

AQUALAND GRAPH ***Ver.2***

BETRIEBSANLEITUNG



Vorwort

Vielen Dank für Ihren Kauf dieser Kommunikationseinheit und von Aqualand Graph. Aqualand Graph dient zur Übertragung von Tauchprofildaten, Hyper Aqualand-Tauchprofildaten über die Kommunikationseinheit in einen PC einzulesen. Die an den Personalcomputer übertragenen Daten sind leicht kontrollierbar und können mühelos in grafische Daten umgewandelt werden. Es ermöglicht sowohl die Verwaltung von eingegebenen Zeichendaten und Tauchprotokollen als Journal als auch die Einfügung von den jeweiligen Journalen entsprechenden Standbilddaten/Bewegbilddaten in ein Journal. Darüber hinaus kann AQUALAND GRAPH dazu eingesetzt werden, um jene Daten auszudrucken, die beim Speichern von Tauchprotokollen sehr nützlich sind.

Wir hoffen, daß Aqualand Graph Ihr Sportleben um ein Vielfaches bereichern wird.

- Begleitdokumentation und Software sind entsprechend internationaler Copyright-Gesetzgebung urheberrechtlich geschützt und sind Eigentum von CITIZEN WATCH CO., LTD. (JAPAN).
- Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuchs darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der CITIZEN WATCH CO., LTD (JAPAN) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme vararbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.
- Der Inhalt des vorliegenden Handbuchs kann aufgrund Verbesserungen und Aktualisierungen ohne vorherige Mitteilung geändert werden.

- Windows 98, Windows Me, Windows 2000 und Windows XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation, USA.
- Die in dieser Bedienungsanleitung verwendeten Namen der Unternehmen und Handelsbezeichnungen sind im allgemeinen eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der betreffenden Inhaber.

Hinweise für den Gebrauch

Kommunikationseinheit

Die Kommunikationseinheit enthält elektronische Präzisionsbauelemente und -teile und muß deshalb vorsichtig gehandhabt werden.

- Der Betriebs- und Aufbewahrungsort für die Kommunikationseinheit muß einen Temperaturbereich von 5°C bis 40°C und eine relative Luftfeuchtigkeit von 20 bis 80% ohne Tauniederschlag aufweisen. Auch Betriebsorte mit eventuellen, plötzlichen Temperaturschwankungen sind zu vermeiden.
- Kommunikationseinheit nicht Schlägen und Vibrationen aussetzen bzw. nicht an Orten aufstellen oder aufbewahren, wo diese auftreten.
- Kommunikationseinheit weder direkter Sonneneinstrahlung noch großen Mengen Staub aussetzen. Insbesondere sollte die Kommunikationseinheit nie in Fahrzeugen gelassen werden.
- Kommunikationseinheit unter keinen Umständen auseinanderbauen oder modifizieren, da es hierbei zu Schäden kommen kann.
- Kommunikationseinheit nicht Wasserspritzern oder direkter Feuchtigkeit aussetzen. Es ist sicherzustellen, daß die Armbanduhr (Hyper Aqualand) beim Einstellen nicht naß ist.
- Kommunikationseinheit zum Säubern mit einem feuchten, weichen Tuch und Wasser oder neutralem Reinigungsmittel abwischen. Beim Reinigen niemals Benzin oder Verdünnungsmittel benutzen.
- Die Benutzung der Kommunikationseinheit in der Nähe von Fernseh- oder Rundfunkgeräten sollte vermieden werden, da es andernfalls zu Störungen beim Datenempfang kommen kann.
- CITIZEN WATCH CO., LTD. und CITIZEN TRADING CO., LTD. übernehmen keinerlei Verantwortung für jegliche Art von Verlusten, die sich aus Reparaturen und Problemen der Kommunikationseinheit oder Software ergeben, noch für ähnliche Schadenersatzansprüche.

AQUALAND GRAPH

- CITIZEN WATCH CO., LTD. und CITIZEN TRADING CO., LTD. übernehmen keinerlei Verantwortung für jegliche Art von Verlusten, Datenverlusten oder Schadenersatzansprüche, die sich aus der Benutzung der Software ergeben.
- CITIZEN hat die Betriebsweise verschiedener PCs, auf denen "AQUALAND GRAPH" läuft, überprüft. Alle Angaben zu "AQUALAND GRAPH" beziehen sich auf Ihren PC. Sollte es jedoch Schwierigkeiten geben, so wenden Sie sich bitte an unser Service-Center.

AQUALAND GRAPH

Inhalt

Vorwort	2	8. Protokolldaten hinzufügen	33
1. Systemkonfiguration	5	8.1. Neues Protokoll erstellen (Create New Log) ...	36
1.1. Konfiguration der AQUALAND GRAPH		8.2. Bearbeiten (Edit)	37
 Produkte	5	8.3. Löschung (Delete)	37
1.2. Systemanforderungen	5	8.4. Album editieren	38
2. Kommunikationseinheit	7	 8.4.1. Abbildung hinzufügen	39
2.1. Name und Funktion der Teile	7	 8.4.2. Abbildung löschen	39
2.2. Verbinden von Uhr und Computer	7	 8.4.3. Thumbnails ändern	39
3. Installieren von AQUALAND GRAPH	9	 8.4.4. Protokoll importieren (Import Log)	40
4. Starten und Beenden von AQUALAND GRAPH ...	10	 8.4.5. Protokoll exportieren (Export Log)	40
4.1. Starten von AQUALAND GRAPH	10	9. Tauchliste	41
4.2. Beenden von AQUALAND GRAPH	10	9.1. Sortieren	41
5. Hauptfenster	11	9.2. Protokollposten wählen (Select Log Item)	41
5.1. Protokollanzeigedaten ändern	13	9.3. Suche (Search)	42
5.2. Menüs	14	9.4. Protokollliste drucken (Print Log List)	43
5.3. Symbolleiste	15	10. Grafik anzeigen (Graph)	44
6. Einstellungen	16	10.1. Panel-Einstellungen (Panel Settings)	45
6.1. Allgemeines (General)	16	10.2. Linientyp einstellen (Set Line Type)	46
6.1.1. Datenspeicherordner (File Locations) ...	16	10.3. Grafik drucken	47
6.1.2. Einheiten (Units)	17	11. Protokoll drucken (Print Log)	48
6.1.3. Einheiten beim Erstellen eines neuen		11.1. Druck (Print)	48
 Protokolls (Unit : Depth)	17	11.2. Druckvorschau (Print Preview)	49
6.1.4. Albummodus (Album Thumbnails)	17	12. HTML-Dokument erstellen	
6.1.5. Serieller Port (Serial Port)	17	 (Create HTML Document)	50
6.1.6. Ordner wählen (Select Folder)	18	12.1. Hintergrund einstellen	51
6.2. Kundenspezifische Posten		12.2. HTML-Datei speichern	51
 (Customized Items)	19	13. Reisebericht (Trip Summary)	52
6.2.1. Posten (Items)	20	13.1. Reisebericht registrieren	52
6.2.2. Inhalte (Contents)	20	13.2. Reisebericht einstellen (Customize)	54
6.2.3. Anfängliche Anzeige (Initial definition) ...	20	13.3. Reisebericht anzeigen	55
6.3. Feste Posten (Fixed Items)	21	13.4. Reisebericht bearbeiten	56
6.3.1. Taucher (Diver)	21	13.5. Protokoll löschen (Delete Log)	57
6.3.2. Wetter (Weather)	22	13.6. Liste der Reiseberichte (Trip Summaries) ..	57
6.3.3. Tankmaterial (Tank Material)	23	14. Grenzwerte	58
6.3.4. Tauchdienst (D. Service)	24	14.1. Anzahl der Registrierungen	58
6.3.5. Tauchstil (Dive Style)	25	14.2. Anzahl der eingegebenen Zeichen	59
6.3.6. Wasserbedingungen (Water Cond.)	26	14.3. Eingegebene Werte	60
6.3.7. Tauchanzug / Innenbekleidung		15. Technische Daten der Kommunikation-Seinheit ...	61
 (Diving Suit / Inner Wear)	27		
6.3.8. Ausrüstung (Equipment)	28		
6.4. Tauchorte (Dive Locations)	29		
6.4.1. Ort (Location)	30		
6.4.2. Tauchstelle (Dive Site)	30		
7. Übertragung (Transfer)	31		
7.1. Anschließen der Kommunikationseinheit ...	32		
7.2. Übertragung	32		

1. Systemkonfiguration

1.1. Konfiguration der AQUALAND GRAPH Produkte

- ① AQUALAND GRAPH INSTALLATIONSANLEITUNG..... 1
- ② Kommunikationseinheit..... 1
- ③ AQUALAND GRAPH CD-ROM 1

1.2. Systemanforderungen

Zusätzlich zu den oben erwähnten Produkten ist zum Betrieb von AQUALAND GRAPH die folgende Ausrüstung erforderlich:

- ① Personal Computer
Personal Computer ausgerüstet mit einem serieller Port und dem Betriebssystem Windows 98, Windows Me, Windows 2000 oder Windows XP (Pentium 200 MHz oder mehr empfohlen)
- ② Systemsoftware
Windows 98, Windows Me, Windows 2000 oder Windows XP
- ③ Speicherkapazität
32 MB oder mehr (64 MB oder mehr empfehlenswert)
- ④ Festplatte
Beim Installieren der Anwendung ist im Windows-Verzeichnis ein freier Speicherraum von 15 MB (oder mehr) und im Installationsverzeichnis ein freier Speicherraum von 10 MB (oder mehr) erforderlich. (mindestens 100 MB empfohlen).
- ⑤ Monitor
Farbdisplay mit SVGA- (Auflösung: 800 × 600, 256 Farben) oder besserer Auflösung, kompatibel mit Windows 98, Windows Me, Windows 2000 oder Windows XP
- ⑥ Serieller Anschluß und RS-232C-Geradeauskabel
Das Kabel sollte abgeschirmt und wie folgt angeschlossen werden (serieller Hochgeschwindigkeitsanschluß empfehlenswert):

- Falls Ihr Personalcomputer über einen seriellen Kommunikationsanschluß mit 9 Kontaktstiften verfügt:

Seitens PC		Seitens Kommunikationseinheit	
9 Stifte weiblich	2 ----- 3	25 Stifte männlich	
	3 ----- 2		
	4 ----- 20		
	5 ----- 7		
	6 ----- 6		
	7 ----- 4		
	8 ----- 5		

- Falls Ihr Personalcomputer über einen seriellen Kommunikationsanschluß mit 25 Kontaktstiften verfügt:

Seitens PC		Seitens Kommunikationseinheit	
25 Stifte weiblich	1 ----- 1	25 Stifte männlich	
	2 ----- 2		
	3 ----- 3		
	4 ----- 4		
	5 ----- 5		
	6 ----- 6		
	7 ----- 7		
	20 ----- 20		

⑦ Laufwerk

Ein CD-ROM-Laufwerk (erforderlich während der Installation)

⑧ Hyper Aqualand (Armbanduhr)

⑨ Drucker

Ein Drucker, der von der auf Ihrem Personalcomputer betriebenen Windows-Systemsoftware unterstützt wird.

⑩ Web-Browser

Ein Web-Browser ist für die HTML-Vorschau des Journals und andere Funktionen erforderlich. Er muß bei Bezugnahme auf Dateien mit den HTML-Dateien verknüpft sein.

2. Kommunikationseinheit

Die Kommunikationseinheit wird zur Übertragung von in der Armbanduhr gespeicherten Daten (Logdaten/Profildaten) an Ihren Personalcomputer eingesetzt.

Es gibt zwei verschiedene Erzeugnisgrößen, das Modell CMUT-01 ohne einen Stand für die Kommunikationseinheit und das Modell CMUT-03 mit einem Stand.

2.1. Name und Funktion der Teile

- **RS-232C-Verbindungsstecker**
Wird zum Anschluß der Kommunikationseinheit über das serielle Adapterkabel an den betreffenden Computer verwendet.
- **Anschlußstifte**
Werden zum Anschließen des Übertragungsterminals der Uhr verwendet. Es sind dort 3 Stifte vorhanden; der Mittelstift wird in Kontakt mit dem Übertragungsstift der Uhr gebracht, während die anderen 2 Stifte mit dem Uhrengehäuse in Kontakt gebracht werden.
- **Befestigungsklammer**
Wird dazu verwendet, um die Uhr fest gegen die Anschlußstifte gedrückt zu halten.
- **Abnehmbarer Stand: Für Verwendung mit dem Modell CMUT-03**
Dieser Stand wird am Körper der Kommunikationseinheit angebracht.
Der Stand sollte immer mit der Kommunikationseinheit CMUT-03 verwendet werden.
Anbringungsmethode: Der Stand wird durch horizontales Schieben auf die Metallarmaturen an der Unterseite der Kommunikationseinheit angebracht.

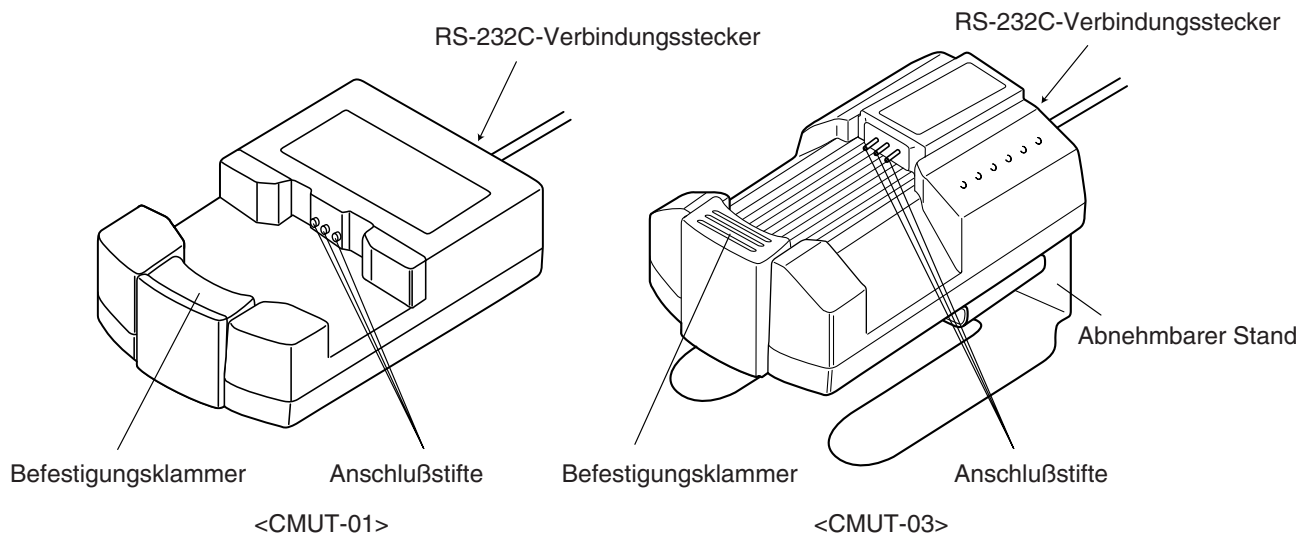


Abbildung 1

2.2. Verbinden von Uhr und Computer

- **Vorgangsweise beim Anschließen:**
Befolgen Sie die untenstehenden Schritte zum Anschluß der Armbanduhr an Ihren Personalcomputer.
 - ① Stellen Sie sicher, daß die Stromversorgung an Ihren Personalcomputer abgeschaltet ist.
 - ② Schließen Sie den seriellen Kommunikationsanschluß Ihres Personalcomputers unter Verwendung des seriellen RS-232C-Adapterkabels an den Verbindungsstecker der Kommunikationseinheit an.
 - ③ Die Stromzufuhr an Ihren Personalcomputer einschalten und das System AQUALAND GRAPH hochfahren.
 - ④ Die Armbanduhr auf Datenübertragungsmodus einstellen und dann die Daten abrufen (siehe Bedienungsanleitung für Armbanduhr).

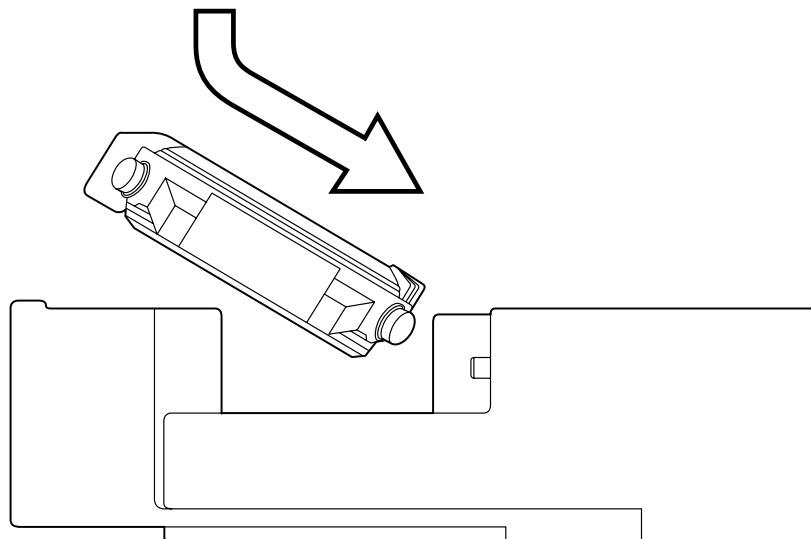


Abbildung 2

⑤ Die Armbanduhr so einsetzen, daß der Übertragungsstift in Kontakt mit dem mittleren der drei Anschlußstifte gelangt. Dann die Armbanduhr in die Halterung hineindrücken (siehe Abbildung 2 unten).

• Trennen der Verbindung:

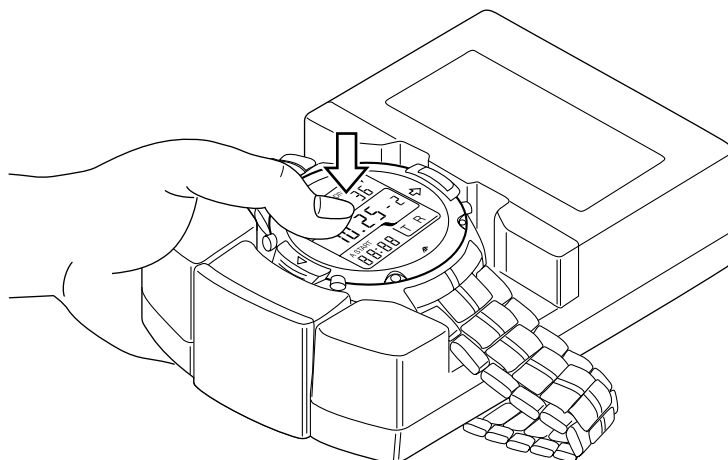
Halten Sie das Armband der Uhr fest und ziehen Sie sie von der den Stiften des Verbindungssteckers gegenüberliegenden Seite (Seite der Befestigungsklammer) nach oben ab, bis sie von der Befestigungsklammer losgelöst ist. Beenden Sie den Betrieb von AQUALAND GRAPH und schalten Sie die Stromzufuhr Ihres Personalcomputers vor dem Abtrennen des seriellen Adapterkabels aus.

Für Benutzer, Welche die Kommunikationseinheit CMUT-01 mit einer Uhr mit Metallarmband verwenden

Vorsichtshinweise für die Datenübertragung

Halten Sie die Uhr und die Kommunikationseinheit wie in der folgenden Abbildung gezeigt. Achten Sie darauf, die Uhr an ihrem Platz zu halten, bis Aqualand Graph mit dem Empfang der Daten fertig ist.

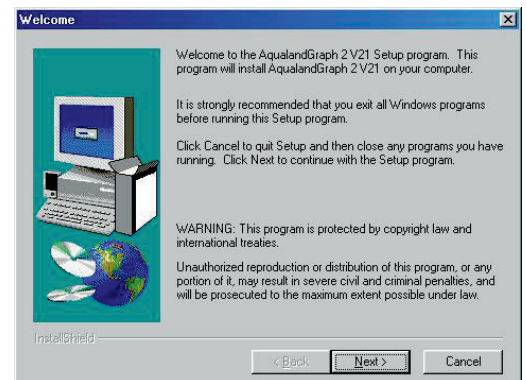
Wenn ein mit einem Metallarmband ausgestattetes Modell Hyper Aqualand an die Kommunikationseinheit gesetzt wird, kann Berührung des Armbands mit der Grundeinheit die Uhr während der Datenübertragung etwas von der Einheit abheben. Hierdurch können die Kontakte Kontakt verlieren und die Daten werden möglicherweise nicht korrekt übertragen.



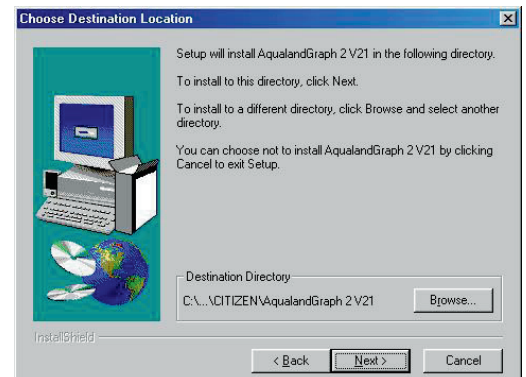
3. Installieren von AQUALAND GRAPH

Installieren Sie Aqualand Graph gemäß nachfolgend beschriebenem Vorgang.

- (1) Schalten Sie die Stromversorgung Ihres PC ein, und achten Sie darauf, dass das Betriebssystem (OS) gestartet wurde.
* Wenn Sie Windows 2000 oder Windows XP verwenden, dann müssen Sie Windows als „Administrator“ anmelden.
- (2) Setzen Sie die mitgelieferte CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk Ihres PC ein. Das AQUALAND GRAPH Installationsmenü wird automatisch angezeigt.
Falls das Installationsmenü nicht angezeigt wird, führen Sie einen Doppelklick auf die Datei „install.exe“ in der in das CD-ROM-Laufwerk eingesetzten CD-ROM aus, um das Installationsmenü anzuzeigen.
- (3) Klicken Sie auf „Install AQUALAND GRAPH 2 V21“. Die Installation beginnt, und die nächste Anzeige wird erhalten.



- (4) Bestätigen Sie den Inhalt, und klicken Sie danach auf die Schaltfläche „NEXT“, um die nächste Anzeige zu erhalten.



