

## **PLAYER ONE**

REPRODUCTORES DE AUDIO
Reproductor de Audio Local y Streaming



# MANUAL DE USUARIO



# ÍNDICE

HAR	D۱	WAR	E	-28
,	1	ADV	RTENCIA IMPORTANTE	7
:	2	INST	RUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD	8
:	3	NOTA	A IMPORTANTE	9
	4	INTRODUCCIÓN		
!	5	INSTALACIÓN Y CONEXIONADO		
		5.1	Ubicación, montaje y ventilación	11
		5.2	Conexión a red eléctrica y encendido	11
		5.3	Conexiones de audio de salida	11
		5.4	Puerto Ethernet para configuración y conexión a Internet	11
		5.5	Interfaz WiFi para configuración y conexión a Internet	12
		5.6	Puertos GPI de control remoto	12
(	6	PANE	L FRONTAL	13
•	7	PUES	TA EN MARCHA	14
		7.1	Encendido	14
		7.2	Menú principal	16
		7.3	Reproducción de un medio local	17
			7.3.1 Reproducción de archivos alojados en un dispositivo de almacenam	
			7.3.2 Reproducción de archivos alojados en una tarjeta de memoria MICR	
		7.4	Reproducción de streaming de audio	19
			7.4.1 Reproducción de streaming a través de AirPlay	19
			7.4.2 Reproducción de streaming a través de DLNA	. 20
			7.4.3 Reproducción de una radio por Internet	. 21
			7.4.4 Reproducción de streaming a través de Internet	. 22
		7.5	Menú de configuración	23
		7.6	Menú de bloqueo	24
:	8	LISTA	DE FUNCIONES PLAYER ONE	25



9	DIAG	RAMA DE FUNCIONES PLAYER ONE	25
10	CARA	ACTERÍSTICAS TÉCNICAS	26
SOF	TWA	RE	28-153
* P	LAYEF	R ONE Web GUI (v1.00r0)	28-116
11	INTR	ODUCCIÓN Web GUI (v1.00r0)	29
12	PRIM	EROS PASOS	29
	12.1	Guía rápida de conexión vía Ethernet	32
	12.2	Guía rápida de conexión vía WiFi	32
13	DEVI	CE	33
	13.1	Player	33
	13.2	Presets	36
		13.2.1 Ejemplos de fuentes de audio	39
	13.3	Events	41
		13.3.1 Eventos GPI	42
		13.3.2 Evento por detección de silencio SILENCE	44
	13.4	Calendar	45
		13.4.1 General	46
		13.4.2 Source	47
		13.4.3 Date and time interval	47
		13.4.4 Target	50
		13.4.5 Sobre las prioridades	51
		13.4.6 Ejemplo práctico de configuración de eventos de calendario	52
	13.5	Cloud Disk Sync	60
		13.5.1 Google Drive	61
		13.5.2 Store and Forward (rsync)	70
	13.6	CMS Management	74
	13.7	Scripts/LUA	75
		13.7.1 Ejemplo Script01:	78
		13.7.2 Ejemplo Script02:	79
		13.7.3 Eiemplo Script03:	80



		13.7.4 Ejemplo Script04:	81
14	NETW	/ORK	82
	14.1	Conexión mediante cable RJ45	83
	14.2	Conexión inalámbrica punto-a-punto	87
	14.3	Conexión a una red WiFi	90
15	SYSTI	EM	94
	15.1	Name and Time	94
		15.1.1 General settings	94
		15.1.2 Time synchronization	95
	15.2	Security	96
		15.2.1 Web password	96
		15.2.2 Front panel functions	97
		15.2.3 5.2.3. RePlayer	98
	15.3	Backup, Restore and Firmware	99
		15.3.1 Guardar copias de seguridad (Backup)	100
		15.3.2 Restaurar copias de seguridad y ajustes de fábrica (Restore)	101
		15.3.3 Actualización de Firmware (Firmware)	101
	15.4	USB/MMC Settings	102
	15.5	Register	105
	15.6	Reboot	106
16	Anexo	o I: Configuración de un servidor SSH para Store & Forward	107
	16.1	Grupos de contenido	108
	16.2	Instalando SSH en Linux	110
	16.3	Creando usuarios en Linux	110
	16.4	Generando las claves SSH	112
	16.5	Añadiendo contenido de audio al servidor SSH	114
	16.6	Configurando la fuente remota en el reproductor	115
TH	IIRD-I	PARTY CONTROL PROTOCOL	117-124
17	PLAY	ER ONE JSON Commands PRODUCT OVERVIEW	118
18	GENE	RAL CONSIDERATIONS	118
19	PLAY	ER COMMANDS	118



20	CONFIGURATION COMMANDS12		
21	PRESET COMMANDS1		
22	EVENT COMMANDS12		
23	CALENDAR COMMANDS1		
24	STOR	E AND FORWARD COMMANDS	122
25	GOOG	GLE DRIVE COMMANDS	122
26	CONT	ENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) COMMANDS	123
27	SCRIP	PTS COMMANDS	123
28	REGIS	TER COMMANDS	123
29	DEVIC	CE COMMANDS	124
30	PANE	L COMMANDS	124
* LU	IA SD	K	125-144
		/ER1 LUA SDK v1.02	
-		Changelist	
32		YER1 LUA SDK Introduction	
		o use ePLAYER1 module?	
	33.1	Conventions	
	33.2	PLAYER FUNCTIONS	127
	33.3	CONFIG (CFG) FUNCTIONS	130
	33.4	PRESET FUNCTIONS	131
		33.4.1 Preset variables	132
		33.4.2 Preset examples	133
	33.5	EVENT FUNCTIONS	133
		33.5.1 Event variables	134
	33.6	CALENDAR (CAL) FUNCTIONS	134
		33.6.1 Calendar variables	135
	33.7	STORE AND FORWARD (SAF) FUNCTIONS	136
		33.7.1 Store and Forward variables	136
	33.8	GOOGLE DRIVE (GDRIVE) FUNCTIONS	137
		33.8.1 Store and Forward variables	137
	33.9	CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) FUNCTIONS	138



	33.9.1 CMS variables	138
33.10	SCRIPTS FUNCTIONS	138
	33.10.1Script	variables
		140
33.11	REGISTER (LOG) FUNCTIONS	140
33.12	DEVICE (DEV) FUNCTIONS	141
33.13	PANEL FUNCTIONS	143
33.14	FINDER FUNCTIONS	144
33.15	LCD FUNCTIONS	144
* URL STF	EAMS DE RADIOS POR INTERNET	145-153
34 CÓMO	IDENTIFICAR URL STREAMS DE RADIOS POR INTERNET	145
34.1	Cómo descubrir URLs de streaming de audio incluidos en pág	ginas webs: 145
34.2	Reproducir radios por internet vía AirPlay (ePLAYER1):	150



#### 1 **ADVERTENCIA IMPORTANTE**



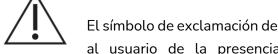




WARNING: SHOCK HAZARD - DO NOT OPEN AVIS: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE - NE PAS OUVRIR



El símbolo del relámpago con una flecha en la punta y dentro de un triángulo equilátero, tiene el propósito de alertar al usuario de la presencia de un voltaje peligroso y sin aislar dentro del aparato, y de una magnitud tal que puede constituir riesgo de descarga eléctrica para las personas.



El símbolo de exclamación dentro de un triángulo equilátero tiene el propósito de alertar al usuario de la presencia de instrucciones importantes sobre la operación y mantenimiento en la información que viene con el producto.

ADVERTENCIA (Si se aplica): Los terminales marcados con el símbolo " 7 "pueden ser de suficiente magnitud como para constituir un riesgo de descarga eléctrica. El cableado externo conectado a los terminales requiere ser instalado por personal cualificado o el uso de cables ya confeccionados.

ADVERTENCIA: para prevenir choques eléctricos o riesgo de incendios, no exponer este equipo a la lluvia o la humedad.

ADVERTENCIA: Aparato con construcción de tipo Clase I debe ser conectado a través de un enchufe con protección de tierra.



#### 2 INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

- 1. Lea estas instrucciones
- 2. Guarde estas instrucciones
- 3. Preste atención a todas las advertencias
- 4. Siga todas las instrucciones
- 5. No utilice este aparato cerca del agua
- 6. Límpielo solamente con un paño seco
- 7. No bloquee ninguna abertura para ventilación. Instálelo de acuerdo con las instrucciones del fabricante
- **8.** No lo instale cerca de fuentes de calor como radiadores, estufas u otros aparatos que produzcan calor, incluidos amplificadores.
- 9. No elimine el propósito de seguridad del cable de corriente polarizado o con conexión de tierra. Un cable polarizado tiene dos bornes, uno más ancho que el otro. Un enchufe con conexión a tierra, tiene dos bornes y un tercer borne conectado a tierra. Este tercer borne está previsto para su seguridad. Si el cable proporcionado no entra en su enchufe, consulte con un técnico electricista para reemplazar ese enchufe obsoleto.
- **10.** Proteja el cable eléctrico de ser aplastado, en especial en la zona de los conectores, los receptáculos de los mismos y en el punto en el que el cable sale del aparato.
- 11. Utilice solamente los accesorios especificados por el fabricante.
- **12.** Desconecte el aparato durante las tormentas eléctricas o cuando no lo vaya a usar durante periodos largos de tiempo.
- 13. Para cualquier reparación, póngase en contacto con un servicio técnico cualificado. La reparación es necesaria cuando el aparato no funciona con normalidad o ha sido dañado por cualquier motivo, ya sea porque el cable o el enchufe estén dañados, porque se hayan derramado líquidos o hayan caído objetos dentro del aparato, o porque el aparato haya sido expuesto a la lluvia o se haya caído.
- **14.** Desconexión de la red: apagando el interruptor de POWER todas las funciones e indicadores del amplificador se pararán, pero la completa desconexión del aparato se consigue desconectando el cable de red de su conector. Por esta razón, éste siempre debe tener fácil acceso.
- **15.** El equipo se conecta a un enchufe con protección de tierra a través del cable de alimentación.
- 16. Parte del etiquetaje del producto está ubicado en la base del mismo.
- **17.** Este aparato no debe ser expuesto a goteo o salpicaduras ni tampoco debe colocarse ningún elemento lleno de agua, tales como jarrones, encima del aparato.



**ADVERTENCIA:** Este producto no ha de ser desechado bajo ningún concepto como residuo urbano no seleccionado. Acuda al centro de tratamiento de residuos eléctricos y electrónicos más cercano.



**NEEC AUDIO BARCELONA, S.L** Declina cualquier responsabilidad por los daños que puedan ocasionarse a personas, animales u objetos por el no cumplimiento de las advertencias anteriores.

#### 3 NOTA IMPORTANTE

¡Agradecemos su confianza por haber elegido nuestro reproductor multimedia PLAYER ONE!

Para conseguir la máxima operatividad y rendimiento de su equipo es **MUY IMPORTANTE**, antes de su conexión, leer detenidamente y tener muy presentes las consideraciones que en este manual se especifican.

Para garantizar el óptimo funcionamiento de este aparato recomendamos que su mantenimiento sea llevado a cabo por nuestros Servicios Técnicos autorizados.

Ecler PLAYER ONE tiene una garantía de 3 años.



#### 4 INTRODUCCIÓN

PLAYER ONE es un reproductor de audio estéreo de tamaño compacto y con posibilidad de reproducir contenidos musicales desde dispositivos de almacenamiento local (USB/Micro-SD), streaming de Internet (radios online, etc.) y de intercambio de medios digitales (DLNA, AirPlay) con las siguientes características principales:

- 1 salida de audio estéreo no balanceada, conector RCA y mini-Jack (selección estéreo/mono para la salida).
- Compatible con formatos de audio mp3, ogg, WAV, AIFF y FLAC.
- Un Puerto USB y una ranura Micro-SD *card* para acceso a contenidos en almacenamiento local.
- Interfaz Ethernet con conector RJ45 para la comunicación con aplicación web de configuración, así como recepción de streaming de Internet.
- Interfaz WiFi (modo cliente o maestro) para la comunicación con aplicación web de configuración, así como recepción de streaming de Internet.
- Totalmente configurable a través de aplicación web (punto a punto o a través de la misma red local LAN)
- 2 puertos GPI (General Purpose Inputs), para disparar los 2 eventos disponibles.
- Evento por detección de silencio.
- Reloj interno con autonomía hasta 240h (sin alimentación AC de la unidad) y sincronización automática con servicios NTP.
- Controles e indicadores en el panel frontal:
  - Pantalla LCD.
  - o Encoder digital para navegación por menús y ajustes de parámetros.
  - 6 teclas retro-iluminadas con función pre-asignada: ENTER, ESC, STOP, PLAY/PAUSE, NEXT y PREV.
- **Firmware modular**: PLAYER ONE dispone de un firmware con servicios modulares que permite a cada usuario personalizar su funcionamiento y adaptarlo a la medida de su proyecto o modelo de negocio. El firmware incluye, entre otras funciones y servicios:
  - o Disparo de eventos por calendario
  - Sincronización de contenidos alojados en la nube (Cloud Disk Sync): compatible con el servicio Google Drive
  - Ejecución de "scripts" (archivos de instrucciones escritos por el usuario, lenguaje lua www.lua.org).
  - o Encriptación de archivos locales (USB/Micro SD)
  - Registro de actividad

**Nota:** La configuración del PLAYER ONE se realiza mediante la aplicación web embebida en el dispositivo. Consulte el <u>manual de la aplicación web GUI de PLAYER ONE & ZERO</u> para obtener más información.



#### 5 INSTALACIÓN Y CONEXIONADO

#### 5.1 Ubicación, montaje y ventilación

PLAYER ONE ha sido especialmente diseñado tanto para su colocación como reproductor de sobremesa como para su ubicación en muebles rack de 19", ocupando media unidad de rack (kit de montaje opcional para armarios de rack estándar, 1UHRMKIT).

En instalaciones profesionales se ubicará preferentemente en el mismo rack donde estén situados las fuentes de audio.

Ya que el consumo es muy bajo, no precisa ventilación, sin embargo, debe evitarse que esté expuesto a una temperatura extrema y debe procurarse que la atmósfera en que esté emplazado sea lo más seca y limpia de polvo posible.

#### 5.2 Conexión a red eléctrica y encendido

El PLAYER ONE se alimenta con corriente alterna mediante su fuente de alimentación externa: 100-240 VAC y 50-60 Hz. Esta fuente de alimentación externa dispone de varios conectores intercambiables: americano, europeo, británico y chino.

El ambiente de trabajo deberá ser seco y estar totalmente libre de polvo. No exponga el aparato a la caída de agua o salpicaduras. No ponga encima objetos con líquido ni fuentes de llama desnuda, como velas.

En caso de requerir alguna intervención y/o conexión-desconexión del aparato debe desconectarse previamente la alimentación. En el interior del aparato no existen elementos manipulables por el usuario. Debe evitarse que el cable de red se entremezcle con los cables blindados que transportan la señal de audio, ya que ello podría ocasionar zumbidos.

#### 5.3 Conexiones de audio de salida

PLAYER ONE dispone en su panel posterior de 1 salida estéreo no balanceada. Los conectores de salida de señal son del tipo de 2 x RCA y 1 x mini-Jack estéreo.

#### 5.4 Puerto Ethernet para configuración y conexión a Internet

Un conector tipo RJ45 permite la conexión del equipo a una red Ethernet o incluso directamente (punto a punto) a un ordenador.

Dicha conexión permite acceder a contenidos de Internet, y también a la configuración del equipo empleando un navegador web en el ordenador, que apunte a la dirección IP del PLAYER ONE, mostrándose la aplicación web embebida en el dispositivo. Consulte el manual de la aplicación web GUI de PLAYER ONE & ZERO para obtener más información.



#### 5.5 Interfaz WiFi para configuración y conexión a Internet

Una interfaz WiFi permite la conexión del equipo a una red WiFi o incluso directamente (punto a punto) a un ordenador vía WiFi.

Dicha conexión permite acceder a contenidos de Internet, y también a la configuración del equipo empleando un navegador web en el ordenador, que apunte a la dirección IP del PLAYER ONE, mostrándose la aplicación web embebida en el dispositivo. Consulte el manual de la aplicación web GUI de PLAYER ONE & ZERO para obtener más información.

#### 5.6 Puertos GPI de control remoto

PLAYER ONE dispone en su panel posterior de 2 entradas GPI de control. Estas entradas pueden conectarse a un dispositivo físico externo (p. ej. un cierre de contacto) y asociarse a una función del PLAYER ONE:

- 1. Cargar y reproducir contenido de audio, previamente configurado
- 2. Recuperación de un preset
- 3. Reproducción de audio con prioridad sobre el programa musical
- 4. Control sobre la barra de transporte (PLAY/PAUSE, STOP, etc.)
- 5. Estímulo interno, para interactuar con otro servicios del reproductor (Scripts por ejemplo)

Los conectores GPI son del tipo de regleta de tornillos de tres contactos (Euroblock). La asignación del conexionado es la siguiente:

Terminal GPI  $\rightarrow$  Terminal -1, 2

Masa > Terminal  $\bot$ 

Los cables de conexión pueden ser de hasta 500 metros aproximadamente, utilizando una sección mínima de 0,5 mm2.

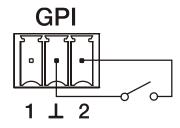


Figura 1: ejemplo de conexionado del GPI 2



#### **6 PANEL FRONTAL**

PLAYER ONE dispone en su panel frontal de los siguientes elementos:

- **1.** Ranura Micro SD: para reproducción de contenidos de audio locales. Hasta 2TB. Formato FAT16/32 y NTFS.
- **2. Puerto USB 2.0**: para reproducción de contenidos de audio locales. Hasta 2TB. Formato FAT16/32 y NTFS.
- 3. LED ON: indicador de encendido
- 4. LED SP: indicador de signal present.
- 5. LED NET: indica la recepción de datos a través de la red (Internet).
- **6. LED SD**: indicador de funcionamiento de la fuente Micro SD.
- 7. Pantalla LCD: permite la visualización de menús, información del reproductor, etc.
- **8. Encoder digital de CONTROL & SELECT**: permite la navegación por menús, selección de parámetros, etc.
- 9. Tecla ESC: permite salir del menú (vuelve a la pantalla principal). También permite el acceso al menú de bloqueo.
- 10. Tecla ENTER: permite el acceso al menú principal y de configuración del dispositivo.
- **11. Tecla PREV (M)**: permite navegar hacia atrás en una *playlist* de un reproductor, al elemento anterior de la cola de reproducción. Dentro del menú principal o de configuración, permite navegar a través de los diferentes ajustes (anterior).
- **12.** Tecla STOP (■): detiene la reproducción en curso.
- **13.** Tecla PLAY/PAUSE ( ▶ II ): inicia/pausa la reproducción del ítem cargado
- **14. Tecla NEXT ()**: permite navegar hacia adelante en una *playlist* de un reproductor, al elemento posterior de la cola de reproducción. Dentro del menú principal o de configuración, permite navegar a través de los diferentes ajustes (siguiente).





#### 7 PUESTA EN MARCHA

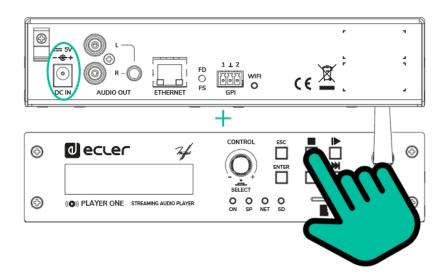
PLAYER ONE ha sido diseñado de tal forma que pueda ser utilizado como reproductor de medios locales, sin necesidad de configuración previa. Sin embargo, Ecler recomienda configurar PLAYER ONE con su aplicación web para disfrutar de toda su funcionalidad. Por favor, diríjase al manual de la aplicación web GUI de PLAYER ONE & ZERO para conocer todas estas prestaciones.

Conecte el cable de alimentación en la parte trasera del dispositivo para encenderlo. En PLAYER ONE se mostrará un mensaje por pantalla indicando que se está iniciando.

#### 7.1 Encendido

PLAYER ONE dispone de dos funcionalidades que pueden ser ejecutadas al encender el dispositivo:

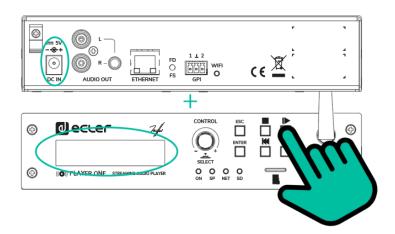
• Restore Factory Defaults: pueden recuperarse los ajustes de fábrica si enciende el dispositivo mientras mantiene pulsada la tecla STOP. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla LCD del PLAYER ONE.



**Nota:** Al ejecutarse está acción perderá toda la configuración y parámetros del dispositivo. Asegúrese de guardar una copia de seguridad del dispositivo antes de ejecutar esta acción.



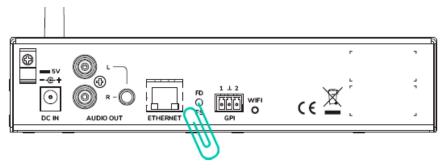
 Update Firmware: puede recuperarse el último firmware publicado en la página de Ecler o un archivo de firmware alojado en uno de los sistemas de almacenamiento local (USB/MicroSD), si enciende el dispositivo mientras mantiene pulsada la tecla PLAY. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla LCD del PLAYER ONE.



#### **Notas:**

- Para recuperar el último Firmware publicado, es necesario conectar el aparato a un servidor DHCP con acceso a internet para que éste pueda descargar el firmware.
- Si esta acción no se ejecuta correctamente, puede perder toda la configuración y parámetros del dispositivo. Asegúrese de guardar una copia de seguridad del dispositivo antes de ejecutar esta acción.

También se pueden realizar a través del botón FD/FS situado en el panel trasero del PLAYER ONE:



- Factory Default: Mantenga pulsado el botón FD/FS del panel trasero durante 10 segundos con un pequeño alfiler o clip mientras la unidad está encendida.
- Fail Safe (Restore firmware): Con el aparato desenchufado, mantenga presionado el botón FD/FS con un pequeño alfiler o clip y a continuación enchufe el PLAYER. Los LEDs frontales empezaran a parpadear rápidamente durante 3 segundos (en este momento se puede dejar de presionar el botón FD/FS).



#### 7.2 Menú principal

El menú principal del PLAYER ONE permite realizar ajustes de reproducción, tal y como selección de la fuente de audio, carga de pre-ajustes, etc.

Se accede al menú principal pulsando la tecla ENTER. La navegación a través de los diferentes ítems de menú se realiza mediante las teclas NEXT ()) y PREV (), para moverse hacia el siguiente o hacia el anterior, respectivamente. Una vez establecido en el ítem que se desea ajustar, el encoder rotatorio CONTROL & SELECT permite la selección de los diferentes parámetros girándolo. El parámetro seleccionado comenzará a parpadear, hasta que se confirme su selección, mediante la pulsación del encoder CONTROL & SELECT. Si se cambia de ítem (teclas NEXT ()) y PREV ()) o se sale del menú, pulsando ESC sin confirmación, no se aplicarán los cambios, a excepción del volumen, cuyos cambios se ejecutan en tiempo real.

