



## Edytor contestów definiowanych przez użytkownika (UDC)

### Gdzie znaleźć materiały UDC

Na stronie Obsługiwane contesty w witrynie internetowej dostępnych jest ponad 200 contestów definiowanych przez użytkowników. Contesty są wymienione na stronie *Lista obsługiwanych contestów*, opisana na stronie *Konfiguracja obsługiwanych contestów* i dostępna do pobrania w folderze > *Pobieranie*> *Contesty zdefiniowane przez użytkownika*.

### Przegląd edytora UDC

Umożliwienie użytkownikom rejestratora zawodów definiowanie własnych zawodów zawsze było bardzo trudne. Wraz z mnożeniem się contestów, często z (ahem) nowatorskimi zasadami, w ostatnich latach stało się to trudniejsze. Zwykle do stworzenia „modułu” contestowego potrzebny jest ktoś ze znajomością języka programowania, a nawet wtedy zasady mogą przeciwstawić się włączeniu.

Starając się pomóc w rozwiązaniu tego problemu, Nick, NA3M napisał bardzo sprytny moduł User Defined Contest (UDC) w Loggerze. Ten moduł używa pliku tekstowego w predefiniowanym formacie, zwanym plikiem contestu zdefiniowanego przez użytkownika (.udc). Pliki te można utworzyć za pomocą edytora tekstu lub programu Nicka UDC Editor, który można pobrać z folderu > *Contesty zdefiniowane przez użytkownika (UDC)* witryny internetowej.

Opis korzystania z tego programu do **edycji** znajduje się zarówno w tym miejscu, jak iw pliku o nazwie **\_UDC\_Help.txt**, który zawiera informacje w różnych językach do wyboru w edytorze plików UDC. Od czasu do czasu do funkcji UDC dodawane są nowe funkcje, a gdy tak się stanie, plik pomocy w folderze UserDefinedContests może być bardziej aktualny niż ta strona w podręczniku. Plik pomocy można otworzyć w edytorze plików UDC, klikając jego przycisk POMOC lub dwukrotnie klikając określony wiersz parametrów contestu. Notatnik automatycznie uruchomi się i wyświetli plik pomocy. Zmień rozmiar okien, aby było widoczne jednocześnie okno Edytora UDC i okno Notatnika. **Dwukrotne kliknięcie parametru jest szczególnie przydatne, ponieważ Notatnik przechodzi następnie bezpośrednio do tego parametru w pliku pomocy.** Gdy po raz pierwszy wezwiesz pomoc podczas sesji edycji, zostaniesz poproszony o wybranie języka. Ten wybór pozostaje w pamięci do momentu zamknięcia edytora. Jeśli wybrano niewłaściwy język, będziesz musiał zamknąć i ponownie uruchomić edytor UDC.

Istnieją trzy sposoby wykorzystania funkcji Contestu zdefiniowanego przez użytkownika: zbudowanie własnego UDC za pomocą edytora UDC; użyć edytora tekstu do zbudowania pliku UDC, zaczynając od poprzedniego pliku UDC jako szablonu; lub pobierz UDC, który został zbudowany przez innego krótkofalowca i przesłany do folderu **N1MM Logger + \ UserDefinedContests** .

Niezależnie od używanej metody, lista rozwijana dostępnych contestów w oknie dialogowym Konfiguracja contestu N1MM Logger + będzie zawierała tylko te KDPU, które zostały skopiowane do folderu UserDefinedContests w obszarze plików użytkownika N1MM Logger + w **My Documents \ N1MM Logger + \ UserDefinedContests \** .

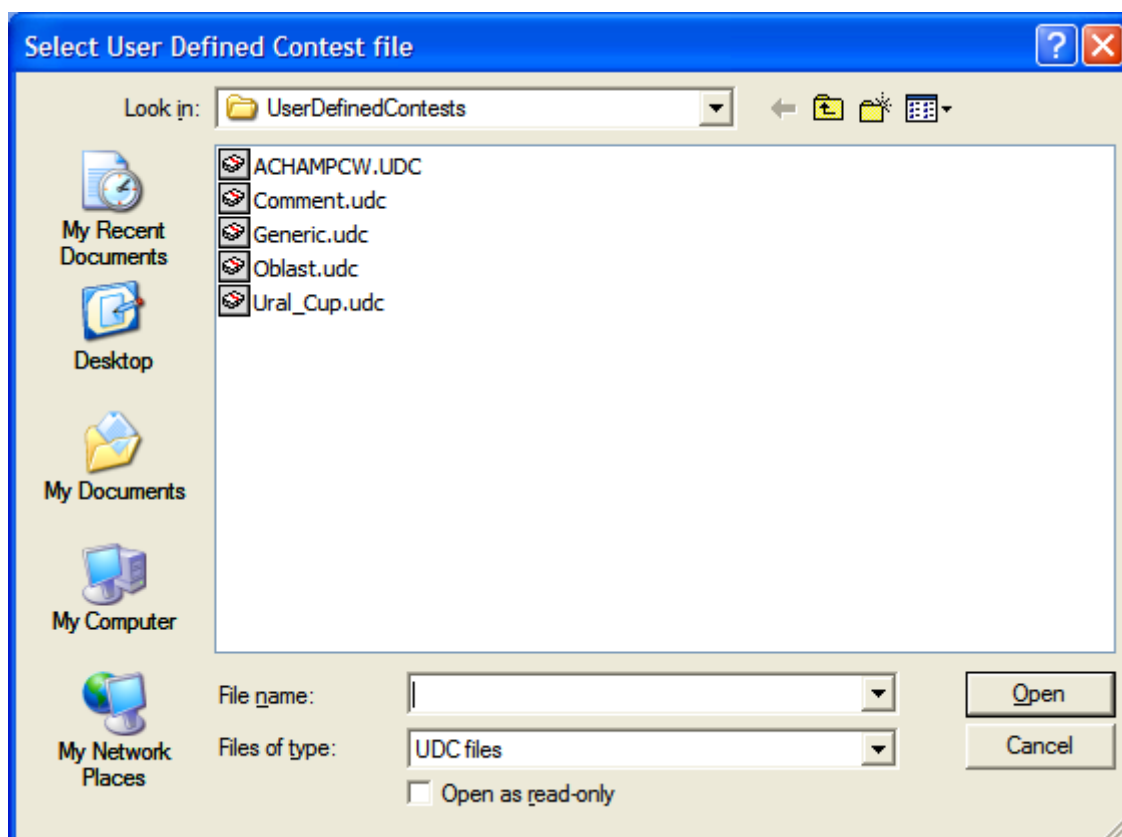
Jeśli opracowałeś i dokładnie przetestowałeś plik UDC dla konkretnego contestu, udostępnij go innym użytkownikom, przesyłając go do sekcji Pliki grupy N1MMLoggerPlus na groups.io. Należy jednak pamiętać - **pliki UDC są definiowane przez UŻYTKOWNIKÓW, a za poprawki błędów lub ulepszenia funkcji odpowiada użytkownik, który utworzył UDC, a nie zespół programistów N1MM.**

### **Ograniczenia**

Chociaż pliki UDC dają użytkownikowi szerokie możliwości dostosowania N1MM Logger + do reguł wielu contestów, nie mogą zapewnić takiej samej kontroli, jaką posiada programista lub która może być wymagana do ich pełnego wdrożenia. Na przykład contest zdefiniowany za pomocą pliku UDC może dać tylko stałą liczbę punktów na QSO. Wiele contestów (dobrym przykładem jest WPX) jest bardziej skomplikowanych. Ponadto w wielu zawodach zasady są inne dla zawodników z jednego obszaru niż dla tych z innego - dobrym przykładem są partie QSO z różnymi zasadami dla uczestników w stanie i poza nim. W takich przypadkach sensowne może być utworzenie dwóch zawodów UDC, do wykorzystania przez zawodników w terenie i poza nim.

