[GR##ID] · 144
[INIT_COMMANDS] · 91
[MAPS] · 83
[SETUP] · 91
[STNLIST_GRID · 50
[TRANSLATE] · 110

^

^.UIV · 54; 71
^C · 90
^J · 138
^M · 90; 101; 138

{

{UIV32} · 115
{UIV32**N**} · 49; 129

|

| · 104

0

0 · 106; 113; 115; 121; 132

1

12 pulsanti · 45
1200 baud · 152
1200 Baud Packet · 144
127.0.0.1 · 151
14.1051Mhz LSB 300Baud · 140
14.105Mhz LSB 300Baud · 140
144.8125MHz · 122
192.168.0.1 · 138
199.227.86.221:23 · 134

2

28.128 MHz · 144

3

300 baud · 152
32full203.exe · 11

A

ACCEPTED · 88
ack · 59; 65
ACK · 21; 59
Actcnc.exe · 142
Active object · 79
Active Object · 79
ActiveX · 66
Add Callsign to List · 31
AEA/Timewave · 95
AFilter · 134
After Pause · 56
AG1000 · 98
aggiungere dei "bottoni" · 84
Agtx0410.exe · 142
AGW-CBD.zip · 92; 152
AGWPE · 8; 92; 93
AGWPE Ports Information · 93
Alarm.wav · 31
Alias · 121
Alias substitution · 120; 123
Alias(es · 120
All · 59
All Message To me · 142
All Message To me Starting with "%" · 142
All Messages To Me · 56
All' · 57
Allargare la mappa · 86
Allow automatic update · 43
Alt_X · 28
Always ti · 149
Always tip · 149
angolo caldo · 83
ANN · 59
Announce Stations · 141
Announce Stations). · 133
Anyone · 86
APISS · 64
Aprire una finestra di zoom · 86
APRS · 60; 129
APRS Compatibility · 21; 60; 132
APRS Compatibility Setup · 12
APRS compressed · 106
APRS format · 61
APRS format messages · 129
APRS frames · 65; 129
APRS query · 21; 22

APRS Server · 136
APRS server Setup · 12
APRS Validation Number · 139
aprs.net:23 · 134
APRS-Code-Data · 154
APRServe · 60
APRServe gateway · 134
APRServe log on required · 135
APRServe logon required · 135
APRSERVE_ · 33
APRServer · 10; 139
APU1 · 110
APU2 · 110
APU2xx-10 · 110
ARI Bergamo * · 10
ARI Lecco · 10
ARI Monza · 10
ASCII Character code 253 · 22
ASCII Character code 254 · 21
ASK_ACTIVATE · 78
ASK_ADOPT · 78
Auto · 130
Auto Answer · 57
Auto Refresh · 74
Auto Refresh Mode · 80; 85
Auto sort station list · 131
AUTO_SEARCH_DELAY · 50
Auto-Answer · 57
Automatic capture · 29
Automatic Update · 42
AX25 compatible · 129
AX25 destination address · 110
AX25 UI frames · 119

B

b · 117
Background · 23
Baloon · 149
Baud rate · 12
Baud Rate · 124
BCN · 65
BCN_INTERVAL <number> · 32
beacon · 112
Beacon · 143
BEACON · 129
Beacon comment · 105
Beacon Comment · 51
Beacon interval · 106; 115
Beacon pause · 131
Beep · 48
Best DX · 23
black-ice.cc.vt.e · 30
blank offset · 124
BLN · 56; 57; 59; 63
BNLAxxxxx · 63
Bob Bruninga · 120; 123
Bollettini · 63
Border colours · 23
BPQ · 8
BPQ32 · 95
BPQCFG.TXT · 119
Bring To Foreground · 56
Browse · 29
BTN · 68
Burst" mode · 144

