

# ***AQUALAND GRAPH*** ***Ver.2***

**MANUALE DI FUNZIONAMENTO**



---

## Prefazione

Grazie per aver acquistato l'unità di comunicazione e AQUALAND GRAPH. Aqualand Graph è disegnato per trasferire i dati di profilo di immersione memorizzato nell'Hyper Aqualand in un personal computer via l'unità di comunicazione. I dati trasferiti nel personal computer possono essere controllati e convertiti facilmente in dati grafici. Può lavorare sia con dati di caratteri inseriti e dati di immersione come giornale. Consente di incollare su un giornale dati di immagine statica o in movimento corrispondente a ciascun giornale. Inoltre, AQUALAND GRAPH può essere usato per stampare questi dati, funzione che risulta molto utile per conservare i dati di immersione.

È nostra speranza che la Sua copia di Aqualand Graph Le permetterà di godere la Sua vita sportiva più di prima.

- Tutti i diritti per questo manuale e per questo software appartengono alla CITIZEN WATCH CO., LTD. (JAPAN)
- Nessuna parte di questo documento può essere riprodotta in alcuna forma, interamente o in parte, senza l'espressa autorizzazione scritta della CITIZEN WATCH CO., LTD. (JAPAN)
- Il contenuto di questo manuale è soggetto a cambiamenti senza preavviso, dovuto a possibili miglioramenti e aggiornamenti.

- Windows 98, Windows Me, Windows 2000 e Windows XP sono marchi di fabbrica registrati di Microsoft Corporation, USA.
- Il nome dell'azienda ed i marchi commerciali usati in questo manuale sono generalmente i marchi registrati o i marchi dei rispettivi detentori.

## Note sull'uso

### Unità di Comunicazione

L'unità di comunicazione è costituita di componenti e parti elettronici di precisione. Si prega di esercitare la massima cautela nel maneggiare l'unità.

- Tenere ed adoperare l'unità in luogo ove la temperatura sia tra i 5 e i 40°C (41 e 104°F) e dove l'umidità sia tra i 20 e l'80%. (senza condensa). In più, assicurarsi di evitare luoghi dove possono occorrere cambiamenti repentini della temperatura.
- Non sottoporre l'unità ad impatti o vibrazioni. Si prega di esercitare un'attenzione particolare a non tenere l'unità in luoghi soggetti ad impatti o vibrazioni.
- Tenere l'unità lontana da luoghi dove possa essere esposto direttamente al sole o a grandi quantità di polvere. Si prega specialmente di esercitare la massima attenzione a non lasciare l'unità in alcun veicolo.
- Non smontare o modificare l'unità in alcun modo e in alcuna evenienza, dato che questo potrebbe danneggiare l'unità inutilmente.
- Cautela dovrebbe essere esercitata per evitare che l'unità venga a contatto con l'acqua. Assicurarsi che l'orologio (Hyper Aqualand) non sia bagnato quando si regola.
- Al momento di pulire l'unità, utilizzare un panno morbido leggermente umido, usando acqua o un detergente neutro. Non usare mai benzina o solvente quando si pulisce l'unità.
- Evitare di usare l'unità in prossimità di radio o un televisori. Operare l'unità di comunicazione in prossimità di tali apparecchi potrebbe risultare in difficoltà nella ricezione dati.
- CITIZEN WATCH CO., LTD. e CITIZEN TRADING CO., LTD non si assumono responsabilità per perdite o profitti mancati, causati da riparazioni, difficoltà con l'unità o il software, o reclami simili.

### AQUALAND GRAPH

- CITIZEN WATCH CO., LTD. e CITIZEN TRADING CO., LTD non si assumono alcuna responsabilità per perdite, programmi o dati cancellati, profitti mancati, o altri reclami da chicchessia che risultino dall'uso di questo software.
- CITIZEN ha verificato il funzionamento di vari computer con cui è possibile utilizzare "AQUALAND GRAPH". "AQUALAND GRAPH" è probabilmente utilizzabile con il vostro personal computer ma, se vi fossero dei problemi, vi preghiamo di entrare in contatto con uno dei nostri centri di assistenza.

# AQUALAND GRAPH

## INDICE

<a href="#">Prefazione</a> .....	<a href="#">2</a>	<a href="#">7. Trasferimento (Transfer)</a> .....	<a href="#">31</a>
<a href="#">1. Configurazione del Sistema</a> .....	<a href="#">5</a>	<a href="#">7.1. Collegamento dell'unità di comunicazione</a> ...	<a href="#">32</a>
<a href="#">1.1. Configurazione del Prodotto AQUALAND GRAPH</a> .....	<a href="#">5</a>	<a href="#">7.2. Trasferimento</a> .....	<a href="#">32</a>
<a href="#">1.2. Requisiti del Sistema</a> .....	<a href="#">5</a>	<a href="#">8. Aggiunta dati diario</a> .....	<a href="#">33</a>
<a href="#">2. Unità di Comunicazione</a> .....	<a href="#">7</a>	<a href="#">8.1. Creazione di un nuovo diario (Create New Log)</a> .....	<a href="#">36</a>
<a href="#">2.1. Nome e Funzione di Ciascuna Parte</a> .....	<a href="#">7</a>	<a href="#">8.2. Modifica (Edit)</a> .....	<a href="#">37</a>
<a href="#">2.2. Collegamenti Dell'orologio Con il Computer</a> ...	<a href="#">7</a>	<a href="#">8.3. Cancellazione (Delete)</a> .....	<a href="#">37</a>
<a href="#">3. Installazione di AQUALAND GRAPH</a> .....	<a href="#">9</a>	<a href="#">8.4. Modifica album</a> .....	<a href="#">38</a>
<a href="#">4. Avvio e conclusione di AQUALAND GRAPH</a> .....	<a href="#">10</a>	<a href="#">8.4.1. Aggiunta immagine</a> .....	<a href="#">39</a>
<a href="#">4.1. Avvio di AQUALAND GRAPH</a> .....	<a href="#">10</a>	<a href="#">8.4.2. Cancellazione immagine</a> .....	<a href="#">39</a>
<a href="#">4.2. Conclusione di AQUALAND GRAPH</a> .....	<a href="#">10</a>	<a href="#">8.4.3. Cambio anteprime</a> .....	<a href="#">39</a>
<a href="#">5. Finestra principale</a> .....	<a href="#">11</a>	<a href="#">8.4.4. Importazione diario (Import Log)</a> .....	<a href="#">40</a>
<a href="#">5.1. Cambio dati di visualizzazione diario</a> .....	<a href="#">13</a>	<a href="#">8.4.5. Esportazione diario (Export Log)</a> .....	<a href="#">40</a>
<a href="#">5.2. Menu</a> .....	<a href="#">14</a>	<a href="#">9. Lista delle immersioni</a> .....	<a href="#">41</a>
<a href="#">5.3. Barra degli strumenti</a> .....	<a href="#">15</a>	<a href="#">9.1. Classificazione</a> .....	<a href="#">41</a>
<a href="#">6. Impostazioni</a> .....	<a href="#">16</a>	<a href="#">9.2. Selezione elemento del diario (Select Log Item)</a> .....	<a href="#">41</a>
<a href="#">6.1. Generale (General)</a> .....	<a href="#">16</a>	<a href="#">9.3. Ricerca (Search)</a> .....	<a href="#">42</a>
<a href="#">6.1.1. Collocazione file (File Locations)</a> .....	<a href="#">16</a>	<a href="#">9.4. Stampa della lista diari (Print Log List)</a> .....	<a href="#">43</a>
<a href="#">6.1.2. Unità (Units)</a> .....	<a href="#">17</a>	<a href="#">10. Visualizzazione del grafico (Graph)</a> .....	<a href="#">44</a>
<a href="#">6.1.3. Unità quando si crea un nuovo diario (Unit : Depth)</a> .....	<a href="#">17</a>	<a href="#">10.1. Impostazioni del pannello (Panel Settings)</a> ....	<a href="#">45</a>
<a href="#">6.1.4. Antepime album (Album Thumbnails)</a> ...	<a href="#">17</a>	<a href="#">10.2. Impostazione del tipo di linea (Set Line Type)</a> .....	<a href="#">46</a>
<a href="#">6.1.5. Porta seriale (Serial Port)</a> .....	<a href="#">17</a>	<a href="#">10.3. Stampa del grafico</a> .....	<a href="#">47</a>
<a href="#">6.1.6. Selezione cartella (Select Folder)</a> .....	<a href="#">18</a>	<a href="#">11. Stampa del diario (Print Log)</a> .....	<a href="#">48</a>
<a href="#">6.2. Elementi personalizzati (Customized Items)</a> .....	<a href="#">19</a>	<a href="#">11.1. Stampa (Print)</a> .....	<a href="#">48</a>
<a href="#">6.2.1. Elementi (Items)</a> .....	<a href="#">20</a>	<a href="#">11.2. Anteprima di stampa (Print Preview)</a> .....	<a href="#">49</a>
<a href="#">6.2.2. Contenuti (Contents)</a> .....	<a href="#">20</a>	<a href="#">12. Creazione di un documento HTML (Create HTML Document)</a> .....	<a href="#">50</a>
<a href="#">6.2.3. Definizione iniziale (Initial definition)</a> .....	<a href="#">20</a>	<a href="#">12.1. Impostazione dello sfondo</a> .....	<a href="#">51</a>
<a href="#">6.3. Elementi fissati (Fixed Items)</a> .....	<a href="#">21</a>	<a href="#">12.2. Salvataggio dei file HTML</a> .....	<a href="#">51</a>
<a href="#">6.3.1. Sub (Diver)</a> .....	<a href="#">21</a>	<a href="#">13. Sommario dell'escursione (Trip Summary)</a> .....	<a href="#">52</a>
<a href="#">6.3.2. Condizioni atmosferiche (Weather)</a> .....	<a href="#">22</a>	<a href="#">13.1. Registro del sommario dell'escursione</a> .....	<a href="#">52</a>
<a href="#">6.3.3. Materiale del serbatoio (Tank Material)</a> .	<a href="#">23</a>	<a href="#">13.2. Personalizzazione (Customize)</a> .....	<a href="#">54</a>
<a href="#">6.3.4. Assistenza immersioni (D. Service)</a> .....	<a href="#">24</a>	<a href="#">13.3. Visualizzazione del sommario dell'escursione</a> ..	<a href="#">55</a>
<a href="#">6.3.5. Stile di immersione (Dive Style)</a> .....	<a href="#">25</a>	<a href="#">13.4. Modifica del sommario dell'escursione</a> .....	<a href="#">56</a>
<a href="#">6.3.6. Condizioni dell'acqua (Water Cond.)</a> .....	<a href="#">26</a>	<a href="#">13.5. Cancellazione diario (Delete Log)</a> .....	<a href="#">57</a>
<a href="#">6.3.7. Muta subacquea / Sotto muta (Diving Suit / Inner Wear)</a> .....	<a href="#">27</a>	<a href="#">13.6. Lista dei sommari delle escursioni (Trip Summaries)</a> .....	<a href="#">57</a>
<a href="#">6.3.8. Equipaggiamento (Equipment)</a> .....	<a href="#">28</a>	<a href="#">14. Valori limite</a> .....	<a href="#">58</a>
<a href="#">6.4. Località di immersione (Dive Locations)</a> .....	<a href="#">29</a>	<a href="#">14.1. No. delle registrazioni</a> .....	<a href="#">58</a>
<a href="#">6.4.1. Località (Location)</a> .....	<a href="#">30</a>	<a href="#">14.2. No. di caratteri introdotti</a> .....	<a href="#">59</a>
<a href="#">6.4.2. Sito di immersione (Dive Site)</a> .....	<a href="#">30</a>	<a href="#">14.3. Valori introdotti</a> .....	<a href="#">60</a>
		<a href="#">15. Specifiche Unità di Comunicazione</a> .....	<a href="#">61</a>

---

# 1. Configurazione del Sistema

## 1.1. Configurazione del Prodotto AQUALAND GRAPH

①AQUALAND GRAPH MANUALE DI INSTALLAZIONE .....	1
②Unità di comunicazione.....	1
③AQUALAND GRAPH CD-ROM .....	1

---

## 1.2. Requisiti del Sistema

In aggiunta ai prodotti menzionati qui sopra, le seguenti attrezzature sono necessarie per far funzionare l'AQUALAND GRAPH.

- ①Personal computer  
Personal computer dotato di una porta seriale e in grado di operare con Windows 98, Windows Me, Windows 2000 o Windows XP (si raccomanda un processore Pentium 200 MHz o superiore)
- ②Sistema operativo  
Windows 98, Windows Me, Windows 2000, o Windows XP
- ③Capacità di memoria  
32 MB, o superiore (si raccomanda una memoria di 64 MB, o superiore)
- ④Hard Disk  
È necessario uno spazio di 15 MB, o più, nel directory Windows e di 10 MB nel directory di installazione quando l'applicazione viene installata. (si raccomanda un minimo di 100 MB).
- ⑤Monitor  
Display a colori con risoluzione SVGA (risoluzione 800 x 600, 256 colori) o superiore, compatibile con Windows 98, Windows Me, Windows 2000 o Windows XP
- ⑥Porto seriale e Cavo Straight Through RS-232C  
Il cavo deve essere schermato e collegato come specificato di seguito:  
(Si raccomanda un porto seriale ad alta velocità)

- Se il porto di comunicazioni seriali del suo personal computer ha 9 piedini (pin):

Lato Personal Computer		Lato Unità di Comunicazione
9 piedini femmina	2 ----- 3	25 piedini maschio
	3 ----- 2	
	4 ----- 20	
	5 ----- 7	
	6 ----- 6	
	7 ----- 4	
	8 ----- 5	

- Se il porto di comunicazioni seriali del suo personal computer ha 25 piedini (pin):

Lato Personal Computer		Lato Unità di Comunicazione
25 piedini femmina	1 ----- 1	25 piedini maschio
	2 ----- 2	
	3 ----- 3	
	4 ----- 4	
	5 ----- 5	
	6 ----- 6	
	7 ----- 7	
	20 ----- 20	

⑦ Disk drive.

Un lettore per CD-ROM. (richiesto durante l'installazione)

⑧ Hyper Aqualand (orologio)

⑨ Stampante

Una stampante compatibile con il software del sistema Windows che fa funzionare il suo personal computer

⑩ Web browser

Un web browser è necessario per l'anteprima del giornale ecc. Questo deve essere collegato ai documenti HTML quando si legano documenti.

---

## 2. Unità di Comunicazione

L'unità di comunicazione viene usata per il trasferimento di dati (di registro e di profilo) salvati nell'orologio al personal computer.

Esistono due misure di prodotto, il CMUT-01 senza supporto per l'unità di comunicazione, e il CMUT-03, dotato di supporto.

---

### 2.1. Nome e Funzione di Ciascuna Parte

- **Connettore RS-232C**  
Serve a collegare l'unità di comunicazione con il computer interessato per mezzo del cavo adattatore seriale.
- **Piedini di collegamento**  
Servono a collegare il terminale di trasferimento dell'orologio. Ci sono tre piedini; il piedino centrale viene messo in contatto con quello di trasferimento dell'orologio, mentre gli altri due entrano in contatto con la cassa dell'orologio.
- **Pinza fissante**  
Utilizzata per mantenere l'orologio premuto contro i piedini di collegamento.
- **Supporto rimovibile: per l'utilizzo con il modello CMUT-03**  
Collegato al corpo principale dell'unità di comunicazione.  
Questo supporto deve essere sempre utilizzato con l'unità di comunicazione CMUT-03.  
Metodo di collegamento: Fare scorrere il supporto orizzontalmente sulle apposite guide metalliche situate nella parte inferiore dell'unità di comunicazione principale.

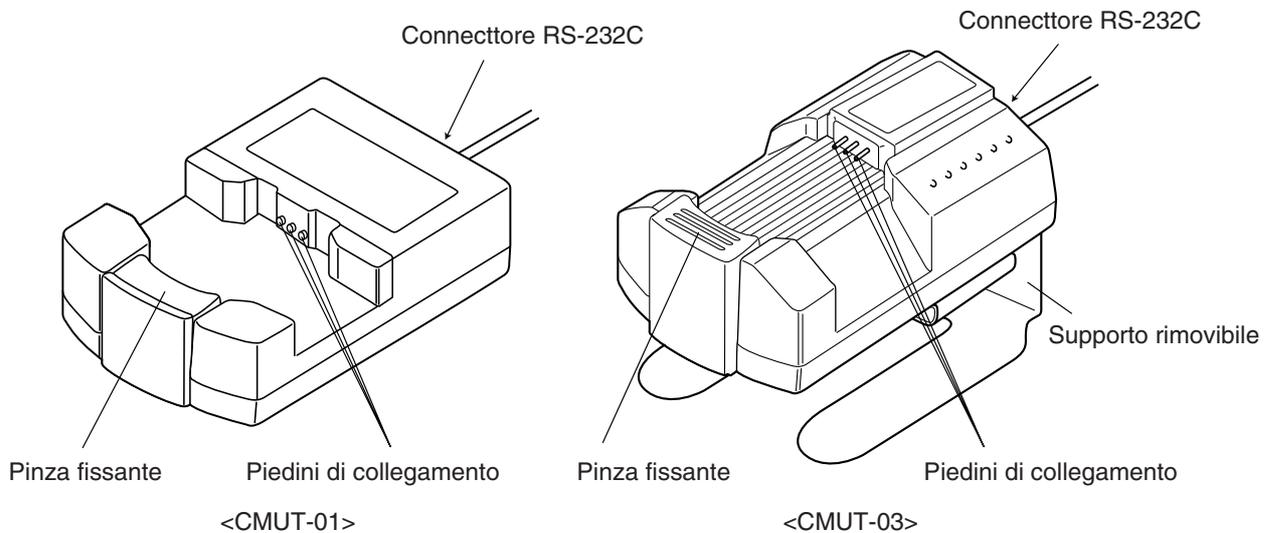


Figura 1

---

### 2.2. Collegamenti Dell'orologio Con il Computer

- **Come collegare**  
Attenersi alla procedura sottostante per collegare l'orologio al suo personal computer.
  - ① Accertarsi che il personal computer sia spento.
  - ② Collegare il porto di comunicazione seriale del personal computer al connettore dell'unità di comunicazione servendosi del cavo adattatore seriale RS-232C.
  - ③ Accendere il personal computer ed avviare il sistema AQUALAND GRAPH.
  - ④ Impostare l'orologio nel modo di trasferimento e quindi chiamare i dati.  
(Per l'orologio far riferimento al relativo Manuale dell'utente)
  - ⑤ Inserire l'orologio in modo che il piedino di trasferimento venga in contatto con il centro dei tre piedini di collegamento.  
Indi spingere l'orologio in basso nell'apposito contenitore. (Si veda la figura 2 qui sotto)

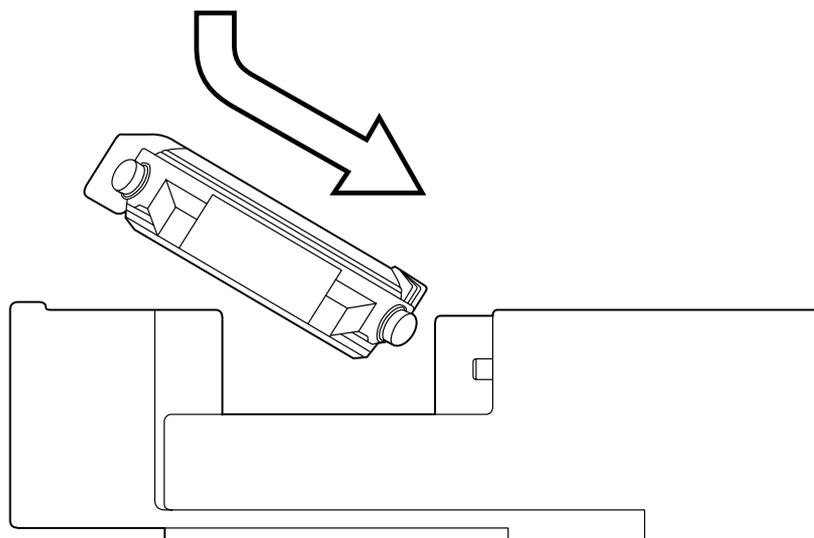


Figura 2

- Come scollegare

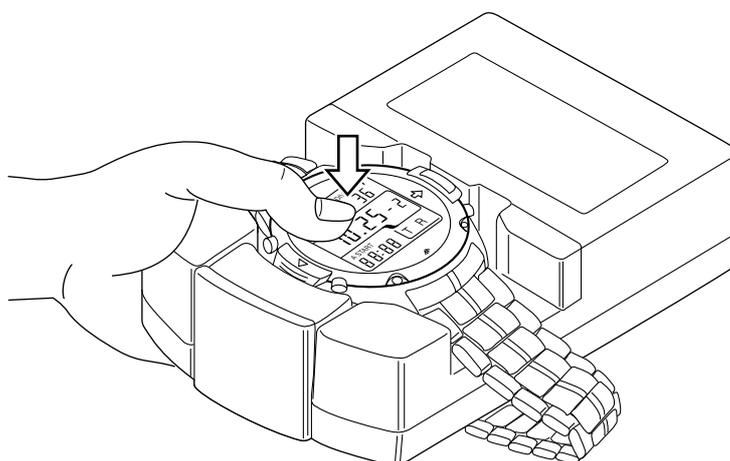
Impugnare il cinturino dell'orologio e sollevarlo verso l'alto dalla parte opposta a quella dei piedini del connettore (lato pinza fissante) finché non si stacca dalla pinza fissante. Uscire dall'operazione AQUALAND GRAPH e spegnere il computer prima di staccare il cavo adattatore seriale.

## Per gli utenti che usano l'unità di comunicazione tipo CMUT-01 con un orologio a cinturino metallico

### Precauzioni per la trasmissione dei dati

Durante la trasmissione dei dati, afferrare l'orologio e l'unità di comunicazione con le dita come illustrato in figura. Mantenerlo nella posizione corretta e attendere che Aqualand Graph termini la ricezione dei dati.

