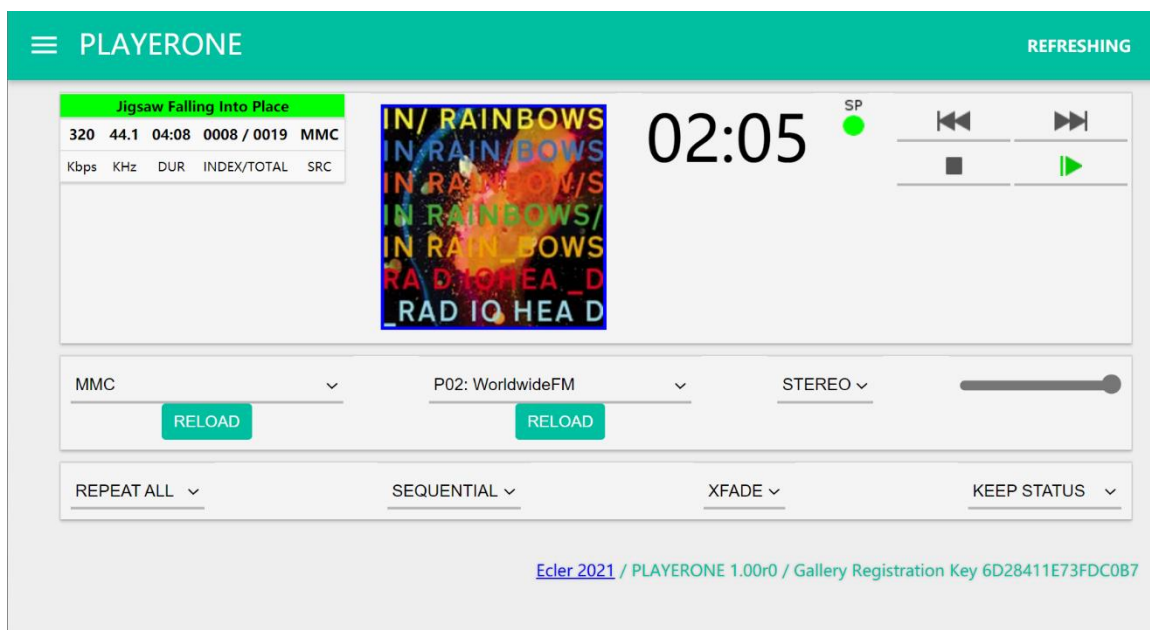


PLAYER ONE et PLAYER ZERO – Interface graphique Web (v1.00r0)

LECTEURS AUDIO

Lecteur audio pour support local et streaming



MODE D'EMPLOI

SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	2
1. INTRODUCTION	4
2. PREMIERS PAS.....	5
2.1. Guide de connexion rapide par Ethernet	9
2.2. Guide de connexion rapide par Wi-Fi	9
3. DEVICE (appareil)	10
3.1. Player (lecteur).....	10
3.2. Presets (préréglages)	12
3.3. Events (événements)	18
3.4. Calendar (calendrier)	23
3.4.1. General (paramètres généraux)	26
3.4.3. Target (cible)	29
3.4.4. À propos des priorités	30
3.4.5. Exemple pratique de configuration d'événements de calendrier ...	31
3.5. Cloud Disk Sync (synchronisation avec le support distant)	44
3.5.1. Google Drive	44
3.5.2 Store and Forward (rsync).....	54
3.6. CMS Management (gestion par CMS)	58
3.7. Scripts/LUA.....	59
3.7.1 Exemple de script 1 :	63
3.7.2. Exemple de script 2 :	63
3.7.3. Exemple de script 3 :	65
3.7.4. Exemple de script 4 :	66
4. NETWORK (réseau).....	68
4.1. Connexion par câble RJ 45.....	68
4.2. Connexion sans fil point à point.....	72
4.3. Connexion à un réseau Wi-Fi.....	75

5. SYSTEM (système)	81
5.1. Name and Time (nom et heure)	81
5.1.1. General settings (réglages généraux)	81
5.1.2. Time synchronization (synchronisation de l'heure).....	82
5.2. Security (sécurité)	83
5.2.1. Web password (mot de passe Web)	83
5.2.2. Front Panel Functions (fonctions de face avant)	83
5.2.3. RePlayer	84
5.3. Backup, Restore and Firmware (sauvegarde, restauration et firmware).....	86
5.3.1. Faire des sauvegardes	87
5.3.2. Restore (restauration des sauvegardes et des réglages d'usine)...	89
5.3.3. Mise à jour du firmware	89
5.4. USB/MMC parameters (paramètres USB/MMC)	91
5.5. Register (registre)	93
5.6. Reboot (redémarrage)	94
6. Annexe I : configuration du serveur SSH pour Store and Forward	95
6.1. Groupes de contenu	96
6.2. Installation de SSH sous Linux.....	98
6.3. Création d'utilisateurs sous Linux.....	98
6.4. Génération de clés SSH.....	100
6.5. Ajout de contenu audio au serveur SSH.....	102
6.6. Configuration de la source distante dans le lecteur.....	103

1. INTRODUCTION

PLAYER ONE / PLAYER ZERO possède une application Web, intégrée à l'appareil lui-même, qui vous permet de le configurer. Il n'est pas nécessaire d'installer de logiciel supplémentaire. Grâce à cette application, vous pouvez configurer les options avancées de l'appareil, créer des playlists (listes de lecture), programmer des événements de calendrier, créer des scripts ou contrôler les fonctions de base à distance. L'application est accessible depuis un navigateur Web à partir de tout appareil connecté au même réseau local par Ethernet (filaire) ou Wi-Fi.

2. PREMIERS PAS

Pour que l'appareil puisse accéder à l'application Web PLAYER ONE / PLAYER ZERO, il doit être connecté au réseau, soit par un câble (connecteur RJ-45), soit sans fil (Wi-Fi).

1. Filaire (connexion Ethernet) : par défaut, le PLAYER ONE / PLAYER ZERO est réglé en mode DHCP. Une adresse IP lui sera attribuée automatiquement.
 - Assurez-vous que les paramètres réseau IP statiques sont compatibles avec votre réseau local et la plage IP existante du système.

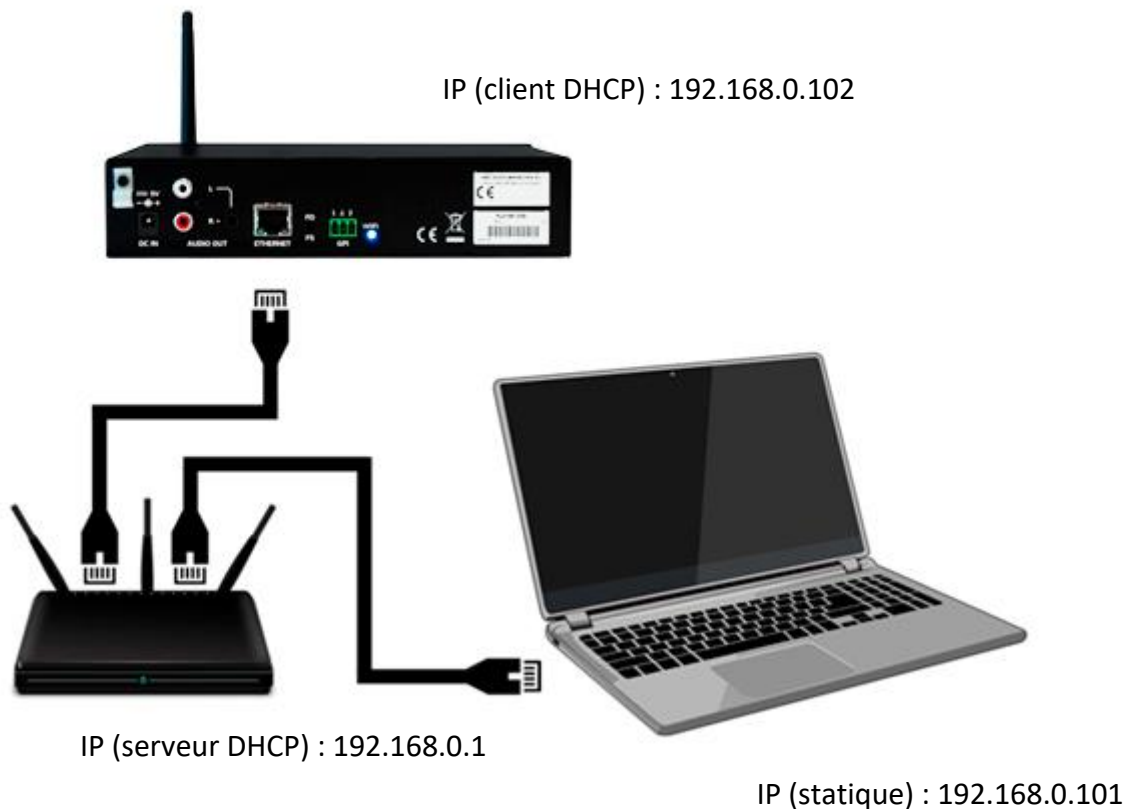


Figure 1 : exemple de connexion à un réseau local par l'interface réseau Ethernet (filaire).

2. Wi-Fi : le PLAYER ONE / PLAYER ZERO possède une interface réseau Wi-Fi, ce qui signifie que les appareils mobiles peuvent lui envoyer des flux audio. Il peut être configuré sans fil. Il existe deux modes de fonctionnement :

- Mode MASTER : connexion point à point. L'interface réseau Wi-Fi de l'appareil est réglée sur ce mode par défaut. Connectez votre appareil Wi-Fi (ordinateur, smartphone, etc.) comme client de l'appareil au moyen de votre assistant de réseau Wi-Fi (connectez-vous au réseau PLAYER-WiFi, SSID par défaut). Le mot de passe par défaut est : 0123456789.

Remarque : dans ce mode de fonctionnement, aucune connexion Internet n'est nécessaire. Cependant, elle peut être utile pour ouvrir l'application Web la première fois et configurer les paramètres réseau selon vos besoins.

- Mode CLIENT : ce mode de connexion permet à l'appareil de se connecter à votre réseau Wi-Fi préféré. Les appareils mobiles doivent ensuite être connectés au même réseau afin de pouvoir configurer le PLAYER ONE / PLAYER ZERO. Si votre réseau Wi-Fi comprend une connexion Internet, le PLAYER ONE / PLAYER ZERO et les appareils mobiles auront accès à Internet.

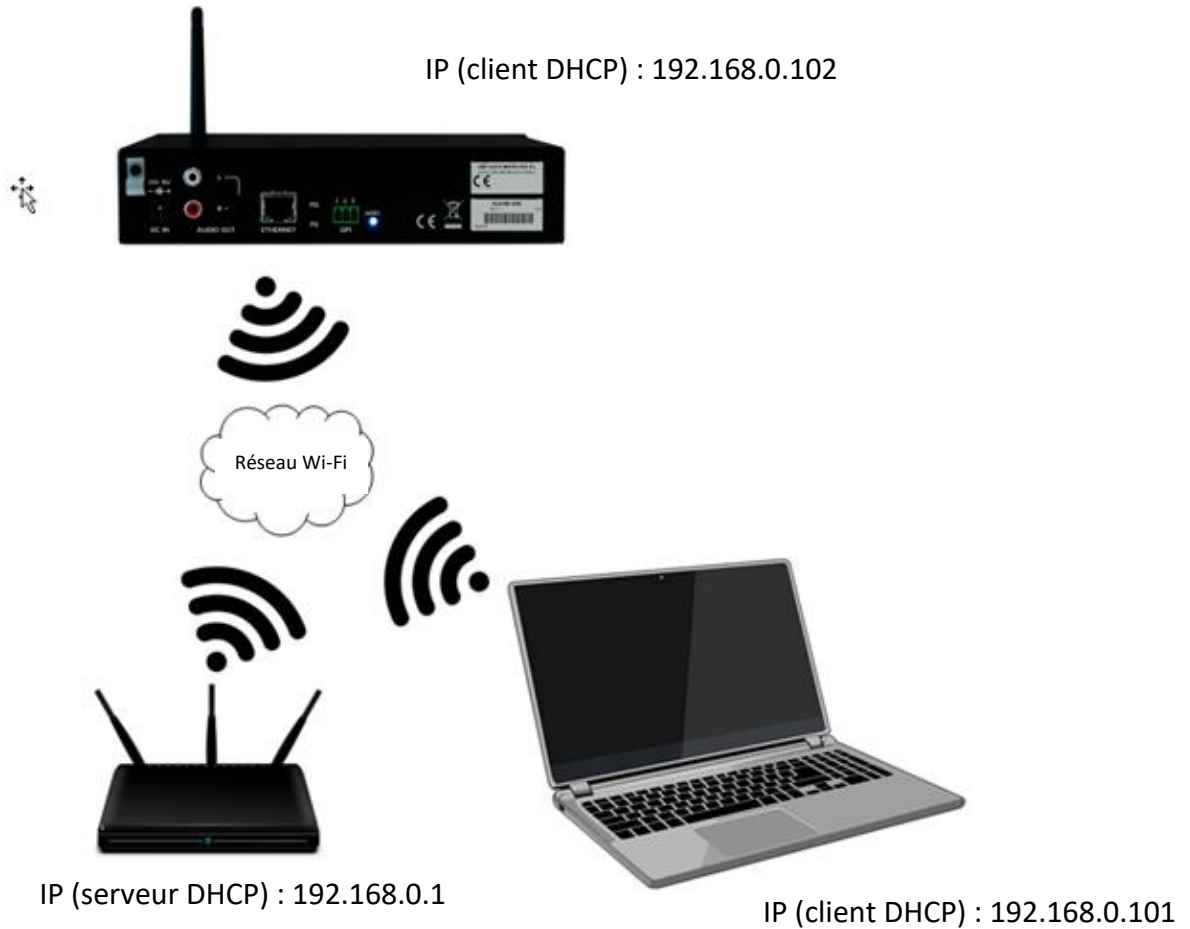


Figure 2 : exemple de connexion à un réseau local par l'interface réseau Wi-Fi (sans fil).

Les appareils PLAYER ONE / PLAYER ZERO utilisent le service mDNS pour être accessibles de façon intuitive au moyen d'un navigateur Web sur le même réseau local (LAN). Pour accéder facilement à l'application Web, saisissez nom_appareil.local dans la barre de recherche de votre navigateur. Par défaut, c'est « playerone.local » pour PLAYER ONE, « playerzero.local » pour PLAYER ZERO.

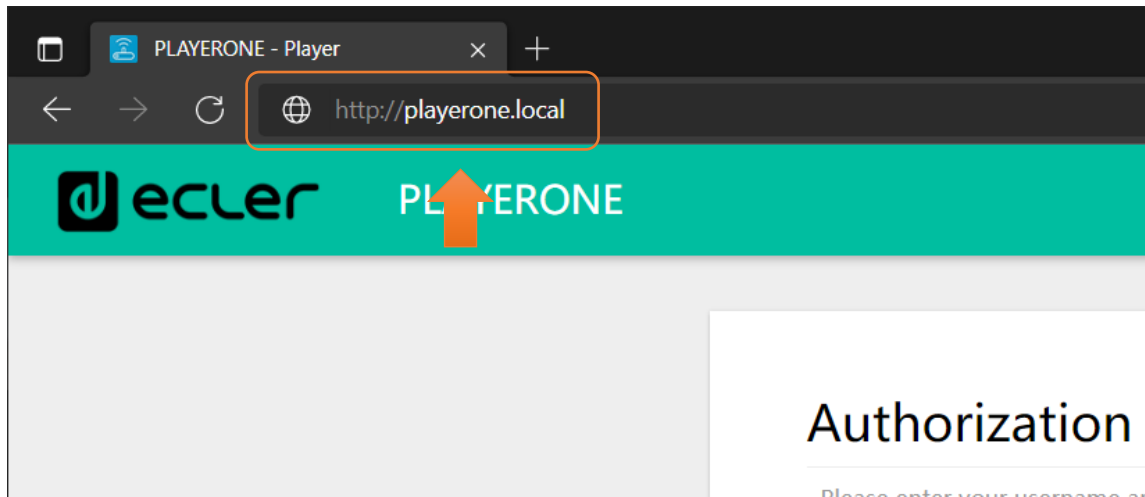


Figure 3 : accès par service mDNS

Si vous le préférez (ou si le service mDNS est in disponible), vous pouvez accéder à l'appareil en utilisant l'adresse IP assignée au PLAYER ONE / PLAYER ZERO :

- PLAYER ONE :
 - Maintenez la touche MENU enfoncée pendant quelques secondes jusqu'à ce que le menu de configuration apparaisse.
 - Naviguez en appuyant sur la touche SUIVANT, jusqu'à ce que l'écran affiche WiFi ou ETHERNET, selon la connexion choisie.
 - Appuyez sur l'encodeur rotatif (SELECT).
- 3. PLAYER ZERO :
 - Comme il n'y a pas d'écran pour afficher l'adresse IP, vous devez la trouver sur l'interface graphique Web du serveur DHCP (commutateur/routeur). Voir la documentation du fabricant.

Icon	Device Name	IP Address	Protocol	MAC Address	Icon
	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	

Figure 4 : exemple d'interface graphique Web de routeur

Tapez l'adresse IP de l'appareil dans la barre de navigation de votre navigateur (l'adresse IP indiquée dans la Figure 5 ne doit pas nécessairement correspondre à celle attribuée à votre appareil).

Vous verrez l'écran de bienvenue. Pour accéder à l'application, le nom d'utilisateur (*username*) et le mot de passe (*password*) sont prédéfinis :

4. Username : root
5. Password : ecler

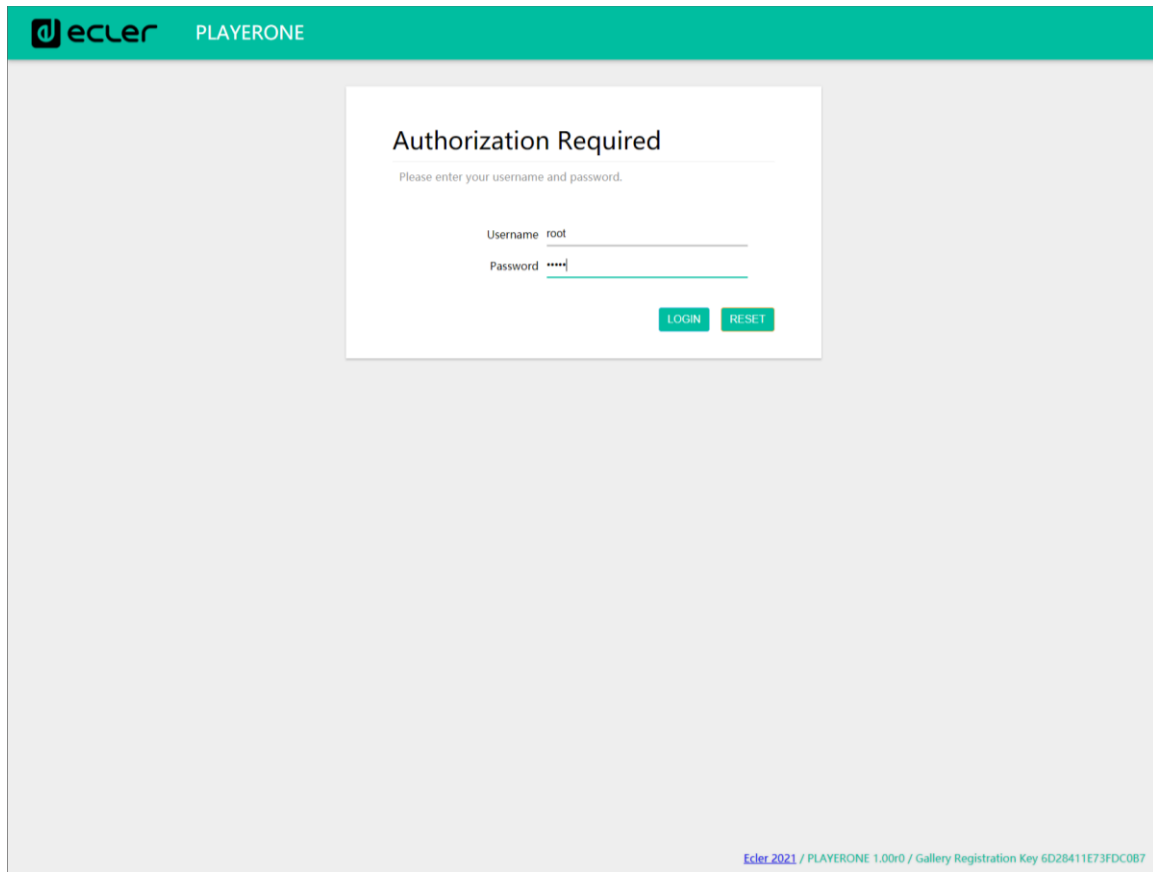


Figure 5 : page d'accueil de l'application Web

2.1. Guide de connexion rapide par Ethernet

6. Connectez le PLAYER ONE / PLAYER ZERO à un commutateur/routeur au moyen de l'interface Ethernet (filaire).
7. Connectez l'ordinateur/appareil intelligent au même réseau.
8. Saisissez « playerone.local » pour PLAYER ONE, ou « playerzero.local » pour PLAYER ZERO, dans votre navigateur.

2.2. Guide de connexion rapide par Wi-Fi

9. Connectez l'ordinateur/appareil intelligent au réseau PLAYER-WIFI.
Mot de passe : 0123456789
10. Saisissez « playerone.local » pour PLAYER ONE, ou « playerzero.local » pour PLAYER ZERO, dans votre navigateur.

3. DEVICE (appareil)

3.1. Player (lecteur)

Cette page du menu PLAYER ONE / PLAYER ZERO affiche des informations sur la lecture, les balises (« tags ») de *streaming* et des informations détaillées sur le contenu audio, ainsi que la pochette de l'album. Elle permet également de contrôler à distance les fonctions de base, LECTURE/PAUSE, STOP, PRÉCÉDENT/RECU RAPIDE et SUIVANT/AVANCE RAPIDE ; la sélection de la source et les pré réglages (presets) personnels ; les modes de répétition, lecture et fondu ; les canaux (stéréo/mono), le volume et le mode de réinitialisation. Vous trouverez également des informations utiles au bas de la page, telles que la version du firmware et la clé d'enregistrement [Ecler Gallery](#).

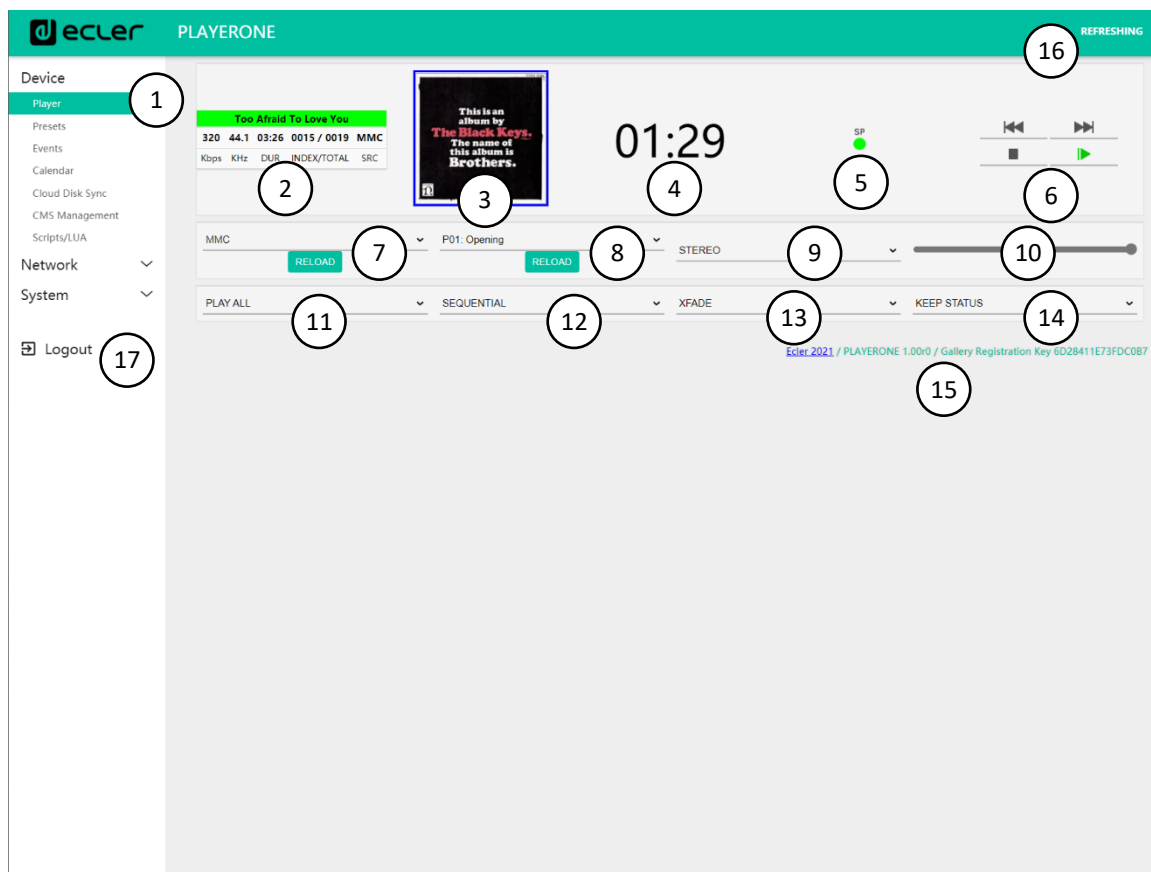
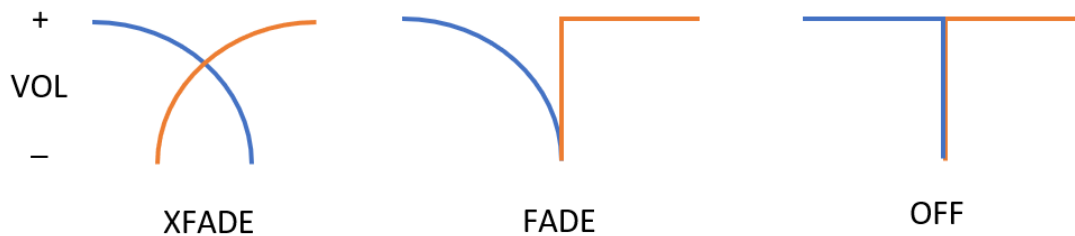


Figure 6 : page Player (lecteur)

1. Menu de navigation : affiche les différents menus et sous-menus de navigation de l'application Web.
2. Informations de streaming : affiche des informations sur le flux ou le fichier audio (selon la configuration). Si cette information n'est pas disponible, la valeur par défaut est affichée, à savoir l'URL.

- Balises ID3 : titre, artiste, album, etc.
 - Kbps : débit binaire en kb/s
 - KHz : fréquence d'échantillonnage
 - DUR : durée
 - INDEX/TOTAL : index ou position dans tous les fichiers
 - SRC : source (USB, MMC, NET, etc.)
3. Pochette de l'album : affiche la pochette de l'album correspondant au fichier. Pour que la pochette de l'album s'affiche correctement, l'appareil doit disposer d'une connexion Internet. Si la pochette de l'album ne peut pas être affichée, une image par défaut le sera.
 4. Durée de lecture : temps écoulé depuis le début de la lecture de l'URL ou du fichier audio.
 5. Présence de signal : ce champ sera vert si l'appareil produit un signal audio en sortie. S'il ne diffuse aucun son, si le niveau de volume est trop faible ou si l'appareil est en sourdine, ce champ sera gris. Cette LED virtuelle sera de la même couleur que la LED SP à l'avant de l'appareil. Elle est utile pour traiter les problèmes d'absence de signal audio.
 6. Commandes de lecture : permettent de contrôler à distance les commandes de lecture de l'appareil (PRÉCÉDENT/RECU L RAPIDE, SUIVANT/AVANCE RAPIDE, STOP, LECTURE/PAUSE). *Remarque :* PLAYER ZERO n'a pas de commandes de lecture en face avant.
 7. Sources : permet de sélectionner une des sources disponibles. Le bouton RELOAD permet de recharger la source actuelle.
 8. Presets : permet de sélectionner l'un des presets (préréglages) disponibles. Le bouton RELOAD permet de recharger le preset actuel. Si des modifications ont été apportées au preset actuel, il est nécessaire de le recharger pour que ces modifications soient appliquées.
 9. Stéréo-mono : sélection de la sortie en stéréo (canaux gauche et droit) ou en mono (même signal sur les canaux gauche et droit).
 10. Volume : permet de contrôler le volume à distance. *Remarque :* PLAYER ZERO n'a pas de commande de volume en face avant.
 11. Mode de répétition :
 - PLAY ALL : lit une fois toute la playlist.
 - PLAY ONE : ne lit que le premier titre de la playlist.
 - REPEAT ALL : répète toute la playlist en boucle.
 - REPEAT ONE : répète uniquement le premier titre de la playlist.
 12. Mode de lecture :
 - SEQUENTIAL : lit une fois toute la playlist dans l'ordre alphabétique.
 - RANDOM : lit toute la playlist dans un ordre pseudo-aléatoire.
 13. Mode de transition entre les fichiers audio :
 - XFADE : fondu enchaîné par lequel le fichier en cours de lecture s'estompe à la fin alors que le fichier suivant monte en volume. La transition entre les fichiers se fait en douceur (environ 5 secondes). Il y a un certain chevauchement des pistes.

- FADE : le fichier lu s'estompe à la fin de la lecture (environ 2,5 secondes). La transition entre les fichiers se fait en douceur. Il n'y a pas de chevauchement des pistes.
- OFF : désactivé. Il y a une transition abrupte entre les fichiers. Il n'y a pas d'atténuation ni de chevauchement des fichiers audio.



REMARQUE : si le fichier lu est court (tonalité de 2-3 secondes, par exemple) et que le mode de transition XFADE est utilisé avec le mode de répétition REPEAT ONE/ALL, une attention particulière doit être accordée aux temps de lecture des fichiers et aux transitions. Cela peut donner un comportement inattendu.

14. Mode de réinitialisation :

- KEEP STATUS : lorsque l'appareil est réinitialisé, les conditions de lecture sont maintenues : source, preset, lecture (LECTURE, STOP, etc.), mode de répétition, etc.
- LOAD PRESET 1 : lorsque l'appareil est réinitialisé, il charge automatiquement le preset 1.

15. Informations : affiche les informations pertinentes suivantes :

- Année de développement
- Version du firmware de l'appareil
- Clé d'enregistrement pour la plate-forme Ecler Gallery

16. Rafraîchissement de l'écran : permet de mettre en pause le rafraîchissement de l'écran (SP, durée de lecture, informations sur les fichiers, etc.). Indique également le nombre de modifications apportées à une configuration avant sa sauvegarde.

17. Logout : cette option vous permet de vous déconnecter de l'application Web. Vous serez redirigé vers l'écran de bienvenue.

3.2. Presets (préréglages)

Le PLAYER ONE/ PLAYER ZERO permet de créer jusqu'à 20 presets ou mémoires de configuration personnelles. Si vous rappelez ultérieurement un preset stocké dans l'appareil, celui-ci restaurera tous les réglages qu'il a stockés.

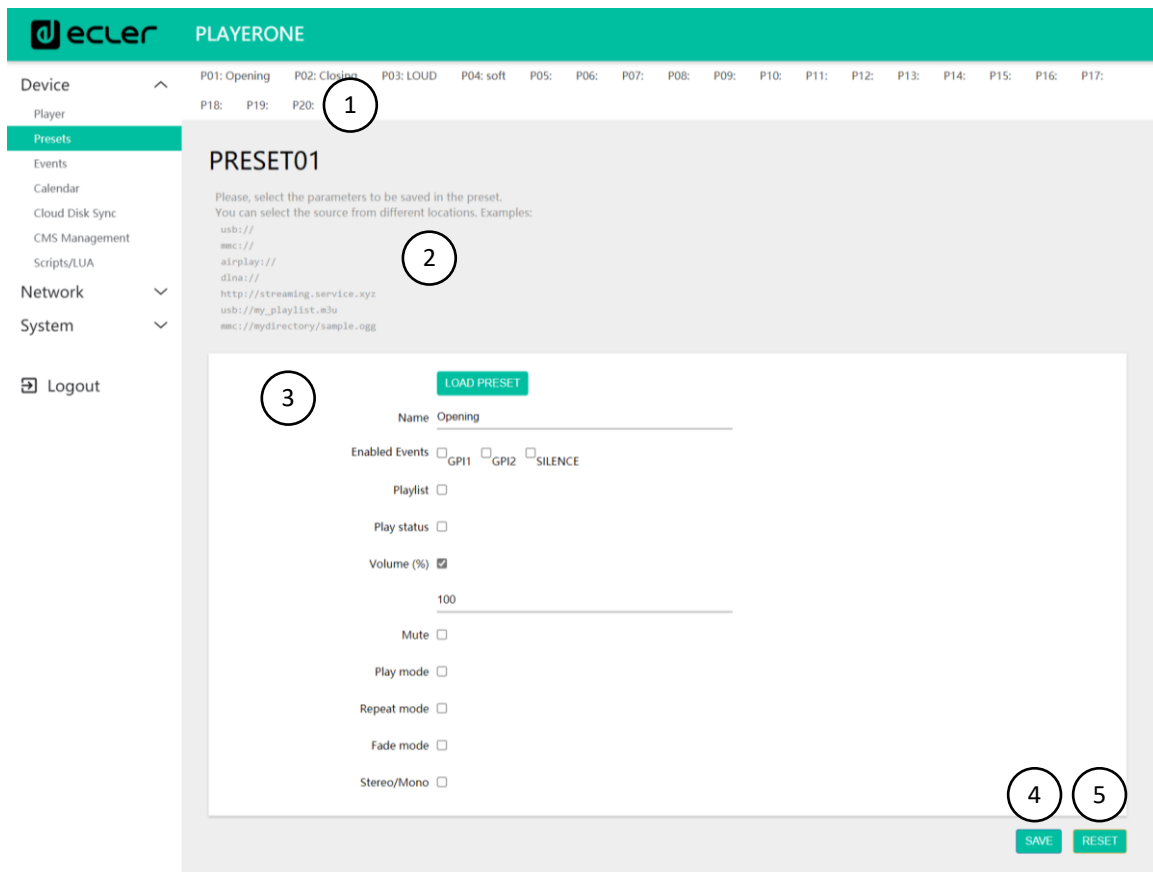
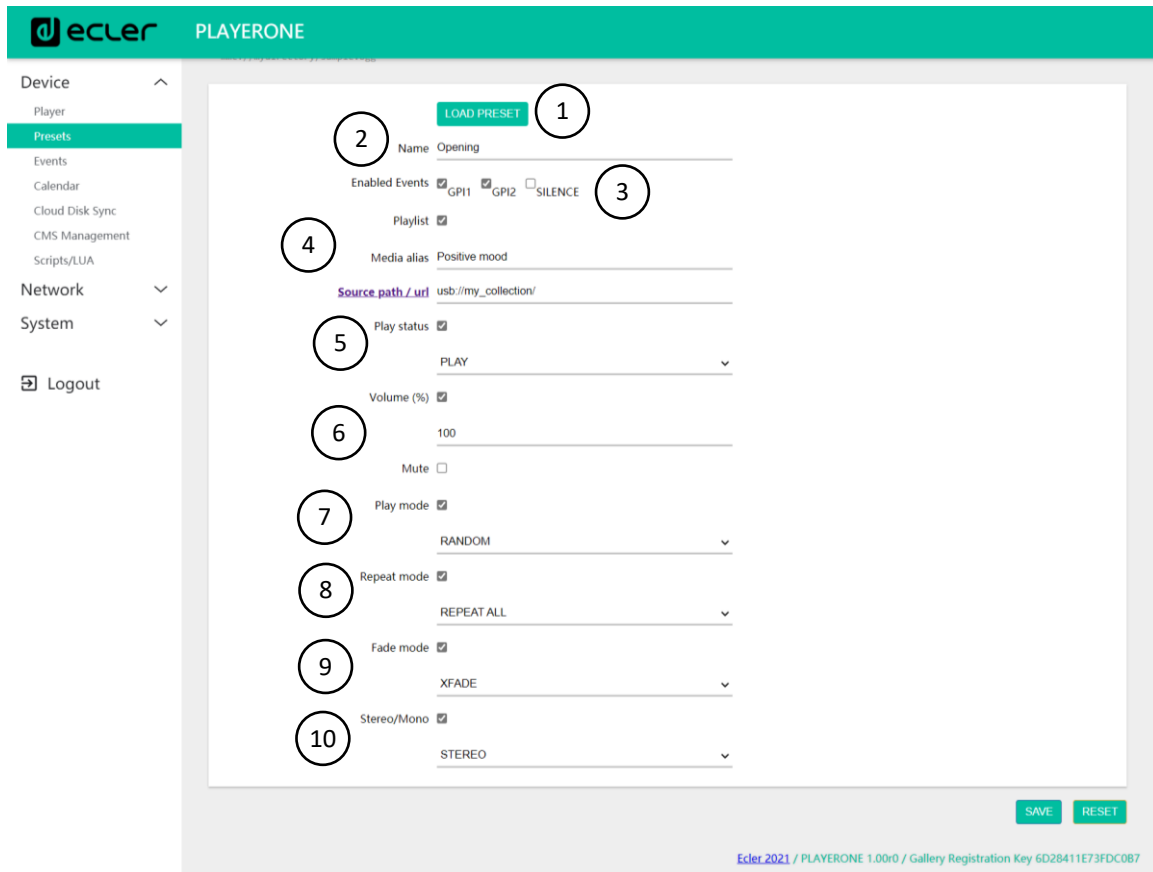


Figure 7 : exemple de configuration de preset

1. En-tête de page : les 20 *presets* sont affichés. Leurs noms par défaut sont : P01, P02... P20. Cliquer sur un nom affiche la configuration de ce *preset*. Les noms qui apparaissent pour les *presets* peuvent être modifiés dans la configuration des *presets*. Une fois ce paramètre enregistré dans le *preset*, vous devez rafraîchir la page du navigateur (F5) afin d'afficher les changements dans l'en-tête.
2. Informations : affiche des informations utiles pour la configuration des *presets*.
3. Options de configuration pour le *preset* sélectionné.
4. Bouton Save : enregistre les réglages effectués dans le *preset* actuellement modifié.
5. Bouton Reset : annule les changements et rétablit la dernière configuration sauvegardée dans le *preset* actuellement modifié.



1. Bouton Load Preset : charge le *preset* sélectionné. C'est utile car vous pouvez charger le *preset* juste après l'avoir modifié, sans avoir à changer de page ou à manipuler l'appareil.
2. Name : nom du *preset*. Il s'agit du nom qui sera affiché dans le menu principal/PRESETS de PLAYER ONE (écran LCD), dans la liste des *presets* de la page Player, dans l'en-tête de la page *Presets* et dans l'application RePlayer.
Remarque : le PLAYER ZERO n'a pas d'écran LCD.
3. Enabled Events : active/désactive les événements déclenchés par les entrées GPI (General Purpose Input) et par détection de silence dans le *preset*. Les GPI et l'événement de détection de silence doivent être configurés en page Events (événements). Voir le chapitre 3.3. Events (événements) pour plus d'informations.

