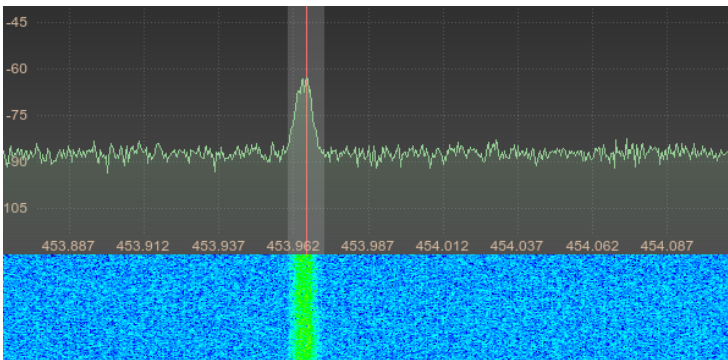


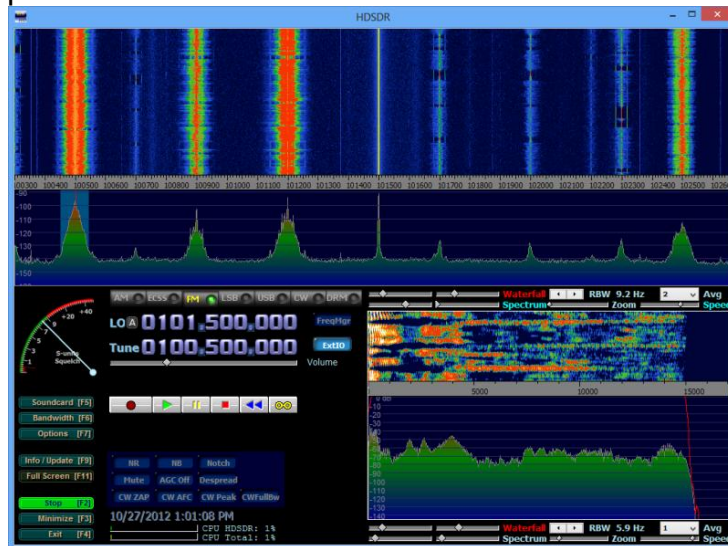
SDR : questo (quasi) sconosciuto -parte 2-

In questa seconda parte inizio ad analizzare due applicativi nativi per Windows 10 ma che girano anche su Ubuntu con emulatore mono-complete e, il secondo, su Android: si tratta di **SDRSHARP** e **HSDR**.



Lavorano entrambe con buoni risultati ma hanno alcune importanti differenze: ad esempio il primo applicativo permette di aggiungere interessanti librerie per la decodifica dei toni subaudio e DCS delle emissioni analogiche in VHF/UHF e/o per la ricezione dei segnali digitali negli standard Dstar/C4FM/DMR/P25, con ottime

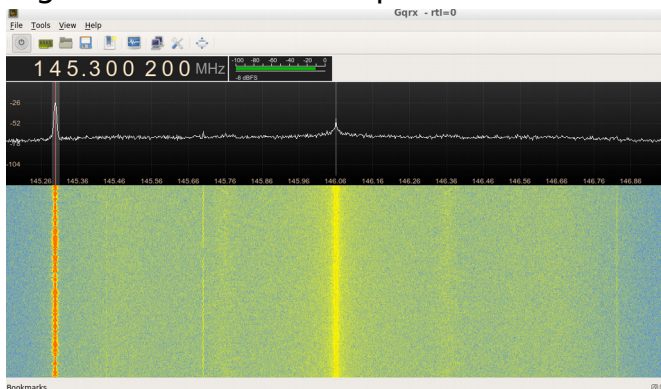
qualità audio in quanto si possono utilizzare molti filtri digitali del tutto personalizzabili.



Invece HSDR è preferibile per la ricezione di emissioni in HF (onde corte) in quanto rivela solo segnali AM, FM, DRM, CW, WFM ed inoltre non permette l'aggiunta di librerie esterne atte a completarlo.

Nativo in ambiente Linux Debian merita attenzione l'applicativo **GQRX** con prestazioni molto simili a SDRSHARP, tranne la rilevazione dei toni subaudio. Rileva segnali sia analogici che digitali (con librerie esterne)

offrendo l'interessante opportunità di regolare lo squelch in funzione del rumore di fondo, su ogni banda. In questo ambiente non è necessario utilizzare una scheda audio virtuale e si risolve il problema della gestione dei flussi digitali utilizzando semplicemente PulseAudio.



La necessità di utilizzare le schede audio virtuali viene dal dover veicolare il flusso audio digitale dall'applicativo di gestione della chiavetta RTL2832 a quello che interpreta la trama di dati e riproduce la fonia sulla scheda audio del PC: questo giro "vizioso" si

rende indispensabile in quando si utilizzano sempre applicazioni esterne sulle emissioni digitali, tranne il Tetra di cui parlerò sul prossimo numero.