- (5) Falls Sie das Directory ändern möchten, in welchem die Applikationen installiert sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Browse“, und wechseln Sie auf das gewünschte Directory. Bestätigen Sie den Inhalt, und klicken Sie auf die Schaltfläche „NEXT“, um die Applikationen zu installieren. Die nächste Anzeige wird erhalten.



- (6) Klicken Sie auf die Schaltfläche „Finish“, um den Installationsvorgang zu beenden.

4. Starten und Beenden von AQUALAND GRAPH

4.1. Starten von AQUALAND GRAPH

Wählen Sie „Program“ und danach „AqualandGraph 2 V21“ von der Schaltfläche „Start“ in der Taskleiste.

4.2. Beenden von AQUALAND GRAPH

Klicken Sie entweder auf die Schaltfläche [X] in der oberen rechten Ecke des <Hauptfenster> oder wählen Sie das Menü [File (F)] (Datei) und danach [End (X)] (Ende) in dem Pulldown-Menü.

5. Hauptfenster

Dies ist das Fenster, das zuerst angezeigt wird, wenn Sie [AQUALAND GRAPH] starten.

Das <Hauptfenster> wird aus den drei folgenden Bereichen gebildet.

Protokollanzeigebereich	Dieser Bereich zeigt die Protokolldaten an der linken Seite des Hauptfensters an. Die Protokolle können in diesem Bereich bearbeitet werden.
Albumanzeigebereich	Dieser Bereich zeigt die Abbildungen an der rechten Seite des Fensters an. Diese Anzeige erfolgt durch Umschalten von der Tauchliste.
Tauchliste	Dieser Bereich zeigt die Tauchdaten in Linieneinheiten an der rechten Seite des Fensters an. Diese Anzeige erfolgt durch Umschalten von der Albumanzeige.

Sie können an ein anderes Fenster gelangen, indem Sie entweder eine Schaltfläche in der Symbolleiste dieses Menüs mit der Maus anklicken oder ein Menü wählen.

Eine Hilfemeldung wird angezeigt, wenn der Mauscursor an einer der Schaltflächen in der Symbolleiste positioniert ist.

Protokollanzeigebereich

AQUALAND GRAPH 2 V21

Files Display Preferences Option Help

Number of Rec4

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

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

Location GUAM BLUE CORNER Dive Master

Dive site Buddy John BROWN

D. Service

S.I. Time 12:00:00

Time In 03:51:02 Time Out 04:32:04

Max. Depth 22.3 m Ave. Depth 15.4 m Safety Stop m

Dive Time 12:41:02 min

Weight Kg

Diving Suit

Inner Wear

Tank

Equipment

User customized items

No. of Weights 4.5kgs

Vis. 15m

Sea Condition Good

Fish Squid

Tank Pressure

Tank Size L

Pres. In Kg/cm2

Pres. Out Kg/cm2

Consump. Kg/cm2/min

Temp. 30.6 °C

Ave. w. temp 18.0 °C

Min. w. temp 17.6 °C

Visibility H. m

Visibility V. m

Weather FINE


Water Cond.

Dive Style

Sample log


Graph: Centigrade vs Time (0:00 to 0:45)

Hauptfenster im Albumanzeigemodus

Wenn das Hauptfenster im Tauchlisten-Anzeigemodus angezeigt wird, klicken Sie entweder mit der Maus auf die Schaltfläche  oder wählen Sie [Switch to Album (A)] im Menü [Display (L)], um auf den Albumanzeigemodus umzuschalten.

Wenn Sie mit der Maus auf eine Albumsabbildung klicken, wird eine Dialogbox für die Originalgröße im Falle eines Standbildes angezeigt. Im Falle einer animierten Abbildung, wird die entsprechende Applikation in der AVI-Datei gestartet, und die animierte Abbildung wird wiedergegeben.

Das Registrieren des Albums wird von der Dialogbox Log <Edit> aus ausgeführt. (Für weitere Einzelheiten siehe den Abschnitt „8. Protokolldaten hinzufügen“ und „8.4. Album editieren“.)



AQUALAND GRAPH 2 V21

Files Display Preferences Option Help

Number of Rec4

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

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

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

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

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

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

Weight	Kg
Diving Suit	
Inner Wear	
Tank	
Equipment	

User customized items

No. of weights	4.5kgs
Vis.	15m
SeaCondition	Good
Fish	Squid

Sample log


Temp. Graph: Centigrade vs Time (0:00 to 0:45)

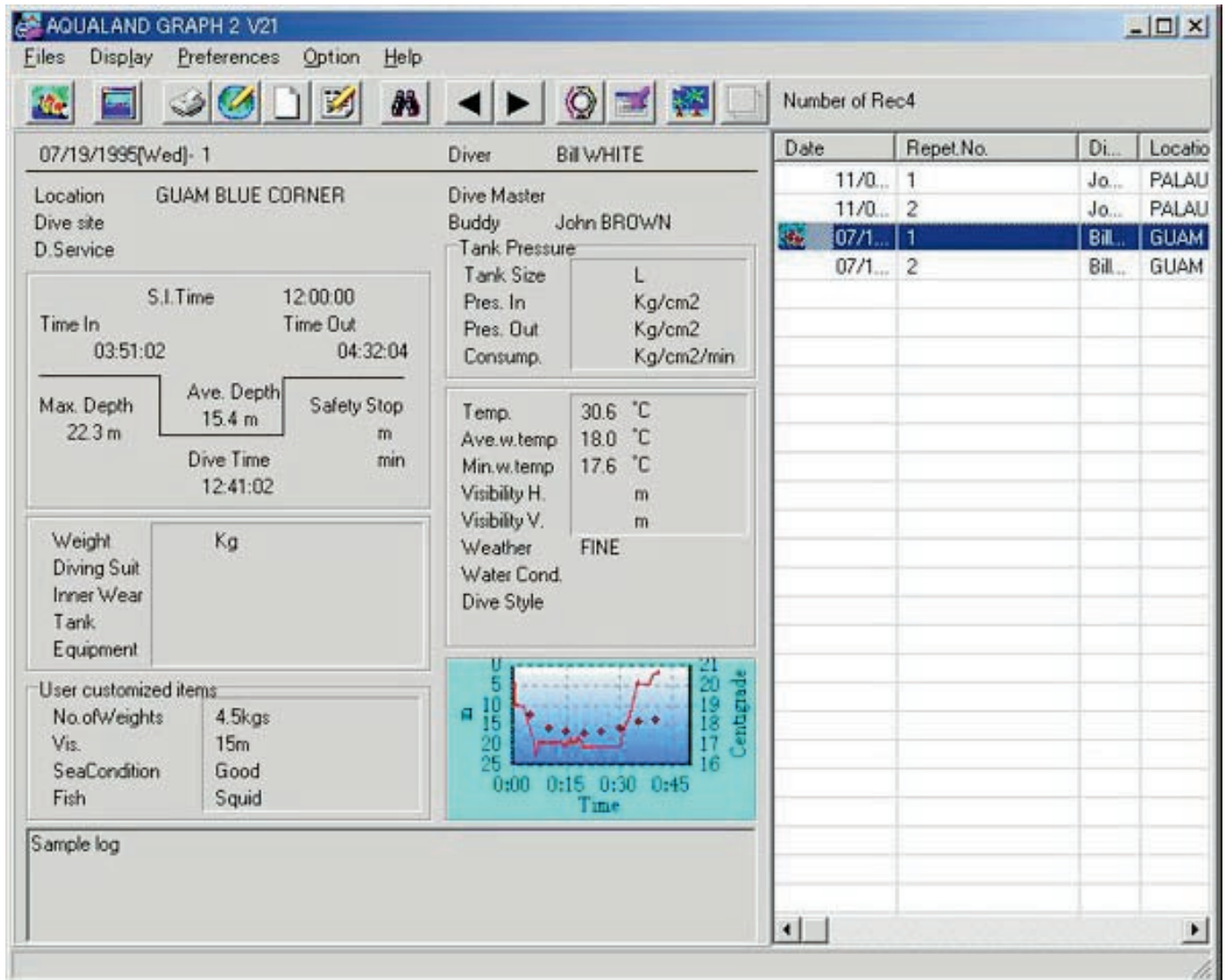
Napoleon

Turtle

Redfish

Hauptfenster im Tauchlisten-Anzeigemodus



Wenn das Hauptfenster im Albumsanzeigemodus angezeigt wird, klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  oder wählen Sie [Switch to Log List (L)] im Menü [Display (L)], um auf den Tauchlisten-Anzeigemodus umzuschalten.



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

Attributicons

Icons, welche Attribute anzeigen, werden an der rechten Seite der Tauchliste angezeigt.

	Albumdaten registrieren.
	Reisebericht registrieren.

5.1. Protokollanzeigedaten ändern

Wenn Sie mit der Maus auf eine Linie in der <Tauchliste> klicken, für welche das Protokoll gewünscht wird, wird das gewählte Protokoll im <Protokollanzeigebereich> angezeigt.

Zusätzlich können die angezeigten Protokolldaten geändert werden, indem Sie mit der Maus auf die Schaltfläche Verschieben in der Symbolleiste klicken.

5.2. Menüs

Dateien (Files (F))

Create New Log (N)	Erstellt ein neues Protokoll, ohne Daten von der Armbanduhr zu übertragen.
Edit (E)	Bearbeitet das gegenwärtig angezeigte Protokoll.
Delete (D)	Löscht die in der <Tauchliste> gewählten Daten.

Create HTML Document (H)	Erstellt eine Webseite der in der <Tauchliste> gewählten Daten.
Print (P)	Druckt die in der <Tauchliste> gewählten Daten aus.
Print Log List (L)	Druckt die gesamte <Tauchliste> aus.

Trip Summary (I)	Diese Funktion steht in dem Albumanzeigemodus zur Verfügung. Die in der <Tauchliste> gewählten Daten werden in dem <Reisebericht> registriert.
List of Trip Summaries (S)	Diese Funktion steht in dem Albumanzeigemodus zur Verfügung. Eine Liste der registrierten <Reisebericht> wird angezeigt.

Exit (X)	Beendet AQUALAND GRAPH
----------	-------------------------------

Display (L)

Search (S)	Extrahiert die anzuzeigenden Daten aus der <Tauchliste>.
Select Log Item (I)	Wählt den anzuzeigenden Protokollposten aus der <Tauchliste> aus.
Graph (G)	Zeigt eine Grafik der in der <Tauchliste> gewählten Daten an.

Switch to Album (A)	Das Fenster wird in dem Tauchlisten-Anzeigemodus angezeigt. Schaltet das Fenster auf den Albumanzeigemodus um.
Switch to Log List (L)	Das Fenster wird in dem Albumanzeigemodus angezeigt. Schaltet das Fenster auf den Tauchlisten-Anzeigemodus um.
Album Thumbnails (T)	Wählt, ob die Thumbnails (daumennagelgroße Abbildungen) in dem <Albumanzeigebereich> angezeigt werden sollen.

Einstellungen (Preference (P))

General (G)	Registriert die Informationen, die für den Betrieb von AQUALAND GRAPH erforderlich sind.
Customized Items (C)	Registriert die kundenspezifischen Anwenderposten, die in ein Protokoll eingeschrieben sind.
Fixed Items (F)	Registriert den Taucher, das Wetter und andere feste Posten, die in ein Protokoll eingeschrieben sind.
Dive Locations (L)	Registriert die Orte, die in ein Protokoll eingeschrieben sind.

Option (O)

Transfer (T)	Überträgt die Daten von der Armbanduhr.
Export Log (E)	Exportiert alle oder einen Teil der Tauchdaten.
Import Log (I)	Ladet die exportierten Daten. DOS Ver. 1 / Ver. 2.0 / Ver. 2.1 Protokoll Daten werden ebenfalls importiert.

Hilfe (Help (H))

Help Topics (H)	Zeigt die Hilfethemen an.
About Aqualand Graph (A)	Zeigt die Version von AQUALAND GRAPH an.

5.3. Symbolleiste

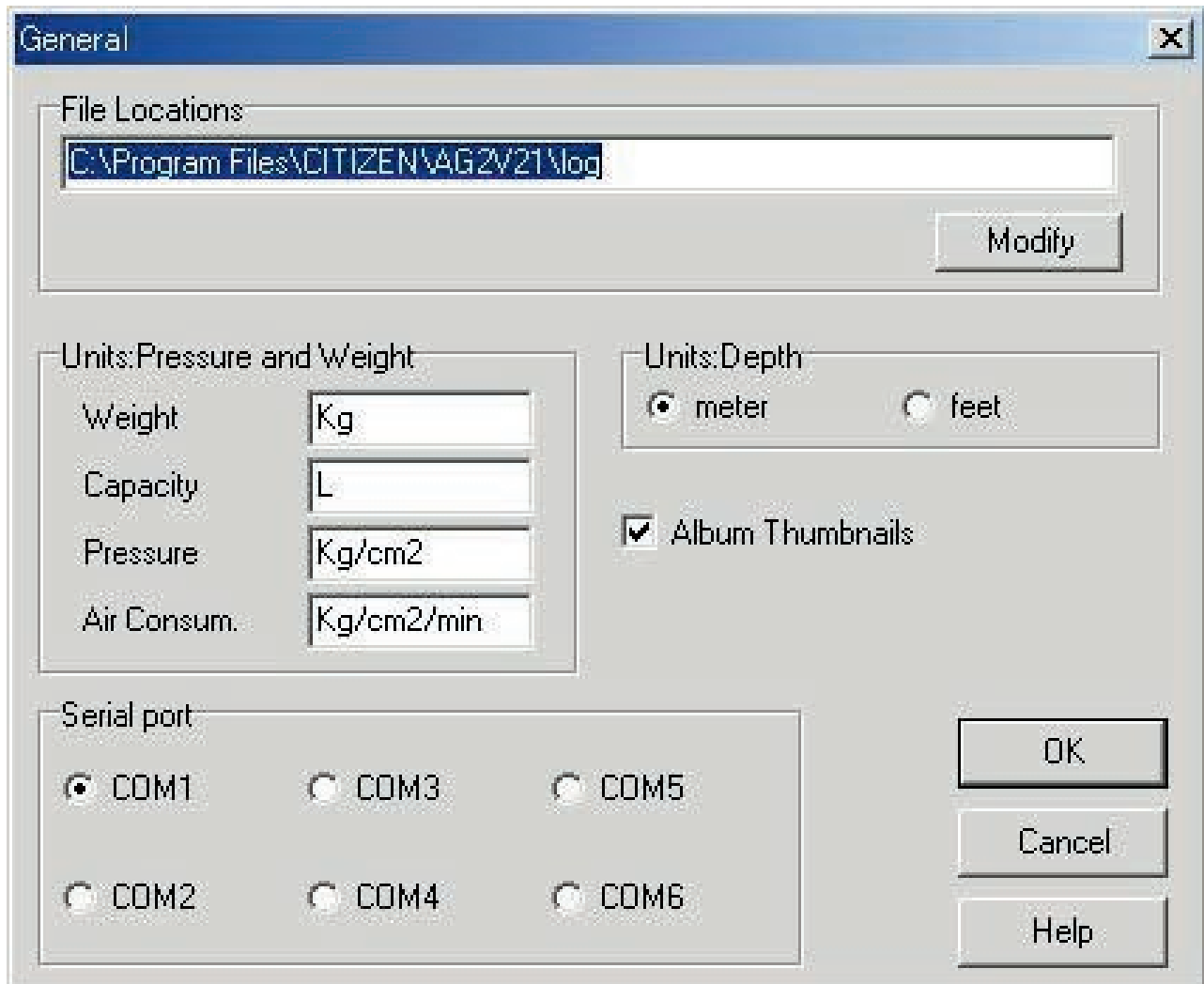
	Schaltfläche Albumanzeige	Wird in dem Tauchlisten-Anzeigemodus angezeigt. [Switch to Album (A)] des Menüs [Display (L)].
	Schaltfläche Tauchlistenanzeige	Wird in dem Albumanzeigemodus angezeigt. [Switch to Log List (L)] des Menüs [Display (L)].
	Schaltfläche Grafik	[Graph (G)] des Menüs [Display (L)].
	Schaltfläche Druck	[Print (P)] des Menüs [Files (E)].
	Schaltfläche für HTML-Dokument erstellen	[Create HTML Document (H)] des Menüs [Files (E)].
	Schaltfläche für neues Protokoll erstellen	[Create New Log (N)] des Menüs [Files (E)].
	Schaltfläche Bearbeiten	[Edit (E)] des Menüs [Files (E)].
	Schaltfläche Suche	[Search (S)] des Menüs [Display (L)].
	Schaltfläche Zurück	Schaltet zurück auf die vorhergehenden Daten der <Tauchliste> des gegenwärtig angezeigten Protokolls, und zeigt das Protokoll an.
	Schaltfläche Weiter	Schaltet weiter auf die nächsten Daten der <Tauchliste> des gegenwärtig angezeigten Protokolls, und zeigt das Protokoll an.
	Schaltfläche Übertragung	[Transfer (I)] des Menüs [Option (O)].
	Schaltfläche Protokoll exportieren	[Export Log (E)] des Menüs [Option (O)].
	Schaltfläche Reisezusammenfassung	Diese Funktion steht in dem Albumanzeigemodus zur Verfügung. [Trip Summary (I)] des Menüs [Files (E)].
	Schaltfläche Liste der Reisezusammenfassungen	Diese Funktion steht in dem Albumanzeigemodus zur Verfügung. [List of Trip Summary (S)] des Menüs [Files (E)].

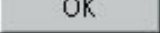
6. Einstellungen

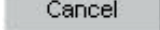

6.1 Allgemeines (General)

Die für den Betrieb von **AQUALAND GRAPGH** erforderlichen Einstellungen der Informationen werden registriert.

Die Dialogbox <General> wird angezeigt, wenn [General (G)] aus dem Menü [Preferences (P)] in dem <Hauptfenster> gewählt wird.



Die Registrierung wird abgeschlossen, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt. Da der zuletzt registrierte Inhalt durch **AQUALAND GRAPGH** im Speicher abgespeichert wird, ist es nicht erforderlich, diesen mit jedem Start zu registrieren.

Die Änderungen werden abgebrochen, indem Sie mit der Maus entweder auf die Schaltfläche  oder auf die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox klicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt.

6.1.1 Datenspeicherordner (File Locations)

Bestimmen Sie einen Ordner für die Speicherung der übertragenen Daten. Bis zu maximal 9999 Datensätze können in einem einzigen Datenspeicherordner abgespeichert werden. Falls 9999 Datensätze eines einzelnen Tauchganges mit einer Tauchzeit von 1 Stunde abgespeichert werden, sind etwa 400 MB an Festplattenplatz erforderlich. Während der Installation wird ein mit „LOG“ bezeichneter Datenspeicherordner unter dem Ordner erstellt, in welchem **AQUALAND GRAPGH** installiert ist.

Modify

Wenn Sie mit der Maus auf die Schaltfläche klicken, wird die Dialogbox <Select Folder> angezeigt. Spezifizieren Sie einen Speicherordner in dieser Dialogbox, wenn Sie den Datenspeicherordner ändern möchten. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „6.1.6. Ordner wählen“.)

6.1.2. Einheiten (Units)

Stellen Sie die in den Protokollen zu verwendenden Einheiten ein. Die Einheiten können mit bis zu 10 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Die registrierten Daten werden nicht geändert, auch wenn Sie die Einheiten ändern.

Weight	Geben Sie die Einheiten ein, die für das Gewicht angezeigt werden sollen.
Capacity	Geben Sie die Einheiten ein, die für die Tankgröße angezeigt werden sollen.
Pressure	Geben Sie die Einheiten ein, die für den Eingangsdruck und den Ausgangsdruck des Tanks angezeigt werden sollen.
Air Consum.	Geben Sie die Einheiten ein, die für den Verbrauch des Tanks angezeigt werden sollen.

6.1.3. Einheiten beim Erstellen eines neuen Protokolls (Unit : Depth)

Spezifizieren Sie die Einheiten, die für die Tiefe zu verwenden sind, wenn Sie mit <Neues Protokoll erstellen> ein neues Protokoll erstellen.

Meter	Meter werden als die Einheit für die Tiefe verwendet, und °C werden als die Einheit für die Temperatur verwendet.
Feet	Fuß werden als die Einheit für die Tiefe verwendet, und °F werden als die Einheit für die Temperatur verwendet.

6.1.4. Albummodus (Album Thumbnails)

Stellen Sie den Albumanzeigemodus für den <Albumanzeigebereich> in dem <Hauptfenster> ein.

Falls die <Album Thumbnails> abgehakt sind, werden die Abbildungen und Kommentare angezeigt. Wird die Abhakung entfernt (deaktiviert), werden nur die Kommentare ohne die Abbildungen angezeigt.

