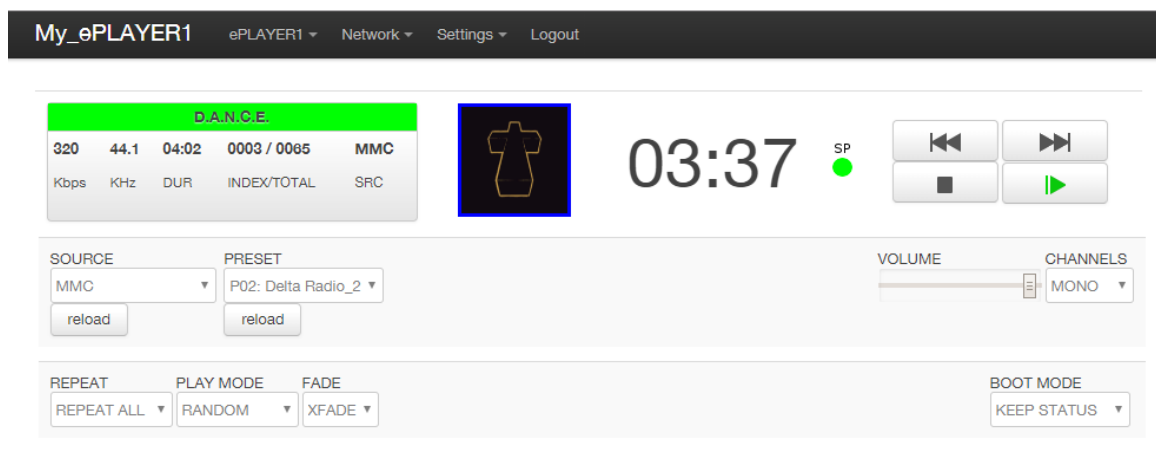


## ePLAYER1 - Web-Anwendung (v3.01r0)

AUDIO-PLAYER

*Abspielgerät für lokale Audioinhalte und Streaming*



The screenshot shows the web interface of the ePLAYER1 audio player. At the top, a navigation bar includes 'My\_ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. The main content area features a table with audio metadata for 'D.A.N.C.E.' (320 Kbps, 44.1 KHz, 04:02 duration, 0003 / 0065 index, MMC source). A central display shows a placeholder image, the time '03:37', and a 'SP' indicator. Playback controls (stop, play, previous, next) are visible. Below the table, there are controls for 'SOURCE' (MMC) and 'PRESET' (P02: Delta Radio\_2), both with 'reload' buttons. A 'VOLUME' slider and 'CHANNELS' (MONO) dropdown are also present. At the bottom, there are settings for 'REPEAT' (REPEAT ALL), 'PLAY MODE' (RANDOM), 'FADE' (XFADE), and 'BOOT MODE' (KEEP STATUS).

## BEDIENUNGSANLEITUNG

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. EINFÜHRUNG .....</b>	<b>4</b>
<b>2. DIE ERSTEN SCHRITTE .....</b>	<b>4</b>
2.1. Kurzanleitung für den Anschluss über Ethernet .....	7
2.2. Kurzanleitung für den Anschluss über WiFi.....	8
<b>3. SEITE PLAYER .....</b>	<b>8</b>
<b>4. SEITE PRESETS .....</b>	<b>9</b>
4.1. Beispiele für Audioquellen.....	13
<b>5. SEITE EVENTS .....</b>	<b>14</b>
5.1. GPI-Ereignisse.....	15
5.2. Ereignis durch Stilleerkennung SILENCE .....	16
<b>6. SEITE CALENDAR .....</b>	<b>17</b>
6.1. General.....	19
6.2. Source.....	19
6.2.1. Date and time interval.....	20
6.2.2. Weekly repetition .....	21
6.2.3. Daily repetition .....	22
6.3. Target .....	23
6.4. Zum Thema Prioritäten .....	24
6.5. Praktisches Beispiel für die Konfiguration von Kalenderereignissen .....	25
6.5.1. Kalender für die Hintergrundmusik.....	25
6.5.2. Kalender für Ladenschluss-Durchsagen .....	28
6.5.3. Kalender für die Weihnachts-Kampagne .....	29
<b>7. SEITE CLOUD DISK SYNC .....</b>	<b>31</b>
7.1. Google Drive.....	32
7.1.1. General.....	32
7.1.2. Remote Source.....	33
7.1.3. Local Target.....	37
7.2. Store and Forward (rsync).....	37
<b>8. SEITE CMS MANAGEMENT.....</b>	<b>38</b>

<b>9. SEITE SCRIPTS/LUA</b> .....	<b>38</b>
9.1. <i>Beispiel Skript01:</i> .....	42
9.2. <i>Beispiel Skript02:</i> .....	44
9.3. <i>Beispiel Skript03:</i> .....	45
<b>10. MENÜ NETWORK</b> .....	<b>46</b>
10.1. <i>Anschluss über RJ45-Kabel</i> .....	46
10.2. <i>Drahtlose Punkt-zu-Punkt-Verbindung</i> .....	46
10.3. <i>Anschluss an ein WiFi-Netzwerk</i> .....	48
<b>11. MENÜ SETTINGS</b> .....	<b>49</b>
11.1. <i>Seite Name and Time</i> .....	49
11.2. <i>Seite Security</i> .....	50
11.3. <i>Seite Backup, Restore and Firmware</i> .....	51
11.3.1. <i>Sicherheitskopien speichern (Backup)</i> .....	52
11.3.2. <i>Wiederherstellung von Sicherheitskopien und Werkseinstellungen (Restore)</i> .....	53
11.3.3. <i>Firmware-Aktualisierung (Firmware)</i> .....	53
11.4. <i>Seite Player Profile</i> .....	54
11.5. <i>Seite USB/MMC Settings</i> .....	55
11.6. <i>Seite Register</i> .....	56
11.7. <i>Seite Reboot</i> .....	57

## 1. EINFÜHRUNG

Der ePLAYER1 verfügt über eine ins Gerät eingebettete Web-Anwendung (eine zusätzliche Installation von Software ist nicht erforderlich). Mit Hilfe dieser Anwendung können fortgeschrittene Optionen des Geräts konfiguriert, Wiedergabelisten angelegt, Kalenderereignisse programmiert, Skripts erstellt und einige der Basisfunktionen per Fernsteuerung bedient werden. Der Zugriff auf diese Anwendung ist von jedem Gerät aus möglich, das an ein Ethernet-Netzwerk (Kabel oder WiFi) und an einen Web-Browser angeschlossen ist.

## 2. DIE ERSTEN SCHRITTE

Um auf die Web-Applikation des ePLAYER1 zugreifen zu können, muss das Gerät über den RJ45-Port (Kabel) oder über eine WiFi-Schnittstelle mit einem Ethernet-Netzwerk verbunden sein. Hinweise für einen schnellen und einfachen Anschluss finden Sie in den Kapiteln 0 und 0. Wenn Sie nähere Informationen benötigen, so lesen Sie bitte weiter:

- **ETHERNET:** Über das Konfigurationsmenü kann der Zuweisungsmodus der Netzwerkadresse (IP) ausgewählt werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des ePLAYER1. Bei Auswahl der Option DHCP (Standardeinstellung) wird automatisch eine IP-Adresse zugewiesen, d.h., es ist nicht nötig, diese zu konfigurieren. Bei Auswahl der Option STATIC (statisch) sind folgende Parameter zu konfigurieren:
  - IP: Netzwerkadresse des Geräts
  - MASK: Subnetzmaske
  - GATEWAY: Netzwerkverbindung
  - DNS1: Domain Name System 1
  - DNS2: Domain Name System 2

Stellen Sie sicher, dass die Netzwerkparameter mit statischer IP mit ihrem lokalen Netzwerk und mit dem in Ihrer Anlage vorhandenen IP-Bereich kompatibel sind.

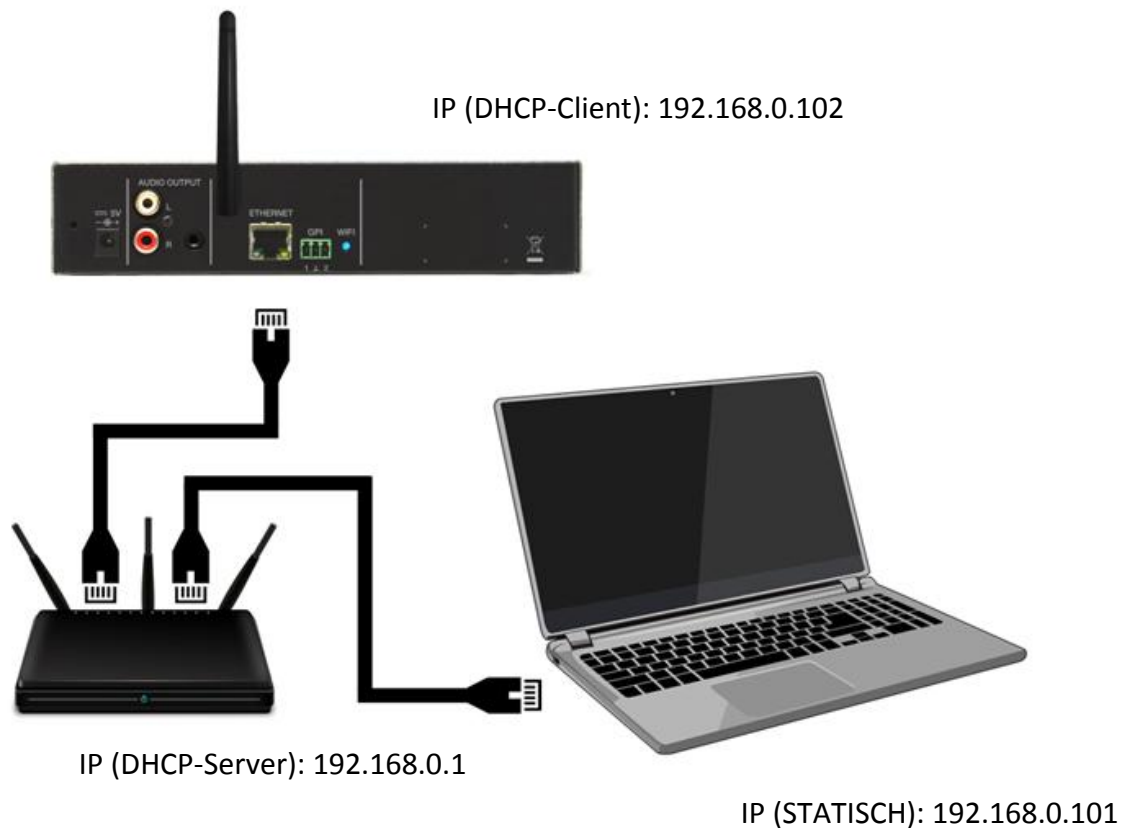


Abbildung 1: Beispiel für den Anschluss an ein lokales Netzwerk über Ethernet-Schnittstelle (Kabel)

- **WiFi:** Der ePLAYER1 verfügt über eine WiFi-Netzwerkschnittstelle zur Übermittlung von Audio-Streaming-Inhalten an den ePLAYER1 sowie zur drahtlosen Konfiguration. Es gibt zwei Funktionsweisen: MASTER (Punkt-zu-Punkt-Verbindung) oder CLIENT (Verbindung über ein lokales WiFi-Netzwerk).
    - **MASTER-Modus:** die WiFi-Netzwerkschnittstelle des ePLAYER1 ist standardmäßig in dieser Betriebsart konfiguriert. Schließen Sie Ihr WiFi-Gerät (PC, Smartphone usw.) über Ihren WiFi-Netzwerk-Assistenten als Client des ePLAYER1 an (Anschluss ans ePLAYER-WiFi-Netz, standardmässig SSID). Das Standard-Passwort lautet: **0123456789**.
- Achtung:** In dieser Betriebsart haben Sie keinen Anschluss ans Internet. Sie ist jedoch nützlich, um die Web-Applikation das erste Mal zu öffnen und die Netzwerk-Parameter nach Bedarf zu konfigurieren.

- **CLIENT-Modus:** dieser Anschluss-Modus ermöglicht es dem ePLAYER1, sich an Ihr bevorzugtes WiFi-Netzwerk anzuschließen. Damit der ePLAYER1 konfiguriert werden kann, müssen mobile Geräte mit dem gleichen Netzwerk verbunden sein. Verfügt Ihr WiFi-Netzwerk über Internet-Anschluss, so hat nicht nur der ePLAYER1 Zugang zum Internet, sondern auch die mobilen Geräte.

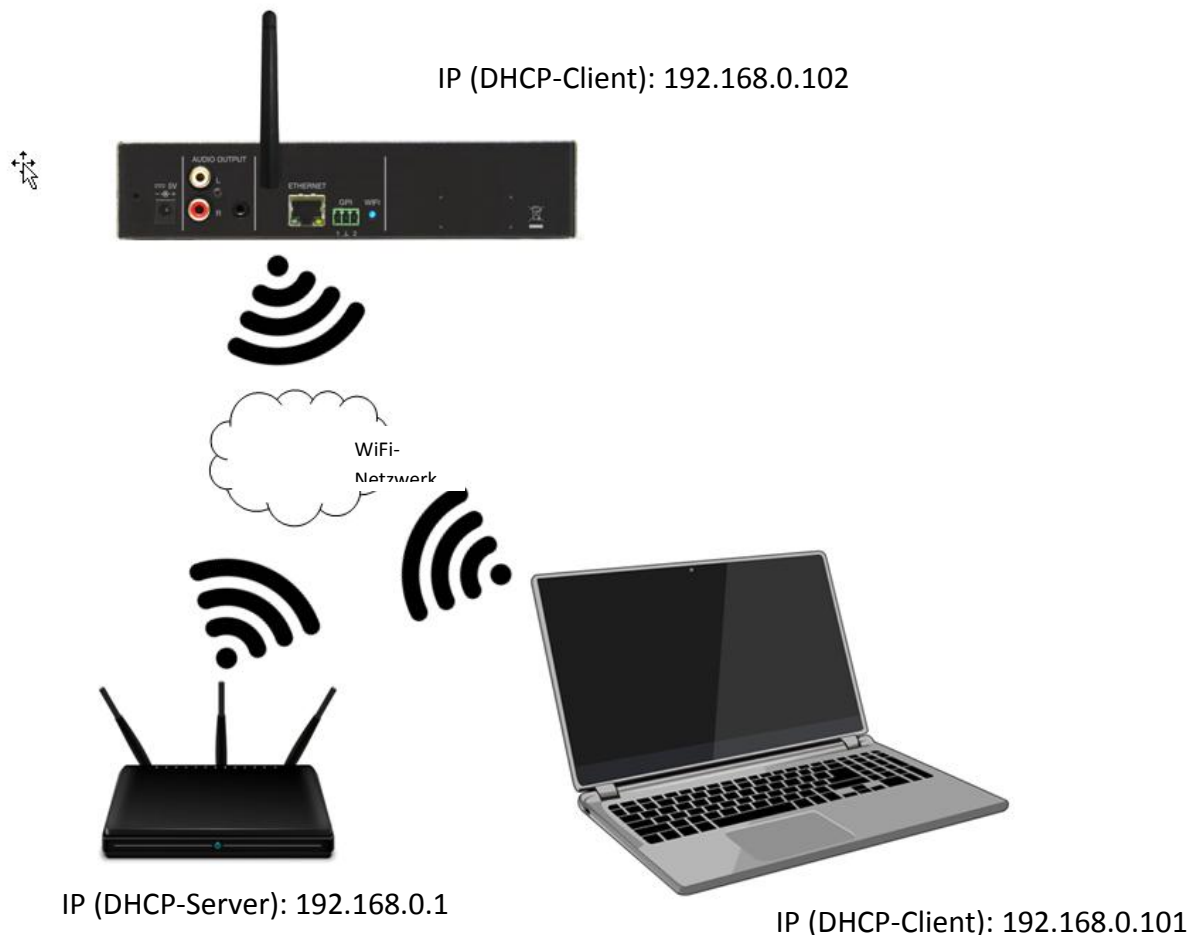


Abbildung 2: Beispiel für den Anschluss an ein lokales Netzwerk über WiFi-Netzwerk-Schnittstelle (drahtlos)

Sobald die Verbindung steht, sehen Sie im Konfigurationsmenü nach, welche IP-Adresse dem ePLAYER1 zugewiesen wurde:

- Halten Sie die Taste MENU einige Sekunden lang gedrückt, bis Sie Zugriff auf das Menü haben.
- Navigieren Sie durch Drücken der NEXT-Taste, bis auf dem Display die gewählte Anschlussart erscheint, also WIFI oder ETHERNET.
- Drücken Sie den Drehregler (SELECT).

Tragen Sie diese Adresse in der Navigationsleiste Ihres Browsers ein (die in Abbildung 3 gezeigte IP-Adresse muss nicht unbedingt mit der Adresse übereinstimmen, die Ihrem Gerät zugewiesen wurde). Es erscheint der Begrüßungs-Bildschirm. Für den Zugang zur Anwendung benutzen Sie bitte den folgenden (Standard-)Benutzernamen (*username*) und das folgende (Standard-)Passwort (*password*):

- **Username:** root
- **Password:** ecler

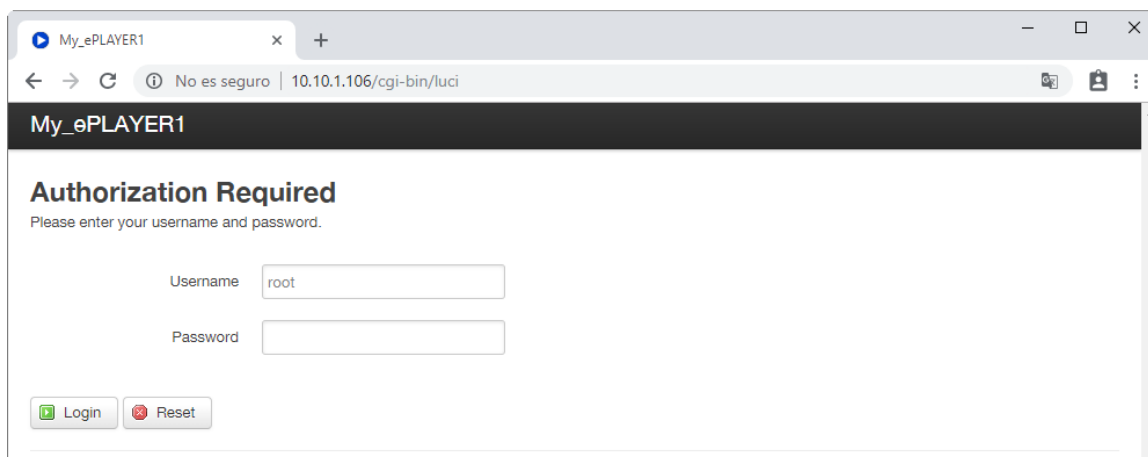


Abbildung 3: Begrüßungs-Bildschirm der Web-Anwendung

## 2.1. Kurzanleitung für den Anschluss über Ethernet

- Schliessen Sie den ePLAYER1 über die Ethernet-Schnittstelle an einen Switch/Router an (Standardkonfiguration DHCP).
- Schliessen Sie den Rechner über die Ethernet-Schnittstelle an den gleichen Switch/Router an (stellen Sie dabei sicher, dass dieser für DHCP oder dynamische Adressierung konfiguriert ist).
- Stellen Sie fest, welche IP-Adresse dem ePLAYER1 zugewiesen wurde. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:
  - Halten Sie die Taste MENU einige Sekunden lang gedrückt, bis Sie Zugriff auf das Menü haben.
  - Navigieren Sie durch Drücken der NEXT-Taste, bis auf dem Display die Option ETHERNET erscheint.
  - Drücken Sie den Drehregler (SELECT).
- Geben Sie die IP-Adresse in Ihren Browser ein.

## 2.2. Kurzanleitung für den Anschluss über WiFi

- Öffnen Sie den Netzwerkmanager Ihres Rechners.
- Schliessen Sie den Rechner an das Netzwerk ePLAYER1-WIFI an. Passwort: 0123456789
- Stellen Sie fest, welche IP-Adresse dem ePLAYER1 zugewiesen wurde. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:
  - Halten Sie die Taste MENU einige Sekunden lang gedrückt, bis Sie Zugriff auf das Menü haben.
  - Navigieren Sie durch Drücken der NEXT-Taste, bis auf dem Display die Option WIFI erscheint.
  - Drücken Sie den Drehregler (SELECT).
- Geben Sie die IP-Adresse in Ihren Browser ein.

