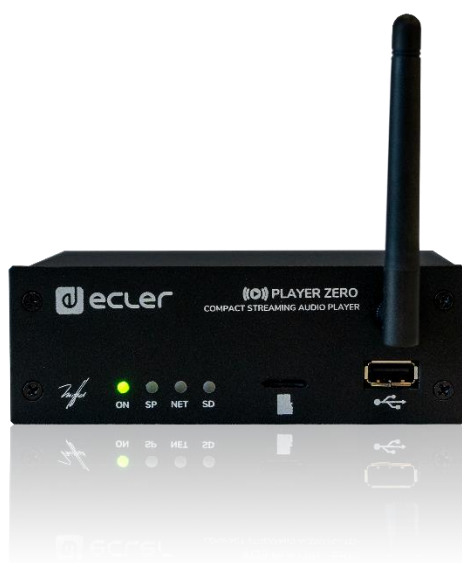


# PLAYER ZERO

LECTEURS AUDIO

*Lecteur audio local et par streaming*



## MODE D'EMPLOI

# SOMMAIRE

<b>HARDWARE</b> .....	<b>7-17</b>
1 REMARQUE IMPORTANTE .....	7
2 CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES.....	7
3 NOTE IMPORTANTE .....	9
4 INTRODUCTION .....	9
4.1 <i>Caractéristiques principales</i> .....	9
5 INSTALLATION ET CONNEXION.....	10
5.1 <i>Emplacement, montage et ventilation</i> .....	10
5.2 <i>Connexion au réseau électrique et mise sous tension</i> .....	11
5.3 <i>Connexions de sortie audio</i> .....	11
5.4 <i>5.4. Port Ethernet pour la configuration et la connexion à Internet</i> .....	11
5.5 <i>Interface Wi-Fi pour la configuration et la connexion à Internet</i> .....	12
5.6 <i>Ports GPI de télécommande</i> .....	12
6 FACE AVANT .....	13
7 MISE EN SERVICE .....	14
7.1 <i>Allumage</i> .....	14
8 LÉGENDES DU SCHÉMA DESCRIPTIF.....	15
9 SCHÉMA DESCRIPTIF .....	15
10 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES .....	16
<b>SOFTWARE</b> .....	<b>18-146</b>
* <b>PLAYER ONE Web GUI (v1.00r0)</b> .....	<b>18-109</b>
11 INTRODUCTION Interface graphique Web (v1.00r0) .....	19
12 PREMIERS PAS.....	19
12.1 <i>Guide de connexion rapide par Ethernet</i> .....	22
12.2 <i>Guide de connexion rapide par Wi-Fi</i> .....	22

<b>13</b>	<b>DEVICE (appareil)</b> .....	<b>23</b>
<b>13.1</b>	<b>3.1. Player (lecteur)</b> .....	<b>23</b>
<b>13.2</b>	<b>Presets (préréglages)</b> .....	<b>26</b>
13.2.1	3.2.1. Exemples de sources audio .....	29
<b>13.3</b>	<b>3.3. Events (événements)</b> .....	<b>30</b>
13.3.1	3.3.1 Événements GPI.....	32
13.3.2	Événement SILENCE (détection de silence).....	34
<b>13.4</b>	<b>Calendar (calendrier)</b> .....	<b>35</b>
13.4.1	General (paramètres généraux) .....	38
13.4.2	Source.....	39
13.4.3	Target (cible) .....	42
13.4.4	À propos des priorités .....	43
13.4.5	Exemple pratique de configuration d'événements de calendrier .....	44
13.4.6	Événements de calendrier pour la musique d'ambiance.....	44
<b>13.5</b>	<b>Cloud Disk Sync (synchronisation avec le support distant)</b> .....	<b>52</b>
13.5.1	Google Drive.....	53
13.5.2	Store and Forward (rsync) .....	62
<b>13.6</b>	<b>CMS Management (gestion par CMS)</b> .....	<b>66</b>
<b>13.7</b>	<b>Scripts/LUA</b> .....	<b>67</b>
13.7.1	Exemple de script 1 : .....	71
13.7.2	3.7.2. Exemple de script 2 : .....	72
13.7.3	Exemple de script 3 : .....	73
13.7.4	Exemple de script 4 : .....	74
<b>14</b>	<b>NETWORK (réseau)</b> .....	<b>75</b>
<b>14.1</b>	<b>Connexion par câble RJ45</b> .....	<b>76</b>
<b>14.2</b>	<b>Connexion sans fil point à point</b> .....	<b>80</b>
<b>14.3</b>	<b>Connexion à un réseau Wi-Fi</b> .....	<b>83</b>

<b>15</b>	<b>SYSTEM (système)</b> .....	<b>88</b>
<b>15.1</b>	<b>Name and Time (nom et heure)</b> .....	<b>88</b>
15.1.1	General settings (réglages généraux).....	89
15.1.2	Time synchronization (synchronisation de l'heure).....	89
<b>15.2</b>	<b>Security (sécurité)</b> .....	<b>90</b>
15.2.1	Web password (mot de passe Web).....	90
15.2.2	Front Panel Functions (fonctions de face avant).....	91
15.2.3	RePlayer.....	92
<b>15.3</b>	<b>Backup, Restore and Firmware (sauvegarde, restauration et firmware)</b> .....	<b>93</b>
15.3.1	Faire des sauvegardes.....	94
15.3.2	Restore (restauration des sauvegardes et des réglages d'usine).....	95
15.3.3	Mise à jour du firmware.....	95
<b>15.4</b>	<b>USB/MMC parameters (paramètres USB/MMC)</b> .....	<b>96</b>
<b>15.5</b>	<b>Register (registre)</b> .....	<b>98</b>
<b>15.6</b>	<b>Reboot (redémarrage)</b> .....	<b>99</b>
<b>16</b>	<b>Annexe I : configuration du serveur SSH pour Store and Forward</b> .....	<b>100</b>
<b>16.1</b>	<b>Groupes de contenu</b> .....	<b>101</b>
<b>16.2</b>	<b>Installation de SSH sous Linux</b> .....	<b>103</b>
<b>16.3</b>	<b>Création d'utilisateurs sous Linux</b> .....	<b>103</b>
<b>16.4</b>	<b>Génération de clés SSH</b> .....	<b>105</b>
<b>16.5</b>	<b>Ajout de contenu audio au serveur SSH</b> .....	<b>107</b>
<b>16.6</b>	<b>Configuration de la source distante dans le lecteur</b> .....	<b>108</b>
<b>*</b>	<b>THIRD-PARTY CONTROL PROTOCOL</b> .....	<b>110-117</b>
<b>17</b>	<b>PLAYER ONE JSON Commands PRODUCT OVERVIEW</b> .....	<b>111</b>
<b>18</b>	<b>GENERAL CONSIDERATIONS</b> .....	<b>111</b>
<b>19</b>	<b>PLAYER COMMANDS</b> .....	<b>111</b>
<b>20</b>	<b>CONFIGURATION COMMANDS</b> .....	<b>113</b>
<b>21</b>	<b>PRESET COMMANDS</b> .....	<b>114</b>
<b>22</b>	<b>EVENT COMMANDS</b> .....	<b>115</b>
<b>23</b>	<b>CALENDAR COMMANDS</b> .....	<b>115</b>

24	STORE AND FORWARD COMMANDS .....	115
25	GOOGLE DRIVE COMMANDS .....	115
26	CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) COMMANDS .....	116
27	SCRIPTS COMMANDS.....	116
28	REGISTER COMMANDS.....	116
29	DEVICE COMMANDS.....	117
30	PANEL COMMANDS .....	117
<b>* LUA SDK .....</b>		<b>118-135</b>
31	ePLAYER1 LUA SDK v1.02 .....	118
31.1	<i>Changelist</i> .....	118
32	ePLAYER1 LUA SDK Introduction .....	118
33	How to use ePLAYER1 module? .....	119
33.1	<i>Conventions</i> .....	119
33.2	<i>PLAYER FUNCTIONS</i> .....	120
33.3	<i>CONFIG (CFG) FUNCTIONS</i> .....	123
33.4	<i>PRESET FUNCTIONS</i> .....	124
33.4.1	<i>Preset variables</i> .....	125
33.4.2	<i>Preset examples</i> .....	126
33.5	<i>EVENT FUNCTIONS</i> .....	126
33.5.1	<i>Event variables</i> .....	127
33.6	<i>CALENDAR (CAL) FUNCTIONS</i> .....	127
33.6.1	<i>Calendar variables</i> .....	128
33.7	<i>STORE AND FORWARD (SAF) FUNCTIONS</i> .....	129
33.7.1	<i>Store and Forward variables</i> .....	129
33.8	<i>GOOGLE DRIVE (GDRIVE) FUNCTIONS</i> .....	130
33.8.1	<i>Store and Forward variables</i> .....	130
33.9	<i>CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) FUNCTIONS</i> .....	131
33.9.1	<i>CMS variables</i> .....	131

<b>33.10</b>	<b>SCRIPTS FUNCTIONS.....</b>	<b>131</b>
33.10.1	<i>Script variables.....</i>	<i>133</i>
<b>33.11</b>	<b>REGISTER (LOG) FUNCTIONS .....</b>	<b>133</b>
<b>33.12</b>	<b>DEVICE (DEV) FUNCTIONS .....</b>	<b>134</b>
<b>33.13</b>	<b>PANEL FUNCTIONS.....</b>	<b>136</b>
<b>33.14</b>	<b>FINDER FUNCTIONS.....</b>	<b>137</b>
<b>33.15</b>	<b>LCD FUNCTIONS .....</b>	<b>137</b>
<b>* INTERNET RADIO URL STREAMS .....</b>	<b>138-146</b>	
<b>34</b>	<b>HOW TO IDENTIFY INTERNET RADIO URL STREAMS .....</b>	<b>138</b>
34.1	<i>How to discover streaming URLs included in websites: .....</i>	<i>138</i>
34.2	<i>Playing internet radios via AirPlay (ePLAYER1): .....</i>	<i>143</i>

## 1 REMARQUE IMPORTANTE



WARNING: SHOCK HAZARD - DO NOT OPEN


AVIS: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE - NE PAS OUVRIR



Le symbole d'éclair avec une flèche, à l'intérieur d'un triangle équilatéral, avertit l'utilisateur de la présence d'une « tension dangereuse », non isolée, à l'intérieur de l'enceinte du produit, assez importante pour constituer un risque d'électrocution des personnes.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral avertit l'utilisateur de l'existence d'importantes instructions d'opération et de maintenance (entretien courant) dans les documents qui accompagnent l'appareil.

**AVERTISSEMENT (le cas échéant):** Les bornes marquées du symbole "  " peuvent avoir une ampleur suffisante pour constituer un risque de choc électrique. Le câblage externe connecté aux bornes nécessite l'installation par une personne instruite ou l'utilisation de câbles ou de câbles prêts à l'emploi.

**AVERTISSEMENT:** afin d'éviter tout incendie ou électrocution, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou l'humidité

**AVERTISSEMENT:** Les appareils de construction de type I doivent être raccordés à l'aide d'une prise avec protection de terre.

## 2 CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

1. Lisez ces instructions.
2. Conservez ces instructions.
3. Prenez en compte tous les avertissements.
4. Suivez toutes les instructions.
5. N'utilisez pas cet appareil près de l'eau.

6. Nettoyez-le uniquement à l'aide d'un chiffon sec.
7. Ne bloquez pas les ouvertures d'aération. Installez-le en respectant les instructions du fabricant.
8. Ne l'installez pas près de sources de chaleur telles que des radiateurs, des bouches d'air chaud, des cuisinières ou d'autres appareils (amplificateurs inclus) qui produisent de la chaleur.
9. Ne neutralisez pas la fonction de sécurité de la fiche polarisée ou de terre du cordon d'alimentation. Une fiche polarisée a deux lames, l'une plus large que l'autre. Une fiche de terre a deux broches identiques et une troisième pour la mise à la terre. Cette troisième broche est destinée à votre sécurité. Si le câble fourni ne rentre pas dans la prise, demandez à un électricien de remplacer cette prise obsolète.
10. Protégez le cordon d'alimentation afin qu'il ne soit ni écrasé ni pincé, en particulier au niveau des fiches, des prises de courant et à l'endroit où ils sortent de l'appareil.
11. N'utilisez que des accessoires recommandés par le fabricant.
12. Débranchez l'appareil en cas d'orage ou s'il n'est pas utilisé pendant une longue période.
13. Pour toute réparation, veuillez contacter un service technique qualifié. Une réparation est nécessaire si l'appareil ne fonctionne pas normalement ou a été endommagé d'une quelconque façon, par exemple si le cordon ou la fiche d'alimentation est endommagé, si du liquide a été renversé sur l'appareil ou si des objets sont tombés dedans, si l'appareil a été exposé à la pluie ou est tombé.
14. Déconnexion du secteur : appuyer sur l'interrupteur POWER (13) désactive les fonctions et les voyants de l'amplificateur, mais la déconnexion totale de l'appareil s'effectue en débranchant le cordon d'alimentation du secteur (11). C'est la raison pour laquelle vous devez toujours y avoir facilement accès.
15. Cet appareil doit être impérativement relié à la terre via son câble d'alimentation.
16. Une partie de l'étiquetage du produit se trouve à la base du produit.
17. Cet appareil ne doit pas être exposé à des gouttes ou des éclaboussures, et aucun élément rempli d'eau, comme des vases, ne doit être placé sur le dessus de l'appareil.



**AVERTISSEMENT:** Ce produit ne doit en aucun cas être mis au rebut en tant que déchet urbain non sélectionné. Allez au centre de traitement des déchets électriques et électroniques le plus proche.

**NEEC AUDIO BARCELONA, S.L** décline toute responsabilité pour les dommages qui pourraient être causés à des personnes, des animaux ou des objets par le non-respect des avertissements ci-dessus.



### 3 NOTE IMPORTANTE

Merci d'avoir choisi notre **lecteur multimédia PLAYER ZERO**.

Il est **TRÈS IMPORTANT** de lire attentivement ce mode d'emploi et d'en comprendre parfaitement le contenu avant d'effectuer toute connexion afin de maximiser votre utilisation et de tirer les meilleures performances de cet équipement.

Pour garantir le bon fonctionnement de cet appareil, nous recommandons que sa maintenance soit assurée par nos services techniques agréés.

L'Ecler **PLAYER ZERO** bénéficie d'une **garantie de 3 ans**.

### 4 INTRODUCTION

L'PLAYER ZERO est un lecteur audio stéréo compact pouvant reproduire de la musique stockée sur des supports locaux (USB/carte MicroSD), reçue en streaming par Internet (radios en ligne, etc.) et échangée par des moyens numériques (DLNA, AirPlay) avec les caractéristiques suivantes :

#### 4.1 Caractéristiques principales

- 1 sortie audio stéréo asymétrique, sur connecteurs RCA et mini-jack (sélection stéréo/mono pour la sortie).
- Compatible avec les formats audio MP3, ogg, WAV, AIFF et FLAC.
- Un port USB et un lecteur de carte MicroSD pour l'accès à des contenus stockés localement.
- Interface Ethernet RJ45 pour la communication avec l'application web de configuration, ainsi que pour la réception de streaming par Internet.
- Interface Wi-Fi (mode client ou maître) pour la communication avec l'application web de configuration, ainsi que pour la réception de streaming par Internet.
- Totalement configurable au moyen de l'application web (connectée point à point ou sur le même réseau local ou LAN).
- 2 ports d'entrée génériques GPI (General Purpose Inputs), pour déclencher les 2 événements disponibles.
- Événement de détection de silence.
- Horloge interne d'une autonomie pouvant atteindre 240 h (sans alimentation secteur de l'unité) et synchronisation automatique avec les services NTP.

- **Firmware modulaire** : l'PLAYER ZERO dispose d'un firmware à services modulaires qui permet à chaque utilisateur de personnaliser son fonctionnement et de l'adapter à son projet ou à son modèle économique. Le firmware comprend, entre autres fonctions et services :
  - Déclenchement des événements par calendrier
  - Synchronisation du contenu hébergé dans le cloud (Cloud Disk Sync) : compatible avec le service Google Drive
  - Exécution de « scripts » (fichiers d'instructions écrits par l'utilisateur en langage lua - [www.lua.org](http://www.lua.org)).
  - Chiffrement des fichiers locaux (USB/MicroSD)
  - Journal des activités

**Note** : l'PLAYER ZERO se configure au moyen de l'application web incorporée à l'appareil. Consultez le [mode d'emploi de l'application web de l'PLAYER ZERO](#) pour obtenir plus d'informations.

## 5 INSTALLATION ET CONNEXION

### 5.1 Emplacement, montage et ventilation

L'PLAYER ZERO a été spécialement conçu pour être aussi bien posé sur un bureau que monté en rack 19" (kit de montage en rack standard VEO-RACK19 en option).

Dans des installations professionnelles, on le placera de préférence dans le rack où se trouvent les sources audio.

Sa consommation électrique étant très faible, il n'a pas besoin de ventilation, cependant, il faut éviter de l'exposer à une température extrême et il convient que l'environnement dans lequel il est placé soit aussi sec et exempt de poussière que possible.

## 5.2 Connexion au réseau électrique et mise sous tension

L'PLAYER ZERO est alimenté en courant alternatif par une source d'alimentation externe : CA 100-240 V et 50-60 Hz. Cette source d'alimentation externe dispose de plusieurs types de connecteur interchangeables : américain, européen, britannique et chinois.

L'environnement de travail doit être sec et totalement exempt de poussière. N'exposez pas l'appareil à la pluie ou aux éclaboussures. Ne posez pas dessus des objets contenant du liquide ou ayant une flamme nue, comme des bougies.

Si une intervention et/ou connexion/déconnexion de l'appareil est nécessaire, l'alimentation doit d'abord être coupée. Aucun élément interne n'est manipulable par l'utilisateur. Pour éviter les ronflements, ne laissez pas le câble d'alimentation se mêler aux câbles blindés qui transportent le signal audio.

## 5.3 Connexions de sortie audio

L'PLAYER ZERO dispose d'une sortie stéréo asymétrique en face arrière.

Les connecteurs de sortie du signal sont 2 prises RCA et 1 prise mini-jack stéréo.

## 5.4 5.4. Port Ethernet pour la configuration et la connexion à Internet

Un connecteur de type RJ45 permet la connexion de l'unité à un réseau Ethernet ou le branchement direct (point à point) à un ordinateur.

Cette connexion permet d'accéder à des contenus sur Internet, ainsi que de configurer l'unité depuis votre ordinateur au moyen d'un navigateur web visant l'adresse IP de l'PLAYER ZERO, afin d'afficher l'application web incorporée à l'unité. Consultez le [mode d'emploi de l'application web de l'PLAYER ZERO](#) pour obtenir plus d'informations.

## 5.5 Interface Wi-Fi pour la configuration et la connexion à Internet

Une interface Wi-Fi permet la connexion de l'unité à un réseau Wi-Fi ou le branchement direct (point à point) à un ordinateur par Wi-Fi.

Cette connexion permet d'accéder à des contenus sur Internet, ainsi que de configurer l'unité depuis votre ordinateur au moyen d'un navigateur web visant l'adresse IP de l'PLAYER ZERO, afin d'afficher l'application web incorporée à l'unité. Consultez le [mode d'emploi de l'application web de l'PLAYER ZERO](#) pour obtenir plus d'informations.

## 5.6 Ports GPI de télécommande

L'PLAYER ZERO offre 2 entrées GPI de commande en face arrière. Ces entrées peuvent être connectées à un dispositif physique externe (par ex. une fermeture de contact) et associées à une fonction de l'PLAYER ZERO :

1. Chargement et lecture d'un contenu audio précédemment configuré
2. Récupération d'un preset (préréglage)
3. Lecture audio avec priorité sur le programme musical
4. Contrôle de la barre de transport (LECTURE/PAUSE, STOP, etc.)
5. Déclenchement interne, pour interagir avec d'autres services du lecteur (scripts par exemple)

Les connecteurs GPI sont du type barrette à borniers trois contacts (Euroblock). L'assignation des connexions est la suivante :

Bornier GPI	>	Bornes 1, 2
Masse	>	Borne $\perp$

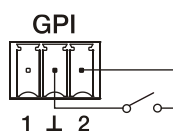


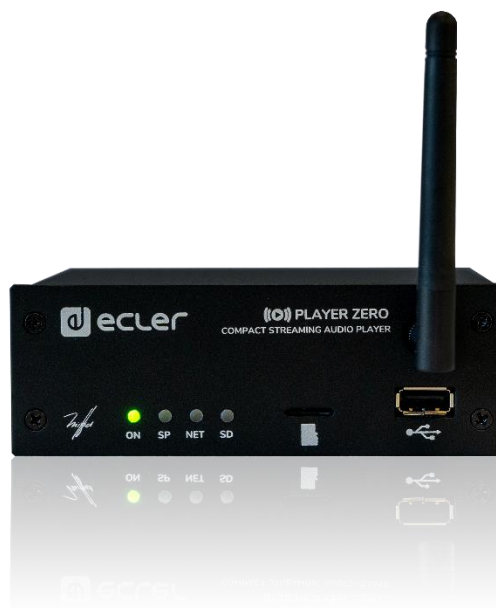
Figure 1 : exemple de connexion du port GPI 2

Les câbles de connexion peuvent atteindre une longueur d'environ 500 mètres, en utilisant une section minimale de 0,5 mm<sup>2</sup>.

## 6 FACE AVANT

L'PLAYER ZERO dispose des éléments suivants en face avant :

6. **LED ON**: indicateur d'alimentation
7. **LED SP** : indicateur de présence de signal.
8. **LED NET** : indique la réception de données par le biais du réseau (Internet).
9. **LED SD**: Indicateur de fonctionnement de la source Micro SD
10. **Lecteur de carte MicroSD/SDHC** : pour la reproduction du contenu audio d'un support local. Jusqu'à 2 To. Format FAT16/32 ou NTFS.
11. **Port USB 2.0** : pour la reproduction du contenu audio d'un support local. Jusqu'à 2 To. Format FAT16/32 ou NTFS.



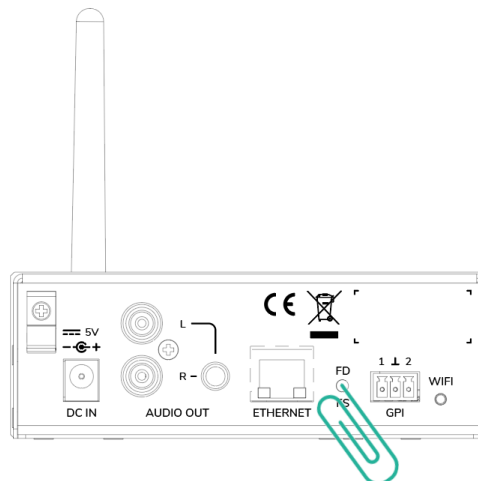
## 7 MISE EN SERVICE

L'PLAYER ZERO a été conçu afin de pouvoir être utilisé comme lecteur de support local ne nécessitant pas de configuration préalable. Toutefois, Ecler recommande de configurer l'PLAYER ZERO avec son application web pour bénéficier de toutes ses fonctionnalités. Veuillez consulter le [mode d'emploi de l'application web de l'PLAYER ZERO](#) pour connaître toutes les possibilités.

**Note :** veuillez vérifier la version du firmware de votre appareil. Il doit être mis à jour avec la dernière version pour s'assurer de la disponibilité de toutes les fonctionnalités décrites dans ce mode d'emploi. Visitez [www.ecler.com](http://www.ecler.com) pour le téléchargement.

### 7.1 Allumage

L'PLAYER ZERO possède deux fonctionnalités également être effectués via le bouton FD/FS situé sur le panneau arrière du PLAYER ZERO :



- **Reset Factory Defaults** (Valeur par défaut): appuyez sur le bouton FD/FS du panneau arrière et maintenez-le enfoncé pendant 10 secondes avec une petite épingle ou un trombone lorsque l'appareil est sous tension.
- **Fail Safe** (restauration du micrologiciel) : vous pouvez récupérer le dernier firmware publié sur le site web d'Ecler, ou un fichier de firmware hébergé sur l'un des systèmes de stockage locaux (USB/MicroSD). Pendant que l'appareil est débranché, appuyez sur le bouton FD/FS du panneau arrière et maintenez-le enfoncé avec une petite épingle ou un trombone, puis branchez l'appareil. Les voyants avant se mettent à clignoter rapidement pendant 3 secondes (à ce stade, vous pouvez relâcher la touche FD/FS).

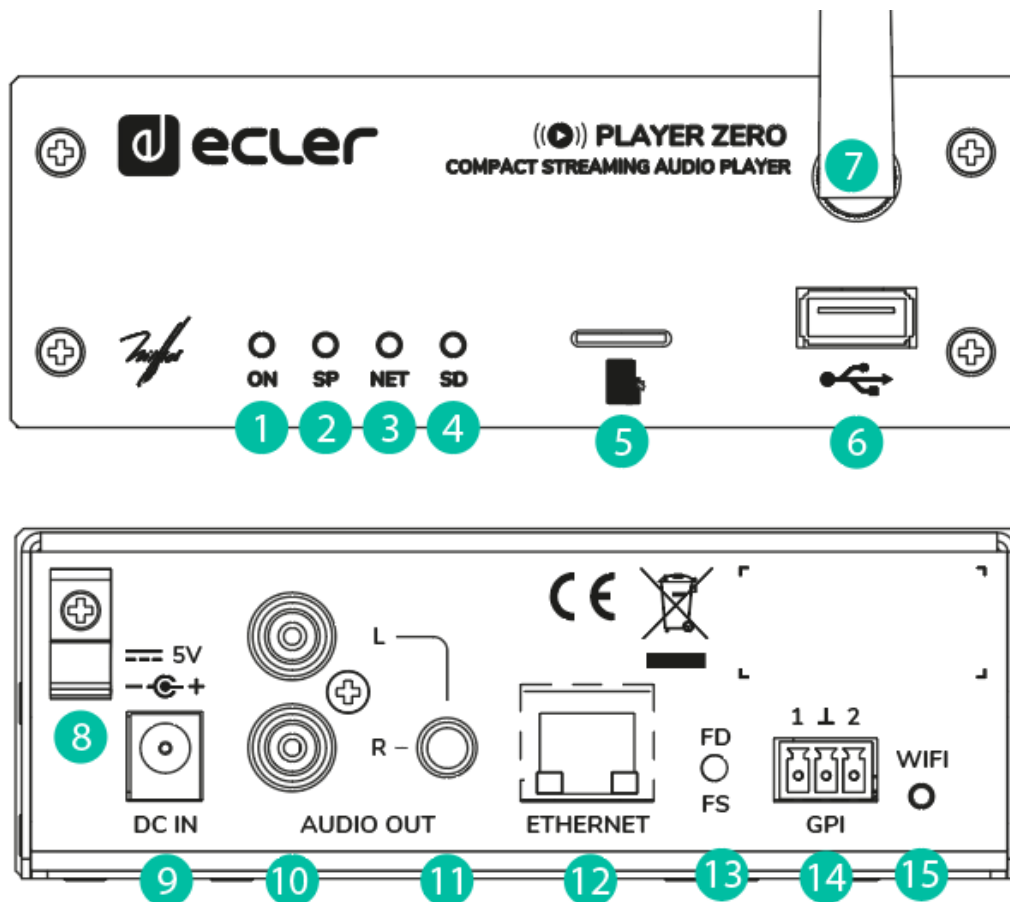
#### Notes :

- **Pour récupérer le dernier micrologiciel publié, il est nécessaire de connecter l'appareil à un serveur DHCP avec accès à Internet, pour télécharger le micrologiciel.**
- Si cette action n'est pas exécutée correctement, vous risquez de perdre tous les réglages et paramètres de configuration de l'appareil. **Veillez à effectuer une copie de sauvegarde des réglages de l'appareil avant d'exécuter cette action.**

## 8 LÉGENDES DU SCHÉMA DESCRIPTIF

1. LED ON : indicateur de puissance
2. LED SP : indicateur de présence de signal
3. LED NET : indicateur de trafic réseau
4. LED SD : indicateur de fonctionnement du Micro SD
5. Lecteur de carte MicroSD/SDHC
6. Port USB
7. Antenne Wi-Fi
8. Serre-câble de sécurité pour le câble d'alimentation
9. Connecteur de source d'alimentation externe
10. Sortie stéréo (2 x RCA)
11. Sortie stéréo (mini-jack)
12. Connecteur RJ-45
13. Touche Factory Default / Fail Safe
14. Port GPI
15. Témoin lumineux de Wi-Fi

## 9 SCHÉMA DESCRIPTIF



## 10 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

DIGITAL ENGINE		
	<b>Processor</b>	MIPS Single Core 64bits 580MHz
AUDIO CONVERTERS		
	<b>Sampling rate</b>	48kHz
	<b>Resolution</b>	16bit
	<b>Bit rate</b>	32~320kbps
	<b>Frequency response</b>	5Hz - 24kHz (-3dB)
MEDIA PLAYER		
	<b>Audio sources</b>	Local storage (USB & microSD), Internet radio, AirPlay, DLNA
	<b>Dynamic range</b>	From -80 dB to 0 dB
	<b>THD + Noise</b>	< 0.008% (1kHz, 1Vrms)
ANALOGUE AUDIO OUTPUTS		
	<b>Number of outputs</b>	2 x Stereo output (unbalanced)
	<b>Connection type</b>	RCA estéreo, minijack 3,5mm
	<b>Max output level</b>	6dBV / 5k ohm
	<b>Output impedance</b>	460 ohm
	<b>Dynamic range</b>	TBC
	<b>Crosstalk</b>	TBC
CONNECTIVITY		
	<b>Ethernet</b>	RJ45 10/100Mbps
	<b>Wi-Fi</b>	2.4GHz Wi-Fi, 802.11 b/g/n
	<b>Wi-Fi antenna</b>	Front panel
	<b>Programing and control</b>	Web Application, RePLayer & Gallery. Third party integration: JSON
REMOTE CONTROL CONNECTIONS		
	<b>GPIs</b>	2 ports, Dry contact to ground, 3 pin Terminal block
REAL-TIME CLOCK		
	<b>Retention time</b>	240 hours aprox.
	<b>Accuracy</b>	±1 minute / month
MONITORING AND CONTROL		
	<b>Display</b>	No
	<b>LED indicators</b>	Front panel: NET, SP, SD, Power Rear panel: Wifi
	<b>Buttons</b>	Rear panel: Factory Defaults / Fail Safe (pin-hole)
LOCAL STORAGE		
	<b>Micro SD</b>	Front panel micro SD slot Supports micro SD SDXC
	<b>USB</b>	Front panel USB female connector Support USB 2.0 High Speed (480 Mbps)
	<b>Capacity</b>	Up to 2TB

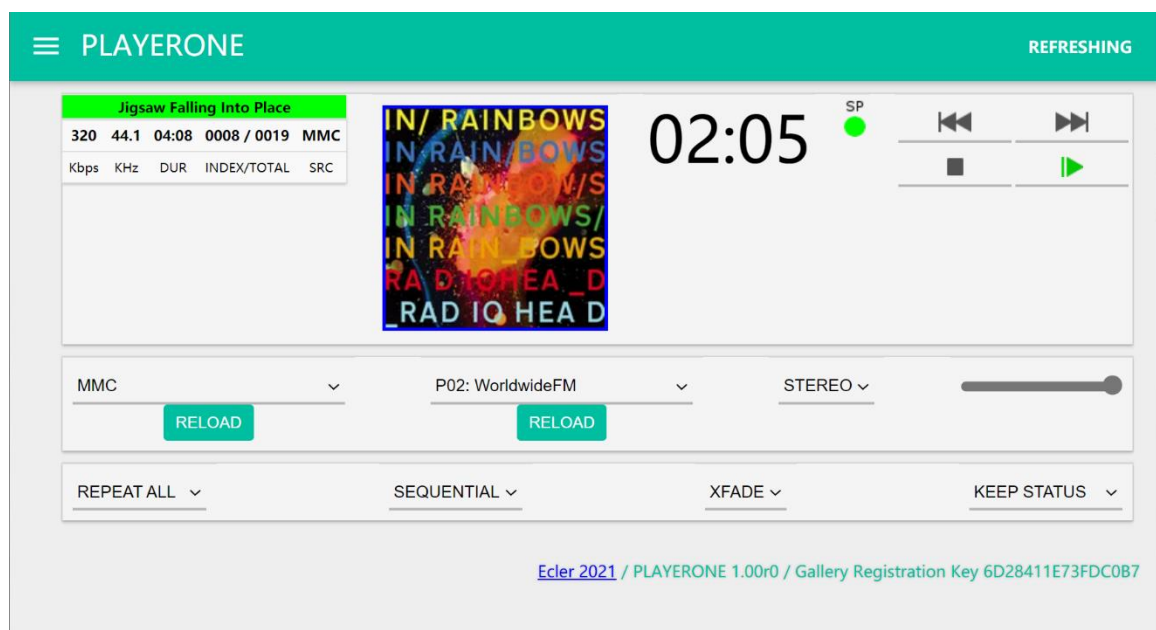


<b>File system</b>	Supports FAT16, FAT 32, VFAT and NTFS (read-only) Multi-partition up to 1
<b>Playable audio files</b>	mp3, ogg, WAV, FLAC, AIFF, m3u, pls
<b>Files analysis</b>	65354 playable folders 65354 playable folders within each folder 65354 playable files within each folder
<b>Folder hierarchy</b>	Up to 8 containing the root directory
<b>Sorting</b>	UNICODE Up to 100 folders, 100 files by folder (Folders/files over 100 sorted in the FAT order)
ELECTRICAL	
<b>Power supply</b>	External, universal, 5VDC (included)
<b>AC mains requirement</b>	90-264VCA 50-60Hz
<b>AC mains connector</b>	International AC plugs set
<b>Power consumption</b>	4.5 VA / 2.2 W
<b>Ventilation</b>	Passive
PHYSICAL	
<b>Operating temperature</b>	Min 0°C, +32°F Max +35°C, +95°F
<b>Operating humidity</b>	< 85% HR
<b>Storage temperature</b>	Min -10°C, +14°F Max +50°C, +122°F
<b>Storage humidity</b>	< 90% HR
<b>Installation options</b>	Desktop, rack (1/3 of 1UR)
<b>Included accessories</b>	AD/DC Power Supply, WiFi antenna, adhesive rubber feet, rack tray screws , GPI connector, warranty card and standard user guide
<b>Optional accessories</b>	VEO-RACK19 Compatible
<b>Dimensions</b>	126.5 x 44 x 132 mm / 4.98" x 1.73" x 5.19"
<b>Weight</b>	0.6 Kg / 1.32 lb
<b>Shipping dimensions</b>	450 x 220 x 60 mm / 17.71" x 8.66" x 2.36"
<b>Shipping weight</b>	0.8 Kg / 1.76 lb
CERTIFICATIONS	
<b>CB Report</b>	Pending approval
<b>EMC</b>	Pending approval
<b>FCC</b>	Pending approval

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

LECTEURS AUDIO

*Lecteur audio pour support local et streaming*



## MODE D'EMPLOI

## 11 INTRODUCTION Interface graphique Web (v1.00r0)

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

## 12 PREMIERS PAS

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

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

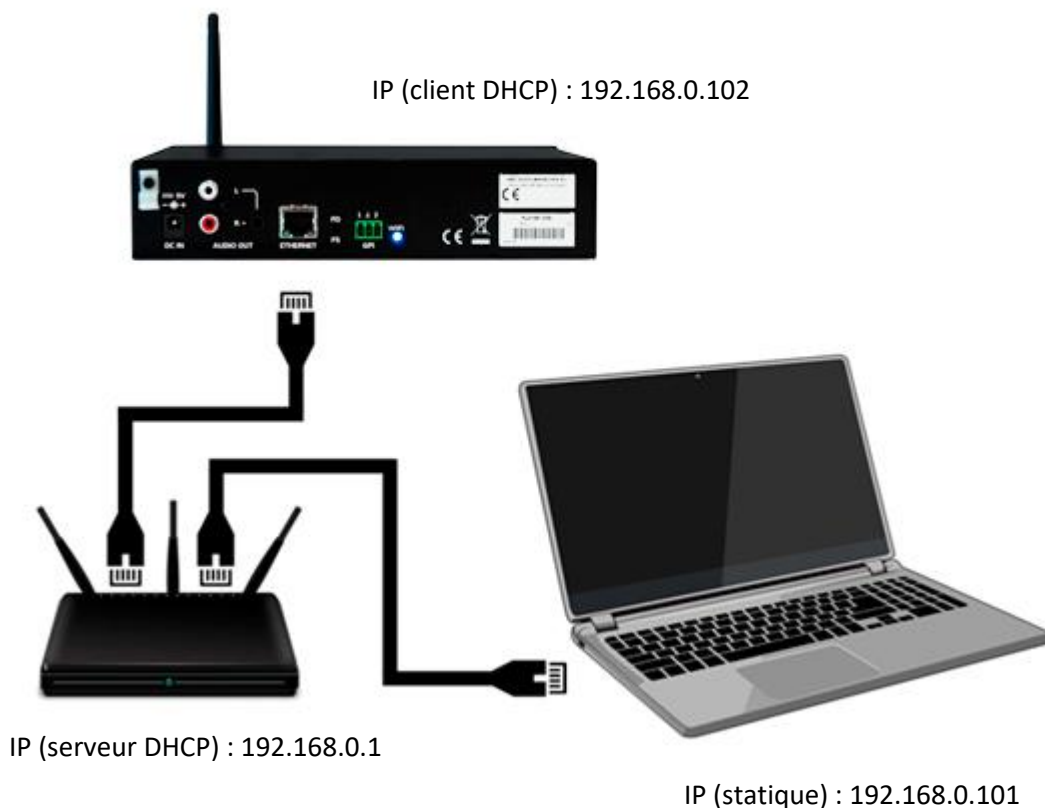


Figure 2 : exemple de connexion à un réseau local par l'interface réseau Ethernet (filaire).

- **Wi-Fi** : le PLAYER ONE / PLAYER ZERO possède une interface réseau Wi-Fi, ce qui signifie que les appareils mobiles peuvent lui envoyer des flux audio. Il peut être configuré sans fil. Il existe deux modes de fonctionnement :
- **Mode MASTER** : connexion point à point. L'interface réseau Wi-Fi de l'appareil est réglée sur ce mode par défaut. Connectez votre appareil Wi-Fi (ordinateur, smartphone, etc.) comme client de l'appareil au moyen de votre assistant de réseau Wi-Fi (connectez-vous au réseau PLAYER-WiFi, SSID par défaut). Le mot de passe par défaut est : **0123456789**.

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

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

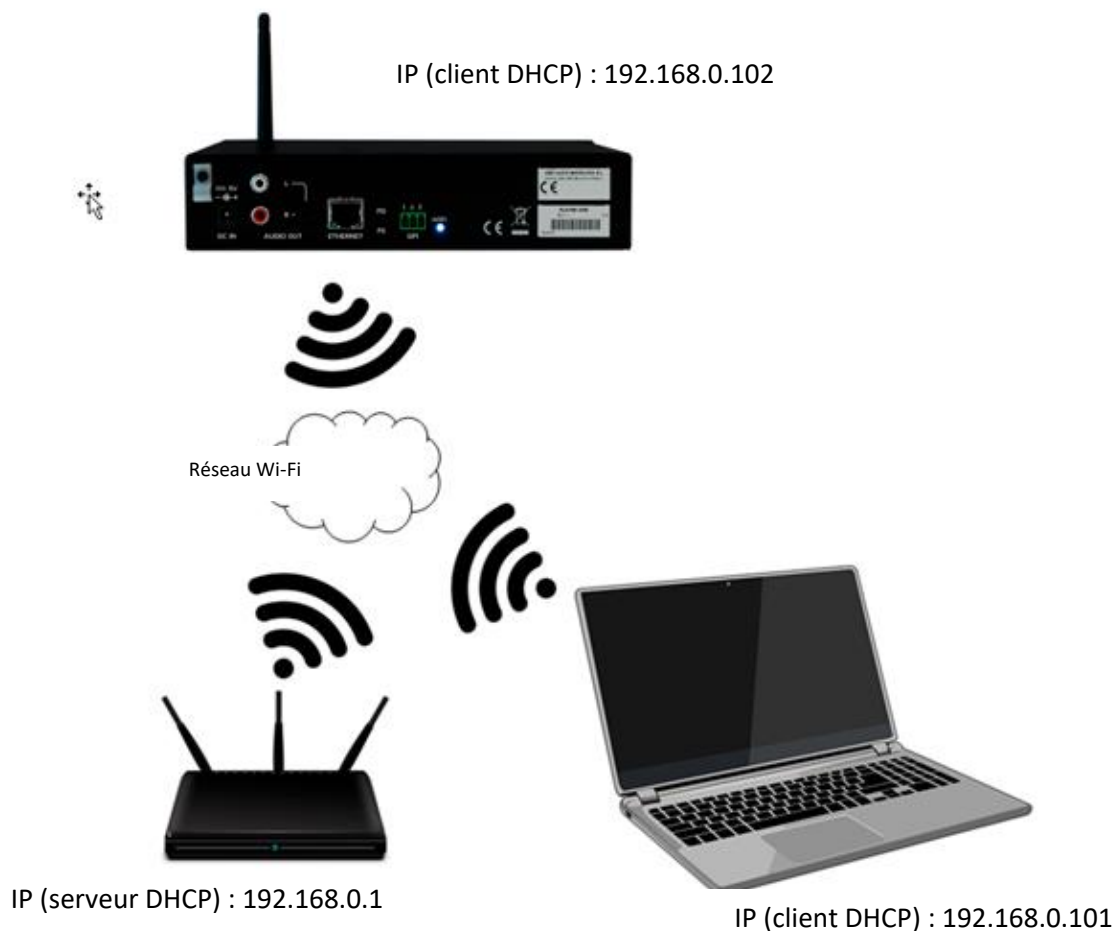


Figure 3 : exemple de connexion à un réseau local par l'interface réseau Wi-Fi (sans fil).