Para salir del menú principal, pulsar la tecla ESC.

El menú principal consta de los siguientes ítems:

- SOURCE: fuente de audio. Permite seleccionar como fuente de audio el dispositivo USB (USB), la tarjeta MICRO SD (MMC), dispositivo DLNA (DLNA), dispositivo AirPlay (AIRPLAY) o cualquiera de los ítems previamente configurados como la fuente de un preset Consulte el manual de la aplicación web GUI de PLAYER ONE & ZERO para obtener información de cómo crear fuentes de audio. Si no se encuentra el dispositivo seleccionado, no se puede leer, o no existe una conexión disponible (DLNA/AirPlay), se mostrará por pantalla que el dispositivo no se encuentra disponible (UNAVAILABLE).
- PRESET: carga de pre-ajustes (memorias de configuración). Permite seleccionar uno entre 20
  pre-ajustes de usuario. Consulte el manual de la aplicación web GUI de PLAYER ONE & ZERO
  para obtener información sobre cómo configurar pre-ajustes.
- **VOLUME**: control de volumen. Permite el ajuste en tiempo real del volumen del reproductor. OdB corresponde al valor máximo del reproductor. Pulsando el *encoder* CONTROL & SELECT se enmudece la salida del reproductor (MUTE). Volviéndolo a pulsar se desactiva el MUTE.
- REPEAT: modos de repetición de las pistas dentro de una cola de reproducción.
  - o PLAY ALL: reproduce una única vez la cola de reproducción.
  - PLAY ONE: reproduce una única vez la pista en reproducción.
  - REPEAT ALL: cuando termina la cola de reproducción, comienza a reproducir de nuevo la misma lista.
  - REPEAT ONE: cuando termina la pista en reproducción, comienza a reproducir de nuevo la misma pista.
- PLAY MODE: modo de reproducción.
  - SEQUENTIAL: reproducción secuencial (mismo orden alfanumérico que en el medio de almacenamiento).
  - o RANDOM: reproducción aleatoria.



- FADE: modo de transición entre elementos (pistas de audio) dentro la cola de reproducción.
  - OFF: transición sin atenuaciones. Al finalizar una pista completamente se comienza la reproducción de la siguiente en la cola de reproducción.
  - O XFADE: crossfade. La transición entre pistas se realiza atenuando progresivamente el volumen de la que finaliza mientras la pista entrante incrementa gradualmente su volumen, fundiéndose ambas pistas durante un breve intervalo de tiempo y quedando finalmente la pista entrante en reproducción y con su volumen a nivel nominal.
  - FADE: el elemento que sale de la cola de reproducción lo hace atenuando progresivamente su volumen hasta alcanzar el valor mínimo. Posteriormente la pista entrante incrementa gradualmente su volumen hasta alcanzar su valor nominal. No existe fundido entre pistas.
- BOOT MODE: modo de reinicio. Permite ajustar los parámetros de inicio del reproductor.
  - KEEP STATUS: al iniciar, mantiene los últimos ajustes establecidos justo antes del apagado. Estado del reproductor (PLAY/STOP), volumen, modo de repetición, fade, modo de reproducción y lista de reproducción.
  - LOAD PRESET1: al iniciarse siempre carga el preset1. Los ajustes de este pre-ajuste pueden configurarse a través de la aplicación web del dispositivo.

#### 7.3 Reproducción de un medio local

#### 7.3.1 Reproducción de archivos alojados en un dispositivo de almacenamiento USB

Inserte el dispositivo USB con contenido de audio en la ranura. A continuación, pulse la tecla ENTER para acceder al menú principal. En el sub-menú SOURCE, seleccione la fuente USB girando el encoder digital CONTROL & SELECT para navegar a través de los diferentes parámetros y pulse el encoder para confirmar (SELECT). El parámetro seleccionado parpadeará hasta que se confirme su selección. Presione  $\blacktriangleright$  en la barra de transporte para comenzar a reproducir los contenidos.

Si no se encuentra dispositivo o éste no puede leerse, la pantalla mostrará el mensaje: USB UNAVAILABLE (parpadeando). Si esto ocurriese, por favor, compruebe que el dispositivo esté bien insertado y que cumple las especificaciones. Si no existen archivos con uno de los formatos de audio aceptados, se mostrará el mensaje "NOT FOUND". Si esto ocurriese, por favor, compruebe que los archivos cumplen con las especificaciones.



Figura 2: PLAYER ONE reproduciendo un archivo alojado en el dispositivo USB



El encoder digital CONTROL & SELECT le permite acceder a información adicional de la pista en reproducción y de la cola de reproducción. Al pulsarse una vez, se accede a la información de la pista en reproducción, mostrando: el nombre de la pista, el formato de audio (mp3, wav, etc.), el bitrate (kbps), la duración de la pista (mm:ss) y la frecuencia de muestreo (kHz).



Figura 3: información de la pista en reproducción

Al pulsar el *encoder* CONTROL & SELECT una segunda vez se accede a la información de la cola de reproducción. La pantalla muestra la posición de la pista en reproducción y número total de pistas en la cola de reproducción.

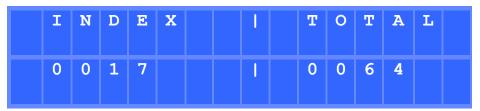


Figura 4: información de la cola de reproducción

#### 7.3.2 Reproducción de archivos alojados en una tarjeta de memoria MICRO SD

Inserte la tarjeta MICRO SD con contenido de audio en la ranura. A continuación, pulse la tecla ENTER para acceder al menú principal. En el sub-menú SOURCE, seleccione la fuente MMC girando el *encoder* digital CONTROL & SELECT para navegar a través de los diferentes parámetros y pulse el *encoder* para confirmar (SELECT). El parámetro seleccionado parpadeará hasta que se confirme su selección. Presione • en la barra de transporte para comenzar a reproducir los contenidos.

Si no se encuentra dispositivo o éste no puede leerse, la pantalla mostrará el mensaje: MMC UNAVAILABLE (parpadeando). Si esto ocurriese, por favor, compruebe que el dispositivo esté bien insertado y que cumple las especificaciones.



Figura 5: PLAYER ONE reproduciendo un archivo alojado en el dispositivo MICRO SD



#### 7.4 Reproducción de streaming de audio

PLAYER ONE permite la reproducción de *streaming* de audio, recibidos a través de su interfaz Ethernet o WiFi.

PLAYER ONE soporta DLNA y AirPlay, por lo que puede reproducir archivos enviados desde su *smartphone*, *tablet* o PC a través de una conexión inalámbrica. También reproduce *streaming* recibido desde internet, como pueden ser radios online o archivos alojados en un servidor. Se precisa de una conexión estable a Internet.

#### 7.4.1 Reproducción de streaming a través de AirPlay

Se pueden enviar contenidos de audio punto a punto vía AirPlay, conectando su dispositivo a la interfaz Wi-Fi del PLAYER ONE o a través de una red Wi-Fi doméstica. AirPlay también funciona con una conexión Ethernet por cable. Consulte el <u>manual de la aplicación web</u> para obtener información sobre las diferentes formas de conectarse a una red local LAN.

Primero, compruebe que su dispositivo y el PLAYER ONE se encuentran en la misma red local o está conectado punto a punto con el dispositivo. A continuación, pulse la tecla ENTER para acceder al menú principal. En el sub-menú SOURCE, seleccione la fuente AIRPLAY girando el *encoder* digital CONTROL & SELECT para navegar a través de los diferentes parámetros y pulse el *encoder* para confirmar (SELECT). El parámetro seleccionado parpadeará hasta que se confirme su selección. La pantalla mostrará el mensaje AIRPLAY MODE parpadeando. PLAYER ONE ya estará listo para recibir AirPlay *streams*.

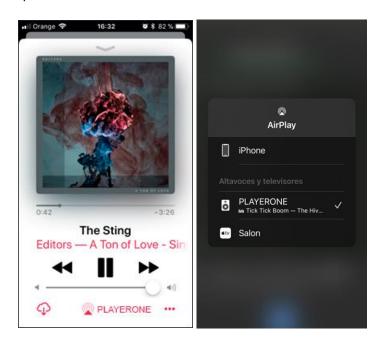


Figura 6: dispositivo iOS© transmitiendo un streaming a través de AirPlay



#### 7.4.2 Reproducción de streaming a través de DLNA

Se pueden enviar contenidos de audio punto a punto vía DLNA, conectando su dispositivo a la interfaz Wi-Fi del PLAYER ONE o a través de una red Wi-Fi doméstica **DLNA no está disponible** para una conexión Ethernet por cable. Consulte el manual de la aplicación web para obtener información sobre las diferentes formas de conectarse a una red local LAN

Primero, compruebe que su dispositivo y el PLAYER ONE se encuentran en la misma red local. A continuación, pulse la tecla ENTER para acceder al menú principal. En el sub-menú SOURCE, seleccione la fuente DLNA girando el *encoder* digital CONTROL & SELECT para navegar a través de los diferentes parámetros y pulse el *encoder* para confirmar (SELECT). El parámetro seleccionado parpadeará hasta que se confirme su selección. La pantalla mostrará el mensaje DLNA MODE parpadeando. PLAYER ONEya estará listo para recibir DLNA *streams*.

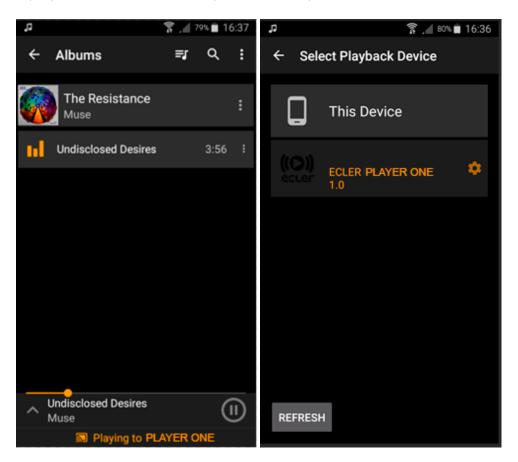


Figura 7: dispositivo Android© conectado a un PLAYER ONE para streaming a través de DLNA



#### 7.4.3 Reproducción de una radio por Internet

Conecte su dispositivo PLAYER ONE a Internet. Se puede hacer a través del puerto Ethernet o bien a través de la interfaz WiFi. Consulte el <u>manual de la aplicación web</u> para obtener información sobre cómo conectarse a Internet.

PLAYER ONE integra un servicio de radios por Internet desde el que podrá descubrir, escuchar y almacenar en *presets*, de forma muy sencilla, diferentes contenidos de audio como música, noticias, deportes, podcasts y radios por Internet de todo el mundo, dentro un catálogo de más de 120.000 estaciones de radio.

Pulse la tecla ENTER para acceder al menú principal. En el sub-menú SOURCE, seleccione la fuente INTERNET RADIO girando el *encoder* digital CONTROL & SELECT para navegar a través de los diferentes parámetros y pulse el *encoder* para confirmar (SELECT).

**Nota:** INTERNET RADIO se encuentra en la primera posición de la lista, por lo que habrá de girar el *encoder* en sentido contrario a las agujas de un reloj.

Gire el *encoder* rotatorio para navegar por los diferentes menús, para seleccionar un menú pulse el *encoder*, y para volver al menú anterior, pulse la tecla ESC.



Figura 8: Menú de navegación del servicio de radio por Internet

Cuando ha seleccionado una radio por Internet, al volver a pulsar la tecla ENTER, le llevará a la última selección. Pulse de nuevo la tecla ENTER para volver al inicio.

Mantenga pulsado el encoder rotatorio durante 2 segundos sobre una radio de Internet para guardar dicha radio en un *preset*. Gire el *encoder* para navegar entre los diferentes *presets* disponibles, y púlselo para guardar.



Figura 9: guardar un *preset* 



Si el *preset* se encuentra vacío, deberá confirmar pulsando el *encoder*. Si no desea guardarlo en el *preset* seleccionado, puede volver al menú anterior y seleccionar otro *preset* pulsando la tecla ESC.

Si desea sobre-escribir un *preset* deberá confirmar pulsando el *encoder*. Si no desea guardarlo en el *preset* seleccionado, puede volver al menú anterior y seleccionar otro preset pulsando la tecla ESC.

Puede guardar una radio por Internet en un *preset* sin necesidad de que ésta se encuentre en reproducción.

Una vez guardada una radio por Internet en un *preset*, ésta estará disponible en el sub-menú SOURCE como una fuente de audio, en la posición correspondiente al índice del *preset*.

#### 7.4.4 Reproducción de streaming a través de Internet

Conecte su dispositivo PLAYER ONE a Internet. Se puede hacer a través del puerto Ethernet o bien a través de la interfaz WiFi. Consulte el <u>manual de la aplicación web</u> para obtener información sobre cómo conectarse a Internet.

Pulse la tecla ENTER para acceder al menú principal. En el sub-menú SOURCE, seleccione como fuente su lista de reproducción, ya sea una radio por Internet guardada o una lista de reproducción previamente creada apuntando a contenido de *streaming* (consulte el <u>manual de la aplicación web</u> para para aprender a configurar una lista de reproducción) girando el *encoder* digital CONTROL & SELECT para navegar a través de los diferentes parámetros y pulse el *encoder* para confirmar (SELECT). El parámetro seleccionado parpadeará hasta que se confirme su selección. Presione per la barra de transporte para comenzar a reproducir los contenidos.

Si no comenzara la reproducción de la lista, por favor, compruebe su conexión a internet y/o la configuración de red de su dispositivo.

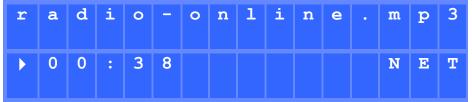


Figura 10: PLAYER ONE reproduciendo un streaming de Internet



#### 7.5 Menú de configuración

El menú de configuración permite ajustar parámetros de red, fecha y hora, configurar la salida de audio (mono/estéreo) así como consultar información relevante del dispositivo.

Se accede al menú de configuración manteniendo pulsada la tecla ENTER durante unos segundos. La navegación por el menú y el ajuste de parámetros se realiza igual que en el <u>menú principal</u>

El menú de configuración consta de los siguientes ítems:

- CHANNELS: permite configurar la salida en estéreo o en mono.
- WIFI: permite configurar la interfaz WiFi.
  - o **OFF**: desactiva la interfaz WiFi.
  - ON: activa la interfaz WiFi. Pulsando el encoder CONTROL & SELECT se puede visualizar la dirección IP asignada al dispositivo. En modo MASTER esta IP será 192.168.189.1 (consulte el manual de la aplicación web para más detalles).
  - o **RESTORE DEFAULTS**: restablece los parámetros de configuración WiFi por defecto.
- ETHERNET: permite configurar la interfaz Ethernet como DHCP o estática (direccionamiento dinámico o estático). Girando el *encoder* CONTROL & SELECT puede seleccionar una u otra opción:
  - DHCP: Pulsando el encoder CONTROL & SELECT se puede visualizar la dirección IP asignada al dispositivo (DHCP).
  - STATIC: si ha seleccionado direccionamiento estático puede editar los parámetros de red desde el panel frontal, Para ello, pulse el encoder CONTROL & SELECT y accederá al sub-menú IP. Si desea cambiar la dirección IP, gire el encoder. Para seleccionar el siguiente parámetro (octeto), pulse la tecla NEXT.
    - Con cada pulsación del **encoder**, puede navegar por los diferentes parámetros de red: IP, MASK (máscara de sub-red), GATEWAY (puerta de enlace), DNS1, DNS2 y APPLY+REBOOT. Esta última opción estará disponible sólo si ha realizado cambios en alguno de los parámetros de red.

Para **confirmar cambios** en los parámetros de red, seleccione YES (sí) en el submenú APPLY+REBOOT. El dispositivo se reiniciará con los nuevos ajustes de red introducidos.

- DATE: muestra la fecha con formato AÑO/MES/DÍA
- TIME: muestra la hora con formato HH:MM
- GALLERY: en construcción.
- VERSION: muestra la versión de firmware actual del dispositivo.



#### 7.6 Menú de bloqueo

Para acceder al menú de bloqueo hay que mantener la tecla ESC pulsada durante aproximadamente 10 segundos. En el menú LOCK MODE (modo de bloqueo), aparecen las siguientes opciones (navegando como en el resto de menús):

- 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. Se accederá a un submenú en el que habrá que introducir una contraseña para proteger el acceso a las funciones de configuración del dispositivo. Gire el encoder digital CONTROL & SELECT para seleccionar el dígito deseado. Con la tecla NEXT se avanza al siguiente dígito. Para confirmar la contraseña, pulse el encoder digital CONTROL & SELECT.

**Nota:** La próxima vez que se intente acceder al menú de bloqueo, se pedirá la contraseña para poder desbloquear las funciones de administrador. Tras un tiempo sin pulsar ninguna tecla, y por precaución, se volverá a bloquear el menú de configuración. Será necesario volver acceder al menú de bloqueo y seleccionar UNLOCK ALL para evitar que la unidad bloquee el menú de configuración tras unos segundos de inactividad del usuario.

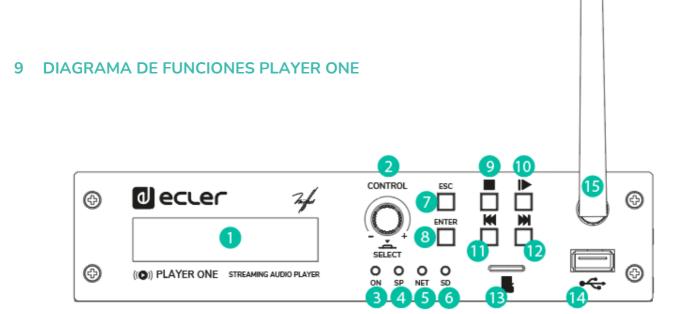
• LOCK ALL: bloquea todas las teclas del panel frontal. Para desbloquearlas se procede igual que para desbloquear el menú de configuración (UNLOCK ALL).

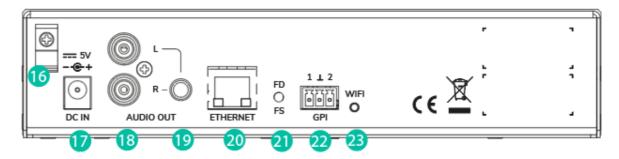


#### 8 LISTA DE FUNCIONES PLAYER ONE

- 1. Pantalla LCD
- 2. Encoder digital CONTROL & SELECT
- 3. LED ON indicador de encendido
- 4. LED SP indicador signal present
- 5. LED NET indicador de tráfico de red
- **6.** LED SD indicador de funcionamiento de la fuente Micro SD
- 7. Tecla ESC
- 8. Tecla ENTER
- 9. Tecla STOP
- 10. Tecla PLAY/PAUSE
- 11. Tecla PREV
- 12. Tecla NEXT

- 13. Ranura MICRO SD
- 14. Puerto USB
- 15. Antena WiFi
- **16.** Brida de seguridad para cable de fuente de alimentación
- 17. Conector fuente de alimentación externa
- 18. Salida estéreo 2 x RCA
- 19. Salida estéreo mini-Jack
- 20. Conector RJ-45
- 21. Botón Factory Default / Fail Safe
- 22. Puerto GPI
- 23. Indicador luminoso, WIFI







### 10 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

DIGITAL ENGINE	
Processor	MIPS Single Core 64bits 580MHz
AUDIO CONVERTERS	
Sampling rate	48kHz
Resolution	16bit
Bit rate	32~320kbps
Frequency response	5Hz - 24kHz (-3dB)
MEDIA PLAYER	
Audio sources	Local storage (USB & microSD), Internet radio, AirPlay, DLNA
Dynamic range	From -80 dB to 0 dB
THD + Noise	< 0.008% (1kHz, 1Vrms)
ANALOGUE AUDIO OUTPUTS	
Number of outputs	2 x Stereo output (unbalanced)
Connection type	RCA estéreo, minijack 3,5mm
Max output level	6dBV / 5k ohm
Output impedance	460 ohm
Dynamic range	TBC
Crosstalk	TBC
CONNECTIVITY	
Ethernet	RJ45 10/100Mbps
Wi-Fi	2.4GHz Wi-Fi, 802.11 b/g/n
Wi-Fi antenna	Front panel
Programing and control	Web Application, RePLayer & Gallery. Third party integration: JSON
REMOTE CONTROL CONNECTIONS	
GPIs	2 ports, Dry contact to ground, 3 pin Terminal block
REAL-TIME CLOCK	
Retention time	240 hours aprox.
Accuracy	±1 minute / month
MONITORING AND CONTROL	
Display	LCD Alphanumeric 2x16 cells
LED indicators	Front panel: NET, SP, SD, Power Rear panel: Wifi
Buttons	Front panel: Encoder, Enter, Esc, Play/pause, Next, Prev, Stop Rear panel: Factoty Defaults / Fail Safe (pin-hole)
LOCAL STORAGE	
M: CD	Front panel micro SD slot
Micro SD	Supports micro SD SDXC



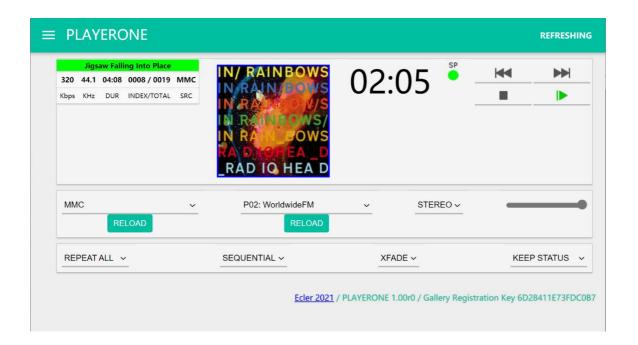
USB	Front panel USB female connector
035	Support USB 2.0 High Speed (480 Mbps)
Capacity	Up to 2TB
File system	Supports FAT16, FAT 32, VFAT and NTFS (read-only)
i ite system	Multi-partition up to 1
Playable audio files	mp3, ogg, WAV, FLAC, AIFF, m3u, pls
	65354 playable folders
Files analysis	65354 playable folders within each folder
	65354 playable files within each folder
Folder hierarchy	Up to 8 containing the root directory
	UNICODE
Sorting	Up to 100 folders, 100 files by folder
	(Folders/files over 100 sorted in the FAT order)
ELECTRICAL	
Power supply	External, universal, 5VDC (included)
AC mains requirement	90-264VCA 50-60Hz
AC mains connector	International AC plugs set
Power consumption	6 VA / 3 W
Ventilation	Passive
PHYSICAL	
Operating temperature	Min 0°C, +32°F
operating temperature	Max +35°C, +95°F
Operating humidity	< 85% HR
Storage temperature	Min -10°C, +14°F
Storage temperature	Max +50°C, +122°F
Storage humidity	< 90% HR
Installation options	Desktop, rack (1/2 of 1UR)
	AD/DC Power Supply, WiFi antenna, adhesive rubber
Included accessories	feet, rack tray screws , GPI connector, warranty card
	and standard user guide
Optional accessories	1UHRMKIT
Dimensions	198.5 x 44 x 132 mm / 7.81" x 1.73" x 5.19"
Weight	0.8 Kg / 1.76 lb
Shipping dimensions	450 x 220 x 60 mm / 17.71" x 8.66" x 2.36"
Shipping weight	1 Kg / 2.20 lb
CERTIFICATIONS	
CB Report	Pending approval
EMC	Pending approval
FCC	Pending approval



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

REPRODUCTORES DE AUDIO

Reproductor de audio local y streaming



# MANUAL DE USUARIO



#### 11 INTRODUCCIÓN Web GUI (v1.00r0)

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

#### 12 PRIMEROS PASOS

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

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

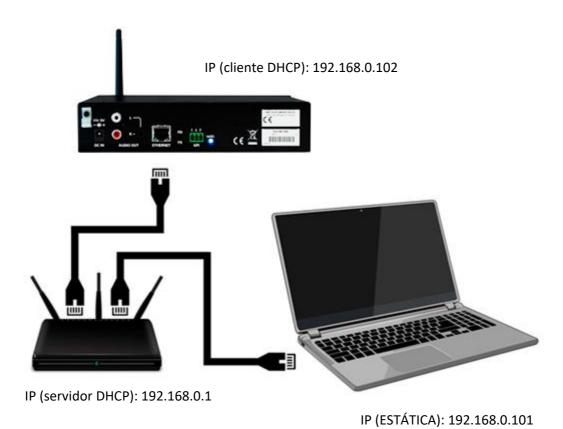


Figura 11: ejemplo de conexionado a una red local a traves de la interfaz de red Etnernet (cable)



- 2. WiFi: PLAYER ONE / PLAYER ZERO dispone una interfaz de red WiFi para que los dispositivos móviles puedan enviar streaming de audio al dispositivo y se pueda configurar de forma inalámbrica. Existen dos modos de funcionamiento:
  - Modo MASTER: conexión punto-a-punto, la interfaz de red WiFi del dispositivo está configurada por defecto en este modo. Conecte su dispositivo WiFi (ordenador, Smartphone, etc.) como cliente del dispositivo a través de su asistente de redes WiFi (conéctese a la red PLAYER-WIFI, SSID por defecto). La contraseña predeterminada es: 0123456789.

