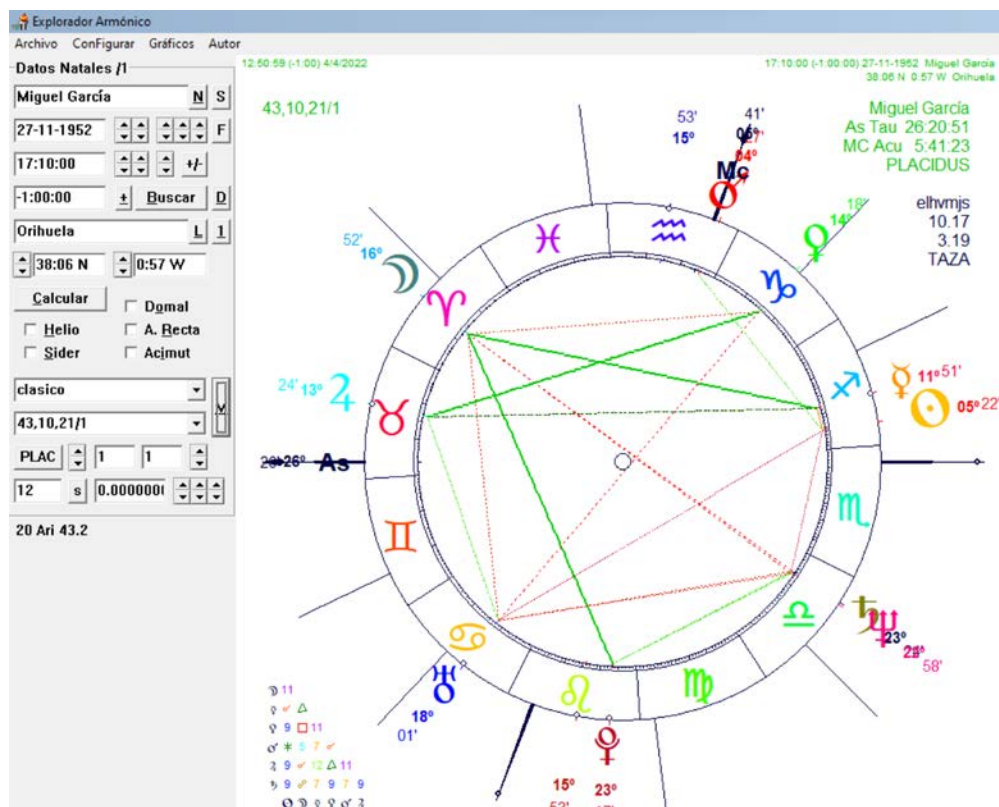


INSTALACIÓN PROGRAMA DE ASTROLOGÍA ARMON

Elaborado por: Héctor Jiménez

Fecha: Abril 2022

Email: hector@casajaguar.mx

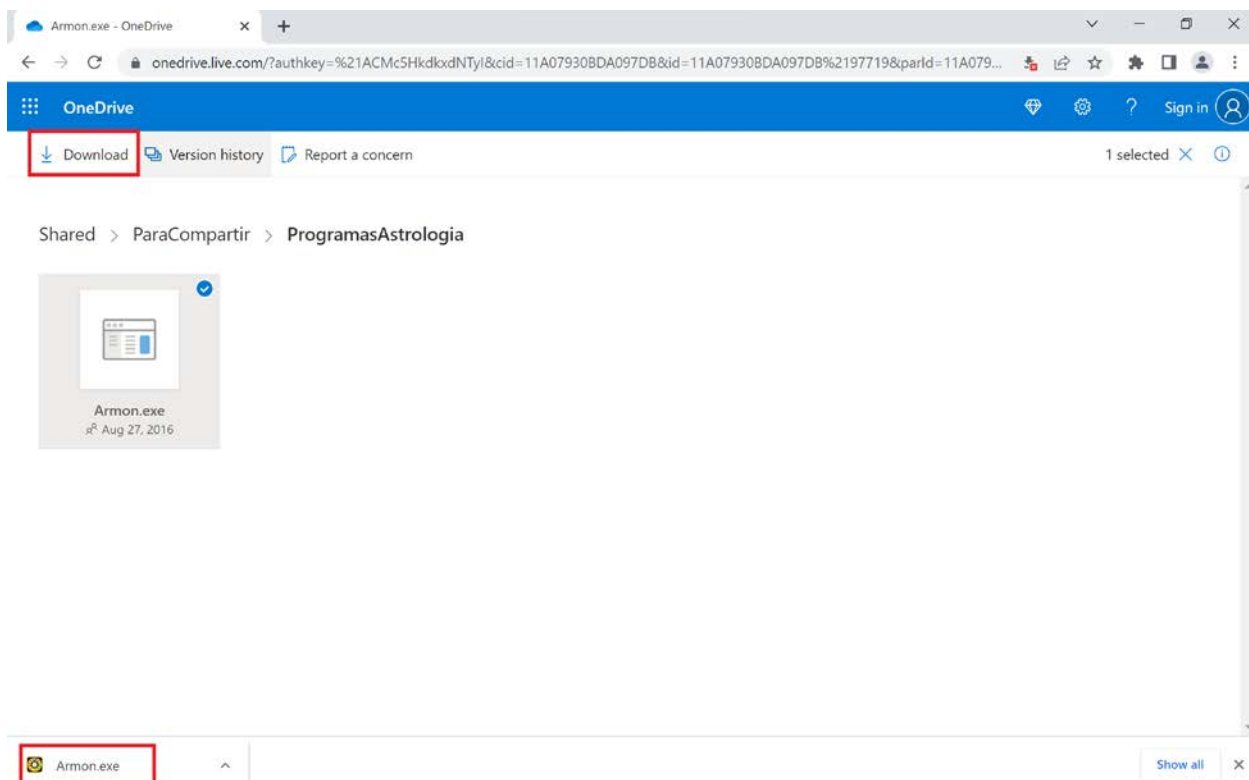


1. Descarga el instalador de Armon de esta liga:

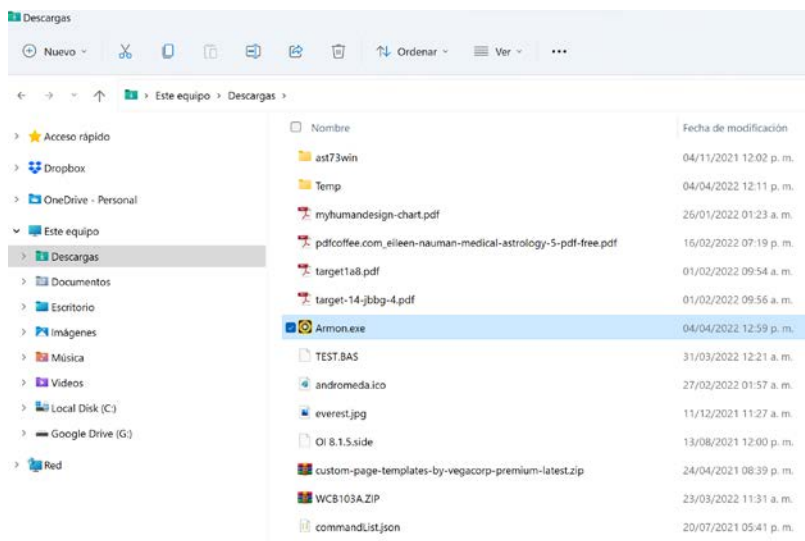
<https://1drv.ms/u/s!AtuXoL0weaARhfs3IxzkeR2TF01PIg?e=FFcqAR>

NOTAS:

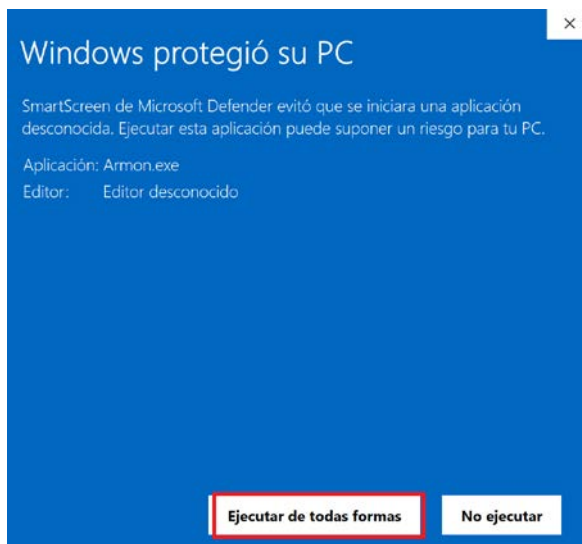
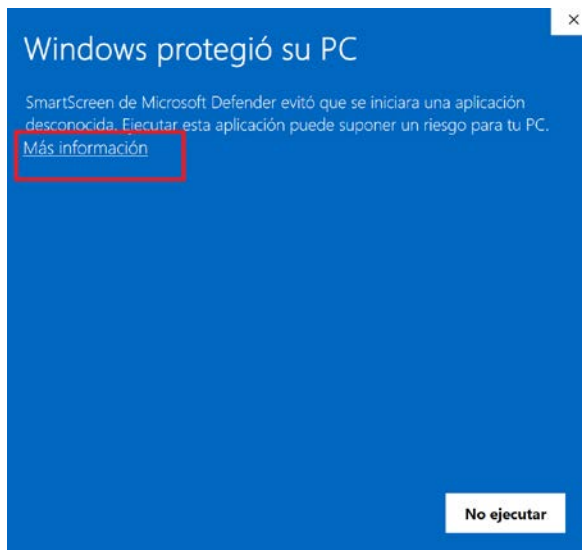
