

AQUALAND GRAPH Nx

MANUAL DE INSTRUÇÕES



Introdução

AQUALAND GRAPH Nx permite-lhe transferir dados de mergulho armazenados na memória com **CYBER AQUALAND Nx** para um computador pessoal utilizando uma interface de comunicação de raios infravermelhos ou unidade de comunicação (interface de comunicação USB). O usuário pode introduzir letras e números nos dados de mergulho. Os dados de mergulho podem ser representados em forma gráfica tanto em imagens fixas como animadas. Logo, esses dados podem ser compilados em um registro. Vários registros podem ser combinados para criar um “Resumo de viagem”. Os diários podem ser impressos bem como podem ser convertidos para documentos HTML, o que torna a manutenção de gravações fácil e flexível.

- * Os direitos autorais deste manual de instruções e do software estão retidos pelo fabricante.
- * A reprodução não autorizada de parte ou da totalidade deste manual de instruções ou software é estritamente proibida.
- * Este manual de instruções e o software estão sujeitos a modificações sem aviso prévio.

- ☆ Windows, Windows 98SE, Windows Me, Windows 2000 e Windows XP são marcas registradas ou nomes comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e outros países.
- ☆ Os nomes de outras empresas e produtos contidos neste manual também são as marcas registradas ou nomes comerciais dos seus respectivos proprietários.

AQUALAND GRAPH Nx

SUMÁRIO

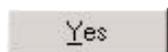
Introdução	2	5. Registro de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND)	33
1. Início e finalização	4	5.1. Mudança do nome do usuário	34
1.1. Início	4	5.2. Apagamento do nome do usuário	34
1.2. Finalização	4	6. Adição de dados de registro	35
2. Janela principal	5	6.1. Edição de dados de registro	35
2.1. Área de exibição de informação	5	6.2. Criação de um novo registro	38
2.1.1. Área de exibição de informação no modo de exibição de registro	5	6.3. Apagamento de registros	39
2.1.2. Área de exibição de informação no modo de exibição de resumo de viagem ..	6	6.4. Edição de álbum	40
2.2. Janela principal no modo de exibição de álbum	7	6.4.1. Adição de imagem	41
2.3. Janela principal no modo de exibição de lista de mergulhos	8	6.4.2. Apagamento de imagem	41
2.4. Mudança dos dados na exibição de registro....	8	6.4.3. Mudança de imagens reduzidas	41
2.5. Menus	9	6.4.4. Importação de registro	42
2.6. Ícones da barra de ferramentas	11	6.4.5. Exportação de registro	42
3. Definições	12	7. Lista de mergulhos	44
3.1. Generalidades	12	7.1. Classificação	44
3.1.1. Localizações dos arquivos (File Locations)	12	7.2. Seleção de item de registro	44
3.1.2. Interface (Interface)	13	7.3. Busca	45
3.1.3. Porta serial (Serial Port)	13	7.4. Impressão de lista de registros	46
3.1.4. Unidades (Units)	13	8. Exibição de gráfico	47
3.1.5. Definições dos gráficos (Panel Setting)	13	8.1. Impressão de gráfico	48
3.1.6. Seleção de uma pasta	15	9. Impressão de registro	49
3.2. Itens personalizados	16	9.1. Impressão	49
3.2.1. Itens (Items).....	17	9.2. Visualização de impressão	50
3.2.2. Conteúdos relacionados com os itens (Contents)	17	10. Resumo de viagem	51
3.2.3. Definição inicial (Initial Definition)	17	10.1. Itens personalizados para resumo de viagem	51
3.3. Itens fixos (Fixed items)	18	10.1.1. Itens	52
3.3.1. Tipo de mergulho (Dive Type)	19	10.1.2. Conteúdos	52
3.3.2. Unidades ao criar um novo registro (Units:Depth)	19	10.1.3. Definição inicial	52
3.3.3. Gás do tanque (Tank Gas)	19	10.2. Criação de um novo resumo de viagem ..	53
3.3.4. Mergulhador (Diver)	20	10.3. Adição de um registro a um resumo de viagem	54
3.3.5. Tempo (Weather)	21	10.4. Seleção de um resumo de viagem	55
3.3.6. Material do tanque (Tank Material)	22	10.5. Edição de um resumo de viagem	55
3.3.7. Serviço de mergulho (D.Service)	23	10.6. Remoção de registros	56
3.3.8. Estilo do mergulho (Dive Style)	24	10.7. Apagamento de um resumo de viagem ...	56
3.3.9. Condições da água (Water Cond.)	25	10.8. Impressão de um resumo de viagem	56
3.3.10. Roupas de mergulho / internas (Diving Suit / Inner Wear)	26	10.8.1. Impressão	56
3.3.11. Equipamento (Equipment)	27	10.8.2. Visualização de impressão	57
3.4. Locais de mergulho (Dive Locations)	28	11. Documentos HTML	58
3.4.1. Local (Location)	29	11.1. Criação de um registro HTML	58
3.4.2. Ponto de mergulho (Dive Site)	29	11.2. Criação de um resumo de viagem HTML ..	59
4. Transferência	30	11.3. Definição do fundo	60
4.1. IrDA	31	11.4. Armazenamento de arquivos HTML	60
4.2. USB	31	12. Limites dos valores	61
4.3. Hyper Aqualand	32	12.1. N° de registros	61
		12.2. N° de caracteres introduzidos	62
		12.3. Valores introduzidos	63

1. Início e finalização

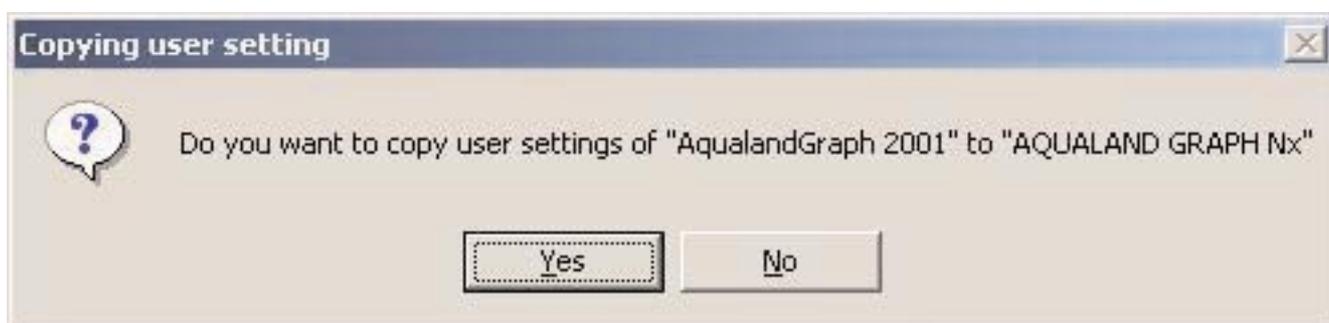
1.1. Início

Clique no botão Iniciar na barra de tarefas e, em seguida, selecione Todos os programas e **[AQUALAND GRAPH Nx]**. A caixa de diálogo <Copying user settings> (copiando definições do usuário) aparecerá se **[AQUALAND GRAPH 2001]**, **[AQUALAND GRAPH 2V21]** ou **[AQUALAND GRAPH 2]** estiverem instalados.

Se você quiser copiar o conteúdo das definições do usuário registradas em uma versão anterior instalada de "Aqualand Graph", **[AQUALAND GRAPH 2001]**, **[AQUALAND GRAPH 2V21]** ou **[AQUALAND GRAPH 2]**, clique no botão



Se a conversão for bem-sucedida, a caixa de diálogo <Copying user settings> (copiando definições do usuário) não aparecerá mais na próxima vez que o programa for iniciado.



* No caso de copiar as definições do usuário de AQUALAND GRAPH 2001.

1.2. Finalização

Clique no botão  no canto superior direito da janela principal, ou selecione o menu [Files (E)] e, em seguida, [Exit (X)].

2. Janela principal

Esta é a janela que é exibida primeiro quando [AQUALAND GRAPH Nx] é iniciado. A janela principal é composta pelas seguintes três áreas.

Área de exibição de informação (Painel de informação)	Esta área exibe os dados de registro/resumo de viagem no lado esquerdo da janela principal. A exibição difere entre mergulho autônomo, mergulho livre e resumo de viagem. Os registros não podem ser editados diretamente nesta área. Além disso, a área de exibição de informação não pode ser ocultada.
Área de exibição de álbum	Esta área exibe imagens no lado direito da janela. Esta área alterna-se com a exibição da lista de mergulhos.
Lista de mergulhos	Esta área exibe dados de mergulho em unidades de linha no lado direito da janela. Esta área alterna-se com a exibição de álbum.

Você pode mudar para outra janela clicando em um ícone na barra de ferramentas ou selecionando um menu na janela principal.

Uma mensagem de ajuda é exibida quando o cursor do mouse é posicionado em qualquer um dos ícones na barra de ferramentas.

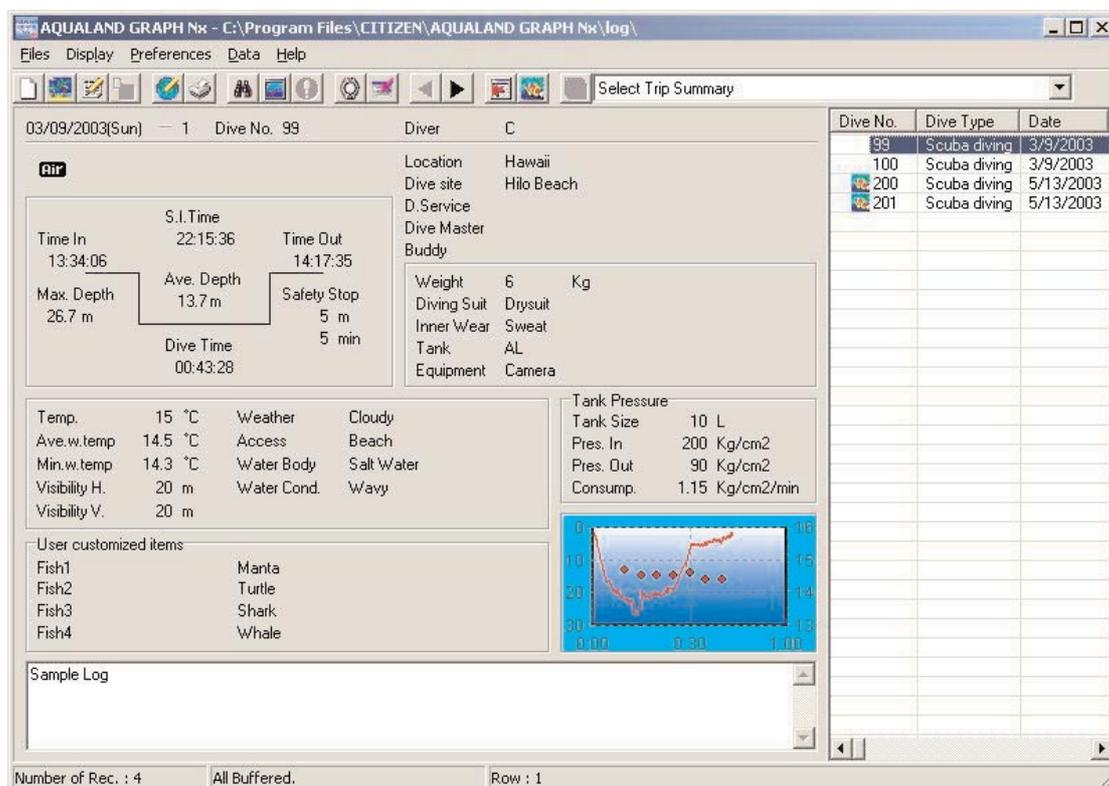
2.1. Área de exibição de informação

2.1.1. Área de exibição de informação no modo de exibição de registro

A área de exibição de informação aparece em uma das seguintes duas formas no modo de exibição de registro.

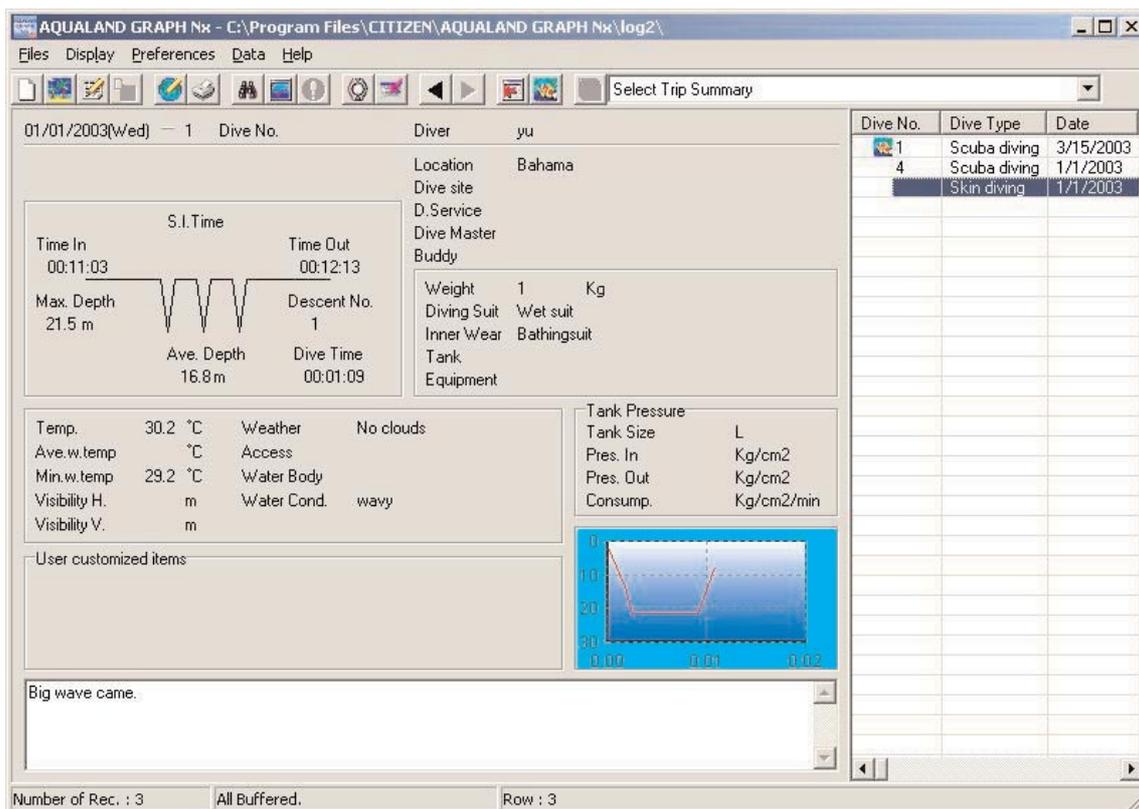
- * Área de exibição de informação de mergulho autônomo
- * Área de exibição de informação de mergulho livre

Área de exibição de informação de mergulho autônomo



* Os dados na área de exibição de informação são mostrados em vermelho quando a profundidade média (Ave. Depth) e a profundidade máxima (Max. Depth) são valores de referência.

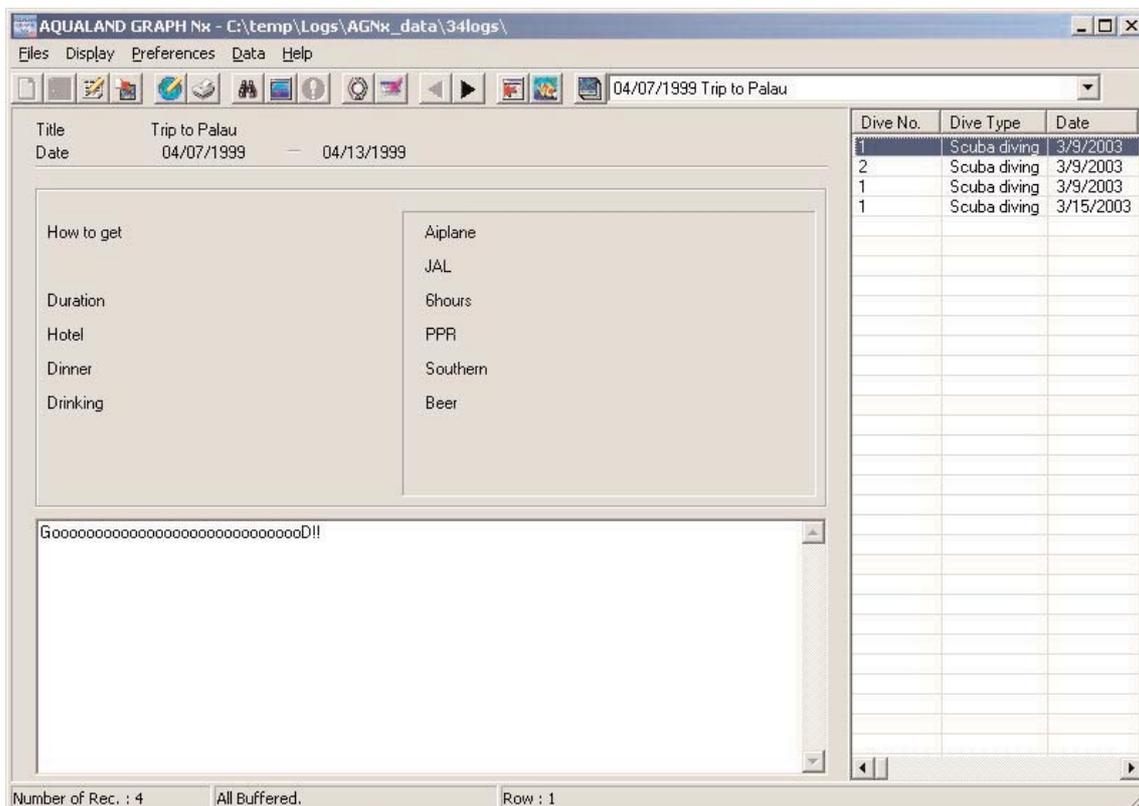
Área de exibição de informação de mergulho livre



* Os dados na área de exibição de informação são mostrados em vermelho quando a profundidade média (Ave. Depth) e a profundidade máxima (Max. Depth) são valores de referência.

2.1.2. Área de exibição de informação no modo de exibição de resumo de viagem

Esta é a janela principal no modo de exibição de resumo de viagem. O resumo de viagem é exibido quando se seleciona "Trip Summary".



Exibição e ocultação da área de exibição de informação

Quando a área de exibição de informação está sendo mostrada na janela principal, você pode ocultá-la clicando no ícone , ou selecionando [Hide Information Panel] no menu [Display]. Quando a área de exibição de informação não está sendo

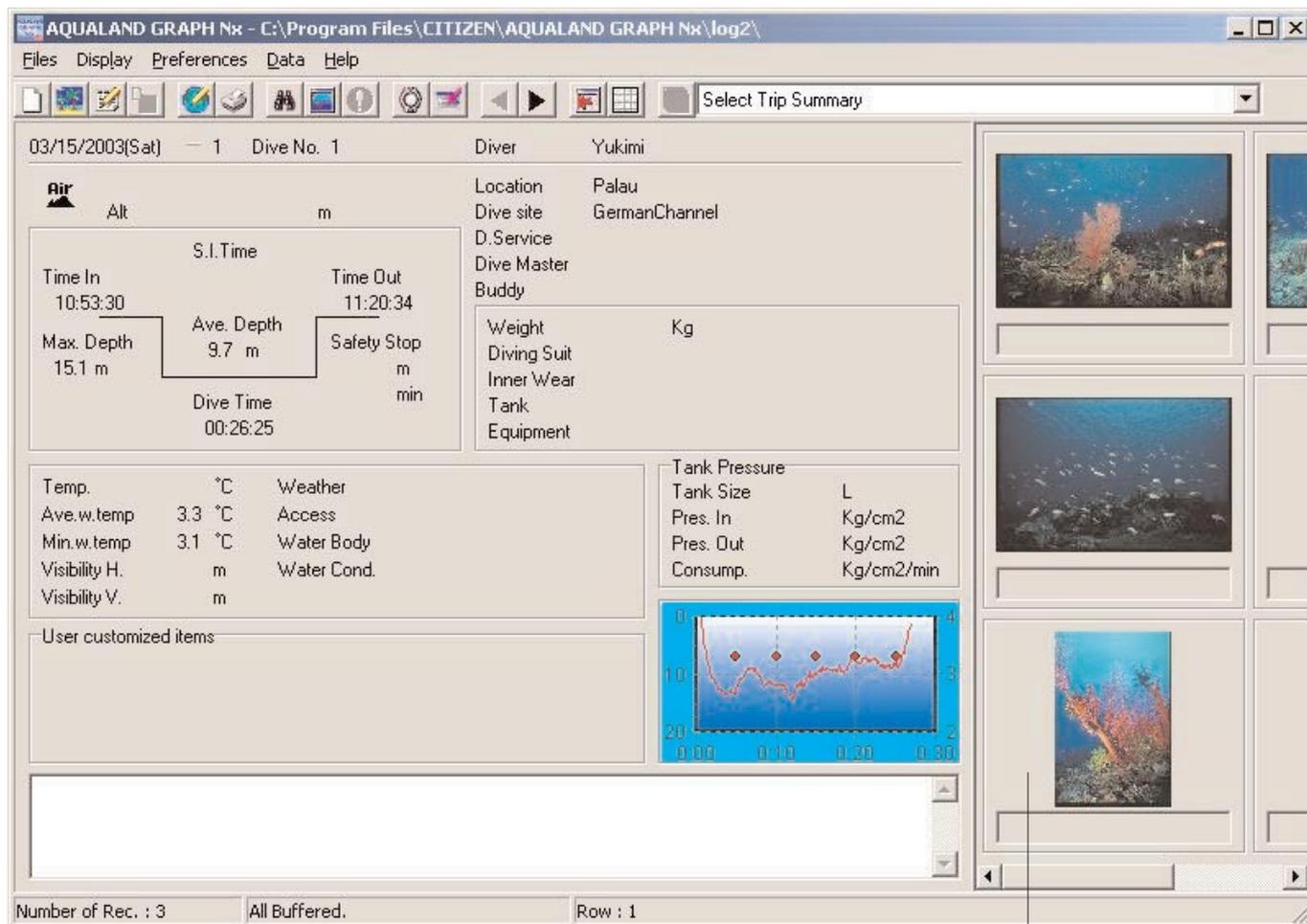
mostrada na janela principal, você pode exibi-la clicando no ícone , ou selecionando [Show Information Panel] no menu [Display].

2.2. Janela principal no modo de exibição de álbum

Quando a lista de mergulhos está sendo exibida na janela principal, clique no ícone  ou selecione [Switch to Álbum] no menu [Display] para mudar para o modo de exibição de álbum.

Ao clicar em uma imagem fixa, a mesma é exibida em seu tamanho original. Ao clicar em uma imagem animada capturada, o aplicativo relacionado no arquivo AVI é iniciado e a imagem animada é reproduzida.