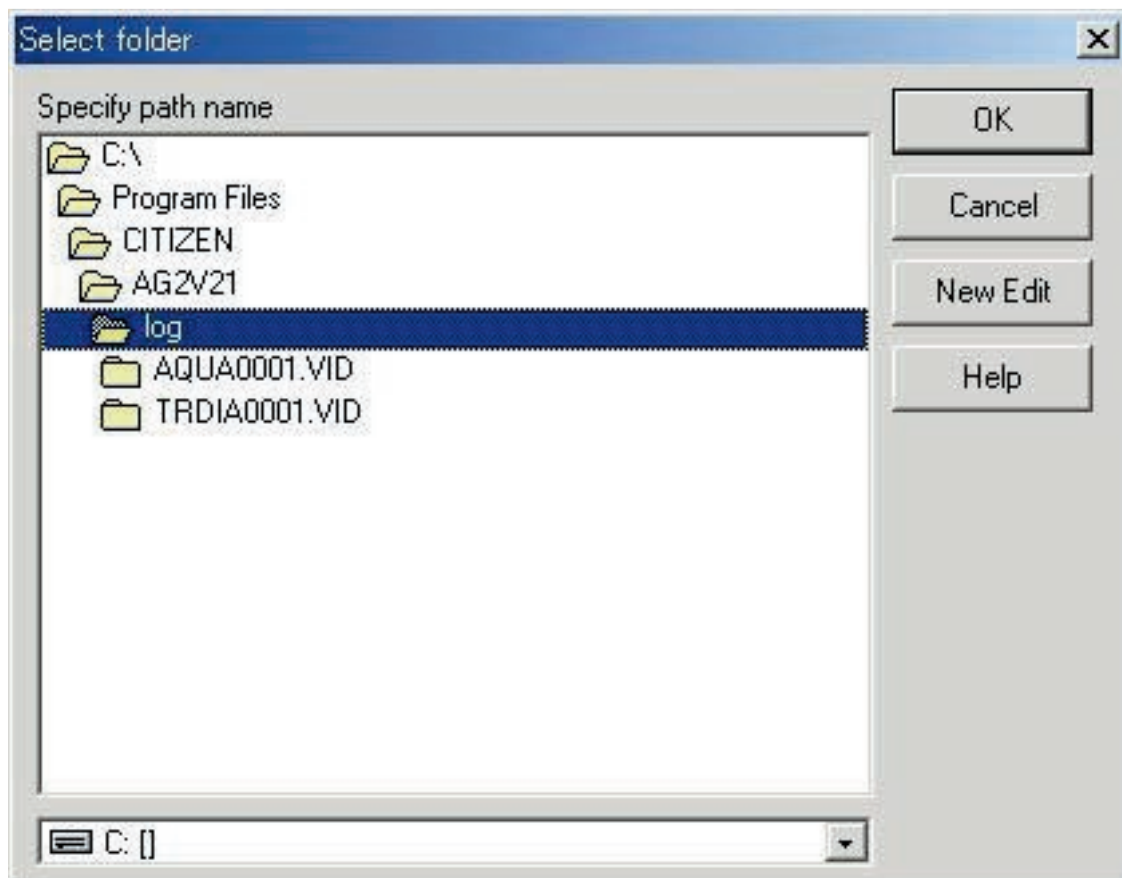
6.1.5. Serielle Port (Serial Port)

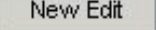
Wählen Sie einen seriellen Port.

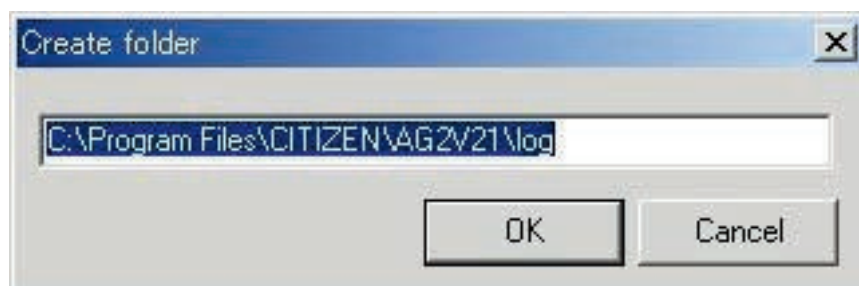
6.1.6. Ordner wählen (Select Folder)

Sie können einen Ordner wählen.

Falls Sie von Protokoll importieren aus starten, wird die Schaltfläche  nicht angezeigt.



Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird die Dialogbox <Create Folder> angezeigt. Zu diesem Zeitpunkt kann ein Ordner erstellt werden.

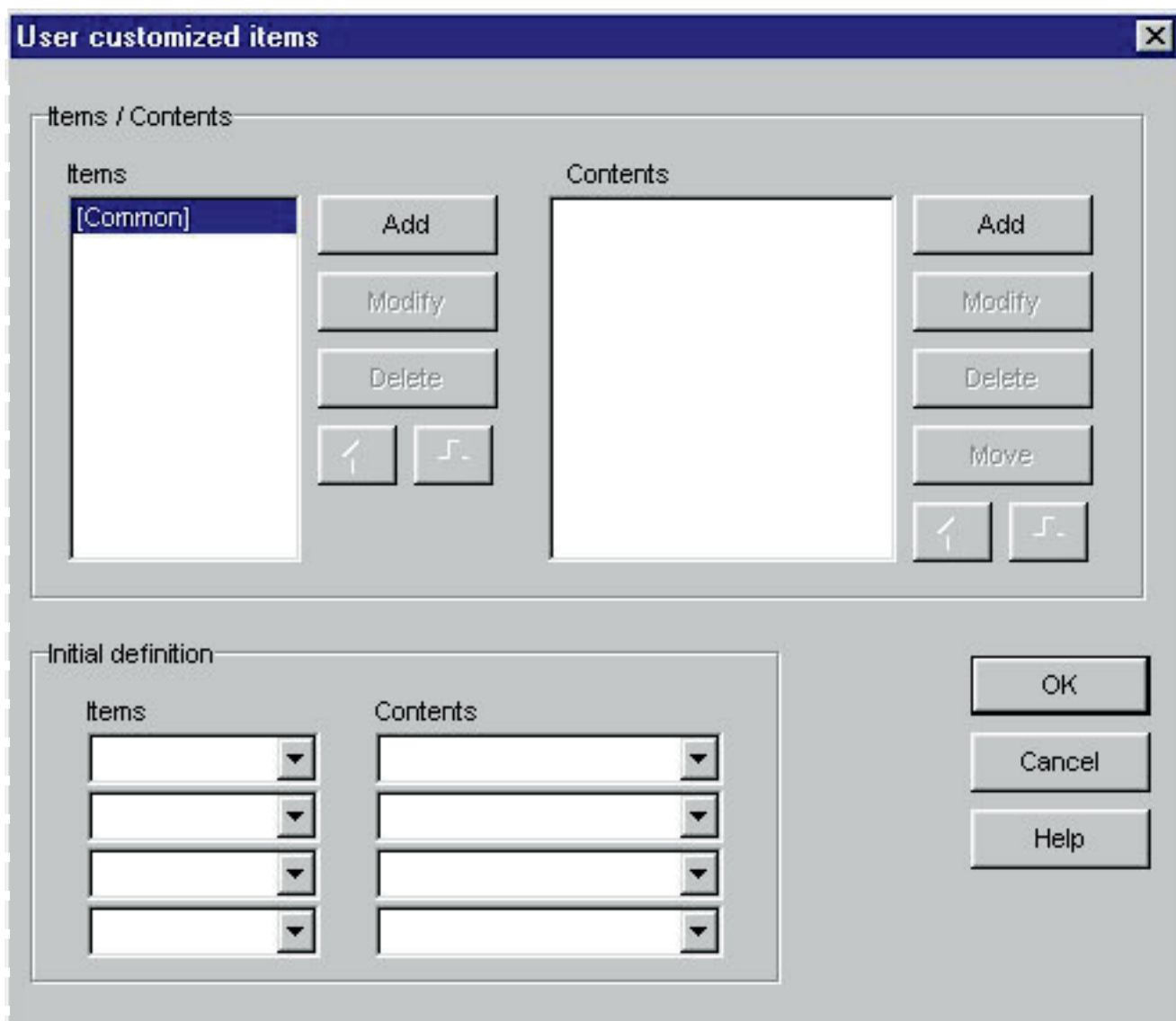


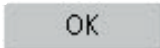
6.2. Kundenspezifische Posten (Customized Items)

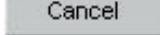

Die kundenspezifischen Anwendereinstellungen und ihr in einem Protokoll zu speichernder Inhalt werden registriert.

Die Dialogbox <User customized items> wird angezeigt, wenn [Customized Items (C)] aus dem Menü [Preferences (P)] in dem <Hauptfenster> gewählt wird.

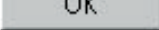
Die Inhalte könne registriert werden, während die Klassifizierungen für jeden Posten ausgeführt werden. Wenn ein Posten aus der Liste der Posten im linken oberen Teil der Dialogbox gewählt wird, wird der für jeden Posten registrierte Inhalt in der Liste der Inhalte im rechten oberen Teil der Dialogbox angezeigt. Registrieren Sie die Inhalte, die keine Klassifizierung für individuelle Posten erfordern, als „Common“ Posten.



Die Registrierung ist beendet, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt. Da die endgültig registrierten Inhalte von **AQUALAND GRAPH** im Speicher abgespeichert werden, müssen diese nicht mit jedem Start neu registriert werden.






Die Änderungen können abgebrochen werden, indem Sie entweder mit der Maus auf die Schaltfläche  oder auf die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox klicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt.

Zusätze zu oder Änderungen von Daten werden in der Dialogbox <Add> oder <Modify> ausgeführt.

Wenn die Daten eingegeben wurden und Sie danach die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt haben, kehrt das Programm an die Dialogbox <User customized Items> zurück, und die bearbeiteten Daten werden in der Liste angezeigt.

6.2.1 Posten (Items)







Posten können mit bis zu 12 Buchstaben oder Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 1000 Inhalte können registriert werden.

	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt. Obwohl die Posten in Form von „Common“ Posten eingegeben werden können, werden diese von den „Common“ Posten von AQUALAND GRAPH unterschieden.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die Namen der gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt. Die den Inhalt betreffenden Informationen bleiben erhalten, auch wenn der Name eines Postens geändert wurde. Die „Common“ Posten können nicht geändert werden.
	Löscht den gewählten Posten. Der für diesen Posten registrierte Inhalt wird ebenfalls gelöscht. „Common“ Posten können nicht gelöscht werden.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben. „Common“ Posten können nicht verschoben werden.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten. „Common“ Posten können nicht verschoben werden.


* „Common“ Posten speichern den Posteninhalt ab, wenn eine Anwenderapplikation aus einer DOS Version oder Ver. 1 geladen wird. Zusätzlich können die für „Common“ Posten registrierten Inhalte aufgerufen werden, unabhängig von dem während der Protokolleingabe gewählten Posten.

6.2.2 Inhalte (Contents)

Die Inhalte können unter Verwendung von bis zu 20 Buchstaben oder Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 1000 Inhalte können registriert werden.

	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt den Inhalt hinzu. Eine Kontrolle für doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert den gewählten Inhalt. Eine Kontrolle für doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht die gewählten Inhalte.
	Verschiebt die gewählten Inhalte an einen unterschiedlichen Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition des gewählten Inhalts um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition des gewählten Inhalts um einen Posten nach unten.

6.2.3. Anfängliche Anzeige (Initial definition)

Die anfänglich für die kundenspezifischen Posten während der Bearbeitung des Protokolls angezeigten Daten werden registriert. Die Posten und Inhalte können aus einer Liste gewählt werden, indem Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken. Sie können auch von der Tastatur aus eingegeben werden.



6.3. Feste Posten (Fixed Items)

Die folgenden Posten, die in einem Protokoll abgespeichert sind, werden registriert.

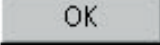
- * Taucher (Diver)
- * Wetter (Weather)
- * Tankmaterial (Tank Material)
- * Tauchdienst (D.Service)
- * Tauchstil (Dive Style)
- * Wasserbedingungen (Water Cond.)
- * Tauchanzug / Innenbekleidung (Diving Suit / Inner Wear)
- * Ausrüstung (Equipment)

Die Dialogbox <Fixed Items> wird angezeigt, wenn [Fixed Items (E)] aus dem Menü [Preferences (P)] in dem <Hauptfenster> gewählt wird.

Die Registrierung wird beendet, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt. Da die Inhalte der endgültigen Registrierung durch **AQUALAND GRPH** im Speicher abgespeichert werden, müssen diese nicht mit jedem Start registriert werden.

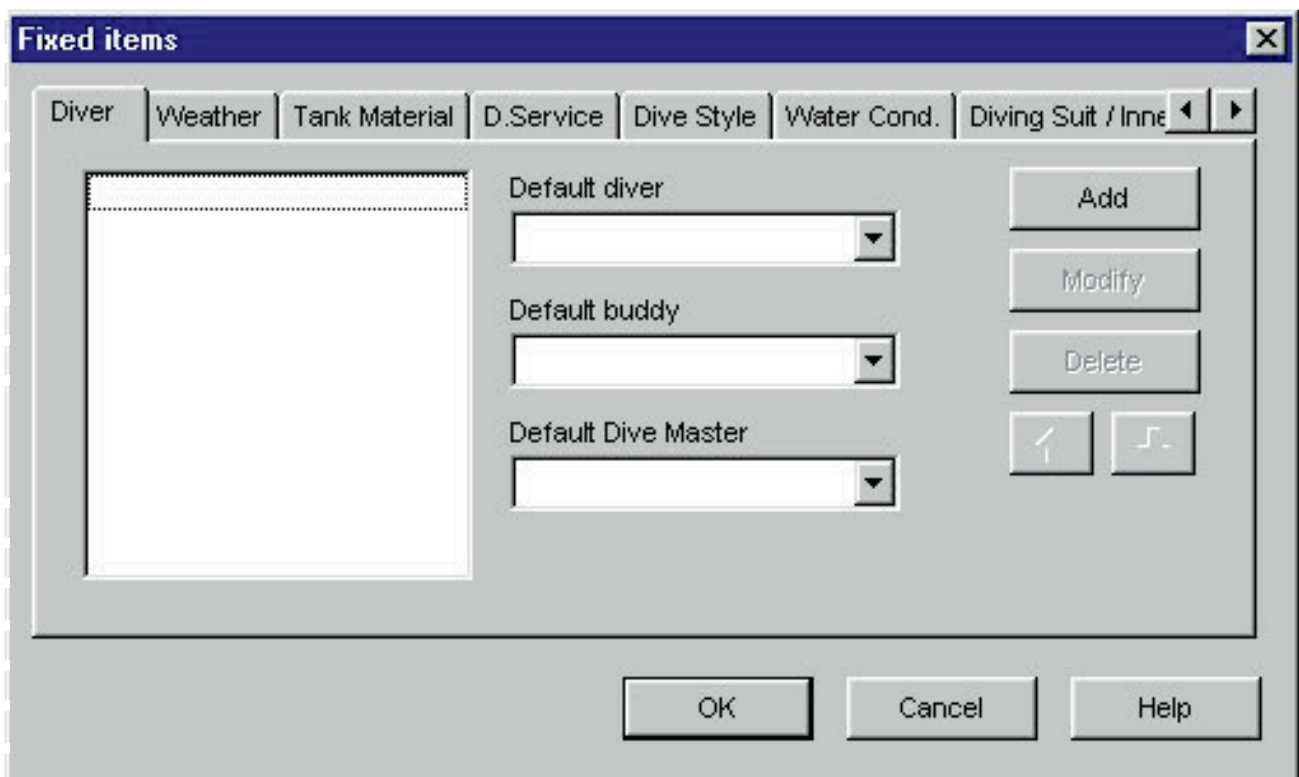
Die Änderungen werden abgebrochen, indem Sie entweder die Schaltfläche  oder die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox mit der Maus anklicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt.

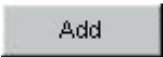







Das Hinzufügen und die Änderung von Daten werden in der Dialogbox <Add> oder <Modify> ausgeführt.

Wenn die Daten eingegeben und danach die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt werden, kehrt das Programm an die Dialogbox <Fixed Items> zurück, und die bearbeiteten Daten werden in der Liste angezeigt.

6.3.1. Taucher (Diver)

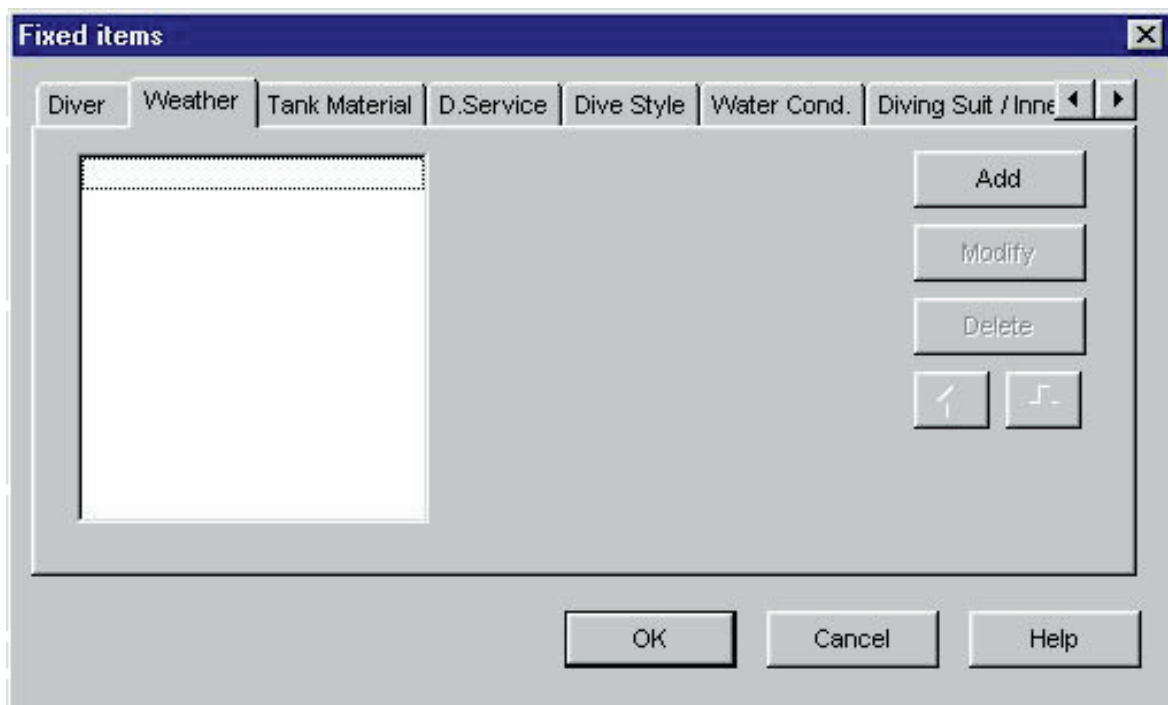
Der Name des Tauchers kann mit bis zu 20 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Es lassen sich bis zu maximal 1000 Taucher registrieren.

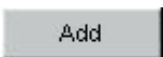






	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.
Default diver	Registriert die anfänglich für den „Diver“ anzuzeigenden Daten in der Dialogbox <Edit>. Ein Taucher kann aus der Taucherliste ausgewählt werden, indem die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt wird. Der Name eines Tauchers kann über die Tastatur eingegeben werden.
Default buddy	Registriert die anfänglich für den „Buddy“ anzuzeigenden Daten in der Dialogbox <Edit>. Ein Mittaucher kann aus der Taucherliste ausgewählt werden, indem die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt wird. Der Name eines Mittauchers kann auch über die Tastatur eingegeben werden.
Default dive master	Registriert die anfänglich für den „Dive Master“ anzuzeigenden Daten in der Dialogbox <Edit>. Ein Tauchlehrer kann aus der Taucherliste ausgewählt werden, indem die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt wird. Ein Tauchlehrer kann auch über die Tastatur eingegeben werden.

6.3.2. Wetter (Weather)

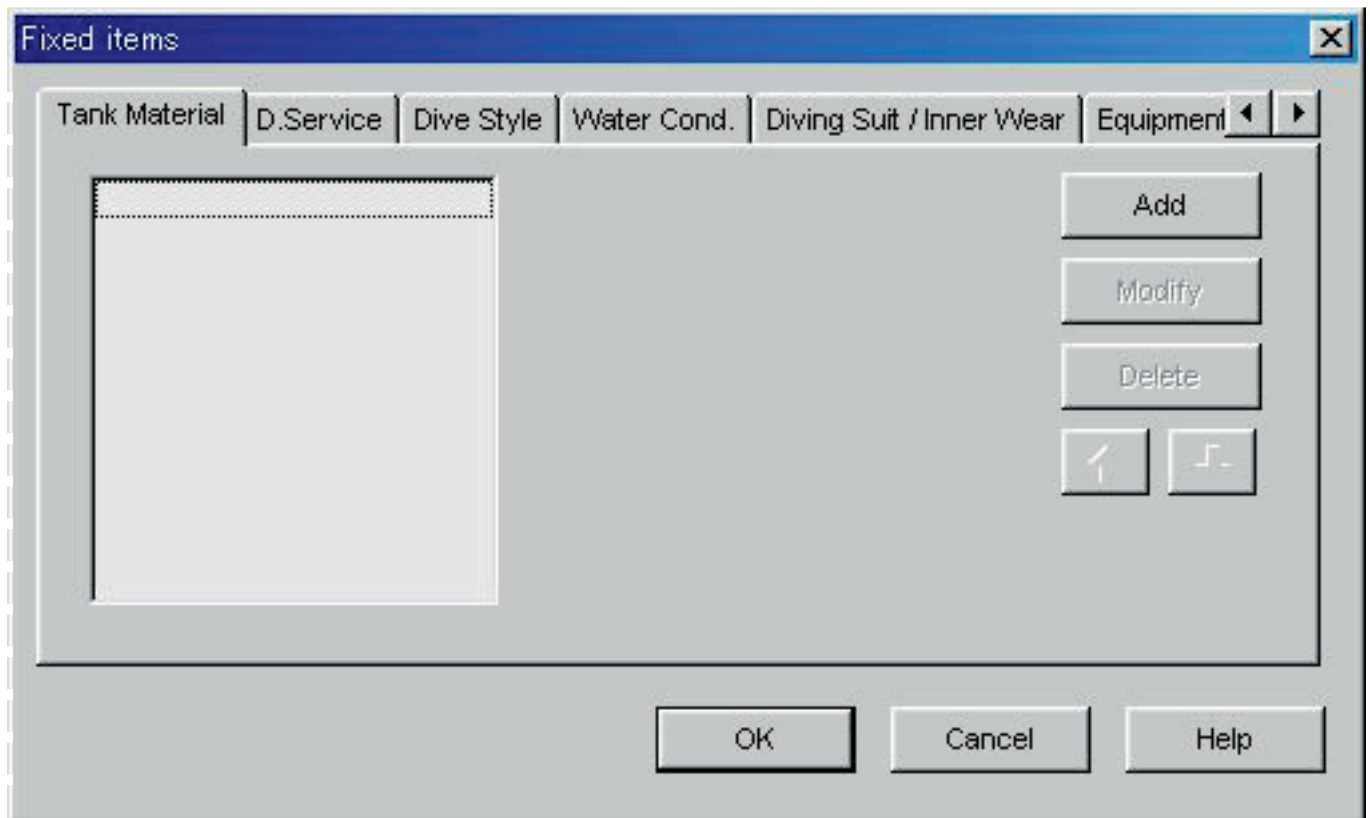
Das Wetter kann unter Verwendung von bis zu 12 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Wetterbedingungen lassen sich registrieren.

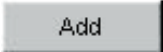






	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.

