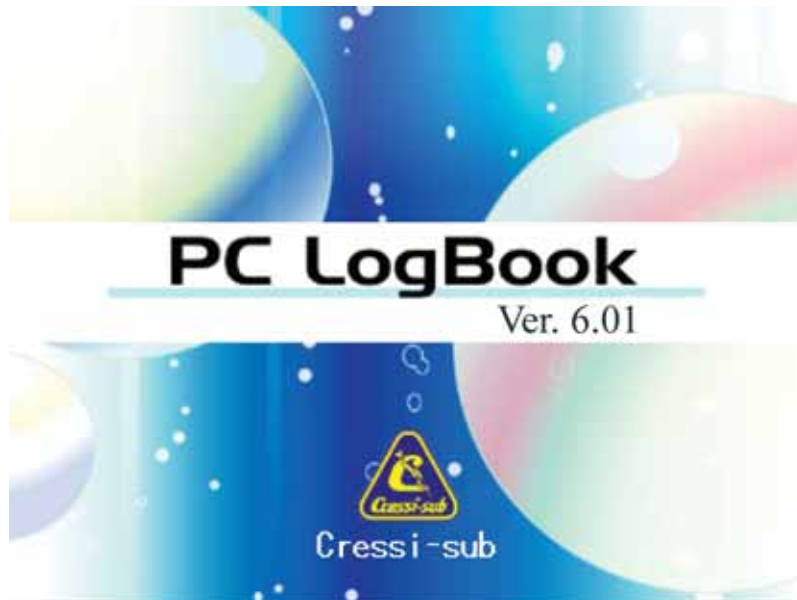


**Manual del software
del PC logbook
Versión 6.01**



INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos a su PC logbook!

El software servirá para la elaboración de los datos registrados en un ordenador durante una inmersión.

El PC Logbook les ofrece las funciones siguientes:

- Función de transferencia de los datos de inmersión y de su perfil desde el ordenador de buceo
- Función de gestión de la memoria en el ordenador de buceo
- Función de impresión de los datos de inmersión
- Función de simulación de la inmersión

Observaciones sobre el Manual de la Unidad de Interfaz del PC

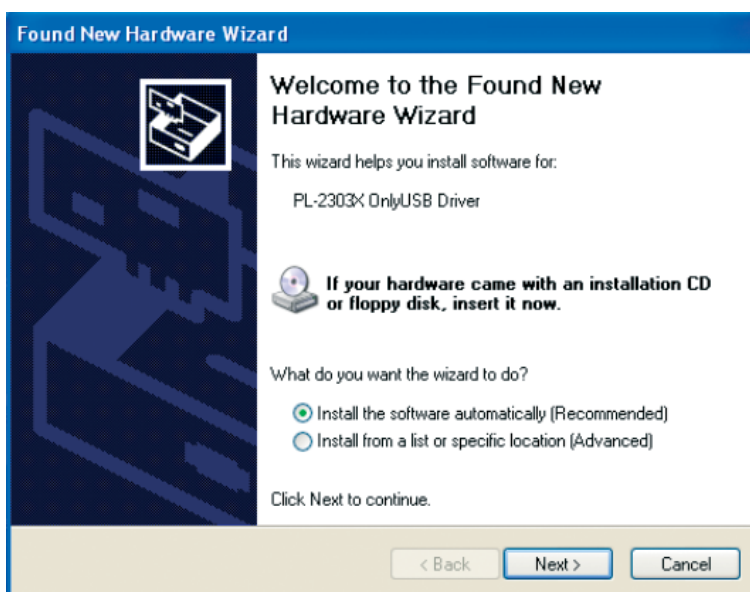
Es necesario que el usuario conozca las observaciones que se indican a continuación sobre el manual de instalación tanto para el software como para el hardware de la unidad de interfaz del PC.

1. Instalación del software

Asegurarse de haber instalado el software antes de conectar la unidad de interfaz del PC al propio ordenador.

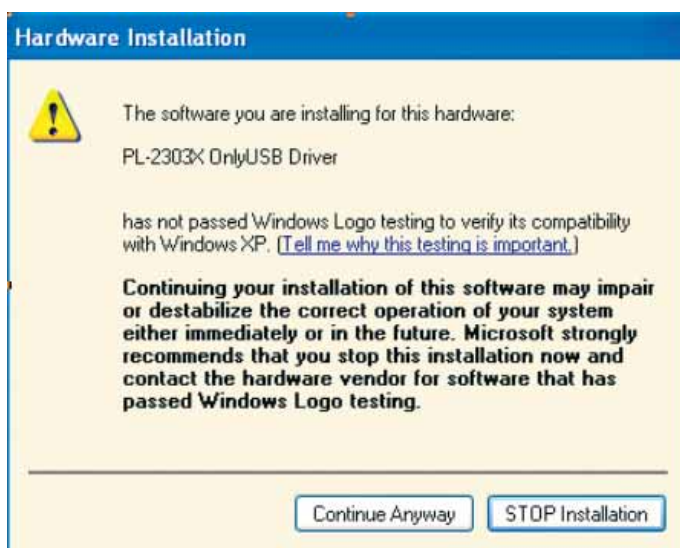
1) Usuario de Windows XP

Conectar la unidad de interfaz del PC al propio ordenador después de haber instalado el software. Cuando el sistema operativo (SO) detecta el dispositivo USB (Universal Serial Bus), indicará el nuevo wizard (asistente) del hardware para instalar el Driver USB (véase la figura siguiente).



Hacer clic en [Seguir]; entonces el SO indicará el siguiente mensaje de atención porque no aplicamos la certificación Microsoft. Ello no es un problema puesto que verificamos y probamos nuestro driver y el software ateniéndonos a Windows XP.

Por lo tanto, utilizar en manual para hacer clic en [Continuar de todas formas]. Entonces el SO continúa instalando el driver y aparece el mensaje “Instalación terminada”.



Si el usuario hace clic en la tecla [STOP instalación] el usuario deberá seguir las fases siguientes para volver a instalar el hardware:

- i) Primero hacer clic en el icono “Mi ordenador” y hacer clic en Propiedades del menú de navegación doméstica (pull down)
 - ii) Hacer clic en la tecla “Hardware” y hacer clic en “Device Manager” (Responsable del dispositivo)
 - iii) Seleccionar “USB Controller” (Controladora USB) y luego hacer clic dos veces para indicar “USB-Serial controller” (Controlador en serie-USB) desconocido
 - iv) Hacer clic en “Reinstall Driver” (Reinstalar Driver) ... en el dominio USB-Serial controller (Controlador en serie-USB) y luego empezar a instalar otra vez el Driver USB desde el nuevo wizard (asistente) del hardware.
- 2) Otro usuario del SO
Es conforme y sólo hay que conectar la unidad de interfaz del PC en el ordenador; el SO detectará el nuevo hardware y lo instalará sin ulterior confirmación.
- 3) Método para comprobar si el Driver USB ha sido montado correctamente.
Conectar sólo la unidad de interfaz del PC al ordenador y comprobar el indicador luminoso (LED).
- i) Si el LED está encendido y conectado se termina la instalación del driver y luego se apaga.
 - ii) Si el LED permanece encendido, el Driver USB no ha sido instalado correctamente. El usuario debe instalar el driver otra vez.
Hay otro modo para verificar esto comprobando desde el Device Manager (Responsable del dispositivo) del SO.

2. Instalación del hardware

- 1) Limpiar los sensores del ordenador de buceo antes de conectarlo.
El sensor tiene dos funciones. Una es la función de detectar el agua y la otra es el puerto de comunicaciones.
La oxidación o la suciedad de los sensores produce una mala conexión entre la unidad de interfaz del PC y el ordenador de buceo.
- 2) Cómo instalar el ordenador de buceo y la unidad de interfaz del PC
 - i) La interfaz del PC es del tipo “pincer” (con pinza)
Si el ordenador de buceo es del tipo de muñeca, una correa colocada por la parte del sensor debería pasar a través de la lengüeta de una mordaza puesta debajo de manera que se pueda sujetar bien.
 - ii) El ordenador de buceo es del tipo de reloj de pulsera
La interfaz del PC tiene 3 electrodos, hay 2 electrodos en la base plana y 1 electrodo en la parte anterior. Hay un cierre en la tapa posterior del ordenador de buceo y es necesario quitar la tapa para que los 2 electrodos de la base plana puedan ser fijados perfectamente a la tapa posterior.
En caso de instalar el ordenador de buceo en la unidad de interfaz del PC, hay que hacerlo de manera que el sensor del agua del ordenador de buceo pueda ser conectado perfectamente al electrodo de la parte lateral.
- 3) Evitar los golpes durante la inmersión para evitar la desconexión.
No golpear los aparatos al bajar los datos. Si se da un golpe al aparato, habrá mala comunicación.
- 4) Desconectar el ordenador de buceo de la unidad de interfaz del PC después de haber bajado completamente los datos.
Especialmente cuando la unidad de interfaz del PC carece de corriente eléctrica, dichas condiciones desconectan la interfaz del PC o bien apagan el ordenador. En tal caso el ordenador de buceo detectará como si estuviera debajo del agua y ello producirá una reducción de la vida de la batería debido a un fuerte consumo de corriente.

SUMARIO

1.	Requisitos del sistema	6
2.	Método de instalación	7
2.1	Instalación	7
(1)	Inicio de instalación	
(2)	Panorámica de instalación	
(3)	Inserción de los datos del usuario	
(4)	Selección del directorio de instalación	
(5)	Nuevo inicio del sistema	
2.2	Interrupción de la instalación	11
(1)	Interfaz del usuario	
(2)	Funciones	
3.	Operaciones de base	12
3.1	Operaciones con mouse	12
3.2	Operaciones con teclado	12
4.	Panorámica de las funciones	13
4.1	Panorámica UI (interfaz del usuario)	13
4.2	Configuración	13
4.3	Soporte OLE	13
5.	Especificación de las funciones	14
5.1	Inicio	14
5.1.1	Especificación de la UI	14
5.1.2	Descripción de la función	14
5.2	Visualización principal	15
5.2.1	Especificación de la UI	15
5.2.2	Barra de títulos	15
5.2.3	Barra de los menús	16
5.2.4	Barra visualizada de los menús	17
5.2.5	Barra de estado	17
5.2.6	Visualización principal	17
5.2.7	Conexión a Excel	18
5.3	Archivo	20
5.3.1	Archivo - nuevo	20
5.3.2	Archivo - abrir	21
5.3.3	Archivo - salvar	22
5.3.4	Arvhico - salvar con nombre	22
5.3.5	Archivo - imprimir	24
5.3.6	Antes imprimir un archivo	26
5.3.7	Programa para la impresión de un archivo	27
5.3.8	Importar un archivo	27
5.3.9	Exportar un archivo	28
5.3.10	Aplicación de salida de un archivo	29
5.4	Funciones de modificación	29
5.4.1	Modificación - añadir	29
5.4.2	Modificación - abrir	31
5.4.3	Modificación - borrar	46
5.5	Menú de herramientas	46
5.5.1	Visualización principal	46
5.5.2	Visualización de los datos	47
5.6	Menú de herramientas	48
5.6.1	Herramientas - transferencia	49
5.6.2	Herramientas - historial	50
5.6.3	Herramientas - registro	51
5.6.4	Herramientas - simulación	52
5.6.5	Herramientas - opciones	59
5.7	Asistencia	64
5.7.1	Asistencia - aspectos	64
5.7.2	Asistencia - guía	65

1. Requisitos del sistema

Sistema operativo:

Microsoft Windows 98 Segunda edición, Windows ME, Windows 2000 o Windows XP

Microsoft, Windows y Microsoft Excel son marcas registradas de Microsoft en Estados Unidos y en otros países. (Incluso otros nombres de productos son marcas o marcas registradas).

Ordenador:

Cualquier ordenador compatible IBM PC/AT (comprendida la serie PC 98/NX) que utilice uno de los siguientes sistemas operativos:

CPU	Pentium II 266 MHz o superior
Capacidad del disco	por lo menos 30 MB de espacio disponible
Memoria	64 MB o superior (aconsejada)
Resolución del vídeo	800 x 600 puntos (o superior)

Atención

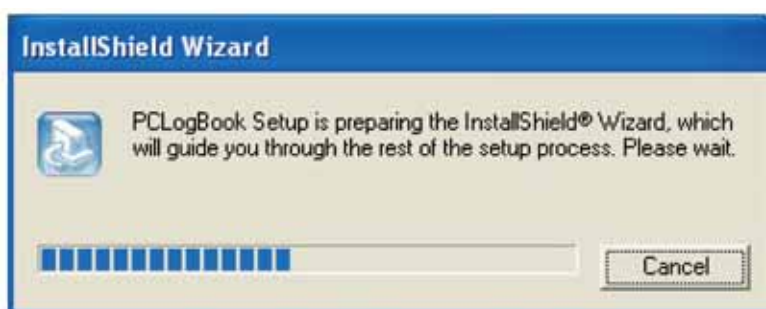
- (1) Queda terminantemente prohibido duplicar todo o en parte este manual sin autorización previa.
- (2) El contenido del manual puede estar sujeto a revisión sin previo aviso.
- (3) No duden en contactarnos en caso de errores u omisiones que puedan encontrarse en este manual a pesar de nuestros esfuerzos por evitarlos.
- (4) Si bien se haya hecho todo lo posible para asegurar lo conciso del presente documento, no somos responsables de los efectos de su utilización en situaciones diferentes.

2. Método de instalación

2.1 La instalación

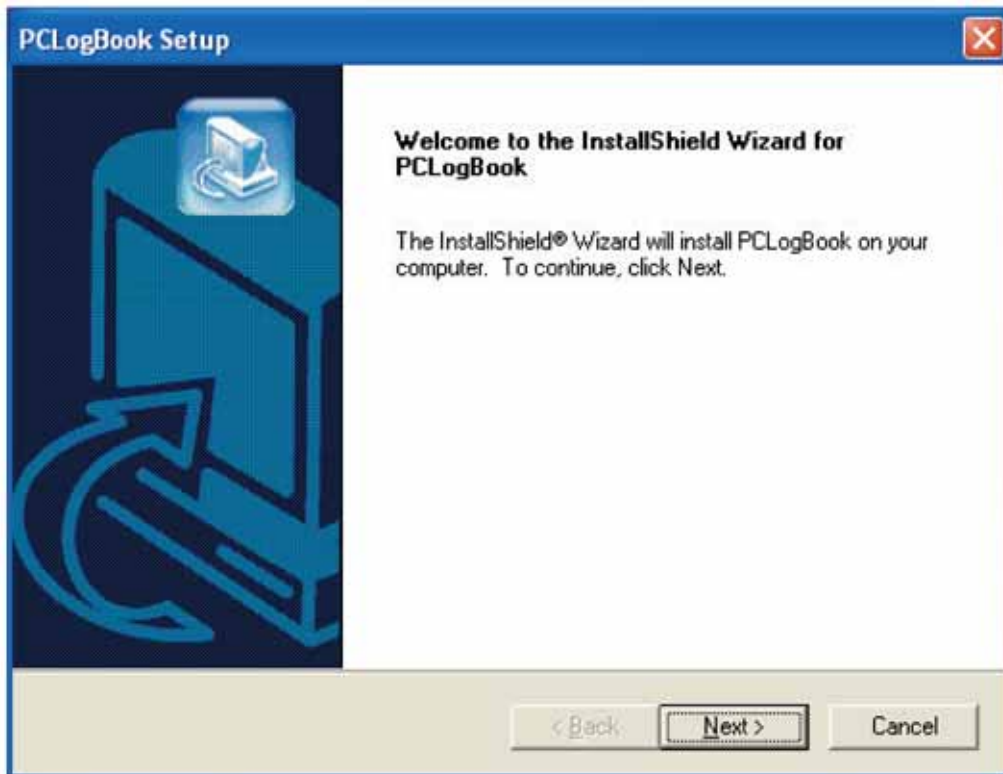
(1) Inicio de la instalación

Hacer doble clic en “*PCLogBook.exe*” para visualizar la panorámica de inicio que se indica a continuación.



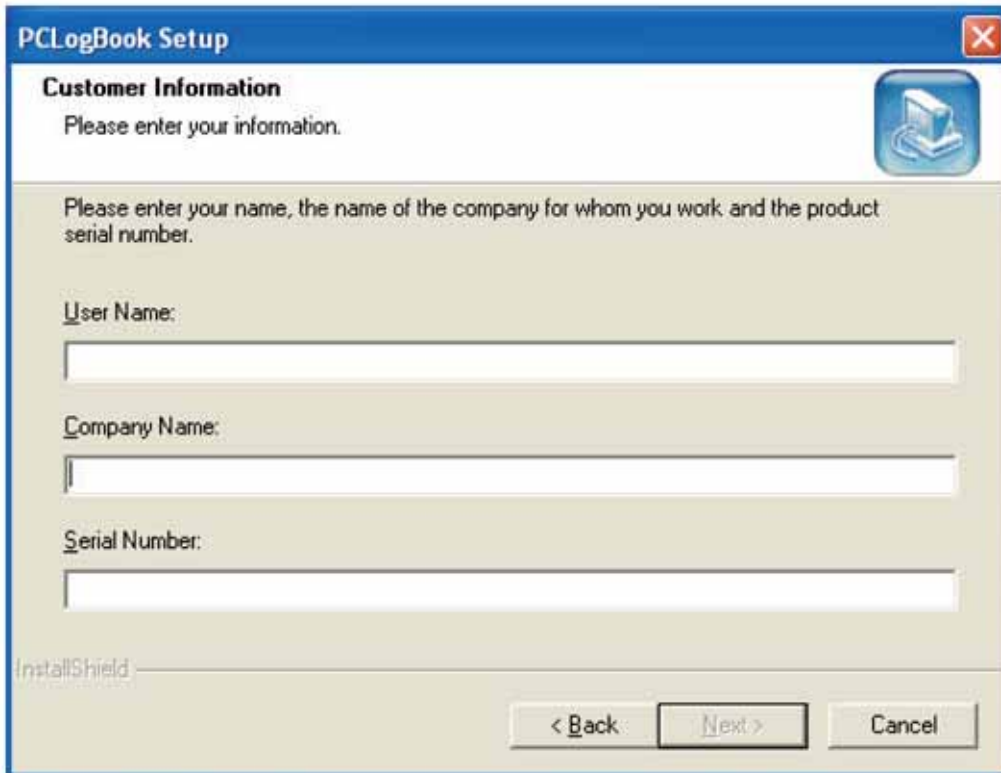
(2) Panorámica de la instalación

Se visualiza la ventana siguiente. Hacer clic en *next*.



(3) Inserción de los datos del usuario

Entrar el nombre usuario, el eventual nombre empresa y el número de serie.



Entrar el nombre usuario, el eventual nombre empresa y el número de serie.

