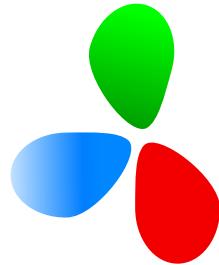




Manuel utilisateur

PlugnCast On-Premises

3.12.18 002A



Mentions légales

PlugnCast On-Premises 3.12.18 (002A_fr)

© 2021 INNES

Droits et Responsabilités

Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit ou par quelque moyen que ce soit sans la permission écrite de l'éditeur. Les produits et services mentionnés dans le présent document peuvent être des marques commerciales et / ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. L'éditeur et l'auteur ne prétendent pas à ces marques.

Bien que toutes les précautions aient été prises dans la préparation de ce document, l'éditeur et l'auteur n'assument aucune responsabilité pour les erreurs ou omissions, ou pour les dommages résultant de l'utilisation de l'information contenue dans ce document ou de l'utilisation de programmes et de code source qui peut l'accompagner. En aucun cas, l'éditeur et l'auteur ne peut être tenu responsable de toute perte de bénéfices ou tout autre préjudice commercial causé ou qui auraient été causés directement ou indirectement par ce document.

Informations sur le produit

La conception et les spécifications du produit sont susceptibles de changer à tout moment et INNES se réserve le droit de les modifier sans préavis. Ceci inclut le matériel, le logiciel embarqué et ce manuel, qui doit être considéré comme un guide général sur le produit. Les accessoires fournis avec le produit peuvent différer légèrement de ceux décrits dans ce manuel, en fonction des évolutions des différents fournisseurs.

Table des matières

Partie I : Installations et paramétrages

Introduction	1.1
Installation, démarrage et configuration de PlugCast	1.2
Création d'un domaine et d'un frontal de distribution	1.2.1
Installation de l'App Playzilla	1.2.2
Installation des clés de licences de serveur et d'App Playzilla	1.2.3
Paramétrage des appareils pour PlugCast	1.3
Affectation d'un média player Gekkota à Plugcast	1.3.1
Connexion à l'interface utilisateur d'un appareil Gekkota	1.3.1.1
Paramétrage du hostname et de la méthode d'identification	1.3.1.2
Vérification de la présence d'une clé de licence de l'appareil	1.3.1.3
Vérification de la date et de l'heure	1.3.1.4
Configuration de l'appareil vers PlugCast	1.3.1.5
Ajout du certificat du serveur Plugncast	1.3.1.6
Affectation d'un appareil Qeedji System AOSP 9 à Plugncast	1.3.2
Connexion à l'interface Web utilisateur d'un appareil Qeedji System AOSP 9	1.3.2.1
Configurer le panneau Administrateur	1.3.2.2
Réglage de la date et de l'heure de l'appareil	1.3.2.3
Configurer un appareil Qeedji System AOSP 9 pour PlugnCast	1.3.2.4
Ajout du certificat du serveur Plugncast	1.3.2.5
Affectation d'un moniteur intelligent LG WebOS Signage à PlugCast	1.3.3
Affectation d'un moniteur intelligent SAMSUNG Tizen SSSP à PlugCast	1.3.4
Enregistrement des appareils	1.4
Vérification de votre configuration	1.5

Partie II : Utilisation du logiciel

Lancement de l'interface Web de Plugncast	2.1
Présentation générale	2.2
Bibliothèque	2.3
Edition	2.3.1
Fichiers	2.3.2
Dossiers localisés	2.3.2.1
Widgets générés à partir de modèles de contenu	2.3.2.2
Widget SlideMaker	2.3.2.3
URI	2.3.2.4
Playlists	2.3.2.5
Playfolders	2.3.2.6
Calendrier	2.3.2.7
Police de caractère	2.3.2.8
Ontologies de périphérique	2.3.2.9
Plages horaires	2.3.3
Variables	2.3.4
Variable personnalisée	2.3.4.1
Variable Date et heure	2.3.4.2
Variables Information d'appareil	2.3.4.3
Playout	2.4
Calendrier	2.4.1
Habillement	2.4.2
Manifest	2.4.3
Propriétés	2.4.4
Cibles de diffusion	2.5
Publication	2.5.1
Etats des appareils	2.5.2
Tâches	2.5.3
Affectation d'une valeur de variable personnalisée à un appareil	2.5.4
Système	2.5.5
Groupe de cibles	2.5.6
Configuration	2.6
Mon Compte	2.6.1
Domaines	2.6.2
Enregistrement des appareils sur le frontal de distribution	2.6.3

Serveurs	2.6.4
Utilisateurs	2.6.5
Groupes d'utilisateurs	2.6.6
Rôles	2.6.7
Licences de serveur et d'Apps	2.6.8
Association d'une version d'App Playzilla à un domaine	2.6.9
Certificat SSL	2.6.10
Intergiciels et Scripts	2.6.11
Informations	2.7
Extensions	2.8

Partie III : Droits d'accès et profils utilisateurs

Généralités sur les ACL (Acces Control List)	3.1
Édition des ACLs	3.2
Édition du propriétaire d'une ressource	3.3
Fichiers et dossiers	3.4
Évènements horaires de bibliothèque	3.5
Playout	3.6
Plages horaires de calendrier	3.7
Domaines	3.8

Partie IV : Contacts

Contacts	4.1
----------	-----

Partie V : Annexes

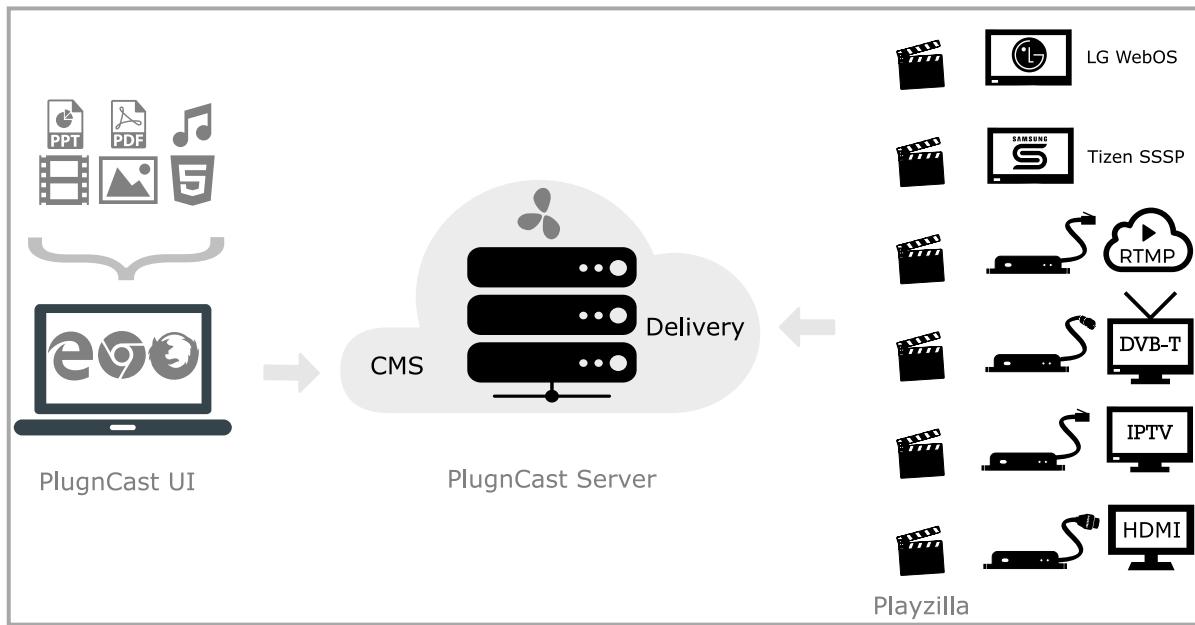
Web services API	5.1
Activation des logs PlugnCast	5.2

Partie I

Installations et paramétrages

1.1 Introduction

PlugnCast est un CMS (Content Management System) orienté multimédia. Il permet de publier du contenu sur des réseaux d'écrans ou de moniteurs.



1.2 Installation, démarrage et configuration de PlugnCast

Pré-requis système pour installer PlugnCast

Cette partie s'adresse aux utilisateurs ayant choisi la solution `PlugnCast On-premises` qui s'installe sur une machine Windows.

`PlugnCast Server on-premises` doit être installé sur un PC récent.

- Système MS-Windows Server 2008 R2 ou 2012+,
- Processeur: Core i7 (quad core ou plus),
- RAM : de 4 Go ou +
- Disque dur : 160 Go (ou plus).

- 8 Go de RAM pourraient être requis pour une utilisation intensive avec de nombreux utilisateurs et de nombreux appareils.
- Dans le cas d'une configuration avec plus d'un millier d'appareils, il est conseillé d'augmenter le battement de cœur de chacun d'eux (par exemple de 1 minute, valeur par défaut, à 10 minutes). Afin de réduire le temps de publication, il est conseillé aussi de créer des groupes d'appareils.
- Dans le cas, de l'utilisation du domaine partagé entre une centaine de domaine et/ou de multiple utilisateurs, un disque dur avec de bonnes performances en termes de latence, seek time et temps de transfert est requis.
- Dans le cas de l'utilisation d'une machine serveur possédant un processeur à un seul cœur, le nombre max. d'appareils supportés pour la publication pourrait être réduit à quelques appareils seulement (< 40).
- Le pare-feu doit autoriser les port 80 (http) et 443 (https) (par défaut), voire un autre si un autre a été défini pour `PlugnCast`. Au niveau du pare-feu, autoriser également l'application `C:\Program Files\Innes Plugncast Server\plugncast-container.exe` à communiquer à travers le pare-feu (Autoriser une application via le Pare-feu Windows).
- Il est conseillé de réservé une machine dédiée pour `PlugnCast` afin de garantir les meilleures performances du logiciel. Il n'est donc pas recommandé d'avoir d'autres logiciels exécutés en parallèle du serveur `PlugnCast`.
- `PlugnCast` fonctionne sur les configurations virtualisées de MS-Windows.
- Même si INNES recommande d'installer `PlugnCast` sur un système serveur MS-Windows server 2008 R2 ou 2012, `PlugnCast` peut aussi fonctionner sur les systèmes MS-Windows 7, MS-Windows 8.1 ou MS-Windows 10 pour des besoins expérimentaux.
- Si vous devez gérer plusieurs centaines d'appareils et/ou plusieurs dizaines de domaines, veuillez contacter support@innes.pro pour vérifier votre configuration.
- INNES propose aussi une solution `PlugnCast SaaS`. Si besoin, contacter le service commercial à l'adresse sales@innes.fr pour obtenir plus d'information sur cette solution hébergée.

Installation de PlugnCast

`PlugnCast` se décline en deux parties:

- une partie Web server `plugncast-container.exe` qui est exécuté sur la machine serveur et
- une partie Interface Web qui est chargée et exécutée par le navigateur des utilisateurs.

Pour les PC MS-Windows, exécuter l'installateur **plugncastserver-ntia64-setup-3.12.18.exe**.

- Pour la solution SAAS, INNES se charge de l'installation et la configuration (domaine et licences).

Le dossier d'installation par défaut `PlugnCast` est:

```
C:\Program Files\Innes Plugncast Server
```

Par défaut, le dossier d'installation des données utilisateurs de `PlugnCast` est:

```
C:\Users\Public\Documents\public\Innes Plugncast Server
```

-  Il est très important de mettre en place un système permettant de sauvegarder régulièrement ces données.

Mise à jour de PlugnCast

Pour une simple mise à jour, récupérer la version sur le site <http://www.innes.pro/> et exécuter l'installateur **plugncastserver-ntia64-setup-3.12.18.exe**. Toutes les données créées par les utilisateurs sont conservées lors d'une mise à jour de la version de `PlugnCast`.

- Suite à chaque mise à jour, les utilisateurs de `PlugnCast` doivent rafraîchir leur navigateur avec la touche F5 du clavier ou redémarrer leur navigateur.

Démarrage du serveur

Une fois installé, 3 commandes `PlugnCast` repérées par l'icône  sont à disposition dans la barre de lancement d'applications de MS-Windows.

- Start : Démarrer le serveur `PlugnCast`,
- Restart : Redémarre le serveur `PlugnCast`,
- Stop : Arrête le serveur `PlugnCast`.

⚠ Le serveur PlugnCast ne doit pas être démarré en cliquant directement sur le fichier exécutable `C:\Program Files\Innes Plugncast Server\plugncast.exe`.

Lancement de l'interface Web de PlugnCast

Une fois démarré, pour vérifier que votre serveur est fonctionnel, se connecter à son interface Web. Les navigateurs recommandés pour fonctionner avec PlugnCast sont :

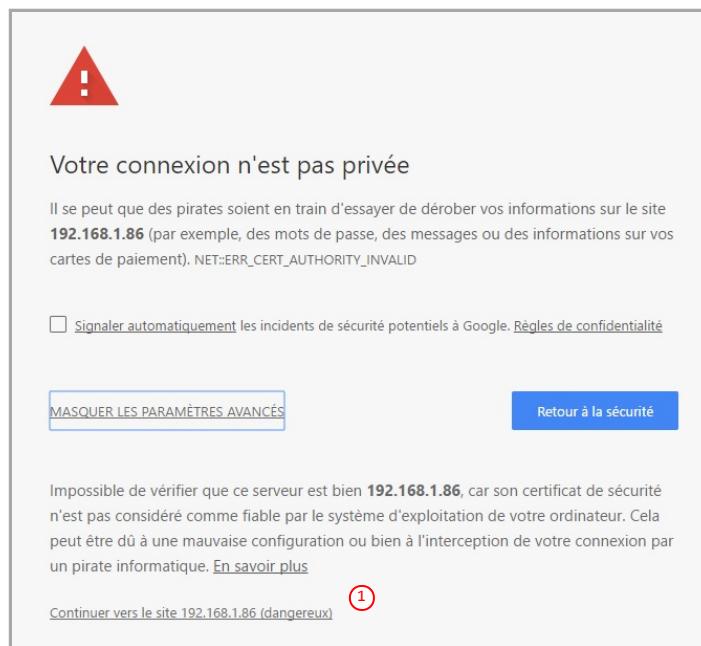
- Google Chrome,
- Mozilla Firefox,
- MS-Edge Chromium.

Depuis votre navigateur Web, taper l'adresse IP de votre serveur PlugnCast (pour connaître l'adresse IP de votre serveur, se référer au chapitre précédent).

Une page d'accueil vous invite ensuite à entrer votre identifiant et mot de passe pour accéder au serveur. L'identifiant et le mot de passe du seul utilisateur présent par défaut avec le profil Super Administrateur, sont respectivement `superadmin` et `superadmin`.



Le navigateur vous demande à travers un message de sécurité de continuer vers le site [①](#). Accepter cette demande pour poursuivre.



Configuration du serveur par ajout d'une préférence utilisateur

Il est possible de configurer votre serveur PlugnCast avec le fichier de préférences utilisateur `all.js`. Ce fichier n'existe pas par défaut. S'il n'a pas encore été créé,

- Créer un fichier vide `all.js` et y copier les préférences utilisateurs souhaitées avec la forme

```
pref("<pref_name>", <value>);
```

- Arrêter PlugnCast en cliquant sur l'icône de bureau **Stop**
- Copier le fichier `all.js` dans le profil utilisateur de PlugnCast dont le répertoire par défaut est: `C:\Users\Public\Documents\Innes Plugncast Server\.profile\preferences`
- Démarrer PlugnCast en cliquant sur l'icône de bureau **Start**

Configuration du serveur en ajoutant une préférence par défaut (surcharge)

- Arrêtez PlugnCast en cliquant sur l'icône du bureau **Stop**

- Ouvrez le fichier `prefs.js` dans le profil utilisateur de `PlugnCast` dont le répertoire par défaut est : `C:\Users\Public\Documents\Innes PlugnCast Server\.profile\`
- Démarrez `PlugnCast` en cliquant sur l'icône du bureau **Start**

Utilisation d'un autre port

Il est possible de faire fonctionner votre serveur `PlugnCast` sur un autre port que les ports par défaut `80` et `443`. Pour ceci, il faut rajouter une préférence utilisateur (se référer au chapitre ci-dessus). Voici un exemple pour le port `8080` pour `http` et `8443` pour `https`:

- Copier les deux préférences utilisateurs ci-dessous dans le fichier `all.js`

```
pref("innes.webserver.providers.http.port", 8080);
pref("innes.webserver.providers.https.port", 8443);
```

- Redémarrer `PlugnCast` en cliquant sur l'icône de bureau **Restart**
- Dans votre navigateur, entrer l'URL avec le format semblable à celui indiqué ci-dessous:

```
https://<plugnCast_server_ip_addr>:<new_port>
```

Par exemple :

```
https://myServerPlugnCast.com:8443
```

Pour plus d'information sur la création du fichier `all.js`, se référer au chapitre précédent: [Configuration du serveur par ajout d'une préférence utilisateur](#).

Augmenter la taille maximale de l'image dans le formulaire du modèle de contenu du MAFF

Suivre la même procédure que ci-dessus.

Example pour passer de 2 MB à 16 MB

- pour le fichier de préférences utilisateur `all.js` :

```
pref("innes.webserver.httpd.max-request-size", 1600000000) ;
```

- pour le fichier de préférences par défaut de `prefs.js` :

```
user_pref("innes.webserver.httpd.max-request-size", 1600000000) ;
```

Support de force pour les fichiers .swf

Les médias `.swf` ne sont pas pris en charge par défaut. Mais il est possible de forcer le support des médias `.swf` dans la bibliothèque en réglant la préférence utilisateur `innes.plugnCast.cms.flash.enabled` à `true`:

- pour le fichier de préférences utilisateur `all.js` :

```
pref ("innes.plugnCast.cms.flash.enabled", true);
```

- pour le fichier de préférences par défaut `prefs.js` :

```
user_pref("innes.plugnCast.cms.flash.enabled", true);
```

Ajouter des contraintes lors du changement d'un mot de passe utilisateur

Suivre la même procédure que ci-dessus mais utiliser le fichier:

```
C:\Users\Public\Documents\Innes PlugnCast Server\.profile\prefs.js
```

Description	Ligne à ajouter
Définir le nombre minimum de caractères requis pour le nouveau mot de passe. La valeur inscrite ici est la valeur par défaut	user_pref("innes.plugncast.cms.users.builtins.password.minLength", 6);
Définir le nombre minimum de caractères minuscules requis pour le nouveau mot de passe. La valeur inscrite ici est la valeur par défaut.	user_pref("innes.plugncast.cms.users.builtins.password.minLength-lower-alpha", 0);
Définir le nombre minimum de caractères majuscules requis pour le nouveau mot de passe. La valeur inscrite ici est la valeur par défaut.	user_pref("innes.plugncast.cms.users.builtins.password.minLength-upper-alpha", 0);
Définir le nombre minimum de caractère numériques requis pour le nouveau mot de passe. La valeur inscrite ici est la valeur par défaut.	user_pref("innes.plugncast.cms.users.builtins.password.minLength-numeric", 0);
Définir le nombre minimum de caractères spéciaux pour le nouveau mot de passe. La valeur inscrite ici est la valeur par défaut.	user_pref("innes.plugncast.cms.users.builtins.password.minLength-special", 0);
Réduire la liste de caractères spéciaux supportés pour le nouveau mot de passe. La chaîne inscrite ici est la liste des caractères spéciaux supportés par défaut.	user_pref("innes.plugncast.cms.users.builtins.password.specialChars", "!\"#\$%&'()*+, -./;:<>?@[\\"\\]^_`{ }~");

Publication d'une App Playzilla 4.13.13 sur un média player embarquant Gekkota 3

Par défaut, l'App Playzilla 3.10.10 est diffusée sur tout appareil embarquant Gekkota 3. Il est possible cependant de configurer PlugnCast pour qu'il publie à la place l'App Playzilla 4.XX.YY (ou supérieure) afin d'hériter des fonctions de Playzilla 4.XX.YY comme:

- les validités de média,
- les playfolder ou playlist avec critères de jeu par note et/ou mots-clé
- imposer une durée par défaut des URI par exemple pour les pages Web n'ayant pas de durée intrinsèque,
- imposer un temps par page pour tous les médias ayant un mode de pagination manuel, ...

Pour cela, copier la préférence utilisateur ci-dessous dans le fichier `all.js`.

```
pref("innes.plugncast.cms.targets.digitalsignage.playzilla4-on-gekkota3", true);
```

- `false` (valeur par défaut): Playzilla 3.10.10 est diffusée sur les appareils Gekkota 3
- `true`, Playzilla 4.13.13 (ou supérieure) est diffusée sur les appareils Gekkota 3

⚠ Pour les média players embarquant Gekkota 3, utiliser Plazilla 4.XX.YY ne permet plus de supporter certains widgets issus des modèles de contenus suivants:

- MeetingRoom - Mono (1.10.XX et inférieure),
- MeetingRoom - Summarization (1.10.XX et inférieure),
- produits dérivés de MeetingRoom (pour plus d'information, contacter support@innes.pro),
- ESII horizontal banner (1.10.15 et inférieure).

Pour plus d'information sur la création du fichier `all.js`, se référer au chapitre précédent: [Configuration du serveur par ajout d'une préférence utilisateur](#).

Plugncast en ligne de commande

⚠ Ce chapitre est réservé pour des utilisations avancées. Il n'est normalement pas nécessaire d'appliquer ces lignes de commandes pour faire fonctionner PlugnCast.

Les configurations des rôles, des ACL, ou du certificat du PlugnCast peuvent être réinitialisées en ligne de commande. Avec une invite de commande Windows, se présenter dans le répertoire d'installation de PlugnCast, dont le répertoire par défaut est `C:\Program Files\Innes PlugnCast Server\plugncast.exe` et rentrer en fonction de votre besoin une des lignes de commande ci-dessous.

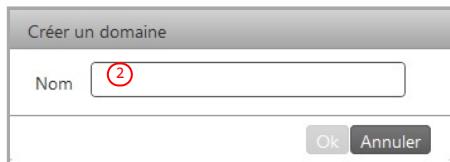
Voici la liste des lignes de commandes les plus utilisées:

Lignes de commandes	Fonction
plugncast.exe -k resetsuperadmins	Efface tous les comptes ayant le profil Super Administrateur et restore un compte unique Super Administrateur avec respectivement l'identifiant/mot de passe : superadmin / superadmin . A noter: lors de la prochaine connexion avec cet utilisateur, tous ses appareils sont désélectionnés, les variables affectées à ses appareils ne sont plus visibles. Pour plus d'information, se référer au chapitre § Cibles > Variables .
plugncast.exe -k resetssl	Réinitialise le certificat de PlugnCast . C'est utile quand son adresse IP a changé ou quand le certificat du serveur est périmé). Suite à cette action, dans le cas de l'utilisation d'un frontal en https, il est nécessaire d'exporter de nouveau le certificat de PlugnCast à travers le navigateur et l'installer sur tous vos appareils.
plugncast.exe -k resetroles	Réinitialise tous les rôles avec leur profil par défaut.
plugncast.exe -k resetacl	Supprime tous les ACL de toutes les ressources.
plugncast.exe -k repairdbs -domain <plugncast_customer_domain>	Répare et réorganise la base de données de PlugnCast. A appliquer pour des migrations PlugnCast inférieures à la 3.10.21 (Août 2015) vers des versions supérieures. Remplacer <plugncast_customer_domain> par le nom du domaine à réparer. Répéter la commande en ligne autant de fois qu'il y a de domaine.
plugncast.exe --help	Liste toutes les commandes en ligne disponibles.

1.2.1 Création d'un domaine et d'un frontal de distribution

Création d'un domaine

Une fois le serveur `PlugnCast` démarré, il faut se connecter à son interface Web. Suite à une toute nouvelle installation de `PlugnCast`, il vous est demandé de rentrer un premier nom de domaine **(2)** (par exemple, `demo.plugncast.com`) sans lequel `PlugnCast` ne peut fonctionner.



Sélectionner ensuite le domaine de fonctionnement **(3)**, par exemple, celui que vous venez de créer.

Si votre licence d'évaluation de `PlugnCast` d'une durée 30 jours a expiré, il ne vous est pas possible de créer un domaine sans avoir de nouveau une licence de serveur core valide. Si votre domaine était déjà créé, la publication de playout n'est plus opérationnelle tant qu'une nouvelle licence valide de serveur core (et/ou de domaine) n'est pas installée. Dans ces deux cas, il est recommandé d'installer les licences de serveur valide pour:

- votre domaine principal,
- les domaines secondaires (le cas échéant).

Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Installation des licences de serveur et d'App Playzilla](#).

1.2.1 Création frontal de distribution associé à ce domaine

Une fois votre domaine sélectionné, il faut le finaliser en lui associant un frontal sans lequel `PlugnCast` ne peut toujours pas fonctionner. Cliquer sur le bouton `Editer le domaine` **(1)**. Accepter cette demande pour poursuivre.

Appuyer sur `Créer un frontal` **(2)** pour votre domaine sélectionné **(2)**.

Pour ce frontal, choisir le type `WebDAV/interne` **(1)**, entrer votre libellé, **(3)** puis valider.

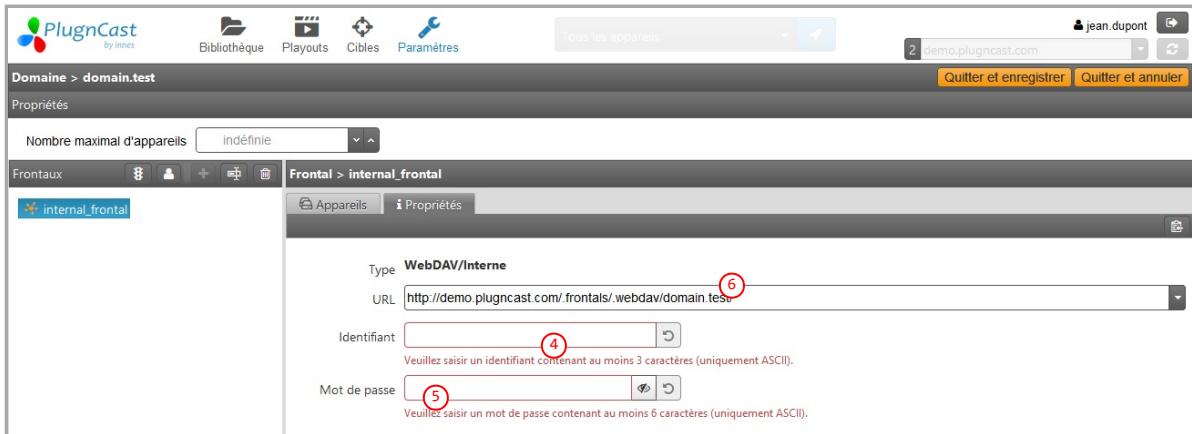
1 `WebDAV/interne` signifie que le frontal de distribution sera hébergé sur la machine où est installé le serveur `PlugnCast`.



L'URL du frontal interne (6), générée automatiquement, permet d'accéder directement à ce nouveau répertoire du serveur HTTP/WebDAV de votre serveur PlugnCast . Pour finaliser la configuration de votre frontal interne, entrer votre propre identifiant (4) et votre propre mot de passe (5) puis cliquer sur Enregistrer .

⚠ Dans le cas d'utilisation de moniteur SAMSUNG SSSP Tizen ou LG WebOS , veiller à ne pas entrer un nom d'utilisateur ou un mot de passe contenant le caractère @ .

☞ Si besoin, cliquer sur l'icône pour visualiser le mot de passe.



Veiller à noter minutieusement cette URL, ainsi que l'identifiant et le mot de passe, qui seront nécessaires lors de la configuration des appareils dans le chapitre suivant.

La liste déroulante (7) permet de choisir entre un protocole http ou https .



Si d'autres nouveaux domaines ont été créés, renouveler la création d'un frontal de distribution pour chacun d'eux.

Utilisation d'un serveur HTTP/WebDAV

Pour des déploiements importants de cibles de diffusion , l'administrateur de PlugnCast peut choisir d'utiliser également un frontal externe à PlugnCast pour stocker notamment les contenus servant à la mise à jour des contenus des appareils ou stocker les firmwares de mise à jour. Ce serveur doit être un serveur HTTP/WebDAV .

Installer dans ce cas un serveur HTTP/WebDAV (par exemple: un serveur Microsoft IIS/WebDAV ou un serveur HTTP Apache/WebDAV, ...)

☞ Dans le cas de l'utilisation de moniteurs intelligents seulement, ce serveur HTTP/WebDAV doit disposer des répertoires:

- .device-status
- .setup

☞ Pour plus d'information sur l'installation d'un serveur HTTP/WebDAV , contacter votre service informatique.

L'authentification DIGEST n'est pas supportée sur ces moniteurs intelligents:

- SAMSUNG Tizen SSSP 4 ,
- SAMSUNG Tizen SSSP 5 ,
- SAMSUNG Tizen SSSP 6 ,
- LG WebOS Signage 3.0 ,
- LG WebOS Signage 3.2 ,
- LG WebOS Signage 4.0 ,

- LG WebOS Signage 4.1 .

En conséquence, ces moniteurs ne sont pas capable de se connecter à un serveur HTTP/WebDAV avec ce type d'authentification. Pour ces moniteurs, veiller à ce que ce serveur HTTP/WebDAV implémente un autre type d'authentification comme l'authentification **BASIC**.

■ Si le frontal externe est créé après l'installation de l'App Playzilla et donc après son association avec un domaine, l'App Playzilla n'est pas immédiatement disponible sur le frontal externe et le moniteur ne pourra donc pas l'installer. Pour pallier au problème:

- soit cliquer sur l'icône de bureau `Restart` pour redémarrer le serveur,
- soit affecter de nouveau votre domaine à votre App Playzilla ,
- soit, si au moins un appareil est enregistré sur votre frontal externe, effectuer une publication.

■ Pour plus d'information à propos de l'enregistrement de votre appareil sur un frontal externe, se référer au chapitre § [Domaines](#).

1.2.2 Installation de l'App Playzilla

Par défaut, aucune version d'App `Playzilla` n'est associée à un nouveau domaine. La publication ne peut donc fonctionner. Afin de pouvoir publier la version d'App `Playzilla` de votre choix sur les appareils, il est nécessaire d'associer pour chacun des domaines, une version d'App `Playzilla`. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Association d'une version d'App Playzilla à un domaine](#).

☞ La dernière version d'App `Playzilla` est disponible dans `PlugnCast`. Il n'est donc pas nécessaire de la télécharger depuis le site du support INNES.

1.2.3 Installation des clés de licences de serveur et d'App Playzilla

Suite à une toute nouvelle installation, Plugncast serveur permet la création de domaine et la publication de contenu sur les appareils enregistrés à ce domaine pendant 30 jours , durée de validité de la version d'évaluation.

Au delà, il est demandé d'installer :

- votre clé de licence de serveur core pour votre domaine principal,
- vos clés de licence de serveur de domaine , une pour chacun de vos éventuels domaines supplémentaires,
- vos clés de licence d'App Playzilla , une pour chacun de vos appareils enregistrés sur vos domaines.

Pour plus d'information, vous munir de vos clés de licences et se référer au chapitre § [Licences de serveur et d'Apps](#).

1.3 Paramétrage des appareils pour PlugnCast

PlugnCast peut fonctionner avec :

- Les appareils: série DM/SM, embarquant:
 - Gekkota 3 OU
 - Gekkota 4 .
- Les PC MS-Windows, embarquant:
 - Gekkota 3 RT
- Les moniteurs intelligents LG embarquant l'OS:
 - WebOS Signage 3.0 ,
 - WebOS Signage 3.2 ,
 - WebOS Signage 4.0 .
- Les moniteurs intelligents SAMSUNG embarquant l'OS:
 - Tizen SSSP 4 ,
 - Tizen SSSP 5 ,
 - Tizen SSSP 6 .

S'assurer avant d'aller plus loin que les appareils sont:

- correctement alimentés et démarrés,
- connectés au réseau en LAN ou en WLAN avec une configuration réseau valide,
- à l'heure. Si le serveur NTP est activé, veiller à ce qu'il soit opérationnel.

1.3.1 Affectation d'un média player Gekkota à Plugncast

Les média players Gekkota peuvent être :

- soit des appareils embarquant Gekkota OS
- soit des PC Windows exécutant Gekkota RT

Gekkota OS pour série SM et DM

Gekkota OS est déjà pré-installé sur les appareils des séries SM et DM ci-dessous :

- DMB400,
- DMB300,
- DMC200,
- DME204,
- SMA300,
- SMA200,
- SMT210,
- SMP200.

Il reste à paramétriser votre appareil pour qu'il fonctionne sur votre propre réseau.

Gekkota RT pour PC MS-Windows

Voici la configuration recommandée pour l'installation de l'intergiciel Gekkota RT sur un appareil PC MS-Windows:

- Système MS-Windows 7 ou MS-Windows 10,
- Core i5/i7,
- RAM : 4 Go (ou plus),
- Disque dur : 128 Go (ou plus).

Si vous êtes en possession de l'intergiciel Gekkota RT, livré sous la forme d'une clé USB autorun, placer simplement cette clé dans un emplacement USB de l'appareil PC MS-Windows.

Si vous avez téléchargé l'intergiciel Gekkota RT, depuis le site Web d'INNES, lancer l'exécutable sur l'appareil MS-Windows dédié.

Dans les deux cas, attendre la fin de l'installation et le démarrage automatique de Gekkota RT qui peut prendre quelques minutes.

Paramétrage d'un média player Gekkota au moyen d'un script de configuration

Le paramétrage d'un média player Gekkota peut se faire grâce à un fichier de configuration configuration by script hébergé:

- soit sur une clé USB,
- soit au niveau de votre serveur DHCP (code 66). Pour plus d'information, consulter la [Note d'application configuration-by-script](#)

Paramétrage d'un média player Gekkota au moyen d'un navigateur Web

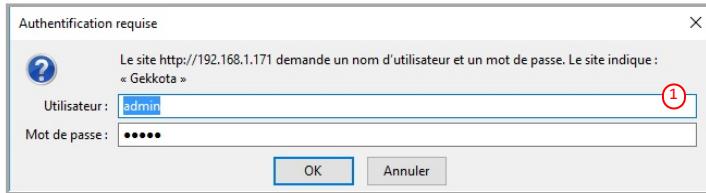
Le paramétrage d'un média player Gekkota peut se faire aussi à travers son interface Web de configuration qui nécessite l'utilisation d'un navigateur Web récent de type :

- Google Chrome,
- Mozilla Firefox,
- Microsoft Edge.

 Pour les versions moins récentes de Gekkota, le navigateur doit être doté du plugin Adobe Flash (activé en permanence).

1.3.1.1 Connexion à l'interface utilisateur d'un appareil Gekkota

Ouvrir un navigateur, et taper l'URL correspondant à l'adresse IP de votre appareil. Par exemple, si l'adresse IP de l'appareil est 192.168.1.171, saisir l'URL, par exemple : <http://192.168.1.171/>. A l'ouverture de la fenêtre d'identification, entrer l'identifiant et le mot de passe (utilisateur: admin , mot de passe: admin par défaut) ①.



Il est possible aussi de se connecter à leur interface Web en double-cliquant sur un des média players découverts au sein du réseau à travers l'explorateur.

Si votre infrastructure réseau ainsi que votre ordinateur supporte l'IPV6, il est possible de se connecter avec l'adresse IPV6 de l'appareil, consultable notamment sur le moniteur connecté à l'appareil lorsque la mire de test est activée. Pour plus d'information, lire la [Note d'application IPV6](#)

La page <http://<adresse-IP-appareil>/playout> s'affiche.

A screenshot of a web browser displaying a file listing titled 'Index of /playout'. The header includes the device logo 'DMB400 by Qeedo', a search bar, and an 'Administration console' link circled with a red ②. The table lists files and directories with columns for Name, Last modified, and Size. Files listed include target-invalid-msg.html, player, variables, manifest.xml, and bf.html/xml files, all modified on Mar 26, 2020, at various times between 11:15:45 AM and 11:15:46 AM, with sizes ranging from 86 o to 12.9 Kio.

Cliquer alors sur [Console d'administration](#) ② pour afficher la page de configuration de l'appareil.

1.3.1.2 Paramétrage du hostname et de la méthode d'identification

Se présenter dans l'écran Administrateur .

Hostname

Il est conseillé de définir un Hostname unique avant de l'affecter à votre appareil.

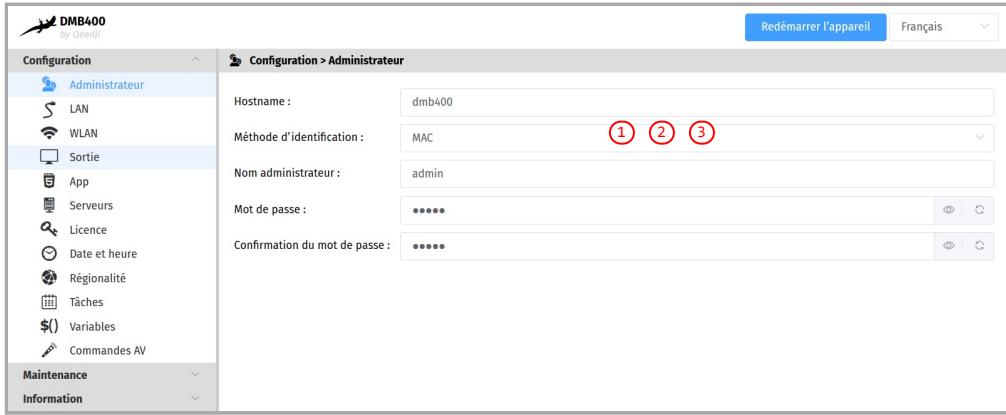
⚠ Si le Hostname est déjà utilisé par un autre appareil sur votre réseau, il pourrait ne pas être détecté par PlugnCast .

Méthode d'identification de l'appareil

Les 3 méthodes d'identifications sont:

- MAC (1) (valeur par défaut): l'appareil sera détecté par PlugnCast avec un identifiant contenant sa MAC adresse
- Hostname (2): l'appareil sera détecté par PlugnCast avec un identifiant contenant son Hostname
- UUID (3): l'appareil sera détecté par PlugnCast avec un identifiant contenant son UUID

Il est possible de changer la méthode d'identification de votre appareil Gekkota.

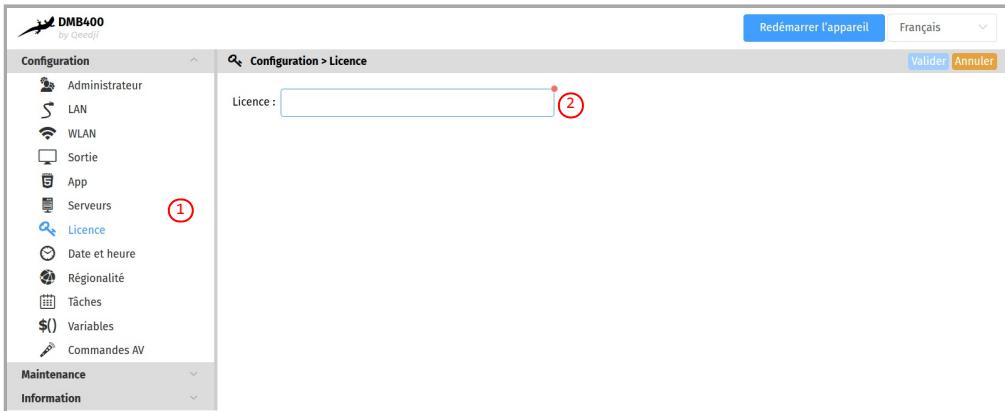


⚠ Quand la méthode d'identification de votre appareil est modifiée après son enregistrement dans PlugnCast , l'appareil est automatiquement désenregistré de PlugnCast . Cela implique de l'enregistrer de nouveau au sein du frontal de PlugnCast avec son nouvel identifiant. Il faut ensuite lui assigner un nouveau playout, des variables et des tâches si besoin, puis republier le contenu de l'App.

⚠ Quand la méthode d'identification est Hostname , si le hostname est modifié après l'enregistrement de l'appareil dans PlugnCast , l'appareil est automatiquement désenregistré de PlugnCast . Cela implique de l'enregistrer de nouveau au sein du frontal de PlugnCast avec son nouveau Hostname . Il faut ensuite lui assigner un nouveau playout, des variables et des tâches si besoin, puis republier le contenu de l'App.

1.3.1.3 Vérification de la présence d'une clé de licence de l'appareil

La clé de licence de l'appareil est normalement déjà entrée dès sa sortie d'usine.



Si cette clé n'est rentrée, dans le menu à gauche, cliquez sur Configuration > Licence **(1)**.

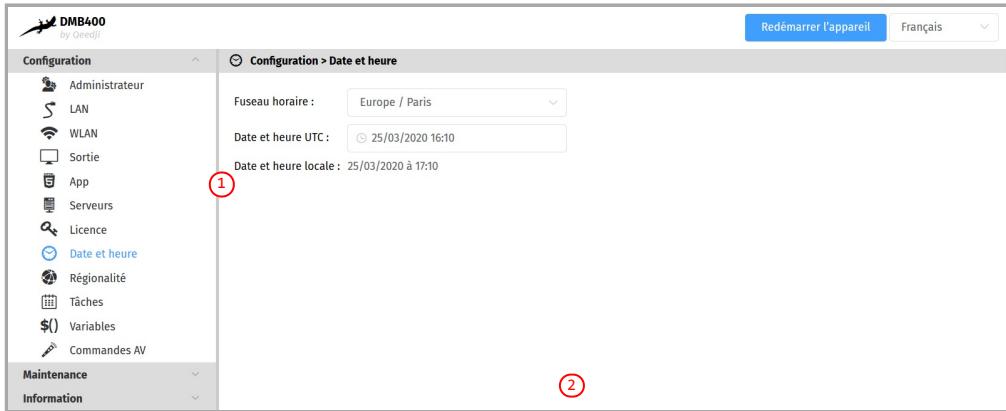
Entrer la clé de licence qui vous a été fournie lors de l'achat de Gekkota **(2)** et valider la page.

Le numéro de licence est obtenu en envoyant un mail à l'adresse *license@innes.fr* (en précisant dans l'objet du message l'adresse MAC et le numéro de série de l'appareil INNES).

1.3.1.4 Vérification de la date et de l'heure

Si l'heure ou la date de l'appareil Gekkota n'est pas correcte, dans le menu à gauche ①, sélectionner Date et heure. Vérifier la date et l'heure, la corriger si besoin puis valider.

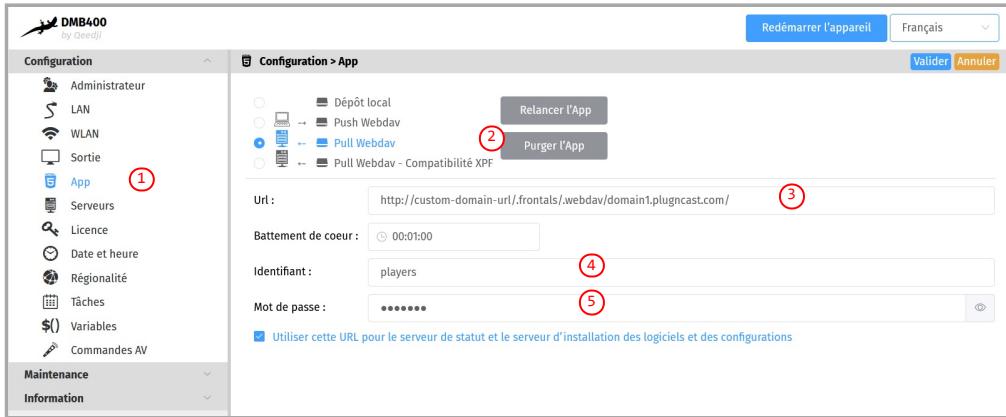
☞ Appuyer sur le bouton Maintenant pour récupérer automatiquement l'heure courante de l'ordinateur ②.



☞ L'utilisation d'un serveur NTP est conseillée pour les appareils Gekkota. S'ils possèdent un accès Web, ils devraient être à la bonne date et à la bonne heure. Si le serveur NTP spécifié n'est pas accessible par l'appareil, celui-ci peut ne plus être à l'heure. Il existe une fonction de remise à l'heure automatique des appareils Gekkota par le serveur PlugnCast, quand l'heure système de l'appareil est décalée de plus de 24 heures de l'heure système du serveur PlugnCast.

1.3.1.5 Configuration de l'appareil vers PlugnCast

Dans le menu Configuration , sélectionner le menu App (1). Puis sur la droite, sélectionner Pull Webdav (2).



Entrer l'URL de votre serveur de distribution.

Cette URL peut être copiée dans le presse-papier depuis PlugnCast . Se référer au chapitre § Domaines puis Configuration des appareils .

Le format est le suivant (3): `http://<votre IP>/.frontals/.webdav/<votre domaine>/`

Par exemple : `http://192.168.1.47:8080/.frontals/.webdav/demo.plugncast.com/` ¹

Entrer votre identifiant (4) et votre mot de passe (5).

¹ Le protocole `https` est aussi supporté.

Battement de cœur

Toutes les minutes, l'appareil envoie son device-status et se synchronise sur le dernier contenu à jouer. Cet intervalle de temps est appelé Battement de cœur . Sur les appareils Gekkota, il est programmable dans l'écran du chapitre précédent.

☞ Grâce à une préférence utilisateur, les appareils Gekkota peuvent être paramétrés pour ne se connecter au frontal que pendant une plage horaire prédéfinie.

1.3.1.6 Ajout du certificat du serveur Plugncast

Dans le cas de l'utilisation d'un frontal avec le schéma d'URL `https`, il est nécessaire d'installer le certificat du `PlugnCast` sur votre appareil.

⚠ Le certificat de votre `PlugnCast` doit être valide: il doit posséder une date de validité non périmée et doit être contenir l'adresse IP de votre serveur `PlugnCast`.

L'exportation du certificat de votre `PlugnCast` doit se faire une fois votre `PlugnCast` configuré, avec un domaine et un frontal `https` enregistré. Ainsi, il faut se connecter à l'interface Web de votre `PlugnCast`. Ensuite, par le biais du navigateur, exporter le certificat, par exemple au format `*.crt`. Pour plus d'information sur l'export de certificat, contacter votre service informatique.

Ensuite se connecter à l'interface Web de configuration de chacun de vos appareils Gekkota et y installer le certificat:

- Dans le menu `Maintenance > Outils > Liste des certificats`, ajouter ① le certificat de votre `PlugnCast` que vous venez d'exporter avec votre navigateur.



☞ L'ajout du certificat de votre `PlugnCast` à tous vos appareils peut se faire aussi grâce à un script de configuration.

1.3.2 Affectation d'un appareil Qeedji System AOSP 9 à Plugncast

Qeedji System AOSP 9

Qeedji System AOSP 9 est déjà pré-installé sur les appareils:

- AMP300,
- TAB10.

Il reste à configurer votre appareil pour qu'il fonctionne sur votre propre réseau avec PlugnCast.

Configuration d'un appareil Qeedji System AOSP 9 à l'aide d'un script de configuration

La configuration d'un appareil Qeedji System AOSP 9 peut se faire à l'aide d'un script de configuration:

- soit hébergé sur une clé USB,
- soit uploadé sur le répertoire WebDAV /.configuration ,
- soit hébergé sur votre serveur TFTP (DHCP, code 66).

Configuration d'un appareil Qeedji System AOSP 9 à l'aide d'un navigateur Web

Il peut également se faire via son interface de configuration Web qui nécessite l'utilisation d'un navigateur Web récent tel que :

- Google Chrome ,
- Mozilla Firefox ,
- Microsoft Edge .

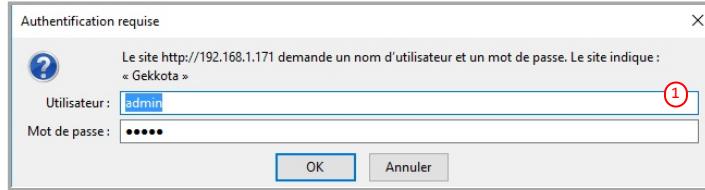
Connexion à l'interface Web utilisateur d'un appareil Qeedji System AOSP 9

Ouvrir un navigateur Web et saisissez l'URL correspondant à l'adresse IPV4 de l'interface réseau de votre appareil connecté à votre réseau local. Par exemple, si l'adresse IP de l'appareil est 192.168.1.171, entrer l'URL, par exemple : <http://192.168.1.171/>.

Lorsque la popup d'authentification s'affiche, saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe des informations d'identification **(1)**.

Les credenciales par défaut sont :

- utilisateur : admin ,
- mot de passe : admin .



☞ Il est également possible de se connecter à l'interface utilisateur Web de l'appareil en double-cliquant sur les appareils découverts sur le réseau avec l'explorateur Windows.

☞ Si votre infrastructure réseau et votre ordinateur supportent l'IPV6, il est possible de se connecter avec l'adresse IPV6 de l'interface réseau de l'appareil connecté à votre réseau local.

Une fois connecté à l'appareil, la page [http://<device-IP-address>/#/" data-bbox="198 358 821 564">s'affiche.](http://<device-IP-address>/#/)



Cliquer ensuite sur le bouton Administration **(2)** pour afficher l'interface utilisateur Web de configuration de l'appareil.

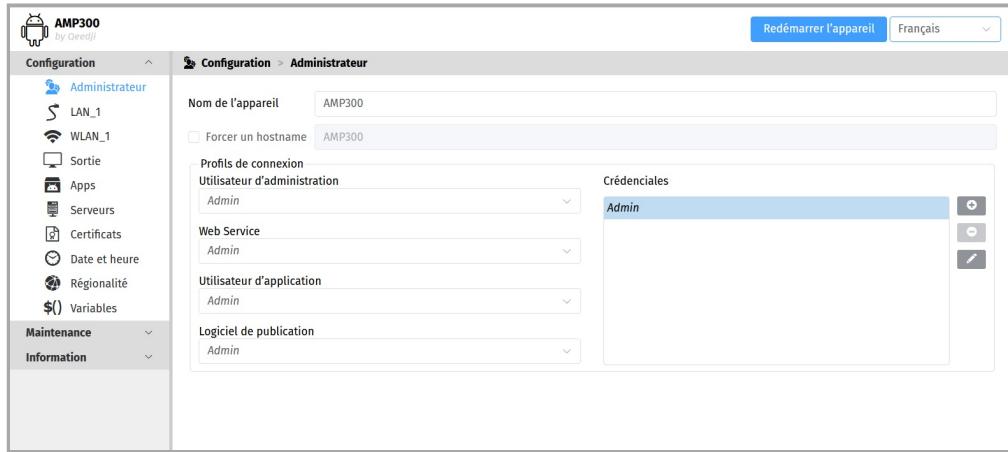
Configurer le panneau Administrateur

Ouvrir le volet Configuration , sélectionner le menu Administrateur .

