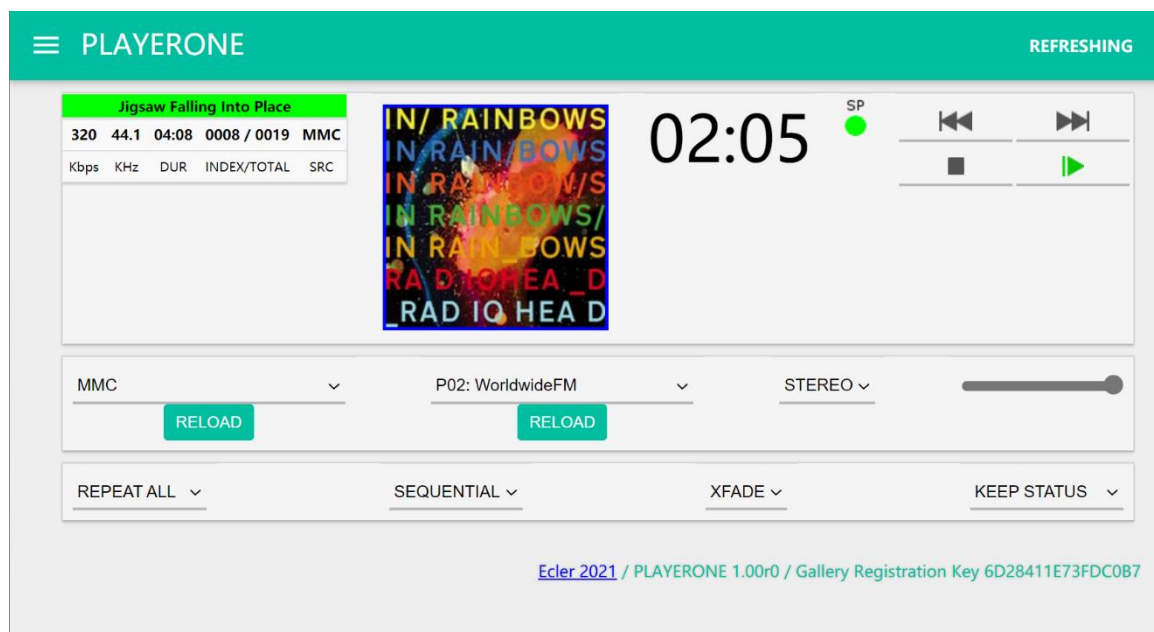


# PLAYER ONE / PLAYER ZERO – Web GUI (v1.00r0)

REPRODUCTORES DE AUDIO  
*Reproductor de audio local y streaming*



## MANUAL DE USUARIO

# ÍNDICE

<b>ÍNDICE .....</b>	<b>2</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>2. PRIMEROS PASOS.....</b>	<b>5</b>
2.1. <i>Guía rápida de conexión vía Ethernet .....</i>	<i>8</i>
2.2. <i>Guía rápida de conexión vía WiFi.....</i>	<i>8</i>
<b>3. DEVICE .....</b>	<b>9</b>
3.1. <i>Player.....</i>	<i>9</i>
3.2. <i>Presets .....</i>	<i>11</i>
3.3. <i>Events .....</i>	<i>16</i>
3.4. <i>Calendar .....</i>	<i>20</i>
3.4.1. <i>General .....</i>	<i>23</i>
3.4.2. <i>Source .....</i>	<i>23</i>
3.4.3. <i>Target.....</i>	<i>26</i>
3.4.4. <i>Sobre las prioridades .....</i>	<i>27</i>
3.4.5. <i>Ejemplo práctico de configuración de eventos de calendario .....</i>	<i>28</i>
3.5. <i>Cloud Disk Sync .....</i>	<i>41</i>
3.5.1. <i>Google Drive.....</i>	<i>41</i>
3.5.2 <i>Store and Forward (rsync).....</i>	<i>51</i>
3.6. <i>CMS Management.....</i>	<i>55</i>
3.7. <i>Scripts/LUA .....</i>	<i>56</i>
3.7.1 <i>Ejemplo Script01: .....</i>	<i>60</i>
3.7.2. <i>Ejemplo Script02: .....</i>	<i>61</i>
3.7.3. <i>Ejemplo Script03: .....</i>	<i>62</i>
3.7.4. <i>Ejemplo Script04: .....</i>	<i>63</i>
<b>4. NETWORK .....</b>	<b>65</b>
4.1. <i>Conexión mediante cable RJ45 .....</i>	<i>65</i>
4.2. <i>Conexión inalámbrica punto-a-punto .....</i>	<i>69</i>
4.3. <i>Conexión a una red WiFi .....</i>	<i>72</i>
<b>5. SYSTEM .....</b>	<b>78</b>
5.1. <i>Name and Time .....</i>	<i>78</i>

5.1.1.	General settings.....	78
5.1.2.	Time synchronization .....	79
5.2.	<i>Security</i> .....	80
5.2.1.	Web password.....	80
5.2.2.	Front panel functions .....	80
5.2.3.	RePlayer .....	81
5.3.	<i>Backup, Restore and Firmware</i> .....	83
5.3.1.	Guardar copias de seguridad (Backup).....	84
5.3.2.	Restaurar copias de seguridad y ajustes de fábrica (Restore) .....	85
5.3.3.	Actualización de Firmware (Firmware).....	85
5.4.	<i>USB/MMC Settings</i> .....	86
5.5.	<i>Register</i> .....	88
5.6.	<i>Reboot</i> .....	89
<b>6.</b>	<b>Anexo I: Configuración de un servidor SSH para Store &amp; Forward .....</b>	<b>91</b>
6.1.	<i>Grupos de contenido</i> .....	92
6.2.	<i>Instalando SSH en Linux</i> .....	94
6.3.	<i>Creando usuarios en Linux</i> .....	94
6.4.	<i>Generando las claves SSH</i> .....	96
6.5.	<i>Añadiendo contenido de audio al servidor SSH</i> .....	98
6.6.	<i>Configurando la fuente remota en el reproductor</i> .....	99

## 1. INTRODUCCIÓN

PLAYER ONE / PLAYER ZERO dispone de una aplicación web embebida en el propio dispositivo para su configuración, no es necesaria la instalación de software adicional. Mediante esta aplicación, se podrán configurar opciones avanzadas del dispositivo, crear listas de reproducción, programar eventos de calendario, creación de scripts o tener el control remoto de funciones básicas. Se puede acceder a la aplicación desde cualquier dispositivo con conexión a la misma red local, Ethernet (cable) o WiFi, utilizando un navegador web.

## 2. PRIMEROS PASOS

Para acceder a la aplicación web de PLAYER ONE / PLAYER ZERO es necesario que el dispositivo esté conectado a la red, ya sea mediante cable (conector RJ-45) o inalámbricamente (WiFi).

1. Cable (conexión Ethernet): PLAYER ONE / PLAYER ZERO está configurado en modo DHCP por defecto, se la asignará una dirección IP automáticamente.
  - Asegúrese de que los parámetros de red con IP estática son compatibles con su red local y el rango IP existentes en la instalación.

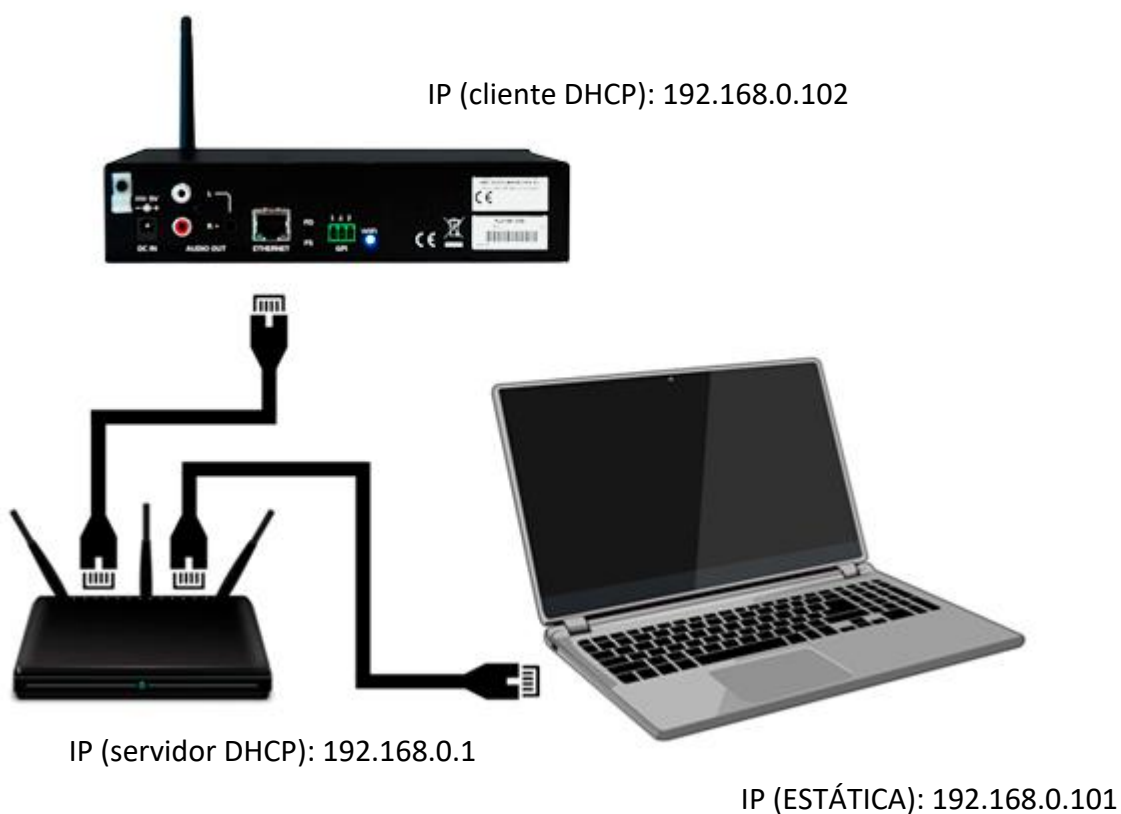


Figura 1: ejemplo de conexionado a una red local a través de la interfaz de red Ethernet (cable)

2. WiFi: PLAYER ONE / PLAYER ZERO dispone una interfaz de red WiFi para que los dispositivos móviles puedan enviar streaming de audio al dispositivo y se pueda configurar de forma inalámbrica. Existen dos modos de funcionamiento:
  - Modo MASTER: conexión punto-a-punto, la interfaz de red WiFi del dispositivo está configurada por defecto en este modo.

Conecte su dispositivo WiFi (ordenador, Smartphone, etc.) como cliente del dispositivo a través de su asistente de redes WiFi (conéctese a la red PLAYER-WIFI, SSID por defecto). La contraseña predeterminada es: 0123456789.

*Nota:* en este modo de funcionamiento no dispondrá de conexión a Internet. Sin embargo, será útil para abrir por primera vez la aplicación web y configurar los parámetros de red según sus necesidades.

- o Modo CLIENT: este modo de conexión permite al dispositivo conectarse a su red WiFi preferida. Los dispositivos móviles han de estar conectados a la misma red para poder configurar el PLAYER ONE / PLAYER ZERO . Si su red WiFi dispone de conexión a Internet, tanto el PLAYER ONE / PLAYER ZERO como los dispositivos móviles tendrán acceso a Internet.

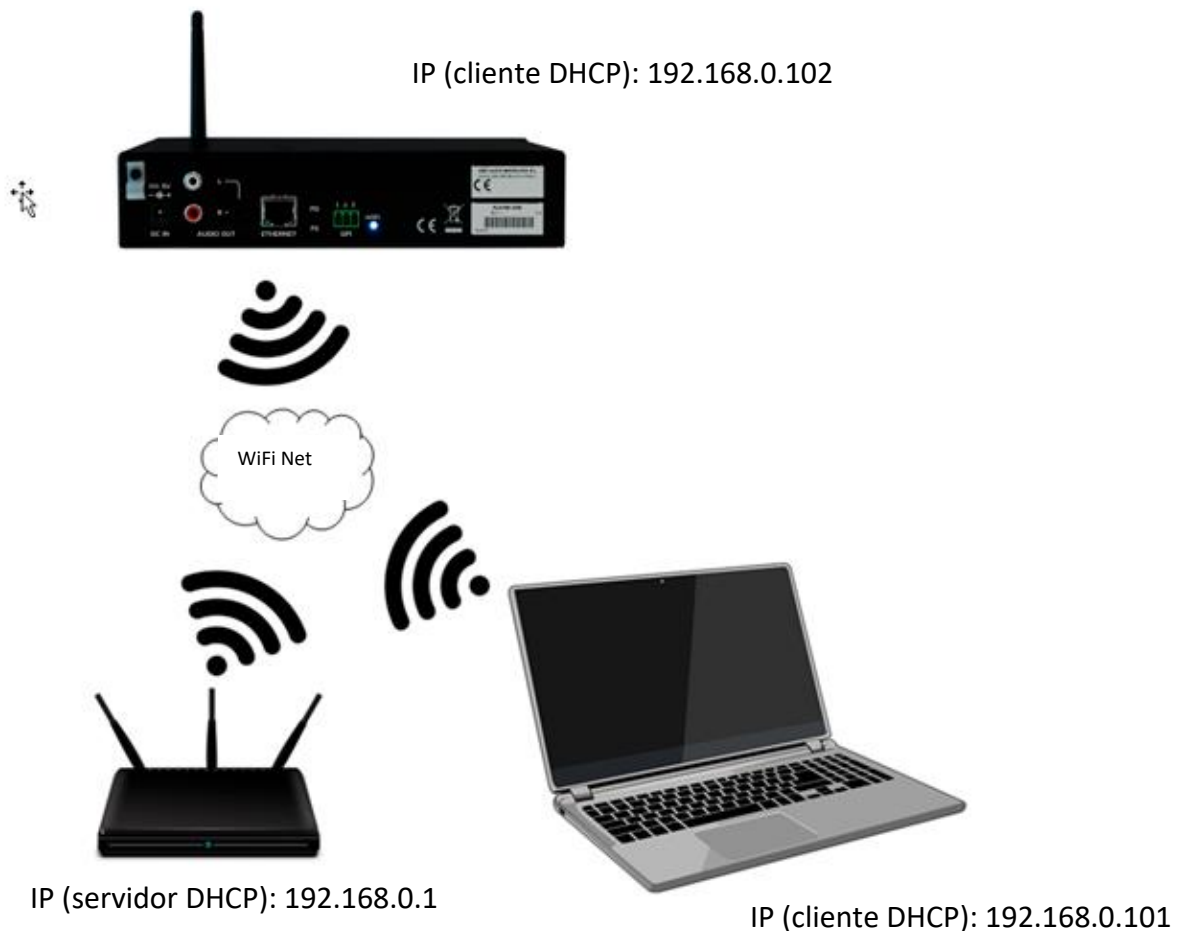


Figura 2: ejemplo de conexionado a una red local a través de la interfaz de red WiFi (inalámbrica)

Los dispositivos PLAYER ONE / PLAYER ZERO utilizan el servicio mDNS para que se pueda acceder a ellos de una forma intuitiva, a través de un navegador web en la misma red local (LAN). Para ello, para acceder de forma sencilla a la aplicación web, introduzca en la barra de búsqueda de su navegador: nombre\_dispositivo.local. Por defecto, “playerone.local” en PLAYER ONE, “playerzero.local” en PLAYER ZERO.

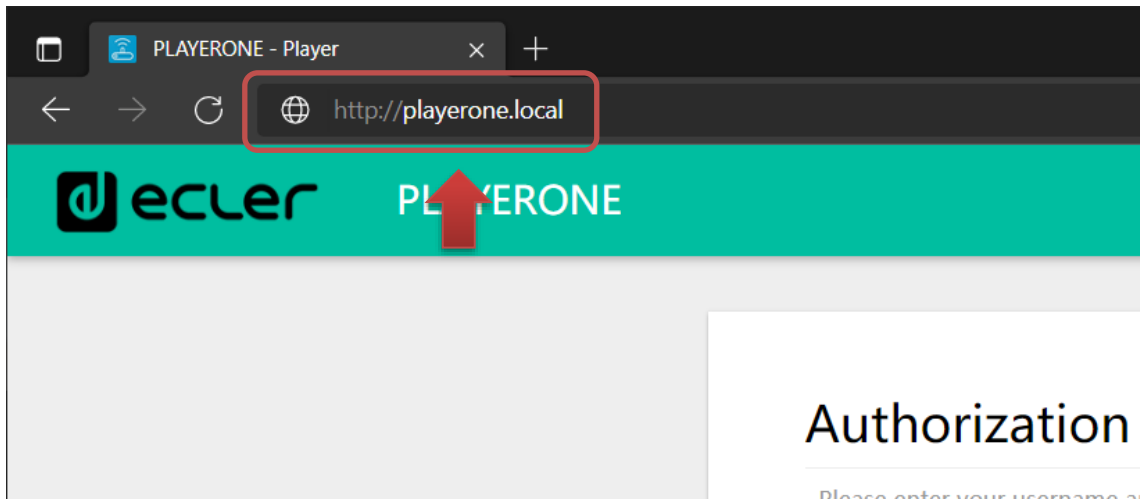


Figura 3: acceso mediante servicio mDNS

Si lo prefiere (o si el servicio mDNS no se encuentra disponible), también puede acceder al dispositivo mediante la IP asignada al PLAYER ONE / PLAYER ZERO:

- PLAYER ONE:
  - Mantenga pulsada la tecla MENU durante unos segundos hasta que acceda al menú de configuración.
  - Navegue pulsando la tecla NEXT hasta que en la pantalla vea WIFI o ETHERNET, dependiendo de la conexión elegida.
  - Pulse el encoder rotatorio (SELECT)
- 3. PLAYER ZERO:
  - Al no disponer de pantalla donde consultar la IP, es necesario hacerlo a través de la web GUI del servidor DHCP (Switch/Router). Consulte la documentación del fabricante.

Icono	Nombre	IP	Configuración	MAC	Icono
	Player One	192.168.1.9	DHCP	0C:CF:89:21:E6:FD	
	Player Zero	192.168.1.146	DHCP	30:EB:1F:2B:CB:E0	

Figura 4: ejemplo Web GUI Router

Escriba la dirección IP del dispositivo en la barra de navegación de su navegador (la IP mostrada en la Figura 5 no tiene por qué coincidir con la asignada a su dispositivo).

Se mostrará la pantalla de bienvenida. Para acceder a la aplicación, el nombre de usuario (*username*) y contraseña (*password*) son los siguientes (predeterminados):

4. Username: root
5. Password: ecler

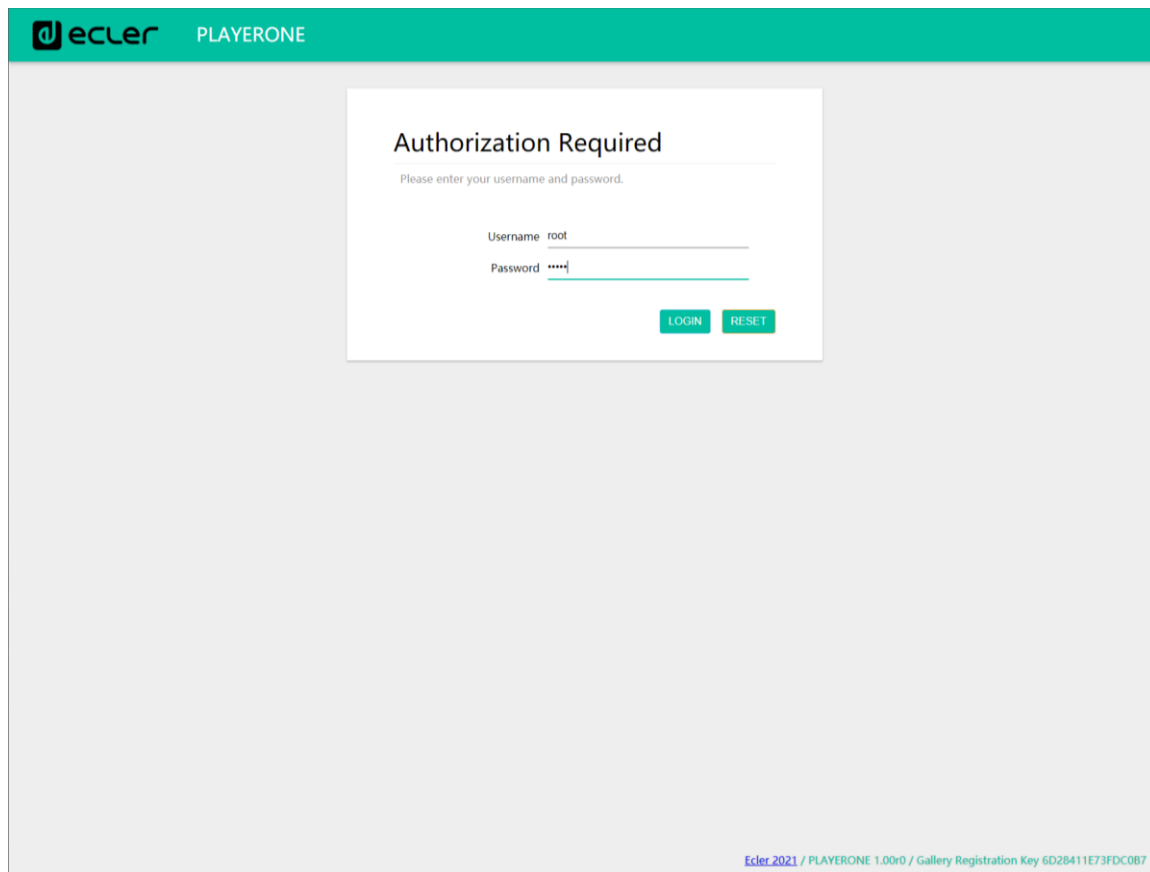


Figura 5: página de bienvenida de la aplicación web

## 2.1. Guía rápida de conexión vía Ethernet

6. Conecte el PLAYER ONE / PLAYER ZERO a un switch/router a través de la interfaz Ethernet (cable).
7. Conecte el ordenador/Smart-device a la misma red.
8. Introduzca “playerone.local” para PLAYER ONE, o “playerzero.local” para PLAYER ZERO, en su navegador.

## 2.2. Guía rápida de conexión vía WiFi

9. Conecte el ordenador/Smart-device a la red PLAYER-WIFI. Contraseña: 0123456789
10. Introduzca “playerone.local” para PLAYER ONE, o “playerzero.local” para PLAYER ZERO, en su navegador.



## 3. DEVICE

### 3.1. Player

En esta página del menú PLAYER ONE / PLAYER ZERO , se muestra información acerca de la reproducción, *tags* del *streaming* e información detallada de los contenidos de audio, además de la visualización de la carátula. También permite el control remoto de los controles básicos, PLAY/PAUSE, STOP, PREV y NEXT; selección de fuentes y pre-ajustes de usuario; modos de repetición, reproducción, fade; canales (estéreo/mono), control de volumen; y modo de reinicio. Además de información útil a pie de página como la versión de firmware y la clave de registro en [Ecler Gallery](#).

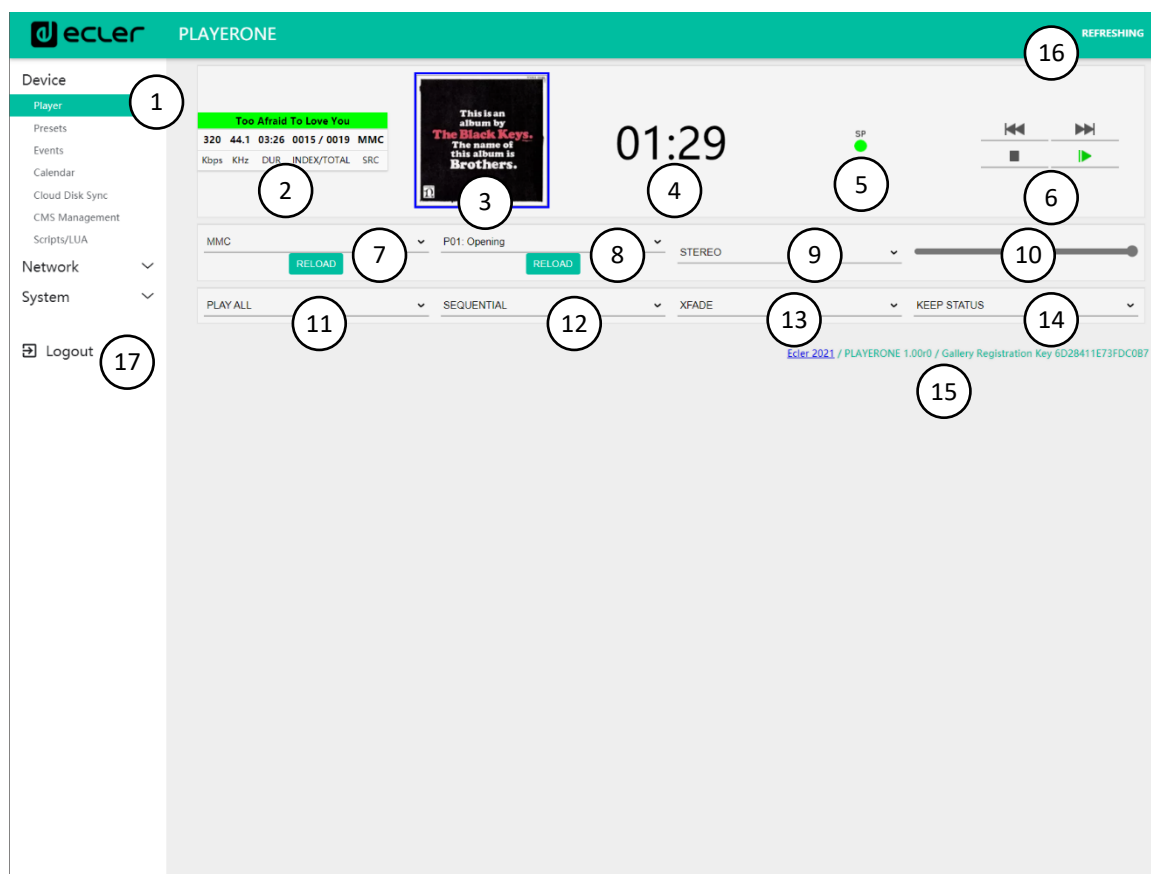
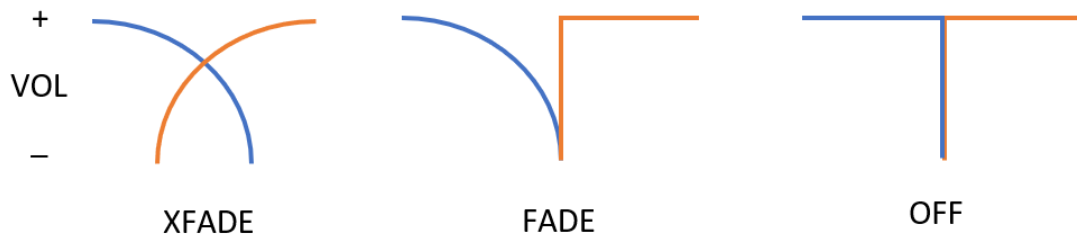


Figura 6: página de reproducción (Player)

1. Menú de navegación: Muestra los diferentes menús y submenús de navegación d la aplicación web.
2. Información de streaming: muestra información del streaming o archivo de audio (depende de la configuración del mismo). Si no dispone de dicha información, se muestra el valor por defecto, dirección URL.
  - Tags ID3: título, artista, álbum...

- Kbps: tasa de bit/s
  - KHz: frecuencia de muestreo
  - DUR: duración
  - INDEX/TOTAL: índice o posición que ocupa dentro del total de archivos
  - SRC: fuente (USB, MMC, NET...)
3. Carátula de archivo: muestra la carátula del archivo. Para la correcta visualización de la carátula se requiere que el dispositivo tenga conexión a Internet. En caso de que no pueda mostrar la carátula, se mostrará una imagen por defecto.
  4. Tiempo de reproducción: tiempo transcurrido desde el inicio de la reproducción de la URL o archivo de audio.
  5. Presencia de señal: se muestra en color verde si el dispositivo dispone de señal de audio a su salida. Si el dispositivo no está reproduciendo audio, el nivel de volumen es muy bajo, o se encuentra silenciado (“mute”), se muestra en color gris. Este LED virtual muestra la misma información que el LED SP en el frontal del dispositivo. Útil para depurar problemas en caso de ausencia de señal de audio.
  6. Controles de reproducción: permite el control remoto de los controles de reproducción del dispositivo: anterior (PREV), siguiente (NEXT), parar (STOP), reproducir/pausa (PLAY/PAUSE). *Nota:* PLAYER ZERO no dispone de controles de reproducción en el panel frontal.
  7. Fuentes: permite la selección de una de las fuentes disponibles. El botón RELOAD permite recargar la fuente actual.
  8. Pre-ajustes: permite la selección de un de los pre-ajustes disponibles. El botón RELOAD permite recargar el pre-ajuste actual. Si se realizan cambios en el pre-ajuste actual, se requiere recargarlo para que los cambios se apliquen.
  9. Estéreo-mono: selección de la salida en estéreo (canales izquierdo y derecho) o mono (misma señal en el canal derecho e izquierdo).
  10. Volumen: permite el control remoto del volumen. *Nota:* PLAYER ZERO no dispone de control de volumen en el panel frontal.
  11. Modo de repetición:
    - PLAY ALL: reproduce todos los contenidos de la lista de reproducción una única vez.
    - PLAY ONE: reproduce únicamente el primer ítem de la lista de reproducción.
    - REPEAT ALL: repite todos los contenidos de la lista de reproducción en bucle.
    - REPEAT ONE: repite únicamente el primer ítem de la lista de reproducción.
  12. Modo de reproducción:
    - SEQUENTIAL: reproduce el contenido de la lista de reproducción en orden alfanumérico.
    - RANDOM: reproduce el contenido de la lista reproducción en orden pseudoaleatorio.
  13. Modo de transición entre archivos de audio:

- XFADE: el archivo en reproducción se atenúa al final de la reproducción a medida que el siguiente archivo incrementa su volumen. Se realiza una transición suave entre archivos (5 seg. aprox.). Existe solapamiento entre pistas.
- FADE: el archivo en reproducción se atenúa al final de la reproducción (2,5 seg aprox.). Se realiza una transición moderada entre archivos. No existe solapamiento entre pistas.
- OFF: desactivado. Se realiza una transición abrupta entre archivos. No existen atenuaciones ni solapamientos entre archivos de audio.



**NOTA:** si el archivo de reproducción es de corta duración (timbre de 2-3seg. por ejemplo) y se combina el modo de transición XFADE con el modo de repetición REPEAT ONE/ALL se ha de poner especial atención a los tiempos de reproducción de los archivos y las transiciones. Puede causar un comportamiento inesperado.

#### 14. Modo de reinicio:

- KEEP STATUS: cuando se reinicia el dispositivo, se mantendrá el estado de reproducción: fuente, pre-ajuste, reproducción (PLAY, STOP...) modo de repetición, etc.
- LOAD PRESET 1: cuando se reinicia el dispositivo, carga automáticamente el pre-ajuste 1.

#### 15. Información: muestra la siguiente información de relevancia:

- Año de desarrollo
- Versión de firmware del dispositivo
- Clave de registro para la plataforma Ecler Gallery

16. Refresco de pantalla: permite pausar el refresco de la pantalla (SP, tiempo de reproducción, información de archivo, etc....). Muestra también el número de cambios realizados antes de guardar una configuración.

17. Cerrar sesión: cierra la sesión de la aplicación web. Será redirigido a la pantalla de bienvenida.

## 3.2. Presets

PLAYER ONE/ PLAYER ZERO permite la creación de hasta 20 pre-ajustes o memorias de configuración de usuario. Al recuperar posteriormente un *preset* almacenado en el dispositivo, se recuperarán todos los ajustes guardados en él.

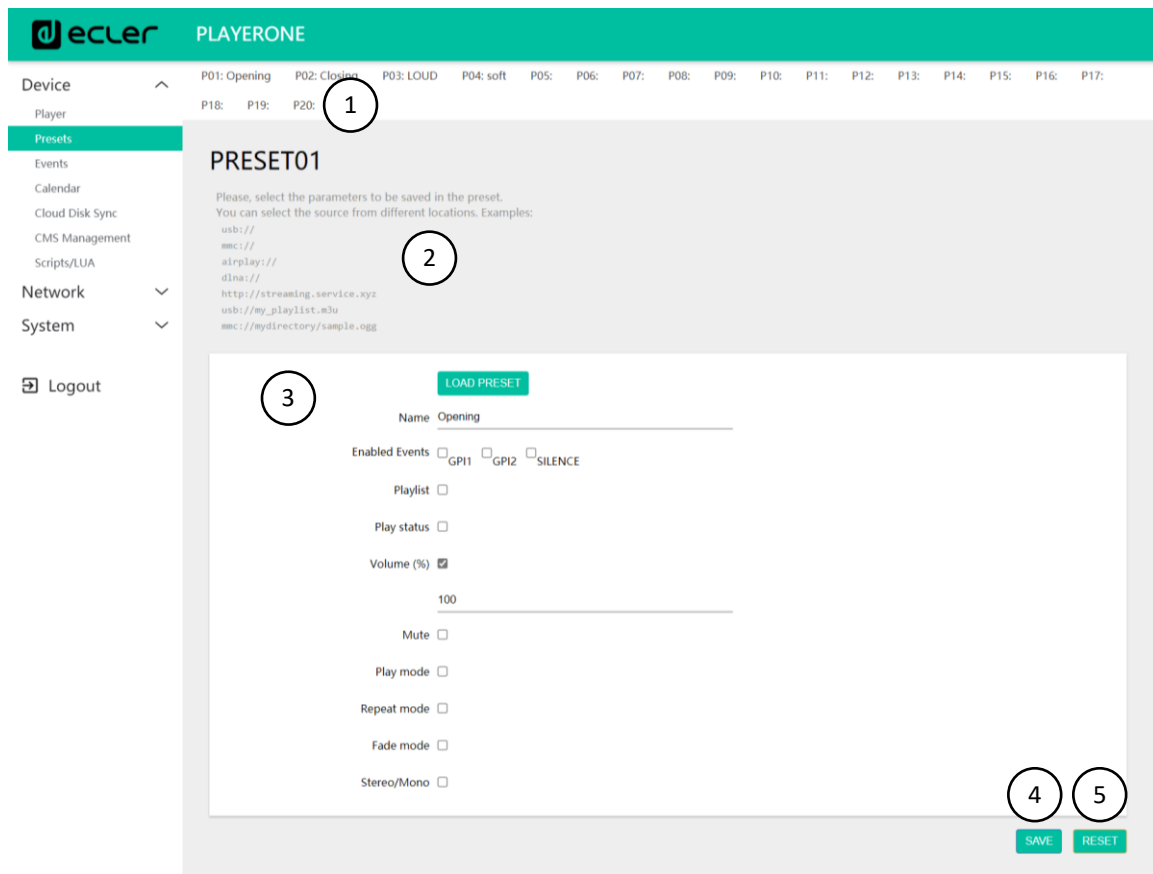
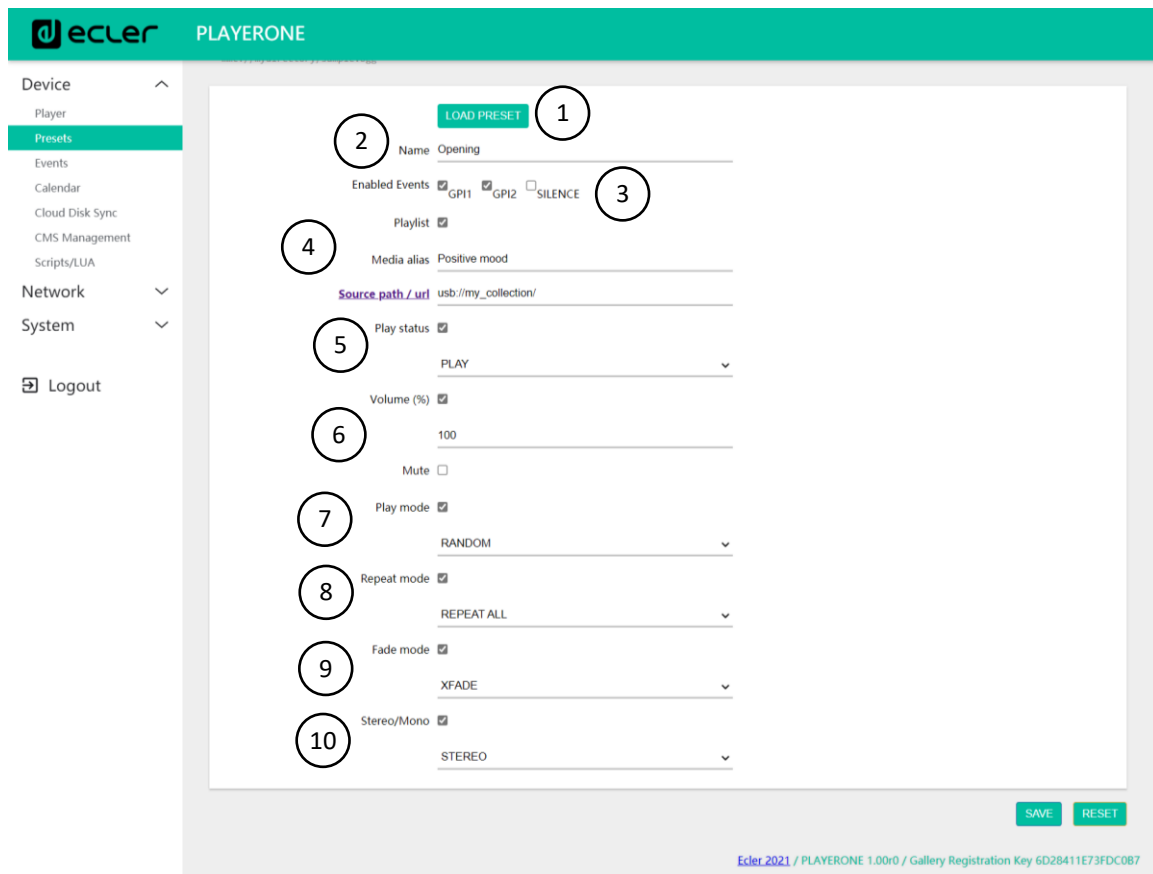


Figura 7: ejemplo de configuración de un Preset

1. Encabezado de la página: se muestran los 20 *presets* cuyos nombres por defecto son: P01, P02... P20. Al hacer clic sobre el nombre se mostrará la configuración de dicho *preset*. El nombre con que aquí aparecen los *presets* puede editarse dentro de la configuración del mismo. Tras guardar este ajuste en el *preset*, deberá refrescar la página del navegador (F5) para visualizar estos cambios en el encabezado.
2. Información: muestra información útil para la configuración de los pre-ajustes.
3. Opciones de configuración del pre-ajuste seleccionado.
4. Botón Save: guarda los ajustes realizados en el *preset* bajo edición.
5. Botón Reset: reestablece los cambios realizados a la última configuración guardada en el *preset* bajo edición.