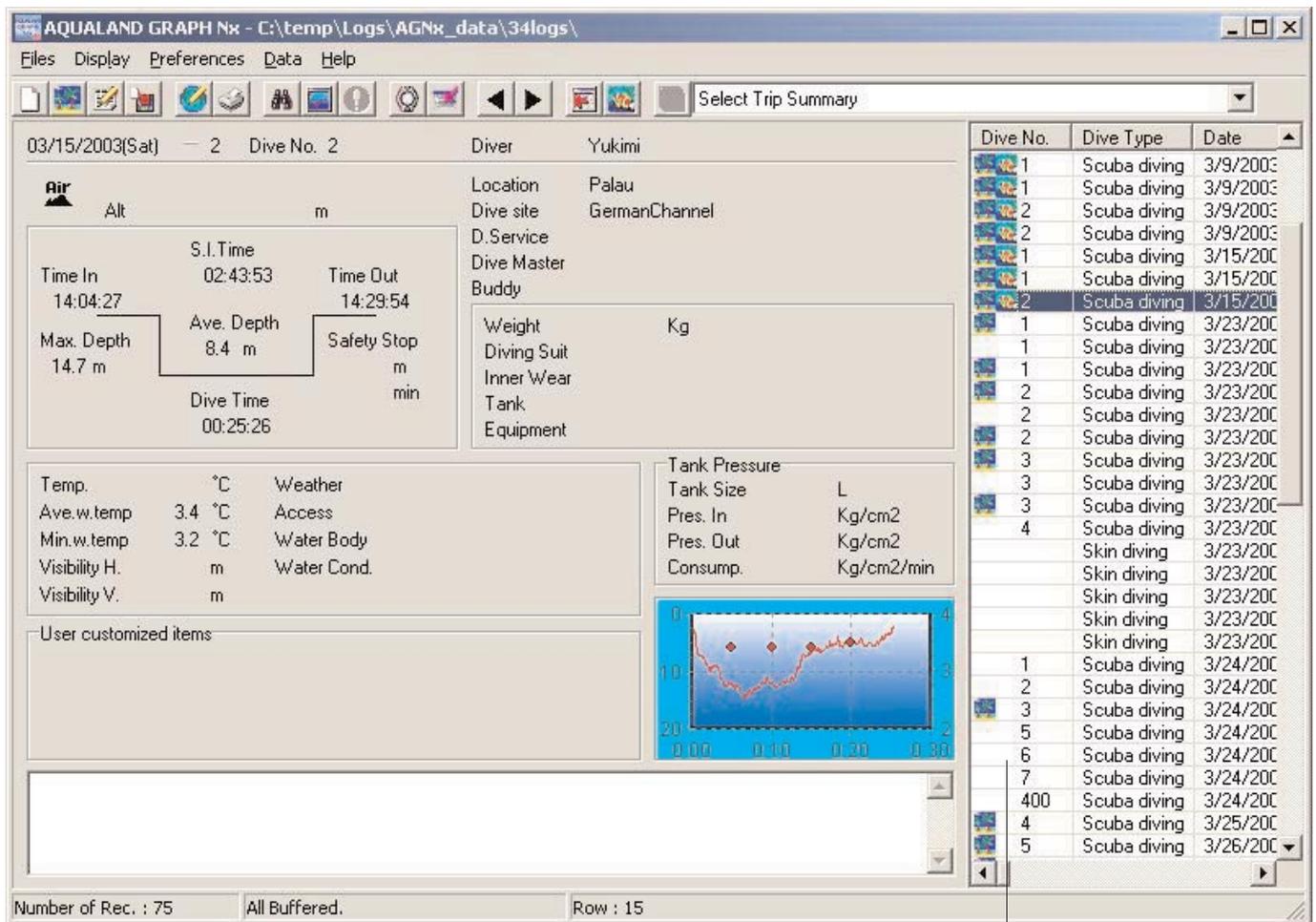
O registro de álbum é realizado na caixa de diálogo <Edit> (edição). (Exibida quando se seleciona [Edit] no menu [Files].) (Para maiores detalhes, consulte as seções “6. Adição de dados de registro” e “6.4 Edição de álbum”.)



Área de exibição de álbum

2.3. Janela principal no modo de exibição de lista de mergulhos

Quando um álbum está sendo exibido na janela principal, clique no ícone  ou selecione [Switch to Log List] no menu [Display] para mudar para o modo de exibição de lista de mergulhos.



A janela principal do software AQUALAND GRAPH Nx, no modo de exibição de lista de mergulhos, apresenta os seguintes elementos:

- Barra de Menu:** Files, Display, Preferences, Data, Help.
- Barra de Ferramentas:** Ícones para navegação e uma caixa de seleção para o resumo da viagem.
- Informações do Mergulho Selecionado:**
 - Data: 03/15/2003(Sat), Número do Mergulho: 2, Diver: Yukimi.
 - Localização: Palau, Site: GermanChannel.
 - Tempo: S.I. Time (02:43:53), Time In (14:04:27), Time Out (14:29:54), Dive Time (00:25:26).
 - Profundidade: Max. Depth (14.7 m), Ave. Depth (8.4 m).
 - Equipamento: Weight, Diving Suit, Inner Wear, Tank, Equipment.
 - Condições: Temp., Ave. w. temp (3.4 °C), Min. w. temp (3.2 °C), Visibility H. e V. (m), Weather, Access, Water Body, Water Cond.
 - Pressão: Tank Pressure, Tank Size (L), Pres. In (Kg/cm2), Pres. Out (Kg/cm2), Consump. (Kg/cm2/min).
- Lista de Mergulhos:** Tabela com colunas Dive No., Dive Type e Date.

Dive No.	Dive Type	Date
1	Scuba diving	3/9/2003
1	Scuba diving	3/9/2003
2	Scuba diving	3/9/2003
2	Scuba diving	3/9/2003
1	Scuba diving	3/15/2003
1	Scuba diving	3/15/2003
2	Scuba diving	3/15/2003
1	Scuba diving	3/23/2003
1	Scuba diving	3/23/2003
1	Scuba diving	3/23/2003
2	Scuba diving	3/23/2003
2	Scuba diving	3/23/2003
2	Scuba diving	3/23/2003
3	Scuba diving	3/23/2003
3	Scuba diving	3/23/2003
3	Scuba diving	3/23/2003
4	Scuba diving	3/23/2003
	Skin diving	3/23/2003
	Skin diving	3/23/2003
	Skin diving	3/23/2003
	Skin diving	3/23/2003
	Skin diving	3/23/2003
1	Scuba diving	3/24/2003
2	Scuba diving	3/24/2003
3	Scuba diving	3/24/2003
5	Scuba diving	3/24/2003
6	Scuba diving	3/24/2003
7	Scuba diving	3/24/2003
400	Scuba diving	3/24/2003
4	Scuba diving	3/25/2003
5	Scuba diving	3/26/2003
- Barra de Status:** Number of Rec. : 75, All Buffered., Row : 15.

Lista de mergulhos

Ícones de atributo

Os ícones que indicam os atributos são exibidos no lado esquerdo da lista de mergulhos.

	Os dados de álbum são registrados.
	Registrado no resumo de viagem. (Este ícone não é exibido no modo de exibição de resumo de viagem.)

2.4. Mudança dos dados na exibição de registro

Ao selecionar um dos registros na lista de mergulhos no modo de exibição de registro, a informação selecionada é mostrada na área de exibição de informação.

Clique no ícone do registro anterior ou no ícone do registro seguinte (, ) na barra de ferramentas para mudar a seleção do registro.

2.5. Menus

Files (Arquivos)

Create New Log (Criar novo registro)	Cria um novo registro sem receber dados do relógio.	
Create new Trip Summary (Criar novo resumo de viagem)	Cria um novo resumo de viagem.	
Edit (Editar)	Edita o registro mostrado no modo de exibição de registro	
Edit Trip Summary (Editar resumo de viagem)	Edita o resumo de viagem mostrado no modo de exibição de resumo de viagem.	
Delete (Apagar)	Apaga os dados selecionados na lista de mergulhos no modo de exibição de registro.	
Delete Trip Summary (Apagar resumo de viagem)	Apaga o resumo de viagem mostrado no modo de exibição de resumo de viagem.	
Add log to Trip Summary (Adicionar registro a resumo de viagem)	Este menu é exibido com o modo de exibição de registro. O(s) registro(s) selecionado(s) será(ão) armazenado(s) no resumo de viagem.	
Remove log from this Trip Summary (Remover registro deste resumo de viagem)	Este menu é exibido com o modo de exibição de resumo de viagem. Os dados do registro selecionado na lista de mergulhos serão removidos do resumo de viagem atual. Os dados do registro não serão eliminados do AQUALAND GRAPH Nx.	
Create an HTML document (Criar um documento HTML)	Grupo de menus para imprimir dados selecionados.	
	Create an HTML log (Criar um registro HTML)	Cria um documento HTML para o registro selecionado na lista de mergulhos.
	Create an HTML Trip Summary (Criar um resumo de viagem HTML)	Este menu pode ser selecionado quando há um resumo de viagem exibido. Cria um documento HTML para o resumo de viagem exibido.
Print (Imprimir)	Grupo de menus para imprimir dados selecionados.	
	Print Log (Imprimir registro)	Imprime o registro selecionado na lista de mergulhos.
	Print Trip Summary (Imprimir resumo de viagem)	Este menu pode ser selecionado quando há um resumo de viagem exibido. Imprime o resumo de viagem exibido.
	Print log list (Imprimir lista de registros)	Imprime a lista de mergulhos.
Exit (Sair)	Sai de AQUALAND GRAPH Nx.	

Display (Exibir)

Select Trip Summary (Selecionar resumo de viagem)	Seleciona e exibe um resumo de viagem.
Hide Information Panel (Ocultar painel de informação)	Este menu aparece quando a exibição do painel de informação está visível. Oculta o painel de informação.
Show Information Panel (Mostrar painel de informação)	Este menu aparece quando a exibição do painel de informação está oculta. Mostra o painel de informação.
Switch to Álbum (Mudar para álbum)	Este menu é exibido com o modo de exibição de lista de mergulhos. Muda para o modo de exibição de álbum.
Switch to log list (Mudar para lista de registros)	Este menu é exibido com o modo de exibição de álbum. Muda para o modo de exibição de lista de mergulhos.
Search (Buscar)	Extraí dados na lista de mergulhos que correspondem ao critério especificado.

Graph (Gráfico)	Exibe um gráfico ampliado dos dados do registro selecionado na lista de mergulhos. Você também pode exibir um gráfico ampliado clicando duas vezes no gráfico no painel de informação. Este menu aparece quando não há um gráfico ampliado sendo exibido.
End Graph (Finalizar gráfico)	Finaliza a exibição do gráfico ampliado. Este menu aparece quando há um gráfico ampliado sendo exibido.
Dive Errors (Erros de mergulho)	Este menu aparece quando o registro selecionado contém erros de mergulho.

Preferences (Preferências)

Generalidades (General)	Registra as informações requeridas para a operação de AQUALAND GRAPH Nx.
Select log Items (Selecionar itens de registro)	Seleciona os itens a serem exibidos na lista de mergulhos.
Fixed items (Itens fixos)	Registra os itens fixos a serem editados no registro tais como o nome do mergulhador, tempo, etc.
Customized items (Itens personalizados)	Registra os itens personalizados do usuário a serem editados no registro.
Dive Locations (Locais de mergulho)	Registra os locais de mergulho a serem editados no registro.
Customized items for Trip Summary (Itens personalizados para resumo de viagem)	Registra os itens personalizados a serem editados no resumo de viagem.

Data (Dados)

Transfer (Transferir)	Transfere os dados de registro do relógio.
Export log (Exportar registro)	Exporta os dados de registro.
Import log (Importar registro)	Importa dados exportados anteriormente (também importa dados de registro da versão DOS, Ver. 1, Ver. 20.0, Ver. 2.1 ou 2001).
Change user name (Mudar nome do usuário)	Altera o nome do usuário atribuído a CYBER AQUALAND Nx/CYBER AQUALAND.
Delete user name (Apagar nome do usuário)	Apaga o nome de usuário atribuído a CYBER AQUALAND Nx/CYBER AQUALAND.

Help (Ajuda)

Help Topics (Tópicos de ajuda)	Exibe os tópicos de ajuda.
User's Site (Local do usuário)	Liga ao local do usuário de CYBER AQUALAND Nx na Web.
About aqualandgraph (Sobre Aqualand Graph)	Exibe a versão de AQUALAND GRAPH Nx.

2.6. Ícones da barra de ferramentas

	Criar novo registro	[Create new log] no menu [Files].
	Criar novo resumo de viagem	[Create new trip summary] no menu [Files].
	Editar ou Editar resumo de viagem	[Edit] ou [Edit Trip Summary] no menu [Files].
	Adicionar registro a resumo de viagem	Este ícone é ativado no modo de exibição de lista de mergulhos. [Add log to Trip Summary] no menu [Files].
	Remover registro deste resumo de viagem	Este ícone é ativado no modo de exibição de resumo de viagem. [Remove log from this Trip Summary] no menu [Files].
	Criar um documento HTML	[Create an HTML log] ou [Trip Summary] em [Create an HTML document] no menu [Files].
	Imprimir	[Print Log], [Print Trip Summary] ou [Print log list] em [Print] no menu [Files].
	Buscar	[Search] no menu [Display].
	Gráfico	[Graph] no menu [Display].
	Erros de mergulho	[Dive Errors] no menu [Display].
	Transferir	[Transfer] no menu [Display].
	Exportar registro	[Export log] no menu [Display].
	Registro anterior	Muda para o registro anterior da lista de mergulhos e exibe a informação de tal registro.
	Registro seguinte	Muda para o registro seguinte da lista de mergulhos e exibe a informação de tal registro.
	Ocultar painel de informação	Este ícone é ativado quando o painel de informação é exibido. [Hide Information Panel] no menu [Display].
	Mostrar painel de informação	Este ícone é ativado quando o painel de informação é ocultado. [Show Information Panel] no menu [Display].
	Mudar para álbum	Este ícone é ativado no modo de exibição de lista de mergulhos. [Switch to album] no menu [Display].
	Mudar para lista de registros	Este ícone é ativado no modo de exibição de álbum. [Switch to log list] no menu [Display].
	Janela principal	Este ícone é ativado no modo de exibição de resumo de viagem. Não há um menu alternativo na barra de menus. Selecione o botão [Main Display] da caixa de diálogo de seleção de resumo de viagem exibida com [Select Trip Summary] no menu [Display].

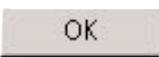
3. Definições

3.1. Generalidades

Descrevemos a seguir as definições requeridas para a operação de **AQUALAND GRAPH Nx**.

Selecione [General] do menu [Preferences] na janela principal para exibir a caixa de diálogo <General> (generalidades).



Clique no botão  para finalizar uma definição, e o programa retornará à janela principal. Como as definições finalizadas são armazenadas no arquivo de configuração de **AQUALAND GRAPH Nx**, não é necessário realizá-las cada vez que iniciar o programa.

Para cancelar as modificações feitas, clique no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo, e o programa retornará à janela principal.

3.1.1. Localizações dos arquivos (File Locations)

Designe uma pasta para armazenar os dados transferidos. Você também pode criar uma nova pasta. Você pode criar várias pastas para armazenar os seus dados. Um máximo de 9.999 itens de dados pode ser armazenado em uma única pasta.

Quando 9.999 itens de dados forem armazenados de um único mergulho de 1 hora, serão necessários um espaço de aproximadamente 400 MB no disco. Durante a instalação, uma pasta denominada “LOG” é criada em um nível inferior à pasta na qual **AQUALAND GRAPH Nx** é instalado.

Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Select Folder> (selecionar pasta). Especifique uma pasta para armazenamento na caixa de diálogo se quiser mudar a localização do arquivo (para maiores detalhes, consulte a seção “3.1.6 Seleção de uma pasta”).

3.1.2. Interface (Interface)

Especifique a interface que será usada para transferir os dados do relógio.

IrDA	Os dados são transferidos de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) via IrDA.
USB	Os dados são transferidos de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) via USB.
Hyper Aqualand	Os dados são transferidos de Hyper Aqualand. Designa a porta serial que será usada.

3.1.3. Porta serial (Serial Port)

Selecione a porta serial que será usada para transferir dados de Hyper Aqualand.

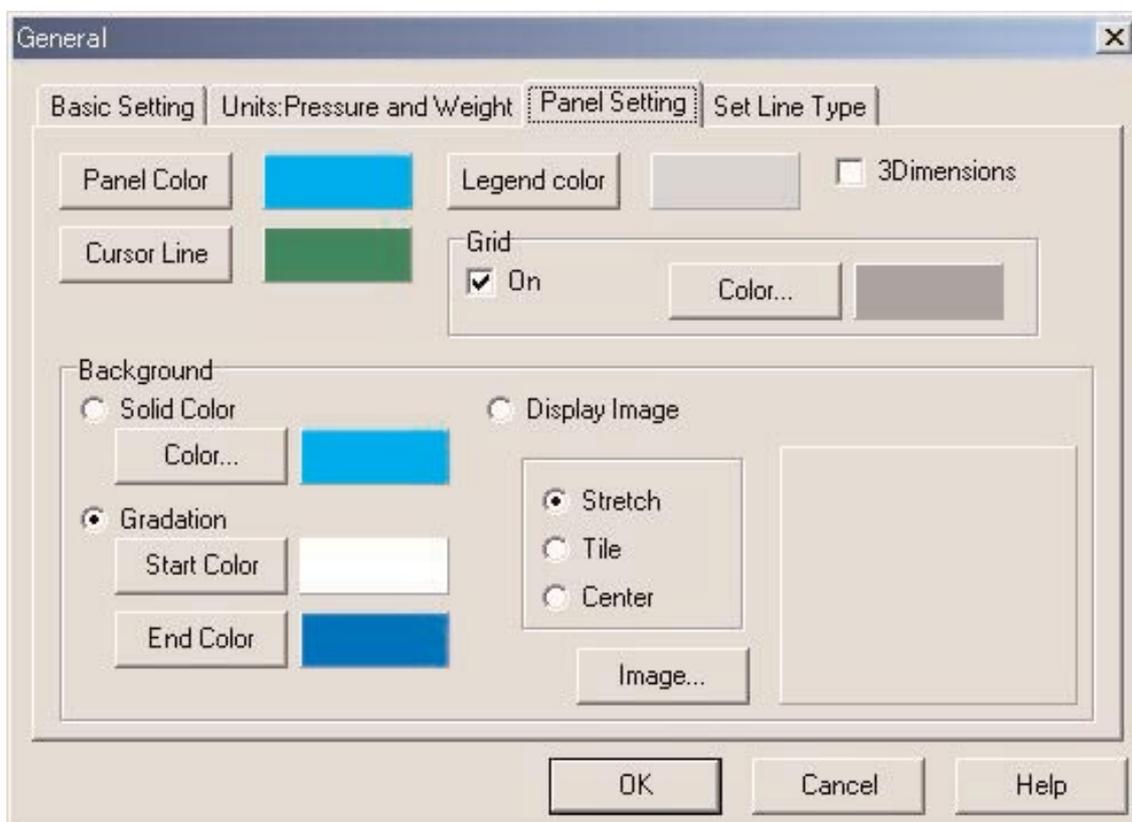
3.1.4. Unidades (Units)

Defina as unidades que serão usadas nos registros. Você pode introduzir as unidades utilizando até 10 letras ou números. Os dados armazenados não são alterados mesmo que as unidades sejam alteradas.

Weight	Introduza as unidades que serão exibidas para o peso.
Capacity	Introduza as unidades que serão exibidas para o tamanho do tanque.
Pressure	Introduza as unidades que serão exibidas para a pressão inicial e pressão final do tanque.
Air Consum.	Introduza as unidades que serão exibidas para o consumo de ar.

3.1.5. Definições dos gráficos (Panel Setting)

Estas definições são usadas para configurar a exibição do fundo e outros ajustes dos gráficos.



Panel Color	Define a cor ao redor do gráfico.
Legend color	Define a cor da legenda.
3 Dimensions	Muda entre exibição 2D (normal) e 3D (tridimensional).

Linhas de grades (Grid)

On	As linhas de grade são mostradas quando a caixa de verificação está marcada.
Color...	Define a cor das linhas de grade.

Cor do cursor (Cursor Line)

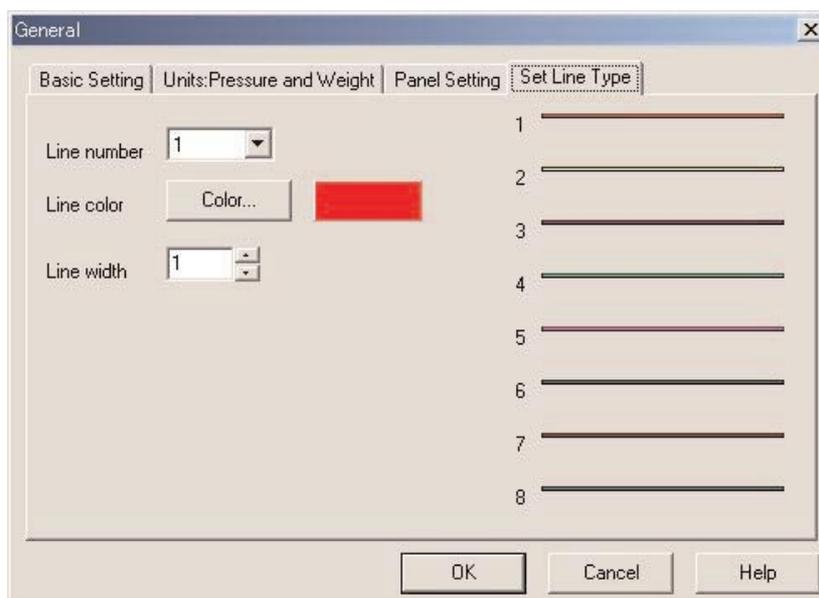
Define a cor do cursor.

Fundo (Background)

Solid Color	Define a cor de fundo do gráfico.	
Gradation	Define a cor inicial e a cor final. O fundo é exibido com uma graduação da cor.	
Display Image	Especifique um arquivo de imagem fixa. A imagem é exibida no fundo. Você pode selecionar arquivos JPEG ou BMP.	
	Stretch	O tamanho da imagem é ajustado para caber dentro do gráfico. O tamanho da imagem original não é alterado.
	Tile	As imagens são exibidas em filas quando o tamanho da imagem original é menor que a área do fundo.
	Center (Center)	A imagem é exibida no seu tamanho original no centro.

Definição do tipo de linha (Set Line Type)

Define os tipos de linhas no gráfico.