La descarga debe ser automática, por ejemplo si tu navegador es Chrome, en la parte inferior de la ventana aparecerá el archivo descargado, de lo contrario, dar click en el botón que diga **Descargar** o **Download**



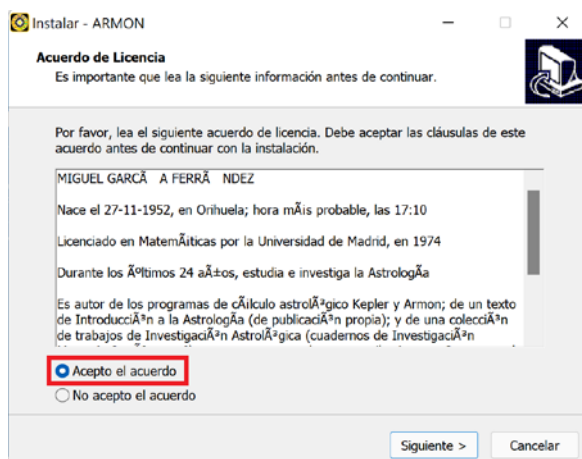
2. Si te aparece el archivo descargado en la parte inferior del navegador, solo dar click en el archivo y lanzará el instalador, de lo contrario, puedes abrir el “Explorador de Archivos” de Windows e ir a la carpeta de Descargas para dar doble click al archivo que se descargó



