

Inhaltsverzeichnis

1. QRA64	20
2. Benutzer:OE1VMC	5
3. JT4	8
4. JT65	11
5. JT6M	14
6. JT9	17
7. WSPR	23

QRA64

Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen
VisuellWikitext

Version vom 15. November 2016, 13:20

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf> The JT65 Communications Protocol]", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

- Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT]. Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code, **zusammen mit low density parity check (LDPC) Codes ist dies eines der aktuellsten Forschungsgebiete der Nachrichtentechnik.**

Version vom 15. November 2016, 13:27

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf> The JT65 Communications Protocol]", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

- + Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT].
- + Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code **für Q=64.**
- + **QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse**
- + **der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet**
- + **(Q=4, 8, 16, 32, 64,... bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf**

+

orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK).

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Version vom 15. November 2016, 13:27 Uhr

Digitale Betriebsarten im Detail\ QRA64

QRA64 ist eine digitale Betriebsart, die sehr geeignet ist für niedrige Sendeleistung ("QRP-Betrieb") und für Stationen mit Antennendefiziten. Diese Betriebsart wurde ursprünglich entwickelt für Erde-Mond-Erde (EME) Verbindungen und für Verbindungen mit sehr geringer Sendeleistung auf den VHF und UHF Bändern. Diese Betriebsart könnte auch populär werden auf den Lang-, Mittel- und Kurzwellenbändern.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde QRA64 mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

QRA64 hat viele Gemeinsamkeiten mit [JT65](#), [JT9](#) und [JT4](#). Diese digitalen Modi verwenden fast identische Nachrichtenstruktur und Quellencodierung. Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[The JT65 Communications Protocol](#)", der in der Zeitschrift [QEX](#) während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [IV3NWW](#), und implementiert in [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor, K1JT](#). Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code für $Q=64$. QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet ($Q=4, 8, 16, 32, 64, \dots$ bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK). Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus. Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Das Signal besteht aus 64 Tönen. QRA64 verwendet ein neues Synchronisierungsverfahren, das auf einem 7×7 Costas array beruht. Daher sieht man im QRA64 Signal keinen auffälligen Synchronisierungston bei der niedrigsten belegten Frequenz. Diese Neuerung bringt weitere 1,9 dB Vorteil.

Digitale Daten werden strukturiert in Paketen mit 72 Informationsbits, wie bei [JT9](#). (Eine typische Nachricht besteht aus zwei Rufzeichen, die jeweils mit 28 bit dargestellt werden, einem Grid-Locator, dargestellt durch 15 bit, und einem Signalisierungsbit, dass den Nachrichtentyp festlegt) Die Informationsbits werden kodiert mit einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code. Diese Kodierung fügt zu den 72 Informationsbits noch NNN redundante Bits hinzu. Dies ergibt einen Kodeblock bestehend aus MMM bit und eine Code Rate $r = 0,ZZZ$. Diese MMM bit werden gruppiert zu XX Kanalsymbolen zu je 6 bit (also: $6 \times XX = MMM$).

Jede Aussendung dauert exakt SSS Sekunden, die in TTT Symbole zu je etwa 0,UU Sekunden Symboldauer aufgeteilt werden. Ein Symbol wird abgetastet mit etwa WWWWW Abtastwerten pro Sekunde, was AAAA digitalen Abtastwerten pro Symbol entspricht. Die Datenrate entspricht 2.NN baud. Wirksamer Durchsatz ist etwa 0.25 Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps). Die Varianten QRA64A, QRA64B und QRA64C unterscheiden sich in den Frequenzabständen zwischen den 64 Tönen. QRA64A belegt FFF.FF Hz Bandbreite, daher passen rund GGG QRA64 Signale nebeneinander in ein Spektrum mit 2kHz Bandbreite. Entsprechend belegt QRA64B die doppelte Bandbreite (= JJJJ Hz) und QRA64C die vierfache (= KKKK Hz).

Die PC-Uhr muss auf 2 Sekunden genau sein In einer Aussendung werden maximal 13 ASCII Zeichen übertragen. Es werden nur folgende Informationen übertragen: Rufzeichen, Rapport in dB und LOC (4 Stellen).

Der QRA64 Signalrapport für das S/N ist beschränkt auf den Bereich zwischen -SNRLO und -SNRHI dB.

Nico Palermo, [IV3NWV](#), stellte den neuen Übertragungsmodus QRA64 in seinem Beitrag "[Q-ary Repeat-Accumulate Codes for Weak Signals Communications](#)" zur [17th International EME Conference](#), Venedig, Italien, 19.-21. August 2016 vor. QRA64 ist entwickelt worden für sehr schwache und langsam veränderliche Funkverbindungen, wie sie beispielsweise vorkommen im Zusammenhang mit Troposcatter und Erde-Mond-Erde Verbindungen. Die Empfangssignale sind erfolgreich dekodierbar bei Signal- zu Rauschverhältnissen bis ca. -27 dB. Dies erlaubt das Arbeiten von Stationen, deren Signale mit dem menschlichen Ohr nicht mehr wahrgenommen werden können.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#) und [WSJT-X](#).

Siehe auch: [JT4](#), [JT9](#), [JT65](#), [WSPR](#) und [JT6M](#).