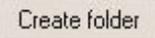


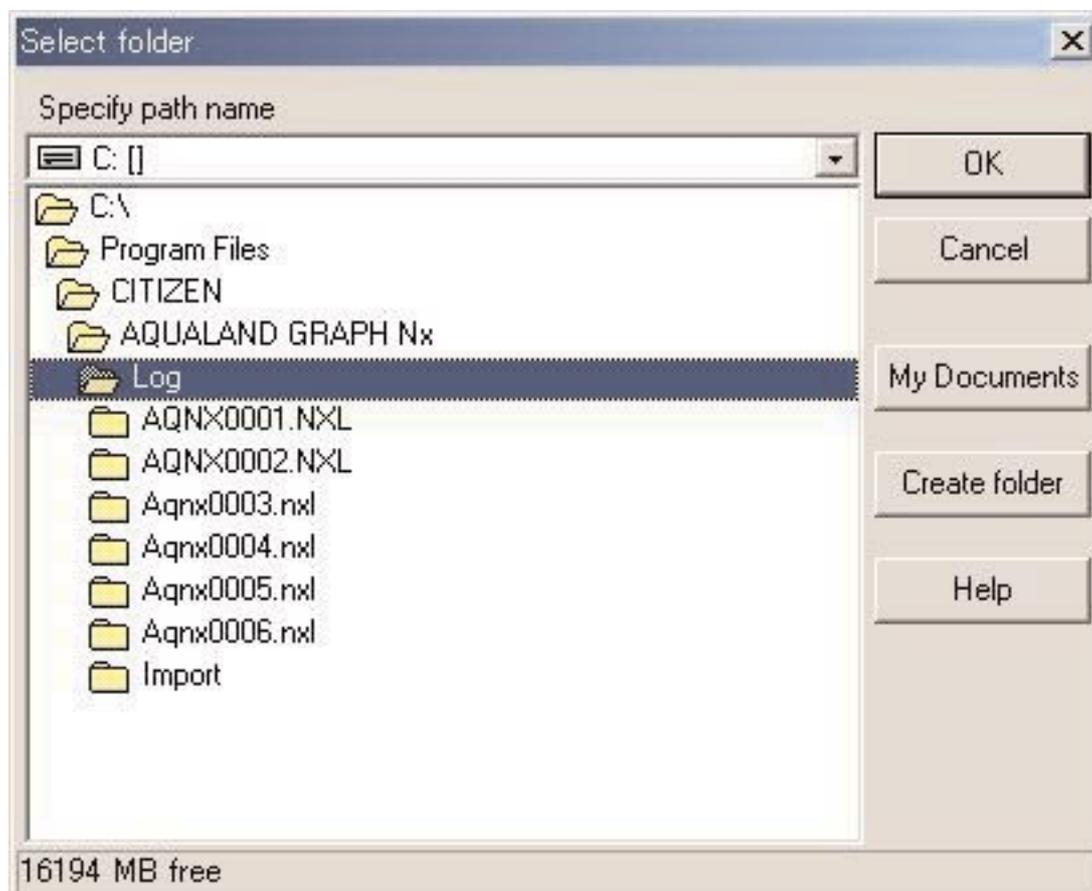
Defina as linhas selecionando um número de linha. Você pode alterar a cor e a largura de uma linha.

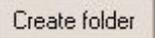
3.1.6. Seleção de uma pasta

A janela <Select Folder> (selecionar pasta) é usada para a seleção da localização dos arquivos usados para a importação e exportação de dados de registro na definição General (generalidades).

Você pode selecionar uma pasta aqui.

Ao iniciar a partir de um registro de importação, o botão  não é exibido.



Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Select Folder> (selecionar pasta). Uma nova pasta poderá ser criada.

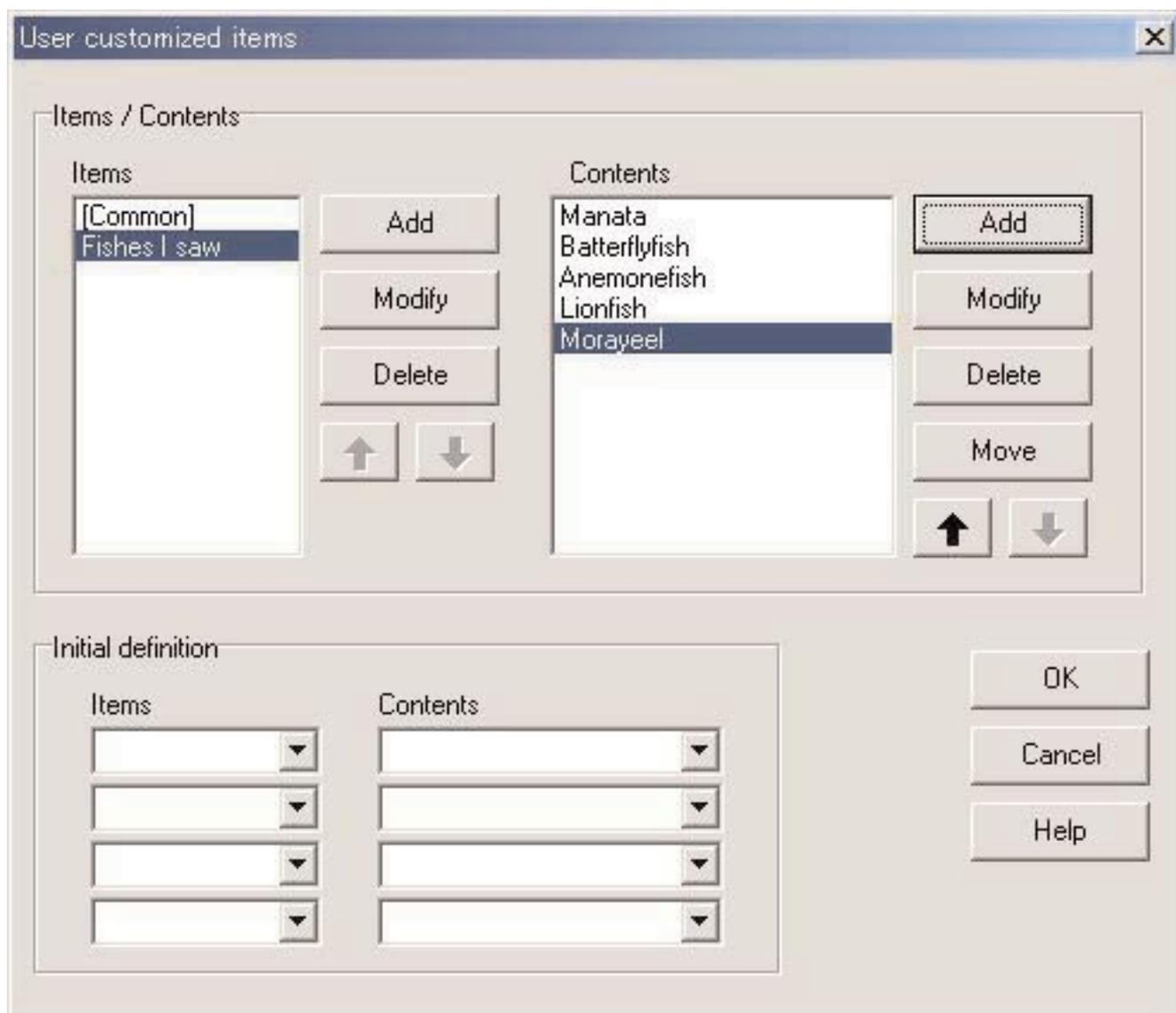


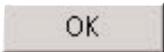
3.2. Itens personalizados

Você pode introduzir qualquer item e conteúdo que desejar. Por exemplo, introduzir “Fishes I saw” (peixes que vi) como o item e os nomes dos peixes como o conteúdo

Selecione [Customized Items] do menu [Preferences] na janela principal para exibir a caixa de diálogo <User customized items> (itens personalizados do usuário).

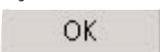
Os conteúdos podem ser introduzidos de acordo com cada item. Ao selecionar um item na caixa de diálogo do lado esquerdo, o conteúdo será exibido na caixa de diálogo do lado direito. Introduza os conteúdos que não sejam ligados a itens específicos, como itens “Common” (comuns).



Clique no botão  para finalizar as definições, e o programa retornará à janela principal. Como as definições finalizadas são armazenadas no arquivo de configuração de **AQUALAND GRAPH Nx**, não é necessário realizá-las cada vez que iniciar o programa.

Para cancelar as modificações feitas, clique no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo, e o programa retornará à janela principal.

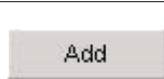
As adições ou mudanças dos dados são realizadas na caixa de diálogo <Add> (adicionar) ou <Modify> (modificar).

Ao clicar no botão  depois de introduzir dados, o programa retorna à caixa de diálogo <User customized items> (itens personalizados do usuário), e os dados editados são exibidos na lista.

3.2.1. Itens (Items)

Você pode introduzir itens utilizando até 12 letras e/ou números. É possível armazenar um máximo de 1.000 itens.

Os conteúdos armazenados para "Common" podem ser transferidos para o item selecionado durante a introdução de um registro.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar novos itens. A duplicidade de dados não é verificada. Embora se possa usar um item com o nome "Common", tal item será considerado distinto do item "Common" definido pelo AQUALAND GRAPH Nx .
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite alterar nome do item selecionado. A duplicidade de dados não é verificada. O conteúdo do item que teve o nome alterado é mantido. O item "Common" não pode ser modificado.
	Apaga um item selecionado. O conteúdo relacionado com o item também é apagado. O item "Common" não pode ser apagado.
	Move a posição de um item selecionado para cima. O item "Common" não pode ser movido.
	Move a posição de um item selecionado para baixo. O item "Common" não pode ser movido.

* Quando as definições do usuário são copiadas de Aqualand Graph versão DOS ou de Aqualand Graph ver. 1.0, as definições são convertidas como o conteúdo de "Common".

3.2.2. Conteúdos relacionados com os itens (Contents)

Você pode introduzir dados para os conteúdos relacionados com os itens utilizando até 20 letras e/ou números. Um máximo de 1.000 dados pode ser introduzido para o conteúdo de cada item.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar novos dados para o conteúdo. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar os dados selecionados do conteúdo. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga os dados selecionados do conteúdo.
	Move os dados selecionados do conteúdo para um item diferente.
	Move a posição dos dados selecionados do conteúdo para cima.
	Move a posição dos dados selecionados do conteúdo para baixo.

3.2.3. Definição inicial (Initial definition)

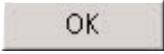
Esta opção é usada para armazenar os dados que serão exibidos inicialmente em [User Settings] (definições do usuário) para criar um novo registro. Clique no botão  para selecionar as opções [Items] e [Contents]. Você também pode introduzir dados com o teclado. Os dados de [Items] e [Contents] armazenados para a definição inicial são introduzidos automaticamente nos dados de registro logo após a recepção dos dados do relógio.

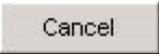
3.3. Itens fixos (Fixed items)

Os seguintes itens são fornecidos como itens fixos. Você pode introduzir o conteúdo para cada item.

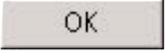
- * Dive Type (Tipo de mergulho)
- * Units:Weight (Unidades:Peso) (Unidades ao criar um novo registro)
- * Tank Gas (Gás do tanque)
- * Diver (Mergulhador)
- * Weather (Tempo)
- * Tank Material (Material do tanque)
- * D.Service (Serviço de mergulho)
- * Dive Style (Estilo do mergulho)
- * Water Cond. (Condição da água)
- * Diving Suit / Inner Wear (Roupas de mergulho/internas)
- * Equipment (Equipamento)

Selecione [Fixed Items] do menu [Preferences] na janela principal para exibir a caixa de diálogo <Fixed Items> (itens fixos).

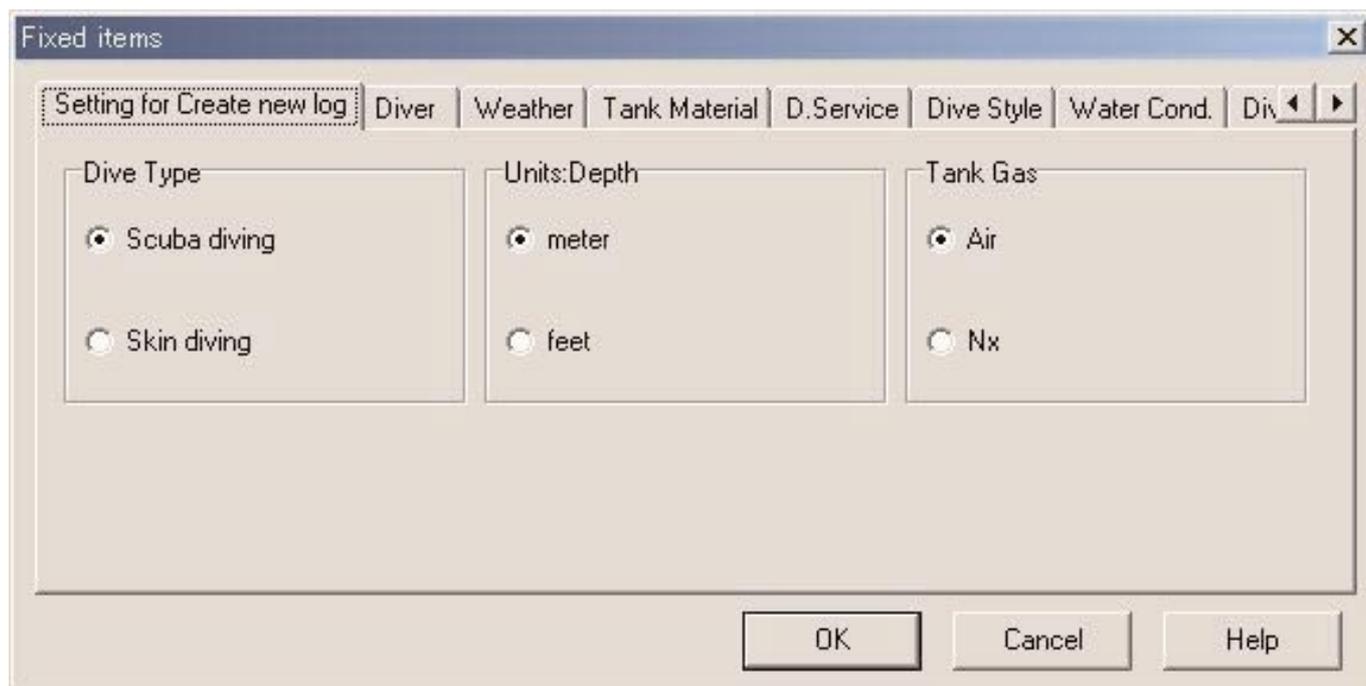
Clique no botão  para finalizar as definições, e o programa retornará à janela principal. Como as definições finalizadas são armazenadas no arquivo de configuração de **AQUALAND GRAPH Nx**, não é necessário realizá-las cada vez que iniciar o programa.

Para cancelar as modificações feitas, clique no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo, e o programa retornará à janela principal.

As adições ou mudanças dos dados são realizadas na caixa de diálogo <Add> (adicionar) ou <Modify> (modificar).

Ao clicar no botão  depois de adicionar ou modificar dados, o programa retorna à caixa de diálogo <Fixed items> (itens fixos), e os dados adicionados ou modificados são exibidos.

Definições ao criar um novo registro



3.3.1. Tipo de mergulho (Dive Type)

Especifique o tipo de mergulho que será exibido inicialmente ao criar um registro com [Create new log].

3.3.2. Unidades ao criar um novo registro (Units:Depth)

Especifique a unidade de medida da profundidade que será usada ao criar um registro com "Create a new log".

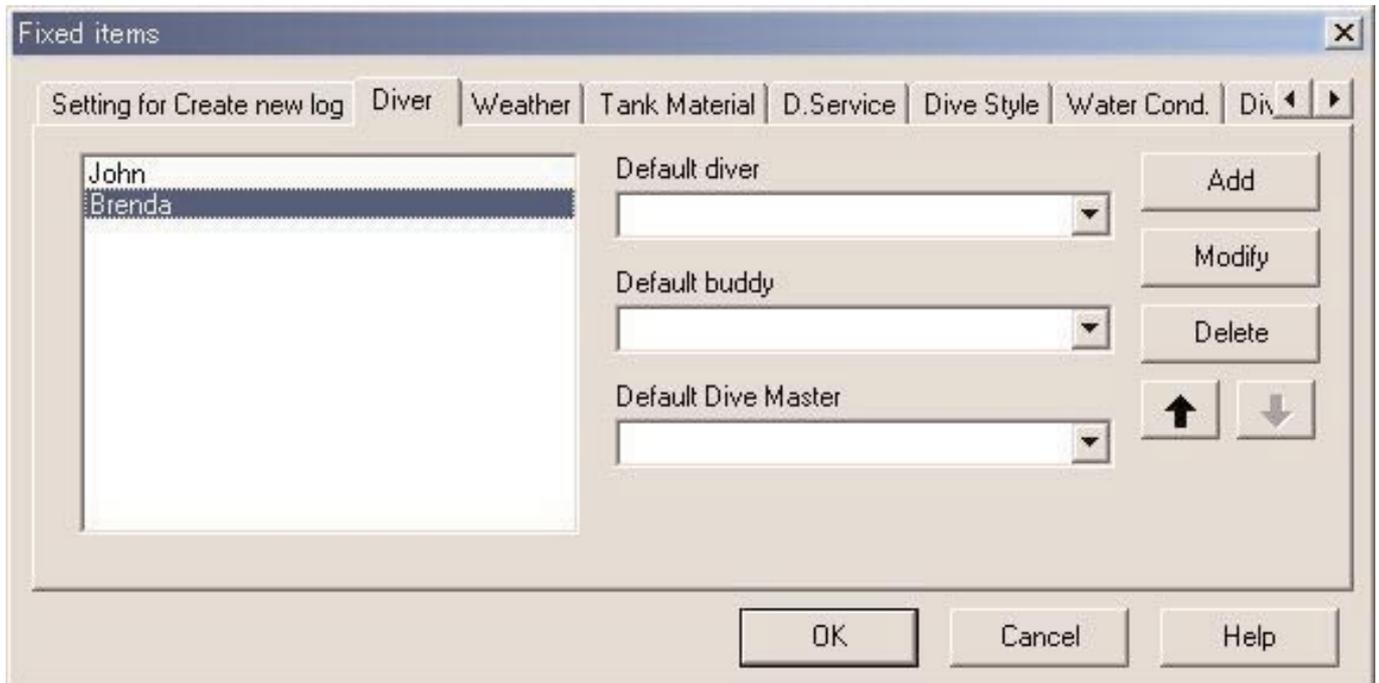
Meter	"Metros" são usados como a unidade de comprimento (profundidade) e "°C" (centígrados) são usados como a unidade de temperatura.
Feet	"Pés" são usados como a unidade de comprimento (profundidade) e "°F" (Fahrenheit) são usados como a unidade de temperatura.

3.3.3. Gás do tanque (Tank Gas)

Especifique o tipo de gás (Ar (Air) ou Nitrox (Nx)) que será usado ao criar um registro com "Create a new log".

3.3.4. Mergulhador (Diver)

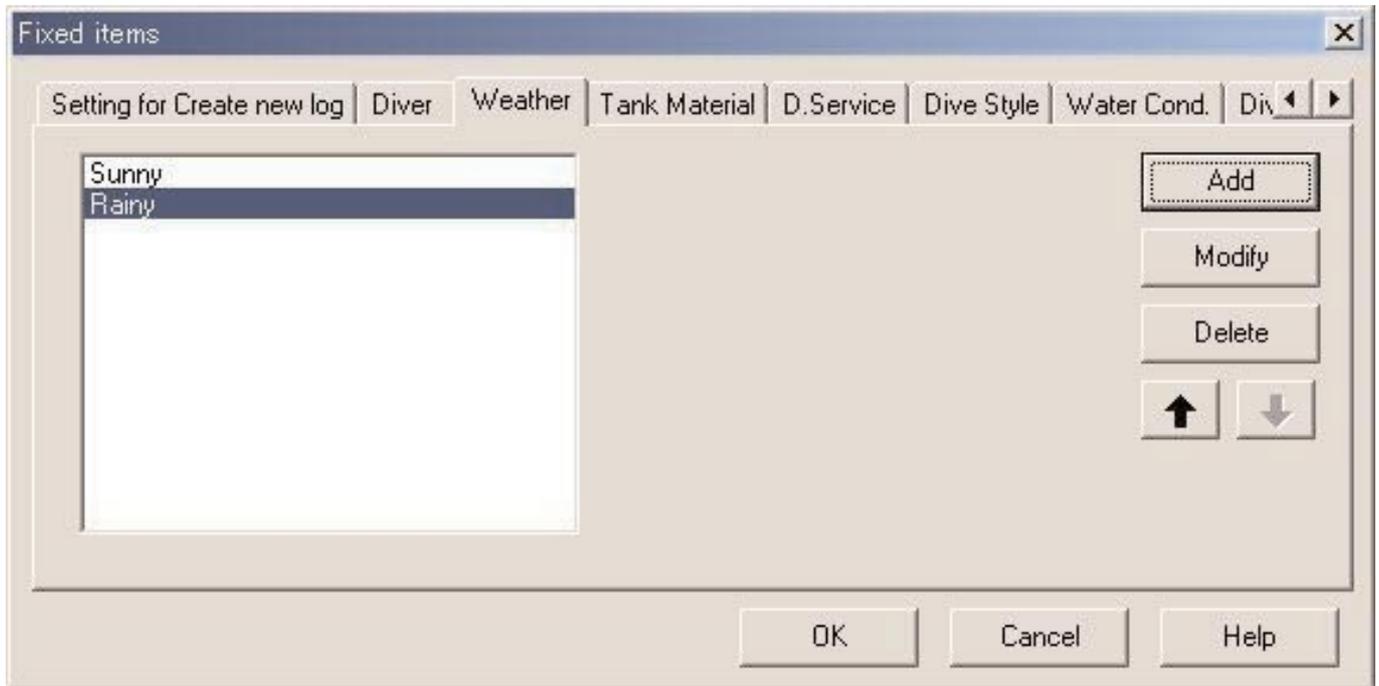
Você pode introduzir um nome de mergulhador utilizando até 20 letras e/ou números. É possível introduzir um máximo de 1.000 mergulhadores.



	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar um nome de mergulhador. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar o nome do mergulhador selecionado. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga o nome do mergulhador selecionado.
	Move a posição de um item selecionado para cima.
	Move a posição de um item selecionado para baixo.
Default diver	Introduza o nome do mergulhador que será exibido inicialmente para “Diver” (mergulhador) na caixa de diálogo <Create new log> (criar novo registro). Clique no botão para selecionar um mergulhador da lista de mergulhadores. Você também pode introduzir dados com o teclado. O nome [Default diver] (mergulhador predefinido) é introduzido no registro recebido de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) sem nenhum nome de usuário.
Default buddy	Introduza os dados que serão exibidos inicialmente para “Buddy” (companheiro) na caixa de diálogo <Create new log> (criar novo registro). Clique no botão para selecionar um companheiro da lista de mergulhadores. Você também pode introduzir dados com o teclado. O nome [Default buddy] (companheiro) é introduzido automaticamente em “Buddy” no registro recebido do relógio.
Default Dive Master	Introduza os dados que serão exibidos inicialmente para “Dive Master” (instrutor de mergulho) na caixa de diálogo <Create new log> (criar novo registro). Clique no botão para selecionar um instrutor de mergulho da lista de mergulhadores. Você também pode introduzir dados com o teclado. O nome para “Default Dive Master” (instrutor de mergulho predefinido) é introduzido automaticamente em “Dive Master” no registro recebido do relógio.