Remarque : pour que l'événement GPI fonctionne correctement, il doit être configuré et activé dans le *preset*, et le *preset* doit être chargé. Si un *preset* est chargé alors que les GPI sont désactivées, les GPI ne fonctionneront pas.

4. Playlist : si cette option est cochée, lorsque le *preset* est rappelé, la *playlist* en cours de lecture est remplacée par la source dont l'adresse URL est saisie dans le champ Source path/url.
 - Media alias : alias de la source enregistrée dans le *preset* (Source path/url). Cet alias sera affiché dans le menu principal/SOURCE (écran LCD) de PLAYER ONE comme source disponible, en plus des sources par défaut (USB et SD, etc.). Il vous permettra également d'accéder directement à ce support à partir de n'importe quel *preset*, depuis la page Player ou l'application RePlayer.
 - Source path/url : conserve une adresse réseau ou locale dans le *preset*. Cette adresse doit être une adresse valide pour la lecture correcte du contenu audio par l'appareil. Nous vous recommandons de lire le document « [How to identify internet radio URL streams](#) » (Comment identifier les URL de flux audio sur Internet). Vous pouvez vous référer aux invites de l'application pour saisir les adresses locales (USB, SD, AirPlay, etc.). Vous pouvez cliquer sur "Source path/url" (bleu) pour ouvrir dans un nouvel onglet du navigateur l'adresse saisie dans ce champ. Cette option est disponible dans plusieurs pages de l'application. Elle est utile pour vérifier le bon fonctionnement d'une source audio (radio Internet, par exemple), ou pour copier l'adresse afin de créer des *playlists* (fichier .m3u, par exemple). Voir les informations techniques ([fiche technique](#)) pour les formats audio et de *playlist* pris en charge par le lecteur.

Remarque : les radios Internet mémorisées au moyen de la face avant de PLAYER ONE sont conservées dans le champ Playlist.

5. Play status : si cette option est cochée, les réglages mémorisés pour le lecteur dans le *preset* chargé remplacent les réglages existants.
6. Volume (%) /MUTE : si cette option est cochée, le réglage mémorisé dans le *preset* chargé pour le volume et la coupure du son (MUTE) du lecteur remplace les réglages existant (en %).
7. Play mode : si cette option est cochée, son réglage de mode de lecture (sequential/random) supplante le réglage existant.
8. Repeat mode : si cette option est cochée, son réglage de mode de répétition (play all, play one, repeat all ou repeat one) supplante le réglage existant.
9. Fade mode : si cette option est cochée, son réglage de mode de transition entre pistes successives d'une *playlist* (off/fade/cross-fade)

supplante le réglage existant.

10. Stereo/Mono : si cette option est activée, son réglage de sélection de sortie mono ou stéréo supplante le réglage existant.

3.2.1. Exemples de sources audio

Remarque : les adresses indiquées sont des exemples, ces adresses de radio Internet ou de fichiers locaux peuvent ne pas fonctionner sur votre lecteur.

Chemin d'accès au média	Emplacement du média	Éléments inclus dans la file d'attente de lecture (uniquement les médias audio valides)
usb://	Support de stockage USB, dossier racine	Média enregistré dans le dossier racine USB et jusqu'au troisième niveau de ses sous-dossiers
mmc://	Carte SD, dossier racine	Média enregistré dans le dossier racine de la carte SD et jusqu'au troisième niveau de ses sous-dossiers
usb://musicfolder/jazz/	Support de stockage USB, dossier \musicfolder\jazz	Média enregistré dans le dossier \musicfolder\jazz du support USB et jusqu'au troisième niveau de ses sous-dossiers
mmc://musicfolder/jazz/	Carte SD, dossier \musicfolder\jazz	Média enregistré dans le dossier \musicfolder\jazz de la carte SD et jusqu'au troisième niveau de ses sous-dossiers
mmc://evacuation_message.mp3	Carte SD, dossier racine	Fichier mp3 unique nommé evacuation_message.mp3
usb://evacuation_message.mp3	Support de stockage USB, dossier racine	Fichier mp3 unique nommé evacuation_message.mp3
usb://...path.../my_collection.m3u mmc://...path.../my_collection.m3u	Défini par le fichier de playlist m3u	Média indiqué par la playlist my_collection.m3u ...path... est le chemin d'accès au dossier du fichier m3u
usb://...path.../my_songs.m3u8 mmc://...path.../my_songs.m3u8	Défini par le fichier de playlist m3u8	Média indiqué par la playlist my_songs.m3u8 ...path... est le chemin d'accès au dossier du fichier m3u8
usb://...path.../best_of_rock.pls mmc://...path.../best_of_rock.pls	Défini par le fichier de playlist pls	Média indiqué par la playlist best_of_rock.pls ...path... est le chemin d'accès au dossier du fichier pls
http://www.ecler.com/music/party_songs/party.m3u	Défini par le fichier de playlist m3u	Média indiqué par la playlist party.m3u, à une adresse url Internet (Web d'entreprise, etc.)
http://www.ecler.com/music/party_songs/party.pls	Défini par le fichier de playlist pls	Média indiqué par la playlist party.pls, à une adresse Internet (Web d'entreprise, etc.)
http://65.60.19.42:8040/	Streaming en temps réel	Média fourni par un service de streaming audio Internet ayant comme url http://nnn.nnn.nnn.nnn:port (dans l'exemple http://65.60.19.42:8040/)

http://stream1.megarockradio.net:8240	Streaming en temps réel	Média fourni par un service de streaming audio Internet ayant comme url http://url:port
http://208.92.53.90:443/LOS40_SC	Streaming en temps réel	Média fourni par un service de streaming audio Internet ayant comme url http://url/folder
http://media.musicradio.com/channel01.m3u/	Streaming en temps réel	Média fourni par un service de streaming audio Internet, une playlist ayant comme url http://url/playlist.m3u

3.3. Events (événements)

3 événements sont disponibles : deux sont déclenchée par les ports GPI (par la fermeture de contacts externes sans potentiel connectés aux ports GPI de la face arrière de l'unité) et le troisième par la détection de silence. Les deux types d'événements peuvent être configurés en page Events (événements). En sélectionnant l'onglet qui correspond à l'événement, vous pouvez accéder à sa configuration.

Remarque : n'oubliez pas que pour fonctionner correctement, les événements doivent être activés dans le preset actuellement chargé.

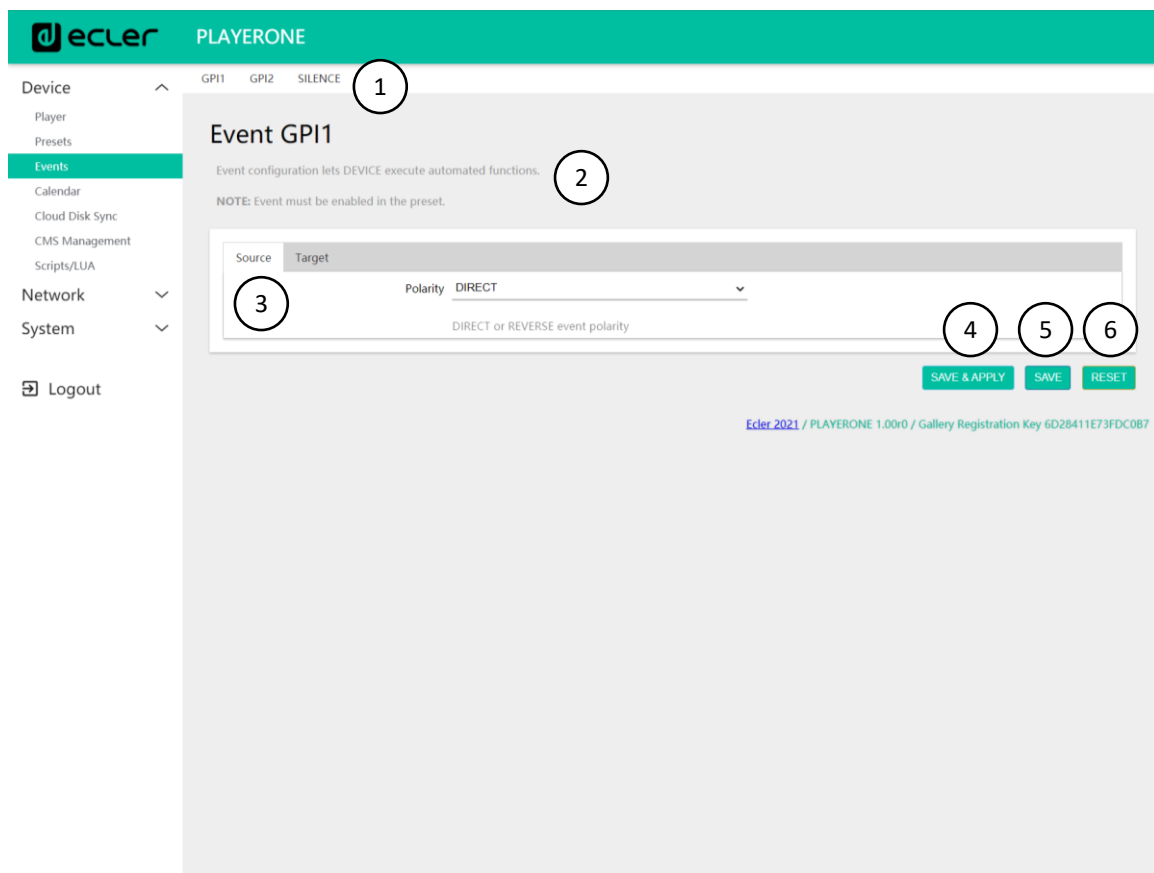


Figure 8 : exemple de configuration d'un événement GPI

1. En-tête de page : affiche les événements GPI et de silence. Lorsque vous cliquez sur le nom, la configuration de cet événement s'affiche.
2. Informations : affiche des informations utiles pour la configuration des événements.
3. Options de configuration pour l'événement sélectionné.
4. Bouton Save & Apply : enregistre les modifications apportées à l'événement GPI édité et les applique. Si un tel événement est activé pour le *preset* en cours, il n'est pas nécessaire de recharger le *preset*.
5. Bouton Save : enregistre les modifications apportées à l'événement GPI édité sans les appliquer. De cette façon, si un tel événement est activé pour le *preset* en cours, les changements ne seront appliqués que lorsque le *preset* sera rechargé.
6. Bouton Reset : annule les changements faits et rétablit la dernière configuration sauvegardée dans l'événement actuellement édité.
Remarque : vous pouvez configurer les différents onglets (Source, Target (« cible »)) avant de sauvegarder, et les modifications seront conservées.

3.3.1 Événements GPI

Il y a 2 événements GPI : GPI1 et GPI2. Les deux peuvent être configurés pour être déclenchés différemment et effectuer des actions indépendantes.

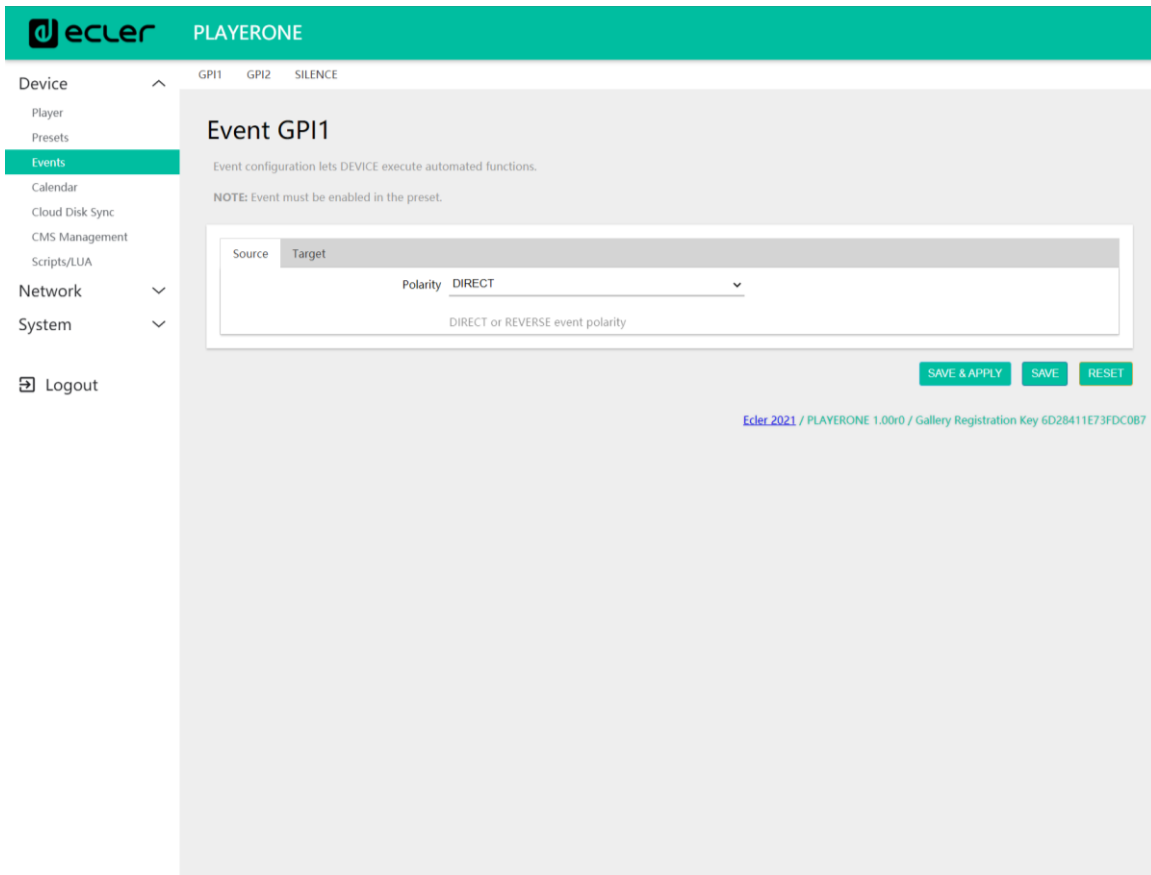


Figure 9 : configuration de GPI, Source

1. Source : source

- Polarity : polarité, directe (Direct) ou inverse (Reverse) ; pour définir le déclenchement par fermeture ou libération du contact.

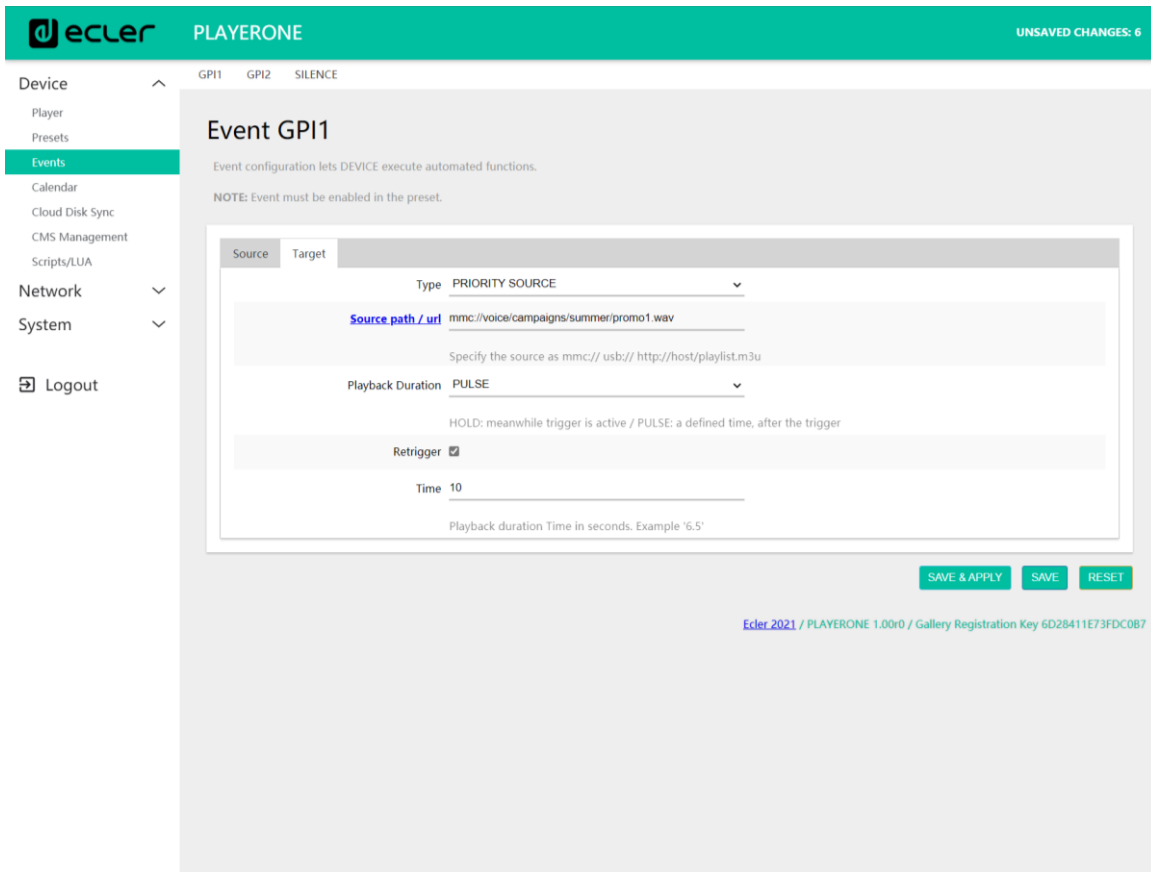


Figure 10 : configuration de GPI, Target (cible)

2. Onglet Target (cible) : action qu'effectuera l'appareil après activation du port GPI. Il existe plusieurs options ou types d'événements (Type) :

- Internal : stimulus interne. Sert à déclencher des actions dans un script.
- Preset recall : chargement d'un preset. Sélectionnez le *preset* à charger suite à l'activation GPI.
- Transport control : contrôle de la lecture en cours, lecture/pause, lecture, stop, suivant, précédent.
- Load & Play Source : chargement et lecture d'une source. La source doit être spécifiée dans le champ « Source path/url ».
- Priority Source : lecture à partir d'une source ayant priorité sur le signal audio programmé. La source spécifiée dans le champ « Source path/url » atténue la source actuellement lue (programme audio). Lorsque le signal audio prioritaire se termine, le signal audio programmé reprend la lecture, en remontant progressivement à son volume antérieur.
 - Si l'option HOLD est sélectionnée, la source spécifiée dans le champ « Source path/url » sera prioritaire TANT QUE le déclencheur est maintenu (GPI Direct/Reverse, selon le réglage dans l'onglet « Source »).

- Si l'option PULSE est sélectionnée, la source spécifiée dans le champ « Source path/url » sera prioritaire pendant le temps spécifié (en secondes) dans le champ Time. L'option Retrigger permet de redéclencher l'événement prioritaire sans avoir à attendre qu'il se termine et de relancer le compteur de temps.

Remarque : un événement prioritaire peut être utile pour diffuser des annonces, des annonces préenregistrées, des annonces d'urgence, etc. Pour plus d'informations sur les priorités, voir le chapitre 3.4.4. À propos des priorités.

3.3.2. Événement SILENCE (détection de silence)

Le PLAYER ONE/ PLAYER ZERO dispose d'un événement spécial appelé SILENCE pour la détection de silence : absence de véritable signal audio analogique aux sorties de l'appareil. Cela permet au lecteur de lire d'autres médias lorsque le signal audio programmé actuellement lu se termine ou est interrompu pour une raison quelconque, ce qui peut arriver si certains problèmes surviennent (perte de connexion Internet, déconnexion accidentelle du câble réseau ou fichiers défectueux, etc.) : « *The show must go on* ».

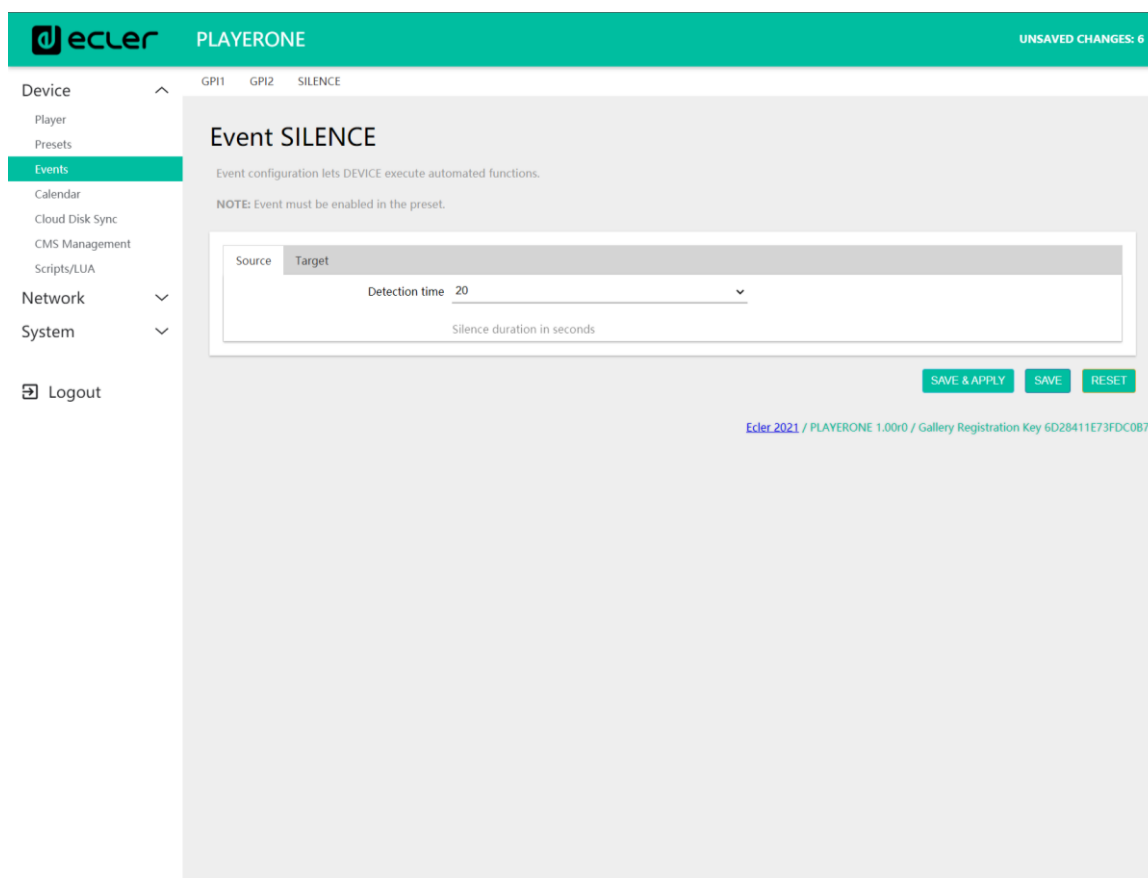


Figure 11 : configuration d'un événement SILENCE

1. Onglet Source : temps d'attente ou seuil de déclenchement (Detection time). Sélectionne le temps de silence (sans signal audio) admissible avant que l'événement ne soit déclenché.
2. Onglet Target : sélectionne l'action qu'exécutera l'appareil une fois le temps d'attente spécifié écoulé.
 - Internal : stimulus interne. Sert à déclencher des actions dans un script.
 - Preset recall : chargement d'un preset. Sélectionnez le *preset* à charger suite à l'activation de l'événement silence.
 - Load & Play Source : chargement et lecture d'une source. La source doit être spécifiée dans le champ « Source path/url ».

Conseil : configurez le téléversement de contenu audio local (hébergé sur support USB ou uSD) comme une action. Vous serez ainsi assuré de toujours disposer d'un signal audio, quels que soient les problèmes de connexion réseau pouvant survenir en dehors du lecteur. De même, si vous voulez charger un *preset*, assurez-vous que l'adresse audio enregistrée dans le preset sélectionné est une adresse locale (par exemple `usb://`) et que ce preset a son option de remplacement Play Status activé, de sorte que l'option PLAY soit sélectionnée. Cela forcera la lecture du support local, assurant ainsi la continuité du programme musical.

3.4. Calendar (calendrier)

La page *Calendar* permet de configurer des événements devant être déclenchés par le calendrier.

Un événement de calendrier exécute une action donnée, telle que le chargement d'un message prioritaire, en fonction de paramètres réglables : date, heure, répétitions, etc.

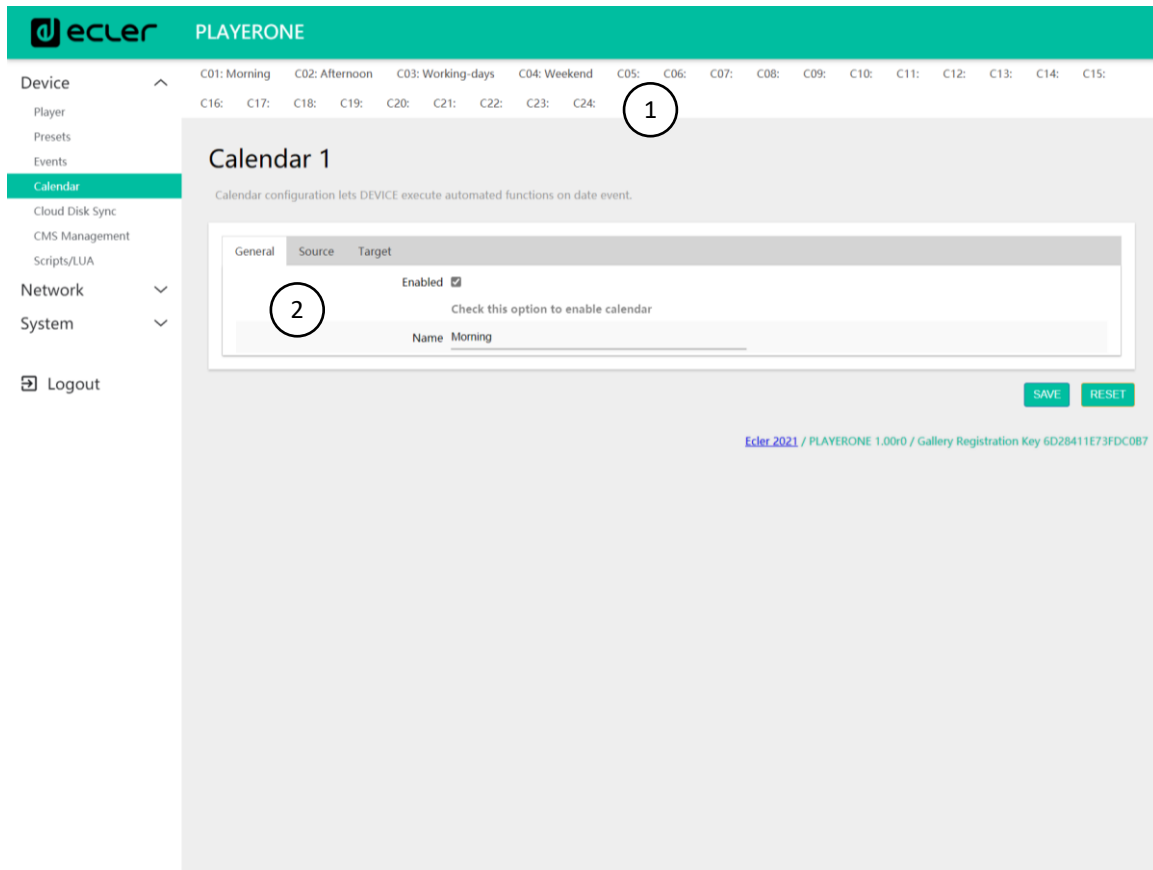
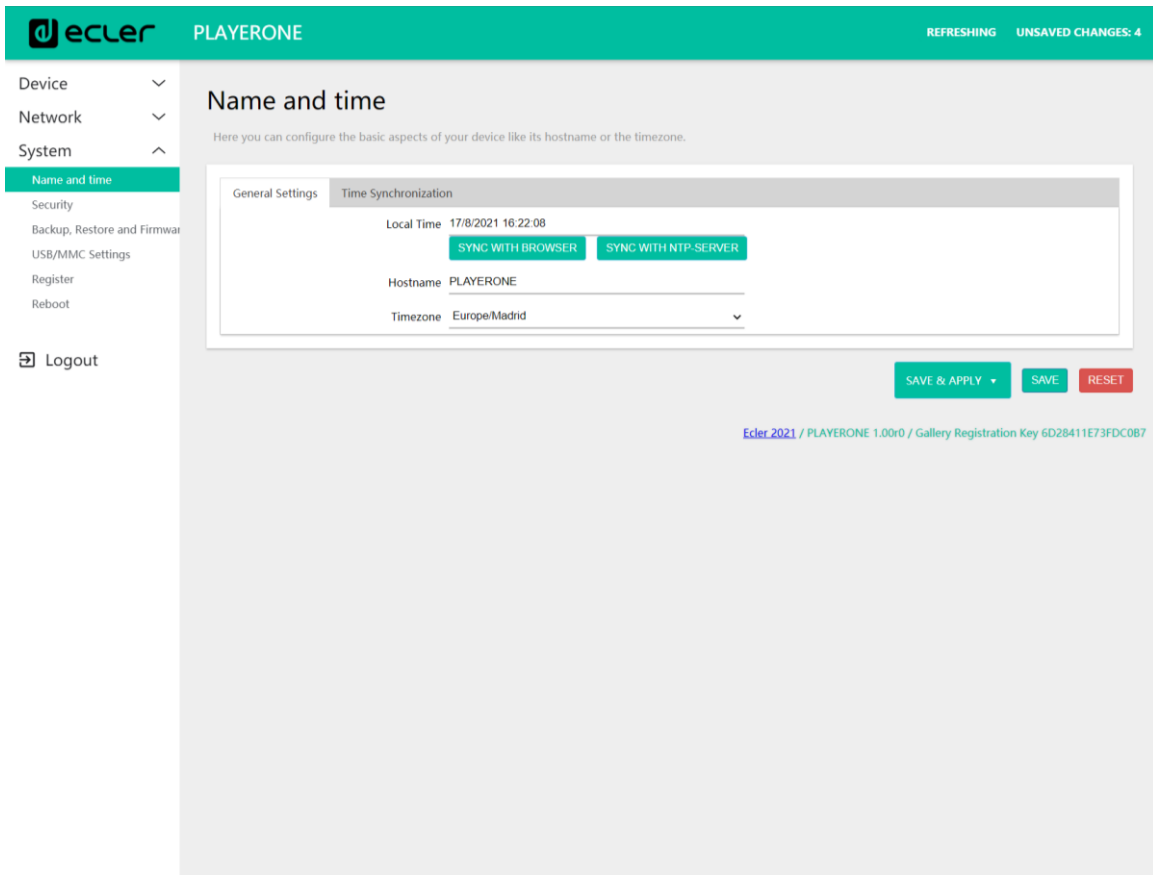


Figure 12 : exemple de configuration d'un événement de calendrier

1. Le PLAYER ONE/ PLAYER ZERO dispose de 24 événements de calendrier, chacun d'entre eux étant entièrement configurable. Leurs noms sont par défaut : C01, C02... C24. Lorsque vous cliquez sur le nom, vous accédez à la configuration de cet événement du calendrier. Les noms qui apparaissent pour les événements de calendrier peuvent être modifiés dans la configuration de preset. Une fois ce paramètre enregistré dans l'événement de calendrier, vous devez rafraîchir la page du navigateur (F5) afin d'afficher les modifications.
2. Les paramètres réglables pour chaque événement de calendrier sont regroupés en trois onglets :
 - General : activation/désactivation des événements de calendrier et leur nom.
 - Source : date de début/fin, heure de début/fin et conditions de répétition de l'événement.
 - Target : action à exécuter au déclenchement de l'événement

Remarque : avant de configurer des événements de calendrier, assurez-vous que le fuseau horaire est correctement réglé : System/Name and time.



The screenshot shows the 'Name and time' configuration page in the ecler web interface. The page has a teal header with the ecler logo, 'PLAYERONE', 'REFRESHING', and 'UNSAVED CHANGES: 4'. A left sidebar contains a menu with 'Device', 'Network', 'System', 'Name and time' (highlighted), 'Security', 'Backup, Restore and Firmwar', 'USB/MMC Settings', 'Register', 'Reboot', and 'Logout'. The main content area is titled 'Name and time' and includes a sub-header 'Time Synchronization'. Below this, there are fields for 'Local Time' (17/8/2021 16:22:08) with 'SYNC WITH BROWSER' and 'SYNC WITH NTP-SERVER' buttons, 'Hostname' (PLAYERONE), and 'Timezone' (Europe/Madrid). At the bottom right, there are 'SAVE & APPLY', 'SAVE', and 'RESET' buttons. A footer at the bottom right reads 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figure 13 : configuration du nom et de l'heure (Name and Time)

3.4.1. General (paramètres généraux)

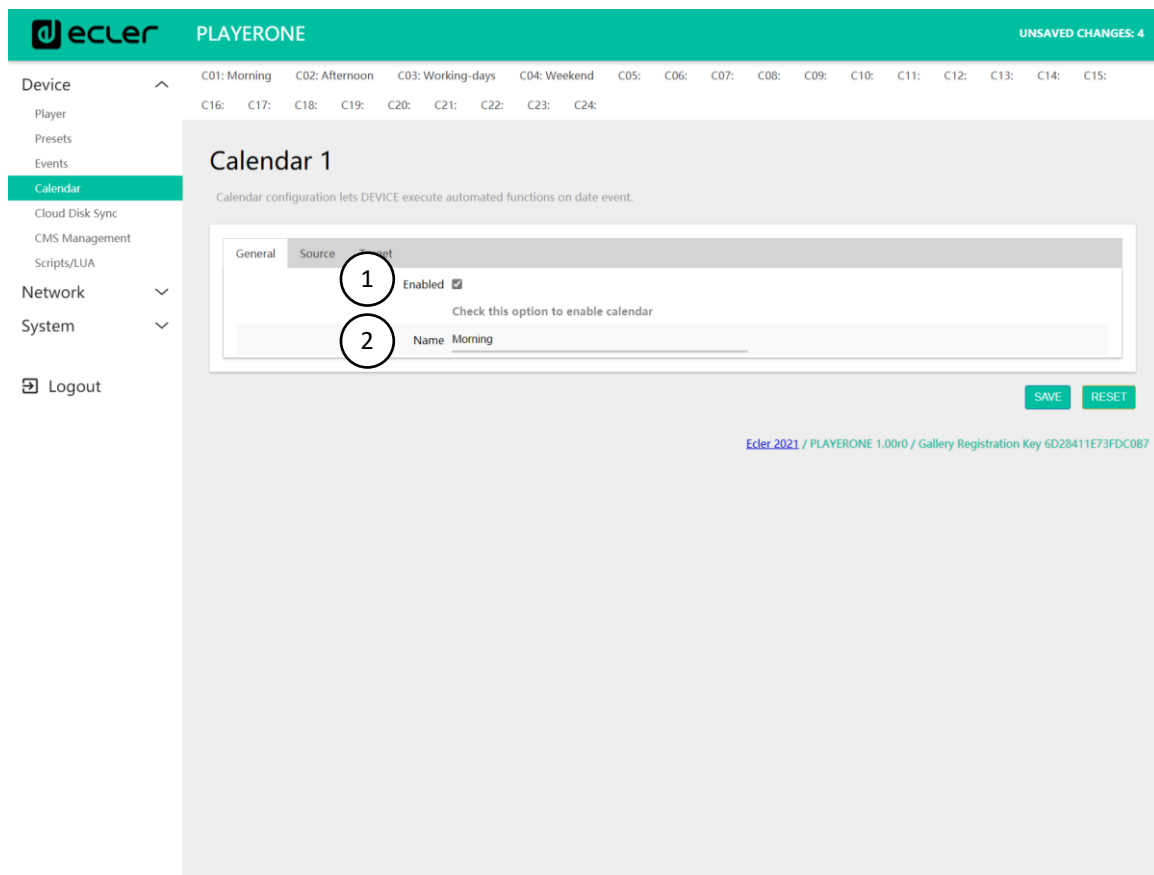


Figure 14 : configuration d'un événement de calendrier, onglet General

1. Enabled : permet d'activer ou de désactiver l'événement de calendrier.
Si l'événement de calendrier est activé (prêt pour l'activation par date/heure), il le sera dans tous les *presets*.
2. Name : nom de l'événement de calendrier.

3.4.2. Source

Dans l'onglet SOURCE se configurent l'heure et la date de déclenchement ainsi que les conditions de répétition de l'événement.

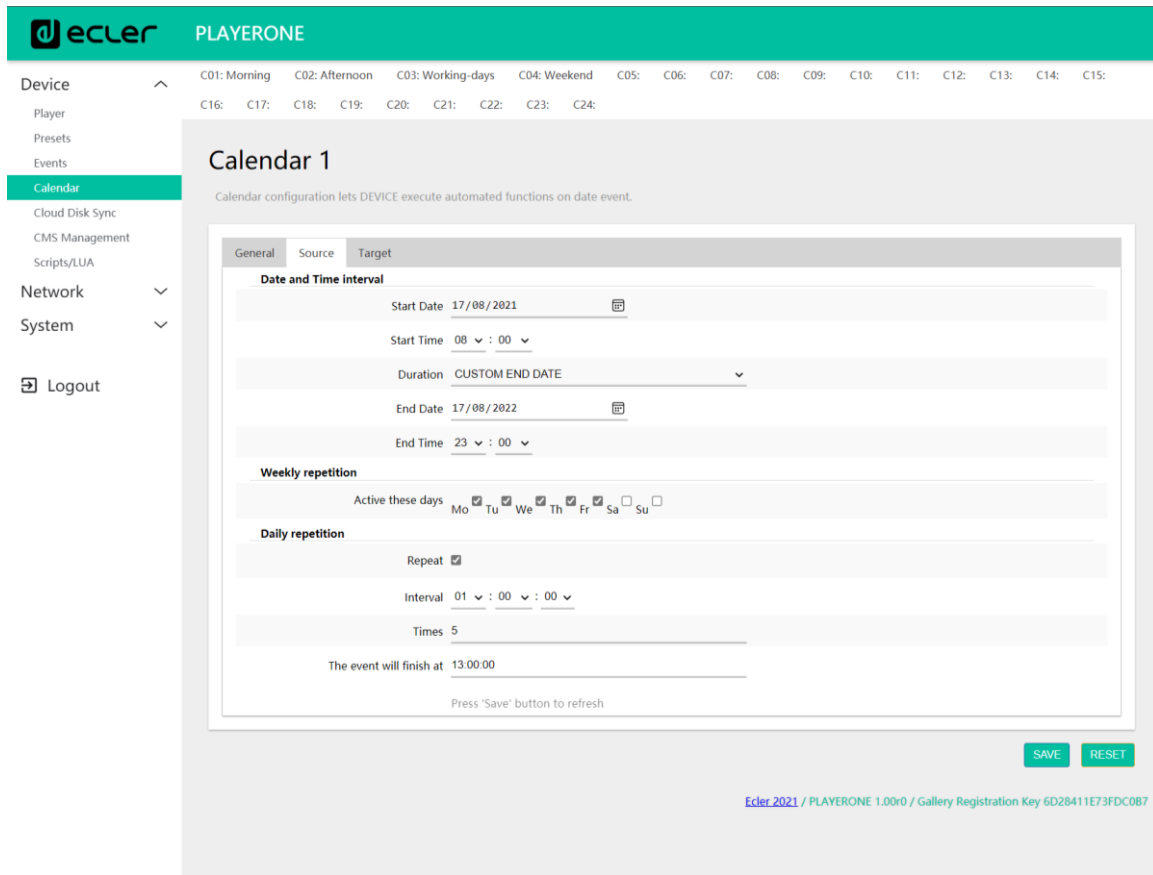



Figure 15 : configuration d'un événement de calendrier, onglet Source

3.4.2.1. Date and time interval (date et durée)

Définissent la date et l'heure auxquelles l'événement commence et celles auxquelles il se termine, s'il y a une date et une heure de fin spécifiques.