Se l'unità di comunicazione viene utilizzata con un modello di Hyper Aqualand dotato di cinturino metallico, può accadere che il cinturino, toccando la base dell'unità, mantenga l'orologio leggermente sollevato durante la trasmissione dei dati. Questo può pregiudicare il buon contatto dei terminali e impedire la corretta trasmissione dei dati.



### 3. Installazione di AQUALAND GRAPH

Installare Aqualand Graph seguendo le procedure descritte di seguito.

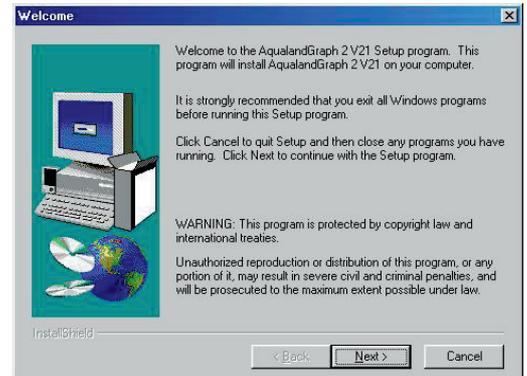
(1) Accendere il PC e confermare che il sistema operativo (OS) sia avviato.

\* Quando si utilizza Windows 2000 o Windows XP, è necessario accedere a Windows come un "Administrator (Amministratore)".

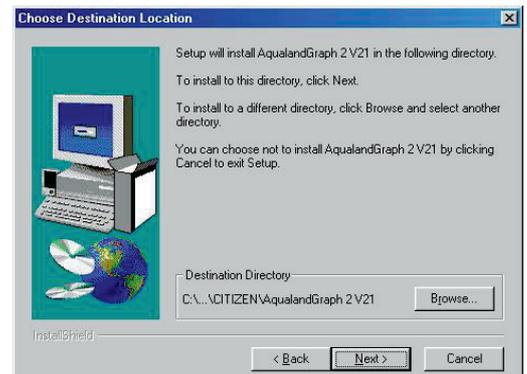
(2) Inserire il CD-ROM fornito in dotazione nel lettore CD-ROM del PC. Il menu di installazione di AQUALAND GRAPH viene automaticamente visualizzato.

Se il menu di installazione non viene visualizzato, fare un doppio click su "install.exe" contenuto sul CD-ROM inserito nel lettore CD-ROM, per visualizzare il menu di installazione.

(3) Cliccare su "Install AQUALAND GRAPH 2 V21". Si avvia l'installazione e viene visualizzata la schermata seguente.



(4) Confermare i contenuti e quindi cliccare su "NEXT" per visualizzare la schermata seguente.



(5) Se desiderate cambiare la directory dove vengono installate le applicazioni, cliccare su "Browse" e cambiare alla directory desiderata. Confermare i contenuti e cliccare su "NEXT" per installare le applicazioni. Viene quindi visualizzata la schermata seguente.



(6) Cliccare "Finish" per completare la procedura di installazione.

---

## **4. Avvio e conclusione di AQUALAND GRAPH**

### **4.1. Avvio di AQUALAND GRAPH**

Dal pulsante "Start" nella task bar selezionare "Program" e quindi "AqualandGraph 2 V21".

### **4.2. Conclusione di AQUALAND GRAPH**

Cliccare sul pulsante [X] nell'angolo in alto a destra di <Finestra principale> o selezionare il menu [File (F)] e quindi [End (X)] nel menu a discesa.

## 5. Finestra principale

Questa è la finestra che viene visualizzata per prima quando si avvia [AQUALAND GRAPH].

La <Finestra principale> è composta dalle seguenti tre aree.

Area di visualizzazione diario	Questa area visualizza i dati del diario sul lato sinistro della finestra principale. I diari non possono essere modificati in questa area.
Area di visualizzazione album	Questa area visualizza le immagini sul lato destro della finestra. Questa area si visualizza commutando dalla lista delle immersioni.
Lista delle immersioni	Questa area visualizza i dati delle immersioni nelle unità di righe sul lato destro della finestra. Questa area si visualizza commutando dalla visualizzazione album.

È possibile spostarsi ad un'altra finestra cliccando con il mouse un tasto nella barra degli strumenti di questo menu, oppure selezionando un menu.

Quando si posiziona il cursore del mouse su un qualsiasi tasto della barra degli strumenti, viene visualizzato un messaggio di aiuto.

### Area di visualizzazione diario

The screenshot shows the AQUALAND GRAPH 2 V21 software interface. The main window displays a dive log entry for 07/19/1995 (Wednesday), Dive 1, at GUAM BLUE CORNER. The diver is Bill WHITE, and the buddy is John BROWN. The dive profile shows a start time of 03:51:02 and an end time of 04:32:04, with a maximum depth of 22.3m and an average depth of 15.4m. The temperature graph shows a range from 16°C to 21°C. The interface also includes a table of dive records on the right side.

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

## Finestra principale nel modo di visualizzazione album

Quando la finestra principale viene mostrata nel modo di visualizzazione lista delle immersioni, cliccare con il mouse il tasto



oppure selezionare [Switch to Album (A)] del menu [Display (L)], per cambiare al modo di visualizzazione album.

Quando un'immagine di album viene cliccata con il mouse, nel caso di un fermo immagine viene visualizzata una finestra di dialogo di dimensioni originali. Nel caso di un filmato, viene avviata la relativa applicazione per il file AVI ed il filmato viene riprodotto.

La registrazione dell'album viene eseguita dalla finestra di dialogo <Edit>. Per ulteriori dettagli riferirsi alla sezione "8. Aggiunta dati diario" e "8. 4. Modifica album".

07/19/1995[Wed]- 1 Diver Bill WHITE

Location GUAM BLUE CORNER Dive Master

Dive site Buddy John BROWN

D.Service Tank Pressure

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

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

Weight	Kg
Diving Suit	
Inner Wear	
Tank	
Equipment	

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	

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

Sample log

Number of Rec4

Napoleon

Turtle

Redfish

## Finestra principale nel modo di visualizzazione di Lista delle immersioni



Quando la finestra principale viene mostrata nel modo di visualizzazione album, cliccare con il mouse il tasto oppure selezionare [Switch to Log List (L)] del menu [Display (L)] per cambiare al modo di visualizzazione di lista delle immersioni.

The screenshot shows the AQUALAND GRAPH 2 V21 software interface. The main window displays a detailed dive log for a dive on 07/19/1995 (Wednesday) at 12:00:00. The diver is Bill WHITE, and the location is GUAM BLUE CORNER. The dive master is John BROWN. The dive site is GUAM BLUE CORNER. The dive service is not specified. The dive time is 12:41:02. The maximum depth is 22.3 m, and the average depth is 15.4 m. The water temperature is 30.6 °C, and the visibility is 15 m. The weather is FINE. The water condition is not specified. The dive style is not specified. The user customized items are: No. of Weights: 4.5 kgs, Vis.: 15 m, Sea Condition: Good, Fish: Squid. A graph shows the temperature profile over time, with a peak of 21 °C at 0:45 and a minimum of 16 °C at 0:00. The list of dives on the right shows the current dive highlighted in blue.

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

## Assegnare icone

Le icone indicanti gli attributi sono visualizzate sul lato sinistro della lista delle immersioni.

	Sono registrati i Dati album.
	Registrato in Sommario dell'escursione.

## 5.1. Cambio dati di visualizzazione diario

Quando viene cliccata con il mouse la riga nella <Lista delle immersioni>, per la quale si desidera visualizzare un diario, il diario selezionato viene visualizzato in <Area di visualizzazione diario>.

In aggiunta, i dati del diario visualizzato possono essere cambiati cliccando con il mouse il tasto Sposta sulla barra degli strumenti.

## 5.2. Menu

### Files (F)

Create New Log (N)	Crea un nuovo diario senza il trasferimento dati dall'orologio.
Edit (E)	Modifica il diario correntemente visualizzato.
Delete (D)	Cancella i dati selezionati nella <Lista delle immersioni>.

Create HTML Document (H)	Crea una pagina web dei dati selezionati nella <Lista delle immersioni>.
Print (P)	Stampa i dati selezionati nella <Lista delle immersioni>.
Print Log List (L)	Stampa l'intera <Lista delle immersioni>.

Trip Summary (T)	Questa funzione è abilitata nel Modo di visualizzazione album. I dati selezionati nella <Lista delle immersioni> vengono registrati nel <Sommario dell'escursione>.
List of Trip Summaries (S)	Questa funzione è abilitata nel Modo di visualizzazione album. Viene visualizzata una lista dei <Sommari delle escursioni> registrate.

Exit (X)	Termina <b>AQUALAND GRAPH</b> .
----------	---------------------------------

### Visualizza (Display (L))

Search (S)	Estrae i dati che si desidera visualizzare dalla <Lista delle immersioni>.
Select Log Item (I)	Seleziona un elemento diario che si desidera visualizzare dalla <Lista delle immersioni>.
Graph (G)	Visualizza un grafico dei dati selezionati nella <Lista delle immersioni>.

Switch to Album (A)	La finestra è mostrata nel Modo di visualizzazione di Lista delle immersioni. Cambia la finestra al Modo di visualizzazione Album.
Switch to Log List (L)	La finestra è visualizzata nel Modo di visualizzazione Album. Cambia la finestra al Modo di visualizzazione lista delle immersioni.
Album Thumbnails (T)	Seleziona se le immagini di anteprima devono essere visualizzate in <Area di visualizzazione album>.

### Impostazioni (Preferences (P))

General (G)	Registra l'informazione richiesta per il funzionamento di <b>AQUALAND GRAPH</b> .
Customized Items (C)	Registra le impostazioni utente personalizzate che sono scritte in un diario.
Fixed Items (F)	Registra il sub, il tempo atmosferico ed gli altri elementi fissati che vengono scritti in un diario.
Dive Locations (L)	Registra le località che vengono scritte all'interno di un diario.

## Opzioni (Option (O))

Transfer (T)	Trasferisce i dati dall'orologio.
Export Log (E)	Esporta tutto o una parte dei dati di immersione.
Import Log (I)	Carica i dati esportati. Vengono anche importati i dati diario DOS, Ver. 1 / Ver. 2.0 / Ver. 2.1

## Guida in linea (Help (H))

Help Topics (H)	Visualizza gli argomenti della guida.
About Aqualand Graph (A)	Visualizza la versione di <b>AQUALAND GRAPH</b> .

---

## 5.3. Barra degli strumenti

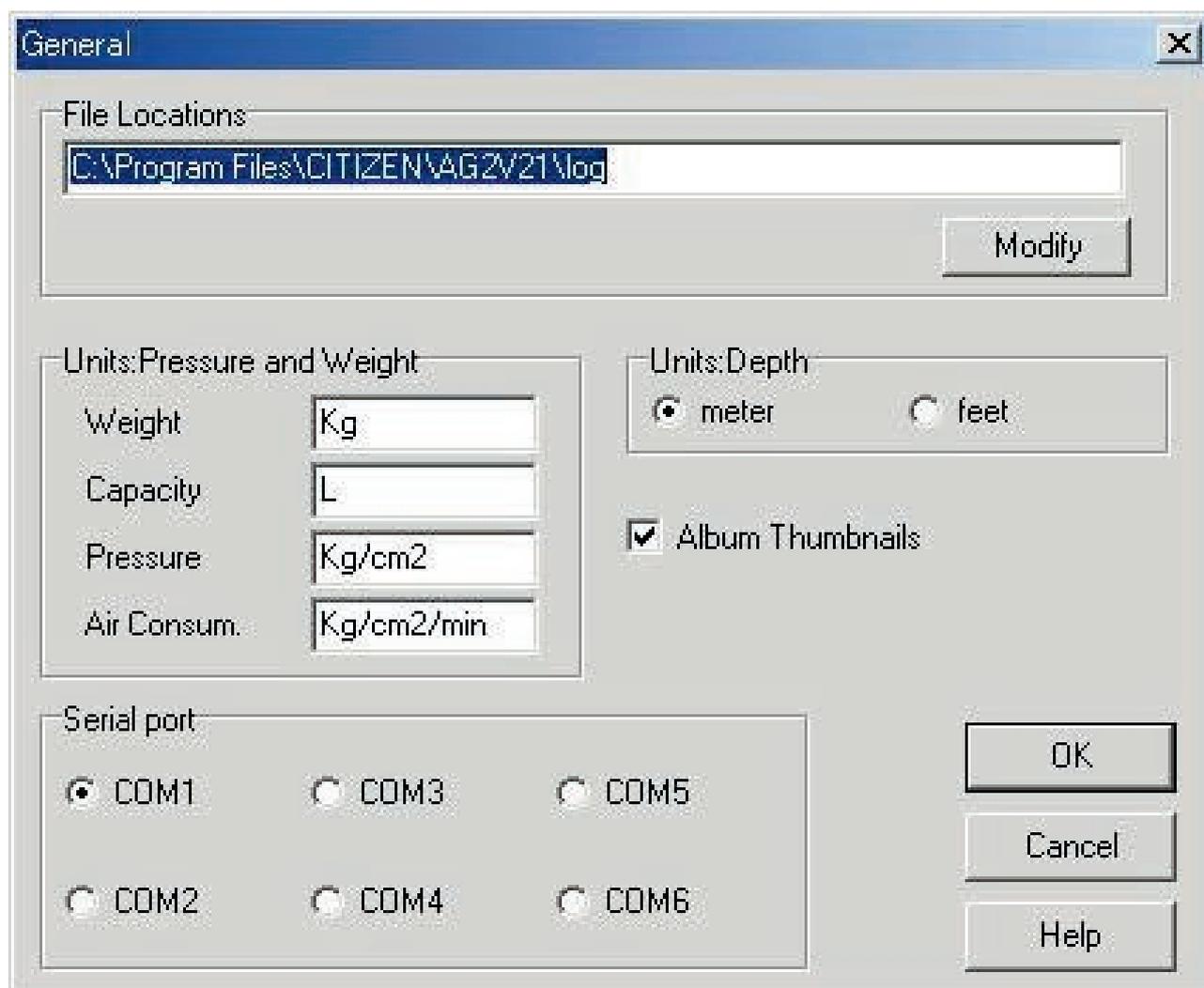
	Tasto di Visualizzazione album	Mostrato nel Modo di visualizzazione lista delle immersioni. [Switch to Album (A)] del menu [Display (L)].
	Tasto di Visualizzazione lista delle immersioni	Mostrato nel Modo di visualizzazione album. [Switch to Log List (L)] del menu [Display (L)].
	Tasto del Grafico	[Graph (G)] del menu [Display (L)].
	Tasto di Stampa	[Print (P)] del menu [Files (E)].
	Tasto Crea documento HTML	[Create HTML Document (H)] del menu [Files (E)].
	Tasto Crea nuovo Diario	[Create new log (N)] del menu [Files (E)].
	Tasto Modifica	[Edit (E)] del menu [Files (E)].
	Tasto Cerca	[Search (S)] del menu [Display (L)].
	Tasto Indietro	Sposta indietro alla visualizzazione dei dati precedenti della <Lista delle immersioni> del diario corrente, e visualizza il diario.
	Tasto Avanti	Sposta in avanti alla visualizzazione dei dati successivi della <Lista delle immersioni> del diario corrente, e visualizza il diario.
	Tasto Trasferisci	[Transfer (I)] del menu [Option (O)].
	Tasto Esporta diario	[Export Log (E)] del menu [Option (O)].
	Tasto Sommario dell'escursione	Questa funzione è abilitata nel Modo di visualizzazione album. [Trip Summary (I)] del menu [Files (E)].
	Tasto Lista dei Sommari delle escursioni	Questa funzione è abilitata nel Modo di visualizzazione album. [List of Trip Summary (S)] del menu [Files (E)].

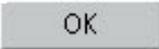
## 6. Impostazioni

### 6.1. Generale (General)

Le impostazioni per l'informazione richiesta per il funzionamento di **AQUALAND GRAPH** sono registrate.

La finestra di dialogo <General> viene visualizzata quando è selezionato [General (G)] dal menu [Preferences (P)] della <Finestra principale>.



La registrazione viene completata quando si clicca con il mouse il tasto , dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>. Dal momento in cui i contenuti della registrazione completata vengono immagazzinati in memoria da **AQUALAND GRAPH**, non è necessario registrarli ogni volta che si avvia.

I cambiamenti vengono cancellati cliccando il tasto  oppure cliccando con il mouse il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>.

#### 6.1.1. Collocazione file (File Locations)

Designare una cartella per il salvataggio dei dati trasferiti. Possono essere memorizzate fino ad un massimo di 9999 serie di dati in una singola cartella di salvataggio dati. Nel caso di memorizzazione di 9999 serie di dati consistenti una singola immersione avente una durata di 1 ora, sono richiesti all'incirca 400 MB di spazio sul disco. Durante l'installazione, una cartella di salvataggio dati denominata "LOG" viene creata sotto la cartella in cui è installato **AQUALAND GRAPH**.

Modify

Quando si clicca con il mouse il tasto , viene visualizzata la finestra di dialogo <Select Folder>. Specificare in questa finestra di dialogo una cartella di salvataggio, quando si desidera cambiare la cartella di salvataggio dati. (Per ulteriori dettagli riferirsi alla sezione "6.1.6. Selezione cartella".)

### 6.1.2. Unità (Units)

Impostare le unità che devono essere impiegate nei diari. Le unità possono essere introdotte utilizzando fino a 10 lettere o numeri. I dati registrati non vengono cambiati fino a che non si cambiano le unità.

Weight	Introdurre le unità da visualizzarsi per il peso.
Capacity	Introdurre le unità da visualizzarsi per la dimensione del serbatoio.
Pressure	Introdurre le unità da visualizzarsi per Pres. In (pressione in ingresso) e Pres. Out (pressione in uscita) del serbatoio.
Air Consum.	Introdurre le unità da visualizzarsi per il consumo dal serbatoio.

### 6.1.3. Unità quando si crea un nuovo diario (Unit : Depth)

Specificare le unità per la lunghezza (profondità) da utilizzarsi quando si crea un nuovo diario con Creare un nuovo diario.

Meter	Vengono utilizzati i metri per le misure di profondità, e vengono utilizzati i °C per le unità di temperatura.
Feet	Vengono utilizzati i piedi per le misure di profondità, e vengono utilizzati i °F per le unità di temperatura.

### 6.1.4. Antepime album (Album Thumbnails)

Impostare il modo di visualizzazione album di <Area di visualizzazione album> della <Finestra principale>.

Se è vistata la scelta <Album Thumbnails>, vengono visualizzate le immagini ed i commenti. Se si rimuove il segno di visto, vengono visualizzati solo i commenti senza la visualizzazione delle immagini.

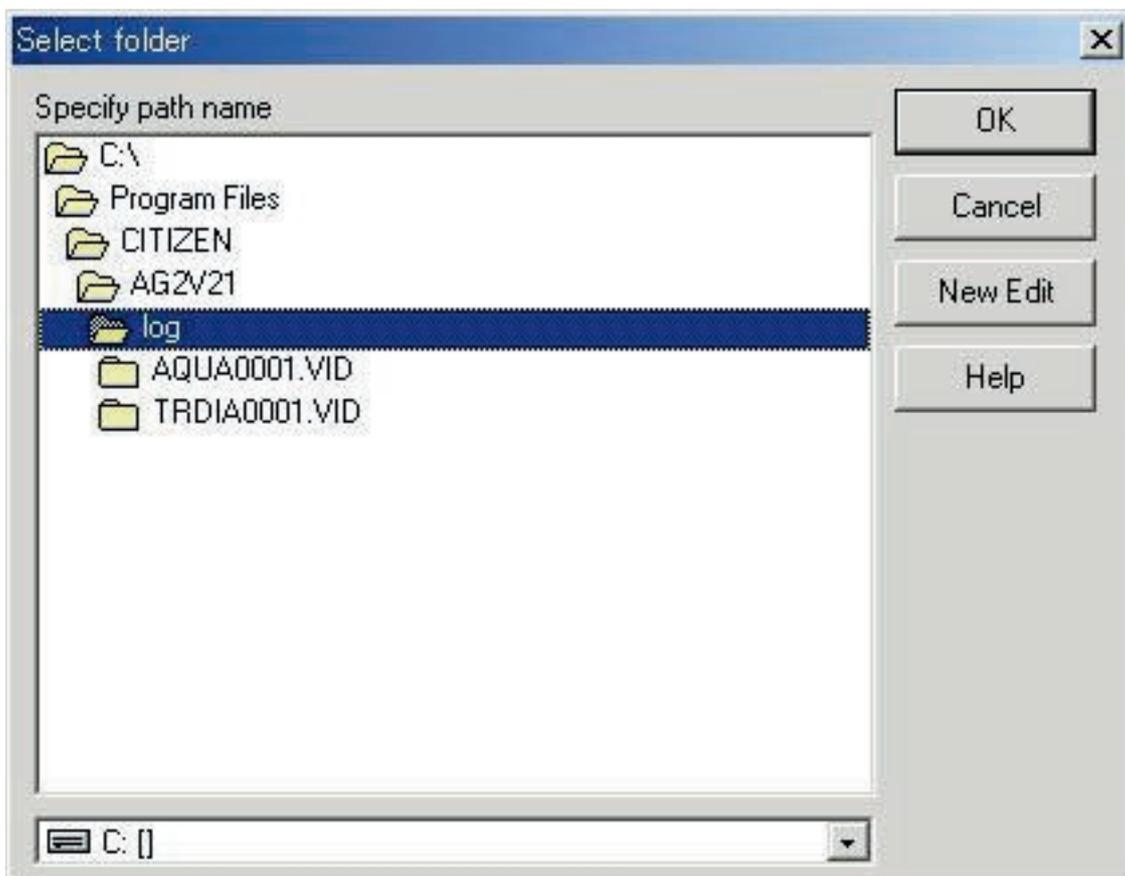
### 6.1.5. Porta seriale (Serial Port)

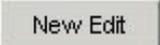
Selezionare una porta seriale.