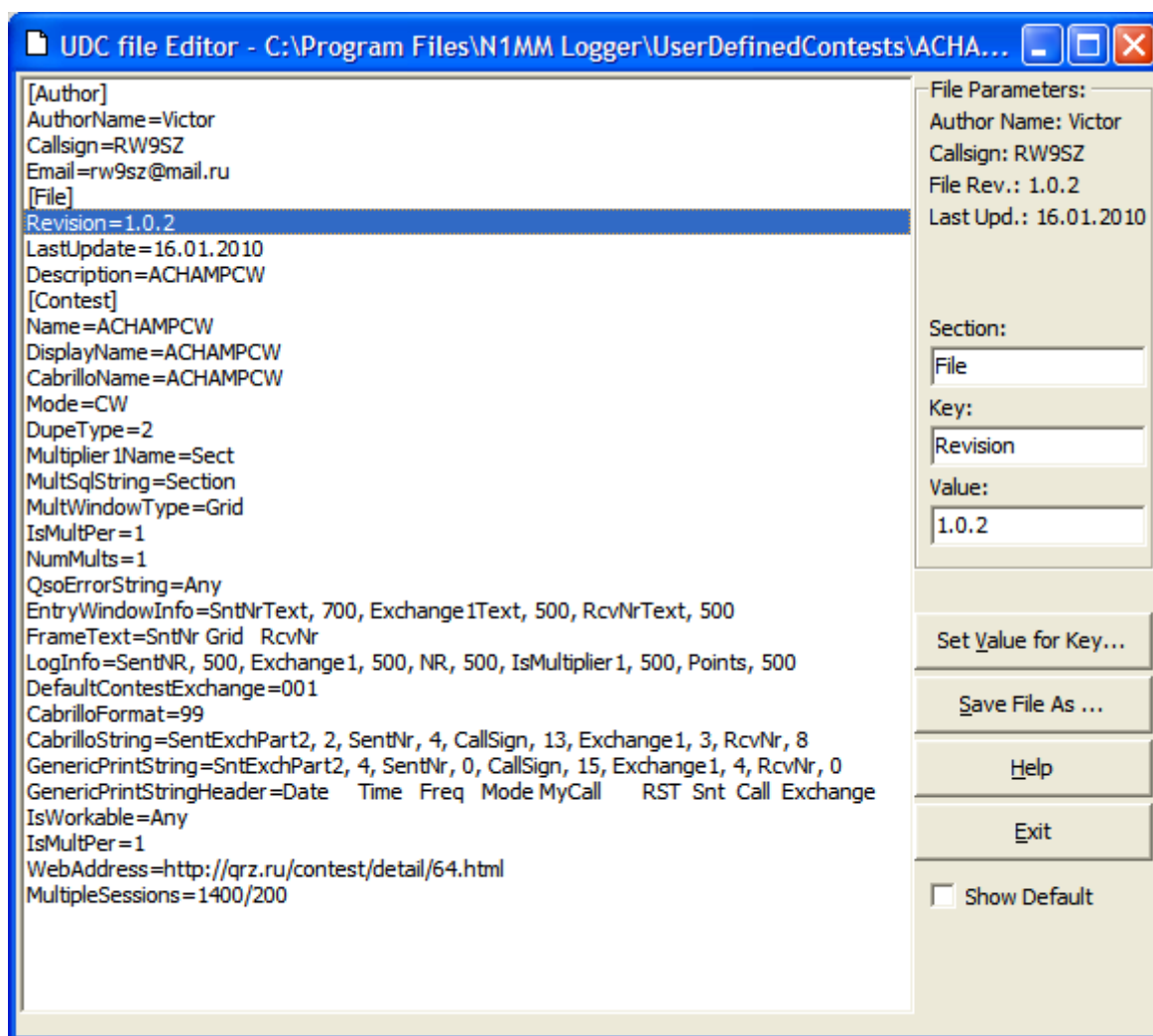
## **Edytor UDC**

Edytor UDC jest dość prosty. Pobierz i rozpakuj plik **\_UDCeditor.ZIP** z folderu > Pobieranie> [Contesty zdefiniowane przez użytkownika](#) . Po otwarciu edytora najpierw zostaniesz poproszony o wybranie pliku contestu zdefiniowanego przez użytkownika. Zauważysz, że wszystkie te pliki mają rozszerzenie „.udc”) i są przechowywane w podfolderze UserDefinedContests w folderze plików użytkownika N1MM Logger +, w **My Documents \ N1MM Logger + \ UserDefinedContests \** . Na stronie 1 Galerii UDC znajduje się plik startowy UDC „\_Template.udc” .



Gdy otworzysz istniejący plik contestowy, zostaniesz ostrzeżony, aby wykonać „Zapisz jako...”, chyba że zamierzasz edytować plik, który otworzyłeś. Dzieje się tak, ponieważ wszelkie zmiany są natychmiast zapisywane w otwartym pliku. Musisz uważać, aby nie uszkodzić istniejącego pliku contestu zdefiniowanego przez użytkownika, którego zamierzasz użyć jako punktu wyjścia dla nowego pliku contestowego. Dlatego zaleca się zapisanie pliku pod nową nazwą, a następnie użycie edytora do edycji nowego pliku, pozostawiając oryginalny plik bez zmian.

Oto przykład contestu utworzonego przez użytkownika podczas testowania, widoczny w edytorze UDC.



Aby zmienić parametr konkursu, kliknij go raz. Zauważysz, że parametr i jego wartość pojawiają się w szarym okienku po prawej stronie. Zmień wartość w polu Wartość. Kliknij opcję Ustaw wartość klucza, aby go zapisać. Spowoduje to natychmiastowe zapisanie go w pliku. Dlatego Edytor nie ma przycisku Zapisz. Po zakończeniu edycji konkursu po prostu wyjdź, a wszystkie zmiany zostaną zapisane w pliku konkursowym.

Gdy nowy (lub zmodyfikowany) plik .udc będzie gotowy do testowania, zapisz go po raz ostatni w folderze **Moje dokumenty \ N1MM Logger + \ UserDefinedContests \** i uruchom N1MM Logger +. Przejdź do Plik> Nowy konkurs w bazie danych, a Twój nowy konkurs powinien być widoczny na liście dostępnych konkursów. Przetestuj, aby upewnić się, że wszystko działa zgodnie z planem. Jeśli coś jest nie tak, możesz edytować plik .udc i zapisać go. Możesz pozostawić otwarte okno edycji pliku .udc. Aby przetestować zmiany, będziesz musiał ponownie uruchomić N1MM Logger +.