Hostname

Il est conseillé de définir un Hostname unique avant de l'attribuer à votre appareil.

 Si le Hostname est déjà utilisé par un autre appareil sur votre réseau, il se peut qu'il ne soit pas détecté par PlugnCast .



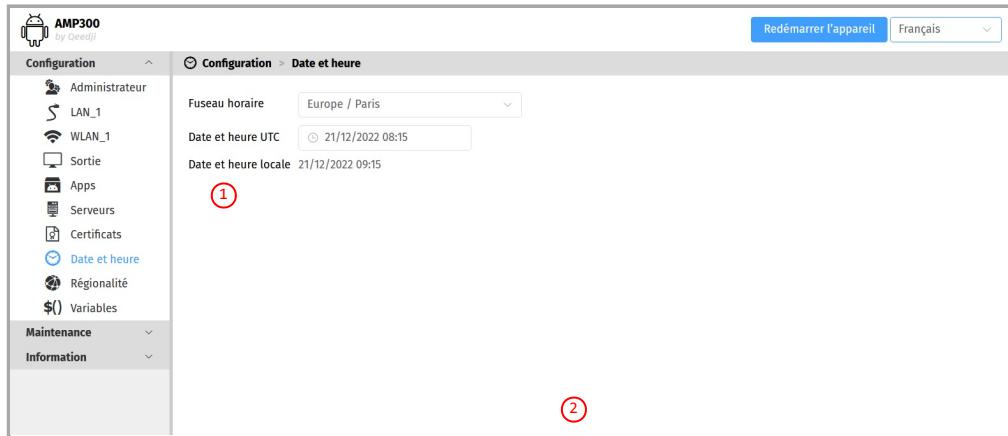
Si l'option Forcer un hostname n'est pas cochée, la valeur Hostname calculée hérite directement de la valeur Nom de l'appareil .

 Quand la méthode d'identification est Hostname , si le hostname est modifié après l'enregistrement de l'appareil dans PlugnCast , l'appareil est automatiquement désenregistré de PlugnCast . Cela implique de l'enregistrer de nouveau au sein du frontal de PlugnCast avec son nouveau Hostname . Il faut ensuite lui assigner un nouveau playout, des variables et des tâches si besoin, puis republier le contenu de l'App.

Réglage de la date et de l'heure de l'appareil

Pour vérifier l'heure et la date de l'appareil Qeedji System AOSP 9, dans l'onglet Configuration, sélectionner le menu Date et heure. Corriger la date et heure si nécessaire, puis cliquer sur le bouton Valider.

■ Appuyez sur le bouton Maintenant pour transmettre automatiquement l'heure actuelle de l'ordinateur (2) à l'appareil.



■ L'utilisation d'un serveur NTP est tout le temps activé sur les appareils Qeedji system AOSP 9. S'ils possèdent un accès Web, ils devraient être à la bonne date et à la bonne heure. Si le serveur NTP spécifié n'est pas accessible par l'appareil, celui-ci peut ne plus être à l'heure. La fonction de remise à l'heure automatique, quand l'heure système de l'appareil est décalée de plus de 24 heures de l'heure système du serveur PlugnCast, ne fonctionne pas pour les appareils Qeedji System AOSP 9.

Configurer un appareil Qeedji System AOSP 9 pour PlugnCast

Prérequis : il est nécessaire de télécharger [playzilla-plugncast-qeedjisystem_aosp-setup-4.13.13.apk](#) (ou supérieure) et de l'installer une première fois sur chaque appareil qui doit fonctionner avec `PlugnCast Server`.

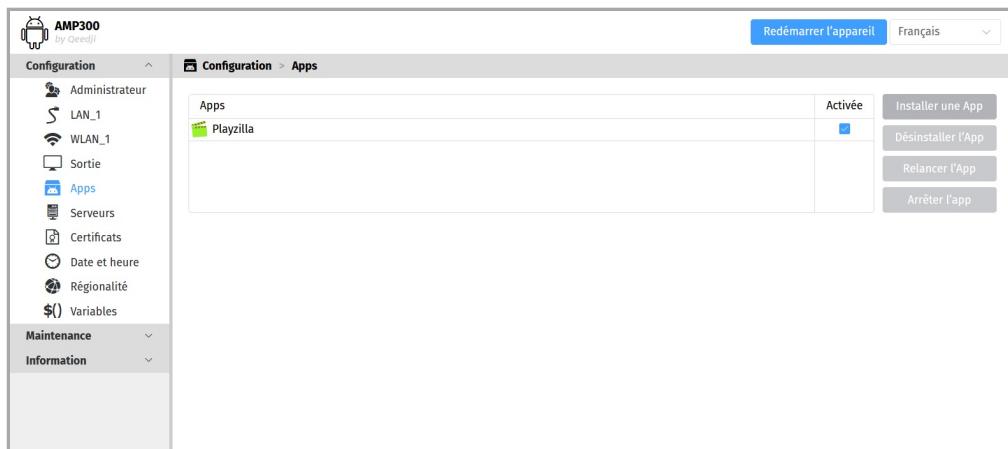
Dans le volet `Configuration`, sélectionner le menu `Apps`.



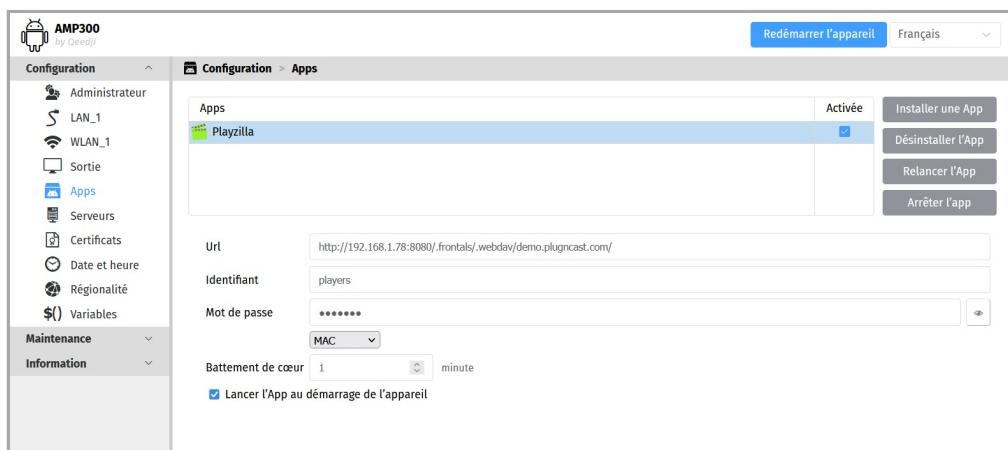
Cliquez sur le bouton `Installer une App` et sélectionnez le fichier `.apk` téléchargé (ex: `playzilla-plugncast-qeedjisystem_aosp-setup-4.13.13.apk`).

Si vous possédez beaucoup d'appareils `Qeedji System AOSP 9`, l'installation de `Playzilla APK 4.13.13` (ou supérieure) peut être effectuée en poussant le fichier `.apk` sur le répertoire `/apps` du serveur WebDAV des appareils depuis un client WebDAV ou des commandes CURL.

Une fois installée avec succès, l'App `Playzilla` s'affiche dans le tableau.



Sélectionner l'App `Playzilla` dans le tableau pour faire apparaître son formulaire de configuration.



Dans le champ `Url`, entrer l'URL de votre frontal PlugnCast. La syntaxe est la suivante:

`http://<votre_plugncast_server_IP_addr>/.frontals/.webdav/<votre domaine>/1`

Par exemple : `http://192.168.1.47:8080/.frontals/.webdav/demo.plugncast.com/1`

¹ Si le protocole `https` est utilisé pour le frontal, il est nécessaire d'installer le certificat PlugnCast Server approprié dans les appareils `Qeedji System AOSP 9`.

Saisir ensuite les identifiants de connexion pour accéder au frontal de votre serveur PlugnCast :

- Nom d'utilisateur ,
- Mot de passe .

Cette URL peut être copiée dans le presse-papiers à partir de `PlugnCast`. Se reporter au chapitre § [Domaines](#) puis [Configuration de l'appareil](#).

☞ Si vous possédez beaucoup d'appareils *Qeedji System AOSP 9*, la configuration de l'App `Playzilla` peut être effectuée en utilisant un script de configuration hébergé sur un serveur TFTP.

Méthode d'identification de l'appareil

Trois méthodes d'identifications sont supportées:

- MAC (valeur par défaut): l'appareil sera détecté par `PlugnCast` avec un identifiant contenant sa `MAC` adresse,
- Hostname : l'appareil sera détecté par `PlugnCast` avec un identifiant contenant son `Hostname` ,
- UUID : l'appareil sera détecté par `PlugnCast` avec un identifiant contenant son `UUID` ,

En fonction de votre besoin, il est donc possible de changer la méthode d'identification de votre appareil.

⚠️ Quand la méthode d'identification de votre appareil est modifiée après son enregistrement dans `PlugnCast`, l'appareil est automatiquement désenregistré de `PlugnCast`. Cela implique de l'enregistrer de nouveau au sein du frontal de `PlugnCast` avec son nouvel identifiant. Il faut ensuite lui assigner un nouveau playout, des variables et des tâches si besoin, puis republier le contenu de l'App.

⚠️ Quand la méthode d'identification est `Hostname`, si le `hostname` est modifié après l'enregistrement de l'appareil dans `PlugnCast`, l'appareil est automatiquement désenregistré de `PlugnCast`. Cela implique de l'enregistrer de nouveau au sein du frontal de `PlugnCast` avec son nouveau `Hostname` ID. Il faut ensuite lui assigner un nouveau playout, des variables et des tâches si besoin, puis republier le contenu de l'App.

Battement de cœur

Toutes les minutes, l'appareil envoie son statut d'appareil et se synchronise avec le dernier contenu CMS à jouer. Cet intervalle de temps est appelé `Battement de cœur`.

Lancer l'App au démarrage de l'appareil

L'option `Lancer l'App au démarrage de l'appareil` permet de lancer l'application automatiquement après le démarrage de l'appareil. Elle doit toujours être cochée pour fonctionner avec `PlugnCast`.

Désactiver le lancement de l'App Mire

L'appareil ne peut pas fonctionner avec `PlugnCast` lorsque le lancement de l'App `Mire` au démarrage de l'appareil est activé. Donc avant de redémarrer l'appareil, vérifier dans le panneau `Mire` du menu `Maintenance` de l'interface utilisateur Web de configuration de l'appareil que le bouton `Mire` est positionné à gauche pour désactiver le lancement de l'App `Mire` au démarrage de l'appareil.

Redémarrer l'appareil

l'APK `Playzilla` doit être démarrée pour que l'appareil puisse fonctionner avec `PlugnCast`.

Pour finaliser l'opération simplement, une fois `APK Playzilla` configurée, cliquer sur le bouton `Redémarrer l'appareil`. Suite au redémarrage de l'appareil, l'`APK Playzilla` démarre automatiquement. L'appareil peut ensuite être détecté automatiquement en appareil *fantôme* dans `PlugnCast`.

☞ Même si cela n'est pas conseillé, si aucun autre paramètre nécessite un redémarrage de l'appareil pour que les paramètres soient pris en compte, dans le cas d'une première installation et d'une configuration de l'`APK Playzilla`, l'App est installée mais non démarrée. Il est possible de démarrer `APK Playzilla`, sans redémarrer complètement l'appareil, en appuyant sur le bouton `Relancer L'App`.

☞ Même si cela est inutile, un utilisateur peut mettre à jour l'`APK Playzilla` dans ce panneau. Suite à une mise à jour de l'`APK Playzilla`, l'App est installée mais est stoppée (non démarrée). Il est possible de démarrer `APK Playzilla`, sans redémarrer complètement l'appareil, en appuyant sur le bouton `Relancer L'App`.

☞ Au premier démarrage de `Playzilla`, aucun contenu à lire n'est intégré dans l'application. Par conséquent, le message d'information `Information - Pas de contenu` s'affiche à l'écran.

Ajout du certificat du serveur Plugncast

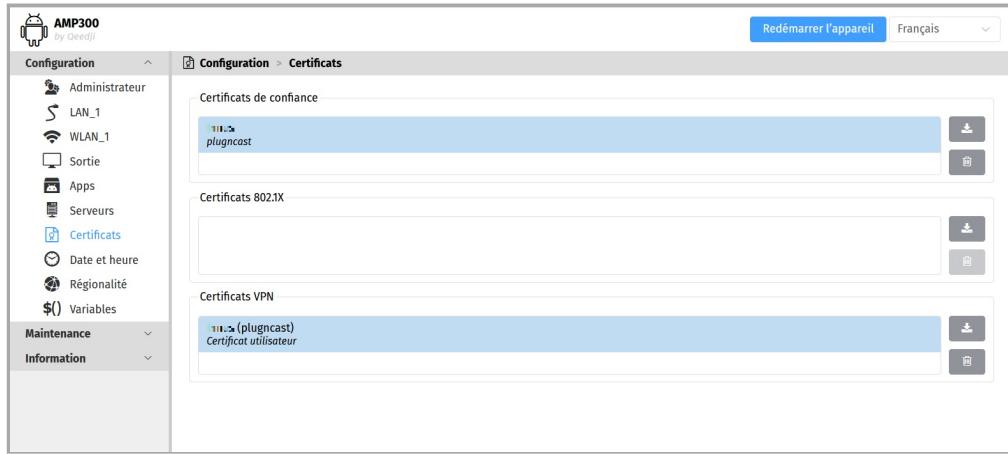
Lors de l'utilisation d'un frontal PlugnCast avec le schéma d'URL `https`, il est nécessaire d'installer le certificat `PlugnCast` sur votre appareil.

⚠ Le certificat de votre `PlugnCast` doit être valide; il doit avoir une date de validité qui n'a pas expiré et doit contenir l'adresse IP de votre `PlugnCast Server`.

Le certificat de votre `PlugnCast Server` s'exporte une fois votre `PlugnCast` configuré, avec à la fois un domaine et un frontal `https` enregistrés. Une fois connecté à l'interface Web de votre `PlugnCast`, exporter le certificat, par exemple au format `*.crt`, par le navigateur Web. Pour plus d'informations sur l'exportation de certificats, contactez votre service informatique.

Se connecter ensuite à l'interface utilisateur Web de configuration de l'appareil de chacun de vos appareils `Qeedji System AOSP 9`. Dans le menu `Configuration > Certificat` :

- cliquer sur le bouton `Ajouter` pour uploader le certificat `PlugnCast` dans la partie `Certificats de confiance`,
- cliquer sur le bouton `Ajouter` pour uploader également le certificat `PlugnCast` dans la partie `Certificats VPN`,



☞ L'installation de votre certificat serveur `PlugnCast` sur tous vos appareils peut également se faire avec un script de configuration approprié.

1.3.3 Affectation d'un moniteur intelligent LG WebOS Signage à PlugnCast

Pour installer l'App `Playzilla` pour `PlugnCast` sur un moniteur intelligent `LG WebOS Signage 3.0` , `LG WebOS Signage 3.2` , `LG WebOS Signage 4.0` ou `LG WebOS Signage 4.1` , il faut configurer les paramètres de déploiement de l'application grâce au menu `SETTINGS > SERVER` du moniteur.

Pour cette configuration, il est possible de :

- soit préparer une clé USB d'auto-configuration pour le moniteur `LG`,
- soit réaliser l'opération manuellement.

Dans les deux cas, il faut accéder au menu caché `SETTINGS > SERVER` .

⚠ Avant de commencer le paramétrage des moniteurs, s'assurer que le domaine ainsi que son frontal de distribution sont bien créés et enregistrés dans `PlugnCast` et que l'App `Playzilla` 4.13.13 (ou supérieure) est bien associée à ce domaine.

⚠ Au préalable, vérifier également au niveau du moniteur que la configuration réseau et les paramètres de date, heure et zone géographique sont corrects. Si la date de l'appareil a un décalage de plus de 1 an avec la date du serveur, `Playzilla` ne peut fonctionner correctement et affiche un message invitant à régler la date et l'heure de l'appareil.

Afin de retrouver les notions indiquées, il est préférable de configurer l'écran en langue anglaise.

Accès au menu `SETTINGS > SERVER`

Appareils `LG WebOS Signage 3.0`:

- Maintenir appuyée la touche **⚙️** (`SETTINGS`) de la télécommande pendant 5 à 6 secondes jusqu'à ce qu'un écran, appelé `toast/popup` , apparaisse dans le coin supérieur droit indiquant que l'appareil est prêt à recevoir la saisie de votre code.



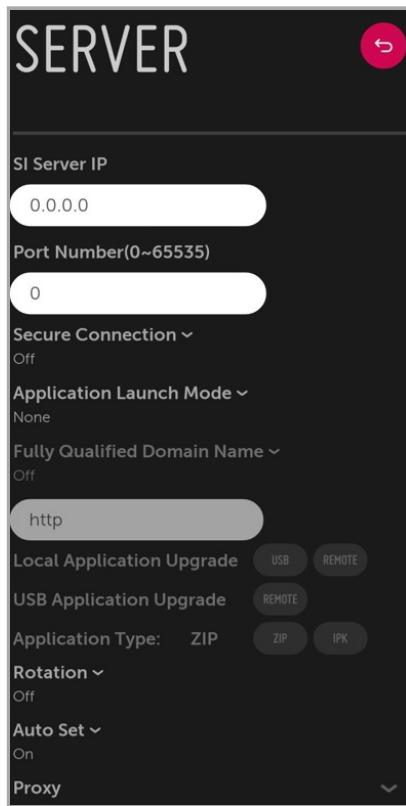
- Puis rapidement, taper alors le code `8080` avec la télécommande puis valider.

Appareils `LG WebOS Signage 3.2` , `LG WebOS Signage 4.0` ou `LG WebOS Signage 4.1` :

- Appuyer sur la touche **⚙️** (`SETTINGS`) de la télécommande. Appuyer ensuite sur le pictogramme `Settings EZ ⚙️` puis sur la droite sélectionner le pictogramme `SI Server Settings`
- Puis sélectionner de nouveau sur le pictogramme `SI Server Settings`



Exemple d'affichage du menu `SERVER` pour un appareil `LG WebOS Signage 3.0` :



Pour un appareil **LG WebOS Signage 3.2**, **LG WebOS Signage 4.0** OU **LG WebOS Signage 4.1**, l'affichage est le même que pour l'appareil **LG WebOS Signage 3.0** mis à part l'absence du menu **Auto-set**.

Pour plus d'information, se référer au site Web de LG <http://webossignage.developer.lge.com/device/general-settings/server-info/>.

Configuration par clé USB

Il est recommandé d'utiliser un fichier de configuration copié sur une clé USB comme décrit ci-dessous ou comme indiqué sur le site Web support LG <http://webossignage.developer.lge.com/device/general-settings/auto-setting/>.

Avec un éditeur de texte simple, créer un fichier nommé `scap_installation.json` à la racine d'une clé USB de stockage avec le contenu définissant l'adresse IP de votre frontal de distribution, son port, son login/mot de passe ainsi que d'autres paramètres tels que décrits dans l'exemple suivant.

Pour un moniteur **LG WebOS Signage 3.0** OU **LG WebOS Signage 3.2**:

```
{
  "serverIp": "192.168.1.1",
  "serverPort": 80,
  "secureConnection": false,
  "appLaunchMode": "local",
  "fqdnMode": true,
  "fqdnAddr": "http://mylogin:mypwd@my_IP_addr/.frontals/.webdav/<domain_name>/playzilla-plugncast-lg_webos.ipk",
  "appType": "ipk"
}
```

Pour un moniteur **LG WebOS Signage 4.0** OU **LG WebOS Signage 4.1**:

```
{
  "serverIp": "192.168.1.1",
  "serverPort": 80,
  "secureConnection": false,
  "appLaunchMode": "local",
  "fqdnMode": true,
  "fqdnAddr": "http://mylogin:mypwd@my_IP_addr/.frontals/.webdav/<domain_name>/playzilla-plugncast-lg_webos_4.ipk",
  "appType": "ipk"
}
```

⚠️ Les moniteurs **LG WebOS Signage** ne permettent pas l'installation de certificats personnalisés. Dans le cas de l'utilisation du frontal avec le protocole réseau sécurisé avec le schéma de protocole `https`, veiller à utiliser dans **PlugnCast** un certificat signé par une autorité certifiée reconnue par le fabricant, ou sinon, configurer votre frontal avec le schéma de protocole `http`.

Au niveau du moniteur, dans le menu **SETTING > SERVER** (appareils **LG WebOS Signage 3.0**, **LG WebOS Signage 3.2**, **LG WebOS Signage 4.0** OU **LG WebOS Signage 4.1**):

- Configurer **Auto Set** à **on** (pour les appareils **LG WebOS Signage 3.0** uniquement)
- Éteindre l'écran avec le bouton **POWER** de la télécommande,

- Insérer la clé USB,
- Allumer l'écran au moyen de la télécommande, puis attendre quelques secondes afin qu'un toast/popup indique que la configuration a été mise à jour.



- Retirer la clé USB et
- Vérifier que votre configuration a été prise en compte en allant de nouveau dans le menu **SETTING > SERVER**.

⚠ L'option **Auto Set** repasse à **off** dès lors qu'une nouvelle configuration par clé USB est réalisée.

Configuration manuelle avec la télécommande

- Accéder au menu **SETTINGS > SERVER**
- Configurer **Auto Set** à **on** (pour les appareils **LG WebOS Signage 3.0** uniquement)
- Puis configurer les différents paramètres :
 - **Server IP** : adresse-IP de votre frontal plugncast
 - **Port Number(0~65535)** : port de votre frontal plugncast
 - **Secure Connection** : **Off**
 - **Application Launch Mode** : **local**
 - **Fully Qualified Domain Name** : **On**
 - **Address** :
 - pour **LG WebOS Signage 3.0** OU **LG WebOS Signage 3.2** :
 - **http://<votre identifiant>:<votre mot de passe>@<adresseIP de votre serveur>:<port de votre serveur>/.frontals/.webdav/<votre domaine>/playzilla-plugncast-lg_webos.ipk**
 - pour **LG WebOS Signage 4.0** OU **LG WebOS Signage 4.1** :
 - **http://<votre identifiant>:<votre mot de passe>@<adresseIP de votre serveur>:<port de votre serveur>/.frontals/.webdav/<votre domaine>/playzilla-plugncast-lg_webos_4.ipk**
 - **Application Type** : **IPK**
 - **Rotation** : **Off**
 - **Auto Set** : **Off**

⚠ Les identifiants d'utilisateur et de mot de passe du frontal de distribution sont obligatoires pour que les moniteurs puissent diffuser leur fichier de statut et être enregistrés au sein de votre serveur **PlugnCast**.

Battement de coeur

Toutes les minutes, l'appareil envoie son device-status et se synchronise sur le dernier contenu à jouer. Cet intervalle de temps est appelé **Battement de coeur**.

Récupération et installation de l'App Playzilla depuis le serveur Plugncast

Pour récupérer et installer l'App **Playzilla (.IPK)** sur votre moniteur depuis le serveur **PlugnCast** :

- Aller sur **Local Application Upgrade**, sélectionner **Remote** puis appuyer la touche **OK**. Dans la boîte de confirmation, sélectionner le bouton **CONFIRM**. **APPLICATION UPGRADE FROM REMOTE Please don't plug out the cable while the process is running**
- Attendre quelques secondes l'installation de l'App **Playzilla**. **APPLICATION COMPLETE Complete**

⚠ En cas d'échec à ce moment, vérifier la connexion réseau entre le moniteur et le serveur **PlugnCast**.

- Éteindre l'écran avec le bouton **POWER** de la télécommande,
- Allumer de nouveau l'écran et attendre quelques secondes le temps que l'App **Playzilla** démarre. Si l'App **Playzilla** ne démarre pas automatiquement, aller dans le menu application (**Home**) et sélectionner **Playzilla** pour que l'application démarre. Si l'App **Playzilla** n'est pas disponible dans le menu, essayer une restauration des paramètres d'usine de votre moniteur et recommencer. L'App **Playzilla** doit afficher un message d'information **Information, attente d'un nouveau contenu**

Votre appareil peut être désormais détecté et enregistré par votre **PlugnCast**.

■ Pour plus d'information à propos de l'enregistrement de votre appareil au niveau de **PlugnCast**, se référer au chapitre § **Domaines**. Une fois enregistré, votre moniteur sera capable également de mettre à jour la version de l'App **Playzilla** automatiquement.

⚠ Suivant les moniteurs, il peut ne pas être possible de saisir **server IP** et **Port Number**. Pour plus d'informations, se référer au chapitre § **configuration par clé USB**.

Restauration des paramètres d'usine

Appareil **LG WebOS Signage 3.0**:

- Maintenir appuyée la touche **⚙** (**SETTINGS**) pendant 5 à 6 secondes. Quand le toast/popup apparaît sur la droite, entrer le code **0000** puis valider avec **OK**.



- Quand le menu d'installation apparaît, sélectionner le menu **Factory Reset** tout en bas.

Appareil `LG WebOS Signage 3.2`, `LG WebOS Signage 4.0`, ou `LG WebOS Signage 4.1`:

- Appuyer sur la touche  (`SETTINGS`) puis sur le bouton `Administration` puis sur le bouton `Réinitialisation des paramètres d'usine`

Pour plus d'information, se référer à la notice dédiée sur le site du support LG <http://webosignage.developer.lge.com/device/general-settings/factory-reset/>.

Mise à jour de l'OS de l'appareil par injection d'une clé USB

Même si `PlugnCast` est capable de mettre à jour la version d'un appareil `LG WebOS`, il est possible de le faire également en insérant un périphérique de stockage USB dans le moniteur :

- télécharger le fichier `.epk` approprié depuis le site Web du support `LG WebOS`. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre `§ Middleware et Scripts`,
- formater votre périphérique de stockage USB en `FAT32`,
- créer un répertoire à la racine du périphérique de stockage USB avec le nom `LG_MONITOR` et copier le fichier `.epk` dedans,
- insérer le périphérique de stockage USB dans l'appareil `LG WebOS`. La possibilité de mise à jour du firmware de `LG WebOS` est détectée automatiquement,
- appuyer sur le bouton `Accepter` de la télécommande.

L'appareil `LG WebOS` redémarre automatiquement lorsque la mise à jour du firmware `LG WebOS` est terminée.

1.3.4 Affectation d'un moniteur intelligent SAMSUNG Tizen SSSP à PlugnCast

Pour installer l'App Playzilla pour PlugnCast sur un appareil de type moniteur intelligent SAMSUNG Tizen SSSP 4, SAMSUNG Tizen SSSP 5 ou SAMSUNG Tizen SSSP 6, il faut configurer les paramètres de déploiement de l'application grâce au menu Lancement de l'URL du carrousel du moniteur.

⚠️ Avant de commencer le paramétrage des moniteurs, s'assurer que le domaine ainsi que son frontal de distribution sont bien créés et enregistrés dans PlugnCast et que l'App Playzilla 4.13.13 (ou supérieure) est bien associée à ce domaine.

⚠️ Au préalable, vérifier également au niveau du moniteur que la configuration réseau et les paramètres de date, heure et zone géographique sont corrects. Il est préconisé d'utiliser un serveur NTP pour mettre à jour automatiquement l'heure de vote moniteur. En cas d'absence de connexion Web, sachez qu'il est possible de configurer le PC Windows hébergeant PlugnCast Server (ou tout autre PC) en serveur NTP. Pour plus d'information, consulter la note Activate NTP server on MS-Windows dans le menu Tools sur site Web INNES

Afin de retrouver les notions indiquées ci-dessous, il est préférable de configurer l'écran en langue française.

Appuyer sur la touche HOME de la télécommande. Quand le carrousel apparaît sur l'écran, dans le menu Lancement de l'URL, sélectionner l'onglet Paramètre puis Installer l'application Web.

⚠️ Dans le cas d'un appareil SAMSUNG Tizen SSSP 6, si le menu Lancement de l'URL n'est pas présent et est remplacé par le menu MagicINFO S Player 6, Sortir du carrousel et appuyer sur la touche MENU, puis le menu Système, puis le menu LireVia. Choisir Lancement de l'URL au lieu de MagicInfo.

Dans le cas d'un appareil SAMSUNG Tizen SSSP 4, rentrer l'URL :

```
http://<user>:<pwd>@<srv_ip_addr>:<port>/frontals/.webdav/<domain_name>/playzilla-plugncast-sssp_4/
```

Dans le cas d'un appareil SAMSUNG Tizen SSSP 5, rentrer l'URL :

```
http://<user>:<pwd>@<srv_ip_addr>:<port>/frontals/.webdav/<domain_name>/playzilla-plugncast-sssp_5/
```

Dans le cas d'un appareil SAMSUNG Tizen SSSP 6, rentrer l'URL :

```
http://<user>:<pwd>@<srv_ip_addr>:<port>/frontals/.webdav/<domain_name>/playzilla-plugncast-sssp_6/
```

avec

- <user> : login de connexion du frontal de votre serveur PlugnCast
- <pwd> : mot de passe de connexion du frontal de votre serveur PlugnCast
- <srv_ip_addr> : adresse IP de votre serveur PlugnCast
- <port> : port de fonctionnement de votre serveur PlugnCast
- <domain_name> : nom du domaine sur lequel est basé le frontal de votre serveur PlugnCast

Valider avec la télécommande.

⚠️ Les identifiants d'utilisateur et de mot de passe du frontal de distribution sont obligatoires pour que les moniteurs puissent diffuser leur fichier de statut et être enregistrés au sein de votre serveur PlugnCast.

Pour plus d'information, se référer au manuel utilisateur de votre appareil SAMSUNG.

⚠️ Les moniteurs SAMSUNG Tizen SSSP 4, SAMSUNG Tizen SSSP 5 et SAMSUNG Tizen SSSP 6 ne permettent pas d'installer des certificats personnalisés. Dans le cas de l'utilisation du frontal avec le protocole réseau sécurisé avec le schéma de protocole https, veiller à utiliser dans PlugnCast un certificat signé par une autorité certifiée reconnue par le fabricant ou sinon, configurer votre frontal avec le schéma de protocole http.

Récupération et installation de l'App Playzilla depuis le serveur PlugnCast

Pour récupérer et installer l'App Playzilla sur votre moniteur depuis le serveur PlugnCast, appuyer sur la touche HOME de la télécommande. Quand le carrousel apparaît sur l'écran, dans le menu Lancement de l'URL, sélectionner l'onglet Lancement de l'URL, choisir ensuite le menu Installer l'application Web et valider.

Après un instant, l'application est installée. Il se peut que l'App Playzilla se lance automatiquement après son installation. Dans ce cas, elle affiche le message Information - Pas de contenu.

Votre appareil peut être désormais détecté et enregistré par votre PlugnCast.

☞ Pour plus d'information à propos de l'enregistrement de votre appareil au niveau de PlugnCast, se référer au chapitre § Domaines. Une fois enregistré, votre moniteur sera capable également de mettre à jour la version de l'App Playzilla automatiquement.

Pour finaliser l'installation de l'App Playzilla, appuyer sur la touche HOME de la télécommande. Quand le carrousel apparaît sur l'écran, au niveau de menu Lancement de l'URL, sélectionner l'onglet Playzilla.

Battement de coeur

Toutes les minutes, l'appareil envoie son device-status et se synchronise sur le dernier contenu à jouer. Cet intervalle de temps est appelé Battement de coeur.

Connecteur HDMI

Avoir un appareil branché sur un des connecteur vidéo d'entrée du moniteur pourrait empêcher le bon démarrage de Playzilla après un redémarrage de l'écran.

Clé USB de clonage

Une fois configuré, afin de dupliquer la configuration sur d'autres moniteurs du même type, il est possible de cloner le paramétrage de votre moniteur. Vider la clé USB de son contenu et l'insérer sur votre moniteur. Appuyer sur la touche HOME de la télécommande. Quand le carrousel apparaît sur l'écran, dans le menu MENU, sélectionner Cloner le produit puis sélectionner Exporter .

⚠ Dans le cas où la clé n'a pas été vidée de son contenu, le moniteur peut détecter la présence d'un fichier de duplication existant; sélectionner dans ce cas Exporter vers le périphérique de stockage externe pour le remplacer le fichier existant.

Pour installer un fichier de duplication sur un nouveau moniteur, appuyer sur la touche HOME de la télécommande de votre nouveau moniteur. Quand le carrousel apparaît sur l'écran, dans le menu MENU, sélectionner l'onglet Cloner le produit. Choisir le menu, Importer depuis le périphérique de stockage externe . Installer l'App Playzilla et la démarrer en suivant les indications des chapitres précédents.

⚠ Le clonage ne concerne pas que l'App Playzilla mais elle concerne aussi tous les autres paramètres de configuration du moniteur. Pour plus d'information, contacter votre support SAMSUNG.

1.4 Enregistrement des appareils

Une fois que l'App `Playzilla` est démarrée sur les appareils, l'installation des appareils doit être finalisée en enregistrant chacun d'eux sur le serveur Plugncast. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Enregistrement des appareils au sein du frontal de distribution](#).

1.5 Vérification de votre configuration

La vérification de votre configuration consiste à publier un contenu avec le compte utilisateur d'un domaine donné.

■ Pour ce test, il est conseillé de créer par exemple un nouvel utilisateur ayant accès à un domaine particulier, et possédant un rôle `Editeur général`. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Utilisateurs](#).

Se connecter à `PlugnCast` avec le nouvel utilisateur. Pour abonder votre canal de diffusion par défaut `Playout`,

- Importer une image dans votre bibliothèque. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Bibliothèque](#).
- Sélectionner le canal de diffusion présent par défaut `Playout`. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Calendrier](#).
- Glisser l'image dans le calendrier sur la droite au niveau du jour souhaité.
- Ajuster la plage horaire créée.
- Associer votre canal de diffusion `Playout` à votre appareil. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Cibles d'appareils](#).
- Publier votre canal de diffusion `Playout` sur votre appareil. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Publication](#).
- Attendre le temps du `Battement de cœur`. L'appareil doit se mettre à jour avec le nouveau contenu à jouer. S'il ne se met pas à jour, consulter les messages d'erreur de publication.

⚠ Les utilisateurs du domaine peuvent publier pendant 30 jours du contenu sur les appareils avec la licence d'évaluation. Mais au delà de cette période, la publication ne sera plus autorisée, et un message d'information les invitera à contacter le service informatique.

Partie II

Utilisation du logiciel

2.1 Lancement de l'interface Web de PlugnCast

Pour pouvoir vous connecter à l'interface Web de votre PlugnCast, taper l'adresse IP de la machine du serveur dans un navigateur Web et entrer l'identifiant et le mot de passe qui vous ont été communiqués par votre administrateur PlugnCast.

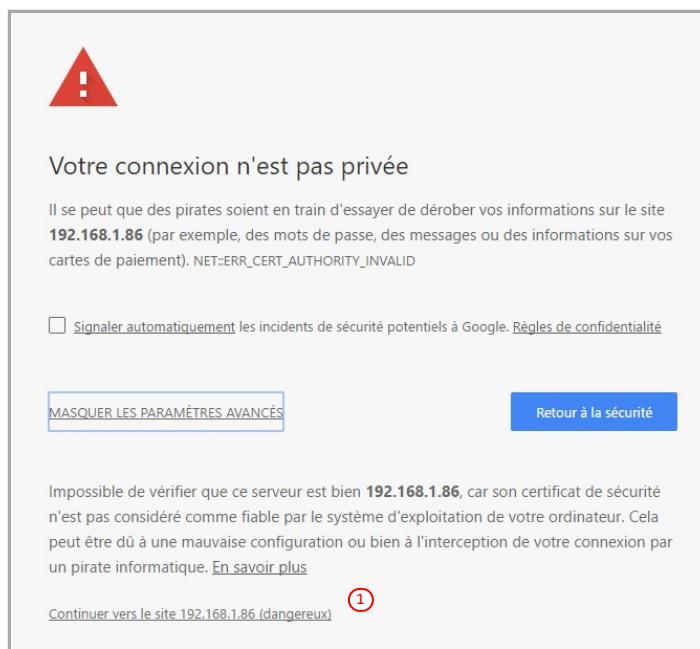
Le login et le mot de passe par défaut du Super Administrateur sont respectivement superadmin et superadmin. Cependant, on conseille à l'administrateur de le modifier pour des raisons évidentes de sécurité.

Il est nécessaire de connaître l'adresse IP de la machine serveur pour se connecter au logiciel PlugnCast par son interface Web. Pour plus d'information contacter votre administrateur PlugnCast.

Une page d'accueil vous invite ensuite à entrer votre identifiant et mot de passe pour accéder au serveur. L'identifiant et le mot de passe par défaut sont respectivement superadmin et superadmin.



Le navigateur vous demande à travers un message de sécurité de continuer vers le site ①. Accepter cette demande pour poursuivre.



localhost

Si PlugnCast est installé sur votre machine, il est possible d'y accéder en rentrant l'URL:

`http://localhost:<port>/`

Rechargement de l'interface Web de PlugnCast

Suite à une mise à jour de la version de PlugnCast par votre administrateur réseau, il est demandé de redémarrer l'interface Web de PlugnCast en rafraîchissant votre navigateur avec la touche F5 ou de fermer puis réouvrir de nouveau votre navigateur.

Résolution d'écran conseillée

L'affichage de l'interface PlugnCast dans un navigateur est optimisé pour des écrans d'une résolution de 1280 x 566 px ou supérieure.

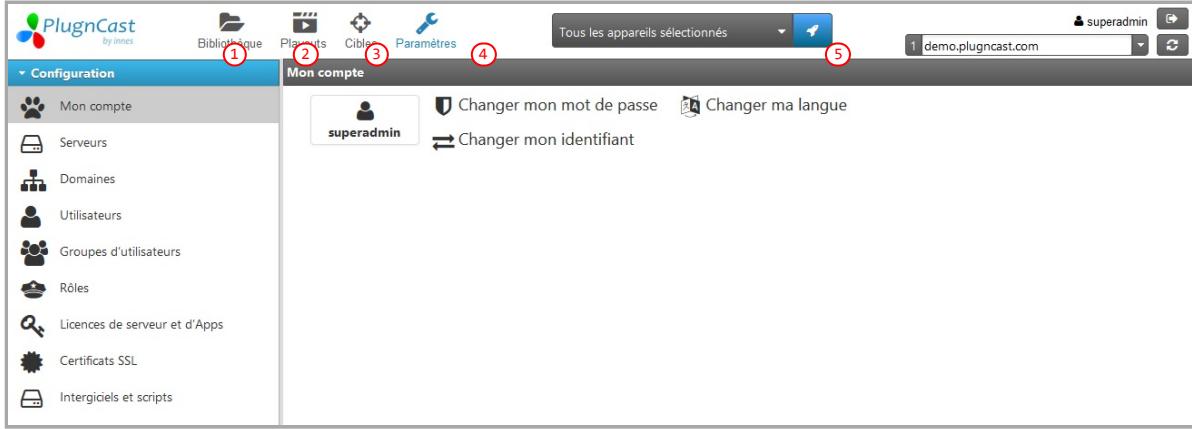
Type de caractères supportés

PlugnCast est sensible aux lettres majuscules et minuscules lors de l'édition des noms des différentes ressources (nom de répertoires, nom de fichiers, nom des layouts, nom des variables, ...).

2.2 Présentation générale

Une fois connecté au serveur, le navigateur affiche l'interface Web PlugnCast . Quatre icônes en haut de l'interface Web donnent accès aux principales fonctions:

- Bibliothèque (1) pour la manipulation des contenus,
- Playouts (2) pour la définition des contextes de diffusion (appelés Playouts),
- Cibles (3) pour le contrôle des appareils et des écrans (affectation des contextes de diffusions à des appareils, définition de tâches de mise en veille ou de redémarrages programmés d'appareils, affectations de variables),
- Paramètres (4) pour la configuration des serveurs externes, de ses domaines (des frontaux et des appareils), des comptes utilisateurs, des groupes d'utilisateurs et des rôles, des certificats, des licences, des intergiciels et des scripts.



Le processus de préparation et de diffusion de contenus sur les appareils (media players ou écrans) s'effectue en quatre étapes:

- Dans la Bibliothèque (1), importer vos contenus multimédias ou en créer de nouveaux au moyen des assistants de génération de contenu (widget ou diapositives SlideMaker),
- Dans l'environnement Playouts (2), créer un playout (contexte de diffusion) avec un calendrier hebdomadaire et l'organiser au moyen d'un habillage (multi-zones),
- Dans Cibles (3), affecter le playout souhaité à plusieurs appareils sélectionnés ou à un groupe d'appareils,
- Appuyer sur le bouton Publier (5) pour lancer le processus de diffusion sur tous les appareils (ou un sous-ensemble d'appareils).

⚠️ Les appareils avec lesquels vous souhaitez fonctionner doivent être au préalable enregistrés au sein d'un frontal de distribution. S'ils ne sont pas présents, contacter votre administrateur PlugnCast .

2.3 Bibliothèque

L'environnement **Bibliothèque** est composé de deux vues:

- A gauche, la vue des ressources à manipuler (fichiers et dossiers, polices de caractère, plages horaires, ...)
- A droite, une vue d'édition correspondant au type de la ressource sélectionnée.

La **Bibliothèque** contient l'ensemble des éléments de contenus pouvant participer à la diffusion sur le réseau d'écran:

- Documents multimédias unitaires (vidéos, images, audios),
- Documents multimédias composés (widget HTML5 [WGT ou MAFF], modèles Swift Adobe Flash)
- Books (MS-Powerpoint, PDF)
- Pages Web
- Fils d'actualité RSS,
- Dossiers ou dossiers localisés,
- Playlists,
- Playfolders (règles de jeu du contenu d'un dossier),
- URLs (raccourcis vers des pages Web, des fichiers de la bibliothèque, des flux réseau IP ou TV/DVB),
- Fichiers de données (.css, .csv, .htm, .html, .ics, .js, .json, .md, .mdp, .sdp, .srt, .tsv, .txt, .vtt, .xml),
- Polices de caractères,
- Variables,
- Ontologies de périphériques (télécommandes, contrôle commande par GPIO, ...).¹

La vue des ressources de la bibliothèque est organisée selon cinq volets accessibles par des onglets :



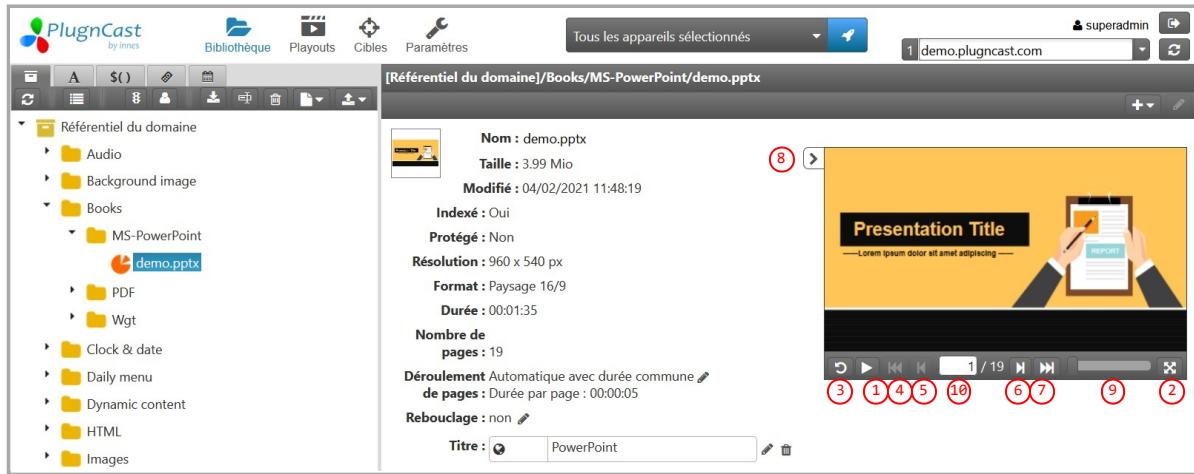
- **Fichiers** (1) : Permet de créer des fichiers et des répertoires ou d'importer des fichiers depuis votre ordinateur vers la bibliothèque.
 - ☞ Pour effectuer un copier-coller de fichier, opérer un [CTRL+C, CTRL+V] ou sélectionner le fichier, et effectuer un glisser-déposer vers un répertoire en maintenant la touche CTRL appuyée.
 - ☞ Le déplacement de répertoire est supporté par un simple glisser-déposer.
 - ☞ Pour effectuer un copier-coller de répertoire, effectuer l'action du glisser-déposer, et juste avant de relâcher la souris, maintenir la touche CTRL appuyée et glisser légèrement le pointeur de souris au dessus du répertoire de destination. S'il contient des fichiers de taille importante, le répertoire copié peut n'apparaître dans le répertoire de destination que quelques secondes après.
- ⚠ Suite à une recopie de très nombreux fichiers, certains fichiers pourraient ne pas être prévisualisables de suite ou l'ajout de métadonnées supplémentaires ne pourrait pas être visible de suite car le fichier n'est pas encore indexé dans **PlugnCast**, c'est à dire sa métadonnée *Indexé* du fichier différente de *Oui*. Dans ce cas, patienter, puis rafraîchir le domaine.
- ⚠ L'ajout de métadonnées dans les médias vidéo pourraient nécessiter un recopie temporaire du média dans la bibliothèque. Si le fichier vidéo est de taille très importante, l'ajout de la métadonnée peut prendre donc plusieurs secondes. Si l'espace disque est insuffisant, une erreur est retournée.
- **Polices de caractères** (2) : Permet d'importer et visualiser des polices.
- **Variables** (3) : Permet de créer, éditer et visualiser des variables Personnalisées, Date et heure, Information d'appareils.
- **Ontologies de périphériques** (4) : Permet de créer et d'éditer des actions pour le déclenchement de contenu.
- **Plages horaires** (5) : Permet de créer des horaires (Todo), ou des tranches horaires (calendrier journaliers) pour des redémarrages programmés d'appareils ou des mises en veille d'écrans.

¹ Non supporté dans la version actuelle de `PlugnCast`.

2.3.1 Edition

Prévisualisation

Le volet d'édition permet d'effectuer une prévisualisation unitaire d'un média sélectionné dans votre bibliothèque. Tous les types de médias peuvent être prévisualisés, y compris les URI, les playfolders, les playlists et les médias MS-PowerPoint. Cependant, pour pouvoir être prévisualisé, le type de média doit être supporté par votre navigateur Web. En effet, certains conteneurs vidéo pourraient par exemple ne pas être pris en charge ou l'affichage de certaines pages Web pourrait ne pas être autorisé.



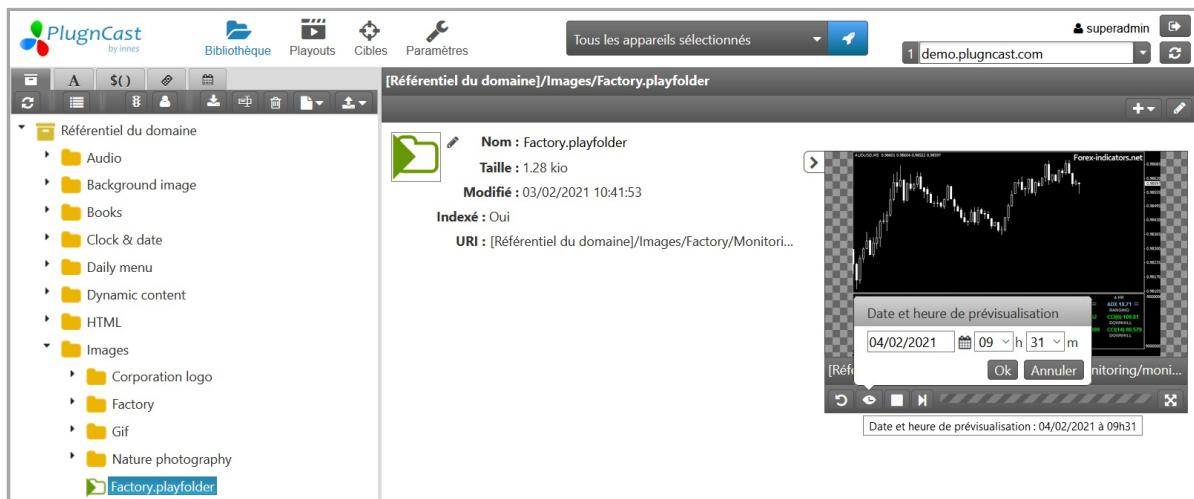
Selectionner un média dans votre bibliothèque (par exemple un média MS-PowerPoint). Appuyer sur le bouton Play ► ① pour jouer le média. Appuyer sur le bouton Plein écran ② pour le prévisualiser en plein écran. Appuyer sur le bouton Début ③ pour se replacer au début du média. Le bouton Diminuer ⑧ permet de diminuer la fenêtre de prévisualisation.

Dans le cas d'un média à plusieurs pages, il est possible de prévisualiser les pages une à une, avec la barre d'outils qui supporte les fonctions:

- ⏪ Retour à la première page ④
- ⏪ Page précédente ⑤
- ⏩ Page suivante ⑥
- ⏩ Dernière page ⑦

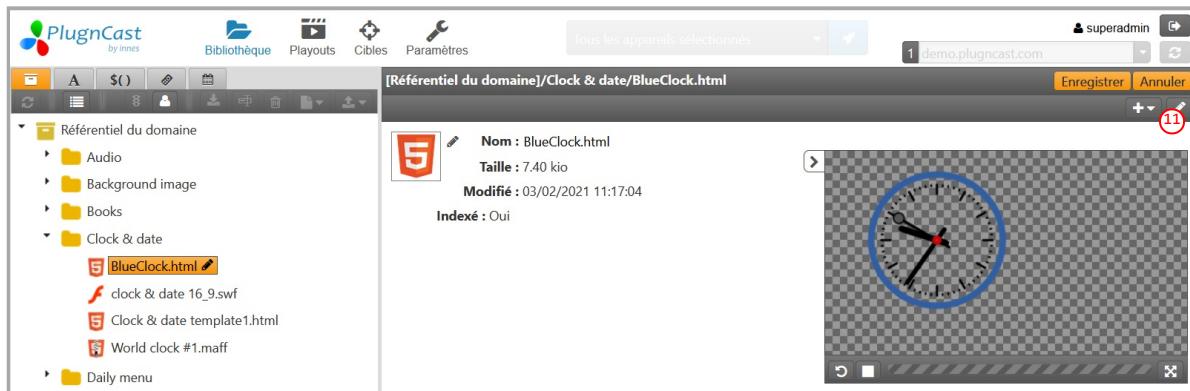
Dans le cas d'un média avec de nombreuses pages, un ascenseur ⑨ est à disposition pour se rendre plus rapidement sur une page donnée. Il est possible de saisir directement un numéro de page ⑩ pour prévisualiser une page souhaitée.