QRA64: Unterschied zwischen den Versionen

Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen
VisuellWikitext

Version vom 15. November 2016, 13:20

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 15. November 2016, 13:27

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf>] The JT65 Communications Protocol", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT]. Das QRA64

Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code, **zusammen mit low density parity check (LDPC) Codes ist dies eines der aktuellsten Forschungsgebiete der Nachrichtentechnik.**

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf>] The JT65 Communications Protocol", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT].

Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code **für Q=64.**

QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse

der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet

(Q=4, 8, 16, 32, 64,... bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf

+

orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK).

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Version vom 15. November 2016, 13:27 Uhr

Digitale Betriebsarten im Detail\ QRA64

QRA64 ist eine digitale Betriebsart, die sehr geeignet ist für niedrige Sendeleistung ("QRP-Betrieb") und für Stationen mit Antennendefiziten. Diese Betriebsart wurde ursprünglich entwickelt für Erde-Mond-Erde (EME) Verbindungen und für Verbindungen mit sehr geringer Sendeleistung auf den VHF und UHF Bändern. Diese Betriebsart könnte auch populär werden auf den Lang-, Mittel- und Kurzwellenbändern.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde QRA64 mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

QRA64 hat viele Gemeinsamkeiten mit [JT65](#), [JT9](#) und [JT4](#). Diese digitalen Modi verwenden fast identische Nachrichtenstruktur und Quellencodierung. Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[The JT65 Communications Protocol](#)", der in der Zeitschrift [QEX](#) während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [IV3NWW](#), und implementiert in [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor, K1JT](#). Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code für $Q=64$. QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet ($Q=4, 8, 16, 32, 64, \dots$ bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK). Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus. Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Das Signal besteht aus 64 Tönen. QRA64 verwendet ein neues Synchronisierungsverfahren, das auf einem 7×7 Costas array beruht. Daher sieht man im QRA64 Signal keinen auffälligen Synchronisierungston bei der niedrigsten belegten Frequenz. Diese Neuerung bringt weitere 1,9 dB Vorteil.

Digitale Daten werden strukturiert in Paketen mit 72 Informationsbits, wie bei [JT9](#). (Eine typische Nachricht besteht aus zwei Rufzeichen, die jeweils mit 28 bit dargestellt werden, einem Grid-Locator, dargestellt durch 15 bit, und einem Signalisierungsbit, dass den Nachrichtentyp festlegt) Die Informationsbits werden kodiert mit einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code. Diese Kodierung fügt zu den 72 Informationsbits noch NNN redundante Bits hinzu. Dies ergibt einen Kodeblock bestehend aus MMM bit und eine Code Rate $r = 0,ZZZ$. Diese MMM bit werden gruppiert zu XX Kanalsymbolen zu je 6 bit (also: $6 \times XX = MMM$).

Jede Aussendung dauert exakt SSS Sekunden, die in TTT Symbole zu je etwa 0,UU Sekunden Symboldauer aufgeteilt werden. Ein Symbol wird abgetastet mit etwa WWWWW Abtastwerten pro Sekunde, was AAAA digitalen Abtastwerten pro Symbol entspricht. Die Datenrate entspricht 2.NN baud. Wirksamer Durchsatz ist etwa 0.25 Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps). Die Varianten QRA64A, QRA64B und QRA64C unterscheiden sich in den Frequenzabständen zwischen den 64 Tönen. QRA64A belegt FFF.FF Hz Bandbreite, daher passen rund GGG QRA64 Signale nebeneinander in ein Spektrum mit 2kHz Bandbreite. Entsprechend belegt QRA64B die doppelte Bandbreite (= JJJJ Hz) und QRA64C die vierfache (= KKKK Hz).

Die PC-Uhr muss auf 2 Sekunden genau sein In einer Aussendung werden maximal 13 ASCII Zeichen übertragen. Es werden nur folgende Informationen übertragen: Rufzeichen, Rapport in dB und LOC (4 Stellen).

Der QRA64 Signalrapport für das S/N ist beschränkt auf den Bereich zwischen -SNRLO und -SNRHI dB.

Nico Palermo, [IV3NWV](#), stellte den neuen Übertragungsmodus QRA64 in seinem Beitrag "[Q-ary Repeat-Accumulate Codes for Weak Signals Communications](#)" zur [17th International EME Conference](#), Venedig, Italien, 19.-21. August 2016 vor. QRA64 ist entwickelt worden für sehr schwache und langsam veränderliche Funkverbindungen, wie sie beispielsweise vorkommen im Zusammenhang mit Troposcatter und Erde-Mond-Erde Verbindungen. Die Empfangssignale sind erfolgreich dekodierbar bei Signal- zu Rauschverhältnissen bis ca. -27 dB. Dies erlaubt das Arbeiten von Stationen, deren Signale mit dem menschlichen Ohr nicht mehr wahrgenommen werden können.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#) und [WSJT-X](#).

Siehe auch: [JT4](#), [JT9](#), [JT65](#), [WSPR](#) und [JT6M](#).

QRA64: Unterschied zwischen den Versionen

Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen
VisuellWikitext

Version vom 15. November 2016, 13:20

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 15. November 2016, 13:27

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf> The JT65 Communications Protocol]", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT]. Das QRA64

Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code, **zusammen mit low density parity check (LDPC) Codes ist dies eines der aktuellsten Forschungsgebiete der Nachrichtentechnik.**

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf> The JT65 Communications Protocol]", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT].

Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code **für Q=64.**

QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse

der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet

(Q=4, 8, 16, 32, 64,... bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf

+

orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK).

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Version vom 15. November 2016, 13:27 Uhr

Digitale Betriebsarten im Detail\ QRA64

QRA64 ist eine digitale Betriebsart, die sehr geeignet ist für niedrige Sendeleistung ("QRP-Betrieb") und für Stationen mit Antennendefiziten. Diese Betriebsart wurde ursprünglich entwickelt für Erde-Mond-Erde (EME) Verbindungen und für Verbindungen mit sehr geringer Sendeleistung auf den VHF und UHF Bändern. Diese Betriebsart könnte auch populär werden auf den Lang-, Mittel- und Kurzwellenbändern.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde QRA64 mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

QRA64 hat viele Gemeinsamkeiten mit [JT65](#), [JT9](#) und [JT4](#). Diese digitalen Modi verwenden fast identische Nachrichtenstruktur und Quellencodierung. Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[The JT65 Communications Protocol](#)", der in der Zeitschrift [QEX](#) während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [IV3NWW](#), und implementiert in [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor, K1JT](#). Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code für $Q=64$. QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet ($Q=4, 8, 16, 32, 64, \dots$ bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK). Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus. Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Das Signal besteht aus 64 Tönen. QRA64 verwendet ein neues Synchronisierungsverfahren, das auf einem 7×7 Costas array beruht. Daher sieht man im QRA64 Signal keinen auffälligen Synchronisierungston bei der niedrigsten belegten Frequenz. Diese Neuerung bringt weitere 1,9 dB Vorteil.

Digitale Daten werden strukturiert in Paketen mit 72 Informationsbits, wie bei [JT9](#). (Eine typische Nachricht besteht aus zwei Rufzeichen, die jeweils mit 28 bit dargestellt werden, einem Grid-Locator, dargestellt durch 15 bit, und einem Signalisierungsbit, dass den Nachrichtentyp festlegt) Die Informationsbits werden kodiert mit einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code. Diese Kodierung fügt zu den 72 Informationsbits noch NNN redundante Bits hinzu. Dies ergibt einen Kodeblock bestehend aus MMM bit und eine Code Rate $r = 0,ZZZ$. Diese MMM bit werden gruppiert zu XX Kanalsymbolen zu je 6 bit (also: $6 \times XX = MMM$).

Jede Aussendung dauert exakt SSS Sekunden, die in TTT Symbole zu je etwa 0,UU Sekunden Symboldauer aufgeteilt werden. Ein Symbol wird abgetastet mit etwa WWWWW Abtastwerten pro Sekunde, was AAAA digitalen Abtastwerten pro Symbol entspricht. Die Datenrate entspricht 2.NN baud. Wirksamer Durchsatz ist etwa 0.25 Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps). Die Varianten QRA64A, QRA64B und QRA64C unterscheiden sich in den Frequenzabständen zwischen den 64 Tönen. QRA64A belegt FFF.FF Hz Bandbreite, daher passen rund GGG QRA64 Signale nebeneinander in ein Spektrum mit 2kHz Bandbreite. Entsprechend belegt QRA64B die doppelte Bandbreite (= JJJJ Hz) und QRA64C die vierfache (= KKKK Hz).

Die PC-Uhr muss auf 2 Sekunden genau sein In einer Aussendung werden maximal 13 ASCII Zeichen übertragen. Es werden nur folgende Informationen übertragen: Rufzeichen, Rapport in dB und LOC (4 Stellen).

Der QRA64 Signalrapport für das S/N ist beschränkt auf den Bereich zwischen -SNRLO und -SNRHI dB.

Nico Palermo, [IV3NWV](#), stellte den neuen Übertragungsmodus QRA64 in seinem Beitrag "[Q-ary Repeat-Accumulate Codes for Weak Signals Communications](#)" zur [17th International EME Conference](#), Venedig, Italien, 19.-21. August 2016 vor. QRA64 ist entwickelt worden für sehr schwache und langsam veränderliche Funkverbindungen, wie sie beispielsweise vorkommen im Zusammenhang mit Troposcatter und Erde-Mond-Erde Verbindungen. Die Empfangssignale sind erfolgreich dekodierbar bei Signal- zu Rauschverhältnissen bis ca. -27 dB. Dies erlaubt das Arbeiten von Stationen, deren Signale mit dem menschlichen Ohr nicht mehr wahrgenommen werden können.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#) und [WSJT-X](#).

Siehe auch: [JT4](#), [JT9](#), [JT65](#), [WSPR](#) und [JT6M](#).

QRA64: Unterschied zwischen den Versionen

Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen
VisuellWikitext

Version vom 15. November 2016, 13:20

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 15. November 2016, 13:27

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf> The JT65 Communications Protocol]", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr. Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT]. Das QRA64

Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code, **zusammen mit low density parity check (LDPC) Codes ist dies eines der aktuellsten Forschungsgebiete der Nachrichtentechnik.**

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf> The JT65 Communications Protocol]", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr. Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT].

Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code **für Q=64.**

QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse

der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet

(Q=4, 8, 16, 32, 64,... bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf

+

orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK).