6.3.3. Tankmaterial (Tank Material)

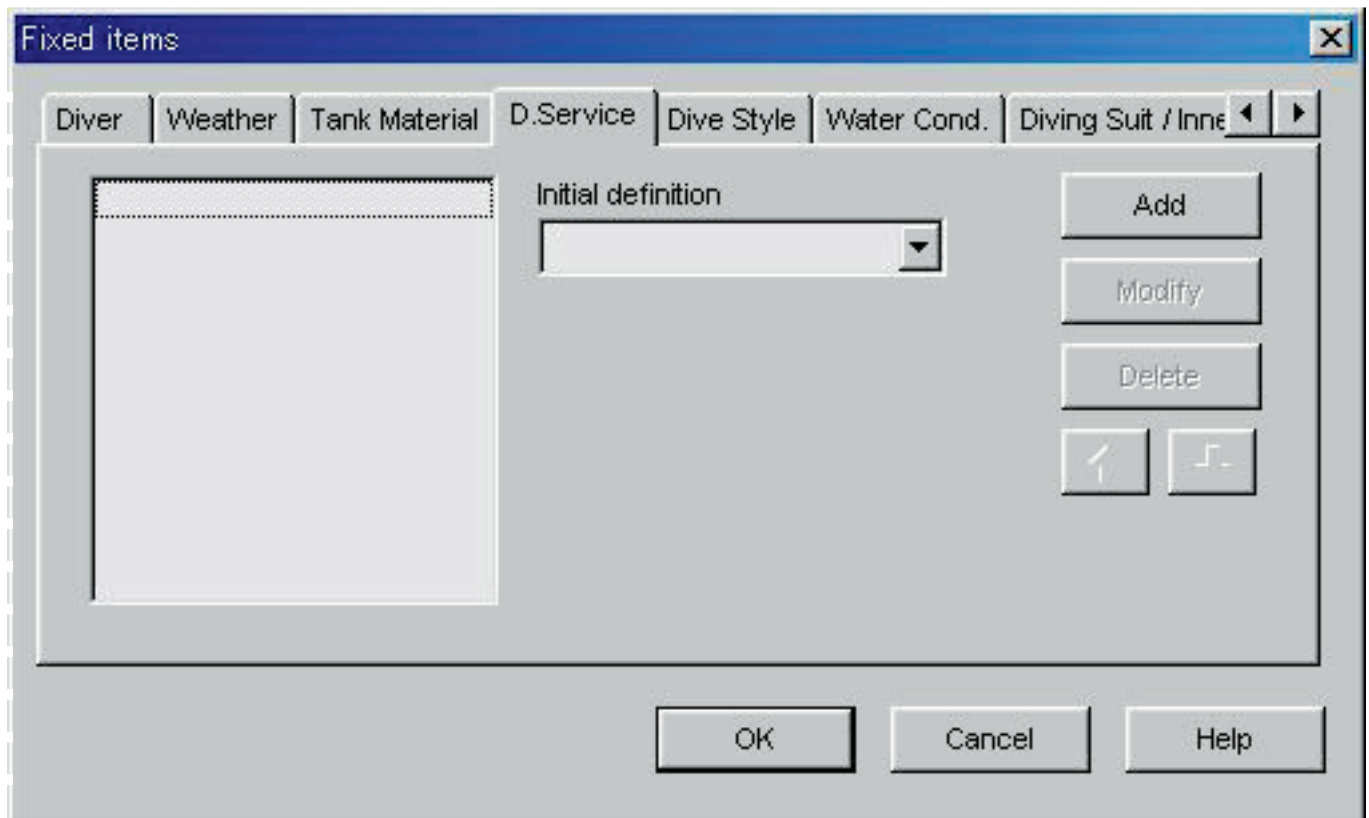
Das Tankmaterial kann mit bis zu 10 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Tankmaterialien lassen sich registrieren.

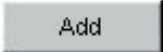






	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.

6.3.4. Tauchdienst (D. Service)

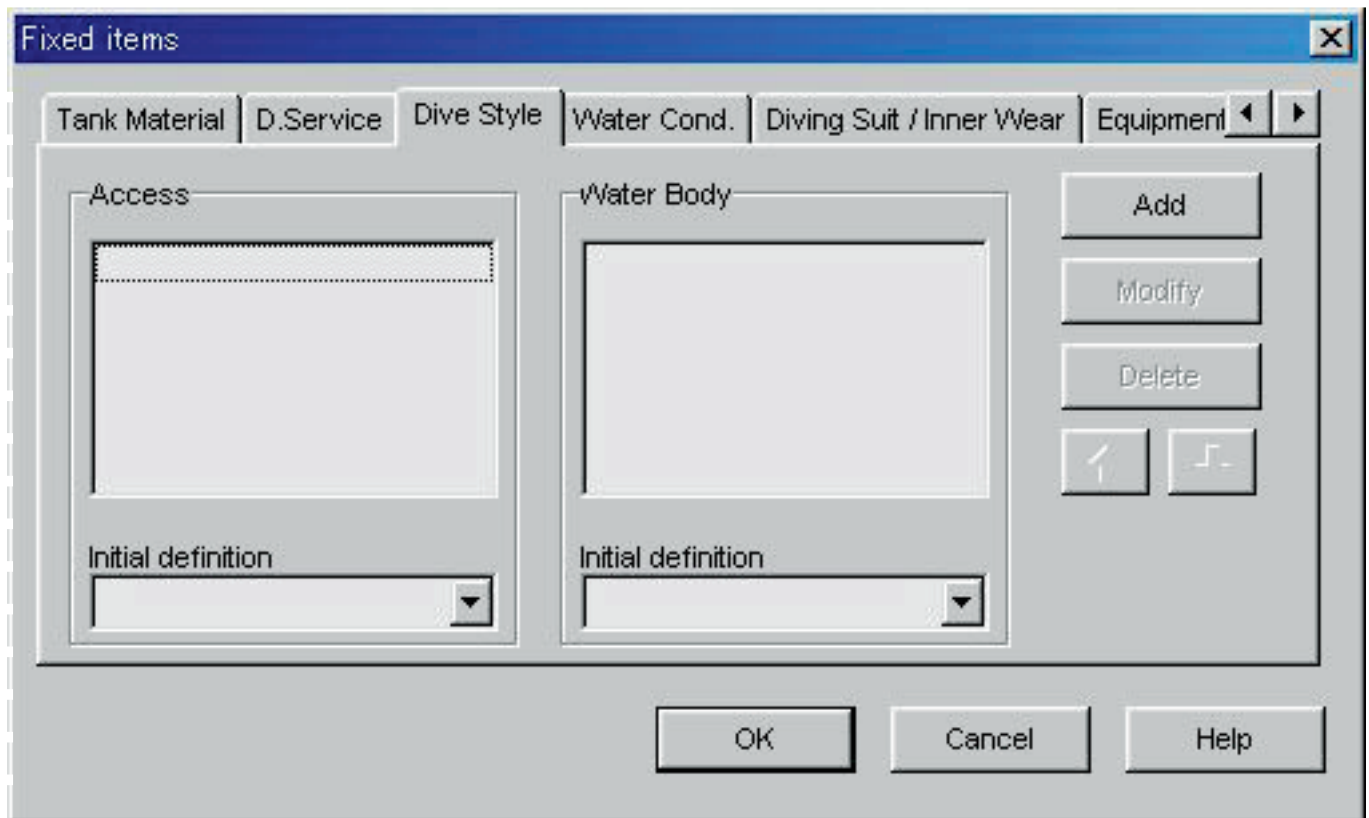
Der Tauchdienst kann mit bis zu 20 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Tauchdienste lassen sich registrieren.



	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.

6.3.5 Tauchstil (Dive Style)

Der Tauchstil kann mit bis zu 10 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Tauchstile lassen sich registrieren.

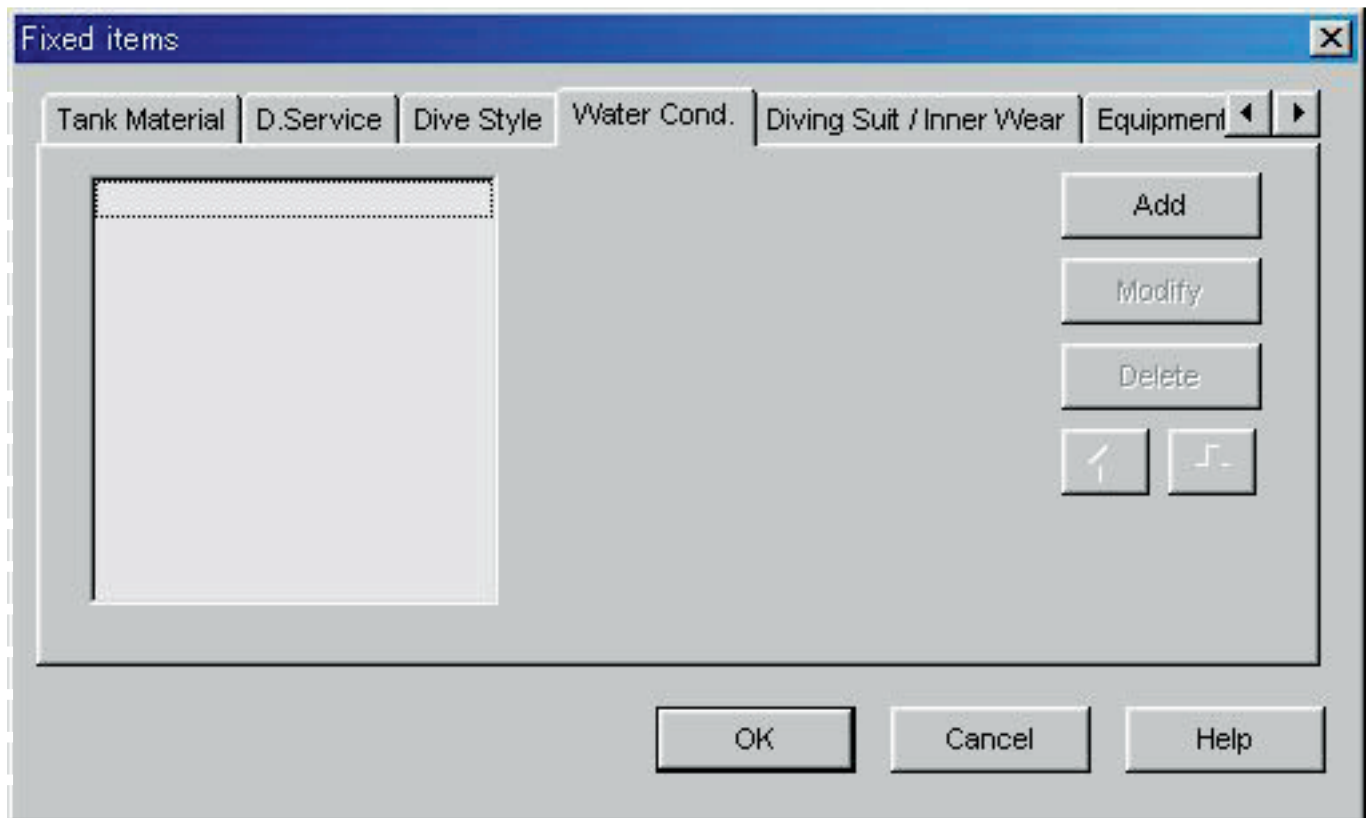







Die folgenden Operationen stehen sowohl für den Tauchstil als auch für <Water Body> zur <Access>.

	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.
Initial definition	Registriert die anfänglich für den „Dive Style“ anzuzeigenden Daten in der Dialogbox <Edit>. Ein Tauchstil kann aus der Tauchstilliste ausgewählt werden, indem die Schaltfläche mit der Maus angeklickt wird. Ein Tauchstil kann auch über die Tastatur eingegeben werden.

6.3.6. Wasserbedingungen (Water Cond.)

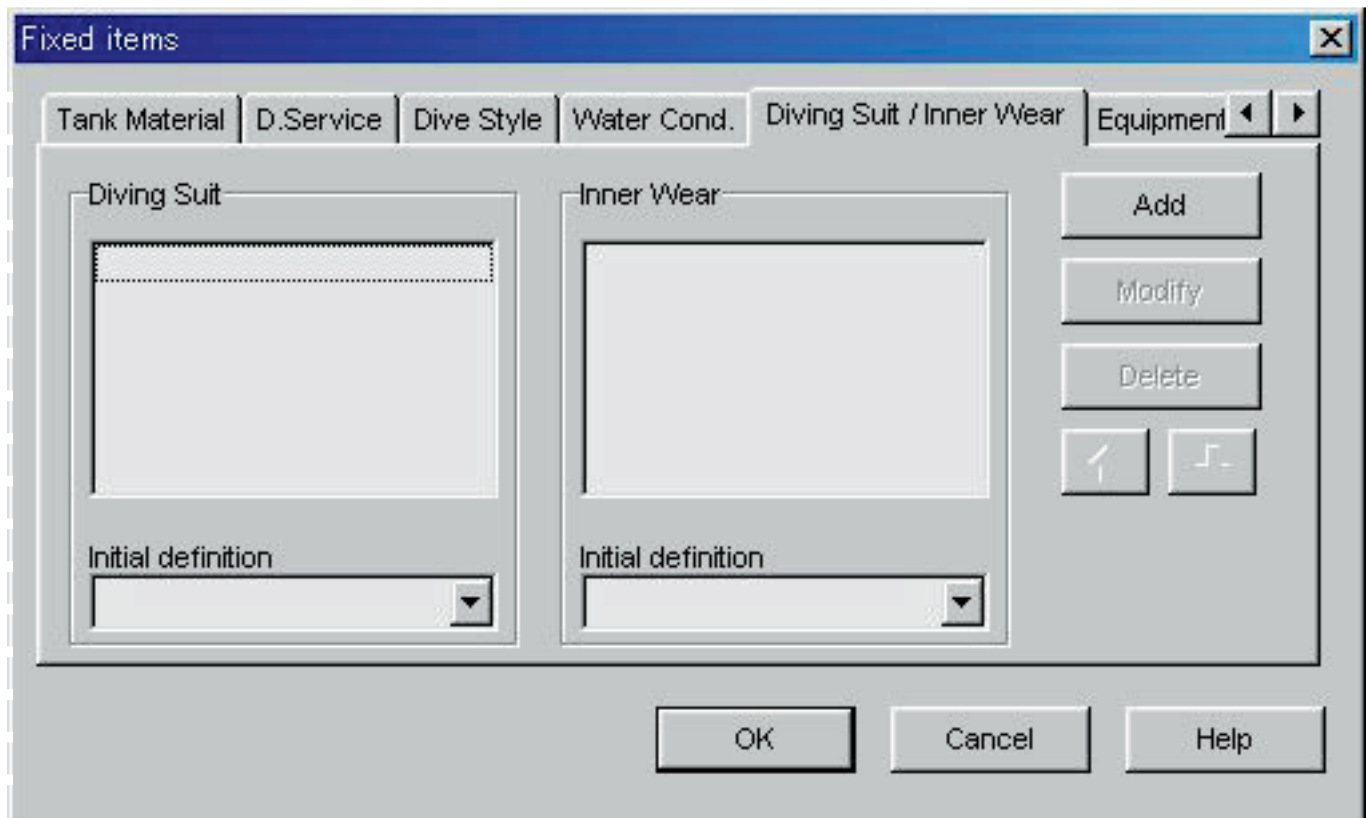
Die Wasserbedingungen können unter Verwendung von bis zu 10 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Wasserbedingungen können registriert werden.



	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.

6.3.7. Tauchanzug / Innenbekleidung (Diving Suit / Inner Wear)

Der / die Tauchanzug / Innenbekleidung kann unter Verwendung von bis zu 20 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Posten lassen sich registrieren.

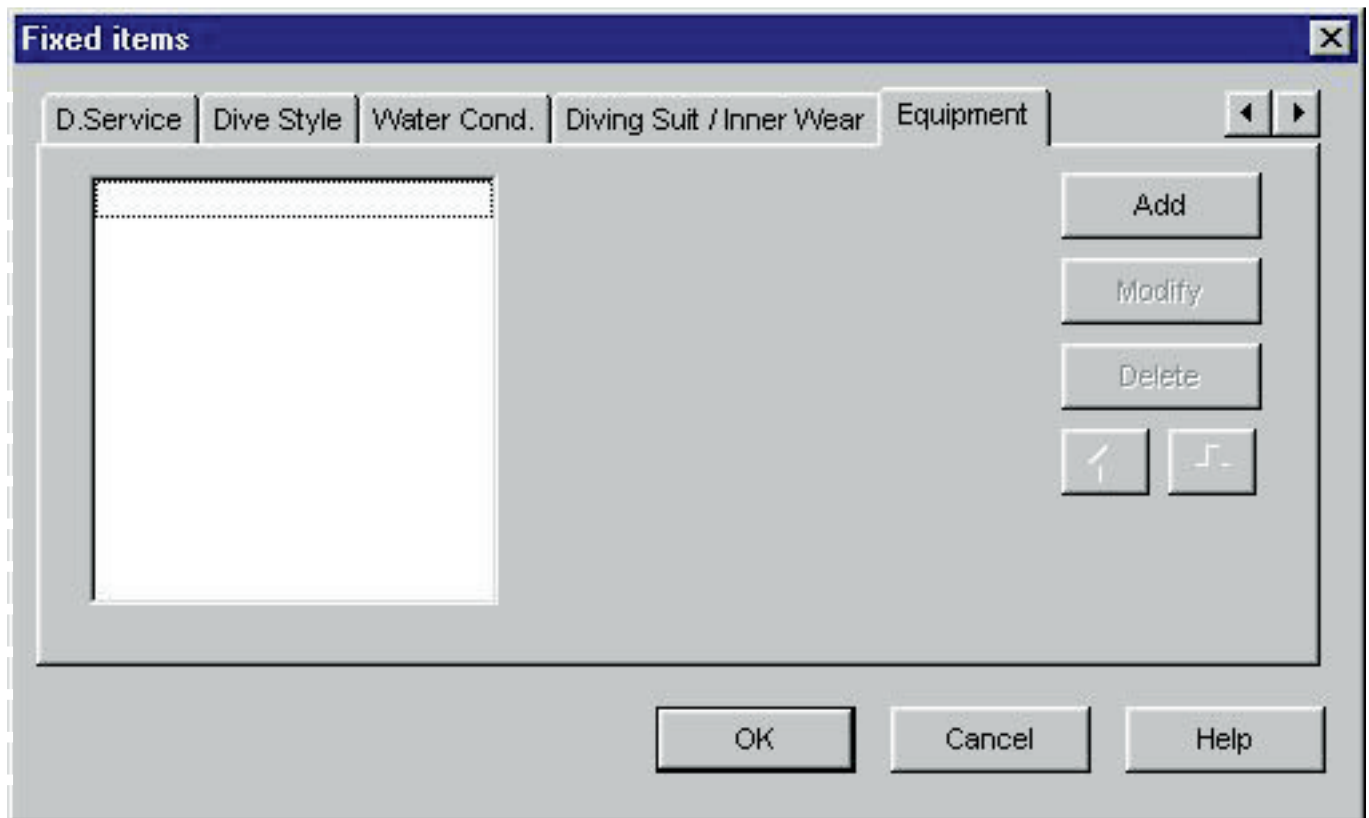







Die folgenden Operationen stehen sowohl für Tauchanzug als auch für Innenbekleidung zur Verfügung.

	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.
Initial definition	Anfängliche Anzeige / Registriert die anfänglich für „Diving Suit“ und „Inner Wear“ anzuzeigenden Daten in der Dialogbox <Edit>. Ein Tauchanzug und eine Innenbekleidung können aus der Liste ausgewählt werden, indem die Schaltfläche mit der Maus angeklickt wird. Tauchanzug und Innenbekleidung lassen sich auch über die Tastatur eingeben.

6.3.8 Ausrüstung (Equipment)

Die Ausrüstung kann unter Verwendung von bis zu 10 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Ausrüstungsposten lassen sich registrieren.



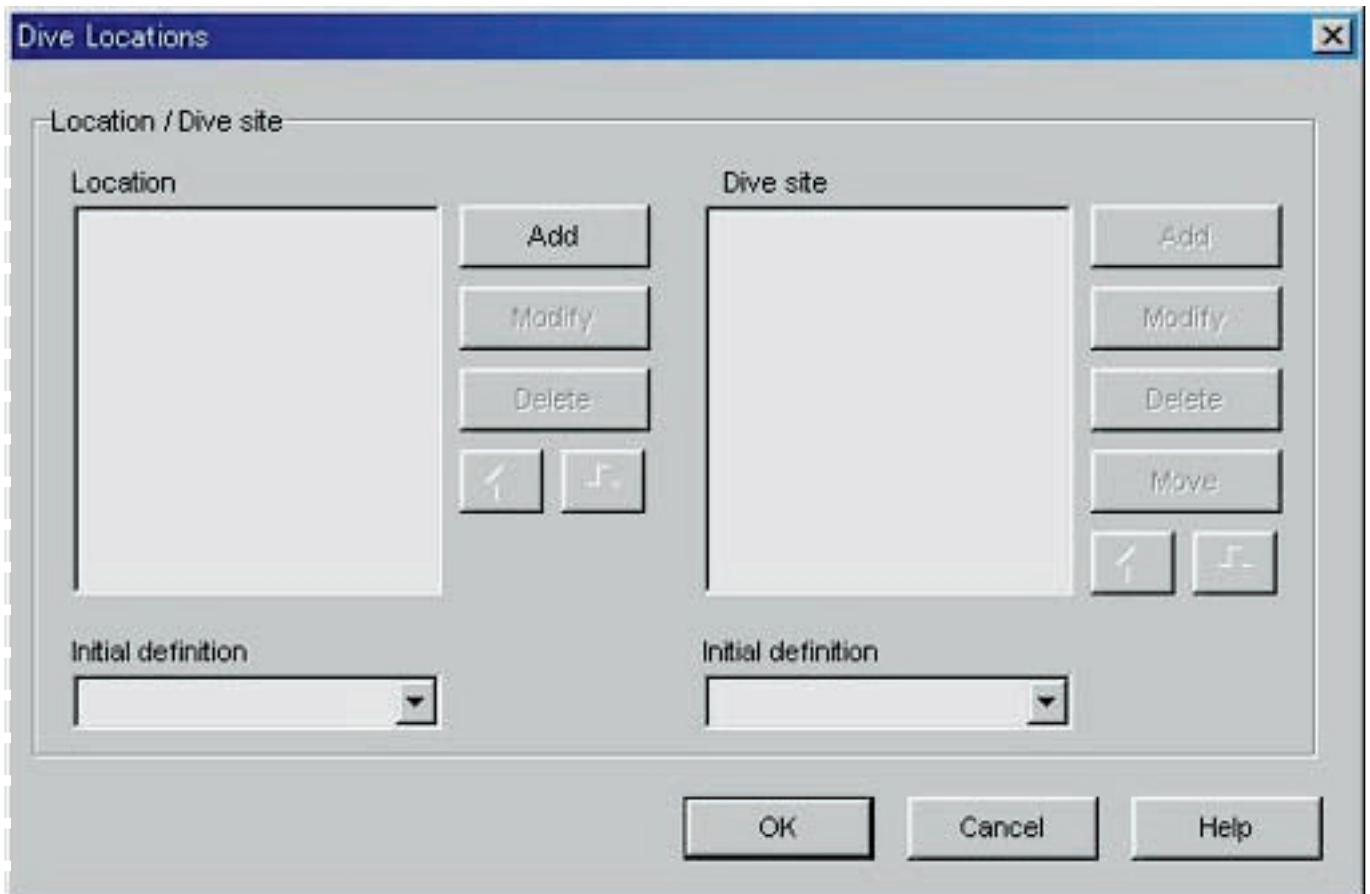
	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.

