

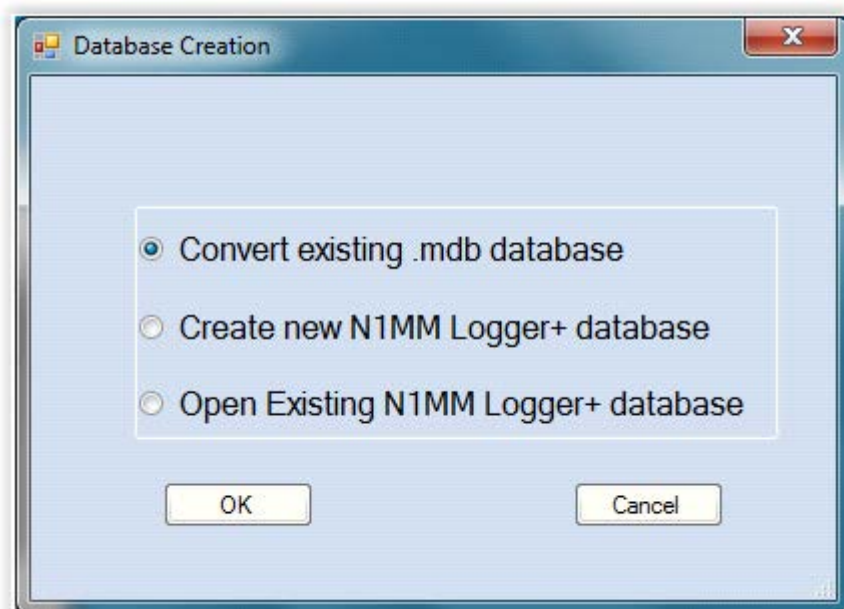
# N1MM

## 1.- INSTALACIÓN.

- 1.a. Descargar "N1MM full instaler.exe".
- 1.b. Descargar "N1MM Ultima Actualización".
- 1.c. Instalar "Full instaler.exe".
- 1.d. Instalar la ultima actualización.

## 2.- CONFIGURACIÓN DE LA ESTACIÓN.

Una vez instalado y arrancado el programa nos aparece la siguiente ventana:



y seleccionamos la opción: " Create new N1MM Logger+database".

A continuación aparecerá una pantalla en donde rellenaremos nuestros datos:

**Edit Station Information**

Tip: You need to fill out this form or the program will not perform properly... Also, make sure your computer date and time are set to the LOCAL date and time zone for your location.

Call

Name

Address

Address

City  State  Zip

Country

Grid Square JJ00AA CQ Zone 0 ITU Zone 0

License  Latitude 0.0000 Longitude 0.0000

Station TX/RX  Power

Antenna  Ant. Height  a.s.l.

ARRL Section

Rover QTH

Club

Email address NoEmailProvided

En la casilla "ARRL Section" pondremos "DX". A partir de ahora cuando nos refiramos a la CONSOLA PRINCIPAL nos referimos a esto:

**14028.02+0.00 CW Elecraft K3 VFO A**

File Edit View Tools Config Window Help

Snt Rcv CQ-Zone

Run S&P 25

F1 Qrl? F2 Exch F3 Tu **F4 VE3KI** F5 His Call F6 Repeat

F7 Empty F8 Agn? F9 Nr? F10 Call? F11 Empty F12 Wipe

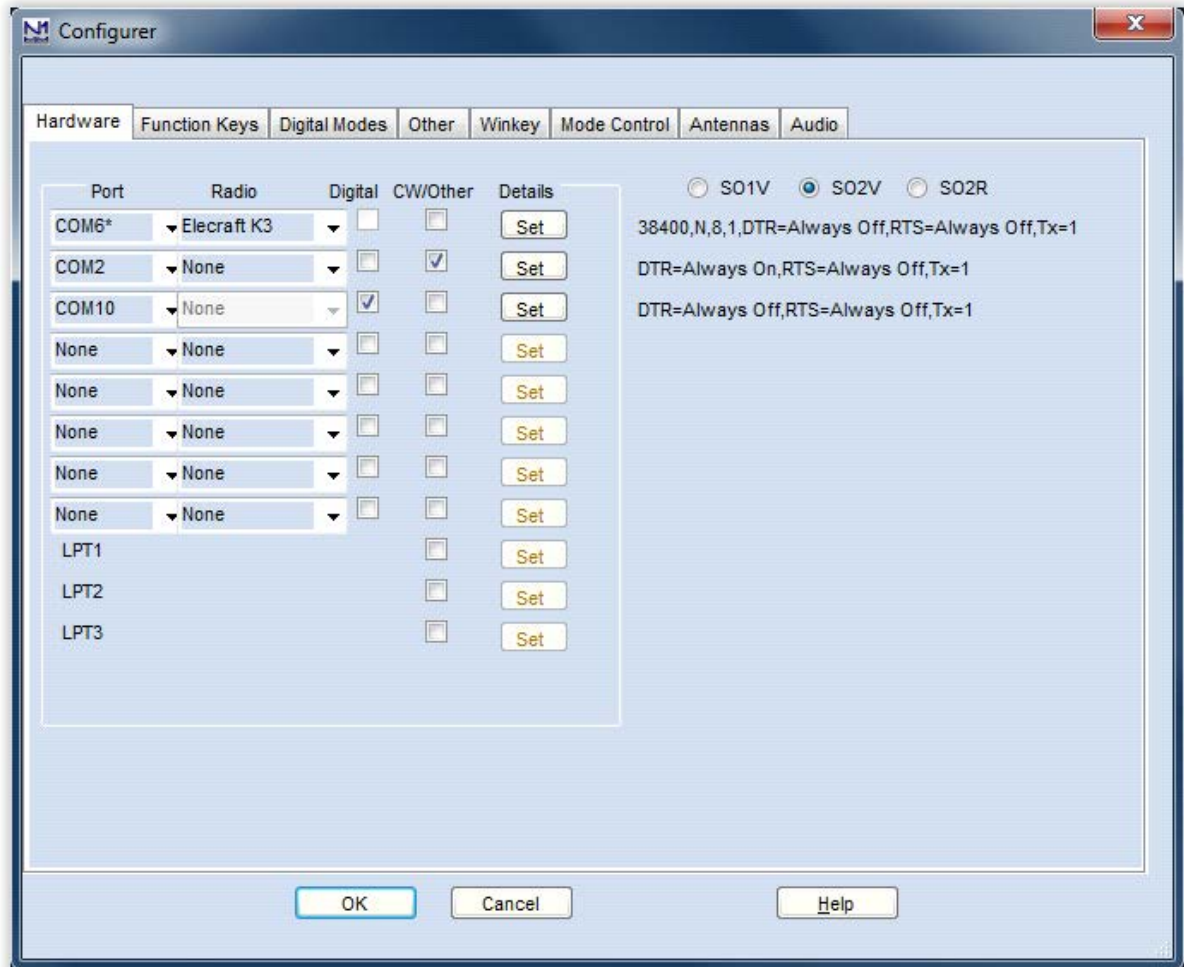
Esc: Stop Wipe Log It Edit Mark Store Spot It QRZ

Bearing information appears here when enabled.  
Call history UserText appears here when enabled.

0 spots loaded after filtering. No Score 0

### 3.- CONFIGURACIÓN DEL EQUIPO+CAT

-En la consola principal: "Config" "Configure Ports, Mode Control, Audio,Others..."



-En la pestaña Hardware:

\*Seleccionamos el puerto COM

\*Nuestro equipo de radio

\*Activamos "CW/Other"

Picamos en la casilla "Set" y verificamos que la configuración es la adecuada para el equipo.

