

AQUALAND GRAPH ***Ver.2***

MANUAL DE INSTRUÇÕES



Prefácio

Obrigado por adquirir a unidade de comunicação e o Aqualand Graph. O Aqualand Graph foi desenhado para transferir dados do perfil de mergulho armazenados no Hyper Aqualand (relógio) para um computador através da unidade de comunicação. Os dados transferidos para o computador podem ser facilmente controlados e convertidos em dados gráficos. Ele pode gerenciar tanto os caracteres de dados introduzidos como os registros de mergulho como um diário e permite anexar dados de imagem/movimento que podem ser colados como em um diário. Além disso, AQUALAND GRAPH pode ser usado para imprimir esses dados, o que é muito útil no armazenamento de registros de mergulho.

Esperamos que sua cópia de Aqualand Graph lhe permita apreciar mais ainda sua vida esportiva.

- Todos os direitos deste manual e do software são reservados a CITIZEN WATCH CO., LTD. (JAPAN)
- Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida sob qualquer forma, no total ou parcialmente, sem a permissão expressa por escrito de CITIZEN WATCH CO., LTD. (JAPAN)
- O conteúdo deste manual está sujeito a mudanças sem comunicação prévia devido a quaisquer melhorias e atualizações realizadas.

- Windows 98, Windows Me, Windows 2000 e Windows XP são marcas registradas da Microsoft Corporation, EUA.
- Os nomes da companhia e marcas usados neste manual são geralmente as marcas registradas ou marcas dos respectivos proprietários.

Notas sobre o Uso

Unidade de Comunicação

A unidade de comunicação contém componentes e partes de precisão eletrônica. Tome cuidado ao manipular a unidade.

- Armazene e opere a unidade em um local onde a temperatura esteja entre 5°C e 40°C (41°F e 104°F) e a umidade esteja entre 20 e 80% (sem condensação). Além disso, certifique-se de evitar locais onde ocorram mudanças bruscas de temperatura.
- Não submeta a unidade a choque ou vibração. Preste atenção especial para não guardar a unidade em locais onde possa estar sujeita a choque ou vibração.
- Mantenha a unidade longe de qualquer lugar onde possa ser exposta à luz direta do sol ou a grande quantidade de pó. Preste atenção para não deixar a unidade dentro de nenhum veículo.
- Não desmonte ou modifique a unidade em nenhum momento, o que pode causar danos à mesma.
- Deve-se tomar cuidado para não espirrar água ou umedecer a unidade e certifique-se de que o relógio (Hyper Aqualand) não esteja molhado quando conectado.
- Para limpar a unidade, utilize um pano macio levemente umedecido com água ou detergente neutro. Nunca use benzina ou solvente para limpar a unidade.
- Evite usar a unidade próxima a um aparelho de rádio ou televisão. Operar a unidade próxima a um desses aparelhos pode resultar em dificuldades na recepção de dados.
- A CITIZEN WATCH CO., LTD. e CITIZEN TRADING CO., LTD. não se responsabilizam por danos ou perda de benefícios causados por consertos, dificuldades com a unidade ou software, ou quaisquer reclamações similares.

AQUALAND GRAPH

- A CITIZEN WATCH CO., LTD. e CITIZEN TRADING CO., LTD. não se responsabilizam por quaisquer perdas, programas ou dados apagados, perda de benefício ou quaisquer reclamações resultantes do uso deste software.
- A CITIZEN comprovou a operação de vários computadores com os quais o AQUALAND GRAPH funciona. AQUALAND GRAPH é compatível com seu computador, mas, em caso de qualquer problema, entre em contato com nosso Centro de Serviços.

AQUALAND GRAPH

SUMÁRIO

Prefácio	2	8. Adição de dados no diário de mergulho	33
1. Configuração do Sistema	5	8.1. Criação de um novo diário de mergulho (Create New Log)	36
1.1. Configuração do Produto AQUALAND GRAPH ...	5	8.2. Edição (Edit)	37
1.2. Requerimentos do Sistema	5	8.3. Apagamento (Delete)	37
2. Unidade de Comunicação	7	8.4. Edição de álbum	38
2.1. Nome e Função de Cada Parte	7	8.4.1. Adição de imagem	39
2.2. Conexão do Relógio e do Computador	7	8.4.2. Apagamento de imagem	39
3. Instalação de AQUALAND GRAPH	9	8.4.3. Alteração das imagens reduzidas	39
4. Início e finalização de AQUALAND GRAPH	10	8.4.4. Importação de diários de mergulho (Import Log)	40
4.1. Início de AQUALAND GRAPH	10	8.4.5. Exportação de diários de mergulho (Export Log)	40
4.2. Finalização de AQUALAND GRAPH	10	9. Lista de mergulhos	41
5. Janela principal	11	9.1. Classificação	41
5.1. Alteração dos dados da exibição de diário de mergulho	13	9.2. Seleção de itens de um diário de mergulho (Select Log Item)	41
5.2. Menus	14	9.3. Procura (Search)	42
5.3. Barra de ferramentas	15	9.4. Impressão de lista de diários de mergulho (Print Log List)	43
6. Definições	16	10. Exibição de gráfico (Graph)	44
6.1. Definições gerais (General)	16	10.1. Definições do painel (Panel Settings)	45
6.1.1. Pasta de armazenamento de dados (File Locations)	16	10.2. Definição do tipo de linha (Set Line Type)	46
6.1.2. Unidades de medida (Units)	17	10.3. Impressão de gráficos	47
6.1.3. Unidades de medida ao criar um novo diário de mergulho (Unit : Depth)	17	11. Impressão de diários de mergulho (Print Log)	48
6.1.4. Modo de álbum (Album Thumbnails)	17	11.1. Impressão (Print)	48
6.1.5. Porta serial (Serial Port)	17	11.2. Visualização da impressão (Print Preview)	49
6.1.6. Seleção de pasta (Select Folder)	18	12. Criação de documentos HTML (Create HTML Document)	50
6.2. Itens personalizados (Customized Items)	19	12.1. Definição do fundo	51
6.2.1. Itens (Items)	20	12.2. Armazenamento de um arquivo HTML	51
6.2.2. Conteúdos (Contents)	20	13. Diário de viagem (Trip Summary)	52
6.2.3. Exibição inicial (Initial definition)	20	13.1. Registro de um diário de viagem	52
6.3. Itens fixos (Fixed Items)	21	13.2. Definições de um diário de viagem (Customize)	54
6.3.1. Mergulhador (Diver)	21	13.3. Exibição de um diário de viagem	55
6.3.2. Tempo (Weather)	22	13.4. Edição de um diário de viagem	56
6.3.3. Material do tanque (Tank Material)	23	13.5. Apagamento de um diário de mergulho	57
6.3.4. Serviço de mergulho (D. Service)	24	13.6. Lista de diários de viagem (Trip Summaries)	57
6.3.5. Estilo do mergulho (Dive Style)	25	14. Valores limites	58
6.3.6. Condições da água (Water Cond.)	26	14.1. Número de registros	58
6.3.7. Roupas de mergulho / Roupas interiores (Diving Suit / Inner Wear)	27	14.2. Número de caracteres	59
6.3.8. Equipamento (Equipment)	28	14.3. Valores introduzidos	60
6.4. Localidades de mergulho (Dive Locations) ..	29	15. Especificações da Unidade de Comunicação	61
6.4.1. Localidade (Location)	30		
6.4.2. Ponto de mergulho (Dive Site)	30		
7. Transferência (Transfer)	31		
7.1. Conexão da unidade de comunicação	32		
7.2. Transferência	32		

1. Configuração do Sistema

1.1. Configuração do Produto AQUALAND GRAPH

- ① MANUAL DE INSTALAÇÃO DO AQUALAND GRAPH 1
- ② Unidade de Comunicação 1
- ③ CD-ROM AQUALAND GRAPH 1

1.2. Requerimentos do Sistema

Somando-se aos produtos acima mencionados, é necessário o seguinte equipamento para se operar o AQUALAND GRAPH:

- ① Computador
Computador pessoal equipado com uma porta serial e capaz de funcionar com Windows 98, Windows Me, Windows 2000 ou Windows XP (Pentium de 200 MHz ou mais recomendado)
- ② Software do sistema
Windows 98, Windows Me, Windows 2000 ou Windows XP
- ③ Capacidade de memória
32 MB ou mais (recomenda-se 64 MB ou mais)
- ④ Hard Disk
Requer 15 MB (ou mais) de espaço livre no diretório Windows e 10 MB (ou mais) de espaço livre na instalação do diretório quando instalar a aplicação. (mínimo de 100 MB recomendado)
- ⑤ Monitor
Monitor colorido com resolução de SVGA (resolução: 800 x 600, 256 cores) ou melhor, compatível com Windows 98, Windows Me, Windows 2000 ou Windows XP
- ⑥ Porta Serial e Cabo direto RS-232C
O cabo deverá ser blindado e conectado da seguinte maneira: (Recomenda-se uma porta serial de alta velocidade)

- Se a porta de comunicação serial de seu computador tiver 9 pinos:

Lado do computador		Lado da unidade de comunicação
9 pinos-fêmea	2 ----- 3	25 pinos-macho
	3 ----- 2	
	4 ----- 20	
	5 ----- 7	
	6 ----- 6	
	7 ----- 4	
	8 ----- 5	

- Se a porta de comunicação serial de seu computador tiver 25 pinos:

Lado do computador		Lado da unidade de comunicação
25 pinos-fêmea	1 ----- 1	25 pinos-macho
	2 ----- 2	
	3 ----- 3	
	4 ----- 4	
	5 ----- 5	
	6 ----- 6	
	7 ----- 7	
	20 ----- 20	

⑦ Unidade de disco

Uma unidade de CD-ROM. (requerido durante a instalação)

⑧ Hyper Aqualand (Relógio)

⑨ Impressora

Uma impressora suportada pelo sistema de software instalado em seu computador.

⑩ Navegador de Rede (Web Browser)

Requer-se um navegador Web para prévia HTML do diário e outros.

Ele deve ser conectado com arquivos HTML ao relacionar os arquivos.

2. Unidade de Comunicação

A unidade de comunicação é usada para transferir dados (dados cronológicos / dados de perfil) armazenados no relógio para o seu computador.

Há modelos do produto com dois diferentes tamanhos: o CMUT-01, sem suporte para a unidade de comunicação; e o CMUT-03, com suporte.

2.1. Nome e Função de Cada Parte

- Conector RS-232C

Usado para conectar a unidade de comunicação com o assunto do computador através do cabo adaptador serial.

- Pinos de Conexão

Usados para conectar o terminal de transferência do relógio. Existem 3 pinos: o pino central é colocado em contato com o pino de transferência do relógio, enquanto os outros dois pinos são colocados em contato com a caixa do relógio.

- Garra de Fixação

Usada para manter o relógio pressionado contra os pinos de conexão.

- Suporte removível: para uso com o CMUT-03

O suporte é acoplado ao corpo principal da unidade de comunicação.

O suporte deve ser usado sempre com a unidade de comunicação CMUT-03.

Modo de acoplagem: Acopla-se o suporte deslizando-o horizontalmente pelas peças de fixação de metal existentes no lado inferior da unidade de comunicação principal.

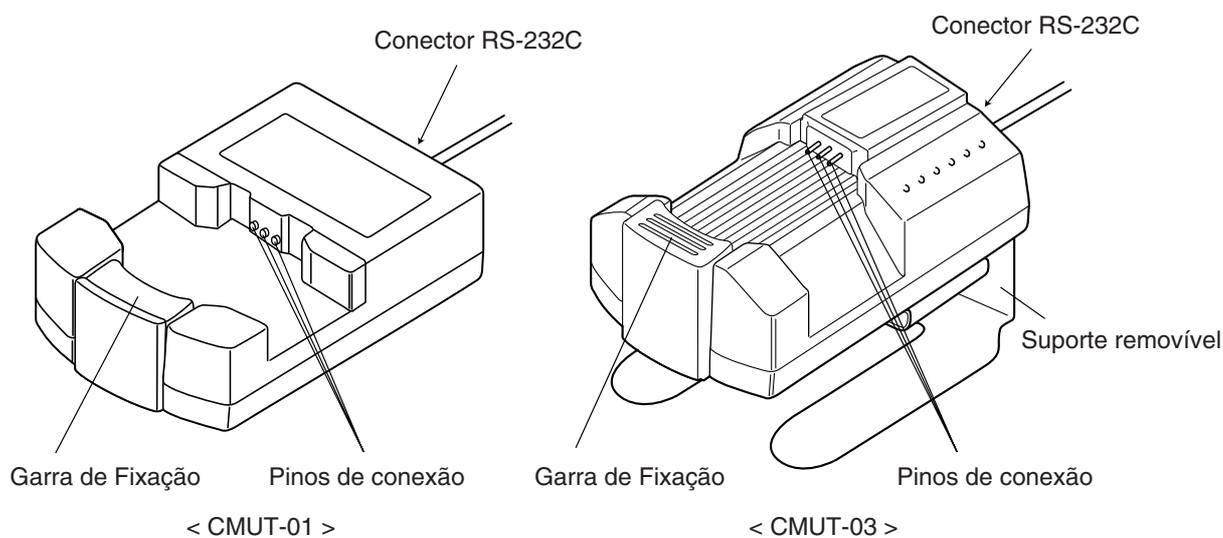


Figura 1

2.2. Conexão do Relógio e do Computador

- Como conectá-los:

Siga os passos abaixo para conectar seu relógio a seu computador:

- ① Certifique-se de que a parte elétrica de seu computador está desligada.
- ② Conecte a porta de comunicação serial de seu computador ao conector da unidade de comunicação, usando o cabo adaptador serial RS-232C.
- ③ Ligue seu computador e ative o sistema AQUALAND GRAPH.
- ④ Coloque o relógio na função de transferência e em seguida chame os dados (Veja no manual de usuário do relógio).
- ⑤ Insira o relógio, de modo que o pino de transferência entre em contato com a parte central dos três pinos conectores.

A seguir, pressione o relógio para baixo, dentro do suporte. (Veja figura 2 abaixo)

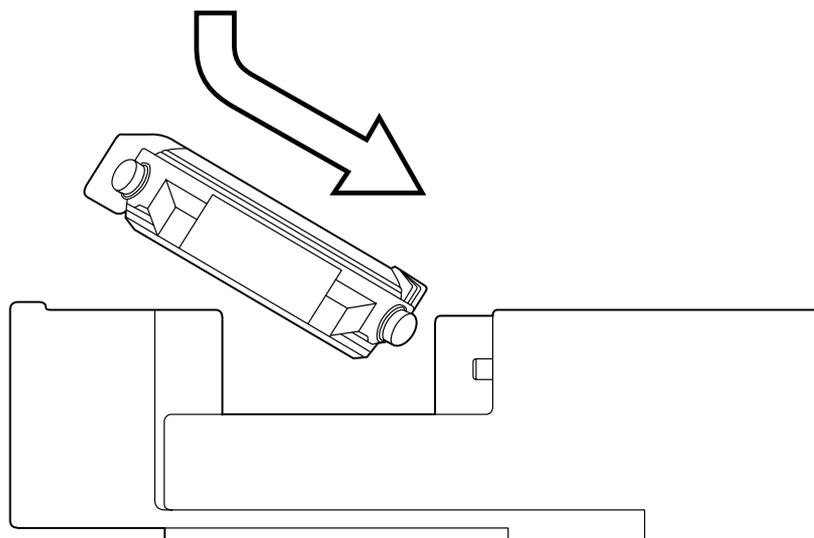


Figura 2

- Método de desconexão

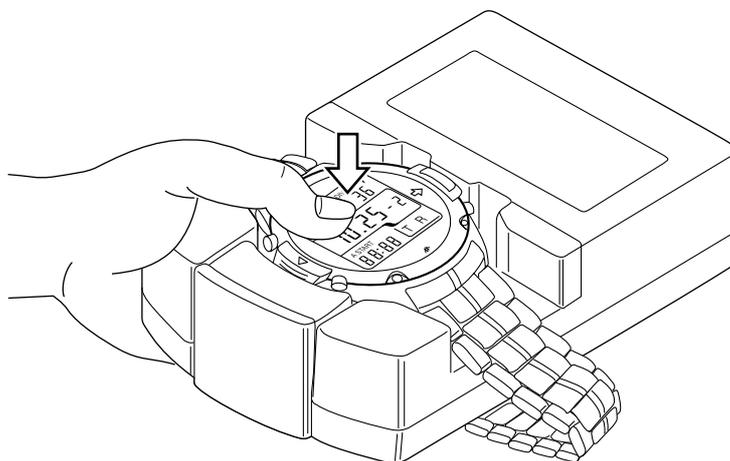
Segure a pulseira do relógio e levante-a do lado oposto aos pinos conectores (lado da garra de fixação), até que fique separado da garra de fixação. Desative a operação AQUALAND GRAPH e desligue o cabo de força de seu computador, antes de desconectar o cabo adaptador serial.

Para aqueles que usam o dispositivo de comunicação do tipo CMUT-O1 na pulseira de metal do relógio

Precauções para a transmissão de dados

Durante a transmissão de dados, segure com os dedos o relógio e a unidade de comunicação da maneira mostrada na ilustração abaixo. Certifique-se de segurar o AQUALAND GRAPH na mesma posição até que esteja concluída a recepção de dados.

Quando se acopla um modelo HYPER AQUALAND com pulseira de metal à unidade de comunicação, a pulseira em contato com a base de unidade pode erguer ligeiramente o relógio da unidade durante a transmissão de dados. Este deslocamento pode ocasionar a perda de contato entre os terminais e falhas na transmissão dos dados.



3. Instalação de AQUALAND GRAPH

Instale Aqualand Graph de acordo com o procedimento descrito a seguir.

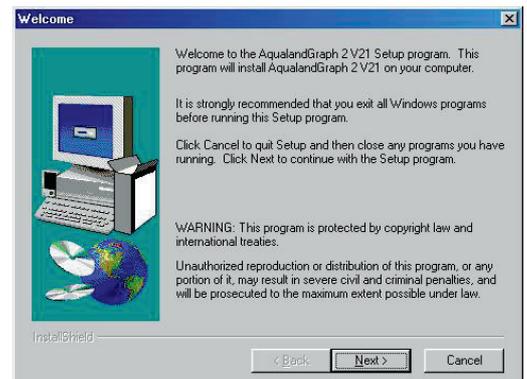
(1) Ligue o PC e confira se o sistema operacional foi iniciado.

* Quando utilizar Windows 2000 ou Windows XP, é preciso entrar em Windows como um “Administrador (Administrador)”.

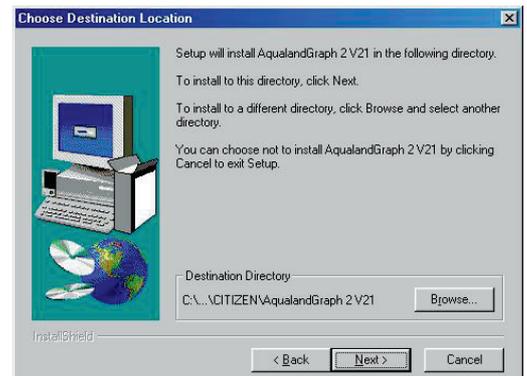
(2) Coloque o CD-ROM fornecido no drive para CD-ROM do PC. O menu de instalação de AQUALAND GRAPH aparece automaticamente.

Se o menu de instalação não aparecer, clique duas vezes em “install.exe” localizado no CD-ROM colocado no drive para CD-ROM para exibir o menu de instalação.

(3) Clique em “Install AQUALAND GRAPH 2 V21”. A instalação começa e para exibir a próxima tela.



(4) Confira o conteúdo e clique em “NEXT” para exibir a próxima tela.



(5) Se você quiser mudar a pasta de instalação dos aplicativos, clique em “Browse” e mude para a pasta desejada. Confira o conteúdo e clique em “NEXT” para instalar os aplicativos para exibir a próxima tela.



(6) Clique em “Finish” para finalizar o procedimento de instalação.

4. Início e finalização de AQUALAND GRAPH

4.1. Início de AQUALAND GRAPH

Selecione “Program” e em seguida “AqualandGraph 2 V21” do botão “Start” na barra de tarefas.

4.2. Finalização de AQUALAND GRAPH

Clique no botão [X] no canto direito superior da <Janela Principal> ou selecione o menu [File (F)] e em seguida selecione [End (X)] no menu suspenso.

5. Janela principal

Esta é a janela principal que aparece inicialmente quando [AQUALAND GRAPH] é iniciado.

A <janela principal> é composta pelas seguintes três áreas.

Área de exibição do diário de mergulho	Esta área exibe os dados do diário de mergulho no lado esquerdo da janela principal. Os diários de mergulho não podem ser editados nesta área.
Área de exibição de álbum	Esta área exibe as imagens de um álbum no lado direito da janela. Esta área alterna-se com a lista de mergulhos.
Lista de mergulhos	Esta área exibe os dados dos mergulhos em unidades de linha no lado direito da janela. Esta área alterna-se com a exibição de álbum.

Você pode mudar para uma outra janela clicando num botão na barra de ferramentas deste menu ou selecionando um menu.