### 6.1.6. Selezione cartella (Select Folder)

È possibile selezionare una cartella.

Nel caso di avvio da Importazione diario, il tasto  non viene visualizzato.



Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata la finestra di dialogo <Create Folder>.



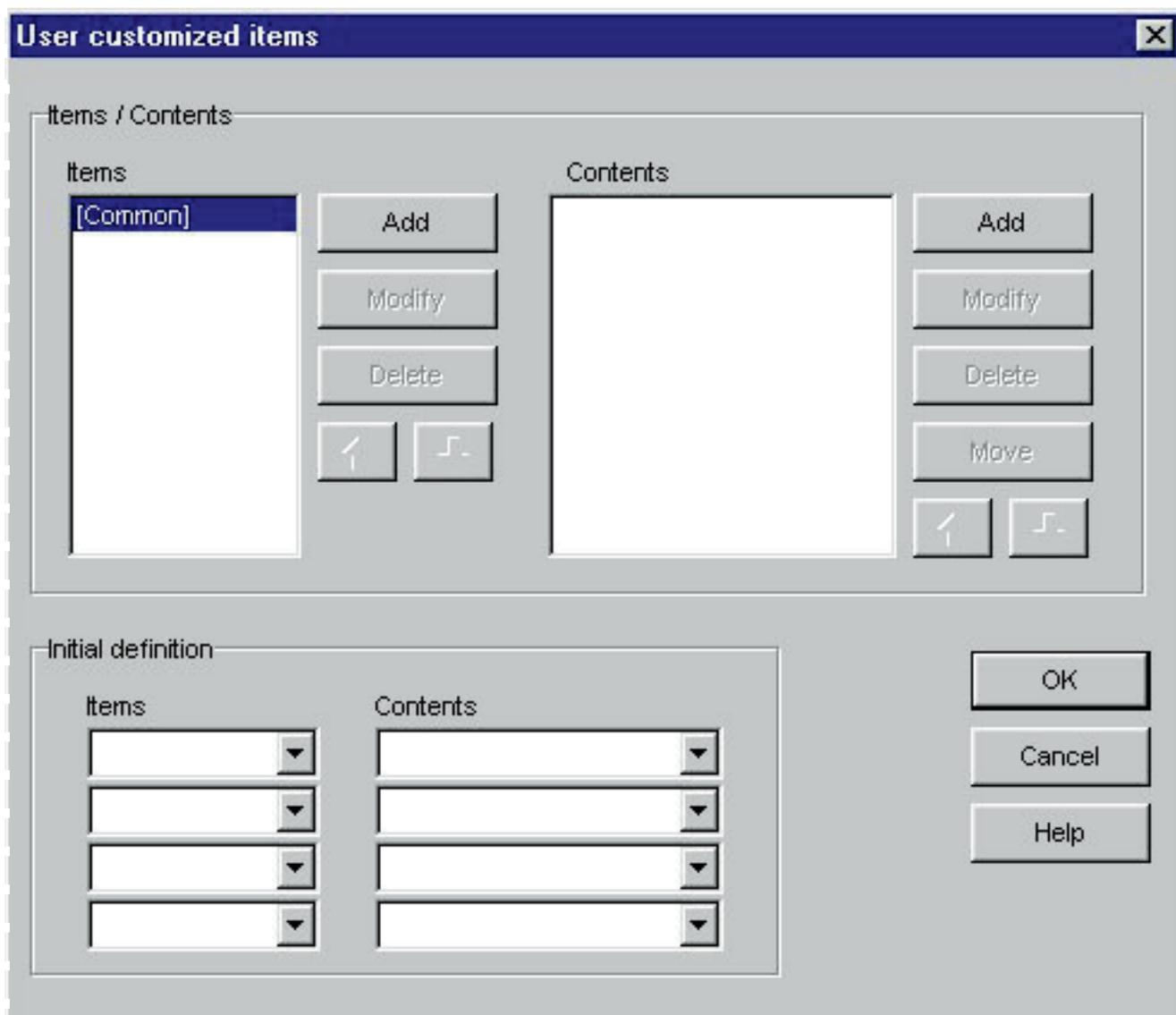
## 6.2. Elementi personalizzati (Customized Items)

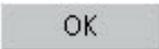
Le impostazioni utente personalizzate ed i loro contenuti sono registrati per essere salvati in un diario.

La finestra di dialogo <User customized items> viene visualizzata quando si seleziona [Customized Items (C)] dal menu [Preferences (P)] della <Finestra principale>.

Si possono registrare i contenuti mentre si effettua la classificazione per ciascun elemento. Quando si seleziona un elemento dalla lista degli elementi nella parte in alto a sinistra della finestra di dialogo, i contenuti registrati per ciascun elemento vengono visualizzati nella lista dei contenuti nella parte in alto a destra della finestra di dialogo.

Registrare i contenuti che non richiedono la classificazione per elementi individuali come elementi "Common".



La registrazione viene completata quando si clicca con il mouse il tasto , dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>. Dopo aver completato, i contenuti della registrazione vengono immagazzinati nella memoria di **AQUALAND GRAPH**, e non è necessario registrarli ogni volta che si avvia.

I cambiamenti vengono annullati cliccando con il mouse il tasto  oppure cliccando il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>.

Aggiunte o cambiamenti dei dati sono effettuate nella finestra di dialogo <Add> oppure <Modify>.

OK

Quando i dati vengono introdotti e di seguito si clicca con il mouse il tasto , il programma ritorna alla finestra di dialogo <User customized Items>, e vengono mostrati nella lista i dati modificati.

### 6.2.1. Elementi (Items)

Gli elementi possono essere introdotti utilizzando fino a 12 lettere o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 1000 contenuti.

	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati. Sebbene gli elementi possano essere aggiunti sottoforma di elementi "Common", essi vengono distinti dagli elementi "Common" forniti da <b>AQUALAND GRAPH</b> .
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia i nomi degli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati. L'informazione relativa ai contenuti è mantenuta anche se il nome dell'elemento viene cambiato. Gli elementi "Common" non possono essere cambiati.
	Cancella un elemento selezionato. Vengono anche cancellati i contenuti registrati per quell'elemento. Gli elementi "Common" non possono essere cancellati.
	Muove la posizione di visualizzazione di un elemento selezionato verso l'alto di un passo. Gli elementi "Common" non possono essere mossi.
	Muove la posizione di visualizzazione di un elemento selezionato verso il basso di un passo. Gli elementi "Common" non possono essere mossi.

\* Gli elementi "Common" salvano i contenuti degli elementi, nel caso di caricamento di un ambiente utente da una versione DOS oppure Ver. 1. In aggiunta, i contenuti registrati per "Common" possono essere riferiti indifferentemente all'elemento selezionato durante l'accesso al diario.

### 6.2.2. Contenuti (Contents)

I contenuti possono essere introdotti utilizzando fino a 20 lettere o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 1000 contenuti.

	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge i contenuti. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia i contenuti selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella i contenuti selezionati.
	Sposta i contenuti selezionati ad un differente elemento.
	Sposta la posizione di visualizzazione dei contenuti selezionati verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dei contenuti selezionati verso il basso di un passo.

### 6.2.3. Definizione iniziale (Initial definition)

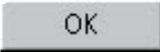
I dati che sono visualizzati inizialmente per Elementi personalizzati durante la modifica diario sono registrati. Elementi e contenuti possono essere selezionati da una lista, cliccando sul tasto  con il mouse. Essi possono anche essere introdotti dalla tastiera.

## 6.3. Elementi fissati (Fixed Items)

I seguenti elementi che sono salvati in un diario vengono registrati.

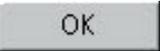
- \* Sub (Diver)
- \* Condizioni atmosferiche (Weather)
- \* Materiale del serbatoio (Tank Material)
- \* Assistenza immersioni (D.Service)
- \* Stile di immersione (Dive Style)
- \* Condizioni dell'acqua (Water Cond.)
- \* Subacquea / Sotto muta (Diving Suit / Inner Wear)
- \* Equipaggiamento (Equipment)

La finestra di dialogo <Fixed Items> viene visualizzata quando si seleziona [Fixed Items (E)] dal menu [Preferences (P)] della <Finestra principale>.

La registrazione viene completata quando si clicca il tasto  con il mouse, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>. Dopo completata la registrazione, i contenuti sono immagazzinati in memoria da **AQUALAND GRAPH**, non è necessario registrarli ogni volta che si avvia.

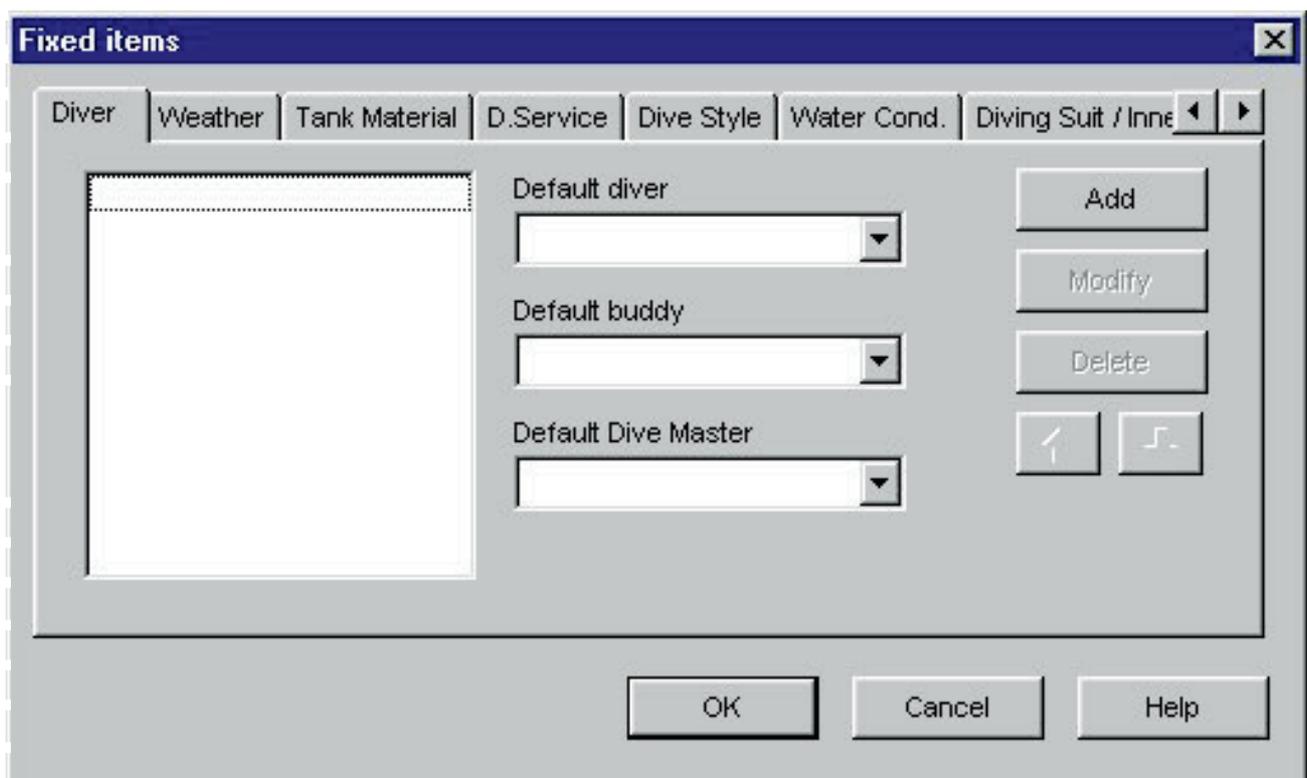
I cambiamenti vengono annullati cliccando con il mouse il tasto  oppure il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>.

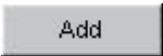
Aggiunte o cambiamenti ai dati vengono effettuati nella finestra di dialogo <Add> o <Modify>.

Quando vengono introdotti dati e di seguito si clicca con il mouse il tasto , il programma ritorna alla finestra di dialogo <Fixed Items>, e i dati modificati vengono mostrati nella lista.

### 6.3.1. Sub (Diver)

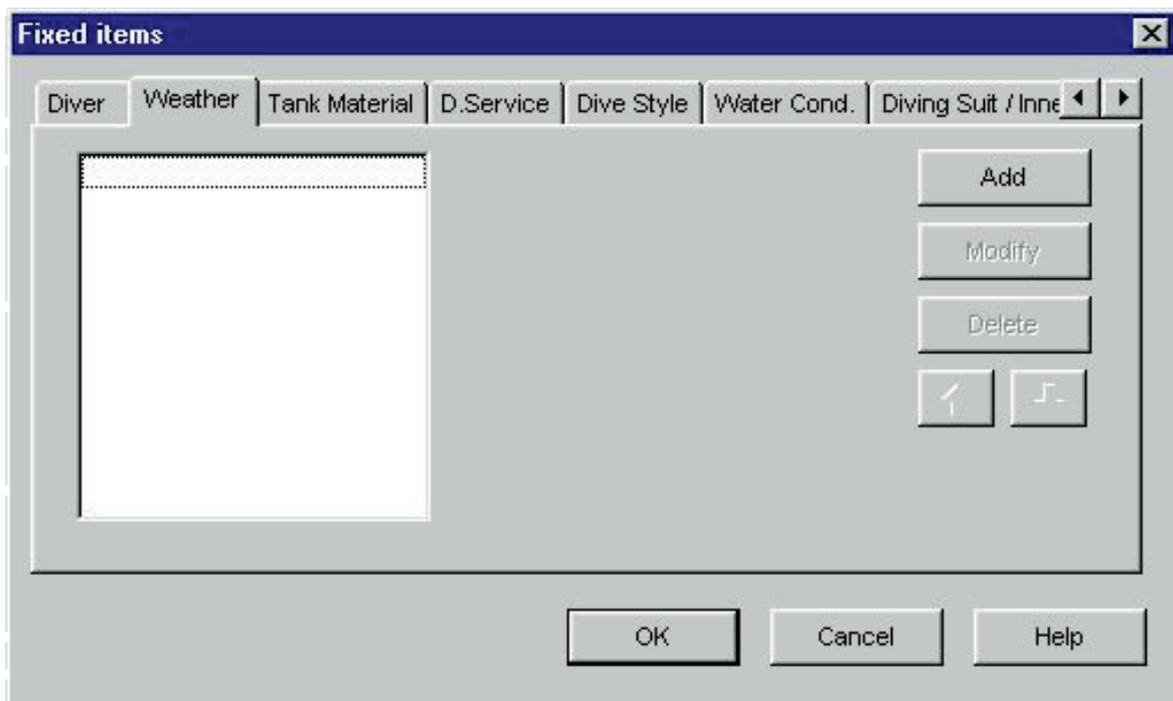
Il nome del sub può essere introdotto utilizzando fino a 20 lettere o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 1000 sub.

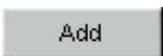


	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.
Default diver	Registra i dati che devono essere visualizzati inizialmente per "Diver" nella finestra di dialogo <Edit>. Un sub può essere selezionato dalla lista dei sub cliccando il tasto  con il mouse. Un nome di sub può anche essere introdotto dalla tastiera.
Default buddy	Registra i dati che devono essere visualizzati inizialmente per "Buddy" nella finestra di dialogo <Edit>. Un compagno può essere selezionato dalla lista dei sub cliccando il tasto  con il mouse. Un nome del compagno può anche essere introdotto dalla tastiera.
Default dive master	Registra i dati che devono essere visualizzati inizialmente per "Dive Master" nella finestra di dialogo <Edit>. Un maestro sub può essere selezionato dalla lista dei sub cliccando il tasto  con il mouse. Un maestro sub può anche essere introdotto dalla tastiera.

### 6.3.2. Condizioni atmosferiche (Weather)

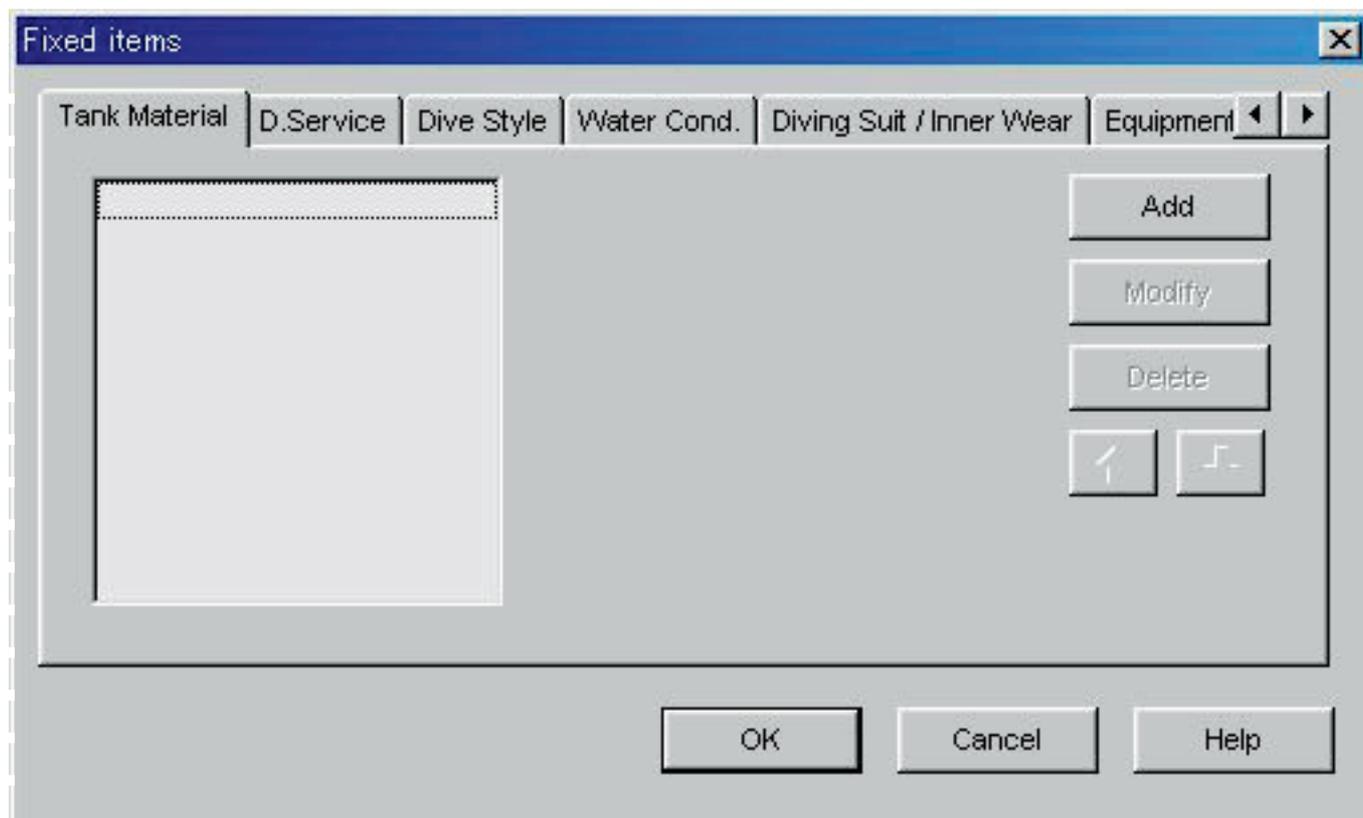
Le condizioni atmosferiche possono essere introdotte utilizzando fino a 12 lettere o numeri. Possono essere registrate fino ad un massimo di 100 condizioni atmosferiche.

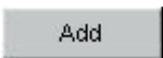


	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.

### 6.3.3. Materiale del serbatoio (Tank Material)

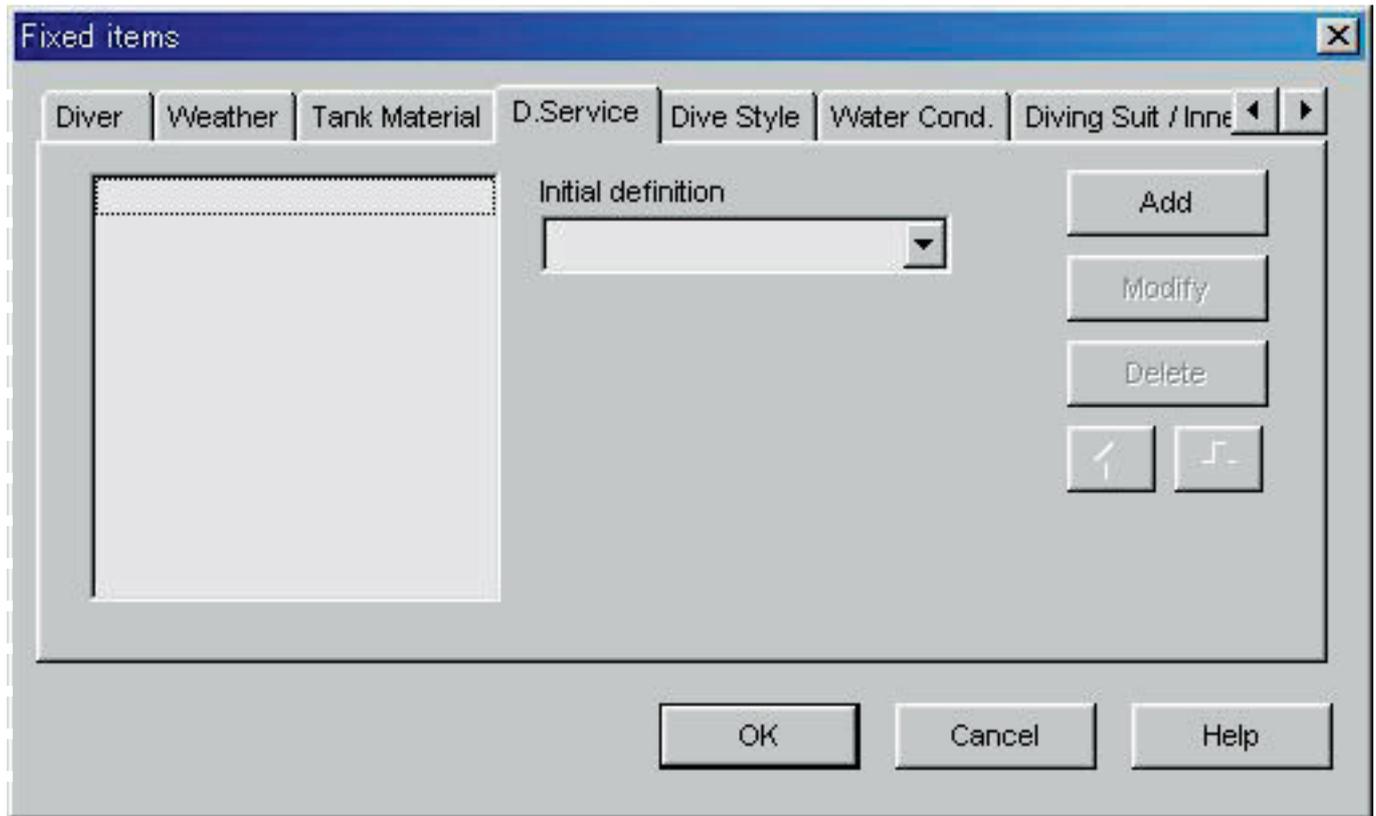
Il materiale del serbatoio può essere introdotto utilizzando fino a 10 lettere o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 100 materiali del serbatoio.