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

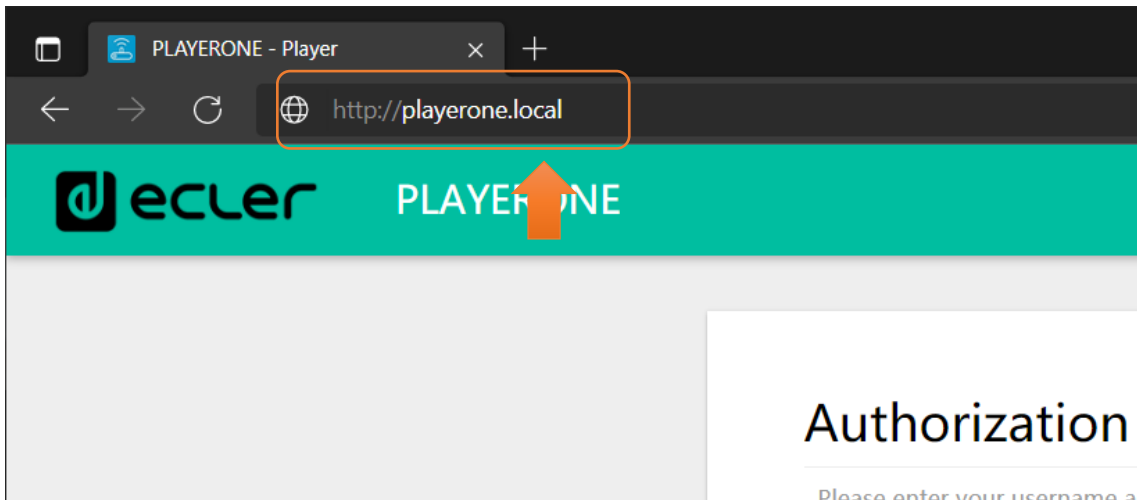


Figure 4 : accès par service mDNS

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

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











		REALTEK SEMICONDUCTOR CORP	192.168.1.170		00:EB:74:0C:B2:1F	
		Player One	192.168.1.9	DHCP	0C:CF:89:21:E6:FD	
		Player Zero	192.168.1.146	DHCP	30:EB:1F:2B:CB:E0	

Figure 5 : exemple d'interface graphique Web de routeur

Tapez l'adresse IP de l'appareil dans la barre de navigation de votre navigateur (l'adresse IP indiquée dans la Figure 6 ne doit pas nécessairement correspondre à celle attribuée à votre appareil).

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

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

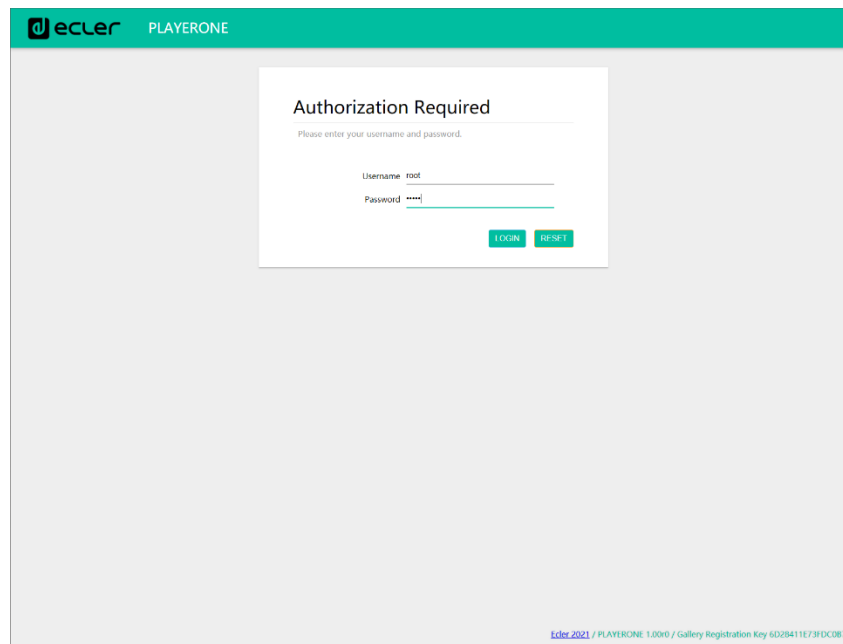


Figure 6 : page d'accueil de l'application Web

### 12.1 Guide de connexion rapide par Ethernet

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

### 12.2 Guide de connexion rapide par Wi-Fi

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

## 13 DEVICE (appareil)

### 13.1 3.1. Player (lecteur)

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

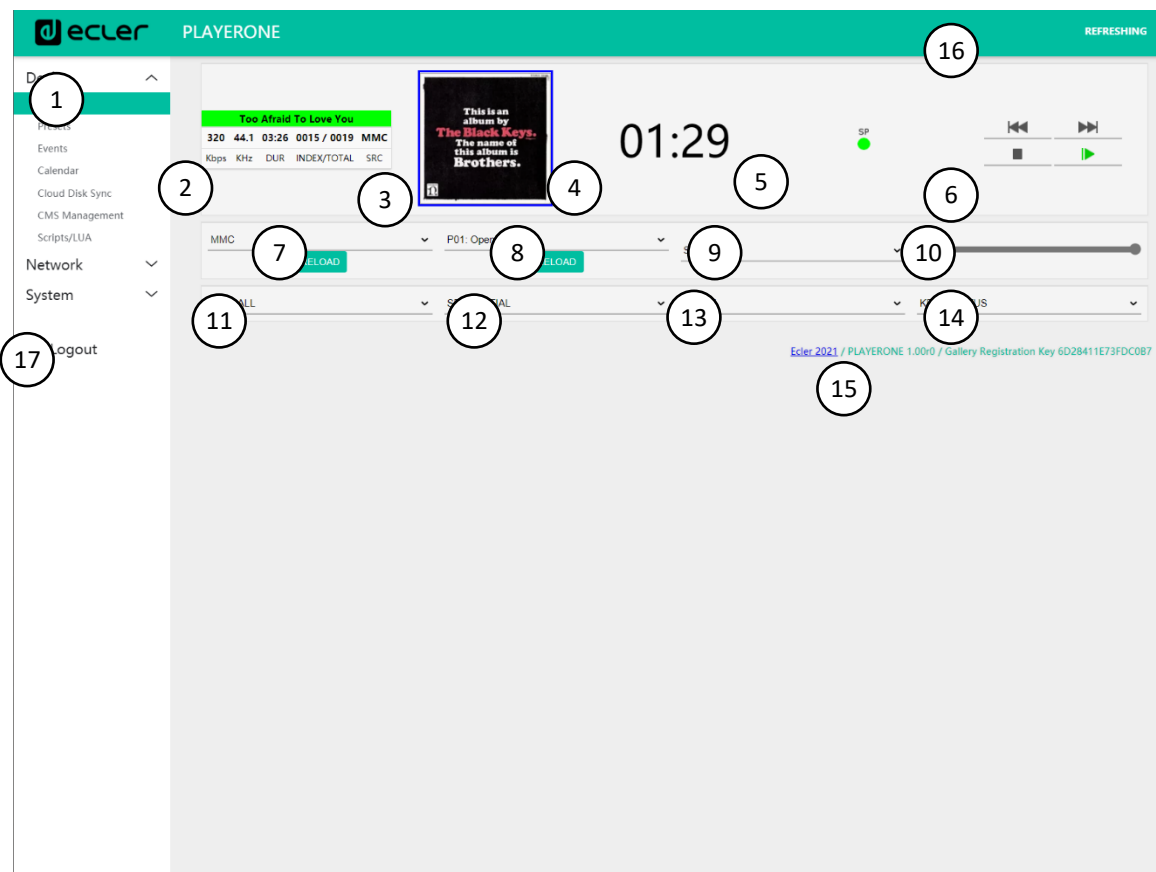


Figure 7 : page Player (lecteur)

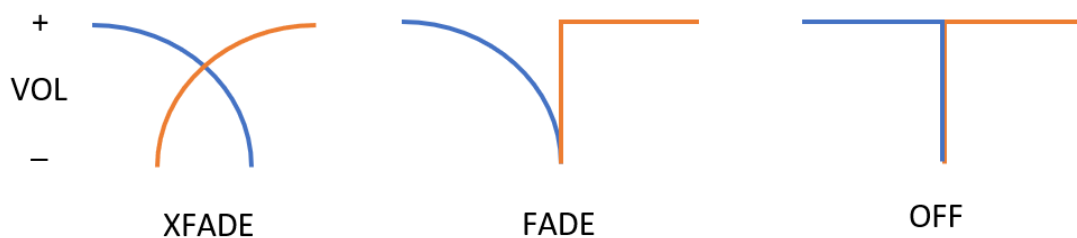
- 1. Menu de navigation :** affiche les différents menus et sous-menus de navigation de l'application Web.

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



### 13. Mode de transition entre les fichiers audio :

- XFADE : fondu enchaîné par lequel le fichier en cours de lecture s'estompe à la fin alors que le fichier suivant monte en volume. La transition entre les fichiers se fait en douceur (environ 5 secondes). Il y a un certain chevauchement des pistes.
- FADE : le fichier lu s'estompe à la fin de la lecture (environ 2,5 secondes). La transition entre les fichiers se fait en douceur. Il n'y a pas de chevauchement des pistes.
- OFF : désactivé. Il y a une transition abrupte entre les fichiers. Il n'y a pas d'atténuation ni de chevauchement des fichiers audio.



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

### 14. Mode de réinitialisation :

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

### 15. Informations : affiche les informations pertinentes suivantes :

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

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

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

## 13.2 Presets (préréglages)

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

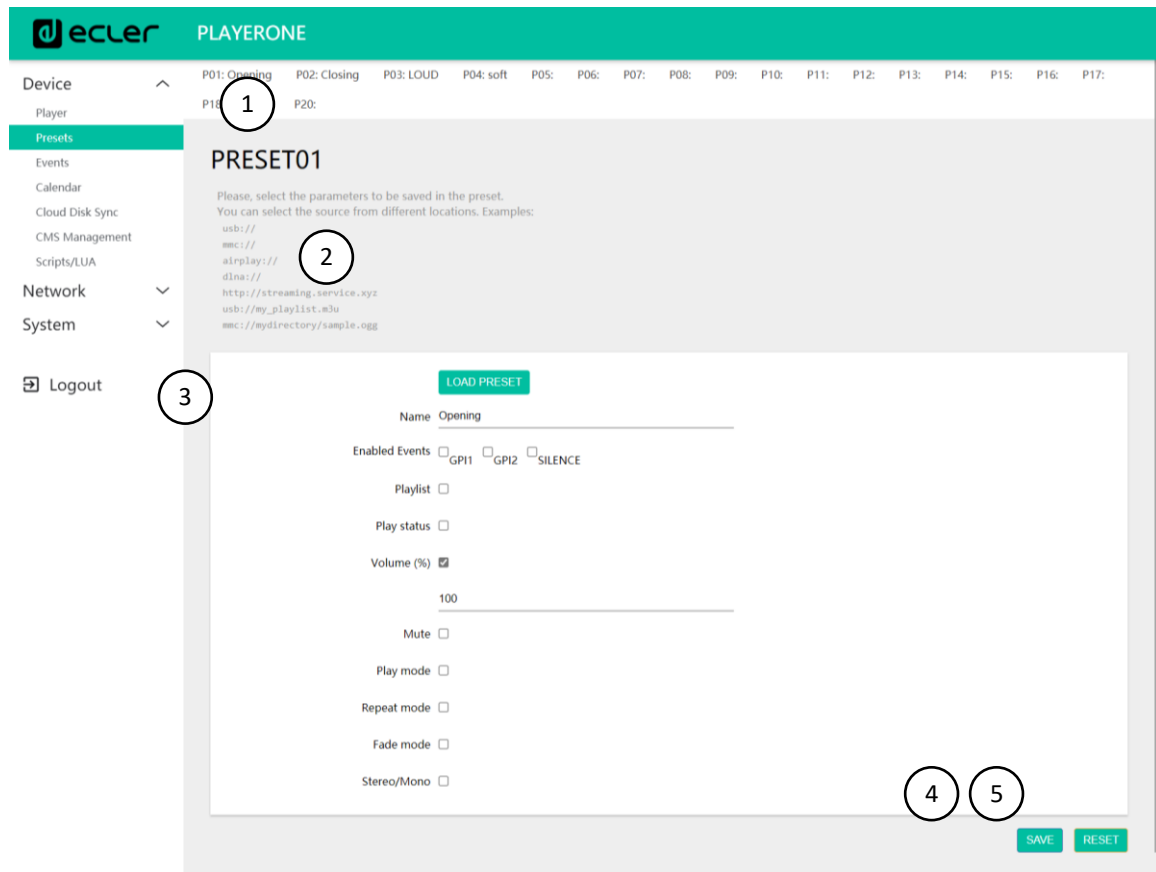
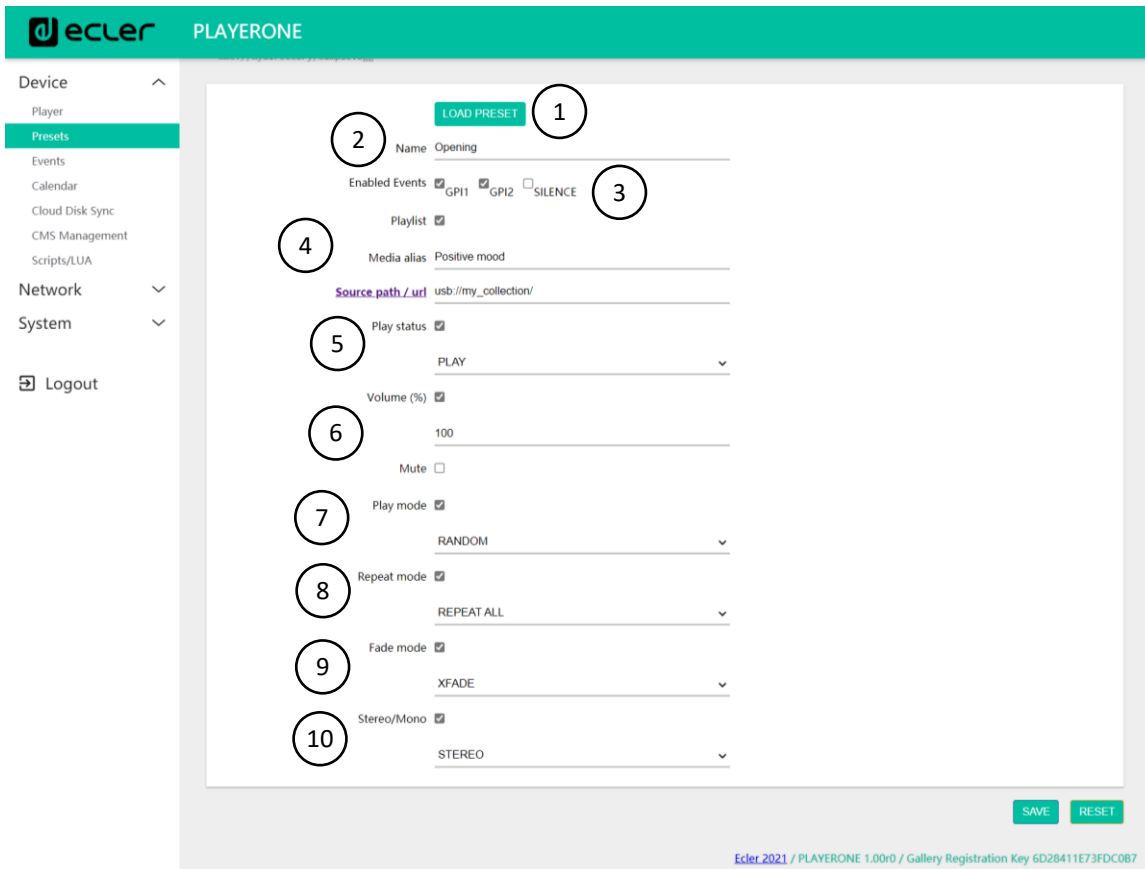


Figure 8 : exemple de configuration de preset

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



1. **Bouton Load Preset** : charge le *preset* sélectionné. C'est utile car vous pouvez charger le preset juste après l'avoir modifié, sans avoir à changer de page ou à manipuler l'appareil.
2. **Name** : nom du *preset*. Il s'agit du nom qui sera affiché dans le menu principal/PRESETS de PLAYER ONE (écran LCD), dans la liste des *presets* de la page Player, dans l'en-tête de la page Presets et dans l'application RePlayer.

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

3. **Enabled Events** : active/désactive les événements déclenchés par les entrées GPI (General Purpose Input) et par détection de silence dans le *preset*. Les GPI et l'événement de détection de silence doivent être configurés en page Events (événements). Voir le chapitre [Events \(Événements\)](#) pour plus d'informations.

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

4. **Playlist** : si cette option est cochée, lorsque le *preset* est rappelé, la *playlist* en cours de lecture est remplacée par la source dont l'adresse URL est saisie dans le champ Source path/url.
  - o **Media alias** : alias de la source enregistrée dans le *preset* (Source path/url). Cet alias sera affiché dans le menu principal/SOURCE (écran LCD) de PLAYER ONE comme source disponible, en plus des sources par défaut (USB et SD, etc.). Il vous permettra également

d'accéder directement à ce support à partir de n'importe quel preset, depuis la page Player ou l'application RePlayer.

- **Source path/url** : conserve une adresse réseau ou locale dans le *preset*. Cette adresse doit être une **adresse valide** pour la lecture correcte du contenu audio par l'appareil. Nous vous recommandons de lire le document « [How to identify internet radio URL streams](#) » (Comment identifier les URL de flux audio sur Internet). Vous pouvez vous référer aux invites de l'application pour saisir les adresses locales (USB, SD, AirPlay, etc.). Vous pouvez cliquer sur "Source path/url" (bleu) pour ouvrir dans un nouvel onglet du navigateur l'adresse saisie dans ce champ. Cette option est disponible dans plusieurs pages de l'application. Elle est utile pour vérifier le bon fonctionnement d'une source audio (radio Internet, par exemple), ou pour copier l'adresse afin de créer des *playlists* (fichier .m3u, par exemple). Voir les informations techniques ([fiche technique](#)) pour les formats audio et de *playlist* pris en charge par le lecteur.

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

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

### 13.2.1 3.2.1. Exemples de sources audio

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

Chemin d'accès au média	Emplacement du média	Éléments inclus dans la file d'attente de lecture (uniquement les médias audio valides)
<b>usb://</b>	Support de stockage USB, dossier racine	Média enregistré dans le dossier racine USB et jusqu'au troisième niveau de ses sous-dossiers
<b>mmc://</b>	Carte SD, dossier racine	Média enregistré dans le dossier racine de la carte SD et jusqu'au troisième niveau de ses sous-dossiers
<b>usb://musicfolder/jazz/</b>	Support de stockage USB, dossier \musicfolder\jazz	Média enregistré dans le dossier \musicfolder\jazz du support USB et jusqu'au troisième niveau de ses sous-dossiers
<b>mmc://musicfolder/jazz/</b>	Carte SD, dossier \musicfolder\jazz	Média enregistré dans le dossier \musicfolder\jazz de la carte SD et jusqu'au troisième niveau de ses sous-dossiers
<b>mmc://evacuation_message.mp3</b>	Carte SD, dossier racine	Fichier mp3 unique nommé <b>evacuation_message.mp3</b>
<b>usb://evacuation_message.mp3</b>	Support de stockage USB, dossier racine	Fichier mp3 unique nommé <b>evacuation_message.mp3</b>
<b>usb://...path.../my_collection.m3u</b> <b>mmc://...path.../my_collection.m3u</b>	Défini par le fichier de playlist m3u	Média indiqué par la playlist <b>my_collection.m3u</b> <b>...path...</b> est le chemin d'accès au dossier du fichier m3u
<b>usb://...path.../my_songs.m3u8</b> <b>mmc://...path.../my_songs.m3u8</b>	Défini par le fichier de playlist m3u8	Média indiqué par la playlist <b>my_songs.m3u8</b> <b>...path...</b> est le chemin d'accès au dossier du fichier m3u8
<b>usb://...path.../best_of_rock.pls</b> <b>mmc://...path.../best_of_rock.pls</b>	Défini par le fichier de playlist pls	Média indiqué par la playlist <b>best_of_rock.pls</b> <b>...path...</b> est le chemin d'accès au dossier du fichier pls

<a href="http://www.ecler.com/music/party_songs/party.m3u">http://www.ecler.com/music/party_songs/party.m3u</a>	Défini par le fichier de playlist m3u	Média indiqué par la playlist <b>party.m3u</b> , à une adresse url Internet (Web d'entreprise, etc.)
<a href="http://www.ecler.com/music/party_songs/party.pls">http://www.ecler.com/music/party_songs/party.pls</a>	Défini par le fichier de playlist pls	Média indiqué par la playlist <b>party.pls</b> , à une adresse Internet (Web d'entreprise, etc.)
<a href="http://65.60.19.42:8040/">http://65.60.19.42:8040/</a>	Streaming en temps réel	Média fourni par un service de streaming audio Internet ayant comme url <a href="http://nnn.nnn.nnn.nnn:port">http://nnn.nnn.nnn.nnn:port</a> (dans l'exemple <a href="http://65.60.19.42:8040/">http://65.60.19.42:8040/</a> )
<a href="http://stream1.megarockradio.net:8240">http://stream1.megarockradio.net:8240</a>	Streaming en temps réel	Média fourni par un service de streaming audio Internet ayant comme url <a href="http://url:port">http://url:port</a>
<a href="http://208.92.53.90:443/LOS40_SC">http://208.92.53.90:443/LOS40_SC</a>	Streaming en temps réel	Média fourni par un service de streaming audio Internet ayant comme url <a href="http://url/folder">http://url/folder</a>
<a href="http://media.musicradio.com/channel01.m3u/">http://media.musicradio.com/channel01.m3u/</a>	Streaming en temps réel	Média fourni par un service de streaming audio Internet, une playlist ayant comme url <a href="http://url/playlist.m3u">http://url/playlist.m3u</a>

### 13.3 3.3. Events (événements)

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

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

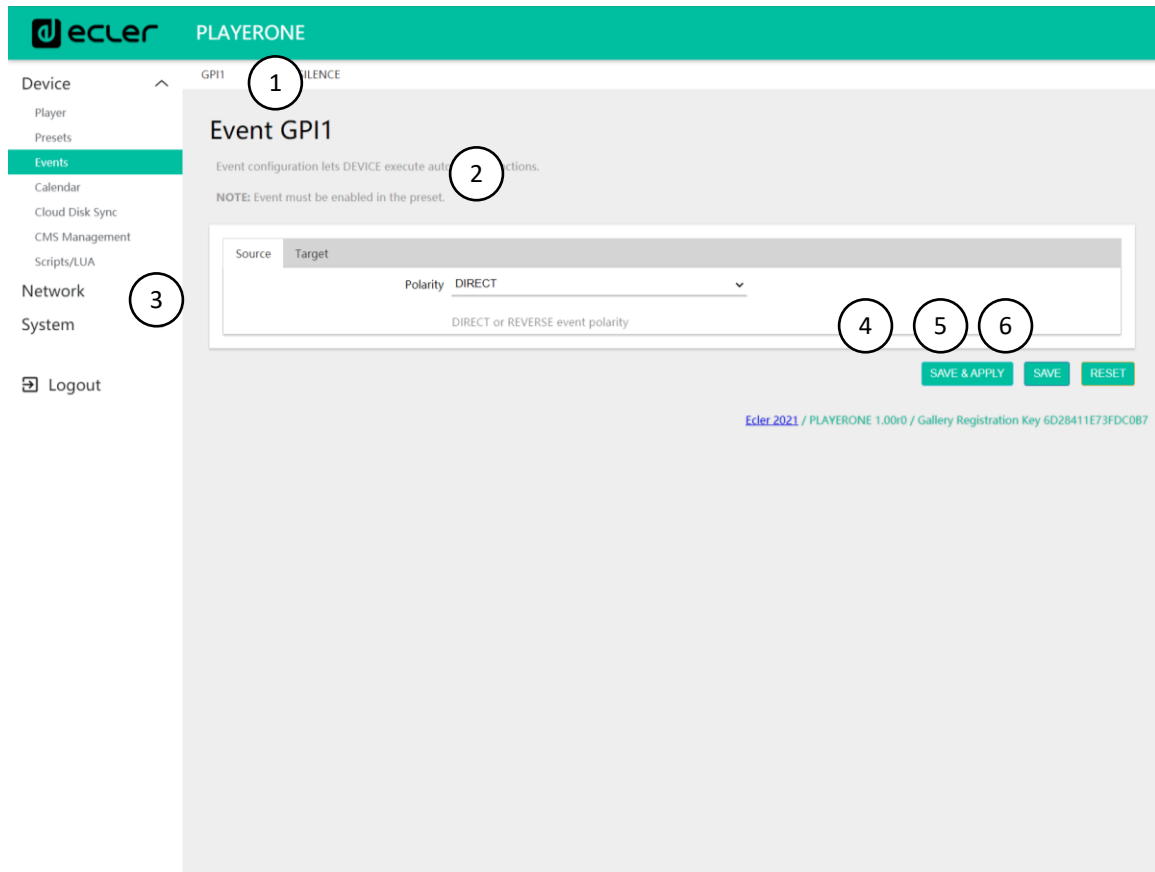


Figure 9 : exemple de configuration d'un événement GPI

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

**Remarque** : vous pouvez configurer les différents onglets (Source, Target (« cible »)) avant de sauvegarder, et les modifications seront conservées.

### 13.3.1 3.3.1 Événements GPI

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

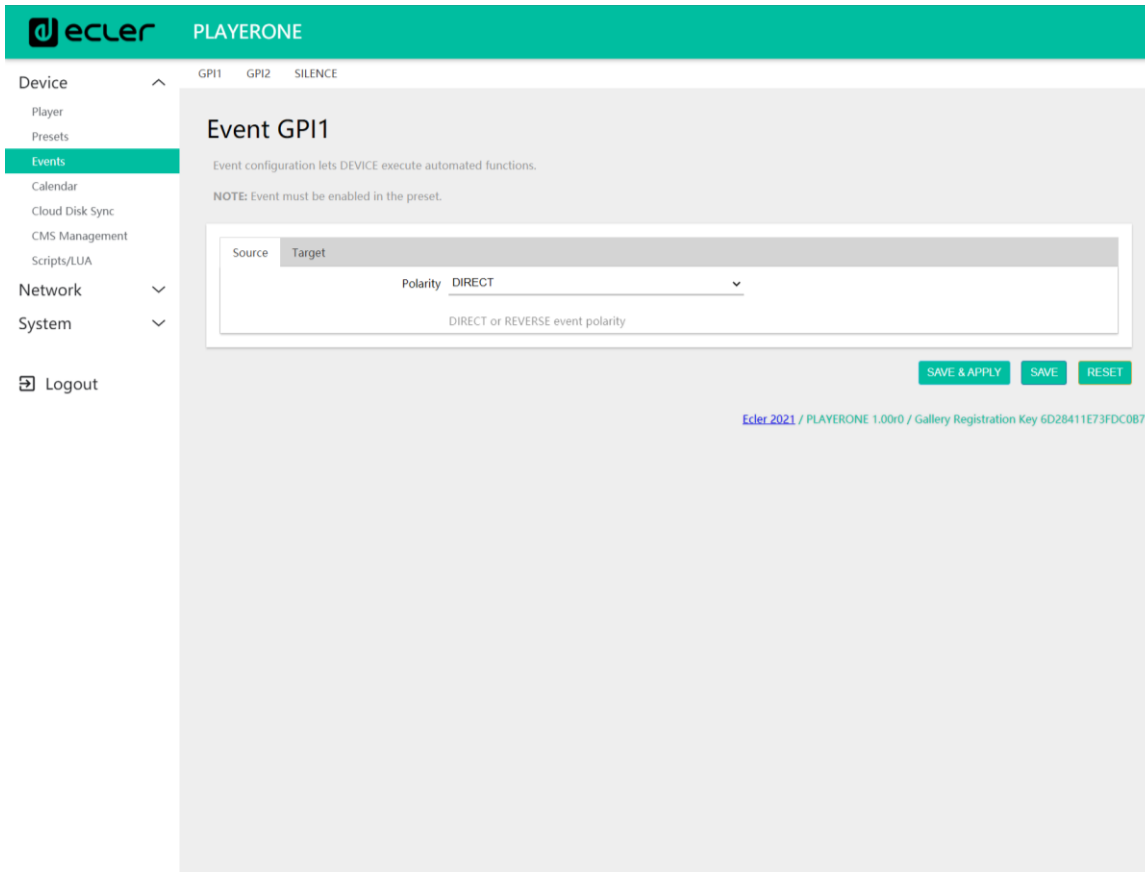


Figure 10 : configuration de GPI, Source

#### 1. **Source** : source

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



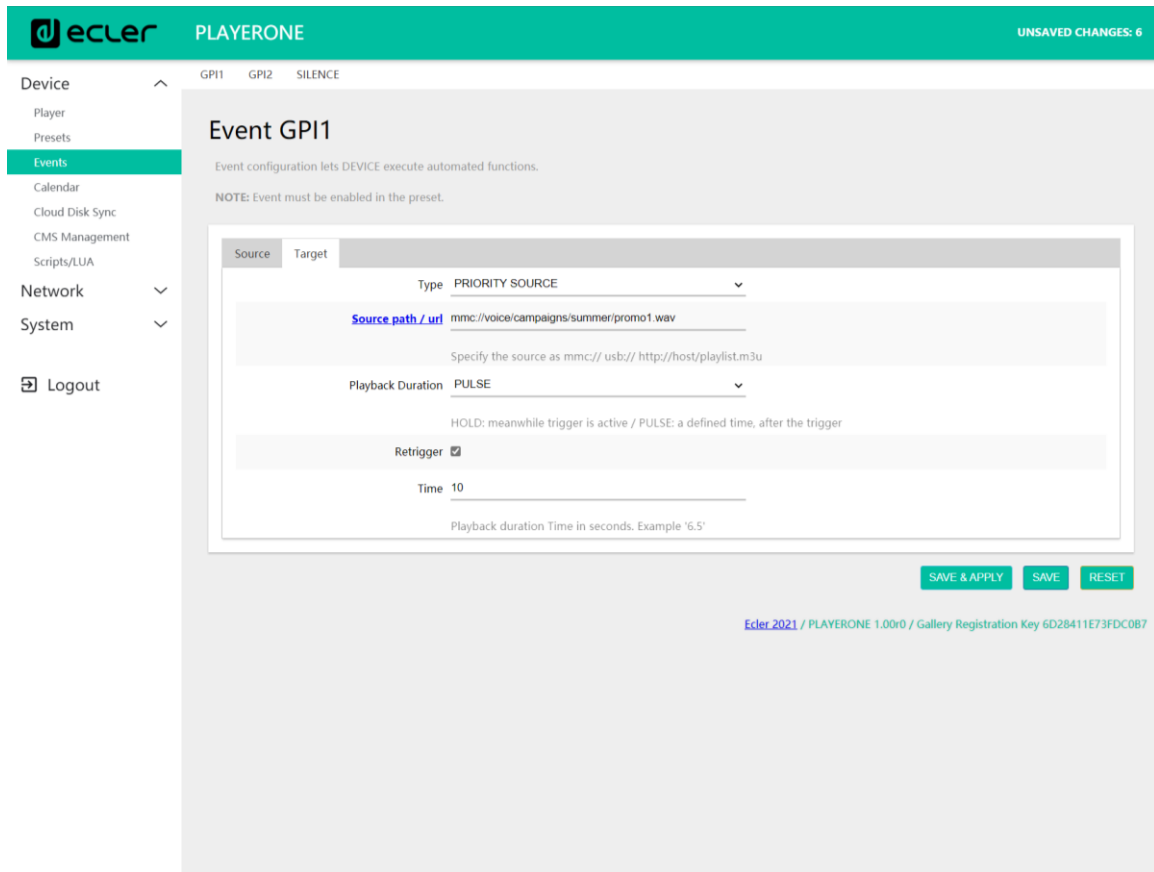


Figure 11 : configuration de GPI, Target (cible)

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

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

**Time.** L'option **Retrigger** permet de redéclencher l'événement prioritaire sans avoir à attendre qu'il se termine et de relancer le compteur de temps.

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

### 13.3.2 Événement SILENCE (détection de silence)

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

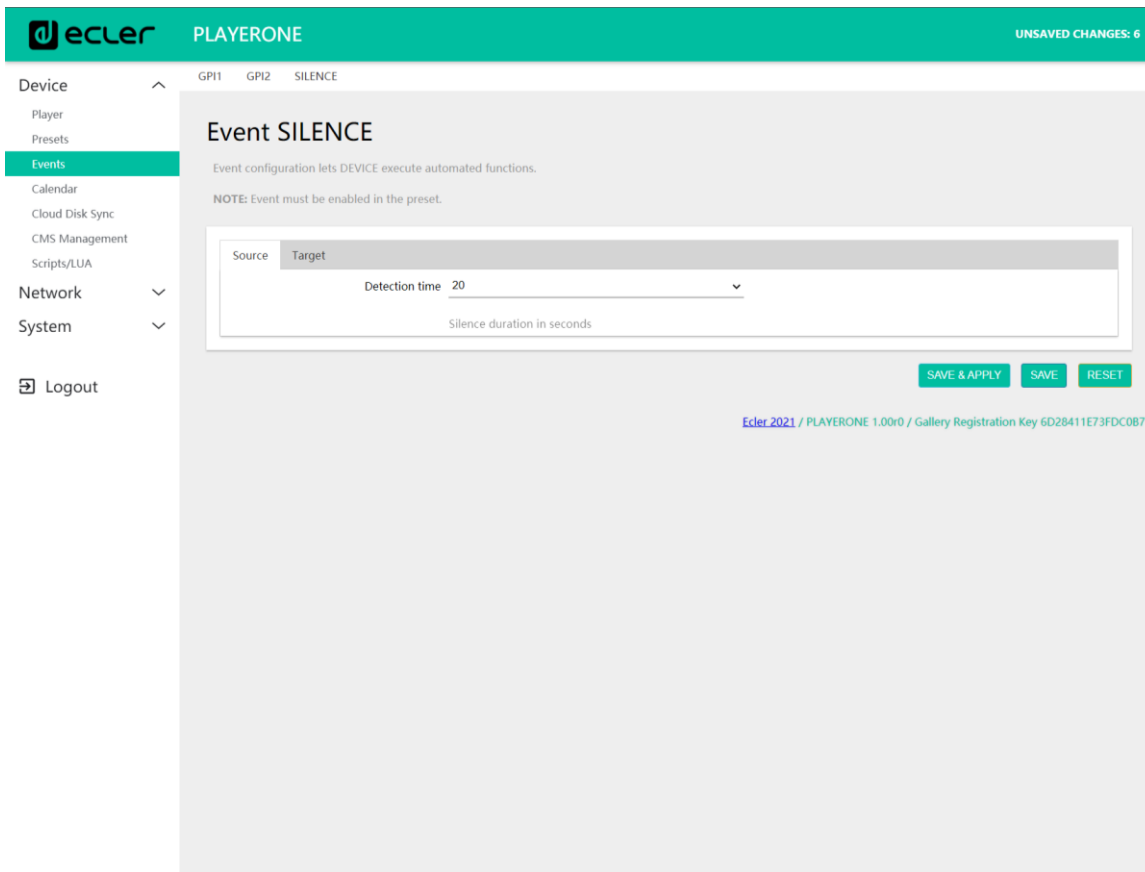


Figure 12 : configuration d'un événement SILENCE

1. **Onglet Source :** temps d'attente ou seuil de déclenchement (Detection time). Sélectionne le temps de silence (sans signal audio) admissible avant que l'événement ne soit déclenché.
2. **Onglet Target :** sélectionne l'action qu'exécutera l'appareil une fois le temps d'attente spécifié écoulé.

- **Internal** : stimulus interne. Sert à déclencher des actions dans un script.
- **Preset recall** : chargement d'un preset. Sélectionnez le *preset* à charger suite à l'activation de l'événement silence.
- **Load & Play Source** : chargement et lecture d'une source. La source doit être spécifiée dans le champ « Source path/url ».