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

Área de exibição do diário de mergulho

The screenshot displays the AQUALAND GRAPH 2 V21 software interface. The main window title is "AQUALAND GRAPH 2 V21". The menu bar includes "Files", "Display", "Preferences", "Option", and "Help". The toolbar contains various icons for navigation and editing. The main display area is divided into several sections:

- Top Left:** Date: 07/19/1995(Wed)- 1, Diver: Bill WHITE.
- Top Right:** Location: GUAM BLUE CORNER, Dive Master: John BROWN, Buddy: John BROWN.
- Middle Left:** Dive site: D. Service, S.I. Time: 12:00:00, Time In: 03:51:02, Time Out: 04:32:04, Max. Depth: 22.3 m, Ave. Depth: 15.4 m, Safety Stop: m, Dive Time: 12:41:02.
- Middle Right:** Tank Pressure: Tank Size: L, Pres. In: Kg/cm2, Pres. Out: Kg/cm2, Consump.: Kg/cm2/min.
- Bottom Left:** Weight: Kg, Diving Suit, Inner Wear, Tank, Equipment.
- Bottom Middle:** User customized items: No. of Weights: 4.5kgs, Vis.: 15m, Sea Condition: Good, Fish: Squid.
- Bottom Right:** A graph showing temperature (Centigrade) over time (0:00 to 0:45). The temperature starts at approximately 20°C, drops to 18°C, and then rises to 21°C.

On the right side of the window, there is a table titled "Number of Rec4" with the following data:

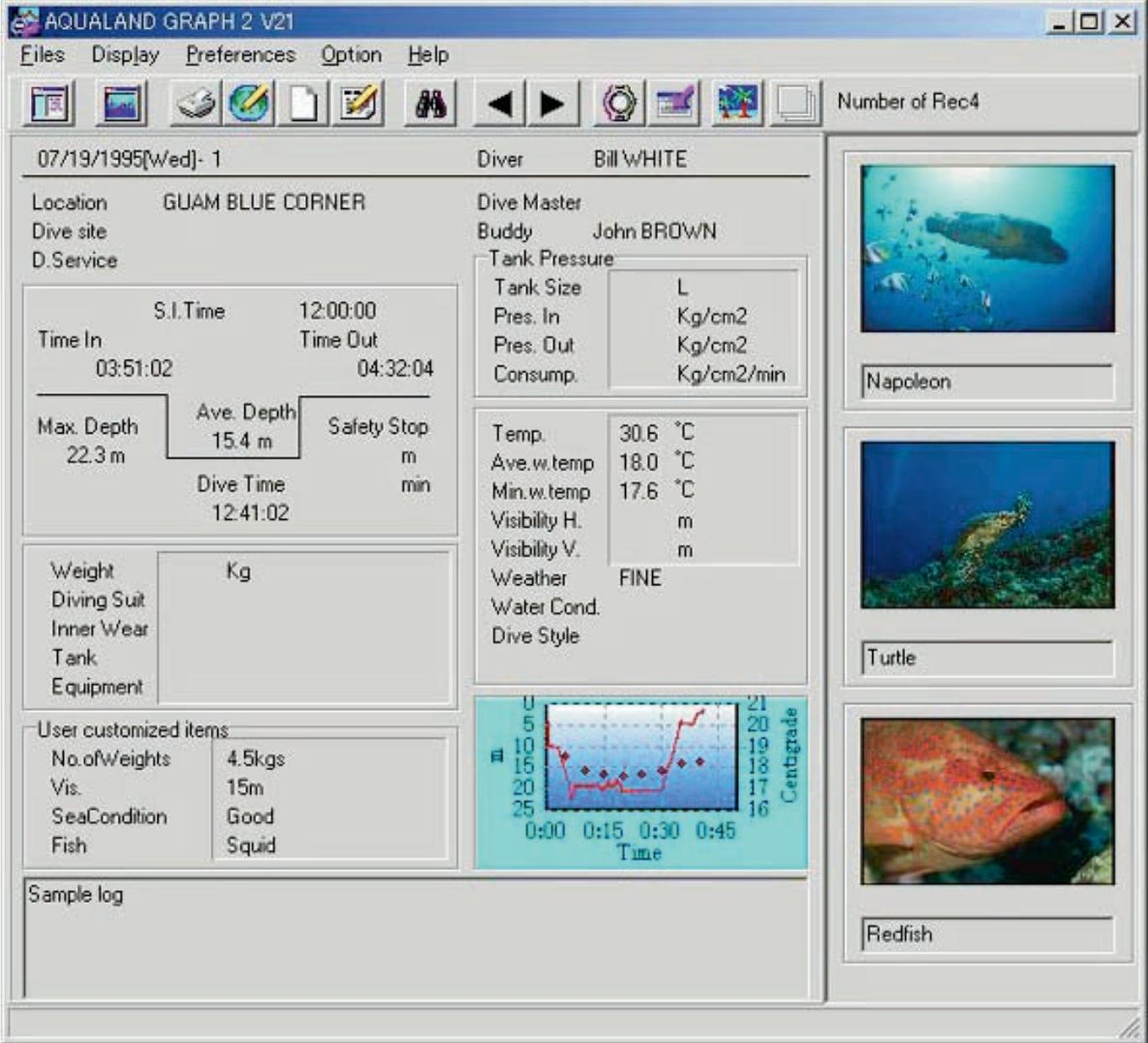
Date	Repet.No.	Di...	Locatio
11/0...	1	Jo...	PALAU
11/0...	2	Jo...	PALAU
07/1...	1	Bill..	GUAM
07/1...	2	Bill..	GUAM

Janela principal no modo de exibição de álbum

Quando a janela principal é exibida no modo de exibição da lista de mergulhos, clique no botão  ou selecione [Switch to Album (A)] no menu [Display (L)] para mudar para o modo de exibição de álbum.

Clicar em uma imagem do álbum exibe uma caixa de diálogo do tamanho original da imagem no caso de uma imagem fixa. No caso de uma imagem animada, o aplicativo associado no arquivo AVI é iniciado e a imagem animada é reproduzida.

O registro de álbum é realizado na caixa de diálogo <Edit>. (Consulte as seções “8 Adição de dados no diário de mergulho” e “8.4 Edição de álbum” para maiores detalhes.)



07/19/1995(Wed)- 1 Diver Bill WHITE

Location GUAM BLUE CORNER Dive Master John BROWN
Dive site Buddy John BROWN
D. Service

S.I. Time 12:00:00
Time In 03:51:02 Time Out 04:32:04

Max. Depth 22.3 m Ave. Depth 15.4 m Safety Stop m
Dive Time 12:41:02 min

Weight Kg
Diving Suit
Inner Wear
Tank
Equipment

User customized items
No. of Weights 4.5kgs
Vis. 15m
Sea Condition Good
Fish Squid

Tank Pressure
Tank Size L
Pres. In Kg/cm2
Pres. Out Kg/cm2
Consump. Kg/cm2/min

Temp. 30.6 °C
Ave. w. temp 18.0 °C
Min. w. temp 17.6 °C
Visibility H. m
Visibility V. m
Weather FINE
Water Cond.
Dive Style

Number of Rec4

Napoleon

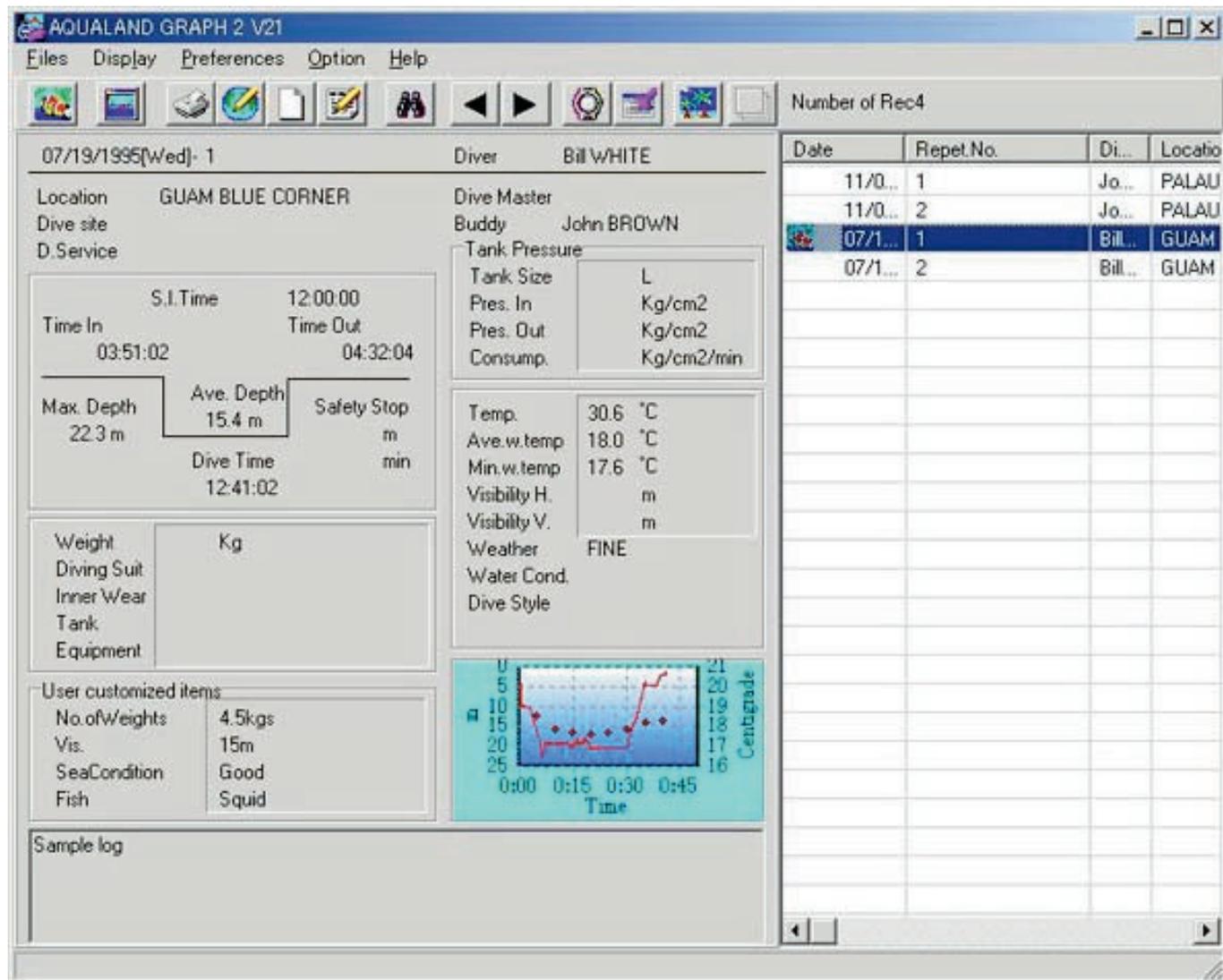
Turtle

Redfish

Sample log

Janela principal no modo de exibição da lista de mergulhos

Quando a janela principal é exibida no modo de exibição de álbum, clique no botão  ou selecione [Switch to Log List (L)] do menu [Display (L)] para mudar para o modo de exibição da lista de mergulhos.



Date	Repet.No.	Di...	Locatio
11/0...	1	Jo...	PALAU
11/0...	2	Jo...	PALAU
07/1...	1	BIL..	GUAM
07/1...	2	Bill..	GUAM

Ícones de atributo

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

	Os dados de álbum são registrados.
	Registrado no diário de viagem.

5.1. Alteração dos dados da exibição de diário de mergulho

Ao clicar numa linha na <lista de mergulhos> para a qual deseja exibir um diário de mergulho, o diário de mergulho selecionado é exibido na <área de exibição do diário de mergulho>.

Além disso, os dados do diário de mergulho exibido podem ser alterados com um clique no botão de movimento na barra de ferramentas .

5.2. Menus

Files (F)

Create New Log (N)	Cria um novo diário de mergulho sem transferir dados do relógio.
Edit (E)	Edita o diário de mergulho que está exibido atualmente.
Delete (D)	Apaga os dados selecionados na <lista de mergulhos>.

Create HTML Document (H)	Cria uma página web dos dados selecionados na <lista de mergulhos>.
Print (P)	Imprime os dados selecionados na <lista de mergulhos>.
Print Log List (L)	Imprime a <lista de mergulhos> inteira.

Trip Summary (I)	Esta função é ativada no modo de exibição de álbum. Registra os dados selecionados na <lista de mergulhos> no <diário de viagem>.
List of Trip Summaries (S)	Esta função é ativada no modo de exibição de álbum. Exibe uma lista dos <diários de viagem> registrados.

Exit (X)	Finaliza AQUALAND GRAPH .
----------	----------------------------------

Display (L)

Search (S)	Procura os dados que se deseja exibir da <lista de mergulhos>.
Select Log Item (I)	Seleciona um item do diário de mergulho a ser exibido da <lista de mergulhos>.
Graph (G)	Exibe um gráfico dos dados selecionados na <lista de mergulhos>.

Switch to Album (A)	A janela está no modo de exibição da lista de mergulhos. Muda a janela para o modo de exibição de álbum.
Switch to Log List (L)	A janela está no modo de exibição de álbum. Muda a janela para o modo de exibição da lista de mergulhos.
Album Thumbnails (T)	Seleciona se as imagens devem ser exibidas em tamanho reduzido na <área de exibição de álbum>.

Preferences (P)

General (G)	Registra as informações requeridas para a operação de AQUALAND GRAPH .
Customized Items (C)	Registra as definições personalizadas do usuário que são escritas num diário de mergulho.
Fixed Items (F)	Registra o mergulhador, tempo e outros itens fixos que são escritos num diário de mergulho.
Dive Locations (L)	Registra as localidades que são escritas num diário de mergulho.

Option (O)

Transfer (T)	Transfere dados do relógio.
Export Log (E)	Exporta todos ou parte dos dados de mergulho.
Import Log (I)	Carrega os dados exportados. Dados de diário de mergulho de DOS, Ver. 1 / Ver. 2.0 / Ver. 2.1 também são importados.

Help (H)

Help Topics (H)	Exibe os tópicos de ajuda.
About Aqualand Graph (A)	Exibe a versão de AQUALAND GRAPH .

5.3. Barra de ferramentas

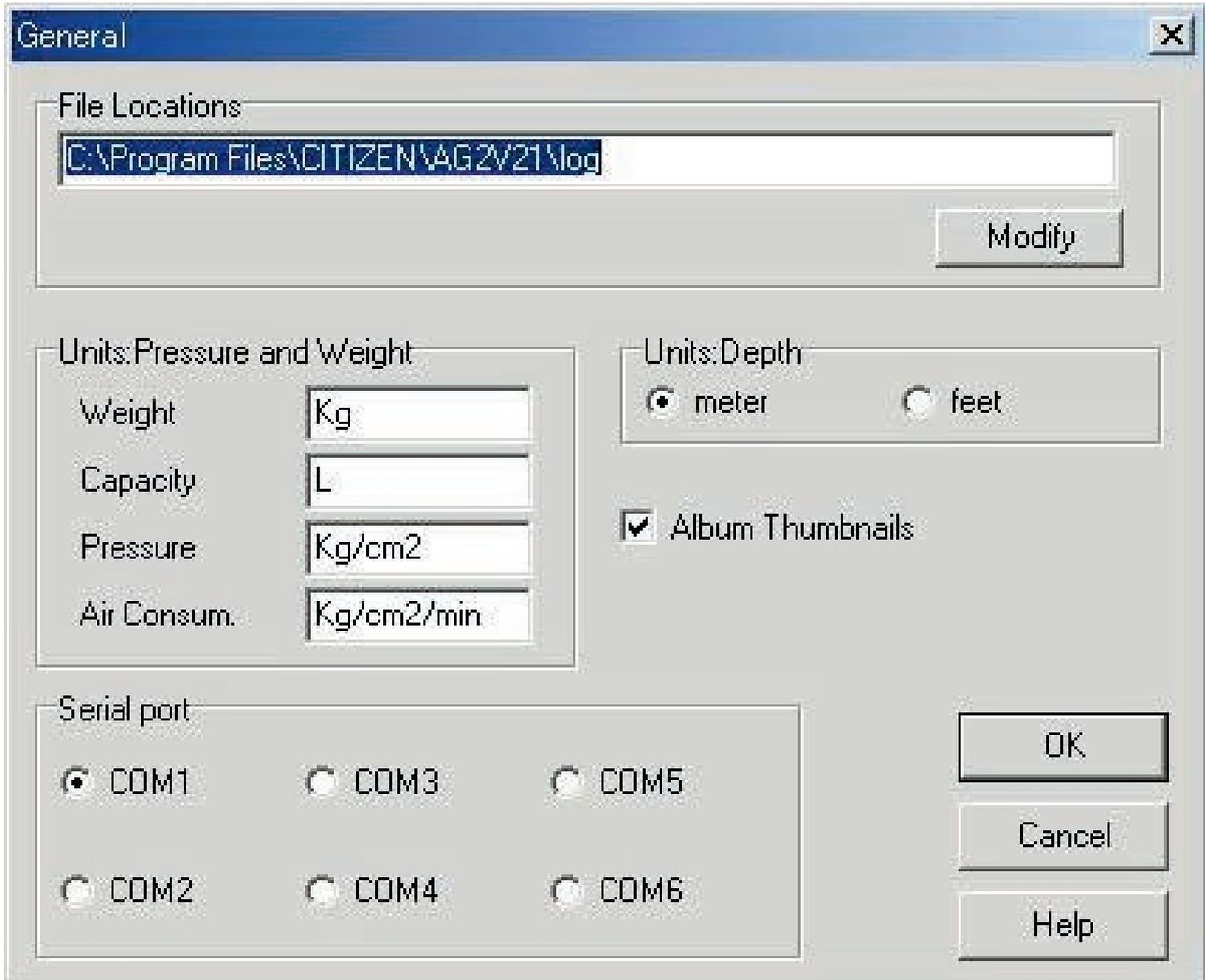
	Botão de exibição de álbum	Exibido no modo de exibição da lista de mergulhos. Executa a opção [Switch to Album (A)] do menu [Display (L)].
	Botão de exibição da lista de mergulhos	Exibido no modo de exibição de álbum. Executa a opção [Switch to Log List (L)] do menu [Display (L)].
	Botão de gráfico	Executa a opção [Graph (G)] do menu [Display (L)].
	Botão de impressão	Executa a opção [Print (P)] do menu [Files (E)].
	Botão de criação de documento HTML	Executa a opção [Create HTML Document (H)] do menu [Files (E)].
	Botão de criação de novo diário de mergulho	Executa a opção [Create new log (N)] do menu [Files (E)].
	Botão de edição	Executa a opção [Edit (E)] do menu [Files (E)].
	Botão de procura	Executa a opção [Search (S)] do menu [Display (L)].
	Botão de voltar	Volta para os dados anteriores da <lista de mergulhos> exibindo o diário de mergulho atual e exibe o diário de mergulho.
	Botão de avançar	Avança para os próximos dados da <lista de mergulhos> exibindo o diário de mergulho atual e exibe o diário de mergulho.
	Botão de transferência	Executa a opção [Transfer (T)] do menu [Option (O)].
	Botão de exportação de diário de mergulho	Executa a opção [Export Log (E)] do menu [Option (O)].
	Botão de diário de viagem	Esta função é ativada no modo de exibição de álbum. Executa a opção [Trip Summary (T)] do menu [Files (E)].
	Botão da lista de diários de viagem	Esta função é ativada no modo de exibição de álbum. Executa a opção [List of Trip Summary (S)] do menu [Files (E)].

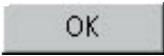
6. Definições

6.1. Definições gerais (General)

As definições gerais requeridas para a operação de **AQUALAND GRAPH** são registradas.

A caixa de diálogo <General> é exibida quando [General (G)] é selecionado do menu [Preferences (P)] da <janela principal>.



Clique no botão  para fazer o registro e voltar à <janela principal>. Como os registros são armazenados na memória por **AQUALAND GRAPH**, não é necessário fazê-los cada vez que o programa é iniciado.

Você pode cancelar as alterações clicando no botão  ou no botão  da caixa de diálogo, depois do que o programa retorna à <janela principal>.

6.1.1. Pasta de armazenamento de dados (File Locations)

Designe uma pasta para armazenar os dados transferidos. Um máximo de 9999 conjuntos de dados podem ser armazenados em uma única pasta de armazenamento de dados. No caso de armazenar 9999 conjuntos de dados de um único mergulho com uma duração de 1 hora, aproximadamente 400 MB de espaço no disco são requeridos. Durante a instalação, uma pasta de armazenamento de dados denominada "LOG" é criada debaixo da pasta na qual **AQUALAND GRAPH** é instalado.

Modify

Clicar no botão  exibe a caixa de diálogo <Select Folder>. Use esta caixa de diálogo para especificar uma pasta para armazenamento quando quiser alterar a pasta de armazenamento de dados. (Consulte a seção “6.1.6 Seleção de pasta” para maiores detalhes.)

6.1.2. Unidades de medida (Units)

Defina as unidades de medida a serem usadas nos diários de mergulho. Os dados registrados não são alterados mesmo que as unidades sejam alteradas.

