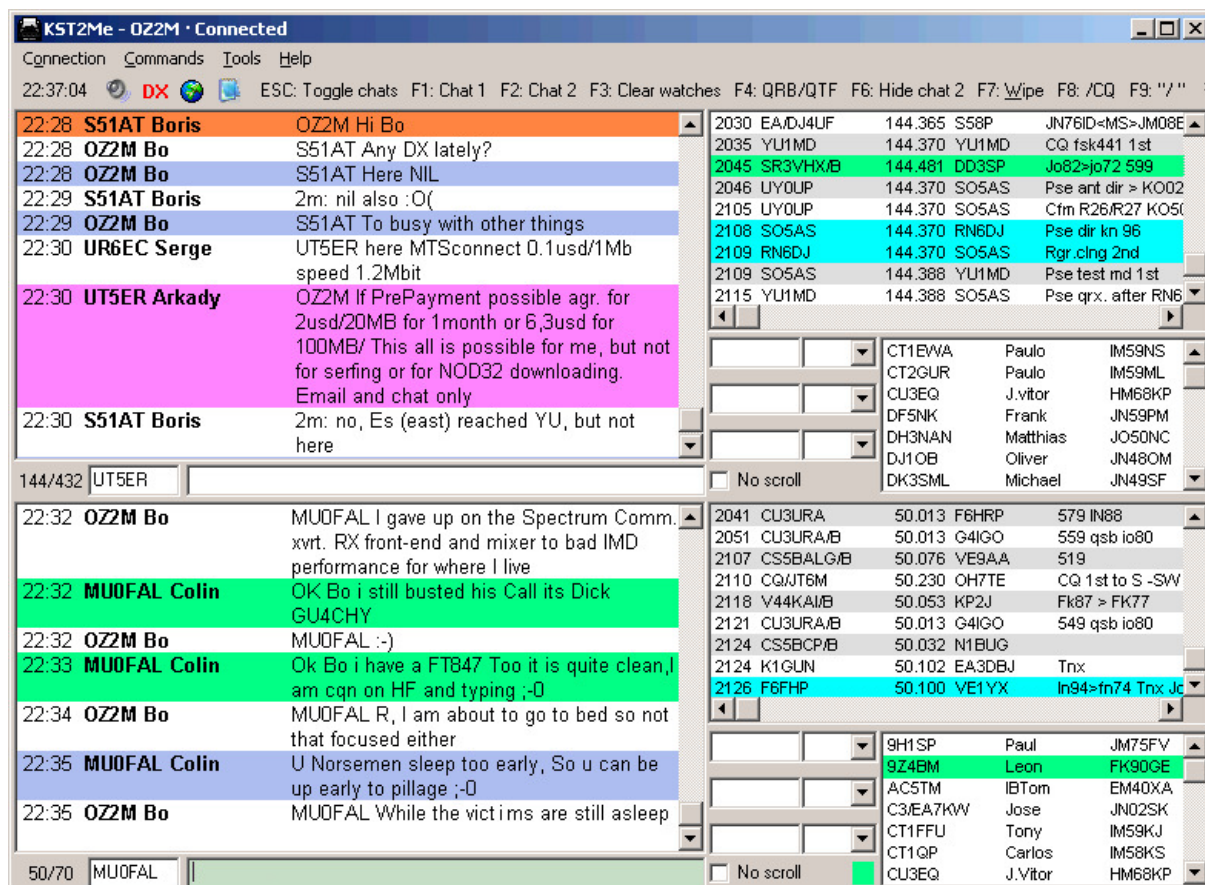


# KST2Me

Автор - Бо, OZ2M, перевод Аркадий, UT5ER

## Руководство пользователя



## KST2Me

Программа KST2Me является Telnet- клиентом, которая адаптирована к работе с ON4KST чатом. Вместо штатной программы Windows Telnet, KST2Me смотрится, как WEB приложение и при скромных требованиях к ресурсам поддерживает Telnet скорость.

KST2Me является приложением Windows, используется на Windows 98, Windows XP, Windows Vista и Windows 7. Кроме того несколько станций запустили KST2Me на различных версиях Linux, например, с так называемой Wine, как эмулятор Windows.

KST2Me это программа, созданная Бо Хансенom, OZ2M. Все права защищены, чтобы вы не сомневались.

[www.rudius.net/oz2m/software/kst2me](http://www.rudius.net/oz2m/software/kst2me)

# Содержание

1 Установка .....	5
1.1 Создание значка на рабочем столе.....	5
2 Быстрый старт - минимальные настройки и вы в чате .....	6
3 Установка .....	7
3.1 Connection - Соединение .....	7
3.1.1 Поле пользователя .....	7
3.1.2 Чат 1 и 2 (опционально).....	8
3.1.3 Соединение с задержкой при старте KST2Me (0=no con.).....	8
3.1.4 Авто переприсоединение.....	8
3.1.5 Количество сообщений загружаемых при подключении.....	8
3.1.6 Количество имеющихся спотов для загрузки при подключении.....	8
3.1.7 Создавать список подключенных пользователей при соединении.....	9
3.1.8 Разрешить запуск браузера из подключенной к интернет KST2Me .....	9
3.2 Presentation - Представление.....	9
3.2.1 Запрос на выходе.....	10
3.2.2 Показать F-кнопки .....	10
3.2.3 Язык Google .....	10
3.2.4 Показать расстояние в милях.....	10
3.2.5 Показать по местному времени .....	10
3.2.6 Наглядный компактный DX кластер.....	10
3.2.7 Режимы панели задач .....	10
3.2.8 Режим просмотра интернет.....	11
3.2.9 Преамбула .....	11
3.2.10 Режим щелчка мышью по позывному .....	12
3.2.11 Очистка окон чата и DX-кластера .....	12
3.2.12 Сортировка списка пользователей по умолчанию.....	12
3.2.13 Цвета.....	12
3.2.14 Пользовательские сообщения .....	12
3.3 Corrections - Поправки.....	13
3.3.1 Входящие сообщения .....	14
3.3.2 Исходящие сообщения .....	14
3.3.3 Имена.....	14
3.3.4 Спам-фильтр .....	14
3.4 Watches - Дежурство (наблюдение) .....	14
3.5 Sounds - Звуки .....	16
3.6 DX.....	17
3.6.1 Формат DX спотов .....	17
3.6.2 Украшения строки DX кластера .....	18
3.6.3 Отключение нежелательных «написантов» в DX кластер.....	18
3.6.4 Фильтр квадратов.....	18
3.6.5 Показывать EME споты.....	18
3.6.6 Показывать MS споты .....	19
3.6.7 Показ спотов 70 MHz если в этой стране разрешены и передатчики.....	19
3.6.8 DX-экспедиция ID номер .....	19
3.6.8.1 Проверка ID номера DX-экспедиции .....	19
3.6.9 Позывной.используемый сервисом Shout.....	19
3.6.9.1 Проверка соответствия Shouts .....	20
3.7 QRG ranges and QRB highlights - Диапазон QRG и подсветка QRB .....	20

3.7.1 Установка нижней QRG [kHz] диапазона .....	20
3.7.2 Установка верхней QRG [kHz] диапазона.....	20
3.7.3 Подсветка QRB при расстоянии более чем [km] .....	21
4 Использование KST2Me .....	22
4.1 Макет главного окна.....	22
4.1.1 UTC панель значков.....	22
4.1.1.1 UTC .....	22
4.1.1.2 Иконки .....	23
4.1.1.3 F-кнопки .....	23
4.2 Чат(ы).....	23
4.2.1 Отфильтрованный вид.....	23
4.2.2 Последовательные команды.....	24
4.2.2.1 Показ локатора станции.....	24
4.2.2.2 Вычисление расстояния и направления на локатор.....	24
4.2.2.3 Послать спот в DX кластер.....	24
4.2.2.4 Определение времени последнего визита пользователя (любого).....	24
4.2.3 Меню правой кнопки мыши.....	24
4.2.3.1 вызов функций /CQ CALL Hi NAME and preamble .....	25
4.2.3.2 /CQ CALL and preamble .....	25
4.2.3.3 Preamble .....	25
4.2.3.4 Показать локатор пользователя .....	25
4.2.3.5 Копирование сообщения в память.....	25
4.2.3.6 Watch позывные.....	25
4.2.3.7 Просмотр интернет.....	26
4.2.3.8 Показ локатора на интернет карте.....	26
4.2.3.9 Перевод сообщений .....	26
4.2.3.10 Клиентское сообщение .....	26
4.2.3.11 Информация о DX-экспедициях .....	27
4.2.3.12 Информация о Shouts .....	27
4.2.3.13 Показать локатор /SHLOC CALL .....	27
4.3 DX кластер.....	27
4.3.1 Меню щелчка правой кнопки мыши .....	28
4.3.1.1 Копировать в память DX-спот .....	28
4.3.1.2 Обновление локатора .....	28
4.4 Список участников .....	28
4.4.1 Меню щелчка правой кнопки мыши .....	29
4.4.1.1 Сортировка списка участников по.....	29
4.4.1.2 Установка локатора A/установка локатора B .....	29
4.5 Подсветка информации .....	30
4.6 Подсветка входящей.....	30
4.7 Подсветка исходящей.....	31
5 Меню.....	32
5.1 Connection .....	32
5.1.1 Соединение .....	32
5.1.2 Рассоединение .....	32
5.1.3 Сохранение сообщений чата.....	32
5.1.4 Сохранение спотов DX-кластера.....	32
5.2 Команлы.....	32
5.2.1 Передача спота DX-кластера .....	32
5.2.2 Обновление локатора DX станции .....	33

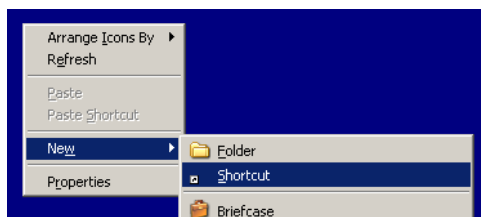
5.2.3 Установка «я здесь» .....	34
5.2.4 Установка «я отошел» .....	34
5.2.5 Изменить свой локатор .....	34
5.3 Tools - Инструменты .....	35
5.3.1 QRB и QTF/F4 .....	35
5.3.2 Показывать чат 2/F6 .....	35
5.3.3 Звук, Вкл\Выкл /F11 .....	35
5.3.4 Обновление списков из интернет .....	35
5.3.5 Установки KST2Me .....	35
5.3.6 Установки диапазона и подсветка QRG .....	36
5.4 Help - Помощь .....	36
5.4.1 Помощь .....	36
5.4.2 Помощь в интернет .....	36
5.4.3 Проверить обновления программы .....	37
5.4.4 Обновление файла-ключа регистрации .....	37
5.4.5 Страница OZ2M .....	37
6 Тонкости и подсказки .....	38
6.1 Мобильные и беспроводные соединения .....	38
6.2 Запуск нескольких сессий KST2Me .....	38
6.3 Группа пользователей на Yahoo .....	38
7 FAQ-часто задаваемые вопросы .....	39
8 Разрешение проблем .....	41
8.1 Установка и настройка .....	41
8.2 Соединение .....	41
8.3 Соединение .....	41
9 Сообщение об ошибках .....	43

# 1 Установка

1. Вы уже должны быть зарегистрированы в ON4KST чате, так- как этого невозможно выполнить через Telnet. *(Т.е. открыть браузером ссылку, заполнить простую форму. [www.on4kst.info/chat/register.php](http://www.on4kst.info/chat/register.php) Примеч UT5ER).*
2. Скачать KST2Me.zip от [www.rudius.net/oz2m/software/kst2me](http://www.rudius.net/oz2m/software/kst2me)
3. Распакуйте загруженный архив в любую вашу директорию
4. Запросите Бо, OZ2M на [www.rudius.net/oz2m/software/kst2me/request\\_key.php](http://www.rudius.net/oz2m/software/kst2me/request_key.php) чтобы получить ключ регистрации программы - это бесплатно и используется только для собственного удовольствия автора. После получения распаковать и сохранить ключевой файл регистрации в том же каталоге, где и файл KST2Me.exe
5. Запускаем KST2Me.exe для запуска приложения и заполняем информацией форму, как описано ниже в разделе настройка

## 1.1 Создание значка на рабочем столе

Если вы хотите создать иконку на вашем рабочем столе щелкните правой кнопкой мыши на нем, выберите Создать | Ярлык | Обзор . Затем найдите диск, папку содержащую распакованную программу (и ваш регистрационный файл) и щелкните ОК по KST2Me.exe. На рабочем столе увидите значок запуска. Назовите его как хотите.

