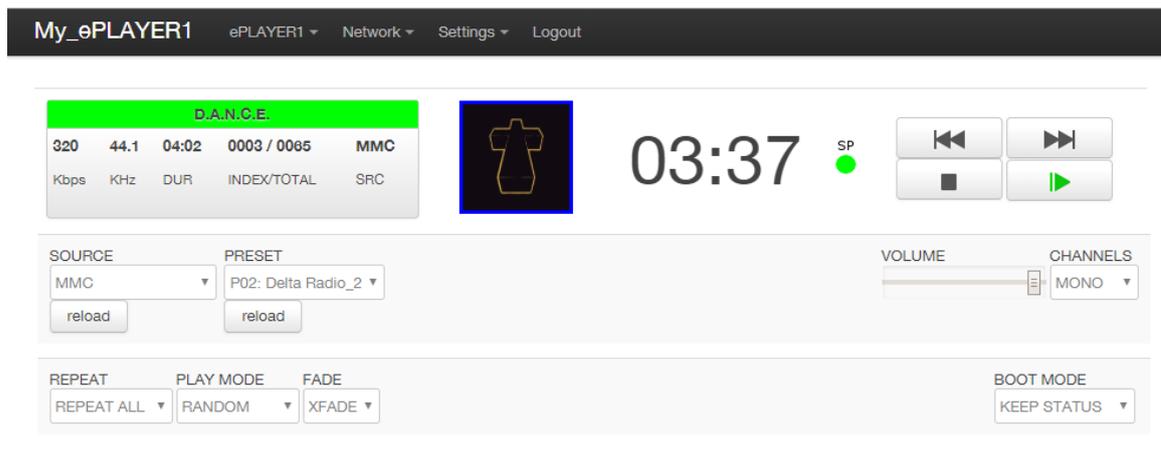


ePLAYER1 - Aplicación Web (v3.01r0)

REPRODUCTORES DE AUDIO

Reproductor de audio local y streaming



The screenshot displays the ePLAYER1 web interface. At the top, a navigation bar includes 'My_ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. The main content area features a playback control panel with a table of track information, a track image, a large time display (03:37), and playback buttons (play, stop, previous, next). Below this are settings sections for SOURCE (MMC), PRESET (P02: Delta Radio_2), VOLUME, CHANNELS (MONO), REPEAT (REPEAT ALL), PLAY MODE (RANDOM), FADE (XFADE), and BOOT MODE (KEEP STATUS).

D.A.N.C.E				
320	44.1	04:02	0003 / 0065	MMC
Kbps	KHz	DUR	INDEX/TOTAL	SRC

SOURCE: MMC | PRESET: P02: Delta Radio_2 | VOLUME: [Slider] | CHANNELS: MONO

REPEAT: REPEAT ALL | PLAY MODE: RANDOM | FADE: XFADE | BOOT MODE: KEEP STATUS

MANUAL DE USUARIO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. PRIMEROS PASOS.....	4
2.1. <i>Guía rápida de conexión vía Ethernet</i>	<i>7</i>
2.2. <i>Guía rápida de conexión vía WiFi.....</i>	<i>8</i>
3. PÁGINA PLAYER	8
4. PÁGINA PRESETS	9
4.1. <i>Ejemplos de fuentes de audio.....</i>	<i>12</i>
5. PÁGINA EVENTS	13
5.1. <i>Eventos GPI.....</i>	<i>14</i>
5.2. <i>Evento por detección de silencio SILENCE</i>	<i>15</i>
6. PÁGINA CALENDAR	16
6.1. <i>General</i>	<i>18</i>
6.2. <i>Source.....</i>	<i>18</i>
6.2.1. <i>Date and time interval.....</i>	<i>19</i>
6.2.2. <i>Weekly repetition.....</i>	<i>20</i>
6.2.3. <i>Daily repetition</i>	<i>21</i>
6.3. <i>Target</i>	<i>22</i>
6.4. <i>Sobre las prioridades.....</i>	<i>23</i>
6.5. <i>Ejemplo práctico de configuración de eventos de calendario.....</i>	<i>24</i>
8.5.1. <i>Calendarios para la música de fondo.....</i>	<i>24</i>
8.5.2. <i>Calendario para avisos de cierre</i>	<i>27</i>
8.5.3. <i>Calendario para campaña de Navidad</i>	<i>28</i>
7. PÁGINA CLOUD DISK SYNC	30
7.1. <i>Google Drive.....</i>	<i>31</i>
7.1.1. <i>General</i>	<i>31</i>
7.1.2. <i>Remote Source</i>	<i>32</i>
7.1.3. <i>Local Target.....</i>	<i>36</i>
7.2. <i>Store and Forward (rsync).....</i>	<i>36</i>
8. PÁGINA CMS MANAGEMENT.....	37

9. PÁGINA SCRIPTS/LUA	37
9.1. <i>Ejemplo Script01</i> :.....	41
9.2. <i>Ejemplo Script02</i> :.....	43
9.3. <i>Ejemplo Script03</i> :.....	44
10. MENÚ NETWORK	45
10.1. <i>Conexión mediante cable RJ45</i>	45
10.2. <i>Conexión inalámbrica punto-a-punto</i>	45
10.3. <i>Conexión a una red WiFi</i>	47
11. MENÚ SETTINGS	48
11.1. <i>Página Name and Time</i>	48
11.2. <i>Página Security</i>	49
11.3. <i>Página Backup, Restore and Firmware</i>	50
11.3.1. <i>Guardar copias de seguridad (Backup)</i>	51
11.3.2. <i>Restaurar copias de seguridad y ajustes de fábrica (Restore)</i>	52
11.3.3. <i>Actualización de Firmware (Firmware)</i>	52
11.4. <i>Página Player Profile</i>	53
11.5. <i>Página USB/MMC Settings</i>	54
11.6. <i>Página Register</i>	55
11.7. <i>Página Reboot</i>	56

1. INTRODUCCIÓN

ePLAYER1 dispone de una aplicación web embebida en el propio dispositivo (no es necesaria la instalación de software adicional). Mediante esta aplicación, se podrán configurar opciones avanzadas del dispositivo, crear listas de reproducción, programar eventos de calendario, creación de scripts o tener el control remoto de algunas funciones básicas. Se puede acceder a esta aplicación desde cualquier dispositivo con conexión a red Ethernet (cable o WiFi) y un navegador web.

2. PRIMEROS PASOS

Para acceder a la aplicación web del ePLAYER1 es necesario que el dispositivo esté conectado, a una red Ethernet, ya sea mediante el puerto RJ45 (cable) o por la interfaz WiFi. Consulte los capítulos 0 y 0 para realizar la conexión de forma rápida y sencilla. Siga leyendo si precisa información detallada:

- **ETHERNET:** a través del menú de configuración se puede seleccionar el modo de asignación de la dirección de red (IP). Consulte el manual de usuario del ePLAYER1 para más información. Si se selecciona la opción DHCP (el modo por defecto), se la asignará una IP automática, por lo que no será necesario configurarla. Si se selecciona la opción STATIC (estática), se tendrán que configurar los siguientes parámetros:
 - IP: dirección del red del dispositivo
 - MASK: máscara de subred
 - GATEWAY: puerta de enlace
 - DNS1: sistema de nombre de dominio 1
 - DNS2: sistema de nombre de dominio 2

Asegúrese de que los parámetros de red con IP estática son compatibles con su red local y el rango IP existentes en la instalación.

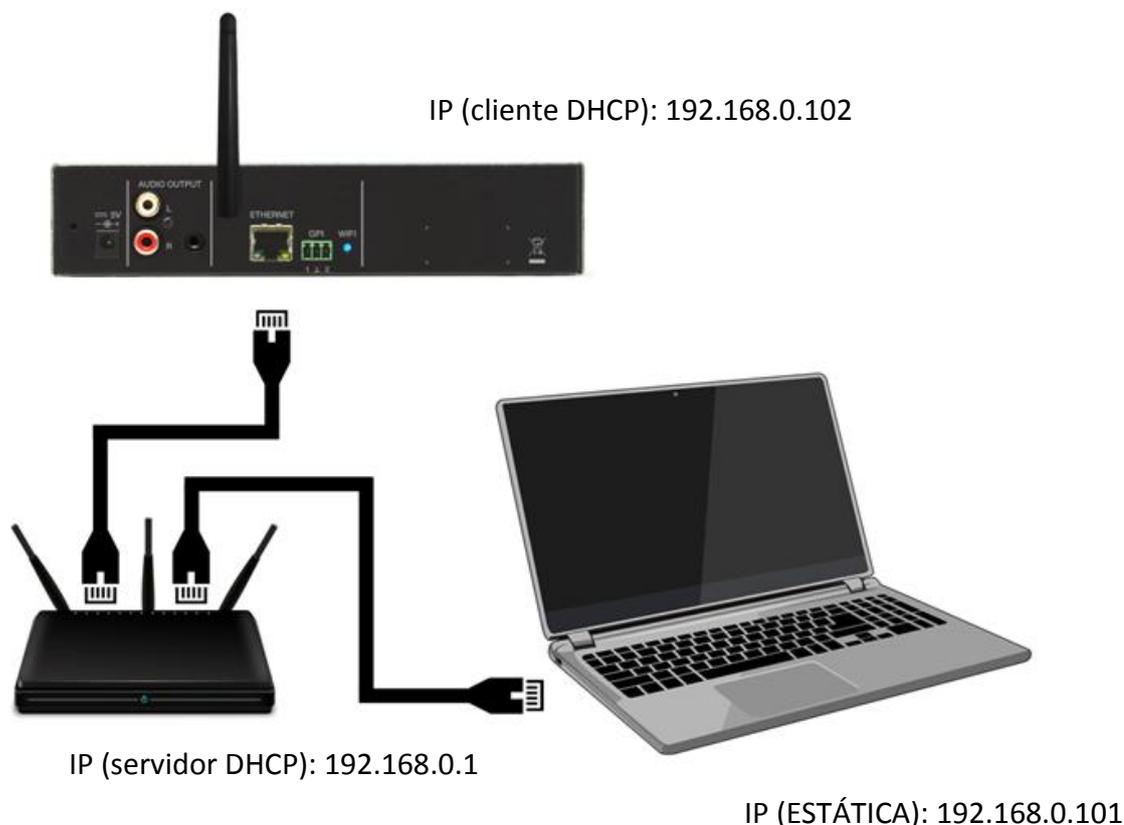


Figura 1: ejemplo de conexionado a una red local a través de la interfaz de red Ethernet (cable)

- **WiFi:** ePLAYER1 dispone una interfaz de red WiFi para que los dispositivos móviles puedan enviar streaming de audio al ePLAYER1 y se pueda configurar de forma inalámbrica. Existen dos modos de funcionamiento: MASTER (conexión punto-a-punto) o CLIENT (conexión a través de una red local WiFi).
 - **Modo MASTER:** la interfaz de red WiFi del ePLAYER1 está configurada por defecto en este modo. Conecte su dispositivo WiFi (ordenador, Smartphone, etc.) como cliente del ePLAYER1 a través de su asistente de redes WiFi (conéctese a la red ePLAYER1-WiFi, SSID por defecto). La contraseña predeterminada es: **0123456789**.
- Nota:* en este modo de funcionamiento no dispondrá de conexión a Internet. Sin embargo, será útil para abrir por primera vez la aplicación web y configurar los parámetros de red según sus necesidades.

- **Modo CLIENT:** este modo de conexión permite al ePLAYER1 conectarse a su red WiFi preferida. Los dispositivos móviles han de estar conectados a la misma red para poder configurar el ePLAYER1. Si su red WiFi dispone de conexión a Internet, tanto el ePLAYER1 como los dispositivos móviles tendrán acceso a Internet.

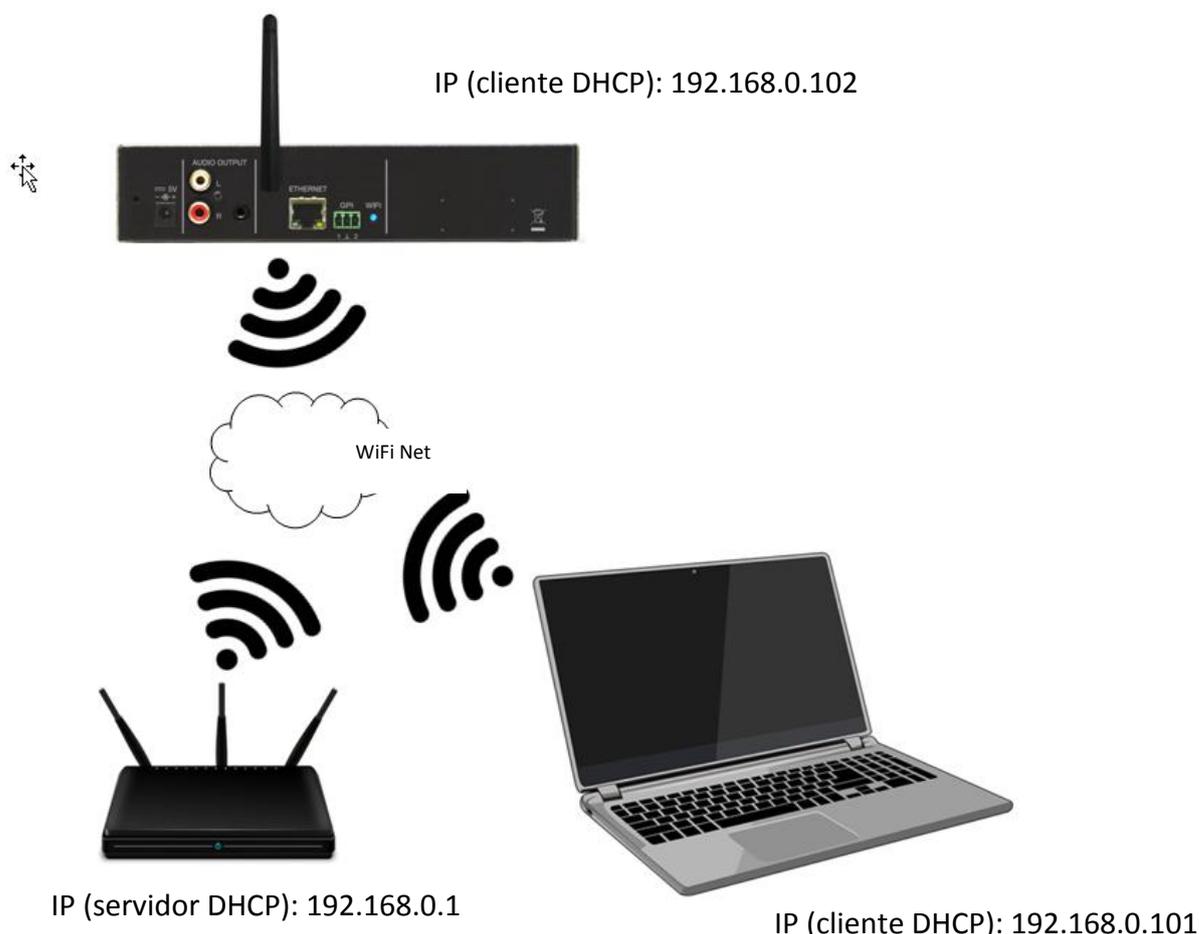


Figura 2: ejemplo de conexionado a una red local a través de la interfaz de red WiFi (inalámbrica)

Una vez establecida la conexión, consulte la IP asignada al ePLAYER1 a través del menú de configuración:

- Mantenga pulsada la tecla MENU durante unos segundos hasta que acceda a este menú.
- Navegue pulsando la tecla NEXT hasta que en la pantalla vea WIFI o ETHERNET, dependiendo de la conexión elegida.
- Pulse el encoder rotatorio (SELECT)

Escriba esta dirección en la barra de navegación de su navegador (la IP mostrada en la Figura 3 no tiene por qué coincidir con la asignada a su dispositivo). Se mostrará la pantalla de bienvenida. Para acceder a la aplicación, el nombre de usuario (*username*) y contraseña (*password*) son los siguientes (predeterminados):

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

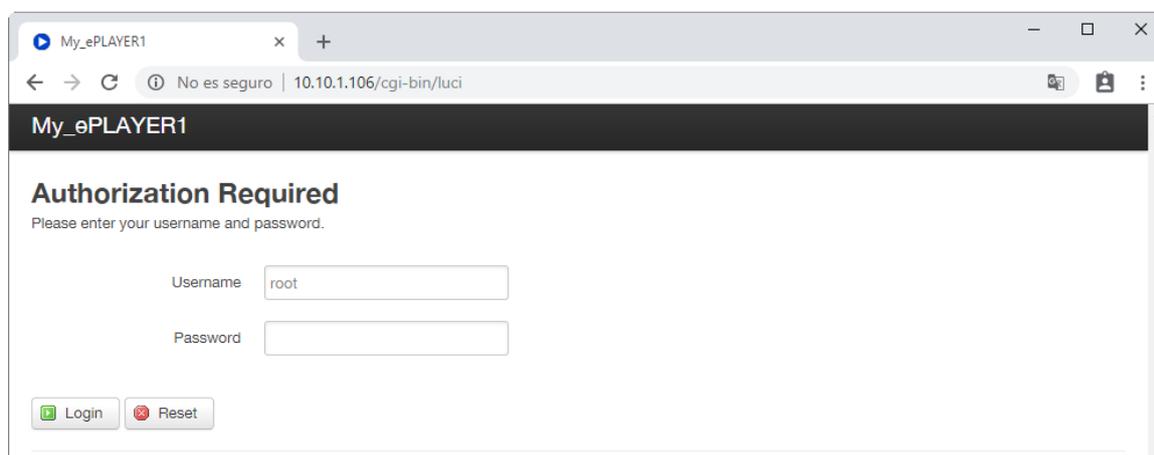


Figura 3: página de bienvenida de la aplicación web

2.1. Guía rápida de conexión vía Ethernet

- Conecte el ePLAYER1 a un switch/router a través de la interfaz Ethernet (por defecto está configurado en DHCP).
- Conecte el ordenador al mismo switch/router a través de la interfaz Ethernet (asegúrese que está configurada en DHCP o direccionamiento dinámico).
- Consulte la IP asignada al ePLAYER1, para ello:
 - Mantenga pulsada la tecla MENU durante unos segundos hasta que acceda a este menú.
 - Navegue pulsando la tecla NEXT hasta que en la pantalla vea ETHERNET
 - Pulse el encoder rotatorio (SELECT)
- Introduzca la IP en su navegador.