Dans le cas d'une playlist ou d'un playfolder, le bouton calendrier permet de simuler la date et l'heure de la visualisation au moment où ils seront joués sur les appareils. Si le playfolder ou la playlist contient des médias avec la métadonnée période de validité, les médias stockés à l'intérieur du playfolder seront ou ne seront pas joués en fonction de la date et l'heure choisies. Si le playfolder contient des médias avec la métadonnée variable de validité, les médias stockés à l'intérieur du playfolder seront ou ne seront pas joués en fonction des valeurs de visualisation choisie des variables appropriées.



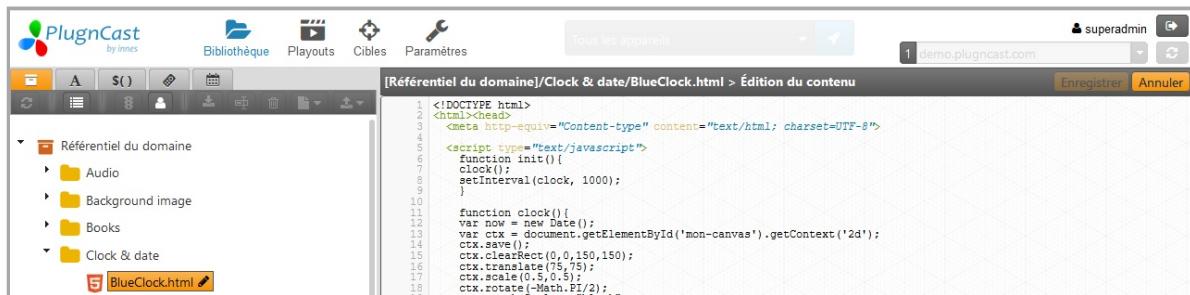
Edition

Ce volet permet aussi naturellement d'édition les médias modifiables afin de modifier leur contenu. Après avoir sélectionné un média dans votre bibliothèque, cliquer sur le bouton Editer ⑪ pour modifier votre média.

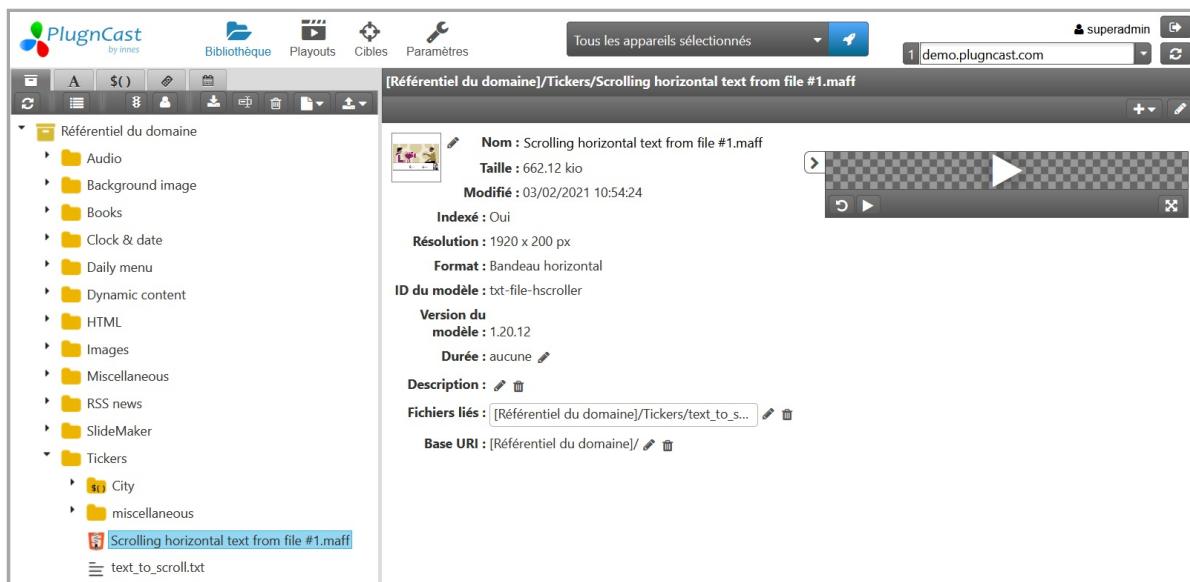


Vous pouvez modifier:

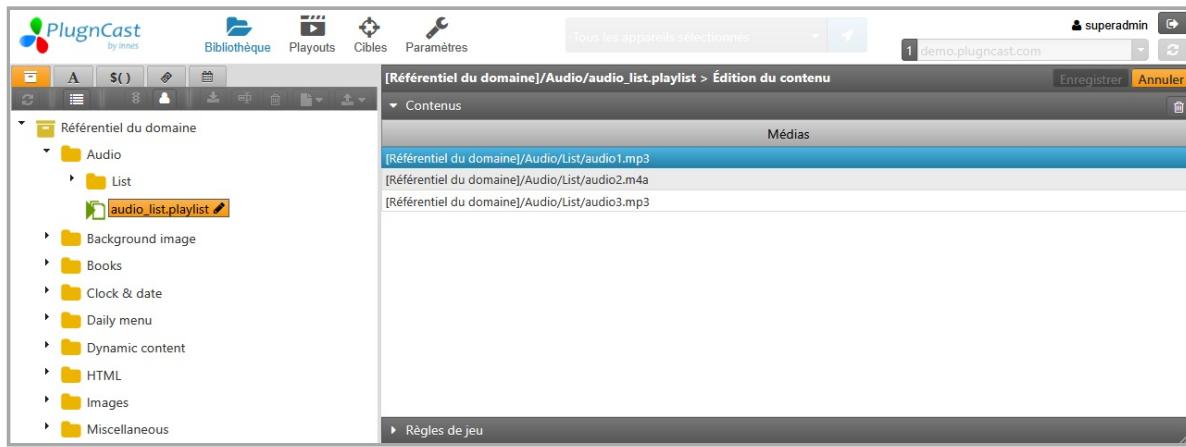
- les fichiers de ressources: .css, .csv, .htm, .html, .ics, js, .json, .md, .mdp, .sdp, .srt, .tsv, .txt, .vtt, .xml ,



- les formulaires des médias issus du pack de modèles de contenus ,

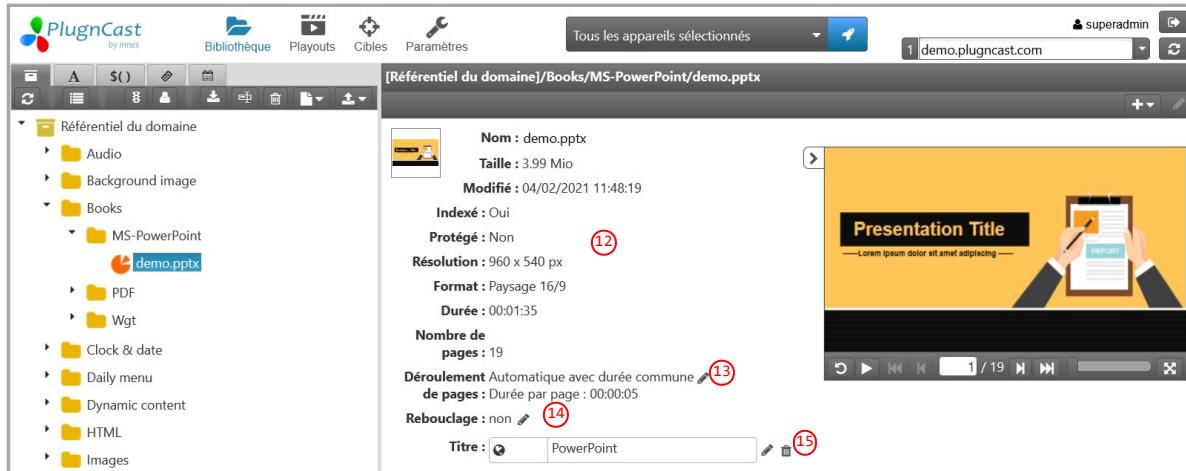


- les diapositives SlideMaker ,
- les URI , les playfolders , les playlists .



Métadonnées du média

Ce volet permet également au premier coup d'oeil de consulter ses métadonnées (12).



Le nombre de métadonnées affiché peut varier suivant le média sélectionné. Certaines métadonnées sont éditable(13)(14)(15). Cliquer sur le bouton **Editer** pour modifier leur valeur. On peut retrouver les métadonnées suivantes:

- **Nom** : nom du fichier avec son extension.
- **Taille** : empreinte mémoire du média sur votre espace de stockage.
- **Modifié** : date de la dernière modification du fichier.
- **Indexé** : indique si l'indexation du média dans la base de données a été réalisée avec succès.
- **Protégé** : indique si le média est éditable en écriture.
- **Résolution** : largeur et hauteur du média en pixel.
- **Format** :
 - Paysage 16-9,
 - Paysage 4-3,
 - Portrait 9-16,
 - Paysage 3-4
- **Nombre d'image par secondes** : par exemple, pour les medias type SWF.
- **Version du modèle** : pour les modèles de contenus INNES.
- **ID du modèle** : pour les modèles de contenus INNES.
- **Durée** : durée intrinsèque du média quand il est joué une fois entièrement.
- **Déroulement de page** (13) : permet de consulter ou choisir le mode de déroulement de pages de votre média.
 - **manuel** :
 - **durée par page** : non. Le passage à la page suivante se réalise grâce à une action utilisateur.
 - **nombre de page** : détecté automatiquement.
 - **durée du média** : non définie.
 - **automatique avec durée commune** :
 - **durée par page** : toutes les pages se déroulent une à une avec une durée programmable commune.
 - **nombre de page** : détecté automatiquement.
 - **durée du média** : calculée automatiquement en fonction de la durée par page et du nombre de pages.
 - **automatique avec durée différenciée** :
 - **mode de déroulement** : détecté par PlugnCast mais pas éditable.
 - **durée par page** : toutes les pages se déroulent une à une avec des durées par page parfois différentes.
 - **nombre de page** : détecté automatiquement.
 - **durée du média** : calculé automatiquement.
 - **il est possible d'écraser ce mode de déroulement par le mode manuel ou mode automatique avec durée commune** .
 - **manuel et automatique** :
 - **mode de déroulement**: détecté par PlugnCast mais pas éditable.

- durée par page : certaines pages ont un déroulement manuel demandant une interaction utilisateur pour passer à la page suivante, certaines autres ont un déroulement automatique.
- nombre de page : détecté automatiquement.
- durée du média : non définie.
- il est possible d'écasser ce mode de déroulement par le mode manuel ou mode automatique avec durée commune .

• Rebouclage ⑭ :

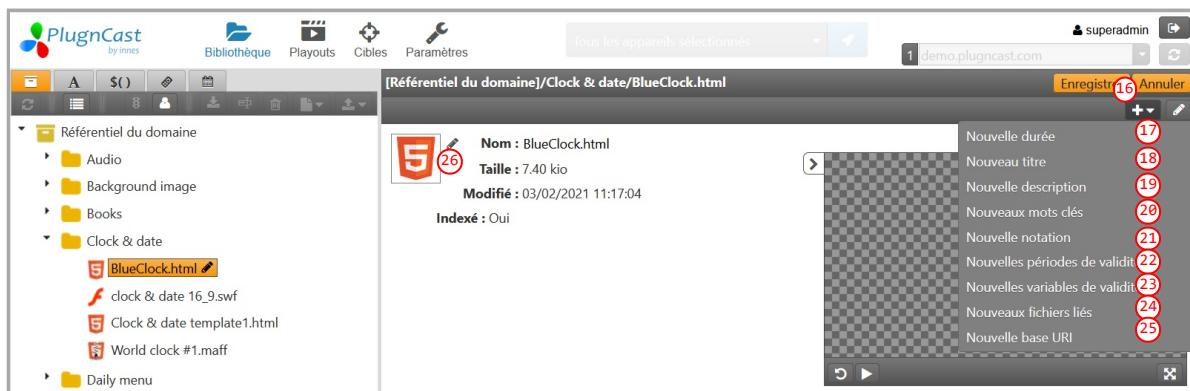
- cette métadonnée est présente au niveau de votre média MS-PowerPoint seulement si au moment de son édition, l'option Diaporama > Configurer le diaporama > Exécuter en continu jusqu'à ECHAP a été cochée.
- oui : pour activer la fonction Exécuter en continu jusqu'à ECHAP.
- non : pour désactiver la fonction Exécuter en continu jusqu'à ECHAP.
- cette métadonnée est exploitée uniquement par l'intericiel Gekkota RT .

• Titre ⑮: texte libre.

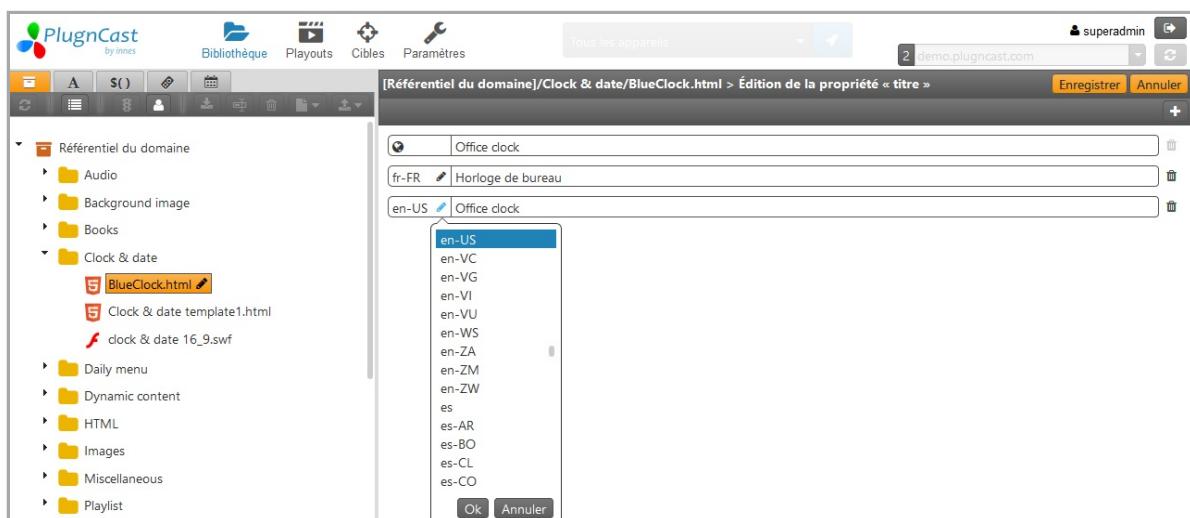
■ Certaines métadonnées peuvent ne pas être présentes pour certains type de médias.

Ajout de métadonnées supplémentaires

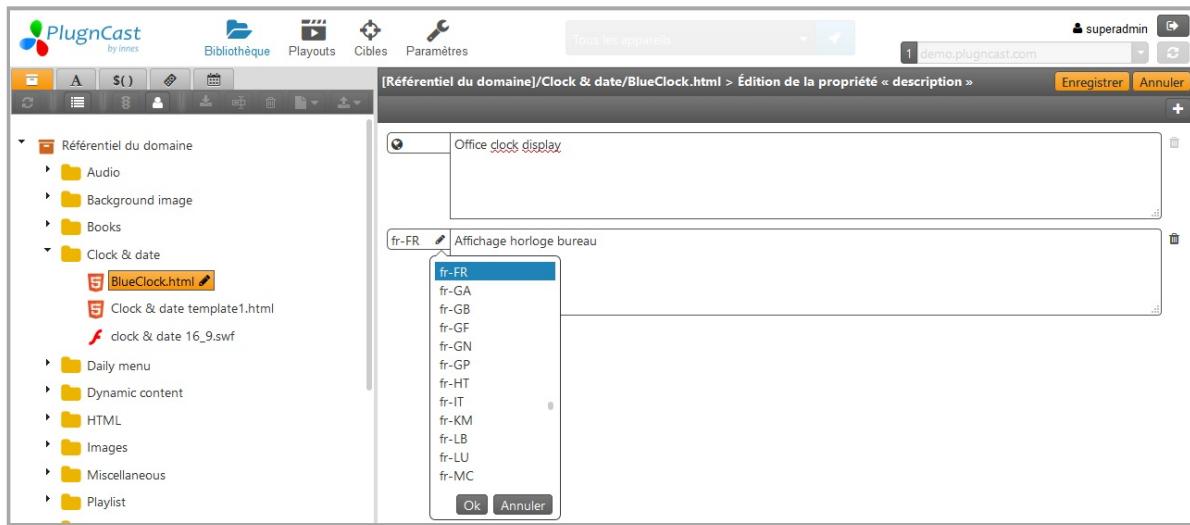
Quand elles ne sont pas déjà présentes, il est possible d'ajouter des métadonnées supplémentaires à votre média avec le bouton Ajouter + ⑯.



- Nouvelle durée ⑰ : Permet de définir une durée intrinsèque à votre média afin de garantir, une fois joué, de passer au média suivant quand il est joué par exemple au sein d'une playlist.
- Nouveau titre ⑱ : Permet d'ajouter des titres normalisés au niveau des langues:
 - le premier correspondant à la langue internationale (le plus souvent l'Anglais),
 - les suivants correspondant chacuns aux langues souhaitées.



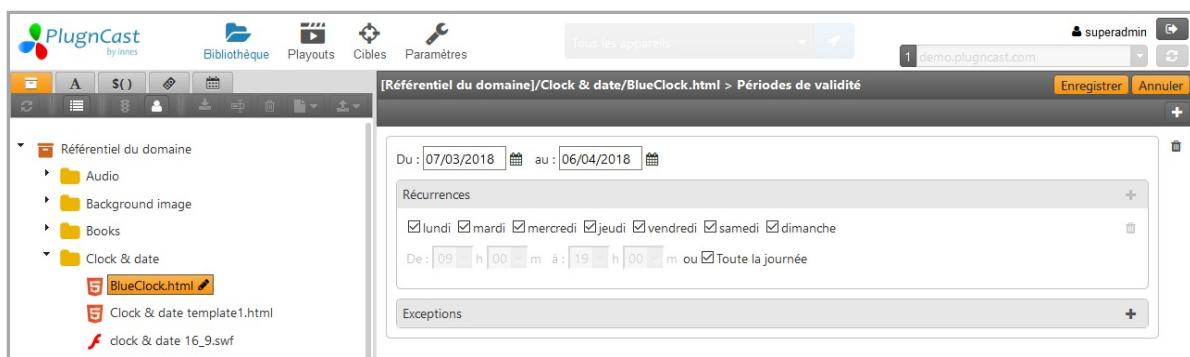
- Nouvelle description ⑲ : Permet d'ajouter des descriptions normalisées au niveau des langues:
 - la première correspondant à la langue internationale (le plus souvent l'Anglais),
 - les suivantes correspondant chacunes aux langues souhaitées.



- Nouveaux mots clés **②**: Permet d'associer des mots clés¹ à votre média. Ces mots clés peuvent être utilisés ensuite dans les critères de jeu dans les playfolders et les playlists.

¹ 260 caractères maximum par mot clé. Les majuscules des mots clés sont transformées en minuscule. Lors d'un CTRL+V, le mot clé est validé automatiquement. Lors d'un appui sur la touche « ; » le mot clé est validé automatiquement. Pour définir plusieurs mots-clés à la fois pour les médias, modifier éditer la métadonnée mots-clés et coller les valeurs des mots-clés séparées par le caractère ; , par exemple mot-clé1;mot-clé2;mot-clé3;mot-clé4 .

- Nouvelle notation **③**: Permet d'associer une notation à votre média de 1 à 5 étoiles. Cette notation peut être utilisée ensuite dans les critères de jeu dans les playfolders et les playlists.
- Nouvelles périodes de validité **④**: Permet d'associer une période de validité à votre média qui est utilisée lors du jeu dans une plage horaire. En dehors de cette période de validité, ce média ne peut plus être visualisé au sein d'une plage horaire.



La prévisualisation unitaire des médias au niveau de la bibliothèque est toujours possible. Il est possible de simuler l'heure de prévisualisation pour les URI, les playfolders et les playlists.

- Nouvelles variables de validité **⑤**: Permet d'associer une variable de validité à votre média par le biais d'une variable de type Calendrier, Texte , Localisée OU Nom de fichier , utile pour appliquer des calendriers de jeu aux médias suivants la localisation des appareils de diffusion.
- Nouveaux fichiers liés **⑥**: Permet de visualiser ou éditer les dépendances liées au document multimédia sélectionné. Ces fichiers liés peuvent être :
 - des polices de caractère,
 - des ressources (.css, .csv, .htm, .html, .ics, .js, .json, .md, .mdp, .sdp, .srt, .tsv, .txt, .vtt, .xml),
 - des images.

Glisser les fichiers uns à uns depuis la bibliothèque à gauche vers l'écran Fichiers liés à droite. Puis Enregistrer .



Les fichiers liés sont utilisés notamment lors de l'utilisation de variables `date` et `heure` dans les playfolders ou URIs

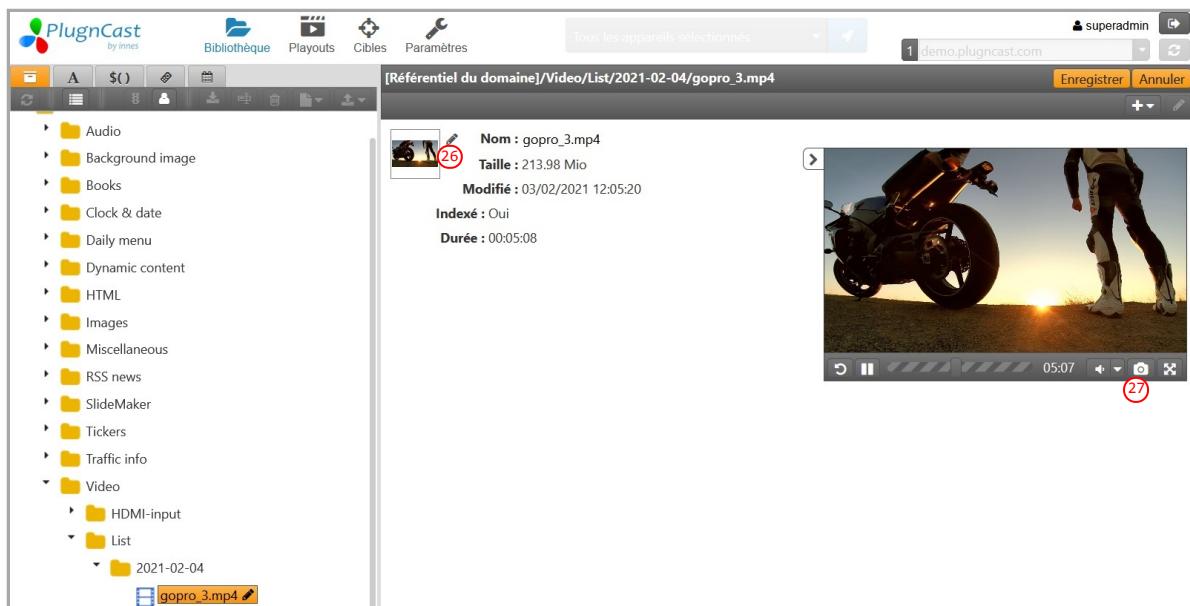
- Nouvelle base URI [\(25\)](#): Permet de définir un répertoire de ressources

Pour certains médias, il est possible de leur assigner une vignette [\(26\)](#) de présentation. Cela s'applique pour les exemples de types de médias ci-dessous:

- playlists (`.uri`),
- playfolders (`.playfolder`),
- playlists (`.xspf` ou `.playlist`),
- audio files (`.mp3`, `.m4a`),
- PDF medias (`.pdf`),
- SWF medias (`.swf`),
- WGT widgets (`.wgt`),
- HTML files (`.html`, `.htm`),
- widget from content model (`.maff`, `.maf`),
- video files (`.mp4`, `.m4v`, `.mov`).

Les formats de vignettes supportées sont de type: `.png`, `.svg`, `.gif`, `.jpg`.

Pour les vidéos possédant l'extension `.mov`, `.mp4` et `.m4v`, le bouton Choisir cette image comme vignette [\(27\)](#) permet de capturer une image de la vidéo à un instant souhaité et de l'ajouter automatiquement comme vignette de présentation du média [\(26\)](#).



Exemples de rendu des métadonnées

PluginCast by inmex

Bibliothèque Playouts Cibles Paramètres

Tous les appareils sélectionnés

superadmin

[Référentiel du domaine]/Clock & date/BlueClock.html

Référentiel du domaine

- Audio
- Background image
- Books
- Clock & date
 - BlueClock.html
 - clock & date 16_9.swf
 - Clock & date template1.html
 - World clock #1.maff
- Daily menu
- Dynamic content
- HTML
- Images
- Miscellaneous
- RSS news
- SlideMaker
- Tickers

Nom : BlueClock.html
Taille : 7.40 kio
Modifié : 03/02/2021 11:17:04

Indexé : Oui
Durée : 00:00:05

Titre : Clock

Description : Clocking

Mots clés : Clock

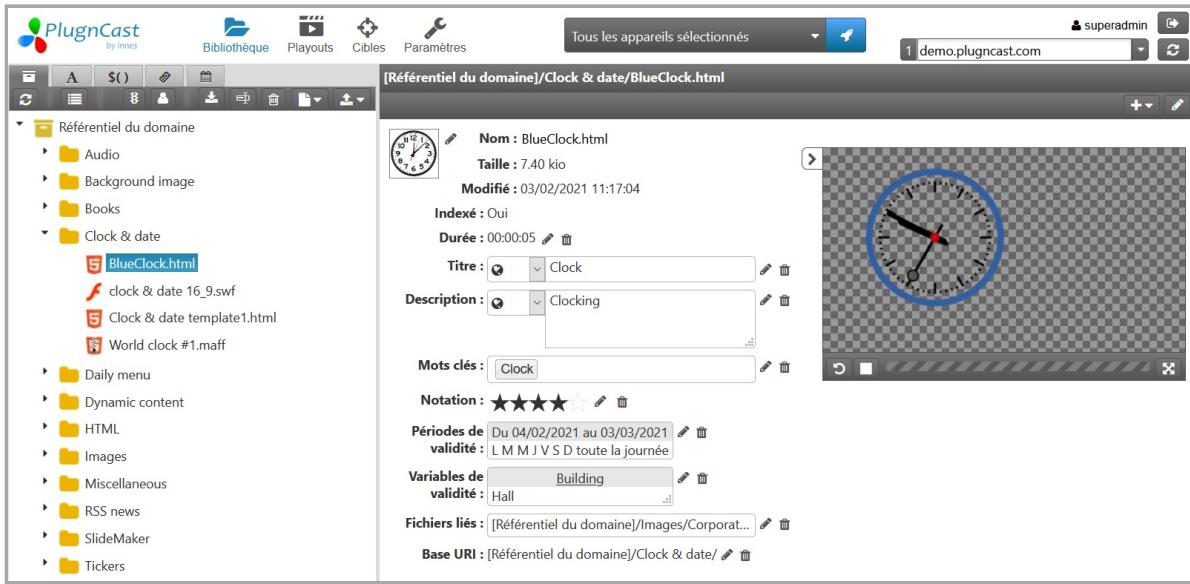
Notation : ★★★★

Périodes de : Du 04/02/2021 au 03/03/2021
validité : L M M J V S D toute la journée

Variables de : Building
validité : Hall

Fichiers liés : [Référentiel du domaine]/Images/Corporat...

Base URI : [Référentiel du domaine]/Clock & date/



2.3.2 Fichiers

Le volet des fichiers contient deux types de référentiels de contenus:

- Le Référentiel du domaine **①** (partie de la bibliothèque appartenant uniquement au domaine sélectionné),
- Le Référentiel partagé **②** (partie de la bibliothèque commune à tous les domaines de ce serveur).



Le bouton Télécharger **③** permet d'exporter des médias depuis le serveur vers le poste utilisateur.

Le bouton Importer des contenus **④** permet d'importer des médias depuis votre ordinateur afin d'enrichir la bibliothèque PlugnCast .

Extensions des fichiers supportés

```
.apng, .ASF, .avi, .css, .csv, .eof, .gif, .htm, .html, .ics, .ismc, .jpg, .jpeg, .js, .json, .m2v, .m4a, .m4v, .maf, .maff, .md, .mjpg, .mka, .mks, .mkv, .mov, .mp3, .mpd, .mpg, .mxif, .odt, .odp, .oga, .ogg, .ogv, .otf, .pdf, .playfolder, .playlist, .png, .ppsx, .ppt, .pptx, .ps, .sdp, .srt, .svg, .swf, .ts, .tsv, .ttf, .txt, .uri, .vob, .vtt, .webm, .wgt, .wma, .wmv, .woff, .xls, .xlsx, .xml, .xspf
```

Le bouton Nouveau **⑤** permet d'accéder à un menu pour créer de nouveaux fichiers ou médias:

- Nouveau dossier **⑥**,
- Nouveau dossier localisé **⑦**,
- Nouveau depuis un modèle de contenu **⑧**,
- Nouvelle diapositive (SlideMaker) **⑨**,
- Nouvelle URI (pages Web, flux vidéo live, ...) **⑩**,
- Nouvelle playlist de médias **⑪**,
- Nouveau playfolder (règles de jeu de répertoire) **⑫**,
- Nouveau fichier texte (.css, .csv, .htm, .html, .ics, .js, .json, .md, .mdp, .sdp, .srt, .tsv, .txt, .vtt, .xml) **⑬**,
- Nouveau calendrier **⑭**.



La vue des fichiers de la bibliothèque de médias de PlugnCast peut être accessible à travers un logiciel client WebDAV (explorateur de fichiers MS-Windows, BitKinex, CaroDAV, ...). Par exemple, sur le système MS-Windows, sous l'explorateur de fichiers, créer un nouveau lecteur réseau avec l'adresse https (ou http) de votre serveur PlugnCast suivi de /.plugncast . Une fois terminé, pointer sur le dossier .domains/<votre nom de domaine>/.domain-repository où <votre nom de domaine> est par exemple demo.plugncast.com . Vos fichiers du Référentiel de domaine sont alors accessibles directement depuis l'explorateur de fichiers MS-Windows. La modification des fichiers MS-Powerpoint peut se réaliser directement depuis ce lecteur réseau.

Importation de document multimédia

PlugnCast supporte de nombreux formats de documents multimédias (audio, vidéo, image, MS-Powerpoint, pdf,...). Pour ajouter un nouveau document multimédia dans le référentiel, cliquer sur le bouton Importer , puis choisir le fichier à importer depuis votre poste de travail. Plusieurs fichiers peuvent être sélectionnés simultanément.

- Les fichiers de données ne sont pas jouables directement mais peuvent s'avérer nécessaires pour qu'un média fonctionne correctement. Ils sont ainsi, soit insérés automatiquement par le média, soit c'est à l'utilisateur de l'ajouter en tant que fichier lié.
- Les sources de données peuvent être glissées/déposées dans la vue manifest d'un playout. Dans ce dernier cas, la ressource de données sera systématiquement téléchargée dans l'appareil sans être obligatoirement associée à une plage horaire. Cela peut par exemple être utile pour l'ajout permanent de polices de caractère dans un appareil.

2.3.2.1 Dossiers localisés

Un dossier localisé est un dossier spécial dont le nom des sous-répertoires est conditionné par le nom des valeurs d'une variable localisée .

Avant de créer un dossier localisé, il faut posséder une variable localisée avec des valeurs.

S'assurer qu'une variable localisée existe au préalable (ex: la variable city). Si besoin, se référer au chapitre § [Variables](#).

Au moment de la création du dossier localisé (ex: le dossier localisé city), choisir une des variables localisées existantes (ex: la variable city) (1).



Les noms des sous-dossiers sont automatiquement créés. Par exemple, dans la bibliothèque de variables , si la variable localisée city a pour valeurs London , Munich , Paris , les sous-dossiers avec le nom London , Munich , Paris sont créés automatiquement au niveau du dossier localisé city (2), identifié par un symbole \$0.



Aborder comme vous le souhaitez les sous-répertoires London , Munich , Paris avec des médias.

Un dossier localisé est généralement utilisé par un playfolder , qui en fonction de la variable présente dans l'appareil, joue le contenu du dossier approprié.

2.3.2.2 Widgets générés à partir de modèles de contenu

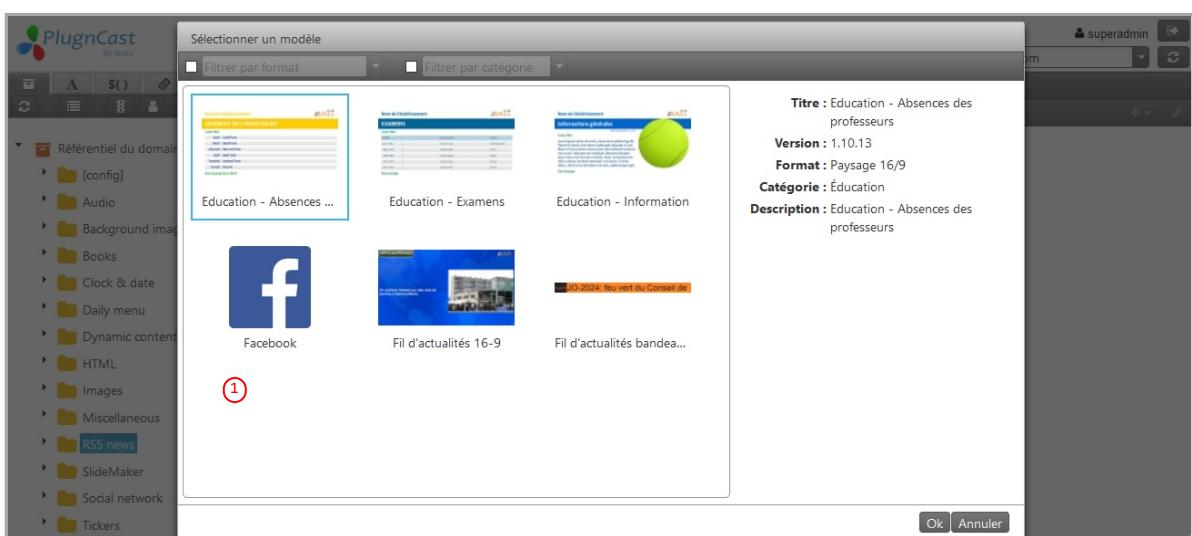
PlugnCast permet de créer des widgets à partir de modèles de contenus. Pour cela, sélectionner un répertoire, cliquer sur le bouton Nouveau puis sélectionner le bouton Nouveau depuis un modèle ①.



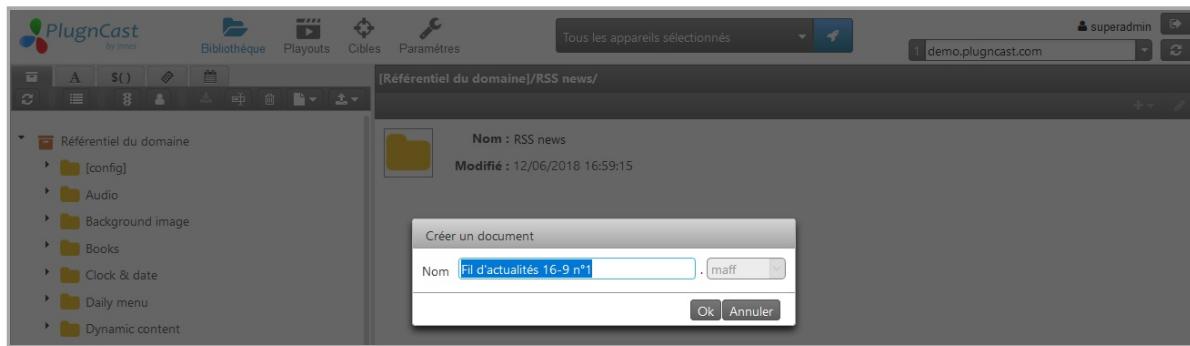
Les modèles de contenus ne sont pas installés par défaut. Pour plus d'information sur l'installation de modèles de contenus, se référer au chapitre § Configuration > Extensions.



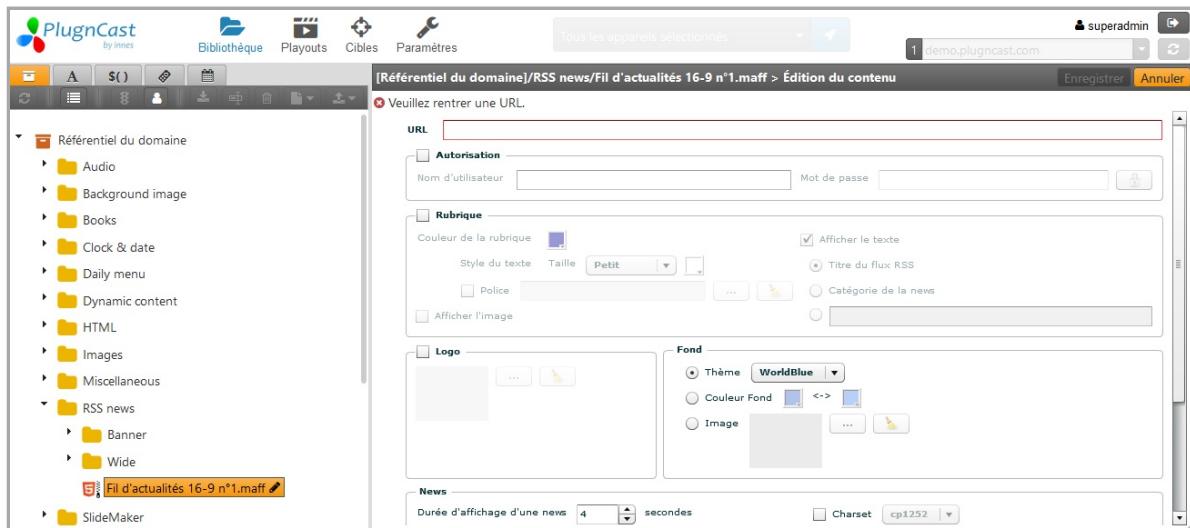
Une fois les modèles de contenus de votre choix installés, se présenter dans la vue Bibliothèque, sélectionner un répertoire de votre , et cliquer sur le bouton Nouveau puis sélectionner Nouveau depuis un modèle ①. Dans la fenêtre Sélectionner un modèle ①, sélectionner le modèle de contenu souhaité et valider.



Par exemple, sélectionner le modèle de contenu Fil d'actualités 16/9 et valider



Le média créé **Fil d'actualités 16-9 n°1** issu du modèle de contenu **Fil d'actualités 16-9** apparaît dans la bibliothèque en mode édition. Remplir le formulaire du média puis **Enregistrer** vos modifications.



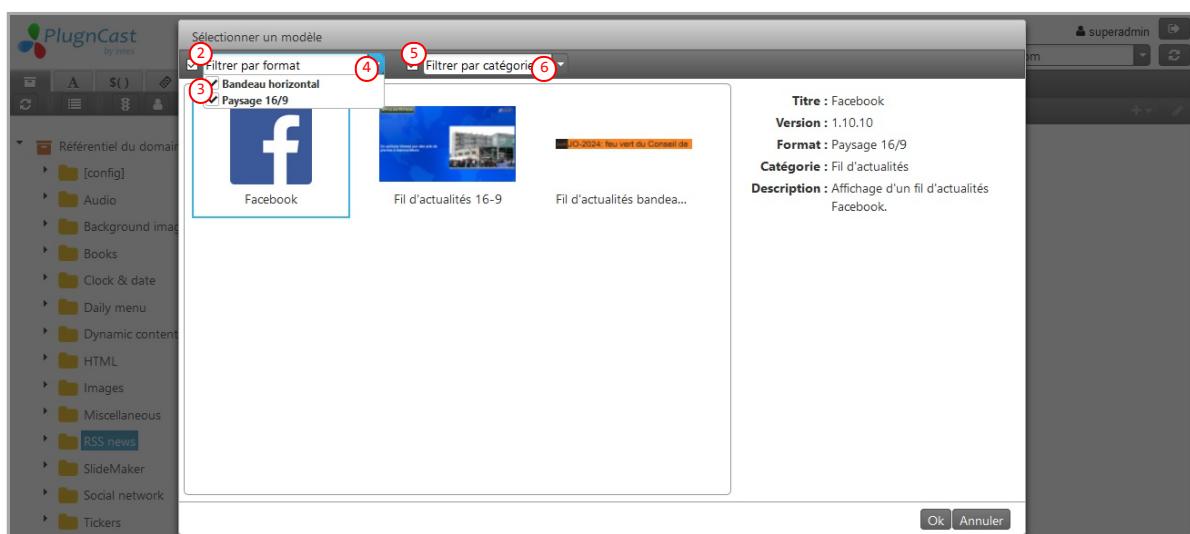
Dans le cas où de nombreux modèles de contenu sont installés, il est possible de réduire le nombre de modèles de contenu affichés en les filtrant par leur **catégorie** de modèle de contenu ou leur **format** de modèle de contenu. Pour cela,

- activer le **filtrage par format** (2) puis sélectionner les valeurs de **format** souhaitées (3) pour le filtrage au niveau des cases à cocher (**Bandeau horizontal** , **Paysage 16/9** , ...) grâce à la liste déroulante **format** (4)
- activer le **filtrage par catégorie** (5) puis sélectionner les valeurs de **catégorie** souhaitées pour le filtrage au niveau des cases à cocher (**Fil d'actualités** , **Education** , **Signalétique** , ...) grâce à la liste déroulante **catégorie** (6)

☞ Attention: sélectionner une valeur de filtrage en dehors de la case à cocher, permet bien de sélectionner la valeur en face de la case à cocher mais désélectionne toutes les autres valeurs.

☞ Les valeurs de filtrage sont persistantes après une déconnexion.

Sélectionner le modèle de contenu souhaité et valider.



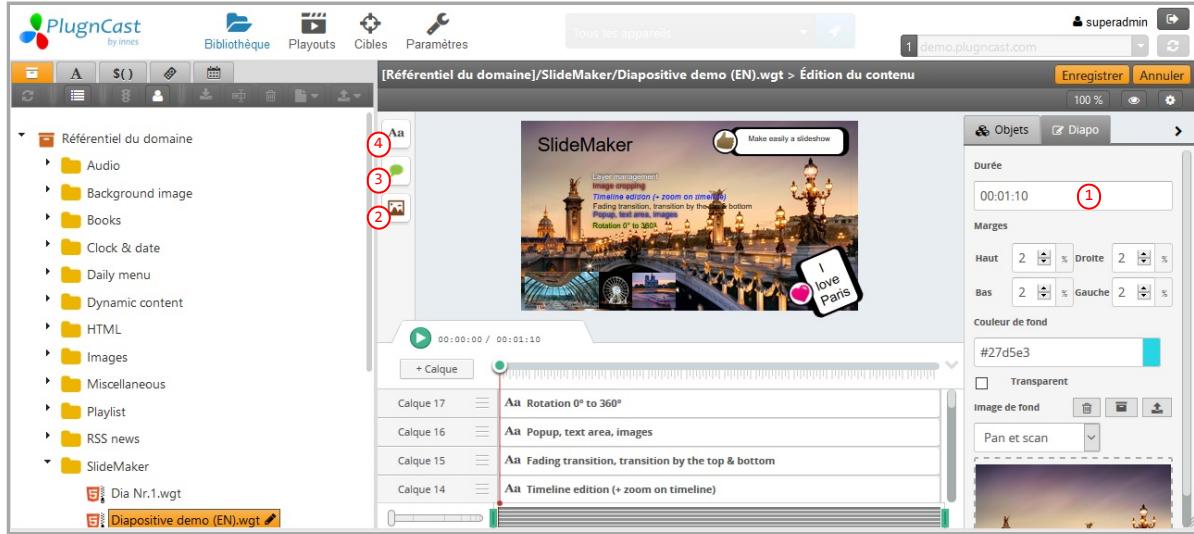
2.3.2.3 Widget SlideMaker

PlugnCast permet, grâce à son outil **SlideMaker**, de créer une diapositive au format WGT W3C, diaporama qui enchaîne l'affichage de médias en suivant une ligne de temps. La durée du diaporama est programmable (ainsi que celle des médias qui le compose) ①. Il est possible de zoomer sur une zone de la ligne de temps (timeline) afin de faire des ajustements de durée ou de démarrage plus fins. Le bouton play ► / pause ■ permet ensuite de visualiser le rendu (avec ou sans marge, avec ou sans zoom). Le gestionnaire de calques quant à lui permet de gérer la profondeur des différents plans. Les objets supportés dans l'outil **SlideMaker** sont:

- Les images ②,
- Les popups ③ (avec une vingtaine de modèles de bulles),
- Les zones de texte ④.

Les fonctions supportées sont notamment:

- La transition en fondu, la transition sortie vers le haut ou la transition sortie vers le bas ,
- La rotation des objets (au degré près),
- La possibilité de choisir les polices de caractères et leur mis en forme (type, taille, ombre, couleur).



⚠ Penser à sauvegarder votre projet **SlideMaker avant de quitter votre poste de travail. En effet la déconnexion automatique, en cas d'inactivité **PlugnCast** de plus de 30 minutes, annulera toutes vos modifications.**

2.3.2.4 URI

Les URI sont des raccourcis des médias réseau (pages Web, flux vidéo, télévision, IPTV, ...).

URL d'une page Web

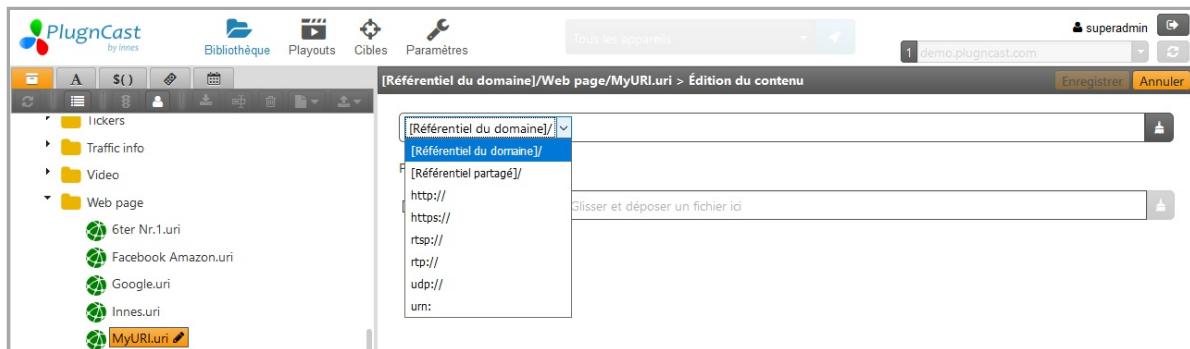
Pour créer une URI vers une page Web, procéder de la façon suivante: Dans le volet Fichiers  , cliquer sur l'item  Nouvelle URI . Dans le champ Nom de la fenêtre Créer un fichier URI , donner un nom évocateur à l'URI de votre page Web puis valider.



Dans Éditeur du contenu , cliquer sur le lien ajouter un schéma .



Choisir un protocole parmi la liste des protocoles proposés (<http://> , <https://> , ...). Il sera ensuite permis de renseigner du texte libre pour compléter l'URL en survolant le schéma avec la souris.



Renseigner l'URL de la page (par exemple, <https://www.google.com>).





Le copier-coller est supporté. Le schéma de protocole `http(s)` est automatiquement résolu si l'URL copiée-collée en contient un.

L'URI peut contenir une variable créée dans `PlugnCast`, par exemple, `http://www.innes.pro/{$custom:Lang}/`. une fois conditionné par cette variable, elle peut jouer un contenu Web différent suivant la valeur de la variable. Par exemple:

- `http://www.innes.pro/fr/` ou
- `http://www.innes.pro/de/`

Il est possible de définir un média par défaut qui est joué dans le cas où l'URL ne peut être résolue (interruption réseau, câble débranché, ...)¹.

¹ non disponible dans la version actuelle de `PlugnCast`.

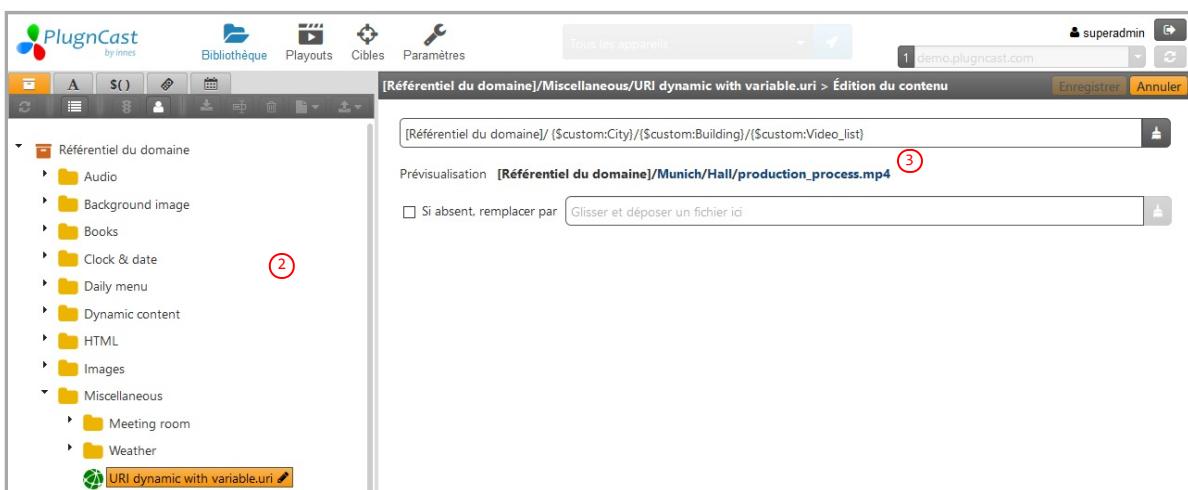
Raccourci vers un fichier

Le fichier pointé peut être hébergé sur votre serveur `PlugnCast` ou sur Internet.



