



Manuel utilisateur

Screen Composer & SignCom

1.13.10 001A



Informations légales

Screen Composer & SignCom 1.13.10 (001A_fr)

© 2023 INNES

Droits et responsabilités

Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite de l'éditeur. Les produits et services mentionnés dans ce document peuvent être des marques commerciales et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. L'éditeur et l'auteur ne revendiquent aucunement 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, les omissions, ou pour les dommages résultant de l'utilisation de ce document, ou de l'utilisation des programmes et du code source qui peuvent l'accompagner. En aucun cas, l'éditeur et l'auteur ne peuvent être tenus pour responsables de toute perte de bénéfices ou de toute autre perte commerciale causée ou provoquée par l'utilisation de ce document.

Information sur le produit

La conception et les spécifications du produit peuvent être modifiées 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 du produit. Les accessoires fournis avec le produit peuvent différer légèrement de ceux décrits dans ce manuel, en fonction des développements des différents fournisseurs.

Sommaire

Partie I : Introduction

Introduction	1.1
--------------	-----

Partie II : Installation et paramétrage de Screen Composer

Installation	2.1
Configuration des appareils Gekkota pour fonctionner avec Screen Composer G4	2.1.1
Configuration des appareils Qeedji system AOSP pour fonctionner avec Screen Composer G4	2.1.2
Débuter avec INNES Screen Composer G4	2.2
Screen Composer > À propos	2.2.1
Screen Composer > Préférences > Référentiels	2.2.2
Screen Composer > Préférences > Réseau	2.2.3
Screen Composer > Préférences > Intégrations	2.2.4
Screen Composer > Préférences > Licences et apps	2.2.5
Installation de l'App	2.2.5.1
Installation des clés de licences de l'App	2.2.5.2
Screen Composer > Préférences > Avancées	2.2.6
Fichier > Réglages du projet > Appareils	2.2.7
Fichier > Réglages du projet > Projet et app	2.2.8
Fichier > Réglages du projet > Publication	2.2.9
Fichier > Réglages du projet > Tâches	2.2.10

Partie III : Projet

Nouveau projet SignCom	3.1
Médias	3.2
Médias > Prévisualisation et métadonnées	3.2.1
Médias > URI	3.2.2
Médias > Playfolder	3.2.3
Médias > Playlist	3.2.4
Médias > Diapositive	3.2.5
Médias > Créer depuis un modèle	3.2.6
Médias > Fichier texte	3.2.7
Médias > Calendrier	3.2.8
Polices de caractères	3.3
Variables	3.4
Variables personnalisées	3.4.1
Variable info d'appareil	3.4.2
Variable date et heure	3.4.3
Comptes de services	3.5
Appareils	3.6
SignCom > Canal visuel	3.7
SignCom > Manifeste	3.8
SignCom > Propriétés	3.9

Partie IV : Publication

Publication de l'App	4.1
Publication des intégrations	4.2

Partie V : Contacts

Contacts	5.1
----------	-----

Partie VI : Annexes

Annexe : Brève description des modèles de contenu	6.1
Annexe : Gestion de fin de lecture des médias pour les widgets HTML et les URLs basés sur des modèles	6.2
Annexe : Propriétés des inputs et des boutons de formulaire supportées pour l'auto-remplissage et l'auto-validation des champs identifiant et mot de passe dans un formulaire de page Web	6.3
Annexe : Portail Azure AD	6.4
Annexe : Module PowerShell Azure AD Application	6.5
Annexe : Teams	6.6
Annexe : Stratégie de découverte des appareils et stratégie de publication	6.7

Partie I

Introduction

1.1 Introduction

L'App SignCom est une solution puissante permettant de réaliser, grâce à son calendrier, une programmation de canal 24/7/365 en y faisant glisser facilement de nombreux types de médias, affichés dans les différentes zones de l'écran. Les transitions entre les zones et les transitions entre les médias sont supportées. L'App SignCom permet également de prévisualiser le contenu de la programmation du canal aux jours et horaires souhaités avant de le publier l'App sur les appareils. L'App SignCom peut être configurée et publiée sur un réseau d'écrans avec INNES Screen Composer G4 . Pour plus d'information, se reporter au chapitre § [Screen Composer > Installation](#).

Partie II

**Installation et paramétrage de Screen
Composer**

2.1 Installation

INNES Screen Composer G4 est une application de bureau smono-utilisateur et mono-poste. Dans ce manuel d'utilisation, chaque projet INNES Screen Composer G4 dont l'extension est .isz, est basé sur une App SignCom.

Une fois votre App SignCom configurée, INNES Screen Composer G4 permet de la publier sur plusieurs appareils.

■ ■ ■ Après une première installation, INNES Screen Composer G4 n'embarque aucune App.

Des clés de licence core INNES Screen Composer G4 doivent être installées afin de posséder les jetons de publication requis pour publier sur les appareils.

Dès qu'une App SignCom est publiée sur un appareil, une clé de licence est automatiquement associée à cet appareil en utilisant son identifiant MAC.

Si un pack de 20 clés de licence core ou un pack de 5 clés de licence core est utilisé, le nombre total de clés de licence core doit être supérieur ou égal au nombre d'appareils enregistrés dans votre Screen Composer, et ceci quel que soit le nombre d'App utilisées.

L'utilisation de l'App SignCom nécessite également l'installation d'une clé de licence d'App SignCom.

Prérequis

INNES Screen Composer G4 doit être installé sur un ordinateur récent :

- OS : MS-Windows 10,
- Processeur : Core i5/i7,
- DDR : 4 Go (ou plus),
- Disque dur : 160 Go (ou plus).

■ ■ ■ Le pare-feu de cet ordinateur doit autoriser le port 80 (<http://>) pour que INNES Screen Composer G4 puisse Publier vers les appareils, accessibles par défaut sur le port 80.

■ ■ ■ La publication sur les appareils accessibles uniquement avec le schéma d'URL <https://> sera supporté dans une prochaine version.

OS et appareils supportés

INNES Screen Composer G4 peut fonctionner avec :

- Qeedji System AOSP 9.10.10 (ou supérieur) pour :
 - AMP300 (lecteur multimédia),
 - TAB10s (tablette 10") ,
- Gekkota OS 4.14.11 (ou supérieur) pour :
 - DMB400 (lecteur multimédia),
 - SMA300 (lecteur multimédia),
- Gekkota RT 4.14.10 pour :
 - PC MS-Windows,
- Gekkota OS 3.12.57 (ou supérieur) pour :
 - DMB300 (lecteur multimédia),
 - DMC200 (lecteur multimédia),
- Gekkota OS 5.10.11 (ou supérieur) pour :
 - DMB300 (lecteur multimédia),
- Gekkota RT 3.12.59 (ou supérieur) pour :
 - PC MS-Windows.

Installation

Pour installer INNES Screen Composer G4, exécuter screen-composer-nt_ia32-setup-4.<yy>.<zz>.exe .

Sélectionner la langue d'interface utilisateur appropriée parmi les langues suggérées INNES Screen Composer G4 :

- Anglais,
- Français,
- Allemand.

■ ■ ■ 160 Mo de mémoire disque sont d'abord requis pour pouvoir installer INNES Screen Composer G4. Ensuite, de l'espace disque supplémentaire sera requis en fonction du nombre de médias requis pour vos projets.

Le répertoire par défaut pour l'installation est :

- C:\Program Files (x86)\INNES Screen Composer G4 .

Les raccourcis par défaut situés dans le menu de démarrage de Windows sont :

- INNES Screen Composer G4 .

Démarrage

Une fois l'installation terminée, démarrer INNES Screen Composer G4 en utilisant :

- le menu de démarrage MS-Windows,
- l'outil MS-Windows cortana pour rechercher les applications.



INNES Screen Composer G4

Langue

Pour changer la langue de l'interface utilisateur de INNES Screen Composer G4 , désinstaller INNES Screen Composer G4 et le réinstaller en choisissant parmi les langues prises en charge indiquées précédemment.

Désinstallation

Utiliser l'outil Ajouter ou supprimer des programmes dans les Paramètres système de MS-Windows pour supprimer le programme INNES Screen Composer G4 de votre ordinateur.

2.1.1 Configuration des appareils Gekkota pour fonctionner avec Screen Composer G4

Appareils Gekkota 4

Les appareils Gekkota 4 sont les appareils qui ont un intericiel Gekkota OS ou Gekkota RT dont la version est 4.<yy>.<zz>.

Pour fonctionner avec INNES Screen Composer G4, s'assurer que vos appareils disposent d'une version d'intericiel Gekkota OS 4.13.15 (ou supérieure).

Pour fonctionner en tant qu'appareils avec INNES Screen Composer G4, s'assurer que vos ordinateurs MS-Windows dédiés disposent de la version Gekkota RT 4.13.15 (ou supérieure) et remplissent la configuration suivante :

- OS : MS-Windows 10,
- Processeur : Core i5/i7,
- DDR : 4 Go (ou plus),
- Disque dur : 160 Go (ou plus).

Pour installer Gekkota RT sur un ordinateur MS-Windows dédié, télécharger l'intericiel Gekkota RT depuis le [site Web d'Innes](#), exécuter le programme d'installation gekkota_rt_nt_ia32-setup-4.<yy>.<zz>.exe sur l'ordinateur MS-Windows dédié. Une fois l'installation terminée, le Gekkota RT peut démarrer automatiquement et afficher le contenu Information - Pas de contenu.

■ Selon l'ordinateur, la durée de démarrage de Gekkota peut être de quelques minutes.

Un appareil Gekkota G4 peut être configuré avec son interface Web de configuration en utilisant cette URL http://<gekkota_4_device_ip_addr>/ avec une version récente d'un navigateur Web comme Google Chrome, Mozilla Firefox et Microsoft Edge.

■ Les identifiants de connexion par défaut pour se connecter à l'interface Web de configuration sont admin / admin.

Cliquer ensuite sur le bouton Console d'administration pour afficher l'interface Web de configuration de l'appareil.

■ Après avoir effectué quelques modifications de paramètres, il faut redémarrer l'appareil pour que les modifications soient prises en compte.

Pour plus d'informations, se reporter au manuel d'utilisation approprié.

Manuel d'utilisation des appareils Gekkota OS G4

[Manuel d'utilisation du DMB400](#)

[Manuel d'utilisation du SMA300](#)

[Manuel d'utilisation du DME204](#)

Appareils Gekkota 5

Les appareils Gekkota 5 sont les appareils qui possèdent un intericiel Gekkota OS dont la version est 5.<yy>.<zz>. Pour fonctionner avec INNES Screen Composer G4, s'assurer que vos appareils ont une version d'intericiel Gekkota OS 5.10.11 (ou supérieure).

Un appareil Gekkota 5 peut être configuré avec son interface Web de configuration en utilisant cette URL http://<gekkota_5_device_ip_addr>/ avec une version récente d'un navigateur Web comme Google Chrome, Mozilla Firefox et Microsoft Edge.

■ Les identifiants de connexion par défaut pour se connecter à l'interface Web de configuration des appareils sont admin / admin.

■ Après avoir modifié certains paramètres, le dispositif doit être redémarré pour que les modifications soient entièrement prises en compte.

Appareils Gekkota 3

Les appareils Gekkota 3 sont les appareils qui ont un intericiel Gekkota OS ou Gekkota RT dont la version est 3.<yy>.<zz>. Pour fonctionner avec INNES Screen Composer G4, s'assurer que vos appareils disposent d'une version d'intericiel Gekkota OS 3.12.57 (ou supérieure).

Pour fonctionner en tant qu'appareils avec INNES Screen Composer G4, s'assurer que vos ordinateurs MS-Windows dédiés disposent de la version Gekkota RT 3.12.59 (ou supérieure) et remplissent la configuration suivante :

- OS : MS-Windows 10,
- Processeur : Core i5/i7,
- DDR : 4 Go (ou plus),
- Disque dur : 160 Go (ou plus).

Pour installer Gekkota RT sur un ordinateur MS-Windows dédié, télécharger l'intericiel Gekkota RT depuis le [site Web d'Innes](#), exécuter le programme d'installation gekkota_rt_nt_ia32-setup-3.<yy>.<zz>.exe sur l'ordinateur MS-Windows dédié. Une fois l'installation terminée, le Gekkota RT peut démarrer automatiquement et afficher le contenu Information - Pas de contenu.

■ Selon l'ordinateur, la durée de démarrage de Gekkota peut être de quelques minutes.

Un appareil Gekkota 3 peut être configuré avec son interface Web de configuration. Étant donné que la technologie Flash n'est plus supportée dans les navigateurs Web, l'interface Web de configuration de cette génération d'appareils ne peut être ouverte qu'à l'aide de [Gekkota Desktop](#).

■ Les identifiants de connexion par défaut pour se connecter à l'interface Web de configuration sont admin / admin.

■ Après avoir effectué quelques modifications de paramètres, il faut redémarrer l'appareil pour que les modifications soient pleinement prises en compte.

Pour plus d'informations, se reporter au manuel d'utilisation approprié.

Manuel d'utilisation des appareils Gekkota OS G3

[Manuel d'utilisation du DMB300](#)

[Manuel d'utilisation du DMC200](#)

Interface Web de configuration: Configuration > App

Il est nécessaire que le mode `App` de l'appareil soit configuré en `Push WebDAV`.

Interface Web de configuration: Configuration > Administrateur

Il est recommandé de saisir une valeur `Hostname` différente pour chaque périphérique. Dans le cas où plusieurs tablettes sont situées dans différents bâtiments ou emplacements géographiques, nous vous recommandons de saisir des valeurs de `Hostname` contenant des informations sur le bâtiment et la localisation (par exemple `Hall-RD-Paris-1`).

Pour des raisons de sécurité, il peut être utile de modifier les identifiants de connexion `Nom de l'administrateur` et `mot de passe` pour accéder au serveur WebDAV de l'appareil.

■ *En cas de modification, conserver précieusement les identifiants de connexion car ils sont nécessaires pour enregistrer correctement les appareils dans INNES Screen Composer G4.*

Interface Web de configuration: Configuration > WLAN

Si l'appareil supporte l'option `WIFI` et doit accéder au réseau `WIFI`, activer et configurer correctement l'interface WLAN :

- `DHCP`,
- `Adresse IP`,
- `masque de sous-réseau`,
- `passerelle`.

■ *L'activation temporaire de la mire de test permet de vérifier si cette interface réseau est bien `up`. Il est possible aussi de consulter ce status dans le panneau `Network` du menu `Information`.*

Interface Web de configuration: Configuration > LAN

Si l'appareil doit accéder au réseau `LAN`, activer et configurer correctement l'interface LAN :

- `DHCP`,
- `Adresse IP`,
- `masque de sous-réseau`,
- `passerelle`.

■ *L'activation temporaire de la mire de test permet de vérifier si cette interface réseau est bien `up`. Il est possible aussi de consulter ce status dans le panneau `Network` du menu `Information`.*

Interface Web de configuration: Configuration > Sortie

Lorsque votre App SignCom est configurée en résolution portrait, il est également nécessaire d'appliquer une rotation de 90° (ou 270°) à la sortie du lecteur multimédia.

■ *La rotation 90°, 180° et 270° n'est pas supportée sur les tablettes.*

Interface Web de configuration: Configuration > Licence

La clé de `licence` est déjà enregistrée dans l'appareil lorsqu'il est sort directement d'usine.

■ *Lorsque le middleware Gekkota5 est utilisé comme intericiel sur l'appareil, la valeur de la clé de licence spécifique à l'intericiel Gekkota 5 n'est pas fournie. Pour plus d'informations, contacter `sales@qeeji.tech`.*

■ *La clé de licence de l'appareil a été fournie par e-mail lorsque l'appareil a été commandé puis livré. Dans le cas où la clé de licence a été effacée et perdue, une autre clé de licence d'appareil peut être obtenue en envoyant un e-mail à `license@qeedji.tech` en spécifiant, dans l'objet du message, la valeur de l'adresse MAC et la valeur du numéro de série de l'appareil.*

Interface Web de configuration: Configuration > Serveurs

Si l'appareil doit accéder au Web et se doit donc d'être toujours à l'heure, saisir les valeurs appropriées pour les `serveurs DNS` et le `serveur NTP`.

Interface Web de configuration: Configuration > Date et heure

Il est conseillé que l'appareil soit à l'heure. Définir une valeur appropriée pour `Fuseau horaire`, `Date` et `Heure`.

■ *Lorsque la date et l'heure sont modifiées, l'appareil redémarre automatiquement une fois pour que la modification de l'heure soit appliquée au plus vite.*

Interface Web : Maintenance > Outils

Il peut être nécessaire d'installer un certificat de confiance approprié sur l'appareil pour pouvoir exploiter des médias stockés sur un serveur distant nécessitant un certificat.

Interface Web de configuration : Maintenance > Mire

Lorsque la configuration de l'appareil est terminée, la mire doit être désactivée pour que l'App SignCom en cours d'exécution puisse s'afficher sur l'écran.

■ *L'activation temporaire de la mire permet de vérifier les interfaces réseau qui sont up.*

2.1.2 Configuration des appareils Qeedji system AOSP pour fonctionner avec Screen Composer G4

Les appareils Qeedji System AOSP sont les appareils qui possèdent un système d'exploitation AQS dont la version est 9.<yy>.<zz>. Pour fonctionner avec INNES Screen Composer G4, s'assurer que les appareils AQS possèdent une version de firmware AQS 9.10.15 (ou supérieure).

Dans le cas de l'utilisation d'un appareil AMP300, lui fournir une alimentation appropriée (connecteur RJ45 LAN/PoE, connecteur USB-C POWER IN ou connecteur USB-C USB 1 si votre écran est compatible) et attendre que la LED clignote une fois toutes les quatre secondes. Si l'appareil sort directement d'usine, la mire devrait être affichée. Dans le cas de l'utilisation d'un appareil TAB10s, lui fournir une alimentation appropriée et attendre que l'appareil affiche le contenu du bureau AQS à l'écran.

Un appareil AQS peut être configuré avec son interface utilisateur Web accessible en utilisant cette URL `http://<aqs_device_ip_addr>/` dans une version récente d'un navigateur Web comme Google Chrome, Mozilla Firefox et Microsoft Edge (Chrome).

■ Les identifiants de connexion par défaut du profil de connexion Administration User, permettant de se connecter à l'interface utilisateur Web de configuration du dispositif, sont admin / admin.

Cliquer ensuite sur le bouton Administration pour afficher l'interface Web de configuration de l'appareil.

■ Après avoir modifié des paramètres, il faut redémarrer l'appareil pour que les modifications soient entièrement prises en compte.

Pour plus d'informations sur la connexion à l'interface Web de configuration de l'appareil, se reporter au manuel utilisateur approprié.

| Manuels d'utilisation des appareils AQS |---|---| [Manuel d'utilisation AMP300](#) | [Manuel d'utilisation TAB10s](#).

Interface Web : Configuration > Admininitrateur

■ Pour des raisons de sécurité, il sera conseillé de modifier les crédenciales du profil de connexion Administration User pour accéder à l'interface utilisateur Web de configuration de l'appareil. En cas de modification, conserver précieusement les nouvelles crédenciales car elles sont nécessaires à INNES Screen Composer G4 pour communiquer avec les appareils.

Le hostname par défaut est TAB10s pour le périphérique TAB10s et AMP300 pour le périphérique AMP300. Il est recommandé d'entrer un hostname différent pour chaque appareil. Si plusieurs appareils sont situés dans des bâtiments ou des emplacements géographiques différents, il est recommandé d'entrer des valeurs de hostname contenant des informations sur le bâtiment et l'emplacement (par exemple, Hall-RD-Paris-1).

Interface Web : Configuration > LAN1

Fournir la connectivité réseau à l'appareil en lui branchant un câble Ethernet puis s'assurer que l'appareil dispose d'une adresse IP consistante.

■ Si la tablette TAB10s doit accéder au réseau LAN, installer l'adaptateur PoE à USB-C approprié permettant de fournir une connectivité réseau IP à la tablette puis s'assurer que la tablette dispose d'une adresse IP consistante.

■ Activer temporairement le lancement automatique de l'App Test card au démarrage de l'appareil permet de vérifier que l'interface réseau LAN1 (I/F) est bien active et que son status STATE est up.

Interface Web : Configuration > WLAN1

Si l'appareil doit accéder au réseau WIFI, activer et configurer le WIFI puis s'assurer que l'appareil possède bien une adresse IP consistante.

■ Activer temporairement le lancement automatique de l'App Test card au démarrage de l'appareil permet de vérifier que l'interface réseau LAN1 (I/F) est bien active et que son status STATE est up.

Interface Web : Configuration > Sortie

Dans le cas de l'utilisation d'un appareil AMP300, brancher un moniteur sur le connecteur USB 1 USB-C ou sur le connecteur HDMI de l'appareil. Choisir une résolution d'écran appropriée.

■ Le support de la rotation 90°, 180° et 270° est pris en charge sur les appareils AMP300 mais pas sur les tablettes TAB10s.

Interface Web : Configuration > App

Après avoir publié l'App SignCom sur l'appareil avec Screen Composer, l'appareil installe l'App SignCom puis redémarre automatiquement une fois. Après ce redémarrage, le couple de noms associés à l'App (SignCom, SignCom UI) doit apparaître dans le tableau des Apps activables.

■ Il est conseillé de désactiver toutes autres Apps inutiles.

Interface Web : Configuration > Serveur

Entrer les valeurs appropriées pour serveur DNS et la passerelle pour accéder au Web.

La date et l'heure sont mis à jour automatiquement grâce à un serveur NTP Web.

■ Si jamais l'appareil ne peut pas accéder à un serveur NTP du Web, un serveur NTP doit être implanté sur votre réseau local pour fournir la date et l'heure courante à la l'appareil.

Interface Web : Configuration > Certificats

Il peut être nécessaire d'installer un certificat de confiance approprié pour pouvoir exploiter des médias stockés sur un serveur distant nécessitant un certificat.

Interface Web : Configuration > Date et heure

Il est conseillé que l'appareil soit à l'heure. La date et l'heure se règlent automatiquement grâce à un serveur NTP Web. Il est conseillé de régler correctement aussi le fuseau horaire.

Interface Web : Maintenance > Carte de test

Lorsque la configuration de l'appareil est terminée, le lancement de l'App Test Card au démarrage doit être désactivée afin de voir l'App SignCom s'afficher à l'écran.

Interface Web : Maintenance > Firmware

Pour fonctionner avec INNES Screen Composer G4, la version du firmware du Qeedji System AOSP pour l'appareil TAB10S ou l'appareil AMP300 doit être 9.10.15 (ou supérieure).

Mode kiosk

Lorsqu'elle est livrée directement de l'usine, l'appareil est en mode natif. L'App SignCom est exécutée automatiquement en mode kiosk, ce qui fait que les fonctionnalités AOSP back, menu et swipe sont désactivées et ne peuvent donc pas être utilisées. Il est possible de sortir temporairement du mode kiosk en appuyant sur le system button de l'appareil AQS.

2.2 Débuter avec INNES Screen Composer G4

L'utilisation de INNES Screen Composer G4 requiert une clé de licence. Démarrer INNES Screen Composer G4 puis:

- installer une fois votre clé de licence core INNES Screen Composer G4 avec l'e-mail de l'utilisateur.

Pour créer un projet dans INNES Screen Composer G4 basé sur l'App SignCom:

- créer un projet,
- installer l'App SignCom avec ses clés de licences,
- définir un référentiel de projet par défaut permettant de stocker notamment, dans l'onglet Médias de votre projet :
 - vos médias (images, vidéos, audios, présentations MS-Powerpoint, documents PDF, URL vidéo),
 - vos URI de Web TV ¹
 - vos pages Web favorites,
 - vos playlists,
 - vos playfolders,
 - vos widget HTML (.maff, .wgt)²
 - vos fichiers Javascript (.js),

¹ Certaines URI de Web TV peuvent être créées à partir de modèles d' URI .

² Certains widgets HTML peuvent être créés à partir de modèles de contenu.

Pour publier votre App SignCom sur vos appareils, il faut ajouter des appareils à votre projet, choisir la valeur du bouton Publier l'App sur les appareils et cliquer sur le bouton . Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § Fichier > Réglages du projet > Appareils.

Pour démarrer INNES Screen Composer G4 , rechercher l'application de bureau INNES Screen Composer G4 et l'exécuter.



Page d'accueil

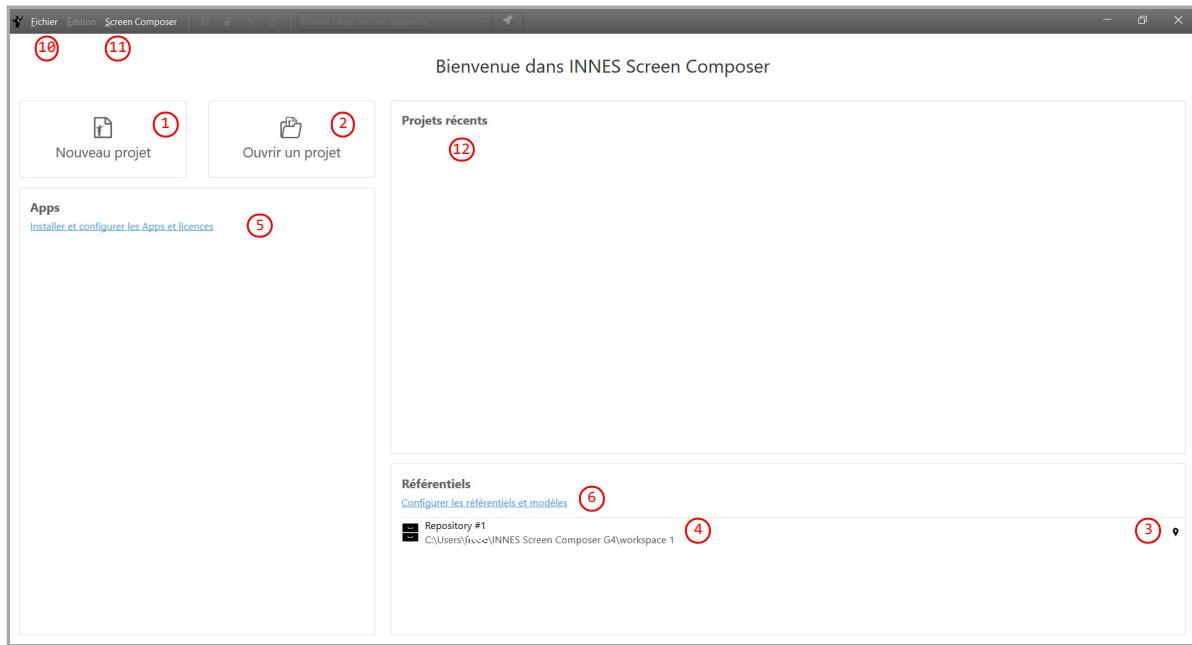
Il s'agit de la page d'accueil lorsqu'aucune App n'est installée, qu'aucun Projet n'est ouvert et qu'aucun référentiel de projet n'est créé.

Les boutons disponibles à cette étape sont :

- Nouveau projet ①,
- Ouvrir le projet ②,
- Révéler dans l'explorateur ③ le référentiel par défaut :
C:\Users\<nom d'utilisateur>\INNES Screen Composer G4\workspace 1\ ④.

Les liens disponibles à cette étape sont :

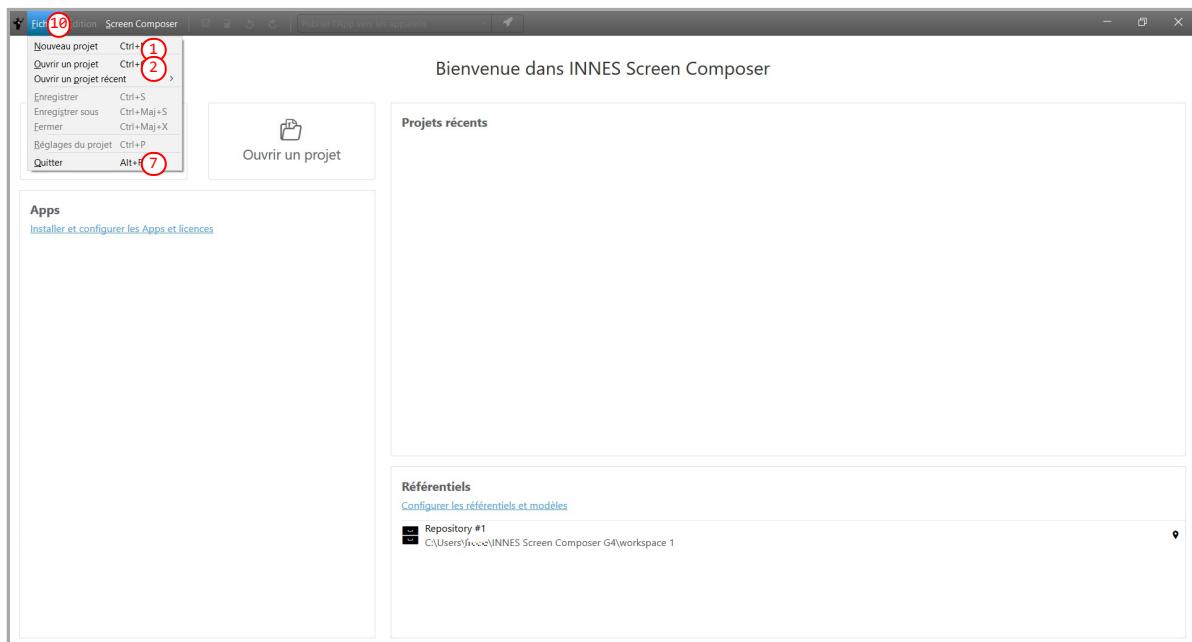
- Installer les licences et installer les apps ⑤,
- Configurer les référentiels et les modèles ⑥.



☞ Les derniers projets ouverts apparaîtront dans le volet Projets récents ⑫.

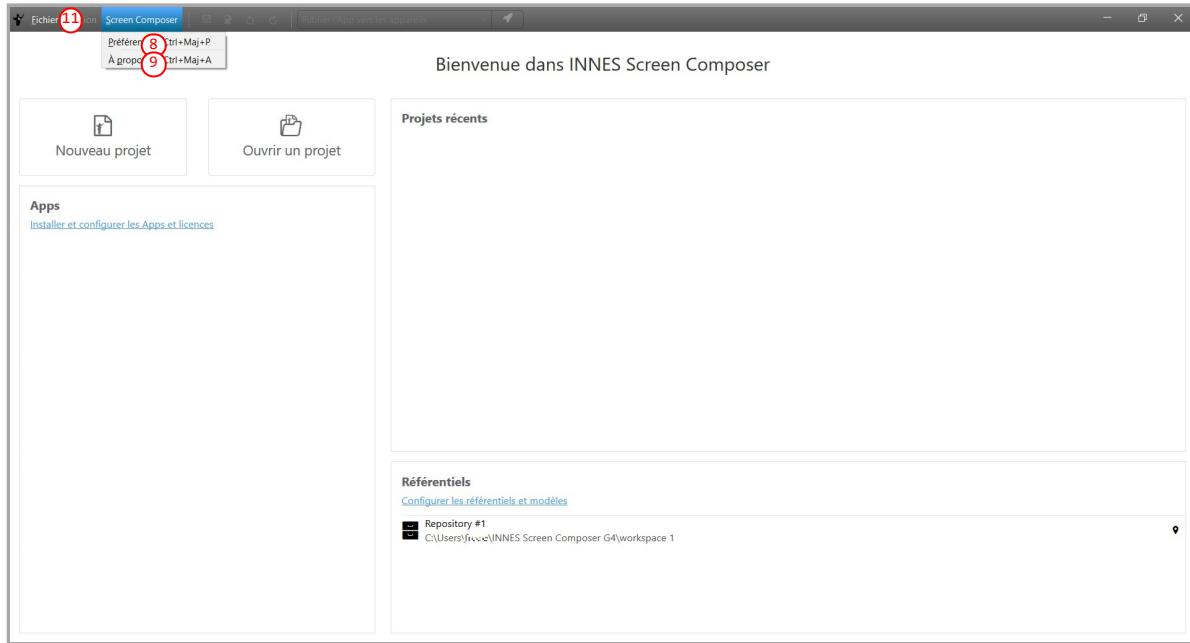
Les éléments disponibles, à cette étape, dans le menu Fichier ⑩ sont :

- Nouveau projet ①,
- Ouvrir le projet ②,
- Quitter ⑦.



Les éléments disponibles dans le menu Fichier **Screen Composer** (11) sont :

- Préférences (8)
- À propos (9).



A propos

L'écran À propos permet d'afficher des informations sur INNES Screen Composer G4. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Screen Composer > À propos](#).