2.2. Guía rápida de conexión vía WiFi

- Abra el gestor de redes WiFi de su ordenador.
- Conecte el ordenador a la red ePLAYER1-WIFI. Contraseña: 0123456789
- Consulte la IP asignada al ePLAYER1, para ello:
 - Mantenga pulsada la tecla MENU durante unos segundos hasta que acceda a este menú.
 - Navegue pulsando la tecla NEXT hasta que en la pantalla vea WIFI
 - Pulse el encoder rotatorio (SELECT)
- Introduzca la IP en su navegador.

3. PÁGINA PLAYER

En esta página del menú ePLAYER1, se muestra información acerca de la reproducción, *tags* del *streaming* e información detallada de los contenidos de audio, además de la visualización de la carátula*. También permite el control remoto de los controles básicos, PLAY/PAUSE, STOP, PREV y NEXT; selección de fuentes y preajustes de usuario; modos de repetición, reproducción, fade; canales (estéreo/mono), control de volumen; y modo de reinicio. Además de información útil a pie de página como la versión de firmware** y la clave de registro en Ecler Gallery (información aún no disponible sobre este servicio).

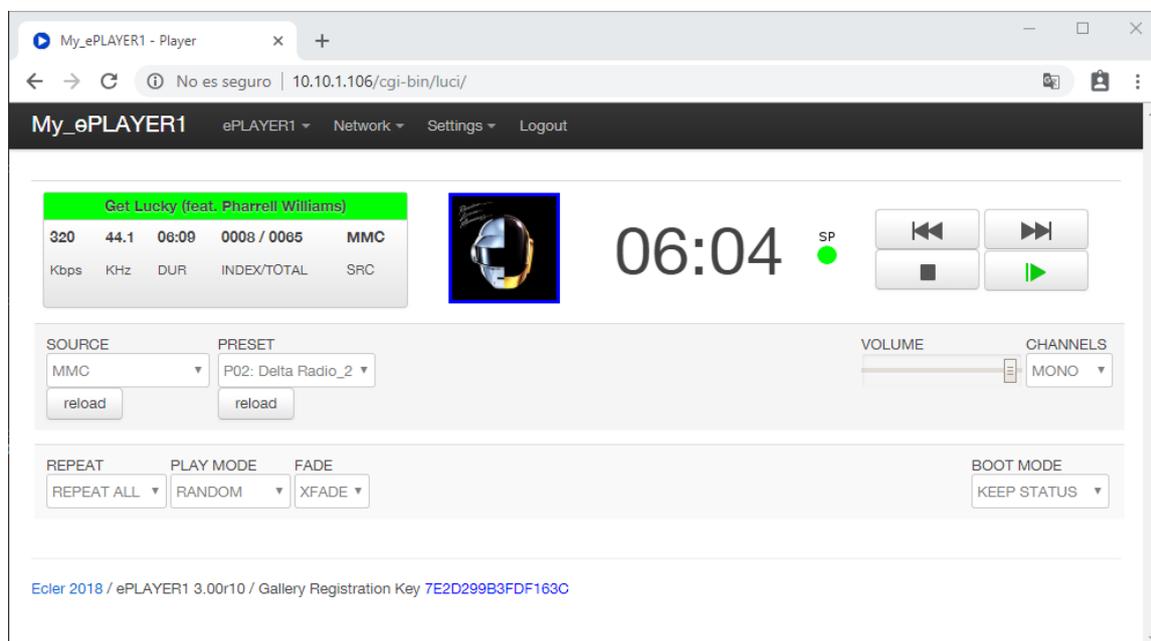


Figura 4: página de reproducción (Player)

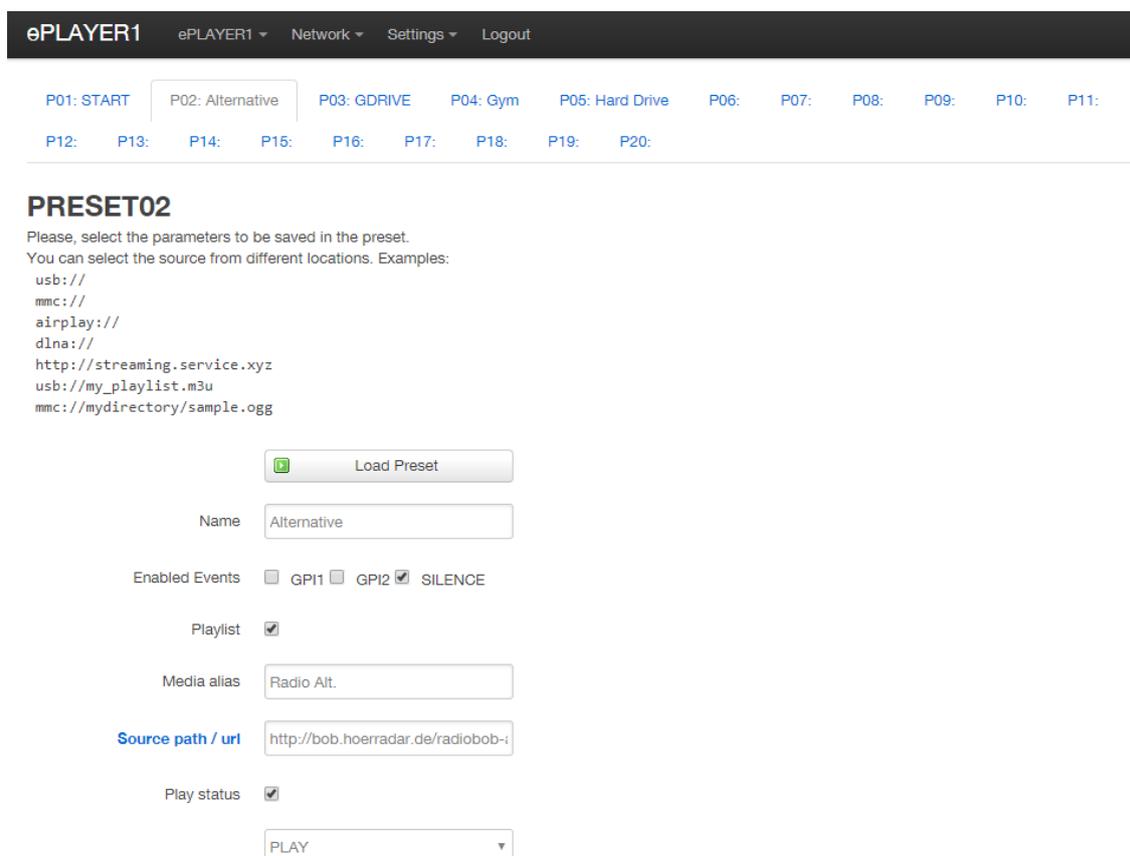
***NOTA:** para la correcta visualización de la carátula se requiere que el ePLAYER1 tenga conexión a Internet. En caso de que no pueda mostrar la carátula, se mostrará una imagen por defecto.

****NOTA:** las imágenes mostradas en este manual pueden presentar a pie de página una versión de firmware diferente a la que hace referencia este manual, v3.01r00. Sin embargo, disponen de las mismas funcionalidades.

4. PÁGINA PRESETS

La página Presets del menú ePLAYER1, permite la creación de hasta 20 pre-ajustes o memorias de configuración de usuario. Al recuperar posteriormente un *preset* almacenado en el dispositivo, se recuperarán todos los ajustes guardados en él.

En el encabezado de la página puede ver los 20 *presets* (en color azul) cuyos nombres por defecto son: P01, P02...P20. Al hacer click sobre el nombre accederá a la configuración de dicho *preset*. El nombre con que aquí aparecen los *presets* puede editarse dentro de la configuración del mismo. Tras guardar este ajuste en el preset, deberá refrescar la página del navegador (F5) para visualizar estos cambios.



The screenshot shows the ePLAYER1 web interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: ePLAYER1, ePLAYER1 (dropdown), Network (dropdown), Settings (dropdown), and Logout. Below the navigation bar, there is a row of 20 preset buttons labeled P01 through P20. P01 is labeled 'START', P02 is 'Alternative', P03 is 'GDRIVE', P04 is 'Gym', P05 is 'Hard Drive', and P06 through P20 are currently empty. The 'Alternative' preset (P02) is selected and highlighted.

The configuration page for 'PRESET02' is displayed. It includes the following fields and options:

- Name:** A text input field containing 'Alternative'.
- Enabled Events:** A group of checkboxes for 'GPI1', 'GPI2', and 'SILENCE'. 'SILENCE' is checked.
- Playlist:** A checkbox that is checked.
- Media alias:** A text input field containing 'Radio Alt.'.
- Source path / url:** A text input field containing 'http://bob.hoerradar.de/radiobob-;'. The text is highlighted in blue.
- Play status:** A checkbox that is checked, with a dropdown menu below it showing 'PLAY'.

At the top of the configuration page, there is a 'Load Preset' button with a green icon.

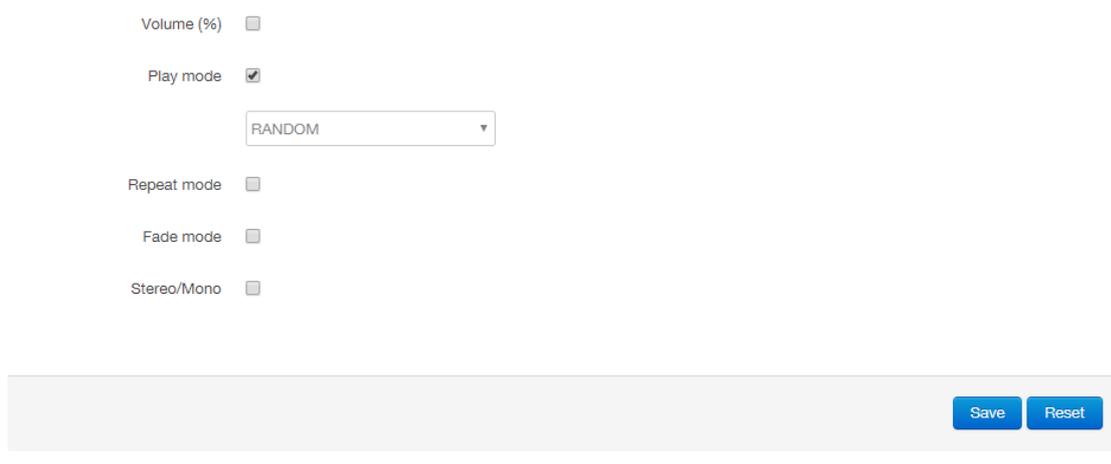


Figura 5: ejemplo de configuración de un Preset

Los ajustes que se pueden guardar en el preset son los siguientes:

- **Botón Load Preset:** carga el preset seleccionado. Útil para cargarlo justo después de editarlo sin necesidad de cambiar de página o manipular el ePLAYER1.
- **Name:** nombre del preset (pre-ajuste). Es el nombre que se visualizará desde el menú principal/PRESETS del ePLAYER1 (pantalla LCD), en el listado de presets de la página Player y en el encabezado de la página Presets.
- **Enabled Events:** habilita/deshabilita los eventos disparados por GPIs (General Purpose Input) y el evento por detección de silencio en el preset. Los GPI y el evento por detección de silencio deben ser configurados en la página de eventos (Events). Ver capítulo 5 para más información.
- **Playlist:** si se habilita esta opción, al recuperar el preset la playlist en reproducción será sustituida por la fuente que se encuentre introducida en el campo Source path/url.
- **Media alias:** alias de la fuente alojada en el preset (Source path/url). Este alias se mostrará en el menú principal/SOURCE, como una fuente disponible, además de las fuentes por defecto (USB, SD, etc.). También permitirá el acceso directo desde cualquier pre-ajuste a dicho medio desde la página Player.
- **Source path/url:** almacena una dirección de red o local en el *preset*. Esta dirección ha de ser una dirección válida para la correcta reproducción de contenidos de audio en el ePLAYER1. Recomendamos la lectura del documento [“cómo identificar URLs streams de audio en Internet”](#). Puede consultar las indicaciones de la aplicación para introducir direcciones locales (USB, SD, AirPlay...). Puede hacer click sobre “Source path/url” (en color azul), para abrir en una nueva pestaña del navegador la dirección introducida en este campo. Esta opción se encuentra disponible en varias páginas de la aplicación. Útil para comprobar el correcto funcionamiento de una fuente de audio (radio

por Internet por ejemplo), o copiar la dirección para crear playlists (archivo .m3u por ejemplo). Consulte información técnica ([datasheet](#)) para formatos de audio y *playlist* admitidos por el reproductor.

- **Play status:** si se habilita esta opción, se sobre-escribirá el estado del reproductor al cargar el pre-ajuste.
- **Volume (%):** si se habilita esta opción, se sobre-escribirá el volumen/MUTE del reproductor al cargar el pre-ajuste (en %).
- **Play mode:** si se habilita esta opción, se sobre-escribirá el modo de reproducción (secuencial/aleatorio).
- **Repeat mode:** si se habilita esta opción, se sobre-escribirá el modo de repetición (reproducir todo, reproducir uno, repetir todo o repetir uno).
- **Fade mode:** si se habilita esta opción, se sobre-escribirá el modo de transición entre pistas dentro de una lista de reproducción (off/fade/cross-fade).
- **Stereo/mono:** si se habilita esta opción, se sobre-escribirá la selección de salida mono o estéreo.
- **Botón Save:** guarda los ajustes realizados en el preset bajo edición.
- **Botón Reset:** re-establece los cambios realizados a la última configuración guardada en el preset bajo edición.

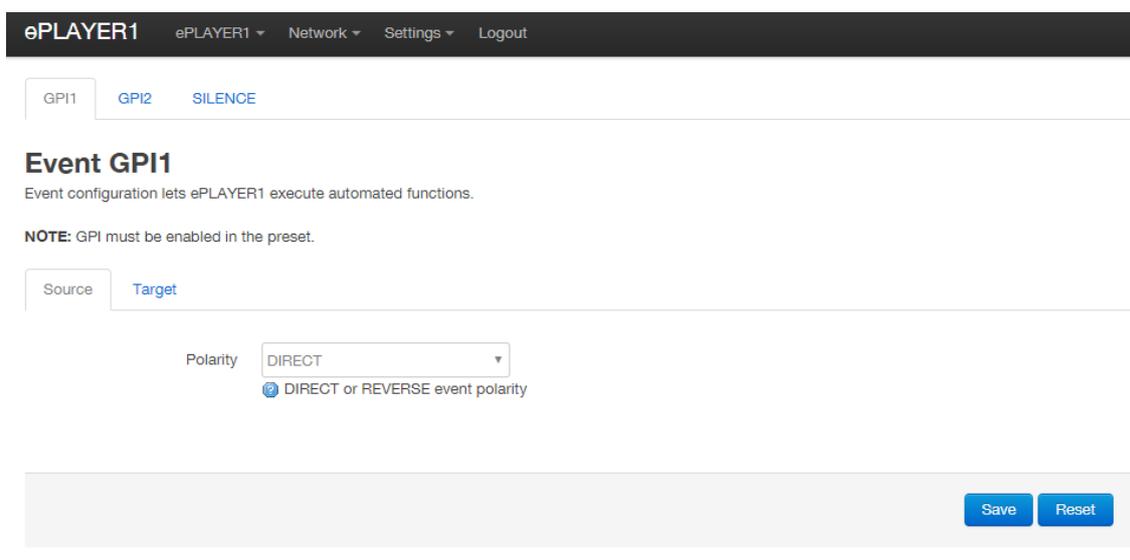
4.1. Ejemplos de fuentes de audio

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

5. PÁGINA EVENTS

ePLAYER1 dispone de 3 eventos: 2 de ellos disparados por los puertos GPI (mediante cierres de contacto externos libres de potencial, conectados a los puertos GPI del panel posterior de la unidad) y el otro disparado por detección de silencio. En la página Events del menú ePLAYER1 se pueden configurar ambos tipos de eventos. Seleccionando la pestaña correspondiente al evento, accederá a su configuración.

Nota: tenga en cuenta que para que los eventos funcionen correctamente, han de estar habilitados en el preset cargado en un instante determinado.



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

Polarity DIRECT

DIRECT or REVERSE event polarity

Save Reset

Figura 6: ejemplo de configuración de un evento GPI

5.1. Eventos GPI

Existen 2 eventos GPI: GPI1 y GP2. Ambos pueden configurarse para que se disparen de forma diferente y realicen acciones independientes.

- **Pestaña Source:** polaridad, directa o inversa; para definir el disparo, por cierre o liberación de contacto p.e.
 - **Pestaña Target:** seleccione la acción que el ePLAYER1 realizará tras la activación del GPI. Existen varias opciones o tipo de eventos (Type):
 - **Internal:** estímulo interno. Útil para disparar acciones dentro de un Script.
 - **Preset recall:** carga de un preset. Seleccione el preset que desee cargar con la activación de GPI.
 - **Transport control:** control de la reproducción en curso, play/pause, play, stop, next, prev .
 - **Load & Play Source:** carga y reproducción de una fuente. Se ha de especificar la fuente en el campo “Source path/url”.
 - **Priority Source:** reproducción de una fuente con prioridad sobre el audio de programa. La fuente especificada en el campo “Source path/url” atenúa la fuente en reproducción (audio de programa). Cuando el audio con prioridad finaliza, el audio de programa vuelve a reproducirse, recuperando su volumen previo de forma gradual.
 - Si selecciona la **opción HOLD**, la fuente especificada en el campo “Source path/url” será prioritaria MIENTRAS se mantenga el estímulo (GPI direct/reverse, según se haya indicado en la pestaña “Source”).
 - Si selecciona la **opción PULSE**, la fuente especificada en el campo “Source path/url” será prioritaria durante el tiempo (en segundos) especificado en el campo “Time”. La opción “Retrigger” permite re-disparar el evento de prioridad sin necesidad de esperar a que éste termine, y reiniciando el contador de tiempo.
- Un evento con prioridad puede ser útil para reproducir anuncios, avisos pre-grabados, avisos de emergencia, etc. Para ampliar información sobre prioridades diríjase al capítulo 0.
- **Botón Save:** guarda los ajustes realizados. Puede configurar las diferentes pestañas (Source, Target) antes de guardar. No se perderán los cambios.
 - **Botón Reset:** re-establece los cambios realizados a la última configuración guardada.

