

**Руководство администратора**  
**Мультиканальная система обработки запросов**



Версия 1.1.2.051015

## Оглавление

1. Наименование системы.....	3
2. Описание структуры и настроек системы.....	3
2.1. Меню.....	3
2.1.1. Сценарии.....	3
2.1.2. Коллекции.....	4
2.1.2.1. Медиа.....	4
2.1.2.1.1. Операции с коллекцией медиа.....	5
2.1.3. Настройки.....	7
2.2. Каталоги системы.....	8
Приложение 1. Описание и примеры команд сценариев обработки звонков.....	9

## 1. Наименование системы

Мультиканальная система обработки запросов MARS (Multi-channel Automatic response).

## 2. Описание структуры и настроек системы

### 2.1. Меню

В левой части окна расположена панель с названием системы и значком доступности сервера. Ниже находится меню.

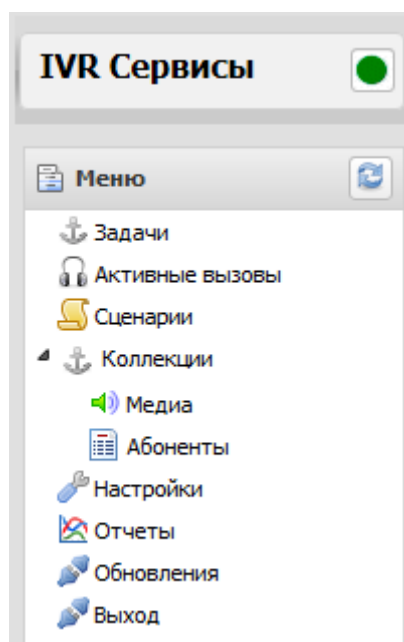


Рисунок 1. Меню системы

#### 2.1.1. Сценарии

Сценарий — последовательность действий, которые выполняются при запуске задачи.

При выборе пункта меню «Сценарии» область окна правее области меню делится на 2 части, которые позволяют создавать новые сценарии и настраивать существующие.

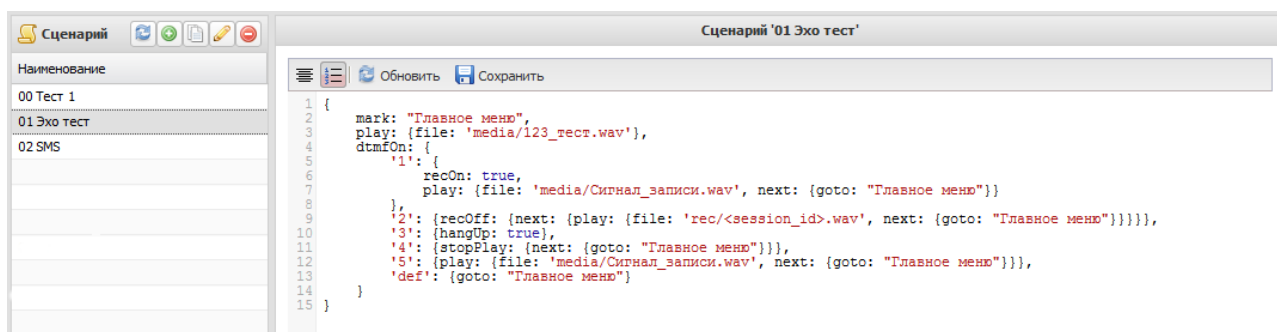

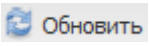
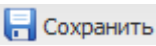




Рисунок 2. Список сценариев и пример сценария

В первой части расположена панель с названием пункта меню и кнопками операций со сценариями , с помощью которых можно обновить список сценариев, создать новый сценарий, создать копию сценария, переименовать и удалить выбранный сценарий. Все операции похожи на операции с задачами (подробнее можно посмотреть «Руководство пользователя» п.3.3.1.1).

Во второй части расположено окно для редактирования выбранного сценария. Создавать сценарии может администратор системы MARS.