Weight	Especifique a unidade a ser exibida para o peso.
Capacity	Especifique a unidade a ser exibida para o tamanho do tanque.
Pressure	Especifique a unidade a ser exibida para a pressão inicial e pressão final do tanque.
Air Consum.	Especifique a unidade a ser exibida para o consumo do tanque.

6.1.3. Unidades de medida ao criar um novo diário de mergulho (Unit : Depth)

Especifique a unidade para a profundidade a ser exibida ao criar um novo diário de mergulho com a opção <Create New Log>.

Meter	Metro é usado como a unidade de profundidade, e °C é usado como a unidade de temperatura.
Feet	Pé é usado como a unidade de profundidade e °F é usado como a unidade de temperatura.

6.1.4. Modo de álbum (Album Thumbnails)

Defina o modo de exibição de álbum da <área de exibição de álbum> da <janela principal>.

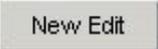
Se a opção <Album Thumbnails> estiver marcada, as imagens e comentários são exibidos. Se não estiver marcada, apenas os comentários são exibidos sem as imagens.

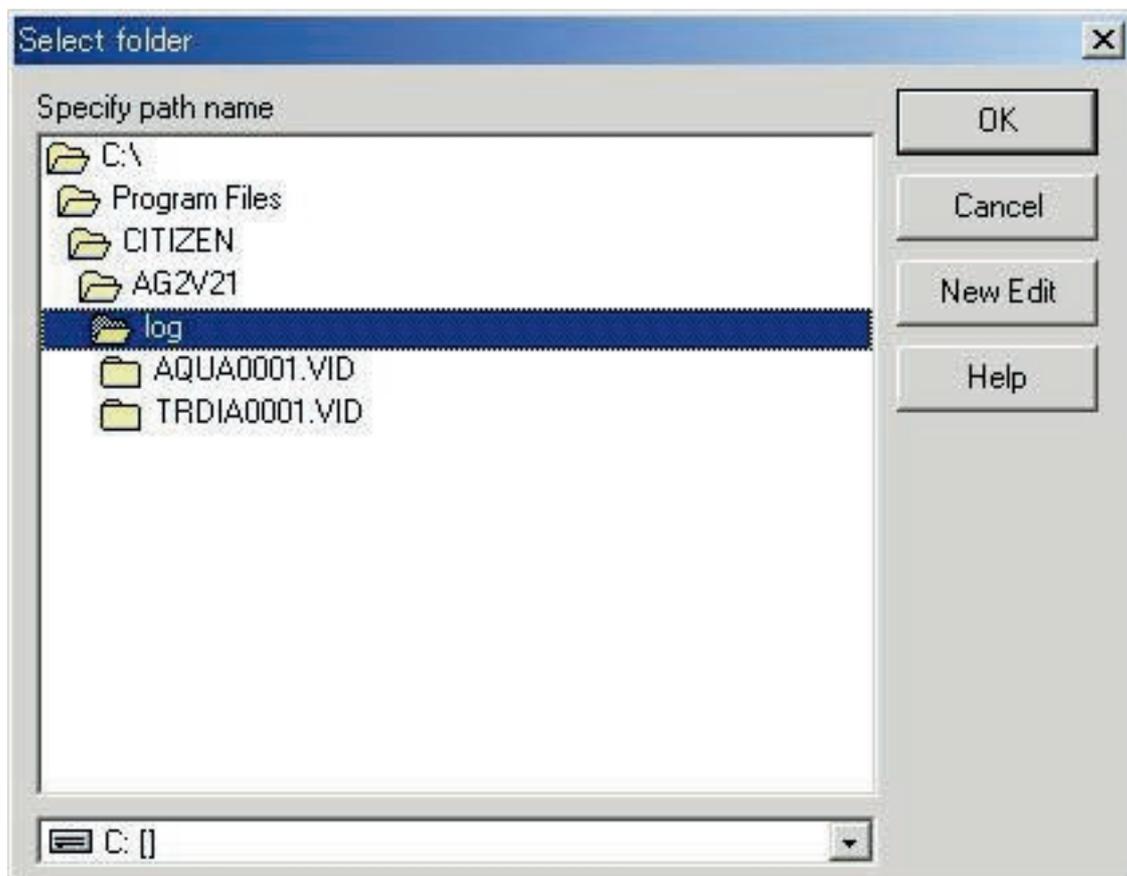
6.1.5. Porta serial (Serial Port)

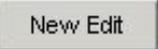
Selecione uma porta serial.

6.1.6. Seleção de pasta (Select Folder)

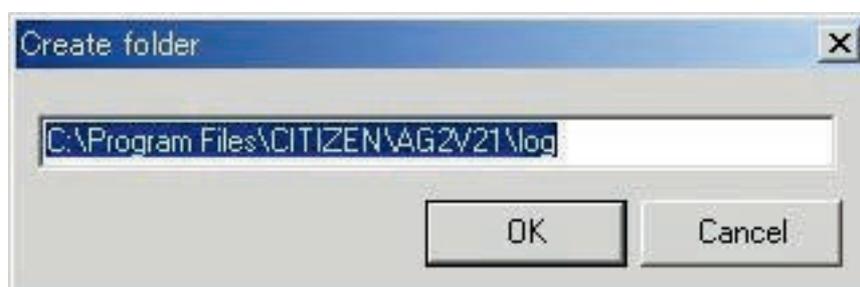
Você pode selecionar uma pasta.

No caso de iniciar a partir da importação de diários de mergulho o botão  é exibido.



Clicar no botão  exibe a caixa de diálogo <Create Folder>.

Use esta caixa de diálogo para criar uma pasta.



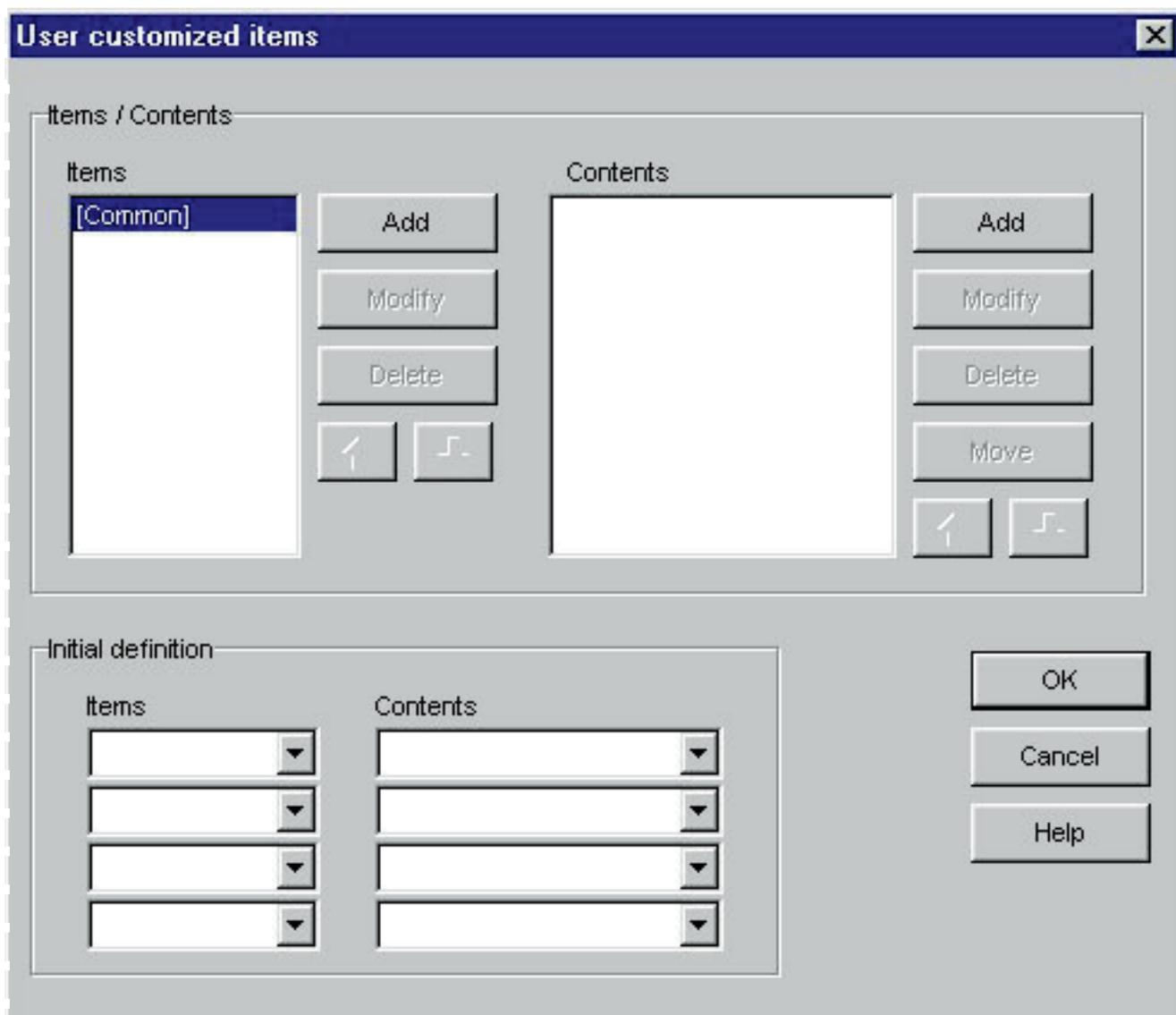
6.2. Itens personalizados (Customized Items)

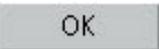
Você pode fazer definições personalizadas do usuário e armazená-las em um diário de mergulho.

Selecione [Customized Items (C)] do menu [Preferences (P)] da <janela principal> para exibir a caixa de diálogo <User customized items>.

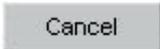
Os conteúdos podem ser registrados enquanto se realiza a classificação para cada item. Quando um item é selecionado da lista de itens na parte esquerda superior da caixa de diálogo, os conteúdos registrados para cada item são exibidos na lista de conteúdos na parte direita superior da caixa de diálogo.

Os conteúdos que não requerem classificação para itens individuais são itens "Common".

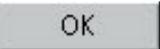


O registro é finalizado quando o botão  é clicado, e em seguida o programa retorna à <janela principal>.

Como os conteúdos de registro finalizados são armazenados na memória por **AQUALAND GRAPH**, não é necessário registrá-los cada vez que o programa é iniciado.

Você pode cancelar as alterações clicando no botão  ou botão  da caixa de diálogo, depois do que o programa retorna à <janela principal>.

As adições e alterações de dados são feitas na caixa de diálogo <Add> ou <Modify>.

Quando os dados são introduzidos depois de clicar no botão , o programa retorna à caixa de diálogo <User customized items>, e os dados editados são exibidos na lista.

6.2.1. Itens (Items)

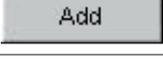
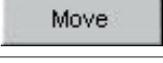
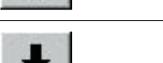
Os itens podem ser introduzidos com até 12 letras ou números. Um máximo de 100 conteúdos podem ser registrados.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> e adiciona novos itens. Uma verificação de dados duplicados não é realizada. Embora os itens podem ser introduzidos na forma de itens "Common", eles são distinguidos dos itens "Common" providos por AQUALAND GRAPH .
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> e altera os nomes dos itens selecionados. Uma verificação de dados duplicados não é realizada. As informações relacionadas aos conteúdos são retidas mesmo que o nome de um item seja alterado. Os itens "Common" não podem ser alterados.
	Apaga um item selecionado. Os conteúdos registrados para tal item também são apagados. Os itens "Common" não podem ser apagados.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima. Os itens "Common" não podem ser movidos.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo. Os itens "Common" não podem ser movidos.

* Os itens "Common" armazenam os conteúdos dos itens caso se carregue um ambiente do usuário de uma versão DOS ou versão 1. Além disso, os conteúdos registrados para itens "Common" podem ser referenciados independentemente do item selecionado durante a entrada do diário de mergulho.

6.2.2. Conteúdos (Contents)

Os conteúdos podem ser introduzidos com até 20 letras ou números. Um máximo de 1000 conteúdos podem ser registrados.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar conteúdos. Uma verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar o conteúdo selecionado. Uma verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga o conteúdo selecionado.
	Move o conteúdo selecionado para um item diferente.
	Move a posição de exibição do conteúdo selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição do conteúdo selecionado uma posição para baixo.

6.2.3. Exibição inicial (Initial definition)

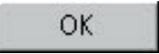
É possível registrar os dados que são exibidos inicialmente para itens personalizados durante a edição de diário de mergulho. É possível selecionar os itens e conteúdos de uma lista clicando no botão . Também é possível introduzi-los diretamente com o teclado.

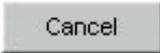
6.3. Itens fixos (Fixed Items)

É possível registrar os seguintes itens que são salvados em um diário de mergulho.

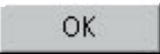
- * Mergulhador (Diver)
- * Tempo (Weather)
- * Material do tanque (Tank Material)
- * Serviço de mergulho (D.Service)
- * Estilo do mergulho (Dive Style)
- * Condições da água (Water Cond.)
- * Roupa de mergulho / Roupa interior (Diving Suit / Inner Wear)
- * Equipamento (Equipment)

Selecione [Fixed Items (E)] do menu [Preferences (P)] da <janela principal> para exibir a caixa de diálogo <Fixed Items>.

Clique no botão  para fazer o registro e voltar à <janela principal>. Como o registro é armazenado na memória por **AQUALAND GRAPH**, não é necessário fazê-lo cada vez que o programa é iniciado.

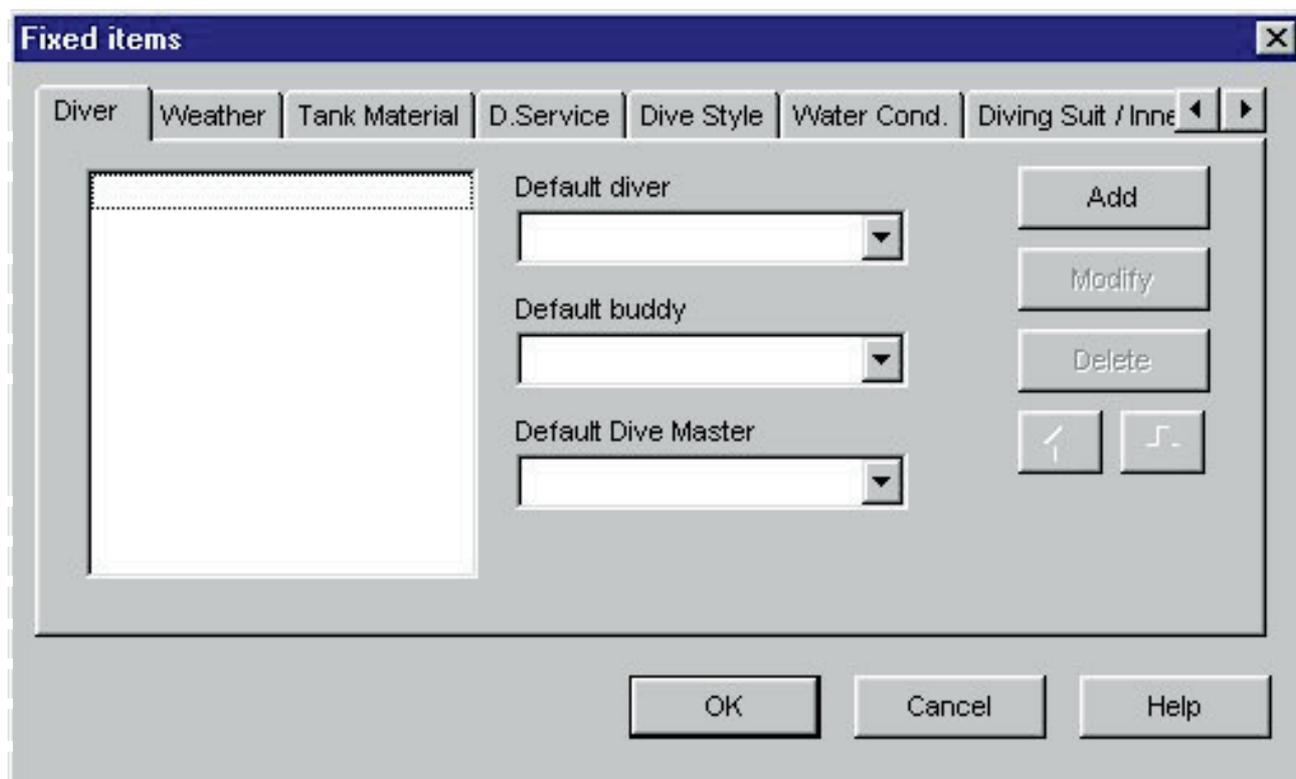
Você pode cancelar as alterações clicando no botão  ou botão  da caixa de diálogo, depois do que o programa retorna à <janela principal>.

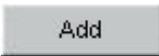
Use a caixa de diálogo <Add> ou <Modify> para fazer adições e alterações nos dados.

Depois de clicar no botão  para introduzir os dados, o programa retorna à caixa de diálogo <Fixed Items> e os dados editados são exibidos na lista.

6.3.1. Mergulhador (Diver)

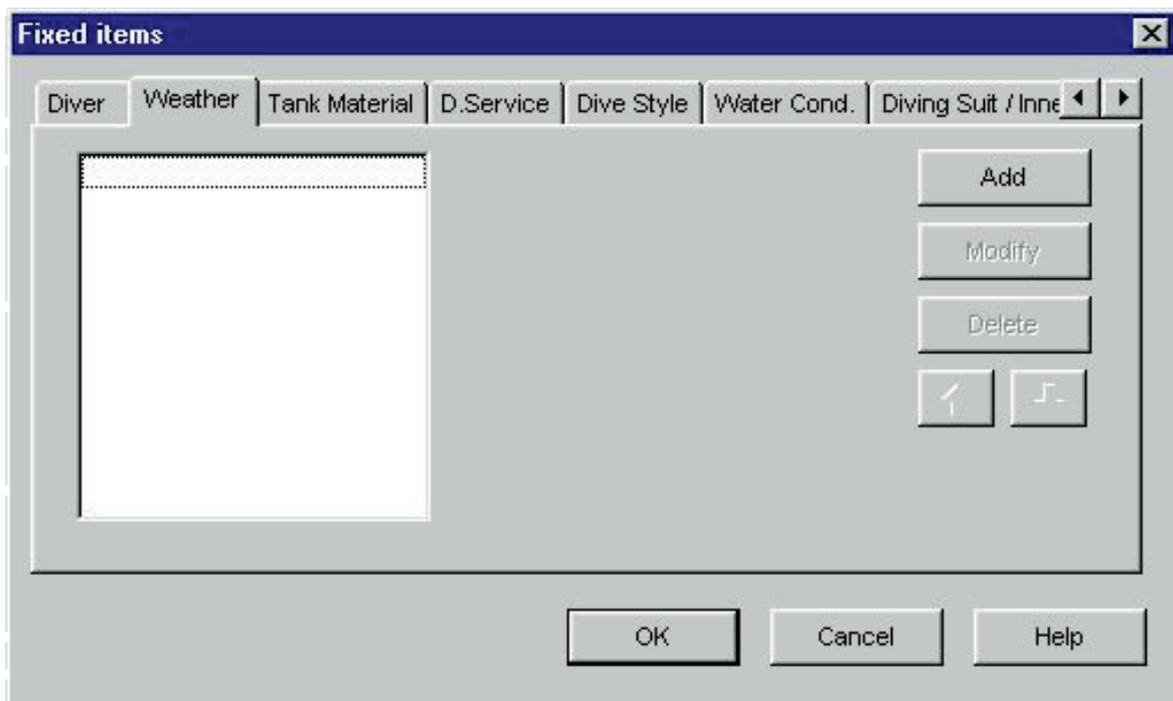
O nome do mergulhador pode ser introduzido usando até 20 letras e números. Um máximo de 1000 mergulhadores podem ser registrados.

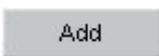


	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. Uma verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. Uma verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.
Default diver	Registra os dados a serem exibidos inicialmente para "Diver" na caixa de diálogo <Edit>. É possível selecionar um mergulhador da lista de mergulhadores clicando no botão  . Também é possível introduzir o nome de um mergulhador diretamente com o teclado.
Default buddy	Registra os dados a serem exibidos inicialmente para "Buddy" na caixa de diálogo <Edit>. É possível selecionar um companheiro da lista de mergulhadores clicando no botão  . Também é possível introduzir o nome de um companheiro diretamente com o teclado.
Default dive master	Registra os dados a serem exibidos inicialmente para "Dive Master" na caixa de diálogo <Edit>. É possível selecionar o líder do mergulho da lista de mergulhadores clicando no botão  . Também é possível introduzir o líder do mergulho diretamente com o teclado.