1. Start date : date de début de l'événement. Ce champ n'est pas obligatoire. Sans date spécifique sélectionnée (« jj/mm/aaaa »), l'événement commence le jour de l'application des modifications. Si vous sélectionnez une date antérieure à la date actuelle, l'événement sera valable à partir du jour de l'application des modifications.
2. Start time : heure de début de l'événement. Ce champ est obligatoire. Si une répétition est programmée, elle se fera chaque jour à l'heure du premier déclenchement de l'événement.
3. Duration : durée ou validité de l'événement de calendrier. Permet de sélectionner les paramètres de durée de l'événement de calendrier.
 - FOREVER : indéfiniment. Cette option est sélectionnée par défaut. L'événement de calendrier n'aura pas de date de fin.
 - CUSTOM END DATE : fin de l'événement de calendrier. Permet de choisir la date et l'heure auxquelles l'événement de calendrier sera déclenché pour la dernière fois, indépendamment des conditions de répétition.

Date and Time interval

Start Date 17/08/2021 

Start Time 08 : 00

Duration CUSTOM END DATE

End Date 17/08/2022 

End Time 23 : 00

Figure 16 : exemple d'intervalle

3.4.2.2. Weekly repetition (répétitions hebdomadaires)

Programmation hebdomadaire ou jours de la semaine où l'événement de calendrier sera répété à l'heure indiquée dans « Start Time ».

Par exemple, si vous sélectionnez Mo (lundi) à Fr (vendredi), c'est-à-dire les jours ouvrables, l'événement configuré ne sera pas déclenché les samedis et dimanches (week-ends).

Weekly repetition

Active these days Mo Tu We Th Fr Sa Su

Figure17 : exemple de programmation hebdomadaire

Remarque : si vous ne sélectionnez pas au moins un jour de la semaine, l'événement de calendrier ne sera jamais déclenché. De même, si vous configurez un événement pour être déclenché un jour de la semaine qui n'est pas sélectionné dans la programmation hebdomadaire, il ne sera jamais déclenché.

3.4.2.3. Daily repetition (répétitions quotidiennes)

Répétitions quotidiennes. Par défaut, cette option n'est pas activée. La sélectionner ouvre un menu déroulant dans lequel vous pouvez configurer les conditions de répétition :

1. Interval : intervalle de répétition. Indique la fréquence à laquelle se répétera le déclenchement de l'événement de calendrier à partir de l'heure de début (Start Time).
2. Times : nombre de répétitions. Indique le nombre de répétitions de l'événement du calendrier, espacées dans le temps de la valeur définie avec « Interval ». Le premier déclenchement quotidien de l'événement ne compte pas comme une répétition, donc si l'événement doit être déclenché deux fois par jour, « Times » doit être réglé sur 1 (une première fois + 1 répétition). Cette valeur doit être égale ou supérieure à 1.

Daily repetition

Repeat

Interval 01 : 00 : 00

Times 5

The event will finish at 13:00:00

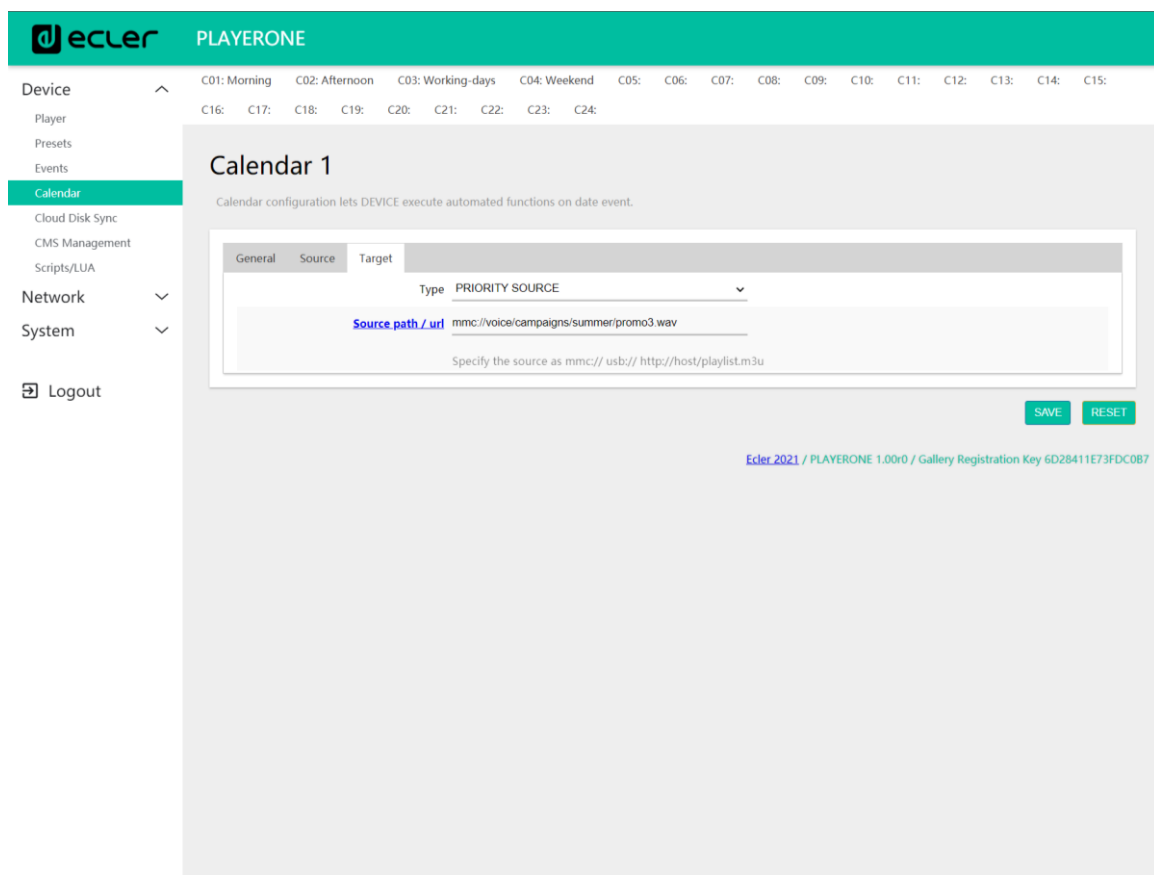
Press 'Save' button to refresh

Figure 18 : exemple de répétitions quotidiennes

- « The event will finish at » indique l'heure à laquelle l'événement de calendrier sera exécuté pour la dernière fois chaque jour. Ce paramètre ne se configure pas (valeur uniquement indicative). C'est une aide pour permettre à l'utilisateur de régler de manière plus efficace les paramètres « Interval » et « Times ».

3.4.3. Target (cible)

Action exécutée chaque fois que l'événement de calendrier est déclenché.



ecler PLAYERONE

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

Calendar 1

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General Source **Target**

Type PRIORITY SOURCE

Source path / uri mmc://voice/campaigns/summer/promo3.wav

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

SAVE RESET

Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC087

Figure 19 : exemple d'événement de calendrier, onglet Target

Cette action peut être :

1. Internal : stimulus interne (n'exécute pas directement une action, mais permet de déclencher des actions par des scripts)
2. Preset recall : chargement d'un *preset*.
3. Transport control : équivalent de l'appui sur une touche de transport – STOP (■), LECTURE (▶), PRÉCÉDENT (◀◀), SUIVANT (▶▶), LECTURE/PAUSE (▶ ||).
4. Load & Play Source : chargement et lecture d'une source.
5. Priority Source : lecture à partir d'une source prioritaire. La source prioritaire se substituera à la source actuellement lue. Lorsque la lecture de l'annonce/message prioritaire est terminée, la source précédemment lue est rétablie.

3.4.4. À propos des priorités

Les événements de calendrier sont moins prioritaires que les événements déclenchés par GPI. Différents degrés de priorité peuvent par conséquent être établis. Par exemple, un magasin peut utiliser des événements basés sur le calendrier pour déclencher des messages vocaux d'offre spéciale et des événements GPI pour déclencher un message d'évacuation.

De plus, un indice plus élevé déterminera la priorité si deux déclencheurs basés sur le calendrier sont programmés en même temps. Imaginons par exemple que CALENDAR02 est configuré pour qu'un message soit répété toutes les heures et CALENDAR03 pour qu'un message soit répété toutes les deux heures (les deux événements ayant la même heure de début). Les messages alterneront toutes les heures parce que CALENDAR03 aura la priorité sur CALENDAR02.

Si un événement de calendrier est en cours d'exécution et qu'un deuxième événement survient, ce dernier remplace le premier, indépendamment de leurs indices de priorité.

Lorsqu'un événement prioritaire est exécuté, il est affiché sur l'écran de PLAYER ONE. Les caractères PC01 indiquent : P, événement prioritaire ; C, événement de calendrier ; et 01, numéro de l'événement de calendrier, de 01 à 24.

S'il s'agit d'un événement déclenché par un port GPI, PI01 ou PI02 sera affiché à l'écran, indiquant : P, événement prioritaire ; I, événement GPI ; et 01, numéro de l'entrée GPI, 01 ou 02.



A r t i s t - s o n g . m p 3



Figure 20

Remarque : le PLAYER ZERO n'a pas d'écran LCD.

3.4.5. Exemple pratique de configuration d'événements de calendrier

Un établissement ayant des horaires d'ouverture au public de 10h00 à 20h00 du lundi au vendredi nécessite une musique d'ambiance et le lancement périodique de certaines annonces à destination de ses clients.

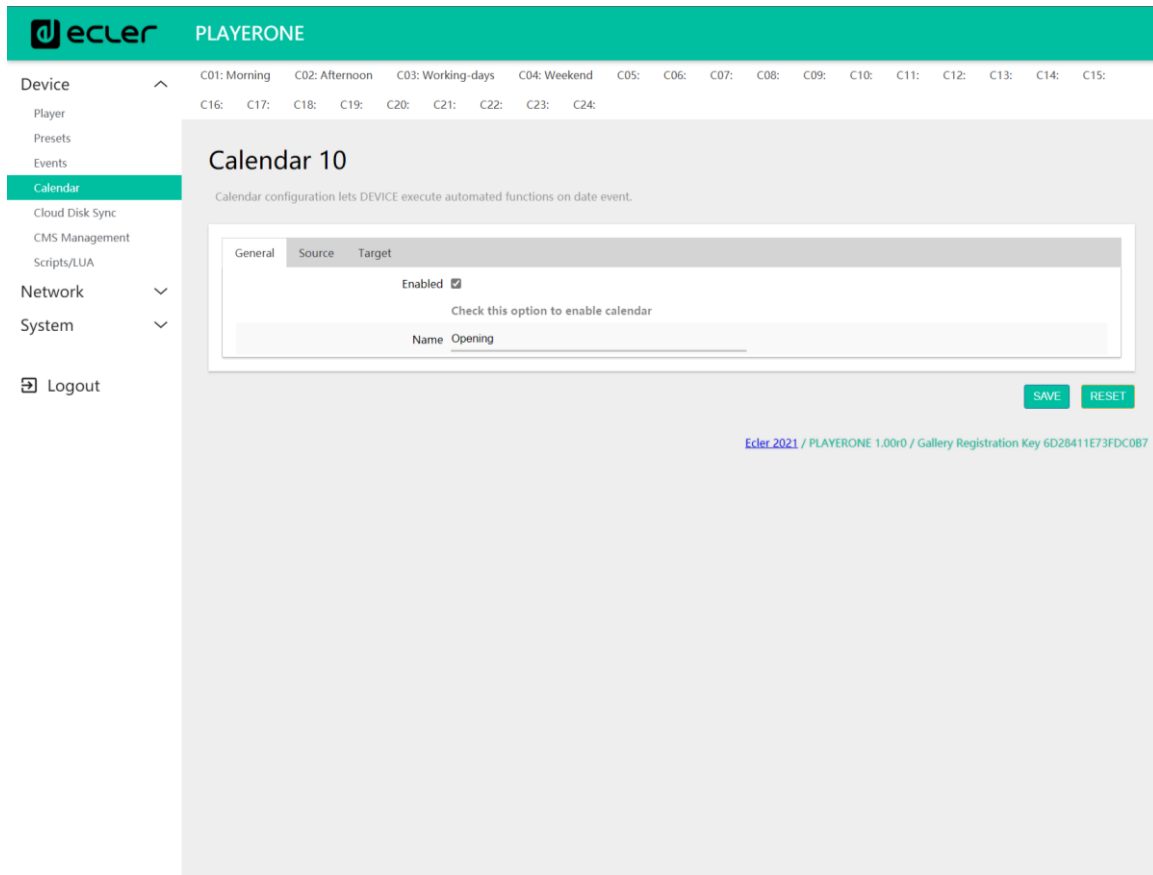
- Musique d'ambiance : il s'agira toujours du même *flux* audio. Il sera diffusé en continu de 9h45 à 20h00. Après cela, il ne doit plus y avoir de son dans l'établissement.
- Annonces : chaque jour, l'heure de fermeture de l'établissement sera annoncée (message préenregistré) 15 minutes avant la fermeture. Elle sera rappelée 5 minutes avant la fermeture.
- Campagnes publicitaires : du 15 décembre au 15 janvier, il y aura une campagne de Noël annonçant une offre spéciale (message préenregistré). Ce message doit être répété tous les jours pendant cette période, toutes les 30 minutes.

Remarque : plusieurs méthodes peuvent être utilisées pour satisfaire à ces exigences. Cet exemple tente d'illustrer de manière simple les fonctionnalités les plus pertinentes des événements de calendrier.

3.4.5.1. Événements de calendrier pour la musique d'ambiance

Deux événements de calendrier seront créés : l'un pour charger le *flux* et le lire ; l'autre pour l'arrêter.

L'événement de calendrier est activé et un nom l'identifiant lui est attribué.



The screenshot displays the Ecler PLAYERONE web interface. At the top, there is a teal header with the Ecler logo and the text 'PLAYERONE'. Below the header, a navigation menu is visible on the left side, including 'Device', 'Player', 'Presets', 'Events', 'Calendar', 'Cloud Disk Sync', 'CMS Management', 'Scripts/LUA', 'Network', and 'System'. The 'Calendar' option is highlighted in teal. The main content area is titled 'Calendar 10' and contains a configuration form. The form has three tabs: 'General', 'Source', and 'Target'. The 'General' tab is active, showing an 'Enabled' checkbox that is checked, a 'Name' field with the value 'Opening', and a 'CHECK THIS OPTION TO ENABLE CALENDAR' label. At the bottom right of the form, there are 'SAVE' and 'RESET' buttons. Below the form, there is a footer with the text 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC087'.

Figure 21

Puisqu'aucune date de début n'est spécifiée, « Start date » garde sa valeur par défaut (« jj/mm/aaaa »). Cela signifie que l'événement est activé à partir du jour où les modifications sont appliquées. L'heure de début est connue (9h45) et la lecture se fera tous les jours sans date de fin (FOREVER).

Comme l'événement doit être répété du lundi au vendredi, les jours correspondants sont sélectionnés dans la programmation hebdomadaire.

ecler PLAYERONE

Device ^

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

Network v

System v

[Logout](#)

C01: Morning
C02: Afternoon
C03: Working-days
C04: Weekend
C05:
C06:
C07:
C08:
C09:
C10:
C11:
C12:
C13:
C14:
C15:

C16:
C17:
C18:
C19:
C20:
C21:
C22:
C23:
C24:

Calendar 10

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

SAVE
RESET

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

Figure 22

L'action de chargement et de lecture du *flux* spécifié est configurée.

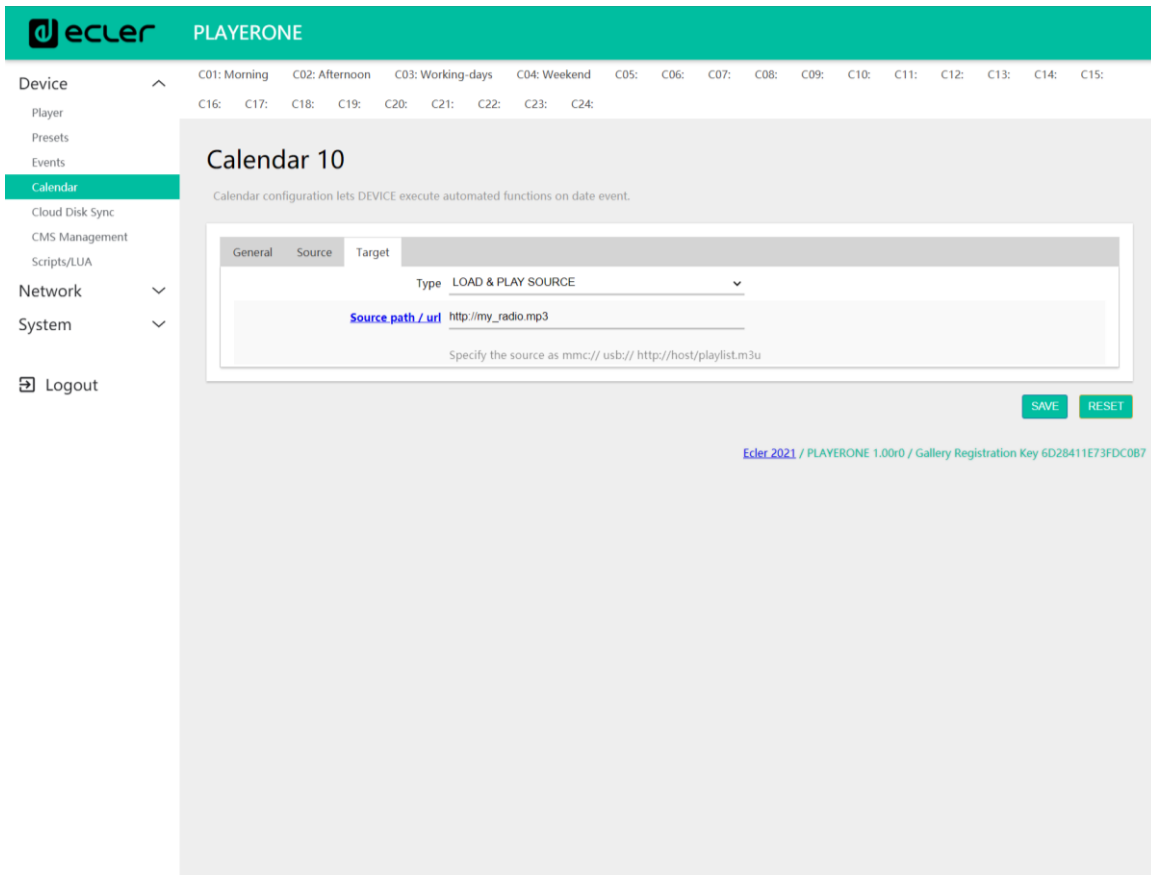


Figure 23

L'événement de calendrier qui arrêtera la lecture de la musique d'ambiance se configure de la même manière que le précédent. La seule différence est que cette fois, l'action en question consiste à arrêter la lecture (STOP). Cet événement de calendrier se verra attribuer un nom et une heure de début différents.

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	Closing	

SAVE RESET

[Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC087](#)

Figure 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

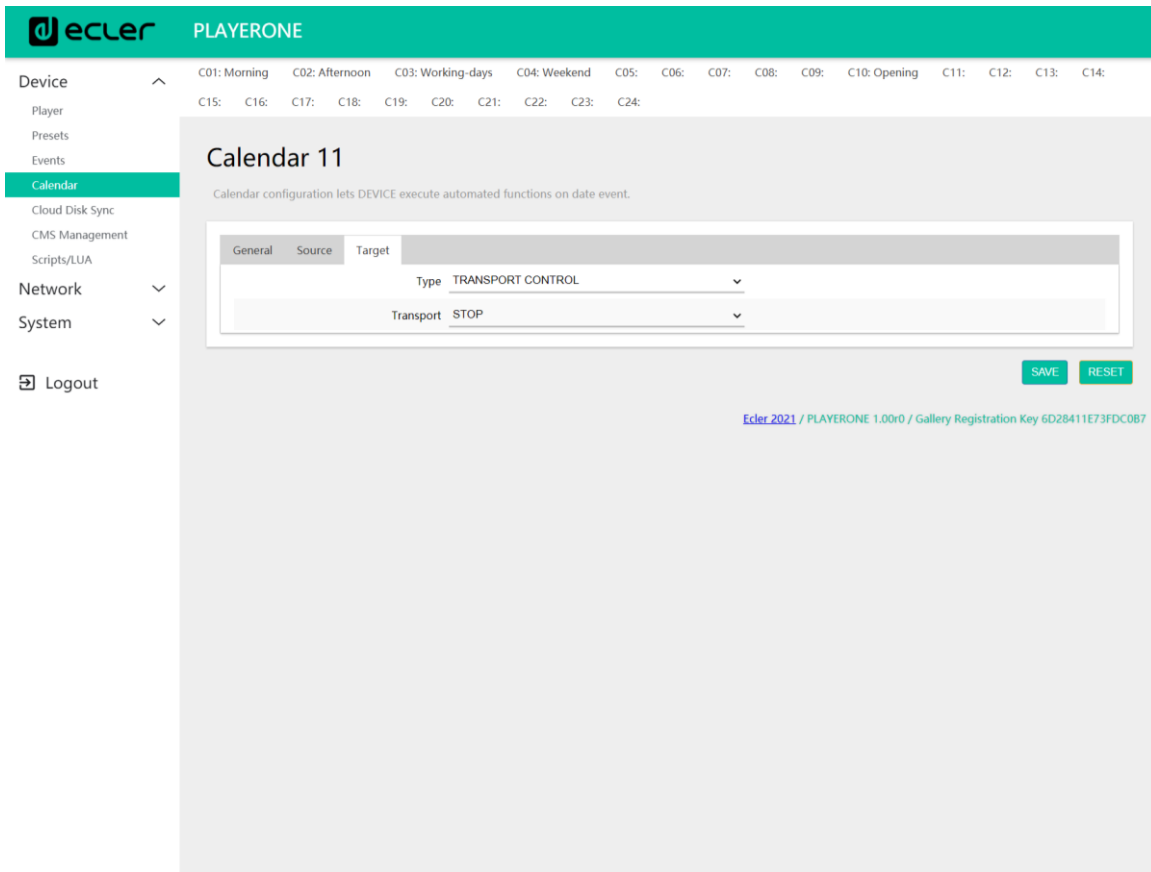
Calendar 11

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General	Source	Target
Date and Time interval		
Start Date <input type="text" value="dd/mm/yyyy"/>		
Start Time <input type="text" value="20"/> : <input type="text" value="00"/>		
Duration <input type="text" value="FOREVER"/>		
Weekly repetition		
Active these days <input checked="" type="checkbox"/> Mo <input checked="" type="checkbox"/> Tu <input checked="" type="checkbox"/> We <input checked="" type="checkbox"/> Th <input checked="" type="checkbox"/> Fr <input type="checkbox"/> Sa <input type="checkbox"/> Su		
Daily repetition		
Repeat <input type="checkbox"/>		

[Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC087](#)

Figure 25



Calendar 11

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General Source Target

Type TRANSPORT CONTROL

Transport STOP

SAVE RESET

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

Figure 26

3.4.5.2. Événement de calendrier pour les annonces de fermeture

Chaque jour, l'heure de fermeture de l'établissement sera annoncée (message préenregistré) 15 minutes avant la fermeture. Elle sera rappelée 5 minutes avant la fermeture.

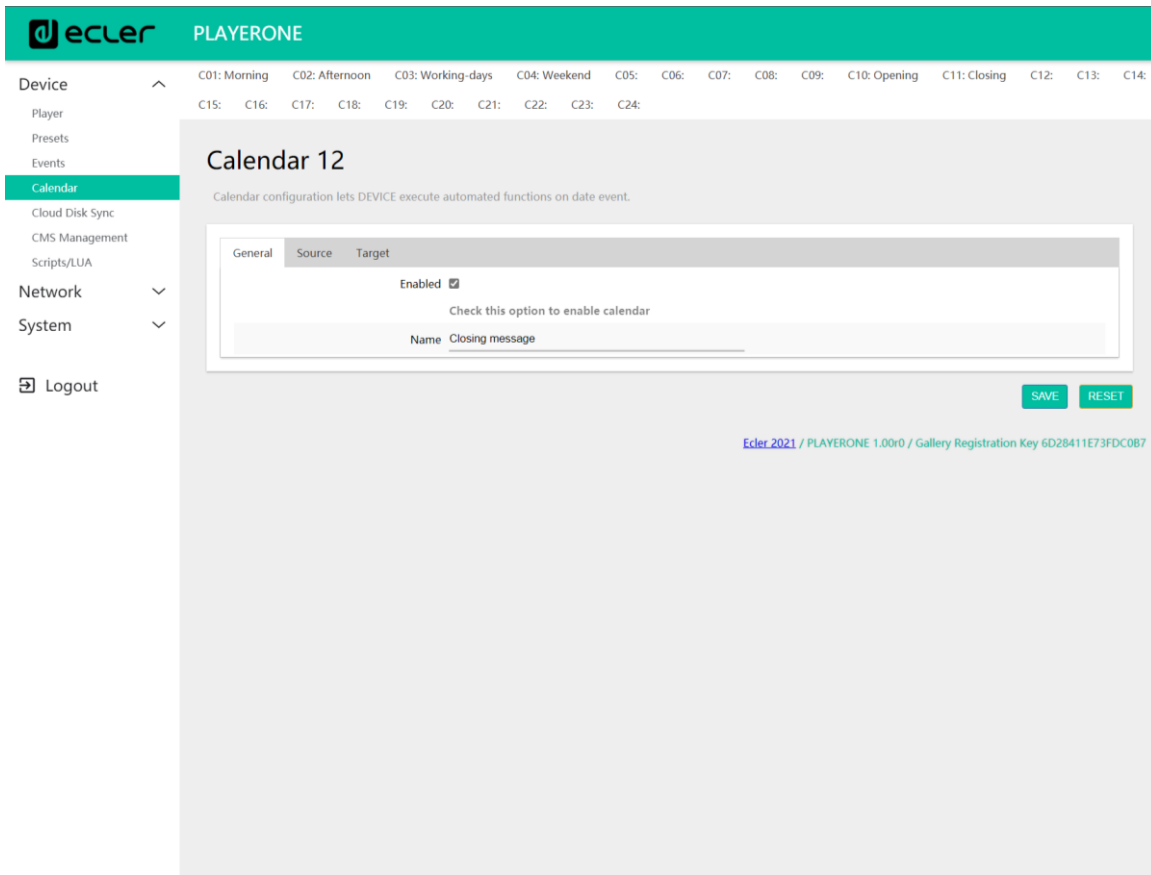


Figure 27

Le message doit être diffusé deux fois par jour : 15 minutes avant la fermeture (à 19h45) et 5 minutes avant la fermeture (à 19h55). Par conséquent, il sera nécessaire de configurer un événement de calendrier qui se répète une fois, 10 minutes après son premier déclenchement. Cela s'obtient en cochant *Repeat* (répétition) et en configurant correctement les paramètres *Interval* (intervalle) et *Times* (nombre de fois).

ecler PLAYERONE

C01: Morning C02: Afternoon C03: Working-days C04: Weekend C05: C06: C07: C08: C09: C10: Opening C11: Closing 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 12

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General	Source	Target
Date and Time interval		
Start Date <input type="text" value="dd/mm/yyyy"/>		
Start Time <input type="text" value="19"/> : <input type="text" value="45"/>		
Duration <input type="text" value="FOREVER"/>		
Weekly repetition		
Active these days <input checked="" type="checkbox"/> Mo <input checked="" type="checkbox"/> Tu <input checked="" type="checkbox"/> We <input checked="" type="checkbox"/> Th <input checked="" type="checkbox"/> Fr <input type="checkbox"/> Sa <input type="checkbox"/> Su		
Daily repetition		
Repeat <input checked="" type="checkbox"/>		
Interval <input type="text" value="00"/> : <input type="text" value="10"/> : <input type="text" value="00"/>		
Times <input type="text" value="1"/>		
The event will finish at <input type="text" value="19:55:00"/>		
Press 'Save' button to refresh		

[Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC087](#)

Figure 28

Enfin, le lancement du message conservé sur la carte SD (« mmc://... ») sera prioritaire.

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**

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](#)

Figure 29

3.4.5.3. Événement de calendrier pour la campagne de Noël

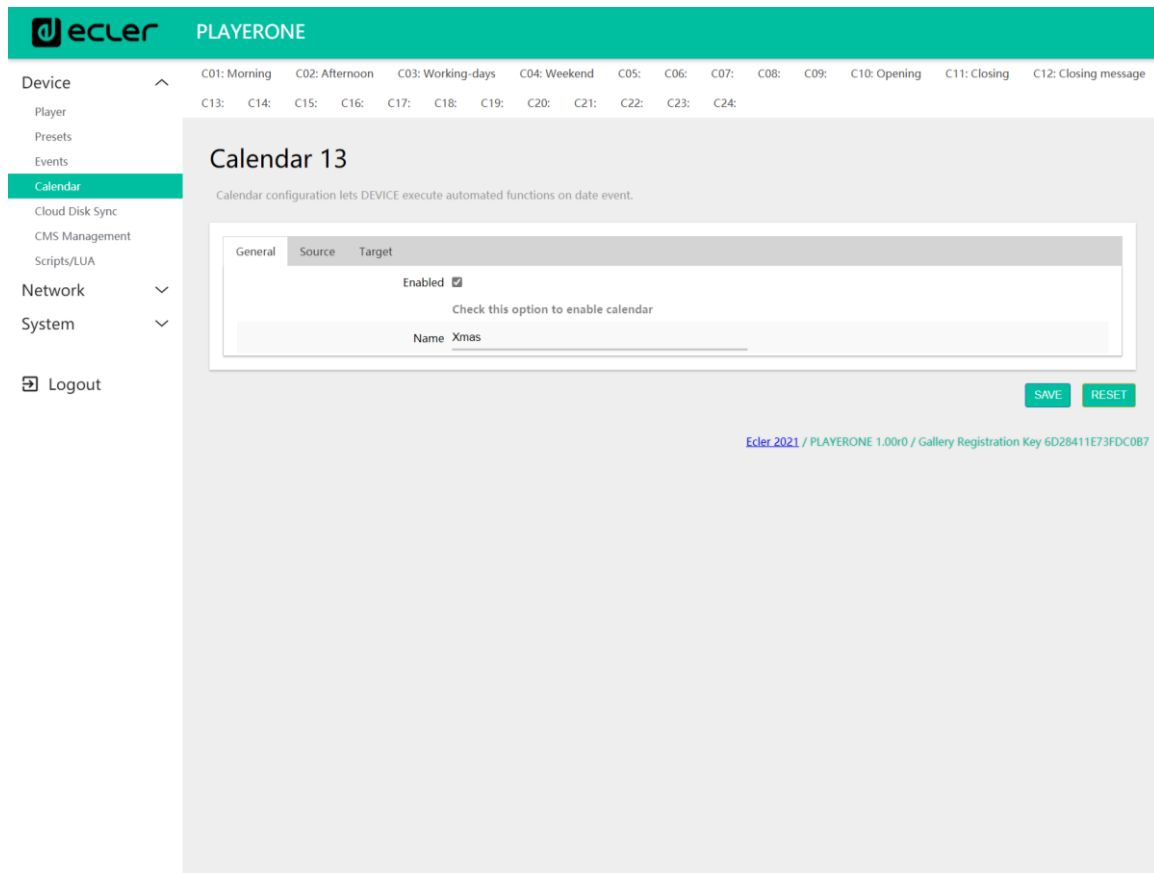


Figure 30

Comme il s'agit d'un intervalle calendaire spécifique (15/12/21 au 15/01/22), une date de fin est fixée avec CUSTOM END DATE. Les paramètres *End date* (date de fin) et *End time* (heure de fin) doivent être réglés correctement.

En ce qui concerne les répétitions, le message doit être diffusé toutes les 30 minutes, et l'on sait que l'établissement ferme à 20h00. Comme il n'y aura plus de diffusion à partir de 20h00, nous fixerons le nombre de répétitions de telle sorte que le dernier déclenchement de l'événement se fasse 30 minutes avant la fermeture.

ecler PLAYERONE

Device ^

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

Network v

System v

Logout

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:

Calendar 13

Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General
Source
Target

Date and Time interval

Start Date

Start Time

Duration

End Date

End Time

Weekly repetition

Active these days
Mo
Tu
We
Th
Fr
Sa
Su

Daily repetition

Repeat

Interval

Times

The event will finish at

Press 'Save' button to refresh

SAVE
RESET

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

Figure 31

Enfin, le lancement du message stocké sur le support USB (« usb://... ») sera prioritaire.

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:

Calendar 13
Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.

General Source Target

Type **PRIORITY SOURCE**

Source path / uri usb://xmas.wav

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

SAVE **RESET**

[Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC087](#)

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

Figure 32

3.5. Cloud Disk Sync (synchronisation avec le support distant)

Le module Cloud Disk Sync permet à l'appareil de télécharger du contenu audio distant sur un support de stockage local (USB/SD). Lorsqu'il est activé, il vérifie quotidiennement l'emplacement distant qui héberge le contenu audio, le compare avec le contenu actuellement stocké sur le support local (USB/SD), et (si des différences sont détectées), actualise le contenu local pour en faire une copie exacte du contenu distant. C'est une méthode sûre de lecture de contenu durant les heures de fonctionnement de l'appareil (en journée), car le stockage sur support local ne présente pas les mêmes risques que la réception de *streaming* en temps réel.

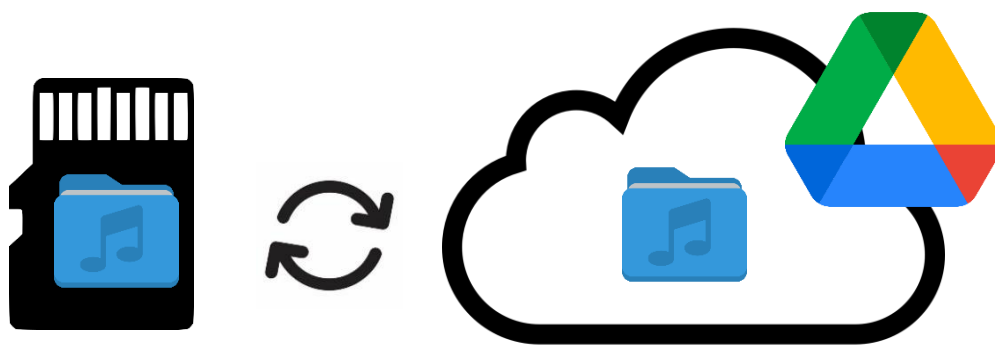


Figure 33 : synchronisation des dossiers avec Google Drive

Le PLAYER ONE/PLAYER ZERO permet la synchronisation avec deux services : Google Drive et Store and Forward (rsync). Les deux services sont compatibles, mais nous recommandons de n'utiliser qu'un seul des deux, jamais les deux, car s'il y a un chevauchement entre les services lors de leur fonctionnement, la synchronisation avec Google Drive risque de ne pas fonctionner.

3.5.1. Google Drive

Dans Google Drive, le premier onglet de la page Cloud Disk Sync, vous pouvez configurer la synchronisation avec le système de stockage dans le cloud de Google.

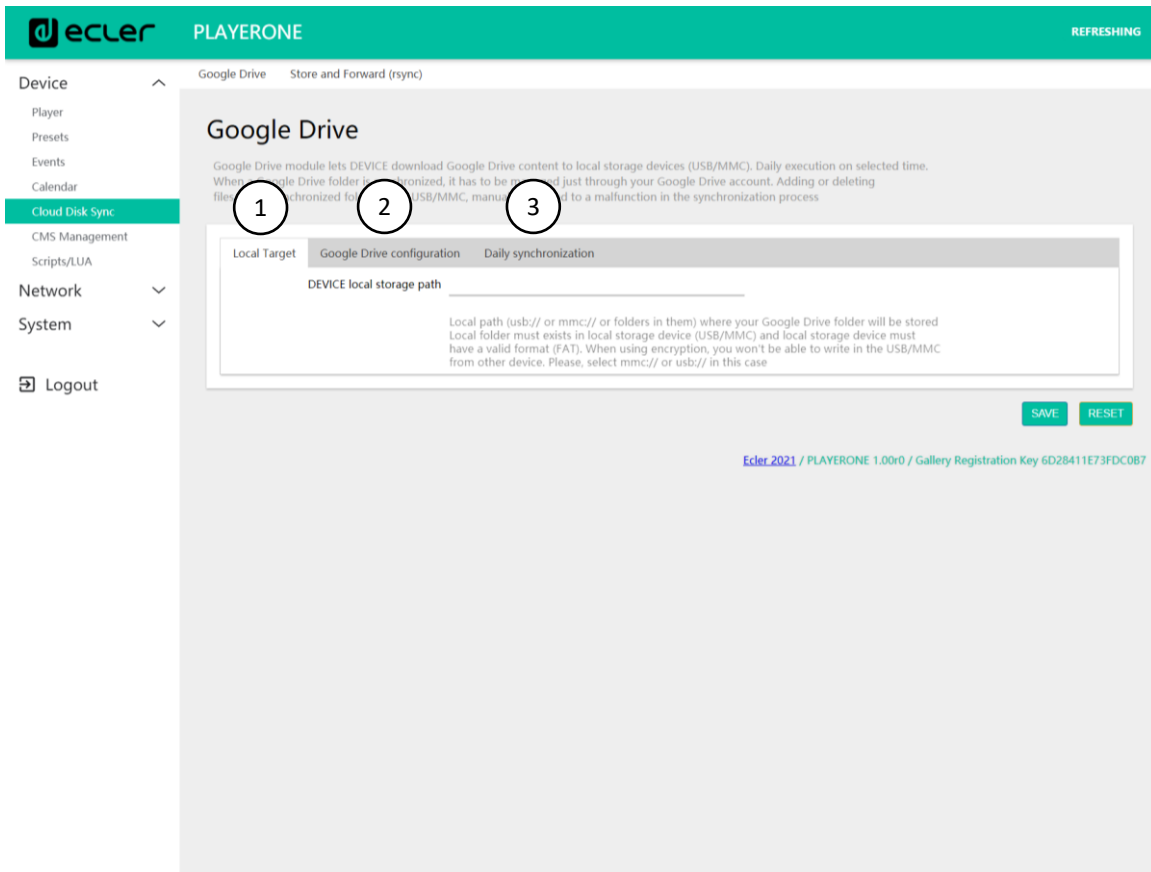


Figure34 : page de configuration Google Drive

1. Local Target : configuration du stockage local, USB/uSD.
2. Google Drive configuration : configuration et synchronisation du compte Google.
3. Daily synchronization : activation/désactivation du service de synchronisation Google Drive, et programmation de son heure.