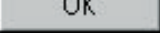
6.4. Tauchorte (Dive Locations)



Die in einem Protokoll abzuspeichernden Orte werden registriert.

Die Dialogbox <Dive Locations> wird angezeigt, wenn [Dive Locations (L)] aus dem Menü [Preferences (P)] in dem <Hauptfenster> gewählt wird.

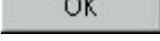
Die Tauchstellen können mit Klassifizierungen für jeden Ort registriert werden. Wenn ein Ort aus der Liste der Orte im linken oberen Teil der Dialogbox gewählt wird, werden die für jeden Ort registrierten Tauchstellen in der Liste der Tauchstellen im rechten oberen Teil der Dialogbox angezeigt.



Die Registrierung wird abgeschlossen, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt. Da der Inhalt der abgeschlossenen Registrierung durch **AQUALAND GRAPH** auch im Speicher abgespeichert wird, müssen Sie diesen nicht mit jedem Starten neu registrieren.







Die Änderungen werden abgebrochen, indem Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  oder auf die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox klicken, wonach das Programm auf das <Hauptfenster> zurückkehrt.

Hinzufügen und Änderungen von Daten erfolgt in der Dialogbox <Add> oder <Modify>.

Wenn die Daten eingegeben werden, und danach die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt wird, kehrt das Programm an die Dialogbox <Dive Locations> zurück, und die bearbeiteten Daten werden in der Liste angezeigt.








6.4.1 Ort (Location)

Die Orte können unter Verwendung von bis zu 20 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 1000 Orte lassen sich registrieren.

	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.
Initial definition	Registriert die anfänglich für „Location“ anzuzeigenden Daten in der Dialogbox <Edit>. Ein Ort kann aus der Ortsliste ausgewählt werden, indem die Schaltfläche  mit der Maus abgeklickt wird. Ein Ort kann auch über die Tastatur eingegeben werden.


6.4.2 Tauchstelle (Dive Site)

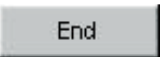
Die Tauchstellen können unter Verwendung von bis zu 20 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Tauchstellen lassen sich registrieren.

	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die gewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Dateneingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Posten. Der für diesen Posten registrierte Inhalt wird auch gelöscht.
	Verschiebt eine gewählte Tauchstelle an einen anderen Ort.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.
Initial definition	Registriert die anfänglich für „Dive Site“ anzuzeigenden Daten in der Dialogbox <Edit>. Eine Tauchstelle kann aus der Tauchstellenliste ausgewählt werden, indem die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt wird. Eine Tauchstelle kann auch über die Tastatur eingegeben werden.

7. Übertragung (Transfer)

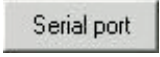
Die Daten können von der Armbanduhr auf einen Personal Computer übertragen werden.

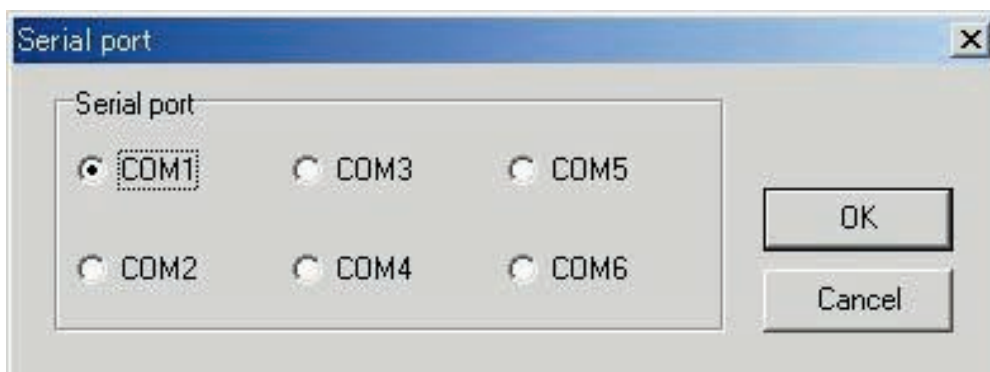
Die Dialogbox <Transfer> wird angezeigt, indem Sie entweder auf die Schaltfläche  in dem <Hauptfenster> klicken oder indem Sie [Transfer (T)] aus dem Menü [Option (O)] wählen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche , wodurch das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt.

Bis zu maximal 9999 Datensätze können in einem einzigen Datenspeicherordner abgespeichert werden. Zusätzliche Daten können nicht abgespeichert werden.



Die Dialogbox <Serial port> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken. Die Nummer des seriellen Ports, der für den Anschluss der Hyper Aqualand und die Kommunikationseinheit von der Armbanduhr verwendet wird, wird hier eingestellt.





7.1. Anschließen der Kommunikationseinheit

Schließen Sie zuerst die Kommunikationseinheit (CMUT-01 oder CMUT-03) an den seriellen Port des Personal Computers an, um die Daten von der Hyper Aqualand übertragen zu können. Für Informationen über die Verwendung der Hyper Aqualand siehe die Bedienungsanleitung der Hyper Aqualand.


7.2. Übertragung

AQUALAND GRAPH überträgt die Daten, wenn die Hyper Aqualand an der Kommunikationseinheit angeblacht ist. Für Informationen über die Verwendung der Hyper Aqualand siehe die Bedienungsanleitung der Hyper Aqualand.

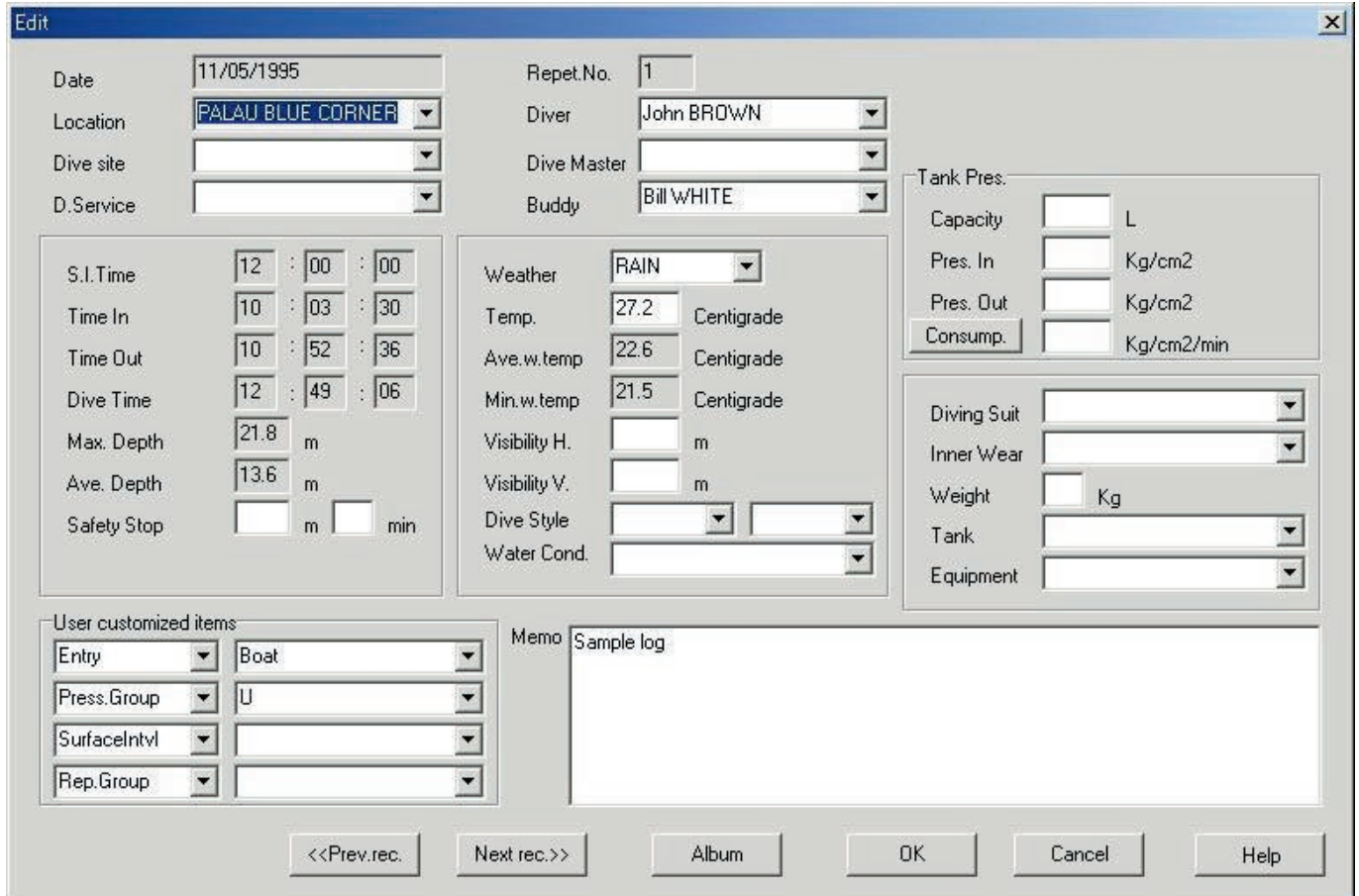
1. Schalten Sie die Hyper Aqualand auf den Übertragungsmodus.
2. Bedienen Sie die Hyper Aqualand, um die zu übertragenden Daten aufzurufen.
3. Setzen Sie den Hyper Aqualand Übertragungsstift in den mittleren Verbindungsstift der drei Verbindungsstifte ein.
4. Die Daten werden von der Hyper Aqualand gesandt, wenn die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt wird, worauf der Personal Computer mit dem Empfang der Daten beginnt. Wenn die Übertragung beendet ist, wird eine Dialogbox angezeigt, um den Anwender über die Beendigung der Datenübertragung zu informieren. Falls die Übertragung nicht richtig ausgeführt wurde, wird eine Kommunikationsfehler-Warnmeldung angezeigt. In diesem Fall sollten Sie die Verbindung der RS-232C Schnittstelle und die Verbindung zwischen der Hyper Aqualand und der Kommunikationseinheit überprüfen. Klicken Sie danach erneut mit der Maus auf die Schaltfläche .
5. Wenn unterschiedliche Daten übertragen werden sollen, wiederholen Sie den obigen Vorgang ab Schritt 2. Falls sich die Hyper Aqualand nicht in dem Übertragungsmodus befindet, wiederholen Sie den Vorgang ab dem Schritt 1.

8. Protokolldaten hinzufügen

Die Protokolldaten können zu den Daten hinzugefügt werden, die von der Armbanduhr übertragen wurden.

Wenn Sie die Schaltfläche  im <Hauptfenster> mit der Maus anklicken oder [Edit (E)] in dem Menü [Files (E)] wählen, wird die Dialogbox <Edit> für das gegenwärtig angezeigte Protokoll angezeigt.










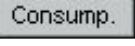
Der Teil der übertragenen Daten, der zu einem Protokoll gehört, das durch Übertragung von Daten von der Armbanduhr erstellt wurde, kann nicht bearbeitet werden.









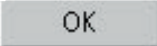
The 'Edit' dialog box contains the following fields and controls:


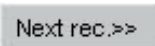
- Date:** 11/05/1995
- Location:** PALAU BLUE CORNER
- Dive site:** [Empty dropdown]
- D.Service:** [Empty dropdown]
- Repet.No.:** 1
- Diver:** John BROWN
- Dive Master:** [Empty dropdown]
- Buddy:** Bill WHITE
- Tank Pres.:**
 - Capacity: [Empty] L
 - Pres. In: [Empty] Kg/cm2
 - Pres. Out: [Empty]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

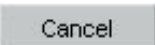

Buttons at the bottom: <<Prev.rec., Next rec.>>, Album, OK, Cancel, Help


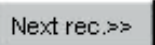
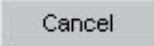
Location	Die Daten werden angezeigt, welche in <Location Initial definition> der <Dive Locations> registriert wurden. Wenn Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  klicken, wird eine Liste von registrierten Orten angezeigt, und ein Ort kann aus dieser Liste gewählt werden. Zusätzlich kann auch ein Ort durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Dive Site	Die Daten werden angezeigt, welche in <Dive Site Initial definition> der <Dive Locations> registriert wurden. Wenn Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  klicken, wird eine Liste von registrierten Tauchstellen angezeigt, und eine Tauchstelle kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann eine Tauchstelle auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
D. Service	Die Daten werden angezeigt, welche in <Diving Service Initial definition> der <Fixed Items> registriert wurden. Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der registrierten Tauchdienste angezeigt, und ein Tauchdienst kann aus dieser Liste gewählt werden. Zusätzlich kann ein Tauchdienst auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Diver	Die Daten werden angezeigt, welche in <Default diver> der <Fixed Items> registriert wurden. Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der registrierten Taucher angezeigt, und ein Taucher kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann ein Taucher auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Dive Master	Die Daten werden angezeigt, welche in <Default dive master> der <Fixed Items> registriert wurden. Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der registrierten Tauchlehrer angezeigt, und ein Tauchlehrer kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann ein Tauchlehrer auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Buddy	Die Daten werden angezeigt, welche in <Default buddy> der <Fixed Items> registriert wurden. Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der registrierten Mittaucher angezeigt, und ein Mittaucher kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann ein Mittaucher durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Safety Stop	Geben Sie die Tiefe und die Zeit als numerische Werte ein.
Weather	Eine Liste der mit <Fixed Items> registrierten Wetterbedingungen wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, und eine Wetterbedingung kann aus der Liste ausgewählt werden. Zusätzlich können die Wetterbedingungen durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Temp.	Geben Sie die Temperatur als numerischen Wert ein.
Visibility	Geben Sie die Sichtweite als numerischen Wert ein.
Dive Style	Eine Liste der mit <Fixed Items> registrierten Tauchstile wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, und ein Tauchstil kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann ein Tauchstil auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Water Cond.	Eine Liste der mit <Fixed Items> registrierten Wasserbedingungen wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, und eine Wetterbedingung kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich können die Wetterbedingungen auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Tank Capacity	Geben Sie die Tankgröße als numerischen Wert ein.
Pres. In	Geben Sie den Startdruck des Tanks als numerischen Wert ein.
Pres. Out	Geben Sie den Enddruck des Tanks als numerischen Wert ein.
Tank Consump.	Falls Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wenn <Pres. In>, <Pres. Out>, <Ave. Depth> und <Dive Time> registriert wurden, wird der Luftverbrauch an der Oberfläche berechnet. Zusätzlich kann auch nur der Verbrauch registriert werden, dann die Werte über die Tastatur eingegeben werden können. Tauchgänge, für welche der Luftverbrauch an der Oberfläche durch AQUALAND GRAPH berechnet werden kann, weisen eine durchschnittliche Tiefe von 39 m oder mehr und eine Tauchzeit von 30 Sekunden oder mehr auf. Da der Luftverbrauch an der Oberfläche in Einheiten von 1 Minute berechnet wird, wird die in der Berechnung verwendete Tauchzeit bei 0 bis 29 Sekunden abgerundet bzw. bei 30 bis 59 Sekunden aufgerundet.

Diving Suit	Die Daten werden angezeigt, welche in <Diving Suit Initial definition> der <Fixed Items> registriert wurden. Wenn sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der registrierten Anzüge angezeigt, und ein Anzug kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann ein Anzug auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Inner Wear	Die Daten werden angezeigt, welche in <Inner Wear Initial definition> der <Fixed Items> registriert wurden. Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der registrierten Innenbekleidung angezeigt, und eine Innenbekleidung kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann die Innenbekleidung durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Weight	Geben Sie Ihr Gewicht als numerischen Wert ein.
Tank	Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der Tankmaterialien angezeigt, die in <Fixed Items> registriert wurden, und ein Tankmaterial kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann ein Tankmaterial auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Equipment	Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der Ausrüstung angezeigt, die in <Fixed Items> registriert wurde, und eine Ausrüstung kann aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzlich kann eine Ausrüstung durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
User customized items	Die Daten werden angezeigt, welche in <Initial definition> für <Customized Items> registriert wurden. Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Liste der registrierten Posten und ihrer Inhalte angezeigt, und Posten können aus dieser Liste ausgewählt werden. Zusätzliche können Posten auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Memo	Hier können Sie einen gewünschten Kommentar eingeben. Der Kommentar kann mit bis zu 400 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden.
	Animierte Abbildungen und Standbilder werden in einem Protokoll registriert.

Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, werden die hinzugefügten Daten abgeschlossen, und das Programm kehrt an das <Hauptfenster> zurück.


Zusätzlich können Sie die Schaltfläche  oder  mit der Maus anklicken, um die bearbeiteten Daten nach dem Abschließen der revidierten Daten zu verschieben.



Falls Sie auf die Schaltfläche  oder die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox klicken, werden die Änderungen abgebrochen, und das Programm kehrt an das <Hauptfenster> zurück.

Die durch das Anklicken der Schaltfläche  oder  mit der Maus abgeschlossenen Daten, bevor die Schaltfläche  angeklickt wird, werden nicht abgebrochen (verworfen).


8.1. Neues Protokoll erstellen (Create New Log)

Ein neues Protokoll kann erstellt werden, ohne Daten von der Armbanduhr zu übertragen. Dies wird ausgeführt, wenn Sie ein Protokoll beibehalten möchten, auch wenn keine zu übertragenden Daten vorhanden sind, wenn z.B. ein Tauchgang ausgeführt wird, ohne dass dabei die Armbanduhr getragen wird. Da keine Daten von der Armbanduhr übertragen werden, können die Grafiken der mit dieser Funktion erstellten Protokolle nicht angezeigt werden.

Eine leere Dialogbox <Create New Log> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  in dem <Hauptfenster> mit der Maus anklicken oder [Create New log (N)] in dem Menü [Files (E)] wählen.

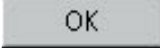
Die Änderungen werden aufgehoben, wenn Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  oder die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox klicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt.

Da <Date> und <Repet. No.> erforderliche Posten sind, können die Daten nicht registriert werden, wenn diese Posten nicht eingegeben werden.

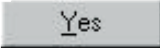
Date	Geben Sie das Jahr, den Monat und den Kalendertag als numerische Werte ein. Klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  , um eine Kalenderdialogbox für die Eingabe des Datums anzuzeigen.
Repet. No	Geben Sie die Anzahl der Wiederholungen der Tauchgänge als numerischen Wert ein. Ein numerischer Wert von 0 bis 9 kann eingegeben werden.

Obwohl die Daten auf die gleiche Weise wie für Protokolldaten hinzufügen eingegeben werden können, können hier auch die folgenden Daten eingegeben werden.

Ave. Depth	Geben Sie die durchschnittliche Tiefe als numerischen Wert ein.
Max. Depth	Geben Sie die maximale Tiefe als numerischen Wert ein.
Ave. w. temp	Geben Sie die durchschnittliche Wassertemperatur als numerischen Wert ein.
Min.w. Temp	Geben Sie die minimale Wassertemperatur als numerischen Wert ein.
S.I.Time	Geben Sie die Wasserspiegel-Rastzeit in Stunden, Minuten und Sekunden (HH:MM:SS) ein.
Time In	Geben Sie die Startzeit des Tauchganges in Stunden, Minuten und Sekunden (HH:MM:SS) ein.
Time Out	Geben Sie die Endzeit des Tauchganges in Stunden, Minuten und Sekunden (HH:MM:SS) ein.
Dive Time	Geben Sie die Dauer des Tauchganges in Stunden, Minuten und Sekunden (HH:MM:SS) ein.

Die Daten werden registriert, indem Sie die erforderlichen Daten eingeben und danach die Schaltfläche  anklicken. Wenn die Registrierung beendet ist, wird eine Dialogbox angezeigt, die Sie danach fragt, ob ein zusätzliches neues Protokoll erstellt werden soll oder nicht.


Das Programm kehrt an das <Hauptfenster> zurück, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken.

Falls Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, kehrt das Programm an die Dialogbox <Create New Log> zurück.

Die früher in die Dialogbox <Create New Log> eingegebenen Daten werden zu diesem Zeitpunkt angezeigt.

8.2. Bearbeiten (Edit)

Das gegenwärtig angezeigte Protokoll kann bearbeitet werden.

Die Dialogbox <Edit> des gegenwärtig gewählten Protokolls wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  in dem <Hauptfenster> mit der Maus anklicken, oder wenn [Edit (E)] aus dem Menü [Files (F)] gewählt wird.

Obwohl der grundlegende Vorgang gleich wie für Protokolldaten hinzufügen ist, kann der Teil der Daten, die für ein Protokoll übertragen wurden, das durch Übertragung der Daten von der Armbanduhr erstellt wurde, nicht bearbeitet werden.

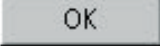
8.3. Löschen (Delete)

Die Protokolldaten, die Sie löschen möchten, sind aus der Tauchliste zu wählen, nachdem das <Hauptfenster> auf die Tauchliste umgeschaltet wurde.