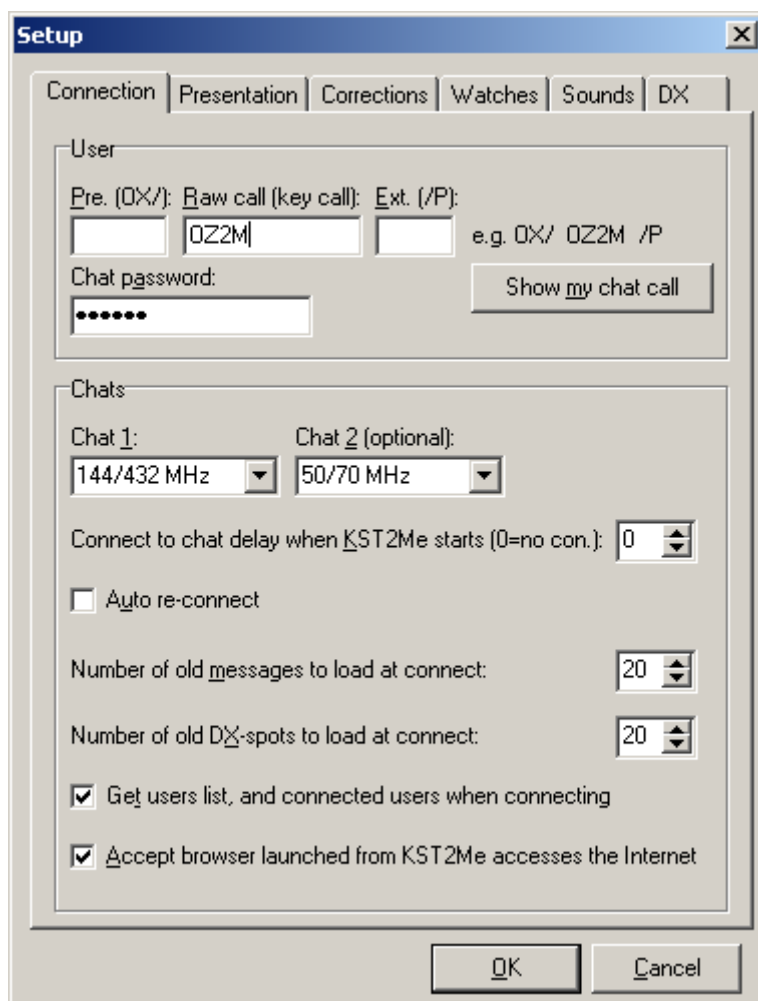


## 2 Быстрый старт - минимальные настройки и вы в чате

В этом разделе описываются минимальные настройки, которые вы должны сделать для того, чтобы использовать KST2Me но при условии что Вы уже зарегистрированы в ON4KST чате.

Проследуйте в Menu (вверху слева в главном окне) | Tools | Setup KST2Me | на вкладку Connection (Подключение).

Введите ваш позывной и пароль соответственно в “Raw call” и “Chat password” (как при регистрации в чате) нажмите кнопку OK. Затем снова перейдите к меню вверху главного окна Connection | Connect и произойдет соединение с сервером. Вы можете начать общаться помощью KST2Me.

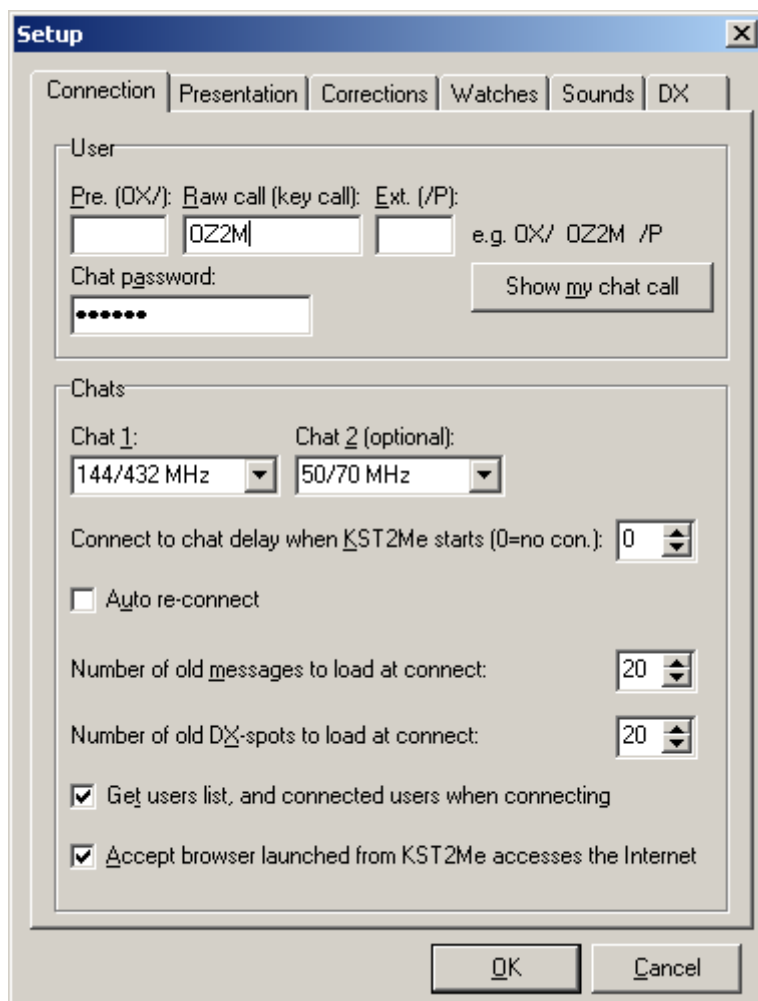


## 3 Установка

Настройка доступна из меню KST2Me строке меню | Tools | Setup KST2Me. Установка состоит из ряда подменю. Вы можете выбрать, между использованием настройки по умолчанию или изменить их по своему вкусу. Сначала вы должны пройти на вкладку Connection (Подключение).

### 3.1 Connection - Соединение

Как минимум, вы должны заполнить “Raw call” и “Chat password” для входа в чат (чаты). Однако, перед входом вы уже должны, быть зарегистрированы в чате ON4KST. Это не может произойти в KST2Me, а только через веб-браузер на [www.on4kst.info](http://www.on4kst.info).



#### 3.1.1 Поле пользователя

Поле "Pre (OX/)" используется, если вы работаете из другой страны DXCC, в нашем примере из Гренландии- OX. Вы должны будете ввести так же знак дробной черты /.

Поле "Raw call (key call)" должно соответствовать позывному, для которого имеете файл регистрации. Вы можете использовать многие другие позывные, если используете другие файлы регистрации.

"Ext. (/P) "поле используется, когда вы работаете, например /P, / QRL, -1.

KST2Me связывает Pre, Raw call и Ext в один зарегистрированный позывной. Если у вас есть сомнения по поводу зарегистрированного позывного, то нажмите кнопку "Show my chat call" и ваш позывной, залогиненный в чате, будет показан выше этой кнопки.

### 3.1.2 Чат 1 и 2 (опционально)

Первое, что вам нужно сделать, это выбрать, в какой чат вы хотите «прописаться» («залогиниться»). Вы можете выбрать только один чат, или два различных чатах или войти в один чат и получить отфильтрованные сообщения из него же. В виде «отфильтрованный» все «/CQ,» «preamble» и «watches» («дежурные») сообщениях и собственные сообщения повторяются. Таким образом, вы можете легко отслеживать сообщения, которые имеют отношение к вам.

Доступно выпадающее поле «Чат-1» для выбора различных возможных чатов . Поле "Чат-2" не является обязательным и может быть пустым ("No chat"), или можно выбрать чаты, отличные от "Чат-1", или же в нем будут фильтрованные сообщения «Чата-1».

### 3.1.3 Соединение с задержкой при старте KST2Me (0=no con.)

Задержка при подключении KST2Me (0 = no Con.) при автоматическом запуске приложения. Если установлено в 0 (ноль), KST2Me не соединяются автоматически его необходимо соединять.

с чатом вручную. Если это значение больше нуля (в секундах) – соединение происходит при запуске KST2Me с этой задержкой. Эта функция может быть кстати, когда применяется файервол.

### 3.1.4 Авто переприсоединение

"Автоматическое повторное подключение" управляет повторным соединением в случае рас-соединения . Это может произойти на беспроводных соединениях при расстояниях, близких к предельным. *(А на наших GPRS сетях по разным причинам. UT5ER).*

Если KST2Me был неумышленно отключен за более чем за 9 минут и «Автоматическое повторное подключение» включено-KST2Me пытается восстановить соединение.

### 3.1.5 Количество сообщений загружаемых при подключении

"Number of old messages to load at connect" управляет тем, сколько существующих в чате сообщений будет показано после подключения. Загрузка многих сообщений автоматически увеличивает трафик.

Сообщения хранятся только на чат-сервере ограниченное количество времени. Поэтому может быть получено небольшое количество сообщений.

### 3.1.6 Количество имеющихся спотов для загрузки при подключении

«Number of old DX spots to load at connect» управляет количеством спотов DX – кластера, которое вы хотите увидеть сразу после запуска программы.



Споты хранятся ограниченное время.

### 3.1.7 Создавать список подключенных пользователей при соединении

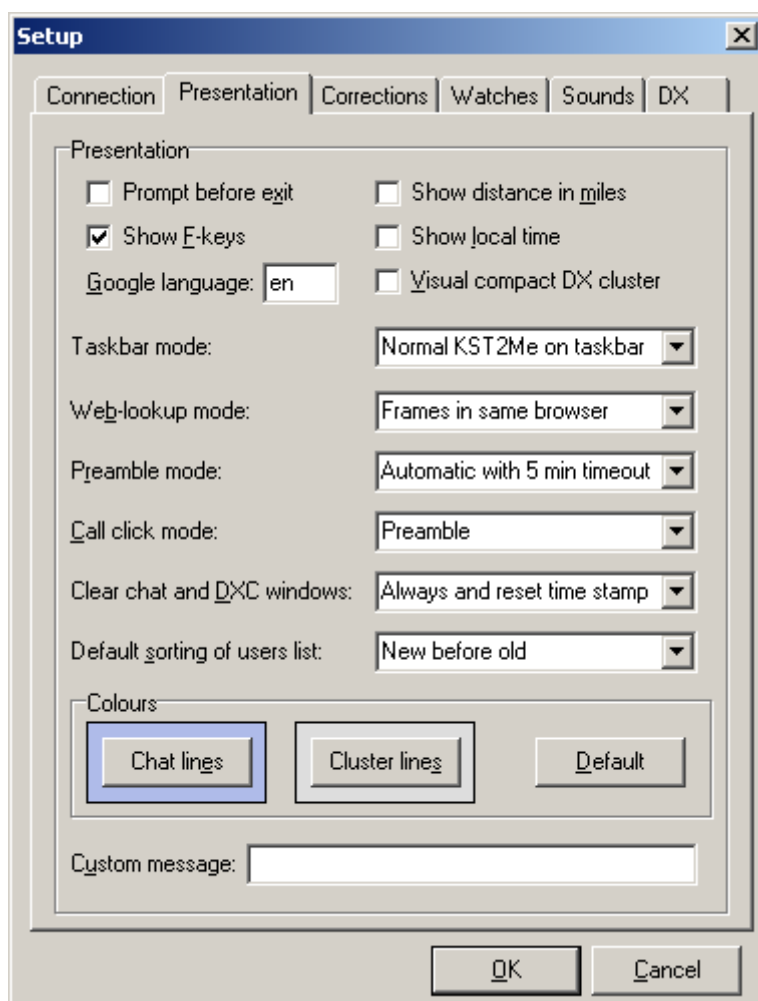
"Get users list and connected users when connecting" управляет показом списка подключенных к чату пользователей, их позывных, имен и локаторов. При этом увеличивается трафик.

### 3.1.8 Разрешить запуск браузера из подключенной к интернет KST2Me

"Accept browser launched from KST2Me accesses the Internet" разрешает при нажатии ссылки в сообщениях чата запуск браузера для обозрения страниц интернет, локатора на веб-карте или перевода сообщения на другой язык и т.д. Если включена функция, то увеличивается число байт, полученных с графикой и тяжеловесными форматами веб-страниц.

## 3.2 Presentation - Представление

Вкладка «Presentation» управляет количеством функциональных возможностей доступных пользователю.



### 3.2.1 Запрос на выходе

Если установлен флажок “Prompt before exit”, то KST2Me просит подтвердить выход из приложения. Если нет этого флажка, то программа завершается немедленно.

### 3.2.2 Показать F-кнопки

Если флажок “Show F-keys” установлен, то краткая информация о функциональных клавишах отображается в верхней части главного окна программы.