Entrar el siguiente número de serie y hacer clic en “*Next*”

DE51A-5060-1882 (para Archimede)

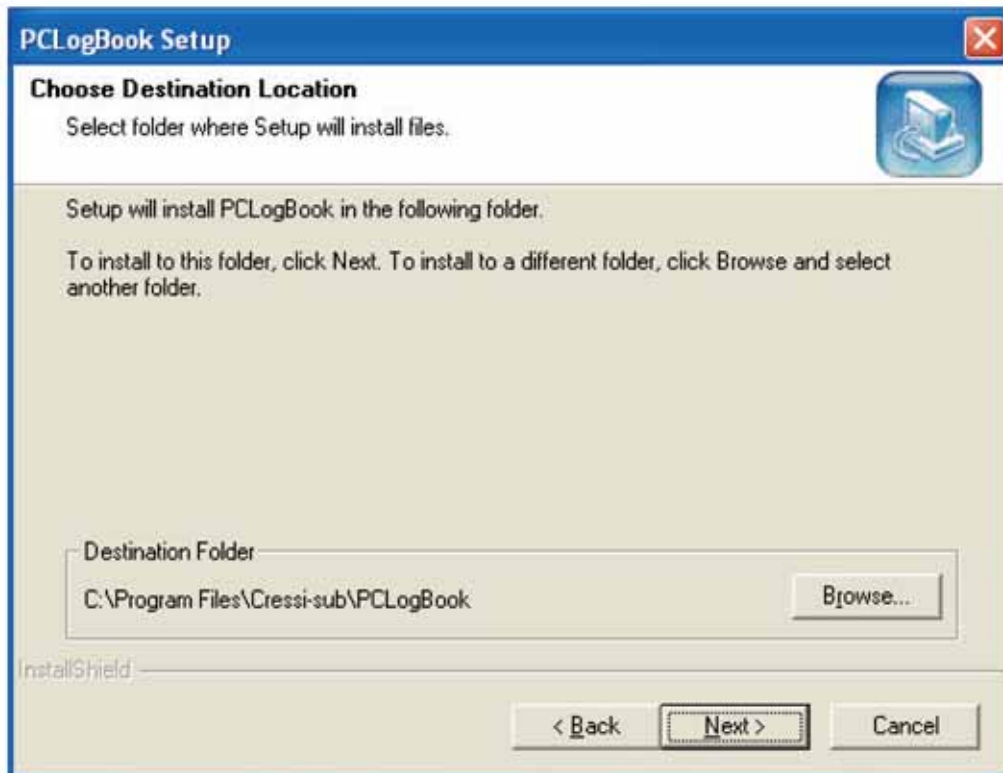
DE51B-5060-1882 (para Archimede2)

DE40C-5060-1882 (para Edy)

(4) Selección del directorio de instalación

Seleccionar la carpeta en la que se instalará el software y hacer clic en “next”

Confirmar el nombre de la carpeta y hacer clic de nuevo en “next” para iniciar el proceso de instalación.



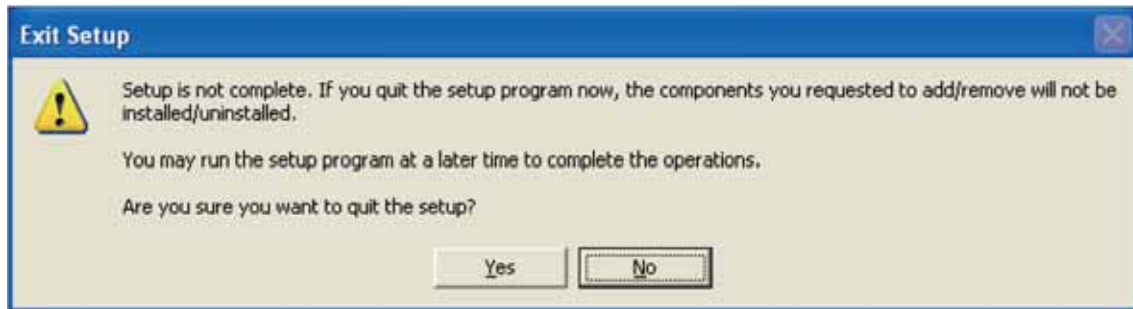
(5) Reinicio del sistema

Al final de la instalación, vuelve a iniciar el sistema.



2.2 Interrupción de la instalación

(1) Interfaz del usuario



(2) Funciones

Haciendo clic en Cancel durante el proceso de instalación se visualiza esta ventana.

Hacer clic en **Yes** para terminar la instalación

Hacer clic en **No** para continuar la instalación.

3. Operaciones de base

3.1 Operaciones con mouse

Las siguientes operaciones cumplen con la interfaz estándar de Windows.

Operación con mouse	Función
Hacer clic en el pulsador izquierdo	Realiza la elaboración asignada a un pulsador. Selecciona los datos indicados por el cursor en una visualización de lista. Inicia el deslizamiento de una visualización de lista por medio de la barra de deslizamiento. Selecciona y realiza las operaciones indicadas en la barra del menú.
Doble clic en el pulsador izquierdo	Selecciona los datos indicados por el cursor en una visualización de lista.
Arrastrar del pulsador izquierdo	Realiza la selección por medio de la barra de deslizamiento. Copia en un hoja de Excel la lista de datos seleccionada en una visualización de lista.
Mayúscula + clic en el pulsador izquierdo	Selecciona listas múltiples de los datos desde una visualización de lista.
Ctrl + clic en el pulsador izquierdo	(Cumple con la interfaz estándar de Windows).

3.2 Operaciones con teclado

Las siguientes operaciones cumplen con la interfaz estándar de Windows.

Tecla	Función
Envío	Efectúa la elaboración asignada a un pulsador. Selecciona los datos indicados por el cursor en una visualización de lista.
Arriba/abajo (teclas dirección)	Desplaza el cursor a lo largo de una visualización de lista.
Mayúscula + arriba/abajo	Selecciona datos múltiples en una visualización de lista.
Ctrl + arriba/abajo	(Cumple con la interfaz estándar de Windows).
Arriba/abajo (teclas de dirección)	Se desplaza hacia la página sucesiva o anterior de una lista.
Página arriba	Se desplaza hacia la página sucesiva o anterior de una lista.
Página giù	
Tab	Se desplaza al punto de entrada de datos..
F1	Muestra la panorámica de asistencia.

4. Panorámica de las funciones

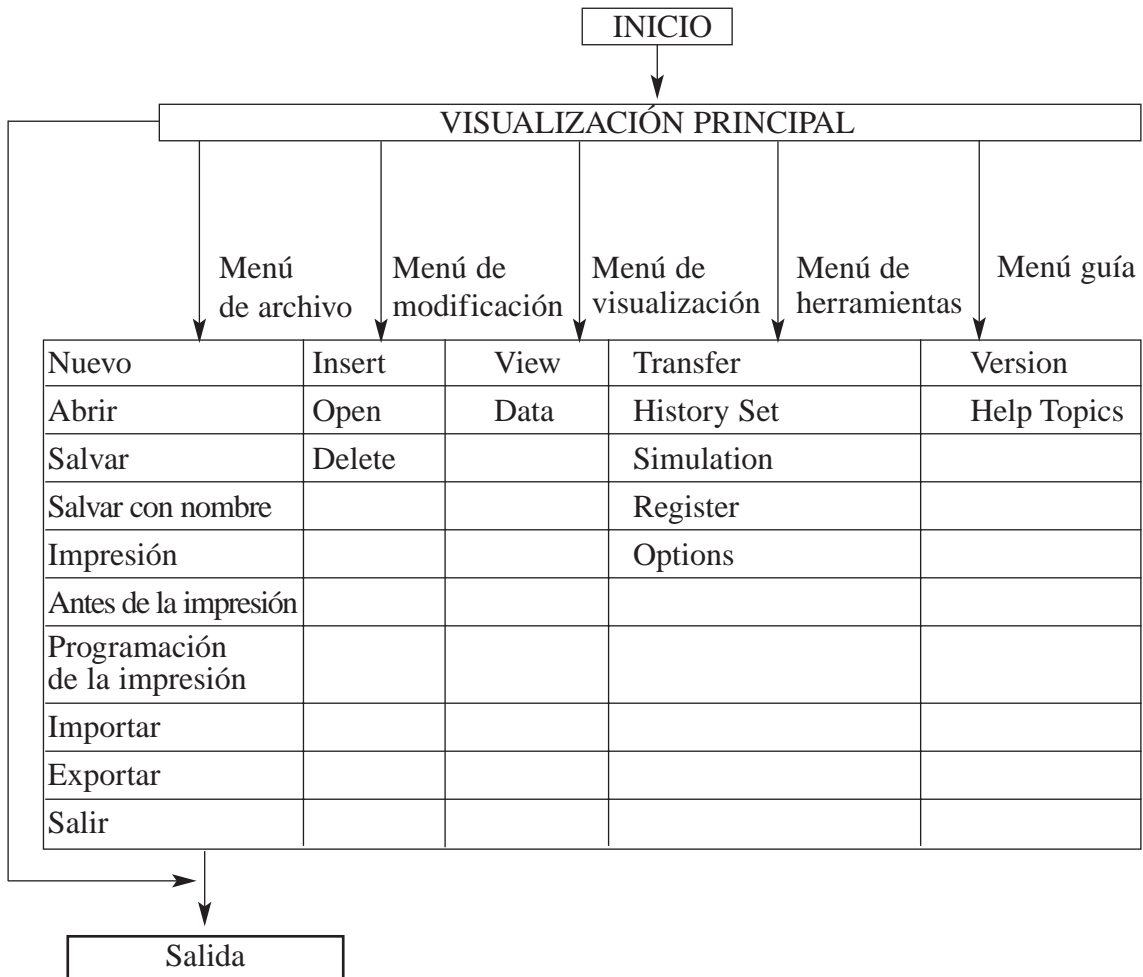
4.1 Panorámica UI (interfaz del usuario)

Todos los mandos de la interfaz del usuario cumplen con la interfaz estándar de Windows.

Cuando se abre una ventana de diálogo de una lista, hay que cerrar la misma antes de visualizar los otros datos.

4.2 Configuración

El esquema indica la configuración de la aplicación.



4.3 Supporto OLE

La transferencia de los datos OLE a Microsoft Excel está soportado por el PC LogBook. Se soportan las siguientes versiones de Microsoft Excel.

Excel 97

Excel 2000

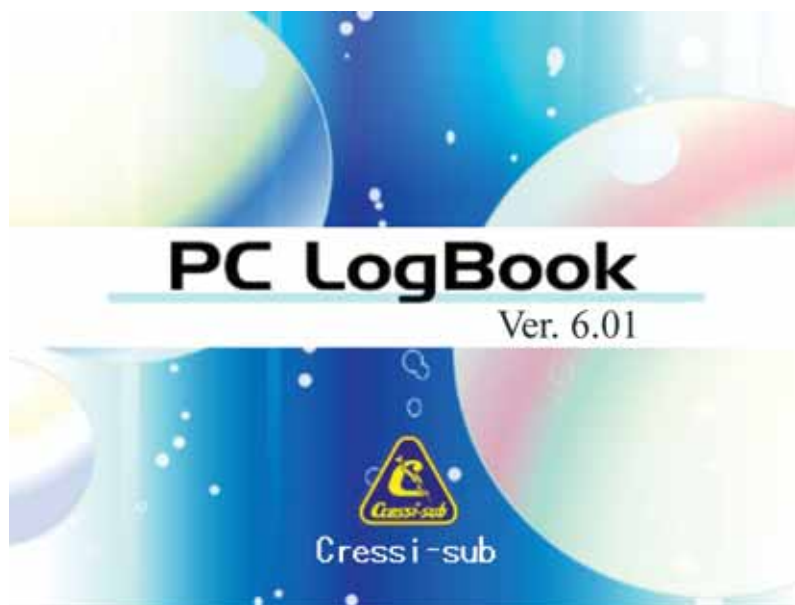
Excel XP

5. Especificación de las funciones

5.1 Inicio

5.1.1. Especificación de la UI

Panorámica de inicio



5.1.2 Descripción de la función

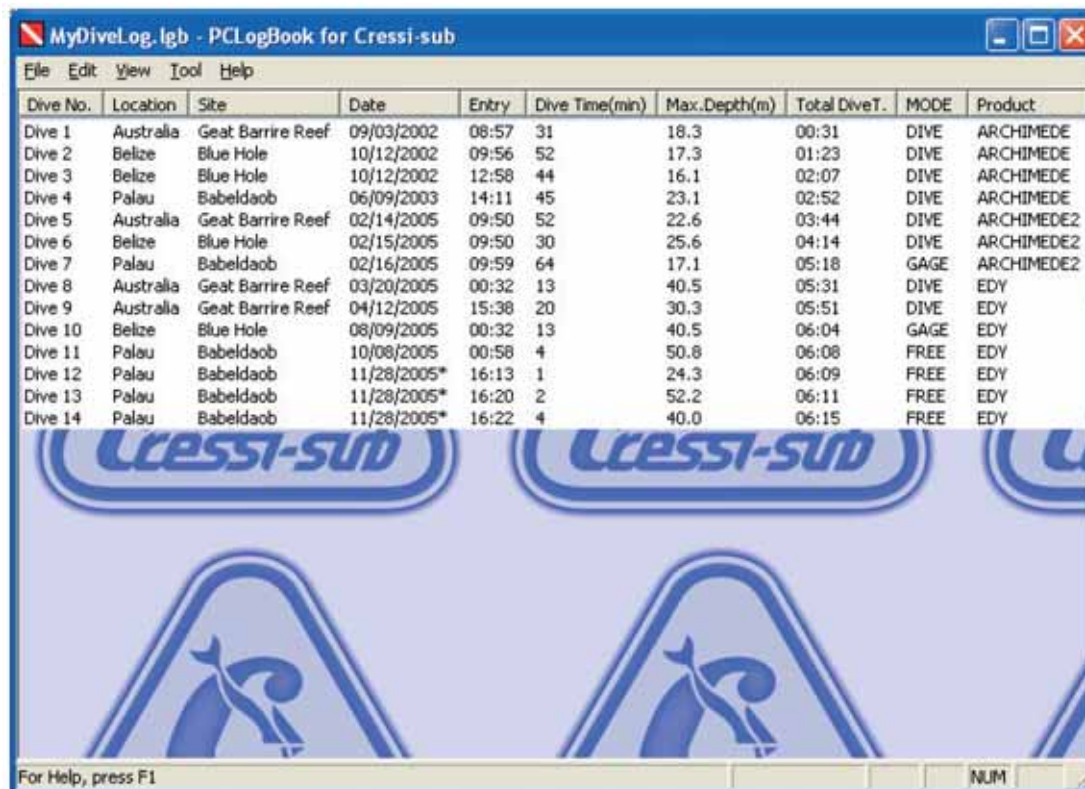
Se esta utilidad ya se ha empezado, la misma no podrá ser iniciada de nuevo sino que seleccionará la utilidad abierta.

5.2 Visualización principal

5.2.1 Especificación de la UI

En la visualización principal de arriba a la izquierda se visualiza el nombre del archivo actual. En la primera apertura de esta panorámica después de la instalación, se visualiza el nombre de los datos de muestreo.

Es. MyLogBook.lgb



5.2.2 Barra de títulos

El ejemplo siguiente se basa en las especificaciones estándar de Windows.

Los nombres e iconos de las aplicaciones se enumeran a la izquierda. Hacer clic con la tecla izquierda en un icono para abrir el correspondiente menú de los controles de la ventana. Este menú facilita las siguientes funciones de control de la ventana:

Elemento de control	Función
Restore original size	Vuelve a llevar la ventana ampliada al tamaño original
Move	Mueve la ventana
Resize	Reduce la ventana
Minimize	Rimpicciolisce la finestra.
Maximize	Amplía la ventana
Close	Termina la aplicación

Además, las funciones se pueden activar directamente usando los pulsadores de la ventana. (Las funciones de los pulsadores cumplen con las especificaciones estándar de Windows).

5.2.3 Barra de los menús

La barra de los menús cumple con las especificaciones estándar de Windows. La barra de los menús se utiliza para activar las diferentes funciones del PCLogBook.

El esquema indica los archivos de tipo lgb del PCLogBook. Cada archivo lgb puede contener los datos de una o de varias inmersiones. Los datos de inmersión son informaciones específicas sobre la misma.

Menú	Submenú	Tecla de rápida	Función
File	<u>N</u> ew...	Ctrl+N	Crea un nuevo archivo lgb
	<u>O</u> pen...	Ctrl+O	Abre un archivo lgb salvado
	<u>S</u> ave...	Ctrl+S	Salva un archivo lgb
	Save As...		Salva un archivo lgb con otro nombre
	<u>P</u> rint...	Ctrl + P	Impresión de los datos seleccionados
	Print Preview		Visualiza informaciones relativas a la impresión
	Printer Setup		Programa la impresión a utilizar
	<u>I</u> mport	Ctrl + L	Importa las versiones anteriores de los archivos lgb
	<u>E</u> xport...	Ctrl + E	Exporta a un archivo CSV
	<u>E</u> xit Application		Cierra la aplicación
	View	<u>M</u> ain View ---- <u>L</u> ist View ---- <u>T</u> ree View	
<u>D</u> ata ---- <u>A</u> ll ---- <u>D</u> ive mode ---- <u>G</u> age mode ---- <u>F</u> ree mode			Abre los datos a visualizar
Edit	<u>A</u> dd		Añade los datos de inmersión
	<u>O</u> pen		Visualiza los datos de inmersión
	<u>D</u> elete		Elimina los datos de inmersión
Tools	<u>T</u> ransfer	Ctrl + T	Baja los datos de inmersión
	<u>H</u> istory	Ctrl + H	Escribe informaciones históricas
	<u>R</u> egister		Registra los datos de inmersión
	<u>S</u> imulation		Realiza una simulación de inmersión
	---- <u>N</u> ew		Realiza una nueva simulación de inmersión
	---- <u>O</u> pen		Abre los datos salvados
	---- <u>D</u> elete		Elimina los datos salvados
	---- <u>D</u> elete all		Elimina todos los datos salvados
	---- <u>C</u> lose		Cierra la simulación
	<u>O</u> ptions		Registra las programaciones ambientales
Help	<u>S</u> earch <u>H</u> elp Topics		Visualiza los temas de la guía
	<u>A</u> bout PCLogBook...		Visualiza las informaciones sobre la versión

La barra de los menús tiene una estructura en forma de eje. Hacer clic en la voz inicial del menú para visualizar las voces del correspondiente submenú de bajada.

5.2.4 Barra del menú que se visualiza

Cumple con las especificaciones estándar de Windows.

Desde ventana de la visualización principal, hacer clic con el pulsador derecho del mouse para visualizar la barra del menú que se visualiza. Por medio de la barra del menú que se visualiza se pueden poner en marcha varias funciones del PC LogBook.

Add	Añadir los datos de inmersión
Open	Visualizar los datos de inmersión
Delete	Eliminar los datos de inmersión
Export	Exportar los datos de inmersión a un archivo CSV
Print	Impresión de los datos de inmersión

5.2.5 Barra de estado

Cumple con las especificaciones estándar de Windows.