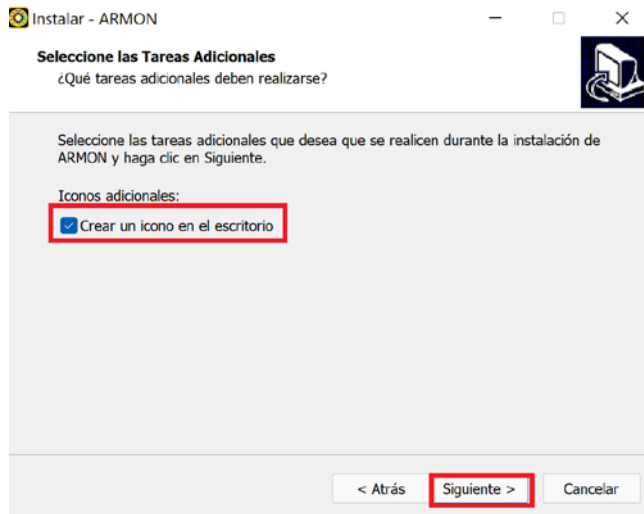
3. Se abrirá la guía de instalación del programa Armon, seguir las pantallas según lo que indican.
NOTA: Si aparece un mensaje de “Windows protegió su PC”, dar click en donde dice “Más Información” y luego en el botón de “Ejecutar de todas formas”



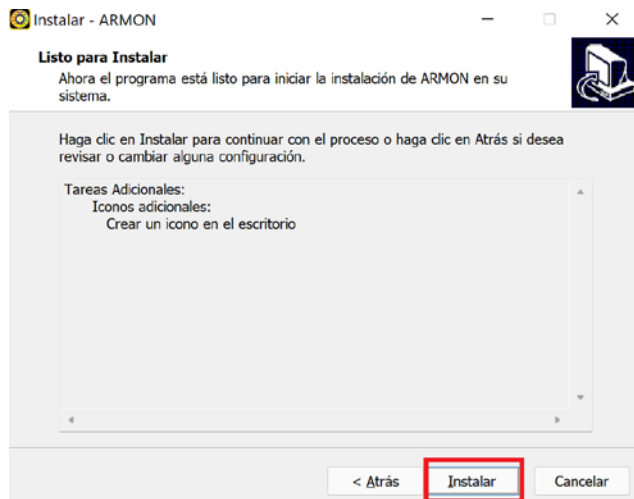
Después iniciará el instalador, aceptar el acuerdo y dar Siguiente:

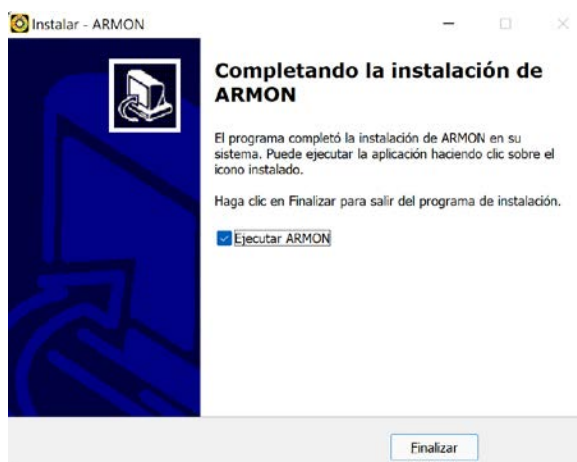
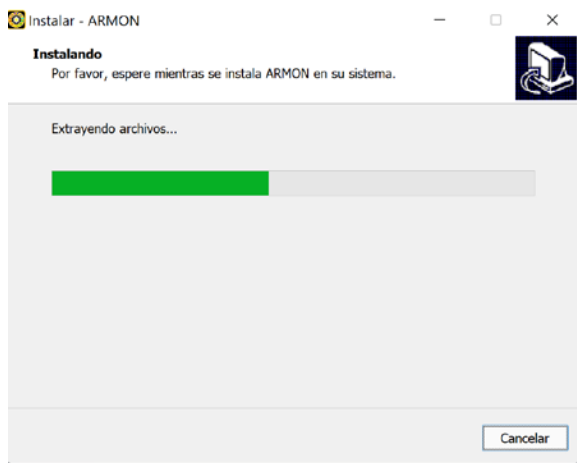


Si se desea que se agregue un acceso directo desde el escritorio de su PC/Laptop, elegir donde se indica

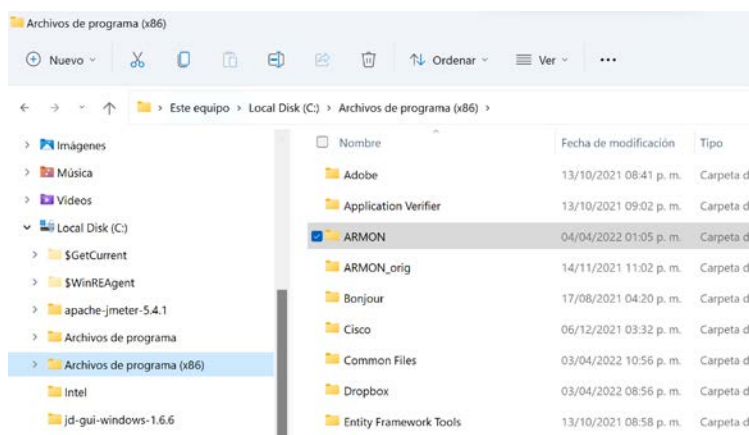


Y finalmente dar click en “Instalar”

