

Obsluha obvodu PicoKeyer pro Rockmite

Pokud připojíme napájení, obvod bude pracovat jako normální jambický klíč. Tedy vysílat tečky a čárky s automatickou mezerou.

Ťuknutím na pádlo a současným krátkým stiskem tlačítka (méně než půl sekundy) se vyše obsah uložené zprávy

Paměť 1; klepnutím na pádlo u teček a krátkým stisknutím tlačítka, se vyše obsah zprávy z paměti 1

Paměť 2; klepnutím na pádlo u čárek a stiskem tlačítka se vyše obsah zprávy z paměti 2

Stiskem tlačítka a jeho držením po dobu větší než půl sekundy, způsobí vstup do režimu nastavení (menu). V které položce menu jsem, se dozvím podle písmenka, které je vysláno. Výstup z menu je možný krátkým stiskem tlačítka (klíč odpoví SK)

S – SPEED (rychlost vysílání)

Dotykem na pádlo v režimu teček narůstá rychlost, nebo dotykem na pádlo v režimu čárek snižuje rychlost. Trvalým držením pádla se rychlost spojitě buď snižuje a nebo zvyšuje. Po uvolnění pádla klíč bude vysílat aktuální nastavenou rychlostí. Ke změně rychlosti vysílání o 1 WPM směrem nahoru a nebo dolů jednoduše se dotkněte odpovídajícího u pádla. Rychlost se dá nastavit od 5WPM do 60WPM.

U - Tune mode (mód ladění)

Tento mód je používán buď k vysílání nepřetržité nosné (trvalé zaklíčování), nebo k vysílání série teček k nastavení a testování vašeho zařízení (ladění antény). Dotykem na pádlo (tečky, čárky) zapínáte a nebo vypínáte buď trvalou nosnou a nebo sérii teček. Dotyk na pádlo ve směru čárek spouští trvalé zaklíčování, dotyk na pádlo ve směru teček provádí vysílání teček. Vysílání teček je výhodné pro omezení ztrát PA stupně na polovinu.

M – MESSAGES (zprávy, paměti)

Jsou dostupné dvě paměti , **M1** a **M2**. Pádlo teček je užito výběru paměti **1** (zpráva 1), zatímco pádlo čárek vybírá paměť **2** (zpráva 2). Pokud jste v režimu vkládání zprávy do paměti, pak paměť M1 (zpráva 1) se nastaví přednostně. Pokud jste v režimu vkládání zprávy, můžete odpovídající paměť jednoduše vybrat zahráním čísla z Vašeho pádla, odpovídající číslu paměti.

- Zahraj číslo **1** nebo **2** k výběru paměti. Klíč Vám odpoví opět číslem **1** nebo **2** k potvrzení práce s touto zvolenou pamětí.
- Zahraj **P** (Play) a klíč přehraje obsah zvolené paměti, kde na konci následuje znak **AR** a číslo paměti.

- Zahraj **R** (Record) pro nahrávání nové zprávy (uložení do paměti). Jestliže v paměti je již něco nahráno, je toto přemazáno novou zprávou. Klíč Vám odpoví zahráním písmena **K**, aby Vám oznámil, že jste v módu nahrávání. Nahrajte pomocí pádla svoji zprávu (dodržujte mezery mezi slovy). Pokud uděláte chybu, zahrajte 8 nebo více teček a klíč se vrátí o slovo zpět. Uslyšíte jednu tečku k potvrzení tohoto stavu. (Dvě tečky oznamují, že jste na začátku zprávy). Stiskněte nastavovací tlačítko (menu) jednou k ukončení nahrávání. Klíč odpoví **R** a číslo paměti, aby Vám oznámil ukončení nahrávání. Poslechnout nahrávku můžete zahráním písmena **P** (Play).
- Zahraj **C** (Continue) k přidání nebo editaci zprávy. Klíč přehraje dosavadní zprávu a pak se přepne do nahrávacího modu. Jestliže to potřebujete, pak se můžete vracet o jedno slovo zpět.

Můžete používat příkazy **R,P a C** k poslechu a změně své zprávy a to tak dlouho až budete spokojeni. Každá paměť umožňuje nahrát až 100 znaků. Jestliže zahrajete něco jiného než **1 -2, P,R** nebo **C**, pak klíč odpoví otazníkem (nerozumí) a vy to můžete zopakovat.