Cuando se selecciona una voce de la barra del menú, la barra de estado visualiza las informaciones sobre la correspondiente función de la barra de los menús.

5.2.6 Visualizzazione ad elenco

En la visualización principal, se puede seleccionar la “Visualización de lista” que indica todos los datos de las inmersiones, o bien la “Visualización en forma de eje”, que indica datos múltiples con fecha y modalidades de inmersión iguales. Para poner en marcha estas panorámicas, seleccionar Visualiza (VIEW).

En cada visualización, se puede seleccionar la apertura de los datos de las inmersiones usando las teclas del cursor y seleccionar los datos varias inmersiones usando la tecla el cursor con Ctrl o Shift. Los datos de la inmersión seleccionada pueden ser fácilmente transferidos a Excel por medio de la opción de arrastre.

La visualización principal indica las diferentes voces de la inmersión contenidas en los datos de la misma.

Datos: Número de la inmersión

NOTA Se puede variar el número inicial por medio de una programación opcional. Se pueden numerar hasta 9.999 inmersiones.

Atención: Si el número de las inmersiones supera el 9.999 durante un transferencia de datos, los datos bajados no serán salvados.

Location: Lugar de la inmersión

Site: Sitio específico de la inmersión

Date: Hecha de la inmersión

Dive start: Hora de inicio de la inmersión

<u>Dive time:</u>	Tiempo total de la inmersión actual
<u>Maximum depth:</u>	Profundidad máxima alcanzada durante una inmersión
<u>Total dive time:</u>	Tiempo totalizado por la inmersión actual y las anteriores NOTA: se puede variar por medio de la programación opcional el inicio del tiempo total de inmersión
<u>Product Type:</u>	Modelo del ordenador de buceo

5.2.7 Conexión a Excel

Es posible transferir a Excel los datos de las inmersiones a partir de la lista de la ventana de visualización principal por medio de arrastre. Los datos se transfieren con los Apuntes. Es posible transferir a Excel hasta 256 datos.

Ejemplo:

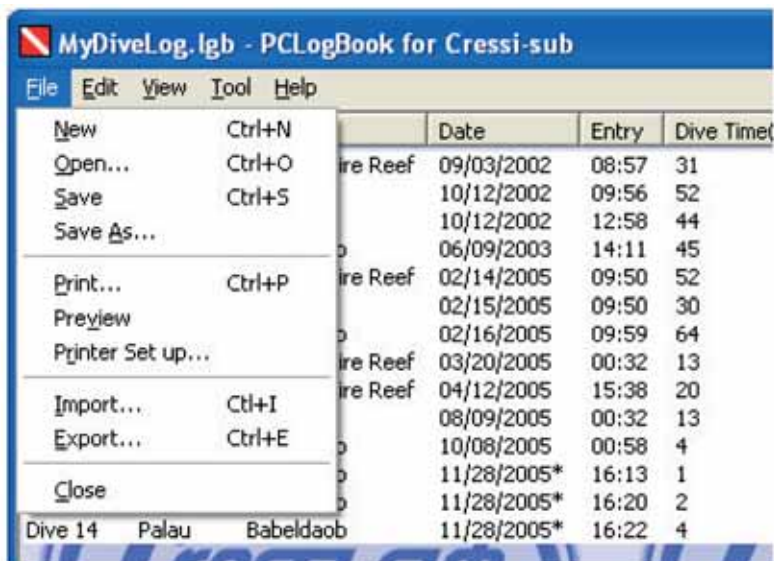
Product	Archimede	Archimede 2	Archimede 2
Inmersión n°	7	8	9
Fecha de la inmersión	2003/4/8	2003/4/8	2003/4/9
Nivel de altitud	0	0	0
PGT (nivel del nitrógeno residuo)	4	5	9
OLI (nivel del oxígeno residuo)	0	0	3
Profundidad máxima (m)	17,4	18,5	25,1
Profundidad media (m)	11,6	12,7	23,4
Temperatura (°)	17,9	17,8	17,3
Tiempo de inmersión (minutos)	33	35	147
Inicio de la inmersión	11:32	14:18	9:58
Final de la inmersión	12:05	14:53	12:25
Intervalo de superficie	0:00	2:12	19:04
Factor de seguridad	0	0	0
Muestreo	30	30	30
F02 Mezcla (%) -1	21	21	21
F02 Mezcla (%) -2	--	21	21
Agua de mar/Dulce	mar	mar	mar
Inmersión con descompresión			Allarme indicato
No observación de la parada de descompresión			Allarme indicato
Alarma PO ₂ (presión del oxígeno)			
Alarma OLI (indicador del límite del oxígeno)			
Alarma de superación del límite			Allarme indicato
Alarma de la velocidad de ascenso			
Perfil 1	6,2	6,8	7,3
Perfil 2	7,3	9,1	9,2
Perfil 3	8,1	11,2	10,8
Perfil 4	10,6	13,2	14,4

Perfil 5	12,9	14	17,2
Perfil 6	14,7	14,4	18,6
Perfil 7	14,7	15,2	19,7
Perfil 8	15,1	16	20,9
Perfil 9	15,1	16,3	22
Perfil 10	15,1	16,3	22,7

.....

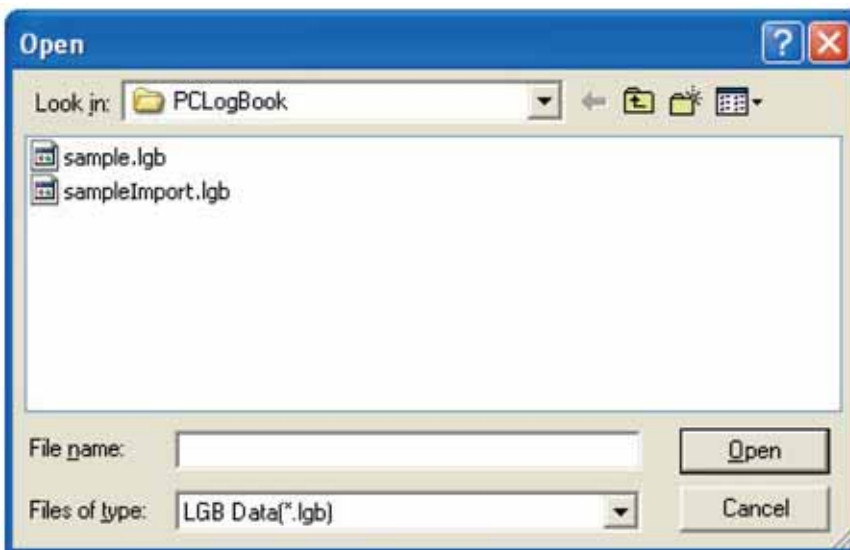
5.3 Archivo

A partir del menú archivo, se pueden crear nuevos archivos, modificarlos y salvarlos, imprimirlos, importar y exportar los datos existentes. Cada función puede ser seleccionada por medio del mouse o del teclado.



5.3.1 Nuevo archivo

(1) Especificación de la UI



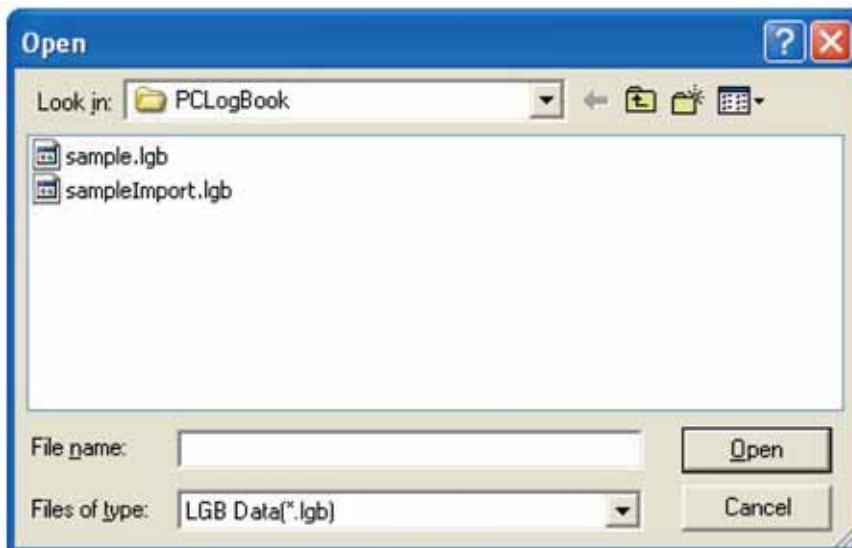
(2) Descripción de la función

Seleccionando el *Archivo-New* se crea un nuevo diario de las inmersiones. Al inicio se visualiza el diálogo de apertura del archivo que pide entrar el tipo de archivo a salvar. El único tipo de archivo admitido es (*.lgb). Si hay datos no salvados aparecerá un mensaje de aviso.

Presionando el pulsador *Cancel* la pantalla vuelve a la visualización principal sin salvar ningún archivo. Entrando un nombre de archivo y presionando el pulsador *Save*, se creará un archivo con el nombre indicado. Si existe ya un archivo con el mismo nombre, un mensaje pide si se sustituir o no. Haciendo clic en *OK* el archivo se sustituirá. Haciendo clic en *Cancel*, se volverá a la panorámica de entrada del nombre del archivo. Especificando el nombre de un archivo, si no se indica la extensión, la extensión .lgb se añade automáticamente cuando se salva. Si la extensión se especifica, este paso se salta. En caso de errores durante la apertura de un archivo, aparece un mensaje de error y se vuelve a la petición de inmisión del nombre del archivo.

5.3.2 Abrir un archivo

(1) Especificación de la UI

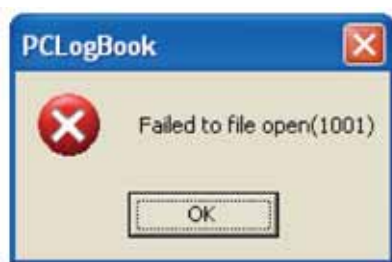


(2) Descripción de la función

Seleccionando **Archivo Open** se pueden abrir los archivos existentes.

Al principio se visualiza el diálogo de apertura del archivo que pide entrar el tipo de archivo. Especificando el nombre del archivo y haciendo clic en **Open**, se abrirá el archivo especificado. En la ventana de diálogo de apertura del archivo ya se ha especificado el tipo de archivo con extensión .lgb, que incluso si no se indica en el nombre entrado, se añadirá automáticamente al mismo. Presionando el pulsador **Cancel** se vuelve a la visualización principal sin abrir ningún archivo. Es posible entrar sólo un archivo.

Si el contenido del archivo no es correcto, aparece un mensaje de error de lectura y se vuelve a la petición de inmisión del nombre del archivo.



ATENCIÓN: Si se quiere abrir un archivo .lgb creado en una versión del PC LogBook anterior a la Versión 5.00, probar a abrir seleccionando Archivo Import.

5.3.3 Salvar un archivo

(1) Especificación de la UI

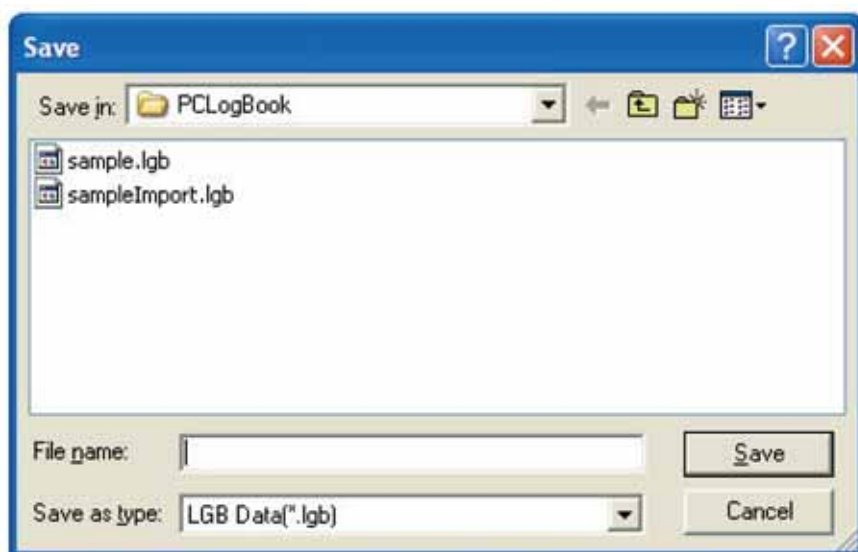
ninguna

(2) Descripción de la función

Seleccionando **Archivo Save** se salva el archivo .lgb actual (toda versión anterior se sustituye).

5.3.4 Salvar archivo con nombre

(1) Especificación de la UI



(2) Descripción de la función

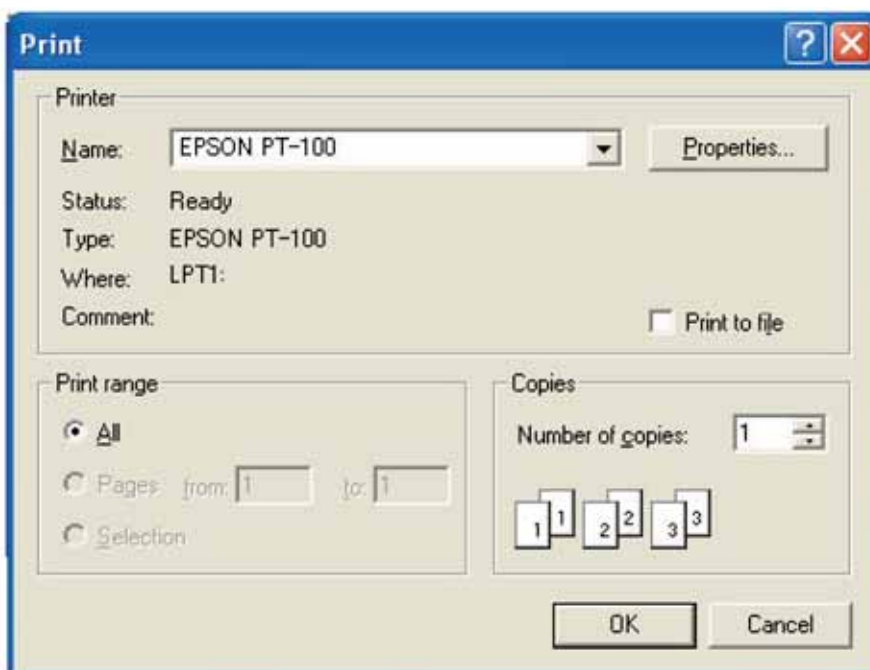
Haciendo clic en **Archivo-Save** se abre el diálogo de apertura del archivo y se pueden salvar los datos.

Es posible salvar sólo el archivo de tipo .lgb.

Haciendo clic en **Cancel** se vuelve a la visualización principal sin salvar ningún archivo. Especificando el nombre de un archivo y haciendo clic en **Save**, se crea un archivo con el nombre entrado. Si existe un archivo con el mismo nombre, un mensaje avisará que haciendo clic en **OK** el mismo se sustituirá. Haciendo clic en **Cancel**, se vuelve a la petición de inmisión del nombre del archivo. Si la extensión no se especifica, la misma será automáticamente añadida en el momento de salvar el archivo. Especificando la extensión, este paso se saltará.

5.3.5 Impresión del archivo

(1) Especificación de la UI

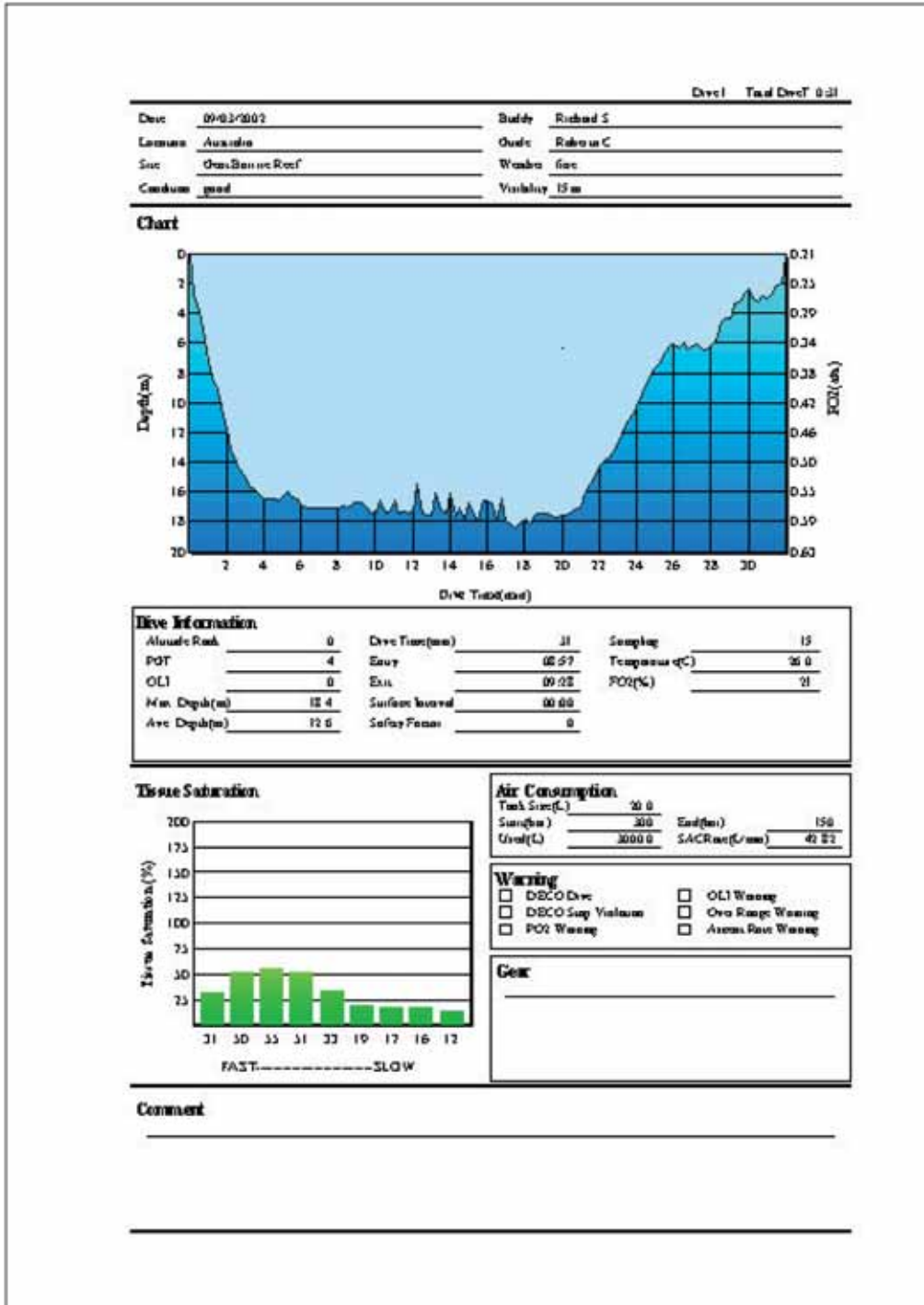


(2) Descripción de la función

Haciendo clic en *Archivo-Print* se abre el diálogo de impresión usado para la impresión del archivo. Los datos de inmersión seleccionados se imprimirán usando unacompañación predefinida. Un resumen de los datos de inmersión se imprime en una hoja tal como se indica a continuación. Seleccionando varios conjuntos de un archivo de datos, se imprimirá una hoja adicional para cada conjunto de datos.