## 3. SEITE PLAYER

Auf dieser Seite des Menüs ePLAYER1 werden Informationen zur Wiedergabe angeboten, Tags für das Streaming sowie detaillierte Informationen zu den Audioinhalten; daneben wird das jeweilige Cover\* angezeigt. Daneben können auf dieser Seite die Basisfunktionen PLAY/PAUSE, STOP, PREV und NEXT per Fernbedienung gesteuert werden und es stehen die Funktionen Auswahl von Quellen und Benutzer-Presets, Wiederholungs-, Wiedergabe- und Fade-Modi, Auswahl der Kanäle (Stereo/Mono), Lautstärkeregelung und Neustart-Modus zur Verfügung. Ausserdem finden Sie in der Fussnote nützliche Informationen wie z.B. die Firmware-Version\*\* und den Registrierungsschlüssel für Ecler Gallery (Informationen zu diesem Service stehen noch nicht zur Verfügung).



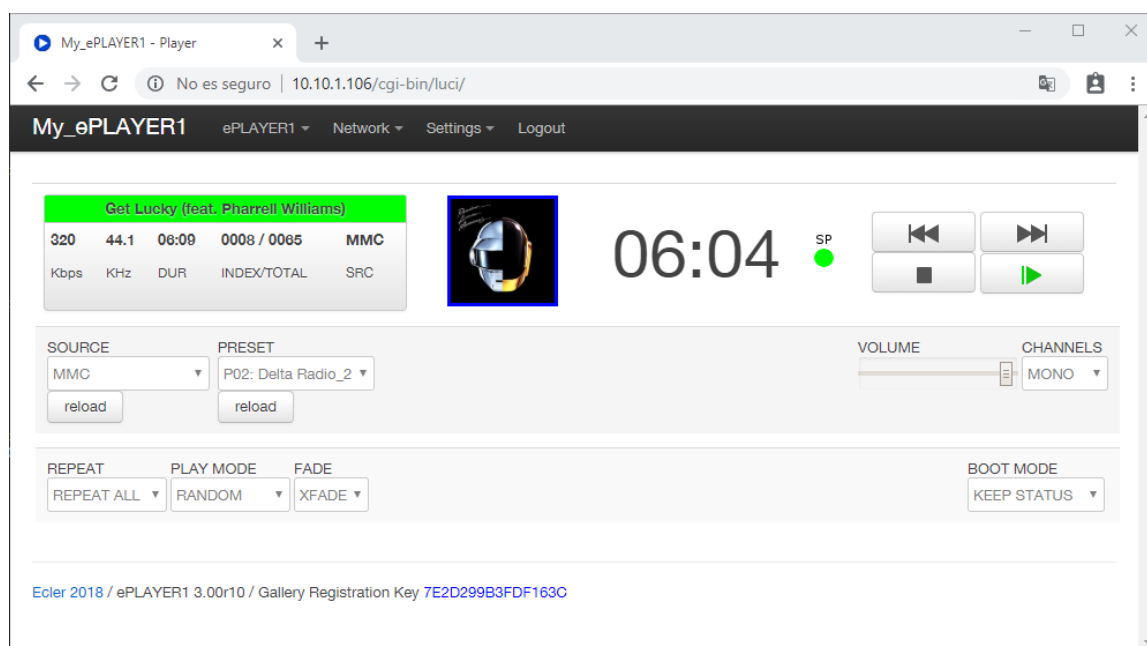


Abbildung 4: Wiedergabe-Seite (Player)

**\*ACHTUNG:** Für eine korrekte Anzeige des Covers ist es erforderlich, dass der ePLAYER1 mit dem Internet verbunden ist. Kann das Cover nicht angezeigt werden, so erscheint stattdessen ein Standardbild.

**\*\*ACHTUNG:** In den in diesem Handbuch gezeigten Abbildungen kann in der Fusszeile eine andere Firmware-Version erscheinen als die, auf die sich das Handbuch bezieht, also v3.01r00. Die Funktionalitäten sind jedoch die gleichen.

#### 4. SEITE PRESETS

Auf der Seite Presets des Menüs des ePLAYER1 können bis zu 20 Presets oder Benutzerkonfigurationen erstellt werden. Wird später ein auf dem Gerät gespeichertes Preset aufgerufen, so werden sämtliche darin gespeicherten Einstellungen wieder hergestellt.

In der Kopfzeile der Seite sehen Sie die 20 Presets (in blauer Schrift), die standardmässig die folgenden Bezeichnungen haben: P01, P02...P20. Durch Anklicken einer Bezeichnung gelangen Sie zur Konfiguration des betreffenden Presets. Die Bezeichnungen, unter denen die Presets hier erscheinen, können in der Konfiguration derselben geändert werden. Nachdem Sie diese Einstellung im Preset gespeichert haben, müssen Sie die Browser-Seite aktualisieren (F5), damit die Änderungen angezeigt werden.

- P01: START
- P02: Alternative
- P03: GDRIVE
- P04: Gym
- P05: Hard Drive
- P06:
- P07:
- P08:
- P09:
- P10:
- P11:
- P12:
- P13:
- P14:
- P15:
- P16:
- P17:
- P18:
- P19:
- P20:

## PRESET02

Please, select the parameters to be saved in the preset.  
 You can select the source from different locations. Examples:

```
usb://
mmc://
airplay://
dlna://
http://streaming.service.xyz
usb://my_playlist.m3u
mmc://mydirectory/sample.ogg
```

Name

Enabled Events  GPI1  GPI2  SILENCE

Playlist

Media alias

Source path / url

Play status

Volume (%)

Play mode

Repeat mode

Fade mode

Stereo/Mono

Abbildung 5: Beispiel für eine Preset-Konfiguration

In einem Preset können folgende Einstellungen gespeichert werden:

- **Schaltfläche Load Preset:** Das ausgewählte Preset wird geladen. Diese Funktion ist nützlich, um ein Preset unmittelbar nach dessen Bearbeitung aufzurufen, ohne Notwendigkeit, die Seite zu wechseln oder den ePLAYER1 zu manipulieren.
- **Name:** Bezeichnung des Presets (der vordefinierten Einstellung). Diese Bezeichnung erscheint im Hauptmenü/im Menü PRESETS des ePLAYER1 (LCD-Display) in der Preset-Liste der Seite Player und in der Kopfzeile der Preset-Seite.
- **Enabled Events:** Aktiviert/deaktiviert im Preset die von den GPIs (General Purpose Inputs) ausgelösten Ereignisse sowie das durch Stilleerkennung ausgelöste Ereignis. Die GPIs und das durch Stilleerkennung ausgelöste Ereignis müssen auf der Ereignis-Seite (Events) konfiguriert werden. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel 5.
- **Playlist:** Bei Aktivierung dieser Option und Aufrufen des Presets wird die gerade in Wiedergabe befindliche Playliste durch die im Feld Source path/url eingetragene Quelle ersetzt.
- **Media alias:** Alias-Bezeichnung der im Preset gespeicherten Quelle (Source path/url). Diese Alias-Bezeichnung erscheint im Hauptmenü/SOURCE als Quelle, die zusätzlich zu den Standard-Quellen (USB, SD usw.) zur Verfügung steht. Daneben kann man damit auch auf der Player-Seite von jedem Preset aus direkt auf dieses Medium zugreifen.
- **Source Path/url:** Speichert eine Netzwerk-Adresse oder eine lokale Adresse im Preset. Dabei muss es sich um eine gültige Adresse für eine einwandfreie Wiedergabe von Audioinhalten im ePLAYER1 handeln. Wir empfehlen die Lektüre des Dokuments "[How to identify URL audio streams on Internet](#)". In den Bedienungsanweisungen der Applikation finden Sie Hinweise zur Eingabe lokaler Adressen (USB, SD, AirPlay ...). Durch Anklicken von "Source path/url" (in blau) öffnen Sie in einer neuen Registerkarte des Browsers die in diesem Feld eingegebene Adresse. Diese Option steht auf mehreren Seiten der Applikation zur Verfügung. Sie ist hilfreich, um das einwandfreie Funktionieren einer Audioquelle (z.B. Internetradio) zu überprüfen oder um die Adresse für die Erstellung von Playlisten zu kopieren (z.B. Datei .m3u). Die vom Player unterstützten Audioformate und Playlisten können Sie den Technischen Daten [Datasheet](#) entnehmen.
- **Play status:** Wird diese Option aktiviert, so wird der Zustand des Players beim Laden des Presets überschrieben.
- **Volume %:** Wird diese Option aktiviert, so wird der Lautstärke-/MUTE-Zustand des Players beim Laden des Presets überschrieben (in %).
- **Play mode:** Wird diese Option aktiviert, so wird der Wiedergabe-Modus überschrieben (sequentieller oder Zufallsmodus).

- **Repeat mode:** Wird diese Option aktiviert, so wird der Wiederhol-Modus überschrieben (alles oder das aktuelle Lied wiedergeben, alles oder das aktuelle Lied wiederholen).
- **Fade mode:** Wird diese Option aktiviert, so wird die Art des Übergangs von einer Spur zur nächsten innerhalb einer Wiedergabeliste überschrieben (off/fade/cross-fade).
- **Stereo/mono:** Wird diese Option aktiviert, so wird die Definition des Ausgangs als Mono- oder Stereoausgang überschrieben.
- **Schaltfläche Save:** Speichert die bei der Änderung des Presets vorgenommenen Einstellungen.
- **Schaltfläche Reset:** Stellt bei der Änderung des Presets die letzte gespeicherte Konfiguration wieder her.

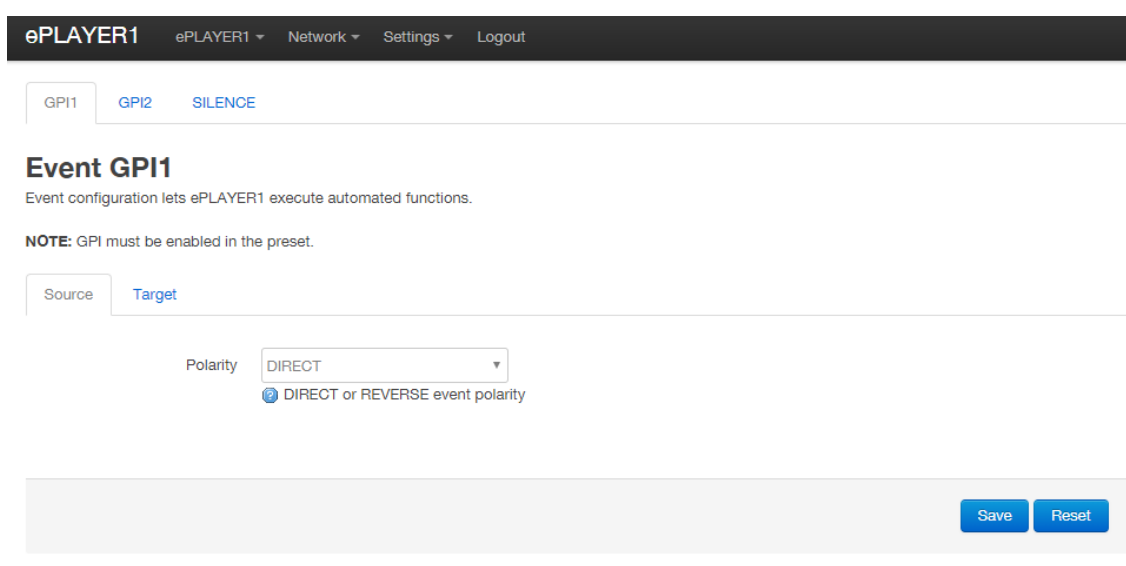
## 4.1. Beispiele für Audioquellen

Media Path	Media Location	Items included in the play queue (just valid audio media)
<b>usb://</b>	USB storage device, root folder	Media stored in the USB root folder and up to the third level of sub-folders in it
<b>mmc://</b>	SD card storage device, root folder	Media stored in the SD card root folder and up to the third level of sub-folders in it
<b>usb://musicfolder/jazz/</b>	USB storage device, \musicfolder\jazz folder	Media stored in the USB device \musicfolder\jazz folder and up to the third level of sub-folders in it
<b>mmc://musicfolder/jazz/</b>	SD card storage device, \musicfolder\jazz folder	Media stored in the SD card \musicfolder\jazz folder and up to the third level of sub-folders in it
<b>mmc://evacuation_message.mp3</b>	SD storage device, root folder	mp3 single file named <b>evacuation_message.mp3</b>
<b>usb://evacuation_message.mp3</b>	USB storage device, root folder	mp3 single file named <b>evacuation_message.mp3</b>
<b>usb://...path.../my_collection.m3u</b> <b>mmc://...path.../my_collection.m3u</b>	Defined by the m3u playlist file	Media pointed by <b>my_collection.m3u</b> playlist <b>...path...</b> is the folder path where the m3u file is located
<b>usb://...path.../my_songs.m3u8</b> <b>mmc://...path.../my_songs.m3u8</b>	Defined by the m3u8 playlist file	Media pointed by <b>my_songs.m3u8</b> playlist <b>...path...</b> is the folder path where the m3u8 file is located
<b>usb://...path.../best_of_rock.pls</b> <b>mmc://...path.../best_of_rock.pls</b>	Defined by the pls playlist file	Media pointed by <b>best_of_rock.pls</b> playlist <b>...path...</b> is the folder path where the pls file is located
<a href="http://www.ecler.com/music/party_songs/party.m3u">http://www.ecler.com/music/party_songs/party.m3u</a>	Defined by the m3u playlist file	Media pointed by <b>party.m3u</b> playlist, and located in a Internet url (corporate web, etc.)
<a href="http://www.ecler.com/music/party_songs/party.pls">http://www.ecler.com/music/party_songs/party.pls</a>	Defined by the pls playlist file	Media pointed by <b>party.pls</b> playlist, and located in a Internet url (corporate web, etc.)
<a href="http://65.60.19.42:8040/">http://65.60.19.42:8040/</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://nnn.nnn.nnn.nnn:port">http://nnn.nnn.nnn.nnn:port</a> (in the example <a href="http://65.60.19.42:8040/">http://65.60.19.42:8040/</a> )
<a href="http://stream1.megarockradio.net:8240">http://stream1.megarockradio.net:8240</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://url:port">http://url:port</a>
<a href="http://195.55.74.211/cope/rockfm.mp3">http://195.55.74.211/cope/rockfm.mp3</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://url/nnnn.mp3">http://url/nnnn.mp3</a>
<a href="http://208.92.53.90:443/LOS40_SC">http://208.92.53.90:443/LOS40_SC</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://url/folder">http://url/folder</a>
<a href="http://media_musicradio.com/channel01.m3u">http://media_musicradio.com/channel01.m3u</a>	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service, a playlist with url <a href="http://url/playlist.m3u">http://url/playlist.m3u</a>

## 5. SEITE EVENTS

Der ePLAYER1 hat 3 Ereignisse: zwei davon werden durch die GPI-Ports ausgelöst (über potenzialfreien externen Kontaktschluss, angeschlossen an die GPI-Ports an der Rückseite des Geräts), der dritte durch Stilleerkennung. Auf der Seite Events des Menüs des ePLAYER1 können beide Ereignisarten konfiguriert werden. Durch Auswahl der entsprechenden Registerkarte gelangen Sie zur Konfiguration eines Ereignisses.

**Achtung:** Beachten Sie bitte, dass es für ein einwandfreies Funktionieren der Ereignisse erforderlich ist, dass diese im Preset, das zu einem bestimmten Zeitpunkt geladen wurde, freigeschaltet sind.



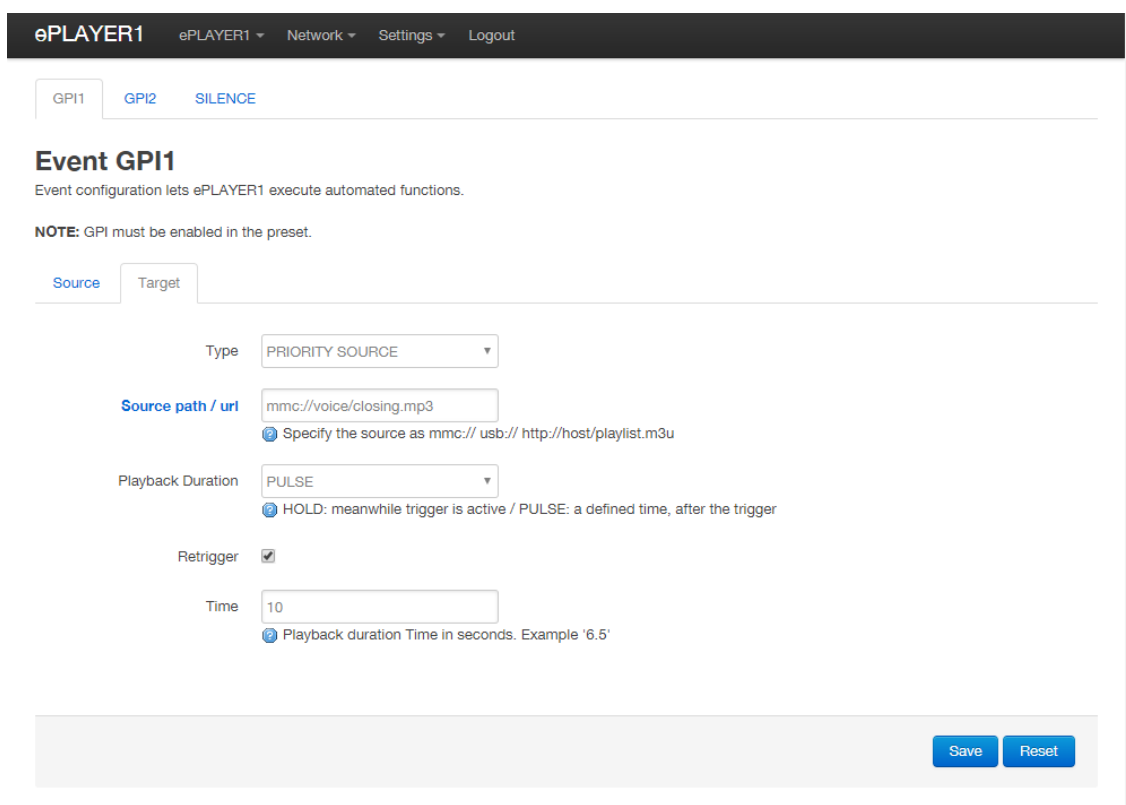
The screenshot shows the web interface for configuring an event. At the top, there is a navigation bar with 'ePLAYER1' and several menu items. Below this, there are three tabs: 'GPI1', 'GPI2', and 'SILENCE'. The 'GPI1' tab is selected. The main heading is 'Event GPI1', followed by a sub-heading 'Event configuration lets ePLAYER1 execute automated functions.' A note states: 'NOTE: GPI must be enabled in the preset.' Below the note, there are two tabs: 'Source' and 'Target', with 'Target' selected. A 'Polarity' dropdown menu is set to 'DIRECT'. Below the dropdown, there is a radio button labeled 'DIRECT or REVERSE event polarity' which is selected. At the bottom right of the configuration area, there are two buttons: 'Save' and 'Reset'.

Abbildung 6: Beispiel für die Konfiguration eines GPI-Ereignisses

## 5.1. GPI-Ereignisse

Es gibt 2 GPI-Ereignisse: GPI1 und GPI2. Beide können so konfiguriert werden, dass sie auf unterschiedliche Weise ausgelöst werden und unabhängige Aktionen ausführen.