Для обновления содержимого окна редактора сценариев надо нажать кнопку . После изменения сценария для сохранения сделанных изменений надо нажать кнопку . Кнопка  позволяет сделать форматирование выделенного текста. Нажатие на кнопку  отображает/скрывает порядковые номера строк редактируемого текста.

## 2.1.2. Коллекции

При двойном щелчке левой клавишей мыши на этом пункте появляются/скрываются подпункты этого меню. Это контейнер, содержащий два подпункта: «Медиа» и «Абоненты».

### 2.1.2.1. Медиа

При выборе пункта меню «Медиа» правее панели меню появляется панель «Медиа», где отображается коллекция аудио файлов, доступных для использования в сценариях.

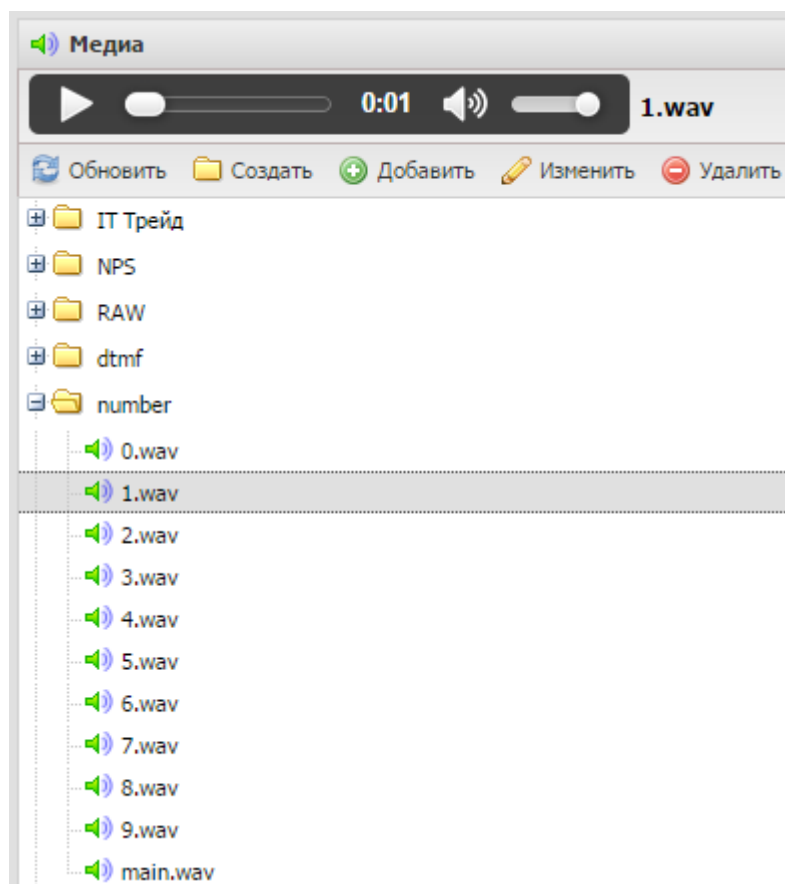




Рисунок 3. Общий вид меню «Медиа»

### 2.1.2.1.1. Операции с коллекцией медиа

Для совершения той или иной операции с коллекцией медиа надо нажать соответствующую этой операции кнопку.

 **Обновить** - обновление содержимого коллекции;

 **Создать** - создание нового каталога в текущем каталоге коллекции. При нажатии на эту кнопку появляется окно с полем ввода для задания имени нового каталога.

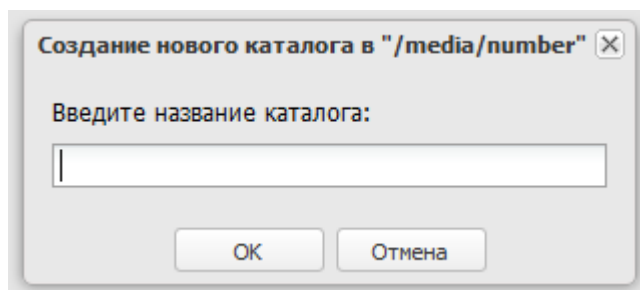


Рисунок 4. Запрос на ввод имени нового каталога коллекции медиа

Надо ввести новое имя и нажать кнопку «ОК» для создания каталога или нажать кнопку «Отмена» для отказа от создания каталога.