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

#### 13.4 Calendar (calendrier)

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

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

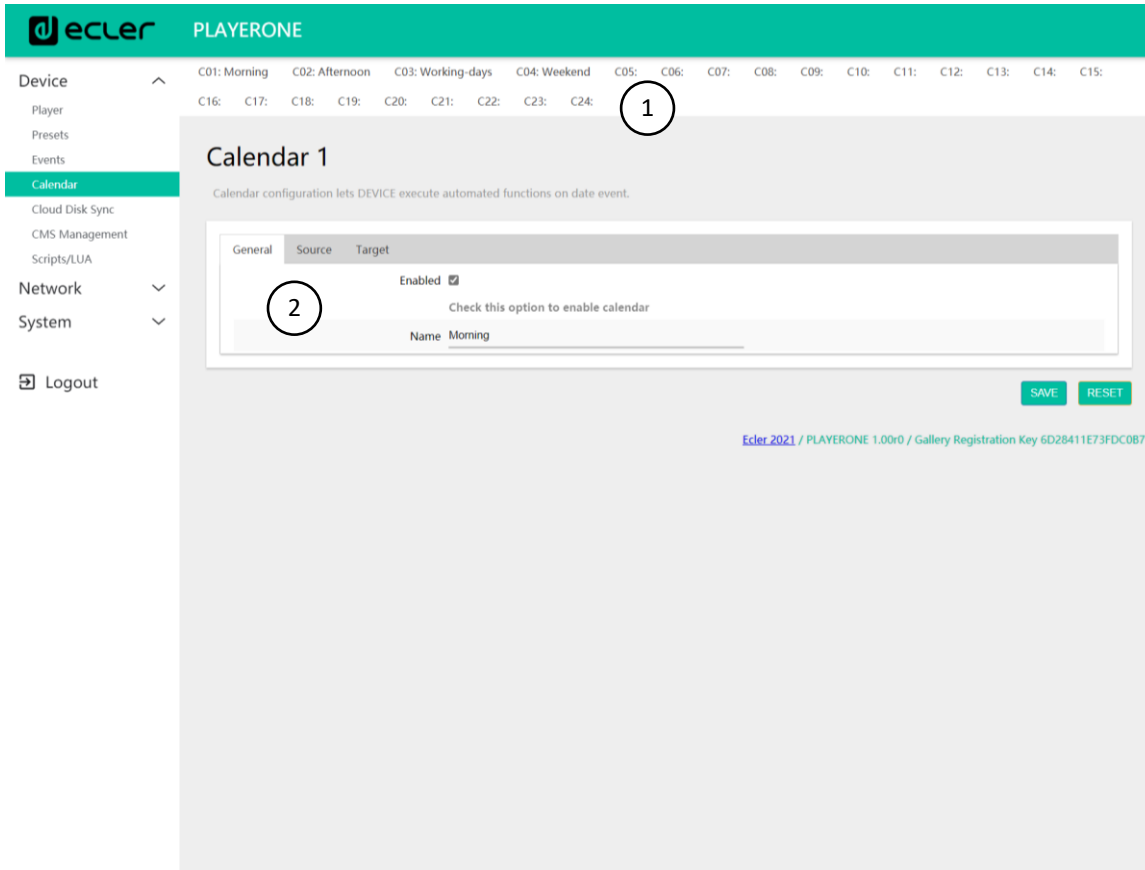
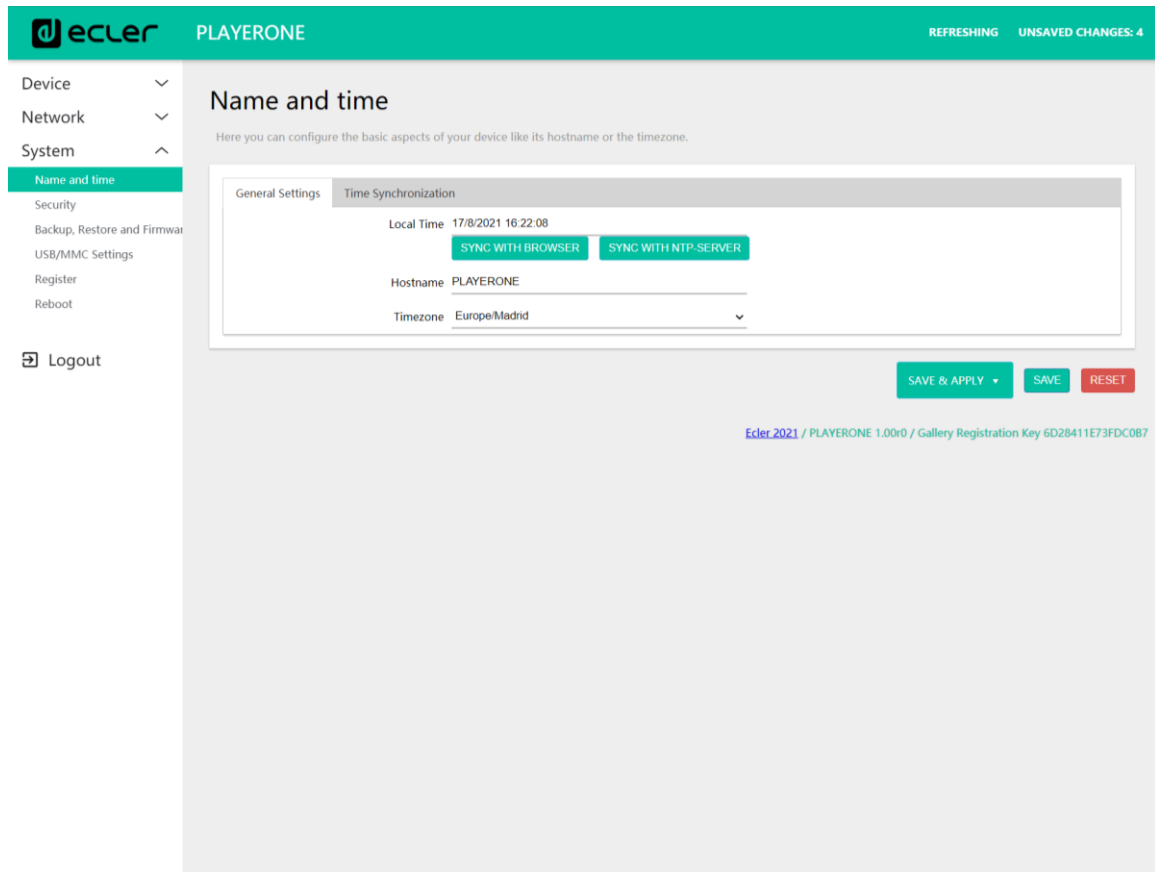


Figure 13 : exemple de configuration d'un événement de calendrier

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

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



The screenshot shows the 'Name and time' configuration page in the ecler web interface. The page has a teal header with the ecler logo, 'PLAYERONE', and 'REFRESHING UNSAVED CHANGES: 4'. A left sidebar contains a menu with 'Device', 'Network', 'System', 'Name and time' (highlighted), 'Security', 'Backup, Restore and Firmware', 'USB/MMC Settings', 'Register', 'Reboot', and 'Logout'. The main content area is titled 'Name and time' and includes a sub-header 'Time Synchronization'. Below this, there are two tabs: 'General Settings' and 'Time Synchronization'. The 'Time Synchronization' tab is active and shows the following configuration: 'Local Time' is '17/8/2021 16:22:08', with buttons for 'SYNC WITH BROWSER' and 'SYNC WITH NTP SERVER'; 'Hostname' is 'PLAYERONE'; and 'Timezone' is 'Europe/Madrid' with a dropdown arrow. At the bottom right of the configuration area are buttons for 'SAVE & APPLY', 'SAVE', and 'RESET'. A footer at the bottom right of the page reads 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.0.0r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figure 14 : configuration du nom et de l'heure (Name and Time)

### 13.4.1 General (paramètres généraux)

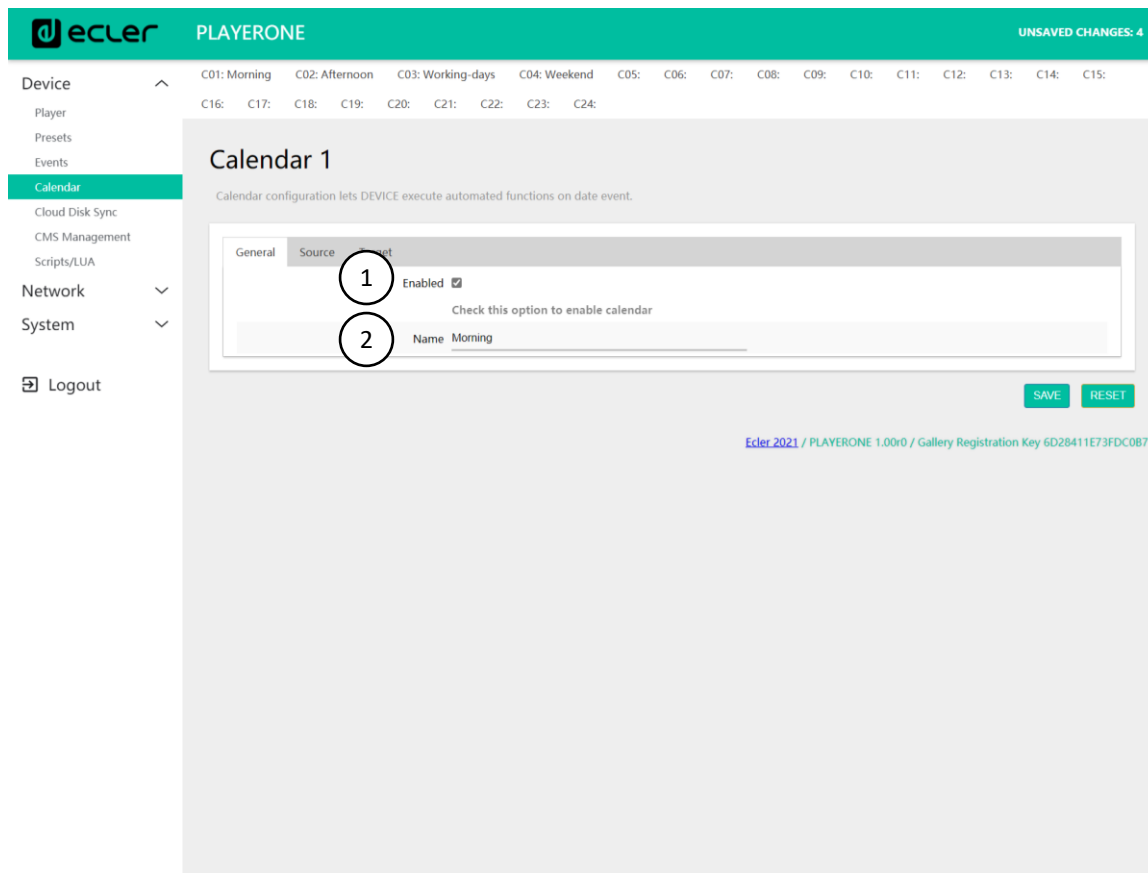
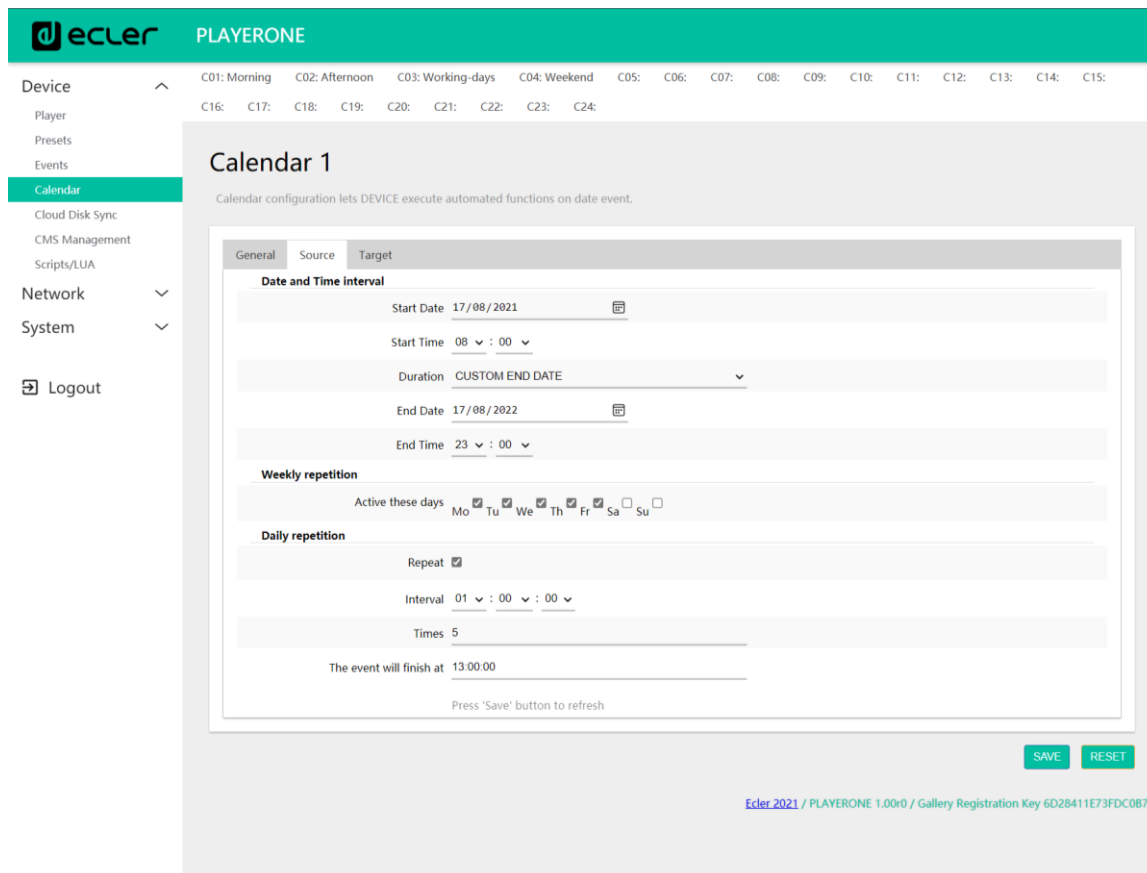


Figure 15 : configuration d'un événement de calendrier, onglet General

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

## 13.4.2 Source

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



The screenshot shows the 'Calendar 1' configuration page in the 'Source' tab. The page is titled 'Calendar 1' and has a subtitle 'Calendar configuration lets DEVICE execute automated functions on date event.' The form is divided into three tabs: 'General', 'Source', and 'Target'. The 'Source' tab is active and contains the following fields:

- Date and Time Interval:**
  - Start Date: 17/08/2021
  - Start Time: 08 : 00
  - Duration: CUSTOM END DATE
  - End Date: 17/08/2022
  - End Time: 23 : 00
- Weekly repetition:**
  - Active these days: Mo  Tu  We  Th  Fr  Sa  Su
- Daily repetition:**
  - Repeat:
  - Interval: 01 : 00 : 00
  - Times: 5
  - The event will finish at: 13:00:00

At the bottom right, there are 'SAVE' and 'RESET' buttons. A footer note reads: 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figure 16 : configuration d'un événement de calendrier, onglet Source

### 13.4.2.1 Date and time interval (date et durée)

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

- **Start date** : date de début de l'événement. Ce champ n'est pas obligatoire. Sans date spécifique sélectionnée (« jj/mm/aaaa »), l'événement commence le jour de l'application des modifications. Si vous sélectionnez une date antérieure à la date actuelle, l'événement sera valable à partir du jour de l'application des modifications.
- **Start time** : heure de début de l'événement. Ce champ est obligatoire. Si une répétition est programmée, elle se fera chaque jour à l'heure du premier déclenchement de l'événement.
- **Duration** : durée ou validité de l'événement de calendrier. Permet de sélectionner les paramètres de durée de l'événement de calendrier.

- **FOREVER** : indéfiniment. Cette option est sélectionnée par défaut. L'événement de calendrier n'aura pas de date de fin.
- **CUSTOM END DATE** : fin de l'événement de calendrier. Permet de choisir la date et l'heure auxquelles l'événement de calendrier sera déclenché pour la dernière fois, indépendamment des conditions de répétition.



**Date and Time interval**

Start Date 17/08/2021

Start Time 08 : 00

Duration CUSTOM END DATE

End Date 17/08/2022

End Time 23 : 00

Figure 17 : exemple d'intervalle

#### 13.4.2.2 Weekly repetition (répétitions hebdomadaires)

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

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



**Weekly repetition**

Active these days Mo  Tu  We  Th  Fr  Sa  Su

Figure18 : exemple de programmation hebdomadaire

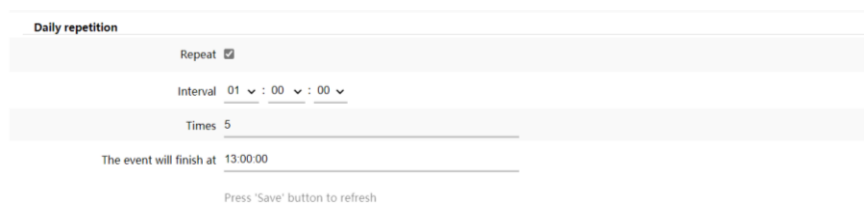
**Remarque** : si vous ne sélectionnez pas au moins un jour de la semaine, l'événement de calendrier ne sera jamais déclenché. De même, si vous configurez un événement pour être déclenché un jour de la semaine qui n'est pas sélectionné dans la programmation hebdomadaire, il ne sera jamais déclenché.



### 13.4.2.3 Daily repetition (répétitions quotidiennes)

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

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



Daily repetition

Repeat

Interval 01 : 00 : 00

Times 5

The event will finish at 13:00:00

Press 'Save' button to refresh

Figure 19 : exemple de répétitions quotidiennes

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

### 13.4.3 Target (cible)

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

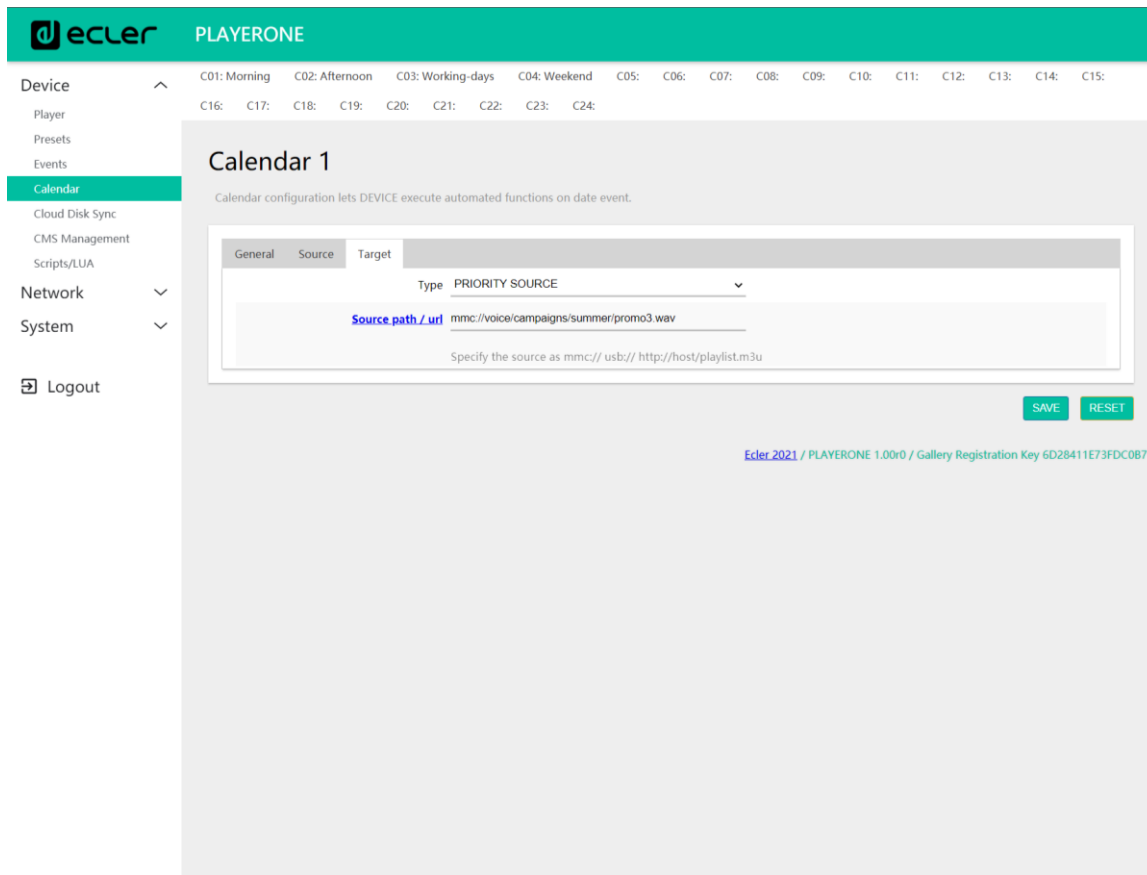


Figure 20 : exemple d'événement de calendrier, onglet Target

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

#### 13.4.4 À propos des priorités

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

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

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

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

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

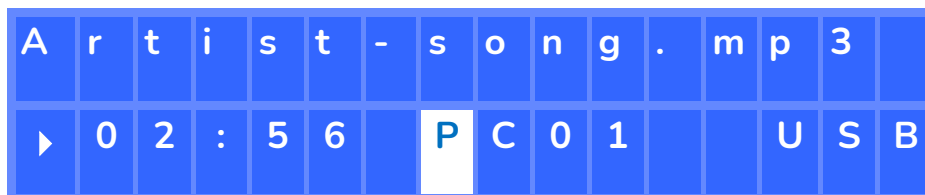


Figure 21

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

### 13.4.5 Exemple pratique de configuration d'événements de calendrier

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

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

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

### 13.4.6 Événements de calendrier pour la musique d'ambiance

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

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

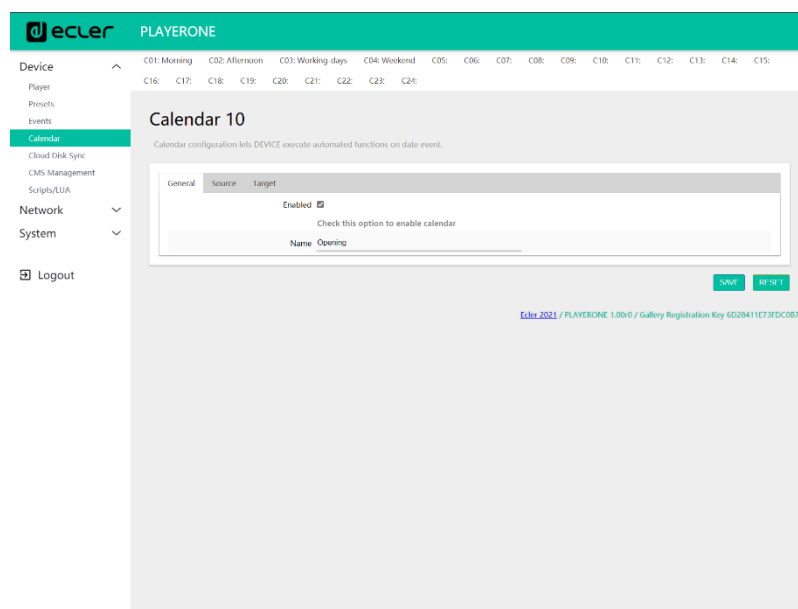


Figure 22

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

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

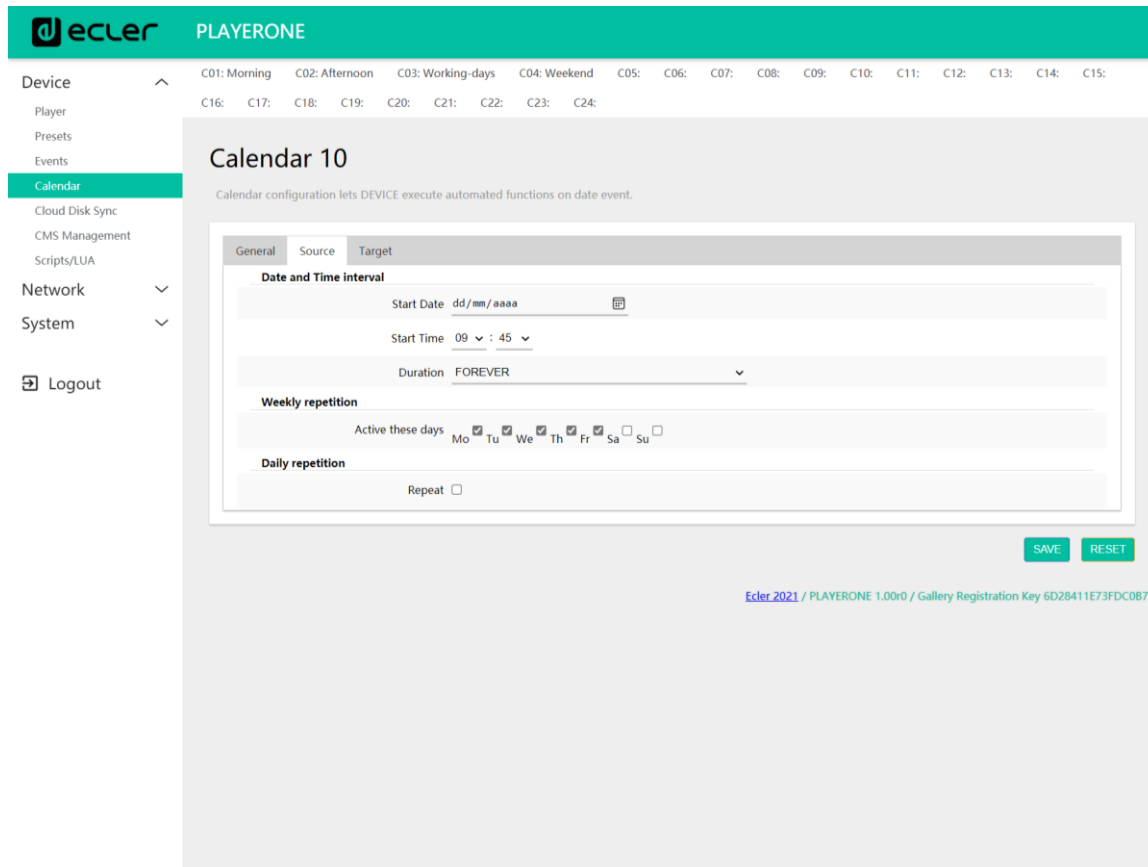


Figure 23

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

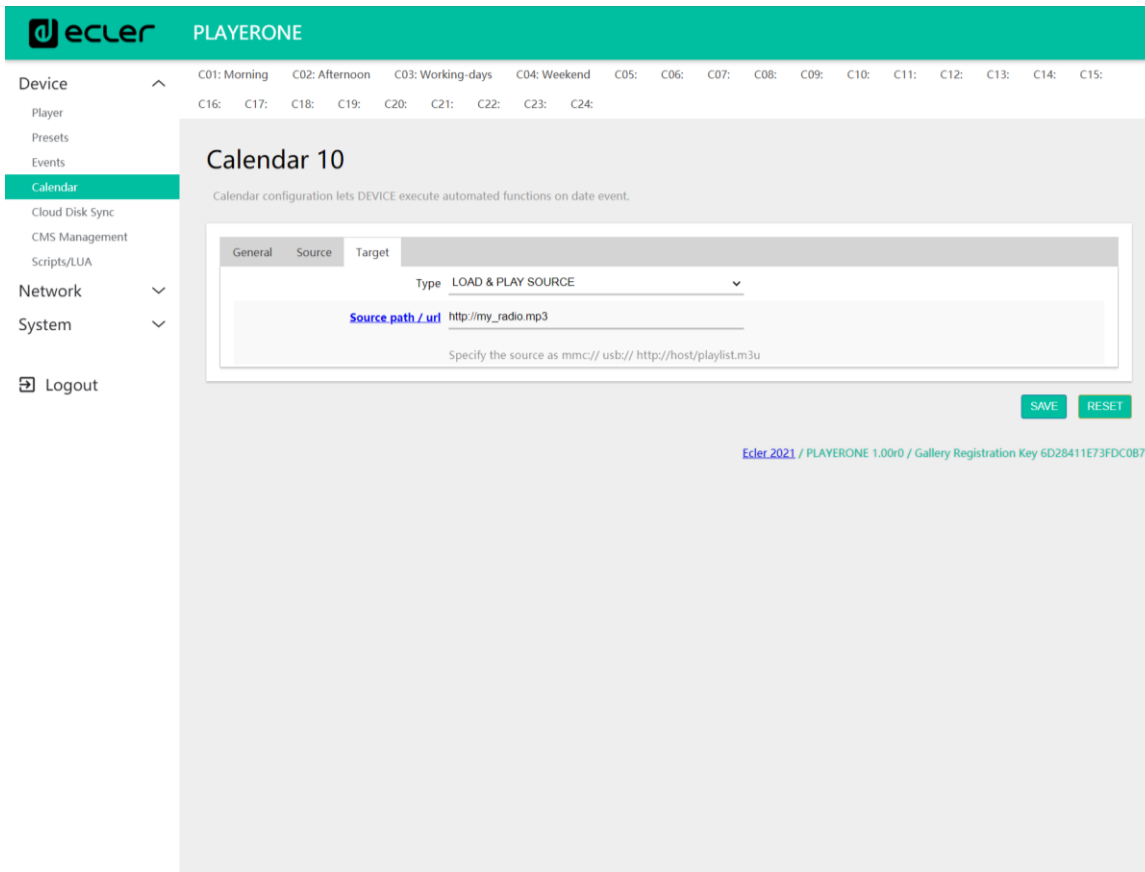


Figure 24

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

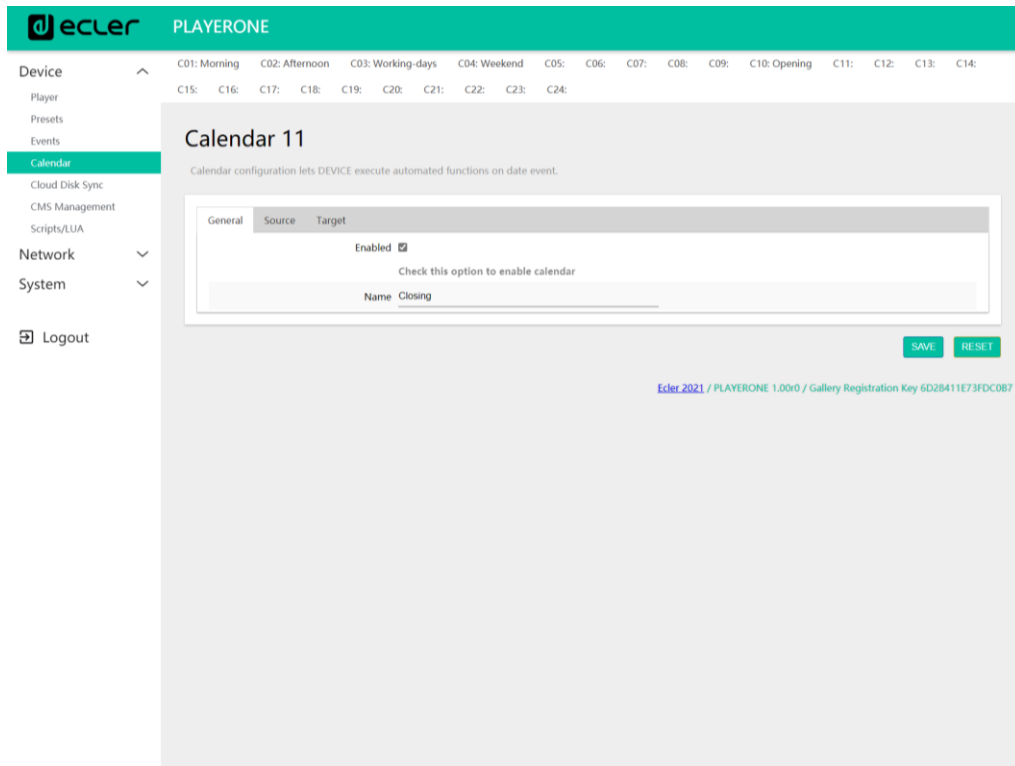


Figure 25

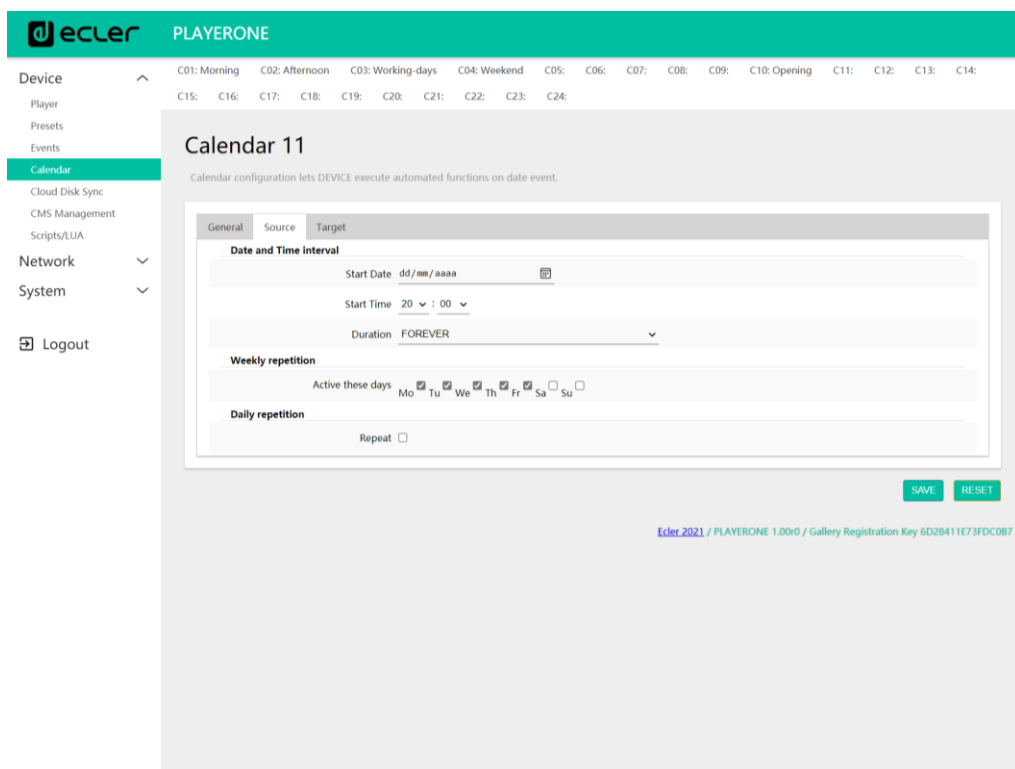


Figure 26

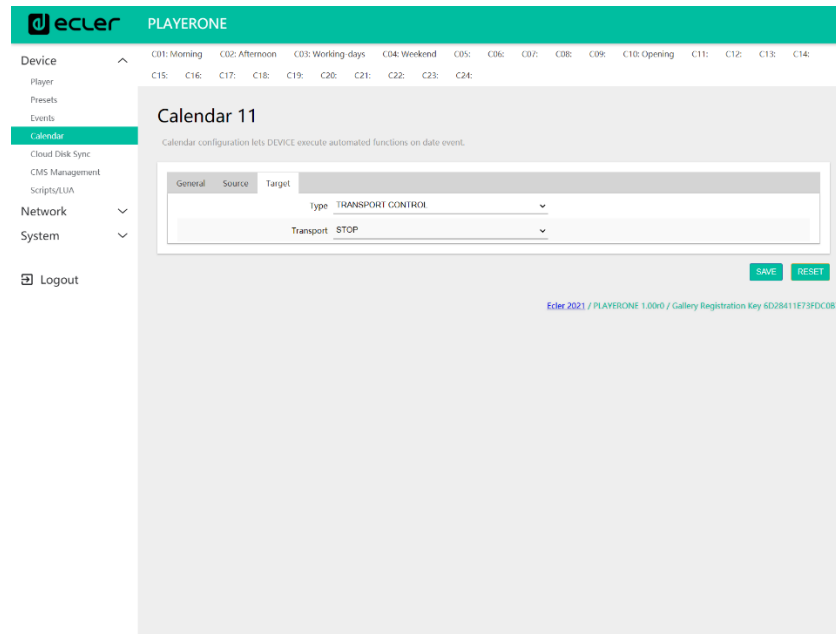


Figure 27

### 13.4.6.1 Événement de calendrier pour les annonces de fermeture

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

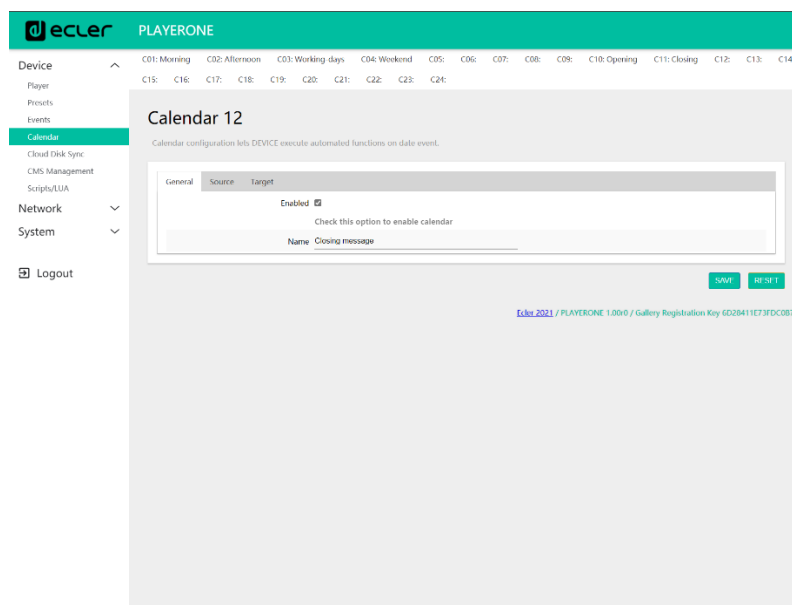


Figure 28

Le message doit être diffusé deux fois par jour : 15 minutes avant la fermeture (à 19h45) et 5 minutes avant la fermeture (à 19h55). Par conséquent, il sera nécessaire de configurer un événement de calendrier qui se répète une fois, 10 minutes après son premier déclenchement.



Cela s'obtient en cochant *Repeat* (répétition) et en configurant correctement les paramètres *Interval* (intervalle) et *Times* (nombre de fois).