Jeśli chcesz pomóc w tym projekcie i dodać jeszcze jeden język - po prostu dodaj swoje tłumaczenie do pustej sekcji [Język...] w pliku pomocy UDC i wyślij plik na adres na3m@arrl.net, podczas zapisywania pliku użyj kodowania UNICODE .

### Wskazówki dotyczące edycji

Edytor UDC nie pozwala na usuwanie nazw parametrów, ale można usunąć lub pominąć wartość w szarym panelu, w którym to przypadku zostanie użyta wartość domyślna (są one

oznaczone \* na liście wartości każdego parametru). Należy używać tylko wartości wymienionych poniżej. W tej chwili nie ma kontroli poprawności podanej wartości parametru. Nieprawidłowa wartość parametru może spowodować nieprzewidywalne zachowanie N1MM Logger +, takie jak wyświetlanie komunikatów ostrzegawczych z nazwą niewłaściwego parametru.

Domyślnie edytor UDC nie wyświetla „pustych” parametrów, dla których N1MM Logger + będzie używał wartości domyślnych. Możesz zobaczyć pełną listę parametrów, klikając pole wyboru „Pokaż domyślne” i edytować je, przypisując wartość inną niż domyślna. Nie próbuj usuwać „pustych” parametrów - mogą być potrzebne w przypadku późniejszego wykorzystania tego pliku jako szablonu dla innego contestu.

Przechowuj pliki .udc w folderze **Moje dokumenty \ N1MM Logger + \ UserDefinedContests**. Jeśli zdefiniujesz UDC i zapiszesz go w bazie danych, a następnie usuniesz jego plik .udc z folderu, to przy następnej próbie otwarcia tego contestu zostanie wyświetlony komunikat ostrzegawczy i contest nie będzie działał. Edycję plików UDC można przyspieszyć, klikając prawym przyciskiem myszy nazwę pliku .udc, wybierając „Otwórz za pomocą...”, wybierając Edytor UDC i zaznaczając pole „Zawsze używaj tego programu do otwierania tego rodzaju plików”. Następnie dwukrotne kliknięcie nazwy pliku .udc spowoduje automatyczne otwarcie go w edytorze UDC.

### **Nie martw się o zepsucie**

Jedną z fajnych rzeczy w edytorze UDC jest to, że nie możesz wyrządzić większych szkód, jeśli coś zepsujesz. Jedyną rzeczą, którą edytujesz, jest plik .udc, a jeśli nie działa i nie możesz go naprawić, zawsze możesz po prostu usunąć go z folderu UDC i zacząć od nowa.

### **Prowadzenie contestu zdefiniowanego przez użytkownika**

Contesty zdefiniowane przez użytkownika pojawiają się na rozwijanej liście contestów w oknie dialogowym Wybierz contest, podobnie jak te zaprogramowane fabrycznie.

## **Plik UDC**

Uwaga: nie zaleca się używania języka innego niż angielski dla parametrów zawodów. Przyjrzyj się przykładowym plikom UDC za pomocą edytora tekstu, jeśli chcesz poznać format pliku, ale zalecamy użycie edytora UDC do edycji lub utworzenia nowego pliku.

### **Format pliku z objaśnieniami**

To jest tekst w języku angielskim z pliku pomocy edytora UDC, opisujący sposób konfigurowania contestu zdefiniowanego przez użytkownika dla rejestratora N1MM. Wersje w języku portugalskim, hiszpańskim i rosyjskim można znaleźć w pliku Help.txt, który jest pobierany z każdą ostatnią aktualizacją.

Najwygodniejszym sposobem wykorzystania tych informacji jest otwarcie pliku help.txt z poziomu edytora UDC, poprzez naciśnięcie jego przycisku HELP lub dwukrotne kliknięcie wiersza parametrów contestu. Zostaniesz poproszony o wybranie języka. Ten wybór pozostaje w pamięci do momentu zamknięcia Edytora. W przypadku wybrania języka, którego nie ma, konieczne będzie ponowne uruchomienie Edytora. Zakładając, że wybierzesz jeden z dostępnych języków, Notatnik automatycznie uruchomi się i otworzy plik pomocy.

Najlepiej jest zmienić rozmiar okna Notatnika, aby było widoczne zarówno okno Edytora UDC, jak i okno Notatnika w tym samym czasie.

Aby zmienić parametr w edytorze UDC, kliknij go raz i zmień jego wartość w polu Wartość. Kliknij opcję Ustaw wartość klucza, aby go zapisać. Spowoduje to natychmiastowe zapisanie go w pliku. Dlatego edytor UDC nie ma przycisku Zapisz. Po zakończeniu edycji wystarczy wyjść, a wszystkie zmiany zostaną zapisane w pliku contestowym.

Z tego powodu, jeśli użyjesz istniejącego pliku UDC jako punktu wyjścia dla nowego, będziesz musiał uważać, aby go nie uszkodzić. Otwórz go w edytorze UDC i kliknij przycisk Zapisz plik jako.... Nadaj nowemu plikowi contestowemu nazwę, która pozytywnie go identyfikuje (najlepiej jest to nazwa skrócona, na przykład ARRLDXCW).

Gdy nowy (lub zmodyfikowany) plik UDC będzie gotowy, skopiuj go do folderu N1MM Llogger / UserDefinedContests i uruchom Rejestrator. Twój nowy contest powinien być widoczny na liście contestów w oknie dialogowym konfiguracji contestu. Przetestuj go, aby upewnić się, że wszystko działa zgodnie z planem. Jeśli coś jest nie tak - możesz go edytować nawet wtedy, gdy jest załadowany do Loggera. Po dokonaniu zmiany parametru pliku UDC po prostu załaduj ponownie contest (wybierz „Plik”, a następnie nazwę contestu z rozwijanego menu). Uwaga: to nie zadziała, jeśli zmienisz nazwę contestu podczas edycji.

Jeśli zdecydujesz się pomóc w tym projekcie i dodać inny język - po prostu dodaj swoje tłumaczenie do pustej sekcji [Język ..] i wyślij plik na adres na3m@arrl.net, aby można go było włączyć do następnej aktualizacji tego programu.

**Uwaga: pamiętaj, aby podczas zapisywania pliku używać kodowania UNICODE.**

Edytor UDC nie pozwala na usuwanie parametrów, ale można ustawić parametr na „nic”. Jeśli to zrobisz, zostanie użyta wartość domyślna oznaczona \* w tym pliku). Należy używać tylko wartości wymienionych w tym pliku. W tej chwili nie ma sprawdzenia poprawności wartości w tym edytorze. Zła wartość może spowodować nieprzewidywalne zachowanie programu Logger. Niektóre błędne wartości mogą spowodować, że Rejestrator wyświetli komunikaty ostrzegawcze z nazwą niewłaściwego parametru.

Domyślnie Edytor UDC nie wyświetla „pustych” parametrów. Logger będzie używał dla nich wartości domyślnych. Możesz je zobaczyć, klikając pole wyboru „Pokaż domyślne”. Następnie będziesz mógł je edytować, przypisując wartości inne niż domyślne. Nie usuwaj „pustych” parametrów - mogą być potrzebne w przypadku wykorzystania tego pliku jako szablonu dla innego contestu.