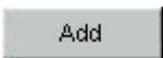


	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.

### 6.3.4. Assistenza immersioni (D. Service)

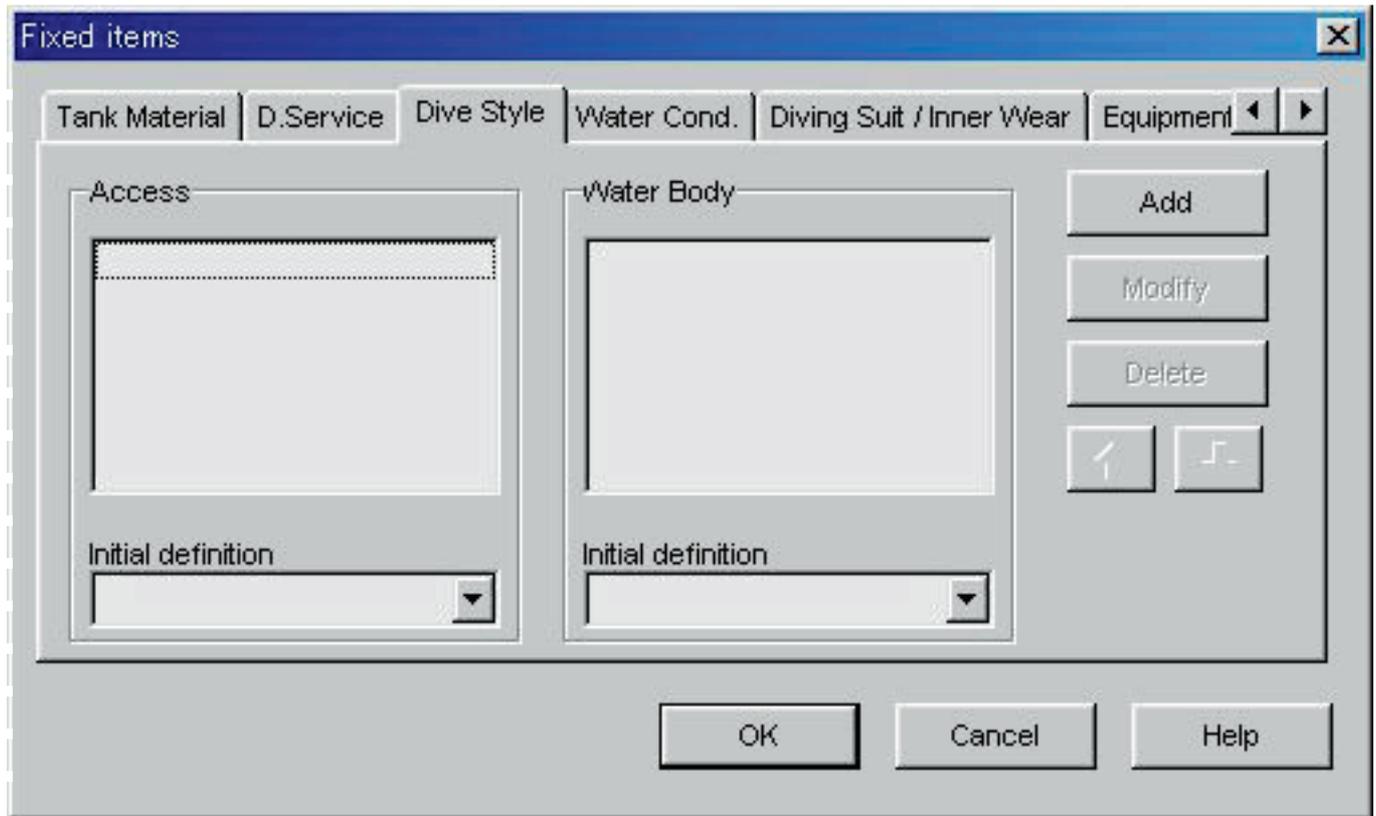
L'assistenza immersioni (D. Service) può essere introdotta utilizzando fino a 20 lettere o numeri. Possono essere registrate fino ad un massimo di 100 assistenze immersioni.



	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.

### 6.3.5. Stile di immersione (Dive Style)

Lo stile di immersione può essere introdotto utilizzando fino a 100 lettere o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 100 stili di immersione.

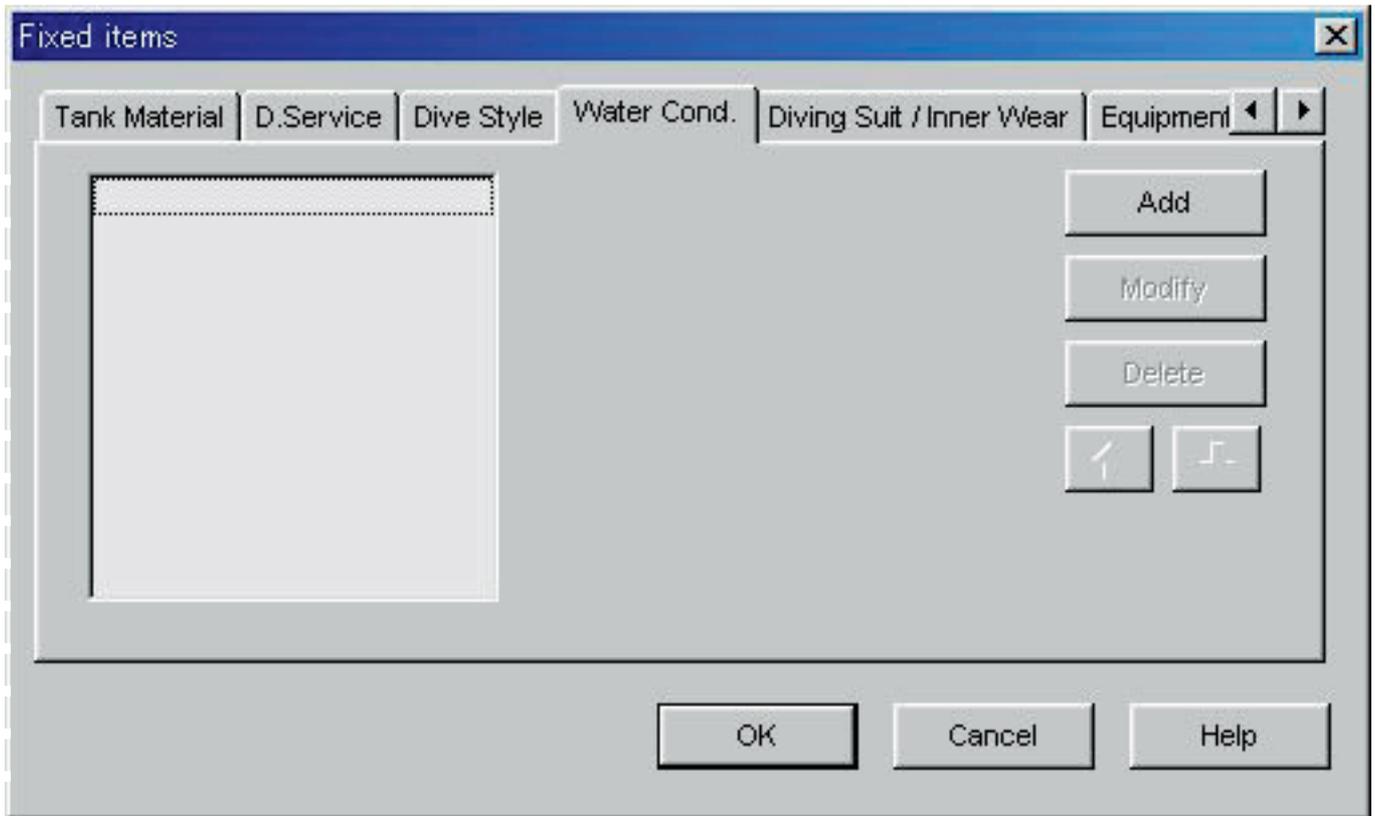


Le seguenti funzioni sono disponibili per entrambi <Access> e <Water Body>.

	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.
Initial definition	Registra i dati che devono essere visualizzati inizialmente per "Dive Style" nella finestra di dialogo <Edit>. Può essere selezionato uno stile di immersione dalla lista Stile di immersione, cliccando il tasto  con il mouse. Uno stile di immersione può anche essere introdotto dalla tastiera.

### 6.3.6. Condizioni dell'acqua (Water Cond.)

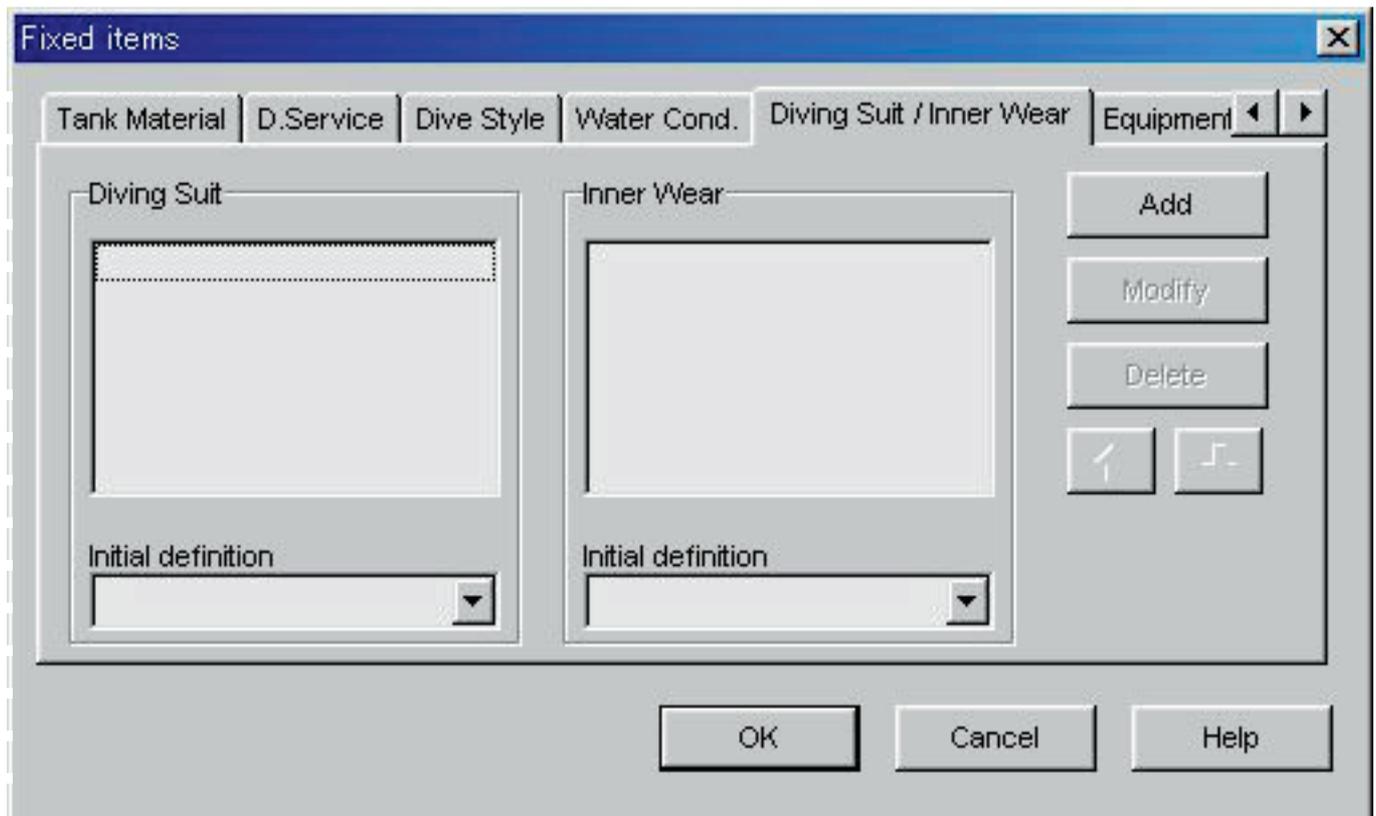
Le condizioni dell'acqua possono essere introdotte utilizzando fino a 10 lettere o numeri. Possono essere registrate fino ad un massimo di 100 condizioni dell'acqua.



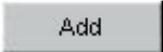
	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.

### 6.3.7. Muta subacquea / Sotto muta (Diving Suit / Inner Wear)

Muta subacquea / Sotto muta può essere introdotto utilizzando fino a 20 lettere o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 100 elementi.

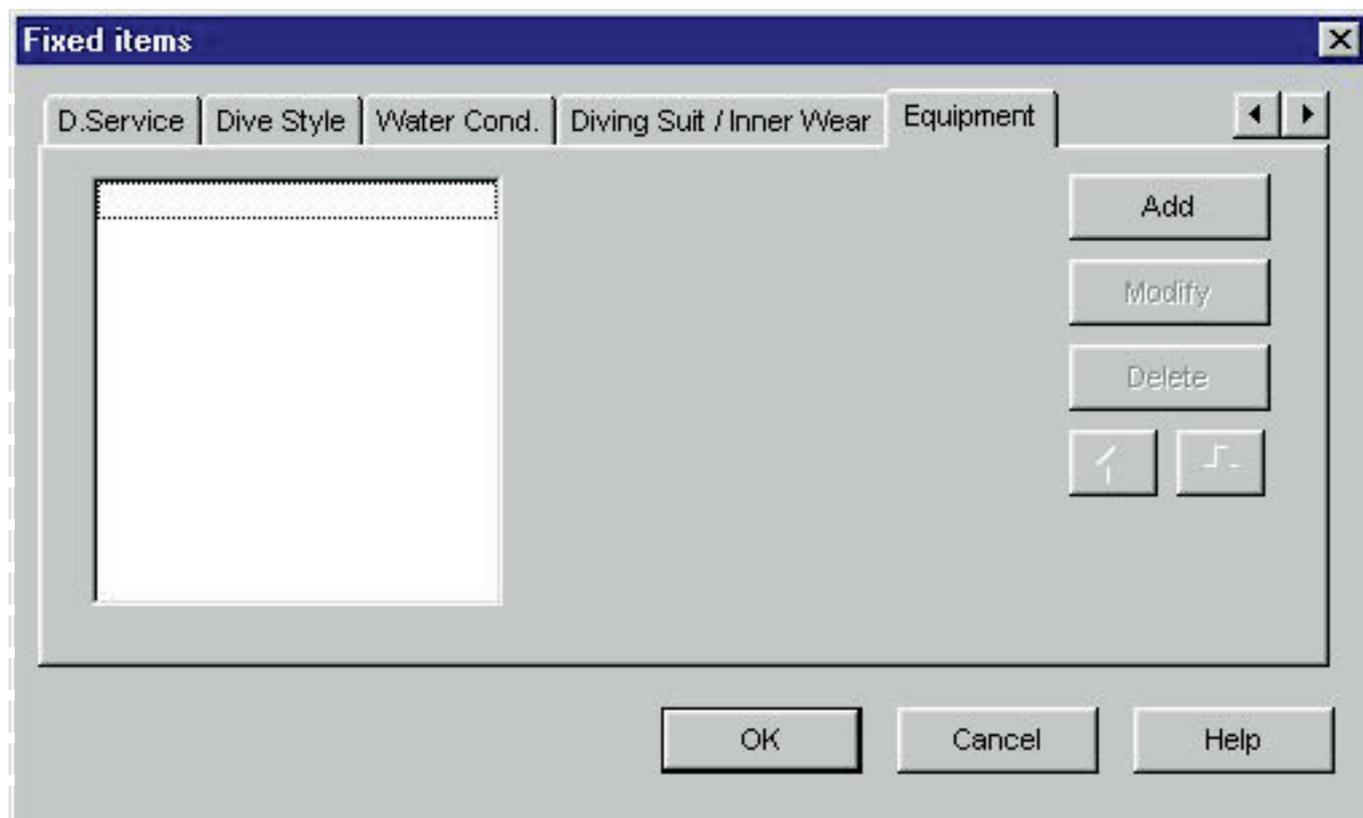


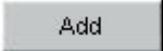
Le seguenti funzioni sono disponibili per entrambi Muta subacquea e Sotto muta.

	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.
Initial definition	Registra i dati che devono essere visualizzati inizialmente per "Diving Suit" e "Inner Wear" nella finestra di dialogo <Edit>. Può essere selezionato una Muta subacquea e Sotto muta dalla lista, cliccando il tasto  con il mouse. Muta subacquea e Sotto muta possono anche essere introdotti dalla tastiera.

### 6.3.8. Equipaggiamento (Equipment)

L'equipaggiamento può essere introdotto utilizzando fino a 10 lettere o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 100 elementi di equipaggiamento.



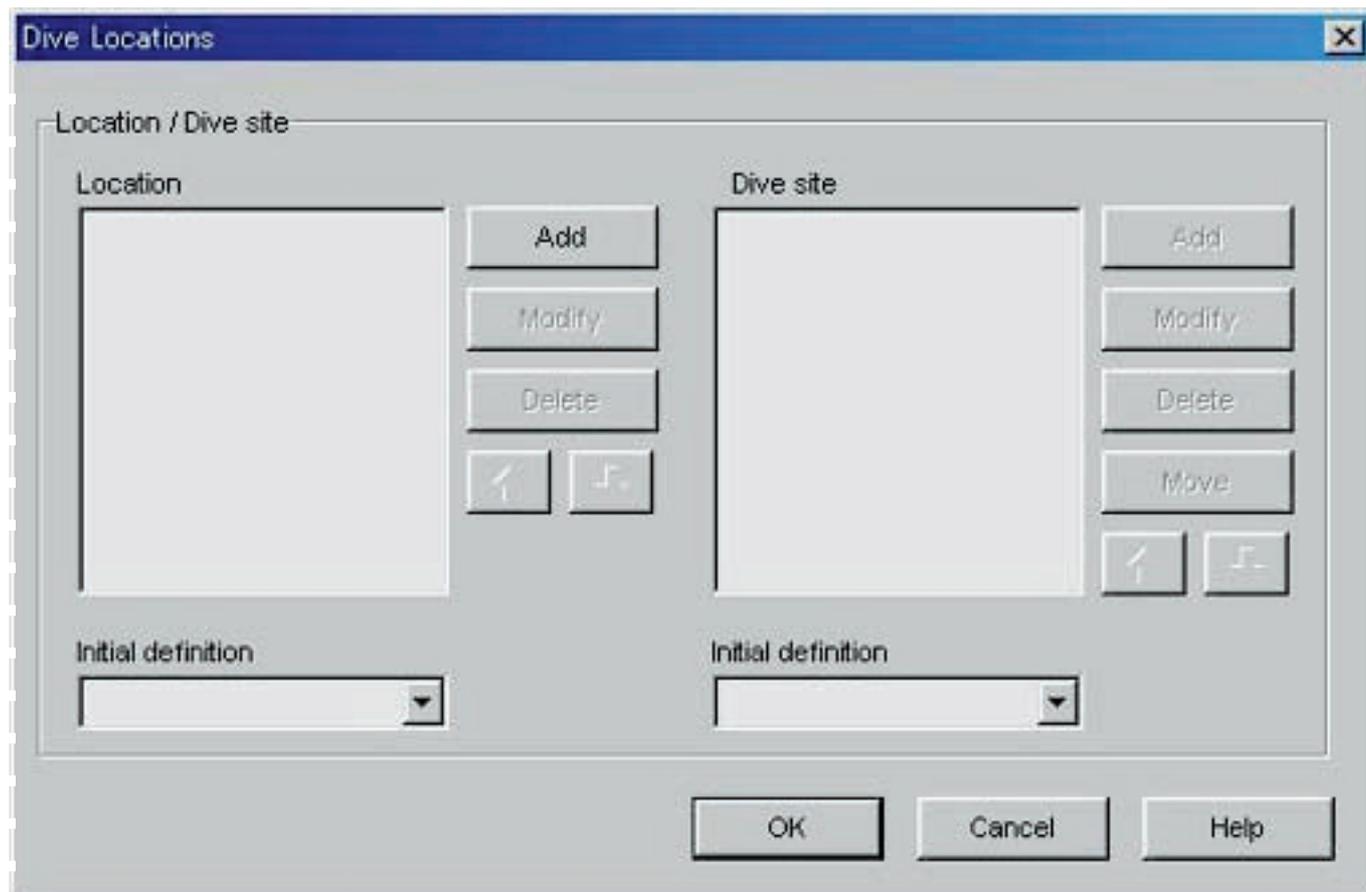
	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.