ESC: Toggle chats F1: Chat 1 F2: Chat 2 F3: Clear watches F4: QRB/QTF F6: Hide chat 2 F7: Wipe F8: /CQ F9: "/" F10: Scroll F11: Sound F12: Spot

### 3.2.3 Язык Google

Поле "Google language" определяет язык, на который будет переведено сообщение чата когда вызовете услугу “Translate message” (*осуществляется щелчком правой кнопки мыши по строке чата, которую Вы хотите перевести. UT5ER*). Коды языков можно найти на Google, например, английский обозначен "en", а русский - "ru".

### 3.2.4 Показать расстояние в милях

Если установлен флажок "Show distance in mile", расстояния показывается , не только в км, но и ещё и в милях.

### 3.2.5 Показать по местному времени

Когда установлен флажок “Show local time” часы в левом верхнем углу главного окна (след за часами UTC) будут показывать местное время.

### 3.2.6 Наглядный компактный DX кластер

Если окошко “Visual compact DX cluster” отмечено «птичкой», то ширина его окна такая же, как ширина окна списка пользователей и один видимый в главном окне «дежурный» позывной.

*(Без «птички» таких позывных три в соответственно 3-х окошках “Watches”. UT5ER).*

### 3.2.7 Режимы панели задач

“Taskbar mode” имеет три значения

- «Normal KST2Me on taskbar» (нормальный режим, включен по умолчанию). В этом случае KST2Me видна, как и другие приложения на панели задач (*панель задач-самая нижняя строка посередине вашего монитора*)
- “Flash taskbar for incoming /CQ“. В этом случае KST2Me будет видна на панели задач и мигать , когда будет получен /CQ. (*т.е. кто-то в чате вас вызывает применяя /CQ. При большом столпотворении трудно понять кто кому пишет, а применив /CQ ваш себе-седник позволит вам быстро заметить свое послание, а в нашем случае. увидеть обращение к себе, работая с другим приложением. Напр. работая WSJT, увидишь, что для тебя в чате написали сообщение. UT5ER*)

- «Hide KST2Me on taskbar» - «Скрыть KST2Me на панели задач». Если выбран, то KST2Me не виден на панели задач, но будет видна при переключении между активными приложениями (используя известную функцию «Виндоус» Alt + Tab)

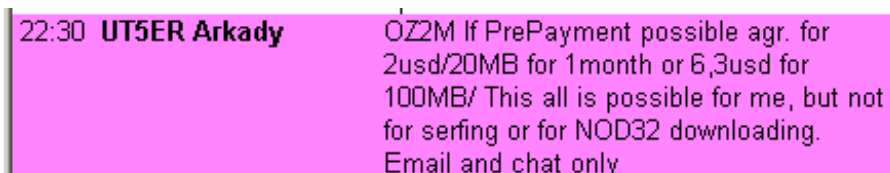
### 3.2.8 Режим просмотра интернет

Режим Веб-поиск имеет три значения

- «Frames in same browser» (по умолчанию). Когда вызван более, чем один веб-сайт, то они будут показаны в различных окнах этого же браузера
- «New browser windows». Различные сайты будут открываться в отдельном окне браузера
- Закладки в том же браузере. Когда веб-поиском вызван более одного веб-сайта, то различные сайты будут открыты как новые вкладки в одном окне браузера

### 3.2.9 Преамбула

Преамбула-небольшая текстовая строка, с позывным партнера, в самом начале сообщения чата. Когда вы получите свой собственный позывной как преамбула сообщения фон становится розовой.



22:30 **UT5ER Arkady** OZ2M If PrePayment possible agr. for 2usd/20MB for 1month or 6,3usd for 100MB/ This all is possible for me, but not for serfing or for NOD32 downloading. Email and chat only

Исходящие преамбула прописывается в маленькое поле в начале большого поля для исходящего сообщения.



Следовательно, все что происходит, находится под контролем поля "Preamble mode". Вы можете прочитать больше в разделе 4.2.3.3 Preamble.

“Preamble mode” имеет четыре настройки

- «Never» («Никогда»). Если выбран - преамбула не используется
- «One time only» («Только один раз»). Преамбула очищается каждый раз при отправке сообщения чата
- «Manual with 5 min timeout». (Вручную, с 5-иминутной задержкой).
- Вы должны записать вручную, или щекнуть по позывному мышкой, но через 5 минут поле будет
- автоматически очищено (по умолчанию). Если вы получите преамбулу с вашими собственным позывным, то позывной посылающей станции автоматически вставляется в поле исходящей преамбулы если это поле пусто.

/CQ имеет самый высокий приоритет, второй - преамбулы и “Watches” самый низкий приоритет.

### 3.2.10 Режим щелчка мышью по позывному

"Режим щелчка по позывному" управляет тем, что произойдет, когда вы щелкнете по позывному и имени пользователя в чате.

- Preamble (по умолчанию). Позывной будет скопирован в окно преамбулы
- /CQ CALL and preamble. Позывной будет скопирован в поле преамбулы и в окно сообщений, которое будет начинаться с /CQ и позывного пользователя
- /CQ CALL Hi NAME and preamble. Позывной будет скопирован в поле преамбулы и в окно сообщений, которое будет начинаться с /CQ и позывного и приветствие «Hi» и имени пользователя

### 3.2.11 Очистка окон чата и DX-кластера

"Clear chat and DXC windows" управляет тем, что произойдет в окне чата и DX-кластера каждый раз, когда KST2Me будет соединяться с сервером чата без перезапуска KST2Me.

- Never (по умолчанию). Если уже есть сообщения чата и споты DX-кластера, то они и сохранятся при повторном подключении. Это экономит трафик
- Always. (Всегда). Удаляются все существующие сообщения и споты DX-кластера, но время последнего сообщения и спота используются при повторном подключении и возвратятся последние сообщения и спот, если таковые имеются
- Always and reset time stamp. Всегда и сброс времени. Удаляются все существующие сообщения и споты DX-кластера, а также сбрасываются отметки времени последнего сообщения и спота

### 3.2.12 Сортировка списка пользователей по умолчанию

Сортировка списка пользователей по умолчанию определяет, как будет отсортирован список пользователей по умолчанию.

- New before old (default). ). Пользователи, подсоединившиеся последние 5 мин. Будут показаны вверху списка пользователей, выше тех, которые присоединились к чату ранее (по умолчанию)
- Locator. Список отсортирован по локатору пользователей
- Distance. Список отсортирован по возрастанию расстояния пользователей от вас
- Call. Сортируется в соответствии с позывными

### 3.2.13 Цвета

"Colors" определяет цвет фона чата и спотов DX-кластера. Нажатие на кнопку "Default"- сбрасывает на значения по умолчанию.

### 3.2.14 Пользовательские сообщения

"Custom message" может быть использован для передачи стандартных сообщений другим пользователям чата, например QRV, частота во время соревнований.

**Будьте очень внимательны при использовании! Это не предназначено для того, чтобы «мусорить» в чате. Иначе функция может быть отключена!**

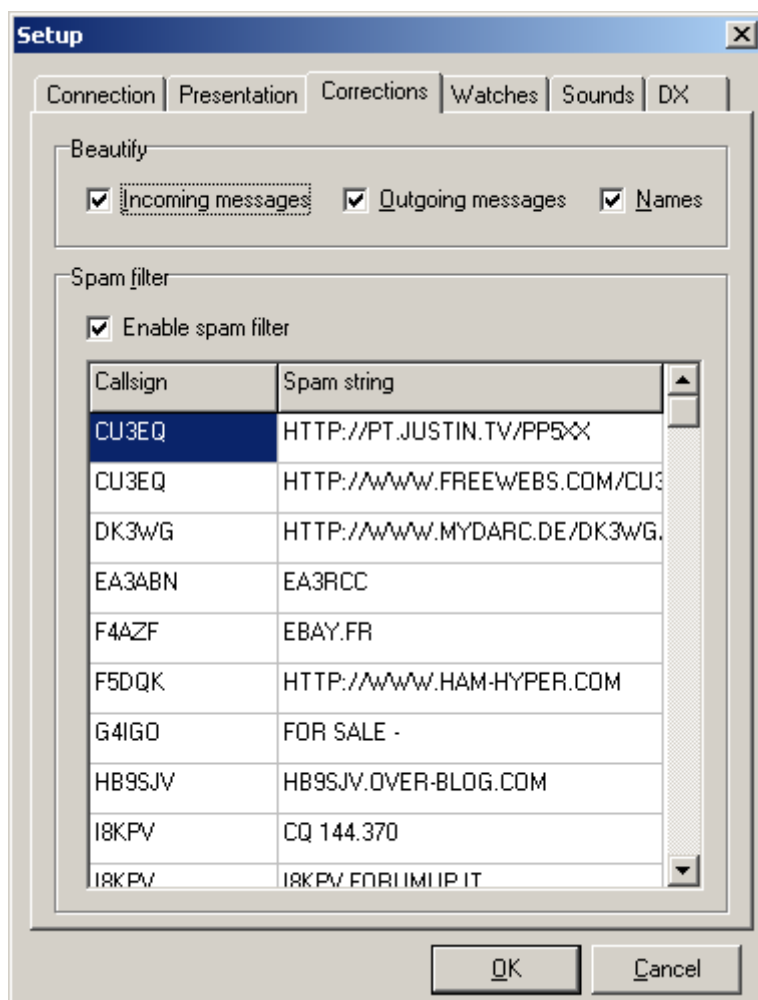
Существуют два мнемоника, которые могут быть использованы для автоматической замены имени и позывного пользователя, который был определен щелчком мыши.

- \$CALL. Ищет \$позывной в строке клиентского сообщения и заменяет его на позывной пользова-теля
- \$NAME. Ищет \$имя в строке сообщения и заменяет его именем пользователя

Чтобы использовать эту функцию в чате щелкните правой кнопкой мыши на пользователе в чате и выберите "Custom message". Клиентское сообщение будет вставлено в поле исх. сообщений чата, где оно может быть отредактировано перед его отправкой. Также позывной пользователя будет вставлены в преамбуле поле преамбулы. *(если клиентское сообщение не вставлено в свое поле, то при щелчке мышью вы не увидите строки "Custom message" в выпадающем меню!см. так же 4.2.3.10.)*

### 3.3 Corrections - Поправки

Поправки - общий набор способов управления входящими сообщениями и спотами DX- кластера, а также подрезки исходящих сообщений. Цель- избежаний зрительной перегрузки и ненужной информации.



### 3.3.1 Входящие сообщения

Если "Входящие сообщения" включено, то входящие сообщения обрезаются по неуместным символам.

### 3.3.2 Исходящие сообщения

Если "Исходящие сообщения" включено, то от исходящих сообщений отрезаются неуместные символы. Это минимизирует количество посланных байт.

### 3.3.3 Имена

Если "Имена" разрешены, то имена пользователей очищаются от ненужной информации, которая обычно не имеет ничего общего с именем пользователя.

Обнаруженная ненужная информация хранится в файле «BadNames.txt». Этот файл можно редактировать вручную или обновлять из интернета, используя меню: Menu | Tools | Update lists from the Internet. Строки в «BadNames.txt» нечувствительны к регистру.

### 3.3.4 Спам-фильтр

KST2Me также имеет ручной встроенный спам-фильтр, который будет удалять определенные, как спам сообщения до того, как они поступят в окно чата.

Чтобы добавить определение спама – щелкните мышкой в любом месте в списке и выберите пункт “Add spam definition” («Добавить определения спама»). Затем вставьте позывной спамеров и строку спама. Строка спама нечувствительна к регистру.

Чтобы удалить определение спама нажмите на строку спама и выберите пункт “Delete the spam definition”.

Назначения спам-фильтра не могут быть доступны и обнаруженный спам не включен, если не стоит «птичка» “Enable spam filter”.