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Version vom 15. November 2016, 13:27 Uhr

Digitale Betriebsarten im Detail\ QRA64

QRA64 ist eine digitale Betriebsart, die sehr geeignet ist für niedrige Sendeleistung ("QRP-Betrieb") und für Stationen mit Antennendefiziten. Diese Betriebsart wurde ursprünglich entwickelt für Erde-Mond-Erde (EME) Verbindungen und für Verbindungen mit sehr geringer Sendeleistung auf den VHF und UHF Bändern. Diese Betriebsart könnte auch populär werden auf den Lang-, Mittel- und Kurzwellenbändern.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde QRA64 mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

QRA64 hat viele Gemeinsamkeiten mit [JT65](#), [JT9](#) und [JT4](#). Diese digitalen Modi verwenden fast identische Nachrichtenstruktur und Quellencodierung. Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[The JT65 Communications Protocol](#)", der in der Zeitschrift [QEX](#) während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [IV3NWW](#), und implementiert in [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor, K1JT](#). Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code für $Q=64$. QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet ($Q=4, 8, 16, 32, 64, \dots$ bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK). Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus. Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Das Signal besteht aus 64 Tönen. QRA64 verwendet ein neues Synchronisierungsverfahren, das auf einem 7×7 Costas array beruht. Daher sieht man im QRA64 Signal keinen auffälligen Synchronisierungston bei der niedrigsten belegten Frequenz. Diese Neuerung bringt weitere 1,9 dB Vorteil.

Digitale Daten werden strukturiert in Paketen mit 72 Informationsbits, wie bei [JT9](#). (Eine typische Nachricht besteht aus zwei Rufzeichen, die jeweils mit 28 bit dargestellt werden, einem Grid-Locator, dargestellt durch 15 bit, und einem Signalisierungsbit, dass den Nachrichtentyp festlegt) Die Informationsbits werden kodiert mit einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code. Diese Kodierung fügt zu den 72 Informationsbits noch NNN redundante Bits hinzu. Dies ergibt einen Kodeblock bestehend aus MMM bit und eine Code Rate $r = 0,ZZZ$. Diese MMM bit werden gruppiert zu XX Kanalsymbolen zu je 6 bit (also: $6 \times XX = MMM$).

Jede Aussendung dauert exakt SSS Sekunden, die in TTT Symbole zu je etwa 0,UU Sekunden Symboldauer aufgeteilt werden. Ein Symbol wird abgetastet mit etwa WWWWW Abtastwerten pro Sekunde, was AAAA digitalen Abtastwerten pro Symbol entspricht. Die Datenrate entspricht 2.NN baud. Wirksamer Durchsatz ist etwa 0.25 Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps). Die Varianten QRA64A, QRA64B und QRA64C unterscheiden sich in den Frequenzabständen zwischen den 64 Tönen. QRA64A belegt FFF.FF Hz Bandbreite, daher passen rund GGG QRA64 Signale nebeneinander in ein Spektrum mit 2kHz Bandbreite. Entsprechend belegt QRA64B die doppelte Bandbreite (= JJJJ Hz) und QRA64C die vierfache (= KKKK Hz).

Die PC-Uhr muss auf 2 Sekunden genau sein In einer Aussendung werden maximal 13 ASCII Zeichen übertragen. Es werden nur folgende Informationen übertragen: Rufzeichen, Rapport in dB und LOC (4 Stellen).

Der QRA64 Signalrapport für das S/N ist beschränkt auf den Bereich zwischen -SNRLO und -SNRHI dB.

Nico Palermo, [IV3NWV](#), stellte den neuen Übertragungsmodus QRA64 in seinem Beitrag "[Q-ary Repeat-Accumulate Codes for Weak Signals Communications](#)" zur [17th International EME Conference](#), Venedig, Italien, 19.-21. August 2016 vor. QRA64 ist entwickelt worden für sehr schwache und langsam veränderliche Funkverbindungen, wie sie beispielsweise vorkommen im Zusammenhang mit Troposcatter und Erde-Mond-Erde Verbindungen. Die Empfangssignale sind erfolgreich dekodierbar bei Signal- zu Rauschverhältnissen bis ca. -27 dB. Dies erlaubt das Arbeiten von Stationen, deren Signale mit dem menschlichen Ohr nicht mehr wahrgenommen werden können.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#) und [WSJT-X](#).

Siehe auch: [JT4](#), [JT9](#), [JT65](#), [WSPR](#) und [JT6M](#).

QRA64: Unterschied zwischen den Versionen

Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen
VisuellWikitext

Version vom 15. November 2016, 13:20

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

← Zum vorherigen Versionsunterschied

Version vom 15. November 2016, 13:27

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Zum nächsten Versionsunterschied →

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf>] The JT65 Communications Protocol", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

- Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT]. Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code, **zusammen mit low density parity check (LDPC) Codes ist dies eines der aktuellsten Forschungsgebiete der Nachrichtentechnik.**

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf>] The JT65 Communications Protocol", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

- + Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT].
- + Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code **für Q=64.**
- + **QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse**
- + **der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet**
- + **(Q=4, 8, 16, 32, 64,... bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf**

+

orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK).