Le fichier pointé par l'URI peut avoir un chemin qui peut contenir des variables. Par exemple, [Référentiel du domaine]/City/{\$custom:City}/{\$custom:filename} OU

`http://192.168.1.40/.frontals/.webdav/domaine.amilo/.medias/mediatheque/wgt/{$custom:City}/{date:date()}/production_process.mp4`.



Le raccourci est élaborée avec un simple glisser-déposer de ressources de la bibliothèque (2) vers l'onglet Editeur du contenu (3).

Il est possible de glisser-déposer :

- La racine du référentiel du domaine ,
- La racine du référentiel partagé ,
- Un dossier ,
- Un dossier localisé ,
- Des variables date et heure , personnalisée , OU info d'appareil .

Le contenu d'un raccourci de fichier doit forcément posséder une extension, donc :

- Soit elle se termine avec une variable de type `Nom de fichier` [^2].
- Soit elle se termine avec une variable localisée [^2]. Dans ce cas, l'ajout manuel d'une extension est requis parmi la liste d'extensions proposées (pour sélectionner une extension, survoler la dernière variable et cliquer sur `.*` (4))



2 La création d'une nouvelle variable peut être requise pour finaliser la création d'un raccourci de fichier.

Exemple : L'utilisation d'une variable localisée peut permettre par exemple de jouer avec une seule URI, plusieurs médias différents en fonction de la variable chargée sur les appareils.

La variable localisée `Building` contient 3 valeurs :

```
Hall  
Factory  
Warehouse
```

Le dossier `/video/List` contient 3 vidéos :

```
Video_Hall.mp4  
Video_Factory.mp4  
Video_Warehouse.mp4
```

Insérer le raccourci qui pointe sur `/Video>List/Video_{$custom:Building}.mp4` dans un événement de calendrier (playout). Affecter la valeur `Hall` de la variable `Building` à un premier appareil, `Factory` au deuxième appareil, `Warehouse` au troisième et publier. Chacun des appareils résout l'URI en fonction de sa variable et joue donc le seul média qui convient.

⚠ L'utilisation de variables `date` et `heure` dans les raccourcis requiert d'ajouter les dépendances médias qui devront être présentes au moment de la résolution du nom de fichier dans l'appareil. Pour cela, une fois l'URI créée, ajouter une métadonnée `Fichiers liés`, et ajouter les fichiers cibles par un simple glisser-déposer (par exemple, le fichier texte d'un texte défilant, les médias situés dans les répertoires `Hall`, `Building` & `WareHouse`).

■ Il est possible de déposer plusieurs variables dans une URI. Il est aussi possible de déplacer les variables entre elles au sein d'une URI par un simple glisser-déposer. Un caractère `/` est automatiquement inséré devant la variable lors de l'élaboration de l'URI à chaque fois qu'une nouvelle variable est déposée. Quand le chemin vers le fichier ou le nom de fichier ne peut-être résolu, il est affiché en orange (5).



URN DVB (TV TNT et satellite)

L'URI peut permettre aussi de créer un raccourci vers une chaîne de télévision (pour les possesseurs de carte tuner DVB-T). Dans la vue `Bibliothèque`, dans l'onglet fichier , sélectionner un répertoire, cliquer sur le bouton `Nouveau` puis sélectionner `Nouveau depuis un modèle` . Dans la fenêtre `Sélectionner un modèle`, choisir la Catégorie `TV`, puis sélectionner la chaîne de télévision souhaitée.

- Si votre bibliothèque de modèles de contenu est vide, se rendre sur le site support de INNES pour récupérer le dernier pack de modèles de contenus pour PlugnCast.
- Pour visualiser d'autres chaines DVB-T, créer une URI DVB-T manuellement en ajoutant un protocole `urn` et en respectant le formalisme suivant : `urn:innes:owl:digitaltv-receiver:1#channel-name("<channel_name>")`, où `<channel_name>` correspond à un des noms de la liste de services détectés par votre carte tuner DVB-T au moyen de l'interface Web de l'appareil (`Configuration > Extension > carte DVB`). Exemple : `urn:innes:owl:digitaltv-receiver:1#channel-name("France 2")`.

URI IPTV

Ce raccourci permet de définir un favori réseau pour jouer un flux vidéo en streaming. Si votre réseau d'entreprise est doté d'une réception IPTV multicast, il est possible de déclarer une source de réception UDP ou RTP au moyen des étapes suivantes. Dans la vue **Bibliothèque**, dans l'onglet **Fichiers**, sélectionner un répertoire, cliquer sur le bouton **Nouveau** puis sélectionner **Nouvelle URI**. Dans le champ **Nom** de la fenêtre **Créer un fichier URI** (1), donner un nom évocateur à votre flux multicast, ici *streaming réseau société* puis valider. Entrer l'URL (par exemple *udp://12.12.13.4:1234*). Pour modifier la durée d'affichage du flux par défaut, remplir la valeur **Durée** dans la feuille d'édition sur la droite.



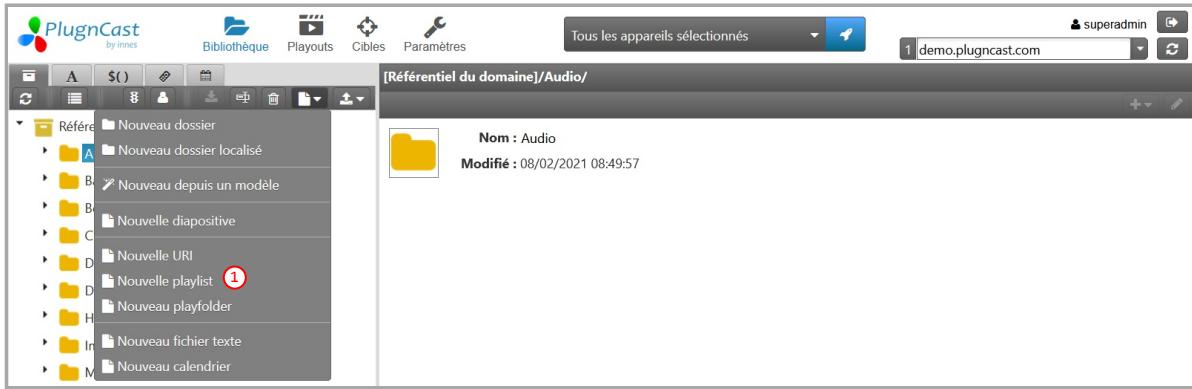
L'URI peut contenir une variable. Il est possible de définir un média par défaut qui est joué dans le cas où l'URL ne peut aboutir (interruption réseau, câble débranché, ...).

2.3.2.5 Playlists

Plugncast permet de créer des playlists au format `.playlist` dans la bibliothèque de médias.

☞ L'importation et la maintenance des playlists au format `.xspf` sont toujours supportées, mais par leur création au sein de la bibliothèque PlugnCast ne l'est plus. Le format XSPF est documenté sur www.xspf.org. La racine du dossier où se trouve les objets médias à jouer est décrite au moyen d'un `xml:base` (<http://www.w3.org/TR/xmlbase/>).

Sélectionner tout d'abord un dossier de la bibliothèque pour stocker votre playfolder (par exemple le répertoire `Audio`). Cliquer sur le bouton  Nouveau puis sélectionner  Nouvelle playlist **①**.



Contenus

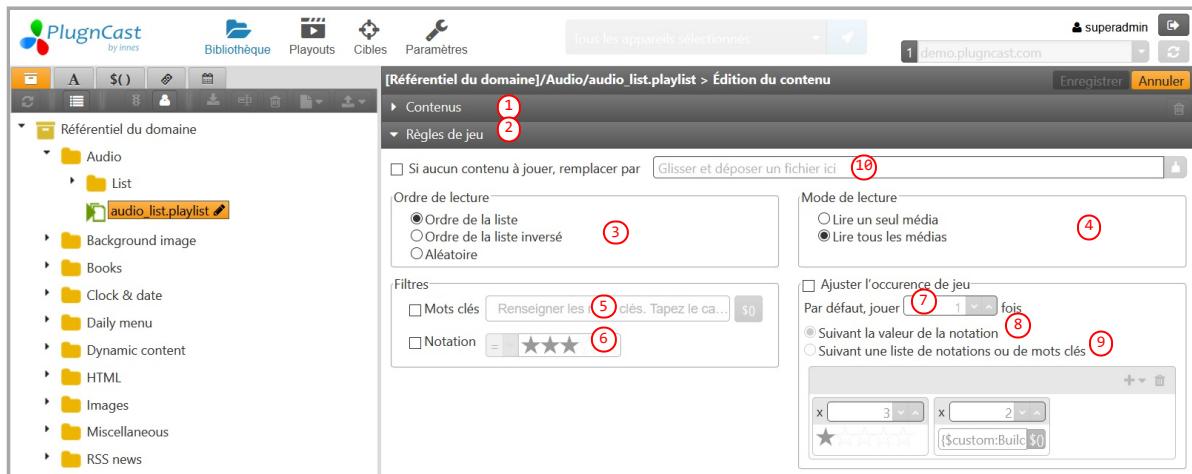
L'abondement de la playlist se fait ensuite par simple glisser-déposer depuis la bibliothèque de médias vers le volet Contenus **②**.



☞ Cliquer sur le bandeau du volet Contenus **①** OU Règles de jeu **②** pour réduire ou développer le volet.

Règles de jeu

Vous pouvez ensuite définir la règle de jeu des médias à l'intérieur de la playlist dans le volet Règles de jeu (2).



- **Ordre de la liste (3):**
 - Jouer les médias par ordre alphabétique, par ordre alphabétique inversé, ou de manière aléatoire,
 - **Mode de lecture (4):**
 - Lecture de tous les médias ou d'un seul,
 - **Filtres :**
 - permet de conditionner l'affichage des médias à travers un filtre dans la playlist :
 - Mot-clé¹ (5) permet de ne lire que les médias qui possèdent le mot-clé ou l'ensemble de mots-clés spécifiés.
 - Notation² (6) permet de ne lire que les médias qui possèdent une métadonnée notation:
 - égal (=), inférieur (<) ou supérieur (>) à une valeur de notation
 - valeurs possibles de la notation : de 1 à 5 étoiles
 - **Ajustement de l'occurrence du jeu :**
 - selon la valeur de la notation (8) permet de jouer:
 - 5 fois de suite les médias avec une note de 5 étoiles,
 - 4 fois de suite les médias avec une note de 4 étoiles,
 - 3 fois de suite les médias avec une note de 3 étoiles,
 - 2 fois de suite les médias avec une note de 2 étoiles,
 - 1 fois les médias avec une note de 1 étoile,
 - selon une liste de notations ou de mots-clés³ (9) permet de jouer:
 - <n1> fois de suite des médias avec une note de 5 étoiles,
 - <n2> fois de suite des médias avec une note de 4 étoiles,
 - <n3> fois de suite des médias avec une note de 3 étoiles,
 - <n4> fois de suite des médias avec une note de 2 étoiles,
 - <n5> fois de suite les médias avec un mot-clé 1,
 - <n6> fois de suite les médias avec un mot-clé 2 et une notation 2, ...
 - (7) Par défaut, ``jouer <n> fois : permet de jouer <n> fois de suite les médias ne possédant pas de notation.
 - **Cas aux limites:**
 - (10) Jouer un média alternatif lorsque la liste de lecture est vide.
- Il n'est pas conseillé de mélanger des médias audio et des médias visuels dans une même playlist. Il est préférable de créer des playlists dédiées aux médias audio et des playlists dédiées aux médias visuels.
- Le fond de la playlist est défini dans sa propriété de comportement lorsque la playlist est insérée dans une tranche horaire.
- ² Quand les deux filtres, par mot clé et par notation, sont activés, les médias à jouer doivent remplir les deux conditions. Quand plusieurs mots clés sont indiqués dans le filtre, toutes les valeurs de mots clés doivent être présents dans la métadonnée Mot clé d'un média pour qu'il puisse être joué.
- ³ Lorsque les deux occurrences du comportement de jeu peuvent être appliquées à un même média, par exemple deux fois et cinq fois, l'occurrence de jeu supérieure est choisie pour le comportement final du média.

2.3.2.6 Playfolders

Un playfolder permet de définir le jeu conditionnel du contenu d'un dossier (ses médias et ses sous-dossiers). Un playfolder est élaboré par un simple glisser-déposer d'un dossier de la bibliothèque vers le champs d'édition de l'onglet **Éditeur du contenu** à droite. Le chemin du répertoire pointé par le playfolder peut être :

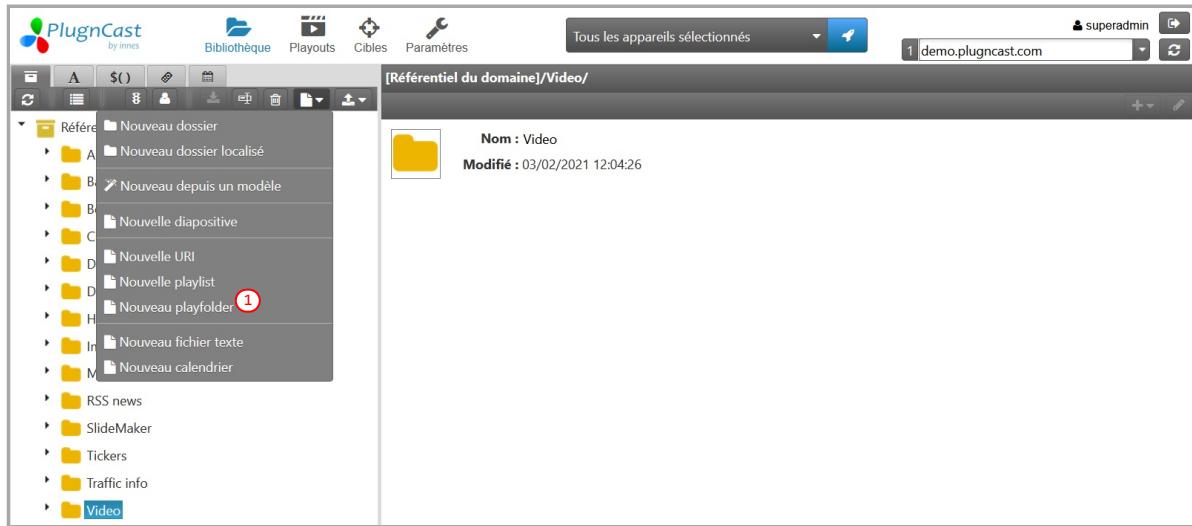
- Un dossier,
- Un dossier localisé.

Il est aussi possible d'ajouter au nom de dossier des variables ou du texte libre.

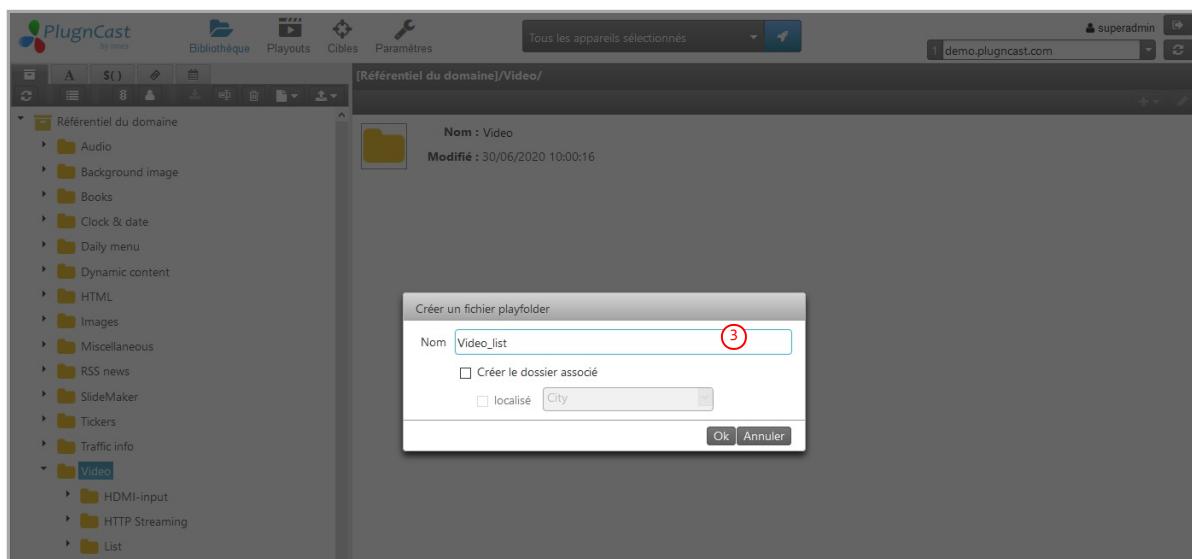
Playfolder de dossier

Par exemple, si le répertoire `/Video` contient des médias, il est possible de créer une règle de jeu qui me permettra de jouer le contenu de ce répertoire dans une plage horaire de calendrier.

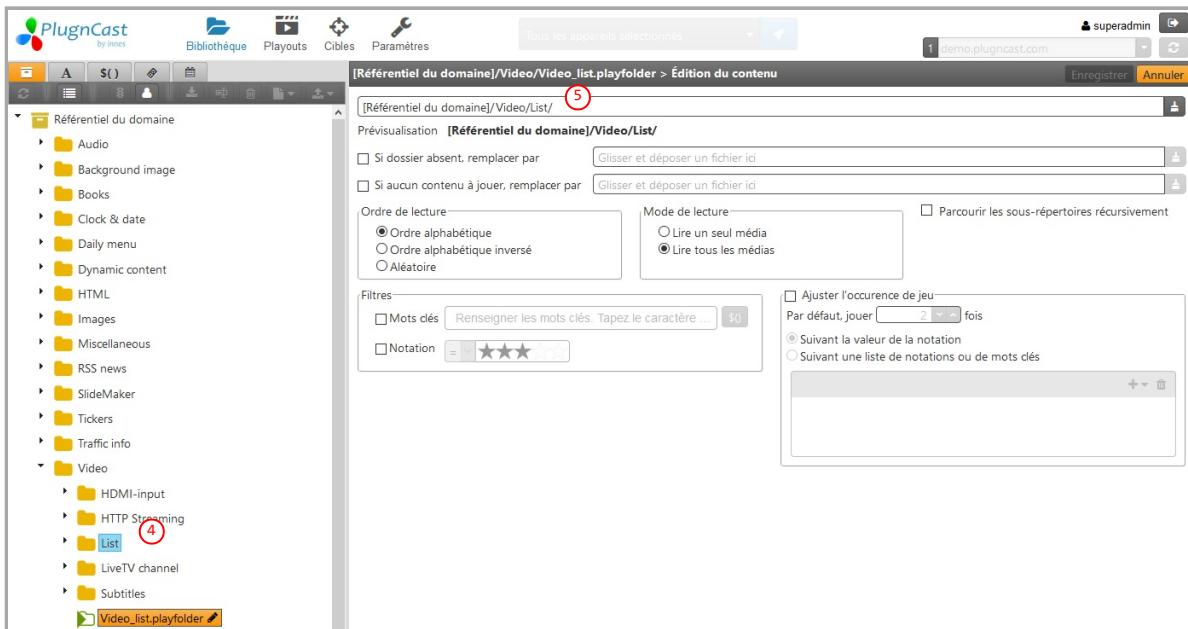
Selectionner tout d'abord un dossier de la bibliothèque, par exemple `Video/`. Cliquer sur le bouton Nouveau et cliquer sur Nouveau playfolder **①**.



Entrer un nom pour votre playfolder **②** par exemple `Video_list`.



Selectionner le répertoire `/Video/Video` **④** dans la bibliothèque et le glisser dans la zone d'édition du playfolder sur la droite **⑤**.



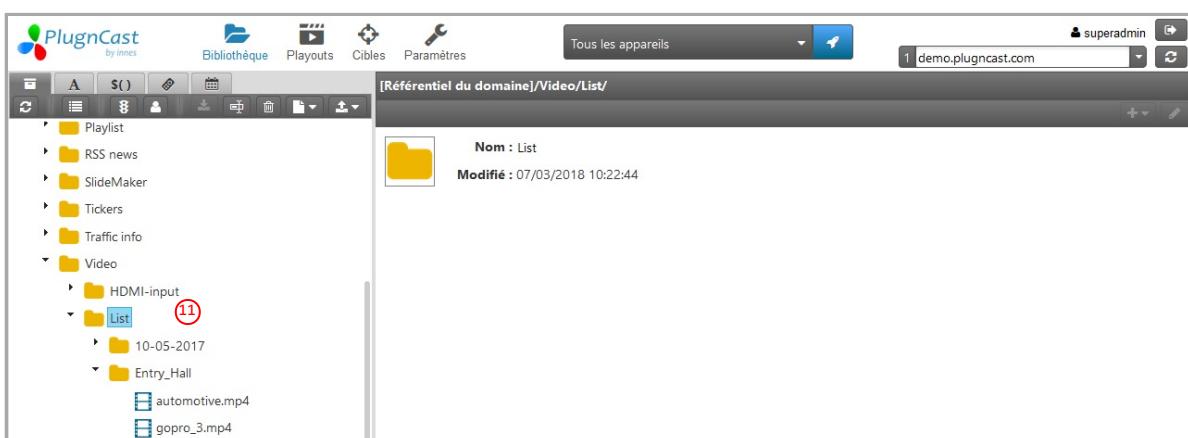
Votre playfolder est prêt à être inséré dans votre calendrier de diffusion.

Playfolder de dossier contenant des variables ou du texte libre

Il est possible de créer un playfolder plus évolué dont le chemin du répertoire pointé contient des variables. Ainsi au moment de l'élaboration du chemin du dossier, glisser des variables existantes. Par exemple, une variable localisée (ex: Building) (6) possède des valeurs (ex: Hall , Factory , Showroom et Warehouse) (7) Hall étant la valeur de prévisualisation pour aider à la visualisation du chemin créé avant publication (8).



Mon dossier /video>List/ contient plusieurs répertoires (11):



Pour pouvoir jouer le contenu du dossier /Video>List\Entry_Hall , il est possible de créer un playfolder video_list avec des variables et du texte libre.

Créer un playfolder puis dans son mode d'édition, au lieu de glisser-déposer un répertoire, aller dans un premier temps dans l'onglet variable **12** de la bibliothèque pour glisser-déposer les variables nécessaires (ex: Building) dans la zone d'édition du playfolder **13**.

Seules les variables personnalisées de type localisées peuvent être utilisées dans l'élaboration des playfolders, ainsi que les variables de type info d'appareil ou de type Date et heure .

Ensuite, pour insérer du texte libre derrière une variable à la place du caractère / , survoler la variable déposée (ici: Building), et cliquer sur **Editer**

Puis entrer le préfixe de votre répertoire (ici: /Entry_). Cliquer en dehors de la zone pour valider votre texte libre.

Dans l'environnement Cibles , ne pas oublier d'affecter les valeurs de vos variables dans vos appareils.

Il est aussi possible d'utiliser des variables Date et heure OU Info d'appareil .

Playfolder de dossier localisé

Il est possible de créer un playfolder plus évolué dont le chemin du répertoire pointé contient un dossier localisé conditionné par une variable (par exemple `city`).

The screenshot shows the PlugnCast software interface. On the left, there's a sidebar with various categories like 'Personnalisée', 'Building', 'City', 'Hemisphere', 'Import_loc', 'Lang', and 'MeetingRoom'. The 'City' item is selected. The main panel is titled 'Personnalisée > City' and shows a table of values:

Valeur	Libellé
London	LDN
Munich	MUC
Paris	PRS

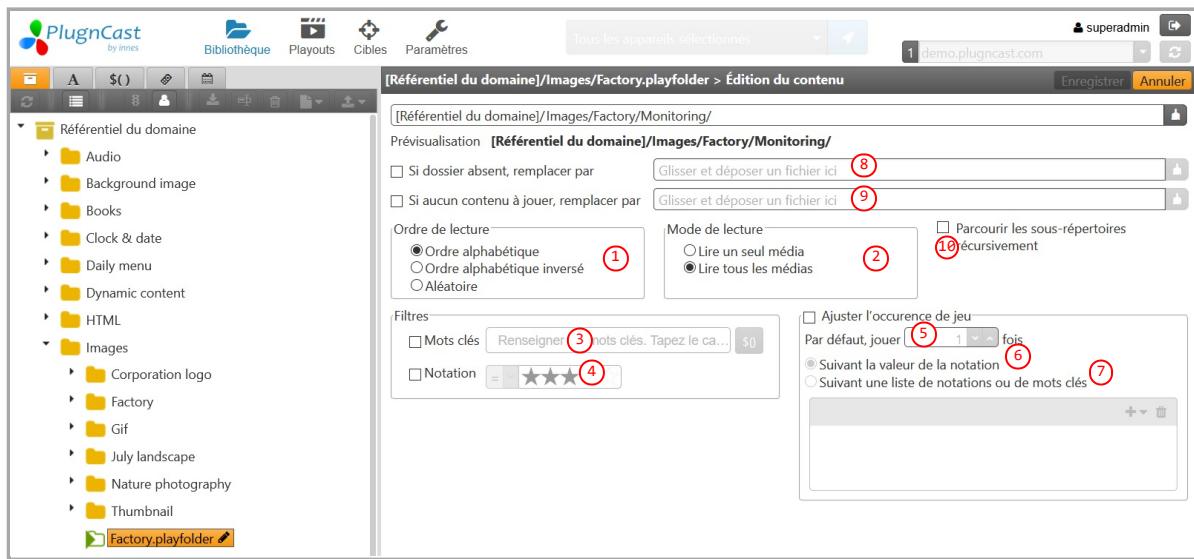
Si votre dossier localisé n'existe pas encore, une option (15) permet, lors de la création du playfolder, de le créer automatiquement en choisissant une variable (16) de votre choix.



Si votre dossier localisé existe, sélectionnez-le et glissez-le dans l'écran d'édition du playfolder comme un dossier standard.

The screenshot shows the PlugnCast library. On the left, there's a tree view of folders: 'Référentiel du domaine' contains 'Audio', 'Background image', 'Books', 'Clock & date', 'Daily menu', 'Dynamic content' (which contains 'City' with sub-folders 'London', 'Munich', 'Paris'), and 'City.playfolder'. The right panel shows the details for 'City.playfolder':
- Nom : City.playfolder
- Taille : 275.00 octet
- Modifié : 04/02/2021 14:16:03
- Indexé : Oui
- URI : [Référentiel du domaine]/Dynamic content/City/...
There's also a thumbnail image of a bridge at night.

Critère de jeu de votre playfolder



Il est possible de définir les critères de jeu de votre playfolder:

- **Ordre de lecture** (1):
 - Jouer les médias dans le sens alphabétique, dans le sens inverse ou de manière aléatoire,
- **Mode de lecture** (2):
 - Jouer tous les médias ou un seul média du répertoire,
- **Parcourir les sous-répertoires récursivement** (10):
 - Jouer ou pas le contenu des sous-répertoires,
- **Filtres** : permet de conditionner l'affichage des médias par le biais d'un filtre du playfolder:
 - Mot clés¹ (3): Jouer uniquement les médias qui possèdent le mot-clé ou la série de mots-clés indiqués.
 - Notation² (4): Jouer uniquement les médias qui possèdent une métadonnée notation:
 - égale (=), inférieure (<) ou supérieure (>) à une valeur de notations,
 - valeurs possible de notation : de 1 à 5 étoiles
- **Ajuster l'occurrence de jeu** :
 - Suivant la valeur de notation (6) permet de jouer:
 - 5 fois de suite les médias ayant une notation 5 étoiles,
 - 4 fois de suite les médias ayant une notation 4 étoiles,
 - 3 fois de suite les médias ayant une notation 3 étoiles,
 - 2 fois de suite les médias ayant une notation 2 étoiles,
 - 1 fois les médias ayant une notation 1 étoile,
 - Suivant une liste de notations ou de mots clés³ (7) permet de jouer:
 - <n1> fois de suite les médias ayant une notation 5 étoiles,
 - <n2> fois de suite les médias ayant une notation 4 étoiles,
 - <n3> fois de suite les médias ayant une notation 3 étoiles,
 - <n4> fois de suite les médias ayant une notation 2 étoiles,
 - <n5> fois les médias ayant un mot clé 1,
 - <n6> fois les médias ayant un mot clé 2 et une notation 2, ...
 - (5) Par défaut, jouer fois permet de jouer:
 - <n> fois de suite les médias n'ayant pas de règles particulières.
- **Cas aux limites**:
 - (8) Jouer un média alternatif quand le répertoire est introuvable,
 - (9) Jouer un média alternatif quand le répertoire est vide.

⚠ Au sein du formulaire du playfolder, si le chemin vers le répertoire ne contient pas de variable, ce répertoire doit absolument exister afin que les appareils puissent télécharger le contenu.

⚠ Au sein du formulaire du playfolder, le média alternatif quand le répertoire est introuvable ne fonctionne que si le chemin vers le répertoire contient une variable et si une valeur quelconque de variable de ce type est définie pour cet appareil.

¹260 caractères maximum par mot clé. Les majuscules des Mots clés sont transformées en minuscule. La règle de filtrage peut être aussi faite par une variable `{\$custom:<filename>}, {\$custom:<Localized>}, {\$custom:<text>} or {\$deviceInfo:<field1..5>}`³, {\$deviceInfo:<uuid>}, {\$deviceInfo:<mac>} ou {\$deviceInfo:<hostname>} ce qui permet à chaque appareil de jouer le sous-ensemble de média possédant une valeur ou un ensemble de valeur d'un mot clé si ces valeurs de mots clés sont toutes bien affectées à votre appareil. Le filtrage de Mots clés par nom de variable ne supporte pas les valeurs de mot clé contenant le caractère ;.

☞ Le caractère ", " n'est pas pris en charge dans les métadonnées mots-clés des médias de type JPG.

☞ Les variables {\$deviceInfo:<field1..5>} ne sont pas supportées sur les moniteurs Samsung et les moniteurs LG.

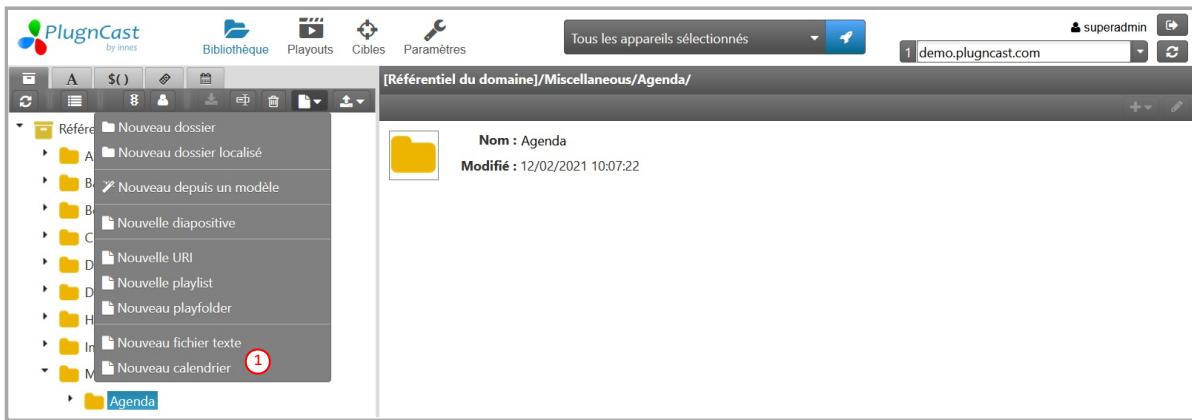
² Quand les deux filtres, par mot clé et par notation, sont activés, les médias à jouer doivent remplir les deux conditions. Quand plusieurs mots clés sont indiqués dans le filtre, toutes les valeurs de mots clés doivent être présents dans la métadonnée Mot clé d'un média pour qu'il puisse être joué.

³ Lorsque les deux occurrences du comportement de jeu peuvent être appliquées à un même média, par exemple deux fois et cinq fois, l'occurrence de jeu supérieure est choisie pour le comportement final du média.

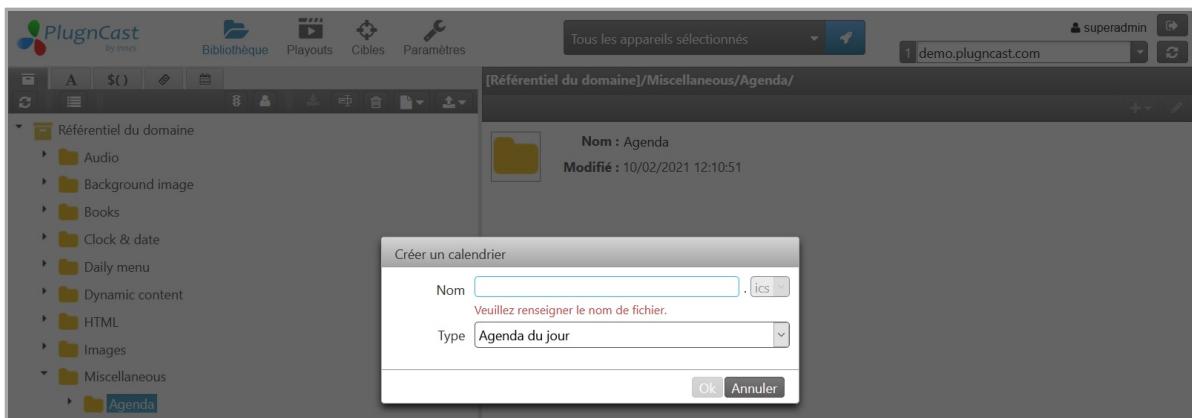
2.3.2.7 Calendrier

Plugncast permet de créer des ressources de calendrier au format .ics et de les abonner avec un ou plusieurs événements grâce à un formulaire dédié.

Créer un répertoire, par exemple Agenda et le sélectionner. Cliquer sur le bouton **Nouveau** puis sélectionner **Nouveau calendrier** (1).



Entrer un label de nom de fichier pour votre calendrier.



Dans le formulaire, remplir les attributs de votre événement:

- libellé de l' Évènement ,
- date,
- heure de début,
- heure de fin,
- lieu ,
- description ,
- organisateur ,
- participants ,
- Image : permet d'attacher une image à chacun de vos événements.

Il est possible d'anticiper l'affichage d'un événement futur en utilisant l'option **Traiter l'événement** :

- **Dès le début de la journée** : l'événement est affiché à 00:00:00, le jour même de l'événement,
- **Depuis son début** : l'événement est affiché dès qu'il commence,
- **<x> j <y> h <z> m avant son début** : l'événement est affiché <x> j <y> h <z> m avant qu'il ne commence.

Avec la même option, il est possible de faire en sorte que l'affichage d'un événement persiste même lorsqu'il est terminé:

- **Jusqu'à la fin de la journée** : l'événement est affiché jusqu'à 23:59:59, le jour de l'événement,
- **Jusqu'à sa fin** : l'événement est affiché tant qu'il n'est pas terminé,
- **<x> d <y> h <z> m après sa fin** : l'événement peut être affiché jusqu'à <x> d <y> h <z> m après qu'il soit terminé.

The screenshot shows the PlugnCast software interface. On the left, there is a sidebar with a tree view of content categories: Référentiel du domaine, Audio, Background image, Books, Calendar, Clock & date, Daily menu, Dynamic content, HTML, image_remote, Images, Miscellaneous, Agenda (with a file named agenda.ics), RSS news, SlideMaker, and Tickers. The 'agenda.ics' file is selected. At the top right, there are tabs for 'superadmin' and 'Enregistrer' (Save) / 'Annuler' (Cancel). A red circle labeled '2' is over the 'Enregistrer' button. A red circle labeled '3' is over the trash can icon in the top right corner of the main window.

[Référentiel du domaine]/Miscellaneous/Agenda/agenda.ics

Le 29/06/2021 de 09 h 00 m à 12 h 00 m Toute la journée

Évènement

Lieu

Description

Organisateur

Participants

Image 

Traiter l'évènement

Dès le début de la journée Jusqu'à la fin de journée

Depuis son début Jusqu'à sa fin

0 j 0 h 15 m avant son début 0 j 0 h 15 m après sa fin

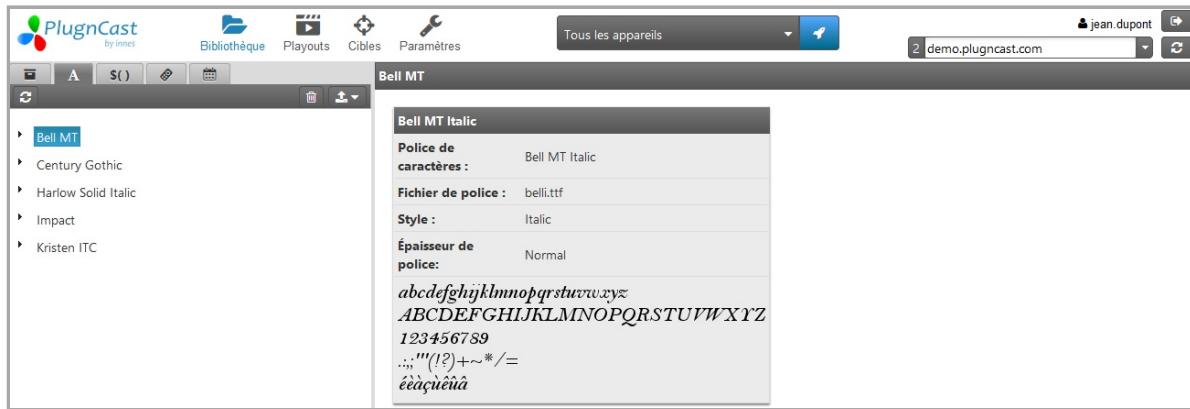
Ajouter autant d'évènement que nécessaire avec le bouton **créer un évènement +** (2).

Utiliser le bouton **Supprimer les événements passés** (3) pour effacer les événements passés du fichier de calendrier **.ics**.

Vous pouvez utiliser ce calendrier dans différents modèles de contenu. Pour plus d'informations, contacter support@innes.pro.

2.3.2.8 Polices de caractère

Le volet des polices de caractères permet de gérer et visualiser les polices de caractères qui peuvent être utilisées par les médias de PlugnCast . Cela permet d'ajouter par exemple une police spécifique quand elle fait partie des dépendances d'un média et non embarqué dans le média.



Appuyer sur le bouton Importer pour ajouter de nouvelles polices.

Il est possible de sélectionner plusieurs polices d'un seul coup. Les polices de caractères peuvent provenir de fichiers externes ou provenir du système d'exploitation hébergeant le logiciel PlugnCast .

2.3.2.9 Ontologies de périphérique

Les ontologies ¹ de périphérique permettent d'utiliser les périphériques (contrôle, commande) pouvant interagir avec l'appareil au sein d'une plage horaire, par exemple :

- Une télécommande infrarouge,
- Une caméra,
- Un clavier,
- Une gâche,
- Une tablette de commandes,
- un détecteur de présence, ...

Les ontologies sont caractérisées par un fichier rdf au format owl (<http://fr.wikipedia.org/wiki/WebOntologyLanguage>). Elles utilisent la device API HTML5 de l'OS intégré dans le média player. Elles peuvent être utilisées dans `PlugnCast` pour décrire le déclenchement d'événements de jeu (utilisation avancée).

¹ Non supporté dans la version actuelle de `PlugnCast`.

2.3.3 Plages horaires

Le volet des événements horaires de bibliothèque permet de gérer des plages horaires et des alarmes horaires .



Plages horaires (Calendriers journaliers)

Une plage horaire permet de définir une consigne qui peut être utilisée pour la mise en veille régulière des écrans (ex: tous les jours de 20h00 à 6h00).



- Si l'heure de fin est inférieure à l'heure de début, l'heure de fin sera prise en compte le lendemain

Alarmes horaires (ToDo)

Une alarme horaire permettant de définir une consigne régulière qui peut être utilisée pour le redémarrage des appareils (ex: tous les jours à 5h00).

2.3.4 Variables

Le volet des variables permet de gérer les variables (création de variables, ajout, modification et suppression de valeurs de variables).

Les variables peuvent être utilisées dans de nombreuses fonctionnalités de PlugnCast :

- Création de groupe d'appareils liés à un ou plusieurs critères (géographiques, organisationnels, fonctionnels),
- Création de règles de diffusions variables dans des URI ou Playfolder,
- Champs variables dans une page HTML.

Elles sont réparties en plusieurs catégories :

- Personnalisée : créée puis affectée au besoin par un utilisateur à un (ou plusieurs) appareil(s),
- Info d'appareil : variables disponibles à tout instant dans tout appareil Gekkota,
- Date et heure : bibliothèque de variables prédéfinies permettant de gérer des noms de médias ou de dossiers contenant des notions de date.

L'utilisateur peut définir pour chaque variable (personnalisée ou info d'appareil):

- Une valeur de référence , ce qui permet de changer facilement la valeur de référence des appareils de tout un parc,
- Une valeur de prévisualisation , qui est utilisée pour visualiser les chemins et le nom de votre média quand il est édité, ou pour visualiser votre média en prévisualisation unitaire.

 L'utilisation de variables Date et heure dans un Playfolder ou dans une URI peut requérir d'ajouter manuellement des fichiers liés à votre média avant de publier.

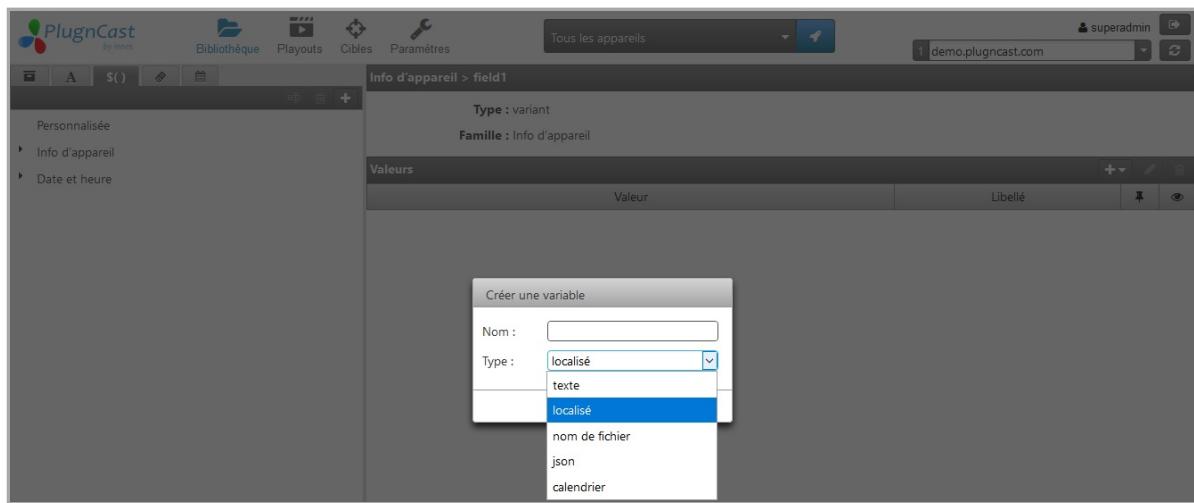
2.3.4.1 Variable personnalisée

Pour créer une variable personnalisée (ou `custom`), ouvrir le volet Variables et fonctions de la vue Bibliothèque et sélectionner le menu Personnalisée . Puis cliquer sur le bouton Ajouter une variable .



Les variables personnalisées (ou `custom`) peuvent être de plusieurs types:

- `{f}` Nom de fichier ,
- `{l}` Localisé ,
- `{t}` Texte ,
- `{c}` Calendrier ,
- `{o}` Json .



✓ nom de fichier

Par exemple:

Nom de variable	Video_list
Valeur(s)	production_process.mp4

✓ localisé

Ce type de variable peut être utilisé dans deux types de configuration. Équivalent à un type chaîne de caractère (un peu plus évolué), elle peut être utilisée dans l'élaboration des URI, playfolders, et playlists pour définir par exemple un nom de dossier. Elle peut aussi être utilisée dans les dossiers localisés. En effet, quand on abonde une variable localisée avec une nouvelle valeur, PlugnCast rajoute automatiquement un sous-dossier du nom de la nouvelle valeur à tous les dossiers localisés pointant sur cette variable.

Par exemple:

Nom de variable	City
Valeur	London , Munich , Paris

Pour les variables de type `localisé`, il est possible d'importer des valeurs à partir d'un fichier csv avec le format:

```
<csv_variable_valeur1>,<csv_variable_valeur1_label>
<csv_variable_valeur2>,<csv_variable_valeur2_label>
```

Par exemple:

```
Paris,PRS
London,LDN
Berlin,MCH
Madrid,MDD
```

⚠ S'il n'est pas créé depuis le logiciel MS-Excel, pensez à avoir un fichier `csv` au format `UTF8`.

✓ `texte`

De type chaîne de caractère

✓ `calendrier`

Une variable de type `Calendrier` permet de définir une période calendaire.

✓ `json`

De syntaxe JSON, une variable JSON peut être utilisée par exemples:

- dans le widget `MeetingRoom`, dédié à l'affichage de réunions, pour définir l'emplacement des pictogrammes de signalisation et le nom du calendrier,
- dans d'autres widget pour définir des plages horaires d'ouverture
- autres, ...

Nom de variable	CalendarUI
Valeur(s)	{"calendars":[{"id":"all_rooms"}],"locations":[{"resource":"ShowRoom","sign1":"MR/picto/escalatorDown.png"}]}

Pour les variables de type `json`, il est possible d'importer des valeurs à partir d'un fichier json avec le format:

```
{  
    "<json_variable_valeur1_label>":<json_variable_valeur1>,  
    "<json_variable_valeur2_label>":<json_variable_valeur2>  
}
```

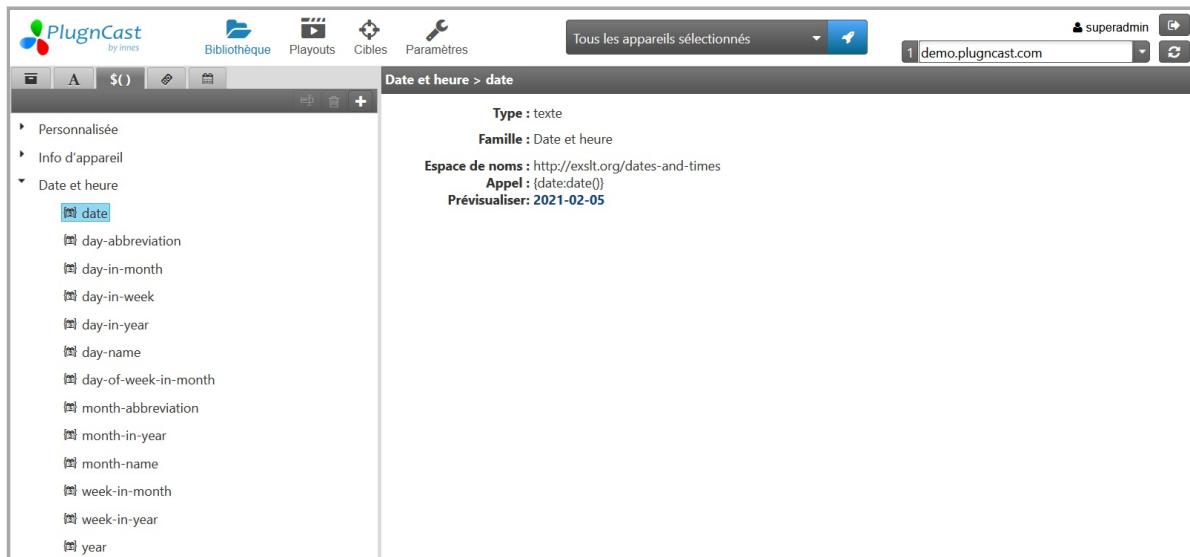
⚠ Les variables de type `texte`, `json` et `calendrier` ne peuvent pas être utilisées dans la formation d'`URI`, `playfolder` ou `playlist`

⚠ Dans le contexte de groupe par variable et dans le cas d'une suppression d'une variable, le groupe par variable est amputé de la variable en question. Même si la variable est restaurée avec le même nom, le groupe par variable ne peut la reprendre en compte automatiquement. Il faut donc pour cela rééditer les groupes impactés.

⚠ Dans les versions 3.10.51 et inférieures, dans le contexte de groupe par variable et dans le cas d'une suppression d'une variable, il n'est plus possible d'éditer les groupes dépendants de cette variable, il faut donc le cas échéant les supprimer et les recréer.

2.3.4.2 Variable Date et heure

Pour créer une variable Date et heure , ouvrir le volet Variables et fonctions de la vue Bibliothèque et sélectionner le menu Date et heure .