Principe de fonctionnement : le module Google Drive permet à l'appareil de télécharger du contenu sur des supports de stockage locaux (USB/uSD) de façon quotidienne, à l'heure sélectionnée. Lorsqu'un dossier Google Drive est synchronisé avec l'appareil, il doit être géré uniquement par le biais du compte Google Drive. L'ajout ou la suppression manuelle de fichiers dans le dossier synchronisé entraînera un dysfonctionnement du processus de synchronisation.

Considérations :

- Vous devrez au préalable créer un compte Google afin de pouvoir utiliser ce service.
- N'essayez pas de chiffrer les supports après avoir configuré la synchronisation avec le contenu distant. Les fichiers seraient perdus et vous devriez reconfigurer le service. Le chiffrement formate le support.

- Pour plus d'informations sur le chiffrement, voir le chapitre 5.4. USB/MMC parameters (paramètres USB/MMC).

3.5.1.1. Local target (cible locale)

Chemin d'accès au contenu téléchargé sur l'ordinateur. Il doit mener à un dossier créé au préalable sur votre support de stockage USB ou uSD, par ex. à l'aide d'un ordinateur. Le support de stockage (USB/uSD) doit avoir un format valide : FAT.

Remarque : le format NTFS pris en charge par PLAYER ONE/PLAYER ZERO est « limité à la lecture ». Des autorisations d'écriture sont nécessaires pour télécharger et stocker du contenu sur le support USB ou uSD externe.

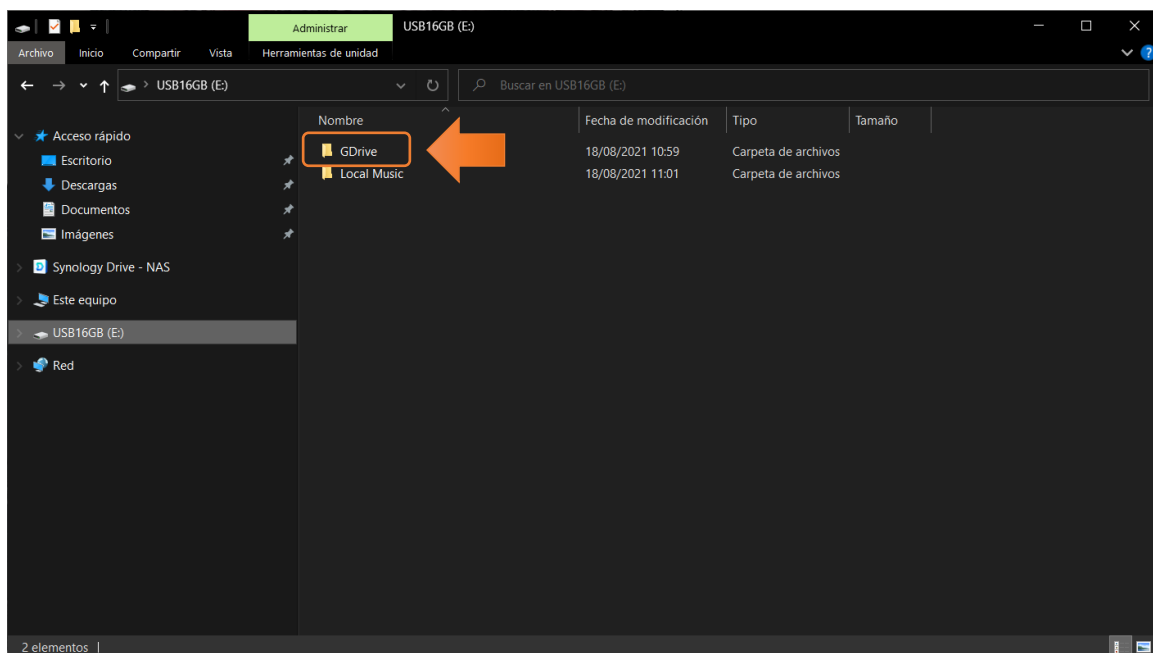


Figure 35 : exemple de dossier local pour du contenu sur Google Drive

Remarque : si vous utilisez en parallèle un chiffrement du support de stockage, vous ne pourrez pas créer de dossier pour le contenu synchronisé, car le support de stockage ne sera accessible à aucun autre appareil que celui qui l'a chiffré. Utilisez la racine de l'appareil comme cible locale (Local Target) : `usb://` ou `mmc://`.

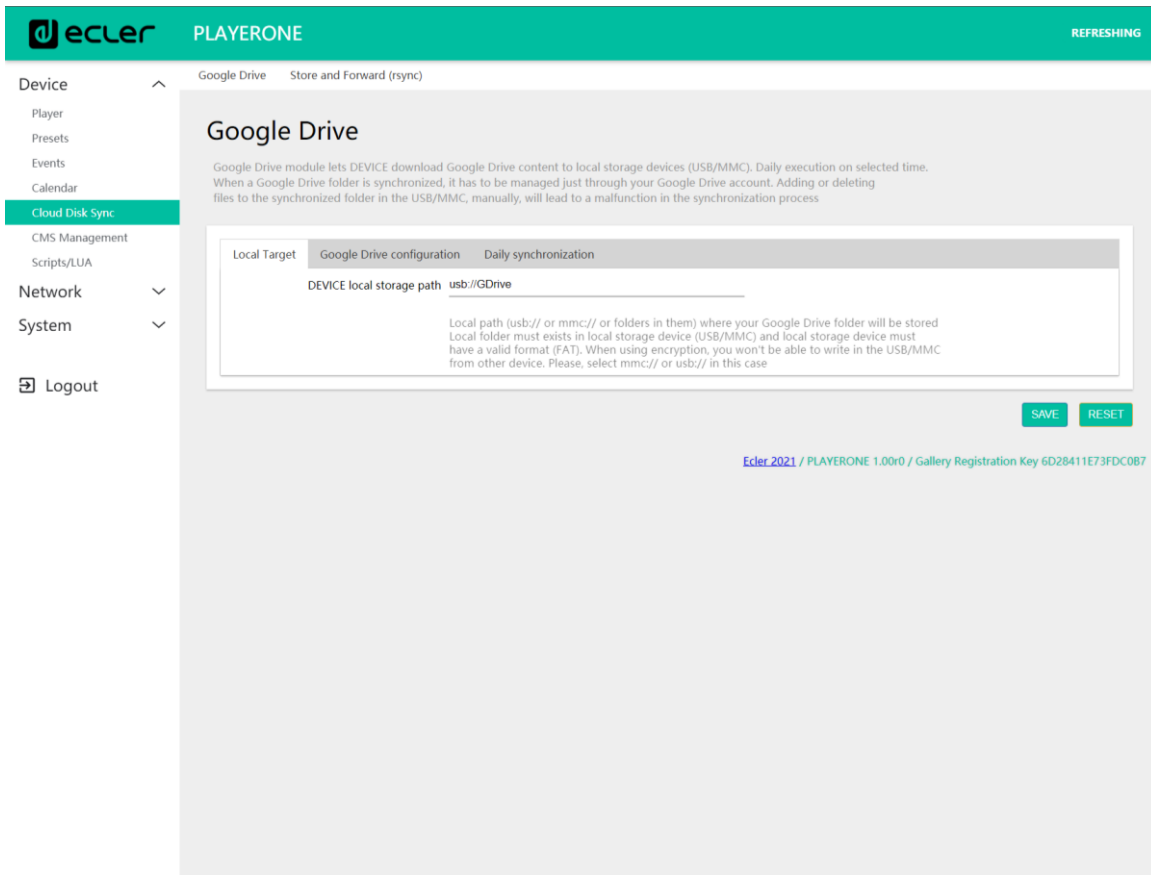


Figure 36 : configuration de la cible locale (Local Target)

3.5.1.2. Google Drive configuration (configuration de Google Drive)

Avant de configurer Google Drive sur votre appareil, assurez-vous que le dossier hébergeant le contenu audio valide que vous souhaitez synchroniser se trouve dans votre compte Google Drive. Un seul dossier peut être synchronisé.

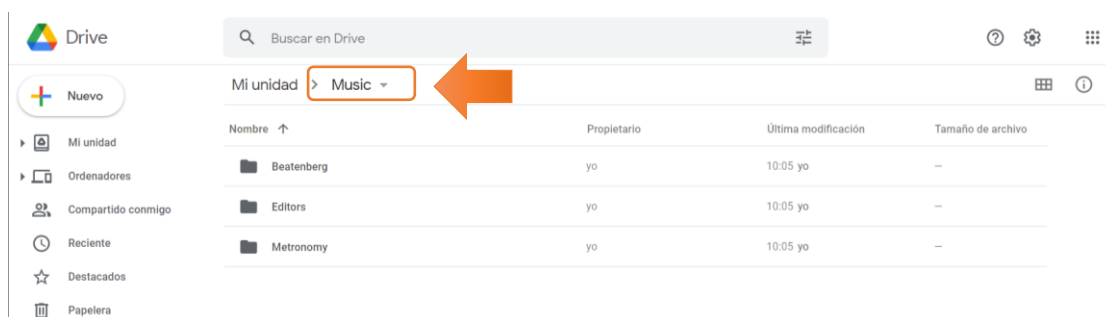


Figure 37 : exemple de dossier dans Google Drive

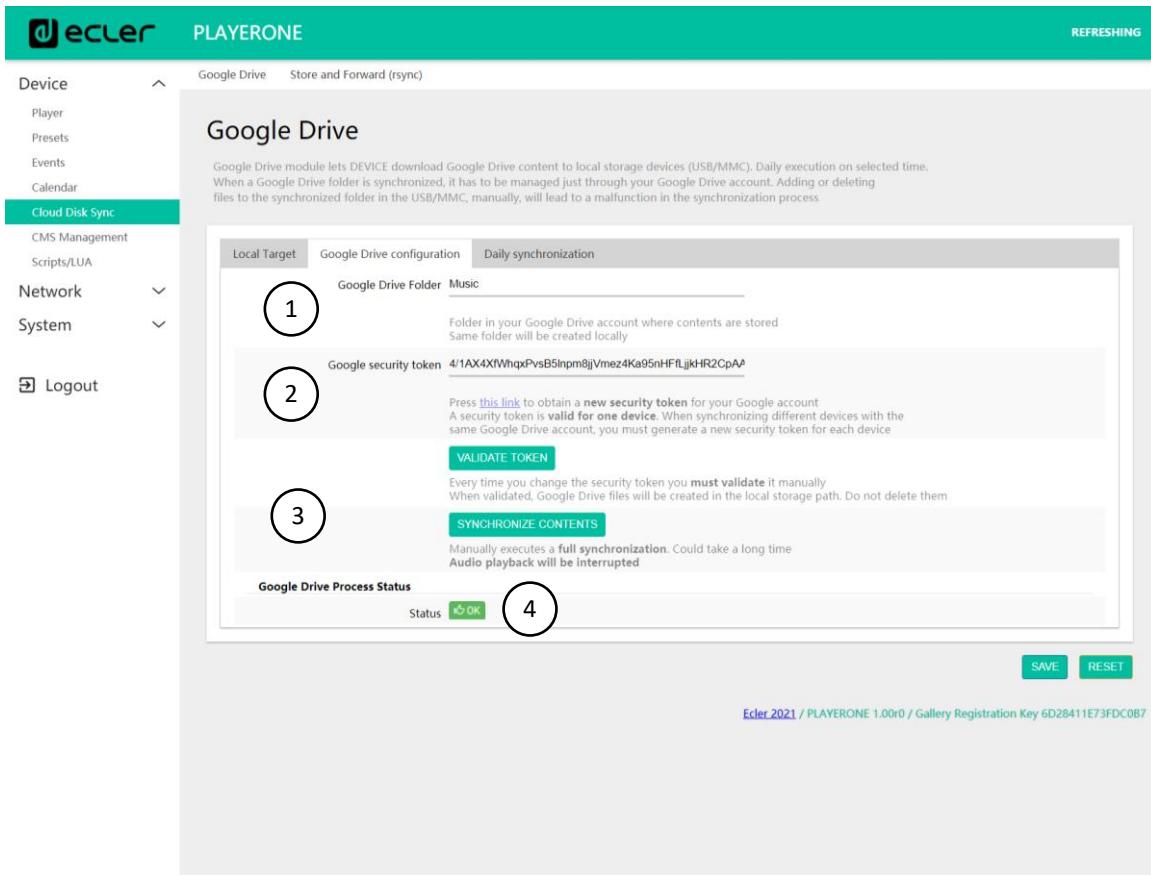


Figure 38 : exemple de configuration de Google Drive

1. Google Drive folder : un dossier que vous souhaitez synchroniser avec votre PLAYER ONE/PLAYER ZERO. Ce dossier doit contenir des fichiers audio valides. Veuillez tenir compte de l'espace disponible pour le stockage de contenu sur votre support de stockage local (USB/uSD). Si le dossier cloud que vous souhaitez synchroniser est plus grand que l'espace disponible dans le support de stockage choisi sur l'appareil (USB/uSD), les fichiers seront téléchargés par ordre alphabétique jusqu'à ce que la mémoire (USB ou uSD) soit pleine.
La Figure 37 montre le dossier « Music » à la racine de l'exemple de Google Drive. Par conséquent, vous devrez taper « Music » dans le dossier Google Drive pour le synchroniser avec le PLAYER ONE/PLAYER ZERO.
2. Google security token : dans ce champ, vous devez saisir le jeton d'accès de votre compte Google.
Pour générer un nouveau jeton d'accès :
 - 1) Cliquez sur « this link ».

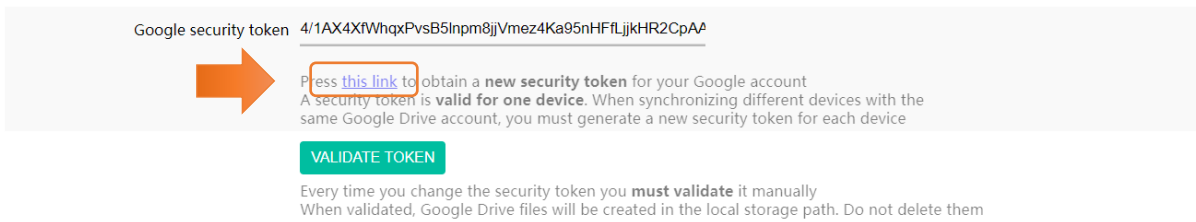


Figure 39

- 2) Cela ouvrira un nouvel onglet dans l'application Google. Connectez-vous à votre compte Google.

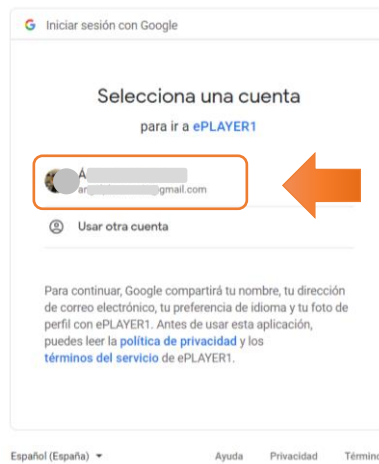


Figure 40

- 3) Si le message d'avertissement suivant apparaît, ignorez-le. Cliquez sur « Advanced Settings » et ensuite sur « Go to ePLAYER1 ».

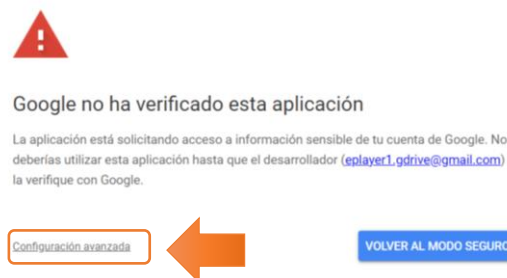


Figure 41

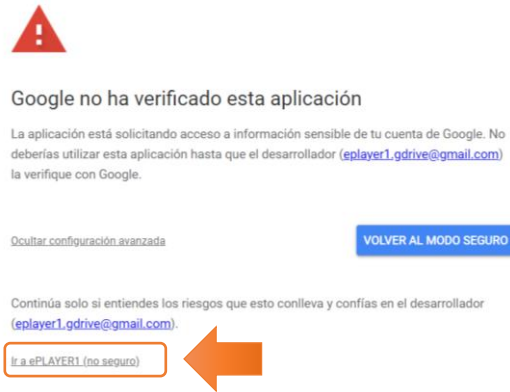


Figure 42

- 4) Cochez las autorizaciones requises pour visualiser, modifier, créer et supprimer des fichiers, puis cliquez sur « Continue ».

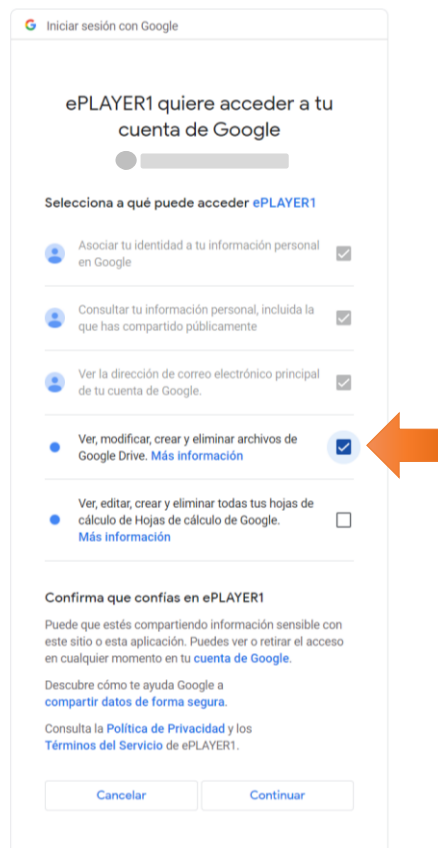


Figure 43

- 5) Copiez la clé qui est générée.

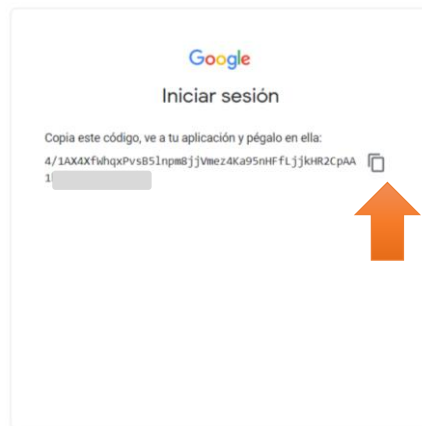


Figure 44

- 6) Collez-la dans le champ « Google security token » et cliquez sur le bouton VALIDATE TOKEN (valider le jeton).

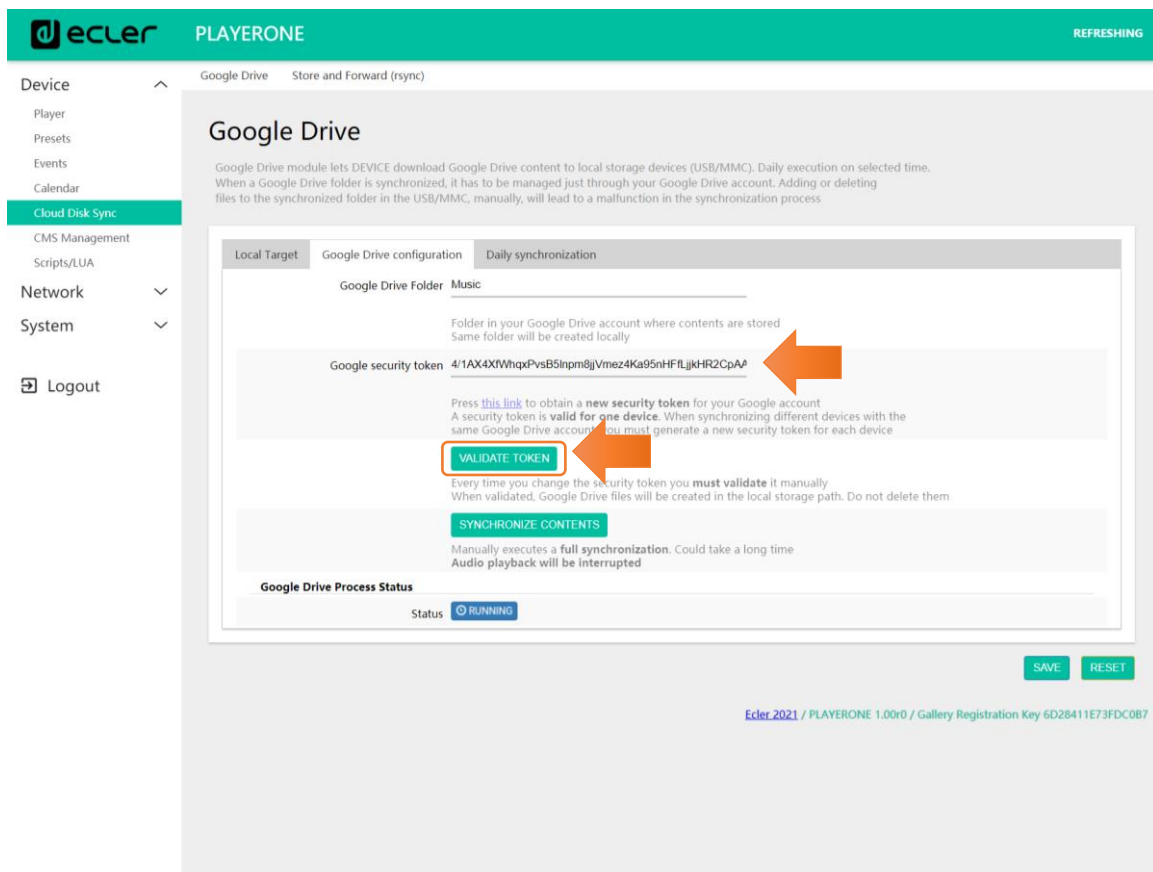


Figure 45

- 7) Le processus de validation du service sera lancé. Le champ « Google Drive Process Status » affiche RUNNING (en cours d'exécution). Ce processus prend quelques secondes.

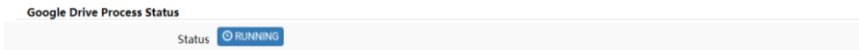


Figure 46

- 8) Une fois le processus de validation terminé, deux messages peuvent s'afficher sous « Google Drive Process Status » :
- OK : validation réussie. Vous pouvez procéder à la synchronisation de contenu.



Figure 47

- FAILED : erreur de validation

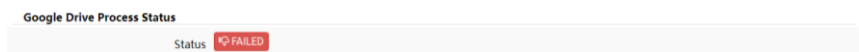


Figure 48

Vérifiez que les points de contrôle suivants sont satisfaits avant de réitérer le processus de validation :

- L'appareil dispose d'une connexion Internet
- Votre réseau ne comporte aucun filtre empêchant l'accès à des applications telles que Google Drive
- Le jeton est correct : il a été copié et collé correctement
- Le chemin d'accès au dossier saisi dans le champ « Google Drive folder » correspond à celui du dossier dans Google Drive.
- Le dossier USB/uSD n'a pas été modifié par l'ajout ou la suppression de fichiers depuis un ordinateur.
- La destination existe sur le support USB/uSD
- Le support de stockage USB/uSD a un format valide (FAT). Le NTFS n'est pas un format valide pour l'utilisation de Google Drive (prise en charge de la lecture seulement).
- Le support de stockage USB/uSD n'est pas protégé contre l'écriture

3. Synchronize contents : lance immédiatement la synchronisation (sans attendre l'heure programmée dans l'onglet General). Recommandé si c'est la première fois que le service est exécuté.

Considérations :

- Ce processus peut prendre beaucoup de temps si c'est la première fois qu'il est exécuté ou si des modifications importantes ont été apportées à votre dossier Google Drive. Le

temps nécessaire dépend du nombre de fichiers audio à synchroniser.

- La lecture audio sera interrompue pendant la synchronisation.
- Ne déconnectez pas votre appareil d'Internet ou du secteur pendant le processus de synchronisation.

4. Google Drive Process Status : indique l'état de synchronisation du contenu.

- OK : la validation/synchronisation a été effectuée avec succès.
- RUNNING : processus de validation/synchronisation en cours.
- FAILED : erreur de validation/synchronisation.

3.5.1.3. Daily synchronization (synchronisation quotidienne)

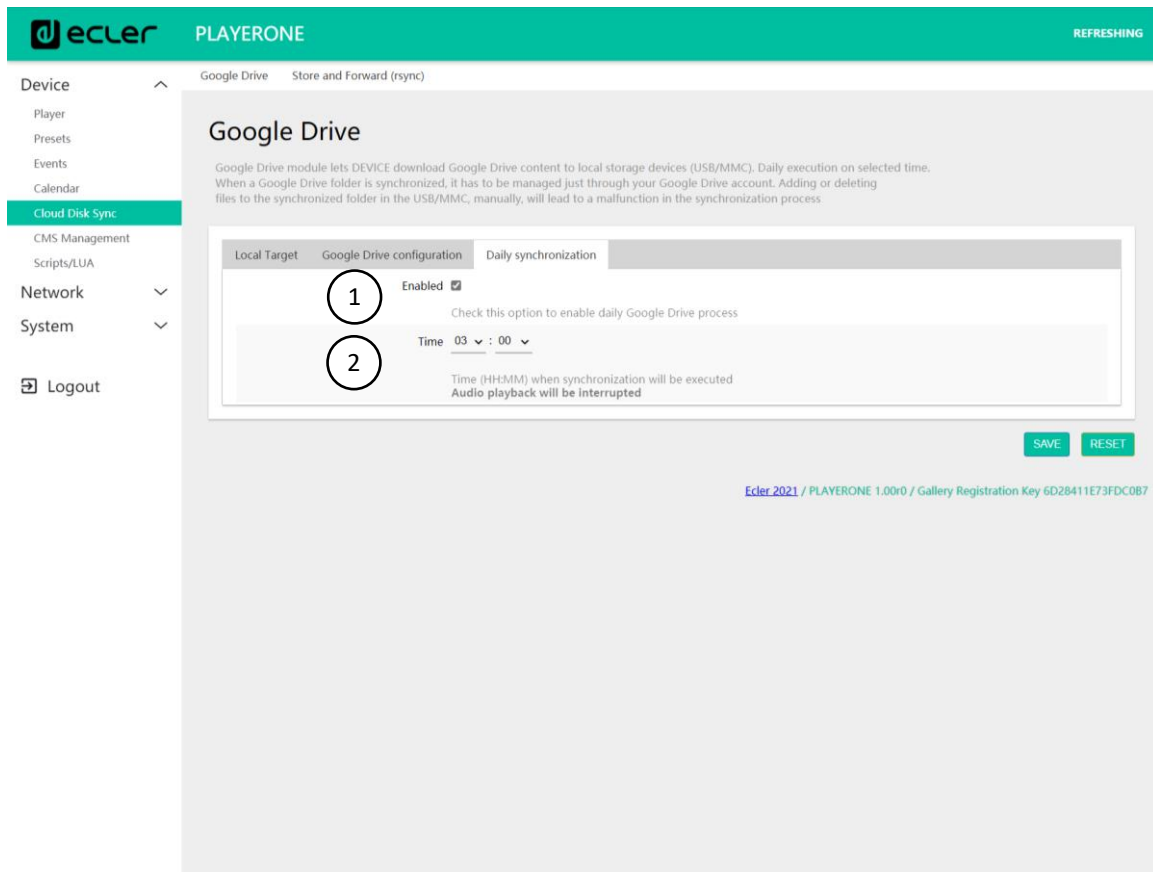


Figure 49 : synchronisation quotidienne (Daily synchronization)

1. Enabled : active/désactive le service de synchronisation.
2. Time : heure de la synchronisation quotidienne. La synchronisation avec Google Drive se fera tous les jours à l'heure programmée ici.

Conseil : sélectionnez une heure de synchronisation en dehors des heures de fonctionnement du lecteur. Veuillez noter que l'opération de téléchargement de contenu depuis le cloud peut prendre plusieurs minutes (en fonction de la

taille des fichiers, du nombre de fichiers à télécharger et du débit de la connexion Internet). N'éteignez pas le lecteur pendant cette opération ou avant son exécution.

3.5.2 Store and Forward (rsync)

Le module Store and Forward vous permet de synchroniser quotidiennement le contenu du support USB/uSD avec un dossier hébergé sur un serveur distant. Il permet également la lecture automatique de ce contenu, en combinaison avec le mode de redémarrage *Load preset1*. Ce service utilise l'outil de synchronisation *rsync* (*Remote Sync*).

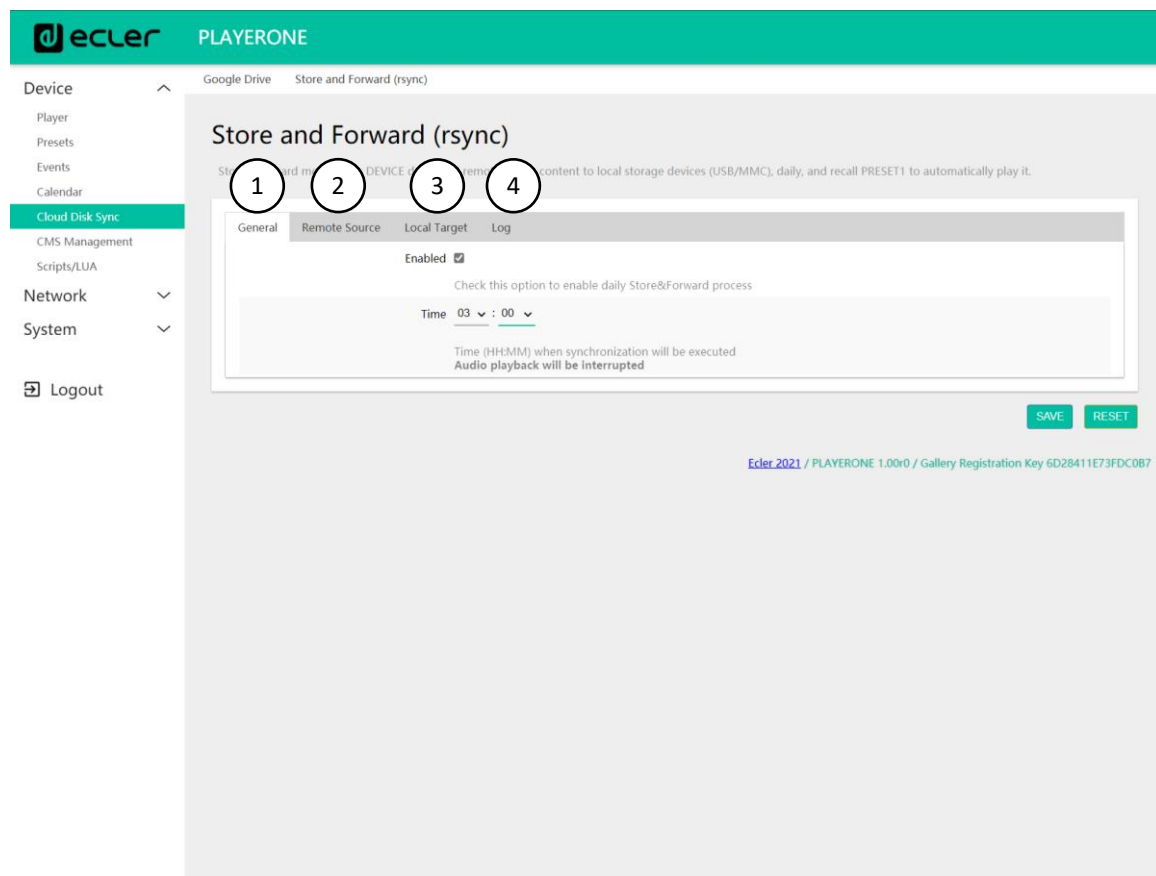
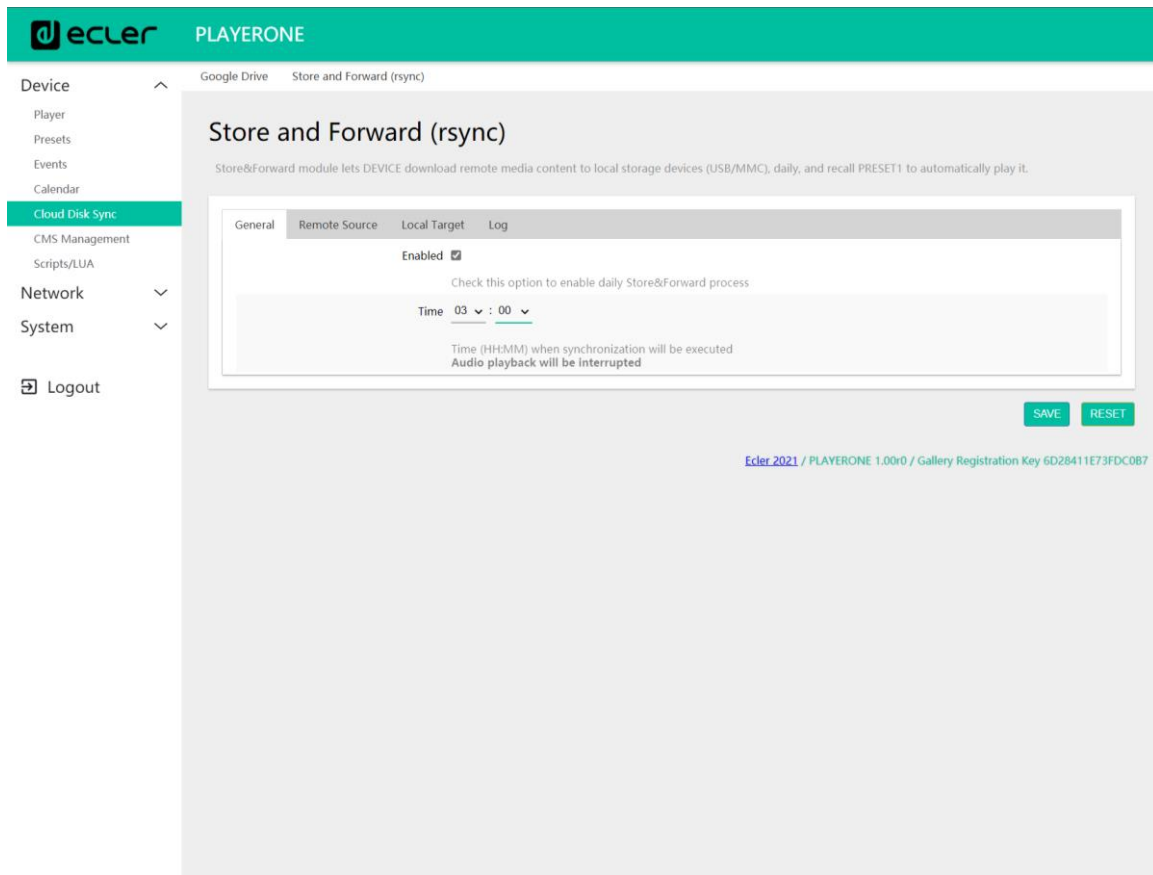


Figure 50 : module Store & Forward

1. General : active le service Store & Forward et sélectionne l'heure de synchronisation.
2. Remote source : configuration du serveur distant.
3. Local target : configuration du dossier local dans lequel le contenu est stocké.
4. Log : journal d'activité du module Store & Forward

Pour plus d'informations sur le service Store and Forward, veuillez vous référer à [\[Error! No se encuentra el origen de la referencia.\]](#).

3.5.2.1. General (paramètres généraux)



Device ^

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

Google Drive Store and Forward (rsync)

Store and Forward (rsync)

Store&Forward module lets DEVICE download remote media content to local storage devices (USB/MMC), daily, and recall PRESET1 to automatically play it.

General Remote Source Local Target Log

Enabled

Check this option to enable daily Store&Forward process

Time 03 : 00

Time (HH:MM) when synchronization will be executed
Audio playback will be interrupted

SAVE RESET

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

Figure 51 : Store and Forward, onglet General

- Enabled : active/désactive l'exécution de la synchronisation quotidienne.
- Time : heure à laquelle est exécutée la synchronisation quotidienne.

3.5.2.2. Remote source (source distante)

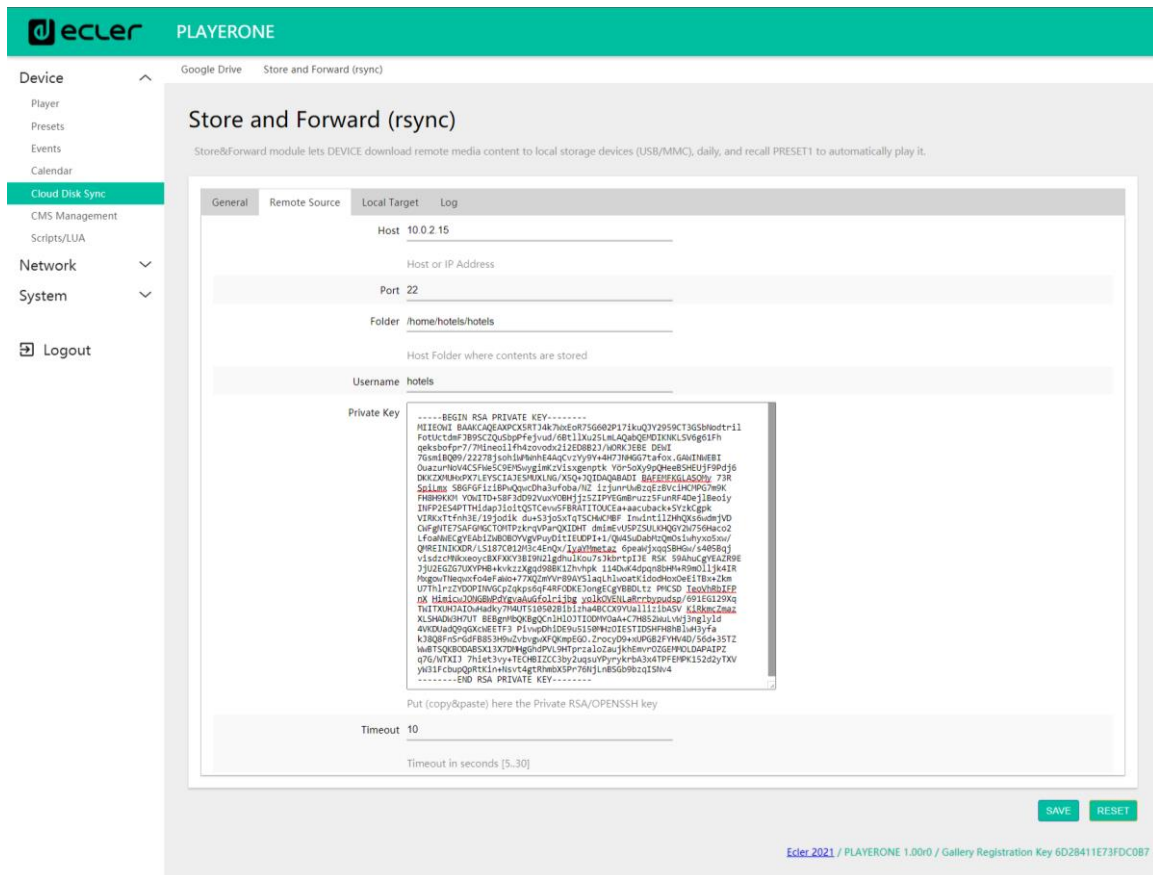


Figure 52 : Store and Forward, onglet Remote source

- Host : hôte ou adresse IP du serveur.
- Port : port du serveur, par défaut 22.
- Folder : répertoire au sein du serveur où est stocké le contenu audio à synchroniser.
- Username : utilisateur ou nom du groupe de contenu
- Private key : clé privée générée pour l'utilisateur ou le groupe de contenu indiqué.