 **Добавить** - добавить новый аудио файл в коллекцию медиа. При нажатии этой

кнопки появляется окно, где можно добавлять медиа файлы в коллекцию.

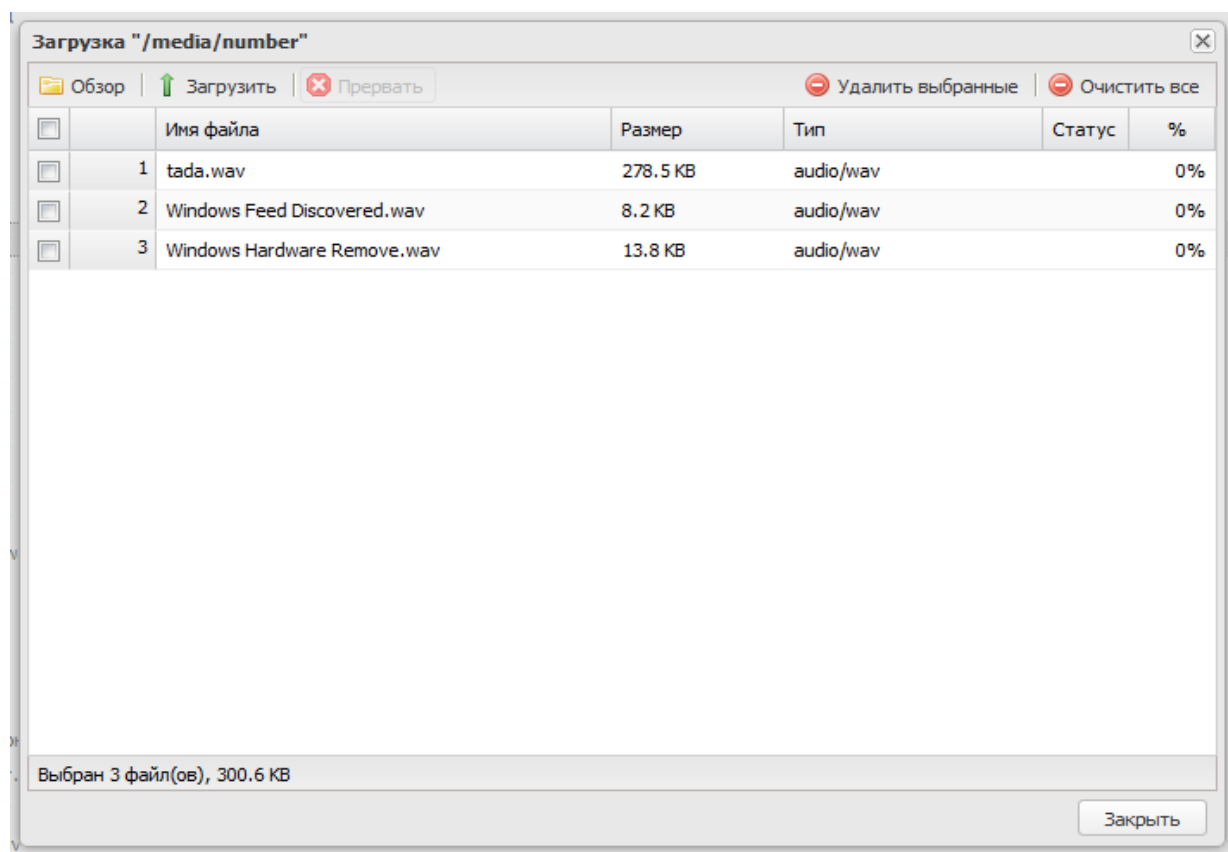
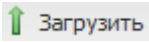
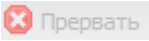
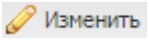