Nom de la variable	Valeur renvoyée	Format	Exemple de valeur
date:date	date courante	AAAA-MM-JJ	2009-11-05
date:day-abbreviation	nom du jour abrégé	Trois caractères en anglais, le premier en majuscule, les deux autres en minuscule	Mon, Tue, Wed, Thu, Fri
date:day-in-month	numéro du jour dans le mois	date du jour	pour le 5 novembre : 5
date:day-in-week	numéro du jour dans la semaine	numéro du jour de la semaine de 1 pour dimanche à 7 pour samedi	Pour les mercredis : 4
date:day-in-year	numéro du jour dans l'année	chiffre compris entre 1 et 365	309
date:day-name	nom du jour	jour en anglais, commençant par une majuscule	Monday
date:day-of-week-in-month	numéro du jour dans la semaine (qui sera répété dans tout le mois)	numéro du jour de la semaine de 1 pour dimanche à 7 pour samedi	pour tous les lundis du mois, saisir 2
date:month-abbreviation	nom du mois abrégé	trois caractères en anglais, le premier en majuscule, les deux autres en minuscule	Nov
date:month-in-year	numéro du mois courant	numéro correspondant à un mois	pour octobre : 10
date:month-name	nom du mois en entier	nom du mois en anglais	October
date:week-in-month	numéro de la semaine dans le mois courant	chiffre compris entre 1 et 4	2
date:week-in-year	numéro de la semaine dans l'année	chiffre compris entre 1 et 53	46
date:year	année courante	Format AAAA	2018

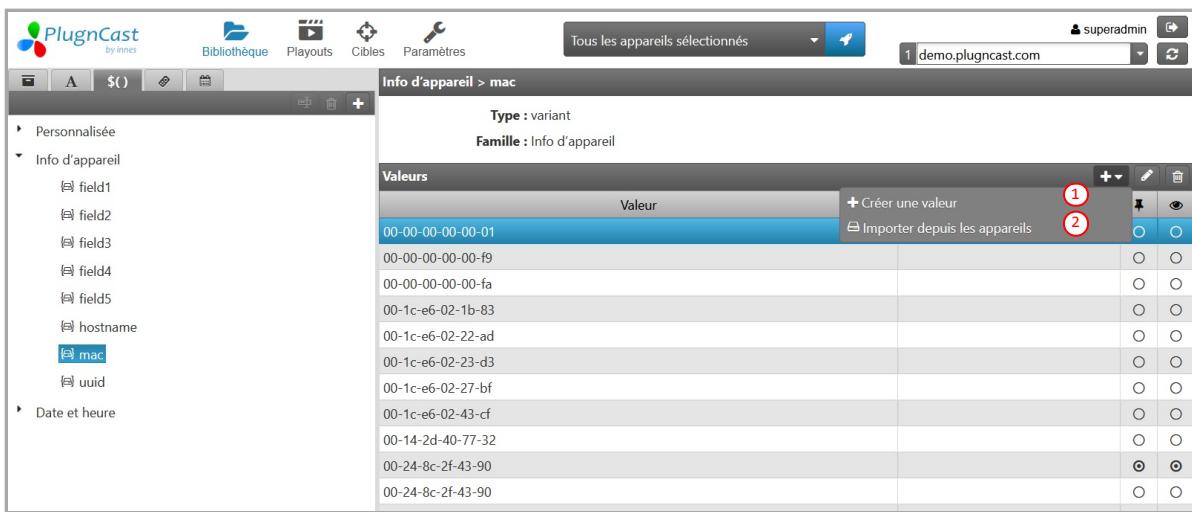
Si PlugnCast est installé sur un OS Windows (64 bits), utiliser plusieurs variables Date et heure dans une même URI (ou playfolder) requiert de devoir séparer les deux variables Date et Heure avec un caractère slash dans le chemin sinon elle ne peuvent fonctionner dû à une erreur renournée par Windows. Ce problème n'existe pas avec PlugnCast SAAS.

2.3.4.3 Variables Information d'appareil

Pour créer une variable `Info d'appareil`, ouvrir le volet `Variables et fonctions` de la vue `Bibliothèque` et sélectionner le menu `Info d'appareil`. Appuyer sur le menu `+` puis cliquer sur l'item `Créer une valeur` (1).

Nom de la variable	Valeur renvoyée	Exemples de valeurs
<code>field[1..5]</code>	La valeur doit correspondre à une valeur enregistrée dans l'appareil, par le biais de son interface Web des appareils ¹	<i>Paris-rd, Ground-floor, ...</i>
<code>hostname</code>	La valeur doit correspondre au hostname d'un appareil ¹ enregistré, conforme à la RFC 952.	<i>totem-hall, comm-hall, ...</i>
<code>mac</code>	La valeur doit correspondre à l'adresse MAC d'un appareil enregistré.	<i>00-1c-e6-02-22-ad, ...</i>
<code>uuid</code>	La valeur doit correspondre à l'UUID d'un appareil enregistré.	<i>05b0001b-0000-0000-0000-001ce60222ad, ...</i>

Il est possible pour chacunes des variables `Info d'appareil` de récupérer toutes les valeurs de variables déployées sur les appareils enregistrés à ce frontal. Par exemple, pour récupérer toutes les adresses MAC des appareils enregistrés sur votre serveur, sélectionner la variable `mac`, puis `Importer depuis les appareils` (2).



¹ Supporté sur les appareils Gekkota OS G3 et Gekkota OS G4 uniquement.

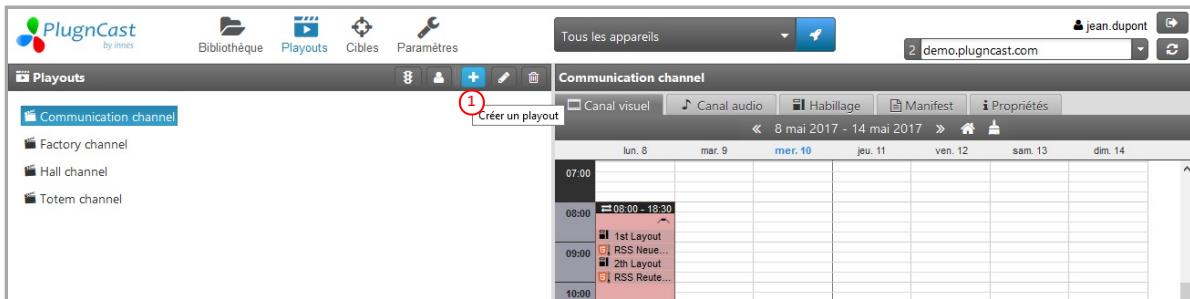
2.4 Playout

Le **Playout** est un contexte de diffusion. Il contient:

- Soit un seul canal: il peut être alors **audio OU visuel OU audio-visuel**,
- Soit deux canaux: un **canal audio** et un **canal visuel**.

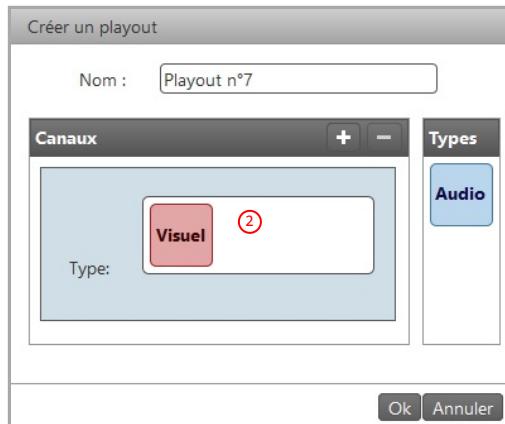
Chaque canal possède un calendrier hebdomadaire indépendant qui peut contenir une ou plusieurs plages horaires. Chaque plage horaire est chargée de jouer une liste de médias programmés.

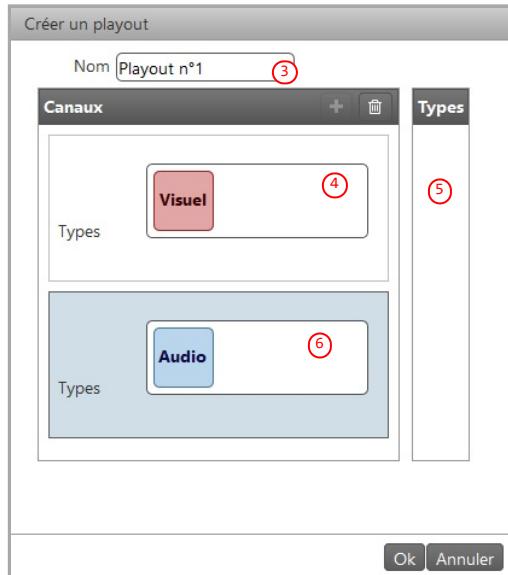
Dans l'interface **Playouts**, afin de créer un nouveau contexte de diffusion (playout), cliquer sur le bouton **Ajouter +** (1).



Choisir un **Nom** pour votre nouveau playout. PlugnCast permet ensuite 4 possibilités :

- Crédation d'un **playout avec un canal Visuel**: Le playout ne contiendra qu'un seul calendrier. Il ne permet pas de jouer autre chose que des médias visuels. L'audio éventuellement inclus dans des médias audio-vidéo ne sera pas joué. Par défaut, le type de playout créé par PlugnCast contient seulement un **canal Visuel** (2).
- Crédation d'un **playout avec un canal Audio**: Le playout ne contiendra qu'un seul calendrier. Il ne permet pas d'insérer et donc jouer autre chose que des média audio (mp3, wma, ...).
- Crédation d'un **playout avec un canal Audio-Visuel**: Le playout ne contiendra qu'un seul calendrier. Il ne permet pas d'insérer autre chose que des médias visuels mais l'audio contenu dans des médias audio-vidéo sera joué. Il sera possible d'ajouter une zone audio dans l'habillage pour jouer un fond sonore en parallèle du calendrier principale.
- Crédation d'un **playout constitué d'un canal Visuel et d'un canal Audio**: Chaque canal possèdera son propre calendrier, un pour les médias visuel, un pour les médias audio.



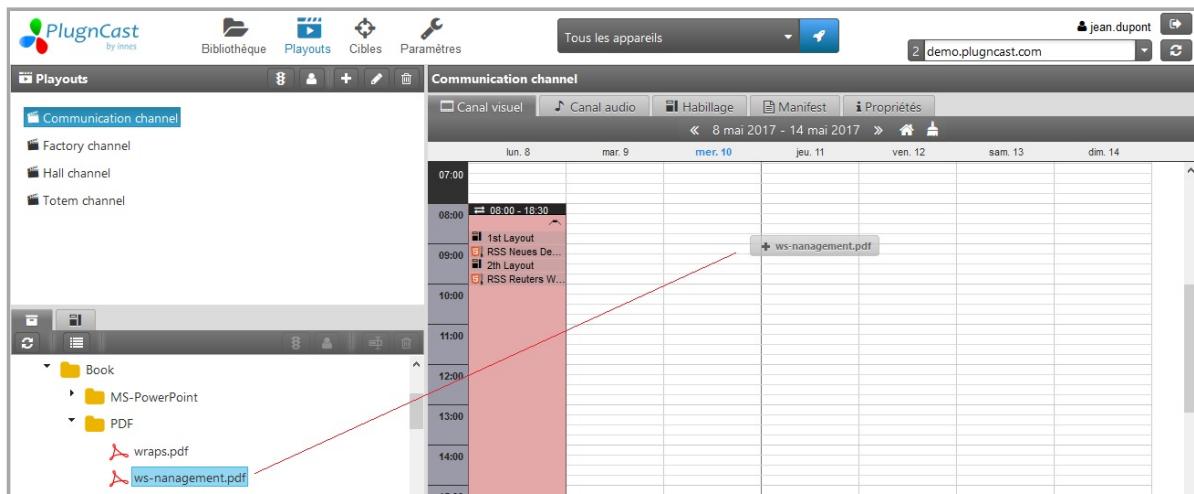


Edition des attributs d'un playout

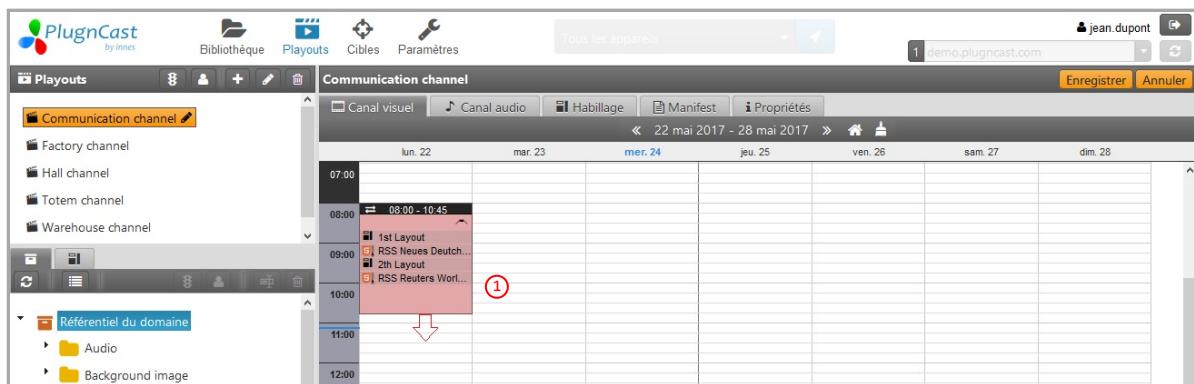
- Pour donner un nom au playout, taper un libellé dans le champs Nom **(3)**.
- Pour constituer un playout contenant un canal Visuel et un canal Audio , une fois le canal Visuel en place, cliquer sur le bouton Ajouter un canal **(4)**, puis faire un glisser-déposer du pictogramme Audio depuis le réservoir Types **(5)** vers le panneau de gauche **(6)**.
- Pour transformer un playout Visuel en playout Audio-Visuel , faire un glisser-déposer du pictogramme Audio à partir du réservoir Types vers le panneau de droite contenant déjà le pictogramme Visuel ,
- Pour transformer un playout Visuel en playout Audio , glisser-déposer le pictogramme Audio du réservoir Types vers le panneau Type contenant déjà le pictogramme Visuel , puis glisser-déposer le pictogramme Visuel du panneau Type vers le réservoir Types à droite.

2.4.1 Calendrier

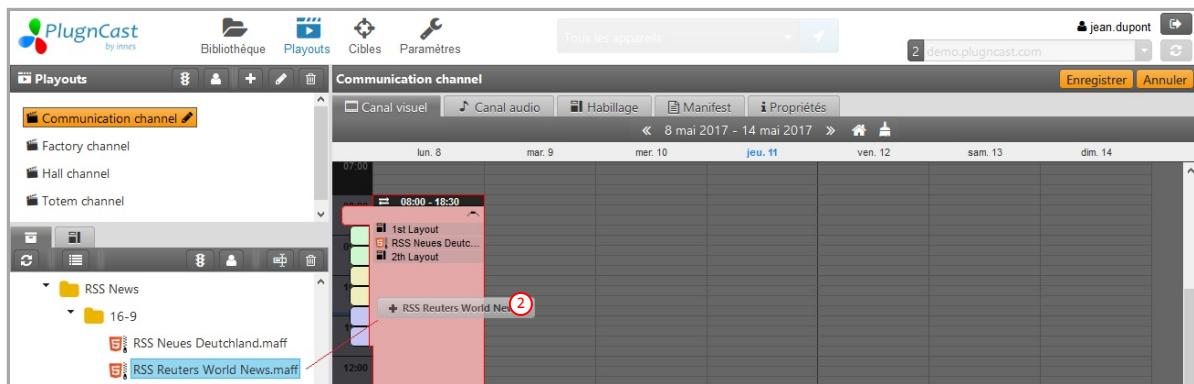
Ces volets présentent les calendriers associés à un contexte de diffusion, appelé aussi **Playout**. Glisser-déposer un média dans une zone libre du calendrier (zone blanche) afin de créer automatiquement une plage horaire de calendrier, représentée ici par un cadre rose.



Avec la souris, étendre la plage horaire de calendrier ① en la saisissant par son extrémité.

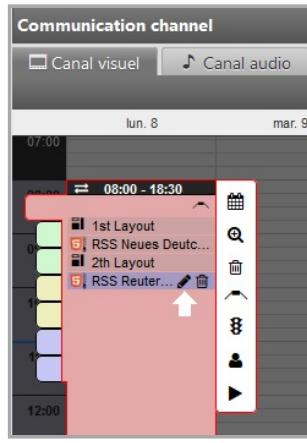


D'autres médias peuvent ainsi être déposés depuis la bibliothèque de médias vers le calendrier pour abonder la plage horaire de calendrier ②.



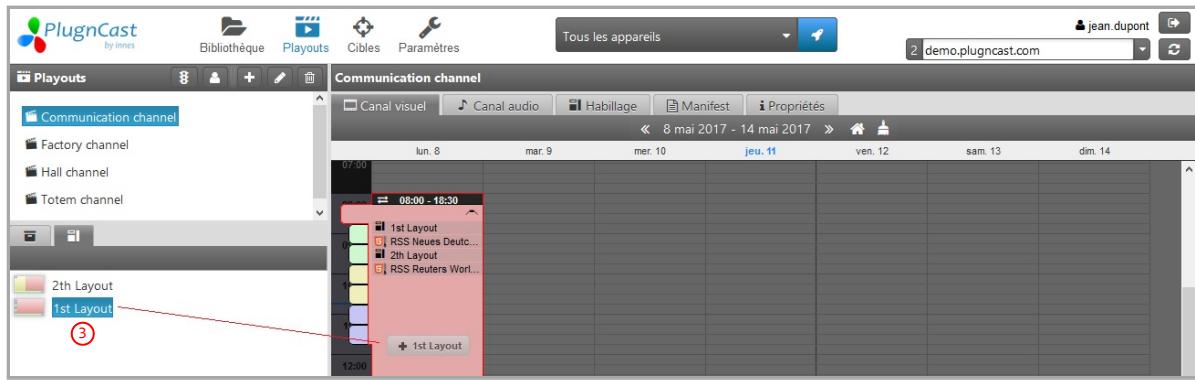
Une fois les médias insérés dans la plage horaire, survoler un média de la plage horaire permet d'accéder à deux boutons contextuels pour ce média:

- Editer le comportement du média au sein de la plage horaire
- Supprimer le médias

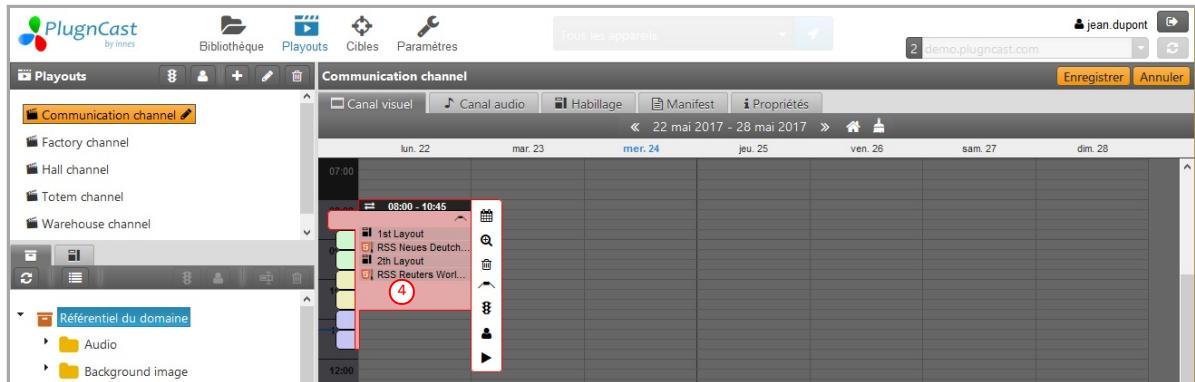


Les grilles d'habillages peuvent aussi être glissées-déposées depuis la bibliothèque de grille ③ vers une plage horaire pour imposer un mode spécifique d'affichage. Les habillages peuvent commuter dynamiquement au sein même d'une plage horaire de calendrier. Il suffit de les insérer entre les médias.

■ Une seule grille est disponible par défaut. Pour en choisir une autre, cette autre grille doit être créée au préalable dans l'onglet **Habillage**.



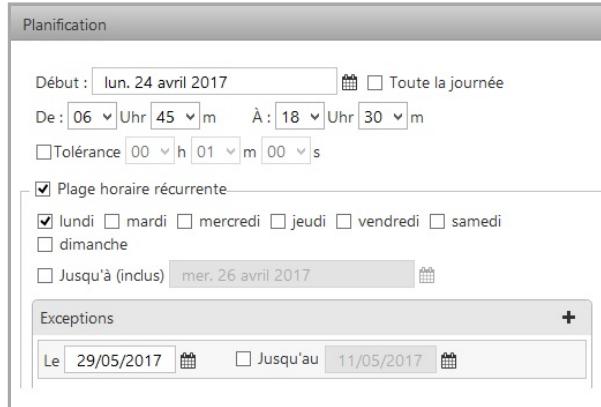
Cliquer sur une plage horaire de calendrier pour faire apparaître son menu contextuel ④.



Editer la planification de la plage horaire

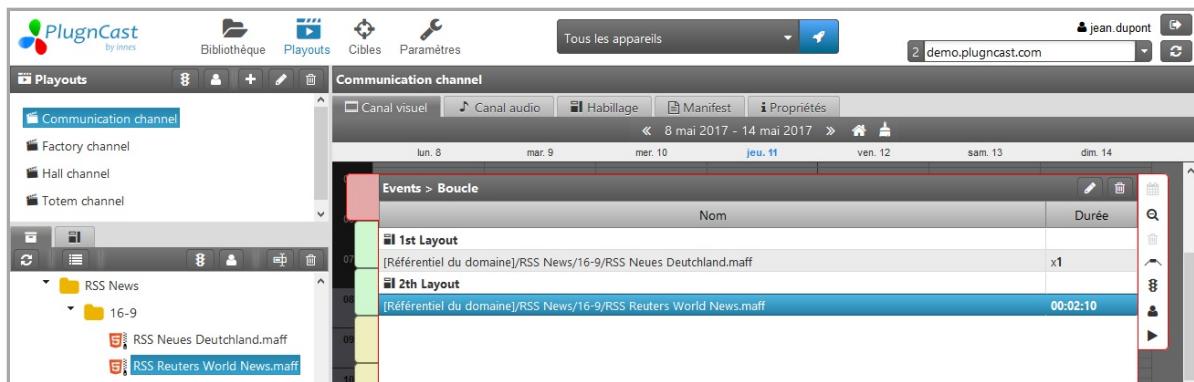
Cliquez sur **Editer la planification de l'événement** pour configurer:

- Sa récurrence,
- Son heure de début, heure de fin,
- Les Exceptions: définition des jours précis où la séquence ne doit pas être jouée).



Editer la séquence de médias de la plage horaire

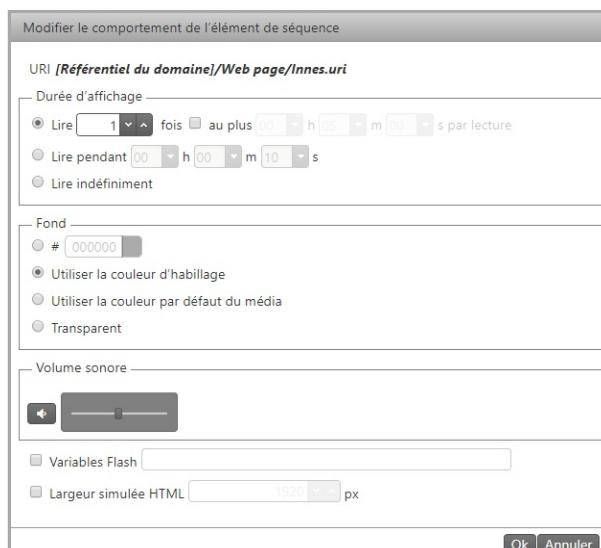
Cliquez sur **Editer la séquence de médias de la plage horaire** pour changer le comportement de chaque média à l'intérieur d'une plage horaire de calendrier.



Le mode de comportements sont:

- Lire une fois (1X) ou plusieurs fois le média (2X, 3X, ...),
- Imposer un temps de lecture en secondes,
- Lire indéfiniment.

La présence des autres attributs dépend du type de média sélectionné. Par exemple: pour les URIs, l'attribut `Largeur simulée HTML` permet de zoomer ou dézoomer sur une page Web au moment où elle est jouée, pour les playfolders et les playlists, il est possible de régler leur volume sonore.



Supprimer une plage horaire

Cliquer sur le bouton **Supprimer**  pour supprimer une séquence de médias.

Introduction, boucle, conclusion

Cliquer sur le bouton . Sélectionner **Introduction**, **boucle** ou **conclusion** permet de commuter sur les parties introduction et conclusion de la plage horaire et donc d'y ajouter des médias.

Introduction de la plage horaire	Boucle de la plage horaire	Conclusion de la plage horaire
		

Par exemple, pour une plage horaire 8h-10h, les médias en introduction de plage horaire sont joués à 8h et les médias en conclusion de plage horaire sont joués à 10h.

 Les séquences en introduction ou conclusion sont vides par défaut. Penser à revenir sur l'icône **Boucle**  pour ne pas laisser visuellement une séquence vide, l'utilisateur pouvant interpréter après quelques manipulations que sa séquence principale est vide.

Prévisualiser une plage horaire

Cliquer sur le bouton ► permet de visualiser la plage horaire pour le jour sélectionné.

⚠ La date et l'heure prises en compte par défaut pour le test de validité au moment de la prévisualisation sont la date et l'heure du début de la plage horaire sélectionnée.

⚠ La prévisualisation d'un média implique que l'utilisateur ait au préalable les droits requis pour voir les fichiers dans la bibliothèque sinon un message d'information avec le nom du média et un code 404 est affiché.

Pour changer l'heure de prévisualisation, cliquer sur le bouton ⏪ (5)

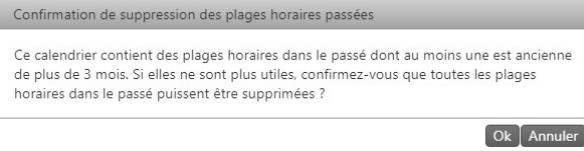


Si un chiffre (6) s'affiche à droite de l'heure de prévisualisation, cela indique le nombre de médias qui seront au moins une fois invalides dans la journée sélectionnée. Cliquer sur le chiffre pour afficher la liste de ces médias.



Nettoyage automatique des plages horaires passées

Si votre playout contient des plages horaires passées dont au moins une est ancienne de plus de trois mois, au moment de son édition, il vous est proposé d'effacer toutes les plages horaires passées pour ce playout.



2.4.2 Habillage

Un habillage décrit l'organisation spatiale d'un Playout.

La configuration de l'habillage se décline en 3 parties :

- Propriétés (portrait ou paysage, résolution, image ou couleur de fond d'écran),
- Zones (pour la création de nouvelles zones bandeaux ou flottantes et la définition des transitions),
- Grilles (pour la constitution de différentes configurations de zonages).

Propriétés

Le volet des Propriétés définit les paramètres des grilles d'habillages.



La taille et l'orientation de l'affichage à l'écran se définissent simplement en sélectionnant la valeur souhaitée :

- Portrait,
- paysage,
- ou personnalisée.

Le fond d'affichage est paramétrable au moyen :

- d'une couleur de fond,
- d'une image.

Zones

Le volet des zones permet de créer plusieurs zones pouvant être utilisées dans les grilles d'habillages. Appuyer sur le bouton Ajouter + pour créer une nouvelle zone.

Zones					
Code	Type	Libellé	Transition de zone	Transition entre médias	Durée de transition
Principal	Events		Aucune	Aucune	aucune
Haut	News		Aucune	Aucune	aucune
Bas	Ticker and new banner		Déplacer vers le bas	Fondu enchaîné	3 s
Gauche	Optional information		Aucune	Aucune	aucune
Droit	Flash information		Aucune	Aucune	aucune
Floottant	Channel logo		Aucune	Aucune	aucune
Floottant	Corporation logo		Aucune	Aucune	aucune
Audio	Audio region		Aucune	Aucune	aucune

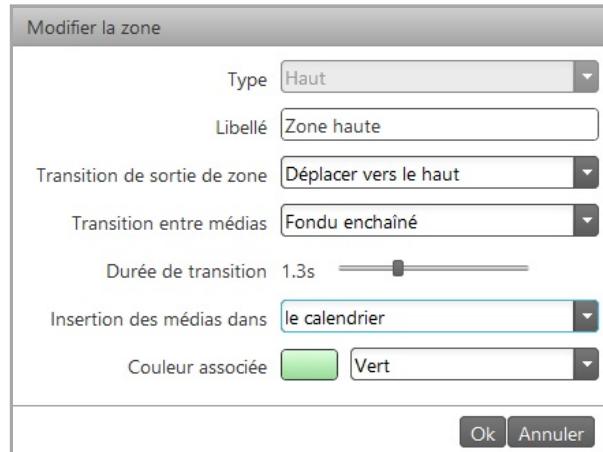
PlugnCast permet de créer plusieurs types de zones :

- Bandeau bas,
- Bandeau haut,
- Bandeau gauche,
- Bandeau droit,
- Flottante : zone superposable sur toute autre zone. Les zones flottantes possèdent un `zIndex`, c'est à dire un index de profondeur des zones,
- Audio.

Une fois une zone créée avec un certain type, il n'est pas possible de changer son type.

⚠ A la création d'un canal Audio-visuel, la zone audio n'est pas créée par défaut. Si votre appareil doit jouer le son de vos médias audio, ajouter une zone audio.

Il est possible de sélectionner et modifier une zone existante en cliquant sur le bouton .



Voici les différents paramètres de configuration de chaque zone:

- Le **Libellé** : permet de donner un nom à la zone,
- La **Transition de sortie de zone** : définit la façon dont le média sort de l'écran après avoir été joué, lors d'un changement de grille d'habillage. La transition inverse s'applique automatiquement lors de l'entrée du média sur l'écran,
- La **Transition entre médias** : définit la façon dont les médias s'enchaînent dans une zone,
- La **Durée de transition** : caractérise la durée en seconde de la transition (maximum 3 secondes),
- Le mode d'édition permet de définir l'endroit où l'édition de la zone pourra s'effectuer:
- **Calendrier** (mode par défaut) : le contenu de la zone peut être édité dans le calendrier,
- **Habillage** : en antagonie avec le choix **Calendrier**, permet de fixer un média par défaut pour cette zone.

Grilles

Le volet des grilles permet de gérer les différents modèles de grilles associés à un habillage. Une grille contient des zones multimédias.



Appuyer sur le bouton **Editer** pour éditer une des grilles.



Appuyer sur le bouton **Renommer** pour renommer une grille ou consulter son unique ID.

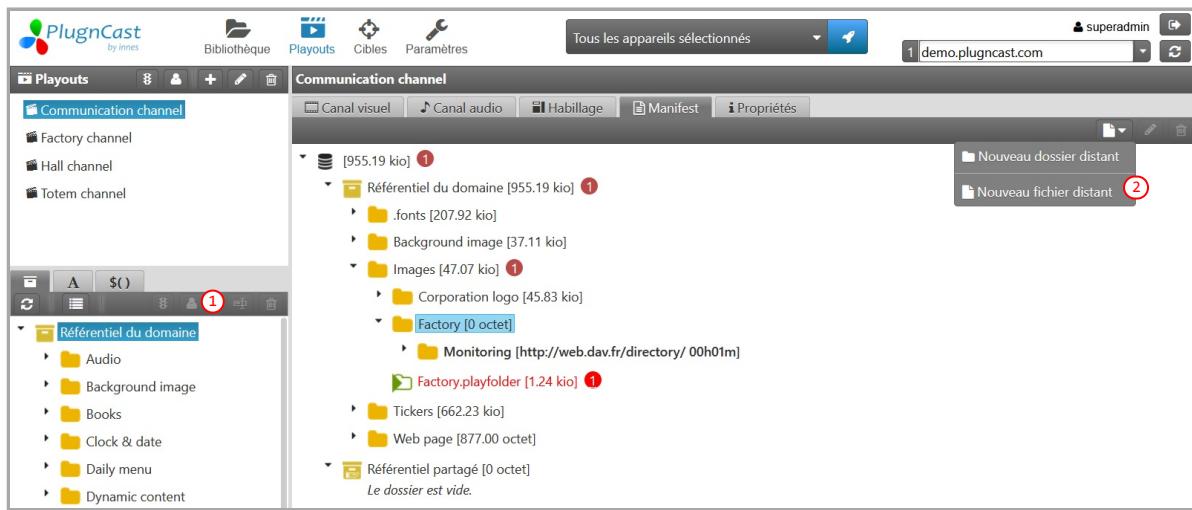


2.4.3 Manifest

Le manifest dresse la liste des médias inclus dans votre playout avec la taille de chacun des médias.

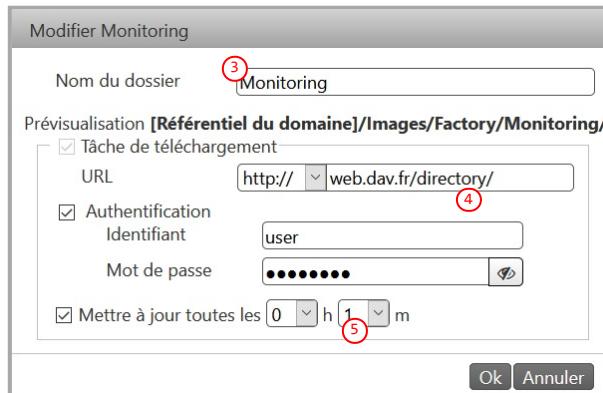
Il est possible aussi dans cet écran de déclarer des consignes de téléchargements réguliers de fichiers ou de dossiers, par exemple pour que l'appareil puisse récupérer un contenu de fichier ou un contenu de répertoire mis à jour par un contributeur.

Exemple de fichier distant

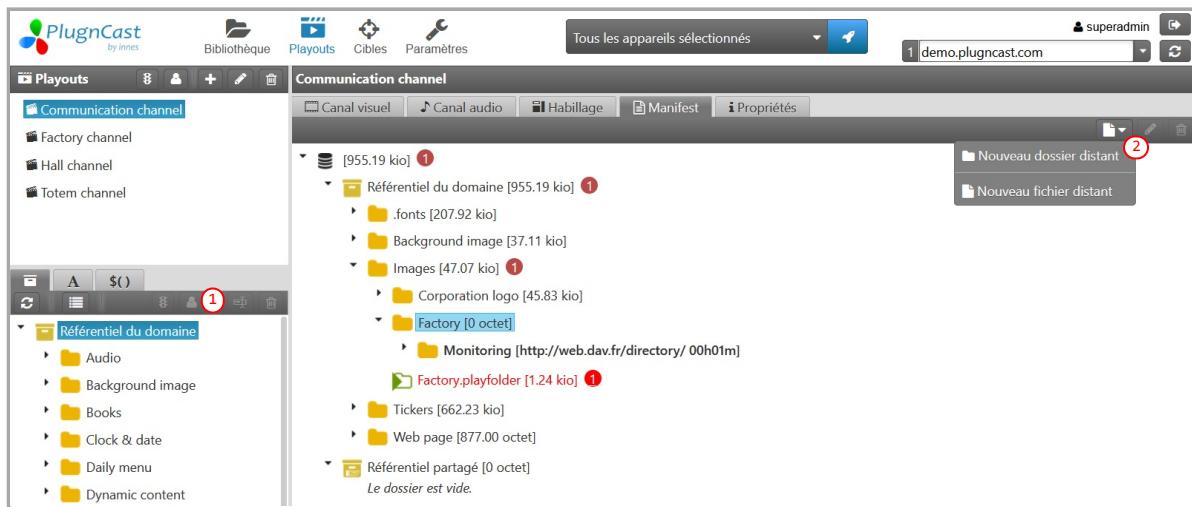


Sélectionner le répertoire à partir duquel le fichier distant doit être créé puis cliquer sur Nouveau fichier distant (2):

- Entrer le Nom du fichier (3).
- Entrer l'URL du serveur distant avec son identifiant et mot de passe (4).
- Demander à ce que l'appareil se synchronise toutes les x minutes (une minute par exemple (5)) avec le contenu de ce fichier.

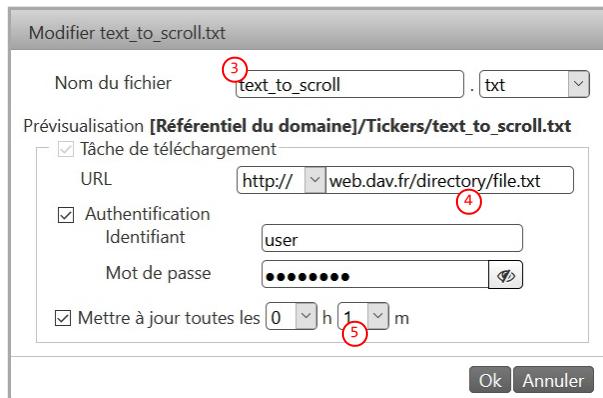


Exemple de répertoire distant



Sélectionner le répertoire à partir duquel le répertoire distant doit être créé puis cliquer sur Nouveau dossier distant (1):

- Entrer le Nom du fichier (3) (ou Nom du dossier).
- Entrer l'URL du serveur distant avec son identifiant et mot de passe (4).
- Demander à ce que l'appareil se synchronise toutes les x minutes (une minute par exemple (5)) sur le contenu de ce fichier (ou du dossier).



Schema d'URL

Les schemas d'URL peuvent être de type :

- http:// ,
- https:// ,
- smb:// .

- Les périphériques Gekkota G3, Samsung Tizen SSSP, LG WebOS peuvent ne pas supporter le schéma d'URL smb:// empêchant la publication de fonctionner correctement.
- Le battement de cœur n'est pas pris en charge pour les appareils SSSP Samsung Tizen et LG WebOS .
- Les playfolders utilisant avec critères de notes ou de mots-clé ne peuvent pas fonctionner avec les dossiers distants.

2.4.4 Propriétés

Ce volet permet de:

- définir un contenu visuel par défaut ① à diffuser si aucune autre plage horaire de calendrier n'est programmée dans ce canal visuel à ce moment dans la journée.
- définir un contenu audio par défaut ② à diffuser si aucune autre plage horaire de calendrier n'est programmée dans ce canal audio à ce moment dans la journée.
- définir une durée par défaut d'affichage des images ③ pour les images ne possédant pas de métadonnée durée définie
- définir une durée par défaut d'affichage des URI ④ pour les URI ne possédant pas de métadonnée durée définie (par défaut: 1 minute)
- d'imposer pour les médias avec pagination un déroulement par page avec par défaut une durée de ⑤ n secondes, par exemple pour les médias PDF et les médias MS-PowerPoint
- définir la durée d'affichage des messages d'erreur ⑥ de type *contenu momentanément indisponible code n*.

Ce volet permet également d'ajouter des scripts à exécuter ⑦¹. Quand un script est ajouté au sein d'un playout dans l'onglet scripts à exécuter, le script est joué en parallèle du playout au moment où le playout démarre. Quand l'appareil joue un autre playout, ne contenant cette fois aucun script à exécuter, le script n'est plus exécuté (et supprimé automatiquement de l'appareil).

¹ Les `scripts à exécuter` sont écrits en langage JavaScript. Le script peut faire par exemple une action au démarrage du playout, à un moment donné du playout ou pendant toute la durée où le playout.

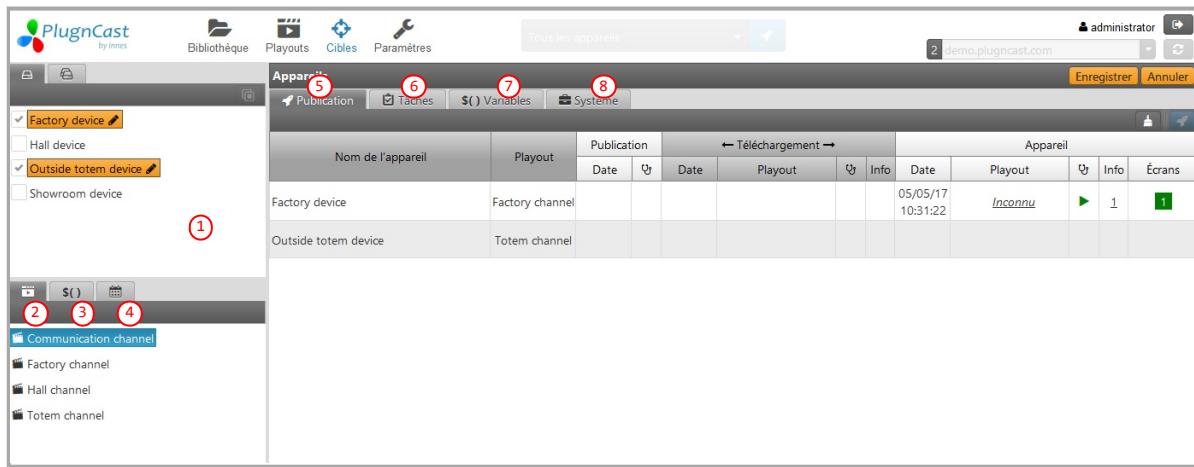


⚠ L'option imposer pour les médias avec pagination un déroulement par page avec par défaut une durée de ne fonctionne pas quand on publie Playzilla 4.XX.YY (ou supérieure) sur un média player embarquant Gekkota 3.

2.5 Cibles de diffusion

L'environnement des cibles permet :

- D'associer les playouts aux appareils,
- D'associer des variables aux appareils,
- De planifier les tâches de mises en veille et des redémarrages d'appareils,
- De superviser le bon fonctionnement de la diffusion sur les appareils,
- De gérer les commandes systèmes sur les appareils:
- Purger le playout,
- Mettre à jour les intergiciels,
- Déployer les scripts de configuration.



Le volet de gauche de l'environnement cibles contient, sur la partie haute, les appareils à gérer (1) et sur la partie basse les ressources (Playouts (2), Variables (3), Plages horaires (4) qui peuvent être ensuite utilisées dans le volet de droite .

Le volet de droite est associé aux appareils cibles sélectionnés. Il contient :

- Le playout joué pour chacun d'eux et leur statut de publication (5) respectifs,
- Leurs tâches (6) de mise en veille et de redémarrage,
- Leurs variables (7) respectives,
- Leur état système (8) (version de l'intericiel, script de configuration, état des écrans,)

L'affectation des playouts , tâches et variables aux appareils cibles se réalise au moyen d'un simple glisser/déposer.

2.5.1 Publication

Le volet **Publication** permet de gérer l'affectation des playouts aux cibles et de suivre le déroulement de la publication sur les appareils.

Nom de l'appareil	Playout	Publication	Téléchargement	Appareil					
Date	Statut	Date	Playout	Info	Date	Playout	Info	Écrans	
Factory device (1)	Hall channel (3)	24/05/17 11:44:53 (5)	✓	24/05/17 11:44:48	✓	24/05/17 11:44:57 (6)	Hall channel (7)	1	1

Le tableau est composé de plusieurs groupes de colonnes :

- **Nom de l'appareil** (1)
- **Playout** : Pour affecter un playout à un appareil, cliquer sur l'onglet **playout** (2) et glisser un des playouts vers la colonne **Playout** de l'appareil ciblé (3). Pour affecter toutes les cibles sélectionnées avec un même playout, glisser le playout dans le titre de la colonne (4). Cette nouvelle affectation sera prise en compte lors de la prochaine publication.
- **Publication frontal** (5) : Indique si le playout affecté à la cible a été publié sur le frontal de distribution.
 - ☞ Pour publier sur toutes les cibles sélectionnées dans la table, cliquer sur le bouton **Publier** (8). Le bouton de raccourci (9) permet à tout moment de publier sur les appareils, seulement sur les appareils sélectionnés ou sur un sous-ensemble d'appareils si des groupes d'appareils ont été créés au préalable.
 - ⚠ Si un appareil d'un groupe sélectionné ne possède aucun playout, la demande de publication déclenchera automatiquement un message d'erreur de publication.
- **Téléchargement** (6) : Indique si un appareil est en cours de téléchargement de nouveaux contenus depuis le frontal.
- **Appareil** (7) : Indique l'état de l'appareil, le playout qui se joue avec sa date de prise en compte et le statut de l'écran.
 - ☞ Si le **Nom de l'appareil** n'est pas visible dans le tableau, vérifier que la cible est bien sélectionnée à gauche (10).
 - ☞ Pour des besoins de dépannage, il est possible d'exporter ce qui a été publié sur le frontal pour investigation en tapant l'URL du format ci-dessous depuis un navigateur Web récent. Prendre soin de renseigner correctement votre protocole http ou https, votre domaine et votre adresse IP . https://<your_server_IP>/.frontals/.webdav/<your_domain>/?export .
 - ⚠ Cette archive peut être très volumineuse.*
 - ☞ Dans le cas de playout volumineux, ou quand le nombre d'appareils augmente, le temps de publication global peut être rallongé; un pictogramme spécifique (11) apparaît indiquant que la publication est en cours.

2.5.2 Etats des appareils

Un appareil possède plusieurs états de fonctionnement résumés dans le tableau suivant :

Icône d'état	Fonctionnement	Description	Action attendue de l'utilisateur
▶	Fonctionnement OK	L'appareil joue le dernier playout publié sur le frontal. Ce playout doit être récupéré entièrement avant de pouvoir le jouer	-
ⓘ	Message d'information	L'appareil effectue une installation d'un script de configuration et affiche un écran d'information système. L'appareil devrait repasser naturellement en état de fonctionnement ok après quelques secondes.	Si la situation persiste (ex: dans le cas d'une injection USB), l'utilisateur est invité par un message à retirer la clé USB.
⌚	Mode dégradé	Niveau1 : l'appareil ne joue plus le contenu car ce contenu provoque une instabilité inattendue de l'appareil (le contenu n'est pas purgé de l'appareil). Niveau2 : malgré une 2ème publication, l'appareil ne joue plus le contenu qui provoque une instabilité inattendue de l'appareil. Le contenu est purgé de l'appareil. Les dernières préférences utilisateurs sauveées avant l'apparition du mode dégradé sont restaurées	L'utilisateur doit de nouveau publier un contenu. Dans le cas du mode dégradé, il est conseillé avant de publier de nouveau d'identifier le média qui provoque l'instabilité de l'appareil (ex: une vidéo non supportée par l'appareil).
⚠	L'appareil ne répond pas	PlugnCast voit que l'appareil ne se connecte pas sur son système	Pour un protocole de frontal HTTPS, vérifier que le certificat de PlugnCast stocké sur l'appareil est valide (IP, date de validité). Vérifier que l'appareil est à l'heure. Vérifier la connexion réseau entre le serveur PlugnCast et l'appareil (câble Ethernet débranché, proxy, firewall, WLAN). Vérifier la configuration réseau de l'appareil (masque, passerelle, adresse IP). Vérifier que l'appareil est bien configuré en PlugnCast pour votre frontal avec ses identifiant de connexion parfaitement rentrés. Vérifier que le Hostname de votre appareil est unique sur le réseau.
✳	Mire de test	L'appareil affiche un écran de Mire de test en affichant notamment son adresse IPV4, son adresse IPV6, son adresse MAC	Pour que l'appareil affiche de nouveau le playout (et non la mire de test), il faut désactiver la mire de test. Se connecter à l'interface Web de l'appareil puis désactiver la mire dans le menu Maintenance > Préférences (ou envoyer un script de configuration dédié qui réalise une action similaire).
⚠	Pas de contenu	L'appareil affiche un écran Pas de contenu car un utilisateur a demandé à purger le contenu de l'appareil.	L'utilisateur doit publier de nouveau un contenu (playout).

2.5.3 Tâches

Pour assigner une tâche de mise en veille à une série d'appareil, glisser une plage horaire appropriée (par exemple, *Display standby* ①) dans l'entête de colonne Mise en veille ②. Pour l'assigner à un appareil seulement, glisser la plage horaire ① dans la même colonne au niveau la ligne ③ correspondant à votre appareil.

- Utiliser la vue des groupes d'appareils pour ne visualiser qu'un sous-ensemble d'appareils.
- Si la plage horaire *Display standby* n'existe pas, il faut la créer dans la bibliothèque. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Plages horaires](#).

Nom de l'appareil	Mise en veille	Tâches	Redémarrage
Factory device		+ Display standby	
Hall device			
Outside totem device			
Showroom device	Display standby		

Pour assigner une tâche de redémarrage à une série d'appareil, glisser le TODO appropriée (par exemple, *Device reboot* ④) dans l'entête de colonne Redémarrage ⑤. Pour l'assigner à un appareil seulement, glisser le TODO ④ dans la même colonne au niveau la ligne ⑥ correspondant à votre appareil.

- Si le TODO *Device reboot* n'existe pas, il faut la créer dans la bibliothèque. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Plages horaires](#).

Nom de l'appareil	Mise en veille	Tâches	Redémarrage
Factory device			
Hall device			
Outside totem device			
Showroom device		Device reboot	

Pour supprimer une tâche de mise en veille ou de rededémarrage, survoler la ligne ou l'entête de colonne possédant une tâche de mise en veille ou de rededémarrage, et cliquer sur l'icône supprimer ⑦ apparaissant sur sa droite.

Nom de l'appareil	Mise en veille	Tâches	Redémarrage
Factory device	Display standby		
Hall device	Display standby		
Outside totem device	Display standby		
Showroom device	Display standby	Retirer cette tâche pour les appareils sélectionnés	Device reboot

- Utiliser la vue des groupes d'appareils pour ne visualiser qu'un sous-ensemble d'appareils. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [# Groupe de cibles](#).

2.5.4 Affectation d'une valeur de variable personnalisée à un appareil

Si dans votre canal de diffusion, vous avez des médias URI, ou playfolder utilisant des variables, il ne faut pas oublier avant de publier d'affecter pour chaque appareil une valeur de la variable appropriée. En cas d'oubli, un message d'information lors de la publication vous invite à venir se référer ce chapitre.

Aucun nom de variable n'est affiché dans le tableau par défaut. Chaque ligne du tableau correspond à un appareil.

Pour afficher les noms de variables de votre choix, dans la vue Cibles (1), sélectionner l'onglet Variables (2), et cliquer sur le bouton Afficher les variables (3).

Sélectionner ensuite les noms de variables de votre choix et valider.

■ Si aucune variable n'est présente dans cet écran, il faut en créer au moins une. Pour plus d'information, revenir au chapitre § [Variable personnalisée](#)

Affecter ensuite une valeur de la variable souhaitée à un ou plusieurs appareils par un glisser-déposer depuis l'écran des ressources variables (5) vers un des appareils de l'onglet Variables (6).

Nom de l'appareil	Variables personnalisées	
	City	Lang
Hall device		
Marketing device	Berlin	
Production device		
R&D device		
Sales device		
ShowRoom device		

Dans l'exemple, une fois la publication et la synchronisation de l'appareil *Hall device* effectuées, cet appareil possédera une valeur de variable *City* égale à *Berlin* et pourra donc jouer des médias conditionnés par la valeur de variable *City = Berlin*. Une fois le glisser-déposer effectué. Recommencer l'opération pour les autres appareils.

- Ces valeurs de variables sont aussi appelés *Tags* dans des systèmes concurrents
- Pour éviter tout erreur de publication future lié à l'utilisation de médias utilisant cette variable, penser à associer une valeur de cette variable à tous vos appareils. De la même manière, penser aussi à effectuer cette opération pour chaque nouvel appareil enregistré.

En cas de nombreux appareils, il est possible d'affecter la même valeur de variable à tous vos appareils sélectionnés dans cet écran. Il suffit de glisser la valeur de variable depuis l'écran des ressources variables (5) au niveau du titre de la colonne (8).