C

Callsign · 115
Callsign Separator · 141
callsign" CQ · 62
cambiamenti di colore · 8
Canc · 113
canon.inria.f · 30
capitolo · 115
CAPTURE_MAP · 34
cavetto Sound-card<=>RTX · 152
cerchio rosso attorno alla stazione · 52
Character · 141
Character code 252 · 23
Chime on update · 30
CHIMES.WAV · 30
Circular Window · 20
Clear All Exclusions · 147
Clear Screen · 58
Cliccando con il destro su un messaggio · 62
CLIENTLG.TXT · 14
Codice di Registrazione · 10; 12
Colors · 69; 149
Colors**:** · 48
colpo di vento · 117
Colpo di vento · 52
Com Port · 124
COM Port Setup · 125
Command background · 57
Command File · 95
Command mode · 47
Command text · 57
Comms Setup · 93
Comp'd · 143
Compress · 106
config2.vbs · 15
congelamento delle colonne · 50
control C · 90
control M · 90
Control Panel · 87
Converse mode · 47
copertura radio. · 105
Copy · 53
COPY <file_name> · 33
CopyRight · 7
Course · 79
Course degrees · 51
CQ · 62; 129
creare delle mappe · 68
Cross-Over Office · 8
C'sign Sep · 141
Ctrl + click con il destro · 19
Ctrl+A · 57; 150
Ctrl+C · 47
Ctrl+D · 21; 60; 150
Ctrl+E · 60; 150
Ctrl+F1 · 150
Ctrl+F2 · 150
Ctrl+F4 · 85; 150
Ctrl+F5 · 150
CTRL+F5 · 84
Ctrl+G · 150
CTRL+G · 83
Ctrl+Hot Corne · 150
Ctrl+N · 150
CTRL+N · 67
Ctrl+P · 67; 150
Ctrl+PgUp · 19
Ctrl+Q · 150
Ctrl+R · 21; 60
Ctrl+S · 60; 150
Ctrl+Z · 17; 150
CTRL+Z · 74

D

D700 · 90; 100
D700, · 128
DBCS · 89; 131
debug.txt · 88
DEBUG.TXT · 155
DED/TF · 96
Default · 129
Default Message Port · 57
Del · 113
Delete · 54; 80
Delete Messages · 55
Delete Stations · 21
destro su un "object" · 80
Dew-Point · 52
Digi · 60
digi path · 60; 66
digi route · 122
Digi routes · 122
digipeat · 119
digipeater · 49
Digipeater Setup · 12
digipeaters · 118
DIGIpeaters · 23
Digipeating · 120
digipeating frames · 122
dir "Logs · 41
Direction · 52
DISABLE_EXPIRE_WHILE_PLAYING_LOG · 70
distanza tra 2 punti qualsiasi · 19
DNS look-up · 92
domain name · 92
Don't label special symbols · 132
Don't label symbols · 132
Don't Show From Me · 56
doppio click · 19; 83
doppio click nella "Digi text box · 21
doppio-click su un Callsign · 62
DTR COM · 152
Dual Port TNC · 91
Dupe secs · 120; 121
Dupe spots · 48
Dupe suppress minutes · 42
DX · 65
DX Cluster "spots · 47
DX Cluster Options · 48

DX Cluster Spy · 48
DX Cluster Spy mode · 47
DX Query · 21
DX Spots · 141
DX? · 8; 23; 54; 129
DX_QUERY · 23

E

E2 CAPTURE_MAP · 34
Effective Digi Path · 51
EMF · 29; 67
Enable · 129
Enable auto reconnect · 136
Enable local server · 136
Enable tooltip · 149
Enable Winsock TCP/IP · 92
ENE · 79
EPROM TF2.7b · 90
Equation · 43
Escape · 59
escludere certi Callsign · 122
European recommendations · 120; 123
Every Line · 56
EW · 102
Exclude By APRS Symbol Type · 147
Exclude By APRS Symbol Type". · 147
Exclude By Symbol Type · 147
Exclude digi'd stations · 147
Exclude fixed beacons · 147
Exclude IGATE traffic · 147
Exclude IGATE'd messages · 147
Exclude internet traffic · 147
Exclude mobile beacons · 147
Exclude stations more than · 147
Exclude WX beacons · 147
Excluded List Setup: Vedi istruzioni · 12
EXIT_COMMANDS] · 91
Expire time · 132
external command program · 66
External remote command · 66
Extra Info · 48
Extra maps path · 68; 131

F

F1 · 13; 150
F10 · 150
F11 · 81; 150
F12 · 150
F2 · 67; 150
F3 · 150
F4 · 74; 150
F5 · 77; 78; 150
F6 · 150
F7 · 82; 93; 150
F8 · 126; 150
F9 · 74; 115; 150; 156
FAST_COUNT · 71
Fedora Core 3 · 8
File · 55
Finger · 80
Finger WxSvr · 80
Fixed · 106
fixed station mode · 126
Fixed Stations · 72
Flexnet · 96
Font · 24
freccia a sinistra" sulla "toolbar · 67
Full Dup · 91
full duplex · 91
Function Keys · 150