Do zprávy můžete nahrát několik příkazů. Příkaz je speciální znak, který je napsán jako kombinace písmenek, ale musí být zahrán jako jeden znak (bez mezer) – např. AR nebo SK. Pokud si to pak zpětně přehráváte v nastavovacím modu, vy uslyšíte samotný příkaz, ale ne v jeho efektu – spojení zpráv, číslo spojení, pauza a majákový mód jsou neaktivní v tomto módu pouhého přehrávání. Například uslyšíte RW, ale ne opakované slovo

- Speciální příkaz „RW“ (-.-.-) Vám zopakuje poslední slovo, včetně slovních mezer které následují. Toto může spořit mnoho paměťového místa, poněvadž každé příkaz RW odebírá z paměti jeden znak. Např. k vyslání 3xCQ můžete jednoduše uložit „CQ^{<RW><RW>}DE OK1USP^{<RW><RW>}K. Toto může ušetřit mnoho programovacího místa.
- Speciální příkaz „NNN“ (-.-.-) se používá ke spojení zpráv 1 a 2 do zprávy jedné. Měl by být vkládán jako jednoduchý příkaz na konci zprávy. Příští zpráva (paměť) bude zahrána okamžitě jakmile se NNN objeví. Jestliže příkaz NNN je na konci M1, klíč připojí zprávu M2. Jestliže uložíte NNN na konci M2, klíč pak připojí M1. Jestliže obě zprávy M1 i M2 budou mít na konci NNN, pak se obě zprávy budou nekonečně vysílat a to až do té doby, pokud nestisknete pádlo a nebo nastavovací tlačítko.
- Pro vkládání pauzy do zprávy použijte speciální příkaz „PS“ (.-.-.-). To způsobí zastavení dávání zprávy a vy můžete manuálně vyslat informace jako je číslo spojení, RST atd. Stiskem nastavovacího tlačítka pak vysílání zprávy z paměti pokračuje. *Finta: Jestliže užíváte příkazu PS, uložte ho okamžitě po předchozím znaku bez slovní mezery. “UR RST<PS> ...” ne “UR RST <PS> ...”. Tímto zabráníte spuštění vysílání před tím než je slovní mezera kompletní, která by ukončila kompletně dávání.*
- Ke spuštění majákového módu (nekonečné dávání textu) vložte příkaz „BN“ (.-.-.-) na konci vaší zprávy. Tento příkaz způsobí čekání na konci zprávy po dobu (v sekundách), která je definována parametrem B (viz. Níže) a znovu spuštění zprávy. Ukončení dávání v majákovém módu můžete buď stiskem pádla a nebo tlačítka nastavení.
- Pro vložení extra slovní mezery užití příkazu „1M“ (.-.-.-.-)

- Pro vysílání nosné (dlouhé čárky), nahrajte 9 nebo více čárek za sebou. Délka vysílané nosné je pak úměrná počtu čárek (bez mezer), které do zprávy nahrajete.
- K vyslání čísla spojení ve zprávě a zvětšením o jedničku nahrajte „QI“ (---..)
- K znovu vyslání čísla spojení bez zvětšení o jedničku nahrajte „QR“ (---..)
- Ke zmenšení čísla spojení o jedničku zahrajte „QD“ (---..) (jen v příposlechu). Toto je užitečné během contestu, pokud chcete snížit číslo spojení o jedničku a nechcete, aby toto bylo vysláno přes TCVR do éteru. Jestliže chcete to vyslat do éteru, jednoduše uložte „QR“ a „QD“.

W – Weight (váha značky)

Klíč vyšle zdrojové nastavení a čeká. Změnu můžeme provést pomocí pádla a to směrem dolů (tečky) nebo nahoru (čárky). Normální nastavení je na 5.

C – Curtia A/B nebo Ultimatic (mód klíče)

Klíč vyšle zdrojové (současné) nastavení a čeká. To nastavení může být **A** nebo **B** pro jambic klíčování, **U** pro Ultimatic. Můžete použít pádlo na změnu a přepínání mezi těmito módy.

P – Paddle Selection (výběr typu pádla)

Dovoluje Vám prohodit vysílání teček a čárek na pádlo, bez toho, abyste museli přepojovat k pádlo dráty. Je to výhodné u praváků a leváků.