- **Registerkarte Source:** Direkte oder umgekehrte Polarität; zur Festlegung der Auslösung, z.B. durch Kontaktschluss oder Kontaktfreigabe
  - **Registerkarte Target:** Wählen Sie die Aktion aus, die der ePLAYER1 nach Aktivierung des GPI ausführen soll. Es gibt verschiedene Optionen oder Ereignisarten (Type):
    - **Internal:** interne Anregung. Hilfreich, um Aktionen innerhalb eines Skripts auszulösen.
    - **Preset recall:** Aufrufen eines Presets. Wählen Sie das Preset aus, das Sie mit der Aktivierung des GPI aufrufen möchten.
    - **Transport control:** Steuerung der laufenden Wiedergabe, play/pause, play, stop, next, prev.
    - **Load & Play Source:** Laden und Wiedergabe einer Quelle. Die Quelle muss im Feld "Source path/url" definiert werden.
    - **Priority Source:** Wiedergabe einer Quelle mit Priorität über den Audioinhalt des Programms. Die im Feld "Source path/url" definierte Quelle dämpft die gerade in Wiedergabe befindliche Quelle (Audioinhalt des Programms). Ist die priorisierte Audio-Wiedergabe beendet, so wird erneut der Audioinhalt des Programms wiedergegeben, wobei die Lautstärke langsam zunimmt, bis der vorherige Pegel wieder erreicht ist.
      - Wählen Sie die **Option HOLD**, so bleibt die im Feld "Source path/url" definierte Quelle priorisiert, SOLANGE die Anregung anhält (GPI direkt/umgekehrt, je nach den in der Registerkarte "Source" getroffenen Festlegungen).
      - Wählen Sie die **Option PULSE**, so bleibt die im Feld "Source path/url" definierte Quelle über den im Feld "Time" eingegebenen Zeitraum (in Sekunden) priorisiert. Die Option "Retrigger" ermöglicht es, das Prioritäts-Ereignis erneut auszulösen, ohne bis zum Ende des Ereignisses abwarten zu müssen; der Timer wird neu gestartet.
- Ein priorisiertes Ereignis kann nützlich sein, um Durchsagen, zuvor gespeicherte Meldungen, Notfallmeldungen usw. wiederzugeben. Nähere Informationen zum Thema Prioritäten finden Sie im Kapitel 0.
- **Schaltfläche Save:** Speichert die vorgenommenen Einstellungen. Sie können die verschiedenen Registerkarten (Source, Target) vor dem Speichern konfigurieren. Die Änderungen gehen nicht verloren.
  - **Schaltfläche Reset:** Stellt die zuletzt gespeicherte Konfiguration wieder her.



ePLAYER1 ePLAYER1 Network Settings Logout

GPI1 GPI2 SILENCE

### Event GPI1

Event configuration lets ePLAYER1 execute automated functions.

**NOTE:** GPI must be enabled in the preset.

Source Target

Type: PRIORITY SOURCE

Source path / url: mmc://voice/closing.mp3  
Specify the source as mmc:// usb:// http://host/playlist.m3u

Playback Duration: PULSE  
HOLD: meanwhile trigger is active / PULSE: a defined time, after the trigger

Retrigger:

Time: 10  
Playback duration Time in seconds. Example '6.5'

Save Reset

Abbildung 7: Beispiel für die Konfiguration eines priorisierten GPI-Ereignisses

## 5.2. Ereignis durch Stilleerkennung SILENCE

Der ePLAYER1 verfügt über ein besonderes Ereignis, das Ereignis SILENCE oder Stilleerkennung (an den Ausgängen des Geräts **liegt kein reales analoges Audiosignal an**). Dieses Ereignis ermöglicht es dem Player, weiterhin Medien wiederzugeben, wenn der in Wiedergabe befindliche Audioinhalt des Programms endet oder aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, was manchmal auf möglicherweise auftretende Probleme zurückzuführen ist (kein Internet, versehentliche Trennung des Netzkabels, falsche Dateien usw.). *“The show must go on”*.

- **Registerkarte Source:** Wartezeit oder Auslöseschwelle (detection time). Stellen Sie die Stillezeit (Zeit ohne Audiosignal) ein, die vergehen darf, bevor das Ereignis aktiviert wird.
- **Registerkarte Target:** Wählen Sie die Aktion, die der ePLAYER1 nach Ablauf der Wartezeit ausführen soll.
  - **Internal:** interne Anregung. Hilfreich, um Aktionen innerhalb eines Skripts auszulösen.
  - **Preset recall:** Aufrufen eines Presets. Wählen Sie das Preset aus, das Sie mit der Aktivierung des Stille-Ereignisses aufrufen möchten.
  - **Load & Play Source:** Laden und Wiedergabe einer Quelle. Die Quelle muss im Feld "Source path/url" definiert werden.



**Empfehlung:** Konfigurieren Sie als Aktion das Laden eines lokalen Audioinhalts (gespeichert auf USB oder SD-Karte), um sicherzustellen, dass immer ein Audioinhalt zur Verfügung steht, ganz egal, welche Vorkommnisse sich ausserhalb des Players im Netzwerkanschluss zutragen. Wenn Sie ein Preset aufrufen möchten, so stellen Sie zwei Dinge sicher: dass die im ausgewählten Preset gespeicherte Audioadresse eine lokale Adresse ist (z.B. usb://), und dass im Preset das Überschreiben des Zustands des Players (Play Status) freigeschaltet ist, so dass die Option PLAY eingestellt ist. Auf diese Weise wird die Wiedergabe von einem lokalen Speicher-Medium erzwungen.

## 6. SEITE CALENDAR

Die Seite *Calendar* im Menü ePLAYER1 erlaubt die Konfiguration von Ereignissen, die vom Kalender ausgelöst werden.

Ein Kalenderereignis führt eine bestimmte Aktion aus, zum Beispiel das Laden einer priorisierten Durchsage, und zwar nach konfigurierbaren Parametern: Datum, Uhrzeit, Wiederholungen usw.

Der ePLAYER1 verfügt über 24 Kalenderereignisse, wovon jedes einzelne vollständig konfigurierbar ist. Die konfigurierbaren Parameter der einzelnen Kalenderereignisse werden in 3 Registerkarten zusammengefasst:

- **General:** Aktivierung/Deaktivierung der Kalenderereignisse und Bezeichnung
- **Source:** Anfangs- und End-Datum, Anfangs- und End-Uhrzeit sowie Wiederholungsbedingungen des Ereignisses
- **Target:** Aktion, die bei Auslösen des Ereignisses auszuführen ist

**Achtung:** Bevor Sie Kalenderereignisse konfigurieren, stellen Sie sicher, dass Zeitzone und NTP-Service richtig konfiguriert sind: Menü "Settings" / Seite "Name and Time".

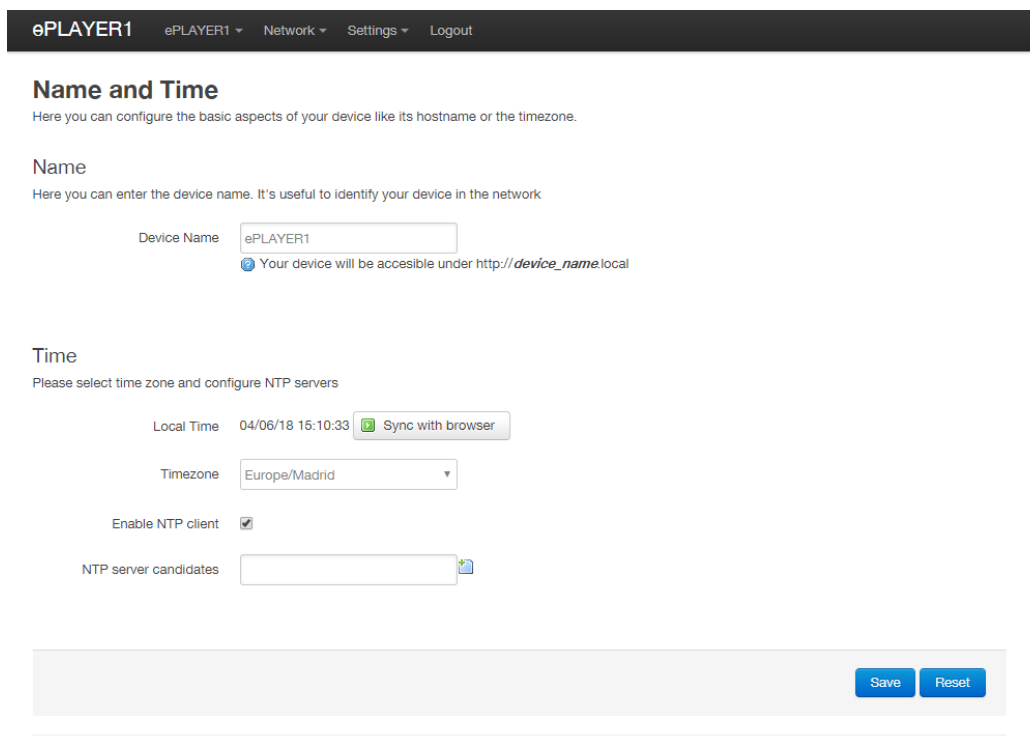


Abbildung 8: Konfiguration Seite Name and Time

In der Kopfzeile der Seite sehen Sie (in blauer Schrift) die 24 Kalender, die standardmässig die folgenden Bezeichnungen haben: C01, C02...C24. Durch Anklicken einer Bezeichnung gelangen Sie zur Konfiguration des betreffenden Kalenderereignisses. Die Bezeichnungen, unter denen die Kalenderereignisse hier erscheinen, können im Rahmen der jeweiligen Konfiguration geändert werden. Nachdem Sie diese Einstellung im Kalenderereignis gespeichert haben, müssen Sie die Browser-Seite aktualisieren (F5), damit die Änderungen angezeigt werden.

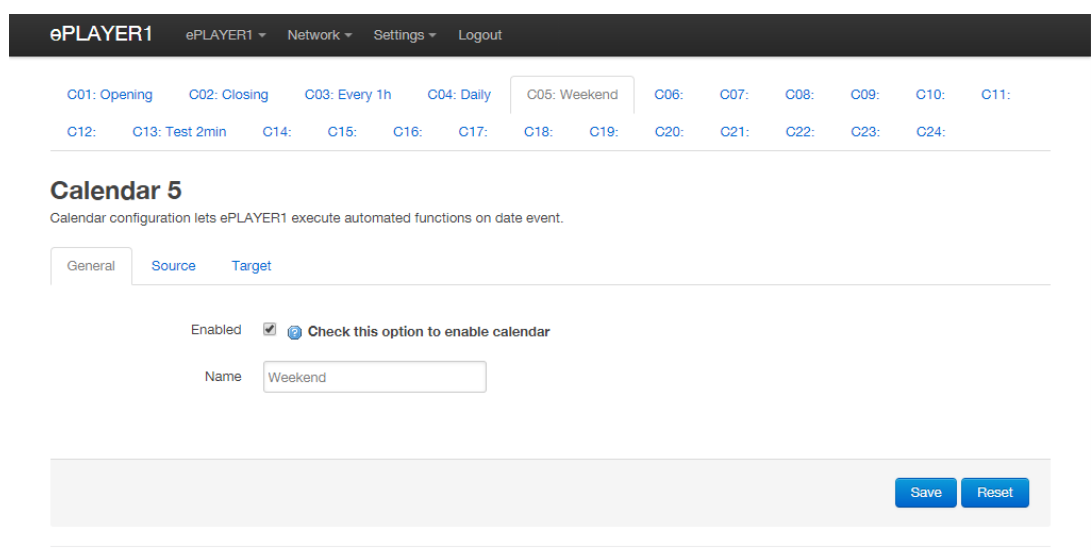


Abbildung 9: Beispiel für die Konfiguration eines Kalenderereignisses

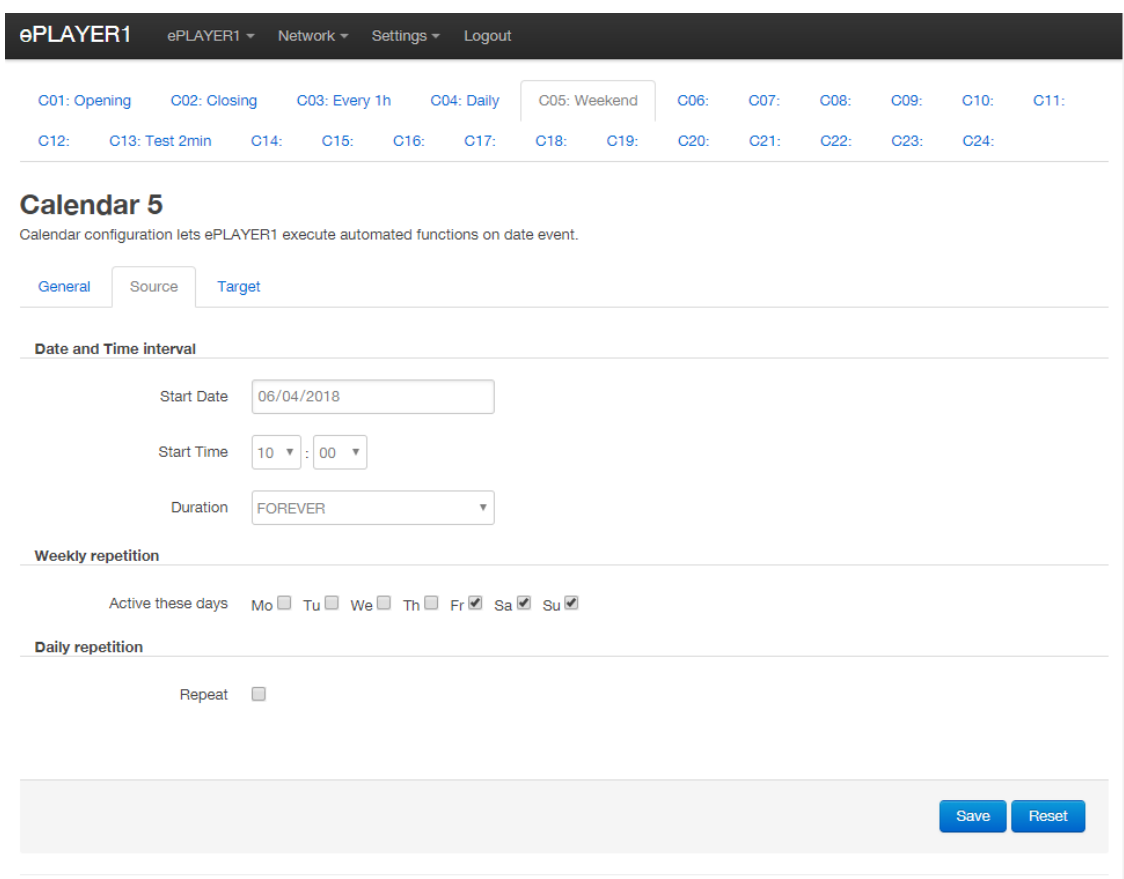
## 6.1. General

Diese Registerkarte enthält 2 Parameter (siehe Abbildung 9):

- **Enable:** Aktivierung oder Deaktivierung des Kalenders. Ist der Kalender aktiviert (bereit, durch ein Datum / eine Uhrzeit ausgelöst zu werden), so ist er in sämtlichen Presets aktiviert.
- **Name:** Bezeichnung des Kalenders

## 6.2. Source

In der Registerkarte SOURCE werden die Parameter Uhrzeit / Datum für das Auslösen eines Ereignisses konfiguriert sowie die Bedingungen für dessen Wiederholung.



ePLAYER1 ePLAYER1 ▾ Network ▾ Settings ▾ Logout

C01: Opening C02: Closing C03: Every 1h C04: Daily C05: Weekend C06: C07: C08: C09: C10: C11: C12: C13: Test 2min C14: C15: C16: C17: C18: C19: C20: C21: C22: C23: C24:

### Calendar 5

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source Target

**Date and Time interval**

Start Date: 06/04/2018

Start Time: 10 : 00

Duration: FOREVER

**Weekly repetition**

Active these days: Mo  Tu  We  Th  Fr  Sa  Su

**Daily repetition**

Repeat:

Save Reset

Abbildung 10: Registerkarte Source

### 6.2.1. Date and time interval

Bestimmt Datum und Uhrzeit für den Beginn des Ereignisses sowie, soweit zutreffend, Datum und Uhrzeit für dessen Beendigung.

- **Start date:** Datum des Beginns des Ereignisses. Dieses Feld ist optional. Wird kein konkretes Datum ausgewählt (dd/mm/yyyy), so beginnt das Ereignis an dem Tag, an dem die Änderungen zur Anwendung kommen. Wählen Sie ein Datum aus, das vor dem aktuellen Datum liegt, so gilt das Ereignis ab dem Tag, an dem die Änderungen zur Anwendung kommen.
- **Start time:** Uhrzeit des Beginns des Ereignisses. Dieses Feld ist ein Pflichtfeld. Sollte eine Wiederholungsbedingung festgelegt worden sein, so ist dies die Uhrzeit, zu der das Ereignis jeden Tag zum ersten Mal ausgelöst wird.
- **Duration:** Dauer oder Gültigkeit des Kalenderereignisses. Erlaubt die Auswahl von Zeiträumen für die Dauer des Kalenderereignisses.
  - FOREVER: für immer. Standardwert. Das Kalenderereignis hat kein Enddatum.
  - CUSTOM END DATE: Ende des Kalenderereignisses. Ermöglicht die Einstellung eines Datums und einer Uhrzeit für die letztmalige Auslösung des Kalenderereignisses, unabhängig von den Wiederholungsbedingungen.

#### Date and Time interval

---

Start Date	<input type="text" value="06/04/2018"/>
Start Time	<input type="text" value="10"/> : <input type="text" value="00"/>
Duration	<input type="text" value="CUSTOM END DATE"/>
End Date	<input type="text" value="22/12/2018"/>
End Time	<input type="text" value="07"/> : <input type="text" value="00"/>

Abbildung 11: Beispiel Date and time interval

### 6.2.2. Weekly repetition

Wochenmaske oder Wochentage, an denen sich das Kalenderereignis zur angegebenen Uhrzeit "Start Time" wiederholen soll.

Im Beispiel der Abbildung 12 wurden die Wochentage Montag bis Freitag (Arbeitstage) ausgewählt. Das heisst, an Samstagen und Sonntagen (Wochenende) wird das konfigurierte Kalenderereignis nicht ausgelöst.

#### Weekly repetition

---

Active these days   Mo    Tu    We    Th    Fr    Sa    Su

Abbildung 12: Beispiel einer Wochenmaske

Wird nicht wenigstens ein Tag der Woche ausgewählt, so wird das Kalenderereignis nie ausgelöst. Das Gleiche gilt, wenn Sie ein Ereignis konfigurieren, das an einem bestimmten Tag der Woche ausgelöst werden soll, dieser Tag aber in der Wochenmaske nicht ausgewählt wird.

### 6.2.3. Daily repetition

Tägliche Wiederholungen. Standardmässig ist diese Option abgewählt. Wird sie gewählt, so öffnet sich ein Dropdown-Fenster mit einer Auswahl der zur Verfügung stehenden Wiederholungsbedingungen:

- **Interval:** Wiederholungsintervall. Gibt an, in welchen Zeitabständen sich das Auslösen des Kalenderereignisses ab der Startzeit ("Start Time") wiederholen soll.
- **Times:** Anzahl Wiederholungen. Gibt an, wie oft sich das Kalenderereignis in den unter "Interval" festgelegten Zeitabständen wiederholen soll. Das erste tägliche Auslösen des Ereignisses zählt nicht als Wiederholung. Das heisst, will man, dass ein Ereignis 2 Mal am Tag ausgelöst wird, so muss unter "Times" der Wert 1 eingegeben werden (das erste Auslösen + 1 Wiederholung). Der einzutragende Wert muss gleich oder grösser 1 sein.

**Daily repetition**

---

Repeat

Interval 01 : 00 : 00

Times 7

The event will finish at 16:00:00

[?](#) Press 'Save' or 'Save & Apply' button to refresh

Abbildung 13: Beispiel Daily repetition

„**The event will finish at**“ gibt die Uhrzeit an, zu der das Kalenderereignis jeden Tag zum letzten Mal ausgeführt wird. Dieser Parameter kann nicht konfiguriert werden (schreibgeschützt). Er ist lediglich als Hilfe gedacht, und soll dazu beitragen, dass der Benutzer die Parameter "Interval" und "Times" effektiver konfiguriert.

### 6.3. Target

Aktion, die jedes Mal auszuführen ist, wenn das Kalenderereignis ausgelöst wird. Es können verschiedene Aktionen konfiguriert werden:

- **Internal:** Interne Anregung (eine Aktion wird nicht direkt ausgeführt, aber es können Aktionen über Skripts ausgelöst werden)
- **Preset recall:** Laden eines Presets
- **Transport control:** Betätigen einer Taste der Transport-Leiste; STOP, PLAY, PREV, NEXT, PLAY/PAUSE
- **Load & Play Source:** Laden und Wiedergabe einer Quelle
- **Priority Source:** Wiedergabe einer Quelle mit Priorität. Die Quelle mit Priorität überschreibt die Quelle, die sich in diesem Moment gerade in Wiedergabe befindet. Nach Beendigung der priorisierten Meldung/Durchsage wird die Wiedergabe der vorherigen Quelle wieder aufgenommen.