Рисунок 5. Добавление файлов в коллекцию медиа

При появлении этого окна в нём нет никаких файлов. Для добавления файлов в коллекцию их надо выбрать. Делается этого при помощи нажатия кнопки «Обзор» в левом верхнем углу этого окна. Появится другое окно, где можно выбрать один или несколько аудио файлов. После подтверждения выбора эти файлы или файл появятся в окне добавления файлов. Но это действие ещё не добавляет файлы в коллекцию, а только подготавливает список файлов для добавления. То есть, ещё не загружая, какие-то выбранные файлы можно удалить, а оставшиеся уже загрузить в коллекцию. Для этого надо нажать кнопку , чтобы уже добавить выбранный файл в коллекцию. В процессе загрузки файла можно отменить его загрузку. Для этого надо нажать кнопку . После загрузки файл появляется в окне содержимого коллекции файлов медиа.

 - изменить имя медиа файла. При нажатии этой кнопки появляется окно, где можно задать новое имя файла, изменив старое в поле ввода.

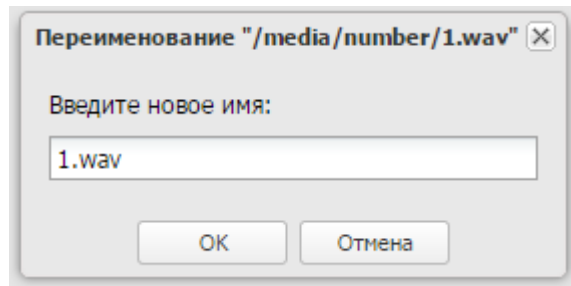



Рисунок 6. Переименование файла медиа

Для подтверждения изменения надо нажать кнопку «ОК», для отмены изменения нажать кнопку «Отмена».

 **Удалить** - удалить файл из коллекции медиа. При нажатии этой кнопки появляется окно с подтверждением удаления.

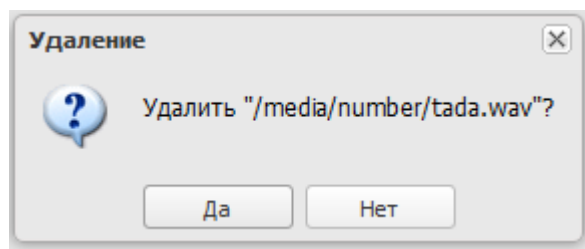


Рисунок 7. Удаление файла медиа

Для подтверждения надо нажать кнопку «Да», для отказа нажать кнопку «Нет».

Выбранный файл в коллекции можно прослушать. Для управления прослушиванием можно использовать проигрыватель, который находится между заголовком медиа и строкой кнопок по операциям с файлами медиа.

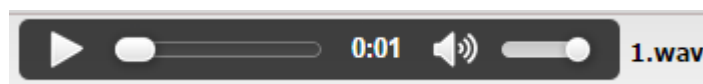





Рисунок 8. Проигрыватель файлов медиа

Этот проигрыватель позволяет запустить/остановить проигрывание, регулировать громкость звука и находить нужное место в проигрываемом файле.

 - воспроизвести файл,  - поиск нужного места в файле с помощью перетаскивания бегунка,  - регулировка и отключения/включения громкости звука.

### 2.1.3. Настройки

Здесь можно настраивать параметры системы. Настройки хранятся в JSON формате. Настроечный файл содержит следующие поля:

mPort – порт для соединения с системой по telnet удалённых клиентов;

sipPort — порт по которому система будет подключаться к SIP шлюзу. Если шлюзов несколько, номер порта будет автоматически увеличен;

webPort — порт на котором будет запускаться web сервер системы;

stunServer — адрес stun сервера;

webAccounts — массив объектов, содержащий настройки пользователей. Каждый элемент массива настройки отдельного пользователя, содержащий следующие поля:

id — идентификатор пользователя,

username — имя пользователя,

password — пароль пользователя,

email — адрес эл. почты пользователя;

maxCalls — максимальное количество одновременных звонков системы;