1. Botón Load Preset: carga el *preset* seleccionado. Útil para cargarlo justo después de editarlo sin necesidad de cambiar de página o manipular el dispositivo.
2. Name: nombre del *preset*. Es el nombre que se visualizará desde el menú principal/PRESETS de PLAYER ONE (pantalla LCD), en el listado de *presets* de la página Player, en el encabezado de la página Presets y aplicación RePlayer.  
*Nota:* PLAYER ZERO no dispone de pantalla LCD.
3. Enabled Events: habilita/deshabilita los eventos disparados por GPIs (General Purpose Input) y el evento por detección de silencio en el *preset*. Los GPI y el evento por detección de silencio deben ser configurados en la página de eventos (Events). Ver capítulo 3.3. Events para más información.  
*Nota:* para que el evento GPI funcione correctamente ha de estar configurado, habilitado en el *preset* y éste, ha de estar cargado. Si se encuentra cargado un *preset* con los GPI deshabilitados, éstos no funcionarán.
4. Playlist: si se habilita esta opción, al recuperar el *preset* la *playlist* en reproducción será sustituida por la fuente que se encuentre introducida en el campo Source path/url.
  - Media alias: alias de la fuente alojada en el *preset* (Source path/url). Este alias se mostrará en el menú principal/SOURCE

de PLAYER ONE (pantalla LCD), como una fuente disponible, además de las fuentes por defecto (USB, SD, etc.). También permitirá el acceso directo desde cualquier pre-ajuste a dicho medio desde la página Player o la aplicación RePlayer.

- Source path/url: almacena una dirección de red o local en el *preset*. Esta dirección ha de ser una dirección válida para la correcta reproducción de contenidos de audio en el dispositivo. Recomendamos la lectura del documento "[cómo identificar URLs streams de audio en Internet](#)". Puede consultar las indicaciones de la aplicación para introducir direcciones locales (USB, SD, AirPlay...). Puede hacer clic sobre "Source path/url" (en color azul), para abrir en una nueva pestaña del navegador la dirección introducida en este campo. Esta opción se encuentra disponible en varias páginas de la aplicación. Útil para comprobar el correcto funcionamiento de una fuente de audio (radio por Internet, por ejemplo), o copiar la dirección para crear *playlists* (archivo .m3u, por ejemplo). Consulte información técnica ([datasheet](#)) para formatos de audio y *playlist* admitidos por el reproductor.

*Nota:* las radios por Internet guardadas desde el panel frontal en PLAYER ONE, se almacenan en el campo Playlist.

5. Play status: si se habilita esta opción, se sobrescribirá el estado del reproductor al cargar el pre-ajuste.
6. Volume (%) /MUTE: si se habilita esta opción, se sobrescribirá el volumen/MUTE del reproductor al cargar el pre-ajuste (en %).
7. Play mode: si se habilita esta opción, se sobrescribirá el modo de reproducción (secuencial/aleatorio).
8. Repeat mode: si se habilita esta opción, se sobrescribirá el modo de repetición (reproducir todo, reproducir uno, repetir todo o repetir uno).
9. Fade mode: si se habilita esta opción, se sobrescribirá el modo de transición entre pistas dentro de una lista de reproducción (*off/fade/cross-fade*).
10. Stereo/mono: si se habilita esta opción, se sobrescribirá la selección de salida mono o estéreo.

### 3.2.1. Ejemplos de fuentes de audio

**Nota:** las direcciones mostradas son ejemplos, es posible que radios por Internet o direcciones de archivos locales no funcionen en su reproductor.

Media Path	Media Location	Items included in the play queue (just valid audio media)
usb://	USB storage device, root folder	Media stored in the USB root folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://	SD card storage device, root folder	Media stored in the SD card root folder and up to the third level of sub-folders in it
usb://musicfolder/jazz/	USB storage device, \musicfolder\jazz folder	Media stored in the USB device \musicfolder\jazz folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://musicfolder/jazz/	SD card storage device, \musicfolder\jazz folder	Media stored in the SD card \musicfolder\jazz folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://evacuation_message.mp3	SD storage device, root folder	mp3 single file named evacuation_message.mp3
usb://evacuation_message.mp3	USB storage device, root folder	mp3 single file named evacuation_message.mp3
usb://...path.../my_collection.m3u mmc://...path.../my_collection.m3u	Defined by the m3u playlist file	Media pointed by my_collection.m3u playlist ...path... is the folder path where the m3u file is located
usb://...path.../my_songs.m3u8 mmc://...path.../my_songs.m3u8	Defined by the m3u8 playlist file	Media pointed by my_songs.m3u8 playlist ...path... is the folder path where the m3u8 file is located
usb://...path.../best_of_rock.pls mmc://...path.../best_of_rock.pls	Defined by the pls playlist file	Media pointed by best_of_rock.pls playlist ...path... is the folder path where the pls file is located
<a href="http://www.ecler.com/music/party_songs/party.m3u">http://www.ecler.com/music/party_songs/party.m3u</a>	Defined by the m3u playlist file	Media pointed by party.m3u playlist, and located in a Internet url (corporate web, etc.)
<a href="http://www.ecler.com/music/party_songs/party.pls">http://www.ecler.com/music/party_songs/party.pls</a>	Defined by the pls playlist file	Media pointed by party.pls playlist, and located in a Internet url (corporate web, etc.)
<a href="http://65.60.19.42:8040/">http://65.60.19.42:8040/</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://nnn.nnn.nnn.nnn:port">http://nnn.nnn.nnn.nnn:port</a> (in the example <a href="http://65.60.19.42:8040/">http://65.60.19.42:8040/</a> )
<a href="http://stream1.megarockradio.net:8240">http://stream1.megarockradio.net:8240</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://url:port">http://url:port</a>
<a href="http://208.92.53.90:443/LOS40_SC">http://208.92.53.90:443/LOS40_SC</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://url/folder">http://url/folder</a>
<a href="http://media_musicradio.com/channel01.m3u">http://media_musicradio.com/channel01.m3u</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service, a playlist with url <a href="http://url/playlist.m3u">http://url/playlist.m3u</a>

### 3.3. Events

Se dispone de 3 eventos: 2 de ellos disparados por los puertos GPI (mediante cierres de contacto externos libres de potencial, conectados a los puertos GPI del panel posterior de la unidad) y el otro disparado por detección de silencio. En la página Events se pueden configurar ambos tipos de eventos. Seleccionando la pestaña correspondiente al evento, accederá a su configuración.

**Nota:** tenga en cuenta que para que los eventos funcionen correctamente, han de estar habilitados en el *preset* en funcionamiento.

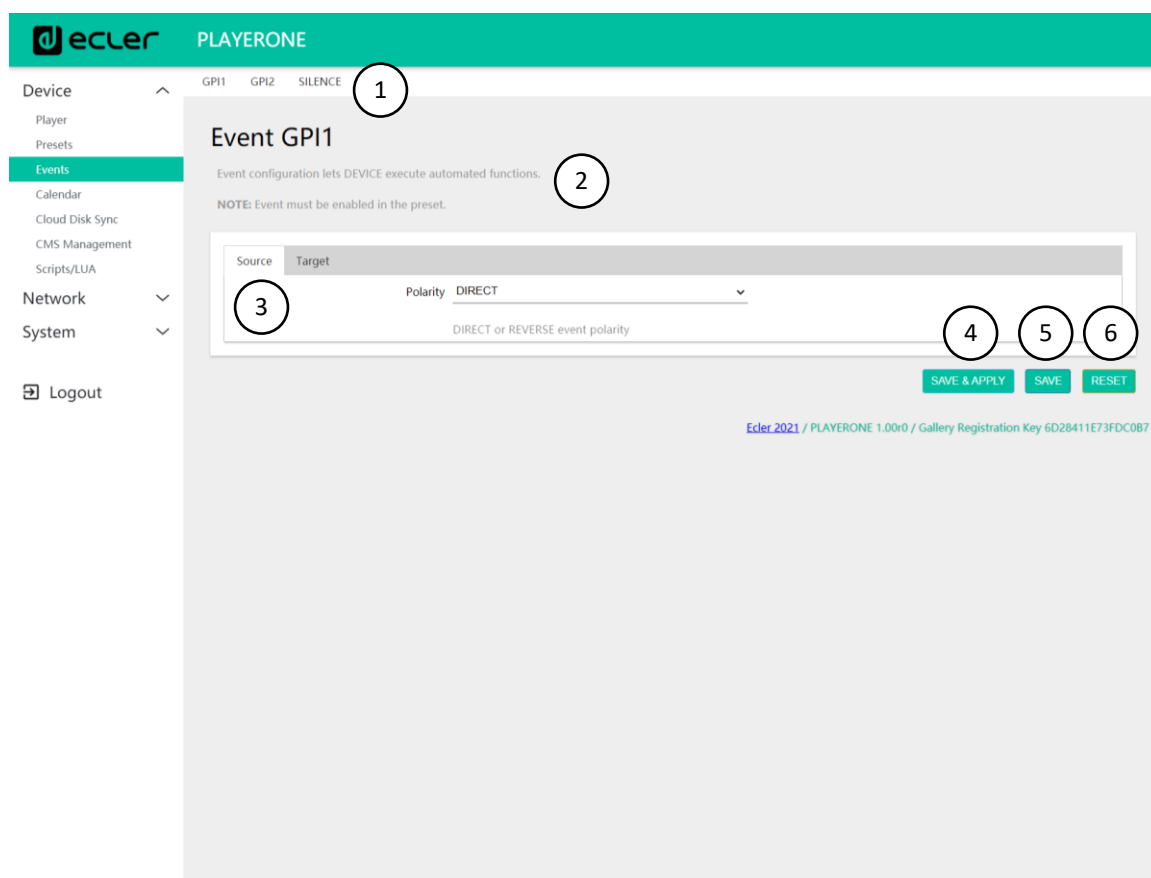


Figura 8: ejemplo de configuración de un evento GPI

1. Encabezado de la página: se muestran los eventos GPI y de silencio. Al hacer clic sobre el nombre se mostrará la configuración de dicho evento.
2. Información: muestra información útil para la configuración de los eventos.
3. Opciones de configuración del evento seleccionado.
4. Botón Save & Apply: guarda los ajustes realizados en el GPI bajo edición y los aplica. Si el *preset* en ejecución dispone de dicho evento habilitado, no es necesario volver a cargar el *preset*.
5. Botón Save: guarda los ajustes realizados en el GPI bajo edición sin aplicarlos. De esta forma, si el *preset* en ejecución dispone de dicho



evento habilitado, los cambios se aplicarán únicamente cuando se vuelva a cargar dicho *preset*.

6. Botón Reset: reestablece los cambios realizados a la última configuración guardada en el evento bajo edición.

*Nota:* Puede configurar las diferentes pestañas (Source, Target) antes de guardar, los cambios se mantienen.

### 3.3.1 Eventos GPI

Existen 2 eventos GPI: GPI1 y GPI2. Ambos pueden configurarse para que se disparen de forma diferente y realicen acciones independientes.

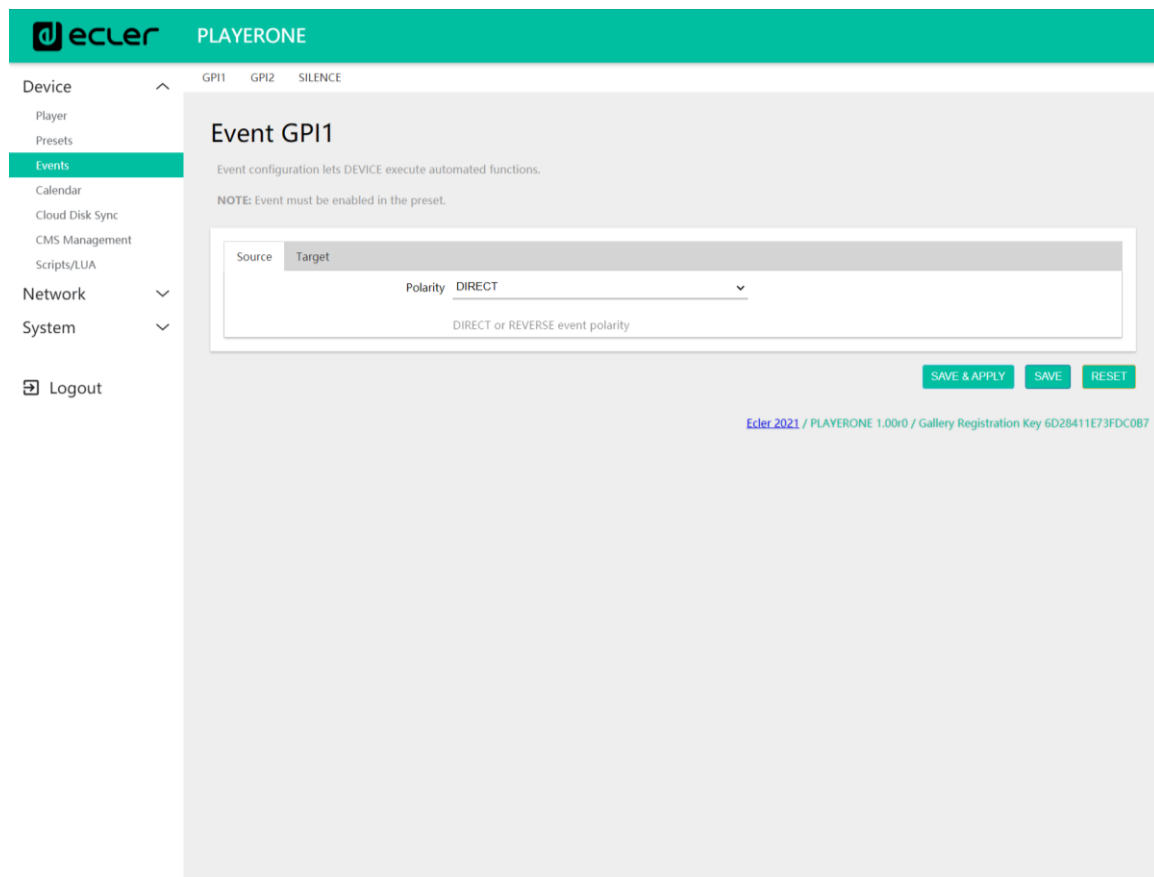


Figura 9: configuración de un GPI, Source

#### 1. Source: fuente

- Polarity: polaridad, directa o inversa; para definir el disparo, por cierre o liberación de contacto.

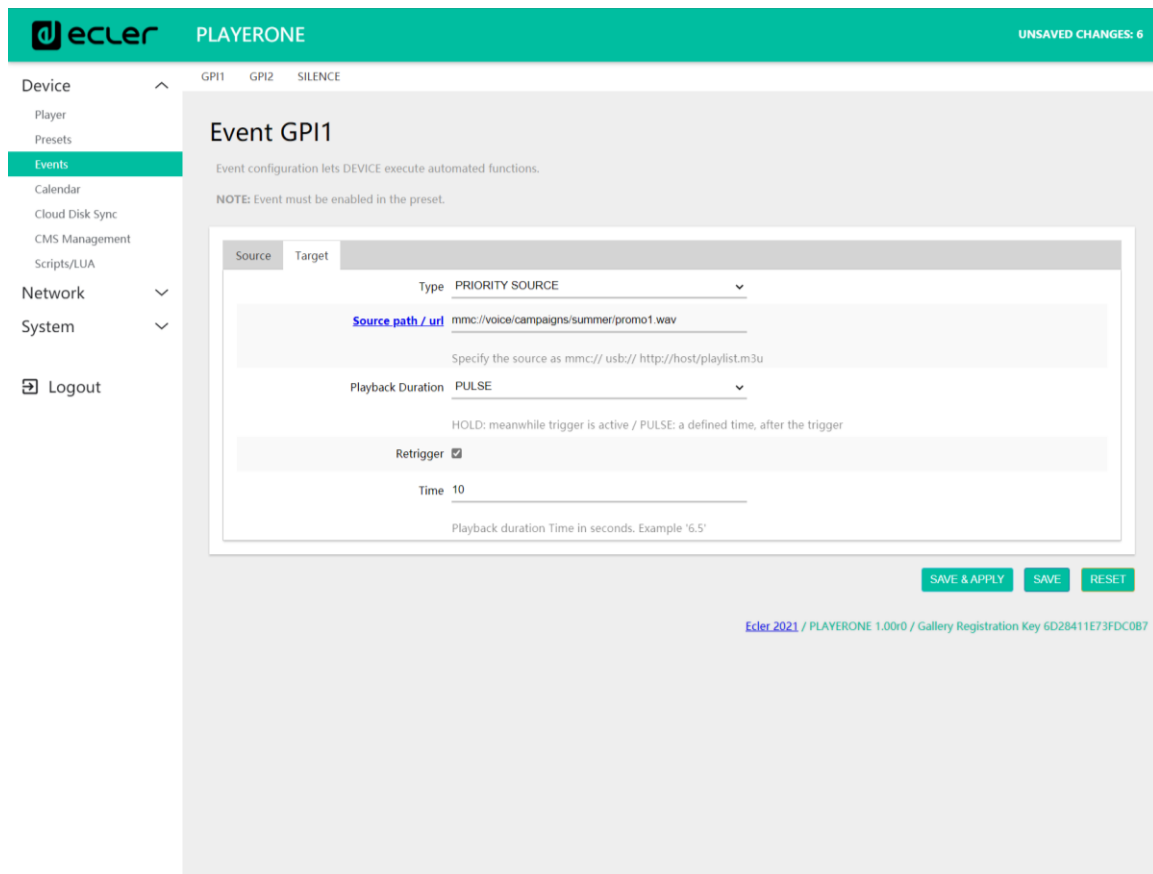


Figura 10: configuración de un GPI, Target

## 2. Pestaña Target: acción que el dispositivo realizará tras la activación del GPI.

Existen varias opciones o tipo de eventos (Type):

- Internal: estímulo interno. Útil para disparar acciones dentro de un Script.
- Preset recall: carga de un *preset*. Seleccione el *preset* que desee cargar con la activación de GPI.
- Transport control: control de la reproducción en curso, play/pause, play, stop, next, prev .
- Load & Play Source: carga y reproducción de una fuente. Se ha de especificar la fuente en el campo “Source path/url”.
- Priority Source: reproducción de una fuente con prioridad sobre el audio de programa. La fuente especificada en el campo “Source path/url” atenúa la fuente en reproducción (audio de programa). Cuando el audio con prioridad finaliza, el audio de programa vuelve a reproducirse, recuperando su volumen previo de forma gradual.
  - Si selecciona la opción HOLD, la fuente especificada en el campo “Source path/url” será prioritaria MIENTRAS se mantenga el estímulo (GPI direct/reverse, según se haya indicado en la pestaña “Source”).
  - Si selecciona la opción PULSE, la fuente especificada en el campo “Source path/url” será prioritaria durante el tiempo

(en segundos) especificado en el campo Time. La opción Retrigger permite re-disparar el evento de prioridad sin necesidad de esperar a que éste termine, y reiniciando el contador de tiempo.

**Nota:** un evento con prioridad puede ser útil para reproducir anuncios, avisos pregrabados, avisos de emergencia, etc. Para ampliar información sobre prioridades diríjase al capítulo [3.4.4. Sobre las prioridades.](#)

### 3.3.2. Evento por detección de silencio SILENCE

PLAYER ONE/ PLAYER ZERO dispone de un evento especial, el evento SILENCE o detección de silencio : ausencia de señal de audio analógica real en las salidas de la unidad. Permite al reproductor continuar reproduciendo medios cuando el audio de programa en reproducción finaliza o es interrumpido por algún motivo, en ocasiones debido a problemas que puedan surgir (pérdida de Internet, desconexión accidental del cable de red, archivos erróneos, etc.): “*The show must go on*”.

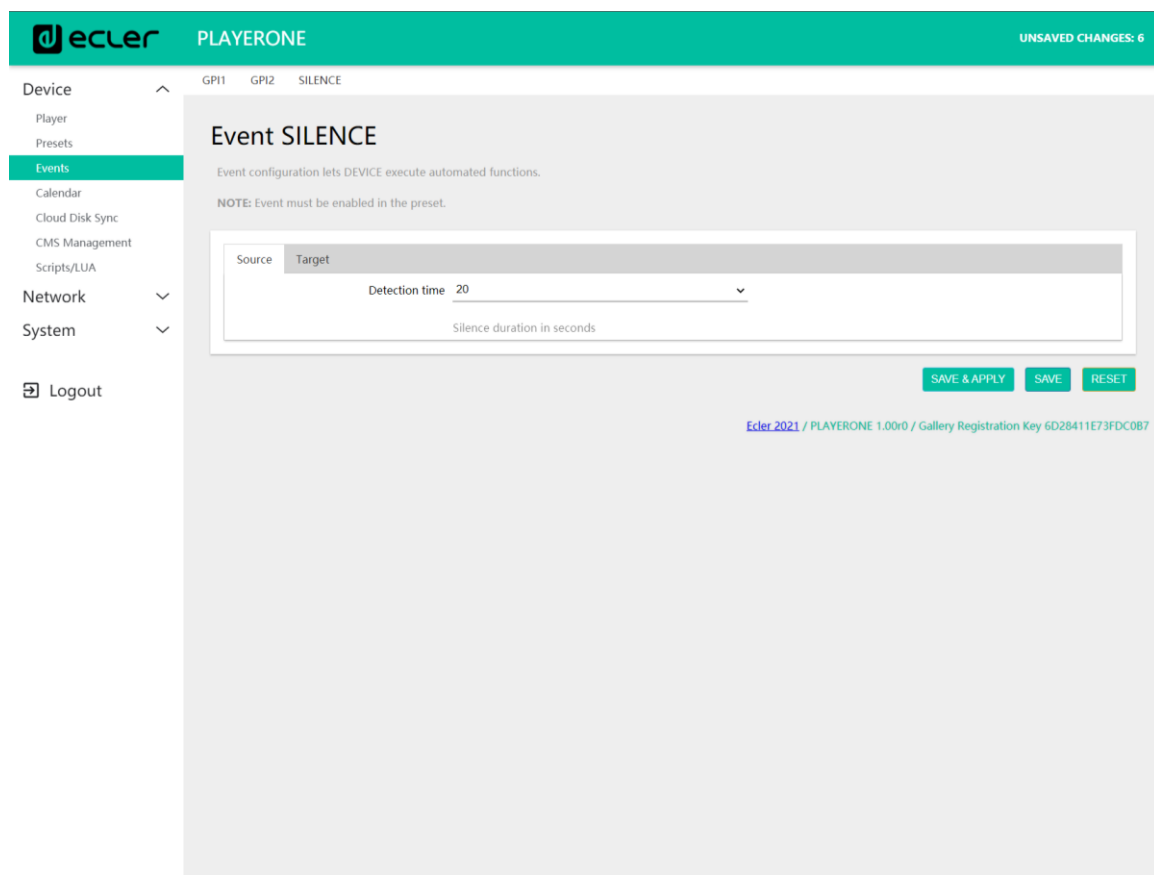


Figura 11: configuración del evento de silencio

1. Pestaña Source: tiempo de espera, o umbral de disparo (detection time). Seleccione el tiempo permitido de silencio (sin señal de audio) antes de que el evento se active.

2. Pestaña Target: seleccione la acción que el ePLAYER1 realizará cuando se consuma el tiempo de espera.

- Internal: estímulo interno. Útil para disparar acciones dentro de un Script.
- Preset recall: carga de un *preset*. Seleccione el *preset* que desee cargar con la activación del evento de silencio.
- Load & Play Source: carga y reproducción de una fuente. Se ha de especificar la fuente en el campo “Source path/url”.

**Consejo:** configure como acción la carga de contenido de audio local (alojado en USB o uSD) para asegurarse de que siempre dispone de audio, independientemente de los accidentes que puedan ocurrir en la conexión de red, ajenos al reproductor. De la misma forma, si desea cargar un *preset*, asegúrese de dos cosas: que la dirección de audio guardada en el *preset* seleccionado es local (usb:// p.e.) y que éste tiene habilitada la sobreescritura del estado del reproductor (Play Status), de forma que la opción PLAY esté seleccionada. Así, se forzará la reproducción de un medio local y se garantizará la continuidad del programa de musical.

### 3.4. Calendar

La página *Calendar*, permite la configuración de eventos disparados por calendario.

Un evento de calendario realiza una acción determinada, como cargar un mensaje con prioridad, según unos parámetros configurables: fecha, hora, repeticiones, etc.

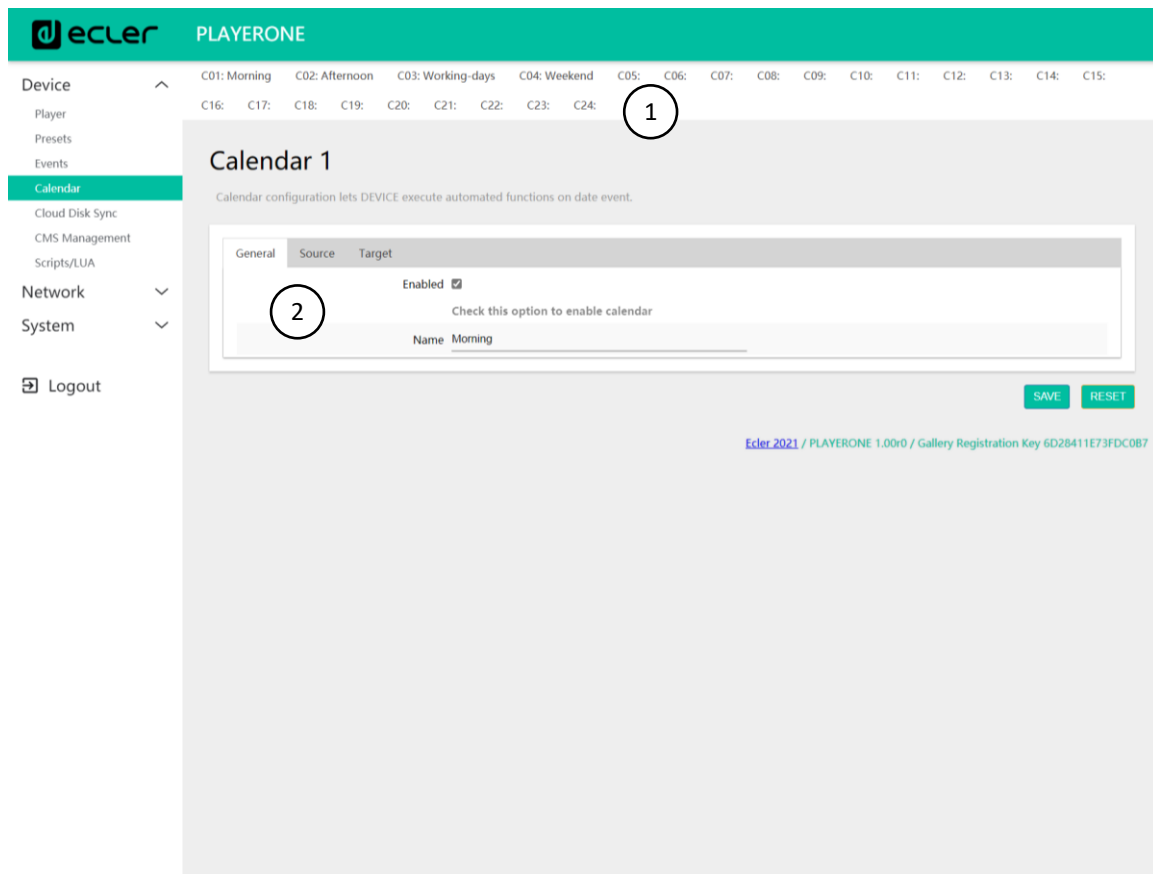


Figura 12: ejemplo de configuración de un evento de calendario

1. PLAYER ONE/ PLAYER ZERO dispone de 24 eventos de calendario, cada uno de ellos completamente configurable. Los nombres por defecto son: C01, C02... C24. Al hacer clic sobre el nombre accederá a la configuración de dicho evento de calendario. El nombre con que aquí aparecen los eventos de calendario puede editarse dentro de la configuración del mismo. Tras guardar este ajuste en el evento de calendario, deberá refrescar la página del navegador (F5) para visualizar estos cambios.
2. Los parámetros configurables de cada evento de calendario se agrupan en 3 pestañas:
  - General: activación/desactivación de los eventos del calendario y nombre
  - Source: fecha de inicio/fin, hora de inicio/fin y condiciones de repetición del evento
  - Target: acción a realizar con el disparo del evento

**Nota:** antes de configurar los eventos de calendario, asegúrese de que la zona horaria está correctamente configurada: System/Name and time.

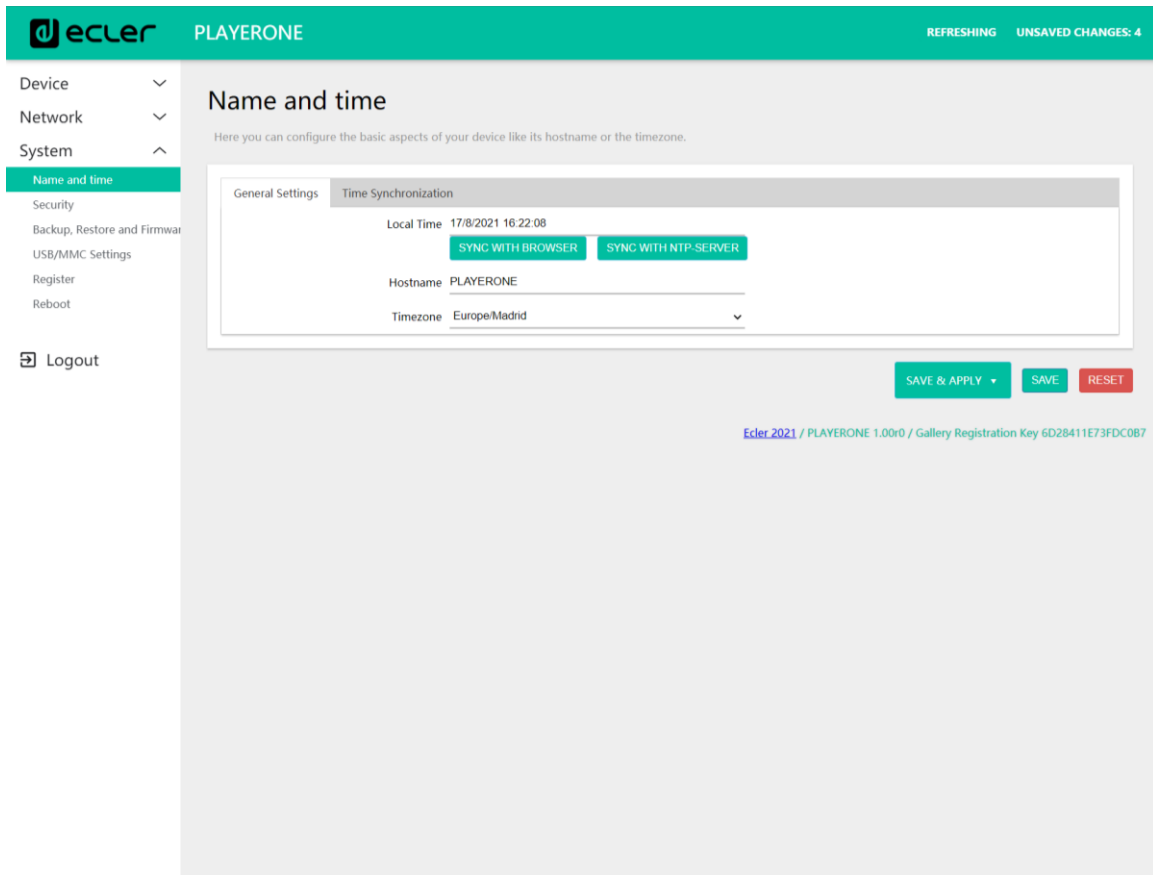


Figura 13: configuración Name and Time

### 3.4.1. General

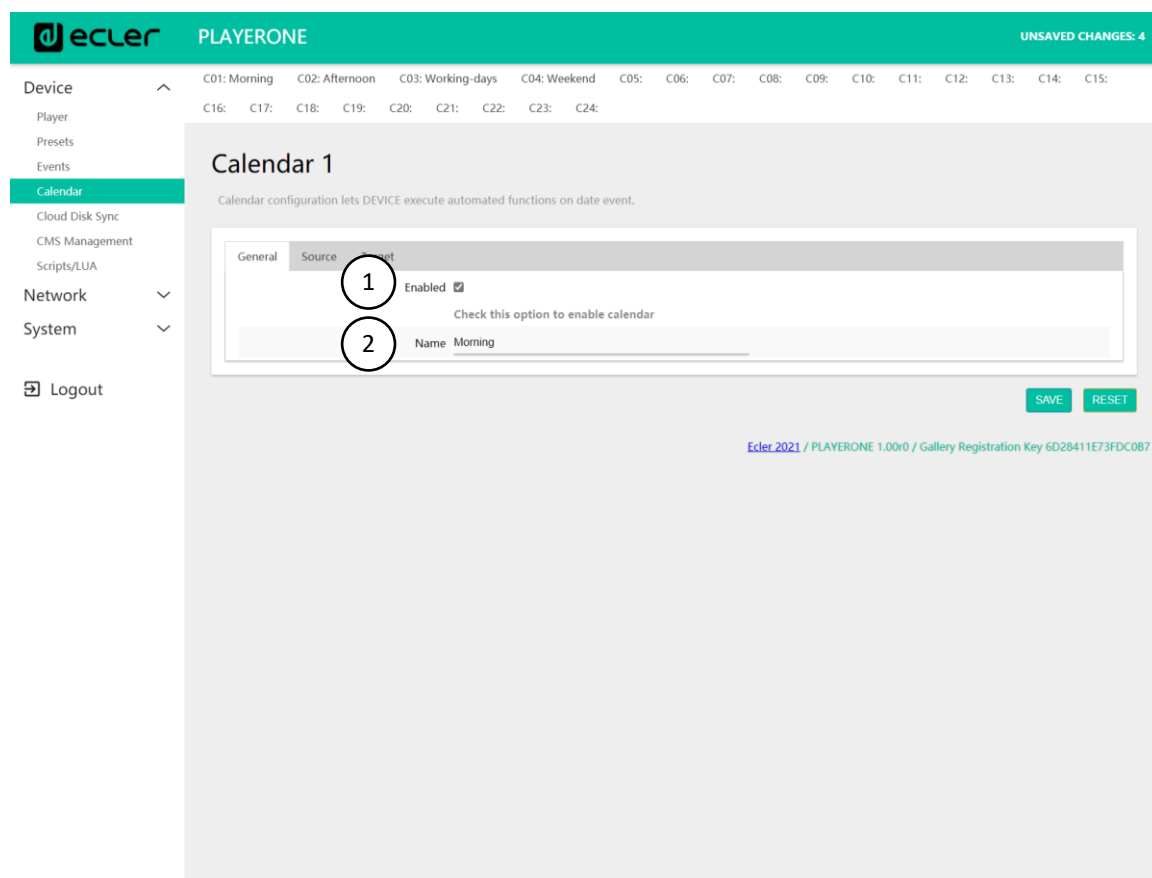


Figura 14: configuración de un calendario, General

1. Enable: permite habilitar o inhabilitar el calendario. Si el calendario se encuentra habilitado (listo para su activación por fechas / horas), lo estará en todos los *presets*.
2. Name: nombre del calendario.

### 3.4.2. Source

En la pestaña SOURCE se configuran los parámetros de hora / fecha de disparo y condiciones de repetición del evento.

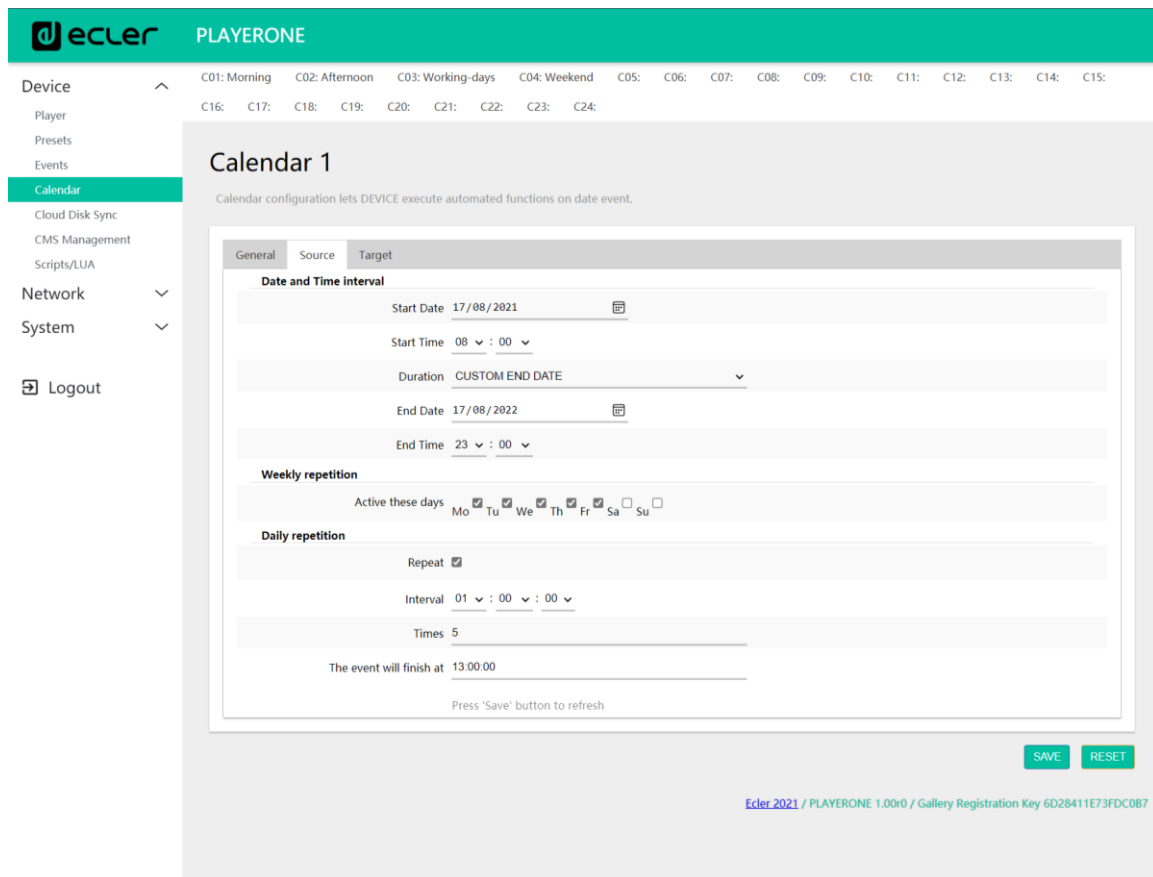


Figura 15: configuración de un calendario, Source

### 3.4.2.1. Date and time interval

Define la fecha y hora a la que el evento se inicia y la fecha y hora de finalización del evento, si es que existe fecha y hora de fin.

1. Start date: fecha de inicio del evento. Este campo no es obligatorio. Si no se selecciona ninguna fecha concreta (“dd/mm/aaaa”), el evento comenzará desde el mismo día en el que se apliquen los cambios. Si selecciona una fecha anterior a la actual, el evento tendrá validez a partir del día en el que se apliquen los cambios.
2. Start time: hora de inicio del evento. Este campo es obligatorio. En caso de que exista alguna condición de repetición, esta será la hora a la que el evento se dispare por primera vez cada día.
3. Duration: duración o validez del evento del calendario. Permite seleccionar ajustes de duración del evento de calendario.
  - FOREVER (para siempre): Por defecto, se encuentra seleccionada esta opción. El evento de calendario no tendrá una fecha de finalización.
  - CUSTOM END DATE: finalización del evento de calendario. Permite ajustar la fecha y la hora a la que el evento de calendario se disparará por última vez, independientemente de las condiciones de repetición.