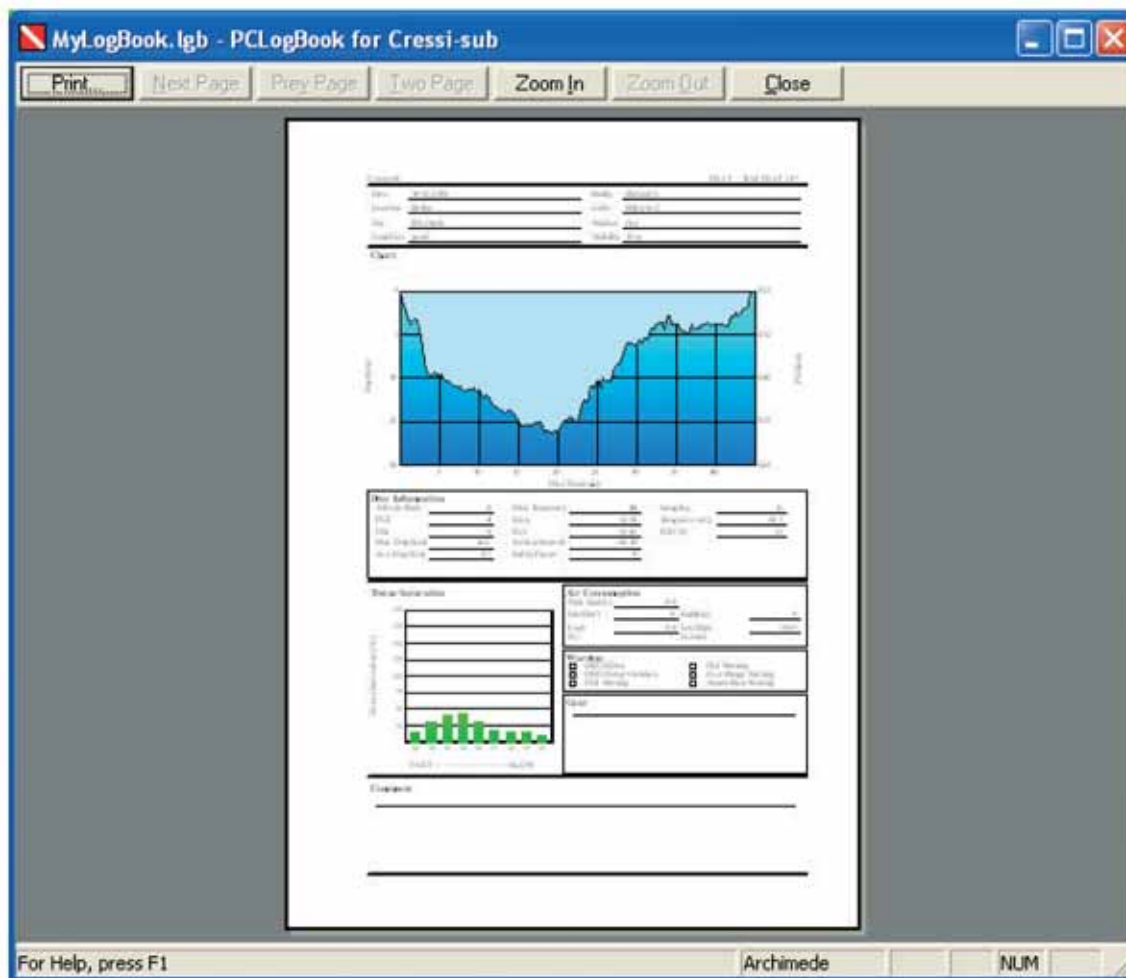
Se soportan varios formatos de papel, desde el A4 hasta el formato tarjeta postal. También se soporta el formato carta (para los países anglosajones) pero no se soporta la impresión en los bordes.

Ilustración de la impresión:



5.3.6 Archivo antes de la impresión

(1) Especifica UI

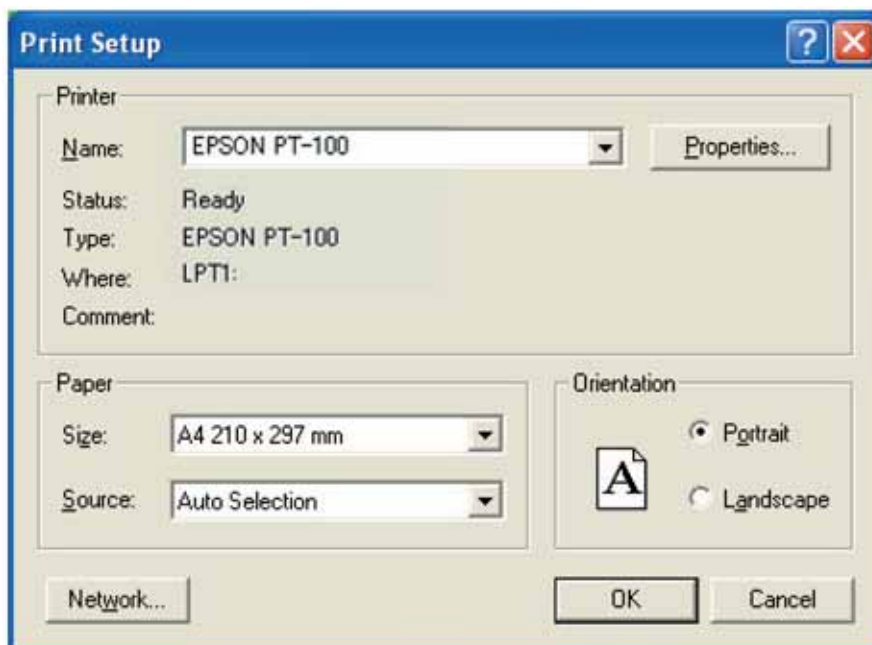


(2) Descripción de la función

Haciendo clic en *Archivo-Print Preview* se abre una ventana que indica antes de la impresión los datos seleccionados en la compaginación predefinida. Cada conjunto de los datos de inmersión se imprime en forma de resumen en una hoja, tal como se indica en la especificación de interfaz del usuario. Seleccionando varios conjuntos de datos de inmersión, se imprimirá una página adicional para cada uno dellos.

5.3.7 Programa para la impresión de un archivo

(1) Especificación de la UI

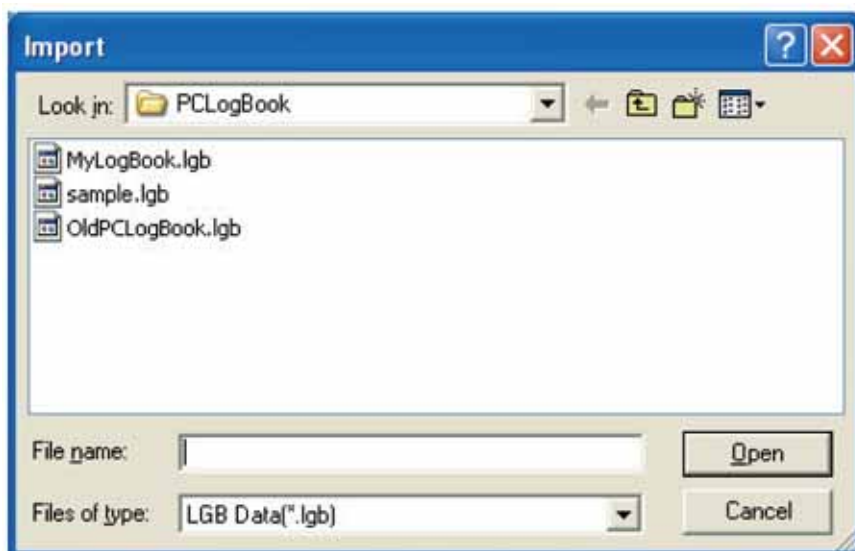


(2) Especificación de la función

Modificación de la programación de la impresión conectada a su ordenador.

5.3.8 Importar un archivo

(1) Especificación de la UI

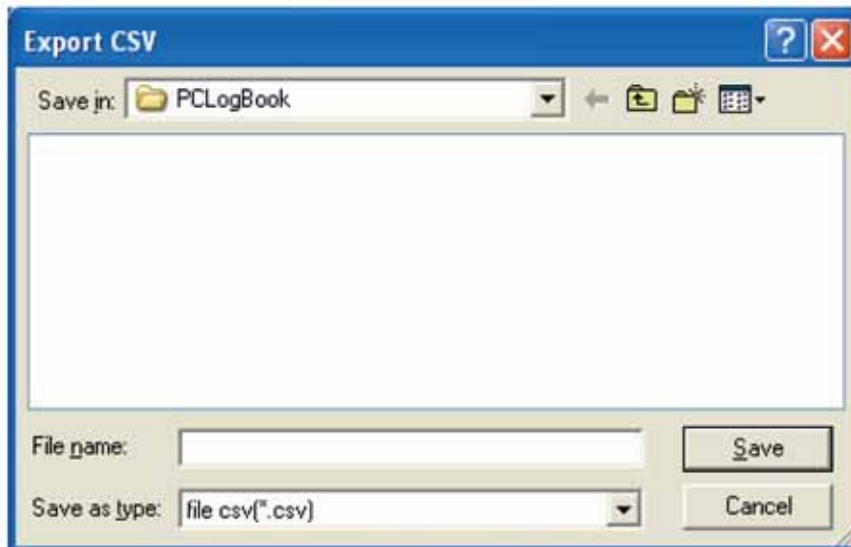


(2) Especificación de la función

Importar un archivo .lgb creado por medio de las versiones de PC LogBoog anteriores a la Versión 5.00.

5.3.9 Exportar un archivo

(1) Especificación de la UI



(2) Descripción de la función

Por medio del archivo *Export*, se pueden salvar los datos de inmersión especificados en formato CSV. Seleccionando varios archivos, cada archivo de datos se convertirá en formato CSV y se salvará en archivos CSV individuales. El único tipo de archivo posible es *.csv. Haciendo clic en Cancel se volverá a la visualización principal sin salvar ningún archivo. Haciendo clic en Save después de haber especificado el nombre del archivo, se creará un archivo con el mismo nombre. Si existe un archivo con el mismo nombre, un mensaje avisará que, haciendo clic en *OK*, el mismo se sustituirá. Haciendo clic en Cancel, se volverá a la petición de inmisión del nombre del archivo. Si no se especifica la extensión .csv en el nombre del archivo, la misma se añadirá automáticamente en el momento de salvar el archivo. Especificando la extensión, este paso se saltará. En caso de errores durante la apertura de un archivo, aparece un mensaje de error y se vuelve a la petición de inmisión del nombre del archivo.

5.3.10 Aplicación de salida de un archivo

(1) Especificación de la UI

(ninguna)

(2) Descripción de la función

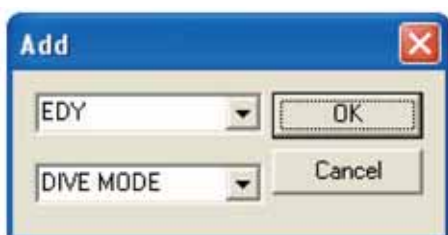
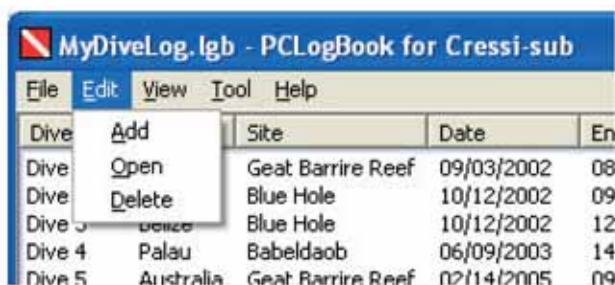
Cierra la aplicación actual

5.4 Funciones de modificación

Esta función añade (Insert), modifica (Open) o elimina (Delete) los datos de inmersión.

5.4.1 Modificación – añadir

(1) Especificación de la UI



(2) Descripción de la función

Haciendo clic en **Edit-Insert** (o seleccionando Insert del menú que se visualiza) se pueden crear los datos de una nueva inmersión eligiendo el tipo de ordenador y las modalidades de inmersión. Es posible elegir entre Archimede, Archimede 2 o Edy y entre las modalidades DIVE, GAGE, o FREE. No obstante, algunas modalidades no pueden ser elegidas para todos los tipos de ordenador. La tabla siguiente indica las relaciones entre cada tipo de ordenador y las modalidades compatibles.

PRODUCT	DIVE MODE	GAGE MODE	GAGE MODE
Archimede	OK	-	-
Archimede 2	OK	OK	-
Edy	OK	OK	OK

<Nota suplementaria>

No se pueden crear datos de inmersión con la modalidad GAGE con Archimede.

Los cálculos basados en un algoritmo pueden realizarse sólo cuando son los datos bajados del diario.

Es posible entrar hasta 9.999 unidades de datos (ya no es posible entrar más cuando se alcance este número). Si el número se alcanza durante un transferencia de datos, los datos bajados no serán salvados.

DATOS DE INMERSIÓN

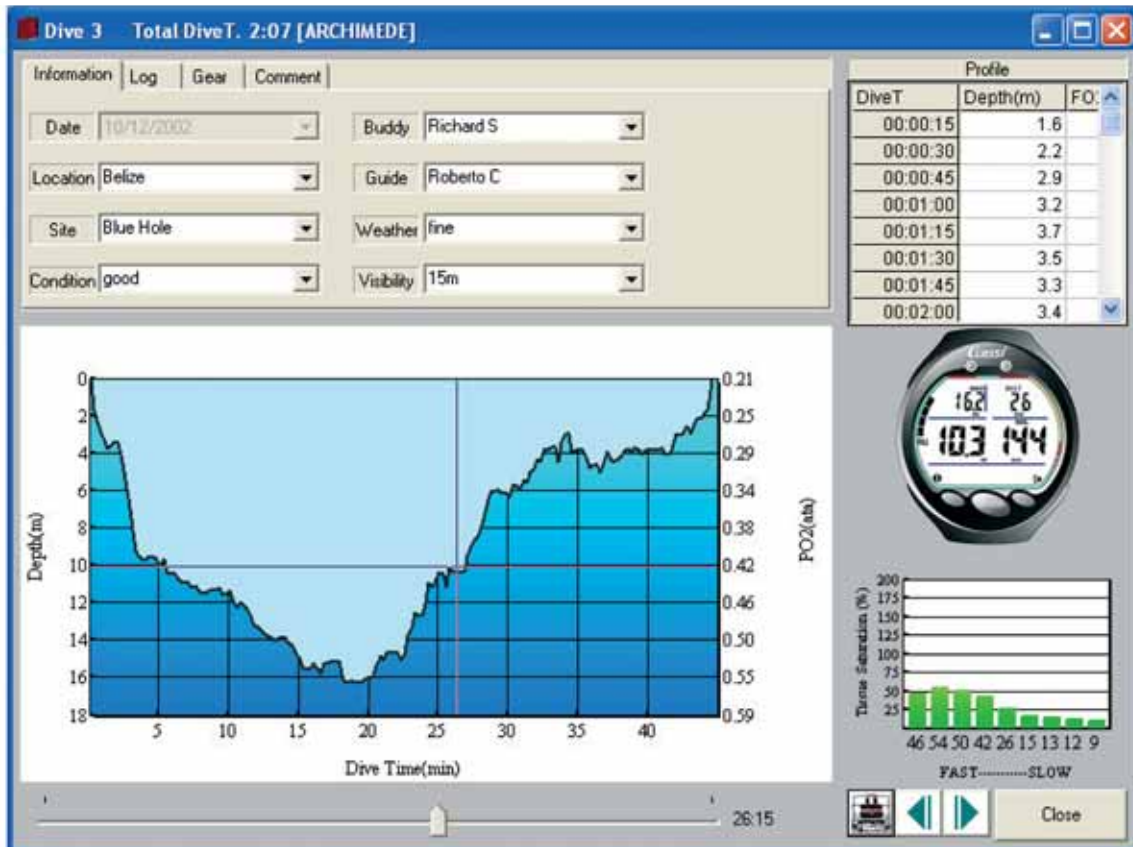
Los datos de inmersión se añadirán como datos de la inmersión inmediatamente sucesiva a la seleccionada. Si se seleccionan unidades de datos de varias inmersiones, los datos seleccionados se entran en orden decreciente, empezando por la unidad que tenga el número de logbook más alto. El número de datos de la inmersión sucesiva a la entrada se incrementará de 1.

Unidad de datos (<i>Data item</i>)	Datos de la nueva inmersión
Log n° (<i>Log No.</i>)	(Número más alto del logbook) + 1
Fecha (<i>Date</i>)	Fecha del día
Inmersión n° (<i>Dive No.</i>)	0
Nivel de altitud (<i>Altitude rank</i>)	0
Nivel del nitrógeno residuo (<i>Residual nitrogen level</i>)	0
Nivel del oxígeno residuo (<i>Residual oxygen level</i>)	0
Profundidad máxima (m) (<i>Maximum depth (m)</i>)	0
Profundidad media (m) (<i>Average depth (m)</i>)	0
Temperatura (°) (<i>Water temperature (°C)</i>)	0
Tiempo de inmersión (minutos) (<i>Dive time (minutes)</i>)	0
Inicio de la inmersión (<i>Entry time</i>)	Hora actual
Fine inmersión (<i>Exit time</i>)	Hora actual
Fracción del oxígeno 1 (%) (<i>Fraction of oxygen 1 (%)</i>)	21
Fracción del oxígeno 2 (%) (<i>Fraction of oxygen 2 (%)</i>)	21
Intervalo de superficie transcurrido (<i>Elapsed surface time</i>)	0:00
Factor de seguridad (<i>Safety factor</i>)	0
Muestreo (segundos) (<i>Sampling (seconds)</i>)	30
Alarma del nivel del oxígeno residuo (<i>Residual oxygen level warning</i>)	
Alarma de la presión del oxígeno PO ₂ (<i>Pressure of Oxygen (PO2) warning</i>)	
Alarma de descompresión (<i>Decompression warning</i>)	
Alarma de no observación de la parada de descompresión (<i>Decompression stop violation warning</i>)	
Alarma de superación del límite (<i>Over range warning</i>)	
Alarma de la velocidad de ascenso (<i>Ascent rate warning</i>)	
Tiempo de inmersión (minutos) (<i>Dive time (minutes)</i>)	0

Agua de mar/dulce (<i>Sea /Fresh</i>)	Mar
Capacidad de la botella (<i>Tank size</i>)	0
Presión de ejercicio (<i>Operating pressure</i>)	0
Presión inicial y presión final (<i>Start pressure and end pressure</i>)	0

5.4.2 Modificación - abrir

(1) Especificación de la UI



La ventana de inserción de los datos no prevé la fecha de los datos bajados. Es posible programarlos.