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Version vom 15. November 2016, 13:27 Uhr

Digitale Betriebsarten im Detail\ QRA64

QRA64 ist eine digitale Betriebsart, die sehr geeignet ist für niedrige Sendeleistung ("QRP-Betrieb") und für Stationen mit Antennendefiziten. Diese Betriebsart wurde ursprünglich entwickelt für Erde-Mond-Erde (EME) Verbindungen und für Verbindungen mit sehr geringer Sendeleistung auf den VHF und UHF Bändern. Diese Betriebsart könnte auch populär werden auf den Lang-, Mittel- und Kurzwellenbändern.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde QRA64 mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

QRA64 hat viele Gemeinsamkeiten mit [JT65](#), [JT9](#) und [JT4](#). Diese digitalen Modi verwenden fast identische Nachrichtenstruktur und Quellencodierung. Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[The JT65 Communications Protocol](#)", der in der Zeitschrift [QEX](#) während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [IV3NWW](#), und implementiert in [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor, K1JT](#). Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code für $Q=64$. QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet ($Q=4, 8, 16, 32, 64, \dots$ bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK). Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus. Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Das Signal besteht aus 64 Tönen. QRA64 verwendet ein neues Synchronisierungsverfahren, das auf einem 7×7 Costas array beruht. Daher sieht man im QRA64 Signal keinen auffälligen Synchronisierungston bei der niedrigsten belegten Frequenz. Diese Neuerung bringt weitere 1,9 dB Vorteil.

Digitale Daten werden strukturiert in Paketen mit 72 Informationsbits, wie bei [JT9](#). (Eine typische Nachricht besteht aus zwei Rufzeichen, die jeweils mit 28 bit dargestellt werden, einem Grid-Locator, dargestellt durch 15 bit, und einem Signalisierungsbit, dass den Nachrichtentyp festlegt) Die Informationsbits werden kodiert mit einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code. Diese Kodierung fügt zu den 72 Informationsbits noch NNN redundante Bits hinzu. Dies ergibt einen Kodeblock bestehend aus MMM bit und eine Code Rate $r = 0,ZZZ$. Diese MMM bit werden gruppiert zu XX Kanalsymbolen zu je 6 bit (also: $6 \times XX = MMM$).

Jede Aussendung dauert exakt SSS Sekunden, die in TTT Symbole zu je etwa 0,UU Sekunden Symboldauer aufgeteilt werden. Ein Symbol wird abgetastet mit etwa WWWWW Abtastwerten pro Sekunde, was AAAA digitalen Abtastwerten pro Symbol entspricht. Die Datenrate entspricht 2.NN baud. Wirksamer Durchsatz ist etwa 0.25 Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps). Die Varianten QRA64A, QRA64B und QRA64C unterscheiden sich in den Frequenzabständen zwischen den 64 Tönen. QRA64A belegt FFF.FF Hz Bandbreite, daher passen rund GGG QRA64 Signale nebeneinander in ein Spektrum mit 2kHz Bandbreite. Entsprechend belegt QRA64B die doppelte Bandbreite (= JJJJ Hz) und QRA64C die vierfache (= KKKK Hz).

Die PC-Uhr muss auf 2 Sekunden genau sein In einer Aussendung werden maximal 13 ASCII Zeichen übertragen. Es werden nur folgende Informationen übertragen: Rufzeichen, Rapport in dB und LOC (4 Stellen).

Der QRA64 Signalrapport für das S/N ist beschränkt auf den Bereich zwischen -SNRLO und -SNRHI dB.

Nico Palermo, [IV3NWV](#), stellte den neuen Übertragungsmodus QRA64 in seinem Beitrag "[Q-ary Repeat-Accumulate Codes for Weak Signals Communications](#)" zur [17th International EME Conference](#), Venedig, Italien, 19.-21. August 2016 vor. QRA64 ist entwickelt worden für sehr schwache und langsam veränderliche Funkverbindungen, wie sie beispielsweise vorkommen im Zusammenhang mit Troposcatter und Erde-Mond-Erde Verbindungen. Die Empfangssignale sind erfolgreich dekodierbar bei Signal- zu Rauschverhältnissen bis ca. -27 dB. Dies erlaubt das Arbeiten von Stationen, deren Signale mit dem menschlichen Ohr nicht mehr wahrgenommen werden können.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#) und [WSJT-X](#).

Siehe auch: [JT4](#), [JT9](#), [JT65](#), [WSPR](#) und [JT6M](#).

QRA64: Unterschied zwischen den Versionen

Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen
VisuellWikitext

Version vom 15. November 2016, 13:20

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

← Zum vorherigen Versionsunterschied

Version vom 15. November 2016, 13:27

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Zum nächsten Versionsunterschied →

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf>] The JT65 Communications Protocol", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

- Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT]. Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code, **zusammen mit low density parity check (LDPC) Codes ist dies eines der aktuellsten Forschungsgebiete der Nachrichtentechnik.**

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf>] The JT65 Communications Protocol", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

- + Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT].

- + Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code **für Q=64.**

- + **QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse**

- + **der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet**

- + **(Q=4, 8, 16, 32, 64,... bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf**

+

orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK).