The image shows a configuration form titled "Date and Time interval". It contains the following fields:

- Start Date: 17/08/2021
- Start Time: 08 : 00
- Duration: CUSTOM END DATE
- End Date: 17/08/2022
- End Time: 23 : 00

Figura 16: ejemplo de intervalo

### 3.4.2.2. Weekly repetition

Máscara semanal o días de la semana en la que el evento de calendario se repetirá a la hora indicada en “Start Time” .

Por ejemplo, seleccionado los días de lunes a viernes (días laborables), los sábados y domingos (fin de semana) no se disparará el evento configurado.

The image shows a configuration form titled "Weekly repetition". It contains the following fields:

- Active these days: Mo , Tu , We , Th , Fr , Sa , Su

Figura 17: ejemplo de máscara semanal

**Nota:** si no selecciona al menos un día de la semana, el evento de calendario jamás se disparará. Al igual que si configura un evento para que se dispare un día de la semana el cual no se encuentra seleccionado en la máscara semanal.

### 3.4.2.3. Daily repetition

Repeticiones diarias. Por defecto, esta opción se encuentra deseleccionada. Al seleccionarla se abrirá un desplegable para configurar las condiciones de repetición:

1. Interval: intervalo de repetición. Indica cada cuánto tiempo se repite el disparo del evento de calendario a partir de la hora de inicio (“Start Time”).
2. Times: números de repeticiones. Indica el número de veces que se repetirá el evento de calendario, espaciados en el tiempo por el valor indicado en “interval”. La primera vez que se dispara el evento cada día no cuenta como una repetición, por tanto, si se quiere que un evento se dispare 2 veces al día, “times” deberá ser igual a 1 (la primera vez + 1 repetición). Este valor debe ser igual o mayor que 1.

**Daily repetition**

Repeat

Interval 01 : 00 : 00

Times 5

The event will finish at 13.00.00

Press 'Save' button to refresh

Figura 18: ejemplo de repetición diaria

3. “The event will finish at” indica la hora en la que cada día, se ejecutará por última vez el evento de calendario. No es un parámetro configurable (sólo lectura). Pretende ser una ayuda para que el usuario configure los parámetros “Interval” y “Times” de una manera más eficaz.

1.

### 3.4.3. Target

Acción que se ejecuta cada vez que se dispara el evento de calendario.

Figura 19: ejemplo evento de calendario, Target

Dicha acción puede ser :

1. Internal: estímulo interno (no realiza una acción de forma directa, pero permite disparar acciones mediante scripts)
2. Preset recall: carga de un *preset*
3. Transport control: pulsación de una tecla de la barra de transporte; STOP, PLAY, PREV, NEXT, PLAY/PAUSE
4. Load & Play source: carga y reproducción de una fuente
5. Priority source: reproducción de una fuente con prioridad. La fuente con prioridad sobrescribirá a la actual fuente en reproducción. Cuando termine el aviso/mensaje con prioridad, se reestablecerá la fuente que estaba en reproducción.

#### 3.4.4. Sobre las prioridades

Los eventos de calendario tienen menor prioridad que los eventos disparados por GPI. Por tanto, se pueden establecer diferentes grados de prioridad. Por ejemplo, en un comercio se pueden utilizar los eventos basados en calendario para disparar mensajes de voz indicando una oferta, mientras se utilizan los eventos por GPI para disparar un mensaje de evacuación.

Por otro lado, un índice superior determina la prioridad en caso de que 2 disparos basados en calendario ocurriesen al mismo tiempo. Por ejemplo, CALENDAR02 está configurado de forma que repita un mensaje cada hora y CALENDAR03 otro mensaje cada dos horas (ambos eventos con la misma hora de inicio). Los mensajes se alternarán cada hora, ya que CALENDAR03 tendrá preferencia sobre CALENDAR02.

Si un evento de calendario está en reproducción y a continuación entra un segundo evento, el último en llegar sobrescribirá al que esté en reproducción, independientemente del índice que tenga cada uno.

Cuando un evento con prioridad está en reproducción, puede visualizarse en la pantalla del PLAYER ONE. Los caracteres PC01 indican: P, evento con Prioridad; C, evento de calendario; y 01, índice del calendario, de 01 a 24.

Si se trata de un evento disparado por un GPI, mostrará en pantalla PI01 o PI02, indicando: P, evento con Prioridad; I, evento GPI; y 01, índice de la entrada GPI, de 01 a 02.



Figura 20

**Nota:** PLAYER ZERO no dispone de pantalla LCD.

### 3.4.5. Ejemplo práctico de configuración de eventos de calendario

Un establecimiento con un horario comercial de 10:00 a 20:00 y con días laborables de lunes a viernes, requiere música de fondo y lanzar periódicamente ciertos avisos a sus clientes.

- Música de fondo: siempre será el mismo *stream* de audio, y empezará a sonar las 9:45, reproduciendo continuamente hasta las 20:00. A esta hora ya no debe existir audio en el establecimiento.
- Avisos: todos los días se indicará la hora de cierre del establecimiento (mensaje pregrabado) 15 minutos antes del cierre. Se recordará 5 minutos antes del cierre de nuevo.
- Campañas: existirá una campaña especial de navidad desde el 15 de diciembre al 15 de enero indicando una oferta (mensaje pregrabado). Este mensaje ha de repetirse durante ese periodo, cada día y cada 30 minutos.

*Nota:* pueden existir diversas formas de cumplir estos requerimientos. Este ejemplo trata de ilustrar las características más relevantes de los eventos de calendario de una manera sencilla.

#### 3.4.5.1. Calendarios para la música de fondo

Se crearán 2 eventos de calendario: uno para cargar el *stream* y reproducirlo; otro para pararlo.

Se habilita el calendario y se le da un nombre identificativo.

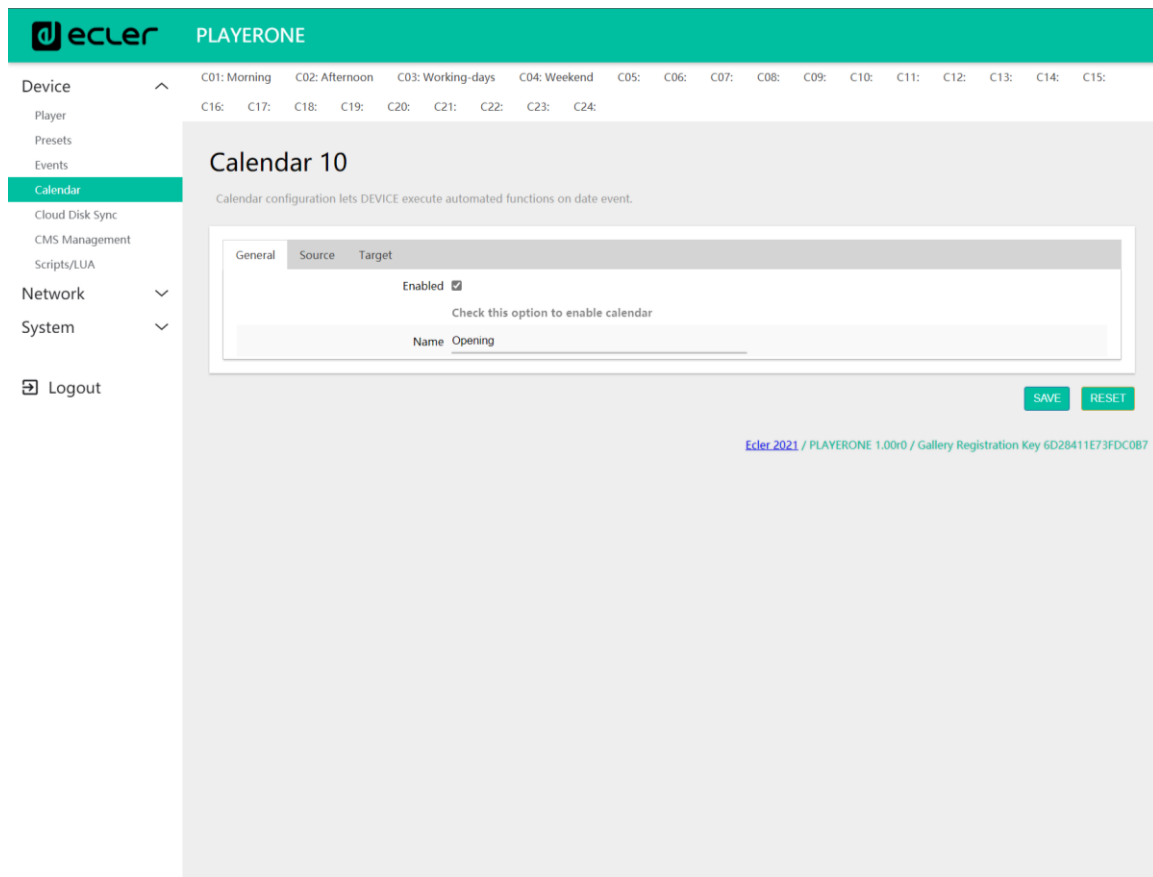


Figura 21

Ya que no se especifica una fecha de inicio, “Start date” lo dejamos en su valor por defecto (“dd/mm/aaaa”) para que el evento esté activo desde el día que se apliquen los cambios. La hora es conocida (09:45), y ha de reproducirse cada día sin una fecha de finalización (FOREVER).

Como el evento ha de repetirse de lunes a viernes, se seleccionan los días correspondientes en la máscara semanal.

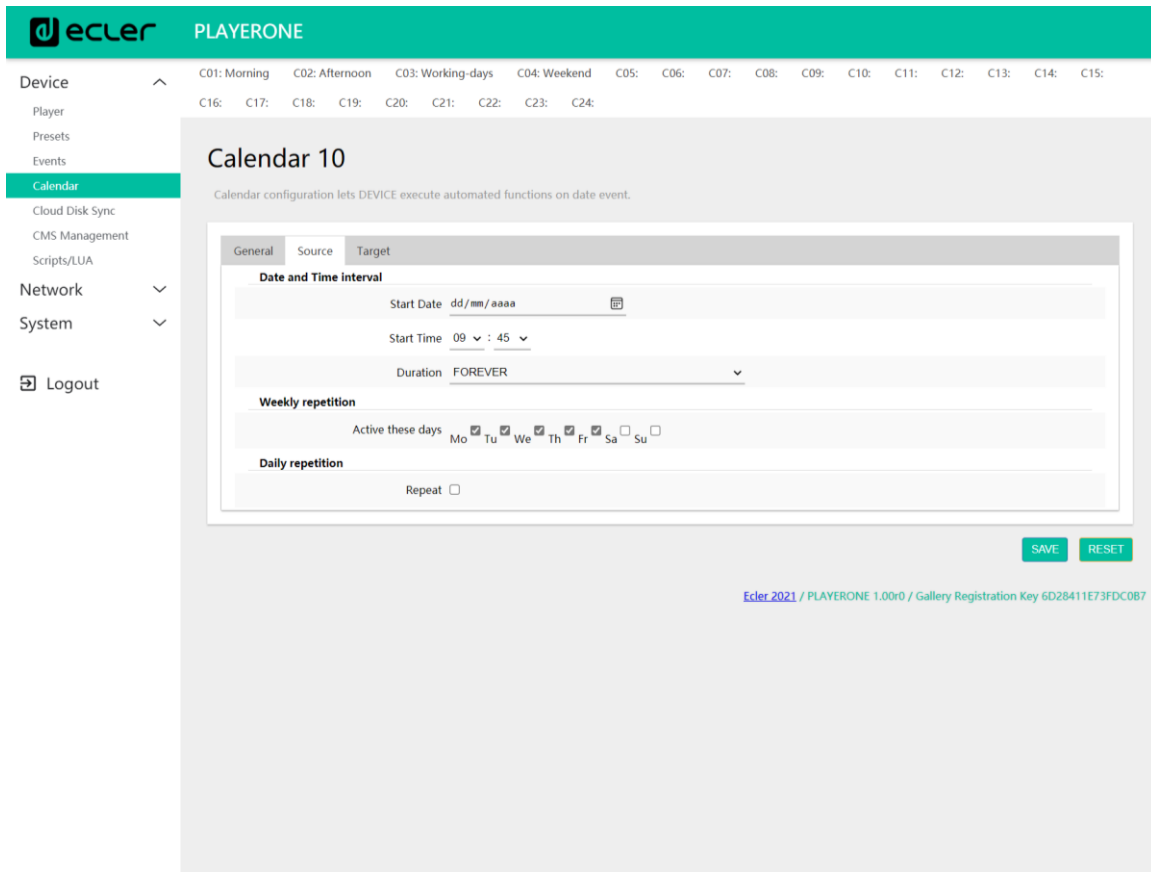


Figura 22

Se configura la acción de cargar y reproducir el *stream* especificado.

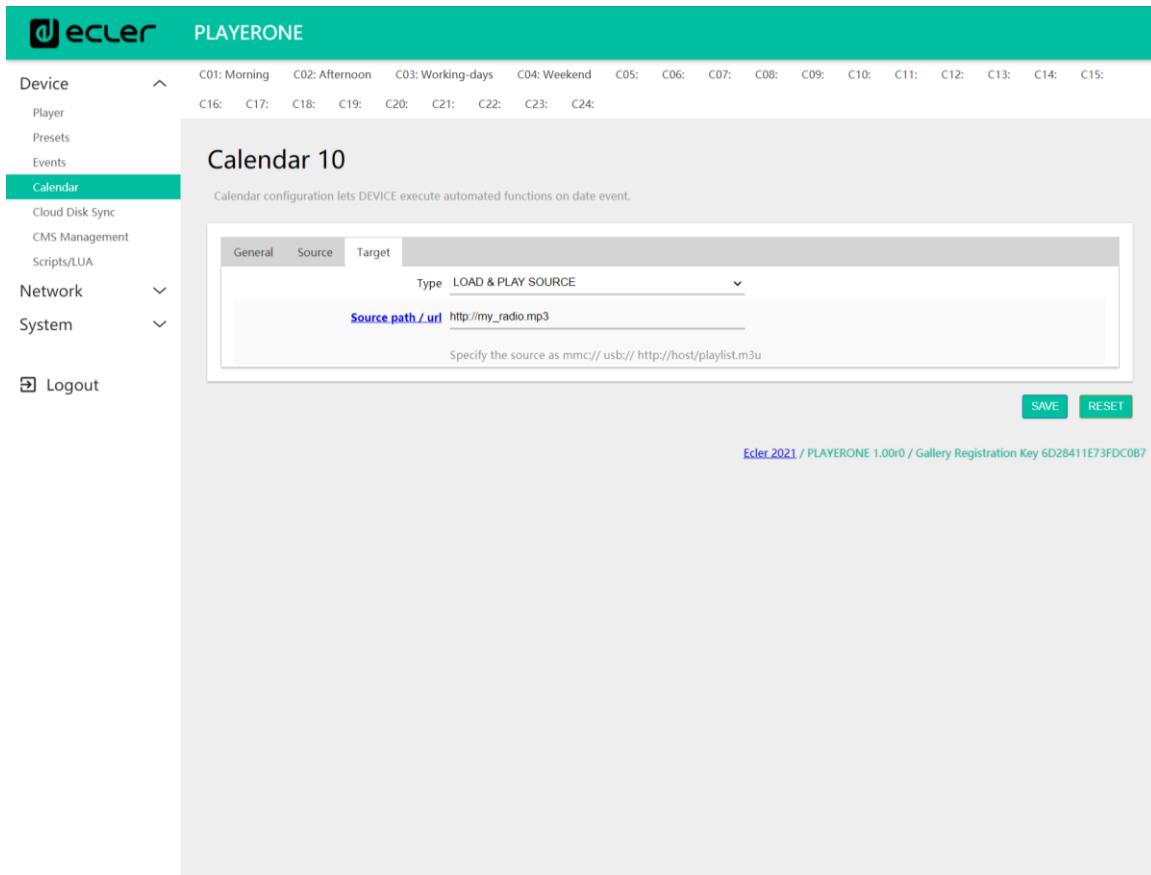


Figura 23

La configuración del evento de calendario que parará la reproducción de música de ambiente se realiza igual que el anterior, con la diferencia de que en esta ocasión la acción a realizar es parar la reproducción, STOP. Se darán al evento de calendario un nombre y una hora de inicio diferentes.

**ecler** PLAYERONE

C01: Morning C02: Afternoon C03: Working-days C04: Weekend C05: C06: C07: C08: C09: C10: Opening C11: C12: C13: C14:  
C15: C16: C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:

Device ^  
Player  
Presets  
Events  
**Calendar**  
Cloud Disk Sync  
CMS Management  
Scripts/LUA  
Network v  
System v  
Logout

### Calendar 11

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General	Source	Target
Enabled <input checked="" type="checkbox"/>		
Check this option to enable calendar		
Name <u>Closing</u>		

SAVE RESET

[Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7](#)

Figura 24



**ecler** **PLAYERONE**

C01: Morning C02: Afternoon C03: Working-days C04: Weekend C05: C06: C07: C08: C09: C10: Opening C11: C12: C13: C14: C15: C16: C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:

Device ^

- Player
- Presets
- Events
- Calendar**
- Cloud Disk Sync
- CMS Management
- Scripts/LUA

Network v

System v

Logout

## Calendar 11

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General Source Target

**Date and Time interval**

Start Date

Start Time  :

Duration

**Weekly repetition**

Active these days  Mo  Tu  We  Th  Fr  Sa  Su

**Daily repetition**

Repeat

[Ecler\\_2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7](#)

Figura 25

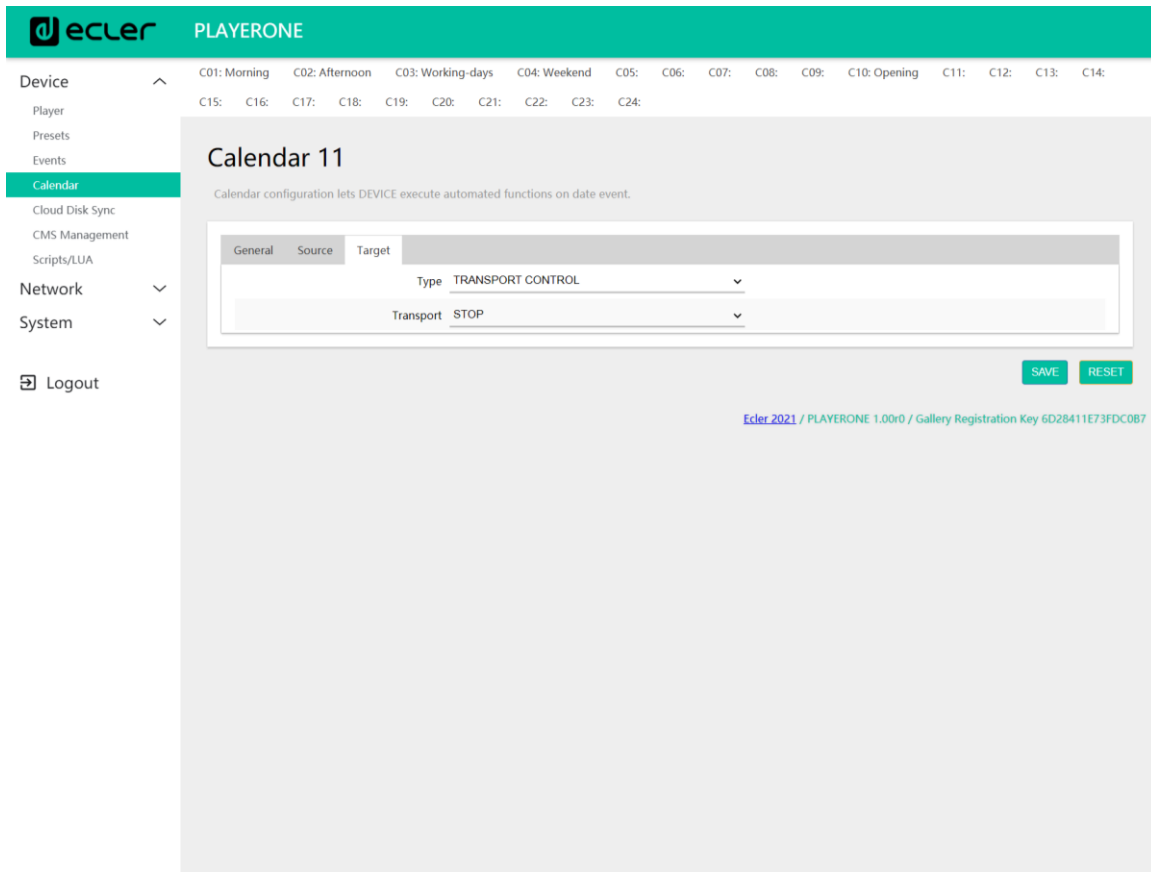


Figura 26

### 3.4.5.2. Calendario para avisos de cierre

Todos los días se indicará la hora de cierre del establecimiento (mensaje pregrabado) 15 minutos antes del cierre. Se recordará 5 minutos antes del cierre de nuevo.

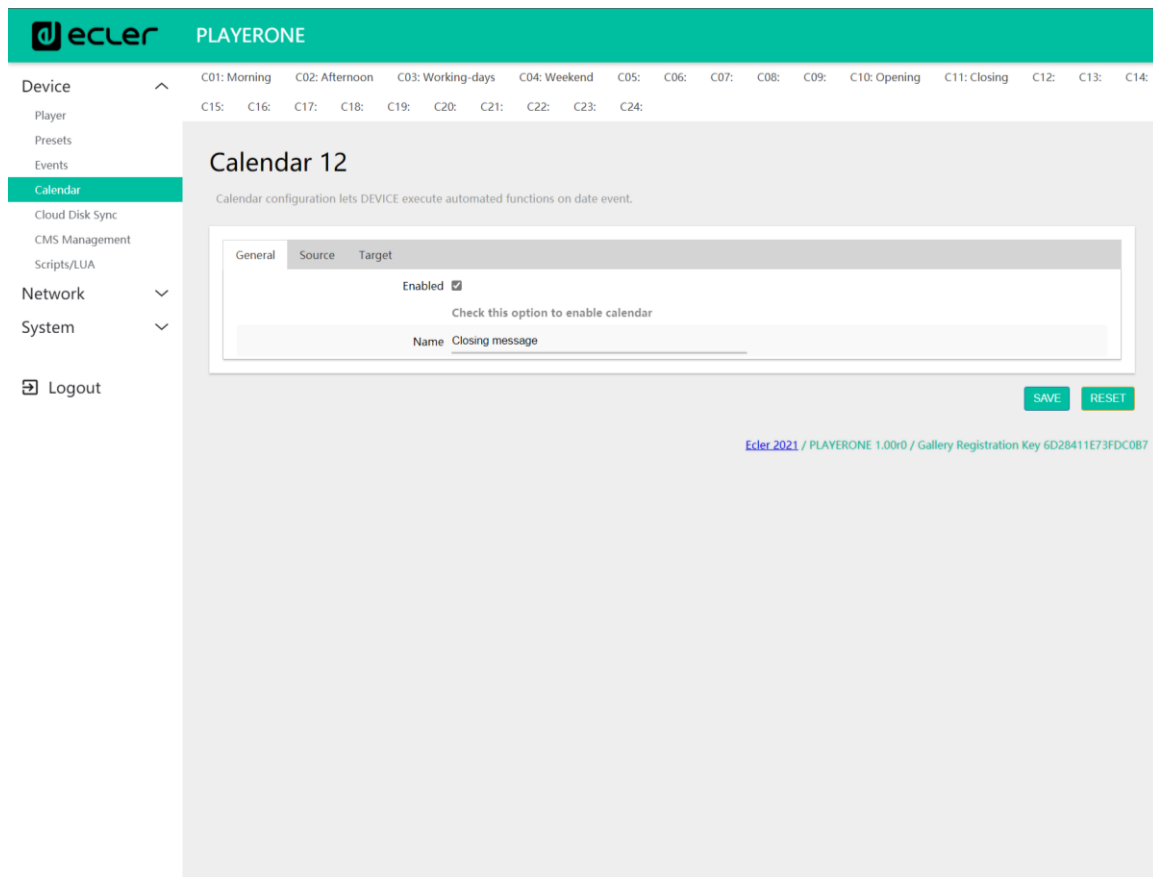


Figura 27

El mensaje debe sonar 2 veces cada día: 15 minutos antes del cierre (19:45) y 5 minutos antes del cierre (19:55). Por tanto, será necesario configurar un evento de calendario que se repita una vez, a los 10 minutos tras dispararse por primera vez. Se consigue habilitando las repeticiones (*Repeat*) y configurando los parámetros *Interval* y *Time* correctamente.

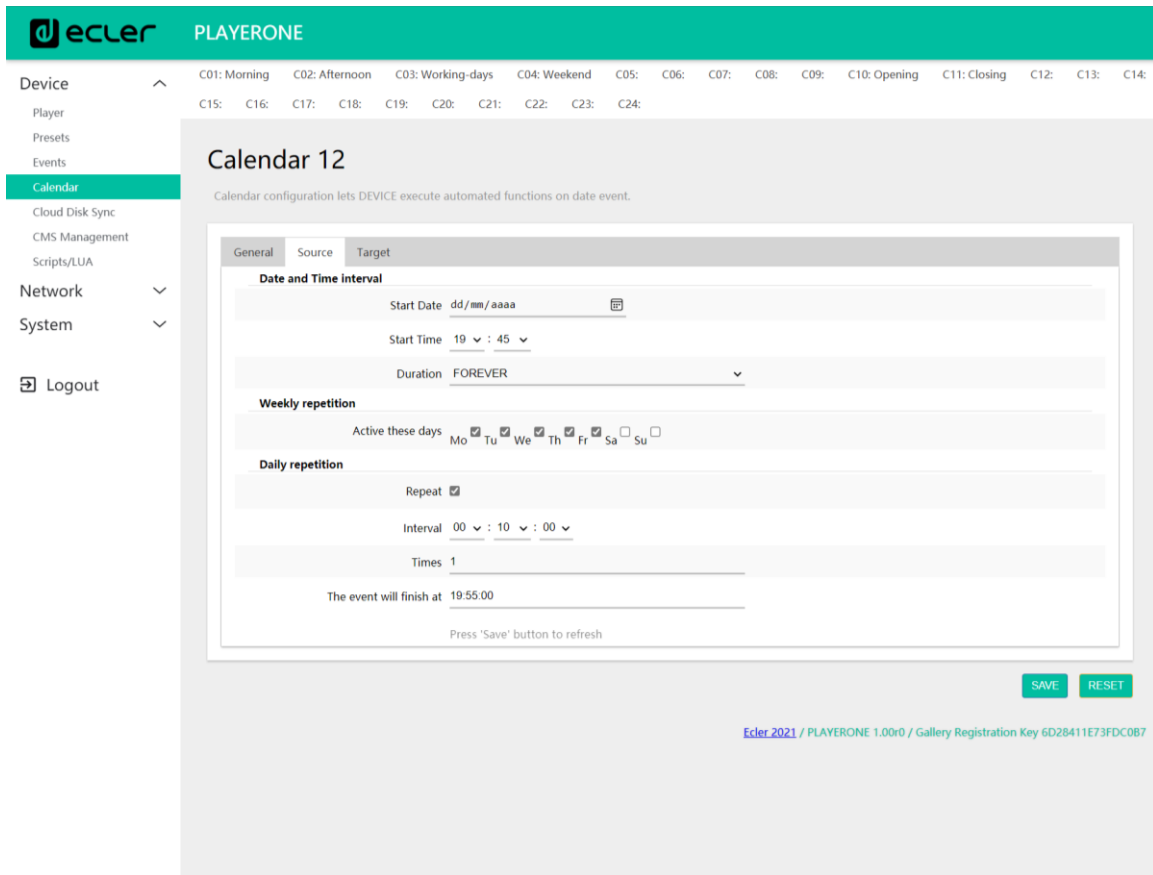


Figura 28

Finalmente, el mensaje ubicado en la tarjeta SD (“ mmc://... ”) será lanzado con prioridad.

**ecler** **PLAYERONE**

C01: Morning C02: Afternoon C03: Working-days C04: Weekend C05: C06: C07: C08: C09: C10: Opening C11: Closing C12: Closing message  
C13: C14: C15: C16: C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:

**Device** ^  
Player  
Presets  
Events  
**Calendar**  
Cloud Disk Sync  
CMS Management  
Scripts/LUA  
**Network** v  
**System** v  
Logout

## Calendar 12

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General Source Target

Type **PRIORITY SOURCE** v

**Source path / url** `mmc://closing.wav`

Specify the source as mmc:// usb:// http://host/playlist.m3u

**SAVE** **RESET**

[Ecler\\_2021](#) / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7

Figura 29

### 3.4.5.3. Calendario para campaña de Navidad

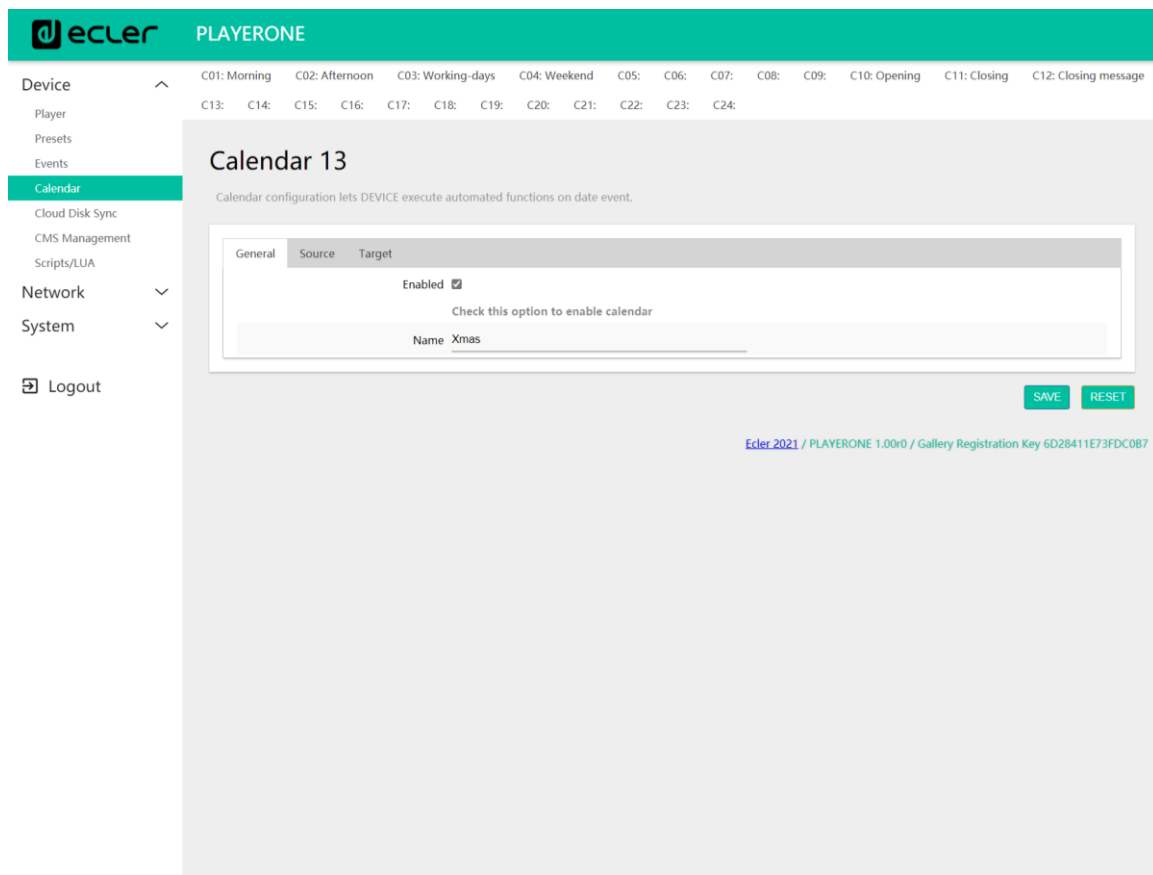


Figura 30

Como se da un intervalo de calendario concreto (15/12/21 a 15/01/22), se configura una fecha de finalización: seleccionando CUSTOM END DATE y configurando correctamente los parámetros *End date* y *End time*.

En cuanto a las repeticiones, el mensaje ha de sonar cada 30 min, y es sabido que a las 20:00 cierra el establecimiento. Como las 20:00 no existirá audio, estableceremos el número de repeticiones de tal forma que la última vez que se dispare el evento sea 30 min antes del cierre.

**ecler** PLAYERONE

Device ^ C01: Morning C02: Afternoon C03: Working-days C04: Weekend C05: C06: C07: C08: C09: C10: Opening C11: Closing C12: Closing message  
C13: C14: C15: C16: C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:

Player  
Presets  
Events  
**Calendar**  
Cloud Disk Sync  
CMS Management  
Scripts/LUA  
Network v  
System v  
Logout

### Calendar 13

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General Source Target

**Date and Time interval**

Start Date 15/12/2021

Start Time 10 : 00

Duration CUSTOM END DATE

End Date 15/01/2022

End Time 20 : 00

**Weekly repetition**

Active these days Mo  Tu  We  Th  Fr  Sa  Su

**Daily repetition**

Repeat

Interval 00 : 30 : 00

Times 19

The event will finish at 19:30:00

Press 'Save' button to refresh

SAVE RESET

[Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7](#)

Figura 31

Finalmente, el mensaje ubicado en el dispositivo USB (“usb://...” ) será lanzado con prioridad.

**ecler** **PLAYERONE**

C01: Morning C02: Afternoon C03: Working-days C04: Weekend C05: C06: C07: C08: C09: C10: Opening C11: Closing C12: Closing message  
 C13: Xmas C14: C15: C16: C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:

Device ^  
 Player  
 Presets  
 Events  
**Calendar**  
 Cloud Disk Sync  
 CMS Management  
 Scripts/LUA  
 Network v  
 System v  
 Logout

### Calendar 13

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General Source Target

Type **PRIORITY SOURCE** v

**Source path / url** `usb://xmas.wav`

Specify the source as mmc:// usb:// http://host/playlist.m3u

**SAVE** **RESET**

[Ecler\\_2021](#) / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7

Figura 32



### 3.5. Cloud Disk Sync

El módulo Cloud Disk Sync, permite al dispositivo descargar contenido de audio remoto en medios de almacenamiento local (USB/uSD). Cuando está activo, comprueba diariamente una ubicación remota que aloja contenido de audio, compara ésta con el contenido actual almacenado en su medio local (USB/uSD) y, si es necesario (si se detectan diferencias), sincroniza el contenido local para que sea una copia exacta del contenido remoto. Este es un método seguro de reproducir contenidos durante las horas de trabajo del dispositivo (durante el día), almacenado en un medio local, y sin asumir los riesgos de la recepción de *streaming* a tiempo real.

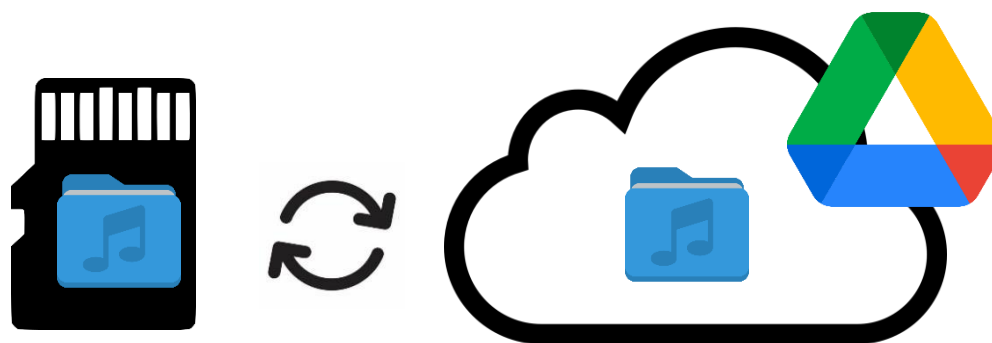


Figura 33 : sincronización de carpetas con Google Drive

PLAYER ONE/PLAYER ZERO ofrece la posibilidad de sincronizarse mediante 2 servicios: Google Drive y Store and Forward (rsync). Ambos servicios son compatibles, pero recomendamos utilizar únicamente uno de los dos, ya que en caso que exista un solapamiento entre ejecución de servicios, la sincronización con Google Drive puede no llegar a ejecutarse.

#### 3.5.1. Google Drive

En la primera pestaña, Google Drive, de la página Cloud Sync Storage se configura la sincronización con el sistema de almacenamiento en la nube de Google.

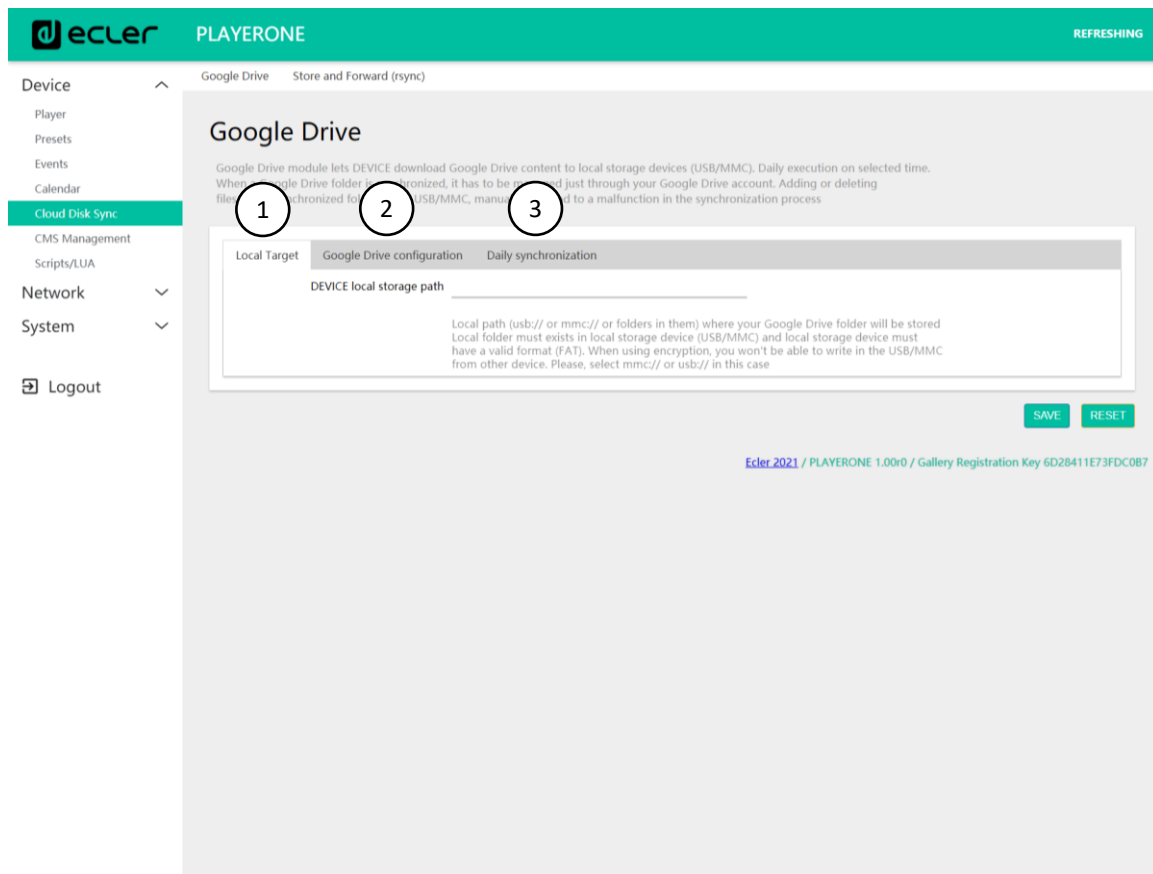


Figura 34: página de configuración de Google Drive

1. Local Target: configuración de almacenamiento local, USB/uSD.
2. Google Drive configuration: configuración y sincronización de la cuenta de Google.
3. Daily synchronization: activación/desactivación del servicio de sincronización con Google Drive y configuración horaria.