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

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

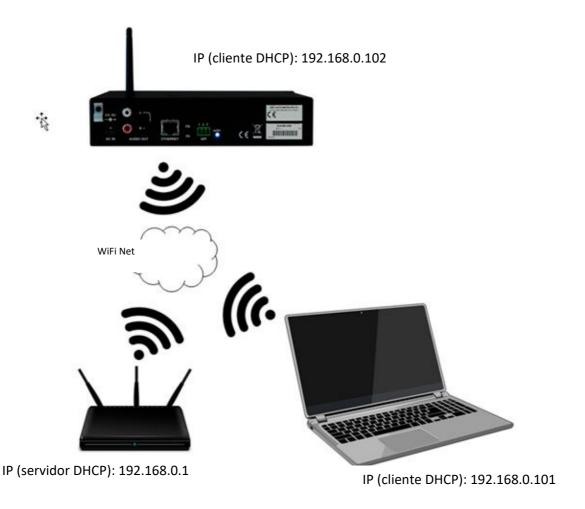


Figura 12: ejemplo de conexionado a una red local a través de la interfaz de red WiFi (inalámbrica)



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

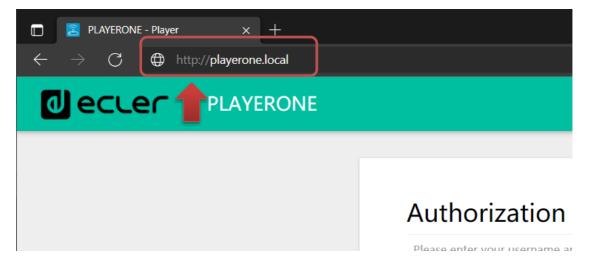


Figura 13: acceso mediante servicio mDNS

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

#### PLAYER ONE:

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

#### 3. PLAYER ZERO:

o Al no disponer de pantalla donde consultar la IP, es necesario hacerlo a través de la web GUI del servidor DHCP (Switch/Router). Consulte la documentación del fabricante.

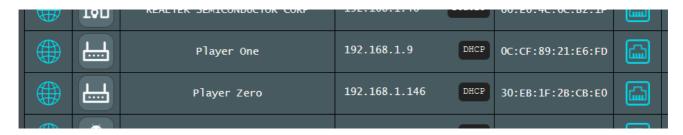


Figura 14: ejemplo Web GUI Router



Escriba la dirección IP del dispositivo en la barra de navegación de su navegador (la IP mostrada en la Figura 15 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: rootPassword: ecler

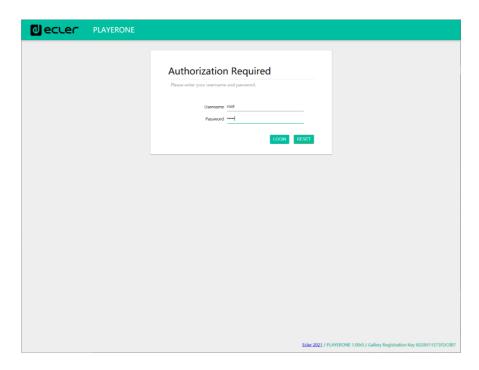


Figura 15: página de bienvenida de la aplicación web

#### 12.1 Guía rápida de conexión vía Ethernet

- **1.** Conecte el PLAYER ONE / PLAYER ZERO a un switch/router a través de la interfaz Ethernet (cable).
- 2. Conecte el ordenador/Smart-device a la misma red.
- **3.** Introduzca "playerone.local" para PLAYER ONE, o "playerzero.local" para PLAYER ZERO, en su navegador.

#### 12.2 Guía rápida de conexión vía WiFi

- 1. Conecte el ordenador/Smart-device a la red PLAYER-WIFI. Contraseña: 0123456789
- **2.** Introduzca "playerone.local" para PLAYER ONE, o "playerzero.local" para PLAYER ZERO, en su navegador.



#### 13 DEVICE

#### 13.1 Player

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

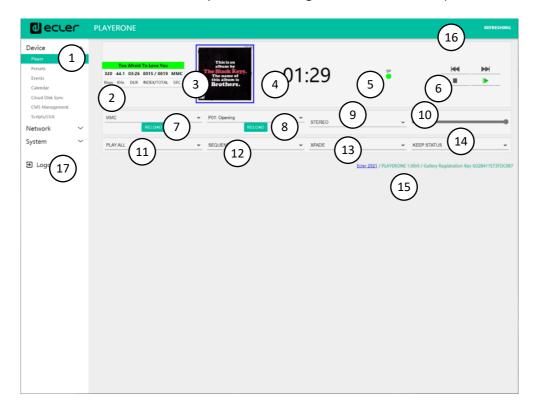


Figura 16: página de reproducción (Player)

- **1. Menú de navegación**: Muestra los diferentes menús y submenús de navegación d la aplicación web.
- 2. Información de streaming: muestra información del streaming o archivo de audio (depende de la configuración del mismo). Si no dispone de dicha información, se muestra el valor por defecto, dirección URL.
  - o Tags ID3: título, artista, álbum...
  - o Kbps: tasa de bit/s
  - o KHz: frecuencia de muestreo
  - o DUR: duración
  - o INDEX/TOTAL: índice o posición que ocupa dentro del total de archivos
  - o SRC: fuente (USB, MMC, NET...)



- **3.** Carátula de archivo: muestra la carátula del archivo. Para la correcta visualización de la carátula se requiere que el dispositivo tenga conexión a Internet. En caso de que no pueda mostrar la carátula, se mostrará una imagen por defecto.
- **4. Tiempo de reproducción**: tiempo transcurrido desde el inicio de la reproducción de la URL o archivo de audio.
- 5. Presencia de señal: se muestra en color verde si el dispositivo dispone de señal de audio a su salida. Si el dispositivo no está reproduciendo audio, el nivel de volumen es muy bajo, o se encuentra silenciado ("mute"), se muestra en color gris. Este LED virtual muestra la misma información que el LED SP en el frontal del dispositivo. Útil para depurar problemas en caso de ausencia de señal de audio.
- 6. Controles de reproducción: permite el control remoto de los controles de reproducción del dispositivo: anterior (PREV), siguiente (NEXT), parar (STOP), reproducir/pausa (PLAY/PAUSE).
  Nota: PLAYER ZERO no dispone de controles de reproducción en el panel frontal.
- **7. Fuentes**: permite la selección de una de las fuentes disponibles. El botón RELOAD permite recargar la fuente actual.
- **8. Pre-ajustes**: permite la selección de un de los pre-ajustes disponibles. El botón RELOAD permite recargar el pre-ajuste actual. Si se realizan cambios en el pre-ajuste actual, se requiere recargarlo para que los cambios se apliquen.
- **9. Estéreo-mono**: selección de la salida en estéreo (canales izquierdo y derecho) o mono (misma señal en el canal derecho e izquierdo).
- **10. Volumen**: permite el control remoto del volumen. *Nota*: PLAYER ZERO no dispone de control de volumen en el panel frontal.

#### 11. Modo de repetición:

- o PLAY ALL: reproduce todos los contenidos de la lista de reproducción una única vez.
- o PLAY ONE: reproduce únicamente el primer ítem de la lista de reproducción.
- o REPEAT ALL: repite todos los contenidos de la lista de reproducción en bucle.
- o REPEAT ONE: repite únicamente el primer ítem de la lista de reproducción.

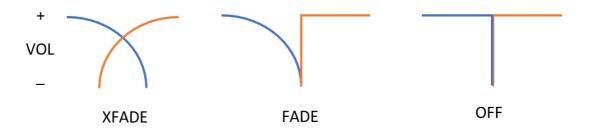
#### 12. Modo de reproducción:

- o SEQUENTIAL: reproduce el contenido de la lista de reproducción en orden alfanumérico.
- o RANDOM: reproduce el contenido de la lista reproducción en orden pseudoaleatorio.



#### 13. Modo de transición entre archivos de audio:

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



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

#### 14. Modo de reinicio:

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

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

- o Año de desarrollo
- o Versión de firmware del dispositivo
- o Clave de registro para la plataforma Ecler Gallery
- **16.** Refresco de pantalla: permite pausar el refresco de la pantalla (SP, tiempo de reproducción, información de archivo, etc....). Muestra también el número de cambios realizados antes de guardar una configuración.
- 17. Cerrar sesión: cierra la sesión de la aplicación web. Será redirigido a la pantalla de bienvenida.



#### 13.2 Presets

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

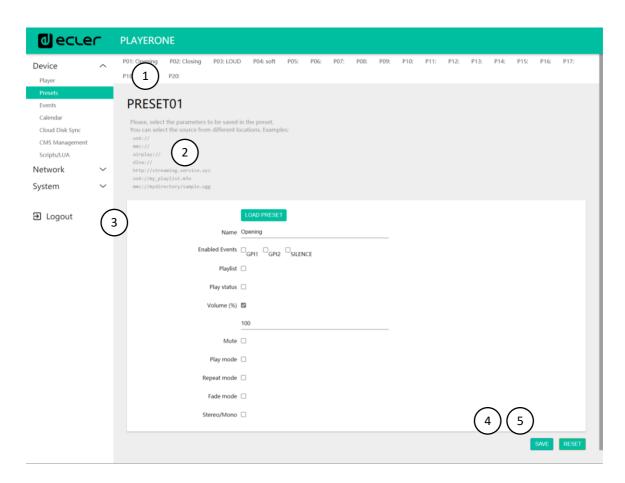
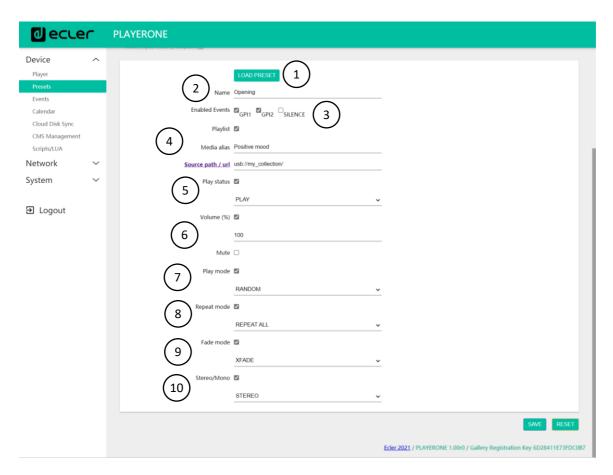


Figura 17: ejemplo de configuración de un Preset

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





- **1. Botón Load Preset**: carga el *preset* seleccionado. Útil para cargarlo justo después de editarlo sin necesidad de cambiar de página o manipular el dispositivo.
- **2.** Name: nombre del *preset*. Es el nombre que se visualizará desde el menú principal/PRESETS de PLAYER ONE (pantalla LCD), en el listado de *presets* de la página Player, en el encabezado de la página *Presets* y aplicación RePlayer.

Nota: PLAYER ZERO no dispone de pantalla LCD.

**3. Enabled Events**: habilita/deshabilita los eventos disparados por GPIs (General Purpose Input) y el evento por detección de silencio en el *preset*. Los GPI y el evento por detección de silencio deben ser configurados en la página de eventos (Events). Ver capítulo <u>Events</u>.



5. Events para más información.

**Nota**: para que el evento GPI funcione correctamente ha de estar **configurado**, **habilitado** en el *preset* y éste, ha de estar **cargado**. Si se encuentra cargado un *preset* con los GPI deshabilitados, éstos no funcionarán.

- **6. Playlist**: si se habilita esta opción, al recuperar el *preset* la *playlist* en reproducción será sustituida por la fuente que se encuentre introducida en el campo Source path/url.
  - Media alias: alias de la fuente alojada en el preset (Source path/url). Este alias se mostrará en el menú principal/SOURCE de PLAYER ONE (pantalla LCD), como una fuente disponible, además de las fuentes por defecto (USB, SD, etc.). También permitirá el acceso directo desde cualquier pre-ajuste a dicho medio desde la página Player o la aplicación RePlayer.
  - Source path/url: almacena una dirección de red o local en el preset. Esta dirección ha de ser una dirección válida para la correcta reproducción de contenidos de audio en el dispositivo. Recomendamos la lectura del documento "cómo identificar URLs streams de audio en Internet". Puede consultar las indicaciones de la aplicación para introducir direcciones locales (USB, SD, AirPlay...). Puede hacer clic sobre "Source path/url" (en color azul), para abrir en una nueva pestaña del navegador la dirección introducida en este campo. Esta opción se encuentra disponible en varias páginas de la aplicación. Útil para comprobar el correcto funcionamiento de una fuente de audio (radio por Internet, por ejemplo), o copiar la dirección para crear playlists (archivo .m3u, por ejemplo). Consulte información técnica (datasheet) para formatos de audio y playlist admitidos por el reproductor.

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

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



# 13.2.1 Ejemplos de fuentes de audio

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

Media Path	Media Location	Items included in the play queue (just valid audio media)
usb://	USB storage device, root folder	Media stored in the USB root folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://	SD card storage device, root folder	Media stored in the SD card root folder and up to the third level of sub-folders in it
usb://musicfolder/jazz/	USB storage device, \musicfolder\jazz folder	Media stored in the USB device \musicfolder\jazz folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://musicfolder/jazz/	SD card storage device, \musicfolder\jazz folder	Media stored in the SD card \musicfolder\jazz folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://evacuation_message.mp3	SD storage device, root folder	mp3 single file named evacuation_message.mp3
usb://evacuation_message.mp3	USB storage device, root folder	mp3 single file named evacuation_message.mp3
usb://path/my_collection.m3u mmc://path/my_collection.m3u	Defined by the m3u playlist file	Media pointed by my_collection.m3u playlistpath 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 playlistpath 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 playlistpath 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 <b>party.m3u</b> 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 <b>party.pls</b> 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 <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> )
http://stream1.megarockradio.net:8240	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://url:port">http://url:port</a>
http://208.92.53.90:443/LOS40_SC	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url <a href="http://url/folder">http://url/folder</a>
http://media_ musicradio.com/channel01.m3u	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>



#### 13.3 Events

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

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

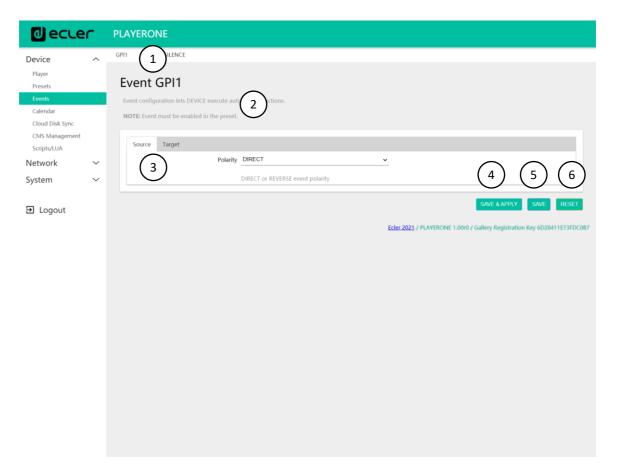


Figura 18: ejemplo de configuración de un evento GPI

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



- **5. Botón Save**: guarda los ajustes realizados en el GPI bajo edición sin aplicarlos. De esta forma, si el *preset* en ejecución dispone de dicho evento habilitado, los cambios se aplicarán únicamente cuando se vuelva a cargar dicho *preset*.
- **6. Botón Reset**: reestablece los cambios realizados a la última configuración guardada en el evento bajo edición.

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

### 13.3.1 Eventos GPI

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

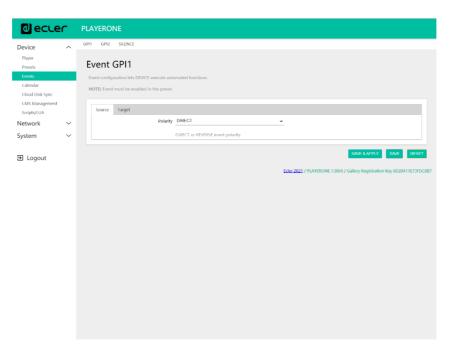


Figura 19: configuración de un GPI, Source

### 1. Source: fuente

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



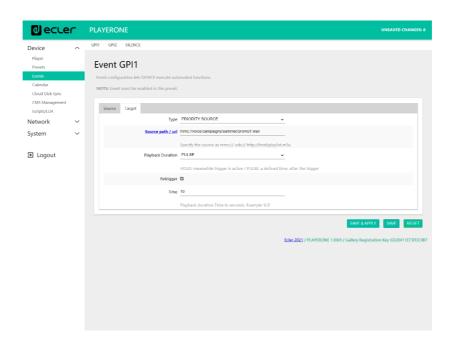


Figura 20: configuración de un GPI, Target

- **2. Pestaña Target**: acción que el dispositivo realizará tras la activación del GPI. Existen varias opciones o tipo de eventos (Type):
  - Internal: estímulo interno. Útil para disparar acciones dentro de un Script.
  - Preset recall: carga de un preset. Seleccione el preset que desee cargar con la activación de GPI.
  - Transport control: control de la reproducción en curso, play/pause, play, stop, next, prev
  - Load & Play Source: carga y reproducción de una fuente. Se ha de especificar la fuente en el campo "Source path/url".
  - **Priority Source**: reproducción de una fuente con prioridad sobre el audio de programa. La fuente especificada en el campo "Source path/url" atenúa la fuente en reproducción (audio de programa). Cuando el audio con prioridad finaliza, el audio de programa vuelve a reproducirse, recuperando su volumen previo de forma gradual.
    - Si selecciona la opción HOLD, la fuente especificada en el campo "Source path/url" será prioritaria MIENTRAS se mantenga el estímulo (GPI direct/reverse, según se haya indicado en la pestaña "Source").
    - o Si selecciona la **opción PULSE**, la fuente especificada en el campo "Source path/url" será prioritaria durante el tiempo (en segundos) especificado en el campo **Time**. La opción **Retrigger** permite re-disparar el evento de prioridad sin necesidad de esperar a que éste termine, y reiniciando el contador de tiempo.

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



#### 13.3.2 Evento por detección de silencio SILENCE

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

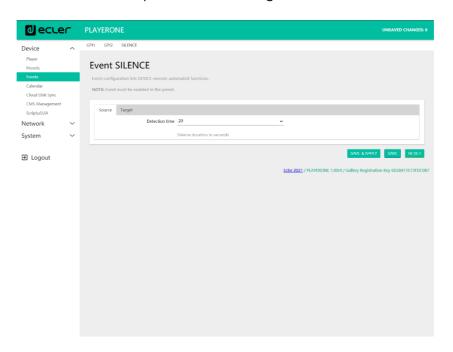


Figura 21: configuración del evento de silencio

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

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



#### 13.4 Calendar

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

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

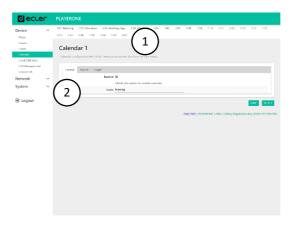


Figura 22: ejemplo de configuración de un evento de calendario

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

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



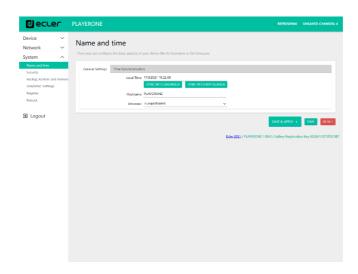


Figura 23: configuración Name and Time

# 13.4.1 General

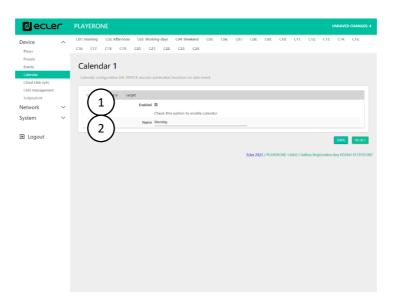


Figura 24: configuración de un calendario, General

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



#### 13.4.2 <u>Source</u>

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

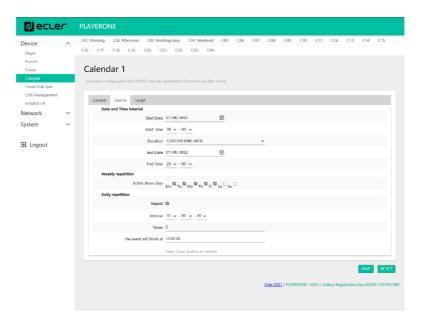


Figura 25: configuración de un calendario, Source

#### 13.4.3 Date and time interval

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

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





Figura 26: ejemplo de intervalo

### 13.4.3.1 Weekly repetition

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

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



Figura 27: ejemplo de máscara semanal

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



### 13.4.3.2 Daily repetition

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

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

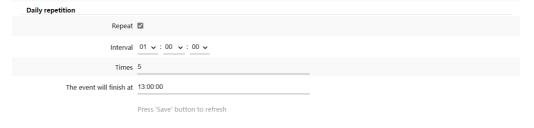


Figura 28: ejemplo de repetición diaria

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



### 13.4.4 Target

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

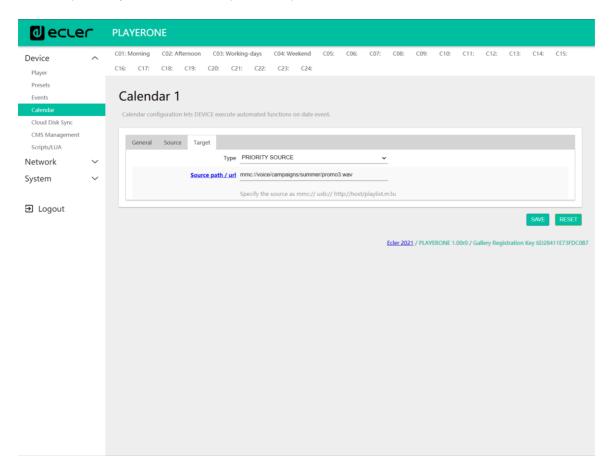


Figura 29: ejemplo evento de calendario, Target

#### Dicha acción puede ser:

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



#### 13.4.5 Sobre las prioridades

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

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

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

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

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



Figura 30

Nota: PLAYER ZERO no dispone de pantalla LCD.