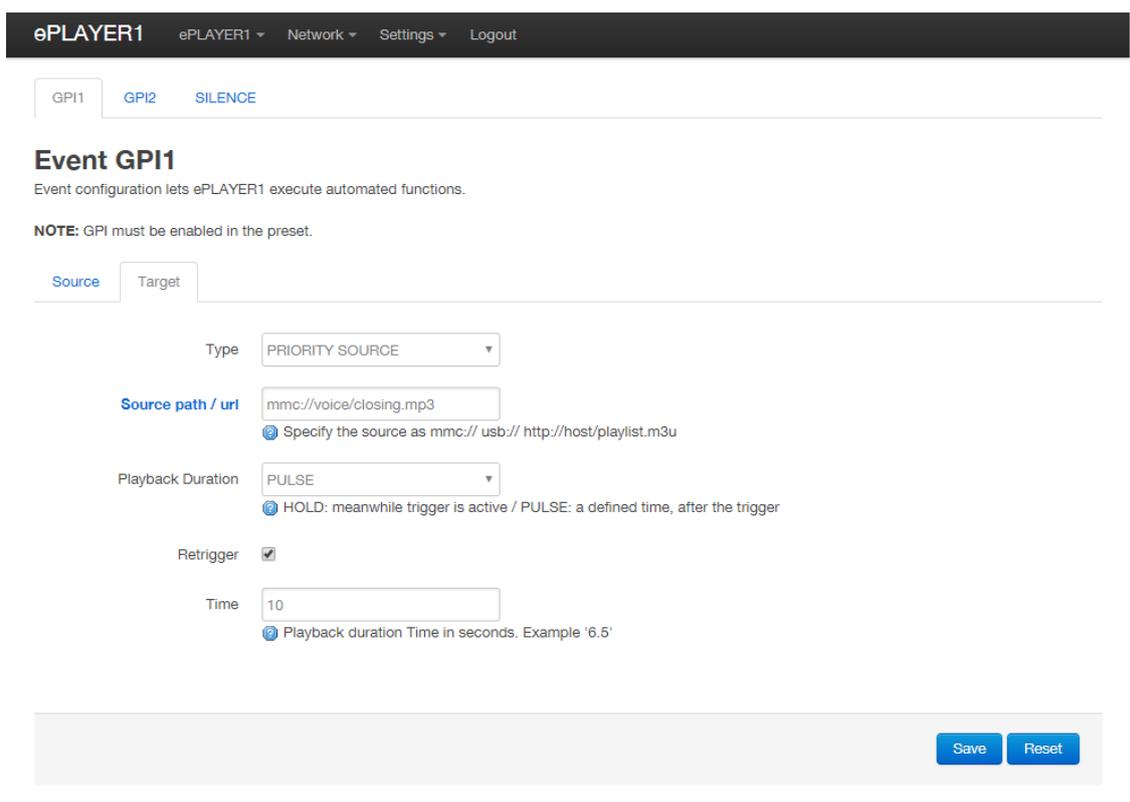


Figura 7: ejemplo de configuración de un evento GPI con prioridad

5.2. Evento por detección de silencio SILENCE

ePLAYER1 dispone de un evento especial, el evento SILENCE o detección de silencio (**ausencia de señal de audio analógica real** en las salidas de la unidad). Permite al reproductor continuar reproduciendo medios cuando el audio de programa en reproducción finaliza o es interrumpido por algún motivo, en ocasiones debido a problemas que puedan surgir (pérdida de Internet, desconexión accidental del cable de red, archivos erróneos, etc.): *“The show must go on”*.

- **Pestaña Source:** tiempo de espera, o umbral de disparo (detection time). Seleccione el tiempo permitido de silencio (sin señal de audio) antes de que el evento se active.
- **Pestaña Target:** seleccione la acción que el ePLAYER1 realizará cuando se consuma el tiempo de espera.
 - **Internal:** estímulo interno. Útil para disparar acciones dentro de un Script.
 - **Preset recall:** carga de un preset. Seleccione el preset que desee cargar con la activación del evento de silencio.
 - **Load & Play Source:** carga y reproducción de una fuente. Se ha de especificar la fuente en el campo “Source path/url”.

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

6. PÁGINA CALENDAR

La página *Calendar* del menú ePLAYER1, permite la configuración de eventos disparados por calendario.

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

ePLAYER1 dispone de 24 eventos de calendario, cada uno de ellos completamente configurable. Los parámetros configurables de cada evento de calendario se agrupan en 3 pestañas:

- **General:** activación/desactivación del los eventos del calendario y nombre
- **Source:** fecha de inicio/fin, hora de inicio/fin y condiciones de repetición del evento
- **Target:** acción a realizar con el disparo del evento

Nota: antes de configurar los eventos de calendario, asegúrese de que la zona horaria y el servicio NTP estén correctamente configurados: Menú “Settings”/página “Name and Time”.

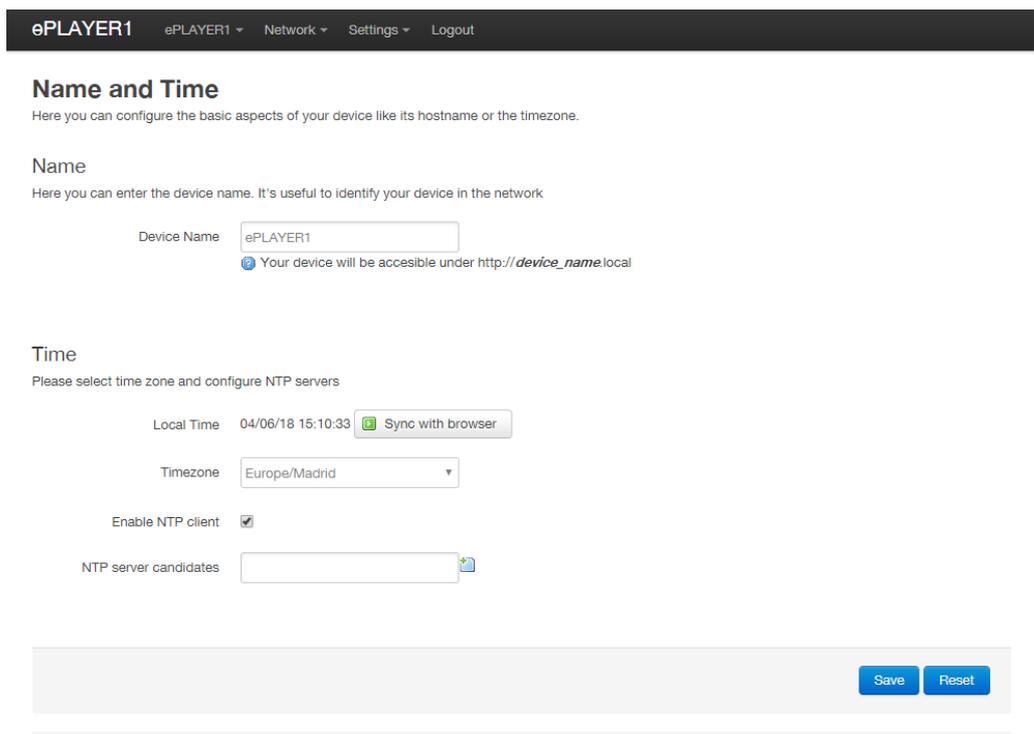


Figura 8: configuración página Name and Time

En el encabezado de la página puede ver los 24 calendarios (en color azul) cuyos nombres por defecto son: C01, C02...C24. Al hacer click sobre el nombre accederá a la configuración de dicho evento de calendario. El nombre con que aquí aparecen los eventos de calendario puede editarse dentro de la configuración del mismo. Tras guardar este ajuste en el evento de calendario, deberá refrescar la página del navegador (F5) para visualizar estos cambios.

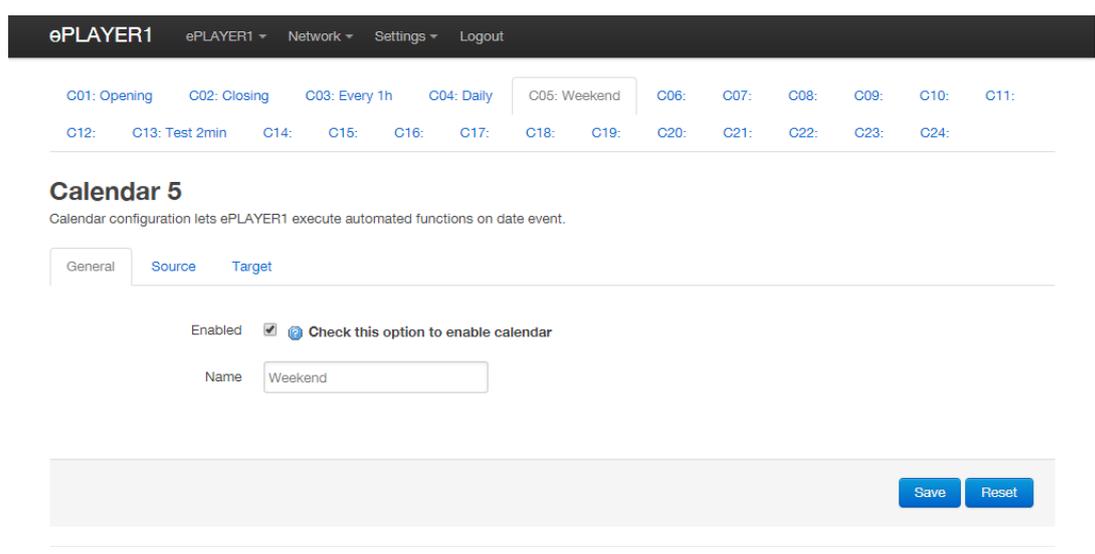


Figura 9: ejemplo de configuración de un evento de calendario

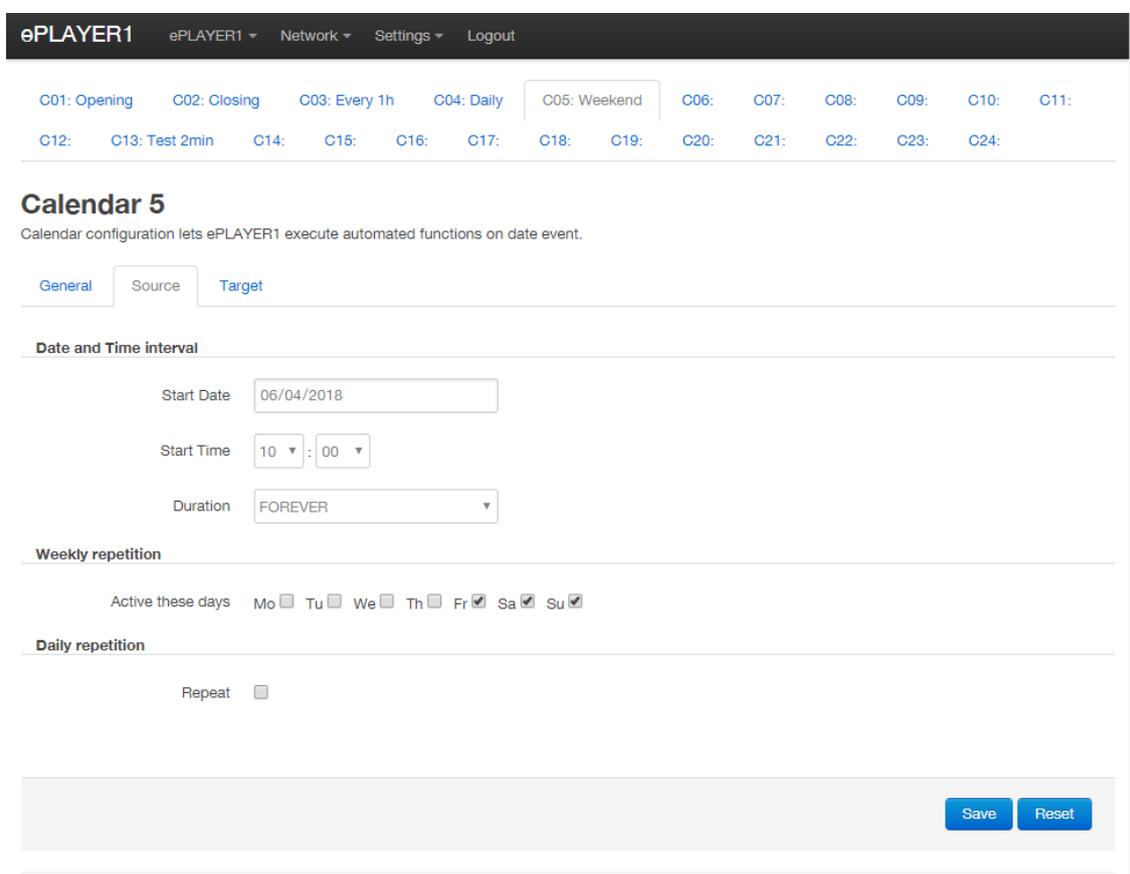
6.1. General

Esta pestaña contiene 2 parámetros (ver Figura 9):

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

6.2. Source

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



The screenshot shows the 'Source' configuration page for 'Calendar 5'. At the top, there is a navigation bar with 'ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below this is a row of preset buttons: C01: Opening, C02: Closing, C03: Every 1h, C04: Daily, C05: Weekend (selected), 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

Figura 10: pestaña Source

6.2.1. Date and time interval

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

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

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"/>

Figura 11: ejemplo Date and time interval

6.2.2. Weekly repetition

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

En la Figura 12 se muestra un ejemplo donde se han seleccionado los días de lunes a viernes (días laborables). Por tanto, los sábados y domingos (fin de semana) no se disparará el evento configurado.

Weekly repetition

Active these days Mo Tu We Th Fr Sa Su

Figura 12: ejemplo de máscara semanal

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

6.2.3. Daily repetition

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

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

Daily repetition

Repeat

Interval 01 : 00 : 00

Times 7

The event will finish at 16:00:00

 Press 'Save' or 'Save & Apply' button to refresh

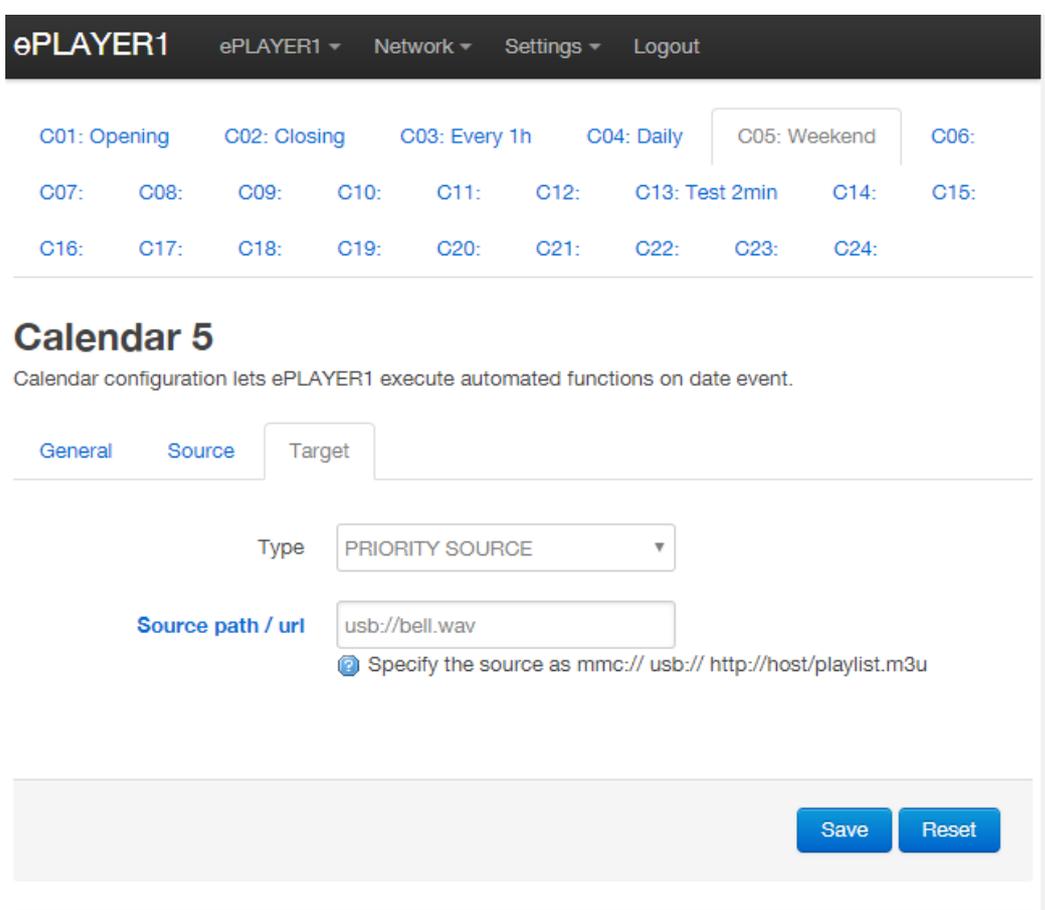
Figura 13: ejemplo Daily repetition

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

6.3. Target

Acción que se ejecuta cada vez que se dispara el evento de calendario. Se pueden configurar varias acciones:

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



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 grid of event slots labeled C01 through C24. C01 is 'Opening', C02 is 'Closing', C03 is 'Every 1h', C04 is 'Daily', C05 is 'Weekend', and C13 is 'Test 2min'. Below the grid is the 'Calendar 5' section, which includes a description: 'Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.' There are three tabs: 'General', 'Source', and 'Target'. The 'Target' tab is active. It contains a 'Type' dropdown menu set to 'PRIORITY SOURCE' and a 'Source path / url' text input field containing 'usb://bell.wav'. Below the input field is a note: 'Specify the source as mmc:// usb:// http://host/playlist.m3u'. At the bottom right of the configuration area are 'Save' and 'Reset' buttons.