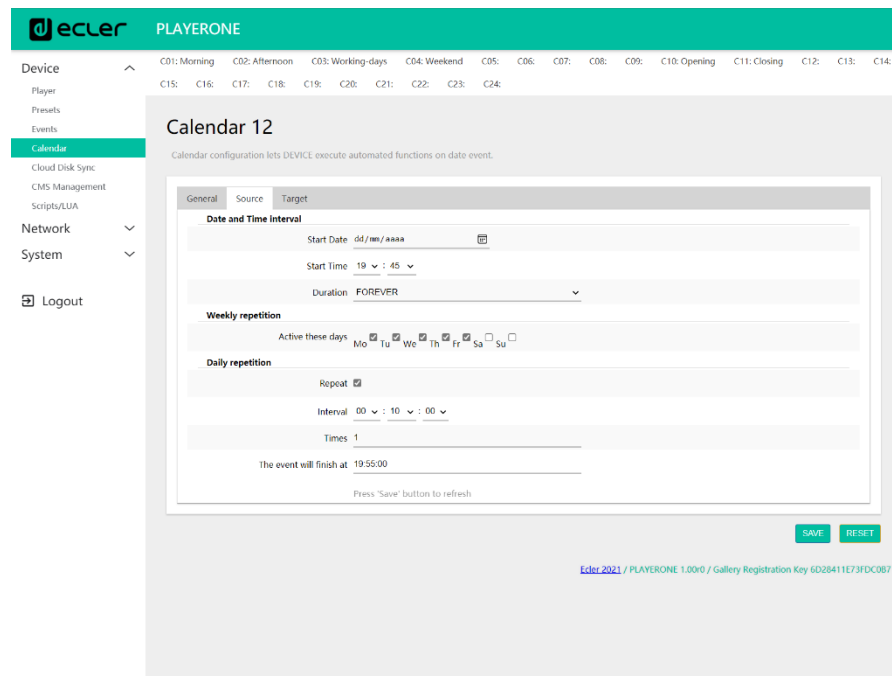


Figure 29

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

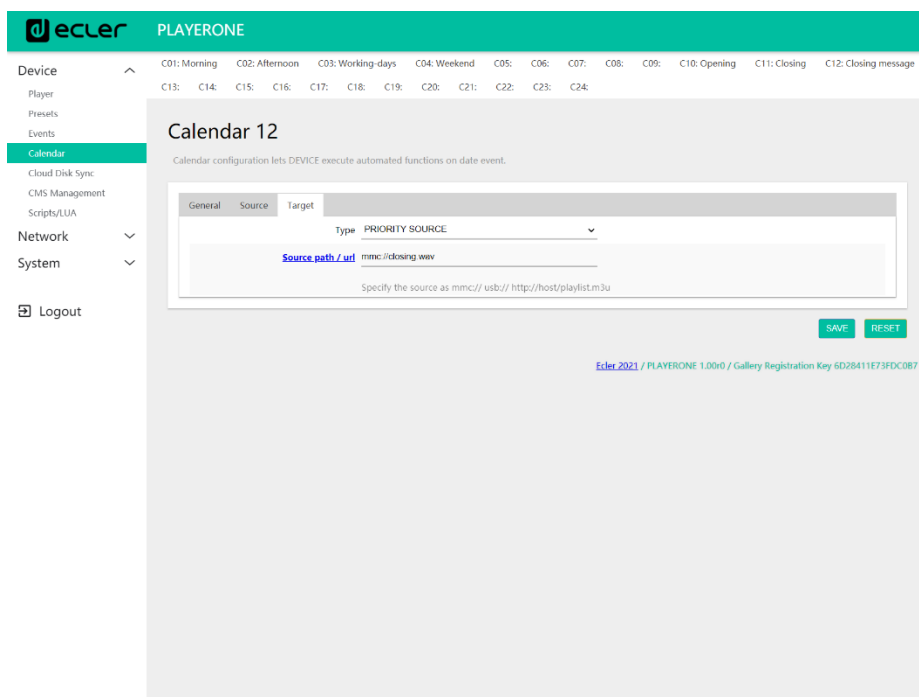


Figure 30

### 13.4.6.2 Événement de calendrier pour la campagne de Noël

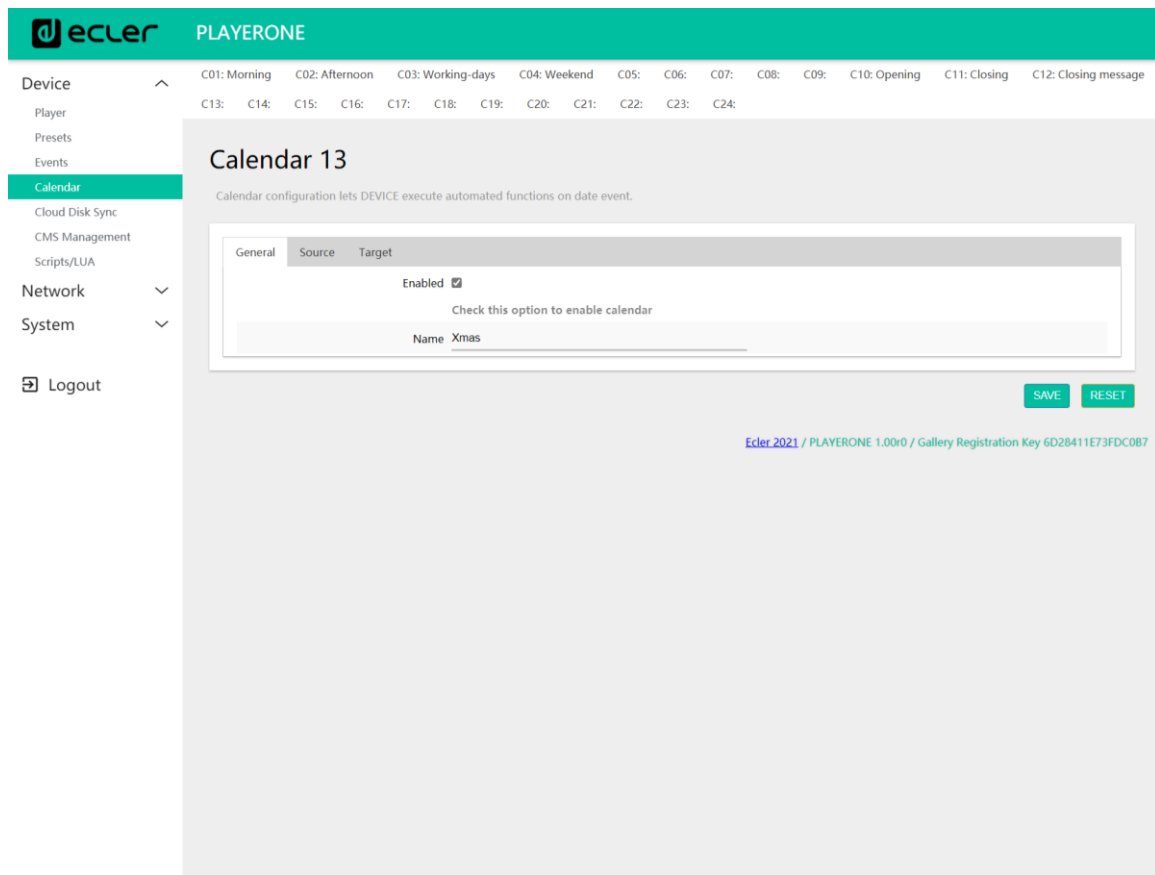


Figure 31

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

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

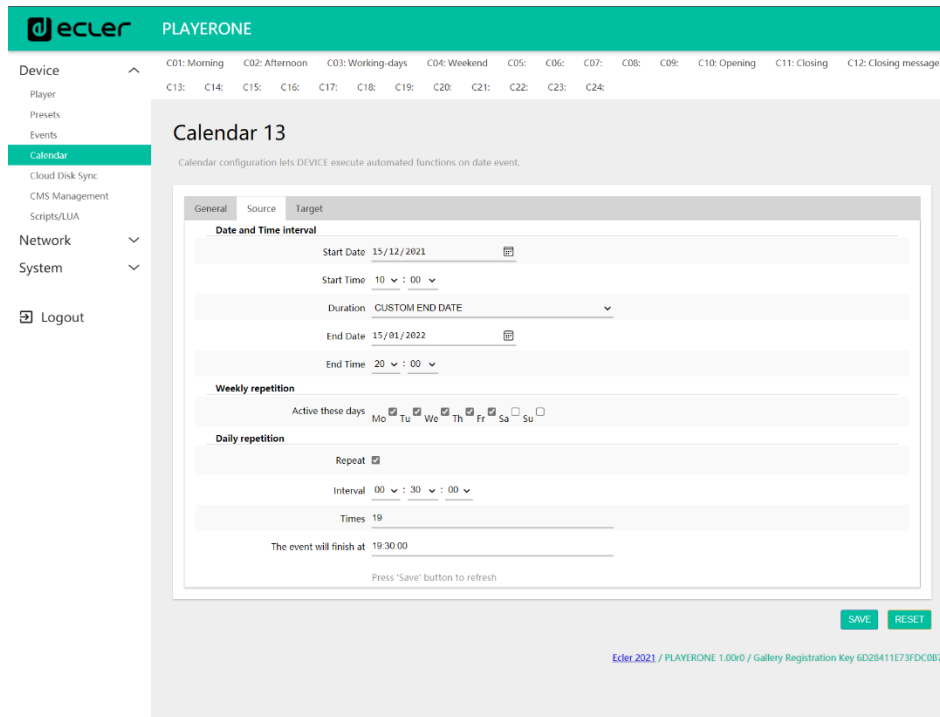


Figure 32

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

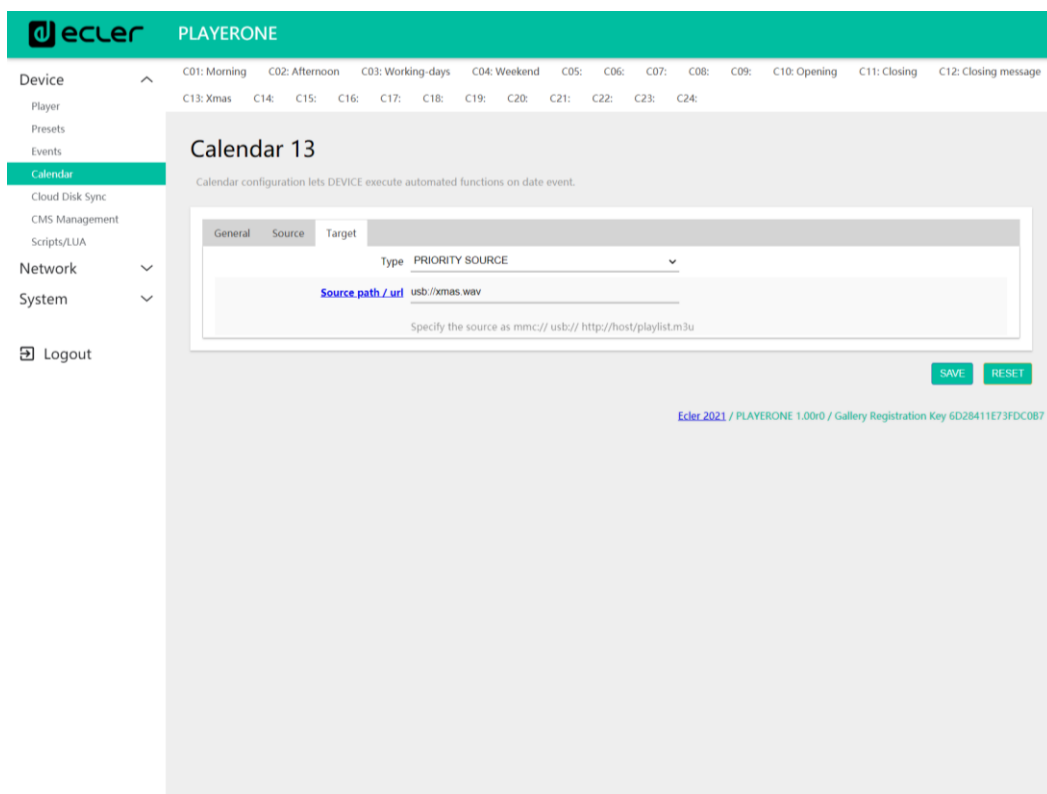


Figure 33

### 13.5 Cloud Disk Sync (synchronisation avec le support distant)

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

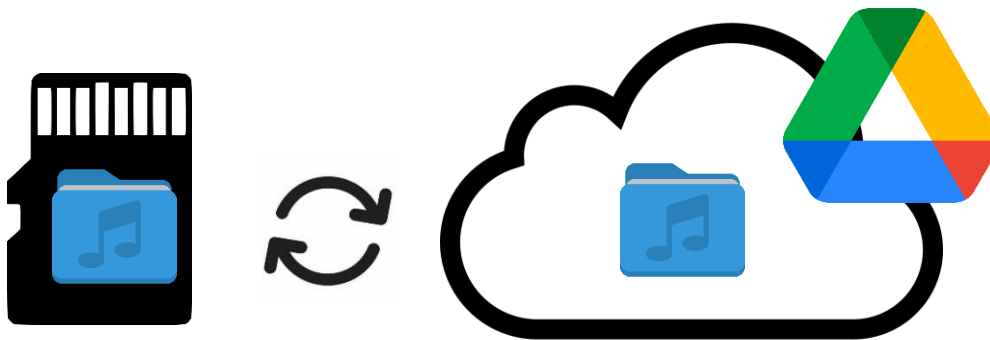


Figure 34 : synchronisation des dossiers avec Google Drive

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

### 13.5.1 Google Drive

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

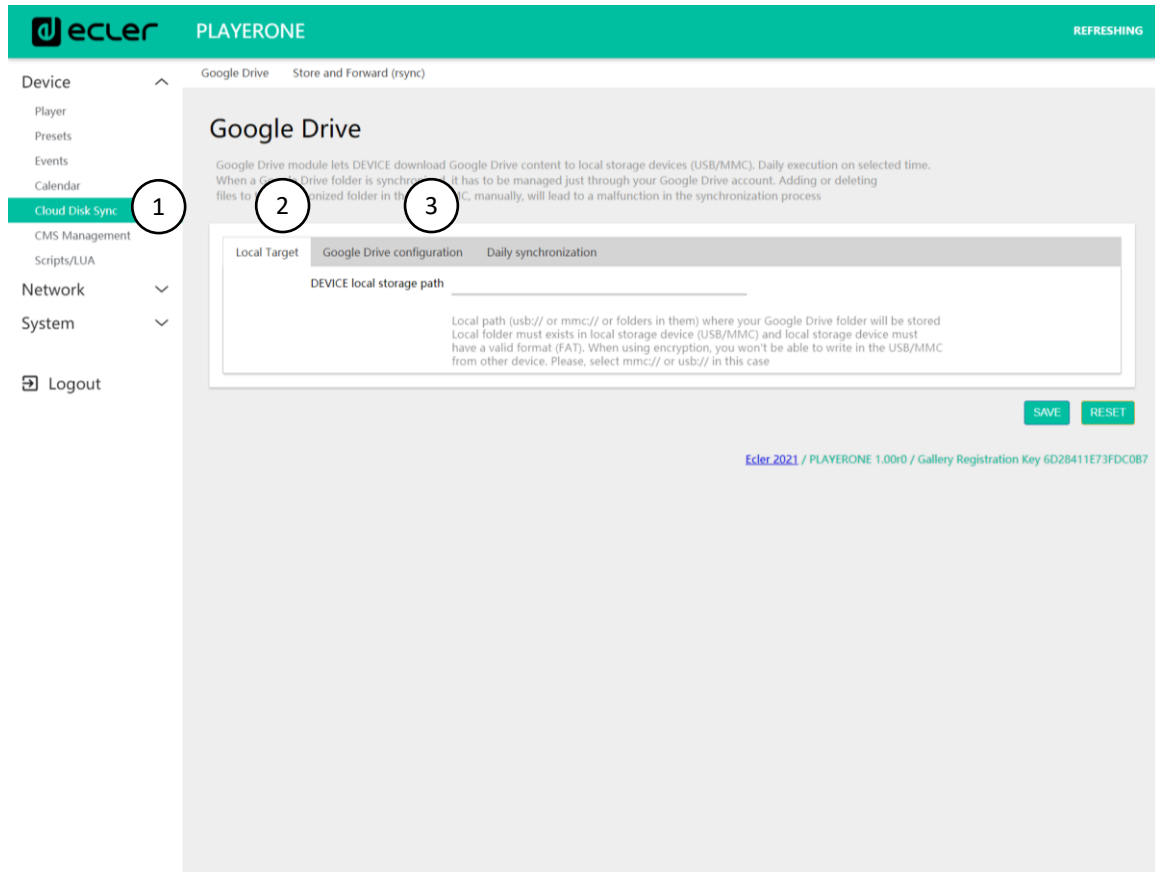


Figure35 : page de configuration Google Drive

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

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

## Considérations :

- Vous devrez au préalable créer un compte Google afin de pouvoir utiliser ce service.
- N'essayez pas de chiffrer les supports après avoir configuré la synchronisation avec le contenu distant. Les fichiers seraient perdus et vous devriez reconfigurer le service. Le chiffrement formate le support.
- Pour plus d'informations sur le chiffrement, voir le chapitre [USB/MMC parameters \(paramètres USB/MMC\)](#)

### 13.5.1.1 Local target (cible locale)

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

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

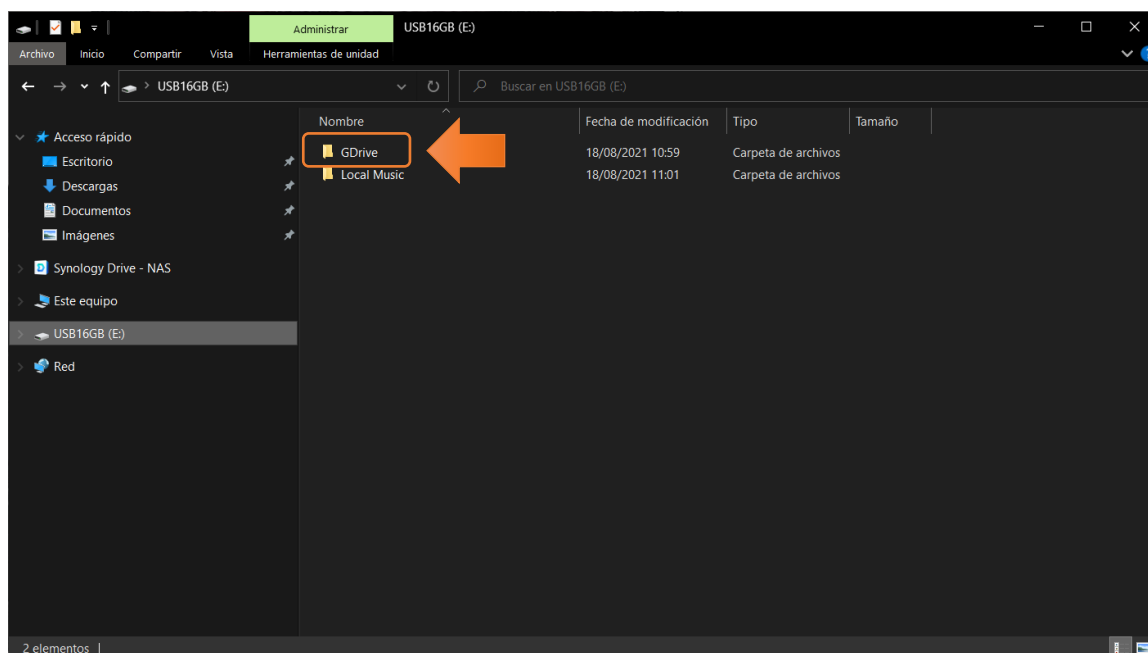


Figure 36 : exemple de dossier local pour du contenu sur Google Drive

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

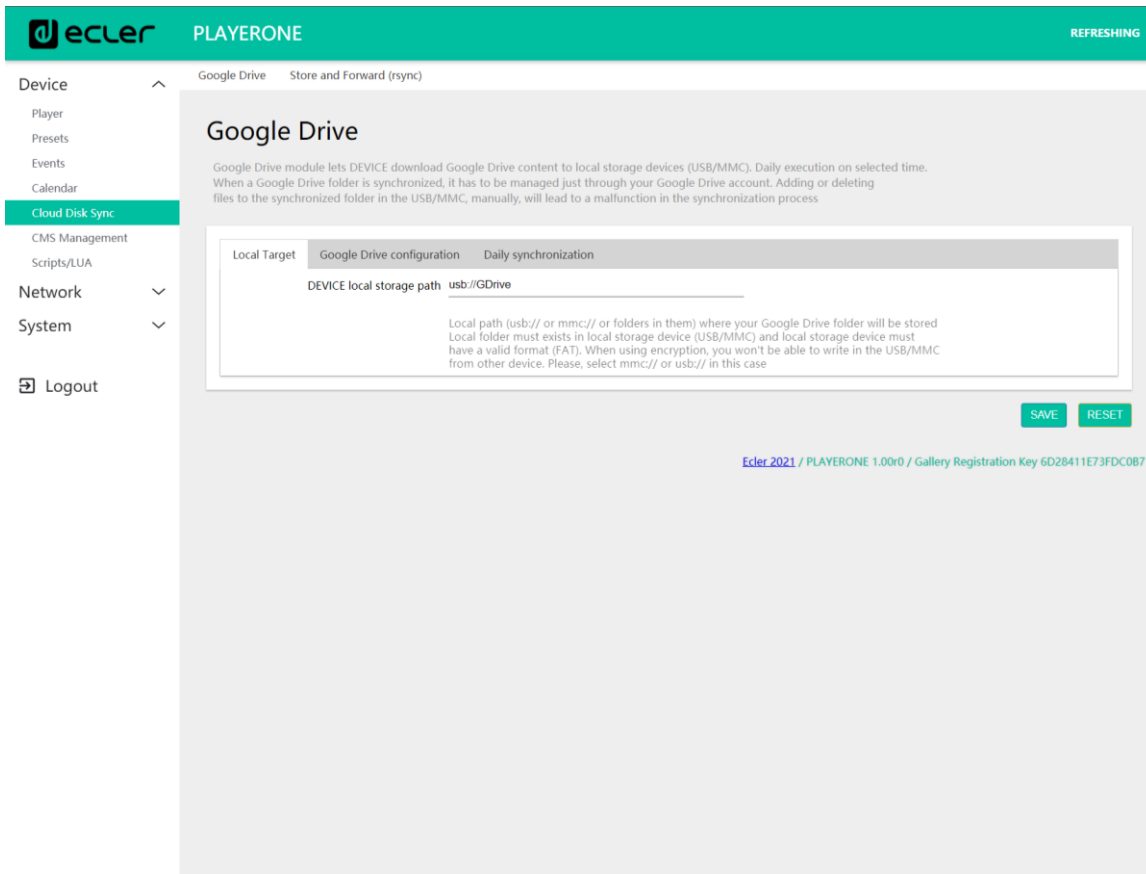


Figure 37 : configuration de la cible locale (Local Target)

### 13.5.1.2 Google Drive configuration (configuration de Google Drive)

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

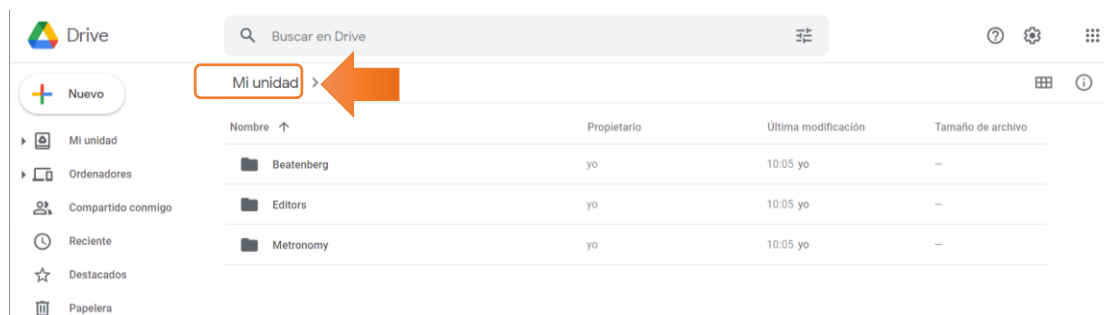


Figure 38 : exemple de dossier dans Google Drive

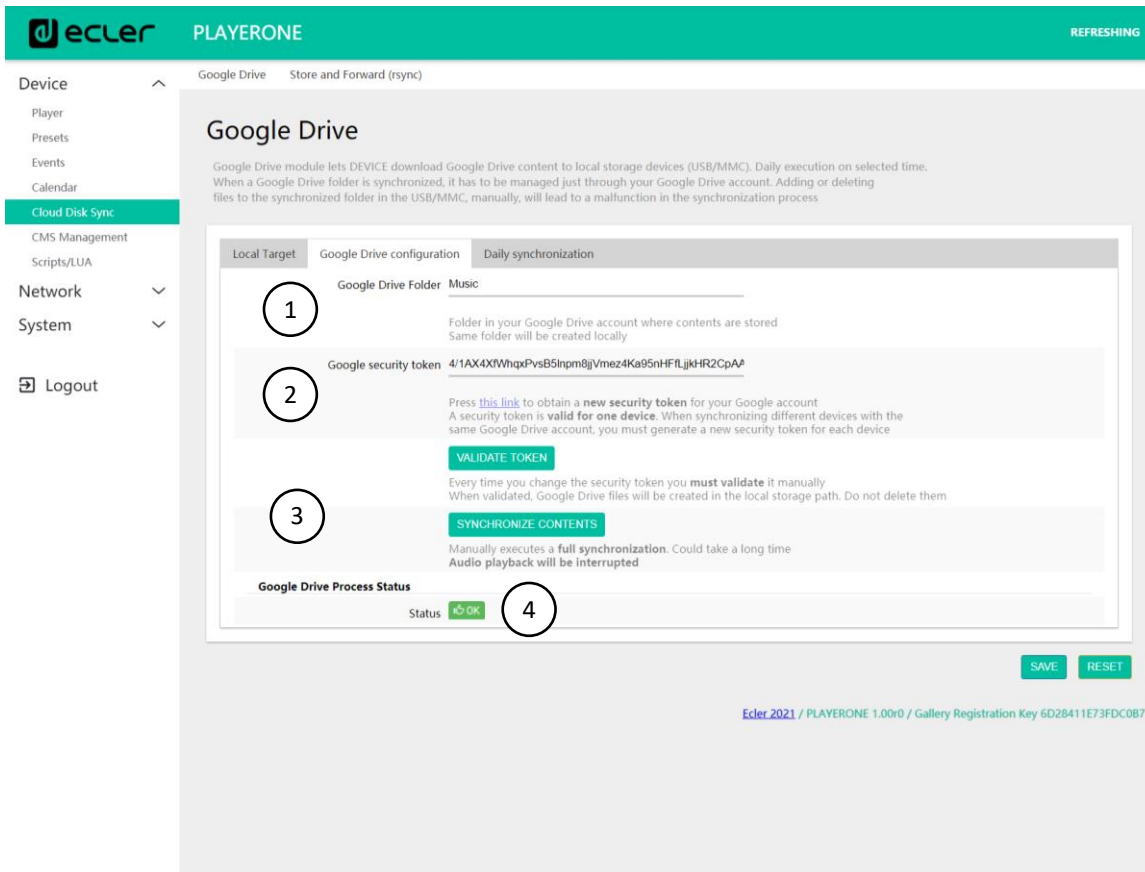


Figure 39 : exemple de configuration de Google Drive

1. **Google Drive folder** : un dossier que vous souhaitez synchroniser avec votre PLAYER ONE/PLAYER ZERO. Ce dossier doit contenir des fichiers audio valides. Veuillez tenir compte de l'espace disponible pour le stockage de contenu sur votre support de stockage local (USB/uSD). Si le dossier cloud que vous souhaitez synchroniser est plus grand que l'espace disponible dans le support de stockage choisi sur l'appareil (USB/uSD), les fichiers seront téléchargés par ordre alphabétique jusqu'à ce que la mémoire (USB ou uSD) soit pleine.

La Figure 38 montre le dossier « Music » à la racine de l'exemple de Google Drive. Par conséquent, vous devrez taper « Music » dans le dossier Google Drive pour le synchroniser avec le PLAYER ONE/PLAYER ZERO.

2. **Google security token** : dans ce champ, vous devez saisir le jeton d'accès de votre compte Google. Pour générer un nouveau jeton d'accès :

- 1) Cliquez sur « this link ».



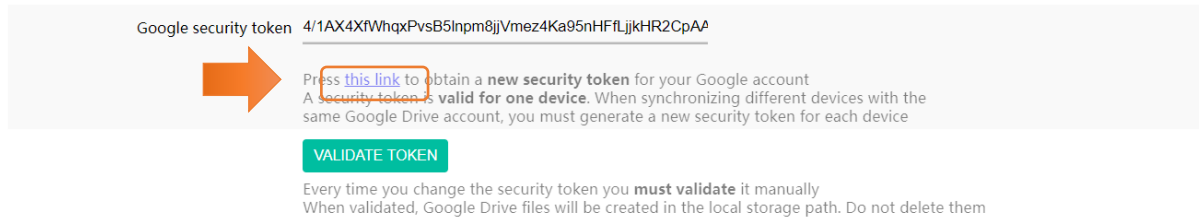


Figure 40

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

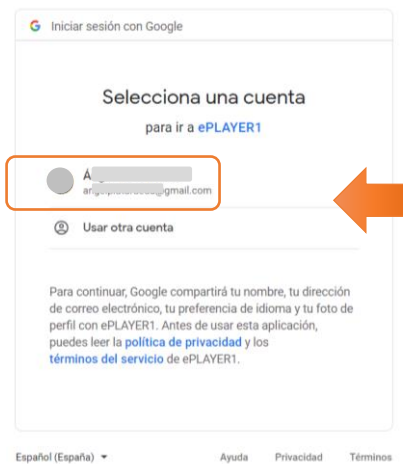


Figure 41

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

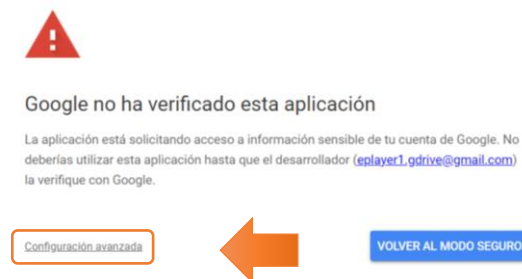


Figure 42

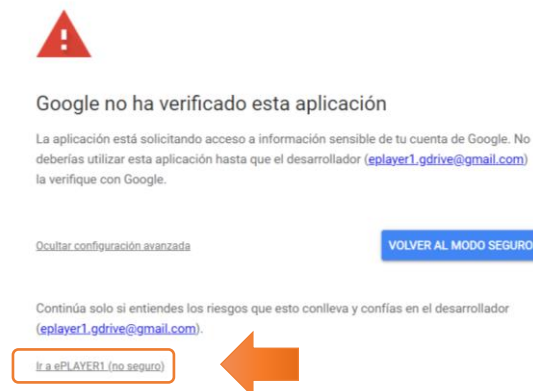


Figure 43

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

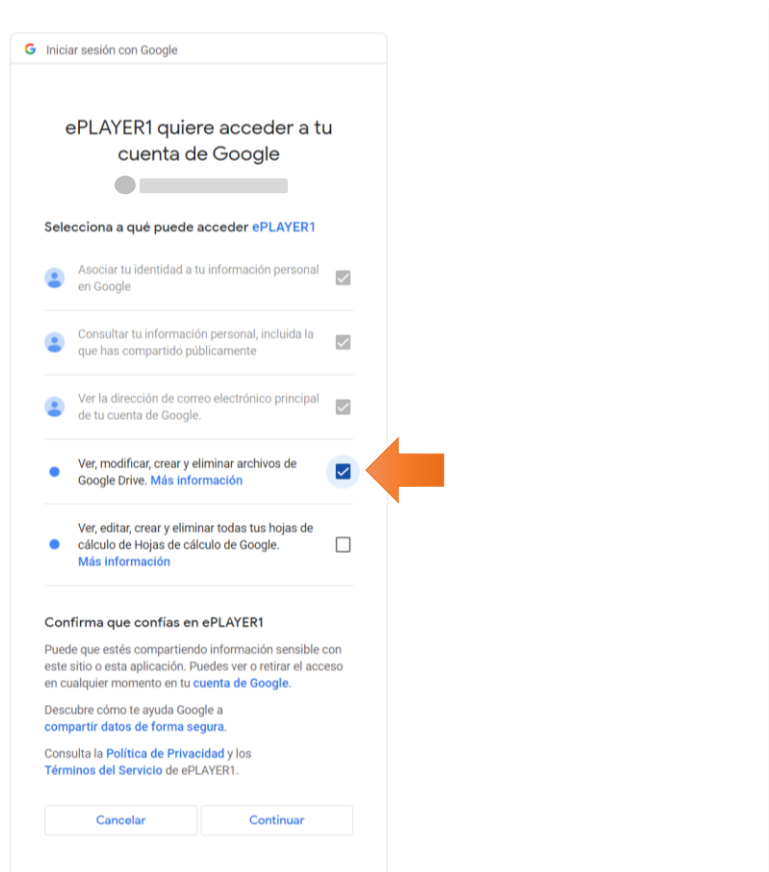


Figure 44

- 5) Copiez la clé qui est générée.



Figure 45

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

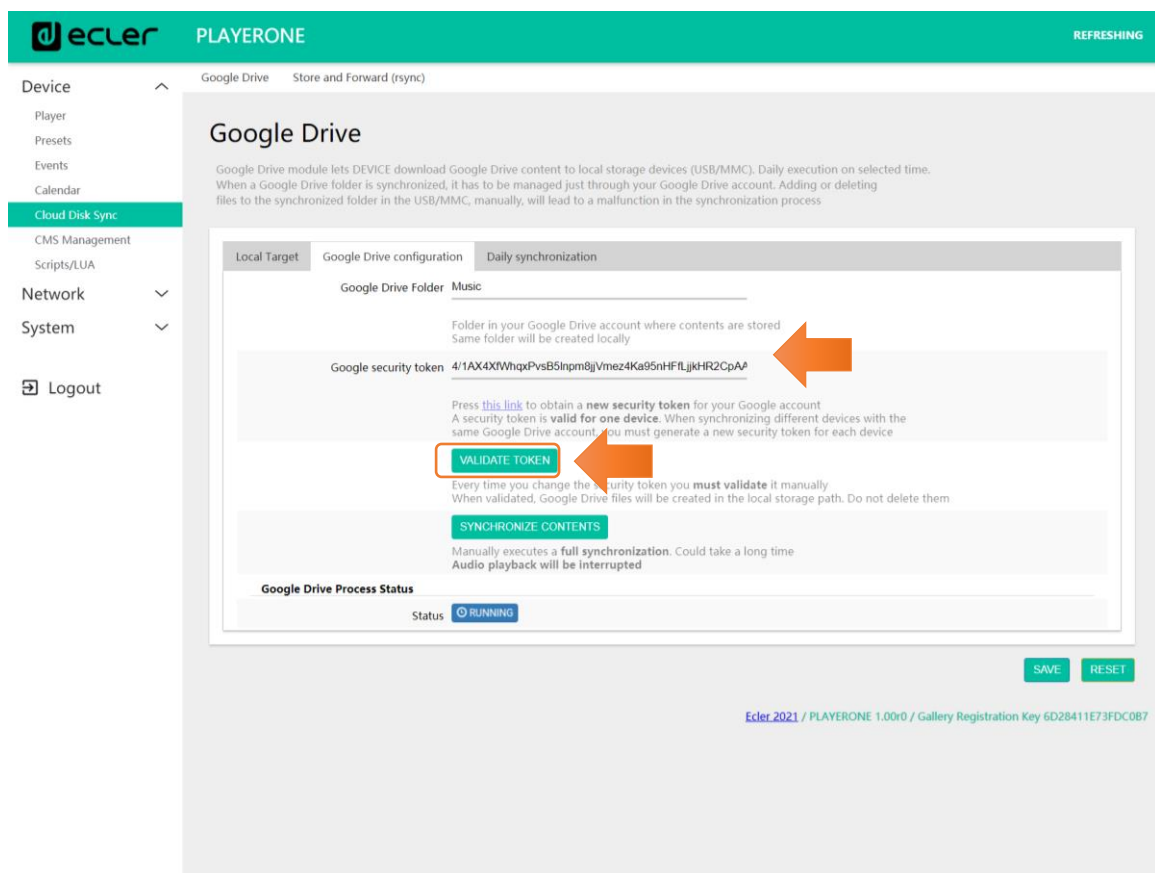


Figure 46

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

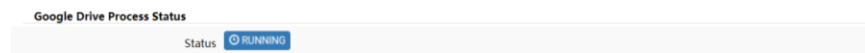


Figure 47

- 8) Une fois le processus de validation terminé, deux messages peuvent s'afficher sous « Google Drive Process Status » :

- OK : validation réussie. Vous pouvez procéder à la synchronisation de contenu.

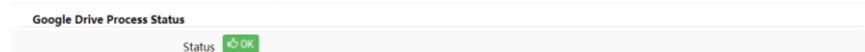


Figure 48

- FAILED : erreur de validation

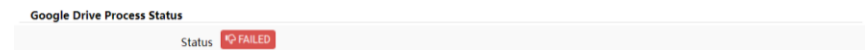


Figure 49

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

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

**Considérations :**

- Ce processus peut prendre beaucoup de temps si c'est la première fois qu'il est exécuté ou si des modifications importantes ont été apportées à votre dossier Google Drive. Le temps nécessaire dépend du nombre de fichiers audio à synchroniser.
- La lecture audio sera interrompue pendant la synchronisation.

- Ne déconnectez pas votre appareil d'Internet ou du secteur pendant le processus de synchronisation.
- **Google Drive Process Status** : indique l'état de synchronisation du contenu.
  - **OK** : la validation/synchronisation a été effectuée avec succès.
  - **RUNNING** : processus de validation/synchronisation en cours.
  - **FAILED** : erreur de validation/synchronisation.

### 13.5.1.3 Daily synchronization (synchronisation quotidienne)

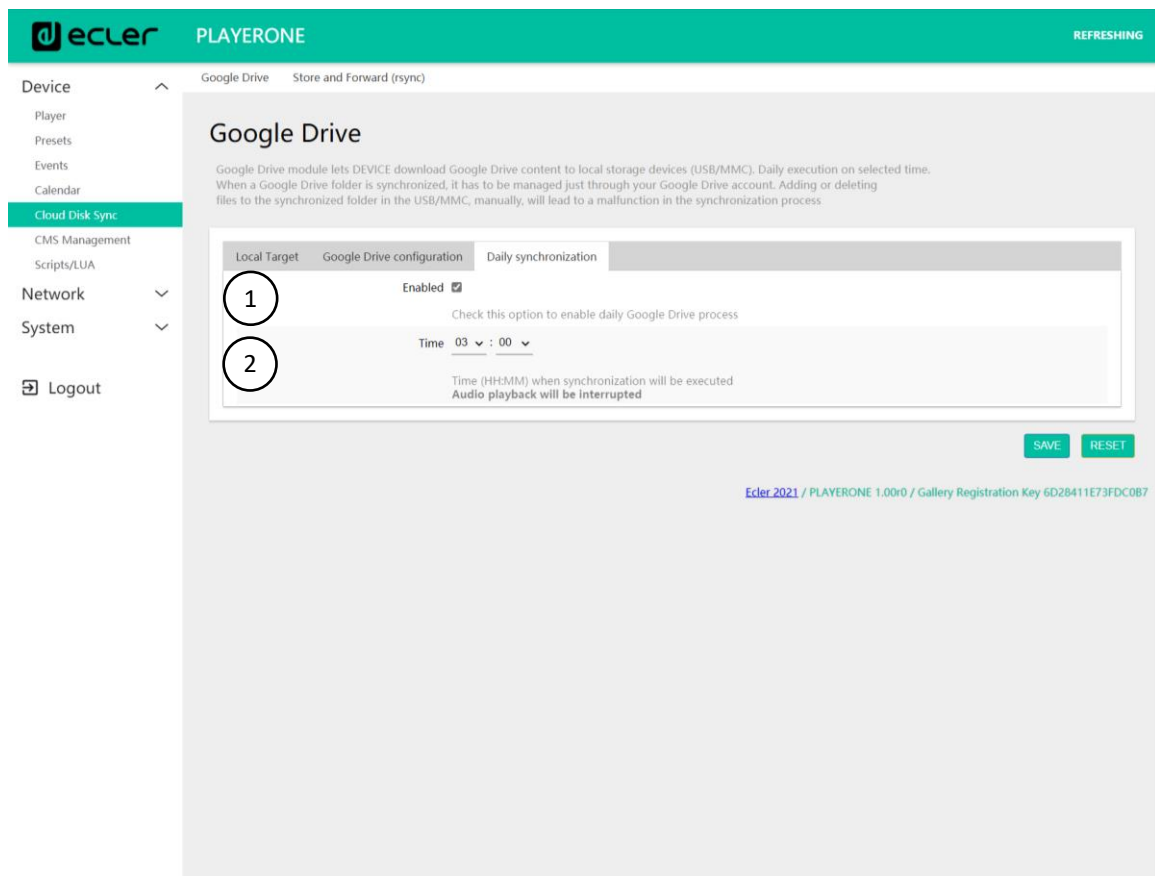


Figure 50 : synchronisation quotidienne (Daily synchronization)

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

**Conseil** : sélectionnez une heure de synchronisation en dehors des heures de fonctionnement du lecteur. Veuillez noter que l'opération de téléchargement de contenu depuis le cloud peut prendre plusieurs minutes (en fonction de la taille des fichiers, du nombre de fichiers à télécharger et du débit de la connexion Internet). N'éteignez pas le lecteur pendant cette opération ou avant son exécution.

### 13.5.2 Store and Forward (rsync)

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

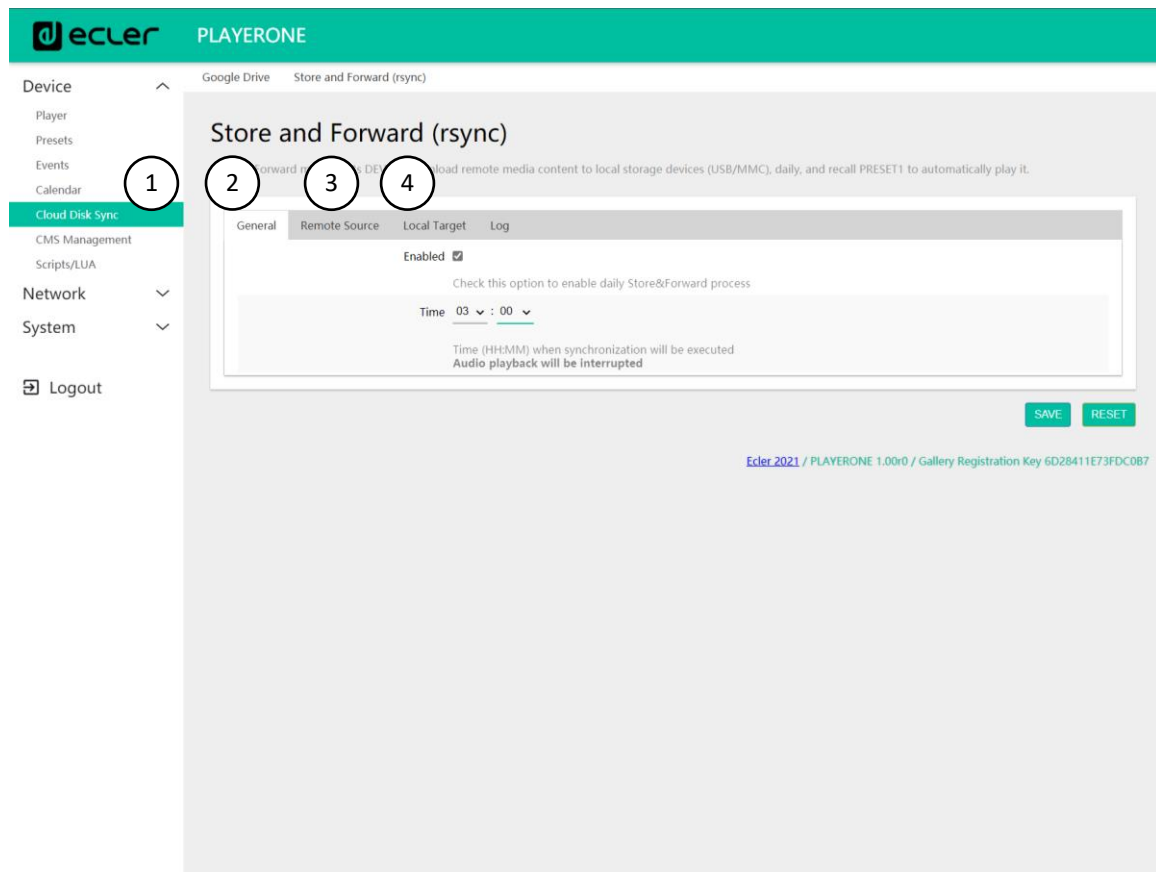


Figure 51 : module Store & Forward

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

Pour plus d'informations sur le service Store and Forward, veuillez vous référer à [Annexe I: configuration du serveur SSH pour Store and Forward](#)