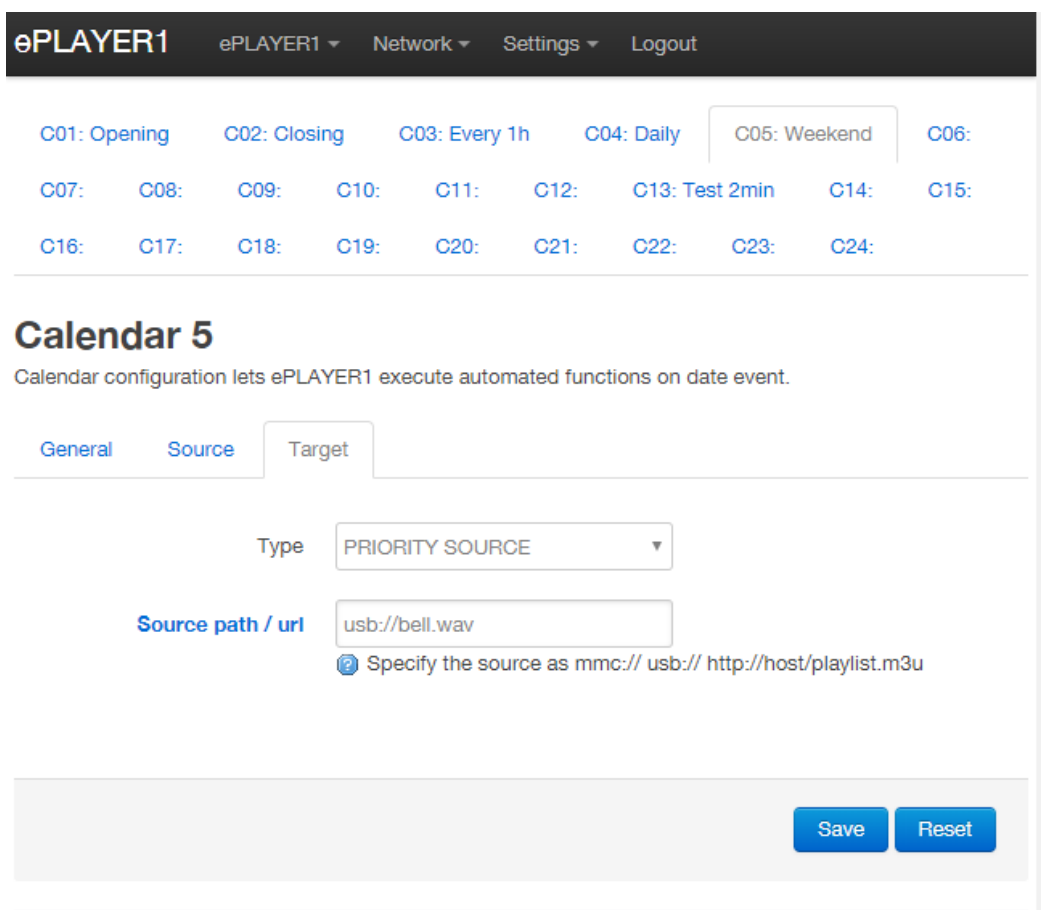


Abbildung 14: Beispiel Target

## 6.4. Zum Thema Prioritäten

Kalenderereignisse haben eine **niedrigere** Priorität als Ereignisse, die durch GPI ausgelöst werden. Somit können verschiedene Prioritätsstufen festgelegt werden. In einem Ladenlokal können Kalenderereignisse beispielsweise dazu dienen, Durchsagen von Sonderangeboten auszulösen, während GPI-Ereignisse zum Auslösen von Notfalldurchsagen, z.B. zur Evakuierung, genutzt werden.

Demgegenüber bestimmt ein höherer Index die Priorität, wenn 2 Kalenderereignisse gleichzeitig ausgelöst werden. Zum Beispiel CALENDAR02 ist so konfiguriert, dass er stündlich eine bestimmte Durchsage wiederholt, während CALENDAR03 alle zwei Stunden eine andere Durchsage wiederholen soll (beide Ereignisse haben die gleiche Anfangs-Uhrzeit). Die Durchsagen wechseln sich stündlich ab, da CALENDAR03 Vorrang vor CALENDAR02 hat.

Tritt ein Kalenderereignis ein, während sich ein anderes bereits in Wiedergabe befindet, so überschreibt das zuletzt eingetretene Ereignis das in Wiedergabe befindliche, unabhängig vom Index beider Ereignisse.

Befindet sich ein Ereignis mit Priorität in Wiedergabe, so kann dies auf dem Display des ePLAYER1 angezeigt werden. Die Zeichen **PC01** bedeuten: **P**, Ereignis mit Priorität; **C**, Kalenderereignis und **01** steht für den Kalenderindex, von 01 bis 24.

Handelt es sich um ein von einem GPI ausgelöstes Ereignis, so erscheint auf dem Display PI01 oder PI02, wobei **P** für priorisiertes Ereignis steht; **I** für GPI-Ereignis und **01** gibt den Index des GPI-Eingangs an, von 01 bis 02.





## 6.5. Praktisches Beispiel für die Konfiguration von Kalenderereignissen

Ein Handelsunternehmen mit Öffnungszeiten von 10:00 bis 20:00 Uhr, jeweils von Montag bis Freitag, möchte Hintergrundmusik haben und dazwischen von Zeit zu Zeit an die Kundschaft gerichtete Durchsagen senden.

- **Hintergrundmusik:** Es soll immer der gleiche Audiostream laufen, und zwar durchgehend ab 9:45 bis 20:00 Uhr. Ab dieser Uhrzeit soll im Geschäft kein Audioinhalt mehr zu hören sein.
- **Durchsagen:** Jeden Tag soll 15 Minuten vor Ladenschluss die Ladenschlusszeit angekündigt werden (zuvor gespeicherte Durchsage). 5 Minuten vor Ladenschluss soll erneut daran erinnert werden.
- **Werbekampagnen:** Vom 15. Dezember bis 15. Januar soll es eine spezielle Weihnachtskampagne mit Ankündigung von Sonderangeboten geben (zuvor gespeicherte Durchsagen). Diese Durchsage soll sich während der Kampagne täglich alle 30 Minuten wiederholen.

**Achtung:** Diese Anforderungen können auf unterschiedliche Weise erfüllt werden. In unserem Beispiel versuchen wir, die wichtigsten Merkmale der Kalenderereignisse auf einfache Weise zu veranschaulichen.

### 6.5.1. Kalender für die Hintergrundmusik

Es werden 2 Kalenderereignisse erstellt: eines zum Laden und Abspielen des Streams, das andere zum Anhalten der Wiedergabe.

Der Kalender wird freigeschaltet und bekommt eine eindeutige Bezeichnung.

#### Calendar 10

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

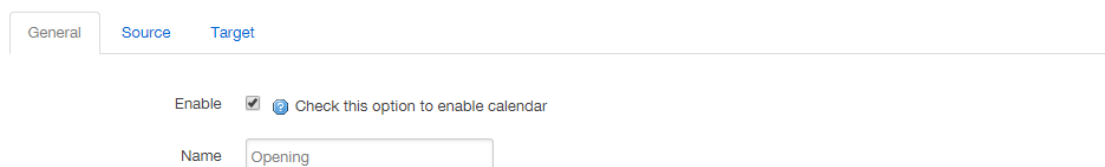


Abbildung 15

Da kein spezifisches Anfangsdatum ("Start date") angegeben wird, lassen wir den Standardwert ("dd/mm/yyyy) stehen, damit das Ereignis ab Anwendung der Änderungen aktiv ist. Die Uhrzeit ist bekannt (09:45) und soll sich ohne Enddatum (FOREVER) täglich reproduzieren.

Da das Ereignis sich von Montag bis Freitag wiederholen soll, werden die entsprechenden Tage in der Wochenmaske ausgewählt.

### Calendar 10

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source Target

---

**Date and Time interval**

Start Date

Start Time  :

Duration preset

---

**Weekly repetition**

Active these days Mo  Tu  We  Th  Fr  Sa  Su

---

**Daily repetition**

Repeat

Abbildung 16

Es wird die Aktion des Ladens und der Wiedergabe des festgelegten Streams konfiguriert.

### Calendar 10

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source Target

---

Type

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


Abbildung 17

Die Konfiguration des Kalenderereignisses, das die Wiedergabe der Hintergrundmusik anhalten soll, erfolgt auf die gleiche Weise, mit dem Unterschied, dass jetzt die auszuführende Aktion im Anhalten der Wiedergabe (STOP) besteht. Dieses Kalenderereignis erhält eine andere Bezeichnung und eine andere Anfangs-Uhrzeit.

### Calendar 11

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source Target

Enable   Check this option to enable calendar

Name

Abbildung 18

### Calendar 11

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source Target

**Date and Time interval**

Start Date

Start Time  :

Duration preset

**Weekly repetition**

Active these days Mo  Tu  We  Th  Fr  Sa  Su

**Daily repetition**

Repeat

Abbildung 19

### Calendar 11

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source Target

Type

Transport

Abbildung 20

## 6.5.2. Kalender für Ladenschluss-Durchsagen

### Calendar 12

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

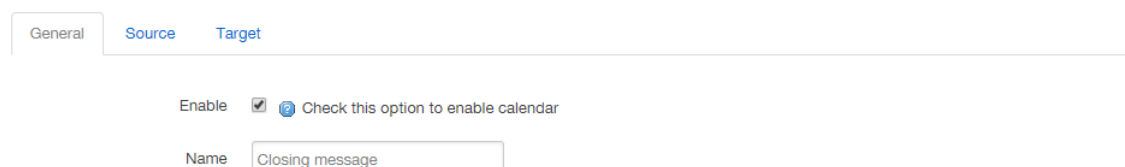


Abbildung 21

Die Durchsage muss jeden Tag 2 Mal erfolgen: 15 Minuten vor Ladenschluss (19:45h) und erneut 5 Minuten vor Ladenschluss (19:55h). Es muss also ein Kalenderereignis konfiguriert werden, das sich ein Mal wiederholt, und zwar 10 Minuten, nachdem es zum ersten Mal ausgelöst wurde. Die Wiederholungen *Repeat* werden erfolgreich eingerichtet und die Parameter *Interval* und *Time* werden erfolgreich konfiguriert.

### Calendar 12

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

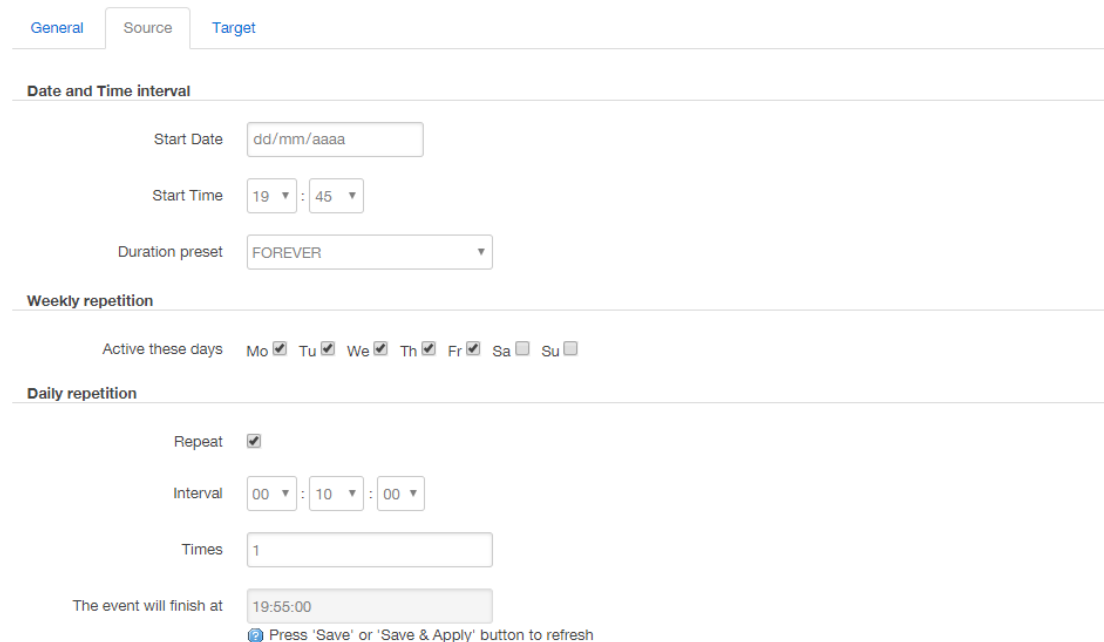
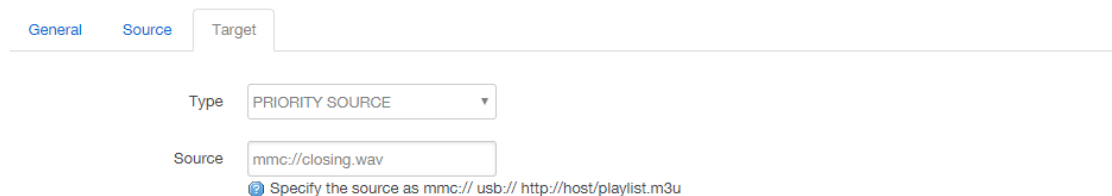


Abbildung 22

Abschliessend wird die auf der SD-Karte gespeicherte Durchsage ("mmc://...") mit Priorität gestartet.

### Calendar 12

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.



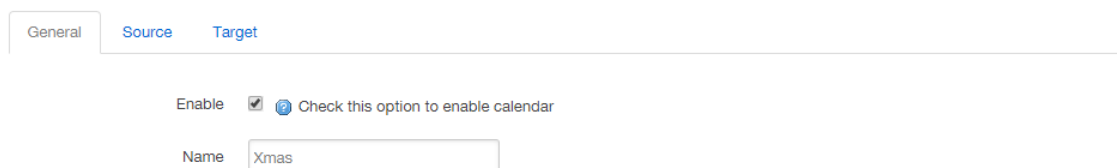
The screenshot shows the configuration interface for Calendar 12. It has three tabs: 'General', 'Source', and 'Target'. The 'Source' tab is active. The 'Type' dropdown menu is set to 'PRIORITY SOURCE'. The 'Source' text input field contains 'mmc://closing.wav'. Below the input field, there is a checked checkbox with a help icon and the text 'Specify the source as mmc:// usb:// http://host/playlist.m3u'.

Abbildung 23

## 8.5.3. Kalender für die Weihnachts-Kampagne

### Calendar 13

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.



The screenshot shows the configuration interface for Calendar 13. It has three tabs: 'General', 'Source', and 'Target'. The 'General' tab is active. The 'Enable' checkbox is checked, with a help icon and the text 'Check this option to enable calendar'. The 'Name' text input field contains 'Xmas'.

Abbildung 24

Da ein konkreter Kalenderzeitraum vorgegeben ist (15/12/17 bis 15/01/18), wird hier ein Enddatum konfiguriert: Auswahl von CUSTOM END DATE und korrekte Konfiguration der Parameter *End date* und *End time*.

Was die Wiederholungen anbelangt, so soll die Durchsage alle 30 Minuten erfolgen, und es ist bekannt, dass das Geschäft um 20:00 Uhr schliesst. Da um 20:00 Uhr bereits kein Audioinhalt mehr gesendet wird, legen wir die Anzahl Wiederholungen so fest, dass das Ereignis 30 Minuten vor Ladenschluss zum letzten Mal ausgelöst wird.

## Calendar 13

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source **Target**

---

**Date and Time interval**

Start Date

Start Time  :

Duration preset

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' or 'Save & Apply' button to refresh

Abbildung 25

Abschliessend wird die auf dem USB-Gerät gespeicherte Durchsage ("usb://...") mit Priorität gestartet.

## Calendar 13

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source **Target**

---

Type

Source

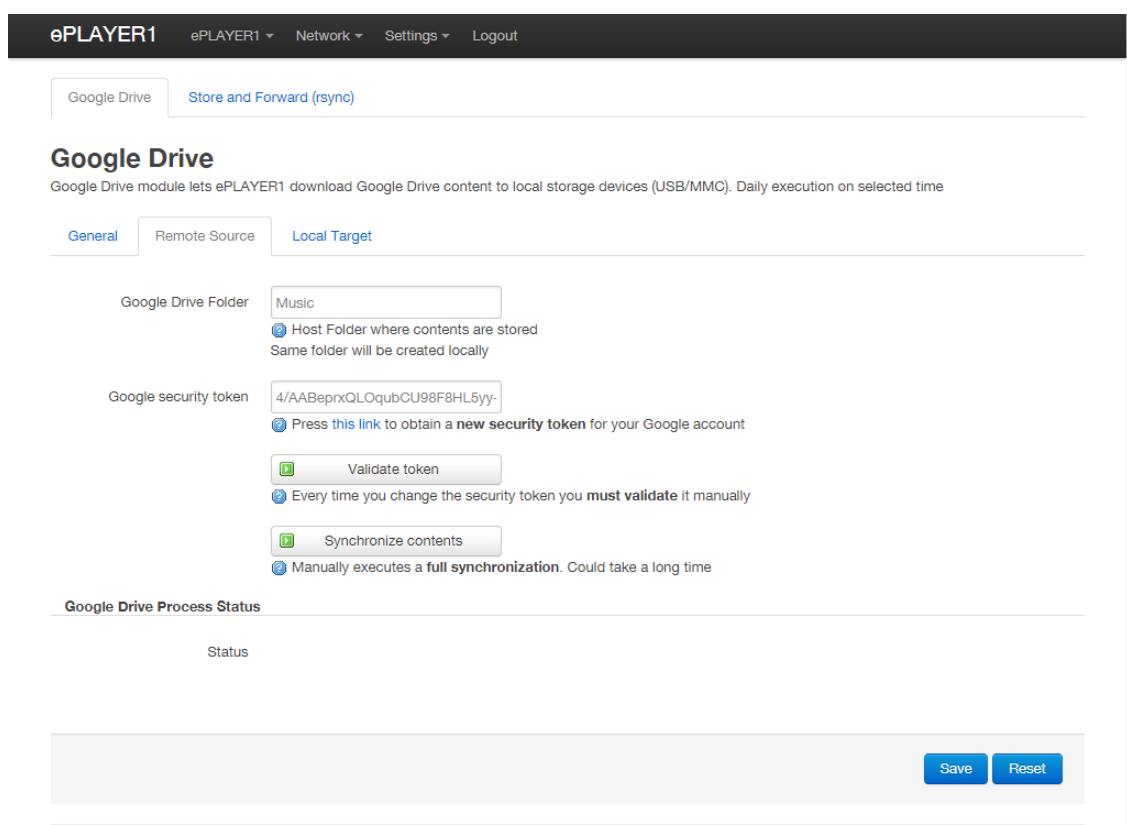
Specify the source as mmc:// usb:// http://host/playlist.m3u

Abbildung 26

## 7. SEITE CLOUD DISK SYNC

Das Modul Cloud Disk Sync des ePLAYER1-Menüs ermöglicht das Herunterladen externer Audioinhalte auf lokale Speichermedien (USB/SD). Ist dieses Modul aktiviert, so überprüft es täglich einen entfernten Standort, an dem Audioinhalte gehostet werden, vergleicht diese mit dem aktuellen Inhalt des lokalen Speichermediums (USB/SD) und synchronisiert nötigenfalls (wenn Unterschiede festgestellt werden) den lokalen Inhalt, damit dieser zur exakten Kopie des externen Inhalts wird. Dies ist eine sichere Methode, um mit dem ePLAYER1 während der Arbeitszeiten (tagsüber) Inhalte wiederzugeben, die auf einem lokalen Speichermedium gespeichert sind, ohne die Risiken eines Streaming-Empfangs in Echtzeit eingehen zu müssen.

Der ePLAYER1 bietet die Möglichkeit, sich mit 2 Serviceanbietern zu synchronisieren: Google Drive und Store and Forward (rsync). Die beiden Dienste sind kompatibel, wir empfehlen allerdings, jeweils **nur einen der beiden zu benutzen**, denn im Falle einer Überlappung in der Ausführung der Serviceleistung kann es sein, dass die Synchronisierung mit Google Drive nicht ausgeführt wird.



The screenshot shows the configuration interface for Google Drive sync within the ePLAYER1 application. At the top, there is a navigation bar with 'ePLAYER1' and menu items for 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below this, there are two tabs: 'Google Drive' (selected) and 'Store and Forward (rsync)'. The main heading is 'Google Drive', followed by a descriptive sentence: 'Google Drive module lets ePLAYER1 download Google Drive content to local storage devices (USB/MMC). Daily execution on selected time'. There are three sub-tabs: 'General' (selected), 'Remote Source', and 'Local Target'. The 'General' tab contains several fields and buttons:
 

- 'Google Drive Folder' with a text input containing 'Music'. Below it, a help icon and text: 'Host Folder where contents are stored. Same folder will be created locally'.
- 'Google security token' with a text input containing '4/AABeprxQLQubCU98F8HL5yy-'. Below it, a help icon and text: 'Press this link to obtain a new security token for your Google account'.
- A 'Validate token' button with a green checkmark icon. Below it, a help icon and text: 'Every time you change the security token you must validate it manually'.
- A 'Synchronize contents' button with a green checkmark icon. Below it, a help icon and text: 'Manually executes a full synchronization. Could take a long time'.