## 6.4. Località di immersione (Dive Locations)

Le località ed i siti di immersione da salvare in un diario vengono registrati.

La finestra di dialogo <Dive Locations> viene visualizzata quando si seleziona [Dive Locations (L)] dal menu [Preferences (P)] della <Finestra principale>.

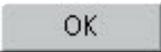
I siti di immersione possono essere registrati mentre si sta effettuando la classificazione per ciascuna località. Quando si seleziona una località dalla lista delle località, nella parte in alto a sinistra della finestra di dialogo, vengono visualizzati i siti di immersione registrati per ciascuna località, nella lista dei siti di immersione nella parte in alto a destra della finestra di dialogo.



La registrazione è completata quando si clicca il tasto  con il mouse, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>. Dopo completata la registrazione, i contenuti sono immagazzinati in memoria da **AQUALAND GRAPH**, e non è necessario registrarli ogni volta che si avvia.

I cambiamenti vengono annullati cliccando con il mouse il tasto  oppure il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>.

Aggiunte o cambiamenti dei dati vengono effettuati nella finestra di dialogo <Add> o <Modify>.

Quando vengono introdotti i dati e seguentemente si clicca con il mouse il tasto , il programma ritorna alla finestra di dialogo <Dive Locations>, e vengono mostrati nella lista i dati modificati.

### 6.4.1. Località (Location)

Le località possono essere introdotte utilizzando fino a 20 caratteri o numeri. Possono essere registrate fino ad un massimo di 1000 località.

	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.
Initial definition	Registra i dati che devono essere inizialmente visualizzati per "Location" nella finestra di dialogo <Edit>. Una posizione può essere selezionata dalla lista delle posizioni, cliccando il tasto  con il mouse. Una posizione può anche essere introdotta dalla tastiera.

### 6.4.2. Sito di immersione (Dive Site)

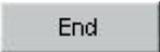
I siti di immersione possono essere introdotti utilizzando fino a 20 caratteri o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 100 siti.

	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge nuovi elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia gli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella un elemento selezionato. Vengono anche cancellati i contenuti per quell'elemento.
	Sposta un sito di immersione selezionato ad una posizione differente.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dell'elemento selezionato verso il basso di un passo.
Initial definition	Registra i dati che devono essere visualizzati inizialmente per "Dive Site" nella finestra di dialogo <Edit>. Un sito di immersione può essere selezionato dalla lista cliccando il tasto  con il mouse. Un sito di immersione può anche essere introdotto dalla tastiera.

## 7. Trasferimento (Transfer)

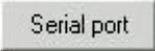
I dati vengono trasferiti dall'orologio ad un personal computer.

La finestra di dialogo <Transfer> viene visualizzata cliccando il tasto  dalla <Finestra principale>, oppure selezionando [Transfer (T)] dal menu [Option (O)].

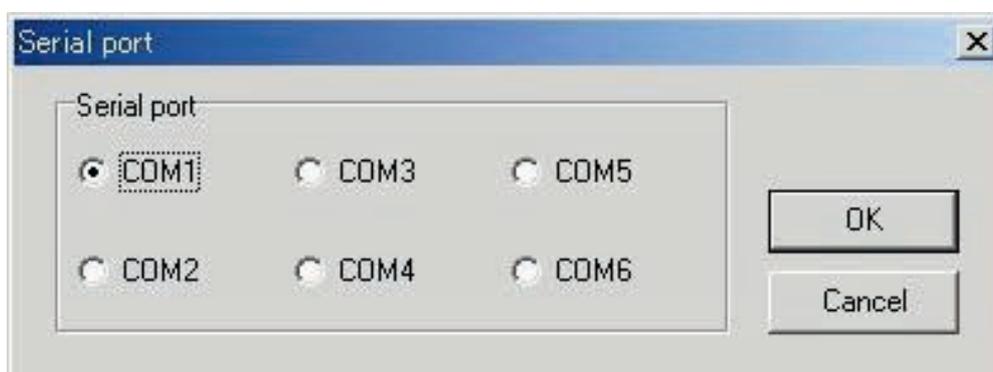
Cliccando il tasto  il programma ritorna alla <Finestra principale>.

Possono essere memorizzati fino ad un massimo di 9999 serie di dati in una singola cartella di salvataggio dati. Non possono essere memorizzati dati aggiuntivi.



La finestra di dialogo <Serial port> viene visualizzata quando si clicca il tasto  con il mouse.

Il numero della porta seriale utilizzato per collegare Hyper Aqualand e l'unità di comunicazione con l'orologio viene impostato qui.



---

## 7.1. Collegamento dell'unità di comunicazione

Per trasferire i dati da Hyper Aqualand, collegare prima l'unità di comunicazione (CMUT-01 o CMUT-03) alla porta seriale del personal computer. Per informazioni sull'uso di Hyper Aqualand, riferirsi al manuale dell'utilizzatore di Hyper Aqualand.

---

## 7.2. Trasferimento

**AQUALAND GRAPH** trasferisce i dati con Hyper Aqualand annesso all'unità di comunicazione. Per informazioni sull'uso di Hyper Aqualand, riferirsi al manuale dell'utilizzatore di Hyper Aqualand.

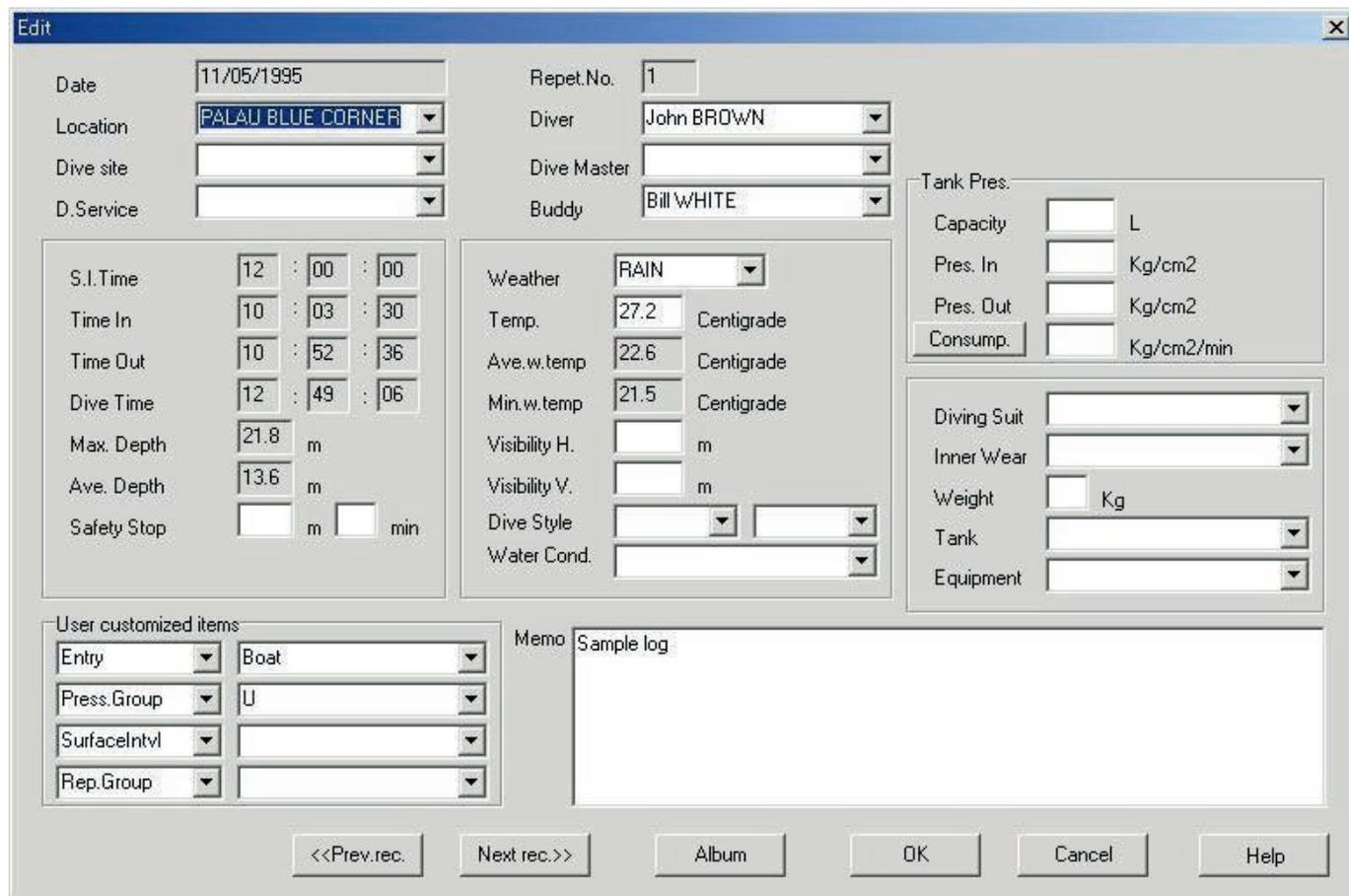
1. Commutare Hyper Aqualand al modo di trasferimento.
2. Operare con Hyper Aqualand per richiamare i dati che devono essere trasferiti.
3. Inserire il pin di trasferimento di Hyper Aqualand nel pin centrale dei tre pin di connessione.
4. I dati vengono inviati da Hyper Aqualand quando si clicca il tasto  con il mouse, dopodiché il personal computer inizia a ricevere quei dati. Quando il trasferimento è completato, viene visualizzata la finestra di dialogo che informa l'utente dell'avvenuto completamento. Se il trasferimento non è stato eseguito correttamente, viene visualizzato un messaggio di avvertimento di errore di comunicazione. Se ciò accade, controllare il collegamento del connettore RS-232C ed il collegamento tra Hyper Aqualand e l'unità di comunicazione. Quindi cliccare di nuovo il tasto  con il mouse.
5. Quando si trasferiscono dati differenti, ripetere le procedure sopra riportate iniziando dal passo 2. Se Hyper Aqualand non è nel modo di trasferimento, ripetere le procedure iniziando dal passo 1.

## 8. Aggiunta dati diario

I dati del diario possono essere aggiunti ai dati che sono stati trasferiti dall'orologio.

Quando si clicca con il mouse il tasto  della <Finestra principale> oppure viene selezionato [Edit (E)] del menu [Files (E)], viene mostrata la finestra di dialogo <Edit> per il diario correntemente visualizzato.

La parte dei dati trasferiti, riferiti ad un diario che è stato creato tramite il trasferimento dati dall'orologio, non può essere modificata.



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

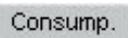
- Date:** 11/05/1995
- Location:** PALAU BLUE CORNER
- Dive site:** [Empty dropdown]
- D.Service:** [Empty dropdown]
- Repet.No.:** 1
- Diver:** John BROWN
- Dive Master:** [Empty dropdown]
- Buddy:** Bill WHITE
- Tank Pres.:**
  - Capacity: [Empty] L
  - Pres. In: [Empty] Kg/cm2
  - Pres. Out: [Empty] Kg/cm2
  - Consump.: [Empty] Kg/cm2/min
- Time fields:**
  - S.I. Time: 12 : 00 : 00
  - Time In: 10 : 03 : 30
  - Time Out: 10 : 52 : 36
  - Dive Time: 12 : 49 : 06
- 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 dropdown]
- Water Cond.:** [Empty dropdown]
- Diving Suit:** [Empty dropdown]
- Inner Wear:** [Empty dropdown]
- Weight:** [Empty] Kg
- Tank:** [Empty dropdown]
- Equipment:** [Empty dropdown]

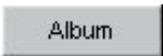
**User customized items:**

- Entry: [Empty dropdown]
- Boat: [Empty dropdown]
- Press.Group: [Empty dropdown]
- U: [Empty dropdown]
- Surfacelntvl: [Empty dropdown]
- Rep.Group: [Empty dropdown]

**Memo:** Sample log

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

Location	Vengono mostrati i dati che sono stati registrati in <Location Initial definition> di <Dive Locations>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista delle località registrate, e può essere selezionata una località da quella lista. In aggiunta, una località può anche essere registrata introducendola dalla tastiera.
Dive Site	Vengono mostrati i dati che sono stati registrati in <Dive Site Initial definition> di <Dive Locations>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista dei siti di immersione registrati, e può essere selezionato un sito di immersione da quella lista. In aggiunta, un sito di immersione può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
D. Service	Vengono mostrati i dati registrati in <Diving Service Initial definition> di <Fixed Items>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista del servizio di immersione registrato, e può essere selezionato un servizio di immersione da quella lista. In aggiunta, un servizio di immersione può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
Diver	Vengono mostrati i dati registrati in <Default diver> di <Fixed Items>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista dei sub registrati, e può essere selezionato un sub da quella lista. In aggiunta, un sub può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
Dive Master	Vengono mostrati i dati registrati in <Default dive master> di <Fixed Items>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista dei maestri di immersione registrati, e può essere selezionato un maestro di immersione da quella lista. In aggiunta, un maestro di immersione può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
Buddy	Vengono mostrati i dati registrati in <Default buddy> di <Fixed Items>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista dei compagni registrati, e può essere selezionato un compagno da quella lista. In aggiunta, un compagno può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
Safety Stop	Introdurre la profondità ed il tempo come valori numerici.
Weather	Viene mostrata una lista delle condizioni di tempo atmosferico registrate con <Fixed Items>, quando si clicca il tasto  con il mouse, e può essere selezionata una condizione di tempo atmosferico da quella lista. In aggiunta, le condizioni di tempo atmosferico possono essere anche registrate introducendole dalla tastiera.
Temp.	Introdurre la temperatura dell'aria come valore numerico.
Visibility	Introdurre la visibilità come valore numerico.
Dive Style	Viene mostrata una lista degli stili di immersione registrati con <Fixed Items>, quando si clicca il tasto  con il mouse, e può essere selezionato uno stile di immersione da quella lista. In aggiunta, un stile di immersione può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
Water Cond.	Viene mostrata una lista delle condizioni dell'acqua registrate con <Fixed Items>, quando si clicca il tasto  con il mouse, e può essere selezionata una condizione dell'acqua da quella lista. In aggiunta, le condizioni dell'acqua possono anche essere registrate introducendole dalla tastiera.
Tank Capacity	Introdurre la dimensione del serbatoio come valore numerico.
Pres. In	Introdurre la pressione di partenza del serbatoio come valore numerico.
Pres. Out	Introdurre la pressione finale del serbatoio come valore numerico.
Tank Consump.	Quando si clicca il tasto  con il mouse, in condizione che siano stati registrati <Pres. In>, <Pres. Out>, <Ave. Depth> e <Dive Time>, viene calcolato il tasso di consumo dell'aria in superficie. In aggiunta, solo il consumo può anche essere registrato dopo che sono stati introdotti i valori dalla tastiera. Le immersioni per le quali può essere calcolato il tasso di consumo dell'aria tramite <b>AQUALAND GRAPH</b> , sono quelle relative ad una profondità media di 39 m. o meno, e con un tempo di immersione di 30 secondi o più. Poiché il tasso di consumo dell'aria in superficie viene calcolato in unità di 1 minuto, il tempo di immersione impiegato per il calcolo è arrotondato in meno per valori compresi tra 0-29 secondi, oppure è arrotondato in più per valori compresi tra 30-59 secondi.

Diving Suit	Vengono mostrati i dati registrati in <Diving Suit Initial definition> di <Fixed Items>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista degli abbigliamento registrati, e può essere selezionato un abbigliamento da quella lista. In aggiunta, un abbigliamento può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
Inner Wear	Vengono mostrati i dati registrati in <Inner Wear Initial definition> di <Fixed Items>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista degli intimi registrati, e può essere selezionato un intimo da quella lista. In aggiunta, un intimo può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
Weight	Introdurre il vostro peso come valore numerico.
Tank	Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista dei materiali del serbatoio registrati in <Fixed Items>, e può essere selezionato un materiale del serbatoio da quella lista. In aggiunta, un materiale del serbatoio può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
Equipment	Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista di equipaggiamento registrato in <Fixed Items>, ed è possibile selezionare l'equipaggiamento da quella lista. In aggiunta, l'equipaggiamento può anche essere registrato introducendolo dalla tastiera.
User customized items	Vengono mostrati i dati registrati in <Initial definition> di <Customized Items>. Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista degli elementi registrati ed i loro contenuti, e possono essere selezionati gli elementi da quella lista. In aggiunta, gli elementi possono anche essere registrati introducendoli dalla tastiera.
Memo	Questo vi consente di immettere qualsiasi commento che desiderate. I commenti possono essere introdotti utilizzando fino a 400 lettere o numeri.
	I filmati e i fermi immagine vengono registrati in un diario.

Quando si preme il tasto  con il mouse, vengono completati i dati aggiuntivi ed il programma ritorna alla <Finestra principale>.

In aggiunta, quando si preme il tasto  oppure  con il mouse, i dati che devono essere modificati possono essere spostati dopo il completamento della revisione dati.

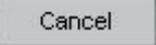
Cliccando sul tasto  o sul tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, si annulla qualsiasi cambiamento e il programma ritorna alla <Finestra principale>.

I dati che sono stati completati cliccando sul tasto  o  con il mouse prima di cliccare il tasto , non vengono annullati.

## 8.1. Creazione di un nuovo diario (Create New Log)

Un nuovo diario si crea senza il trasferimento dati dall'orologio. Questo viene eseguito quando si desidera conservare un diario anche se non ci sono dati che devono essere trasferiti, come ad esempio quando si effettua un'immersione senza indossare l'orologio. Poiché non ci sono dati trasferiti dall'orologio, non possono essere visualizzati i grafici di diario creati con questa funzione.

Una finestra di dialogo vuota <Create New Log>, viene visualizzata quando si clicca con il mouse il tasto  della <Finestra principale>, oppure quando si seleziona [Create New log (N)] dal menu [Files (E)].

I cambiamenti vengono annullati cliccando il tasto  con il mouse oppure cliccando il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>.

Poiché <Date> e <Repet. No.> sono elementi richiesti, i dati non possono essere registrati fino a che non vengono introdotti questi elementi.

Date	Introdurre l'anno, il mese e il giorno come valori numerici. Cliccando il tasto  con il mouse si visualizza una finestra di dialogo di calendario, per l'introduzione della data.
Repet. No	Introdurre come valore numerico il numero delle immersioni che devono essere ripetute quel giorno. Possono essere introdotti valori numerici da 0 a 9.

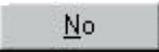
Sebbene i dati possono essere introdotti nella stessa maniera come quella per Aggiunta dati diario, i seguenti dati possono anche essere introdotti qui.

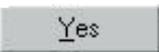
Ave. Depth	Introdurre la profondità media come valore numerico.
Max. Depth	Introdurre la profondità massima come valore numerico.
Ave. w. temp	Introdurre la temperatura media dell'acqua come valore numerico.
Min.w. Temp	Introdurre la temperatura minima dell'acqua come valore numerico.
S.I.Time	Introdurre il tempo di riposo in superficie in ore, minuti e secondi (HH:MM:SS).
Time In	Introdurre il tempo di inizio dell'immersione in ore, minuti e secondi (HH:MM:SS).
Time Out	Introdurre il tempo della conclusione dell'immersione in ore, minuti e secondi (HH:MM:SS).
Dive Time	Introdurre la durata dell'immersione in ore, minuti e secondi (HH:MM:SS).

 OK

I dati vengono registrati tramite l'introduzione dei dati richiesti, e premendo il tasto .

Quando la registrazione è completata, viene visualizzata una finestra di dialogo in cui si richiede se deve essere creato oppure no un nuovo diario aggiuntivo.

Se si clicca il tasto  No con il mouse, il programma ritorna alla <Finestra principale>.

Se si clicca il tasto  Yes con il mouse, il programma ritorna alla finestra di dialogo <Create New Log>.

I dati precedentemente introdotti nella finestra di dialogo <Create New Log> vengono visualizzati in questo momento.

## 8.2. Modifica (Edit)

Il diario correntemente selezionato viene modificato.

La finestra di dialogo <Edit> del diario correntemente selezionato, viene visualizzata quando si clicca con il mouse il tasto  della <Finestra principale>, oppure quando viene selezionato [Edit (E)] dal menu [Files (F)].

Sebbene la procedura di base sia la stessa di quella per Aggiunta dati diario, non può essere modificata la parte dei dati che sono stati trasferiti per un diario creato tramite il trasferimento dati dall'orologio.

## 8.3. Cancellazione (Delete)

I dati del diario che si desidera cancellare, vengono selezionati dalla Lista delle immersioni, dopo aver commutato la <Finestra principale> alla Lista delle immersioni.

I dati del diario selezionati vengono cancellati selezionando [Delete (D)] dal menu [Files (F)].

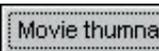
## 8.4. Modifica album

I fermi immagine ed i filmati vengono registrati.

Quando si clicca il tasto  con il mouse, si completa la registrazione delle immagini e il programma ritorna alla <Finestra principale>. Le immagini registrate vengono visualizzate come anteprime nella Area di visualizzazione album della <Finestra principale>.

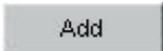
La registrazione viene annullata cliccando con il mouse il tasto  oppure cliccando il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>.



	Aggiunge una nuova immagine alla posizione selezionata tramite un clic con il mouse.
	Elimina un'immagine selezionata tramite un clic con il mouse.
	Cattura un'immagine e seleziona un'immagine per la visualizzazione di anteprima dai filmati come si desidera, tramite un clic con il mouse.

### 8.4.1. Aggiunta immagine

Selezionare una posizione alla quale si desidera aggiungere un'immagine tramite un clic con il mouse. L'immagine viene aggiunta alla posizione selezionata.

Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una finestra di dialogo per la selezione. Selezionare il file d'immagine che desiderate registrare.