Principio de funcionamiento: el módulo Google Drive permite al dispositivo descargar contenido a dispositivos de almacenamiento local (USB/uSD) diariamente, a la hora seleccionada. Cuando una carpeta de Google Drive es sincronizada con el dispositivo, ésta ha de ser gestionada únicamente mediante la cuenta Google Drive. Añadir o eliminar archivos manualmente en la carpeta sincronizada, provocará un malfuncionamiento en el proceso de sincronización.

#### Consideraciones:

- Necesitará crear previamente una cuenta de Google para poder utilizar este servicio.
- No ejecute la encriptación de medios después de configurar la sincronización con contenidos remotos. Se perderán los archivos y deberá configurar el servicio de nuevo. La encriptación formatea el medio.

- Para más información sobre la encriptación, diríjase al capítulo 5.4. USB/MMC Settings.

### 3.5.1.1. Local target

Ruta donde se descargarán los contenidos en el equipo. Esta ruta debe ser una carpeta previamente creada en su medio de almacenamiento USB o uSD, mediante un ordenador, por ejemplo. El dispositivo de almacenamiento (USB/uSD) ha de tener un formato válido: FAT.

**Nota:** el formato NTFS soportado por PLAYER ONE/PLAYER ZERO es de “sólo lectura”. Se necesitan permisos de escritura para descargar y almacenar contenidos en el medio externo USB o uSD.

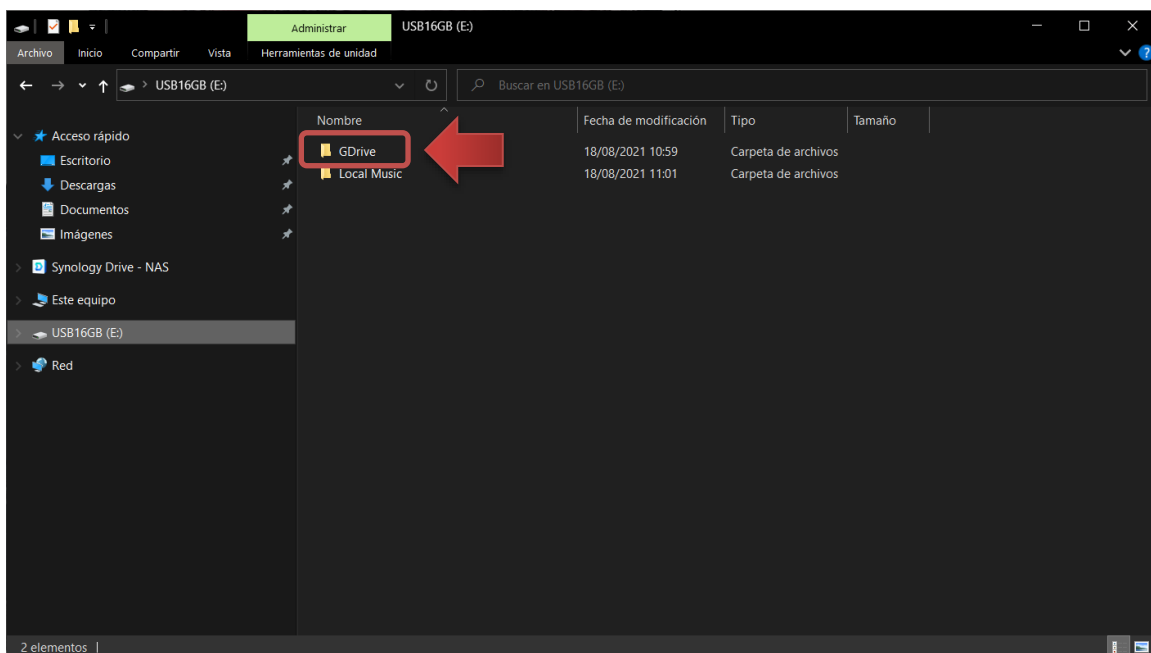


Figura 35: ejemplo carpeta local para contenido en Google Drive

**Nota:** si utiliza conjuntamente encriptación de medios de almacenamiento, no podrá crear una carpeta para los contenidos sincronizados, pues el dispositivo de almacenamiento no será accesible por ningún otro dispositivo que no sea el dispositivo que lo haya encriptado. Utilice como Local Target la raíz del dispositivo: `usb://` o `mmc://`.

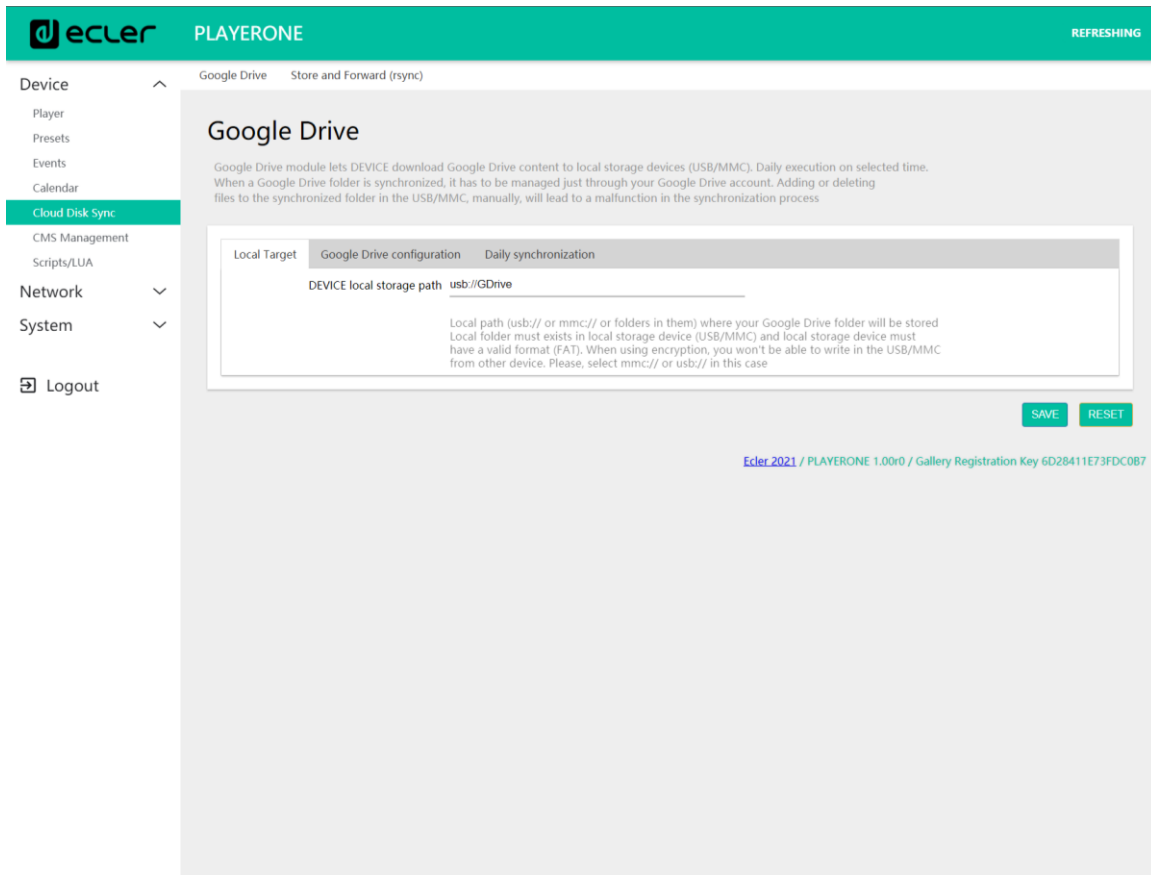


Figura 36: configuración Local Target

### 3.5.1.2. Google Drive configuration

Antes de configurar Google Drive en su dispositivo, asegúrese de que existe una carpeta con contenido válido de audio en su cuenta de Google Drive, la que desee sincronizar. Sólo se puede sincronizar una carpeta.

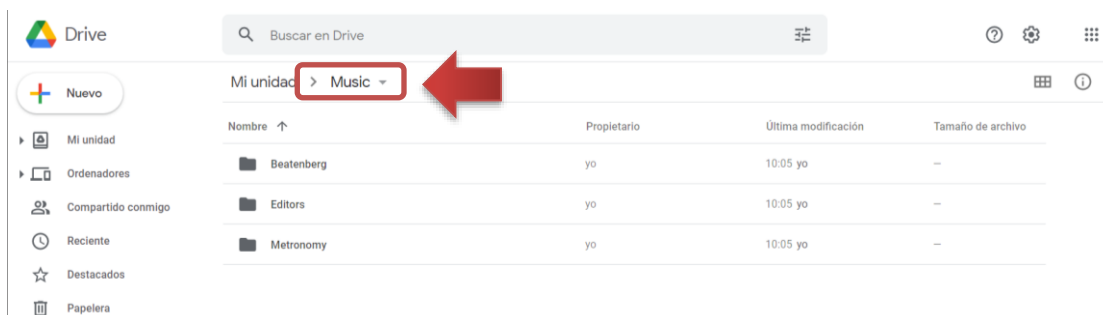


Figura 37: ejemplo de carpeta en unidad Google Drive

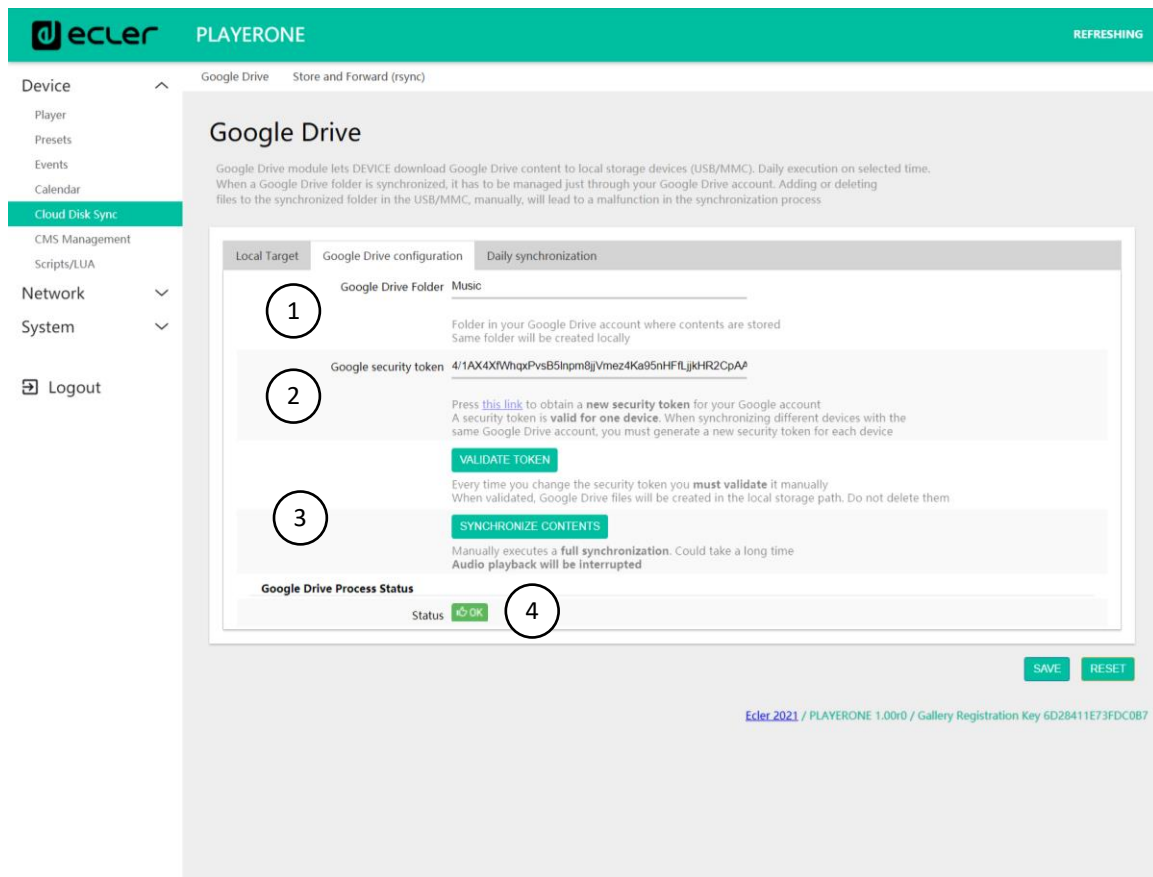



Figura 38: ejemplo de configuración de Google Drive

1. Google Drive folder: carpeta que desea sincronizar con el dispositivo PLAYER ONE/PLAYER ZERO. Esta carpeta ha de contener archivos de audio válidos. Tenga en cuenta el espacio disponible para el almacenamiento de contenidos en su dispositivo de almacenamiento local (USB/uSD). Si la carpeta en la nube que desea sincronizar supera en tamaño al medio de almacenamiento escogido en el dispositivo (USB/uSD), se descargarán los archivos por orden alfabético hasta llenar la memoria (USB o uSD).  
La Figura 37 muestra la carpeta “Music” en la raíz de la unidad Google Drive de ejemplo. Por tanto, habría que escribir “Music” en Google Drive Folder para sincronizarla con el dispositivo PLAYER ONE/PLAYER ZERO.
2. Google security token: en este campo se ha de introducir el token de seguridad de su cuenta de Google.  
Para generar un nuevo token de seguridad:
  - 1) Haga clic sobre “this link”

Google security token 4/1TAX4XfWhqxPvsB5lnpm8jjVmez4Ka95nHFfLjjkHR2CpAA



Press [this link](#) to obtain a new security token for your Google account. A security token is valid for one device. When synchronizing different devices with the same Google Drive account, you must generate a new security token for each device.

**VALIDATE TOKEN**

Every time you change the security token you **must validate** it manually. When validated, Google Drive files will be created in the local storage path. Do not delete them.

Figura 39

- 2) A continuación, se abrirá una nueva pestaña de la aplicación de Google. Inicie sesión con su cuenta de Google

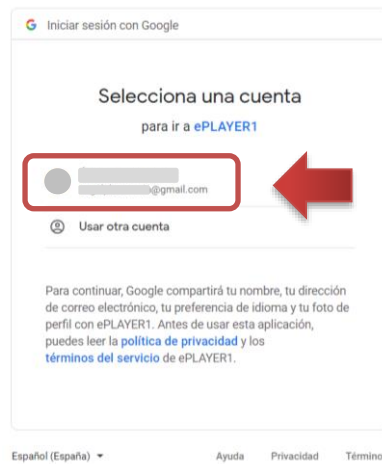


Figura 40

- 3) Si aparece el siguiente mensaje de advertencia, ignórela. Haga clic en "Configuración avanzada" y a continuación, en "Ir a ePLAYER1"

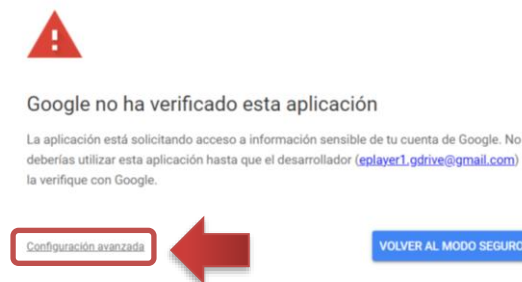


Figura 41

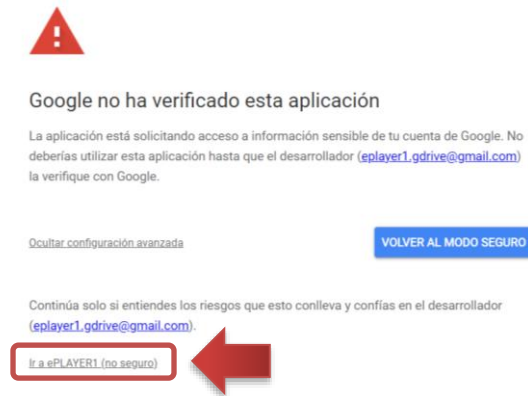


Figura 42

- 4) Acepte los permisos requeridos para ver, modificar, crear y eliminar archivos y haga clic en “Continuar” .

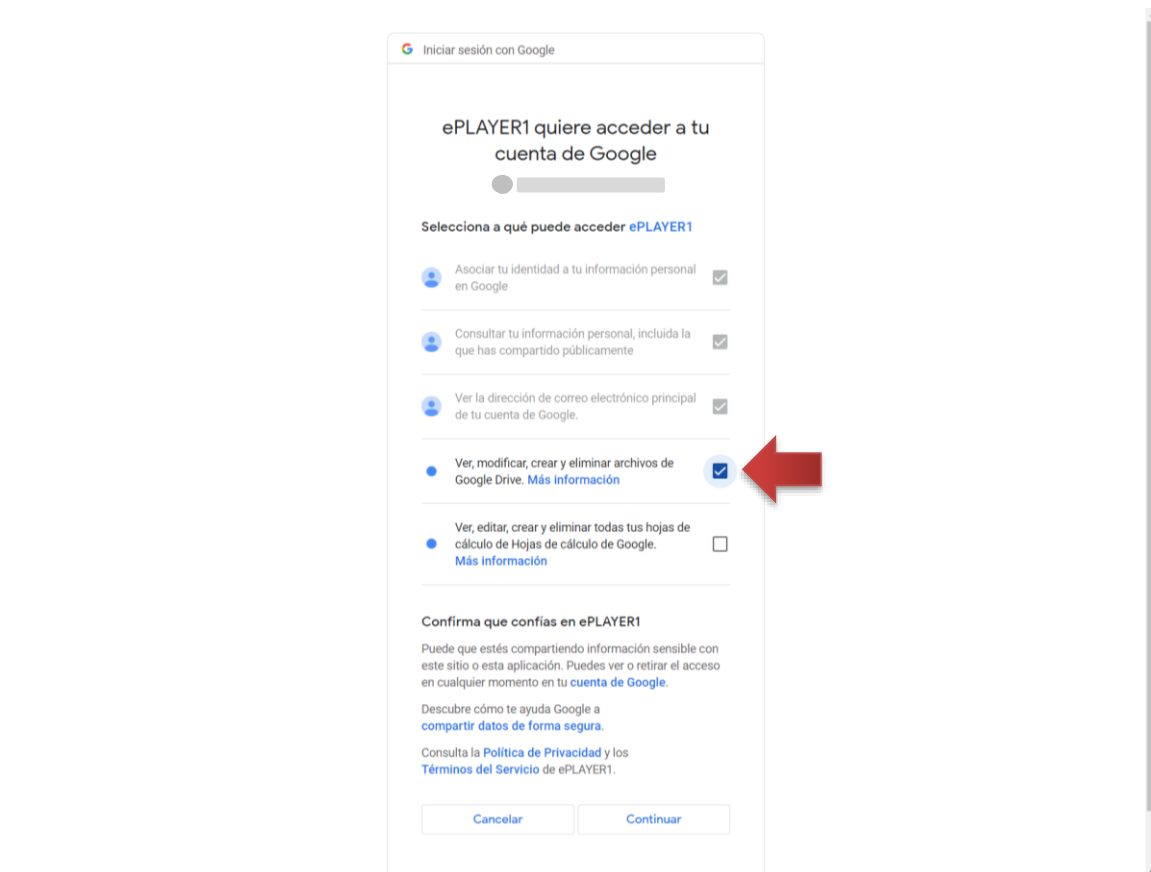


Figura 43

- 5) Copie la clave generada.

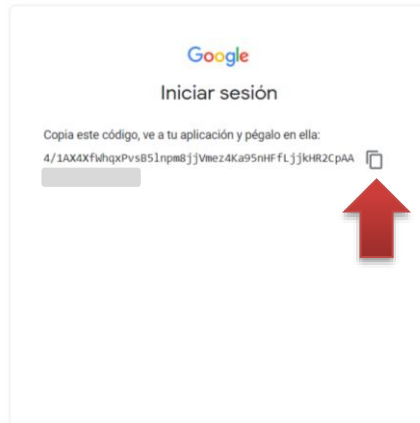


Figura 44

- 6) Péguela en el campo “Google security token” y haga clic en el botón VALIDATE TOKEN.

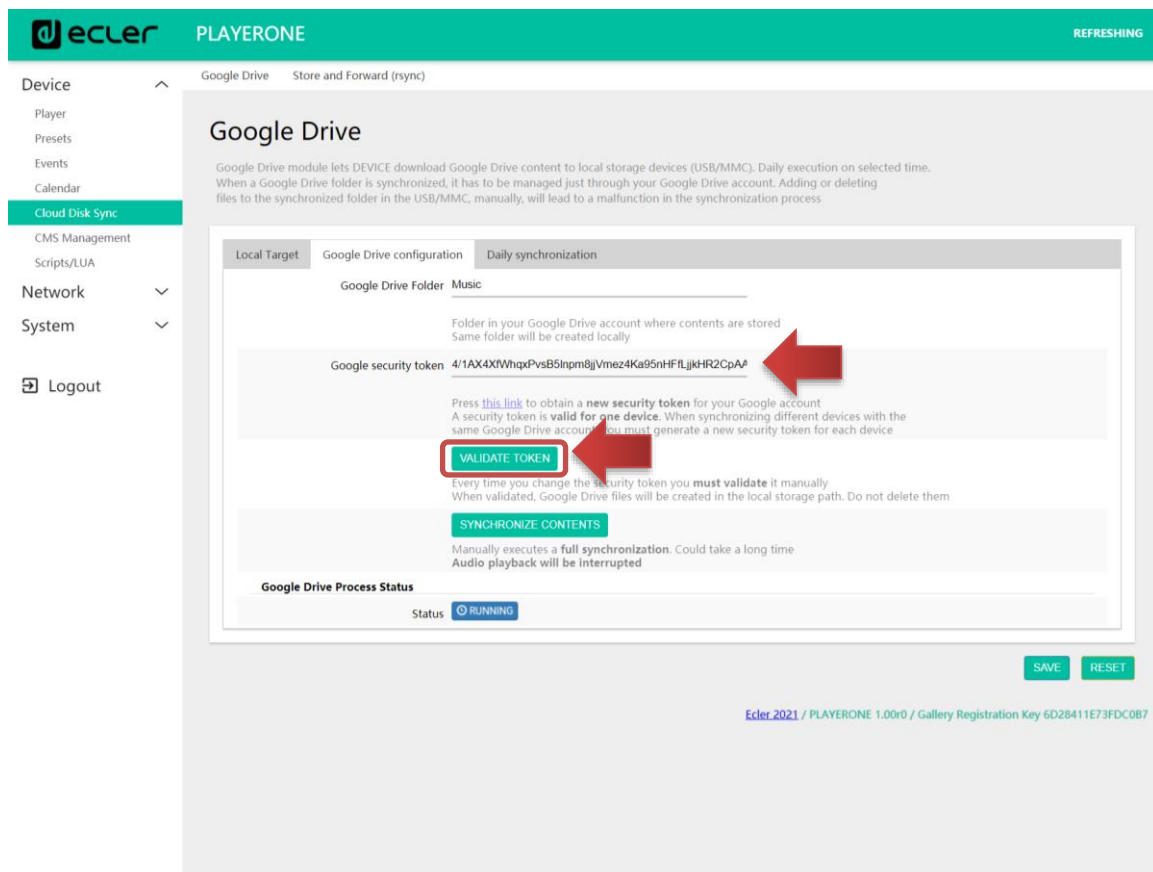


Figura 45

- 7) El proceso comenzará la validación del servicio. El campo “Google Drive Process Status” se muestra como RUNNING. Este proceso dura unos segundos.



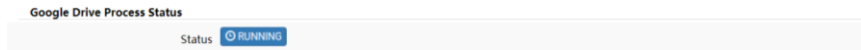


Figura 46

- 8) Una vez finalizado el proceso de validación, se muestran 2 posibles mensajes en “Google Drive Process Status”:
- OK: validación exitosa. Puede proceder a la sincronización de contenidos.



Figura 47

- FAILED: error en la validación.

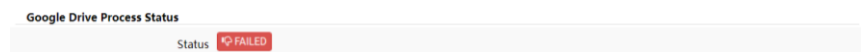


Figura 48

Realice las siguientes comprobaciones para la resolución de problemas en la validación, antes de repetir el proceso de validación:

- El dispositivo tiene conexión a Internet
- Su red de trabajo no dispone de ningún filtro que no permita el acceso a aplicaciones como Google Drive
- El token es correcto: se ha copiado y pegado en su totalidad
- La ruta de la carpeta introducida en el campo “Google Drive folder” coincide con la ruta de la carpeta en Google Drive.
- No se ha manipulado la carpeta del USB/uSD añadiendo o eliminando archivos desde un ordenador.
- Existe el destino en el USB/uSD
- El medio de almacenamiento USB/uSD está en un formato válido (FAT). NTFS no es un formato válido para su utilización con Google Drive (soporte para sólo lectura).
- El medio de almacenamiento USB/uSD no está protegido contra escritura

3. Synchronize contents: ejecuta la sincronización de forma inmediata (sin esperar a la hora fijada en la pestaña General). Recomendable si se trata de la primera vez que ejecuta el servicio.

Consideraciones:

- Este proceso puede llevar mucho tiempo, si se trata de la primera vez que se ejecuta o se realizan cambios sustanciales en la carpeta de Google Drive. Este tiempo depende de la cantidad de archivos de audio que ha de sincronizar.

- La reproducción de audio se interrumpirá durante la sincronización.
  - No desconecte el dispositivo de Internet o de la red eléctrica durante el proceso de sincronización.
4. Google Drive Process Status: indica el estado de la sincronización de los contenidos.
- OK: validación/sincronización finalizada con éxito.
  - RUNNING: proceso de validación/sincronización en ejecución.
  - FAILED: error en la validación/sincronización.

### 3.5.1.3. Daily synchronization

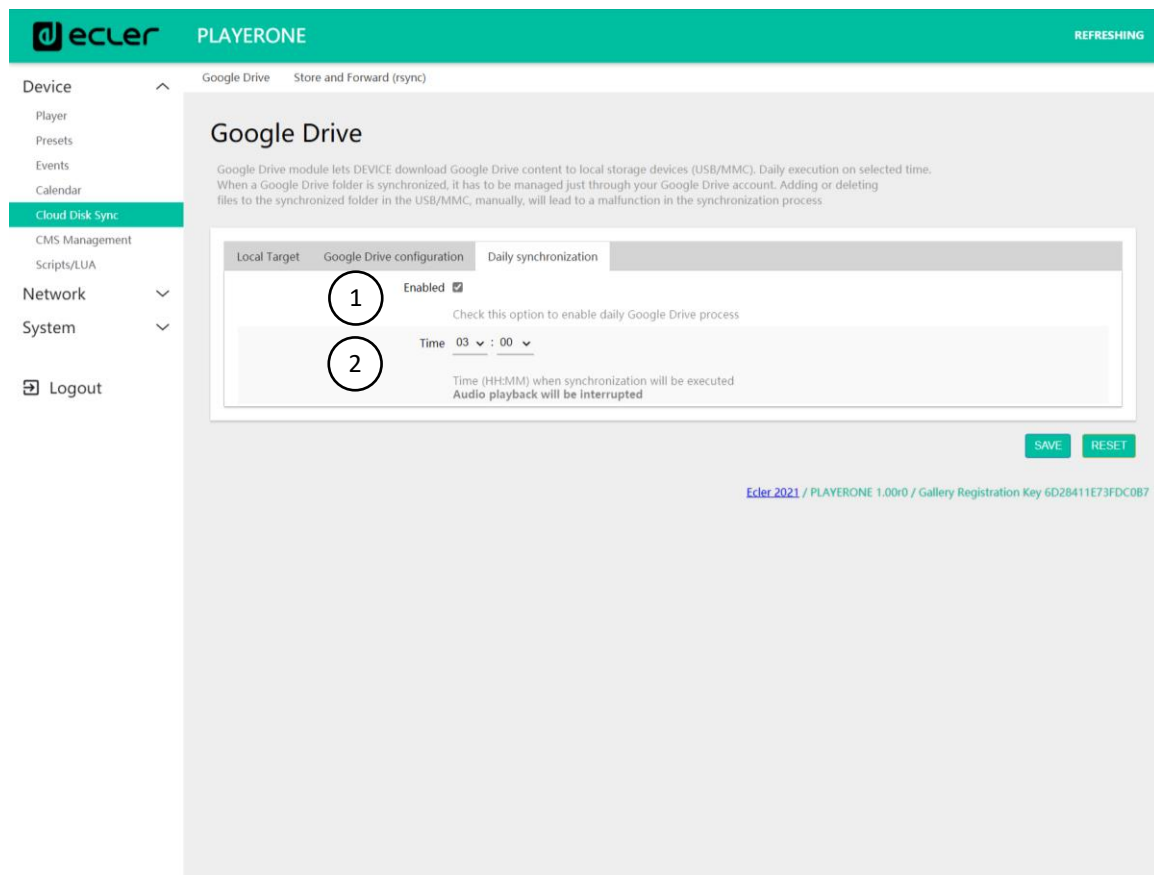


Figura 49. sincronización diaria

1. Enable: habilita/deshabilita el servicio de sincronización.
2. Time: hora de sincronización diaria. La sincronización con Google Drive se ejecutará todos los días a la hora indicada.

**Consejo:** seleccione una hora de sincronización fuera de las horas de trabajo del reproductor. Tenga en cuenta que la operación de descarga de contenido de la nube puede llevar varios minutos (dependiendo del tamaño y número de archivos que tenga que descargar y de la conexión Internet disponible). No apague el reproductor durante esta operación o antes de ser ejecutada.

### 3.5.2 Store and Forward (rsync)

El módulo Store & Forward permite sincronizar diariamente el contenido del dispositivo USB/uSD con una carpeta alojada en un servidor remoto. Además, permite reproducir automáticamente este contenido, en combinación con el modo de reinicio *Load preset1*. Este servicio utiliza la herramienta de sincronización *rsync* (*Remote Sync*).

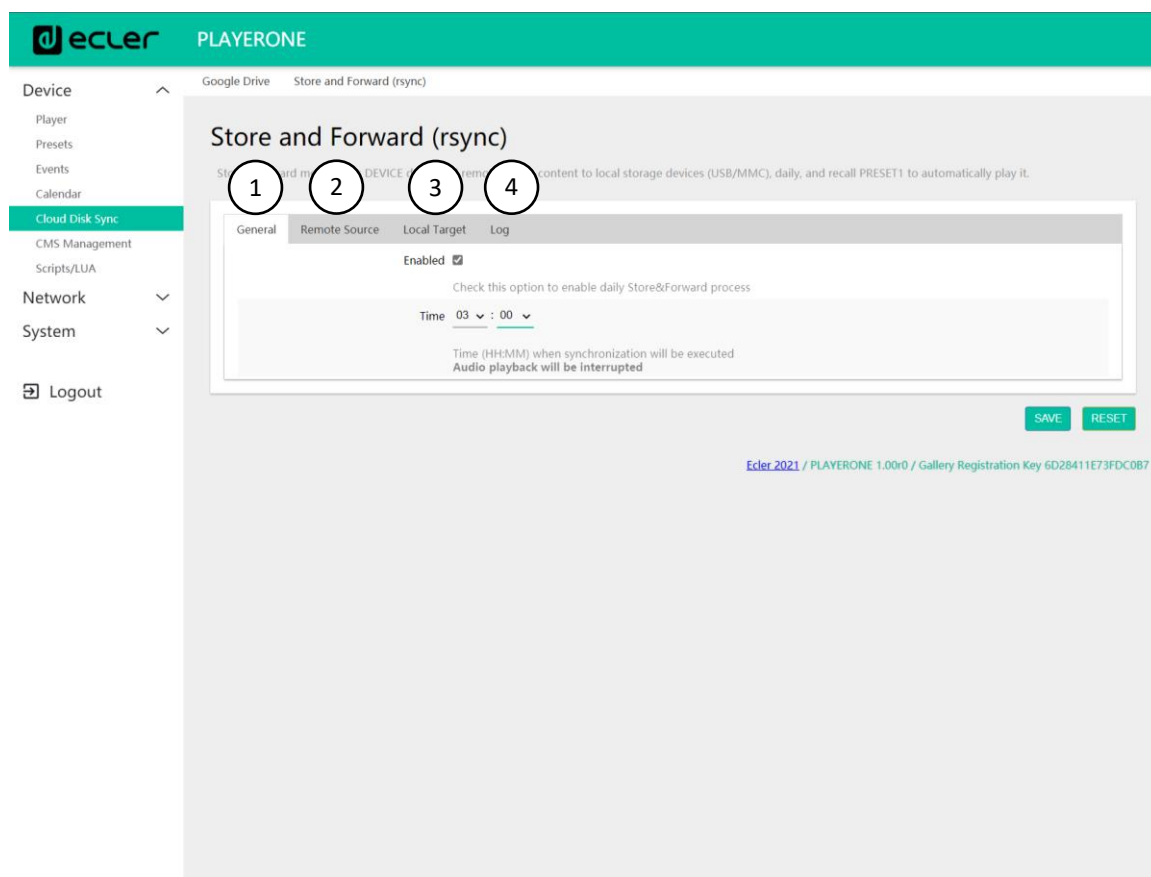


Figura 50: módulo Store & Forward

1. General : permite habilitar el servicio S&F y seleccionar la hora de sincronización.
2. Remote source : configuración del servidor remoto.
3. Local target : configuración de la carpeta local donde se almacena el contenido.
4. Log : registro de actividad del módulo S&F

Si desea ampliar información sobre el servicio Store & Forward, diríjase al capítulo Anexo I: Configuración de un servidor SSH para Store & Forward.

### 3.5.2.1. General

The screenshot displays the 'Store and Forward (rsync)' configuration page in the PLAYERONE interface. The page is titled 'Store and Forward (rsync)' and includes a description: 'Store&Forward module lets DEVICE download remote media content to local storage devices (USB/MMC), daily, and recall PRESET1 to automatically play it.' The configuration is shown in a 'General' tab with an 'Enabled' checkbox checked and a 'Time' dropdown set to '03 : 00'. Below the configuration are 'SAVE' and 'RESET' buttons. A footer link reads 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figura 51: S&F, General

- Enabled: Habilita/deshabilita la ejecución de la sincronización diaria.
- Time: hora a la que se ejecuta la sincronización diaria.

### 3.5.2.2. Remote source

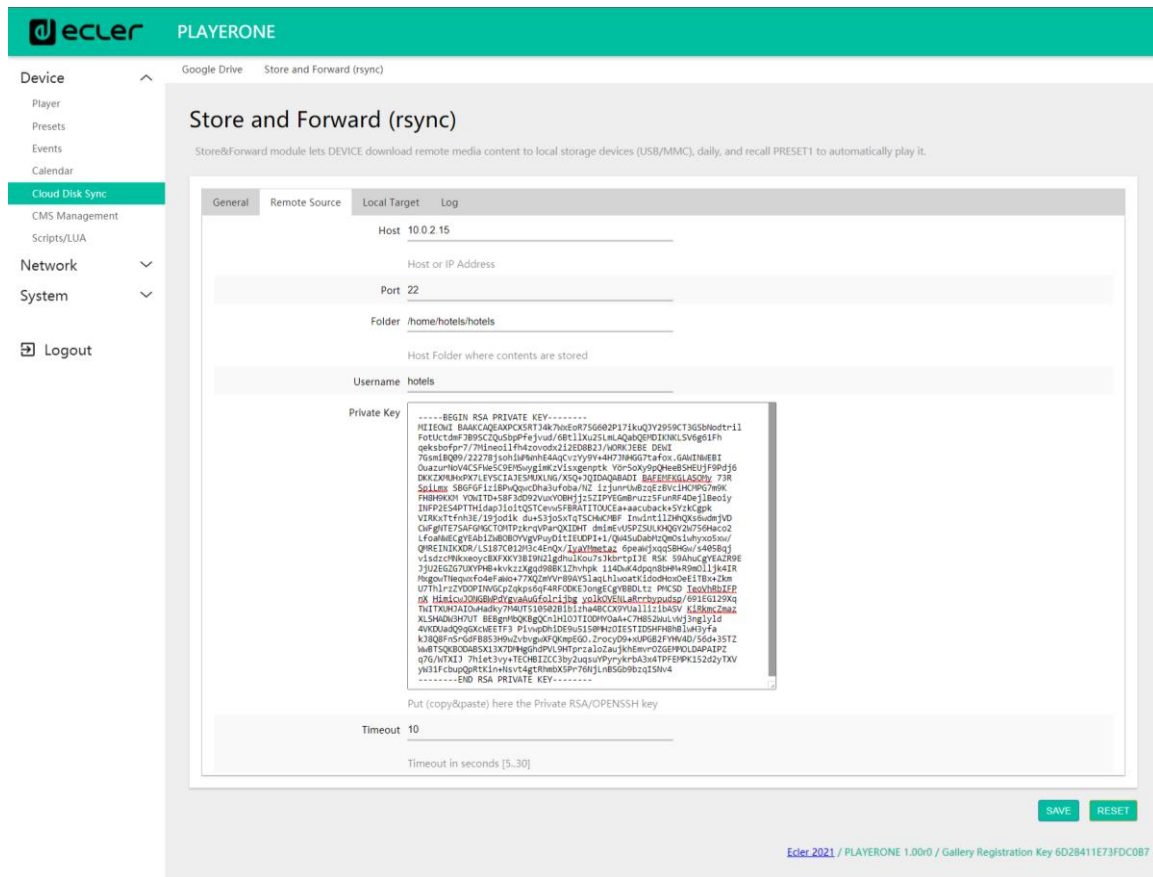


Figura 52: S&F, Remote source

- Host: host o dirección IP del servidor.
- Port: puerto del servidor, por defecto, 22
- Folder: directorio dentro del servidor donde se alojan los contenidos de audio a sincronizar.
- Username: usuario o nombre del grupo de contenido
- Private key: contraseña privada generada para el usuario o grupo de contenido indicado.

**Nota:** por seguridad y eficiencia, el servidor remoto donde se aloje el contenido debe ser SSH, y contraseñas públicas y privadas deben ser habilitadas y utilizadas.