G

g · 117
G.A.L · 10
G0OPC · 45
g3nrw@tapr.org · 154
G4IDE · 7; 8; 45; 46
G7GJQ · 46
G8BPQ · 95
Gate all RF to INET · 37
Gate internet · 136
Gate LAN to Inet · 37
Gate local messages · 136
Gateway - RF To Internet · 135
Genie · 142
Get Time · 30
GIF · 29
Global · 130
global beacon trigger message · 81
global trigger · 130
GMT · 65
GPS · 8; 96; 126; 153
GPS "Symbol · 107
GPS Aisin · 125
GPS COM port · 97
GPS e il PC · 124
GPS Input · 126
GPS inputs · 81
GPS Mavin $20 · 124
GPS setup · 126
GPS Setup · 12
great circle navigation · 77
great circle path · 77
Grid · 143
Grid Square · 131
GRID_FONT_NAME · 83
Grid-in- status · 143
Guida sempre in primo piano · 13
GUIDELIN.TXT · 150
Gust · 52
GW0TQM · 45

H

h · 117
H · 59; 144
hardware handshaking · 151
HDLC · 90
Height · 51
HELP in Italiano · 13
Hide · 58
Highlight IGATEs · 137
Host machine · 92
Host Mode · 12
hot corner · 19; 83
http://www.apritch.myby.co.uk/uiv32.htm · 10
http://www.kh-gps.de/micdec3.exe · 154
HY · 144

I

I · 60
I.S.S. · 64
I0SSH · 45
IARU grid square · 131
IARU locator · 111
IARU Locator · 102
identifier · 75
Identifier · 78
IGATE · 88
IGATE capabilities frame · 81
igate regole · 36
IGATE Station Capabilities · 84
IGATE Stations traffic · 73
IGATE.INI · 136
Ignore destination with Mic-E · 147
Ignore movements less than · 31
IK2CBD · 7; 10; 45; 92; 141
Immediate · 130
Increase Color Depth · 69
Inet_Entry_Point_Tag · 37
INET_PROGRAM_ · 30
INET_TO · 39
INET_TO_RF · 38
INETTIME.INI · 30
Input Enabled · 126
interferenze con annunci vocali · 94
International Space Station · 155
internet mailing list · 155
internet servers · 139
Internet Time Client · 30
Interval" mode · 143
Invert · 43
IP address · 92
ip_address:port · 134
ISS · 155
iw2mln · 139
IW5BFJ · 10
IW9HEI, · 152

J

JN45RQ · 111
JPG · 29

K

K · 47
K4HG · 134
Kam · 90
Kantronics · 91; 95
KC9XG · 134
Kenwood TS-2000 · 115
KISS · 8; 90; 102; 122; 155
KISS Host Mode · 90
KISS mode · 89
KISS Mode · 91
KISSPRM1.CMD · 90
km · 106
Km/Miles · 53
knots · 79
KPC-3 · 153

L

L'altezza delle finestre · 72
label · 24
labels sono grigio anziche' nero · 89
lampeggiare 3 volte · 91
Language · 141
Latitude · 78; 102
Latitudine · 69
LED · 91
LED "CON · 91
LG0 · 65
LG1 · 65
LGS · 65
LGX · 65
lhttsiti.exe · 142
Licence.txt · 12
LICENSE.TXT · 150
Line Terminator · 94
LINE_TERMINATOR · 138
Linux · 8
LIST · 79
List Type · 41
Lists · 72; 77
Load a Map · 67
Load A Map · 84
LOADING_ · 53
LOC_CNT · 137; 138

'

'Local Time' · 34

L

LOCAL_MESSAGE · 39
localhost · 92
location beacon · 126
Log All Monitored Data · 48
Log file · 41
log file name · 70
log files · 54
logging · 65
Longitude · 78; 102
Longitudine · 69

M

M0CYP · 45
Map · 67
Map Outilnes · 84
MAP_ · 24
mappa cambia colore · 69
Mappe addizionali · 84
MAPS · 131
Max Silence · 136
Max_Digis_For_Local · 36
Mci.VBX · 13
Menu File · 32
Menu **LIST** · 75
Menu LOGs · 54
Menu Map · 12
Menu Options · 12; 144
Menu Setup · 12
Menu Setup · 72
Merlin · 142
Message · 52
Message preamble · 141
MESSAGE_DISPLAY_SECS · 94
Messages · 84
Messages To Me Starting with " % · 56
Meteor Mode · 143
Meteor Mode setup · 86
Meteor scatter · 143
meteor scatter tests · 91
MHz · 141
MICDEC · 154
Mic-E · 111
Migliari Adriano · 7
Miles · 106
Mine · 57; 59
Minimize · 42
minimizzare un programma · 14
Miscellaneous Setup · 54; 74; 79; 81
Misurare una distanza · 86
Mobile · 106
mobile beacons · 70
mobile mode · 126
Monitor del TNC · 115
MonLog · 48
More" in detail · 133
Mouse, azione alternativa · 86
Mouse, azione Normale · 86
MS Agent · 56; 142
MS Agent Setup · 12
Mscomm.VBX · 13
MSG_CNT · 137; 138
multiple ports · 104
Multiple Systems · 93
Muovere la mappa sullo schermo · 86