3.3.5. Tempo (Weather)

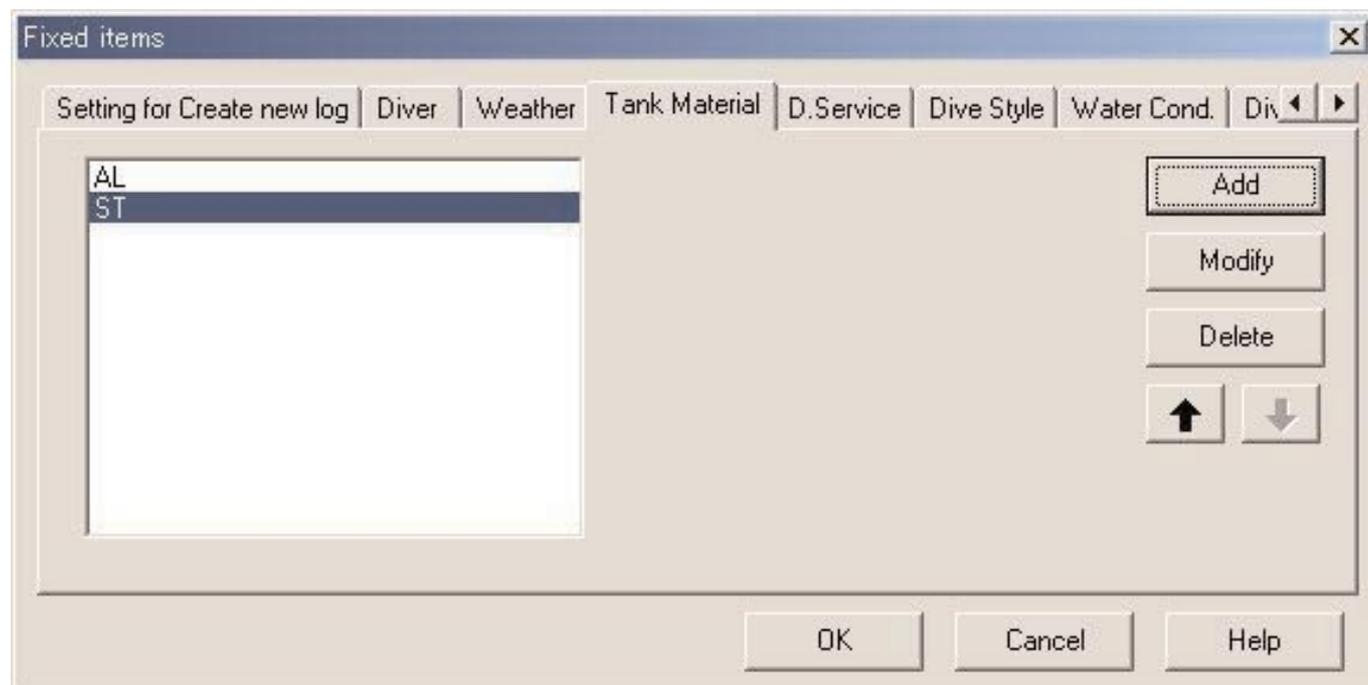
Você pode introduzir o tempo utilizando até 12 letras e/ou números. É possível armazenar um máximo de 100 condições de tempo.

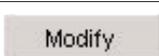


	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar uma condição do tempo. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar a condição do tempo selecionada. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga uma condição do tempo selecionada.
	Move a posição de um item selecionado para cima.
	Move a posição de um item selecionado para baixo.

3.3.6. Material do tanque (Tank Material)

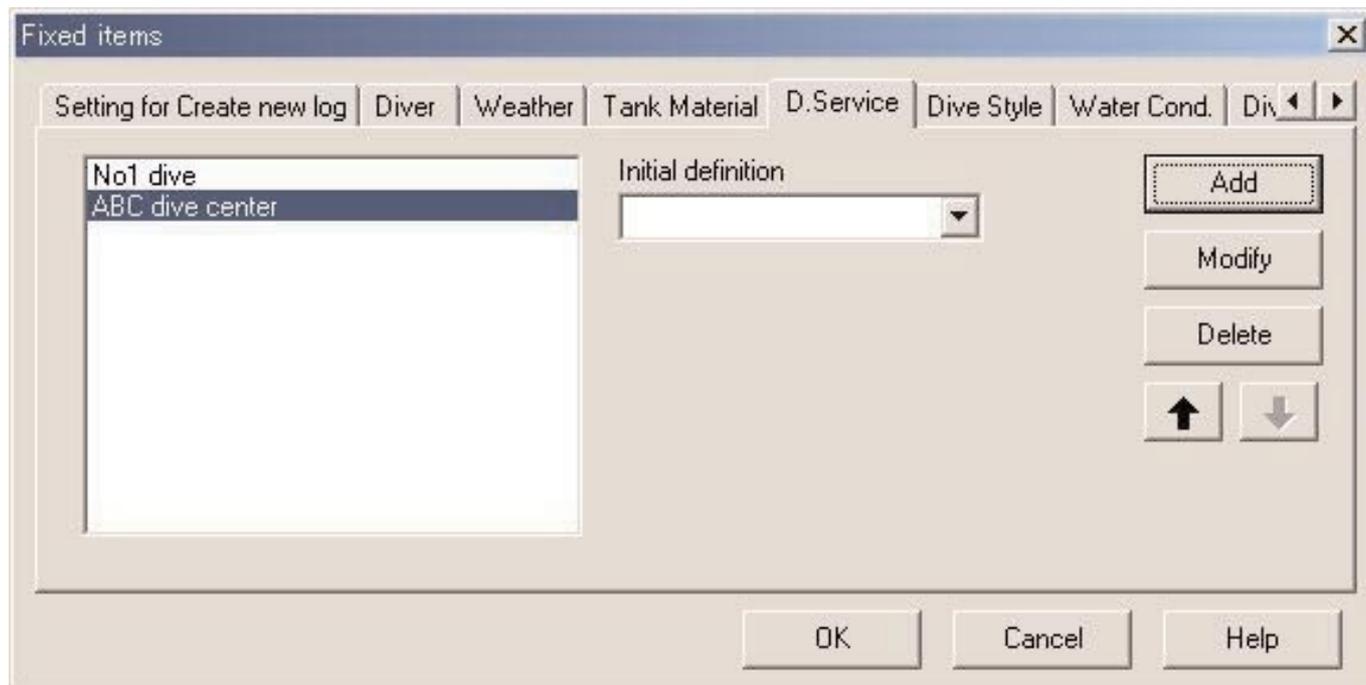
Você pode introduzir o material do tanque de mergulho utilizando até 10 letras e/ou números. É possível introduzir um máximo de 100 materiais de tanque.



	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar um material de tanque. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar o material de tanque selecionado. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga um material de tanque selecionado.
	Move a posição de um item selecionado para cima.
	Move a posição de um item selecionado para baixo.

3.3.7. Serviço de mergulho (D.Service)

Você pode introduzir o nome do serviço de mergulho (D.Service) que realiza com frequência utilizando até 20 letras e/ou números. É possível introduzir um máximo de 100 serviços de mergulho.

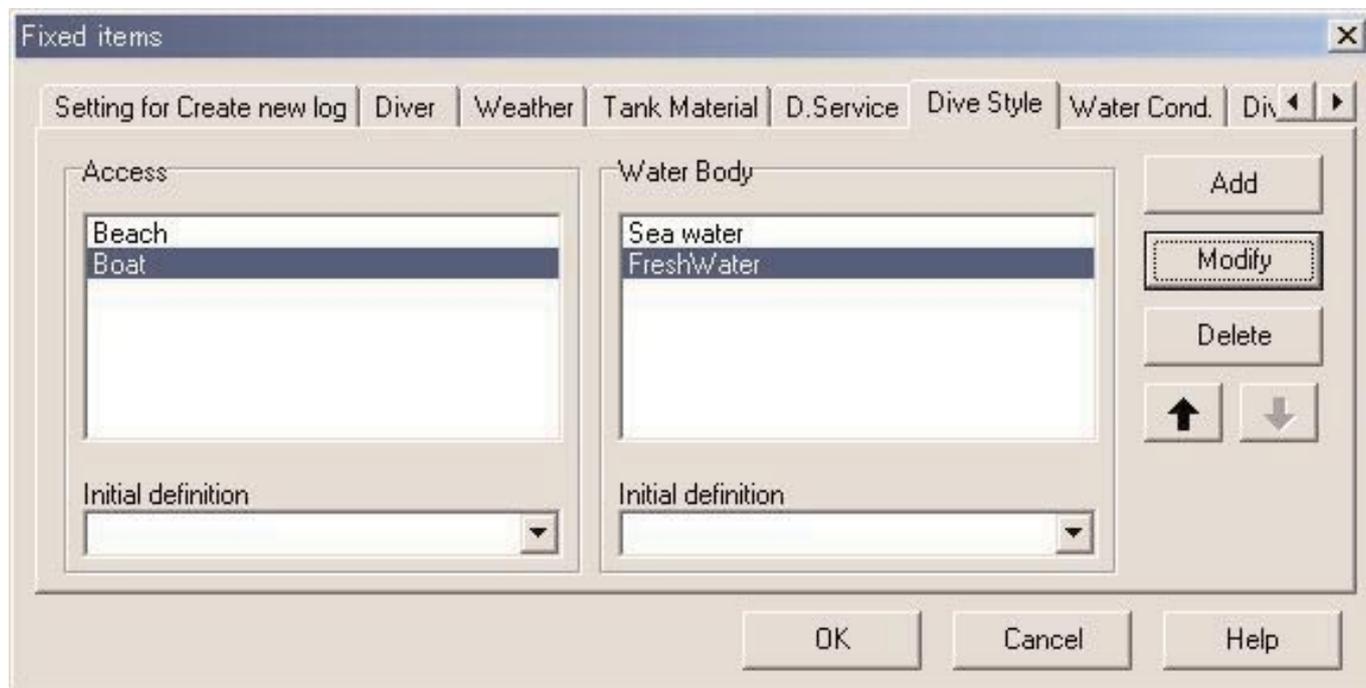


	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar um serviço de mergulho. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar o serviço de mergulho selecionado. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga um serviço de mergulho selecionado.
	Move a posição de um item selecionado para cima.
	Move a posição de um item selecionado para baixo.
Initial definition	Introduza os dados predefinidos que serão exibidos inicialmente para “D.Service” (serviço de mergulho) na caixa de diálogo <Create new log> (criar novo registro). Clique no botão para selecionar um serviço de mergulho da lista. Você também pode introduzir dados com o teclado. O serviço de mergulho armazenado na definição inicial é introduzido automaticamente em “D.Service” no registro recebido do relógio.

3.3.8. Estilo do mergulho (Dive Style)

O estilo do mergulho consiste em duas partes. O acesso (Access) é o caminho até a água. O corpo da água (Water Body) denota se a água é salgada ou doce.

Você pode introduzir o estilo do mergulho utilizando até 10 letras e/ou números. É possível introduzir um máximo de 100 estilos de mergulho tanto para “Access” como para “Water Body”.

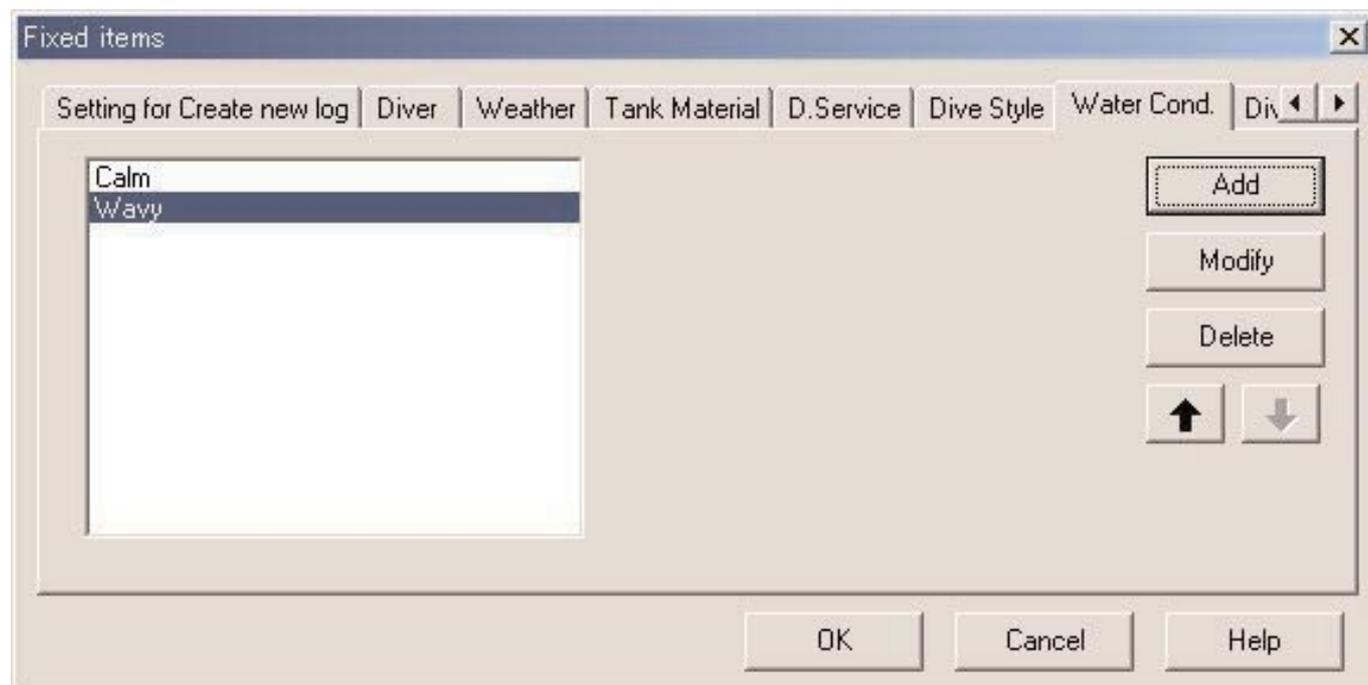


As seguintes operações são disponíveis tanto para “Access” como para “Water Body”.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar um acesso e um corpo da água. A de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar o acesso e/ou corpo da água selecionados. A de dados não é verificada.
	Apaga o acesso e corpo da água selecionados.
	Move a posição de um item selecionado para cima.
	Move a posição de um item selecionado para baixo.
Initial definition	Introduza os dados predefinidos que serão exibidos inicialmente para “Access” (acesso) e “Water Body” (corpo da água) na caixa de diálogo <Create new log> (criar novo registro). Clique no botão para selecionar o acesso e o corpo da água da lista. Você também pode introduzir dados com o teclado. O acesso e o corpo da água armazenados na definição inicial é introduzido automaticamente em “Access” e “Water Body” no registro recebido do relógio.

3.3.9. Condições da água (Water Cond.)

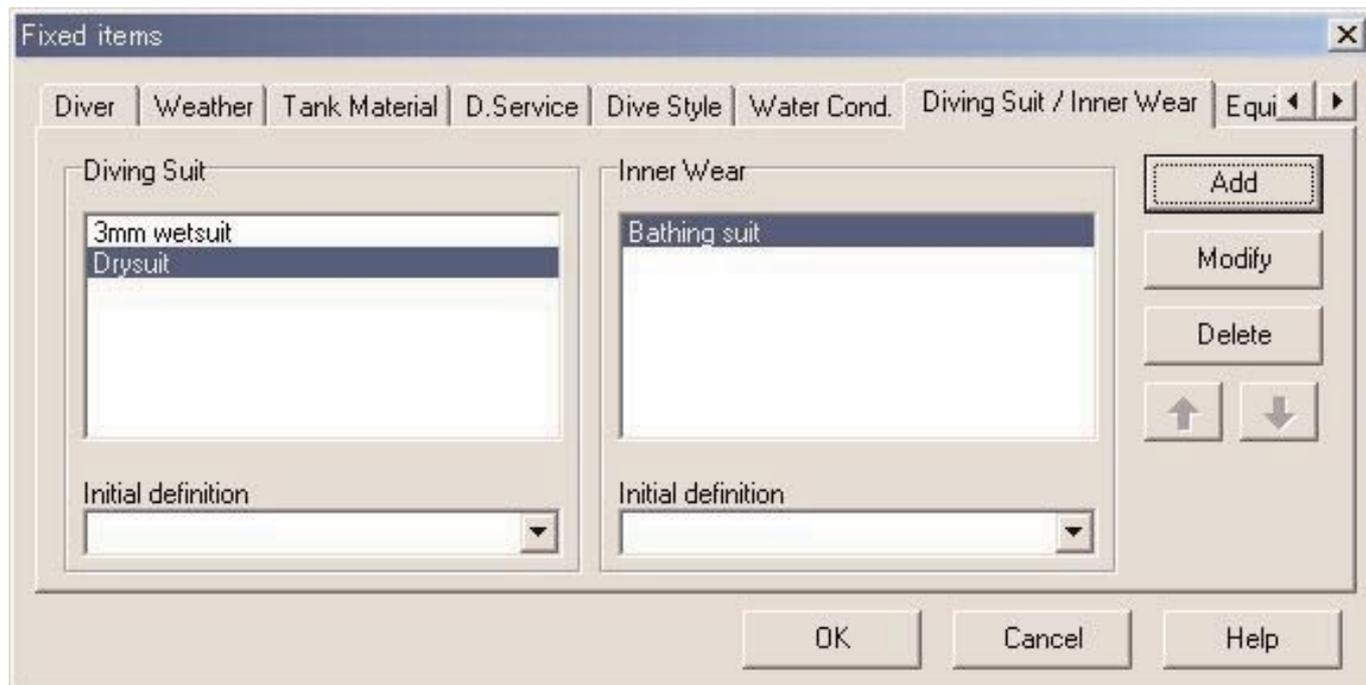
Você pode introduzir as condições da água do mar ou do oceano utilizando até 10 letras e/ou números. É possível armazenar um máximo de 100 condições da água.



	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar uma condição da água. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar a condição da água selecionada. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga a condição da água selecionada.
	Move a posição de um item selecionado para cima.
	Move a posição de um item selecionado para baixo.

3.3.10. Roupas de mergulho/internas (Diving Suit / Inner Wear)

Você pode introduzir dados para as roupas de mergulho/interna utilizando até 20 letras e/ou números. É possível armazenar um máximo de 100 itens.



As seguintes operações são disponíveis tanto para “Diving Suit” (roupa de mergulho) como para “Inner Wear” (roupa interna).

	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar roupas de mergulho e internas. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar as roupas de mergulho e internas selecionadas. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga as roupas de mergulho e internas selecionadas.
	Movimenta a posição de um item selecionado para cima.
	Movimenta a posição de um item selecionado para baixo.
Initial definition	Introduza os dados predefinidos que serão exibidos inicialmente para “Diving Suit” (roupa de mergulho) e “Inner Wear” (roupa interna) na caixa de diálogo <Create new log> (criar novo registro). Clique no botão para selecionar as roupas de mergulho e internas da lista. Você também pode introduzir dados com o teclado. As roupas de mergulho e roupas internas armazenadas na definição inicial são introduzidas automaticamente em “Diving Suit” e “Inner Wear” no registro recebido do relógio.

3.3.11. Equipamento (Equipment)

Aqui você pode introduzir os nomes dos equipamentos que utiliza em um mergulho.

Você pode introduzir os nomes dos equipamentos utilizando até 10 letras e/ou números. É possível introduzir um máximo de 100 nomes de equipamento.



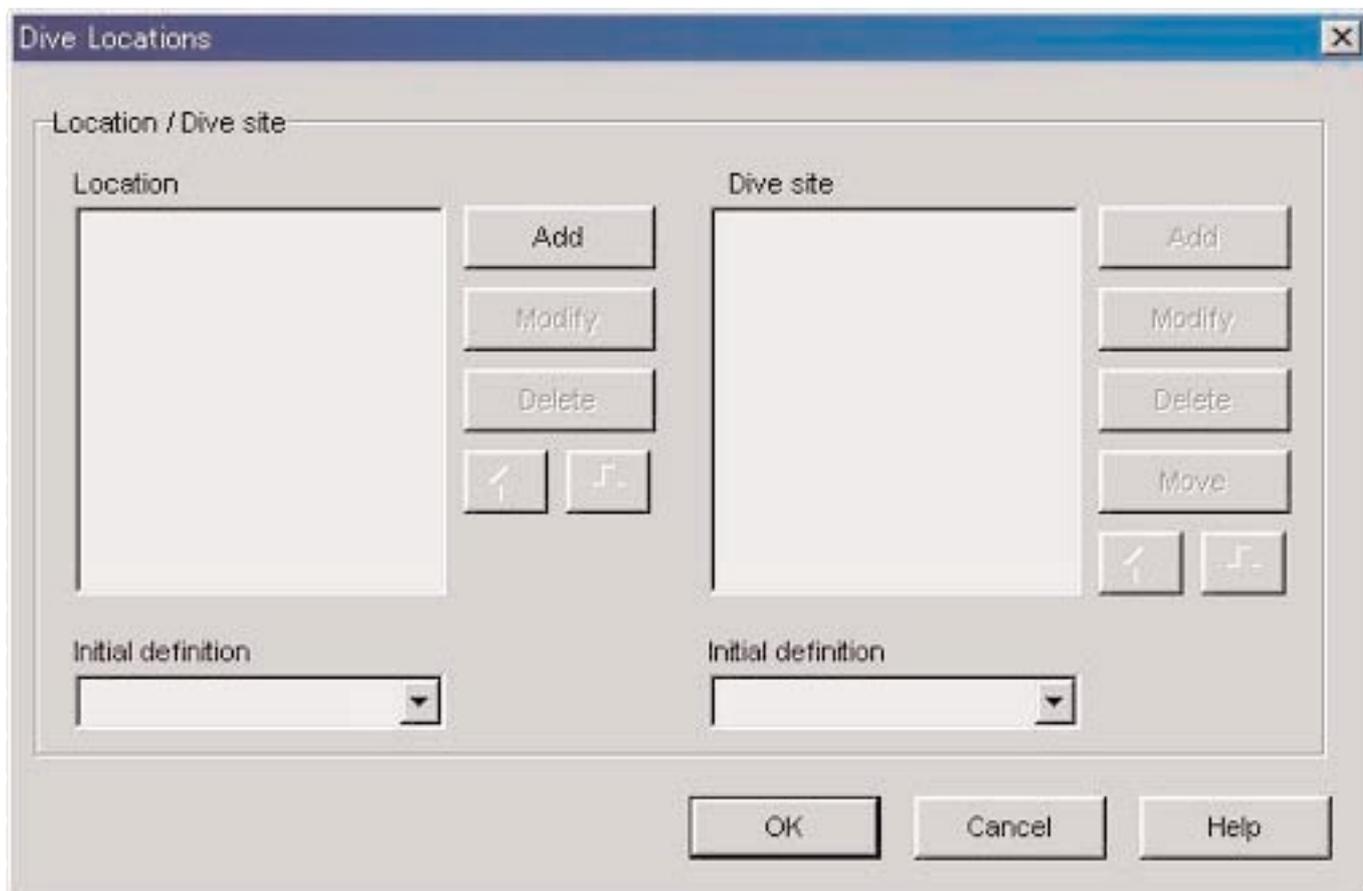
	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar um equipamento. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar o nome do equipamento selecionado. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga um equipamento selecionado.
	Move a posição de um item selecionado para cima.
	Move a posição de um item selecionado para baixo.