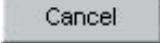

Die gewählten Protokolldaten werden gelöscht, indem [Delete (D)] in dem Menü [Files (F)] wählen.

8.4. Album editieren

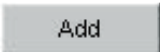
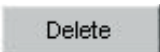
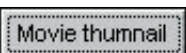
Standbilder und animierte Bilder werden registriert.

Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird das Registrieren der Abbildungen abgeschlossen, und das Programm kehrt an das <Hauptfenster> zurück.

Die registrierten Abbildungen werden in dem Albumanzeigebereich in dem <Hauptfenster> als Thumbnails angezeigt.

Die Registrierung wird abgebrochen, wenn Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  oder auf die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox klicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt.



	Eine neue Abbildung hinzufügen an der durch das Anklicken mit der Maus gewählten Position.
	Eine durch Anklicken mit der Maus gewählte Abbildung löschen.
	Eine Abbildung einfangen und eine Abbildung für die Thumbnail-Anzeige wählen, wie Sie es aus den animierten Abbildungen wünschen, die Sie durch Anklicken mit der Maus auswählen.

8.4.1. Abbildung hinzufügen

Wählen Sie eine Position, an der Sie eine Abbildung hinzufügen möchten, indem Sie diese mit der Maus anklicken. Die Abbildung wird an der gewählten Position hinzugefügt.

Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird eine Dialogbox für die Wahl einer Datei angezeigt. Wählen Sie die Bilddatei, welche Sie registrieren möchten.


Die Dateien der Standbilder, die registriert werden können, sind JPEG/BMP-Dateien.

Dateien der animierten Bilder, die registriert werden können, sind AVI-Dateien, die auf Ihrem Personal Computer wiedergegeben werden können.

Eine Dialogbox für die Änderung der Thumbnails wird angezeigt, wenn eine animierte Bilddatei hinzugefügt wurde. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „8.4.3. Thumbnails ändern“.)

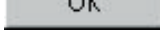
8.4.2. Abbildung löschen



Wählen Sie die zu löschende Abbildung, indem Sie diese mit der Maus anklicken.

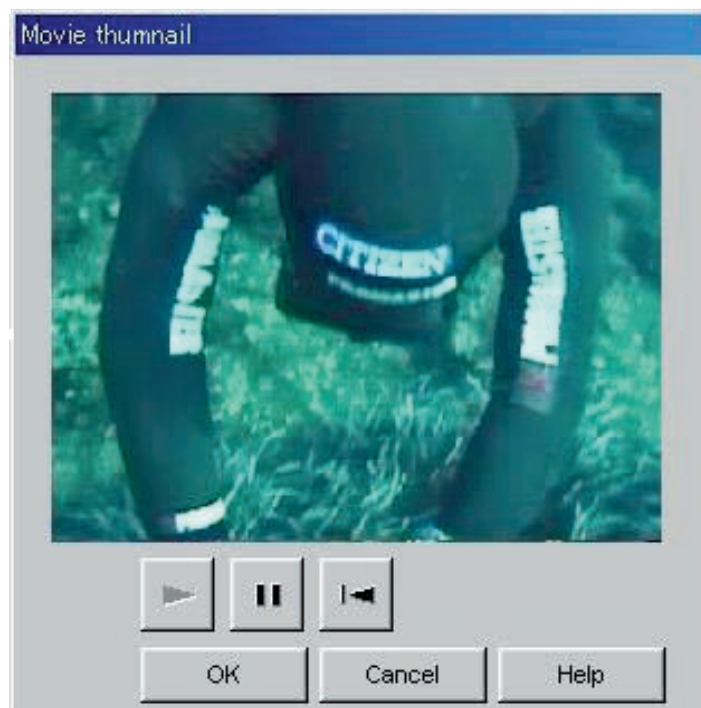
Die gewählte Abbildung wird gelöscht, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken.








8.4.3. Thumbnails ändern

Die Abbildungen von animierten Bilddateien für die Thumbnail-Anzeige können bezeichnet werden, indem ein beliebiges Bild unter den animierten Abbildungen eingefangen wird.

Die angezeigte Abbildung wird als eine Thumbnail-Abbildung bezeichnet, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken.

Die Thumbnails verbleiben unverändert, wenn Sie die Schaltfläche  oder die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox anklicken.



	Beginn die Wiedergabe einer animierten Abbildung.
	Schaltet die animierte Abbildung während der Wiedergabe auf Pause.
 und 	Klicken Sie mit der Maus auf  und  , um mit der Wiedergabe wieder fortzusetzen.
	Keht an den Beginn der animierten Abbildung zurück.

8.4.4. Protokoll importieren (Import Log)

Die Protokolldaten können importiert werden.

Die Dialogbox <Select Folder> wird angezeigt, wenn [Import Log (I)] aus dem Menü [Option (O)] in dem <Hauptfenster> gewählt wird. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „6.1.6. Ordner wählen“.)


Sowohl die exportierten Daten als auch die Daten von einer älteren Version können importiert werden.

- * Die Daten werden geladen, wenn ein Ordner bezeichnet wird, in welchem exportierte Daten von **AQUALAND GRAPH Ver. 2.0** oder **Ver. 2.1** abgespeichert wurden.
- * Die Daten werden geladen, wenn ein Ordner bezeichnet wird, in welchem **AQUALAND GRAPH Ver. 2.0** oder **Ver. 2.1** Protokolldaten gespeichert wurden.
- * Die Daten werden geladen, wenn ein Ordner bezeichnet wird, in welchem Daten der **AQUALAND GRAPH für Windows Ver. 1** gespeichert wurden. Die Originaldaten werden nicht gelöscht.
- * Die Daten werden geladen, wenn ein Ordner bezeichnet wird, in welchem DOS-Daten abgespeichert wurden.

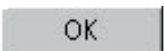


8.4.5. Protokoll exportieren (Export Log)

Die **AQUALAND GRAPH** Daten können exportiert werden.

Die Dialogbox <Export Log> wird angezeigt, wenn Sie die gewünschten Tauchdaten aus der <Tauchliste> aus dem

<Hauptfenster> wählen und entweder die Schaltfläche  mit der Maus anklicken oder [Export Log (E)] aus dem Menü [Option (O)] wählen.



Log Only	Nur ein Protokoll wird exportiert. Die Dialogbox <Name zuordnen und speichern> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken.
Log and Diving record	Ein Protokoll und die Tauchdaten werden exportiert. Die Dialogbox <Select Folder> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „6.1.6. Ordner wählen“.)
Log, Diving record and album record	Alle Daten einschließlich Albumdaten werden exportiert. Die Dialogbox <Select Folder> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken. (Für weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „6.1.6. Ordner wählen“.) Die in dem Album verwalteten Bilddateien werden ebenfalls in die bezeichnete Datei kopiert.

Die mit „Log Only“ exportierten Dateien können mit **AQUALAND GRAPH** nicht importiert werden. Um Dateien mit **AQUALAND GRAPH** importieren zu können, exportieren Sie die Dateien mit „Log and Diving record“ oder „Log, Diving record and album record“.

9. Tauchliste

Schalten Sie das Display um, wenn sich das <Hauptfenster> in dem Albumanzeigemodus befindet.

9.1. Sortieren

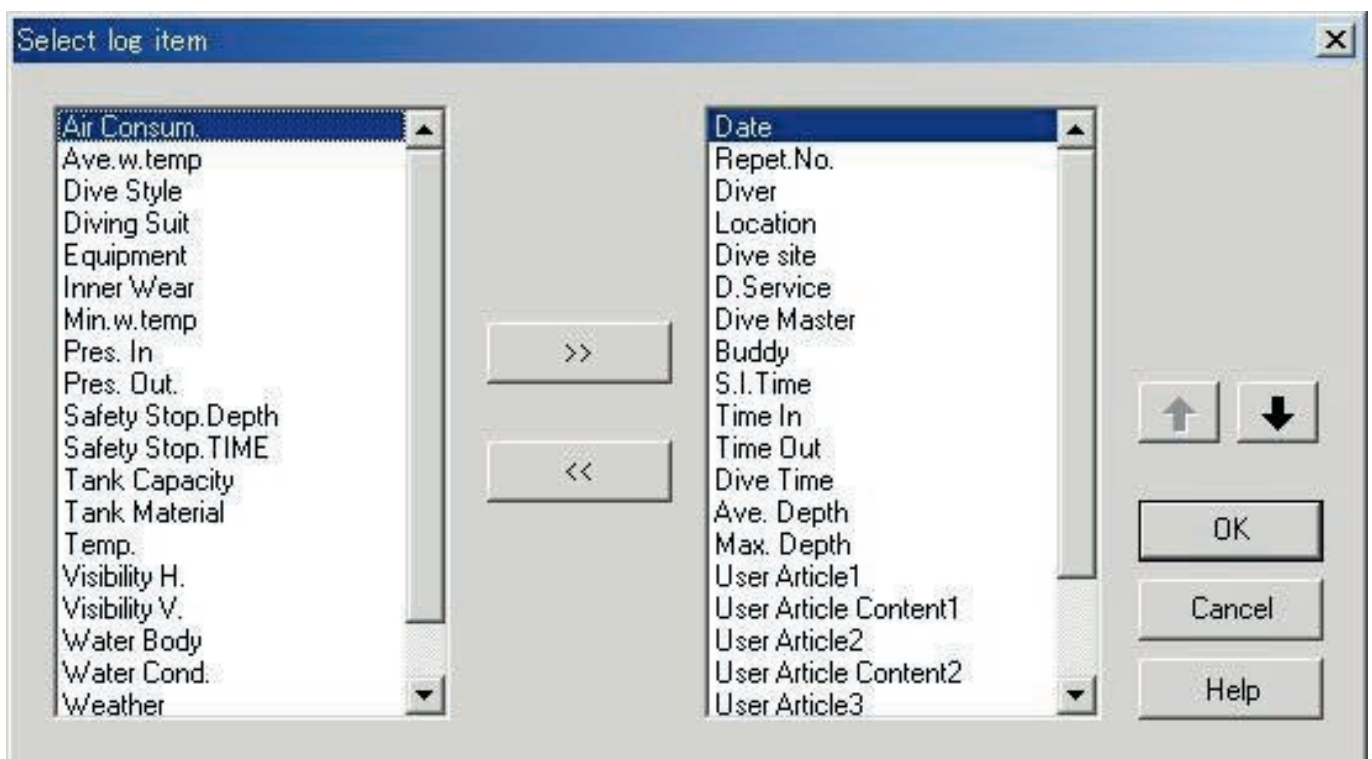
Wenn irgendwelche in der <Tauchliste> angezeigte Posten mit der Maus angeklickt werden, werden die Daten unter Verwendung dieses Postens als Schlüssel sortiert. Die Reihenfolge der Sortierung wird zwischen ansteigender und abfallender Reihenfolge umgeschaltet, wenn die Maus angeklickt wird.

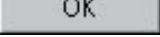
9.2. Protokollposten wählen (Select Log Item)

Die Dialogbox <Select Log Item> wird angezeigt, wenn [Select Log Item (I)] aus dem Menü [Display (L)] im <Hauptfenster> gewählt wird.

Die in der <Tauchliste> anzuzeigenden Posten können gewählt werden.

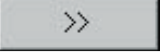
Die in der Liste der Posten auf der rechten Seite des Displays angezeigten Posten sind die Posten, die tatsächlich angezeigt werden.




Die Registrierung wird abgeschlossen, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt. Da die abgeschlossenen Registrierungsinhalte von **AQUALAND GRAPH** im Speicher abgespeichert wird, müssen diese nicht bei jedem Start registriert werden.

Die Änderungen werden abgebrochen, wenn Sie die Schaltfläche  oder die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox mit der Maus anklicken, worauf das Programm an das <Hauptfenster> zurückkehrt.



Hinzufügen von angezeigten Posten

Wenn ein Posten, den Sie anzeigen möchten, aus der Liste der Posten an der rechten Seite des Displays gewählt wird, und Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird der gewählte Posten in die Liste an der rechten Seite des Displays verschoben.

Löschen von angezeigten Posten


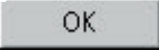
Wenn ein Posten, den Sie nicht länger anzeigen möchten, aus der Liste der Posten an der rechten Seite des Displays gewählt wird, und Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, wird der gewählte Posten in die Liste an der linken Seite des Displays verschoben.

Änderung der Position von angezeigten Posten

Sie können die Anzeigeposition eines Postens ändern, indem Sie die Posten, für den Sie die Position ändern möchten, aus der Liste der Posten an der rechten Seite des Displays wählen und die Schaltfläche  oder  mit der Maus anklicken.

9.3. Suche (Search)

Eine Suche wird in der <Tauchliste> ausgeführt, um nur die Daten anzuzeigen, welche den bezeichneten Schlüssel ausmachen.

Die Dialogbox <Search> wird angezeigt, wenn Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  in dem <Hauptfenster> klicken oder [Search (S)] in dem Menü [Display (L)] wählen. Wenn die Suchbedingungen spezifiziert sind und die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt wird, wird eine Liste von Daten angezeigt, welche die übereinstimmenden Buchstaben enthält.

Es werden jedoch alle Daten angezeigt, welche die gesuchten Buchstaben enthalten. Falls Sie z.B. die Buchstaben „john“ für die Suche nach Tauchern eingeben, werden alle Taucher angezeigt, deren Namen die Buchstaben „john“ enthalten, wie zum Beispiel „Johnston“, „Johnson“, „Upjohn“ und „John Smith“.

Die Funktion Suche kann in dem Modus Suche nicht verwendet werden.

Wenn Übertragung oder Neues Protokoll erstellen in dem Modus Suche ausgeführt wird, wird die Wahl abgebrochen und alle Protokolle werden angezeigt.

Um von der Suchanzeige an die normale Anzeige zurückzukehren, klicken Sie entweder mit der Maus auf die Schaltfläche



in dem <Hauptfenster> , oder wählen Sie [Search (S)] in dem Menü [Display (L)].

9.4. Protokollliste drucken (Print Log List)

Sie können die Tauchliste ausdrucken. Nur die unten aufgeführten Posten werden ausgedruckt.

- * Datum (Date)
- * Anzahl der Wiederholungen (Repet. No.)
- * Ort (Location)
- * Tauchstelle (Dive Site)
- * Wetter (Weather)

Obwohl das Ausdrucken normalerweise auf Papier des Formats A4 erfolgt, können die Vergrößerung und andere Parameter mit Hilfe der Eigenschaften des Druckertreibers geändert werden.

Für Informationen über den Vorgang für die Einstellung des Druckertreibers siehe die Bedienungsanleitung des Druckers.

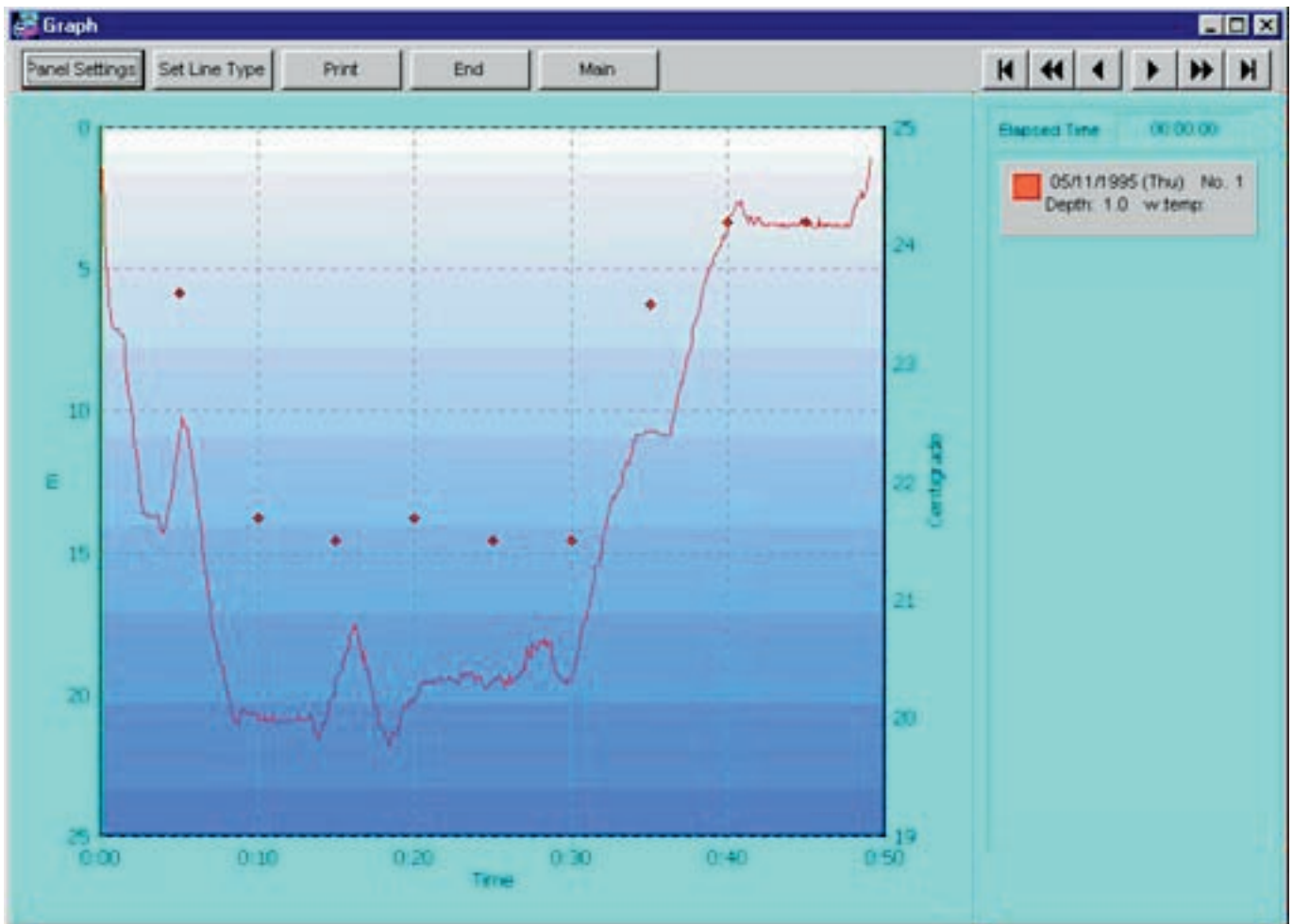
10. Grafik anzeigen (Graph)

Eine Grafik für die Tauchdaten in dem <Protokollanzeigebereich> in dem <Hauptfenster> wird angezeigt. Die mit Neues Protokoll erstellen hinzugefügten Daten werden in der Grafik nicht dargestellt.







Das <Grafikfenster> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  im <Hauptfenster> mit der Maus anklicken oder [Graph (G)] aus dem Menü [Display (L)] wählen.

Wenn die Tauchlistendaten aus der <Tauchliste> in dem <Hauptfenster> gewählt werden, während das Grafikfenster angezeigt wird, wird eine Grafik angezeigt, welche dem gewählten Protokoll entspricht. Im Falle der Wahl von mehreren Sätzen von Tauchdaten, können bis zu maximal 8 Datensätze überlagert angezeigt werden.

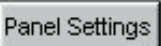
Die Grafikanzeige ändern nicht, wenn mehr als 8 Datensätze gewählt werden. Der Grafikkursor kann durch Anklicken der Maus auf der Schaltfläche Grafikkursor Verschieben verschoben werden. Die Daten an der Position des Cursors sind in der Legende angezeigt.

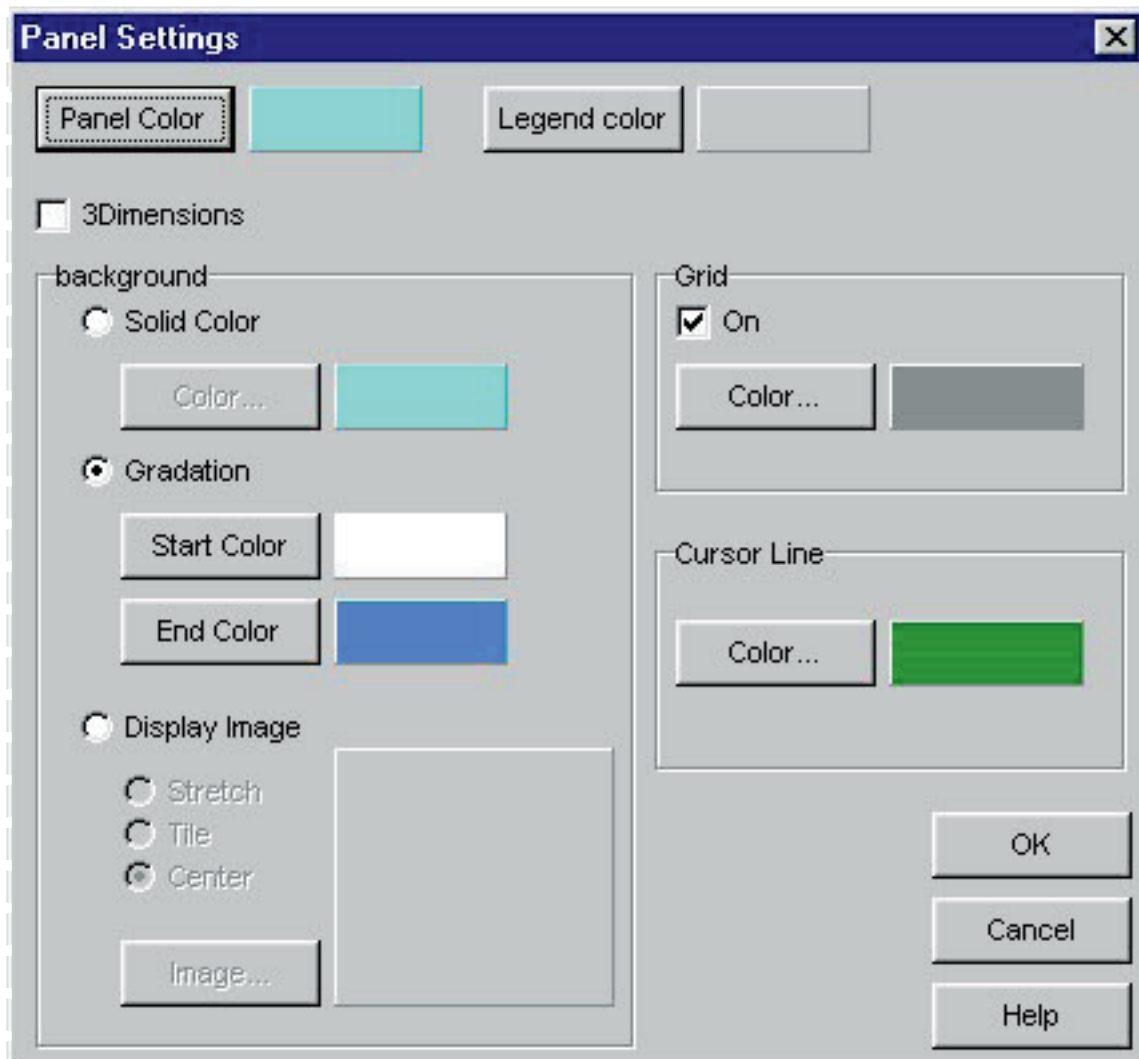


Panel Settings	Stellt die Hintergrundanzeige und andere Grafikeinstellungen ein.
Set Line Type	Stellt die Anzeige der Linien ein, die auf der Grafik angezeigt werden.
Print	Druckt die Grafik aus, wie diese am Bildschirm erscheint.
Main	Zeigt das <Hauptfenster> als das oberste Fenster an.
End	Beendet das <Grafikfenster>.