La imagen anterior muestra un ejemplo de los datos bajados por un ordenador de buceo.

< ARCHIMEDE >

Inmersión
sin descompresión



Inmersión
con descompresión



< ARCHIMEDE 2 >

Inmersión
sin descompresión



Inmersión
con descompresión



MODALIDAD GAGE



< EDY >

Inmersión
sin descompresión



Inmersión
con descompresión



MODALIDAD GAGE



MODALIDAD FREE



Informaciones sobre la pantalla del ordenador de buceo

- Desde arriba: hasta 600 minutos de tiempo en inmersión
- : profundidad actual de 0 a 199,9 m
- : NDL (límite de no descompresión) hasta 200 minutos
- : Profundidad de la parada de descompresión de 3 a 99 m (3-30 m para Archimede)
- : Tiempo de parada de descompresión de 1 a 99 minutos
- : Total del tiempo parada de descompresión, hasta 999 minutos
- : PGT (nivel del nitrógeno residuo), niveles de 0 a 9
- : OLI (nivel del oxígeno residuo), niveles de 0 a 8

<Explicación de los iconos>



pulsador Next

: visualiza los datos de la inmersión sucesiva



pulsador Prev

: visualiza los datos de la inmersión anterior



pulsador de Impresión

: impresión de los datos de la inmersión visualizada

(2) Descripción de la función

Seleccionando los datos de inmersión desde la ventana de la visualización principal, se visualizarán los datos de inmersión en detalle.

Es posible visualizar los datos de una sola inmersión. Por medio de los pulsadores situados abajo a la derecha sobre la pantalla, se puede visualizar los datos de la inmersión anterior y de la sucesiva. Haciendo clic en el pulsador Print, se imprimirán los datos de la inmersión visualizada. El número de la inmersión se visualizará en el título del diálogo. Cerrando el diálogo, se vuelve a la ventana de visualización principal. Los datos de inmersión están formados por cuatro fichas de propiedad e indican, empezando por la izquierda: informaciones sobre la inmersión (information), sobre el diario (log), sobre el dispositivo (gear) y comentarios.

Informaciones sobre la inmersión

(1) Especificación de la UI



Information Log Gear Comment	
Date	10/12/2002
Buddy	Richard S
Location	Belize
Guide	Roberto C
Site	Blue Hole
Weather	fine
Condition	good
Visibility	15m

* La panorámica actual indica los datos entrados. Las fechas de los datos bajados no se indican y no pueden ser modificadas.

(2) Especificación de la función

Abriendo los datos de inmersión se seleccionan las informaciones sobre la inmersión. (Date) y se indica el día. Es posible entrar los datos relativos al lugar (Location), sitio (Site), compañero (Buddy), condiciones (Condition), condiciones metereológicas (Weather) y visibilidad (Visibility). Después de haber entrado los datos, los mismos se memorizarán y en la próxima entrada (inmersión &&&) y se podrán seleccionar haciendo clic en los pulsadores de bajada.

Tira máxima de texto por dato: 100 caracteres

Registro Logbook

(1) Especificación de la UI

Information	Log	Gear	Comment		
Altitude Rank	0	Dive Time(min)	44	Sampling Time	30
PGT	4	Entry	12 : 58	Temperature(C)	24.3
OLI	0	Exit	13 : 42	F02(%)	21
Max. Depth(m)	16.2	Surf.T	2 : 2		
Ave. Depth(m)	8.7	SF	0		

Los datos de la ventana de muestreo no pueden ser modificados si ya han sido bajados. La figura anterior muestra un ejemplo de los datos bajados por un ordenador de buceo.

(2) Descripción de la función

Se entran y se visualizan los datos siguientes:

Título	Descripción	Valor mínimo	Valor máximo	Modalidad de inserción	Función
Altitude rank	Nivel de la altitud	0	3	números enteros	Nivel de la altitud inmersión
PGT	Gráfica de barras del nitrógeno	0	9	números enteros	Indica el nivel de nitrógeno residuo en el cuerpo al final de la inmersión
OLI	Gráfica de barras del oxígeno	0	8	números enteros	Indica el nivel de oxígeno residuo en el cuerpo al final de la inmersión
Max. Depth	Profundidad máxima	0	199,9m 656 ft	m: Numero real *1 ft: números enteros	No conectada con los datos del perfil de máxima profundidad durante la inmersión
Ave. Depth	Profundidad media	0	199,9m 656 ft	m: Numero real *1 ft: números enteros	No se han conectado los datos del perfil de profundidad media durante la inmersión
Temperature	Temperatura del agua	-5 °C 23 C	45° C 113 F	°C - F: números reales *1	Temperatura mínima del agua durante la inmersión
Dive Time	Tiempo de inmersión (minutos)	0	599	números enteros	Tiempo de inmersión
Entry	Hora de inicio de la inmersión	0:00	23:59	números enteros	Hora de inicio de la inmersión (entrada en agua)
Exit	Hora de final de la inmersión	0:00	23:59	números enteros	Hora de inicio de la inmersión (salida del agua) Exit= Entrar + Dive Time (calculado automáticamente)
FO2-1,2	Fracciones de oxígeno 1, 2 *2	21 (aire)	99	números enteros	Porcentaje de oxígeno de la mezcla usada en inmersión
Surf.T	Tiempo de superficie transcurrido	0:00	47:59	números enteros	Tiempo transcurrido desde el final de la inmersión antes de que empiece la actual Surf. T=Entrada - (anterior) Salida

SF	Factor de seguridad	0	1	números enteros	F.S. Archimede
		0	2	números enteros	F.S Archimede 2 Edy
Sampling time	Tiempo de muestreo (segundos)	10	60	10,15,30,60	Tiempo de muestreo del perfil de profundidad. Los datos del perfil se programan según este tiempo.

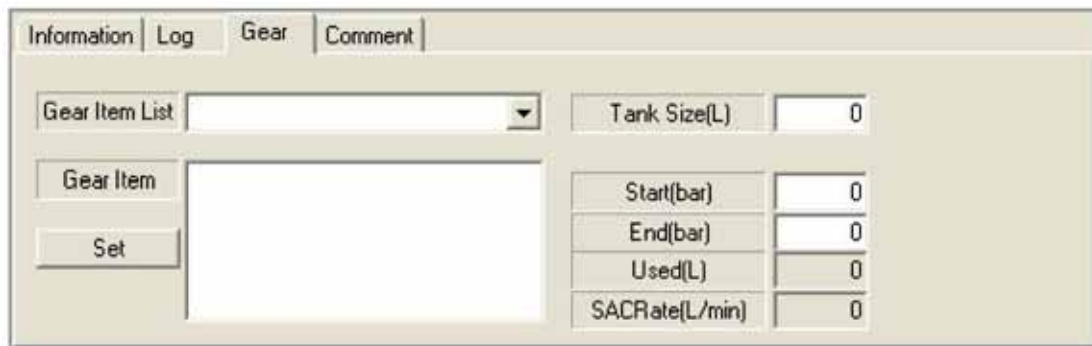
*1 La profundidad del agua de los datos bajados se visualiza con un valor de 0 a 199,9 m, pero los valores de mayor profundidad se registran con números enteros (sin decimales). La temperatura del agua de los datos bajados se visualiza con un valor de - 5.0 a 45.0 °C pero se registra con números enteros.

*2 Indica los valores de los datos entrados y visualizados en Utilidades. Los valores de programación del ordenador sono Mezcla 1: de 21% a 50%; Mezcla 2: de 21% a 99%. Con la modalidad GAGE no se visualizan.

Dispositivo

(1) Especificación de la UI

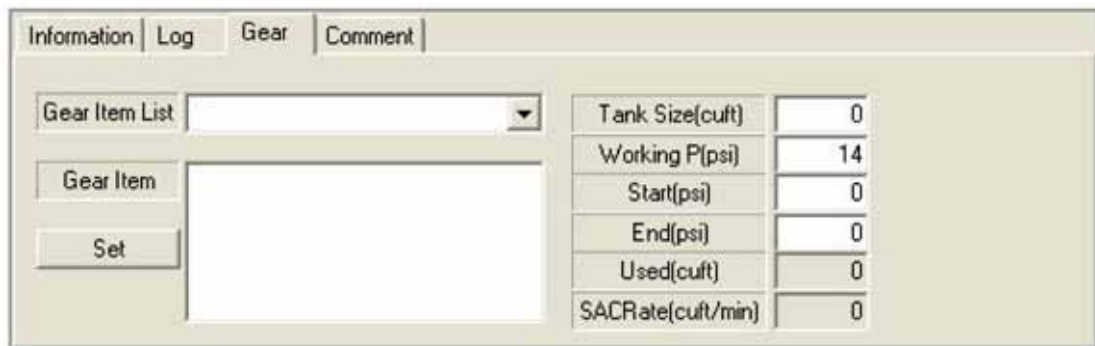
Seleccionando “litros” (por medio de la opción de programación de la unidad de medida):



The screenshot shows a software interface with a tabbed menu at the top containing 'Information', 'Log', 'Gear', and 'Comment'. The 'Gear' tab is active. On the left, there is a 'Gear Item List' dropdown menu, a 'Gear Item' text input field, and a 'Set' button. On the right, there is a table of parameters:

Tank Size(L)	0
Start(bar)	0
End(bar)	0
Used(L)	0
SACRate(L/min)	0

O bien:



The screenshot shows the same software interface as above, but with the 'Working P(psi)' parameter set to 14. The other parameters remain the same:

Tank Size(cuft)	0
Working P(psi)	14
Start(psi)	0
End(psi)	0
Used(cuft)	0
SACRate(cuft/min)	0

seleccionando cu.ft (pies cúbicos) (por medio de la opción de programación de la unidad de medida), se visualiza la unidad de medida de la presión de ejercicio.

(2) Descripción de la función

Éste es un registro de las informaciones sobre el equipamiento y el aire utilizados durante la inmersión.

Elemento	Valor mínimo	Valor máximo	Modalidad inserción datos	Función
Tank size	0	999	números enteros	Tamaño de la botella usada durante la inmersión
Working pressure	0	9999	números enteros	Presión estándar
Pressure at start	0	9999	números enteros	Presión residua de la botella al inicio de la inmersión
Pressure at end	0	9999	números enteros	Presión residua de la botella al final de la inmersión

- Gear item list:	Indica los nombres de las unidades de los dispositivos registrados. Es posible seleccionar de esta lista cualquier dispositivo que haya sido registrado.
- Gear item:	Indica el dispositivo utilizado durante la inmersión.
- Set button:	Sirve para registrar los dispositivos específicos. Los nombres registrados se colocan en la lista de los dispositivos.
- Tank size:	Tamaño de la botella utilizada durante la inmersión.
- Start (Pressure):	Presión residual de la botella al iniciar la inmersión
- End (Pressure):	Presión residual de la botella al final de la inmersión
- Used (Air usage)	Cantidad de aire utilizado durante la inmersión. Cantidad de aire = (presión inicial) – (presión final) x tamaño de la botella
- Surface air consumption rate:	<p>Cantidad de aire consumido en 1 minuto convertido en el nivel de superficie.</p> <p>Consumo del aire de superficie = aire utilizado/tiempo de inmersión / (10 + profundidad máxima) x 10</p> <p>Si la unidad de medida es pies cúbicos, utilizar la siguiente fórmula (NOTA: El tamaño de la botella tiene otro significado si se expresa en litros). (Ejemplo)</p> $= 2800 / 3000 * 80$ $= 74.666 \text{ (aproximadamente 74,6 cu ft.)}$ <p>(volumen de aire final) = (presión final) / (presión de ejercicio) * (tamaño de la botella)</p> $800 / 3000 * 80$ $= 21.333 \text{ (aproximadamente 21,3 cu ft.)}$ <p>(volumen de aire consumido) = (volumen de aire inicial – volumen de aire final)</p> $74.6 - 21,3$ $= 54,3 \text{ cu.ft.}$ <p>(índice de consumo del aire de superficie)</p> $= (\text{volumen del aire consumido}) / (\text{tiempo de inmersión}) / (10 + \text{profundidad media en m}) * 10$ $53,3 / 40 / (10 + 20) * 10$ $= 0,44 \text{ cu ft. al minuto}$ <p>donde 1 litro = 0,03532 cu ft.</p>
- Working Pressure:	Presión estándar con que el aire entra en la botella
- Tank size:	Cantidad de aire total necesario para llenar la botella hasta la presión de ejercicio especificada

COMENTARIOS

(1) Especificación de la UI



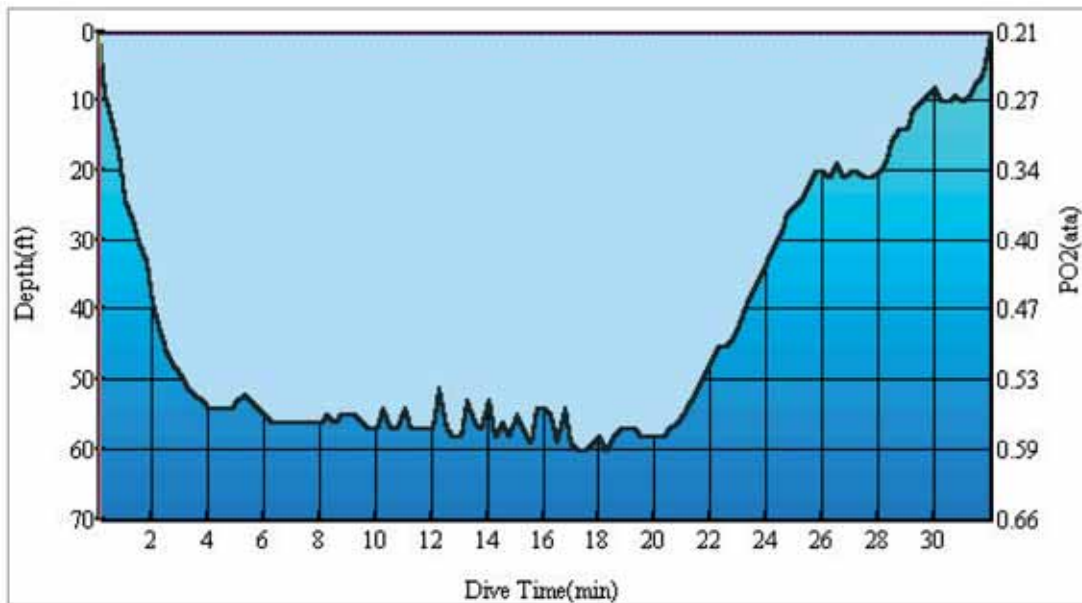
The screenshot shows a software interface with a menu bar at the top containing 'Information', 'Log', 'Gear', and 'Comment'. The 'Comment' tab is currently selected. Below the menu bar is a large, empty rectangular text area for entering comments.

(2) Descripción de la función

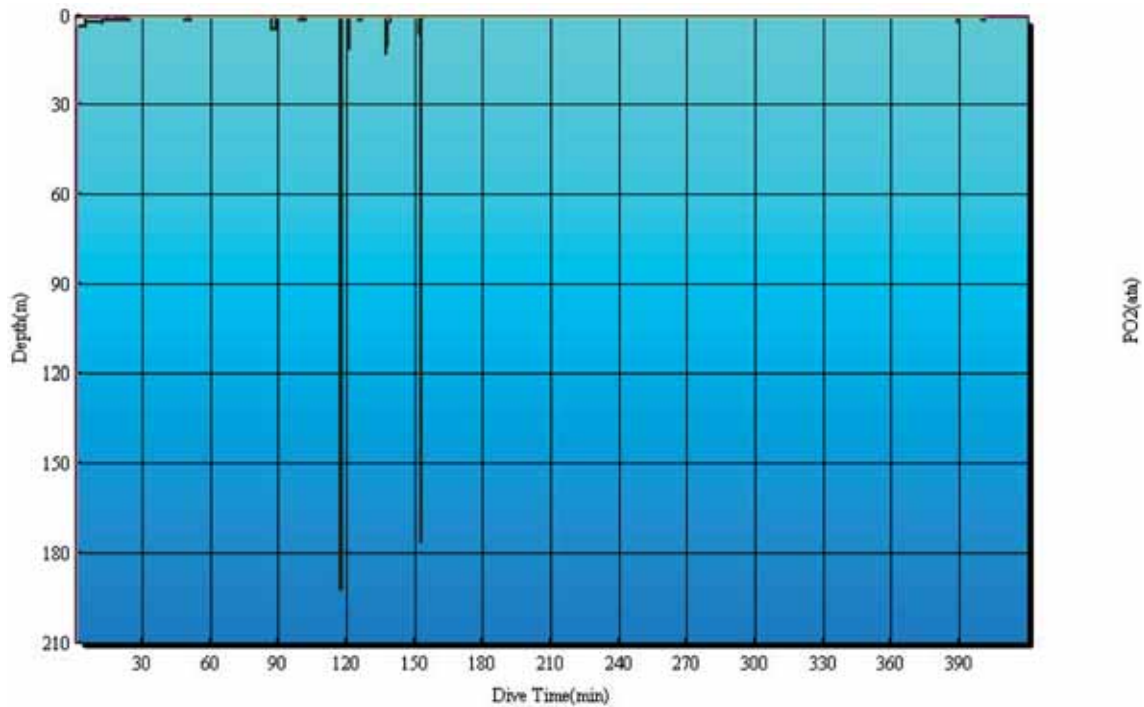
Permite el registro de los comentarios.

GRÁFICA

(1) Especificación de la UI



a) Gráfica del perfil de la inmersión



b) Gráfica del perfil de las inmersiones de un día (sólo modalidad FREE)

(2) Descripción de la función

Se visualiza una gráfica del perfil de profundidad. El eje de las “y” indica la profundidad y el eje de las “x” indica el tiempo. Los puntos seleccionados en la línea de la gráfica indican cómo los mismos se evidencian por medio de unas parrillas que atraviesan los ejes de las “y” y los de las “x” en paralelo. Las escalas de la gráfica se cotejan con la escala optimal.

Valores del eje vertical: 0 m - 99,9 m o 0 ft. - 328 ft.

Valor del eje horizontal: 0 - 599 minutos

Si se utiliza el producto correspondiente a la función 2 mezclas, en la parte superior de la gráfica aparecerá el indicador de conmutación de la botella y el estado de conmutación de la botella se visualizará con una gráficas de barras. En caso contrario, el indicador de conmutación de la botella no aparecerá. Es posible visualizar los datos de inmersión utilizando la barra de deslizamiento de la parte inferior de la gráfica o haciendo clic a la izquierda de la misma. Los datos relativos a la profundidad y las gráficas de la cantidad de nitrógeno se calculan y se ponen al día cada vez que se seleccionan.