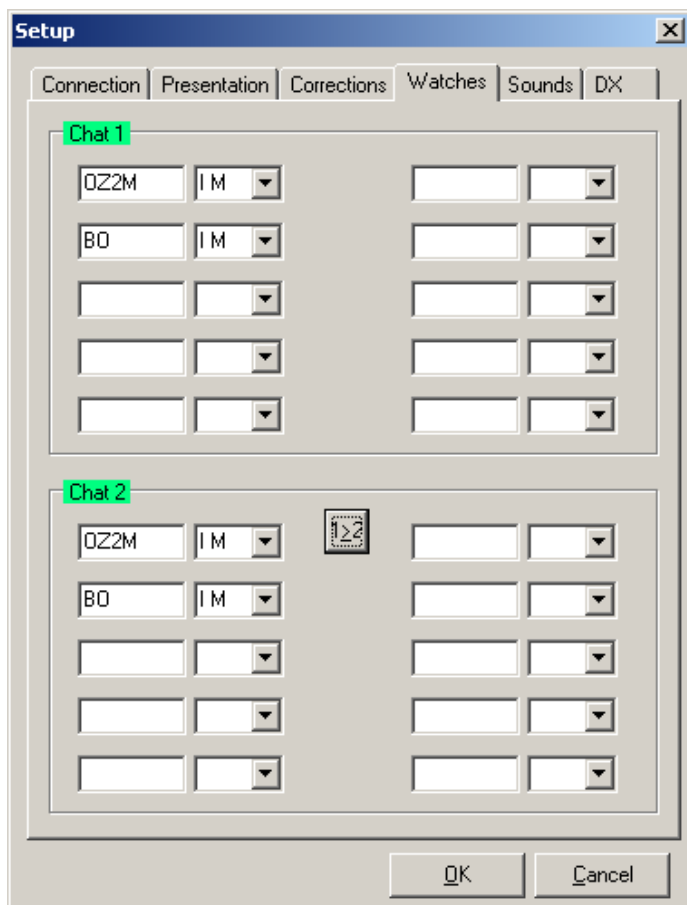
Определения спама хранятся в файле Spam.txt.

## 3.4 Watches - Дежурство (наблюдение)

«Watches»- специальное предупреждение (уведомление), подобно командам /CQ и “Preamble”, которая запускается в зависимости от определяемой пользователем строки и размещается для просмотра конкретной строки в специальном поле. 13 уведомлений доступны для каждого чата. Десять предназначены для статического использования и находятся в “Setup-Watches”. Три остальные находятся в главном окне, и относятся к динамическим, связанным с текущими сообщениями и т.д.

«Watches» используются как ловушка слов, которые важны для вас, например, ваше имя или позывной, позывной других станций или локаторы. Если строка найдена- цвет фона того места, где она была обнаружена, становится зеленым и проигрывается звук (если включен).

/CQ имеет самый высокий приоритет, второй - преамбулы и «Watches» имеет низкий приоритет.



"1> 2" кнопка используется для копирования всех настройки «Watches» из чата 1 в чат 2.

Выбрано	ОПИСАНИЕ
	Пусто, нет действий
I M	Поиск строки содержащей сообщение чата
B M	Поиск строки из начала сообщения чата
I U	Поиск строки содержащейся в позывном и имени пользователя
B U	Поиск строки из начала позывного и имени пользователя
I UM	Поиск строки содерж. в позывном и имени пользователя и сообщении чата
B UM	Поиск строки из начала позывного пользов. и имени и сообщении чата
B DX	Поиск строки из начала позывного DX-кластера и локатора
B DF	Поиск строки из начала частоты в
I DI	Поиск строки, содержащейся в месте для сообщений DX-кластера
B CU	Поиск строки из начала позывного в списке пользователей. Если такая строка найдена-малый зеленый квадрат появится за списком, для его очистки удержите мышь над ним
B LU	Поиск строки из начала локатора в списке пользователей. Если такая строка найдена-малый зеленый квадрат появится за списком, для его очистки удержите мышь над ним

Например

String	Выбрано	Action
OZ2M	I M	Ищет OZ2M во всех сообщениях. Может быть полезной если не принято /CQ или преамбула
BO	I M	Ищет Bo во всех сообщениях <div>22:33 MU0FAL Colin      Ok Bo i have a FT847 Too it is quite clean,I am cqn on HF and typing :-D</div> Может быть полезна если не принято /CQ или преамбула
432	B DF	Ищет все споты, начинающиеся с 432 (MHz), т.е. все споты 432 MHz
OZ7IGY	B DX	Ищет OZ7IGY во всех спотах
9Z4	B CU	Ищет 9Z4 in the users list <div> <div> <div>CU3E#</div> <div>CT1FI</div> <div>CT1Q</div> <div>CU3E</div> </div> <div>scroll</div> <div>9Z4BM      Leon      FK90GE</div> </div>

### 3.5 Sounds - Звуки

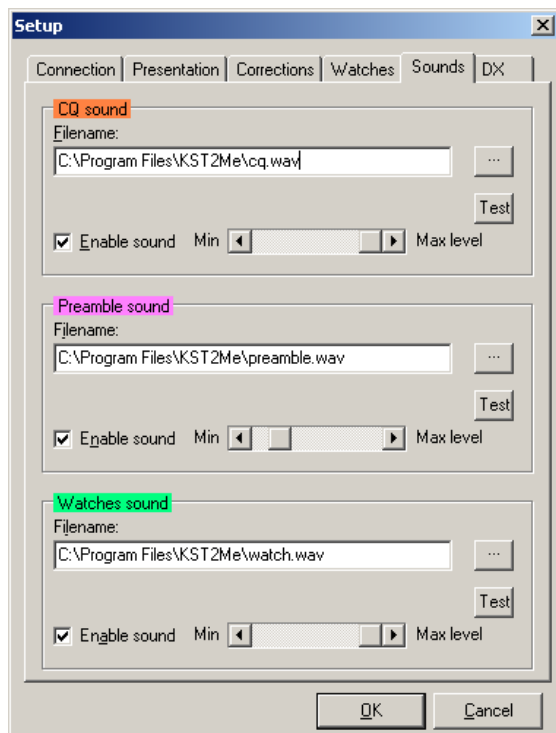
Особенные и индивидуальные звуки могут быть связаны с каждой из /CQ командой, входящей преамбулой и дежурным событием.

Чтобы связать звук и событие нажмите на кнопку "..." и определите .WAV файл, который вы хотите назначить.

Вы можете включить\выключить звук путем установки флажка "Включить звук".

Ползунок "Мин/Макс" управляет громкостью.

Нажав кнопку "Проверить" прослушаете звук установленной громкости.

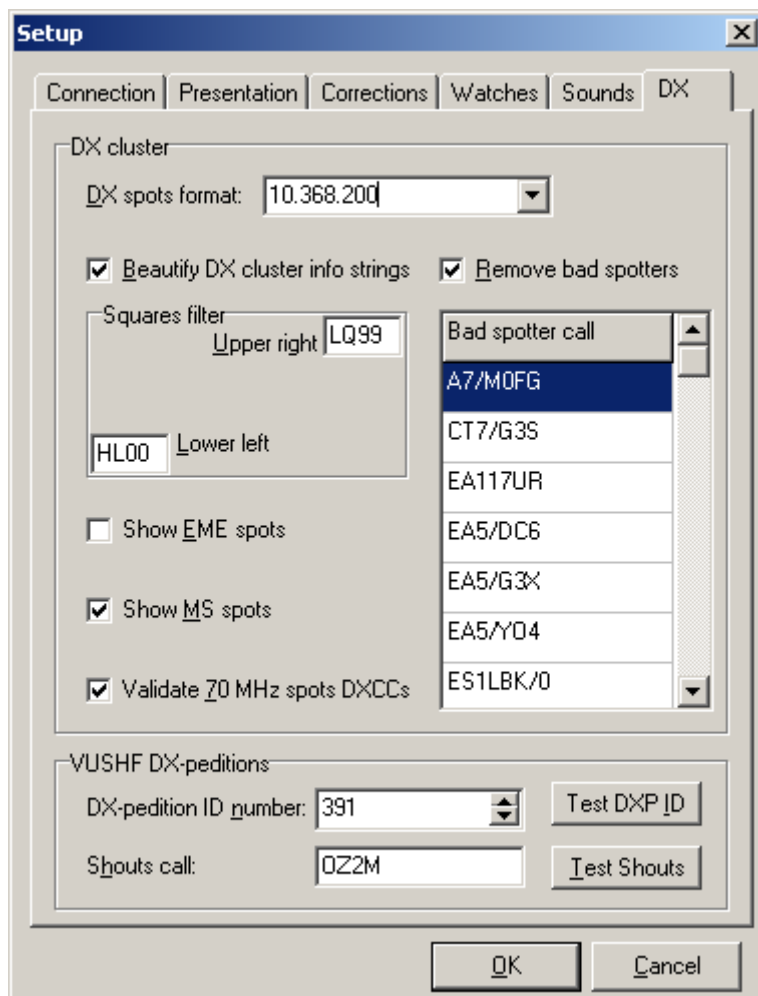




/CQ имеет самый высокий приоритет, за ним - преамбулы и последний- "Watches"

## 3.6 DX

Кнопка "DX" контролирует путь управления спотом DX кластера, и каким способом KST2Me интегрируется с сервисом VUSHF DX-peditions [www.rudius.net/dx](http://www.rudius.net/dx).



### 3.6.1 Формат DX спотов

"Формат спота DX -кластера" управляет форматированием частоты спота DX-кластера.

10368200	МГц и кГц не разделяются и разрешение - 1 кГц
10368200.0	МГц и кГц не разделяются, но отделяются сотни Гц, разрешение- 100 Гц
10368.200	МГц не разделяются, но отделяются КГц, разрешение - 1 кГц
10368.200.0	МГц не разделяются, но отделяются кГц и 100 Гц, разрешение -100 Гц
10.368.200	(по умолчанию). Разделяются и КГц и МГц, разрешение -1 кГц
10.368.200.0	МГц, кГц и 100 Гц разделены, разрешение -100 Гц

Точность хорошая, однако часто ошибка установки больше и 100 Гц разрешение не нужно. Чем больше визуальной информации на экране, тем больше работы мозгу.

### 3.6.2 Украшения строки DX кластера

Украшательства строк информации DX-кластера.

Если "Beautify DX cluster info strings" включено, то часть входящего сообщения спота DX-кластера с неуместными символами обрезается.

### 3.6.3 Отключение нежелательных «написантов» в DX кластер

Если включено "Удалить вредного «написанта» в-DX кластере", то KST2Me проверяет спи-сок из файла "Bad spotter call.txt " и если находит, то спот удаляется и в окно DX кластера не.

попадает. К сожалению, встречается очень плохая привычка некоторых операторов посылать спот об одной и то же связи дважды, а то и трижды изменяя споттируемый позывной, например, QQ1XYZ, QQ1XY, QQ1X, QQ1XYZ, QQ1XYZ/1. Мне кажется, что цель показать себя, что вам «до лампочки!».

Чтобы добавить в список позывной такого «написанта», кликните правой кнопкой мыши в любом месте списка и выберите пункт "Add bad spotter call. Затем вставьте позывной.

Чтобы удалить из списка - выберите пункт "Delete bad spotter call" Файл «BadSpotters.txt» можно редактировать вручную, как описано выше, или обновлять из интернета, используя меню Menu | Tools | Update lists from the Internet. Строки в файле «BadSpotters.txt» нечувствительны к регистру.

### 3.6.4 Фильтр квадратов

"Фильтр квадратов (локатора)" используется для фильтрации спотов DX-кластера, которые неин-тересны для вас, например, если проживающие в Европе видят споты между австралийскими стан-циями, но если Европейская станция работает с Австралией, то спот о такой связи является весь-ма уместным. Но если квадрат хотя бы одной станции находится в этой области или не известен, то такой спот будет показан.

Для выключения "Фильтра квадратов", т.е. все споты видимы, установите границы "Lower left" (Левый нижний) как AA00 и "Upper right (Верхний правый)" квадраты, как RR99.

AR99	AB99	...	...	AR99	...	...	...	LR99	...	...	QR99	RR99
AR98	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	RR98
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	HQ99	...	...	...	LQ99	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
AB02	...	...	...	HL00	...	...	...	LL00	...	...	...	...
AB01	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	RA01
AA00	BA00	...	...	AN00	...	...	...	AL00	...	...	QR00	RA00

В приведенном выше примере "Нижний левый квадрат"- HL00 и "Верхний правый" - LQ99.

### 3.6.5 Показывать ЕМЕ споты

Если «Показывать ЕМЕ споты » выключено, то споты, содержащие "<ЕМЕ>" или "ЕМЕ" в разделе сообщений или DX-позывного, не будут показаны.

### 3.6.6 Показывать MS споты


Если опция "Показать MS споты" отключена, то споты, содержащие "<MS>" в информационной строке или в позывном DX-станции будут удалены.

### 3.6.7 Показ спотов 70 MHz если в этой стране разрешены и передатчики

Если включить опцию "Законность спотов 70 МГц по списку DXCC", то KST2Me проверяет список стран DXCC на наличие там обеих станций из спота в диапазоне от 70 МГц до 70,5 МГц. Если даже одна из них имеет право на передачу на 70 МГц, то спот будет показан. Эта функция может быть использована для фильтрации плохих спотов на 7 МГц, когда автор не разобрался, что есть МГц, кГц и Гц.

Список стран с разрешенным диапазоном 70 МГц хранится в файле Valid70MHzDXCCs.txt. Этот файл можно редактировать вручную или обновление из Интернета, используя Меню | Tools | Update lists from the Internet. Строки в файле Valid70MHzDXCCs.txt не чувствительны к регистру. Специальная страна DXCC "Q" была добавлена, как не являющаяся действительной страной DXCC как таковой, но она может быть использована для спота других сигналов на 70 МГц.