#### 13.4.6 Ejemplo práctico de configuración de eventos de calendario

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

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

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

#### 13.4.6.1 Calendarios para la música de fondo

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

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

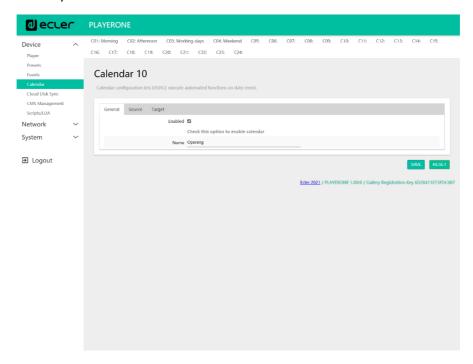


Figura 31



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

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

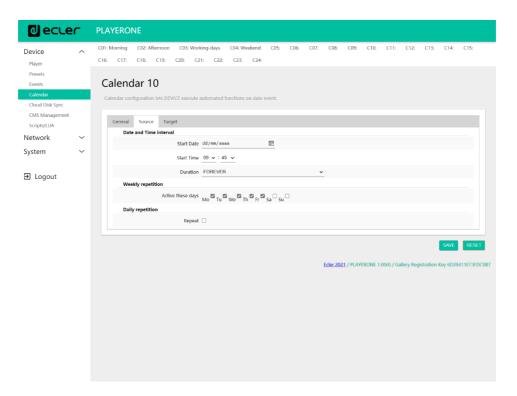


Figura 32

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



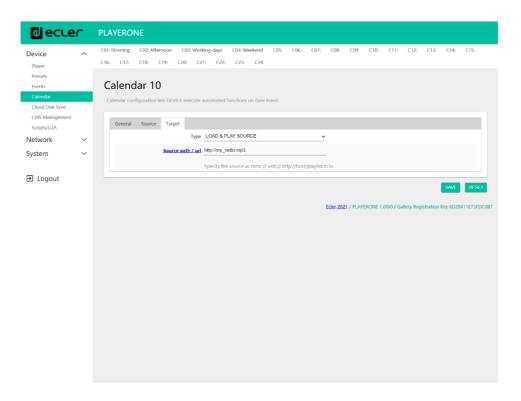


Figura 33

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.

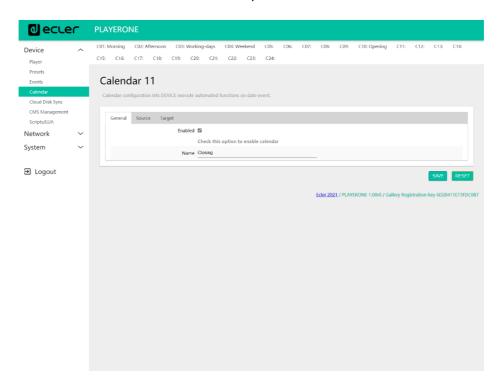


Figura 34



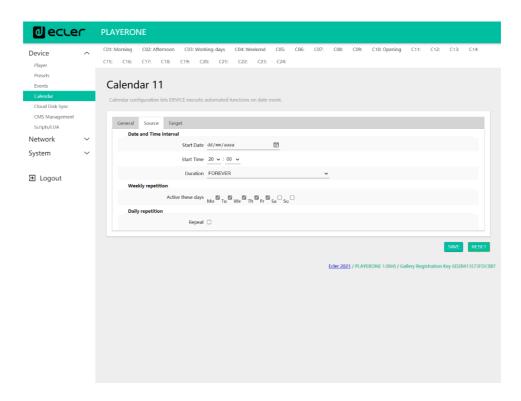


Figura 35

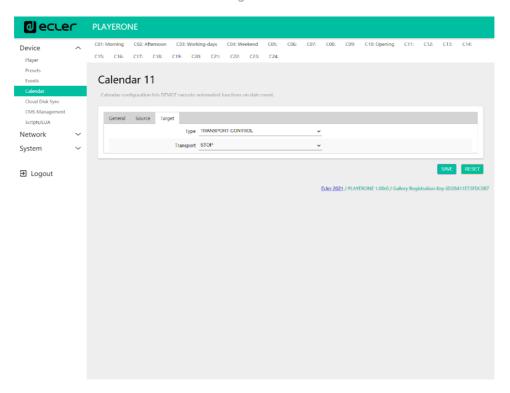


Figura 36



### 13.4.6.2 Calendario para avisos de cierre

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

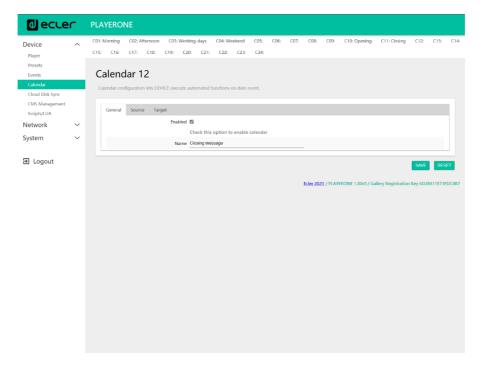


Figura 37

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



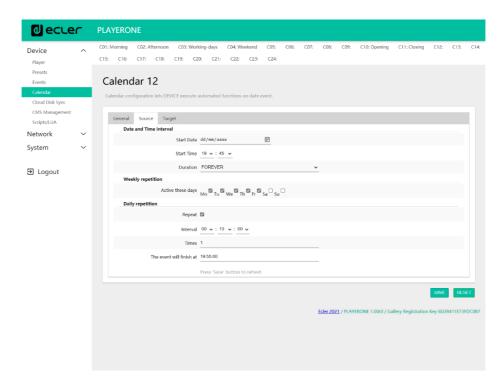


Figura 38

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

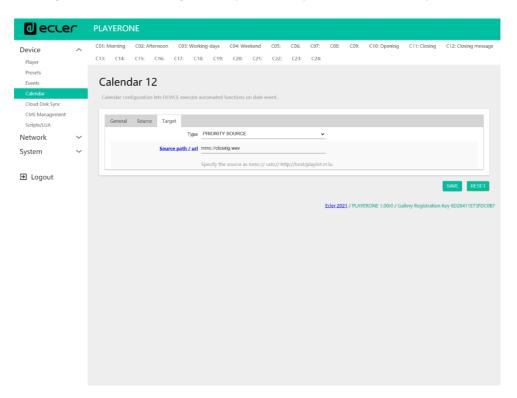


Figura 39



### 13.4.6.3 Calendario para campaña de Navidad

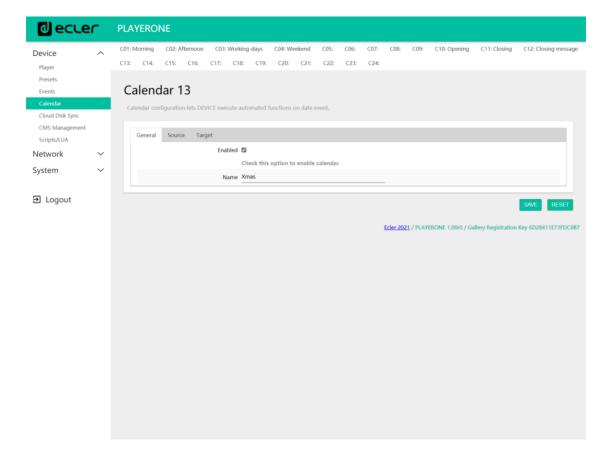


Figura 40

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

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



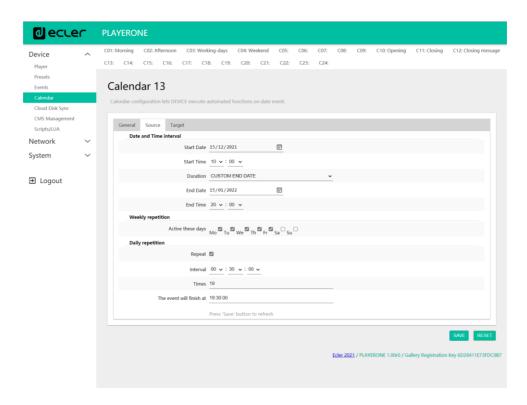


Figura 41

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

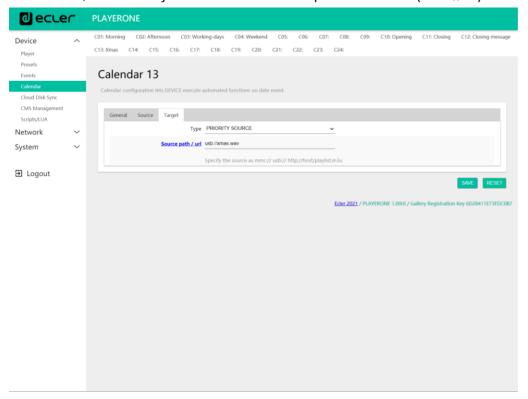


Figura 42



#### 13.5 Cloud Disk Sync

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



Figura 43 : sincronización de carpetas con Google Drive

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



#### 13.5.1 Google Drive

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

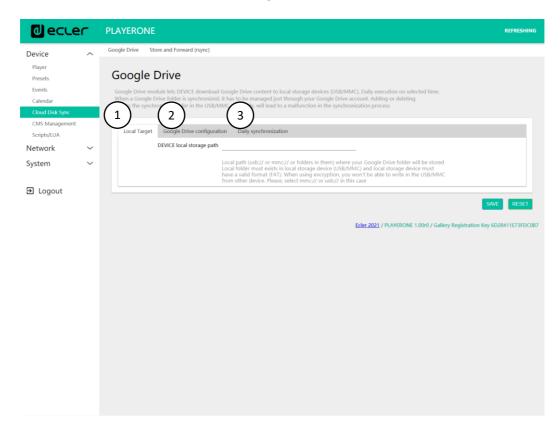


Figura 44: página de configuración de Google Drive

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

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

#### Consideraciones:

- Necesitará crear previamente una cuenta de Google para poder utilizar este servicio.
- No ejecute la encriptación de medios después de configurar la sincronización con contenidos remotos. Se perderán los archivos y deberá configurar el servicio de nuevo. La encriptación formatea el medio.
- Para más información sobre la encriptación, diríjase al capítulo USB/MMC Settings.



### 13.5.1.1 Local target

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

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

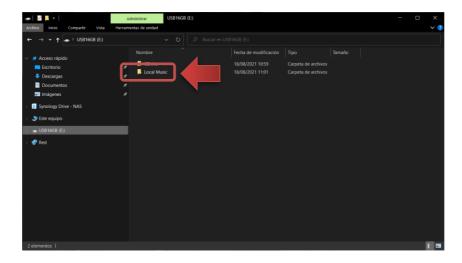


Figura 45: ejemplo carpeta local para contenido en Google Drive

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



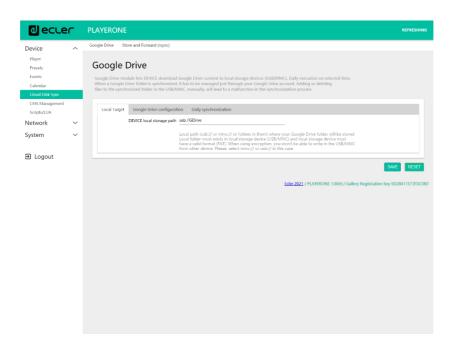


Figura 46: configuración Local Target



### 13.5.1.2 Google Drive configuration

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

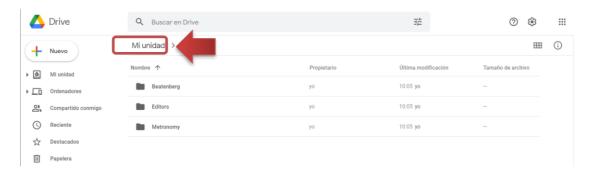


Figura 47: ejemplo de carpeta en unidad Google Drive

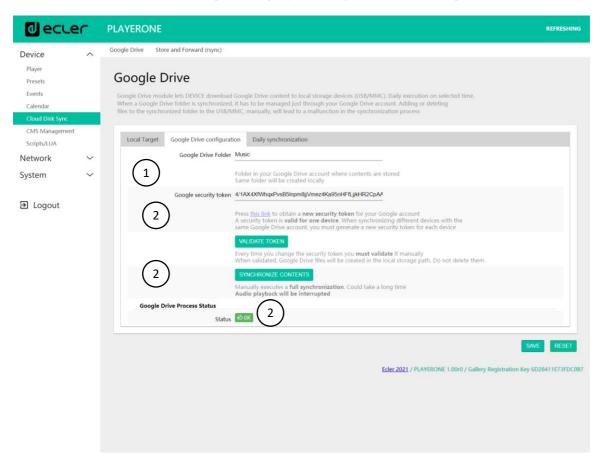


Figura 48: ejemplo de configuración de Google Drive



1. Google Drive folder: carpeta que desea sincronizar con el dispositivo PLAYER ONE/PLAYER ZERO. Esta carpeta ha de contener archivos de audio válidos. Tenga en cuenta el espacio disponible para el almacenamiento de contenidos en su dispositivo de almacenamiento local (USB/uSD). Si la carpeta en la nube que desea sincronizar supera en tamaño al medio de almacenamiento escogido en el dispositivo (USB/uSD), se descargarán los archivos por orden alfabético hasta llenar la memoria (USB o uSD).

La Figura 47 muestra la carpeta "Music" en la raíz de la unidad Google Drive de ejemplo. Por tanto, habría que escribir "Music" en Google Drive Folder para sincronizarla con el dispositivo PLAYER ONE/PLAYER ZERO.

**2. Google security token:** en este campo se ha de introducir el token de seguridad de su cuenta de Google.

Para generar un nuevo token de seguridad:

Haga clic sobre "this link"

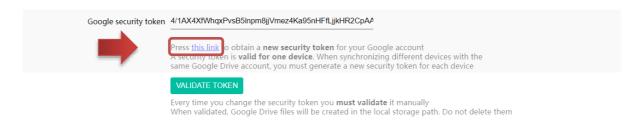


Figura 49

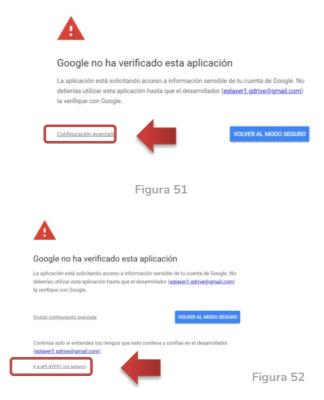
o A continuación, se abrirá una nueva pestaña de la aplicación de Google. Inicie sesión con su cuenta de Google



Figura 50



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



 Acepte los permisos requeridos para ver, modificar, crear y eliminar archivos y haga clic en "Continuar".

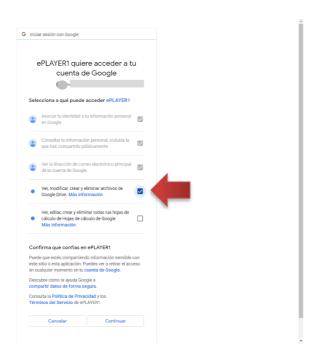


Figura 53



o Copie la clave generada.



Figura 54

o Péguela en el campo "Google security token" y haga clic en el botón VALIDATE TOKEN.

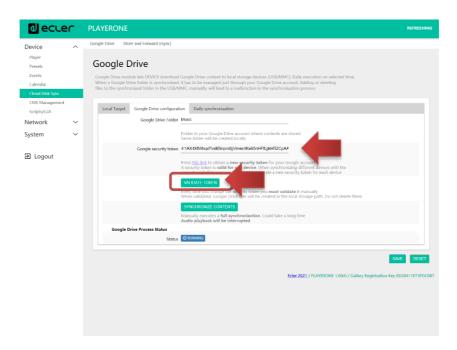


Figura 55

 El proceso comenzará la validación del servicio. El campo "Google Drive Process Status" se muestra como RUNNING. Este proceso dura unos segundos.

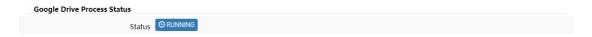


Figura 56



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



Figura 58

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

- El dispositivo tiene conexión a Internet
- Su red de trabajo no dispone de ningún filtro que no permita el acceso a aplicaciones como Google Drive
- El token es correcto: se ha copiado y pegado en su totalidad
- La ruta de la carpeta introducida en el campo "Google Drive folder" coincide con la ruta de la carpeta en Google Drive.
- No se ha manipulado la carpeta del USB/uSD añadiendo o eliminando archivos desde un ordenador.
- Existe el destino en el USB/uSD
- El medio de almacenamiento USB/uSD está en un formato válido (FAT).
   NTFS no es un formato válido para su utilización con Google Drive (soporte para sólo lectura).
- El medio de almacenamiento USB/uSD no está protegido contra escritura
- **3. Synchronize contents:** ejecuta la sincronización de forma inmediata (sin esperar a la hora fijada en la pestaña General). Recomendable si se trata de la primera vez que ejecuta el servicio.

### **Consideraciones:**

- Este proceso puede llevar mucho tiempo, si se trata de la primera vez que se ejecuta o se realizan cambios sustanciales en la carpeta de Google Drive. Este tiempo depende de la cantidad de archivos de audio que ha de sincronizar.
- o La reproducción de audio se interrumpirá durante la sincronización.
- No desconecte el dispositivo de Internet o de la red eléctrica durante el proceso de sincronización.
- 4. Google Drive Process Status: indica el estado de la sincronización de los contenidos.
  - o **OK:** validación/sincronización finalizada con éxito.
  - o **RUNNING:** proceso de validación/sincronización en ejecución.
- 5. FAILED: error en la validación/sincronización.



