

PLAYER ZERO

REPRODUCTORES DE AUDIO

Reproductor de Audio Local y Streaming



MANUAL DE USUARIO

ÍNDICE

HARDWARE.....7-17

1	ADVERTENCIA IMPORTANTE	7
2	INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD	7
3	NOTA IMPORTANTE.....	9
4	INTRODUCCIÓN.....	9
4.1	<i>Características principales</i>	9
5	INSTALACIÓN Y CONEXIONADO	10
5.1	<i>Ubicación, montaje y ventilación</i>	10
5.2	<i>Conexión a red eléctrica y encendido</i>	10
5.3	<i>Conexiones de audio de salida</i>	11
5.4	<i>Puerto Ethernet para configuración y conexión a Internet</i>	11
5.5	<i>Interfaz WiFi para configuración y conexión a Internet</i>	11
5.6	<i>Puertos GPI de control remoto</i>	12
6	PANEL FRONTAL.....	13
7	PUESTA EN MARCHA	14
7.1	<i>Ajustes de fábrica / Actualización de firmware</i>	14
8	LISTA DE FUNCIONES PLAYER ZERO	15
9	DIAGRAMA DE FUNCIONES PLAYER ZERO.....	15
10	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	16

SOFTWARE.....18-143

* PLAYER ZERO Web GUI (v1.00r0).....18-106

11	INTRODUCCIÓN Web GUI (v1.00r0).....	19
12	PRIMEROS PASOS	19
12.1	<i>Guía rápida de conexión vía Ethernet</i>	22
12.2	<i>Guía rápida de conexión vía WiFi</i>	22
13	DEVICE.....	23
13.1	<i>Player</i>	23

13.2	Presets	26
13.2.1	Ejemplos de fuentes de audio	29
13.3	Events	31
13.3.1	Eventos GPI	32
13.3.2	Evento por detección de silencio SILENCE.....	34
13.4	Calendar	35
13.4.1	General.....	36
13.4.2	Source.....	37
13.4.3	Date and time interval.....	37
13.4.4	Target.....	40
13.4.5	Sobre las prioridades.....	41
13.4.6	Ejemplo práctico de configuración de eventos de calendario	42
13.5	Cloud Disk Sync	50
13.5.1	Google Drive	51
13.5.2	Store and Forward (rsync)	60
13.6	CMS Management	64
13.7	Scripts/LUA	65
13.7.1	Ejemplo Script01:	68
13.7.2	Ejemplo Script02:	69
13.7.3	Ejemplo Script03:	70
13.7.4	Ejemplo Script04:	71
14	NETWORK	72
14.1	Conexión mediante cable RJ45	73
14.2	Conexión inalámbrica punto-a-punto.....	77
14.3	Conexión a una red WiFi.....	80
15	SYSTEM	84
15.1	Name and Time.....	84
15.1.1	General settings.....	84
15.1.2	Time synchronization.....	85
15.2	Security.....	86

15.2.1	Web password	86
15.2.2	Front panel functions.....	87
15.2.3	5.2.3. RePlayer	88
15.3	Backup, Restore and Firmware	89
15.3.1	Guardar copias de seguridad (Backup).....	90
15.3.2	Restaurar copias de seguridad y ajustes de fábrica (Restore)	91
15.3.3	Actualización de Firmware (Firmware).....	91
15.4	USB/MMC Settings	92
15.5	Register	95
15.6	Reboot.....	96
16	Anexo I: Configuración de un servidor SSH para Store & Forward	97
16.1	Grupos de contenido	98
16.2	Instalando SSH en Linux.....	100
16.3	Creando usuarios en Linux	100
16.4	Generando las claves SSH.....	102
16.5	Añadiendo contenido de audio al servidor SSH	104
16.6	Configurando la fuente remota en el reproductor	105
*	THIRD-PARTY CONTROL PROTOCOL	107-114
17	PLAYER ONE JSON Commands PRODUCT OVERVIEW.....	108
18	GENERAL CONSIDERATIONS.....	108
19	PLAYER COMMANDS.....	108
20	CONFIGURATION COMMANDS	110
21	PRESET COMMANDS	111
22	EVENT COMMANDS	112
23	CALENDAR COMMANDS	112
24	STORE AND FORWARD COMMANDS.....	112
25	GOOGLE DRIVE COMMANDS	112
26	CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) COMMANDS	113
27	SCRIPTS COMMANDS.....	113
28	REGISTER COMMANDS.....	113

29	DEVICE COMMANDS.....	114
30	PANEL COMMANDS.....	114
* LUA SDK		115-134
31	ePLAYER1 LUA SDK v1.02.....	115
31.1	Changelist.....	115
32	ePLAYER1 LUA SDK Introduction.....	115
33	How to use ePLAYER1 module?.....	116
33.1	Conventions.....	116
33.2	PLAYER FUNCTIONS.....	117
33.3	CONFIG (CFG) FUNCTIONS.....	120
33.4	PRESET FUNCTIONS.....	121
33.4.1	Preset variables.....	122
33.4.2	Preset examples.....	123
33.5	EVENT FUNCTIONS.....	123
33.5.1	Event variables.....	124
33.6	CALENDAR (CAL) FUNCTIONS.....	124
33.6.1	Calendar variables.....	125
33.7	STORE AND FORWARD (SAF) FUNCTIONS.....	126
33.7.1	Store and Forward variables.....	126
33.8	GOOGLE DRIVE (GDRIVE) FUNCTIONS.....	127
33.8.1	Store and Forward variables.....	127
33.9	CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) FUNCTIONS.....	128
33.9.1	CMS variables.....	128
33.10	SCRIPTS FUNCTIONS.....	128
33.10.1	Script variables.....	130
33.11	REGISTER (LOG) FUNCTIONS.....	130
33.12	DEVICE (DEV) FUNCTIONS.....	131
33.13	PANEL FUNCTIONS.....	133
33.14	FINDER FUNCTIONS.....	134

33.15 LCD FUNCTIONS	134
* URL STREAMS DE RADIOS POR INTERNET	135-143
34 CÓMO IDENTIFICAR URL STREAMS DE RADIOS POR INTERNET	135
34.1 <i>Cómo descubrir URLs de streaming de audio incluidos en páginas webs:</i>	135
34.2 <i>Reproducir radios por internet vía AirPlay (ePLAYER1):</i>	140

1 ADVERTENCIA IMPORTANTE



WARNING: SHOCK HAZARD - DO NOT OPEN


AVIS: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE - NE PAS OUVRIR



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



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

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

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

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

2 INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

1. Lea estas instrucciones
2. Guarde estas instrucciones
3. Preste atención a todas las advertencias
4. Siga todas las instrucciones
5. No utilice este aparato cerca del agua
6. Límpielo solamente con un paño seco

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



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

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

3 NOTA IMPORTANTE

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

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

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

Ecler **PLAYER ZERO** tiene una **garantía de 3 años**.

4 INTRODUCCIÓN

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

4.1 Características principales:

- 1 salida de audio estéreo no balanceada, conector RCA y mini-Jack (selección estéreo/mono para la salida).
- Compatible con formatos de audio mp3, ogg, WAV, AIFF y FLAC.
- Un Puerto USB y una ranura Micro-SD *card* para acceso a contenidos en almacenamiento local.
- Interfaz Ethernet con conector RJ45 para la comunicación con aplicación web de configuración, así como recepción de *streaming* de Internet.
- Interfaz WiFi (modo cliente o maestro) para la comunicación con aplicación web de configuración, así como recepción de *streaming* de Internet.
- Totalmente configurable a través de aplicación web (punto a punto o a través de la misma red local LAN)
- 2 puertos GPI (General Purpose Inputs), para disparar los 2 eventos disponibles.
- Evento por detección de silencio.
- Reloj interno con autonomía hasta 240h (sin alimentación AC de la unidad) y sincronización automática con servicios NTP.
- **Firmware modular:** PLAYER ZERO dispone de un firmware con servicios modulares que permite a cada usuario personalizar su funcionamiento y adaptarlo a la medida de su proyecto o modelo de negocio. El firmware incluye, entre otras funciones y servicios:

- Disparo de eventos por calendario
- Sincronización de contenidos alojados en la nube (Cloud Disk Sync): compatible con el servicio Google Drive
- Ejecución de "scripts" (archivos de instrucciones escritos por el usuario, lenguaje lua - www.lua.org).
- Encriptación de archivos locales (USB/Micro SD)
- Registro de actividad

Nota: La configuración del PLAYER ZERO se realiza mediante la aplicación web embebida en el dispositivo. Consulte el [manual de la aplicación web GUI de PLAYER ONE & ZERO](#) para obtener más información.

5 INSTALACIÓN Y CONEXIONADO

5.1 Ubicación, montaje y ventilación

PLAYER ZERO ha sido especialmente diseñado tanto para su colocación como reproductor de sobremesa como para su ubicación en muebles rack de 19", ocupando 1/3 de UR (kit de montaje opcional para armarios de rack estándar, [VEO-RACK19](#)).

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

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

5.2 Conexión a red eléctrica y encendido

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

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

En caso de requerir alguna intervención y/o conexión-desconexión del aparato debe desconectarse previamente la alimentación. En el interior del aparato no existen elementos manipulables por el usuario.

Debe evitarse que el cable de red se entremezcle con los cables blindados que transportan la señal de audio, ya que ello podría ocasionar zumbidos.

5.3 Conexiones de audio de salida

PLAYER ZERO dispone en su panel posterior de 1 salida estéreo no balanceada.

Los conectores de salida de señal son del tipo de 2 x RCA y 1 x mini-Jack estéreo.

5.4 Puerto Ethernet para configuración y conexión a Internet

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

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

5.5 Interfaz WiFi para configuración y conexión a Internet

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

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

5.6 Puertos GPI de control remoto

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

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

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

Terminal GPI	>	Terminal – 1, 2
Masa	>	Terminal ⊥

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

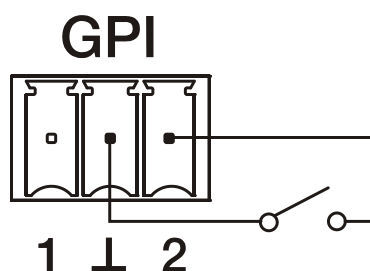


Figura 1: ejemplo de conexionado del GPI 2

6 PANEL FRONTAL

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

- **Ranura Micro SD:** para reproducción de contenidos de audio locales. Hasta 2TB. Formato FAT16/32 y NTFS.
- **Puerto USB 2.0:** para reproducción de contenidos de audio locales. Hasta 2TB. Formato FAT16/32 y NTFS.
- **LED ON:** indicador de encendido
- **LED SP:** indicador de *signal present*.
- **LED NET:** indica la recepción de datos a través de la red (Internet).
- **LED SD:** indicador de funcionamiento de la fuente Micro SD.

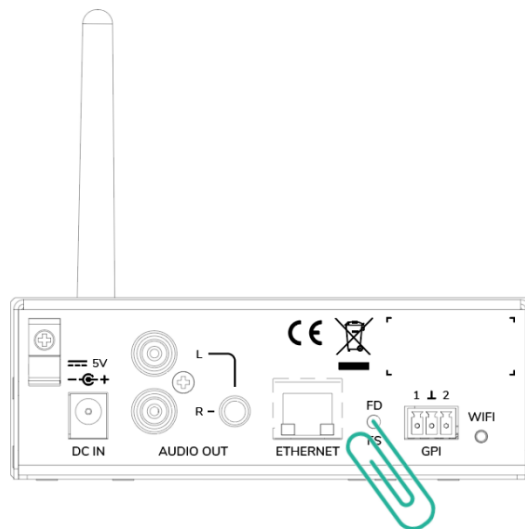


7 PUESTA EN MARCHA

Ecler recomienda configurar PLAYER ZERO con su aplicación web para disfrutar de toda su funcionalidad. Por favor, diríjase al [manual de la aplicación web GUI de PLAYER ONE & ZERO](#) para conocer todas estas prestaciones.

7.1 Ajustes de fábrica / Actualización de firmware

PLAYER ZERO dispone de dos funcionalidades que pueden ser ejecutadas a través del botón FD/FS situado en el panel trasero:



- **Restore Factory Defaults:** Recupera los ajustes de fábrica. Mantenga pulsado el botón FD/FS del panel trasero durante 10 segundos con un pequeño alfiler o clip mientras la unidad está encendida.
- **Fail Safe (Restore firmware):** Recupera el último firmware publicado en la página de Ecler, o un archivo de firmware alojado en uno de los sistemas de almacenamiento local (USB/MicroSD).

Con el aparato desenchufado, mantenga presionado el botón FD/FS con un pequeño alfiler o clip y a continuación enchufe el PLAYER. Los LEDs frontales empezaran a parpadear rápidamente durante 3 segundos (en este momento se puede dejar de presionar el botón FD/FS).

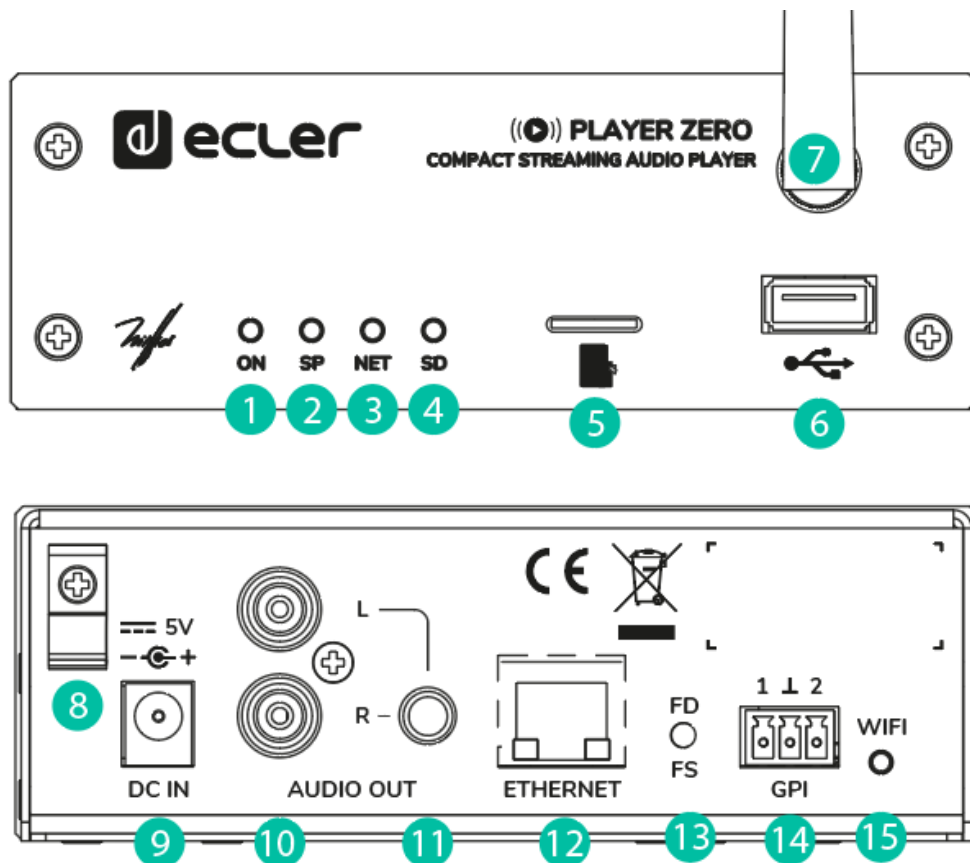
Notas:

- Para recuperar el último Firmware publicado, es necesario conectar el aparato a un servidor DHCP con acceso a internet para que éste pueda descargar el firmware.
- Al ejecutarse esta acción perderá toda la configuración y parámetros del dispositivo. **Asegúrese de guardar una copia de seguridad del dispositivo antes de ejecutar esta acción.**

8 LISTA DE FUNCIONES PLAYER ZERO

1. LED ON indicador de encendido
2. LED SP indicador signal present
3. LED NET indicador de tráfico de red
4. LED SD indicador de funcionamiento de la fuente Micro SD
5. Ranura MICRO SD
6. Puerto USB
7. Antena WiFi
8. Brida de seguridad para cable de fuente de alimentación
9. Conector fuente de alimentación externa
10. Salida estéreo 2 x RCA
11. Salida estéreo mini-Jack
12. Conector RJ-45
13. Botón Factory Default / Fail Safe
14. Puerto GPI
15. Indicador luminoso, WIFI

9 DIAGRAMA DE FUNCIONES PLAYER ZERO



10 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

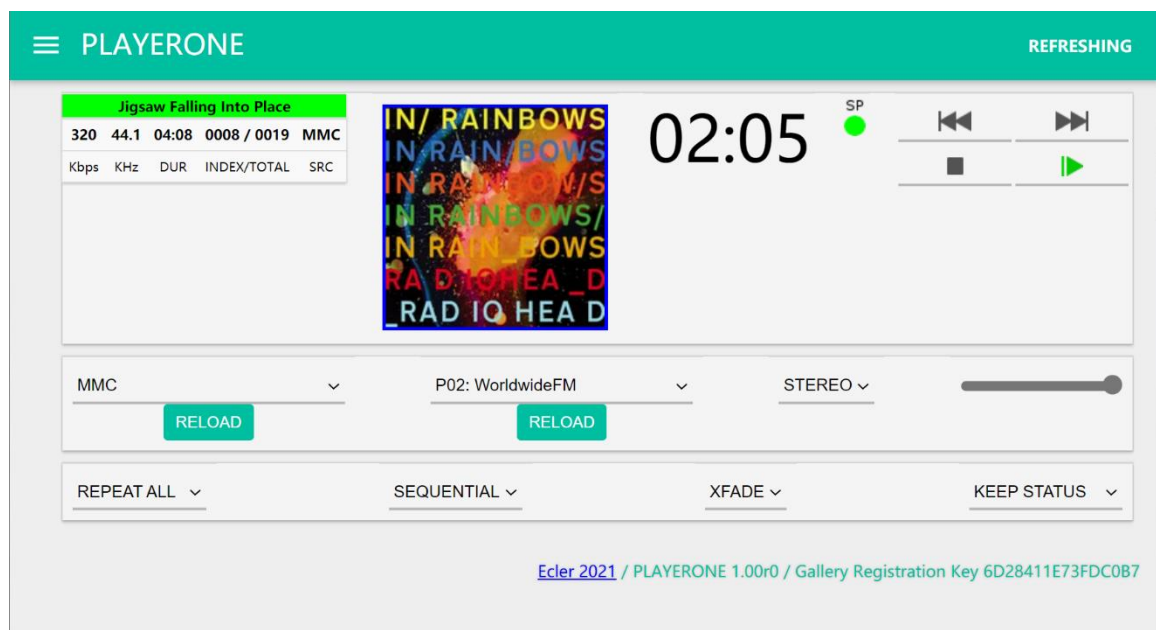
DIGITAL ENGINE		
	Processor	MIPS Single Core 64bits 580MHz
AUDIO CONVERTERS		
	Sampling rate	48kHz
	Resolution	16bit
	Bit rate	32~320kbps
	Frequency response	5Hz - 24kHz (-3dB)
MEDIA PLAYER		
	Audio sources	Local storage (USB & microSD), Internet radio, AirPlay, DLNA
	Dynamic range	From -80 dB to 0 dB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

Capacity	Up to 2TB
File system	Supports FAT16, FAT 32, VFAT and NTFS (read-only) Multi-partition up to 1
Playable audio files	mp3, ogg, WAV, FLAC, AIFF, m3u, pls
Files analysis	65354 playable folders 65354 playable folders within each folder 65354 playable files within each folder
Folder hierarchy	Up to 8 containing the root directory
Sorting	UNICODE Up to 100 folders, 100 files by folder (Folders/files over 100 sorted in the FAT order)
ELECTRICAL	
Power supply	External, universal, 5VDC (included)
AC mains requirement	90-264VCA 50-60Hz
AC mains connector	International AC plugs set
Power consumption	4.5 VA / 2.2 W
Ventilation	Passive
PHYSICAL	
Operating temperature	Min 0°C, +32°F Max +35°C, +95°F
Operating humidity	< 85% HR
Storage temperature	Min -10°C, +14°F Max +50°C, +122°F
Storage humidity	< 90% HR
Installation options	Desktop, rack (1/3 of 1UR)
Included accessories	AD/DC Power Supply, WiFi antenna, adhesive rubber feet, rack tray screws , GPI connector, warranty card and standard user guide
Optional accessories	VEO-RACK19 Compatible
Dimensions	126.5 x 44 x 132 mm / 4.98" x 1.73" x 5.19"
Weight	0.6 Kg / 1.32 lb
Shipping dimensions	450 x 220 x 60 mm / 17.71" x 8.66" x 2.36"
Shipping weight	0.8 Kg / 1.76 lb
CERTIFICATIONS	
CB Report	Pending approval
EMC	Pending approval
FCC	Pending approval

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

REPRODUCTORES DE AUDIO

Reproductor de audio local y streaming



MANUAL DE USUARIO

11 INTRODUCCIÓN Web GUI (v1.00r0)

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

12 PRIMEROS PASOS

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

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

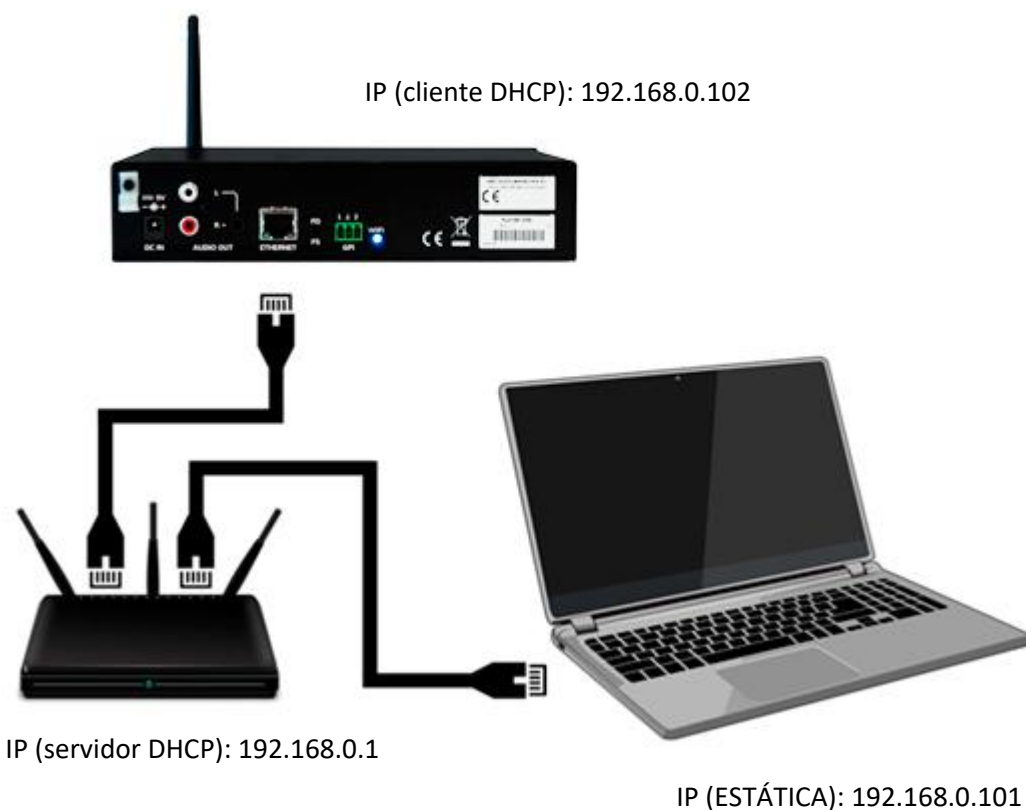


Figura 2: ejemplo de conexión a una red local a través de la interfaz de red Ethernet (cable)

2. **WiFi:** PLAYER ONE / PLAYER ZERO dispone una interfaz de red WiFi para que los dispositivos móviles puedan enviar streaming de audio al dispositivo y se pueda configurar de forma inalámbrica. Existen dos modos de funcionamiento:

- **Modo MASTER:** conexión punto-a-punto, la interfaz de red WiFi del dispositivo está configurada por defecto en este modo. Conecte su dispositivo WiFi (ordenador, Smartphone, etc.) como cliente del dispositivo a través de su asistente de redes WiFi (conéctese a la red PLAYER-WIFI, SSID por defecto). La contraseña predeterminada es: **0123456789**.

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

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

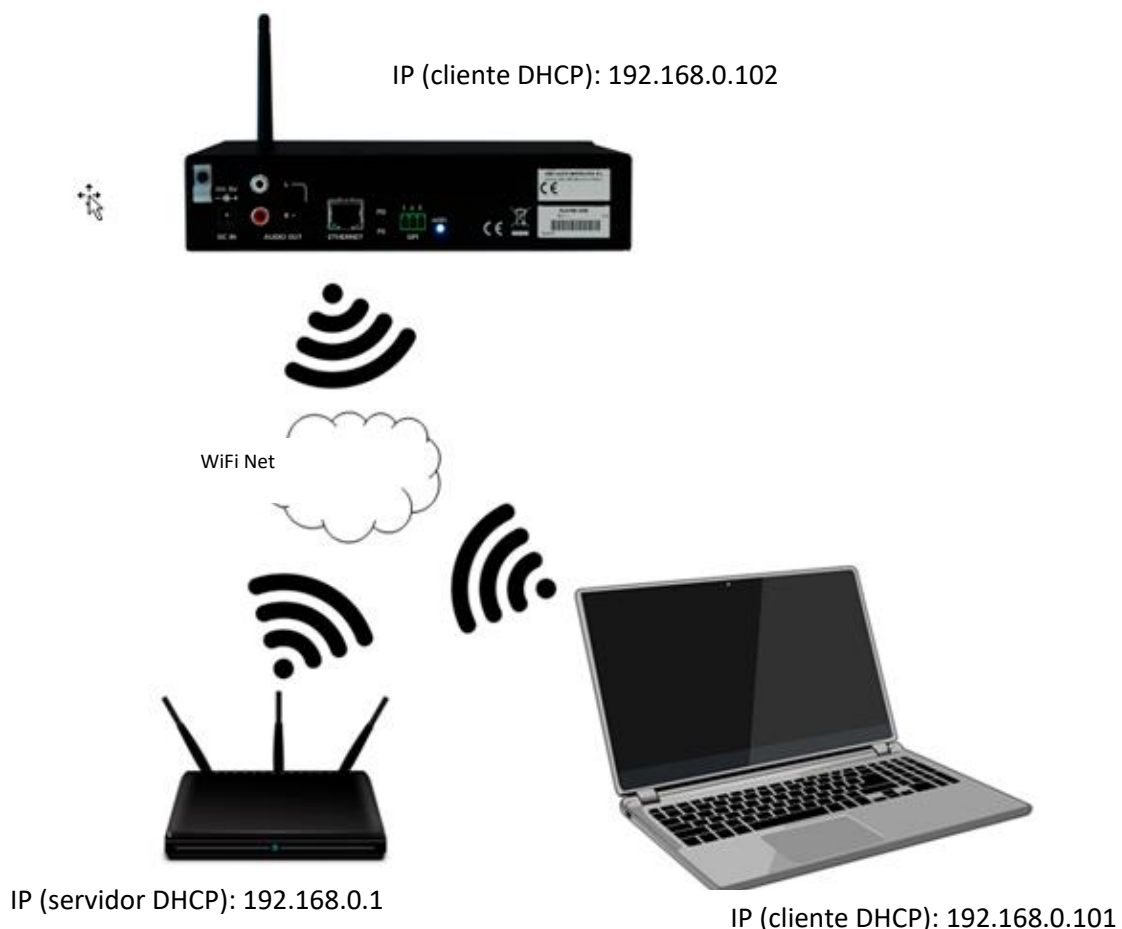


Figura 3: ejemplo de conexionado a una red local a través de la interfaz de red WiFi (inalámbrica)

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

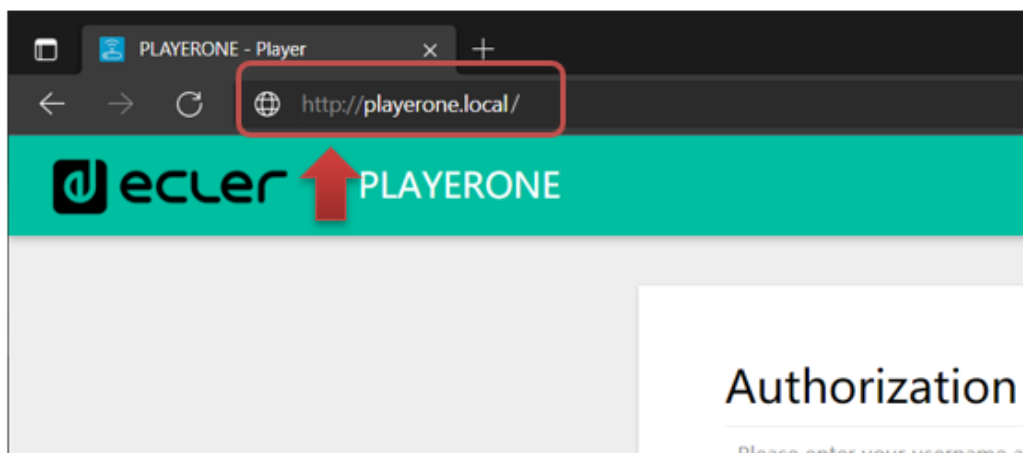


Figura 4: acceso mediante servicio mDNS

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

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

3. PLAYER ZERO:

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

















		REALTEK SEMICONDUCTOR CORP	192.168.1.10		00:10:4C:7C:B2:1F	
		Player One	192.168.1.9		0C:CF:89:21:E6:FD	
		Player Zero	192.168.1.146		30:EB:1F:2B:CB:E0	
						

Figura 5: ejemplo Web GUI Router

Escriba la dirección IP del dispositivo en la barra de navegación de su navegador (la IP mostrada en la Figura 6 no tiene por qué coincidir con la asignada a su dispositivo).

Se mostrará la pantalla de bienvenida. Para acceder a la aplicación, el nombre de usuario (*username*) y contraseña (*password*) son los siguientes (predeterminados):

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

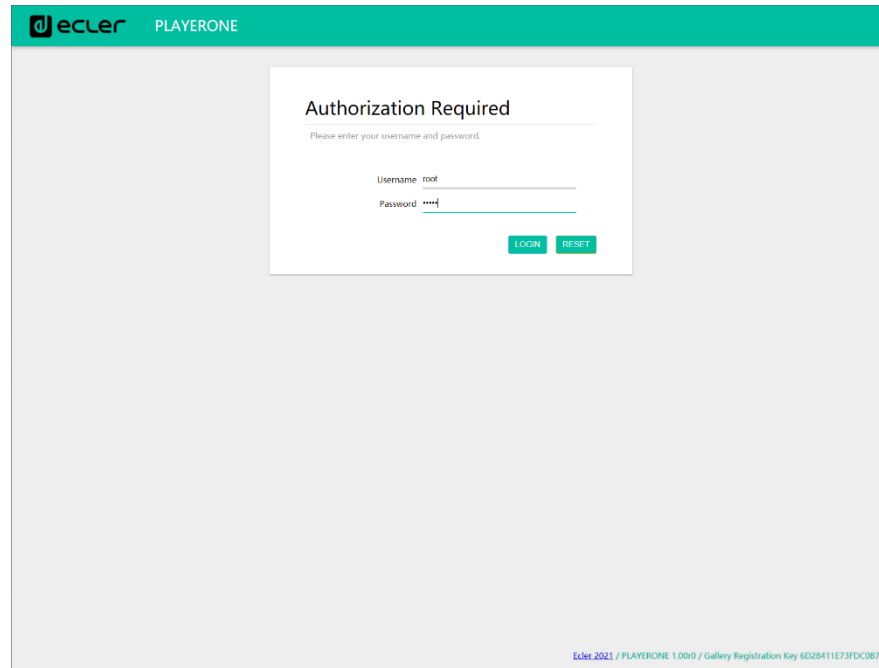


Figura 6: página de bienvenida de la aplicación web

12.1 Guía rápida de conexión vía Ethernet

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

12.2 Guía rápida de conexión vía WiFi

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

13 DEVICE

13.1 Player

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

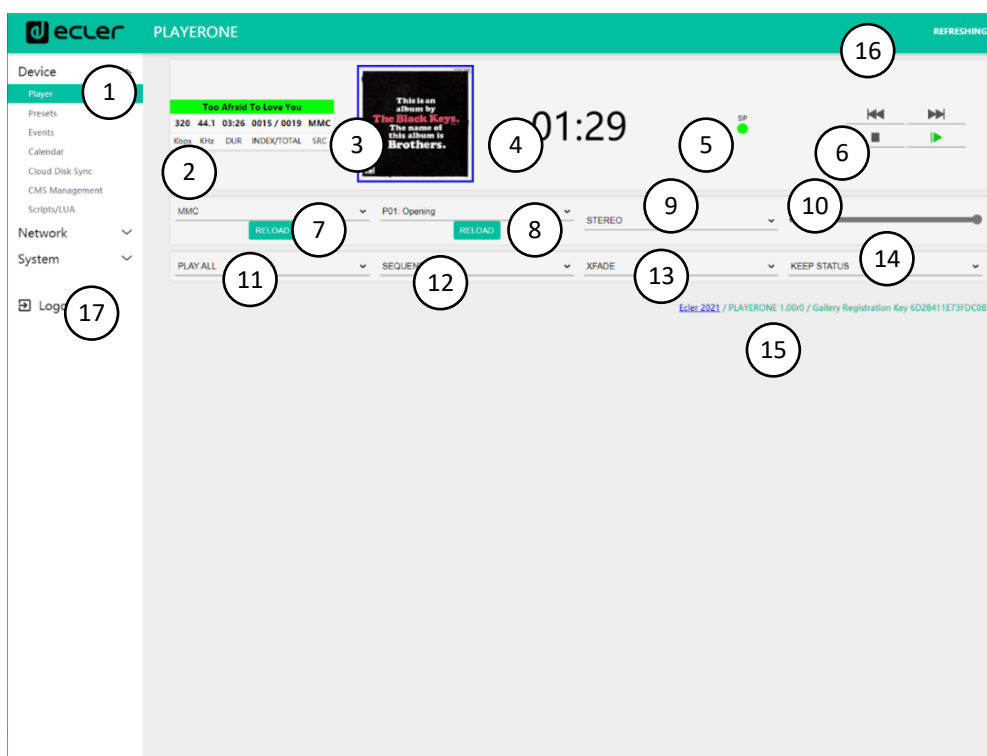


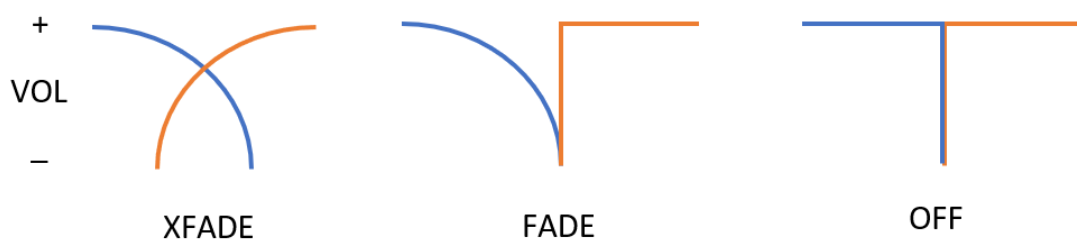
Figura 7: página de reproducción (Player)

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

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

13. Modo de transición entre archivos de audio:

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



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

14. Modo de reinicio:

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

15. Información: muestra la siguiente información de relevancia:

- Año de desarrollo
- Versión de firmware del dispositivo
- Clave de registro para la plataforma Ecler Gallery

16. Refresco de pantalla: permite pausar el refresco de la pantalla (SP, tiempo de reproducción, información de archivo, etc...). Muestra también el número de cambios realizados antes de guardar una configuración.