 At the bottom of the configuration area, there is a 'Google Drive Process Status' section with a 'Status' label. At the very bottom right, there are 'Save' and 'Reset' buttons.

Abbildung 27: Konfigurationsseite von Google Drive

## 7.1. Google Drive

In der ersten Registerkarte der Seite Cloud Sync Storage, das ist die Registerkarte Google Drive, wird die Synchronisierung mit dem Speichersystem in der Google-Cloud konfiguriert. Die konfigurierbaren Parameter dieses Dienstes sind in 3 Registerkarten aufgeteilt:

- **General:** Aktivierung/Deaktivierung der Synchronisierung mit Google Drive und Konfiguration der Zeiten.
- **Remote Source:** Konfiguration und Synchronisierung des Google-Accounts.
- **Local Target:** Konfiguration der lokalen Speicherung.

**Achtung:** Um diesen Service nutzen zu können, müssen Sie zuerst einen Google-Account einrichten.

### 7.1.1. General

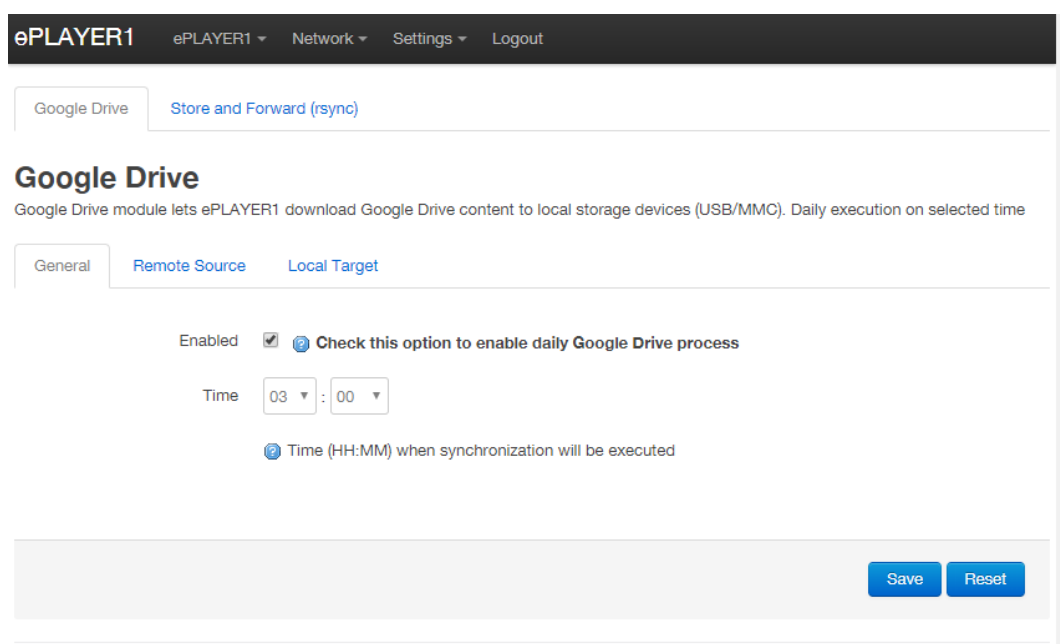


Abbildung 28: Registerkarte General

- **Enable:** Durch Markieren dieser Checkbox wird der Synchronisierungsservice freigeschaltet.
- **Time:** Uhrzeit, an der täglich synchronisiert werden soll. Die Synchronisierung mit Google Drive wird täglich zur angegebenen Uhrzeit ausgeführt.

**Empfehlung:** Wählen Sie für die Synchronisierung eine Uhrzeit ausserhalb der Betriebszeiten des Players. Denken Sie bitte daran, dass das Herunterladen von Inhalten aus der Cloud einige Minuten dauern kann (in Abhängigkeit von der Grösse



und Anzahl der herunterzuladenden Dateien und auch vom zur Verfügung stehenden Internet-Anschluss). Schalten Sie den Player vor oder während des Downloads nicht aus.

### 7.1.2. Remote Source

Bevor Sie die Remote-Quelle (remote source) konfigurieren, stellen Sie sicher, dass in Ihrem Google-Drive-Account ein Ordner mit gültigem Audioinhalt vorhanden ist, den Sie synchronisieren wollen. Es kann nur ein Ordner synchronisiert werden.

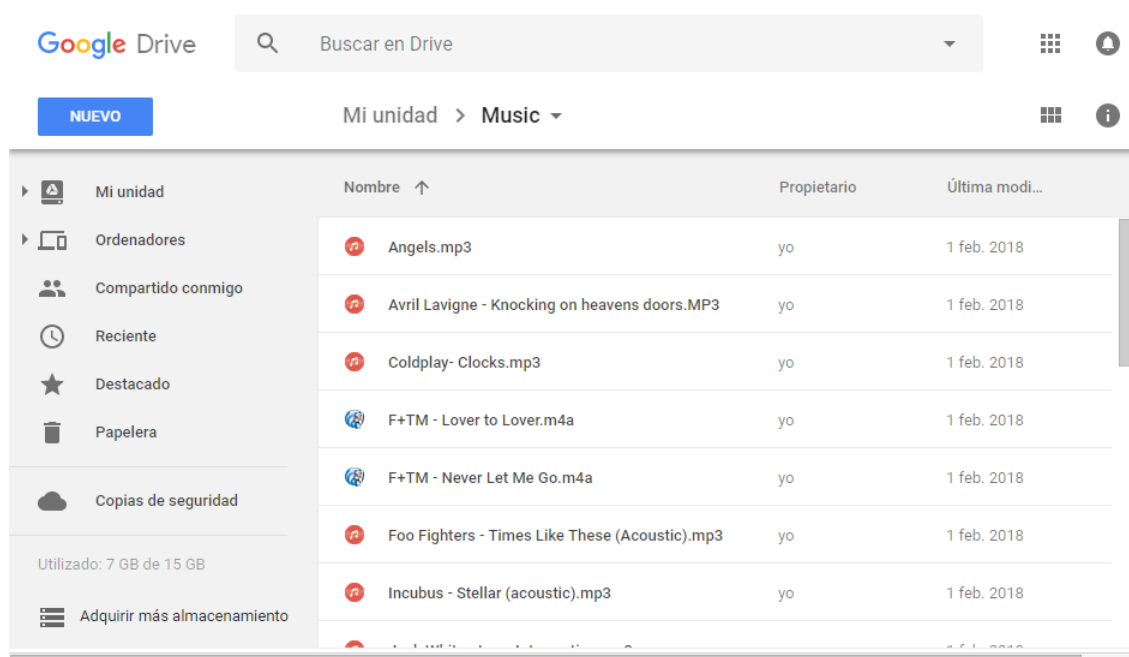


Abbildung 29: Beispiel eines Ordners in Google Drive

In der Registerkarte Remote Source müssen Sie Folgendes konfigurieren:

- Google Drive folder:** der Ordner, den Sie mit dem ePLAYER1 synchronisieren möchten. Dieser Ordner muss gültige Audiodateien enthalten. Achten Sie bitte darauf, dass auf Ihrem lokalen Speichermedium (USB/SD) genügend Platz zum Speichern der Inhalte vorhanden ist. Sollte der Ordner in der Cloud, den Sie synchronisieren möchten, größer sein als das im ePLAYER1 ausgewählte Speichermedium (USB/SD), so werden die Dateien in alphabetischer Reihenfolge heruntergeladen, bis der Speicher (USB oder SD) voll ist.
- Abbildung 29 zeigt als Beispiel den Ordner "Music" im Stammverzeichnis von Google Drive. Somit müsste in diesem Fall in Google Drive Folder "Music" eingetragen werden, um diesen Ordner mit dem ePLAYER1 zu synchronisieren.

- **Google security token:** In diesem Feld müssen Sie das Sicherheitstoken Ihres Google-Accounts eintragen.

Um ein neues Sicherheitstoken zu generieren, klicken Sie auf "this link" (siehe Abbildung 30). Es öffnet sich dann eine neue Registerkarte der Google-Anwendung. Loggen Sie sich mit Ihrem Google-Account ein und akzeptieren Sie die erforderlichen Berechtigungen. Es wird ein Schlüsselwort generiert, welches Sie kopieren und ins Feld Google security token einsetzen müssen (siehe Abbildung 31).

Nachdem das Token eingetragen ist, klicken Sie abschliessend auf das Schaltfeld "Validate token". Wurde der Vorgang erfolgreich abgeschlossen, so erscheint bei "Status" ein grünes OK-Symbol (siehe Abbildung 32). Sollte ein Fehler aufgetreten sein, so würde dies mit dem Hinweis "Failed" angezeigt, siehe Abbildung 33). Überprüfen Sie in diesem Fall bitte Ihren Internet-Anschluss und stellen Sie sicher, dass das Token korrekt ist, dass der eingetragene Ordner (Ordner von Google Drive) existiert, dass das Ziel-Medium (USB/SD) existiert und dass dieses nicht schreibgeschützt ist. Nachdem Sie all dies überprüft haben, wiederholen Sie den Validierungsvorgang. Denken Sie bitte daran, dass in einigen Arbeits-Netzwerken Filter existieren können, die den Zugriff auf Anwendungen wie Google Drive nicht erlauben.

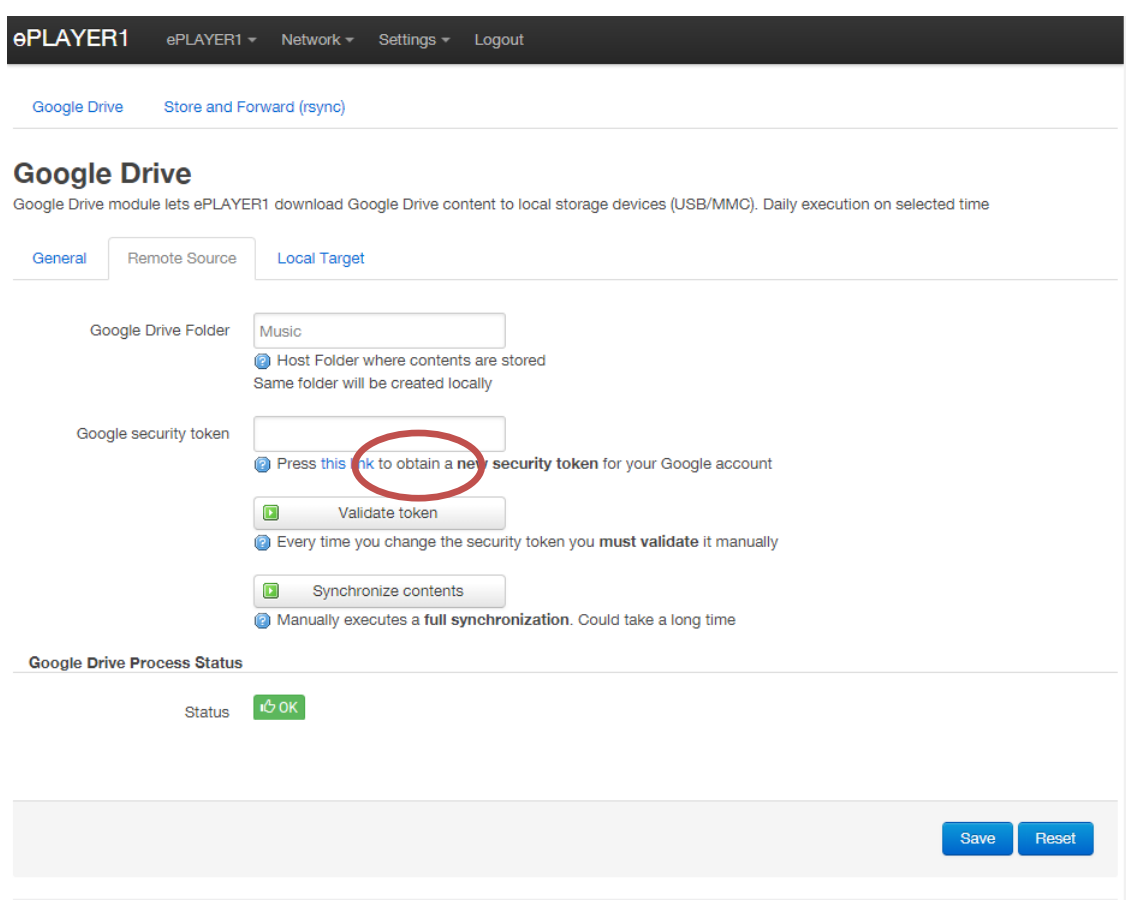
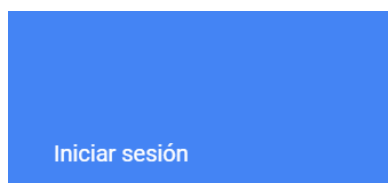


Abbildung 30: Link zur Generierung des Sicherheitstokens



Copia este código, ve a tu aplicación y  
pégalo en ella:  
4/AADhOgHKT-QcQPrk8NKUYDW\_T8!

Abbildung 31: Beispiel eines Sicherheitstokens (das Schlüsselwort wird nicht vollständig gezeigt)

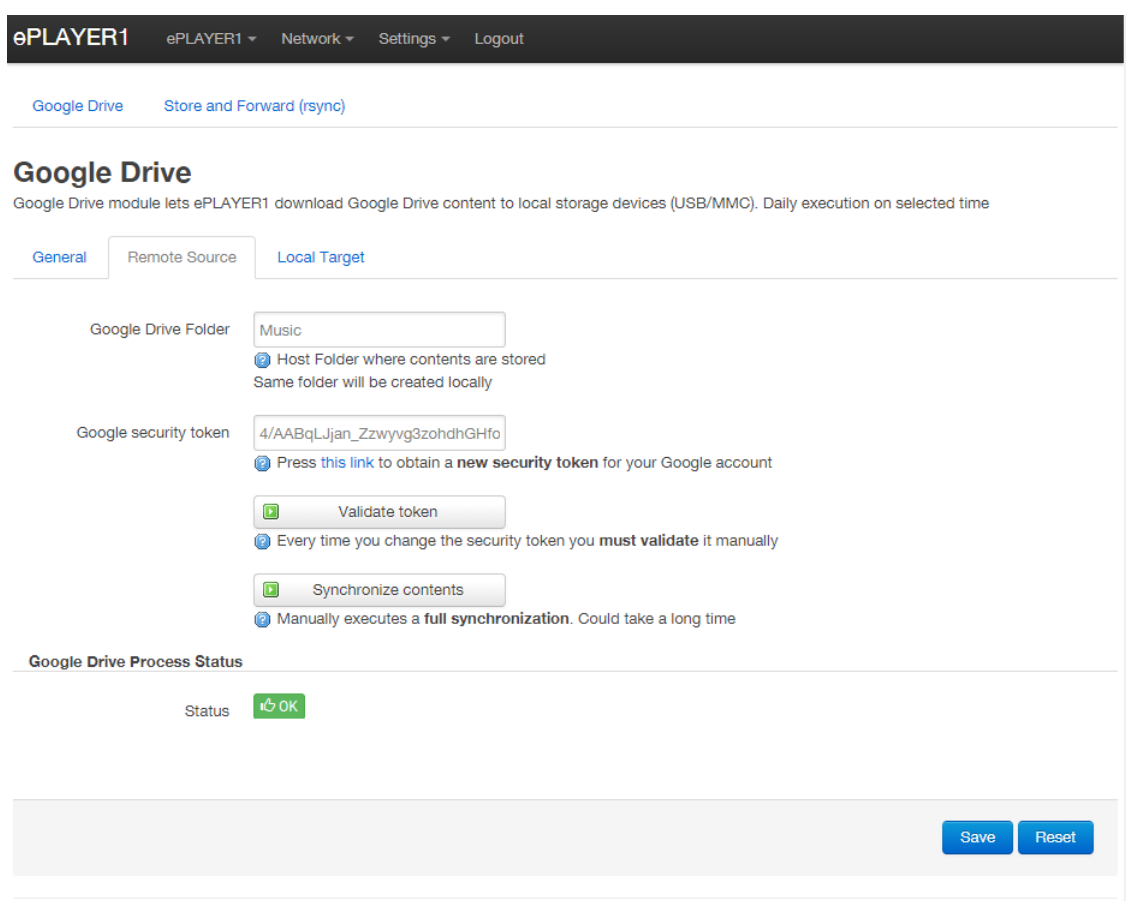


Abbildung 32: Token einwandfrei validiert

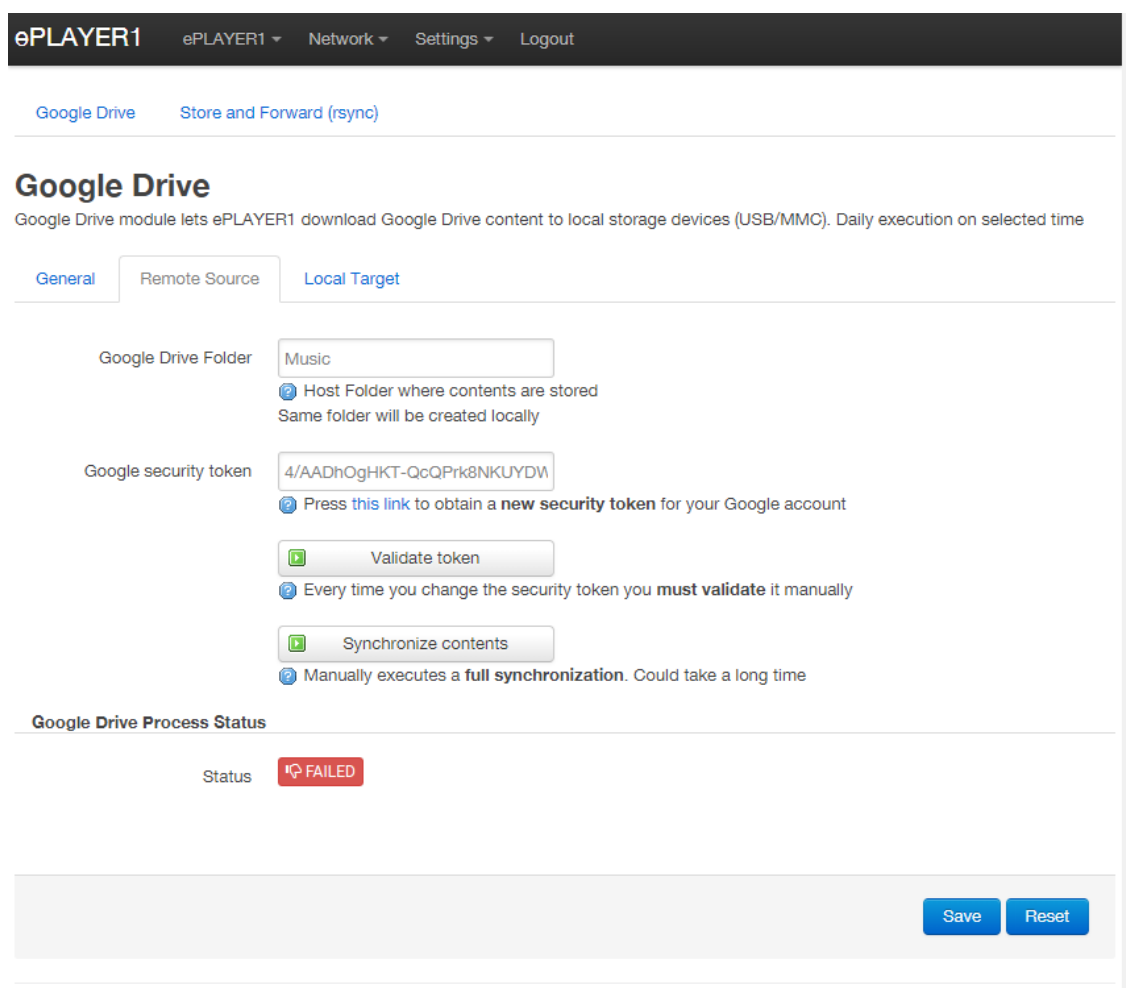


Abbildung 33: Fehlgeschlagener Validierungsvorgang des Tokens

- **Synchronize contents:** Führt die Synchronisierung sofort aus (ohne auf die in der Registerkarte "General" festgelegte Uhrzeit zu warten). Diese Option ist empfehlenswert, wenn der Service zum ersten Mal ausgeführt wird.
- **Google Drive Process Status:** Zeigt den Status der Synchronisierung der Inhalte an.
  - **OK:** Synchronisierung erfolgreich abgeschlossen
  - **RUNNING:** Synchronisierungsvorgang wird ausgeführt
  - **FAILED:** Synchronisierung fehlgeschlagen.