### 13.5.1.3 Daily synchronization

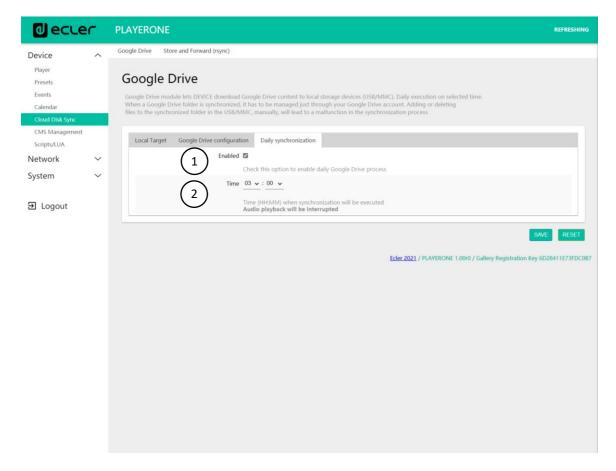


Figura 59. sincronización diaria

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

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



#### 13.5.2 Store and Forward (rsync)

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

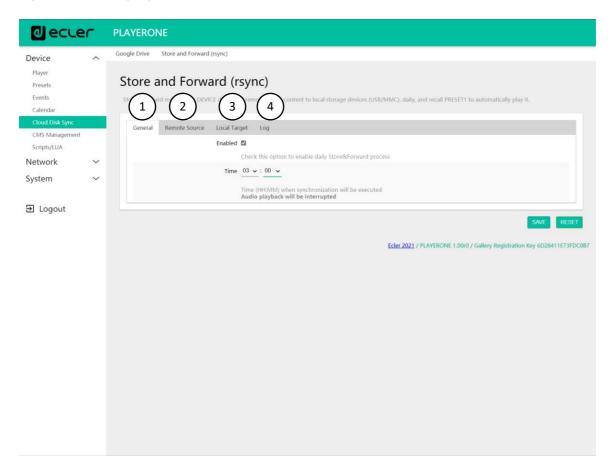


Figura 60: módulo Store & Forward

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

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



# 13.5.2.1 General

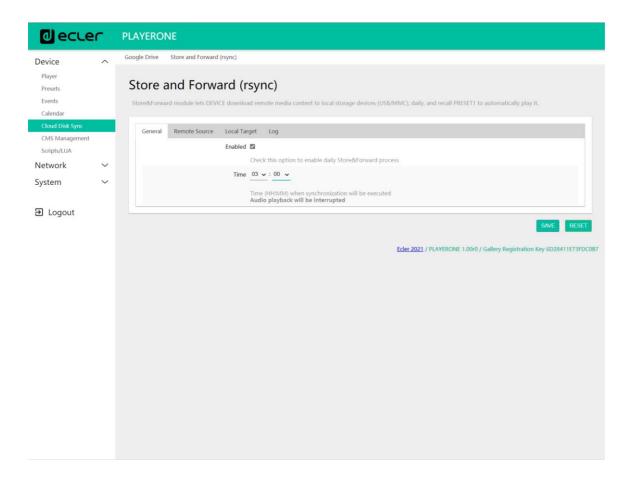


Figura 61: S&F, General

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



#### 13.5.2.2 Remote source

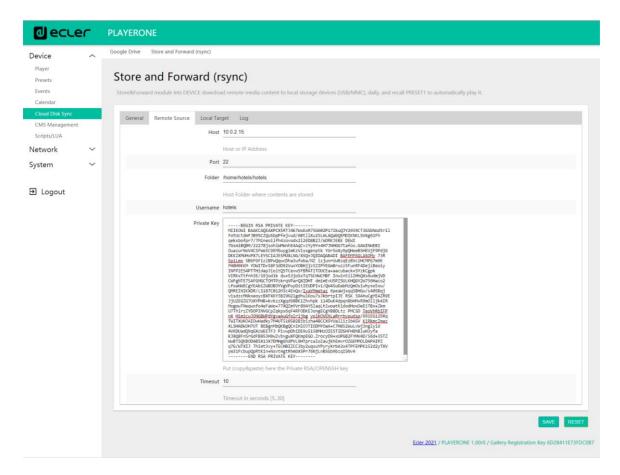


Figura 62: S&F, Remote source

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

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



# 13.5.2.3 Local target

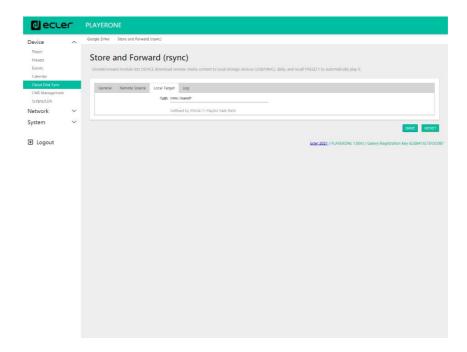


Figura 63: S&F, Local target

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

# 13.5.2.4 Log

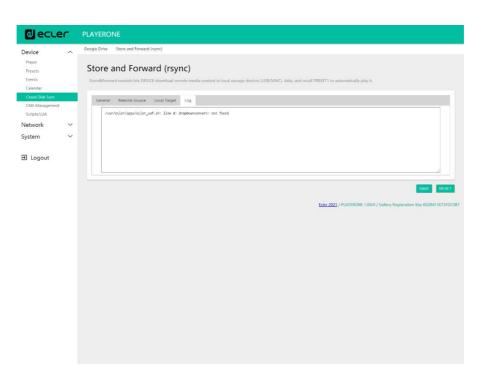


Figura 64: S&F, Log



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

#### 13.6 CMS Management

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

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

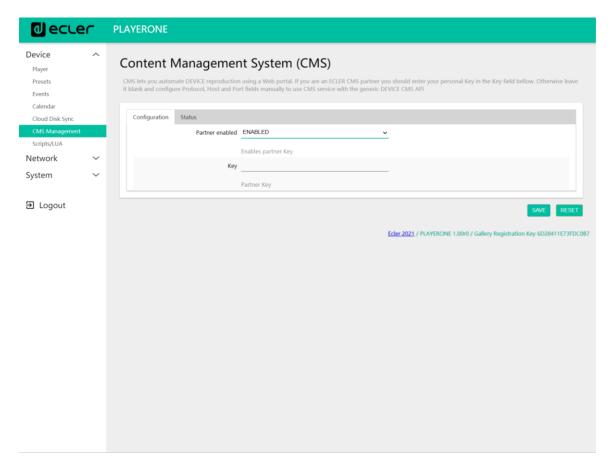


Figura 65: CMS

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



#### 13.7 Scripts/LUA

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

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

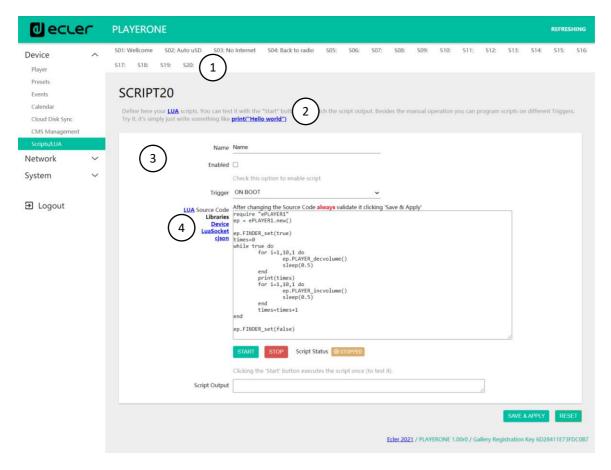


Figura 66: ejemplo Script

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



 Trigger: estímulo que dispara la ejecución del script. Existen diferentes formas de disparar un script o de automatizar tareas:

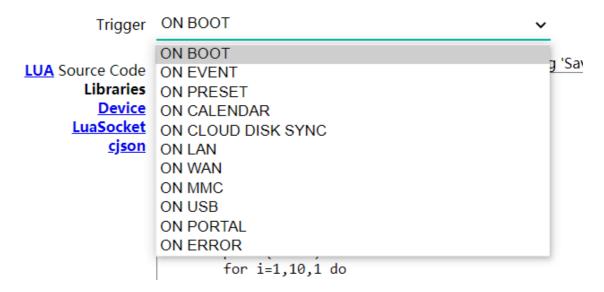


Figura 67: estímulos disponibles

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



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



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

Figura 68: botones de ejecución de un script

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



Figura 69: ejemplo de valor de retorno de un script

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

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

# ¡El único límite es su imaginación!



#### 13.7.1 Ejemplo Script01:

# Escribir mensajes en la pantalla LCD

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

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

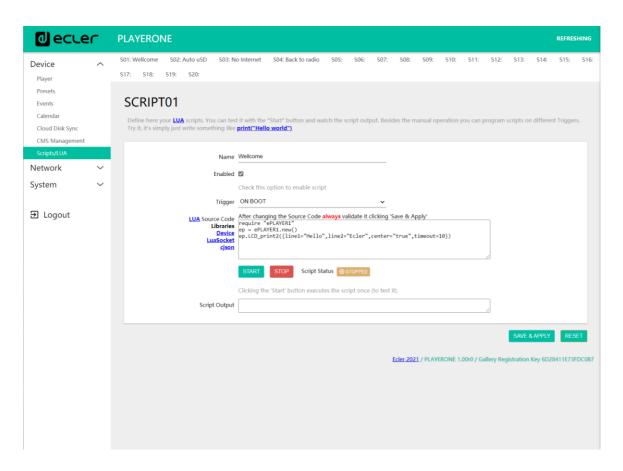


Figura 70

- require "ePLAYER1"
- ep = ePLAYER1.new()
- ep.LCD\_print2({line1="Hello",line2="Ecler",center="true",timeout=10})



#### 13.7.2 Ejemplo Script02:

#### Reproducir automáticamente la tarjeta uSD cuando se inserte

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

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

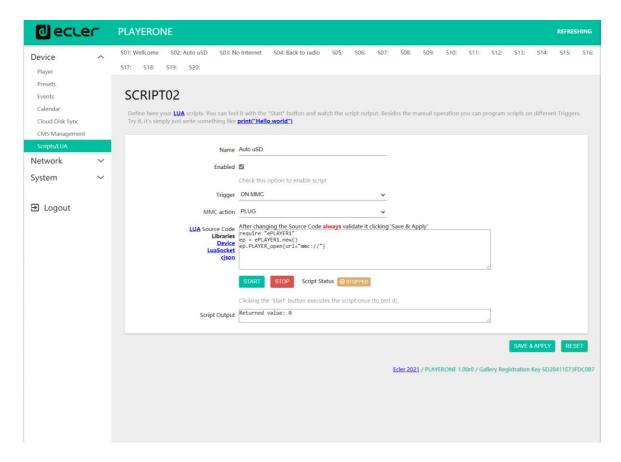


Figura 71

- require "ePLAYER1"
- ep = ePLAYER1.new()
- ep.PLAYER\_open{url="mmc://"}



# 13.7.3 Ejemplo Script03:

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

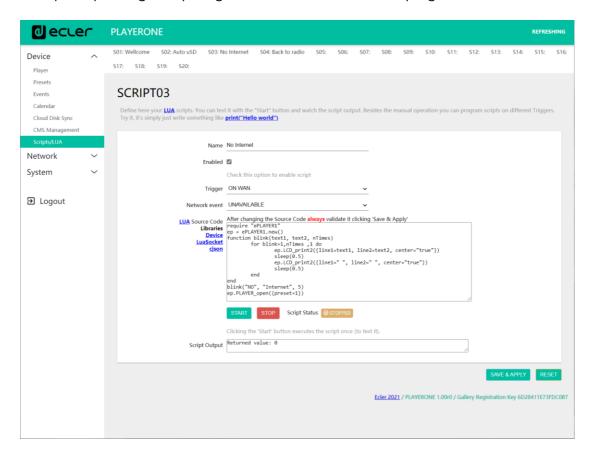


Figura 72

- require "ePLAYER1"
- ep = ePLAYER1.new()
- function blink(text1, text2, nTimes)
  - o 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)
  - o end
- end
- blink("NO", "Internet", 5)
- ep.PLAYER\_open({preset=1})



#### 13.7.4 Ejemplo Script04:

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

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

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

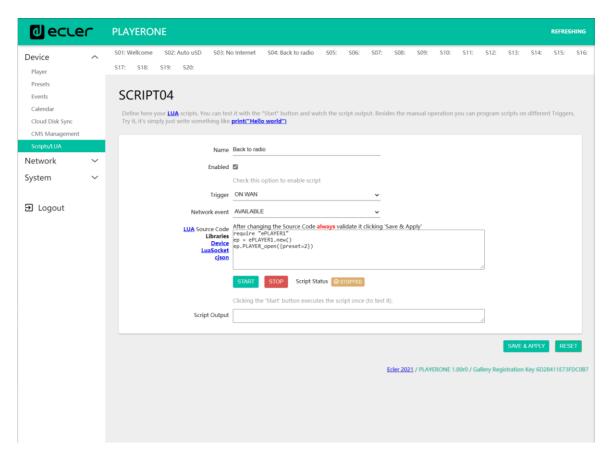


Figura 73

- require "ePLAYER1"
- ep = ePLAYER1.new()
- ep.PLAYER\_open({preset=2})



#### 14 NETWORK

Permite configurar las interfaces red Ethernet y WiFi.

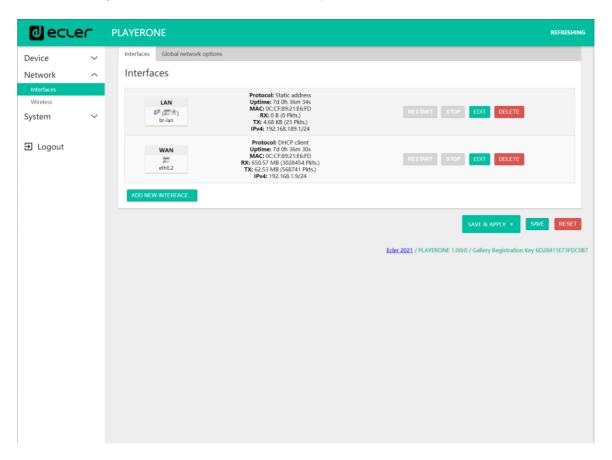


Figura 74: Network, Interfaces

- Interfaces: permite la edición de parámetros de conexión por cable, puerto Ethernet RJ45 (LAN/WAN).
- Wireless: permite el ajuste de parámetros de la conexión inalámbrica, interfaz WiFi.

Nota: para información detallada de todos los parámetros de red, haga clic en este enlace.



#### 14.1 Conexión mediante cable RJ45

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

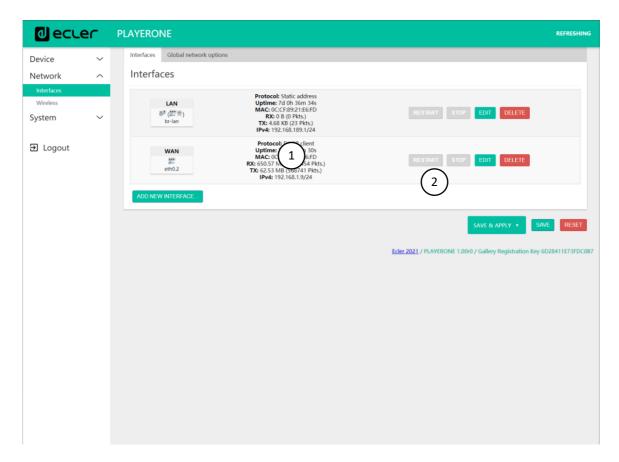


Figura 75

- 1. Información de red: consulta de parámetros e información de red
  - o Protocol: Cliente DHCP / dirección estática
  - o **Uptime:** tiempo de conexión
  - o MAC: dirección MAC del dispositivo
  - o RX: cantidad de datos recibidos
  - o TX: cantidad de datos transmitidos
  - o IPv4: dirección IP del dispositivo
- 2. Editar parámetros de red: accede a la configuración de la interfaz Ethernet

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



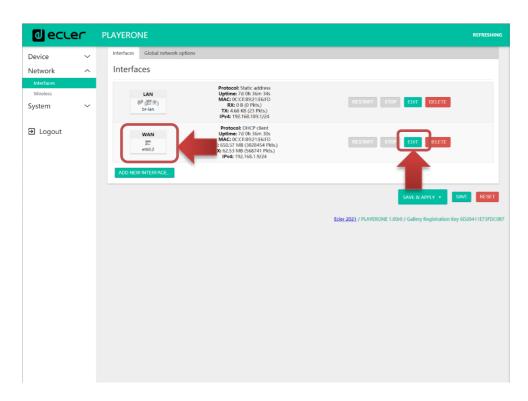


Figura 76: acceder a la configuración de red

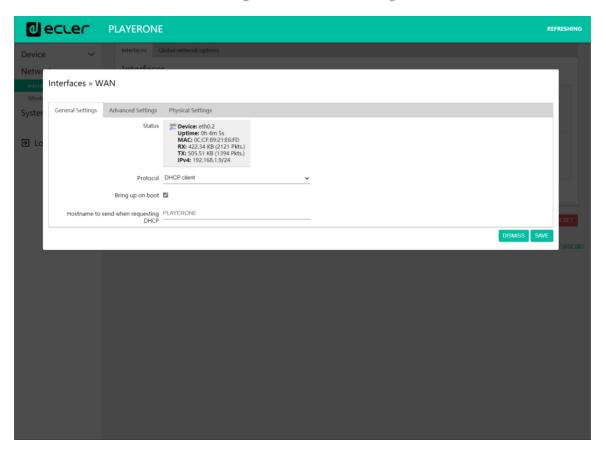


Figura 77 : editar parámetros de red



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

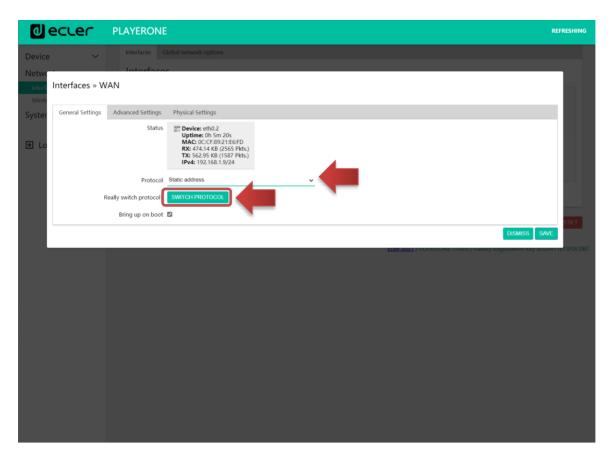


Figura 78



Configure los parámetros de red según su infraestructura:

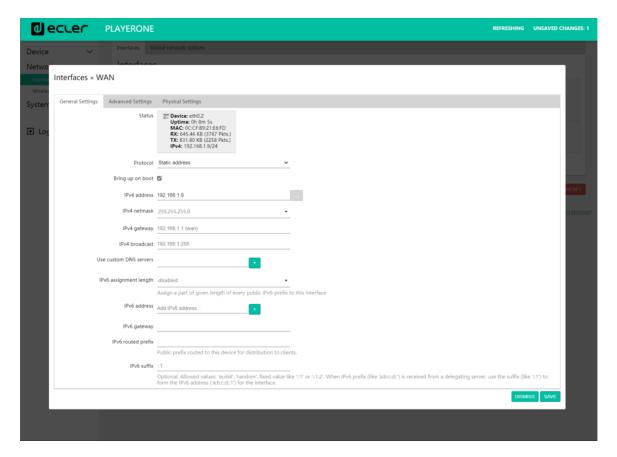


Figura 79

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

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



#### 14.2 Conexión inalámbrica punto-a-punto

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

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

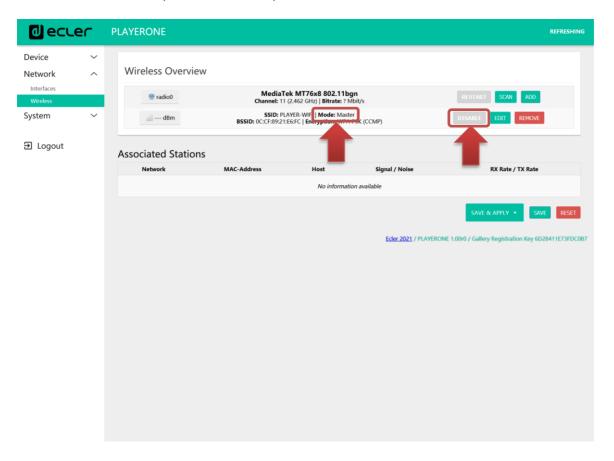


Figura 80: configuración de la interfaz WiFi

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





Figura 81: ajustes WiFi de un Smartphone

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

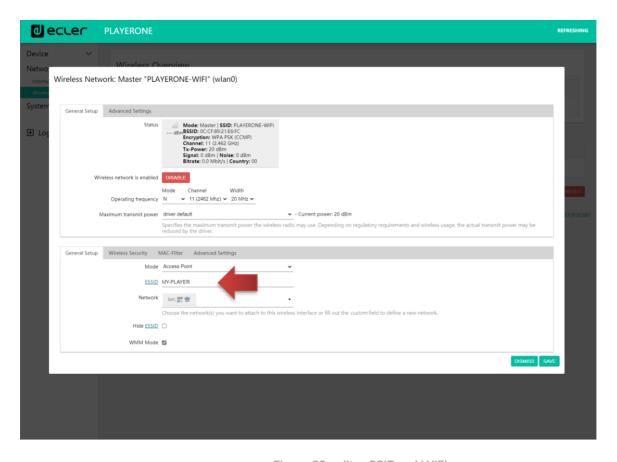


Figura 82: editar SSID red WiFi



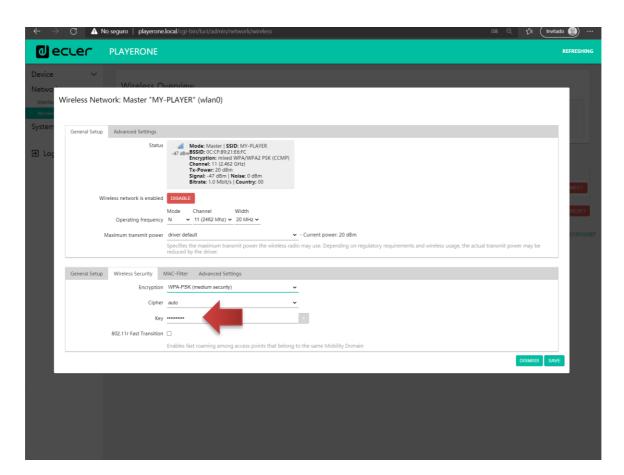


Figura 83: editar contraseña WiFi



# 14.3 Conexión a una red WiFi

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

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

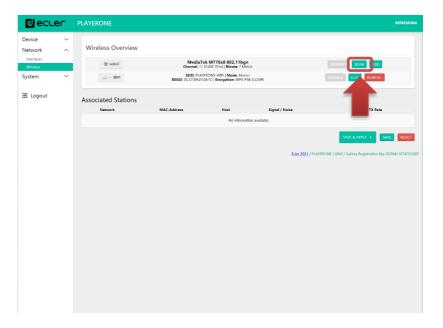


Figura 84



Seleccione su red WiFi doméstica.

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

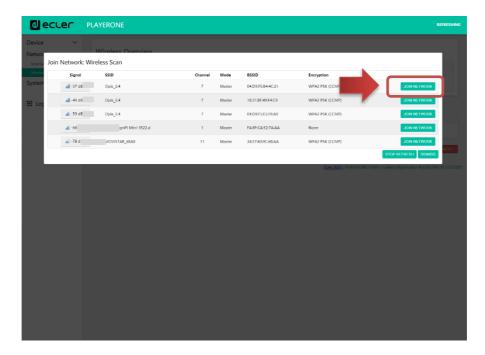


Figura 85

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

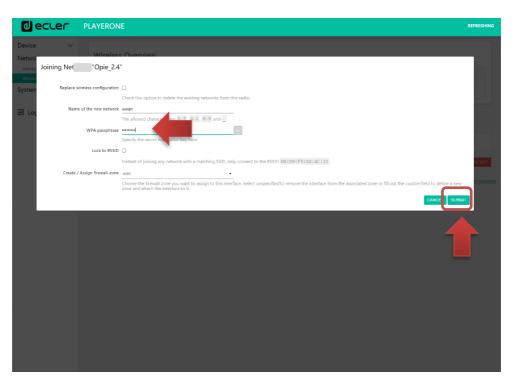


Figura 86



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

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

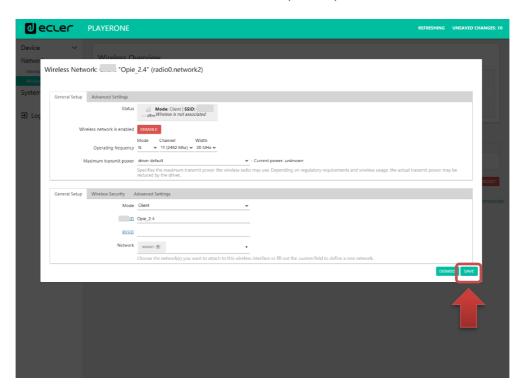


Figura 87



Se establecerá una conexión inalámbrica a su red WiFi.

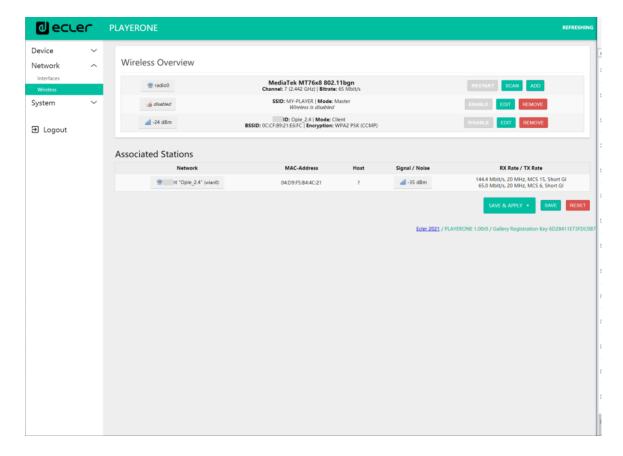


Figura 88



#### 15 SYSTEM

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

#### 15.1 Name and Time

Ajustes de nombre de dispositivo y sincronización horaria.