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Version vom 15. November 2016, 13:27 Uhr

Digitale Betriebsarten im Detail\ QRA64

QRA64 ist eine digitale Betriebsart, die sehr geeignet ist für niedrige Sendeleistung ("QRP-Betrieb") und für Stationen mit Antennendefiziten. Diese Betriebsart wurde ursprünglich entwickelt für Erde-Mond-Erde (EME) Verbindungen und für Verbindungen mit sehr geringer Sendeleistung auf den VHF und UHF Bändern. Diese Betriebsart könnte auch populär werden auf den Lang-, Mittel- und Kurzwellenbändern.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde QRA64 mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

QRA64 hat viele Gemeinsamkeiten mit [JT65](#), [JT9](#) und [JT4](#). Diese digitalen Modi verwenden fast identische Nachrichtenstruktur und Quellencodierung. Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[The JT65 Communications Protocol](#)", der in der Zeitschrift [QEX](#) während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [IV3NWW](#), und implementiert in [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor, K1JT](#). Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code für $Q=64$. QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet ($Q=4, 8, 16, 32, 64, \dots$ bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK). Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus. Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Das Signal besteht aus 64 Tönen. QRA64 verwendet ein neues Synchronisierungsverfahren, das auf einem 7×7 Costas array beruht. Daher sieht man im QRA64 Signal keinen auffälligen Synchronisierungston bei der niedrigsten belegten Frequenz. Diese Neuerung bringt weitere 1,9 dB Vorteil.

Digitale Daten werden strukturiert in Paketen mit 72 Informationsbits, wie bei [JT9](#). (Eine typische Nachricht besteht aus zwei Rufzeichen, die jeweils mit 28 bit dargestellt werden, einem Grid-Locator, dargestellt durch 15 bit, und einem Signalisierungsbit, dass den Nachrichtentyp festlegt) Die Informationsbits werden kodiert mit einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code. Diese Kodierung fügt zu den 72 Informationsbits noch NNN redundante Bits hinzu. Dies ergibt einen Kodeblock bestehend aus MMM bit und eine Code Rate $r = 0,ZZZ$. Diese MMM bit werden gruppiert zu XX Kanalsymbolen zu je 6 bit (also: $6 \times XX = MMM$).

Jede Aussendung dauert exakt SSS Sekunden, die in TTT Symbole zu je etwa 0,UU Sekunden Symboldauer aufgeteilt werden. Ein Symbol wird abgetastet mit etwa WWWWW Abtastwerten pro Sekunde, was AAAA digitalen Abtastwerten pro Symbol entspricht. Die Datenrate entspricht 2.NN baud. Wirksamer Durchsatz ist etwa 0.25 Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps). Die Varianten QRA64A, QRA64B und QRA64C unterscheiden sich in den Frequenzabständen zwischen den 64 Tönen. QRA64A belegt FFF.FF Hz Bandbreite, daher passen rund GGG QRA64 Signale nebeneinander in ein Spektrum mit 2kHz Bandbreite. Entsprechend belegt QRA64B die doppelte Bandbreite (= JJJJ Hz) und QRA64C die vierfache (= KKKK Hz).

Die PC-Uhr muss auf 2 Sekunden genau sein In einer Aussendung werden maximal 13 ASCII Zeichen übertragen. Es werden nur folgende Informationen übertragen: Rufzeichen, Rapport in dB und LOC (4 Stellen).

Der QRA64 Signalrapport für das S/N ist beschränkt auf den Bereich zwischen -SNRLO und -SNRHI dB.

Nico Palermo, [IV3NWV](#), stellte den neuen Übertragungsmodus QRA64 in seinem Beitrag "[Q-ary Repeat-Accumulate Codes for Weak Signals Communications](#)" zur [17th International EME Conference](#), Venedig, Italien, 19.-21. August 2016 vor. QRA64 ist entwickelt worden für sehr schwache und langsam veränderliche Funkverbindungen, wie sie beispielsweise vorkommen im Zusammenhang mit Troposcatter und Erde-Mond-Erde Verbindungen. Die Empfangssignale sind erfolgreich dekodierbar bei Signal- zu Rauschverhältnissen bis ca. -27 dB. Dies erlaubt das Arbeiten von Stationen, deren Signale mit dem menschlichen Ohr nicht mehr wahrgenommen werden können.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#) und [WSJT-X](#).

Siehe auch: [JT4](#), [JT9](#), [JT65](#), [WSPR](#) und [JT6M](#).

QRA64: Unterschied zwischen den Versionen

Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen
VisuellWikitext

Version vom 15. November 2016, 13:20

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 15. November 2016, 13:27

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf>] The JT65 Communications Protocol", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr. Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT]. Das QRA64

Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code, **zusammen mit low density parity check (LDPC) Codes ist dies eines der aktuellsten Forschungsgebiete der Nachrichtentechnik.**

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf>] The JT65 Communications Protocol", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr. Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT].

Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code **für Q=64.**

QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse

der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet

(Q=4, 8, 16, 32, 64,... bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf

+

orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK).