### 3.5.2.3. Local target

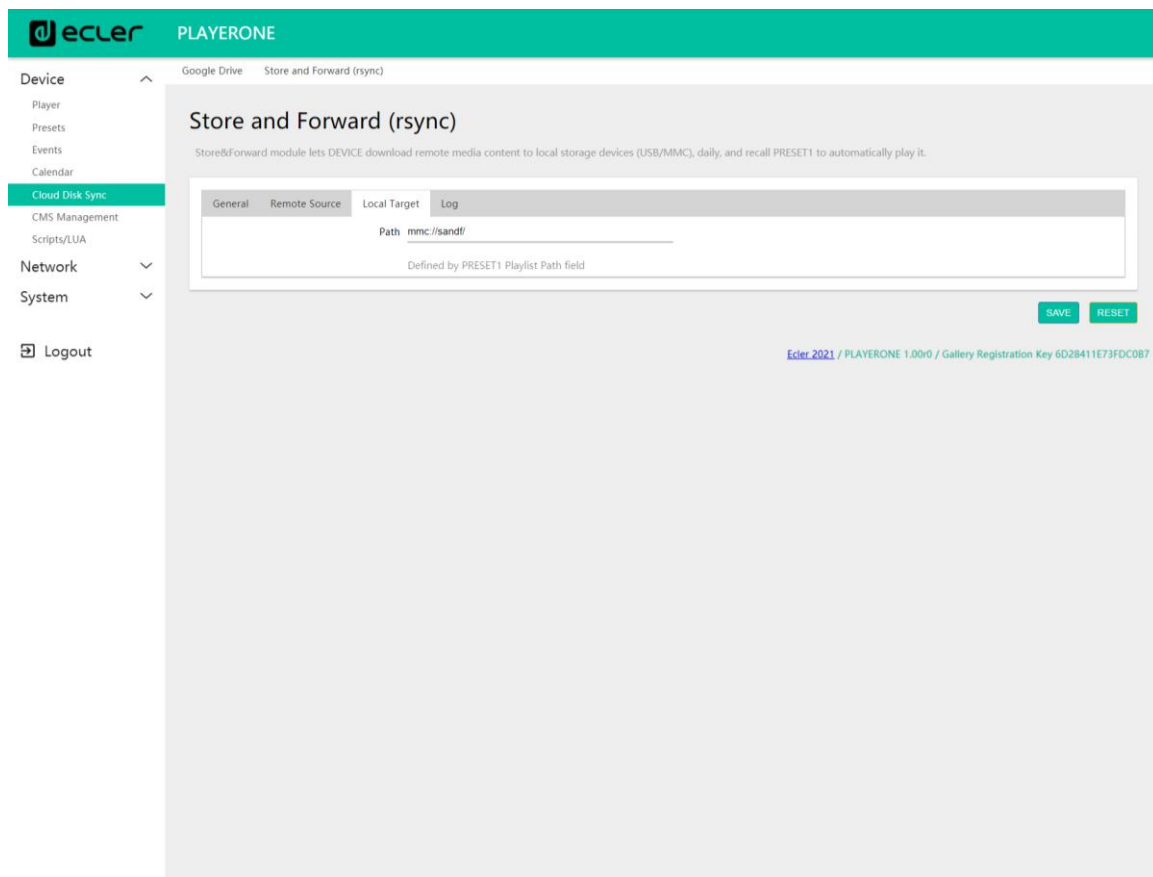


Figura 53: S&F, Local target

- Path: definido por el campo Playlist Path del PRESET01. Se modifica en los ajustes del *preset*.

### 3.5.2.4. Log

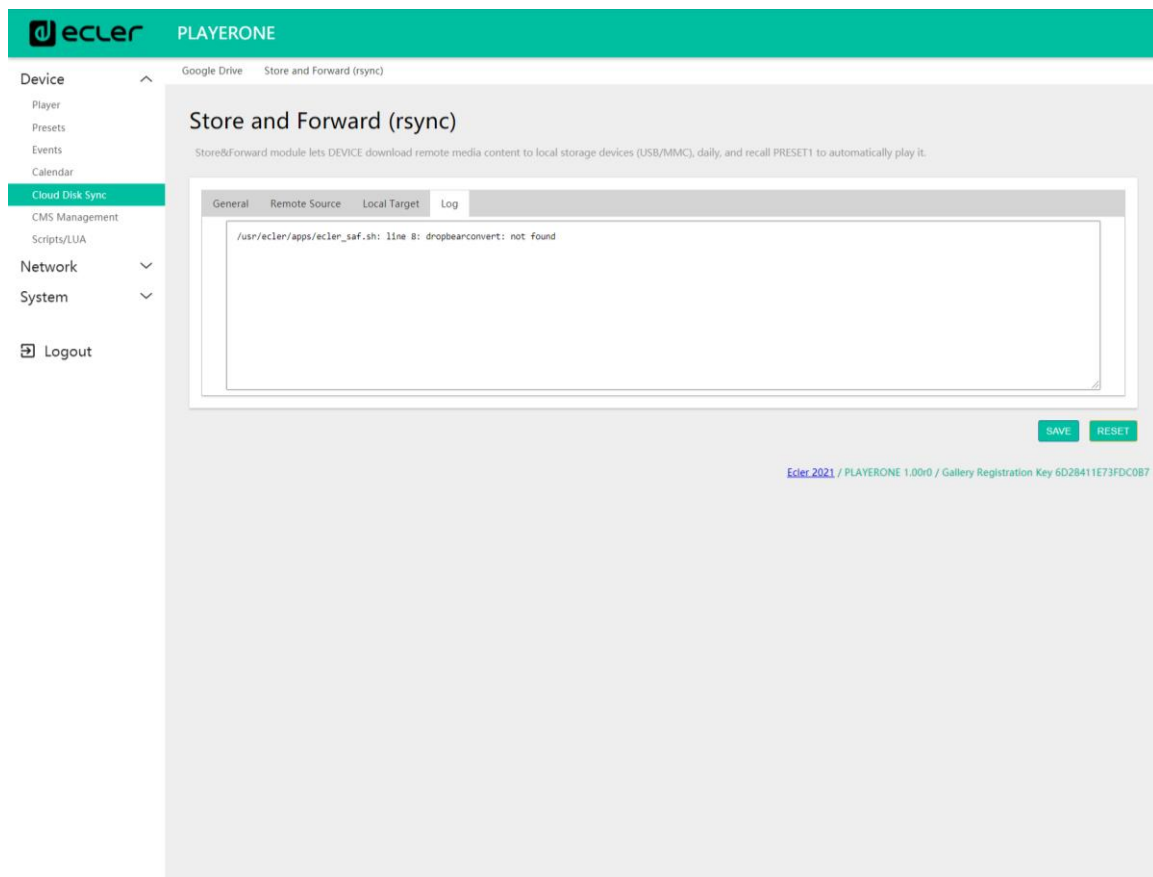


Figura 54: S&F, Log

- Muestra información y actividad sobre el proceso de sincronización *rsync*. Útil para depurar posibles problemas de configuración del servidor o dispositivo.

## 3.6. CMS Management

CMS son las siglas de *Content Management System* (Sistema de gestión de contenidos).

PLAYER ONE/PLAYER ZERO puede ser configurado en este modo comportándose como cliente de una plataforma de gestión de contenidos, obediendo una programación (eventos de calendario, listas de reproducción, anuncios, etc.) que la compañía CMS gestiona a través de Internet.

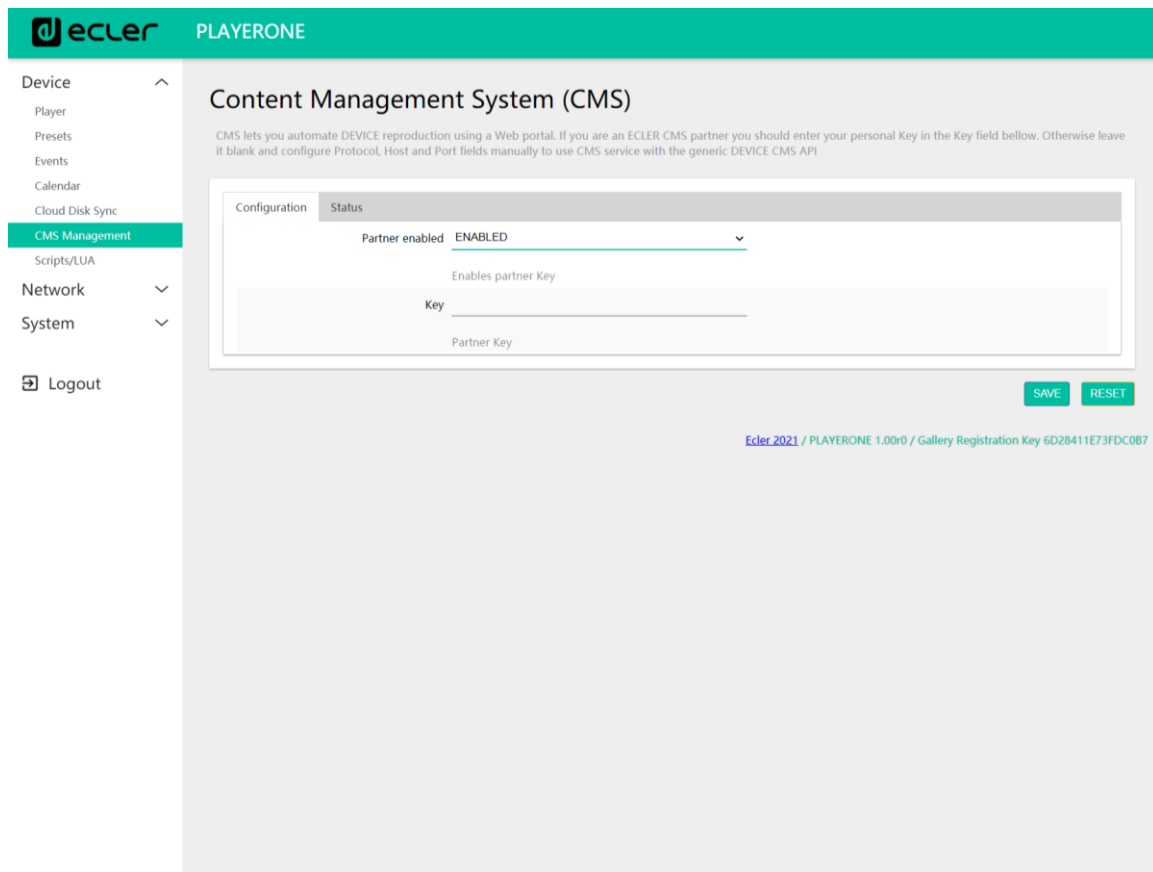


Figura 55: CMS

Esta página se encuentra disponible para dar soporte a compañías CMS que utilizaban esta funcionalidad. Si desea ampliar información contacte con su proveedor, distribuidor o rellene el formulario de contacto de nuestra web en el apartado de Soporte / Consulta Técnica.

### 3.7. Scripts/LUA

Un *script* es un programa simple, un archivo de instrucciones escrito por el usuario en lenguaje LUA (<https://www.lua.org/>).

Cada *script* puede considerarse un guion que ejecuta el reproductor, una serie de tareas preprogramadas que se ejecutan cuando se recibe un determinado estímulo.



The screenshot shows the 'SCRIPT20' configuration page in the ecler PLAYERONE interface. The page title is 'SCRIPT20' and it includes a brief instruction: 'Define here your LUA scripts. You can test it with the "Start" button. Try it, it's simply just write something like `print("Hello world")`'. The configuration form includes:

- Name:** A text input field.
- Enabled:** A checkbox with the label 'Check this option to enable script'.
- Trigger:** A dropdown menu set to 'ON BOOT'.
- LUA Source Code:** A text area containing the following Lua code:
 

```

require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
ep.FINDER_set(true)
times=0
while true do
  for i=1,10,1 do
    ep.PLAYER_decvolume()
    sleep(0.5)
  end
  print(times)
  for i=1,10,1 do
    ep.PLAYER_incvolume()
    sleep(0.5)
  end
  times=times+1
end
ep.FINDER_set(false)

```
- Buttons:** 'START' (green), 'STOP' (red), and 'Script Status' (orange) with a 'STOPPED' indicator.
- Script Output:** A text area for displaying the results of the script execution.
- Footer:** 'SAVE & APPLY' and 'RESET' buttons, and a footer text: 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figura 56: ejemplo Script

- PLAYER ONE/ PLAYER ZERO dispone de 20 *scripts*, cada uno de ellos completamente configurable. Los nombres por defecto son: S01, S02... S20. Al hacer clic sobre el nombre accederá a la configuración de dicho *script*. El nombre con que aquí aparecen *scripts* puede editarse dentro de la configuración del mismo. Tras guardar este ajuste en el *script*, deberá refrescar la página del navegador (F5) para visualizar estos cambios.
- Información de interés para la configuración de *scripts* y manual de referencia Lua.
- Parámetros configurables de cada *script*:
  - Name: nombre que le da el usuario al *script*. Este nombre aparecerá en el encabezado de la página Scripts/LUA.
  - Enable: habilita o deshabilita el *script*.
  - Trigger: estímulo que dispara la ejecución del *script*. Existen diferentes formas de disparar un *script* o de automatizar tareas:

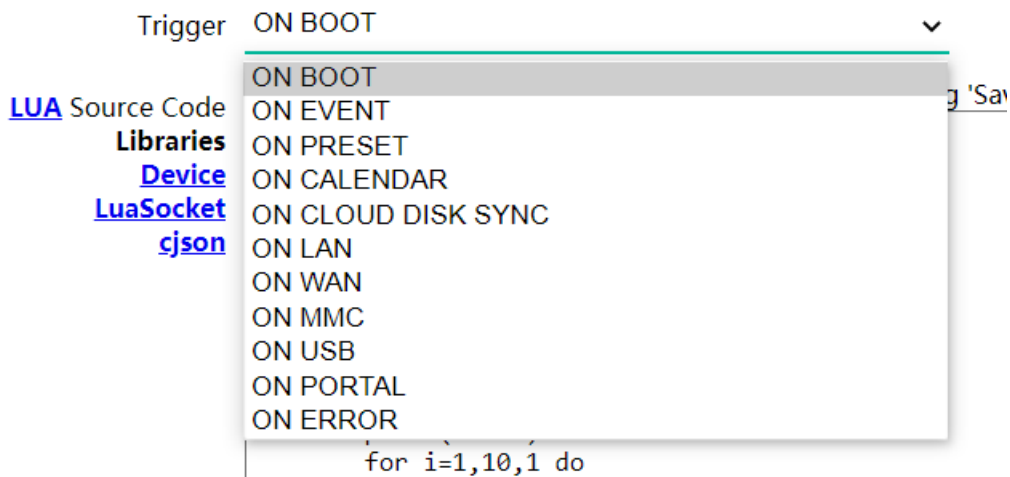
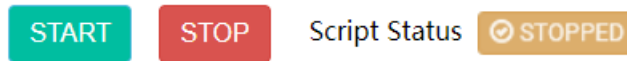


Figura 57: estímulos disponibles

- ON BOOT: al arrancar el dispositivo. Pueden configurarse tareas de puesta marcha.
- ON EVENT: con la activación de un evento GPI (GPI1 o GPI2), además del evento de detección de silencio (SILENCE)
- ON PRESET: tras la carga de un *preset*. Se ha de seleccionar uno de los 20 *presets*, la recuperación del cual disparará el *script*.
- ON CALENDAR: con el disparo de un evento de calendario. Se ha de seleccionar uno de los 24 eventos de calendario, el cual disparará a su vez el *script*.
- ON CLOUD DISK: con la finalización correcta (con resultado de sincronización “OK”) de la sincronización con un servidor remoto. Ha de indicarse con cuál de los servidores: Google Drive o *rsync*
- ON LAN: al detectar que la LAN (red local) está disponible o no.
- ON WAN: al detectar que la WAN (acceso a Internet) está disponible o no.
- ON MMC: al conectar / desconectar una tarjeta uSD y ser reconocida correctamente por el dispositivo.
- ON USB: al conectar / desconectar un dispositivo USB y ser reconocido correctamente por el dispositivo.
- ON PORTAL: con la finalización correcta (con resultado de sincronización “OK”) de la sincronización con Ecler Gallery.
- ON ERROR: al producirse el error indicado en “Error code” mediante un código. Puede consultarse una tabla con códigos de error en la librería de programación de PLAYER ONE PLAYER/ZERO (anexo para programadores).
- LUA Source Code: en este campo es donde se ha de introducir el texto del *script*.

- Botones de Ejecución: botones de ejecución y parada del script. El botón START ejecuta de forma inmediata el *script*, sin necesidad de que ocurra el estímulo programado. El *script* se ha de guardar antes de pulsar este botón para que se apliquen los cambios. Útil para realizar pruebas. El botón STOP detiene la ejecución del *script*. Estas funciones son especialmente útiles durante la programación de los *scripts*, para comprobar las acciones ejecutadas por cada *script* y depurar su código.



Clicking the 'Start' button executes the script once (to test it).

Figura 58: botones de ejecución de un script

- Estado: muestra el estado del *script*: RUNNING (parpadeando) el *script* está ejecutándose, o STOPPED (fijo), el *script* ha finalizado o se ha detenido.
- Script output: salida/valor de retorno del *script*. Pueden escribirse mensajes de salida que aparecerán en esta pantalla. Útil para depurar scripts.



Figura 59: ejemplo de valor de retorno de un script

- Documentación para programadores: enlaces (color azul) disponibles en el dispositivo para su consulta (se requiere conexión a Internet):
  - LUA: manual del lenguaje de programación LUA
  - Device: librería LUA de PLAYER ONE/PLAYER ZERO (anexo para programadores). Detalla los objetos, funciones, y parámetros de la librería. Interfaz entre LUA y el firmware del dispositivo utilizando el protocolo JSON.
  - LuaSocket: documentación de la librería LuaSocket.
  - cJSON: documentación del módulo LUA CJSON. Proporciona soporte JSON para LUA.

En los siguientes capítulos se muestran una serie de ejemplos de *scripts* sencillos. Tenga en cuenta que se trata de una herramienta de programación y personalización de PLAYER ONE/PLAYER ZERO muy potente, dado que un mismo *script* puede ejecutar diversas tareas que pueden concatenarse, depender de diferentes circunstancias e implementar toda una lógica e inteligencia en su modo de trabajo.

¡El único límite es su imaginación!

### 3.7.1 Ejemplo Script01:

Escribir mensajes en la pantalla LCD

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo escribir un mensaje por la pantalla LCD. Este mensaje se ha configurado de modo que, al arrancar el reproductor, muestre el mensaje "Hello Ecler" por pantalla durante 10 segundos.

**Nota:** sólo disponible para PLAYER ONE. PLAYER ZERO no dispone de pantalla LCD.

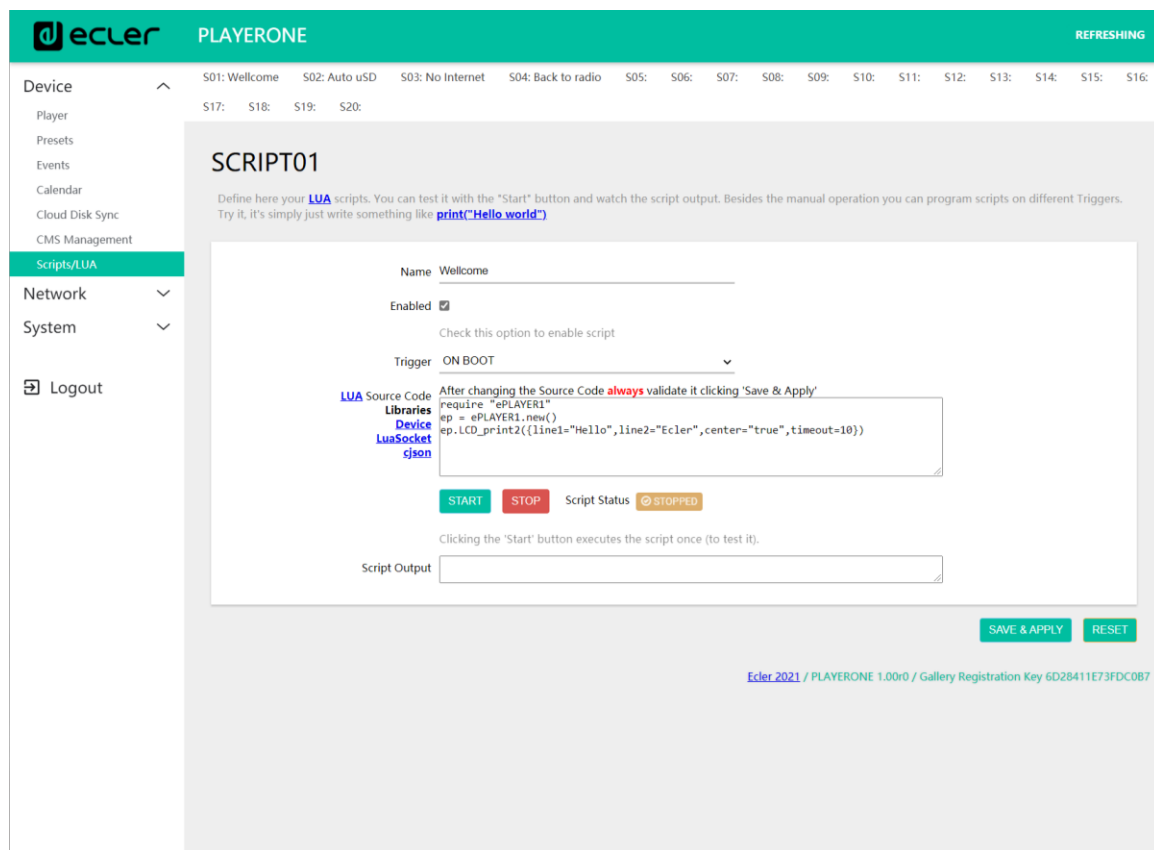


Figura 60

```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
ep.LCD_print2({line1="Hello",line2="Ecler",center="true",timeout=10})
```

### 3.7.2. Ejemplo Script02:

Reproducir automáticamente la tarjeta uSD cuando se inserte

Existen aplicaciones en las que el medio de almacenamiento local cambia según el usuario. Por ejemplo, una sala de actividades de un gimnasio en la que, en cada sesión, cada monitor cambia la música. Dicho de otra forma, conecta su dispositivo USB o tarjeta uSD para reproducir su contenido. Se podría automatizar de tal forma, que los usuarios se limiten simplemente a insertar su dispositivo en el dispositivo y la reproducción comience de forma automática, evitando una manipulación indebida y/o ahorrándole la lectura del manual del dispositivo.

Así, en el siguiente *script* de ejemplo se automatiza la reproducción de la tarjeta uSD nada más insertarla. Se podría crear un *script* que hiciera lo propio con el dispositivo USB, simplemente cambiando el disparador (trigger) y la URL.

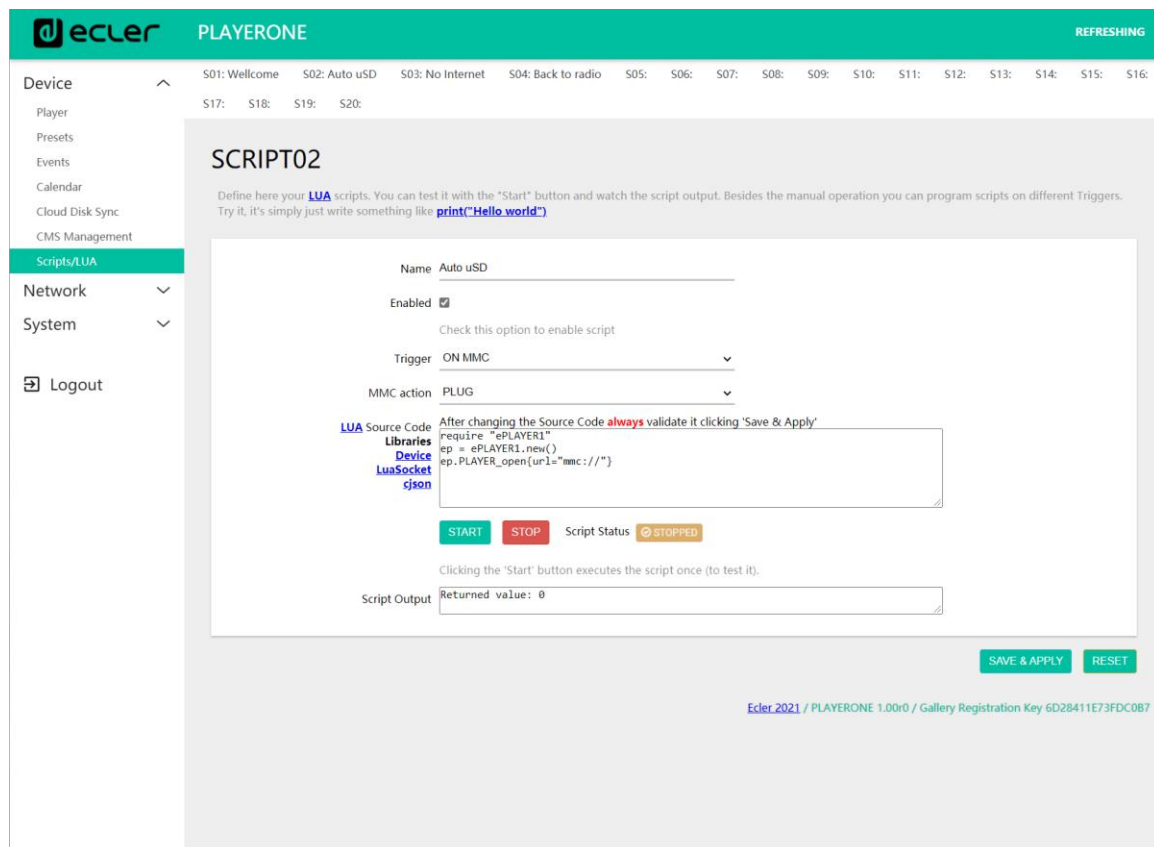


Figura 61

```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
ep.PLAYER_open{url="mmc:///"}

```

### 3.7.3. Ejemplo Script03:

Los mensajes pueden configurarse de forma que tengan una utilidad práctica. El siguiente *script* muestra un mensaje “NO INTERNET” parpadeando cuando se pierde la conexión a Internet (WAN). Además, se ha escrito de tal forma que podamos utilizar la función “blink” varias veces dentro del mismo *script*. Además, carga el *preset1*, en el cual se aloja el contenido de audio local y está configurado de forma que se reproduzca (PLAY) al cargarse, para garantizar la continuidad del programa musical.

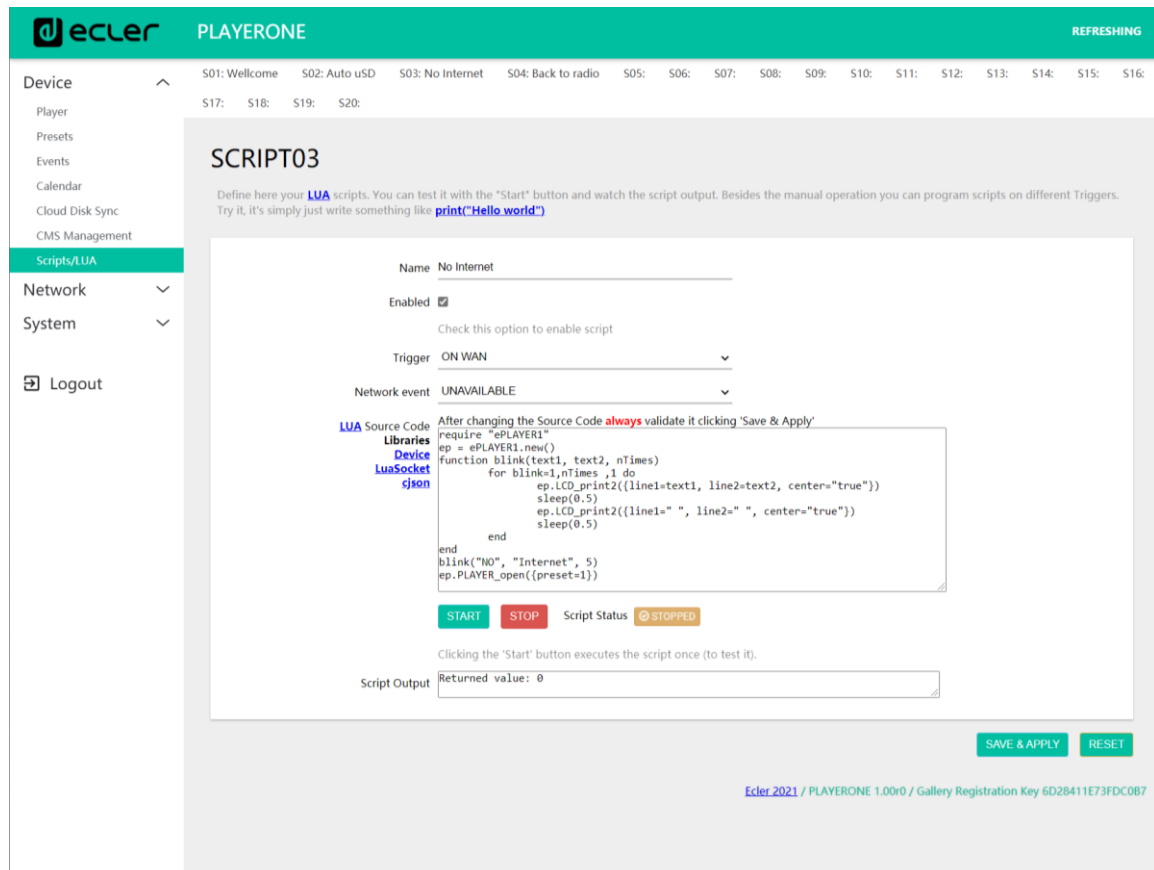


Figura 62

```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
function blink(text1, text2, nTimes)
    for blink=1,nTimes ,1 do
        ep.LCD_print2({line1=text1, line2=text2, center="true"})
        sleep(0.5)
        ep.LCD_print2({line1=" ", line2=" ", center="true"})
        sleep(0.5)
    end
end
blink("NO", "Internet", 5)
ep.PLAYER_open({preset=1})
```

```

end

end

blink("NO", "Internet", 5)

ep.PLAYER_open({preset=1})

```

### 3.7.4. Ejemplo Script04:

Reproducir una radio por Internet cuando se recupere la conexión a Internet

El siguiente *script* carga un *preset* cuando se detecta la conexión a Internet (WAN) disponible. Puede resultar interesante si se combina con el evento por detección de silencio:

El dispositivo se encuentra reproduciendo una radio de Internet, sin embargo, por un problema en la red, deja de tener acceso a dicha radio. Tras unos segundos sin audio, se activa el evento por detección de silencio, y el dispositivo comienza a reproducir contenido de la tarjeta uSD (música de seguridad). Sin embargo, se quiere volver a reproducir la radio que estaba reproduciéndose, de forma automática, cuando la conexión a Internet vuelva a estar disponible.

The screenshot shows the eCler PLAYERONE web interface. The top navigation bar includes the eCler logo, the text 'PLAYERONE', and a 'REFRESHING' indicator. A sidebar on the left contains navigation options: Device, Player, Presets, Events, Calendar, Cloud Disk Sync, CMS Management, Scripts/LUA (highlighted), Network, System, and Logout. The main content area displays the configuration for 'SCRIPT04'. It includes a list of script triggers (S01: Wellcome to S16: ) and a specific configuration for S17: S18: S19: S20:.

**SCRIPT04**

Define here your **LUA** scripts. You can test it with the "Start" button and watch the script output. Besides the manual operation you can program scripts on different Triggers. Try it, it's simply just write something like `print("Hello world")`

Name:

Enabled:

Check this option to enable script

Trigger:

Network event:

LUA Source Code: 

```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
ep.PLAYER_open({preset=2})
```

After changing the Source Code **always** validate it clicking 'Save & Apply'

Script Status:

Clicking the 'Start' button executes the script once (to test it).

Script Output:

Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7

Figura 63

```
require "ePLAYER1"  
ep = ePLAYER1.new()  
ep.PLAYER_open({preset=2})
```



## 4. NETWORK

Permite configurar las interfaces red Ethernet y WiFi.

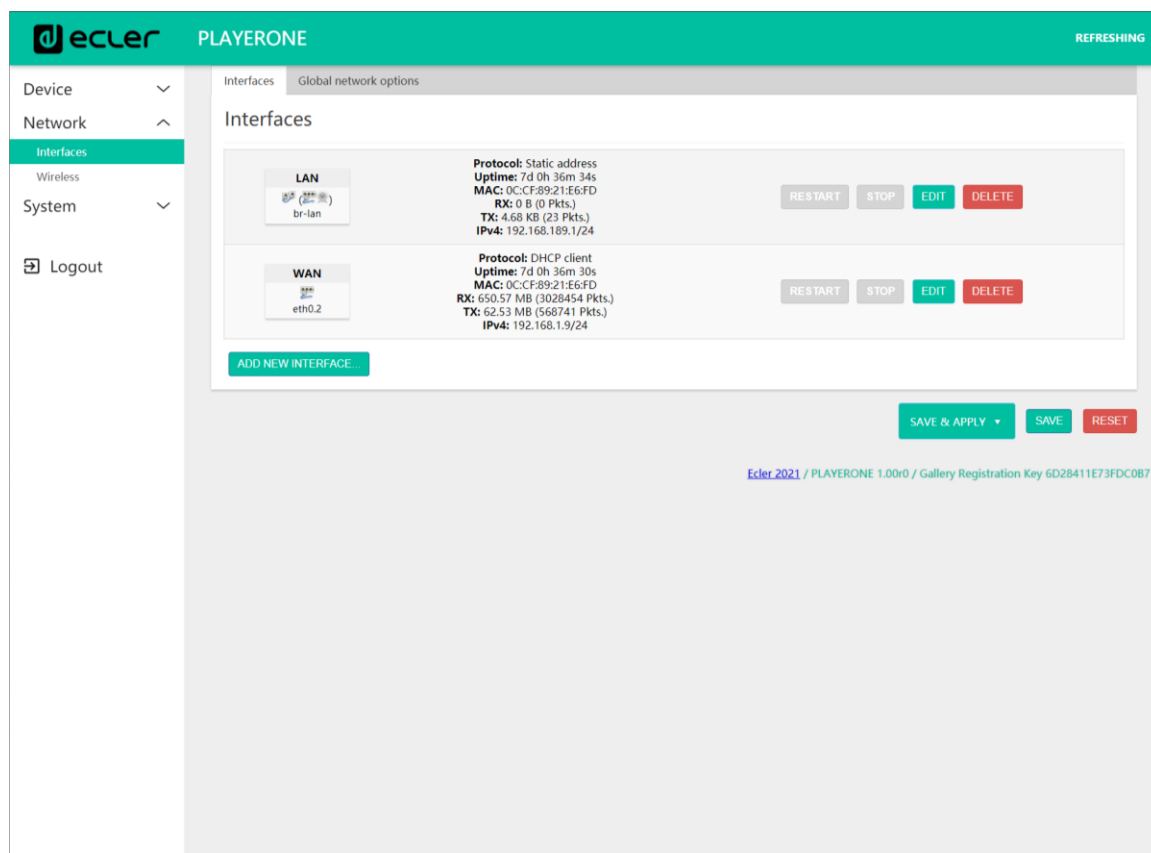


Figura 64: Network, Interfaces

- Interfaces: permite la edición de parámetros de conexión por cable, puerto Ethernet RJ 45 (LAN/WAN).
- Wireless: permite el ajuste de parámetros de la conexión inalámbrica, interfaz WiFi.

**Nota:** para información detallada de todos los parámetros de red, haga clic en este [enlace](#).

### 4.1. Conexión mediante cable RJ45

PLAYER ONE/PLAYER ZERO por defecto, disponen de direccionamiento de red automático (DHCP). Para cambiar a un direccionamiento manual (editar los parámetros de red), acceda a la aplicación web y al menú Network/Interfaces.

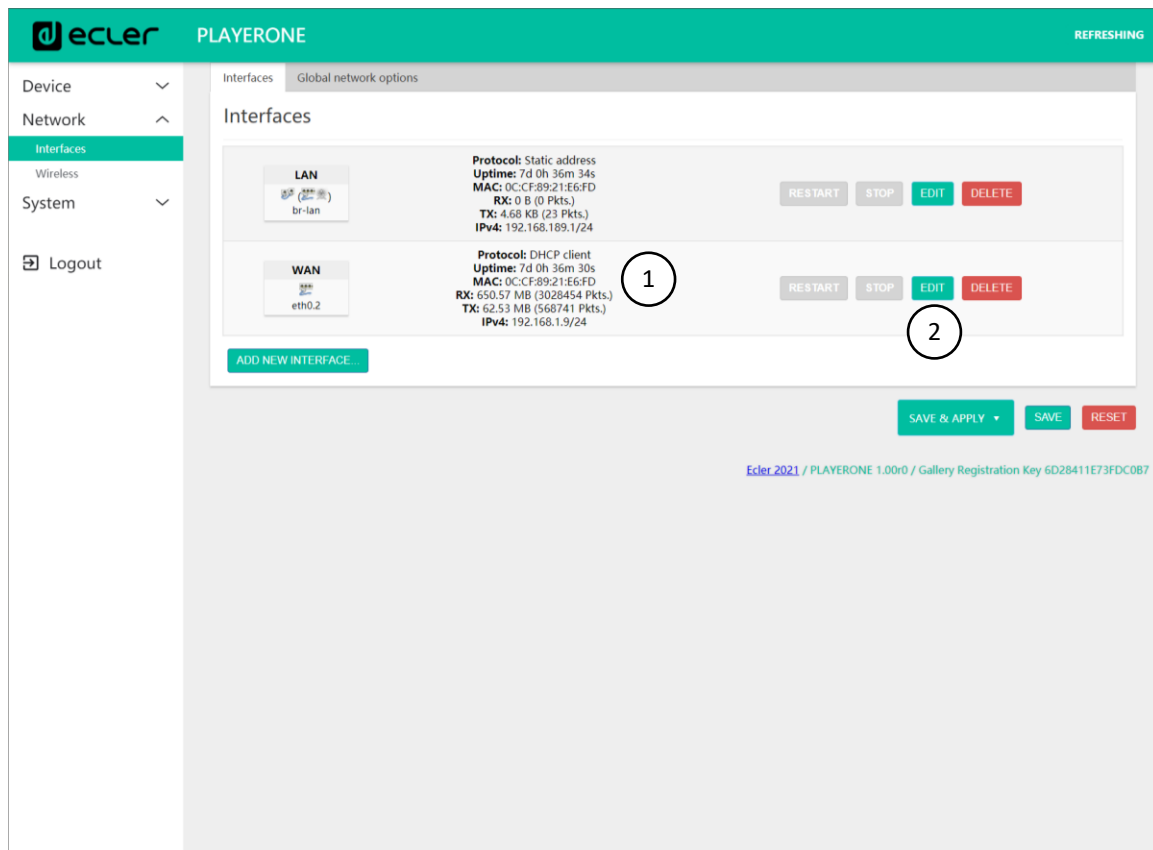


Figura 65

1 Información de red: consulta de parámetros e información de red

- Protocol: Cliente DHCP / dirección estática
- Uptime: tiempo de conexión
- MAC: dirección MAC del dispositivo
- RX: cantidad de datos recibidos
- TX: cantidad de datos transmitidos
- IPv4: dirección IP del dispositivo

2 Editar parámetros de red: accede a la configuración de la interfaz Ethernet

Pulse el botón EDIT para acceder a la configuración de la interfaz Ethernet.