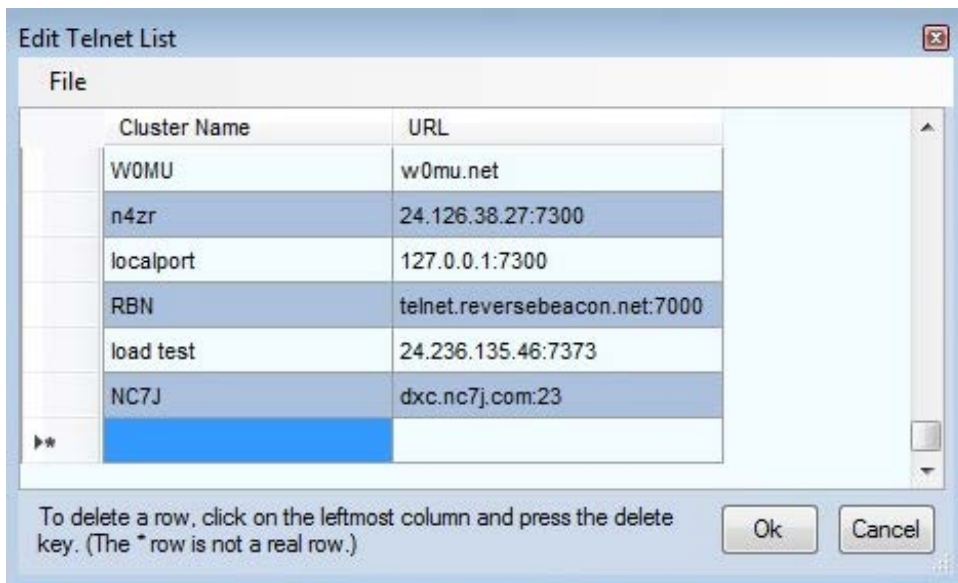
-Comprobamos que en la parte superior izquierda de la consola principal aparece la frecuencia en la que tenemos el equipo.

#### 4.- CONFIGURAR TELNET.

En la consola principal: "Window" "Telnet"

En la ventana que nos aparece, picamos en la pestaña "Cluster". Elegimos el cluster que queremos desplegandola ventana "Selected Cluster".

En caso de querer añadir un cluster, picamos en la pestaña "Edit List" y nos aparecera una pantalla



En la columna de la izquierda aparece el nombre del cluster y a la derecha la dirección/IP del cluster.

Si, por ejemplo, queremos meter el DxFun; en la casilla de la izquierda pondriamos "Dxfun" y en la casilla de la derecha "dxfun.com:8000".

Una vez que hemos generado y seleccionado el cluster, marcamos las pestañas "Automatically Logon" y "Format for DXSpider Cluster".

En la casilla "Logon With" ponemos nuestro indicativo y marcamos la casilla "Show Telnet Buttons".

Por último, clicamos en "Connect to dxfun".

#### 5.- CONFIGURACIÓN DE UN CONCURSO.

Lo primero que tenemos que hacer es leer las bases del concurso que vamos a trabajar.

En este caso, vamos a configurar el CQ WW SSB.

En la consola principal: "File" "New Database..."

Llamamos a la base de datos como nosotros queramos, por ejemplo, "CQWWSSB 2016" y guardamos.

En la consola principal: "File" "New Log in Database...". Aparece ya la base de datos con la extensión ".s3db", la seleccionamos y se abre otra consola...

CQWWSSB2016.s3db

Select Contest Type for New Log

Log Type CQWWSSB

Start Date 2016-02-06 00:00:00

Contest Associated Files

Category

Operator SINGLE-OP

Band ALL

Power LOW

Mode SSB

Overlay N/A

Station FIXED

Assisted ASSISTED

Transmitter ONE

Time Category N/A

Note - the program does not validate categories. Check the contest rules for valid categories.

State for Log Type QSOPARTY

Show Rules Show Setup

Sent Exchange 14 Omit RST. E.g. CQWW: 05 SS: A 56 EMA

Operators EA1RKV

Soapbox

Update Ops from Log

OK Help Cancel

Desplegamos la pestaña "Log Type" y seleccionamos el concurso en cuestión. En este caso "CQWWSSB".

Si la fecha de inicio no corresponde, la corregimos utilizando el mismo formato que aparece.

En la pestaña "Contest" seleccionamos los datos correspondientes, acordes a la categoría en la cual queremos participar.

Para este concurso en la casilla "Sent Exchange" pondremos "14" (nuestra zona CQ). Si fuese un concurso en el que el intercambio que pasamos fuesen números progresivos, en este campo pondríamos el símbolo "#". Y si el intercambio que pasasemos fuese nuestra provincia escribiríamos "PO".

En la pestaña "Operators" ponemos nuestro indicativo. Clicamos en "OK" y ya tenemos configurado el contest.