Los perfiles de las inmersiones de una día se pueden visualizar en una gráfica si los diarios de las inmersiones son con la modalidad FREE

(Pero las informaciones sobre las inmersiones, diario etc. se visualizan en las informaciones del diario de las inmersiones actuales indicándolas como inmersión n°)

Informaciones sobre la inmersión

(1) Especificación de la UI

Véase 5.4.2 (1) Especificación de la UI

(2) Descripción de la función

Las informaciones sobre la inmersión se visualizan sobre la base de los datos del perfil seleccionado en la gráfica.

Las profundidades se indican con la unidad de medida seleccionada.

Tiempo de inmersión	da 0 a 600 minutos
Profundidad	0 - 199,9 m o bien 0 - 656 ft.
NDL	1 - 200 minutos
PGT	da 0 a 9
OLI	da 0 a 8
Profundidad máxima	0 - 199,9 m o bien 0 - 656 ft.
Tiempo de la parada de descompresión	1 - 99 minutos

Saturación de los tejidos

(1) Especificación de la UI



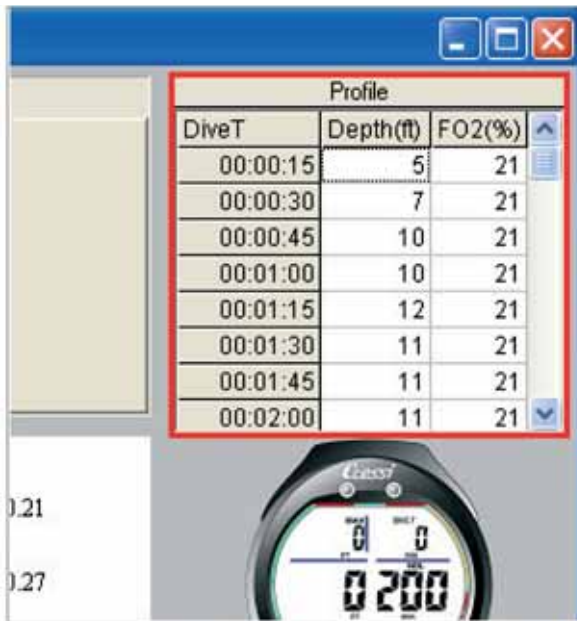
(2) Descripción de la función

Sobre la base de los datos del perfil seleccionado en la gráfica, se visualiza una gráfica de barras verticales del nivel del nitrógeno residuo. A lo largo del eje vertical se indican los valores con relación al valor de M (cantidad límite de nitrógeno que puede ser acumulado en el cuerpo) mientras que a lo largo del eje horizontal se indican empezando por la izquierda los grupos de tejido que acumulan nitrógeno rápidamente. El número de los grupos es de 9 para Archimede y de 12 para Archimede 2. En el eje vertical, el nivel de saturación de los tejidos es del 100% cuando la cantidad de nitrógeno en cada grupo equivale al valor M, después de lo cual llega hasta un máximo del 200%. Cuando el valor M se supera, la gráfica de barras aparecerá en rojo. Así mismo, el nivel de saturación de los tejidos al inicio de la inmersión se indica en la gráfica.

(Véase la imagen)

Perfil

(1) Especificación de la UI



The screenshot shows a software window titled "Perfil" with a table of dive data and a digital watch. The table has three columns: "DiveT", "Depth(ft)", and "FO2(%)". The data rows are as follows:

DiveT	Depth(ft)	FO2(%)
00:00:15	5	21
00:00:30	7	21
00:00:45	10	21
00:01:00	10	21
00:01:15	12	21
00:01:30	11	21
00:01:45	11	21
00:02:00	11	21

Below the table, there is a digital watch showing "0200" and a partial view of another watch showing "0.21" and "0.27".

(2) Descripción de la función

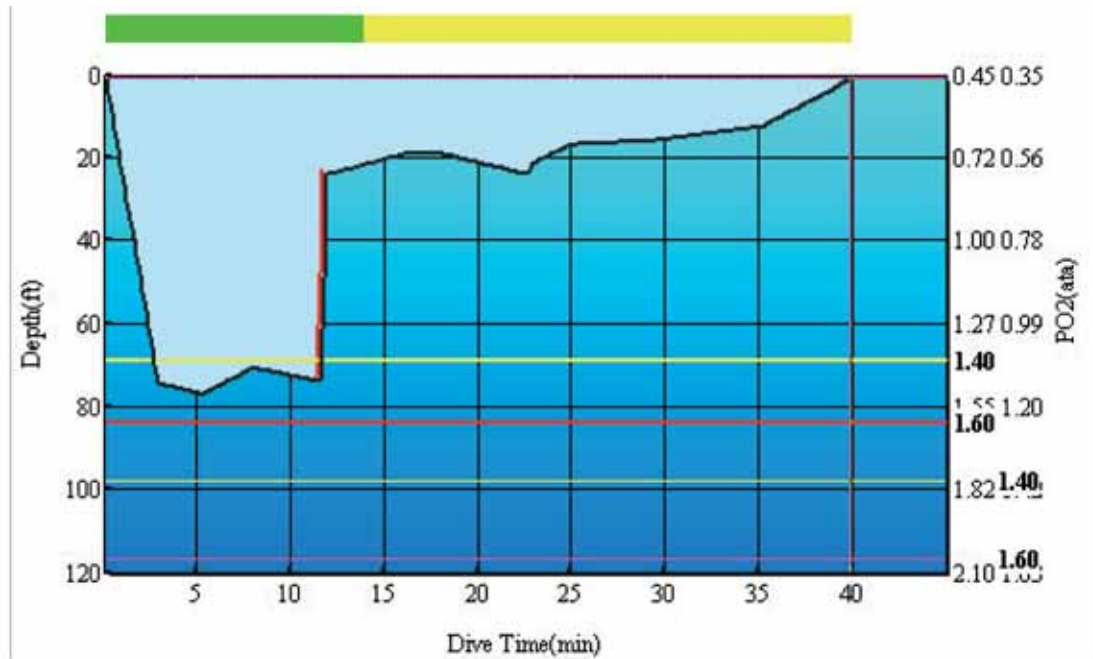
Esta ficha visualiza los datos de la gráfica. Empezando por la izquierda, los mismos son: Dive T (tiempo de inmersión), Depth (profundidad) y FO2 (fracción de oxígeno).

El valor de la profundidad visualizado llega hasta el primer decimal, mientras que el formato de la visualización de la hora es de 00:00:00 (HH:MM:SS) utilizando dos cifras por unidad de tiempo.

No se puede modificar el tiempo de muestreo con esta ventana de diálogo.

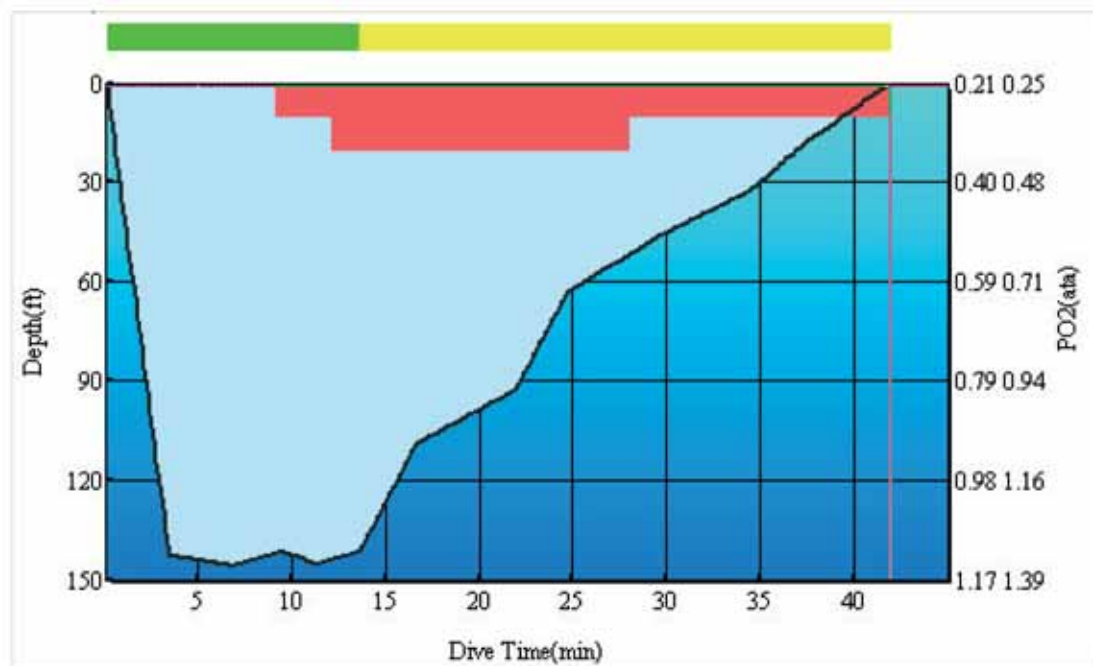
(3) Alarmas de la gráfica de inmersión

Una línea roja aparece en un punto cualquiera de la gráfica que indique una velocidad de ascenso demasiado alta.



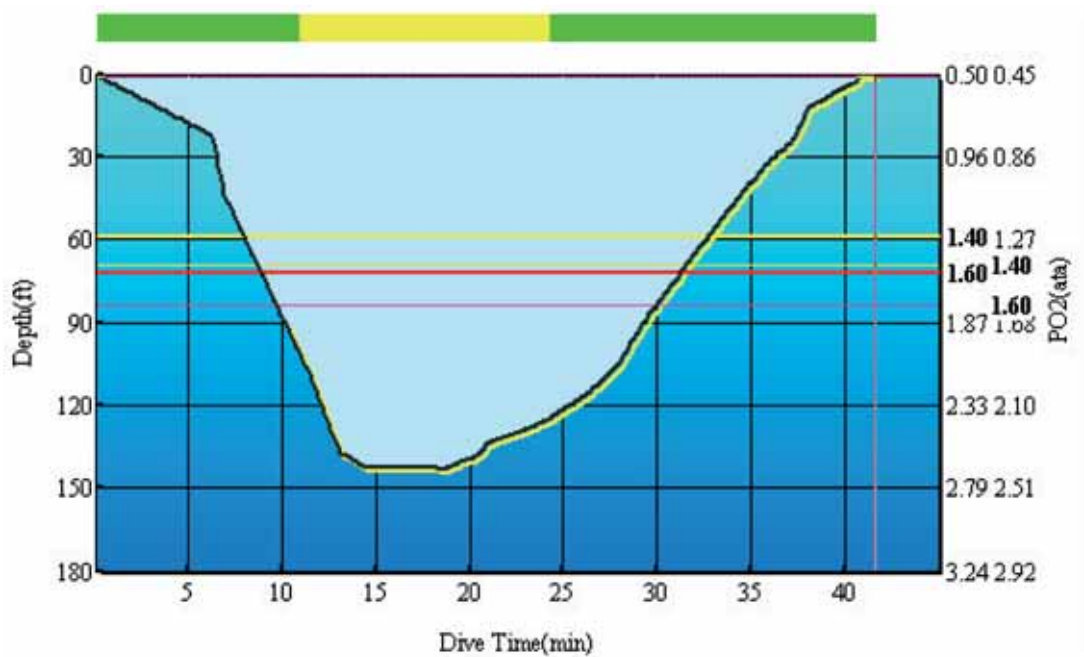
Inmersión con descompresión

Durante la inmersión, si se hace necesaria una inmersión con descompresión, el área desde la superficie hasta la profundidad de la parada de descompresión se evidencia en rojo. La altura del área evidenciada en rojo indica la profundidad requerida para la parada de descompresión mientras que la anchura indica el tiempo.



Alarma OLI (indicador nivel del oxígeno)

Cuando se ha consumido el aire con una alta presión parcial de oxígeno (superando el límite) aparece una línea amarilla que indica las fases de la inmersión en que ello se ha producido.



Alarma O2 (PO2 = presión oxígeno)

- Una línea amarilla de alarma aparece a lo largo del nivel de PO2 de la botella -1 equivale a 1.4.
- Una línea roja de alarma aparece a lo largo del nivel de PO2 de la botella -1 equivale a 1.6.
- Una línea amarilla de alarma aparece a lo largo del nivel de PO2 de la botella -2 equivale a 1.4.
- Una línea roja de alarma aparece a lo largo del nivel de PO2 de la botella -2 equivale a 1.6.



5.4.3 Modificación – borrar

(1) Especificación de la UI



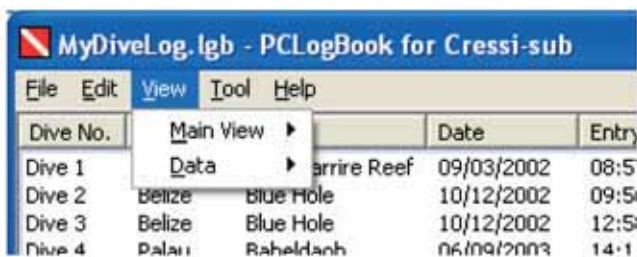
(2) Descripción de la función

Seleccionando *Edit-Delete* del menú que aparece se abre una ventana que pide se confirme el borrado de los datos de inmersión seleccionados. Haciendo clic en *Cancel* se vuelve a la visualización principal sin borrar nada. Haciendo clic en *OK* los datos se borran. Después de haber borrado los datos, los elementos con números superiores del Logbook se modifican automáticamente. En caso de que no hayan sido seleccionados los datos de inmersión, una ventana pide que se entren.



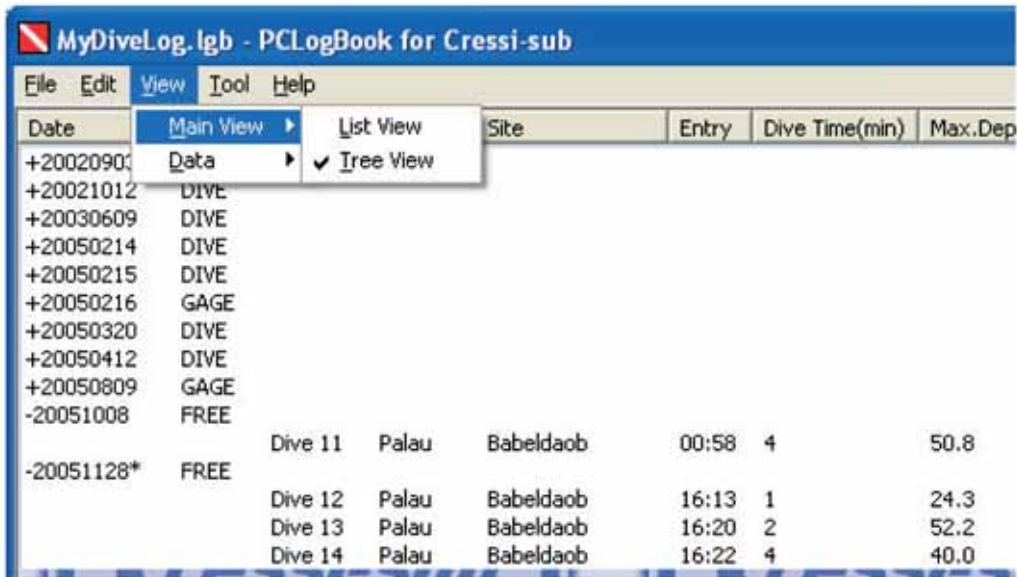
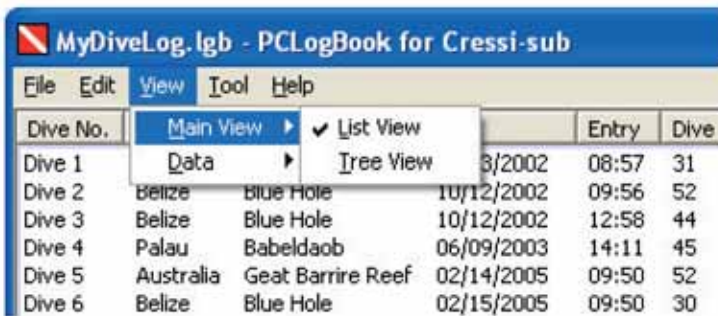
5.5 Menú de herramientas

Es posible especificar la visualización y las modalidades de visualización de los datos.



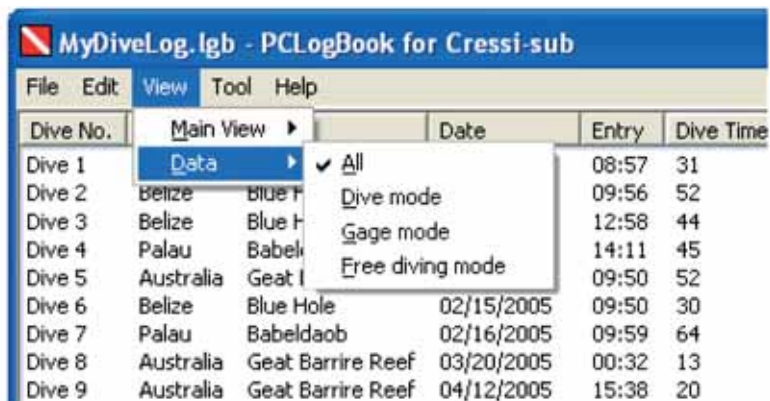
5.5.1 Visualización principal

Es posible seleccionar la visualización principal tanto desde “List view” como desde “Tree view”.