Zachowaj pliki .UDC w folderze **Moje dokumenty \ N1MM Logger + \ UserDefinedContests**, jeśli planujesz korzystać z contestów zdefiniowanych przez te pliki. Jeśli spróbujesz załadować jakiś wcześniej używany (i przechowywany w bieżącej bazie danych) Contest zdefiniowany przez użytkownika, a pliku .udc nie ma w folderze, Logger nie rozpocznie contestu i zostanie wyświetlony komunikat ostrzegawczy.

Aby uruchomić Edytor UDC, klikając plik .udc, kliknij prawym przyciskiem myszy jeden z nich, wybierz „Otwórz za pomocą”, „Wybierz program” i wybierz „UDCeditor.exe” jako „Zalecany program” dla tego typu plików.

### **Sekcja [Autor]**

\_AuthorName\_ = Wpisz tutaj swoje imię. Użytkownicy powinni wiedzieć, kto będzie mógł im pomóc z tym plikiem contestowym.

/ Znak wywoławczy / = Twój znak wywoławczy

/ Email / = Twój email

### **Sekcja [Plik]**

/ Wersja / = Rozpocznij od wersji 1.0.0 Zaleca się zwiększanie tej wartości za każdym razem, gdy modyfikujesz plik UDC.

/ LastUpdate / = Zostanie automatycznie wypełniony aktualną datą, jeśli utworzysz nowy plik (używając opcji Zapisz plik jako...) lub edytujesz bieżący plik.

/ Opis / = Krótki opis typu contestu (jedna linia). Przykład: „Krajowe zawody VHF w Finlandii”

### **Sekcja [Contest]**

/ Name / = To jest krótka nazwa, która będzie używana w oknie dialogowym Konfiguracja contestu. Maksymalnie 10 znaków, bez spacji, tylko wielkie litery. Przykład: ARRLDXCW. Contesty RTTY muszą mieć gdzieś w nazwie RTTY; Nazwy zawodów VHF muszą zaczynać się od VHF.

/ DisplayName / = Twój wybór, dozwolone spacje (maksymalnie 50 znaków). Przykład: ARRL DX CW

/ CabrilloName / = Twój wybór, maksymalnie 15 znaków, bez spacji. Przykład: ARRL-DX-CW  
Ta nazwa będzie używana w nagłówku pliku Cabrillo

/ Mode / = Prawidłowe tryby to: CW SSB BOTH RTTY (domyślnie = CW; użyj OBU, jeśli wszystkie mody są dozwolone w zawodach)

/ DupeType / = Podwójny parametr sprawdzający QSO (nie mnożniki). Określa, jaka kombinacja pasma, trybu i znaku wywoławczego stanowi zduplikowany wpis. Prawidłowe wartości to 1, 2, 3, 4 - domyślnie 2

1 = Wszystkie pasma (stacje mogą pracować tylko raz w contestie)

2 = Każde pasmo (stacje mogą pracować jeden raz na każdym paśmie - wartość domyślna)

3 = Każde pasmo & tryb (stacje mogą pracować na każdym paśmie / trybie, np. 40 SSB, 40 CW, 40 RTTY)

4 = bez sprawdzania (stacje mogą pracować wiele razy na pasmo / tryb)

Używany również w oknie Mnożnik do pokazywania trybów (gdy 2 lub 3) w oknie Przekrój.

/ Multiplier1Name / = Zobacz tabelę poniżej

/ Multiplier2Name / = Zobacz tabelę poniżej (lub nie dotyczy, jeśli contest rozpoznaje tylko jeden typ mnożnika)

/ Multiplier3Name / = Zobacz tabelę poniżej (lub nie dotyczy, jeśli contest rozpoznaje tylko jeden typ mnożnika) Pokaż 102550100 wpisów Szukaj:

/ MultSqlString / = Zobacz tabelę poniżej

/ MultSqlString2 / = Zobacz tabelę poniżej (lub nie dotyczy, jeśli contest rozpoznaje tylko jeden typ mnożnika)

/ MultSqlString3 / = Zobacz tabelę poniżej (lub nie dotyczy, jeśli contest rozpoznaje tylko jeden typ mnożnika)

/ Period / = Ile dni trwa contest (obecnie nieużywany). Dostępne opcje to 1 lub 2, obecnie zawsze 2

/ PointsPerContact / = Domyślnie 1. Może być dowolną liczbą całkowitą.

Możesz umieścić kilka parametrów w jednej linii. Oddziel je przecinkami: Na przykład OH, 5,

SM, 5, MyCountry, 1, SameContinent, 2, OtherContinent, 3 (przyznaje 5 punktów za QSO z OH lub SM, 1 punkt za kontakty we własnym kraju itp. (UWAGA: przedrostki krajów powinny odpowiadać tym, które znajdują się w pliku wl\_cty.dat i być pierwszym w wierszu, jeśli są używane)

Inny przykład: SSB, 2, CW, 3, DIGI, 4, RTTY, 4, PSK, 5, FM, 2  
(2 punkty za SSB, 3 punkty za CW, 4 za RTTY itd.)

I jeszcze jeden: 160m, 5, 80m, 4, 40m, 3 (5 punktów za QSO na 160m i tak dalej).

dopuszczalne pasma to 160m, 80m, 40m, 20m, 15m, 10m, 6m, 4m, 2m, 1,25m, 70cm, 33cm, 23cm, 13cm, 9cm. Wartości tego parametru można mieszać, ale jeśli QSO spełnia dwa lub więcej kryteriów (na przykład 160m i OH), wtedy priorytet będzie następujący: pasmo, tryb, kontynent, kraj.

IsMisc, 3 - liczba punktów do podania, jeśli jest jakaś wartość w MiscText

IsComment, 4 - liczba punktów podać, czy w Komentarzu jest jakaś wartość

UWAGA: w contestach VHF wartość liczbową będzie używana jako mnożnik, czyli mnożnik KM \*.

Wymień, \* - użyj wartości liczbowej wprowadzonej w Exchange jako Punkty (nie zastępuj \*, po prostu użyj „Wymień, \*”)

Różne, \* - użyj wartości liczbowej wpisanej w Różne jako Punkty (nie zastępuj \*, po prostu użyj „Różne, \*”)

Exch, 3 - jeśli cokolwiek w Exchange, podaj liczbę określonych punktów (w tym przykładzie 3)

ExchIsNum, 4 - jeśli wartość liczbową w Exchange, podaj liczbę punktów określonych

MiscIsNum, 4 - jeśli wartość liczbową w MiscIsNum, podaj liczbę określonych punktów

ExchIsNotNum, 5 - jeśli wartość w Misc nie jest numeryczną, podaj liczbę punktów

/ P, 5 - jeśli stacja przenośna, podaj liczbę punktów (można użyć / A, / M, / AM, / MM, / QRP, / QRPP)

EU, 10 - podaj określoną liczbę punktów (w tym przykładzie 10) dla stacji EU (można również użyć AF, AS, AN, SA, NA, OC)

SectIs\_XXX, nnn - XXX to zestaw znaków (maksymalnie 10), a nnn to liczba punktów, które należy przyznać (np. SectIs\_TB, 7 - przyznanie 7 punktów za sekcję TB). UWAGA: Jeśli istnieje kilka parametrów PointsPerContact, SectIs\_XXX musi być pierwsze.