I file di fermi immagine che possono essere registrati sono dei file JPEG/BMP.

I file dei filmati che possono essere registrati sono file AVI che possono essere riprodotti con il vostro personal computer.

Quando viene aggiunto un file di filmato, viene visualizzata una finestra di dialogo per il cambio delle anteprime. (Per ulteriori dettagli riferirsi alla sezione "8.4.3. Cambio anteprime".)

### 8.4.2. Cancellazione immagine

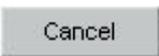
Selezionare un'immagine che si desidera cancellare tramite un clic con il mouse.

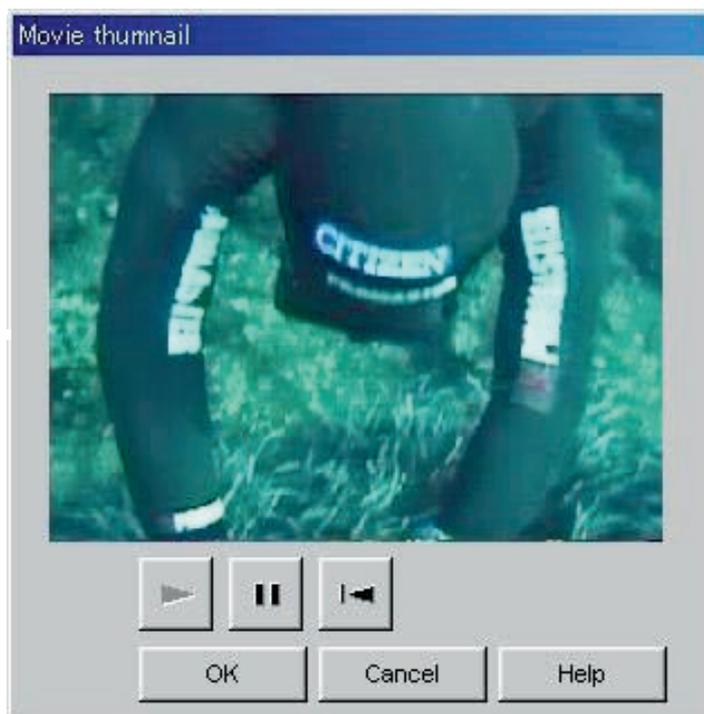
L'immagine selezionata viene cancellata quando si clicca il tasto  con il mouse.

### 8.4.3. Cambio anteprime

Le immagini dei file di filmati per la visualizzazione di anteprima, possono essere prescelte catturando un'immagine arbitraria tra i filmati.

L'immagine visualizzata viene prescelta come un'immagine di anteprima quando si clicca il tasto  con il mouse.

Le anteprime rimangono immutate cliccando il tasto  oppure il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo.



	Inizia la riproduzione di un filmato.
	Mette in pausa un filmato durante la riproduzione.
 e 	Cliccare  e  con il mouse per riprendere la riproduzione.
	Riporta all'inizio di un filmato.

## 8.4.4. Importazione diario (Import Log)

I dati del diario vengono importati.

La finestra di dialogo <Select Folder> viene visualizzata quando si seleziona [Import Log (I)] dal menu [Option (O)] della <Finestra principale>. (Per ulteriori dettagli riferirsi alla sezione “6.1.6. Selezione cartella”).

Possono essere importati entrambi i dati esportati e i dati provenienti da una precedente versione.

- \* I dati vengono caricati quando è indicata una cartella nella quale sono stati salvati i dati esportati di **AQUALAND GRAPH Ver. 2.0** o **Ver. 2.1**.
- \* I dati vengono caricati quando è indicata una cartella nella quale sono stati salvati i dati di diario **AQUALAND GRAPH Ver. 2.0** o **Ver. 2.1**.
- \* I dati vengono caricati quando è indicata una cartella nella quale sono stati salvati i dati di **AQUALAND GRAPH per Windows Ver.1**. I dati originali non vengono cancellati.
- \* I dati vengono caricati quando è indicata una cartella nella quale sono stati salvati i dati DOS.

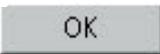
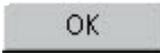
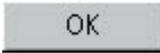
## 8.4.5. Esportazione diario (Export Log)

I dati di **AQUALAND GRAPH** vengono esportati.

La finestra di dialogo <Export Log> viene visualizzata quando sono selezionati i dati di immersione che si desidera esportare

dalla <Lista delle immersioni> della <Finestra principale>, e si clicca il tasto  con il mouse, oppure si seleziona [Export Log (E)] dal menu [Option (O)].



Log Only	Viene esportato solo un diario. La finestra di dialogo <Assegna nome e salva> viene visualizzata quando si clicca il tasto  con il mouse.
Log and Diving record	Sono esportati un diario e i dati di immersione. La finestra di dialogo <Select Folder> viene visualizzata quando si clicca il tasto  con il mouse. (per ulteriori dettagli riferirsi alla sezione “6.1.6. Selezione cartella”).
Log, Diving record and album record	Sono esportati tutti i dati includendo i dati di album. La finestra di dialogo <Select Folder> viene visualizzata quando si clicca il tasto  con il mouse. (per ulteriori dettagli riferirsi alla sezione “6.1.6. Selezione cartella”). I file di immagini gestiti nell’album vengono copiati al file indicato.

I file esportati con “Log Only” non possono essere importati con **AQUALAND GRAPH**. Per importare i file con **AQUALAND GRAPH**, esportare i file con “Log and Diving record” oppure “Log, Diving record and album record”.

## 9. Lista delle immersioni

Cambiare la visualizzazione se la <Finestra principale> è nel Modo di visualizzazione album.

### 9.1. Classificazione

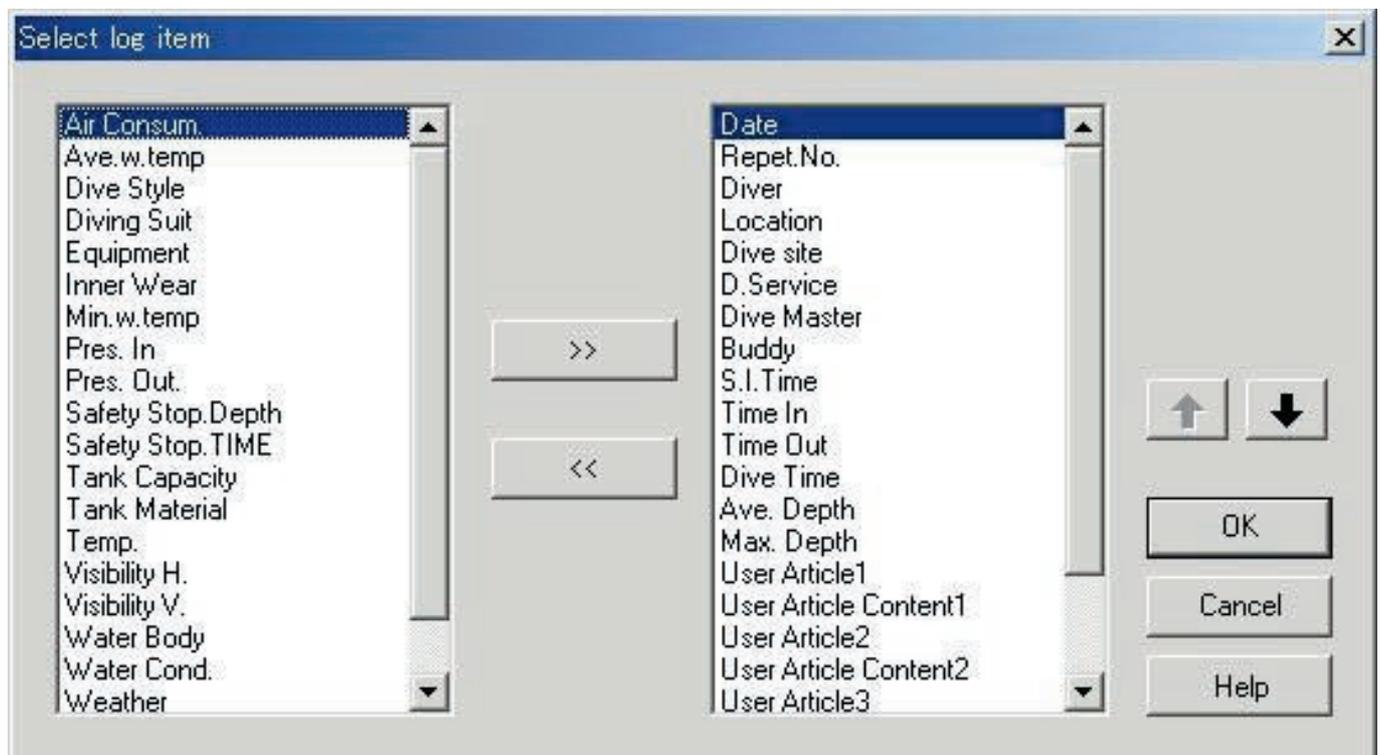
Quando alcuni degli elementi visualizzati nella <Lista delle immersioni> sono cliccati con il mouse, i dati vengono classificati utilizzando quell'elemento come chiave. L'ordine di classificazione viene cambiato indietro e in avanti tra ordine ascendente e ordine discendente, ogni volta che viene cliccato il mouse.

### 9.2. Selezione elemento del diario (Select Log Item)

La finestra di dialogo <Select Log Item> viene visualizzata quando si seleziona [Select Log item (I)] da menu [Display (L)] della <Finestra principale>.

Gli elementi che devono essere visualizzati nella <Lista delle immersioni> possono quindi essere selezionati.

Gli elementi visualizzati nella lista degli elementi sul lato destro del display, sono gli elementi che non sono realmente visualizzati.



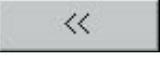
La registrazione è completata quando si clicca il tasto  con il mouse, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>. Poiché i contenuti della registrazione completata vengono immagazzinati in memoria tramite **AQUALAND GRAPH**, non è necessario registrarli ogni volta si avvia.

I cambiamenti vengono annullati cliccando con il mouse il tasto  oppure il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, dopodiché il programma ritorna alla <Finestra principale>.

## Aggiunta degli elementi visualizzati

Quando un elemento che desiderate visualizzare, viene selezionato dalla lista degli elementi sul lato sinistro del display, e si clicca il tasto  con il mouse, l'elemento selezionato si sposta alla lista sul lato destro del display.

## Cancellazione degli elementi visualizzati

Quando non volete più che un'elemento sia visualizzato, selezionarlo dalla lista degli elementi sul lato destro del display, e cliccare il tasto  con il mouse, l'elemento selezionato si sposta alla lista sul lato sinistro del display.

## Cambio della posizione degli elementi visualizzati

È possibile cambiare la posizione di visualizzazione di un elemento, selezionando l'elemento che si desidera cambiare di posizione, dalla lista degli elementi sul lato destro del display e cliccando il tasto  oppure  con il mouse.

---

## 9.3. Ricerca (Search)

Si effettua una ricerca della <Lista delle immersioni> per visualizzare solo i dati che corrispondono al tasto prescelto.

La finestra di dialogo <Search> viene mostrata quando si clicca con il mouse il tasto  della <Finestra principale>, oppure si seleziona [Search (S)] dal menu [Display (L)]. Quando vengono specificate le condizioni di ricerca, e si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una lista dei dati che contiene le lettere corrispondenti.

Tuttavia, tutti i dati che contengono le lettere che si desidera ricercare vengono visualizzati per quell'elemento. Ad esempio, nel caso di introduzione delle lettere "john" quando si effettua la ricerca per sub, tutti i sub contenenti i caratteri "john" saranno visualizzati, come per esempio "Johnston", "Johnson", "Upjohn" e "John Smith".

La funzione Ricerca, non può essere utilizzata nel modo Ricerca.

Quando Trasferimento o Creazione di un nuovo diario, viene effettuato nel modo Ricerca, la selezione viene annullata e vengono visualizzati tutti i diari.

Per ritornare dalla visualizzazione di ricerca alla visualizzazione normale, cliccare con il mouse il tasto  della <Finestra principale>, oppure selezionare [Search (S)] del menu [Display (L)].

## 9.4. Stampa della lista diari (Print Log List)

È possibile stampare la lista delle immersioni. Vengono stampati solo gli elementi indicati di seguito.

- \* Data (Date)
- \* No. ripet. (Repet. No.)
- \* Posizione (Location)
- \* Sito di immersione (Dive Site)
- \* Condizione atmosferica (Weather)

Sebbene le stampe siano generate sulla base del formato carta A4, l'ingrandimento ed altri parametri possono essere cambiati, variando le proprietà del driver della stampante.

Per maggiori informazioni sulle procedure per l'impostazione del driver della stampante, riferirsi al manuale dell'utilizzatore della stampante.

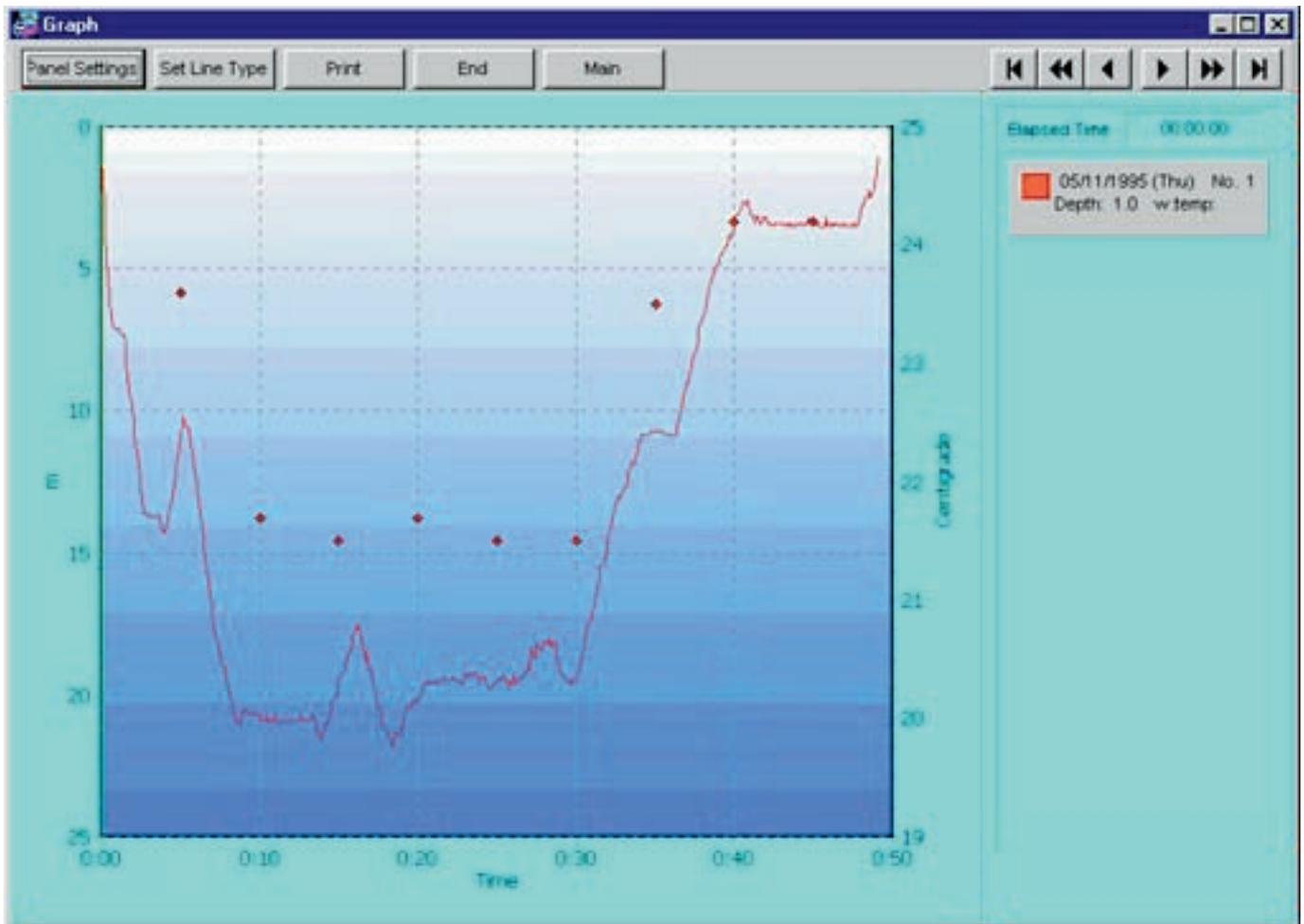
## 10. Visualizzazione del grafico (Graph)

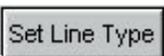
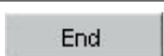
Viene mostrato un grafico dei dati delle immersioni visualizzate nella <Area di visualizzazione diario> della <Finestra principale>. I dati aggiunti con Creazione di un nuovo diario, non vengono visualizzati nel grafico.

La <Finestra del grafico> viene visualizzata quando si clicca con il mouse il tasto  della <Finestra principale>, oppure si seleziona [Graph (G)] dal menu [Display (L)].

Quando i dati della lista delle immersioni vengono selezionati dalla <Lista delle immersioni> della <Finestra principale> mentre è visualizzata la Finestra del grafico, è mostrato un grafico corrispondente al diario selezionato. Nel caso di selezione di serie multiple dei dati delle immersioni, i grafici di un massimo di 8 serie di dati, possono essere visualizzati sovrapposti uno sull'altro.

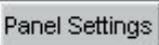
La visualizzazione del grafico non cambia quando vengono selezionate più di 8 serie di dati. Il cursore del grafico può essere spostato cliccando con il mouse il tasto Sposta. I dati alla posizione del cursore vengono visualizzati nella legenda.

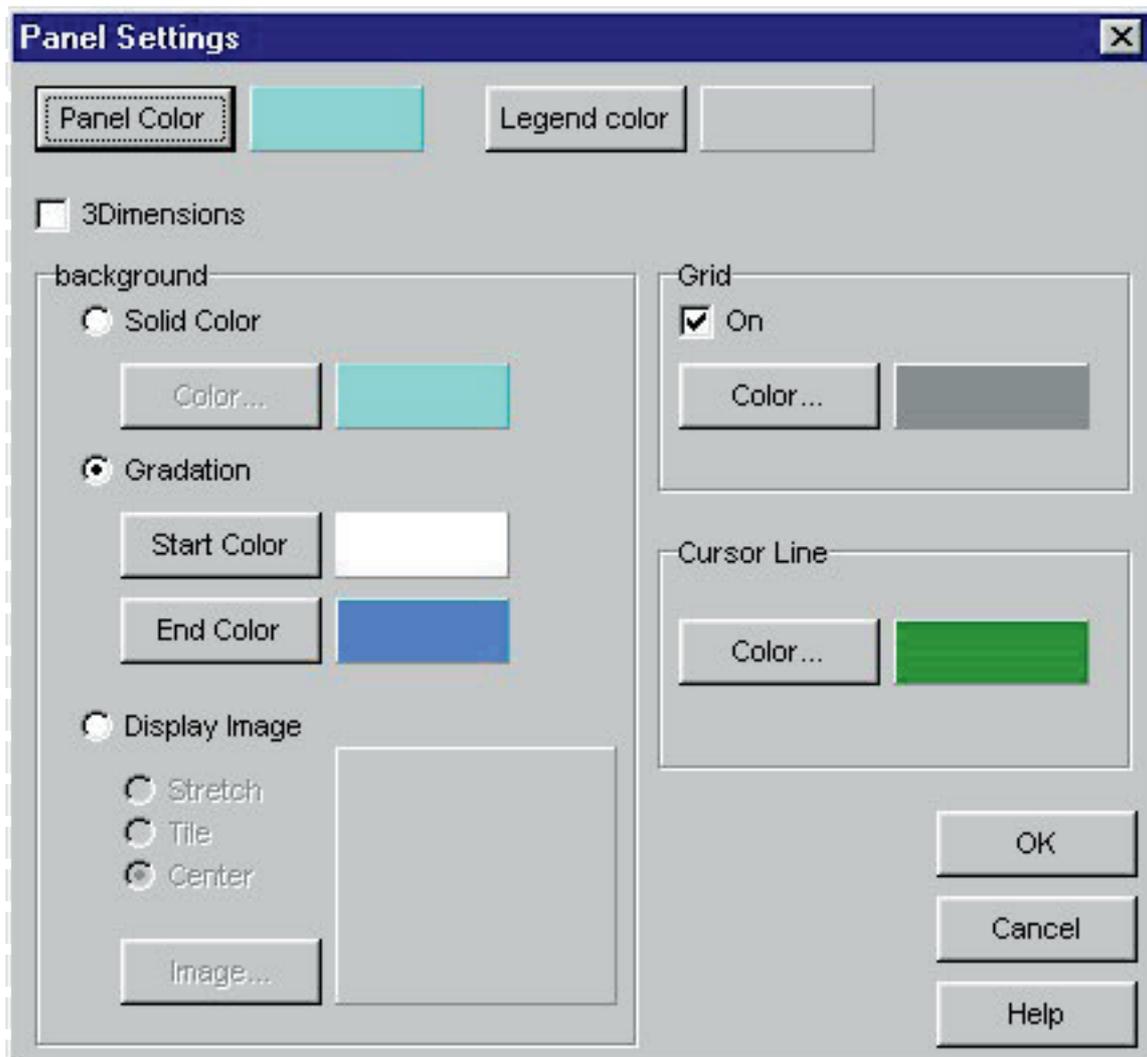


	Imposta lo sfondo del display e altre impostazioni del grafico.
	Imposta la visualizzazione delle righe da visualizzarsi sul grafico.
	Stampa il grafico come esso appare sullo schermo.
	Visualizza <Finestra principale> come finestra in primo piano.
	Chiude la <Finestra del grafico>.