### 3.6.8 DX-экспедиция ID номер

Это идентификационный номер DX-экспедиции в сервисе VUSHF DX-peditions на [www.rudius.net/dx](http://www.rudius.net/dx) о конкретных DX-экспедициях. Идентификатор-число после [www.rudius.net/dxp/index.php?id =](http://www.rudius.net/dxp/index.php?id=) ссылке, которая отображается если щелкнуть по значку , Например, [www.rudius.net/dxp/index.php?id=391](http://www.rudius.net/dxp/index.php?id=391)

Эта функция используется для проводки других станций из чата к информации о конкретной DX-экспедиции. Чтобы использовать эту функцию-щелкните правой кнопкой мыши на строке в чате и выберите пункт "Inform about DX-pedition." ("Информировать о DX-экспедиции"). Пользователь получит /CQ с приглашением проследовать по ссылке.

#### 3.6.8.1 Проверка ID номера DX-экспедиции

Щелкните "Test DXP ID", чтобы убедиться, что номер соответствует DX-экспедиции на VUSHF DX-peditions.

### 3.6.9 Позывной.используемый сервисом Shout

VUSHF DX-peditions Shouts - это сервис, который показывает, блог (*дневник*, *UT5ER*) и журнал DX-экспедиции, который может быть обновлен в Интернете в реальном времени. Shouts не имеет задержки между источником и интернет, в отличие от управления «вручную». Кроме того, вся информация открыта и застрахована для доступа всех станций ко всем деталям в одно и то же время.

"Shouts call" - позывной, используемый сервисом VUSHF DX-peditions Shouts на сайте [www.rudius.net/dxp/shots](http://www.rudius.net/dxp/shots).

Позывной используется для связи непосредственно с соответствующей страницей Shouts, например: [www.rudius.net/dxp/shouts/index.php?callsign=oz2m](http://www.rudius.net/dxp/shouts/index.php?callsign=oz2m). Эта функция

используется, как путеводитель для станций из чата к информации о конкретной DX-экспедиции.

Чтобы использовать эту функцию в чате щелкните правой кнопкой мыши на позывном пользователя и выберите “Inform about Shouts”. Пользователь будет автоматически выделен /CQ и приглашен посетить ссылку.

### 3.6.9.1 Проверка соответствия Shouts

Щелкните по “Test Shouts” для проверки соответствия позывного Shouts позывному в сервисе VUSHF DX-peditions Shouts.

## 3.7 QRG ranges and QRB highlights - Диапазон QRG и подсветка QRB

Настройка доступна из меню KST2Me в закладке | Tools | Setup QRG ranges and QRB highlights.

QRG min [kHz]	QRG max [kHz]	QRB highlight [km]
50001	50500	6000
70000	70500	600

Диапазон QRB управляет спотами DX-кластера для разных чатов ON4KST. До четырех пар может быть связано в каждом чате.

### 3.7.1 Установка нижней QRG [kHz] диапазона

“QRG # min [kHz]” устанавливает нижнюю частоту в кГц для соответствующей пары диапазона частот.

### 3.7.2 Установка верхней QRG [kHz] диапазона

Устанавливает верхнюю частоту в кГц для соответствующего пары диапазона частот.

### 3.7.3 Подсветка QRB при расстоянии более чем [km]

"Выделить подсветкой QRB # [км]", устанавливает подсветку расстояние в км над спотом, показанным на бирюзовом фоне при условии наличия в споте квадрата\локатора обеих станций.

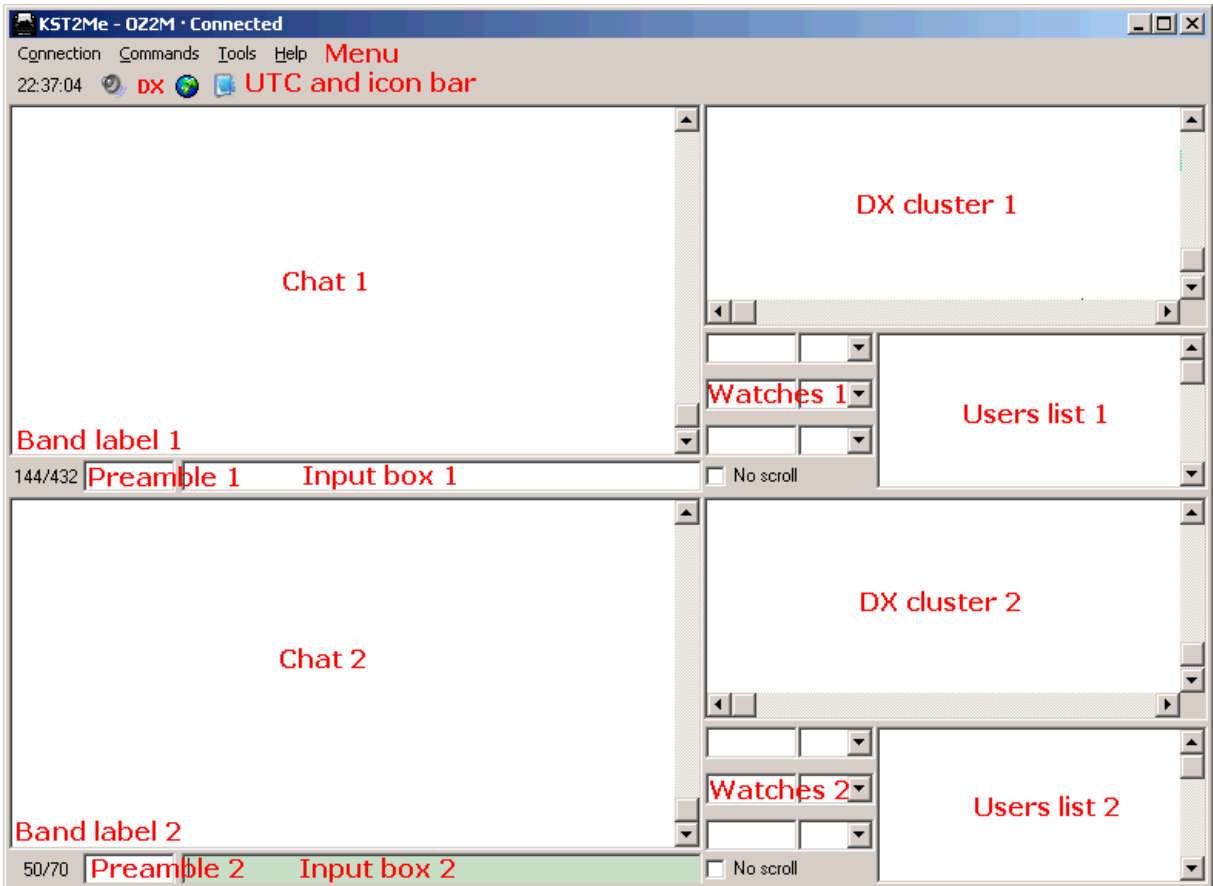
QRB highlight # [km] имеет меньший приоритет, чем подсветка «Watches» и не имеет привязки к какому-либо звуковому сигналу.

Эта функция может быть использована, чтобы выделить все споты в данном диапазоне QRG, например, все споты диапазона 70 МГц. Как альтернатива, можно использовать для тех же целей «Watches».

# 4 Использование KST2Me

## 4.1 Макет главного окна

Главное окно KST2Me делится на следующие подразделы и поименованные области. Если только один чат видимый, то это всегда чат 1, DX-кластер 1, список пользователей 1 и др.



### 4.1.1 UTC панель значков

#### 4.1.1.1 UTC

UTC показывает время по Гринвичу взятое из встроенного Windows UTC-таймера. Нет надобности подстраивать местное время к смещению UTC. Щелчок правой кнопкой мыши по UTC позволяет раскрашивать фон UTC в зависимости от периода- TX или RX. Если выбрано “None”- цвет фона серый. Когда RX-зеленый, TX-красный.

None	None	09:55:56
TX first 30 s	TX-ing	09:56:03
TX first 1 min		
TX second 30 s	RX-ing	09:56:11
TX second 1 min		

#### 4.1.1.2 Иконки

Иконки-кратчайший, наиболее рациональный путь к другим пунктам меню.



Значок динамика переключает звук Вкл. / Выкл, подобно F11.

"DX" вызывает окно подготовки к посылке спота DX кластера, подобно F12.

Значок глобуса вызывает окно подсчета QRB и QTF, по аналогии с F4.

Следующая иконка вызывает «Блокнот», который может быть использован для написания текстовой записки.

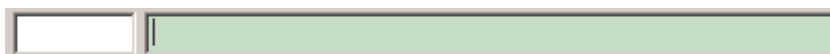
#### 4.1.1.3 F-кнопки

При включенной опции "Показать F-кнопки", см.3.2.2 Показать F-кнопки, появится краткие надписи функциональных клавиш в строке UTC, DX и т.д.

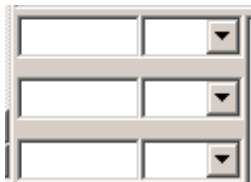
ESC: Toggle chats F1: Chat 1 F2: Chat 2 F3: Clear watches F4: QRB/QTF F6: Hide chat 2 F7: Wipe F8: /CQ F9: "/" F10: Scroll F11: Sound F12: Spot

## 4.2 Чат(ы)

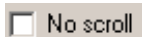
Полагаю, вы уже знакомы с чатом. В KST2Me "большой разницей" является то, что вы можете быть подключены к двум чатам одновременно из одной программы. Но вы также можете быть подсоединены только к одному чату, если хотите. Активное поле для ввода текста всегда одно, фон оливкового цвета. *(Если это цвет оливковый, то я пол-литра! Но так в оригинале. UT5ER).*



В чате (ax) вы также можете найти три окошка watches, которые могут быть использованы для более функциональных целей.



Если вы хотите, остановить прокрутку соответствующие чата и DX-кластера – поставьте флажок «No scoll» в соответствующее поле.



### 4.2.1 Отфильтрованный вид

KST2Me предлагает специальное вид (представление) “Filtered view.”

"отфильтрованный вид", если используемый чат-2 предназначен для этой цели. В “Filtered view” все входящие для вас /CQ команды, преамбулы, сообщения «watches» и ваши собственные исходящие сообщения чата видимы. Таким образом, вам не придется суетиться в период высокой активности, и вы можете сконцентрироваться на отфильтрованных сообщениях.

## 4.2.2 Последовательные команды

Некоторое их количество возможно в чате (ах). Т.е. команды, иогущие быть введенными вручную в командной строке. Большинство из них доступны из меню или из меню правой кнопки.

### 4.2.2.1 Показ локатора станции

Если вы вводите любую из нижеследующих команд:

- / call
- /sh loc call
- /shloc call

и замените слово «call» на позывной, для которого вы хотите найти локатор, то KST2Me начнет искать его и, если найдет- возвратит локатор станции, расстояние, направление и обратное направление. KST2Me сначала ищет в списке пользователей, прежде чем запросить сервер чата.

### 4.2.2.2 Вычисление расстояния и направления на локатор

Рассчитать расстояние и направление до (*определенного вами, UT5ER*) локатора.

Если вы введете **/Locator**, где локатор-действительный локатор, KST2Me вычисляет расстояние, направления и обратное направлении.

### 4.2.2.3 Послать спот в DX кластер

Вы можете вызвать соответственное окно в меню | Command | Spot DX, или нажав клавишу F12 или сделать вручную, прописав строку с QSO, которое вы сработали:

/dx QRG call [message] где: QRG-частота в КГц, call-соответствующий позывной DX станции, [message] - необязательная строка информации. Чтобы узнать больше об окне DX-спота см. Раздел 5.2.1 Передача спота DX-кластера.

### 4.2.2.4 Определение времени последнего визита пользователя (любого)

Для этого дайте команду **/shuser call**, где call-позывной искомой станции . Чат-сервер даст ответ, если пользователь регистрировался вообще.

## 4.2.3 Меню правой кнопки мыши

Если вы щелкните правой кнопкой мыши в поле "Чат", то появиться «выпадающее меню».



<u>/CQ</u> CALL Hi NAME and preamble
<u>/CQ</u> CALL and preamble
Preamble
<u>S</u> how the user's locator
C <u>o</u> py message to clipboard
<u>W</u> atch call
Web lookup
S <u>h</u> ow locator on web map
<u>T</u> ranslate message
C <u>u</u> stom message
<u>I</u> nform about DX-pedition
<u>I</u> nform about Shouts
<u>I</u> nform about /SHLOC CALL

#### 4.2.3.1 вызов функций /CQ CALL Hi NAME and preamble

Если вы щелкните “CQ CALL Hi name and preamble” (см. скриншот выше), программа вставит /CQ, позывной, Hi (привет) и имя пользователя (из выбранной строки) в поле сообщений и тот же позывной в поле преамбулы.