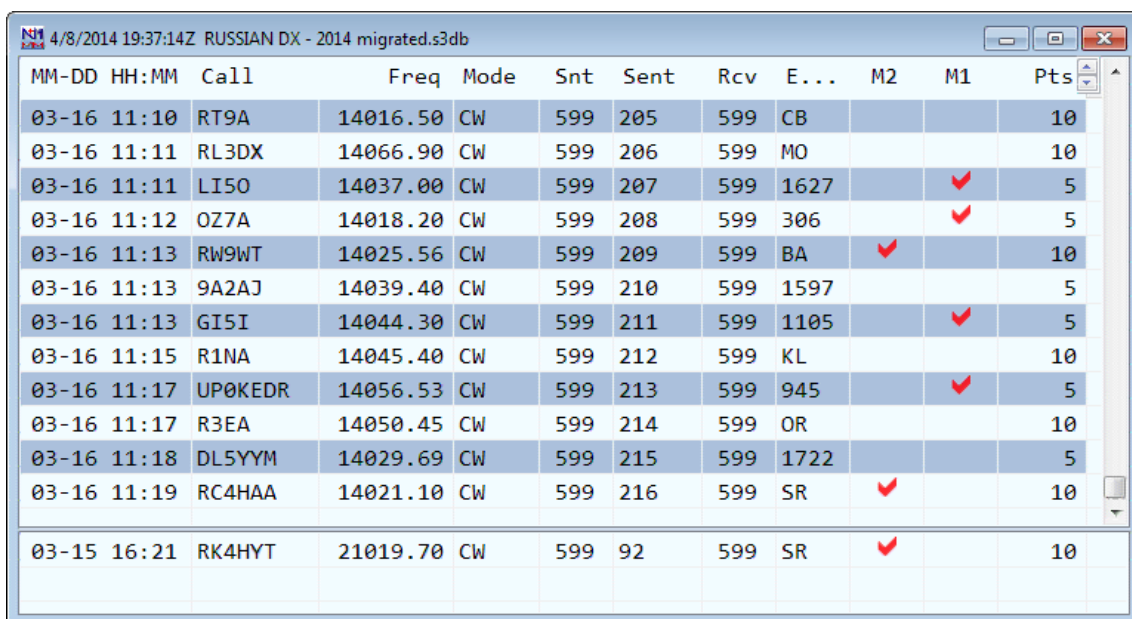
## 6.- TRABAJANDO EL CONTEST.

En la consola principal es donde metemos los indicativos y los intercambios.

Pasamos a detallar las ventanas que son recomendables tener desplegadas:

Para ello en la consola principal clicamos en la pestaña "Window" y se despliegan una serie de opciones y vamos seleccionando las siguientes:

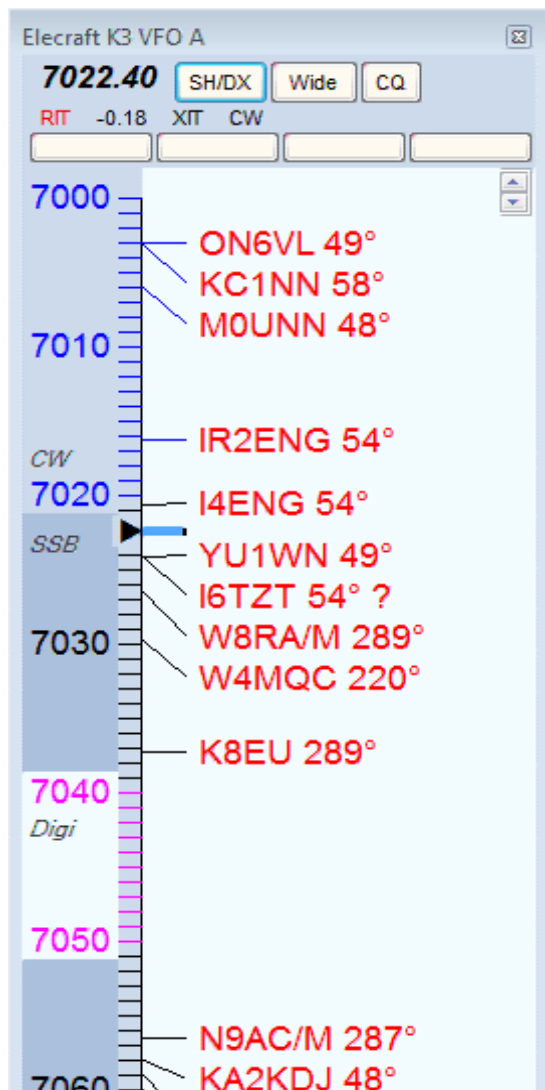
LOG: Es la ventana donde quedan registrados los datos de los QSO que vamos realizando.



