

DL6ER-Keyer Kurzanleitung

Diese Kurzanleitung beschreibt die erste Inbetriebnahme, der Betrieb des Keyers im Allgemeinen, sämtliche Menüpunkte sowie sonstige Funktionen und das Einspielen von Aktualisierungen werden in der vollständigen Benutzeranleitung ausführlich beschrieben.

[DIT] symbolisiert das Betätigen des DIT-Arms des Paddles, so wie **[DAH]** das Betätigen des DAH-Arms bedeutet. Ohne Paddle oder mit einer Handtaste sind viele Funktionen des Keyers nicht verfügbar. **[MENU]** deutet an, dass der Taster zu drücken ist, mit dem man das Menü betritt.

[Menü]»XYZ symbolisiert eine Eingabe im Menü, bei der Schritte hintereinander in einer festgelegten Reihenfolge erfolgen. Ein Druck auf **[MENU]** führt zum Betreten des Menüs, was seitens des Keyers mit einem Dit in einer tieferen Tonlage quittiert wird. Wenn keine Eingabe getätigt wird, wird das Menü nach einer kurzen Zeit automatisch wieder verlassen (Ausgabe Dit-dit).

Erste Inbetriebnahme

Bei der ersten Inbetriebnahme werden die Grundeinstellungen geladen, die Zeichenspeicher 1 bis 9 werden vordefiniert und das Rufzeichen wird mit „DL6ER“ initialisiert. Es muss das eigene Rufzeichen eingespeichert werden!

Eigenes Rufzeichen einspeichern

Das eigene Rufzeichen wird über den Menüpunkt **[Menü]»C** eingespeichert.



Wechsel auf PA/..., .../P, .../MM, Clubstationscall, etc.

Bei Wechsel des Rufzeichens brauchen die Zeichenspeicher *nicht neu programmiert* werden. Nach Veränderung des eigenen Rufzeichens über **[Menü]»C** verwenden die Zeichenspeicher automatisch das neue Rufzeichen.

Gebegeschwindigkeit ändern

Es gibt mehrere Möglichkeiten die Gebegeschwindigkeit einzustellen:

- **[MENU]** gedrückt halten + **[DIT]** oder **[DAH]**
- **[Menü]»W** gefolgt von **[DIT]** oder **[DAH]**

Beide Möglichkeiten reduzieren bzw. erhöhen die Zeichengeschwindigkeit jeweils um 1 WpM. Es wird ein „V“ mit der neuen Geschwindigkeit ausgegeben.

- Die dritte Möglichkeit ist die direkte Einstellung über das Winkey-Interface.

Zeichenspeicher abspielen

Es gibt mehrere Möglichkeiten eingespeicherte Texte wiederzugeben:

- Im Menü können die Zahlen 1 bis 9 gegeben werden. Diese Befehle beenden das Menü sofort. Die Aussendung des jeweiligen Speichers erfolgt unmittelbar.
- Es ist ebenso möglich die ersten beiden Speicher mit den Abkürzungen **[Menü]»E** (= Speicher 1) und **[Menü]»T** (= Speicher 2) aufzurufen.
- Die dritte Möglichkeit ist der Aufruf der Speicher über das abgesetzte Bedienteil.

Zeichenspeicher aufnehmen

Der Keyer verfügt über neun (9) voneinander unabhängige Zeichenspeicher.

Die Speicher werden über **Menü** **R** aufgezeichnet. Auf die Nachfrage **R nr?** kann mit 1 bis 9 sowie „E“ (= Speicher 1) und „T“ (= Speicher 2) geantwortet werden. Außerdem kann der zu programmierende Speicher durch Drücken der entsprechenden Taste des abgesetzten Bedienteils ausgewählt werden. In diesem Fall wird die auszuzeichnende Speichernummer zur Kontrolle wiedergegeben. Nach der Bestätigung durch **K** beginnt die Aufzeichnung des ausgewählten Speichers unmittelbar.

Zwischen Wörtern wird automatisch ein Leerzeichen eingefügt, egal wie groß der zeitliche Abstand bei der Eingabe ist. Wird das automatische Einfügen von Leerzeichen deaktiviert, so müssen alle Leerzeichen manuell eingegeben werden. Der Abstand zwischen einzelnen Zeichen kann dann beliebig groß sein.

Es besteht weiterhin die Möglichkeit Speicherinhalte ohne Einsatz eines Paddles über den Computer zu programmieren. Hierfür wird lediglich ein beliebiges, kompatibles Logbuch- oder Contestprogramm benötigt.

Die Aufzeichnung kann durch rechtzeitiges Betätigung von **MENU** auch noch nach der Eingabe von Zeichen abgebrochen werden. Der Speicher wird dann nicht verändert und verbleibt im Ausgangszustand.

Wird die Aufzeichnung nicht abgebrochen und wurde mindestens ein Zeichen gegeben, so wird der Speicher nach Erreichen der maximalen Zeit zwischen zwei Buchstaben automatisch abgespeichert. Dies wird mit **R <Speichernummer> K** quittiert.

Nicht erkannte Zeichen werden im Aufnahme-Modus ignoriert.



Keine Angst vor Fehlern beim Geben!

Es ist ausdrücklich nicht notwendig den Speicher bei einem Fehler komplett neu aufzunehmen. Durch Geben einer *Irrung* (mehrfach **DIT** ohne Pause) wird das zuletzt gespeicherte Zeichen gelöscht (bei längerer Pause kann dies auch ein automatisch eingefügtes Leerzeichen sein!). Löscht man ein Zeichen, so gibt der Keyer bis zu drei vorherige Zeichen erneut aus, sodass man einen Überblick über den aktuellen Speicherinhalt erhält.

Die ausführliche Benutzeranleitung ist unter www.dl6er.de verfügbar.