Figura 14: ejemplo Target

6.4. Sobre las prioridades

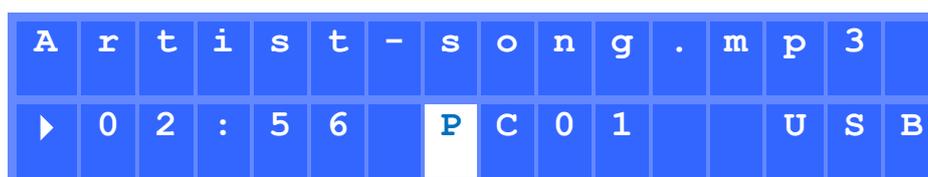
Los eventos de calendario tienen **menor** prioridad que los eventos disparados por GPI. Por tanto, se pueden establecer diferentes grados de prioridad. Por ejemplo, en un comercio se pueden utilizar los eventos basados en calendario para disparar mensajes de voz indicando una oferta, mientras se utilizan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

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

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

Cuando un evento con prioridad está en reproducción, puede visualizarse en la pantalla del ePLAYER1. Los caracteres **PC01** indican: **P**, evento con Prioridad; **C**, evento de calendario; y **01**, índice del calendario, de 01 a 24.

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



6.5. Ejemplo práctico de configuración de eventos de calendario

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

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

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

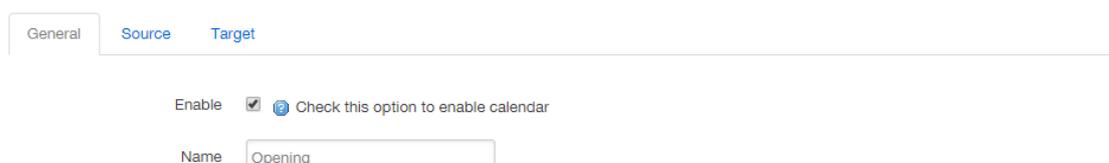
8.5.1. Calendarios para la música de fondo

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

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

Calendar 10

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.



General Source Target

Enable Check this option to enable calendar

Name

Figura 15

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

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

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

Figura 16

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

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

Figura 17

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

Calendar 11

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source Target

Enable  Check this option to enable calendar

Name

Figura 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

Figura 19

Calendar 11

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source Target

Type

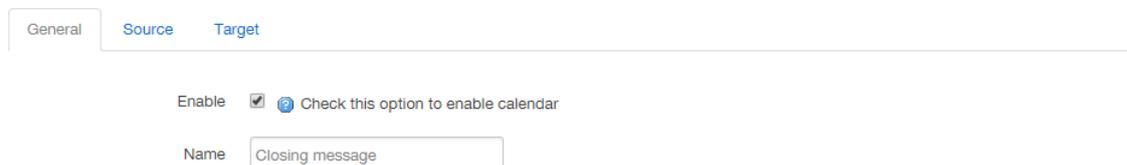
Transport

Figura 20

8.5.2. Calendario para avisos de cierre

Calendar 12

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.



General Source Target

Enable [Check this option to enable calendar](#)

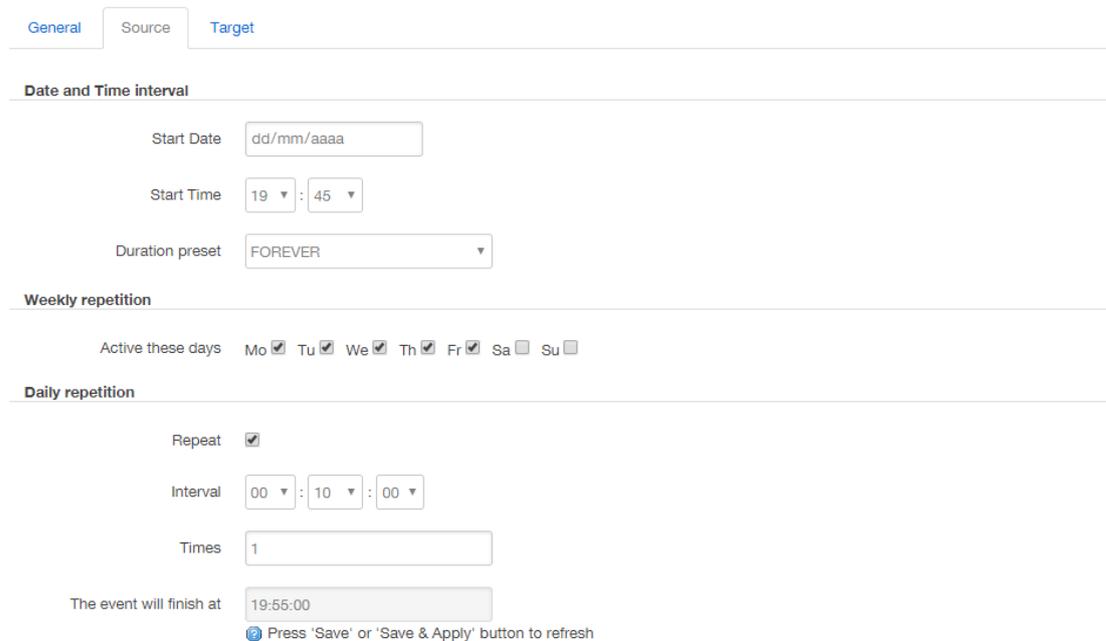
Name

Figura 21

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

Calendar 12

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

Interval : :

Times

The event will finish at

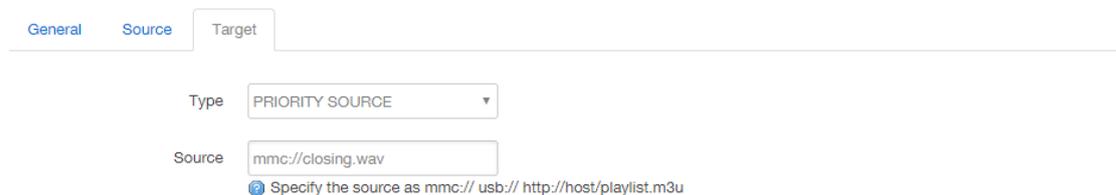
[Press 'Save' or 'Save & Apply' button to refresh](#)

Figura 22

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

Calendar 12

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.



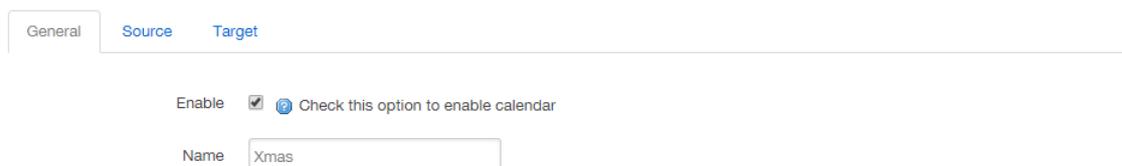
The screenshot shows the 'Calendar 12' configuration interface. It has three tabs: 'General', 'Source', and 'Target'. The 'Source' tab is active. Below the tabs, there is a 'Type' dropdown menu set to 'PRIORITY SOURCE'. Below that is a 'Source' text input field containing 'mmc://closing.wav'. At the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

Figura 23

8.5.3. Calendario para campaña de Navidad

Calendar 13

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.



The screenshot shows the 'Calendar 13' configuration interface. It has three tabs: 'General', 'Source', and 'Target'. The 'General' tab is active. Below the tabs, there is an 'Enable' checkbox which is checked, followed by the text 'Check this option to enable calendar'. Below that is a 'Name' text input field containing 'Xmas'.

Figura 24

Como se da un intervalo de calendario concreto (15/12/17 a 15/01/18), se configura una fecha de finalización: seleccionando CUSTOM END DATE y configurando correctamente los parámetros *End date* y *End time*.

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

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

Figura 25

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

Calendar 13

Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event.

General Source **Target**

Type

Source

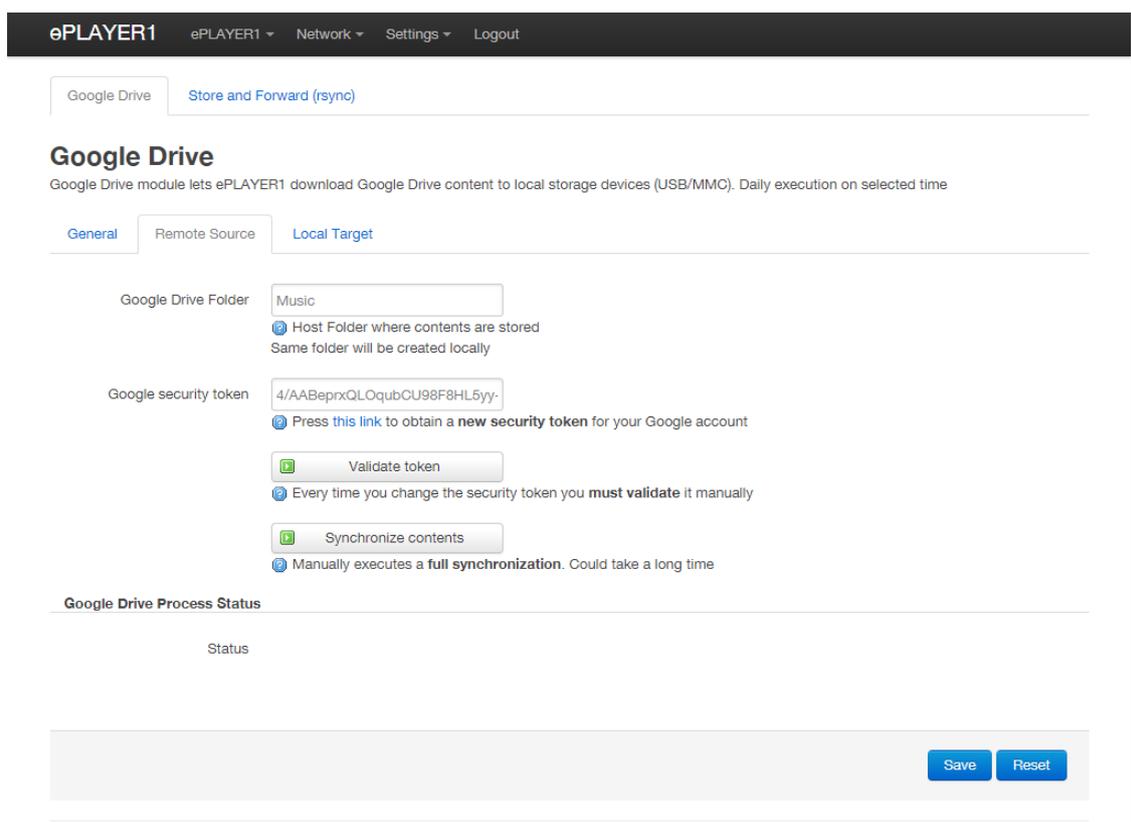
Specify the source as mmc:// usb:// http://host/playlist.m3u

Figura 26

7. PÁGINA CLOUD DISK SYNC

El modulo Cloud Disk Sync del menú ePLAYER1, permite al dispositivo descargar contenido de audio remoto en medios de almacenamiento local (USB/SD). Cuando está activo, comprueba diariamente una ubicación remota que aloja contenido de audio, compara ésta con el contenido actual almacenado en su medio local (USB/SD) y, si es necesario (si se detectan diferencias), sincroniza el contenido local para que sea una copia exacta del contenido remoto. Este es un método seguro de reproducir contenidos con ePLAYER1 durante sus horas de trabajo (durante el día), almacenado en un medio local, y sin asumir los riesgos de la recepción de *streaming* a tiempo real.

ePLAYER1 ofrece la posibilidad de sincronizarse mediante 2 servicios: Google Drive y Store and Forward (rsync). Ambos servicios son compatibles, pero recomendamos **utilizar únicamente uno de los dos**, ya que en caso que exista un solapamiento entre ejecución de servicios, la sincronización con Google Drive puede no llegar a ejecutarse.



The screenshot shows the ePLAYER1 interface for configuring Google Drive. At the top, there's a navigation bar with 'ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below that, there are tabs for 'Google Drive' and 'Store and Forward (rsync)'. The main heading is 'Google Drive', with a sub-note: 'Google Drive module lets ePLAYER1 download Google Drive content to local storage devices (USB/MMC). Daily execution on selected time'. There are three tabs: 'General', 'Remote Source', and 'Local Target'. Under 'Local Target', there are two main sections: 'Google Drive Folder' and 'Google security token'. The 'Google Drive Folder' section has a text input field containing 'Music', with a help icon and text: 'Host Folder where contents are stored. Same folder will be created locally'. The 'Google security token' section has a text input field containing '4/AA8BepxQLQubCU98F8HL5yy-', with a help icon and text: 'Press this link to obtain a new security token for your Google account'. Below the token field are two buttons: 'Validate token' and 'Synchronize contents'. Under 'Validate token' is a help icon and text: 'Every time you change the security token you must validate it manually'. Under 'Synchronize contents' is a help icon and text: 'Manually executes a full synchronization. Could take a long time'. At the bottom, there's a 'Google Drive Process Status' section with a 'Status' label. At the very bottom right, there are 'Save' and 'Reset' buttons.

Figura 27: página de configuración de Google Drive

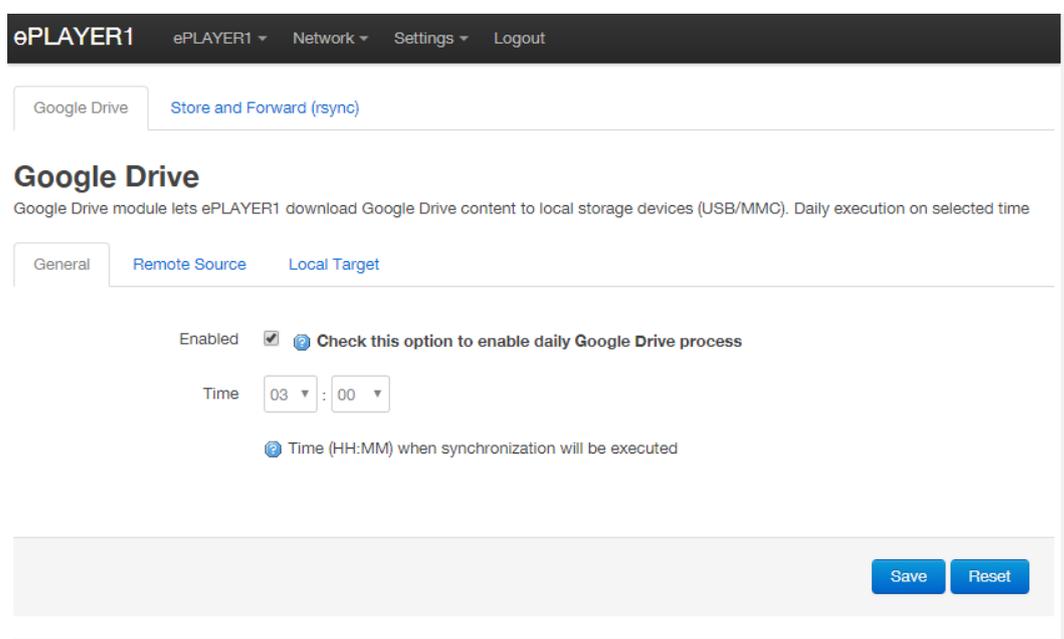
7.1. Google Drive

En la primera pestaña, Google Drive, de la página Cloud Sync Storage se configura la sincronización con el sistema de almacenamiento en la nube de Google. Los parámetros configurables de este servicio se agrupan en 3 pestañas:

- **General:** activación/desactivación del servicio de sincronización con Google Drive y configuración horaria.
- **Remote Source:** configuración y sincronización de la cuenta de Google.
- **Local Target:** configuración de almacenamiento local.

Nota: necesitará crear previamente una cuenta de Google para poder utilizar este servicio.

7.1.1. General



The screenshot shows the 'ePLAYER1' interface with a navigation bar containing 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Google Drive' and 'Store and Forward (rsync)'. The 'Google Drive' section has a subtitle: 'Google Drive module lets ePLAYER1 download Google Drive content to local storage devices (USB/MMC). Daily execution on selected time'. Underneath, there are three tabs: 'General', 'Remote Source', and 'Local Target'. The 'General' tab is active and contains the following settings: 'Enabled' with a checked checkbox and a tooltip that says 'Check this option to enable daily Google Drive process'; 'Time' set to '03 : 00' with dropdown arrows; and a tooltip below the time field that says 'Time (HH:MM) when synchronization will be executed'. At the bottom right of the configuration area, there are 'Save' and 'Reset' buttons.

Figura 28: pestaña General

- **Enable:** si se marca esta casilla, se habilita el servicio de sincronización.
- **Time:** hora de sincronización diaria. La sincronización con Google Drive se ejecutará todos los días a la hora indicada.

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

7.1.2. Remote Source

Antes de configurar la fuente remota (Remote Source), asegúrese de que existe una carpeta con contenido válido de audio en su cuenta de Google Drive, la que desee sincronizar. Sólo se puede sincronizar una carpeta.