Référentiels

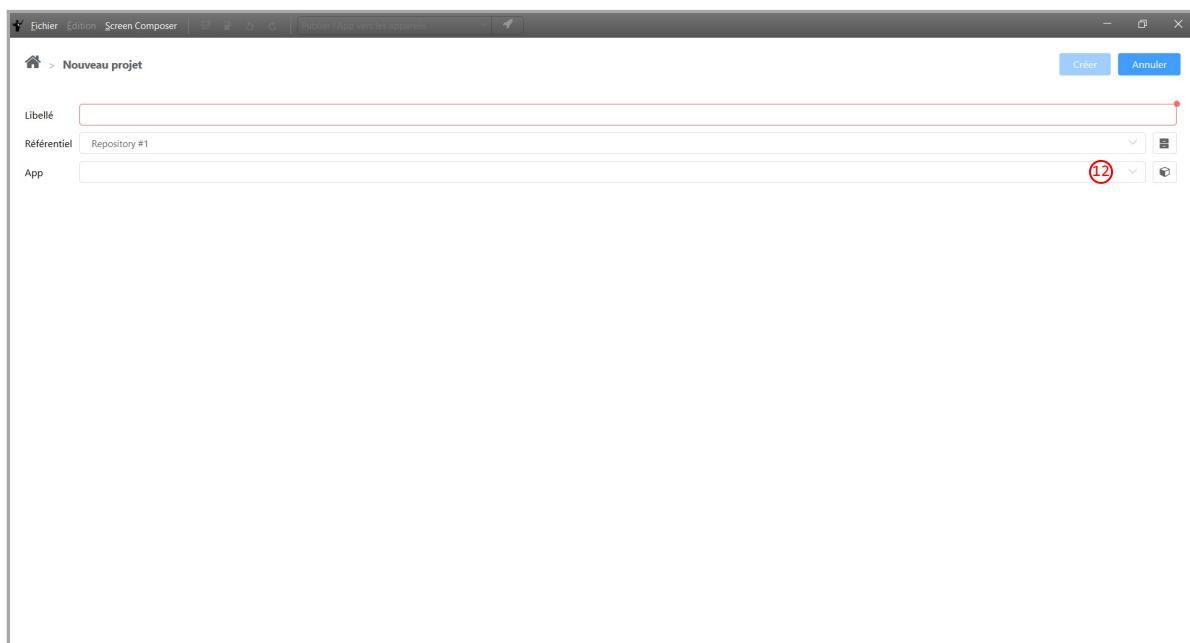
Le référentiel de projet par défaut pour votre projet est :

C:\Users\<nom d'utilisateur>\INNES Screen Composer G4\workspace 1\

Pour créer un autre référentiel de projet, se reporter au chapitre § [Référentiels](#).

Licences et Apps

Aucune App SignCom (12) n'est installée par défaut dans INNES Screen Composer G4.

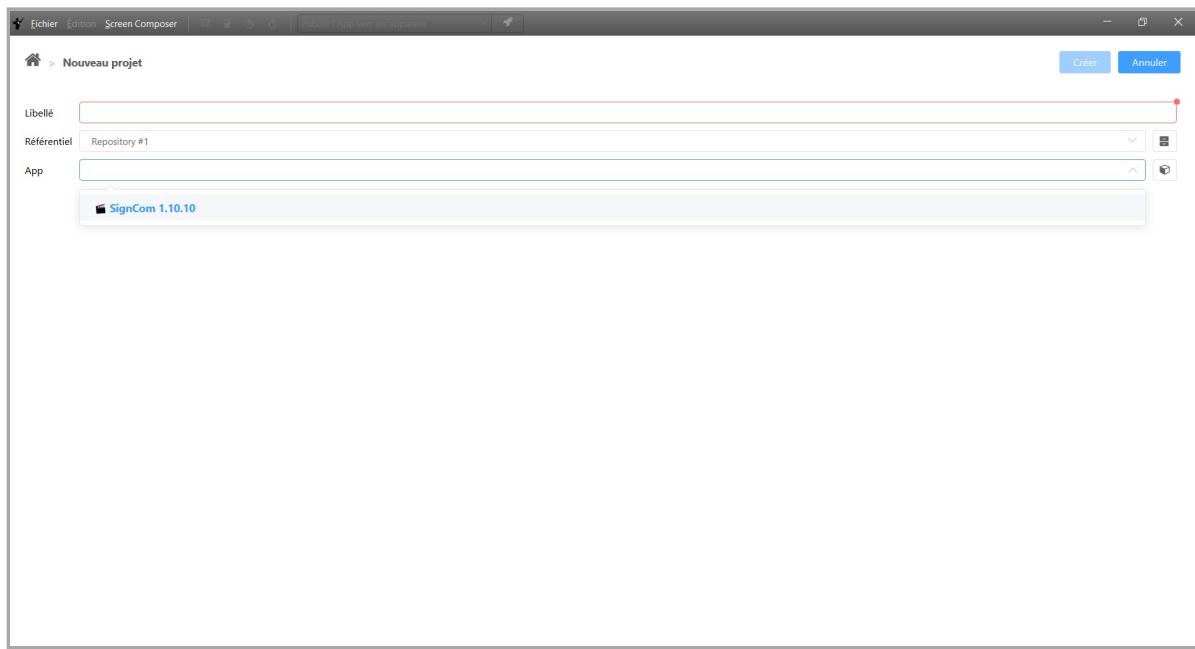


Pour installer l'App SignCom, se reporter au chapitre § [Installation de l'App SignCom](#).

Pour installer votre App SignCom et votre clé de licence core INNES Screen Composer G4 avec l'e-mail de l'utilisateur, se reporter au chapitre § [Screen Composer > Préférences > Licences et apps](#).

Nouveau projet

Pour créer un nouveau projet INNES Screen Composer G4 , cliquer sur le bouton Nouveau projet (ou sur l'élément Nouveau projet du menu Fichier).



Saisir un libellé pour votre projet et sélectionner l'App SignCom sur laquelle le projet est basé.

- ☞ Si aucune App SignCom n'est disponible à cette étape, cliquer sur le bouton **Modifier des Apps** pour installer une App. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Screen Composer > Préférences > Licences et Apps](#).
- ☞ Une fois le projet enregistré, il peut être rouvert avec l'élément **Ouvrir Le projet** du menu **Fichier**.

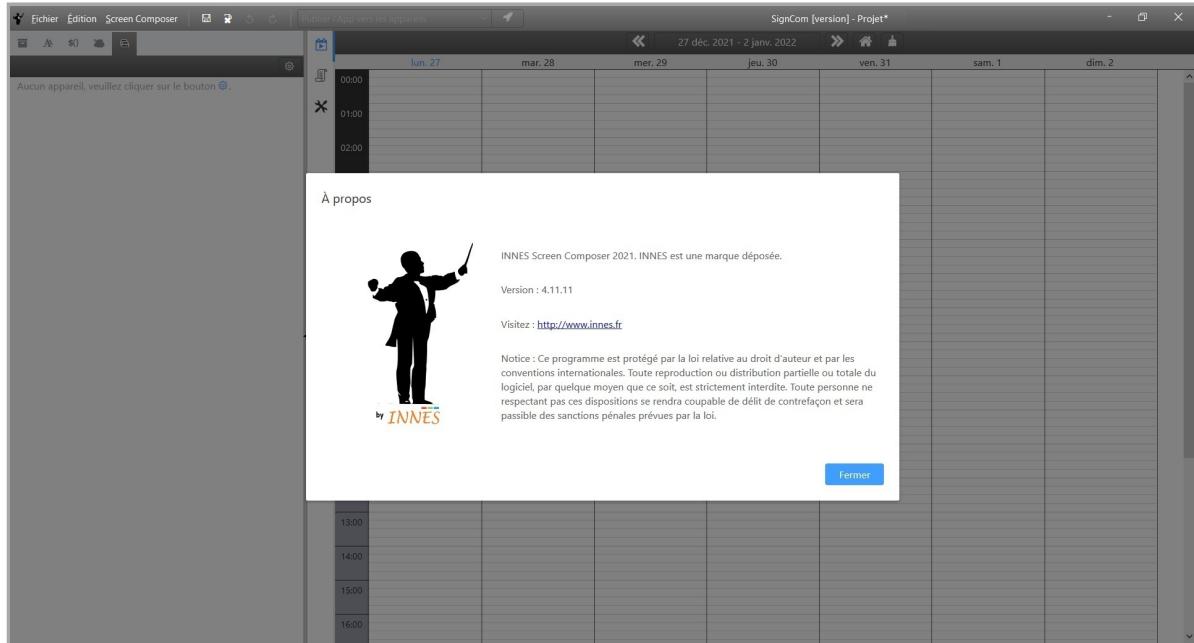
Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Nouveau projet SignCom](#).

2.2.1 Screen Composer > À propos

Dans le menu **Screen Composer**, cliquer sur l'élément **À propos** pour consulter la version de **INNES Screen Composer G4**.

Le volet **À propos** permet d'afficher des informations sur :

- la version **INNES Screen Composer G4** (ex. **4.11.11**),
- le site Web officiel du fabricant,
- les informations de propriété du logiciel.



2.2.2 Screen Composer > Préférences > Référentiels

Un référentiel de projet doit être monté sur un répertoire local de votre système de fichiers MS-Windows permettant de stocker des médias, des modèles de contenu et des ressources de projets. Il est nécessaire de définir un référentiel par défaut lors de la création de votre projet Screen Composer .

INNES Screen Composer G4 peut avoir différents référentiels de projets. Mais un seul référentiel de projet est actif par projet à la fois.

Une fois créé, un référentiel de projet contient cette arborescence :

```
- /.db,  
- /.fonts,  
- /.médias,  
- /.models,  
- /.tmp,  
- .lock,  
- .uuids.
```

⚠ Il est recommandé d'utiliser un répertoire vide pour le référentiel. En effet, dans le cas où ce référentiel est supprimé par la suite, le répertoire sera complètement supprimé de votre système de fichiers.

Le répertoire `/.medias` correspond à l'onglet Médias du référentiel du projet.

Le répertoire `/.models` contient les modèles de contenu et les modèles d'URI .

■ Une prochaine version permettra de visualiser au sein d'une interface dédiée tous les modèles de contenu et tous les modèles d'URI disponibles dans votre référentiel.

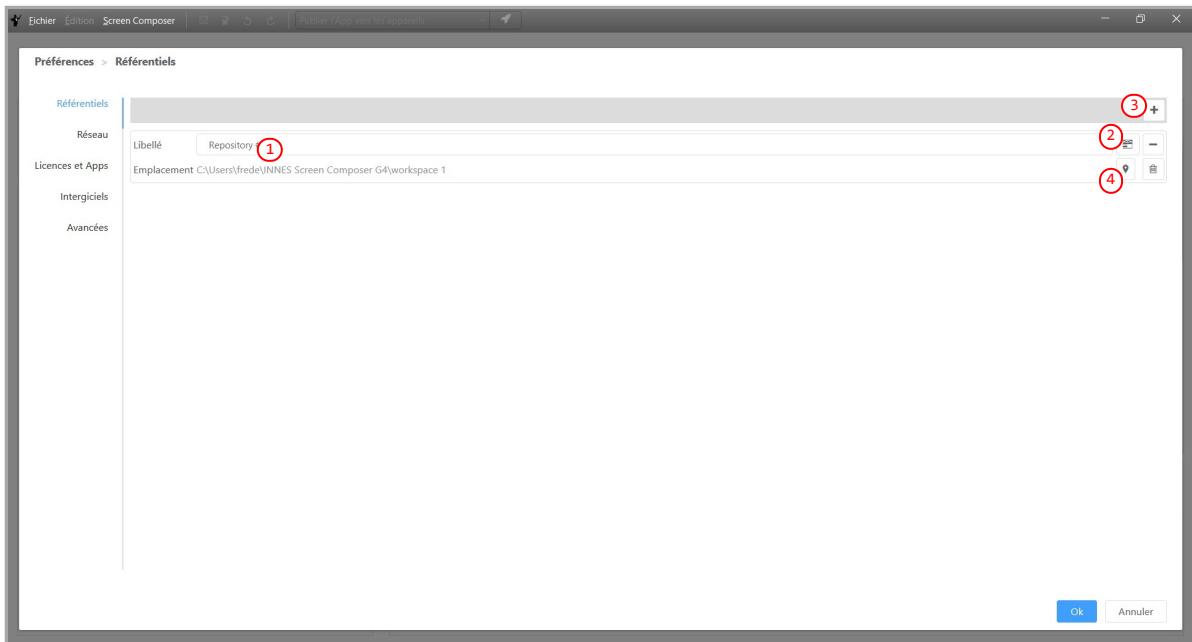
Pour afficher les référentiels disponibles, sélectionner l'élément Préférences du menu Screen Composer , puis sélectionner l'élément Référentiels .

Chaque référentiel de projet possède un label (1) qui peut être modifié par la suite. Le référentiel de projet par défaut est nommé Référentiel 1 .

Il est possible de créer un widget HTML à partir d'un modèle de contenu. Pour installer les packs de modèles de contenu dans votre référentiel, télécharger les packs de modèles de contenu appropriés (*Education, General, Traffic Info France, Signage*) (.zip) sur votre ordinateur à partir du site Web de support INNES. Cliquer ensuite sur le bouton Installer les modèles depuis votre ordinateur (2).

Il est également possible de créer URI à partir du modèle URI . Pour installer les packs de modèles URI dans votre référentiel, télécharger les packs de modèles d'URI appropriés (*Devices peripherals, Web TV channel, TV channels France*) (.zip) sur votre ordinateur à partir du support INNES Site Web. Cliquer ensuite sur le bouton Installer les modèles depuis votre ordinateur (2).

Pour ajouter un nouveau référentiel de projet, cliquer sur le bouton + (3) puis sélectionner un répertoire approprié.



Il est également possible de basculer vers un autre référentiel de projet par la suite. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § Fichier > Réglages du projet > Projet et app .

■ Les références des référentiels sont stockées dans le fichier `prefs.js` :
`C:\Users\<username>\AppData\Roaming\INNES Screen Composer G4\prefs.js`

■ Pour ouvrir l'emplacement du référentiel de projet dans MS-Explorer, cliquer sur le bouton Révéler dans L'explorateur (4).

2.2.3 Screen Composer > Préférences > Réseau

Dans l'élément Préférences du menu Screen Composer , sélectionner l'élément Réseau .

Régler le toggle bouton à droite (couleur bleue) sur Utiliser un serveur proxy .

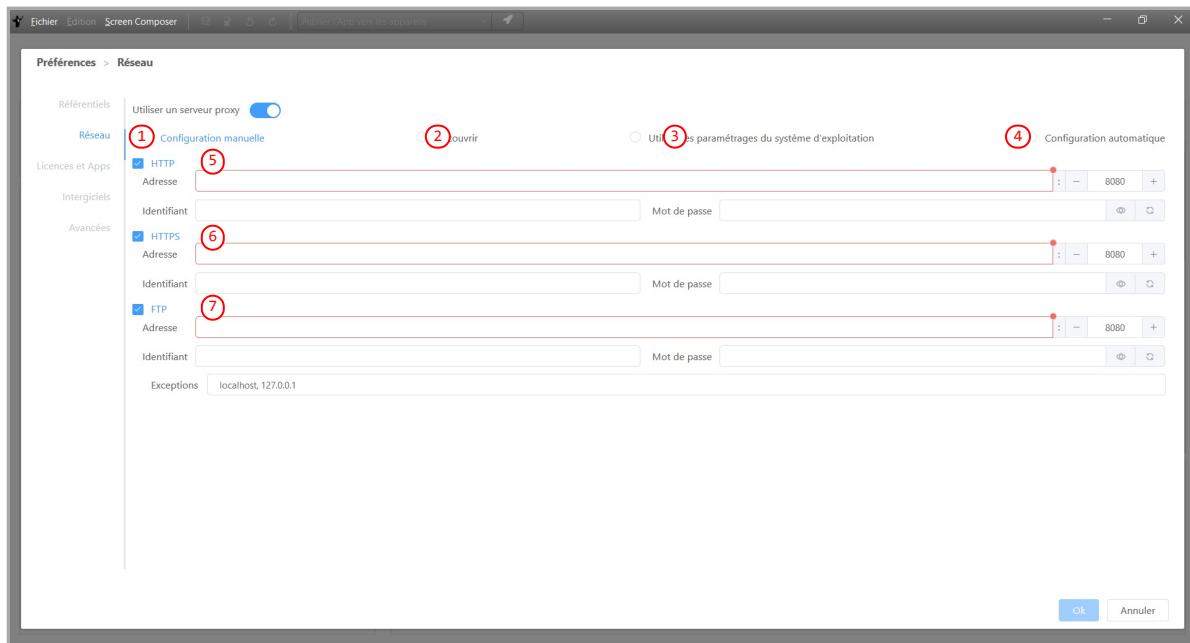
Plusieurs configurations sont alors possibles :

- Configuration manuelle ①,
- Découvrir ②,
- Utiliser les paramètres du système d'exploitation ③,
- Configuration automatique ④.

Proxy > Configuration manuelle

Sélectionner le bouton radio Configuration manuelle pour saisir vous-même la configuration du proxy :

- l'adresse IP du serveur proxy et les identifiants de connexion pour HTTPS ⑤,
- l'adresse IP du serveur proxy et les identifiants de connexion pour HTTP ⑥,
- l'adresse IP du serveur proxy et les identifiants de connexion pour FTP ⑦,
- les domaines exceptionnels .



Proxy > Découvrir la configuration

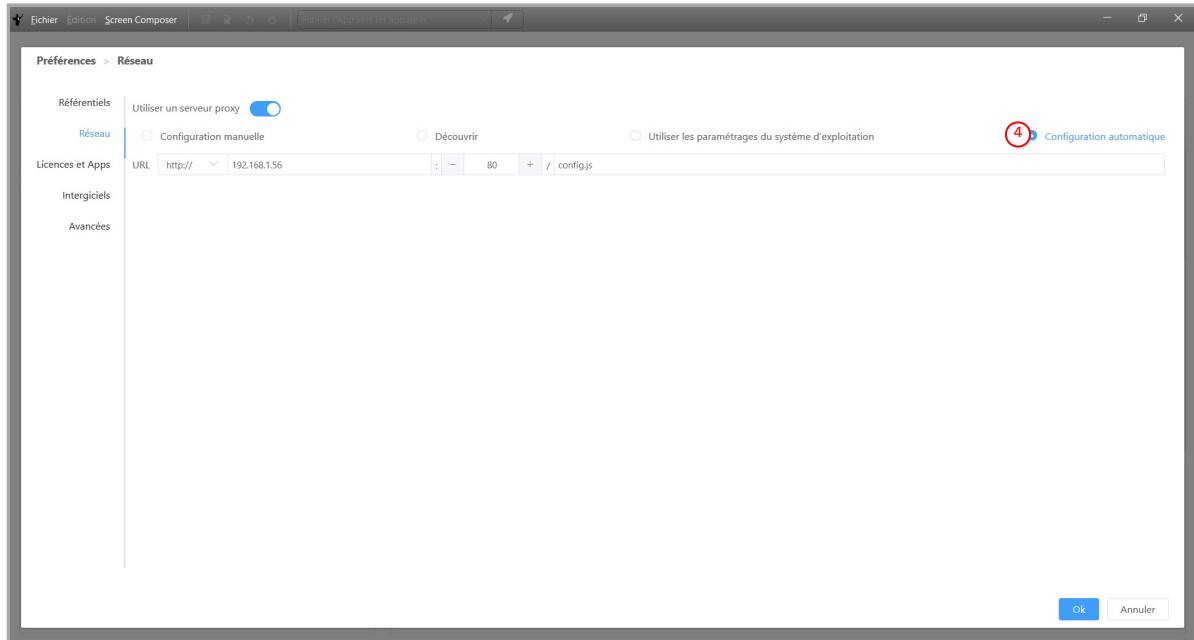
Sélectionner le bouton radio Découvrir ② pour essayer de détecter une configuration de proxy.

Proxy > Utiliser les paramètres du système d'exploitation

Sélectionner le bouton radio Utiliser les paramètres du système d'exploitation ③ pour utiliser la configuration du proxy MS-Windows.

Proxy > Configuration automatique

Sélectionner le bouton radio **Configuration automatique** (4) pour utiliser un script de configuration proxy. saisir ici l'URL pour obtenir le script de configuration du proxy.

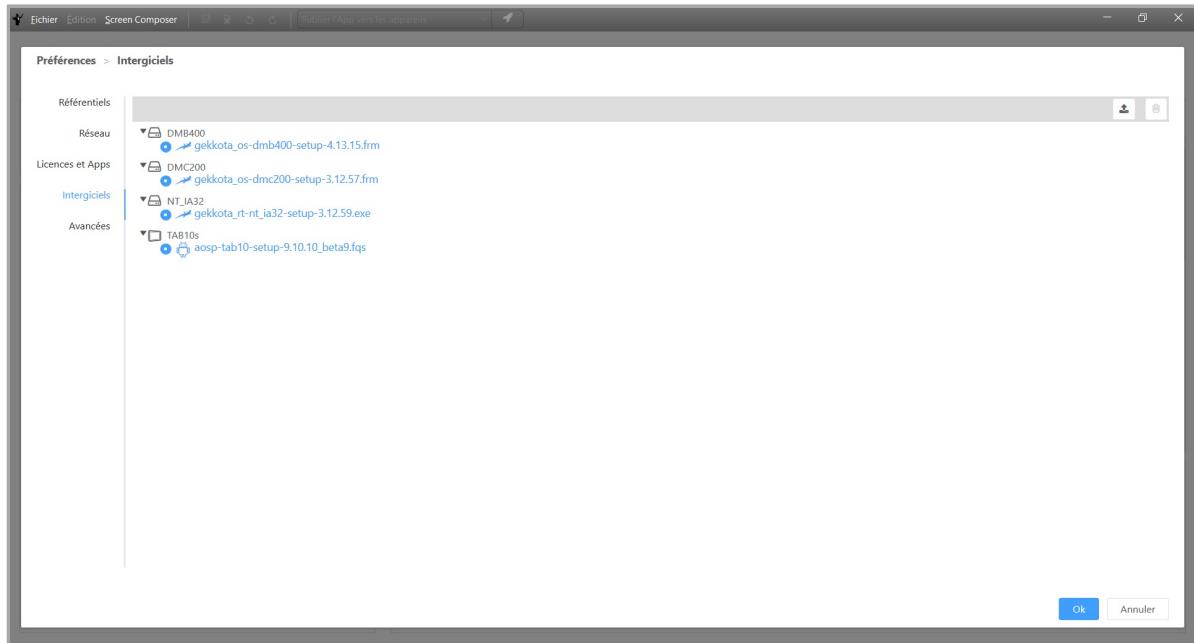


2.2.4 Screen Composer > Préférences > Integiciels

Dans l'élément **Préférences** du menu **Screen Composer**, sélectionner l'élément **Integiciels**.

Cliquer sur le bouton  pour choisir les intégriciels à importer dans INNES Screen Composer G4.

Les intégriciels sont effectivement importés dans INNES Screen Composer G4 lorsque le bouton **OK** est cliqué pour fermer la popup.



2.2.5 Screen Composer > Préférences > Licences et apps

Politique de licence

Deux formats de livraison de clés de licence *core INNES Screen Composer G4* coexistent.

Cela peut être un format plus récent basé sur des packs de clés de licence *core INNES Screen Composer G4* :

- un pack de clés de licence *core Screen Composer core for 20 devices* : capable de supporter jusqu'à vingt jetons de publication pour publier sur des appareils avec une seule clé de licence d'App SignCom,
- un pack de clés de licence *core Screen Composer core for 5 devices* : capable de supporter jusqu'à cinq jetons de publication pour publier sur des appareils avec une seule clé de licence d'App SignCom,
- un pack additionnel de clés de licence *core Screen Composer core for 10 additional devices* : capable de supporter jusqu'à dix jetons de publication supplémentaires pour publier sur des appareils avec toujours une seule clé de licence d'App SignCom, ce qui porte le nombre total d'appareils supportés respectivement à trente (vingt + dix) ou quinze (cinq + dix).¹

Cela peut être aussi un format moins récent basé sur une seule clé de licence *core INNES Screen Composer G4* :

- cette clé de licence *Screen Composer core* est capable de supporter les anciennes clés de licence d'App SignCom².

¹ Il est possible d'installer d'autres packs de clés de licence *Screen Composer core for 10 additional devices* pour supporter plus de jetons de publication pour publier sur les appareils (20 + 10 + 10 + 10 + ou 5 + 10 + 10 + 10 + ...).

² Dans ce cas, il faut posséder aussi autant de clés de licence d'App SignCom que d'appareils enregistrés dans vos projets *INNES Screen Composer G4* pour posséder les jetons de publication.

Installation

Le pack de clés de licence *core INNES Screen Composer G4* a été livrée par INNES à l'e-mail du destinataire fourni par le client (par exemple *ciso@contoso.fr*) avec ce type de corps d'e-mail :

Copier la ligne de clé de licence *core* ci-dessous et la coller.
Clé de licence *core* :
WViS1 - Utas - wuTW - S4ab - zz/pg ; PSN01200-00251 CD1 ; Screen Composer core

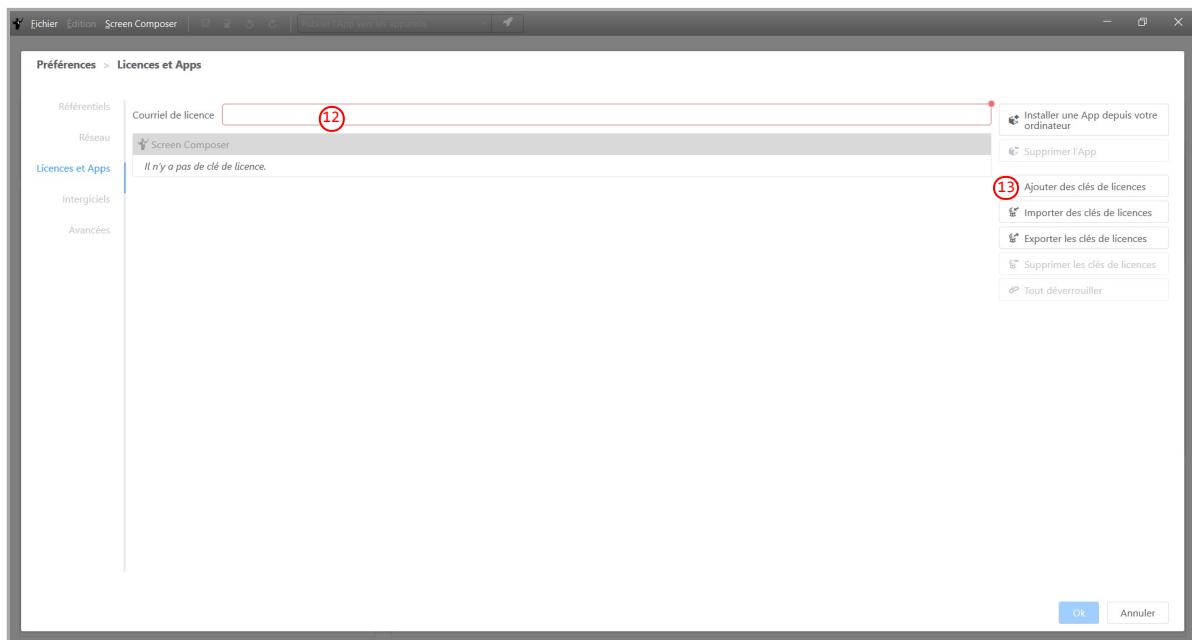
La clé de licence ci-dessus est une licence non valide.

Ouvrir cet e-mail et copier la ligne entière avec le suffixe *Screen Composer core* inclus.

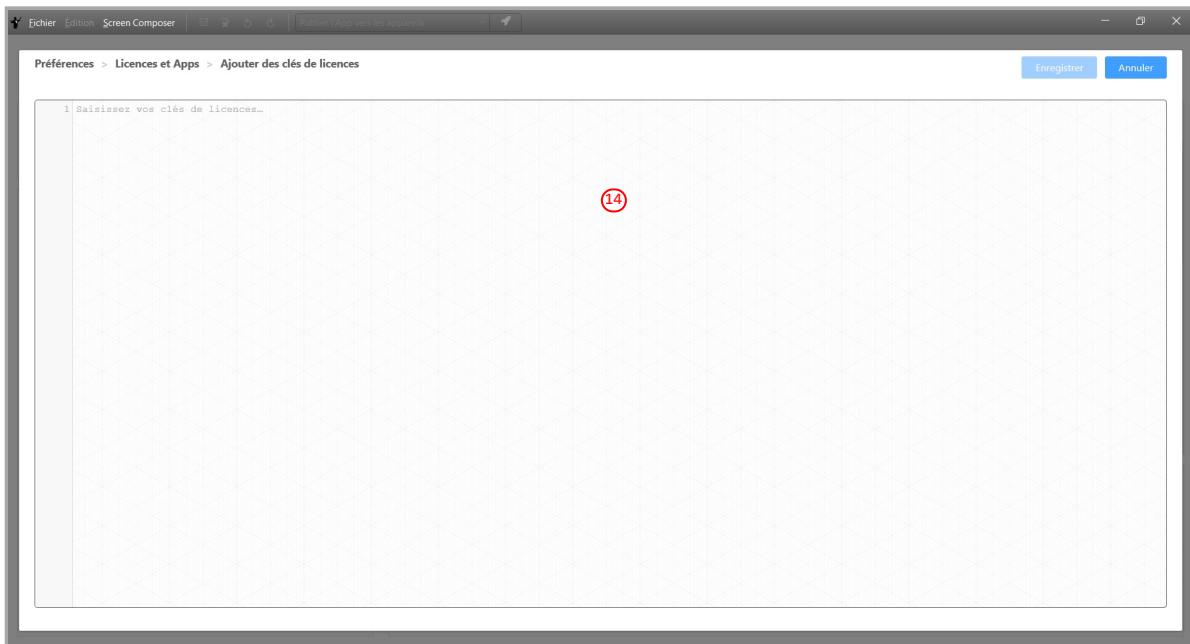
WViS1 - Utas - wuTW - S4ab - zz/pg ; PSN01200-00251 CD1 ; Screen Composer core

Pour accéder au volet *Licences et apps*, sélectionner l'élément *Préférences* du menu *Screen Composer*. Pour travailler avec *INNES Screen Composer G4* avec cet ordinateur :

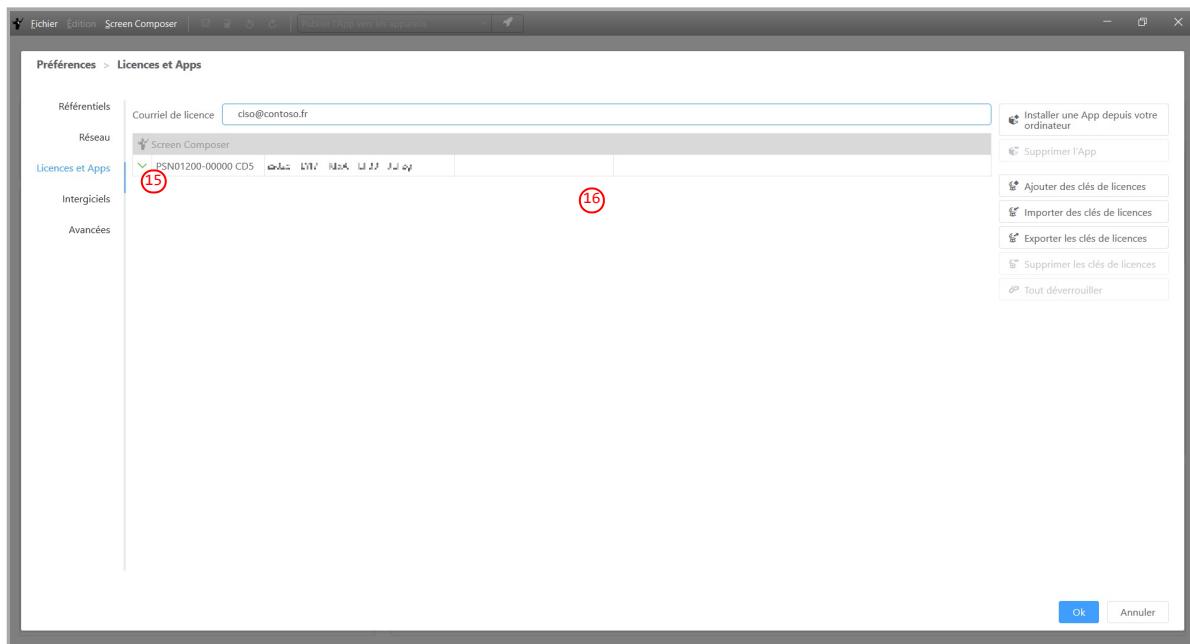
- saisir la valeur *License e-mail* ⁽¹²⁾ du compte de messagerie utilisé pour obtenir les licences (ex. *ciso@contoso.fr*),
- cliquer sur le bouton ⁽¹³⁾ Ajouter des clés de licence pour ajouter la clé de licence *Screen Composer core*.



Coller ⁽¹⁴⁾ la clé de licence provenant du corps de votre e-mail.