/ PointsMultAtTimeLocal / = 0000, 2359, n

Punkty za QSO wykonane od 00:00 do 23:59 czasu LOKALNEGO zostaną pomnożone przez n (domyślnie 2). Uwaga: należy używać formatu 24-godzinnego (bez AM i PM), ale nie należy używać 24:00, zamiast tego należy używać 23:59.

/ PointsMultAtTimeGMT / = 0000, 2359, n

Punkty za QSO wykonane od 00:00 do 23:59 czasu GMT zostaną pomnożone przez n (domyślnie 2). Uwaga: należy używać formatu 24-godzinnego (bez AM i PM), ale nie należy używać 24:00, zamiast tego należy używać 23:59.

/ PointsMultByMode / = CW, 3, USB, 2, LSB, 2

Punkty za QSO wykonane w określonym trybie zostaną pomnożone przez odpowiednią liczbę. Obsługiwane tryby to: CW, USB, LSB, DIGI, RTTY, PSK, FM, AM

/ PointsMultByContinent / = MyContinent, 1, OtherContinent, 2

Punkty za QSO z określonymi kontynentami zostaną pomnożone przez odpowiednią liczbę. Obsługiwane argumenty to: MyContinent, OtherContinent, AS, AF, EU, SA, NA, OC



/ PointsMultByCountry / = SV5, 3, SV9, 3

Punkty za QSO z określonymi krajami zostaną pomnożone przez odpowiednią liczbę.  
Obsługiwane argumenty to wszystkie kraje z pliku wl\_cty.dat

/ PointsMultByCategory / = QRP, 2

punkty za QSO ze stacjami / QRP lub / QRPP zostaną pomnożone przez odpowiednią liczbę.  
Obsługiwane argumenty to: QRP, QRPP

/ ShowMyCountryStations / = True (domyślnie) lub False

True Tak pokaż stacje z mojego kraju na mapie pasma (normalne)  
Fałsz Nie nie pokazuj ich na mapie pasma

/ ShowWarcBands / = True or False (domyślnie)

True Tak pokaż pasma WARC (tylko dla ogólnego logowania (DX)  
Fałsz Nie nie pokazuj pasm WARC (wszystkie testy)

/ ZoneType / = CQ (domyślnie) lub IARU

CQ \* Należy pokazać strefy typu CQ (dla większości zawodów)  
Należy pokazać strefy IARU IARU

/ MultWindowType / = patrz tabela poniżej (domyślnie jest to sekcja)

/ CQZoneMultContest / = True or False (domyślnie)

True Contest używa stref CQ jako drugiego mnożnika, np. CQWW  
False Nie! (Przeważnie)

/ NumMults / = 0, 1 (domyślnie), 2 lub 3

0 dla Field Day lub innych testów bez mnożnika  
1 dla większości zawodów  
2 dla CQWW (tj. Kraj i strefa)  
3 jeśli trzy mnożniki

/ BonusPoints / =

Kilka znaków bonusowych, jednostki DXCC, stacje / P, / M lub / QRP są dozwolone, użyj przecinka, aby oddzielić połączenie bonusowe od punktów bonusowych. Zostaw puste, jeśli nie ma stacji bonusowych ani krajów.

Przykład: RM1DZ, 20, RA1DZ, 20, DL, 25, / M, 4, / P, 2, / QRP, 5, IsComment, 6, IsMult1,10

IsComment, n: daj n punktów, jeśli coś jest w komentarzu pole

IsComment, \*: podaj liczbę punktów w polu Comment (jeśli w polu Comment jest kilka liczb, to tylko pierwsza zostanie użyta)

Jeśli użyty zostanie IsMult1 (2,3) to będzie działać dla wszystkich QSO z wyjątkiem ostatni w dzienniku. Ostatnie QSO w logu da BonusPoints tylko po ręcznym rescore.

Exchls\_ xxx, nnn, gdzie xxx to ciąg znaków (do 10) do dopasowania z pola Exch, a nnn to liczba punktów do przydzielenia.

Misccls\_ xxx, nnn, gdzie xxx to ciąg znaków (do 10) do dopasowania z pola Misc, a nnn to liczba punktów do przydzielenia.

UWAGA: Podczas ostatecznego obliczania punktów, jeśli punkty bonusowe nie są równe 0, wartość PointsPerContact zostanie zignorowana.

Jeśli chcesz, aby punkty bonusowe zostały dodane do PointsPerContact, dodaj znak „+” przed wartością w następujący sposób: BonusPoints = F, +25, F4GVZ, +105, IsComment, +10, IsMult1, +50.

Jeśli chcesz, aby punkty bonusowe zostały pomnożone przez jakiś współczynnik, dodaj znak „\*” przed wartością.

Aby dodać punkty z pola Komentarz do PointsPerContact, użyj IsComment, + \*; aby dodać punkty z ExchIs, użyj ExchIs, + nnn. Aby pomnożyć punkty z pola Komentarz przez PointsPerContact, użyj IsComment, \*\*.

/ BonusPoints2 / = punkty, nazwa pliku

Pozwala to na użycie pliku z wieloma Znakami wywoławczymi, które dają dodatkowe punkty. Format parametrów: BonusPoints2 = 5, BonusPoints.txt (punkty, nazwa pliku). Nazwą pliku może być dowolna nazwa z rozszerzeniem \*.txt, ale plik musi znajdować się w głównym folderze programu Logger. Każdy znak wywoławczy w pliku powinien mieć na końcu przecinek, łącznie z ostatnim:

< plik się zaczyna >

Call1,

Call2,

Call3,

...,

LastCall,

< plik się kończy >

lub

< plik się zaczyna > Call1, Call2, Call3,... LastCall, < plik się kończy >

BonusPoints2 zwiększa liczbę punktów BonusPoints, ale ma wyższy priorytet. Innymi słowy, jeśli znak wywoławczy znajduje się w łańcuchu BonusPoints, a także w pliku BonusPoints.txt, to zostanie wykorzystany punkt bonusowy przypisany do BonusPoints2. Jeśli chcesz, aby punkty bonusowe zostały dodane do PointsPerContact, dodaj znak „+” przed wartością w następujący sposób: / BonusPoints2 / = +5, BonusPoints.txt

/ DoNotCountMeAsMult / = True or False (domyślnie)

True Nie zliczaj Multiplier1 dla mojego kraju, sekcji lub prefiksu WPX (zależy od tego, co zostało ustawione jako MultSqlString)

False Count Multiplier1 dla mojego kraju, sekcji lub prefiksu WPX.

/ DoNotCountMeAsMult2 / = True or False (domyślnie)

True Nie licz Multiplier2 dla mojego kraju, sekcji lub prefiksu WPX (zależy od tego, co zostało ustawione jako MultSqlString2)

False Count Multiplier2 dla mojego kraju, sekcji lub prefiksu WPX.