Nom de l'appareil	Variables personnalisées	
	City	Lang
Hall device	Berlin	
Marketing device		
Production device		
R&D device		
Sales device		
ShowRoom device		

Dans l'exemple, la valeur par défaut *English* de la variable *Lang* est affectée à tous les appareils sélectionnés.

The screenshot shows the PlugnCast software interface. At the top, there are navigation tabs: Bibliothèque, Playouts, Cibles, and Paramètres. A search bar says 'Tous les appareils'. On the right, it shows 'superadmin' and the URL 'demo.plugincast.com' with buttons 'Enregistrer' (Save) and 'Annuler' (Cancel).

The main area is titled 'Appareils' (Devices). It has tabs: Publication, Tâches, \${} Variables, and Système. The 'Variables personnalisées' (Custom variables) tab is selected, showing a table:

Nom de l'appareil	City	Lang
Hall device	Berlin	☒ (English)
Marketing device		☒ (English)
Production device		☒ (English)
R&D device		☒ (English)
Sales device		☒ (English)
ShowRoom device		☒ (English)

On the left, there is a sidebar with a tree view:

- City
 - ☒ (Paris)
 - Berlin
 - London
 - New-York
 - Paris
- Lang
 - ☒ (English)

Appuyer sur le bouton Enregistrer pour finaliser vos modifications.

2.5.5 Système

Pour afficher les paramètres systèmes des appareils, dans la vue Cibles **①**, sélectionner l'onglet Système **②**.

Cet écran contient 4 boutons:

- Déploiement des scripts de configuration **③**: Déploie les scripts de configuration des appareils sélectionnés. Ces scripts doivent être disponibles et au préalable activés. Se référer au chapitre § [Intergiciels et Scripts](#).
- Mise à jour logicielle **④**: Lance les mises à jour de version de firmware des appareils sélectionnés. Les firmwares de mise à jour doivent être disponibles et au préalable activés. Se référer au chapitre § [Intergiciels et Scripts](#).
- Purge **⑤**: Nettoie le contenu de tous les appareils sélectionnés.
- Purge des tâches **⑥**: annule les tâches des 3 actions citées juste au-dessus, si bien sûr la tâche n'a pas déjà été exécutée.

Nom de l'appareil	Action	Appareil							
	Ψ Info	Ψ Info	SN	Modèle	Intergiciel	Version	Script de ...	Stockage	T°
Hall device		▶ 1		MS-Win...	Gekkota 4	4.10.18...	13/09/2018 14:10:54	45.05/150.00 Gio	
Marketing device		⚠ 1	00620-00027	DMB300	Gekkota 3	3.12.57	19/10/2018 08:48:59	0.55/13.56 Gio	
Production device		⚠ 1	0B7PHSJBU0...	SAMSU...	SSSP 5	T-KTML... 2060.7		0.64/4.44 Gio	
R&D device		▶ 1	805KCHEKZ1...	LG SOC	LG WebOS 4	06.01.73		0.32/3.71 Gio	
Sales device		⠼ 1	00562-00175	SMT210	Gekkota 4	4.10.18...	05/12/2018 09:02:38	0.35/3.63 Gio	
ShowRoom device		⠼ 1	01081-00001	DMB400	Gekkota 4	4.10.18...	03/01/2019 08:43:07	0.35/14.62 Gio	

Cet écran contient aussi un tableau contenant les colonnes:

- Nom de l'appareil : label de l'appareil
- Action
 - Status **Ψ** : Indique si une tâche lancée par un des 3 boutons Mise à jour logicielle , Purge , Déploiement des scripts de configuration est en cours.
 - Info : Indique si la tâche s'est bien exécutée ou si un problème s'est produit lors de son exécution
- Appareil
 - Status **Ψ** : Indique des informations sur l'état de l'appareil (en train de jouer un contenu, mire activée, l'appareil n'est plus visible sur le réseau, ...).
 - Info : Nombre de messages d'erreur retournés par l'appareil. Le survoler avec la souris permet de visualiser le message lié à chaque erreur.
 - SN : Numéro de série de l'appareil.
 - Modèle : Type de l'appareil.
 - Intergiciel : Type de l'OS.
 - Version : Version du firmware installé sur l'appareil.
 - Script de configuration : Date et heure de la dernière tâche de déploiement du script de mise à jour.
 - Stockage : Quantité d'espace de stockage de données sur l'appareil: utilisé/disponible.

Pour chaque appareil, il est possible en cliquant sur le bouton **+ d'accéder à un volet qui affiche les informations qui émane directement du fichier device-status-<ID>.xml remonté par chaque appareil au rythme de son Battement de cœur .**

Information

Type d'ID : UUID
 Nom d'hôte : dmb300
 MAC : 00-1c-e6-02-1b-83
 UUID : 03e0001b-0000-0000-0000-001ce6021b83
 Adresse IP :
 Adresse IP n°1 :
 Origine : dhcp
 Type IF : LAN
 Valeur : 192.168.1.39/17
 Adresse IP n°2 :
 Origine : auto

2.5.6 Groupe de cibles

Une fois créé, sélectionner un groupe de cibles permet d'avoir une vue sur seulement un sous-ensemble d'appareils.

Il est possible de créer des groupes:

- par appareils : en les sélectionnant dans une liste d'appareils disponible ou
- par variables : en utilisant une valeur de variable personnalisée affectée à ces appareils. Dans ce cas il faut au préalable que ces variables existent dans la bibliothèque et que des valeurs de variables soient affectées à vos appareils.

Pour plus d'information sur la création de variables dans la bibliothèque, se référer au chapitre § [Variable Personnalisée](#).

Un groupe de cibles par variable peut être généré à partir d'une combinaison de valeurs de variables. La combinaison peut être de type:

- ET : Afin que l'appareil apparaisse dans un tel groupe, il faut que toutes conditions de valeurs de variables indiquées soient remplies. Par exemple, l'appareil appartient au groupe, si sa valeur de la variable *Lang* égale *FR* ET si sa valeur de la variable *City* égale *PARIS*.
- OU : Afin que l'appareil apparaisse dans un tel groupe, il faut qu'au moins une des conditions de valeurs de variables indiquées soient remplies. Par exemple, l'appareil appartient au groupe si sa valeur de la variable *Lang* égale *FR* OU si sa valeur de la variable *City* égale *PARIS*.
- ET + OU : A partir de 3 variables, il est possible de mixer aussi les combinaisons ET et OU .

Créer un groupe de cibles

Se positionner dans la vue Cibles **①** et sélectionner l'onglet Groupe de cibles **②**.

Nom de l'appareil	Playout	Publication	Date	Playout	Info	Date	Playout	Info	Écrans
Hall device	Playout	08/01/19 16:01:32	✓	-	-	10/01/19 11:17:44	Inconnu	▶	1
Hall device2	Playout	08/01/19 16:01:32	✓			14/01/19 09:23:40	Playout	▶	1
R&D device	Playout	08/01/19 16:01:32	✓			08/01/19 16:02:26	Playout	▶	1
R&D device2	Playout	08/01/19 16:01:32	✓	-	-	11:17:44	Inconnu	▶	1

Appuyer sur le bouton Gérer les groupes de cibles **③**.

Visible	Type	Nom
---------	------	-----

Appuyer sur le bouton Créer un groupe de cible **④**.

Visible	Type	Nom
---------	------	-----

Rentrer un Nom de groupe **⑤** pour le groupe de cibles . Dans l'exemple, rentrer le nom de groupe de cibles R&D. Puis cliquer sur Suivant .

En fonction de votre besoin, choisir un nom de groupe de cibles évocateur.

Dans les exemples indiqués ci-dessous, les noms de groupes de cibles créés seront

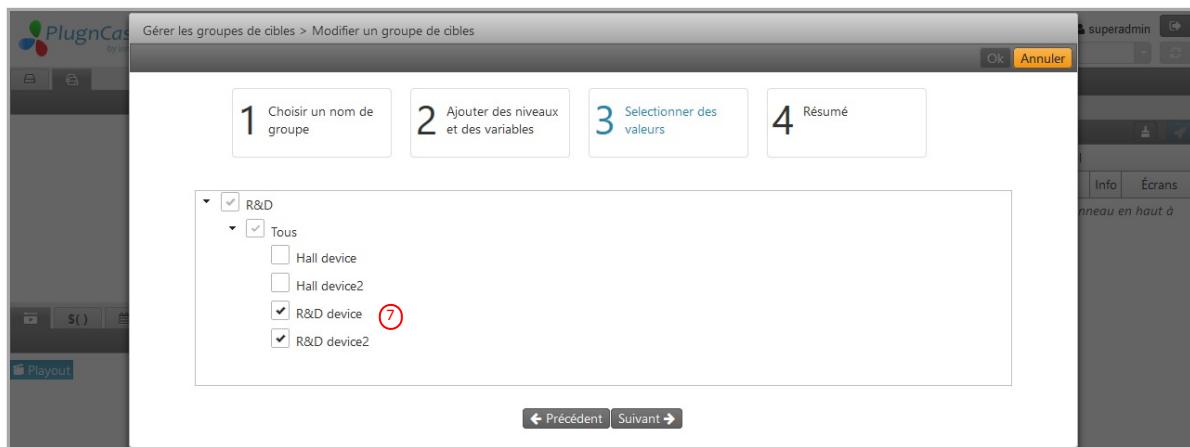
- R&D,
- Groupe appareils PARIS,
- Groupe appareils OR,
- Groupe appareils AND.



Pour créer un **Groupe de cibles / Par appareils**, sélectionner **Par appareils** (6). Puis cliquer sur **Suivant**.

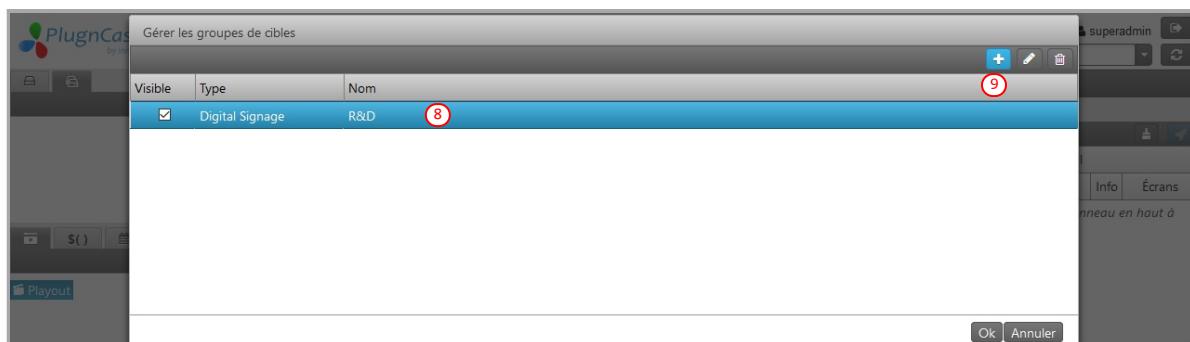


La liste exhaustive de tous les appareils enregistrés apparaît. Cocher ensuite dans la liste le sous-ensemble (7) souhaité des appareils indiqués dans la liste qui doivent être contenus dans votre **groupe de cibles**. Dans l'exemple, le **groupe de cibles R&D** regroupe les deux appareils **R&D device** et **R&D device2** qui doivent être sélectionnés.



Le groupe **R&D** est créé (8) et apparaît dans la liste des groupes de cibles disponibles.

■ Pour créer un nouveau groupe, cliquer de nouveau sur **Créer un groupe de cible** (9). Sinon terminer en cliquant sur **ok**.



Groupe de cibles par variables (une seule variable)

Au préalable dans l'exemple, posséder deux variables personnalisées :

Nom de variable	Valeurs de la variable
Lang	fr, en, de
City	Paris, Berlin, London

Rentrer un nouveau nom de groupe **(10)**, par exemple *Groupe appareils PARIS*.



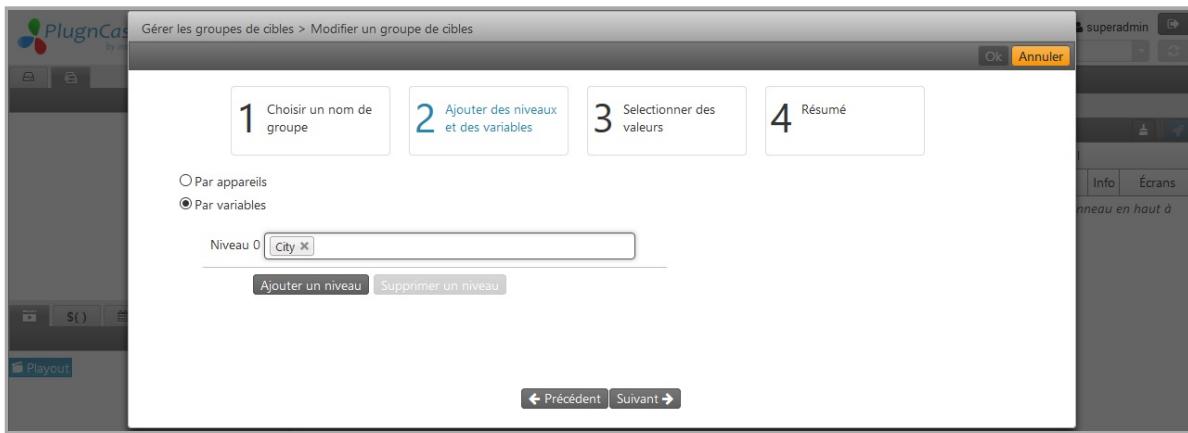
Cette fois-ci, pour créer un Groupe de cibles par variable, choisir Par variables **(11)**. Par défaut, une zone de saisie Niveau 0 s'affiche **(12)**.



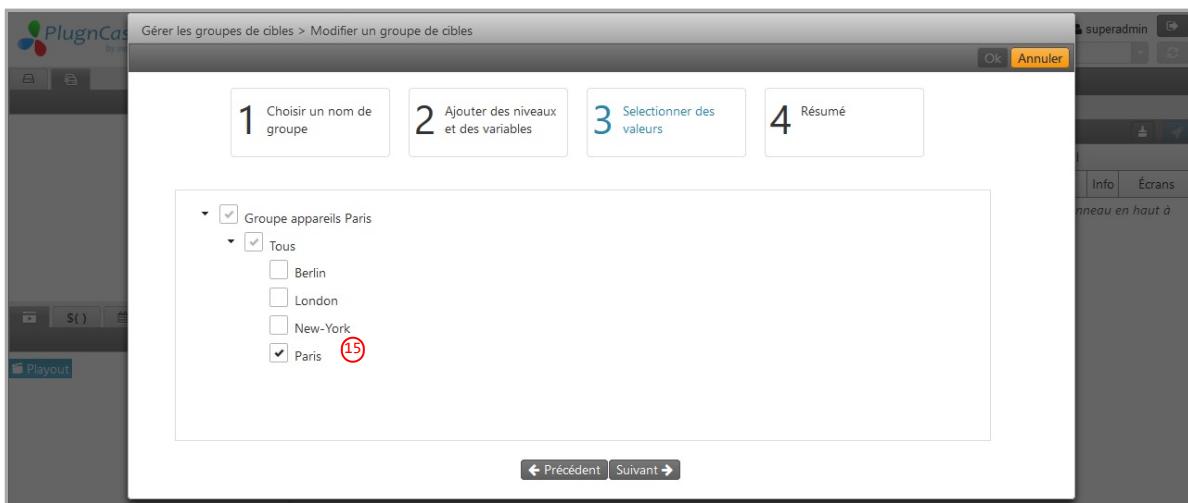
Cliquer dans la zone de saisie Niveau 0 **(13)**. La liste des noms de variables disponibles s'affiche. Sélectionner un nom de variable, par exemple city **(14)**.



Une fois le nom de variable sélectionné (ex: City), la variable apparaît dans la zone de saisie Niveau 0 . Appuyer sur le bouton Suivant .



Finaliser ensuite les conditions d'appartenance à votre groupe en sélectionnant une ou plusieurs valeurs de la variable. Par exemple, pour le Groupe appareils Paris , sélectionner la valeur Paris **(15)**. Cela signifie que si un appareil enregistré possède la valeur Paris de la variable Lang, il appartiendra automatiquement à ce groupe de cibles . Cliquer sur le bouton Suivant .



Les deux groupes de cibles créés à l'instant apparaissent bien dans la liste des groupes de cibles créés:

- R&D **(16)**,
- Groupe appareils PARIS **(17)**.

Valider en cliquant sur le bouton ok .

Gérer les groupes de cibles		
Visible	Type	Nom
<input checked="" type="checkbox"/>	Digital Signage	R&D (16)
<input checked="" type="checkbox"/>	Digital Signage	Groupe appareils PARIS (17)

Pour se servir des groupes de cibles , sélectionner de nouveau l'onglet Groupes de cibles **(2)**. Sélectionner R&D **(18)** permet de ne visualiser que les appareils du groupe R&D. En conséquence, sur la droite, dans l'onglet Publication , la vue s'adapte et n'affiche que les appareils appartenant au groupe sélectionné.

De la même manière, sélectionner Groupe appareils PARIS **(19)** permet de ne visualiser que les appareils du groupe Groupe appareils PARIS.

The screenshot shows the 'Groupe > Groupe appareils PARIS' section. It displays a table of devices with columns for Name, Layout, Publication Date, Playout Date, Info, and Screens. Two devices are listed: 'Hall device2' and 'R&D device2'. A red circle highlights the number 2 next to the device list.

Groupe de cibles par variables (OU)

Pour créer un groupe de cibles dont l'appartenance au groupe est conditionnée par les valeurs d'au moins deux noms de variables, avec au moins une des valeurs de variables présente dans l'appareil, c'est à dire l'une ou l'autre, créer un groupe de cibles par variable comme indiqué précédemment, par exemple avec le nom de groupe de cibles *Groupe appareils OR*.

Ajouter un deuxième nom de variable dans la zone de saisie *Niveau 0*. Par exemple, la variable *Lang* (1).

Il est possible d'ajouter autant de variables qu'il existe de variables personnalisées disponibles dans votre bibliothèque.

The screenshot shows the 'Modifier un groupe de cibles' wizard, step 2. It has four steps: 1. Choisir un nom de groupe, 2. Ajouter des niveaux et des variables, 3. Sélectionner des valeurs, 4. Résumé. Step 2 is active. It shows a list of variables: 'Par appareils' (unchecked) and 'Par variables' (checked). Below is a search bar with 'Niveau 0' containing 'City x Lang x' (1). Buttons for 'Ajouter un niveau' and 'Supprimer un niveau' are shown. At the bottom are 'Précédent' and 'Suivant' buttons.

Les combinaisons possibles de valeur de variables sont générées automatiquement. Sélectionner parmi elles, celles qui définissent les conditions d'appartenance à votre groupe de cibles. Dans l'exemple, l'appareil appartient au groupe:

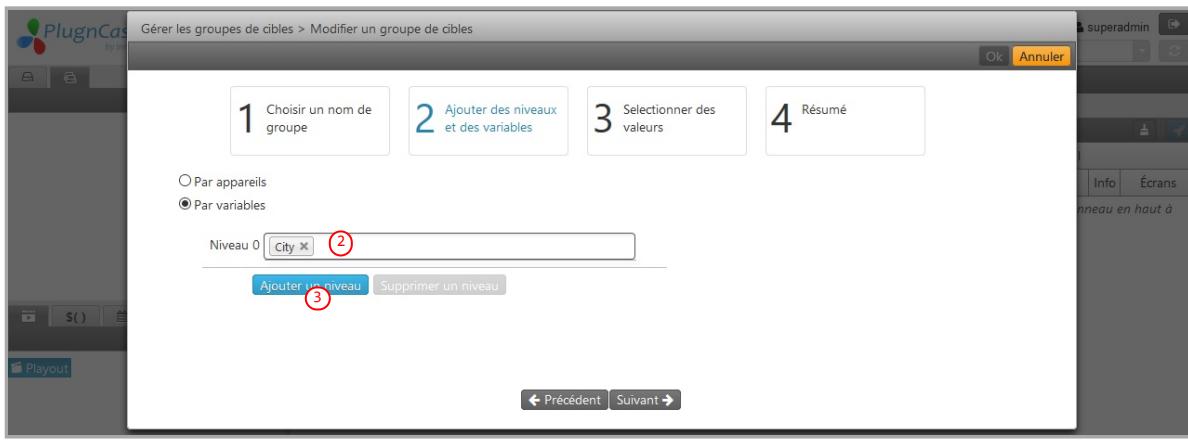
- si sa valeur de la variable *City* égale *Berlin* ou
- si sa valeur de la variable *Lang* égale *de*

The screenshot shows the 'Modifier un groupe de cibles' wizard, step 3. It has four steps: 1. Choisir un nom de groupe, 2. Ajouter des niveaux et des variables, 3. Sélectionner des valeurs, 4. Résumé. Step 3 is active. It shows a list of values under 'Groupe appareils OR' with 'Tous' checked. Other options like 'Berlin ou de' are also listed. At the bottom are 'Précédent' and 'Suivant' buttons.

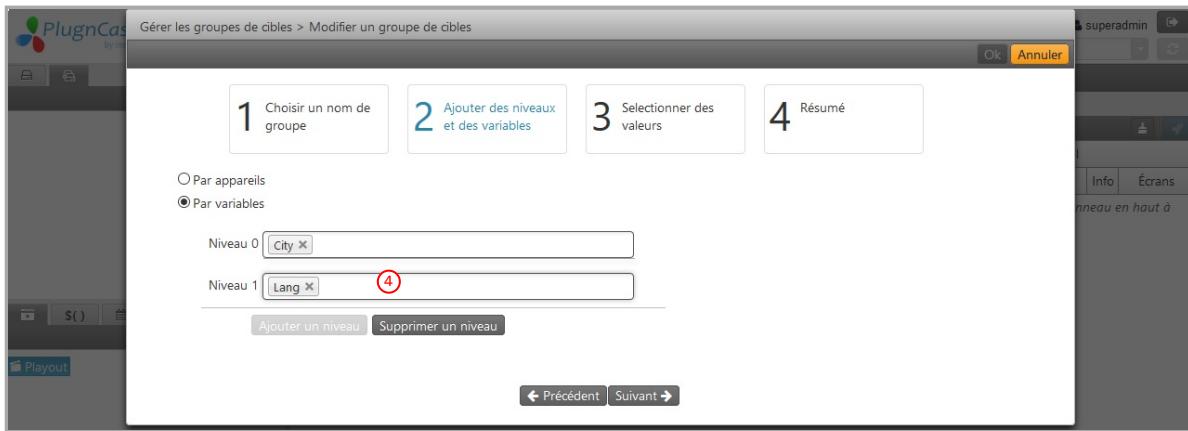
Groupe de cibles par variables (ET)

Pour créer un groupe de cibles dont l'appartenance au groupe est conditionnée par les valeurs d'au moins deux noms de variables, mais cette fois avec toutes les valeurs de variables indiquées présentes dans l'appareil, créer un groupe de cibles par variable comme indiqué précédemment, par exemple avec le nom de groupe *Groupe appareils AND*, au niveau du Niveau 0 (2), sélectionner comme précédemment la première variable, par exemple *City*, puis cliquer sur le bouton *Ajouter un niveau* (3).

Il faut avoir autant de niveaux qu'il y a de variables à combiner avec la condition *ET*.

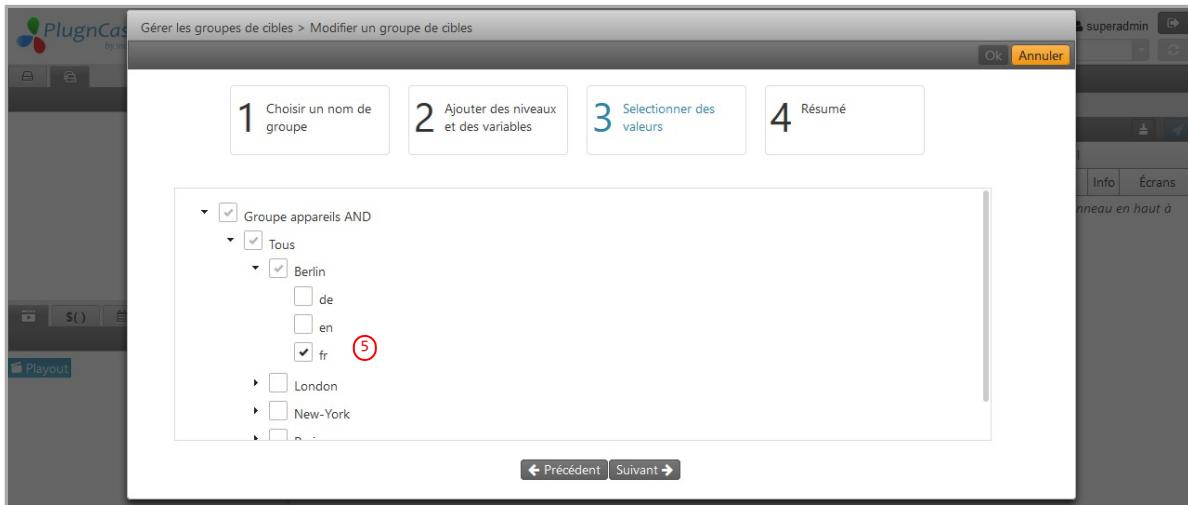


Dans la zone de saisie Niveau 1 (4) créée, de la même manière, ajouter le nom de variable, par exemple *Lang*.



Les combinaisons possibles de valeur de variables sont générées automatiquement. Sélectionner parmi elles, celles qui définissent les conditions d'appartenance à votre groupe de cibles (5). Dans l'exemple, l'appareil appartient au groupe:

- si sa valeur de la variable *City* égale *Berlin* ET
- si sa valeur de la variable *Lang* égale *fr*



2.6 Configuration

Dans la vue `Paramètres`, le menu `Configuration` permet de traiter les aspects de configuration de:

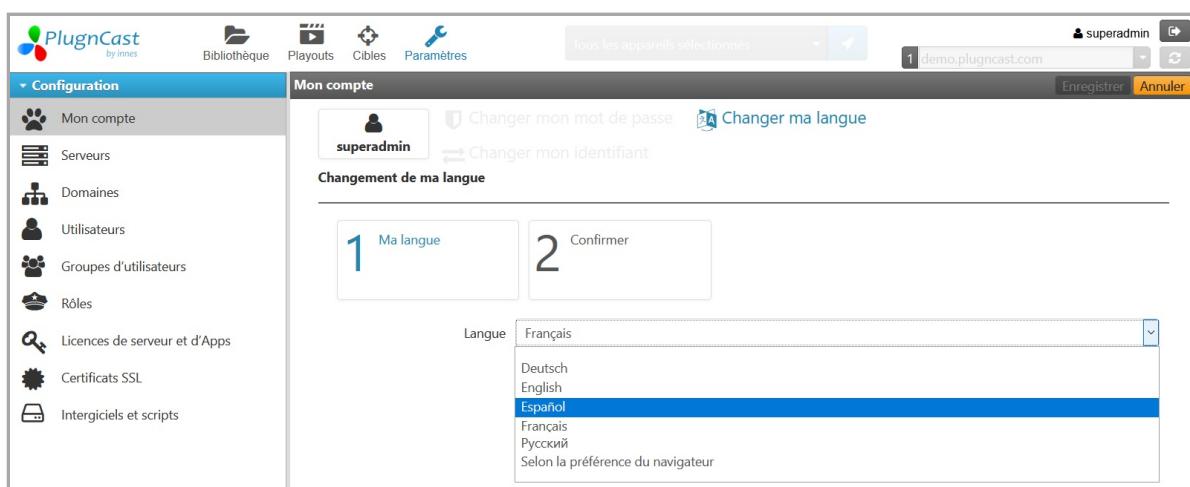
- Mon compte ,
- Serveurs externes ,
- Domaines ,
- Utilisateurs ,
- Groupes d'utilisateurs ,
- Rôles ,
- Licences de serveur et d'App ,
- Certificats SSL ,
- Intergiciels et scripts .

2.6.1 Mon Compte



Le volet **Mon compte** permet de modifier :

- L'identifiant et le mot de passe de votre compte utilisateur,
- La langue dans laquelle doit s'afficher PlugnCast (Français, Anglais, Allemand, Espagnol ou Russe)¹.



■ En fonction du rôle affecté à votre compte utilisateur, il se peut que vous ne soyiez pas habilité à pouvoir changer votre identifiant ou votre mot de passe. Si besoin, contacter votre administrateur PlugnCast .

■ ¹ il est possible de choisir la langue suivant la liste des langues préférées du navigateur.

2.6.2 Domaines

La vue des domaines permet de créer et configurer de nouveaux domaines de fonctionnement.

Un domaine au sens `PlugnCast`, est un contexte d'utilisation imperméable qui englobe l'ensemble des ressources utilisateurs manipulées par le logiciel:

- Bibliothèque de médias et ressources,
- Playouts ,
- Les appareils cibles avec leurs frontaux de distribution.

⚠ Il faut au moins un domaine pour pouvoir utiliser `PlugnCast`. A la première installation de `PlugnCast`, si aucun domaine n'existe, il est demandé d'en créer un.

⚠ Sans licence, il est possible d'utiliser `PlugnCast` pendant une période d'évaluation de 30 jours. Ensuite il est demandé de rentrer la licence pour le premier domaine. Chaque ajout de domaine supplémentaire est soumis à une licence.

L'édition d'un domaine permet de créer et configurer les frontaux de distributions (HTTP/WebDAV) sur lequel `PlugnCast` peut publier son scénario de diffusion en vue d'une récupération par les appareils cibles.

Les frontaux peuvent être de deux natures :

- Interne : 1 seul maximum, logé sur la même machine que `PlugnCast` ou
- Externe : logé sur une machine différente de celle où est installé `PlugnCast`. `PlugnCast` peut fonctionner avec plusieurs frontaux externe. Ce sont des serveurs HTTP/WebDAV comme par exemple Microsoft IIS/WebDAV ou Apache WebDAV.

Ajout et configuration d'un domaine

Appuyer sur Ajouter  pour ajouter un domaine. Un fois créé, cliquer sur Editer le domaine  pour le configurer.

Dans l'interface de configuration du domaine, créer un frontal en cliquant sur le bouton Ajouter un frontal  ①. Choisir le Nom du frontal à créer et définir son type:

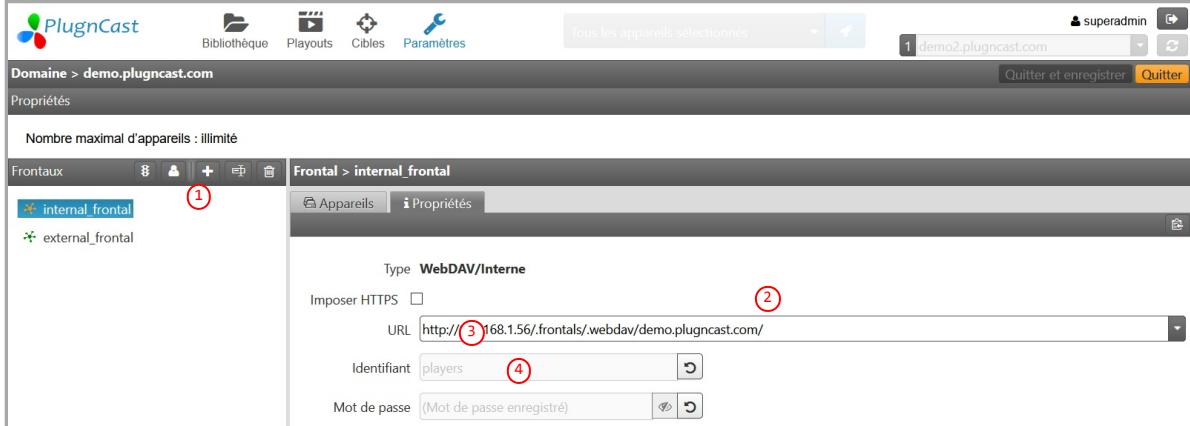
- interne (par défaut) ou
- externe .

Le paramétrage du frontal consiste à :

- définir son URL HTTP(s) ②,
- définir ses paramètres de connexion: Identifiant ③ et Mot de passe ④,

☞ Noter minutieusement les paramètres qui doivent être utilisés dans le paramétrage des appareils. Il est possible de Copier l'URL et son identifiant avec le bouton .

☞ Le type d'authentification accéder au frontal interne depuis l'extérieur est le mode DIGEST en http et le mode BASIC en https.



Un domaine ne peut avoir qu'un seul serveur frontal interne mais peut posséder plusieurs serveurs frontaux externe. Dans le cas d'un serveur interne, l'URL est automatiquement générée. Reste à choisir entre un schéma de protocole `http` ou `https`. Dans le cas d'un schéma `https`, le certificat du domaine de `PlugnCast` utilisé doit être exporté par le biais du navigateur puis installé dans les appareils.

⚠ Les moniteurs intelligents `LG WebOS Signage` et `SAMSUNG Tizen SSSP` indiqués dans cette documentation ne supportent pas l'ajout de certificats personnalisés.

Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Paramétrage des média players Gekkota](#).

Enregistrement des appareils sur le frontal de distribution

Tant qu'un appareil n'est pas enregistré, il ne peut pas être exploité dans **PlugnCast**.

Il faut se positionner dans le bon domaine pour enregistrer les appareils qui conviennent à ce domaine.

Une fois enregistré, le frontal de distribution (serveur HTTP/WebDAV), est consulté par les appareils de façon périodique au rythme de leur battement de cœur. Les appareils peuvent ainsi se synchroniser avec les dernières mise à jour des playouts, firmwares et scripts de configuration et aussi publier leurs états de fonctionnement dans le répertoire `.device-status`.

Le battement de cœur est fixé à 1 minute pour moniteurs intelligents et peut être configuré pour les appareils embarquant Gekkota.

Il est possible d'enregistrer :

- soit des appareils créés manuellement,
- soit des appareils détectés automatiquement. Pour éviter toute erreur de configuration, cette dernière solution est fortement conseillée.

Pour être détecté automatiquement par **PlugnCast**, l'URL du frontal de distribution définie dans l'appareil doit être la même ou équivalente à celle de votre frontal interne (ou externe) de même que pour les paramètres d'identification. Pour plus d'information, se référer au chapitre précédent § **Domaines**.

Pour être détecté automatiquement par **PlugnCast**, les appareils doivent être paramétrés correctement. Pour plus d'information, se référer au chapitre § **Paramétrage des appareils**.

Les appareils détectés automatiquement pour la première fois, et donc jamais enregistrés sur ce domaine auparavant, apparaissent dans une police de caractère gras/italique.

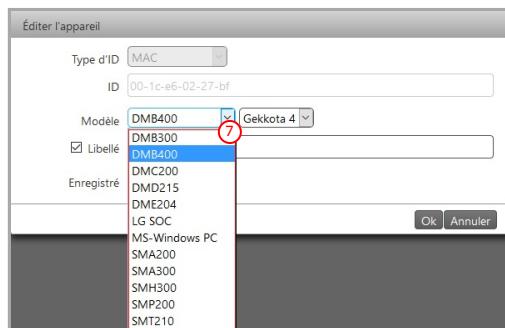
Un appareil détecté automatiquement pour la première fois par **PlugnCast** apparaît comme non enregistré ✘.

Pour enregistrer un appareil, sélectionner la ligne ⑨ de l'appareil souhaité et cliquer sur le bouton **Editer la configuration de l'appareil** ⑩.

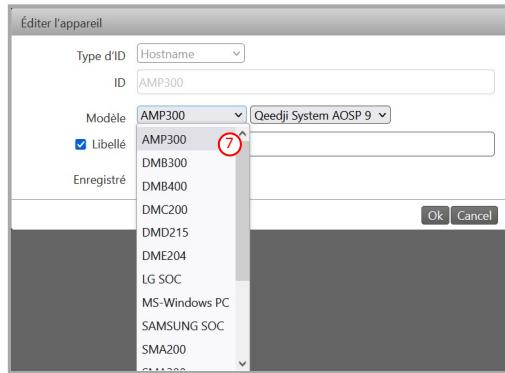
Nom	Type d'ID	ID	Modèle	Intericiel	Dernière connexion	
DESKTOP-VTQFNKN	MAC	40-16-7e-07-9f-8f	MS-Win...	Gekkota 4	12/02/2021 14:41:10	✓
LGwebOSID 3.0	MAC	14-c9-13-a0-40-cd	LG SOC	LG WebOS 3	12/02/2021 14:42:16	✓
LGwebOSID 3.2	MAC	38-8c-50-99-b6-16	LG SOC	LG WebOS 3	12/02/2021 14:42:23	✓
LGwebOSID 4.0	MAC	a8-23-fe-7d-bd-61	LG SOC	LG WebOS 4	12/02/2021 14:42:12	✓
Samsung SSSP 4	MAC	40-16-3b-fb-23-b7	SAMSUN...	SSSP 4	12/02/2021 14:42:31	✓
Samsung SSSP 5	MAC	7c-64-56-71-d6-10	SAMSUN...	SSSP 5	12/02/2021 14:42:09	✓
Samsung SSSP 6	MAC	70-2a-d5-1a-1c-e4	SAMSUN...	SSSP 6	12/02/2021 14:42:27	✓
dmb300	MAC	00-1c-e6-02-1b-83	DMB300	Gekkota 3	12/02/2021 14:41:...	✗
dmb400-fd ⑨	MAC	00-1c-e6-02-27-bf	DMB400	Gekkota 4	12/02/2021 14:42:...	✗
dmb400-fdx	MAC	00-1c-e6-02-23-d3	DMB400	Gekkota 4	12/02/2021 14:42:...	✗
sma300.1	MAC	00-1c-e6-02-3c-11	SMA300	Gekkota 4	12/02/2021 14:42:...	✗
sma300.2	MAC	00-1c-e6-02-43-cf	SMA300	Gekkota 4	12/02/2021 14:42:...	✗

Définir le modèle d'appareil avec son intericiel parmi les choix proposés ⑦:

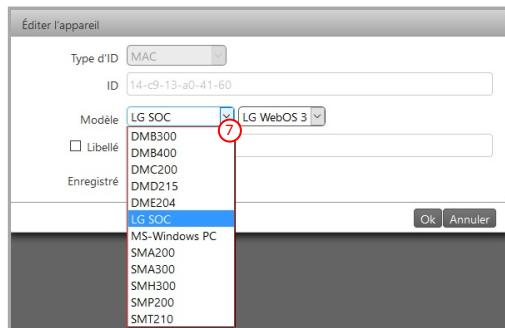
- Par exemple, pour un appareil **DMB400**, choisir le modèle **DMB400** avec son intericiel **Gekkota 4**



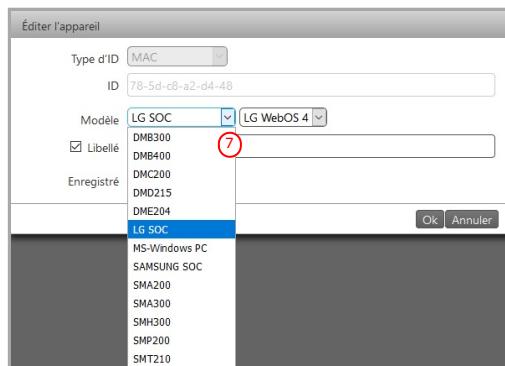
- Pour un appareil moins récent type **Gekkota 3**, choisir le modèle approprié avec son intericiel **Gekkota 3** , ...
- Pour un appareil **AMP300** , sélectionnez le modèle **AMP300** avec son middleware **Qeedji System AOSP 9** :



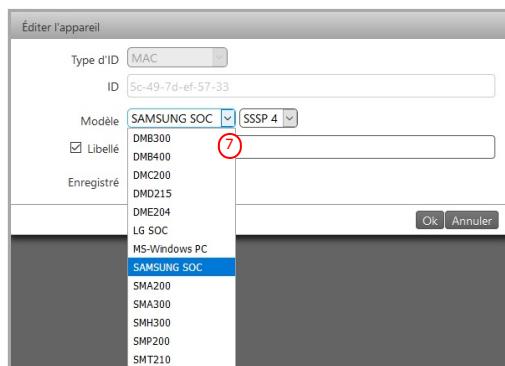
- Pour un moniteur LG WebOS Signage 3.0 ou LG WebOS Signage 3.2, sélectionner le modèle LG SOC avec son intergiciel LG WebOS 3



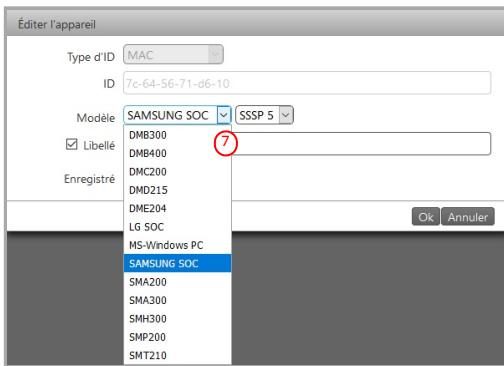
- Pour un moniteur LG WebOS Signage 4.0 ou LG WebOS Signage 4.1, sélectionner le modèle LG SOC avec son intergiciel LG WebOS 4



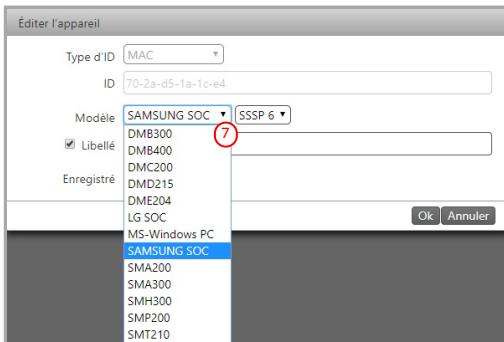
- Pour un moniteur SAMSUNG Tizen SSSP 4, sélectionner le modèle SAMSUNG SOC avec son intergiciel SSSP 4



- Pour un moniteur SAMSUNG Tizen SSSP 5, sélectionner le modèle SAMSUNG SOC avec son intergiciel SSSP 5



- Pour un moniteur SAMSUNG Tizen SSSP 6, sélectionner le modèle SAMSUNG SOC avec son intericiel SSSP 6



Rentrer un nom de `hostname` approprié et unique pour chaque appareil.

Choisir un libellé, puis cocher l'option `Enregistré` pour enregistrer votre appareil.

- En mode d'identification `Hostname`, il n'est pas possible d'enregistrer deux appareils qui possèdent la même valeur de `Hostname`. La bonne méthode consiste à mettre un `Hostname` unique pour chaque appareil en ajoutant par exemple un ID au `Hostname` (ex: `ecran_accueil`).
- Le label de `Hostname` restitué par défaut par les moniteurs `LG Web OS` est `LGwebOSID`. Penser à le modifier pour la raison indiquée précédemment.
- Le label de `Hostname` restitué par défaut par les moniteurs `SAMSUNG Tizen SSSP` est `SAMSUNG`. Penser à le modifier pour la raison indiquée précédemment.
- Dans des environnements multi-sites, il est préconisé d'intégrer dans le `Hostname` la notion d'indication géographique pour pouvoir les localiser (ex: `ecran-accueil-paris`).
- Dans tous les cas, il est conseillé de sauvegarder régulièrement dans un fichier votre configuration des appareils, avec leur localisation.
- Si votre nouvel appareil avait déjà été enregistré sur le frontal auparavant, s'il est de nouveau détecté par `PlugnCast`, il ne sera pas affiché en gras et en italique. Seule sa date de dernière connexion à ce frontal sera mise à jour.
- Dans le cas d'un ajout manuel d'un appareil, bien prendre en compte la réelle méthode d'identification de votre appareil (`MAC`, `Hostname` ou `UUID`).
- Si un appareil avait déjà été enregistré avec un certain mode d'identification (ex: `MAC`), et que son mode d'identification effectif a depuis changé (ex: `Hostname` au lieu de `MAC`), il faut détecter de nouveau l'appareil avec son nouveau mode d'identification puis l'enregistrer. Au passage, supprimer l'ancien appareil (avec l'ancien mode d'identification), ceci afin d'éviter de garder des appareils avec une configuration obsolète sur votre frontal de distribution.

⚠ Dans le cas de l'utilisation d'un frontal https, le certificat de `PlugnCast` doit être installé dans les appareils. Ce certificat contient une date de péremption. Quand la date expire (ou si l'appareil a une date en dehors de la plage de validité du certificat, l'appareil ne peut plus se connecter au frontal `PlugnCast`.

Si vous venez d'effectuer un redémarrage de votre appareil pour ajuster sa configuration, cliquer sur le bouton `Rafraîchir` (10) pour forcer la détection automatique.

Si votre appareil n'apparaît pas dans les trois minutes après son redémarrage :

- Vérifier le paramétrage de votre appareil ainsi que sa bonne connectivité au réseau.
- Vérifier pour le serveur `PlugnCast` :
- Qu'aucun pare-feu ne bloque le port de communication entre le serveur et l'appareil (cas constaté le plus courant lors de dysfonctionnement),
- La configuration proxy de votre `PlugnCast` (si vous avez activé un serveur proxy),
- Que le certificat du serveur est correct. Il doit contenir notamment l'adresse IP de votre serveur. Pour plus d'information, se référer au chapitre § [Certificats SSL](#).

2.6.4 Serveurs

LDAP

Le volet `LDAP` permet d'associer `PlugnCast` à votre annuaire d'entreprise compatible avec un serveur LDAP(S) comme par exemple Microsoft Active Directory.

Les mots de passe des utilisateurs configurés pourront alors provenir de l'annuaire d'entreprise.

INNES peut fournir un serveur Briva LDAP propriétaire. Contacter le service commercial à l'adresse sales@innes.pro pour plus d'information.

SMTP (RFU)

Le volet `SMTP` permet de configurer un serveur SMTP(S) afin que `PlugnCast` puisse envoyer des rapports e-mails.

Proxy

Le volet `Proxy` permet de paramétriser `PlugnCast` afin qu'il puisse utiliser un serveur Proxy pour ses communications.

2.6.5 Utilisateurs

Le volet `utilisateurs` permet de déclarer de nouveaux utilisateurs et de leur affecter un rôle. Par défaut, un seul utilisateur est créé avec un rôle `Super administrateur` dont l'identifiant et le mot de passe par défaut sont `superadmin / superadmin`.

■ Pour des raisons de sécurité, il est conseillé de changer le mot de passe par défaut.

Il est possible d'ajouter des utilisateurs de deux types :

- Internes ou
- Issus d'un annuaire compatible LDAP comme Microsoft Active Directory.

Pour ajouter un utilisateur LDAP, au préalable, l'interface `serveur LDAP` doit être configurée et le `serveur LDAP` démarré.

Les profils utilisateurs supportés sont:

- Super administrateur,
- Administrateur général,
- Administrateur du domaine,
- Editeur général,
- Editeur du domaine,
- Support client,
- Contributeur.

Pour connaître les rôles de chaque profil et comment les configurer, se référer au chapitre § [Rôles](#).

Le nom d'utilisateur est sauvegardé dans `PlugnCast` en lettres minuscules. Lors de l'authentification, toutes les lettres majuscules sont transformées en minuscules.

2.6.6 Groupes d'utilisateurs

Le volet groupes d'utilisateurs permet de déclarer des groupes d'utilisateurs afin de faciliter l'association des rôles et des droits d'accès aux ressources de PlugnCast.

Pour ajouter un groupe d'utilisateurs, aller dans Paramètres > Groupes d'utilisateurs (1), cliquer sur le bouton créer un nouveau groupe (2), saisir un nom de groupes et les domaines concernés, puis sélectionner les utilisateurs de ces domaines à regrouper.

The screenshot shows the PlugnCast software interface. The top navigation bar includes icons for Playouts, Cibles, and Paramètres. The main menu on the left is titled 'Configuration' and lists 'Mon compte', 'Serveurs', 'Domaines', 'Utilisateurs', 'Groupes d'utilisateurs' (which is highlighted with a red circle labeled '1'), 'Rôles', 'Licences', 'Certificats SSL', and 'Intergiciels et scripts'. The central panel is titled 'Groupes d'utilisateurs' and contains a table with three rows:

Libellé	Domaine
Marketing	demo.plugincast.com
Production	demo.plugincast.com
R&D	demo.plugincast.com

At the top right of the central panel, there is a '+' button with a red circle labeled '2', indicating a new entry can be added. The top right corner also shows a user profile for 'jean.dupont' and the URL 'demo.plugincast.com'.

2.6.7 Rôles

Cet volet permet de configurer les Rôles utilisateurs avec leurs permissions.

Tous les rôles sont configurables, excepté le rôle Super Administrateur .

La configuration des rôles par défaut (paramétrage usine) peut être restaurée au moyen du bouton .

Rôles par défaut

✓ Super Administrateur

Ce rôle possède toutes les permissions du logiciel.

✓ Administrateur général

Ce rôle possède les mêmes permissions que le Super Administrateur excepté:

- Passer outre les listes de contrôles d'accès sur les objets.
- Installer/modifier/supprimer des Apps (y compris ajouter/modifier/supprimer des licences Playzilla)

✓ Administrateur du domaine

Ce rôle a les mêmes permissions que l' Administrateur général excepté,

- Ajouter/éditer/supprimer des fichiers dans le référentiel partagé,
- Ajouter/éditer/supprimer des dossiers dans le référentiel partagé,
- Ajouter/supprimer des certificat client,
- Créer des certificat de serveur,
- Ajouter/supprimer des intergiciels pour les appareils,
- Ajouter/supprimer des scripts d'appareils,
- Ajouter/supprimer des domaines,
- Ajouter/supprimer des licences,
- Restaurer les préférences usine des rôles (tous les rôles),

✓ Editeur général

Ce rôle a les mêmes permissions que l' Administrateur du domaine excepté :

- Éditer les ACL,
- Modifier le propriétaire d'une ressource,
- Voir les certificats,
- Voir les appareils,
- Voir les domaines,
- Voir les licences,
- Créer/éditer/supprimer un frontal,
- Modifier l'identifiant de mon compte,
- Créer/modifier/supprimer un rôle,
- Modifier les préférences serveurs,
- Créer/modifier/supprimer des d'utilisateurs,
- Créer/modifier/supprimer des groupes d'utilisateurs,
- Système > purge,
- Système > mise à jour de l'intergiciel,
- Système > publication des scripts.

Ce rôle bénéficie aussi des permissions suivantes :

- Ajouter/Editer/Supprimer des dossiers dans le référentiel partagé,
- Ajouter/Editer/Supprimer des fichiers dans le référentiel partagé.