	Verschiebt der Grafikkursor an den ersten Datensatz.
	Verschiebt der Grafikkursor in Einheiten von 5 Minuten auf vorhergehende Daten.
	Verschiebt den Grafikkursor an den vorhergehenden Datensatz.
	Verschiebt den Grafikkursor an den nächsten Datensatz.
	Verschiebt den Grafikkursor in Einheiten von 5 Minuten an die nächsten Daten.
	Verschiebt den Grafikkursor an den letzten Datensatz.

10.1. Panel-Einstellungen (Panel Settings)

Die Dialogbox <Panel Settings> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken.



Panel Color	Stellt die Farbe außerhalb der Grafik ein.
Legend color	Stellt die Farbe der Legende ein.
3 Dimensions	Schaltet zwischen 2D und 3D Display um.

Hintergrund (Background)

Solid Color	Stellt die Hintergrundfarbe des Displays ein.	
Gradation	Stellt die Startfarbe und die Endfarbe der Abstufung ein. Der Hintergrund wird danach mit der Farbabstufung angezeigt.	
Display Image	Bezeichnet eine Standbilddatei, die für die Anzeige verwendet wird. Das Standbild wird dann für den Hintergrund angezeigt. Entweder eine JPEG- oder eine BMP-Datei kann gewählt werden.	
	Stretch	Die Größe des Standbildes wird eingestellt, um in die Grafik zu passen. Anwender-Originaldateien können nicht eingestellt werden.
	Tile	Standbilder von Anwender-Originaldateien werden in Reihen angezeigt, wenn sie kleiner als der Hintergrundbereich sind.
	Center	Standbilder von Anwender-Originaldateien werden in der Mitte in ihrer Originalgröße angezeigt.

Gitter (Linien) (Grid (Lines))

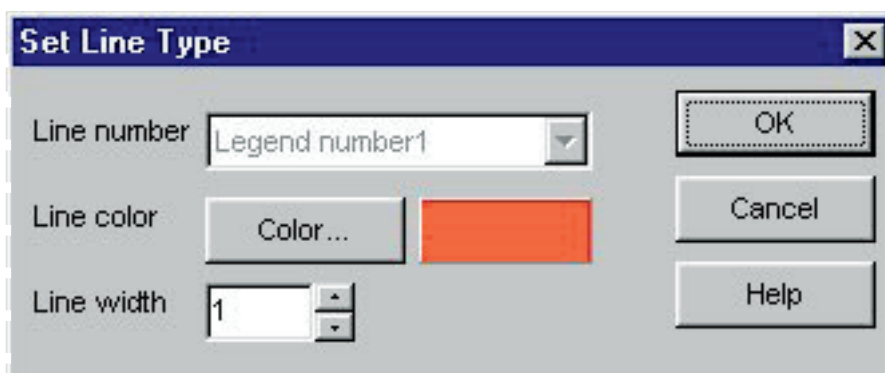
On	Stellt ein, ob die Gitterlinien angezeigt werden oder nicht.
Color...	Stellt die Farbe der Gitterlinien ein.

Cursorlinien (Cursor (Lines))

Stellt die Farbe der Cursorlinien ein.

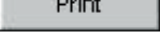
10.2. Linientyp einstellen (Set Line Type)

Die Dialogbox <Set Line Type> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche **Set Line Type** mit der Maus anklicken. Stellen Sie den Linientyp durch Wahl einer Liniennummer ein. Sowohl die Linienfarbe als auch die Linienbreite können geändert werden.



Zusätzlich wird eine ähnliche Dialogbox für die Änderung des Linientyps angezeigt, wenn Sie auf die im Grafikanzeigebereich angezeigte Legende klicken. In diesem Fall können jedoch die Liniennummern nicht geändert werden.


10.3. Grafik drucken

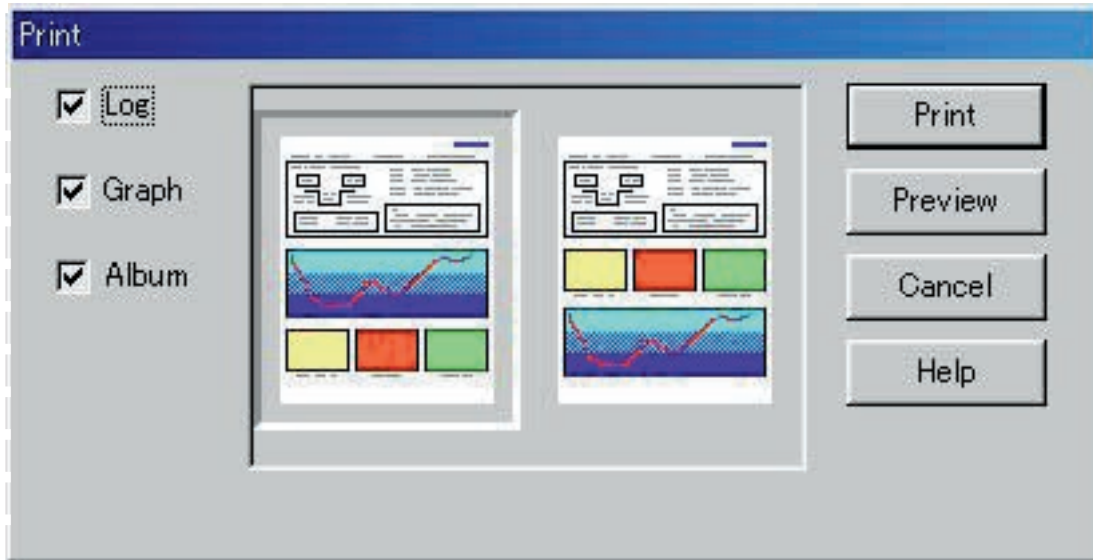
Die Grafik wird ausgedruckt, wie sie am Bildschirm erscheint, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken.

Obwohl das Ausdrucken normalerweise auf Papier des Formats A4 erfolgt, können die Vergrößerung und andere Parameter geändert werden, indem die Eigenschaften des Druckertreibers geändert werden. Für Informationen über den Vorgang für die Einstellung des Druckertreibers siehe die Bedienungsanleitung des Druckers.

11. Protokoll drucken (Print Log)


Die in der <Tauchliste> in dem <Hauptfenster> gewählten Daten werden ausgedruckt.

Die Dialogbox <Print> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  in dem <Hauptfenster> mit der Maus anklicken oder [Print (P)] aus dem Menü [Files (E)] wählen. Da eine Auswahl an Druckmustern angezeigt wird, wählen Sie das gewünschte Muster durch Anklicken mit der Maus.



Log	Wenn durch Anklicken mit der Maus abgehakt, werden Muster angezeigt, die für das Ausdrucken des Protokolls verwendet werden.
Graph	Wenn durch Anklicken mit der Maus abgehakt, werden Muster angezeigt, die für das Ausdrucken einer Grafik verwendet werden.
Album	Wenn durch Anklicken mit der Maus abgehakt, werden Muster angezeigt, die für das Ausdrucken einer Albums verwendet werden.

11.1. Druck (Print)

Eine Dialogbox für das Drucken wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken. Obwohl das Ausdrucken normalerweise auf Papier des Formats A4 erfolgt, können die Vergrößerung und andere Parameter geändert werden, indem die Eigenschaften des Druckertreibers eingestellt werden. Für Informationen über den Vorgang der Einstellung des Druckertreibers siehe die Bedienungsanleitung des Druckers.

11.2. Druckvorschau (Print Preview)

Eine Druckvorschau wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken.

Preview

<< Prev.
Next >>
OK
page 1

Reduce
Enlarge

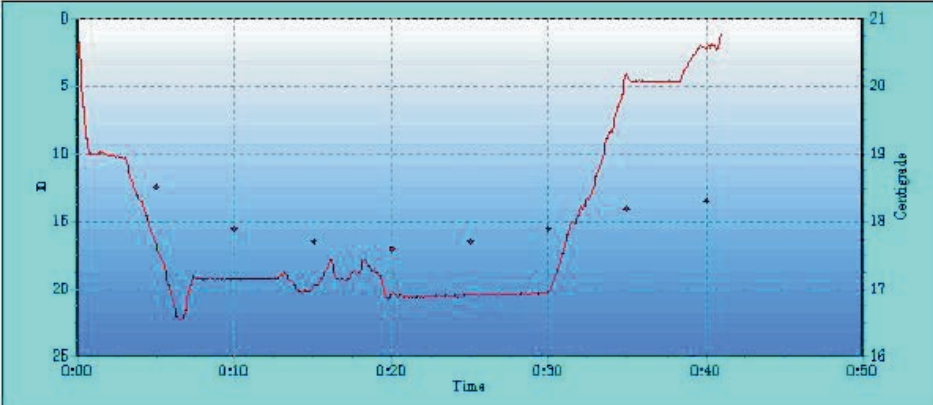
AQUALAND GRAPH 2 V21

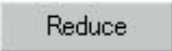

7/19/1995
[GUAM BLUE CORNER]

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

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

Sample log




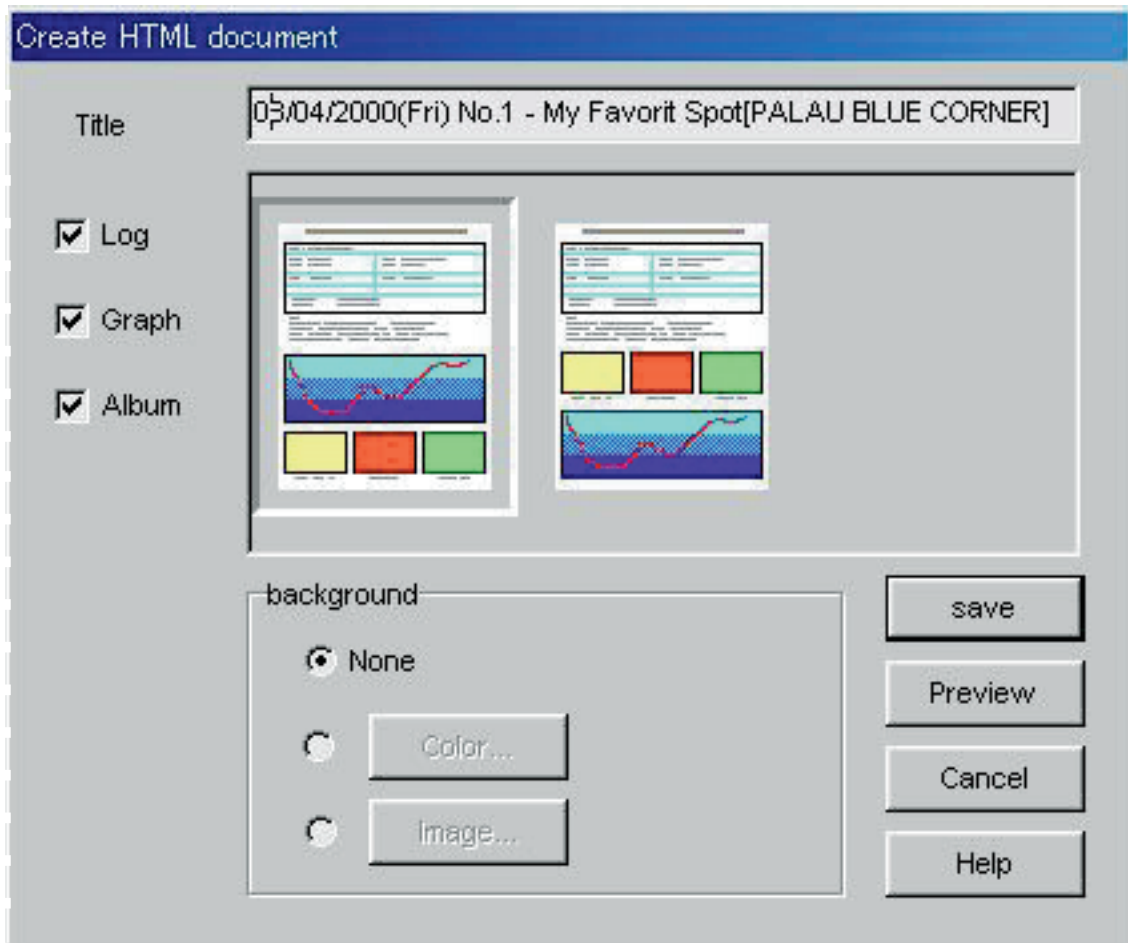
Der Maßstab der Vorschauanzeige kann durch Anklicken der Schaltfläche  oder  mit der Maus geändert werden. Der Maßstab kann in Einheiten von 10% im Bereich von 40% bis 100% geändert werden.



49

12. HTML-Dokument erstellen (Create HTML Document)

Ein HTML-Dokument kann anhand der in der <Tauchliste> in dem <Hauptfenster> gewählten Daten erstellt werden.

Die Dialogbox <Create HTML Document> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  in dem <Hauptfenster> mit der Maus anklicken, oder wenn [Create HTML Document (H)] in dem Menü [Files (E)] gewählt wird. Da die Icons als Muster der HTML-Dokumente angezeigt werden, wählen Sie das gewünschte Muster, indem Sie es mit der Maus anklicken.



Title	Geben Sie den Titel der Webseite ein. Die Titel können unter Verwendung von bis zu 100 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Wenn nur ein Datensatz aus der Tauchliste gewählt wurde, werden das Datum (Kalendertag), die Anzahl der Wiederholungen und der Ort angezeigt. Wenn mehrere Datensätze gewählt wurden, wird „DIVING LOG“ angezeigt.
Log	Wenn durch Anklicken mit der Maus abgehakt, werden Muster angezeigt, die für das Ausdrucken eines Protokolls verwendet werden.
Graph	Wenn durch Anklicken mit der Maus abgehakt, werden Muster angezeigt, die für das Ausdrucken einer Grafik verwendet werden.
Album	Wenn durch Anklicken mit der Maus abgehakt, werden Muster angezeigt, die für das Ausdrucken eines Albums verwendet werden.
Background	Sie können den Hintergrund der Webseite einstellen.
	HTML-Dokument speichern für das gewählte Muster.
	Startet den Webbrowser in Ihrem Personal Computer. Der gestartete Webbrowser ist der Webbrowser, der dem HTML-Dokument auf Grund des Dateizusammenhangs entspricht.

12.1. Hintergrund einstellen

Ein Hintergrund kann für eine Webseite eingestellt werden.

None	Kein Hintergrund wird eingestellt.
Color ...	Eine Dialogbox für die Wahl der Hintergrundfarbe wird angezeigt. Die gewählte Farbe wird zur Hintergrundfarbe.
Image ...	Eine Dialogbox für die Wahl einer Standbilddatei wird angezeigt. Das gewählte Standbild wird zum Hintergrund. Entweder JPEG- oder BMP-Dateien können gewählt werden.

12.2. HTML-Datei speichern

Die Dialogbox <Name zuordnen und speichern> wird angezeigt.

Wählen Sie einen Ordner, in welchem die Datei abgespeichert werden soll, und geben Sie den Namen für die HTML-Datei ein. Ein HTML-Dokument wird in dem gewählten Ordner erstellt, und die entsprechenden Bilddateien werden in den Ordner kopiert.



Die Namen der Bilddateien werden automatisch zugeordnet, damit keine doppelte Benennung in einem Ordner vorkommt.

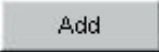
13. Reisebericht (Trip Summary)

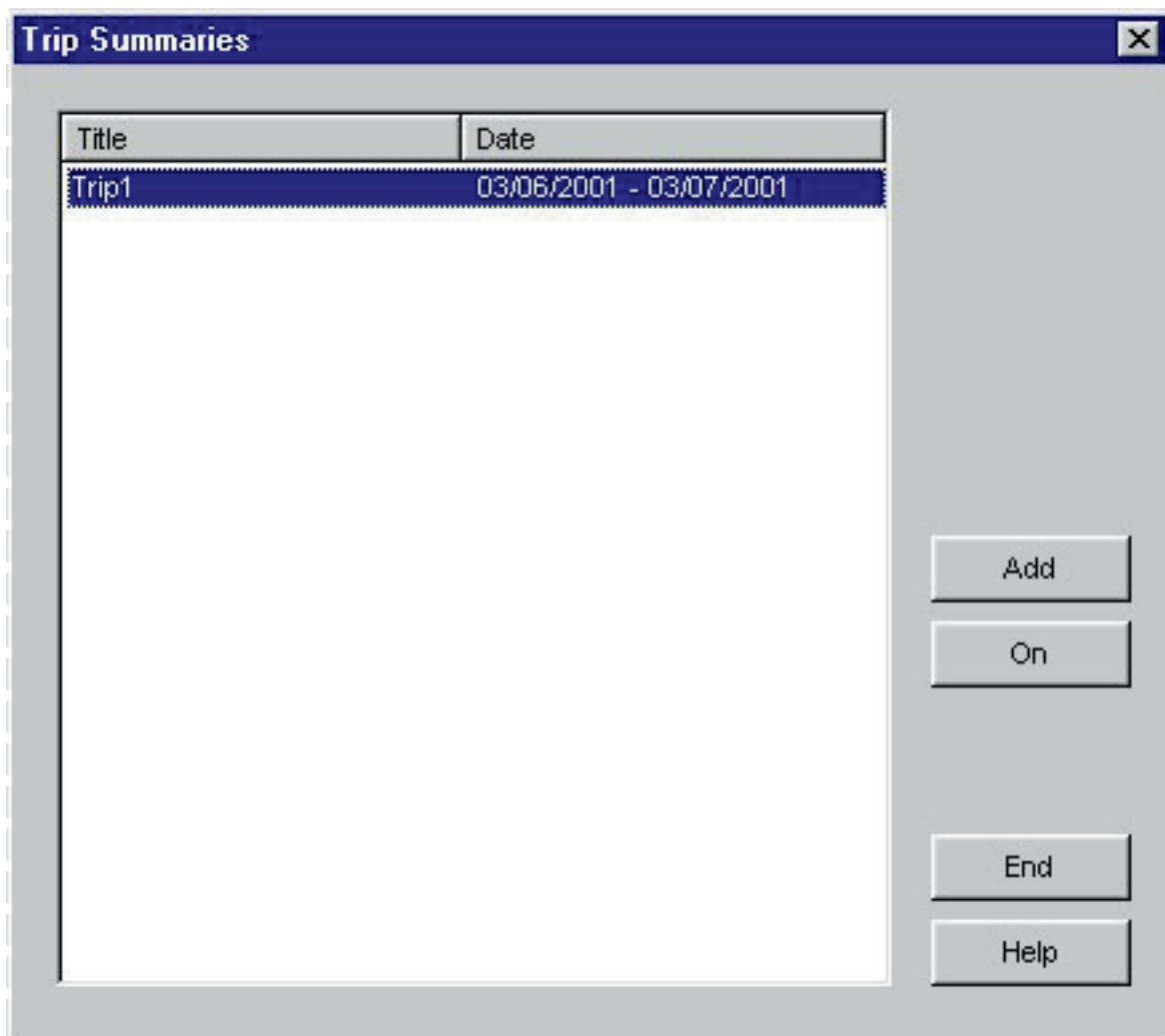
Mehrere Sätze von Protokolldaten können gemeinsam in Form von Reiseberichten verwaltet werden.
Die Protokolldaten können nur in einem einzigen Reisebericht registriert werden.

13.1. Reisebericht registrieren

Die Reiseberichte können registriert werden, indem Sie den nachfolgend beschriebenen Vorgang befolgen.




1. Schalten Sie das <Hauptfenster> auf den <Tauchlisten-Anzeigemodus>.
2. Wählen Sie die Daten aus der Tauchliste, die Sie in dem Reisebericht registrieren möchten.
3. Die Dialogbox <Trip Summaries> wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, oder wenn [Trip Summary (T)] aus dem Menü [Files (F)] gewählt wird.
4. Der gewählte Reisebericht wird hinzugefügt, wenn ein vorhandener Reisebericht gewählt und die Schaltfläche  mit der Maus angeklickt wird.

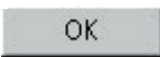
Ein neuer Reisebericht wird erstellt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken.





Falls sowohl registrierte Daten als auch nicht registrierte Daten in der Tauchliste für einen Reisebericht gewählt wurden, dann werden die nicht registrierten Daten zu dem Reisebericht der registrierten Daten hinzugefügt.