#### 4.2.3.2 /CQ CALL and preamble

Тоже самое, что предыдущий пункт, но без «Привета» (Hi).

#### 4.2.3.3 Preamble

Если вы щелкните на “Preamble”- KST2Me вставит позывной вызываемой станции в поле преамбулы, а если дважды в нем щелкнуть- позывной исчезнет.

#### 4.2.3.4 Показать локатор пользователя

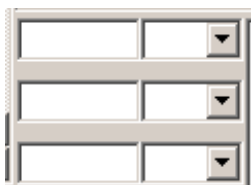
Если вы щелкнете на строке “Show the user’s locator” - KST2Me начнет искать локатор станции и,если найдет, то покажет его, расстояние, направление и обратное направление для вас. KST2Me сначала ищет в списке пользователей, прежде чем запросить сервер чата.

#### 4.2.3.5 Копирование сообщения в память

При этом копируется строка чата в буфер обмена, и вы можете вставить её в другое место, где это применимо.

#### 4.2.3.6 Watch позывные

Если щелкнуть на “Watch call” - KST2Me проверит в главном окне программы поля “Watches” и если хотя бы одно из них свободно - впишет туда позывной,а в соответствующем поле справа пропишет В U - критерии запуска.



Пожалуйста, см. раздел 3.4 Watches для получения дополнительной информации об использовании «дежурных» позывных.

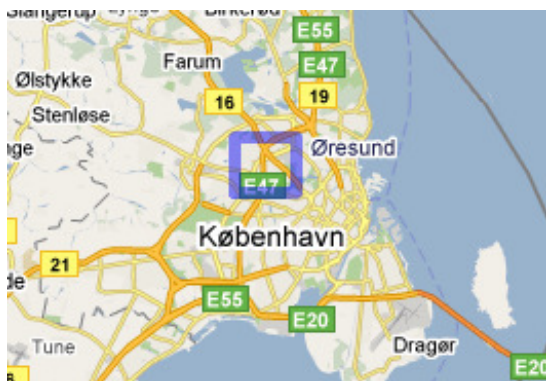
#### 4.2.3.7 Просмотр интернет

Если вы нажмете на “Web lookup”, KST2Me открывает браузер и запросит ряд баз данных о запрашиваемой станции. Вы можете использовать эту функцию, чтобы найти, например, имя или адрес электронной почты станции.

Эту функцию можно отключить, смотрите 3.1.8 Разрешить запуск браузера из подключенной к интернет KST2Me.

#### 4.2.3.8 Показ локатора на интернет карте

Если вы нажимаете кнопку "Показать локатор на веб-карте" - KST2Me открывает браузер и покажет Google карту с локатором станции.



Эту функцию можно отключить, смотрите 3.1.8 Разрешить запуск браузера из подключенной к интернет KST2Me.

#### 4.2.3.9 Перевод сообщений

Щелчок "Перевести сообщение", переходит на переводчик Google, который переведет сообщение на ваш родной язык. Пожалуйста, см. раздел 3.2.3 Язык Google для изменения установки языка назначения в соответствии с вашими потребностями.

Эту функцию можно отключить, смотрите 3.1.8 Разрешить запуск браузера из подключенной к интернет KST2Me.

#### 4.2.3.10 Клиентское сообщение

Если нажать кнопку "Custom message" и введете специальное сообщение, в установк-мнемоник будет транслирован и полное сообщение затем копируется в поле ввода.

Чтобы узнать больше о пользовательских сообщений см. в разделе 3.2.14.

#### 4.2.3.11 Информация о DX-экспедициях

Используйте эту команду, чтобы отправить сообщение другой станции об активных DX-экспедициях. Когда вы щелкните мышкой, то будет отправлено сообщение с /CQ-командой другому пользователю со ссылкой на сообщение об активности во вкладке меню DX -SETUP. Сообщение отправится немедленно. См. также 3.6.8 DX-экспедиция ID номер.

#### 4.2.3.12 Информация о Shouts

Используйте эту команду, чтобы отправить сообщение другой станции о DX-экспедиции со странички Shouts. Когда вы нажимаете кнопку "Inform about Shouts", то с /CQ командой посылаете сообщение другому пользователю со ссылкой на позывной из поля "Shouts call", который вы ввели на вкладке Setup-DX. Сообщение будет отправлено немедленно. См. Так же 0 3.6.9 Позывной.используемый сервисом Shout.

#### 4.2.3.13 Показать локатор /SHLOC CALL

Если вы выберете "Inform about /SHLOC CALL", то будет послано с /CQ- командой сообщение другому пользователю о том, как найти локатор станции в базе данных чата. Сообщение отправится немедленно.

Время от времени некоторые пользователи спрашивают всех: "Пожалуйста, какой локатор у, на- пример, QQ1XYZ?". Вместо того, чтобы самому искать локатор, помогите пользователю найти ответ самому, а также в следующий раз, когда он захочет узнать локатор. Вы можете сделать это, используя это сообщение.

### 4.3 DX кластер

"DX кластер" показывает споты (*сообщения DX-кластера, UT5ER*) из всемирной сети DX-кластеров.

Назначение колонок:

1. UTC- время
2. DX call. Позывной DX-станции (call)
3. Frequency. Частота
4. Spotter call. Позывной посылающего спот
5. Message part. Место для размещения сообщения
6. DX- locator. Локатор DX-станции
7. Spotter's locator. Локатор отправителя спота

Если вы щелкните на DX-позывному, то в поле чата будет показано расстояние и направление к DX-станции.

Если вы щелкните по позывному посылающей спот станции, то в чате будет показано расстояние и направление к этой станции.

Если навести курсор мыши на UTC или DX-позывной или частоты, или позывной посылающей спот станции, то вы увидите (во всплывающей табличке, UT5ER), расстояние

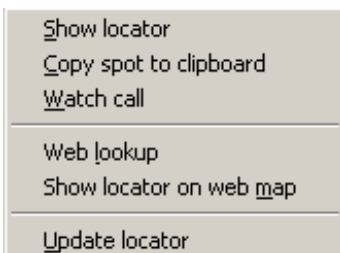
между станциями, если известны их локации, расстояние и направление на станцию от вас.

```
JN67JT <-> JO50UF: 280 km  
JO65FR -> JN67JT: 881 km, 178°  
Jn67jt<tr>jo50uf 329 in/out
```

Количество чатов и диапазон QRG определяет будет ли одно большое окно DX-кластера использоваться или два

### 4.3.1 Меню щелчка правой кнопки мыши

Меню, выпадающее при щелчке правой кнопкой мыши в поле DX-кластера.



Только “Copy spot to clipboard”(«Копировать спот в буфер») и “Update locator”(“Обновить локатор”), являются уникальными для меню правой кнопкой мыши в окне “DX кластер”.

Другие могут быть найдены также в меню правой кнопки мыши в окне чата.

#### 4.3.1.1 Копировать в память DX-спот

Скопировать спот в буфер обмена. Это скопирует спот в буфер обмена, так что вы можете вставить его в другое место, где это применимо.

#### 4.3.1.2 Обновление локатора

Когда вызывали из меню правой кнопки DX кластера позывные, локации, или любой из них, то будут отображаться в окне . В противном случае эта функциональность, как описано в разделе 5.2.2 Обновление локатора DX станции.

## 4.4 Список участников

"Список пользователей" показывает пользователей, подключенных к чату. Порядок колонок:

1. Позывной
2. Имя
3. Локатор

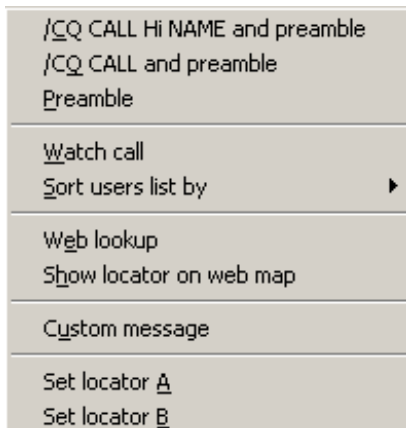
Если был выбран метод сортировки по позывному (см. 3.2.12 и 4.1.1 UT5ER ) и если вы щелкните по позывному и нажмете клавишу A-Z, развернется список позывных, до первого позывного, начинающегося с заданной буквы.

Если щелкнуть по имени, то позывной будет вставлен в “Preamble box” а /CQ CALL будет вставлена в "строку ввода".

Если вы щелкните по локатору-в строке часто будут показаны расстояние до него и направление.

#### 4.4.1 Меню щелчка правой кнопки мыши

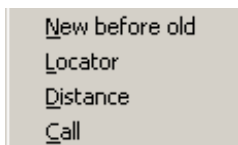
Щелчек правой кнопкой в поле “Users list” (список пользователей) являет выпадающее меню.



Здесь уникальными являются пункты меню: “Sort users list by,” («Сортировать список пользователей по») “Set locator A” and “Set locator B” («Установить локатор A, B»). Остальные пункты встречаются так же в меню правой кнопки поля чата.

##### 4.4.1.1 Сортировка списка участников по

Список пользователей (“Users list”) может быт отсортирован динамически по 4 критериям:



- New before old (по умолчанию). Пользователи, присоединившиеся к чату последние 5 минут размещаются вверху списка, выше любого присоединившегося ранее 5 минут
- Locator. Список отсортирован по алфавиту в зависимости от локатора
- Distance. Список отсортирован в зависимости от расстояния до вас по возрастанию
- Call Сортировка пользователей в соответствии с их позывными

##### 4.4.1.2 Установка локатора A/установка локатора B

Если вы хотите подсчитать расстояние между двумя пользователями чата (ов), то щелкните правой кнопкой по одному позывному в списке, выберите “Set locator A”, затем по второму и

“Set locator B.” Результат будет показан в дальнем правом углу строки где UTC и кнопки F1-F12.

JO65FR -> JO20HI: 795 km 224° (reverse 38°)

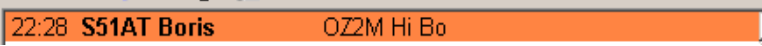

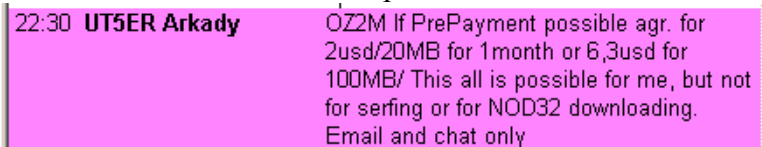
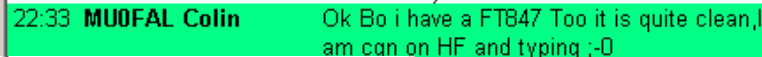
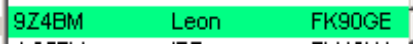
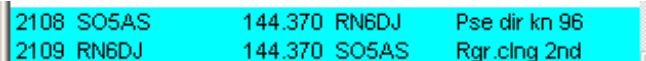
Для очистки - просто щелкните по результату.

## 4.5 Подсветка информации

Подсветка информации – это классная придумка заметить, показать, подкараулить или сопровождать пользователя, спот DX-кластера, информацию. KST2Me предлагает несколько способов для этого. Команда /CQ должна быть уже знакома вам. Однако этот прямой и спокойный способ предупреждения, как мне кажется, используется многими пользователями не верно. Они стараются использовать её все время. Но что же делать, когда вы действительно хотите привлечь внимание? Не поднимайте ложную тревогу все время, потому, что никто не обратит внимание, когда действительно нужна будет срочность. (здесь автор упоминает сказку о мальчике, который в шутку кричал «Волки!» и потом, когда те действительно появились, никто не прореагировал. UT5ER). Тоже самое, если срочность все время-то ничего срочного и не будет.