MM-DD HH:MM	Call	Freq	Mode	Snt	Sent	Rcv	E...	M2	M1	Pts
03-16 11:10	RT9A	14016.50	CW	599	205	599	CB			10
03-16 11:11	RL3DX	14066.90	CW	599	206	599	MO			10
03-16 11:11	LI50	14037.00	CW	599	207	599	1627		✓	5
03-16 11:12	OZ7A	14018.20	CW	599	208	599	306		✓	5
03-16 11:13	RW9WT	14025.56	CW	599	209	599	BA	✓		10
03-16 11:13	9A2AJ	14039.40	CW	599	210	599	1597			5
03-16 11:13	GI5I	14044.30	CW	599	211	599	1105		✓	5
03-16 11:15	R1NA	14045.40	CW	599	212	599	KL			10
03-16 11:17	UP0KEDR	14056.53	CW	599	213	599	945		✓	5
03-16 11:17	R3EA	14050.45	CW	599	214	599	OR			10
03-16 11:18	DL5YYM	14029.69	CW	599	215	599	1722			5
03-16 11:19	RC4HAA	14021.10	CW	599	216	599	SR	✓		10
03-15 16:21	RK4HYT	21019.70	CW	599	92	599	SR	✓		10



BANDMAP: Nos da información del estado de la banda (ubicación de estaciones,etc).



SCORE SUMMARY: Nos da información de puntos, multiplicadores y QSO realizados por banda.

The SCORE SUMMARY window displays the following data:

Band	QSOs	Pts	ZN	Cty
1.8	139	277	10	18
3.5	133	342	15	51
7	277	738	20	64
14	338	837	20	60
21	337	868	24	65
28	381	1051	19	76
<b>Total</b>	<b>1605</b>	<b>4113</b>	<b>108</b>	<b>334</b>

Score: 1,817,946  
1 Mult = 3.6 Q's

AVAILABLE MULT'S & Q's: Es la ventana que nos informa de estaciones que son multiplicadores y puntos simples.

Available - 45 Mults 79 Qs of 105 total spots

Mults Only Bands & Modes

	160	80	40	20	15	10
Mults	0	1	7	18	15	4
Qs	0	3	21	28	23	4
Total Qs	0	3	21	28	24	4

Call	Freq	Dir	Mode	S/N	Time v	Spotter
BG8EHZ	21020.1	000° #	CW	06dB	1132Z	DQ8Z-#
YD1CSV	21017.0	346° #	CW	06dB	1132Z	DL1EMY-#
FS/K4UEE	21034.0	144° #	CW	09dB	1132Z	DL1EMY-#
SN0DMY	21018.1	043° #	CW	08dB	1131Z	DQ8Z-#
JO7KMB	21028.1	331° #	CW	23dB	1131Z	OH6BG-#
SV5/DL3DRN	21024.3	052° #	CW	24dB	1131Z	OH6BG-#
IK2CKR	21021.0	054° #	CW	07dB	1130Z	JA1LZR-#
SV2/RW3AL	21021.2	053° #	CW	02dB	1127Z	RZ3DVP-#
JQ2LYP	21040.3	331° #	CW	34dB	1125Z	BY5CD-#
OK2PX	21014.2	046° #	CW	04dB	1125Z	WZ7I-#
ZS2I	21030.0	108° #	CW	40dB	1124Z	BY5CD-#
KP4CPC	21027.6	152° #	CW	04dB	1124Z	5B4AGN-#
EG5FAS	21023.0	064° #	CW	01dB	1122Z	HA6M-#
UA9CDC	21040.3	022° #	CW	04dB	1121Z	JJ1LIB-#
EI5DR	21019.7	049° #	CW	03dB	1121Z	HB9DCO-#
DL5ZBA	21039.6	047° #	CW	09dB	1120Z	EA4TX-#

El N1MM utiliza un sistema de información mediante colores en la ventana de la consola principal, en la ventana de "Mult's & Qso disponibles" y en la ventana "Bandmap".