Neuen Reisebericht erstellen

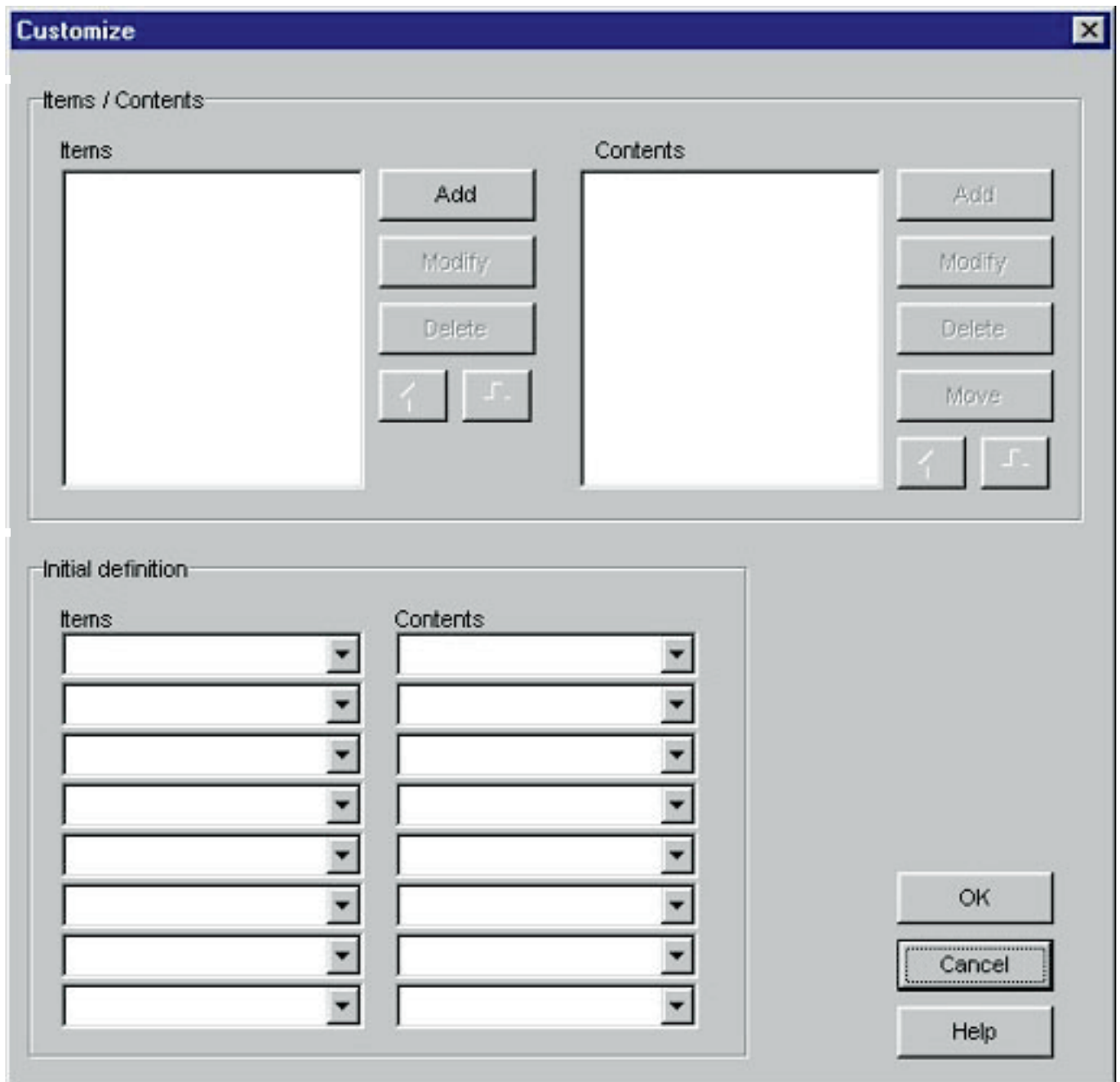
Title	Geben Sie einen Titel ein, der für die Liste der Reiseberichte angezeigt werden soll. Die Titel können mit bis zu 40 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden.
Date	Geben Sie das Jahr, den Monat und den Kalendertag als numerische Werte ein. Klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  , um die Dialogbox für die Eingabe des Datums anzuzeigen.
Trip Summary Items	Die Daten werden angezeigt, welche in <Initial definition> von <Customize> registriert wurden. Eine Liste der registrierten Posten und ihrer Inhalte wird angezeigt, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken. Sie können dann den gewünschten Posten aus der Liste auswählen. Zusätzlich können die Posten auch durch Eingabe über die Tastatur registriert werden.
Memo	Hier können Sie auf Wunsch einen Kommentar eingeben. Der Kommentar kann mit bis zu 400 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden.
	Animierte Abbildungen und Standbilder werden in einem Protokoll registriert.

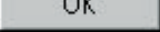
Wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, werden die hinzugefügten Daten abgeschlossen, und die Dialogbox <Trip Summary> wird angezeigt.

Klicken Sie auf die Schaltfläche  oder die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox, um die Änderungen abzubrechen, worauf das Programm auf die Dialogbox <Trip Summaries> zurückkehrt.

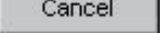

13.2. Reisebericht einstellen (Customize)

Die in einem Reisebericht abzuspeichernden Reiseberichtsposten und ihre Inhalte werden registriert.



Die Registrierung wird abgeschlossen, wenn Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, worauf das Programm an die Dialogbox <Trip Summary> zurückkehrt.

Da die abgeschlossenen Registrierungsinhalte durch **AQUALAND GRAPH** im Speicher abgespeichert werden, müssen diese nicht mit jedem Starten neu registriert werden.






Die Änderungen werden abgebrochen, indem Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  oder auf die Schaltfläche  in der rechten oberen Ecke der Dialogbox klicken, worauf das Programm an die Dialogbox <Trip Summary> zurückkehrt.

Die Daten können in der Dialogbox <Add> oder <Modify> hinzugefügt bzw. geändert werden.

Wenn Daten eingegeben werden und Sie die Schaltfläche  mit der Maus anklicken, kehrt das Programm an die Dialogbox <Customize> zurück, und die bearbeiteten Daten werden in der Liste angezeigt.

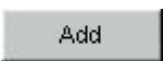





Posten (Items)

Die Posten können mit bis zu 20 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Posten lassen sich registrieren.

	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt neue Posten hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Eingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert die Namen der angewählten Posten. Eine Kontrolle auf doppelte Eingabe wird nicht ausgeführt. Die Informationen über den Inhalt bleiben erhalten, auch wenn der Name eines Postens geändert wird.
	Löscht den gewählten Posten. Der für diesen Posten registrierte Inhalt wird ebenfalls gelöscht.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition eines gewählten Postens um einen Posten nach unten.

Inhalt (Contents)

Die Inhalte können mit bis zu 20 Buchstaben und Ziffern eingegeben werden. Bis zu maximal 100 Inhalte lassen sich registrieren.

	Zeigt die Dialogbox <Add> an und fügt die Inhalte hinzu. Eine Kontrolle auf doppelte Eingabe wird nicht ausgeführt.
	Zeigt die Dialogbox <Modify> an und ändert den angewählten Inhalt. Eine Kontrolle auf doppelte Eingabe wird nicht ausgeführt.
	Löscht den gewählten Inhalt.
	Verschiebt den angewählten Inhalt an einen unterschiedlichen Posten.
	Verschiebt die Anzeigeposition des gewählten Inhalts um eine Position nach oben.
	Verschiebt die Anzeigeposition des gewählten Inhalts um eine Position nach unten.


13.3. Reisebericht anzeigen

Dies ist das Hauptfenster für die Reiseberichte.

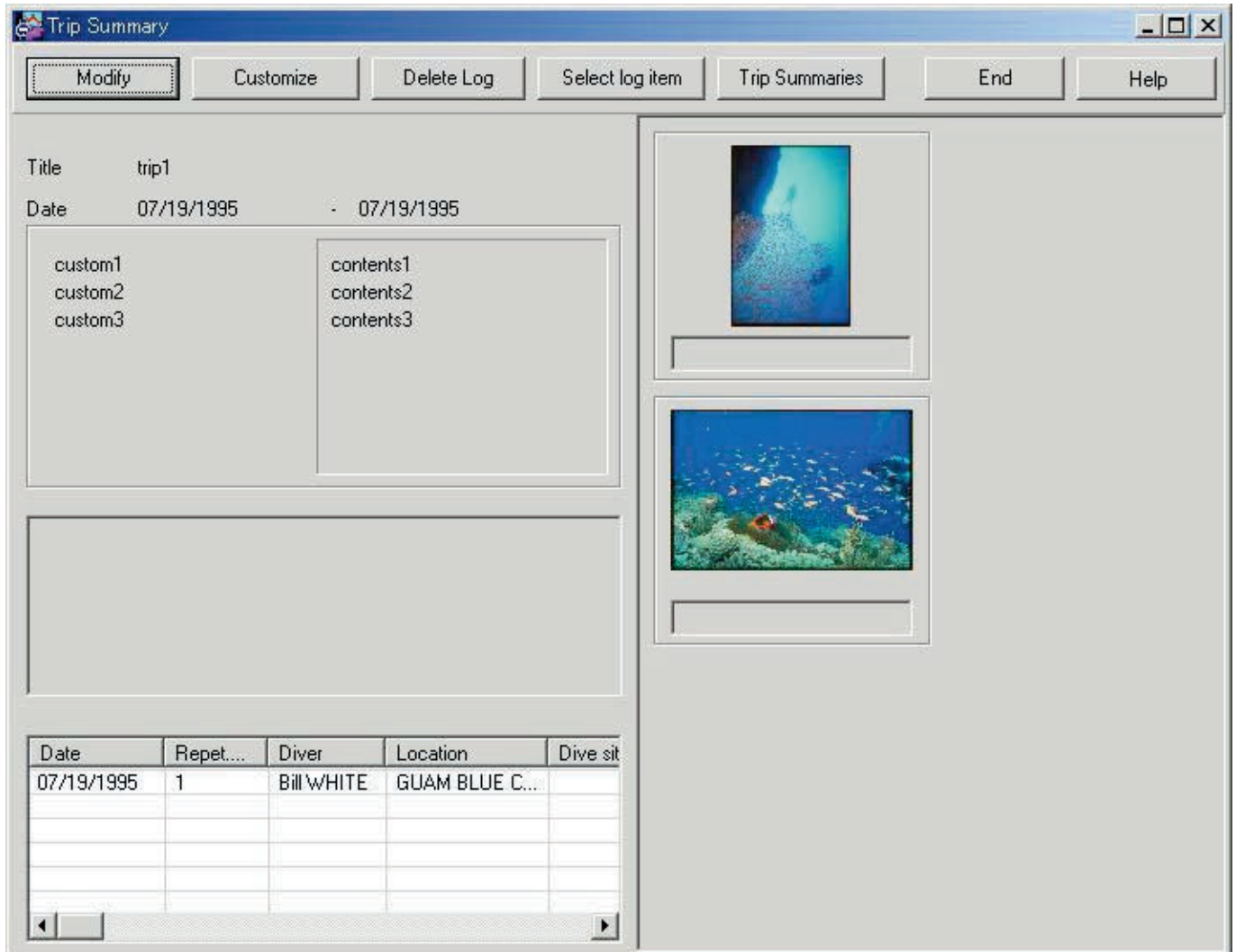
Die Reiseberichte werden durch die folgenden Vorgang angezeigt, wenn bereits ein Protokoll für einen Reisebericht registriert wurde.



wird am linken Ende der <Tauchliste> für Protokolle angezeigt, die in einem Reisebericht registriert sind.

1. Schalten Sie das <Hauptfenster> auf den <Tauchlisten-Anzeigemodus>.
2. Wählen Sie registrierte Reiseberichtsdaten aus der Tauchliste.
3. Die Dialogbox <Reisebericht> wird angezeigt, wenn Sie entweder mit der Maus auf die Schaltfläche  klicken oder [Trip Summary (I)] in dem Menü [Files (F)] wählen.

13.4. Reisebericht bearbeiten



Modify	Bearbeitet den gegenwärtig angezeigten Reisebericht. Führen Sie die Bearbeitung aus, indem Sie die gleichen Vorgänge wie für Neuen Reisebericht erstellen befolgen.
Customize	Registriert die in einen Reisebericht eingeschriebenen Posten.
Delete Log	Löscht von der Tauchliste der Reiseberichte das in dem Reisebericht registrierte Protokoll. Die für AQUALAND GRAPH registrierten Informationen werden nicht gelöscht.
Select log item	Wählt die Posten, welche Sie in der Tauchliste anzeigen möchten.
Trip Summaries	Zeigt die Liste der registrierten Reiseberichte an. Wenn ein Reisebericht aus dieser Liste gewählt wird, wird der entsprechende Reisebericht angezeigt.

Albumanzeigebereich

Wenn Sie mit der Maus auf eine Albumabbildung klicken, wird eine Dialogbox mit der ursprünglichen Bildgröße im Falle eines Standbildes angezeigt.

Im Falle einer animierten Abbildung wird die der AVI-Datei entsprechende Applikation gestartet, sodass die animierte Abbildung wiedergegeben werden kann.

13.5. Protokoll löschen (Delete Log)

Ein in einem Reisebericht registriertes Protokoll wird von der Tauchliste dieses Reiseberichts gelöscht.

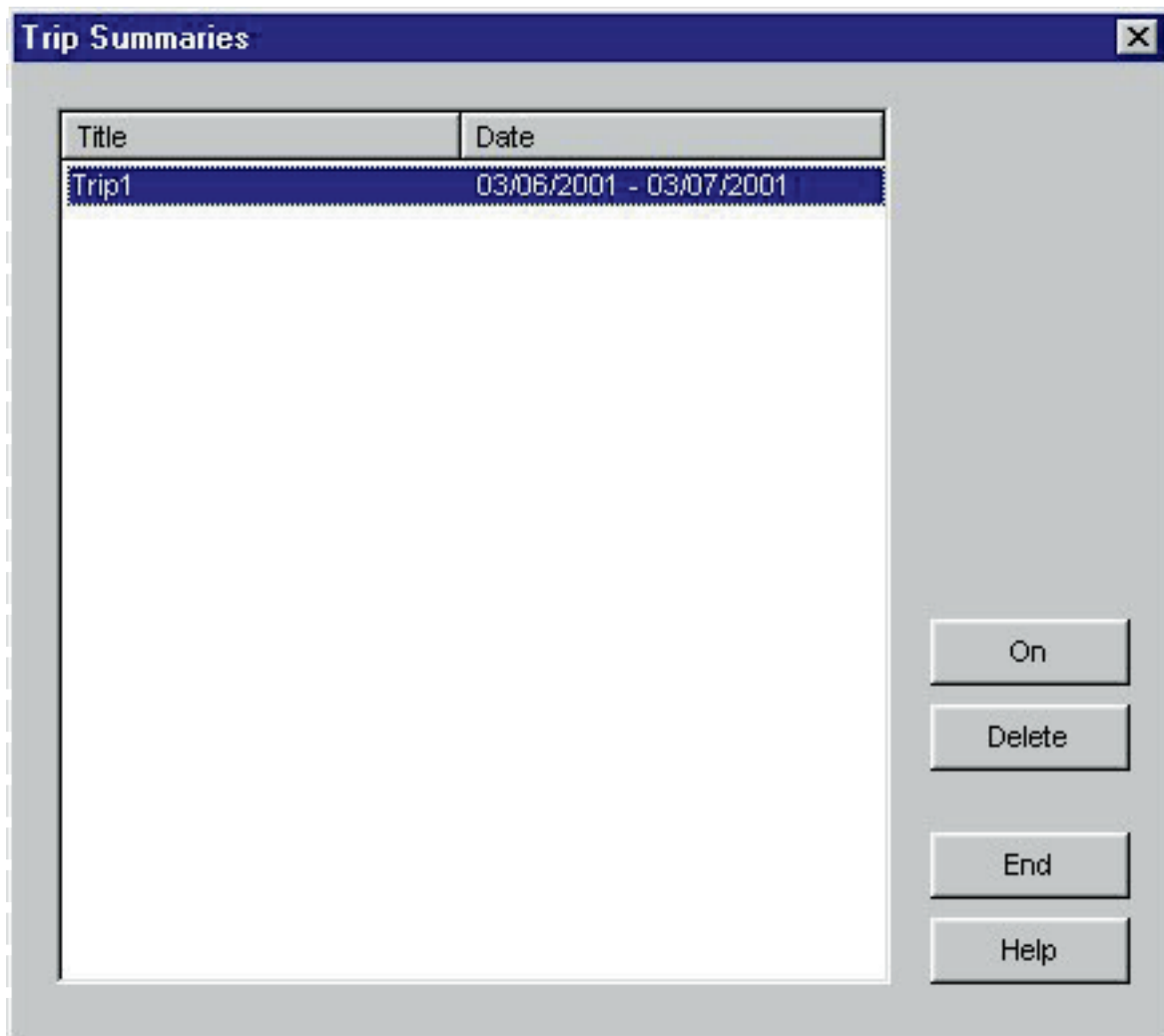
Das zu löschende Protokoll ist aus der Tauchliste der Reiseberichte zu wählen. Wenn Sie danach die Schaltfläche mit der Maus anklicken, wird das angewählte Protokoll von der Tauchliste gelöscht.


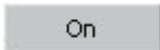




Die für **AQUALAND GRAPH** registrierten Informationen werden nicht gelöscht.

13.6. Liste der Reiseberichte (Trip Summaries)

Eine Liste der registrierten Reiseberichte wird angezeigt.



	Wählen Sie den anzuzeigenden Reisebericht aus der Liste, und klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  . Der gewählte Reisebericht wird angezeigt.
	Wählen Sie den anzuzeigenden Reisebericht aus der Liste, und klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche  . Der gewählte Reisebericht wird gelöscht. Die für den Reisebericht registrierten Protokolle werden nicht gelöscht.

14. Grenzwerte

Nachfolgend sind die Grenzwerte für die mit **AQUALAND GRAPH** eingegebenen Daten aufgeführt.

14.1. Anzahl der Registrierungen

Posten	Max. registrierte Anzahl
Protokoll (Log)	9999
Ort (Location)	1000
Tauchstelle (Dive site)	100
Tauchdienst (D. Service)	100
Taucher (Diver)	1000
Wetter (Weather)	100
Tauchstil (Dive style)	100
Salzwasser / Frischwasser (Water Body)	100
Wasserbedingungen (Water cond.)	100
Tauchanzug (Diving Suit)	100
Innenbekleidung (Inner Wear)	100
Tankmaterial (Tank)	100
Ausrüstung (Equipment)	100
Kundenspezifische Posten (User customized items)	1000
Inhalt der kundenspezifischen Posten (User customized item contents)	1000
Album (pro Protokoll / Reisebericht) (Album (per log / trip summary))	50
Reisebericht (Trip summary)	99
Posten der Reiseberichte (Trip summary items)	100
Inhalt der Reiseberichte (Trip summary contents)	100

14.2. Anzahl der eingegebenen Zeichen

Posten	Max. Anzahl der Zeichen
Gewicht (Weight)	10 Buchstaben und Ziffern
Tankgröße (Capacity)	10 Buchstaben und Ziffern
Druck (Pressure)	10 Buchstaben und Ziffern
Verbrauch (Air consum.)	10 Buchstaben und Ziffern
Ort (Location)	20 Buchstaben und Ziffern
Tauchstelle (Dive site)	20 Buchstaben und Ziffern
Tauchdienst (D. Service)	20 Buchstaben und Ziffern
Taucher (Diver)	20 Buchstaben und Ziffern
Tauchlehrer (Dive master)	20 Buchstaben und Ziffern
Mititaucher (Buddy)	20 Buchstaben und Ziffern
Wetter (Weather)	12 Buchstaben und Ziffern
Tauchstil (Dive style)	10 Buchstaben und Ziffern
Salzwasser / Frischwasser (Water Body)	10 Buchstaben und Ziffern
Wasserbedingungen (Water cond.)	10 Buchstaben und Ziffern
Tauchanzug (Diving Suit)	20 Buchstaben und Ziffern
Innenbekleidung (Inner Wear)	20 Buchstaben und Ziffern
Tankmaterial (Tank (material))	10 Buchstaben und Ziffern
Ausrüstung (Equipment)	10 Buchstaben und Ziffern
Kundenspezifische Posten (User customized items)	12 Buchstaben und Ziffern
Inhalt der kundenspezifischen Posten (User customized item contents)	20 Buchstaben und Ziffern
Memo (Memo)	400 Buchstaben und Ziffern
Albumkommentar (Album comment)	20 Buchstaben und Ziffern
HTML-Dokumenttitel (HTML document title)	100 Buchstaben und Ziffern
Reisebericht-Titel (Trip summary title)	40 Buchstaben und Ziffern
Reisebericht-Posten (Trip summary items)	20 Buchstaben und Ziffern
Reisebericht-Inhalt (Trip summary contents)	20 Buchstaben und Ziffern
Reisebericht-Memo (Trip summary memo)	400 Buchstaben und Ziffern

Hinweis: Alle Zeichen werden vielleicht nicht angezeigt, abhängig von ihrer Größe, auch wenn die Anzahl der eingegebenen Zeichen geringer als die maximal zulässige Anzahl an Zeichen ist.

14.3. Eingegebene Werte

Posten	Max. Anzahl der Zeichen
Anzahl der Wiederholungen (Repet. No.)	2 Ziffern
Maximale Tiefe (Max. depth)	4 Ziffern
Durchschnittliche Tiefe (Ave. depth)	4 Ziffern
Sicherheitsstopp-Tiefe (Safety stop depth)	4 Ziffern
Sicherheitsstopp-Zeit (Safety stop time)	3 Ziffern
Temperatur (Temp.)	4 Ziffern
Durchschnittliche Wassertemperatur (Ave. w. temp)	4 Ziffern
Minimale Wassertemperatur (Min. w. temp)	4 Ziffern
Sichtweite vertikal (Visibility V.)	4 Ziffern
Sichtweite horizontal (Visibility H.)	4 Ziffern
Tankgröße (Tank Capacity)	4 Ziffern
Startdruck (Pres. In)	4 Ziffern
Enddruck (Pres. Out)	4 Ziffern
Verbrauch (Consump.)	4 Ziffern
Gewicht (Weight)	4 Ziffern

15. Technische Daten der Kommunikation-Seinheit

Typ	CMUT-1	CMUT-03
Stromversorgung	Von der RS-232C-Signalleitung geliefert	
Stromverbrauch	2 mA	
Betriebsbedingungen	Temperatur : +5°C bis +40°C Feuchtigkeit : 20% bis 80% (keine Kondensation)	
Abmessungen	Breite : 7,1 cm Tiefe : 11,1 cm Höhe : 3,1 cm (einschließlich Anschluss)	Breite : 10,8 cm Tiefe : 7,1 cm Höhe : 8,6 cm (einschließlich Anschluss)
Gewicht	105 g	270 g (einschließlich Anschluss)