logLevel — объект, поля которого обозначают категории логгирования, значения — минимальный уровень логгирования (для настроек log4js);

ringingTimeout — время дозвона в секундах;

serviceName — имя сервиса, отображаемое при входящем звонке;

activeAccount — количество активных аккаунтов;

recognize — объект с настройками внешней системы распознавания голоса;

sipAccounts — массив объектов, содержащий настройки шлюзов. Каждый элемент массива является объектом, хранящим настройки шлюза. Для настройки шлюза указываются следующие поля:

host — адрес сервера,

comment — комментарий к шлюзу,

expires — время в секундах, через которое система будет подтверждать регистрацию на шлюзе,

user — имя пользователя шлюза,

password — пароль пользователя шлюза,

disable — разрешить или запретить активацию шлюза (1 — разрешить, 0 — запретить).

## 2.2. Каталоги системы

Система содержит следующие каталоги, которые содержат:

companies — файлы с задачами для системы;

config — файл конфигурации системы;

data — файл базы данных системы, куда пишутся отчёты;



doc – руководства пользователя и администратора системы;  
media – звуковые файлы для сценариев;  
rec – файлы записанных сообщений;  
scripts – файлы сценариев системы.

## Приложение 1.

### Описание и примеры команд сценариев обработки звонков

Сценарий должен быть в формате Javascript объекта.

*Ключ* - команда или параметр, *значение* - параметр или значение параметра.

Все команды записываются в виде:

*<команда> : <значение>*, где значением может быть число, строка или объект.

Исполнение команд асинхронное. Чтобы исполнить команды синхронно, необходимо использовать свойство `next`.

#### Допустимы следующие команды:

В примерах фоновым цветом выделены строки, относящиеся непосредственно к описываемой команде.

**dtmfData** - Включает запись в CDR (в файл `cdr.db` в поле "data") нажатых клавиш клавиатуры телефона

синтаксис: `<dtmfData>::=true|{next: {<допустимые_команды>}}`;

Пример:

**dtmfData:**

```
{
  mark: 'Главное меню',
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav'},
  dtmfOn: {
    '1': {hangUp: true},
    'def': {goto: 'Главное меню'}
  },
  wait: {time: 2,
    next: {
      goto: 'Главное меню'
    }
  }
}
```

**dtmfOn** - включается обработка ввода с клавиатуры телефона (допустима комбинация нажатий)

синтаксис: `<dtmfOn>::={символ(ы)::=0|1|2|3|4|5|6|7|8|9|'#'|'*'| ['def'] | ['opt']}: {<допустимые_команды>}, символ(ы), ...}`;

'def' - действие по умолчанию,

'opt' - параметры. Синтаксис: `'opt': {seq: true, endSeq: '#'}`, где

*seq* - указывает будет ли вводиться последовательность,

*endSeq* - указывает завершающий символ последовательности

Если *endSeq* отсутствует, завершающего символа не будет, а завершит последова-

тельность длительная пауза между нажатиями.

В качестве символов может быть регулярное выражение.

Пример:

```
{
  mark: 'Главное меню',
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav'},
  dtmfOn: {
    'opt': {seq: true, endSeq: '#'},
    '1': {hangUp: true},
    'def': {goto: 'Главное меню'}
  },
  wait: {time: 2,
    next: {
      goto: 'Главное меню'
    }
  }
}
```

**sttOn** - включается обработка ввода голосом

синтаксис: `<sttOn>::={символ(ы)::=0|1|2|3|4|5|6|7|8|9|'#'|'*'| ['def'] | ['opt']}: {<допустимые_команды>}, символ(ы), ...};`

'def' - действие по умолчанию,

'opt' - параметры. Синтаксис: 'opt': {model: <название>, textFilter: <regExp>}, где

*model* – название модели для распознавания речи. Чтобы распознавание было на нужном уровне, надо указать правильную модель. Если не указан этот параметр, по умолчанию выбирается модель *queries*.