Remarque : pour des raisons de sécurité et d'efficacité, le serveur distant hébergeant le contenu doit être un serveur SSH, et des clés publiques et privées doivent être activées et utilisées.

3.5.2.3. Local target (cible locale)

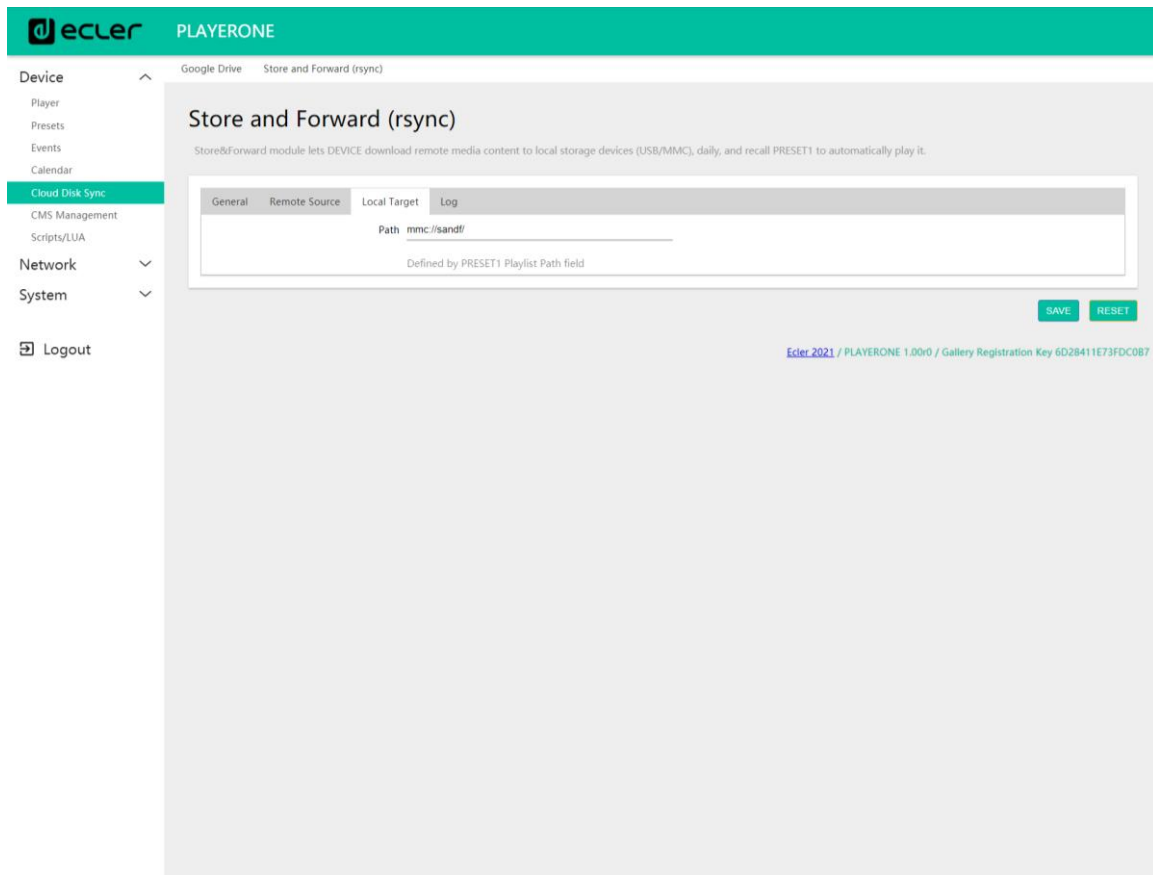


Figure 53 : Store and Forward, onglet Local target

- Path : chemin d'accès défini par le champ Source path de Playlist du PRESET01. Il peut être modifié dans les paramètres de *preset*.

3.5.2.4. Log (journal)

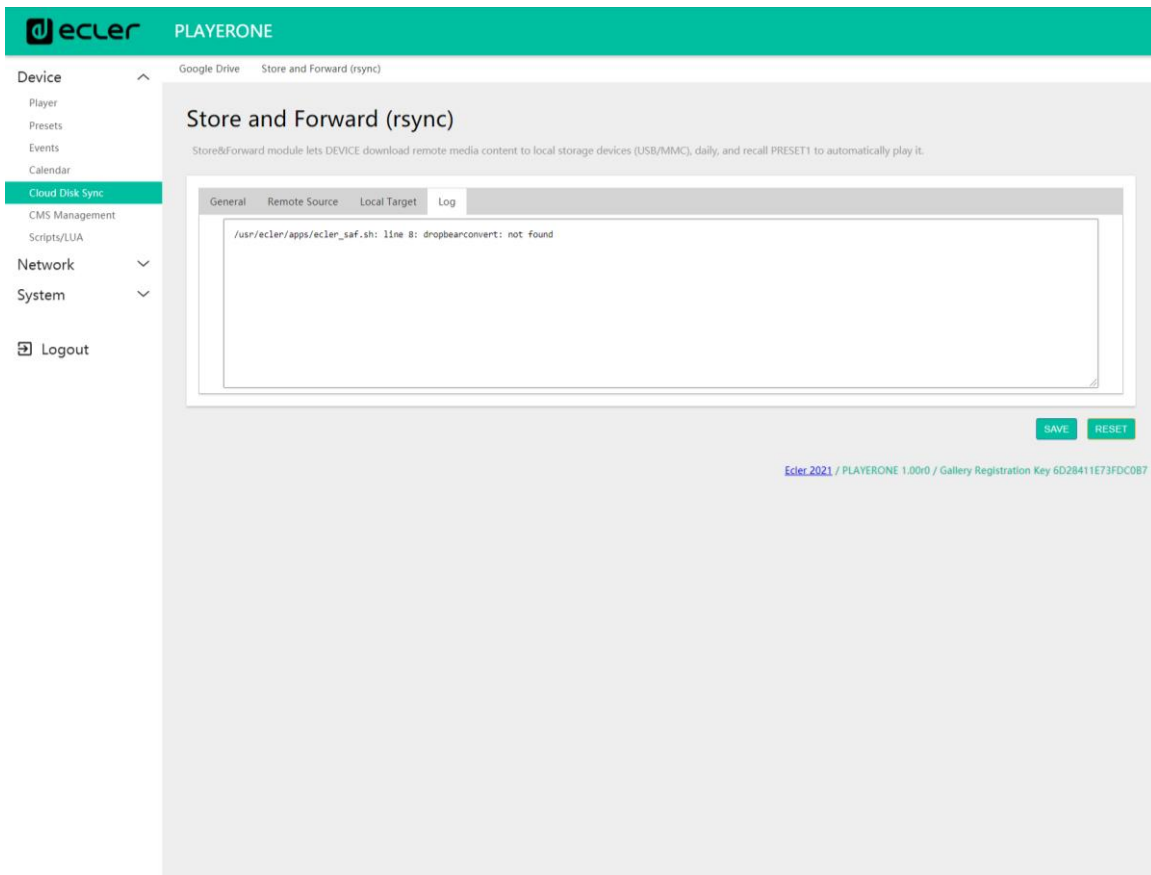


Figure 54 : Store and Forward, onglet Log

- Affiche les informations et activités en relation avec le processus de synchronisation *rsync*. C'est utile pour déboguer d'éventuels problèmes de configuration du serveur ou de l'appareil.

3.6. CMS Management (gestion par CMS)

CMS signifie *Content Management System* (système de gestion de contenu ou SGC).

Dans ce mode, le PLAYER ONE/PLAYER ZERO peut être configuré pour se comporter comme client d'une plateforme de gestion de contenu, obéissant à un planning (événements de calendrier, playlists, annonces, etc.) géré par le CMS au travers d'Internet.

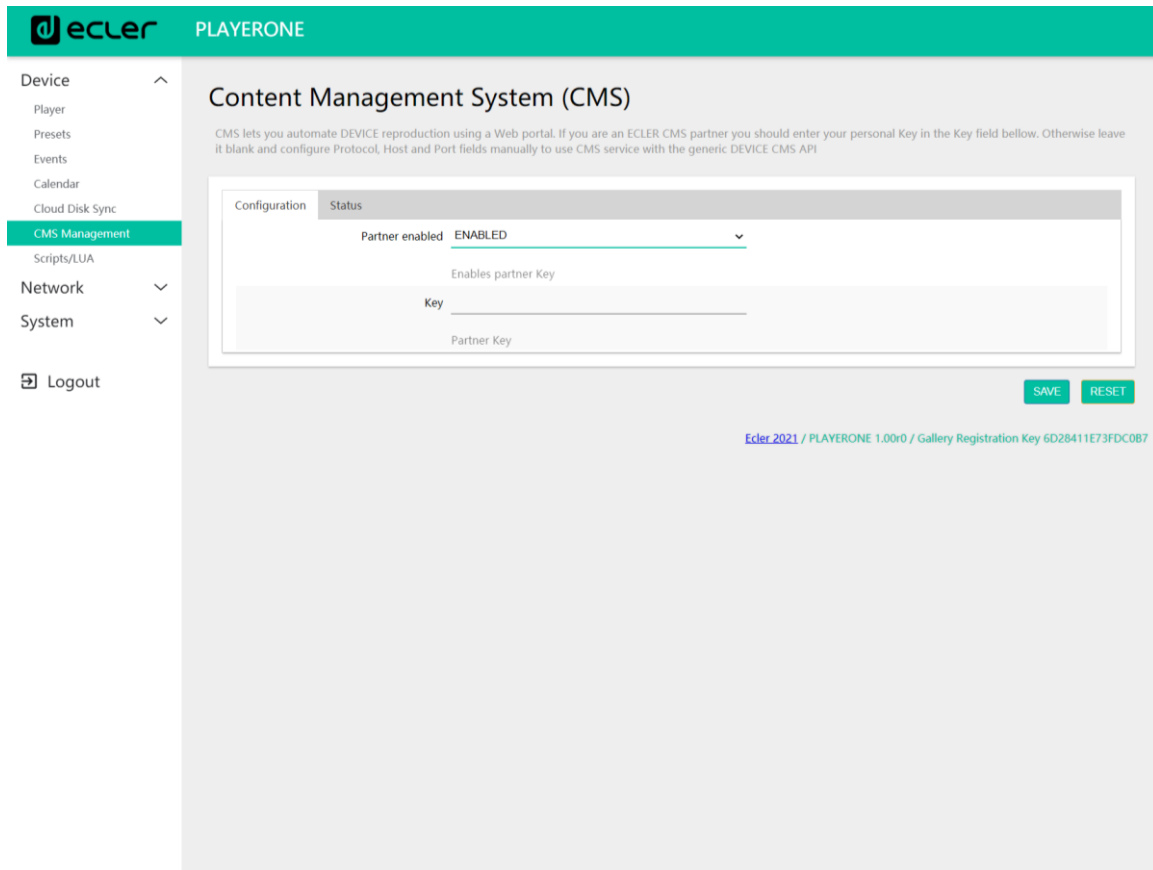


Figure 55 : CMS

Cette page est disponible pour fournir un support aux sociétés de CMS qui ont utilisé cette fonctionnalité dans le passé. Pour plus d'informations, veuillez contacter votre fournisseur, votre distributeur ou remplir le formulaire de contact sur notre site Web, dans la rubrique Support / Technical requests.

3.7. Scripts/LUA

Un *script* est un programme simple, un fichier d'instructions écrites par l'utilisateur en langage LUA (<https://www.lua.org/>).

Chaque *script* peut être considéré comme un scénario que le lecteur exécute ; une série de tâches préprogrammées qui sont exécutées lorsqu'un certain stimulus est reçu.

Figure 56 : exemple de script

- Le PLAYER ONE /PLAYER ZERO dispose de 20 *scripts*, chacun d'entre eux étant entièrement configurable. Leurs noms sont par défaut : S01, S02... S20. Lorsque vous cliquez sur le nom, vous accédez à la configuration de ce *script*. Le nom sous lequel apparaît ici le *script* peut être modifié dans la configuration du *script*. Une fois ce paramètre enregistré dans le *script*, la page du navigateur doit être rafraîchie (F5) afin d'afficher les modifications.
- Informations utiles pour la configuration de *script* et manuel de référence Lua.
- Paramètres de chaque *script* qui peuvent être configurés :
 - Name : nom donné au *script* par l'utilisateur. Ce nom apparaîtra dans l'en-tête de la page Scripts/LUA.
 - Enabled : active ou désactive le *script*.
 - Trigger : stimulus qui déclenche l'exécution du *script*. Il existe plusieurs façons de déclencher un *script* ou d'automatiser des tâches :

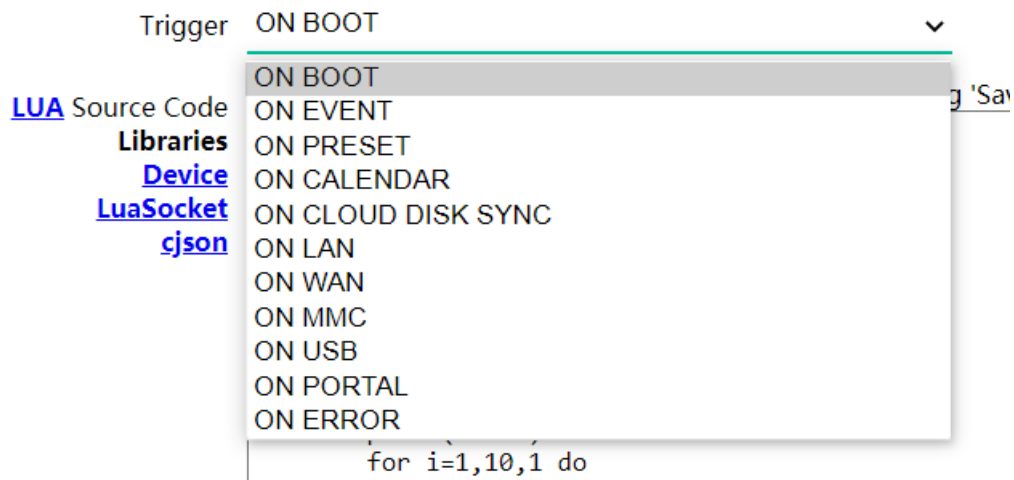
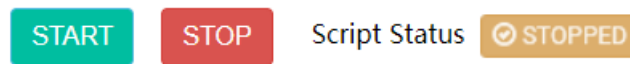


Figure 57 : stimuli disponibles

- ON BOOT : au démarrage de l'appareil. Les tâches à effectuer au démarrage peuvent être configurées.
- ON EVENT : au déclenchement d'un événement GPI (GPI1 ou GPI2) ou de l'événement de détection de silence (SILENCE).
- ON PRESET : suite au chargement d'un *preset*. L'un des 20 *presets* doit être sélectionné, et lorsqu'il sera rappelé, le *script* sera déclenché.
- ON CALENDAR : au déclenchement d'un événement de calendrier. L'un des 24 événements de calendrier doit être sélectionné, et c'est lui qui à son tour déclenchera le script.
- ON CLOUD DISK : lorsque la synchronisation avec un serveur distant s'est correctement achevée (avec « OK » comme résultat de synchronisation). Il faut indiquer le serveur avec lequel se fait la synchronisation : Google Drive ou *rsync*.
- ON LAN : à la détection de disponibilité ou non du réseau local (LAN).
- ON WAN : à la détection de disponibilité ou non du réseau étendu d'accès à Internet (WAN).
- ON MMC : à la connexion/déconnexion d'une carte SD et à sa reconnaissance correcte par l'appareil.
- ON USB : à la connexion/déconnexion d'un support USB et à sa reconnaissance correcte par l'appareil.
- ON PORTAL : lorsque la synchronisation avec Ecler Gallery s'est correctement achevée (avec « OK » comme résultat de synchronisation).
- ON ERROR : à la production de l'erreur indiquée dans « Error code » (code d'erreur). Un tableau des codes d'erreur se trouve dans la bibliothèque de programmation du PLAYER ONE / PLAYER ZERO (annexe pour programmeur).
- LUA Source Code : le texte du *script* doit être saisi dans ce champ.

- Boutons d'exécution : boutons d'exécution et d'arrêt du script. Le bouton START permet d'exécuter le *script* immédiatement, sans avoir à produire le stimulus programmé pour cela. Le *script* doit avoir été sauvegardé avant de cliquer sur ce bouton pour que les modifications soient appliquées. C'est utile pour les tests. Le bouton STOP arrête l'exécution du *script*. Ces fonctions sont particulièrement utiles lors de la programmation des *scripts* pour vérifier les actions exécutées par chaque *script* et déboguer son code.



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

Figure 58 : boutons d'exécution de script

- Status : indique l'état actuel du *script* : RUNNING (clignotant) si le *script* est en cours d'exécution, ou STOPPED (fixe) si le *script* est terminé ou arrêté.
- Script output : valeur produite/renvoyée par le *script*. Vous pouvez écrire des messages qui apparaîtront sur cet écran. C'est utile pour déboguer les scripts.



Figure 59 : exemple de valeur renvoyée par un script

- Documentation pour les programmeurs : liens (en bleu) disponibles sur l'appareil pour consultation (connexion Internet requise) :
 - [LUA](#) : manuel du langage de programmation LUA
 - [Device](#) : bibliothèque LUA pour PLAYER ONE/PLAYER ZERO (annexe pour programmeur). Détaille les objets, les fonctions et les paramètres de la bibliothèque. L'interface entre le langage LUA et le firmware de l'appareil fait appel au protocole JSON.
 - [LuaSocket](#) : documentation de la bibliothèque LuaSocket.
 - [cjson](#) : documentation du module LUA CJSON. Fournit une assistance sur le JSON pour LUA.

Les chapitres suivants présentent un certain nombre d'exemples de *scripts* simples. Gardez à l'esprit que cet outil de programmation et de personnalisation de PLAYER ONE/PLAYER ZERO est très puissant, car un même *script* peut exécuter plusieurs tâches qui peuvent être liées entre elles, en fonction de diverses circonstances, et ainsi mettre en œuvre toute une logique et de l'intelligence dans sa façon de fonctionner.

Votre imagination est la seule limite !

3.7.1 Exemple de script 1 :

Afficher des messages sur l'écran LCD

Voici un exemple de la façon d'afficher un message sur l'écran LCD. Ce script sert à afficher le message « Hello Ecler » à l'écran pendant dix secondes au démarrage du lecteur.

Remarque : ce n'est possible qu'avec le PLAYER ONE. Le PLAYER ZERO n'a pas d'écran LCD.

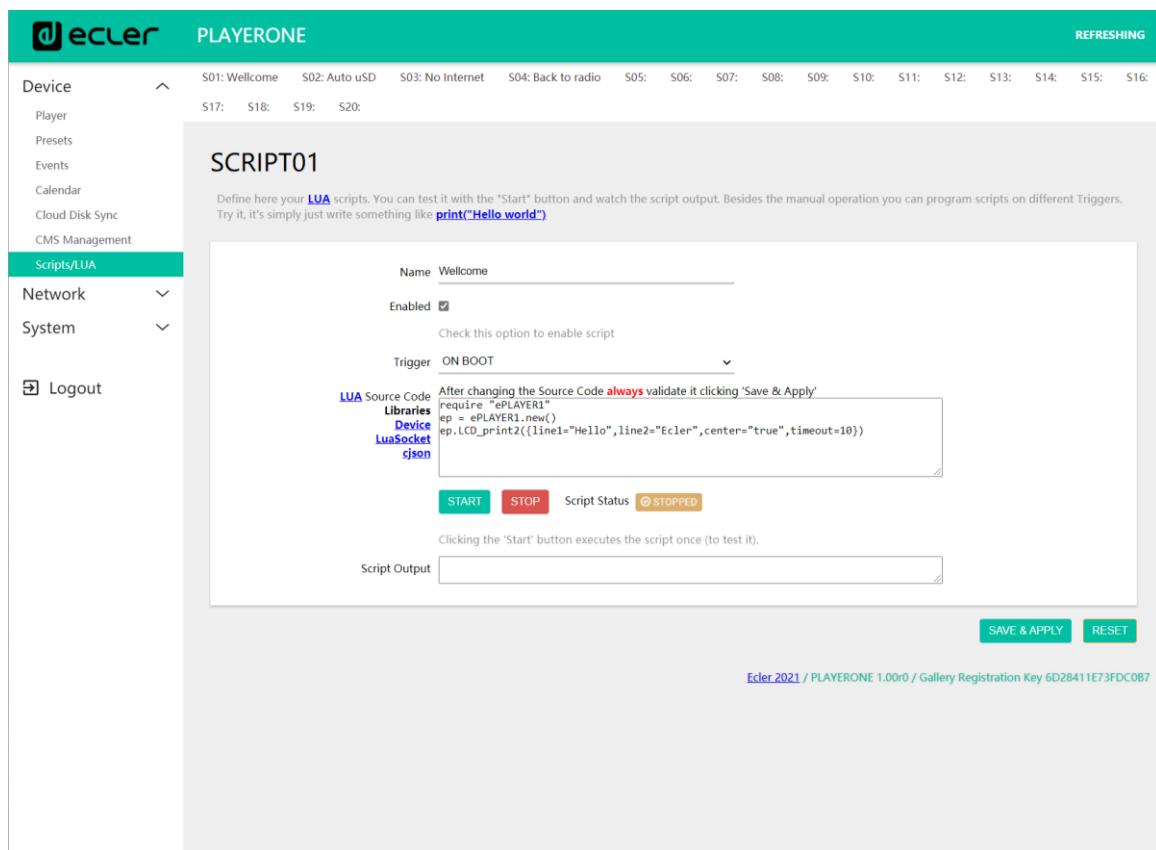


Figure 60

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

3.7.2. Exemple de script 2 :

Lire automatiquement les cartes uSD lorsqu'elles sont insérées

Dans certaines applications, le support de stockage local change en fonction de l'utilisateur. Par exemple une salle de sport dans laquelle les différents instructeurs changent la musique à chaque séance. En d'autres termes, chacun connectera son propre support USB ou carte uSD pour lire son contenu. Cette opération peut être automatisée afin que les utilisateurs n'aient qu'à insérer leur support dans l'appareil pour que la lecture démarre automatiquement. Cela permet d'éviter les manipulations non autorisées et/ou d'avoir à lire le manuel de l'appareil.

Ainsi, l'exemple de *script* suivant automatise la lecture de la carte uSD à son insertion. Vous pourriez créer un *script* pour faire la même chose avec le support USB, en changeant simplement le déclencheur (« Trigger ») et l'URL.

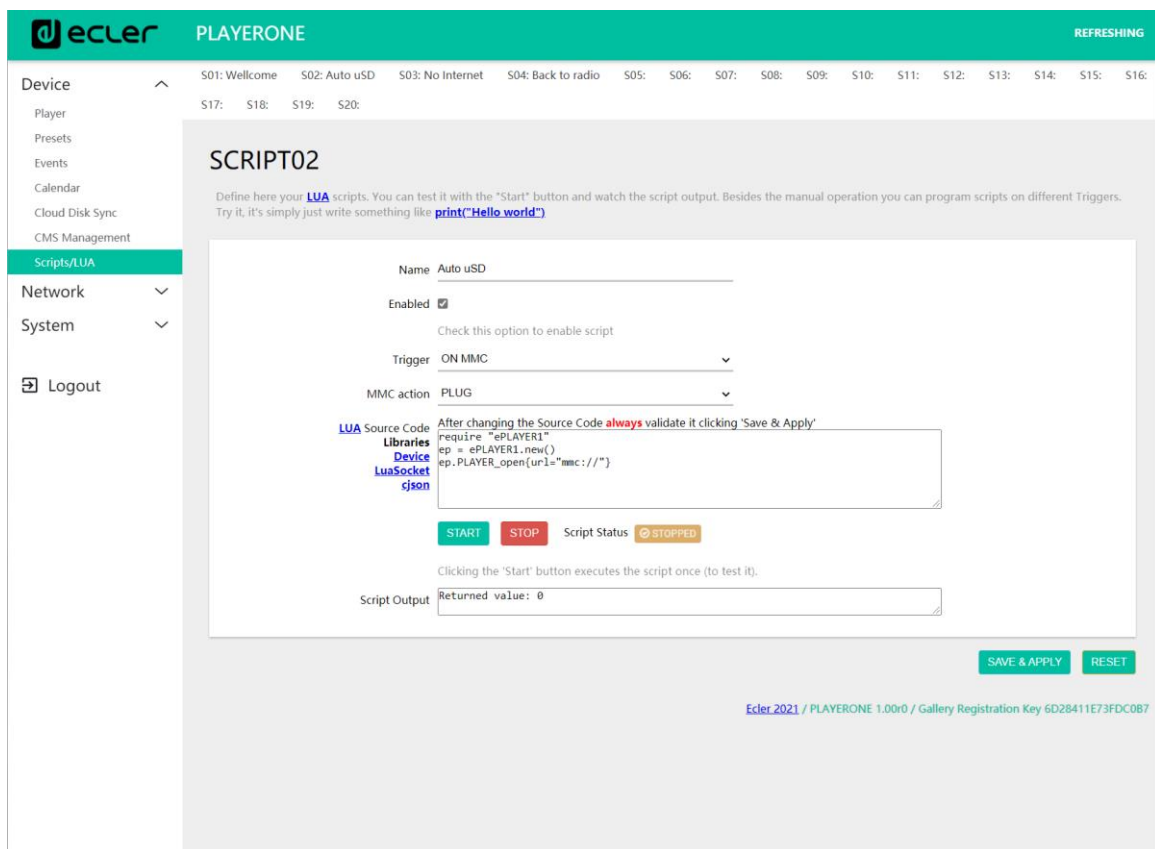


Figure 61

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

```


3.7.3. Exemple de script 3 :

Des messages peuvent être configurés pour des utilisations pratiques. Le *script* suivant affiche un message clignotant « NO INTERNET » lorsque la connexion Internet (WAN) est perdue. Il a également été écrit de manière à pouvoir utiliser plusieurs fois la fonction de clignotement « blink » dans le même *script*. En outre, il charge le *preset1*, dont le contenu audio est stocké localement et réglé pour être lu (PLAY) lorsqu'il est chargé, afin d'assurer la continuité du programme musical.

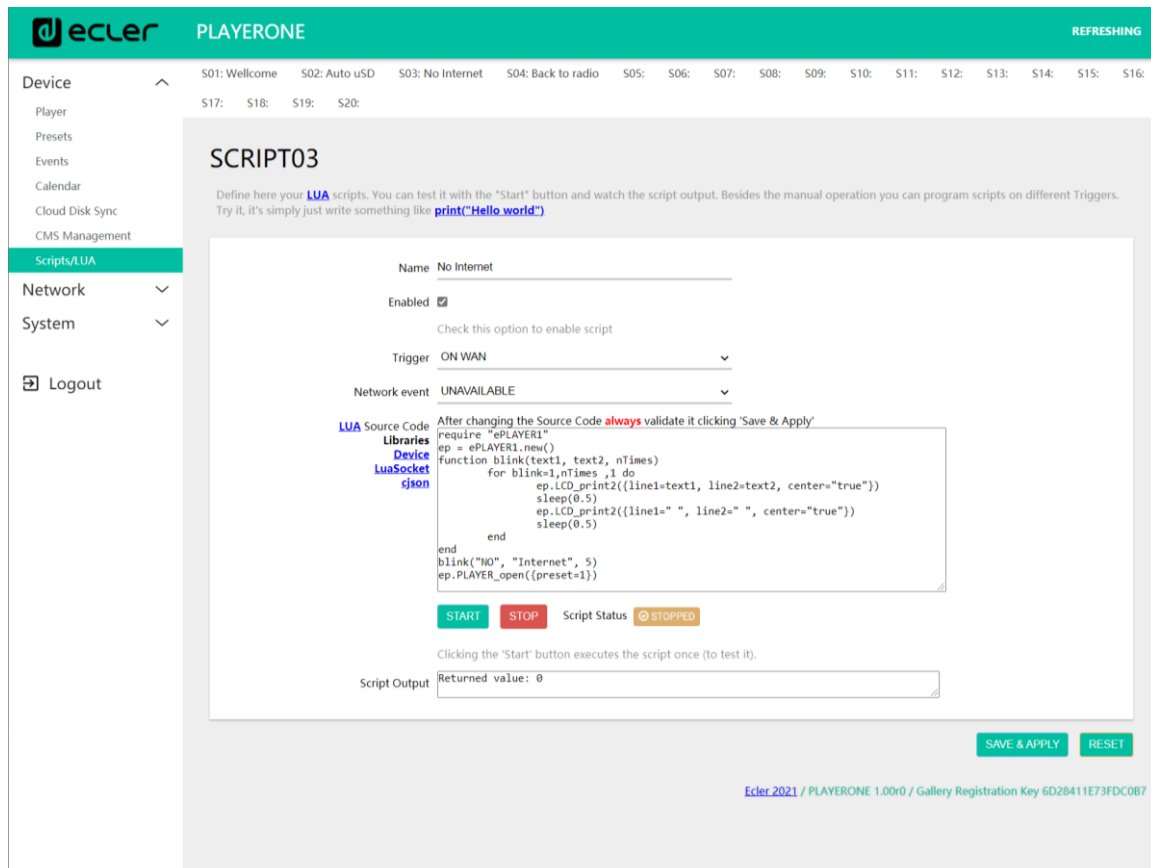


Figure 62

```
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)

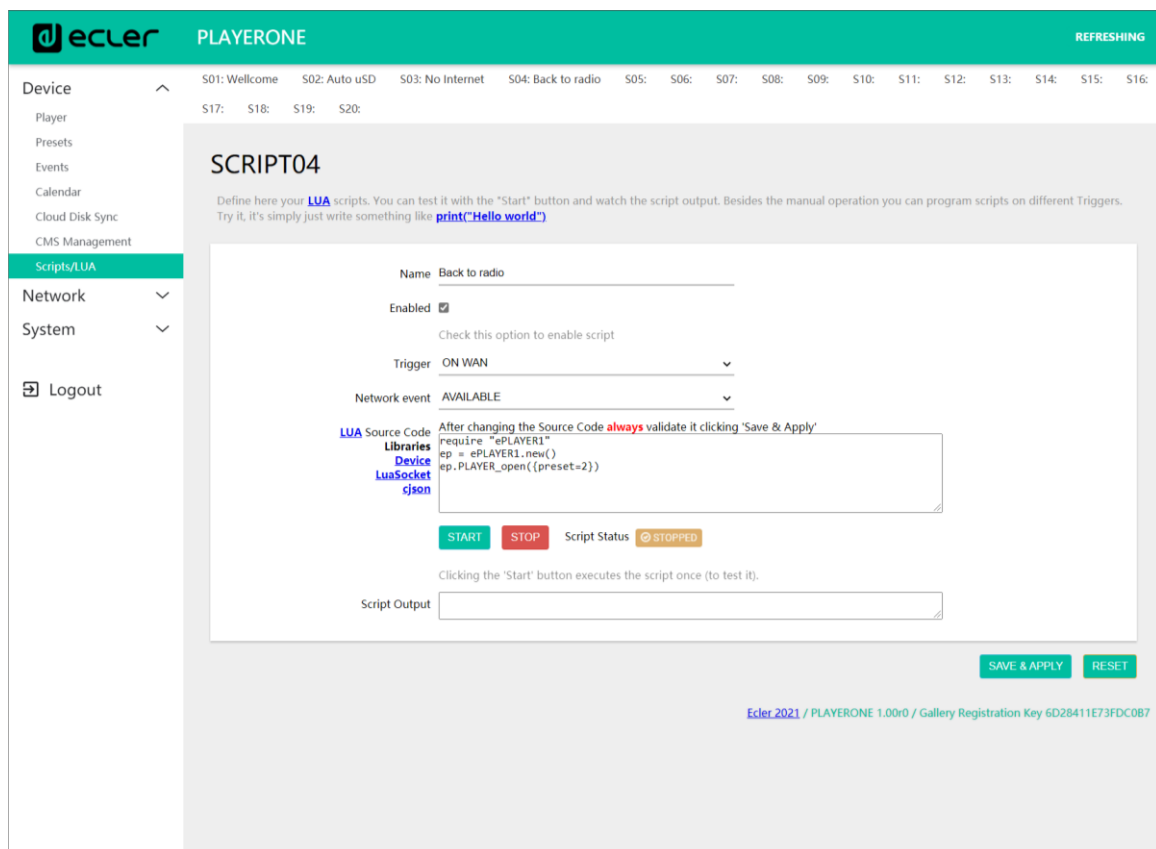
ep.PLAYER_open({preset=1})

3.7.4. Exemple de script 4 :

Diffuser une radio Internet lorsque la connexion Internet est rétablie.

Le *script* suivant charge un *preset* lorsqu'une connexion Internet (WAN) disponible est détectée. Il peut être intéressant de l'utiliser en combinaison avec l'événement de détection de silence :

L'appareil diffuse une station de radio Internet, mais en raison d'un problème de réseau, il n'a plus accès à cette radio. Après quelques secondes sans signal audio, l'événement de détection de silence se déclenche, et l'appareil commence à lire le contenu de la carte uSD (musique de secours). Cependant, vous souhaitez que la diffusion de la radio reprenne automatiquement dès que la connexion Internet sera à nouveau disponible.



The screenshot shows the ecler PLAYERONE interface. The top navigation bar includes the ecler logo, the text 'PLAYERONE', and a 'REFRESHING' indicator. A menu on the left lists various system components like Device, Player, Presets, Events, Calendar, Cloud Disk Sync, CMS Management, Scripts/LUA, Network, System, and Logout. The main content area is titled 'SCRIPT04' and contains configuration options for a Lua script. The script name is 'Back to radio', it is enabled, and its trigger is set to 'ON WAN' with a network event of 'AVAILABLE'. The source code is: `require 'ePLAYER1', ep = ePLAYER1.new(), ep.PLAYER_open({preset=2})`. Below the code are buttons for 'START', 'STOP', and 'Script Status' (which is currently 'STOPPED'). There is also a 'Script Output' field and 'SAVE & APPLY' and 'RESET' buttons at the bottom right.

Figure 63

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

4. NETWORK (réseau)

Permet de configurer les interfaces réseau Ethernet et Wi-Fi.

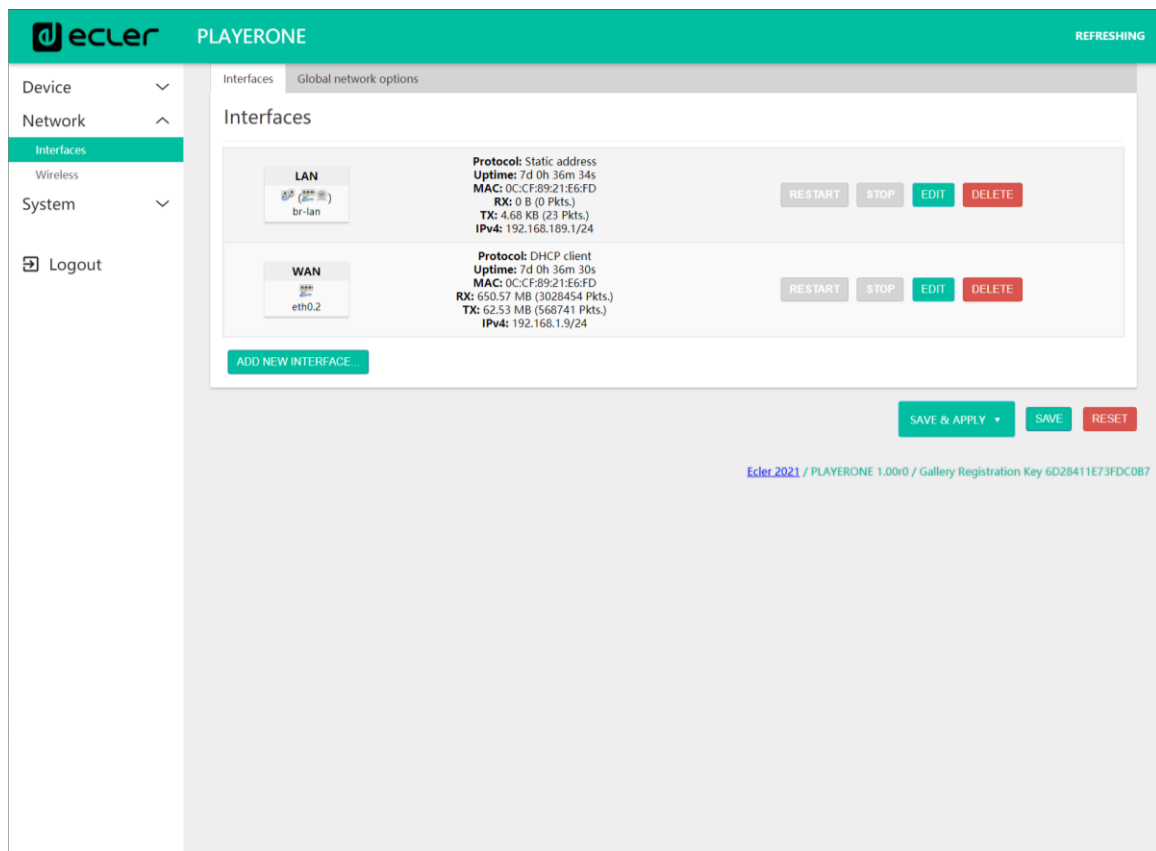


Figure 64 : Network (réseau), onglet Interfaces

- Interfaces : permet de modifier les paramètres de la connexion filaire par le port Ethernet RJ 45 (LAN/WAN).
- Wireless : permet de définir les paramètres de la connexion sans fil par l'interface Wi-Fi.

Remarque : pour des informations détaillées sur tous les paramètres réseau, cliquez sur ce [lien](#).