## 4.6 Подсветка входящей

Подсвеченная информация может быть разделена на четыре:

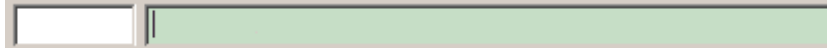
Информация	Приоритет	Описание и примеры
/CQ command	1	Фон входящего сообщения становится оранжевым.  Метка диапазона становится оранжевой.  Опционально может проигрываться звук (см. разделе 3.5 Установка)
Преамбула	2	Фон сообщения становится розовым.  Опционально может проигрываться звук (см. раздел 3.5 Установка). В 3.2.9 Преамбула можно увидеть, как можно подстроить индивидуально «Преамбулы», когда вы щелкните пользователя в чате
Watches	3	Фон входящего сообщения или спота DX-кластера. или пользова- вателя становятся зеленым.   Опционально может проигрываться звук (см. раздел 3.5 Sounds - Звуки)
QRB	none	Цвет фона спота DX-кластера или пользователя становятся бирюзовым 

## 4.7 Подсветка исходящей

Чтобы ваши исходящие сообщения стали цветными у принимающей стороны вы можете послать одно из двух:

- /CQ команду, которая работает для всех пользователей чата
- Preamble, работает для других пользователей KST2Me

Исходящая «Преамбула» может быть сделана вручную и вставлена в маленькое поле в начале строки исходящих сообщений соответствующего чата.



Как альтернатива, можно найти автоматизированный путь наполнения команды /CQ и преамбулы из меню правой кнопки и так же щелчком по соответствующему пользователю. В разделе 3.2.9 Преамбула можно видеть, как индивидуально использовать преамбулы, когда вы используете щелчек правой кнопкой по пользователю в чате. В разделе 3.2.10 Режим щелчка мышью по позывному видно, как можно изменить то, что случится, когда вы щелкните пользователя в чате.

## 5 Меню

Из меню возможен доступ к различным пунктам описанным в разделах.

### 5.1 Connection

#### 5.1.1 Соединение

Для ручного соединения к чату (ам) ON4KST щелкните “Connect” в меню.

Если уже соединено - надпись неактивна (серая).

#### 5.1.2 Рассоединение

Для рассоединения вручную-щелкните строку меню “Disconnect”.

Если уже рассоединено – надпись серого цвета неактивна.

#### 5.1.3 Сохранение сообщений чата

Сохранить все сообщения чата 1 или чата 2, щелкните соответственно “Save chat 1” or “Save chat 2”.

Содержимое будет записано в файл под именем  
KST2Me\_Chat#\_YYYYMMDD\_HHMMSS.txt.

#### 5.1.4 Сохранение спотов DX-кластера

Для сохранения всех спотов DX-кластеров 1 или 2 щелкните “Save DXC 1” или “Save DXC 2”.

соответственно. Содержимое будет записано в файл под именем  
KST2Me\_DXC#\_YYYYMMDD\_HHMMSS.txt.

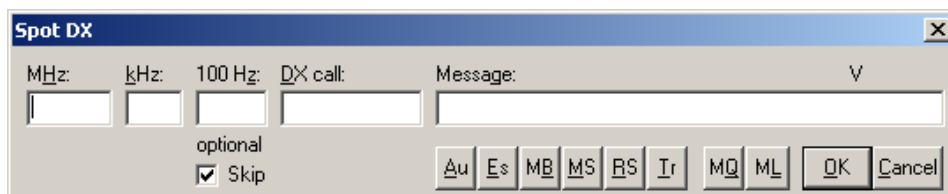
## 5.2 Команлы

### 5.2.1 Передача спота DX-кластера

Когда вы хотите послать спот о ЩСО вы можете это сделать написав информацию в поле ввода информации: /dx freq\_in\_kHz call message\_optional  
/ частота DX КГц позывной сообщение (опционально).

Не забудьте вначале / (слэш). Все введенные вручную команды начинаются со слэша.

Альтернативно вы можете использовать окно « Spot DX».



The image shows a Windows-style dialog box titled "Spot DX". It has a blue title bar with a close button (X). Inside, there are five input fields: "MHz:", "kHz:", "100 Hz:", "DX call:", and "Message:". Below the "100 Hz:" field is a checkbox labeled "optional". Below the "Message:" field is a checked checkbox labeled "Skip". At the bottom of the dialog, there are ten buttons: "Au", "Es", "MB", "MS", "RS", "Ir", "MQ", "ML", "OK", and "Cancel".



Если используете это окно, то вводите частоту в предназначенные для этого окна- MHz в MHz , the kHz в kHz , сотни герц в 100 Hz part если требуется. Позывной в окно «DX call» и опционально сообщение в окно «Message». Можно использовать клавишу TAB клавиатуры для перепрыгивания между полями ввода. Если стоит «птичка» в поле “Skip”, то поле 100Hz будет пропущено при прыжке. Программа запоминает число МГц из предыдущего спота. Букровка V (над полем “Messages”) показывает максимальную длину поля для сообщений DX-кластера, которая всегда показывается сетью кластеров, даже если пользователь кластера имеет включенной «Set/Grid».

Наименование кнопки	Description
Au	Вставить <au> в поле сообщений для аврора- QSO
Es	Вставить <es> в поле сообщений для ES- QSO
MB	Вставить <eme> в поле сообщений для EME-QSO
MS	Вставить <ms> в поле сообщений для MS-QSO
RS	Вставить <rs> в поле сообщений для rain scatter- QSO
TR	Вставить <tr> в поле сообщений для ТРОПО-QSO
MQ	Вставит свое QSO в поле сообщенийб объявить «свою» QRG
ML	Вставить ваш локатор в поле сообщения

Если вы ограничены временем, нет необходимости вводить локатор корреспондента, ибо база чата уже имеет его. Если вы знаете, что локатор неизвестен - пишите. Еще лучше обновлять ба-зу данных чата неизвестными локаторами, см. 5.2.2 Обновление локатора DX станции (*«обновить локатор» UT5ER* ).

Вводить свой локатор никогда не нужно, чат уже знает его. Используйте пробел, вместо рас-сказов о кое-чем в ЩСО. (*Это значит - не грузи лишней информацией. UT5ER*).

## 5.2.2 Обновление локатора DX станции

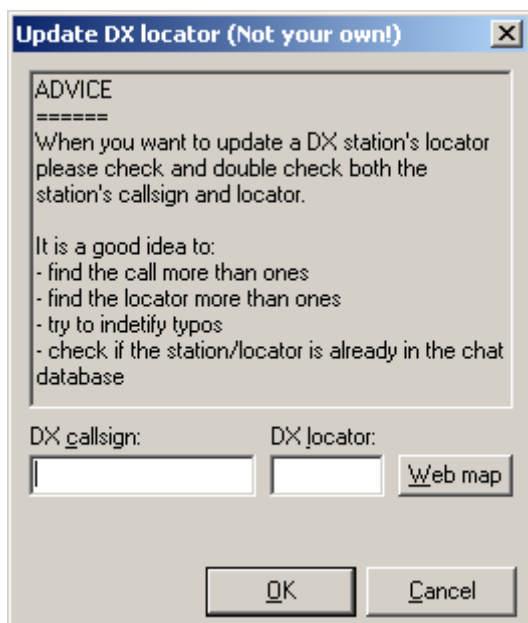
Если случится так, что вам известен локатор, которого нет в базе вы можете использовать “Update DX locator” для её обновления. База данных чата хороша настолько, насколько мы её сделаем.

Позывной DX-станции вставьте в поле “DX callsign”, а локатор в поле “DX locator.” Если вы Хотите убедиться, что позывной и локатор соответствуют друг другу, то хорошая идея нажать.

“Web map” и интернет браузер покажет вам интернет карту с актуальным локатором.

“DX locator” может быть одна из двух “JO65” или “JO65FR”.

Если вы хотите обновить локатор DX-станции, пожалуйста убедитесь и дважды проверьте позывной и локатор.



Перед внесением обновления о локаторе неплохо не единожды проверить и локатор и позывной, попробовать выявить опечатки, проверить базу данных на соответствие связки позывной-локатор нажав “Web map”. В этом случае браузер покажет интернет-карту с действующим локатором.

Проверить уже наличие в базе данных. “DX locator” может быть полным или укороченным, т.е. “JO65” или “JO65FR”.

Если обращаетесь к меню правой кнопки мыши DX-кластера, то строка ответного сообщения так же покажется в окне.

### 5.2.3 Установка «я здесь»

Установка «Я здесь» или другими словами - «Я на стреме».

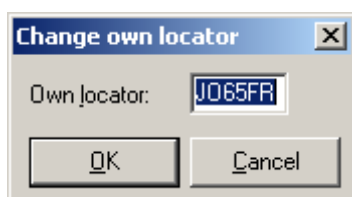
Когда вы вернулись в чат- уберите скобки вокруг своего позывного, щелкнув по “Set watching”.

### 5.2.4 Установка «я отошел»

Если вы хотите отойти от чата - вы можете сказать об этом другим пользователям щелкнув “Set away”. После чего ваш позывной в списке пользователей будет заключен в скобки., например (OZ2M).

### 5.2.5 Изменить свой локатор

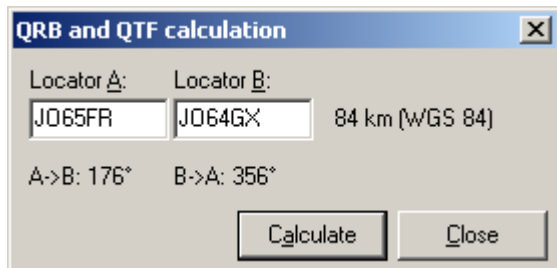
Если вы хотите изменить собственный локатор, то это можно сделать в поле “Change own locator”, например, когда вы в DX-экспедиции.



## 5.3 Tools - Инструменты

### 5.3.1 QRB и QTF/F4

Если вы хотите посчитать расстояние и направление между двумя станциями, то используйте окно “QRB and QTF”.



Это будет посчитано с применением модели Земли WGS 84, обратный алгоритм Винцента, и округлено до целого числа.

ПРИМЕЧАНИЕ. Расстояние, посчитанное KST2Me **не будет** таким же, как полученное для подсчета очков в соревнованиях или при регистрации рекордов УКВ комитета 1-го района IARU. Последние используют координаты WGS 84, но подсчитывает расстояние, основываясь на модели Земли Datum Hayes 1924г, которая не совместима с моделью Земли в WGS 84.

### 5.3.2 Показывать чат 2/F6

Если вы используете и чат 2, то надо переключить его в видимый. Если он скрыт, то видно только чат 1 при полноразмерном главном окне.

### 5.3.3 Звук, Вкл\Выкл /F11

Можно включить\выключить звук щелкнув “Sound on,” ”Sound/off,” соответственно. Или клавишей F11 или щелкнув по пиктограмме динамика в строке значков (*вверху окна. UT5ER*).

Это может быть полезным, если у вас одна звуковая карточка и она используется другим приложением.

### 5.3.4 Обновление списков из интернет

«Обновление списков из интернет». Когда вы хотите обновить списки “Bad names,” “Bad spotters” and “Valid 70 MHz spot DXCC” – щелкните по “Update lists from the Internet”.

### 5.3.5 Установки KST2Me

Для доступа к главным установкам KST2Me щелкните по “Setup KST2Me”. Смотрите раздел Установка для полной информации.

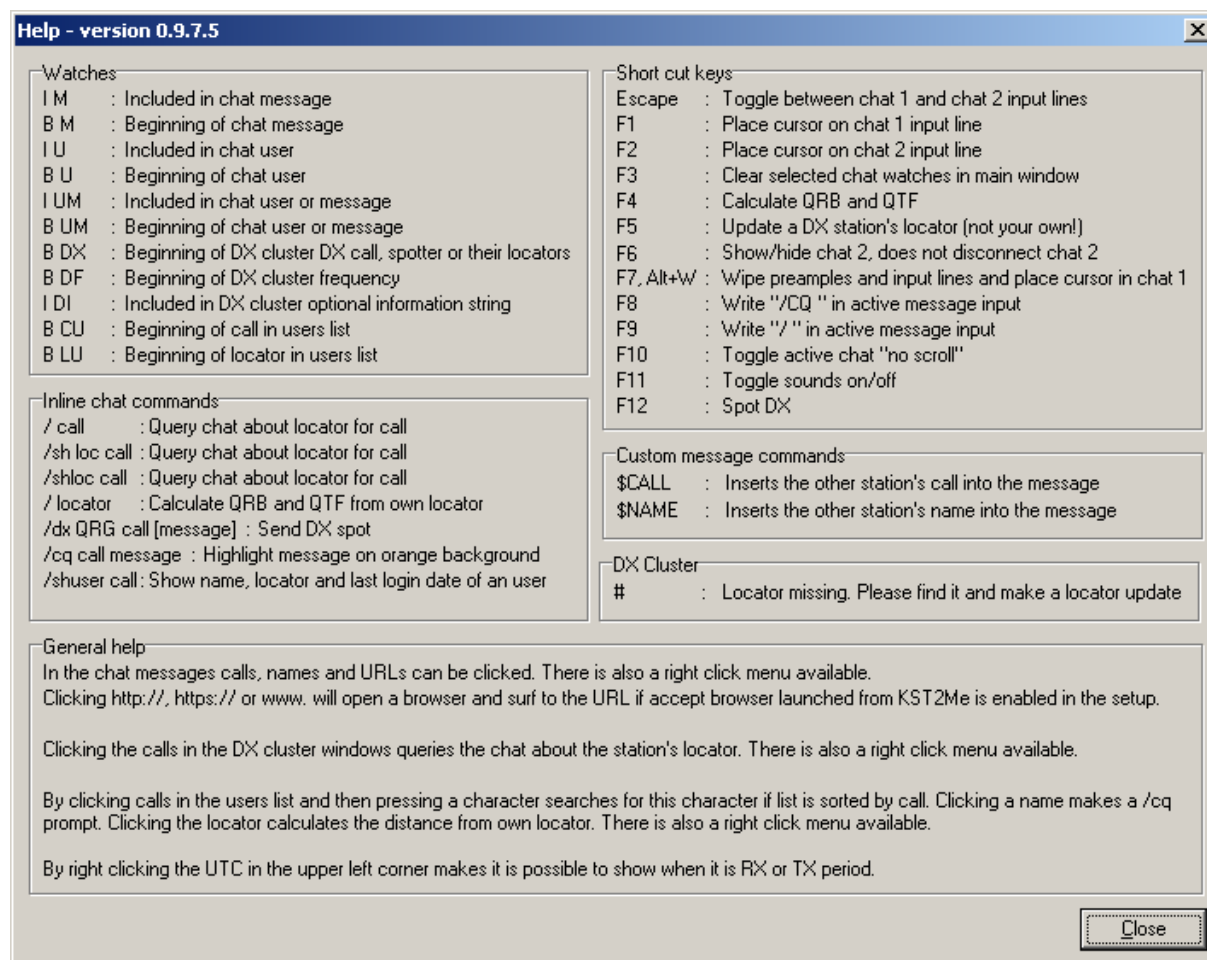
### 5.3.6 Установки диапазона и подсветка QRG