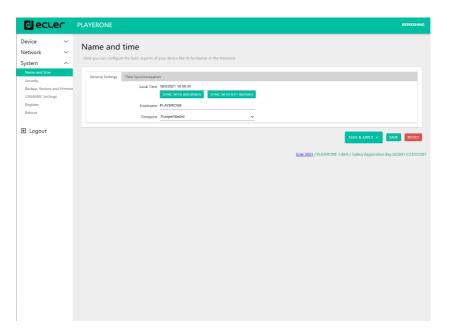


Figura 89: Name and Time, General settings

#### 15.1.1 General settings

- **1.** Local Time: ajuste horario del dispositivo. Puede sincronizarse con la hora del navegador (Sync with Browser) y o sincronizarse vía servidor NTP: recomendable si dispone de conexión a Internet y está utilizando eventos disparados por calendario.
  - **Nota**: la sincronización con un servidor NTP permite olvidarse de los cambios horarios de verano e invierno.
- 2. Hostname: nombre del dispositivo. Nombre con el que se mostrará en otros servicios como AirPlay, aplicación de control RePLAYER o mDNS. Por defecto "playerone" para PLAYER ONE y "playerzero" para PLAYER ZERO. Introduzca en la barra de búsqueda de su navegador "hostname.local" para acceder a la web GUI del dispositivo: playerone.local o playerzero.local, por defecto.
- **3. Timezone**: ajuste de la zona horaria. Es importante realizar este ajuste correctamente si se gestionan eventos de calendario.



#### 15.1.2 <u>Time synchronization</u>

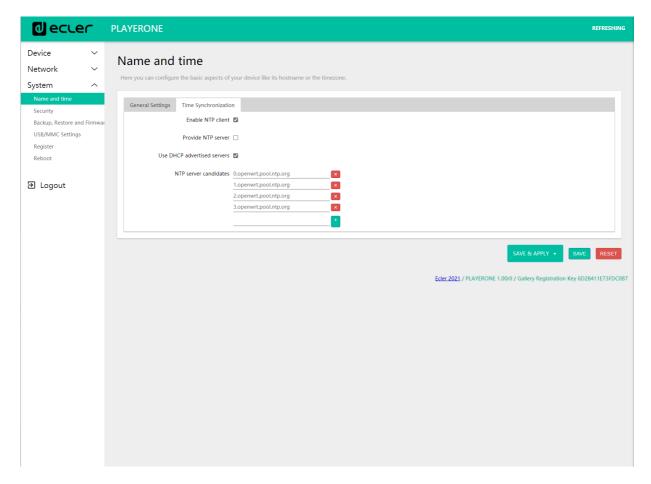


Figura 90: Name and time, Time synchronization

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

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



#### 15.2 Security

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

# 15.2.1 Web password

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

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

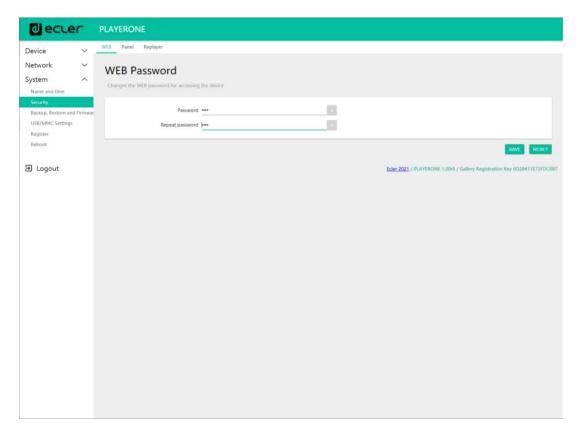


Figura 91



#### 15.2.2 Front panel functions

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

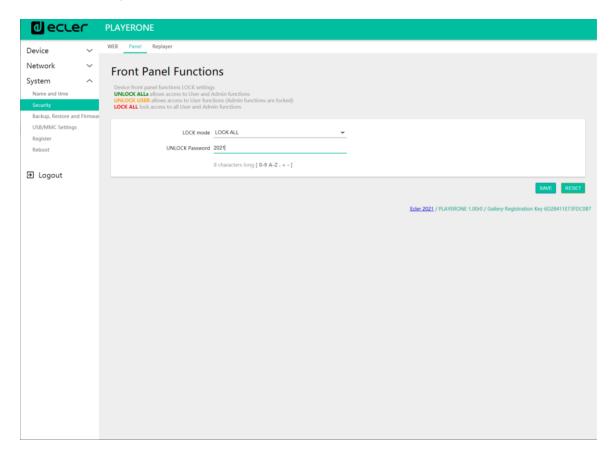


Figura 92

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



# 15.2.3 <u>5.2.3. RePlayer</u>

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

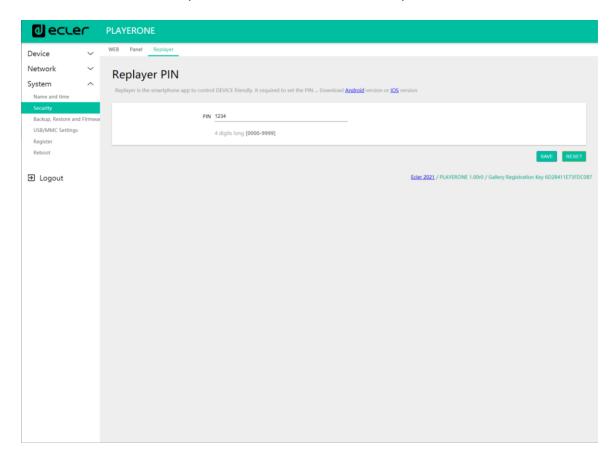


Figura 93



## 15.3 Backup, Restore and Firmware

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

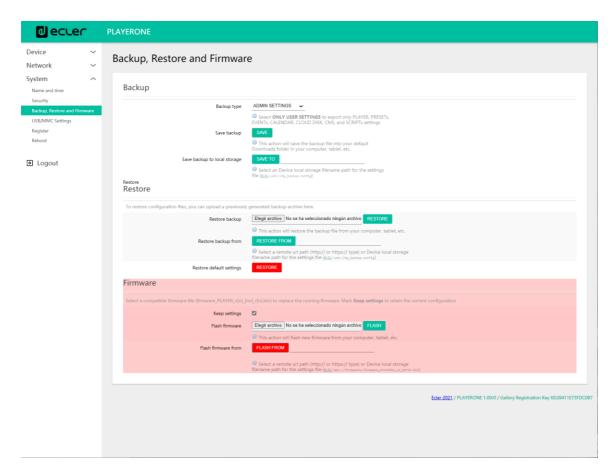


Figura 94: System. Backup, restore and firmware



#### 15.3.1 Guardar copias de seguridad (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 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 Device local storage filename path for the settings file (e.g.g. usbt://my\_backup.config)

Figura 95: Backup

- Backup type: tipo de copia de seguridad.
  - o ADMIN SETTINGS: guarda todos los ajustes (los de administrador y los de usuario).
  - o **USER SETTINGS**: guarda únicamente los ajustes de usuario.
  - o GALLERY SETTINGS: guarda los ajustes compatibles con la plataforma Ecler Gallery.

	ADMIN SETTINGS	USER SETTINGS	GALLERY SETTINGS
Player	✓	✓	✓
Presets	$\checkmark$	✓	<b>√</b> ∗
Calendars	$\checkmark$	✓	×
Events	✓	✓	✓
Scripts	✓	✓	✓
Google Drive	$\checkmark$	×	✓
Store and Forward	$\checkmark$	×	✓
Front panel lock settings	$\checkmark$	×	×
Network settings	✓	*	*
System: Name, Time & NTP	✓	*	*
Player Profile	$\checkmark$	×	×
Encryptation	$\checkmark$	×	×
Web password	$\checkmark$	×	×

<sup>\*</sup>Partial: no playlist

Figura 96 : tipos de copias de seguridad o archivos de configuración

- 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 uSD insertada en el reproductor)



# 15.3.2 Restaurar copias de seguridad y ajustes de fábrica (Restore)

# Restore backup Restore backup from Restore backup file from your computer, tablet, etc. Restore backup from Re

Figura 97: Restore backup

- Restore backup: restaura un archivo de configuración (o copia de seguridad) alojado en su ordenador, tablet, servidor, etc.).
- Restore backup from: restaura un archivo de configuración alojado en uno de los medios de almacenamiento del dispositivo, USB o uSD. También puede restaura un archivo alojado en una ubicación remota, dirección URL.
- Restore default settings: restaura el dispositivo a los valores de fábrica. Se perderán la configuración de administrador y usuario.
- *Nota*: si utiliza encriptación y realiza una restauración a los ajustes de fábrica o restaura un archivo de administrador, el contenido alojado en el medio de almacenamiento no se podrá recuperar.

#### 15.3.3 Actualización de Firmware (Firmware)



Figura 98: Firmware

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



#### 15.4 USB/MMC Settings

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

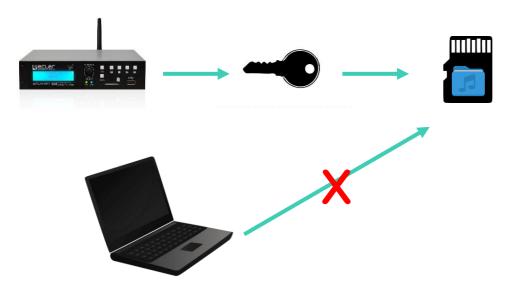


Figura 99: concepto de encriptación

#### Su funcionamiento es el siguiente:

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

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



Algunas consideraciones acerca de la función de encriptación:

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

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



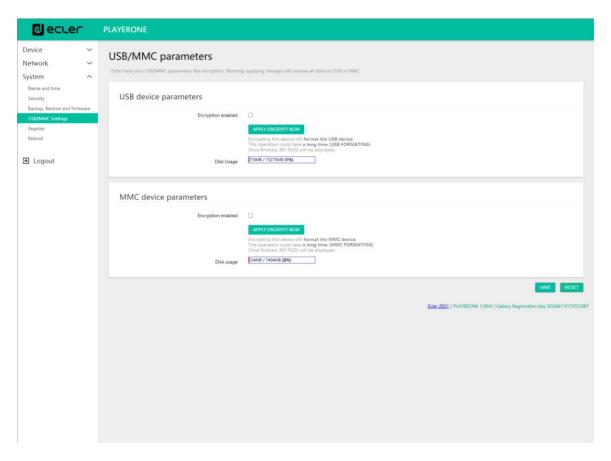


Figura 100: USB/MMC Settings

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



#### 15.5 Register

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

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

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

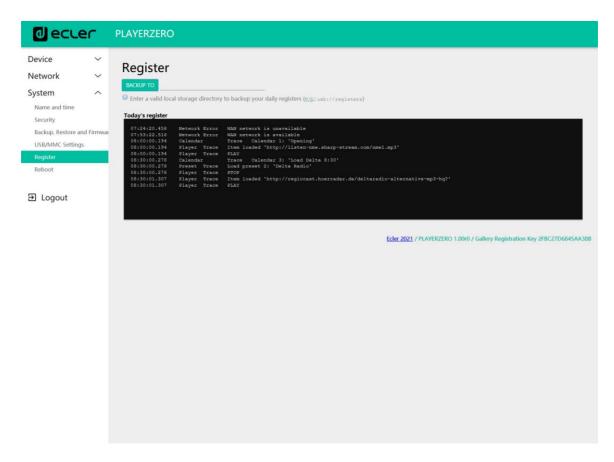


Figura 101: Register

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



#### 15.6 Reboot

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

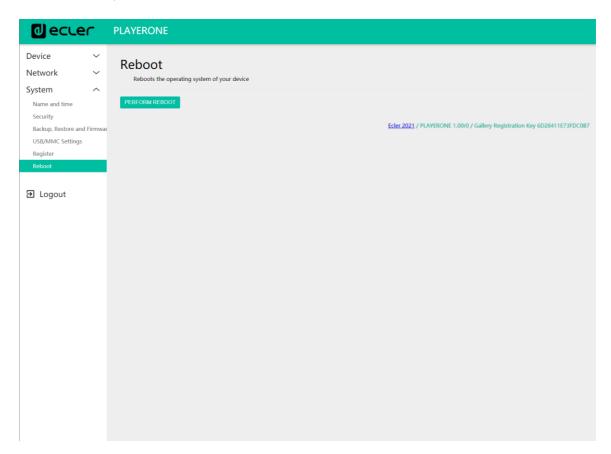


Figura 102: Reboot



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

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

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

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

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

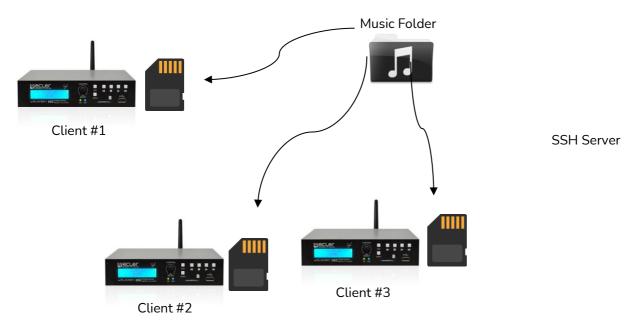


Figura 103: S&F sincronización



#### 16.1 Grupos de contenido

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

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

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

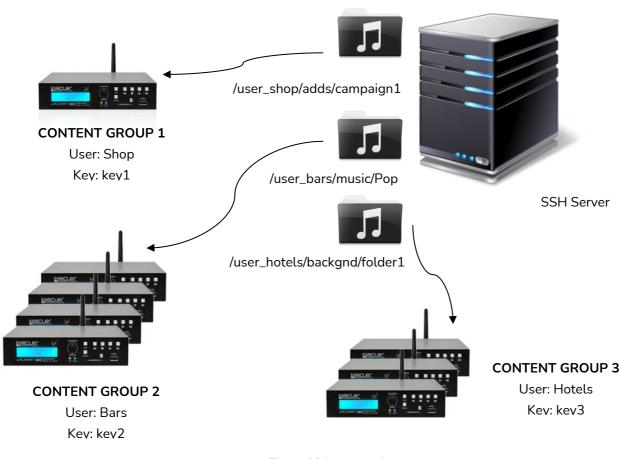
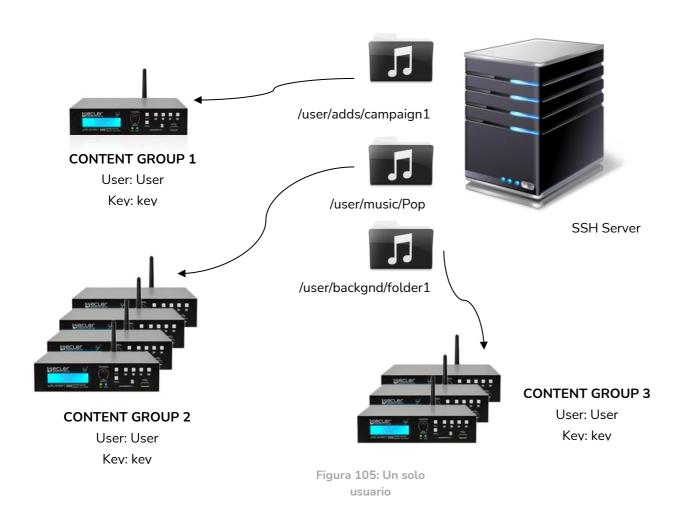


Figura 104: grupos de contenido



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

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





# 16.2 Instalando SSH en Linux

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

# sudo apt-get install ssh

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

# 16.3 Creando usuarios en Linux

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

# sudo adduser <new\_user\_name>

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

#### sudo adduser hotels

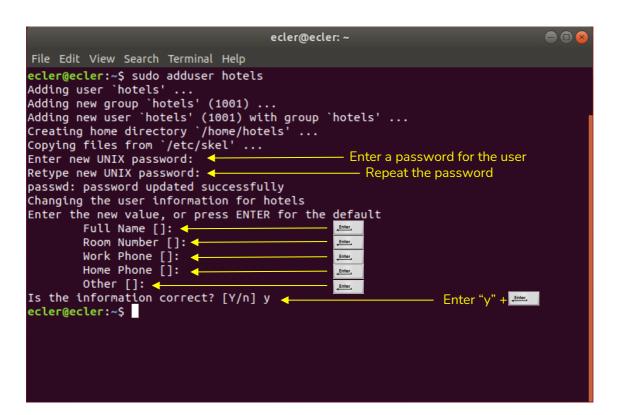


Figura 106



Ahora, inicie sesión como el nuevo usuario:

su <user\_name>

E introduzca la contraseña introducida en el paso anterior.

# En este ejemplo:

su hotels

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

Figura 107



#### 16.4 Generando las claves SSH

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

cd

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

ssh-keygen

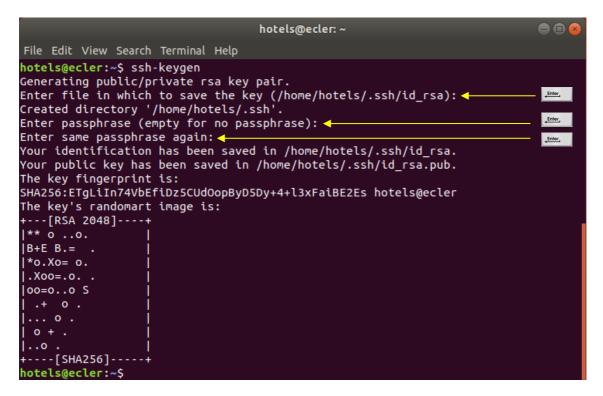


Figura 108

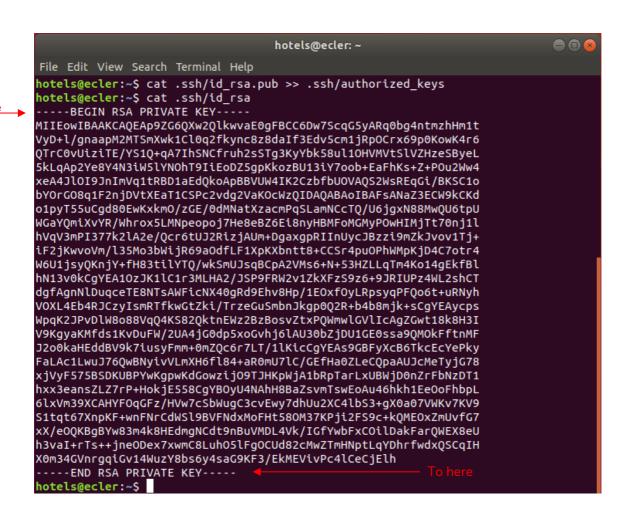
Añada las claves públicas a las claves autorizadas. Utilice el siguiente comando:

cat .ssh/id\_rsa.pub >> .ssh/authorized\_keys

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

cat .ssh/id\_rsa





Copia

aguí

Figura 109



#### 16.5 Añadiendo contenido de audio al servidor SSH

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

sudo cp -r <path\_with\_content> <path\_to\_place\_it>

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

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

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

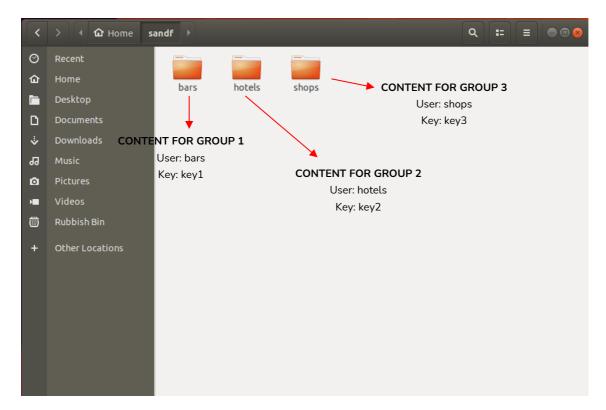


Figura 110

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



# 16.6 Configurando la fuente remota en el reproductor

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

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

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

Figura 111

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



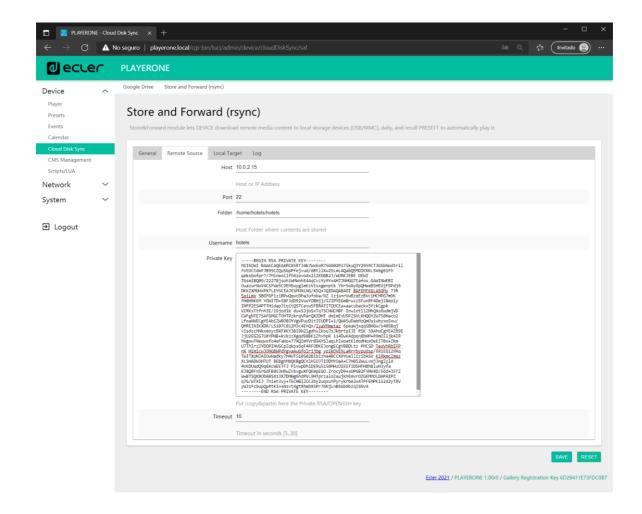


Figura 112

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

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



# THIRD-PARTY CONTROL PROTOCOL

PLAYER ONE JSON Commands



# MANUAL DE USUARIO



# 17 PLAYER ONE JSON Commands PRODUCT OVERVIEW

**JSON** (JavaScript Object Notation) is a lightweight data-interchange format that allows PLAYER ONE to communicate with third-party devices and platforms, such as EclerNet Manager. JSON is a text format that is completely language independent but uses conventions that are familiar to programmers of the C-family of languages. Visit the official website for more information: <a href="https://www.json.org">https://www.json.org</a>

# **18 GENERAL CONSIDERATIONS**

- The communication with can be established using Ethernet or WiFi and the TCP/IP transport protocol, always by means of the **2003 TCP port**.
- To check IP address, hold ENTER button for 2-3 seconds to enter admin menu.
- To let some control systems (like CRESTRON®, EXTRON®, AMX®, RTI®, VITY®, MEDIALON®, etc.) process the messages more easily, PLAYER ONE allows to the end of each message with a CR (\n) -line feed, character 10-.
- All commands answer {"result":true} (success) or {"result":false} (something failed)

#### 19 PLAYER COMMANDS

```
SET PLAYER STEREO/MONO
Mono mode
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Stereo","Stereo":false}
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Stereo", "Stereo": true}
SET PLAYER FADE
No fade
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Fade","Fade":0}
Cross Fade
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Fade","Fade":1}
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Fade", "Fade":2}
SET PLAYER MODE
Player mode Sequential
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Mode","PlayMode":0}
Player mode Random
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Mode", "PlayMode":1}
SET PLAYER REPEAT
Play all
```



```
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Repeat", "Repeat":0}
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Repeat","Repeat":1}
Repeat all
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Repeat", "Repeat":2}
Repeat one
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Repeat", "Repeat":3}
GET SHORT PLAYER INFORMATION
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.GetStats"}
{"title": "Brian Hyland - Sealed With a
Kiss", "counter": "19:30", "txtSource": "NET", "status":1}
GET FULL PLAYER INFORMATION
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.GetStatsEx"}
{"title": "Elvis Presley -
Judy","counter":"07:02","txtSource":"NET","status":1,"SourceList":
["", "MMC", "USB UNAVAILABLE", "DLNA", "AIRPLAY", "JVL
PLAYLIST", "MUSICUP"], "source":6, "preset":1, "volume":100, "txtVolume":"0dB", "stereo":1, "r
epeat":
2, "playmode":0, "fade":1, "bootpreset1":0, "sp":1, "bitrate": "128", "duration": "--:--
","freq":"44.1","playlist index":" 0006 / 0056"}
PLAYER ADD NEXT PLAYLIST ITEM
With this function user can manage device playlist simply inserting next item before the end of current item.
set next item to "next_item.mp3"
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.QueueNextElem","url":"mmc://next_item.mp3"}
PLAYER INSERT PRORITY ITEM
With this function user can insert a priority item that will be played "over" the actual playing item. Current
playing item will be fade.
set next item to "priority_item.mp3"
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.PrioritySetElem","url":"usb://priority_item.mp3"}
PLAYER PLAY
If the player is paused or stopped use this function to start current loaded item reproduction, otherwise the
player is paused.
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Play"}
PLAYER STOP
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Stop"}
PLAYER NEXT
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Next"}
```



```
PLAYER PREVIOUS
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Prev"}
INCREMENT VOLUME
Increment volume just one dB
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player. Volume", "Action": "inc"}
DECREMENT VOLUME
Decrement volume just one dB
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Volume", "Action": "dec"}
SET VOLUME
Param volume is expressed in %. To set volume to 50% use next command.
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Volume","Volume":50}
OPEN PLAYLIST URL
Url param must be any valid device url.
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Open","Url":"http://50.7.181.186:8060"}
OPEN PRESET INDEX 10
Preset param must be a valid preset index 1 to 20
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Open","Preset":10}
OPEN SOURCE INDEX 4 AIRPLAY (FROM AVAILABLE SOURCES LIST)
Source must be a valid player source index. Please check "Get of list available sources" to know all valid
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Player.Open", "Source":4}
GET LIST OF AVAIABLE SOURCES
This command returns the list of available sources.
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Source.GetList"}
{"SourceList":["","MMC","USB UNAVAILABLE","DLNA","AIRPLAY","ROCK 80s","DISCO
80s"]}
```

# **20 CONFIGURATION COMMANDS**

# RESET DEVICE SETTINGS

Restore device factory default settings. All your settings will be lost.