**Achtung:** Denken Sie bitte daran, dass der Synchronisierungsvorgang bei der ersten Ausführung oder bei der Vornahme wesentlicher Änderungen im Ordner von Google Drive einige Minuten in Anspruch nehmen kann.

### 7.1.3. Local Target

Um die Konfiguration der Google Drive Synchronisierung vollständig auszuführen, müssen Sie den Pfad eingeben, unter dem die Inhalte heruntergeladen werden sollen. Dieser Pfad muss ein zuvor in Ihrem Speichermedium erstellter Ordner sein.

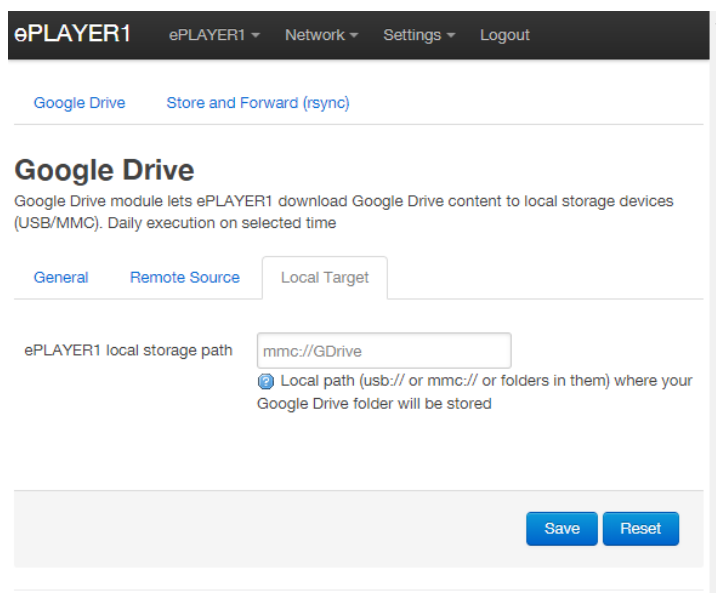


Abbildung 34: Konfiguration Local Target

## 7.2. Store and Forward (rsync)

### Store and Forward (rsync)

Store&Forward module lets ePLAYER1 download remote media content to local storage devices (USB/MMC), daily, and recall PRESET1 to automatically play it.

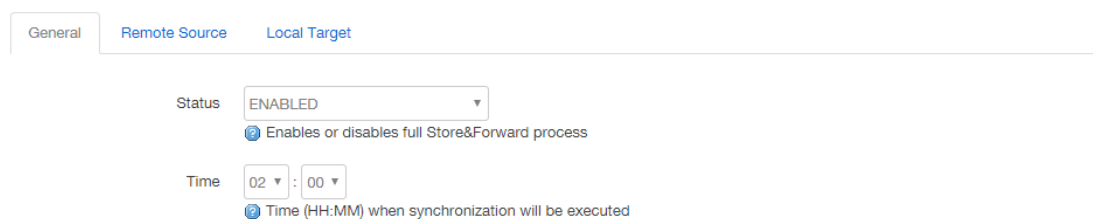


Abbildung 35: Modul Store & Forward

- **General:**
  - Status: Aktiviert/deaktiviert den Vorgang Store & Forward vollständig
  - Time: Uhrzeit (HH:MM), zu der die Synchronisierung ausgeführt werden soll

- **Remote source:**
  - **Host:** Host oder IP-Adresse
  - **Port**
  - **Path:** Hostadresse, wo die Inhalte gehostet werden
  - **Username**
  - **Private key:** Privates Passwort RSA/OPENSSH

**Achtung:** Aus Gründen der Sicherheit und der Effizienz muss der Remote-Server, auf dem der Inhalt gehostet wird, ein SSH-Server sein, und es müssen öffentliche und private Passwörter freigeschaltet und benutzt werden.

- **Local target:**
  - **Path:** Definiert durch das Feld Playlist Path des PRESET01

## 8. SEITE CMS MANAGEMENT

CMS bedeutet Content Management System.

Der ePLAYER1 kann in dieser Betriebsart so konfiguriert werden, dass er sich wie ein "Slave" einer CMS-Plattform verhält und somit einer Programmierung folgt (Kalenderereignisse, Wiedergabelisten, Durchsagen usw.), die vom CMS-Dienstleister über Internet verwaltet wird.

Diese Seite steht zur Verfügung, um CMS-Dienstleister zu unterstützen, die diese Funktionalität nutzen. Diese Eigenschaft wurde jedoch in der Funktion "**Player Profile**" weiterentwickelt. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel 0.

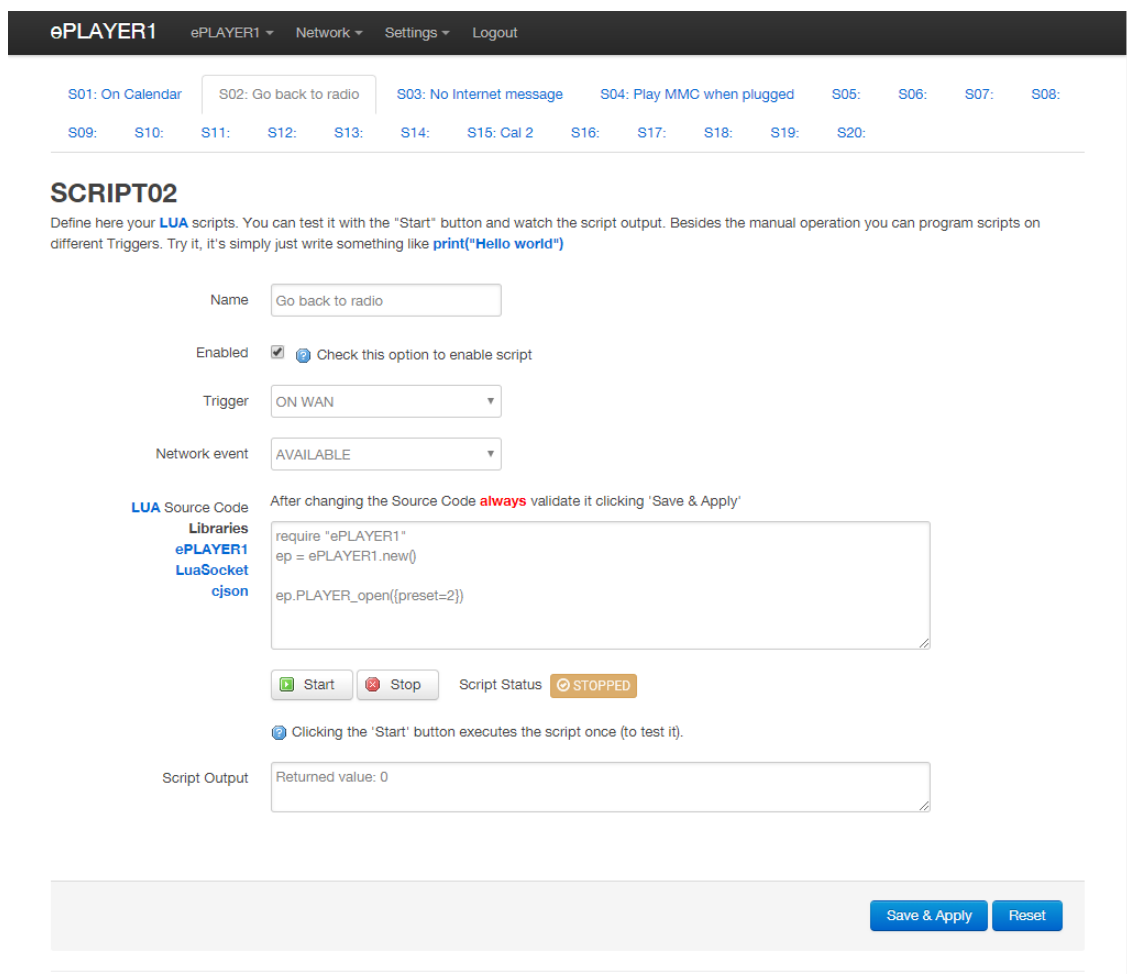
## 9. SEITE SCRIPTS/LUA

Ein Skript ist ein einfaches Programm, eine Datei mit Befehlen, geschrieben vom Benutzer in der Programmiersprache LUA <https://www.lua.org/>).

Jedes Skript kann als eine Art "Drehbuch" betrachtet werden, das der ePLAYER1 ausführt, also eine Reihe vorprogrammierter Aufgaben oder verfügbarer Funktionen, die durch bestimmte Auslöser ausgeführt werden.

Der ePLAYER1 verfügt über 20 Skripts, die alle individuell konfiguriert werden können. In der Kopfzeile der Seite sehen Sie die 20 Skripts (in blauer Schrift), die standardmässig die folgenden Bezeichnungen haben: S01, S02...S20. Durch Anklicken einer Bezeichnung gelangen Sie zur Konfiguration des betreffenden Skripts. Die Bezeichnungen, unter denen die Skripts hier erscheinen, können in der Konfiguration derselben geändert werden. Nachdem Sie diese Einstellung im Skript

gespeichert haben, müssen Sie die Browser-Seite aktualisieren (F5), damit die Änderungen angezeigt werden.



The screenshot shows the 'ePLAYER1' web interface. At the top, there is a navigation bar with 'ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below this is a list of script tabs: S01: On Calendar, S02: Go back to radio, S03: No Internet message, S04: Play MMC when plugged, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15: Cal 2, S16, S17, S18, S19, S20. The 'SCRIPT02' tab is active.

**SCRIPT02**  
 Define here your **LUA** scripts. You can test it with the "Start" button and watch the script output. Besides the manual operation you can program scripts on different Triggers. Try it, it's simply just write something like `print("Hello world")`

Name:

Enabled:  [Check this option to enable script](#)

Trigger:

Network event:

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

**Libraries**  
 ePLAYER1  
 LuaSocket  
 cJSON

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

Script Status: STOPPED

[Clicking the 'Start' button executes the script once \(to test it\).](#)

Script Output:

Abbildung 36: Beispiel für eine Skript-Konfiguration

- **Name:** Bezeichnung, die der Benutzer für das Skript festlegt. Diese Bezeichnung erscheint in der Kopfzeile der Seite Scripts/LUA.
- **Enable:** Aktiviert oder deaktiviert das Skript
- **Trigger:** Impuls, der die Ausführung des Skript auslöst. Es gibt verschiedene Möglichkeiten für das Auslösen eines Skripts oder die Automatisierung von Aufgaben:
  - **ON BOOT:** Beim Starten des Geräts. Es können Start-up-Aufgaben konfiguriert werden.
  - **ON EVENT:** Mit der Aktivierung eines GPI-Ereignisses (GPI 1 oder GPI2) zusätzlich zum Ereignis der Stilleerkennung (SILENCE)
  - **ON PRESET:** Nach Laden eines Presets. Hier muss unter den 20 Presets eines ausgewählt werden, dessen Aufruf dann das Skript auslöst.

- **ON CALENDAR:** Mit Auslösen eines Kalenderereignisses. Hier muss unter den 24 Kalenderereignissen eines ausgewählt werden, welches dann wiederum das Skript auslöst.
- **ON CLOUD DISK:** Mit erfolgreicher Durchführung der Synchronisierung mit einer Remote-Festplatte (Ergebnis der Synchronisierung "OK"). Hier muss angegeben, mit welcher Festplatte die Synchronisierung erfolgt sein soll: Google Drive oder rsync.
- **ON LAN:** Bei Feststellung, ob das lokale Netzwerk (LAN) verfügbar ist oder nicht.
- **ON WAN:** Bei Feststellung, ob der Zugriff auf das Internet (WAN) verfügbar ist oder nicht.
- **ON MMC:** Bei Anschluss / Entfernen einer SD-Karte, wenn dieser Vorgang vom ePLAYER1 erkannt wird.
- **ON USB:** Bei Anschluss / Entfernen eines USB-Geräts, wenn dieser Vorgang vom ePLAYER1 erkannt wird.
- **ON PORTAL:** *noch im Aufbau (bezüglich Ecler Gallery)*
- **ON ERROR:** Bei Auftreten des Fehlers, der unter "Error code" in Form eines Codes angegeben ist. Eine Tabelle mit Fehlercodes finden Sie in der Programmierbibliothek des ePLAYER1 (Anhang für Programmierer).

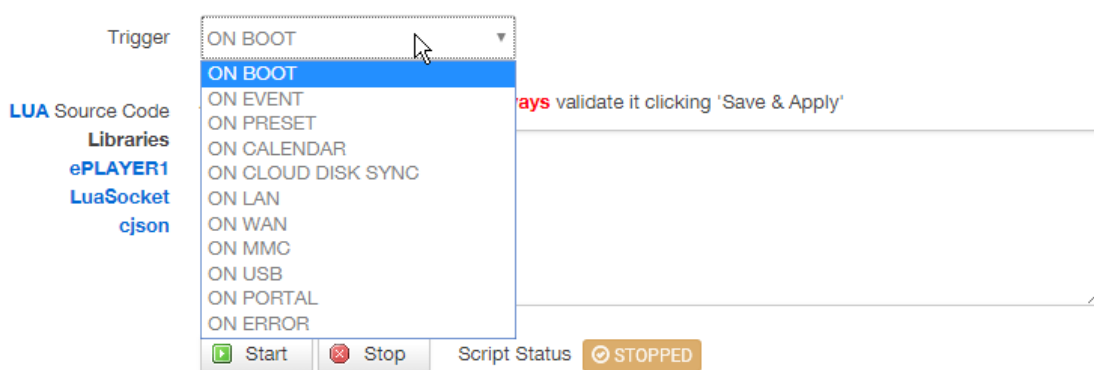


Abbildung 37: Verfügbare Trigger zur Ausführung von Skripten

- **LUA Source Code:** In diesem Feld muss der Text des Skripts eingegeben werden
- **Unterlagen für Programmierer:** Im ePLAYER1 stehen einige Links für Nachfragen zur Verfügung (in blau):
  - **LUA:** Handbuch der Programmiersprache LUA
  - **ePLAYER1:** LUA-Bibliothek des ePLAYER1 (oder Anhang für Programmierer). Hier werden die Einzelheiten der Objekte, Funktionen und Parameter der Bibliothek erläutert. Schnittstelle zwischen LUA und der Firmware des ePLAYER1 unter Nutzung des JSON-Protokolls.



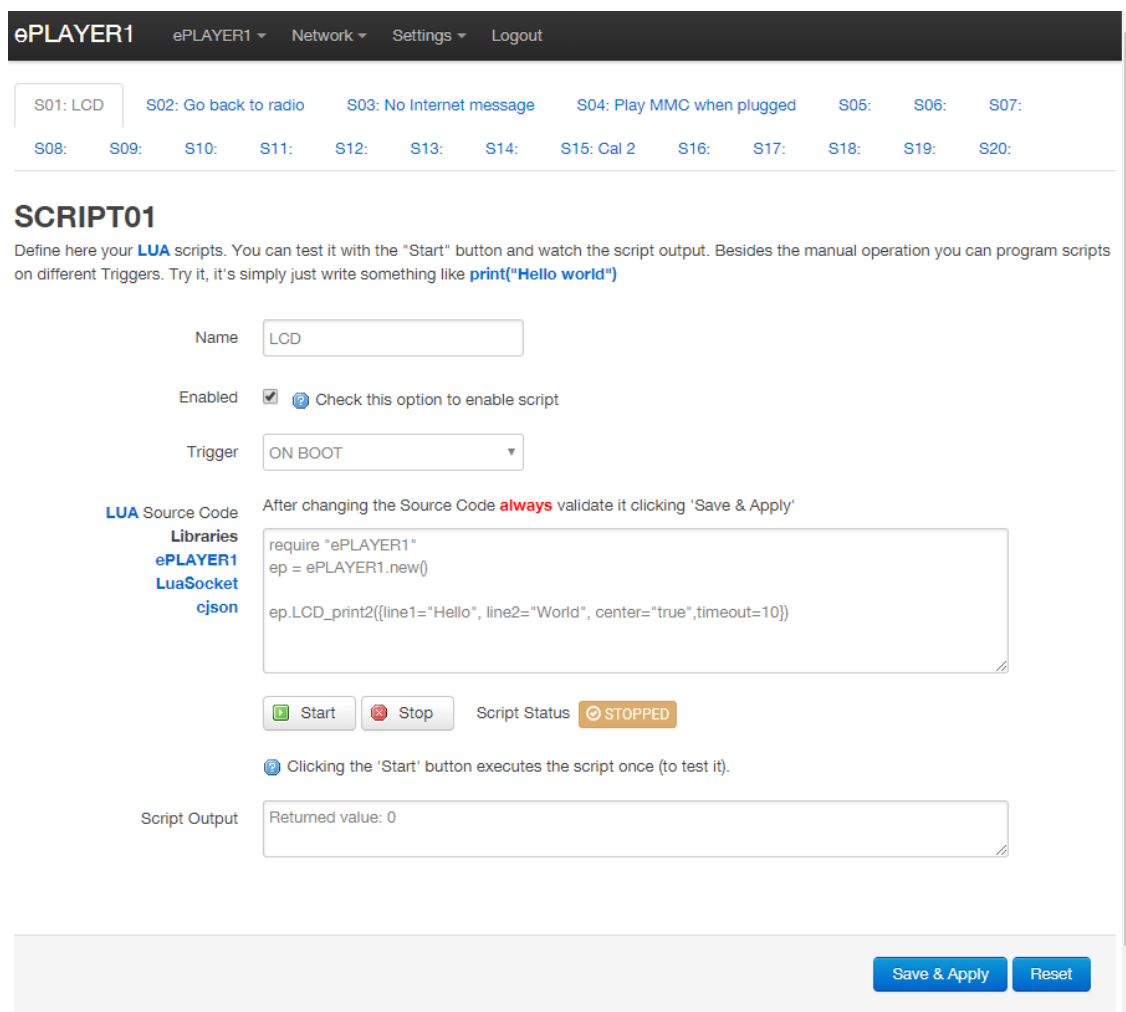
- **LuaSocket:** Dokumentation der Bibliothek LuaSocket
- **cjson:** Dokumentation des Moduls LUA CJSON. Bietet JSON-Unterstützung für LUA.
- **Schaltfelder Start/Stop:** Das Schaltfeld Start führt das Skript sofort aus, ohne dass der programmierte Impuls auftreten muss. Das Skript muss vor Betätigung dieses Schaltfeldes gespeichert werden, damit die Änderungen zur Anwendung kommen. Das ist hilfreich für die Durchführung von Tests. Das Schaltfeld Stop hält die Ausführung des Scripts an. Diese Funktionen sind besonders beim Programmieren der Skripts hilfreich, um die von den einzelnen Skripts ausgeführten Aktionen zu überprüfen und den Code zu bereinigen.
- **Script Status:** Bestimmt den Status des Skripts. RUNNING (blinkend), wenn das Skript ausgeführt wird, STOPPED wenn es angehalten wird (wenn die Ausführung beendet ist).
- **Script Output:** Skript-Ausgabe. Es können Ausgabe-Meldungen geschrieben werden, die dann auf diesem Display erscheinen. Hilfreich zur Bereinigung der Skripts.

In den folgenden Kapiteln werden einige Beispiele einfacher Skripts gezeigt. Bedenken Sie, dass das Skript ein sehr wirkungsvolles Werkzeug zur Programmierung und Individualisierung des ePLAYER1 ist, da ein einziges Skript verschiedene Aufgaben ausführen kann, die miteinander verkettet werden, von unterschiedlichen Umständen abhängen und echte Logik und "Intelligenz" in Ihre Art zu arbeiten einbringen können. Es gibt keinerlei Grenzen, abgesehen von den Grenzen Ihrer Vorstellungskraft!

## 9.1. Beispiel Skript01:

### Meldungen zur Ausgabe auf dem LCD-Display schreiben

Es folgt ein Beispiel, wie man eine Meldung zur Ausgabe auf dem LCD-Display schreibt. Diese Meldung wurde so konfiguriert, dass beim Starten des Players 10 Sekunden lang die Meldung "Hello World" auf dem Display erscheint.