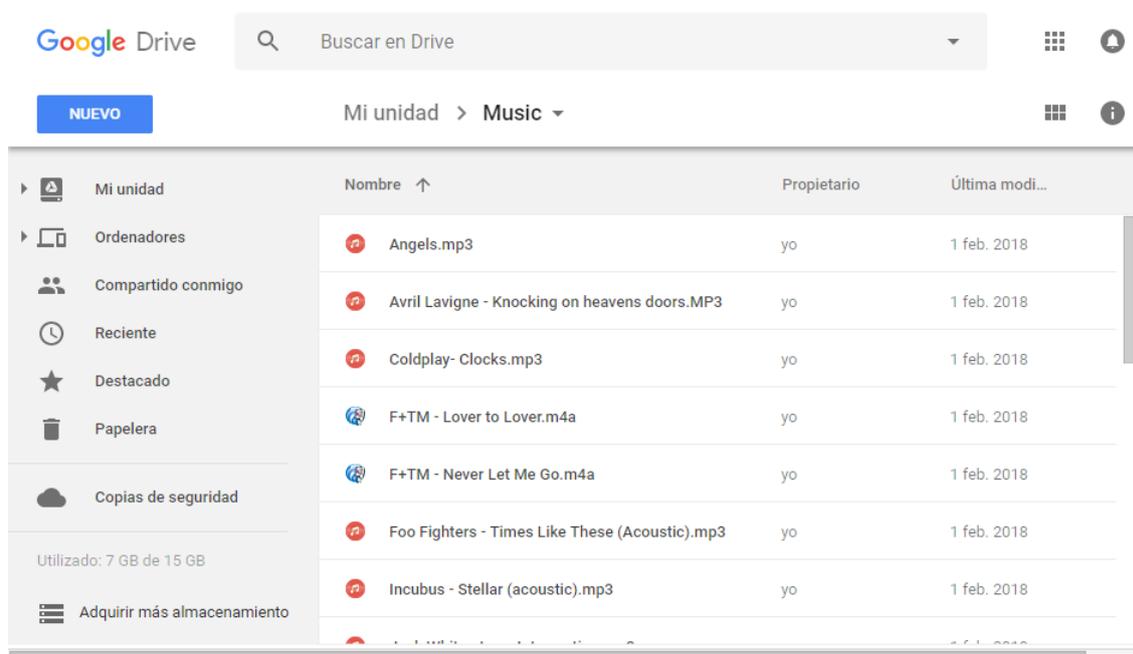


Figura 29: ejemplo de carpeta en unidad Google Drive

En la pestaña Remote Source ha de configurar:

- Google Drive folder:** carpeta que desea sincronizar con el dispositivo ePLAYER1. Esta carpeta ha de contener archivos de audio válidos. Tenga en cuenta el espacio disponible para el almacenamiento de contenidos en su dispositivo de almacenamiento local (USB/SD). Si la carpeta en la nube que desea sincronizar supera en tamaño al medio de almacenamiento escogido en la unidad ePLAYER1 (USB/SD), se descargarán los archivos por orden alfabético hasta llenar la memoria (USB o SD).
 La Figura 29 muestra la carpeta “Music” en la raíz de la unidad Google Drive de ejemplo. Por tanto, habría que escribir “Music” en Google Drive Folder para sincronizarla con el dispositivo ePLAYER1.
- Google security token:** en este campo se ha de introducir el token de seguridad de su cuenta de Google.
 Para generar un nuevo token de seguridad, haga click sobre “this link” (ver Figura 30). A continuación se abrirá una nueva pestaña de la aplicación de Google. Inicie sesión con su cuenta de Google y acepte los permisos requeridos. Se generará una clave que ha de copiar y pegar en el campo Google security token (ver figura Figura 31).

Finalmente, con el token introducido, haga click sobre el botón “Validate token”. Si el proceso finaliza con éxito, se mostrará un icono verde OK en “Status” (ver Figura 32) . Si algún error ocurriese se indicará con “Failed” ver Figura 33). Si esto último ocurre, por favor, compruebe su conexión a Internet, que el token sea correcto, que exista la carpeta introducida (carpeta de Google Drive), que exista el destino (USB/SD) y que no esté protegido contra escritura. Tras estas comprobaciones repita el proceso de validación. Tenga en cuenta que en algunas redes de trabajo pueden existir filtros que no permitan acceso a aplicaciones como Google Drive.

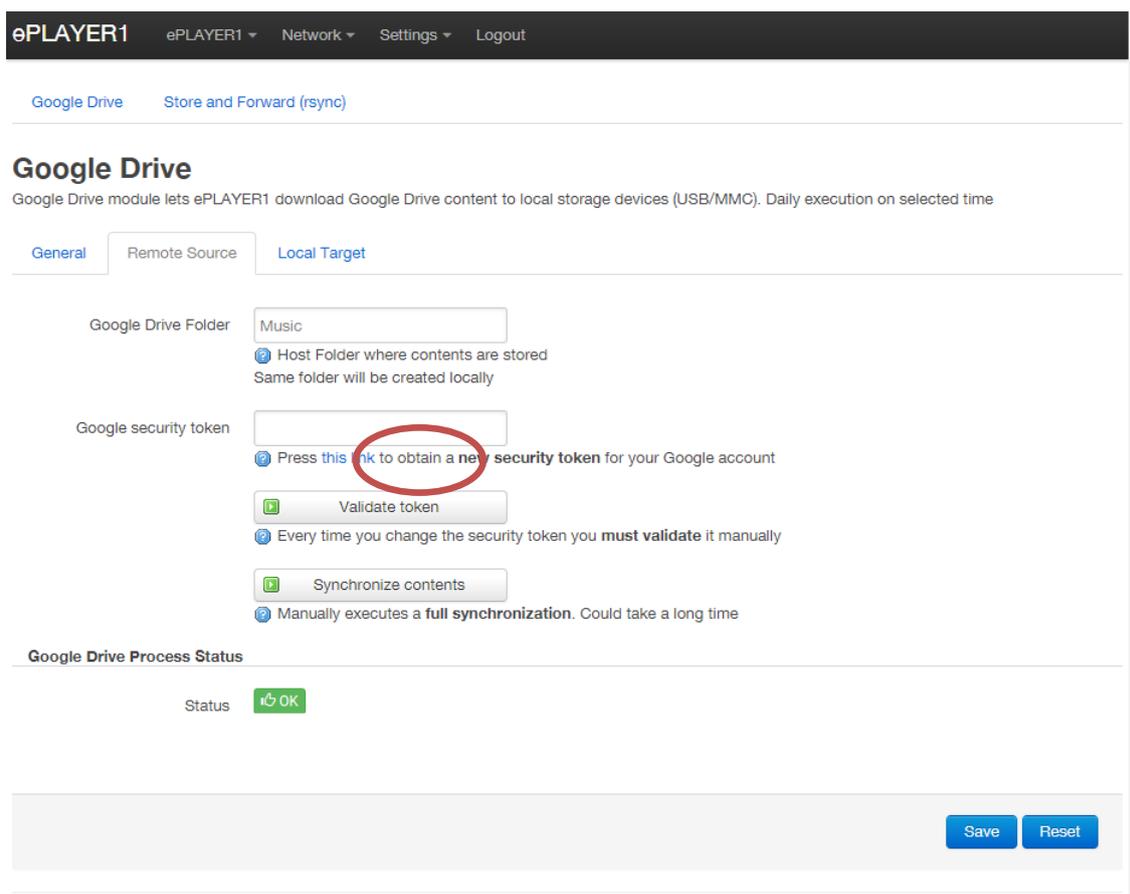


Figura 30: link para generar el token de seguridad

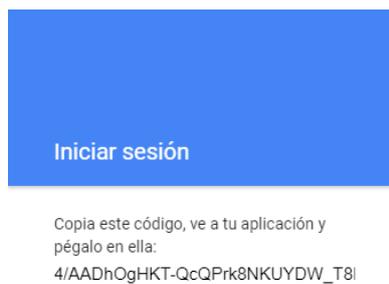


Figura 31: ejemplo de token de seguridad (no se muestra la clave completa)

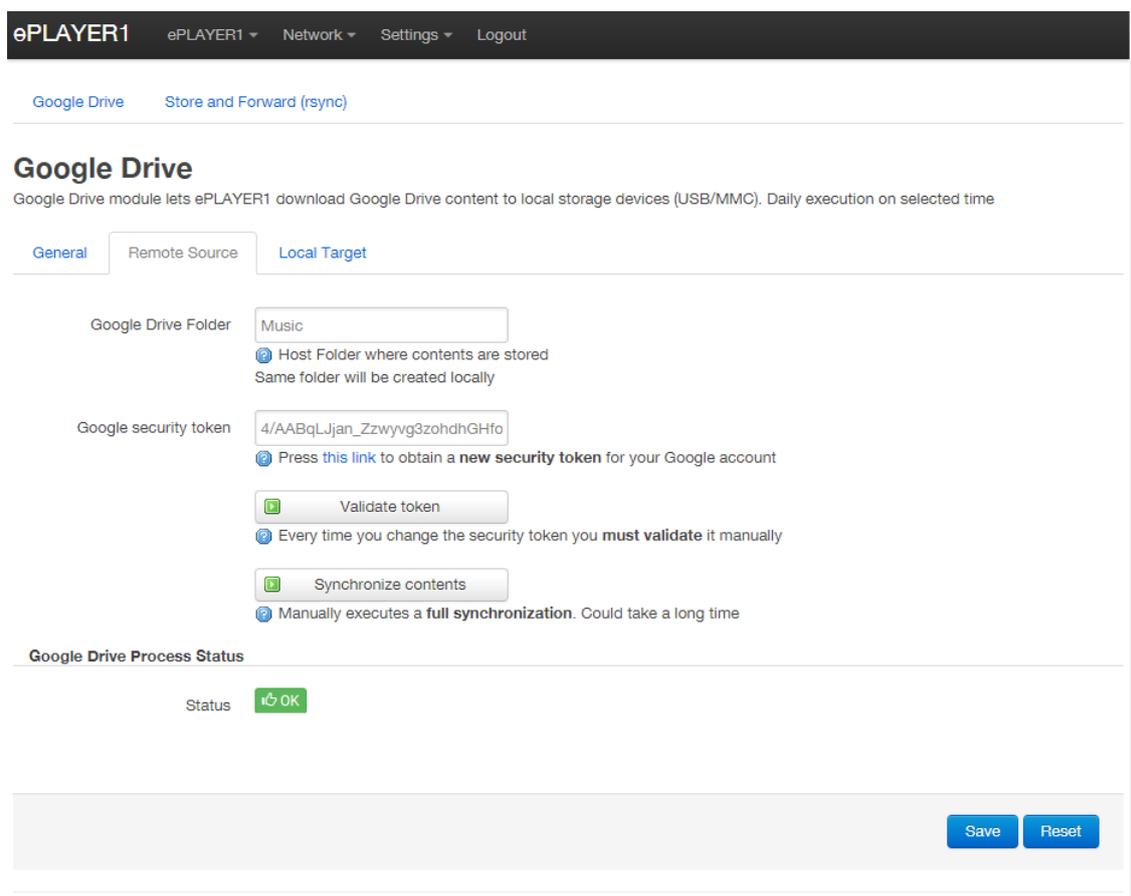


Figura 32: token validado correctamente

ePLAYER1 ePLAYER1 Network Settings Logout

Google Drive Store and Forward (rsync)

Google Drive

Google Drive module lets ePLAYER1 download Google Drive content to local storage devices (USB/MMC). Daily execution on selected time

General Remote Source Local Target

Google Drive Folder
 ⓘ Host Folder where contents are stored
 Same folder will be created locally

Google security token
 ⓘ Press [this link](#) to obtain a **new security token** for your Google account

ⓘ Every time you change the security token you **must validate** it manually

ⓘ Manually executes a **full synchronization**. Could take a long time

Google Drive Process Status

Status ❌ FAILED

Figura 33: proceso de validación del token fallido

- **Synchronize contents:** ejecuta la sincronización de forma inmediata (sin esperar a la hora fijada en la pestaña General). Recomendable si se trata de la primera vez que ejecuta el servicio.
- **Google Drive Process Status:** indica el estado de la sincronización de los contenidos.
 - **OK:** sincronización finalizada con éxito.
 - **RUNNING:** proceso de sincronización en ejecución.
 - **FAILED:** error en la sincronización.

Nota: tenga en cuenta que el proceso de sincronización puede durar varios minutos la primera vez que se ejecuta, o se realizan cambios sustanciales en la carpeta de Google Drive.

7.1.3. Local Target

Para completar la configuración de la sincronización Google Drive, es necesario introducir la ruta donde se descargarán los contenidos. Esta ruta debe ser una carpeta previamente creada en su medio de almacenamiento.

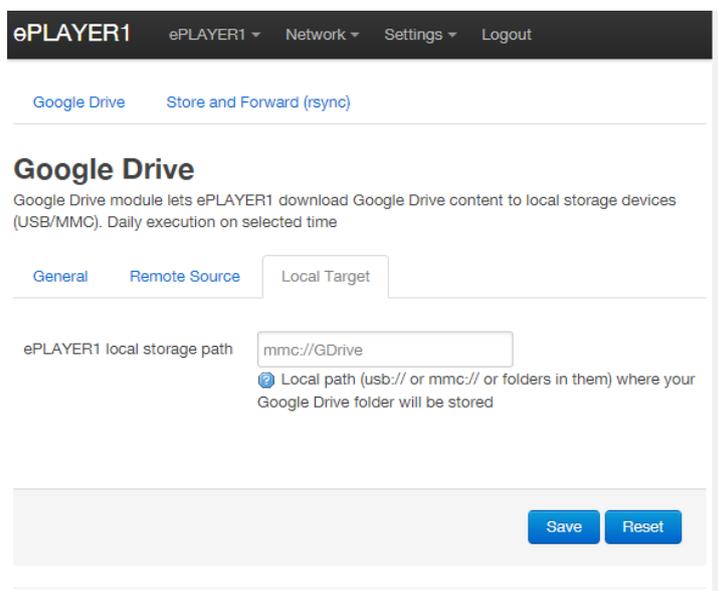


Figura 34: configuración Local Target

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.

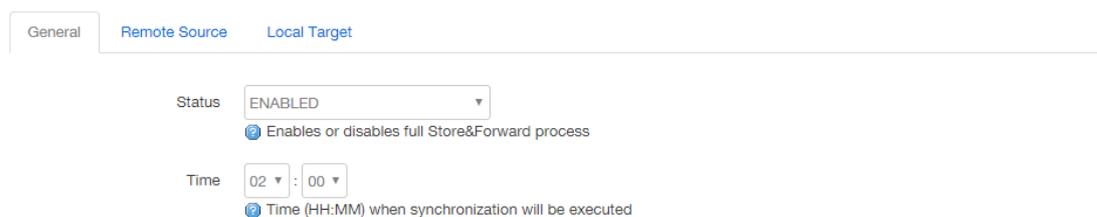


Figura 35: módulo Store & Forward

- **General:**
 - **Status:** active/desactiva completamente el proceso Store & Forward.
 - **Time:** hora (HH:MM) en la que se ejecutará la sincronización.

- **Remote source:**
 - **Host:** host o dirección IP.
 - **Port.**
 - **Path:** dirección del host donde se alojan los contenidos.
 - **Username.**
 - **Private key:** contraseña privada RSA/OPENSSH.

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

- **Local target:**
 - **Path:** definido por el campo Playlist Path del PRESET01.

8. PÁGINA CMS MANAGEMENT

CMS significa Content Management System (Sistema de gestión de contenidos).

ePLAYER1 puede ser configurado en este modo comportándose como “esclavo” de una plataforma CMS, obedeciendo una programación (eventos de calendario, listas de reproducción, anuncios, etc.) que la compañía CMS gestiona a través de Internet.

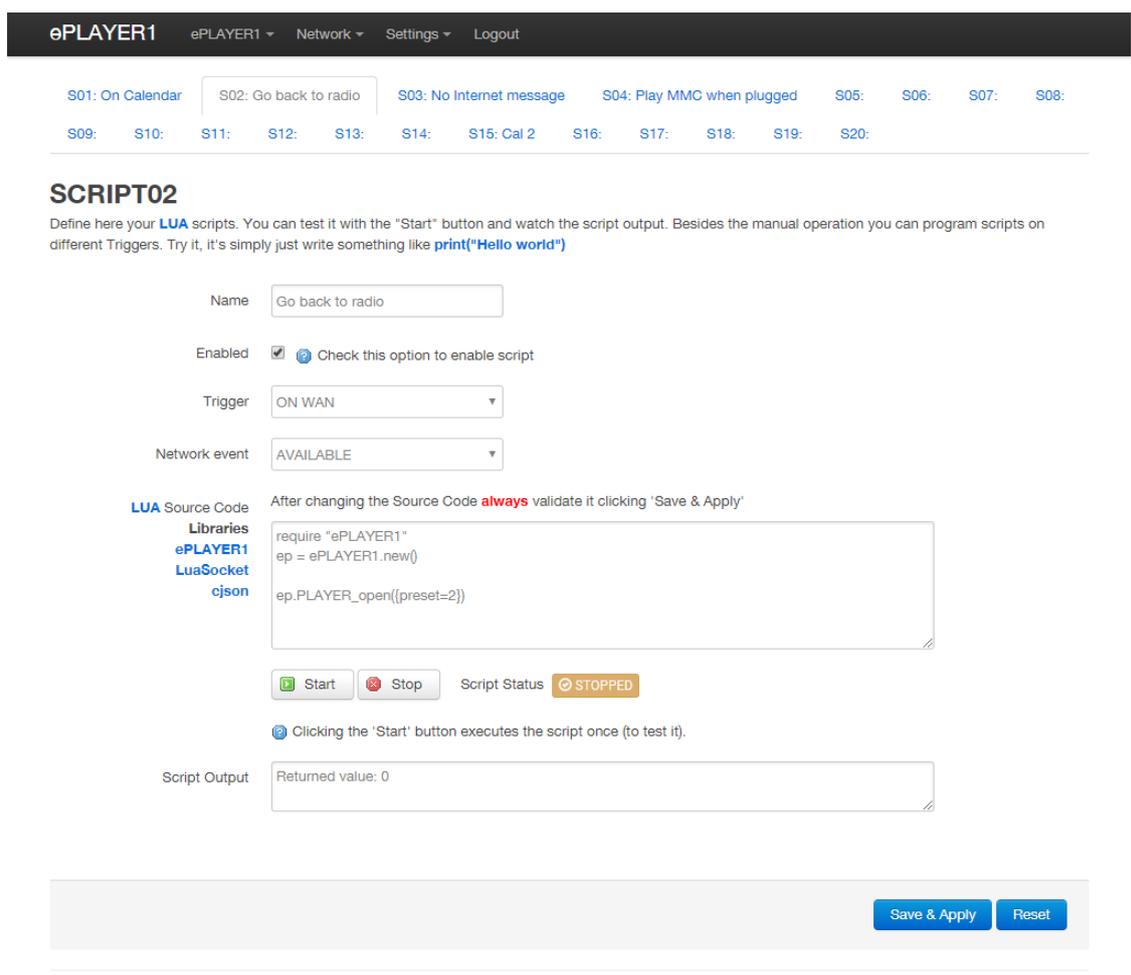
Esta página se encuentra disponible para dar soporte a compañías CMS que utilizaban esta funcionalidad, pero esta característica ha evolucionado en la función “**Player Profile**”. Diríjase al capítulo 0 para más información.