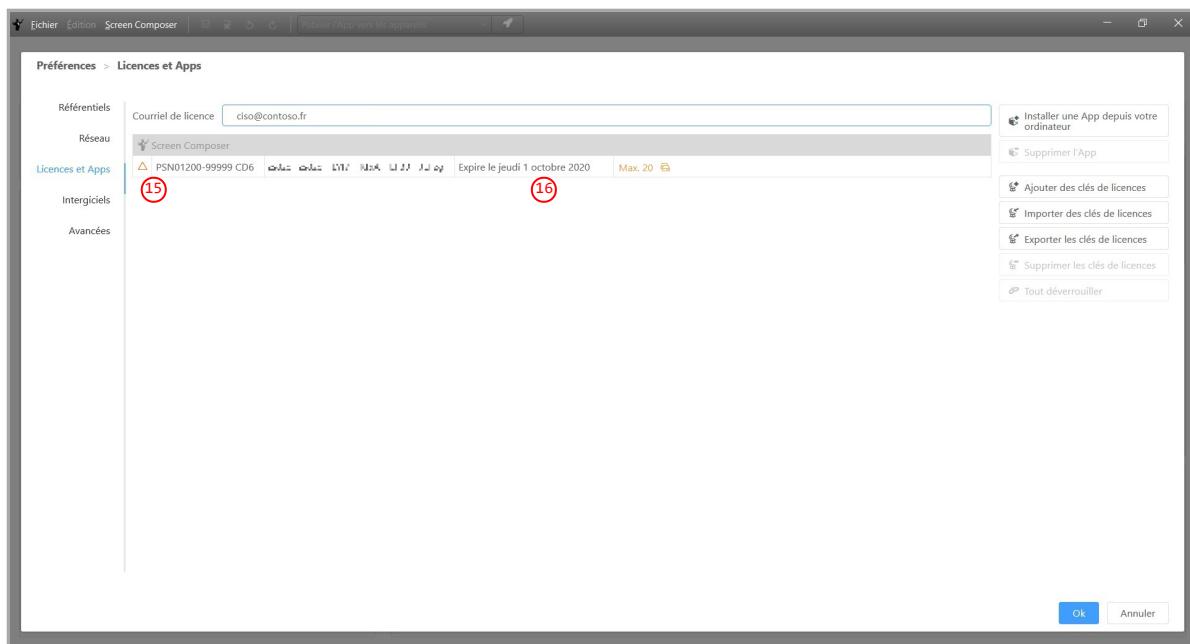


Par exemple:



Une coche verte ✓**15** indique que la clé de licence est valide.

Dans le cas d'une clé de licence de démonstration, la date d'expiration **16** et le nombre max. des appareils supportés apparaissent (par exemple : *Expire le dimanche 1er mai 2022, Max 5 appareils*).



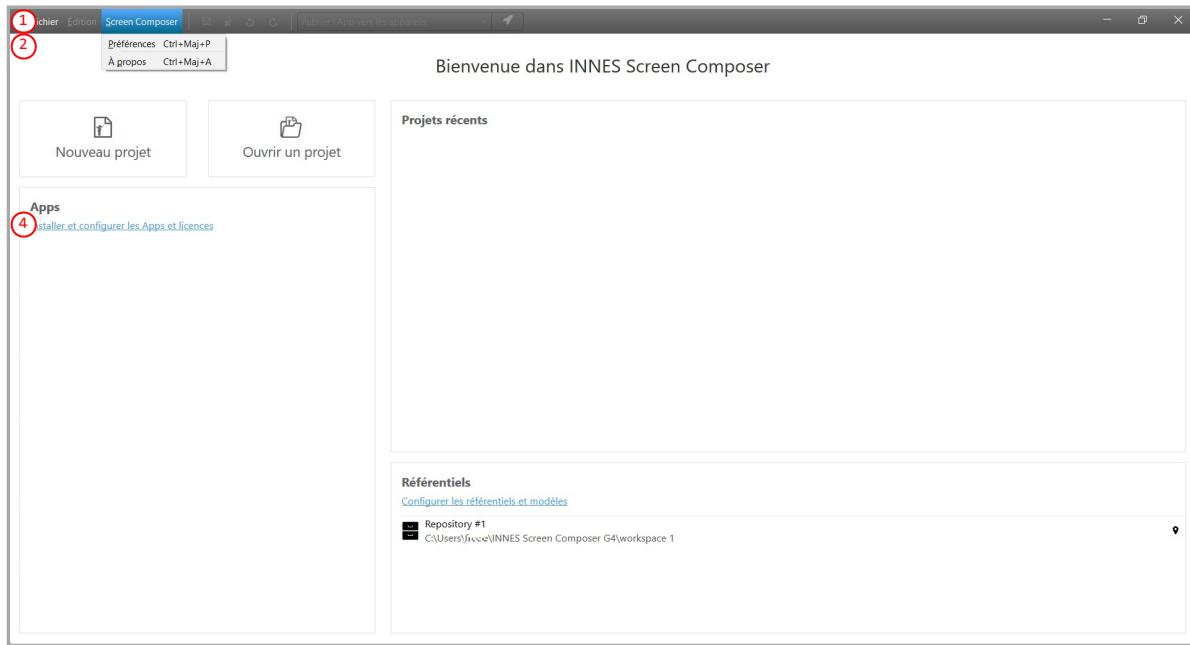
Installation de l'App

Téléchargement et installation de l'App

Avant de créer un nouveau projet INNES Screen Composer G4 , télécharger la dernière App SignCom disponible depuis le site web INNES.

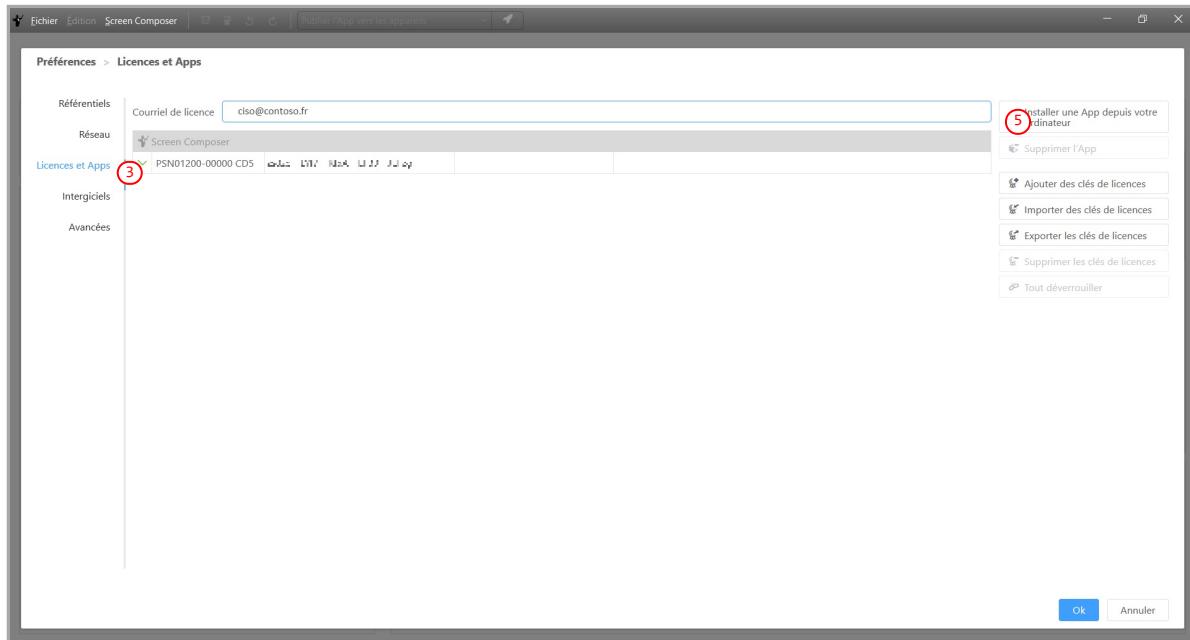
Depuis l'écran d'accueil :

- soit cliquer sur le lien bleu Ajouter et configurer les Apps et licences ④,
- ou cliquer sur l'élément Préférences ② du menu Screen Composer ① puis sélectionner l'élément Licences et apps ③.

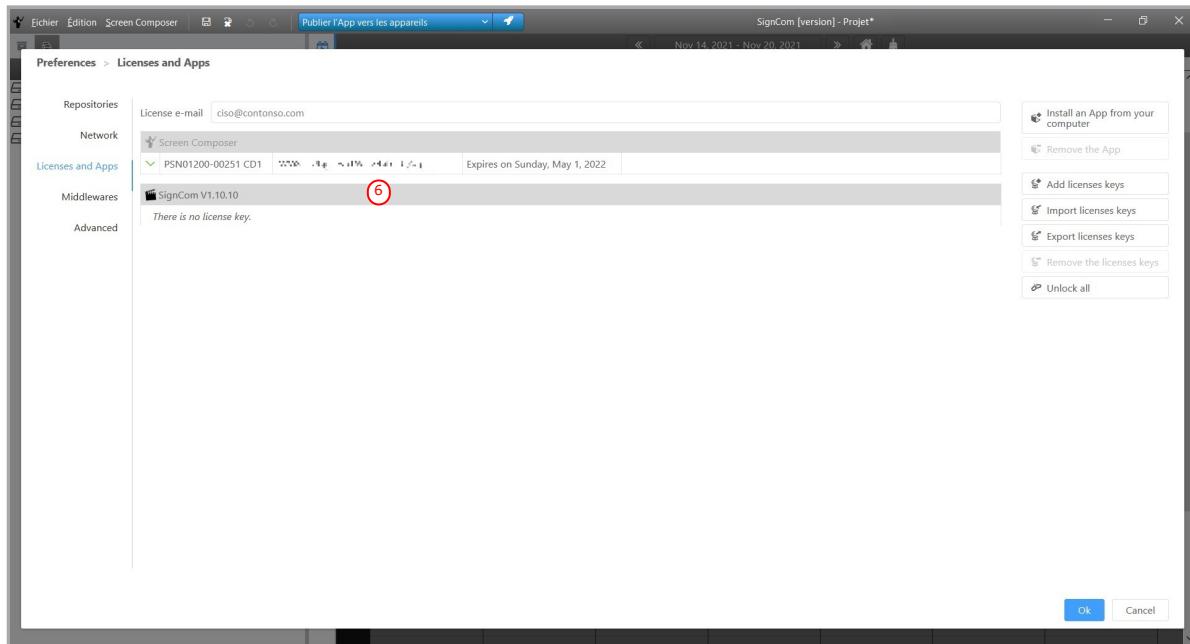


Cliquer sur le bouton Installer une App depuis votre ordinateur ⑤ et sélectionner le fichier d'App { platform } approprié :

Le fichier de l'App SignCom respecte ce nommage : signcom-screen-composer-addin-1.<yy>.<zz>.appi .



L'App SignCom (6) apparaît dans le volet.



Pour supprimer l'App, sélectionner l'App et cliquer sur le bouton Supprimer l'App .

☞ Il n'est pas possible de supprimer un produit App actuellement utilisé par le projet ouvert.

☞ Une fois installée, l'App SignCom est stockée automatiquement dans le répertoire suivant `C:\Users\<username>\AppData\Roaming\INNES Screen Composer G4\innes\appis\`.

2.2.5.2 Installation des clés de licences de l'App

Politique de licence

Chaque clé de licence d'App SignCom est associée à :

- une adresse email utilisateur (ex. *ciso@contoso.fr*)
- une App (par exemple, *SignCom for Screen Composer*)

⚠ Vous devez posséder autant de clés de licences d'App SignCom que d'appareils dans votre projet.

⚠ Une clé de licence d'App SignCom ne peut pas être utilisée deux fois pour deux appareils différents dans deux projets différents.

⚠ Une valeur de clé de licence d'App SignCom peut être associée à un seul appareil, identifié par son *Identifiant MAC*. L'appairage de la clé de licence à un appareil se produit lors de la publication.

☞ Une fois les clés de licences d'App SignCom installées, elles sont conservées en permanence dans *INNES Screen Composer G4* et sont visibles pour tous les projets.

Installation

Les clés de licences de l'App SignCom ont été livrées par INNES à l'adresse e-mail de l'utilisateur fournie par le client (par exemple *ciso@contoso.fr*) avec ce type de corps d'e-mail utilisateur :

- Copier toutes les lignes des clés de licences d'Apps ci-dessous (en une seule fois) et les coller.

clés de licences d'App (Qté = 3) :

Saisir les clés de licences appropriées pour votre produit App

HhBo - om6gl1 - px7Jp - 8itiV - zzViw ; PSN01480-00000 CD8 ; SignCom for Screen Composer

kpjle - 5tew - x7uq - ubsee - zzfiaa ; PSN01480-0001 CDS ; SignCom pour pour Screen Composer

tk5cK - efdCF - lyf1 - 8os1 - zzyBw ; PSN01480-00002 CD2 ; SignCom for Screen Composer

Les clés de licences d'App SignCom indiquées ci-dessus sont des clés invalides.

☞ Lors de l'importation des clés de licences d'App SignCom, un suffixe indique pour quel produit d'App les clés de licences sont adaptées.

☞ Les clés de licences utilisées pour l'App Playzilla/Screen Composer G3 peuvent également être utilisées pour l'App SignCom/Screen Composer G4.

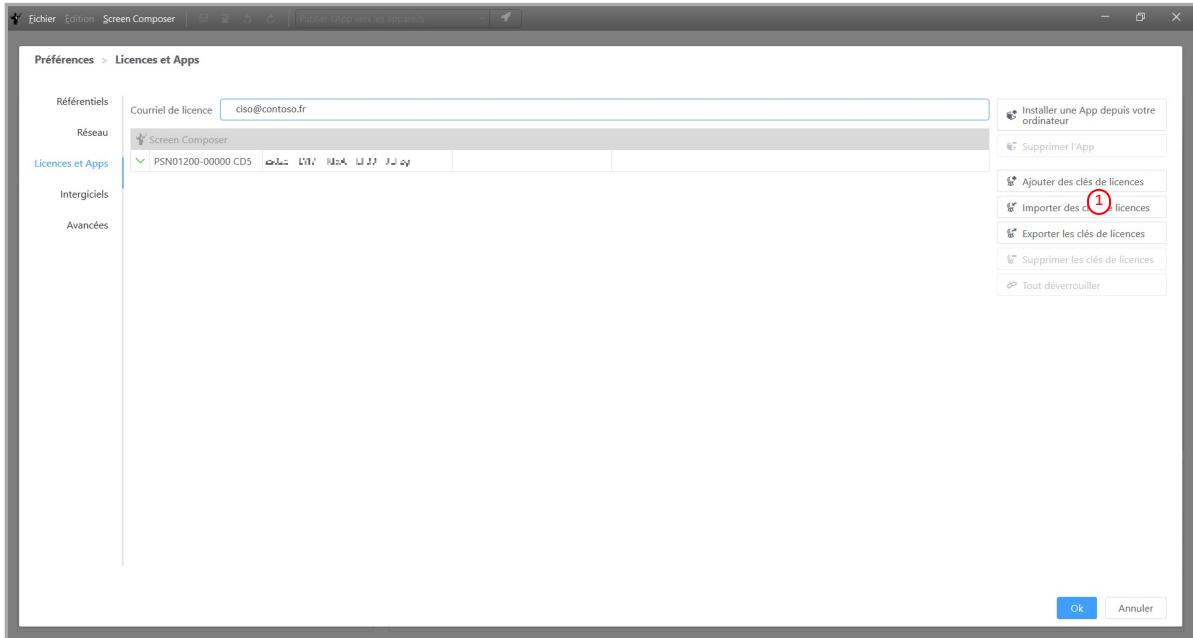
Copier toute la ligne avec le suffixe *SignCom for Screen Composer* inclus.

HhBo - om6gl1 - px7Jp - 8itiV - zzViw ; PSN01480-00000 CD8 ; SignCom for Screen Composer

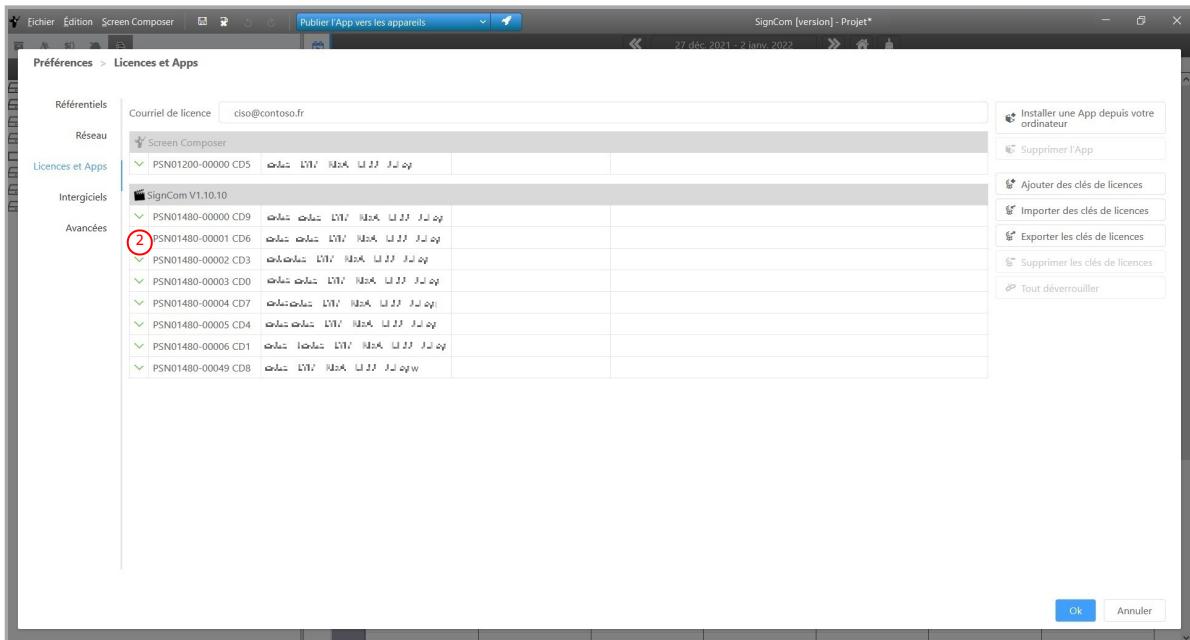
kpjle - 5tew - x7uq - ubsee - zzfiaa ; PSN01480-0001 CDS ; SignCom for Screen Composer

tk5cK - efdCF - lyf1 - 8os1 - zzyBw ; PSN01480-00002 CD2 ; SignCom for Screen Composer

Cliquer sur le bouton Ajouter des clés de licence (1) pour ajouter les clés de licences d'App SignCom.

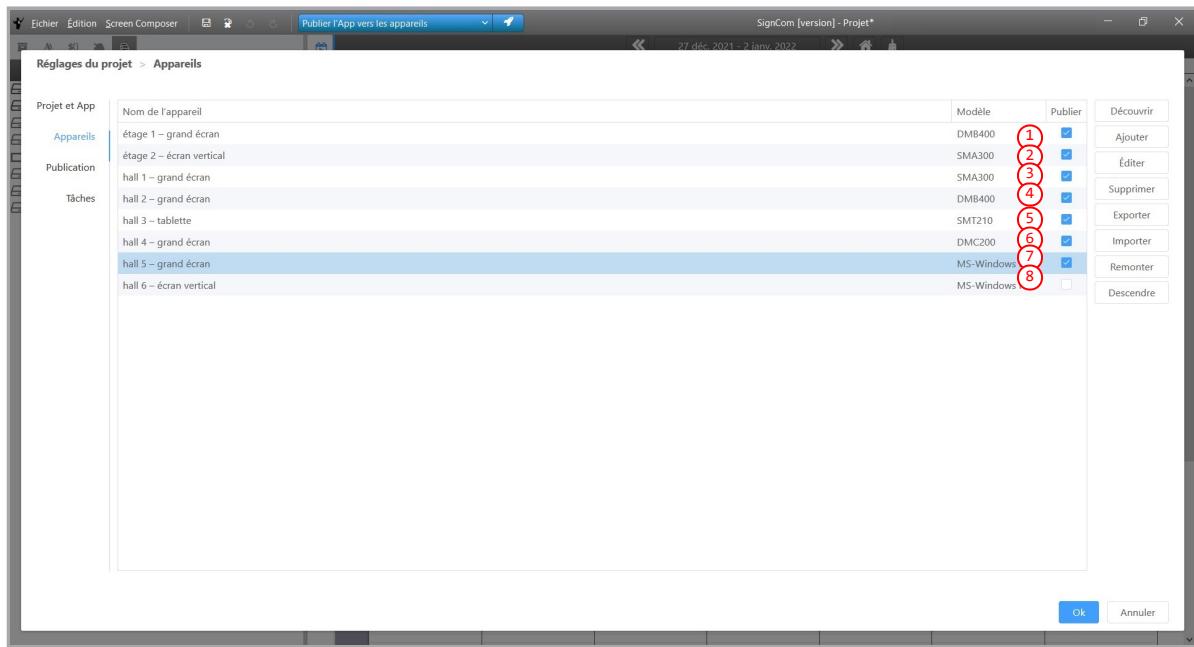


Une coche verte  (2) indique que les clés de licences d'App SignCom sont valides.



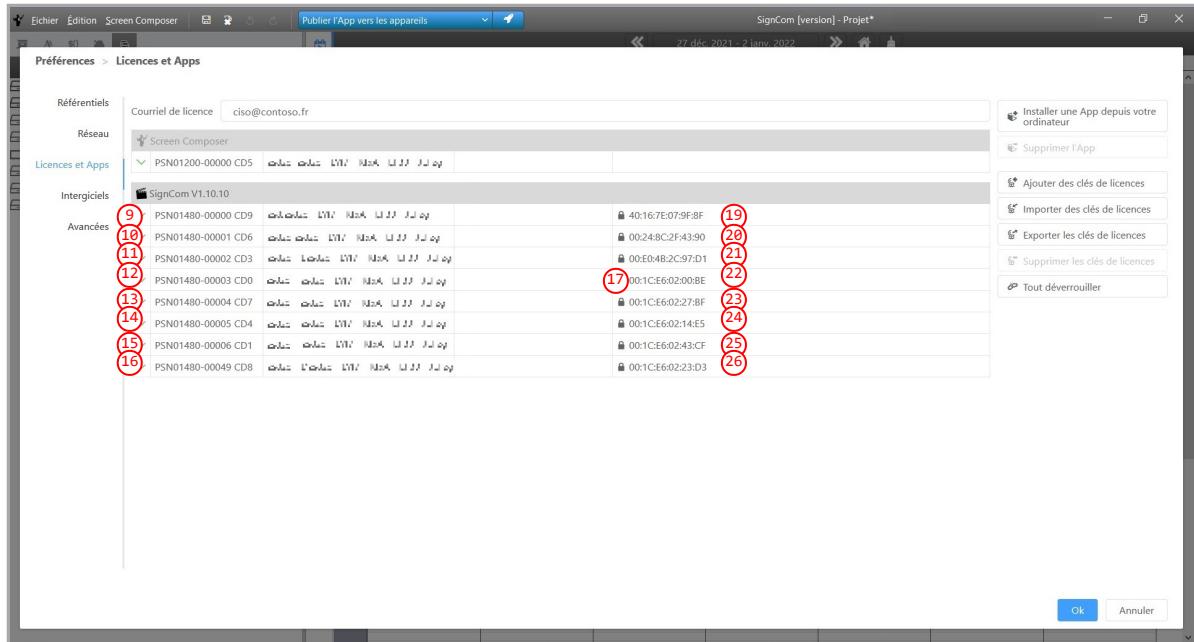
Association des clés de licences de publication et d'application

Pour publier avec succès, le nombre d'appareils ajoutés à votre projet (par exemple, 8 appareils de ① à ⑧) doit être égal (ou inférieur) au nombre de clés de licences d'App SignCom à associer (par exemple, 8 clés de licences d'App SignCom de ⑨ à ⑯).

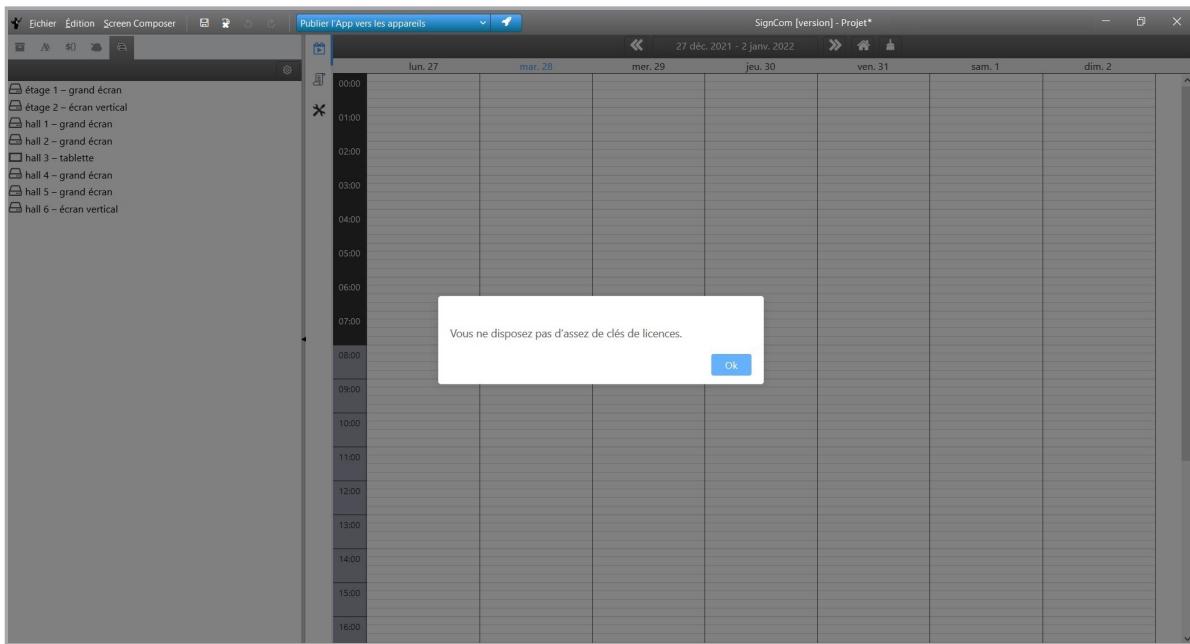


Une fois la publication terminée, INNES Screen Composer G4 conserve l'état d'appairage des clés de licences de l'App SignCom avec la MAC ID des appareils du projet.

L'état d'appairage de la clé de licence de l'App SignCom est identifié par un cadenas ⑰, ce qui signifie que chaque clé de licence de l'App SignCom est associée à un appareil spécifique.



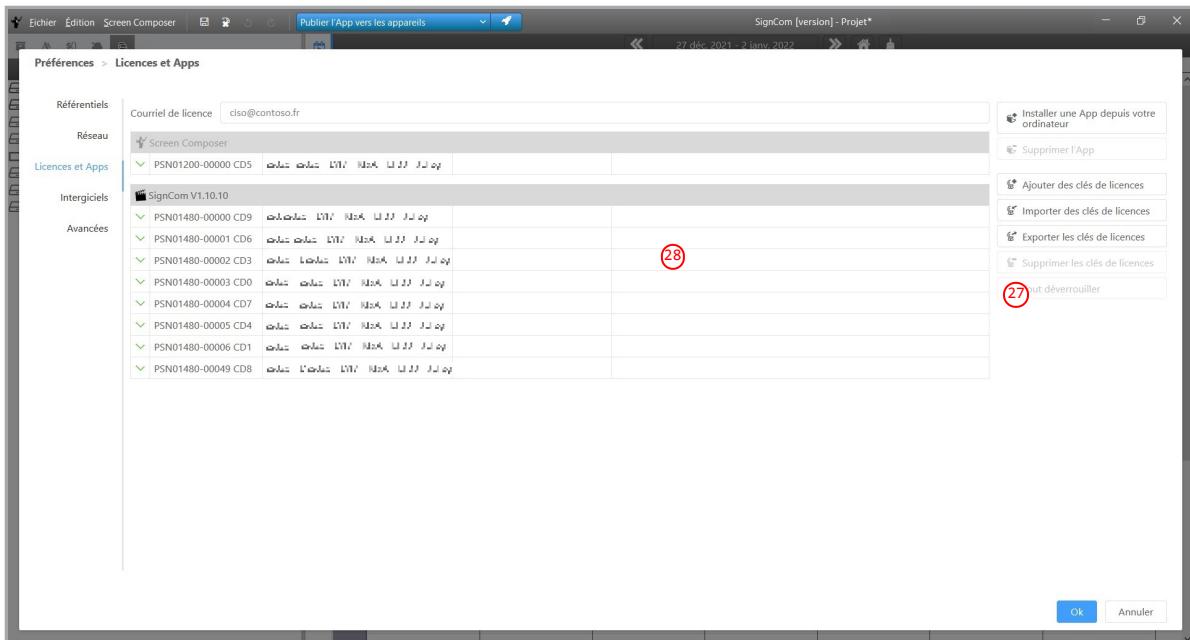
Dans le cas où le nombre de clés de licences de l'App SignCom n'est pas suffisant, un message d'information est affiché lors du lancement de la publication.



Pour résoudre le problème,

- ajouter le nombre approprié de clés de licences d'App SignCom manquantes à votre projet ou,
- supprimer définitivement les appareils excédentaires de votre projet.

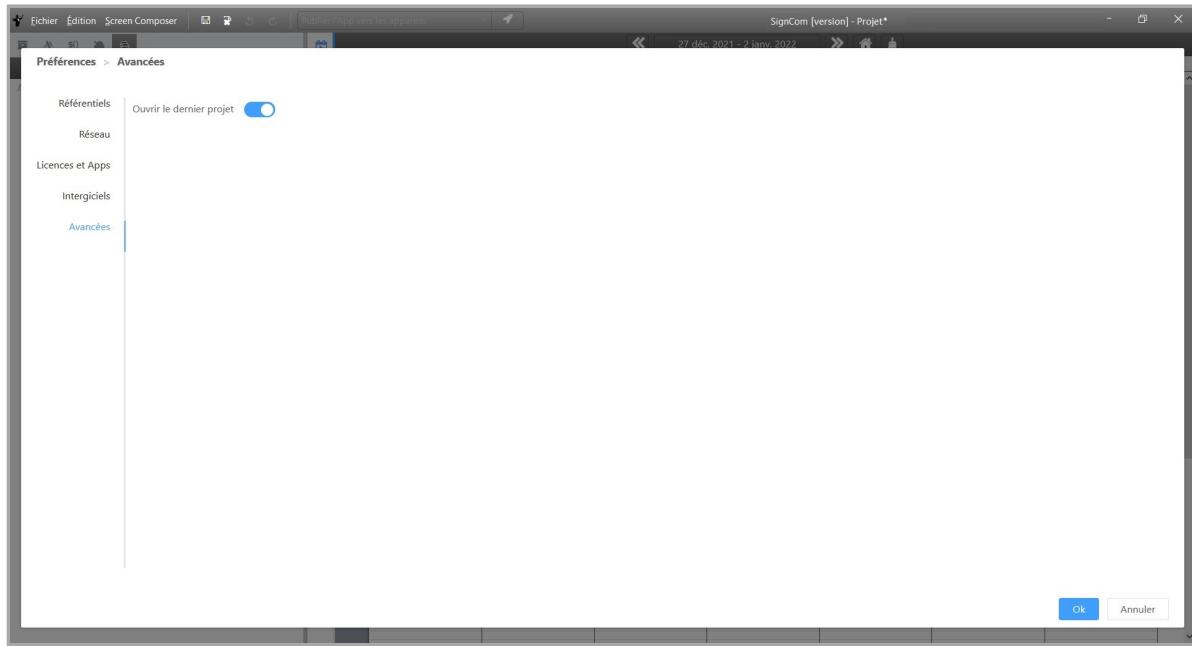
☞ Dans le cas où un appareil inappropriate est associé à votre projet après avoir publié dessus par erreur, une valeur de clé de licence d'App SignCom est utilisée pour rien. Pour contourner ce problème, supprimer cet appareil de votre projet et cliquer sur le bouton Déverrouiller tout (27) pour oublier (28) la configuration globale d'appairage des clés de licence de l'App SignCom, puis publier à nouveau.



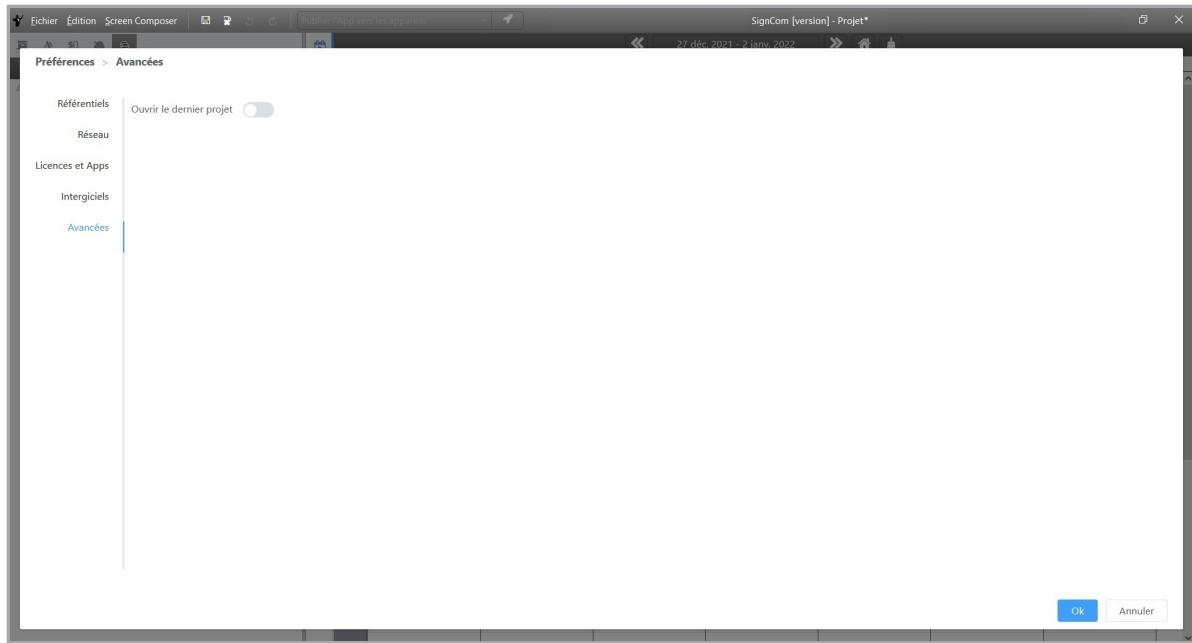
2.2.6 Screen Composer > Préférences > Avancées

Dans l'élément Préférences du menu Screen Composer , sélectionner l'élément Avancées .