	Sposta il cursore del grafico alla prima serie di dati.
	Sposta il cursore del grafico ai dati precedenti in unità di 5 minuti.
	Sposta il cursore del grafico alla serie precedente di dati.
	Sposta il cursore del grafico alla serie successiva di dati.
	Sposta il cursore del grafico ai dati successivi in unità di 5 minuti.
	Sposta il cursore del grafico all'ultima serie di dati.

## 10.1. Impostazioni del pannello (Panel Settings)

La finestra di dialogo <Panel Settings> viene visualizzata quando si preme il tasto  con il mouse.



<b>Panel Color</b>	Imposta il colore nella parte esterna del grafico.
<b>Legend color</b>	Imposta il colore della legenda.
3 Dimensions	Cambia tra visualizzazione 2D e 3D.

## Sfondo (Background)

Solid Color	Imposta il colore del sfondo del display.	
Gradation	Imposta il colore iniziale ed il colore finale della gradazione. Lo sfondo viene quindi visualizzato con graduazione di colore.	
Display Image	Indicare un file di fermo immagine da utilizzarsi per la visualizzazione. Tale fermo immagine viene quindi visualizzato per lo sfondo. Possono essere selezionati file JPEG oppure BMP.	
	Stretch	La dimensione del fermo immagine viene regolata per adattarsi all'interno del grafico. I file originali dell'utente non possono essere regolati.
	Tile	I fermi immagine dei file originali dell'utente vengono visualizzati in riga se sono più piccoli dell'area dello sfondo.
	Center	I fermi immagine dei file originali dell'utente vengono visualizzati al centro, nella loro dimensione originale.

## Griglia (Linee) (Grid (Lines))

On	Imposta se la griglia venga o no visualizzata.
<b>Color...</b>	Imposta il colore delle linee della griglia.

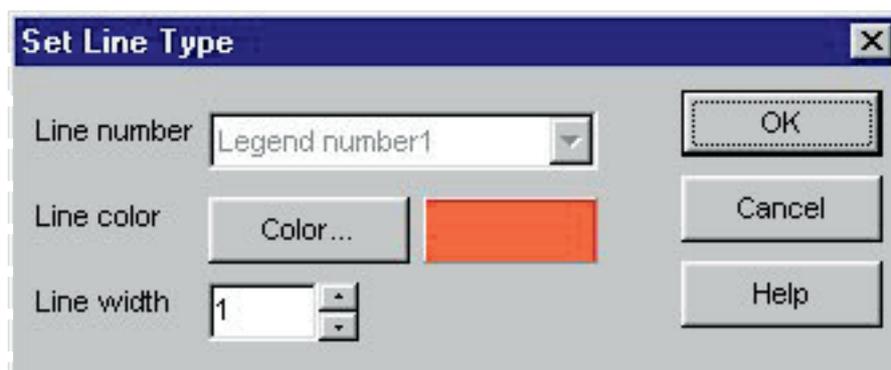
## Cursore (Linee) (Cursor (Lines))

Imposta il colore delle linee del cursore.

---

## 10.2. Impostazione del tipo di linea (Set Line Type)

La finestra di dialogo <Set Line Type> viene mostrata quando si clicca il tasto **Set Line Type** con il mouse. Imposta il tipo di linea selezionando un numero della linea. È possibile cambiare il colore e la larghezza della linea.



In aggiunta, viene visualizzata una finestra di dialogo simile per il cambio del tipo di linea, cliccando sulla legenda realmente visualizzata nell'Area di visualizzazione del grafico. In questo caso non si può cambiare il numero delle linee.

---

## 10.3. Stampa del grafico

A rectangular button with a light gray background and a thin black border, containing the word "Print" in a dark gray sans-serif font.

Il grafico viene stampato come esso appare sullo schermo, quando si clicca il tasto  con il mouse.

Sebbene le stampe siano generate sulla base del formato carta A4, l'ingrandimento ed altri parametri possono essere cambiati, variando le proprietà del driver della stampante.

Per maggiori informazioni sulle procedure per l'impostazione del driver della stampante, riferirsi al manuale dell'utilizzatore della stampante.

## 11. Stampa del diario (Print Log)

Vengono stampati i dati che sono stati selezionati nella <Lista delle immersioni> della <Finestra principale>.

La finestra di dialogo <Print> viene visualizzata quando si clicca con il mouse il tasto  della <Finestra principale>, oppure si seleziona [Print (P)] dal menu [Files (F)]. Poiché viene visualizzata una possibilità di scelte di modelli, selezionare il modello desiderato cliccandolo con il mouse.



Log	Quando si seleziona la casella cliccando con il mouse, vengono visualizzati i modelli che sono usati per stampare il diario.
Graph	Quando si seleziona la casella cliccando con il mouse, vengono visualizzati i modelli che sono usati per stampare un grafico.
Album	Quando si seleziona la casella cliccando con il mouse, vengono visualizzati i modelli che sono usati per stampare unalbum.

### 11.1. Stampa (Print)

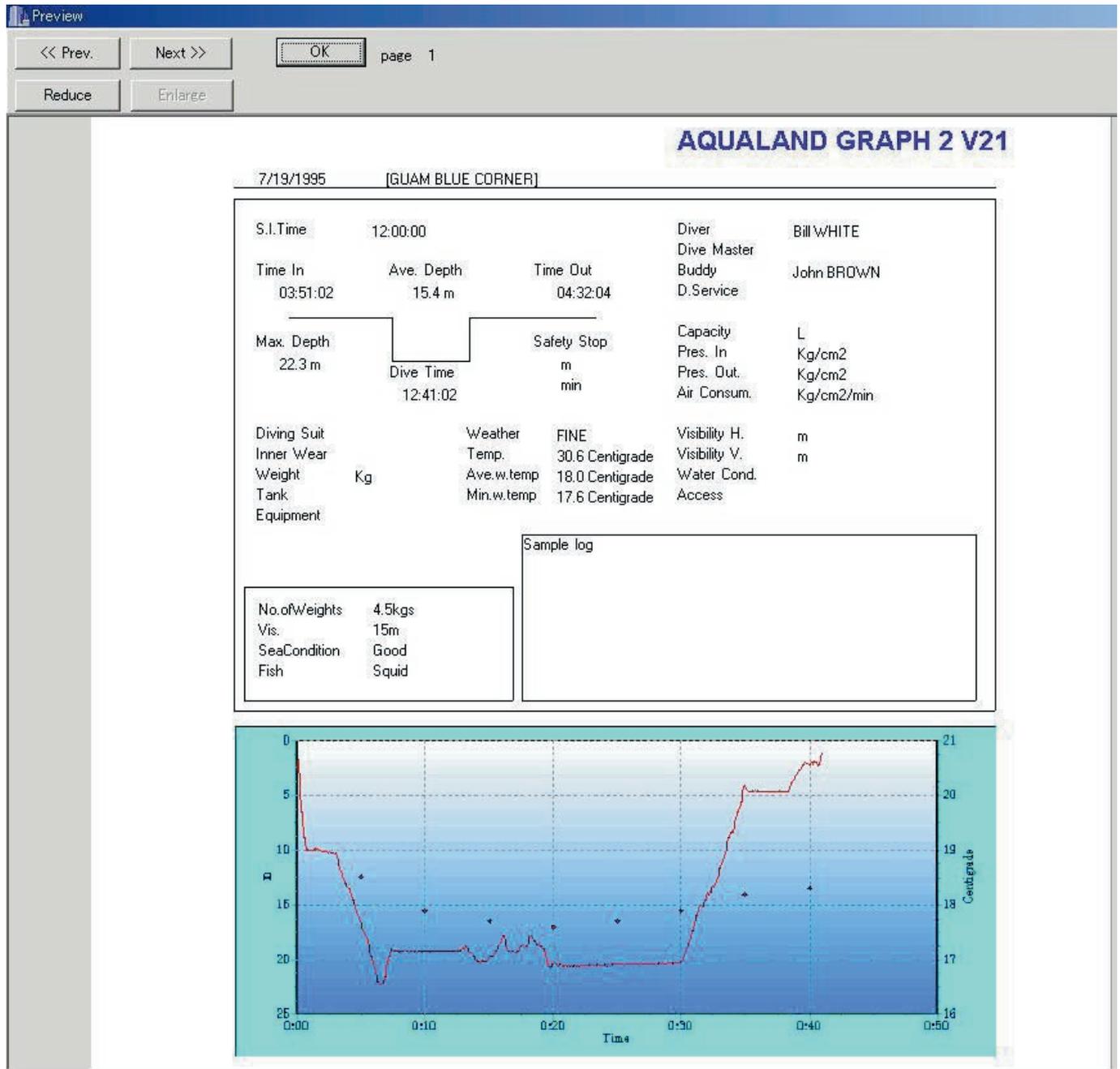
Quando si clicca il tasto  con il mouse, viene visualizzata una finestra di dialogo per la stampa.

Sebbene le stampe siano generate sulla base del formato carta A4, l'ingrandimento ed altri parametri possono essere cambiati, variando le proprietà del driver della stampante.

Per maggiori informazioni sulle procedure per l'impostazione del driver della stampante, riferirsi al manuale dell'utilizzatore della stampante.

## 11.2. Anteprima di stampa (Print Preview)

Un'anteprima di stampa viene visualizzata quando si clicca il tasto  con il mouse.



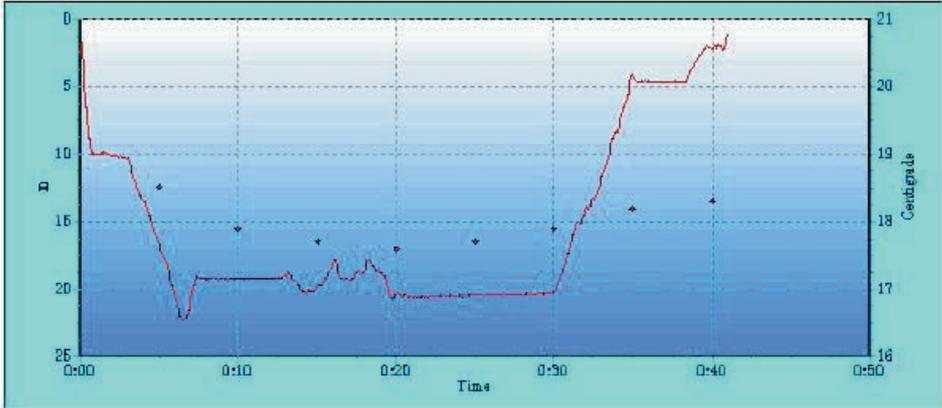
7/19/1995 [GUAM BLUE CORNER]

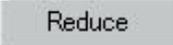
**AQUALAND GRAPH 2 V21**

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

Sample log

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



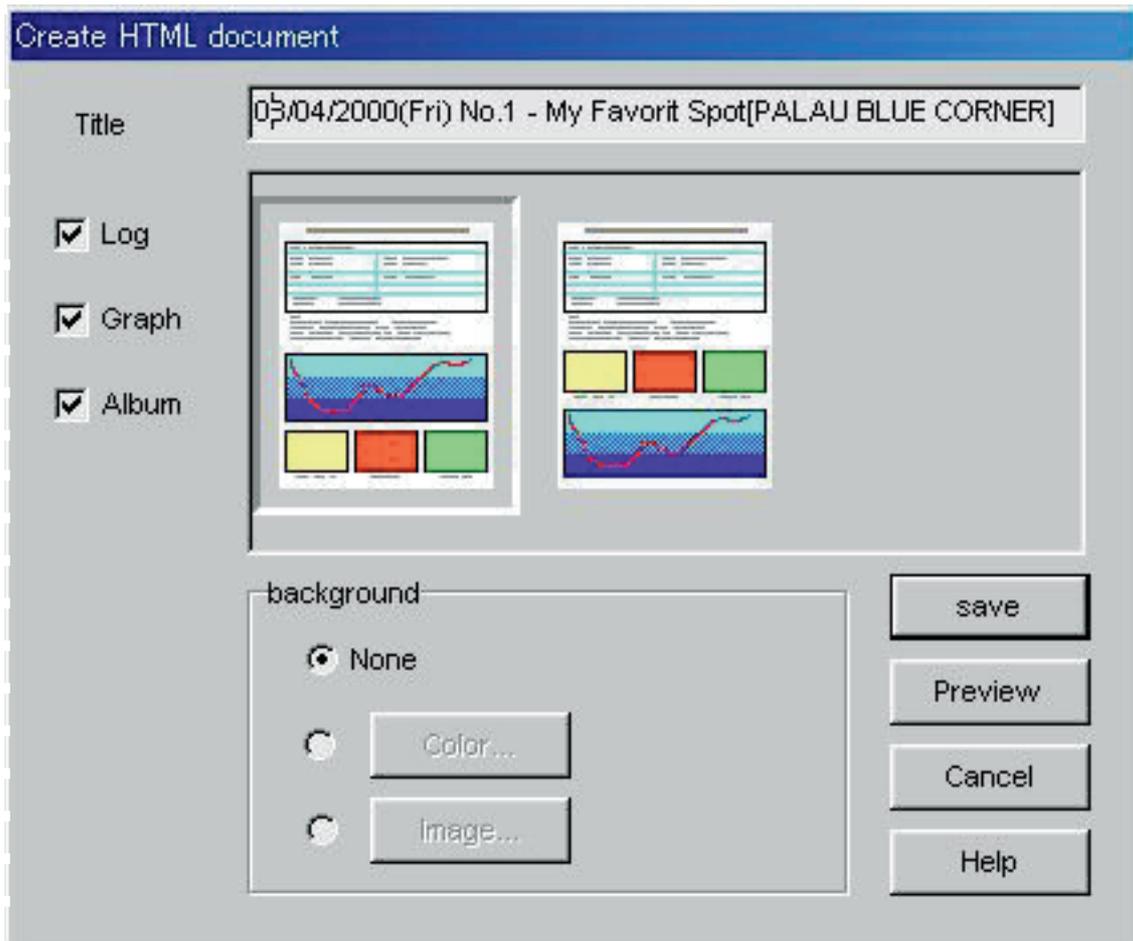
La scala della visualizzazione di anteprima può essere cambiata cliccando con il mouse sul tasto  oppure

tasto . La scala può essere cambiata dal 40% al 100%, in unità del 10%.

## 12. Creazione di un documento HTML (Create HTML Document)

Dai dati selezionati nella <Lista delle immersioni> della <Finestra principale> viene generato un documento HTML.

La finestra di dialogo <Create HTML Document> viene visualizzata quando si clicca con il mouse il tasto  della <Finestra principale>, oppure quando si seleziona [Create HTML Document (H)] dal menu [Files (F)]. Poiché vengono visualizzate le icone dei modelli di documento HTML, selezionare il modello desiderato facendo un clic con il mouse.



Title	Introdurre il titolo del sito web. I titoli possono essere introdotti utilizzando fino ad un massimo di 100 lettere o numeri. Quando è stata selezionata solo una serie di dati dalla lista delle immersioni, vengono visualizzati la data (giorno), ripet. no. e la posizione. Quando sono state selezionate serie di dati multipli, viene visualizzato "DIVING LOG".
Log	Quando si seleziona la casella cliccando con il mouse, vengono visualizzati i modelli che sono usati per produrre un diario.
Graph	Quando si seleziona la casella cliccando con il mouse, vengono visualizzati i modelli che sono usati per produrre un grafico.
Album	Quando si seleziona la casella cliccando con il mouse, vengono visualizzati i modelli che sono usati per produrre un album.
Background	È possibile impostare lo sfondo del sito web.
	Salva un documento HTML per il modello selezionato.
	Avvia il browser web installato nel vostro personal computer. Il browser web avviato è quello che correla il documento HTML basato sul file di correlazione.

---

## 12.1. Impostazione dello sfondo

Si può impostare uno sfondo per un sito web.

None	Non è impostato uno sfondo.
Color ...	Viene visualizzata una finestra di dialogo per la selezione del colore dello sfondo. Il colore selezionato diviene il colore dello sfondo.
Image ...	Viene visualizzata una finestra di dialogo per la selezione un file di fermo immagine. Il fermo immagine selezionato diviene lo sfondo. Si possono selezionare file JPEG oppure BMP.

---

## 12.2. Salvataggio dei file HTML

Viene visualizzata la finestra di dialogo <Assegna nome e salva>.

Selezionare una cartella nella quale deve essere salvato il file, e indicare un nome per il file HTML.

Nella cartella selezionata viene creato un documento HTML e vengono copiati in quella cartella i relativi file di immagini.

I nomi dei file di immagini vengono assegnati automaticamente, affinché non siano duplicati all'interno di una cartella.

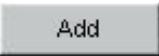
## 13. Sommario dell'escursione (Trip Summary)

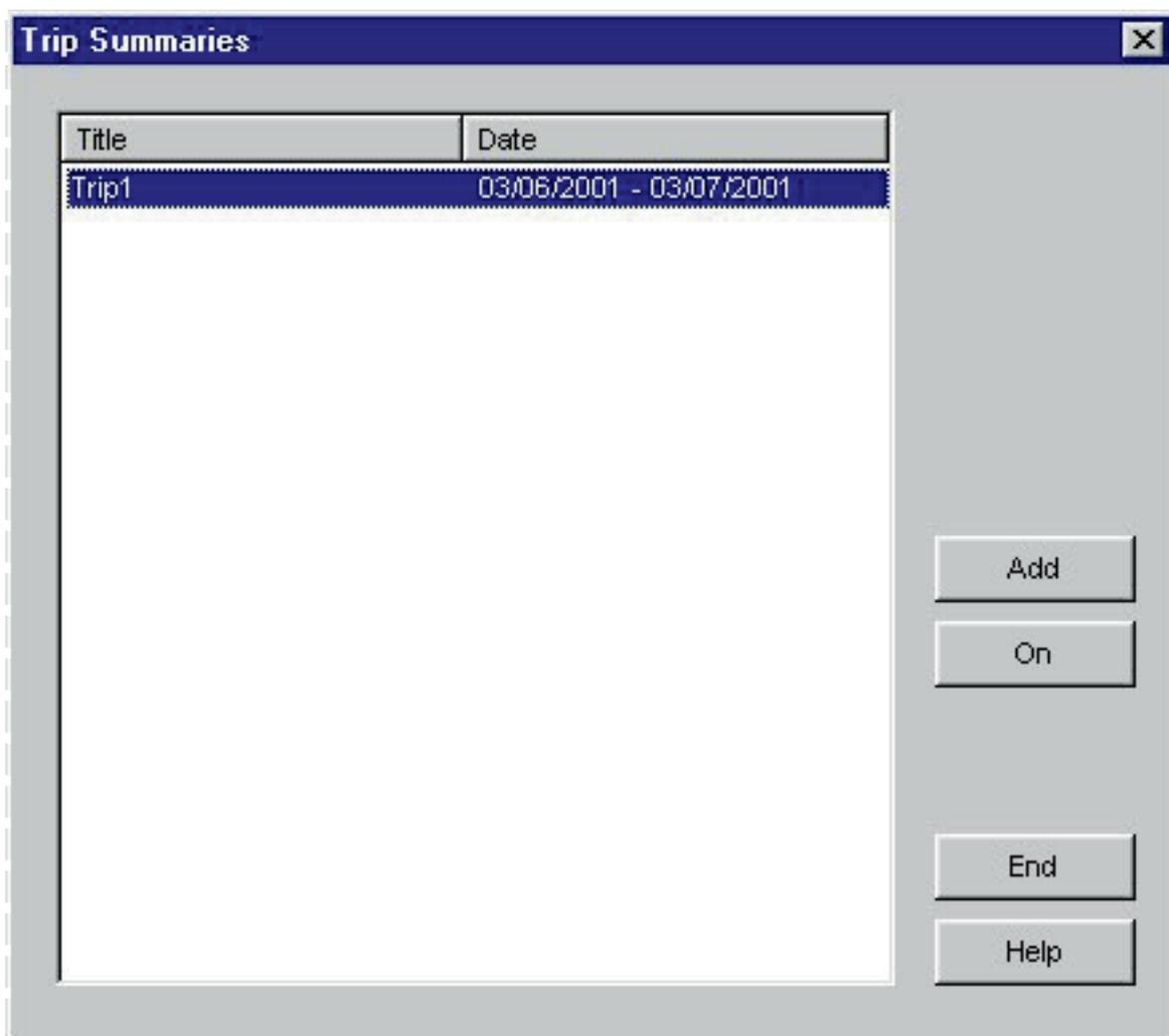
Le serie multiple dei dati del diario possono essere gestite collettivamente sotto forma di sommari di escursione. I dati del diario possono essere registrati solo in un singolo sommario dell'escursione.

### 13.1. Registro del sommario dell'escursione

I sommari dell'escursione possono essere registrati seguendo le procedure descritte sotto.

1. Cambiare <Finestra principale> al Modo di visualizzazione della lista delle immersioni.
2. Selezionare i dati dalla lista delle immersioni che si desidera registrare nel sommario dell'escursione.
3. La finestra di dialogo <Trip Summaries> viene visualizzata quando si clicca con il mouse il tasto , oppure si seleziona [Trip Summary (T)] dal menu [Files (F)].
4. Il sommario dell'escursione selezionato viene aggiunto quando si seleziona un sommario dell'escursione esistente e si clicca il tasto  con il mouse.

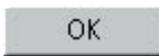
Un nuovo sommario dell'escursione viene creato quando si clicca il tasto  con il mouse.



Nel caso in cui dati registrati e dati non registrati sono stati selezionati per un sommario dell'escursione nella lista delle immersioni, i dati non registrati vengono aggiunti al sommario dell'escursione dei dati registrati.