### 13.5.2.1 General (paramètres généraux)

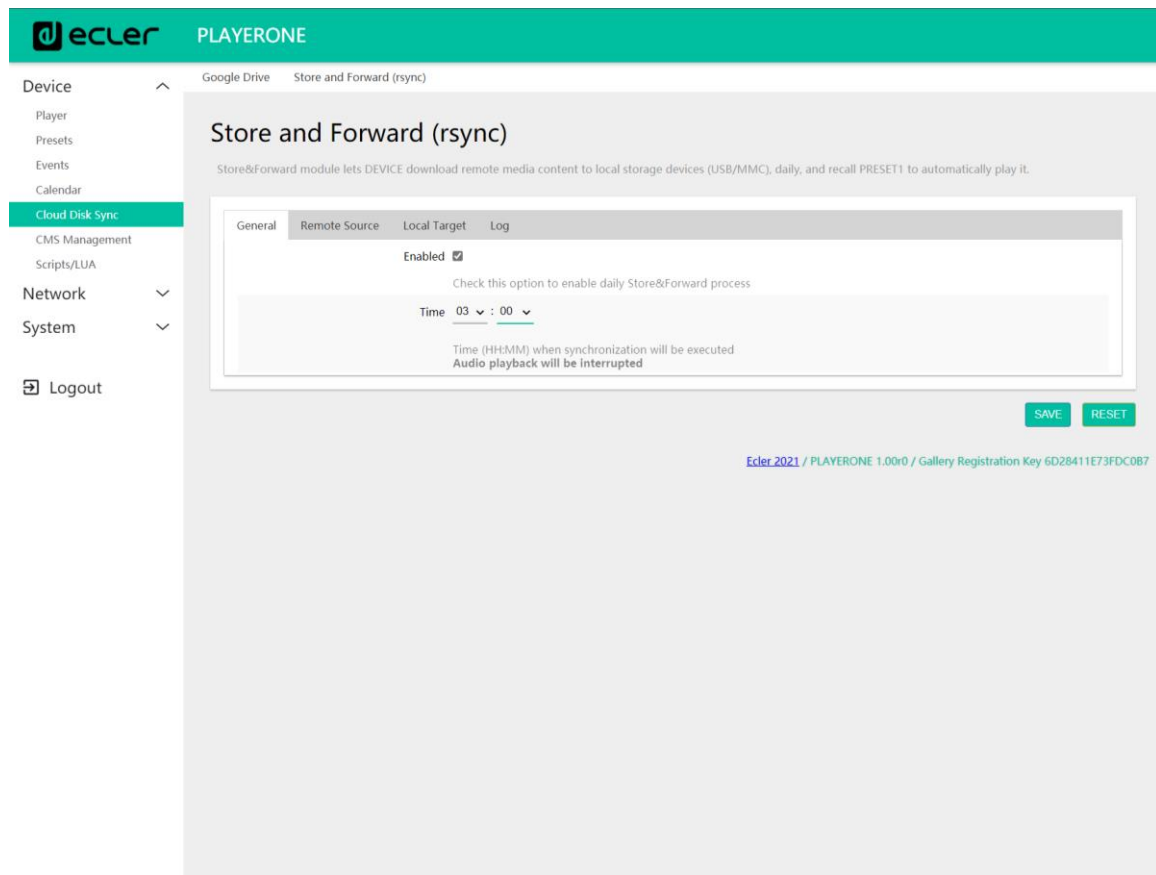


Figure 52 : Store and Forward, onglet General

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

### 13.5.2.2 Remote source (source distante)

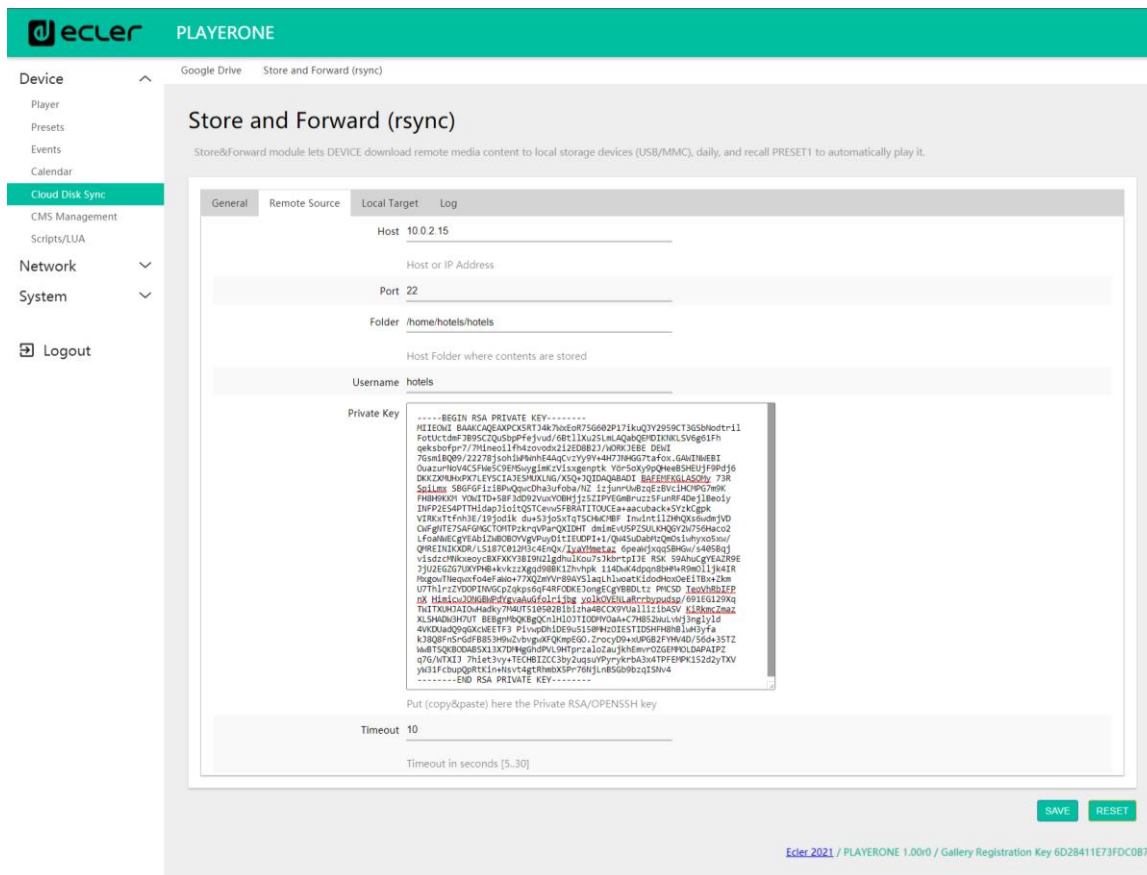


Figure 53 : Store and Forward, onglet Remote source

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

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



### 13.5.2.3 Local target (cible locale)

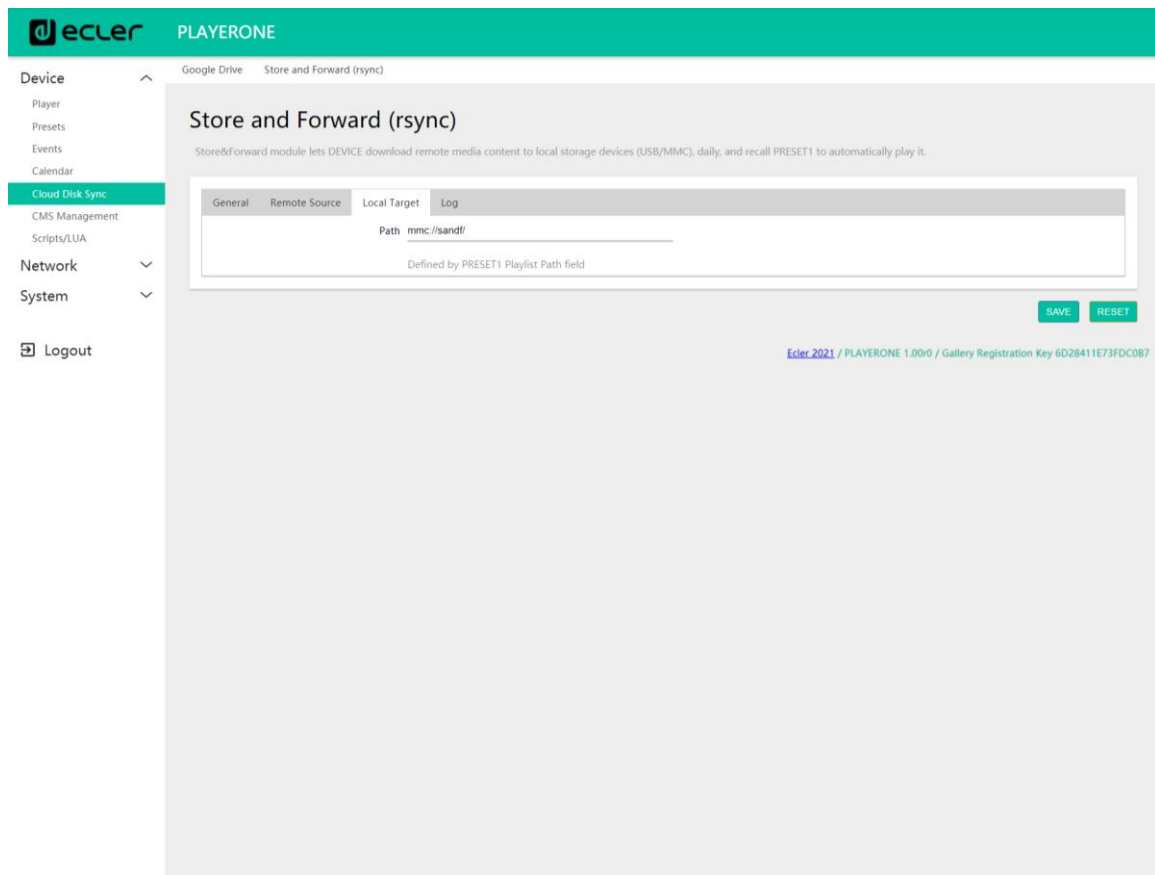


Figure 54 : Store and Forward, onglet Local target

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

### 13.5.2.4 Log (journal)

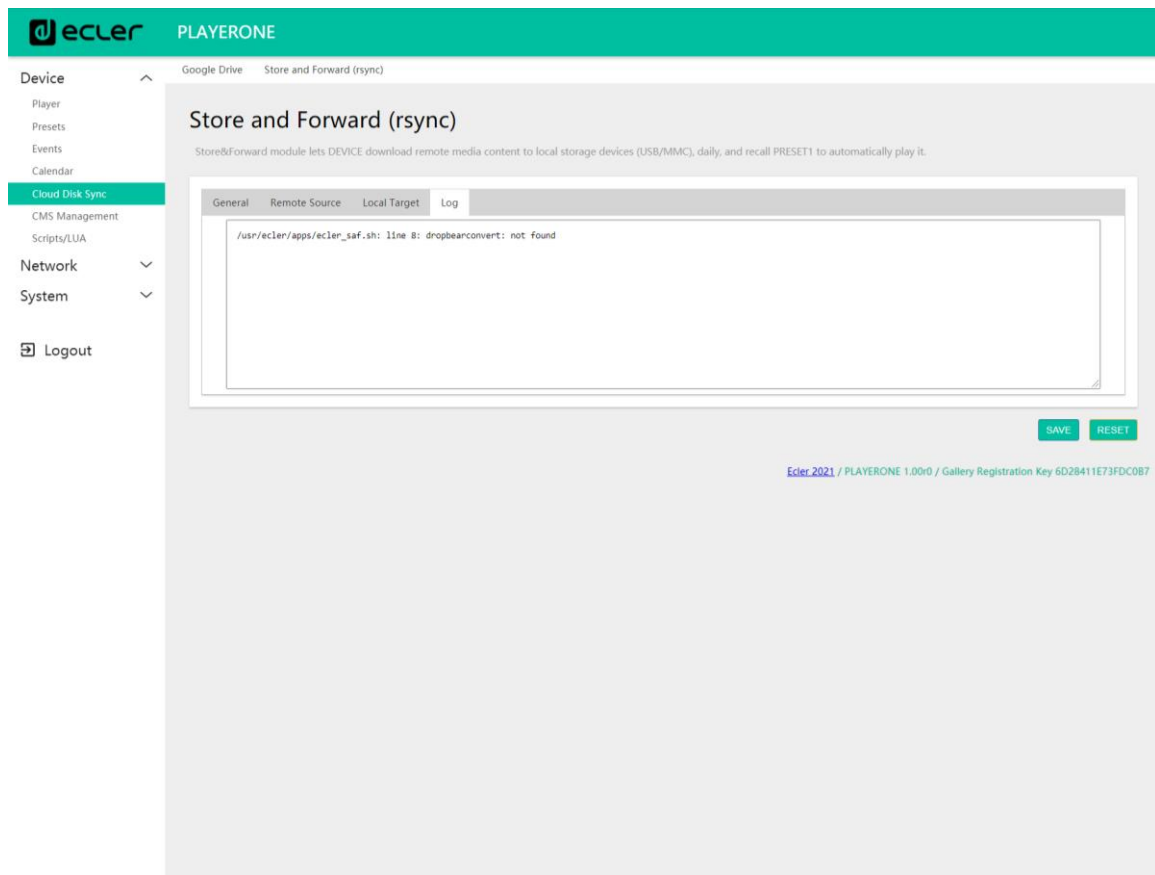


Figure 55 : Store and Forward, onglet Log

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

## 13.6 CMS Management (gestion par CMS)

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

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

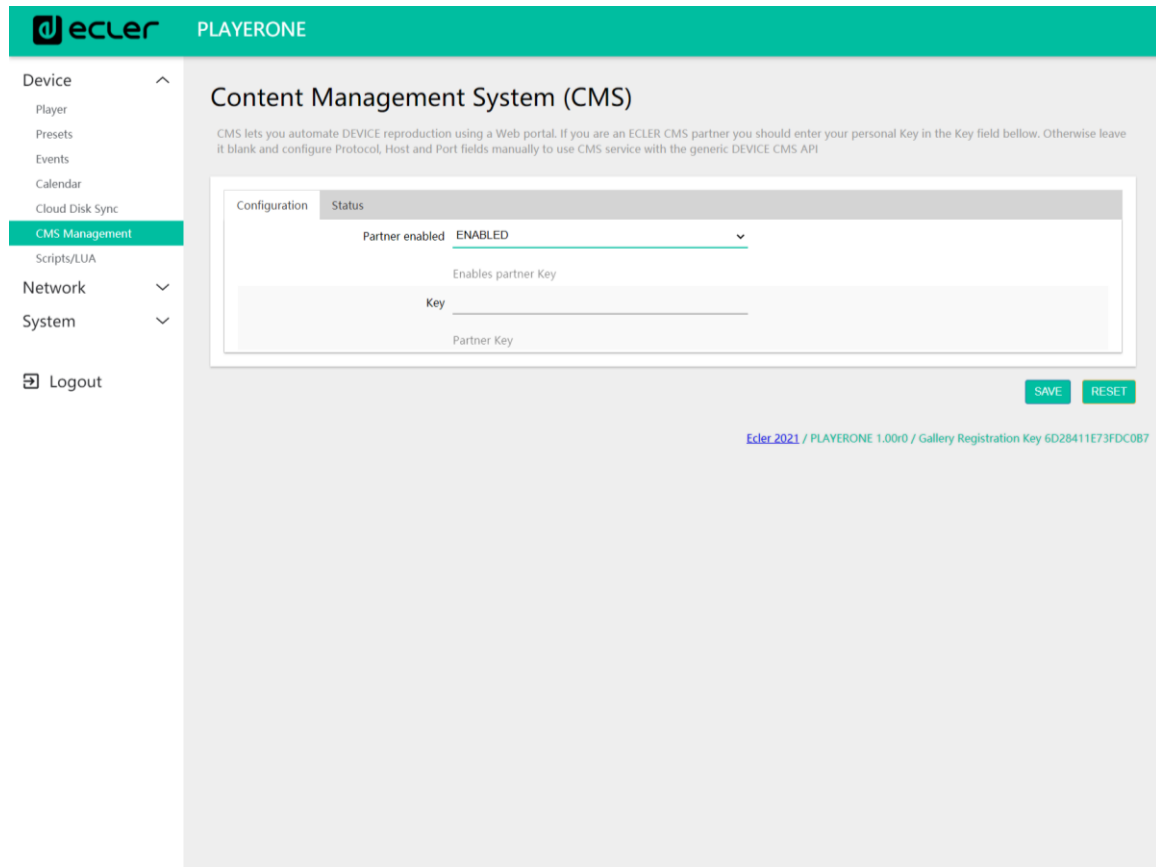


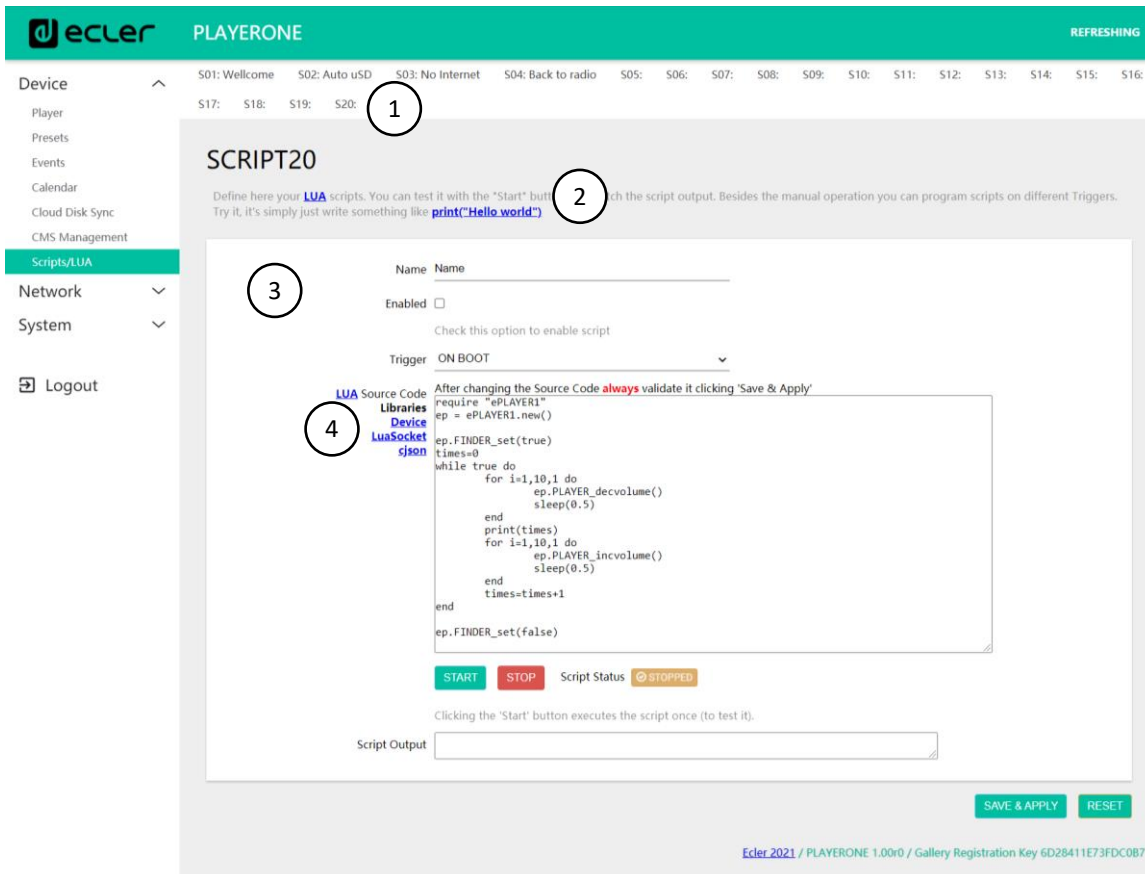
Figure 56 : CMS

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

### 13.7 Scripts/LUA

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

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



The screenshot displays the configuration page for 'SCRIPT20' in the Ecler PlayerONE interface. The page title is 'SCRIPT20' and it includes a brief instruction: 'Define here your LUA scripts. You can test it with the "Start" button. Try it, it's simply just write something like `print("Hello world")`'. The configuration form includes a 'Name' field, an 'Enabled' checkbox, and a 'Trigger' dropdown menu set to 'ON BOOT'. A note states: 'After changing the Source Code **always** validate it clicking "Save & Apply"'. The 'Source Code' field contains the following Lua script:

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

Below the code editor are buttons for 'START', 'STOP', and 'Script Status' (which is currently 'STOPPED'). A 'Script Output' field is provided for the results. At the bottom right, there are 'SAVE & APPLY' and 'RESET' buttons. The footer contains the text: 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figure 57 : exemple de script

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

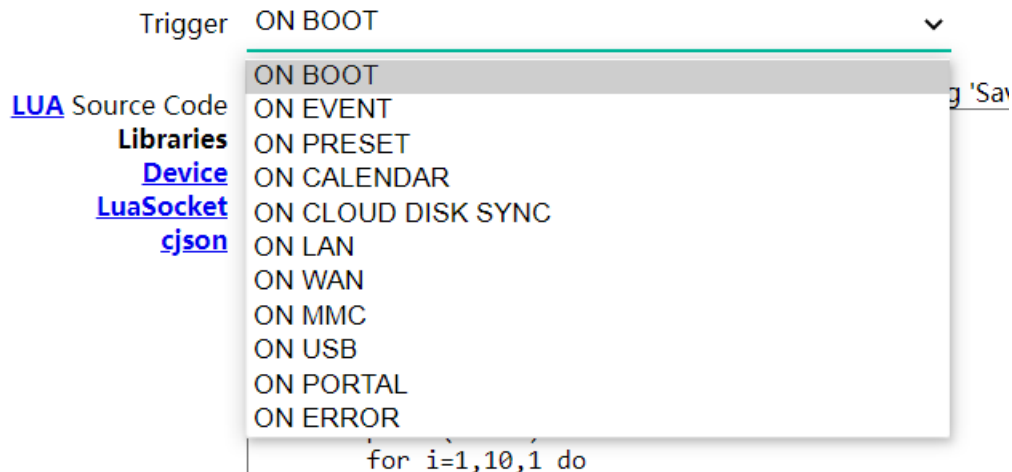
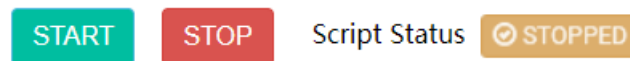


Figure 58 : stimuli disponibles

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

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



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

Figure 59 : boutons d'exécution de script

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

Script Output

Figure 60 : exemple de valeur renvoyée par un script

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

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

**Votre imagination est la seule limite !**

### 13.7.1 Exemple de script 1 :

#### Afficher des messages sur l'écran LCD

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

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

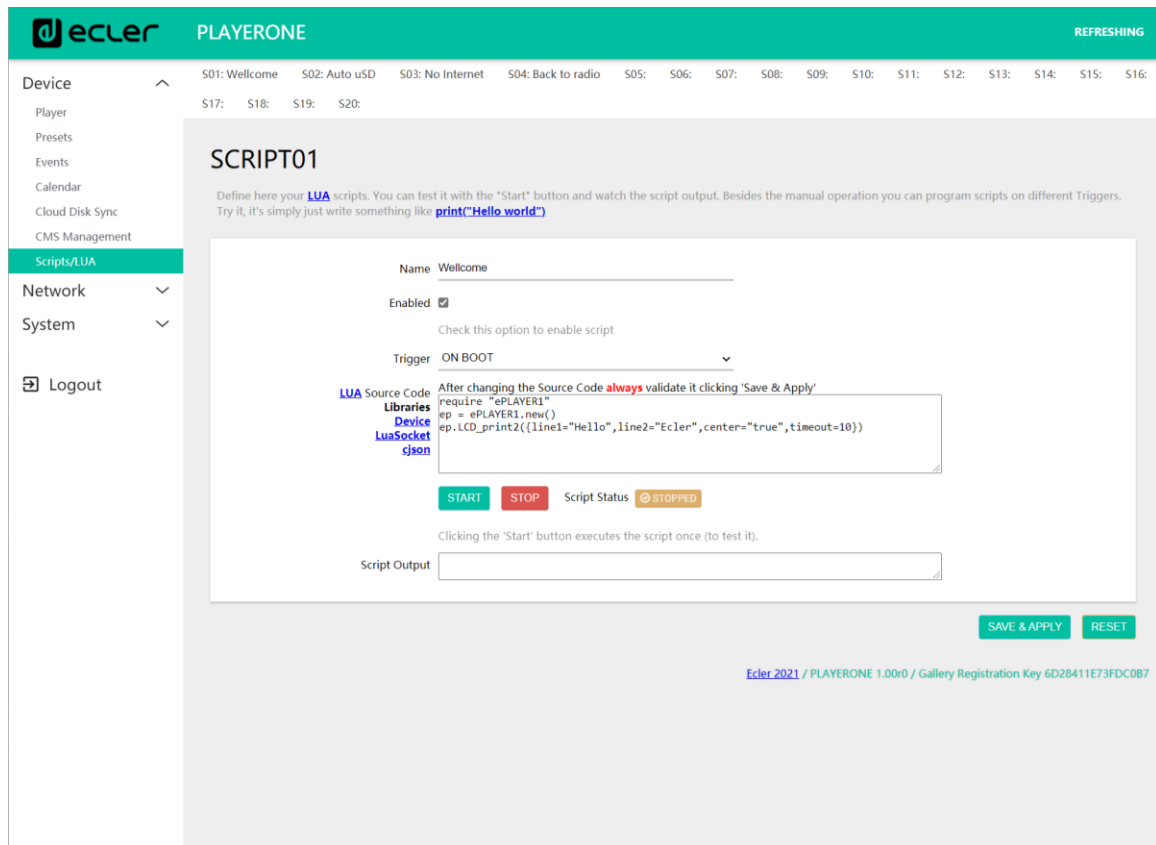


Figure 61

```
require "ePLAYER1"

ep = ePLAYER1.new()

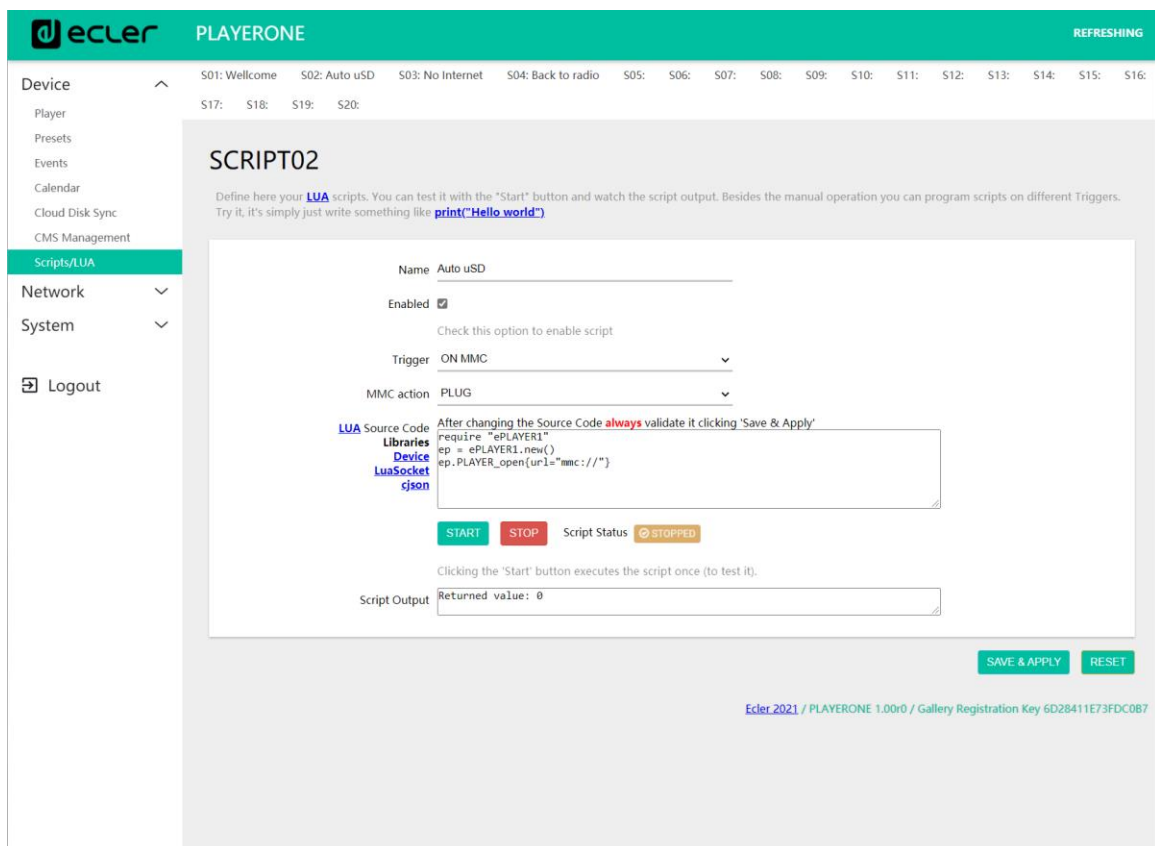
ep.LCD_print2({line1="Hello",line2="Ecler",center="true",timeout=10})
```

### 13.7.2 3.7.2. Exemple de script 2 :

#### Lire automatiquement les cartes uSD lorsqu'elles sont insérées

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

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



The screenshot shows the 'SCRIPT02' configuration page in the ecler PLAYERONE interface. The page has a teal header with the ecler logo and 'PLAYERONE' text. A navigation menu on the left includes 'Device', 'Scripts/LUA', 'Network', and 'System'. The main content area is titled 'SCRIPT02' and contains the following configuration:

- Name:** Auto uSD
- Enabled:**
- Trigger:** ON MMC
- MMC action:** PLUG
- LUA Source Code:**

```
require "ePLAYER1"
ep = ePLAYER1.new()
ep.PLAYER_open(url="mmc://")
```
- Script Status:** STOPPED
- Script Output:** Returned value: 0

Buttons for 'START', 'STOP', 'SAVE & APPLY', and 'RESET' are visible. A footer note reads: 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figure 62

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

```



### 13.7.3 Exemple de script 3 :

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

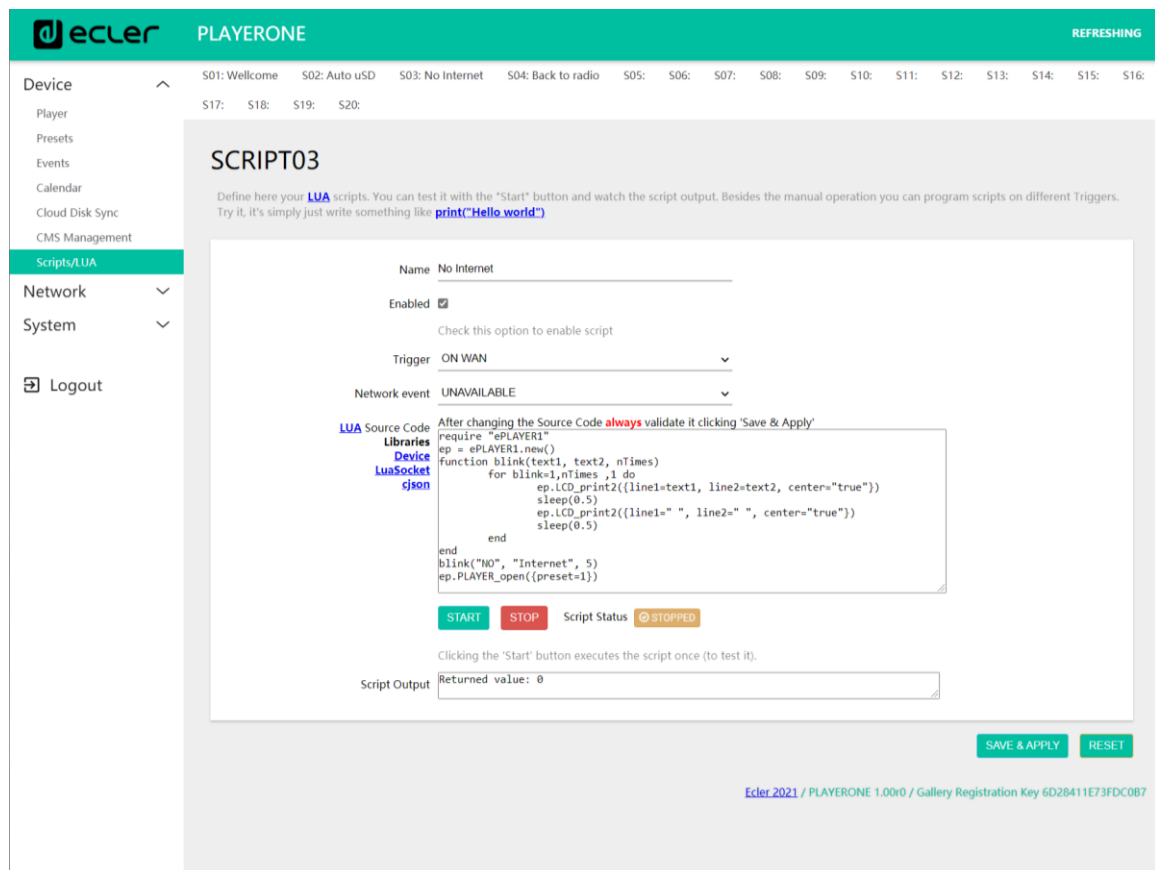


Figure 63

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

### 13.7.4 Exemple de script 4 :

#### Diffuser une radio Internet lorsque la connexion Internet est rétablie.

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

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

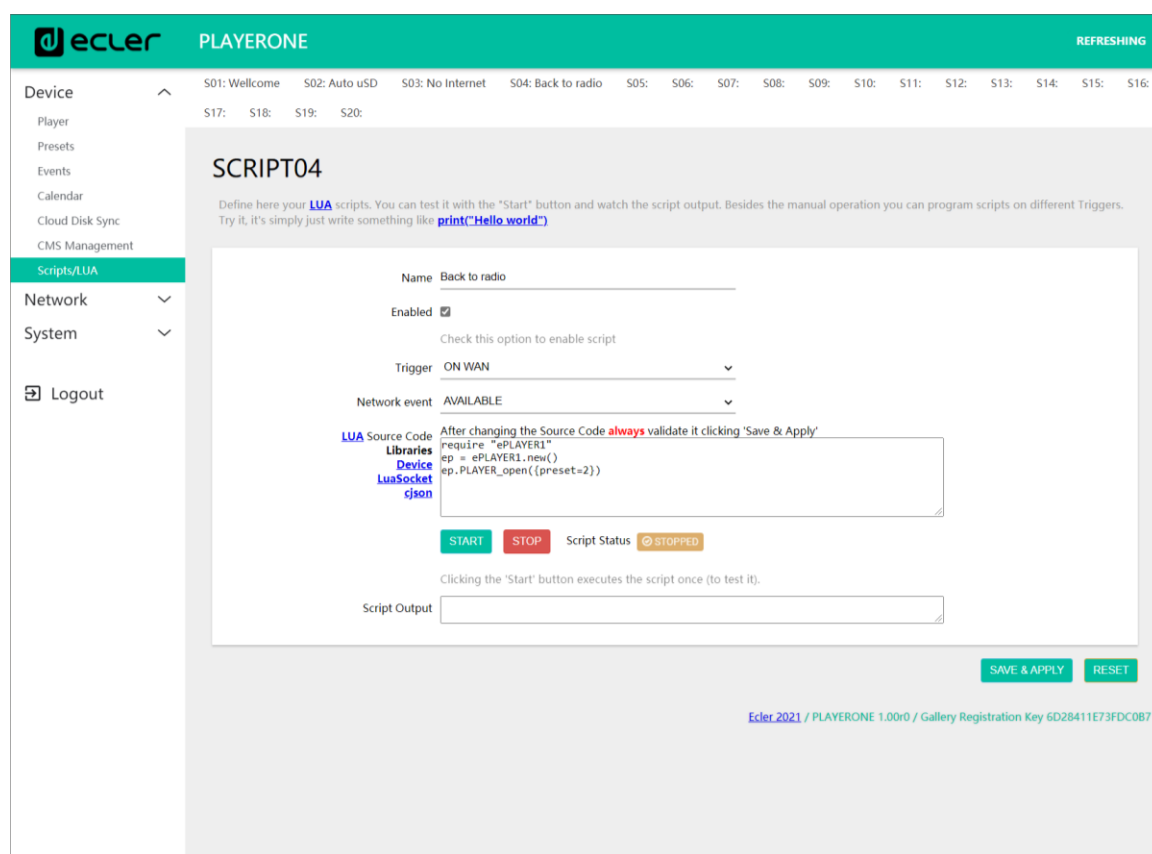


Figure 64