Régler le toggle bouton vers la droite (couleur bleue) sur Ouvrir le dernier projet dès qu'un INNES Screen Composer G4 est lancé.



Régler le toggle bouton vers la gauche (couleur grise) pour afficher l'écran d'accueil au lieu d' ouvrir le dernier projet dès que INNES Screen Composer G4 est lancé.



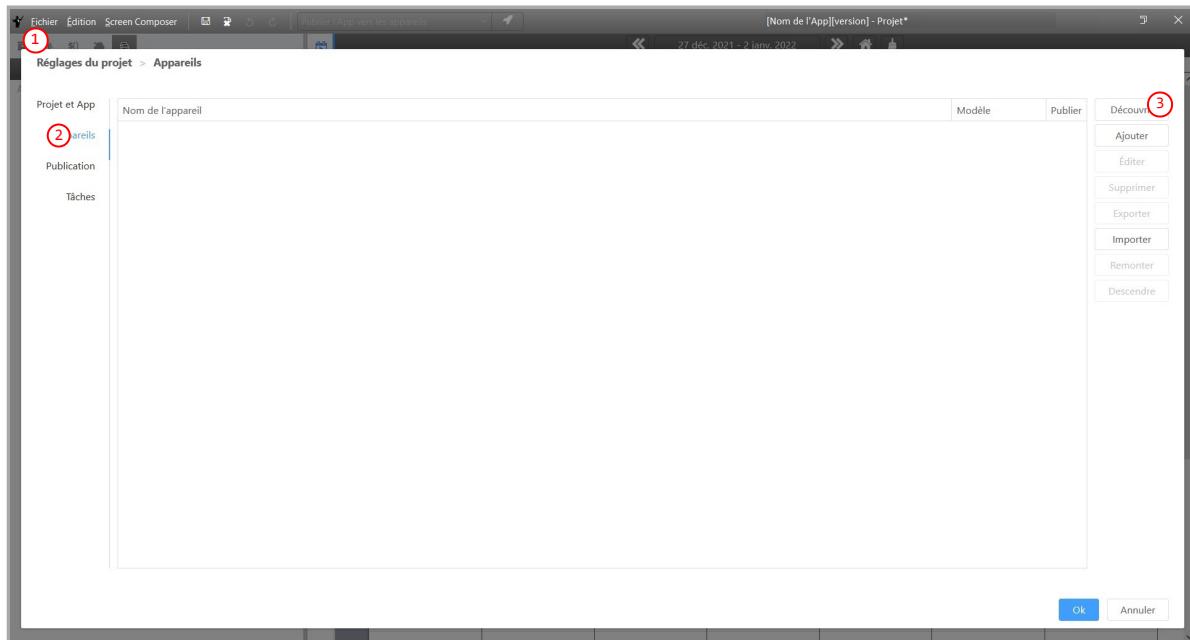
2.2.7 Fichier > Réglages du projet > Appareils

Avant de démarrer une découverte (UPnP) d'appareils sur votre réseau local, vérifier que les appareils sont correctement configurés pour fonctionner avec INNES Screen Composer G4 et pour fonctionner avec l'App SignCom.

☞ Pour plus d'informations sur les appareils Gekkota 4 ou Gekkota 3, se reporter au chapitre § [Configuration des appareils Gekkota pour INNES Screen Composer G4](#).

Pour ajouter des appareils à votre projet, cliquer sur l'élément **Réglages du projet** du menu **Fichier** (1), puis sélectionner l'élément **Appareils** (2).

Cliquer sur le bouton **Découvrir** (3) pour découvrir par UPnP, les appareils qui sont actifs sur le réseau local.



Une liste des appareils est détectée.

Libellé	Adresse IP	Adresse MAC	Modèle	Intergiciel
PC-H5	192.168.1.65	40:16:7E:07:9F:8F	MS-Windows PC	Gekkota 4
DMC200-H4	192.168.64.12	00:1CE6:02:0F:B7	DMB300	Gekkota 3
DMB400-F1	192.168.1.140	00:1CE6:02:23:D3	DMB400	Gekkota 4
DMB400-H2	192.168.1.42	00:1CE6:02:27:8F	DMB400	Gekkota 4
DME204	192.168.1.129	00:14:2D:40:77:32	DME204	Gekkota 4
PC-H6	192.168.1.54	00:24:8C:2F:43:90	MS-Windows PC	Gekkota 3
SMA300	192.168.1.15	00:1CE6:02:3B:DC	SMA300	Gekkota 4
SMA300-F2	192.168.1.23	00:1CE6:02:43:CF	SMA300	Gekkota 4
SMA300-H1	192.168.1.12	00:1CE6:02:14:E5	SMA300	Gekkota 4
SMT210-1	192.168.1.96	00:1CE6:02:00:C1	SMT210	Gekkota 4
SMT210-2	192.168.64.210	00:1CE6:02:00:C3	SMT210	Gekkota 4
TAB10FRD1s	192.168.4.45	00:1CE6:02:5A:7B	TAB10s	Qeedji System AOSP 9

☞ INNES Screen Composer G4 peut détecter par UPnP les appareils Gekkota 4, Gekkota 3 et Qeedji System AOSP 9.

⚠ L'App SignCom n'est pas compatible avec les appareils AOSP.

Dans la liste des appareils détectés, sélectionner les appareils appropriés ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧ à ajouter à votre projet. Cliquer ensuite sur le bouton Ajouter ⑨.

Libellé	Adresse IP	Adresse MAC	Modèle	Intergiciel
① Libellé	192.168.1.65	40:16:7E:07:9F:8F	MS-Windows PC	Gekkota 4
② PC-H5	192.168.64.12	00:1CE6:02:0F:B7	DMB300	Gekkota 3
③ DMC200-H4	192.168.1.140	00:1CE6:02:23:D3	DMB400	Gekkota 4
④ DMB400-F1	192.168.1.142	00:1CE6:02:27:BF	DMB400	Gekkota 4
⑤ DMB400-H2	192.168.1.129	00:14:2D:40:77:32	DME204	Gekkota 4
⑥ DME204	192.168.1.54	00:24:8C:2F:43:90	MS-Windows PC	Gekkota 3
⑦ SMA300-1	192.168.1.15	00:1CE6:02:3B:DC	SMA300	Gekkota 4
⑧ SMA300-F2	192.168.1.23	00:1CE6:02:43:CF	SMA300	Gekkota 4
SMA300-H1	192.168.1.12	00:1CE6:02:14:E5	SMA300	Gekkota 4
SMT210-H3	192.168.1.59	00:1CE6:02:00:BE	SMT210	Gekkota 4
TAB10s	192.168.4.45	00:1CE6:02:5A:7B	TAB10s	Qeedji System AOSP 9

Une fois les appareils ajoutés à votre projet, sélectionner dans la colonne Publier, les appareils qui sont candidats à la publication : ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧.

Projet et App	Nom de l'appareil	Modèle	Publier
Appareils	DMB400-H1	DMB400	①
	SMA300-H1	SMA300	②
	SMA300-H2	SMA300	③
	DMB400-H2	DMB400	④
	SMT210-H3	SMT210	⑤
	DMC200-H4	DMC200	⑥
	PC-H5	MS-Windows PC	⑦
	PC-H6	MS-Windows PC	⑧
Publication	AMP300-H8	AMP300	
Tâches	TAB10s-H7	TAB10s	

Lorsque les appareils sont détectés grâce à la découverte UPnP, les identifiants de connexion par défaut admin/admin et la valeur par défaut du schéma http:// peuvent ne pas être cohérents. Vérifier ces paramètres chaque fois qu'un nouvel appareil est ajouté au projet.

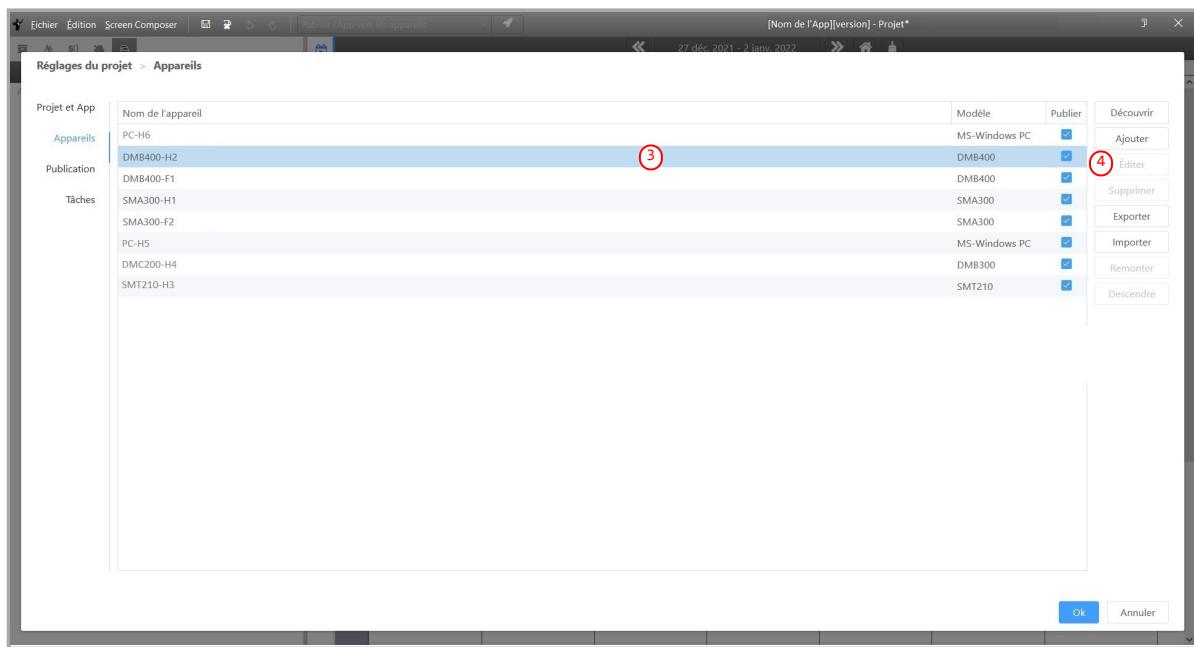
⚠️ Les identifiants de connexion pour chaque appareil ne peuvent pas être détectés automatiquement. Leur valeur est initialisée à admin / admin lorsqu'un nouvel appareil est ajouté au projet. Si nécessaire, modifier les identifiants de connexion avec des valeurs cohérentes.

⚠️ L'appareil uniquement accessible avec un schéma d'URL https:// ne peut pas être détecté automatiquement. Le schéma d'URL https:// sera supporté dans une prochaine version de INNES screen composer G4.

☞ La valeur du port pour accéder à cet appareil est automatiquement détectée.

☞ Une fois les appareils ajoutés à votre projet avec leur schéma d'URL et leurs identifiants de connexion appropriés, il est possible d'exporter la configuration de l'appareil dans un fichier .csv avec le bouton Exporter ①. Avec le bouton Importer ②, il est possible ensuite d'importer la configuration des appareils.

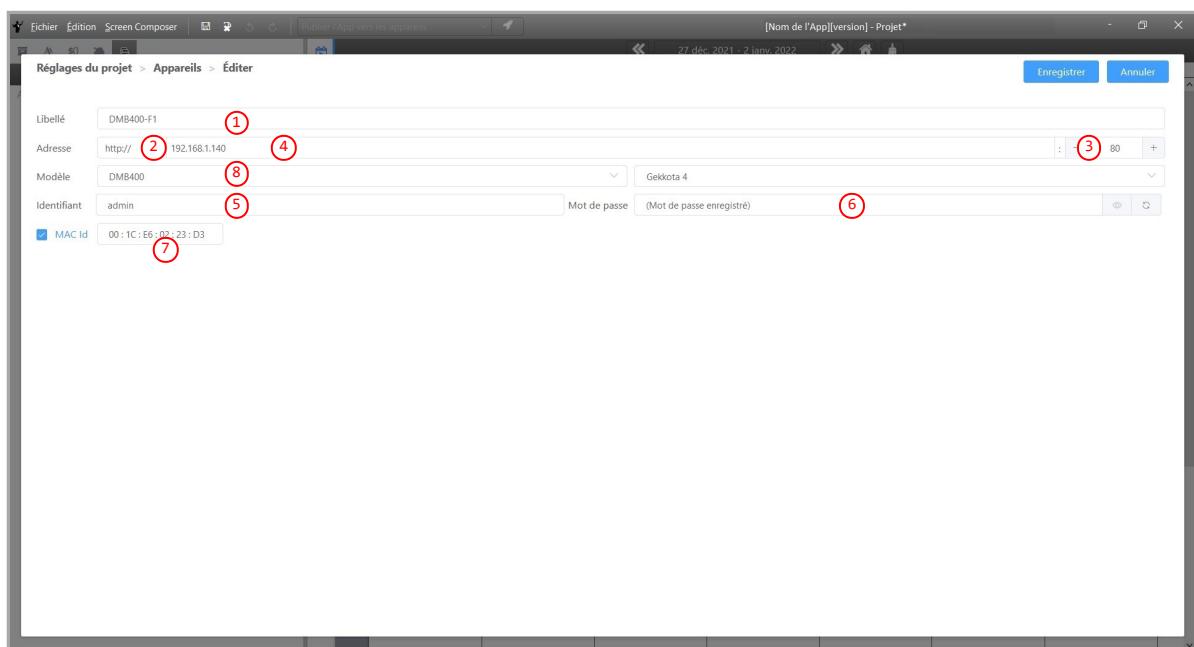
Pour modifier les identifiants de connexion, la valeur du schéma d'URL ou la valeur du port pour accéder au serveur WebDAV de l'appareil avec INNES Screen Composer G4 , sélectionner l'appareil approprié dans la liste ③, puis cliquer sur le bouton Editer ④.

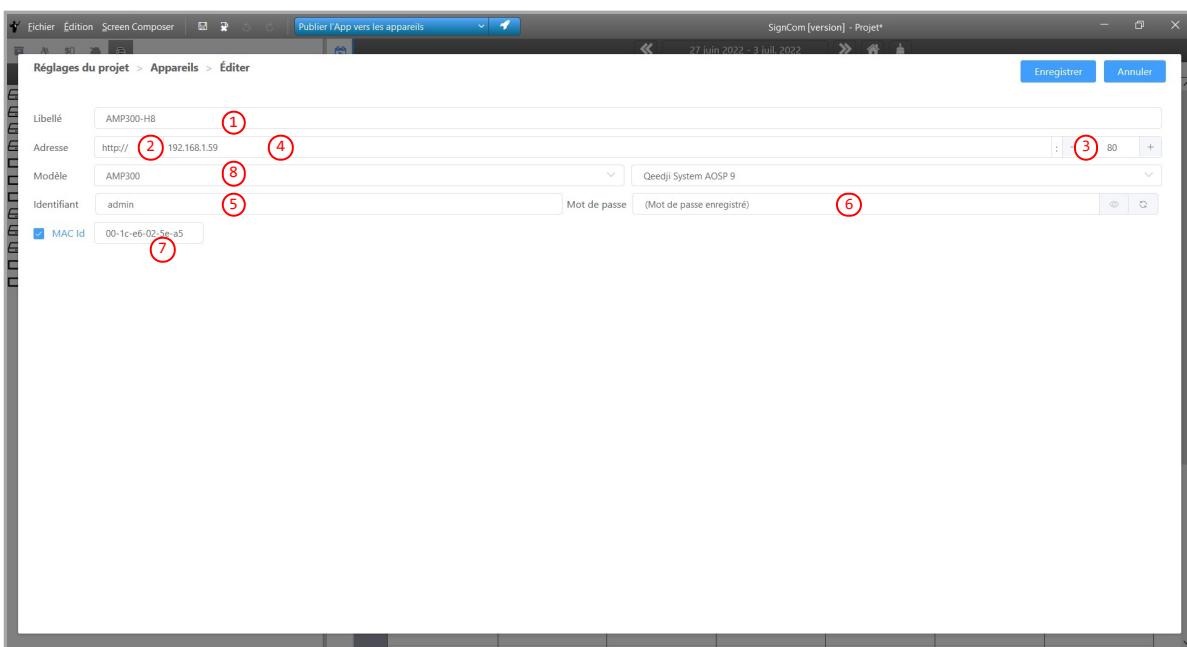
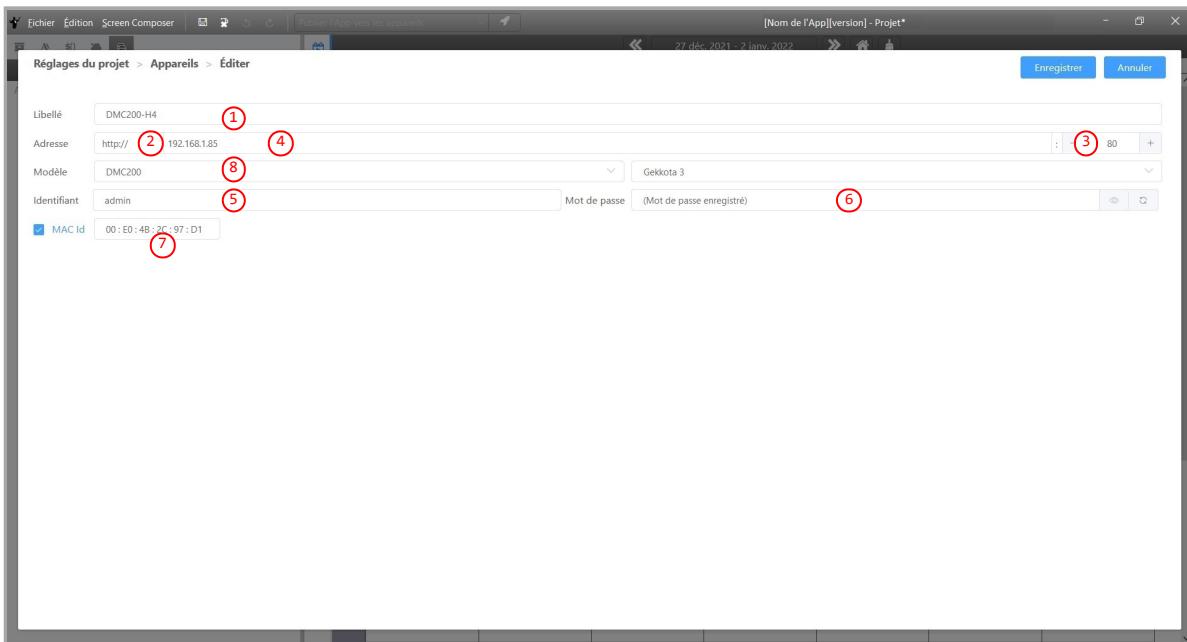


Pour chaque appareil Gekkota , il est possible de consulter ou modifier :

- le nom de l'appareil ① dans INNES Screen Composer G4 : le nom donné par défaut est la valeur du hostname de l'appareil,
- le schéma d'URL de l'appareil ② sur lequel l'appareil est accessible (<http://> ou <https://>),
- le port ③ sur lequel l'appareil est accessible,
- l'adresse IP de l'appareil ④,
- l' Identifiant ⑤ et le mot de passe ⑥ : identifiants de connexion pour accéder au serveur WebDAV de l'appareil,
- le MAC Id ⑦ : identifiant MAC de la licence,
- le modèle et l'OS ⑧.

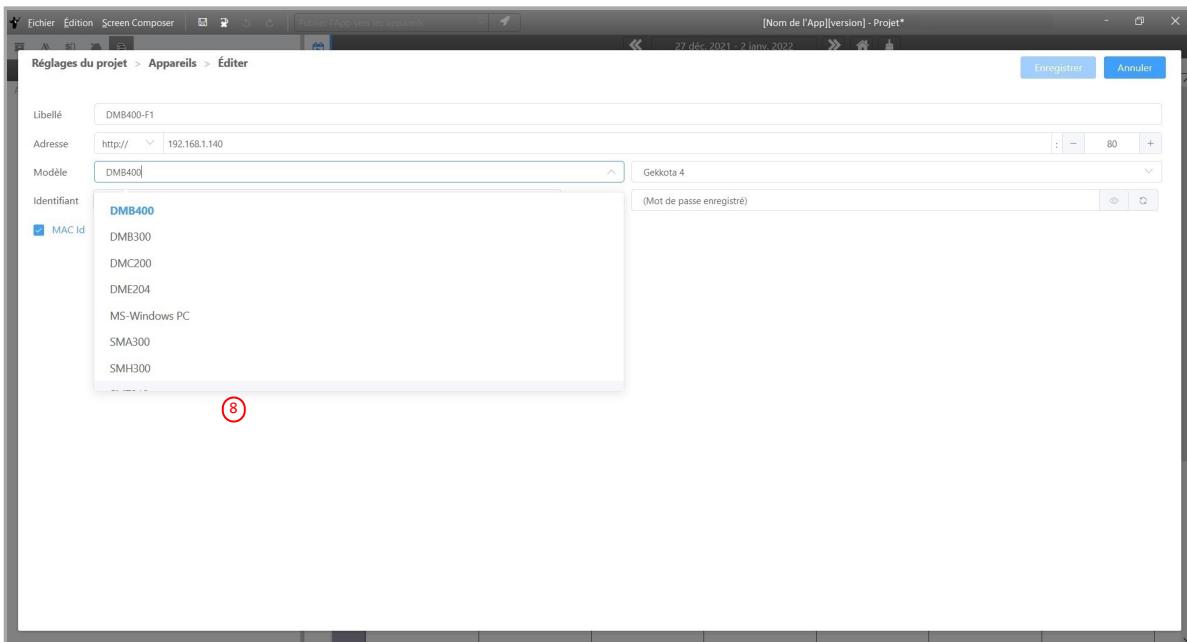
² Pour les appareils Qeedji System AOSP , le MAC Id doit correspondre à la valeur de l'adresse MAC de l'interface WLAN . Pour les appareils Gekkota 3 et Gekkota 4 , le MAC Id doit correspondre à la valeur de l'adresse MAC de l'interface LAN .





Pour les appareils Gekkota 3 et Gekkota 4 , ajuster le modèle ⑧ parmi les valeurs proposées ci-après :

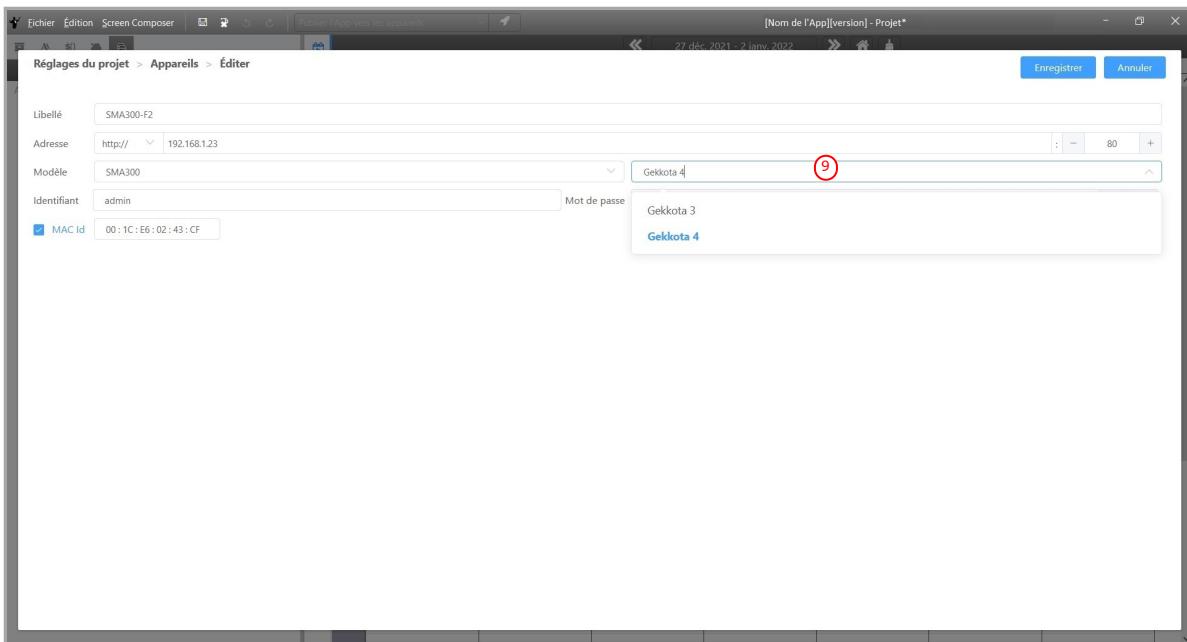
- SMT210,
- DMB400,
- SMA300,
- SMH300,
- DME204,
- PC MS-Windows,
- DMB300,
- DMC200.



Pour les appareils *SMA300*, *SMT210* et *PC MS-Windows*, après avoir choisi le modèle de l'appareil, choisir l'OS de l'appareil ⑨ parmi la valeur suggérée :

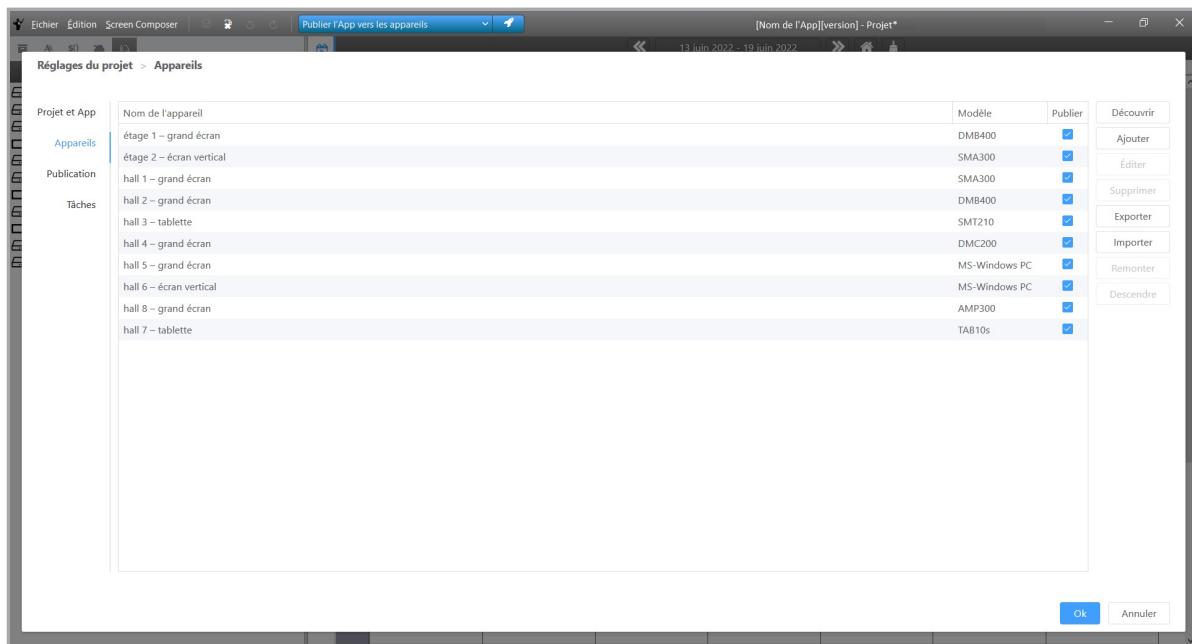
- Gekkota 4 ,
- Gekkota 3³.

³ Certaines fonctionnalités de l'App SignCom comme l'option *Appliquer sur Les médias avec pagination une progression par page avec une durée de page par défaut* ne fonctionnent pas lorsqu'elles sont exécutées sur des appareils Gekkota 3 .



Dans ce manuel, le nom de l'appareil pour chacun des appareils a été modifiée pour définir l'emplacement de l'appareil dans le bâtiment.

Modèle de appareil	version d'OS	Hostname reçu des appareils lors d'une découverte UPnP	Nom de l'appareil pour sa localisation
DMB400	Gekkota 4	DMB400-H2	hall 2 – grand écran
DMB400	Gekkota 4	DMB400-F1	étage 1 – grand écran
SMA300	Gekkota 4	SMA300-H1	hall 1 – grand écran
SMA300	Gekkota 4	SMA300-F2	étage 2 – écran vertical
SMT210	Gekkota 4	SMT210-H3	hall 3 – tablette
DMC200	Gekkota 4	DMC200_H4	hall 4 – grand écran
PC MS-Windows	Gekkota 4	PC1_H5	hall 5 – grand écran
PC MS-Windows	Gekkota 3	PC2_H6	hall 6 – écran vertical
AMP300	AOSP	AMP300-H8	hall 8 – grand écran
TAB10s	AOSP	TAB10-H7	hall 7 – tablette



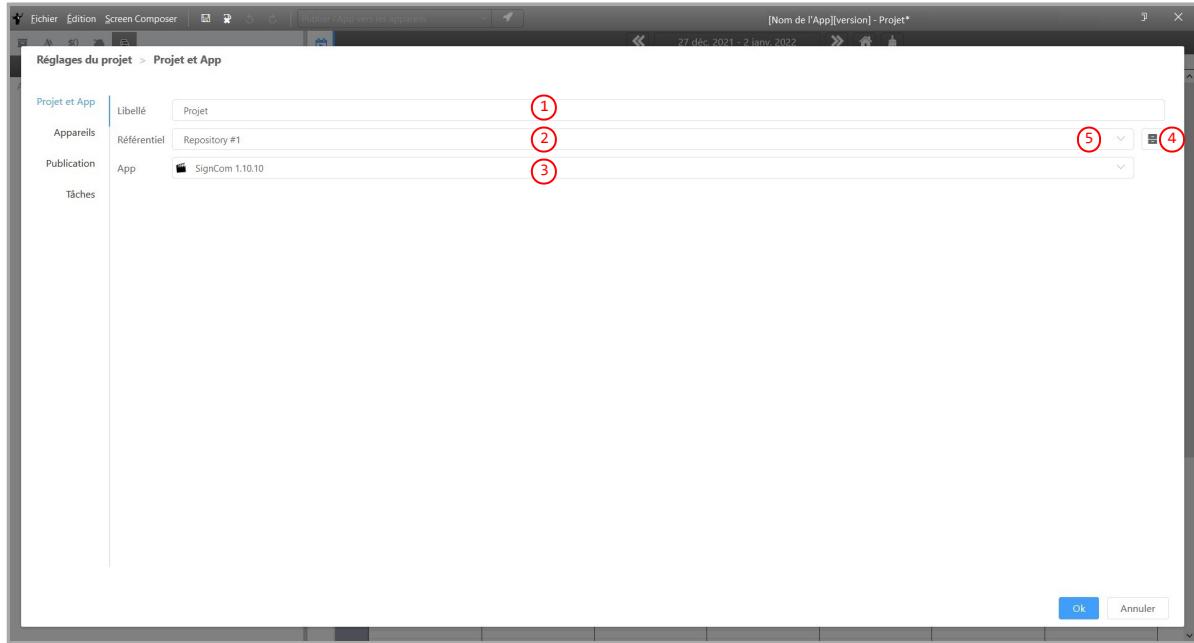
2.2.8 Fichier > Réglages du projet > Projet et app

Dans l'élément Réglages du projet du menu Fichier, sélectionner l'élément Projet et app. Le panneau permet d'afficher :

- le (1) libellé de votre projet,
- le (2) nom du référentiel utilisé par votre projet,
- le (3) nom de l'App et la version de l'App.

Pour créer un nouveau référentiel de projet, cliquer sur le bouton (4) Modifier les référentiels. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § Screen Composer > Préférences > Référentiels.

Pour modifier le référentiel de votre projet, cliquer sur le bouton (5) permettant d'ouvrir une liste déroulante.