N

N · 49
New · 32
New Message Alert · 56
Next · 84
Next Map · 67; 84
NGR · 83
NMEA 0183 · 111
NMEA 0183 · 126
NMEA-0183 interface · 124
NNE · 79
No information available · 114
No UI-View extensions · 49; 129; 130
No UI-View32 extensions · 21; 132
No-gate aliases · 37
Nomefile.XTR · 16
NON_APRS_ADDRESSES · 62; 64
NS · 102
NW · 79
NWS · 35; 57; 59

O

Object · 77
Object auto update defaults to enable · 133
Object auto update defaults to enabled · 79
Object Editor · 78; 133
Object editors · 84
Object interval · 132
Objects · 73
Objects and Items · 73; 80
object's position · 79
offset · 124
Ok · 79
O'ly · 79
ON6AA · 10
ONE_MINUTE · 39
Only Me · 86
Only update when visible · 48
Open the gateway · 135
Options · 18; 56; 141; 142
OSGB-36 · 125
overlay · 21; 79
Overlay · 20; 72
Overlay character · 107
overlays · 68
Overlays · 23

P

p · 117
PacComm mod NB96 · 91
Parameters · 90
Password · 93
pause · 71
PC clock · 30

PC control mode · 98
PC time · 124
PCSAT · 155
Persist · 90
PgDn · 20
PgUp · 20
PHG · 105
Phoebe · 141
Ping · 8; 9; 21; 54; 81; 129
Pioggia · 52
pipe · 104
PK · 90
PK232 · 95; 101
PK-232 · 95
play a log · 14; 52
Play -back Controls · 71
Playing a log · 23
PNG · 29
Port · 12; 60; 92
Port sharing · 125
Ports Mask · 94
Posit · 143
Post-Host Commands · 96
Prefix.txt · 48
Pre-Host Commands · 96
Pressure · 52
Previous · 84
Previous Map · 67; 84
Print · 28
programmi "EXTRA" · 16
proxy server · 93
PROXY_INIT_DELAY · 94
PSK31server · 46
PTC GPS Support · 97
PTC in Shared COM Port Setup · 97
PTC-II · 96

Q

QAS · 65
quadratino BLU · 19
quadratino pieno · 83
Query · 8; 9; 21; 22; 54; 129
Query All · 81
Query All Stations · 81; 130
Query IGATE · 137
Query WX Stations · 81
QWS · 65

R

Rain Hour · 52
Rain Today · 52
RAIN_FORMA · 52
Random · 131
Random grid square plot · 131
range scale · 85
RCOMMAND · 66
Read Messages · 55
Receive Background · 48
Receive Text · 48
Received text · 57
Rectangl · 149
refresh · 72
Refresh Map · 85
REJ · 62
REJECTED · 88
Relaxed frame type check · 132
Relaxed locator · 132
RELAY · 102
Remote · 93
Remote Commands · 65; 86
Replay · 71
Replay date/time · 71
Replay date/Time · 71
Replay Speed · 70
RESTART · 33
retried · 65
rewind · 71
right click · 83
Right-Click · 23
Right-Click menu · 52
Right-Click Menu · 21
round table · 60
RREPLY.TXT · 66
RTS · 153
RTS COM · 152
rumore mod. packet · 94
RUN <program name · 32

S

Save Bulletins · 56; 62; 63
Save To File · 56; 62
schedit.but · 33
Schedule Editor · 29; 32; 34
schedule.txt · 32
screen refresh · 130
scroll bar · 24
scroll bar slider · 24
scroll bar" di tipo 0 · 24
scroll" della mappa · 23
SCS firmware · 97
SCS PTC-Iie · 96
SCS 'Y' · 96
Select A Map · 67
Select a Server · 134
Send best DX · 113
Send Message · 21
Sent Background · 57
Sent Text · 57
Set PC Clock · 124
Setup · 12
Setup Interfaces · 92
sfondo · 149
shift key · 20
Show details · 21
Show GPS cross-hairs · 125
Show Grid Squares · 83
Show Map Outlines · 18; 83
Show splash screen · 133
Show startup tips · 133
Show Toolbar · 84
Show_Inet_Entry_Point_Callsign · 37
Slot Time · 90
Snapshot · 53
SNAPSHOT <number> · 32
Sort · 58
Sort by callsign · 130
Sort by distance · 130
Sort by time · 130
Sort Lists · 73
Sound · 48
Soundcard · 152
SoundCard · 87; 92
Spchcpl.exe · 142
Speak Bulletins · 56; 142
Speak Messages · 56; 142
Speech · 48
Speed · 51; 52; 79
spot · 48
Square Window · 20
squelch · 115
SSID · 93
Start logging · 70
Station Information · 114
Station information Setup · 12
Station list · 32
Station List · 49; 53; 105
Station List snapshots · 54
Station List Sort Order · 54; 131
Station Setup · 12; 32; 102; 115; 139
station symbol · 126
Stations · 84
stations list · 87
status text · 22; 105
Status Text · 113
Status text Setup · 12
stazione · 21
stazioni che si ricoprono · 20
stazioni mobili · 129
stninfo.txt · 114
stop · 71
Sub alias · 121
SV2AGW · 10
Symbol · 78; 108
symbols · 79
Symbols.bmp · 107
Symbols.txt · 76
Synth callsigns · 87; 133
System Time · 34
SYSTEM_COUNT · 93
SysTray · 55; 131