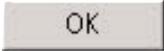
3.4. Locais de mergulho (Dive Locations)

Aqui você pode introduzir os locais e pontos de mergulho que utiliza usualmente para mergulhar.

Selecione [Dive Locations] do menu [Preferences] na janela principal para exibir a caixa de diálogo <Dive Locations> (locais de mergulho).

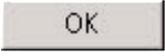
Os pontos de mergulho podem ser introduzidos de acordo com uma classificação para cada local. Ao selecionar um local (location), na caixa de diálogo à esquerda, os pontos de mergulho (dive site) para tal local são exibidos na caixa de diálogo à direita.



Clique no botão  para finalizar as definições, e o programa retornará à janela principal. Como as definições finalizadas são armazenadas no arquivo de configuração de **AQUALAND GRAPH Nx**, não é necessário realizá-las cada vez que iniciar o programa.

Para cancelar as modificações feitas, clique no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo, e o programa retornará à janela principal.

As adições ou mudanças dos dados são realizadas na caixa de diálogo <Add> (adicionar) ou <Modify> (modificar).

Ao clicar no botão  depois de introduzir dados, o programa retorna à caixa de diálogo <Dive Locations> (locais de mergulho), e os dados editados são exibidos na lista.

3.4.1. Local (Location)

O local é o nome do lugar onde você realiza um mergulho autônomo.

Você pode introduzir os locais utilizando até 20 letras e/ou números. É possível introduzir um máximo de 1000 locais.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar locais. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar o local selecionado. A duplicidade de dados não é verificada. Os pontos de mergulho ligados ao local modificado são mantidos mesmo que o nome do local seja alterado.
	Apaga o local selecionado.
	Move a posição dos dados selecionados do conteúdo para cima.
	Move a posição dos dados selecionados do conteúdo para baixo.
Initial definition	Introduza os dados que serão exibidos inicialmente para "Location" (local) na caixa de diálogo <Create new log> (criar novo registro). Clique no botão  para selecionar um local da lista. Você também pode introduzir dados com o teclado. O local armazenado na definição inicial é introduzido automaticamente em "Location" no registro recebido do relógio.

3.4.2. Ponto de mergulho (Dive Site)

O ponto de mergulho é o nome do lugar onde você realmente mergulha.

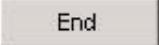
Você pode introduzir pontos de mergulho utilizando até 20 letras e/ou números. É possível introduzir um máximo de 100 pontos de mergulho.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar um ponto de mergulho. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar o ponto de mergulho selecionado. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga o ponto de mergulho selecionado.
	Move o ponto de mergulho selecionado para um local diferente.
	Move a posição dos dados selecionados do conteúdo para cima.
	Move a posição dos dados selecionados do conteúdo para baixo.
Initial definition	Introduza os dados predefinidos que serão exibidos inicialmente para "Dive Site" (ponto de mergulho) na caixa de diálogo <Create new log> (criar novo registro). Clique no botão  para selecionar um ponto de mergulho da lista. Você também pode introduzir dados com o teclado. O ponto de mergulho armazenado na definição inicial é introduzido automaticamente em "Dive Site" no registro recebido do relógio.

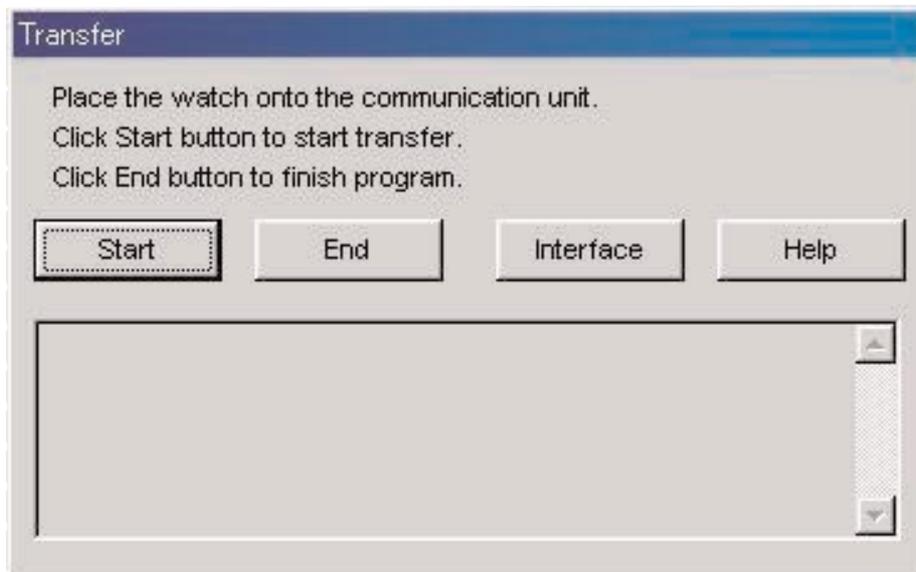
4. Transferência de dados

Você pode transferir dados do relógio para um computador pessoal utilizando a comunicação por raios infravermelhos ou via USB.

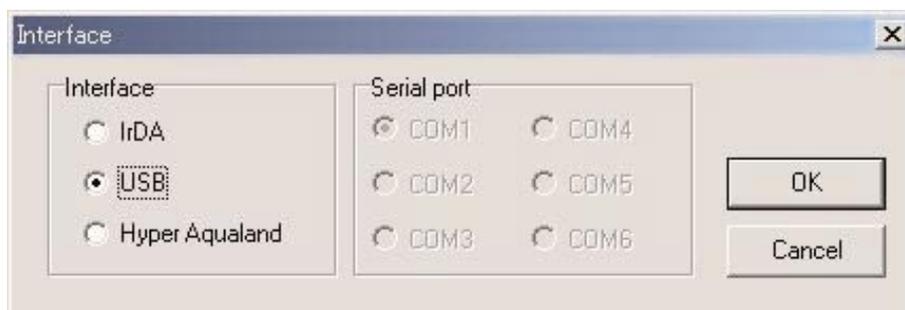
Clique no ícone  da janela principal ou selecione [Transfer] do menu [Data] para exibir a caixa de diálogo <Transfer> (transferir).

Clicar no botão  retorna o programa à janela principal.

Você pode armazenar um máximo de 9.999 itens de dados em uma única pasta de armazenamento de dados. Alterar a pasta lhe permite armazenar mais dados.



Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Interface> (interface). Isso lhe permite alterar a interface usada para transferir dados do relógio.



IrDA	Os dados são transferidos de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) via IrDA.
USB	Os dados são transferidos de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) via USB.
Hyper Aqualand	Os dados são transferidos de Hyper Aqualand. Designa a porta serial que será usada.

Todos os produtos CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) contêm informações para identificar seus respectivos relógios. **AQUALAND GRAPH Nx** reconhece CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) com base nessa informação de identificação.

Ao transferir dados de um novo CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) pela primeira vez, a caixa de diálogo <Add new user name> (adicionar nome de usuário novo) aparece para identificar o relógio. Se o nome do usuário tiver sido introduzido, o nome do usuário correspondente ao relógio será exibido nos itens "Diver" (mergulhador) dos dados de registro. Se você clicar no botão [Cancel] na caixa de diálogo <Add new user name> (adicionar nome de usuário novo), o nome do usuário não será armazenado para o relógio. Neste caso, o mergulhador predefinido (Default Diver) armazenado em <Fixed Items> (itens fixos) será exibido no item "Diver" (mergulhador) dos dados de registro. O mergulhador predefinido (Default Diver) também será exibido quando dados de registro forem recebidos de Hyper Aqualand.

4.1. IrDA

Os dados são transferidos de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) via IrDA.

- * Pressione o botão [MODE] (botão inferior esquerdo) de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) durante pelo menos 2 segundos para mudar para o modo de comunicação por raios infravermelhos.
- * Pressione o botão superior esquerdo [SEL] para selecionar "to PC" e, em seguida, pressione o botão superior direito [SET] para deixar o relógio pronto para ser conectado a um computador pessoal.
- * Vire o relógio para a porta de raios infravermelhos do computador pessoal, e CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) estará pronto para comunicar-se com o computador pessoal. O ícone de comunicação de raios infravermelhos na bandeja de tarefas do computador pessoal muda como mostrado abaixo.



- * Com o ícone de comunicação de raios infravermelhos [Em contato], clique no botão  para iniciar a transferência de dados. No final da transferência de dados aparecerá uma caixa de diálogo.
- * Se o ícone de comunicação de raios infravermelhos não mudar para [Em contato] mesmo que o relógio seja virado para a porta de raios infravermelhos do computador pessoal, a porta do computador pode não estar configurada corretamente. Configure a porta corretamente de acordo com o manual de instruções do computador pessoal.
- * Mude o modo do relógio para o modo de comunicação por raios infravermelhos imediatamente antes de iniciar a transferência de dados, pois o modo de comunicação por raios infravermelhos é cancelado automaticamente 1 minuto depois de ser selecionado.

4.2. USB

Os dados são transferidos de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) via USB.

- * Conecte a unidade de comunicação (CMUT-02) e o computador pessoal com o cabo USB fornecido e, em seguida, coloque CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) na unidade de comunicação (CMUT-02).
- * O mostrador de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) muda automaticamente para a exibição de comunicação USB e o relógio fica pronto para comunicar-se com o computador pessoal.
- * Clique no botão  para iniciar a transferência de dados. No final da transferência de dados aparecerá uma caixa de diálogo.
- * Se o mostrador de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) não mudar para a exibição de comunicação USB, ou se ocorrer um erro durante a comunicação, retire CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) da unidade de comunicação (CMUT-02) e, em seguida, desconecte o cabo USB. Repita procedimento de comunicação USB desde o começo.

4.3. Hyper Aqualand

Os dados são transferidos do Hyper Aqualand.

Conexão da unidade de comunicação

Primeiro conecte a unidade de comunicação (CMUT-01) à porta serial do computador pessoal para transferir os dados do Hyper Aqualand. Consulte o manual de instruções de Hyper Aqualand para maiores detalhes sobre o uso de Hyper Aqualand. Como a unidade de comunicação (CMUT-01) para uso com Hyper Aqualand é diferente da unidade de comunicação (CMUT-02) para uso com CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND), certifique-se de utilizar a unidade de comunicação apropriada para cada produto.

Transferência

AQUALAND GRAPH Nx transfere dados do Hyper Aqualand instalado na unidade de comunicação. Consulte o manual de instruções de Hyper Aqualand para maiores detalhes sobre o uso do Hyper Aqualand.

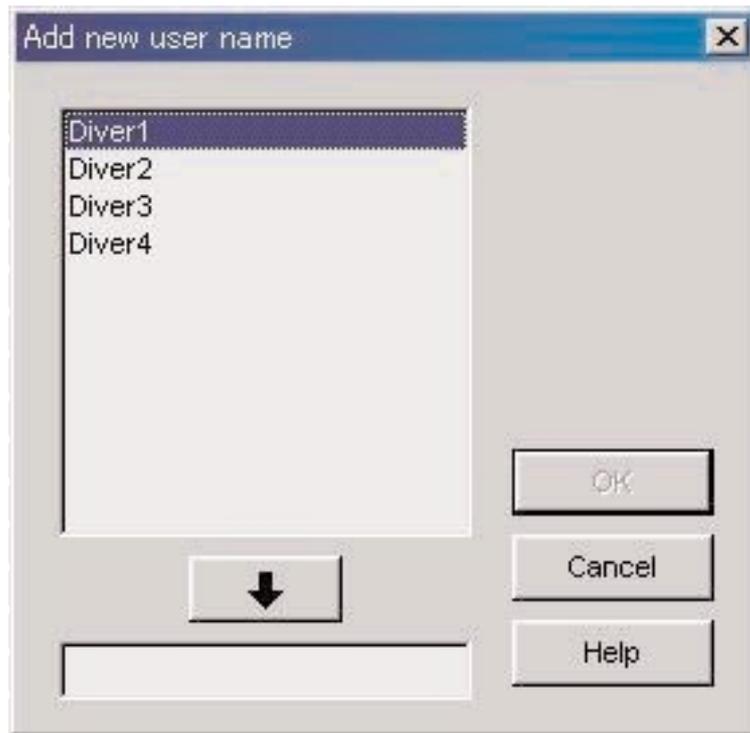
1. Mude Hyper Aqualand para o modo de transferência.
2. Opere Hyper Aqualand para chamar os dados que deseja transferir.
3. Conecte o pino de transferência do Hyper Aqualand ao pino central dos três pinos de conexão.
4. Clique no botão  para iniciar a transferência de dados. No final da transferência de dados aparecerá uma caixa de diálogo. Se a transferência não for realizada apropriadamente, uma mensagem de erro será exibida. Neste caso, verifique a conexão entre o conector RS-232C e o computador pessoal, e a conexão entre Hyper Aqualand e a unidade de comunicação, bem como as definições da porta serial na caixa de diálogo <Interface> (interface).
5. Quando transferir dados diferentes, repita este procedimento desde o passo 2. Se Hyper Aqualand não estiver no modo de transferência, repita o procedimento a partir do passo 1.

5. Registro de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND)

Todos os produtos CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) contêm informações para identificar seus respectivos relógios.

AQUALAND GRAPH Nx reconhece CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) com base nessa informação de identificação.

Ao transferir dados de um CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND) pela primeira vez, a caixa de diálogo <Add new user name> (adicionar nome de usuário novo) aparece para identificar o relógio. Se o nome do usuário tiver sido introduzido, o nome do usuário correspondente ao relógio será exibido nos itens “Diver” (mergulhador) dos dados de registro.



Se você clicar no botão [Cancel] na caixa de diálogo <Add new user name> (adicionar nome de usuário novo), o nome do usuário não será armazenado para o relógio. Neste caso, o mergulhador predefinido (Default Diver) armazenado em <Fixed Items> (itens fixos) será exibido no item “Diver” (mergulhador) dos dados de registro.

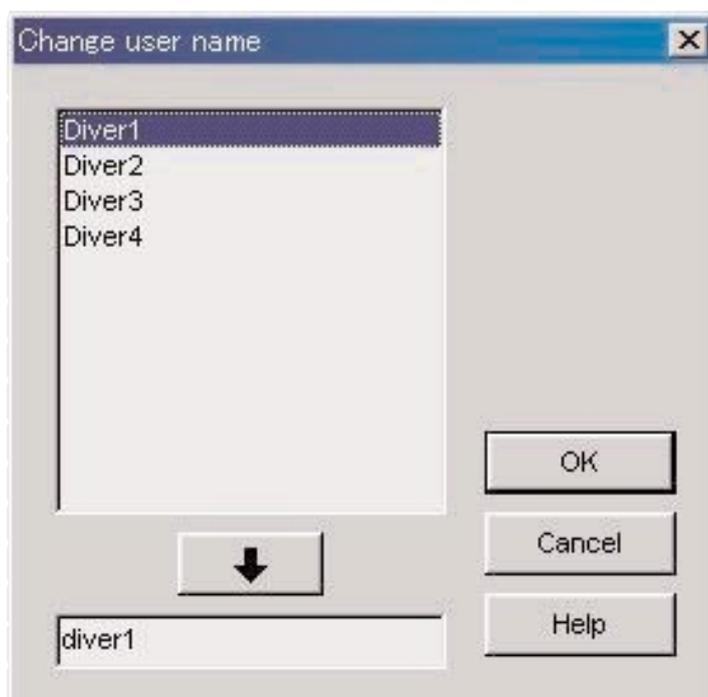
A caixa de diálogo <Add new user name> (adicionar nome de usuário novo) não será exibida se o número de nomes de mergulhadores armazenados em **AQUALAND GRAPH Nx** estiver em seu limite. Neste caso, a transferência de dados será feita sem o nome do usuário e o mergulhador predefinido (Default Diver) armazenado em <Fixed Items> (itens fixos) será exibido no item “Diver” (mergulhador) dos dados de registro.

5.1. Mudança do nome do usuário

Você pode transferir a informação de identificação do relógio quando mudar o nome do usuário de CYBER AQUALAND Nx (ou CYBER AQUALAND).

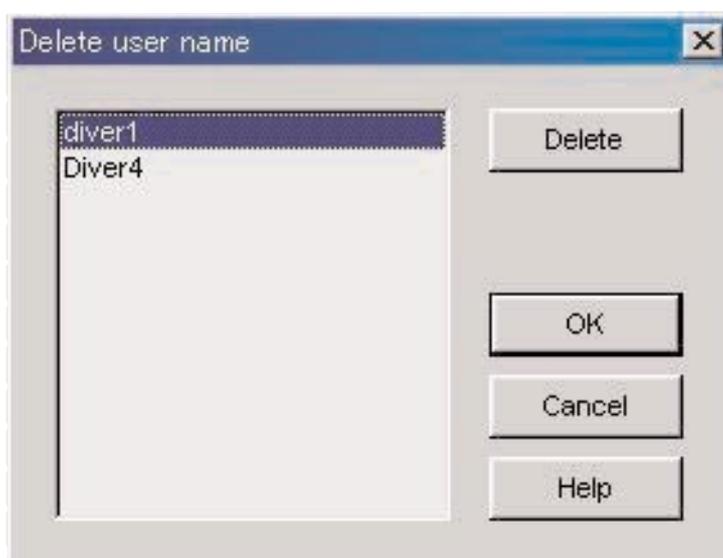
Selecione [C]hange User Name] do menu [Data] na janela principal para exibir a caixa de diálogo <Change User Name> (mudar nome do usuário). Siga o procedimento descrito em <Transfer> (transferir) para receber a informação de identificação do relógio.

Após a transferência da informação de identificação, a caixa de diálogo <Change user name> (mudar nome do usuário) aparecerá. Mude o nome do usuário.



5.2. Apagamento do nome do usuário

Selecione [D]elete User Name] do menu [Data] na janela principal para exibir a caixa de diálogo <Delete user name> (apagar nome do usuário). Apague o nome do usuário.



6. Adição de dados de registro

6.1. Edição de dados de registro

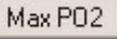
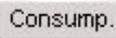
Você pode editar os dados de registro que foram transferidos do relógio ou criados em <Create new log> (criar novo registro).

No modo de exibição de registro, clique no ícone  da janela principal ou selecione [Edit] do menu [Files] para exibir a caixa de diálogo <Edit> (editar) para o registro selecionado atualmente.

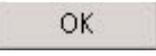
Não é possível editar os itens que foram transferidos do relógio.

Nota: O item [Dive No.] (número de mergulho) pode ser editado.

Dive No.	Exibe o número de mergulho transferido do relógio. Introduza qualquer número de 0 a 65.535 para mudar o número do mergulho.
Dive Type	O tipo do mergulho não pode ser alterado para dados que foram recebidos o relógio.
Location	Exibe os dados que foram introduzidos como "Location Initial definition" (definição inicial para local) em <Dive Locations> (locais de mergulho). Clique no botão  para exibir uma lista dos locais armazenados e poderá selecionar um local da lista. Você também pode introduzir o local diretamente com o teclado.
Dive Site	Exibe os dados que foram introduzidos como "Dive Site Initial definition" (definição inicial para ponto de mergulho) em <Dive Locations> (locais de mergulho). Clique no botão  para exibir uma lista dos pontos de mergulho armazenados e poderá selecionar um ponto de mergulho da lista. Você também pode introduzir o ponto de mergulho diretamente com o teclado.

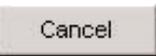
D.Service (Diving Service)	Os dados de serviço de mergulho introduzidos para "D.Service Initial definition" (definição inicial para serviço de mergulho) em <Fixed Items> (itens fixos) são exibidos inicialmente. Clique no botão  para exibir uma lista dos serviços de mergulho armazenados e poderá selecionar um serviço de mergulho da lista. Você também pode introduzir o serviço de mergulho diretamente com o teclado.
Diver	Os dados introduzidos para "Default Diver" (mergulhador predefinido) em "Diver" (mergulhador) em <Fixed Items> (itens fixos) são exibidos inicialmente. Clique no botão  para exibir uma lista dos mergulhadores armazenados e poderá selecionar um mergulhador da lista. Você também pode introduzir o mergulhador diretamente com o teclado.
Dive Master	Os dados introduzidos para "Default Dive Master" (instrutor de mergulho predefinido) em "Diver" (mergulhador) em <Fixed Items> (itens fixos) são exibidos inicialmente. Clique no botão  para exibir uma lista dos mergulhadores armazenados e poderá selecionar um instrutor de mergulho da lista. Você também pode introduzir o instrutor de mergulho diretamente com o teclado.
Buddy	Os dados introduzidos para "Default Buddy" (companheiro predefinido) em "Diver" (mergulhador) em <Fixed Items> (itens fixos) são exibidos inicialmente. Clique no botão  para exibir uma lista dos mergulhadores armazenados e poderá selecionar um companheiro da lista. Você também pode introduzir o companheiro diretamente com o teclado.
High Altitude	Você só poderá introduzir a altitude se o registro sendo editado for de um mergulho de altitude. Introduza a altitude.
Maximum PO ₂ (ATA)	Se a profundidade máxima e O ₂ % tiverem sido introduzidos, clique no botão  para calcular o PO ₂ (ATA) máximo. Como o valor para "Max.PO ₂ (ATA)" também pode ser introduzido diretamente com o teclado, os valores da profundidade máxima e de O ₂ % não devem ser introduzidos. O valor "Max.PO ₂ (ATA)" só poderá ser calculado se a profundidade máxima for inferior a 40 m e O% for de 22% a 50%.
Safety Stop	Introduza a profundidade e o tempo como valores numéricos.
Weather	Clique no botão  para exibir uma lista das condições do tempo armazenadas em <Fixed Items> (itens fixos) e poderá selecionar uma condição do tempo da lista. Você também pode introduzir a condição do tempo diretamente com o teclado.
Temp.	Introduza a temperatura do ar como um valor numérico.
Visibility	Introduza a visibilidade como um valor numérico.
Dive Style	Os dados introduzidos para "Access/Water Body Initial definition" (definição inicial para acesso/corpo da água) em "Dive Style" (estilo de mergulho) em <Fixed Items> (itens fixos) são exibidos inicialmente. Clique no botão  para exibir uma lista dos acessos ou corpos de água armazenados e poderá selecionar um acesso ou corpo de água da lista. Você também pode introduzir um acesso ou corpo de água diretamente com o teclado.
Water Cond. (Water Condition)	Clique no botão  para exibir uma lista das condições da água armazenadas em <Fixed Items> (itens fixos) e poderá selecionar uma condição da água da lista. Você também pode introduzir a condição da água diretamente com o teclado.
Tank Capacity	Introduza a capacidade do tanque como um valor numérico.
Pres. In (Pressure In)	Introduza a pressão inicial do tanque como um valor numérico.
Pres. Out (Pressure Out)	Introduza a pressão final do tanque como um valor numérico.
Consump. (Air Consumption)	Se os valores para <Pres. In>, <Pres. Out>, <Ave.Depth> e <Dive Time> tiverem sido introduzidos, clique no botão  para calcular a taxa de consumo de ar para subida até a superfície. Você também pode introduzir o valor para o consumo diretamente com o teclado. O consumo só poderá ser calculado se a profundidade média for inferior a 40 m e o tempo de mergulho for maior que 30 segundos. Como o consumo de ar para subida até a superfície é calculado em unidades de 1 minuto, o tempo de mergulho usado para o cálculo é arredondado para baixo para 0-29 segundos ou arredondado para cima para 30-59 segundos.
Diving Suit	Os dados introduzidos para "Diving Suit Initial definition" (definição inicial para roupas de mergulho) em <Fixed Items> (itens fixos) são exibidos inicialmente. Clique no botão  para exibir uma lista das roupas de mergulho armazenadas e poderá selecionar uma roupa de mergulho da lista. Você também pode introduzir a roupa de mergulho diretamente com o teclado.