17. Cerrar sesión: cierra la sesión de la aplicación web. Será redirigido a la pantalla de bienvenida.

13.2 Presets

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

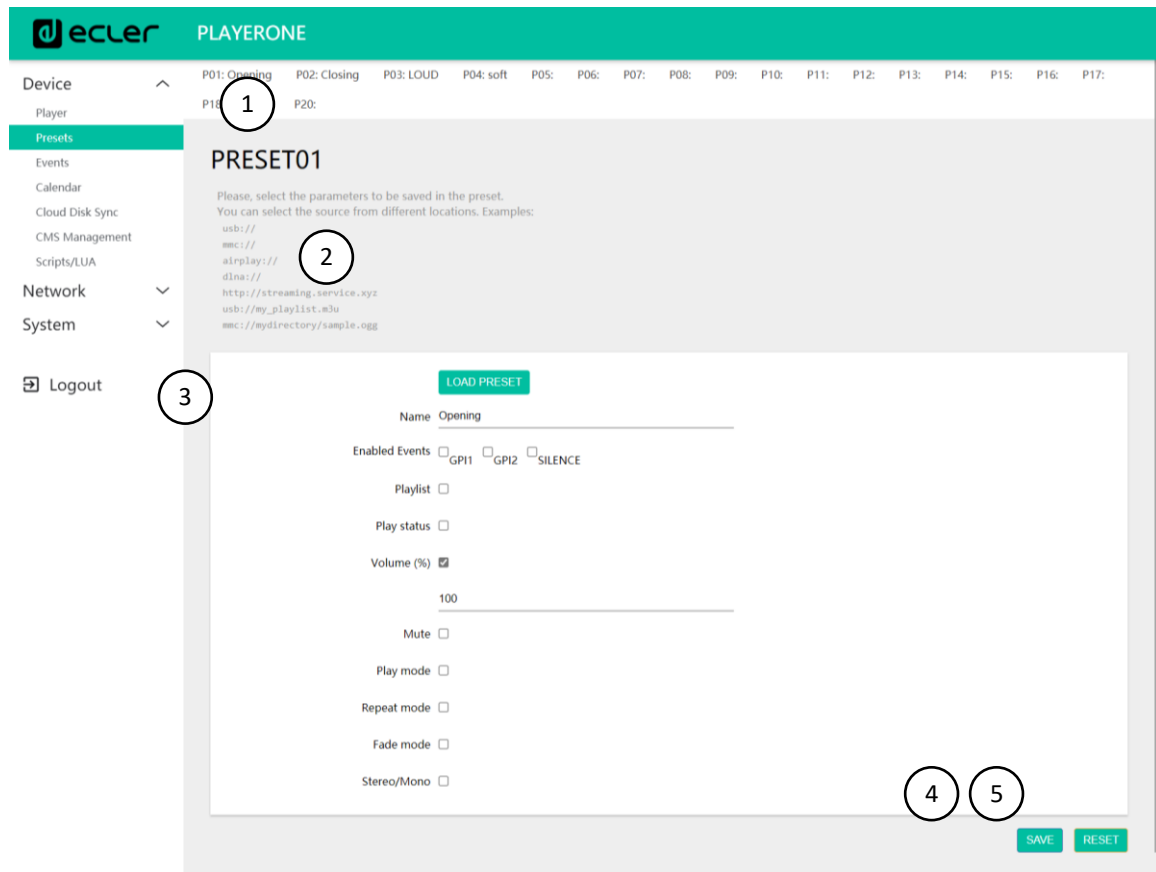
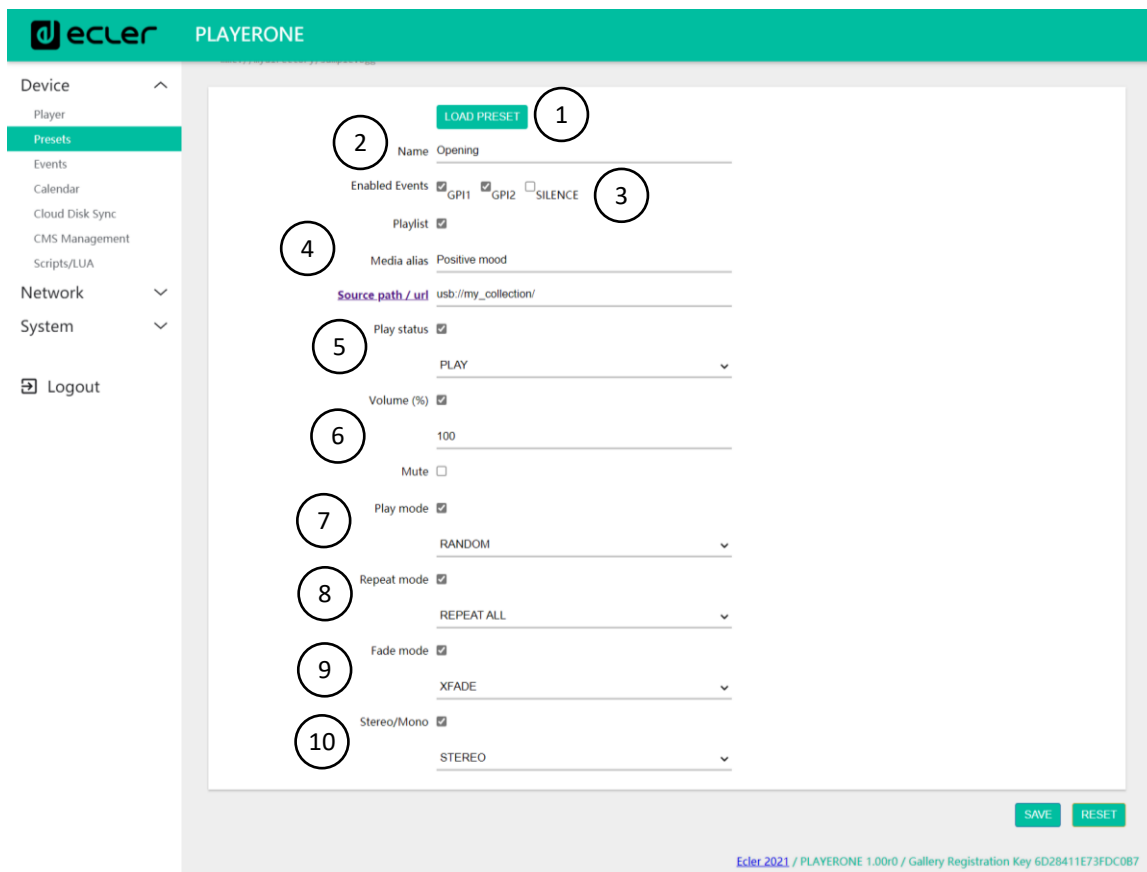


Figura 8: ejemplo de configuración de un Preset

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



1. **Botón Load Preset:** carga el *preset* seleccionado. Útil para cargarlo justo después de editarlo sin necesidad de cambiar de página o manipular el dispositivo.
2. **Name:** nombre del *preset*. Es el nombre que se visualizará desde el menú principal/PRESETS de PLAYER ONE (pantalla LCD), en el listado de *presets* de la página Player, en el encabezado de la página *Presets* y aplicación RePlayer.
Nota: PLAYER ZERO no dispone de pantalla LCD.
3. **Enabled Events:** habilita/deshabilita los eventos disparados por GPIs (General Purpose Input) y el evento por detección de silencio en el *preset*. Los GPI y el evento por detección de silencio deben ser configurados en la página de eventos (Events). Ver capítulo [Events](#).

5. **Events** para más información.

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

6. **Playlist:** si se habilita esta opción, al recuperar el *preset* la *playlist* en reproducción será sustituida por la fuente que se encuentre introducida en el campo Source path/url.

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

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

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

13.2.1 Ejemplos de fuentes de audio

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

Media Path	Media Location	Items included in the play queue (just valid audio media)
usb://	USB storage device, root folder	Media stored in the USB root folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://	SD card storage device, root folder	Media stored in the SD card root folder and up to the third level of sub-folders in it
usb://musicfolder/jazz/	USB storage device, \musicfolder\jazz folder	Media stored in the USB device \musicfolder\jazz folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://musicfolder/jazz/	SD card storage device, \musicfolder\jazz folder	Media stored in the SD card \musicfolder\jazz folder and up to the third level of sub-folders in it
mmc://evacuation_message.mp3	SD storage device, root folder	mp3 single file named evacuation_message.mp3
usb://evacuation_message.mp3	USB storage device, root folder	mp3 single file named evacuation_message.mp3
usb://...path.../my_collection.m3u mmc://...path.../my_collection.m3u	Defined by the m3u playlist file	Media pointed by my_collection.m3u playlist ...path... is the folder path where the m3u file is located
usb://...path.../my_songs.m3u8 mmc://...path.../my_songs.m3u8	Defined by the m3u8 playlist file	Media pointed by my_songs.m3u8 playlist ...path... is the folder path where the m3u8 file is located
usb://...path.../best_of_rock.pls mmc://...path.../best_of_rock.pls	Defined by the pls playlist file	Media pointed by best_of_rock.pls playlist ...path... is the folder path where the pls file is located

http://www.ecler.com/music/party_songs/party.m3u	Defined by the m3u playlist file	Media pointed by party.m3u playlist, and located in a Internet url (corporate web, etc.)
http://www.ecler.com/music/party_songs/party.pls	Defined by the pls playlist file	Media pointed by party.pls playlist, and located in a Internet url (corporate web, etc.)
http://65.60.19.42:8040/	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url http://nnn.nnn.nnn.nnn:port (in the example http://65.60.19.42:8040/)
http://stream1.megarockradio.net:8240	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url http://url:port
http://208.92.53.90:443/LOS40_SC	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service with url http://url/folder
http://media_musicradio.com/channel01.m3u	Real-time streaming	Media served by an Internet audio streaming service, a playlist with url http://url/playlist.m3u

13.3 Events

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

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

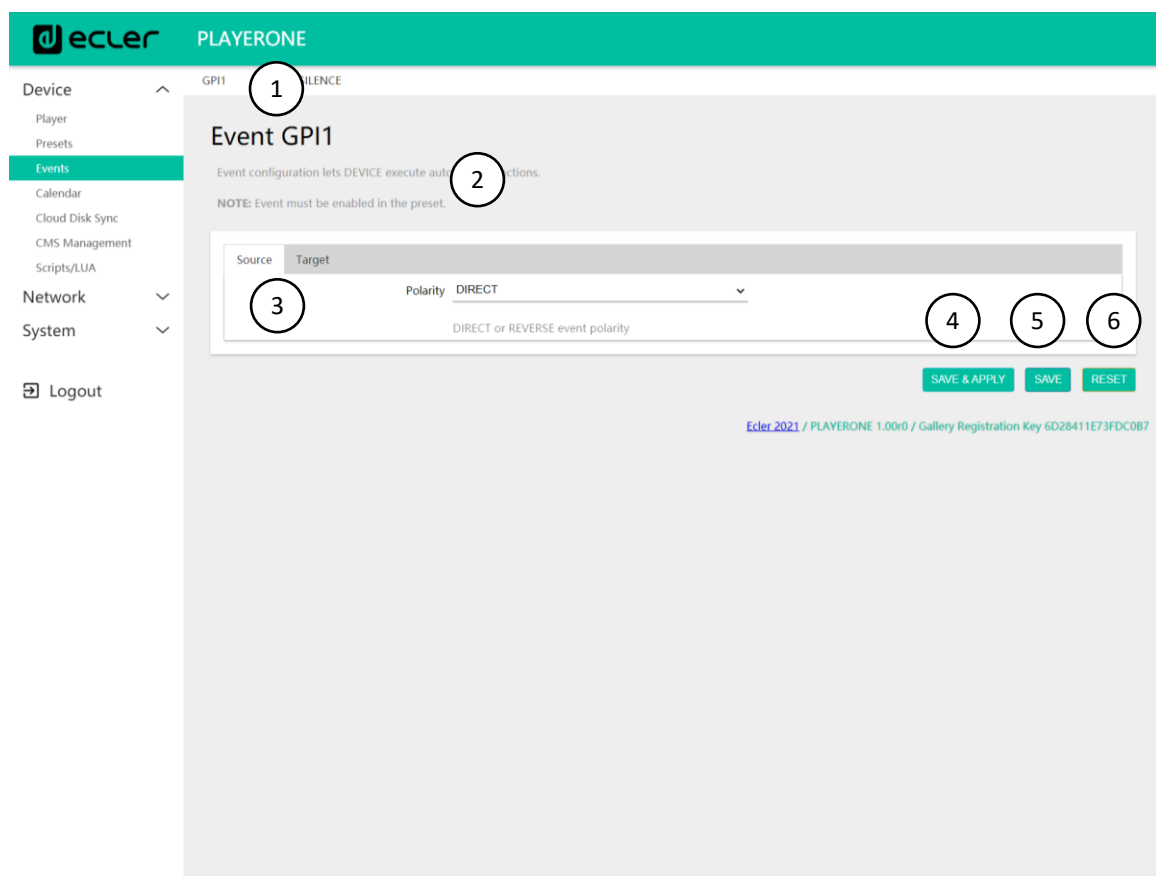


Figura 9: ejemplo de configuración de un evento GPI

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

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

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

13.3.1 Eventos GPI

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

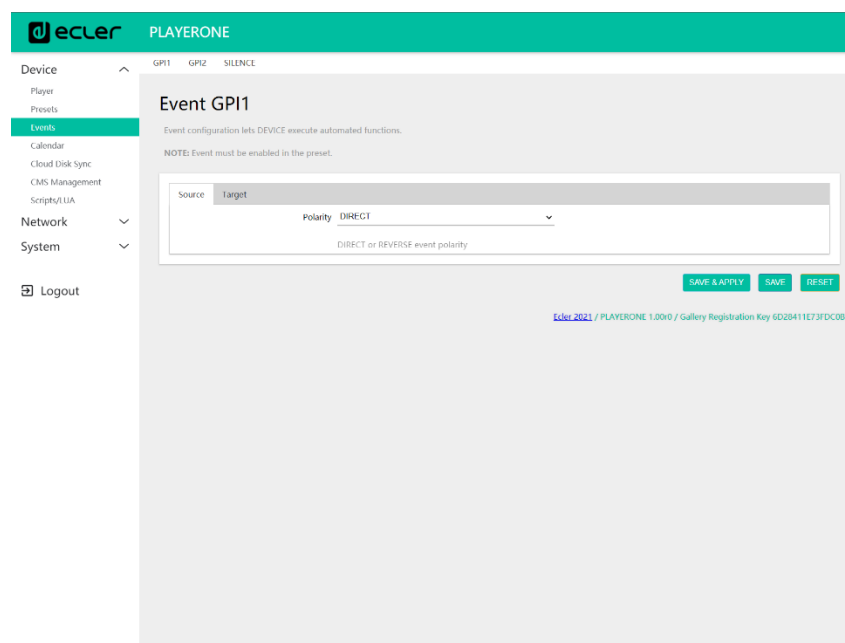


Figura 10: configuración de un GPI, Source

1. **Source:** fuente

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

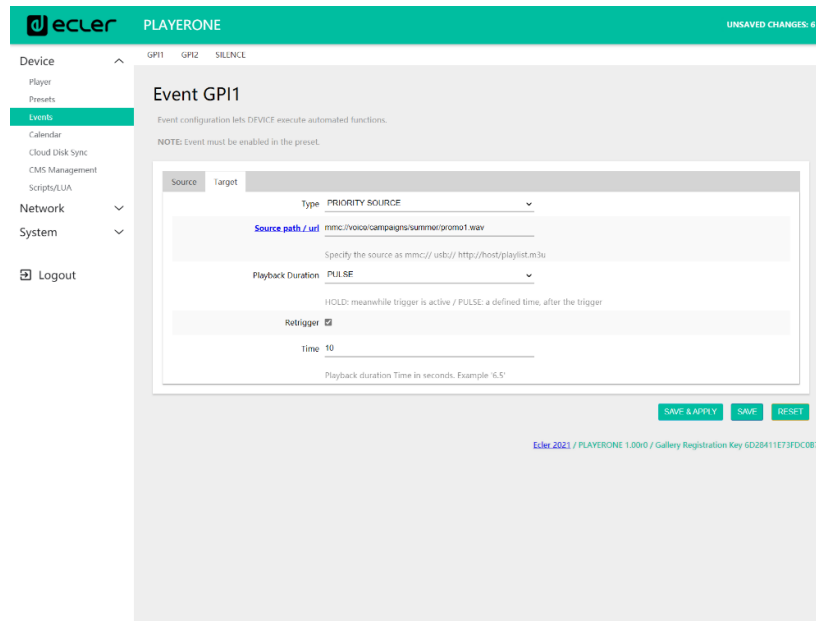


Figura 11: configuración de un GPI, Target

2. **Pestaña Target:** acción que el dispositivo realizará tras la activación del GPI. Existen varias opciones o tipo de eventos (Type):

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

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

13.3.2 Evento por detección de silencio SILENCE

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

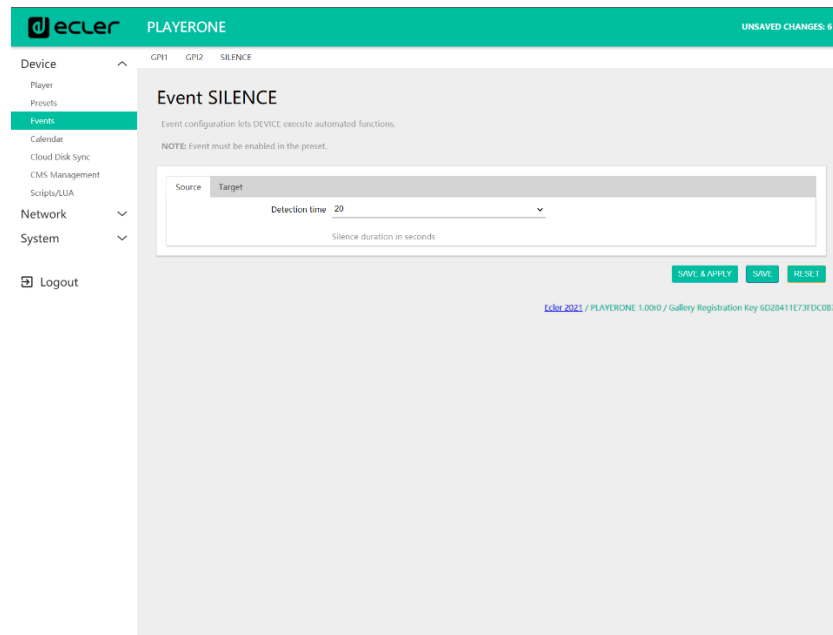


Figura 12: configuración del evento de silencio

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

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

13.4 Calendar

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

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

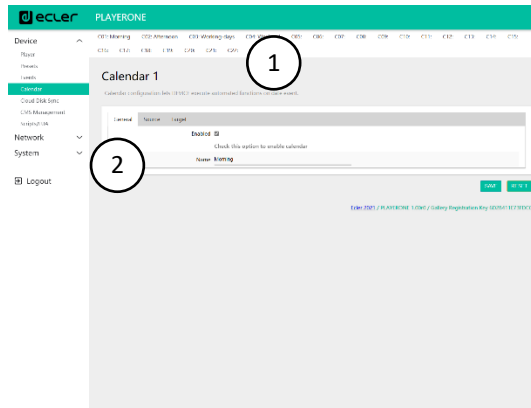


Figura 13: ejemplo de configuración de un evento de calendario

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

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

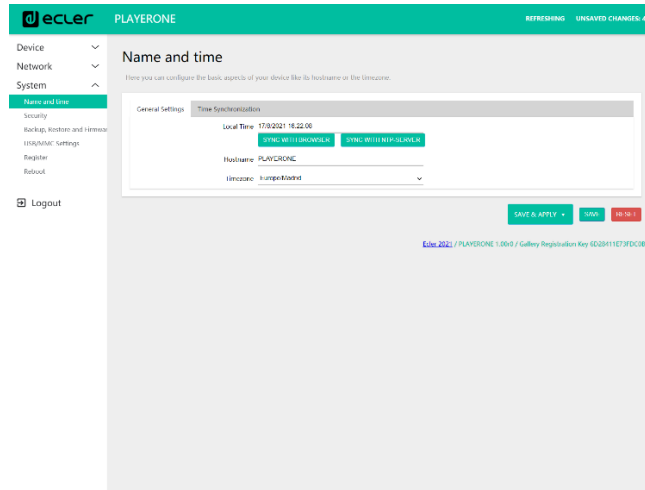


Figura 14: configuración Name and Time

13.4.1 General

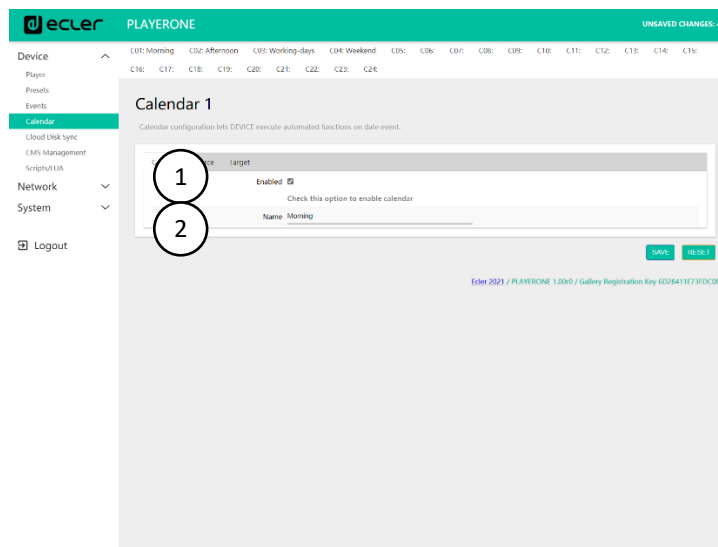


Figura 15: configuración de un calendario, General

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

13.4.2 Source

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

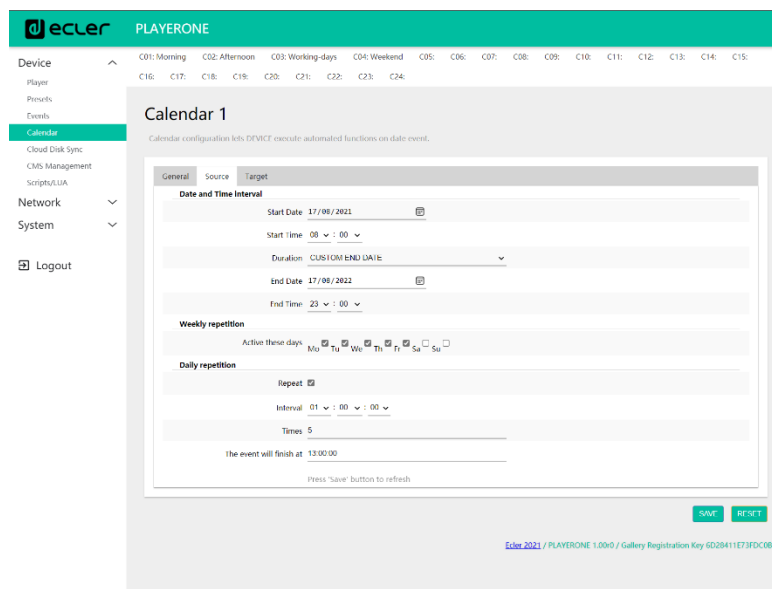


Figura 16: configuración de un calendario, Source

13.4.3 Date and time interval

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

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

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

Figura 17: ejemplo de intervalo

13.4.3.1 Weekly repetition

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

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

Weekly repetition

Active these days

Mo	<input checked="" type="checkbox"/>	Tu	<input checked="" type="checkbox"/>	We	<input checked="" type="checkbox"/>	Th	<input checked="" type="checkbox"/>	Fr	<input checked="" type="checkbox"/>	Sa	<input type="checkbox"/>	Su	<input type="checkbox"/>
----	-------------------------------------	----	-------------------------------------	----	-------------------------------------	----	-------------------------------------	----	-------------------------------------	----	--------------------------	----	--------------------------

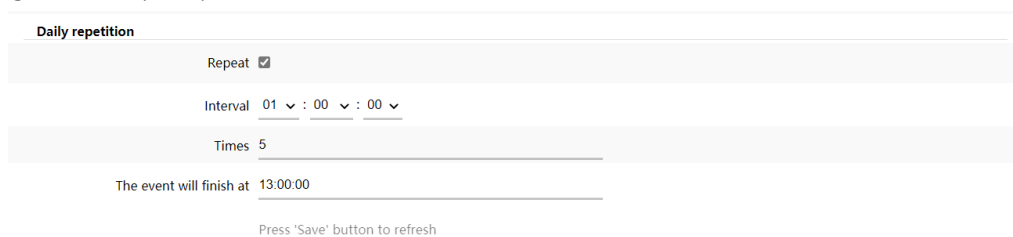
Figura 18: ejemplo de máscara semanal

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

13.4.3.2 Daily repetition

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

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



Daily repetition

Repeat

Interval 01 : 00 : 00

Times 5

The event will finish at 13:00:00

Press 'Save' button to refresh

Figura 19: ejemplo de repetición diaria

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

13.4.4 Target

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

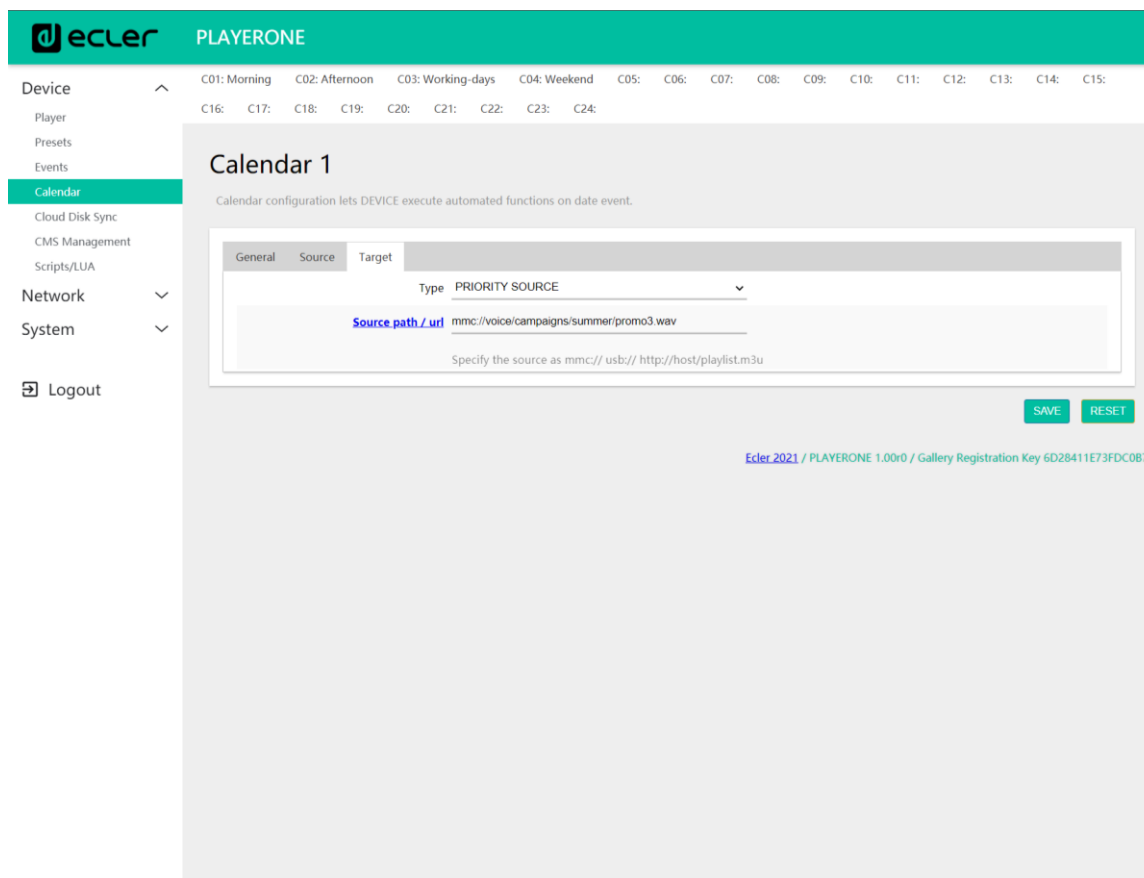


Figura 20: ejemplo evento de calendario, Target

Dicha acción puede ser :

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

13.4.5 Sobre las prioridades

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

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

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

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

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

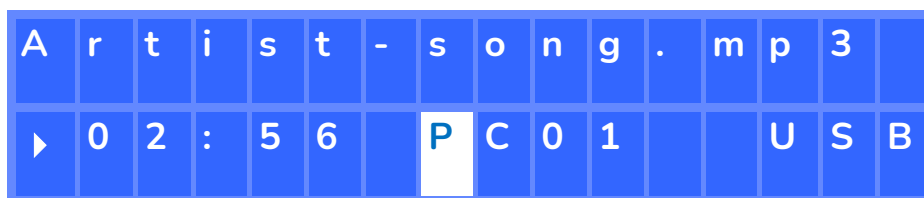


Figura 21

Nota: PLAYER ZERO no dispone de pantalla LCD.