/ DoNotCountMeAsMult3 / = True or False (domyślnie)

True Nie licz Multiplier3 dla mojego kraju, sekcji lub prefiksu WPX (zależy od tego, co zostało ustawione jako MultSqlString3)

False Count Multiplier3 dla mojego kraju, sekcji lub prefiksu WPX.

/ CountMultOnlyFor / =

Wartość domyślna jest pusta. Ustaw go na jeden lub kilka krajów z pliku wl\_cty.dat, aby mnożnik działał tylko dla tych krajów.

Przykład: CountMultOnlyFor = G, GW, GM, GI, GD, GU, GJ. Nie używaj tutaj zbyt wielu krajów - może przestać działać, jeśli linia jest zbyt długa, a także spowolni komputer.

/ CountMultOnlyFor2 / = To

samo co w przypadku / CountMultOnlyFor /, ale zostanie zastosowane do Multiplier2

/ CountMultOnlyFor3 / = To

samo co dla / CountMultOnlyFor /, ale zostanie zastosowane do Multiplier3

/ DoNotCountMultOnlyFor / =

Wartość domyślna jest pusta. Ustaw go na jeden lub kilka krajów z pliku wl\_cty.dat, aby mnożnik nie działał tylko dla tych krajów. Przykład: DoNotCountMultOnlyFor = G, GW, GM, GI, GD, GU, GJ. Nie używaj tutaj zbyt wielu krajów - może przestać działać, jeśli linia jest zbyt długa, a także spowolni komputer.

/ DoNotCountMultOnlyFor2 / = To

samo co w przypadku / DoNotCountMultOnlyFor /, ale zostanie zastosowane do Multiplier2

/ DoNotCountMultOnlyFor3 / = To

samo co w przypadku / DoNotCountMultOnlyFor /, ale zostanie zastosowane do Multiplier3

/ CountMultOnlyForSec / =

Wartość domyślna jest pusta. Ustaw go na jedną lub kilka sekcji z pliku .sec, aby mnożnik działał tylko dla tych sekcji. Przykład: CountMultOnlyForSec = MA, MO. Nie używaj tutaj zbyt wielu sekcji - może przestać działać, jeśli linia jest zbyt długa, a także spowolni komputer.

/ CountMultOnlyForSec2 / = To

samo co dla / CountMultOnlyForSec /, ale zostanie zastosowane dla Multiplier2

/ CountMultOnlyForSec3 / = To

samo co dla / CountMultOnlyForSec /, ale zostanie zastosowane dla Multiplier3

/ MultiplierBands / = 1 (domyślnie), 2, 3 lub 4

1 Wszystkie pasma contestowe HF

2 Wszystkie pasma HF

3 Wszystkie pasma HF Contest plus 6 metrów i 2 metry

4 Wszystkie pasma VHF

/ QsoErrorString / = Pole wymiany zostanie sprawdzone zgodnie z tym ustawieniem przed zalogowaniem. QSO

Numeryczne - dozwolone tylko liczby (np. Numer seryjny) maksymalnie 12 znaków, puste pole będzie akceptowane.

Numeric\_not\_Empty - jak wyżej, ale puste pola nie będą akceptowane.

Dowolne - dozwolone są zarówno cyfry, jak i litery (maksymalnie 12 znaków), puste pola będą akceptowane.

Any\_not\_Empty - jak wyżej, ale puste pole nie zostanie zaakceptowane.

Siatka - Siatka kwadratowa, 4 lub 6 znaków, puste pola nie będą akceptowane.

Jeśli żadne z powyższych nie dotyczy, wpisz tekst (na przykład „XXXX”), aby akceptowane były tylko wymiany wymienione w pliku XXXX.sec (maksymalnie 9 znaków w XXXX).

Dodaj \_or\_Empty (np. Sect\_or\_Empty), aby zezwolić na puste pola, a także wymiany wymienione w pliku .sec.

Jeśli ten parametr pozostanie pusty, nie zaznaczaj (wszystko, łącznie z pustym polem, zostanie zaakceptowane, maksymalnie 12 znaków)

/ EntryWindowInfo / = Lista elementów EntryWindow z poniższej tabeli, po których następuje liczba określająca szerokość pola

Przykład: SNTText, 500, SntNrText, 700, RCVText, 500, Exchange1Text, 500

W poniższej tabeli przedstawiono możliwe elementy EntryWindow wraz z zwykle używaną szerokością.

/ FrameText / = SntRpt SntNR RcvRpt NR

Są to nazwy wyświetlane na górze każdego pola okna wejściowego, z wyjątkiem znaku wywoławczego. Dostosuj nazwy pól i odstępy dla tekstu ramki, dodając / usuwając spacje w tym wierszu. Dozwolone są dowolne nazwy.

Uwaga: jeśli chcesz wstępnie wypełnić odpowiednią strefę z pliku wl\_cty.dat (pojawi się w polu Exchange1Text), użyj „CQ” lub „IARU” w parametrze ZoneType (przykład: ZoneType = CQ) i wpisz „CQZone” lub „IARUZone” w FrameText (przykład: FrameText = SntRST RcvRST CQZone).

/ LogInfo / = Lista elementów okna dziennika z poniższej listy, po których następuje liczba określająca szerokość pola

SentReport, SentNR, ReceiveReport, NR, IsMultiplier1, IsMultiplier2, CountryPrefix, GridSquare, Exchange1, MiscText, Points, opname,

Przykład: SentReport, 500, SentNR, 500, ReceiveReport, 500, NR, 500, Points, 500

Uwaga: dostosuj nazwy pól i odstępy w oknie dziennika, dodając / usuwając odpowiednią nazwę i długość (dozwolone są tylko nazwy na liście)

/ DefaultContestExchange / = (domyślnie 001)

To pojawi się w oknie wyboru konkursu do edycji. Może składać się z dwóch lub trzech części, takich jak: „001 Prz.”, „001 NA123”. Jeżeli pierwsza część to 001 to logger wygeneruje numer seryjny dla każdego QSO a druga część zostanie wysłana przez F2 z niezmiennym numerem

Last2L - aby ustawić wysłaną wymianę = RS (T) + 2 ostatnie litery poprzedniego wywołania (wszystko po „/” będzie ignorowane). Użyj {SENTRST} w makrze F2, aby wysłać RST i ostatnie 2 litery. Dodaj GridSquareText w parametrze EntryWindowInfo, aby wyświetlić RS (T) + ostatnie 2 litery na ekranie (może być przydatne w trybie SSB). Uwaga: {SENTRSTCUT} nie wyśle numerów ciętych w RST podczas korzystania z tej wymiany.

LastCallSuff - aby ustawić wysłaną wymianę = RS (T) + sufiks poprzedniego połączenia (wszystko po „/” zostanie zignorowane). Użyj {SENTRST} w makrze F2, aby wysłać RST i sufiks poprzedniego wywołania. Nie używaj GridSquareText w parametrze EntryWindowInfo do wyświetlania sufiksu na ekranie, ponieważ spowoduje to uszkodzenie ESM. Uwaga: {SENTRSTCUT} nie wyśle numerów ciętych w RST podczas korzystania z tej wymiany.