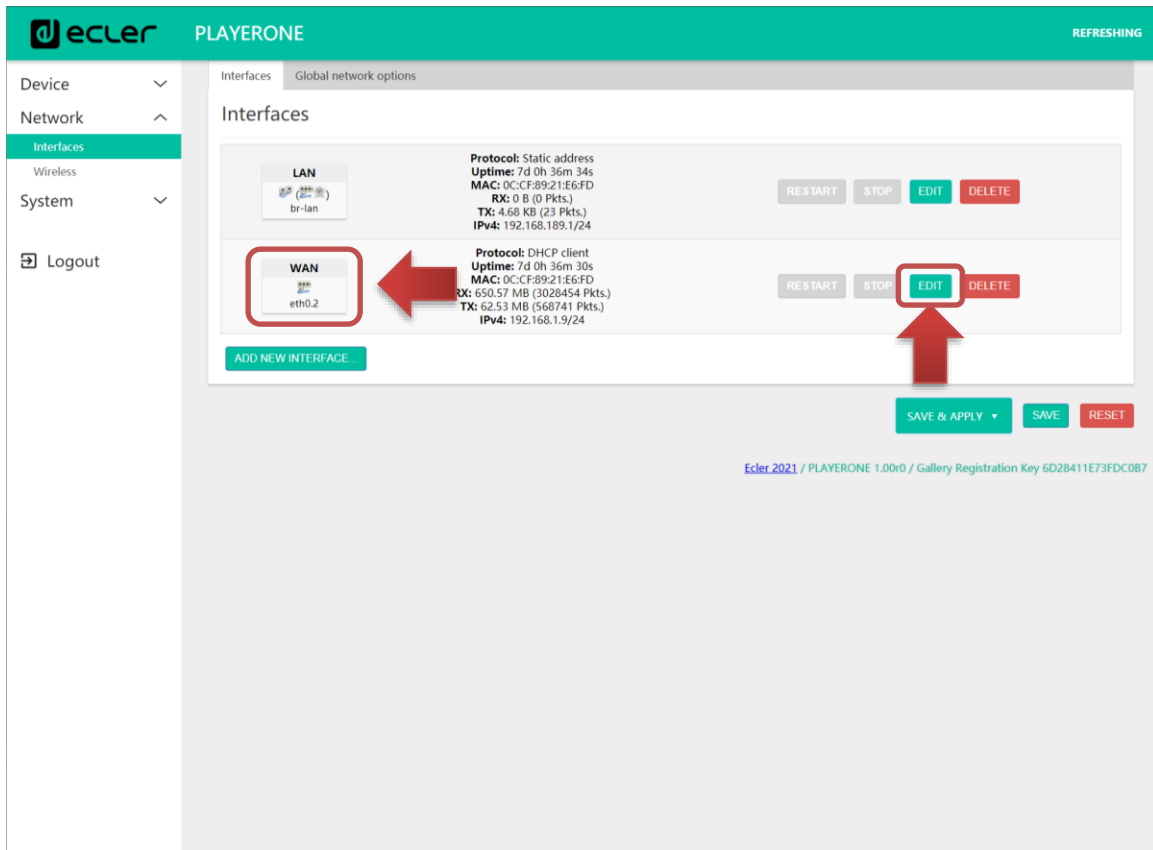


Figura 66: acceder a la configuración de red

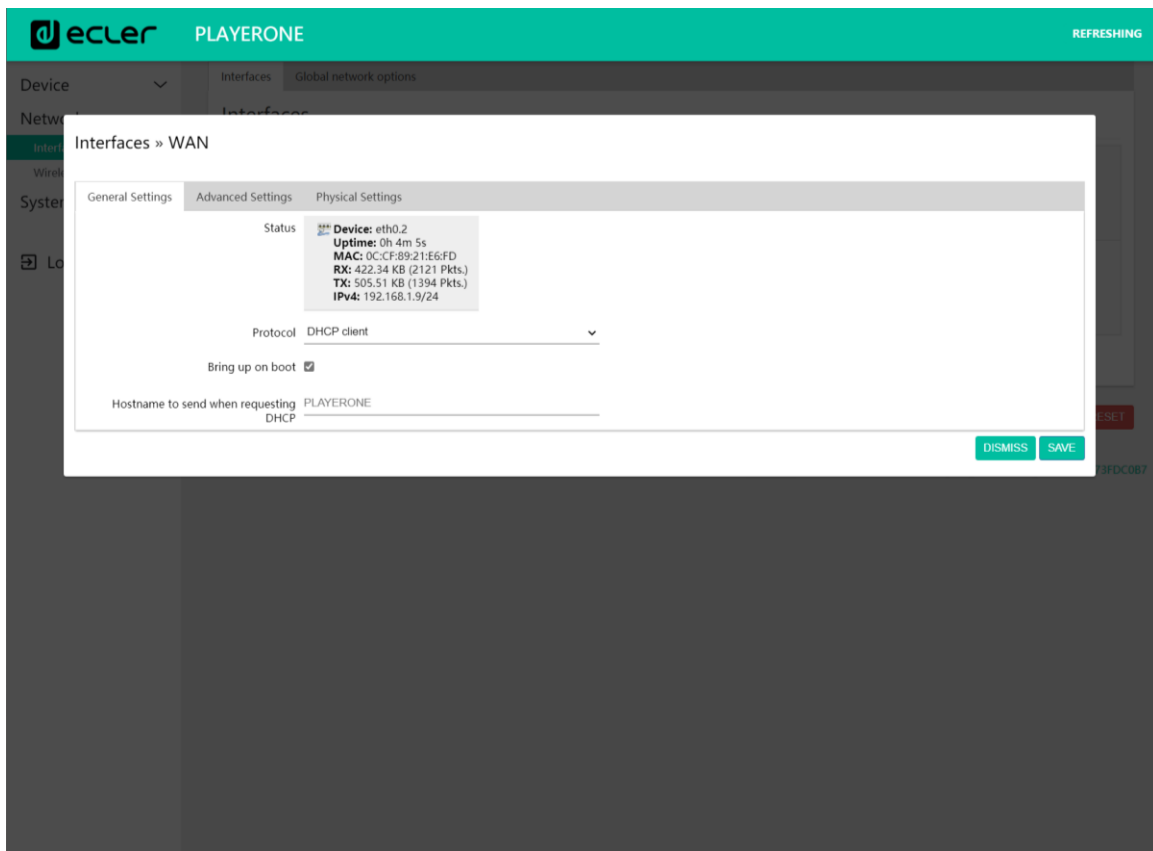


Figura 67 : editar parámetros de red

Seleccione el modo *Static address* y pulse el botón SWITCH PROTOCOL para editar el direccionamiento de red manualmente.

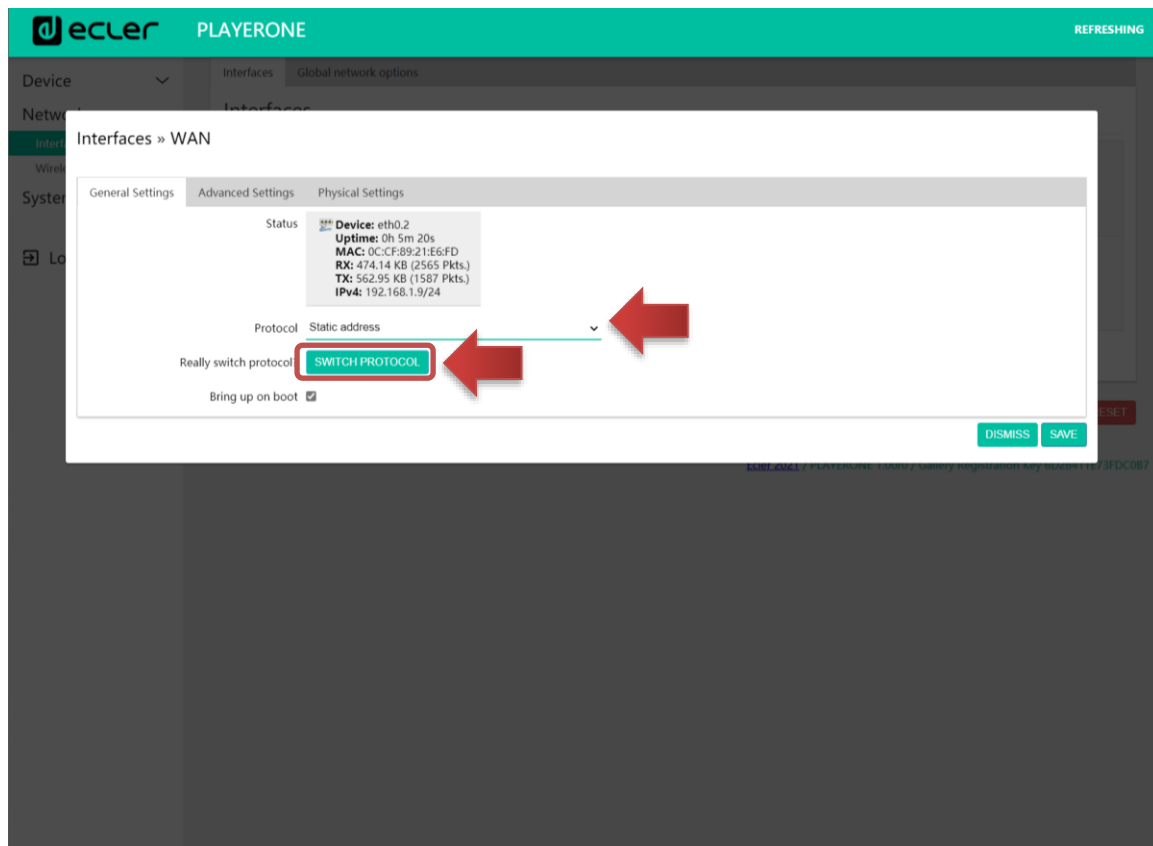


Figura 68

Configure los parámetros de red según su infraestructura:

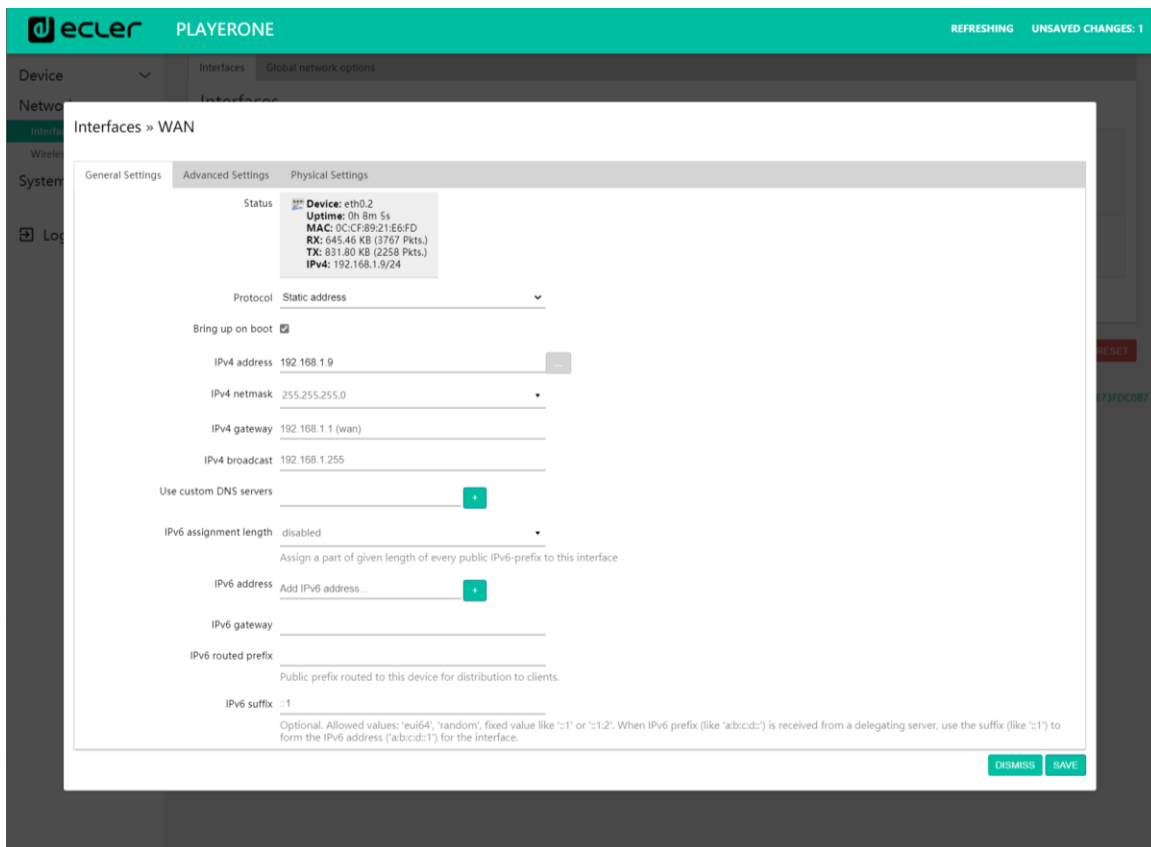


Figura 69

- IPv4 address: dirección de la red del dispositivo
- IPv4 netmask: máscara de subred
- IPv4: puerta de enlace (switch/router con acceso a Internet)
- DNS1: sistema de nombre de dominio 1 (opcional)
- DNS2: sistema de nombre de dominio 2 (opcional)

Guarde los cambios en la página de edición, y aplíquelos en la página Network/Interfaces.

## 4.2. Conexión inalámbrica punto-a-punto

PLAYER ONE/PLAYER ZERO puede establecer una conexión inalámbrica punto a punto con un dispositivo con interfaz WiFi (PC, Smartphone, tablet, etc.) ya sea para acceder a la aplicación web o para envío de *streaming* a través de AirPlay/DLNA.

Asegúrese que la conexión inalámbrica se encuentra habilitada y el dispositivo se encuentra configurado como modo MASTER (Punto de acceso).

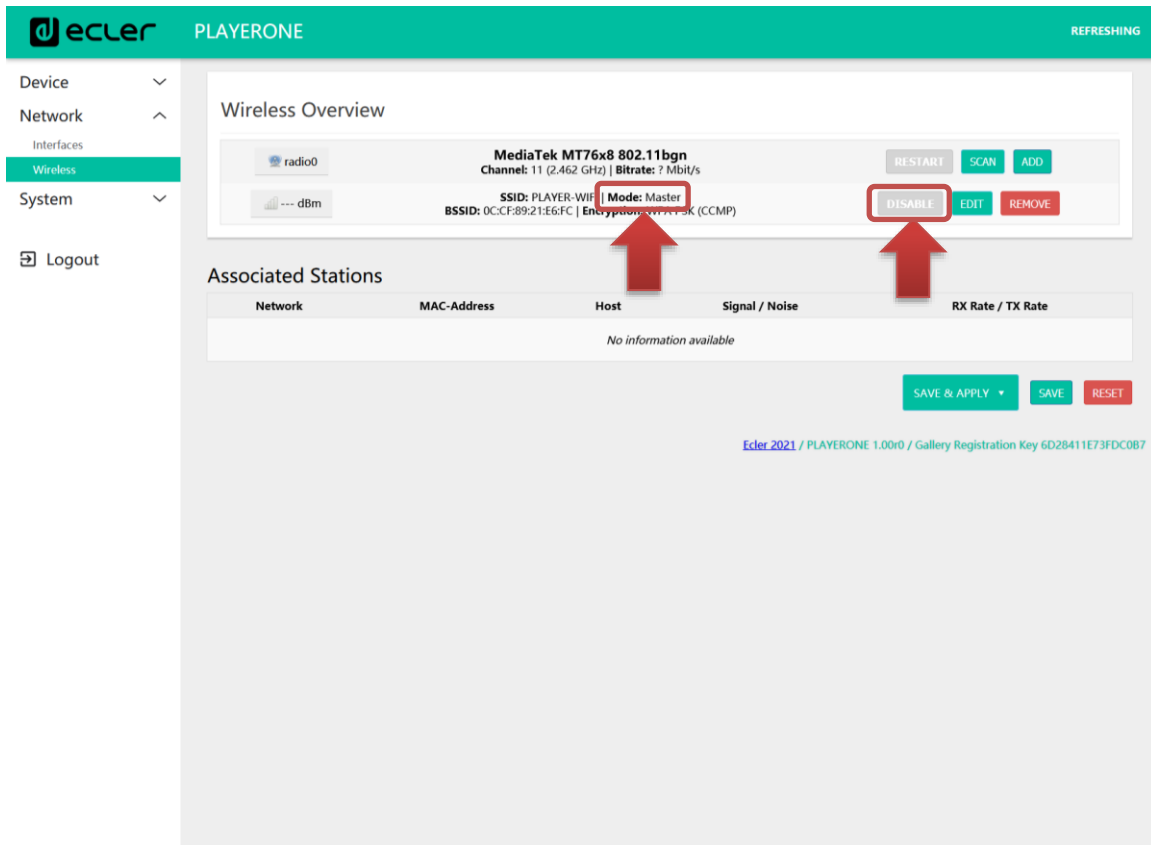


Figura 70: configuración de la interfaz WiFi

En los ajustes WiFi de su dispositivo, seleccione la red WiFi del dispositivo (valor de fábrica: PLAYER-WIFI), e introduzca la contraseña (0123456789). Se establecerá una conexión punto-a-punto inalámbrica.



Figura 71: ajustes WiFi de un Smartphone

Si dispone de más de un reproductor Ecler en la misma instalación, o simplemente quiere personalizar los parámetros con los que se visualiza la red, recomendamos cambiar el SSID y la contraseña de la red WiFi de su/s dispositivo/s. Para ello, haga clic en el botón EDIT y ajuste los parámetros de la red WiFi según sus necesidades. Cuando haya realizado los cambios, guarde y aplíquelos.

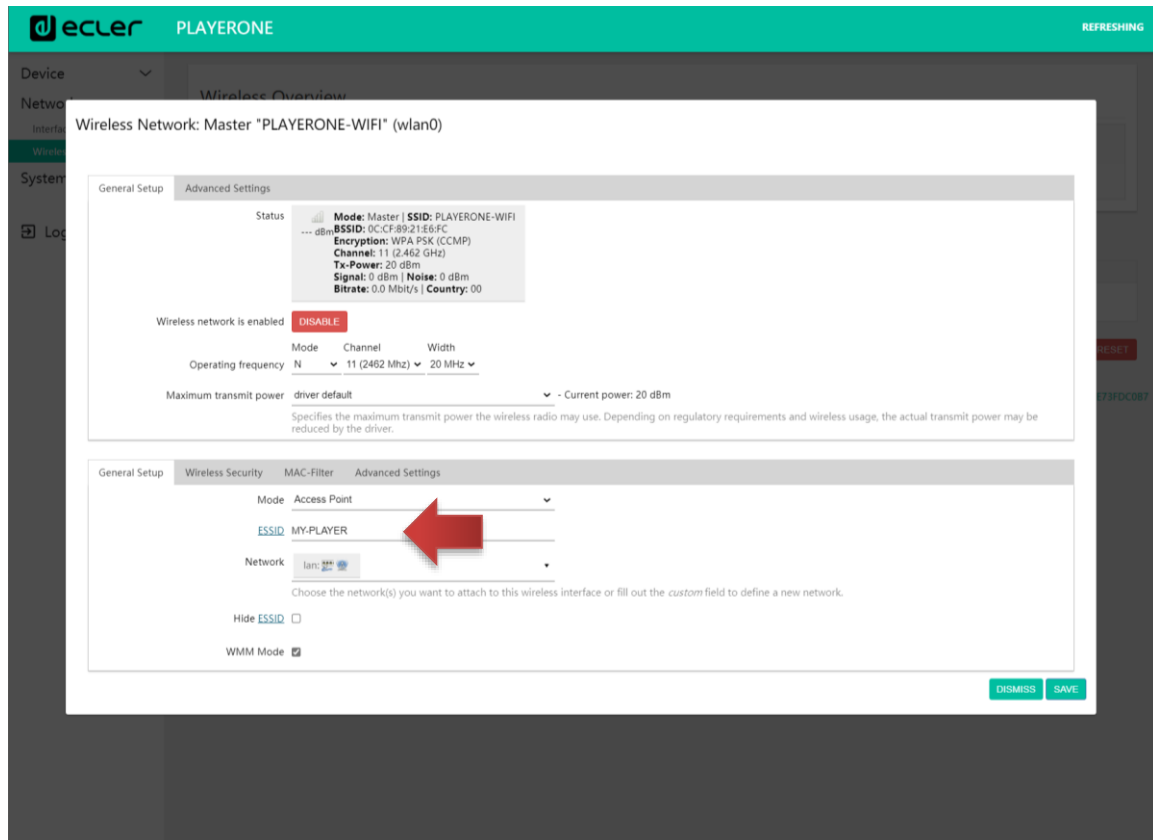


Figura 72: editar SSID red WiFi

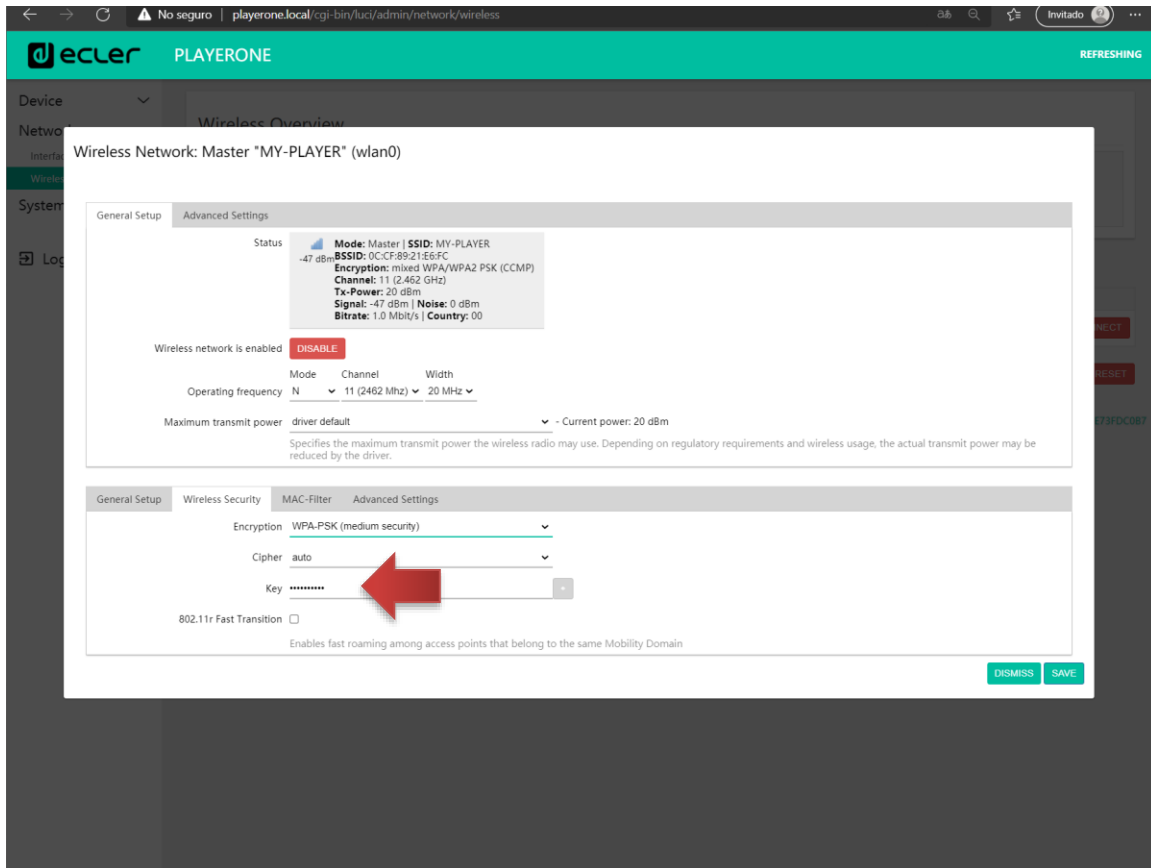


Figura 73: editar contraseña WiFi

### 4.3. Conexión a una red WiFi

PLAYER ONE/PLAYER ZERO puede conectarse a Internet a través de una red WiFi doméstica para acceder a las direcciones de red, como radios por Internet o servicios de sincronización remota de archivos, como Google Drive.

En la página de configuración de la interfaz WiFi, pulse SCAN.



The screenshot displays the eCler PLAYERONE web interface. The top navigation bar includes the eCler logo, the text 'PLAYERONE', and a 'REFRESHING' indicator. A left sidebar contains a menu with 'Device', 'Network', 'Interfaces', 'Wireless' (highlighted), 'System', and 'Logout'. The main content area is titled 'Wireless Overview' and features a configuration card for 'radio0'. This card shows the hardware 'MediaTek MT76x8 802.11bgn', channel '11 (2.462 GHz)', and bitrate '7 Mbit/s'. It also lists the SSID as 'PLAYERONE-WIFI', mode as 'Master', BSSID as 'DC:CF:89:21:E6:FC', and encryption as 'WPA PSK (CCMP)'. Action buttons include 'RESTART', 'SCAN' (highlighted with a red box and a red arrow), 'ADD', 'DISABLE', 'ENABLE', and 'REMOVE'. Below this is the 'Associated Stations' section, which contains a table with columns for 'Network', 'MAC-Address', 'Host', 'Signal / Noise', and 'RX Rate / TX Rate'. The table is currently empty, displaying 'No information available'. At the bottom right of the main area are 'SAVE & APPLY', 'SAVE', and 'RESET' buttons. A footer note reads 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figura 74

Seleccione su red WiFi doméstica.

**Nota:** PLAYER ONE/PLAYER ZERO solo es compatible con redes inalámbricas 2.4GHz.

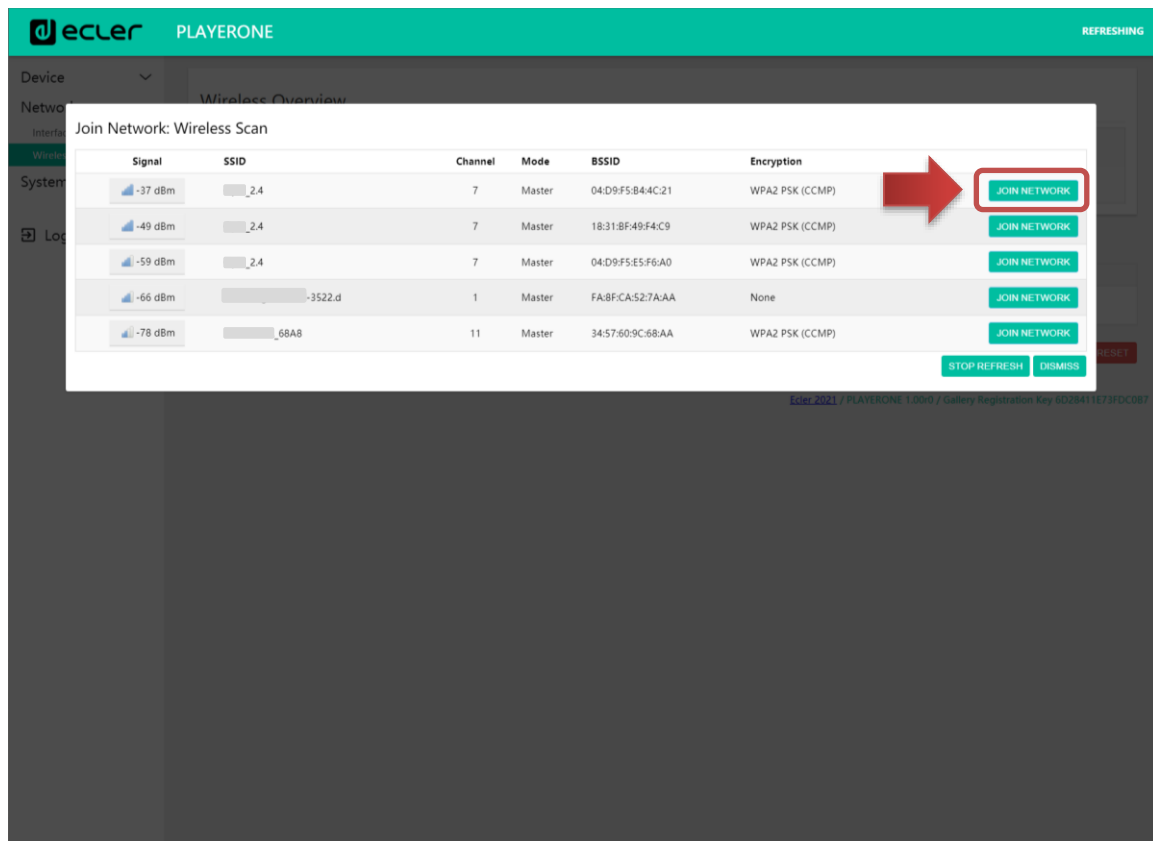


Figura 75

Introduzca la contraseña de la red WiFi a la que quiere conectarse y pulse el botón SUBMIT.

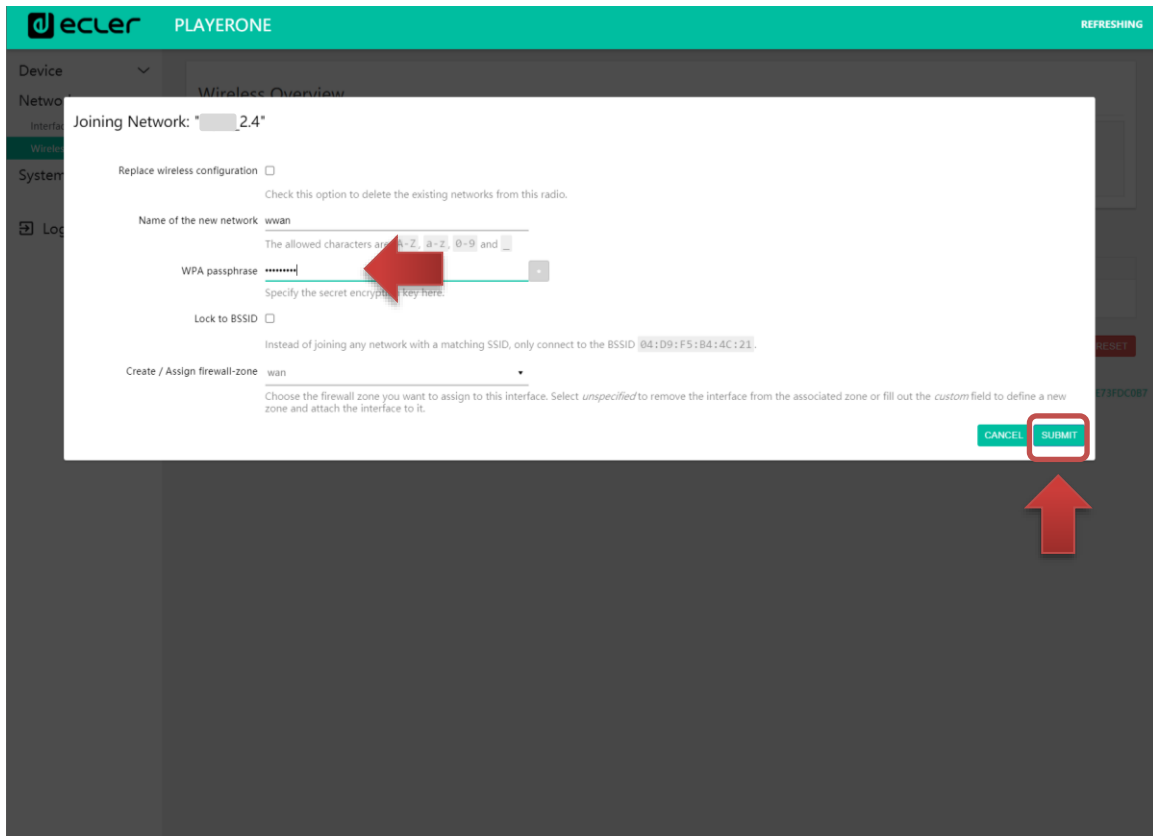


Figura 76

A continuación, se muestran los ajustes de la red WiFi. Pulse el botón SAVE si no precisa realizar ningún cambio adicional.

**Nota:** el modo de funcionamiento ha cambiado a Client (cliente).

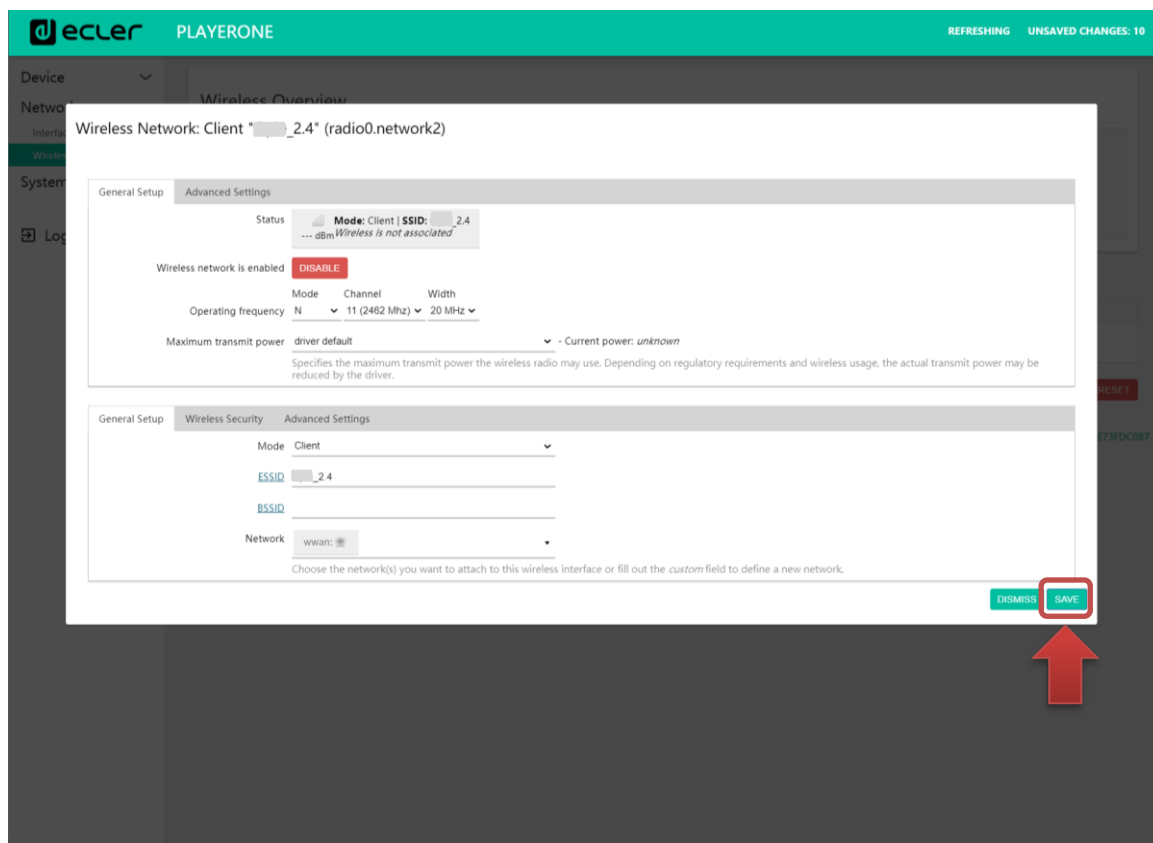


Figura 77

Se establecerá una conexión inalámbrica a su red WiFi.

The screenshot displays the eCler PLAYERONE web interface. The top navigation bar includes the eCler logo, the text 'PLAYERONE', and a 'REFRESHING' indicator. A left sidebar contains a menu with 'Device', 'Network', 'Interfases', 'Wireless', 'System', and 'Logout'. The main content area is titled 'Wireless Overview' and features three configuration cards:

- radio0**: MediaTek MT76x8 802.11bgn, Channel: 7 (2.442 GHz) | Bitrate: 65 Mbit/s. Buttons: RESTART, SCAN, ADD.
- disabled**: SSID: MY-PLAYER | Mode: Master | Wireless is disabled. Buttons: ENABLE, EDIT, REMOVE.
- 24 dBm**: SSID: \_2.4 | Mode: Client | BSSID: 0C:CF:89:21:E6:FC | Encryption: WPA2 PSK (CCMP). Buttons: DISABLE, EDIT, REMOVE.

Below these cards is the 'Associated Stations' section, which contains a table with the following data:

Network	MAC-Address	Host	Signal / Noise	RX Rate / TX Rate
Client "_2.4" (wlan0)	04:D9:F5:B4:4C:21	?	-35 dBm	144.4 Mbit/s, 20 MHz, MCS 15, Short GI 65.0 Mbit/s, 20 MHz, MCS 6, Short GI

At the bottom of the associated stations section, there are buttons for 'SAVE & APPLY', 'SAVE', and 'RESET'. A footer note reads: 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC087'.

Figura 78

## 5. SYSTEM

En el menú Settings se pueden realizar ajustes de administrador, tal y como cambiar el nombre del dispositivo, contraseña de acceso a la aplicación web, encriptación de medios locales, volver a los ajustes de fábrica, guardar copias de seguridad, actualizar el firmware, etc.

### 5.1. Name and Time

Ajustes de nombre de dispositivo y sincronización horaria.

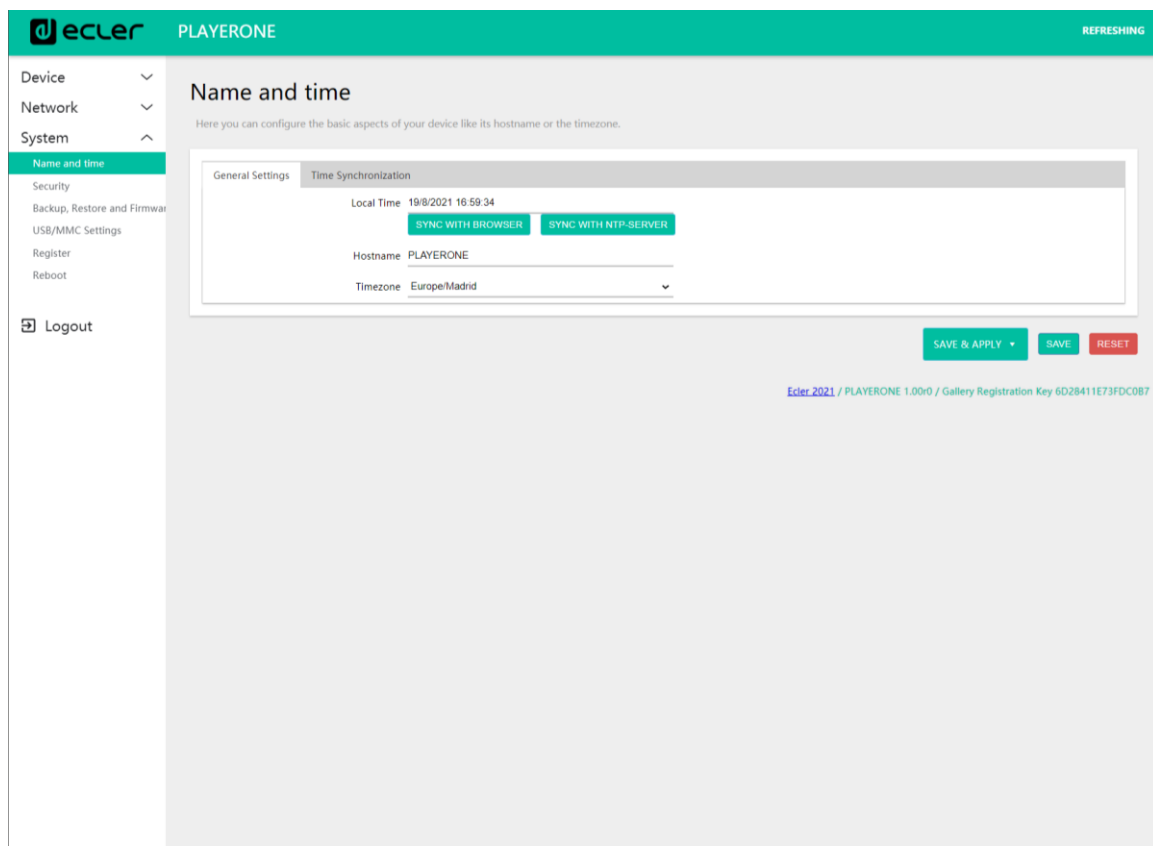


Figura 79: Name and Time, General settings

#### 5.1.1. General settings

- 3 Local Time: ajuste horario del dispositivo. Puede sincronizarse con la hora del navegador (Sync with Browser) y o sincronizarse vía servidor NTP: recomendable si dispone de conexión a Internet y está utilizando eventos disparados por calendario.