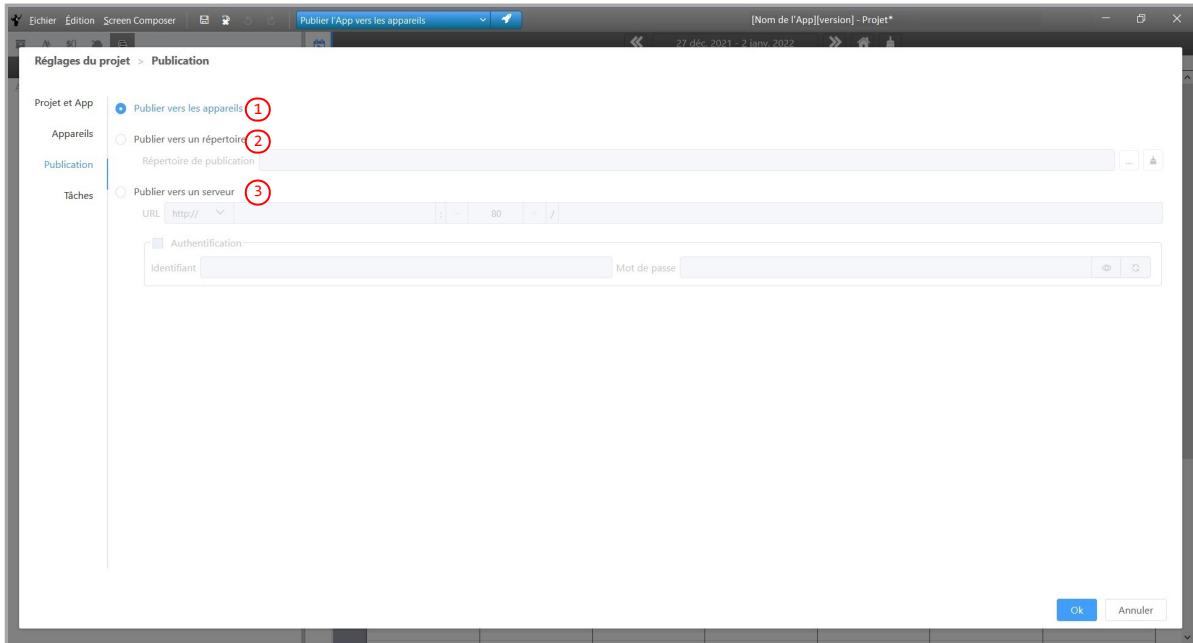
2.2.9 Fichier > Réglages du projet > Publication

Dans l'élément Réglages du projet du menu Fichier, sélectionner l'élément Publication. Le panneau permet de choisir parmi plusieurs modes de publication :

- Publier vers les appareils ①,
- Publier vers un répertoire ②,
- Publier vers un serveur ③.

publier l'App sur les appareils

Sélectionner le mode de publication Publier vers les appareils ① (mode par défaut) pour choisir de publier l'App SignCom sur les appareils ajoutés au projet et cochés en tant que candidats à la publication.



L'activation du mode de publication Publier vers les appareils ① permet également d'accéder à trois valeurs pour le bouton bleu en haut de l'interface :

- Publier l'App vers les appareils ④ : lorsque cette valeur est sélectionnée, cliquer sur le bouton 🏷 permet de publier immédiatement l'App SignCom vers les appareils.



- Publier une purge vers les appareils ⑤ : lorsque cette valeur est sélectionnée, cliquer sur le bouton 🏷 permet de supprimer immédiatement l'App SignCom des appareils. Un message d'information Aucun contenu doit alors s'afficher sur les appareils.

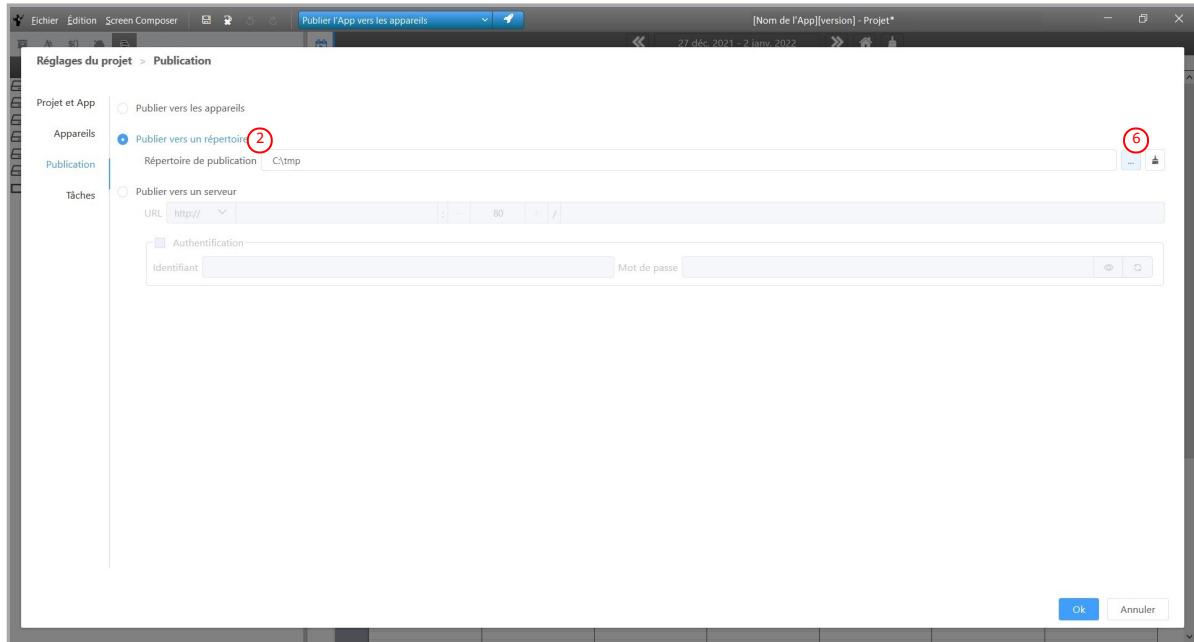


- Publier les intergiciels vers les appareils ⑥ : lorsque cette valeur est sélectionnée, cliquer sur le bouton 🏷 permet d'envoyer les intergiciels sur les appareils afin que leur version d'intergiciel soit mise à jour.



Publier l'App vers un répertoire

Sélectionner le mode de publication **Publier vers un répertoire** (2) pour choisir de publier l'App sur un répertoire local de votre ordinateur. Sélectionner ensuite un répertoire cible avec le bouton de sélection de répertoire (6).



Il permet également d'accéder à un bouton spécifique **Publier l'App vers un répertoire** (7). Lorsque cette valeur est sélectionnée, cliquer sur le bouton (7) permet de publier immédiatement l'App SignCom dans ce répertoire.



■ Lorsque les valeurs des boutons **Publier l'App vers un répertoire** et **Publier Les intergiciels vers un répertoire** sont disponibles, les valeurs des boutons **Publier une purge vers les appareils** et **Publier une App vers les appareils** ne sont pas disponibles.

Après avoir sélectionné **Publier l'App vers un répertoire**, puis avoir cliqué sur le bouton (7), l'App SignCom est copiée sur le répertoire avec le fichier manifeste approprié, en suivant le modèle de nom de fichier `manifest.<MAC>.xml`, avec un manifeste pour chaque appareil, ce qui fait que le contenu de l'App reste toujours adapté aux différents appareils.

Exemple de format d'App:

```
app/  
manifest.00-1c-e6-02-00-be.xml  
manifest.00-1c-e6-02-50-c6.xml
```

Ce contenu de l'App peut par exemple être entièrement copié sur une unité de stockage USB qui pourra ensuite être insérée dans le port USB des différents appareils. Chaque appareil chargera automatiquement l'App appropriée.

■ Pour prendre en charge l'insertion de l'unité de stockage USB avec ce format `manifest.<MAC>.xml`, les appareils Gekkota 4 requièrent une méthode d'identification bien définie sur `MAC`. Faire de même pour `manifest.<UUID>.xml` OU `manifest.<Hostname>.xml`.

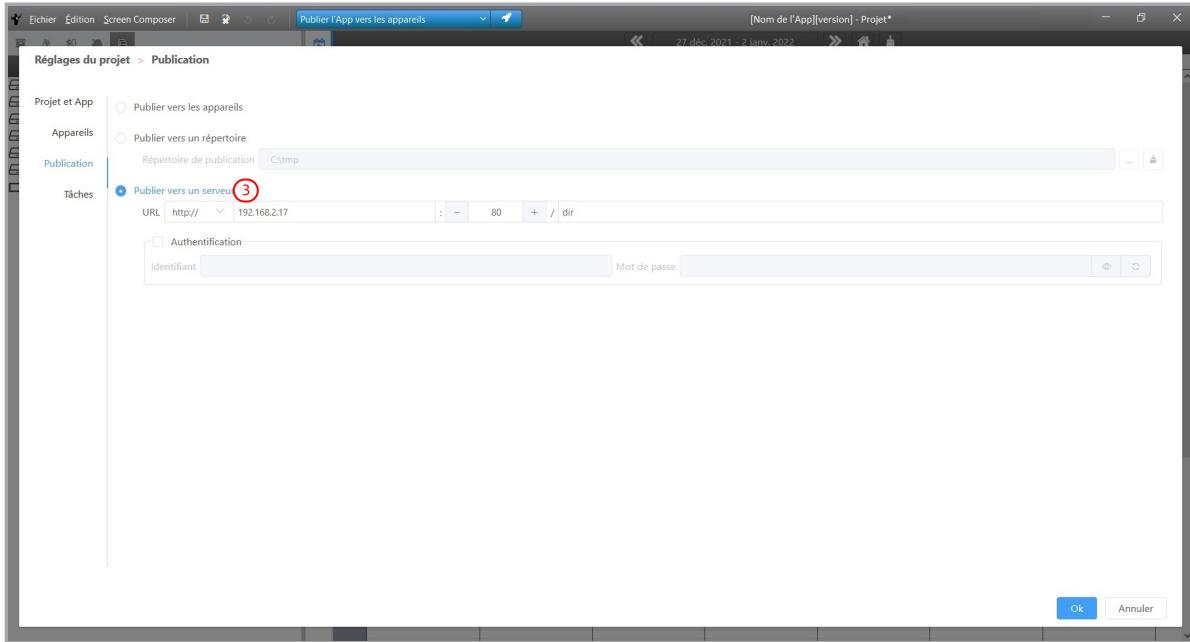
■ Un `manifest.xml` supplémentaire est généré pour prendre en charge les appareils Gekkota 3. Pour ces appareils, si un périphérique de stockage USB est utilisé pour mettre à jour leur contenu, il n'est pas recommandé d'utiliser de variable dans le fichier App.

Publier l'App vers un serveur

La sélection du mode de publication **Publier vers un serveur** (3) permet de publier l'App SignCom sur un serveur HTTP/WebDAV distant.

Remplir les paramètres requis pour vous connecter au serveur HTTP/WebDAV :

- adresse IP,
- port,
- chemin du répertoire,
- les identifiants de connexion (identifiants et mot de passe).



Lorsque la valeur du bouton **Publier l'App vers un serveur** (8) est sélectionnée, cliquer sur le permet de publier immédiatement le contenu de l'App sur le répertoire du serveur WebDAV spécifié.

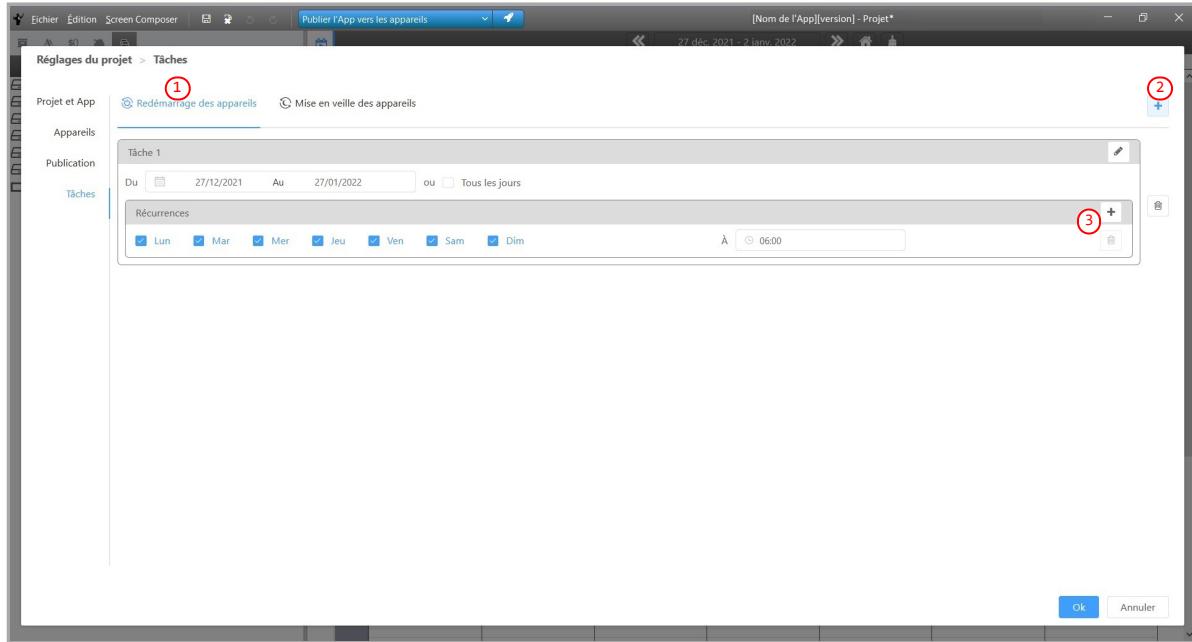


Lorsque le bouton **publier l'App sur un serveur** est disponible, le bouton **Publier une purge vers Les appareils**, le bouton **publier une App vers les appareils** et le bouton **publier une App vers un répertoire** ne sont plus disponibles.

2.2.10 Fichier > Réglages du projet > Tâches

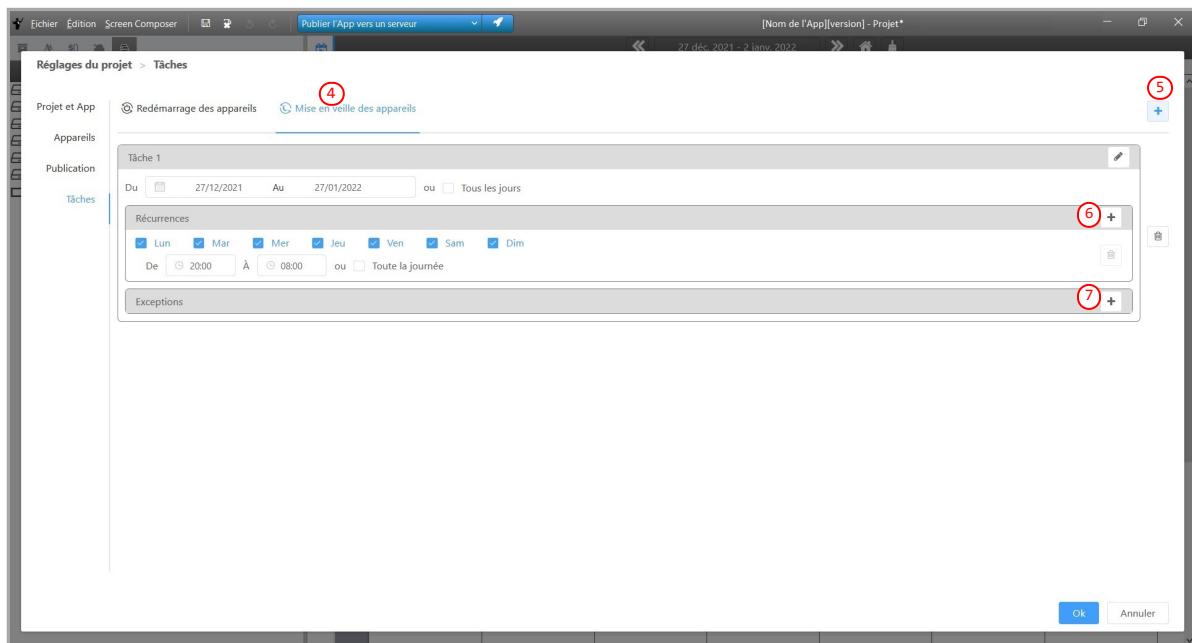
Pour créer une tâche de planification pour redémarrer périodiquement les appareils enregistrés dans votre projet, sélectionner l'élément **Réglages du projet** du menu **Fichier** puis sélectionner l'élément **Tâches**. Cliquer ensuite sur l'onglet **Redémarrage des appareils** **①**:

- cliquer sur le bouton **+ Ajouter une tâche** **②** pour ajouter une nouvelle tâche de planification puis,
- cliquer sur le bouton **+ Ajouter une récurrence** **③** pour personnaliser la récurrence de planification.



Pour créer une tâche de planification pour mettre en veille périodiquement les écrans des appareils enregistrés dans votre projet, cliquer sur le bouton **Mise en veille des appareils** **④**:

- cliquer sur le bouton **+ Ajouter une tâche** **⑤** pour ajouter une nouvelle tâche de planification puis,
- cliquer sur le bouton **+ Ajouter une récurrence** **⑥** pour personnaliser la récurrence de la planification,
- cliquer sur le bouton **+ Ajouter une exception** **⑦** pour ajouter des jours Exceptions où les écrans des appareils ne doivent pas être en veille.



■ Une fois les tâches créées ou modifiées, la publication de l'App SignCom sur les appareils est requise pour que les tâches soient effectives sur les appareils.

Partie III

Projet

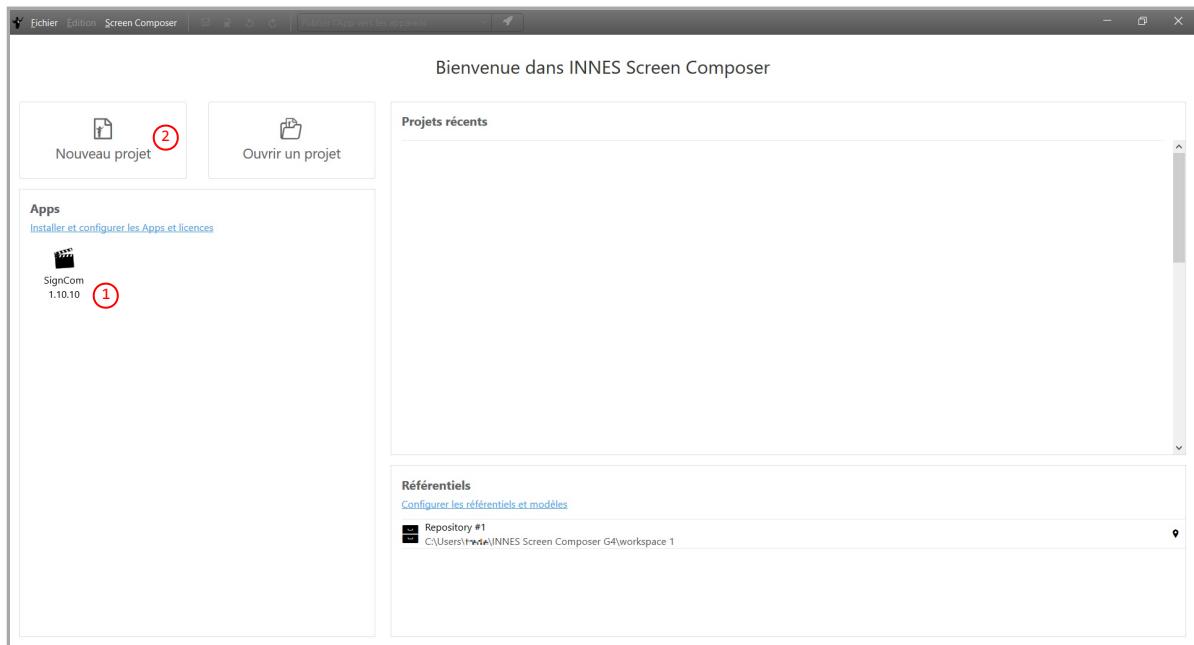
Nouveau projet SignCom

Voici le logo de l'App SignCom :



Une fois l'App SignCom (1) installée avec ses clés de licences :

- cliquer sur le bouton Nouveau projet (2) (ou l'élément Nouveau projet du menu Fichier) ou
- double-cliquer sur le bouton App (1).

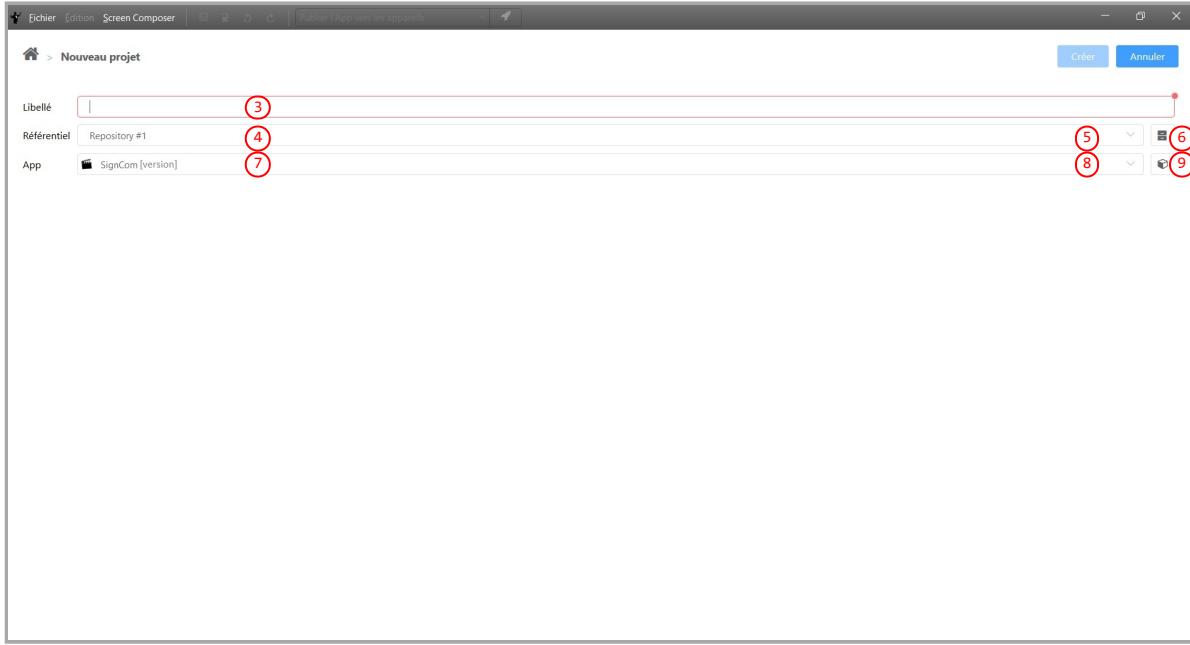


Remplir le texte libre libellé ③.

Le référentiel de projet par défaut est nommé Repository #1 ④ et se trouve par défaut dans C:\Users\<username>\INNES Screen Composer G4\workspace 1\. Il est possible d'en choisir un autre avec la liste déroulante des référentiels ⑤ ou en créer un autre en cliquant sur le bouton Modifier les référentiels ⑥. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Screen Composer > Préférences > Référentiels](#).

- Si seule l'App SignCom est disponible, elle est automatiquement sélectionnée ⑦.
- Si plusieurs App sont installées, utiliser la liste déroulante de sélection d'App ⑧ pour sélectionner l'App SignCom.
- Si aucune App n'est disponible, installer le l'App SignCom avec le bouton ⑨.

La dernière version de l'App SignCom est disponible sur le [site Web du support INNES](#).



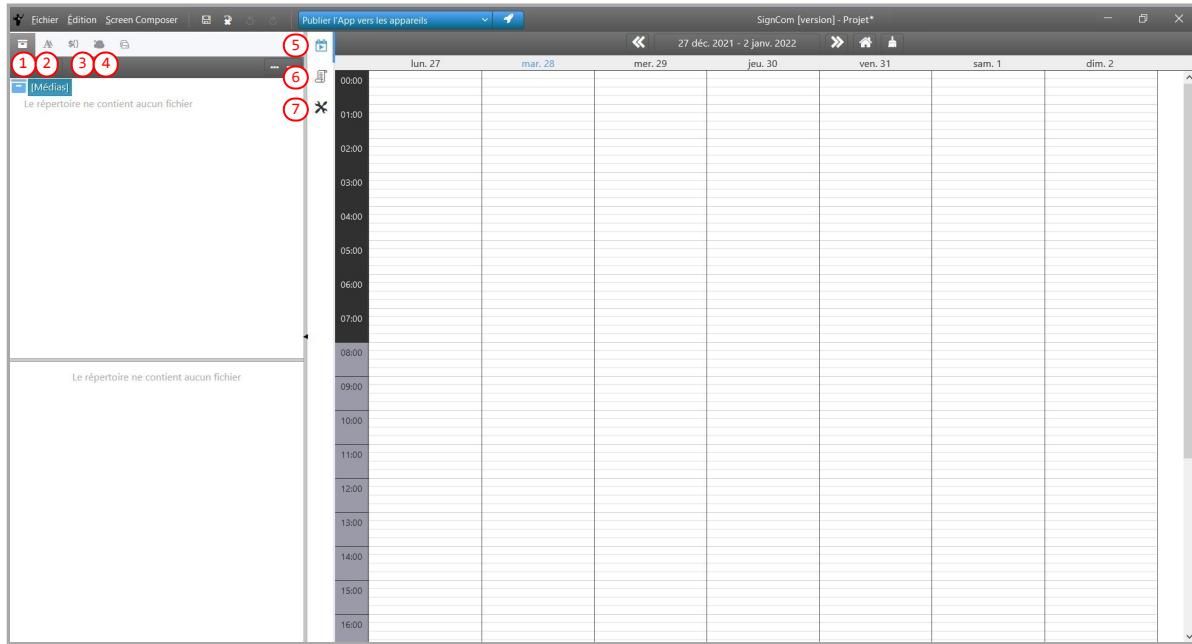
Pour terminer l'opération, cliquer sur le bouton `Créer`.

Les ressources de votre projet SignCom se trouvent sur le côté gauche :

- Médias (1),
- Fonts (2),
- Variables (3).
- Appareils (4).

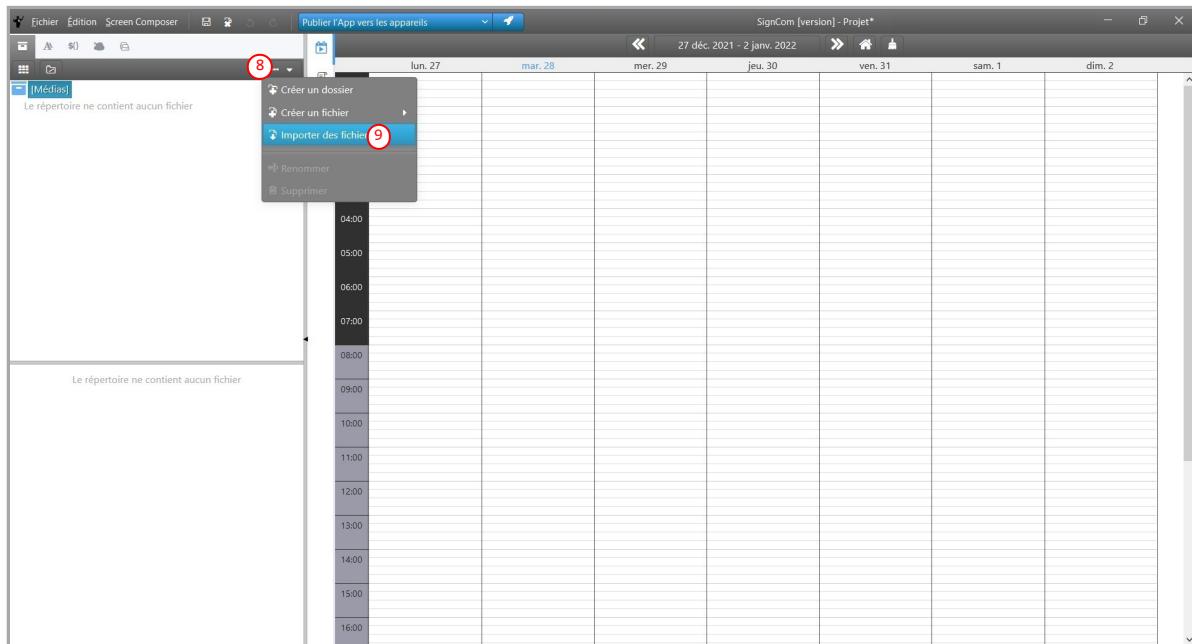
Trois onglets de configuration pour votre projet SignCom sont disponibles sur le côté droit :

- Canal visuel (5),
- Manifeste (6),
- Propriétés (7).



Une fois votre projet créé, ajouter des appareils à votre projet et sélectionner certains d'entre eux comme candidats à la publication. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Fichier > Régagements du projet > Appareils](#).

Pour abonder votre médiathèque, importer des médias depuis votre ordinateur. Cliquer sur les trois points du menu [...] (8) puis cliquer sur le menu Importer des fichiers (9).



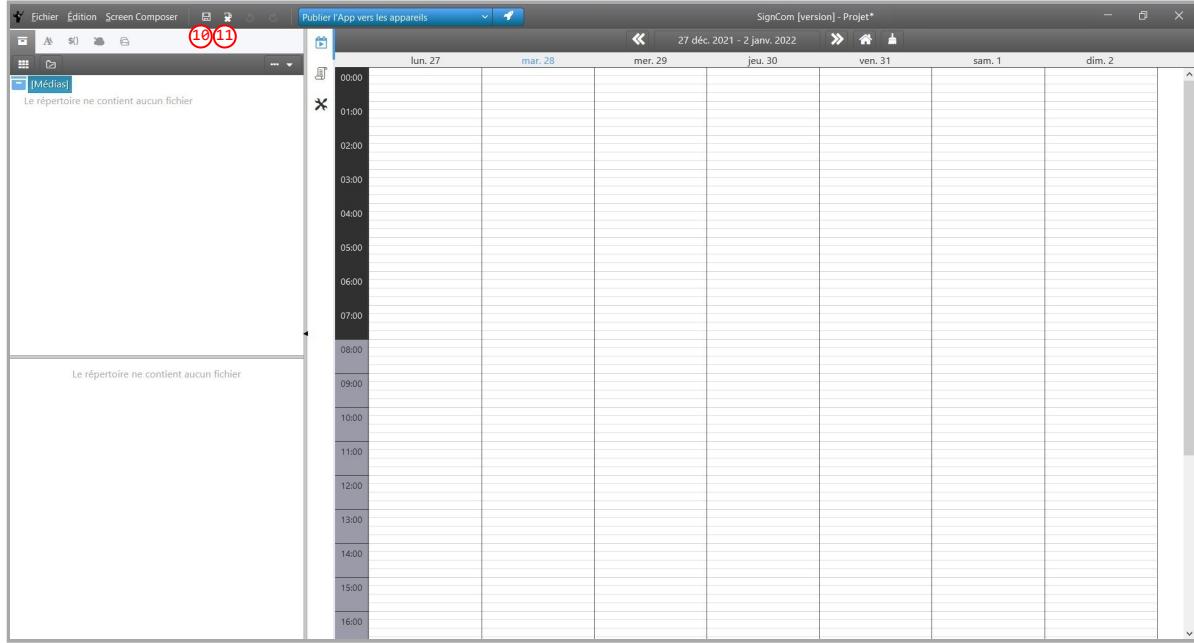
Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Médias](#).

Enregistrement du projet SignCom

Pour enregistrer votre projet dans un fichier .isz :

- cliquer sur le bouton Enregistrer 
- cliquer sur l'élément Enregistrer du menu Fichier ,
- ou [CTRL] + [s].

 Le projet n'est pas enregistré automatiquement. Il est recommandé de le sauvegarder régulièrement.