/ IsWorkable / = wybierz z listy poniżej (domyślnie Any)

Any, MyContinentOnly, NAonly, SAonly, EUonly, ASIAonly, AFonly, Oonly, MyCountryOnly, ExceptMyCountry lub lista krajów (prefiksy z pliku wl\_cty.dat) oddzielone przecinkami: UA2, UA, UA9. W ostatnim przypadku upewnij się, że używasz poprawnych prefiksów

/ SpecialInstructions / =

Instrukcje specjalne. Dowolny tekst zakończony przez CR / LF Ten komunikat pojawi się po wygenerowaniu pliku Cabrillo - użyj go jako notatki dla operatora. Pozostaw puste, jeśli nie jest potrzebne.

/ DupeSqlString / = 0 (domyślnie), 1, 2, 3 lub 4

Wybierz klauzulę, która będzie jednoznacznie identyfikować duplikat:

0 - wyłącza,

1 - użyj sekcji,

2 - użyj tego, co jest w ExchangeText,

3 - tryb użycia (to pozwoli na QSO z tą samą stacją, ale różnymi trybami (CW, SSB, FM, AM))

4 - użyj GridSquare; Jest to potrzebne dla stron qso, gdzie możesz mieć stacje mobilne w różnych krajach.

/ StartOfContest / = patrz poniżej

Przykład 7, 1.5

Pierwsza liczba - dzień tygodnia (sobota = 1, niedziela = 2, poniedziałek = 3,... .., sobota = 7)

Druga liczba - przesunięcie w godzinach (1,5 = 1 godzina i 30 minut) w stosunku do czasu GMT, tj. jeśli zaczyna się o 00:00 GMT, przesunięcie powinno wynosić 0. Będzie to wykorzystane do obliczenia czasów wyłączenia.

/ EndOfContest / = 1, 1.5 Ten sam format, co w przypadku StartOfContest. Zostanie to wykorzystane do obliczenia czasów wyłączenia

/ IsMultPer / = 0 (domyślnie), 1, 2, 3 lub 4

0 NoMults

1 OncePerBand

2 OncePerMode

3 OncePerBandAndMode

4 OncePerContest

/ IsMult1Per / = jak wyżej, ale wpływa tylko na

mnożnik 1 / IsMult2Per / = jak wyżej, ale wpływa tylko na mnożnik 2 / IsMult3Per / = jak wyżej, ale wpływa tylko na

mnożnik 3

/ MinimumOffTime / = Min. Czas wyłączenia w minutach (domyślnie = 30)

/ UsesWAECountries / = True or False (domyślnie)

Odpowiedz, czy w tym contestie używana jest lista krajów WAE (kraje oznaczone „\*” w cty.dat). Na przykład dla CQWW powinno być True

/ SetSentTimeForContact / = True lub False (domyślnie) Służy do ustawiania czasu wysłania w contestach, które tego wymagają. Zobacz CBARGT do użycia

/ ScoreSummaryMultNames / = Sec, Cty lub Grd

Służy do ustawiania tytułu kolumny Mult w Podsumowaniu wyników

/ WebAddress / = Adres internetowy reguł contestu ( **OBECNIE NIE DZIAŁA** )

Przykład: [http://www.srr.ru/CONTEST/cup\\_raem\\_engl\\_08.php](http://www.srr.ru/CONTEST/cup_raem_engl_08.php)

/ CabrilloFormat / = 0, 1 (domyślnie), 2, 3, 4, 5 lub 99

0 = Cabrillo nie jest obsługiwany

1 = format standardowy

2 = format NAQP

3 = format NASPRINT

4 = format SS (Sweepstakes)

5 = RFC (rosyjski Puchar Federacji) format

99 = kodowany ręcznie, używa CabrilloString (patrz poniżej)

/ CabrilloString / =

Format: nazwa wartość1, szerokość wartość1, nazwa wartość2, szerokość wartość2,...

Działa z: SNT, SentNr, CallSign, RCV, RcvNr, Comment, GridSquare, Exchange1, Name, SentExch, SentExchPart1, SentExchPart2, SentExchPart3

Przykład: SNT, 4, SentNr, 4, CallSign, 13, RCV, 4, RcvNr, 4, Comment, 40

Aby dodać liczbę spacji, użyj spacji, N (N - liczba spacji)

/ GenericPrintString / = Spowoduje to skonfigurowanie generycznego pliku wyjściowego, którego można użyć zamiast Cabrillo.

Format: nazwa 1, szerokość 1, nazwa 2, szerokość 2,...

Działa z: SNT, SentNr, CallSign, RCV, RcvNr, Comment, GridSquare, Exchange1, Name, Points, SentExch, SentExchPart1, SentExchPart2, SentExchPart3, Multiplier1, Multiplier2 ,

Mnożnik 3.

Przykład: SNT, 4, SentNr, 0, CallSign, 15, RCV, 4, RcvNr, 0, Comment, 12

/ GenericPrintStringHeader / = tekst nagłówka

Dostosuj tutaj nazwy i liczbę spacji zgodnie z wartościami w GenericPrintString (powyżej)

Przykład: Tryb częstotliwości daty i czasu MyCall RST Snt Call RST Rcvd Comment

/ QsoNumbersByBand / = 0 (domyślnie), 1 lub 2

0 = Użyj pojedynczej sekwencji numerów QSO (domyślnie)

1 = Numery QSO według pasma dla wszystkich kategorii

2 = Numery QSO według pasma tylko dla kategorii Multi-Multi

/ DigitalModeSqlString / = True or False (domyślnie)

True Służy do łączenia RTTY i PSK w jeden cyfrowy tryb contestu

/ MultipleSessions / = informacje o wielu sesjach

Pozostaw to pole puste, jeśli czas zawodów nie jest podzielony na sesje

Przykłady: 0000/30 - zaczynając o 00:00 UTC, sesje = 30 minut 0000/60 - zaczynając o 00:00

UTC, sesje = 60 minuty 0000/200 - rozpoczynające się o godzinie 00:00 czasu UTC, sesje = 2

godziny Można użyć 0000 jako godziny rozpoczęcia zawodów, jeśli rozpoczyna się na

początku dowolnej innej godziny, a sesje są krótsze lub równe 60 minutom. Po rozpoczęciu

nowej sesji dozwolone będą duplikaty. Duplikaty będą dozwolone po rozpoczęciu nowej

sesji, a okno mnożnika zostanie wyczyszczone przy pierwszym kontakcie w nowej sesji.

Minimalna długość sesji to 10 minut.

/ ResetMultsEverySession / = 0 (wartość domyślna) lub 1 Gdy używana jest funkcja

MultipleSessions, ten parametr umożliwi resetowanie mnożników na początku każdej

nowej sesji czasowej, jeśli jest ustawiony na 1.

/ ResetSNEverySession / = 0 (wartość domyślna) lub 1 Gdy używana jest funkcja

MultipleSessions, ten parametr umożliwi resetowanie numerów seryjnych na początku

każdej nowej sesji czasowej, jeśli jest ustawiony na 1.