Inner Wear	Os dados introduzidos para “Inner Wear Initial definition” (definição inicial para roupas internas) em <Fixed Items> (itens fixos) são exibidos inicialmente. Clique no botão  para exibir uma lista das roupas internas armazenados e poderá selecionar uma roupa interna da lista. Você também pode introduzir a roupa interna diretamente com o teclado.
Weight	Introduza o seu peso como um valor numérico.
Tank (Material)	Clique no botão  para exibir uma lista dos materiais de tanque armazenados em <Fixed Items> (itens fixos) e poderá selecionar o material de tanque da lista. Você também pode introduzir o material do tanque diretamente com o teclado.
Equipment	Clique no botão  para exibir uma lista dos equipamentos armazenados em <Fixed Items> (itens fixos) e poderá selecionar o equipamento da lista. Você também pode introduzir o equipamento diretamente com o teclado.
User customized items	Os dados introduzidos para “Customized items Initial definition” (definição inicial para itens personalizados) em <Customized items> (itens personalizados) são exibidos inicialmente. Clique no botão  para exibir uma lista dos itens personalizados armazenados e poderá selecionar um item personalizado da lista. Você também pode introduzir um item personalizado diretamente com o teclado.
Memo	Você pode introduzir comentários utilizando até 400 letras e/ou números.
	As imagens animadas e fixas são armazenadas em um registro.

Clique no botão  para finalizar as definições, e o programa retornará à janela principal.

Além disso, depois de finalizar os dados revisados, você pode mover os dados editados clicando no botão  ou .

Clicar no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo cancela quaisquer modificações feitas e retorna o programa à janela principal.

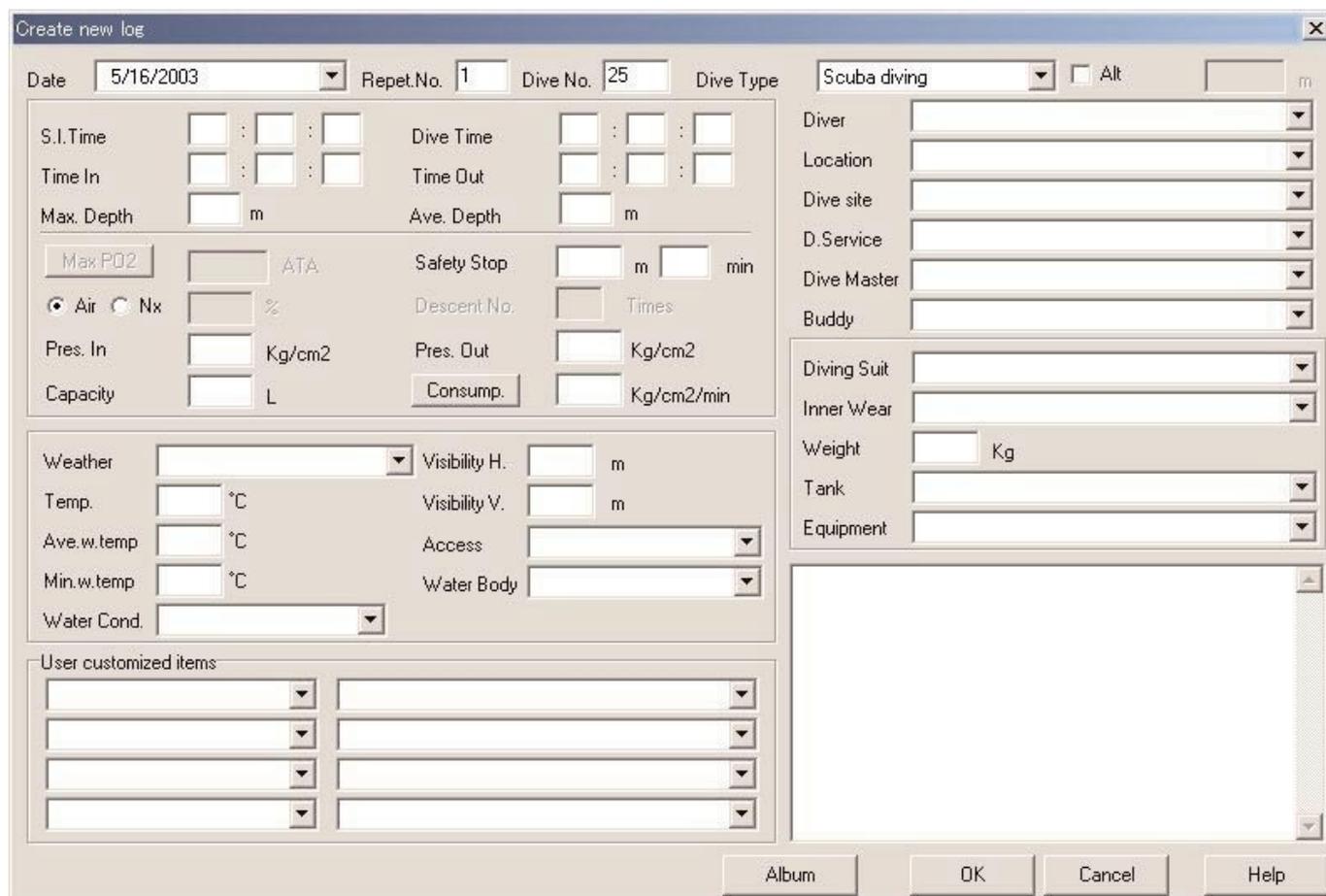
Os dados que foram armados com o clique do botão  ou  antes do clique do botão  não são cancelados.

6.2. Criação de um novo registro

Você pode criar um novo registro sem transferir dados do relógio. Você pode fazer isso quando quiser reter um registro mesmo que não haja dados para serem transferidos, como para um mergulho sem utilizar o relógio. Como não há dados para serem transferidos do relógio, os gráficos dos registros criados com esta função não podem ser exibidos.

Clique no botão  da janela principal ou selecione [Create new log] do menu [Files] para exibir uma caixa de diálogo <Create New Log> (criar novo registro) vazia.

Para cancelar as modificações feitas, clique no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo, e o programa retornará à janela principal.

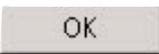


Como “Date” (data) e “Repet. No.” (número de repetições) são itens necessários, os dados não poderão ser armazenados a menos que esses itens tenham sido introduzidos. O item “Dive No.” (número do mergulho) também é necessário no caso de mergulho autônomo.

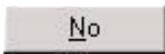
Date	Introduza o ano, mês e dia como valores numéricos. Clique no botão  para exibir uma caixa de diálogo de calendário para introduzir a data.
Repet. No	Introduza o número de vezes que o mergulho será repetido em um dia como um valor numérico. É possível introduzir valores numéricos de 0 a 99.
Dive No.	Introduza o número do mergulho como um valor numérico. É possível introduzir um valor de 0 a 55.535 para o número do mergulho.

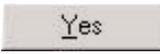
Embora os dados possam ser introduzidos da mesma maneira que na edição de dados de registro, os seguintes dados também podem ser introduzidos aqui.

Dive Type	Selecione o tipo de mergulho.
Ave. Depth	Introduza a profundidade média como um valor numérico.
Max. Depth	Introduza a profundidade máxima como um valor numérico.
Ave. w. temp	Introduza a temperatura média da água como um valor numérico.
Min.w. Temp	Introduza a temperatura mínima da água como um valor numérico.
S.I. Time	Introduza o tempo de intervalo na superfície em horas, minutos e segundos (HH:MM:SS).
Time In	Introduza a hora inicial do mergulho em horas, minutos e segundos (HH:MM:SS).
Time Out	Introduza a hora final do mergulho em horas, minutos e segundos (HH:MM:SS).
Dive Time	Introduza a duração do mergulho em horas, minutos e segundos (HH:MM:SS).
Air/Nx	Introduza o tipo de gás do tanque (Ar/Nitrox).
Set O ₂ %	Esta é a caixa de edição localizada à direita de Air/Nx (Ar/Nitrox). Introduza o valor de O ₂ % usado durante um mergulho NITROX.
Alt (Altitude)	Marque esta caixa durante um mergulho de alta altitude.

Introduza os dados necessários e clique no botão  para armazenar os dados.

Após o armazenamento dos dados, aparece uma caixa de diálogo perguntando se você deseja ou não continuar a criar outro registro.

O programa retornará à janela principal se você clicar no botão .

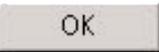
Se você clicar no botão , o programa retornará à caixa de diálogo <Create New Log> (criar novo registro).

6.3. Apagamento de registros

Mude para a janela principal para o modo de exibição de lista de mergulhos, e selecione os dados de registro que deseja apagar da lista de mergulhos. Selecione [Delete] do menu [Files] para apagar os dados do registro selecionado.

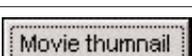
6.4. Edição de álbum

Você pode armazenar tanto imagens fixas como animadas no programa.

Clique no botão  para finalizar as definições, e o programa retornará à janela principal. As imagens armazenadas são exibidas na área de exibição de álbum da janela principal como imagens reduzidas.

Para cancelar o armazenamento das imagens, clique no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo, e o programa retornará à janela principal.



	Clique neste botão para adicionar uma nova imagem a um local selecionado.
	Clique neste botão para apagar uma imagem selecionada.
	Clique neste botão para capturar uma imagem fixa da animação selecionada para exibi-la no tamanho reduzido.

6.4.1. Adição de imagem

Selecione um lugar na janela de edição de álbum onde deseja posicionar uma nova imagem. A imagem será posicionada no lugar selecionado.

Clique no botão  para exibir uma caixa de diálogo para a seleção de um arquivo. Selecione o arquivo de imagem que deseja adicionar ao álbum.

Você pode armazenar arquivos de imagem fixa com as extensões JPG/JPEG/BMP.

Você pode adicionar arquivos MPEG/AVI que podem ser reproduzidos no seu computador pessoal como animações.

Ao adicionar um arquivo de animação, uma caixa de diálogo para a captura de uma imagem fixa é exibida (para maiores detalhes, consulte a seção "6.4.3. Mudança das imagens reduzidas").

6.4.2. Apagamento de imagem

Clique na imagem que deseja apagar para selecioná-la.

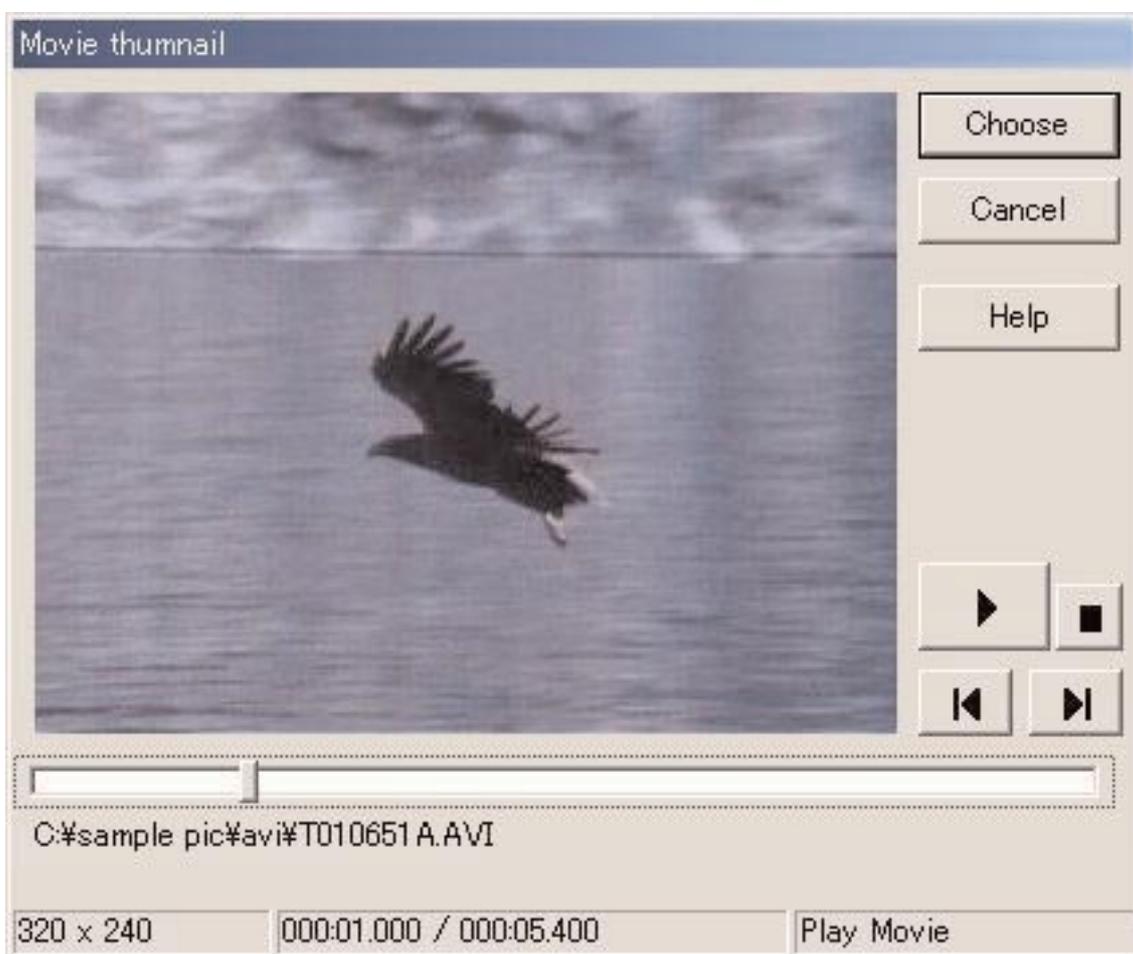
Logo, clique no botão  para apagar a imagem selecionada.

6.4.3. Mudança de imagens reduzidas

Para o arquivo de animação, é possível capturar uma imagem fixa como uma imagem reduzida. Você pode selecionar uma imagem para capturar na animação.

Clique no botão  para designar a imagem exibida como uma imagem reduzida.

Clique no botão  para deixar as imagens reduzidas inalteradas.



	Inicia a reprodução de uma imagem animada.
	Pausa uma imagem animada durante a reprodução. Clique em  e  para continuar a reprodução.
	Retorna ao começo de uma imagem animada.
	Salta ao fim de uma imagem animada.

6.4.4. Importação de registro

Você pode importar dados de registros. Selecione [Import] do menu [Data] na janela principal para exibir a caixa de diálogo <Select Folder> (selecionar pasta). Você pode importar dados exportados e dados de uma versão mais antiga de Aqualand Graph.

- * Especifique uma pasta que contenha dados exportados armazenados para importar dados de exportação de AQUALAND GRAPH Nx.
- * Especifique uma pasta que contenha dados exportados ou dados de registro armazenados para importar dados de exportação ou dados de registro de AQUALAND GRAPH 2001.
- * Especifique uma pasta que contenha dados exportados ou dados de registro armazenados para importar dados de exportação ou dados de registro de AQUALAND GRAPH Ver. 2.0/Ver. 2.1.
- * Especifique uma pasta que contenha dados de registro armazenados para importar dados de registro de AQUALAND GRAPH para Windows Ver. 1.
- * Especifique uma pasta que contenha dados de registro armazenados para importar dados de registro de AQUALAND GRAPH Versão DOS.

6.4.5. Exportação de registro

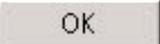
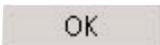
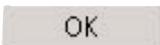
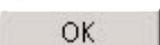
Você pode exportar dados de **AQUALAND GRAPH Nx**.

Clique no botão  ou selecione [Export Log] do menu [Data] para exibir a caixa de diálogo <Export Log> (exportar registro).

Se você quiser exportar um resumo de viagem, selecione o resumo de viagem que deseja exportar e mude para o modo de exibição de resumo de viagem.

Clique no botão  ou selecione [Export Log] do menu [Data] para exibir a caixa de diálogo <Export Log> (exportar registro), e selecione [Trip Summary].



Log Only	<p>Somente um registro é exportado.</p> <p>Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Save As> (salvar como).</p>
Log and Diving record	<p>Os dados de registro e mergulho são exportados.</p> <p>Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Select Folder> (selecionar pasta) (para maiores detalhes, consulte a seção “3.1.6. Seleção de uma pasta”).</p>
Log, Diving record and album record	<p>Todos os dados, incluindo os dados de álbum, são exportados.</p> <p>Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Select Folder> (selecionar pasta) (para maiores detalhes, consulte a seção “3.1.6. Seleção de uma pasta”).</p> <p>Os arquivos de imagem gerenciados no álbum também são copiados para o arquivo designado.</p>
Trip Summary	<p>Um resumo de viagem e todos os registros salvados nele são exportados.</p> <p>Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Select Folder> (selecionar pasta).</p> <p>Os arquivos de imagem relacionados com o resumo de viagem e os registros salvados nele são copiados para a pasta especificada.</p>

Os arquivos exportados com “Log Only” não podem ser importados com **AQUALAND GRAPH Nx**. Para importar arquivos com **AQUALAND GRAPH Nx**, exporte os arquivos com “Log and Diving record”, “Log, Diving record and album Record” ou “Trip Summary”.

7. Lista de mergulhos

Mude a exibição para o modo de exibição de lista de mergulhos se a janela principal estiver no modo de exibição de álbum.

7.1. Classificação

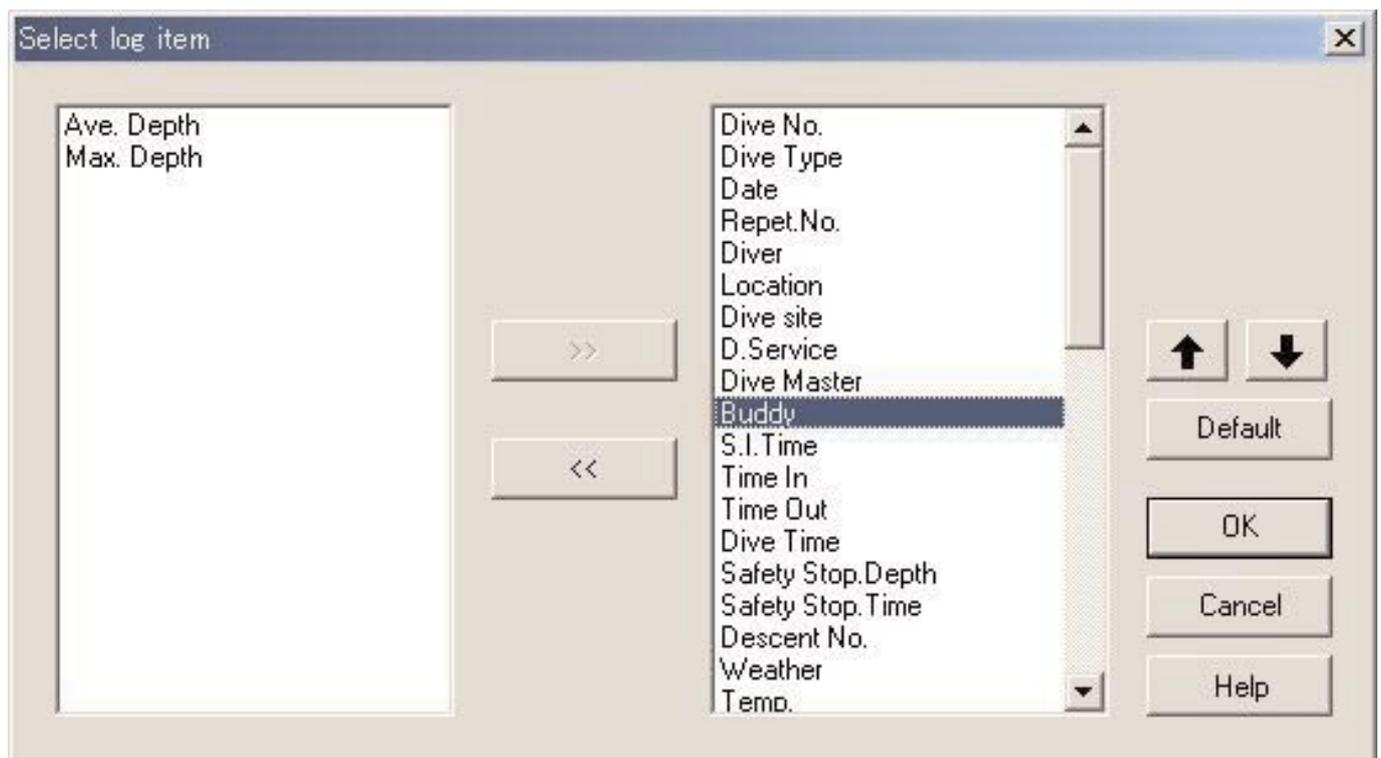
Ao clicar em qualquer um dos itens exibidos na lista de mergulhos, os dados são classificados usando tal item como a chave. A ordem de classificação é alternada entre ordem ascendente e ordem descendente com cada clique do mouse.

7.2. Seleção de item de registro

Selecione [Select log item] do menu [Preferences] na janela principal para exibir a caixa de diálogo <Select log item> (selecionar item de registro).

Agora você pode selecionar os itens que deseja exibir na lista de mergulhos.

Os itens exibidos na lista de itens no lado direito da janela são os itens que são realmente exibidos.



Clique no botão  para finalizar as definições, e o programa retornará à janela principal. Como as definições finalizadas são armazenadas no arquivo de configuração de **AQUALAND GRAPH Nx**, não é necessário realizá-las cada vez que iniciar o programa.

Para cancelar as modificações feitas, clique no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo, e o programa retornará à janela principal.

Adição de itens exibidos

Selecione um ou vários itens da lista no lado esquerdo da janela que deseja exibir e, em seguida, clique no botão



. Os itens serão movidos para o lado direito da janela.

Apagamento de itens exibidos

Selecione um ou vários itens da lista no lado direito da janela que não deseja exibir e, em seguida, clique no botão



. Os itens serão movidos para o lado esquerdo da janela.

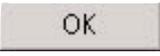
Mudança da posição dos itens exibidos

Selecione um item da lista no lado direito da janela que deseja mudar de posição. Clique no botão  ou  para mudar a posição.

7.3. Busca

Você pode buscar dados para exibir somente os dados que correspondem a um critério particular.