Допустимы следующие модели:

'queries' — короткие запросы,

'numbers' — цифры и числа,

'general' — общий текст;

*textFilter* – регулярное выражение, ограничивающее передачу результатов распознавания в систему. Всё то, что не совпадает с результатом регулярного выражения не будет обработано системой. Можно не указывать этот параметр. Тогда не будет никакого ограничения на обработку результатов распознавания.

В качестве символов может быть регулярное выражение.

Пример:

```
{
  play: {file: 'media/Принесите 1, 2 или 3.wav', next: {
    mark: "Главное меню",
    sttOn: {
      'opt': {model: 'general', textFilter: '1|2|3'},
      '^1$': {play: {file: 'media/Сигнал_записи.wav',
        next: {goto: "Главное меню"}}},
      '^2$': {play: {file: 'media/Спасибо_за_оценку.wav',
        next: {goto: "Главное меню"}}},
    }
  }
}
```

```

    '^3$': {hangUp: true},
    'def': {goto: "Главное меню"}
  }
}

```

**goto** - оператор безусловного перехода с возвратом.

Переходит на метку, заданную командой mark. После перехода, выполняет команды (если они есть), находящиеся там же, что и goto, т.е. в пределах тех же фигурных скобок.

синтаксис: `<goto>::='имя_метки';`

Пример:

```

{
  mark: 'Главное меню',
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav'},
  dtmfOn: {
    '1': {hangUp: true},
    'def': {goto: 'Главное меню'}
  },
  wait: {time: 2,
    next: {
      goto: 'Главное меню'
    }
  }
}

```

**hangUp** - завершить соединение

синтаксис: `<hangUp>::=true;`

Пример:

```

{
  mark: 'Главное меню',
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav'},
  dtmfOn: {
    '1': {hangUp: true},
    'def': {goto: 'Главное меню'}
  },
  wait: {time: 2,
    next: {
      goto: 'Главное меню'
    }
  }
}

```

**mark** - задать метку

синтаксис: `<mark>::='имя_метки';`

Пример:

```

{
  mark: 'Главное меню',
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav'},
  dtmfOn: {
    '1': {hangUp: true},
    'def': {goto: 'Главное меню'}
  }
}

```

```

    },
    wait: {time: 2,
      next: {
        goto: 'Главное меню'
      }
    }
  }
}

```

**on** - включается обработка ввода с клавиатуры телефона (допустима комбинация нажатий) и обработка ввода голосом.

синтаксис: `<on>::={символ(ы)::=0|1|2|3|4|5|6|7|8|9|'#'|'*'| ['def'] | ['opt']`:

`{<допустимые_команды>}, символ(ы), ...}`;

Это не команда, а надстройка, которая запускает с заданными параметрами команды `sttOn` и `dtmfOn`.

Пример:

```

{
  ttsPlay: {text: 'Добрый день',
    next: {
      ttsPlay: {text: 'Что вас интересует',
        next: {
          mark: "Главное меню",
          on: {
            'opt': {model: 'general',
              textFilter: '[^а-я]',
              '^1$|продаж': {recOn: true,
                ttsPlay: {text: 'Сейчас вы будете переведены в отдел продаж', next: {goto: "Главное меню"}}},
              '^2$|поддержк': {recOn: true,
                ttsPlay: {text: 'Сейчас вы будете переведены в отдел техподдержки', next: {goto: "Главное меню"}}}
            }
          }
        }
      }
    }
  }
}

```

**play** - проиграть заданный файл

синтаксис: `<play>::={file: 'имя_файла[;имя_файла;...]', next}`;

Можно проиграть несколько файлов подряд. Для этого надо указать имена файлов через знак ";" (без пробелов) вместо 'имя\_файла'.