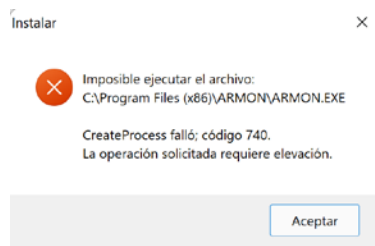




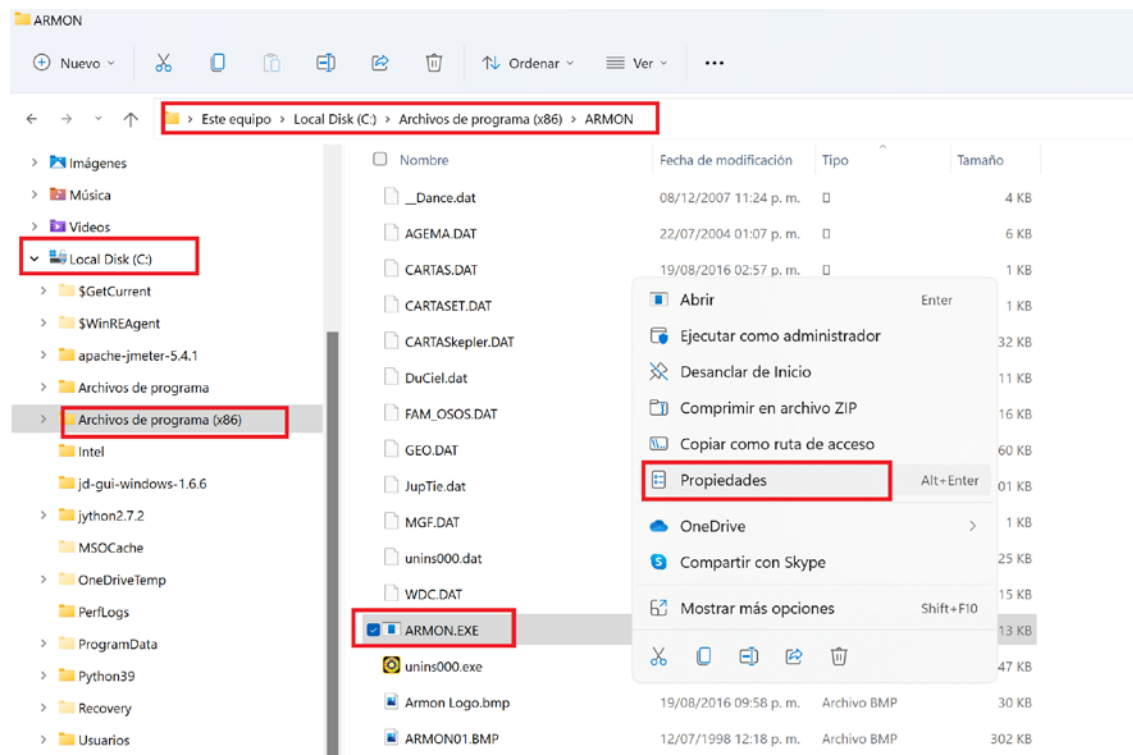
4. El programa Armon estará ahora instalado en los archivos de programas de Windows y se habrá creado un acceso directo en el Escritorio de su PC/Laptop



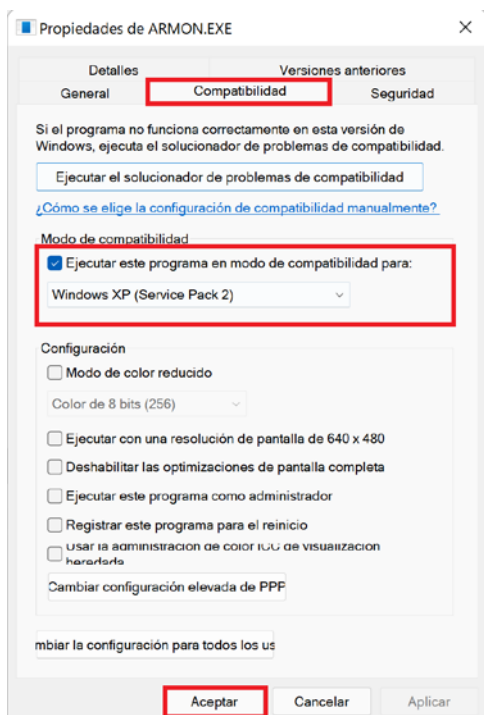
NOTA: Si el programa NO funciona y aparece un error similar al siguiente (el error varía dependiendo de la versión de Windows que tengas en tu PC/Laptop) entonces ejecuta los siguientes pasos:



4.1 . Ir al programa ejecutable Armon, en el “Explorador de Archivos” de Windows, navegar donde se instaló Armon, buscar en el listado del lado derecho el programa ARMON.EXE y con el ratón/mouse dar click botón derecho > Propiedades



4.2 Ahora elige las opciones que se muestran a continuación (Checar “Ejecutar este programa en modo de compatibilidad para:” y seleccionar “Windows XP (Service Pack 2)” y dar “Aceptar”



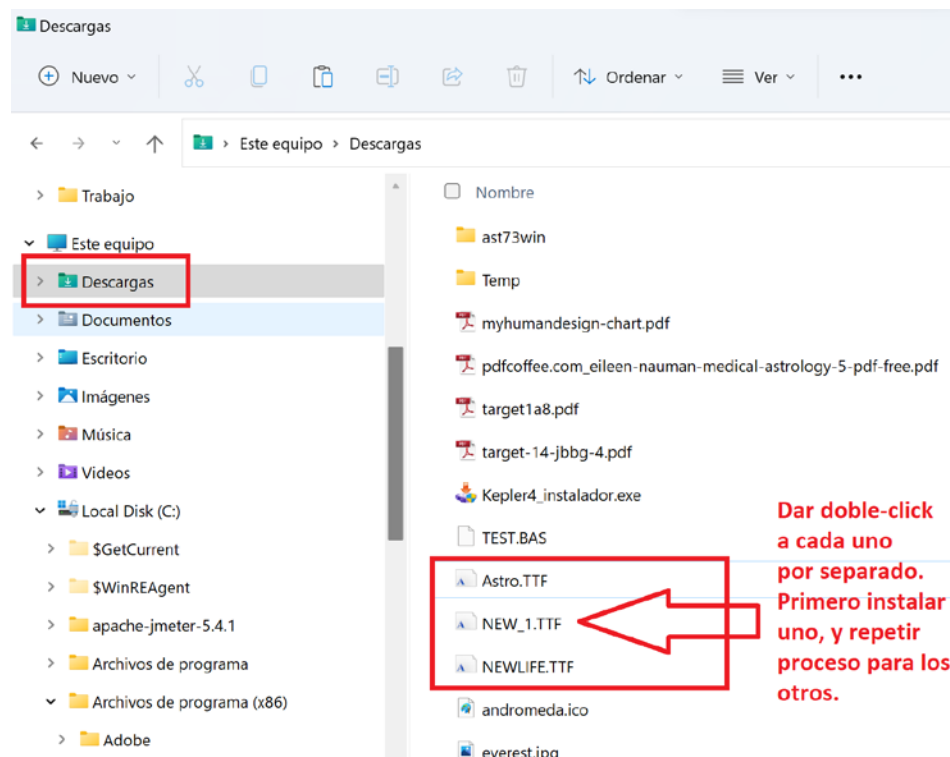
LOS SIGUIENTES PASOS SON OPCIONALES SI YA HAZ INSTALADO LOS TIPOS DE LETRA PREVIAMENTE