The screenshot shows the 'ePLAYER1' web interface. At the top, there is a navigation bar with 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below this is a menu of script categories (S01: LCD to S20:). The 'SCRIPT01' configuration page is displayed, showing the following details:

- Name:** LCD
- Enabled:**  Check this option to enable script
- Trigger:** ON BOOT
- LUA Source Code:**

```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
ep.LCD_print2({line1="Hello", line2="World", center="true", timeout=10})
```
- Script Status:** STOPPED
- Script Output:** Returned value: 0

Buttons for 'Start', 'Stop', 'Save & Apply', and 'Reset' are visible at the bottom of the configuration area.

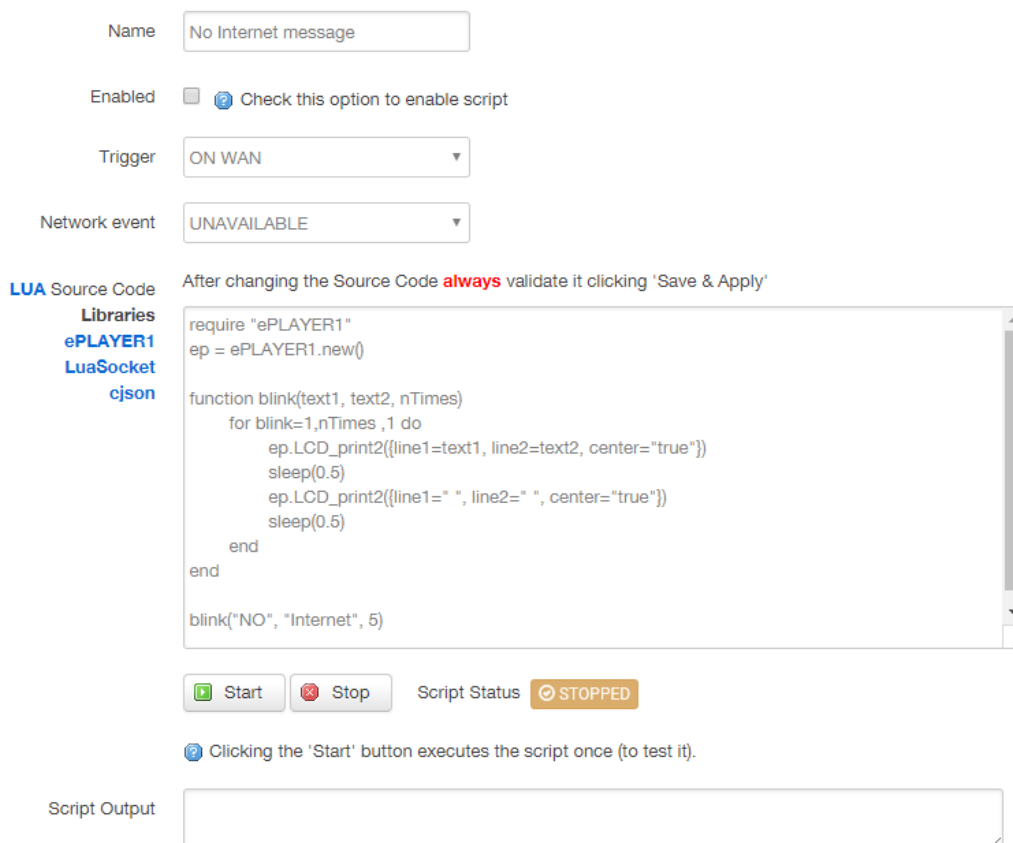
Abbildung 38: Beispiel Skript01

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

ep.LCD_print2({line1="Hello", line2="World", center="true", timeout=10})
```

Diese Meldungen können so konfiguriert werden, dass sie einen praktischen Nutzen haben. Das folgende Skript zeigt die Meldung "NO INTERNET", die blinkend erscheint, sobald die WAN-Verbindung unterbrochen wird. Sie wurde ausserdem so geschrieben, dass wir die "Blink"-Funktion innerhalb des Skripts mehrmals verwenden können.



Name: No Internet message

Enabled:  Check this option to enable script

Trigger: ON WAN

Network event: UNAVAILABLE

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

```
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)
```

Script Status: STOPPED

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

Script Output:

Abbildung 39: Beispiel Skript01 - No Internet

```
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

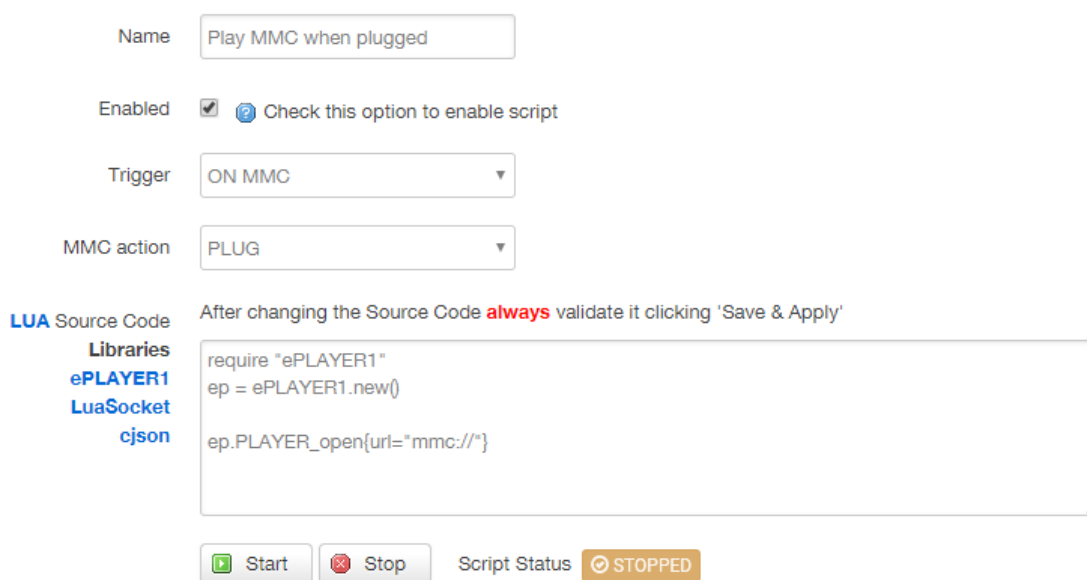
blink("NO", "Internet", 5)
```

## 9.2. Beispiel Skript02:

### Automatische Wiedergabe des Inhalts der SD-Karte, sobald diese eingesetzt wird.

Es gibt Anwendungen, bei denen das lokale Speichermedium je nach Benutzer wechselt. Zum Beispiel in einem Fitness-Studio, wo jeder Trainer die Musik für seine spezifische Trainingseinheit wechselt. Anders gesagt, jeder Trainer schliesst sein eigenes USB-Gerät oder seine eigene SD-Karte an, um seinen spezifischen Audioinhalt abzuspielen. Dies könnte man so automatisieren, dass die Benutzer sich darauf beschränken, ihr Gerät oder ihre SD-Karte in den ePLAYER1 einzusetzen, worauf dann die Wiedergabe automatisch einsetzt. Auf diese Weise werden unsachgemässe Handhabungen verhindert und/oder man erspart dem Benutzer das Lesen der Bedienungsanleitung.

Im folgenden Beispiel-Skript wird also die Wiedergabe des Inhalts der SD-Karte unmittelbar nach deren Anschluss automatisiert. Ein solches Skript könnte auch für die automatische Wiedergabe des Inhalts eines USB-Geräts geschrieben werden, hierzu müsste dann lediglich der Auslöser (Trigger) und die URL geändert werden.



The screenshot shows a configuration window for a script named "Play MMC when plugged". The "Enabled" checkbox is checked. The "Trigger" is set to "ON MMC" and the "MMC action" is set to "PLUG". Below these settings is a text area for the "LUA Source Code" containing the following code:

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

```

At the bottom, there are "Start" and "Stop" buttons, and a "Script Status" indicator showing "STOPPED".

Abbildung 40: Beispiel Skript02

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

ep.PLAYER_open{url="mmc://"}

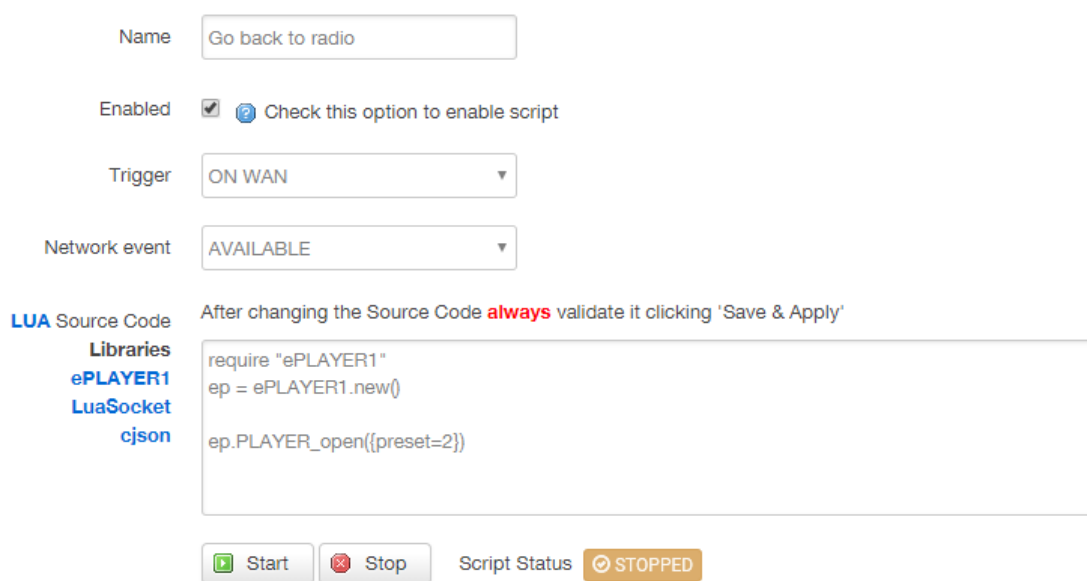
```

### 9.3. Beispiel Skript03:

#### Wiedergabe von Sendungen eines Internet-Radios, sobald die Internetverbindung wiederhergestellt wird

Das folgende Skript ruft ein Preset auf, sobald festgestellt wird, dass das WAN verfügbar ist oder, in anderen Worten, dass eine Internetverbindung besteht. Dies kann in Verbindung mit dem Ereignis der Stilleerkennung interessant sein:

Der ePLAYER1 gibt gerade eine Sendung eines Internet-Radios wieder und verliert plötzlich die Verbindung zu diesem Radiosender durch ein im Netzwerk auftretendes Problem. Nach einigen Sekunden ohne Audiowiedergabe wird das Ereignis der Stilleerkennung aktiviert, und der ePLAYER1 beginnt mit der Wiedergabe des Inhalts der SD-Karte (Back-up-Musik). Es ist jedoch erwünscht, die Wiedergabe der zuvor ausgestrahlten Radiosendung wieder aufzunehmen, sobald die Internetverbindung wieder steht.



The screenshot shows a configuration form for a script named "Go back to radio". The form includes the following fields and options:

- Name:** Go back to radio
- Enabled:**  Check this option to enable script
- Trigger:** ON WAN
- Network event:** AVAILABLE
- LUA Source Code:** After changing the Source Code **always** validate it clicking 'Save & Apply'
- Libraries:** ePLAYER1, LuaSocket, cJSON
- Source Code:**

```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
ep.PLAYER_open({preset=2})
```
- Buttons:** Start, Stop, Script Status STOPPED

Abbildung 41: Beispiel Skript03

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

ep.PLAYER_open({preset=2})
```

## 10. MENÜ NETWORK

In diesem Menü können die Ethernet- und WiFi-Schnittstellen konfiguriert werden.

- **Wired interface:** Bearbeitung von Parametern für die Verbindung über Ethernet-Anschluss RJ45
- **WiFi interface:** Einstellung der Parameter der WiFi-Schnittstelle.

### 10.1. Anschluss über RJ45-Kabel

Schließen Sie das RJ45-Kabel an den Ethernet-Anschluss an. Bei Auswahl der Option DHCP wird automatisch eine IP-Adresse zugewiesen, d.h., es ist nicht nötig, diese zu konfigurieren. Bei Auswahl der Option STATIC (statisch) sind folgende Parameter zu konfigurieren:

- **IP:** Netzwerkadresse des Geräts
- **MASK:** Subnetzmaske
- **GATEWAY:** Netzwerkverbindung
- **DNS1:** Domain Name System 1
- **DNS2:** Domain Name System 2

### 10.2. Drahtlose Punkt-zu-Punkt-Verbindung

Der ePLAYER1 kann eine drahtlose Punkt-zu-Punkt-Verbindung zu einem Gerät mit WiFi-Schnittstelle (PC, Smartphone, Tablet-PC usw.) herstellen, um auf die Web-Anwendung zuzugreifen oder um Streaming-Inhalte über AirPlay/DLNA zu senden. Stellen Sie sicher, dass das Gerät als MASTER (Access point) konfiguriert ist.

#### Wifi Interface

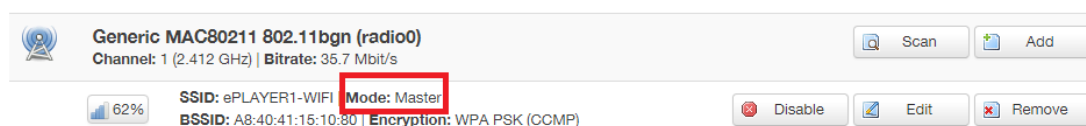


Abbildung 42: Konfiguration der WiFi-Schnittstelle im Master-Modus

Gehen Sie zum Abschnitt "WiFi-Einstellungen" Ihres Geräts, wählen Sie ePLAYER1-WIFI und geben Sie das Passwort ein (0123456789). Es wird eine drahtlose Punkt-zu-Punkt-Verbindung hergestellt.



Abbildung 43: WiFi-Einstellungen eines Smartphones

**Empfehlung:** Haben Sie mehr als einen ePLAYER1 in ein und derselben Anlage installiert oder möchten Sie einfach nur die Netzwerk-Visualisierungs-Parameter individualisieren, so empfehlen wir Ihnen, die SSID und das Passwort des WiFi-Netzwerks Ihres/Ihrer ePLAYER1 zu ändern. Hierzu müssen Sie die Option "Edit" anklicken und die Parameter des WiFi-Netzwerks nach Ihren Bedürfnissen anpassen.

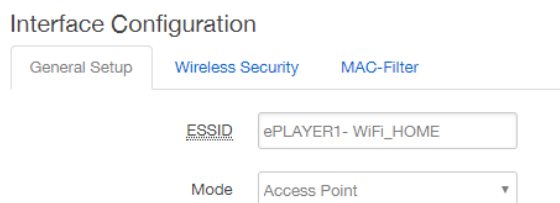


Abbildung 44: Ändern der SSID des WiFi-Netzwerkes

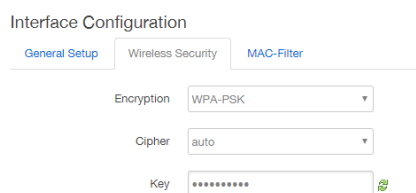


Abbildung 45: Ändern des Sicherheitsschlüssels des WiFi-Netzwerkes

### 10.3. Anschluss an ein WiFi-Netzwerk

Der ePLAYER1 kann über ein privates WiFi-Netzwerk ans Internet angeschlossen werden, um auf die in den Presets gespeicherten Netzwerkadressen zuzugreifen.

Drücken Sie auf SCAN auf der Konfigurationsseite der WiFi-Schnittstelle. Wählen Sie Ihr privates WiFi-Netzwerk aus und geben Sie das Passwort ein. Drücken Sie SUBMIT. Drücken Sie auf der nächsten Seite SAVE & APPLY (auf dieser Seite können Sie auch fortgeschrittene Parametereinstellungen vornehmen).

#### Wifi Interface

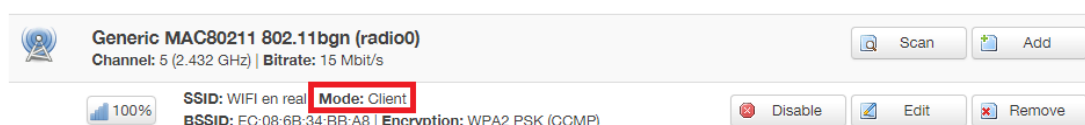


Abbildung 46: Konfiguration der WiFi-Schnittstelle im CLIENT-Modus

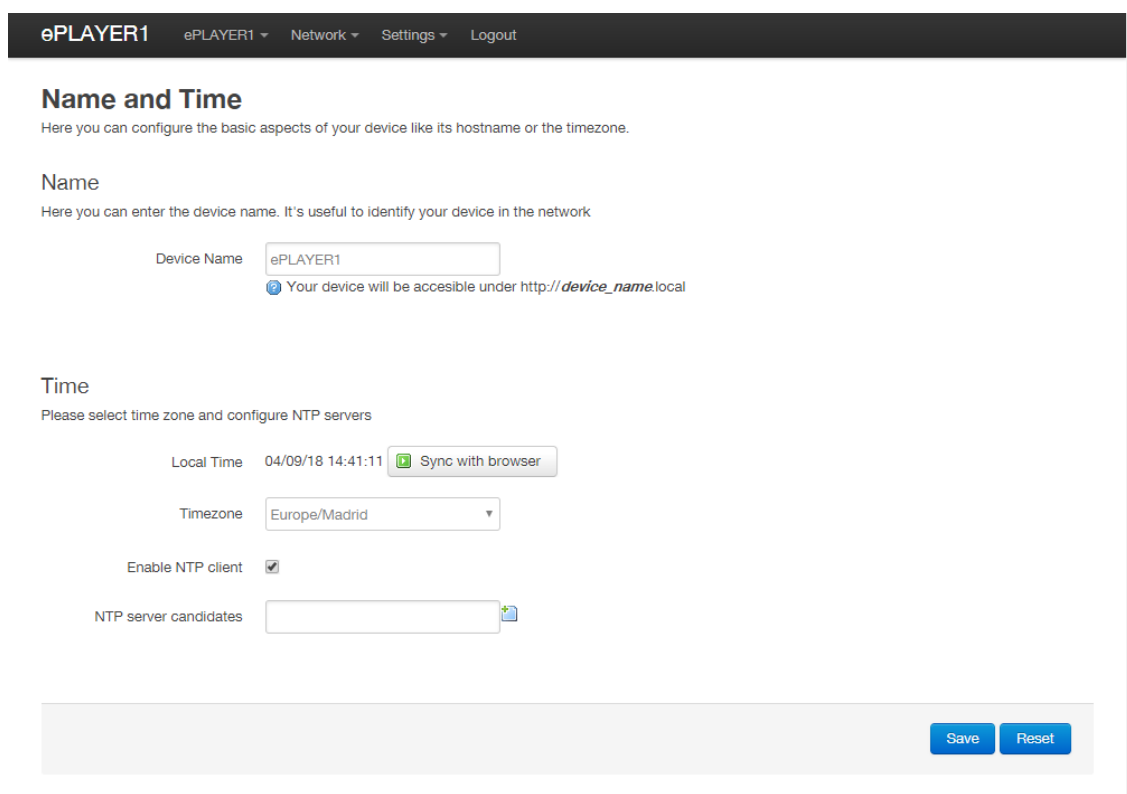
Es wird eine drahtlose Verbindung zu Ihrem privaten WiFi-Netzwerk hergestellt.



## 11. MENÜ SETTINGS

Im Menü Settings können Administrator-Einstellungen vorgenommen werden, z.B. Änderung des Gerätenamens, des Passworts zum Zugriff auf die Web-Anwendung, Verschlüsselung lokaler Medien, Wiederherstellung der Werkseinstellungen, Speichern von Sicherheitskopien, Aktualisieren von Firmware usw.

### 11.1. Seite Name and Time



**ePLAYER1** ePLAYER1 ▾ Network ▾ Settings ▾ Logout

### Name and Time

Here you can configure the basic aspects of your device like its hostname or the timezone.