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Version vom 15. November 2016, 13:27 Uhr

Digitale Betriebsarten im Detail\ QRA64

QRA64 ist eine digitale Betriebsart, die sehr geeignet ist für niedrige Sendeleistung ("QRP-Betrieb") und für Stationen mit Antennendefiziten. Diese Betriebsart wurde ursprünglich entwickelt für Erde-Mond-Erde (EME) Verbindungen und für Verbindungen mit sehr geringer Sendeleistung auf den VHF und UHF Bändern. Diese Betriebsart könnte auch populär werden auf den Lang-, Mittel- und Kurzwellenbändern.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde QRA64 mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

QRA64 hat viele Gemeinsamkeiten mit [JT65](#), [JT9](#) und [JT4](#). Diese digitalen Modi verwenden fast identische Nachrichtenstruktur und Quellencodierung. Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[The JT65 Communications Protocol](#)", der in der Zeitschrift [QEX](#) während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [IV3NWW](#), und implementiert in [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor, K1JT](#). Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code für $Q=64$. QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet ($Q=4, 8, 16, 32, 64, \dots$ bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK). Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus. Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Das Signal besteht aus 64 Tönen. QRA64 verwendet ein neues Synchronisierungsverfahren, das auf einem 7×7 Costas array beruht. Daher sieht man im QRA64 Signal keinen auffälligen Synchronisierungston bei der niedrigsten belegten Frequenz. Diese Neuerung bringt weitere 1,9 dB Vorteil.

Digitale Daten werden strukturiert in Paketen mit 72 Informationsbits, wie bei [JT9](#). (Eine typische Nachricht besteht aus zwei Rufzeichen, die jeweils mit 28 bit dargestellt werden, einem Grid-Locator, dargestellt durch 15 bit, und einem Signalisierungsbit, dass den Nachrichtentyp festlegt) Die Informationsbits werden kodiert mit einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code. Diese Kodierung fügt zu den 72 Informationsbits noch NNN redundante Bits hinzu. Dies ergibt einen Kodeblock bestehend aus MMM bit und eine Code Rate $r = 0,ZZZ$. Diese MMM bit werden gruppiert zu XX Kanalsymbolen zu je 6 bit (also: $6 \times XX = MMM$).

Jede Aussendung dauert exakt SSS Sekunden, die in TTT Symbole zu je etwa 0,UU Sekunden Symboldauer aufgeteilt werden. Ein Symbol wird abgetastet mit etwa WWWWW Abtastwerten pro Sekunde, was AAAA digitalen Abtastwerten pro Symbol entspricht. Die Datenrate entspricht 2.NN baud. Wirksamer Durchsatz ist etwa 0.25 Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps). Die Varianten QRA64A, QRA64B und QRA64C unterscheiden sich in den Frequenzabständen zwischen den 64 Tönen. QRA64A belegt FFF.FF Hz Bandbreite, daher passen rund GGG QRA64 Signale nebeneinander in ein Spektrum mit 2kHz Bandbreite. Entsprechend belegt QRA64B die doppelte Bandbreite (= JJJJ Hz) und QRA64C die vierfache (= KKKK Hz).

Die PC-Uhr muss auf 2 Sekunden genau sein In einer Aussendung werden maximal 13 ASCII Zeichen übertragen. Es werden nur folgende Informationen übertragen: Rufzeichen, Rapport in dB und LOC (4 Stellen).

Der QRA64 Signalrapport für das S/N ist beschränkt auf den Bereich zwischen -SNRLO und -SNRHI dB.

Nico Palermo, [IV3NWV](#), stellte den neuen Übertragungsmodus QRA64 in seinem Beitrag "[Q-ary Repeat-Accumulate Codes for Weak Signals Communications](#)" zur [17th International EME Conference](#), Venedig, Italien, 19.-21. August 2016 vor. QRA64 ist entwickelt worden für sehr schwache und langsam veränderliche Funkverbindungen, wie sie beispielsweise vorkommen im Zusammenhang mit Troposcatter und Erde-Mond-Erde Verbindungen. Die Empfangssignale sind erfolgreich dekodierbar bei Signal- zu Rauschverhältnissen bis ca. -27 dB. Dies erlaubt das Arbeiten von Stationen, deren Signale mit dem menschlichen Ohr nicht mehr wahrgenommen werden können.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#) und [WSJT-X](#).

Siehe auch: [JT4](#), [JT9](#), [JT65](#), [WSPR](#) und [JT6M](#).

QRA64: Unterschied zwischen den Versionen

Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen
VisuellWikitext

Version vom 15. November 2016, 13:20

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 15. November 2016, 13:27

Uhr (Quelltext anzeigen)

OE1VMC ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf> The JT65 Communications Protocol]", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT]. Das QRA64

Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code, **zusammen mit low density parity check (LDPC) Codes ist dies eines der aktuellsten Forschungsgebiete der Nachrichtentechnik.**

Zeile 13:

Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[<http://physics.princeton.edu/pulsar/K1JT/JT65.pdf> The JT65 Communications Protocol]", der in der Zeitschrift [<http://www.arrl.org/qex> QEX] während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [<http://www.qrz.com/db/IV3NWV> IV3NWV], und implementiert in WSJT-X Version 1.7.0 durch [[http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr.](http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Hooton_Taylor,_Jr) Joe Taylor],[<http://www.qrz.com/db/K1JT> K1JT].

+ Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code **für Q=64.**

+ **QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse**

+ **der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet**

+ **(Q=4, 8, 16, 32, 64,... bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf**

+

orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK).

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus.

Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Version vom 15. November 2016, 13:27 Uhr

Digitale Betriebsarten im Detail\ QRA64

QRA64 ist eine digitale Betriebsart, die sehr geeignet ist für niedrige Sendeleistung ("QRP-Betrieb") und für Stationen mit Antennendefiziten. Diese Betriebsart wurde ursprünglich entwickelt für Erde-Mond-Erde (EME) Verbindungen und für Verbindungen mit sehr geringer Sendeleistung auf den VHF und UHF Bändern. Diese Betriebsart könnte auch populär werden auf den Lang-, Mittel- und Kurzwellenbändern.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde QRA64 mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

QRA64 hat viele Gemeinsamkeiten mit [JT65](#), [JT9](#) und [JT4](#). Diese digitalen Modi verwenden fast identische Nachrichtenstruktur und Quellencodierung. Details zur Quellencodierung wurden veröffentlicht im Artikel "[The JT65 Communications Protocol](#)", der in der Zeitschrift [QEX](#) während 2005 veröffentlicht wurde.

Das Codierungsverfahren wurde entworfen von Nico Palermo, [IV3NWW](#), und implementiert in [WSJT-X](#) Version 1.7.0 durch [Joe Taylor, K1JT](#). Das QRA64 Kommunikationsprotokoll basiert auf einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code für $Q=64$. QRA Codes bilden eine spezielle Unterklasse der sogenannten Low-Density Parity Check (LDPC) Codes mit Symbolen auf einem Q-wertigen Alphabet ($Q=4, 8, 16, 32, 64, \dots$ bzw. jede Zahl Q für die ein Galoisfeld existiert). Die Q-wertigen Symbole lassen sich einfach auf orthogonale Modulation abbilden (in diesem Fall: 64-FSK). Decodiert wird nach dem MAP Kriterium (Maximum A-Posteriori Probability) mit Hilfe eines iterativen Message Passing (MP) Algorithmus. Die QRA64 Codierung schlägt den bekannten Reed Solomon (63,12) Code in JT65 um weitere 1,3 dB im Signal- zu Rauschleistungsverhältnis.

Das Signal besteht aus 64 Tönen. QRA64 verwendet ein neues Synchronisierungsverfahren, das auf einem 7×7 Costas array beruht. Daher sieht man im QRA64 Signal keinen auffälligen Synchronisierungston bei der niedrigsten belegten Frequenz. Diese Neuerung bringt weitere 1,9 dB Vorteil.

Digitale Daten werden strukturiert in Paketen mit 72 Informationsbits, wie bei [JT9](#). (Eine typische Nachricht besteht aus zwei Rufzeichen, die jeweils mit 28 bit dargestellt werden, einem Grid-Locator, dargestellt durch 15 bit, und einem Signalisierungsbit, dass den Nachrichtentyp festlegt) Die Informationsbits werden kodiert mit einem "Q-ary Repeat Accumulate" Code. Diese Kodierung fügt zu den 72 Informationsbits noch NNN redundante Bits hinzu. Dies ergibt einen Kodeblock bestehend aus MMM bit und eine Code Rate $r = 0,ZZZ$. Diese MMM bit werden gruppiert zu XX Kanalsymbolen zu je 6 bit (also: $6 \times XX = MMM$).

Jede Aussendung dauert exakt SSS Sekunden, die in TTT Symbole zu je etwa 0,UU Sekunden Symboldauer aufgeteilt werden. Ein Symbol wird abgetastet mit etwa WWWWW Abtastwerten pro Sekunde, was AAAA digitalen Abtastwerten pro Symbol entspricht. Die Datenrate entspricht 2.NN baud. Wirksamer Durchsatz ist etwa 0.25 Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps). Die Varianten QRA64A, QRA64B und QRA64C unterscheiden sich in den Frequenzabständen zwischen den 64 Tönen. QRA64A belegt FFF.FF Hz Bandbreite, daher passen rund GGG QRA64 Signale nebeneinander in ein Spektrum mit 2kHz Bandbreite. Entsprechend belegt QRA64B die doppelte Bandbreite (= JJJJ Hz) und QRA64C die vierfache (= KKKK Hz).

Die PC-Uhr muss auf 2 Sekunden genau sein In einer Aussendung werden maximal 13 ASCII Zeichen übertragen. Es werden nur folgende Informationen übertragen: Rufzeichen, Rapport in dB und LOC (4 Stellen).

Der QRA64 Signalrapport für das S/N ist beschränkt auf den Bereich zwischen -SNRLO und -SNRHI dB.

Nico Palermo, [IV3NWV](#), stellte den neuen Übertragungsmodus QRA64 in seinem Beitrag "[Q-ary Repeat-Accumulate Codes for Weak Signals Communications](#)" zur [17th International EME Conference](#), Venedig, Italien, 19.-21. August 2016 vor. QRA64 ist entwickelt worden für sehr schwache und langsam veränderliche Funkverbindungen, wie sie beispielsweise vorkommen im Zusammenhang mit Troposcatter und Erde-Mond-Erde Verbindungen. Die Empfangssignale sind erfolgreich dekodierbar bei Signal- zu Rauschverhältnissen bis ca. -27 dB. Dies erlaubt das Arbeiten von Stationen, deren Signale mit dem menschlichen Ohr nicht mehr wahrgenommen werden können.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#) und [WSJT-X](#).

Siehe auch: [JT4](#), [JT9](#), [JT65](#), [WSPR](#) und [JT6M](#).