6.3.2. Tempo (Weather)

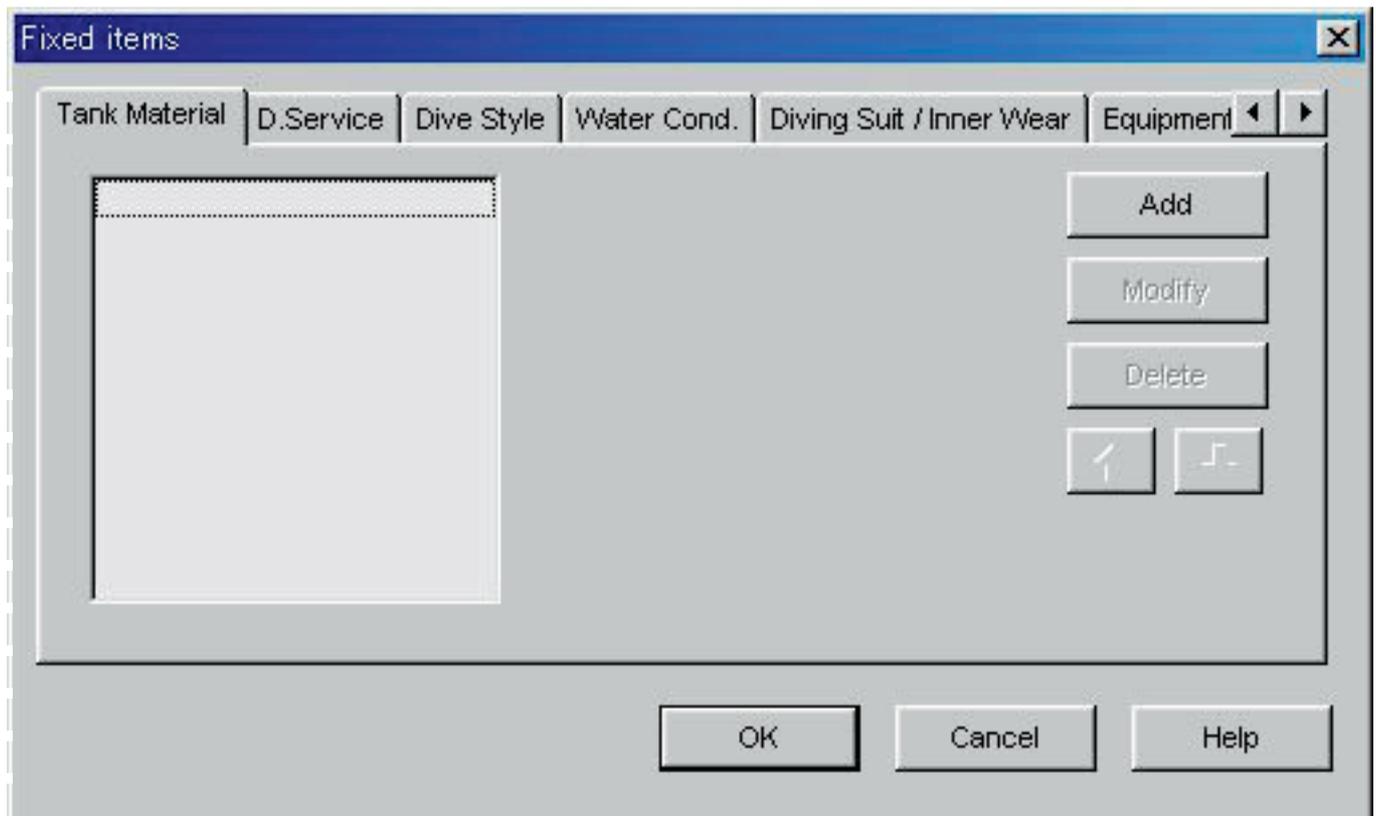
O tempo pode ser introduzido usando até 12 letras ou números. Um máximo de 100 condições de tempo podem ser registradas.

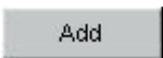


	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.

6.3.3. Material do tanque (Tank Material)

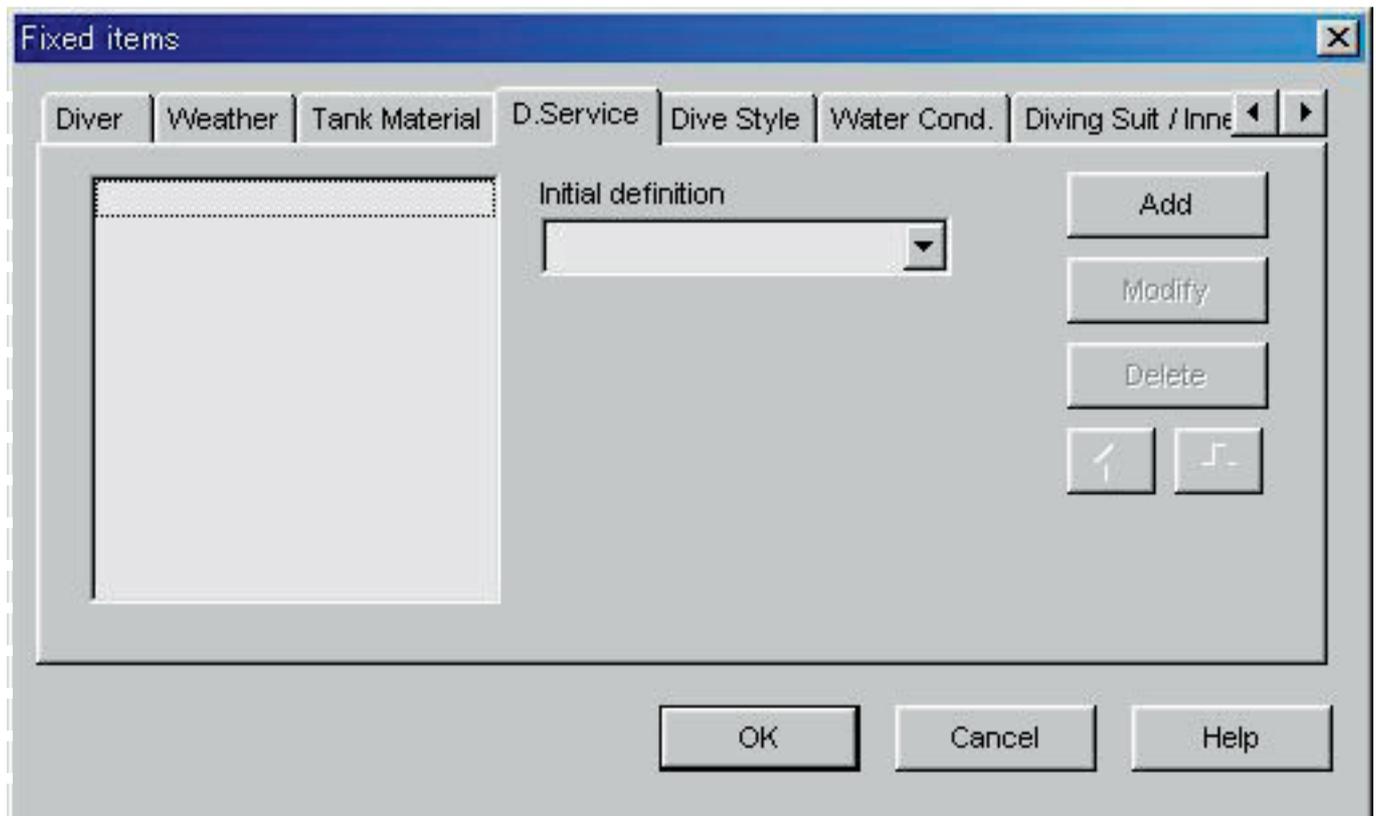
O material do tanque pode ser introduzido usando até 10 letras e números. Um máximo de 100 materiais de tanque podem ser registrados.

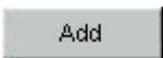


	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.

6.3.4. Serviço de mergulho (D. Service)

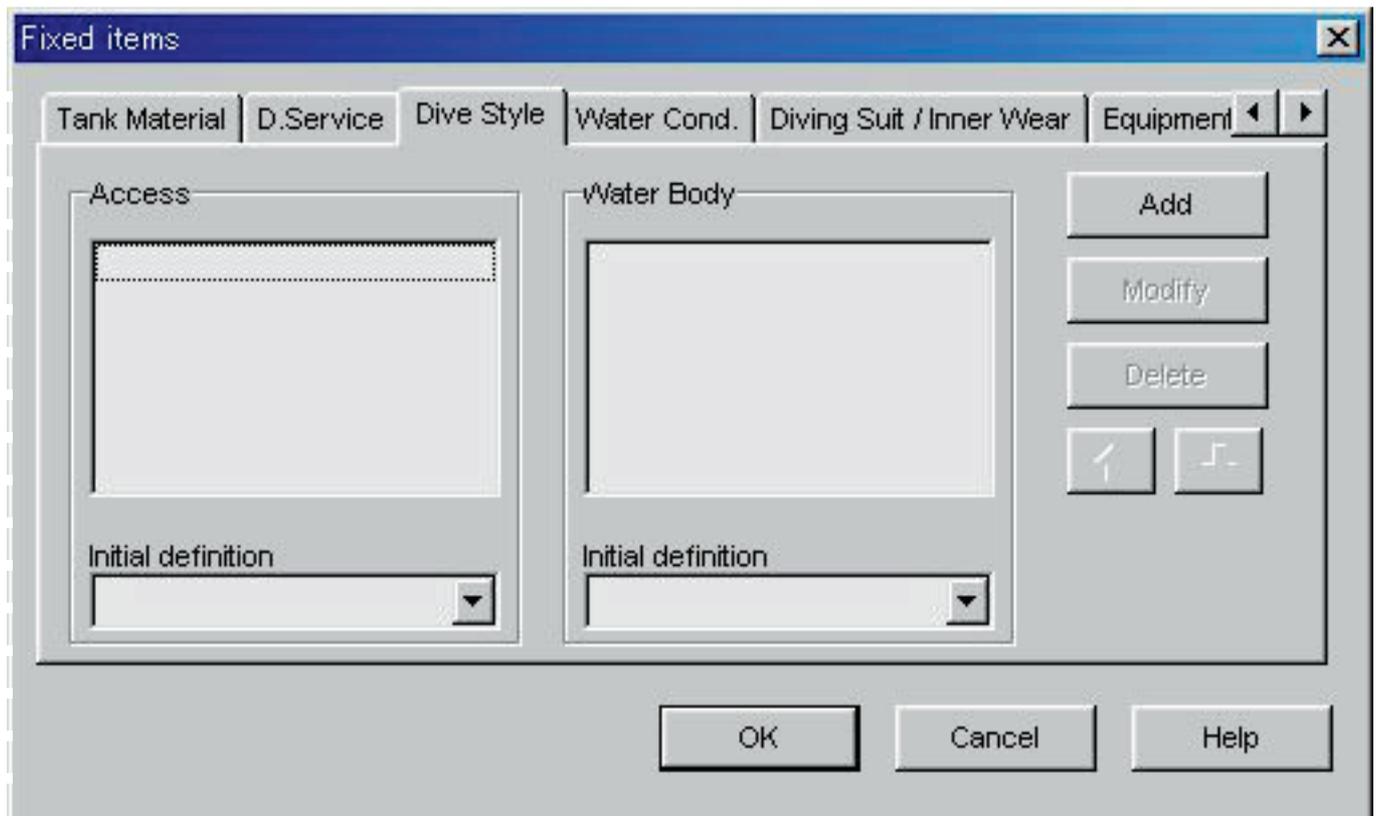
O serviço de mergulho pode ser introduzido usando até 20 letras e números. Um máximo de 100 serviços de mergulho podem ser registrados.



	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.

6.3.5. Estilo do mergulho (Dive Style)

O estilo do mergulho pode ser introduzido usando até 10 letras e números. Um máximo de 100 estilos de mergulho podem ser registrados.

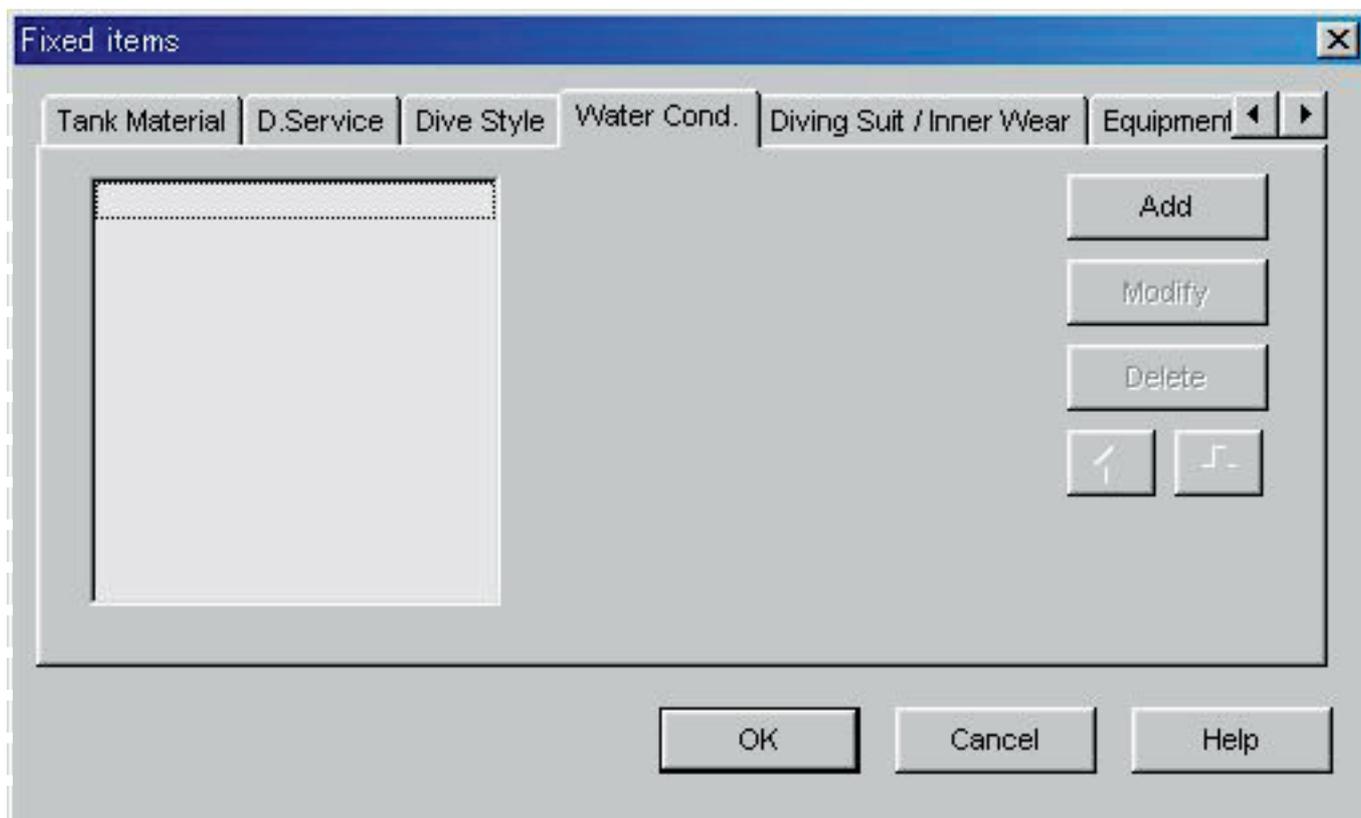


As seguintes operações são disponíveis tanto para o <Access> como para <Water Body>.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.
Initial definition	Registra os dados a serem exibidos inicialmente para "Dive Style" na caixa de diálogo <Edit>. É possível selecionar um estilo de mergulho da lista de estilos de mergulho clicando no botão  . Também é possível introduzir um estilo de mergulho diretamente com o teclado.

6.3.6. Condições da água (Water Cond.)

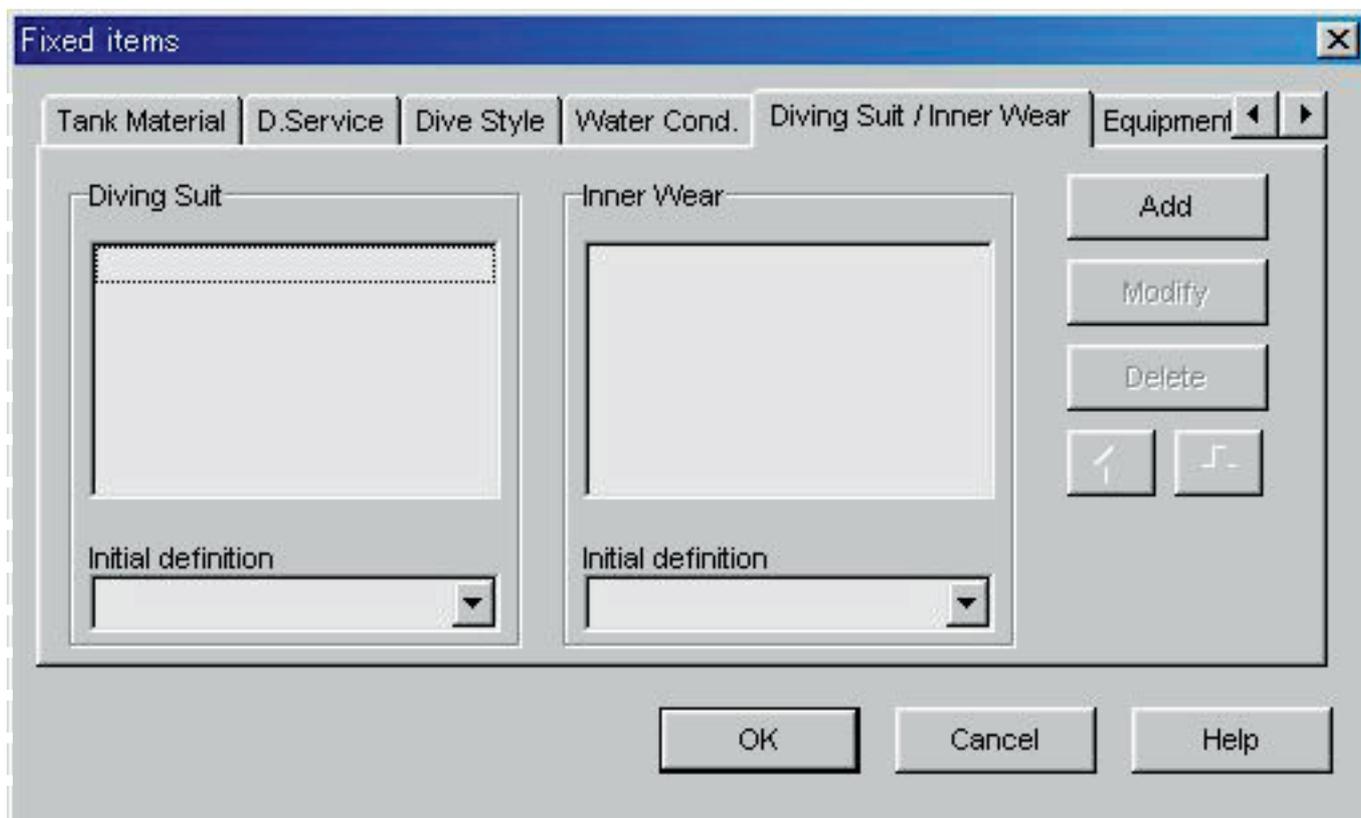
As condições da água podem ser introduzidas usando até 10 letras e números. Um máximo de 100 condições de água podem ser registradas.



	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.

6.3.7. Roupa de mergulho / Roupa interior (Diving Suit / Inner Wear)

O item de roupa de mergulho / roupa interior pode ser introduzido usando até 20 letras e números. Um máximo de 100 itens podem ser registrados.