B – Beacon delay (čekací čas majáku)

Klíč vyšle číslo, které odpovídá času čekání v sekundách. Změnu tohoto času lze dosáhnout vysláním teček (zkrácení) nebo čárek (prodloužení) a to pomocí pádla. Hodnota se dá nastavit v mezích od 0 do 99 sekund.

A – Audio tone (výška tónu příposlechu)

Klíč bude vysílat sérii teček ve výšce tónu, tak jak je nastaven. Použitím pádla můžeme tuto výšku měnit (čárky zvyšují, tečky snižují výšku tónu).

Q – QSO Number (číslo spojení)

Klíč bude vysílat aktuální číslo spojení. Můžete použít pádlo k nastavení tohoto čísla a to v rozmezí od 1 do 255. Poznamenáváme, že pokud je pak číslo inkrementováno, je rozsah od 1 do 65535.

R – Reset QSO number (vynulování čísla spojení)

Klíč vyšle otazník ? a čeká. Dotykem na pádlo bude číslo spojení resetováno na číslo 1.

X – Cut numbers (zkrácené vysílání čísel spojení)

Klíč odpoví vysláním **Y** nebo **N** a čeká na Váš příkaz (změnu). Vy si můžete zvolit změnu vysílání **N** bez zkracování (**0 9**), nebo **Y** kdy čísla **0** budou zkrácena na **T** a číslo **9** na **N**. Podotýkáme, že toto má efekt pouze pro vysílání čísla spojení, ale ne na všechna čísla která jsou vysílána v nastavovacím módu (rychlost, zpoždění v majákovém textu, atd.)

Z – Leading Zeros (prvotní nuly v čísle spojení)

Klíč vyše buď **Y** a nebo **N** a bude čekat. Tak jako u jiných příkazů, můžeme dotykem na pádlo měnit stav mezi **Y** a **N**. Pokud je stav **Y**, pak čísla ve spojení se vysílají i s dvěma nulami na počátku. Např číslo jedna se vyše jako 001. Číslo 99 je vysláno jako 099. Číslo 123 je vysláno jako 123 a číslo 1000 se vyše jako číslo 1000. Pokud je stav **N**, pak se číslo vysílá bez předchozích nul. Toto má význam samozřejmě jen pro číslo spojení a neuplatňuje se na čísla uložená ve zprávách v paměti.

K – Key selection – výběr typu klíče

Klíč vyše zdrojové (současné) nastavení a čeká. „S“ je pro ruční klíč, „B“ pro bug nebo „P“ pro jambický klíč. Můžete použít pádla pro změnu (přepínání) mezi těmito druhy klíčů. V „BUG“ módu jsou tečky generovány automaticky se správnými mezerami a délkou na jedné straně pádla, zatímco čárky musíte generovat ručně.

F – Factory Reset (základní tovární nastavení)

Klíč vyše otazník a čeká. Pokud stisknete pádlo, pak se provede základní tovární nastavení. Všechny **zprávy jsou vymazány** a nastaví se předvolené tovární nastavení (13WPM, normální orientace pádla, jambic mod A, 5 vteřinové majákové zpoždění, 800 Hz výška tónu příposlechu)

V – Firmware version (verse firmware)

Klíč vyše číslo verse programu.

Ruční mód klíče

Picokeyer umí automaticky detekovat použití ručního klíče to při zapnutí napájení. Při zapnutí napájení se Picokeyer podívá, zda není buď čárková či tečková poloha pádla připojena na zem. Jestliže ano, pak druhý vstup pádla je předpokládán jako vstup ručního klíče. Toto je způsob, jak jak můžete ruční klíč připojit přes mono jack a užít ho bez změny nastavení. Budte opatrní, jestliže jste v módu menu. Mnoho parametrů by pak nebylo funkčních (nastavitelných). Nebyli byste schopni nahrát žádnou zprávu za použití jenom ručního klíče. Podotýkáme, že nejprve musíte připojit ruční klíč a teprve pak zapnout napájení (k řádné funkci).

Obě paměti jsou přístupné i při použití ručního klíče, ale předtím musí být nahrány pomocí pádla. Spuštění paměti při použití ručního klíče je následující:

- Tlačítko menu sepnout – klíč sepnout – klíč uvolnit = spustí se paměť č. 1
- Tlačítko menu sepnout – klíč sepnout – tlačítko menu uvolnit = spustí se paměť č. 2

2.8.2012 Volně přeložil OK1IF