```
require "ePLAYER1"
```

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

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

## 14 NETWORK (réseau)

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

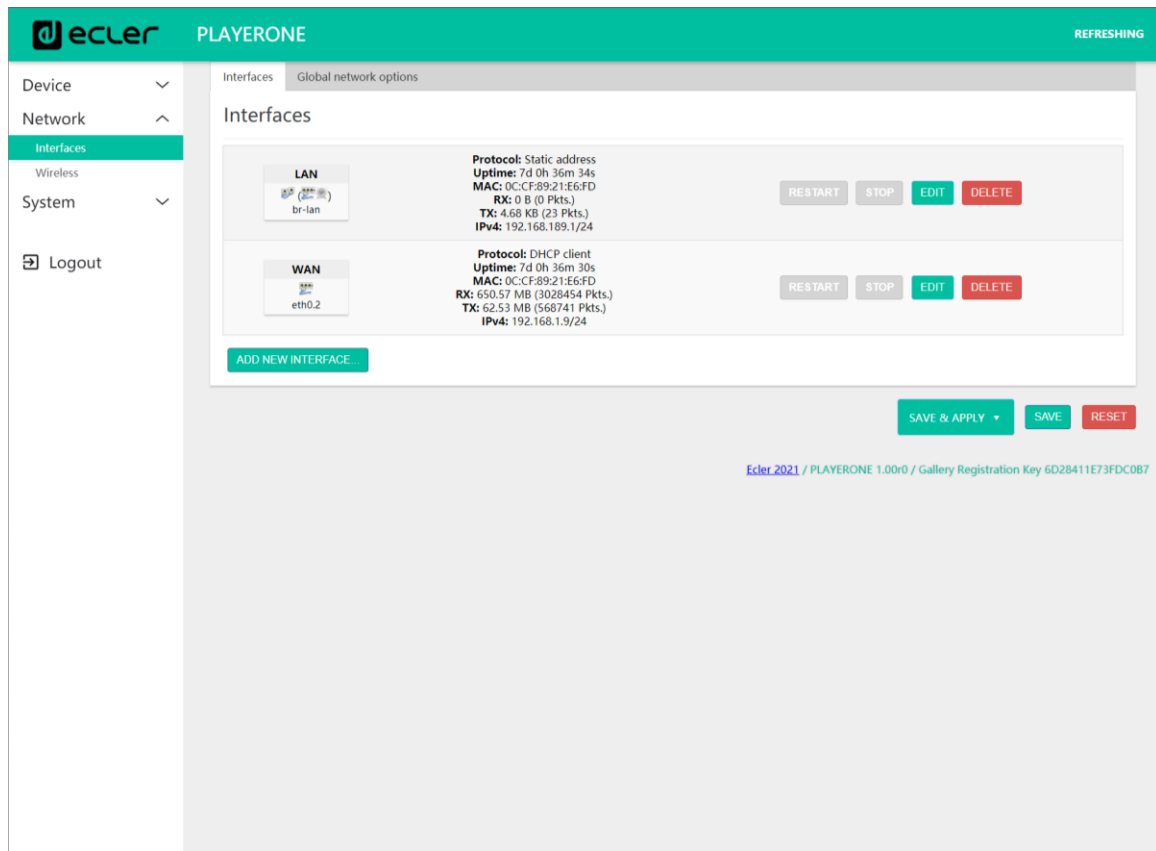


Figure 65 : Network (réseau), onglet Interfaces

- **Interfaces** : permet de modifier les paramètres de la connexion filaire par le port Ethernet RJ45 (LAN/WAN).
- **Wireless** : permet de définir les paramètres de la connexion sans fil par l'interface Wi-Fi.

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

## 14.1 Connexion par câble RJ45

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

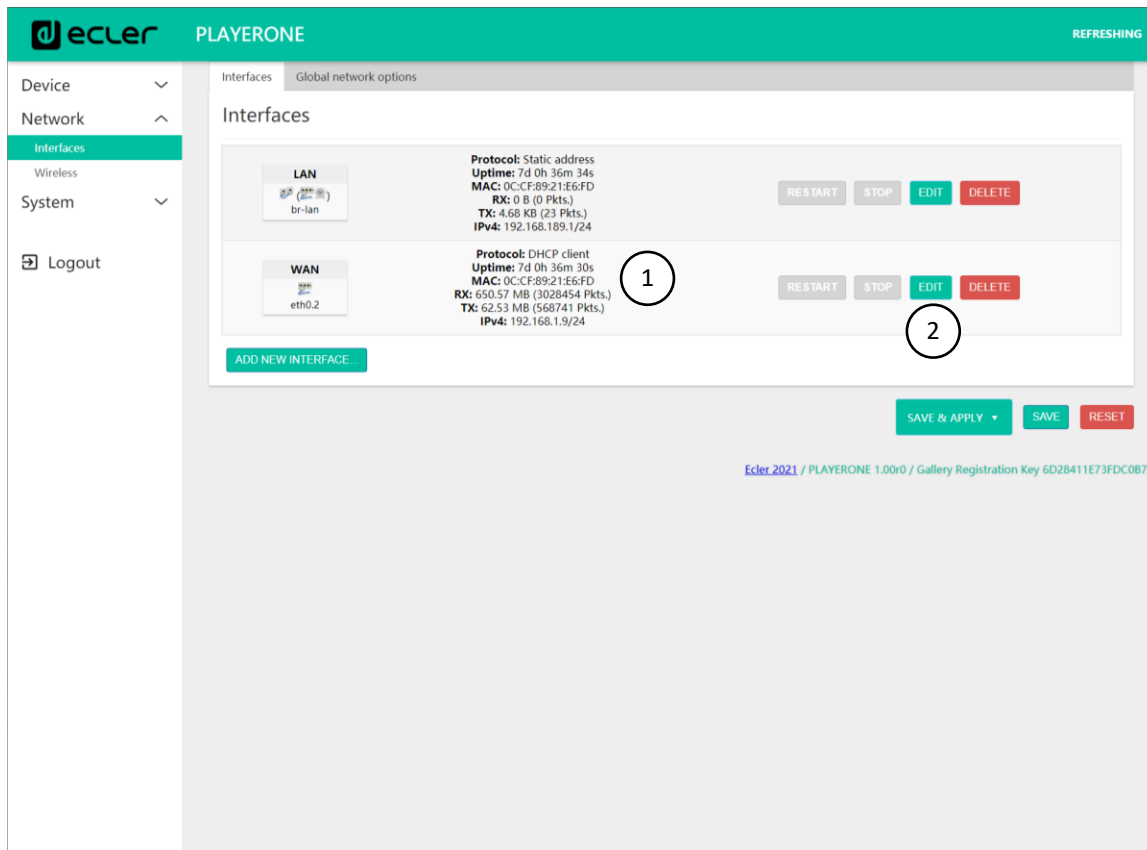


Figure 66

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

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

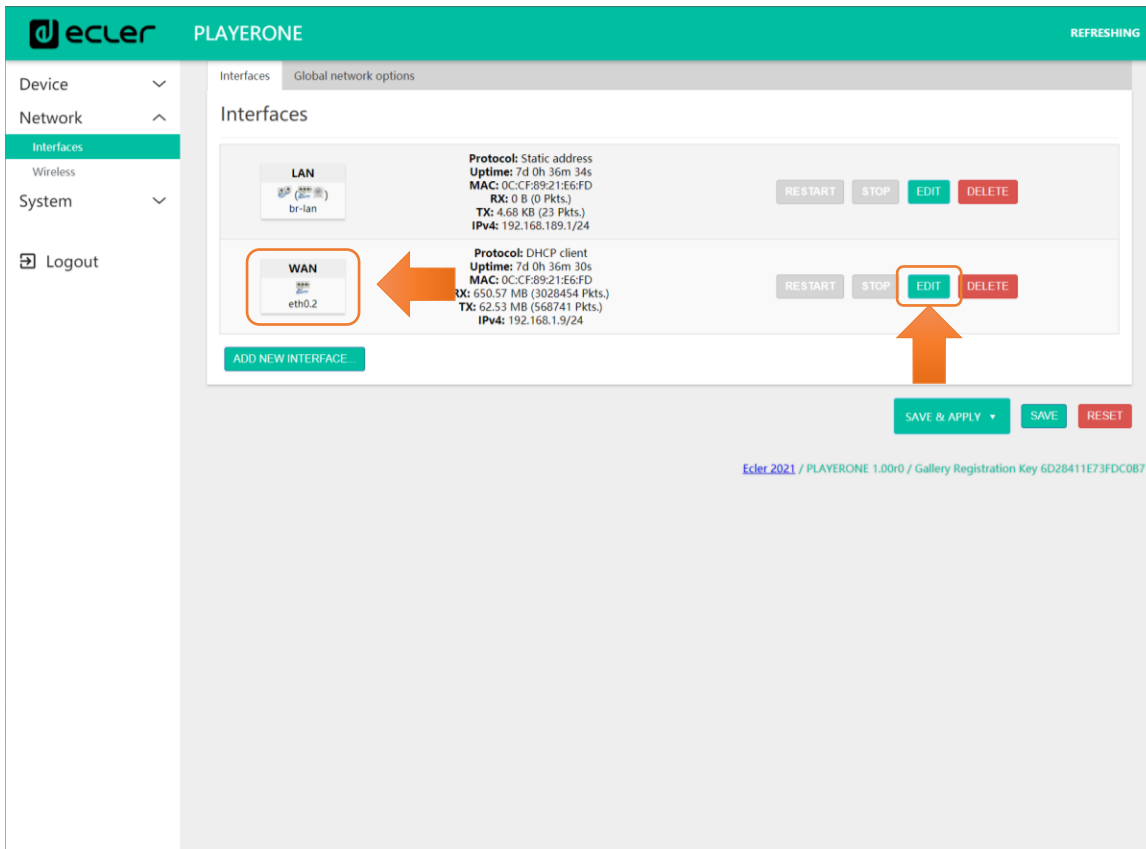


Figure 67 : accès à la configuration réseau

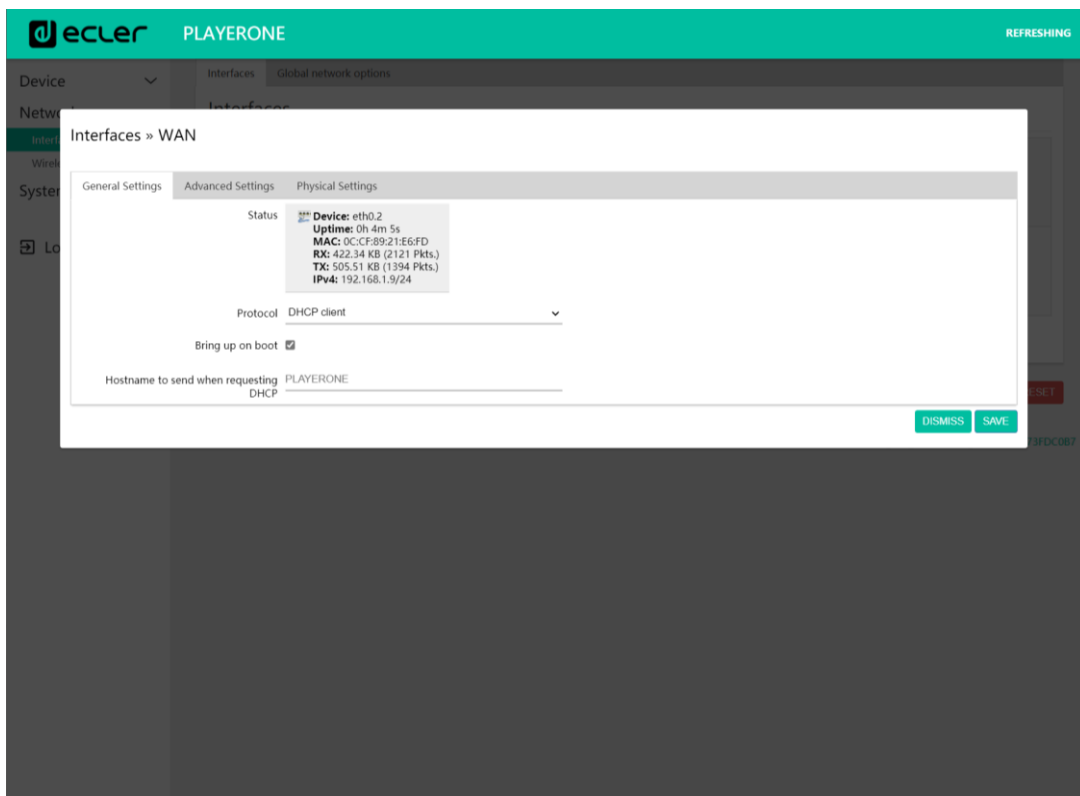


Figure 68 : modification des paramètres réseau

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

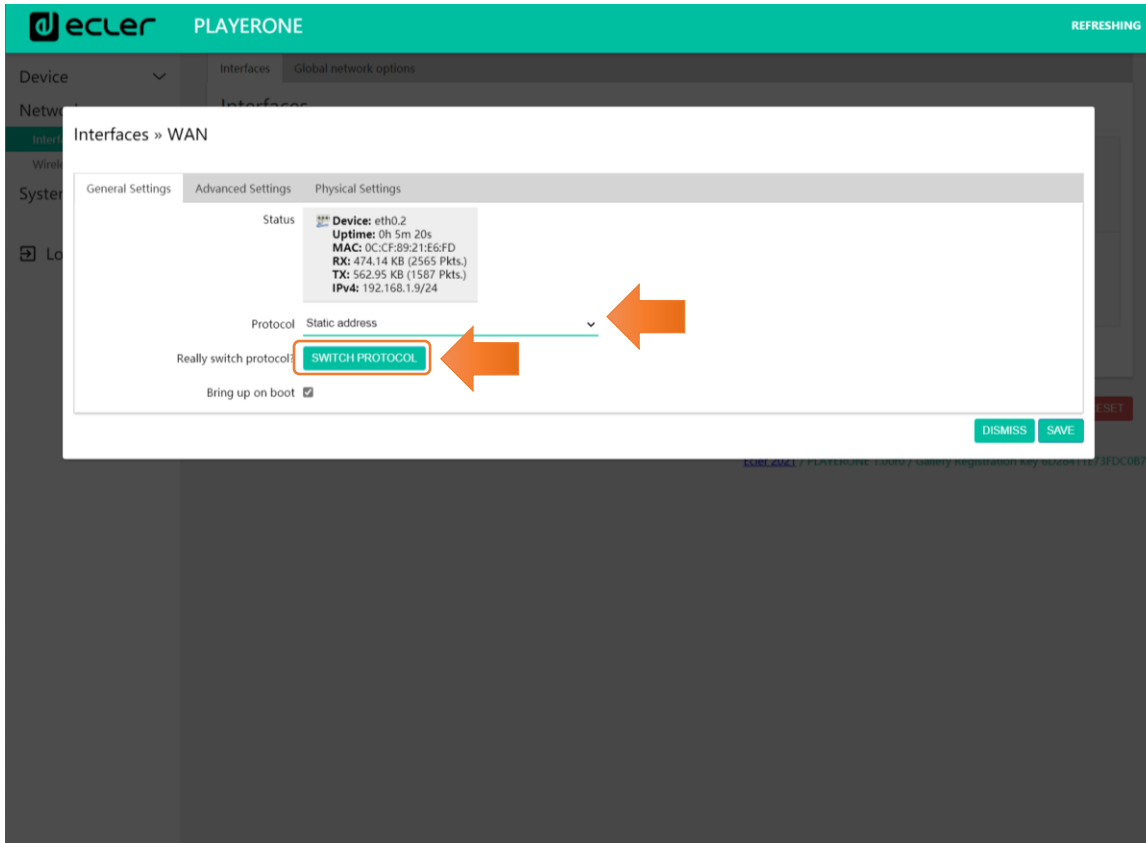


Figure 69

Configurez les paramètres réseau en fonction de votre infrastructure :

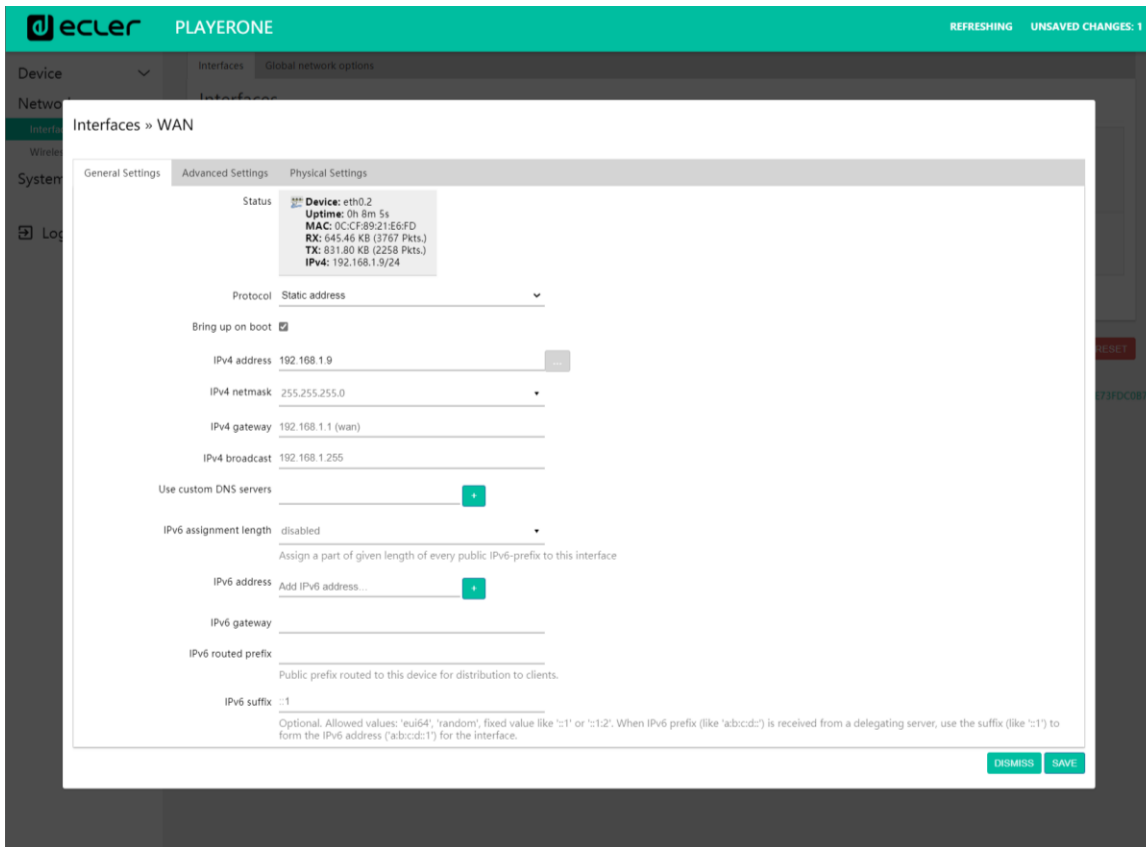


Figure 70

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

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

## 14.2 Connexion sans fil point à point

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

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

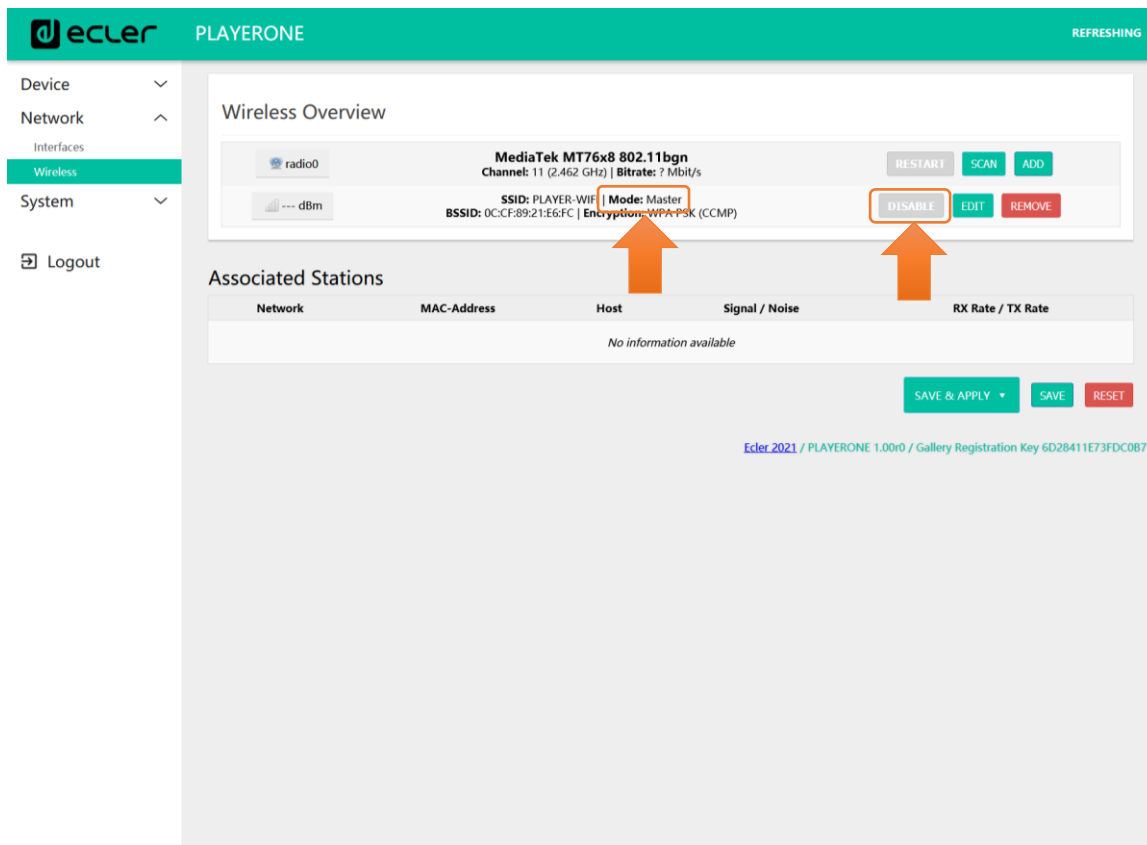


Figure 71 : configuration de l'interface Wi-Fi

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





Figure 72 : paramètres Wi-Fi sur un smartphone

Si vous avez plusieurs lecteurs Ecler dans le même système ou si vous souhaitez simplement personnaliser les paramètres d’affichage du réseau, nous vous recommandons de remplacer le SSID et le mot de passe du réseau Wi-Fi de votre ou de vos lecteurs. Pour ce faire, cliquez sur le bouton EDIT et réglez les paramètres du réseau Wi-Fi en fonction de vos besoins. Une fois les modifications effectuées, sauvegardez-les et appliquez-les.

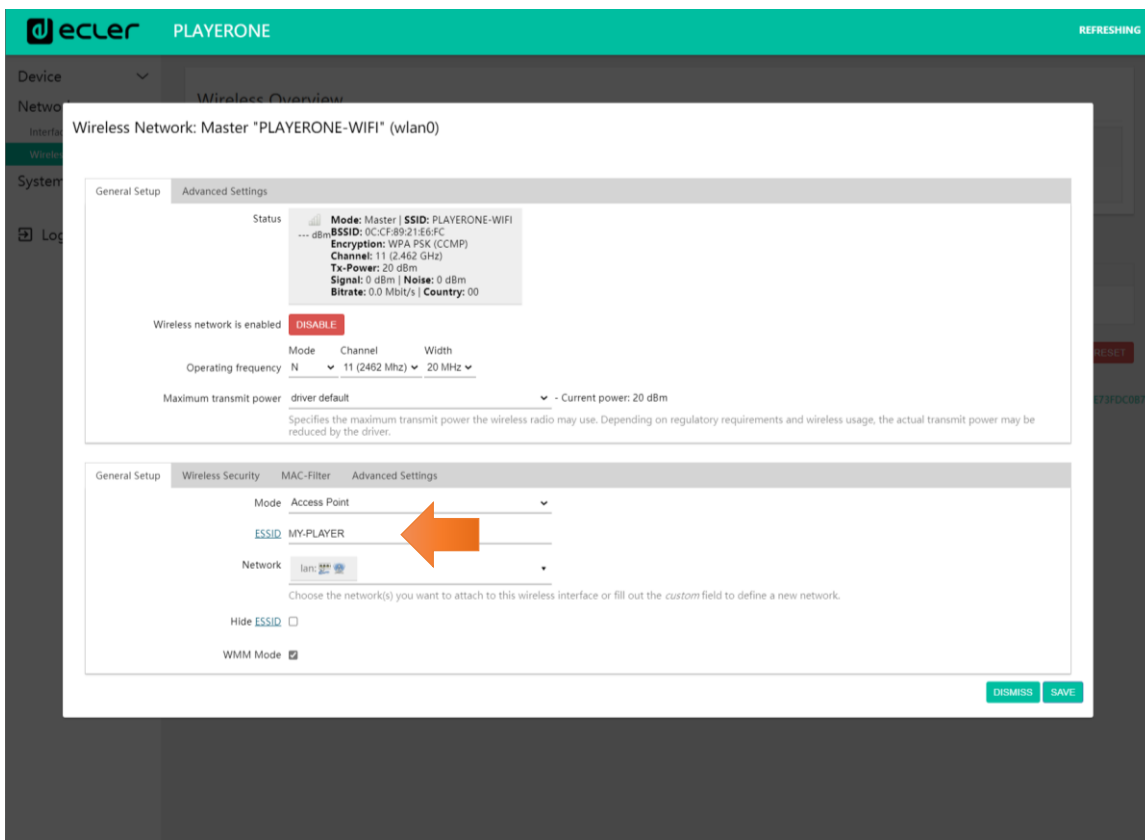


Figure 73 : changement du SSID du réseau Wi-Fi

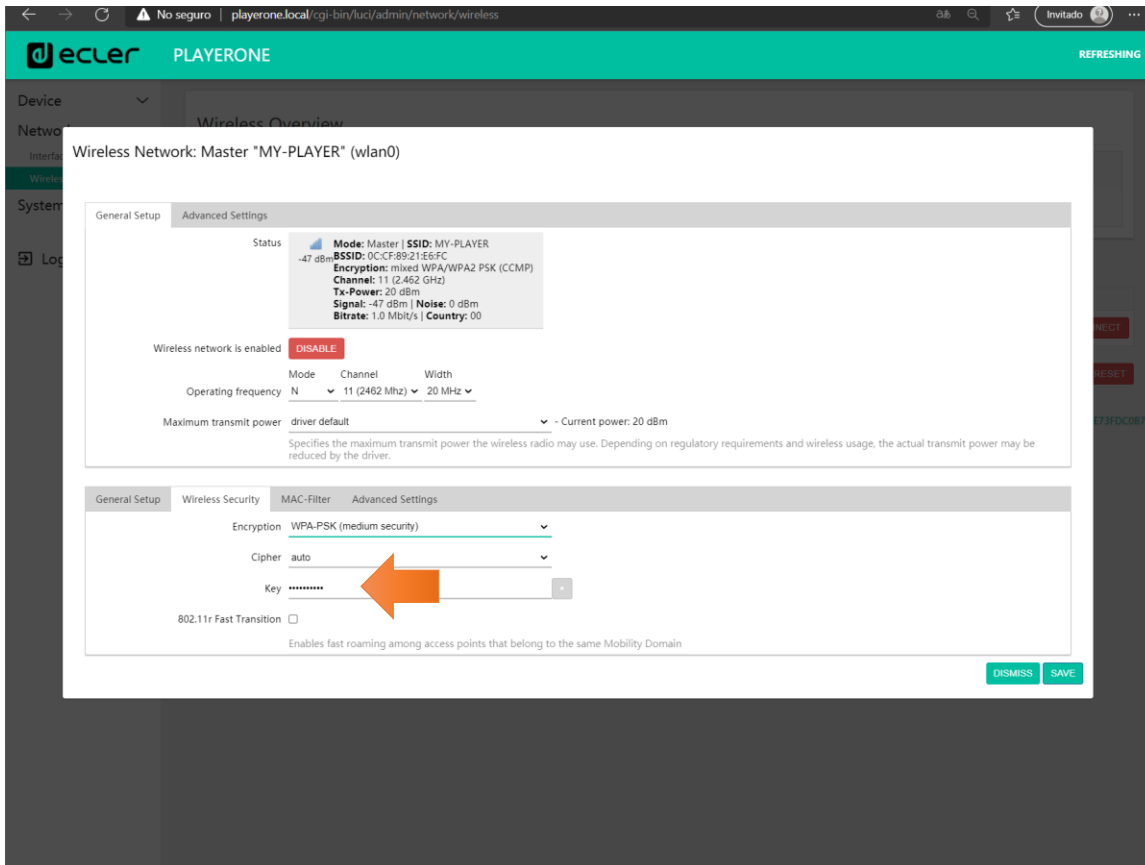


Figure 74 : changement du mot de passe Wi-Fi

### 14.3 Connexion à un réseau Wi-Fi

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

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

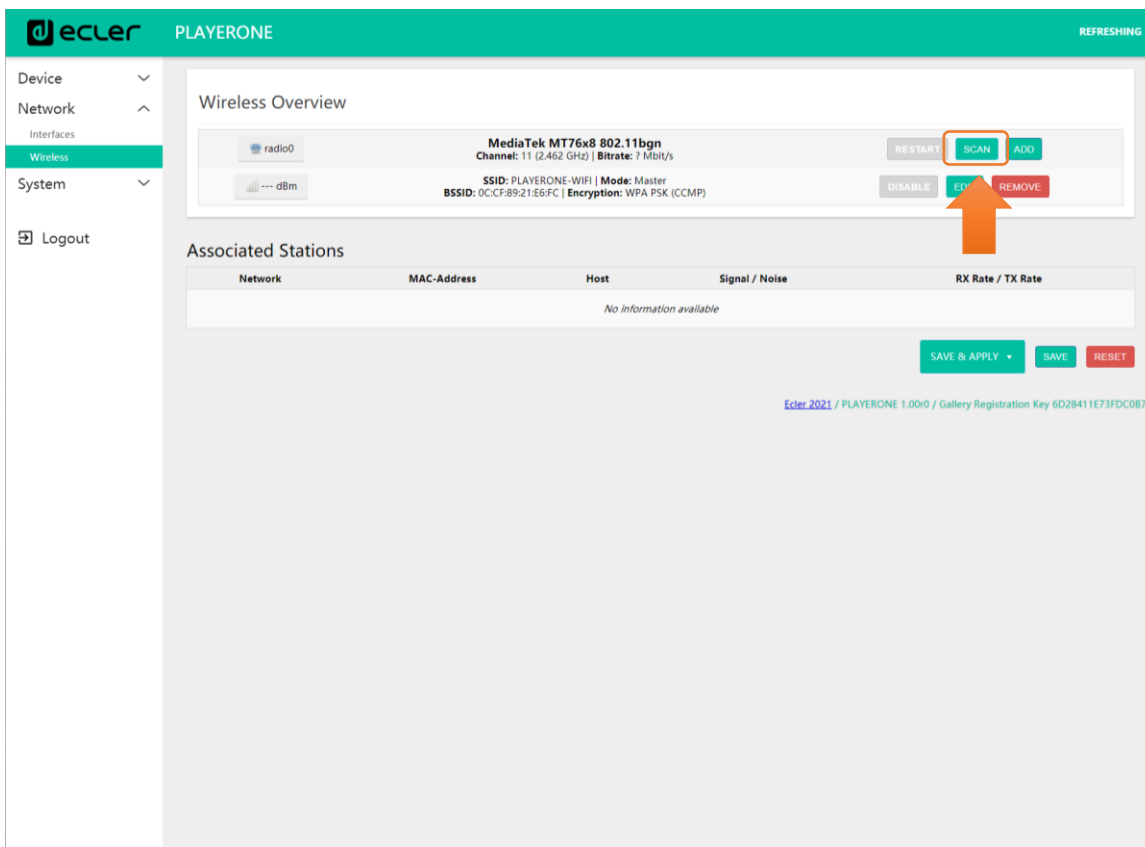


Figure 75

Sélectionnez votre réseau Wi-Fi domestique.

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

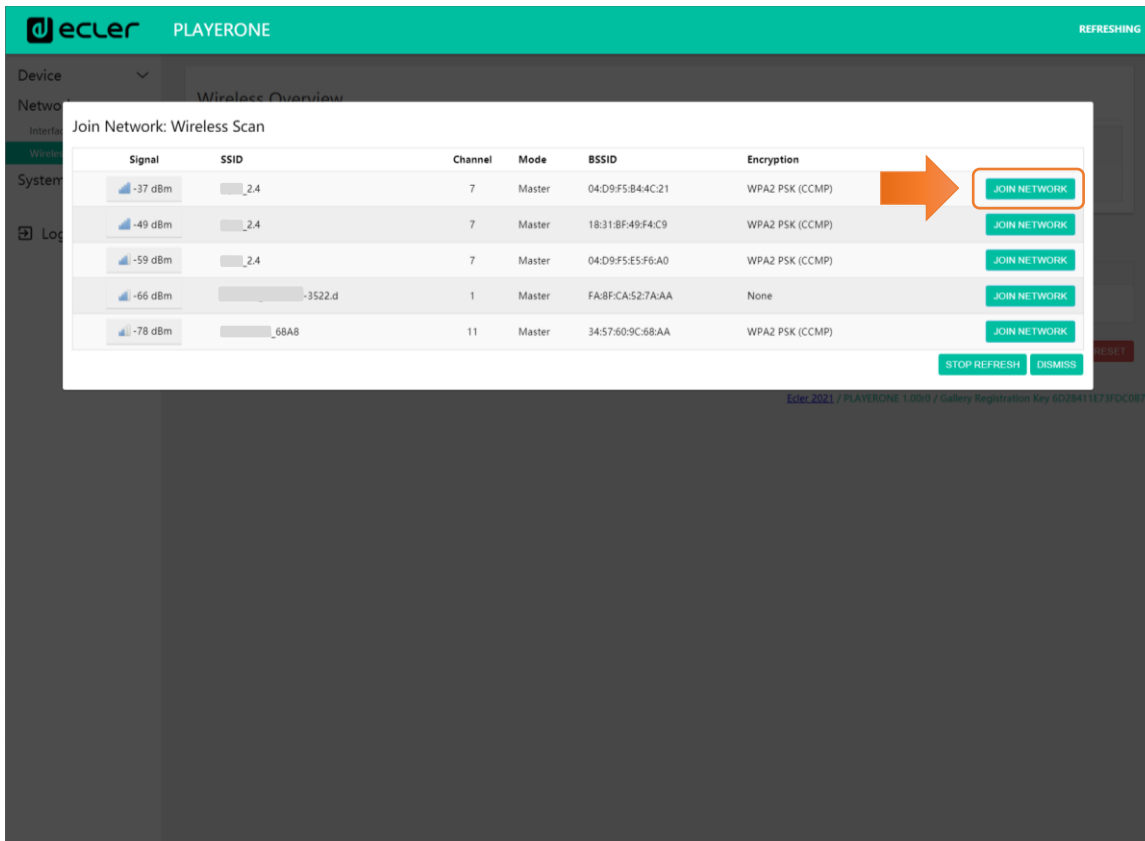


Figure 76

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

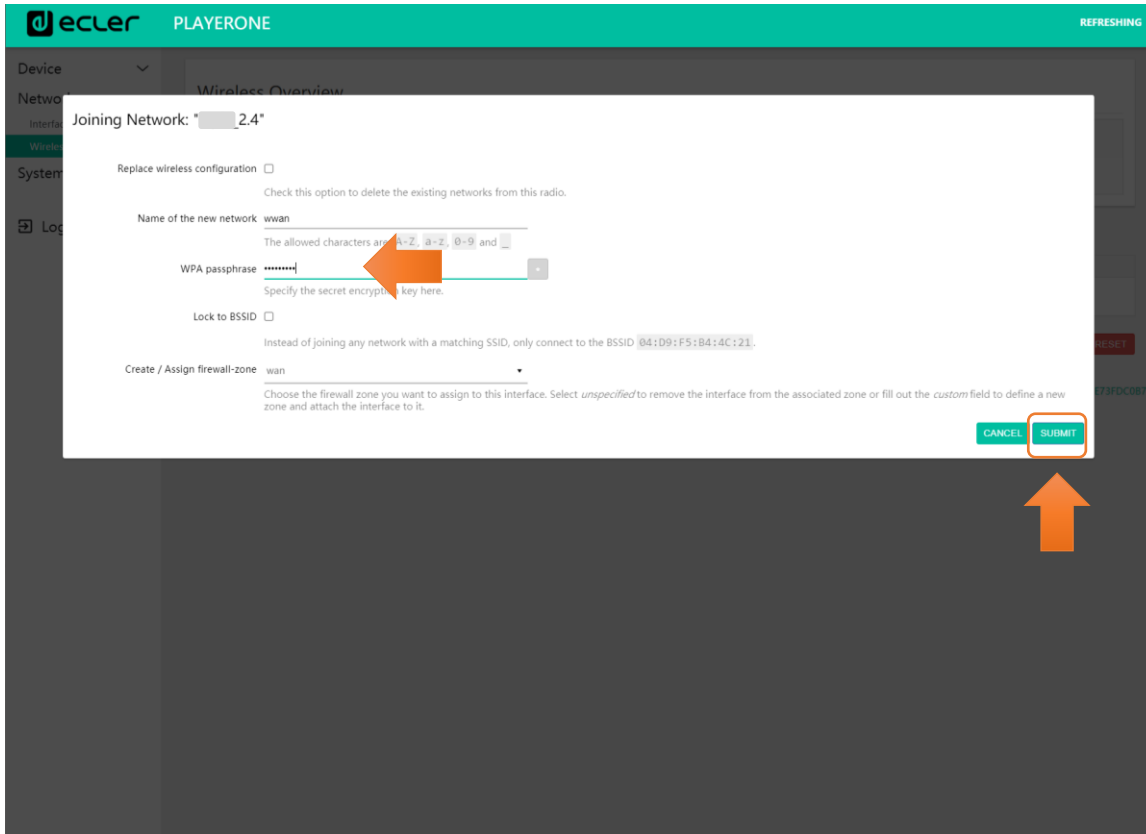


Figure 77

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

**Remarque :** le fonctionnement est passé en mode Client.

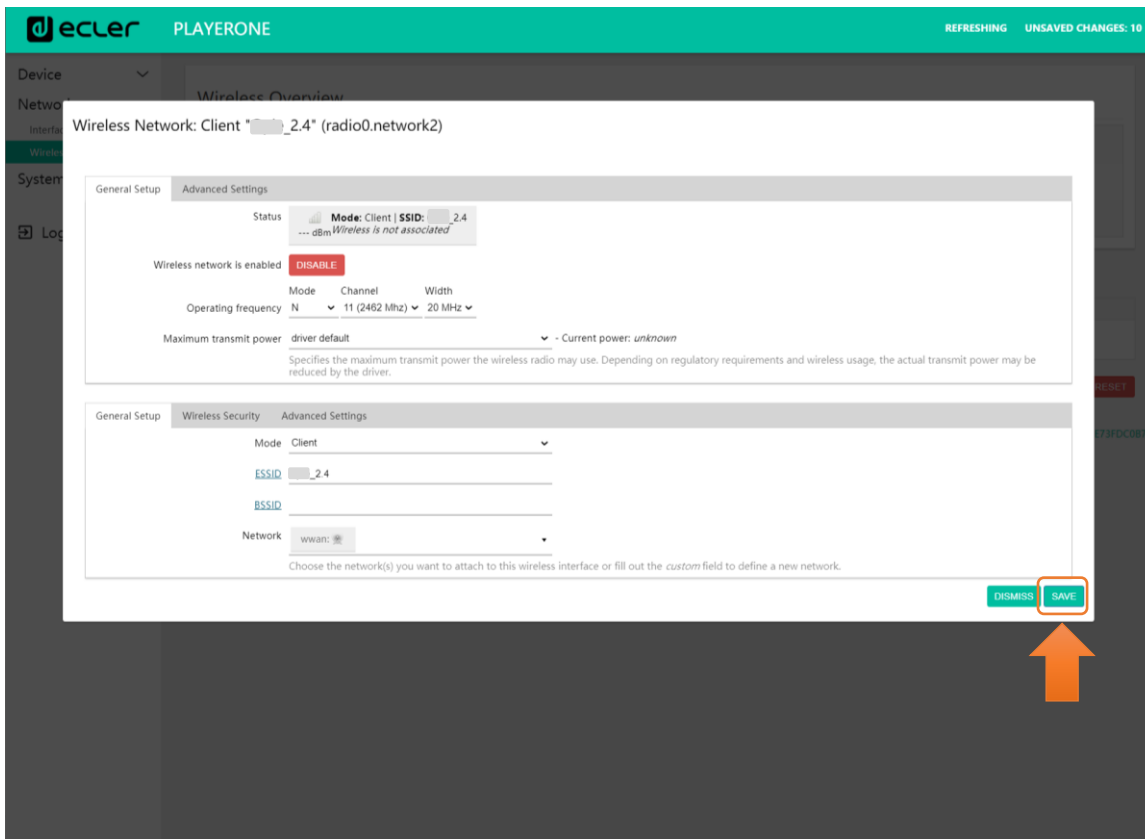
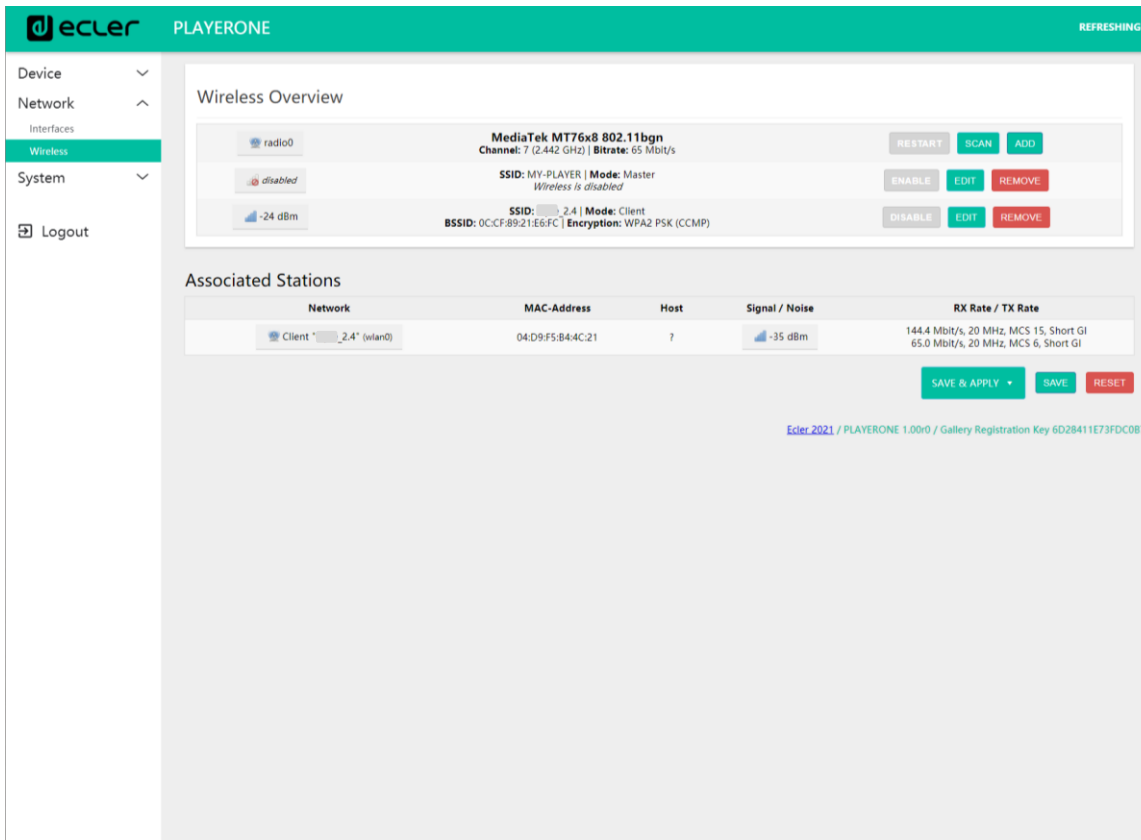


Figure 78

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



The screenshot displays the ecler PLAYERONE web interface. The top navigation bar includes the ecler logo, the text 'PLAYERONE', and a 'REFRESHING' indicator. A left sidebar contains a menu with 'Device', 'Network', 'Interfaces', 'Wireless', 'System', and 'Logout'. The main content area is titled 'Wireless Overview' and shows configuration for 'radio0' (MediaTek MT76x8 802.11bgn) and a disabled interface. Below this is a table for 'Associated Stations' with one entry: 'Client \*\_2.4\* (wlan0)' with MAC address '04:D9:F5:B4:4C:21' and signal strength '-35 dBm'. The interface includes various control buttons like 'RESTART', 'SCAN', 'ADD', 'ENABLE', 'EDIT', 'REMOVE', 'DISABLE', 'SAVE & APPLY', 'SAVE', and 'RESET'. A footer note mentions 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

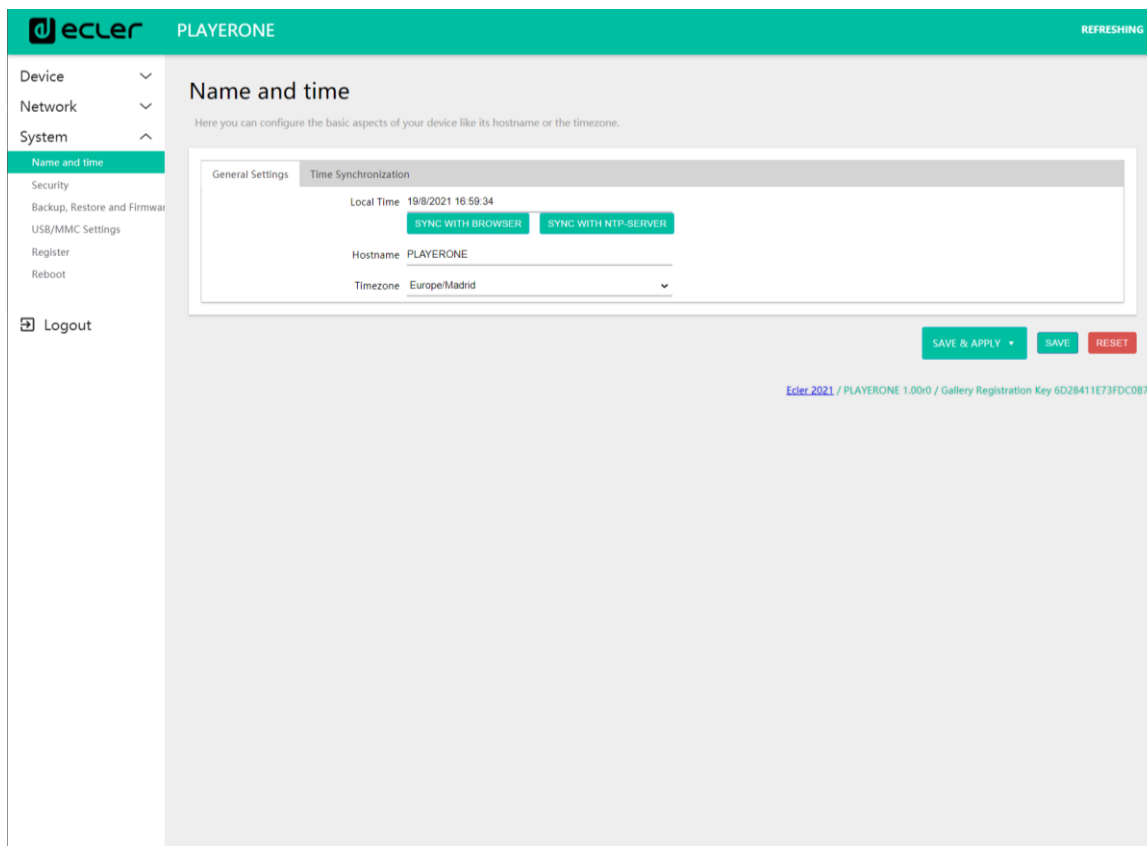
Figure 79

## 15 SYSTEM (système)

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

### 15.1 Name and Time (nom et heure)

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



The screenshot displays the 'Name and time' configuration page. On the left, a navigation menu includes 'Device', 'Network', 'System', 'Name and time' (selected), 'Security', 'Backup, Restore and Firmware', 'USB/MMC Settings', 'Register', 'Reboot', and 'Logout'. The main content area is titled 'Name and time' and contains a sub-section for 'Time Synchronization'. This section shows the 'Local Time' as 19/8/2021 16:59:34, with buttons for 'SYNC WITH BROWSER' and 'SYNC WITH NTP-SERVER'. Below this, the 'Hostname' is set to 'PLAYERONE' and the 'Timezone' is set to 'Europe/Madrid'. At the bottom right, there are buttons for 'SAVE & APPLY', 'SAVE', and 'RESET'. The footer of the page reads 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00/0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC087'.

Figure 80 : Name and Time, onglet General settings



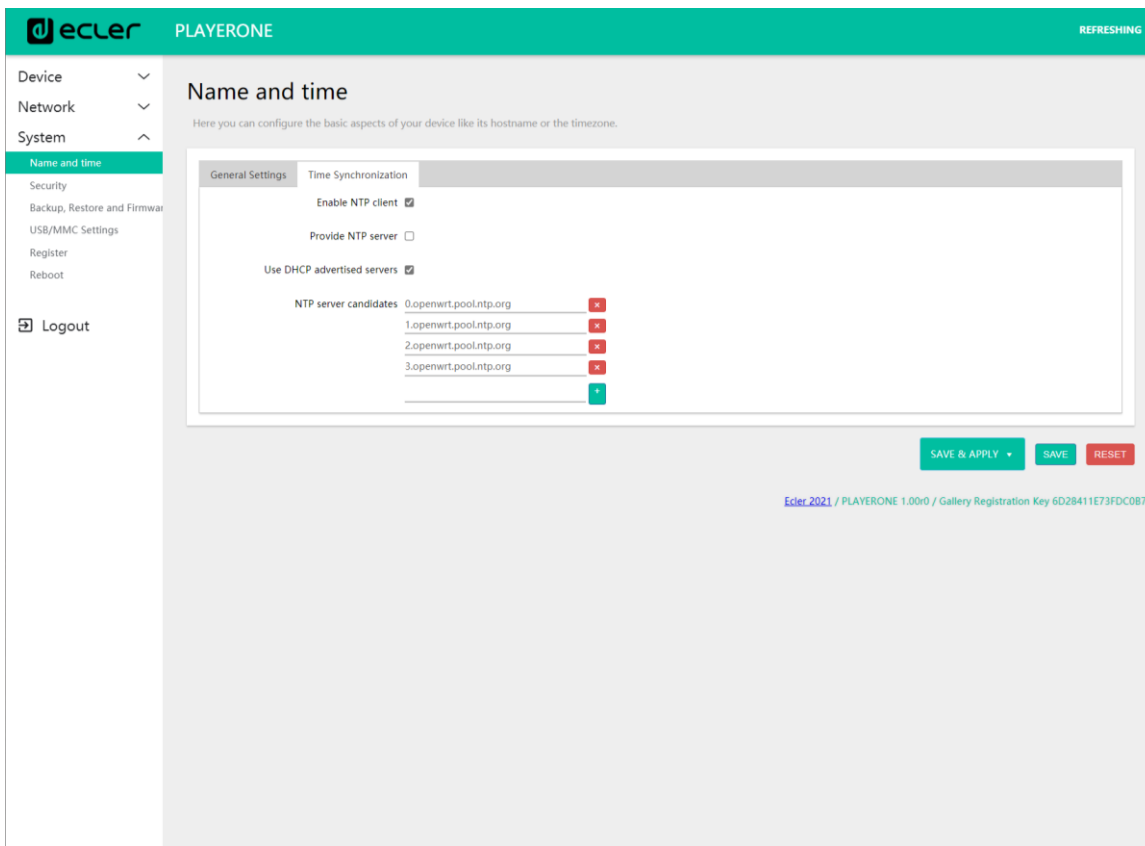
### 15.1.1 General settings (réglages généraux)

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

**Remarque** : la synchronisation avec un serveur NTP permet de ne pas avoir à vous soucier des changements d'heure d'été et d'hiver.

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

### 15.1.2 Time synchronization (synchronisation de l'heure)



The screenshot displays the 'Name and time' configuration page for a PlayerOne device. The page is titled 'Name and time' and includes a sub-header 'Time Synchronization'. The main content area contains the following settings:

- Enable NTP client**:
- Provide NTP server**:
- Use DHCP advertised servers**:
- NTP server candidates**: A list of four candidates, each with a red 'x' icon for removal:
  - 0.openwrt.pool.ntp.org
  - 1.openwrt.pool.ntp.org
  - 2.openwrt.pool.ntp.org
  - 3.openwrt.pool.ntp.org

At the bottom right of the settings area, there are three buttons: 'SAVE & APPLY', 'SAVE', and 'RESET'. The footer of the page contains the text: 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figure 81 : Name and time, onglet Time synchronization

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

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

## 15.2 Security (sécurité)

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

### 15.2.1 Web password (mot de passe Web)

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

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

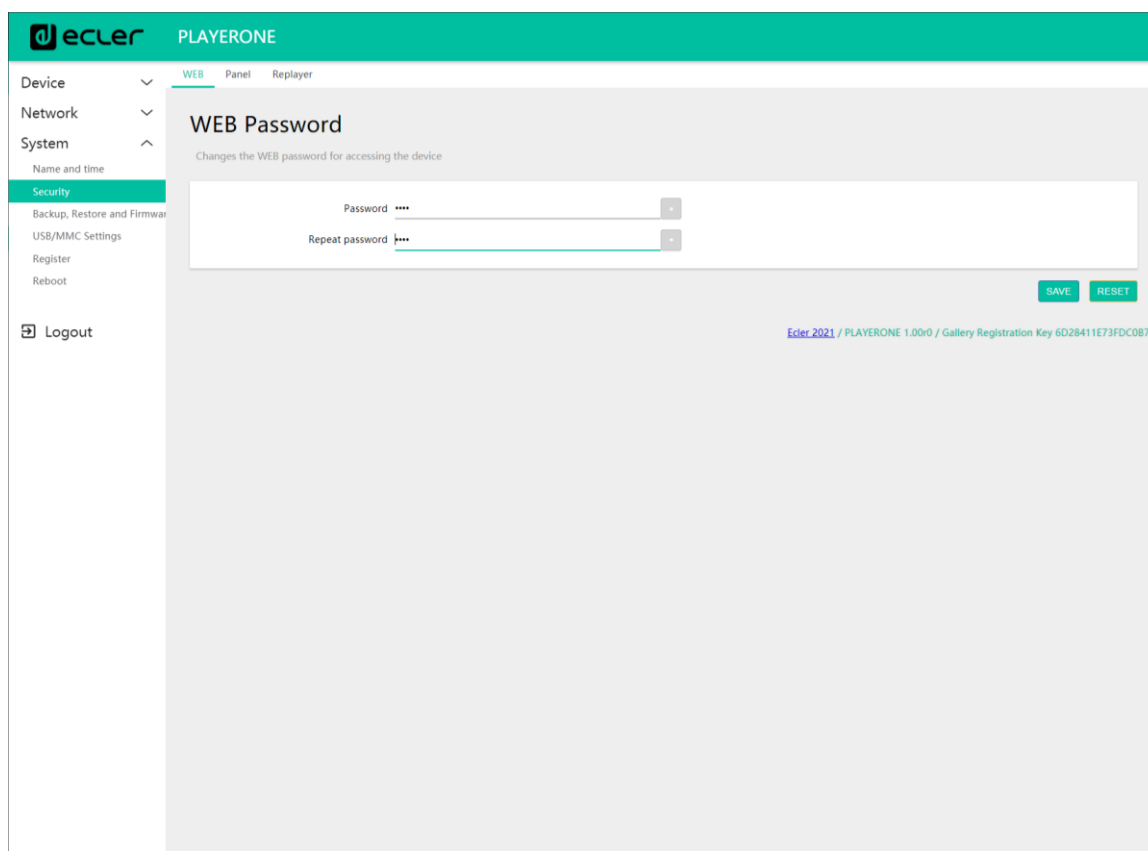


Figure 82

## 15.2.2 Front Panel Functions (fonctions de face avant)

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

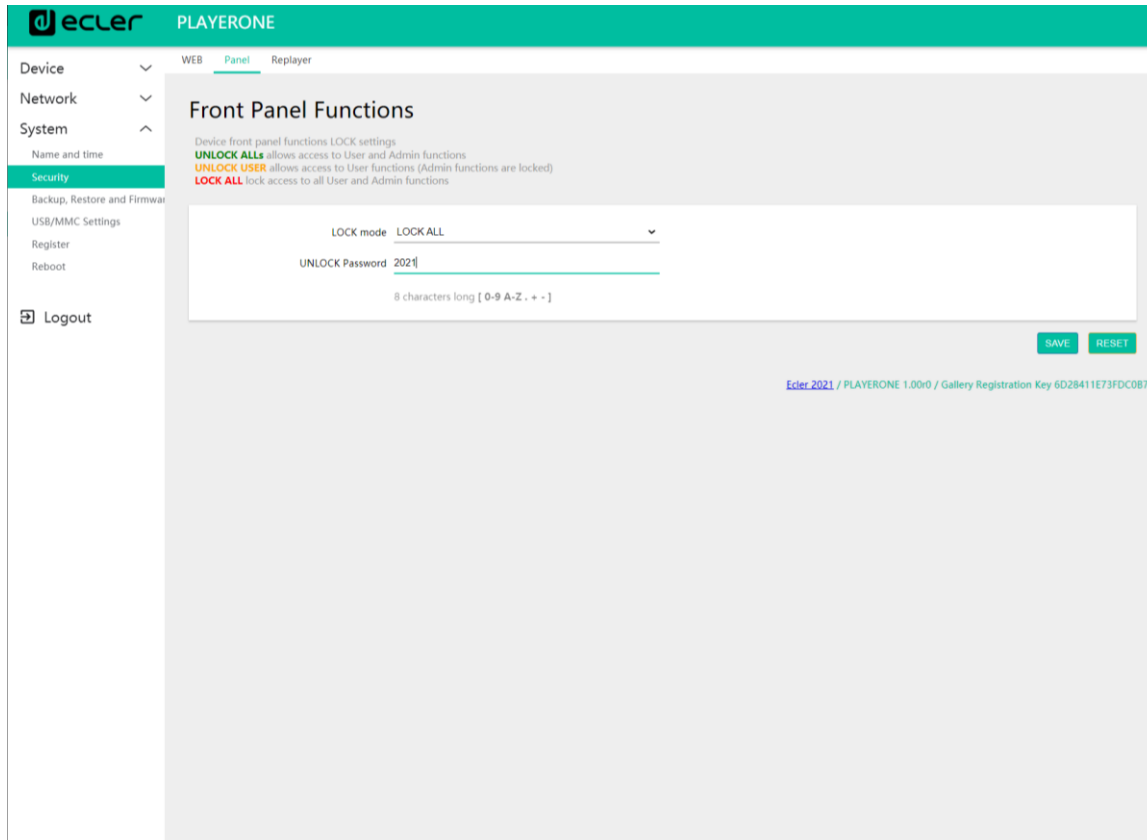


Figure 83

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

### 15.2.3 RePlayer

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

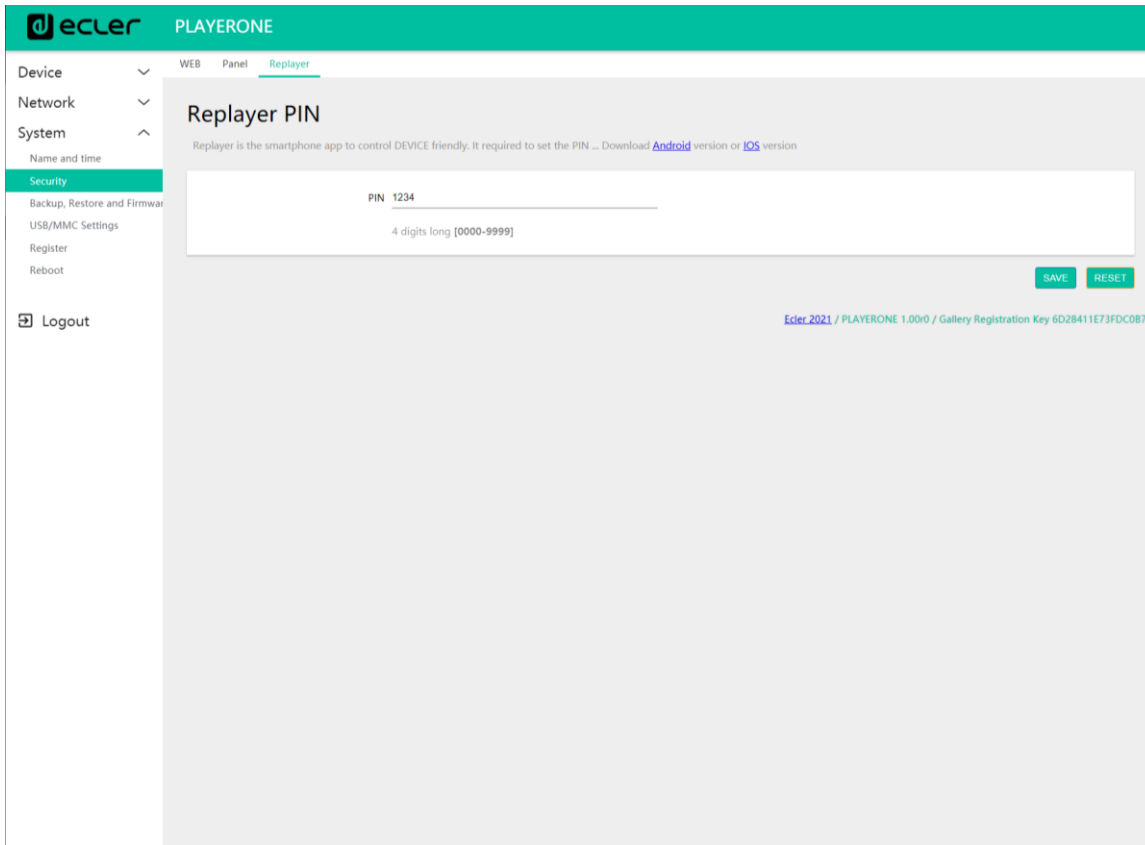


Figure 84

### 15.3 Backup, Restore and Firmware (sauvegarde, restauration et firmware)

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

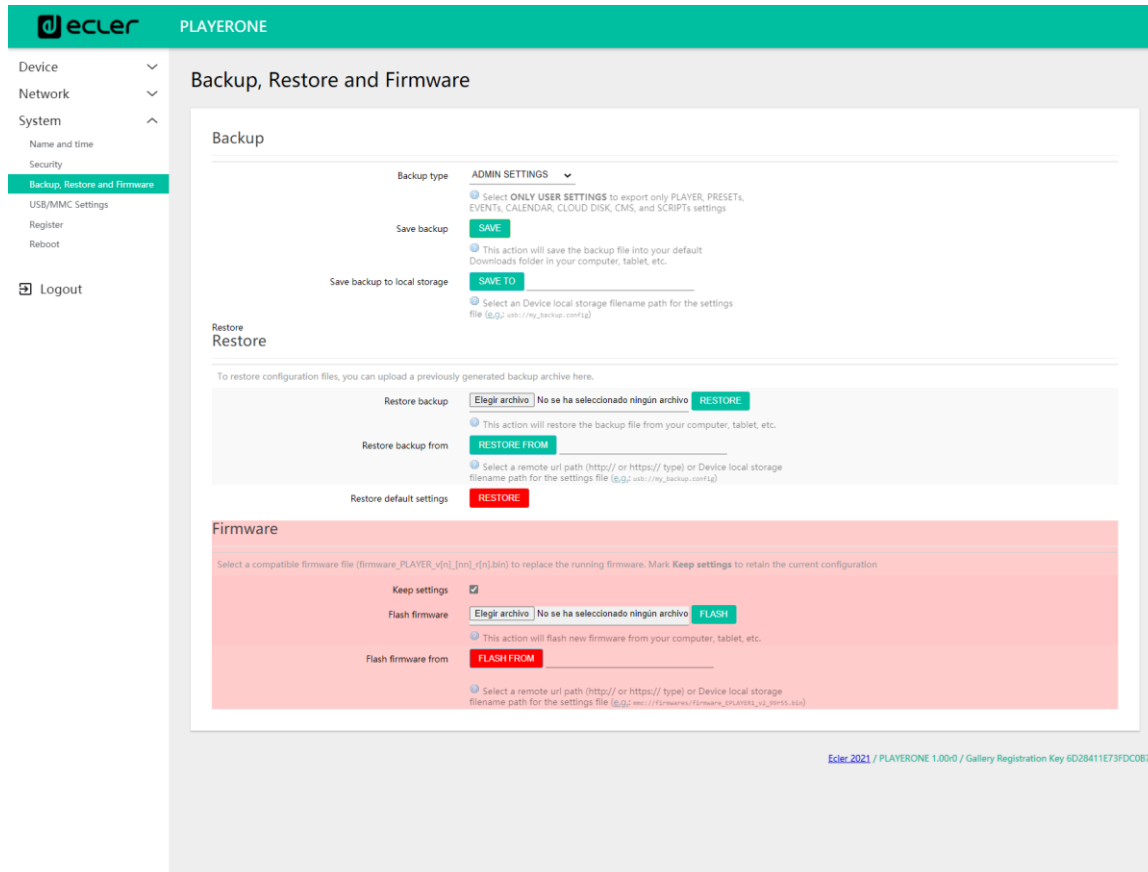


Figure 85 : System, page Backup, Restore and Firmware (Sauvegarde, restauration et firmware)

### 15.3.1 Faire des sauvegardes

#### Backup

Backup type: ADMIN SETTINGS

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

Save backup: SAVE

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

Save backup to local storage: SAVE TO

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

Figure 86 : Backup (sauvegarde)

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

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

\*Partiel : pas de playlist

Figure 87 : types de fichiers de sauvegarde ou de configuration

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

### 15.3.2 Restore (restauration des sauvegardes et des réglages d'usine)

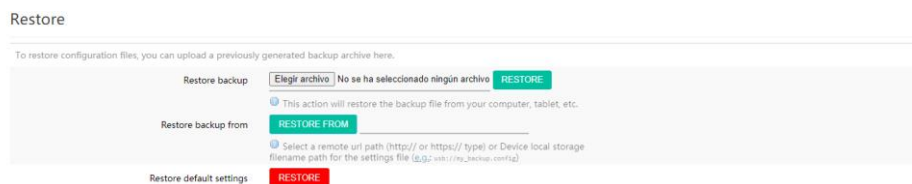


Figure 88 : Restore backup (restaurer une sauvegarde)

- **Restore backup** : restaure un fichier de configuration (ou sauvegarde) stocké sur votre ordinateur, tablette, serveur, etc.
- **Restore backup from** : restaure un fichier de configuration hébergé sur l'un des supports de stockage de l'appareil, USB ou uSD. Vous pouvez également restaurer un fichier hébergé dans un emplacement distant en indiquant son adresse URL.
- **Restore default settings** : restaure les réglages d'usine par défaut de l'appareil. Les réglages de l'administrateur et de l'utilisateur seront perdus.

**Remarque** : si le chiffrement est utilisé et que vous rétablissez les réglages d'usine ou restaurez un fichier administrateur, le contenu du support de stockage ne pourra pas être récupéré.

### 15.3.3 Mise à jour du firmware

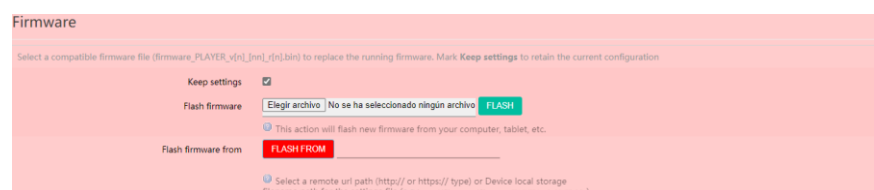


Figure 89 : Firmware

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

## 15.4 USB/MMC parameters (paramètres USB/MMC)

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

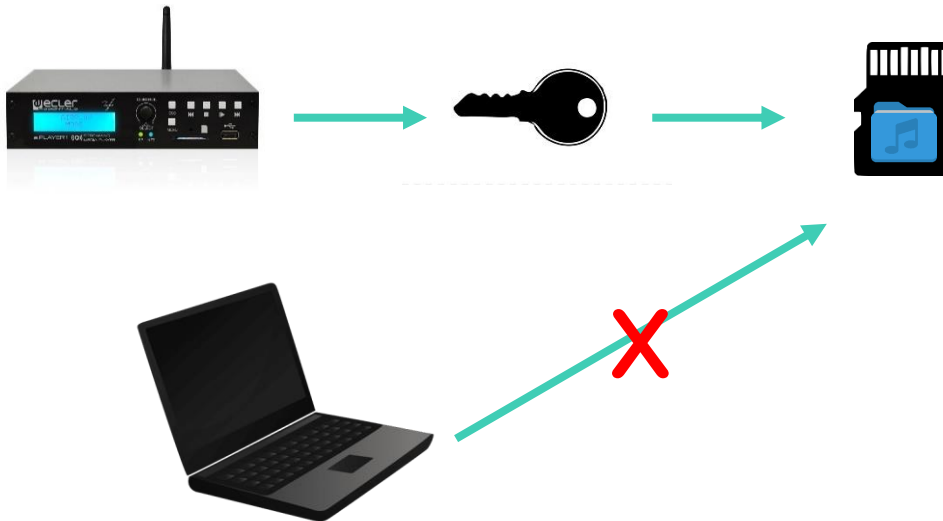


Figure 90 : concept du chiffrement

Cela **fonctionne** comme suit :

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

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



Quelques **considérations** concernant la fonction de chiffrement :

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

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

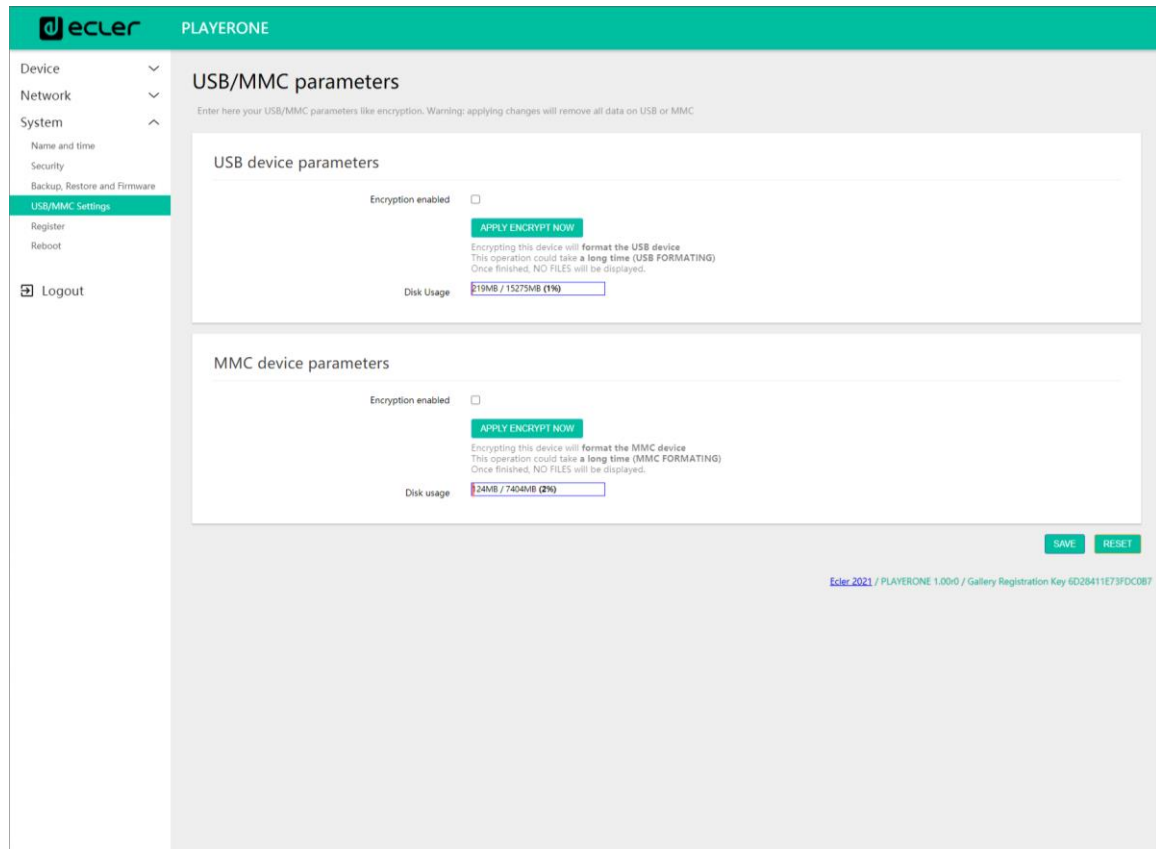


Figure 91 : USB/MMC parameters (paramètres USB/MMC)

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

## 15.5 Register (registre)

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

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

Le registre de l'appareil est mis à jour quotidiennement, ainsi que lors du redémarrage. Les lignes de registre précédentes sont supprimées. Toutefois, une copie du registre de chaque jour peut être conservée sur un support de stockage local. Cette fonction vous permet de visualiser le registre sur plusieurs jours.

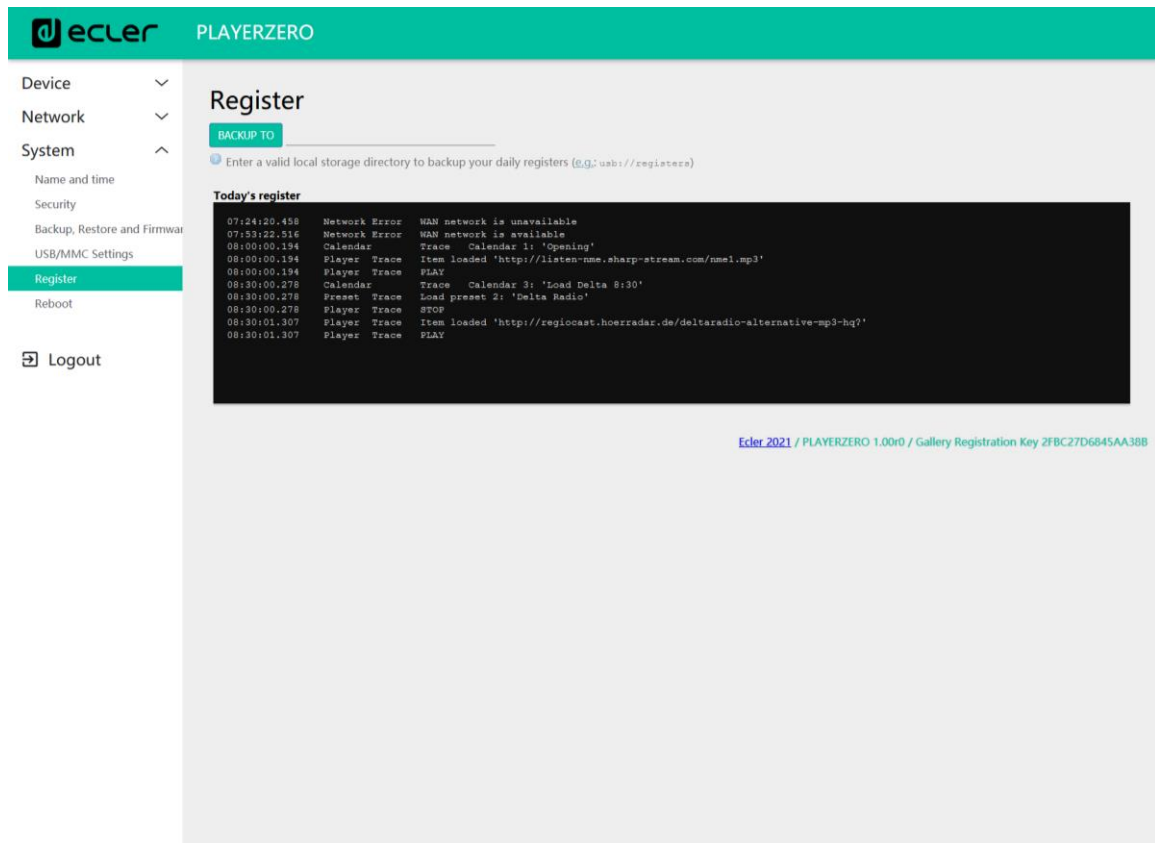


Figure 92 : Register (registre)

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

## 15.6 Reboot (redémarrage)

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

## 16 Annexe I : configuration du serveur SSH pour Store and Forward

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

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

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

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

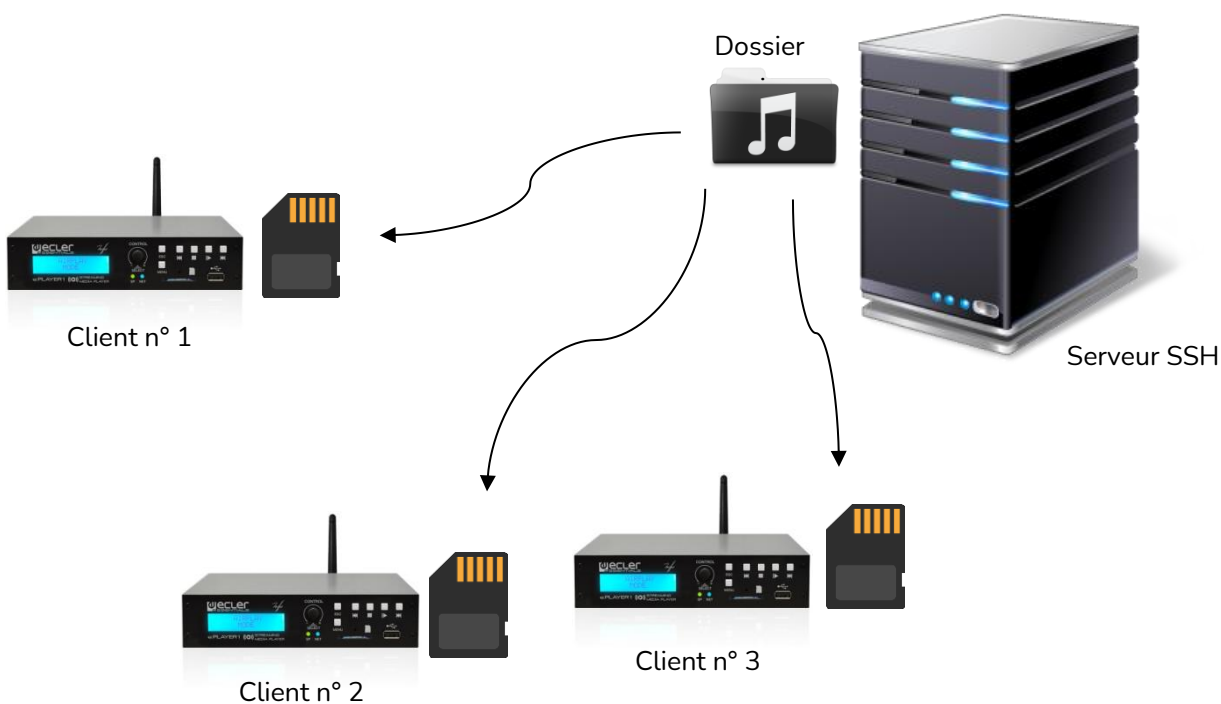


Figure 93 : synchronisation par Store and Forward

## 16.1 Groupes de contenu

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

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

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

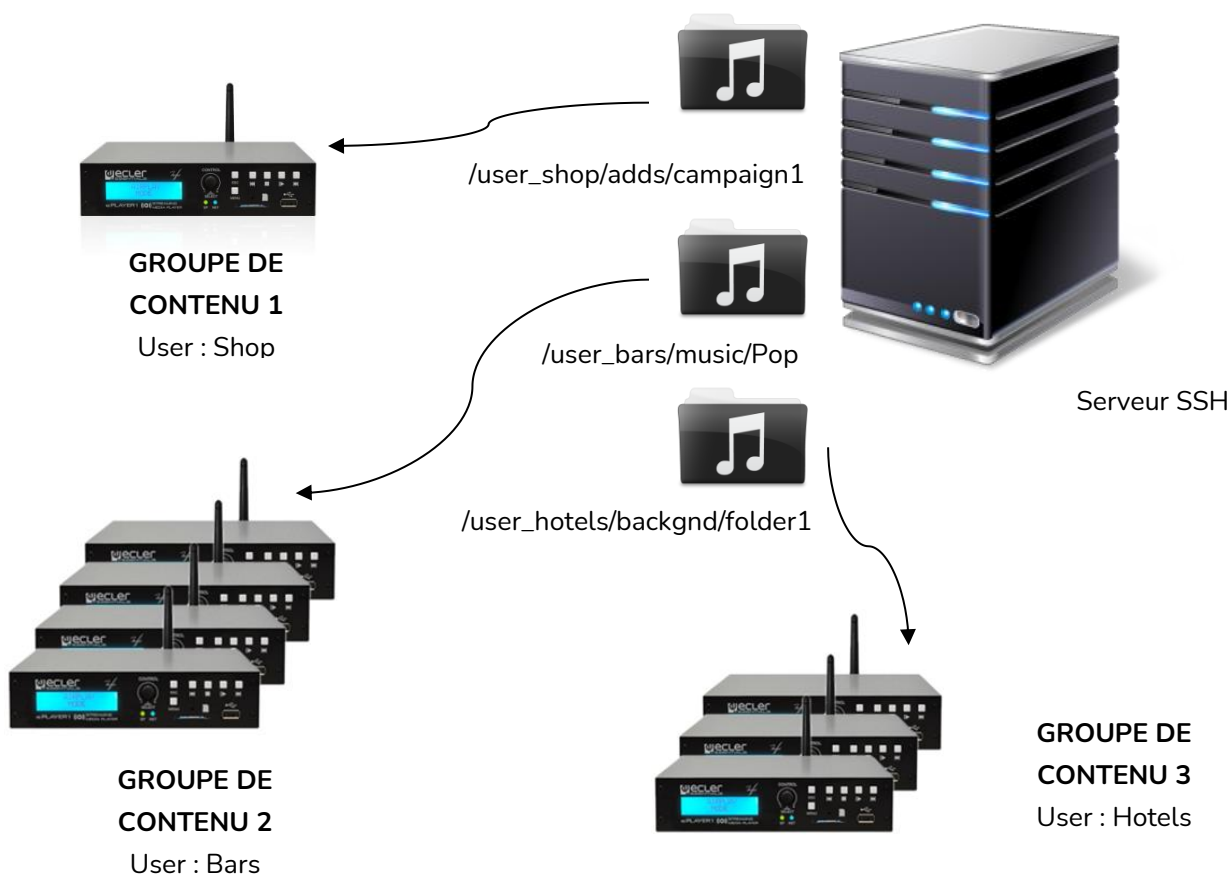


Figure 94 : groupes de contenu

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

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

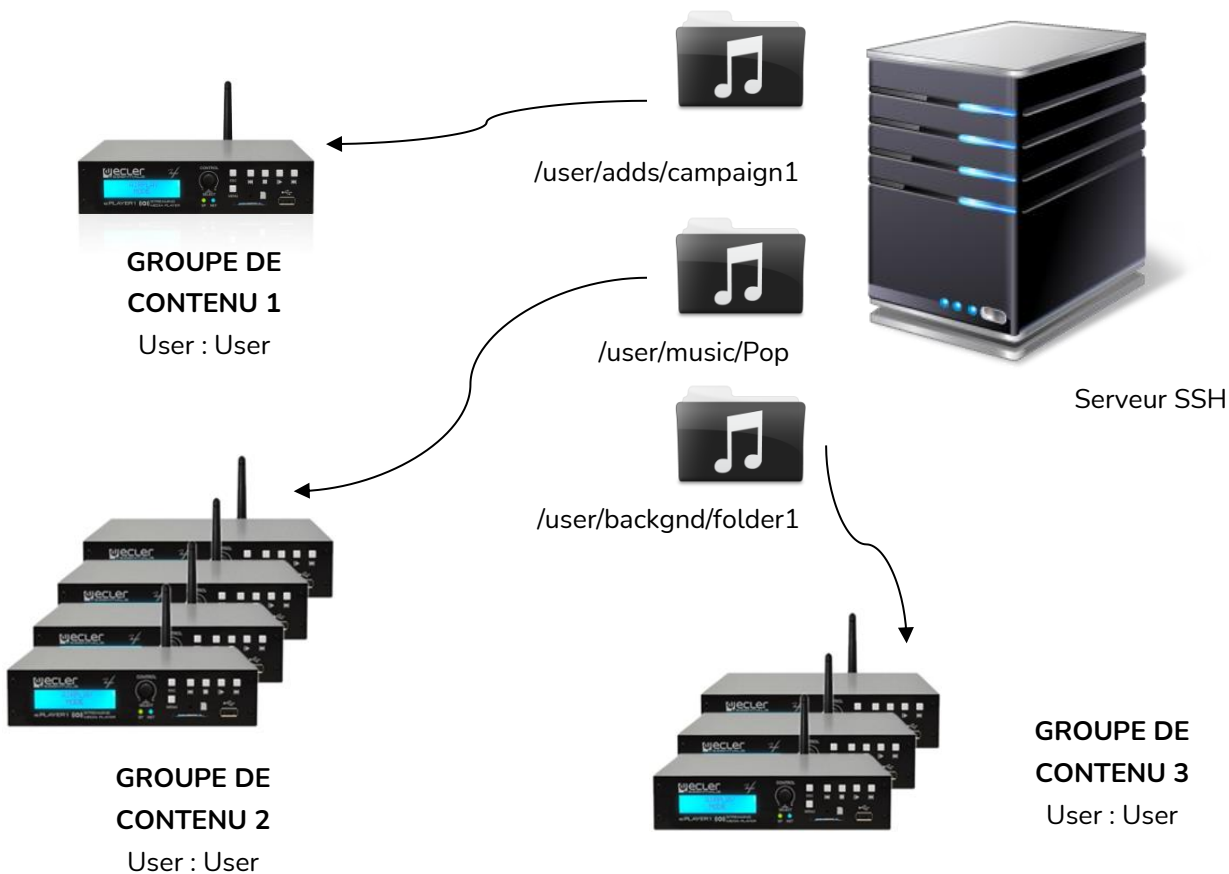


Figure 95 : utilisateur unique

## 16.2 Installation de SSH sous Linux

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

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

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

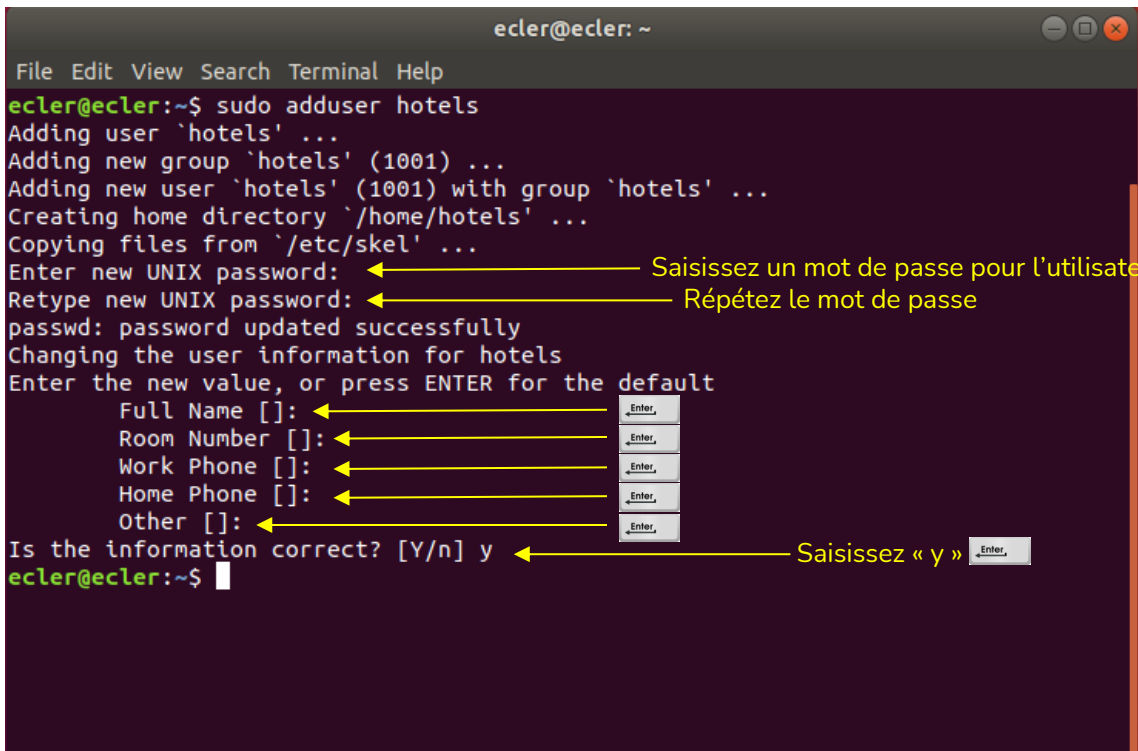
## 16.3 Création d'utilisateurs sous Linux

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