13.4.6 Ejemplo práctico de configuración de eventos de calendario

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

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

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

13.4.6.1 Calendarios para la música de fondo

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

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

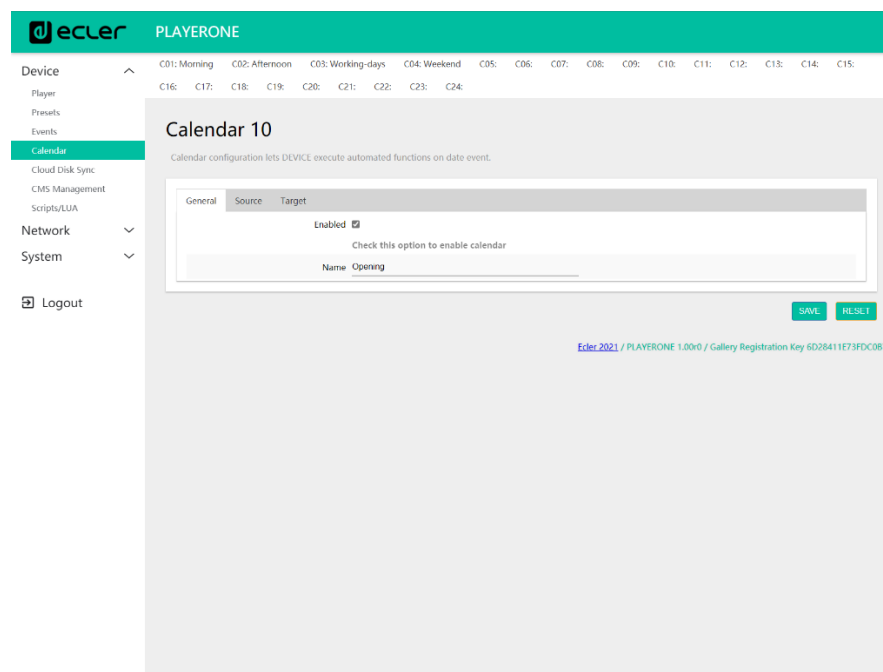


Figura 22

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

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

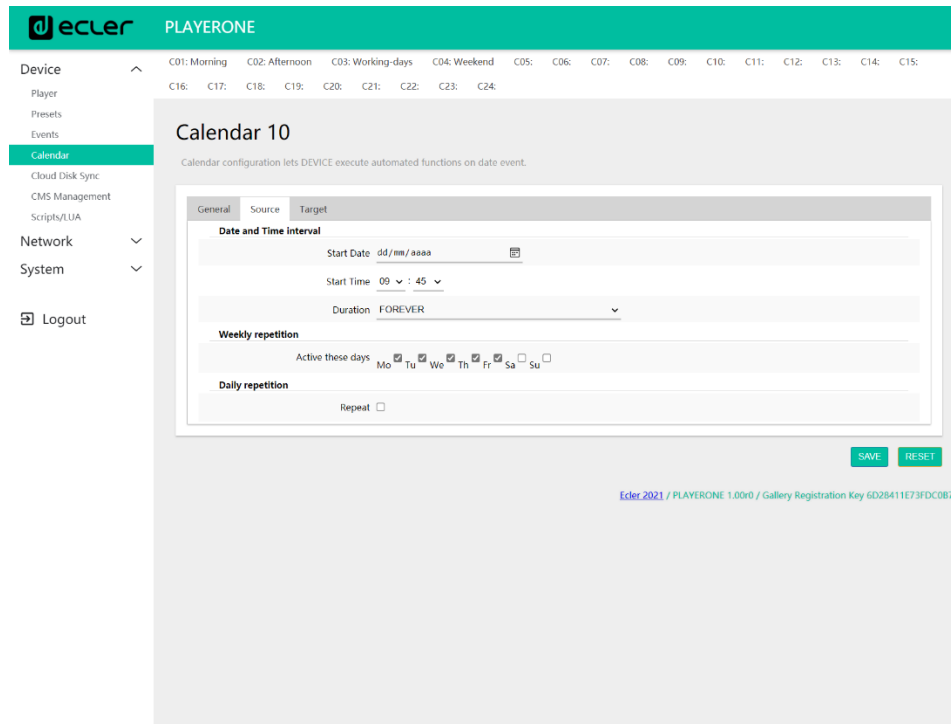


Figura 23

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

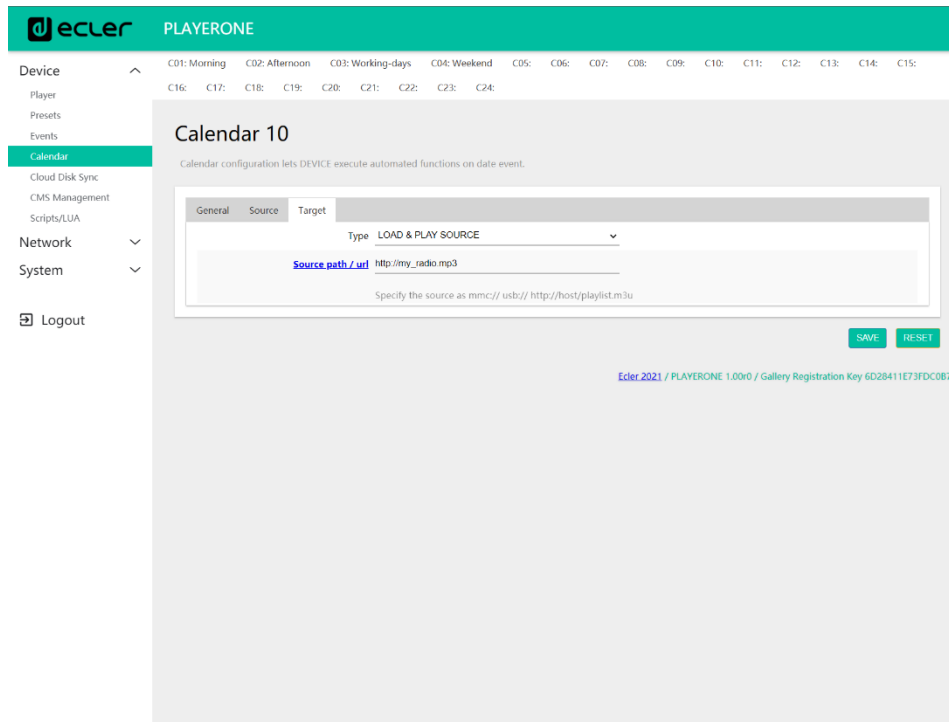


Figura 24

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

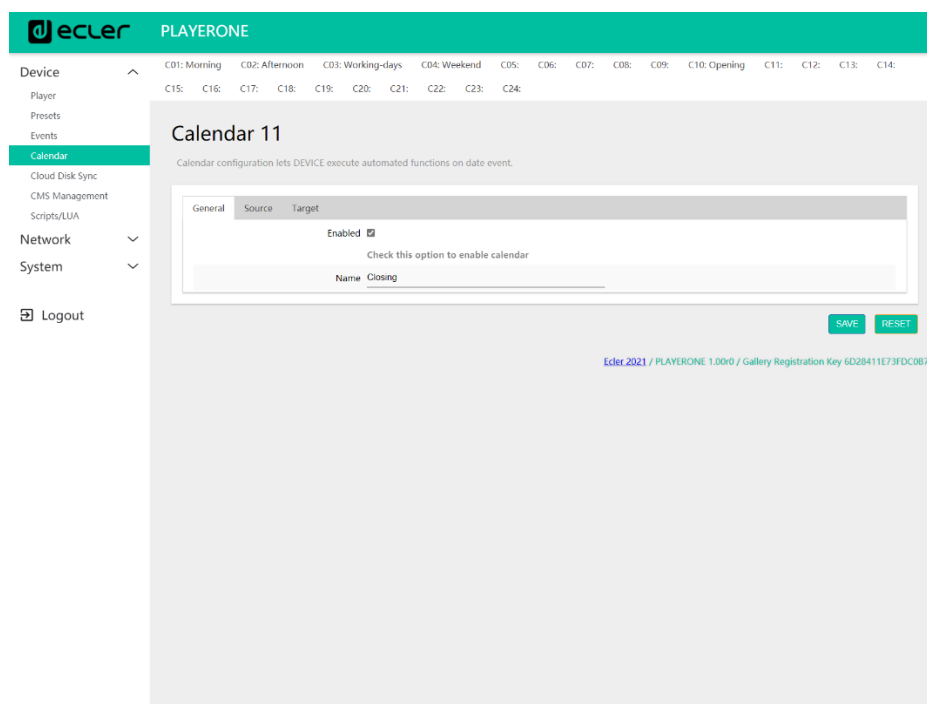


Figura 25

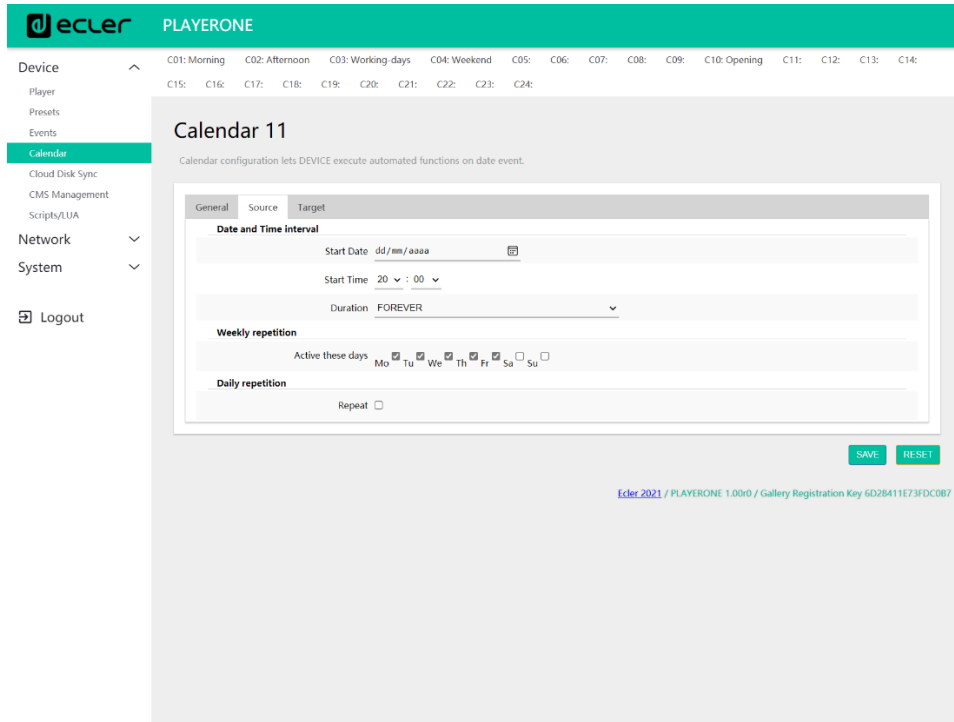


Figura 26

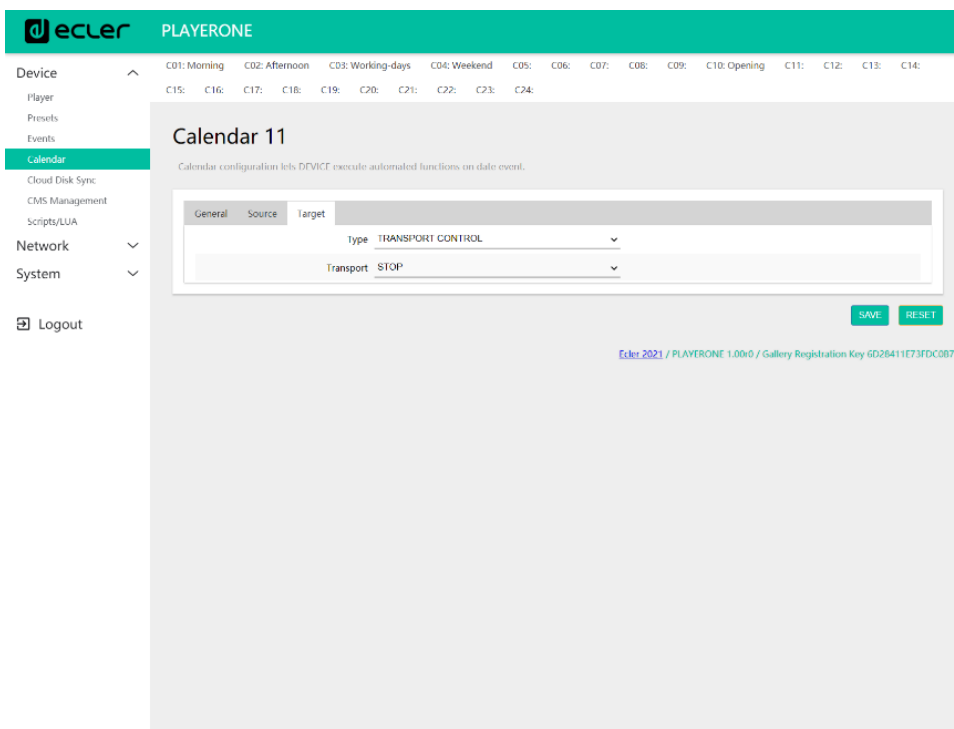


Figura 27

13.4.6.2 Calendario para avisos de cierre

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

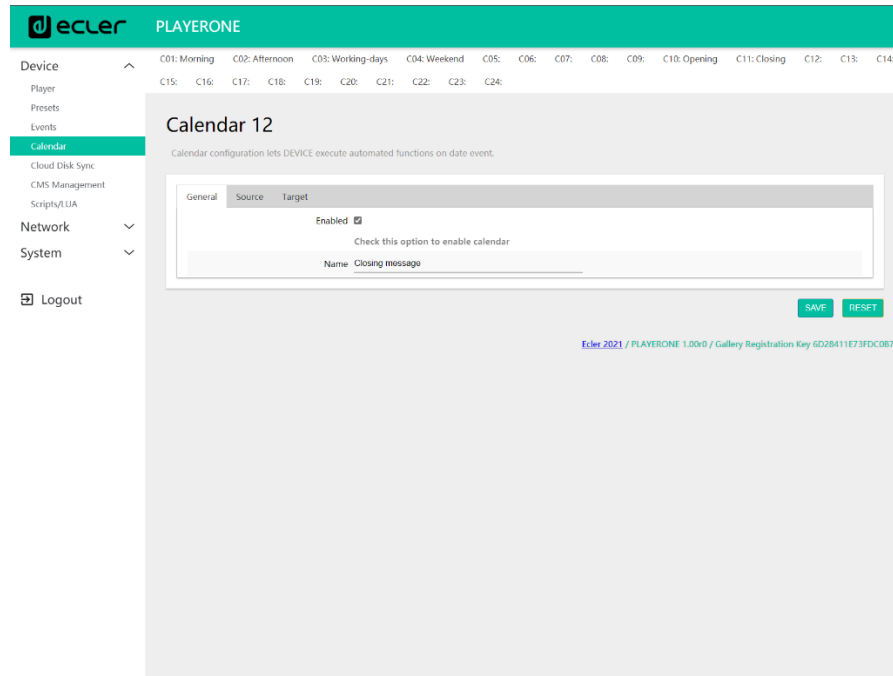


Figura 28

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

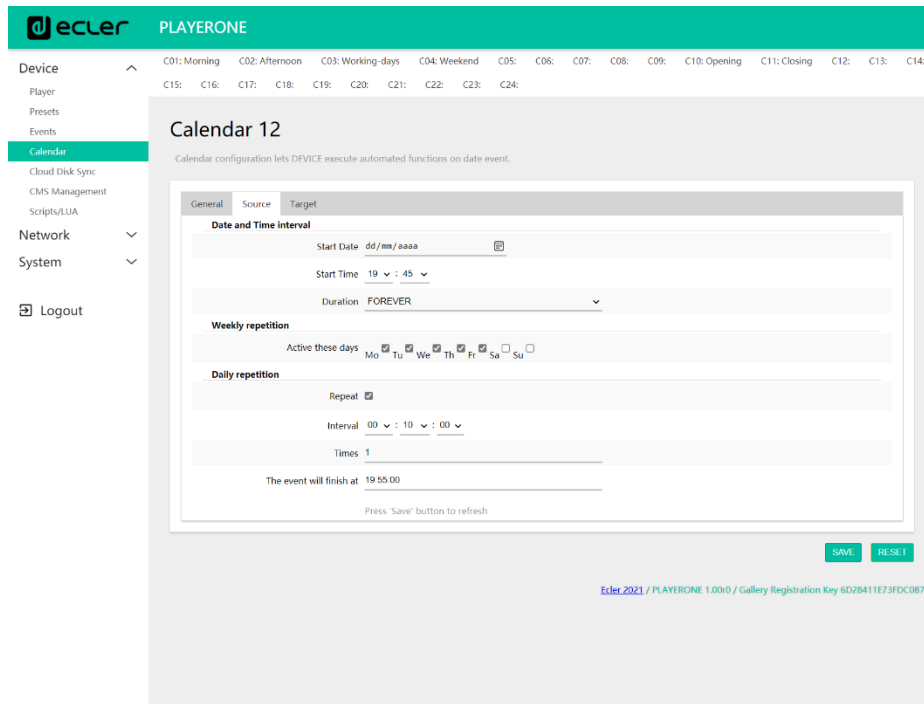


Figura 29

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

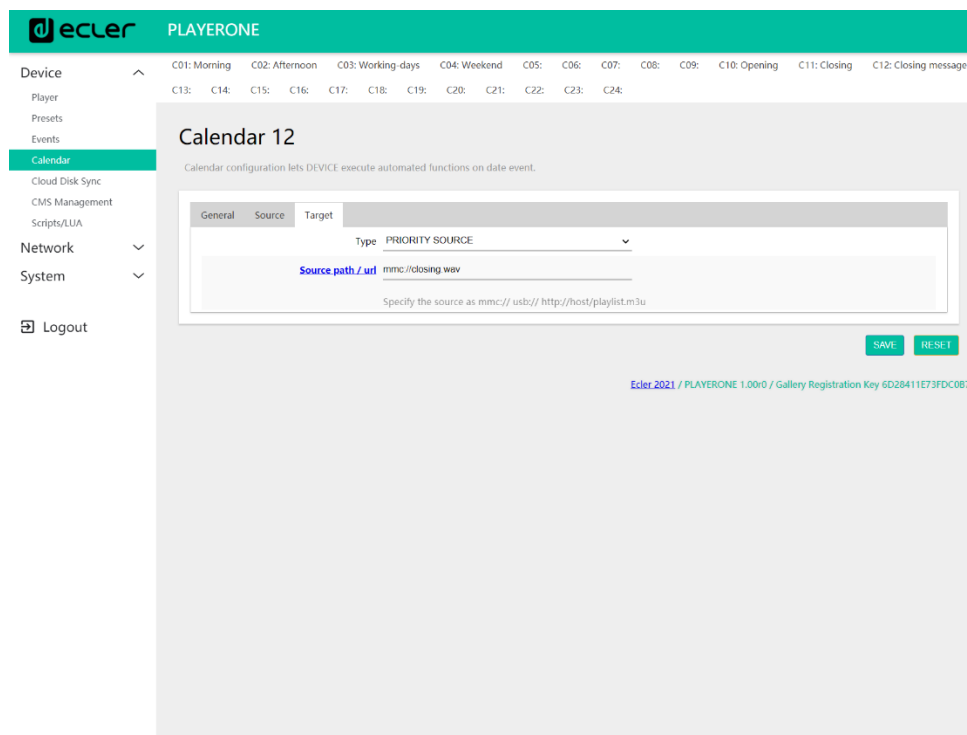


Figura 30

13.4.6.3 Calendario para campaña de Navidad

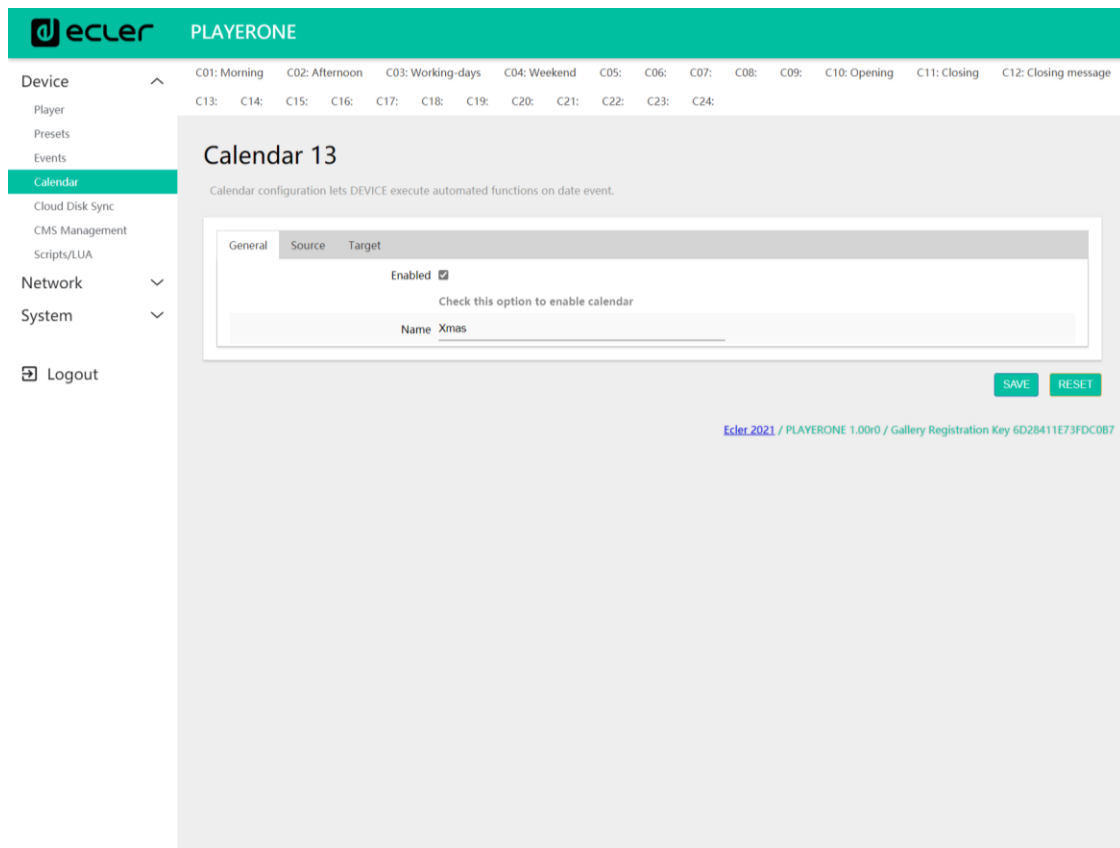


Figura 31

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

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

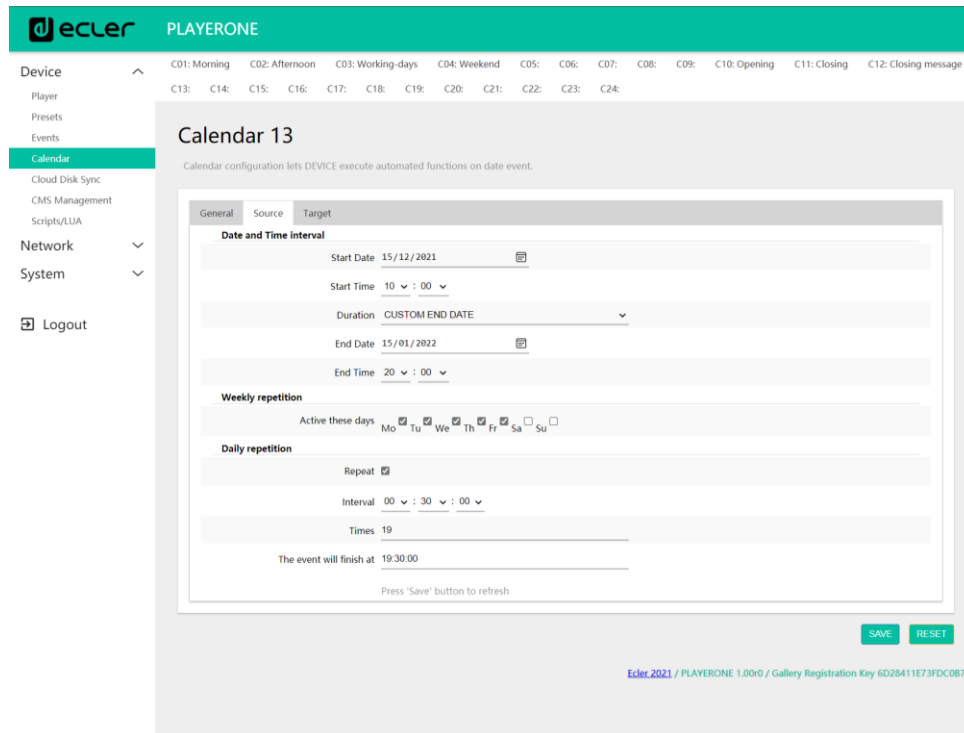


Figura 32

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

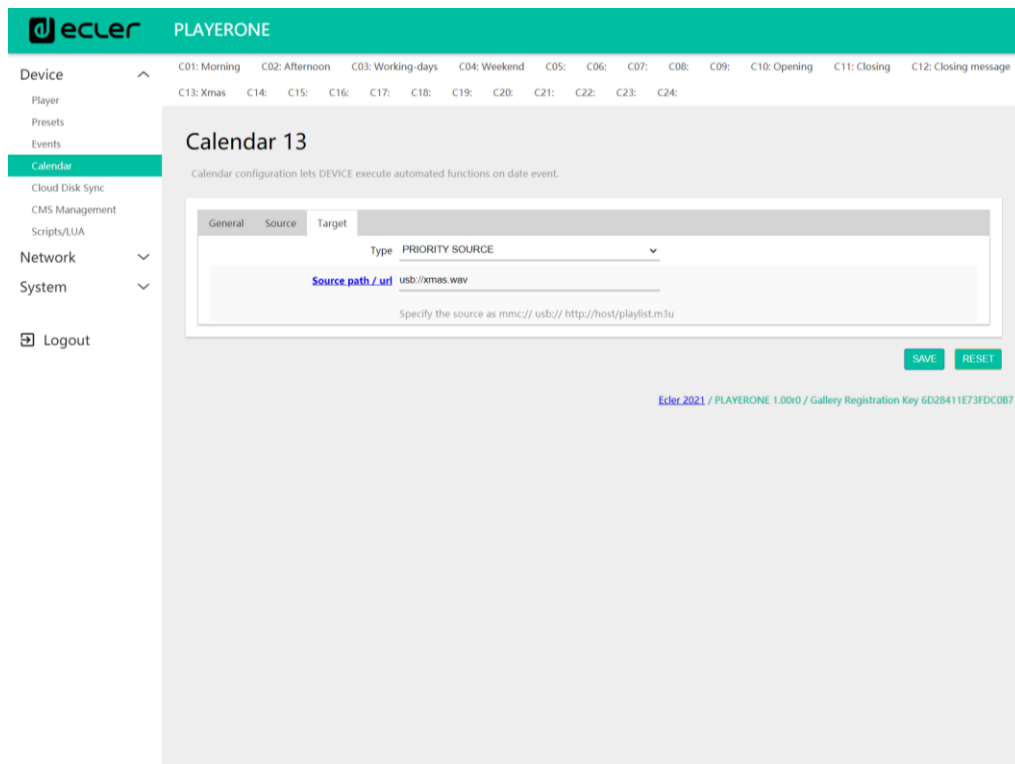


Figura 33

13.5 Cloud Disk Sync

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

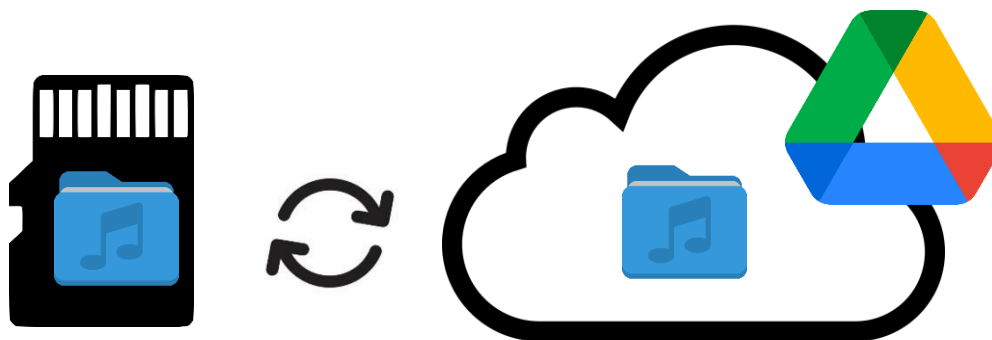


Figura 34 : sincronización de carpetas con Google Drive

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

13.5.1 Google Drive

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

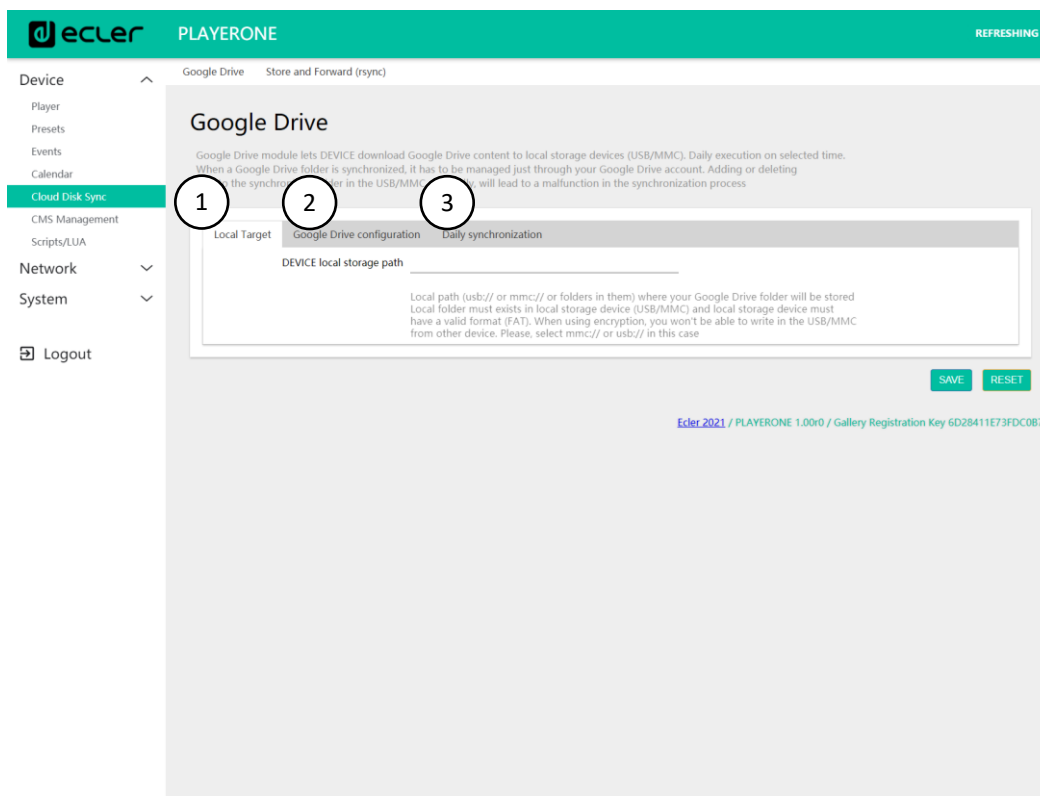


Figura 35: página de configuración de Google Drive

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

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

Consideraciones:

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

13.5.1.1 Local target

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

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

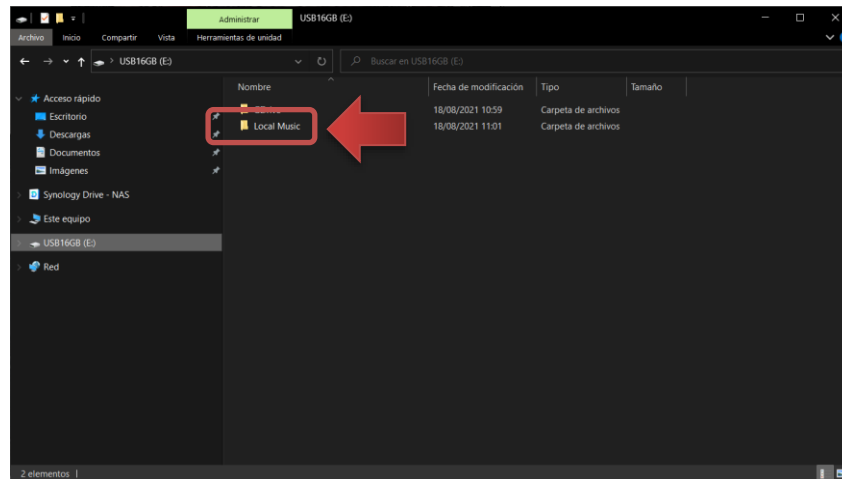


Figura 36: ejemplo carpeta local para contenido en Google Drive

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

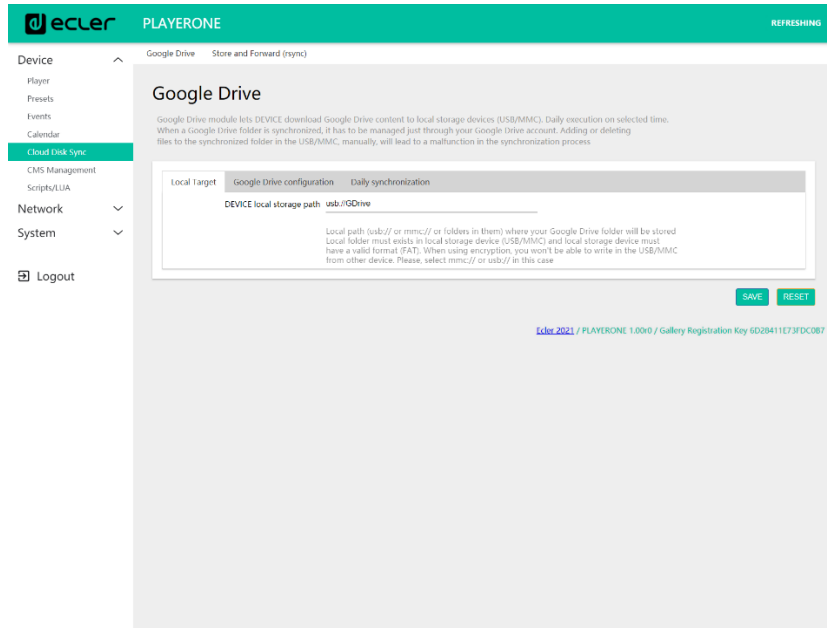


Figura 37: configuración Local Target

13.5.1.2 Google Drive configuration

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

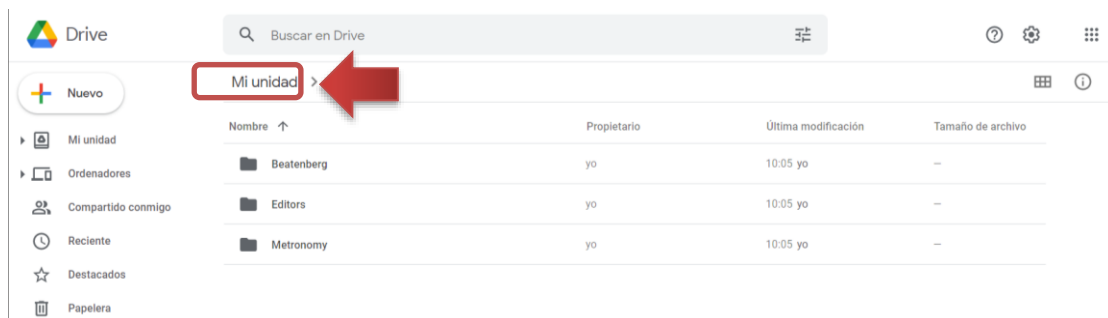


Figura 38: ejemplo de carpeta en unidad Google Drive

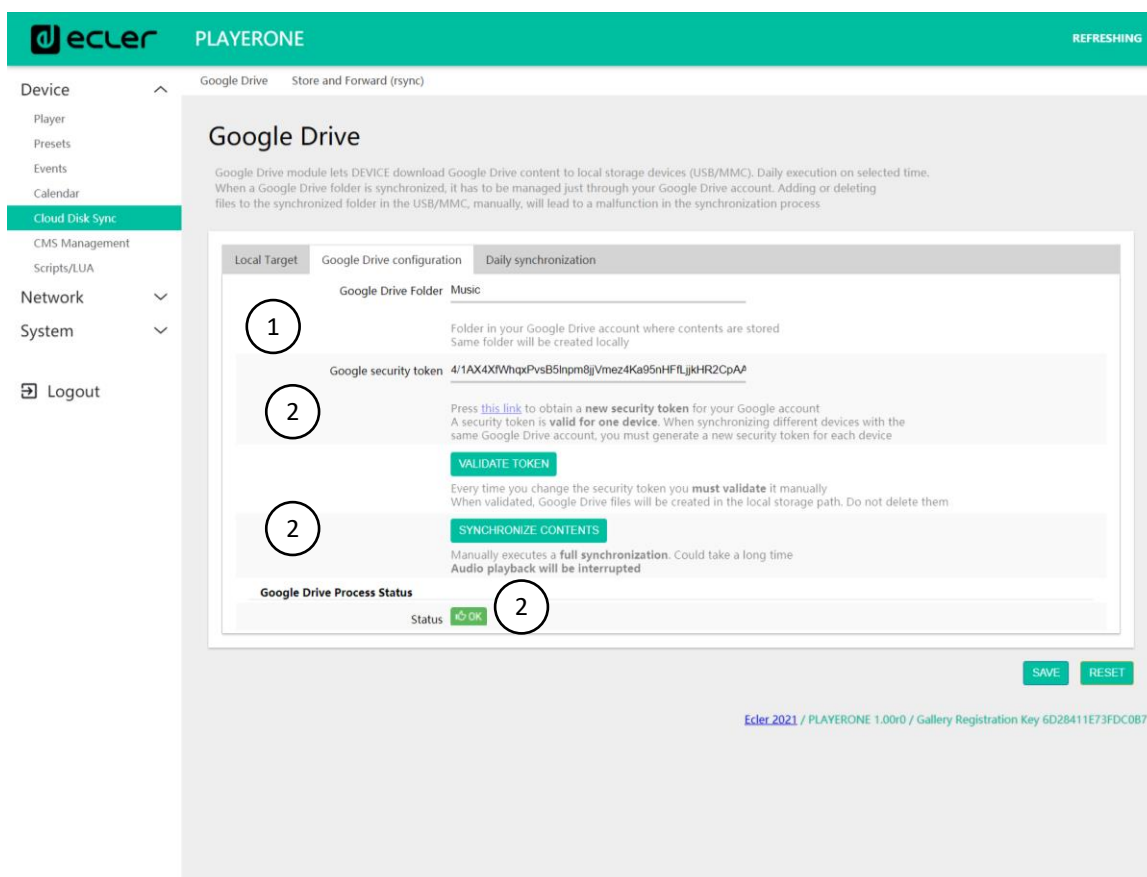


Figura 39: ejemplo de configuración de Google Drive

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

La Figura 38 muestra la carpeta “Music” en la raíz de la unidad Google Drive de ejemplo. Por tanto, habría que escribir “Music” en Google Drive Folder para sincronizarla con el dispositivo PLAYER ONE/PLAYER ZERO.