Пример:

```

{
  mark: 'Главное меню',
  play: {file: 'media/Здравствуйте.wav;media/Спасибо_за_звонок.wav'},
  dtmfOn: {
    '1': {hangUp: true},
    'def': {goto: 'Главное меню'}
  },
  wait: {time: 2,
    next: {
      goto: 'Главное меню'
    }
  }
}

```

```
    }  
}
```

**recOff** - выключить запись звука и/или совершить заданные действия

синтаксис: `<recOff>::=true|{<допустимые_команды>};`

Пример:

```
{  
  recOn: true,  
  mark: 'Главное меню',  
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav'},  
  dtmfOn: {  
    'opt': {seq: true, endSeq: '#'},  
    '1': {recOff: true, hangUp: true},  
    'def': {goto: 'Главное меню'}  
  },  
  wait: {time: 2,  
    next: {  
      goto: 'Главное меню'  
    }  
  }  
}
```

**recOn** - включить запись звука и/или совершить заданные действия

синтаксис: `<recOn>::=true|{<допустимые_команды>};`

Пример:

```
{  
  recOn: true,  
  mark: 'Главное меню',  
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav'},  
  dtmfOn: {  
    'opt': {seq: true, endSeq: '#'},  
    '1': {hangUp: true},  
    'def': {goto: 'Главное меню'}  
  },  
  wait: {time: 2,  
    next: {  
      goto: 'Главное меню'  
    }  
  }  
}
```

**refer** - перенаправление вызова

синтаксис: `<refer>::={target: <цель>};`

Пример:

```
{  
  mark: 'Главное меню',  
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav',  
    next: {refer: {target: 128}}  
  }  
}
```

**require** — подключение внешнего сценария (аналог команды include в с++).

синтаксис: `require('имя_сценария.js').src`

### Пример:

```
{
  ttsPlay: {text: 'Добрый день',
    next: {
      ttsPlay: {text: 'Что вас интересует',
        next: {
          mark: "Главное меню",
          on: {
            'opt': {model: 'general',
              '^1$|продаж': {recOn: true,
                ttsPlay: {text: 'Сейчас вы будете переведены в отдел продаж', next: {goto:
                "Главное меню"}}},
              '^2$|поддержк': {recOn: true,
                ttsPlay: {text: 'Сейчас вы будете переведены в отдел техподдержки', next: {goto:
                "Главное меню"}}},
              '^3$|опрос':
            }
          }
        }
      }
    }
  }
}
```

**sendSMS** - отправка SMS. В качестве SMS шлюза поддерживается только оператор «Мегафон».

синтаксис: <sendSMS>::={text: 'текст\_сообщения'[, msisdn: <отослать\_на\_номер>, next]};

Если отсутствует параметр *msisdn*, то сообщение отсылается на номер того, кто позвонил в систему MARS, в случае входящего звонка, и на номер того, кому звонит система MARS, в случае исходящего звонка.

В качестве шлюза используется multifon.ru. Перед отправкой сообщения multifon.ru ищется среди активных шлюзов. И если будет найден, сообщение отсылается, иначе не отсылается.

### Пример:

```
{
  play: {file: 'media/Приветствие.wav',
    next: {
      mark: "Главное меню",
      dtmfOn:
      {
        '[1-5]': {
          sendSMS: {text: 'Ваша оценка <dtmfKeys>. Спасибо за
          ЗВОНОК!', next: {hangUp: true}}
        },
        'def': {goto: "Главное меню"}
      },
      play: {file: 'media/Оцените_работу_оператора.wav'},
      wait: {time: 15,
        next: {hangUp: true}
      }
    }
  }
}
```

```
}  
}
```

**stopPlay** - останавливает проигрывание файла

синтаксис: `<stopPlay>::={<допустимые_команды>;}`

Пример:

```
{  
  mark: "Главное меню",  
  play: {file: 'media/123_тест.wav'},  
  dtmfOn: {  
    '3': {hangUp: true},  
    '4': {stopPlay: {next: {goto: "Главное меню"}}},  
    '5': {play: {file: 'media/Сигнал_записи.wav', next: {goto: "Главное  
меню"}}},  
    'def': {goto: "Главное меню"}  
  }  
}
```