Los códigos de colores se interpretan del siguiente modo:

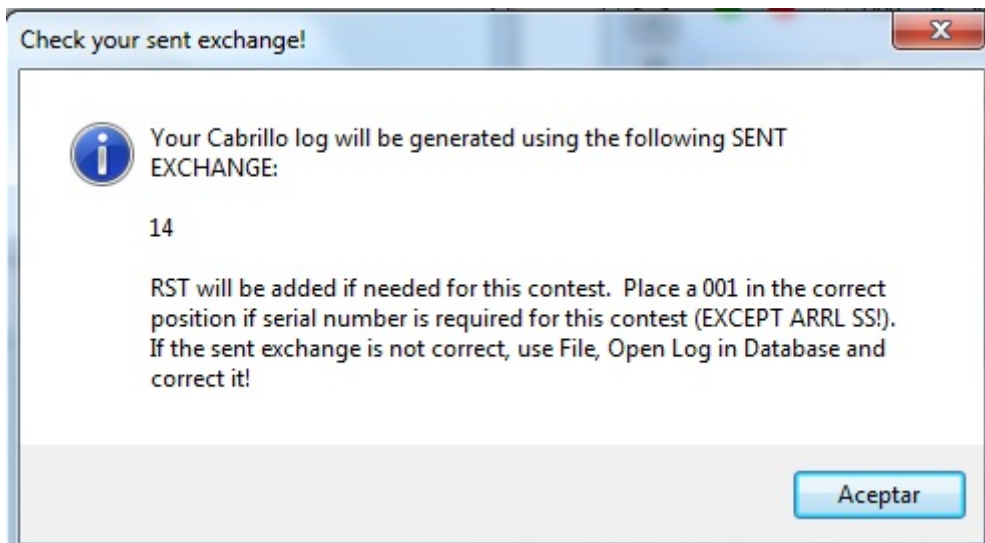
- GRIS: Qso duplicado o no trabajable.
- AZUL: Qso con punto simple y trabajable.
- ROJO: Qso con multiplicador simple.
- VERDE: Qso con multiplicador multiple.



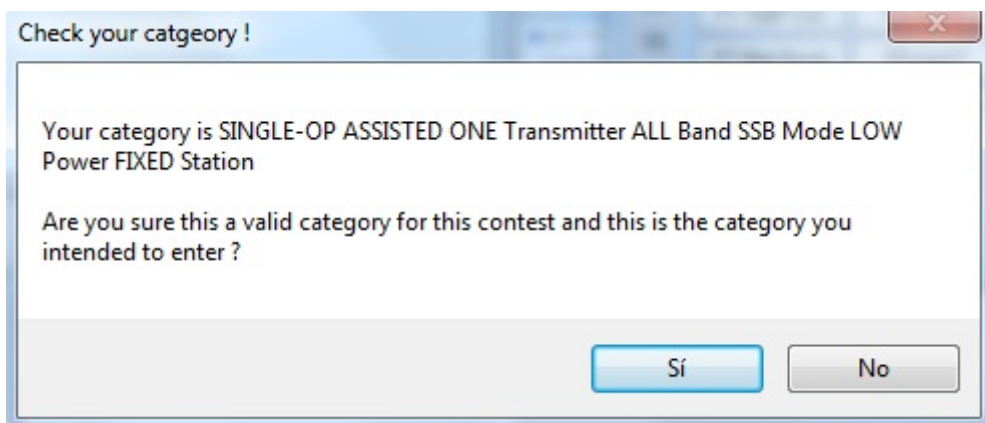
## 7.- FINALIZADO EL CONCURSO.

Una vez finalizado el concurso generaremos el archivo en el formato requerido por la organización del concurso,( generalmente en formato cabrillo).