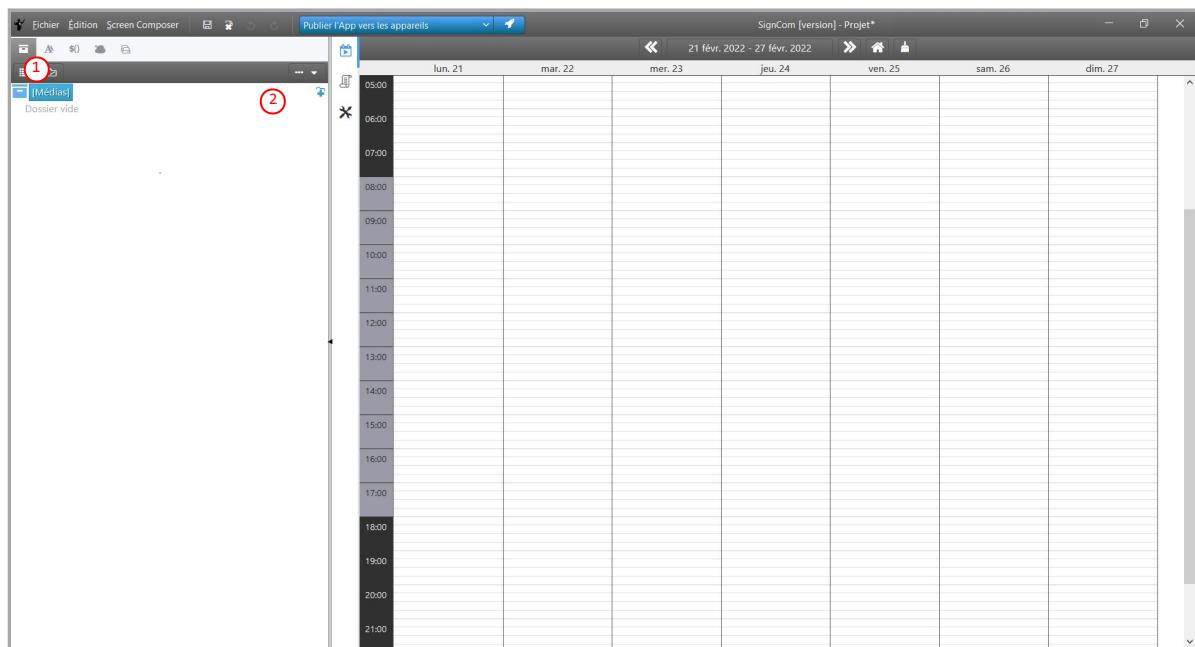
Fermeture du projet SignCom

Pour fermer le projet :

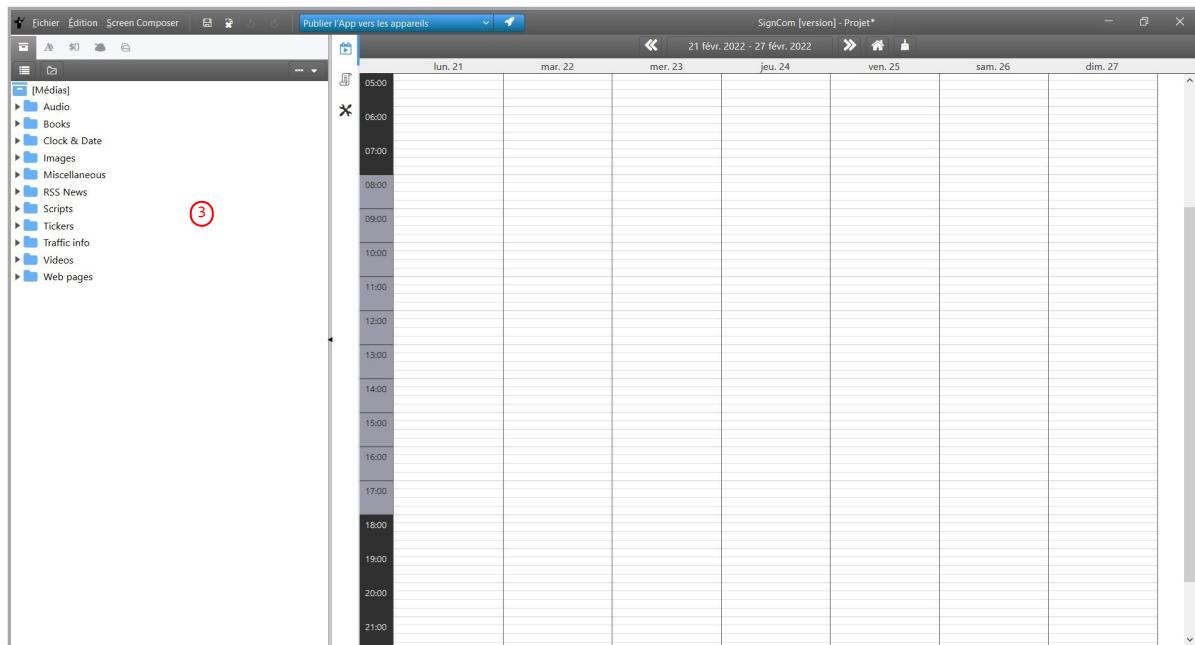
- cliquer sur le bouton Fermer 
- ou cliquer sur le bouton Fermer du menu Fichier .

3.2 Médias

Cliquer sur l'onglet Médias (1) pour afficher l'arborescence des fichiers Médias du référentiel de votre projet. Pour organiser votre médiathèque, il est conseillé de créer une arborescence de dossiers. Pour créer un dossier, avec le pointeur de souris, survoler le bouton devant le dossier racine Médias pour faire apparaître le bouton **Créer un dossier** (2) puis cliquer dessus.

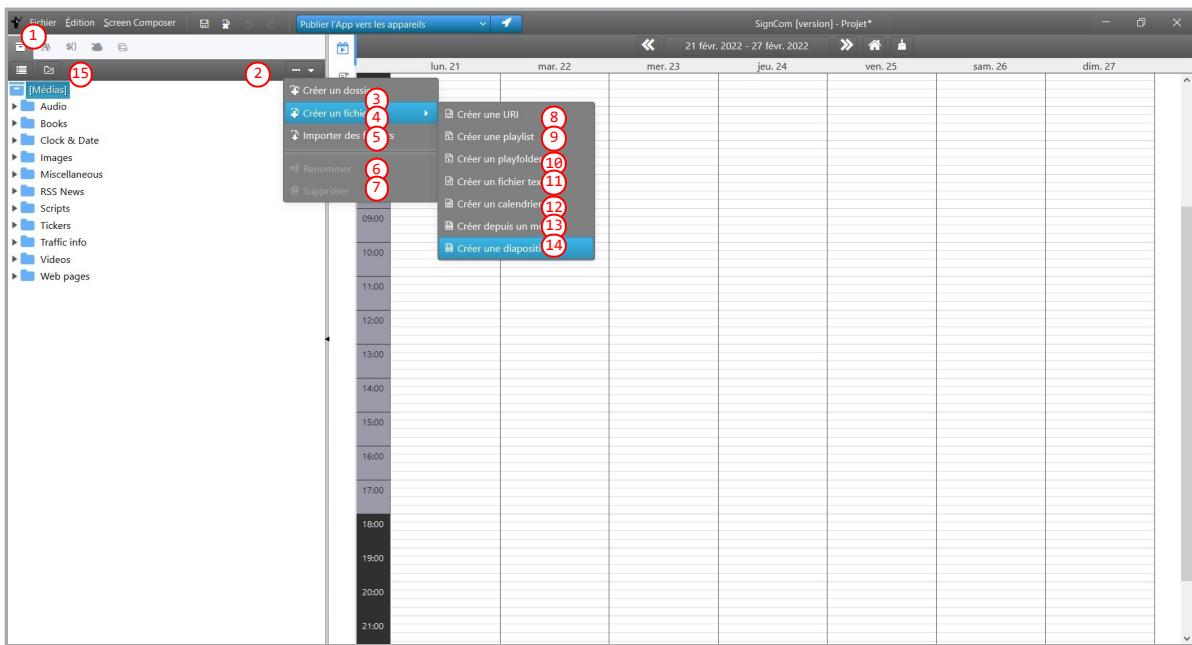


Voici un exemple d'organisation de dossiers (3) :



Pour abonder l'onglet **Médias** de votre référentiel, sélectionner un répertoire puis cliquer sur le bouton [...] (2) qui donne accès à plusieurs éléments :

- Crée un dossier (3),
- Crée un fichier (4),
 - Crée une URI (8),
 - Crée une playlist (9),
 - Crée un playfolder (10),
 - Crée un fichier texte (11) (.css, .csv, .htm, .html, .ics, .js, .json, .md, .mdp, .sdp, .srt, .tsv, .txt, .vtt, .xml),
 - Crée un calendrier (12),
 - Crée depuis un modèle (13),
 - Crée une diapositive (14): permet de créer un widget diapositive dont le contenu change en fonction d'une ligne de temps,
- Importer des fichiers (5): avec les extensions supportées .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, .mp4, .mpd, .mpg, .mpeg, .mx, .odt, .odp, .oga, .ogg, .ogv, .pdf, .playfolder, .playlist, .png, .pps, .ppsx, .ppt, .pptx, .ps, .sdp, .srt, .svg, .ts, .tsv, .ttf, .txt, .uri, .vob, .vtt, .webm, .webp, .wgt, .wma, .wmv, .woff, .xls, .xlsx, .xml, .xspf,
- Renommer (6),
- Supprimer (7).



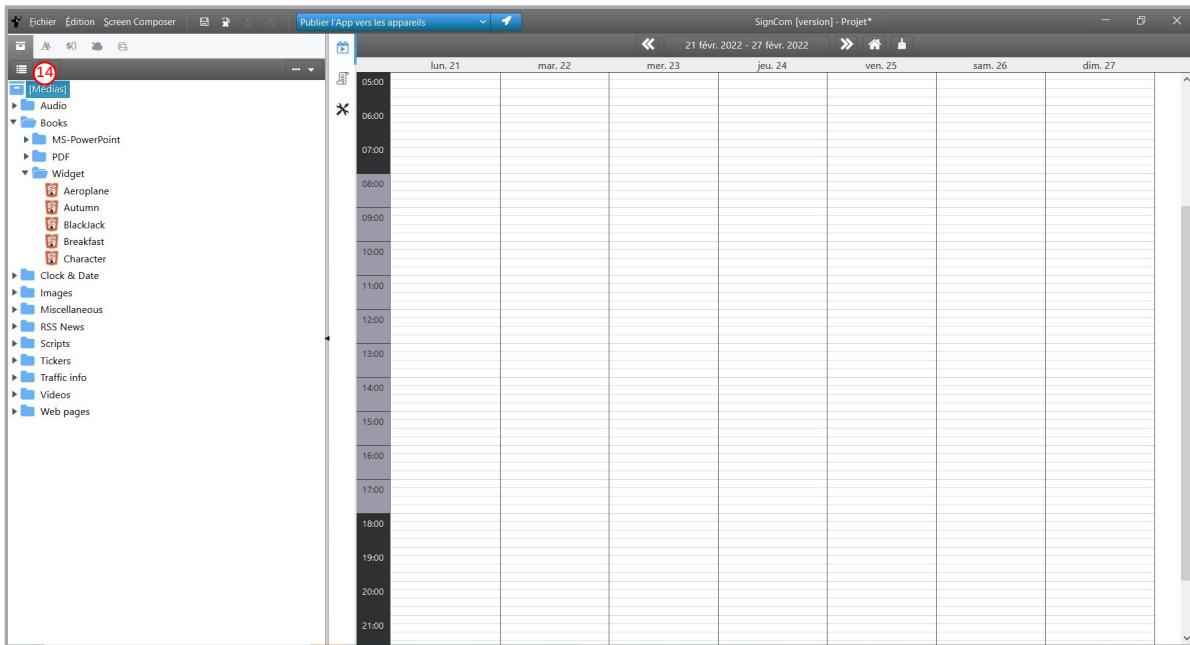
Le bouton (15) n'est pas supporté.

Organiser l'onglet **Médias** de votre référentiel de projet en créant des dossiers et l'abonder en important simplement des médias :

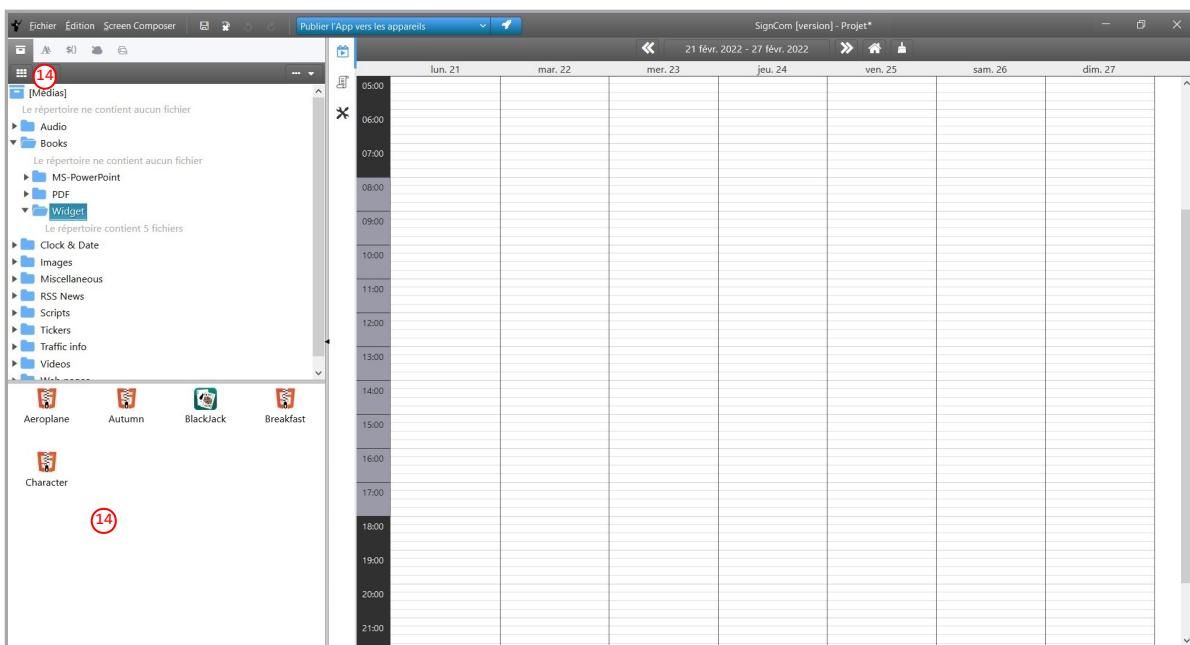
- vidéos,
- images (fond d'écran, logo de l'organisation, logo de la chaîne),
- présentations MS-PowerPoint (.ppsx, .pptx),
- documents PDF (.pdf),
- widgets HTML (.wgt, .maff).

Le toggle bouton **Affichage par vignette** / **Affichage par arbre** (14) permet de changer la façon d'afficher l'arborescence des fichiers.

Voici un exemple d'arborescence de fichiers lorsque le mode **Afficher par arborescence** (14) est sélectionné.

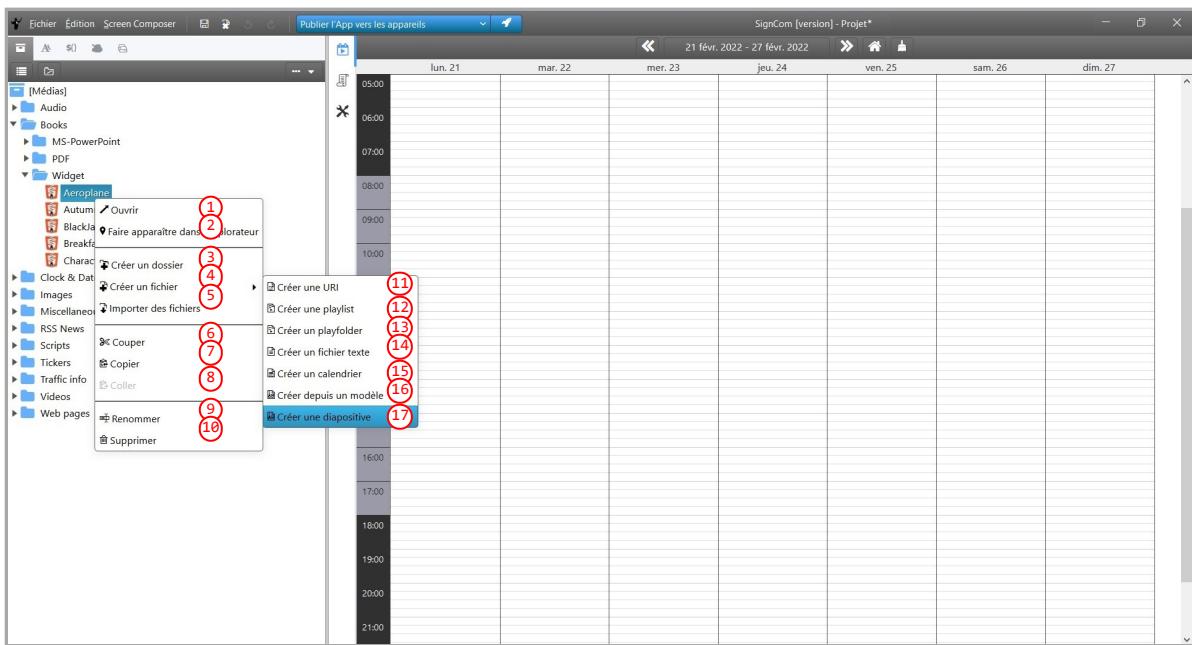


Voici un exemple d'arborescence de fichiers lorsque le mode **Afficher par vignette** (14) est sélectionné.



Pour organiser les fichiers et les dossiers dans l'onglet **Médias** de votre référentiel de projet, sélectionner un fichier (ou un dossier) et faire un clic droit pour accéder à son menu contextuel comportant les éléments suivants :

- Open (1): permet d'ouvrir le fichier sur le côté droit pour le prévisualiser, ajouter des métadonnées ou le modifier,
- Révéler dans l'explorateur (2): permet de révéler l'emplacement du fichier (ou du dossier) dans une fenêtre MS-Explorer,
- Créer un dossier (3),
- Créer un fichier (4),
 - Créer une URI (11): permet de créer par exemple une URI de page Web,
 - Créer une playlist (12): permet de créer un média playlist capable de lire des médias qui sont insérés dans une liste par l'utilisateur en fonction de règles de lecture telles que des critères de notation des médias,
 - Créer un playfolder (13): permet de créer un média playfolder capable de lire les médias contenu à l'intérieur d'un répertoire basé sur des règles de lecture telles que des critères de notation des médias,
 - Créer un fichier texte (14),
 - Créer un calendrier (15),
 - Créer depuis un modèle (16): permet de créer un widget HTML basé sur des modèles de contenu ou une URI basée sur des modèles d'URI ,
 - Créer une diapositive (17): permet de créer un widget diapositive dont le contenu change en fonction d'une ligne de temps,
- Importer des fichiers (5),
- Couper (6),
- Copier (7),
- Coller (8),
- Renommer (9),
- Supprimer (10).



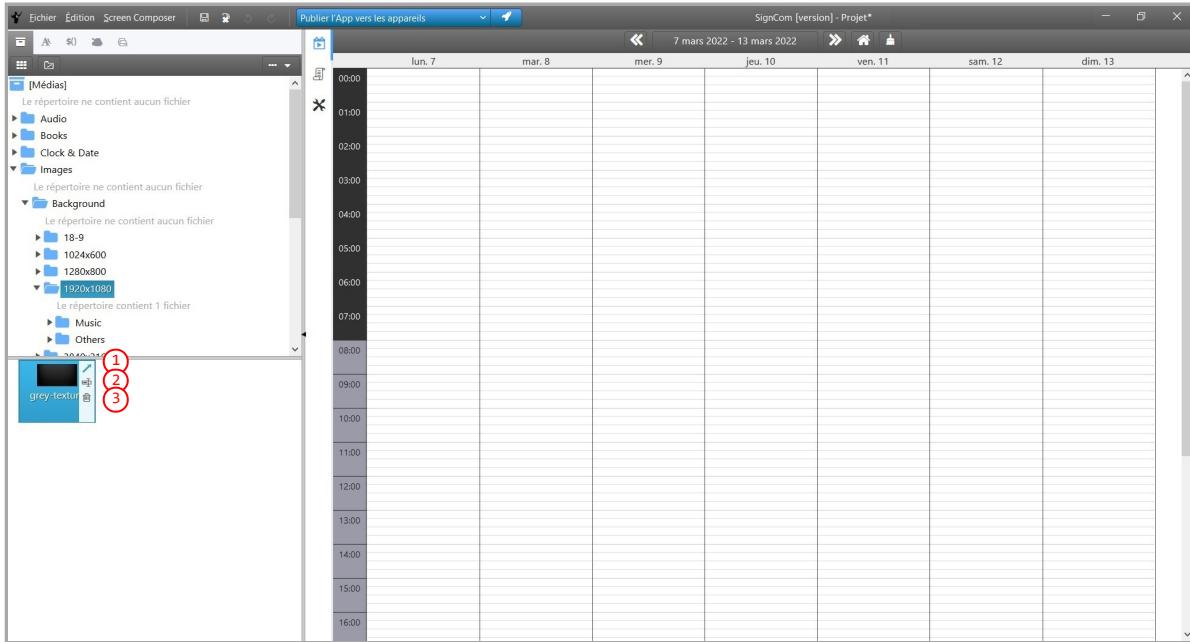
3.2.1 Médias > Prévisualisation et métadonnées

L'ouverture d'un média de la bibliothèque permet d'afficher un panneau à droite permettant de :

- modifier un fichier,
- ajouter des métadonnées au fichier,
- prévisualiser le média dans une fenêtre de prévisualisation unitaire.

Sélectionner un média dans l'onglet Média , puis le survoler avec le pointeur de souris, pour faire apparaître à sa droite, trois boutons contextuels, qui sont des raccourcis vers certains éléments contextuels des fichiers :

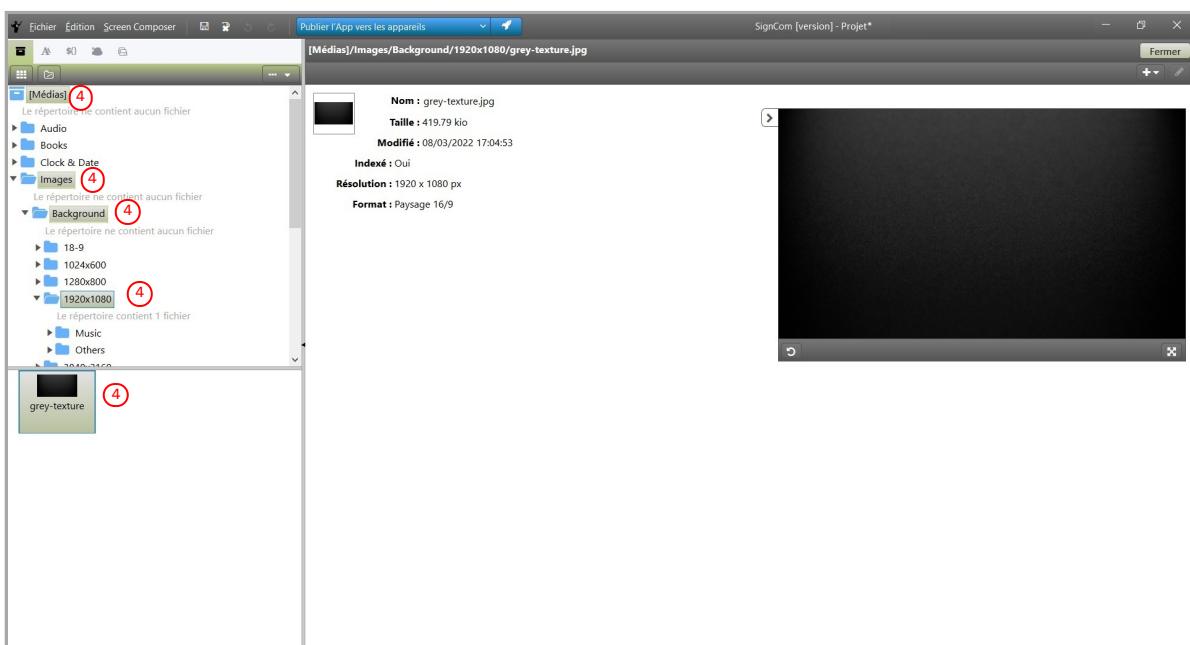
-  Ouvrir ①,
-  Renommer ②,
-  Supprimer ③



Cliquer sur le bouton  Open ① pour faire apparaître la fenêtre de prévisualisation du média sur la droite.

Lorsqu'un fichier est déjà ouvert mais n'est pas en cours d'édition, cliquer sur le bouton  Open ① d'un autre fichier, ferme automatiquement le précédent et ouvre le nouveau.

 Il n'est pas possible de déplacer un fichier vers un autre répertoire si ce fichier est actuellement en cours d'édition. Il n'est pas possible de déplacer un répertoire vers un autre s'il contient un fichier actuellement en cours d'édition. Le nom de fichier d'un média en cours d'édition ne peut pas être renommé. Pour informer l'utilisateur qu'un fichier est en cours d'édition, le nom du fichier et tous les répertoires constituant le chemin du fichier sont soulignés ④ dans un style de couleur verte.



Enregistrer vos modifications. Pour fermer le fichier et revenir à la vue de l'App SignCom sur le côté droit, cliquer sur le bouton Fermer .

Métadonnées par défaut

Dès qu'un média est en cours d'édition, ses métadonnées peuvent être visualisées au premier coup d'œil. Le nombre de métadonnées affichées dépend du type de média en cours d'édition.

Les métadonnées suivantes peuvent être trouvées pour tous les fichiers :

- Nom **(1)** : nom du fichier avec son extension,
- Size **(2)** : empreinte mémoire du média sur votre disque dur,
- Modifié **(3)** : date de la dernière modification du fichier,
- Indexed **(4)** : indique si le média a été indexé avec succès dans la base de données.

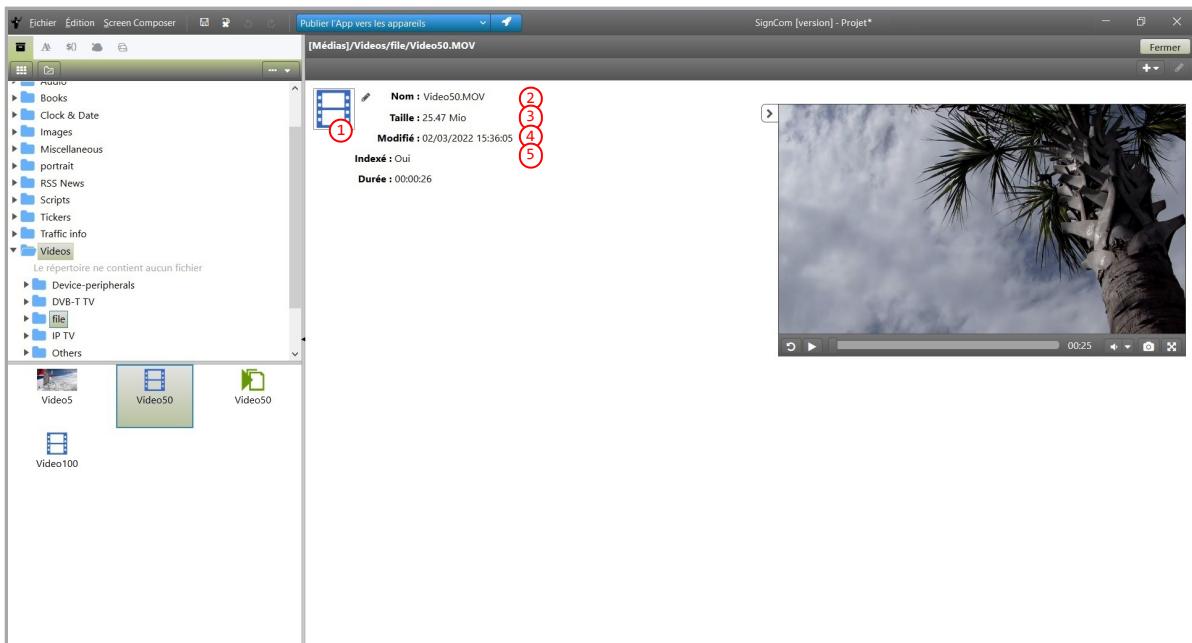
La métadonnée Vignette **(5)** d'un média peut être modifiée pour tous les médias prévisualisables, à l'exception des images et des présentations MS-PowerPoint.

■ Les formats supportés pour les vignettes sont : .png, .svg, .gif, .jpg.

■ Une fois chargée dans les médias, la résolution de la vignette est réduite à une hauteur de 120 px max. et une largeur de 67 px max.

Pour modifier la vignette, cliquer sur le bouton **Modifier** **(1)** puis choisir votre propre image.

Exemple avec une vidéo :



Prévisualisation unitaire

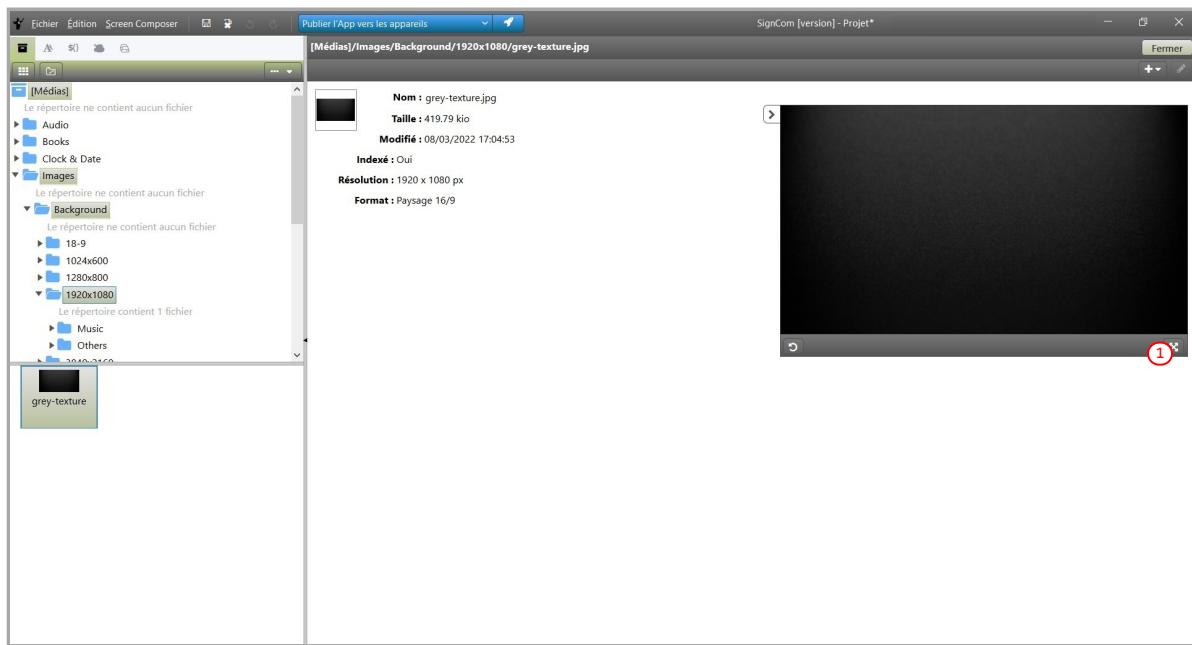
La prévisualisation unitaire des images est supportée pour ces formats :

- .png ,
- .svg ,
- .gif ,
- .jpg .

Les métadonnées spécifiques aux images sont :

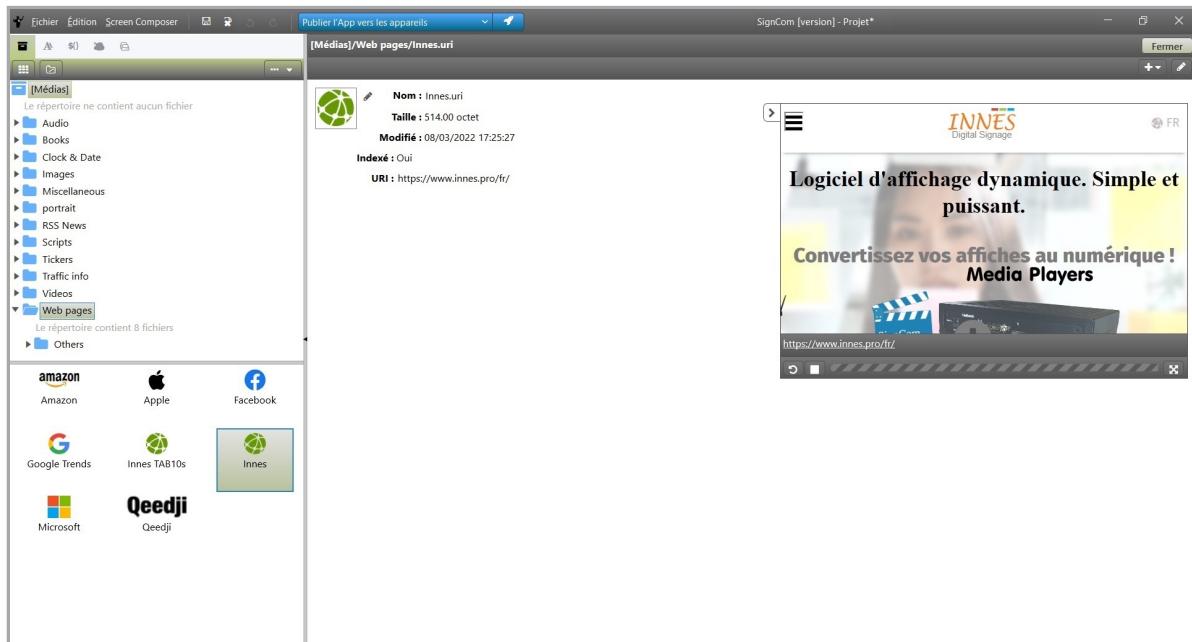
- **Résolution** : largeur et hauteur du média en pixels,
- **Format** : les valeurs *Paysage 16/9*, *Portrait 9/16*, *Paysage 4/3*, *Portrait 3/4* apparaissent lorsque la résolution est strictement 16/9, 9/16, 4/3 ou 3/4.

Cliquer sur le bouton **Plein écran**  pour prévisualiser le média dans une fenêtre de prévisualisation en plein écran.



Cliquer sur le bouton  pour lancer le rendu de l'**URI** de votre page Web préférée ou de l'**URI** votre Web TV favorite avec le schéma d'URL <http://> ou <https://>.

Pour plus d'informations sur la création et l'édition d'**URI**, se reporter au chapitre § [Médias > URI](#).



Cliquez sur le bouton ► pour démarrer la prévisualisation unitaire de votre vidéo ayant ces extensions de conteneurs:

- .m4v ,
- .mp4
- .mov .

Le support de la prévisualisation unitaire du conteneur .webm sera supportée dans une prochaine version.