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

Para generar un nuevo token de seguridad:

- o Haga clic sobre “this link”

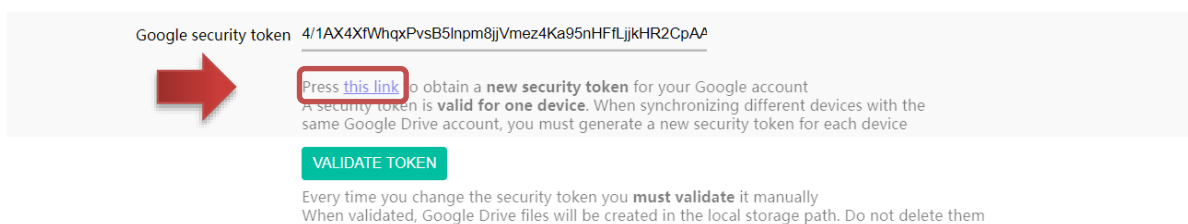


Figura 40

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

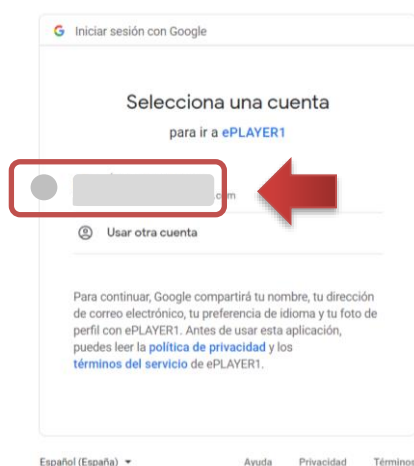


Figura 41

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

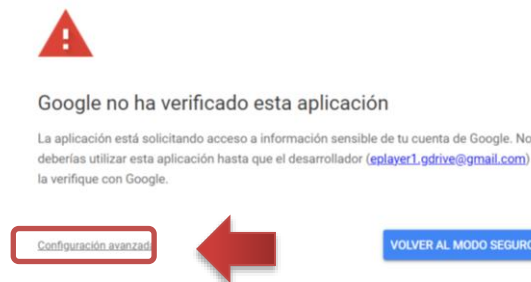


Figura 42

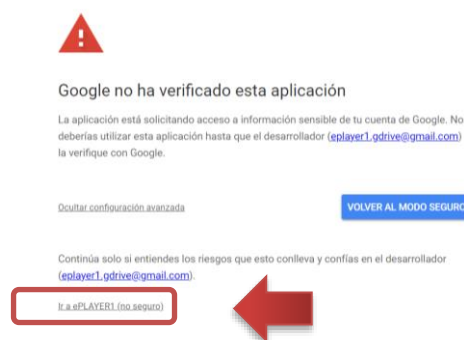


Figura 43

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

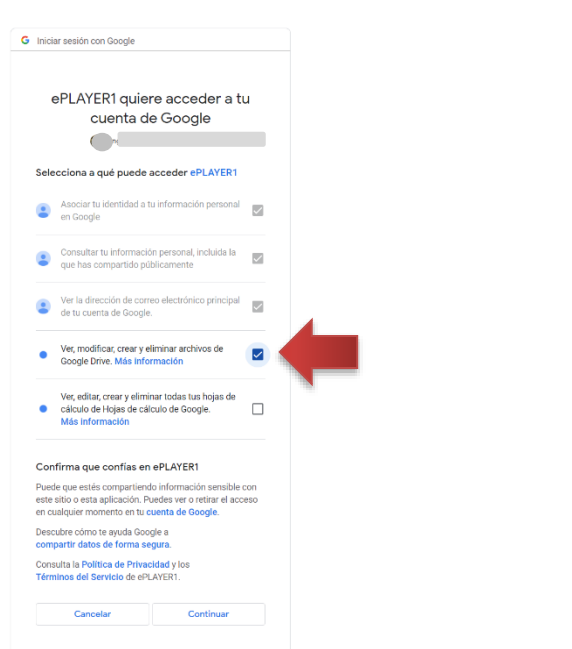


Figura 44

- Copie la clave generada.



Figura 45

- Péguela en el campo “Google security token” y haga clic en el botón VALIDATE TOKEN.

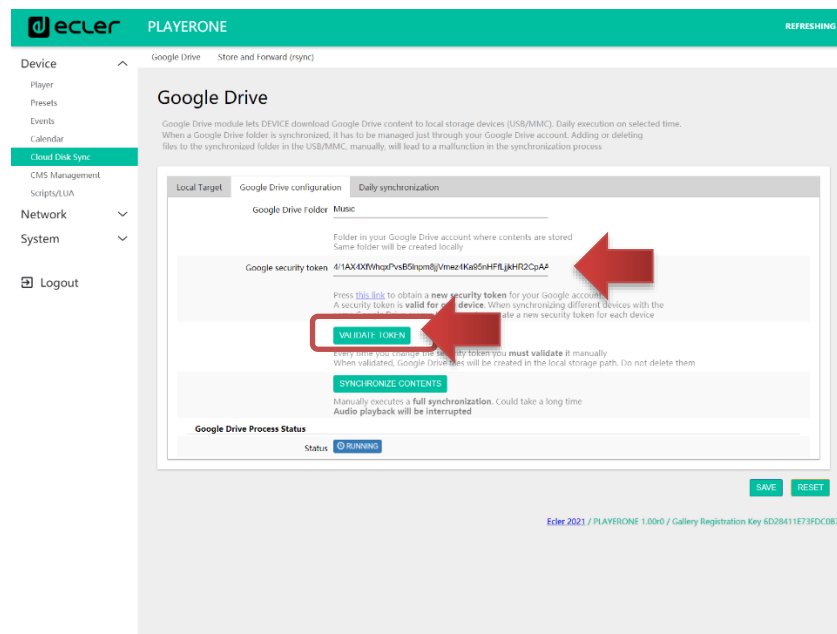


Figura 46

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

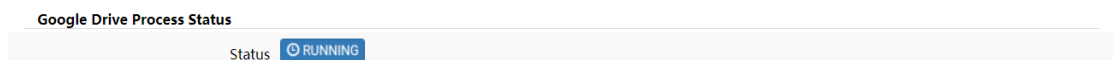


Figura 47

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

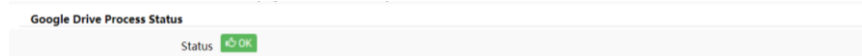


Figura 48

- **FAILED:** error en la validación.

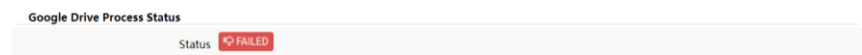


Figura 49

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

- El dispositivo tiene conexión a Internet
- Su red de trabajo no dispone de ningún filtro que no permita el acceso a aplicaciones como Google Drive
- El token es correcto: se ha copiado y pegado en su totalidad
- La ruta de la carpeta introducida en el campo “Google Drive folder” coincide con la ruta de la carpeta en Google Drive.
- No se ha manipulado la carpeta del USB/uSD añadiendo o eliminando archivos desde un ordenador.
- Existe el destino en el USB/uSD
- El medio de almacenamiento USB/uSD está en un formato válido (FAT). NTFS no es un formato válido para su utilización con Google Drive (soporte para sólo lectura).
- El medio de almacenamiento USB/uSD no está protegido contra escritura

3. **Synchronize contents:** ejecuta la sincronización de forma inmediata (sin esperar a la hora fijada en la pestaña General). Recomendable si se trata de la primera vez que ejecuta el servicio.

Consideraciones:

- Este proceso puede llevar mucho tiempo, si se trata de la primera vez que se ejecuta o se realizan cambios sustanciales en la carpeta de Google Drive. Este tiempo depende de la cantidad de archivos de audio que ha de sincronizar.
- La reproducción de audio se interrumpirá durante la sincronización.
- No desconecte el dispositivo de Internet o de la red eléctrica durante el proceso de sincronización.

4. **Google Drive Process Status:** indica el estado de la sincronización de los contenidos.

- **OK:** validación/sincronización finalizada con éxito.
- **RUNNING:** proceso de validación/sincronización en ejecución.

5. **FAILED:** error en la validación/sincronización.