**Nota:** la sincronización con un servidor NTP permite olvidarse de los cambios horarios de verano e invierno.

- 4 Hostname: nombre del dispositivo. Nombre con el que se mostrará en otros servicios como AirPlay, aplicación de control RePLAYER o mDNS. Por defecto “playerone” para PLAYER ONE y “playerzero” para PLAYER ZERO. Introduzca en la barra de búsqueda de su navegador “hostname.local” para acceder a la web GUI del dispositivo: playerone.local o playerzero.local, por defecto.
- 5 Timezone: ajuste de la zona horaria. Es importante realizar este ajuste correctamente si se gestionan eventos de calendario.

### 5.1.2. Time synchronization

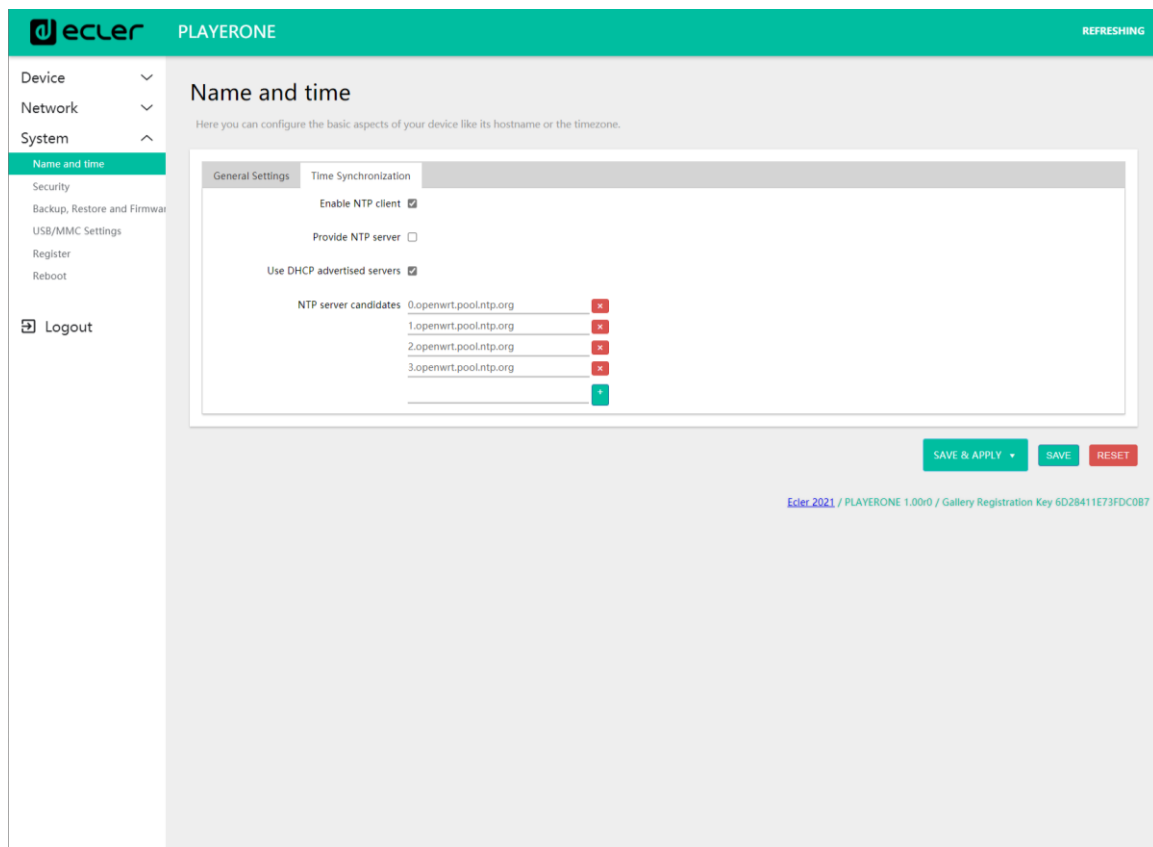


Figura 80: Name and time, Time synchronization

Permite habilitar/deshabilitar la sincronización horaria con un servidor NTP. Además, permite gestionar los servidores candidatos para la sincronización.

**Nota:** PLAYER ONE/PLAYER ZERO dispone de un reloj interno que le permite no perder el ajuste horario en caso de no disponer de conexión a la red eléctrica o no estar sincronizado con un servicio NTP. Sin embargo, tenga en cuenta que este reloj tiene una precisión de  $\pm 1$  minuto/mes.

## 5.2. Security

En esta página se pueden realizar ajustes para evitar la manipulación indebida del reproductor por personal no autorizado.

### 5.2.1. Web password

Contraseña de acceso a la aplicación web. Por defecto, ecler.

**Nota:** el usuario siempre es root. No es posible modificarlo.

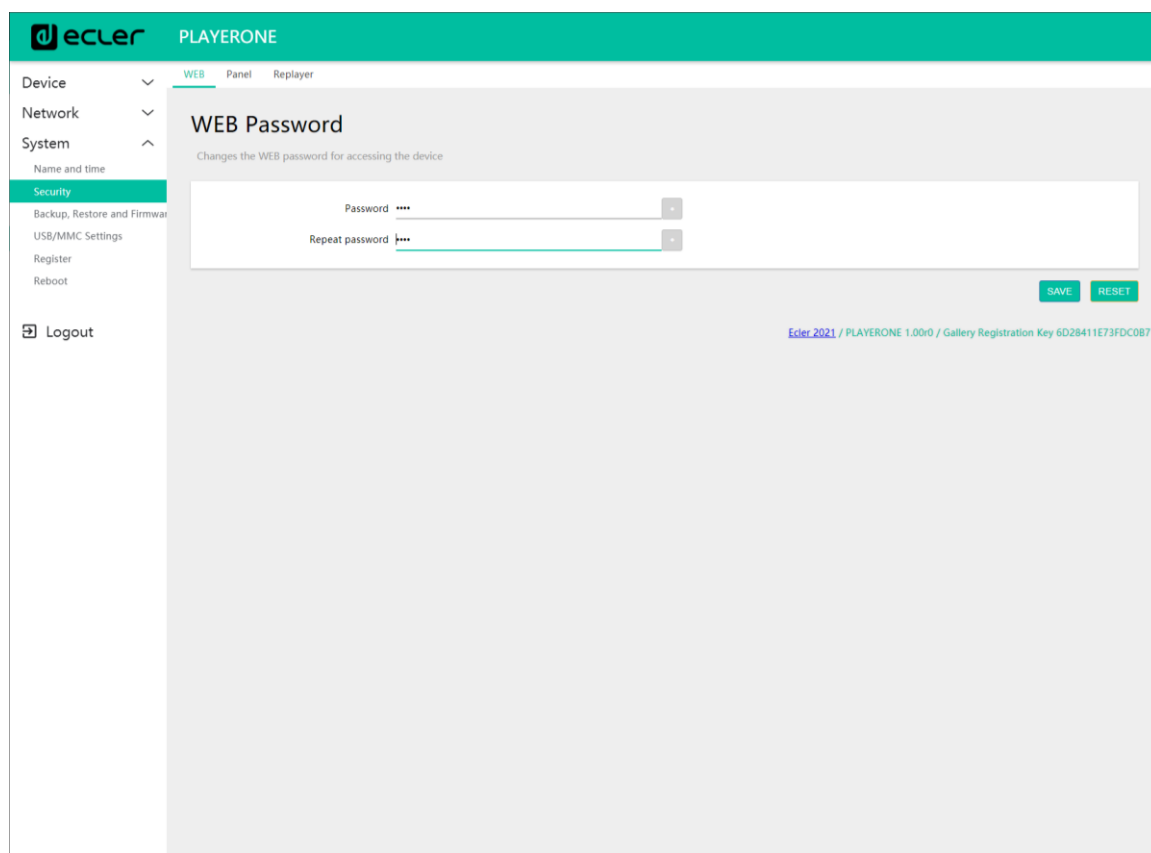


Figura 81

### 5.2.2. Front panel functions

Ajuste de bloqueo de los botones del panel frontal para evitar manipulación indebida o a ajustes de administrador. Solo disponible en PLAYER ONE.



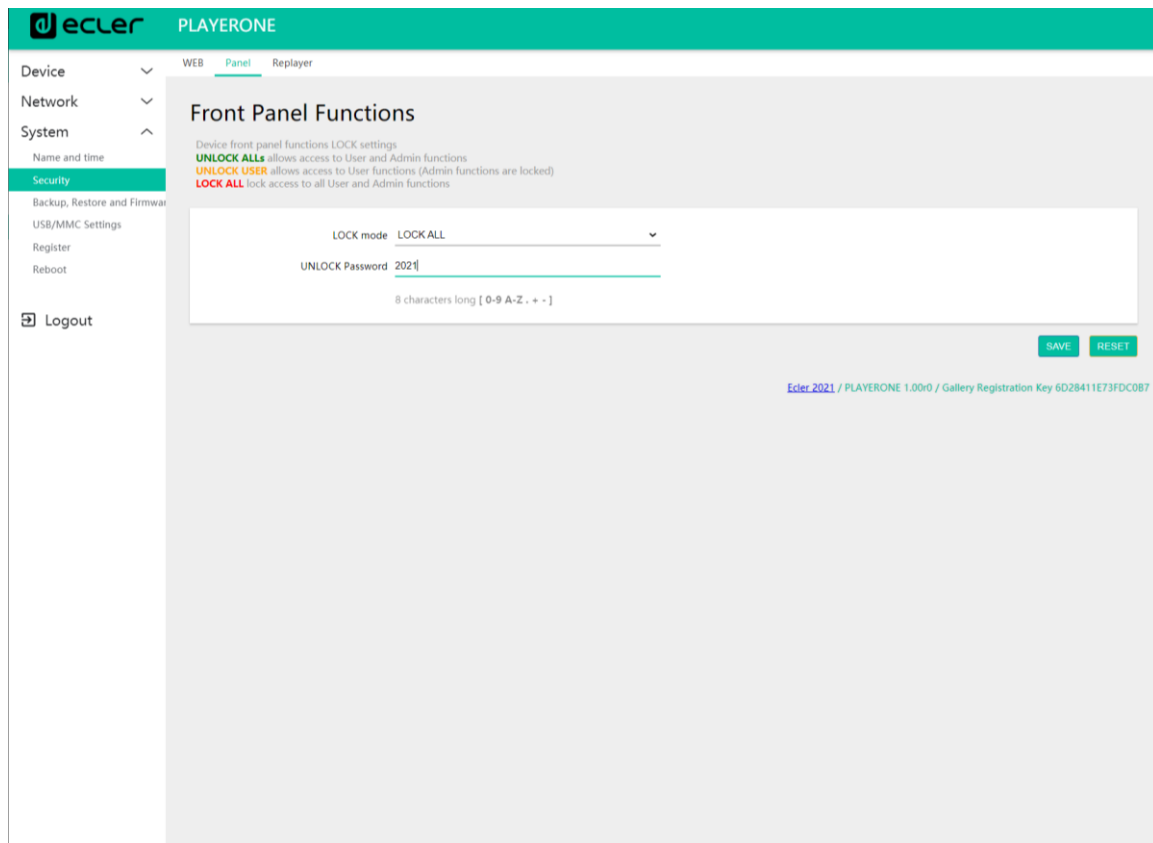


Figura 82

- LOCK mode: selección del modo de bloqueo
  - UNLOCK ALL: desbloquea todas las teclas del panel frontal.
  - UNLOCK USER: bloquea el acceso al menú de configuración del dispositivo (funciones de administrador), permitiendo utilizar todas las demás funcionalidades.
  - LOCK ALL: bloquea todas las teclas del panel frontal.
- UNLOCK Password: contraseña de desbloqueo. Si el dispositivo se encuentra en modo bloqueo, tras introducir la contraseña, se dispondrá de una ventana de tiempo para manipular el dispositivo. Tras dejar de manipularlo, el dispositivo volverá a bloquear los controles automáticamente.

### 5.2.3. RePlayer

PIN de 4 dígitos para acceso al dispositivo mediante la aplicación de control RePLAYER. En este [enlace](#) se encuentra toda la información y documentación referente a la aplicación de control.

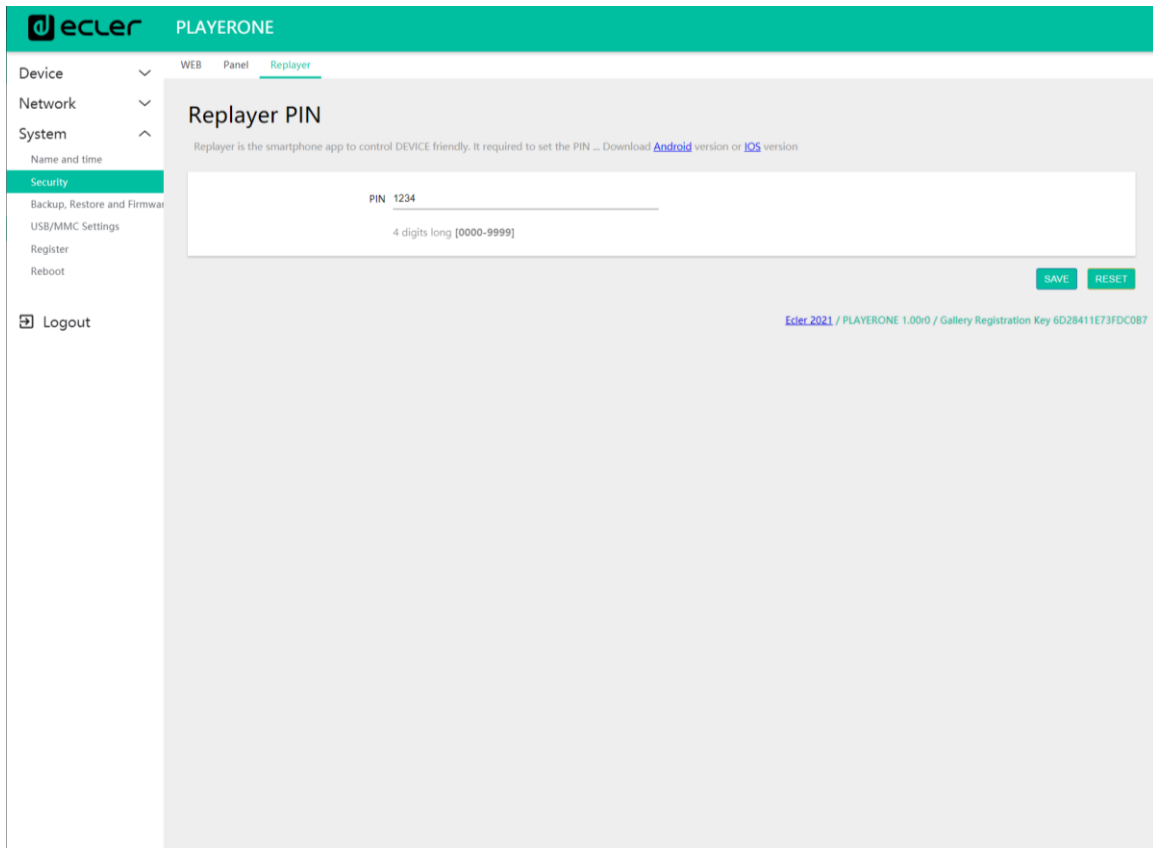


Figura 83

## 5.3. Backup, Restore and Firmware

Gestión de las copias de seguridad de su dispositivo y recuperación de archivos de configuración, así como actualizar la versión de Firmware.

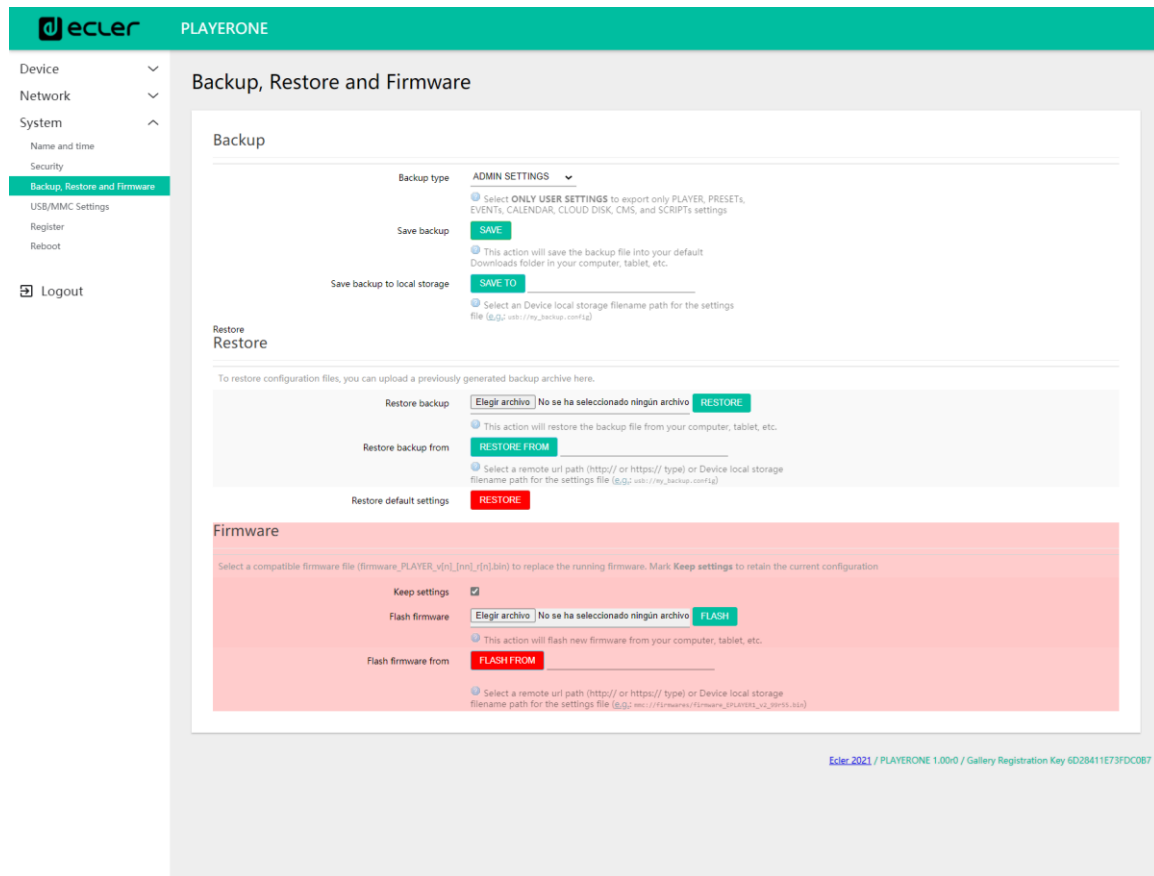


Figura 84: System. Backup, restore and firmware

### 5.3.1. Guardar copias de seguridad (Backup)

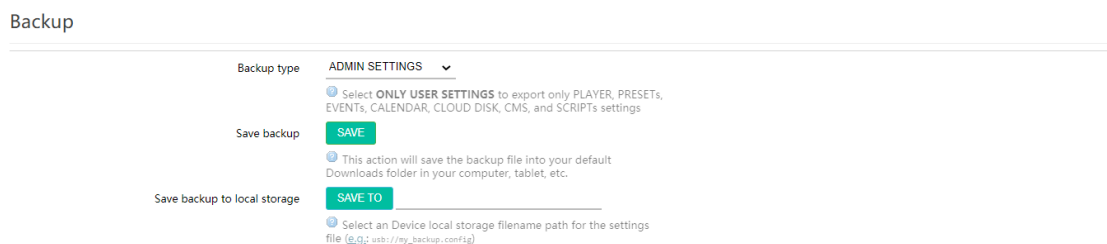


Figura 85: Backup

#### 6 Backup type: tipo de copia de seguridad.

- ADMIN SETTINGS: guarda todos los ajustes (los de administrador y los de usuario).
- USER SETTINGS: guarda únicamente los ajustes de usuario.
- GALLERY SETTINGS: guarda los ajustes compatibles con la plataforma Ecler Gallery.

	ADMIN SETTINGS	USER SETTINGS	GALLERY SETTINGS
Player	✓	✓	✓
Presets	✓	✓	✓*
Calendars	✓	✓	✗
Events	✓	✓	✓
Scripts	✓	✓	✓
Google Drive	✓	✗	✓
Store and Forward	✓	✗	✓
Front panel lock settings	✓	✗	✗
Network settings	✓	✗	✗
Svsystem: Name. Time & NTP	✓	✗	✗
Player Profile	✓	✗	✗
Encryption	✓	✗	✗
Web password	✓	✗	✗

\*Partial: no playlist

Figura 86 : tipos de copias de seguridad o archivos de configuración

- 7 Save Backup: genera una copia de seguridad que se almacenará en la carpeta de descargas configurada en su navegador.
- 8 Save backup to local storage: genera una copia de seguridad que se guardará en la dirección de almacenamiento local indicada, con el nombre indicado. Por ejemplo, “mmc://backups/copia1.config” (ejemplo de carpeta en una tarjeta uSD insertada en el reproductor)

## 5.3.2. Restaurar copias de seguridad y ajustes de fábrica (Restore)

### Restore

To restore configuration files, you can upload a previously generated backup archive here.

Restore backup	<input type="button" value="Elegir archivo"/> No se ha seleccionado ningún archivo	<input type="button" value="RESTORE"/>
	<input checked="" type="radio"/> This action will restore the backup file from your computer, tablet, etc.	
Restore backup from	<input type="button" value="RESTORE FROM"/>	
	<input checked="" type="radio"/> Select a remote url path (http:// or https:// type) or Device local storage filename path for the settings file (e.g.; usb://my_backup.config)	
Restore default settings	<input type="button" value="RESTORE"/>	

Figura 87: Restore backup

- 9 Restore backup: restaura un archivo de configuración (o copia de seguridad) alojado en su ordenador, *tablet*, servidor, etc.).
- 10 Restore backup from: restaura un archivo de configuración alojado en uno de los medios de almacenamiento del dispositivo, USB o uSD. También puede restaurar un archivo alojado en una ubicación remota, dirección URL.
- 11 Restore default settings: restaura el dispositivo a los valores de fábrica. Se perderán la configuración de administrador y usuario.

**Nota:** si utiliza encriptación y realiza una restauración a los ajustes de fábrica o restaura un archivo de administrador, el contenido alojado en el medio de almacenamiento no se podrá recuperar.

## 5.3.3. Actualización de Firmware (Firmware)

### Firmware

Select a compatible firmware file (firmware\_PLAYER\_v[n]\_[nn]\_[r]n.bin) to replace the running firmware. Mark **Keep settings** to retain the current configuration

Keep settings	<input checked="" type="checkbox"/>	
Flash firmware	<input type="button" value="Elegir archivo"/> No se ha seleccionado ningún archivo	<input type="button" value="FLASH"/>
	<input checked="" type="radio"/> This action will flash new firmware from your computer, tablet, etc.	
Flash firmware from	<input type="button" value="FLASH FROM"/>	
	<input checked="" type="radio"/> Select a remote url path (http:// or https:// type) or Device local storage filename path for the settings file (e.g.; mmc://firmwares/firmware_PLAYER1_v2_39r55.bin)	

Figura 88: Firmware

- 12 Keep Settings: mantiene la configuración actual del dispositivo. Si desea volver a los ajustes de fábrica tras actualizar el firmware, desmarque esta casilla. Se encuentra marcada por defecto.
- 13 Flash Firmware: actualiza empleando un archivo de firmware alojado en su ordenador, *tablet*, servidor, etc.).
- 14 Flash Firmware from: actualiza empleando un archivo de firmware alojado en uno de los medios de almacenamiento del dispositivo, USB o uSD. También puede emplear un archivo alojado en una ubicación remota mediante dirección URL.

## 5.4. USB/MMC Settings

Permite visualizar el espacio utilizado en los medios de almacenamiento local y gestionar la función de encriptación, en caso que se desee: por razones de seguridad, protección de datos, proteger el contenido musical que se aloja en la tarjeta uSD o dispositivo USB, etc. Así, en el caso de una sustracción indebida del medio de almacenamiento local, los datos estarán protegidos, ya que únicamente serán legibles por el dispositivo que los encriptó.

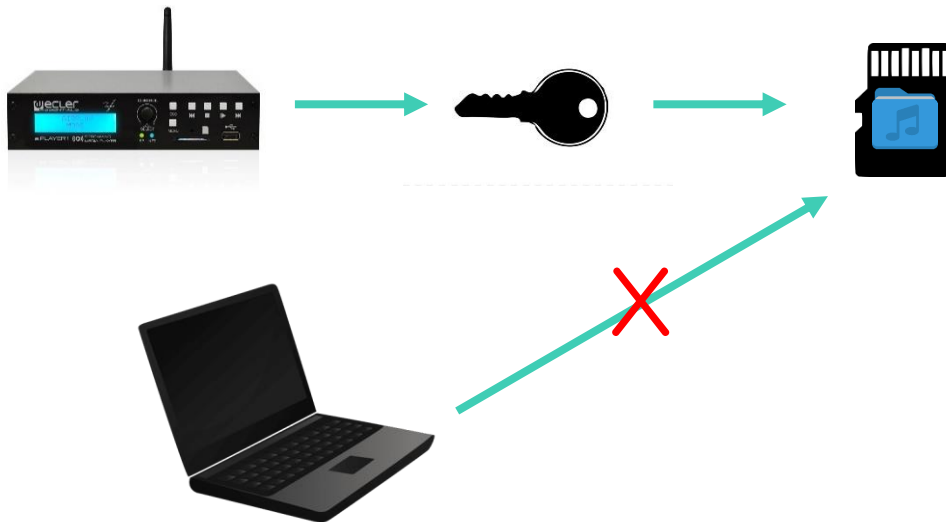


Figura 89: concepto de encriptación

Su funcionamiento es el siguiente:

1. El dispositivo encripta el medio, formateando la unidad externa. Este proceso elimina todo el contenido que haya en la memoria del dispositivo uSD o USB.
2. El proceso puede tardar unos minutos. En la pantalla LCD se muestra "FORMATING..." mientras dure el proceso (solo PLAYER ONE).
3. Al finalizar el proceso, se mostrará en la pantalla LCD "NO FILES", indicando que se ha formateado correctamente y no existen archivos de audio en el medio externo (solo PLAYER ONE).
4. La unidad externa ya está preparada para descargar contenido mediante las herramientas "Cloud disk sync" - Store and Forward (rsync) y Google Drive -.

**Nota:** al deshabilitar esta función, requiere de iniciar de nuevo el proceso descrito, si vuelve a habilitarse.

Algunas consideraciones acerca de la función de encriptación:

- El proceso de encriptación es destructivo, pues al formatear la unidad externa se eliminan todos los archivos contenidos en esta.
- Al estar habilitada esta función, cualquier otro dispositivo externo (uSD o USB) que se introduzca en la correspondiente bahía y no contenga las claves de encriptación, será encriptado y, por tanto, se eliminarán todos los archivos. En consecuencia, no podrá reproducir contenidos que no sean los alojados en el medio que el propio dispositivo ha encriptado.
- El medio de almacenamiento externo no podrá ser leído por ningún otro dispositivo (incluyendo otros PLAYER ONE/PLAYER ZETO) que no disponga de las claves de encriptación.
- Los contenidos podrán ser leídos por el dispositivo que los encriptó siempre y cuando no se modifique la opción de encriptación. Es decir, si se deshabilita la función de encriptación, el dispositivo dejará de utilizar esta función y, por tanto, podrá leer cualquier medio de almacenamiento externo. Sin embargo, pierde las claves de los medios externos anteriormente encriptados, y por tanto no podrá reproducir sus contenidos.

**Nota:** la encriptación es una herramienta desarrollada para su utilización junto con otras herramientas de sincronización de contenidos: “Store and Forward” (rsync) y “Google Drive”. El medio de almacenamiento externo, al estar encriptado, no podrá leerse ni escribirse (copiar contenidos) por ningún dispositivo, como un ordenador. De modo, que el único dispositivo capaz de copiar contenidos en el medio es el propio reproductor que lo encriptó. Las herramientas “Store and Forward” (rsync) y “Google Drive” permiten dicho cometido.

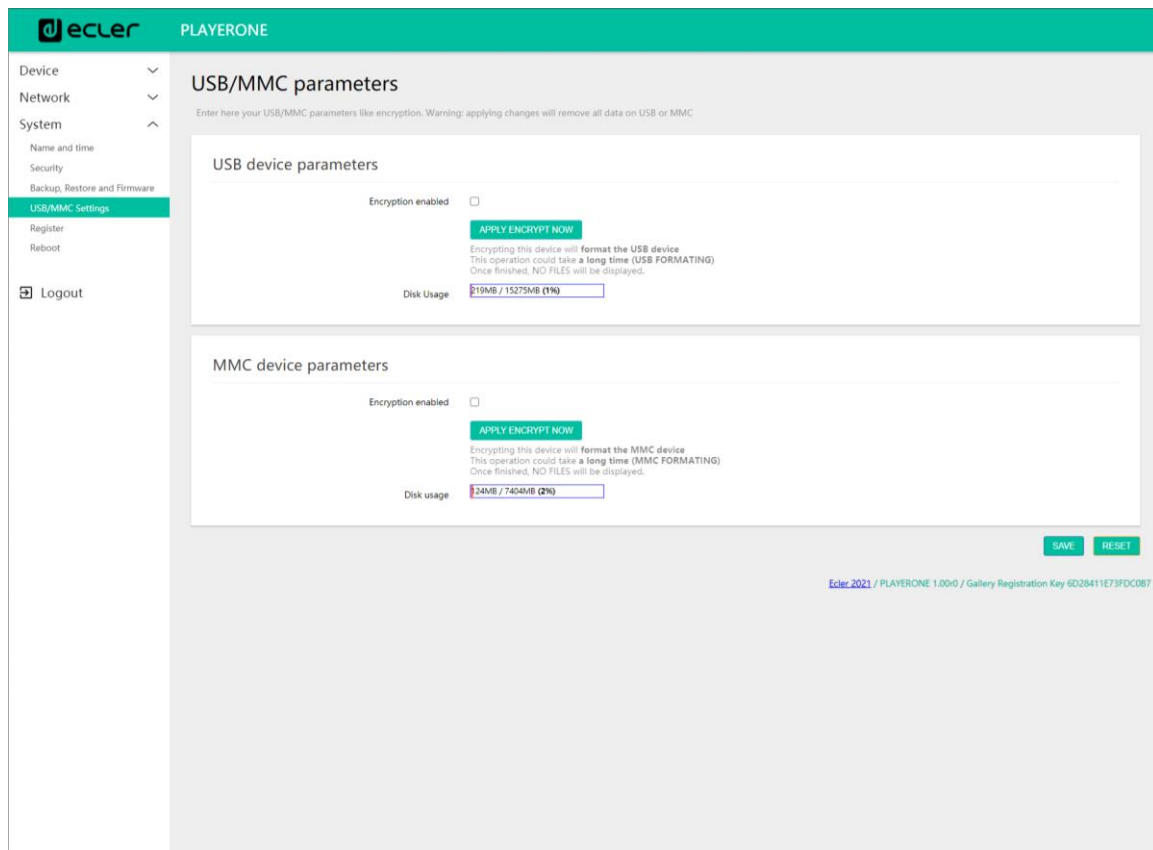


Figura 90: USB/MMC Settings

- 15 Encryption enabled: habilita / deshabilita la encriptación del medio, USB o uSD. Si guarda este ajuste, el dispositivo encriptará el disco la próxima vez que se monte la unidad, ya sea al introducir el medio o al reiniciar el dispositivo.
- 16 Apply Encrypt now: ejecuta de forma inmediata la encriptación del medio.
- 17 Disk Usage: capacidad en MB del medio de almacenamiento y porcentaje en uso (%) del medio de almacenamiento, tarjeta uSD y dispositivo USB respectivamente. Si no encuentra ningún medio se visualizará “NO DISK” en la pantalla LCD (solo PLAYER ONE)

## 5.5. Register

El registro (REGISTER) permite llevar un control detallado de la actividad del dispositivo. Esta información puede ser útil para resolución de incidencias, seguimiento de actividad del dispositivo, comprobación de una correcta programación, etc.

Las líneas de registro contienen información sobre acciones realizadas por el dispositivo, errores y/o avisos junto con información temporal (cuándo ocurren los diferentes eventos). En la página de registro se muestra una lista con las líneas de registro que informa el dispositivo.



El registro de un dispositivo se actualiza diariamente y cuando se reinicia. Las líneas de registro anteriores son eliminadas. Sin embargo, se puede guardar una copia diaria del registro en un medio de almacenamiento local. Esta funcionalidad le permite consultar el registro de varios días.

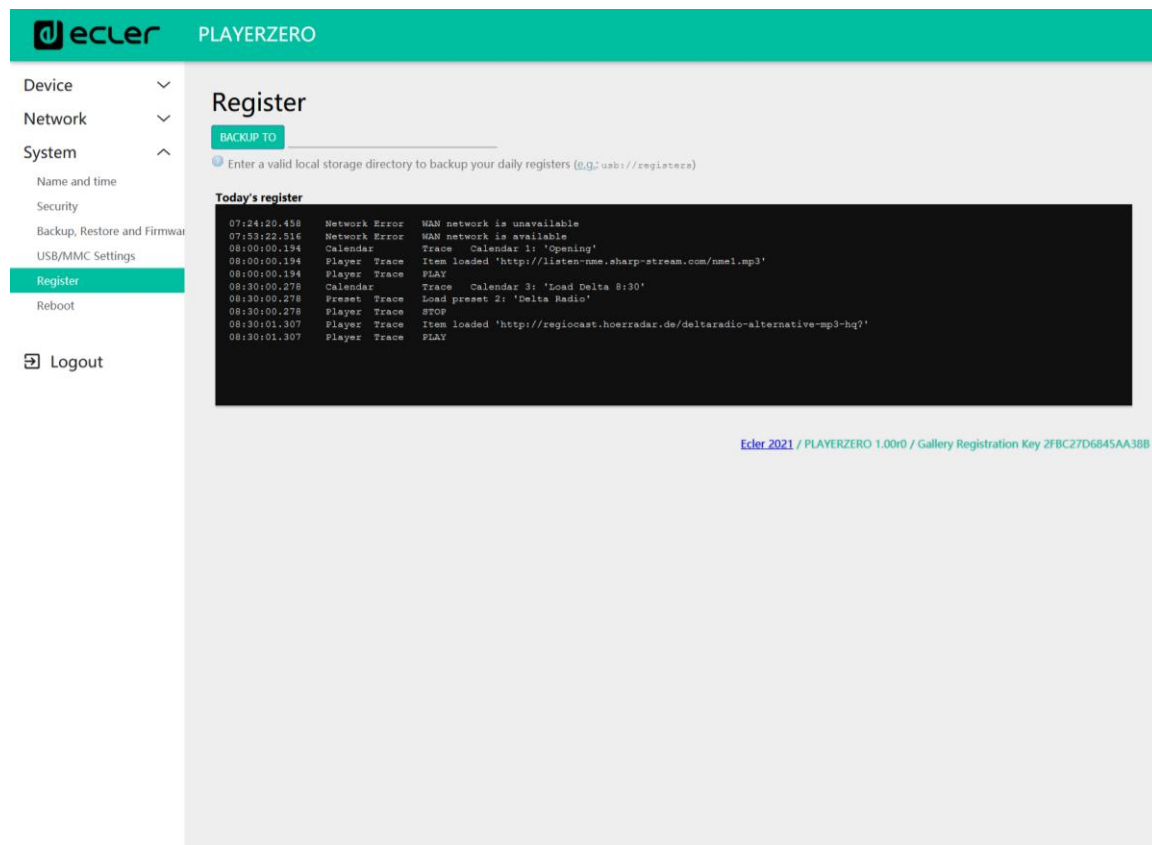


Figura 91: Register

18 Backup to: permite guardar copias diarias del archivo de registro en un medio de almacenamiento local. Se ha de indicar la ruta ("usb://registers", por ejemplo).

## 5.6. Reboot

Permite reiniciar el dispositivo desde la aplicación web. Haga clic en el botón PERFORM REBOOT para forzar el reinicio del reproductor.

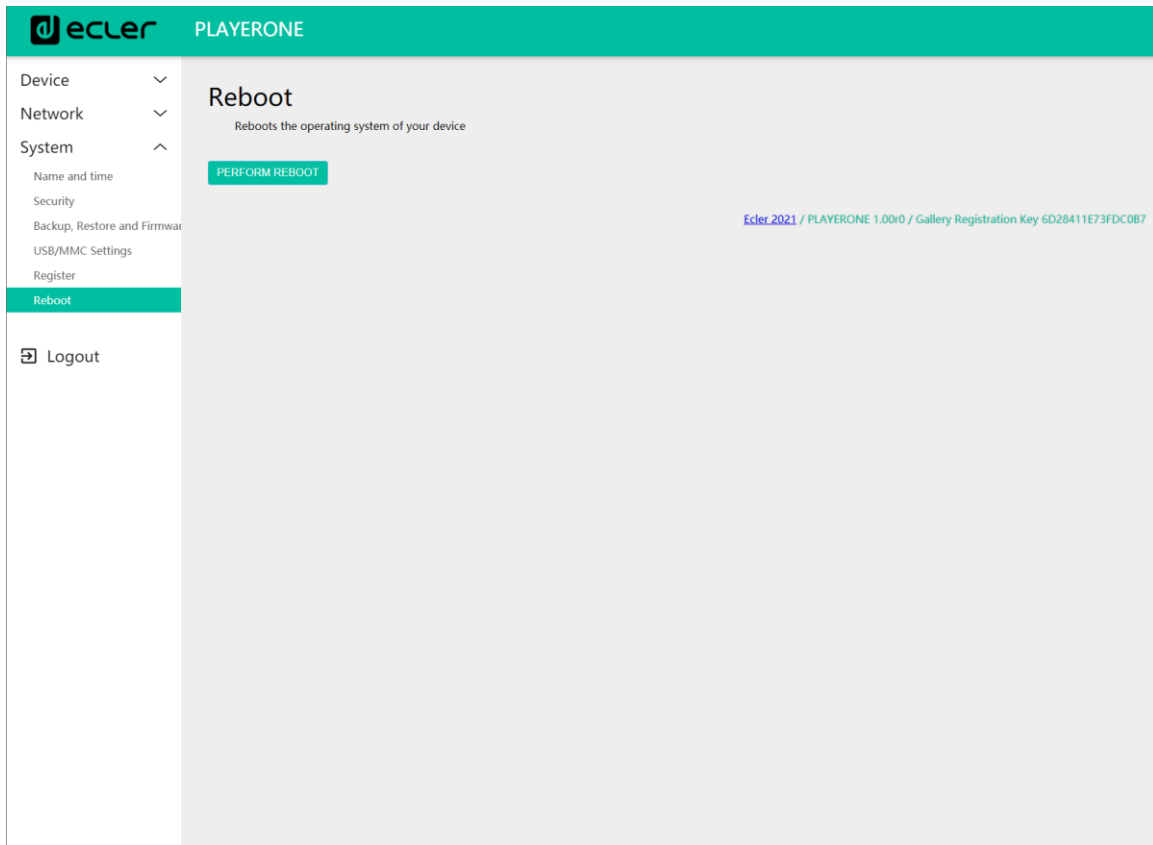


Figura 92: Reboot

## 6. Anexo I: Configuración de un servidor SSH para Store & Forward

El módulo Cloud Disk Sync, Store and Forward, del PLAYER ONE/PLAYER ZERO permite que el dispositivo descargue contenido de audio remoto a los medios de almacenamiento locales (USB/uSD). Cuando está activo, comprueba diariamente una ubicación remota que alberga contenido de audio, compara este contenido con el contenido actual almacenado en su medio local (USB/uSD) y, si es necesario (si se detectan diferencias), sincroniza el contenido local para que sea una copia exacta del contenido remoto. Este es un método seguro para reproducir contenidos con el dispositivo durante las horas de trabajo (durante el día), almacenándolos en un medio local sin los riesgos asociados al streaming en tiempo real.