Установка диапазонов частот и подсветки расстояний щелкните по пункту меню “Setup QRG ranges and QRB highlights”. Для полной информации смотрите раздел 3.7 QRG ranges and QRB highlights - .

## 5.4 Help - Помощь

### 5.4.1 Помощь

Простая встроенная помощь возможна из меню “Help”. Она дает короткий перечень дежурных команд, команды клавишами сокращенного набора (*F1-F12, UT5ER*), последовательных команд в командной строке чата (*начинаются со слэш /, например /sh loc и т.д. UT5ER*), обычные клиентские команды и т.д.



### 5.4.2 Помощь в интернет

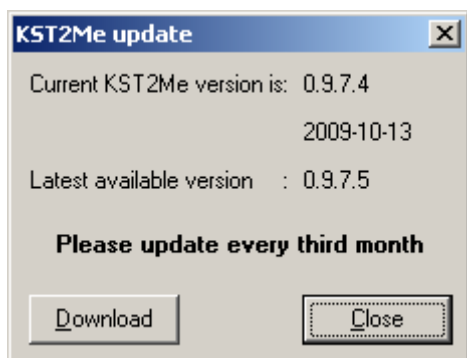
Для просмотра последних редакций помощи, часто задаваемых вопросов (FAQ) и советов по решению возникших проблем посетите страницу KST2Me [www.rudius.net/oz2m/software/kst2me](http://www.rudius.net/oz2m/software/kst2me).

Если вы щелкнете по “Help on the web”, ваш браузер откроет эту страницу.

### 5.4.3 Проверить обновления программы

Проверка наличия последней версии программы – щелчок по “Check for updates”.

(при запущенной программе и соединении с чатом. *UT5ER*). Окно покажет N текущей версии и последнюю доступную версию.



Если вы решили обновить- щелкните “Download” (“Загрузить”) и файл с именем KST2Me\_upd.zip будет загружен.

Когда загрузка закончится

1. Выйдите из программы KST2Me
2. Разархивируйте файл KST2Me\_upd.zip
3. Прочтите текстовый файл ReleaseNotes.txt и выполните необходимые действия, если таковые будут
4. Перепишите имеющийся файл KST2Me.exe полученным новым
5. Перезапустите программу KST2Me

### 5.4.4 Обновление файла-ключа регистрации

Когда срок действия вашего ключа регистрации заканчивается, запросите новый. Щелкните “Renew key” и браузер загрузит интернет-страничку запроса\обновления. Заполните форму и новый ключ будет отправлен по электронной почте.

Вы можете использовать эту возможность для запроса ключа для вашего клуба или друга.

### 5.4.5 Страница OZ2M

Для визита моей странички щелкните по “OZ2M homepage” и браузер загрузит эту страничку, Где вы найдете уместную радиолюбительскую информацию.

## 6 Тонкости и подсказки

### 6.1 Мобильные и беспроводные соединения

В этом случае уделите внимание подсказке PA5DD Уффе, советы по использованию GPRS: <http://home.hccnet.nl/uffe.noucha/gprs.htm>

Несмотря на то, что это о GPRS, вы сможете использовать советы так же для работы с WLAN/Wifi или с сетями 3G.

### 6.2 Запуск нескольких сессий KST2Me

Вы можете это сделать из разных папок или запуском из командной строки «Виндоус», например KST2Me.exe 2. В этом случае разная конфигурация прописывается в разных же файлах KST2Me.ini.

### 6.3 Группа пользователей на Yahoo

Таковая имеется на портале Yahoo! Свободно присоединяйтесь к ней.

*(Известный бесплатный сервис, для обсуждения чего-либо группой пользователей. UT5ER).*

Groups: [groups.yahoo.com/group/kst2me](http://groups.yahoo.com/group/kst2me)

## 7 FAQ-частозадаваемые вопросы

Наиболее часто задаваемые вопросы. (ЧАВО - FAQ).

В: Иногда количество спотов(старые споты, отображаемые при запуске) не соответствует установленному.

О: Если последний спот DX-кластера совсем старый, то он не фиксируется потому, что не записан сервером чата.

В: Не все споты 70 MHz видимы, когда включено "Check 70 MHz spots".

О: Когда "Check 70 MHz spots" включено, то по крайней мере одна из станций, т.е. DX или посылающая спот, должны иметь разрешение передавать на 70МГц. В ином случае спот отклоняется. Чтобы обойти это, нужно или вручную редактировать файл Valid70MHzDXCCs.txt или вставить букву Q перед позывным DX-станции. Например QOIRT или QIRT ;-)

В: Как я могу изменить направление прокрутки?

О: Это невозможно. Интерфейс пользователя сделан с учетом эргономики для защиты ваших глаз, шеи, плечей, спины в лучшем положении осанки.

В: KST2Me сообщает, что срок действия моего ключа регистрации заканчивается. Что делать?

О: Заполните форму обновления ключа через интернет:  
[www.rudius.net/oz2m/software/kst2me/update.php](http://www.rudius.net/oz2m/software/kst2me/update.php)

В: Как я могу использовать KST2Me с разными предустановками без изменения их каждый раз?

О: Можно запустить KST2Me с параметром командной строки, например, KST2Me 2, в этом случае соответственный .ini файл будет назван KST2Me\_2.ini.

В: Как я могу изменить сервер чата С Главного на Вспомогательный?

О: Это возможно только тогда, когда Главный не работает!

- Закройте KST2Me
- Откройте KST2Me.ini (*текстовым редактором, например в «Блокноте».* UT5ER)
- В секции [KST2Me] вставьте строку Host=on4kst.dyndns.org
- Сохраните изменения файла KST2Me.ini
- Запустите KST2Me

Для присоединения к Главному серверу снова, сотрите 3строку или измените её на !Host=on4kst.dyndns.org

Не используйте вспомогательный сервер не по делу, так-как Alain, ON4KST иногда использует его для отладки.

В: Почему иногда невозможно вписать некоторые или все буквы из некоторых алфавитов?

О: Протокол «Телнет» не содержит все буквы и символы разных языков.

В: Вид (*окна. UT5ER*), кажись, бывает иногда испорченным?

О: Это может быть в случае использования вами иного разрешения монитора, отличного от нормального «Виндоус», то-есть 96 DPI (точек на дюйм).

Проследуйте и измените в КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ-ДИСПЛЕЙ-УСТАНОВКИ-ПРОДВИНУТЫЕ-ОБЩИЕ- 96 DPI. (*На самом деле, в вашей ОС названия могут быть*

*другие, в зависимости от версии и т.д В моих компьютерах с Windows XP+SP3 и Windows 7 Jan. 2010, установлено разрешение 1440x900. UT5ER).*



## 8 Разрешение проблем

### 8.1 Установка и настройка

В: Когда я щелкаю по файлу KST2Me\_XXXXX.key (XXXXX-ваш «родной позывной» UT5ER), то Система не воспринимает его!

О: Вы должны расположить файл регистрации в ту же папку, что и файл KST2Me.exe.

В: KST2Me сообщает "invalid program key". (Отсутствует файл регистрации).

О: Одно из двух, либо вы не расположили файл регистрации в ту же папку, что и стартовый файл KST2Me.exe, либо он не соответствует позывному, прописанному вами в настройках.

### 8.2 Соединение

В: KST2Me не соединяется с чатом.

О: KST2Me должен проходить проверку файерволла, так что проверьте его настройки.

В: KST2Me включен в мою автозагрузку и включено присоединение к чату, но иногда я бываю неприсоединенным.

О: Если есть проблема с соединением непосредственно после загрузки «Виндоус» и KST2Me включена в автозагрузку, а так же включен «Auto re-connect», то увеличьте время в поле "Connect to chat delay when KST2Me starts" («Увеличить время задержки, когда KST2Me стар-тует») в установках программы. Наиболее вероятная причина запуск файервола после старта KST2Me и соединения. Файервол обрывает соединение когда запускается.

В: KST2Me сообщает "Your callsign ... is not registered on the chat." («Ваш позывной не зарегистрирован в чате») Почему так?

О: Это сообщение посылает сервер чата, KST2Me только показывает его. Вы должны быть заранее зарегистрированы в чате, так-как это невозможно осуществить по «Телнет»у.

*(Это делается один раз. Для чего зайти по ссылке*

*[www.on4kst.info/chat/login.php?band=2](http://www.on4kst.info/chat/login.php?band=2) Из браузера и заполнить предлагаемые поля для регистрации. UT5ER)*

В: KST2Me говорит мне "password is incorrect" («пароль неверный»), но я уверен - это не так.

О: Это сообщение посылает сервер чата, а KST2Me только показывает его. Попробуйте зайти в чат из браузера с точно таким паролем, как при регистрации и убедитесь, что он верен.

### 8.3 Соединение

В: Споты DX-кластера отсутствуют.

О: Пожалуйста выберите диапазон частот, QRG range(s), которые вы хотите видеть в спотах. Tools | Setup QRG Ranges.

В: Когда я посылаю свой спот, то получаю ответ чата: "08:02 SERVER Message EA7URC-5 CLX cluster failure" - or another cluster». То-есть «потеряна связь»-или

другой кластер.

О: Причина в том, что есть проблема соединения чат-сервера с DX-кластером, который вы избрали. Вы можете выбрать ожидание, пока связь возобновится, или зайти в чат но через WEB и выбрать другой кластер, через который будете отправлять\получать споты. К сожалению, Вы не можете сделать это из программы KST2Me, так-как это не возможно по ТЕЛНЕТу.

Windows Vista

В: Регулировка уровня звука не действует.

О: Честно скажу, я не знаю решения. Это общая проблема Windows Vista. Уверен, что разгадка\решение будет найдено позже.

## 9 Сообщение об ошибках



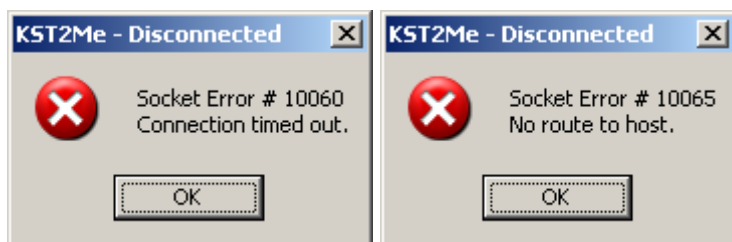
Новая установка, но файл регистрации KST2Me\_RawCall.key не найден. Щелчок по синей ссылке запустит браузер и загрузит страницу для регистрации.



Новая установка, но не найден зарегистрированный позывной (*соответствующий данному ключу. UT5ER*).



Не найден файл регистрации: KST2Me\_RawCall.key. Программа остановлена. Щелчок по ссылке откроет страничку для регистрации.



По разным причинам сервер отключился. Alain, ON4KST, вероятно уже работает над решением. В разделе 7 FAQ-часто задаваемые вопросы посмотрите, как соединиться с резервным сервером.