13.5.1.3 Daily synchronization

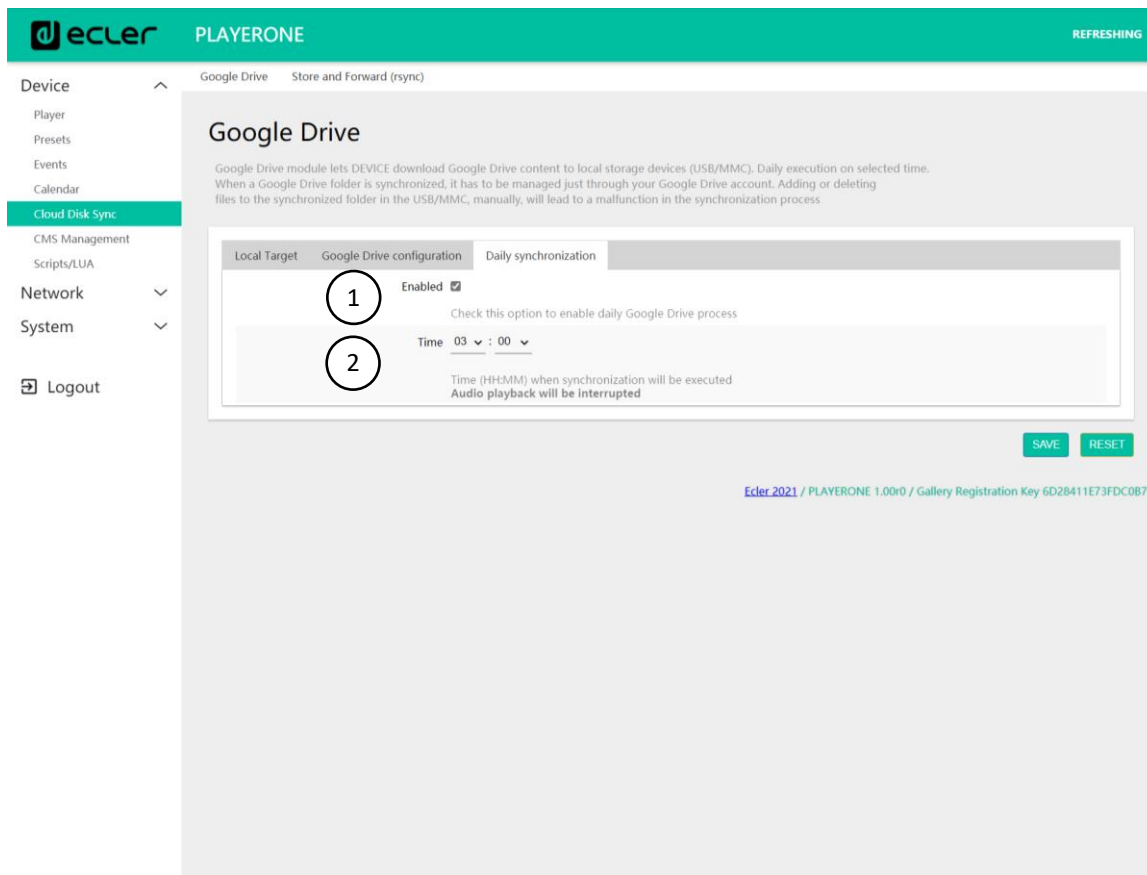


Figura 50. sincronización diaria

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

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

13.5.2 Store and Forward (rsync)

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

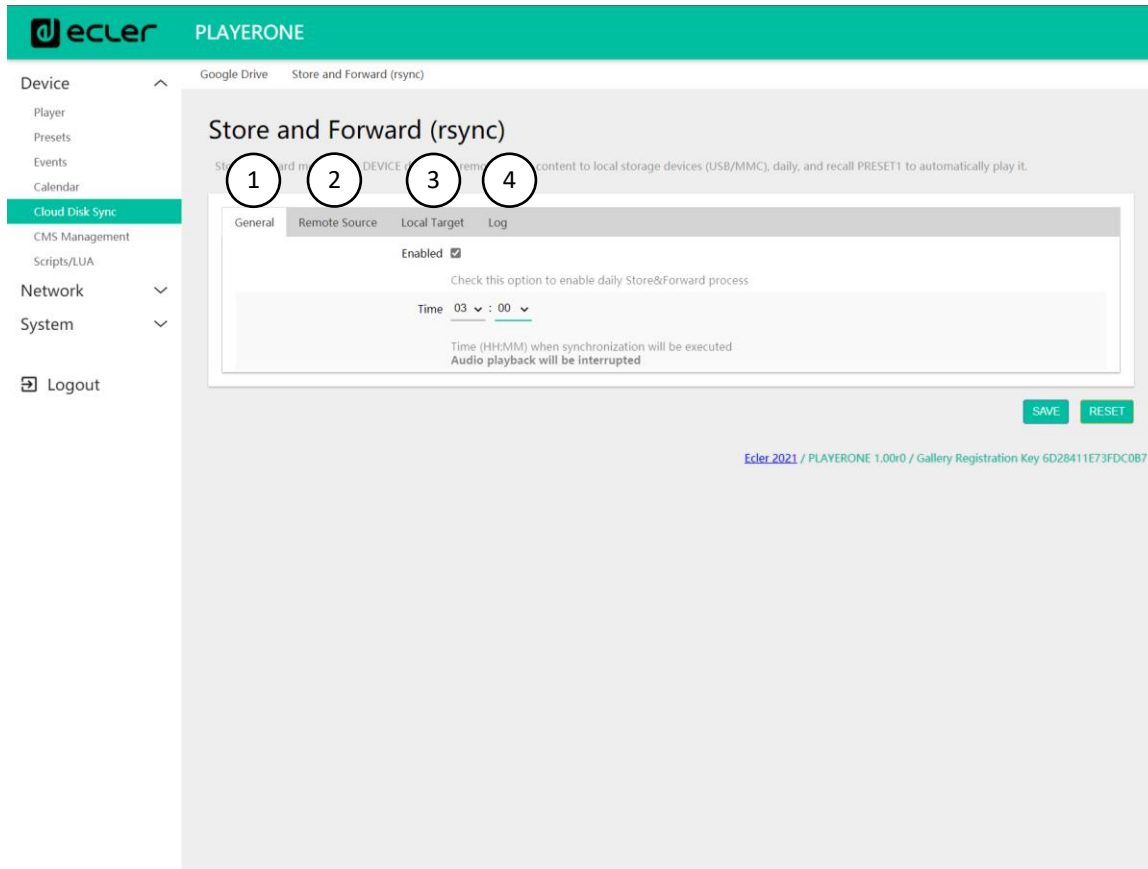


Figura 51: módulo Store & Forward

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

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

13.5.2.1 General

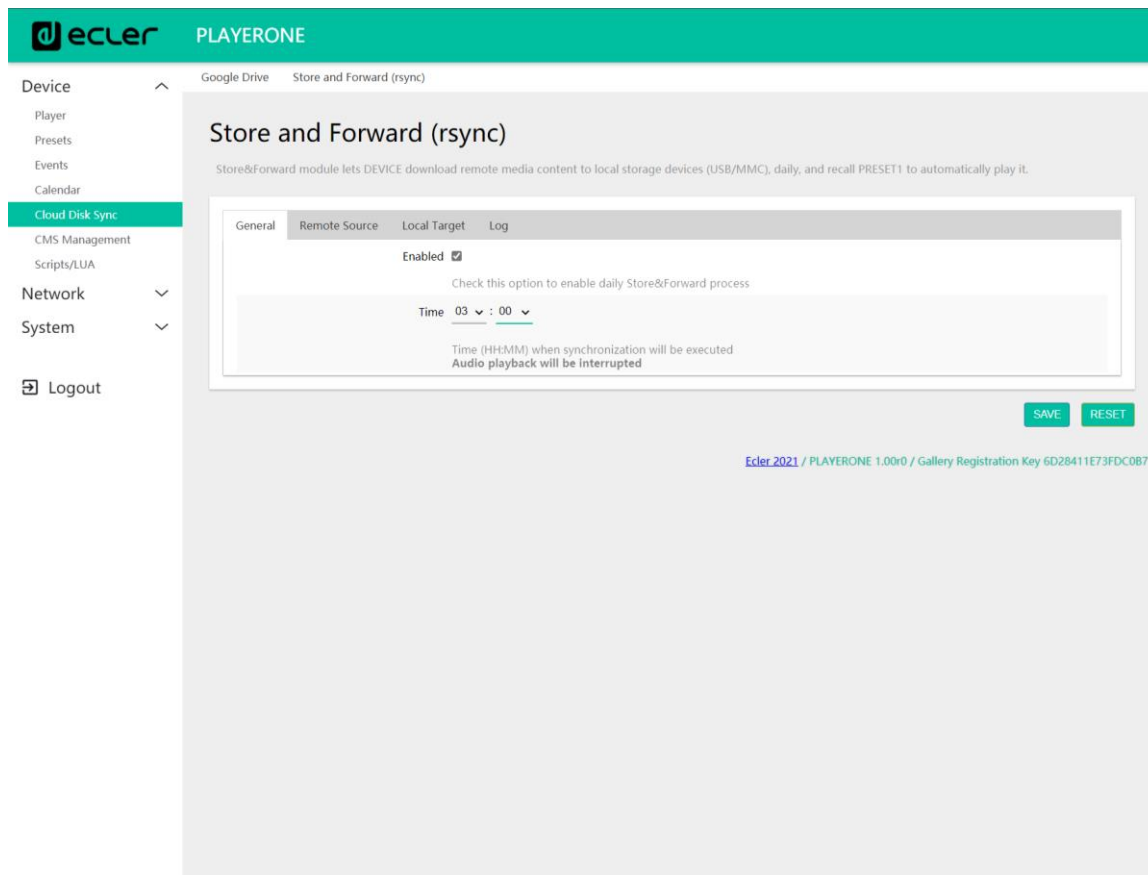


Figura 52: S&F, General

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

13.5.2.2 Remote source

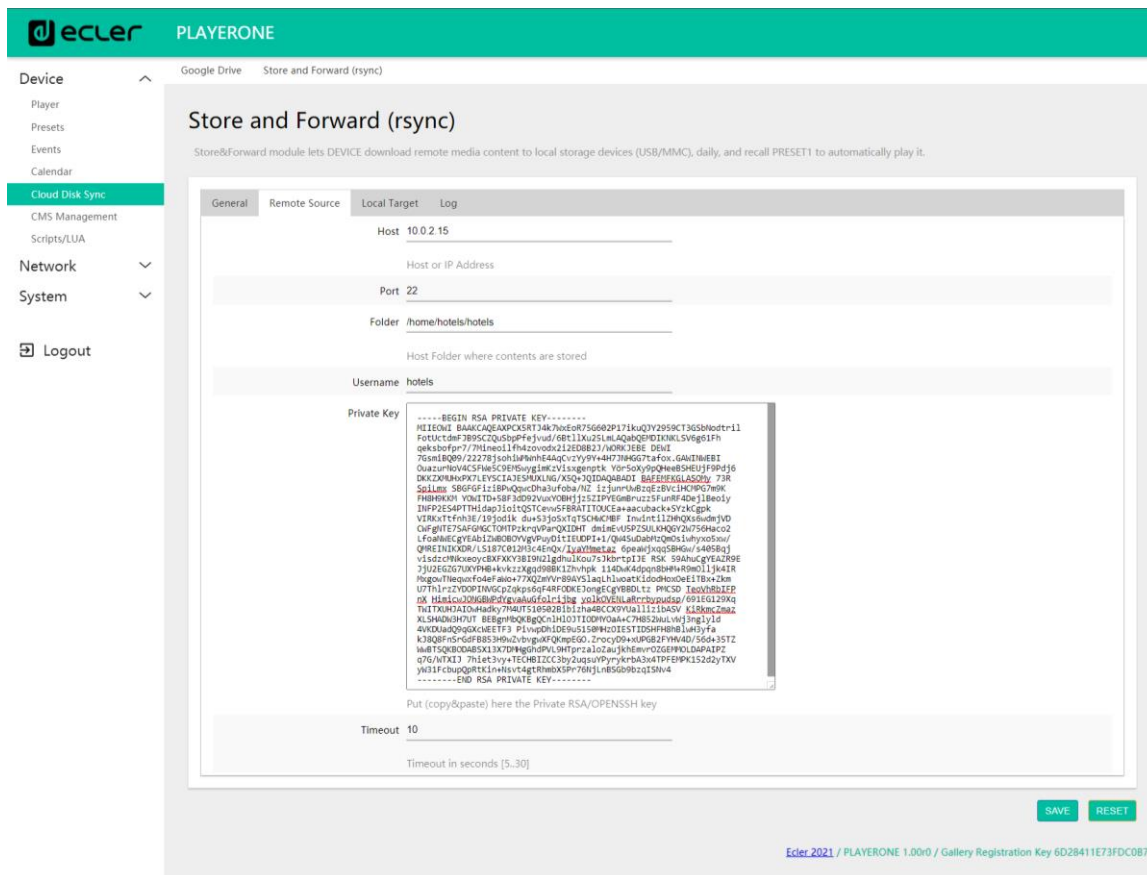


Figura 53: S&F, Remote source

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

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

13.5.2.3 Local target

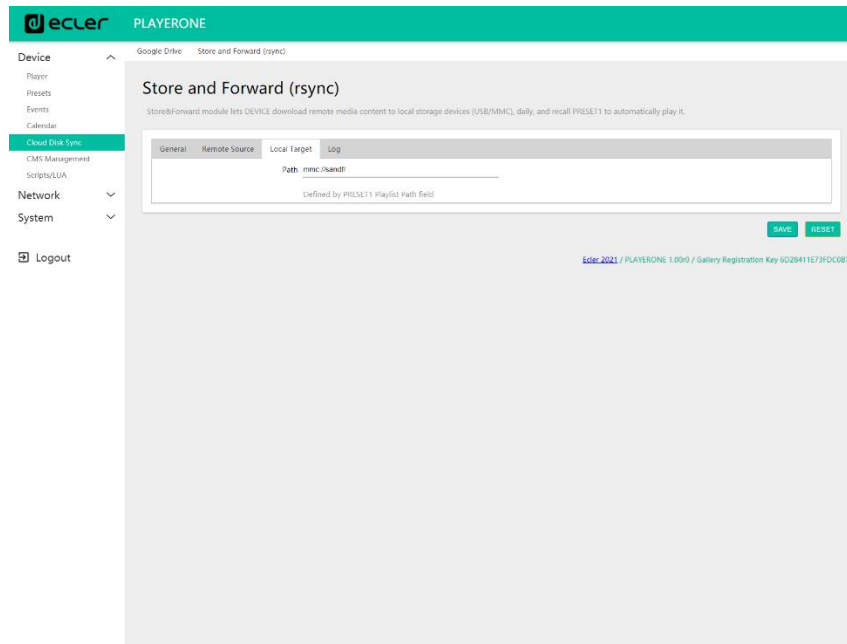


Figura 54: S&F, Local target

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

13.5.2.4 Log

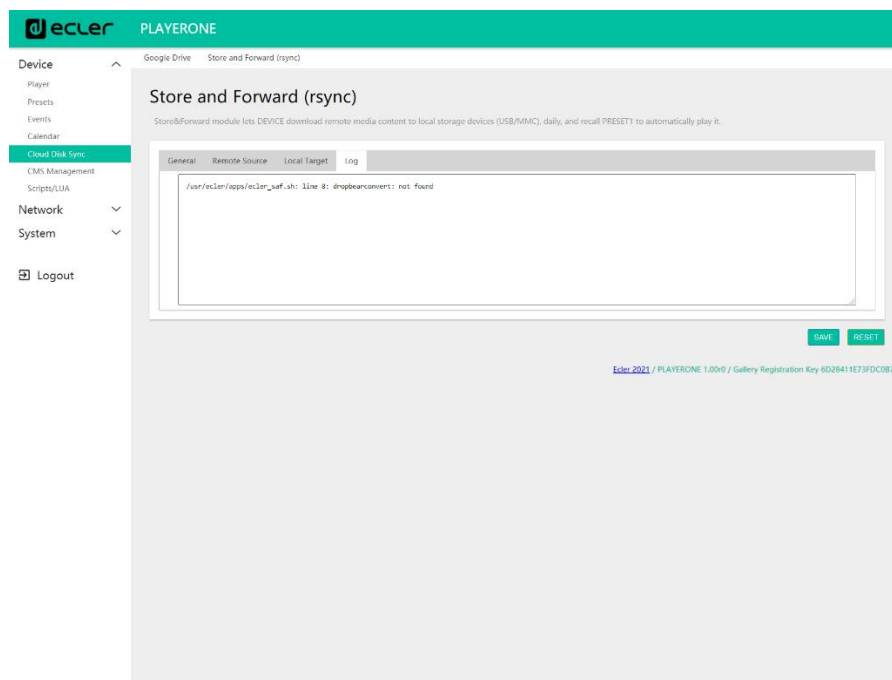


Figura 55: S&F, Log

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

13.6 CMS Management

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

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

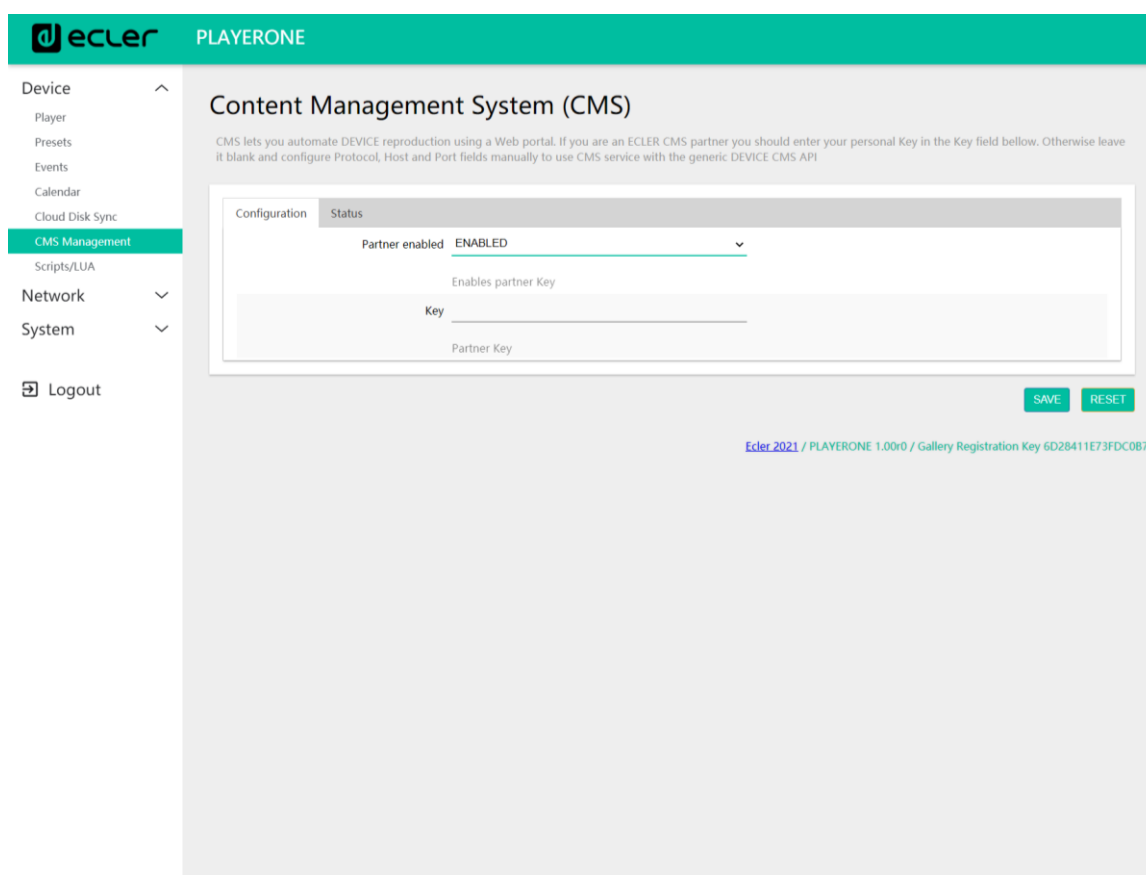


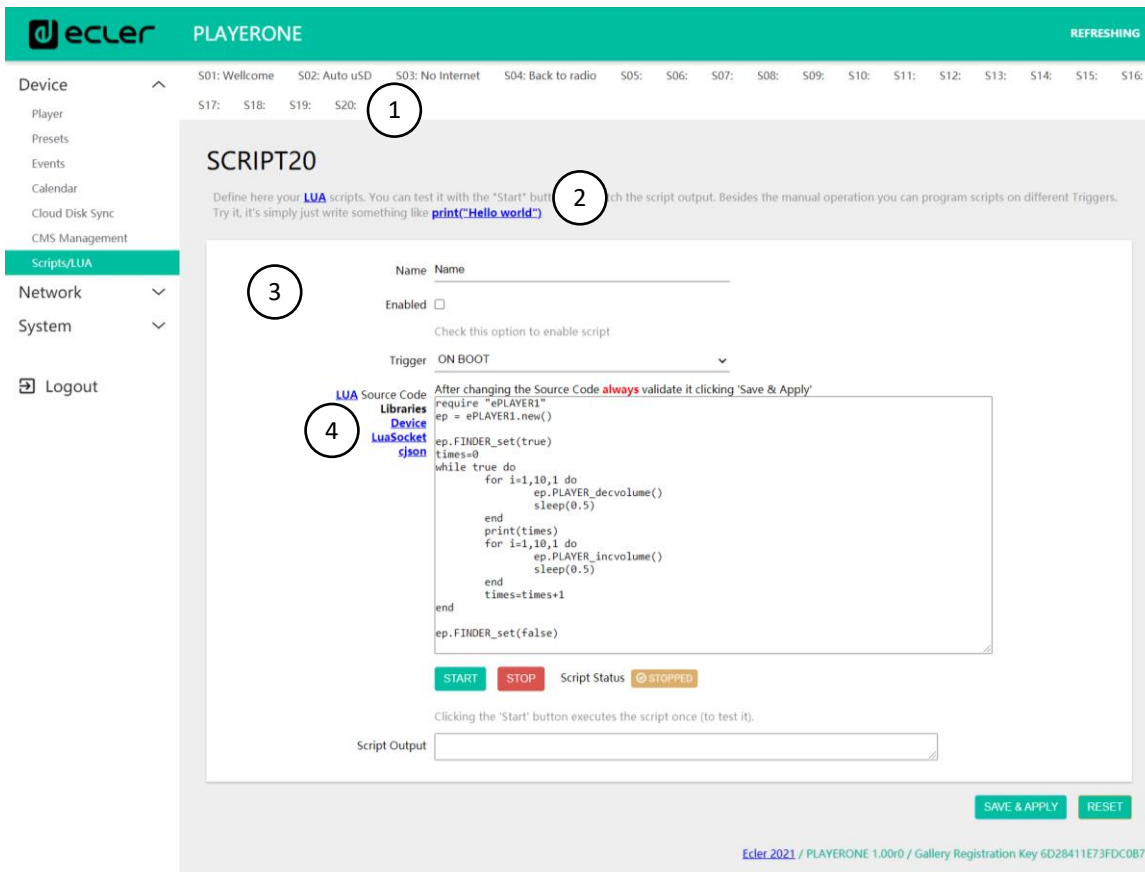
Figura 56: CMS

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

13.7 Scripts/LUA

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

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



The screenshot shows the Ecler PlayerOne interface. At the top, there's a navigation bar with the Ecler logo and 'PLAYERONE' text. Below it, a row of script names from S01 to S16 is visible. A sidebar on the left contains navigation options: Device, Player, Presets, Events, Calendar, Cloud Disk Sync, CMS Management, Scripts/LUA (highlighted), Network, System, and Logout. The main content area is titled 'SCRIPT20' and contains configuration options: Name (empty), Enabled (checkbox), Trigger (ON BOOT), and a large text area for the Lua Source Code. The source code is as follows:

```

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 are 'START', 'STOP', and 'Script Status' buttons. The 'Script Status' button shows a 'STOPPED' icon. At the bottom right, there are 'SAVE & APPLY' and 'RESET' buttons. A footer at the bottom right reads 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figura 57: ejemplo Script

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

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

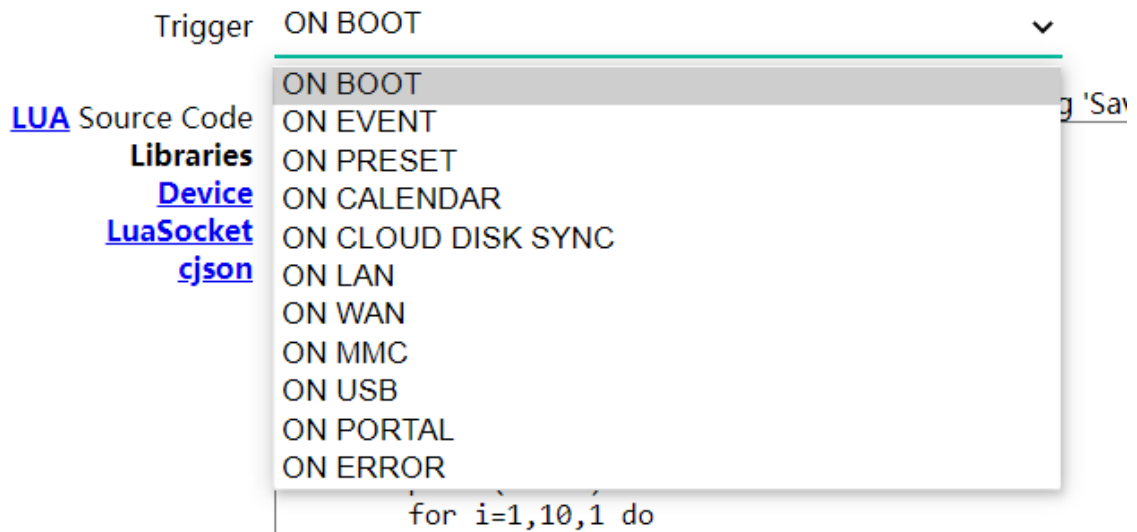
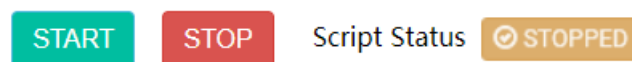


Figura 58: estímulos disponibles

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

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



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

Figura 59: botones de ejecución de un script

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



Figura 60: ejemplo de valor de retorno de un script

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

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

¡El único límite es su imaginación!

13.7.1 Ejemplo Script01:

Escribir mensajes en la pantalla LCD

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

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

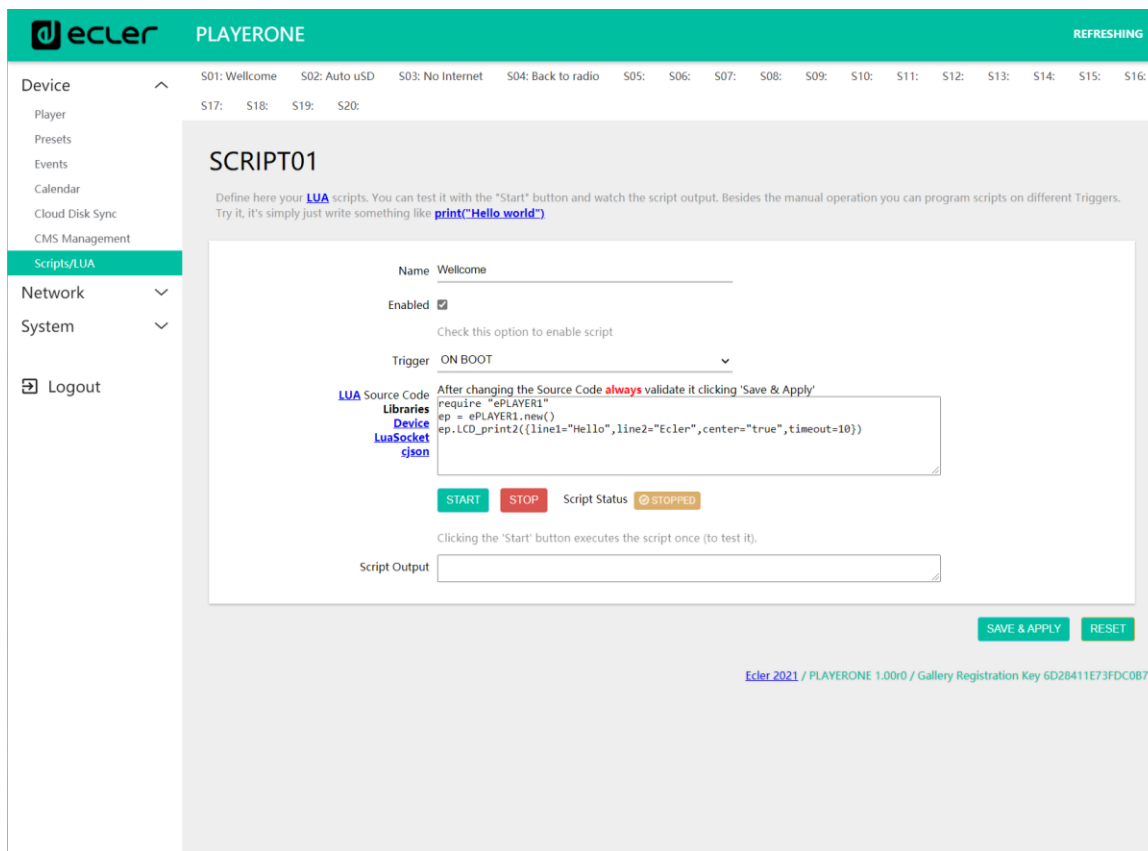


Figura 61

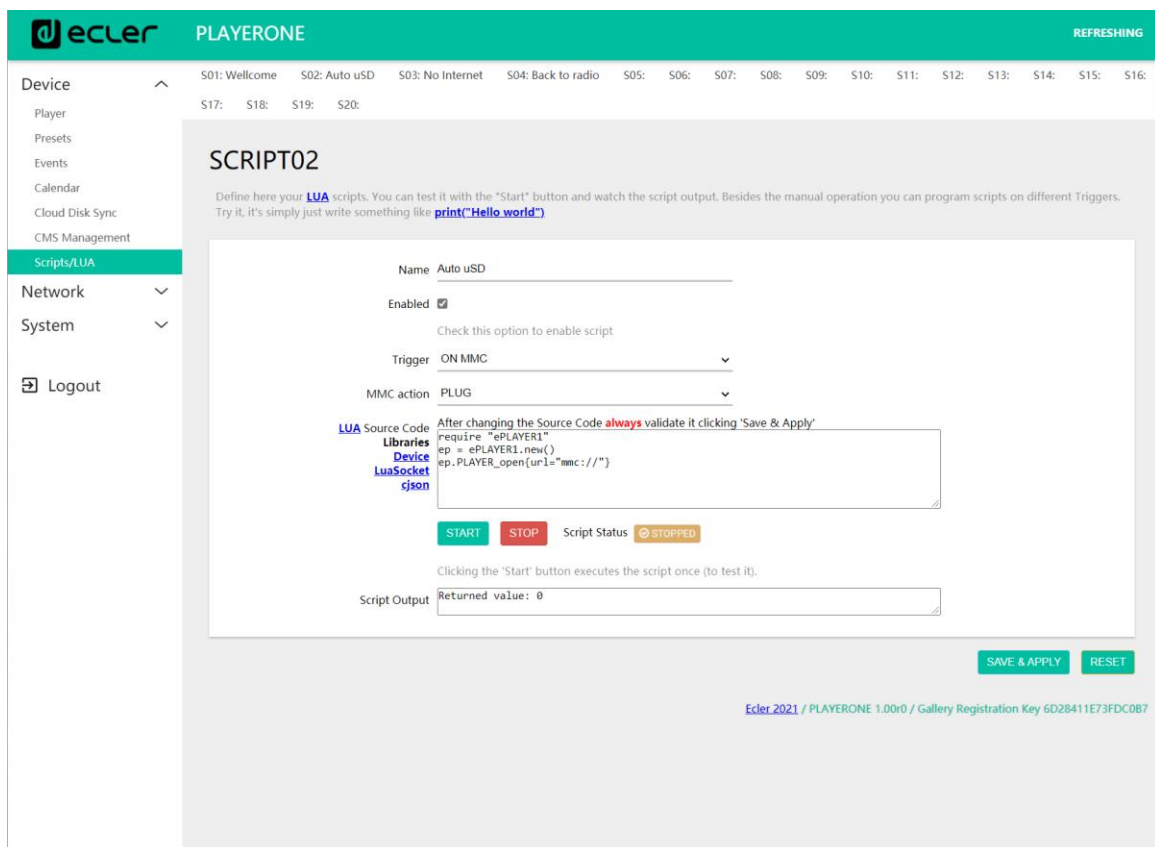
- require "ePLAYER1"
- ep = ePLAYER1.new()
- ep.LCD_print2({line1="Hello",line2="Ecler",center="true",timeout=10})

13.7.2 Ejemplo Script02:

Reproducir automáticamente la tarjeta uSD cuando se inserte

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

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



The screenshot shows the ecler PLAYERONE interface. 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', and 'SAVE & APPLY' are visible. A footer note reads: 'Ecler 2021 / PLAYERONE 1.00r0 / Gallery Registration Key 6D28411E73FDC0B7'.

Figura 62

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

13.7.3 Ejemplo Script03:

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

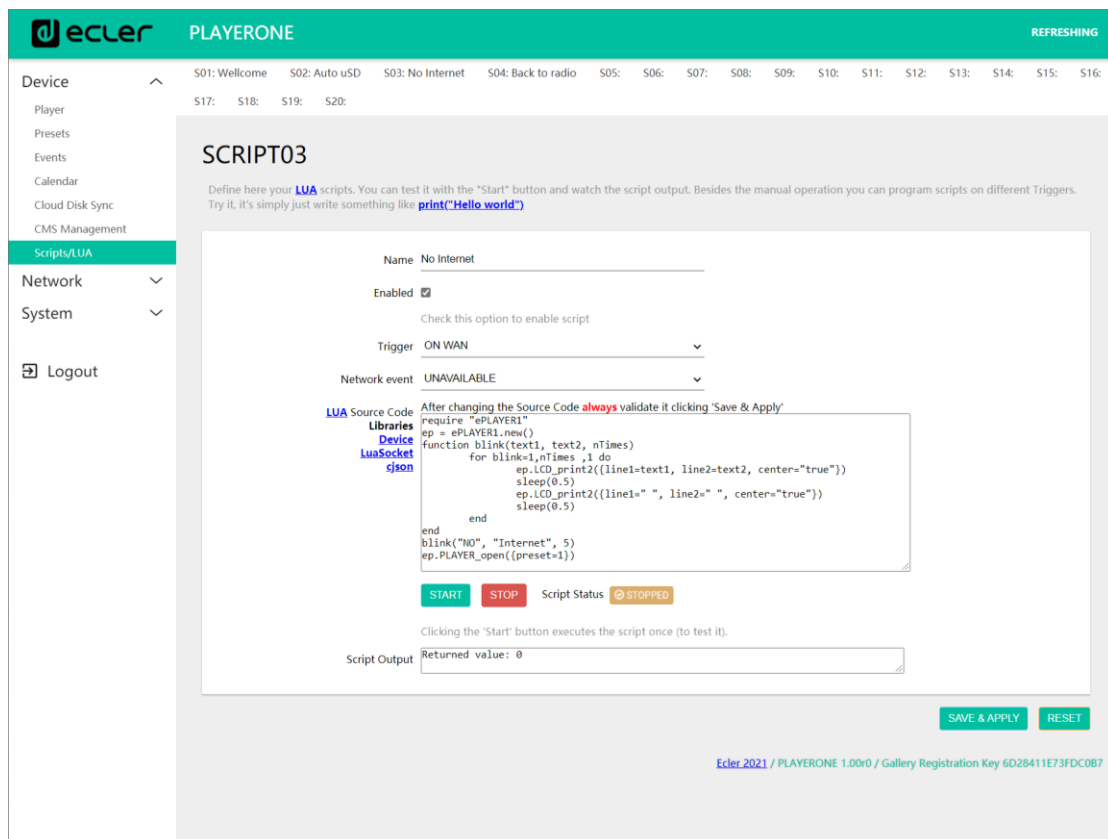


Figura 63

- 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 Ejemplo Script04:

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

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

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

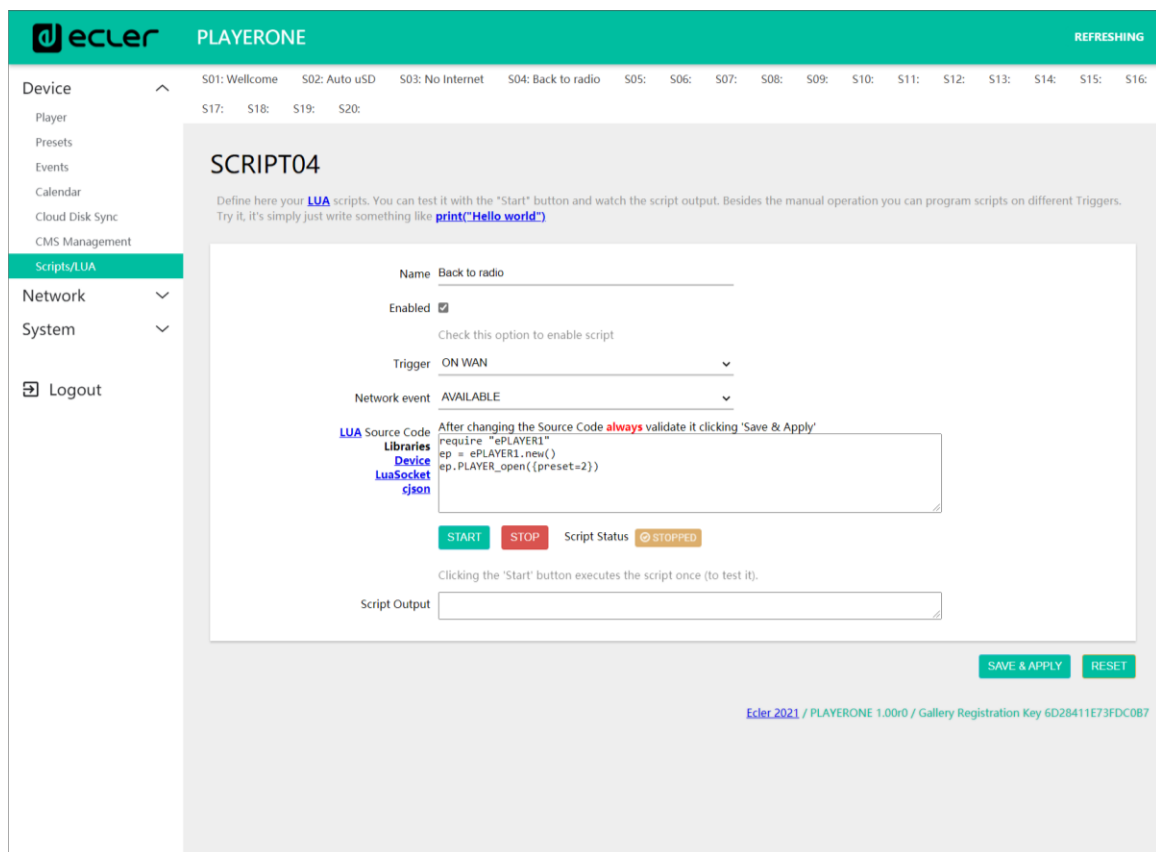


Figura 64

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

14 NETWORK

Permite configurar las interfaces red Ethernet y WiFi.

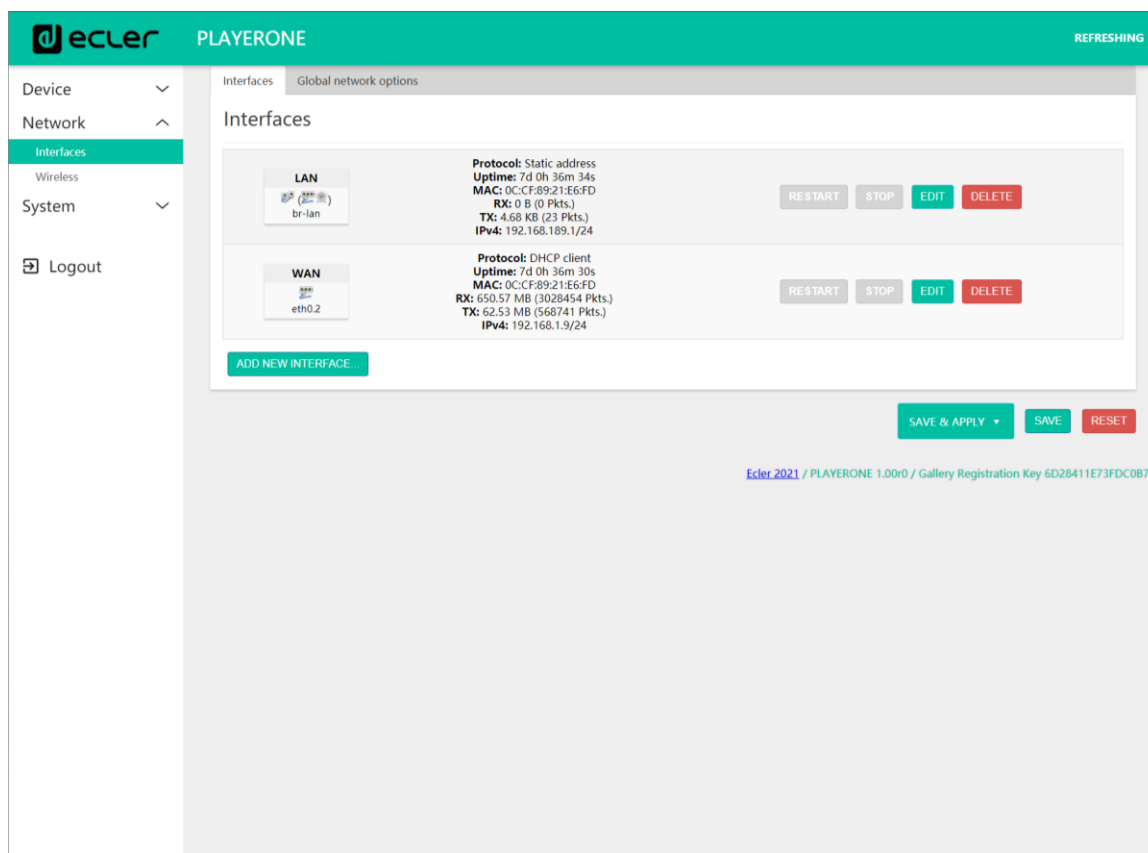


Figura 65: Network, Interfaces

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

Nota: para información detallada de todos los parámetros de red, haga clic en este [enlace](#).

14.1 Conexión mediante cable RJ45

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

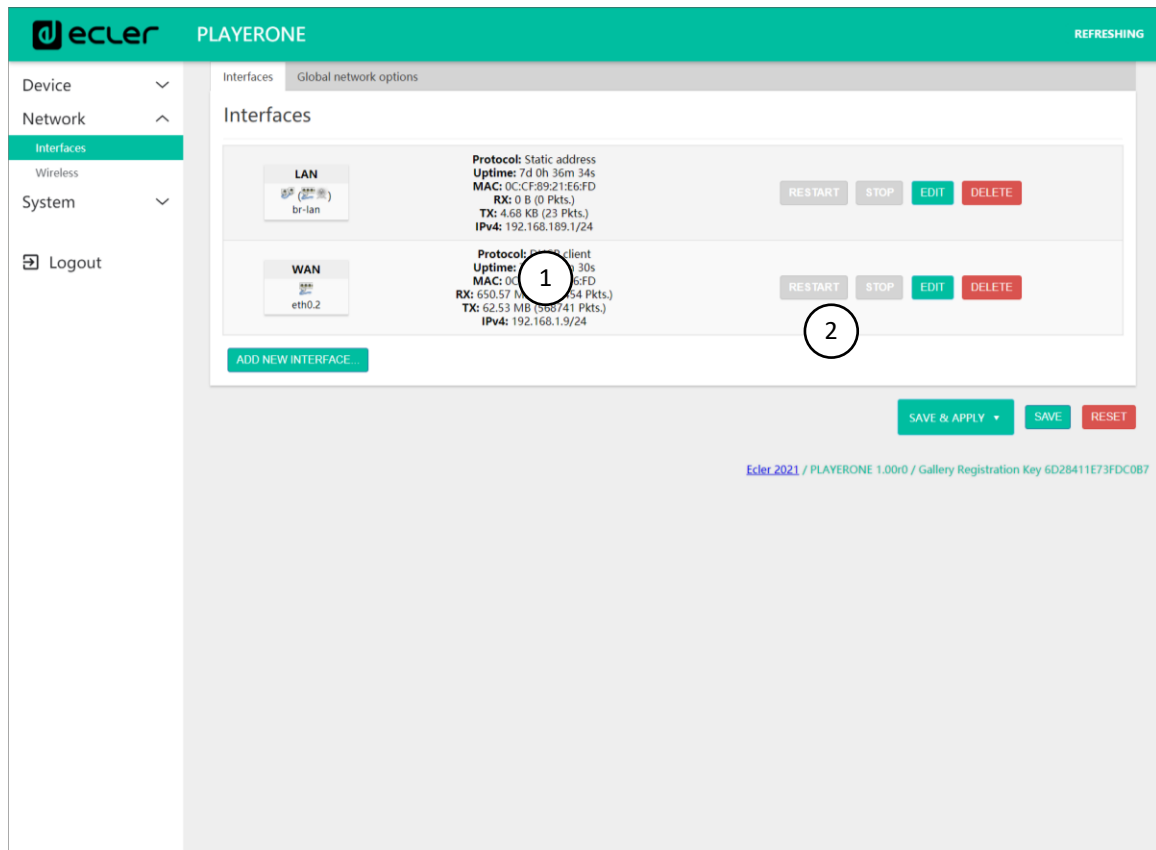


Figura 66

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

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

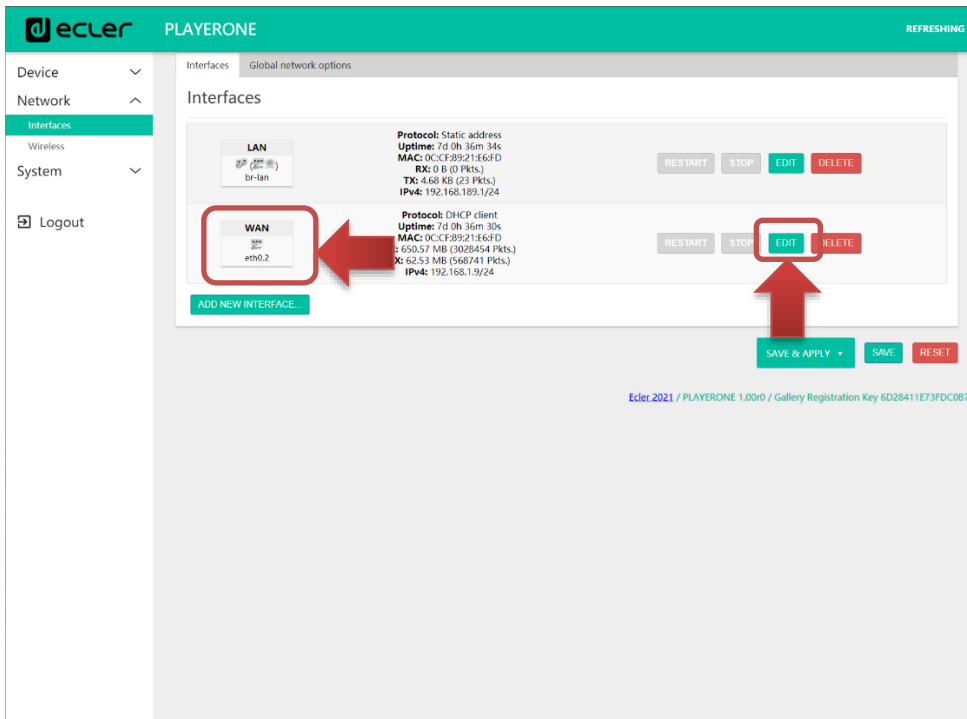


Figura 67: acceder a la configuración de red

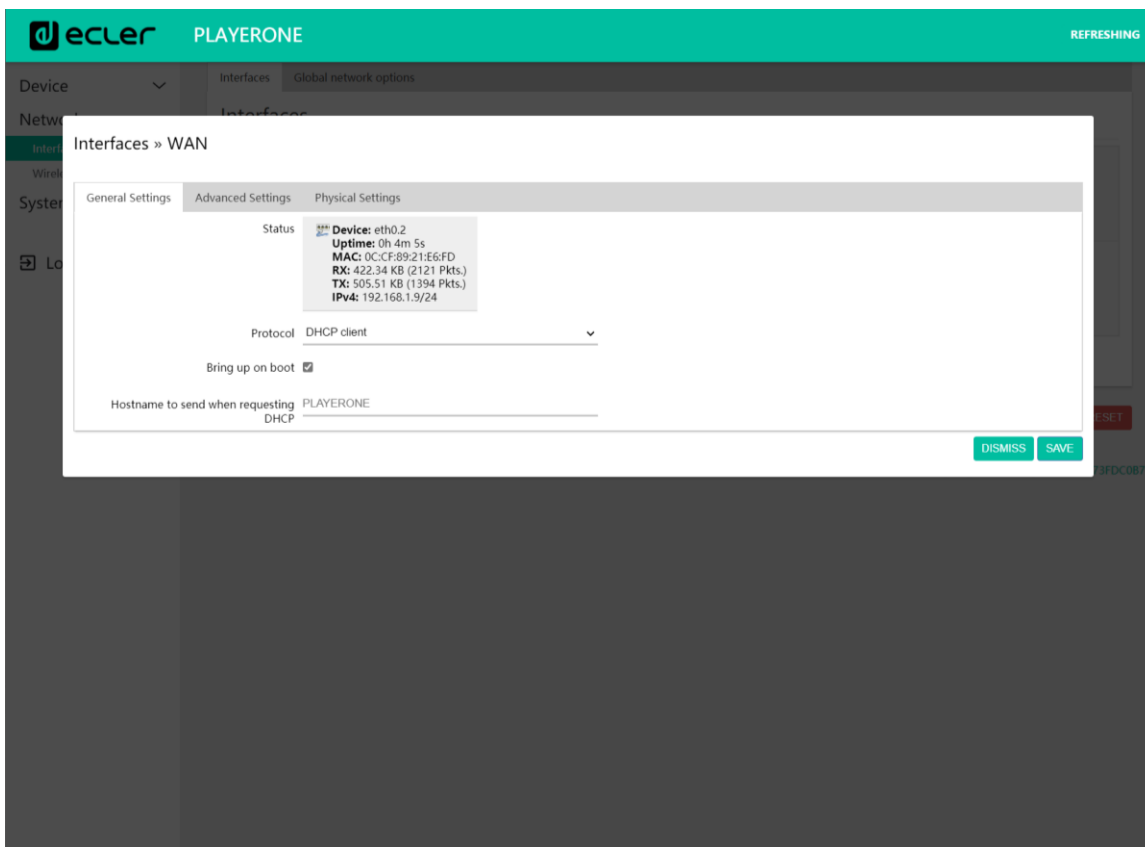


Figura 68 : editar parámetros de red

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

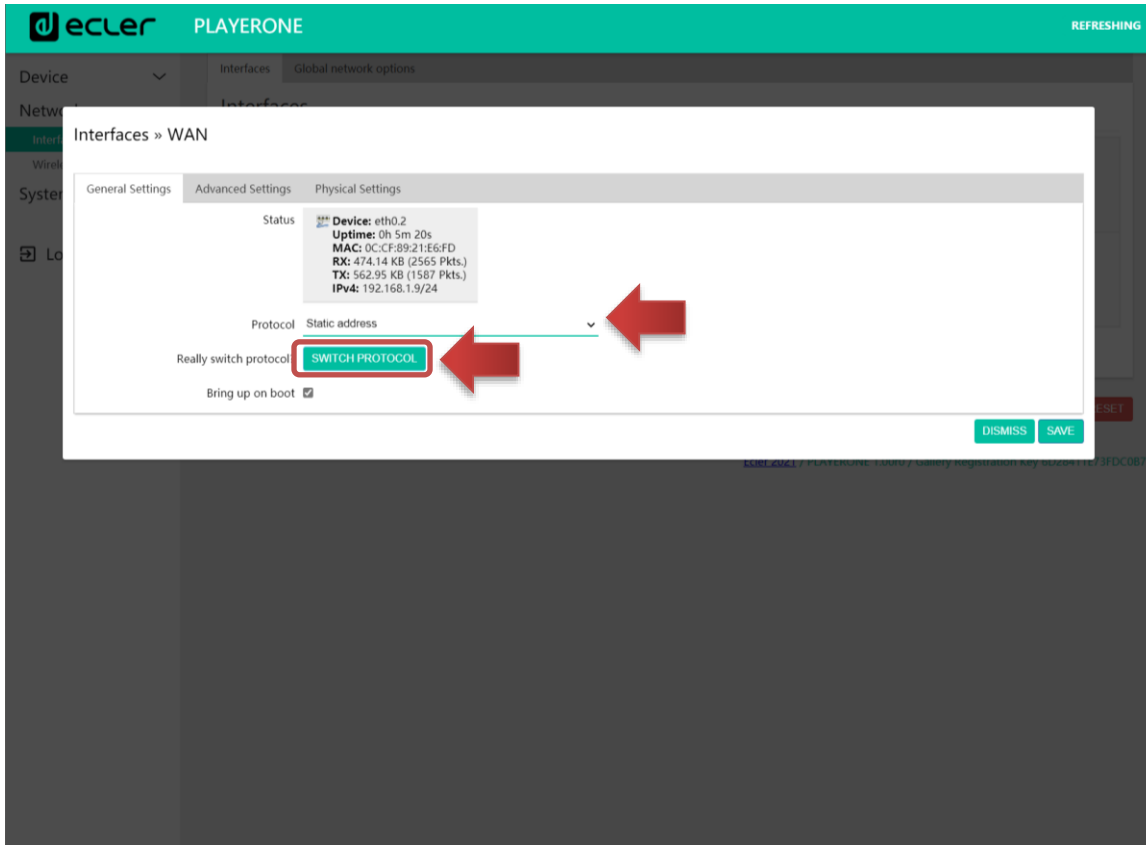


Figura 69

Configure los parámetros de red según su infraestructura:

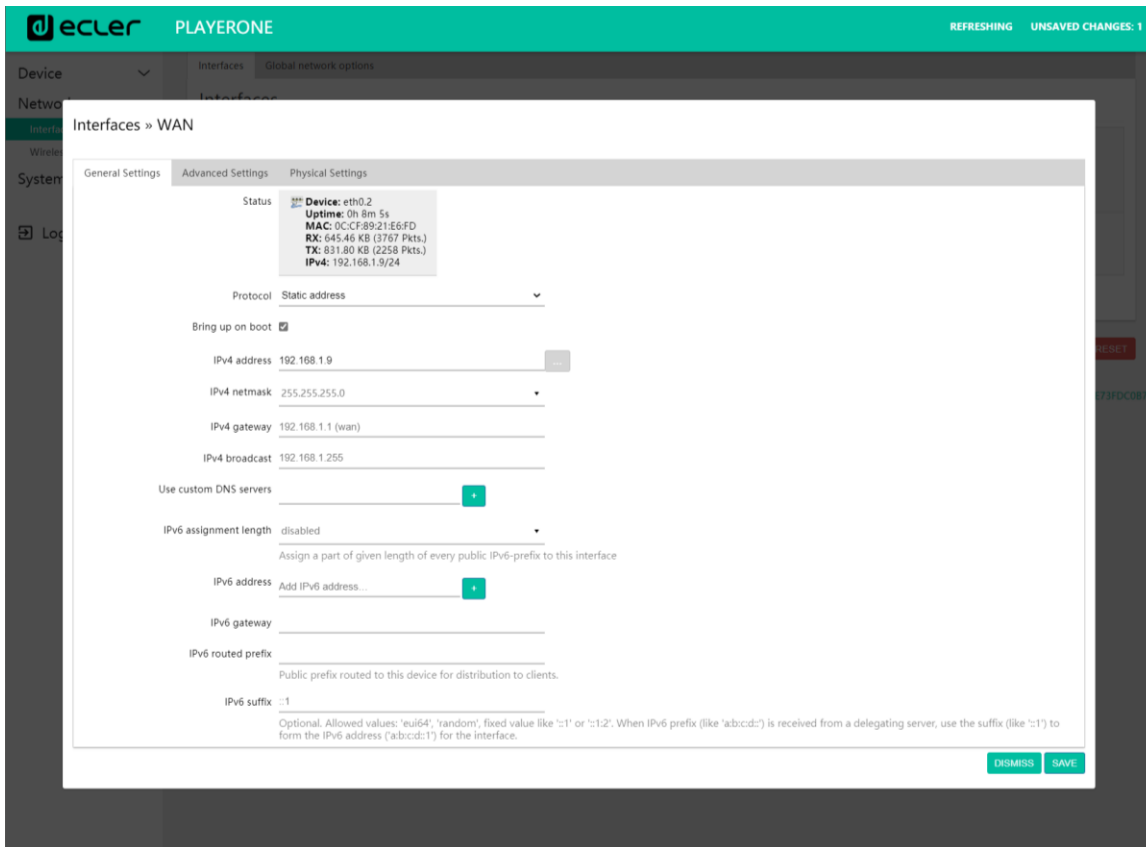


Figura 70

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

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

14.2 Conexión inalámbrica punto-a-punto

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

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

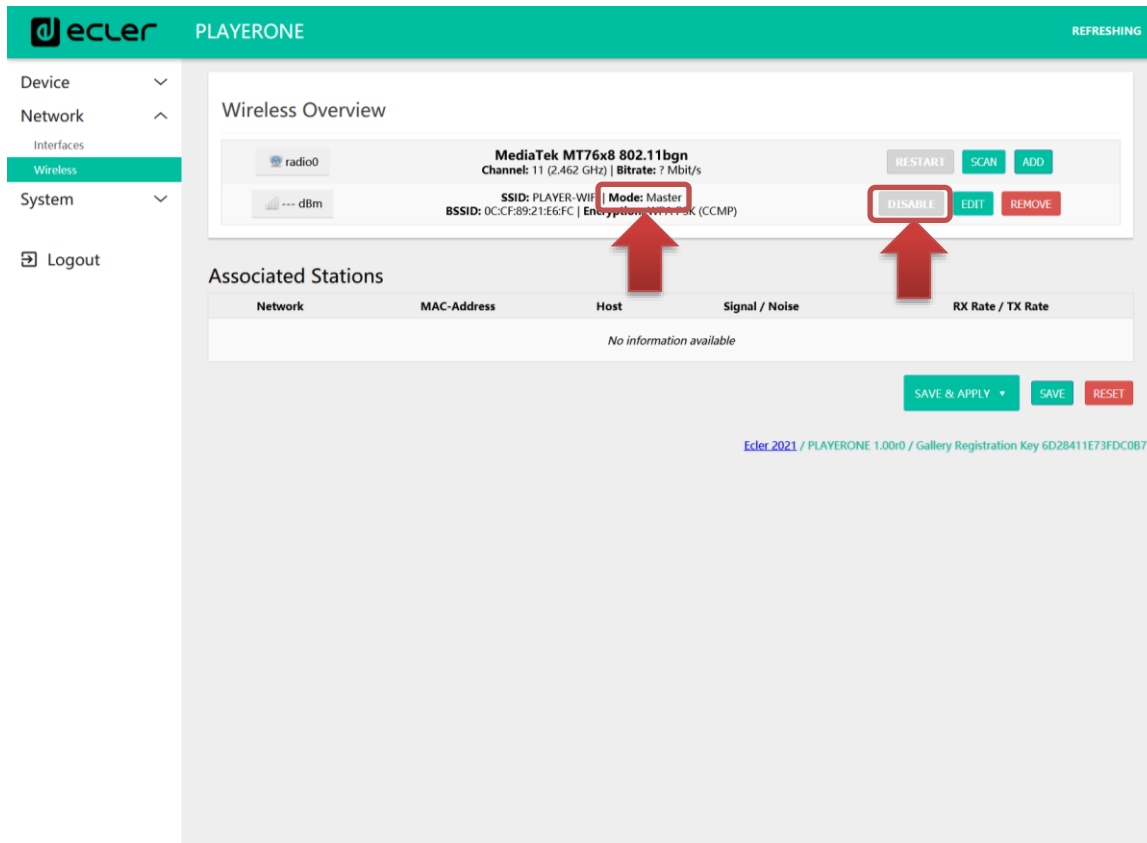


Figura 71: configuración de la interfaz WiFi

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



Figura 72: ajustes WiFi de un Smartphone

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

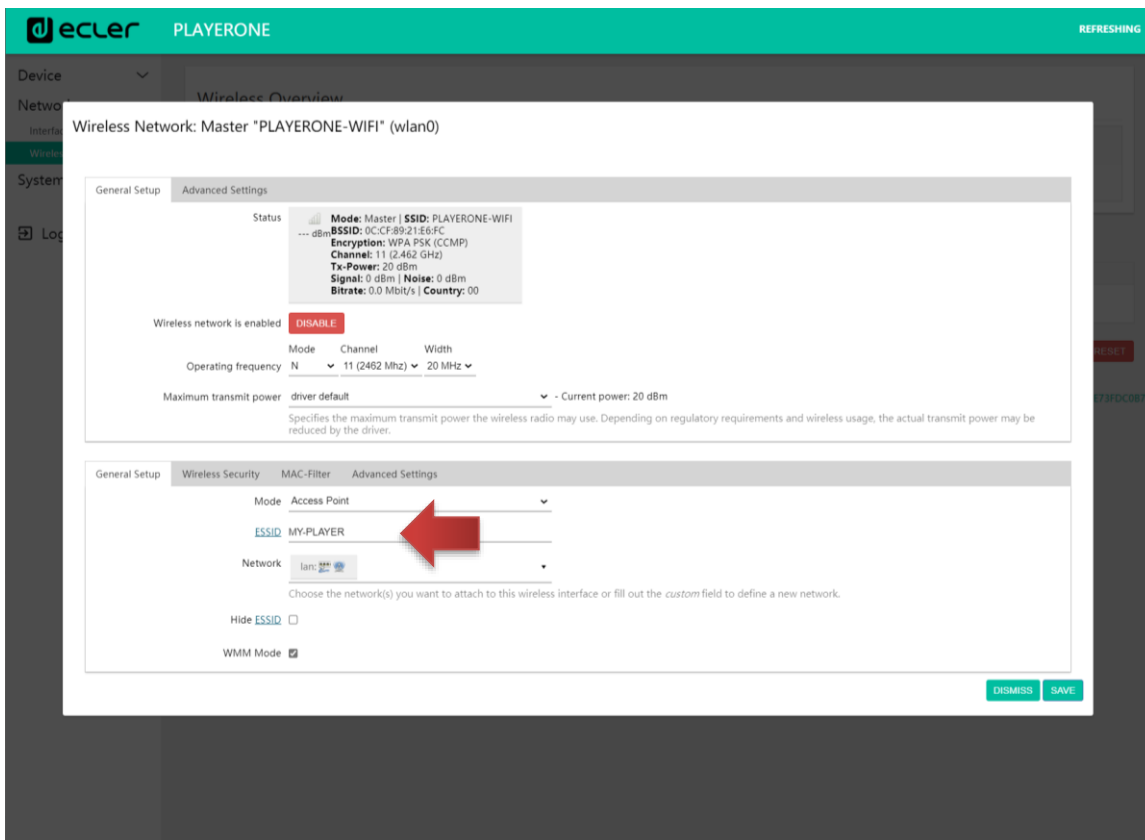


Figura 73: editar SSID red WiFi

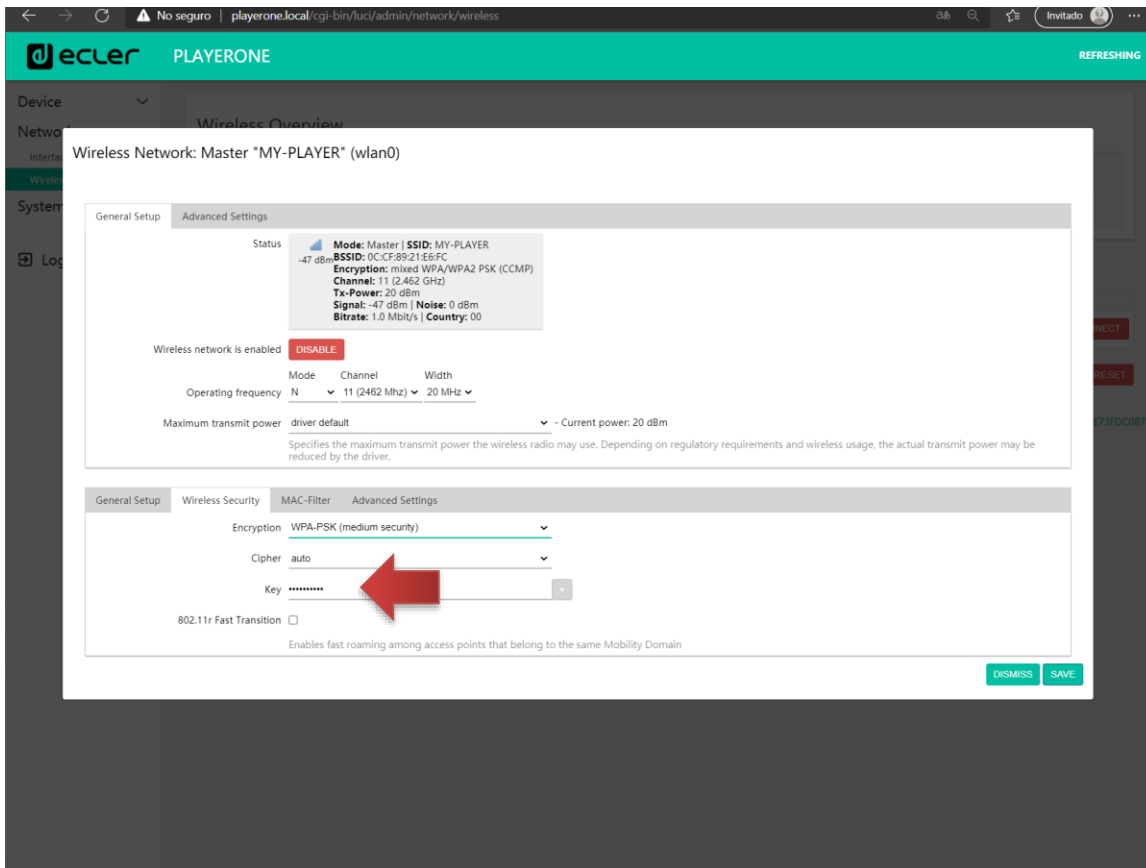


Figura 74: editar contraseña WiFi

14.3 Conexión a una red WiFi

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

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

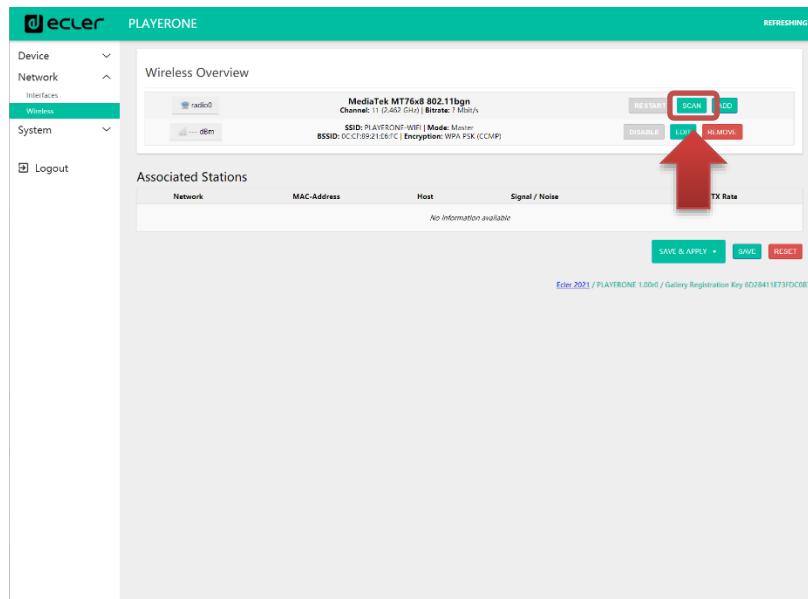


Figura 75

Seleccione su red WiFi doméstica.

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

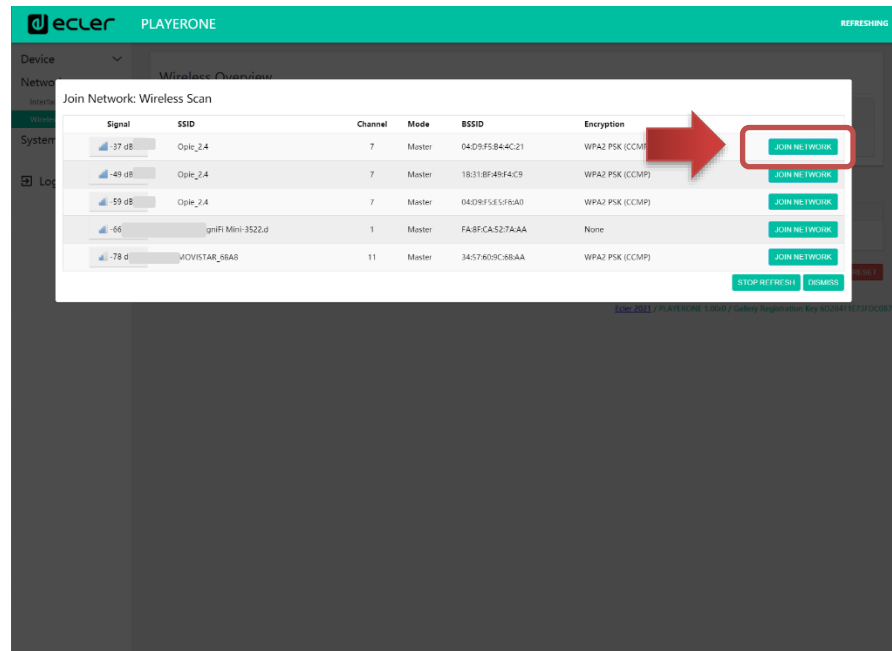


Figura 76

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

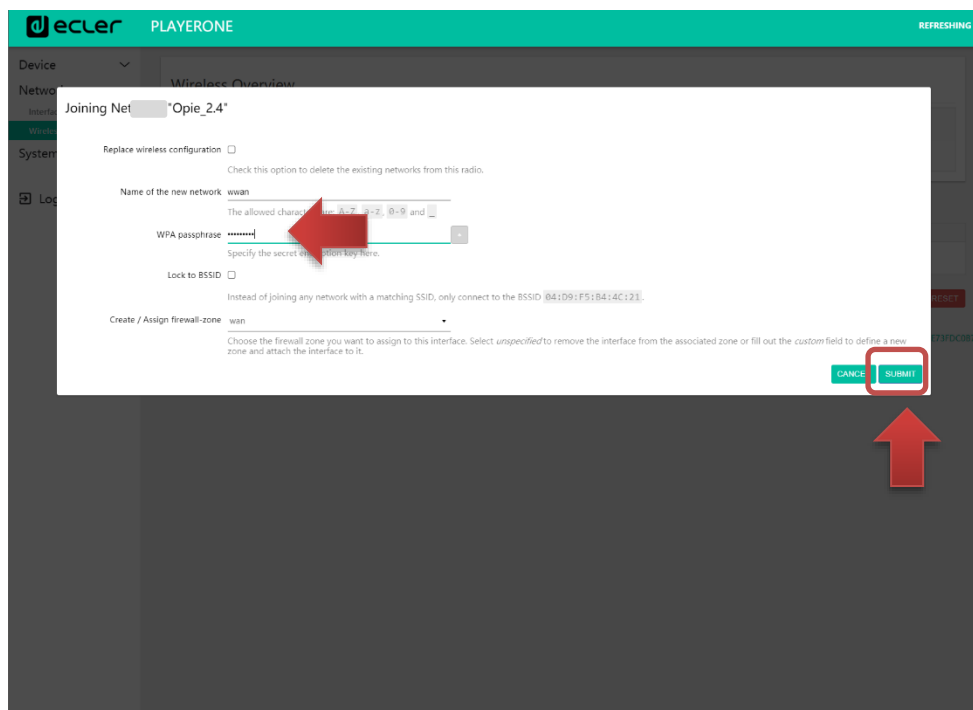


Figura 77