**stt** - перевод речи (из файла) в текст

синтаксис: `<stt>::={file: 'имя_файла_с_речью'[, next]}`

Пример:

```
{  
  play: {file: 'media/123_тест.wav',  
    next: {  
      mark: "Главное меню",  
      dtmfOn: {  
        '1': {  
          stt: {file: 'rec/<session_id>.wav'}  
        },  
        '2': {hangUp: true},  
        '3': {tts: {text: 'Добрый день',  
          next: {play: {file: '<ttsFile>',  
            next: {goto: "Главное меню"}}}},  
        'def': {goto: "Главное меню"}  
      }  
    }  
  }  
}
```

**tts** - синтезирование речи

синтаксис: `<tts>::={text: 'текст_для_синтеза_речи'[, next]}`

Пример:

```
{  
  play: {file: 'media/123_тест.wav',  
    next: {  
      mark: "Главное меню",  
      dtmfOn: {  
        '1': {  
          stt: {file: 'rec/<session_id>.wav'}  
        },  
        '2': {hangUp: true},  
        '3': {tts: {text: 'Добрый день',  
          next: {play: {file: '<ttsFile>',  
            next: {goto: "Главное меню"}}}},  
        'def': {goto: "Главное меню"}  
      }  
    }  
  }  
}
```



```

    }
  }
}

```

**ttsPlay** – синтезирование речи с её произнесением

синтаксис: `<ttsPlay>::={text: 'текст_для_синтеза_и_произнесения_речи'[, next]};`

Пример:

```

{
  mark: 'Главное меню',
  ttsPlay: {text: 'Спасибо за звонок',
            next: {goto: 'Главное меню'}}
}

```

**wait** - ожидание в секундах

синтаксис: `<wait>::={time: <количество_секунд>[, next]};`

Пример:

```

{
  mark: 'Главное меню',
  play: {file: 'media/Спасибо_за_звонок.wav'},
  dtmfOn: {
    '1': {hangUp: true},
    'def': {goto: 'Главное меню'}
  },
  wait: {time: 2,
        next: {
          goto: 'Главное меню'
        }}
}

```

**request** — запрос к данным, сформированным к моменту выполнения этой команды;

синтаксис: `<request>::={source: <запрашиваемые_данные>[, <необходимое_свойство>: <значение_свойства>][, next]};`

В командах, значением которых может быть объект, допустимо свойство next:

next - действие, аналогичное функции обратного вызова в Javascript

синтаксис: `<next>::={<допустимые_команды>}`

Пример:

```

{
  mark: 'Главное меню',
  ttsPlay: {text: 'Спасибо за звонок',
            next: {goto: 'Главное меню'}}
}

```

Там, где подставляются статические значения параметров, можно писать функции в синтаксисе Javascript с возвратом нужного значения.

Например:

```

{
  ttsPlay: {text: 'Добрый день', next: {
    request: {source: 'reportData', query: function () {
      return {search: JSON.stringify({msisdn: '<caller>'}), start:
0, limit: 1, page: 1, sort: JSON.stringify([{property: 'gdate', direction:
'DESC']])}}
    }, next: {
      ttsPlay: {text: function () {
        var res = request && request.items || [];
        if (!res.length)
          return 'Вы позвонили впервые';
        var time = res[0].gdate.replace(/^(\\d{4})\\.(\\d{2})\\.(
\\d{2}) (\\d{2}:\\d{2}:\\d{2})/, '$4 $3.$2.$1');
        return 'Последний раз вы звонили в ' + time;
      }
    }
  }
}
}
}
}
}
}
}

```

### Используются следующие переменные:

<dtmfKeys> - распознанные нажатые клавиши или последовательность нажатий;

<sttText> - имя текущего файла, который содержит текст, произнесённый голосом;

<ttsFile> - имя текущего файла, который содержит голос, синтезированный из текста;

<session\_id> - идентификатор текущего сеанса;

<requestRes> - результат работы команды **request**;

<caller> - идентификатор звонящего;

<called> - идентификатор вызываемого;

<pin> - pin-код, вычисляющийся на основе идентификатора позвонившего.

Эти переменные можно использовать в строковых значениях, заключив эти переменные в угловые скобки: <название\_переменной>.