9. PÁGINA SCRIPTS/LUA

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

Cada script puede considerarse un guión que ejecuta el ePLAYER1, una serie de tareas pre-programadas o funciones disponibles, y que se ejecutan cuando se recibe un determinado estímulo.

ePLAYER1 dispone de 20 scripts, los cuales pueden ser configurados de forma independiente. En el encabezado de la página puede ver los 20 scripts (en color azul) cuyos nombres por defecto son: S01, S02...S20. Al hacer click sobre el nombre accederá a la configuración de dicho script. El nombre con que aquí aparecen los scripts puede editarse dentro de la configuración del mismo. Tras guardar este ajuste en el script, deberá refrescar la página del navegador (F5) para visualizar estos cambios.



The screenshot shows the 'SCRIPT02' configuration page in the ePLAYER1 interface. At the top, there is a navigation bar with 'ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below this is a menu of script triggers from S01 to S20. The 'SCRIPT02' section is active, showing the configuration for the script 'Go back to radio'. The script is enabled, triggered by 'ON WAN' on the 'AVAILABLE' network event. The Lua source code is as follows:

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

The script status is 'STOPPED'. The script output shows 'Returned value: 0'. At the bottom right, there are 'Save & Apply' and 'Reset' buttons.

Figura 36: ejemplo de configuración de un script

- **Name:** nombre que le da el usuario al script. Este nombre aparecerá en el encabezado de la página Scripts/LUA.
- **Enable:** habilita o deshabilita el script.
- **Trigger:** estímulo que dispara la ejecución del script. Existen diferentes formas de disparar un script o de automatizar tareas:
 - **ON BOOT:** al arrancar el dispositivo. Pueden configurarse tareas de puesta marcha.
 - **ON EVENT:** con la activación de un evento GPI (GPI1 ó GPI2), además del evento de detección de silencio (SILENCE)
 - **ON PRESET:** tras la carga de un preset. Se ha de seleccionar uno de los 20 presets, la recuperación del cual disparará el script.
 - **ON CALENDAR:** con el disparo de un evento de calendario. Se ha de seleccionar uno de los 24 eventos de calendario, el cual disparará a su vez el script.

- **ON CLOUD DISK:** con la finalización correcta (con resultado de sincronización “OK”) de la sincronización con un disco remoto. Ha de indicarse con cuál de los discos: Google Drive o rsync
- **ON LAN:** al detectar que la LAN (red local) está disponible o no.
- **ON WAN:** al detectar que la WAN (acceso a Internet) está disponible o no.
- **ON MMC:** al conectar / desconectar una tarjeta SD y ser reconocida correctamente por la unidad ePLAYER1.
- **ON USB:** al conectar / desconectar un dispositivo USB y ser reconocido correctamente por la unidad ePLAYER1.
- **ON PORTAL:** *en construcción (relativo a Ecler Gallery).*
- **ON ERROR:** al producirse el error indicado en “Error code” mediante un código. Puede consultarse una tabla con códigos de error en la librería de programación del ePLAYER1 (anexo para programadores).
-

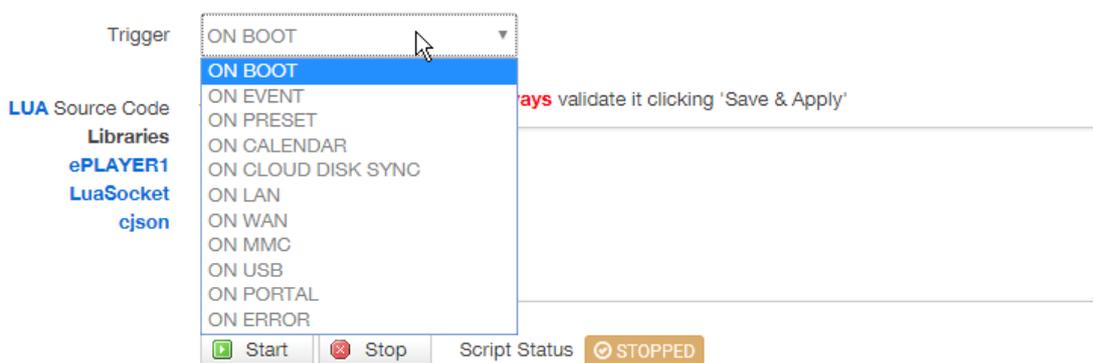


Figura 37: triggers disponibles para la ejecución de un script

- **LUA Source Code:** en este campo es donde se ha de introducir el texto del script.
- **Documentación para programadores:** existen unos enlaces (color azul) disponibles en el ePLAYER1 para su consulta, estos son:
 - **LUA:** manual del lenguaje de programación LUA
 - **ePLAYER1:** librería LUA del ePLAYER1 (o anexo para programadores). Detalla los objetos, funciones, y parámetros de la librería. Interfaz entre LUA y el firmware del ePLAYER1 utilizando el protocolo JSON.
 - **LuaSocket:** documentación de la librería LuaSocket.
 - **cjson:** documentación del módulo LUA CJSON. Proporciona soporte JSON para LUA.

- **Botones Start/ Stop:** el botón Start ejecuta de forma inmediata el script, sin necesidad de que ocurra el estímulo programado. El script se ha de guardar antes de pulsar este botón para que se apliquen los cambios. Útil para realizar tests. El botón Stop detiene la ejecución del script. Estas funciones son especialmente útiles durante la programación de los scripts, para comprobar las acciones ejecutadas por cada script y depurar su código
- **Script Status:** determina el estado del script. RUNNING (parpadeando) si está en ejecución. STOPPED si está detenido (ha finalizado).
- **Script Output:** salida del script. Pueden escribirse mensajes de salida que aparecerán en esta pantalla. Útil para depurar scripts.

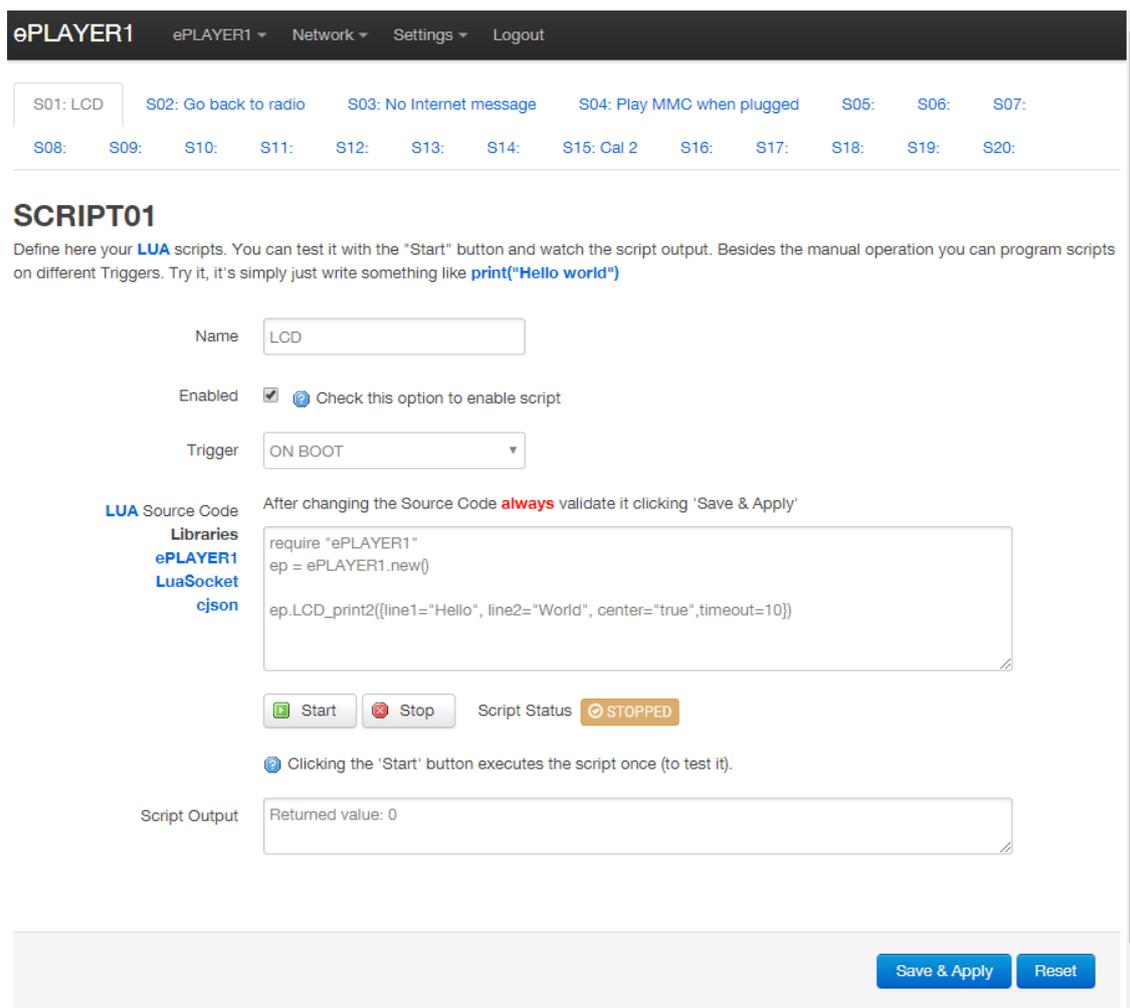
En los siguientes capítulos se muestran una serie de ejemplos de scripts sencillos. Tenga en cuenta que se trata de una herramienta de programación y personalización del ePLAYER1 muy potente, dado que un mismo script puede ejecutar diversas tareas que pueden concatenarse, depender de diferentes circunstancias e implementar toda una lógica e “inteligencia” en su modo de trabajo.

¡El único límite es su imaginación!

9.1. Ejemplo Script01:

Escribir mensajes en la pantalla LCD

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



The screenshot shows the ePLAYER1 web interface. At the top, there's a navigation bar with 'ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below that, a grid of script buttons is visible, with 'S01: LCD' selected. The main content area is titled 'SCRIPT01' and contains the following configuration:

- Name:** LCD
- Enabled:** Check this option to enable script
- Trigger:** ON BOOT
- LUA Source Code:** After changing the Source Code **always** validate it clicking 'Save & Apply'

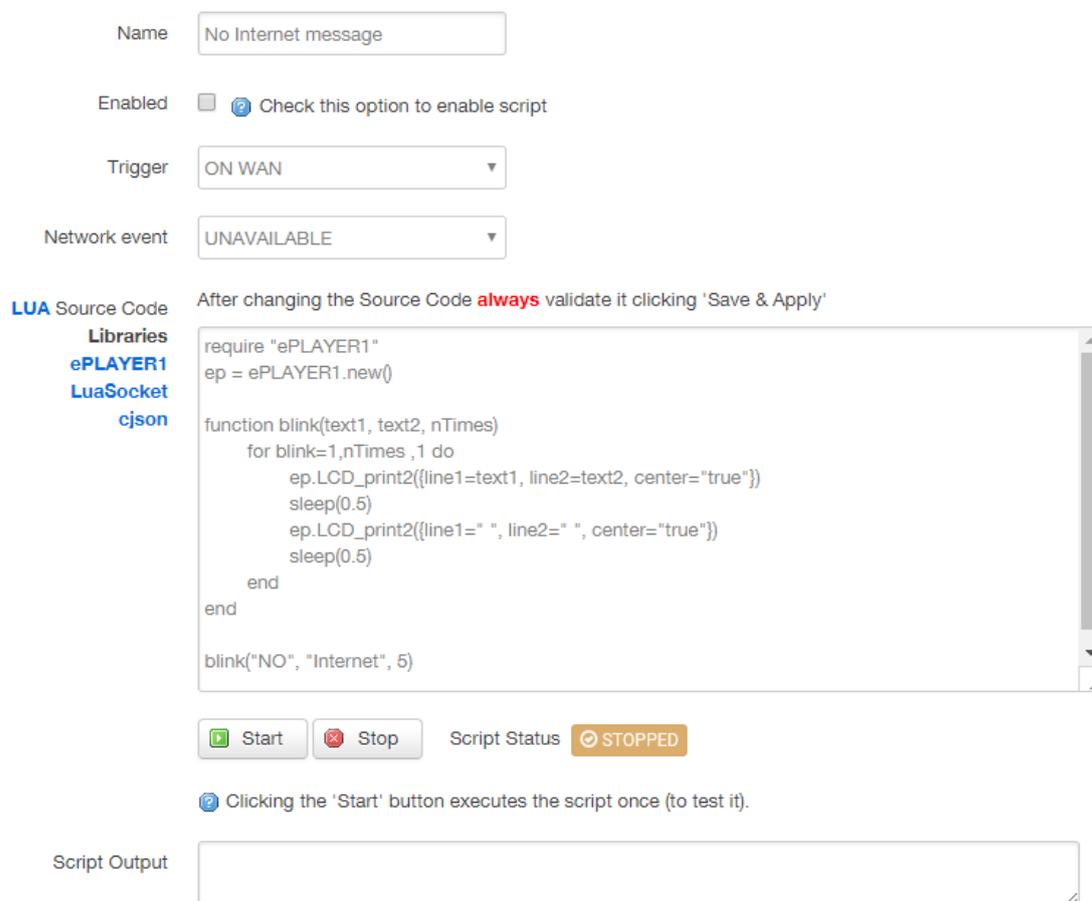

```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
ep.LCD_print2({line1="Hello", line2="World", center="true", timeout=10})
```
- Script Status:** STOPPED
- Script Output:** Returned value: 0

At the bottom right, there are 'Save & Apply' and 'Reset' buttons.

Figura 38: ejemplo script01

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

Estos mensajes pueden configurarse de forma que tengan una utilidad práctica. El siguiente script muestra un mensaje “NO INTERNET” parpadeando cuando se pierde la conexión WAN. Además, se ha escrito de tal forma que podamos utilizar la función “blink” varias veces dentro del mismo script.



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'

Libraries
ePLAYER1
LuaSocket
cjson

```
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)
```

Start Stop Script Status STOPPED

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

Script Output

Figura 39: ejemplo script01 – 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

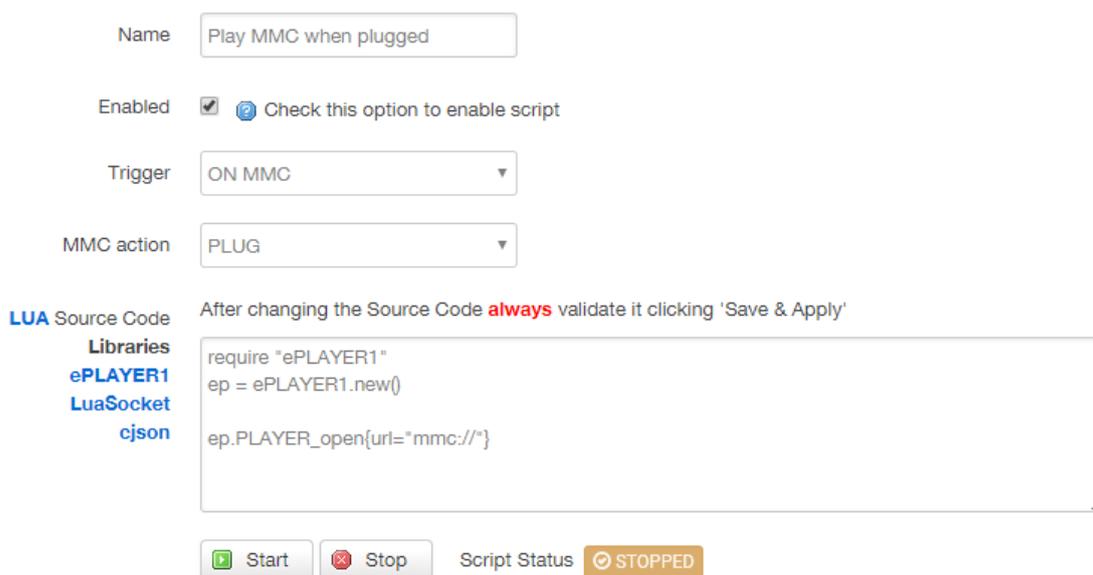
blink("NO", "Internet", 5)
```

9.2. Ejemplo Script02:

Reproducir automáticamente la tarjeta SD cuando se inserte

Existen aplicaciones en las que el medio de almacenamiento local cambia según el usuario. Por ejemplo, una sala de actividades de un gimnasio en la que en cada sesión, cada monitor cambia la música. O dicho de otra forma, conecta su dispositivo USB o tarjeta SD para reproducir su contenido. Se podría automatizar de tal forma, que los usuarios se limiten simplemente a insertar su dispositivo en el reproductor ePLAYER1 y la reproducción comience de forma automática, evitando una manipulación indebida y/o ahorrándole la lectura del manual del dispositivo.

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



The screenshot shows a configuration form for a script named "Play MMC when plugged". The form includes the following fields and options:

- Name:** Play MMC when plugged
- Enabled:** Check this option to enable script
- Trigger:** ON MMC
- MMC action:** PLUG
- LUA Source Code:** After changing the Source Code **always** validate it clicking 'Save & Apply'


```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()

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

```
- Libraries:** ePLAYER1, LuaSocket, cJSON
- Buttons:** Start, Stop, Script Status (STOPPED)

Figura 40: ejemplo script02

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

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

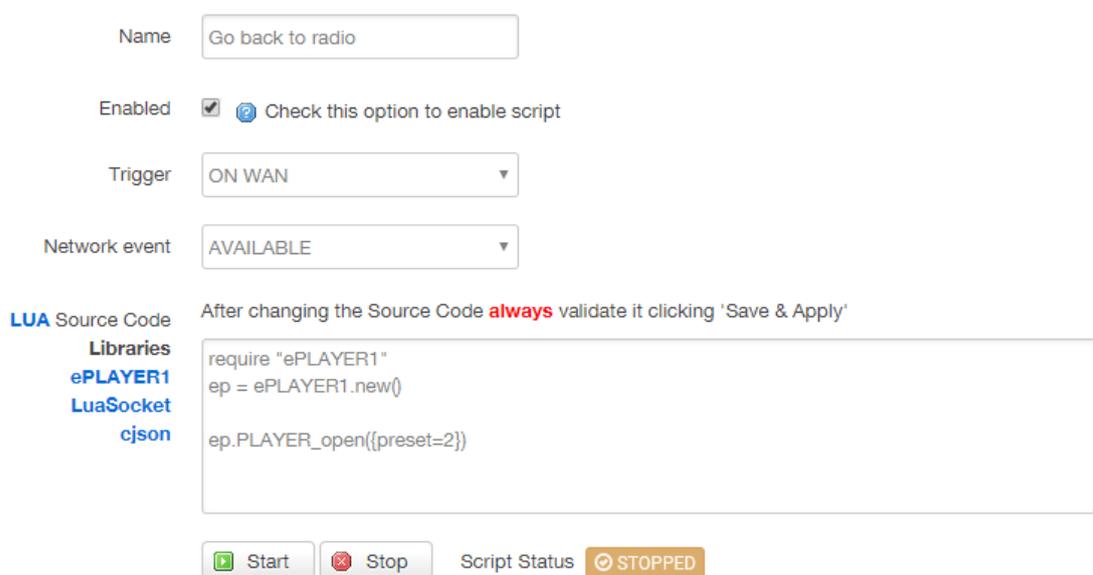
```

9.3. Ejemplo Script03:

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

El siguiente script carga un preset cuando se detecta la WAN disponible, dicho de otra forma, se detecta acceso a Internet. Puede resultar interesante si se combina con el evento por detección de silencio:

El ePLAYER1 se encuentra reproduciendo una radio de Internet, sin embargo, por un problema en la red, deja de tener acceso a dicha radio. Tras unos segundos sin audio, se activa el evento por detección de silencio, y el ePLAYER1 comienza a reproducir contenido de la tarjeta SD (música de back-up). Sin embargo, se quiere volver a reproducir la radio que estaba reproduciéndose, de forma automática, cuando la conexión a Internet vuelva a estar disponible.