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

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

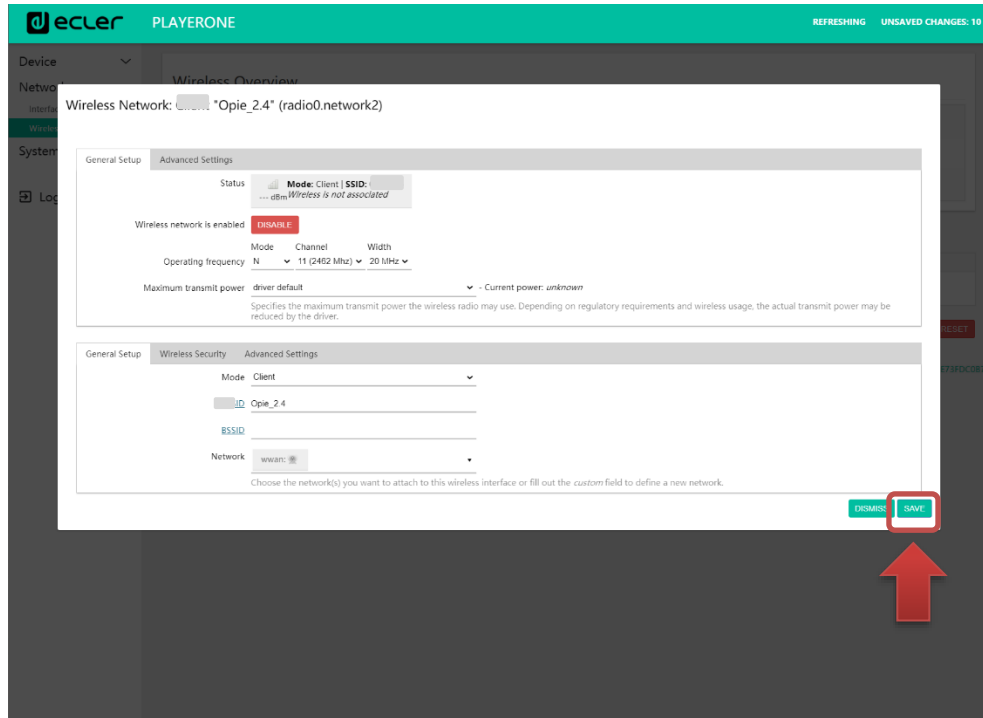


Figura 78

Se establecerá una conexión inalámbrica a su red WiFi.

Device **PLAYERONE** REFRESHING

Device **Wireless Overview**

radio0 **MediaTek MT76x8 802.11bgn** Channel: 7 (2.442 GHz) | Bitrate: 65 Mbit/s [RESTART] [SCAN] [ADD]

disabled **SSID: MY-PLAYER | Mode: Master** [ENABLE] [EDIT] [REMOVE]
Wireless is disabled

-24 dBm **ID: Ople_2.4 | Mode: Client** [DISABLE] [EDIT] [REMOVE]
BSSID: 0C:CF:89:21:E6:FC | Encryption: WPA2 PSK (CCMP)

Associated Stations

Network	MAC-Address	Host	Signal / Noise	RX Rate / TX Rate
nt "Ople_2.4" (wlan0)	04:D9:F5:B4:4C:21	?	-35 dBm	144.4 Mbit/s, 20 MHz, MCS 15, Short GI 65.0 Mbit/s, 20 MHz, MCS 6, Short GI

[SAVE & APPLY] [SAVE] [RESET]

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

Figura 79

15 SYSTEM

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

15.1 Name and Time

Ajustes de nombre de dispositivo y sincronización horaria.

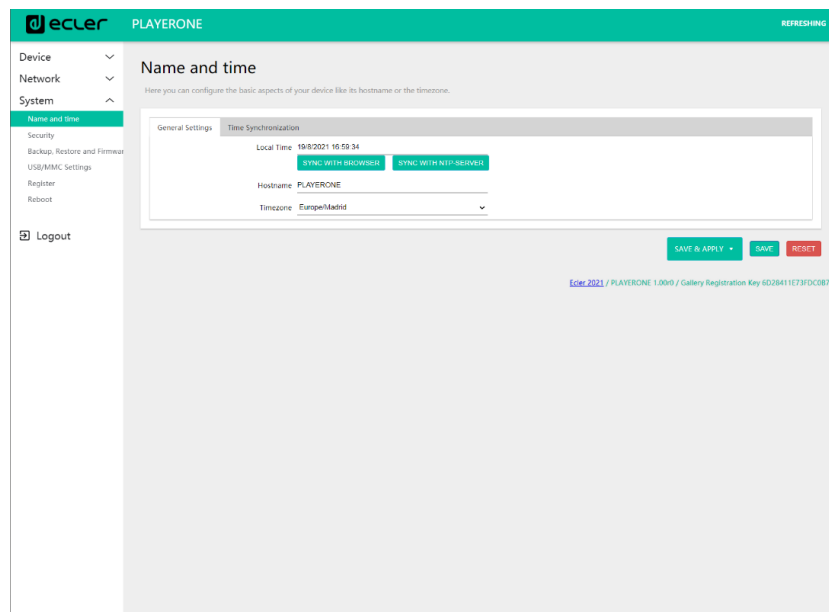


Figura 80: Name and Time, General settings

15.1.1 General settings

- 1. Local Time:** ajuste horario del dispositivo. Puede sincronizarse con la hora del navegador (Sync with Browser) y o sincronizarse vía servidor NTP: recomendable si dispone de conexión a Internet y está utilizando eventos disparados por calendario.

Nota: la sincronización con un servidor NTP permite olvidarse de los cambios horarios de verano e invierno.

- 2. Hostname:** nombre del dispositivo. Nombre con el que se mostrará en otros servicios como AirPlay, aplicación de control RePLAYER o mDNS. Por defecto “playerone” para PLAYER ONE y “playerzero” para PLAYER ZERO. Introduzca en la barra de búsqueda de su navegador “nombredispositivo.local/” para acceder a la web GUI del dispositivo: playerone.local/ o playerzero.local/, por defecto.
- 3. Timezone:** ajuste de la zona horaria. Es importante realizar este ajuste correctamente si se gestionan eventos de calendario.

15.1.2 Time synchronization

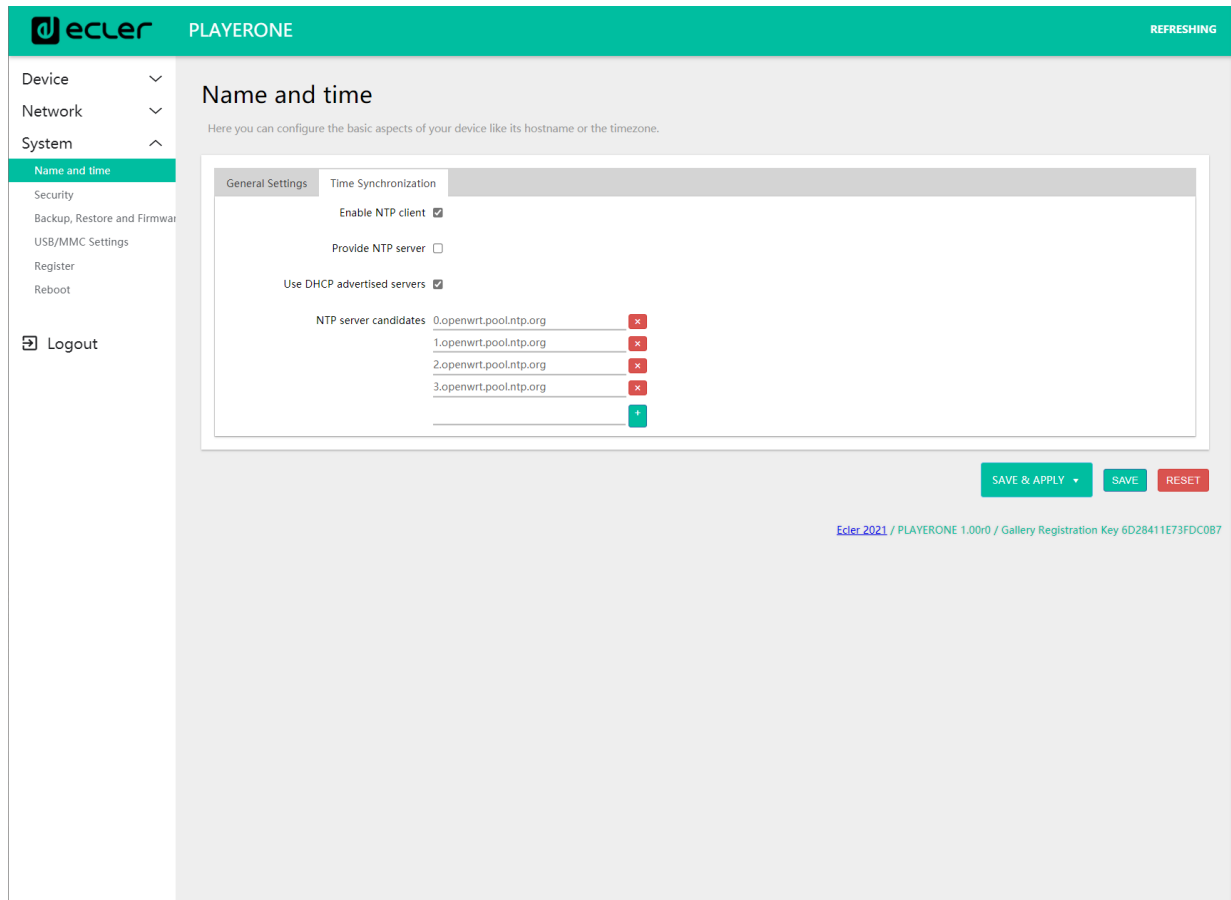


Figura 81: Name and time, Time synchronization

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

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

15.2 Security

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

15.2.1 Web password

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

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

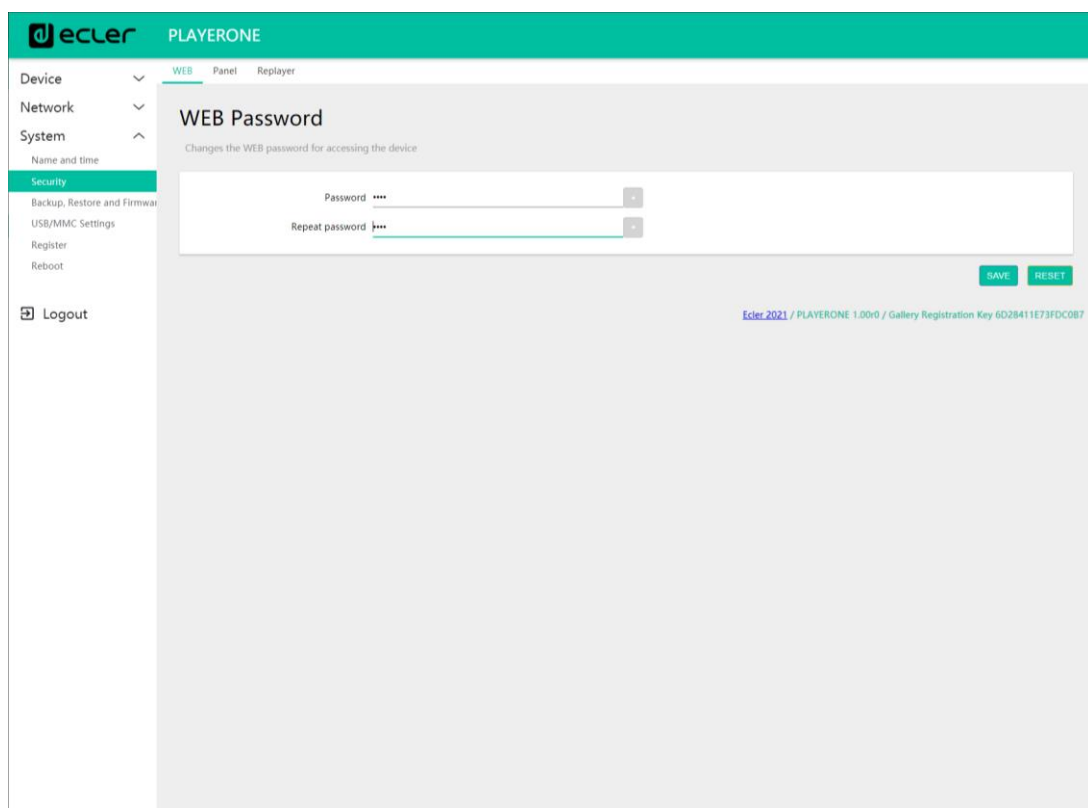


Figura 82

15.2.2 Front panel functions

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

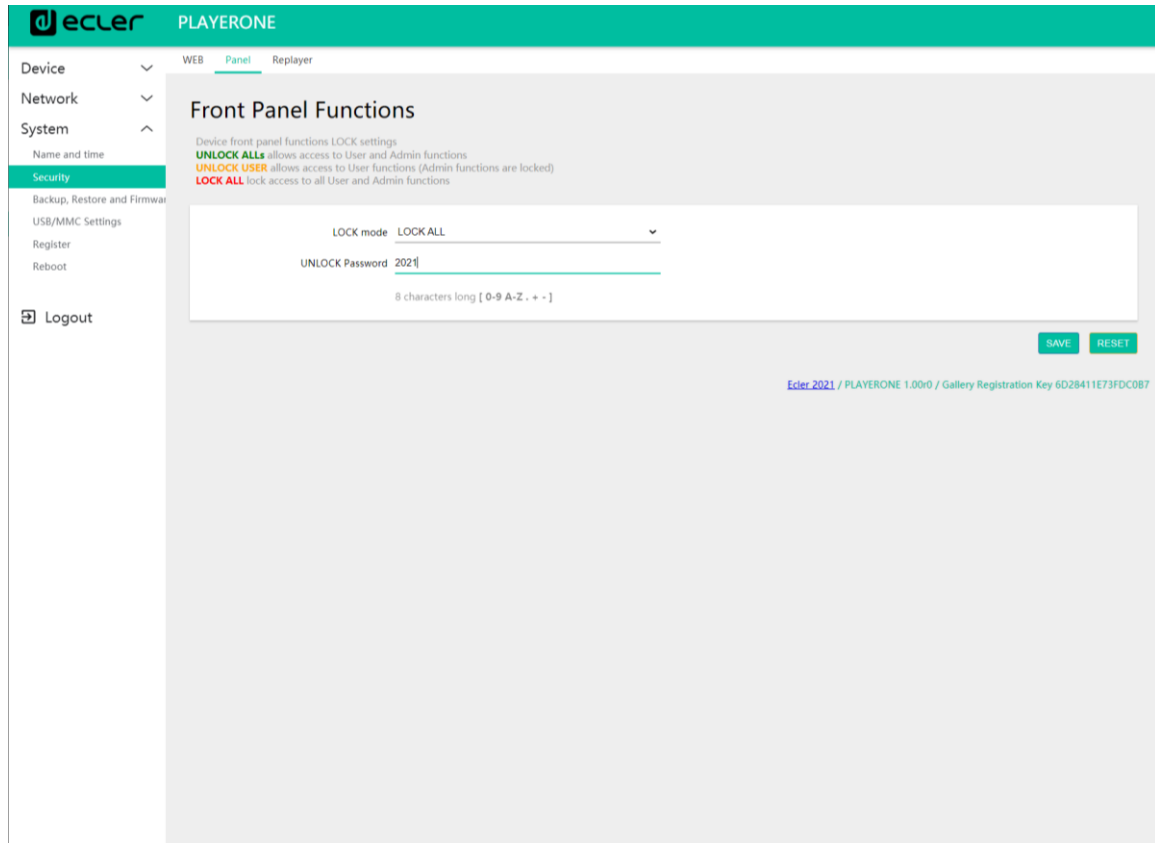


Figura 83

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

15.2.3 5.2.3. RePlayer

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

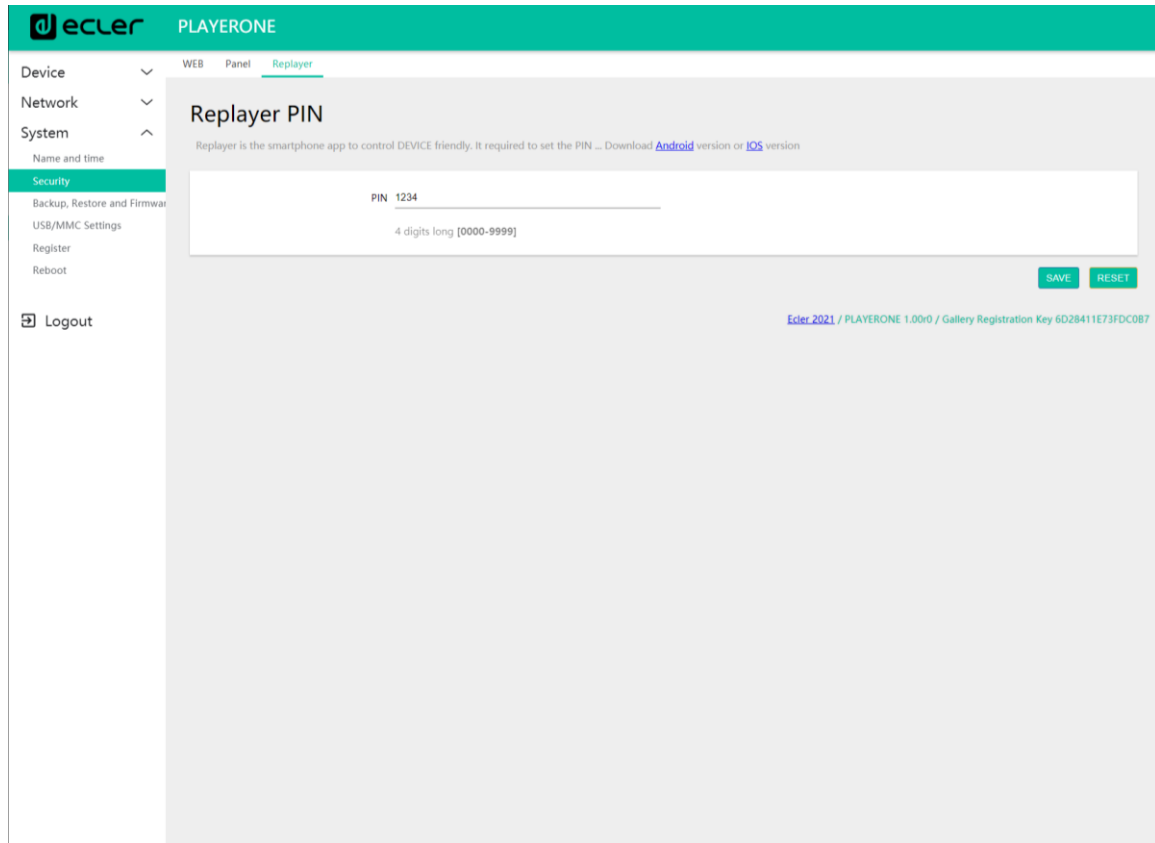


Figura 84

15.3 Backup, Restore and Firmware

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

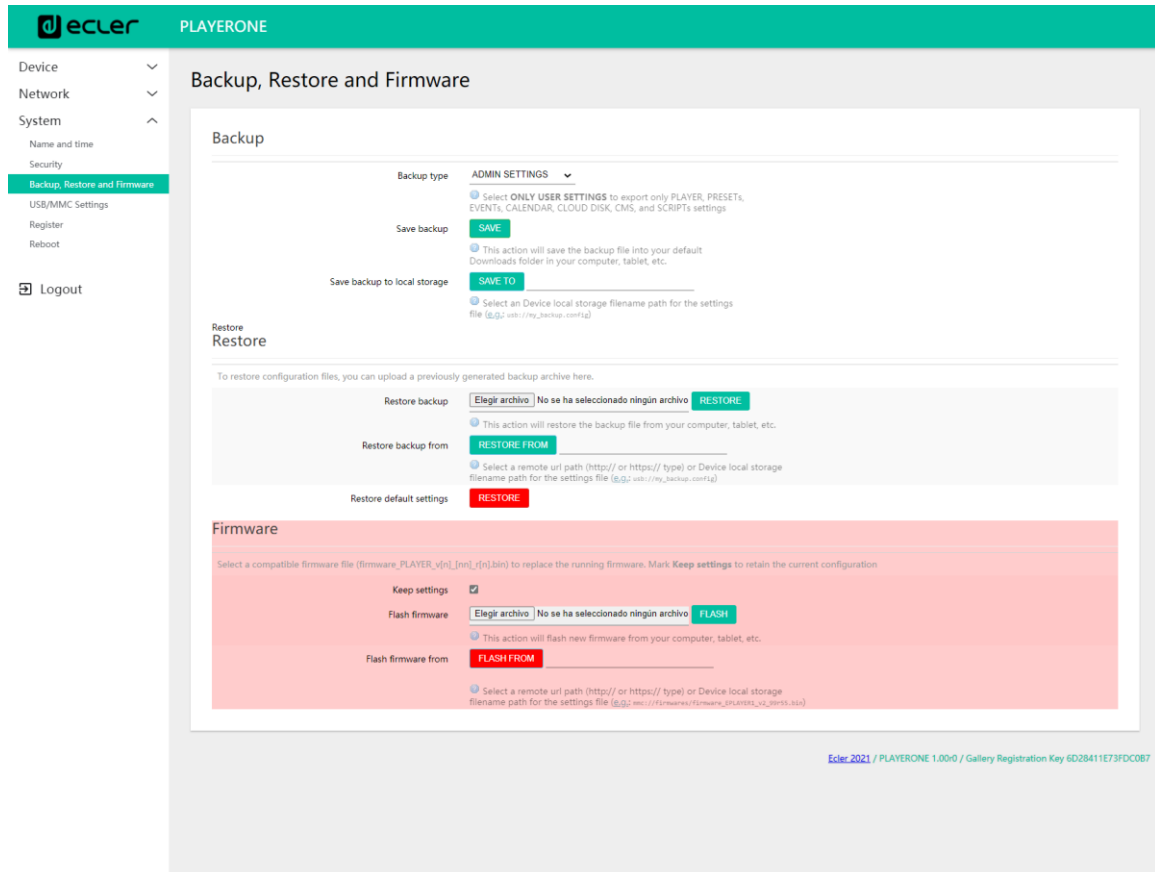
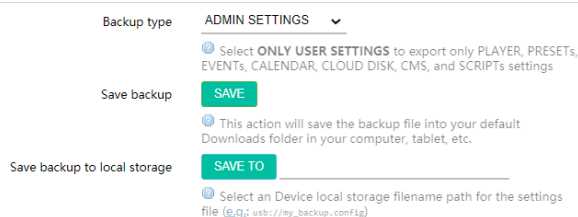


Figura 85: System. Backup, restore and firmware

15.3.1 Guardar copias de seguridad (Backup)

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)

Figura 86: Backup

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

	ADMIN SETTINGS	USER SETTINGS	GALLERY SETTINGS
Player	✓	✓	✓
Presets	✓	✓	✓*
Calendars	✓	✓	✗
Events	✓	✓	✓
Scripts	✓	✓	✓
Google Drive	✓	✗	✓
Store and Forward	✓	✗	✓
Front panel lock settings	✓	✗	✗
Network settings	✓	✗	✗
System: Name, Time & NTP	✓	✗	✗
Player Profile	✓	✗	✗
Encryption	✓	✗	✗
Web password	✓	✗	✗

*Partial: no playlist

Figura 87 : tipos de copias de seguridad o archivos de configuración

- **Save Backup:** genera una copia de seguridad que se almacenará en la carpeta de descargas configurada en su navegador.
- **Save backup to local storage:** genera una copia de seguridad que se guardará en la dirección de almacenamiento local indicada, con el nombre indicado. Por ejemplo, "mmc://backups/copia1.config" (ejemplo de carpeta en una tarjeta uSD insertada en el reproductor)

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

Restore

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

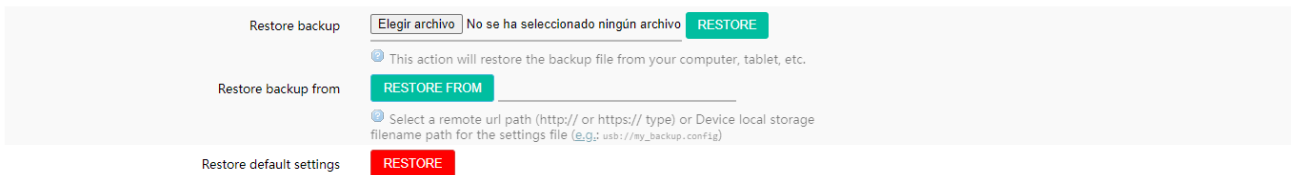


Figura 88: Restore backup

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

15.3.3 Actualización de Firmware (Firmware)

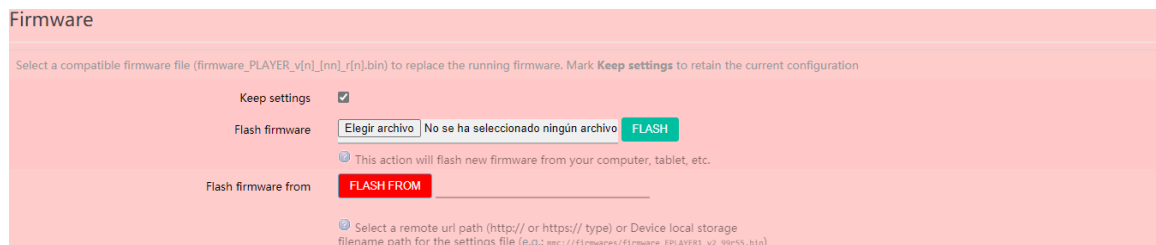


Figura 89: Firmware

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

15.4 USB/MMC Settings

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

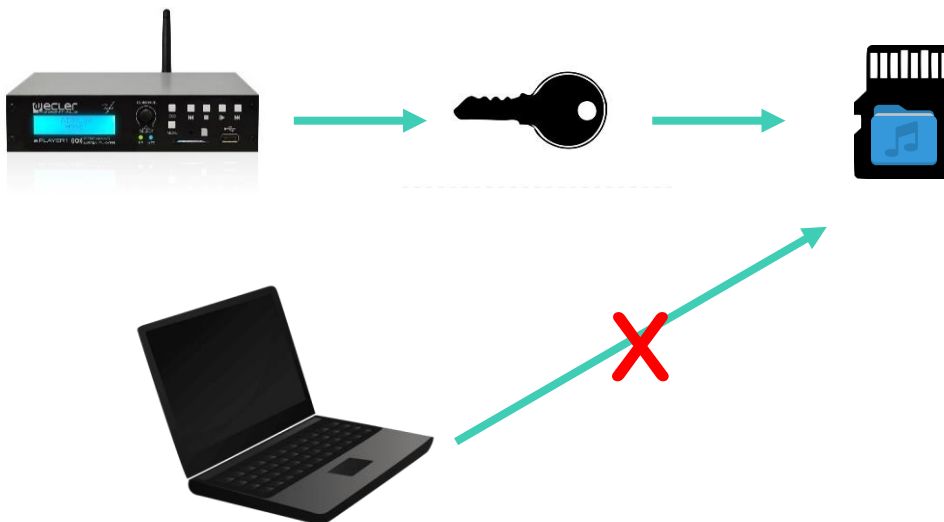


Figura 90: concepto de encriptación

Su **funcionamiento** es el siguiente:

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

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

Algunas **consideraciones** acerca de la función de encriptación:

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

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

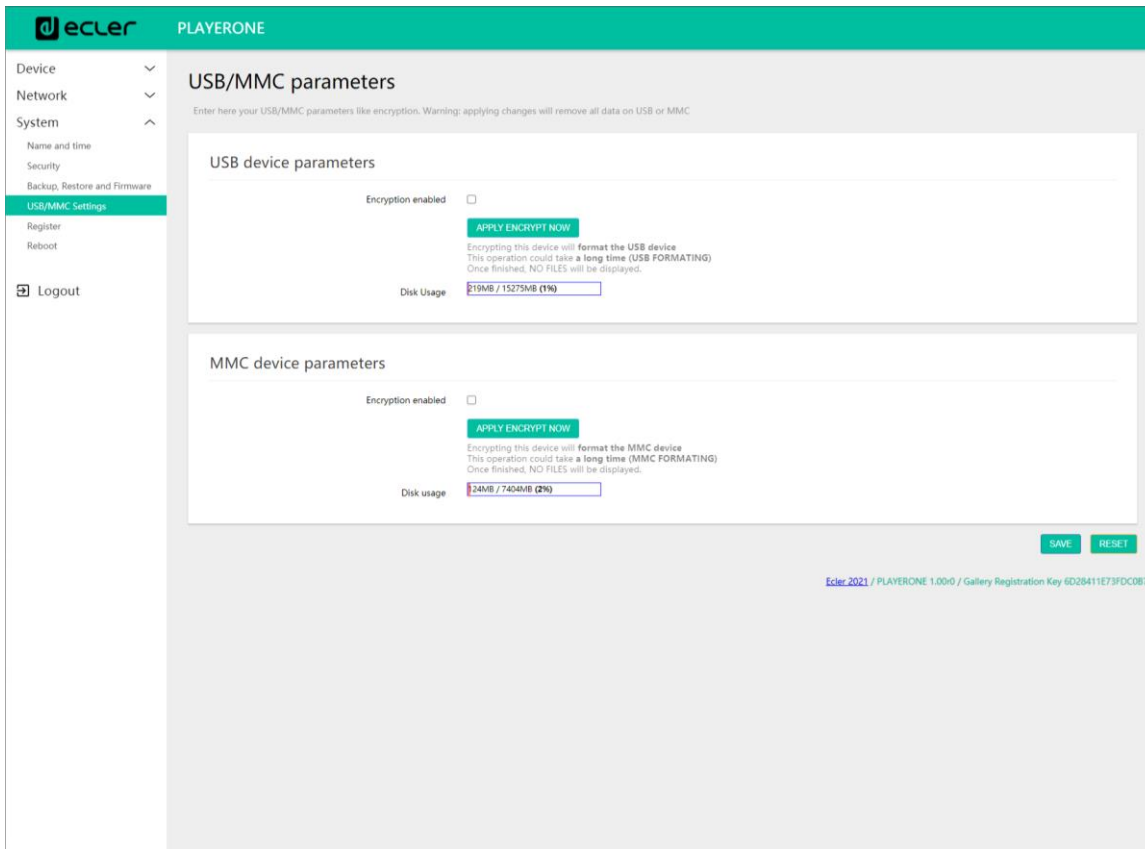


Figura 91: USB/MMC Settings

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

15.5 Register

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

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

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

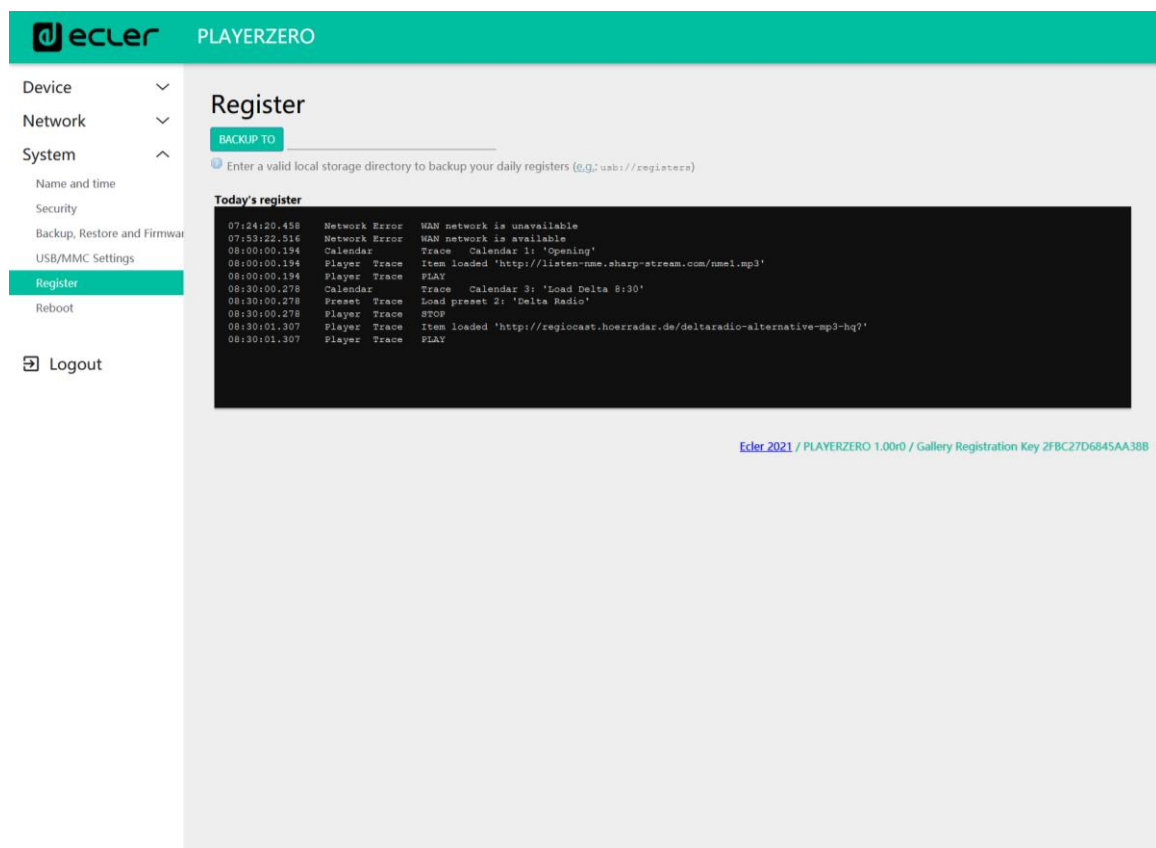


Figura 92: Register

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

15.6 Reboot

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

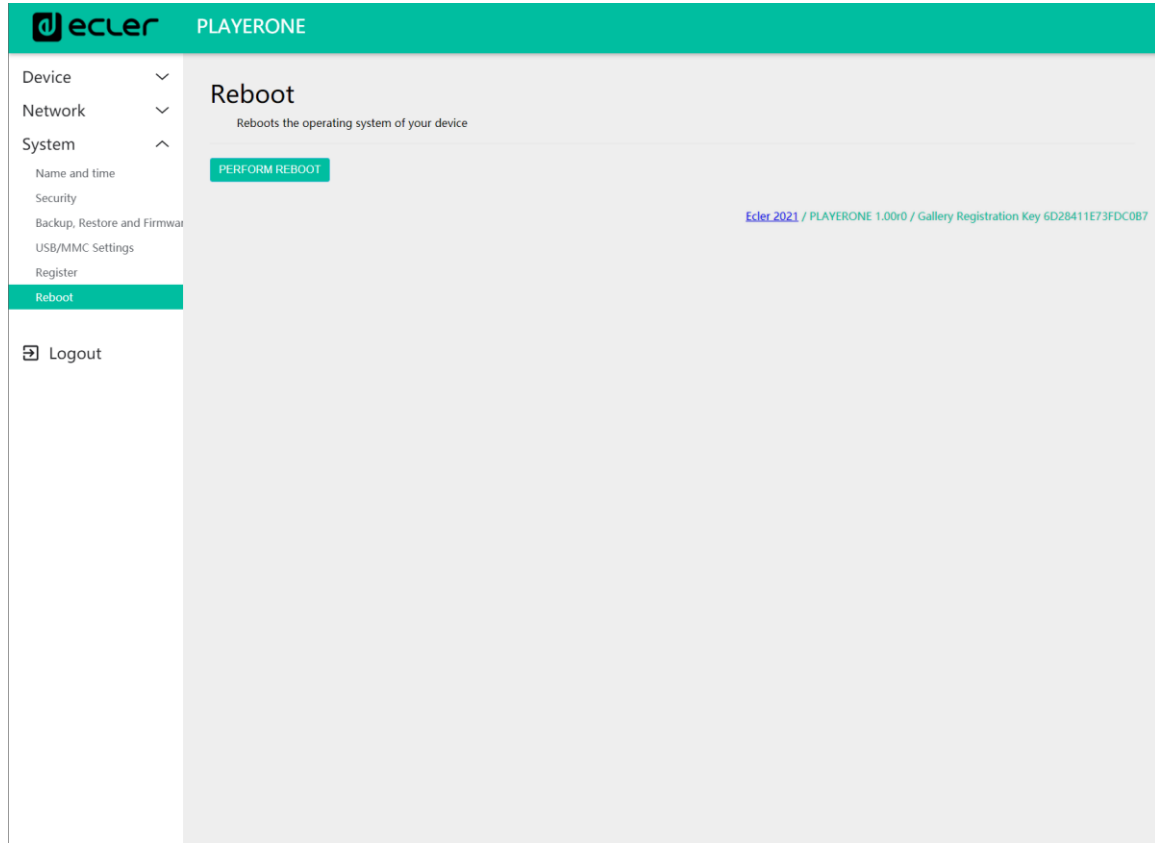


Figura 93: Reboot

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

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

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

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

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

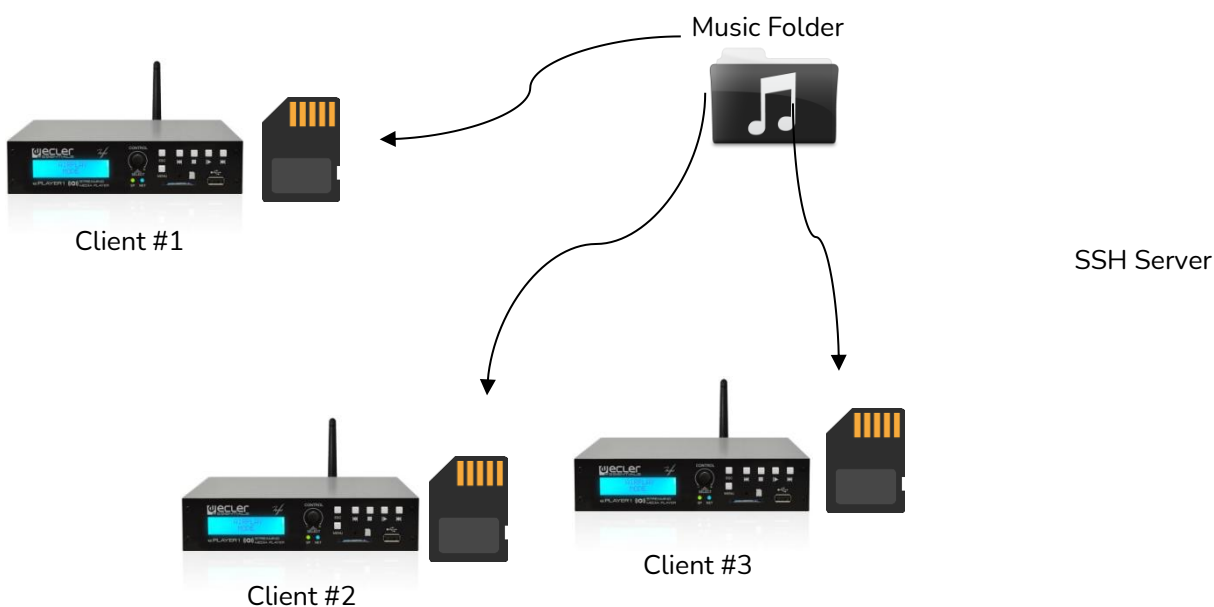


Figura 94: S&F sincronización

16.1 Grupos de contenido

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

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

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

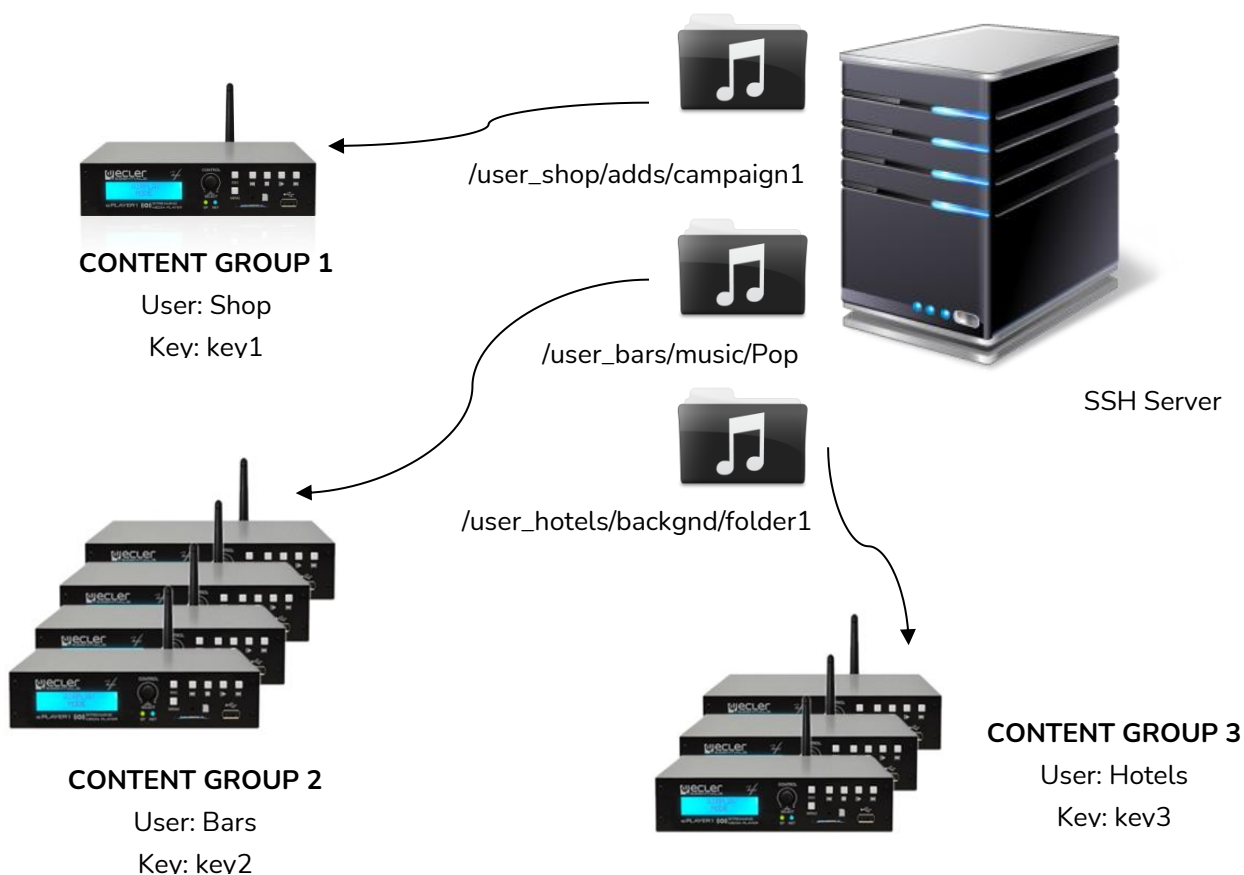


Figura 95: grupos de contenido

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

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

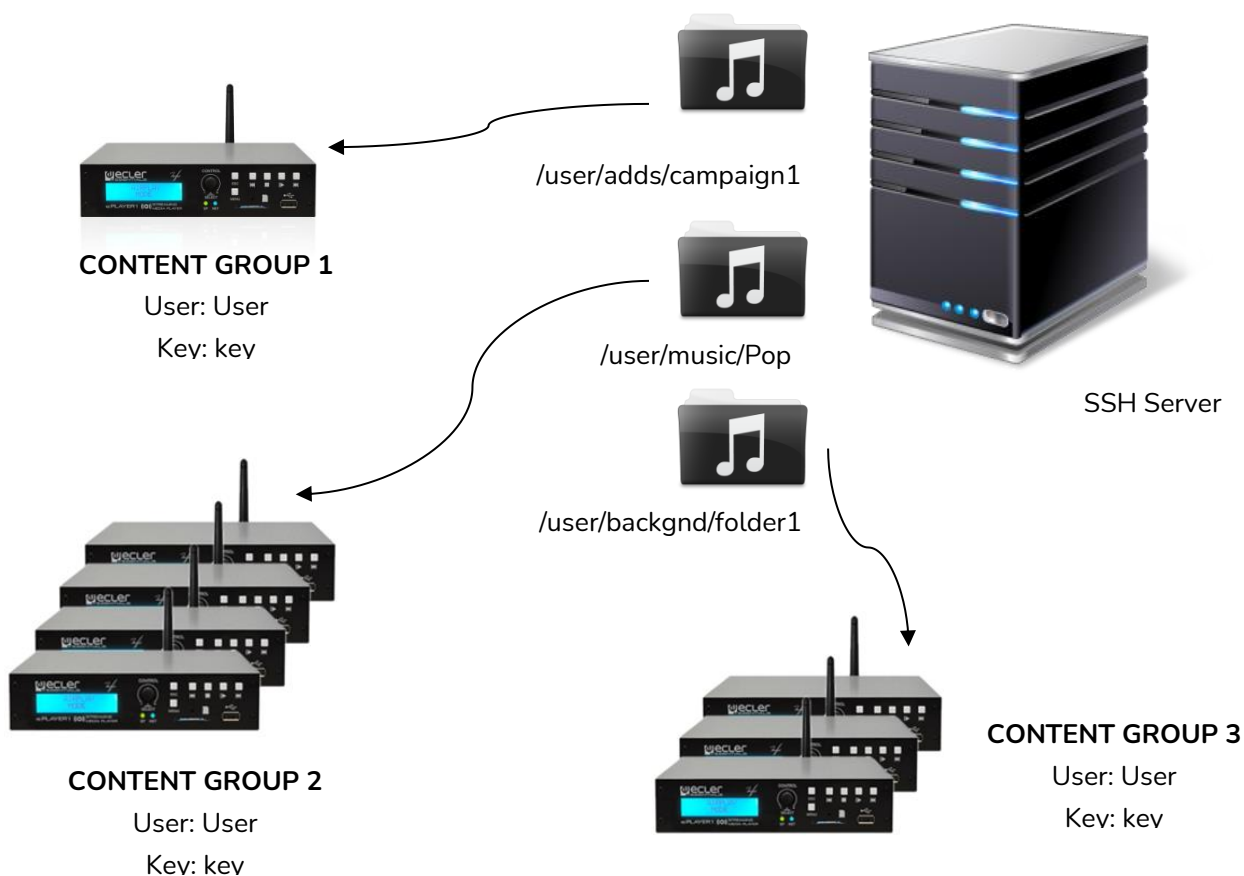


Figura 96: Un solo usuario

16.2 Instalando SSH en Linux

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

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

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

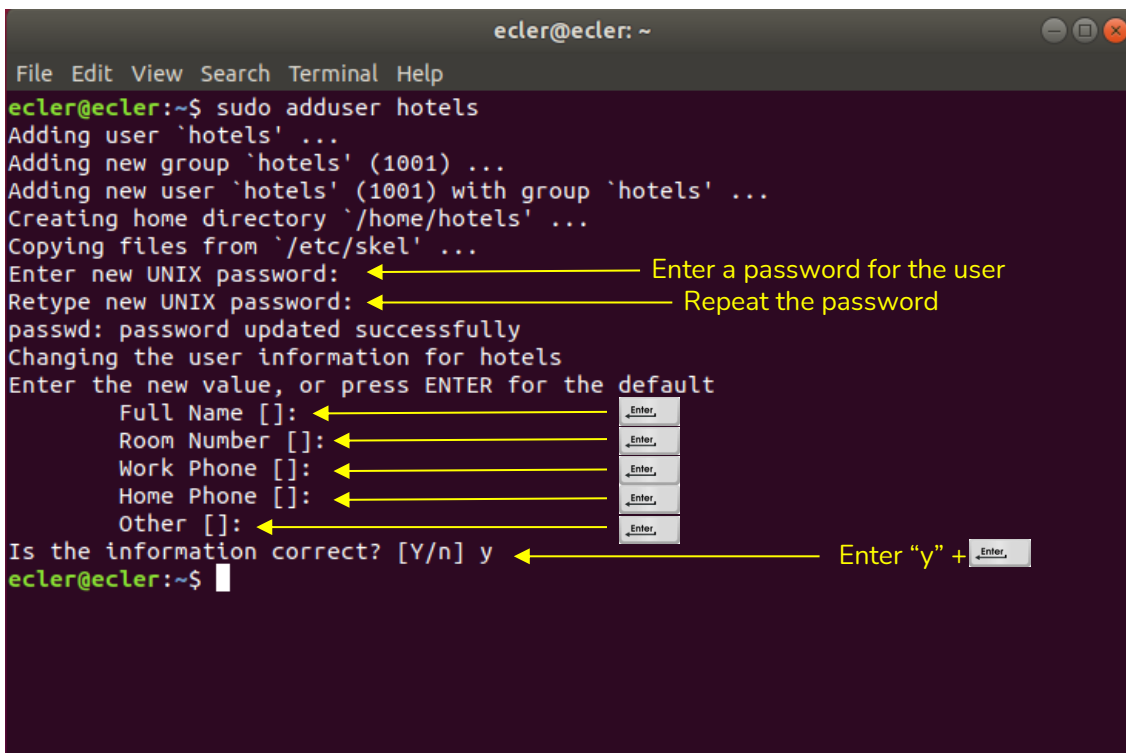
16.3 Creando usuarios en Linux

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