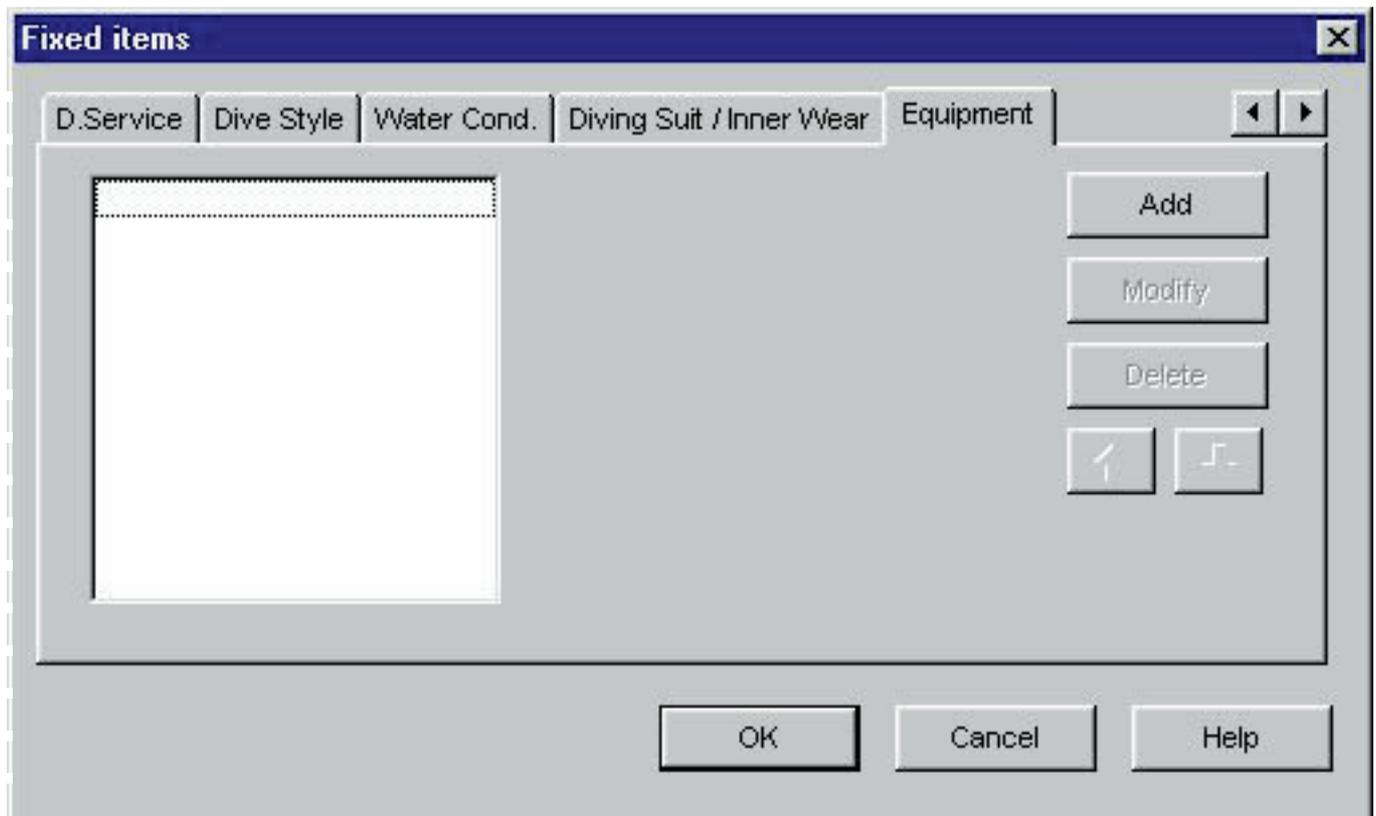


As seguintes operações são disponíveis tanto para roupa de mergulho como para roupa interior .

	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Mova a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Mova a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.
Initial definition	Registra os dados a serem exibidos inicialmente para “Diving Suit” e “Inner Wear” na caixa de diálogo <Edit>. Uma roupa de mergulho e roupa interior podem ser selecionadas da lista clicando no botão . Também é possível introduzir o item de roupa de mergulho e roupa interior diretamente com o teclado.

6.3.8. Equipamento (Equipment)

O equipamento pode ser introduzido usando até 10 letras e números. Um máximo de 100 itens de equipamento podem ser registrados.



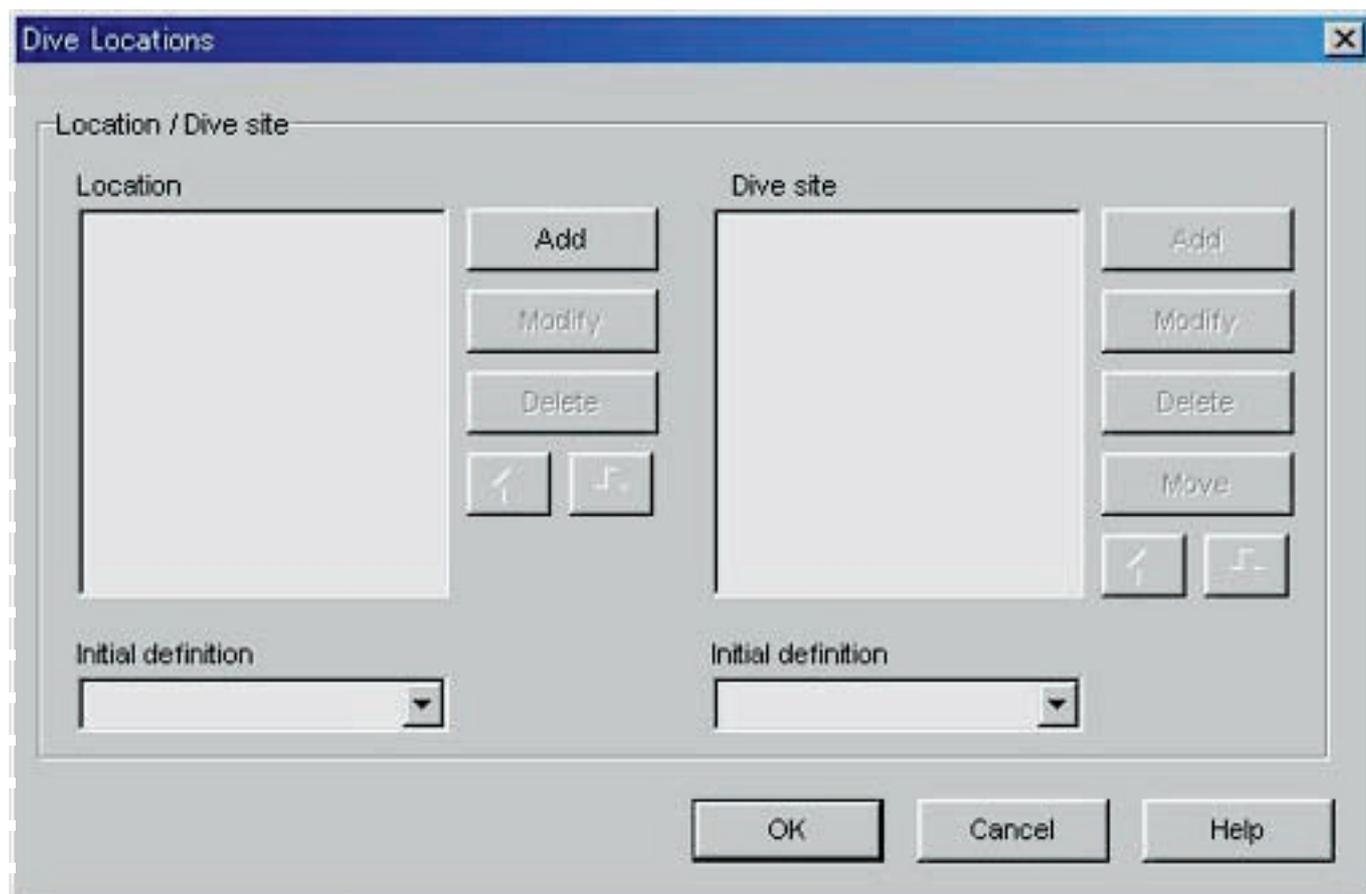
	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.

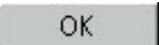
6.4. Localidades de mergulho (Dive Locations)

As localidades e pontos de mergulho a serem salvados num diário de mergulho são registrados.

A caixa de diálogo <Dive Locations> é exibida quando [Dive Locations (L)] é selecionado do menu [Preferences (P)] da <janela principal>.

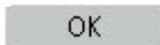
Os pontos de mergulho podem ser registrados durante a classificação para cada localidade. Quando uma localidade é selecionada da lista de localidades na parte direita superior da caixa de diálogo, os pontos de mergulho registrados para cada localidade são exibidos na lista de pontos de mergulho na parte direita superior da caixa de diálogo.



Clique no botão  para fazer o registro e voltar à <janela principal>. Como o registro é armazenado na memória por **AQUALAND GRAPH**, não é necessário fazê-lo cada vez que o programa é iniciado.

Você pode cancelar as alterações clicando no botão  ou botão  da caixa de diálogo, depois do que o programa retorna à <janela principal>.

Use a caixa de diálogo <Add> ou <Modify> para fazer adições e alterações nos dados.

Depois de clicar no botão  para introduzir os dados, o programa retorna à caixa de diálogo <Dive Locations>, e os dados editados são exibidos na lista.

6.4.1. Localidade (Location)

As localidades podem ser introduzidas usando até 20 letras e números. Um máximo de 1000 localidades pode ser registrado.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.
Initial definition	Registra os dados a serem exibidos inicialmente para "Location" na caixa de diálogo <Edit>. É possível selecionar uma localidade da lista de localidades clicando no botão  . Também é possível introduzir uma localidade diretamente com o teclado.

6.4.2. Ponto de mergulho (Dive Site)

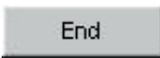
Os pontos de mergulho podem ser introduzidos usando até 20 letras e números. Um máximo de 100 pontos de mergulho podem ser registrados.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar itens selecionados. A verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado.
	Move um ponto de mergulho para uma localidade diferente.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição de um item selecionado uma posição para baixo.
Initial definition	Registra os dados a serem exibidos inicialmente para "Dive Site" na caixa de diálogo <Edit>. É possível selecionar um ponto de mergulho da lista de pontos de mergulho clicando no botão  . Também é possível introduzir um ponto de mergulho diretamente com o teclado.

7. Transferência (Transfer)

Você pode transferir dados do relógio para um computador pessoal.

Clique no botão  da <janela principal> ou selecione [Transfer (T)] do menu [Option (O)] para exibir a caixa de diálogo <Transfer>.

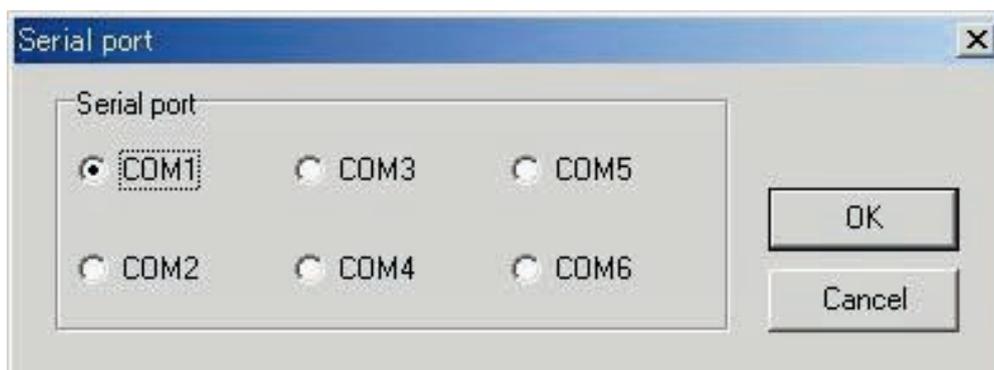
Clicar no botão  retorna o programa para a <janela principal>.

Um máximo de 9999 conjuntos de dados podem ser armazenados numa única pasta de salvamento de dados. Dados adicionais não podem ser armazenados.



Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Serial Port>.

O número da porta serial definido aqui é usado para conectar Hyper Aqualand e a unidade de comunicação do relógio.



7.1. Conexão da unidade de comunicação

Primeiro conecte a unidade de comunicação (CMUT-01 ou CMUT-03) à porta serial do computador pessoal para transferir dados de Hyper Aqualand. Consulte o manual do usuário de Hyper Aqualand para maiores informações sobre o seu uso.

7.2. Transferência

AQUALAND GRAPH transfere dados com Hyper Aqualand colocado na unidade de comunicação. Consulte o manual do usuário de Hyper Aqualand para maiores informações sobre o seu uso.

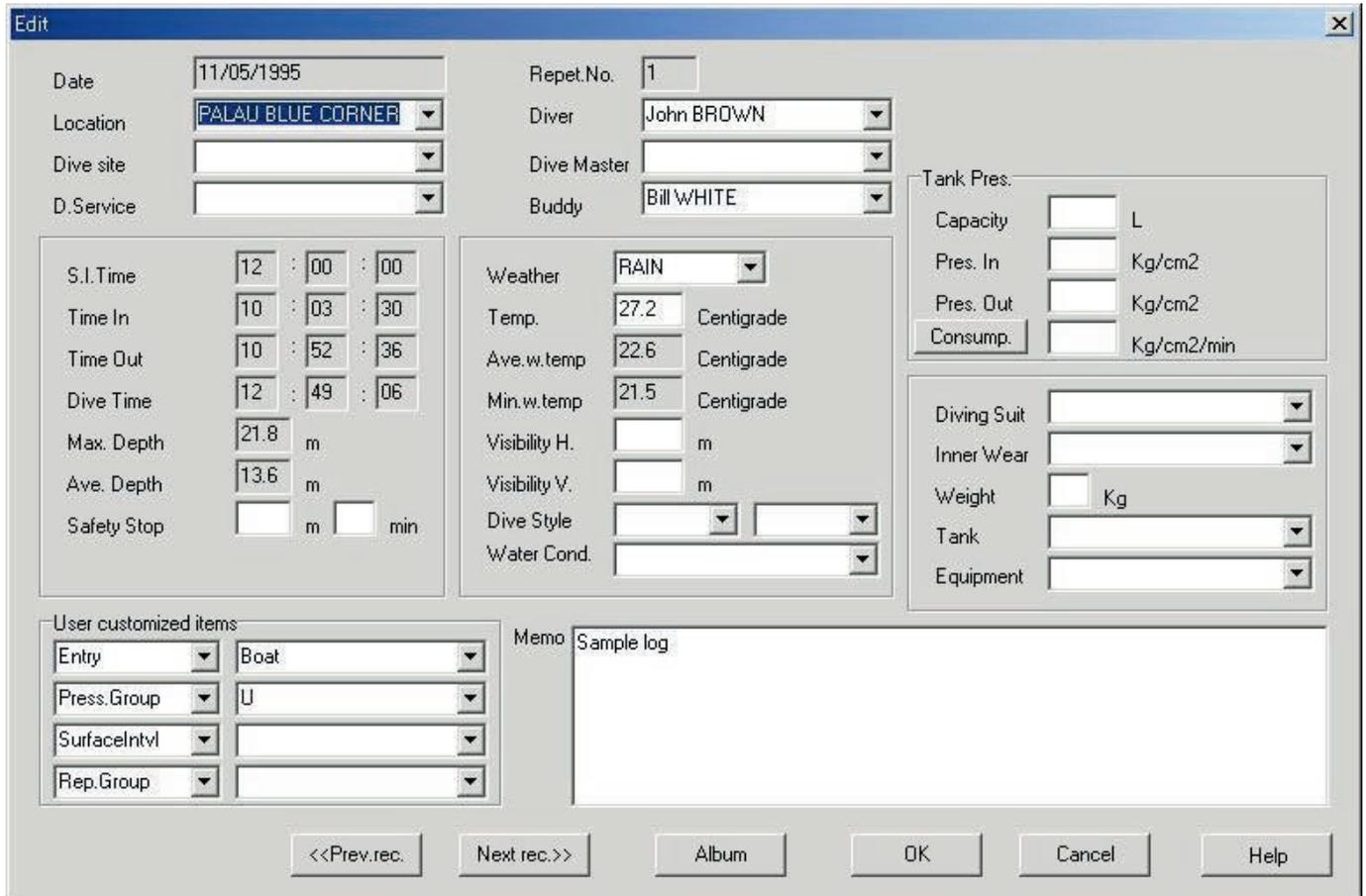
1. Coloque Hyper Aqualand no modo de transferência.
2. Opere Hyper Aqualand para chamar os dados a serem transferidos.
3. Insira o pino de transferência de Hyper Aqualand no pino de conexão central dos três pinos de conexão.
4. Os dados são enviados de Hyper Aqualand quando o botão  é clicado, e em seguida o computador começa a receber os dados. Quando a transferência é finalizada, uma caixa de diálogo aparece para informar o usuário sobre a finalização. Se a transferência não é realizada corretamente, uma mensagem de advertência de erro de comunicação é exibida. Se isso acontecer, verifique a conexão do conector RS-232C e a conexão entre Hyper Aqualand e a unidade de comunicação. Logo, clique no botão  de novo.
5. Ao transferir dados diferentes, repita o procedimento acima a partir do passo 2. Se Hyper Aqualand não estiver no modo de transferência, repita o procedimento a partir do passo 1.

8. Adição de dados no diário de mergulho

Você pode adicionar o dados de um diário de mergulho aos dados transferidos do relógio.

Clicar no botão  da <janela principal> ou selecionar [Edit (E)] do menu [Files (F)] exibe a caixa de diálogo <Edit> para o diário de mergulho exibido atualmente.

A porção dos dados transferidos pertencentes a um diário de mergulho que foi criado pela transferência de dados do relógio não podem ser editados.



The 'Edit' dialog box contains the following fields and controls:

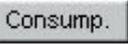
- Date:** 11/05/1995
- Location:** PALAU BLUE CORNER
- Dive site:** [Empty]
- D.Service:** [Empty]
- Repet.No.:** 1
- Diver:** John BROWN
- Dive Master:** [Empty]
- Buddy:** Bill WHITE
- Tank Pres.:**
 - Capacity: [Empty] L
 - Pres. In: [Empty] Kg/cm2
 - Pres. Out: [Empty] Kg/cm2
 - Consump.: [Empty] Kg/cm2/min
- S.I. Time:** 12 : 00 : 00
- Time In:** 10 : 03 : 30
- Time Out:** 10 : 52 : 36
- Dive Time:** 12 : 49 : 06
- Max. Depth:** 21.8 m
- Ave. Depth:** 13.6 m
- Safety Stop:** [Empty] m [Empty] min
- Weather:** RAIN
- Temp.:** 27.2 Centigrade
- Ave.w.temp:** 22.6 Centigrade
- Min.w.temp:** 21.5 Centigrade
- Visibility H.:** [Empty] m
- Visibility V.:** [Empty] m
- Dive Style:** [Empty] [Empty]
- Water Cond.:** [Empty]
- Diving Suit:** [Empty]
- Inner Wear:** [Empty]
- Weight:** [Empty] Kg
- Tank:** [Empty]
- Equipment:** [Empty]

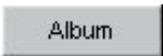
User customized items:

- Entry: [Empty]
- Boat: [Empty]
- Press.Group: [Empty]
- SurfacIntvl: [Empty]
- Rep.Group: [Empty]

Memo: Sample log

Buttons: <<Prev.rec., Next rec.>>, Album, OK, Cancel, Help

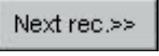
Location	Os dados para "Location" que foram registrados em <Location Initial definition> de <Dive Locations> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista das localizações registradas, sendo possível selecionar uma localidade da lista. Também é possível registrar uma localidade através do teclado.
Dive Site	Os dados para "Dive Site" que foram registrados em <Dive Site Initial definition> de <Dive Locations> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista dos pontos de mergulho registrados, sendo possível selecionar um ponto de mergulho da lista. Também é possível registrar um ponto de mergulho através do teclado.
D. Service	Os dados para "D. Service" que foram registrados em <Diving Service Initial definition> de <Fixed Items> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista dos serviços de mergulho registrados, sendo possível selecionar um serviço de mergulho da lista. Também é possível registrar um serviço de mergulho através do teclado.
Diver	Os dados para "Diver" que foram registrados em <Default diver> de <Fixed Items> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista dos mergulhadores registrados, sendo possível selecionar um mergulhador da lista. Também é possível registrar um mergulho através do teclado.
Dive Master	Os dados para "Dive Master" que foram registrados em <Default dive master> de <Fixed Items> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista dos líderes de mergulho registrados, sendo possível selecionar um líder de mergulho da lista. Também é possível registrar um líder de mergulho através do teclado.
Buddy	Os dados para "Buddy" que foram registrados em <Default buddy> de <Fixed Items> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista dos companheiros registrados, sendo possível selecionar um companheiro da lista. Também é possível registrar um companheiro através do teclado.
Safety Stop	Introduza a profundidade e tempo como valores numéricos.
Weather	Clicar no botão  exibe uma lista de condições de tempo registradas em <Fixed Items>, sendo possível selecionar uma condição de tempo da lista. Também é possível registrar uma condição de tempo através do teclado.
Temp.	Introduza a temperatura do ar como um valor numérico.
Visibility	Introduza a visibilidade como um valor numérico.
Dive Style	Clicar no botão  exibe uma lista de estilos de mergulhos registrados em <Fixed Items>, sendo possível selecionar um estilo da lista. Também é possível registrar um estilo de mergulho através do teclado.
Water Cond.	Clicar no botão  exibe uma lista de condições da água registradas em <Fixed Items>, sendo possível selecionar uma condição da água da lista. Também é possível registrar uma condição da água através do teclado.
Tank Capacity	Introduza o tamanho do tanque como um valor numérico.
Pres. In	Introduza a pressão inicial do tanque como um valor numérico.
Pres. Out	Introduza a pressão final do tanque como um valor numérico.
Tank Consump.	Clicar no botão  quando há registros para os itens <Pres. In>, <Pres. Out>, <Ave. Depth> e <Dive Time>, executa o cálculo da taxa de consumo de ar na superfície. Apenas o item "Consump" pode ser registrado com valores introduzidos com teclado. Os mergulhos para os quais a taxa de consumo de ar na superfície pode ser calculada por AQUALAND GRAPH são aqueles com uma profundidade média de 39 m ou mais com um tempo de mergulho de 30 segundos ou mais. Como a taxa do consumo de ar na superfície é calculada em unidades de 1 minuto, o tempo do mergulho usado para o cálculo é arredondado para baixo para 0-29 segundos ou para cima para 30-59 segundos.