The screenshot shows 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 (green play icon), Stop (red stop icon), Script Status (orange STOPPED button)

Figura 41: ejemplo script03

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

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

10. MENÚ NETWORK

Este menú permite configurar las interfaces red Ethernet y WiFi.

- **Wired interface:** permite la edición de parámetros de conexión por puerto Ethernet RJ45.
- **WiFi interface:** permite el ajuste de parámetros de la interfaz WiFi.

10.1. Conexión mediante cable RJ45

Conecte el cable RJ45 en el puerto Ethernet, Si se selecciona la opción DHCP, se la asignará una IP automática, por lo que no será necesario configurarla. Si se selecciona la opción STATIC (estática), se tendrán que configurar los siguientes parámetros:

- **IP:** dirección del red del dispositivo
- **MASK:** máscara de subred
- **GATEWAY:** puerta de enlace
- **DNS1:** sistema de nombre de dominio 1
- **DNS2:** sistema de nombre de dominio 2

10.2. Conexión inalámbrica punto-a-punto

ePLAYER1 puede establecer una conexión inalámbrica punto a punto con un dispositivo con interfaz WiFi (PC, *Smartphone*, *tablet*, etc.) ya sea para acceder a la aplicación web o para envío de *streaming* a través de AirPlay/DLNA. Asegúrese que el dispositivo se encuentra configurado como modo MASTER (Access point).

Wifi Interface

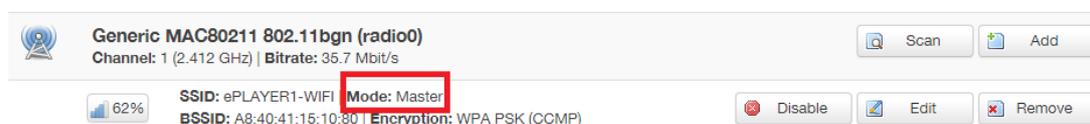


Figura 42: configuración de la interfaz WiFi en modo master

Vaya a ajustes WiFi de su dispositivo, seleccione ePLAYER1-WIFI e introduzca la contraseña (0123456789). Se establecerá una conexión punto-a-punto inalámbrica.



Figura 43: ajustes WiFi de un Smartphone

Consejo: si dispone de más de un ePLAYER1 en la misma instalación, o simplemente quiere personalizar los parámetros con los que se visualiza la red, recomendamos cambiar el SSID y la contraseña de la red WiFi de su/s ePLAYER1/s. Para ello, haga click en “Edit” y ajuste los parámetros de la red WiFi según sus necesidades.

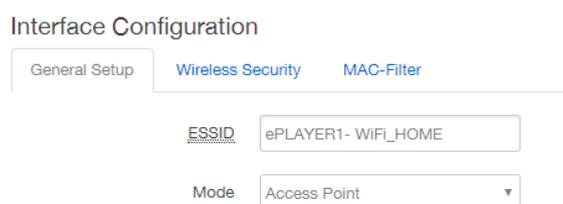


Figura 44: cambio de SSID de la red WiFi

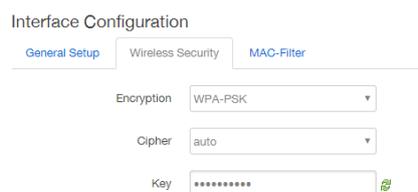


Figura 45: cambio de la clave de seguridad de la red WiFi

10.3. Conexión a una red WiFi

ePLAYER1 puede conectarse a Internet a través de una red WiFi doméstica para acceder a las direcciones de red almacenadas en los pre-ajustes.

En la página de configuración de la interfaz WiFi, pulse SCAN. Seleccione su red WiFi doméstica e introduzca la contraseña. Pulse SUBMIT. En la siguiente página pulse SAVE & APPLY (puede realizar ajustes de parámetros avanzados en esta misma página).

Wifi Interface



Figura 46: Configuración de la interfaz WiFi en modo cliente

Se establecerá una conexión inalámbrica a su red WiFi doméstica.

11. MENÚ SETTINGS

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

11.1. Página Name and Time

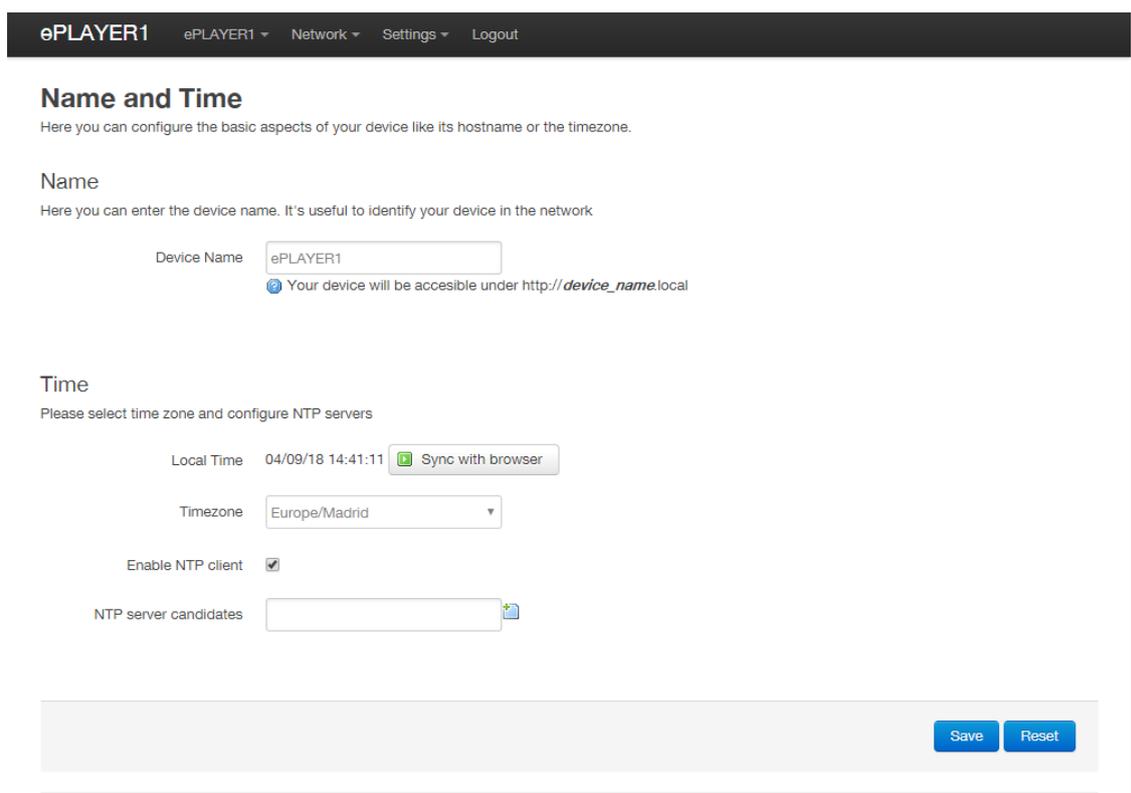
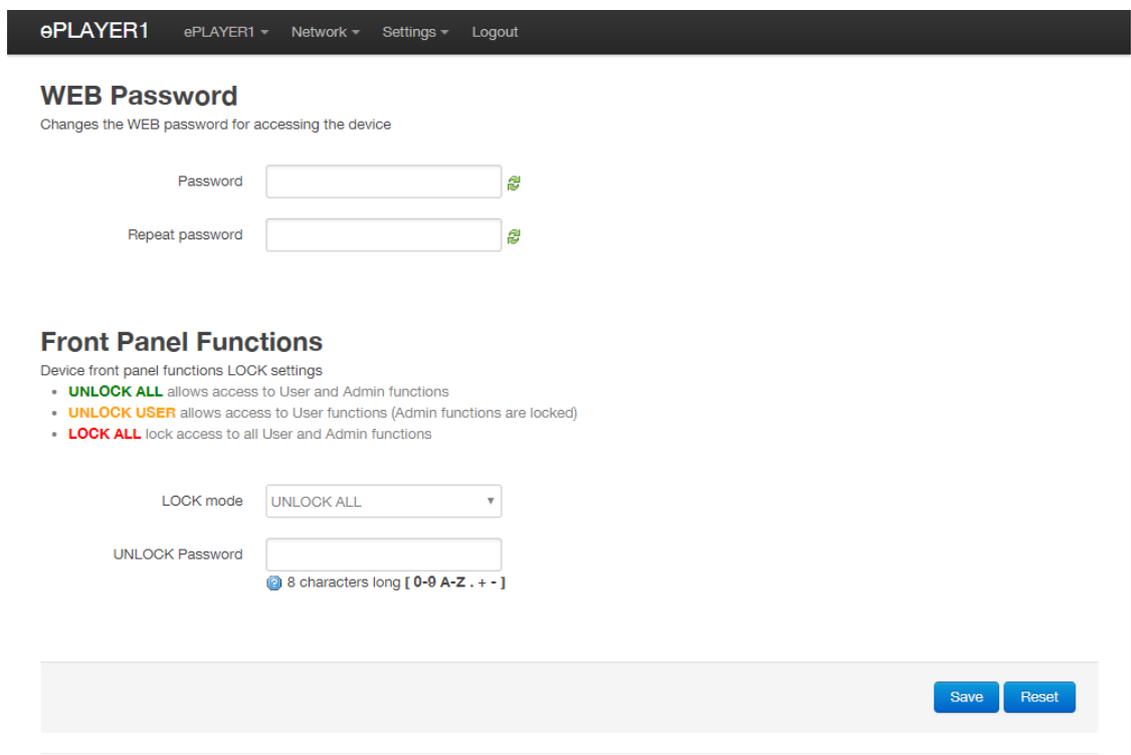


Figura 47: página Name and Time

- **Name:** nombre del dispositivo. Nombre con el que se mostrará en otros dispositivos (p.e. en dispositivos AirPlay, aplicación de control RePLAYER, etc.).
- **Time:** ajuste horario del dispositivo. Puede sincronizarse con la hora del navegador (Sync with Browser) y habilitar sincronización horaria vía NTP (recomendable si dispone de conexión a Internet y está utilizando eventos disparados por calendario).

11.2. Página Security

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



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 . + -]

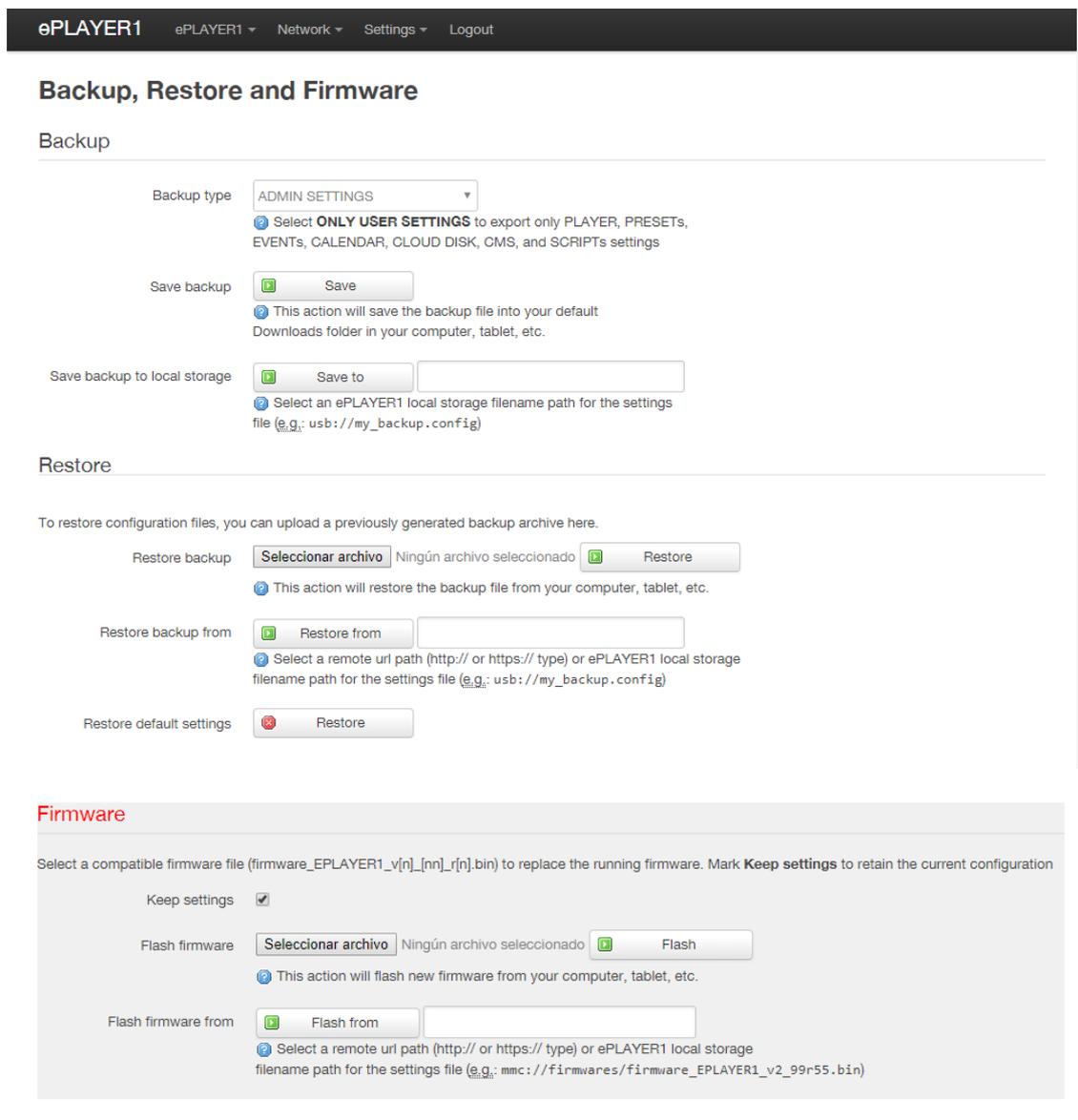
Save Reset

Figura 48: página Security

- **Web Password:** permite cambiar la contraseña de acceso a la aplicación web. Por defecto, **ecler**.
- **Front Panel Functions:**
 - **UNLOCK ALL:** desbloquea todas las teclas del panel frontal.
 - **UNLOCK USER:** bloquea el acceso al menú de configuración del dispositivo (funciones de administrador), permitiendo utilizar todas las demás funcionalidades.
 - **LOCK ALL:** bloquea todas las teclas del panel frontal.

11.3. Página Backup, Restore and Firmware

Esta página permite gestionar las copias de seguridad de su dispositivo ePLAYER1 así como actualizar la versión de Firmware.