Clique no ícone  da janela principal ou selecione [Search] do menu [Display] para exibir a caixa de diálogo <Search>

(buscar). Depois de especificar as condições de busca e clicar no botão , uma lista dos dados que contêm os caracteres especificados será exibida.

Assim, todos os dados que contêm os caracteres que você deseja buscar para tal item são exibidos. Por exemplo, no caso de introduzir as letras “John” para buscar mergulhadores, todos os mergulhadores que contêm as letras “John” em seus nomes serão exibidos, tal como “Johnston”, “Johnson”, “Upjohn” e “John Smith”.

Há um botão com um caractere que indica uma condição de busca detalhada no lado direito dos itens como “Set O₂%”, “Dive Time”, “Max. Depth”, “Ave. Depth”, “Temp.”, “Min.w.temp.”, “Visibility H” e “Visibility V”. Cada vez que você clica no botão, a condição muda de “and above” (e acima), “and below” (e abaixo) e “only” (somente). Selecione a condição detalhada entre as 3 opções disponíveis.

A função de busca não pode ser usada no modo de busca. Ao transferir dados ou criar um novo registro no modo de busca, a seleção será cancelada e todos os registros serão exibidos.

Para cancelar a busca, clique no ícone  na janela principal ou selecione [Cancel Search] do menu [Display].

7.4. Impressão de lista de registros

Se você tiver uma impressora conectada ao seu computador, você poderá imprimir a lista de mergulhos. Somente os itens indicados abaixo serão impressos.

- * Dive No. (Número do mergulho)
- * Date (Data)
- * Repet. No. (Número de repetições)
- * Location (Local)
- * Dive Site (Ponto de mergulho)
- * Tank Gas (Gás do tanque)

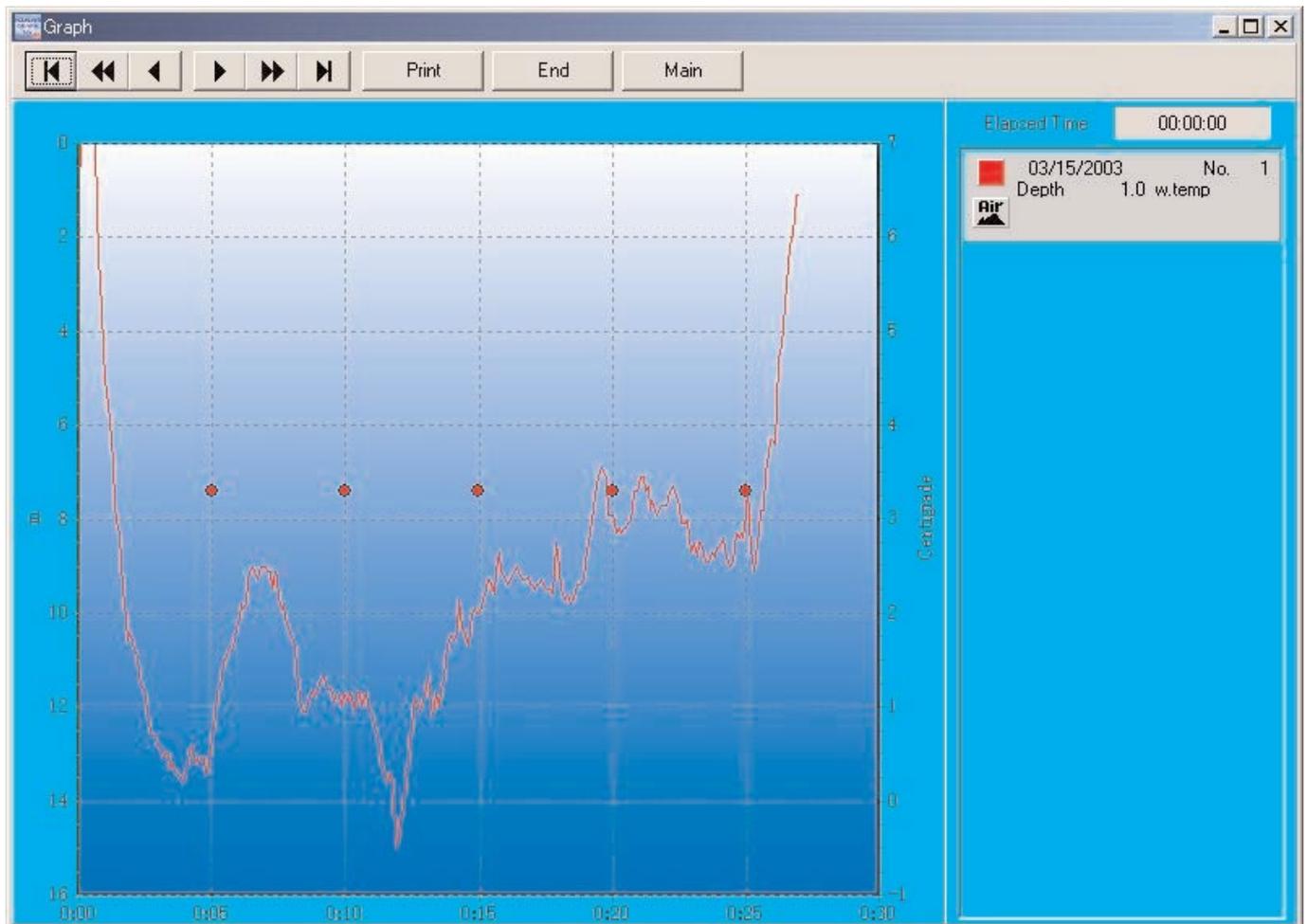
O tamanho do papel predefinido é baseado no papel de tamanho A4/papel de tamanho de carta (8,5 x 11 polegadas). Selecione o papel de tamanho A4/carta utilizando as propriedades do driver da impressora.

8. Exibição de gráfico

Você pode exibir um gráfico dos dados do registro selecionado no modo de exibição de registro da janela principal. Os dados adicionados com a função “Create New Log” não são exibidos no gráfico.

Clique no ícone  da janela principal ou selecione [Graph] do menu [Display] para exibir a caixa de diálogo <Graph> (gráfico).

Ao selecionar outros dados de registro da lista de mergulhos da janela principal com a janela de gráfico exibida, a exibição do gráfico muda para o registro recém selecionado. Ao selecionar vários itens de dados de registro, um máximo de 8 itens de dados de registro são exibidos sobrepostos. Não é possível selecionar mais de 8 itens de dados de registro desde a lista de mergulhos quando um gráfico está exibido.



	Imprime o gráfico como ele aparece na tela.
	Fecha a janela <Graph> (gráfico).
	Exibe a janela principal como a janela superior.

	Move o cursor de gráfico para o início do gráfico.
	Move o cursor de gráfico para os dados anteriores em unidades de 5 minutos.
	Move o cursor de gráfico para os dados anteriores em unidades de 5 segundos.
	Move o cursor de gráfico para os dados seguintes em unidades de 5 segundos.
	Move o cursor de gráfico para os dados seguintes em unidades de 5 minutos.
	Move o cursor de gráfico para o fim do gráfico.

8.1. Impressão de gráfico

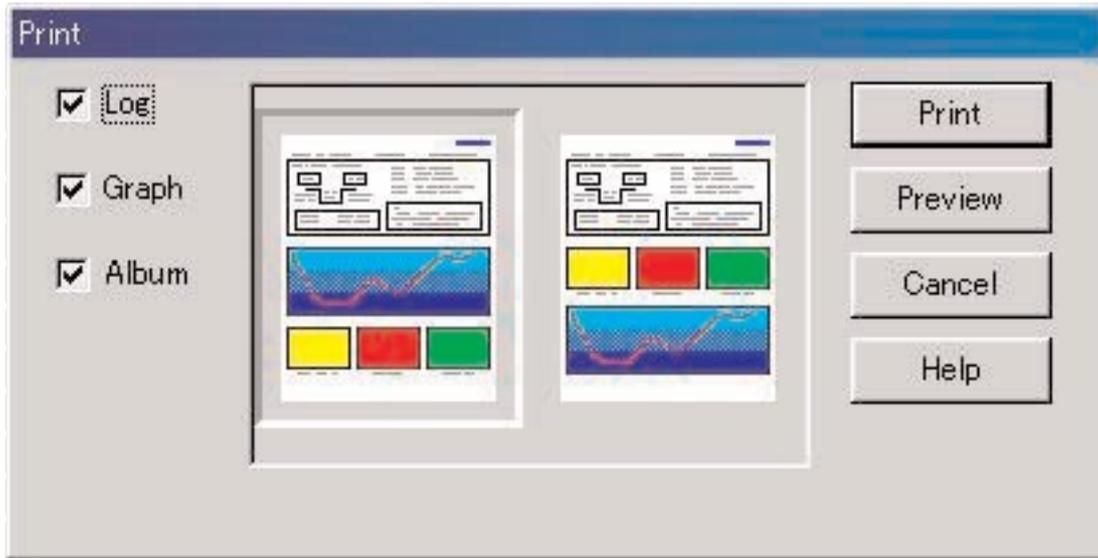
Clique no botão  para imprimir o gráfico como o mesmo aparece na tela.

O tamanho do papel predefinido é baseado no papel de tamanho A4/papel de tamanho de carta (8,5 X 11 polegadas).
Selecione o papel de tamanho A4/carta utilizando as propriedades do driver da impressora.

9. Impressão de registro

Você pode imprimir os dados selecionados na lista de mergulhos da janela principal.

Clique no botão  da janela principal ou selecione [Print] do menu [Files] para exibir a caixa de diálogo <Print> (imprimir). Você pode selecionar o item que deseja imprimir com as caixas de verificação listadas no lado esquerdo da janela.



Log	Quando esta caixa de verificação está marcada, os padrões que podem ser usados para imprimir um registro são exibidos.
Graph	Quando esta caixa de verificação está marcada, os padrões que podem ser usados para imprimir um gráfico são exibidos.
Album	Quando esta caixa de verificação está marcada, os padrões que podem ser usados para imprimir um álbum são exibidos.

Você pode selecionar 2 dos itens ou todos para imprimir. Neste caso, os tipos de impressão para cada seleção são exibidos.

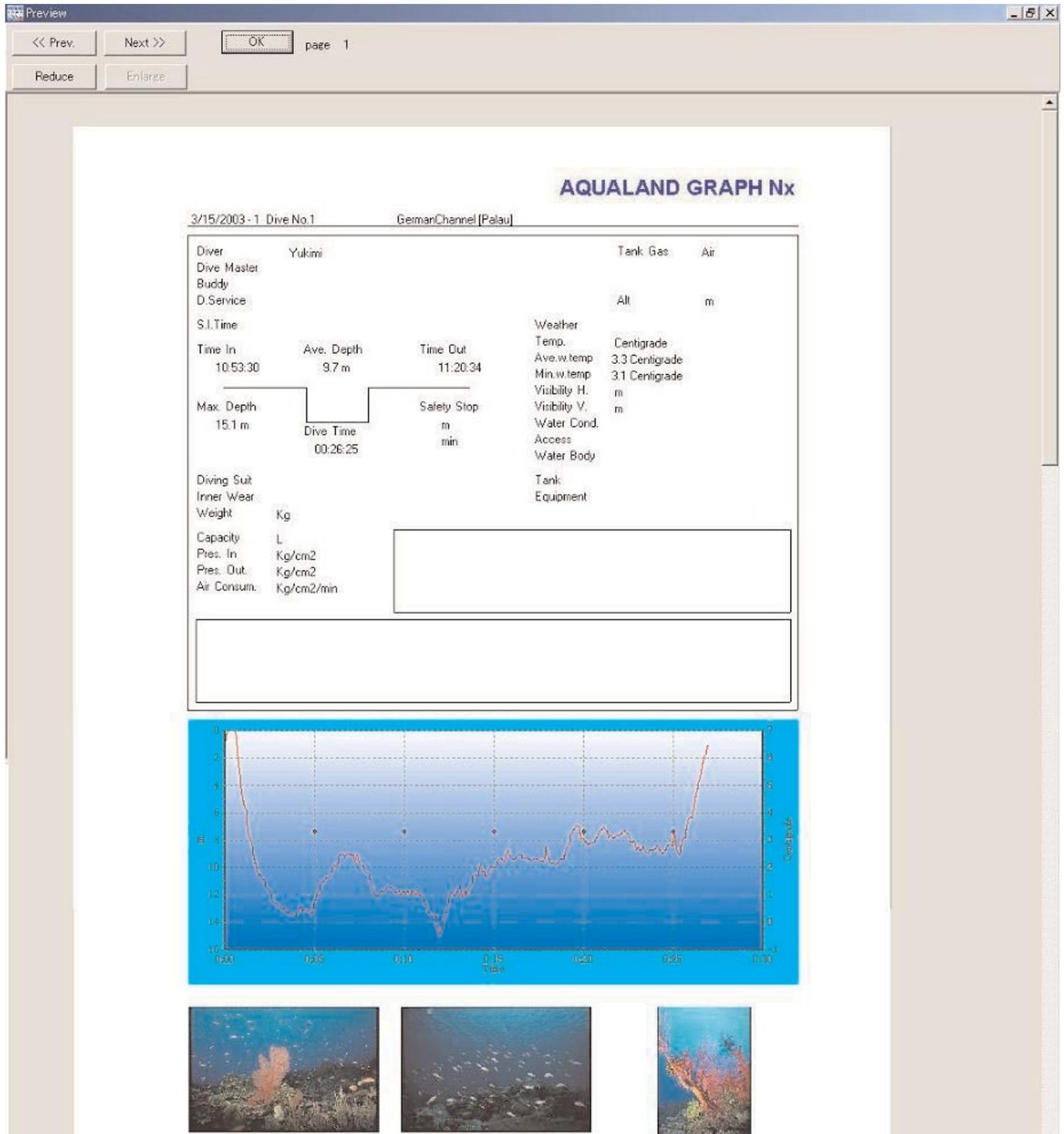
9.1. Impressão

Clique no botão  para exibir uma caixa de diálogo para impressão.

O tamanho do papel predefinido é baseado no papel de tamanho A4/papel de tamanho de carta (8,5 X 11 polegadas). Selecione o papel de tamanho A4/carta utilizando as propriedades do driver da impressora.

9.2. Visualização de impressão

Clique no botão **Preview** para exibir uma visualização da impressão.



Clique no botão **Reduce** ou **Enlarge** para alterar a escala da visualização. A escala pode ser alterada de 40% a 100% em unidades de 10%.

10. Resumo de viagem

Você pode gerenciar vários itens de dados de registro coletivamente na forma de um resumo de viagem. Só é possível armazenar dados de registro para um único resumo de viagem.

10.1. Itens personalizados para resumo de viagem

Você pode armazenar itens personalizados e seus conteúdos para um resumo de viagem.

Customized items

Items / Contents

Items

Transportation

Add

Modify

Delete

↑

↓

Contents

Motor vehicle

Ship

Train

Add

Modify

Delete

Move

↑

↓

Initial definition

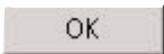
Items

Contents

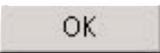
OK

Cancel

Help

Clique no botão  para finalizar as definições, e o programa retornará à janela principal. Como as definições finalizadas são armazenadas no arquivo de configuração de AQUALAND GRAPH Nx, não é necessário realizá-las cada vez que iniciar o programa.

Para cancelar as modificações feitas, clique no botão  ou no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo, e o programa retornará à janela principal.

As adições ou mudanças dos dados são realizadas na caixa de diálogo <Add> (adicionar) ou <Modify> (modificar). Ao clicar no botão  depois de introduzir dados, o programa retorna à caixa de diálogo <Customized items> (itens personalizados), e os dados editados são exibidos na lista.

10.1.1. Itens

Você pode introduzir itens utilizando até 20 letras. É possível armazenar um máximo de 100 itens.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar novos itens. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar o nome do item selecionado. A duplicidade de dados não é verificada. O conteúdo ligado ao item modificado é mantido mesmo que o nome do item seja alterado.
	Apaga um item selecionado. O conteúdo relacionado com o item também é apagado.
	Mova a posição de um item selecionado para cima.
	Mova a posição de um item selecionado para baixo.

10.1.2. Conteúdos

Você pode introduzir conteúdos utilizando até 20 letras. É possível armazenar um máximo de 100 conteúdos.

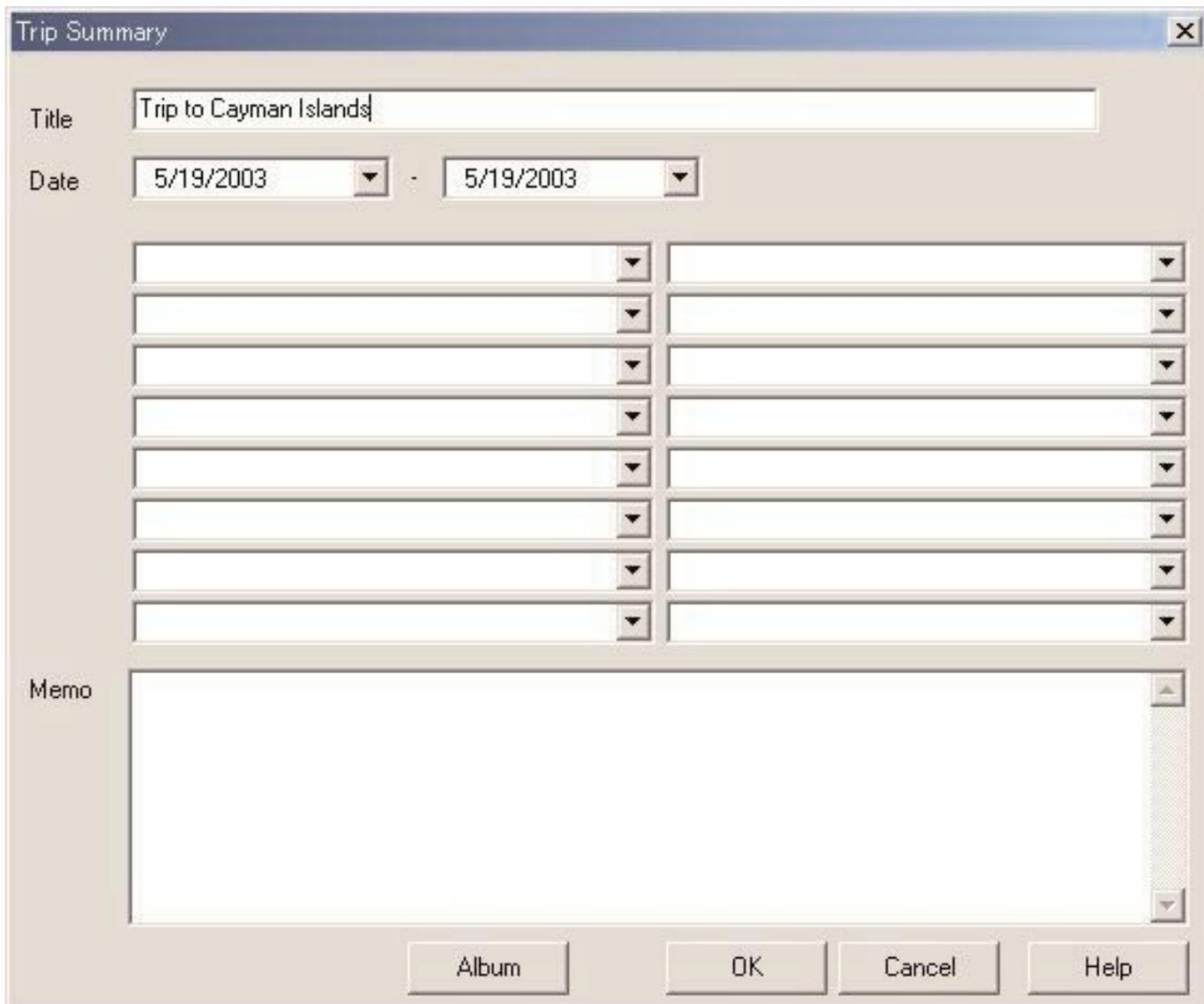
	Exibe a caixa de diálogo <Add> (adicionar) e permite adicionar novos dados para o conteúdo. A duplicidade de dados não é verificada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> (modificar) e permite modificar os dados selecionados do conteúdo. A duplicidade de dados não é verificada.
	Apaga os dados selecionados do conteúdo.
	Mova os dados selecionados do conteúdo para um item diferente.
	Mova a posição dos dados selecionados do conteúdo para cima.
	Mova a posição dos dados selecionados do conteúdo para baixo.

10.1.3. Definição inicial

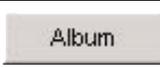
Esta opção é usada para introduzir os dados que serão exibidos inicialmente em [User Settings] (definições do usuário) ao criar um novo registro. Clique no botão  para selecionar as opções "Items" e "Contents". Você também pode introduzir dados com o teclado.

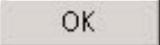
10.2. Criação de um novo resumo de viagem

Clique no botão  ou selecione [Create new Trip Summary] do menu [Files] para exibir a caixa de diálogo <Trip Summary> (resumo de viagem).

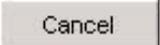


The screenshot shows a dialog box titled "Trip Summary". It contains a text field for "Title" with the text "Trip to Cayman Islands". Below it are two date pickers, both showing "5/19/2003". There are eight empty dropdown menus arranged in two columns of four. At the bottom left is a large text area labeled "Memo". At the bottom right are four buttons: "Album", "OK", "Cancel", and "Help".

Title	Introduza um título que será exibido para a lista de resumos de viagem. Você pode introduzir títulos utilizando até 40 letras.
Date	Introduza os valores para o ano, mês e dia. Clique no botão  para exibir uma caixa de diálogo com um calendário para introduzir a data.
Trip Summary Items	Os dados introduzidos com "Inicial Display" de <Items for Trip Summary> são exibidos. Clique no botão  para exibir os itens armazenados e uma lista dos seus conteúdos, e poderá fazer seleções de tal lista. Você também pode introduzir dados com o teclado.
Memo	Esta opção lhe permite adicionar comentários. Você pode introduzir comentários utilizando até 400 letras e/ou números.
	Armazena as imagens animadas e imagens fixas em registros.

 OK

Clicar neste botão armazena o conteúdo introduzido no resumo de viagem.

 Cancel

Clicar neste botão ou clicar no botão  no canto superior direito da caixa de diálogo cancela quaisquer mudanças feitas e retorna o programa à janela principal.

10.3. Adição de um registro a um resumo de viagem

Você pode criar registros nos resumos de viagem seguindo os procedimentos descritos a seguir.

1. Mude a janela principal para o modo de exibição de lista de mergulhos.
2. Selecione um ou mais itens de dados de registro da lista de mergulhos que deseja armazenar no resumo de viagem.
3. Clique no ícone  ou selecione [Add log to Trip Summary] do menu [Files] para exibir a caixa de diálogo <Select Trip Summary> (selecionar resumo de viagem).
4. Selecione o resumo de viagem para o qual deseja adicionar dados de registro e clique no botão [OK].

Clique no botão  para adicionar o registro.

Clique no botão  para cancelar a adição do registro.