Diving Suit	Os dados para "Diving Suit" que foram registrados em <Diving Suit Initial definition> de <Fixed Items> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista de roupas registradas, sendo possível selecionar uma roupa da lista. Também é possível registrar uma roupa através do teclado.
Inner Wear	Os dados para "Inner Wear" que foram registrados em <Inner Wear Initial definition> de <Fixed Items> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista de interiores, sendo possível selecionar um interior da lista. Também é possível registrar um interior através do teclado.
Weight	Introduza o seu peso como um valor numérico.
Tank	Clicar no botão  exibe uma lista de materiais de tanque que foram registrados em <Fixed Items>, sendo possível selecionar um material de tanque da lista. Também é possível registrar um material de tanque através do teclado.
Equipment	Clicar no botão  exibe uma lista de equipamentos que foram registrados em <Fixed Items>, sendo possível selecionar um equipamento da lista. Também é possível registrar um equipamento através do teclado.
User customized items	Os dados que foram registrados em <Initial definition> de <Customized Items> são exibidos. Clicar no botão  exibe uma lista de itens registrados e seus conteúdos, sendo possível selecionar itens da lista. Também é possível registrar itens através do teclado.
Memo	Permite-lhe introduzir comentários. Os comentários podem ser introduzidos usando até 400 letras e números.
	Imagens animadas e imagens fixas são registradas num diário de mergulho.

Clicar no botão  registra os dados adicionados e retorna o programa à <janela principal>.

Além disso, clicar no botão  ou  permite que os dados a serem editados sejam movidos após a finalização dos dados revisados.

Clicar no botão  ou botão  da caixa de diálogo cancela quaisquer alterações e retorna o programa à <janela principal>.

Os dados que foram finalizados com um clique no botão  ou  antes de clicar no botão  não são cancelados.

8.1 Criação de um novo diário de mergulho (Create New Log)

Você pode criar um novo diário de mergulho sem transferir dados do relógio. Você pode fazer isso quando quiser guardar um diário de mergulho mesmo que não haja dados para serem transferidos, tal quando mergulhar sem o relógio. Como não há dados para serem transferidos do relógio, os gráficos dos diários de mergulho criados com esta função não podem ser exibidos.

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

Clicar no botão  ou botão  da caixa de diálogo cancela as alterações e retorna o programa à <janela principal>.

Como os itens <Date> e <Repet. No.> são itens requeridos, os dados não podem ser registrados a menos que esses itens sejam introduzidos.

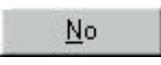
Date	Introduza o ano, mês e dia como valores numéricos. Clicar no botão  exibe uma caixa de diálogo com um calendário para introdução da data.
Repet. No	Introduza o número de vezes que o mergulho será repetido em tal dia como um valor numérico. É possível introduzir valores numéricos de 0 a 9.

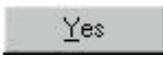
Embora os dados sejam introduzidos da mesma maneira que na adição de dados de registro, os seguintes dados também podem ser introduzidos aqui.

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 descanso 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).

Introduza os dados e clique no botão  para registrá-los.

Ao registrar os dados, uma caixa de diálogo aparece perguntando se um novo diário de mergulho deve ou não ser criado.

O programa retorna à <janela principal> se o botão  for clicado .

Se o botão  for clicado, o programa retorna à caixa de diálogo <Create New Log>.

Os dados introduzidos previamente na caixa de diálogo <Create New Log> são exibidos neste ponto.

8.2. Edição (Edit)

Você pode editar o diário de mergulho selecionado atualmente.

Clique no ícone  da <janela principal> ou selecione [Edit (E)] do menu [Files (F)] para exibir a caixa de diálogo <Edit> do diário de mergulho que está selecionado atualmente.

Embora o procedimento básico seja o mesmo da adição de dados de registro, não é possível editar a porção dos dados transferidos para um diário de mergulho que foi criado através de uma transferência de dados do relógio.

8.3. Apagamento (Delete)

Selecione os dados do diário de mergulho que deseja apagar da lista de mergulhos depois de mudar a <janela principal> para a lista de mergulhos. Logo, apague os dados do diário de mergulho selecionado selecionando [Delete (D)] do menu [Files (E)].

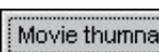
8.4. Edição de álbum

Você pode registrar imagens fixas e imagens animadas.

Clique no botão  para registrar uma imagem e voltar à <janela principal>. As imagens registradas são exibidas na área de exibição de álbum da <janela principal> como imagens reduzidas.

Clicar no botão  ou botão  da caixa de diálogo cancela o registro e retorna o programa à <janela principal>.



	Adiciona uma nova imagem na localidade selecionada com um clique.
	Apaga uma imagem selecionada com um clique.
	Clique numa imagem das imagens animadas para capturá-la e selecioná-la para exibição reduzida.

8.4.1. Adição de imagem

Clique na localização onde deseja adicionar uma imagem. A imagem é adicionada na localidade selecionada.

Clicar no botão  exibe uma caixa de diálogo para seleção de arquivo. Selecione o arquivo de imagem que deseja registrar.

Os arquivos de imagens fixas que podem ser registrados são arquivos JPEG/BMP.

Os arquivos de imagens animadas que podem ser registrados são arquivos AVI, que podem ser reproduzidos com o seu computador pessoal.

Uma caixa de diálogo para alterar as imagens reduzidas aparece quando um arquivo de imagem animada é adicionado. (Consulte a seção "8.4.3. Alteração das imagens reduzidas" para maiores detalhes.)

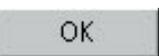
8.4.2. Apagamento de imagem

Clique na imagem que deseja apagar para selecioná-la.

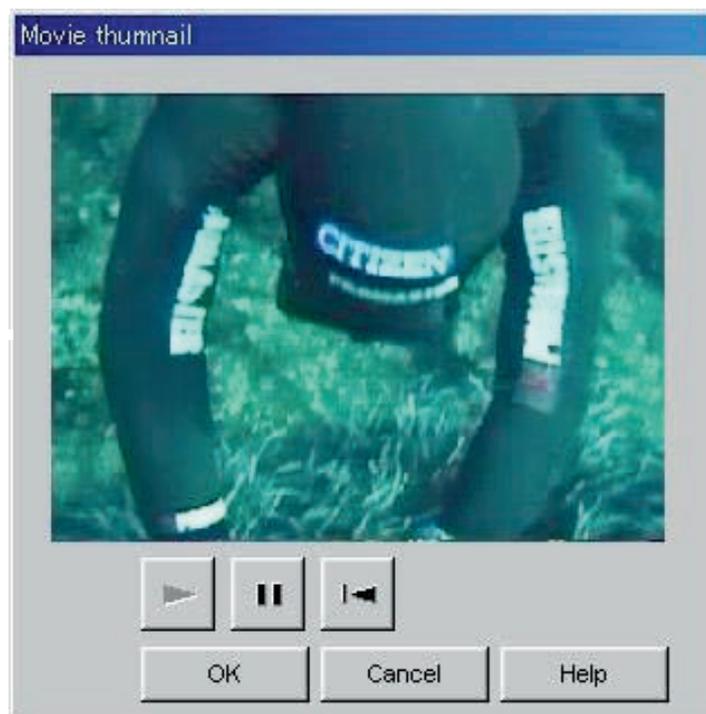
Clique no botão  para apagar a imagem selecionada.

8.4.3. Alteração das imagens reduzidas

Você pode designar as imagens de arquivos de imagens animadas que devem ser exibidas capturando imagens arbitrariamente dentre as imagens animadas.

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

As imagens reduzidas permanecem inalteradas se você clicar no botão  ou botão  da caixa de diálogo.



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

8.4.4. Importação de diários de mergulho (Import Log)

Você pode importar dados de um diário de mergulho.

Selecione [Import Log (I)] do menu [Option (O)] da <janela principal> para exibir a caixa de diálogo <Select Folder>. (Consulte a seção “6.1.6 Seleção de pasta” para maiores detalhes.)

Tanto dados exportados como dados de uma versão mais antiga podem ser importados.

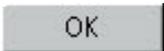
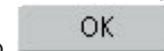
- * Para carregar dados, designe uma pasta na qual dados exportados de **AQUALAND GRAPH Ver. 2.0** ou **Ver. 2.1** foram salvados.
- * Para carregar dados, designe uma pasta na qual dados de diário de mergulho de **AQUALAND GRAPH Ver. 2.0** ou **Ver. 2.1** foram salvados.
- * Para carregar dados, designe uma pasta na qual dados exportados de **AQUALAND GRAPH for Windows Ver. 1** foram salvados. Os dados originais não são apagados.
- * Para carregar dados, designe uma pasta na qual dados DOS foram salvados.

8.4.5. Exportação de diários de mergulho (Export Log)

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

Selecione os dados de mergulho que deseja exportar da <lista de mergulhos> da <janela principal>, ou clique no botão  ou selecione [Export Log (E)] do menu [Option (O)] para exibir a caixa de diálogo <Export Log>.



Log Only	Apenas um diário de mergulho é exportado. Clicar no botão  exibe a caixa de diálogo <Save As>.
Log and Diving record	Os dados de um diário de mergulho e de mergulho são exportados. Clicar no botão  exibe a caixa de diálogo <Select Folder>. (Consulte a seção “6.1.6 Seleção de pasta” para maiores detalhes.)
Log, Diving record and album record	Todos os dados, incluindo dados de álbum são exportados. Clicar no botão  exibe a caixa de diálogo <Select Folder>. (Consulte a seção “6.1.6 Seleção de pasta” para maiores detalhes.) Os arquivos de imagem gerenciados no álbum também são copiados para o arquivo designado.

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

9. Lista de mergulhos

Mude a exibição se a <janela principal> estiver no modo de exibição de álbum.

9.1. Classificação

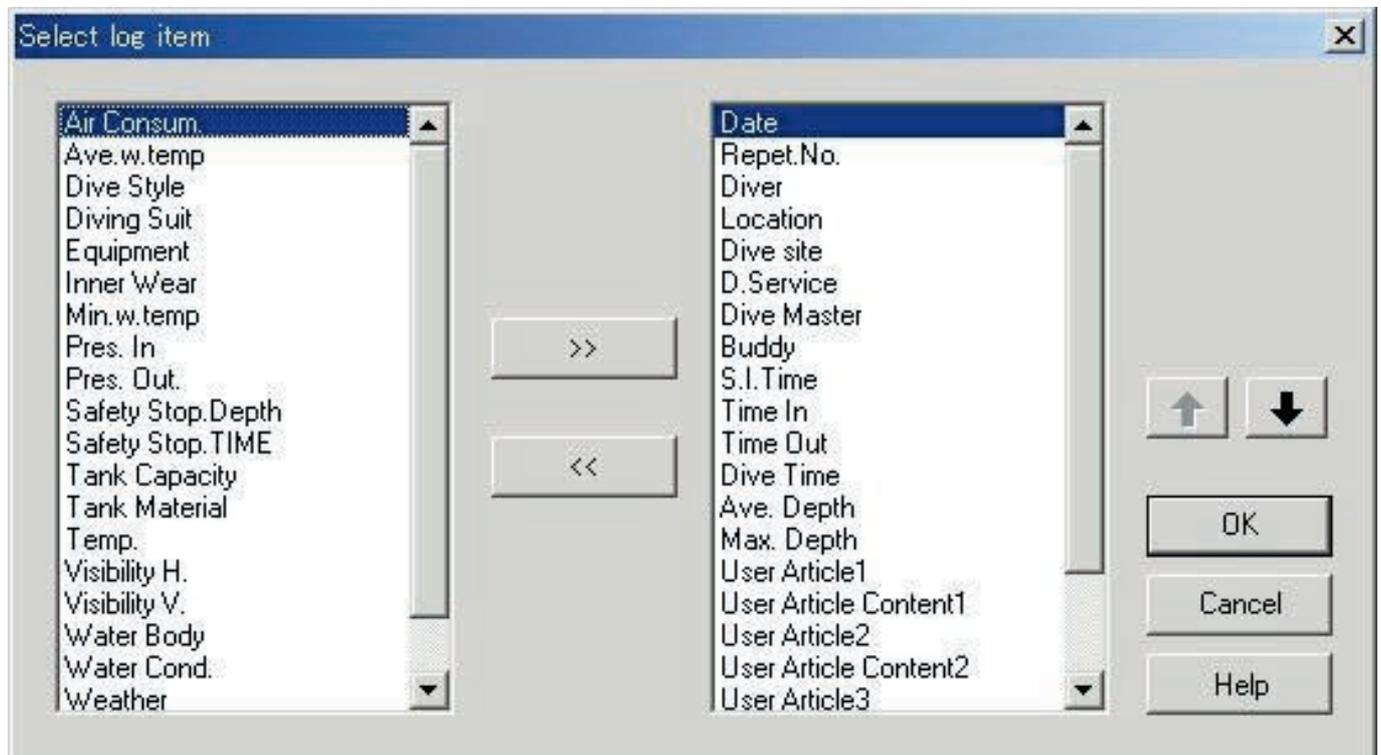
Ao clicar em qualquer um dos itens exibidos na <lista de mergulhos>, os dados são classificados usando tal item como palavra-chave. A ordem de classificação é alternada entre ascendente e descendente com cada clique do mouse.

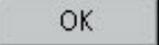
9.2. Seleção de itens de um diário de mergulho (Select Log Item)

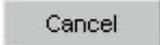
Selecione [Select Log Item (I)] do menu [Display (L)] da <janela principal> para exibir a caixa de diálogo <Select Log Item>.

Logo, você pode selecionar os itens a serem exibidos na <lista de mergulhos>.

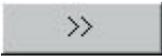
Os itens exibidos na lista de itens no lado direito da tela são os itens que estão exibidos atualmente.



Clique no botão  para fazer o registro e voltar à <janela principal>. Como o registro é armazenado na memória por **AQUALAND GRAPH**, não é necessário fazê-lo cada vez que o programa é iniciado.

Você pode cancelar as alterações clicando no botão  ou botão  da caixa de diálogo, o que retorna o programa à <janela principal>.

Adição de itens exibidos

Ao selecionar um item que deseja exibir da lista de itens no lado esquerdo da tela e clicar no botão , o item selecionado muda para a lista no lado direito do mostrador.

Apagamento de itens exibidos

Ao selecionar um item que deseja apagar da lista de itens no lado direito da tela e clicar no botão , o item selecionado muda para a lista no lado esquerdo do mostrador.

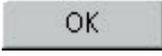
Alteração da posição de itens exibidos

Você pode alterar a posição de exibição de um item selecionando o item da lista de itens no lado direito da tela clicando no botão  ou .

9.3. Procura (Search)

Você pode realizar uma procura da <lista de mergulhos> para exibir apenas os dados que coincidem com uma palavra-chave designada.

Clique no botão  da <janela principal> ou selecione [Search (S)] do menu [Display (L)] para exibir a caixa de diálogo

<Search>. Ao especificar as condições da procura e clicar no botão , uma lista de dados contendo as letras aplicáveis é exibida.

No entanto, todos os dados contendo as procuradas para tal item são exibidos. Por exemplo, no caso de introduzir as letras "john" para procurar mergulhadores, todos os mergulhadores que contêm as letras "john" em seus nomes serão exibidos, tais como "Johnston", "Johnson", "Upjohn" e "John Smith".

A função Procura não pode ser usada no modo Procura.

Ao realizar uma transferência ou criação de novo diário de mergulho no modo Procura, a seleção é cancelada e todos os diários de mergulho são exibidos.

Para sair da exibição de procura e voltar para a exibição normal, clique no botão  da <janela principal> ou selecione [Search (S)] do menu [Display (L)].

9.4. Impressão de lista de diários de mergulho (Print Log List)

Você pode imprimir a lista de mergulhos. Apenas os itens indicados abaixo são impressos.

- * Date (Date)
- * N° de repetições (Repet. No.)
- * Localidade (Location)
- * Ponto do mergulho (Dive Site)
- * Tempo (Weather)

Embora as impressões sejam geradas baseadas em papel de tamanho A4, você pode alterar a ampliação e outros parâmetros modificando as propriedades do driver da impressora.

Consulte o manual do usuário da impressora para maiores informações sobre o procedimento de configuração do driver da impressora.

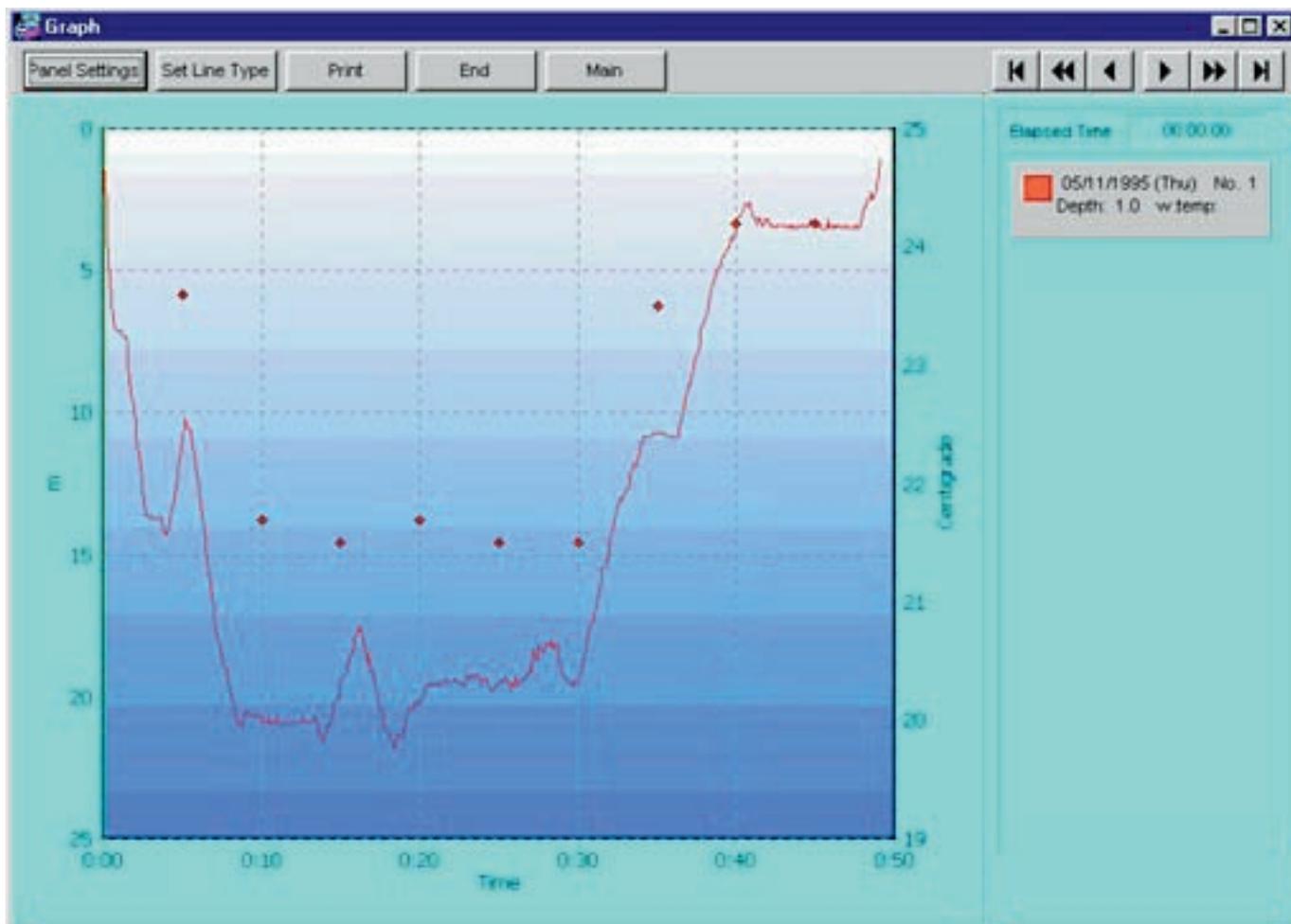
10. Exibição de gráfico (Graph)

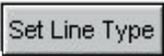
É possível exibir um gráfico dos dados de mergulho na <área de exibição do diário de mergulho> da <janela principal>. Os dados adicionados com a criação de novo diário de mergulho não são exibidos no gráfico.

A <janela de gráfico> é exibida quando você clica no botão  da <janela principal> ou seleciona [Graph (G)] do menu [Display (L)].

Ao selecionar dados da lista de mergulhos da <lista de mergulhos> da <janela principal> enquanto a janela de gráfico está exibida, um gráfico correspondente ao diário de mergulho selecionado é representado. No caso de selecionar conjuntos múltiplos de dados de mergulho, é possível exibir gráficos para um máximo de 8 conjuntos de dados, sobrepostos em cada outro.

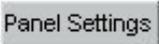
A exibição de gráfico não muda quando mais de 8 conjuntos de dados são selecionados. Você pode mover o cursor de gráfico clicando no botão de movimento do cursor no gráfico. Os dados na localização do cursor são exibidos na legenda.