```
sudo adduser <new_user_name>
```

Donde <new_user_name> representa el nombre que se quiere dar al grupo de contenido, por ejemplo:

```
sudo adduser hotels
```



```
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:  Enter a password for the user  
Retype new UNIX password:  Repeat the password  
passwd: password updated successfully  
Changing the user information for hotels  
Enter the new value, or press ENTER for the default  
Full Name []:  Enter,  
Room Number []:  Enter,  
Work Phone []:  Enter,  
Home Phone []:  Enter,  
Other []:  Enter,  
Is the information correct? [Y/n] y Enter "y" + Enter,  
ecler@ecler:~$
```

Figura 97

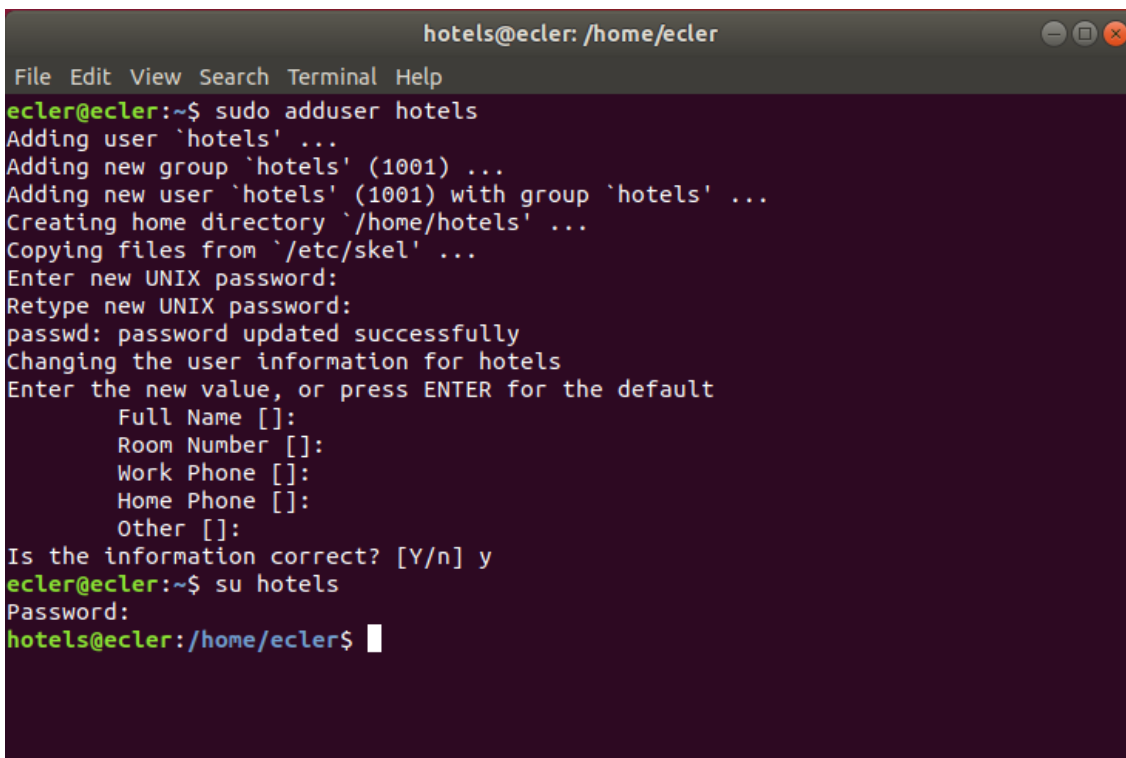
Ahora, inicie sesión como el nuevo usuario:

```
su <user_name>
```

E introduzca la contraseña introducida en el paso anterior.

En este ejemplo:

```
su hotels
```



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

Figura 98

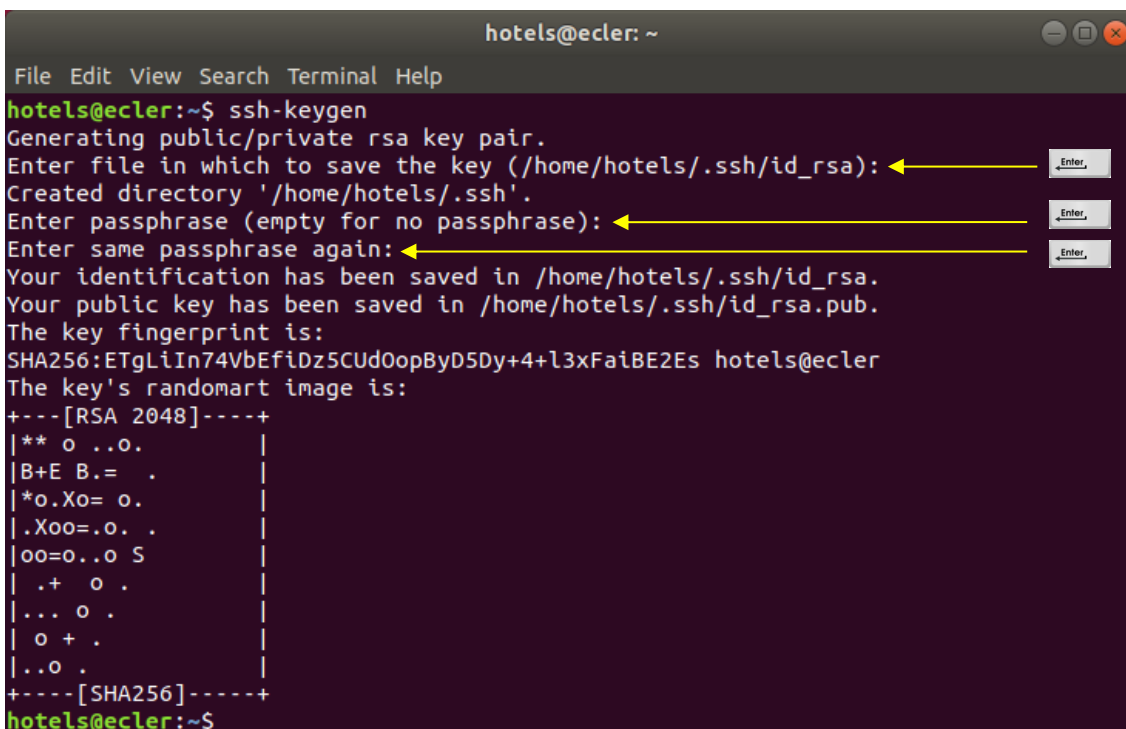
16.4 Generando las claves SSH

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

```
cd
```

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

```
ssh-keygen
```



```
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:~$
```

Figura 99

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

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

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

```
cat .ssh/id_rsa
```

```

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/YS10+qA7IhSNCfruh2sStg3KyYbk58ul10HVMVtSLVZHzeSByeL
5kLqAp2Ye8Y4N3iW5LYN0hT9IiEoDZ5gpKkozBU13iY7oob+EaFhKs+Z+POu2Ww4
xeA4JlOI9JnImVq1tRBD1aEdQkoApBBVUW4IK2CzbfUOVAQS2WsREqGi/BKSC1o
bYOrG08q1F2njDvtXEaT1CSPc2vdg2VaKocWzQIDAQABAoIBAFsANaZ3ECW9kCKd
o1pyT55uCGd80EwKXkm0/zGE/0dMNatXzacmPqSLamNCcTQ/U6jgxN88MwQU6tpU
WGaYQmiXvYR/Whrox5LMMnepeopj7He8eBZ6Ei8nyHBMFoMGMyPOwHIMjt70nj1l
hVqV3mPI377k2LA2e/Qcr6tUJ2RizjAUm+DgaxgpRIInUycJBzzi9mZkJvov1Tj+
iF2jKwvoVm/l35Mo3bWijR69a0dfLF1XpKXbntt8+CCSr4puOPhWMPKjD4C7otr4
W6U1jsyQKnjY+fH83tilYTQ/wkSmUJsqBCpA2VMs6+N+53HZLLqTm4K014gEkfBl
hN13v0kCgYEA10zJK1lC1r3MLHA2/JSP9FRW2v1ZkXFzS9z6+9JRIUPz4WL2shCT
dgfAgnNlDuqceTE8NTsAWFicNX40gRd9Ehv8Hp/1EOxf0yLRpsypPFQo6t+uRNyh
VOXL4Eb4RJcZyIsmRTfkWgtZki/TrzeGuSmbnJkgp0Q2R+b4b8mjk+sCgYEAycps
WpQK2JpVdLW8o88VqQ4KS82QktNEWz2BzBosvZtxPQWmwLGVlIcAgZGwt18k8H3I
V9KgyaKMfDs1KvDuFW/2UA4jG0dp5xoGvhj6lAU30bZjDU1GE0ssa9QMokFftnMF
J2o0kaHEddBV9k7iusyFmm+0mZQc6r7LT/1lKicCgYEA9GBFyXcB6TkcEcYePky
FaLac1LwuJ76QwBNyivVLmXH6fL84+aR0mU7LC/GEfHa0ZLeCQpaAUJcMeTyjG78
xjVyF575BSDKUBPYwKgpwKdGowziJ09TJHKpwjA1bRpTarLxUBWjD0nZrFbNzDT1
hxx3eansZLZ7rP+HokjE558CgYB0yU4NAhH8BaZsvmTswEoAu46hkh1EeOoFhbpL
6lxVm39XCAHYF0qGFz/HVw7cSbWugC3cvEwy7dhUu2XC4lbS3+gX0a07VWkv7KV9
S1tqt67XnpKF+wnFNrCdWSl9BVFndxMoFht580M37Kpji2FS9c+kQMEoxZmUvfG7
xX/eOQKBgYw83m4k8HEdmgNCdt9nBuVMDL4Vk/IGfYwbFxC0ilDakFarQWEX8eU
h3vaI+rTs++jne0Dex7xwmC8Luh05LFgOCud82cMwZTmHNptLqYDhrfwdxQSCqIH
X0m34GVnrgqiGv14WuzY8bs6y4saG9KF3/EkMEVivPc4lCeCjElh
-----END RSA PRIVATE KEY-----
hotels@ecler:~$

```

Copia
desde
aquí

To here

Figura 100

16.5 Añadiendo contenido de audio al servidor SSH

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

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

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

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

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

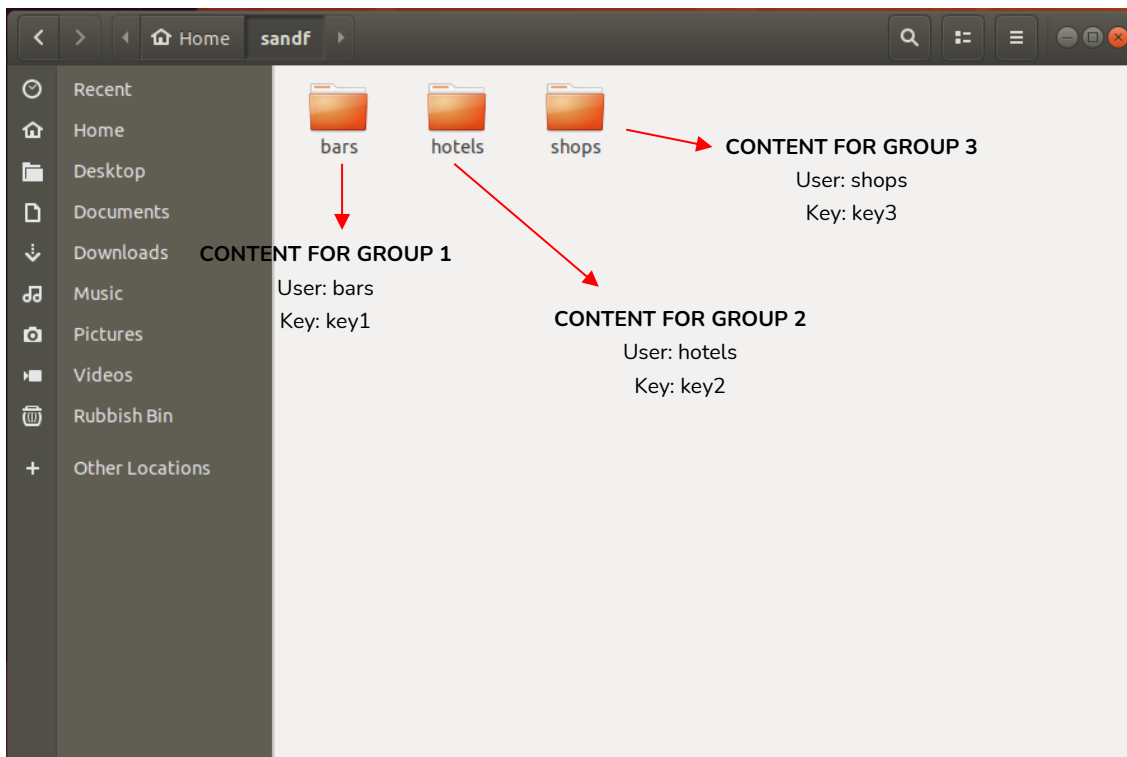


Figura 101

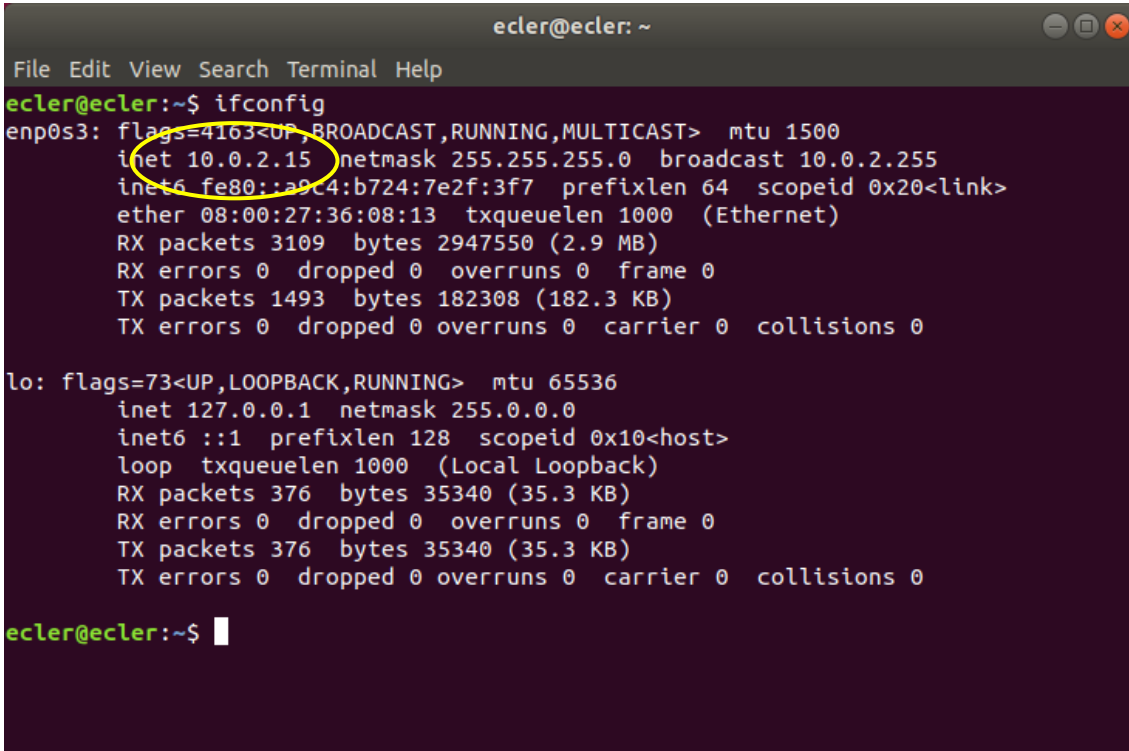
Copie el nuevo directorio creado `/home/hotels/hotels`. es la carpeta donde se almacenan los contenidos de audio en el host y que hay que copiar en la página de configuración del PLAYER ONE/PLAYER ZERO S&F.

16.6 Configurando la fuente remota en el reproductor

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

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

`ifconfig`