5. Ahora agregar un tipo de letra especial requerido para mostrar los símbolos de planetas y signos zodiacales en el programa correctamente. Descargar de aquí 3 tipos de letras (serán 3 descargas separadas dando click en cada liga):

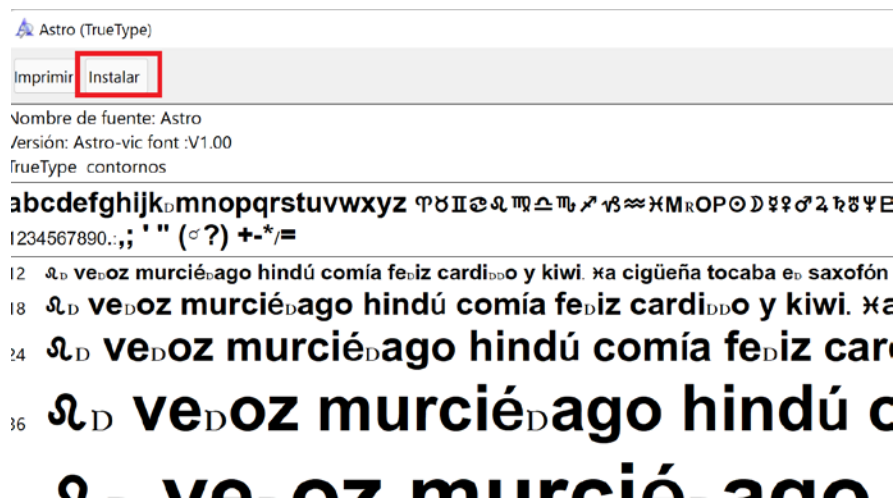
- Font 1 - <https://1drv.ms/u/s!AtuXoL0weaARiOppbJpmmerpHptsAg?e=ZedBci>
- Font 2 - <https://1drv.ms/u/s!AtuXoL0weaARiOpqQJ-8orhIFq2roA?e=hFd7zK>
- Font Astro (OPCIONAL) - <https://1drv.ms/u/s!AtuXoL0weaARiOpro6VDUiN5hw8gww?e=KoAN5R>

NOTA: las descargas serán visibles de manera similar al paso 2

5.1 Ahora, para cada archivos descargado, dar doble click para instalar el tipo de letra



5.2 Se abrirá el instalador de tipo de letra, dar click en el botón que indica “Instalar” o “Install” en la parte superior



5.3 Repetir el proceso para los otros archivos descargados.

NOTAS ADICIONALES

Aquí puedes encontrar algunas notas generales que pueden ser útiles para el uso de ARMON

1. Cómo agregar localidades en ARMON

ESTOS PASOS SON VARIOS; HACER CON CALMA PARA QUE FUNCIONE

Si en el listado de localidades NO aparece una localidad para saber su latitud y longitud, necesitarás buscar en internet la localidad para saber estos datos, los cuales se tendrán que poner directamente.

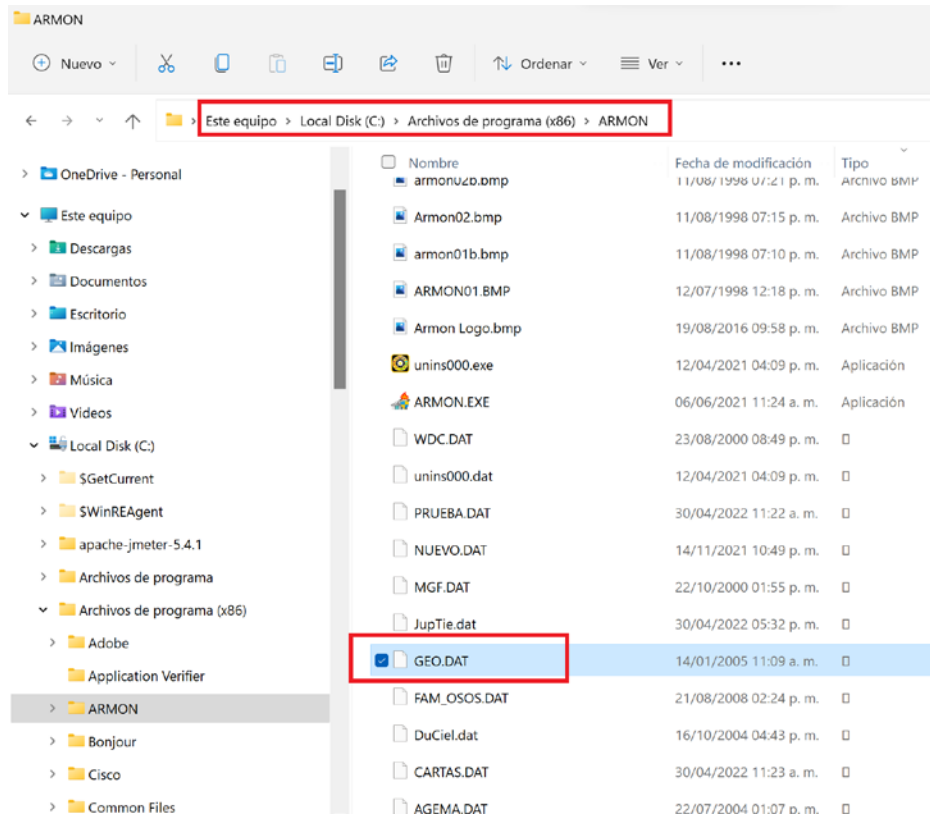
En la sección de localidades de ARMON, no se pueden agregar localidades.