```
sudo adduser <new_user_name>
```

<new\_user\_name> représente le nom que vous voulez donner au groupe de contenu, par exemple :

```
sudo adduser hotels
```



```
ecler@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:~$
```

Figure 96

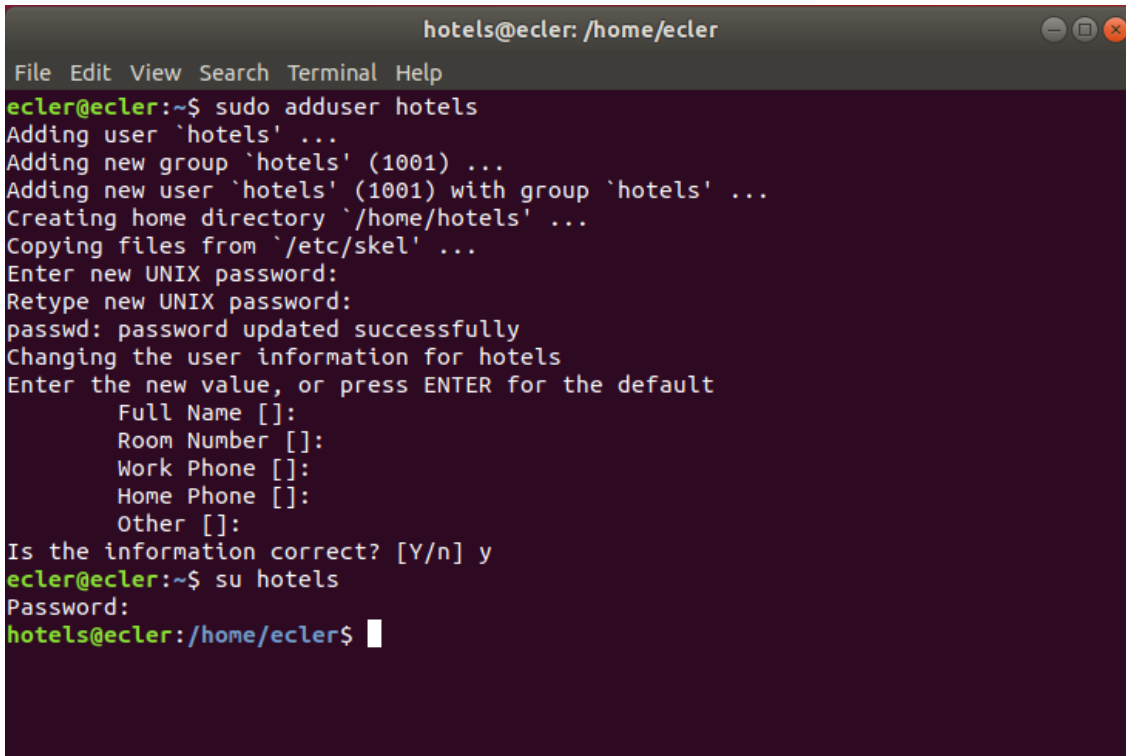
Maintenant, connectez-vous en tant que ce nouvel utilisateur :