## Creazione di nuovo Sommario dell'escursione

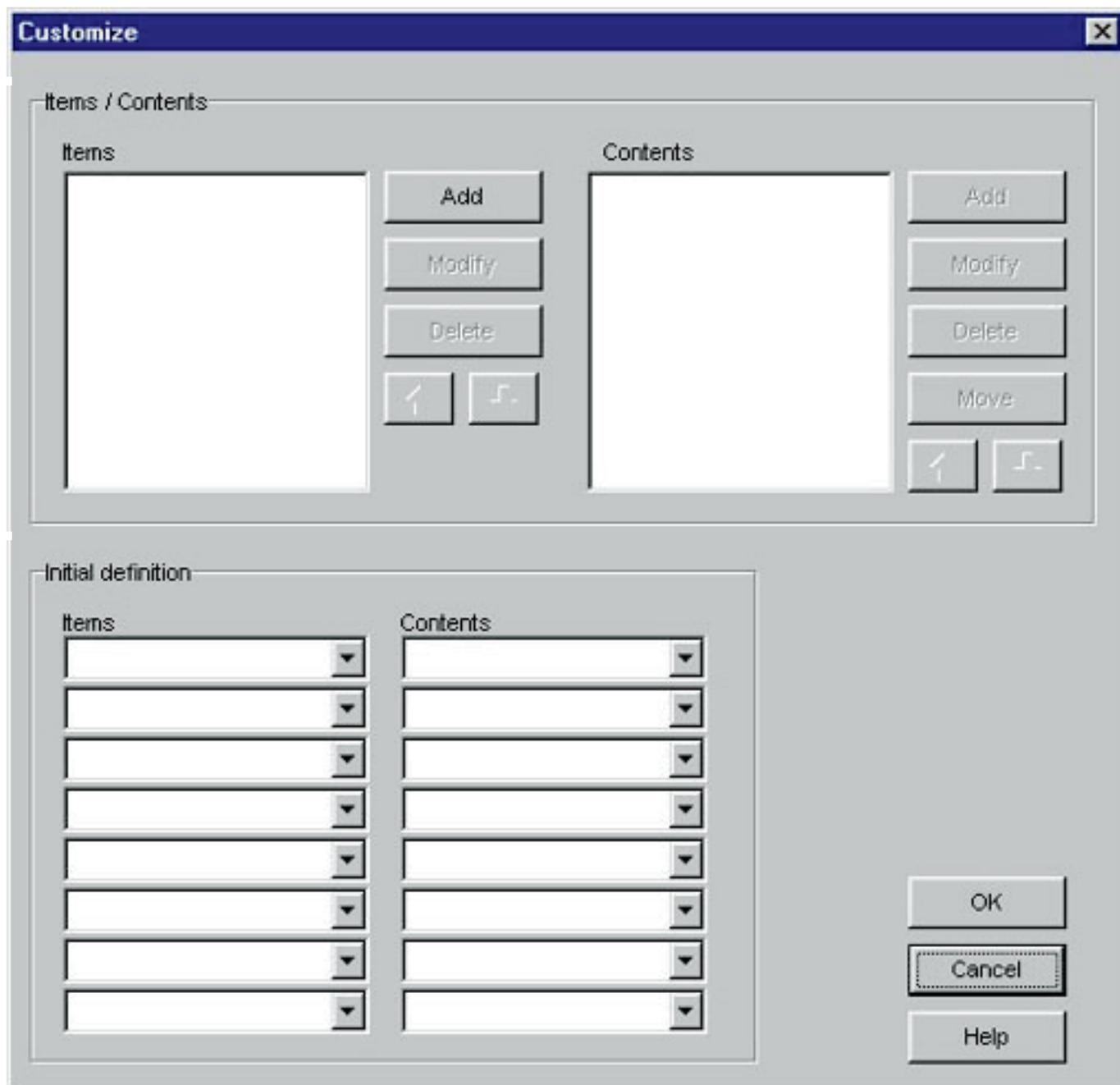
Title	Introdurre un titolo da visualizzarsi per la lista dei sommarî dell'escursione. Si possono introdurre i titoli utilizzando fino a 40 lettere o numeri. Introdurre l'anno, il mese e il giorno come valori numerici.
Date	Cliccando il tasto  con il mouse, si visualizza una finestra di dialogo di calendario per introdurre la data.
Trip Summary Items	Vengono visualizzati i dati che erano registrati nella <Initial definition> di <Customize>. Una lista degli elementi registrati ed i loro contenuti viene visualizzata quando si clicca il tasto  con il mouse. È possibile quindi selezionare l'elemento desiderato da quella lista. In aggiunta, gli elementi possono anche essere registrati introducendoli dalla tastiera.
Memo	Questo vi permette di introdurre i commenti che desiderate. Si possono introdurre commenti utilizzando fino ad un massimo di 400 lettere o numeri.
	I filmati e i fermi immagine vengono registrati in un diario.

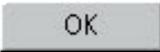
Quando si clicca il tasto  con il mouse, l'aggiunta dei dati viene conclusa, e viene visualizzata la finestra di dialogo <Trip Summary>.

Cliccando con il mouse sul tasto  o sul tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, si annulla qualunque cambiamento, ed il programma ritorna alla finestra di dialogo <Trip Summaries>.

## 13.2. Personalizzazione (Customize)

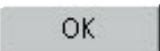
Gli elementi del sommario dell'escursione ed i loro contenuti da salvarsi in un sommario dell'escursione, sono registrati.



La registrazione viene conclusa quando si clicca il tasto  con il mouse, dopodiché il programma ritorna alla finestra di dialogo <Trip Summary>. Poiché i contenuti registrati conclusi vengono immagazzinati in memoria tramite **AQUALAND GRAPH**, non è necessario registrarli ogni volta che si avvia.

I cambiamenti vengono annullati cliccando con il mouse il tasto  oppure il tasto  nell'angolo in alto a destra della finestra di dialogo, dopodiché il programma ritorna alla finestra di dialogo <Trip Summary>.

I dati vengono aggiunti oppure cambiati nella finestra di dialogo <Add> o <Modify>.

Quando i dati sono introdotti e si clicca il tasto  con il mouse, il programma ritorna alla finestra di dialogo <Customize>, e i dati modificati vengono mostrati nella lista.

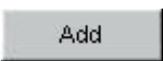
## Elementi (Items)

Gli elementi possono essere introdotti utilizzando fino a 20 lettere o numeri. Possono essere registrati fino ad un massimo di 100 elementi.

	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge gli elementi. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia i nomi degli elementi selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati. Se il nome di un elemento viene cambiato, l'informazione relativa ai contenuti viene mantenuta.
	Cancella gli elementi selezionati. Anche i contenuti registrati per quell'elemento vengono cancellati.
	Sposta la posizione di visualizzazione degli elementi selezionati verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione degli elementi selezionati verso il basso di un passo.

## Contenuti (Contents)

I contenuti possono essere introdotti utilizzando fino a 20 lettere o numeri. Si possono registrare fino ad un massimo di 100 contenuti.

	Visualizza la finestra di dialogo <Add> e aggiunge i contenuti. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Visualizza la finestra di dialogo <Modify> e cambia i contenuti selezionati. Non viene eseguito un controllo per i dati duplicati.
	Cancella i contenuti selezionati.
	Sposta i contenuti selezionati ad un differente elemento.
	Sposta la posizione di visualizzazione dei contenuti selezionati verso l'alto di un passo.
	Sposta la posizione di visualizzazione dei contenuti selezionati verso il basso di un passo.

---

## 13.3. Visualizzazione del sommario dell'escursione

Questa è la finestra principale per il sommario dell'escursione.

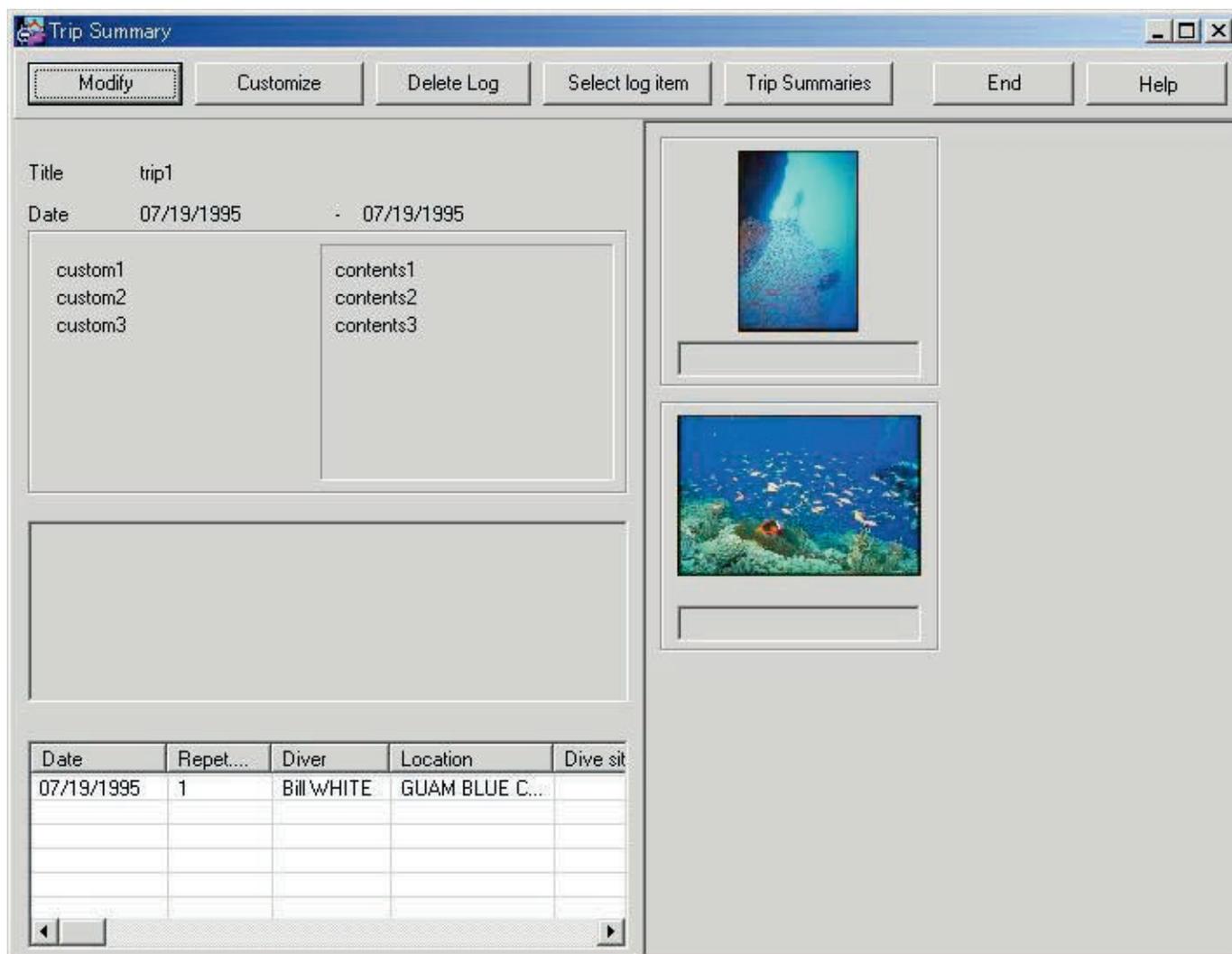
I sommari dell'escursione vengono visualizzati con la seguente procedura nel caso un diario sia già stato registrato per un sommario dell'escursione.



viene visualizzato all'estrema sinistra della <Lista delle immersioni> per quei diari che sono registrati in un sommario dell'escursione.

1. Cambiare la <Finestra principale> al Modo di visualizzazione della lista delle immersioni.
2. Selezionare i dati dei sommari delle escursioni dalla lista delle immersioni.
3. La finestra di dialogo <Trip Summary> viene visualizzata quando si clicca con il mouse il tasto  oppure si seleziona [Trip Summary (T)] dal menu [Files (F)].

## 13.4. Modifica del sommario dell'escursione



<b>Modify</b>	Modifica il sommario dell'escursione correntemente visualizzato. Modifica seguendo la stessa procedura come quella per Creazione di nuovo sommario dell'escursione.
<b>Customize</b>	Registra gli elementi scritti in un sommario dell'escursione.
<b>Delete Log</b>	Cancella dalla lista delle immersioni del sommario dell'escursione, il diario registrato nel sommario dell'escursione. Non viene cancellata l'informazione registrata per <b>AQUALAND GRAPH</b> .
<b>Select log item</b>	Seleziona gli elementi che si desidera visualizzare nella lista delle immersioni.
<b>Trip Summaries</b>	Visualizza la lista dei sommari delle escursioni registrate. Quando viene selezionato dalla lista un sommario dell'escursione, il sommario dell'escursione prescelto viene visualizzato.

### Area di visualizzazione Album

Quando una immagine di album viene cliccata con il mouse, nel caso di fermi immagine si visualizza una finestra di dialogo della dimensione dell'immagine originale.

Nel caso di filmati, si avvia l'applicazione relativa al file AVI, e tale filmato può essere riprodotto.

---

## 13.5. Cancellazione diario (Delete Log)

Un diario registrato in un sommario dell'escursione, viene cancellato dalla lista delle immersioni di tale sommario dell'escursione.

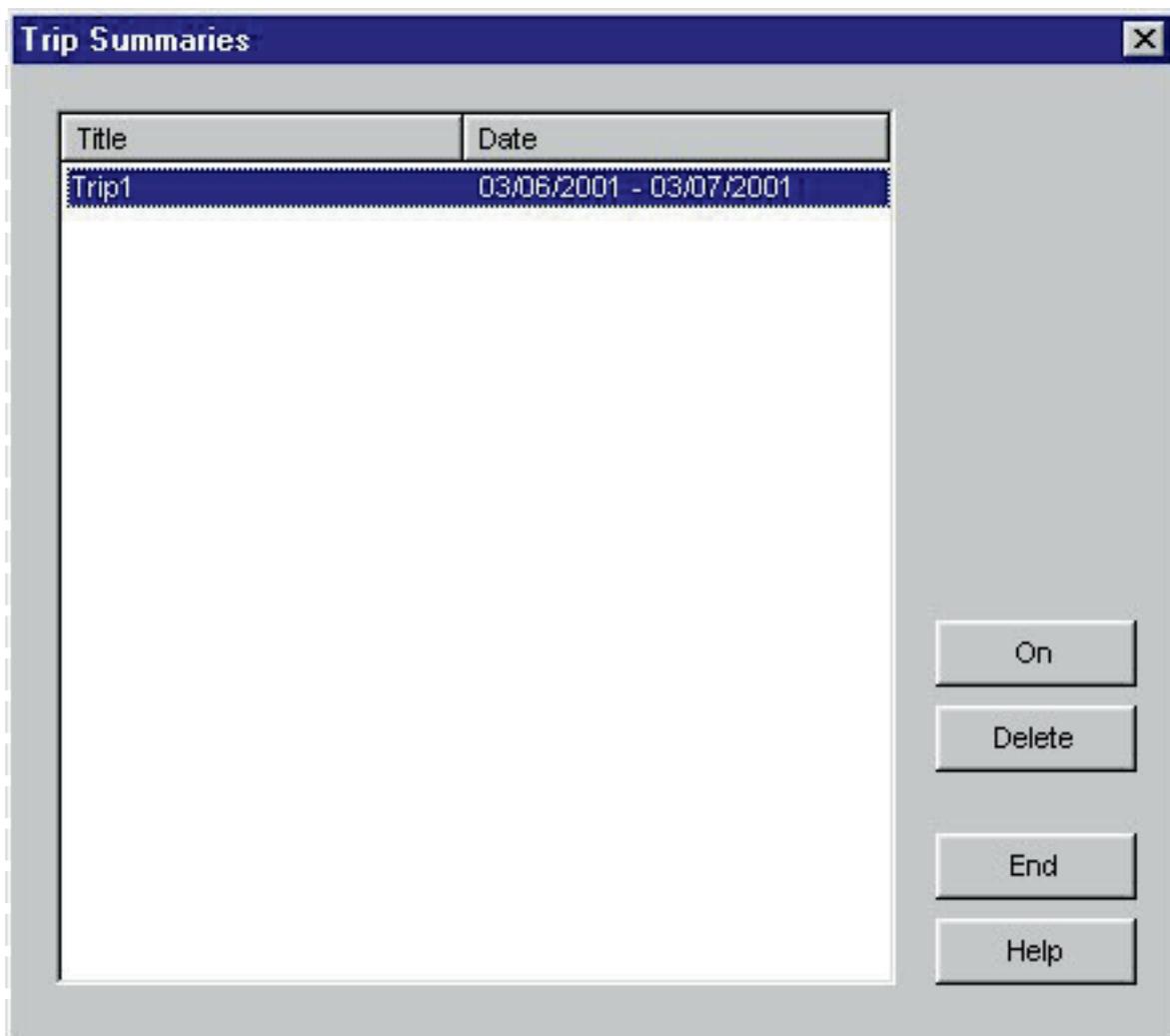
Il diario che si desidera cancellare viene selezionato dalla lista delle immersioni del sommario dell'escursione. Quando si clicca con il mouse il tasto , il diario selezionato viene cancellato dalla lista delle immersioni.

Le informazioni registrate per **AQUALAND GRAPH** non vengono cancellate.

---

## 13.6. Lista dei sommari delle escursioni (Trip Summaries)

Viene visualizzata una lista dei sommari delle escursioni.



	Selezionare il sommario dell'escursione che si desidera visualizzare dalla lista, e cliccare il tasto  con il mouse. Il selezionato Sommario dell'escursione viene visualizzato.
	Selezionare il sommario dell'escursione che si desidera visualizzare dalla lista, e cliccare il tasto  con il mouse. Il selezionato sommario dell'escursione viene cancellato. I diari registrati per quel sommario dell'escursione non vengono cancellati.

## 14. Valori limite

Di seguito si elencano i valori limite per i dati introdotti con **AQUALAND GRAPH**.

### 14.1. No. delle registrazioni

Elemento	No. massimo registrato
Diario (Log)	9999
Posizione (Location )	1000
Sito di immersione (Dive site )	100
Assistenza immersioni (D. Service)	100
Sub (Diver)	1000
Condizioni atmosferiche (Weather)	100
Stile di immersione (Dive style)	100
Acqua di mare / acqua dolce (Water Body)	100
Condizioni dell'acqua (Water cond.)	100
Muta subacquea (Diving Suit)	100
Sotto muta (Inner Wear)	100
Serbatoio (Tank)	100
Equipaggiamento (Equipment)	100
Elementi personalizzati utente (User customized items)	1000
Contenuti elementi personalizzati utente (User customized item contents)	1000
Album (per diario/sommario dell'escursione) (Album (per log / trip summary))	50
Sommario dell'escursione (Trip summary)	99
Elementi del sommario dell'escursione (Trip summary items)	100
Contenuti del sommario dell'escursione (Trip summary contents)	100

## 14.2. No. di caratteri introdotti

Elemento	Numero massimo di caratteri
Peso (Weight)	10 lettere o numeri
Capacità (Capacity)	10 lettere o numeri
Pressione (Pressure)	10 lettere o numeri
Consumo aria (Air consum.)	10 lettere o numeri
Posizione (Location)	20 lettere o numeri
Sito di immersione (Dive site)	20 lettere o numeri
Assistenza immersioni (D. Service)	20 lettere o numeri
Sub (Diver)	20 lettere o numeri
Maestro sub (Dive master)	20 lettere o numeri
Compagno (Buddy)	20 lettere o numeri
Condizioni atmosferiche (Weather)	12 lettere o numeri
Stile di immersione (Dive style)	10 lettere o numeri
Acqua di mare / acqua dolce (Water Body)	10 lettere o numeri
Condizioni dell'acqua (Water cond.)	10 lettere o numeri
Muta subacquea (Diving Suit)	20 lettere o numeri
Sotto muta (Inner Wear)	20 lettere o numeri
Serbatoio (Tank)	10 lettere o numeri
Equipaggiamento utente (Equipment)	10 lettere o numeri
Elementi personalizzati (User customized items)	12 lettere o numeri
Contenuti elementi personalizzati utente (User customized item contents)	20 lettere o numeri
Memo (Memo)	400 lettere o numeri
Comment dell'album (Album comment)	20 lettere o numeri
Titolo documento HTML (HTML document title)	100 lettere o numeri
Titolo sommario dell'escursione (Trip summary title)	40 lettere o numeri
Elementi del sommario dell'escursione (Trip summary items)	20 lettere o numeri
Contenuti del sommario dell'escursione (Trip summary contents)	20 lettere o numeri
Memo sommario dell'escursione (Trip summary memo)	400 lettere o numeri

Nota: È possibile che non vengano visualizzati tutti i caratteri dipendentemente dalle loro dimensioni, anche se il numero dei caratteri immessi è inferiore al numero massimo di caratteri consentito.

---

## 14.3. Valori introdotti

Elemento	Numero massimo di caratteri
No. Ripet (Repet. No.)	2 numeri
Profondità massima (Max. depth)	4 numeri
Profondità media (Ave. depth)	4 numeri
Profondità stop di sicurezza (Safety stop depth )	4 numeri
Tempo stop di sicurezza (Safety stop time)	3 numeri
Temperatura (Temp.)	4 numeri
Temperatura media acqua (Ave. w. temp)	4 numeri
Temperatura minima acqua (Min. w. temp)	4 numeri
Visibilità verticale (Visibility V.)	4 numeri
Visibilità orizzontale (Visibility H.)	4 numeri
Capacità serbatoio (Tank Capacity)	4 numeri
Pressione ingresso (Pres. In )	4 numeri
Pressione uscita (Pres. Out)	4 numeri
Consumo (Consump.)	4 numeri
Peso (Weight)	4 numeri

## 15. Specifiche Unità di Comunicazione

Tipo	CMUT-1	CMUT-03
Alimentazione	Fornito dalla linea segnali RS-232C	
Consumo	2 mA	
Condizioni ambientali d'utilizzo	Temperatura : +5°C a +40°C Umidità : 20% a 80% (senza condensazione)	
Dimension	Largh. : 7,1 cm Prof. : 11,1 cm Alt. : 3,1 cm (compreso connettore)	Largh. : 10,8 cm Prof. : 7,1 cm Alt. : 8,6 cm (compreso supporto)
Peso	105 g	270 g (compreso supporto)