The screenshot shows the ARMON software interface. On the left is the 'Datos Navales' window, and on the right is the 'Archivo de Coordenadas' window. The 'Datos Navales' window has fields for 'Nombre', 'Fecha', 'Hora', and 'Latitud'. The 'Archivo de Coordenadas' window shows a list of cities with their coordinates and time zones. The city 'Orizaba' is highlighted in the list.

Ciudad	País	Dif. GMT	Latitud	Longitud
Oran		0:00	35:42:00 N	0:38:00 W
Oregon			43:40:00 N	121:50:00 W
Orejana	ESPAÑA	-1:00	40:25:00 N	3:41:00 W
Orense	ESPAÑA	-1:00	42:20:00 N	7:52:00 W
Orizaba	ESPAÑA	-1:00	38:06:00 N	0:57:00 W
Orizaba (Ver.)	MEXICO	6:00	18:51:00 N	97:06:00 W
Orotava (Tenerife)	CANARIAS	0:00	28:25:00 N	16:32:00 W
Oruro	BOLIVIA	4:00	17:59:00 S	67:08:00 W
Oslo			59:56:00 N	10:41:00 E
Osoorno	CHILE	4:00	40:35:00 S	73:08:00 W

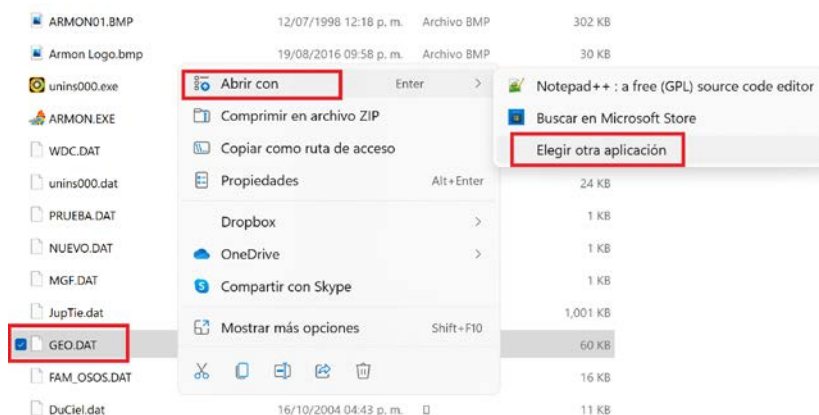
Para que una nueva localidad aparezca en el listado anterior, se deben agregar los datos de la nueva localidad en un archivo llamado GEO.DAT que es donde ARMON lee localidades y las pone en la pantalla anterior. Estos son los pasos para agregar una nueva localidad para que siempre aparezca en el listado de localidades de ARMON.

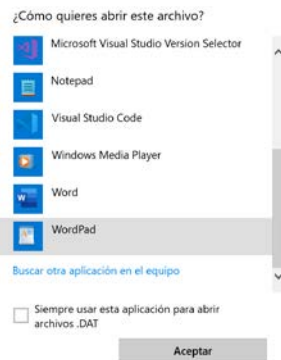
- 1.1 Buscar en Internet una localidad deseada, como ejemplo usaremos la ciudad de Cuauhtemoc, en el estado de Chihuahua en México, que no aparece en ARMON. Buscando en internet esta localidad tiene
 - 1.1.1 longitud 106:51W
 - 1.1.2 latitud 28:24N
 - 1.1.3 zona horaria +7 de GMT.
- 1.2 Abrir el **Explorador de Archivos de Windows**, y navegar a la carpeta donde se encuentra instalado ARMON, por ejemplo C:\Archivos de Programa (x86)\ARMON, buscar un archivo llamado **GEO.DAT**



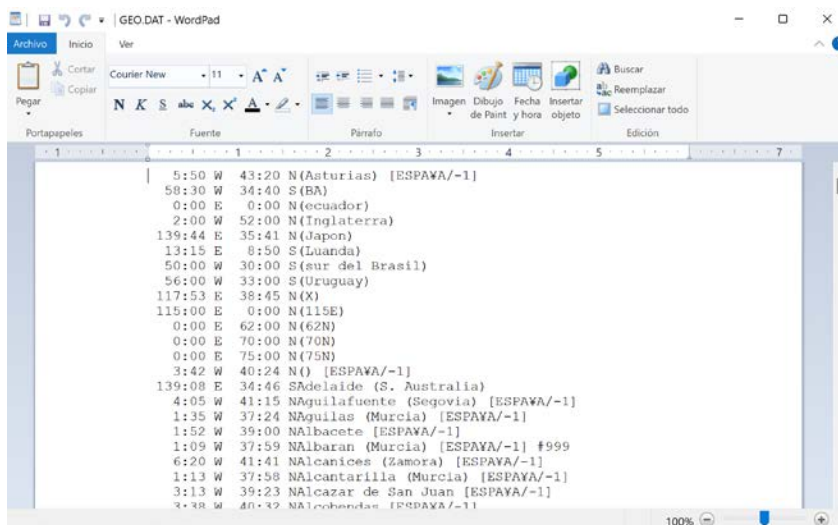
1.3 NOTA: Se recomienda COPIAR este archivo y ponerlo en otra carpeta diferente de donde está, con efectos de respaldarlo, así si alguno de los pasos que siguen no se hacen adecuadamente, puedan recuperar el archivo