4.1. Connexion par câble RJ45

Par défaut, le PLAYER ONE/PLAYER ZERO dispose de la configuration automatique des adresses réseau (DHCP). Pour passer en configuration manuelle des adresses (modification des paramètres réseau), accédez à l'application Web et allez dans le menu Network/Interfaces.

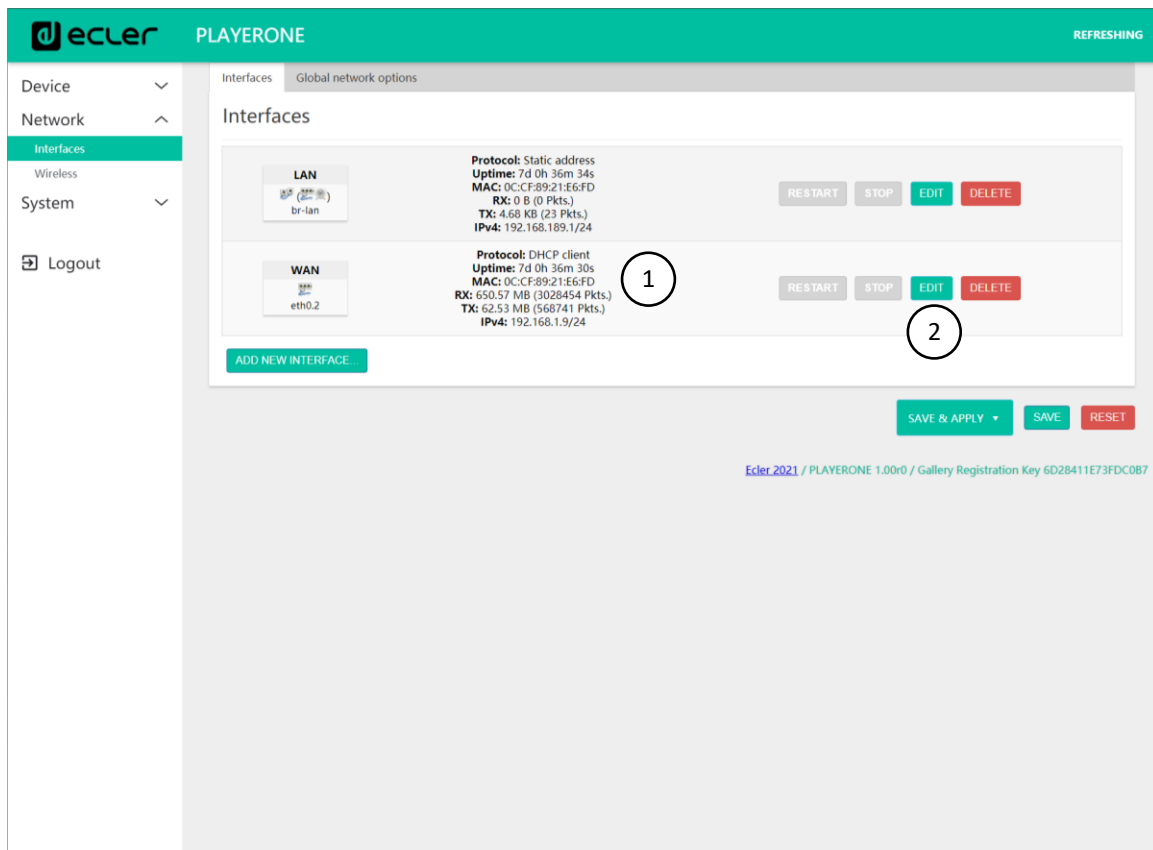


Figure 65

- Informations sur le réseau : vérification des paramètres réseau et des informations sur le réseau
 - Protocol : DHCP client (client DHCP) / static address (adresse statique)
 - Uptime : temps de connexion
 - MAC : adresse MAC de l'appareil
 - RX : quantité de données reçues
 - TX : quantité de données transmises
 - IPv4 : adresse IP de l'appareil
- Éditer les paramètres réseau : accès à la configuration de l'interface Ethernet

Pressez le bouton EDIT pour accéder à la configuration de l'interface Ethernet.

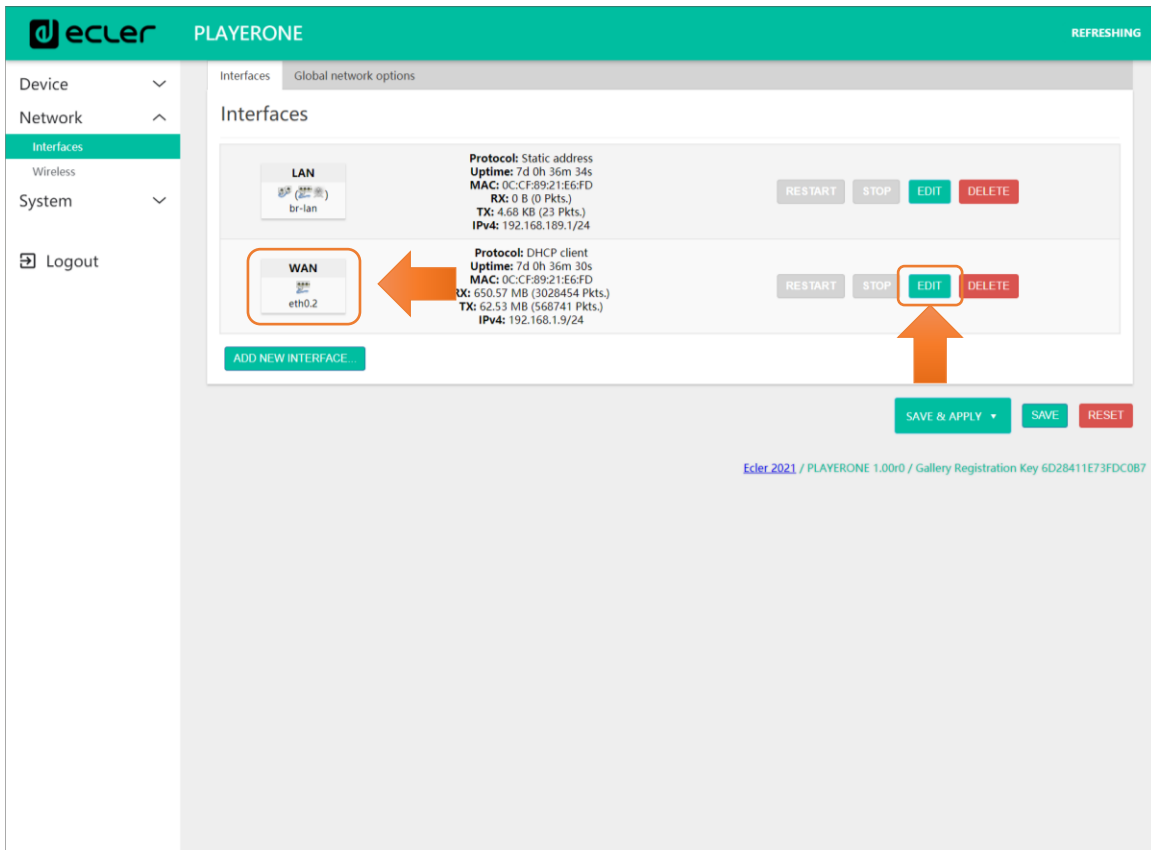


Figure 66 : accès à la configuration réseau

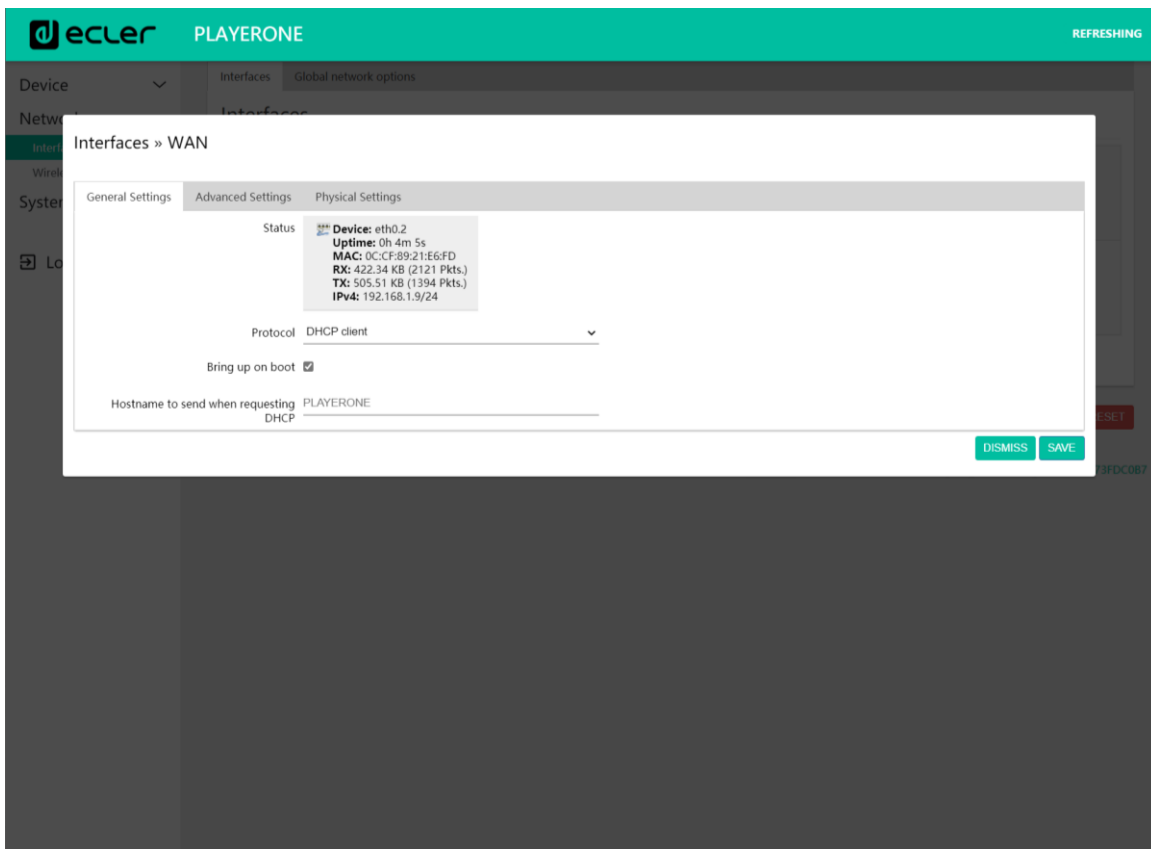


Figure 67 : modification des paramètres réseau

Sélectionnez le mode *Static address* (adresse statique) et pressez le bouton SWITCH PROTOCOL (changer de protocole) pour modifier manuellement l'adressage réseau.

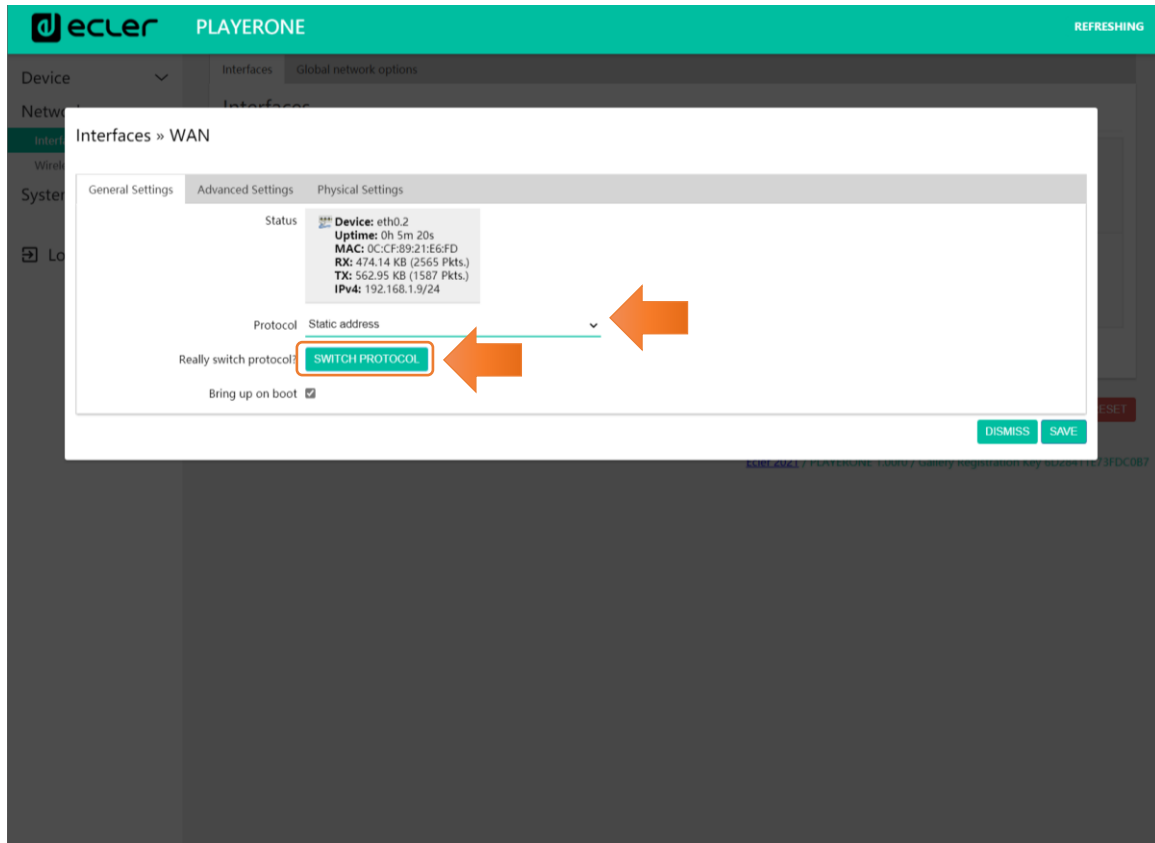


Figure 68

Configurez les paramètres réseau en fonction de votre infrastructure :

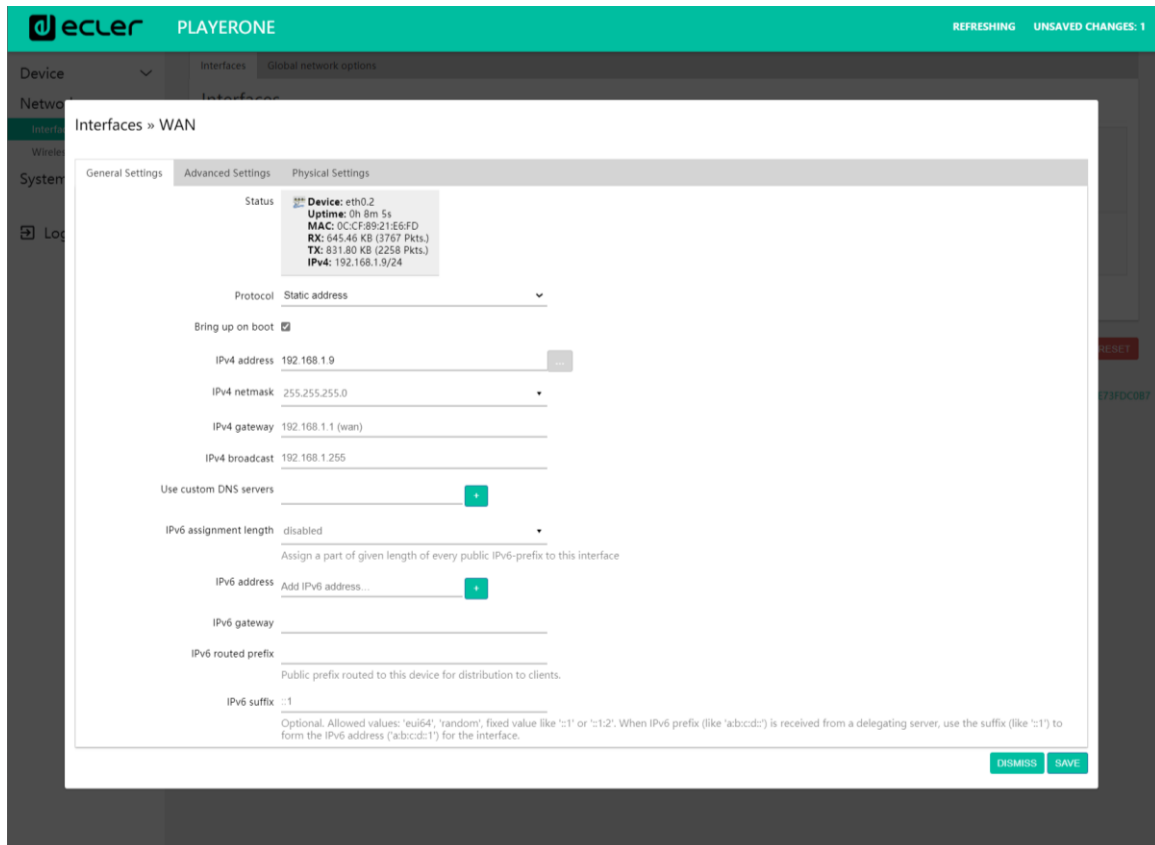


Figure 69

- IPv4 address : adresse réseau de l'appareil
- IPv4 netmask : masque de sous-réseau
- IPv4 gateway : passerelle (commutateur/routeur avec accès à Internet)
- DNS1 : système de noms de domaine 1 (facultatif)
- DNS2 : système de noms de domaine 2 (facultatif)

Enregistrez (« Save ») les modifications apportées dans la page d'édition, puis appliquez-les en page Network/Interfaces.

4.2. Connexion sans fil point à point

Le PLAYER ONE/PLAYER ZERO peut établir une connexion sans fil point à point avec un appareil à interface Wi-Fi (PC, *smartphone*, *tablette*, etc.), soit pour l'accès à l'application Web, soit pour un *streaming* par AirPlay/DLNA.

Assurez-vous que la connexion sans fil est activée et que l'appareil est réglé en mode MASTER (point d'accès).

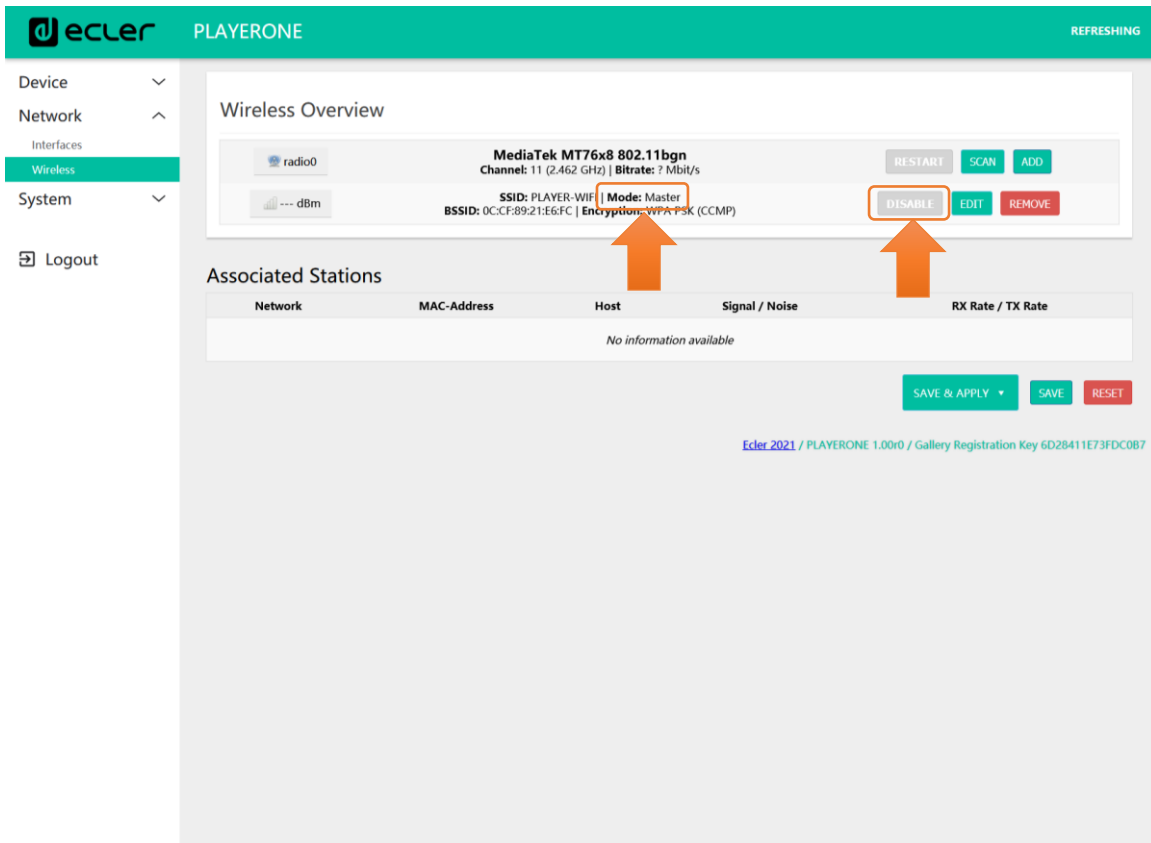


Figure 70 : configuration de l'interface Wi-Fi

Dans les paramètres Wi-Fi de votre périphérique, sélectionnez le réseau Wi-Fi de votre lecteur (réglé par défaut en usine sur PLAYER-WIFI), puis saisissez le mot de passe (0123456789). Une connexion sans fil point à point sera établie.



Figure 71 : paramètres Wi-Fi sur un smartphone

Si vous avez plusieurs lecteurs Ecler dans le même système ou si vous souhaitez simplement personnaliser les paramètres d'affichage du réseau, nous vous recommandons de remplacer le SSID et le mot de passe du réseau

Wi-Fi de votre ou de vos lecteurs. Pour ce faire, cliquez sur le bouton EDIT et réglez les paramètres du réseau Wi-Fi en fonction de vos besoins. Une fois les modifications effectuées, sauvegardez-les et appliquez-les.

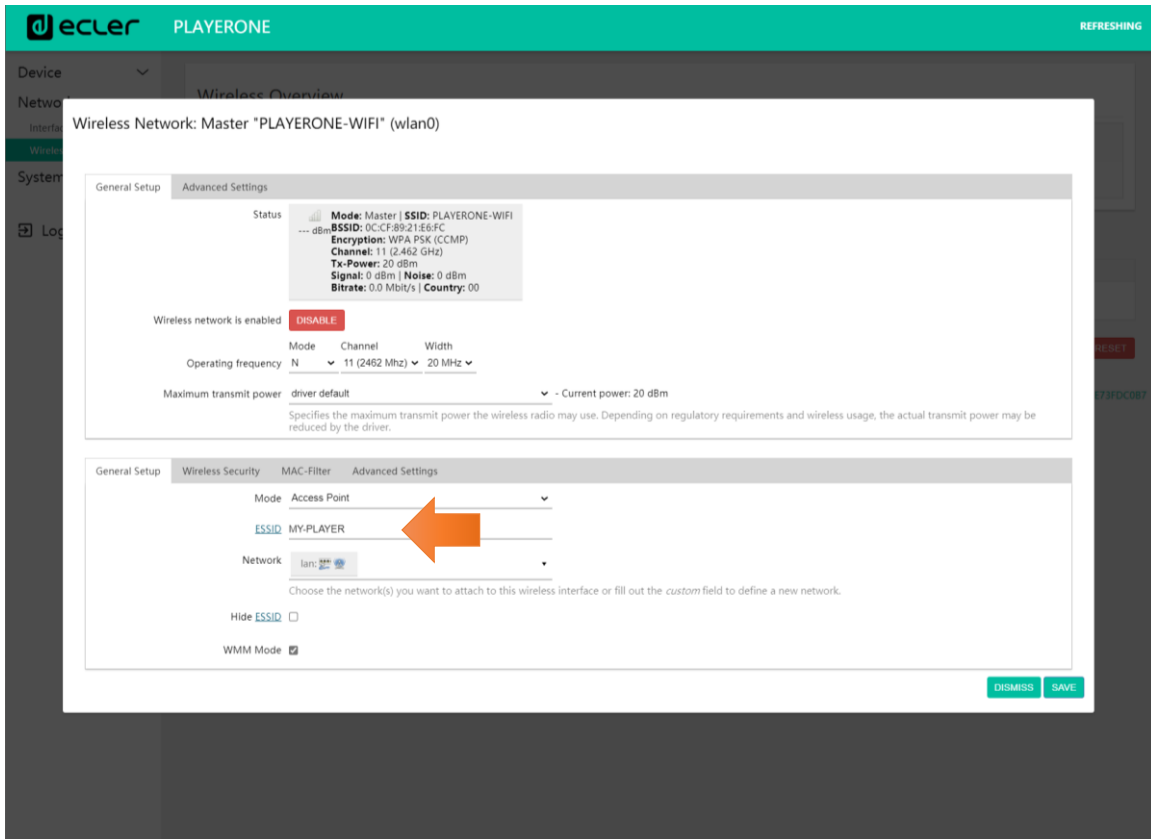


Figure 72 : changement du SSID du réseau Wi-Fi

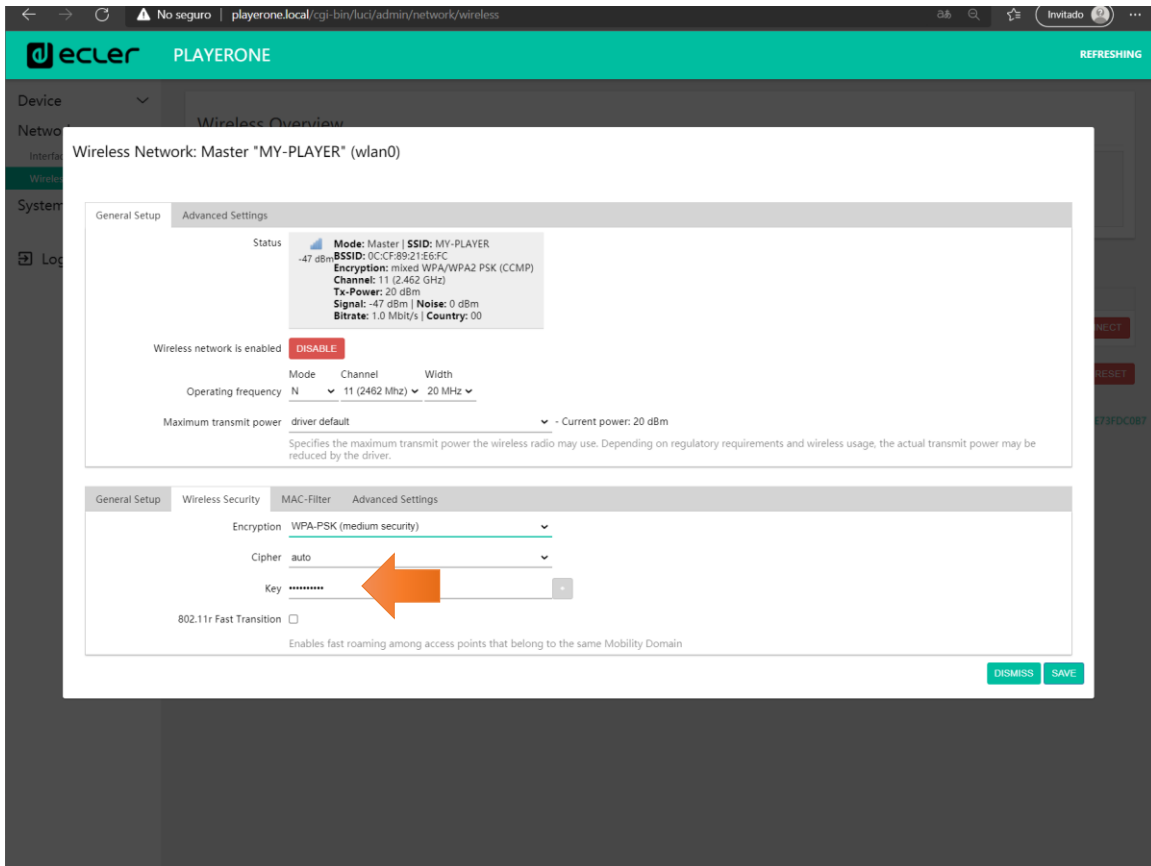


Figure 73 : changement du mot de passe Wi-Fi

4.3. Connexion à un réseau Wi-Fi

Le PLAYER ONE/PLAYER ZERO peut se connecter à Internet via un réseau Wi-Fi domestique pour accéder à des adresses réseau telles que des radios Internet, ou des services de synchronisation de fichiers distants tels que Google Drive.

En page de configuration de l'interface Wi-Fi, cliquez sur SCAN.

Wireless Overview

radio0 **MediaTek MT76x8 802.11bgn** Channel: 11 (2.462 GHz) | Bitrate: 7 Mbit/s [RESTART] [SCAN] [ADD]

d8m **SSID: PLAYERONE-WIFI | Mode: Master** [DISABLE] [EDIT] [REMOVE] **BSSID: 0C:CF:89:21:E6:FC | Encryption: WPA PSK (CCMP)**

Associated Stations

Network	MAC-Address	Host	Signal / Noise	RX Rate / TX Rate
No information available				

[SAVE & APPLY] [SAVE] [RESET]

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

Figure 74

Sélectionnez votre réseau Wi-Fi domestique.

Remarque : le PLAYER ONE/PLAYER ZERO n'est compatible qu'avec les réseaux sans fil à 2,4 GHz.

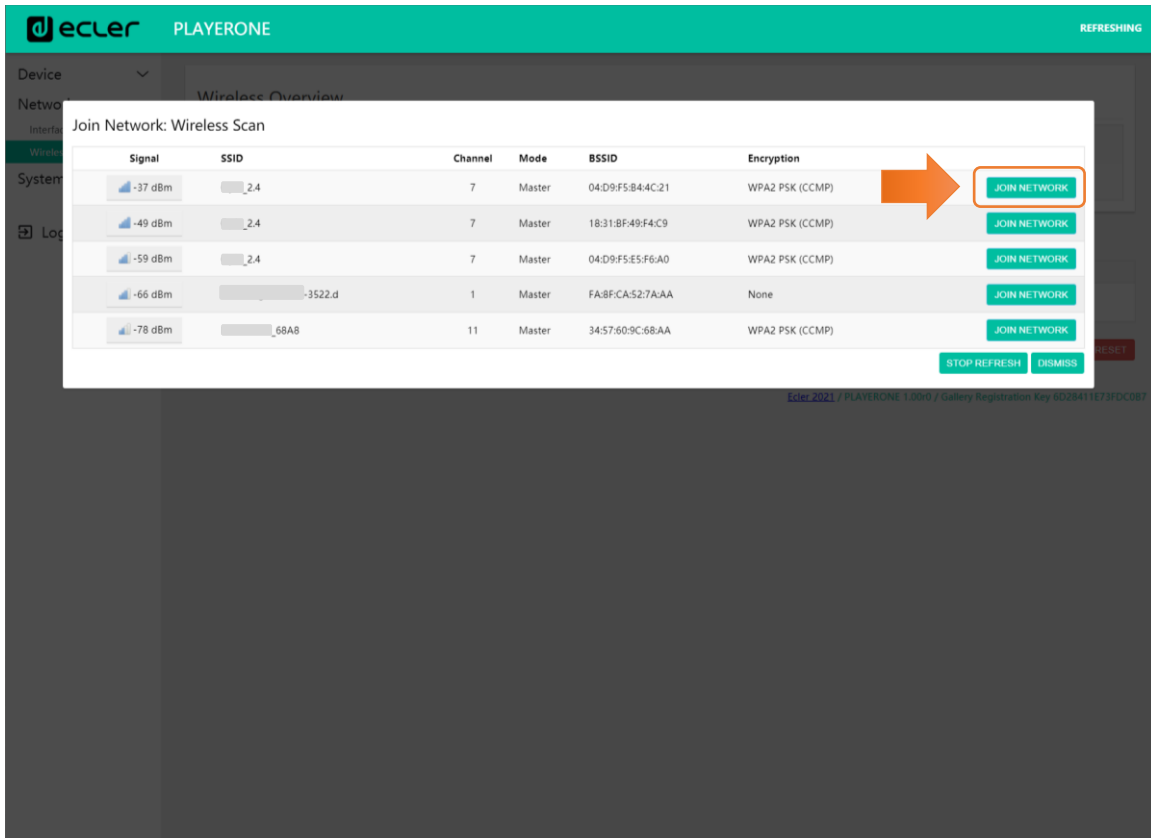


Figure 75

Saisissez le mot de passe du réseau Wi-Fi auquel vous voulez vous connecter et pressez le bouton SUBMIT.

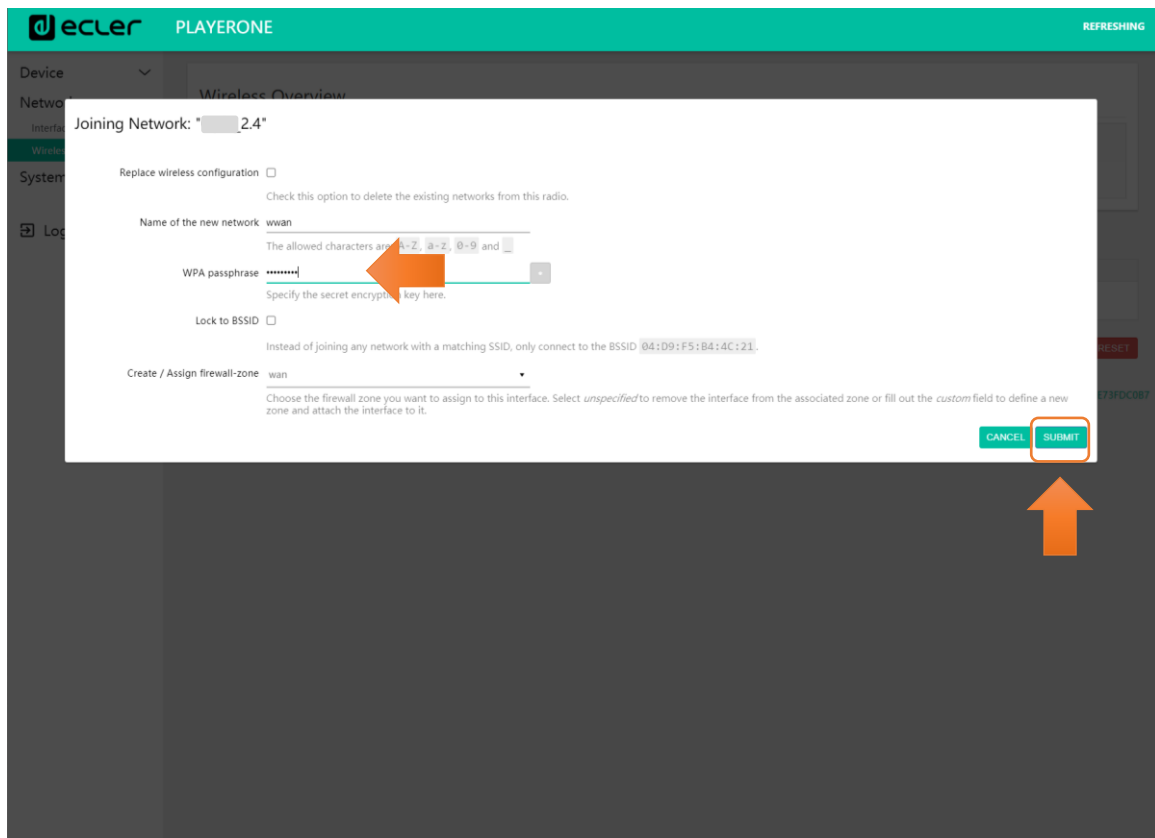


Figure 76

Les paramètres du réseau Wi-Fi s'affichent en-dessous. Pressez le bouton SAVE si vous n'avez pas besoin d'effectuer d'autres modifications.

Remarque : le fonctionnement est passé en mode Client.

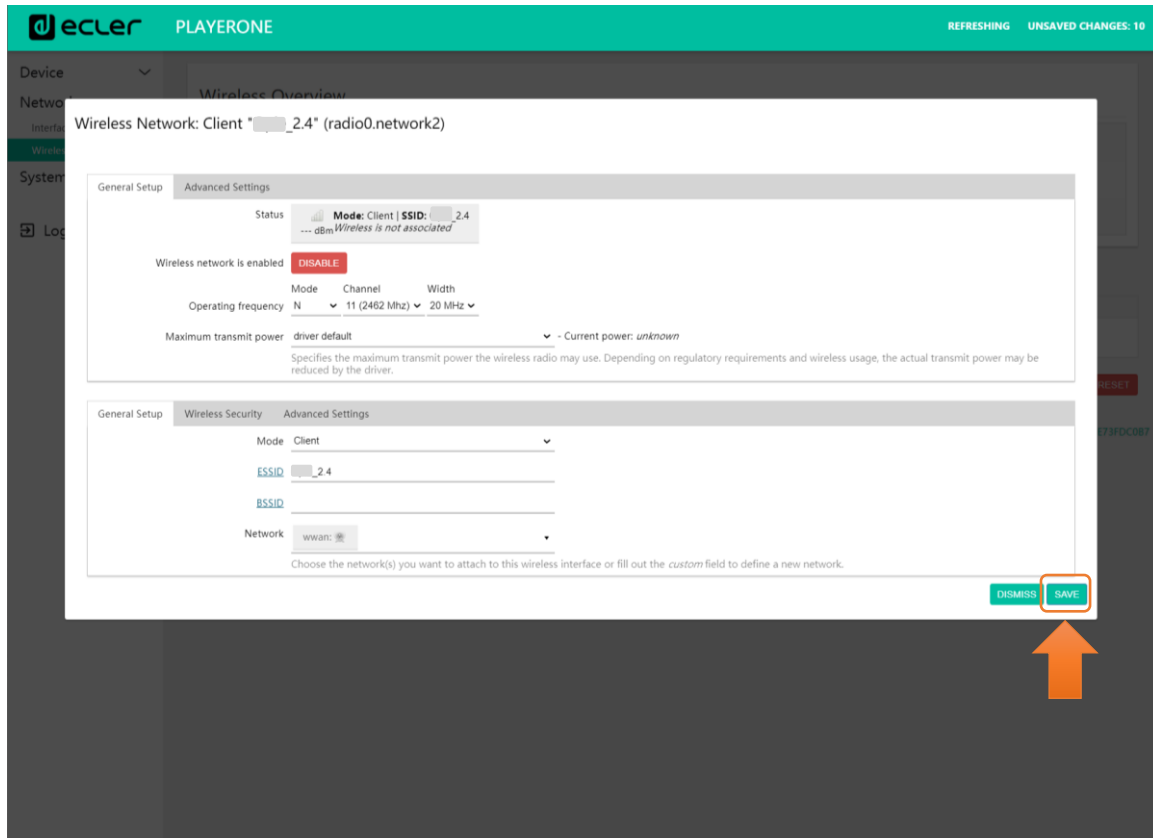


Figure 77

Une connexion sans fil à votre réseau Wi-Fi sera établie.