The screenshot shows the ePLAYER1 web interface with a navigation bar at the top containing 'ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. The main content area is titled 'Backup, Restore and Firmware' and is divided into three sections:

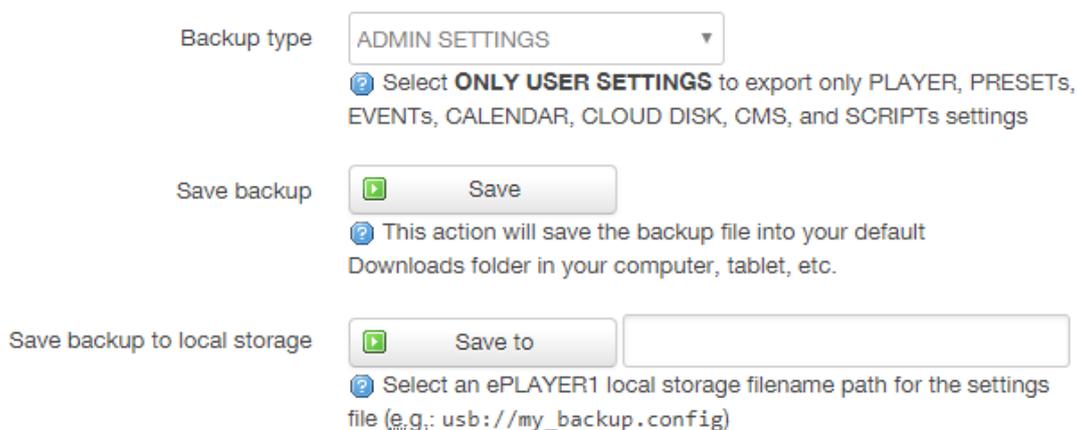
- Backup:**
 - Backup type:** A dropdown menu set to 'ADMIN SETTINGS'. Below it, a note states: 'Select **ONLY USER SETTINGS** to export only PLAYER, PRESETS, EVENTS, CALENDAR, CLOUD DISK, CMS, and SCRIPTS settings'.
 - Save backup:** A 'Save' button. Below it, a note states: 'This action will save the backup file into your default Downloads folder in your computer, tablet, etc.'
 - Save backup to local storage:** A 'Save to' button followed by an input field. Below it, a note states: 'Select an ePLAYER1 local storage filename path for the settings file (e.g.: usb://my_backup.config)'.
- Restore:**
 - Restore backup:** A 'Seleccionar archivo' button, the text 'Ningún archivo seleccionado', and a 'Restore' button. Below it, a note states: 'This action will restore the backup file from your computer, tablet, etc.'
 - Restore backup from:** A 'Restore from' button followed by an input field. Below it, a note states: '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:** A 'Restore' button with a red 'X' icon.
- Firmware:**
 - A heading 'Firmware' in red.
 - A note: '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:** A checked checkbox.
 - Flash firmware:** A 'Seleccionar archivo' button, the text 'Ningún archivo seleccionado', and a 'Flash' button. Below it, a note states: 'This action will flash new firmware from your computer, tablet, etc.'
 - Flash firmware from:** A 'Flash from' button followed by an input field. Below it, a note states: '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)'.

Figura 49: página Backup, Restore and Firmware

11.3.1. Guardar copias de seguridad (Backup)

- **Backup type:** permite seleccionar un tipo de copia de seguridad.
 - **ADMIN SETTINGS:** guarda todos los ajustes (los de administrador y los de usuario). PLAYER, PRESETS, EVENTS, CALENDAR, CLOUD DISK STORAGE, CMS , SCRIPTS, NAME AND TIME, SECURITY, PLAYER PROFILE, USB/MMC SETTINGS (Encriptación) y ajustes de red.
 - **USER SETTINGS:** guarda únicamente los ajustes de usuario. PLAYER, PRESETS, EVENTS, CALENDAR, CLOUD DISK STORAGE, CMS y SCRIPTS.
 - **GALLERY SETTINGS:** *en construcción.*
- **Save Backup:** genera una copia de seguridad que se almacenará en la carpeta de descargas configurada en su navegador.
- **Save backup to local storage:** genera una copia de seguridad que se guardará en la dirección de almacenamiento local indicada, con el nombre indicado. Por ejemplo, “mmc://backups/copia1.config” (ejemplo de carpeta en una tarjeta SD insertada en la unidad ePLAYER1)

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)

Figura 50: backup

11.3.2. Restaurar copias de seguridad y ajustes de fábrica (Restore)

- **Restore backup:** restaura un archivo de configuración (o copia de seguridad) alojado en su ordenador (o *tablet*, etc.).
- **Restore backup from:** restaura un archivo de configuración alojado en uno de los medios de almacenamiento del ePLAYER1, USB o SD. También puede restaura un archivo alojado en una ubicación remota, dirección URL.
- **Restore default settings:** restaura el dispositivo a los valores de fábrica.

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

Figura 51: restore

11.3.3. Actualización de Firmware (Firmware)

- **Keep Settings:** seleccione esta opción si desea mantener la configuración actual del dispositivo. Si no marca esta opción, al actualizar el firmware el dispositivo volverá a sus ajustes de fábrica.
- **Flash Firmware:** actualiza empleando un archivo de firmware alojado en su ordenador (o tablet, etc.).
- **Flash Firmware from:** actualiza empleando un archivo de firmware alojado en uno de los medios de almacenamiento del ePLAYER1, USB o SD. También puede emplear un archivo alojado en una ubicación remota mediante dirección URL.

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 Ningún archivo seleccionado

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

Flash firmware 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)

Figura 52: firmware

11.4. Página Player Profile

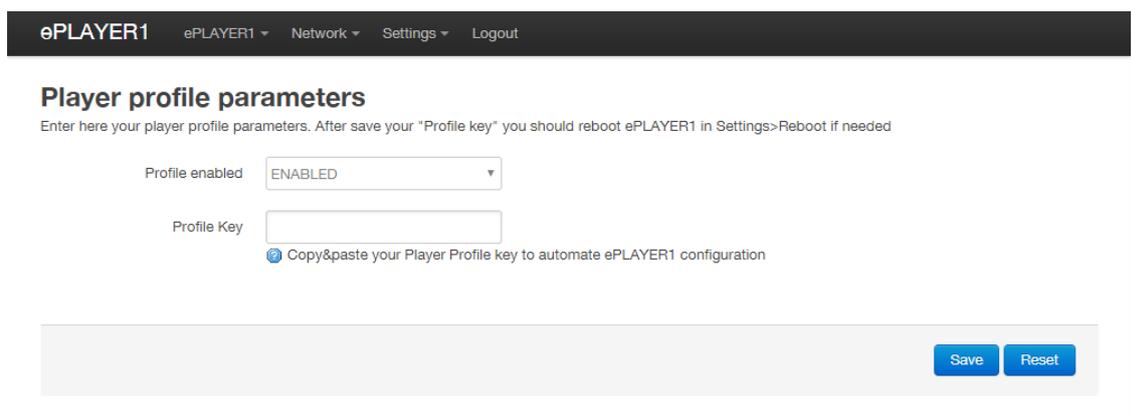


Figura 53: página Player Profile

La función Player Profile (perfil de reproductor) permite, mediante la introducción de una clave única, que un reproductor adopte una configuración de funcionamiento determinada, y preestablecida, de forma automática. Dicha clave (también denominada clave de cliente, o “key”) puede ser introducida en el proceso de fabricación del equipo (sujeto a acuerdos comerciales de cantidades mínimas, etc.) y/o bien posteriormente, por parte del cliente.

Por ejemplo, ePLAYER1 puede ser configurado con un determinado perfil de reproductor (Player Profile), para que se comporte como “esclavo” de una plataforma CMS (Content Management System), obedeciendo una programación (eventos de calendario, listas de reproducción, anuncios, etc.) que la compañía CMS gestiona a través de Internet.

Puede habilitar o deshabilitar esta función. Si está habilitada, deberá introducir la clave de su perfil (Profile Key) para que la unidad ePLAYER1 adopte automáticamente el perfil de funcionamiento preestablecido por dicha clave (proporcionada por la compañía CMS con la que ha contratado un servicio, etc.).

11.5. Página USB/MMC Settings

Esta página permite visualizar el espacio utilizado en los medios de almacenamiento local y la encriptación de dichos dispositivos, y activar la función de encriptación, en caso que se desee: por razones de seguridad y de protección de datos, en determinadas aplicaciones se precisa proteger el contenido musical que se aloja en la tarjeta SD o dispositivo USB. Así, en el caso de una sustracción indebida del medio de almacenamiento local, los datos estarán protegidos, ya que únicamente serán legibles por el dispositivo que los encriptó.

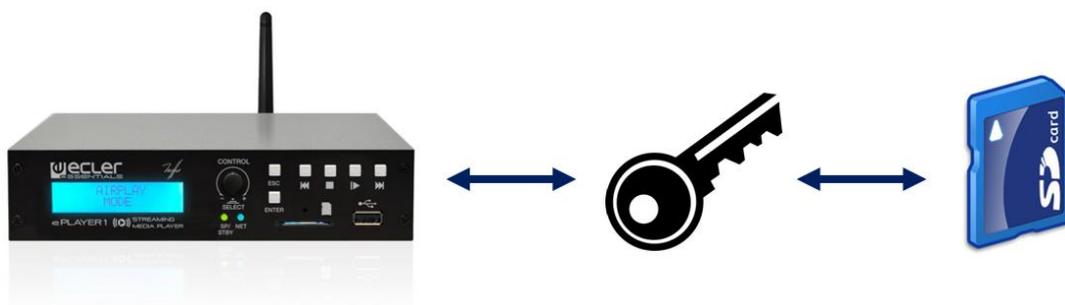


Figura 54: encriptación de un medio de almacenamiento local

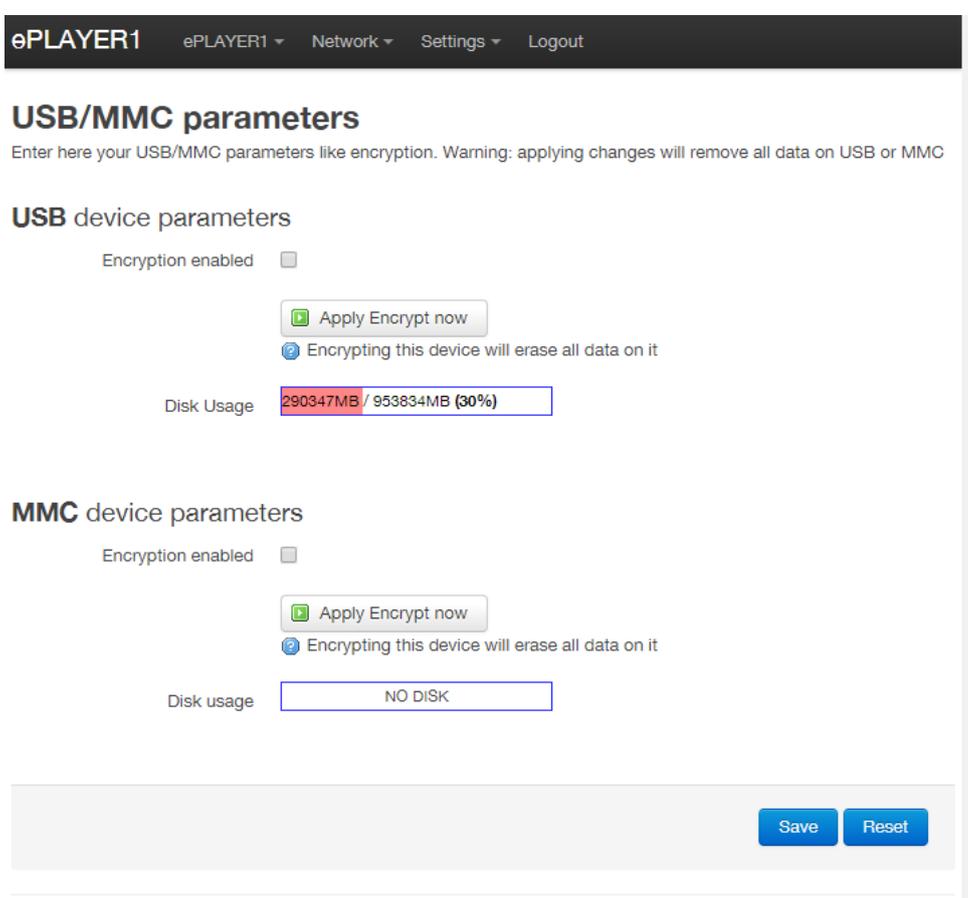
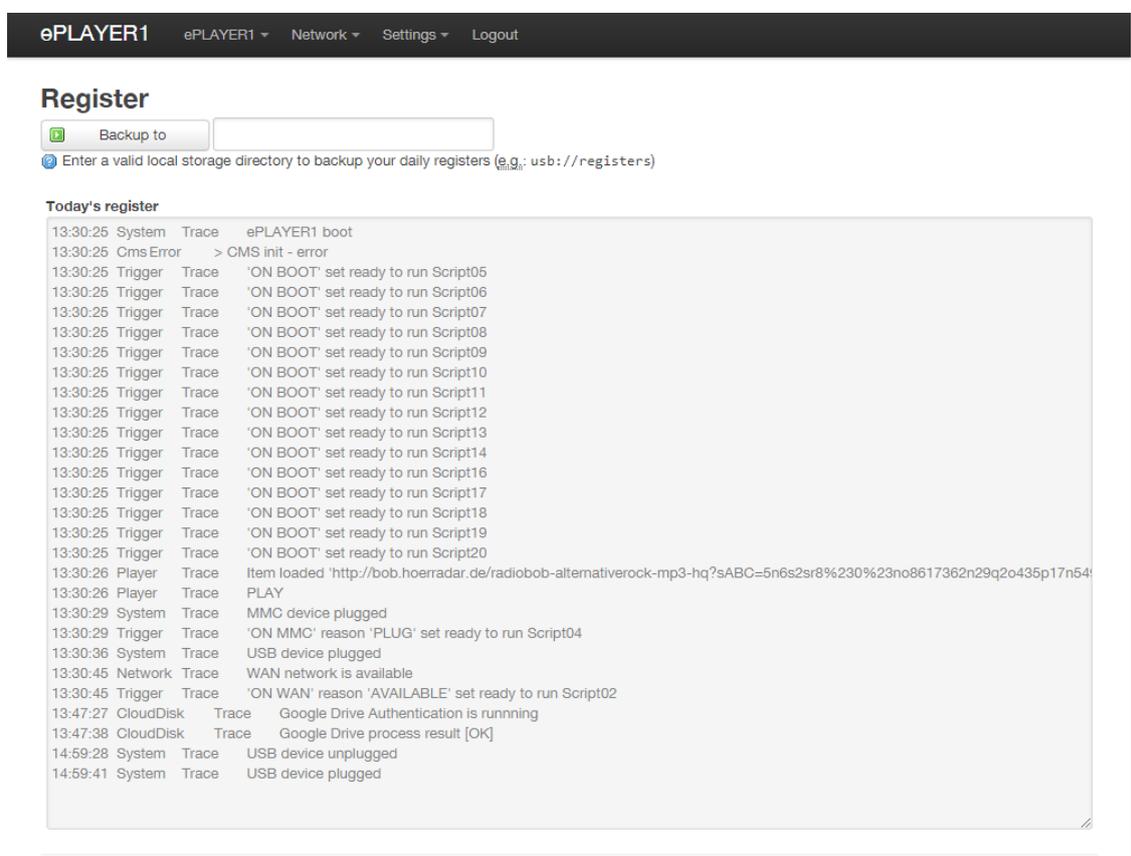


Figura 55: USB/MMC Settings

- **Encryption enabled:** habilita / deshabilita la encriptación del medio, USB o SD. Si guarda este ajuste, el dispositivo encriptará el disco la próxima vez que se monte la unidad, ya sea al introducir el medio o al reiniciar el dispositivo.
- **Apply Encrypt now:** ejecuta de forma inmediata la encriptación del medio.
- **Disk Usage:** muestra el almacenamiento en uso (MB), el almacenamiento total del medio (MB) y el disponible (%). Si no encuentra ningún medio se visualizará “NO DISK”

11.6. Página Register

Esta página muestra un registro de actividad del dispositivo ePLAYER1 (“Log file”). Todos los eventos o acciones que se ejecutan en el dispositivo quedan registrados junto con la hora en la que ocurrieron. Este archivo de registro se genera diariamente y puede almacenarse.



The screenshot shows the 'Register' page of the ePLAYER1 interface. At the top, there is a navigation bar with 'ePLAYER1', 'ePLAYER1', 'Network', 'Settings', and 'Logout'. Below the navigation bar, the title 'Register' is displayed. There is a 'Backup to' button and a text input field. A tooltip indicates: 'Enter a valid local storage directory to backup your daily registers (e.g.: usb://registers)'. Below this, a section titled 'Today's register' contains a log of events:

Time	Category	Type	Message
13:30:25	System	Trace	ePLAYER1 boot
13:30:25	CmsError	>	CMS init - error
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script05
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script06
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script07
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script08
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script09
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script10
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script11
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script12
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script13
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script14
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script16
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script17
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script18
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script19
13:30:25	Trigger	Trace	'ON BOOT' set ready to run Script20
13:30:26	Player	Trace	Item loaded 'http://bob.hoerradar.de/radiobob-alternativerock-mp3-hq?sABC=5n6s2sr8%230%23no8617362n29q2o435p17n54'
13:30:26	Player	Trace	PLAY
13:30:29	System	Trace	MMC device plugged
13:30:29	Trigger	Trace	'ON MMC' reason 'PLUG' set ready to run Script04
13:30:36	System	Trace	USB device plugged
13:30:45	Network	Trace	WAN network is available
13:30:45	Trigger	Trace	'ON WAN' reason 'AVAILABLE' set ready to run Script02
13:47:27	CloudDisk	Trace	Google Drive Authentication is running
13:47:38	CloudDisk	Trace	Google Drive process result [OK]
14:59:28	System	Trace	USB device unplugged
14:59:41	System	Trace	USB device plugged

Figura 56: página Register

- **Backup to:** permite guardar copias diarias del archivo de registro en un medio de almacenamiento local (indicando la ruta).

11.7. Página Reboot

Permite reiniciar el ePLAYER1 desde la aplicación web.

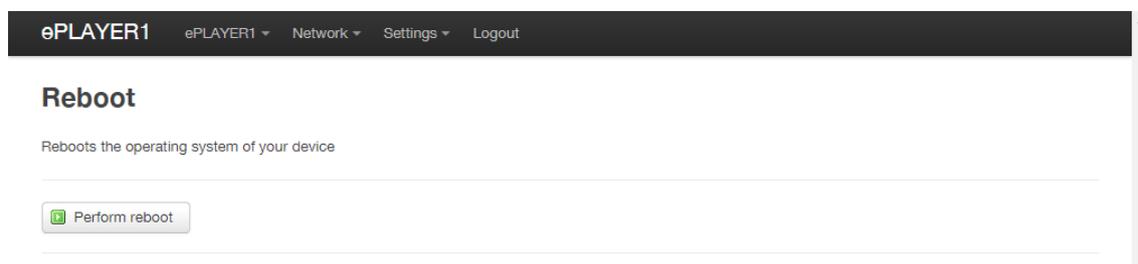


Figura 57: página reboot



Todas las características del producto están sujetas a variación debido a las tolerancias de producción. **NEEC AUDIO BARCELONA S.L.** se reserva el derecho a realizar cambios o mejoras en el diseño o la fabricación que puedan afectar estas especificaciones de producto.

Motors, 166-168 08038 Barcelona - Spain - (+34) 932238403 information@ecler.es www.ecler.com