1.4 Abrir el archivo con un editor de texto como WordPad, esto se hace seleccionando el archivo, dando click en botón-derecho del ratón y elegir **Abrir con...** y luego **Elegir otra aplicación**, eso abrirá una lista de aplicaciones, si no aparece WordPad, habrá una opción para **ver más aplicaciones** y entonces en ese listado elegir **WordPad**

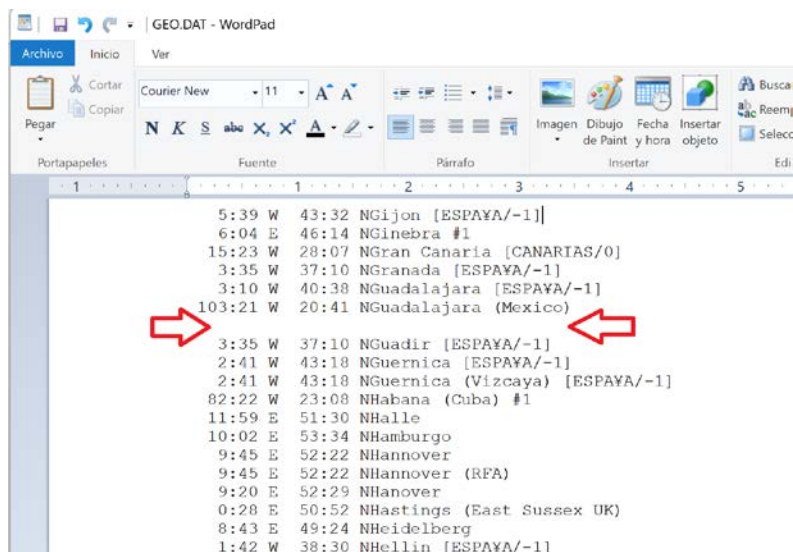




Aparecerá el contenido del archivo GEO.DAT que contiene todas las localidades



- 1.5 Elige algún renglón para agregar los nuevos datos de la localidad, como ejemplo pondremos los datos de la nueva localidad después de los datos existentes para la ciudad de Guadalajara MEXICO, entonces busca Guadalajara Mexico y agregar una línea en blanco



- 1.6 En la nueva línea agregar los datos de la nueva localidad, asegúrate de respetar los espacios para que los datos queden espaciados de igual manera que el resto, para esto, puedes copiar una de las líneas existentes y así solo modificar la línea con los nuevos datos, en nuestro ejemplo quedaría de la siguiente manera:

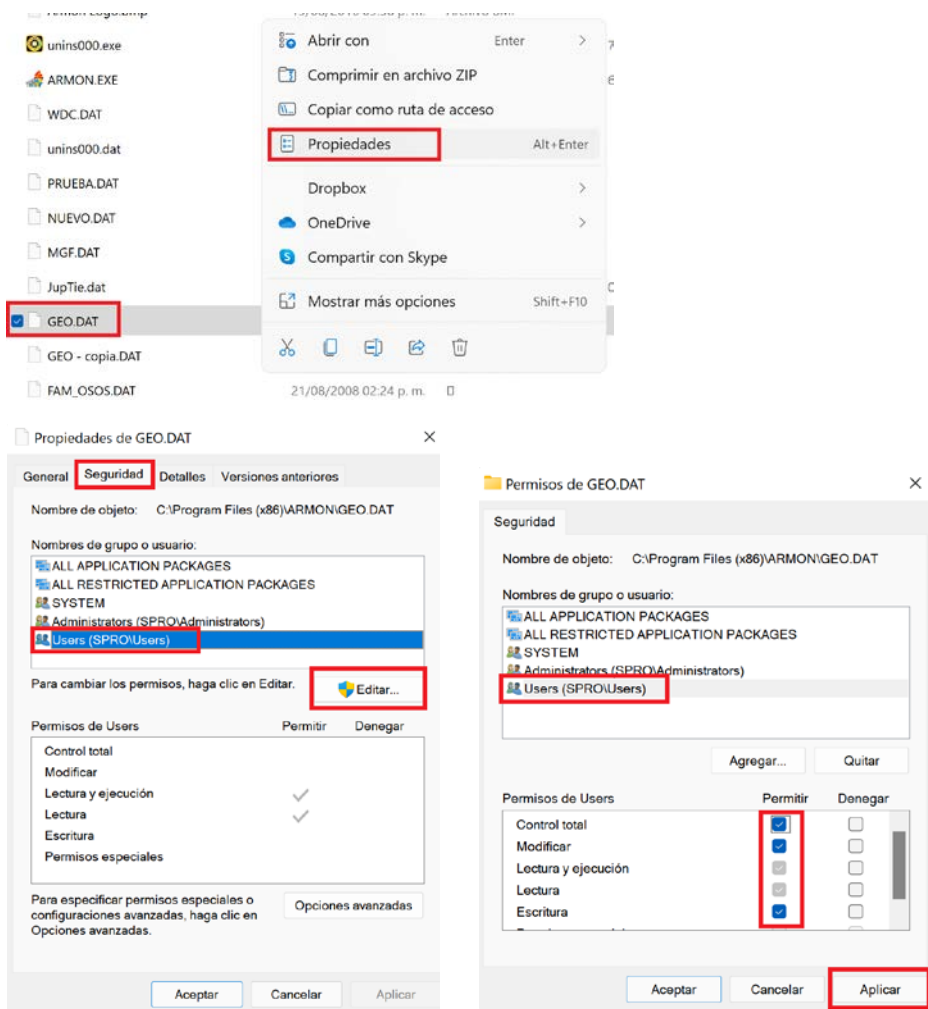
```

5:22 W 36:08 NGibraltar [ESPAYA/-1] #1
5:39 W 43:32 NGijon [ESPAYA/-1]
6:04 E 46:14 NGinebra #1
15:23 W 28:07 NGran Canaria [CANARIAS/0]
3:35 W 37:10 NGranada [ESPAYA/-1]
3:10 W 40:38 NGuadalajara [ESPAYA/-1]
103:21 W 20:41 NGuadalajara (Mexico)
106:51 W 28:24 NCuauhtemoc [Mexico/7]
3:35 W 37:10 NGuadir [ESPAYA/-1]
2:41 W 43:18 NGuernica [ESPAYA/-1]
2:41 W 43:18 NGuernica (Vizcaya) [ESPAYA/-1]
82:22 W 23:08 NHabana (Cuba) #1