```
su <user_name>
```

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

Dans cet exemple :

`su hotels`



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

Figure 97



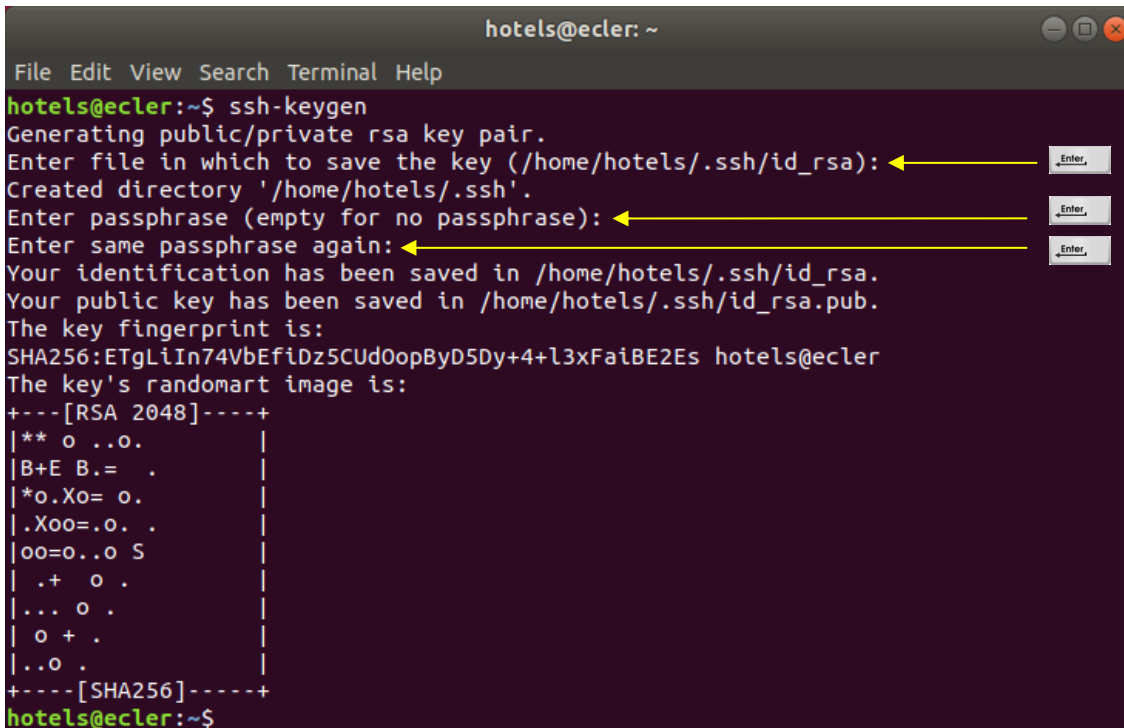
## 16.4 Génération de clés SSH

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

```
cd
```

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

```
ssh-keygen
```



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

Figure 98

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

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

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

```
cat .ssh/id_rsa
```

Copier d'ici



```

hotels@ecler: ~
File Edit View Search Terminal Help
hotels@ecler:~$ cat .ssh/id_rsa.pub >> .ssh/authorized_keys
hotels@ecler:~$ cat .ssh/id_rsa
-----BEGIN RSA PRIVATE KEY-----
MIIeowIBAAKCAQEAp9ZG6QXw2Q1kwvaE0gFBCC6Dw7ScqG5yARq0bg4ntmzhM1t
VyD+l/gnaapM2MTSmXwk1Cl0q2fkync8z8daIf3Edv5cm1jRp0CrX69p0KowK4r6
QTrC0vUizITE/YS1Q+qA7IhSNCfruh2sSTg3KyYbk58ul10HVMVtSLVZHzeSByeL
5kLqAp2Ye8Y4N3iW5LYN0hT9IiEoDZ5gpKkozBU13iY7oob+EaFhKs+Z+POu2Ww4
xeA4JlOI9JnImVq1tRBD1aEdQkoApBBVUW4IK2CzbfBu0VAQS2WsREqGi/BKSC1o
bYOrG08q1F2njDvtXEaT1CSPc2vdg2VaK0cwzQIDAQABaoIBAFsANA3ECW9kCKd
o1pyT55uCGd80EwKxkm0/zGE/0dMNatXzacmPqSLamNcTQ/U6jgxN88MwQU6tpU
WGaYQmiXvYR/Whrox5LMNpeopoj7He8eBZ6Ei8nyHBMFoMGMyPOwHIMjTt70nj1l
hVqV3mPI377k2LA2e/Qcr6tUJ2RizjAUm+DgaxgpRIInUycJBzzi9mZkJvov1Tj+
iF2jKwvoVm/l35Mo3bwiJR69aOdfLF1XpKXbntt8+CCSr4pu0PhWMPKjD4C7otr4
W6U1jsyQKnjY+fH83tiLYTQ/wkSmUJsqBCpA2VMs6+N+53HZLLqTm4Ko14gEkfBl
hN13v0kCgYEA10zJK1lC1r3MLHA2/JSP9FRW2v1ZkXFzS9z6+9JRIUPz4WL2shCT
dgfAgnNlDuqceTE8NTsAWFicNX40gRd9Ehv8Hp/1E0xf0yLRpsyqPFQo6t+uRNYh
VOXL4Eb4RJcZyIsmRTfkwGtZki/TrzeGuSmbnJkgp0Q2R+b4b8mjk+sCgYEAycps
WpqK2JPvDLW8o88VqQ4KS82QktnEWz2BzBosvZtxPQWmwlGVLicAgZGwt18k8H3I
V9KgyaKMfds1KvDuFW/2UA4jG0dp5xoGvhj6LAU30bZjDU1GE0ssa9QM0kFftnMF
J2o0kaHEddBV9k7iusyFmm+0mZQc6r7LT/1lKicGyEAs9GBFyXcB6TkcEcYePky
FaLAc1LWuJ76QwBNyivVLmXH6f184+aR0mU7LC/GEfHa0ZLeCQpaAUJcMeTyjG78
xjVyF575BSDKUBPYwKgpwKdGowziJ09TJHKpwjA1bRpTarLxUBWjD0nZrFbnZDT1
hxx3eansZLZ7rP+HokjE558CgYB0yU4NAhH8BaZsvmTswEoAu46hkh1Ee0oFhbpL
6lxVm39XCAHYF0qGFz/HVw7cSbWugC3cvEwy7dhUu2XC4lB53+gX0a07VWkv7KV9
S1tqt67XnpKF+wnFNrCdWSL9BVFndxMoFHT580M37KPji2FS9c+kQME0xZmUvfG7
xX/e0QKBgBYw83m4k8HEdmgNCdt9nBuVMDL4Vk/IGfYwbFxc0iLDakFarQWEX8eU
h3vaI+rTs++jne0Dex7xwmC8Luh05lFg0CUd82cMwZTmHNptLqYDhrfwdxQSCqIH
X0m34GVnrgqIGv14WuzY8bs6y4saG9KF3/EkMEVivPc4lCeCjElh
-----END RSA PRIVATE KEY-----
hotels@ecler:~$

```

Figure 99

## 16.5 Ajout de contenu audio au serveur SSH

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

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

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

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

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

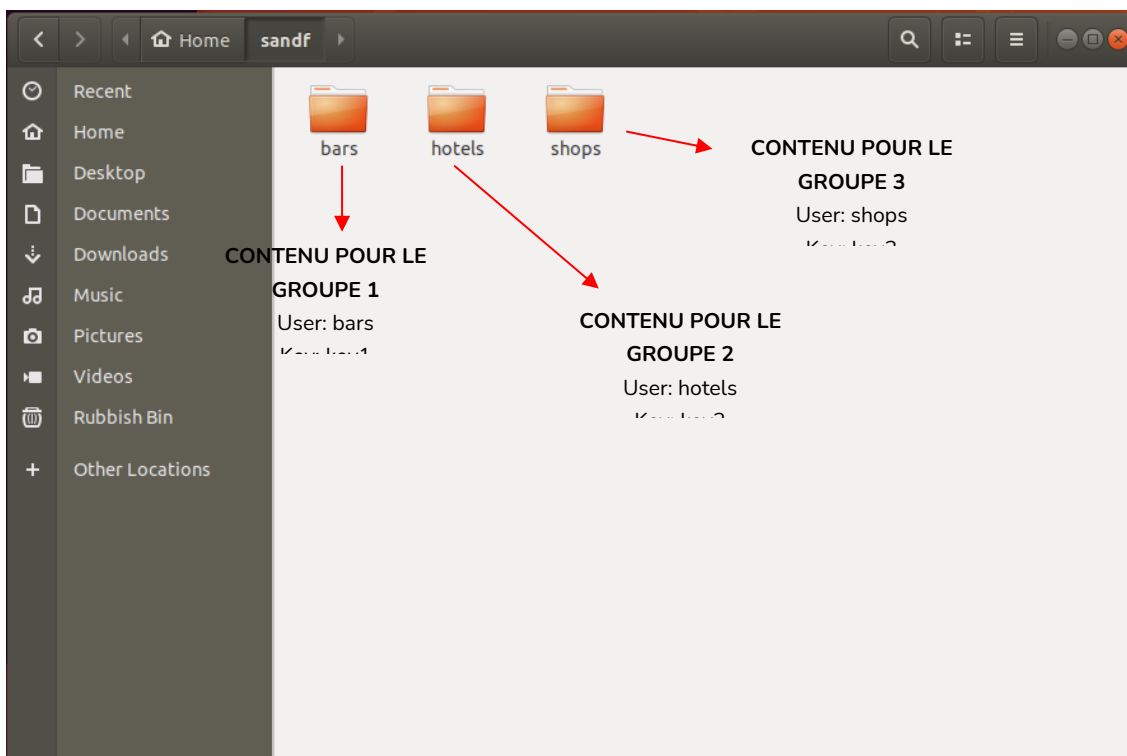


Figure 100

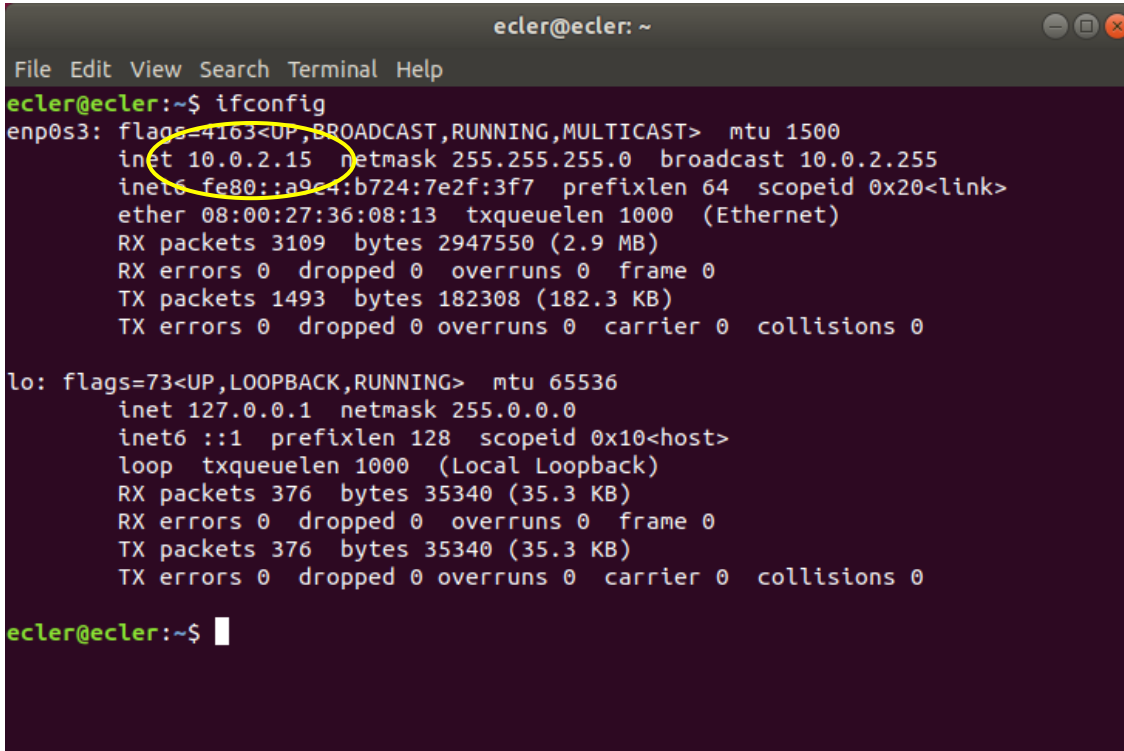
Copiez le nouveau répertoire `/home/hotels/hotels` créé. C'est le dossier où le contenu audio est stocké dans l'hôte et qui doit être copié dans la page de configuration Store and Forward du PLAYER ONE/PLAYER ZERO.

## 16.6 Configuration de la source distante dans le lecteur

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

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

`ifconfig`



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

Figure 101

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

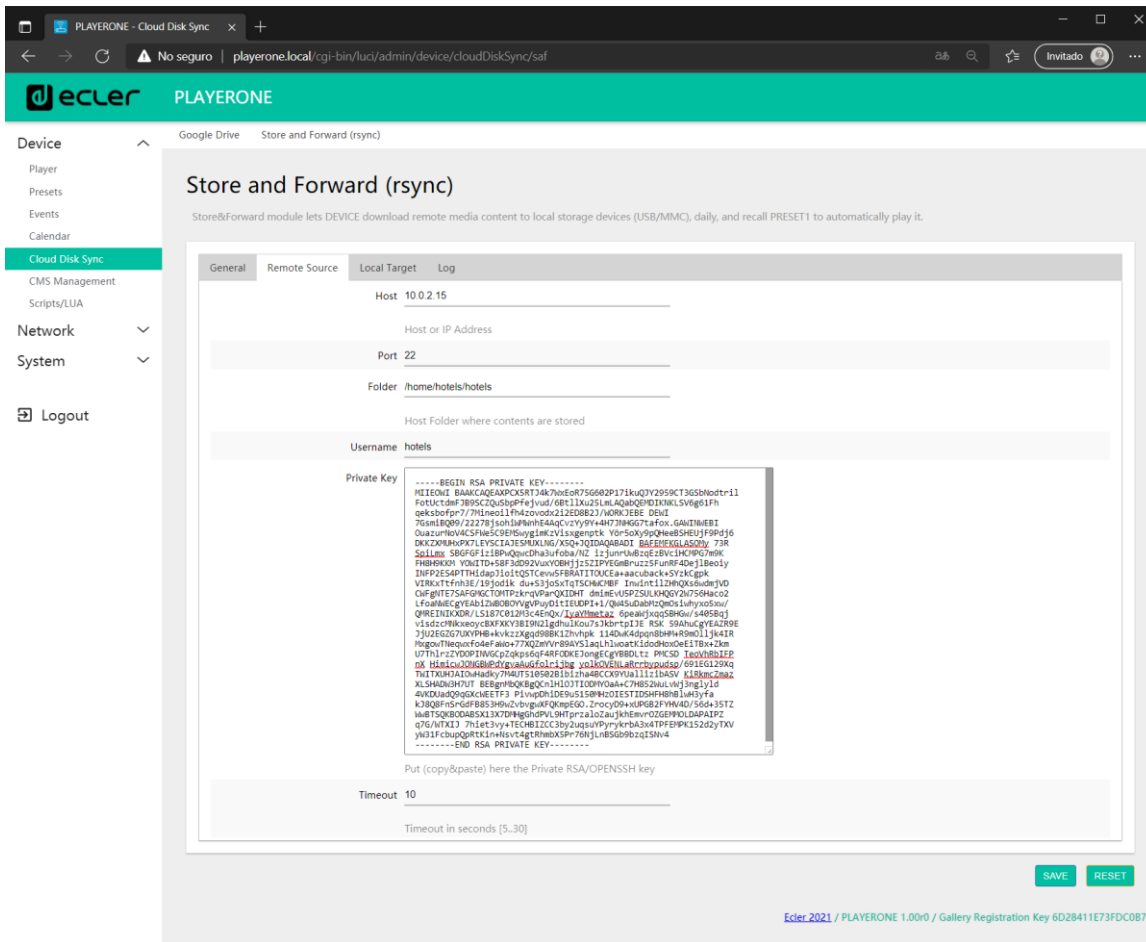


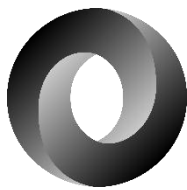
Figure 102

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

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

# THIRD-PARTY CONTROL PROTOCOL

## PLAYER ONE JSON Commands



# USER MANUAL

## 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: <https://www.json.org>

## 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}
```

*Stereo mode*

```
{"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}
```

*Fade*

```
{"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}
```

*Play one*

```
{"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  
repeat":  
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 sources.

```
{"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.conf"}
```

#### 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": "admin"}
```

- 

#### 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 ONE:

```
{"jsonrpc": "2.0", "method": "CFG.get", "interface": "preset01", "section": "settings", "variable": "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", "variable": "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 modifying 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 modifying 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

### 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 possible to specify the display timeout in seconds.

```
{"jsonrpc": "2.0", "method": "Device.Print", "Line1": "Hi", "Line2": "Bye", "Center": true, "Timeout": 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 Eclipse/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 possible 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

Arguments:

*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?
sABC=5n6s2sr8%230%23no8617362n29q2o435p17n54928n16s5%23gharva&amspams=playerid:tunein;skye:15
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 continuous 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(urlElemPriority)
```

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.

Function:

```
PLAYER_next()
```

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})
```

\*note the { } around the parameter which indicates optional arguments

### 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 backedup to the target destination

Function:

```
CFG_backup2(urlBackup, type)
```

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  
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, gpi2, silence), gdrive, script and log.  
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 stereo/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

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

ep.CFG_set("preset03", "settings", "bname", "My first preset") ep.CFG_set("preset03",
"settings", "bPlaylist", 1)

ep.CFG_set("preset03", "settings", "mediaAlias", "Alias of my first preset")
ep.CFG_set("preset03", "settings", "bVolume", 1)

ep.CFG_set("preset03", "settings", "volume", 100)
ep.CFG_set("preset03", "settings", "loadPlaylist", "mmc://")
ep.CFG_set("preset03", "settings", "eventList", "GPI1%SILENCE")
ep.CFG_commit("preset03")

ep.PRESET_reload(3)
```

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 programming GPI1 or GPI2 these 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 these 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 these variables are 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 let 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 modifying the calendar configuration using [CFG\\_set](#) and [CFG\\_commit](#)

Arguments:

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

### 33.6.1 Calendar variables

calendarNN.settings.general_description	Calendar name or description
calendar01.settings.bEnabled	Set to 1 to enable this calendar
calendarNN.settings.source_start_date	Start date (YYYY/MM/DD). Could be blank
calendarNN.settings.source_start_time	Start time (HH:MM). Could be blank.
calendar.settings.source_end_enable	Could be FOREVER or CUSTOM END DATE
calendarNN.settings.source_end_date	If CUSTOM END DATE is selected put here the calendar end date (YYYY/MM/DD)
calendarNN.settings.source_end_time	If CUSTOM END DATE is selected put here the calendar end time (HH:MM)
calendarNN.settings.source_week_nonactive	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)
calendarNN.settings.source_repeat_enable	1 indicates that the calendar must repeat the selected interval time up to the number indicated in times variable. 0 no repetition
calendarNN.settings.source_repeat_interval	If repeat is enabled this parameter indicates the repetition time
calendarNN.settings.source_repeat_times	If repeat is enabled this parameter indicates the repetition's number
calendarNN.settings.target_type	INTERNAL, PRESET RECALL, TRANSPORT CONTROL, LOAD & PLAY SOURCE or PRIORITY SOURCE
calendarNN.settings.target_preset	If target_type=PRESET RECALL put here the preset number 1 to 20
calendarNN.settings.target_transport	If target_type=TRANSPORT CONTROL enter here one of this options: STOP, PLAY, PREV/RW, NEXT/FW
calendarNN.settings.target_loadsource	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 <a href="#">this</a> 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 selected 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 selected 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 selected 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 Script variables

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 UNAVAILABLE
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 inmediately.

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:

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

print("usb", ep.DEV_get("usb://"))

total,user,percent=ep.DEV_get("mmc://")
print("mmc", total, user, percent)
```

```
usb    7823420    4223365
mmc    15629312    68912    0
```

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

```
require    "ePLAYER1"
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())

{"regkey":"A269FCEAB4F1C20B"}
```

### 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 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:

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 – Boolean, 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) – Boolean, 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 HOW TO IDENTIFY INTERNET RADIO URL STREAMS

This document shows how to identify internet radio streams in order to play them in audio streaming players such as Ecler ePLAYER1 or Ecler DUO-NET PLAYER. Few examples are given, but there are a lot of different options. Feel free to find your favourite internet radio websites!

### IMPORTANT NOTE:

A valid audio stream looks like this:

[http://www.my\\_favourite\\_radio.mp3](http://www.my_favourite_radio.mp3)

<http://111.111.11.1:8080>

<http://listen.radio/rock.m3u>

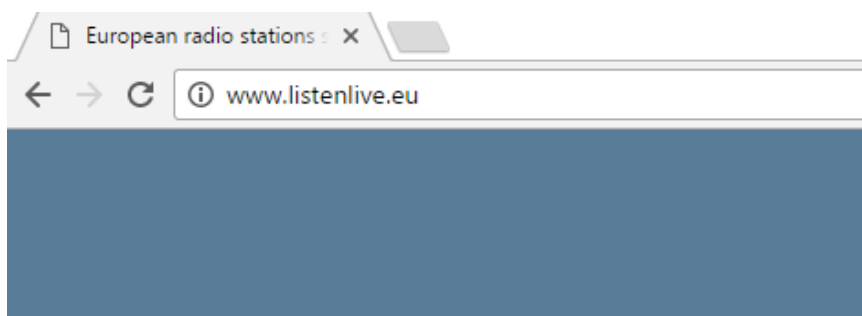
etc.

An address such as “[http://www.my\\_radio.com](http://www.my_radio.com)” is not directly an audio streaming, but a generic website address. This website could include a real audio streaming service, which will have its own URL.

### 34.1 How to discover streaming URLs included in websites:

#### 12. EXAMPLE 1:

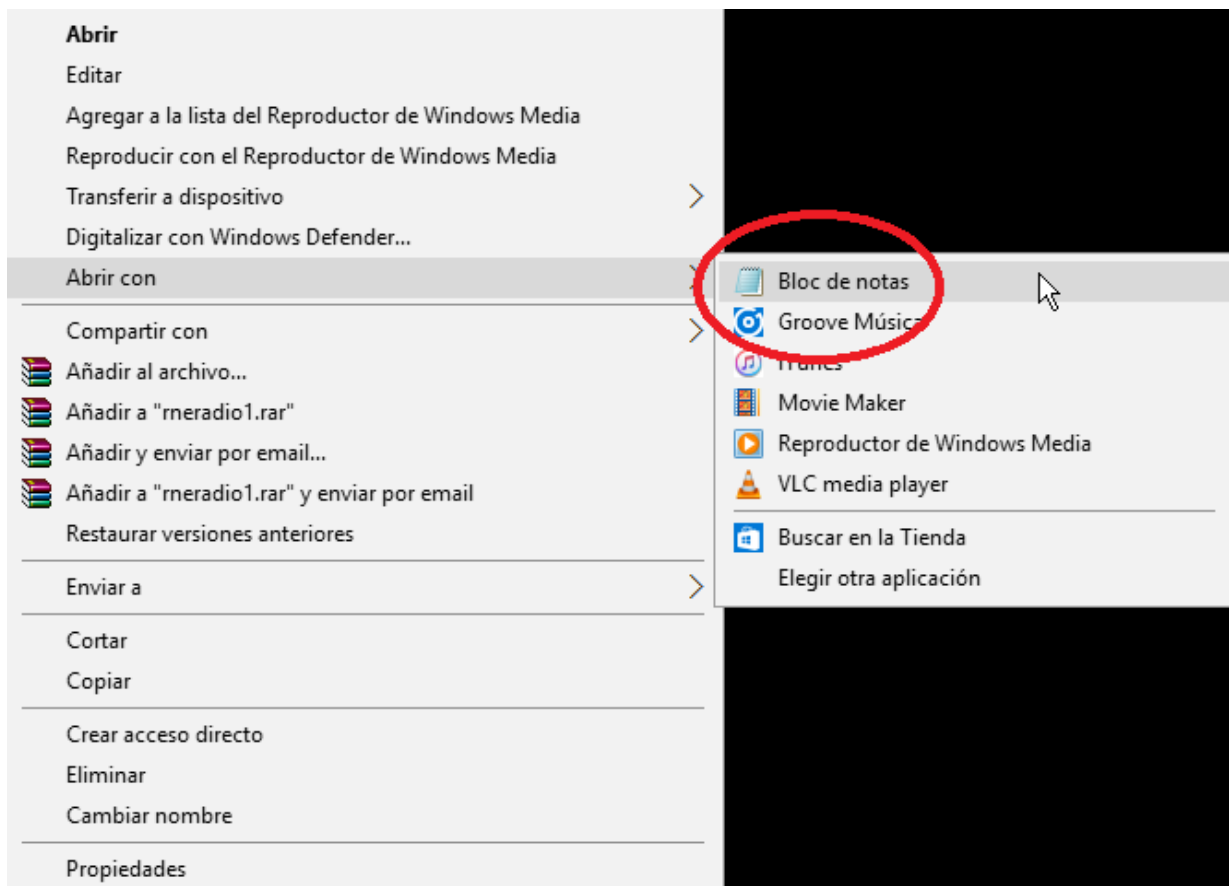
1. Open your favourite web browser.
2. Type (or search for) a live radio manager website. Listenlive.eu is used in this example.



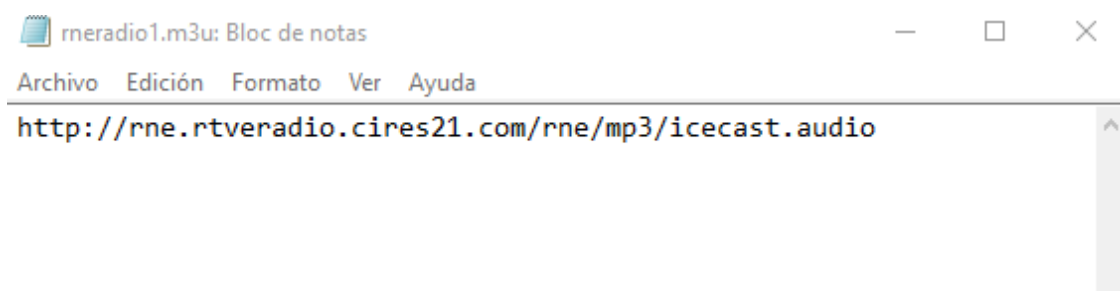
3. In this website, look for your radio and click on the bitrate. An “.m3u” will be downloaded.

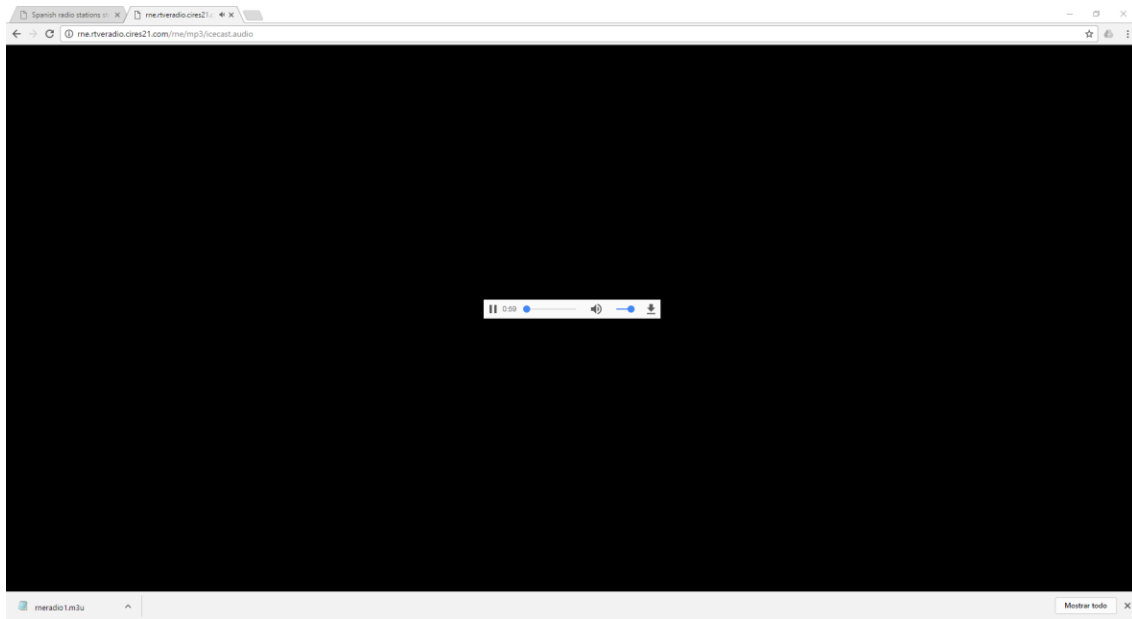
listenlive.eu			
European radio stations streaming live on the internet			
Radio station	Location	Listen Live	Format/Comments
RNE Radio Nacional	Madrid	64 Kbps	News/information/features
RNE Radio Clásica	Madrid	128 Kbps	Classical/cultural programming
RNE Radio 3	Madrid	128 Kbps	News/music for young people
RNE Ràdio 4	Barcelona	64 Kbps	News/music/features (Catalan)

4. Open this “.m3u” with a text editor. You will see the audio streaming URL.



5. To check it, open a new tab in your web browser and copy & paste this URL. If it is valid, it will start to play.





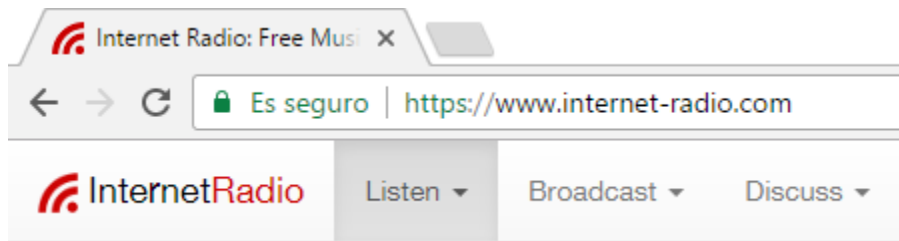
6. Finally, save this address in your audio streaming player (ePLAYER1/DUO-NET PLAYER).

## PARAMETERS

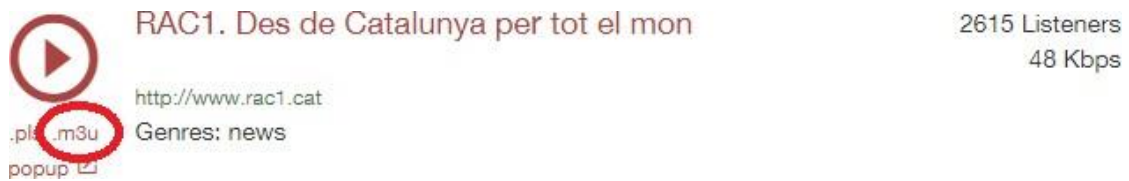
Name	<input type="text" value="News"/>
Enabled Events	<input type="checkbox"/> GPI1 <input type="checkbox"/> GPI2 <input type="checkbox"/> SILENCE
Playlist	<input checked="" type="checkbox"/>
Path	<input type="text" value="http://me.rtveradio.cires21.com/m"/>
Media alias	<input type="text" value="RNE"/>

## EXAMPLE 2:

1. Open your favourite web browser.
2. Type (or search for) a live radio manager website. Internet-radio.com is used in this example.

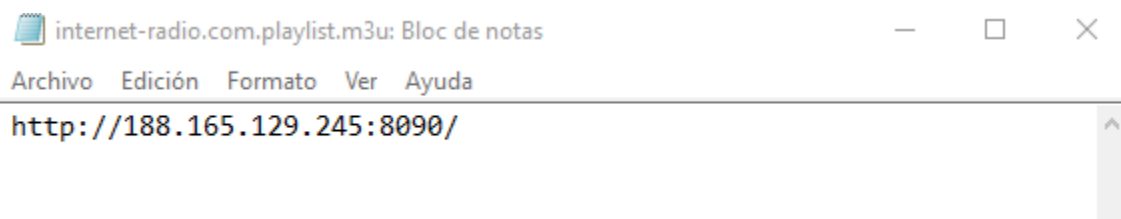
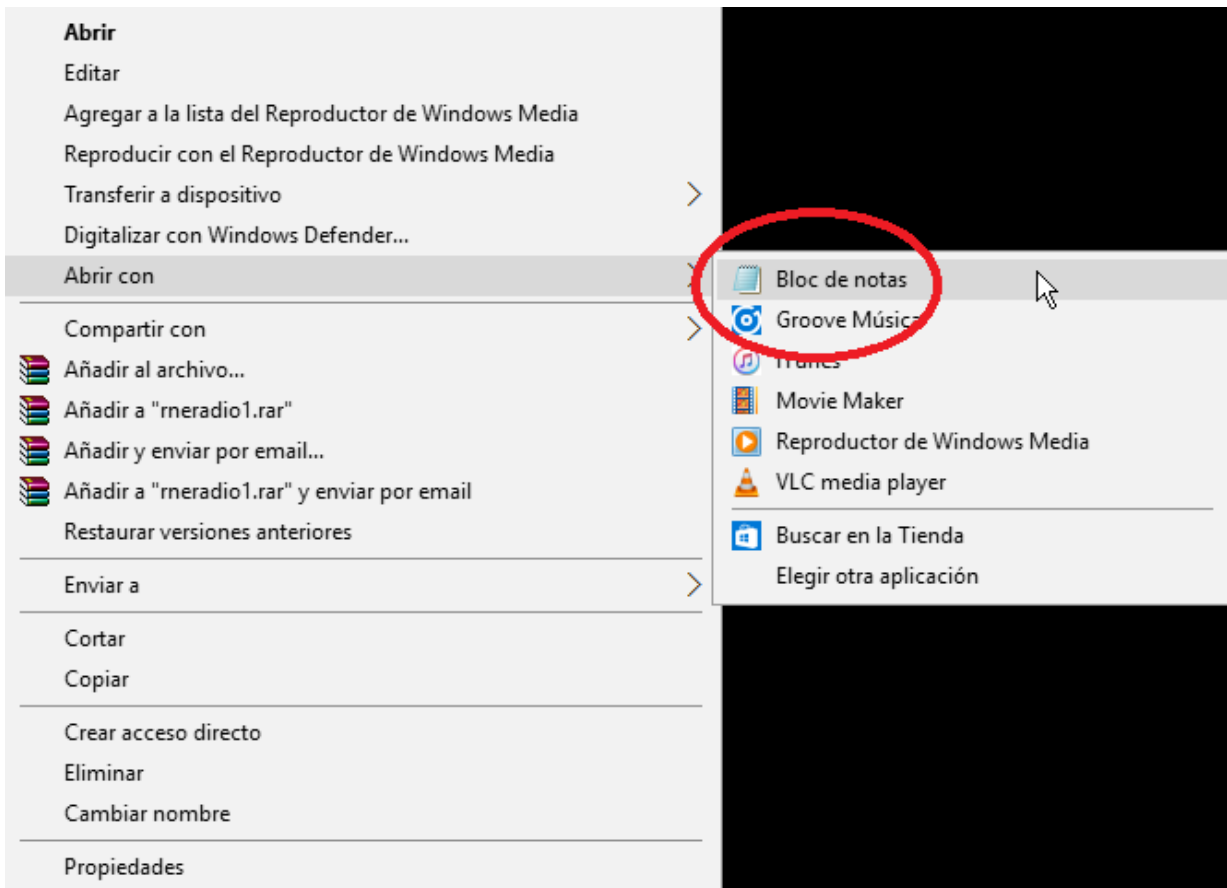


3. In this website, search your radio and click on “.m3u” or “.pls” link. An “.m3u” or “.pls” file will be downloaded.



4. Open this “.m3u” with a text editor. You will see the audio streaming URL.





5. To check it, open a new tab in your web browser and copy & paste this URL. If it is valid, it will start to play.



- Finally, save this address in your audio streaming player (ePLAYER1/DUO-NET PLAYER).

## PARAMETERS

Name

Enabled Events  GPI1  GPI2  SILENCE

Playlist

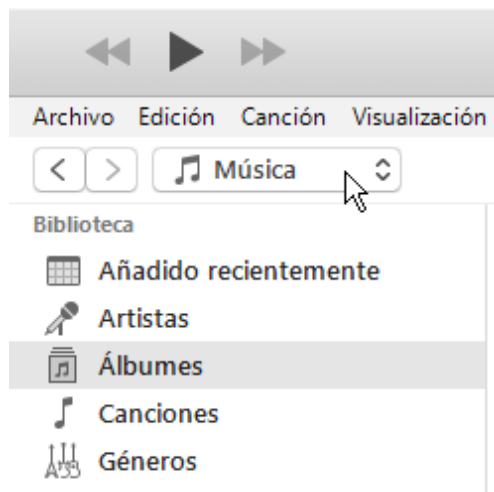
Path

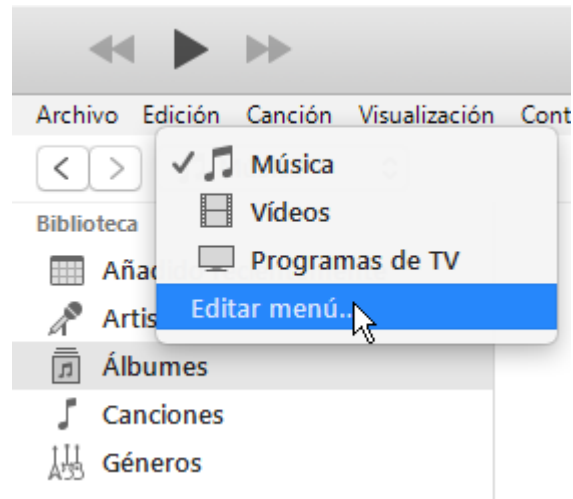
Media alias

### 34.2 Playing internet radios via AirPlay (ePLAYER1):

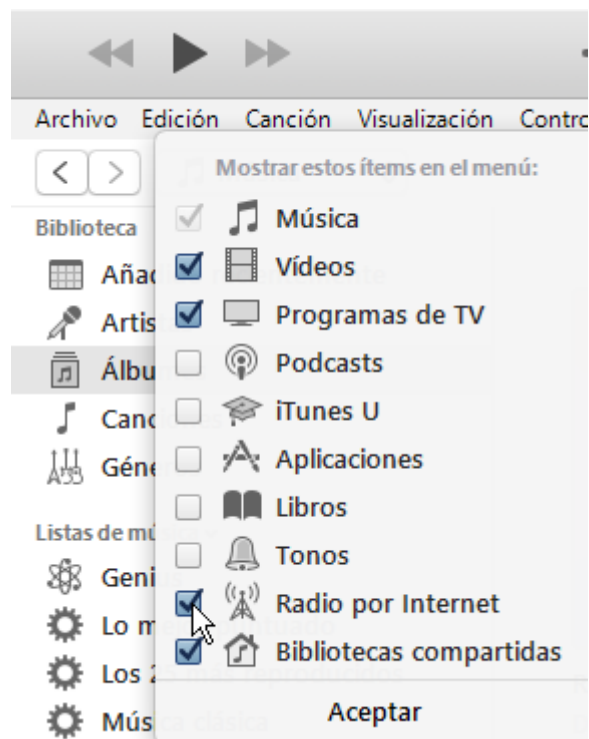
ePLAYER1 must be in AirPlay Mode. Please, consult the user manual to know more about it.

- Download and install iTunes. Once is installed in your PC, open it and click on Music/Edit Menu.

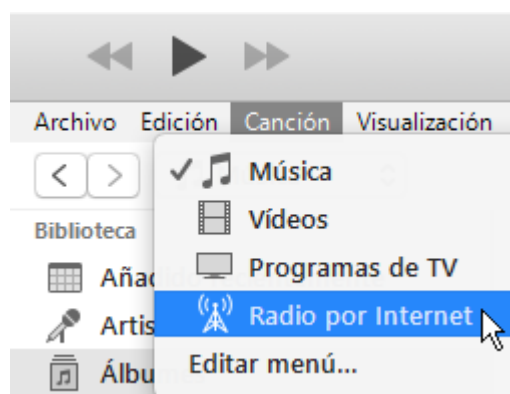









2. Check “Internet Radios”.





3. Now, select “Internet Radios”. You will see a wide catalogue of internet radio streamings.





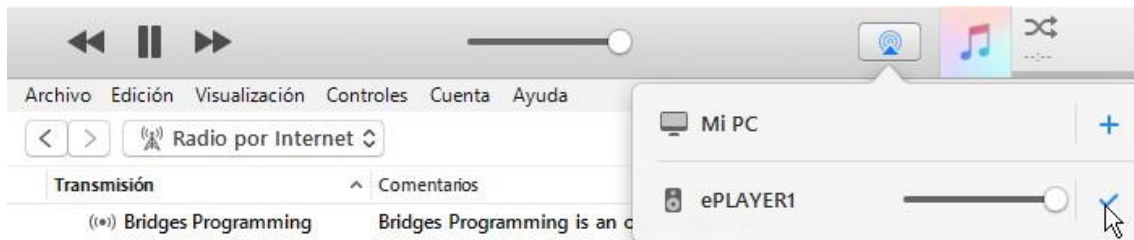






[Archivo](#)
[Edición](#)
[Visualización](#)
[Controles](#)
[Cuenta](#)
[Ayuda](#)

Transmisión	Comentarios
▶ Adult Contemporary	
▶ Alternative Rock	
▶ Ambient	
▶ Blues	
▶ Classic Rock	
▶ Classical	
▶ College/University	
▶ Comedy	
▶ Country	
▶ Eclectic	
▶ Electronica	
▶ Golden Oldies	
▶ Hard Rock / Metal	
▶ Hip Hop / Rap	
▶ International / World	
▶ Jazz	
▶ News / Talk Radio	
▶ Reggae / Island	
▶ Religious	
▶ RnB / Soul	
▶ Sports Radio	
▶ Top 40 / Pop	
▶ '70s Retro	
▶ '80s Flashback	
▶ '90s Hits	

4. Select your favourite radio and click on it. Check on iTunes that ePLAYER1 is selected as the AirPlay device.



5. ePLAYER1 will start to play.



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

Pour des questions techniques, contactez votre fournisseur, distributeur ou remplissez le formulaire de contact sur notre site Internet, dans Support / [Technical requests](#).

Motors, 166-168 08038 Barcelone - Espagne - (+34) 932238403 | [information@ecler.com](mailto:information@ecler.com) [www.ecler.com](http://www.ecler.com)