**Name**  
Here you can enter the device name. It's useful to identify your device in the network

Device Name   
📘 Your device will be accessible under `http://device_name.local`

**Time**  
Please select time zone and configure NTP servers

Local Time 04/09/18 14:41:11

Timezone

Enable NTP client

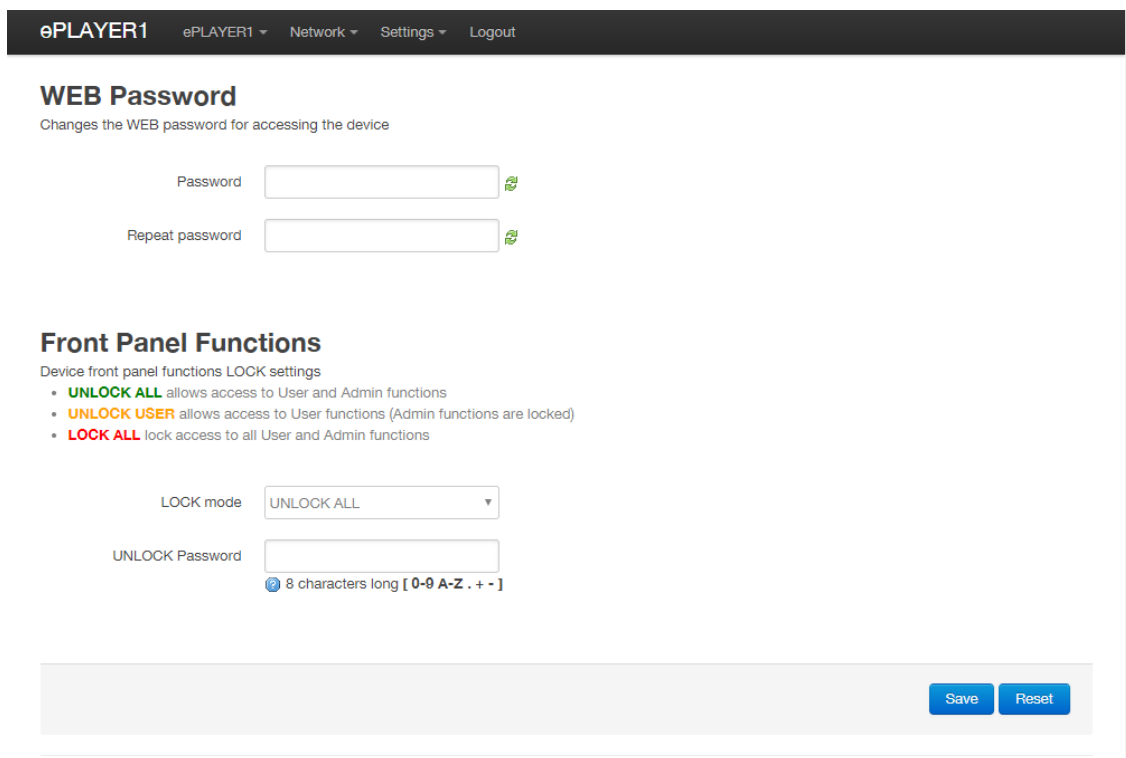
NTP server candidates

Abbildung 47: Seite Name and Time

- **Name:** Name des Geräts. Bezeichnung, unter der das Gerät in anderen Geräten (z.B. AirPlay, Steueranwendung RePLAYER usw.) angezeigt werden soll.
- **Time:** Zeiteinstellung des Geräts. Das Gerät kann mit der Uhrzeit des Browsers synchronisiert werden (Sync with Browser) und es kann die Synchronisierung der Uhrzeit über NTP freigeschaltet werden (empfehlenswert, wenn eine Internet-Verbindung zur Verfügung steht und wenn Kalenderereignisse zum Einsatz kommen sollen).

## 11.2. Seite Security

Auf dieser Seite können Einstellungen zur Vermeidung einer unsachgemässen Handhabung des Players durch Unbefugte vorgenommen werden.



**ePLAYER1** ePLAYER1 ▾ Network ▾ Settings ▾ Logout

### WEB Password

Changes the WEB password for accessing the device

Password

Repeat password

### Front Panel Functions

Device front panel functions LOCK settings

- **UNLOCK ALL** allows access to User and Admin functions
- **UNLOCK USER** allows access to User functions (Admin functions are locked)
- **LOCK ALL** lock access to all User and Admin functions

LOCK mode

UNLOCK Password

8 characters long [ 0-9 A-Z . + - ]

Save Reset

Abbildung 48: Seite Security

- **Web Password:** Ermöglicht das Ändern des Passworts für den Zugriff auf die Web-Anwendung. Standardeinstellung **ecler**.
- **Front Panel Functions:**
  - **UNLOCK ALL:** Entsperrt alle Tasten der vorderen Bedientafel
  - **UNLOCK USER:** Sperrt den Zugang zum Konfigurationsmenü des Geräts (Administrator-Funktionen) und erlaubt den Gebrauch aller übrigen Funktionen
  - **LOCK ALL:** Sperrt alle Tasten der vorderen Bedientafel.

### 11.3. Seite Backup, Restore and Firmware

Auf dieser Seite können Sie die Sicherheitskopien Ihres ePLAYER1 verwalten und die Firmware-Version aktualisieren.

ePLAYER1
ePLAYER1 ▾
Network ▾
Settings ▾
Logout

---

## Backup, Restore and Firmware

### Backup

Backup type: ADMIN SETTINGS ▾

ⓘ Select **ONLY USER SETTINGS** to export only PLAYER, PRESETS, EVENTS, CALENDAR, CLOUD DISK, CMS, and SCRIPTS settings

Save backup: Save

ⓘ This action will save the backup file into your default Downloads folder in your computer, tablet, etc.

Save backup to local storage: Save to

ⓘ Select an ePLAYER1 local storage filename path for the settings file (e.g.: usb://my\_backup.config)

---

### Restore

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

Restore backup: Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado Restore

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

Restore backup from: Restore from

ⓘ Select a remote url path (http:// or https:// type) or ePLAYER1 local storage filename path for the settings file (e.g.: usb://my\_backup.config)

Restore default settings: Restore

---

### Firmware

Select a compatible firmware file (firmware\_EPLAYER1\_v[n]\_[nn]\_r[n].bin) to replace the running firmware. Mark **Keep settings** to retain the current configuration

Keep settings:

Flash firmware: Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado Flash

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

Flash firmware from: Flash from

ⓘ Select a remote url path (http:// or https:// type) or ePLAYER1 local storage filename path for the settings file (e.g.: mmc://firmwares/firmware\_EPLAYER1\_v2\_99r55.bin)

Abbildung 49: Seite Backup, Restore and Firmware


### 11.3.1. Sicherheitskopien speichern (Backup)

- **Backup type:** Ermöglicht die Auswahl einer bestimmten Art von Sicherheitskopie
  - **ADMIN SETTINGS:** Es werden sämtliche Einstellungen gespeichert (die des Administrators und die der Benutzer). PLAYER, PRESETS, EVENTS, CALENDAR, CLOUD DISK STORAGE, CMS , SCRIPTS, NAME AND TIME, SECURITY, PLAYER PROFILE, USB/MMC SETTINGS (Verschlüsselung) und Netzwerk-Einstellungen.
  - **USER SETTINGS:** Es werden nur Benutzer-Einstellungen gespeichert. PLAYER, PRESETS, EVENTS, CALENDAR, CLOUD DISK STORAGE, CMS und SCRIPTS.
  - **GALLERY SETTINGS:** *noch im Aufbau*
- **Save Backup:** Erzeugt eine Sicherheitskopie, die in der in Ihrem Browser konfigurierten Download-Mappe gespeichert wird.
- **Save backup to local storage:** Erzeugt eine Sicherheitskopie, die unter dem eingegebenen Namen unter der eingegebenen lokalen Speicheradresse gespeichert wird. Zum Beispiel "mmc://backups/Kopie1.konfig" (Beispiel einer Mappe auf einer in den ePLAYER1 eingelegten SD-Karte)


#### Backup

---

Backup type

 Select **ONLY USER SETTINGS** to export only PLAYER, PRESETS, EVENTS, CALENDAR, CLOUD DISK, CMS, and SCRIPTS settings

Save backup

 This action will save the backup file into your default Downloads folder in your computer, tablet, etc.

Save backup to local storage


 Select an ePLAYER1 local storage filename path for the settings file (e.g.: usb://my\_backup.config)

Abbildung 50: Backup

### 11.3.2. Wiederherstellung von Sicherheitskopien und Werkseinstellungen (Restore)

- **Restore backup:** Stellt eine auf Ihrem Rechner (oder Tablet-PC usw.) gespeicherte Konfigurationsdatei (oder Sicherheitskopie) wieder her
- **Restore backup from:** Stellt eine auf den Speichermedien des ePLAYER1, USB oder SD-Karte, gespeicherte Konfigurationsdatei wieder her. Daneben kann auch eine auf einem entfernten Gerät gespeicherte Datei benutzt werden (URL).
- **Restore default settings:** Setzt das Gerät auf seine Werkseinstellungen zurück.

#### Restore

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

Restore backup  Ningún archivo seleccionado

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 ePLAYER1 local storage filename path for the settings file (e.g.: usb://my\_backup.config)

Restore default settings

Abbildung 51: Restore

### 11.3.3. Firmware-Aktualisierung (Firmware)

- **Keep Settings:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die aktuelle Konfiguration des Gerätes beibehalten möchten. Wird diese Option nicht ausgewählt, so wird das Gerät bei einer Firmware-Aktualisierung auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.
- **Flash Firmware:** Aktualisierung unter Anwendung einer auf Ihrem Rechner (oder Tablet-PC usw.) gespeicherten Firmware-Datei.
- **Flash Firmware from:** Aktualisierung unter Anwendung einer auf einem der Speichermedien des ePLAYER1, USB oder SD-Karte, gespeicherten Firmware-Datei. Daneben kann über eine URL-Adresse auch eine auf einem entfernten Gerät gespeicherte Datei benutzt werden.



Abbildung 52: Firmware

## 11.4. Seite Player Profile

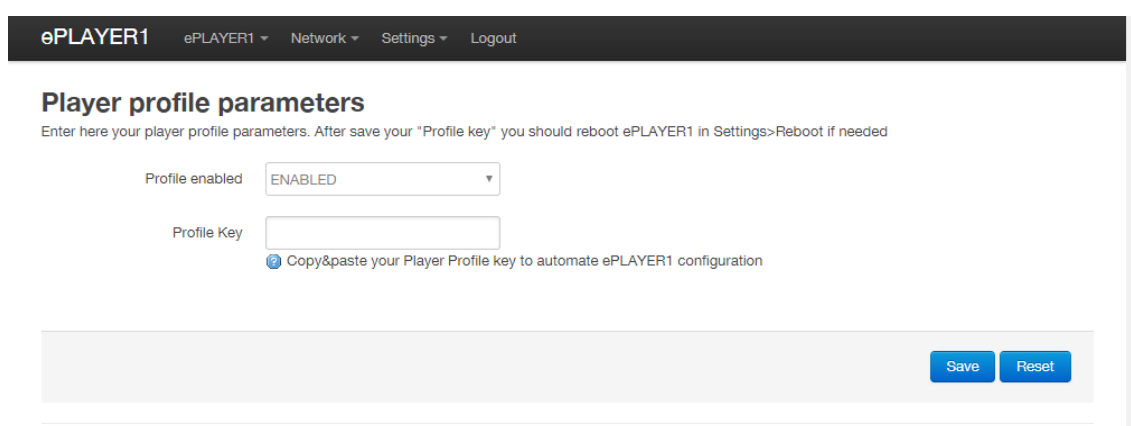


Abbildung 53: Seite Player Profile

Die Funktion Player Profile (Perfil des Players) ermöglicht es, dass ein Abspielgerät durch Eingabe eines bestimmten Schlüssels automatisch eine bestimmte, zuvor festgelegte, Funktionskonfiguration annimmt. Dieser Schlüssel (auch Kundenschlüssel oder "Key" genannt) kann werksseitig während des Fertigungsprozesses des Geräts eingegeben werden (dies unterliegt vertrieblichen Vereinbarungen über Mindestabnahme usw.) und/oder nachträglich durch den Kunden.

So kann der ePLAYER1 zum Beispiel mit einem bestimmten Wiedergabeprofil (Player Profile) so konfiguriert werden, dass er sich als "Slave" einer CMS-Plattform (Content Management-System) verhält und somit einer Programmierung (Kalenderereignisse, Wiedergabelisten, Durchsagen usw.) folgt, die vom CMS-Anbieter über Internet verwaltet wird.

Diese Funktion kann freigeschaltet oder gesperrt werden. Ist sie freigeschaltet, so müssen Sie den Schlüssel Ihres Profils (Profile Key) eingeben, damit der ePLAYER1 automatisch das durch diesen Schlüssel voreingestellte Betriebsprofil annimmt (den Schlüssel erhalten Sie z.B. vom CMS-Provider, den Sie beauftragt haben).

## 11.5. Seite USB/MMC Settings

Diese Seite dient zur Visualisierung des in den lokalen Speichermedien belegten Speicherplatzes, zur Verschlüsselung dieser Geräte und, falls erwünscht, zur Aktivierung der Verschlüsselungsfunktion: aus Gründen der Sicherheit und des Datenschutzes ist es bei bestimmten Anwendungen erforderlich, den musikalischen Inhalt der SD-Karte oder des USB-Geräts zu schützen. Auf diese Weise sind die Daten im Falle der unzulässigen Verwendung eines lokalen Speichermediums geschützt, denn sie können nur von dem Gerät gelesen werden, das sie verschlüsselt hat.

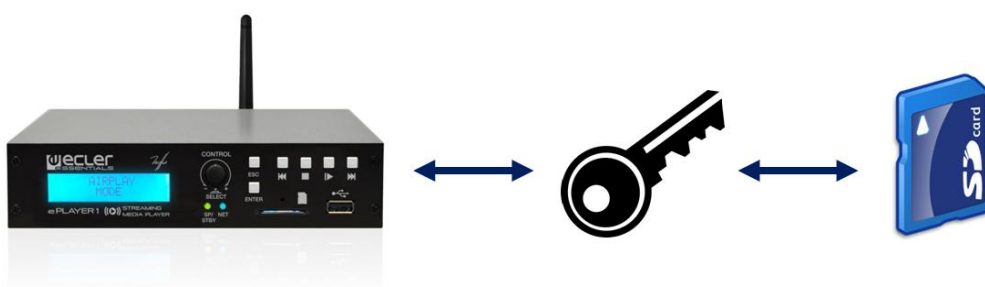


Abbildung 54: Verschlüsselung eines lokalen Speichermediums

ePLAYER1 ePLAYER1 ▾ Network ▾ Settings ▾ Logout

### USB/MMC parameters

Enter here your USB/MMC parameters like encryption. Warning: applying changes will remove all data on USB or MMC

#### USB device parameters

Encryption enabled

Apply Encrypt now

ⓘ Encrypting this device will erase all data on it

Disk Usage 290347MB / 953834MB (30%)

#### MMC device parameters

Encryption enabled

Apply Encrypt now

ⓘ Encrypting this device will erase all data on it

Disk usage NO DISK

Save
Reset

Abbildung 55: USB/MMC Settings

- **Encryption enabled:** Schaltet die Verschlüsselung des Speichermediums, also des USB-Geräts oder der SD-Karte, frei oder sperrt sie. Wählen Sie diese Einstellung, so verschlüsselt das Gerät die Daten, sobald das Speichermedium das nächste Mal angeschlossen oder das Gerät wieder eingeschaltet wird.
- **Apply Encrypt now:** Führt die Verschlüsselung des Speichermediums sofort aus.
- **Disk Usage:** Zeigt den belegten Speicherplatz (MB), die gesamte Speicherkapazität des Speichermediums (MB) und die noch freie Kapazität (%) an. Wird kein Speichermedium vorgefunden, so erscheint die Meldung "NO DISK".

## 11.6. Seite Register

Diese Seite zeigt eine Aufzeichnung der Aktivitäten des ePLAYER1 ("log file"). Alle im Gerät erfolgten Ereignisse und Aktionen werden mit Angabe der jeweiligen Uhrzeit aufgezeichnet. Diese Log-Datei wird täglich generiert und kann gespeichert werden.

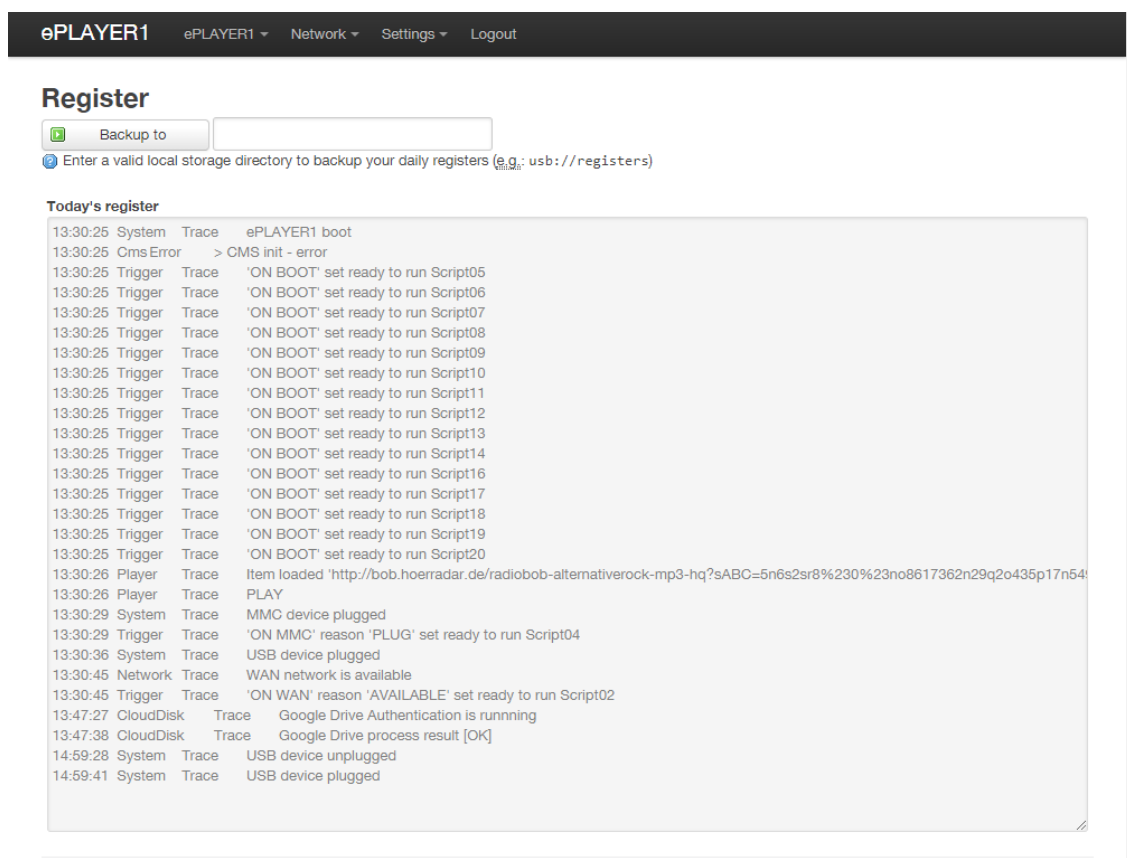


Abbildung 56: Seite Register

- **Backup to:** Ermöglicht das tägliche Speichern von Kopien der Log-Datei auf einem lokalen Speichermedium (unter Angabe des Pfads).



## 11.7. Seite Reboot

Diese Seite ermöglicht den Neustart des ePLAYER1 von der Web-Anwendung aus.

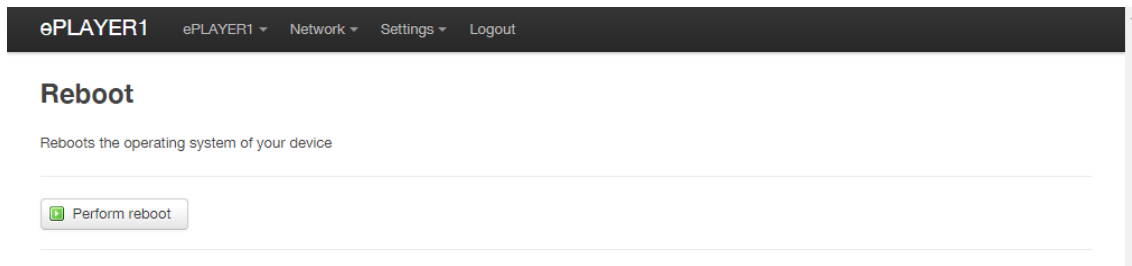


Abbildung 57: Seite Reboot

Aufgrund von Produktionstoleranzen können alle angegebenen Daten Änderungen unterliegen. **NEEC AUDIO BARCELONA S.L.** behält sich vor, Änderungen oder Verbesserungen an Design oder Herstellung vorzunehmen, die sich auf die vorliegenden Produkt-Spezifizierungen auswirken können.

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