```

Como se puede ver en la figura anterior, se pone la **longitud** (106:51 W), seguido de unos **espacios en blanco**, luego la **latitud** (28:24 N) y por ultimo entre [] se pone el **país**, una diagonal invertida / y la **zona horaria**.

- 1.7 Salvar el archivo. NOTA: Si no sale un aviso de que se deniega salvar el archivo entonces ejecuta estos pasos:
- 1.7.1 En el archivo GEO.DAT, **click botón-derecho > Propiedades** y luego ir a la pestaña de **Seguridad**, luego elegir donde diga **Users o Usuarios** y el botón de **Editar**
 - 1.7.2 Aparece otra ventana y elegir de nuevo **Users o Usuarios** y poner (seleccionar o check) todas las casillas de la columna de **Permitir** y al final click en el botón de **Aplicar**, luego **Aceptar** (esto cierra una ventana) y luego de nuevo **Aceptar** para cerrar la primera ventana



1.8 Abrir ARMON y elegir el botón L de localidades, si modificaste correctamente el archivo GEO.DAT con los pasos anteriores, aparecerá una ventana indicando “Reconstruyendo Archivo Geográfico”



Y luego aparece la ventana de localidades, si buscas la nueva localidad, deberá aparecer como se muestra

Archivo de Coordenadas

cuau

Cuauhtemoc

28:24:00 N MEXICO

106:51:00 W 6:00

Ok

Cancelar

Editar Insertar Borrar

Ciudad	País	Dif HGMT	Latitud	Longitud
Crato (Ce.)	BRASIL	3:00	7:20:00 S	39:25:00 W
Cruces (Vizcaya)	ESPAÑA	-1:00	43:17:00 N	3:00:00 W
Cruzeiro do Sul (Terr. de Acre)	BRASIL	3:00	7:38:00 S	72:37:00 W
Cuaca/Huila			7:30:00 N	75:26:00 W
Cuaco	PERU	5:00	13:31:00 S	71:59:00 W
Cuauhtemoc	MEXICO	6:00	28:24:00 N	106:51:00 W
Cucuta (Norte de Santander)	COLOMBIA	5:00	7:54:00 N	72:31:00 W
Cuellar	ESPAÑA	-1:00	41:25:00 N	4:20:00 W
Cuenca	ESPAÑA	-1:00	40:04:00 N	2:08:00 W
Cuenca (Azuay)	ECUADOR	5:00	2:53:00 S	78:59:00 W

2. Lista de planetas y sus códigos

En diferentes partes de ARMON, es necesario definir qué planetas se desean dibujar o usar en cálculos, etc. como por ejemplo en el menú de Configurar > Planetas que se dibujan, a continuación es la lista de letras que representan planetas:

Sol = **e** Luna = **l** Mercurio = **h** Venus = **v** Marte = **m**
 Jupiter = **j** Saturno = **s** Urano = **u** Neptuno = **n** Pluton = **p**
 Nodo norte = **N** Nodo Sur = **S** Ascendente = **a** Medio Cielo = **c** Estrellas = *****
 Partes arabigos = **/**

3. Colores y tipos de líneas para Harmogramas

3.1 A continuación se listan los diferentes colores que se pueden elegir para las curvas en los Harmogramas (son los nombres que se teclean en el color de cada armonico):

Verde, Magenta, Cian, Azul, Rojo, Amarillo, Naranja, Negro, Marron

3.3 El estilo y grosor de las líneas a dibujar en el harmograma se especifica con letras (estilo de línea), seguido de dos puntos y un número (grosor de línea)

FCH	Fecha	16/09/1996
NDY	Número de Días	7
NDP	Nº de partes/día	24
QBN	Banda	1
RTL	Rótulo	Endorfina
LCL	Color	Azul
LES	Estilo:Grosor	AaCc:7
AOH	Armónico:Orbe	9:27.69231
PRE	Receptores	R:lhvemjsur
PEM	Emisores	T:lhvemjsun
ZDT	Zodiaco	trópico
MDY	Forma	picos
WAV	Onda	cuas

3.3.1 El estilo de la línea es una letra o dos, si se pone una sola letra la línea será continua, pero si se ponen 2 la línea será punteada. La letra es A, B o C. Si se ponen 2 letras la línea será punteada, si se pone una diagonal invertida / antes de las letras entonces se dibuja una línea doble. Aquí se puede experimentar para ver las diferentes opciones de dibujo que hace ARMON y como guía, se puede abrir uno de los archivos existentes como _OMES.DHQ para ver las diferentes maneras que el estilo y grosor se usan en ARMON

3.3.2 El grosor de la línea es un número, va de menos a más es decir, menor número es un grosor menor.