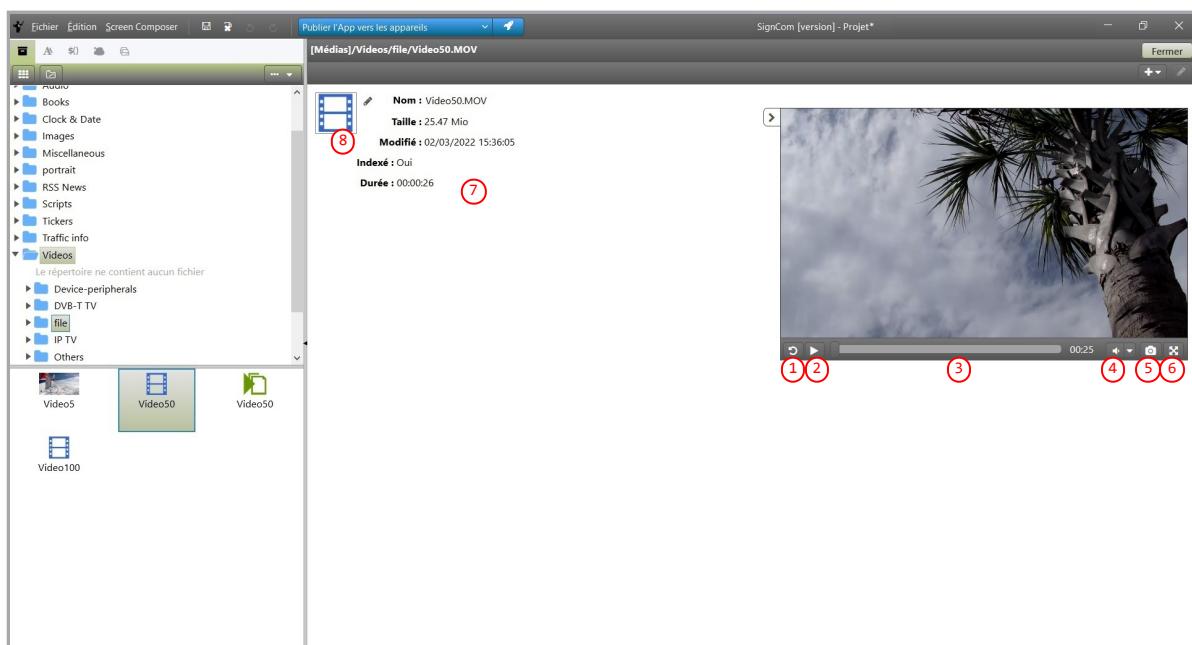
La disponibilité de certains boutons de la barre d'outils de prévisualisation dépend du type de média à visualiser.

Pour une vidéo, voici les boutons disponibles :

- Recomencer (1) pour passer au début du média,
- Jouer (2) pour démarrer la prévisualisation unitaire du média,
- barre de défilement temporelle (3) : faites glisser la barre de défilement pour atteindre une image particulière de la vidéo.
- Régler le volume (4) pour augmenter ou diminuer le volume pendant la lecture de la vidéo,
- Choisir cette image comme vignette (5) pour choisir l'image d'affichage actuelle de la vidéo, à un index défini de la chronologie de la vidéo, sous forme de vignette multimédia (8),
- Plein écran (6) : pour prévisualiser le média en plein écran,

Lorsque la fenêtre de prévisualisation est affichée en plein écran, le bouton Réduire (7) permet de réduire la taille de la fenêtre de prévisualisation.

Les médias vidéo (.m4v , .mp4 et .mov) ont une métadonnée spécifique Durée (7).



Le playback de vos média audio est aussi supporté pour ces extensions de fichiers :

- .m4a ,
- .mp3 .

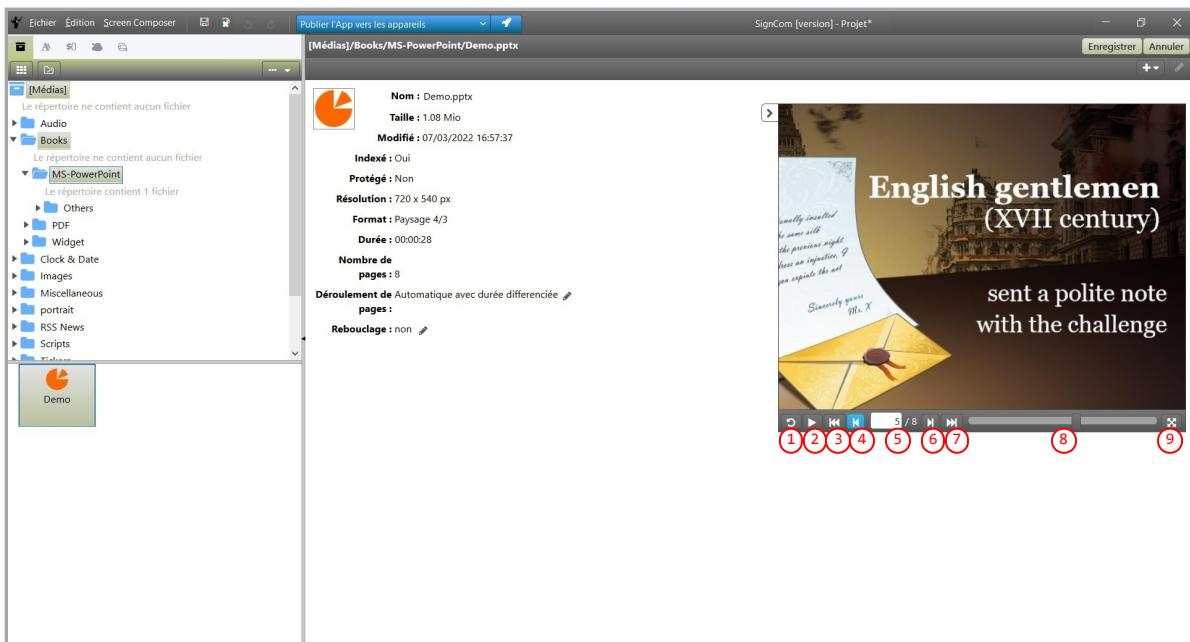
Cliquer sur le bouton ► pour démarrer la prévisualisation unitaire de vos présentations MS-PowerPoint et de vos documents PDF ayant ces extensions de fichiers :

- .pptx ,
- .ppsx ,
- .pdf .

► Il est recommandé d'enregistrer vos anciennes présentations MS-PowerPoint au format .ppt ou .pps dans le format .pptx ou .ppsx avec votre suite logicielle MS-Office afin qu'elles soient prises en charge dans cette fenêtre de prévisualisation unitaire, la fenêtre de prévisualisation de plage horaire de calendrier et par les appareils Gekkota 4.

Cliquer sur ces boutons pour parcourir les différentes pages du document :

- ⏪ Recommencer (1) : pour redémarrer la prévisualisation du média au début,
- ► Play (2) pour lancer la fenêtre de prévisualisation unitaire du média,
- ⏴ Début (3) : pour prévisualiser uniquement la première page du media,
- ⏵ Précédent (4) : pour prévisualiser uniquement la page précédente du media,
- saisie du numéro de page (5) : permet de prévisualiser un numéro de page spécifique
- ⏵ Suivant (6) : pour prévisualiser uniquement la page suivante du media,
- ⏵ Fin (7) : pour prévisualiser uniquement la dernière page,
- La barre de défilement (8) permet de faire glisser vers une page spécifique,
- ⏷ Plein écran (9) pour prévisualiser le média en plein écran.



Cliquer sur le bouton ► pour démarrer la prévisualisation unitaire de vos playfolders ou playlists ayant ces extensions :

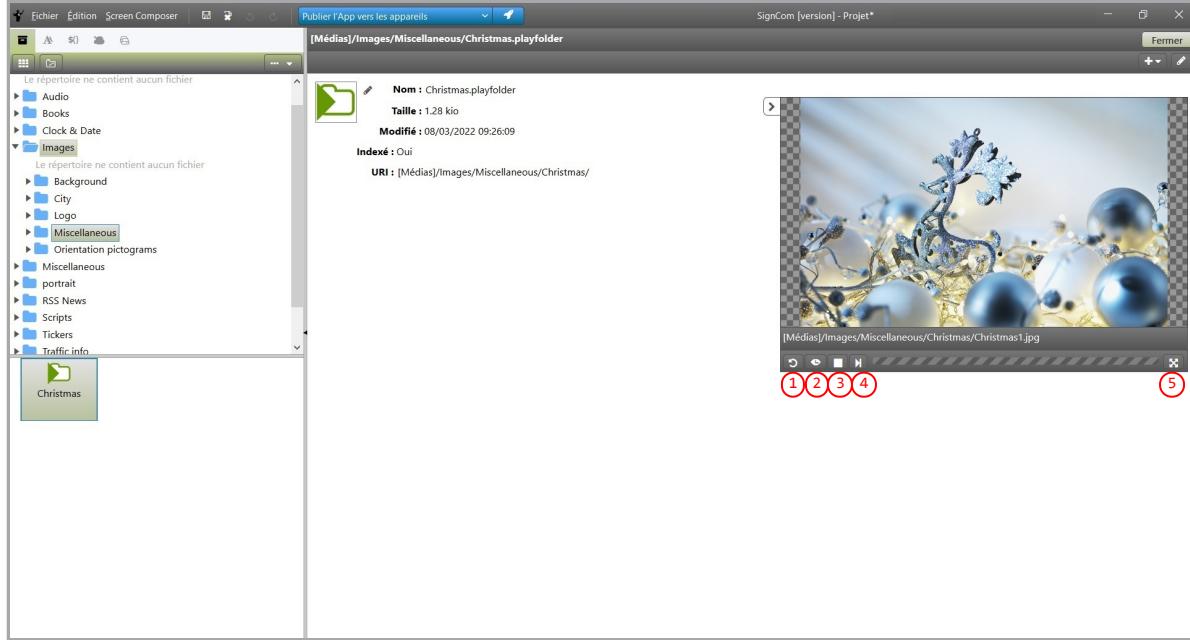
- .playfolder ,
- .playlist ,
- .xspf .

☞ Lorsqu'une playlist est créée avec *INNES Screen Composer 64*, elle ne peut être créée qu'avec l'extension *.playlist*.

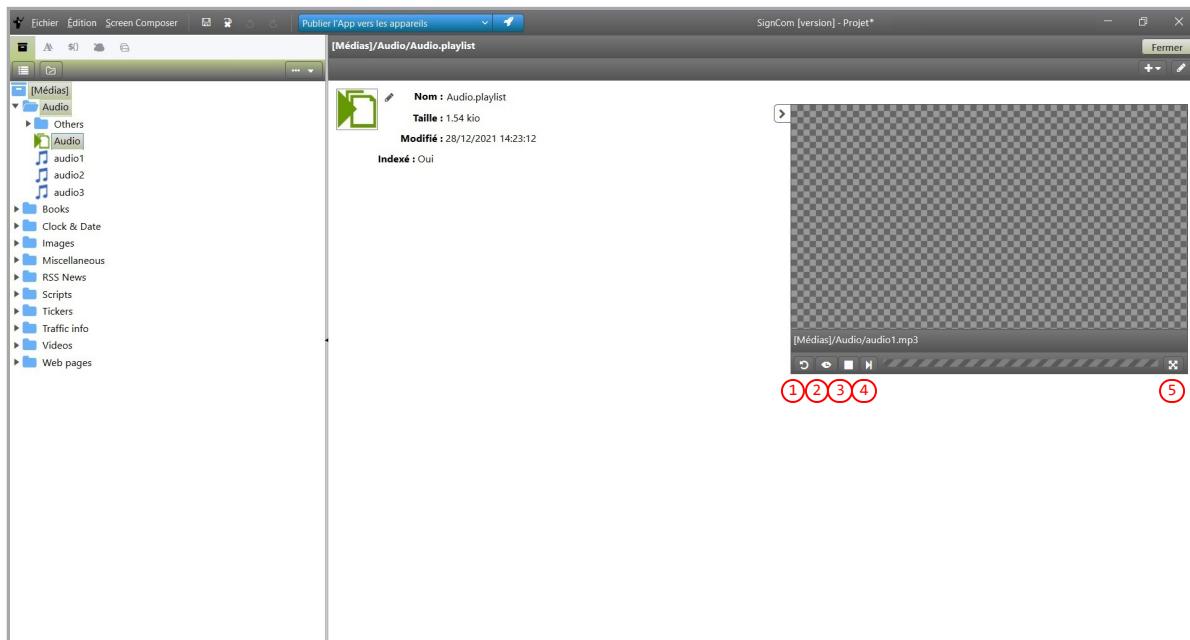
Cliquer sur ces boutons pour parcourir les différents médias joués par votre playlist ou votre playfolder :

- ⏪ Recommencer (1) : redémarre la fenêtre de prévisualisation unitaire au début,
- ⏴ Date et heure de prévisualisation jj/mm/aaaa à hh:mm (2) : permet de sélectionner l'heure de début pour la prévisualisation du média, utile par exemple lorsque le playfolder ou la playlist doit jouer des médias ayant des dates de validité,
- ⏹ Stop (3) : arrête la prévisualisation unitaire,
- ⏵ Next (4) : prévisualise la page suivante,
- ⏷ Plein écran (5) prévisualise le média dans une fenêtre plein écran.

Le bar graphique permet de démarrer la vidéo à un horodatage particulier.



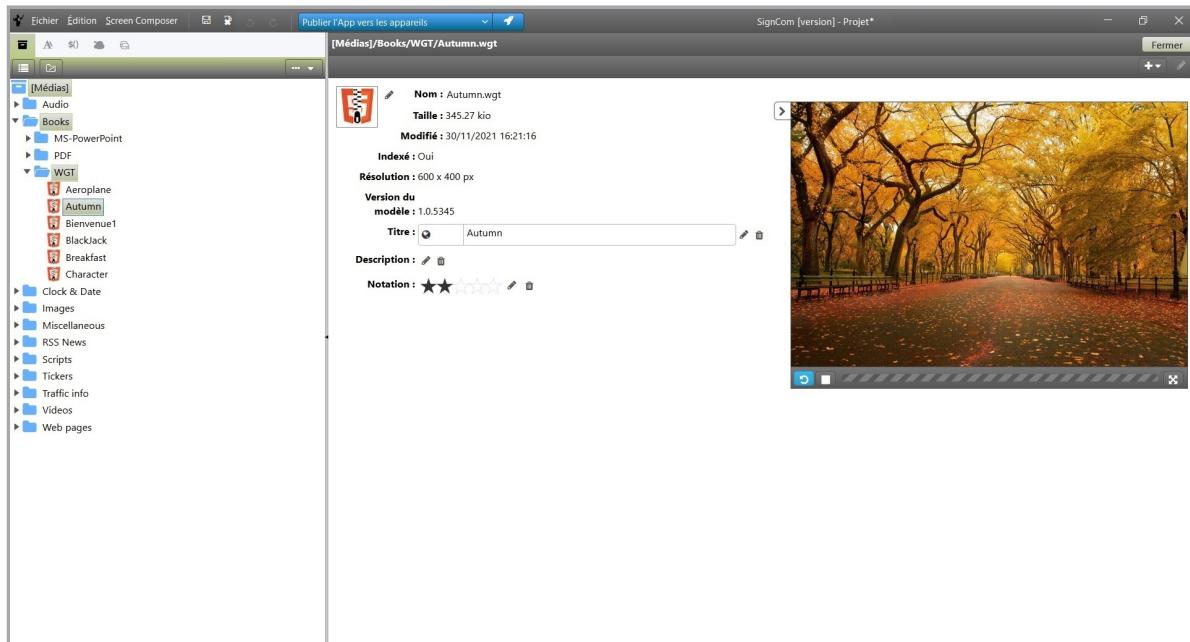
Pour plus d'informations sur la création et l'édition de playfolder, se reporter au chapitre le chapitre § [Création et édition du playfolder](#).



Pour plus d'informations sur la création et l'édition de playlist, se reporter au chapitre le chapitre § [Création et édition de playlist](#).

Cliquer sur le bouton ► pour démarrer la prévisualisation unitaire des widgets HTML ayant ces extensions de fichier :

- .maff ,
- .wgt .



Selon le média prévisualisé, la durée complète de la prévisualisation du média peut être plus ou moins longue. Pour certains d'entre eux, comme les URL, cela ne se termine jamais. Le comportement est le même une fois publié sur l'appareil. Ce tableau explique les bonnes pratiques pour s'assurer qu'un média se termine après une durée décidée par l'utilisateur.

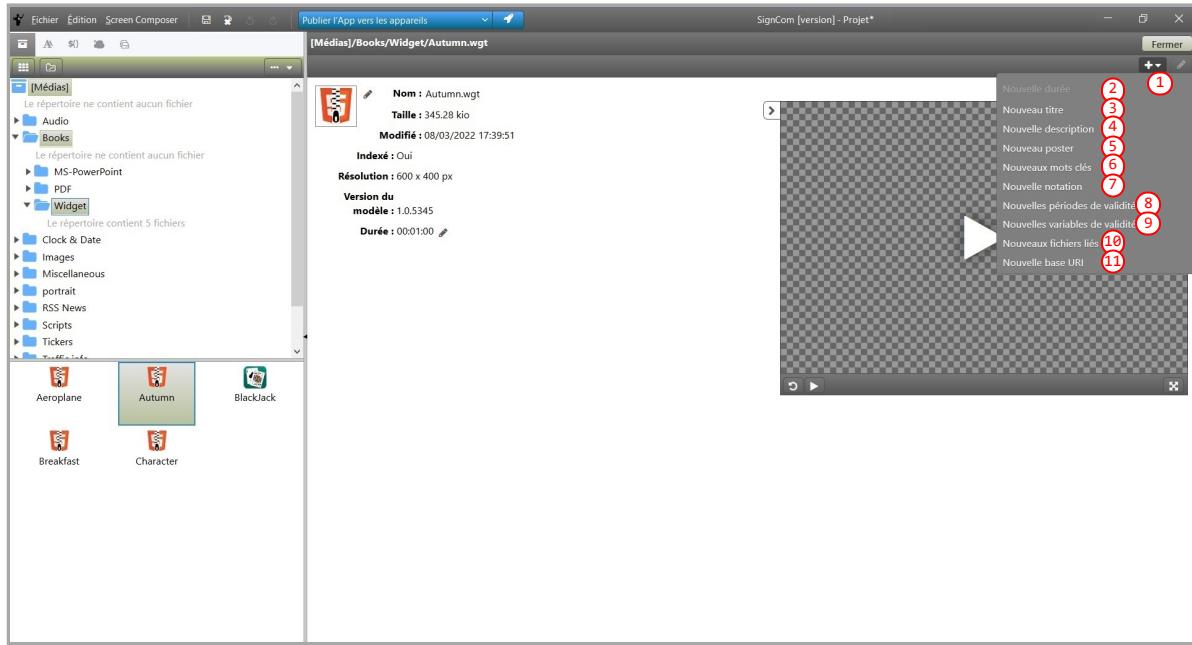
► Dans le cas où un média possède une *durée intrinsèque*, cela signifie qu'il se termine naturellement après une durée déterministe.

Type de média	Durée intrinsèque	Gestion de la fin de lecture des médias
- vidéo, - audio	oui	
- Images	non	- en ajoutant une valeur en seconde pour la métadonnée <i>durée</i> .
- URI	non	- en ajoutant une valeur en seconde pour la métadonnée <i>durée</i> .
- playlist - playfolder	non	- dépend de la quantité de médias à lire et de la date et de l'heure actuelle dans le cas où des métadonnées de date de validité sont utilisées ou - en ajoutant une valeur en seconde pour la métadonnée <i>durée</i> .
- Documents PDF , présentations MS- PowerPoint	oui (lorsque la progression de page pour la page n'est jamais manuelle) (= durée par page X nombre de pages)	lorsque la progression de page pour certaines pages est manuelle - activer l'option SignCom Imposer pour les médias avec pagination un déroulement par page avec par défaut une durée de <x> secondes .

Pour plus d'informations sur la gestion de fin de lecture de média pour le widget HTML et l' URI basés sur les modèles, se reporter au chapitre § Annexe : [Gestion de fin de lecture des médias pour les widgets HTML et les URIs basés sur des modèles](#).

Ajout de métadonnées supplémentaires

Lorsqu'elles ne sont pas déjà présentes, il est possible d'ajouter des métadonnées supplémentaires à votre média avec le bouton **Créer une propriété de donnée additionnelle** (1).

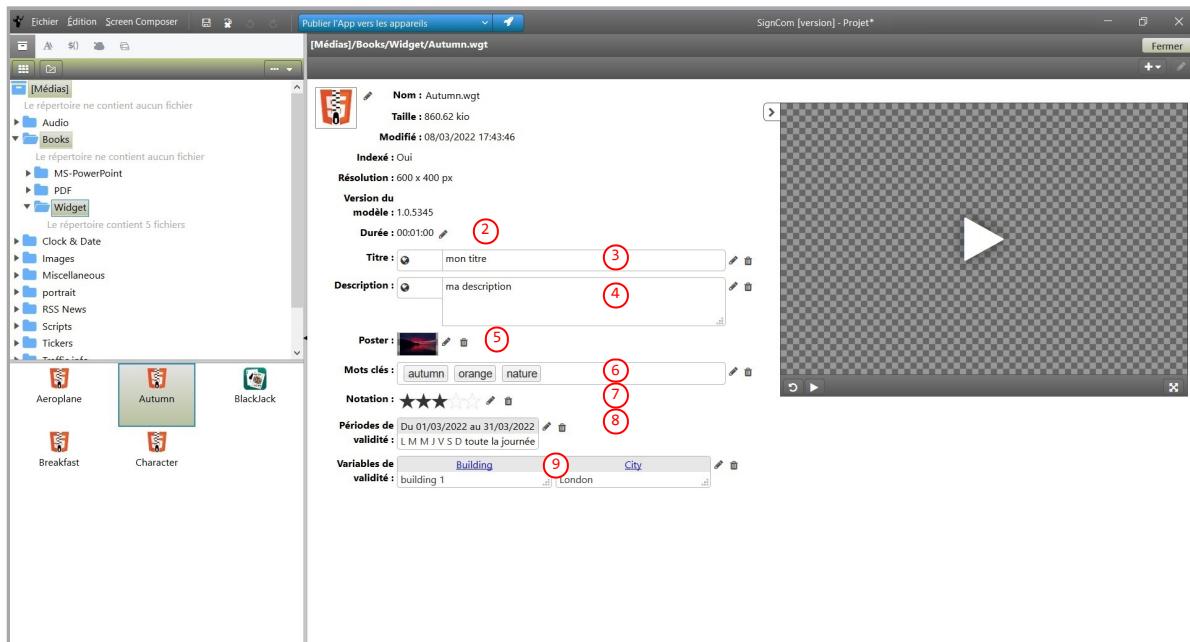


- Nouvelle durée (2) : permet au média de se terminer automatiquement après une durée définie,
- Nouveau titre (3) : permet d'ajouter des titres standardisés, en fonction du niveau de langue :
 - le premier niveau correspond à la langue internationale (le plus souvent l'anglais),
 - les suivantes correspondent aux langues souhaitées,
- Nouvelle description (4) : permet d'ajouter des descriptions standardisées, dépendants du niveau de langue :
 - le premier niveau correspond à la langue internationale (le plus souvent l'anglais),
 - les suivantes correspondent aux langues souhaitées,
- Nouveau poster (5) : permet d'ajouter une image au média³
- Nouveaux mots-clés (6) : permet d'associer des mots-clés à votre média. Ces mots-clés peuvent ensuite être utilisés dans les règles de jeu dans les playfolders ou dans les playlists.
- Nouvelle notation (7) : permet d'associer une notation à votre média de 1 à 5 étoiles. Cette notation peut ensuite être utilisée dans les règles de jeu dans les playfolders ou dans les playlists,
- Nouvelles périodes de validité (8) : permet d'associer une période de validité au média pour évaluer si le média peut être joué ou non,
- Nouvelles variables de validité² (9) : permet d'associer une variable de validité au média (tel que Calendrier, Texte, ou Nom de fichier). Il est utile par exemple d'appliquer une règle de jeu différente selon l'emplacement d'une flotte d'appareils.

¹ Max. 260 caractères par mot-clé. Les majuscules des mots-clés sont converties en minuscules. Lors d'un CTRL+V, le mot-clé est automatiquement validé. Quand le ";" clé est saisie, le mot-clé est automatiquement validé. Pour définir plusieurs mots-clés à la fois pour les médias, modifier les métadonnées des mots-clés et coller les valeurs des mots-clés séparées par ; (par exemple keyword1;keyword2;keyword3;keyword4).

² Si plusieurs valeurs de variables de validité sont ajoutées dans les métadonnées variables de validité, il suffit qu'une seule des valeurs soit présente sur l'appareil pour que le média soit lu.

³ Les formats supportés pour la métadonnée Poster du média sont : .png, .jpeg, .gif, .jpg. Lorsqu'elle est chargée dans les métadonnées Poster du média, l'image est réduite en gardant le même aspect ratio avec une hauteur de 1920 px max et une largeur de 1920 px max. La métadonnée Poster est exploitée dans d'autres App que SignCom.

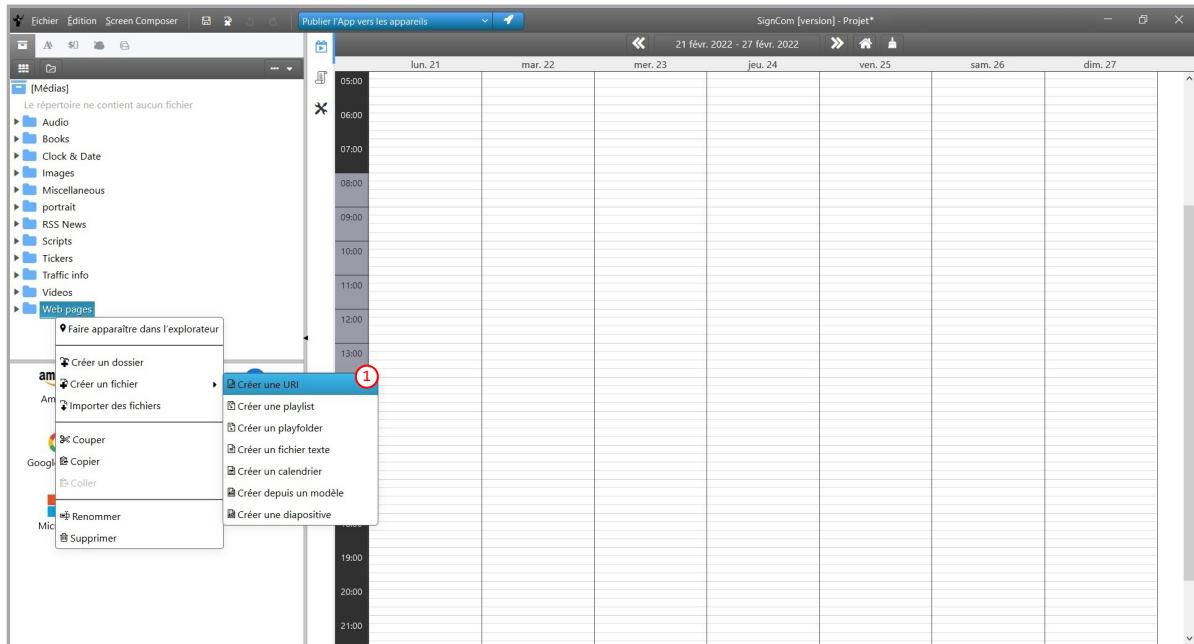


3.2.2 Médias > URI

L'URI (.uri) est le moyen de créer des raccourcis vers du contenu Web, vers du contenu distant ou vers du contenu local comme:

- les URI de pages Web¹,
- les URI de chaînes DVB-T,
- les URI de chaînes Web TV,
- les URI de périphériques de l'appareil pour l'entrée HDMI (urn:),
- les URI IP TV, les URI de médias hébergés sur un serveur distant (http://, https://),
- les URI de stream vidéo (rtp://, rtsp://, udp://),
- les URI de raccourcis vers un média local de votre médiathèque ([Médias]/).

Pour créer une URI, sélectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Sélectionner l'élément Crée un fichier puis cliquer sur l'élément Créer une URI (1). Saisir un libellé pour l'URI et cliquer sur le bouton OK .



Pour remplir l'input Emplacement :

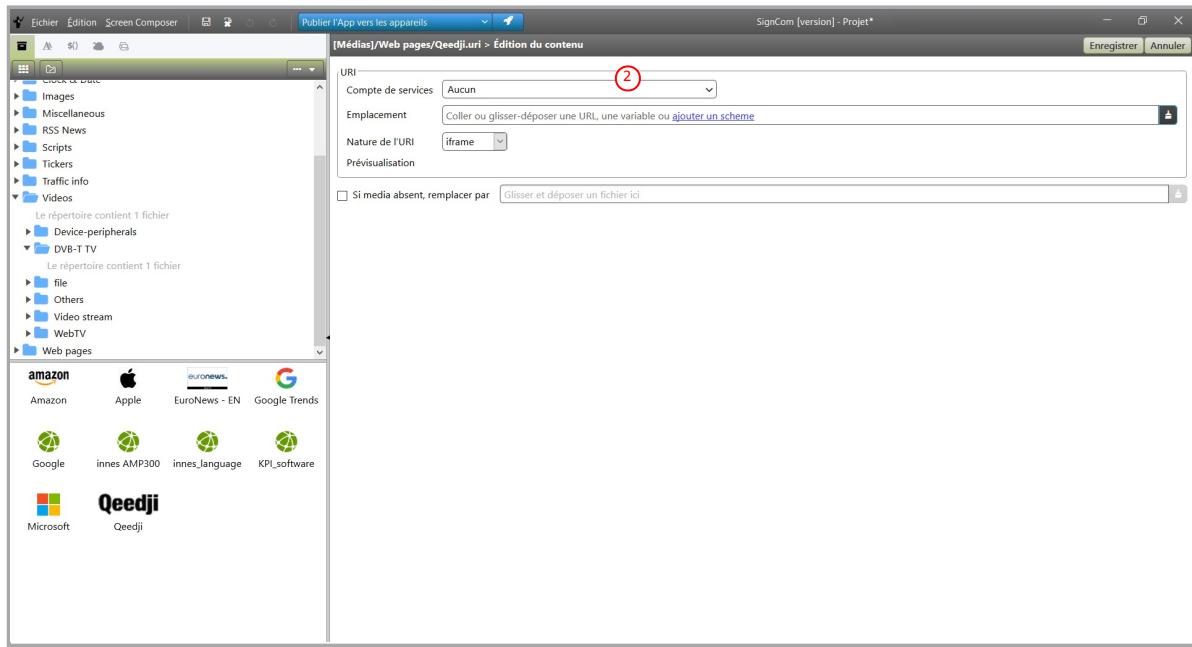
- soit saisir manuellement votre URL favorite,
- soit coller votre URL favorite avec son schéma d'URL inclus.

A la fin de l'opération, cliquer sur le bouton Fermer pour fermer le fichier et faire réapparaître le formulaire de configuration de l'App SignCom.

Saisie de l'URL manuellement

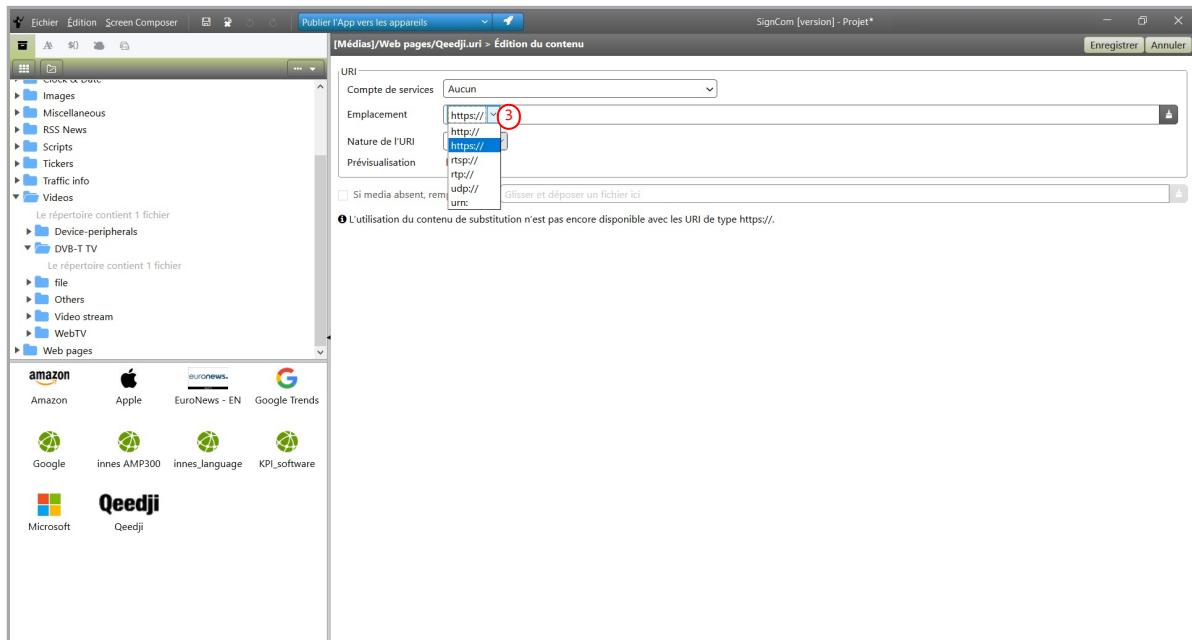
Editer votre nouvelle URI.