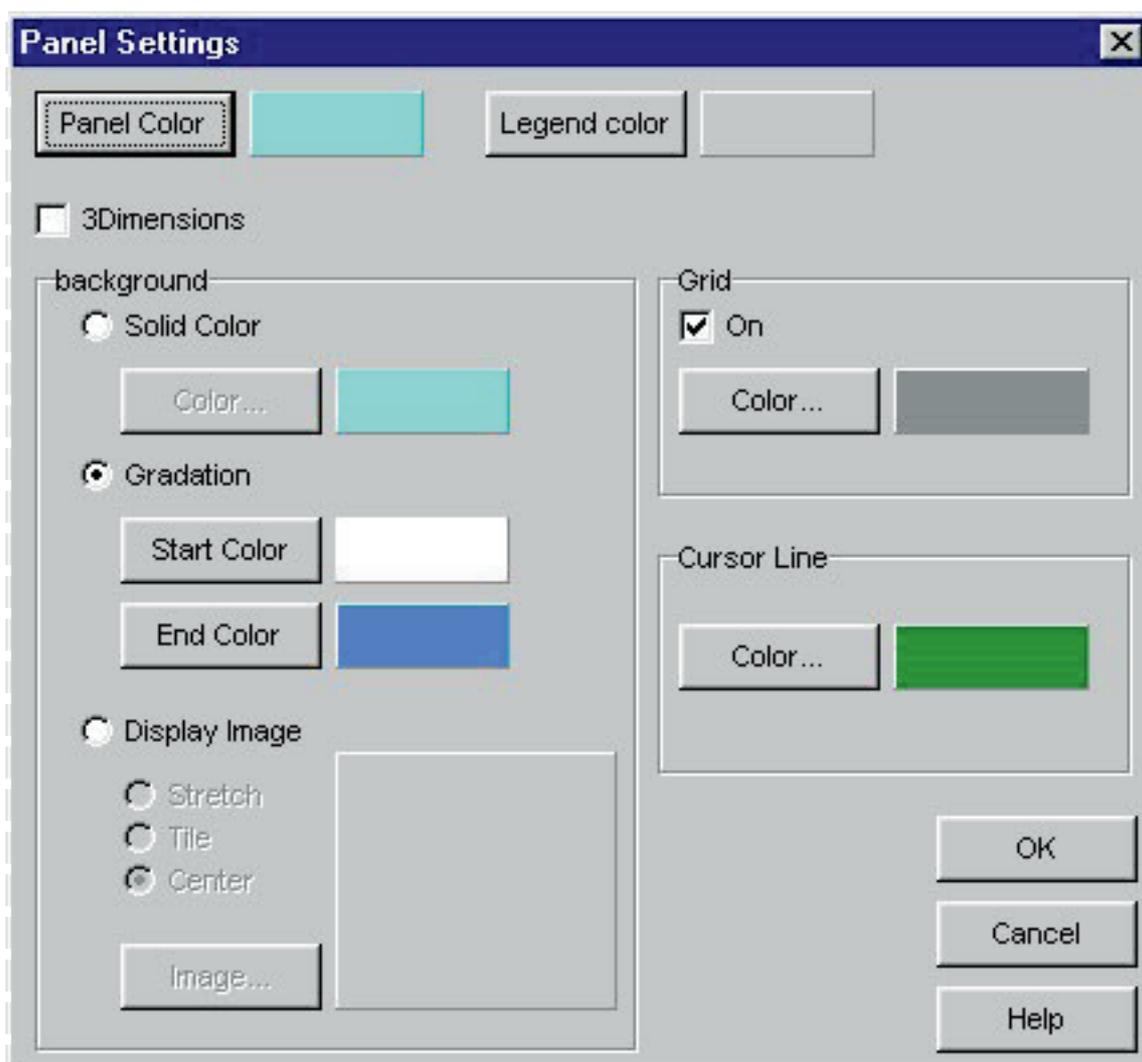


	Define a exibição de fundo e outras definições do gráfico.
	Define a exibição das linhas a serem exibidas no gráfico.
	Imprime o gráfico como ele aparece na tela.
	Exibe a <janela principal> como a janela inicial.
	Fecha a <janela de gráfico>.

	Move o cursor de gráfico para o primeiro conjunto de dados.
	Move o cursor de gráfico para os dados anteriores em unidades de 5 minutos.
	Move o cursor de gráfico para o conjunto de dados anterior.
	Move o cursor de gráfico para o próximo conjunto de dados.
	Move o cursor de dados para os próximos dados em unidades de 5 minutos.
	Move o cursor de dados para o último conjunto de dados.

10.1. Definições do painel (Panel Settings)

Clique no botão  para exibir a caixa de diálogo <Panel Settings>.



Panel Color	Define a cor fora do gráfico.
Legend color	Define a cor da legenda.
3 Dimensions	Alterna entre exibição 2D e 3D.

Fundo (Background)

Solid Color	Define a cor de fundo da exibição.	
Gradation	Define a cor inicial e cor final da graduação. O fundo é exibido com tal graduação.	
Display Image	Designa um arquivo de imagem fixa para a exibição. Essa imagem fixa é exibida para o fundo. É possível selecionar arquivos JPEG ou BMP.	
	Stretch	O tamanho da imagem fixa é ajustado para entrar dentro do gráfico. Os arquivos originais do usuário não podem ser ajustados.
	Tile	As imagens fixas de arquivos originais do usuário são exibidas em filas se forem menores do que a área de fundo.
	Center	As imagens fixas de arquivos originais do usuário são exibidas no centro em seu tamanho original.

Linhas de grade (Grid (Lines))

On	Define se as linhas de grade devem ser exibidas ou não.
Color...	Define a cor das linhas de grade.

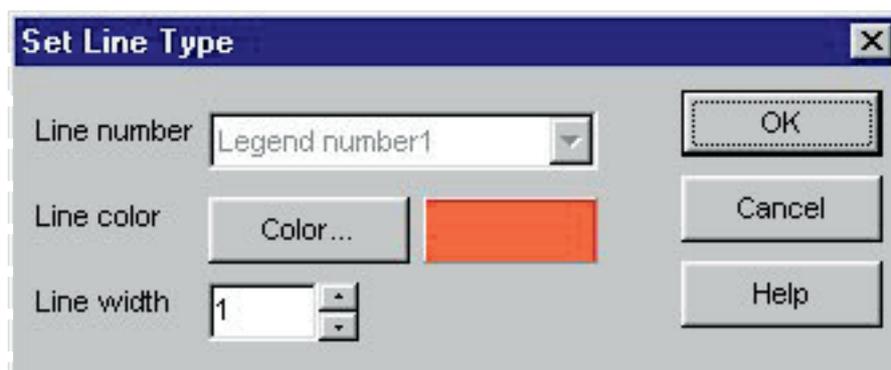
Linhas do cursor (Cursor (Lines))

Define a cor das linhas do cursor.

10.2. Definição do tipo de linha (Set Line Type)

Clique no botão **Set Line Type** para exibir a caixa de diálogo <Set Line Type>.

Defina o tipo da linha selecionando um número de linha. Tanto a cor como a largura da linha podem ser alteradas.



Além disso, uma caixa de diálogo similar para mudar o tipo de linha é exibida quando se clica na legenda exibida atualmente na área de exibição de gráfico. Os números de linha não podem ser alterados neste caso.

10.3. Impressão de gráficos

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

Embora as impressões sejam geradas baseadas em papel de tamanho A4, você pode alterar a ampliação e outros parâmetros modificando as propriedades do driver da impressora. Consulte o manual do usuário da impressora para maiores informações sobre o procedimento de configuração do driver da impressora.

11. Impressão de diários de mergulho (Print Log)

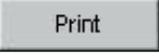
Você pode imprimir os dados selecionados na <lista de mergulhos> da <janela principal>.

Clique no botão  da <janela principal> ou selecione [Print (P)] do menu [Files (E)] para exibir a caixa de diálogo <Print>. Como uma escolha de padrões de impressão é exibida, clique no padrão desejado para selecioná-lo.



Log	Quando marcado, os padrões exibidos são usados para imprimir a data.
Graph	Quando marcado, os padrões exibidos são usados para imprimir um gráfico.
Album	Quando marcado, os padrões exibidos são usados para imprimir um álbum.

11.1. Impressão (Print)

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

Embora as impressões sejam geradas baseadas em papel de tamanho A4, você pode alterar a ampliação e outros parâmetros modificando as propriedades do driver da impressora. Consulte o manual do usuário da impressora para maiores informações sobre o procedimento de configuração do driver da impressora.

11.2. Visualização da impressão (Print Preview)

Clique no botão  para exibir uma visualização da impressão.

Preview

<< Prev. Next >> OK page 1

Reduce Enlarge

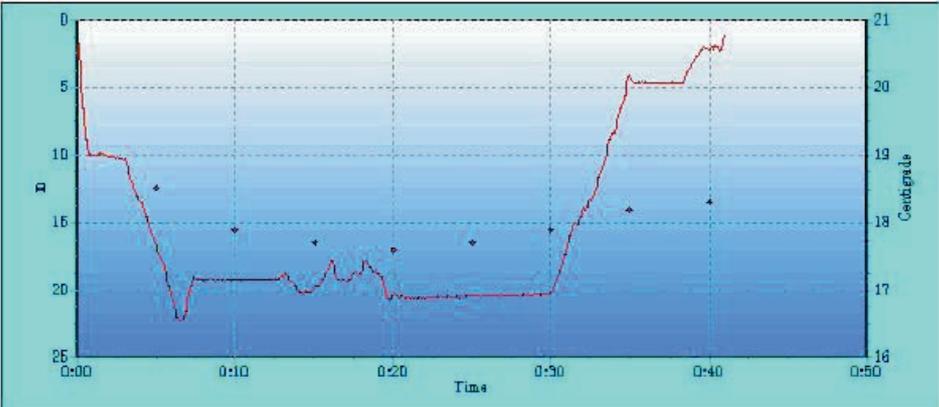
AQUALAND GRAPH 2 V21

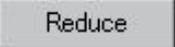
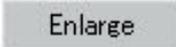
7/19/1995 [GUAM BLUE CORNER]

S.I.Time	12:00:00	Diver	Bill WHITE
Time In	03:51:02	Ave. Depth	15.4 m
Time Out	04:32:04	Dive Master	Buddy
Max. Depth	22.3 m	Dive Time	12:41:02
		Safety Stop	m min
		Capacity	L
		Pres. In	Kg/cm2
		Pres. Out	Kg/cm2
		Air Consum.	Kg/cm2/min
Diving Suit		Weather	FINE
Inner Wear		Temp.	30.6 Centigrade
Weight	Kg	Ave.w.temp	18.0 Centigrade
Tank		Min.w.temp	17.6 Centigrade
Equipment		Visibility H.	m
		Visibility V.	m
		Water Cond.	
		Access	

Sample log

No.ofWeights	4.5kgs
Vis.	15m
SeaCondition	Good
Fish	Squid

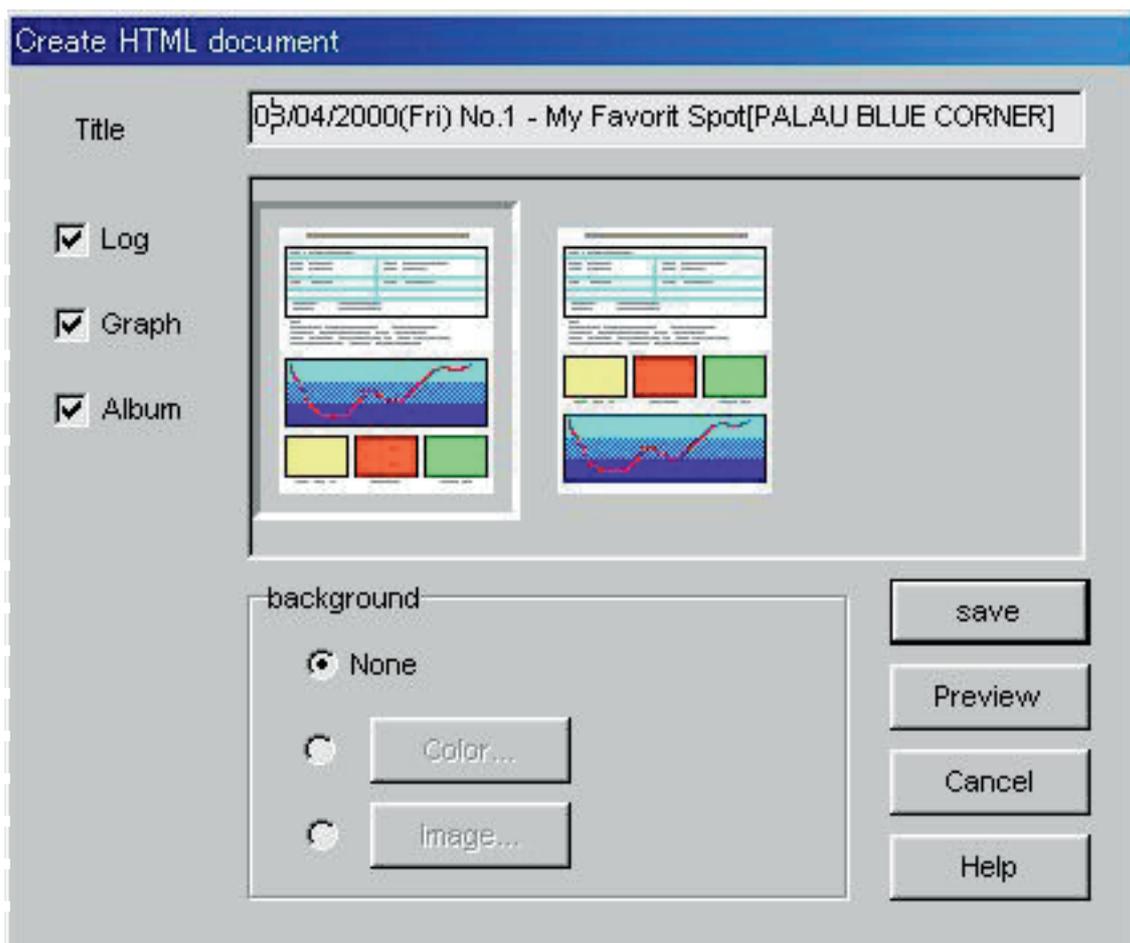


Clique no botão  ou  para alterar a escala da visualização de impressão. A escala pode ser alterada de 40% a 100%, em unidades de 10%.

12. Criação de documentos HTML (Create HTML Document)

Você pode gerar documentos HTML dos dados selecionados na <lista de mergulhos> na <janela principal>.

Clique no botão  da <janela principal> ou selecione [Create HTML Document (H)] do menu [Files (E)] para exibir a caixa de diálogo <Create HTML Document>. Como os ícones dos padrões dos documentos HTML são exibidos, clique no padrão desejado para selecioná-lo.



Title	Introduza o título da página. Os títulos podem ser introduzidos usando 100 letras e números. Quando apenas um conjunto de dados foi selecionado da lista de mergulhos, a data (dia), número de repetições e localização são exibidos. Quando vários conjuntos de dados foram selecionados, "DIVING LOG" é exibido.
Log	Quando marcado, os padrões exibidos são usados para imprimir um diário de mergulho.
Graph	Quando marcado, os padrões exibidos são usados para imprimir um gráfico.
Album	Quando marcado, os padrões exibidos são usados para imprimir um álbum.
Background	Você pode definir o fundo do portal.
	Salva um documento HTML para o padrão selecionado.
	Inicia o pesquisador web instalado em seu computador O pesquisador web que é iniciado é o pesquisador web que correlaciona com o documento HTML baseado na correlação de arquivos.

12.1. Definição do fundo

Você pode definir um fundo para um portal.

None	Nenhum fundo é definido.
Color ...	Uma caixa de diálogo é exibida para seleção da cor do fundo. A cor selecionada torna-se a cor do fundo.
Image ...	Uma caixa de diálogo é exibida para seleção de um arquivo de imagem fixa. A imagem fixa selecionada torna-se o fundo. É possível selecionar um arquivo JPEG ou BMP.

12.2. Armazenamento de um arquivo HTML

A caixa de diálogo <Save As> é exibida.

Selecione uma pasta para salvar o arquivo e designe um nome para o arquivo HTML.

Um documento HTML é criado na pasta selecionada e os arquivos de imagem relacionados são copiados para tal pasta.

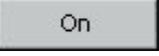
Os nomes dos arquivos de imagem são designados automaticamente para não serem duplicados dentro de uma pasta.

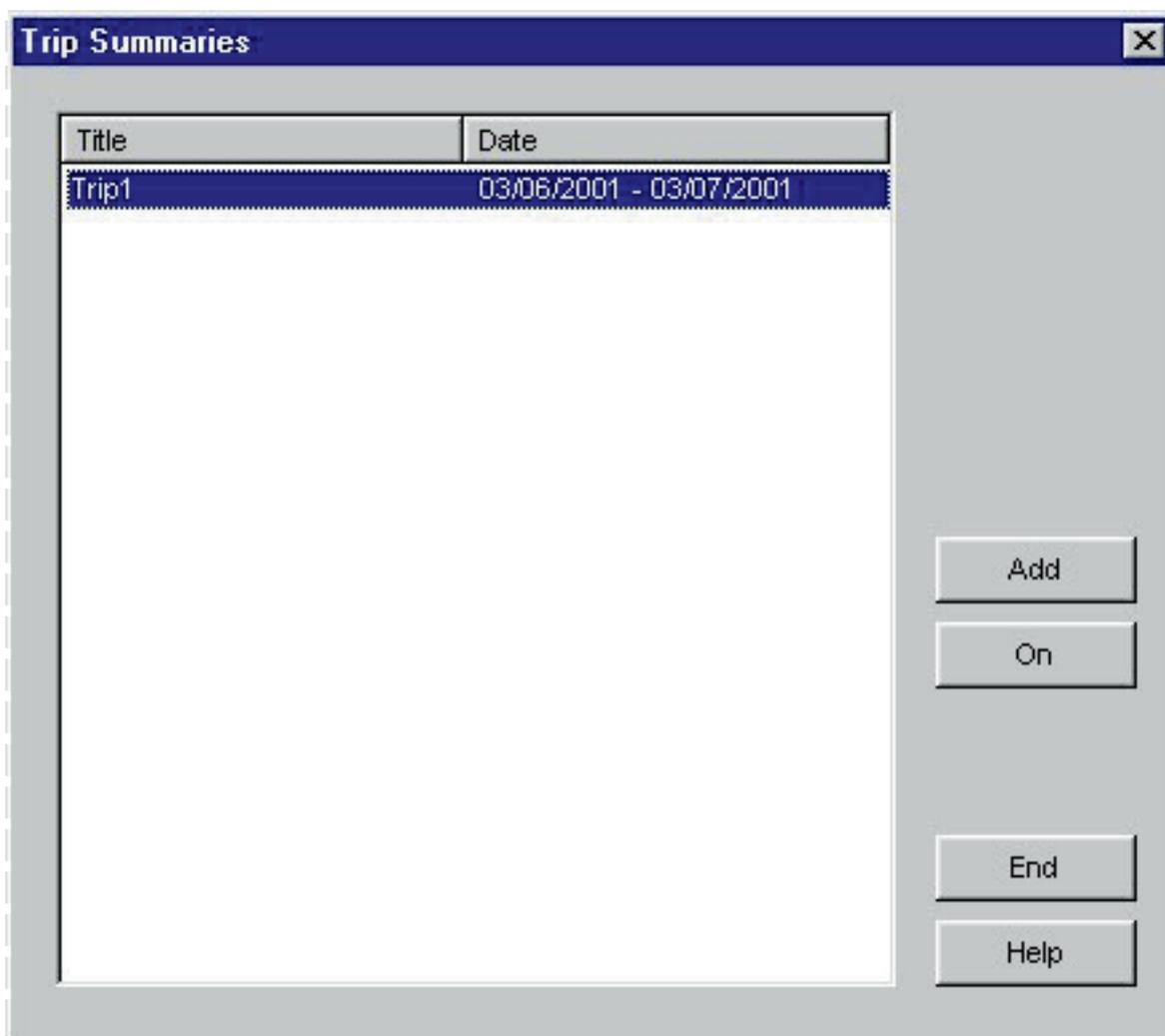
13. Diário de viagem (Trip Summary)

Você pode gerenciar conjuntos múltiplos de dados de diários de mergulho coletivamente para formar diários de viagem. Os dados de diários de mergulho só podem ser registrados num único diário de viagem.

13.1. Registro de um diário de viagem

Você pode registrar os diários de viagem através do procedimento descrito a seguir.

1. Mude a <janela principal> para o modo de exibição da lista de mergulhos.
2. Selecione os dados da lista de mergulhos que deseja registrar no diário de viagem.
3. Clique no botão  ou selecione [Trip Summary (T)] do menu [Files (E)] para exibir a caixa de diálogo <Trip Summaries>.
4. Clicar no botão  adiciona o diário de viagem selecionado quando já existe um diário de viagem.
Clicar no botão  cria um novo diário de viagem.



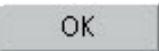
Caso você selecione dados registrados e dados não registrados para um diário de viagem na lista de mergulhos, os dados não registrados são adicionados ao diário de viagem dos dados registrados.