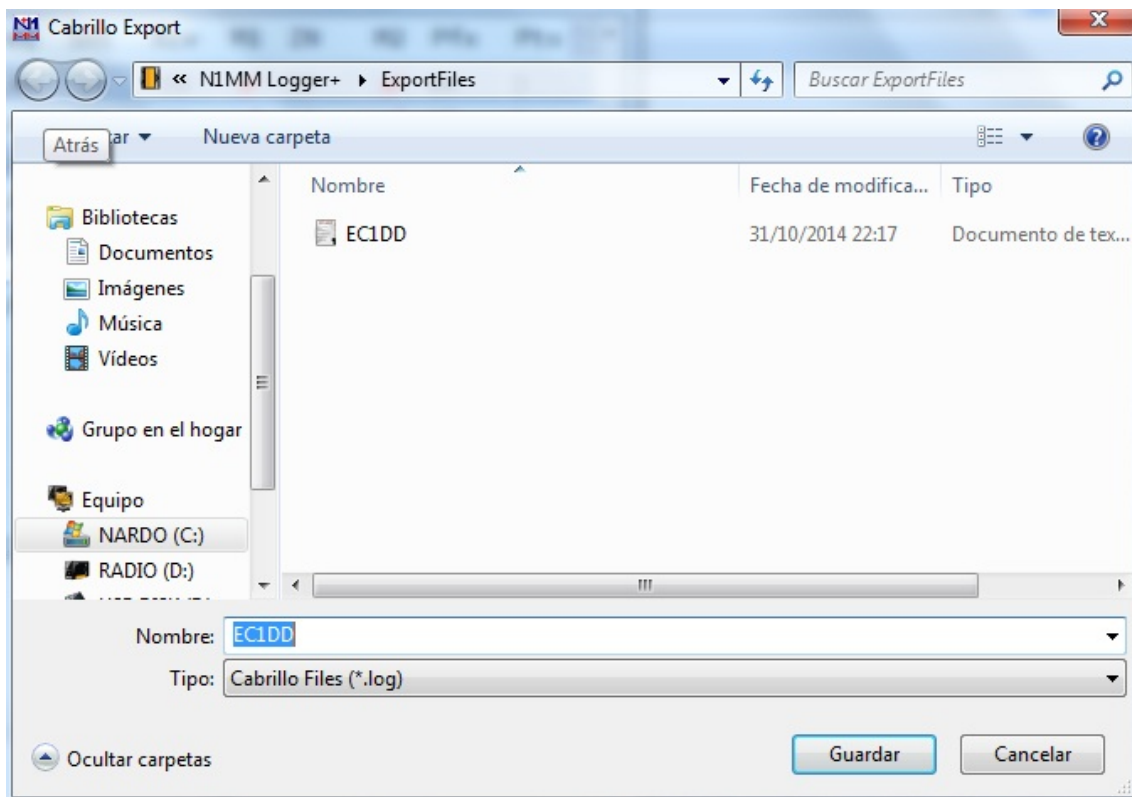
Para ello en la consola principal clicamos en la pestaña "File" y seleccionamos "Generate cabrillo file" y nos aparece la siguiente pantalla en la que se nos pide que verifiquemos y confirmemos el intercambio que hemos pasado durante el concurso:



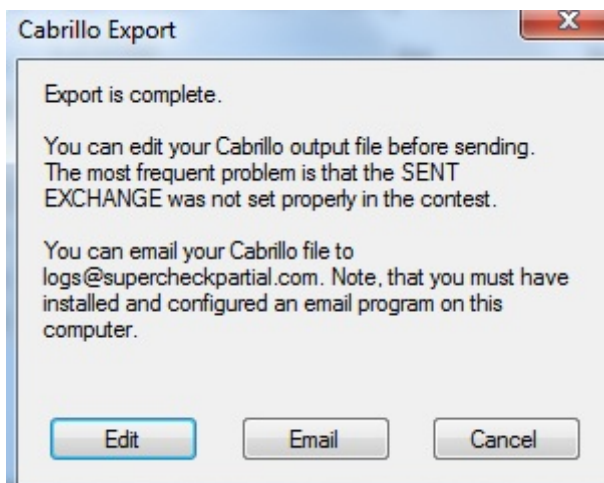
Una vez que aceptamos nos aparece otra ventana en la que nos pide que verifiquemos y confirmemos la categoría y modalidad en la que concursamos. Si todo está correcto volvemos a aceptar.