✓ Éditeur du domaine

Ce rôle a les même permissions que l' Editeur général excepté :

- Ajouter/Editer/Supprimer des dossiers dans le référentiel partagé,
- Ajouter/Editer/Supprimer des fichiers dans le référentiel partagé.

✓ Support client

Ce rôle possède les permissions suivantes :

- Voir le référentiel du domaine (fichiers, dossiers, polices, modèles de contenus),
- Voir le référentiel partagé (fichiers, dossiers),
- Voir les événements d'un calendrier,
- Voir les variables personnalisées,
- Voir les playouts,
- Voir le manifest,
- Modifier le mot de passe de mon compte,
- Voir les groupes de cibles,
- Voir les appareils cibles,
- Nettoyer les actions en cours. Ce rôle ne permet pas l'installation des modèles de contenus.

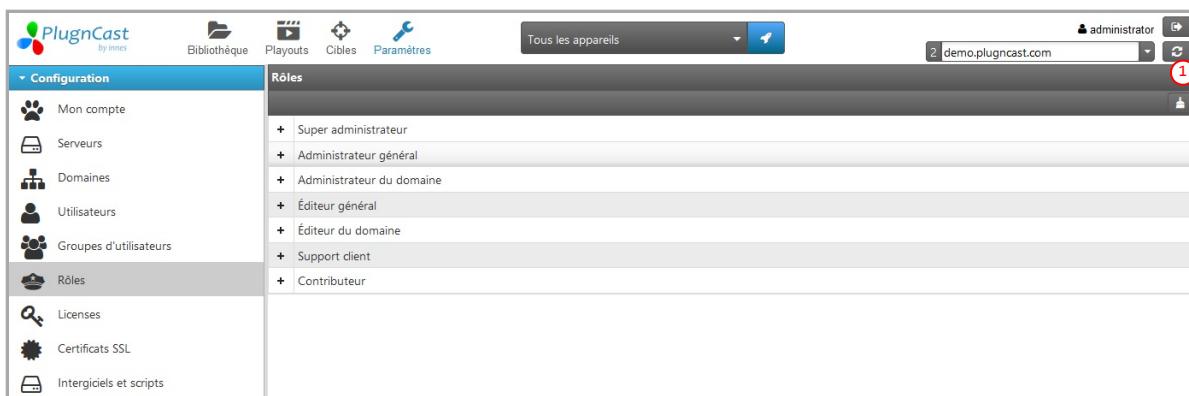
✓ Contributeur

Ce rôle ne possède qu'un nombre très limité de permissions :

- Voir le référentiel du domaine,
- Voir le référentiel partagé,
- Voir les modèles de contenus,
- Voir des appareils cibles,
- Publier sur les cibles. Ce rôle ne permet pas l'installation des modèles de contenus.

Note sur les permissions

☞ Quand une permission d'un rôle est modifiée, l'utilisateur doit cliquer sur le bouton **Rafraîchir le domaine**  pour mettre à jour ses permissions **(1)**.



☞ Dans l'utilisation du logiciel, lorsqu'une permission n'est pas octroyée, l'utilisateur peut constater une restriction de la fonction qui se manifeste par un cercle rouge **(2)**.

-  Indique que les droits que vous avez ne permettent d'accéder seulement à une partie de la fonction,
-  Indique que les droits que vous avez ne permettent pas d'accéder à cette fonction.

Pour obtenir plus d'information sur les restrictions en terme de permissions, cliquer sur le pictogramme  ou  puis sur **Plus de détails** **(3)**.

☞ Pour les mêmes raisons, la couleur d'un bouton ou la couleur de la police du nom du bouton peut être rouge indiquant que la fonction n'est pas accessible avec ce rôle **(4)**.



☞ Toute permission peut être octroyée par un utilisateur ayant un rôle possédant déjà cette permission (la valeur `cms.settings.roles.edit` doit être activée au préalable pour avoir le droit de configurer les rôles inférieurs).

☞ Un utilisateur ne peut pas modifier ses propres permissions.

☞ La capacité de pouvoir créer un compte utilisateur avec un rôle spécifique requiert de posséder les mêmes permissions (sinon plus).

☞ Certaines permissions sont liées. En effet, la désactivation de certaines peut en désactiver d'autres automatiquement.

2.6.8 Licences de serveur et d'Apps

Cet écran permet:

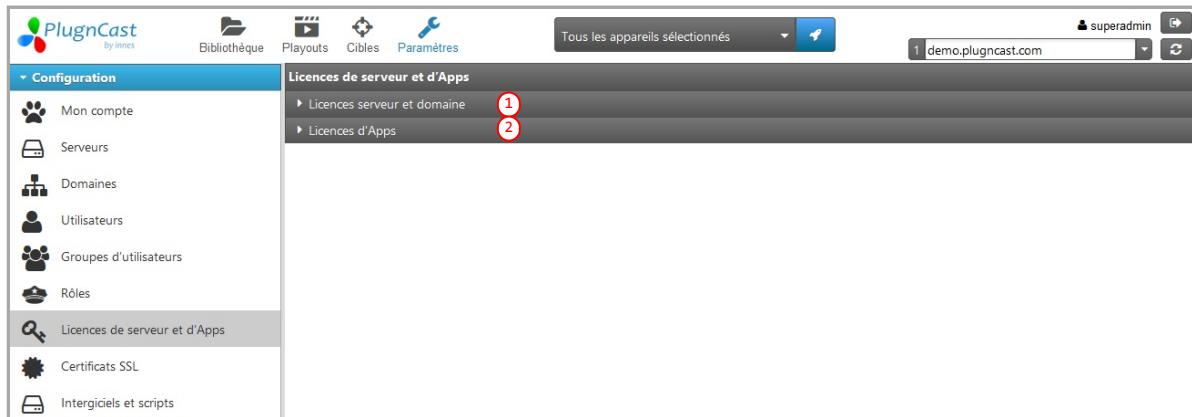
- de rentrer la clé de licence de votre PlgnCast et de vos éventuels domaines supplémentaires,
- de rentrer les clés de licences de Playzilla (autant de clés de licences Playzilla que vous possédez d'appareils connectés à votre serveur),
- d'associer des domaines à vos versions de Playzilla,
- d'installer de nouvelles versions de Playzilla.

Il est nécessaire de se connecter avec un profil Super administrateur pour pouvoir rentrer les licences Playzilla.

ATTENTION : Depuis la version 3.10.39 de PlgnCast, la licence d'évaluation a une durée réelle de validité de 30 jours.

Avant la fin de la période d'évaluation, n'oubliez pas de saisir votre courriel de licence, vos clés de licences serveurs (clé, label, PSN) ainsi que vos clés de licences Playzilla (une par appareil connecté à votre PlgnCast) pour pouvoir publier.

L'écran Licences de serveur et d'Apps possède deux volets:



- un volet Licences serveurs et domaine ① permet de rentrer la licence permanente de PlgnCast, le courriel de licence associé et les licences des éventuels domaines supplémentaires,
- un volet Licences d'Apps ② pour les utilisateurs:
 - d'appareils
 - Gekkota 3 ,
 - Gekkota 4 .
 - de moniteurs
 - LG WebOS Signage 3.0 ,
 - LG WebOS Signage 3.2 ,
 - LG WebOS Signage 4.0 ,
 - LG WebOS Signage 4.1 ,
 - SAMSUNG Tizen SSSP 4 ,
 - SAMSUNG Tizen SSSP 5 ,
 - SAMSUNG Tizen SSSP 6 .

Ce dernier volet permet d'associer une App Playzilla au domaine ou d'installer une version d'App supplémentaire. Les clés de licences Playzilla peuvent être ventilées sur différents domaines. Le volet Licence d'Apps permet aussi, pour tous les utilisateurs, d'ajouter des clés de licences d'App Playzilla (que ce soit pour l'utilisation de Playzilla 3.10.10 ou l'utilisation de Playzilla 4.yy.zz).

Message d'avertissement lors de la première connexion

Lors de la première connexion, PlgnCast détecte qu'aucune App n'est configurée dans votre serveur. Le message suivant apparaît alors vous invitant à rentrer les clés de licences.



Il est nécessaire de cliquer sur OK pour faire disparaître le message.

Obtenir vos clés de licences

Les PSN (Product Serial Number) de vos logiciels vous ont été fournis lors de la livraison des produits. Si vous ne retrouvez pas ces informations, contacter sales@innes.fr . Pour obtenir les clés de licences, envoyer un courriel à license@innes.fr avec en contenu, une adresse de courriel qui sera associée aux licences ainsi que les PSN des logiciels PlgnCast et Playzilla .

Par exemple,

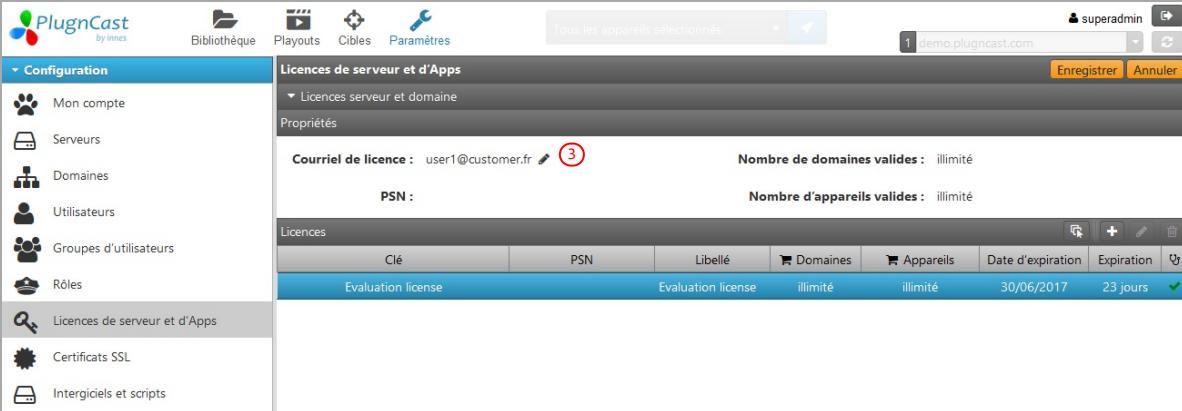
Courriel de licence : `user1@customer.fr`
PSN11111-12345 CD2
PSN12345-12345 CD7

Vous recevrez alors par courriel les clés de licences dans un format de type :

tJhvY - YSbQ - NNVu - ouEp - rI3ig ; PSN11111-12345 CD2 ; plugnCast
mJhtY - PSaQ - NNVu - xuCp - yI3Bg ; PSN12345-12345 CD7 ; playzilla

Entrer le courriel de licence de votre PlugnCast

Cliquer sur **Editer**  (3) pour rentrer l'adresse du courriel de licence.



Entrer la clé de licence de votre PlugnCast et des éventuels domaines supplémentaires.

Il est dorénavant nécessaire de rentrer la clé de licence de votre PlugnCast pour l'utiliser au delà de la période d'évaluation de 30 jours. Cette clé de licence est relié au PSN de votre serveur et à votre courriel de licence.

Cliquer sur **Ajouter**  (4) pour rentrer une licence de serveur.



Coller la clé de licence, le libellé et le PSN (5).



Si la licence n'est pas valide, cet écran sera affiché à chaque première reconnexion au serveur par son interface Web.

La validité de la licence est indiquée par le pictogramme  (6).

App Playzilla pour PlugnCast

Deux versions d'App Playzilla sont pré-installées sur votre PlugnCast :

- Playzilla 3.10.10 (7) pour des appareils qui utilisent l'intergiciel Gekkota 3 (appareils DMB300, SMA300, DMC200, ...).
- Playzilla 4.13.13 (8) :
 - pour des appareils qui utilisent l'intergiciel Gekkota 4 (DMB400, SMA300, SMT210, DME204),
 - pour des appareils qui utilisent le système d'exploitation Qeedji System AOSP 9 (AMP300, TAB10s),
 - pour les moniteurs intelligents LG WebOS Signage 3.0, LG WebOS Signage 3.2, LG WebOS Signage 4.0 OU LG WebOS Signage 4.1,
 - pour les moniteurs intelligents SAMSUNG Tizen SSSP 4, SAMSUNG Tizen SSSP 5 OU SAMSUNG Tizen SSSP 6.

☞ Nous vous invitons à vous rendre sur le site http://www.innes.pro/fr/support/index.php?PlugnCast_G3/Playzilla afin de vérifier que vous avez la dernière version de l'App Playzilla pour PlugnCast (fichier *.appi).

Entrer les clés de licences Playzilla

Cliquer sur Ajouter + (9) pour pouvoir entrer vos clés de licences Playzilla. Il doit y avoir autant de clés de licences Playzilla que d'appareils enregistrés sur votre PlugnCast. Entrer les licences (10) qui vous ont été fournies (par exemple : mJhtY - PSaQ - NNVu - xuCp - yI3Bg ; PSN12345-12345 CD7 ; playzilla).

☞ Chaque ligne d'édition correspond à une licence. Il est possible de coller toutes les licences d'un coup avec CTRL+V.

Cocher ensuite Domaine et sélectionner le domaine qui doit être associé (ex: demo.plugincast.com).

☞ Si vous devez ventiler les licences de Playzilla sur plusieurs domaines, réitérer cette procédure pour chacun des domaines. Grâce à la touche CTRL de votre clavier, il est possible d'effectuer après coup, une sélection de licences afin de les lier à un autre domaine.

Ajouter des licences d'App

Licences :

1	qanPK - ZtMT - TUIm - EGpn - c4G/w ; PSN1 ; playzilla	(10)
---	---	------

Domaine demo plugncast.com

Ok **Annuler**

Licences de serveur et d'Apps

ID : urn:innes:system-app#playzilla Licences valides : 1

Versions

Version	Domains
3.10.10	Tous
4.10.16	

Licences

Cle	PSN	Libellé	Date d'expiration	Expiration	Domaine
g4PWG - Phj7g - Phj7g - Tx2u - Phj7g	PSN00690-00001 CD4	playzilla	2024-01-01	✓	demo plugncast.com

⚠ Vos licences de `Playzilla` restent invalides tant que le courriel du compte de licence n'est pas valide (ou n'est pas rentré).

Cette licence est invalide, à cause d'une des raisons suivantes :

- La clé de licence ne correspond pas au « courriel de licence » du serveur
- La clé de licence ne correspond pas au « PSN » du serveur

- ☞ Pour rentrer un courriel de licence valide, aller dans l'onglet `Licences serveur et domaine`.
- ☞ Il est possible de publier `Playzilla 4.13.13` au lieu de `Playzilla 3.10.10` sur des appareils moins récents embarquant l'intericiel Gekkota 3. Suivant la valeur de la préférence utilisateur `innes.plugncast.cms.targets.digitalsignage.playzilla4-on-gekkota3` :
 - `false`, valeur par défaut, `Playzilla 3.10.10` est publiée sur les appareils `Gekkota 3`.
 - `true`, `Playzilla 4.13.13` (ou supérieure) est diffusée sur les appareils `Gekkota 3`.

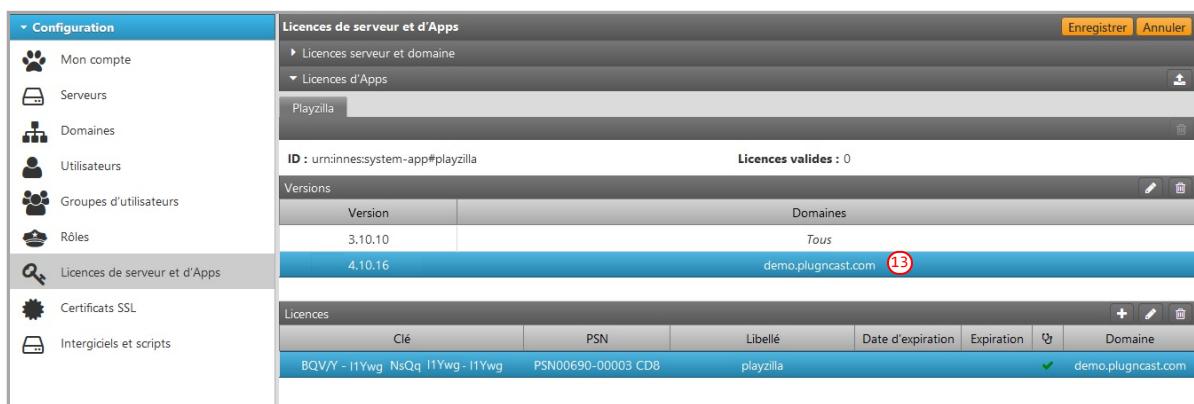
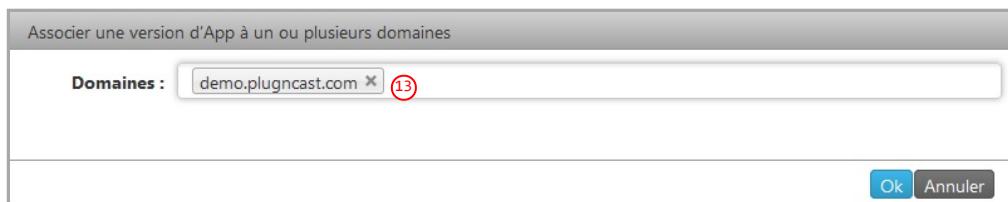
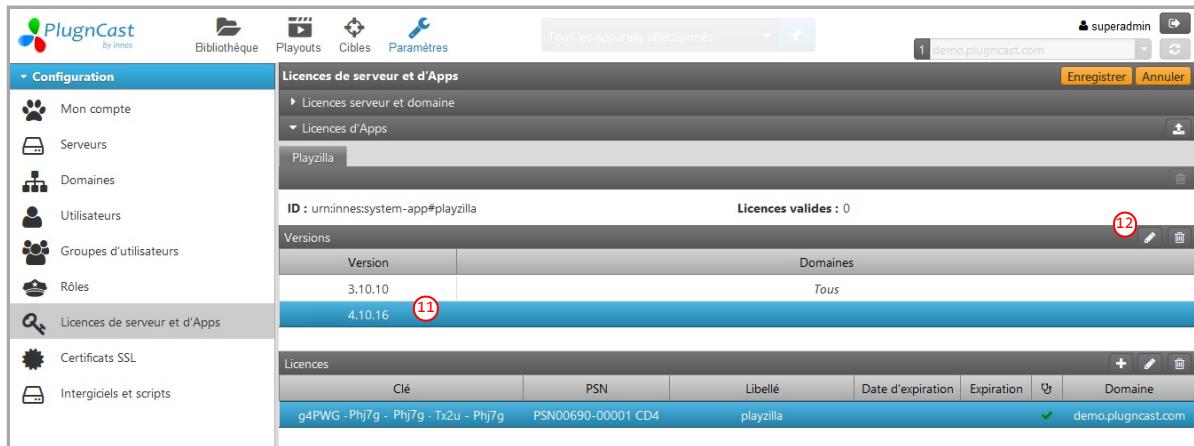
Pour plus d'information sur la configuration de cette préférence utilisateur, se référer au chapitre § [Installation, démarrage et configuration de PlugnCast](#).

Association d'une version d'App Playzilla à un domaine

Pour pouvoir publier sur des appareils Gekkota 4 (DMB400, SMA300, DME204, SMT210), sur des appareils Qeedji System AOSP 9 (AMP300, TAB10s) ou sur des moniteurs intelligents (LG WebOS Signage 3.0 , LG WebOS Signage 3.2 , LG WebOS Signage 4.0 , LG WebOS Signage 4.1 , SAMSUNG Tizen SSSP 4 , SAMSUNG Tizen SSSP 5 OU SAMSUNG Tizen SSSP 6), il est nécessaire de relier votre domaine à une version d'App

■ Ne concerne pas la version d'App 3.10.10 qui est destinée aux appareils Gekkota 3 (DMB300, DMC200,...) et par défaut reliée à tous les domaines.

Sélectionner la version d'App (ex: 4.13.13) (11) et cliquer ensuite sur **Editor** (12) pour associer votre domaine à une version d'App Playzilla (ex: Playzilla 4.13.13 => demo.plugncast.com [13] (#numstamp_13)). La version d'App 4.13.13 est préconisée pour fonctionner avec PlugnCast 3.12.18. Si elle n'est pas présente dans cet écran, par exemple dans le cadre d'une migration, se référer au prochain chapitre.



Ajouter et utiliser une nouvelle version d'App Playzilla

Pour les appareils Gekkota 4 ou les moniteurs LG WebOS Signage OU SAMSUNG Tizen SSSP , il est possible de gérer plusieurs versions de Playzilla. Par exemple :

- Playzilla 4.13.13 pour demo.plugncast.com ,
- Playzilla 4.11.13 pour demo2.plugncast.com .

Avec cette version 3.12.18 de PlugnCast , il est conseillé d'utiliser la version d'App Playzilla 4.13.13 (ou supérieure) pour tous vos domaines.

Cliquer sur le bouton **Installer une App** (14) dans le volet **Licence d'Apps** , puis charger la version d'App Playzilla, avec une nom de fichier de type: playzilla-plugncast-setup-4.13.13.appi .

Licences de serveur et d'Apps

ID : urn:innes:system-app#playzilla Licences valides : 1

Versions

Version	Domaines
3.10.10	Tous
4.10.16	demo plugncast.com

Licences

Clé	PSN	Libellé	Date d'expiration	Expiration	Domaine
BQV/Y - l1Ywg - NsQq - l1Ywg - l1Ywg	PSN00690-00003 CD8	playzilla			✓ demo plugncast.com



Pour terminer, affecter cette nouvelle version d'App **15** à un domaine grâce au bouton **Editer**

Licences de serveur et d'Apps

ID : urn:innes:system-app#playzilla Licences valides : 1

Versions

Version	Domaines
3.10.10	Tous
4.10.17 15	demo plugncast.com
4.10.16	demo plugncast.com

Licences

Clé	PSN	Libellé	Date d'expiration	Expiration	Domaine
BQV/Y - l1Ywg - NsQq - l1Ywg - l1Ywg	PSN00690-00003 CD8	playzilla			✓ demo plugncast.com

2.6.10 Certificat SSL

Ce volet permet de configurer les certificats SSL de PlugnCast .

- Les certificats de confiance (pour les sites web s'interfaisant avec PlugnCast):
- Importation de certificats *.crt ,
- Affichage des attributs de chaque certificat.
- Les certificats du serveur (uniquement pour la solution PlugnCast on-premises):
- Wizard de génération d'un nouveau certificat (date de validité, domaine) et chargement automatique,
- Affichage des attributs de chaque certificat,
- Importation de certificat .p12 avec mot de passe.

The screenshot shows the PlugnCast configuration interface. The left sidebar has a 'Configuration' tab selected, containing links for Mon compte, Serveurs, Domaines, Utilisateurs, Groupes d'utilisateurs, Rôles, Licenses, Certificats SSL (which is highlighted), and Intergiciels et scripts. The main content area is titled 'Certificats SSL' and shows a sub-section 'Certificat du serveur'. It displays detailed information about a certificate: Nom : *.plugncast.com - GeoTrust Inc., Début de validité : 20/07/2015 21:25, Fin de validité : 21/07/2018 21:04, Émis par : GeoTrust Inc., Numéro de série : 05:D0:7F, Algorithme de signature : sha256WithRSA, and Émis pour : CN = *.plugncast.com. Below this, it lists 'Émis pour : C = US, O = GeoTrust Inc., CN = RapidSSL SHA256 CA - G3'. It also shows 'Clé publique : Taille de la clé : 4096, Type de la clé : RSA'. The 'Extensions : ' section lists various X.509 extensions with their values: Nom : Utilisation de la clé étendue (Oui), Critique : Oui, Non-répudiation : Non, Chiffrement de la clé : Oui, Agrément de clé : Non, Signature LCR : Non, Signature de certificat : Non, Chiffrement des données : Non, and Signature : Oui. It also lists 'Nom : Noms alternatifs du sujet du certificat' and 'Critique : Non'.

2.6.11 Intergiciels et Scripts

Ce volet permet d'ajouter des intergiciels ou des scripts de configuration pouvant être déployés sur les appareils depuis la vue système des cibles.

Scripts de configuration

Sélectionner le volet `Scripts de configuration`.

⚠ Ce volet peut se retrouver en bas de l'écran.

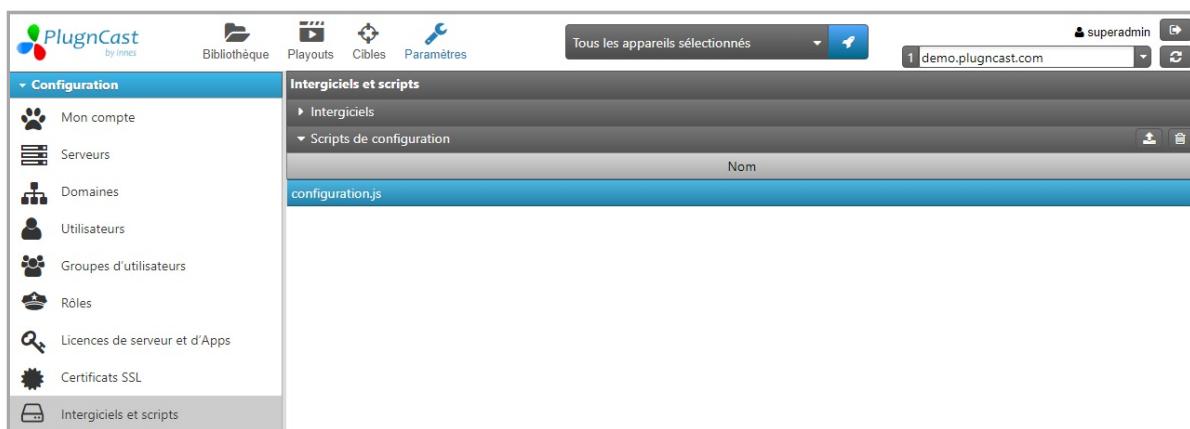
Appuyer sur le bouton  Importer pour importer un script de configuration.

Pour être supporté par l'appareil, le script de configuration doit avoir un nom spécifique et un contenu spécifique suivant les cas:

- voici la syntaxe de nom de fichier à respecter si le même script de configuration est destiné à une série d'appareils de type Gekkota :
 - `configuration.js`.
- voici la syntaxe de nom de fichier à suivre si le script de configuration est destiné à un seul appareil de type Gekkota , Qeedji System AOSP 9 , LG WebOS ou Samsung SSSP . Dans ce cas, la valeur de sa méthode d'identification doit être mentionnée en préfixe :
 - `<MAC>.configuration.js`,
 - ex : `00-1c-e6-02-fc-01.configuration.js`,
 - `<Hostname>.configuration.js` ;
 - ex : `DMB400-1.configuration.js`,
 - `<UUID>.configuration.js` ,
 - ex : `09a00027-0000-0000-0000-001ce60262e2.configuration.js`.

Après avoir changé la méthode d'identification ou avec la même méthode d'identification Hostname , à chaque fois que le Hostname de l'appareil est modifié, vous devez :

- réenregistrer l'appareil dans PlugnCast server ,
- réassigner un playout à l'appareil, réassigner des valeurs variables et des tâches puis republier,
- Ne pas oublier de réajuster le nom du script de configuration avec la nouvelle méthode d'authentification (et le nouveau Hostname si nécessaire).



Intergiciels

Il permet de maintenir aisément un parc d'appareils possédant différentes versions logicielles.

A l'importation, les intergiciels sont automatiquement rangés par modèles d'appareils.

Pour configurer la stratégie de déploiement des versions d'intergiciels, il suffit de sélectionner ① la version par modèle d'appareil.

The screenshot shows the PlugnCast configuration interface. The left sidebar has a 'Configuration' tab selected, with 'Intergiciels et scripts' highlighted. The main panel displays a tree view of devices and their associated software packages. A red circle highlights the 'gekkota_os-sma300-setup-3.12.51.frm' file under the SMA300 device entry.

Intergiciels et scripts

- DMB400
 - gekkota_os-dmb400-setup-4.10.10.frm
- LG SOC
 - SMS(K)D_EG5CD_EJ5D_04.00.60.epk
 - SM5C_SM5KC_SM3C_LS73C_LS75C_LS73D_UH5C_04.32.63.epk
- SMA300
 - gekkota_os-sma300-setup-3.12.49.frm
 - gekkota_os-sma300-setup-3.12.51.frm

Intergiciels pour vos appareils Gekkota3

[Lien vers intergiciel DMB300](#)

[Lien vers intergiciel DMC200](#)

Intergiciels pour vos appareils Gekkota4

[Lien vers intergiciel DMB400](#)

[Lien vers intergiciel SMA300](#)

[Lien vers intergiciel DME204](#)

[Lien vers intergiciel SMT210](#)

Firmware pour vos appareils Qeedji System AOSP 9

[Lien vers firmware AMP300](#)

[Lien vers firmware TAB10s](#)

Intergiciels pour vos appareils LG WebOS Signage 3.0

Pour récupérer un firmware LG WebOS Signage (.epk), se connecter au site Web support LG <http://webossignage.developer.lge.com/>, s'identifier avec votre compte, choisir la version de SoC version la plus récente pour votre appareil puis cliquer sur Download (se créer au préalable un compte pour le site).

Par exemple, pour le moniteur 32SM5KC , entrer SM5KC :

The screenshot shows the 'WEBOSSIGNAGE HOME > FIRMWARE > DOWNLOADING FIRMWARE' section. A search bar at the top contains 'SM5KC'. Below it, a table lists firmware versions for various models. The row for '32/43/49/55/65SM5C, 32/43/49/55/65SM5C, 32/43/49/55/65SM5KC' is highlighted, showing details: webOS Signage 3.0, S/W Version 04.74.50, Micom Version 3.33.1, SDK Version 3.0.4, SCAP Version 1.4/1.5, Release Date 15-Feb-2019, and two download links.

Model Name	webOS Version	Firmware Version		SDK Version	SCAP Version	Release Date	Download	Release Notes
		S/W Version	Micom Version					
32/43/49/55/65SM5C, 32/43/49/55/65SM5C, 32/43/49/55/65SM5KC	webOS Signage 3.0	04.74.50	3.33.1	3.0.4	1.4/1.5	15-Feb-2019	Download	Show
42/49/55LS73C, 42/49/55LS73D,								

Intergiciels pour vos appareils LG WebOS Signage 3.2

Par exemple, pour le moniteur 32SM5KD , entrer SM5KD :

The screenshot shows the 'WEBOSSIGNAGE HOME > FIRMWARE > DOWNLOADING FIRMWARE' section. A search bar at the top contains 'SM5KD'. Below it, a table lists firmware versions for various models. The row for '32/43/49/55/65SM5D, 32/43/49/55/65SM5D, 32/43/49/55/65SM5KD' is highlighted, showing details: webOS Signage 3.2 (3.0+), S/W Version 04.06.20, Micom Version 3.05.8, SDK Version 3.2.5, SCAP Version 1.5.10, Release Date 10-May-2021, and two download links.

Model Name	webOS Version	Firmware Version		SDK Version	SCAP Version	Release Date	Download	Release Notes
		S/W Version	Micom Version					
32/43/49/55/65SM5D, 32/43/49/55/65SM5D, 32/43/49/55/65SM5KD	webOS Signage 3.2 (3.0+)	04.06.20	3.05.8	3.2.5	1.5.10	10-May-2021	Download	Show
32/43/49/55/65SM5D,	webOS Signage 3.2	04.06.20	3.05.8	3.2.5	1.5.10	10-May-2020	Download	Show

Intergiciels pour vos appareils LG WebOS Signage 4.0

Par exemple, pour le moniteur 49SH7E , entrer SH7E :

DISCOVER DEVICE DEVELOP API SDK FIRMWARE COMMUNITY Search by Tag

WEBOSSIGNAGE HOME > FIRMWARE > DOWNLOADING FIRMWARE

Downloading Firmware

You can search for the firmware by the model name, the firmware version, the webOS version, or the release notes.

To find the firmware, select a category from the drop-down list and search for the firmware as follows:

- For the model name, the firmware version, or the release notes, enter a keyword.
- For the webOS version, select a webOS version.

Understanding the model naming rules makes it easier to search by the model name. Refer to the example below.

43SMSKE-BJ

Display size (not related to the firmware)
Model series name (enter to search for the firmware)
Exterior design (not related to the firmware)

We release new firmware only when there are changes related to SI app development. If the firmware you are looking for is not on this page, visit B2B Partner Portal or contact the LG regional sales engineer near you.

⚠️ For field installation, it is recommended to use the latest firmware from the developer site. Downgrade to the old version might cause product performance degradation or problems.

Model Name	webOS Version	Firmware Version	S/W Version	Micom Version	SDK Version	SCAP Version	Release Date	Download	Release Notes
43/49/55 SH7E 32/43/49/55SMSKE, 49/5/5/5775/86/9UH15E, 75/86/98UM5F, 86UHSPE, 75/86/98UM3E, 98UM3F WP400	webOS Signage 4.0	04.07.60	4.00.8	4.1.7	1.6.5	07-Apr-2021	Download	Show	

Intergiciels pour vos appareils LG WebOS Signage 4.1

Par exemple, pour le moniteur 22SM3G-B , entrer SM3G :

webOS Signage Developer

Sign Out | My Account | My Company Info | Search | LG Developer Site

WEBOSSIGNAGE HOME > FIRMWARE > DOWNLOADING FIRMWARE

Downloading Firmware

You can search for the firmware by the model name, the firmware version, the webOS version, or the release notes.

To find the firmware, select a category from the drop-down list and search for the firmware as follows:

- For the model name, the firmware version, or the release notes, enter a keyword.
- For the webOS version, select a webOS version.

Understanding the model naming rules makes it easier to search by the model name. Refer to the example below.

43SMSKE-BJ

Display size (not related to the firmware)
Model series name (enter to search for the firmware)
Exterior design (not related to the firmware)

We release new firmware only when there are changes related to SI app development. If the firmware you are looking for is not on this page, visit B2B Partner Portal or contact the LG regional sales engineer near you.

⚠️ For field installation, it is recommended to use the latest firmware from the developer site. Downgrade to the old version might cause product performance degradation or problems.

Model Name	webOS Version	Firmware Version	S/W Version	Micom Version	SDK Version	SCAP Version	Release Date	Download	Release Notes
22SM3G 43/49/55/85UH5E 43/49/5/5/5775/86/9UH17F 43/10/5/5/5775/86UL3G, 43/49/55/65UM3DF	webOS Signage 4.1	03.19.70	4.02.00	4.1.7	1.7.4	10-May-2021	Download	Show	

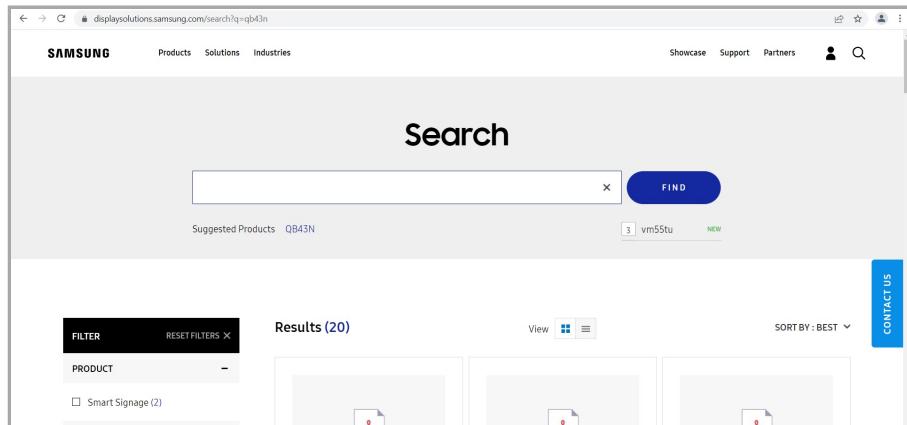
Intergiciels pour vos appareils SAMSUNG Tizen SSSP 4, SAMSUNG Tizen SSSP 5 ou SAMSUNG Tizen SSSP 6

Pour obtenir le firmware SAMSUNG Tizen SSSP 4, SAMSUNG Tizen SSSP 5 ou SAMSUNG Tizen SSSP 6, se connecter au site SAMSUNG suivant <https://displaysolutions.samsung.com/>, et s'identifier avec son compte d'entreprise partenaire Samsung.

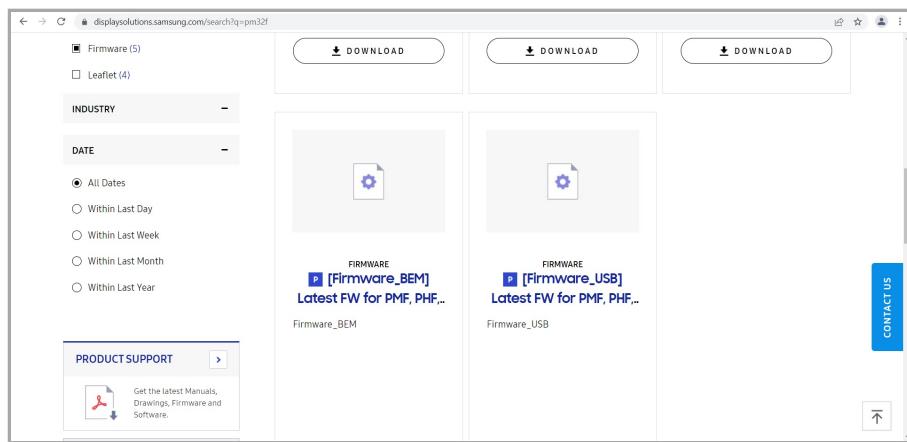
Dans l'entrée de recherche, entrer le modèle de votre moniteur SAMSUNG Tizen SSSP 4.

Pour le moniteur SAMSUNG Tizen TSSP 4 du modèle PM32F et du type LH32PMFP, saisir PM32F.

Cliquer ensuite sur le bouton Find.



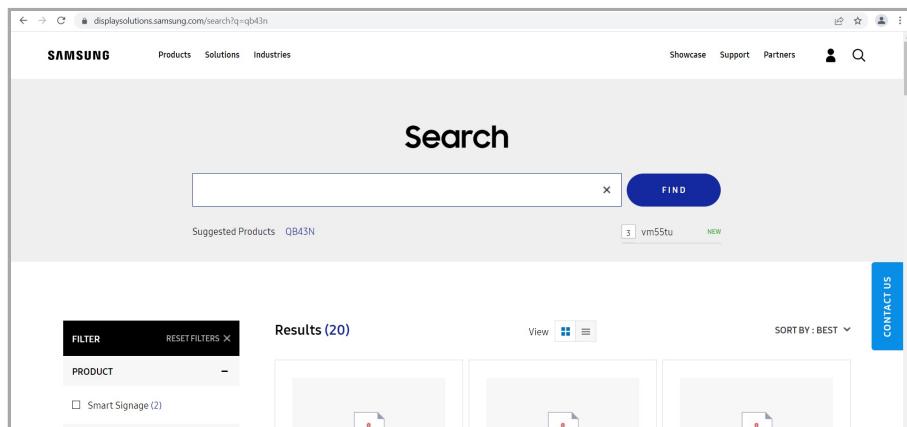
Faire défiler vers le bas pour cocher la case Firmware sur la gauche. Ensuite, dans la page principale, faire défiler vers le bas pour trouver le lien hypertexte [Firmware_BEM] Latest FW for.... Cliquer sur le lien pour télécharger le *_BEM.zip.



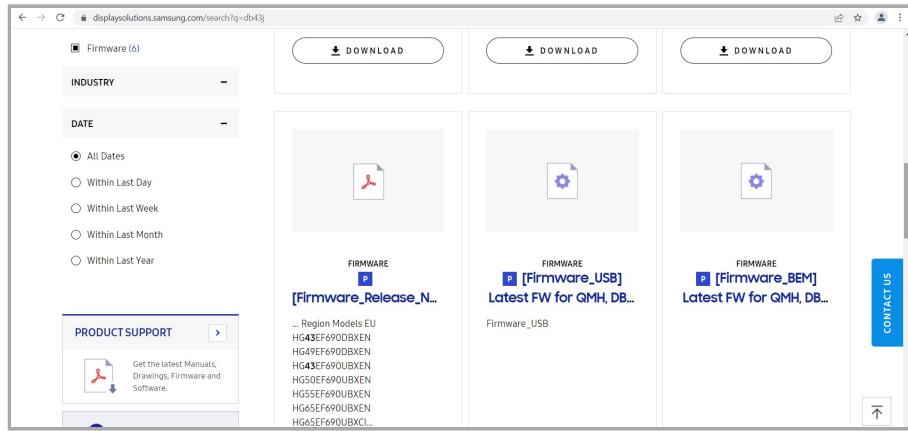
Dans l'entrée de recherche, entrer le modèle de votre moniteur SAMSUNG Tizen SSSP 5 :

Par exemple, pour le moniteur SAMSUNG Tizen TSSP 5 du modèle DB43J et du type LH43DBJP, saisir DB43J.

Cliquer ensuite sur le bouton Find.



Faire défiler vers le bas pour cocher la case Firmware sur la gauche. Ensuite, dans la page principale, faire défiler vers le bas pour trouver le lien hypertexte [Firmware_BEM] Latest FW for.... Cliquer sur le lien pour télécharger le *_BEM.zip.



Dans l'entrée de recherche, entrer le modèle de votre moniteur SAMSUNG Tizen SSSP 6 .

Par exemple, pour le moniteur SAMSUNG Tizen SSSP 6 du modèle QB43N et de type LH43QBN , saisir QB43N.

Cliquer ensuite sur le bouton Find.

Faire défiler vers le bas pour cocher la case Firmware sur la gauche. Ensuite, dans la page principale, faire défiler vers le bas pour trouver le lien hypertexte [Firmware_BEM] Latest FW for.... Cliquer sur le lien pour télécharger le *_BEM.zip .

2.7 Informations

Dans la vue `Paramètres`, le volet `Information` contient les informations de versions et de mentions légales du logiciel `PlugnCast`.

2.8 Extensions

Dans la vue Paramètres, le volet Extensions permet d'installer des extensions applicatives de PlugnCast. Il permet notamment d'installer des modèles de contenus.

⚠ Les modèles de contenus ne sont pas installés par défaut lors de l'installation de PlugnCast.



☞ Les modèles de contenus destinés à PlugnCast sont regroupés dans différents packs. Ils sont disponibles en téléchargement depuis le site INNES <http://www.innes.pro/fr/support> ([Lien vers les packs de modèles de contenus](#)).

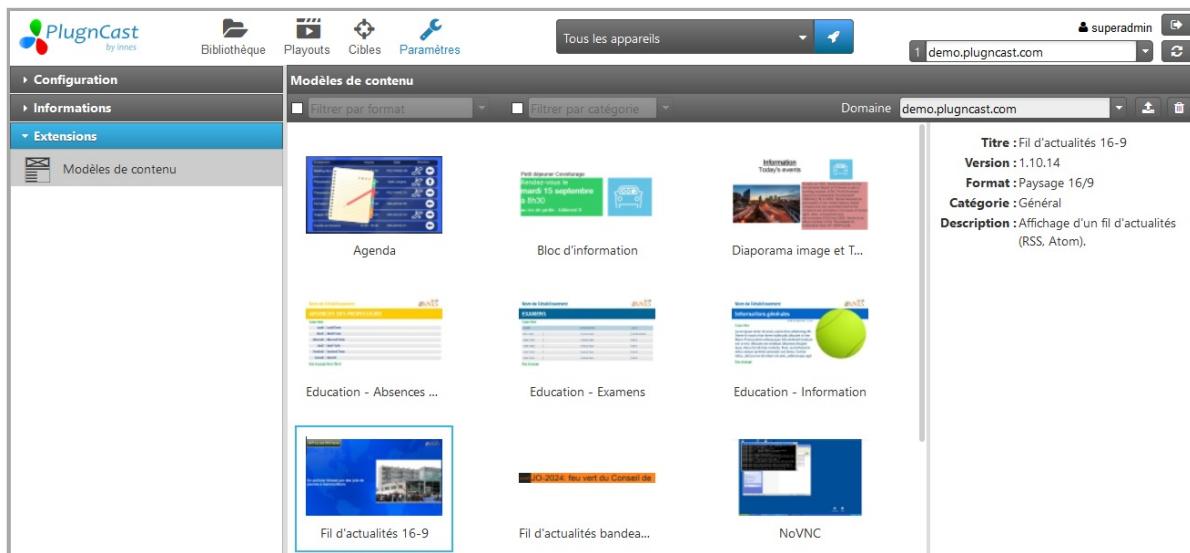
Tous les profils d'utilisateurs exceptés les profils Support client et contributeur permettent de pouvoir installer les packs de modèles de contenus.

Pour installer votre pack de modèles de contenus sur un domaine particulier, sélectionner un Domaine grâce à la liste déroulante ①, par exemple `demo plugncast com`, cliquer sur le bouton Importer ② puis sélectionner le pack de modèles de contenus souhaité. Par exemple, pour installer le pack de modèles de contenus *Education*, installer `plugncast-education-content-model_pack-1.10.10.zip`.



☞ Dans cette version, il est possible d'importer plusieurs pack de modèles de contenu d'un coup.

Par exemple, ici le pack de modèles de contenus *General* a été installé.



Si vous avez installé de nombreux pack de modèles de contenus, il est possible ensuite de ne visualiser qu'une seule partie des modèles de contenus en les filtrant par leur format ② ou leur catégorie ③. Les valeurs de filtrage sont persistantes même après une déconnexion. Par défaut, le filtrage par format et le filtrage par catégorie ne sont pas activés.

Pour installer un pack de modèles de contenus dans un autre domaine, sélectionner un autre domaine, par exemple `demo2.plugncast.com` (4) et recommencer l'opération.

⚠ Le profil d'utilisateur utilisé pour vous connecter doit vous autoriser à voir plusieurs domaines

Si un modèles de contenus installé ne vous semble pas utile, le sélectionner, et cliquer sur le bouton Supprimer .

- ☞ Il est possible d'installer des modèles de contenus développés spécialement pour des clients sur la base d'un cahier des charges. Pour plus d'information, contacter le service commercial INNES.
- ☞ INNES propose également un MDK (Model Development Kit) qui permet de développer vos propres modèles de contenus. Pour plus d'information, contacter le support INNES.

Partie III

Droits d'accès et profils utilisateurs

3.1 Généralités sur les ACL (Acces Control List)

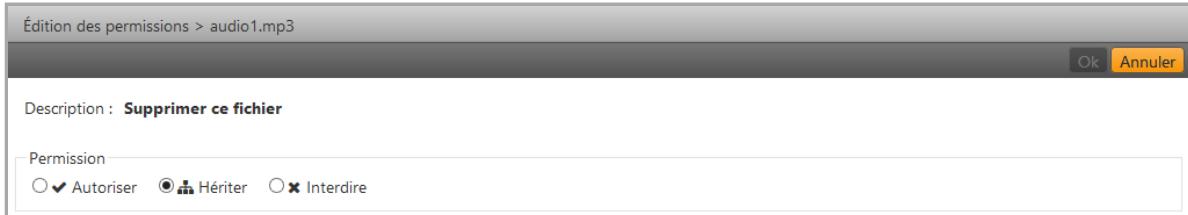
Les ACLs sont des droits additionnels qui peuvent surcharger les permissions des rôles pour des ressources précises (fichiers, dossiers, plages horaires, ...).

⚠ La notion d'ACL est une fonction avancée destinée aux utilisateurs expérimentés maîtrisant déjà la notion de rôles, utilisateurs, et groupes d'utilisateurs.

Les permissions ACL consistent à Autoriser ✓ ou Interdire ✘ une fonctionnalité du logiciel pour un utilisateur, un groupe d'utilisateurs ou tous les utilisateurs ayant un certain rôle.

Le choix Hériter 🏠 permet de définir une permission de façon implicite en héritant de la valeur de cette même permission déclarée au niveau du rôle.

☞ La permission Interdire est prioritaire. Si une permission Interdire est positionnée pour un rôle particulier, il n'est pas possible ensuite de la surcharger à Autoriser par les ACLs pour une resource particulière pour un utilisateur ou un groupe d'utilisateurs.



Les ressources contrôlées par les ACLs sont de type :

- Fichiers et dossiers,
- Plages horaires de bibliothèque,
- Playouts et plages horaires de calendrier,
- Frontaux et appareils.

☞ Trois permissions permettent de configurer le comportement des ACLs pour un utilisateur donné :

- cms.acl.bypass : permet à un utilisateur de ne pas être affecté par les ACL qu'on lui a octroyé,
- cms.acl.edit : permet à un utilisateur d'édition les ACLs d'une ressource même s'il n'en est pas le propriétaire,
- cms.acl.owner.edit : permet à un utilisateur d'édition les ACLs d'une ressource quand il en est le propriétaire.

3.2 Edition des ACLs

L'écran d'édition des ACLs permet:

- Dans un premier temps de choisir une liste d'utilisateurs, de groupes d'utilisateurs ou de rôles devant se faire octroyer des permissions,
- Dans un second temps, de changer les permissions affectées à la ressource choisie.

L'écran d'édition des ACLs est commun à toutes les ressources de PlugnCast et s'affiche en cliquant sur le bouton **Editer les permissions** , au sein d'un écran d'édition d'une ressource.

Il faut au préalable que des utilisateurs OU groupes d'utilisateurs aient été créés au sein de PlugnCast. Pour plus d'information, se référer aux chapitres § [Utilisateurs](#) et § [Groupes d'utilisateurs](#).

Pour ajouter un utilisateur, un groupe d'utilisateurs ou un rôle cliquer sur le bouton  ①.