{"jsonrpc":"2.0","method":"Settings.Reset"}

#### RESTORE DEVICE SETTINGS FROM URL

Restore device settings to values in url file.



{"jsonrpc":"2.0","method":"Settings.Restore","url":"http://ecler.com/my player config.c
onfig"}

# BACKUP CURRENT DEVICE CONFIGURATION

Backup device settings to url. Available configurations: user, admin or gallery.

{"jsonrpc":"2.0","method":"Settings.Backup","url":"mmc://backups/gim.config","user":"ad
min"}

•

#### GETTING DEVICE VARIABLE VALUE

This function returns a device variable value. Please check the Player LUA manual in order to check all the interface.settings.variable values.

In order to retrieve preset01.settings.bname (preset name) user should send next command to the PLAYER ONF:

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"CFG.get","interface":"preset01","section":"settings","variab
le":"bname"}
```

```
{"value": "AFTERNOON PRESET"}
```

#### SETTING DEVICE VARIABLE VALUE

This function set a device variable value. Please check the Player LUA manual in order to check all the interface.settings.variable values.

In order to set preset01.settings.bname (preset name) user should send next command to the PLAYER ONE: {"jsonrpc":"2.0", "method":"CFG.set", "interface":"preset01", "section": "settings", "variab le":"bname", "value": "MIDNIGHT PRESET"}

# STORE CHANGES IN DEVICE INTERNAL MEMORY

This function stores all interface variables to the internal device memory. Should be called after set all the changes. PLAYER ONE must reload the data using reload functions.

```
{"jsonrpc":"2.0", "method":"CFG.commit", "interface": "preset01"}
```

#### 21 PRESET COMMANDS

Preset variables for GFG.get and CFG.set. Please check Player LUA manual. Preset variables.

#### RELOAD PRESET

Reload indicated preset index. Index should be a valid preset index 1..20. Must be called after modifiying preset variables and call commit command

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Preset.Reload","Index":1}
```



# 22 EVENT COMMANDS

Event variables for GFG.get and CFG.set. Please check Player LUA manual. Event variables.

#### RELOAD EVENT

Reload indicated event. Name should be: GPI1, GPI2 or SILENCE. Must be called after modifying event variables and call commit command.

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Event.Reload","Name":"GPI1"}
```

# 23 CALENDAR COMMANDS

Calendar variables for GFG.get and CFG.set. Please check Player LUA manual. Preset variables

#### RELOAD CALENDAR

Reload indicated calendar. Calendar index should be a number 1..24. Must be called after modifying calendar variables and call commit command. Reload calendar 24 example:

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Calendar.Reload","Index":24}
```

#### 24 STORE AND FORWARD COMMANDS

SAF variables for GFG.get and CFG.set. Please check Player LUA manual. SAF variables

#### RELOAD SAF

Reload SAF configuration. Must be called after modifing SAF variables and call commit command. {"jsonrpc":"2.0", "method":"SAF.Reload"}

# 25 GOOGLE DRIVE COMMANDS

SAF variables for GFG.get and CFG.set. Please check Player LUA manual. SAF variables

# RELOAD GOOGLE DRIVE

Reload GDRIVE configuration. Must be called after modifying Google Drive variables and call commit command.

```
{"jsonrpc":"2.0", "method": "GDRIVE.Reload"}
```

### AUTHENTICATE GOOGLE DRIVE

Call this command to validate Google Drive configuration with Google servers.

```
{"jsonrpc":"2.0", "method": "GDRIVE. Authenticate"}
```



#### SYNCHRONIZE GOOGLE DRIVE

Call this function to synchronize now Google Drive content {"jsonrpc":"2.0","method":"GDRIVE.Synchronize"}

# **26 CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) COMMANDS**

CMS variables for GFG.get and CFG.set. Please check Player LUA manual. CMS variables.

#### RELOAD CMS

Reload CMS configuration. Must be called after modifying CMS variables and call commit command. {"jsonrpc":"2.0", "method":"CMS.Reload"}

#### **27 SCRIPTS COMMANDS**

Script variables for GFG.get and CFG.set. Please check Player LUA manual. Script variables.

#### RELOAD SCRIPT

Reload script configuration. Index should be script index 1 to 20. Must be called after modifying Script variables and call commit command. Reload script 7 example: {"jsonrpc":"2.0","method":"Script.Reload","Index":7}

```
EXECUTE SCRIPT 6
{"jsonrpc":"2.0", "method":"Script.Command", "Index":6, "Command":"Start"}

KILL SCRIPT 3
{"jsonrpc":"2.0", "method":"Script.Command", "Index":3, "Command":"Stop"}

QUERY SCRIPT 11 STATUS
{"jsonrpc":"2.0", "method":"Script.Status", "Index":11}
{"status":"Idle"}
```

# **28 REGISTER COMMANDS**

# ADD REGISTER LINE

Add line to device LOG. Possible line values are: Trace, Warning, Error.

Add a warning line example:

{"jsonrpc":"2.0","method":"Device.Log","Severity":"Trace","Message":"This is a warning
message"}



#### 29 DEVICE COMMANDS

```
DEVICE REBOOT
    {"jsonrpc":"2.0","method":"Device.Reboot"}
   GET DEVICE VERSION
    {"jsonrpc":"2.0","method":"Device.GetVersion"}
    {"version": "3.04r0"}
   DEVICE UPDATE FIRMWARE
   With this function user could update device firmware to an specific version. User must provide firmware url.
   Device setting will be saved.
   {"jsonrpc":"2.0","method":"Device.Update","url":"https://www.ecler.com/new_firmware.bin"
   }
   DEVICE BOOT CONFIG COMMAND
    Available BootPreset1 options are: 1 – PRESET1, 2 – keep status
   {"jsonrpc":"2.0", "method": "Device.BootPreset1", "BootPreset1":2}
   DEVICE GET MAC
   {"jsonrpc":"2.0","method":"Device.GetMac"}
    {"mac": "32 41 41 20 40 42"}
   DEVICE GET GALLERY REGISTRATION KEY
   {"jsonrpc":"2.0", "method": "Device.GetRegkey"}
    {"regkey":"2E1BB146B2DB2WA1"}
30 PANEL COMMANDS
```

possible to specify the display timeout in seconds.

```
PANEL SET LOCK SETTINGS
Set panel Lock to "UNLOCK ALL" "UNLOCK USER" "LOCK ALL". Set panel password to Pass.
{"jsonrpc":"2.0","method":"Device.Panel","Lock":"LOCK ALL","Pass":"1234"}
PANEL GET LOCK SETTINGS
{"jsonrpc":"2.0","method":"Device.GetPanel"}
{"Lock":"UNLOCK ALL", "Pass":""}
FINDER COMMANDS
Start/stop finder operation
{"jsonrpc":"2.0", "method": "Device.Finder", "Finder": true}
LCD FUNCTIONS
Print text on device frontal display. Two lines are available and aligned centre if Centre variable is true. Is
```

{"jsonrpc":"2.0","method":"Device.Print","Line1":"Hi","Line2":"Bye","Center":true,"Tim eout":3}



#### 31 ePLAYER1 LUA SDK v1.02

#### 31.1 Changelist

- v1.02 xxxx/xx/xx
  - ✔ Added DEV\_reboot function
  - ✓ Added CFG\_backup2 function with type parameter: user, admin and gallery
  - ✔ Bug fix CFG\_backup was calling to Device.Backup instead Settings.Backup
  - ✓ Typo, Calendar general\_enabled changed to bEnabled
  - ✓ Typo, Scripts enabled change to bEnabled
- v1.01 2018/03/14
  - ✔ Added DEV\_mac function
  - ✔ Added DEV\_regkey function
- v1.00 2018/02/08
  - ✔ First version of the document also named "Preliminary version"

# 32 ePLAYER1 LUA SDK Introduction

ePLAYER1 is a Lua extension library that acts as interface between LUA and ePLAYER1 firmware using the well known ePLAYER1 JSON protocol . Basically is composed by different kind of objects:

- PLAYER access player functions
- CFG access configuration. With this object you can access all the ePLAYER1 configuration.
- PRESET PRESET settings. There are 20 presets that act as memories where you can store all the ePLAYER1 player settings like url, play mode, repeat mode, fade mode, etc.
- EVENT Event configuration lets ePLAYER1 execute automated functions. There are 3 possibilities
   GPI1, GPI2 and SILENCE settings
- CAL Calendar configuration lets ePLAYER1 execute automated functions on date event. There are up to 24 different calendar.
- SAF Store and Forward settings
- GDRIVE lets ePLAYER1 download Google Drive content to local storage devices (USB/MMC).
   Daily execution on selected time



- CMS CMS settings
- SCRIPT Manage ePLAYER1 scripts. Is possible to execute scripts based on different kind of triggers like BOOT, EVENT, LOAD PRESET, CALENDAR, NETWORK, etc.
- LOG Register functions that allows the user to write to the ePLAYER1 internal REGISTER
- DEV Device status and other setups (like install new firmwares)
- PANEL Panel lock mode settings and status
- FINDER use FINDER settings to discover your ePLAYER1.
- LCD Allow access to ePLAYER1 LCD display

#### 33 How to use ePLAYER1 module?

In order to use ePLAYER1 module you must include it in your source code using require statement. EPLAYER1 automates this function for you, but you can also include ePLAYER1 module manually and create your ePLAYER1 object as you need using the next two lines of code:

```
require "ePLAYER1"

mydev = ePLAYER1.new()
```

In this case you can program actions directly to your ePLAYER1 device, but also it is possible to access ePLAYER1 directly from your PC (in this case it is recommended to use some LUA development tool like Eclipe/LUA)

If you want to use ePLAYER1 directly from your PC you can call "new" function with IP and PORT parameters as shown next:

```
require "ePLAYER1"
mydev = ePLAYER1.new("10.120.120.4", 2003)
```

Where 10.120.120.4 is the ePLAYER1 IP address, that you can check by pressing ENTER button for 10 seconds and going to WIFI or ETHERNET menu. 2003 is the JSON port.

One time ePLAYER1 object is created is possble to access all functions in it.

# Let see what you can do.

# 33.1 Conventions

- **n** indicates number
- **b** indicates Boolean
- txt indicates text



#### 33.2 PLAYER FUNCTIONS

Access player functions like repeat, fade, etc.

#### **Functions**

Function:

PLAYER\_stereo(bStereo)

Description:

Set the player output mode to stereo or mono

Parameters:

bStereo - boolean, set to true for stereo output, otherwise mono output is selected

Function:

PLAYER\_fade(nFade)

Description:

Set the player fade mode

Arguments:

nFade - integer 0-OFF, 1-XFADE, 2-FADE

Function:

PLAYER\_mode(nPlayMode)

Description:

Set the player playlist sequence mode

Arauments:

nPlayMode - integer 0-SEQUENTIAL, 1-RANDOM

Function:

PLAYER\_repeat(nRepeat)

Description:

Set the player repeat mode

**Arguments** 

nRepeat - integer 0-PLAY ALL, 1-PLAY ONE, 2-REPEAT ALL, 3-REPEAT ONE

Function:

PLAYER\_getStats()

Description:

Get the player statistics and status

Return:

String – xml string containing all the player status



In the next example you could see how to obtain the player stats and how to parse it using cjson library.

```
require "ePLAYER1"
ep=ePLAYER1.new()
json_text=ep.PLAYER_getStats()
print(json_text)
cjson=require "cjson"
value=cjson.decode(json_text)
print("SourceList[3]=" .. value.SourceList[3])
 output
 {"title":"The White Stripes - Seven Nation Army","counter":"52:52","txtSource":"NET","status":1,"SourceList":
 ["","MMC","USB","DLNA","AIRPLAY","rock
 alternativo"], "source": 5, "preset": 1, "volume": 100, "txtVolume": "0dB", "stereo": 1, "repeat": 2, "playmode": 0, "fade": 1, "
 bootpreset1":0,"sp":1,"bitrate":"192","duration":"--:--","freq":"44.1","playlist_index":" 0001 /
 0001", "playlist_url": "mmc://radiobob-alternativerock-mp3-hq?
 17236200","priority":""}
 SourceList[3]=USB
 Function:
       PLAYER_queue(urlNextElem)
 Description:
         Add next playlist item. Using this function you can compose your own playlist. In order to do a continous
         play it is necessary to queue next item prior to the end of the current one.
 Arguments:
         urlNextElem - url of the item to add
 Function:
       PLAYER_priority(urlElemePriority)
 Description:
         Use this function to play priority sounds over the normal playlist. It apply
 Return:
         String - url of the priority element
 Function:
       PLAYER play()
 Description:
         If the player is paused or stopped use this function to start current loaded item reproduction, otherwise
         the player is paused.
 Function:
       PLAYER_stop()
 Description:
         Use this function to stop the current player reproduction.
```

PLAYER\_next()

Function:



### Description:

Use this function to advance to the next item. It retains the play state after advance is done.

Function:

PLAYER\_previous()

#### Description:

Use this function to move back to the previous item. It retains the play state.

Function:

PLAYER\_incvol = function()

# Description:

Use this function to increase the player volume 3dB.

Function:

PLAYER\_decvol = function()

Description:

Use this function to decrease the player volume 3dB.

Function:

PLAYER\_setvol = function(perc)

Description:

Use this function to set the current player volume

Arguments:

nVolume – integer 0 to 100

Function:

PLAYER\_setvol = function(perc)

Description:

Call this function to set the mute player parameter.

Arguments:

bMute – *boolean* set to true to mute the player, otherwise unmute the player.

Function:

PLAYER\_open = function( options )

Description:

Call this function to open/load a preset or source or url

Arguments:

url (optional) — String of the url you want to open e.g. mmc://my-music/ http:://my.server/music-mp3 preset (optional) — integer from 1 to 20. Indicates the preset you want to open source (optional) — integer from 1 to 24 representing MMC, USB, DLNA, AIRPLAY and presets from PRESET1 to PRESET 20 (preset must be configured properly)

How to load "PRESET 12"?

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

ep.PLAYER_open({preset=12})
```

How to load url "http:://my.server/music-mp3"?

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

ep.PLAYER_open({url="http://my.server/music-mp3"})
```



#### How to load source "AIRPLAY"?

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

ep.PLAYER_open({source=4})
```

# 33.3 CONFIG (CFG) FUNCTIONS

Set and get ePLAYER1 parameters: PRESET, CMS, SAF, CAL, EVENT, GDRIVE, SCRIPT and LOG. Please refer to the corresponding section to check how to set/get each parameter.

#### **Functions**

# Function:

CFG\_reset()

#### Description:

Restore ePLAYER1 configuration to its initial state (factory defaults). Please note that using this function you will lost all your changes.

# Function:

CFG\_restore(urlRestore)

# Description:

Restore ePLAYER1 settings from the urlRestore file e.g. mmc://good-settings.config http:://my.server/ePLAYER1/mycompany.settings

#### Arguments:

urlRestore - String indicating the url where settings you want to restore

#### Note:

If you wan to apply all settings you must call DEV\_reboot or call every XXX\_reload function to apply changes one per one.

#### Function:

CFG\_backup(urlBackup, bUser)

#### Description:

Backups ePLAYER1 settings to urlBackup.

#### Arguments:

urlBackup – String indicating the url where settings are stored e.g. mmc://good-settings.config http:://my.server/ePLAYER1/mycompany.settings

bUser – Boolean set to true for user settings only, otherwise all the settings are backuped to the target destination

#### Function:

CFG\_backup2(urlBackup, type)

#### Description:

Backups ePLAYER1 settings to urlBackup.

<sup>\*</sup>note the { } around the parameter which indicates optional arguments



#### Arguments:

urlBackup - String indicating the url where settings are stored e.g. mmc://good-settings.config http:://my.server/ePLAYER1/mycompany.settings

type – String available possibilities are: user, admin and gallery. Select gallery for Player, Events, CMS, Scripts, Player Profile and Network settings. Select user for Player, Presets, Events, Calendar, Cloud Disk, CMS and Scripts. Select Admin for all the available settings.

#### Function:

CFG\_get = function(interface, section, variable)

#### Description:

Return the value of the selected variable "interface.section.variable"

#### Arguments:

interface – must be a valid interface: preset, cms, saf, calendar(01..24), event (gpi1, gdrive, script and log. gpi2, silence),

section - variable's section. Most of the cases is "settings"

variable - variable's name.

# Return:

String with the variable value.

#### Function:

CFG\_set = function(interface, section, variable, value)

#### Description:

Set the value of the selected variable "interface.section.variable" to "value"

#### Arguments:

interface – must be a valid interface: preset, cms, saf, calendar(01..24), event (gpi1, gpi2, silence), gdrive, script and log.

section - variable's section. Most of the cases is "settings"

variable - variable's name.

value - variable's value.

#### Function:

CFG commit = function(interface)

#### Description:

Commit interface changes. After changes all variables in one interface it's necessary to dump changes to ePLAYER1 internal memory. Do it one time for each modified interface.

# Arguments:

interface – must be a valid interface: network, wireless, preset, cms, saf, calendar(01..24), event (gpi1, gpi2, silence), gdrive, script and log.

#### 33.4 PRESET FUNCTIONS

Set and get ePLAYER1 PRESET parameters. There are 20 presets available. Each preset can configure: name, events enabled, playlist, media alias, play status, volume, mute, play mode, repeat mode, fade mode, stereo/mono.



# **Functions**

Function:

PRESET\_reload(index)

Description:

Reload preset configuration. Call it after modify the preset configuration using CFG\_set and CFG\_commit

Arguments:

index – number indicating the preset number (from 1 to 20)

# 33.4.1 Preset variables

presetNN.settings.bname	Preset name
presetNN.settings.eventList	List of enabled events separated by % (GPI1%GPI2%SILENCE)
presetNN.settings.bPlaylist	1 to overwrite playlist
presetNN.settings.loadPlaylist	url of the playlist. Must be enabled using presetNN.settings.bPlaylist
presetNN.settings.mediaAlias	Alias of the enabled playlist. It appears as source
presetNN.settings.bStatus	1 to overwrite status
presetNN.settings.status	Preset status must be PLAY or STOP
presetNN.settings.bVolume	1 to overwrite preset volume
presetNN.settings.volume	Preset volume in % (from 0 to 100)
presetNN.settings.mute	1 indicates mute, 0 to unmute
presetNN.settings.bPlayMode	1 to overwrite play mode
presetNN.settings.playMode	RANDOM or SEQUENTIAL
presetNN.settings.bRepeatMode	1 to overwrite repeat mode
presetNN.settings.repeatMode	PLAY ALL, PLAY ONE, REPEAT ALL or REPEAT ONE
presetNN.settings.bFadeMode	1 to overwrite fade mode
presetNN.settings.fadeMode	OFF, XFADE or FADE
presetNN.settings.bStereo	1 to overwrite stero/mono mode
presetNN.settings.stereo	MONO or STEREO

Note: all variables are optional. NN indicates a number 01 to 20



# 33.4.2 Preset examples

At this moment you can load the configured preset with this instruction:

```
ep.PLAYER_open({preset=3})
```

#### 33.5 EVENT FUNCTIONS

Event functions lets ePLAYER1 execute automated functions. There are 3 possibilities GPI1, GPI2 and SILENCE settings.

# **Functions**

Function:

```
EVENT_reload(txtEvent)
```

Description:

Reload event configuration. Call it after modify the preset configuration using CFG\_set and CFG\_commit Arguments:

txtEvent – String indicating the event to reload (GPI1, GPI2 or SILENCE)



# 33.5.1 Event variables

# When programmaing GPI1 or GPI2 this variables are available

gpiN.settings.source_polarity	Event polarity DIRECT or REVERSE
gpiN.settings.target_type	INTERNAL, PRESET RECALL, TRANSPORT CONTROL, LOAD & PLAY SOURCE or PRIORITY SOURCE
gpiN.settings.target_preset	If target_type=PRESET RECALL put here the preset number 1 to 20
gpiN.settings.target_transport	If target_type=TRANSPORT CONTROL enter here one of this options: STOP, PLAY, PREV/RW, NEXT/FW
gpiN.settings.target_loadsource	if target_type=LOAD & PLAY SOURCE or target=PRIORITY SOURCE put here the url you want to load and play
gpiN.settings.target_priomode	If target_type=PRIORITY SOURCE enter here the priority mode. Choose between HOLD or PULSE
gpiN.settings.target_prio_retrigger	If target_priomode=PULSE set to 1 to active retrigger option. 0 to disable it
gpiN.settings.target_prio_pulse_time	If target_prio_retrigger=1 put here the playback duration

Note: N should be 1 or 2 (for GPI1 or GPI2)

While programming SILENCE this variables ara available

silence.settings.source_detecttime	Put here the detection time in seconds
silence.settings.target_type	INTERNAL, PRESET RECALL, LOAD & PLAY SOURCE
silence.settings.target_preset	If target_type=PRESET RECALL put here the preset number 1 to 20
silence.settings.target_loadsource	if target_type=LOAD & PLAY SOURCE or target=PRIORITY SOURCE put here the url you want to load and play

# 33.6 CALENDAR (CAL) FUNCTIONS

Calendar functions lets ePLAYER1 execute automated functions on a date/time. There are 24 different calendar events available.

# **Functions**

Function:

CAL\_reload(nIndex)

Description:

Reload calendar configuration. Call it after modify the calendar configuration using CFG\_set and CFG\_commit

Arguments:

nIndex – number indicating the calendar to reload (1 to 24)



# 33.6.1 <u>Calendar variables</u>

Calendar name or description
Set to 1 to enable this calendar
Start date (YYYY/MM/DD). Could be blank
Start time (HH:MM). Could be blank.
Could be FOREVER or CUSTOM END DATE
If CUSTOM END DATE is selected put here the calendar end date (YYYY/MM/DD)
If CUSTOM END DATE is selected put here the calendar end
time (HH:MM)
Week mask where calendar <b>is not</b> active. Should be a string of days. Each day is represented by his 2 first letters (MoTuWeThFrSaSu)
1 indicates that the calendar must repeat the selected interval time up to the number indicated in times variable. 0 no repetition
If repeat is enabled this parameter indicates the repetition time
If repeat is enalbed this parameter indicates the repetition's number
INTERNAL, PRESET RECALL, TRANSPORT CONTROL, LOAD & PLAY SOURCE or PRIORITY SOURCE
If target_type=PRESET RECALL put here the preset number 1 to 20
If target_type=TRANSPORT CONTROL enter here one of this options: STOP, PLAY, PREV/RW, NEXT/FW
if target_type=LOAD & PLAY SOURCE or target=PRIORITY SOURCE put here the url you want to load and play

Note: NN indicates a number 01 to 24



# 33.7 STORE AND FORWARD (SAF) FUNCTIONS

Store and Forward module lets ePLAYER1 download remote media content from a rsync/ssh server to local storage devices (sme as PRESET1), daily, and recall PRESET1 to automatically play it.

# **Functions**

Function:

SAF\_reload()

Description:

Reload Store and Forward configuration. Call it after modify the Store and Forward configuration using CFG\_set and CFG\_commit

# 33.7.1 Store and Forward variables

saf.settings.bEnabled	Set to 1 to enable daily Store and Forware synchronization
saf.settings.time_param	Enter here the synchronization hour (HH:MM)
saf.settings.host	Put here the rsync/ssh server address
saf.settings.port	Enter here the rync/ssh port (default 22)
saf.settings.source_path	Enter here the server folder where the contents are stored
saf.settings.source_user	SSH/rsync username parameter
saf.settings.source_key	Enter here your private SSH/rsync key
saf.settings.source_timeout	Enter here the SSH/rsync operation timeout (in seconds)



# 33.8 GOOGLE DRIVE (GDRIVE) FUNCTIONS

GoogleDrive module lets ePLAYER1 download remote media content from a Google Drive account to local storage devices (USB/MMC), daily, and recall PRESET1 to automatically play it.

# **Functions**

Function:

GDRIVE\_reload()

Description:

Reload Google Drive configuration. Call it after modify the Store and Forward configuration using CFG\_set and CFG\_commit

Function:

GDRIVE\_authenticate()

Description:

Run the authentication process. Is mandatory to run the authenticate process one time after change the key with CFG\_set

Function:

GDRIVE\_synchronize()

Description:

Run the synchronization process. It's mandatory to run authenticate process before to call GDRIVE\_synchronize (only fist time)

# 33.8.1 Store and Forward variables

gdrive.settings.bEnabled	Set to 1 to enable daily Google Drive synchronization
gdrive.settings.time_param	Enter here the synchronization hour (HH:MM)
gdrive.settings.source_path	Put here the rsync/ssh server address
gdrive.settings.source_token	Enter here the generated token. Please use this url to generate a token for your Google account
gdrive.settings.target_path	Enter here the server folder where Google Drive contents are stored



# 33.9 CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) FUNCTIONS

CMS lets you automate ePLAYER1 reproduction using a CMS web portal. If you are an ECLER CMS partner you should enter your personal Key in the Key field bellow. Otherwise leave it blank and configure Protocol, Host and Port fields manually to use CMS service with the generic ePLAYER1 CMS API

#### **Functions**

Function:

CMS\_reload()

# Description:

Reload CMS configuration. Call it after modify the Content Management System configuration using CFG\_set and CFG\_commit

# 33.9.1 CMS variables

cms.settings.cms_partner_enabled	Set to 1 to enable partner key
cms.settings.cms_key	If cms_partner_enabled is enabled put here your partner key (please contact you ECLER sales rep)
cms.settings.cms_http	If cms_partner_enabled is disabled put here your server protocol (HTTPS or HTTP)
cms.settings.cms_host	Enter here your CMS host address
cms.settings.cms_port	Enter here your CMS host port. If using default port leave it blank

#### 33.10 SCRIPTS FUNCTIONS

CMS lets you automate ePLAYER1 reproduction using a CMS web portal. If you are an ECLER CMS partner you should enter your personal Key in the Key field bellow. Otherwise leave it blank and configure Protocol, Host and Port fields manually to use CMS service with the generic ePLAYER1 CMS API

#### **Functions**

Function:

SCRIPT\_reload(nIndex)

Description:

Reload selected Script configuration. Call it after modify the Script configuration using CFG\_set and CFG\_commit

Arguments:

nIndex – number indicating the script index to reload. Must be a number between 1 and 20

Function:

SCRIPT\_run(nIndex)

Description:

Executes the sellected script.



#### Arguments:

nIndex - number indicating the script index to reload. Must be a number between 1 and 20

#### Function:

SCRIPT\_kill(nIndex)

# Description:

Terminates the sellected script.

# Arguments:

nIndex - number indicating the script index to reload. Must be a number between 1 and 20

#### Function:

SCRIPT\_status(nIndex)

# Description:

Retrieves the sellected script status

# Arguments:

nIndex - number indicating the script index. Must be a number between 1 and 20

# Return:

A XML string with script status {"status":"Idle"} or {"status":"Running"} or {"status":"Success"} or {"status":"Failed"}



# 33.10.1 <u>Script variables</u>

scriptNN.settings.name	Script name or description
scriptNN.settings.bEnabled	Set to 1 to enable this event trigger
scriptNN.settings.trigger	Script trigger type. Could be one of the next values: ON BOOT, ON EVENT, ON PRESET, ON CALENDAR, ON CLOUD DISK SYNC, ON LAN, ON WAN, ON MMC or ON USB
scriptNN.settings.trigger_event	If trigger is ON EVENT enter here the event that triggers the script. You could put here one of the next values: GPI1, GPI2 or SILENCE
scriptNN.settings.trigger_preset_index	If trigger is ON PRESET enter here the preset number that triggers the script
scriptNN.settings.trigger_calendar	If trigger is ON CALENDAR enter here the calendar number that triggers the script
scriptNN.settings.trigger_cloud	If trigger is ON CLOUD DISK SYNC you could select here RSYNC or GOOGLE DRIVE
scriptNN.settings.trigger_network	If trigger is ON LAN or ON WAN enter here the action that triggers the script. Could be AVAILABLE or UNVAILABLE
scriptNN.settings.trigger_mmc	if trigger is ON MMC enter here the action that triggers the script. Could be PLUG or UNPLUG
scriptNN.settings.trigger_usb	if trigger is ON USB enter here the action that triggers the script. Could be PLUG or UNPLUG

Note: NN indicates a number 01 to 20

# 33.11 REGISTER (LOG) FUNCTIONS

Register functions that allows the user to write to the ePLAYER1 internal REGISTER

# **Functions**

Function:

LOG\_trace(txtLog)

Description:

Add to ePLAYER1 LOG register a trace line

Arguments:

txtLog – String containing the text you want to add. The source of the register line will be equal to "ScriptNN" where NN represents the script calling LOG\_trace

Function:

LOG\_warning(txtLog)

Description:

Add to ePLAYER1 LOG register a warning line



#### Arguments:

txtLog – String containing the text you want to add. The source of the register line will be equal to "ScriptNN" where NN represents the script calling LOG\_warning

Function:

LOG\_error(txtLog)

Description:

Add to ePLAYER1 LOG register a error line

Arguments:

txtLog – String containing the text you want to add. The source of the register line will be equal to "ScriptNN" where NN represents the script calling LOG error

# 33.12 DEVICE (DEV) FUNCTIONS

Device functions allows the user to setup firmware and general ePLAYER1 configurations.

#### **Functions**

Function:

DEV\_reboot()

Description:

Reboot the ePLAYER1 inmediatly.

Function:

txtVersion = DEV\_version()

Description:

Get the ePLAYER1 firmware version

Return:

txtVersion - string containing ePLAYER1 firmware version formatted

Function:

DEV\_update(urlFirmware)

Description:

Installs a new ePLAYER1 firmware version. After installation device is rebooted automatically

Arguments:

urlFirmware – Url containing the path where ePLAYER1 firmware resides. Must be a local storage device or http/https url.

Function:

total, used, percent = DEV\_get(devUrl)

Description:

Get the ePLAYER1 firmware version

Arguments:

devUrl – url of local storage device. Must be mmc:// or usb://

Return:

total – number representing total number of bytes of external storage device used – number of bytes representing the used size percent – number parameter representing the used percentadge



```
Example:
                "ePLAYER1"
      require
      ep=ePLAYER1.new()
      print("usb", ep.DEV_get("usb://"))
      total,user,percent=ep.DEV_get("mmc://")
      print("mmc", total, user, percent)
               7823420
                               4223365
       usb
                               68912 0
      mmc
               15629312
Function:
      DEV_boot(nBoot)
Description:
       Set device boot mode to nBoot
Arguments:
       nBoot - number indicating load PRESET1 (bBoot=2) or keep settings
(nBoot=1) Function:
bEncrypt = DEV_isEncrypted(devUrl)
Description:
       Get local storage
encrypted flag Arguments:
       devUrl - string must be mmc:// or usb://
Return:
       bEncrypt - boolean, true, if local storage is encrypted
Function:
      bEncrypt = DEV_isEncrypted(devUrl)
Description:
       Get local storage
encrypted flag Arguments:
       devUrl - string must be mmc:// or usb://
Return:
       bEncrypt - boolean, true, if local storage is encrypted
Function:
      bEncrypt = DEV_mac()
Description:
       Get device MAC address
Return:
       jsonMAC - json string representing MAC address value
           "ePLAYER1"
require
device=ePLAYER1.new()
print(device.DEV_mac())
      {"mac": "A8 40 41 16 47 D6"}
Function:
      bEncrypt = DEV_regkey()
```

Description:

Get device Registration Key code



#### Return:

jsonMAC - json string representing Registration Key code

```
require "ePLAYER1"

device=ePLAYER1.new()

print(device.DEV_regkey())
```

# 33.13 PANEL FUNCTIONS

Panel functions allows the user to setup firmware and general ePLAYER1 configurations.

#### **Functions**

# Function:

PANEL\_set=function(lockMode, password)

#### Description:

Set the panel lock mode and

{"regkey":"A269FCEAB4F1C20B"}

# password Arguments:

lockMode – string indicating lock mode. Possible options are UNLOCK ALL, UNLOCK USER, LOCK ALL password – string with the LOCK/UNLOCK password. Max length is 8. Valid characters are: 0-9 A-Z

. + -

### Function:

lockMode, password = PANEL\_get()

# Description:

Set the panel lock mode and password

### Return:

 ${\tt lockMode-string\ representing\ lock\ mode.\ Possible\ values\ are\ UNLOCK\ ALL,\ UNLOCK\ USER,\ LOCK\ ALL}$ 

password - string with the LOCK/UNLOCK password



#### 33.14 FINDER FUNCTIONS

Finder functions allows the user to run finder operation on ePLAYER1.

#### **Functions**

Function:

FINDER\_set(bLigth)

Description:

Start or Stop finder operation. If finder is active, ePLAYER1 display blinks.

Arguments:

bLigth – boolean, set to true to start finder operation (display blink). Set to 0 to stop finder operation (normal state)

#### 33.15 LCD FUNCTIONS

LCD functions allows the user to show messages on ePLAYER1 LCD display. The texts are limited to LCD physical dimensions: 2 lines per 16 columns

#### **Functions**

Function:

LCD\_print(txtLine1, txtLine2, center, timeout)

Description:

This functions shows a message on the ePLAYER1 LCD display

Arguments:

txtLine1 – String corresponding to the text on the first LCD line

txtLine2 - String corresponding to the text on the second LCD

line center – Booelan, set to true to center the text on the LCD

display

timeout - Number of seconds that message is showed in ePLAYER1 LCD

# display Function:

```
LCD_print2({txtLine1, txtLine2, bCenter, nTimeout})
```

#### Description:

This functions shows a message on the ePLAYER1 LCD display. Parameters are optional. Arguments:

txtLine1 (optional) - String corresponding to the text on the first LCD line

txtLine2 (optional)- String corresponding to the text on the second LCD

line center (optional) – Booelan, set to true to center the text on the LCD

display

nTimeout (optional) - Number of seconds that message is showed in ePLAYER1 LCD display



# 34 CÓMO IDENTIFICAR URL STREAMS DE RADIOS POR INTERNET

Este documento muestra cómo identificar streams de radios por internet para poder reproducirlas en un reproductor de streaming de audio como el Ecler ePLAYER1 o el Ecler DUO-NET PLAYER. Se presentan algunos ejemplos, pero existen muchas opciones diferentes.

¡Encuentra tus páginas favoritas de radios por internet!

# **NOTA IMPORTANTE:**

Un stream de audio válido se parece a esto:

http://www.my\_favourite\_radio.mp3

http://111.111.11.1:8080

http://listen.radio/rock.m3u

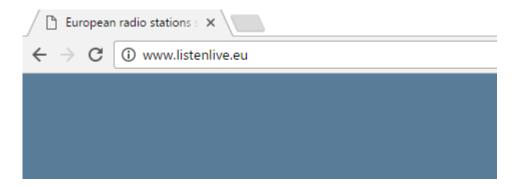
etc.

Una dirección como "<a href="http://www.my\_radio.com">http://www.my\_radio.com</a>" no es directamente un streaming de audio, se trata de la dirección genérica de una página web. Esta página web podría contener un servicio de streaming, el cual tiene su propia URL.

34.1 Cómo descubrir URLs de streaming de audio incluidos en páginas webs:

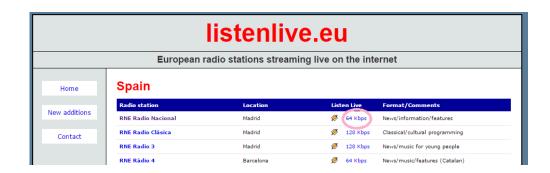
# • EJEMPLO 1:

- 1. Abre tu explorador web favorito.
- 2. Escribe (o busca) la página web de un gestor de radios por internet. En este ejemplo se utilizará Listenlive.eu.



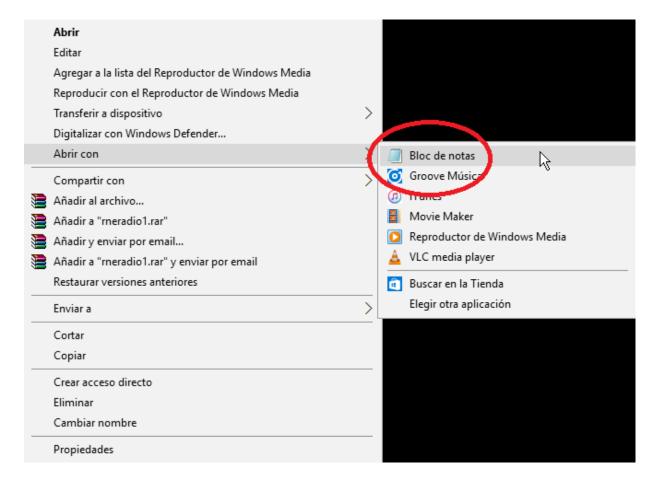
3. En esta página, busca la radio deseada y haz click sobre el bitrate. Un archivo ".m3u" se descargará.





4. Abre este ".m3u" con un editor de texto. Verás la URL del streaming de audio.









5. Para comprobar que funciona, abre una nueva pestaña en el navegador y copia y pega esta URL. Si es válida, comenzará a reproducirse.



6. Finalmente, guarda esta dirección en tu reproductor de streaming de audio (ePLAYER1/DUO-NET PLAYER).

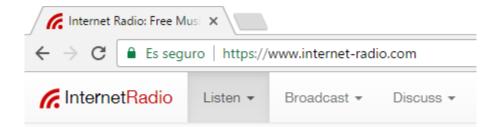
# **PARAMETERS**



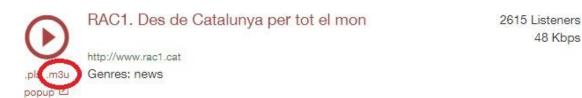


# • EJEMPLO 2:

- 1. Abre tu explorador web favorito.
- 2. Escribe (o busca) la página web de un gestor de radios por internet. En este ejemplo se utilizará Internet-radio.com.



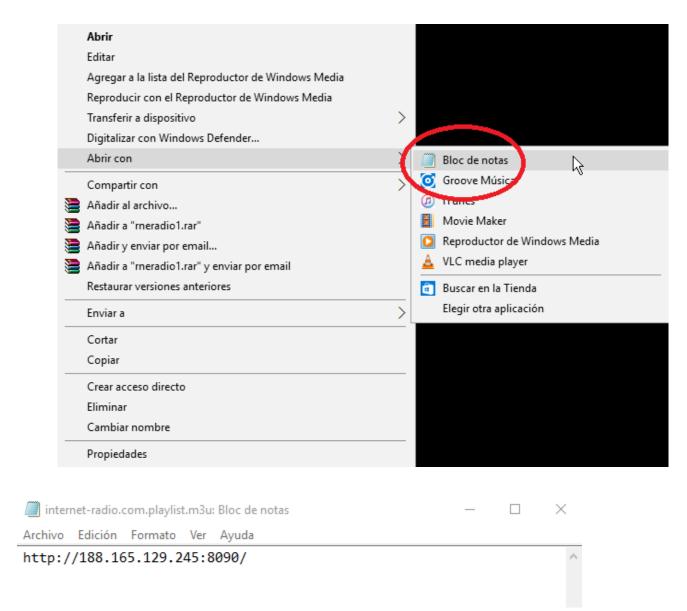
3. En esta página, busca tu radio y haz click en ".m3u" o ".pls" link. Un archivo ".m3u" o "pls" se descargará.



4. Abre este archivo ".m3u" con un editor de texto. Verás la URL del streaming de audio.







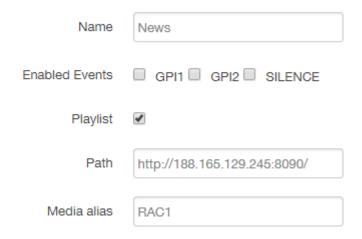
5. Para comprobar que funciona, abre una nueva pestaña en el navegador y copia y pega esta URL. Si es válida, comenzará a reproducirse.





6. Finalmente, guarda esta dirección en tu reproductor de streaming de audio (ePLAYER1/DUO-NET PLAYER).

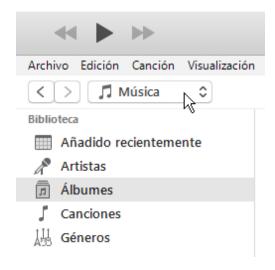
# **PARAMETERS**



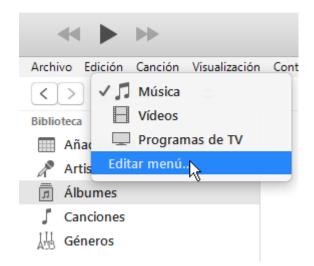
34.2 Reproducir radios por internet vía AirPlay (ePLAYER1):

ePLAYER1debe estar en modo AirPlay. Por favor, consulta el manual de usuario para conocer más sobre ello.

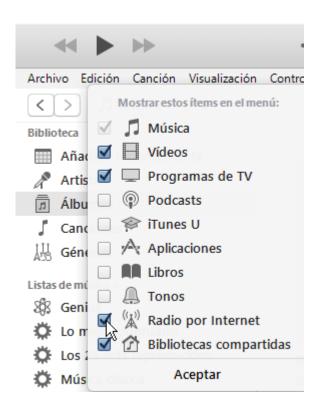
1. Descarga e instala iTunes. Una vez está instalado en tu PC, ábrelo y haz click en Música/Editar menú.





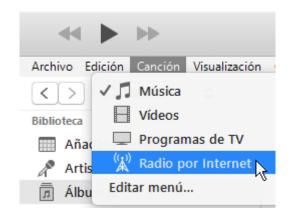


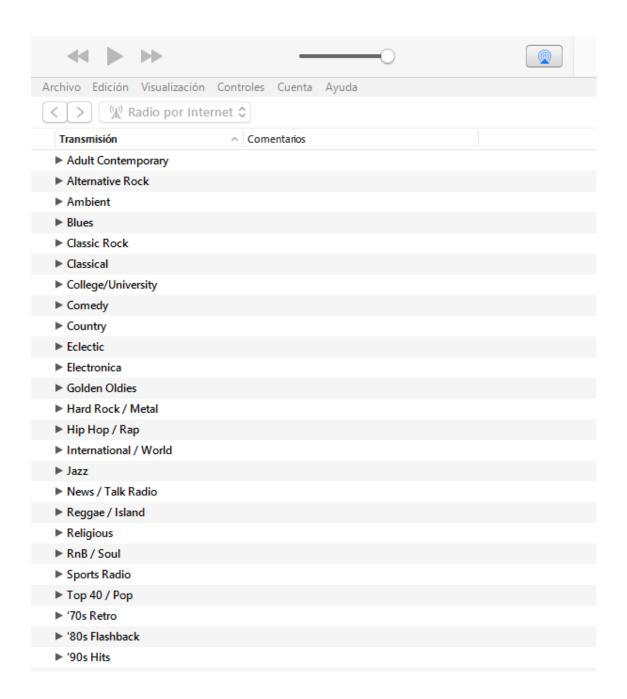
2. Habilita "Radio por internet".



3. Ahora, selecciona "Radio por Internet". Podrás ver un amplio catálogo de streaming de radios por internet.

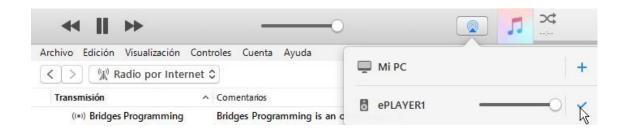








4. Selecciona tu radio favorita y haz click sobre ella. Compreba en iTunes que el ePLAYER1 está seleccionado como dispositivo AirPlay.



5. PLAYER1 comenzará a reproducir la radio.





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

Para consultas técnicas diríjase a su proveedor, distribuidor o complete el formulario de contacto en nuestro sitio web, en Soporte / <u>Consulta técnica</u>.

Motors, 166-168 08038 Barcelona - España - (+34) 932238403 | <u>information@ecler.com</u> | <u>www.ecler.com</u>