La utilidad Store and Forward para sincronizar el contenido musical de forma remota utiliza la herramienta rsync (Remote Sync) para ello.

En esta guía, se muestra un ejemplo de cómo configurar un servidor SSH utilizando Linux (Ubuntu Desktop 18.04.2 LTS). Es importante, que todas las máquinas, servidor y clientes, estén conectadas a la misma red (LAN/Intranet).

**Nota importante:** para configurar Store and Forward basado en la nube, sería necesario contratar un servicio VPS (Servidor Privado Virtual) para obtener una IP pública y acceder al servidor SSH a través de Internet.

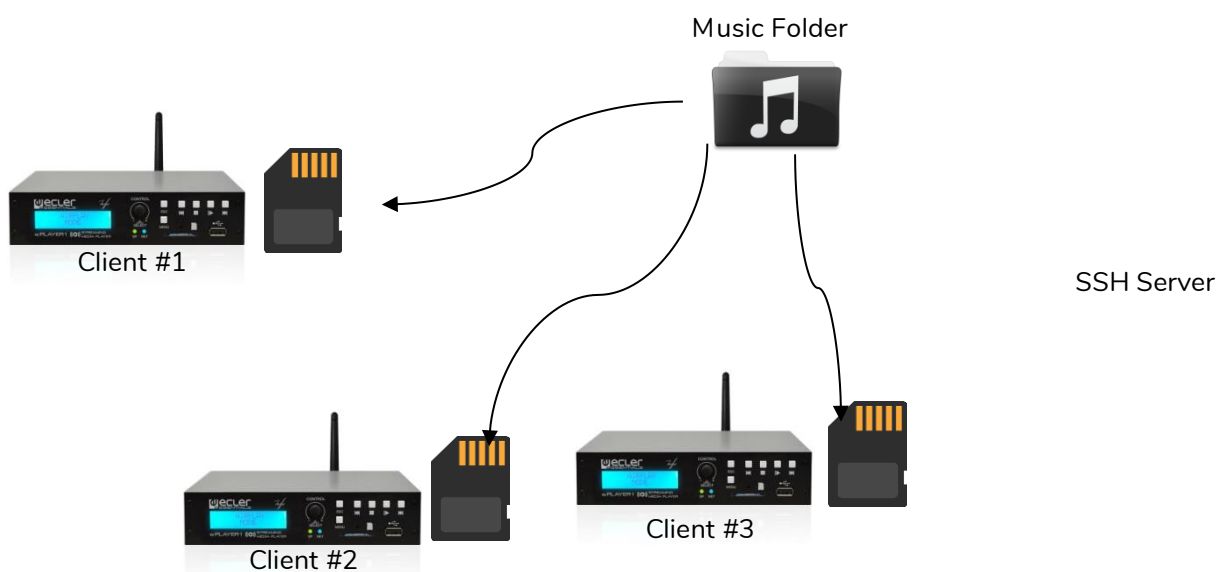


Figura 93: S&F sincronización

## 6.1. Grupos de contenido

Un grupo de contenido es un grupo de dispositivos que sincronizan el mismo contenido de audio utilizando la utilidad Store and Forward. Es necesario crear un usuario diferente para cada grupo de contenidos. De este modo, un dispositivo asignado a un grupo de contenido sólo puede acceder al contenido asignado a ese grupo, y no a otros contenidos. Este procedimiento se establece por seguridad. Cada grupo de contenidos gestionará su clave privada para acceder a los contenidos asignados en el servidor que aloja toda la música, los anuncios, los mensajes de voz, etc.

Cada grupo de contenidos, o usuario, puede tener asociadas varias conexiones al mismo tiempo. El número máximo de conexiones simultáneas dependerá de la potencia del hardware (servidor).

Así pues, crearemos tantos grupos de contenido, o usuarios en Linux, como contenidos (carpeta de música, por ejemplo) queramos gestionar.

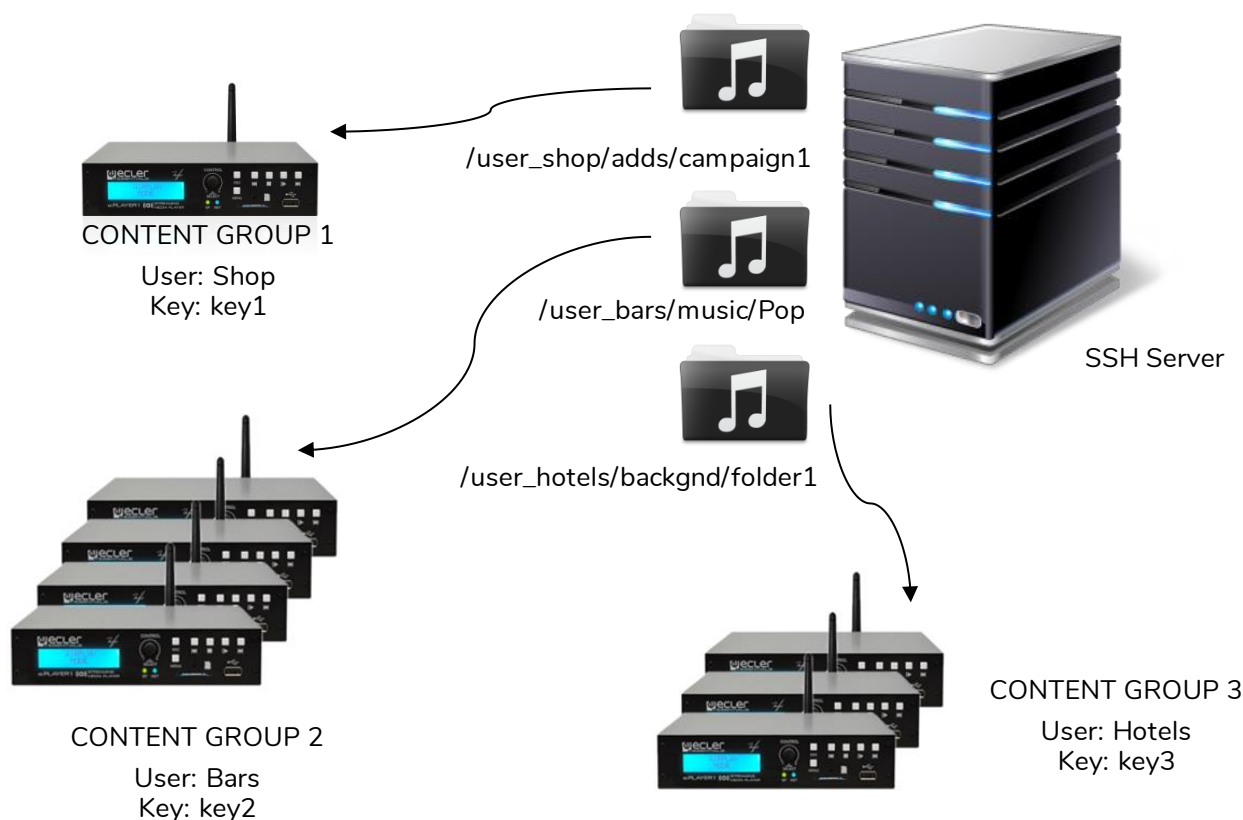


Figura 94: grupos de contenido

Para una configuración sencilla, es posible crear un único usuario, de forma que todos los dispositivos puedan acceder a su contenido utilizando el mismo usuario y clave. En esta configuración se omite el nivel de seguridad. Un usuario experto podría configurar el Store and Forward utilizando el servidor web integrado en el reproductor (cambiando la carpeta asignada), para poder acceder a cualquier contenido en el servidor SSH, ya que se conoce la clave.

Se recomienda crear un usuario por grupo de contenidos para aplicaciones profesionales en las que un mismo servidor SSH aloja contenidos para diferentes empresas. Sin embargo, si el usuario final está generando su propio contenido, un solo usuario sería suficiente.

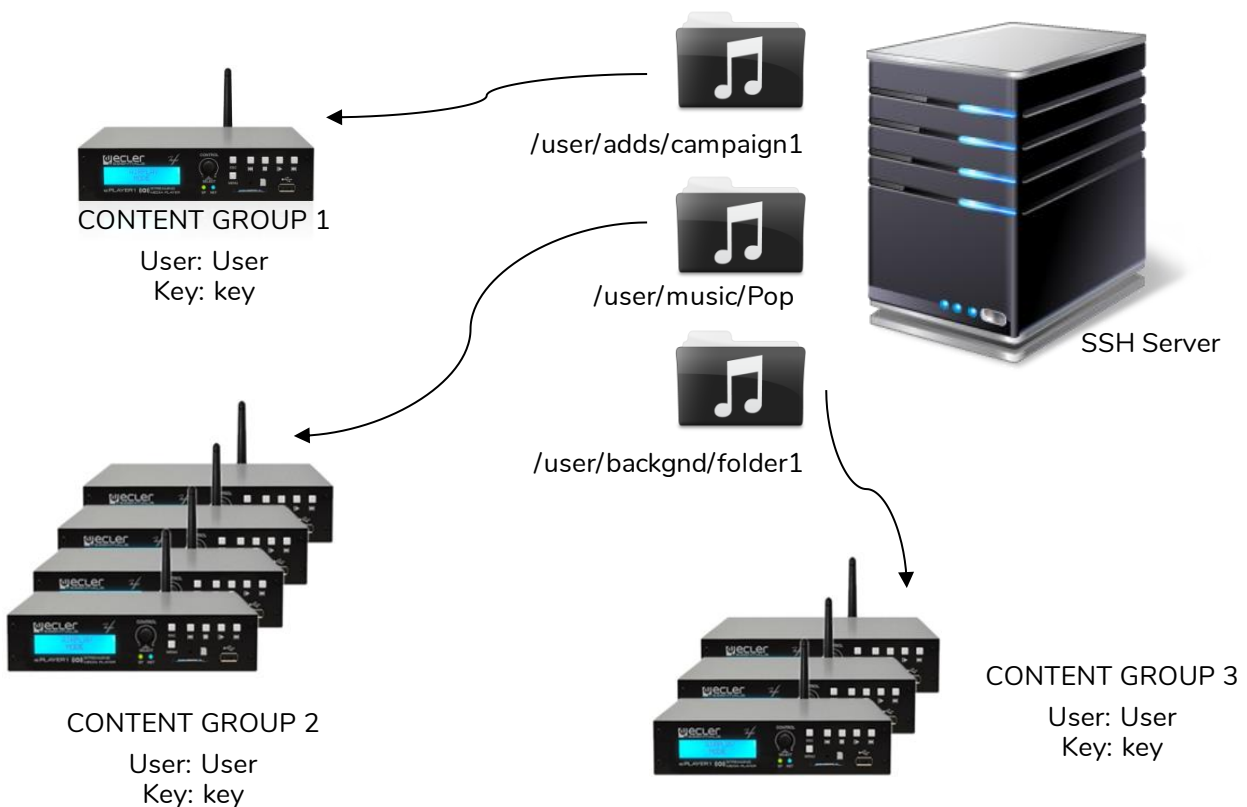


Figura 95: Un solo usuario

## 6.2. Instalando SSH en Linux

En primer lugar es necesario instalar el paquete SSH en Linux. Abra un terminal y escriba:

```
sudo apt-get install ssh
```

**NOTE:** you can open a terminal by using the shortcut {ctrl + alt + T}.

## 6.3. Creando usuarios en Linux

Se crearán tantos usuarios como grupos de contenido haya que gestionar. Para añadir un nuevo usuario, escriba:

```
sudo adduser <new_user_name>
```

Donde <new\_user\_name> representa el nombre que se quiere dar al grupo de contenido, por ejemplo:

```
sudo adduser hotels
```

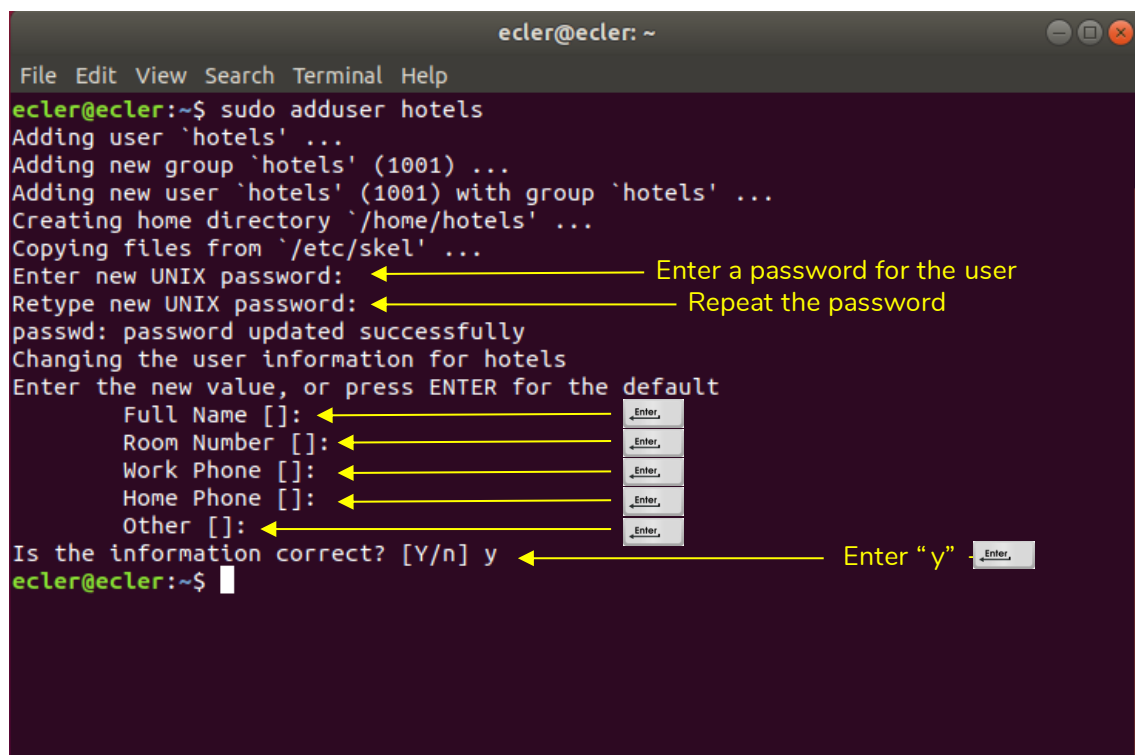


Figura 96

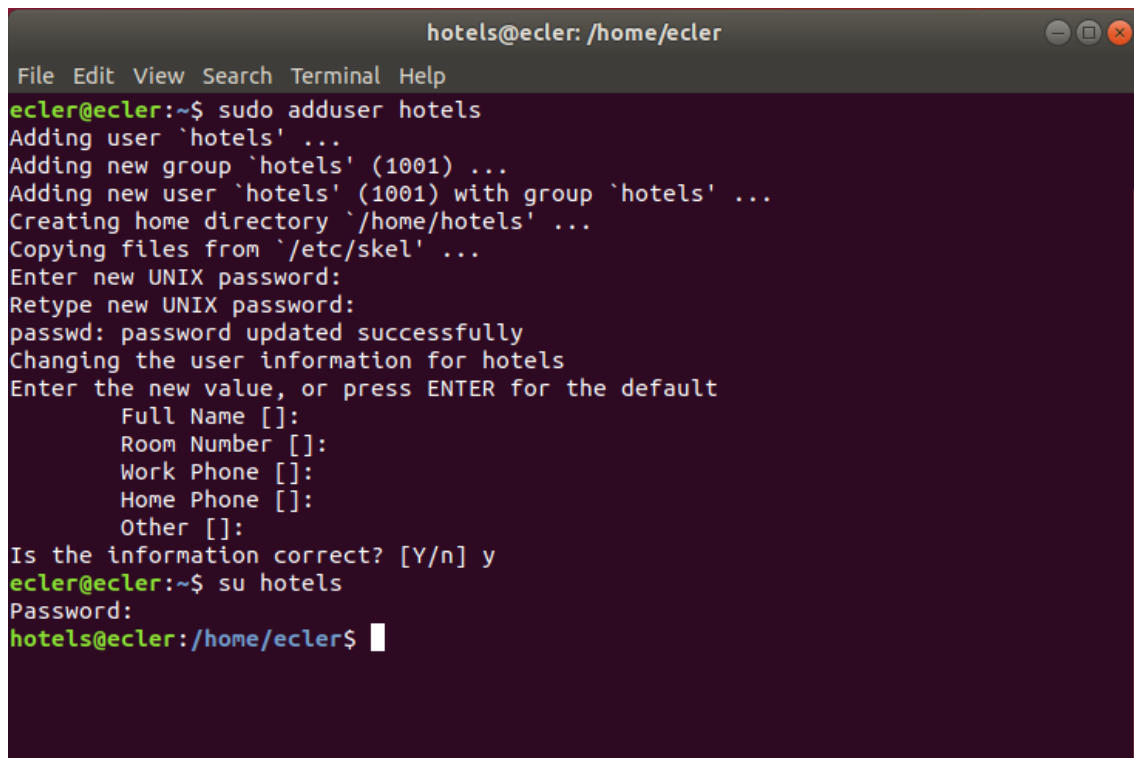
Ahora, inicie sesión como el nuevo usuario:

```
su <user_name>
```

E introduzca la contraseña introducida en el paso anterior.

En este ejemplo:

su hotels



```
hotels@ecler: /home/ecler
File Edit View Search Terminal Help
ecler@ecler:~$ sudo adduser hotels
Adding user `hotels' ...
Adding new group `hotels' (1001) ...
Adding new user `hotels' (1001) with group `hotels' ...
Creating home directory `/home/hotels' ...
Copying files from `/etc/skel' ...
Enter new UNIX password:
Retype new UNIX password:
passwd: password updated successfully
Changing the user information for hotels
Enter the new value, or press ENTER for the default
    Full Name []:
    Room Number []:
    Work Phone []:
    Home Phone []:
    Other []:
Is the information correct? [Y/n] y
ecler@ecler:~$ su hotels
Password:
hotels@ecler: /home/ecler$
```

Figura 97

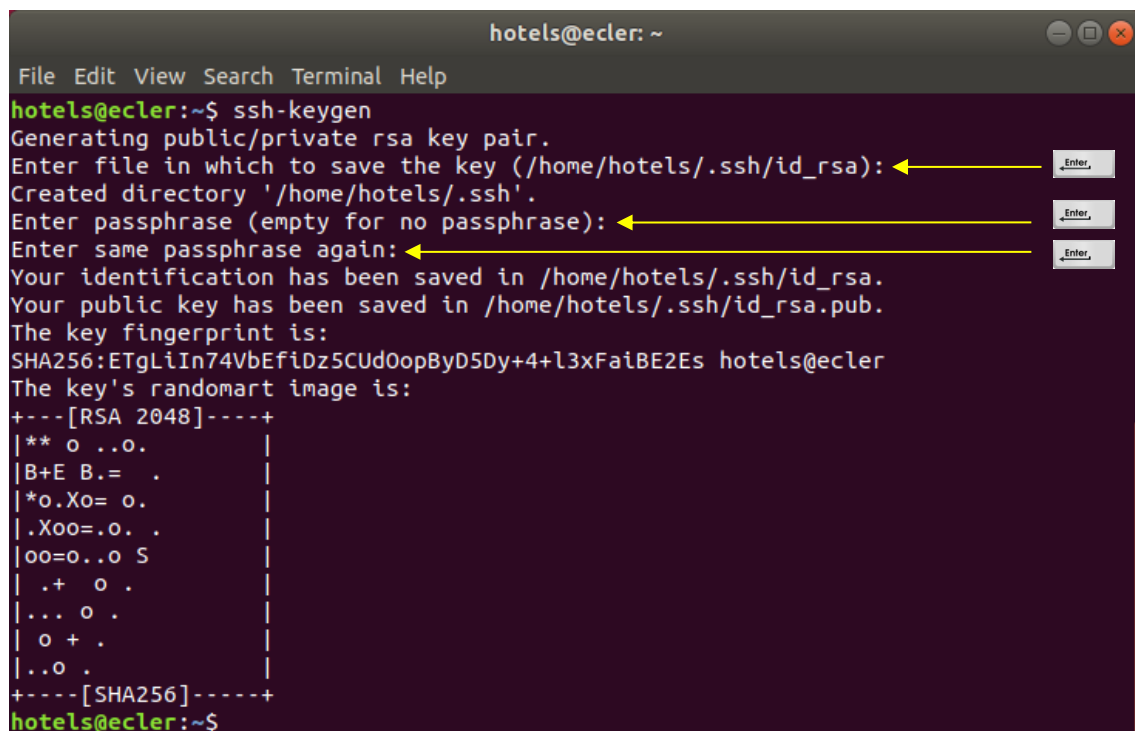
## 6.4. Generando las claves SSH

Antes de generar las claves SSH, es necesario ir primero a la carpeta de inicio del nuevo usuario. Para ello:

```
cd
```

A continuación, utilice el siguiente comando para generar las claves y pulse enter a cada pregunta que se presentó:

```
ssh-keygen
```



```
hotels@ecler: ~  
File Edit View Search Terminal Help  
hotels@ecler:~$ ssh-keygen  
Generating public/private rsa key pair.  
Enter file in which to save the key (/home/hotels/.ssh/id_rsa):   
Created directory '/home/hotels/.ssh'.  
Enter passphrase (empty for no passphrase):   
Enter same passphrase again:   
Your identification has been saved in /home/hotels/.ssh/id_rsa.  
Your public key has been saved in /home/hotels/.ssh/id_rsa.pub.  
The key fingerprint is:  
SHA256:ETgLiIn74VbEfiDz5CUd0opByD5Dy+4+l3xFaiBE2Es hotels@ecler  
The key's randomart image is:  
+---[RSA 2048]-----+  
|* o ..o. |  
|B+E B.= . |  
|*o.XO= o. |  
|.Xoo=.o. . |  
|oo=0..o S |  
|. + o . |  
|... o . |  
| o + . |  
|..o . |  
+---[SHA256]-----+  
hotels@ecler:~$
```

Figura 98

Añada las claves públicas a las claves autorizadas. Utilice el siguiente comando:

```
cat .ssh/id_rsa.pub >> .ssh/authorized_keys
```

Visualice la clave privada que deberá introducir en la página de configuración de Store and Forward del ePLAYER1:

```
cat .ssh/id_rsa
```



Copia  
desde  
aquí

```
hotels@ecler: ~  
File Edit View Search Terminal Help  
hotels@ecler:~$ cat .ssh/id_rsa.pub >> .ssh/authorized_keys  
hotels@ecler:~$ cat .ssh/id_rsa  
-----BEGIN RSA PRIVATE KEY-----  
MIIEowIBAAKCAQEAp9ZG6QXw2QlkwvaE0gFBCC6Dw7ScqG5yARq0bg4ntmzhHm1t  
VyD+l/gnaapM2MTSmXwk1Cl0q2fkync8z8daIf3Edv5cm1jRp0CrX69p0KowK4r6  
QTrC0vUiziTE/YS1Q+qA7IhSNCfruh2sSTg3KyYbk58ul10HVMVtSLVZHzeSByeL  
5kLqAp2Ye8Y4N3iW5LYNOhT9IiEoDZ5gpKkozBU13iY7oob+EaFhKs+Z+POu2Ww4  
xeA4Jl0I9JnImVq1tRBD1aEdQkoApBBVUW4IK2CzbfBUOVAQS2wsREqGi/BKSC1o  
bY0rG08q1F2njDVtXEaT1CSPc2vdg2VaK0cWzQIDAQABAOIBAFsANaZ3ECW9kCKd  
o1pyT55uCGd80EwKxkm0/zGE/0dMNatXzacmPqSLamNCcTQ/U6jgxN88MwQU6tpU  
WGaYQmIXvYR/Wbrox5LMNpeopoj7He8eBZ6Ei8nyHBMFoMGMyPOwHIMjTt70nj1l  
hVqV3mPI377k2lA2e/Qcr6tUJ2RizjAUm+DgaxgpRIInUycJBzzi9mZkJvov1Tj+  
iF2jKwvoVm/l35Mo3bWijR69a0dfLF1XpKXbntt8+CCSr4pu0PhWmpKjD4C7otr4  
W6U1jSyQKnjY+fH83tilYTQ/wkSmUJsqBCpA2VMs6+N+53HZLLqTm4Ko14gEkfBl  
hN13v0kCgYEA10zJK1lC1r3MLHA2/JSP9FRW2v1ZkXFzS9z6+9JRIUPz4WL2shCT  
dgfAgnNlDuqceTE8NTsAWFicNX40gRd9Ehv8Hp/1E0xf0yLRpsypPFQo6t+uRnyh  
VOXL4Eb4RJCzyIsmRTfkWgtZki/TrzeGuSmbnJkgp0Q2R+b4b8mjk+sCgYEAycps  
WpqK2JpVdlW8o88VqQ4KS82QktNEWz2BzBosvZtxPQWmwLGVlIcAgZGwt18k8H3I  
V9KgyaKMfds1KvDuFW/2UA4jG0dp5xoGvhj6LAU30bZjDU1GE0ssa9QM0kFftnMF  
J2o0kaHEddBV9k7iusyFmm+0mZQc6r7LT/1lKicCgYEAs9GBFyXcB6TkcEcYePky  
FaLac1LwuJ76QwBNyivVLmXH6fl84+aR0mU7LC/GEfHa0ZLeCQpaAUJcMeTyjG78  
xjVyF575BSDKUBPYwKgpwKdGowziJ09TJHKpWjA1bRpTarLxUBWjD0nZrFbNzDT1  
hxx3eansZLZ7rP+HokjE558CgYB0yU4NAhH8BaZsvmTswEoAu46hkh1Ee0oFhbpL  
6lxVm39XCAHYF0qGFz/HVw7cSbWugC3cvEwy7dhUu2XC4lbS3+gX0a07VWkv7KV9  
S1tqt67XnpKF+wnFNrCdWSL9BVFNdXMoFHT580M37KPji2FS9c+kQME0xZmUvFG7  
xX/eOQKBgBYw83m4k8HEdmgNCdt9nBuVMDL4Vk/IGfYwbFxC0ilDakFarQWEX8eU  
h3vaI+rTs++jneODex7xwmC8Luh05lFgOCUD82cMwZTmHNptLqYDhrfwdxQSCqIH  
X0m34GVnrgqiGv14WuzY8bs6y4saG9KF3/EkMEVivPc4lCeCjElh  
-----END RSA PRIVATE KEY-----  
hotels@ecler:~$
```

To here

Figura 99

## 6.5. Añadiendo contenido de audio al servidor SSH

El siguiente paso es colocar el contenido de audio correcto en el servidor SSH para cada usuario o grupo de contenido específico. Así, se creará una carpeta dentro del directorio principal de cada grupo de contenido:

```
sudo cp -r <path_with_content> <path_to_place_it>
```

En este ejemplo, se copiará el contenido de audio en el directorio

```
sudo cp -r /home/ecler/sandf/hotels /home/hotels
```

Note que en el directorio `/home/ecler/sandf/` es el almacenamiento de todos los diferentes contenidos de audio, para cada grupo de contenidos o usuario, organizados en carpetas.

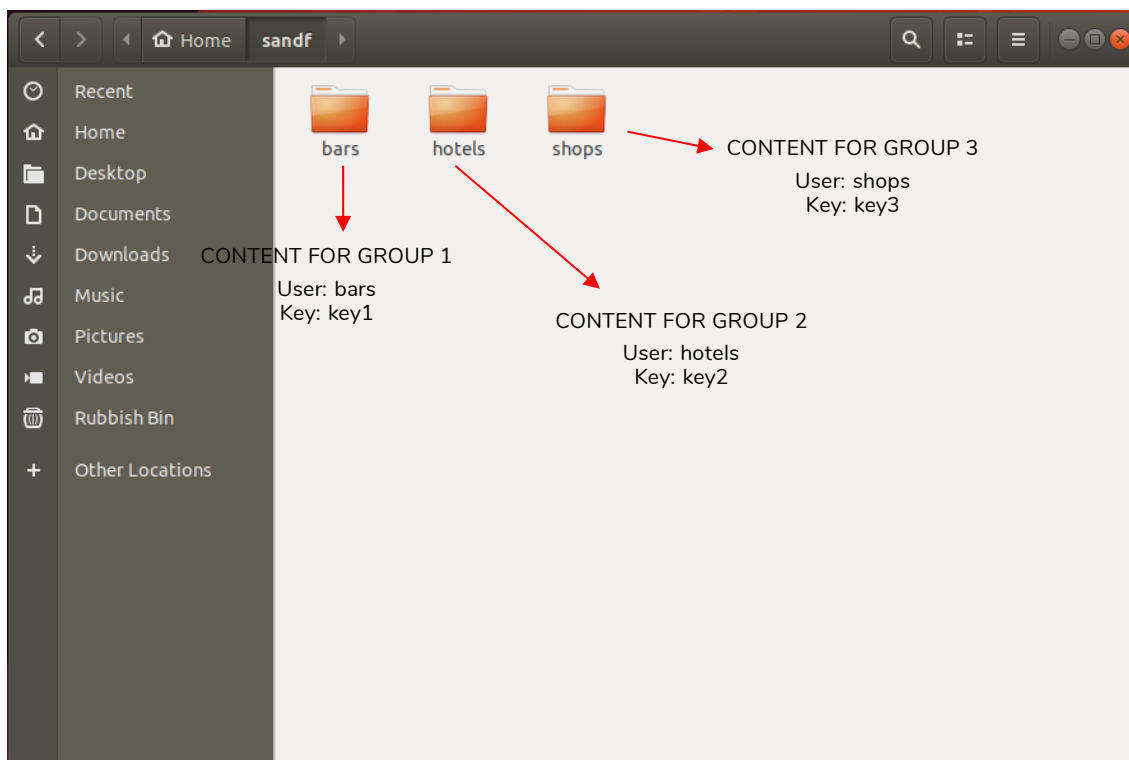


Figura 100

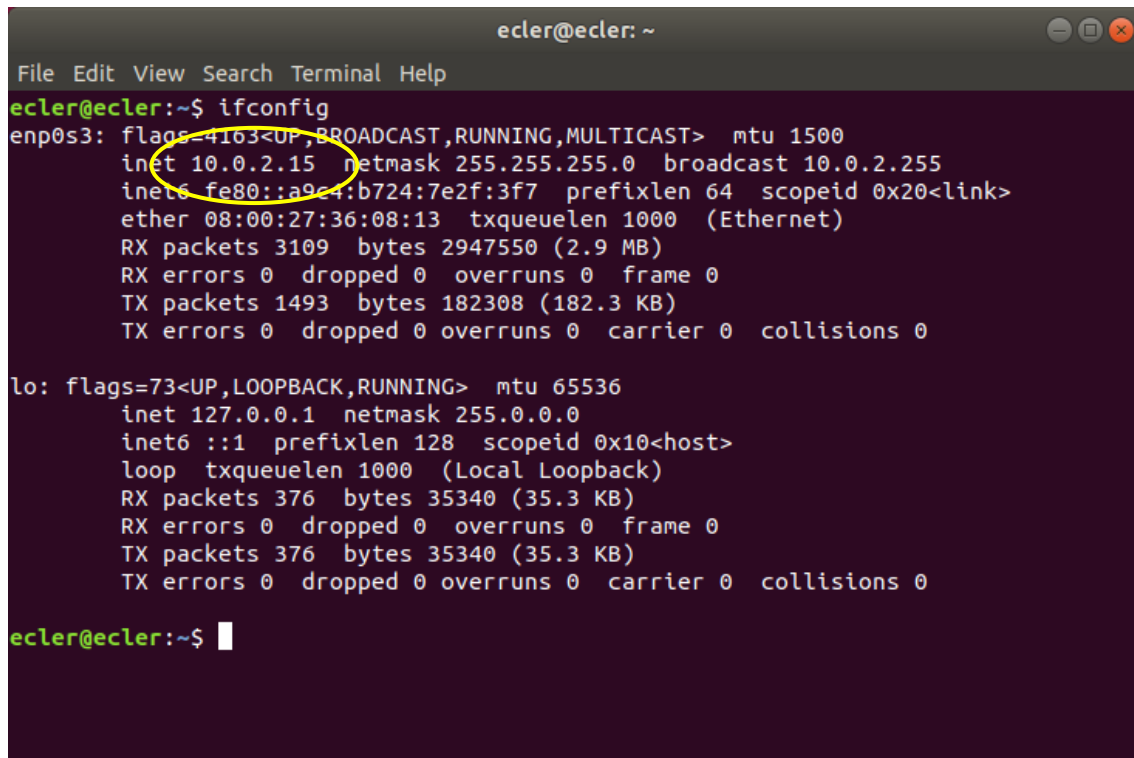
Copie el nuevo directorio creado `/home/hotels/hotels`. es la carpeta donde se almacenan los contenidos de audio en el host y que hay que copiar en la página de configuración del PLAYER ONE/PLAYER ZERO S&F.

## 6.6. Configurando la fuente remota en el reproductor

Finalmente, se puede configurar la fuente remota (servidor SSH) en la aplicación S&F.

19 Host: es la IP del servidor SSH. Para comprobarlo puedes escribir en el terminal:

ifconfig



```
ecler@ecler: ~  
File Edit View Search Terminal Help  
ecler@ecler:~$ ifconfig  
enp0s3: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST> mtu 1500  
  inet 10.0.2.15 netmask 255.255.255.0 broadcast 10.0.2.255  
  inet6 fe80::a9c4:b724:7e2f:3f7 prefixlen 64 scopeid 0x20<link>  
  ether 08:00:27:36:08:13 txqueuelen 1000 (Ethernet)  
  RX packets 3109 bytes 2947550 (2.9 MB)  
  RX errors 0 dropped 0 overruns 0 frame 0  
  TX packets 1493 bytes 182308 (182.3 KB)  
  TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0  
  
lo: flags=73<UP,LOOPBACK,RUNNING> mtu 65536  
  inet 127.0.0.1 netmask 255.0.0.0  
  inet6 ::1 prefixlen 128 scopeid 0x10<host>  
  loop txqueuelen 1000 (Local Loopback)  
  RX packets 376 bytes 35340 (35.3 KB)  
  RX errors 0 dropped 0 overruns 0 frame 0  
  TX packets 376 bytes 35340 (35.3 KB)  
  TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0  
  
ecler@ecler:~$
```

Figura 101

- 20 Puerto: Puerto del servidor SSH. 22 (por defecto)
- 21 Carpeta: el directorio dentro del servidor SSH con el contenido de audio a sincronizar
- 22 Nombre de usuario: usuario o nombre del grupo de contenido
- 23 Clave privada: clave generada para el usuario o grupo de contenido

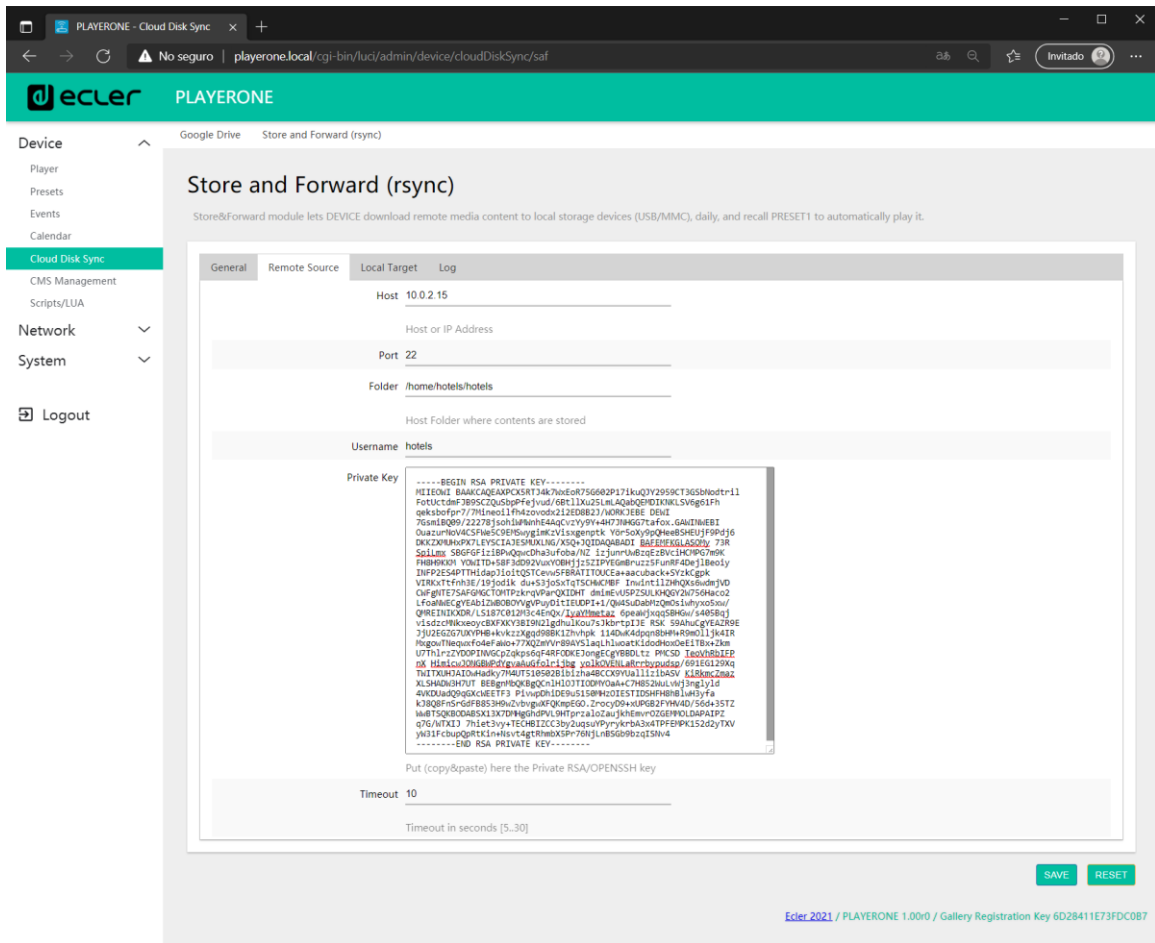


Figura 102

Esta configuración es la misma para todos los dispositivos del grupo de contenidos.

Repita los pasos 3 a 6 para cada grupo de contenido que desee configurar para Store & Forward.



Todas las características del producto están sujetas a variación debido a las tolerancias de producción.

**NEEC AUDIO BARCELONA S.L.** se reserva el derecho a realizar cambios o mejoras en el diseño o la fabricación que puedan afectar estas especificaciones de producto.

Motors, 166-168 08038 Barcelona - Spain - (+34) 932238403 [information@ecler.es](mailto:information@ecler.es)  
[www.ecler.com](http://www.ecler.com)