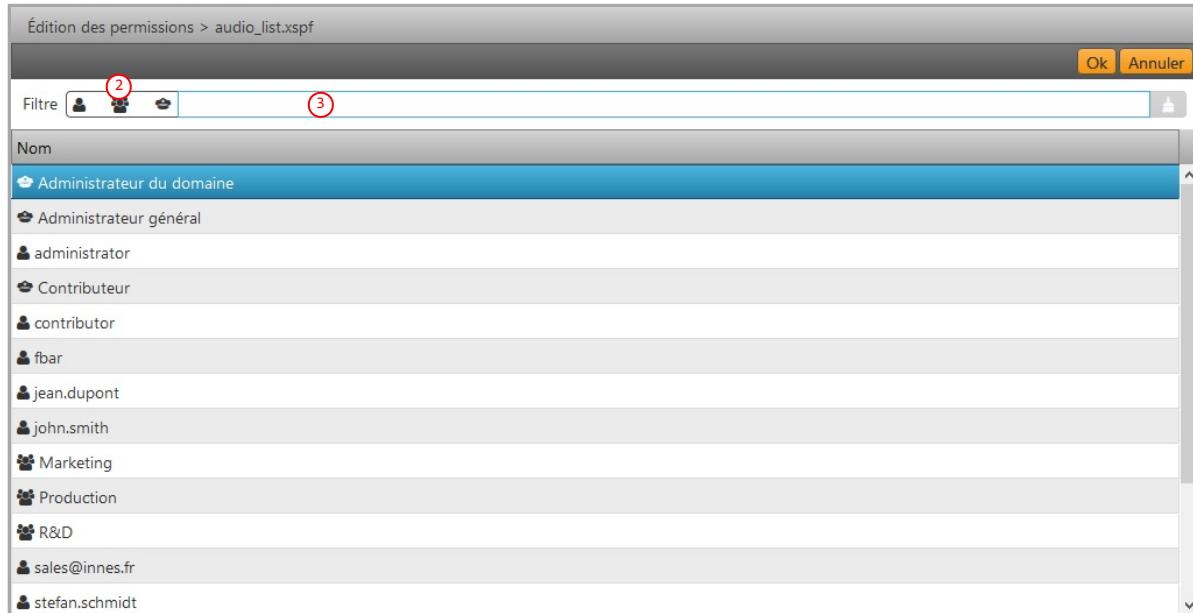


- Il est possible d'ajouter plusieurs utilisateurs, groupes d'utilisateurs OU rôles d'un seul coup pour une même ressource en maintenant la touche CTRL ou SHIFT.
- Pour un utilisateur, un groupe d'utilisateurs ou un rôle sélectionné, il est possible de changer plusieurs permissions d'un coup.
- Si la liste des utilisateurs, groupes d'utilisateurs ou rôles est trop longue, il est possible d'appliquer un filtre d'affichage.

La signification des filtres pré-programmés ② est la suivante :

Pictogramme	Description
	Ne pas afficher les utilisateurs.
	Ne pas afficher les groupes d'utilisateurs.
	Ne pas afficher les rôles.

Le champs d'édition du filtre permet de saisir un texte de recherche ③.



Une fois un utilisateur, un groupe d'utilisateurs, ou un rôle sélectionné, vous pourrez changer les permissions ACLs. Par exemple, pour le rôle **Contributeur**, pour chaque permissions sélectionnées à droite, cliquer sur le bouton **Editer** ④.

Édition des permissions > audio_list.xspf	
	Permissions > contributor
	contributor
Description	Permission
Modifier ce fichier	
Supprimer ce fichier	
Renommer ce fichier	
Voir ce fichier	

Une fois la boite de dialogue des permissions ouverte, choisir parmi les permissions ⑤:

- Autoriser ✓,
- Interdire ✘ ou
- Hériter .

Édition des permissions > audio1.mp3

Ok Annuler

Description : Supprimer ce fichier

Permission ⑤

✓ Autoriser Hériter ✘ Interdire

- En cas de conflit de permissions entre utilisateurs, groupes d'utilisateurs et rôles, la valeur **Interdire** est toujours prioritaire.
- Certaines activations de permissions ACL demandent d'activer d'autres permissions au préalable. Ceci est détecté automatiquement par **PlugnCast** qui demande une confirmation à l'utilisateur.
- Le changement est immédiat pour l'utilisateur pour qui des ACL ont été modifiées. Cependant tant qu'il ne s'est pas reconnecté (suite à un appui sur la touche **F5** par exemple) ou tant qu'il n'a pas rafraîchi son domaine, l'utilisateur aura une erreur HTTP 403 quand il essaiera de manipuler une ressource dont les ACLs bloquent l'accès à la ressource. Après avoir rafraîchi le domaine, l'utilisateur sera assisté par les pictogrammes ou en cas de permissions insuffisantes

3.3 Edition du propriétaire d'une ressource

Plusieurs types de ressource possèdent un propriétaire défini lors de leurs créations. Cela concerne:

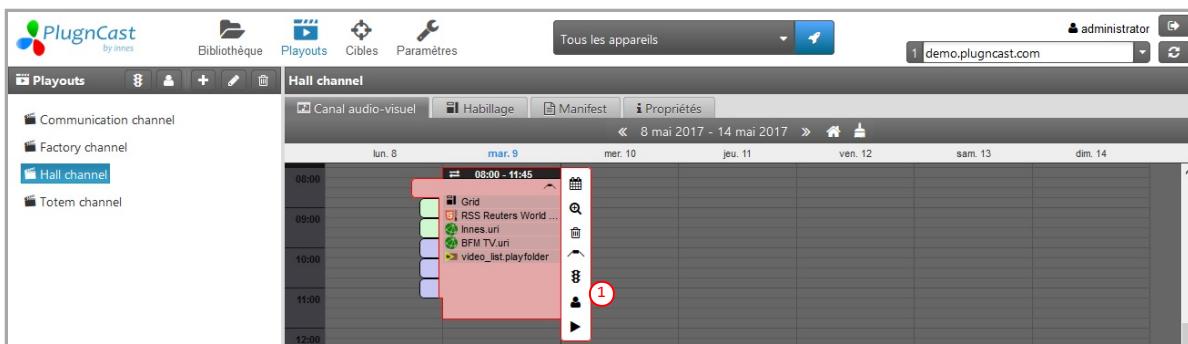
- Les fichiers, les dossiers,



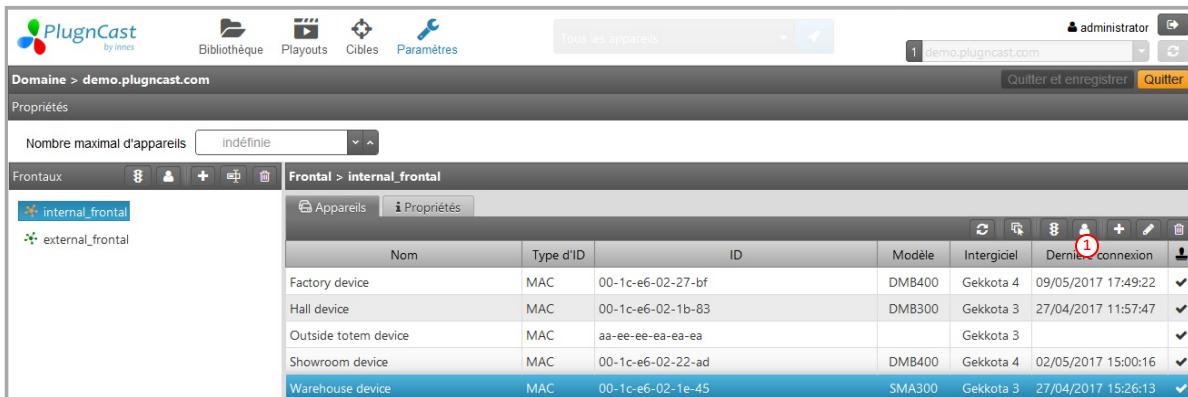
- Les plages horaires de bibliothèque ,



- Les layouts et les plages horaires de calendrier ,



- Les frontaux et les appareils



☞ Pour afficher le propriétaire d'une ressource, sélectionner une ressource, et cliquer sur le bouton Propriétaire (1).

☞ Si les droits de modification du propriétaire sont permis pour votre profil d'utilisateur, il est possible de changer de propriétaire.

☞ Quand un utilisateur est supprimé, un message est affiché demandant de donner un nouveau propriétaire pour toutes ses ressources.

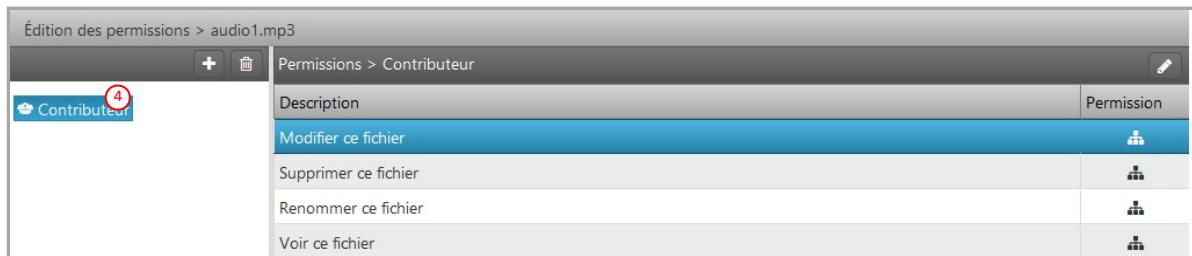
3.4 Fichiers et dossiers

Pour modifier les ACLs d'un fichier ou un dossier, sélectionner l'onglet Bibliothèque **①**, cliquer sur un fichier ou un dossier **②**, puis sur le bouton Editer les permissions **③**.

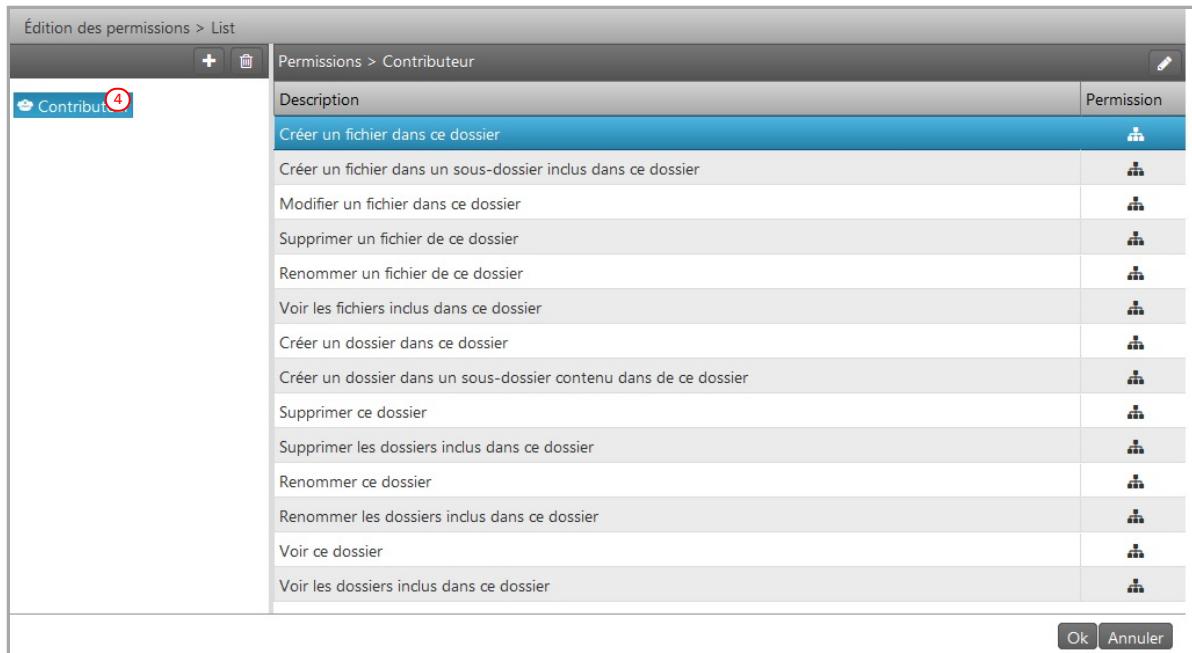


Après avoir sélectionné un ou plusieurs utilisateur(s), groupes d'utilisateurs ou rôles **④**, vous pourrez éditer les permissions d'un fichier ou dossier.

- Pour un fichier



- Pour un dossier



- La permission `Supprimer les dossiers inclus dans ce dossier` doit être autorisée pour avoir la possibilité de supprimer les sous-dossiers.
- La permission `Voir les dossiers inclus dans ce dossier` doit être autorisée pour avoir la possibilité d'également voir les sous-dossiers.
- Lors de l'activation de la permission `Voir les fichiers inclus dans ce dossier` **⑤**, `Voir ce dossier` **⑥**, OU `Voir les dossiers inclus dans ce dossier` **⑦**, une option `Progager l'autorisation de voir les dossiers parents` **⑧** est proposée pour simplifier la propagation des permissions sur les dossiers parents au moment de la sauvegarde des ACL.

Édition des permissions > List

Nom	Permissions > Contributeur	Propager l'autorisation de voir les dossiers parents	
Contributeur	Description	Permission	
	Créer un fichier dans ce dossier	✓	
	Créer un fichier dans un sous-dossier contenu dans ce dossier		
	Modifier un fichier dans ce dossier	✓	
	Supprimer un fichier de ce dossier	✓	
	Renommer un fichier de ce dossier	✓	
	Voir les fichiers inclus dans ce dossier (5)	✓	
	Créer un dossier dans ce dossier		
	Créer un dossier dans un sous-dossier contenu dans ce dossier		
	Supprimer ce dossier		
	Supprimer les dossiers inclus dans ce dossier		
	Renommer ce dossier		
	Renommer les dossiers inclus dans ce dossier		
	Voir ce dossier (6)	✓	
	Voir les dossiers inclus dans ce dossier (7)		

Ok **Annuler**

3.5 Evènements horaires de bibliothèque

Pour modifier les ACL pour des évènements horaires de bibliothèque, aller dans Bibliothèque ①, cliquer sur un évènement horaire de bibliothèque , puis sur le bouton Editer les permissions ②.

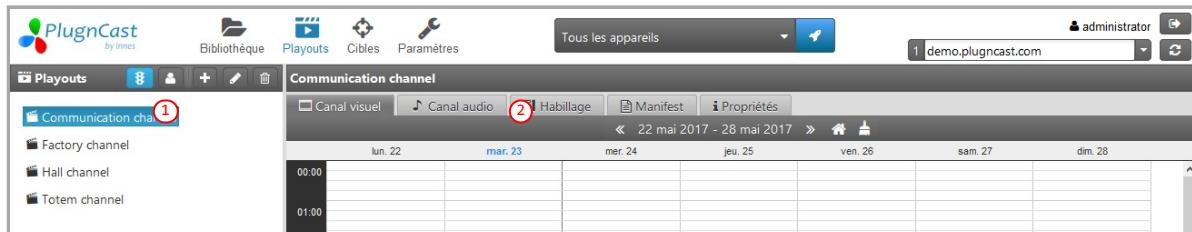


Après avoir sélectionné un ou plusieurs utilisateur(s), groupes d'utilisateurs ou rôles ③, vous pourrez éditer les permissions d'un évènement horaire de la bibliothèque.



3.6 Playout

Pour modifier les ACLs d'un playout, aller dans **Playouts**, sélectionner le playout de votre choix **①** et cliquer sur le bouton **Editer les permissions** **②**.



Après avoir sélectionné un ou plusieurs utilisateur(s), groupes d'utilisateurs OU rôles **③**, vous pourrez éditer les permissions du playout **④**.

- Pour un canal audio

A screenshot of the 'Edition des permissions' (Permission editing) screen for the 'Warehouse channel'. The left sidebar shows a user icon with 'contributor' next to it (highlighted with a red circle 3). The main area is titled 'Permissions > contributor' and lists various actions with their corresponding permission icons (highlighted with a red circle 4).

Description	Permission
Supprimer ce playout	Administrator
Renommer ce playout	Administrator
Voir ce playout	Administrator
Modifier les propriétés de durée d'affichage du playout	Administrator
Créer une plage horaire dans le calendrier du canal audio	Administrator
Reprogrammer des plages horaires du canal audio	Administrator
Supprimer des plages horaires du canal audio	Administrator
Voir les plages horaires du canal audio	Administrator
Modifier le contenu des plages horaires du canal audio	Administrator
Voir le contenu des plages horaires du canal audio	Administrator
Modifier le contenu par défaut du canal audio	Administrator

- Pour un canal audio-visuel

A screenshot of the 'Edition des permissions' (Permission editing) screen for the 'Factory channel'. The left sidebar shows a user icon with 'contributor' next to it. The main area is titled 'Permissions > contributor' and lists various actions with their corresponding permission icons.

Description	Permission
Supprimer ce playout	Administrator
Renommer ce playout	Administrator
Voir ce playout	Administrator
Modifier les propriétés de durée d'affichage du playout	Administrator
Créer une plage horaire dans le calendrier du canal audiovisuel	Administrator
Reprogrammer des plages horaires du canal audiovisuel	Administrator
Supprimer des plages horaires du canal audiovisuel	Administrator
Voir les plages horaires du canal audiovisuel	Administrator
Modifier le contenu des plages horaires du canal audiovisuel	Administrator
Voir le contenu des plages horaires du canal audiovisuel	Administrator
Modifier le contenu par défaut du canal audiovisuel	Administrator

- Pour un canal visuel

Permissions > contributor	
Description	Permission
Supprimer ce playout	Administrateur
Renommer ce playout	Administrateur
Voir ce playout	Administrateur
Modifier les propriétés de durée d'affichage du playout	Administrateur
Créer une plage horaire dans le calendrier du canal visuel	Administrateur
Reprogrammer des plages horaires du canal visuel	Administrateur
Supprimer des plages horaires du canal visuel	Administrateur
Voir les plages horaires du canal visuel	Administrateur
Modifier le contenu des plages horaires du canal visuel	Administrateur
Voir le contenu des plages horaires du canal visuel	Administrateur
Modifier le contenu par défaut du canal visuel	Administrateur

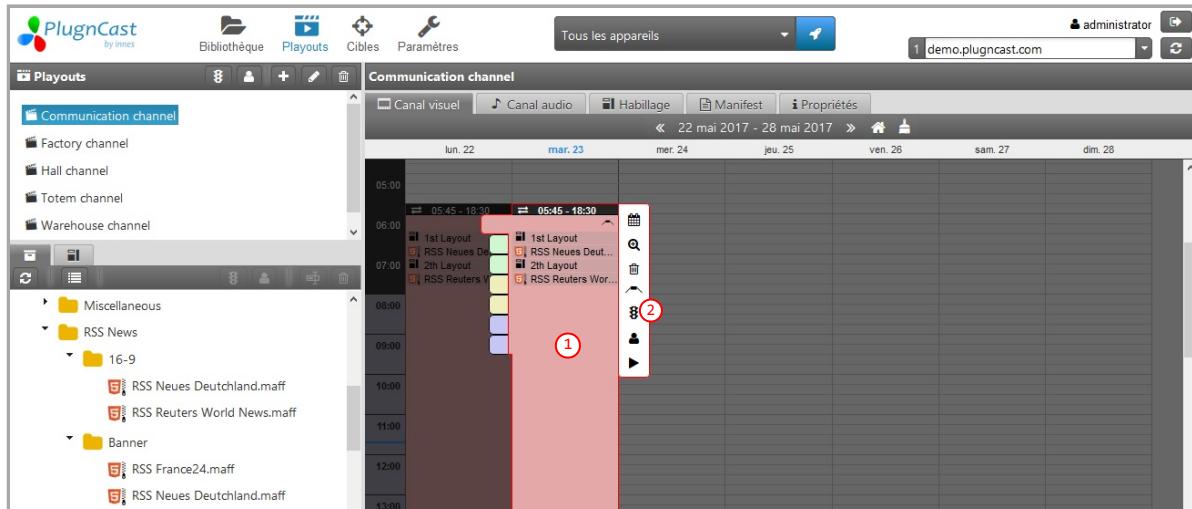
- Pour un canal audio + canal visuel

Permissions > contributor	
Description	Permission
Supprimer ce playout	Administrateur
Renommer ce playout	Administrateur
Voir ce playout	Administrateur
Modifier les propriétés de durée d'affichage du playout	Administrateur
Créer une plage horaire dans le calendrier du canal audio	Administrateur
Reprogrammer des plages horaires du canal audio	Administrateur
Supprimer des plages horaires du canal audio	Administrateur
Voir les plages horaires du canal audio	Administrateur
Modifier le contenu des plages horaires du canal audio	Administrateur
Voir le contenu des plages horaires du canal audio	Administrateur
Modifier le contenu par défaut du canal audio	Administrateur
Créer une plage horaire dans le calendrier du canal visuel	Administrateur
Reprogrammer des plages horaires du canal visuel	Administrateur
Supprimer des plages horaires du canal visuel	Administrateur
Voir les plages horaires du canal visuel	Administrateur
Modifier le contenu des plages horaires du canal visuel	Administrateur
Voir le contenu des plages horaires du canal visuel	Administrateur
Modifier le contenu par défaut du canal visuel	Administrateur

Ok Annuler

3.7 Plages horaires de calendrier

Pour modifier les ACLs d'une plage horaire de calendrier dans un **Playout**, sélectionner la **plage horaire de votre choix** (1) et cliquer sur le bouton **Editer les permissions de l'événement** (2).



Après avoir sélectionné un ou plusieurs utilisateur(s), groupes d'utilisateurs ou rôles (3), vous pourrez éditer les permissions de la plage horaire de calendrier (4).



3.8 Domaines

Pour modifier les ACLs d'un frontal ou d'un appareil, aller dans Paramètres (1), Domaines (2), puis double-cliquer sur le domaine de votre choix (ici: demo.plugncast.com) (3).

The screenshot shows the 'Configuration' sidebar with 'Domaines' selected (2). In the main panel, there is a table with two rows: 'demo.plugncast.com' (3) and 'innes.de'. The 'Nom' column contains the domain names, and the 'Nombre maximal d'appareils' column shows 'indéfinie' for both.

Dans le cas de restriction d'usage pour l'affectation de playout ou de variables à un lot d'appareil appartenant à un domaine, il est nécessaire de positionner des permissions à Autoriser au niveau du frontal d'un domaine avant de positionner à Interdire les ACL pour l'affectation de playout ou de variables pour un lot d'appareils.

Frontaux de distribution

Sélectionner le frontal WebDAV/interne (ici: internal_frontal) (4) ou un frontal WebDAV/externe , et cliquer sur le bouton Editer les permissions du frontal (5).

The screenshot shows the 'Frontaux' section for the 'internal_frontal' domain (4). It displays a list of devices: 'Factory device', 'Hall device', 'Outside totem device', and 'Warehouse device'. The 'Nombre maximal d'appareils' field is set to 'indéfinie' (5). A table below lists the devices with their details like ID, Model, and Last connection.

Nom	Type d'ID	ID	Modèle	Intericiel	Dernière connexion
Factory device	MAC	00-1c-e6-02-22-ad	DMB400	Gekkota 4	16/05/2017 15:11:27 ✓
Hall device	MAC	00-1c-e6-02-1b-83	DMB300	Gekkota 3	27/04/2017 11:57:47 ✓
Outside totem device	MAC	aa-ee-ee-ea-ea-ea		Gekkota 3	✓
Warehouse device	MAC	00-1c-e6-02-1e-45	SMA300	Gekkota 3	23/05/2017 10:29:20 ✓

Après avoir sélectionné un ou plusieurs utilisateur(s), groupes d'utilisateurs ou rôles (6), vous pourrez éditer les permissions du frontal de distribution (7).

The screenshot shows the 'Permissions' section for the 'contributor' role (6). It lists three permissions: 'Voir les appareils cibles de ce frontal de distribution', 'Affecter un playout à un appareil de ce frontal de distribution', and 'Modifier une variable d'un appareil de ce frontal de distribution'. The 'contributor' role has a red circle with the number 7 over it, indicating it is selected.

Appareils

Sélectionner le frontal WebDAV/interne (ici: internal_frontal) (8) ou un frontal HTTP WebDAV/externe , et cliquer sur le bouton Editer les permissions de l'appareil (9).

Domaine > demo plugncast.com

Propriétés

Nombre maximal d'appareils : indéfinie

Frontaux

Nom	Type d'ID	ID	Modèle	Intergiciel	Dernière connexion
Factory device	MAC	00-1c-e6-02-22-ad	DMB400	Gekkota 4	16/05/2017 15:11:27 ✓
Hall device	MAC	00-1c-e6-02-1b-83	DMB300	Gekkota 3	27/04/2017 11:57:47 ✓
Outside totem device	MAC	aa-ee-ee-ea-ea-ea		Gekkota 3	✓
Warehouse device	MAC	00-1c-e6-02-1e-45	SMA300	Gekkota 3	23/05/2017 10:12:56 ✓

Après avoir sélectionné un ou plusieurs utilisateurs, groupes d'utilisateurs ou rôles (10), vous pourrez éditer les permissions de l'appareil (11).

Édition des permissions > Factory device

contributor (10)

Description	Permission
Voir cet appareil cible	
Affecter un playout à cet appareil	
Modifier une variable de cet appareil	

Partie IV

Contacts

4.1 Contacts

Pour tout complément d'information, nous nous tenons à votre disposition au **+33 (0)2 23 20 01 62** ou par e-mail :

- **Support technique:** *support@innes.fr*
- **Service commercial:** *sales@innes.fr*

Site Web support: <http://www.innes.pro/fr/support/>

INNES SA
5A rue pierre joseph Colin
35700 RENNES

Tel : +33 (0)2 23 20 01 62

Fax : +33 (0)2 23 20 22 59

<http://www.innes.pro/fr>

Partie V

Annexes

5.1 Web services API

Monitoring devices with Plugncast

- Monitoring devices with Plugncast
- Connecting to XQuery services of plugncast frontals
 - Example using `nodejs`
 - Example using `curl`
- List of available XQuery methods
 - Fetchers
 - Formatters
 - Getters
 - Helpers
- Examples of requests
 - Retrieve all device that have not sent their status for more than 5 minutes
 - Retrieve all devices that identify themselves with their mac address
 - Retrieve all devices that are not on time with the frontal
- Grammars
 - `Json objects devices`
 - `Json object device`
 - `XML element devices`
 - `XML element device`

To retrieve information about devices, you have to connect to XQuery services of frontals.

Connecting to XQuery services of Plugncast frontals

You may need to connect to the `Plugncast` Web interface with the same Web browser to allow the HTTP request to proceed properly. With a REST client for example, send an HTTP request with the following parameters:

Example1: Get Device without status

- destination: `https://<plugncast_webui_url>/.plugncast/.domains/<user_domain>/ .db/frontalsdb`
- authentication: basic (web interface: `username, password`)
- method: `POST`
- headers:
- Name: `Content-Type`
- Attribute value: `application/xquery`
- body: XQuery request body:

```
declare namespace pncf = "ns.innes.plugncast.frontals";
pncf:getDevicesWithoutStatus()
```

Example 2: Create targetgroup by player

⚠ Advanced user only. Adding unexpected space in this request may create corrupted target groups and prevent the `Plugncast` to start properly ! Don't use the same UUID twice ! Make validate your script by INNES before using it.

- destination: `https://<plugncast_webui_url>/.plugncast/.domains/<user_domain>/ .db/cmsdb`
- authentication: basic (web interface: `username, password`)
- method: `POST`
- headers:
- Name: `Content-Type`
- Attribute value: `application/xquery`
- body: XQuery request body:

```

declare namespace targetsgroups = "ns.innes.plugncast.cms.targetsgroups";
targetsgroups:add(<targetsgroup xmlns="ns.innes.plugncast.cms"
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
<id xsi:type="xs:string"><![CDATA[<user_random_unic_UUID_1>]]></id>
<label xsi:type="xs:string"><![CDATA[<user_targetgroup_1>]]></label>
<visible xsi:type="xs:boolean">true</visible>
<type xsi:type="xs:string"><![CDATA[SIGNAGE]]></type>
<mode xsi:type="xs:string"><![CDATA[TARGETS]]></mode>
<specificData>
    <values xsi:type="xs:any">
        <li>
            <id xsi:type="xs:string"><![CDATA[all]]></id>
            <ids xsi:type="xs:any"/>
            <checked xsi:type="xs:string"><![CDATA[tristate]]></checked>
        </li>
        <li>
            <id xsi:type="xs:string"><![CDATA[urn:builtin:webdav:<user_domain>_<device_identification_value1>]]></id>
            <ids xsi:type="xs:any"/>
            <checked xsi:type="xs:string"><![CDATA[checked]]></checked>
        </li>
        <li>
            <id xsi:type="xs:string"><![CDATA[urn:builtin:webdav:<user_domain>_<device_identification_value2>]]></id>
            <ids xsi:type="xs:any"/>
            <checked xsi:type="xs:string"><![CDATA[checked]]></checked>
        </li>
    </values>
    <levels xsi:type="xs:any"/>
</specificData>
<containsAllTargets xsi:type="xs:boolean">false</containsAllTargets>
</targetsgroup>);
targetsgroups:add(<targetsgroup xmlns="ns.innes.plugncast.cms"
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
<id xsi:type="xs:string"><![CDATA[<user_random_unic_UUID_2>]]></id>
<label xsi:type="xs:string"><![CDATA[<user_targetgroup_2>]]></label>
<visible xsi:type="xs:boolean">true</visible>
<type xsi:type="xs:string"><![CDATA[SIGNAGE]]></type>
<mode xsi:type="xs:string"><![CDATA[TARGETS]]></mode>
<specificData>
    <values xsi:type="xs:any">
        <li>
            <id xsi:type="xs:string"><![CDATA[all]]></id>
            <ids xsi:type="xs:any"/>
            <checked xsi:type="xs:string"><![CDATA[tristate]]></checked>
        </li>
        <li>
            <id xsi:type="xs:string"><![CDATA[urn:builtin:webdav:<user_domain>_<device_identification_value3>]]></id>
            <ids xsi:type="xs:any"/>
            <checked xsi:type="xs:string"><![CDATA[checked]]></checked>
        </li>
        <li>
            <id xsi:type="xs:string"><![CDATA[urn:builtin:webdav:<user_domain>_<device_identification_value4>]]></id>
            <ids xsi:type="xs:any"/>
            <checked xsi:type="xs:string"><![CDATA[checked]]></checked>
        </li>
    </values>
    <levels xsi:type="xs:any"/>
</specificData>
<containsAllTargets xsi:type="xs:boolean">false</containsAllTargets>
</targetsgroup>)

```

HTTP request return value expected: 204 No Content

Example 3: Create a localized variable with n values

⚠ Advanced user only. Adding unexpected space in this request may create corrupted target groups and prevent the `PlugnCast` to start properly ! Don't use the same UUID twice ! Make validate your script by INNES before using it.

- destination: `https://<plugncast_webui_url>/.plugncast/.domains/<user_domain>/.db/cmsdb`
- authentication: basic (web interface: `username, password`)
- method: `POST`
- headers:
- Name: `Content-Type`
- Attribute value: `application/xquery`
- body: XQuery request body:

```

declare namespace vcms = "ns.innes.plugncast.cms.variables";
declare default element namespace "ns.innes.plugncast.cms";
declare default function namespace "ns.innes.plugncast.cms.variables";
    add<variable xmlns="ns.innes.plugncast.cms" xmlns:xs="xs" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
        <id xsi:type="xs:string"><user_random_unic_UUID_for_variablename></id>
        <label xsi:type="xs:string"><user_variable_name></label>
        <family xsi:type="xs:string">custom</family>
        <type xsi:type="xs:string">ixs:restricted_string</type>
        <values xsi:type="xs:any*>
<cli>
<id xsi:type="xs:string"><user_random_unic_UUID_for_variablename_value1></id>
<value xsi:type="xs:string"><user_variablename_value1></value>
<label xsi:type="xs:string"/>
<labelEnabled xsi:type="xs:boolean">false</labelEnabled>
</cli>
<cli>
<id xsi:type="xs:string"><user_random_unic_UUID_for_variablename_value2></id>
<value xsi:type="xs:string"><user_variablename_value2></value>
<label xsi:type="xs:string"/>
<labelEnabled xsi:type="xs:boolean">false</labelEnabled>
</cli>
<cli>
<id xsi:type="xs:string"><user_random_unic_UUID_for_variablename_value3></id>
<value xsi:type="xs:string"><user_variablename_value3></value>
<label xsi:type="xs:string"/>
<labelEnabled xsi:type="xs:boolean">false</labelEnabled>
</cli>
</values>
    <defaultValue xsi:type="xs:string"><user_random_unic_UUID_for_variablename_value3></defaultValue>
    <visualisationValue xsi:type="xs:string"><user_random_unic_UUID_for_variablename_value3></visualisationValue>
</variable>

```

HTTP request return value expected: 204 No Content

Ensure that no have not UUID doubleons else a warning message will be raised each time you connect to `PlugnCast` Web interface: *Warning: Some variable value have a doublon identifier.*

Example using nodejs

```

const https = require("https");

const toWrite = `declare namespace pncf = "ns.innes.plugncast.frontals";
pncf:getDevicesWithoutStatusJSON()`;
const req = https.request(
{
    agent: new https.Agent(),
    rejectUnauthorized: false, // to not check the ssl certificate
    hostname: "<PLUGNCAST_CMS>",
    port: <PORT>,
    method: "POST",
    headers: {
        "Content-Type": "application/xquery",
        "Content-Length": toWrite.length,
    },
    auth: "<USERNAME>:<PASSWORD>",
    path: "/.plugncast/.domains/<DOMAIN>/.db/frontalsdb",
},
function (req) {
    const result = "";
    req.setEncoding('utf8');
    req.on("data", function (chunk) {
        result += chunk;
    });
    req.on("end", function () {
        // TODO deal result
        console.log(result);
    });
},
);
req.write(toWrite);
req.end();

```

Example using curl

```

curl -k -u : -X POST --url "https://.plugncast/.domains//.db/frontalsdb" -d "declare namespace pncf =
\"ns.innes.plugncast.frontals\";
pncf:getDevicesWithoutStatusJSON()" -H Content-Type:application/xquery

```

- -k disable ssl check
- -u allow to give the identifiers

- -X to select http method to use
- -d allow to give the body
- -H allow to add headers

Warning: configure your shell properly to support properly the string \".

Example using PowerShell

```
$LogFile = "output.log"

Function LogWrite {
    Param ([string]$logstring)
    Write-Host $logstring
    Add-content $LogFile -value $logstring
}

# Accept all certificates for http connection.
add-type @"
using System;
using System.Security.Cryptography.X509Certificates;
public class TrustAllCertsPolicy : ICertificatePolicy {
    public bool CheckValidationResult(
        ServicePoint srvPoint, X509Certificate certificate,
        WebRequest request, int certificateProblem) {
        return true;
    }
}
"@
[System.Net.ServicePointManager]::CertificatePolicy = New-Object TrustAllCertsPolicy

# Prepare authentication header
$user = <USERMAME>
$pass = <PASSWORD>
$pair = "$($user):$($pass)"
$encodedCreds = [System.Convert]::ToBase64String([System.Text.Encoding]::ASCII.GetBytes($pair))
$basicAuthValue = "Basic $encodedCreds"
$headers = @{
    Authorization = $basicAuthValue
}

$Body = "declare namespace pncf = `\"ns.innes.plugncast.frontals`";pncf:getDevicesWithoutStatusJSON()"

try {
    $ExecutedRequest = Invoke-WebRequest -Method 'POST' -ContentType 'application/xquery' -Uri https://<PLUGNCMS>/.plugncast/.domains/<DOMAIN>/._db/frontalsdb -Headers $Headers -Body $Body
    LogWrite( $ExecutedRequest )
}
catch {
    LogWrite( "Exception during request" )
    LogWrite( ($_.Exception).ToString().Trim() )
    LogWrite( ($_.Exception.Message).ToString().Trim() )
}
```

List of available XQuery methods

Fetchers

- `fetchDeviceXML`: fetch a device from the database
- parameters:
 - `frontalId`: *string*: the id of the frontal
 - `deviceId`: *string*: the id of the device
- result: *XML element(device)*: the element is not modified (no meta information like privileges)
- `fetchDevicesXML`: fetch all devices from the database for a frontal or all
- parameters:
 - `frontalId`: *optional string*: the id of the frontal or nothing for all frontals
- result: *XML element(device)**: the elements are not modified (no meta information like privileges)
- `fetchRegisteredDevicesXML`: fetch all registered devices from the database for a frontal or all
- parameters:
 - `frontalId`: *optional string*: the id of the frontal or nothing if all frontals
- result: *XML element(device)**: the elements is not modified (no meta information like privileges)

Formatters

- `formatDeviceWithoutStatusXML`: format a device using XML formatter and remove status

- parameters:
 - `device` : XML element(`device`): the device to format
 - `frontalId` : optional string: the id of the frontal. If not given, the device element must have been got from `fetchDeviceXML` or `fetchDevicesXML`
- result: XML element(`device`) with meta information
- `formatDeviceWithoutStatusJSON` : format a device using JSON formatter and remove status
- parameters:
 - `device` : XML element(`device`): the device to format
 - `frontalId` : optional string: the id of the frontal. If not given, the device element must have been got from `fetchDeviceXML` or `fetchDevicesXML`
- result: JSON device object
- `formatDeviceWithStatusXML` : format a device using XML formatter
- parameters:
 - `device` : XML element(`device`): the device to format
 - `frontalId` : optional string: the id of the frontal. If not given, the device element must have been got from `fetchDeviceXML` or `fetchDevicesXML`.
- result: XML element(`device`) with meta information
- `formatDevicesWithoutStatusXML` : format devices using XML formatter and remove status
- parameters:
 - `devices` : XML element(`device`)*: the devices to format
 - `frontalId` : optional string: the id of the frontal if is the same for all devices. If not given, the device elements must have been got from `fetchDeviceXML` OR `fetchDevicesXML`.
- result: XML element(`devices`) with meta information
- `formatDevicesWithoutStatusJSON` : format devices using JSON formatter and remove status
- parameters:
 - `devices` : XML element(`device`)*: the devices to format
 - `frontalId` : optional string: the id of the frontal if is the same for all devices. If not given, the device elements must have been got from `fetchDeviceXML` OR `fetchDevicesXML`.
- result: JSON device object
- `formatDevicesWithStatusXML` : format devices using XML formatter
- parameters:
 - `devices` : XML element(`device`)*: the devices to format
 - `frontalId` : optional string: the id of the frontal if is the same for all devices. If not given, the device elements must have been got from `fetchDeviceXML` OR `fetchDevicesXML`.
- result: XML element(`devices`) with meta information

Getters

- `getDeviceWithoutStatusXML` : get a device, formatted as XML, removing status
- parameters:
 - `frontalId` : string: the id of the frontal
 - `deviceId` : string: the id of the device
- result: XML element(`device`) with meta information
- `getDeviceWithoutStatusJSON` : get a device, formatted as JSON, removing status
- parameters:
 - `frontalId` : string: the id of the frontal
 - `deviceId` : string: the id of the device
- result: JSON device object
- `getDeviceWithStatusXML` : get a device, formatted as XML
- parameters:
 - `frontalId` : string: the id of the frontal
 - `deviceId` : string: the id of the device
- result: XML element(`device`) with meta information
- `getDevicesWithoutStatusXML` : get devices, formatted as XML, removing status
- parameters:
 - `frontalId` : optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- result: XML element(`devices`) with meta information
- `getDevicesWithoutStatusJSON` : get devices, formatted as JSON, removing status
- parameters:

- `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: json object devices`
- `getDevicesWithStatusXML` : get devices, formatted as XML
- `parameters:`
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: XML element(devices)` with meta information
- `getRegisteredDevicesWithoutStatusXML` : get registered devices, formatted as XML, removing status
- `parameters:`
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: XML element(devices)` with meta information
- `getRegisteredDevicesWithoutStatusJSON` : get registered devices, formatted as JSON, removing status
- `parameters:`
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: json object devices`
- `getRegisteredDevicesWithStatusXML` : get registered devices, formatted as XML
- `parameters:`
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: XML element(devices)` with meta information
- `getRegisteredDevicesWithoutStatusHavingStatusLaterThanXML` : get registered devices, formatted as XML, removing status, having status newer than a given date
- `parameters:`
 - `laterThan` : `xs:dateTime`: the date for filtering devices
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: XML element(devices)` with meta information
- `getRegisteredDevicesWithoutStatusHavingStatusLaterThanJSON` : get registered devices, formatted as JSON, removing status, having status newer than a given date
- `parameters:`
 - `laterThan` : `xs:dateTime`: the date for filtering devices
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: json object devices`
- `getRegisteredDevicesWithStatusHavingStatusLaterThanXML` : get registered devices, formatted as XML, having status newer than a given date
- `parameters:`
 - `laterThan` : `xs:dateTime`: the date for filtering devices
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: XML element(devices)` with meta information
- `getRegisteredDevicesWithoutStatusHavingStatusOlderThanXML` : get registered devices, formatted as XML, removing status, having status older than a given date
- `parameters:`
 - `olderThan` : `xs:dateTime`: the date for filtering devices
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: XML element(devices)` with meta information
- `getRegisteredDevicesWithoutStatusHavingStatusOlderThanJSON` : get registered devices, formatted as JSON, removing status, having status older than a given date
- `parameters:`
 - `olderThan` : `xs:dateTime`: the date for filtering devices
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: json object devices`
- `getRegisteredDevicesWithStatusHavingStatusOlderThanXML` : get registered devices, formatted as XML, having status older than a given date
- `parameters:`
 - `olderThan` : `xs:dateTime`: the date for filtering devices
 - `frontalId`: optional string: the id of the frontal, if not given, all frontals are sent
- `result: XML element(devices)` with meta information

Helpers

- `getFrontalByRegisteredDevices` : get the frontal ids by device id
- `parameters: none`
- `result: json map`: map between a device id and a frontal id

- `countRegisteredDevices` : get the number of registered devices
- parameters: none
- result: number

Examples of requests

Retrieve all device that have not sent their status for more than 5 minutes

```
declare namespace pncf = "ns.innes.plugncast.frontals";
pncf:getRegisteredDevicesWithoutStatusHavingStatusOlderThanJSON(fn:current-dateTime() - xs:duration("PT5M"))
```

Retrieve all devices that identify themselves with their mac address

```
declare namespace pncf = "ns.innes.plugncast.frontals";
pncf:formatDevicesWithoutStatusJSON(pncf:fetchDevicesXML()[fn:data(pncf:id-type) = "mac"])
```

Retrieve all devices that are not on time with the frontal

```
declare namespace pncf = "ns.innes.plugncast.frontals";
declare namespace ds = "ns.innes.device-status";
let $devices := (
  let $tolerance := xs:duration("PT1S")
  for $device in pncf:fetchDevicesXML()
  let $status := $device/pncf:status
  let $recievedDate := xs:date($status/pncf:date-status)
  let $generatedDate := xs:date($status/ds:device-status/ds:status/ds:date)
  where $generatedDate + $tolerance < $recievedDate or $generatedDate - $tolerance > $recievedDate
  return $device
)
return pncf:formatDevicesWithoutStatusJSON($devices)
```

Grammars

Json objects devices

```
{
  "devices": Array<device>,
  "hiddenResources": boolean, // mean that some devices are not sent because of your permissions
}
```

Json object device

```
{
  "phantom": boolean,
  "registered": boolean,
  "id": string,
  "idType": enum {mac, hostname, uuid, UNKNOWN},
  "frontalId": string,
  "owner": string,
  "currentUserPrivilegeSet": map of privilege -> enum {permit, deny},
}
```

XML element devices

- élément `devices` : *device**
- élément *device* *
- élément `hidden-resources` : *xs:boolean*: mean that some devices are not sent because of your permissions

XML element device

- élément *device*
- élément `phantom` : *xs:boolean*
- élément `registered` : *xs:boolean*
- élément `id` : *xs:string*
- élément `id-type` : *XS:string*
- élément `status`
 - élément `date-status` : *xs:dateTime* (example : 2017-11-08T10:41:07.447Z)
 - élément `frontal-date-delta` : *xs:dayTimeDuration* (example : PT0S): estimated difference between the date of the frontal, and the date of the cms
 - élément `device-status` : cf. *device-status* app
- élément `frontal-id` : *xs:string*
- élément `owner` : *xs:string*

- élément `current-user-privilege` : `xs:any*`
 - élément `permission` *
 - élément `feature` : `xs:string`
 - élément `decision` : `xs:string` (permit or deny)

Activation des logs PlugnCast

Sur demande du support INNES, il peut vous être demandé d'activer des logs sur votre serveur `PlugnCast` permettant d'imprimer l'historique des événements, y compris les retours d'erreur pouvant permettre de comprendre des comportements inattendus.

Les logs s'activent à travers le fichier `log4xpcom.xml` situé dans le répertoire d'installation qui est par défaut:

`C:\Program Files\Innes Plugncast Server\res\log4xpcom\`

Dans le fichier original ci-dessous, aucun log n'est activé. L'activation des log et le niveau des log peuvent affecter considérablement les performances de `PlugnCast`. Elle doit être faite uniquement sous la demande du support INNES.

 Les fichiers de log ne sont pas limités en taille ! Après la session provisoire d'activation des log, `PlugnCast` doit retourner impérativement dans ce mode avec aucun log activé.

Exemple de fichier original (`log4xpcom.xml`):

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<!DOCTYPE log4j:configuration SYSTEM "log4j.dtd">
<log4j:configuration xmlns:log4j="http://jakarta.apache.org/log4j/" debug="false">
    <!-- File appender -->
    <appender name="FILE" class="org.apache.log4j.FileAppender">
        <param name="File" value="C:/Program Files/Innes Plugncast Server/log/%X{processName}.log"/>
        <param name="Append" value="false"/>
        <!--
            <filter class="org.apache.log4j.varia.LevelRangeFilter">
                <param name="levelMin" value="ALL"/>
                <param name="levelMax" value="OFF"/>
                <param name="acceptOnMatch" value="true"/>
            </filter>
        -->
        <layout class="org.apache.log4j.PatternLayout">
            <param name="ConversionPattern" value="%d %-5p - %c - %l : %n      %m%n"/>
        </layout>
    </appender>

    <!-- File Appender with size limit -->
    <appender name="FILE_ROLLSIZE" class="org.apache.log4j.rolling.RollingFileAppender">
        <param name="MaxBackupIndex" value="2"/>
        <param name="File" value="C:/Program Files/Innes Plugncast Server/log/%X{processName}-roll.log"/>
        <triggeringPolicy class="org.apache.log4j.rolling.SizeBasedTriggeringPolicy">
            <param name="MaxFileSize" value="1MB"/>
        </triggeringPolicy>
        <!--
            <filter class="org.apache.log4j.varia.LevelRangeFilter">
                <param name="levelMin" value="ALL"/>
                <param name="levelMax" value="OFF"/>
                <param name="acceptOnMatch" value="true"/>
            </filter>
        -->
        <layout class="org.apache.log4j.PatternLayout">
            <param name="ConversionPattern" value="%d %-5p - %c - %l : %n      %m%n"/>
        </layout>
    </appender>

    <root>
        <level value="OFF"/>
        <appender-ref ref="FILE"/>
    </root>

    <!--system logger-->
    <!--
        <logger name="system">
            <level value="DEBUG"/>
        </logger>
    -->

    <!--network logger-->
    <!--
        <logger name="network">
            <level value="DEBUG"/>
        </logger>
    -->

    <!--webserver logger-->
    <!--
        <logger name="webserver">
            <level value="DEBUG"/>
        </logger>
    -->

    <!--return codes logger-->
    <!--
        <logger name="debug">
            <level value="DEBUG"/>
        </logger>
    -->

    <!-- server objects managements -->
    <!--
        <logger name="innes.appli.server">
            <level value="DEBUG"/>
        </logger>
    -->

    <!-- publication loggers -->
    <!--

```

```

<logger name="innes.appli.server.tasks">
    <level value="DEBUG"/>
</logger>
<logger name="plugncast.frontals">
    <level value="DEBUG"/>
</logger>
<logger name="plugncast.tasks.publish">
    <level value="DEBUG"/>
</logger>
-->

<!--console logger-->
<!--
<logger name="xpcom.console">
    <level value="DEBUG"/>
</logger>
-->
</log4j:configuration>

```

Edition du fichier

Si vous souhaitez activer des logs, au sein de l'OS Windows, cliquer sur `Stop` pour arrêter le serveur `PlugnCast`. Puis ouvrir votre éditeur de texte en mode `Administrateur`. Ouvrir le fichier `C:\Program Files\Innes PlugnCast Server\res\log4xpcom\log4xpcom.xml`

Niveau des logs

Le niveau des logs est:

- `OFF` : log désactivé pour le composant
- `DEBUG` : impression de la totalité des logs
- `WARN` : impression des logs de niveau `WARN` et `ERROR`
- `ERROR` : impression des logs de niveau `ERROR`

Logs de première approche

Pour une première approche, il peut être demandé d'activer les logs de type `root` avec le niveau `WARN`:

- Avant:

```

<root>
    <level value="OFF"/>
    <appender-ref ref="FILE"/>
</root>

```

- Après:

```

<root>
    <level value="WARN"/>
    <appender-ref ref="FILE"/>
</root>

```

⚠ Attention à ne pas activer ici le log `root` en mode `DEBUG` qui pourrait nuire considérablement au fonctionnement de `PlugnCast`.

Sauver le fichier et au sein de l'OS Windows, cliquer sur `Start` pour démarrer de nouveau le serveur `PlugnCast`.

Logs ciblés

Il peut être demandé d'activer des logs plus ciblés sur un composant de `PlugnCast Server` avec un niveau de log particulier. Sur demande du support de INNES, décommenter le log ciblé approprié en supprimant les balises servant de commentaire `<!--` et `-->` et modifier si besoin le niveau du log:

Par exemple, pour le composant `network`

- Avant:

```

<!--network logger-->
<!--
<logger name="network">
    <level value="DEBUG"/>
</logger>
-->

```

- Après:

```

<!--network logger-->
<logger name="network">
    <level value="DEBUG"/>
</logger>

```

Sauver le fichier et au sein de l'OS Windows, cliquer sur `Start` pour démarrer de nouveau le serveur `PlugnCast`.

Persistance des logs

Les logs ne sont pas persistents par défaut après un redémarrage du server PlugnCast . Pour les rendre persistents, il faut donner au paramètre Append la valeur true .

- Avant:

```
<param name="Append" value="false"/>
```

- Après:

```
<param name="Append" value="true"/>
```

Sauver le fichier puis cliquer sur Start pour démarrer de nouveau le serveur PlugnCast .

Répertoire de stockage des logs

En cas d'activation des logs, les logs sont imprimés dans les fichiers .log:

```
C:\Program Files\Innes Plugncast Server\log\plugncast.log  
C:\Program Files\Innes Plugncast Server\log\plugncast-container.log
```

Envoyer ces deux fichiers au support INNES dès que le comportement inattendu est constaté. Puis désactiver tous les log en suivant la procédure inverse.