```
ecler@ecler: ~
File Edit View Search Terminal Help
ecler@ecler:~$ ifconfig
enp0s3: flags=4163<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:~$
```

Figura 102

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

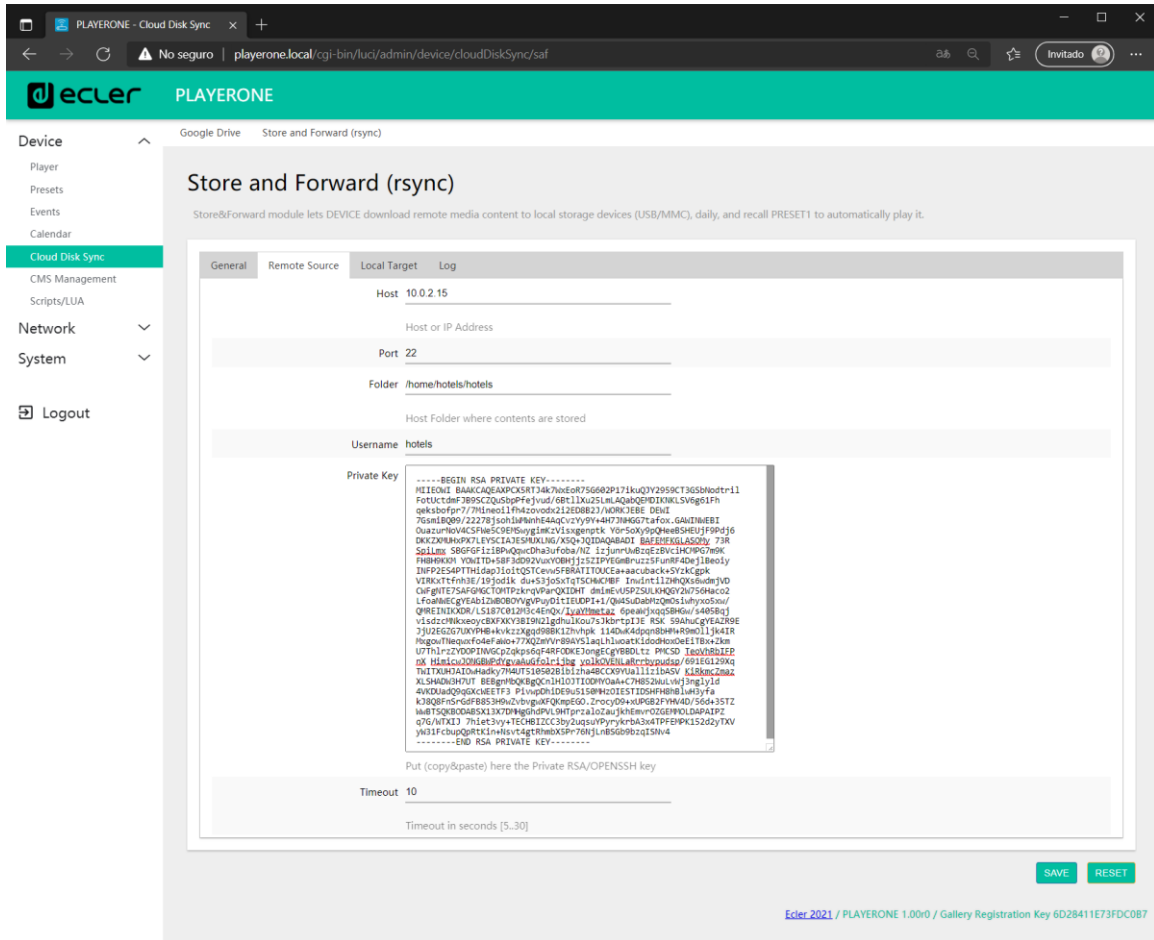


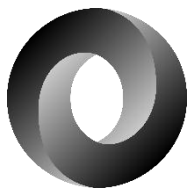
Figura 103

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

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

THIRD-PARTY CONTROL PROTOCOL

PLAYER ONE JSON Commands



MANUAL DE USUARIO

17 PLAYER ONE JSON Commands PRODUCT OVERVIEW

JSON (JavaScript Object Notation) is a lightweight data-interchange format that allows PLAYER ONE to communicate with third-party devices and platforms, such as EclerNet Manager. JSON is a text format that is completely language independent but uses conventions that are familiar to programmers of the C-family of languages. Visit the official website for more information: <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  
epeat":  
2,"playmode":0,"fade":1,"bootpreset1":0,"sp":1,"bitrate":"128","duration":"--:--  
","freq":"44.1","playlist_index":" 0006 / 0056"}
```

PLAYER ADD NEXT PLAYLIST ITEM

With this function user can manage device playlist simply inserting next item before the end of current item.

set next item to "next_item.mp3"

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.QueueNextElem","url":"mmc://next_item.mp3"}
```

PLAYER INSERT PRORITY ITEM

With this function user can insert a priority item that will be played "over" the actual playing item. Current playing item will be fade.

set next item to "priority_item.mp3"

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.PrioritySetElem","url":"usb://priority_item.mp3"}
```

PLAYER PLAY

If the player is paused or stopped use this function to start current loaded item reproduction, otherwise the player is paused.

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Play"}
```

PLAYER STOP

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Stop"}
```

PLAYER NEXT

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Next"}
```

PLAYER PREVIOUS

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Prev"}
```

INCREMENT VOLUME

Increment volume just one dB

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Volume","Action":"inc"}
```

DECREMENT VOLUME

Decrement volume just one dB

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Volume","Action":"dec"}
```

SET VOLUME

Param volume is expressed in %. To set volume to 50% use next command.

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Volume","Volume":50}
```

-

OPEN PLAYLIST URL

Url param must be any valid device url.

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Open","Url":"http://50.7.181.186:8060"}
```

OPEN PRESET INDEX 10

Preset param must be a valid preset index 1 to 20

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Open","Preset":10}
```

OPEN SOURCE INDEX 4 AIRPLAY (FROM AVAILABLE SOURCES LIST)

Source must be a valid player source index. Please check "Get of list available sources" to know all valid sources.

```
{"jsonrpc":"2.0","method":"Player.Open","Source":4}
```

GET LIST OF AVAIIABLE 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;skey: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 is not 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 first time)

33.8.1 Store and Forward variables

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

33.9 CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) FUNCTIONS

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

Functions

Function:

[CMS_reload\(\)](#)

Description:

Reload CMS configuration. Call it after modify the Content Management System configuration using [CFG_set](#) and [CFG_commit](#)

33.9.1 CMS variables

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

33.10 SCRIPTS FUNCTIONS

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

Functions

Function:

[SCRIPT_reload\(nIndex\)](#)

Description:

Reload selected Script configuration. Call it after modify the Script configuration using [CFG_set](#) and [CFG_commit](#)

Arguments:

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

Function:

[SCRIPT_run\(nIndex\)](#)

Description:

Executes the 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 CÓMO IDENTIFICAR URL STREAMS DE RADIOS POR INTERNET

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

¡Encuentra tus páginas favoritas de radios por internet!

NOTA IMPORTANTE:

Un stream de audio válido se parece a esto:

http://www.my_favourite_radio.mp3

<http://111.111.11.1:8080>

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

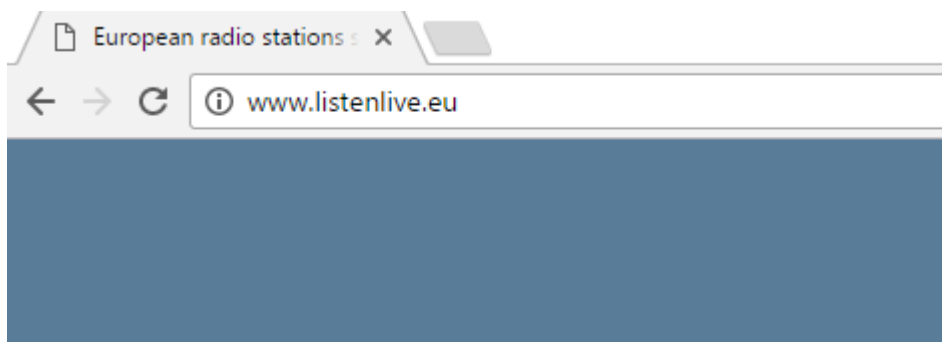
etc.

Una dirección como “http://www.my_radio.com” no es directamente un streaming de audio, se trata de la dirección genérica de una página web. Esta página web podría contener un servicio de streaming, el cual tiene su propia URL.

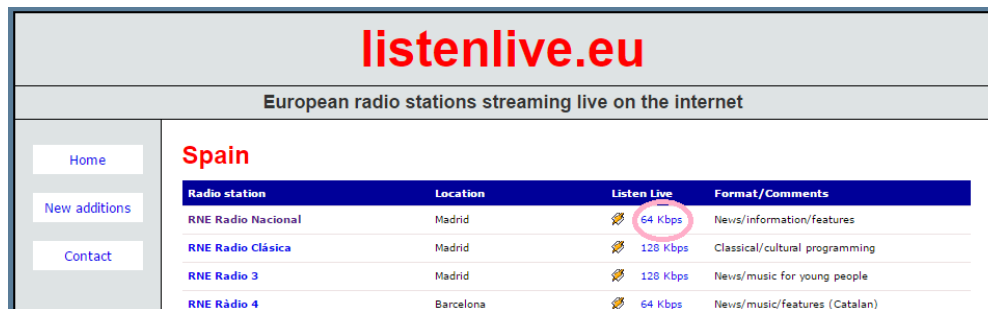
34.1 Cómo descubrir URLs de streaming de audio incluidos en páginas webs:

- **EJEMPLO 1:**

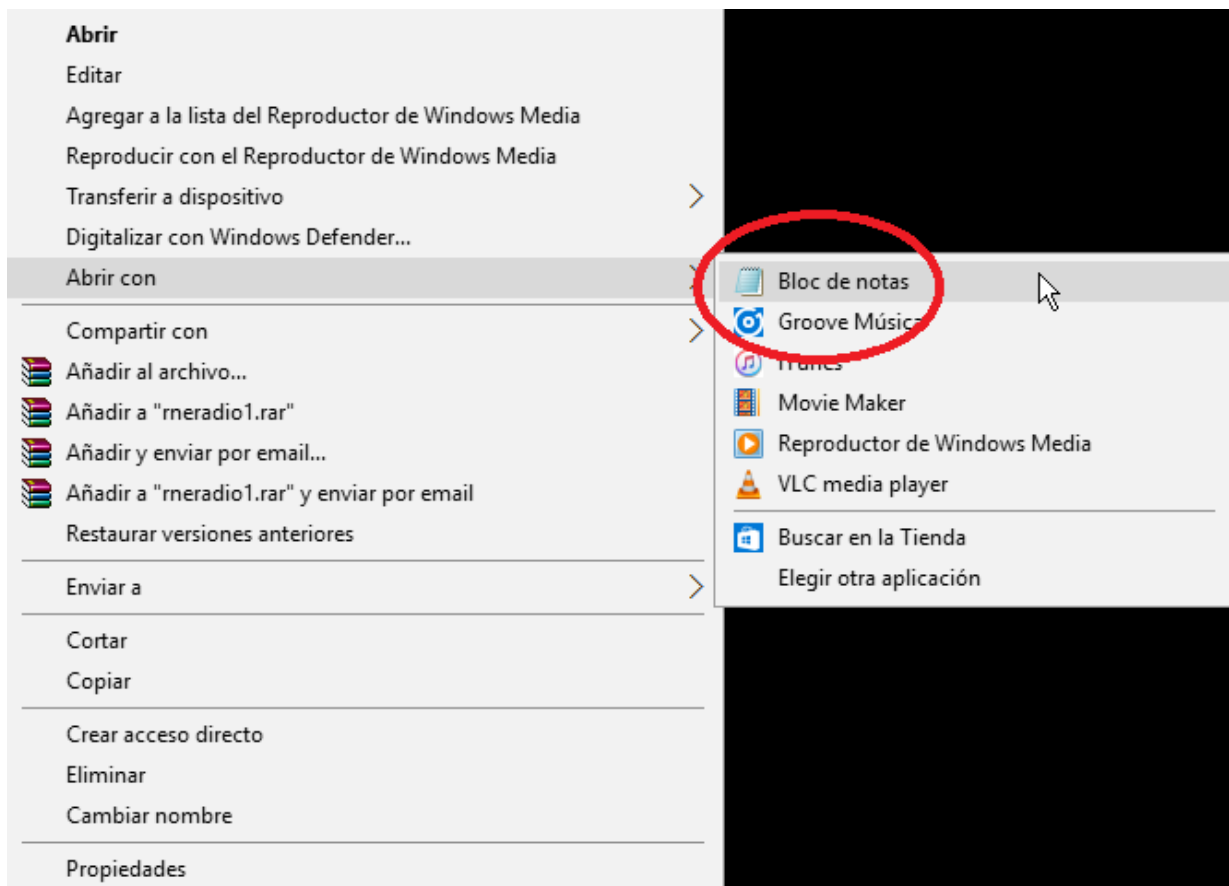
1. Abre tu explorador web favorito.
2. Escribe (o busca) la página web de un gestor de radios por internet. En este ejemplo se utilizará Listenlive.eu.

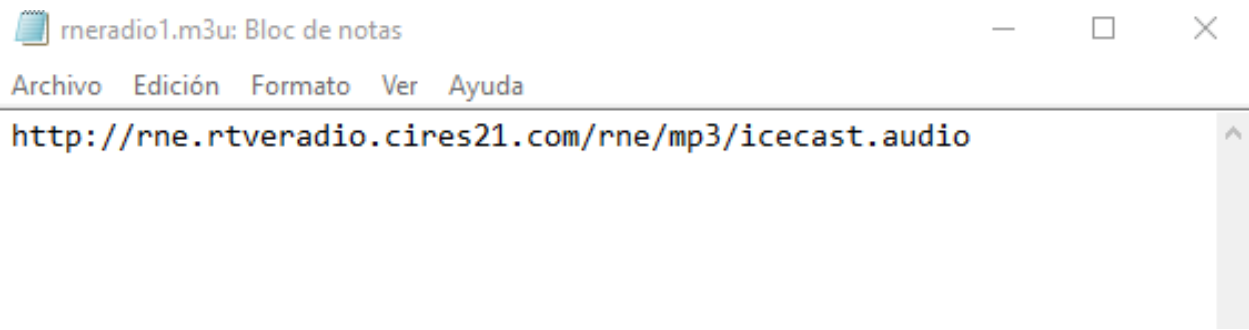


3. En esta página, busca la radio deseada y haz click sobre el bitrate. Un archivo “.m3u” se descargará.

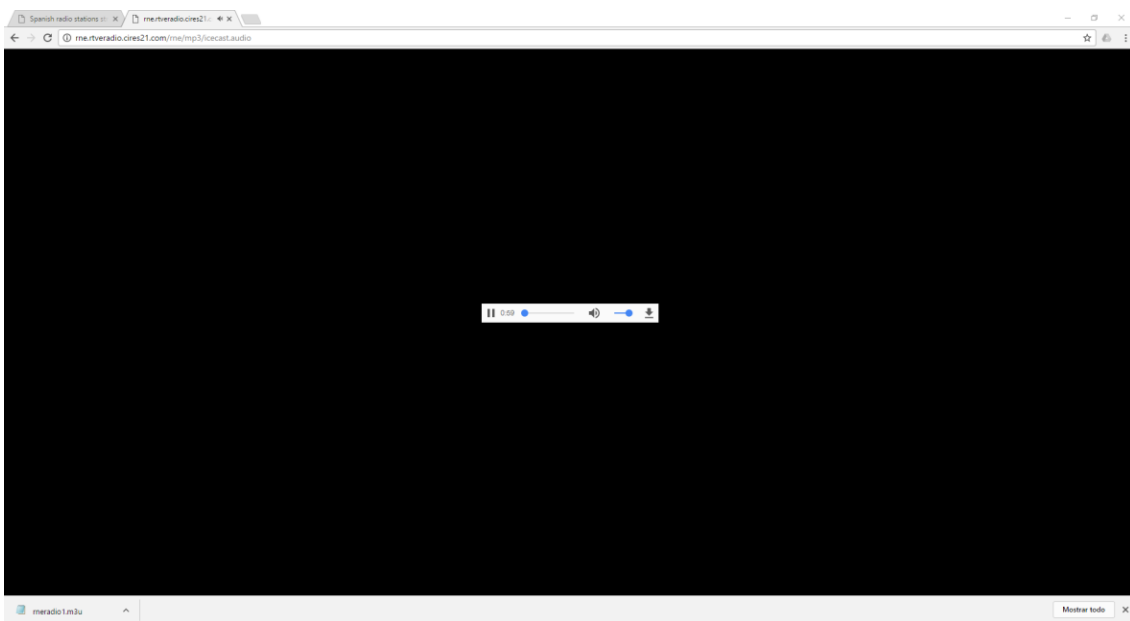


4. Abre este “.m3u” con un editor de texto. Verás la URL del streaming de audio.





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



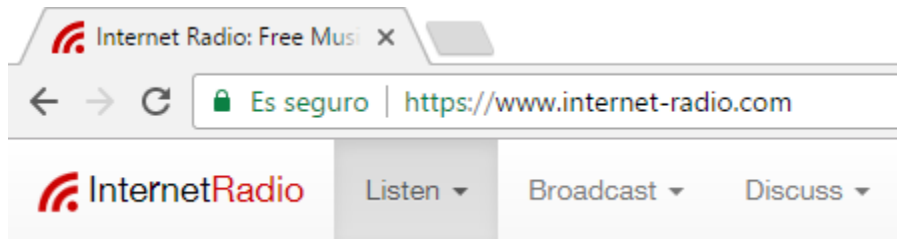
6. Finalmente, guarda esta dirección en tu reproductor de streaming de audio (ePLAYER1/DUO-NET PLAYER).

PARAMETERS

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://rne.rtveradio.cires21.com/rn"/>
Media alias	<input type="text" value="RNE"/>

- EJEMPLO 2:

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

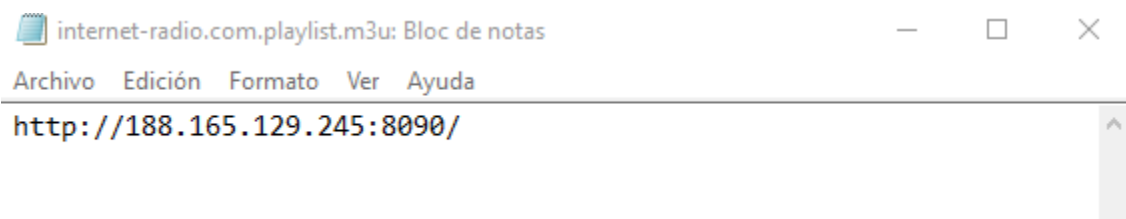
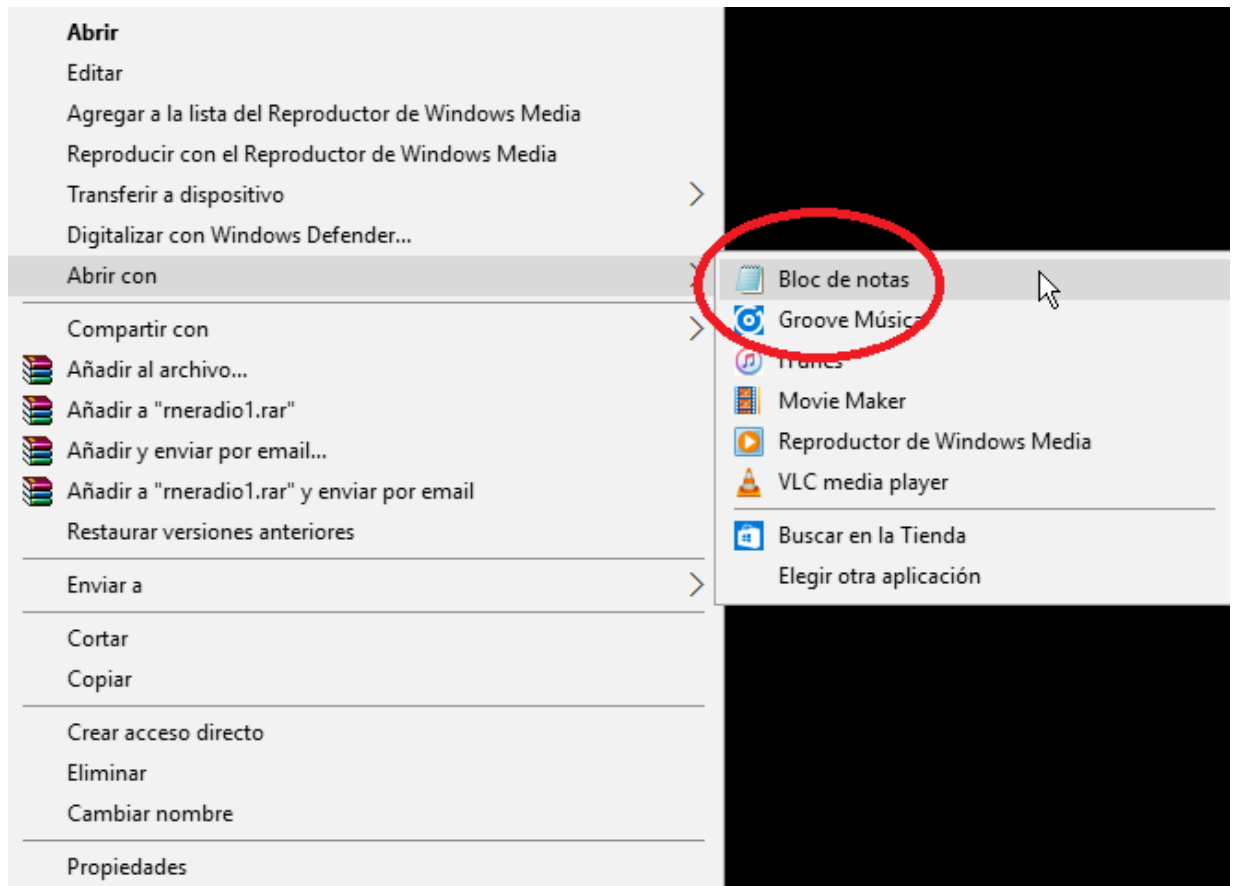


3. En esta página, busca tu radio y haz click en “.m3u” o “.pls” link. Un archivo “.m3u” o “.pls” se descargará.



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





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



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

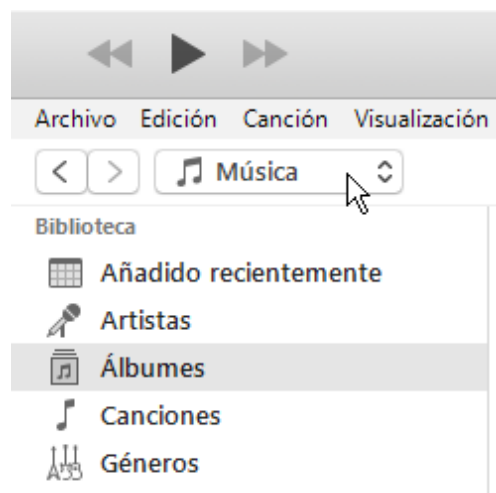
PARAMETERS

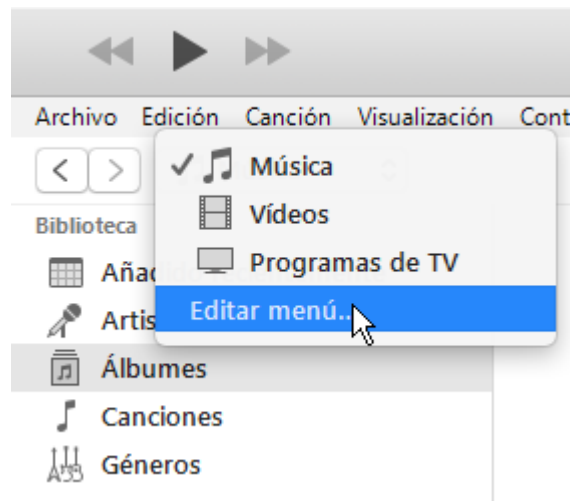
Name	<input type="text" value="News"/>
Enabled Events	<input type="checkbox"/> GPI1 <input type="checkbox"/> GPI2 <input type="checkbox"/> SILENCE
Playlist	<input checked="" type="checkbox"/>
Path	<input type="text" value="http://188.165.129.245:8090/"/>
Media alias	<input type="text" value="RAC1"/>

34.2 Reproducir radios por internet vía AirPlay (ePLAYER1):

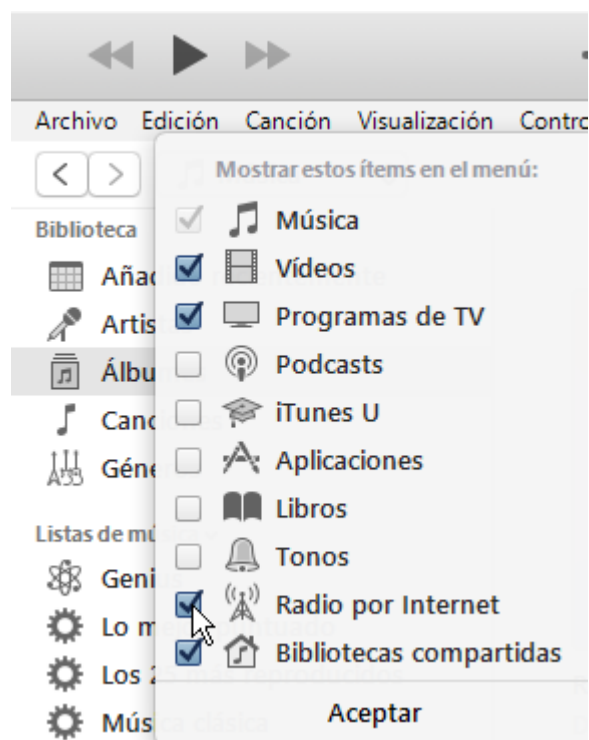
ePLAYER1 debe estar en modo AirPlay. Por favor, consulta el manual de usuario para conocer más sobre ello.

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

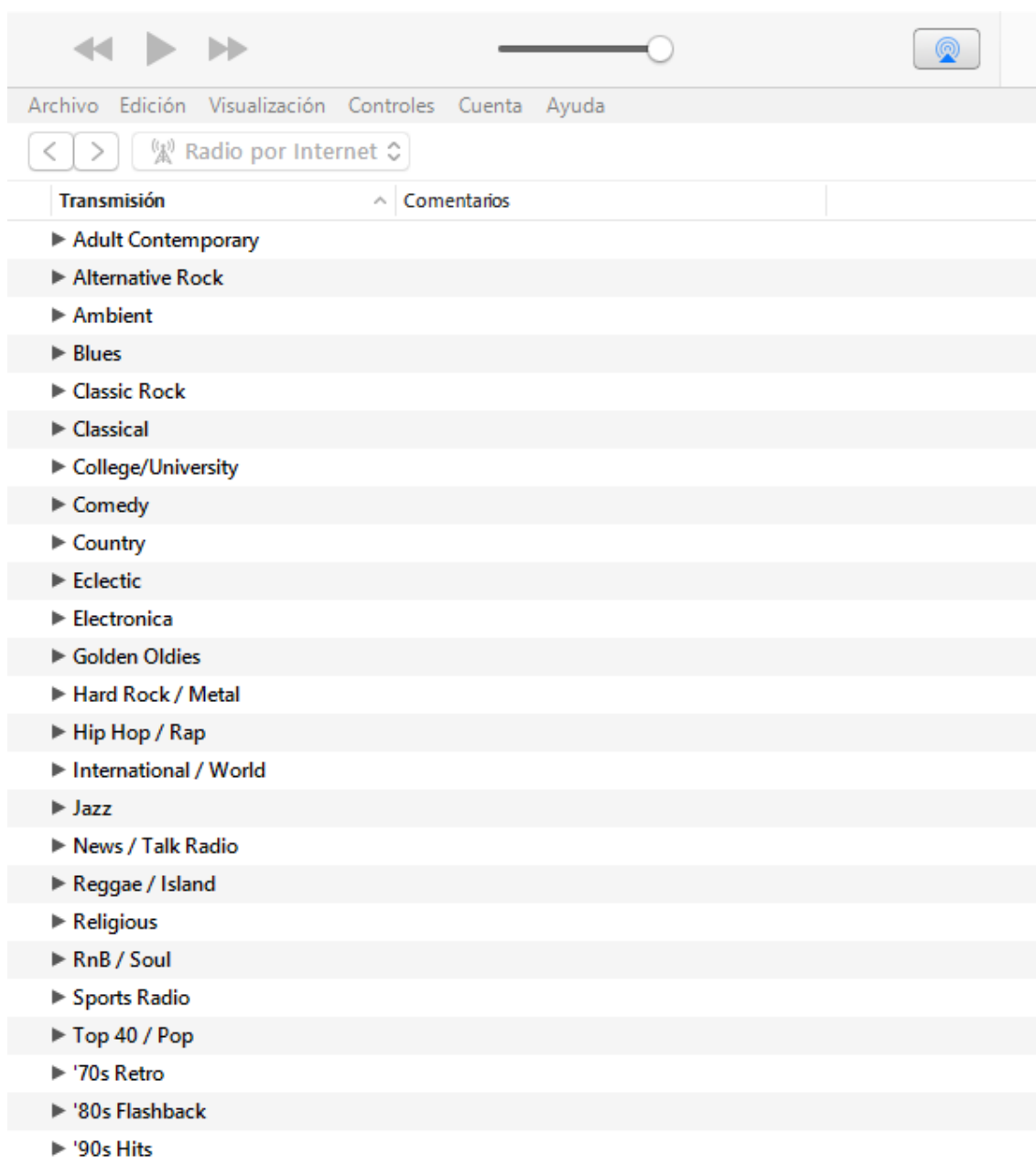
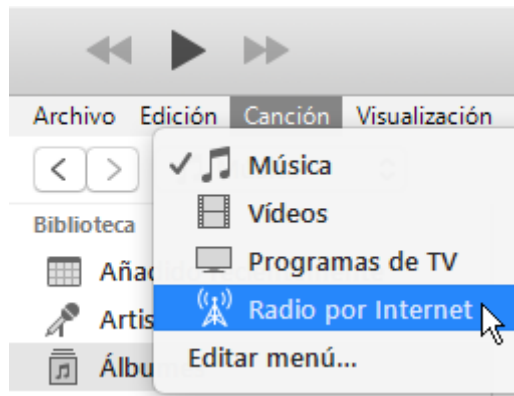




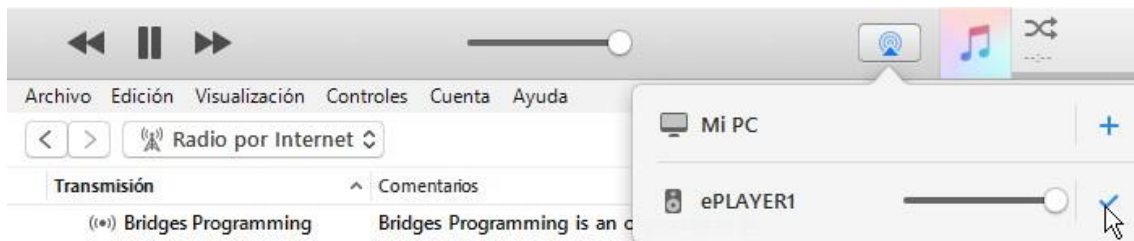
2. Habilita "Radio por internet".



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



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



5. PLAYER1 comenzará a reproducir la radio.



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

Para consultas técnicas diríjase a su proveedor, distribuidor o complete el formulario de contacto en nuestro sitio web, en Soporte / [Consulta técnica](#).

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