5.5.2 Visualización de los datos

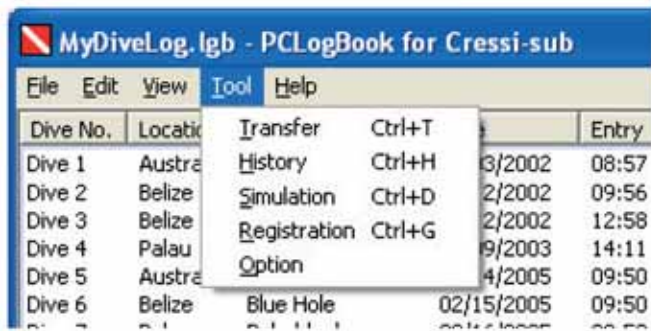
Es posible seleccionar la visualización de los datos como sigue:



Todos	Visualiza todos los datos
Dive mode	Indica sólo los datos de las inmersiones con la modalidad DIVE
GAGE mode	Indica sólo los datos de las inmersiones con la modalidad GAGE
Free diving mode	Indica sólo los datos de las inmersiones con la modalidad FREE

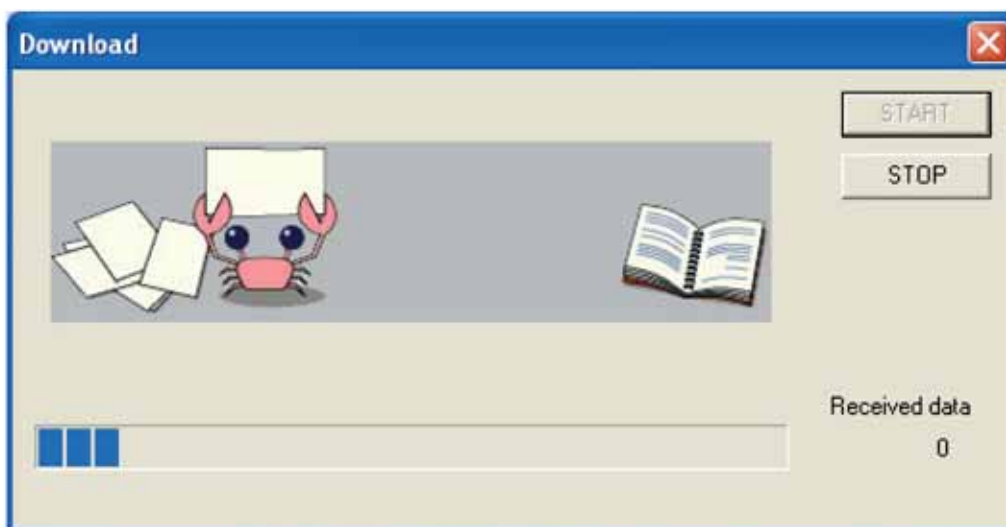
5.6 Menú de herramientas

Seleccionando el menú de herramientas, aparece un menú que indica 5 veces sobre la transferencia, el historial, la simulación, el registro y las opciones.



5.6.1 Herramientas - transferencia

(1) Especificación de la UI

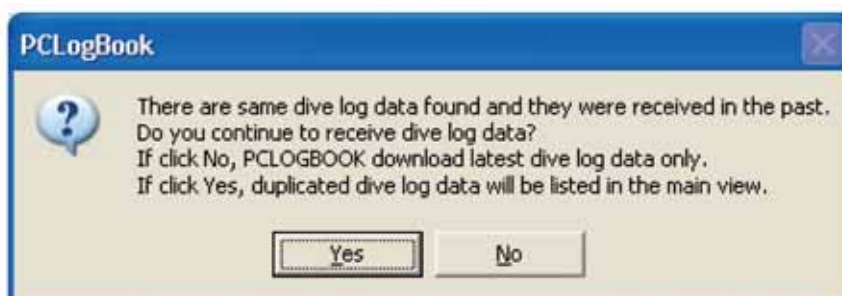


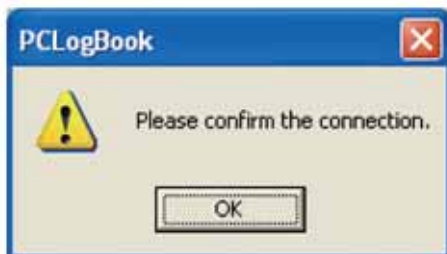
(2) Descripción de la función

Seleccionando *Tool Trasfer* se abre una ventana de diálogo.

La ventana de diálogo de transferencia presenta arriba un pulsador **START** para iniciar la transferencia y abajo un pulsador **STOP** para pararla, además de una animación de la transferencia y de una barra de progresión del proceso. Haciendo clic en **STOP** la transferencia se para y se vuelve a la ventana de visualización principal. Haciendo clic en **START** se inicia la conexión entre el ordenador de buceo y un PC.

Haciendo clic en **START** el PC LogBook empieza a descargar los datos del ordenador de buceo, empezando con los datos de la última inmersión. Cuando el PC LogBook encuentra unos datos que ya hayan sido entrados en la lista de las inmersiones, se abre una ventana de diálogo que pregunta si se quiere continuar con la transferencia o no. Eligiendo NO la transferencia se para y los datos de la última inmersión se transfieren y se añaden a la lista de las inmersiones. Eligiendo YES la transferencia continúa hasta el final y dichos datos se añadirán a la lista de las inmersiones.

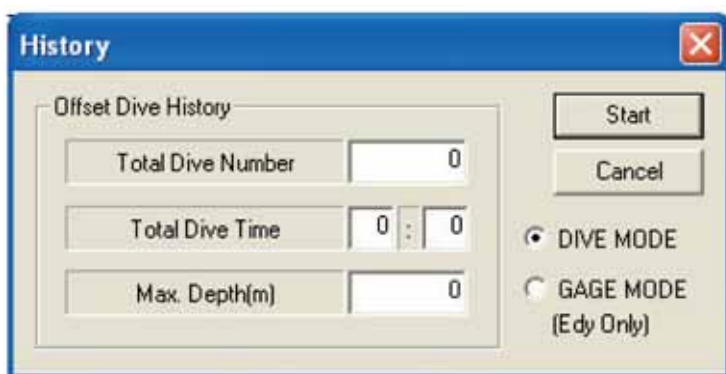




Si se selecciona una interfaz equivocada, se visualiza una ventana de error.

5.6.2 Herramientas - historial

(1) Especificación de la UI



(2) Descripción de la función

Seleccionando **Tool History** se abre una ventana de diálogo y se puede programar en el ordenador de buceo el número total de inmersiones, el tiempo de inmersión total y la profundidad máxima de las inmersiones realizadas. Entrar los valores, conectar el ordenador de buceo al **PC** y hacer clic en **START**. De este modo los valores se programarán en el ordenador de buceo. En caso de errores en la gestión de la transferencia, se visualiza un mensaje de aviso.



Hacer clic para salir del menú History y volver a la visualización principal.

Número total inmersiones	0 - 999
Tiempo de inmersión total	0h 0m – 999h 59m h = horas m = minutos
Máxima profundidad	massima profondità raggiunta 0 - 199,9 m oppure 0 - 656 ft.

Hay dos tipos de programación de la memoria - modalidad GAGE y modalidades DIVE. Hay que notar que se puede programar la memoria con la modalidad GAGE sólo seleccionando Edy. Con Archimede y Archimede 2 la programación de la memoria GAGE carecerá de efecto.

5.6.3 Herramientas - registro

(1) *Especificación de la UI*



(2) *Descripción de la función*

Seleccionando Tool Registration se abre una ventana de registro en la que se pueden entrar los datos de inmisión frecuente, como el nombre de la Guía y el tipo de Dispositivo. En el diálogo de registro, se visualizan las carpetas relativas a Guía, Dispositivo, Condiciones, Sitio, Compañero, Lugar, Condiciones metereológicas y Visibilidad. Los datos anteriormente entrados en las páginas de [Informaciones sobre las inmersiones] e [Informaciones sobre el dispositivo] se registran en las carpetas correspondientes del diálogo de registro. Seleccionando [Insert] se puede entrar un nuevo dato en la carpeta seleccionada.

Seleccionando [Edit] se pueden modificar los datos seleccionados. No se puede modificar el nombre de la carpeta.

Seleccionando [Delete] los datos seleccionados se borran. Antes de borrarlos aparece una ventana que confirma lo borrado.

Seleccionar [Close] para cerrar la ventana de diálogo del registro.

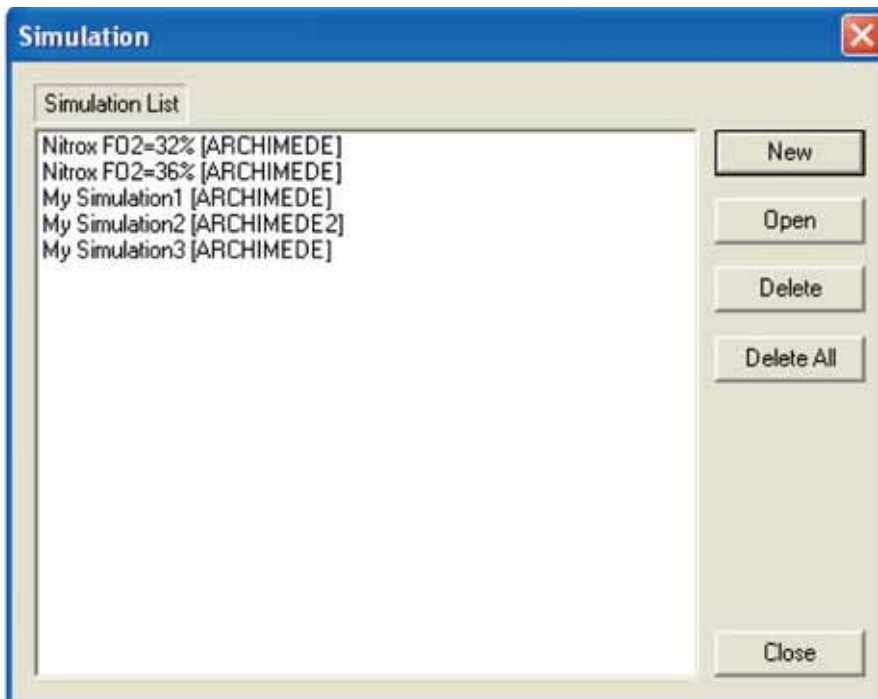
Los datos registrados por medio de esta función se visualizan a partir de una lista seleccionando los pulsadores de bajada de las diferentes casillas de inmisión de datos.



5.6.4 Herramientas - simulación\

(1) Especificación de la UI

Al inicio:

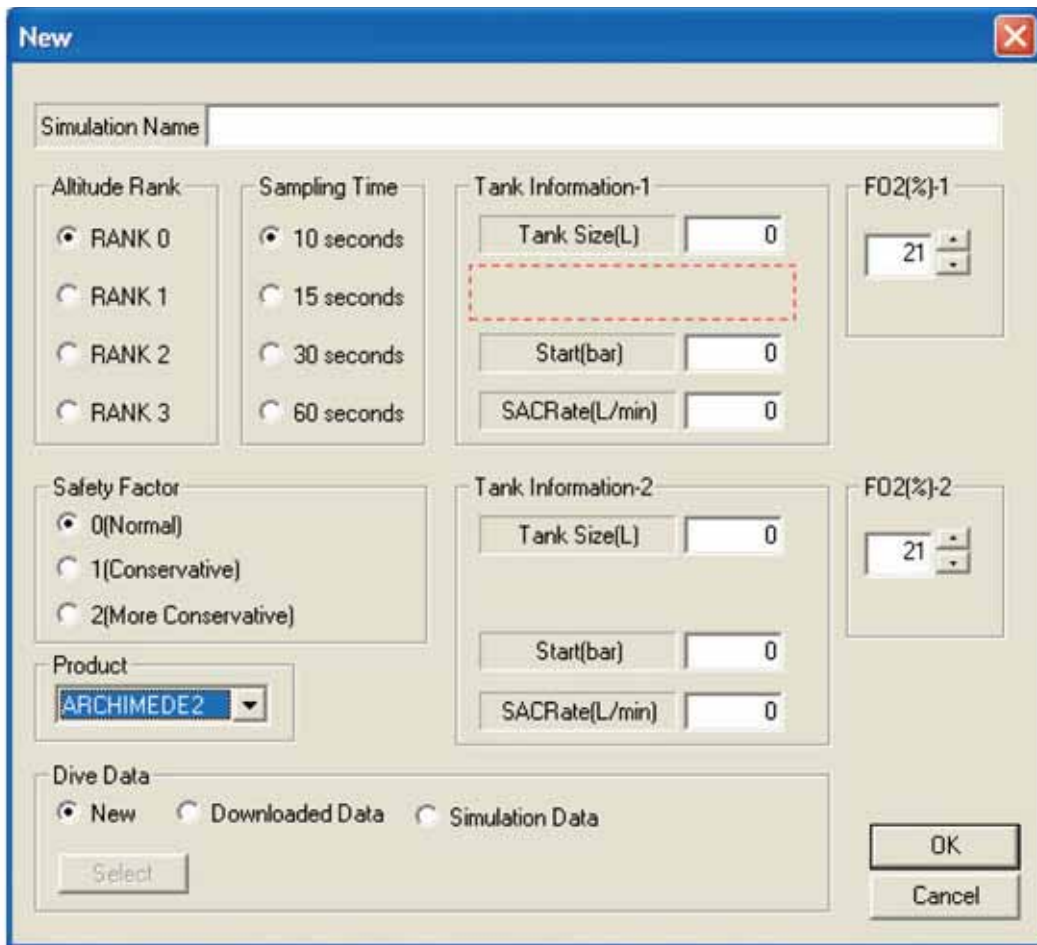


(2) Descripción de la función

- New** crea una nueva simulación
- Open** visualiza los datos de las simulaciones anteriores salvadas
- Delete** elimina los datos de las simulaciones anteriores salvadas
- Delete all** elimina todos los datos de las simulaciones anteriores salvadas
- Close** termina una simulación
- New** crea nueva simulación

(1) Especificación de la UI

Con unidad de medida = litros



la imagen se refiere a la utilización de Archimede 2

Con unidad de medida = pies cúbicos.

la imagen se refiere a la utilización de Archimede

Seleccionar el tipo de simulación
Se pueden elegir los siguientes tipos de simulación.

Crea los datos de una nueva simulación

1. Inicio de programación de una nueva simulación

Seleccionar **NEW** a la derecha de la lista de las simulaciones para crear una nueva simulación

2. Programación de los datos de la simulación

Entrar el nombre de la simulación, el nivel de la altitud, el factor de seguridad, el tiempo de muestreo, el F02, el tamaño de la botella, la presión inicial de la botella y el SACR (índice de consumo del aire de superficie).

NOTA: Hay que entrar el nombre de la simulación.

3. Confirmar

Cuando se hayan entrado los datos, hacer clic en OK y se visualiza el diálogo de simulación.

Abrir los datos de una simulación ya realizada

1. Abrir los datos de una simulación

Elegir los datos de la simulación que se quiere abrir a partir de la lista de simulaciones y hacer clic en **Open** o doble clic.

<Simulación utilizando usando los datos de una inmersión real>

Es posible la simulación utilizando los datos de una inmersión real anterior.

1. Abrir el diálogo que se prefiera

Seleccionar los datos de inmersión que se quiere utilizar desde el diálogo de preferencia de los datos de inmersión y hacer clic en **[OK]**.

2. Entrar los datos de la simulación

Entrar el nombre de la simulación, nivel de la altitud, factor de seguridad, tiempo de muestreo, F02, tamaño de la botella, presión inicial de la botella y SACR (índice de consumo del aire de superficie).

NOTA: Hay que entrar el nombre de la simulación.

3. Confirmar

Después de haber entrado los datos, hacer clic en **OK** y se visualiza el diálogo de simulación.

Uso de una copia de los datos de simulación

Se puede hacer una nueva simulación copiando los datos de una simulación anterior.

1. Abrir el diálogo que se prefiera de los datos de simulación

Seleccionar los datos de la simulación que se quiere utilizar a partir del diálogo que se prefiera de los datos simulación y hacer clic en **OK**

2. Entrar los datos de la simulación

Entrar el nombre de la simulación, el nivel de la altitud, el factor de seguridad, el tiempo de muestreo, el F02, el tamaño de la botella, la presión inicial de la botella y el SACR (índice de consumo del aire de superficie).

NOTA: Hay que entrar el nombre de la simulación.

3. Confirmar

Después de haber entrado los datos, hacer clic en **OK** y se visualiza el diálogo de simulación.

2 - Descripción de la función

Seleccionando **Tool Simulation New** se abre la ventana de diálogo de la nueva simulación, que indica las siguientes informaciones sobre la inmersión. No es posible entrar valores superiores a los límites indicados.

Título	Valor mínimo	Valor máximo	Modalidad de inserción	Funzione
Simulation name			Hasta 100 caracteres. Se admite el mismo nombre para varias simulaciones	Nombre de la simulación
Altitude rank	0	3	números enteros	Nivel de la altitud inmersión
Fraction of oxygen 1	21 (Air)	99	números enteros	Fracción de oxígeno del gas mezclado usado en inmersión
Fraction of oxygen 2	21 (Air)	99	números enteros	Fracción de oxígeno del gas mezclado usado en inmersión (sólo Archimede 2)
Safety factor	0	1	números enteros	Factor de seguridad Archimede
Safety factor	0	2	números enteros	Factor de seguridad Archimede 2 Edy
Sampling (segundos)	10	60	10,15,30,60	Tiempo de muestreo perfil de profundidad. Los datos del perfil se programan en función de este tiempo.
Tank size	0	999	números enteros	Tamaño de la botella
Pressure at start of dive	0	9999	números enteros	Presión residua botella durante la inmersión
Surface air consumption	0	9999	números enteros	Porcentaje del consumo de aire de superficie durante la inmersión

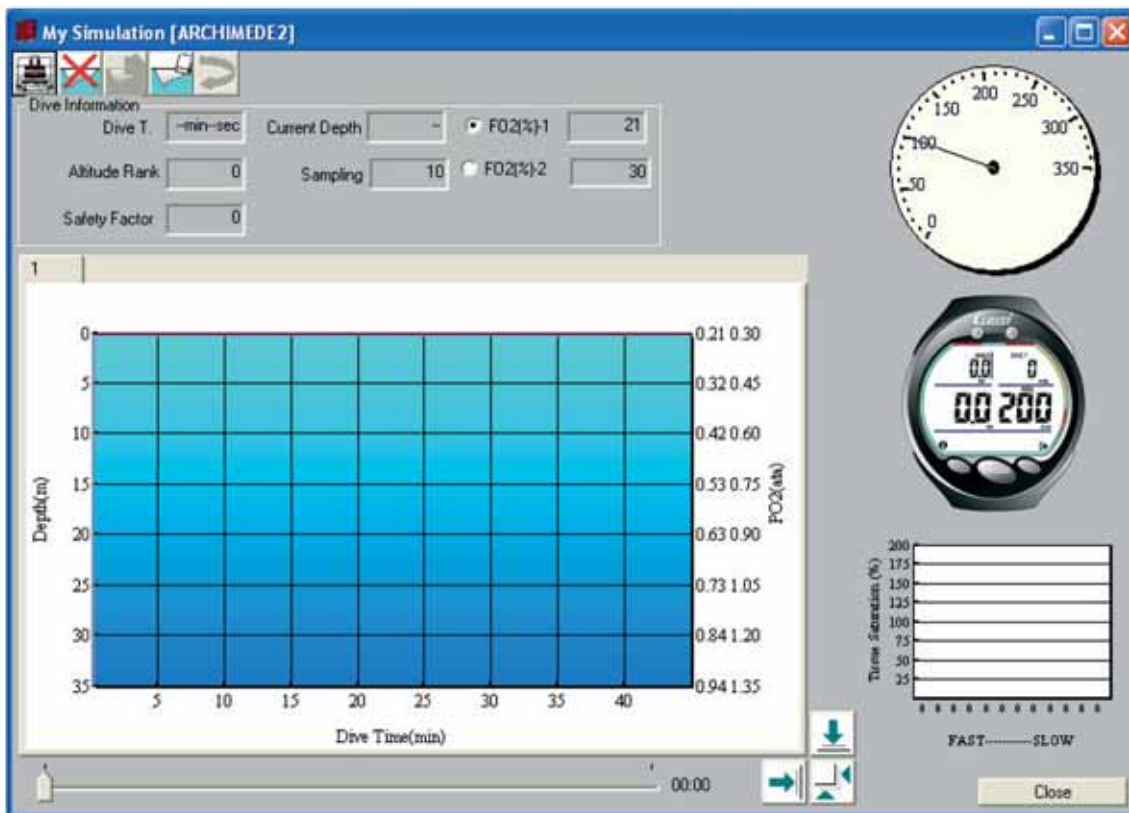
Después de haber entrado los datos hacer clic en OK y empieza la panorámica de simulación de la inmersión.