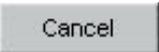
Criação de um novo diário de viagem

The image shows a dialog box titled "Trip Summary modify". It contains the following elements:

- Title:** A text input field.
- Date:** Two date pickers showing "7/19/1995" and "7/23/2001".
- Items:** A vertical list of eight empty dropdown menus.
- Memo:** A large text area for entering comments.
- Buttons:** "Album", "OK", "Cancel", and "Help" at the bottom.

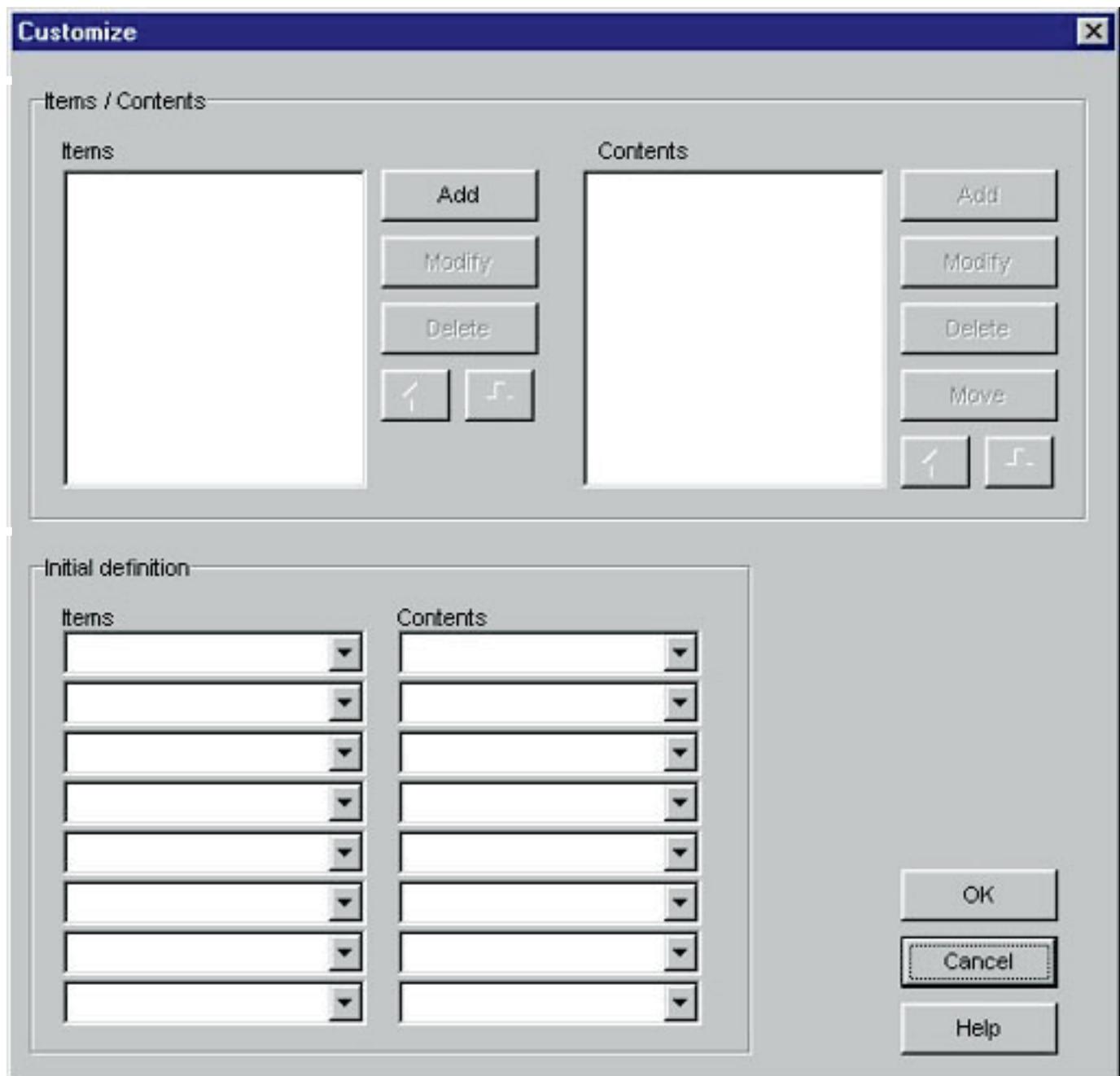
Title	Introduza um título para a lista dos diários de viagem. Os títulos podem ser introduzidos usando até 40 letras e números.
Date	Introduza o ano, mês e dia como valores numéricos. Clicar no botão  exibe uma caixa de diálogo com um calendário para introdução da data.
Trip Summary Items	Os dados que foram registrados em <Initial definition> de <Customize> são exibidos. Clicar no botão  exibe um lista dos itens registrados e seus conteúdos, sendo possível selecionar um item desejado da lista. Também é possível registrar itens diretamente com o teclado.
Memo	Permite-lhe introduzir comentários. Os comentários podem ser introduzidos usando até 400 letras e números.
	As imagens animadas e imagens fixas são registradas em um diário de mergulho.

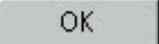
Clicar no botão  registra os dados adicionados e exibe a caixa de diálogo <Trip Summary>.

Clicar no botão  ou botão  da caixa de diálogo cancela quaisquer alterações e retorna o programa à caixa de diálogo <Trip Summaries>.

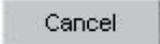
13.2. Definições de um diário de viagem (Customize)

Você pode registrar os itens de diário de viagem e seus conteúdos em um diário de viagem.

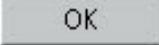


Clique no botão  para fazer o registro e voltar à caixa de diálogo <Trip Summary>.

Como o registro é armazenado na memória por **AQUALAND GRAPH**, não é necessário fazê-lo cada vez que o programa é iniciado.

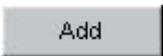
Você pode cancelar as alterações clicando no botão  ou botão  da caixa de diálogo, o que retorna o programa à caixa de diálogo <Trip Summary>.

Use a caixa de diálogo <Add> ou <Modify> para adicionar e alterar dados.

Depois de introduzir dados e clicar no botão , o programa retorna à caixa de diálogo <Customize>, e os dados editados são exibidos na lista.

Itens (Items)

Os itens podem ser introduzidos usando até 20 letras ou número. Um máximo de 100 itens podem ser registrados.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos itens. Uma verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar os nomes de itens selecionados. Uma verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um item selecionado. O conteúdo registrado para tal item também é apagado.
	Move a posição de exibição do item selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição do item selecionado uma posição para baixo.

Conteúdos (Contents)

Os conteúdos podem ser introduzidos usando até 20 letras e números. Um máximo de 100 conteúdos podem ser registrados.

	Exibe a caixa de diálogo <Add> para adicionar novos conteúdos. Uma verificação de dados duplicados não é realizada.
	Exibe a caixa de diálogo <Modify> para alterar os nomes de conteúdos selecionados. Uma verificação de dados duplicados não é realizada.
	Apaga um conteúdo selecionado.
	Move o conteúdo selecionado para um item diferente.
	Move a posição de exibição do conteúdo selecionado uma posição para cima.
	Move a posição de exibição do conteúdo selecionado uma posição para baixo.

13.3. Exibição de um diário de viagem

Esta é a janela principal para diários de viagem.

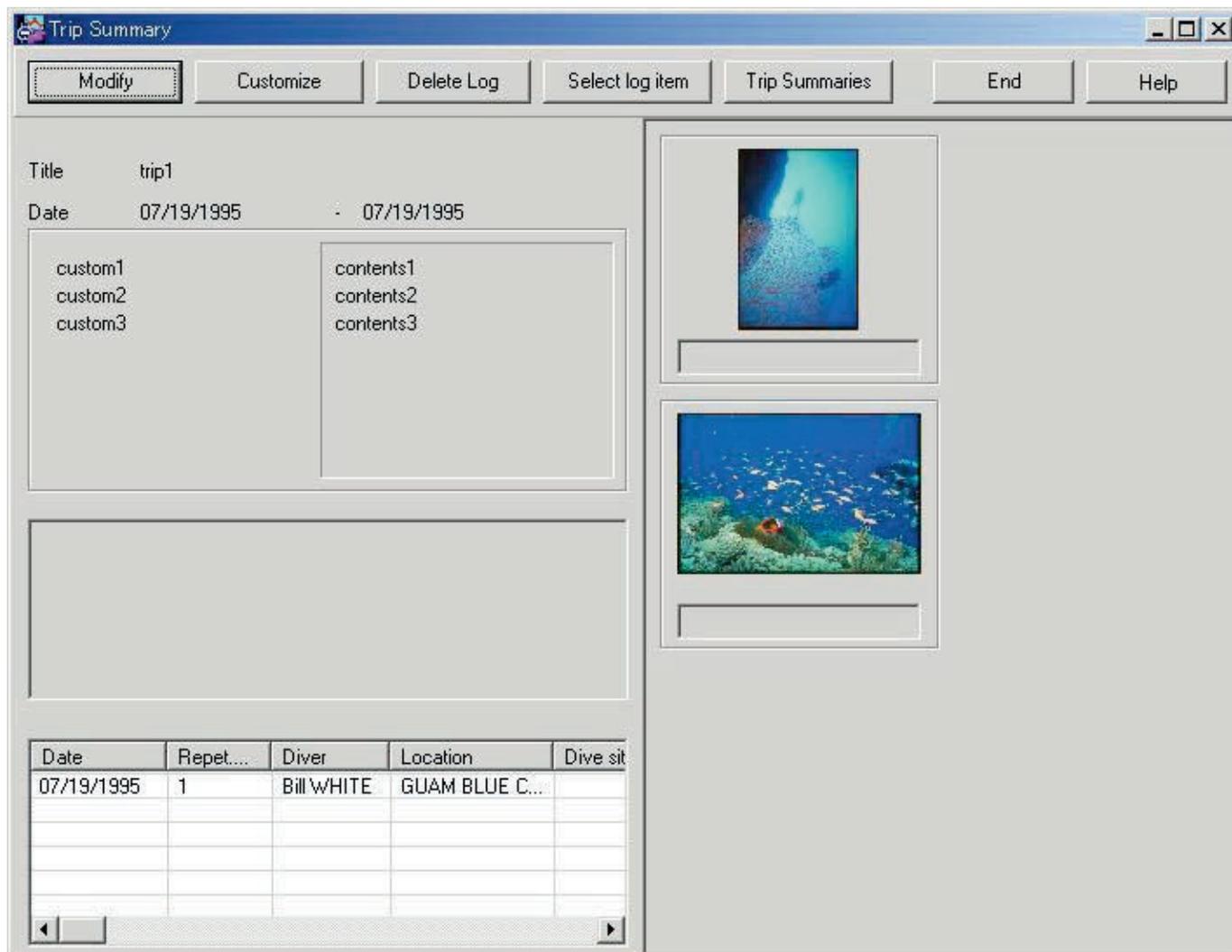
Os diários de viagem são exibidos através do seguinte procedimento se já houver um diário de mergulho registrado para um diário de viagem.



é exibido na extremidade esquerda da <lista de mergulhos> para os diários de mergulho que são registrados em um diário de viagem.

1. Mude a <janela principal> para o modo de exibição de lista de mergulhos.
2. Selecione os dados do diário de viagem registrado da lista de mergulhos.
3. Clique no botão  ou selecione [Trip Summary (I)] do menu [Files (F)] para exibir a caixa de diálogo diário de viagem.

13.4. Edição de um diário de viagem



	Edita o diário de viagem exibido atualmente. Edite seguindo o mesmo procedimento usado para criar um novo diário de viagem.
	Registra itens escritos num diário de viagem.
	Apaga da lista de mergulhos do diário de mergulho registrado no diário de viagem. As informações registradas para AQUALAND GRAPH não são apagadas.
	Seleciona itens que você deseja exibir na lista de mergulhos.
	Exibe uma lista de diários de viagem registrados. Quando um diário de viagem é selecionado desta lista, o diário de viagem designado é exibido.

Área de exibição de álbum

Ao clicar na imagem de um álbum, uma caixa de diálogo aparece no tamanho original da imagem no caso de imagens fixas. No caso de imagens animadas, o aplicativo correlacionado com o arquivo AVI é iniciado e a imagem animada pode ser reproduzida.

13.5. Apagamento de um diário de mergulho

Você pode apagar um diário de mergulho registrado em um diário de viagem da lista de mergulhos de tal diário de viagem. Selecione o diário de mergulho que você deseja apagar da lista de mergulhos do diário de viagem. Ao clicar no botão

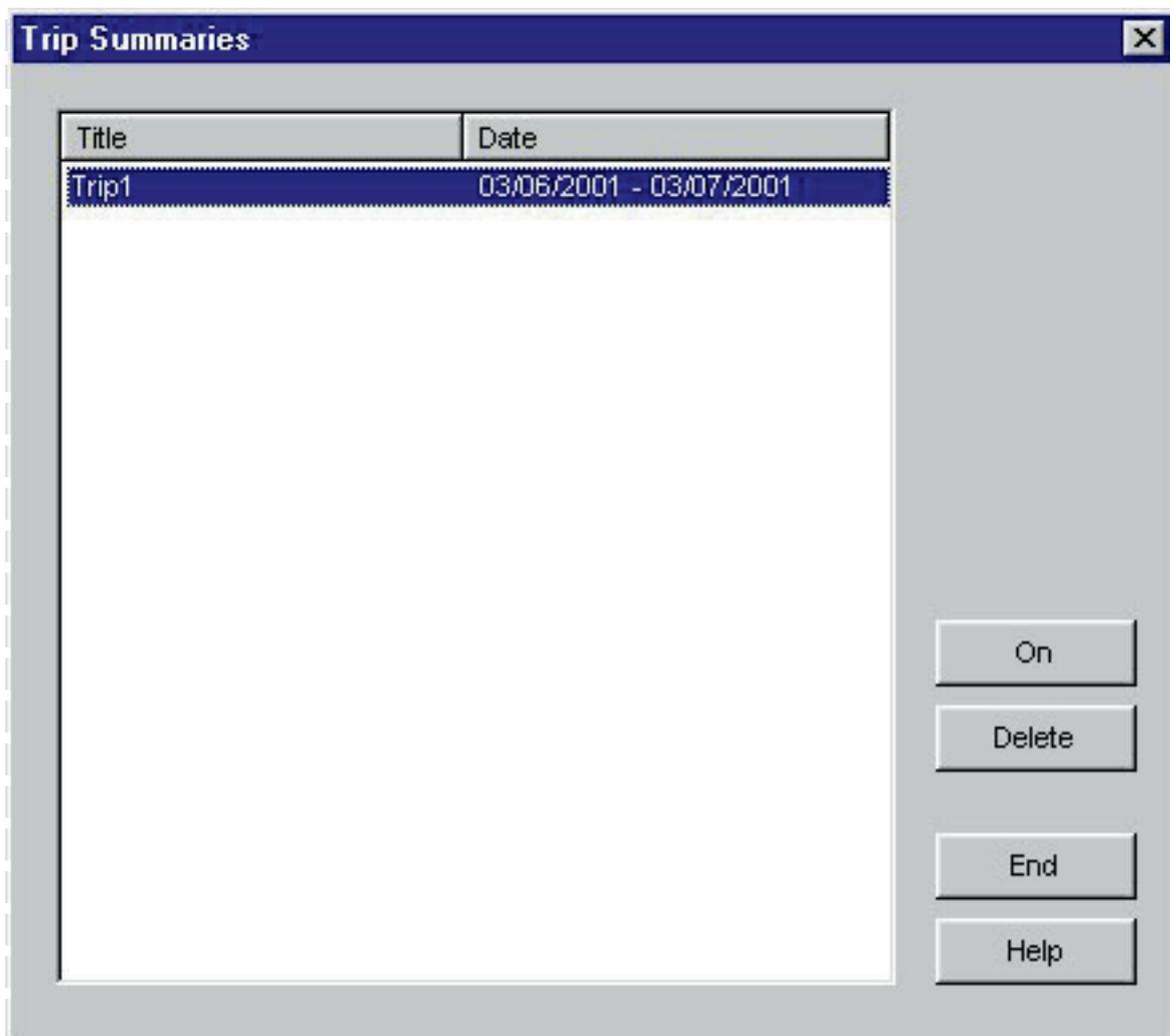


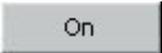
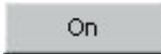
, o diário de mergulho selecionado é apagado da lista de mergulhos.

As informações registradas para **AQUALAND GRAPH** não são apagadas.

13.6. Lista de diários de viagem (Trip Summaries)

Você pode exibir uma lista dos diários de viagem.



	Selecione o diário de viagem que deseja exibir da lista e clique no botão  . O diário de viagem selecionado é exibido.
	Selecione o diário de viagem que deseja apagar da lista e clique no botão  . O diário de viagem selecionado é apagado. Os diários de mergulho registrados em tal diário de viagem não são apagados.

14. Valores limites

Apresentamos a seguir os valores limite para os dados introduzidos com **AQUALAND GRAPH**.

14.1. Número de registros

Item	Nº máx. de registros
Diário de mergulho (Log)	9999
Localidade (Location)	1000
Ponto de mergulho (Dive site)	100
Serviço de mergulho (D. Service)	100
Mergulhador (Diver)	1000
Tempo (Weather)	100
Estilo de mergulho (Dive style)	100
Tipo de água (doce / salgada) (Water Body)	100
Condição da água (Water Cond.)	100
Roupa de mergulho (Diving Suit)	100
Roupa interior (Inner Wear)	100
Material do tanque (Tank)	100
Equipamento (Equipment)	100
Itens personalizados (User Customized Items)	1000
Conteúdos de itens personalizado (Customized Item Contents)	1000
Álbum (por diário de mergulho / diário de viagem Album (per log / trip summary))	50
Diário de viagem (Trip Summary)	99
Lista de diários de viagem (Trip summary items)	100
Conteúdos de diários de viagem (Trip summary contents)	100

14.2. Número de caracteres

Item	Nº máx. de caracteres
Peso (Weight)	10 letras ou números
Tamanho do tanque (Tank Size)	10 letras ou números
Pressão (Pressure)	10 letras ou números
Consumo de ar (Air consum.)	10 letras ou números
Localidade (Location)	20 letras ou números
Ponto de mergulho (Dive Site)	20 letras ou números
Serviço de mergulho (D. Service)	20 letras ou números
Mergulhador (Diver)	20 letras ou números
Líder de mergulho (Dive Master)	20 letras ou números
Companheiro (Buddy)	20 letras ou números
Tempo (Weather)	12 letras ou números
Estilo de mergulho (Dive Style)	10 letras ou números
Tipo de água (doce / salgada) (Water Body)	10 letras ou números
Condição da água (Water Cond.)	10 letras ou números
Roupa de mergulho (Diving Suit)	20 letras ou números
Roupa interior (Inner Wear)	20 letras ou números
Material do tanque (Tank)	10 letras ou números
Equipamento (Equipment)	10 letras ou números
Itens personalizados (User customized items)	12 letras ou números
Conteúdos de itens personalizados (User customized item contents)	20 letras ou números
Nota (Memo)	400 letras ou números
Comentário de álbum (Album Comment)	20 letras ou números
Título do documento HTML (HTML document title)	100 letras ou números
Título do diário de viagem (Trip summary title)	40 letras ou números
Itens do diário de viagem (Trip summary items)	20 letras ou números
Conteúdos do diário de viagem (Trip summary contents)	20 letras ou números
Comentário do diário de viagem (Trip summary memo)	400 letras ou números

Nota: Nem todos os caracteres podem ser exibidos dependendo de seu tamanho, mesmo que o número de caracteres introduzido seja menor do que o número máximo de caracteres permitido.

14.3. Valores introduzidos

Item	No máx. de dígitos
Número de repetições (Repet. No.)	2 dígitos
Profundidade máxima (Max. Depth)	4 dígitos
Profundidade média (Ave. Depth)	4 dígitos
Profundidade de parada de segurança (Safety Stop Depth)	4 dígitos
Tempo de parada de segurança (Safety Stop Time)	3 dígitos
Temperatura (Temp.)	4 dígitos
Temperatura média da água (Ave. W. Temp.)	4 dígitos
Temperatura mínima da água (Min. W. Temp.)	4 dígitos
Visibilidade vertical (Visibility V.)	4 dígitos
Visibilidade horizontal (Visibility H.)	4 dígitos
Tamanho do tanque (Tank Size)	4 dígitos
Pressão inicial (Pres. In)	4 dígitos
Pressão final (Pres. Out)	4 dígitos
Consumo de ar (Consump.)	4 dígitos
Peso (Weight)	4 dígitos

15. Especificações da Unidade de Comunicação

Tipo	CMUT-01	CMUT-03
Alimentação	Suprimento pela linha de sinal do conector RS-232C	
Consumo	2 mA	
Condições de funcionamento	Temperatura : de +5C a +40C Umidade : de 20% a 80% (sem condensação)	
Dimensões	Larg.: 7,1 cm Prof. : 11,1 cm Alt. : 3,1 cm (com o conector)	Larg. : 10,8 cm Prof. : 7,1 cm Alt. : 8,6 cm (com o suporte)
Peso	105 g	270 g (com o suporte)