T

t · 117
tasto destro del mouse · 14; 21
TC 0 · 98
TC 1 · 98
TCPIP* · 93
TCPIP_OUTPUT_PORT · 127
tcpip6p.zip · 96; 139
telemetry frames · 42
Telemetry list · 41
telnet proxy · 94
telnet proxy server · 92
temperatura · 117
Temperatura di condensazione · 52
Terminal · 84; 141

Terminal mode · 47
Terminal Window · 64
Test · 142
Test text · 141
Text · 23; 60
Text Colours · 57
Text to send on connection · 135
TF · 90; 95
TF2.7b · 90
TFMU · 8
TH-D7 · 60; 95; 99; 117; 144
TH-D7.CMD · 99
Threed.vbx · 13
Tile Windows · 82
Time · 52
time server · 30
Time Server · 30
Timer · 130
Timeserver.exe · 30
Tiny-2 · 153
TM-D700 · 95; 117
TNC2 · 90; 115
To · 60
tokens · 29
Tony · 141
toolbar · 84
tooltip · 48
tooltips · 148
traccare · 52
TRACE · 102
TRACEn- · 120
Track · 9; 23; 52
Tracked Stations · 72
tracker · 111
TRACKING_ · 53
Transmit IGATE status · 137
TRUE · 16
TS-2000 · 26; 97; 152
two-line monitor window · 17; 74
Tx Delay · 90
Tx Tail · 90

U

UI only · 119
UI-Captioner · 34
Uifilt · 10
UIFLOOD · 120
UI-NetActive · 46
Uipath · 10
UI-PHG · 105
uireg.bin · 10; 12
Uiroute · 10
UI-TCP/IP · 82
UITRACE · 121
UI-View format · 61
UI-View format message · 129
UI-View station beacon · 102
UI-View16/32 · 10
UI-View32 potrebbe non funzionare · 12
UIVIEW32.INI · 22; 78; 93; 121
UI-VIEW32\LOGS\AUTO · 71
Umidità · 52
unbuffered feed · 134
Unload Overlay · 75
Unproto · 104
Unproto address · 116; 143
Unproto port · 116
USB · 144
Use for beacons · 141
Use for DX Spots · 141
UTC · 34

V

V · 143
V2000.78 onwards · 93
valid GPS data · 106
Validation number · 135
VBrun300.DLL · 13
vecchio object · 156
velocita' di movimento · 51
VIA · 143
vk5ztv · 8

W

W'Chill · 52
WA8DED · 8; 95; 96
WAV · 154
WAVBITS · 133
WB4APR · 9
WB4APR9 · 120; 123
Weather beacon · 115
weather beacons · 8; 117
WGS-84 · 125
WIDE · 102
wind gust · 52; 117
WinpDDE · 95
Winsock & HTTP Interface Setup · 92
Winsock API · 14
wp-dis-i.zip · 116
wp-doc-i.zip · 71
www.byonics.com · 154
www.qsl.net/ha5ob · 154
wx Beacon · 115
WX beacons · 70; 106; 107
WX data file · 116
Wx Station Setup · 12
WX Station Setup · 139
WX Stations · 72
WX stations query · 22; 81
WX_INTERVAL <number> · 33
WXNOW · 116
WXNOW.TXT · 116
WXPRS · 45
wxPRS.txt · 116
WxSvr · 80
WxSvr weather object · 80

X

X · 84
x-no-ar · 105; 113; 135
x-no-archive · 105; 113
xxx.INF · 156
xxxx.CMD · 91

Y

Y · 59; 144

Z

Zoom · 84
Zoom Monitor · 17
Zoom out · 84
Zoom Window · 20