The screenshot displays the ecler web interface for a device named 'PLAYERONE'. The interface is divided into a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains navigation options: 'Device', 'Network', 'Interfaces', 'Wireless' (highlighted), 'System', and 'Logout'. The main content area is titled 'Wireless Overview' and shows the configuration for the 'radio0' interface. The configuration includes: 'MediaTek MT76x8 802.11bgn', 'Channel: 7 (2.442 GHz) | Bitrate: 65 Mbit/s', 'SSID: MY-PLAYER | Mode: Master', 'Wireless is disabled', and 'Encryption: WPA2 PSK (CCMP)'. Below the configuration are buttons for 'RESTART', 'SCAN', 'ADD', 'ENABLE', 'EDIT', 'REMOVE', and 'DISABLE'. The 'Associated Stations' section shows a table with columns: 'Network', 'MAC-Address', 'Host', 'Signal / Noise', and 'RX Rate / TX Rate'. The table contains one entry: 'Client "MY-PLAYER" (wlan0)', '04:D9:F5:B4:C21', '?', '-35 dBm', and '144.4 Mbit/s, 20 MHz, MCS 15, Short GI' and '65.0 Mbit/s, 20 MHz, MCS 6, Short GI'. At the bottom right, there are buttons for 'SAVE & APPLY', 'SAVE', and 'RESET'. The footer of the interface shows 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figure 78

5. SYSTEM (système)

Dans ce menu de paramétrage, vous pouvez effectuer des modifications en tant qu'administrateur, comme changer le nom de l'appareil, ou le mot de passe pour accéder à l'application Web, ou le chiffrement des supports locaux, réinitialiser l'appareil pour retrouver les réglages d'usine, faire des sauvegardes, mettre à jour le firmware, etc.

5.1. Name and Time (nom et heure)

Paramètres de nom d'appareil et de synchronisation de l'heure.

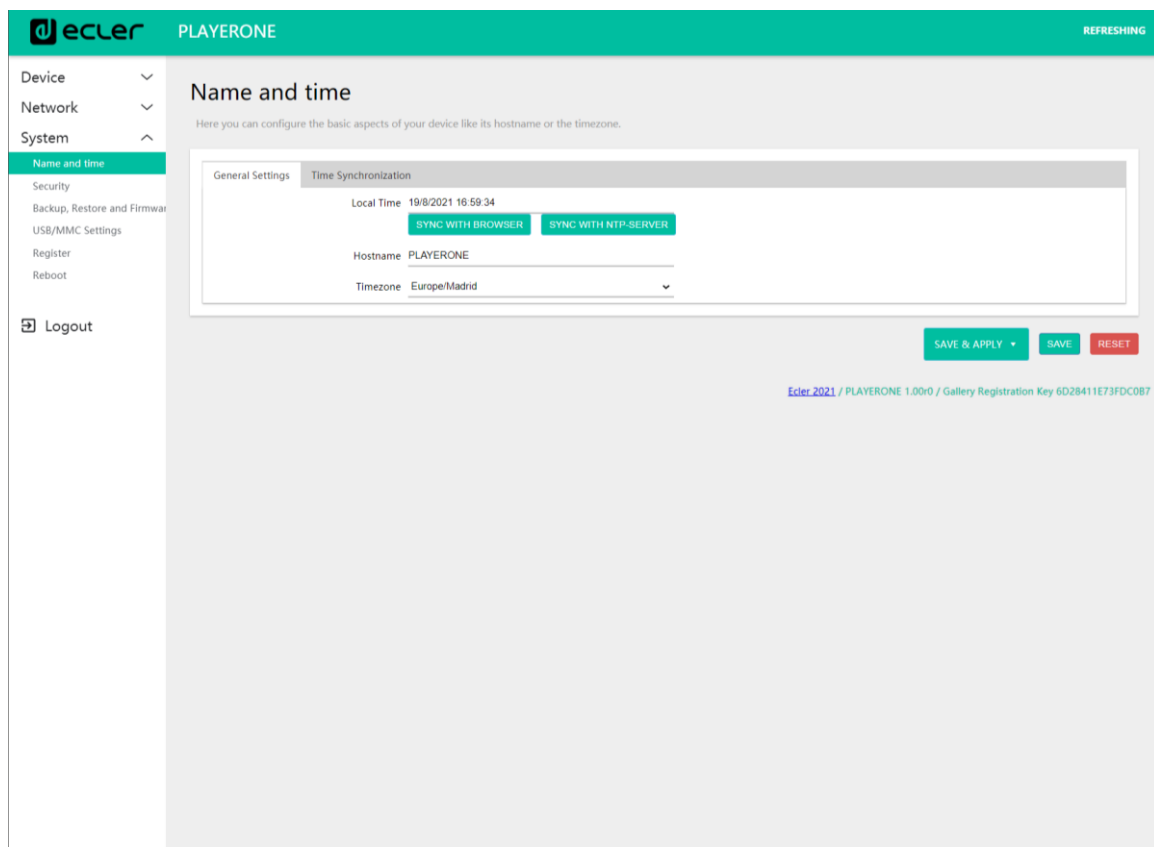


Figure 79 : Name and Time, onglet General settings

5.1.1. General settings (réglages généraux)

- Local Time : réglage de l'heure locale sur l'appareil. Vous pouvez la synchroniser avec l'heure du navigateur (Sync with Browser), et/ou au moyen d'un serveur NTP (Sync with NTP Server), ce qui est recommandé si vous disposez d'une connexion Internet et que vous utilisez des événements déclenchés par calendrier.
11. **Remarque** : la synchronisation avec un serveur NTP permet de ne pas avoir à vous soucier des changements d'heure d'été et d'hiver.

- Hostname : nom de l'appareil. Nom qui sera affiché sur d'autres services tels que AirPlay, l'application de contrôle RePLAYER ou mDNS. Par défaut, c'est « playerone » pour le PLAYER ONE et « playerzero » pour le PLAYER ZERO. Saisissez « hostname.local » dans la barre de recherche de votre navigateur pour accéder à l'interface graphique Web de l'appareil, soit par défaut playerone.local ou playerzero.local.
- Timezone : réglage du fuseau horaire. Il est important de définir ce paramètre correctement si vous gérez des événements de calendrier.

5.1.2. Time synchronization (synchronisation de l'heure)

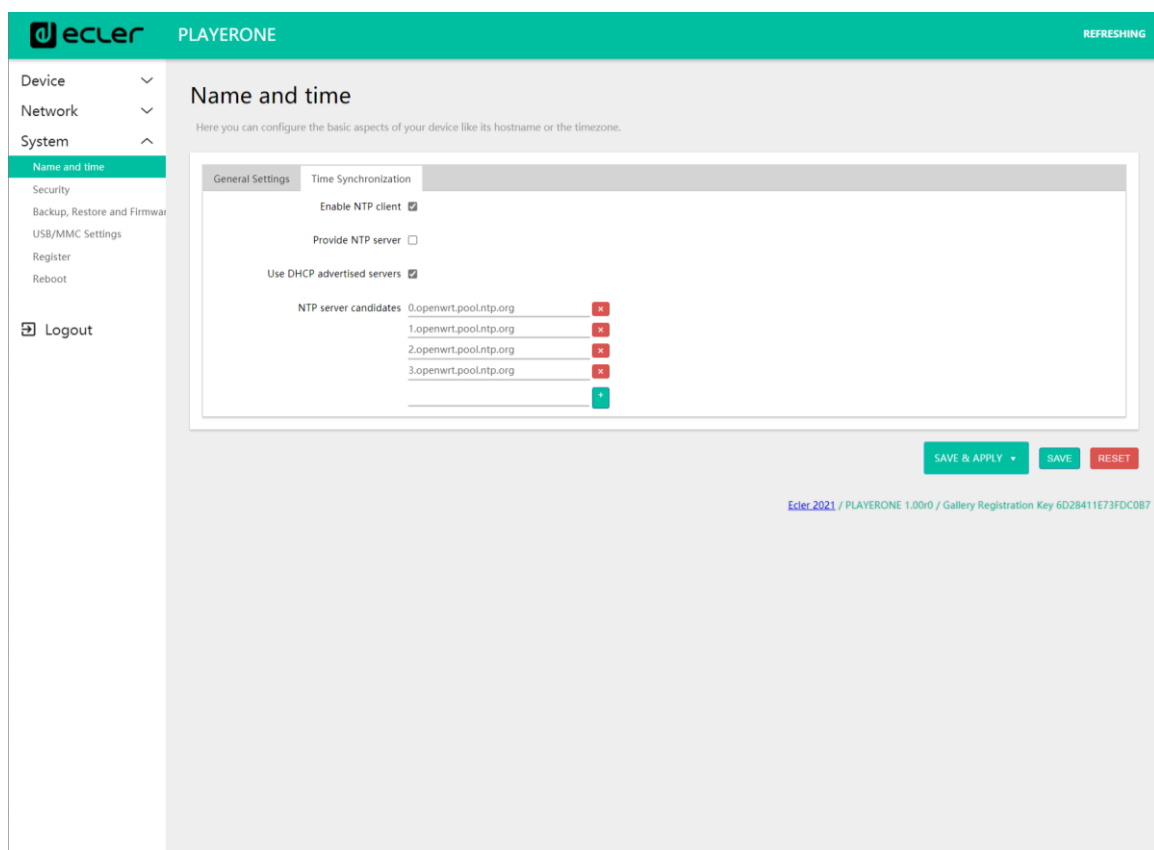


Figure 80 : Name and time, onglet Time synchronization

Activez/désactivez la synchronisation de l'heure avec un serveur NTP. Cela vous permet également de gérer les serveurs candidats pour la synchronisation.

Remarque : le PLAYER ONE/PLAYER ZERO possède une horloge interne grâce à laquelle vous ne perdrez pas le réglage de l'heure s'il n'est pas connecté au secteur ou s'il n'est pas synchronisé avec un service NTP. Toutefois, veuillez noter que cette horloge a une variation de précision de ± 1 minute/mois.

5.2. Security (sécurité)

Dans cette page, il est possible d'apporter des modifications pour empêcher le personnel non autorisé de manipuler le lecteur.

5.2.1. Web password (mot de passe Web)

Mot de passe pour accéder à l'application Web. C'est par défaut ecler.

Remarque : l'utilisateur est toujours root. Cela ne peut pas être modifié.

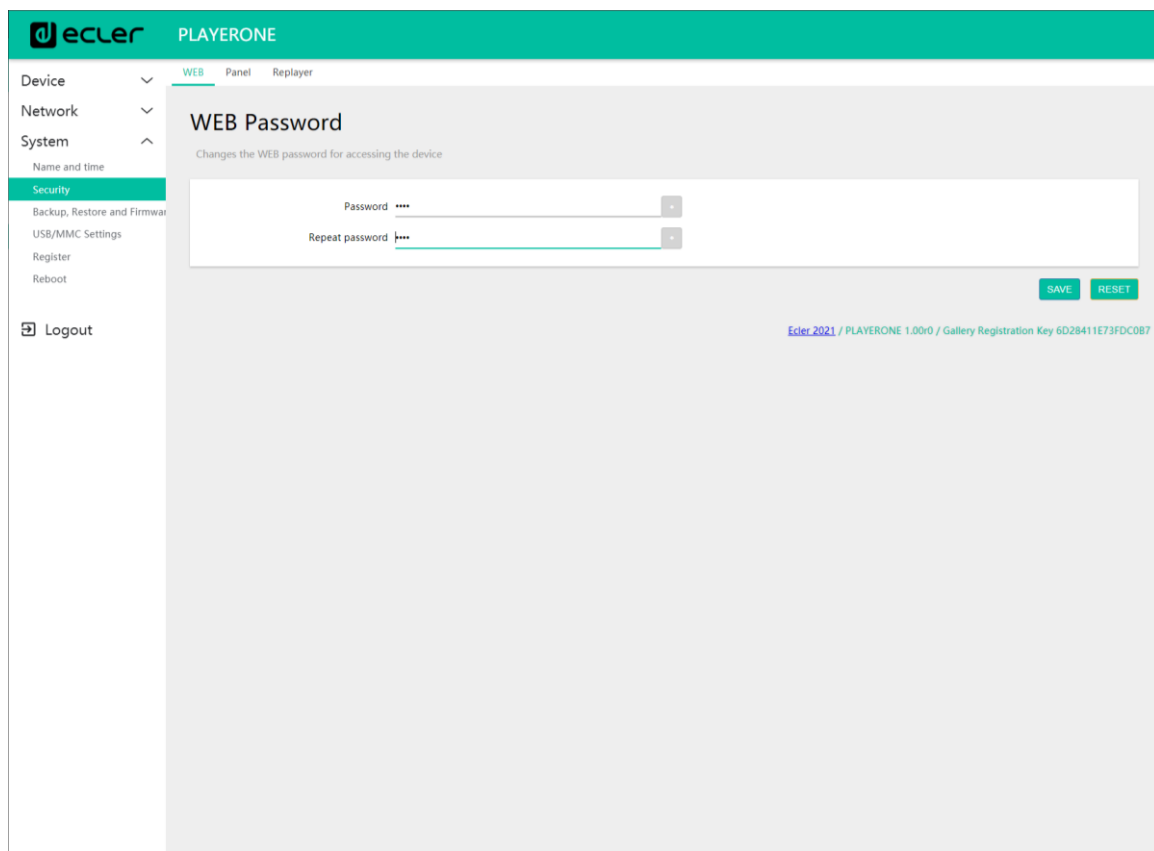


Figure 81

5.2.2. Front Panel Functions (fonctions de face avant)

Réglage du verrouillage des boutons de la face avant pour empêcher toute manipulation non autorisée ou la modification des réglages de l'administrateur. Disponible uniquement sur le PLAYER ONE.

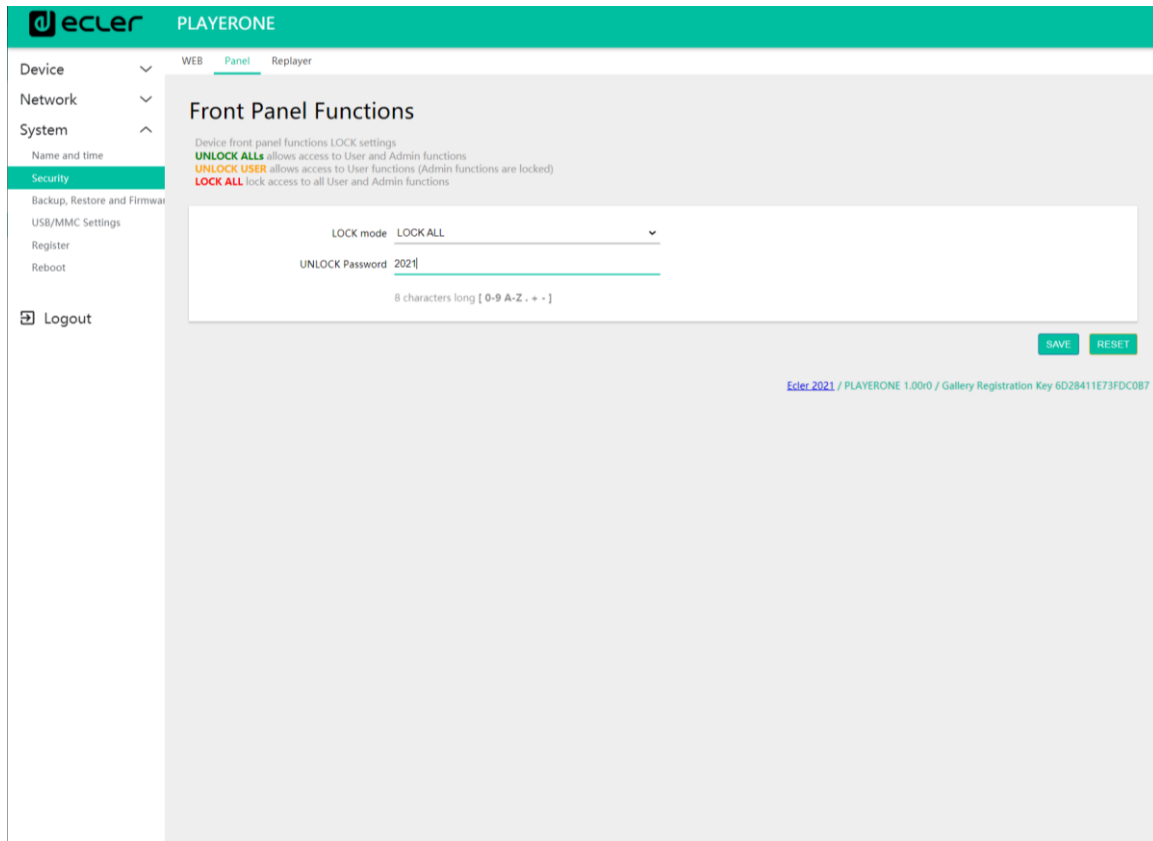
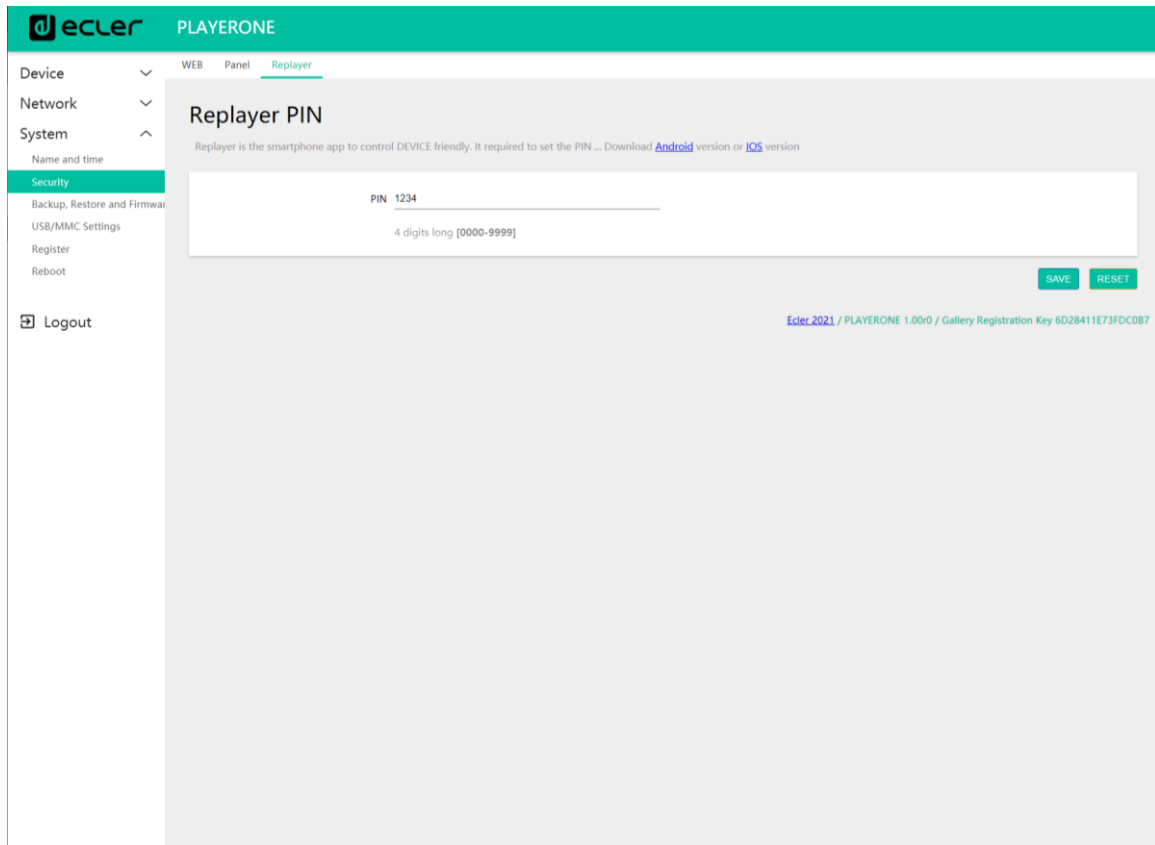


Figure 82

- LOCK mode : sélection du mode de verrouillage
 - UNLOCK ALL : déverrouille tous les boutons de la face avant.
 - UNLOCK USER : bloque l'accès au menu de configuration de l'appareil (fonctions d'administrateur), mais permet l'utilisation de toutes les autres fonctionnalités.
 - LOCK ALL : verrouille tous les boutons de la face avant.
- UNLOCK Password : mot de passe pour le déverrouillage. Si l'appareil est en mode verrouillé, une fois que vous avez saisi le mot de passe, vous disposez d'un temps donné pour utiliser l'appareil. Lorsque vous cessez de l'utiliser, l'appareil verrouille à nouveau automatiquement les commandes.

5.2.3. RePlayer

Code PIN à 4 chiffres pour accéder à l'appareil depuis l'application de contrôle RePLAYER. Cliquez sur ce [lien](#) pour trouver toutes les informations et la documentation relatives à l'application de contrôle.



The screenshot shows the ecler PLAYERONE web interface. The top navigation bar is teal with the ecler logo and 'PLAYERONE'. Below it, a secondary navigation bar contains 'WEB', 'Panel', and 'Replayer'. A left sidebar lists categories: 'Device', 'Network', and 'System'. Under 'System', there are sub-items: 'Name and time', 'Security' (highlighted), 'Backup, Restore and Firmwar', 'USB/MMC Settings', 'Register', and 'Reboot'. At the bottom of the sidebar is a 'Logout' button. The main content area is titled 'Replayer PIN' and includes a sub-header: 'Replayer is the smartphone app to control DEVICE friendly. It required to set the PIN ... Download [Android](#) version or [IOS](#) version'. A form field contains 'PIN 1234' with a horizontal line underneath. Below the field is the text '4 digits long [0000-9999]'. At the bottom right of the form are 'SAVE' and 'RESET' buttons. A footer at the bottom right of the page reads 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figure 83

5.3. Backup, Restore and Firmware (sauvegarde, restauration et firmware)

Gérez les sauvegardes de secours de votre appareil et récupérez des fichiers de configuration, et mettez également à jour la version du micrologiciel.

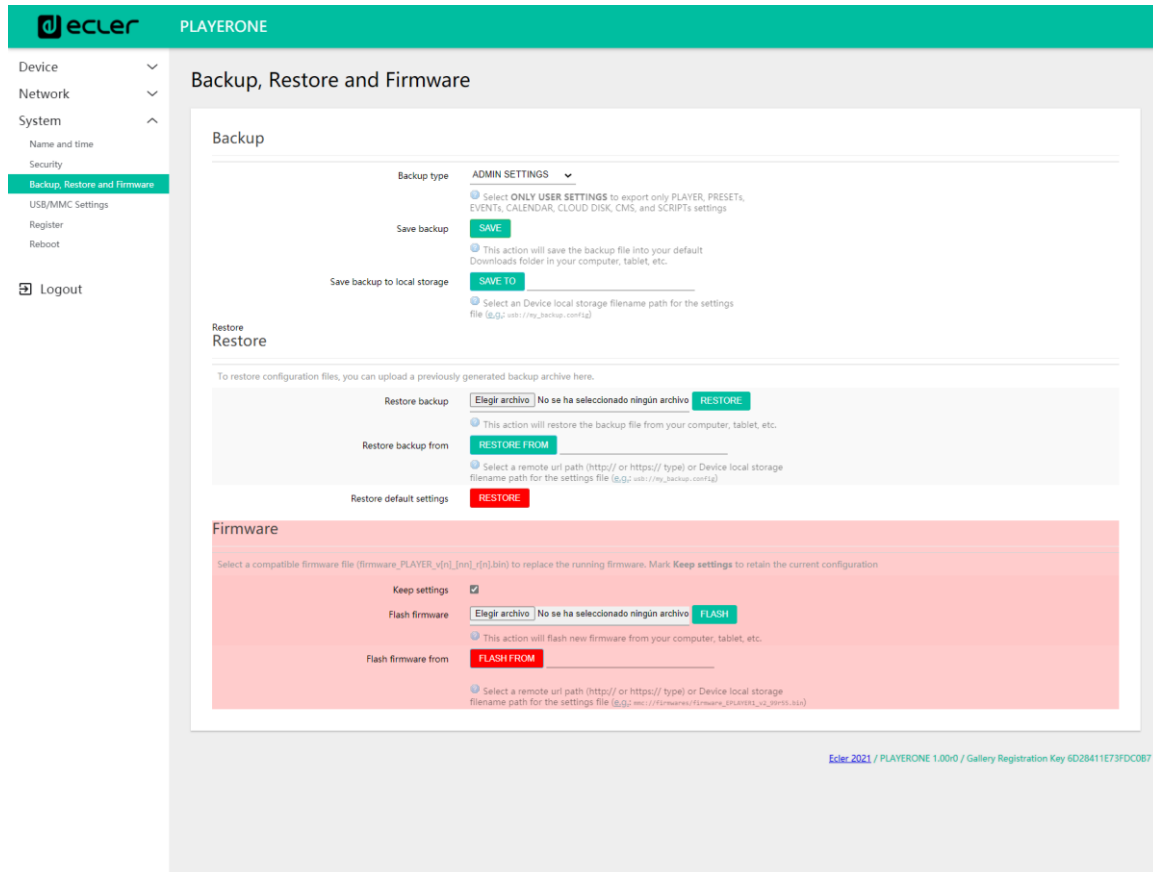


Figure 84 : System, page Backup, Restore and Firmware (Sauvegarde, restauration et firmware)

5.3.1. Faire des sauvegardes

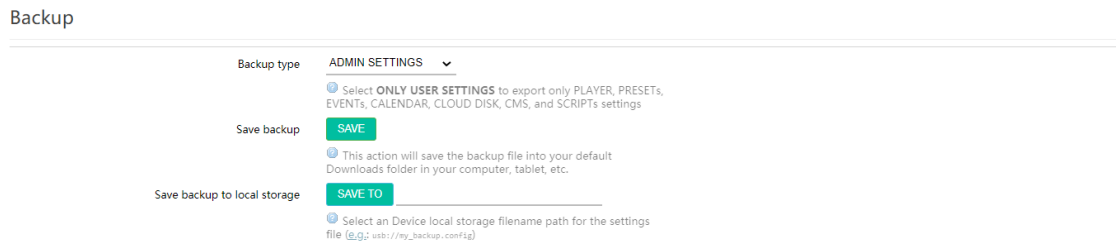


Figure 85 : Backup (sauvegarde)

- Backup type : type de sauvegarde.
 - ADMIN SETTINGS : sauvegarde tous les paramètres (administrateur et utilisateur).
 - USER SETTINGS : ne sauvegarde que ceux de l'utilisateur.
 - GALLERY SETTINGS : sauvegarde les paramètres compatibles avec la plateforme Ecler Gallery.

	ADMIN SETTINGS	USER SETTINGS	GALLERY SETTINGS
Lecteur	✓	✓	✓
Presets	✓	✓	✓ *
Calendriers	✓	✓	✗
Événements	✓	✓	✓
Scripts	✓	✓	✓
Google Drive	✓	✗	✓
Store and Forward	✓	✗	✓
Param. de verrouillage de face avant	✓	✗	✗
Paramètres réseau	✓	✗	✗
Système : nom, heure et NTP	✓	✗	✗
Profil du lecteur	✓	✗	✗
Chiffrement	✓	✗	✗
Mot de passe Web	✓	✗	✗

*Partiel : pas de playlist

Figure 86 : types de fichiers de sauvegarde ou de configuration

- Save backup : génère une sauvegarde de secours qui sera conservée dans le dossier de téléchargement configuré pour votre navigateur.
- Save backup to local storage : génère une sauvegarde de secours qui sera conservée à l'adresse de stockage local spécifiée, avec le nom indiqué. Par exemple, « mmc://backups/copy1.config » (exemple d'un dossier sur une carte uSD insérée dans le lecteur).

5.3.2. Restore (restauration des sauvegardes et des réglages d'usine)

Restore

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

Restore backup No se ha seleccionado ningún archivo

This action will restore the backup file from your computer, tablet, etc.

Restore backup from

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

Figure 87 : Restore backup (restaurer une sauvegarde)

- Restore backup : restaure un fichier de configuration (ou sauvegarde) stocké sur votre ordinateur, *tablette*, serveur, etc.
 - Restore backup from : restaure un fichier de configuration hébergé sur l'un des supports de stockage de l'appareil, USB ou uSD. Vous pouvez également restaurer un fichier hébergé dans un emplacement distant en indiquant son adresse URL.
 - Restore default settings : restaure les réglages d'usine par défaut de l'appareil. Les réglages de l'administrateur et de l'utilisateur seront perdus.
12. **Remarque** : si le chiffrement est utilisé et que vous rétablissez les réglages d'usine ou restaurez un fichier administrateur, le contenu du support de stockage ne pourra pas être récupéré.

5.3.3. Mise à jour du 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

Flash firmware No se ha seleccionado ningún archivo

This action will flash new firmware from your computer, tablet, etc.

Flash firmware from

Select a remote url path (http:// or https:// type) or Device local storage filename path for the settings file (e.g.: mmc://Firmwares/Firmware_PLAYER_v2_09P55.01a)

Figure 88 : Firmware

- Keep Settings : conserve les réglages actuels de l'appareil. Si vous souhaitez revenir aux réglages d'usine après avoir mis à jour le firmware, décochez cette case. Elle est cochée par défaut.
- Flash Firmware : met le firmware à jour au moyen d'un fichier de firmware hébergé par votre ordinateur (ou tablette, etc.).
- Flash Firmware from : met le firmware à jour au moyen d'un fichier de firmware hébergé sur l'un des supports de stockage de l'appareil, USB ou uSD. Vous pouvez également utiliser un fichier hébergé dans un emplacement distant en indiquant son adresse URL.

5.4. USB/MMC parameters (paramètres USB/MMC)

Cette page vous permet de visualiser l'espace utilisé sur le support de stockage local et si vous le souhaitez de gérer la fonction de chiffrement : pour des raisons de sécurité, de protection des données, pour protéger le contenu musical stocké sur la carte uSD ou le support USB, etc. De cette façon, si le support de stockage local est retiré sans autorisation, les données restent protégées, car elles ne pourront être lues que par l'appareil qui les a chiffrées.

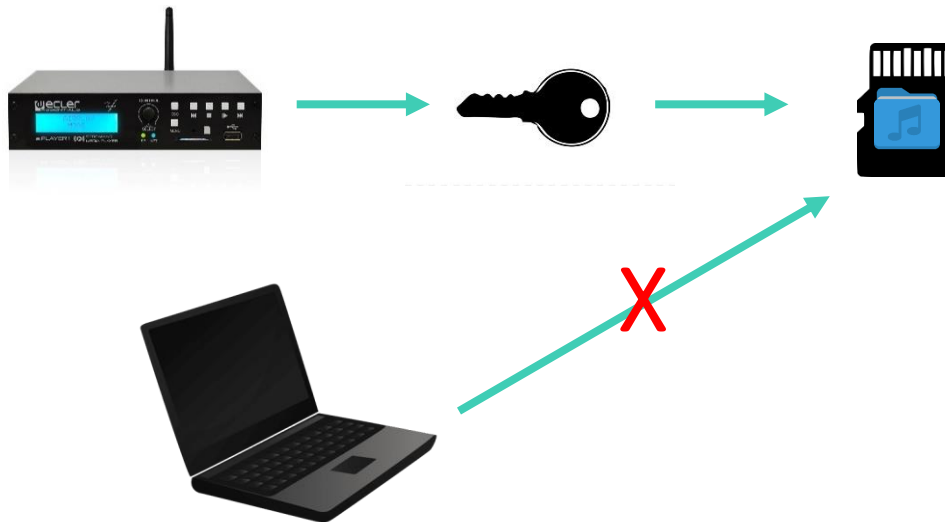


Figure 89 : concept du chiffrement

Cela fonctionne comme suit :

1. L'appareil chiffre le support externe en le formatant. Ce processus supprime tout contenu de la mémoire du support uSD ou USB.
2. Ce processus peut prendre plusieurs minutes. « FORMATTING... » s'affiche sur l'écran LCD pendant toute la durée du processus (PLAYER ONE uniquement).
3. À la fin du processus, « NO FILES » s'affiche sur l'écran LCD, indiquant que le support externe a été correctement formaté et qu'il ne contient pas de fichiers audio (PLAYER ONE uniquement).
4. Le support externe est maintenant prêt à télécharger du contenu à l'aide des outils « Cloud disk sync » (Store and Forward (rsync) et Google Drive).

Remarque : une fois cette fonction désactivée, si vous la réactivez, vous devrez recommencer le processus décrit ci-dessus.

Quelques considérations concernant la fonction de chiffrement :

- Le processus de chiffrement est destructeur, car le formatage du disque externe supprime tous les fichiers qu'il contient.
- Une fois cette fonction activée, tout autre support externe (uSD ou USB) inséré dans le port correspondant et ne contenant pas les clés de chiffrement sera chiffré et donc tous ses fichiers seront supprimés. Par conséquent, aucun contenu autre que ceux hébergés sur un support que l'appareil a lui-même chiffré ne pourra être lu.
- Le support de stockage externe ne peut pas être lu par un autre appareil (y compris un autre PLAYER ONE/PLAYER ZERO) ne possédant pas les clés de chiffrement.
- Le contenu peut être lu par l'appareil qui l'a chiffré, tant que l'option de chiffrement n'est pas modifiée. En d'autres termes, si la fonction de chiffrement est désactivée, l'appareil cessera d'utiliser cette fonction et pourra donc lire tout support de stockage externe. Par contre, il perd les clés des supports externes précédemment chiffrés, et vous ne pourrez donc pas lire le contenu qui y est stocké.

Remarque : le chiffrement est un outil conçu pour être utilisé en conjonction avec d'autres outils de synchronisation de contenu : « Store and Forward » (rsync) et « Google Drive ». Aucun dispositif, tel qu'un ordinateur ne peut lire ou écrire sur un support de stockage externe chiffré. Par conséquent, le seul appareil capable de copier du contenu sur le support est le lecteur qui l'a chiffré. Les outils « Store and Forward » (rsync) et « Google Drive » rendent cela possible.

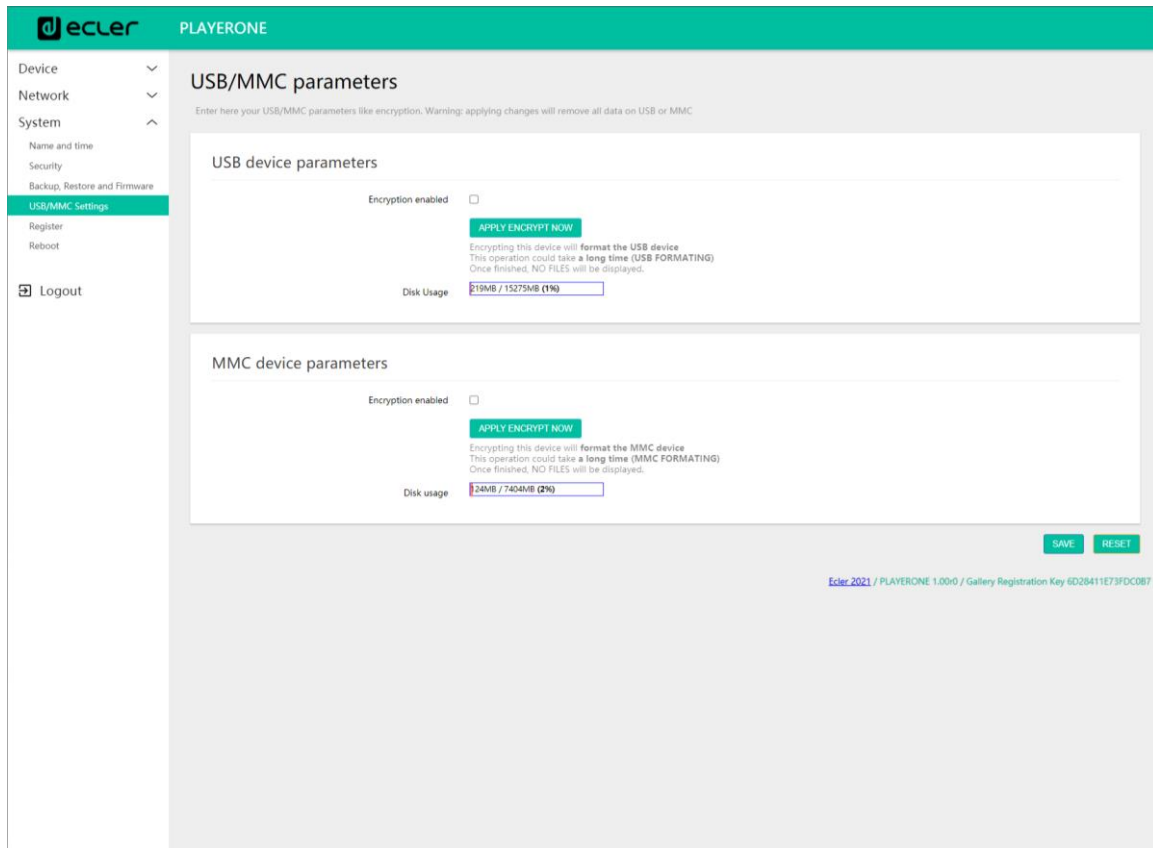


Figure 90 : USB/MMC parameters (paramètres USB/MMC)

- Encryption enabled : active/désactive le chiffrement du support, USB ou uSD. Si cette option est enregistrée, l'appareil chiffrera le prochain support chargé, soit au moment de son insertion, soit au redémarrage de l'appareil.
- Apply Encrypt now : exécute immédiatement le chiffrement de support.
- Disk usage : capacité de stockage du support en Mo (MB en anglais), et pourcentage du support de stockage utilisé (%), respectivement pour la carte uSD et le support USB. Si aucun support n'est trouvé, le message « NO DISK » s'affiche sur l'écran LCD (PLAYER ONE uniquement)

5.5. Register (registre)

Le registre vous permet de conserver un historique détaillé de l'activité de l'appareil. Ces informations peuvent être utiles pour le dépannage, le contrôle de l'activité de l'appareil, la vérification de la programmation, etc.

Les lignes du registre contiennent des informations sur les actions effectuées par l'appareil, les erreurs et/ou les annonces, ainsi que des informations sur l'heure à laquelle différents événements se sont produits). La page Register affiche une liste des lignes de registre signalées par l'appareil.

Le registre de l'appareil est mis à jour quotidiennement, ainsi que lors du redémarrage. Les lignes de registre précédentes sont supprimées. Toutefois,

une copie du registre de chaque jour peut être conservée sur un support de stockage local. Cette fonction vous permet de visualiser le registre sur plusieurs jours.