/ CabrilloVersion / = 2.0 (domyślnie) lub 3.0

Po ustawieniu na 3.0 plik dziennika zostanie zapisany w wersji 3.0 formatu Cabrillo. W oknie

konfiguracji contestu pojawią się również nowe pola. Każda inna wartość lub pozostawienie

pustej spowoduje włączenie Cabrillo w wersji 2.0

/ MultMult / = 0 lub 1 (domyślnie)

/ MultMult2 / = 0 lub 1 (domyślnie)

/ MultMult3 / = 0 lub 1 (domyślnie)

Gdy którakolwiek z tych 3 wartości zostanie zmieniona na 0, mnożnik nie będzie używany do

obliczania wyniku. Jest to przydatne, gdy trzeba używać mnożników wyłącznie do celów

wyświetlania (mapy pasm i dostępne okna).

/ BandChangesPerPeriod / = limit liczby zmian pasma na sesję (domyślnie 10000)

~~—TEN JUŻ NIE JEST UŻYWANY. WYMIENIĆ GO NA NOWE PARAMETRY ZMIANY PASMA TIMER / LICZNIK WYMIENIONE PONIŻEJ—~~

Po ustawieniu mniejszej liczby (na przykład 5), na dole okna wejściowego pojawi się przypomnienie o liczbie zmian pasma zbliżających się do limitu. Również w dowolnym momencie możesz sprawdzić, ile zmian pasm zostało już dokonanych, jeśli najedziesz kursorem na ramkę Exchange (znajdującą się po prawej stronie ramki znaku wywoławczego). Wewnętrzny licznik BandChange jest resetowany na początku każdego okresu ustawionego parametrem / MultipleSessions /. Ustawienie parametru / MultipleSessions / nie jest wymagane, aby ten parametr działał. W takim przypadku zmiany pasma będą liczone przez cały czas zawodów. Uwaga: wewnętrzny licznik zmiany pasma jest resetowany po każdym restarcie rejestratora.

/ SingleOpCountableBandChange / = True lub False (domyślnie)

Jeśli ustawione na TRUE Band Change Counter w oknie Info zostanie włączone dla kategorii Single Op.

/ MultiOpCountableBandChange / = True lub False (domyślnie)

Jeśli ustawione na TRUE Band Change Counter w oknie Info zostanie włączone dla kategorii Multi Op.

/ CountBandOrModeChange / = True lub False (domyślnie)

Jeśli ustawione na TRUE Band Change Counter w oknie Info będzie zliczać zarówno zmiany pasma, jak i zmiany trybu.

/ SOBandChangeCountMax / = Liczba zmian pasma dozwolonych dla kategorii pojedynczych operacji (domyślnie 0 = brak nałożonego limitu).

Jeśli CountBandChangesPerContest lub CountBandChangesPerPeriod nie są ustawione na TRUE, zmiany pasma będą naliczane co godzinę zegarową.

/ MOBandChangeCountMax / = Liczba zmian pasma dozwolonych dla kategorii Multi Op (domyślnie 0 = brak nałożonego limitu).

Jeśli CountBandChangesPerContest lub CountBandChangesPerPeriod nie są ustawione na TRUE, zmiany pasma będą zliczane co godzinę zegarową.

/ CountBandChangesPerContest / = True lub False (domyślnie)

Jeśli ustawione na TRUE, licznik zmian pasma nigdy nie będzie resetowany przez cały czas trwania konkursu.

/ CountBandChangesPerPeriod / = True lub False (domyślnie)

Jeśli ustawione na TRUE, licznik zmian pasma będzie resetowany dla każdego okresu / sesji zawodów (patrz parametr MultipleSessions).

/ SOBandChangeTimerDuration / = Liczba minut Pojedyncza stacja operacyjna musi pozostać na nowym paśmie (domyślnie 0 = brak limitu czasu).

Jeśli > 0, w oknie informacyjnym pojawi się licznik czasu zmiany pasma.

/ MOBandChangeTimerDuration / = Liczba minut Stacja Multi Op musi pozostać na nowym paśmie (domyślnie 0 = brak limitu czasu).

Jeśli > 0, w oknie informacyjnym pojawi się licznik czasu zmiany pasma.

UWAGA: Licznik pojawi się w oknie informacyjnym tylko wtedy, gdy parametr xxxxCountableBandChange jest ustawiony na true ORAZ xxBandChangeCountMax ma ustawioną wartość > 0.

Licznik pojawi się w oknie informacyjnym, gdy zostanie ustawiony na wartość > 0. Licznik lub Timer powinien wykonać QSO na nowym paśmie, w ten sposób inicjowane są zarówno Licznik jak i Timer. Timer będzie odliczał czas, aby powiedzieć operatorowi, ile czasu będzie musiał pozostać na tym nowym paśmie, a Licznik policzy wszystkie zmiany pasma, zmieniając jego kolor tła w oparciu o jego wartość (jeśli wynosi maksymalnie 1, będzie żółty i jeśli jest = max, będzie czerwony).

/ UsesLASTEXCHmacro / = True or False (domyślnie False)

Odpowiedz, czy ten contest używa {LASTEXCH} w plikach .mc (powinno być True, jeśli planujesz użyć makra {LASTEXCH}).

Uwaga: użyj MiscText w oknie wprowadzania dla odebranej wymiany i LastExch z Misc w CabrilloString (patrz FRN\_CN\_US.udc jako przykład)

/ DupeQSOMinutesAgo / = AllowableTime, CompareToSecond, IgnoreBand, InfoStatus, ThisMode (przykład: DupeQSOMinutesAgo = 10, True, False, True, False)

AllowableTime (liczba), QSO z tą samą stacją jest dozwolone po tej ilości minut (0 wyłączy ten parametr UDC)

CompareToSecond (domyślnie = True), jeśli ustawione na False czas obliczeń od ostatniego QSO na podstawie minut odrzucających sekundy.

IgnoreBand (default = False), jeśli ustawione na True szukaj podwójnego QSO bez względu na pasmo.

InfoStatus (domyślnie = True), jeśli ustawione na True, próba wykonania QSO zbyt wcześnie wyświetli komunikat w oknie Info: „CallSign pracował nn minut temu”.

ThisMode (domyślnie = False), jeśli ustawione na False, szukaj podwójnego QSO niezależnie od tego trybu.

Uwaga: / DupeType / należy ustawić na 4, aby ten parametr działał poprawnie. Miejsca w mapach pasm są skanowane co 30 sekund w celu przemalowania znaków wywoławczych (zmiana koloru szarego na niebieski lub czerwony), a stacja może być ponownie obsługiwana.

/ PowerMult / = QRPP, 5, QRP, 3, LP, 2, HP, 1 (to jest przykład, liczby mogą się różnić)

Mnoży wynik przez określony mnożnik w zależności od kategorii zasilania stacji wybranej w oknie konfiguracji zawodów.

**Log N1MM + Copyright @ 2021, wszelkie prawa zastrzeżone.**

*Obsługiwane przez [Nirvana](#) i [WordPress](#).*

---

Źródło: <https://n1mmwp.hamdocs.com/appendices/udc-editor/>

*Tłumaczenie:*

*Krzysztof, SP5KP*

*2021, kwiecień*

<https://sp5kp.pzk.pl/Download/N1MM/>