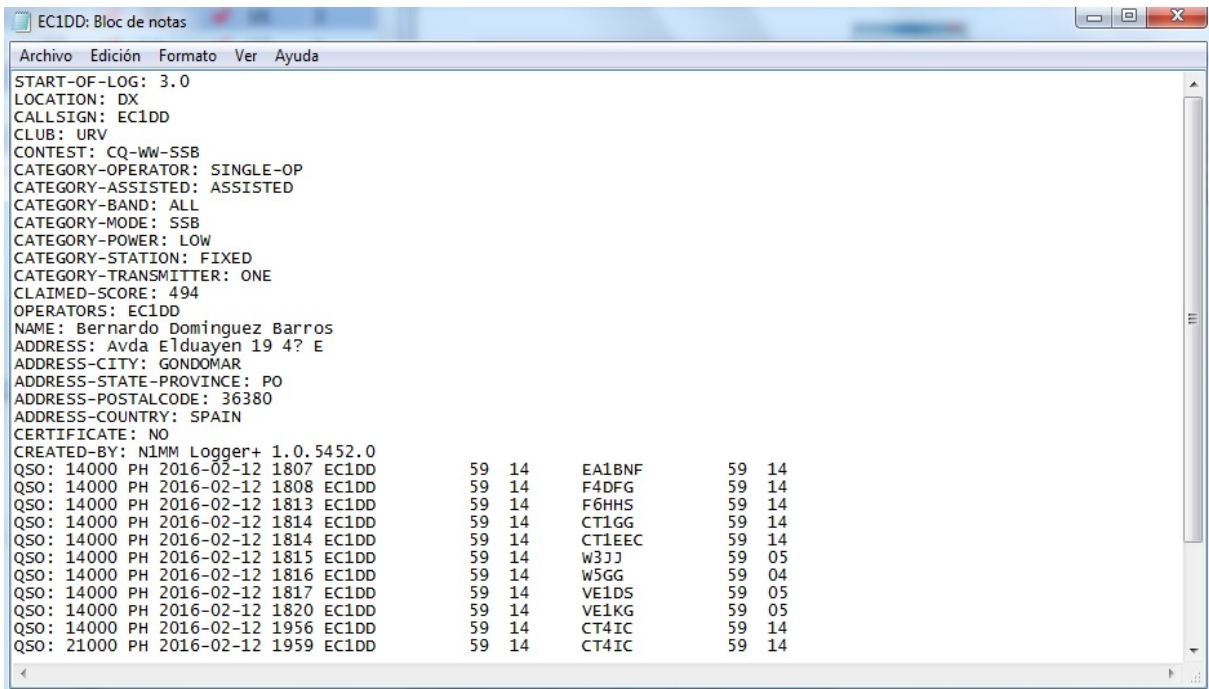
A continuación nos sale una ventana en la que nos pide el destino del archivo-cabrillo generado . Una vez nombrado e indicado el destino guardamos.



Una vez guardado nos saldrá una ventana que nos indica que la exportación está completa y nos recomienda revisar el cabrillo.



Para editarlo clicamos "edit" y a continuación aparecerá el cabrillo generado.



```
EC1DD: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
START-OF-LOG: 3.0
LOCATION: DX
CALLSIGN: EC1DD
CLUB: URV
CONTEST: CQ-WW-SSB
CATEGORY-OPERATOR: SINGLE-OP
CATEGORY-ASSISTED: ASSISTED
CATEGORY-BAND: ALL
CATEGORY-MODE: SSB
CATEGORY-POWER: LOW
CATEGORY-STATION: FIXED
CATEGORY-TRANSMITTER: ONE
CLAIMED-SCORE: 494
OPERATORS: EC1DD
NAME: Bernardo Dominguez Barros
ADDRESS: Avda Elduayen 19 4? E
ADDRESS-CITY: GONDOMAR
ADDRESS-STATE-PROVINCE: PO
ADDRESS-POSTALCODE: 36380
ADDRESS-COUNTRY: SPAIN
CERTIFICATE: NO
CREATED-BY: N1MM Logger+ 1.0.5452.0
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1807 EC1DD 59 14 EA1BNF 59 14
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1808 EC1DD 59 14 F4DFG 59 14
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1813 EC1DD 59 14 F6HHS 59 14
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1814 EC1DD 59 14 CT1GG 59 14
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1814 EC1DD 59 14 CT1EEC 59 14
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1815 EC1DD 59 14 W3JJ 59 05
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1816 EC1DD 59 14 W5GG 59 04
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1817 EC1DD 59 14 VE1DS 59 05
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1820 EC1DD 59 14 VE1KG 59 05
QSO: 14000 PH 2016-02-12 1956 EC1DD 59 14 CT4IC 59 14
QSO: 21000 PH 2016-02-12 1959 EC1DD 59 14 CT4IC 59 14
```

\*Documento elaborado por EB1ADD & EC1DD.