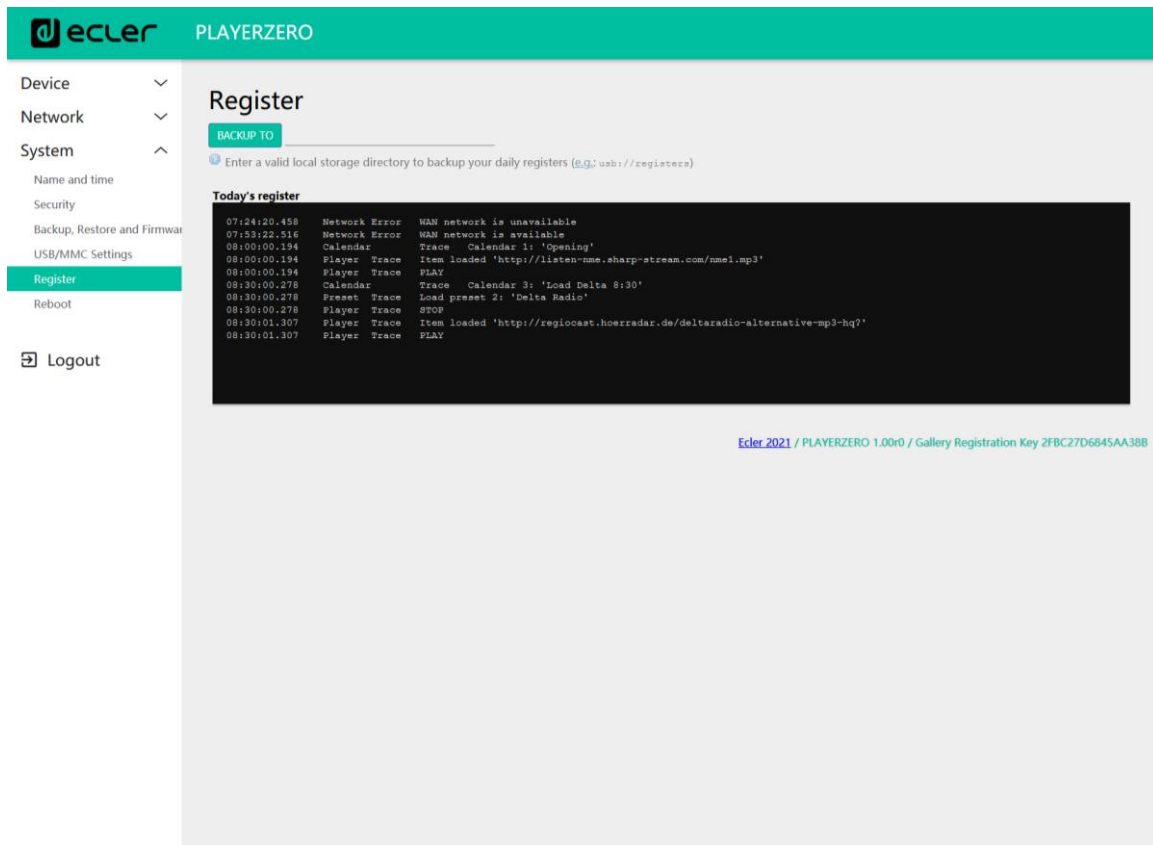


Figure 91 : Register (registre)

- Backup to : permet de sauvegarder une copie du fichier de registre quotidien sur un support de stockage local. Le chemin d'accès doit être spécifié (« usb://registers », par exemple).

5.6. Reboot (redémarrage)

Permet de faire redémarrer l'appareil à partir de l'application Web. Cliquez sur le bouton PERFORM REBOOT pour forcer le lecteur à redémarrer.

6. Annexe I : configuration du serveur SSH pour Store and Forward

Le module Cloud Disk Sync, Store and Forward, du PLAYER ONE/PLAYER ZERO lui permet de télécharger sur un support de stockage local (USB/uSD) du contenu audio distant. S'il est activé, il se connecte tous les jours à un hébergement distant de contenu audio, le compare avec son support local (USB/uSD) et, si nécessaire (en cas de différences), actualise le contenu local pour qu'il soit une copie exacte du contenu distant. C'est une méthode sûre de lecture de contenu par l'appareil aux heures ouvrables (en journée), le stockage sur support local évitant les risques inhérents à la réception de streaming en temps réel.

L'utilitaire Store and Forward pour la synchronisation à distance du contenu musical utilise pour cela l'outil rsync (Remote Sync).

Dans ce guide, un exemple montre la façon de configurer un serveur SSH en utilisant Linux (Ubuntu Desktop 18.04.2 LTS). Il est important que toutes les machines, serveur et clients, soient connectées au même réseau (LAN/Intranet).

Remarque importante : pour configurer Store and Forward en mode cloud, il faut louer un service VPS (Virtual Private Server) afin d'obtenir une IP publique et un accès au serveur SSH par Internet.

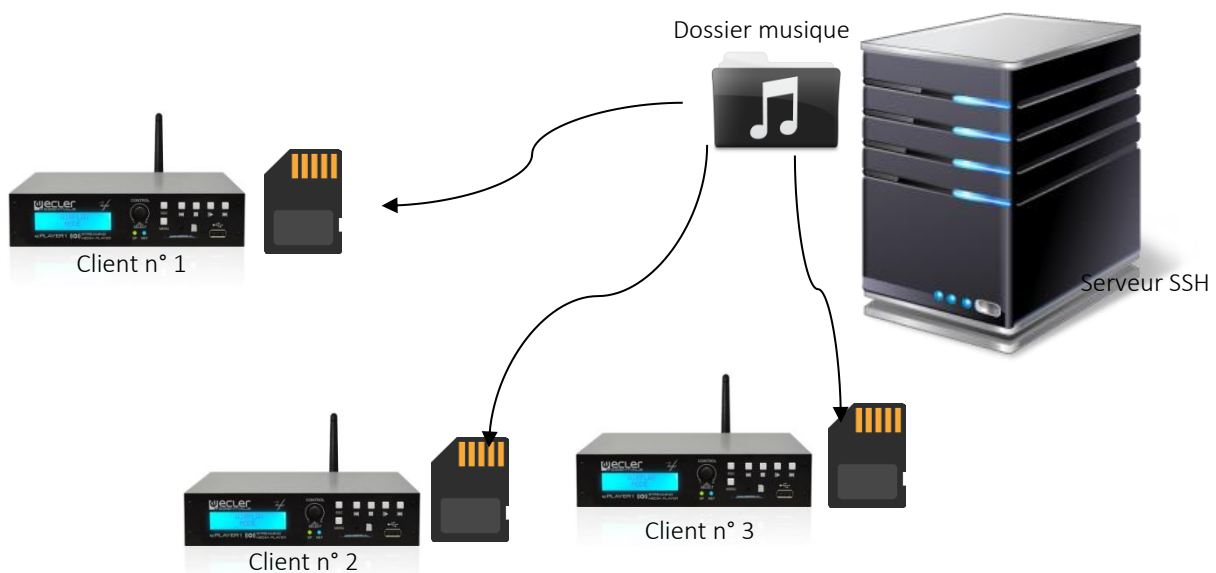


Figure 92 : synchronisation par Store and Forward

6.1. Groupes de contenu

Un groupe de contenu est un groupe d'appareils qui synchronisent le même contenu audio à l'aide de l'utilitaire Store and Forward. Il est nécessaire de créer un utilisateur différent pour chaque groupe de contenu. Ainsi, un appareil affecté à un groupe de contenu ne peut accéder qu'au contenu affecté à ce groupe, et non à d'autres contenus. Cette procédure présente plus de sécurité. Chaque groupe de contenu générera sa clé (« Key ») privée pour accéder au contenu qui lui est attribué dans le serveur qui héberge toute la musique, les publicités, les messages vocaux, etc.

Chaque groupe de contenu, ou utilisateur (« User »), peut avoir plusieurs connexions associées en même temps. Le nombre maximal de connexions simultanées dépend de la puissance du matériel (serveur).

Ainsi, nous allons créer autant de groupes de contenu, ou d'utilisateurs sous Linux, que de contenus (dossier musique par exemple) que nous voulons gérer.

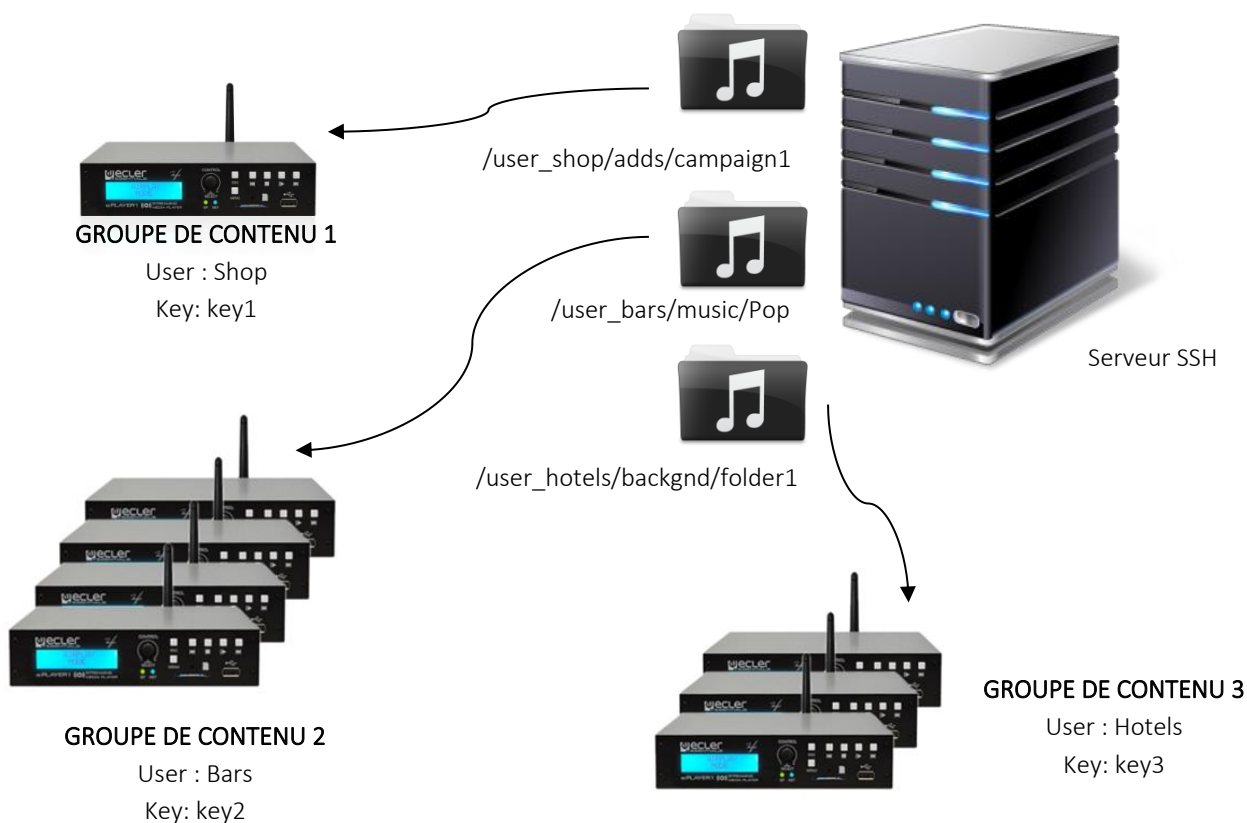


Figure 93 : groupes de contenu

Pour une configuration simple, il est possible de créer un utilisateur (« User ») unique, de sorte que chaque appareil puisse accéder à son contenu au moyen du même utilisateur et de la même clé. Cette configuration fait l'impasse sur un niveau de sécurité. Un utilisateur expérimenté pourrait configurer le Store and Forward en utilisant le serveur Web intégré au lecteur (en modifiant le dossier qui lui est attribué), afin d'accéder à n'importe quel contenu du serveur SSH, puisque la clé est connue.

Il est recommandé de créer un utilisateur par groupe de contenu pour les applications professionnelles dans lesquelles le même serveur SSH héberge du contenu pour différentes entreprises. Toutefois, si l'utilisateur final génère son propre contenu, un seul utilisateur suffit.

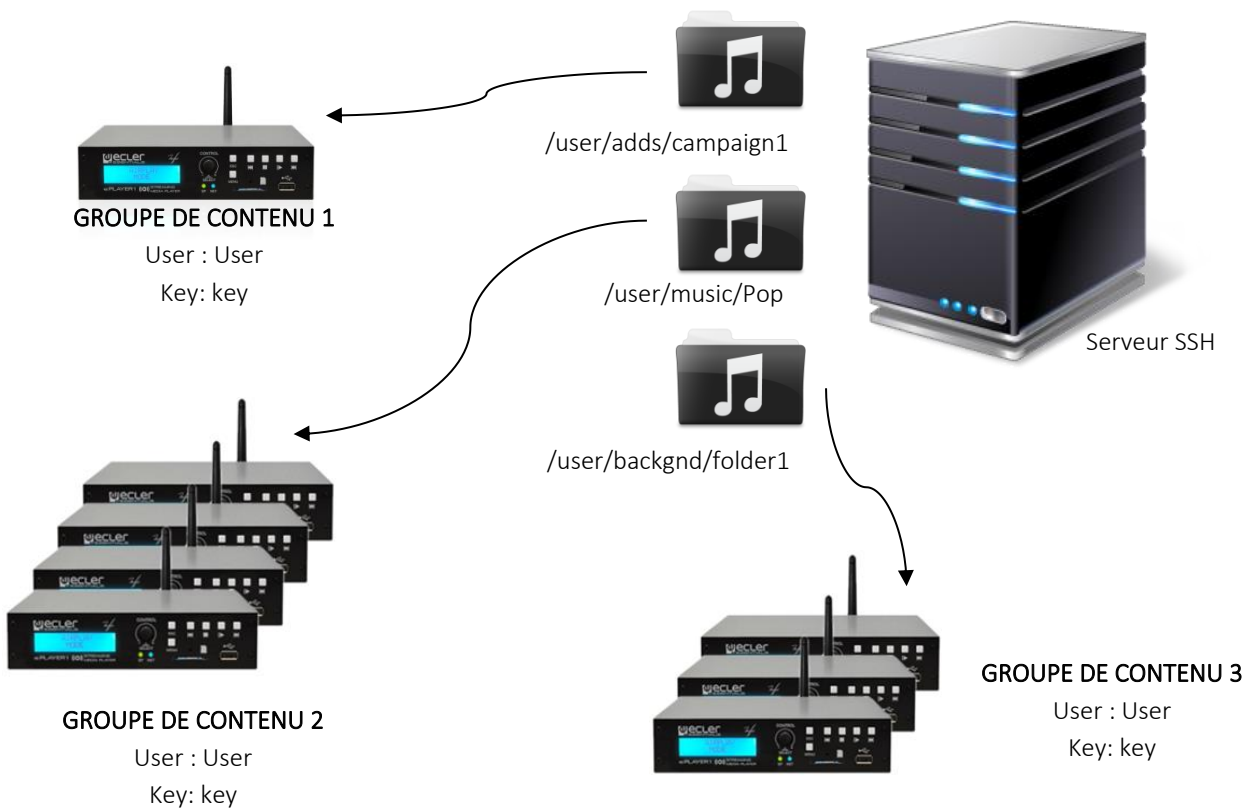


Figure 94 : utilisateur unique

6.2. Installation de SSH sous Linux

Tout d'abord, il est nécessaire d'installer le package SSH sous Linux. Ouvrez un terminal et tapez :

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

NOTE : vous pouvez ouvrir un terminal en utilisant le raccourci {ctrl + alt + T}.

6.3. Création d'utilisateurs sous Linux

Il sera créé autant d'utilisateurs que de groupes de contenu à gérer. Pour ajouter un nouvel utilisateur, tapez :

```
sudo adduser <new_user_name>
```

<new_user_name> représente le nom que vous voulez donner au groupe de contenu, par exemple :

```
sudo adduser hotels
```

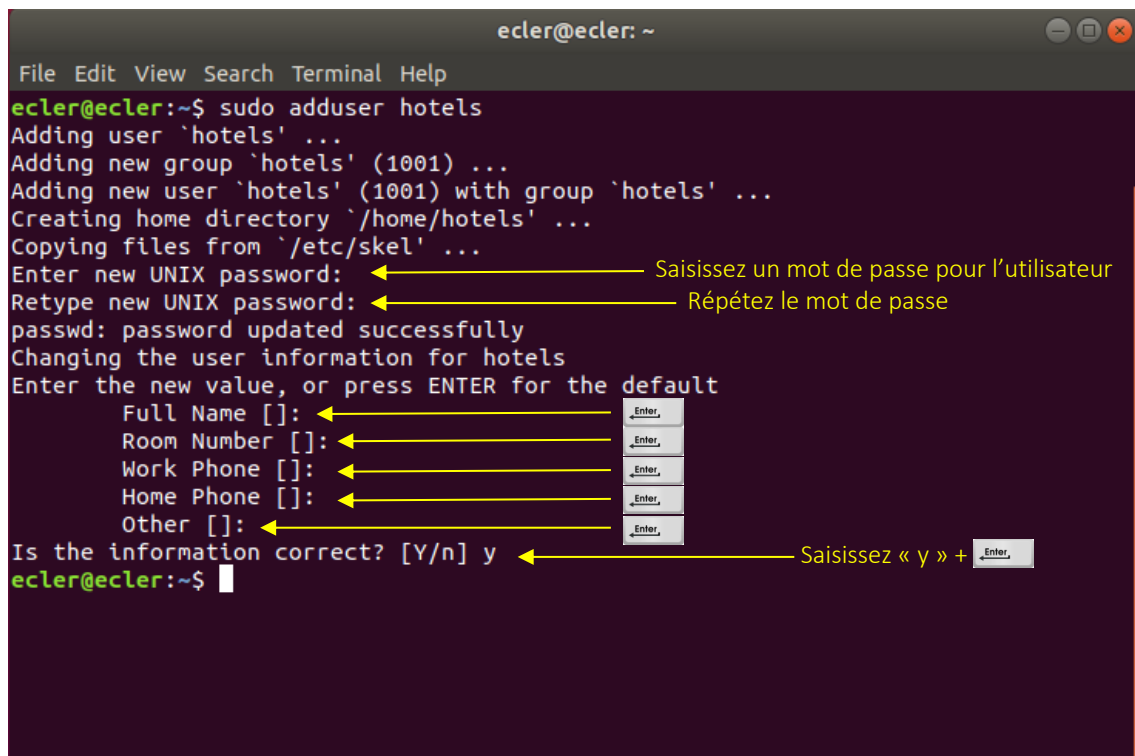


Figure 95

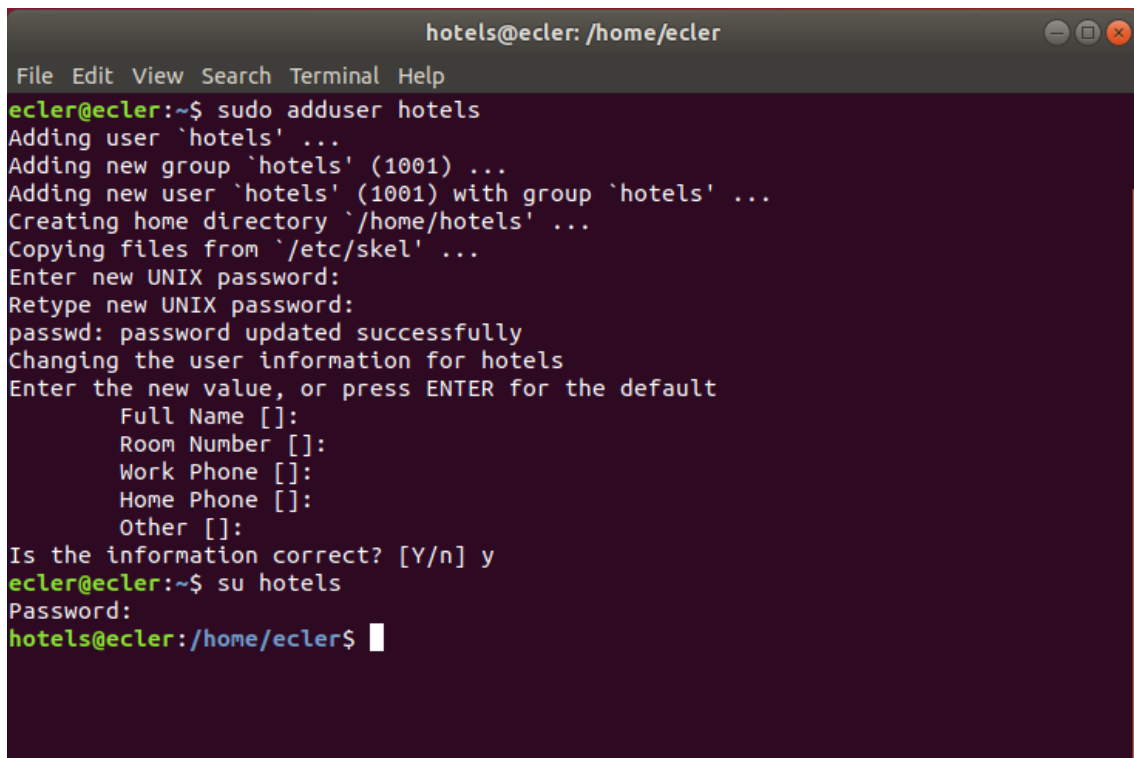
Maintenant, connectez-vous en tant que ce nouvel utilisateur :

```
su <user_name>
```

Et saisissez le mot de passe introduit à l'étape précédente.

Dans cet exemple :

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$
```

Figure 96

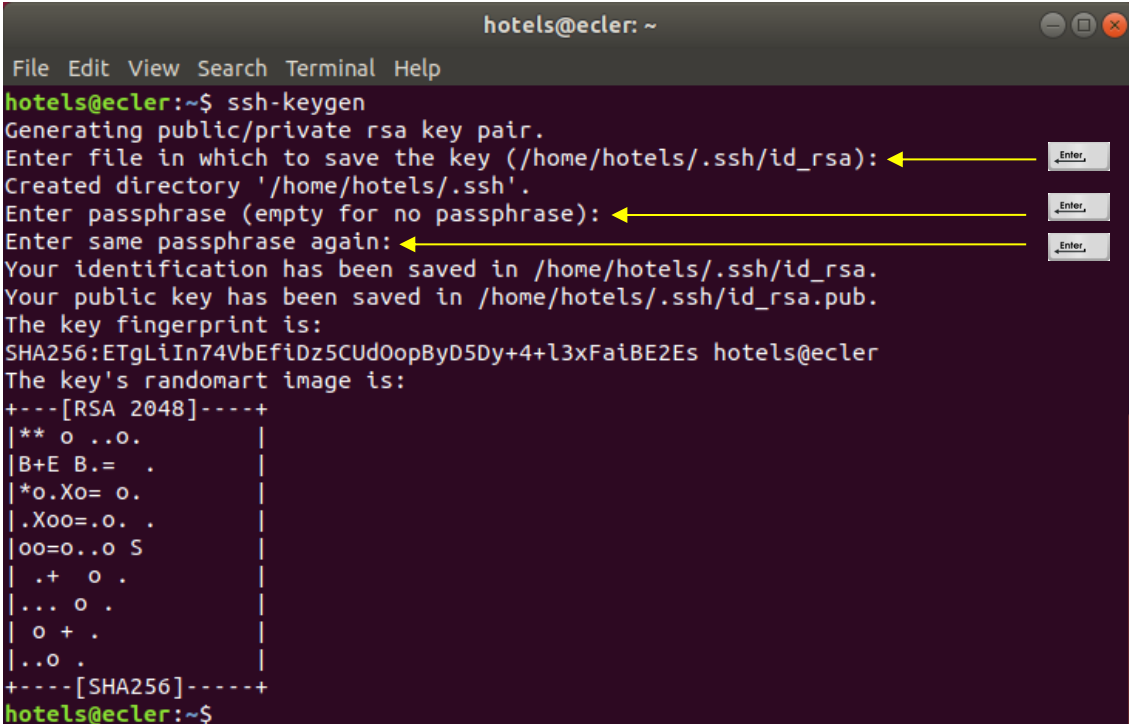
6.4. Génération de clés SSH

Avant de générer les clés SSH, il est nécessaire d'aller d'abord dans le dossier personnel du nouvel utilisateur. Pour ce faire :

```
cd
```

Ensuite, utilisez la commande ci-dessous pour générer les clés et appuyez sur la touche « Entrée » pour chaque question affichée :

```
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=o..o S |
|. + o . |
|... o . |
| o + . |
|..o . |
+---[SHA256]-----+
hotels@ecler:~$
```

Figure 97

Ajoutez les clés publiques aux clés autorisées. Utilisez la commande suivante :

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

Affichez la clé privée que vous devrez saisir en page de configuration Store and Forward du PLAYER ONE/PLAYER ZERO :

```
cat .ssh/id_rsa
```

```

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-----
MIIEowIBAAKCAQEAp9ZG6QXw2Q1kwvaE0gFBCC6Dw7ScqG5yARq0bg4ntmzhM1t
VyD+l/gnaapM2MTSmXwk1Cl0q2fkync8z8daIf3Edv5cm1jRp0CrX69p0KowK4r6
QTrC0vUiziTE/YS1Q+qA7IhSNCfruh2sSTg3KyYbk58ul10HVMVtSLVZHzeSByeL
5kLqAp2Ye8Y4N3iW5LYN0ht9IiEoDZ5gpKkozBU13iY7oob+EaFhKs+Z+P0u2Ww4
xeA4Jl0I9JnImVqtRBD1aEdQkoApBBVUW4IK2CzbfBU0VAQS2WsREqGi/BKSC1o
bYOrG08q1F2njDVtXEaT1CSPc2vdg2VaK0cWzQIDAQABAoIBAFsANaZ3ECW9kCKd
o1pyT55uCGd80EwKxkm0/zGE/0dMNatXzacmPqSLamNCcTQ/U6jgxN88MwQU6tpU
WGaYQmiXvYR/Whrox5LMNpeopoj7He8eBZ6Ei8nyHBMFoMGMyP0wHIMjTt70nj1l
hVqV3mPI377k2lA2e/Qcr6tUJ2RizjAUm+DgaxgpRIInUycJBzzi9mZkJvov1Tj+
iF2jKwvoVm/l35Mo3bwiJR69a0dfLF1XpKXbntt8+CCSr4pu0PhWMPkJD4C7otr4
W6U1jsyQKnjY+fH83tilYTQ/wkSmUJsqBCpA2VMs6+N+53HZLLqTm4Ko14gEkfBl
hN13v0kCgYEA10zJK1lC1r3MLHA2/JSP9FRW2v1ZkXFzS9z6+9JRIUPz4WL2shCT
dgfAgnNlDuqceTE8NTsAWFicNX40gRd9Ehv8Hp/1EOxf0yLRpsyqPFQo6t+uRNyh
VOXL4Eb4RJCzyIsmRTfkwGtZki/TrzeGuSmbnJkgp0Q2R+b4b8mjk+sCgYEAycps
WpqK2JpVdlW8o88VqQ4KS82QktNEWz2BzBosvZtxPQWmwLGVlIcAgZGwt18k8H3I
V9KgyaKMfds1KvDuFW/2UA4jG0dp5xoGvhj6lAU30bZjDU1GE0ssa9QM0kFftnMF
J2o0kaHEddBV9k7iusyFmm+0mZQc6r7LT/1lKicCgYEA9GBFyXcB6TkcEcYePky
FaLac1LwuJ76QwBNyivVLmXH6fl84+aR0mU7lC/GEfHa0ZLeCQpaAUJcMeTyjG78
xjVyF575BsdKUBPYwKgpwKdGowzj09TJHKpwjA1bRpTarLxUBWjD0nZrFbNzDT1
hxx3eansZLZ7rP+HokjE558CgYBOyU4NAhH8BaZsvmTswEoAu46hkh1Ee0oFhbpL
6lxVm39XCAHYF0qGFz/HVw7cSbwugC3cvEwy7dhUu2XC4lbS3+gX0a07VWKv7KV9
S1tqt67XnpKF+wnFNrCdWSL9BVFNdXMoFHT580M37KPji2FS9c+kQME0xZmUvfG7
xx/e0QKBgBYw83m4k8HEdmgNCdt9nBuVMDL4Vk/IGfYwbFxC0iLDakFarQWEX8eU
h3vaI+rTs++jne0Dex7xwmC8Luh05lFgOCUD82cMwZTMHNptLqYDhrfwdxQSCqIH
X0m34GVnrgqiGv14WuzY8bs6y4saG9KF3/EkMEVivPc4lCeCjElh
-----END RSA PRIVATE KEY-----
hotels@ecler:~$

```

Copier d'ici →

← à là

Figure 98

6.5. Ajout de contenu audio au serveur SSH

L'étape suivante consiste à placer dans le serveur SSH le contenu audio correct pour chaque utilisateur ou groupe de contenu spécifique. Ainsi, il sera créé un dossier à l'intérieur du répertoire personnel de chaque groupe de contenu :

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

Dans cet exemple, le contenu audio sera copié dans le répertoire

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

Remarquez que dans le répertoire `/home/ecler/sandf/` sont stockés tous les différents contenus audio, pour chaque groupe de contenu ou utilisateur, organisés en dossiers.

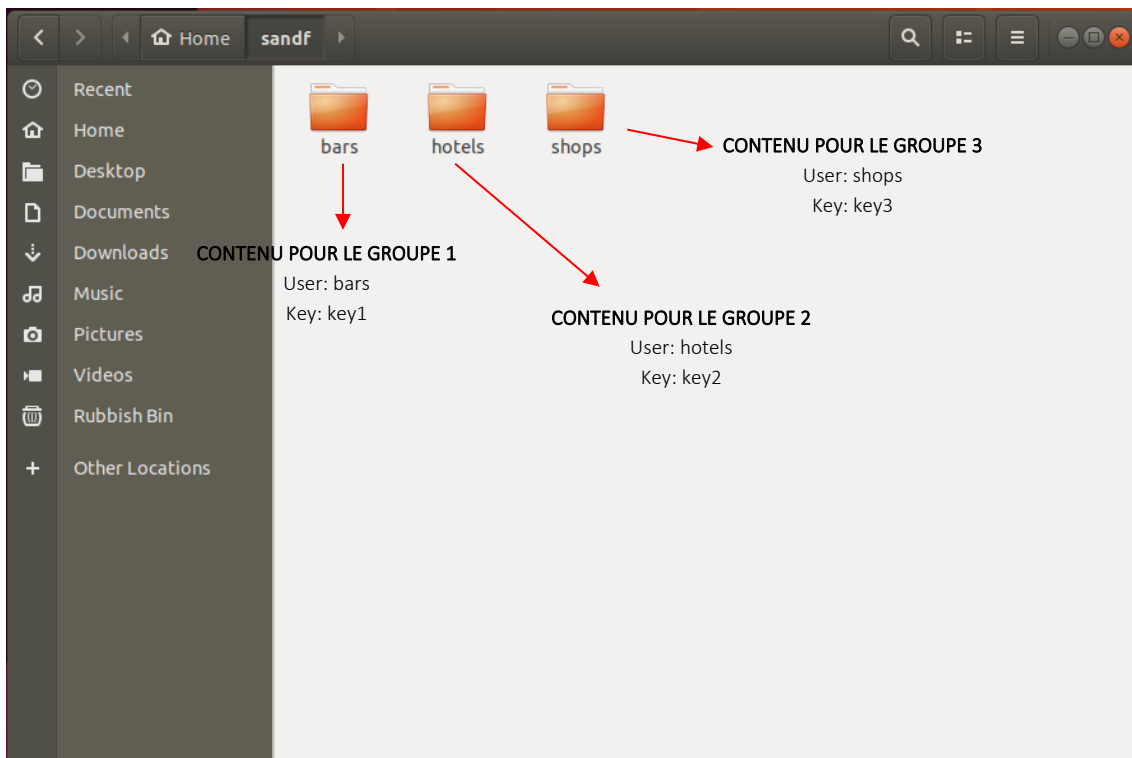


Figure 99

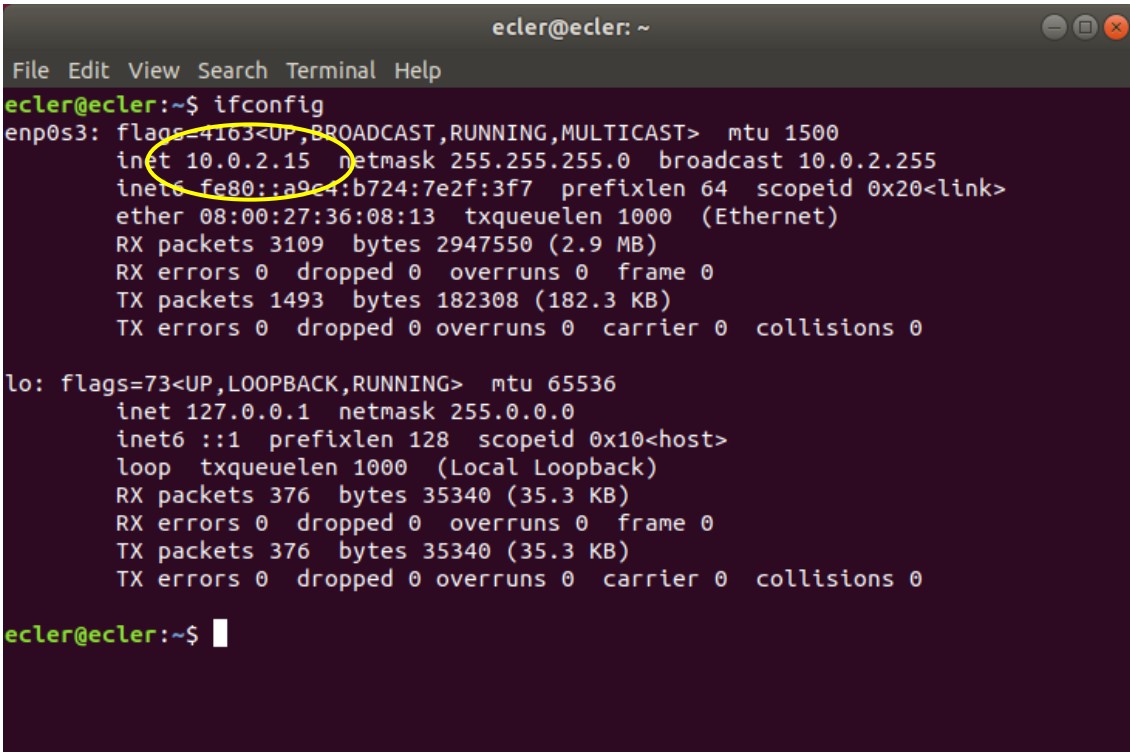
Copiez le nouveau répertoire `/home/hotels/hotels` créé. C'est le dossier où le contenu audio est stocké dans l'hôte et qui doit être copié dans la page de configuration Store and Forward du PLAYER ONE/PLAYER ZERO.

6.6. Configuration de la source distante dans le lecteur

Enfin, la source distante (serveur SSH) peut être configurée dans l'application Store and Forward.

- Host : c'est l'adresse IP du serveur SSH. Pour la vérifier, tapez dans le 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:~$
```

Figure 100

- Port : port du serveur SSH (22 par défaut)
- Folder : le répertoire du serveur SSH contenant le contenu audio à synchroniser
- Username : utilisateur ou nom du groupe de contenu
- Private key : clé générée pour l'utilisateur ou le groupe de contenu.

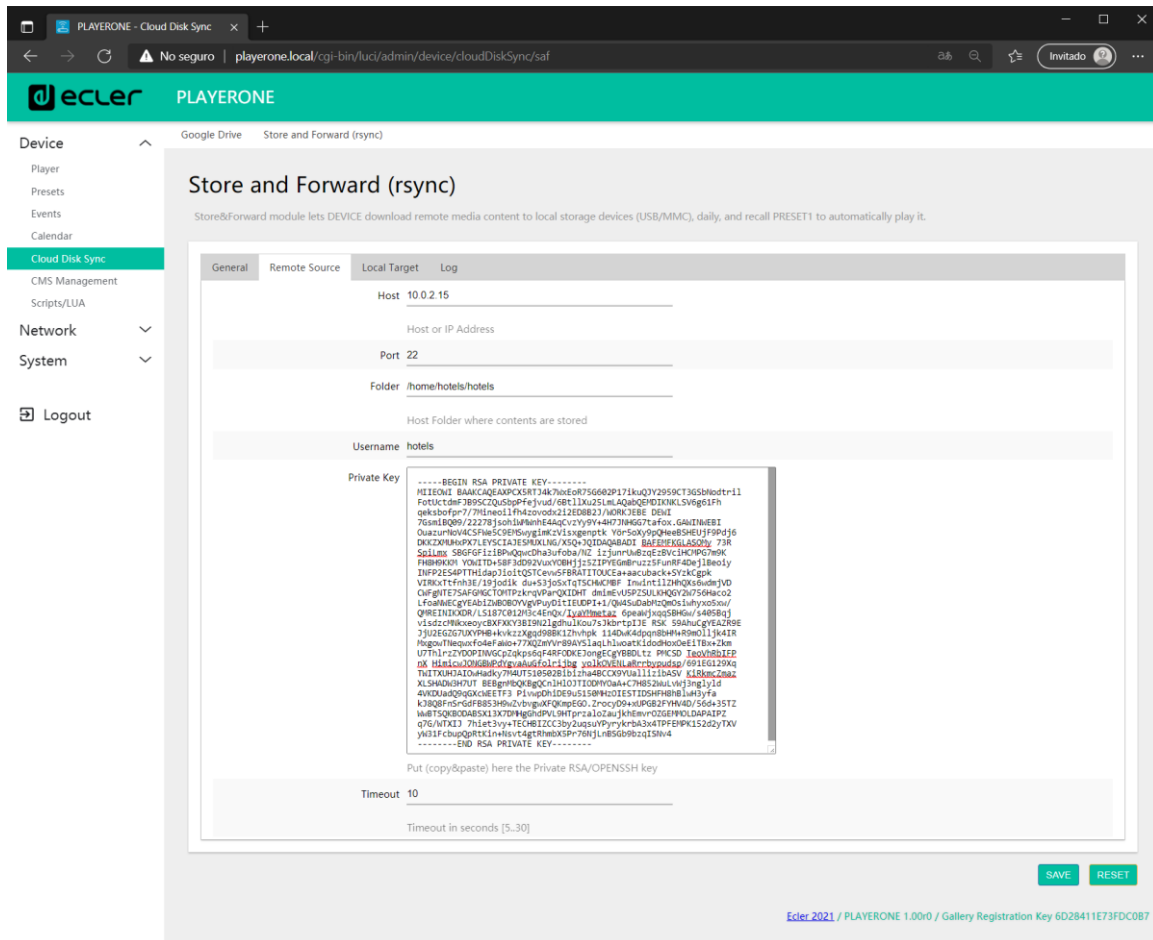


Figure 101

Cette configuration est la même pour tous les appareils du groupe de contenu.

Répétez les étapes 3 à 6 pour chaque groupe de contenu que vous souhaitez configurer pour Store & Forward.

Toutes les caractéristiques du produit sont susceptibles de varier en raison des tolérances de fabrication. **NEEC AUDIO BARCELONA S.L.** se réserve le droit d'apporter à la conception ou à la fabrication des modifications ou améliorations qui peuvent affecter les caractéristiques de ce produit.

Motors, 166-168 08038 Barcelone - Espagne - (+34) 932238403 | information@ecler.com www.ecler.com