Si no hay datos que salvar, los pulsadores Open (Abrir), Delete (Elimina) y Delete all (Elimina todo) no se pueden utilizar.

3 Ejecución de la simulación

La ventana de simulación indica arriba a la izquierda las informaciones sobre la inmersión relativas a: nivel de la altitud, factor de seguridad, tiempo de muestreo (segundos) y fracción de oxígeno F02 (%). El tiempo de inmersión y la profundidad actual son evidenciadas por la posición del cursor del mouse en la gráfica de inmersión, abajo a la izquierda. Arriba a la derecha se indica la presión residua del manómetro, al centro a la derecha las informaciones en el ordenador de buceo, situados abajo a la derecha la gráfica de barras (gráfica de inmersión) de los valores de saturación del nitrógeno para cada grupo.

Hacer clic con el mouse para crear un modelo de inmersión. La pantalla muestra la presión residua del manómetro, las informaciones en el ordenador de buceo y los resultados de la simulación en la gráfica de barras correspondientes a la profundidad y al tiempo de inmersión.



1. Para crear el modelo de inmersión

Hacer clic con el mouse en un punto cualquier de la gráfica

MEMO: de la posición corriente del cursor del mouse que se basa en un cálculo que utiliza el tiempo de inmersión y la profundidad actuales.

2. Adaptación de la escala gráfica de inmersión:

Utilizar las flechas de dirección situadas abajo a la derecha per redimensionar la escala de los ejes del tiempo y de la profundidad.



Utilizar este pulsador para aumentar la escala del tiempo de inmersión (valor máximo 650 minutos)



Utilizar este pulsador para aumentar la escala de la profundidad. (valor máximo 120 m o 350 ft.)



Utilizar este pulsador para optimizar el tamaño de la gráfica.

3. Anular



Durante la creación de la gráfica, este pulsador borra la última operación realizada con relación a la situación anterior.

- 4. Eliminación del modelo de inmersión



Utilizar este pulsador para eliminar el modelo de inmersión.

- 5. Restablecimiento de los modelos de inmersión



Utilizar este pulsador para restablecer todos los modelos de inmersión.

- 6. Control de informaciones sobre la inmersión

Hacer clic en cualquier punto del modelo de inmersión creado anteriormente para controlar las informaciones que correspondan a ese punto.

- 7. Cierre del modelo de simulación

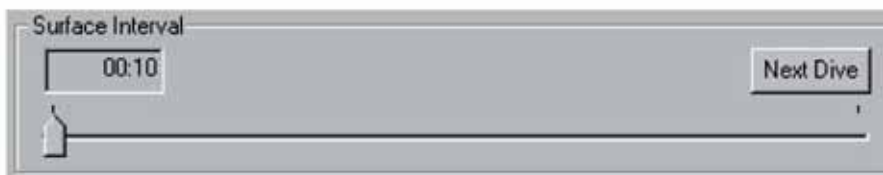
Hacer clic en un punto de profundidad igual o inferior a 0 (fuera de la escala de valores) para cerrar un modelo de inmersión

- 8. Pasar a la modalidad de tiempo de superficie



Utilizar el pulsador de la inmersión sucesiva para pasar a la modalidad con intervalo de superficie antes de empezar la inmersión sucesiva.

- 9. Programación del tiempo de superficie



Desplazar el cursor de deslizamiento para modificar el tiempo de superficie.

MEMO: Es posible controlar también las variaciones de la cantidad de nitrógeno residuo durante el tiempo de superficie por medio de la gráfica de barras de saturación de los tejidos

- 10. Paso a la modalidad con inmersiones repetidas

Presionar este pulsador para pasar a la modalidad de inmersiones repetidas

MEMO: Es posible programar hasta 10 inmersiones repetidas.

- 11. Impresión de los datos de simulación



Impresión de los datos de la simulación.

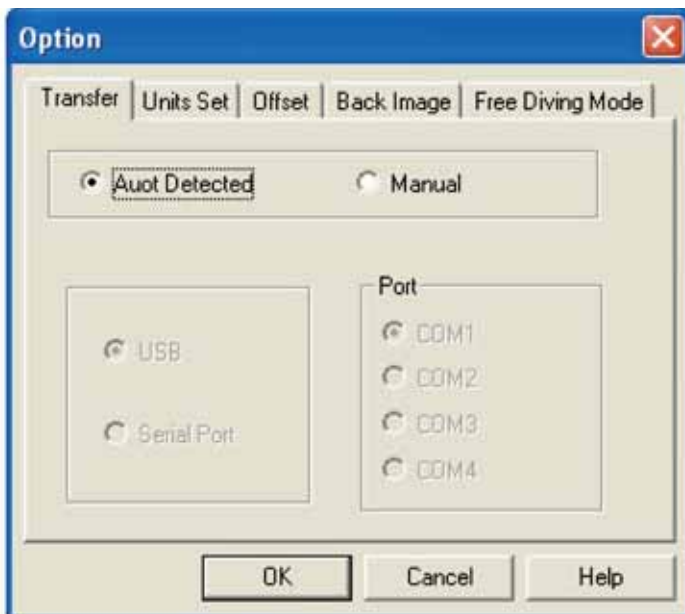
MEMO: Se imprimirán los datos del modelo de inmersión seleccionado.

5.6.5 Herramientas - Opciones

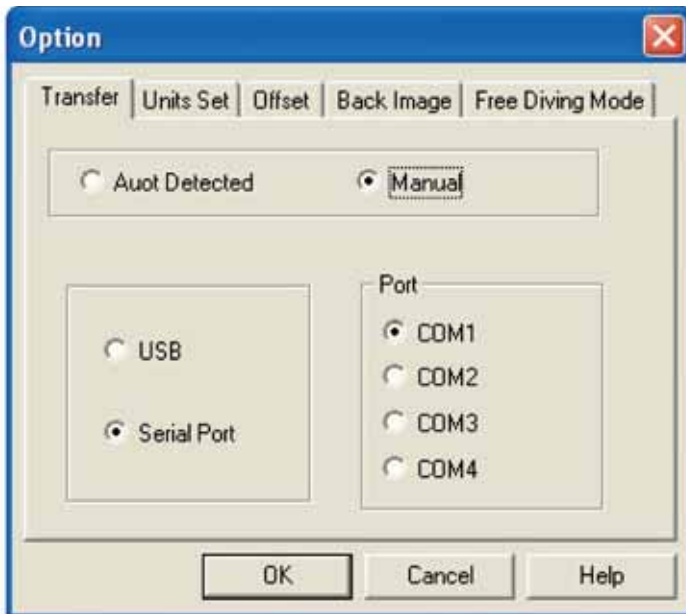
(1) Especificación de la UI

Transferencia

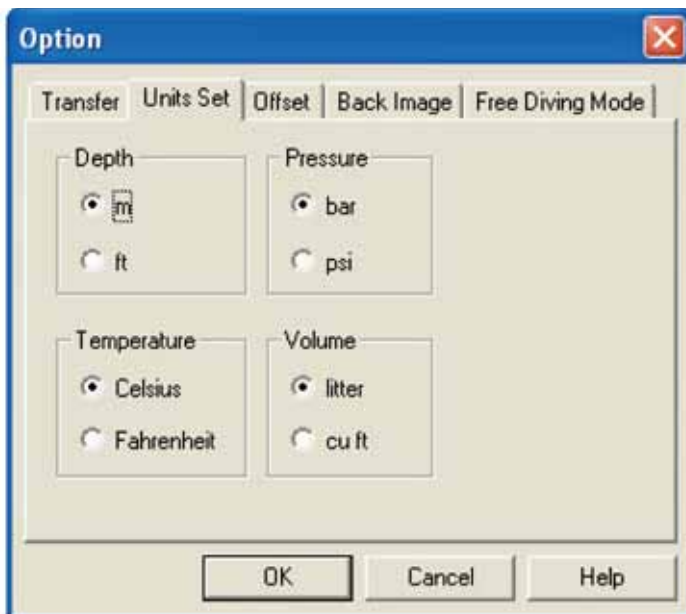
Seleccionando el reconocimiento automático, la unidad de la interfaz correspondiente se reconoce automáticamente e inicia la comunicación.



Seleccionando la programación manual, la comunicación se produce con la puerta especificada. No se puede iniciar la comunicación a falta de especificación de la puerta o de correspondencia con la unidad de la interfaz.



Unidad de medida



Offset

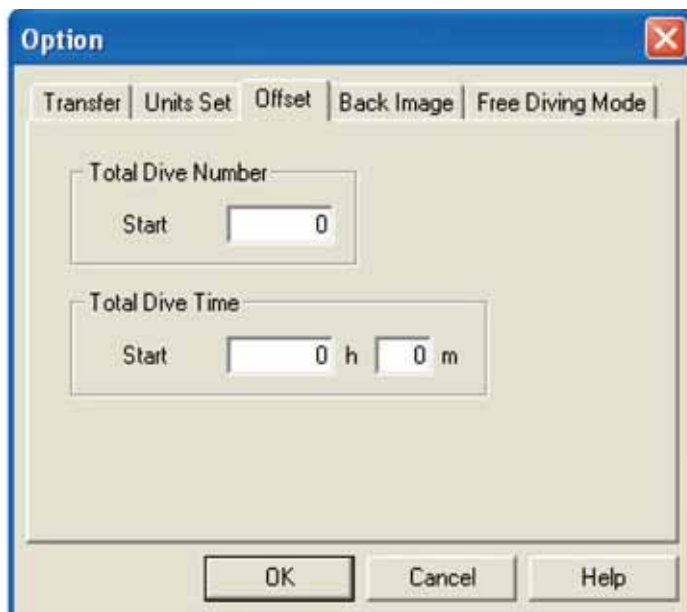
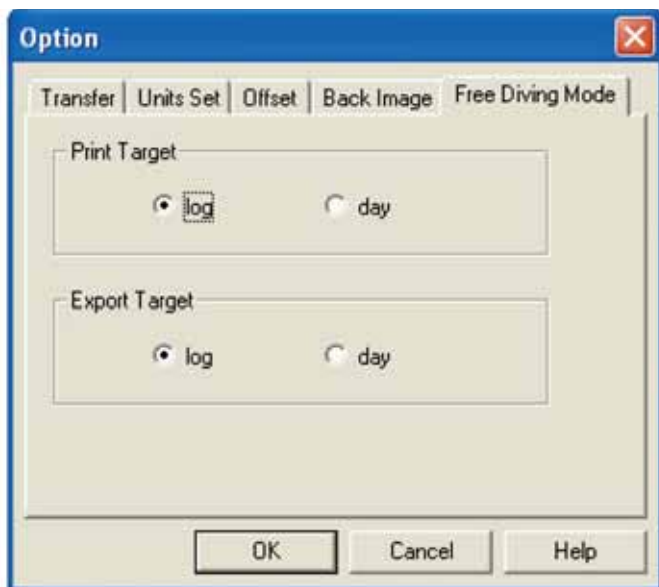


Imagen de fondo



Modalidad de inmersión FREE

Es posible elegir el tipo de emisión de los datos de las inmersiones con la modalidad FREE.



Impresión

Seleccionando los datos de inmersión con la modalidad FREE e iniciando el proceso de impresión:

Pulsador radio	Significado
1 Log	Especificación de los datos seleccionados como objeto de impresión. Impresión sólo de los datos seleccionados
1 Day	Especificación de los datos diarios como objeto de impresión. Impresión de los datos de las inmersiones con la modalidad FREE del día seleccionado

Esporta

Selezionando i dati immersione in modalità FREE e avviando il processo di esportazione:

Pulsador radio	Significado
1 Log	Especificación los datos seleccionados como objeto de exportación. Exportar sólo los datos seleccionados
1 Day	Especificación de los datos diarios como objeto de exportación. Exportar los datos de las inmersiones con la modalidad FREE del día eleccionado

(2) Descripción de la función

Hacer clic en *Tool-Option* para poner en marcha la ventana de diálogo.

La misma incluye tres fichas de propiedad: empezando por la izquierda: Ficha de la unidad de medida, Ficha offset y Ficha de la imagen de fondo. En todas dichas fichas, seleccionar OK para salvar la programación o bien Cancel (o el pulsador “x “ situado en la esquina de arriba a la derecha) para eliminar las programaciones.

Unidad de medida

A continuación se describen las cuatro opciones de la unidad de medida:

Unidad	Programación	Programación inicial
Profundidad	metros o pies	metros
Temperatura del agua	Celsius o Fahrenheit	Celsius
Presión	bar o libras por pulgada cúbica	Bar
Capacidad	litros o galones	litros

Offset

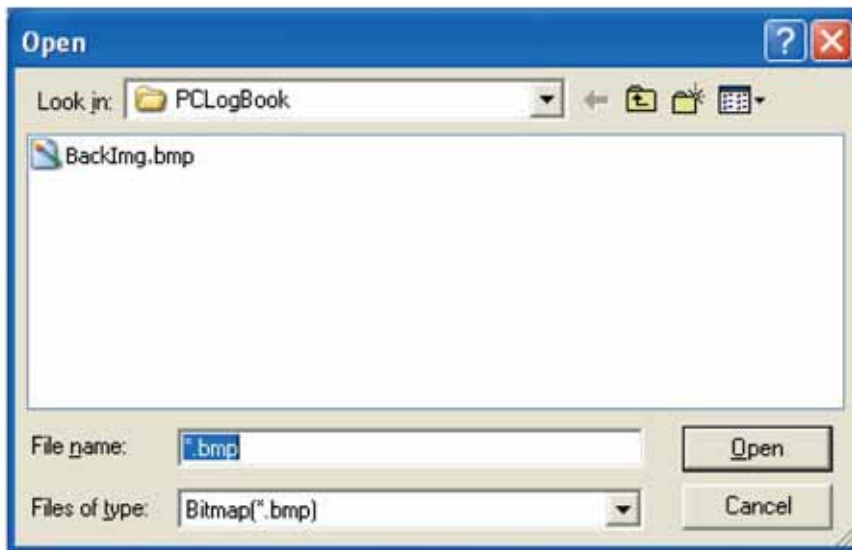
Programa el valor inicial del número de inmersión.

Número total inmersiones: de 0 a 10000

Tiempo de inmersión total: de 00:00 a 9999:59

Imagen de fondo

Registrar una imagen de fondo para la ventana de visualización principal. Hacer clic en el pulsador Register para abrir una ventana de diálogo y seleccionar el archivo que contiene la imagen deseada.

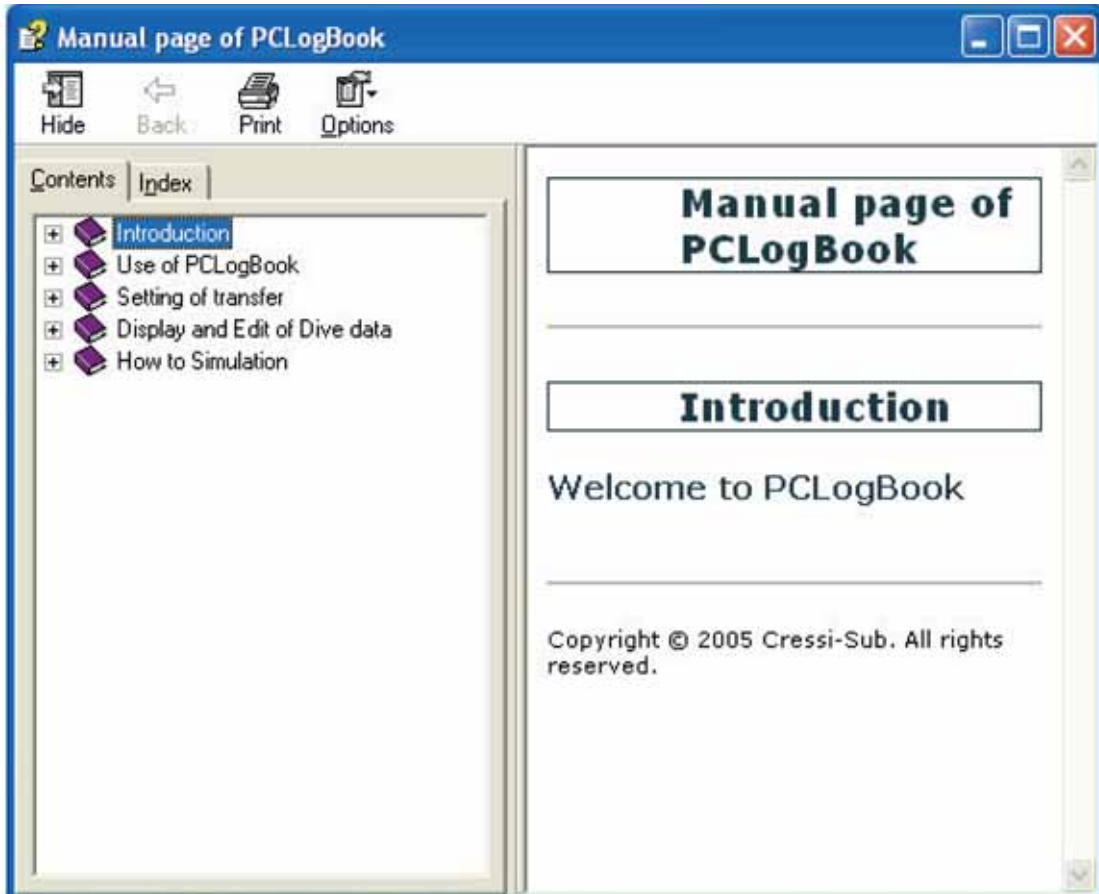


5.7 Asistencia

Seleccionar el menú **Help** para visualizar el menú de descenso que contiene las informaciones sobre la versión de la aplicación y un conexión a la ventana de diálogo sobre los aspectos de la asistencia.

5.7.1 Asistencia - aspectos

(1) Especificación de la UI



(2) Descripción de la función

Seleccionando la búsqueda de las varias posibilidades de la barra del menú se visualiza la lista de los mismos.

5.7.2 Asistencia - guía

(1) Especificación de la UI



(2) Descripción de la función

Abriendo las informaciones relativas a la revisión con la barra del menú, el archivo lgb1.dat se visualiza en el directorio de instalación.

Hacer clic con la parte izquierda del mouse en la ventana o en las teclas de Enter o Esc para cerrar la ventana y volver a la lista.