Caso dados que foram armazenados anteriormente no resumo de viagem e dados que não foram armazenados forem selecionados na lista de mergulhos, você será perguntado se deseja ou não adicionar o registro para cada item de dados.

 aparece na extremidade esquerda da lista de mergulhos para os registros que foram introduzidos em um resumo de viagem.

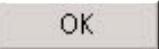
10.4. Seleção de um resumo de viagem

Você pode selecionar um resumo de viagem com a caixa <Select Trip Summary> (selecionar resumo de viagem) na direita da barra de ferramentas na janela principal.

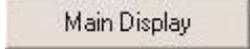


Selecione [Select Trip Summary] do menu [Display] para exibir uma lista dos resumos de viagem armazenados.



Clique no botão  para exibir o resumo de viagem selecionado no modo de exibição de resumo de viagem.

Clique no botão  para cancelar a seleção do resumo de viagem.

Clique no botão  para cancelar o modo de exibição de resumo de viagem e mudar para o modo de exibição de registro.

10.5. Edição de um resumo de viagem

Clique no botão  ou selecione [Edit Trip Summary] do menu [Files] para editar o resumo de viagem exibido atualmente. Edite o resumo de viagem seguindo os mesmos procedimentos descritos em “10.2. Criação de um novo resumo de viagem”.

10.6. Remoção de registros

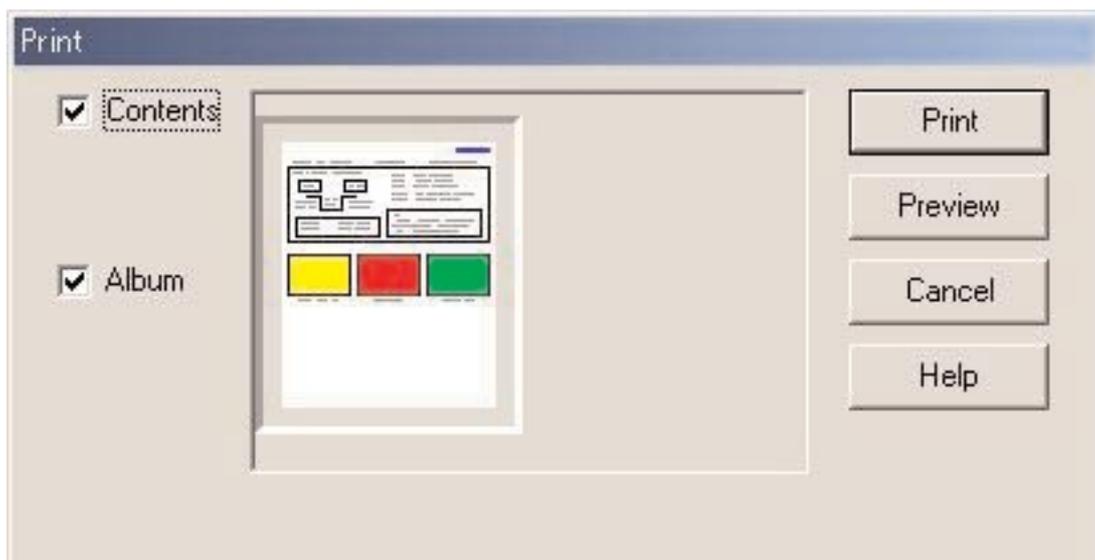
Você pode remover registros armazenados em um resumo de viagem. Selecione o registro que deseja remover do resumo de viagem no registro de mergulho no modo de exibição de resumo de viagem. Clique no ícone  ou selecione [Remove log from this Trip Summary] do menu [Files] para remover os registros selecionados do resumo de viagem. Os registros removidos não são apagados de AQUALAND GRAPH Nx.

10.7. Apagamento de um resumo de viagem

No modo de exibição de resumo de viagem, selecione [Delete Trip Summary] do menu [Files] para apagar o resumo de viagem exibido. Todos os dados de registro armazenados no resumo de viagem não são apagados de AQUALAND GRAPH Nx.

10.8. Impressão de um resumo de viagem

Clique no botão [Print Trip Summary] de [Print] do menu [Files] para exibir a caixa de diálogo <Print> (imprimir). Você pode selecionar o item que deseja imprimir com as caixas de verificação listadas no lado esquerdo da caixa de diálogo.



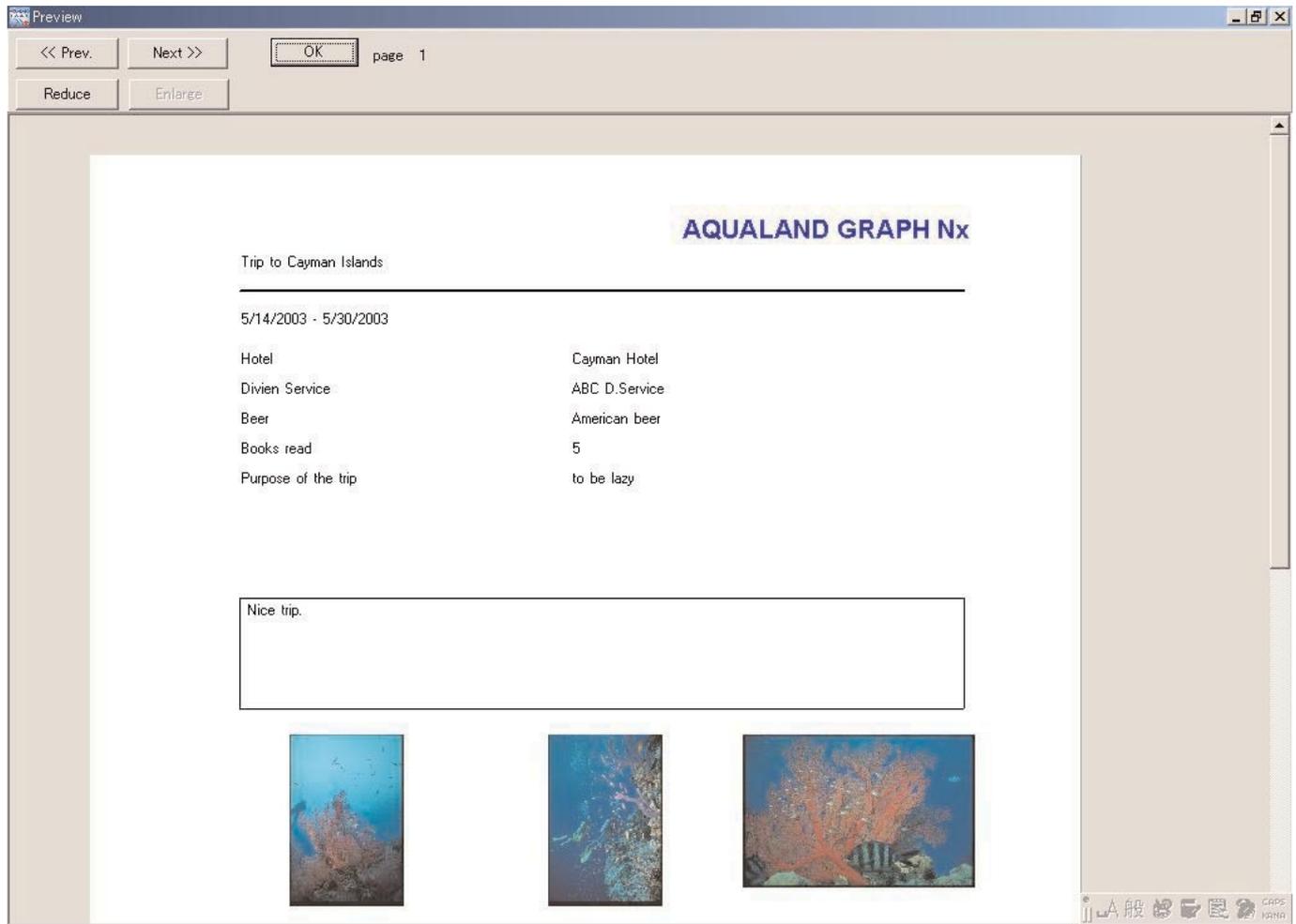
Contents	Quando esta caixa de verificação está marcada, um padrão de impressão para impressão de resumo de viagem é exibido.
Album	Quando esta caixa de verificação está marcada, um padrão de impressão para impressão de um álbum de resumo de viagem é exibido.

10.8.1. Impressão

Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo de impressão. O tamanho do papel predefinido é baseado no papel de tamanho A4/papel de tamanho de carta (8,5 X 11 polegadas). Selecione o papel de tamanho A4/carta utilizando as propriedades do driver da impressora.

10.8.2. Visualização de impressão

Clique no botão  para exibir uma visualização da impressão.



Clique no botão  ou  para alterar o tamanho da visualização. O tamanho pode ser alterado de 40% a 100% em unidades de 10%.

11. Documentos HTML

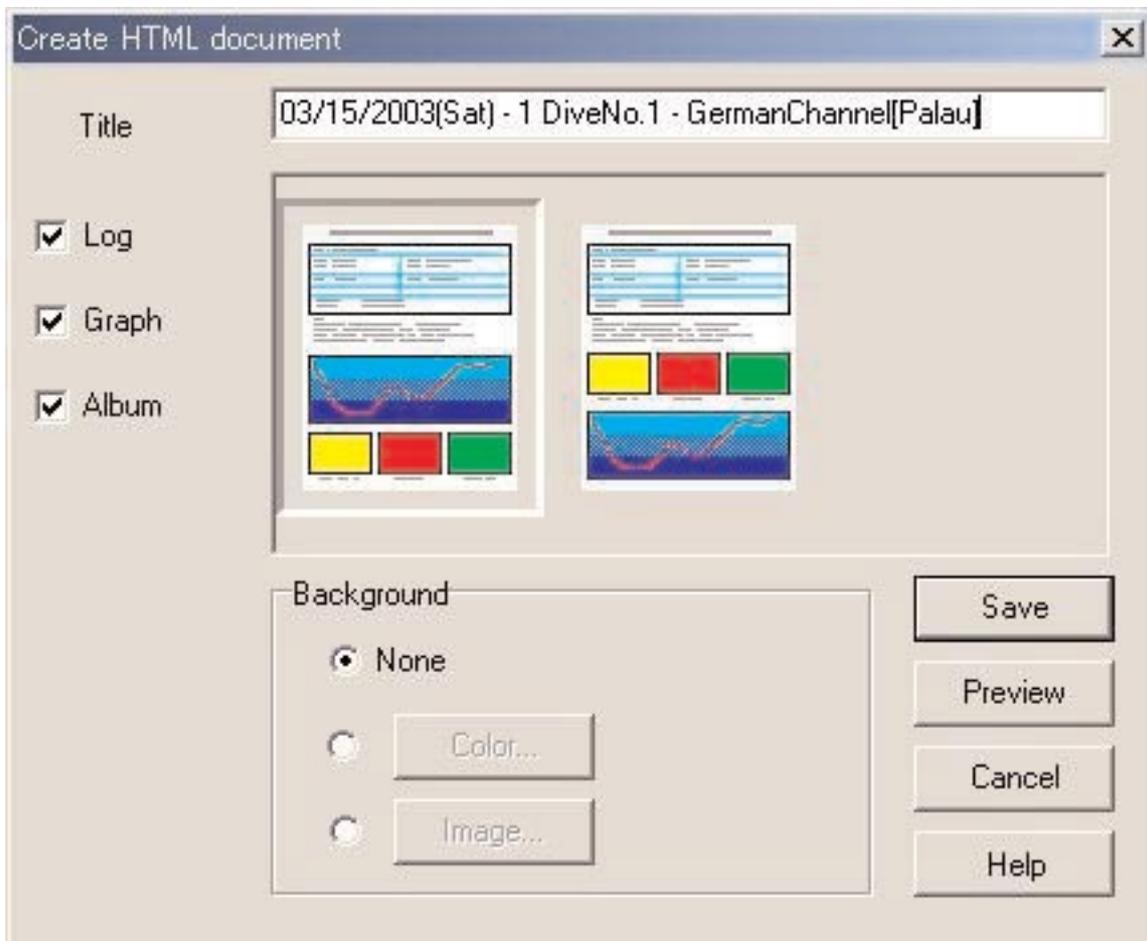
Você pode criar documentos HTML para registros e resumos de viagem.

Esta função é útil para criar suas próprias páginas Web. Os documentos HTML criados aqui podem ser lidos por um navegador Wb tal como Internet Explorer.

11.1. Criação de um registro HTML

Você pode criar um arquivo HTML para um registro selecionado na lista de mergulhos da janela principal.

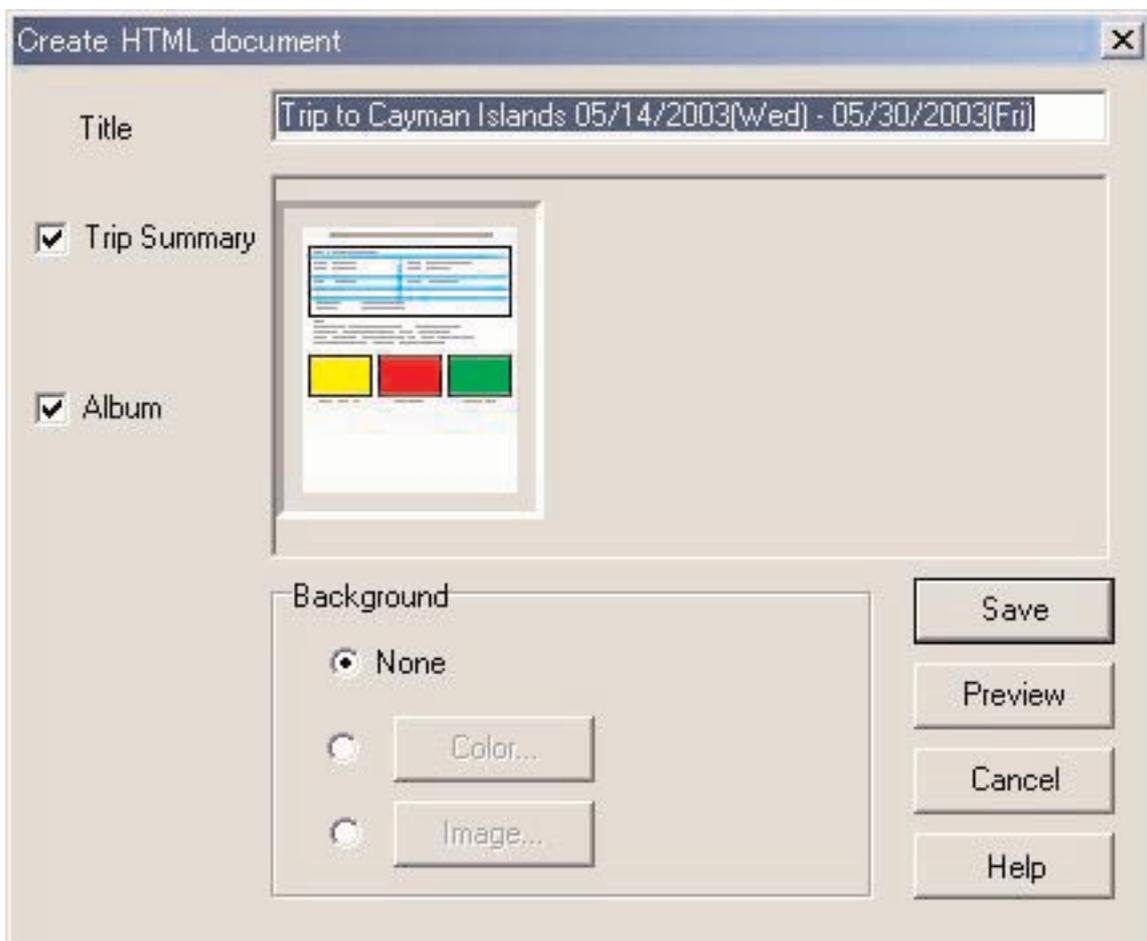
Clique no ícone  ou selecionado [Create na HTML log] de [Create na HTML Document] do menu [File] para exibir a caixa de diálogo <Create HTML Document> (criar documento HTML). Os padrões de exibição para o documento HTML são exibidos de acordo com os itens selecionados listados no lado esquerdo da caixa de diálogo. Clique no padrão desejado para selecioná-lo.



Title	Introduza o título para a página HTML. Você pode introduzir títulos utilizando até 100 letras. "Date (Day)", "Repeat No." e "Location" são os títulos predefinidos quando somente um item de dados de registro é selecionado na lista de mergulhos. "DIVING LOG" é o título predefinido quando diversos dados de registro são selecionados.
Log	Quando esta caixa de verificação está marcada, os padrões para exibir dados de registro no documento HTML são exibidos.
Graph	Quando esta caixa de verificação está marcada, os padrões para exibir um gráfico no documento HTML são exibidos.
Album	Quando esta caixa de verificação está marcada, os padrões para exibir um álbum no documento HTML são exibidos.
Background	O fundo da página HTML pode ser alterado.
	Armazena o arquivo HTML no padrão de exibição selecionado.
	Inicia o navegador Web instalado no seu computador. O navegador Web que é iniciado é o navegador Web que foi correlacionado com arquivos "HTM" no processo de correlação de arquivos.

11.2. Criação de um resumo de viagem HTML

Você pode criar um arquivo HTML para o resumo de viagem exibido atualmente. Selecione [Create na HTML Trip Summary] de [Create na HTML Document] do menu [Files] para exibir a caixa de diálogo <Create an HTML Document> (criar documento HTML). Os padrões de exibição para o documento HTML são exibidos de acordo com os itens selecionados listados no lado esquerdo da caixa de diálogo. Clique no padrão desejado para selecioná-lo.



Title	Introduza o título para a página HTML. Você pode introduzir títulos utilizando até 100 letras. "Title" e "Date" são títulos predefinidos.
Trip Summary	Quando esta caixa de verificação está marcada, um padrão para exibir o resumo de viagem no documento HTML é exibido.
Album	Quando esta caixa de verificação está marcada, um padrão para exibir o álbum no documento HTML é exibido.
Background	O fundo da página Web pode ser alterado.
	Armazena o arquivo HTML no padrão selecionado.
	Inicia o navegador Web instalado no seu computador. O navegador Web que é iniciado é o navegador Web que foi correlacionado com arquivos "HTM" no processo de correlação de arquivos.

11.3. Definição do fundo

Você pode definir o fundo para uma página Web.

None	O fundo é branco.
Color	Uma caixa de diálogo é exibida para a seleção de uma cor para o fundo. A cor selecionada torna-se a cor do fundo.
Image	Uma caixa de diálogo é exibida para a seleção de um arquivo de imagem fixa. A imagem fixa selecionada torna-se o fundo. Você pode selecionar arquivos JPEG e BMP.

11.4. Armazenamento de arquivos HTML

A caixa de diálogo <Save As> (salvar como) é exibida. Selecione uma pasta onde deseja armazenar o arquivo e, em seguida, especifique o nome de um arquivo HTML. Um arquivo HTML é criado na pasta selecionada e os arquivos de imagem relacionados são copiados para tal pasta. Os nomes dos arquivos de imagem são designados automaticamente, de modo que não sejam duplicados dentro da pasta.

12. Limites dos valores

A seguinte lista mostra os limites dos valores e/ou caracteres para os dados introduzidos com **AQUALAND GRAPH Nx**.

12.1. N° de registros

Item	N° máx. de registros
Log (Registro)	9,999
Location (Local)	1,000
Dive Site (Ponto de mergulho)	100
D.Service (Serviço de mergulho)	100
Diver (Mergulhador)	1,000
Weather (Tempo)	100
Dive Style (Estilo de mergulho)	100
Water Body (Corpo da água)	100
Water Cond. (Condição da água)	100
Diving Suit (Roupa de mergulho)	100
Inner Wear (Roupa interna)	100
Tank (Material) (Material de tanque)	100
Equipment (Equipamento)	100
Items (Lista de itens personalizados do usuário)	1,000
Contents (Lista de conteúdos dos itens personalizados do usuário)	1,000
Album (Álbum por registro/resumo de viagem)	50
Trip Summary (Resumo de viagem)	9,999
Items (Lista de itens de resumo de viagem)	100
Contents (Lista de conteúdos dos itens de resumo de viagem)	100
User name (Nome do usuário)	1,000

12.2. Nº de caracteres introduzidos

Item	Faixa de introdução
Location (Local)	20 letras e/ou números
Dive Site (Ponto de mergulho)	20 letras e/ou números
D.Service (Serviço de mergulho)	20 letras e/ou números
Diver (Mergulhador)	20 letras e/ou números
Dive Master (Instrutor de mergulho)	20 letras e/ou números
Buddy (Companheiro)	20 letras e/ou números
Weather (Tempo)	12 letras e/ou números
Dive Style (Estilo de mergulho)	10 letras e/ou números
Water Body (Corpo da água)	10 letras e/ou números
Water Cond. (Condição da água)	10 letras e/ou números
Diving Suit (Roupa de mergulho)	20 letras e/ou números
Inner Wear (Roupa interna)	20 letras e/ou números
Tank (Material) (Material de tanque)	10 letras e/ou números
Equipment (Equipamento)	10 letras e/ou números
Items (Itens personalizados do usuário)	12 letras e/ou números
Contents (Conteúdos dos itens personalizados do usuário)	20 letras e/ou números
Memo (Comentário)	400 letras e/ou números
Album comment (Comentário de álbum)	20 letras e/ou números
HTML document title (Título de documento HTML)	100 letras e/ou números
Trip summary title (Título de resumo de viagem)	40 letras e/ou números
Trip Summary Items (Itens de resumo de viagem)	20 letras e/ou números
Trip Summary Contents (Conteúdos de resumo de viagem)	20 letras e/ou números
Trip Summary Memo (Comentário de resumo de viagem)	400 letras e/ou números
User name (Nome do usuário)	20 letras e/ou números

Nota: Alguns caracteres podem não ser impressos dependendo do seu tamanho ou do número da alimentação de linhas (mais de 9 LF), mesmo que o número de caracteres introduzidos seja menor do que o número máximo de caracteres permitido. (Uma letra maiúscula geralmente toma mais espaço do que uma letra minúscula.)

12.3. Valores introduzidos

Item	Faixa de introdução
Repet. No. (Número de repetições)	0-99
Dive No. (Número do mergulho)	0-65,535
Max. Depth (Profundidade máxima)	4 números
Ave. Depth (Profundidade média)	4 números
Set O ₂ % (O ₂ %)	2 números
Max. PO ₂ (ATA) (PO ₂ máx. (ATA))	4 números
Altitude	4 números
Safety stop depth (Profundidade de parada de segurança)	4 números
Safety stop time (Tempo de parada de segurança)	3 números
Descent No. (Número de descida)	2 números
Temp. (Temperatura)	4 números
Ave. w. temp (Temperatura média da água)	4 números
Min. w.temp (Temperatura mínima da água)	4 números
Visibility V. (Visibilidade vertical)	4 números
Visibility H. (Visibilidade horizontal)	4 números
Tank Capacity (Capacidade do tanque)	4 números
Pres. In (Pressão inicial)	4 números
Pres. Out (Pressão final)	4 números
Consump. (Consumo)	4 números
Weight (Peso)	4 números