La valeur par défaut de compte de services est aucun (2)

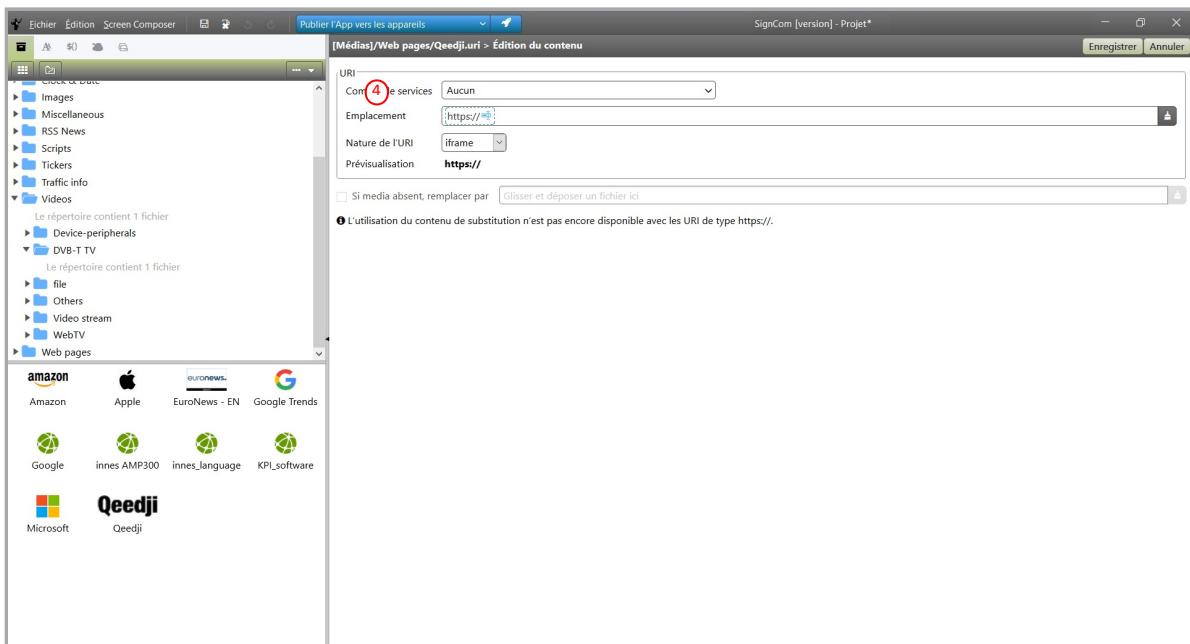


Dans l'input Emplacement, cliquer sur le schéma par défaut https:// pour sélectionner un autre schéma parmi les valeurs suivantes (3) :

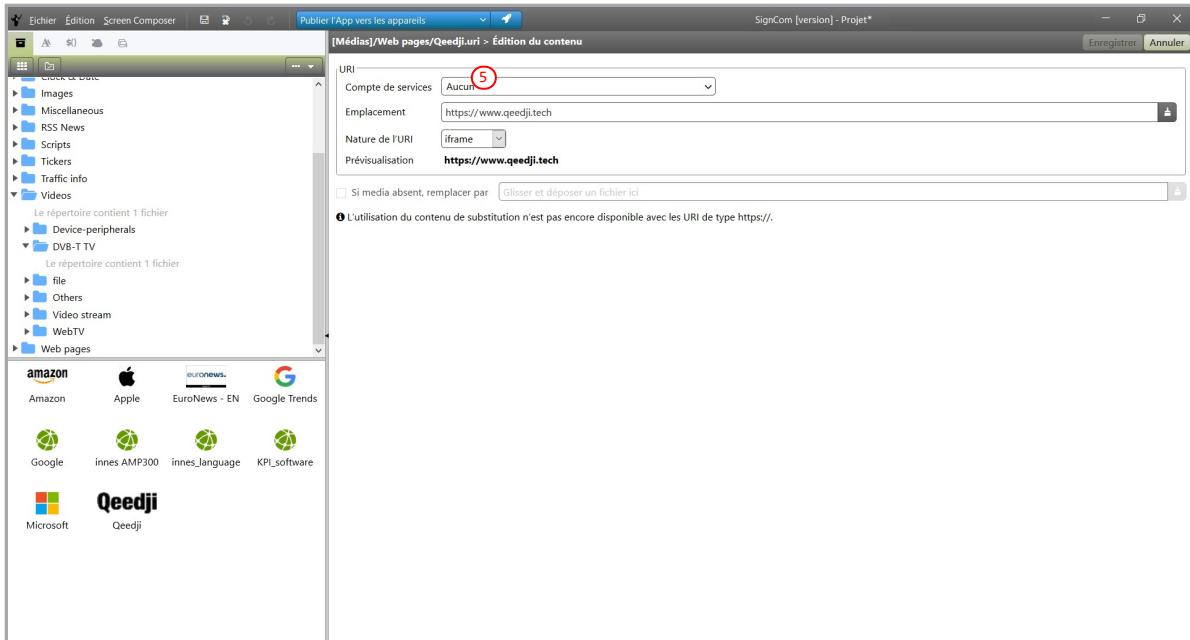
- http:// ,
- https:// ,
- rtsp:// ,
- rtp:// ,
- udp:// ,
- urn: .



Cliquer sur l'input Emplacement . Survoler le schéma avec le pointeur de souris pour faire apparaître le bouton bleu  puis cliquer dessus.



Saisir le reste de votre URL  puis cliquer sur le bouton Enregistrer .

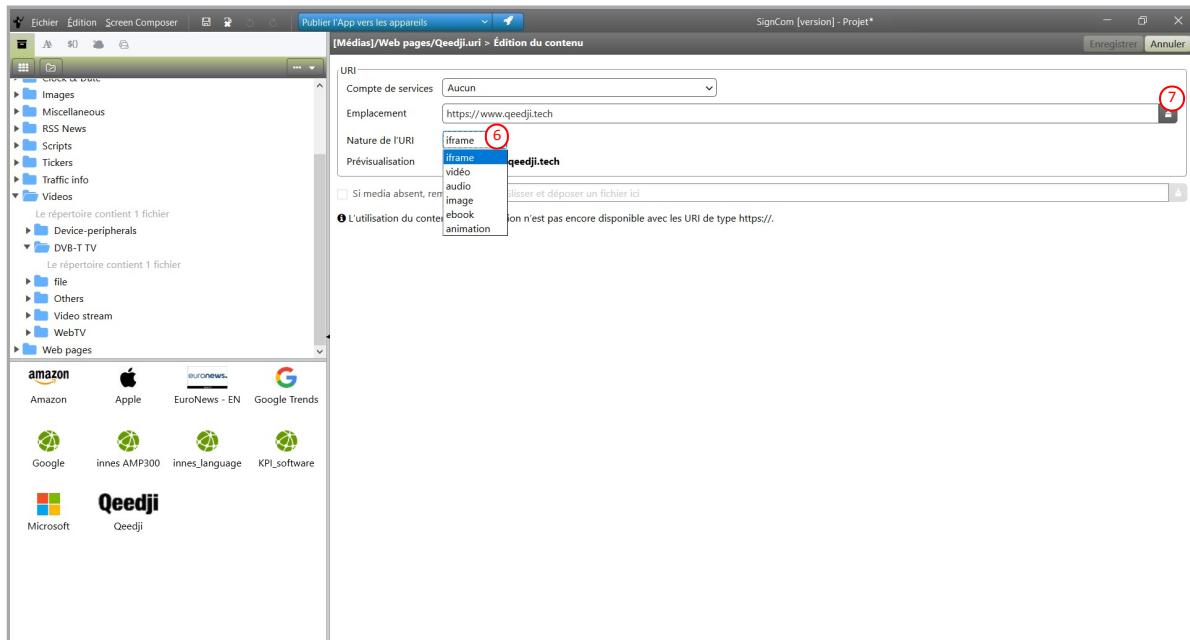


Nature de l'URI

Sélectionner la nature de l'URI (6) appropriée parmi les valeurs suivantes :

- **iframe** (page Web),
- **vidéo** (flux vidéo),
- **audio** (flux audio),
- **image** (image distante),
- **ebook** (ouvrage numérique distant),
- **animation** (animation flash à distance¹).

¹ L'animation Flash est obsolète.



☞ La définition d'un média par défaut qui est joué, au cas où l'URL est inaccessible, n'est supportée que lorsque le schéma [Médias]/ est utilisé.

Effacer l'URL

Pour effacer la valeur d'URL rentrée précédemment, cliquer sur le bouton (7) à droite.

URI de page Web, URI IP TV

Voici des exemples d'URI montrant la nature de l'URI utilisé:

URI média	schème d'URL généralement utilisé	nature de l'URI	exemple d'URL
- URI de la page Web - PDF distant - MS-PowerPoint distant - Images distantes	http:// https://	iframe	http://224.2.15.10:1234/dir/doc.pdf https://www.innes.pro
- Flux audio	http:// https://	audio	udp://239.2.15.10:1234
- Flux vidéo - URI TV IP	http:// https:// rtsp://	vidéo	udp://224.2.15.10:1234 rtsp://192.168.1.16:1935/vod/video.mp4 http://192.168.1.17/video.sdp rtsp://user:pass@192.168.60.108:554/realmon? channel=1&subtype=0

☞ Le schéma d'URL smb:// n'est pas supporté pour les URIs .

URI DVB-T

Pour créer un **URI DVB-T**:

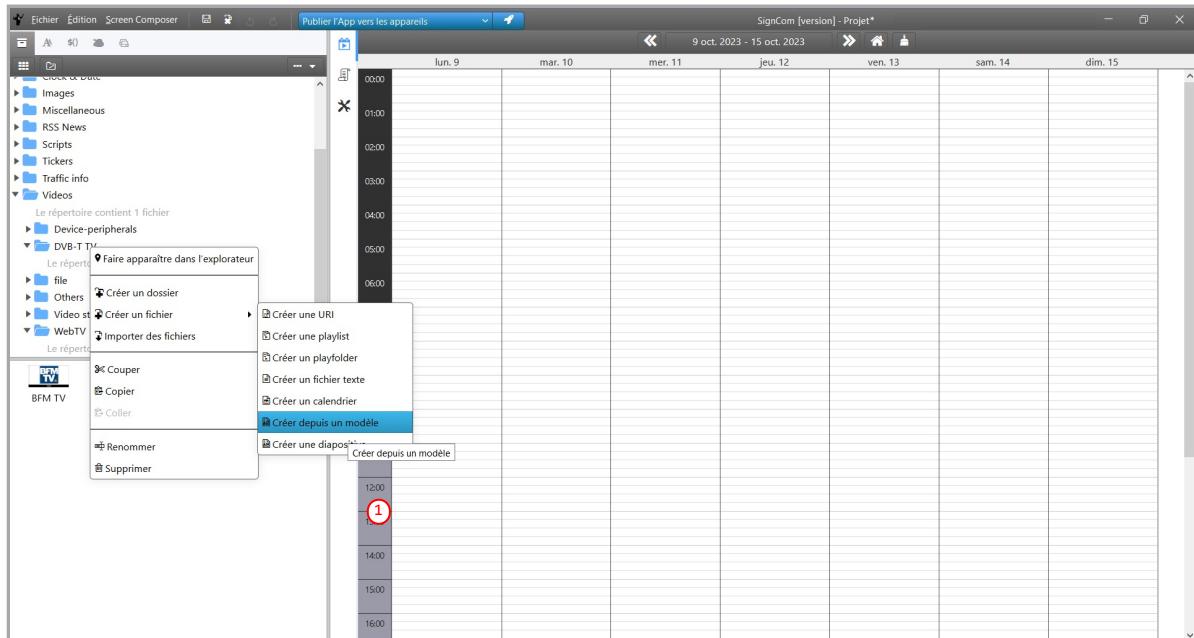
- créer une **URI** à partir d'un modèle d'**URI DVB-T** 1,
- créer une **URI** en saisissant manuellement l'URL DVB-T avec son protocole `urn:`,
- créer une **URI** en collant l'URL DVB-T (protocole `urn:` inclus).

☞ Les **URI DVB-T** conviennent lorsque votre appareil dispose d'une carte tuner DVB-T.

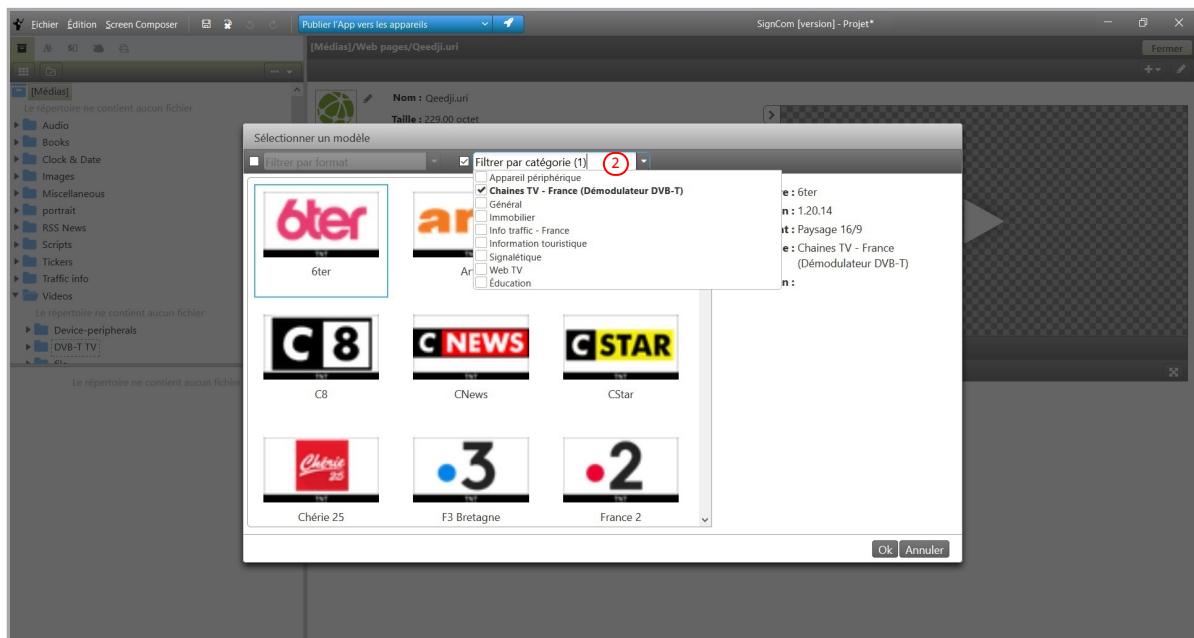
¹ Par défaut, la bibliothèque de modèles d'**URI** dans **INNES Screen Composer G4** est vide. Le pack de modèles d'**URI TV channels - France** doit d'abord être installé dans votre référentiel pour prendre en charge la création d'**URI DVB-T** à partir de modèles d'**URI DVB-T**. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § **Screen Composer > Préférences > Référentiels**.

Pour créer une **URI** de chaîne DVB-T française, il est conseillé d'utiliser un modèle d'**URI** du pack de modèles d'**URI TV channels - France**.

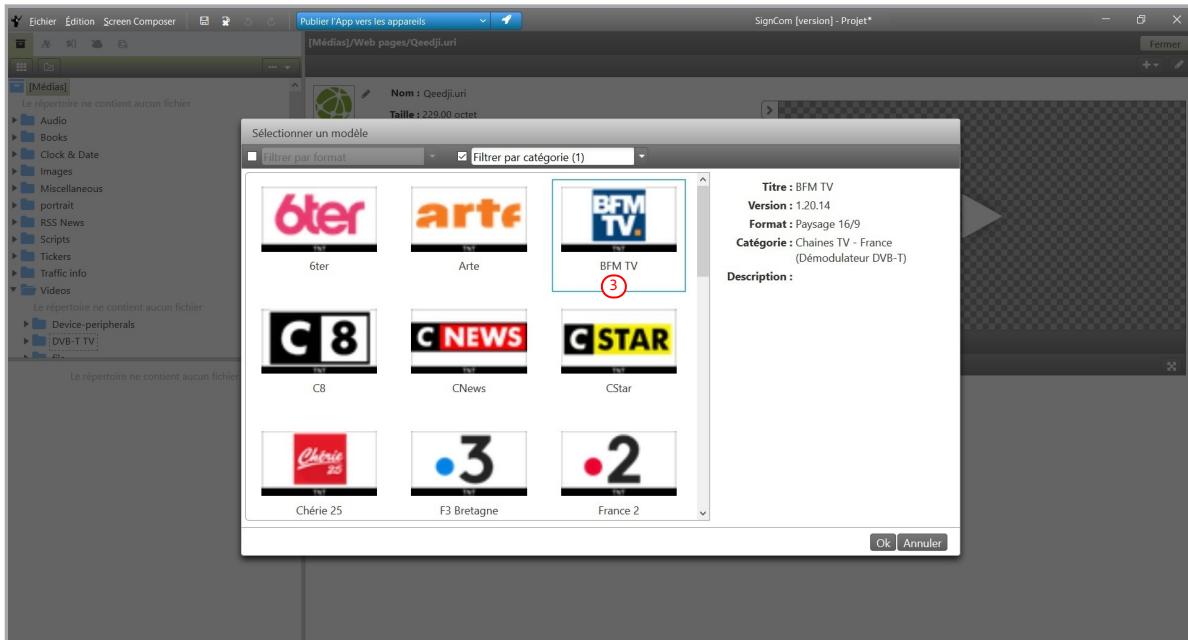
Selectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Sélectionner l'élément **Créer un fichier** puis cliquer sur l'élément **Créer depuis un modèle** ①.



Dans la liste déroulante **Filtrer par catégorie** ②, sélectionner **Chaines TV-France (démodulateur DVB-T)**.

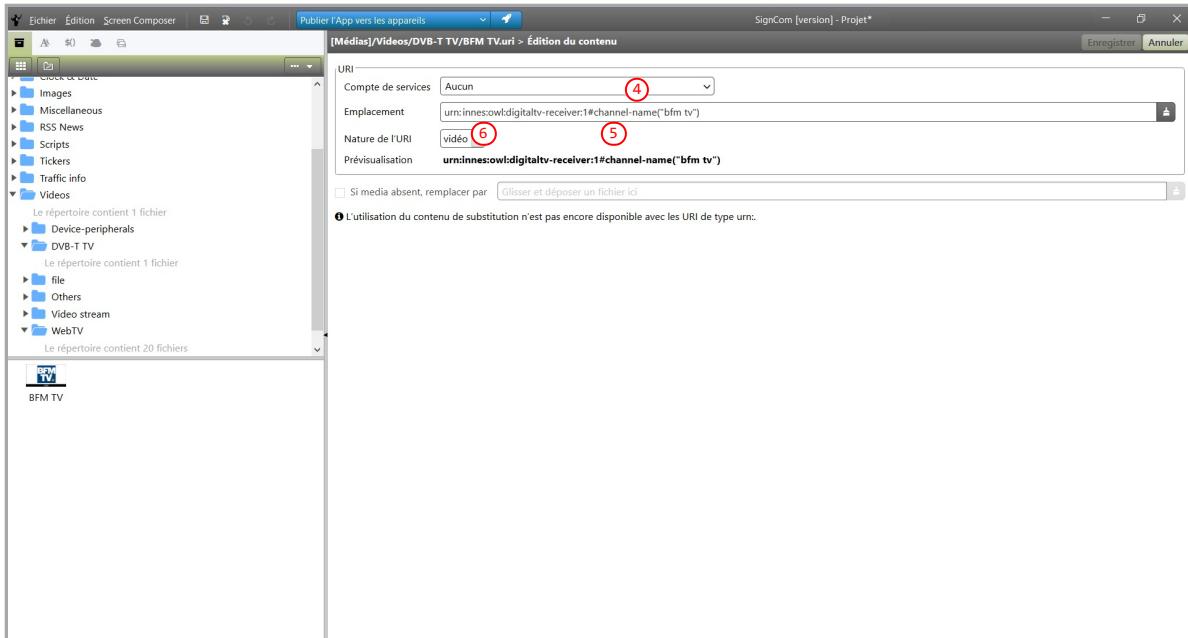


Dans la liste des modèles d'**URI chaînes TV- France (démodulateur DVB-T)**, sélectionner par exemple, la chaîne **BFM TV** ③. Cliquer sur le bouton **ok** et saisir un libellé pour **URI**.



Pour les pays autres que la France, pour créer une URI DVB-T prenant en charge d'autres noms de chaînes DVB-T, créer manuellement une URI DVB-T:

- en laissant la valeur *aucun* pour *compte de services* ④,
- en sélectionnant le protocole *urn:* et en respectant le modèle d'URL suivant :
 - *urn:innes:owl:digitaltv-receiver:1#channel-name("<channel_name>")* ④,
- puis en choisissant la valeur *vidéo* pour la *nature de l'URI* ⑥.



💡 Les URI DVB-T conviennent aux appareils prenant en charge une carte tuner DVB-T. Le `<channel_name>` ⑤ est le nom de service exact détecté par votre carte tuner DVB-T après le lancement de la recherche des chaînes à partir de l'interface Web de configuration de l'appareil (*Configuration > Extension > Carte DVB-T*).

URI de Web TV

Pour créer une **URI** de Web TV :

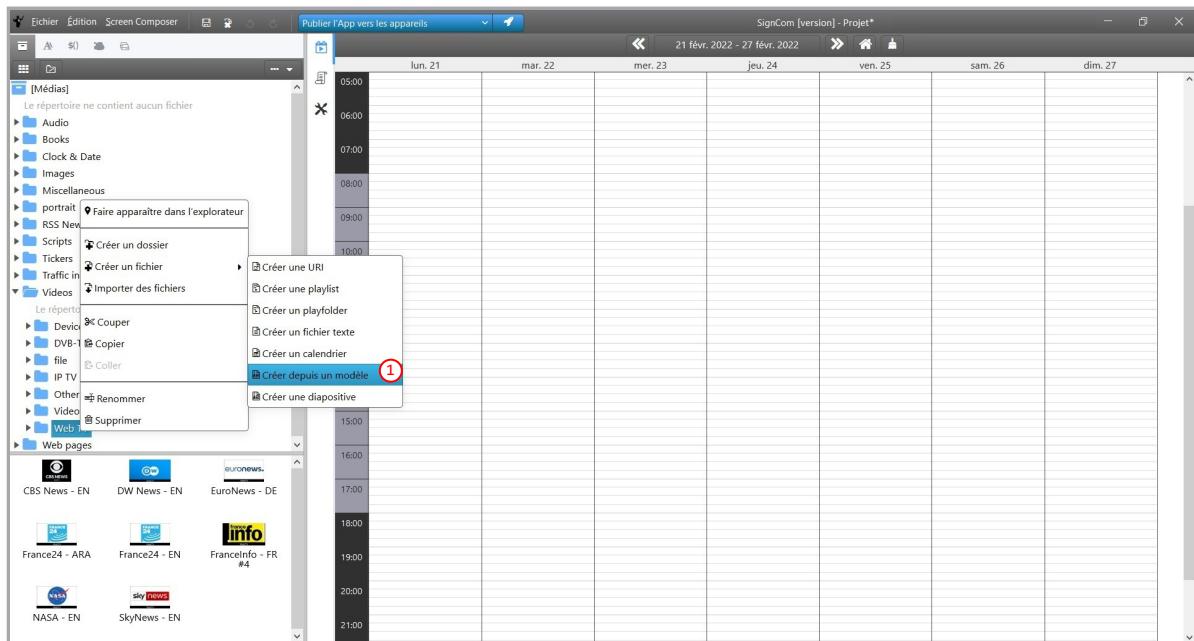
- créer une **URI** à partir d'un modèle d'**URI** de chaîne Web TV¹,
- créer une **URI** en entrant manuellement l'URL de chaîne Web TV avec son protocole `http://` ou `http://` approprié,
- créer une **URI** en collant l'URL de la chaîne Web TV avec son schéma d'URL inclus.

■ **Les URI de chaînes Web TV ne sont pas supportés sur les appareils Gekkota 3.**

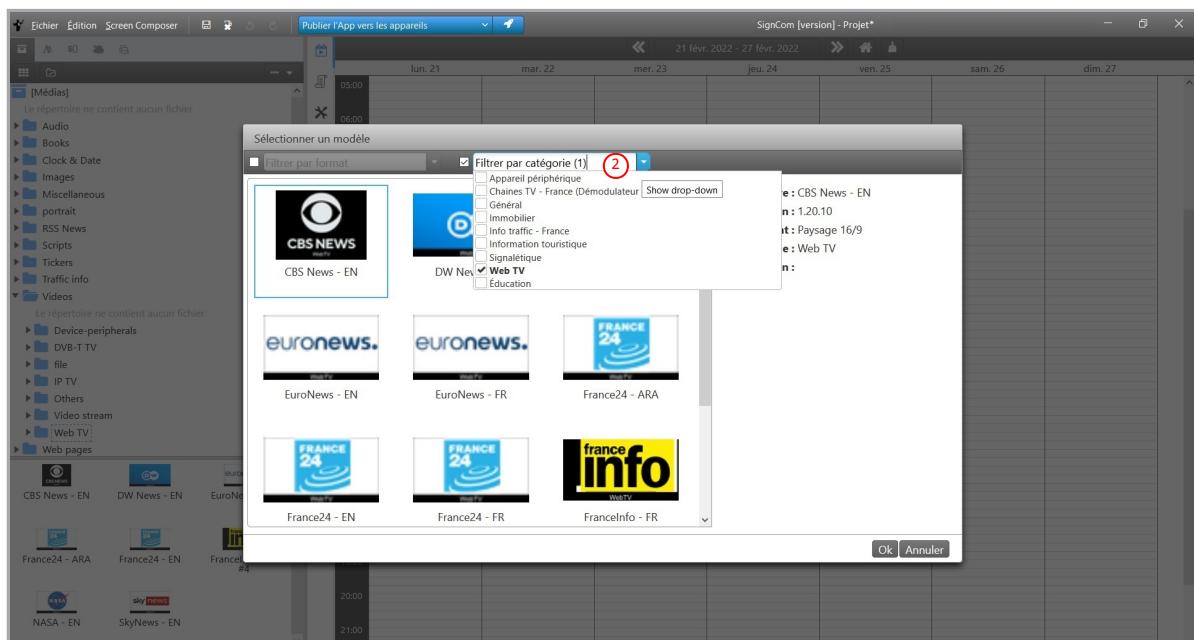
¹ Par défaut, la bibliothèque de modèles d'**URI** dans **INNES Screen Composer G4** est vide. Le pack de modèles d'**URI** **Web TV channels** doit d'abord être installé dans votre référentiel pour prendre en charge la création d'**URI** Web TV à partir des modèles **URI** de chaîne Web TV. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § **Screen Composer > Préférences > Référentiels**.

■ Pour créer une Web TV **URI**, il est conseillé d'utiliser un modèle Web TV **URI** qui recense les Web TV qui acceptent d'être affichées en plein écran comme France24, Euronews.

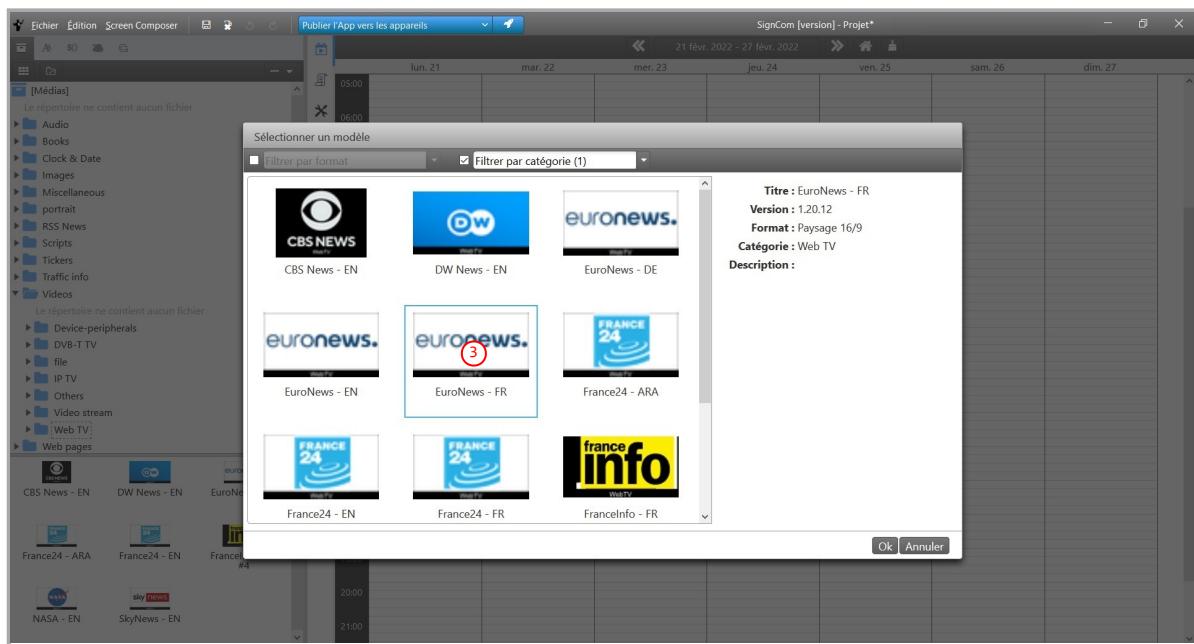
Sélectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Sélectionner l'élément **Créer un fichier** puis cliquer sur **créer depuis un modèle** (1).



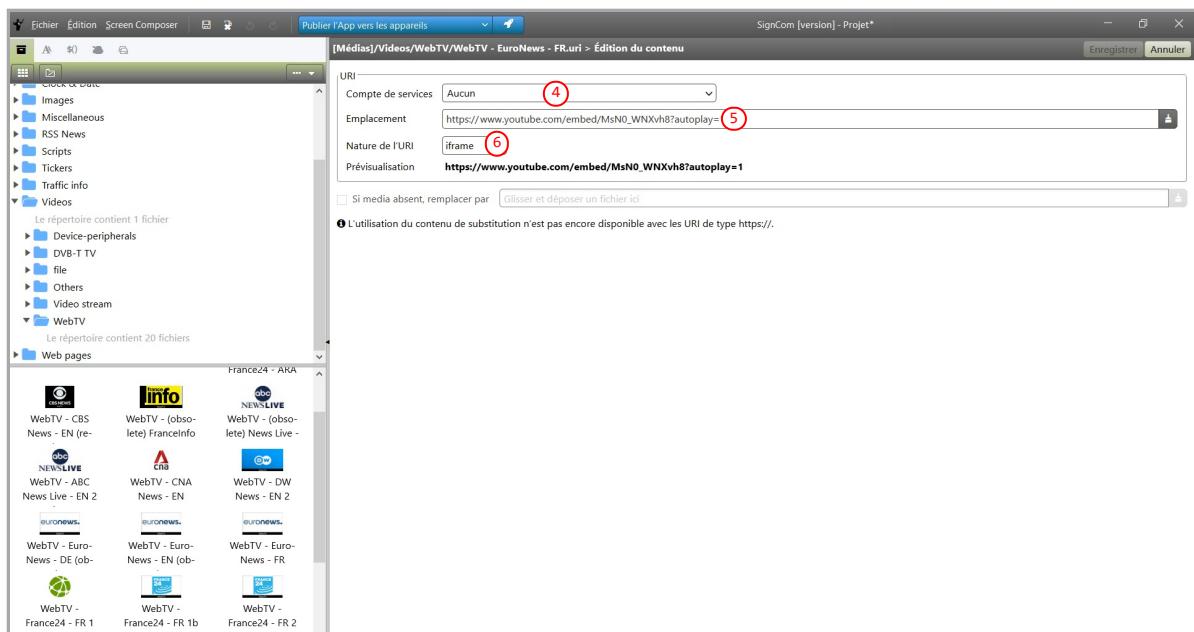
Dans la liste déroulante **Filtrer par catégorie** (2), sélectionner **Web TV**.



Dans la liste des modèles d' URI Web TV, sélectionner par exemple le nom de la chaîne Euronews - FR (3). Cliquer sur le bouton ok et saisir un libellé pour URI .



Il est possible de créer une URI basée sur votre propre URL Web TV. Dans ce cas, choisir le compte de services Aucun (4), coller l'URL appropriée (5) dans l'input Emplacement de l'URI et choisir la valeur iframe pour la nature de l'URI (6).



Le modèle URI peut utiliser un ID vidéo provenant de YouTube. L'ID vidéo de YouTube peut avoir expiré depuis la création du modèle. Pour contourner ce problème, trouver l'ID de la vidéo à jour en recherchant l'URL de la vidéo avec la barre de recherche de YouTube en entrant les mots-clés "nom de la chaîne" + "langue" + "live" (ex : euronews + français + Live). Une fois trouvée, copier uniquement l'ID de la vidéo (ex : sPgqEHsONK8) de cette URL (ex : https://www.youtube.com/watch?v=sPgqEHsONK8) et la coller dans l'input Emplacement de l'URI dans Screen Composer (ex : https://www.youtube.com/embed/sPgqEHsONK8?autoplay=1).

URI des périphériques de l'appareil

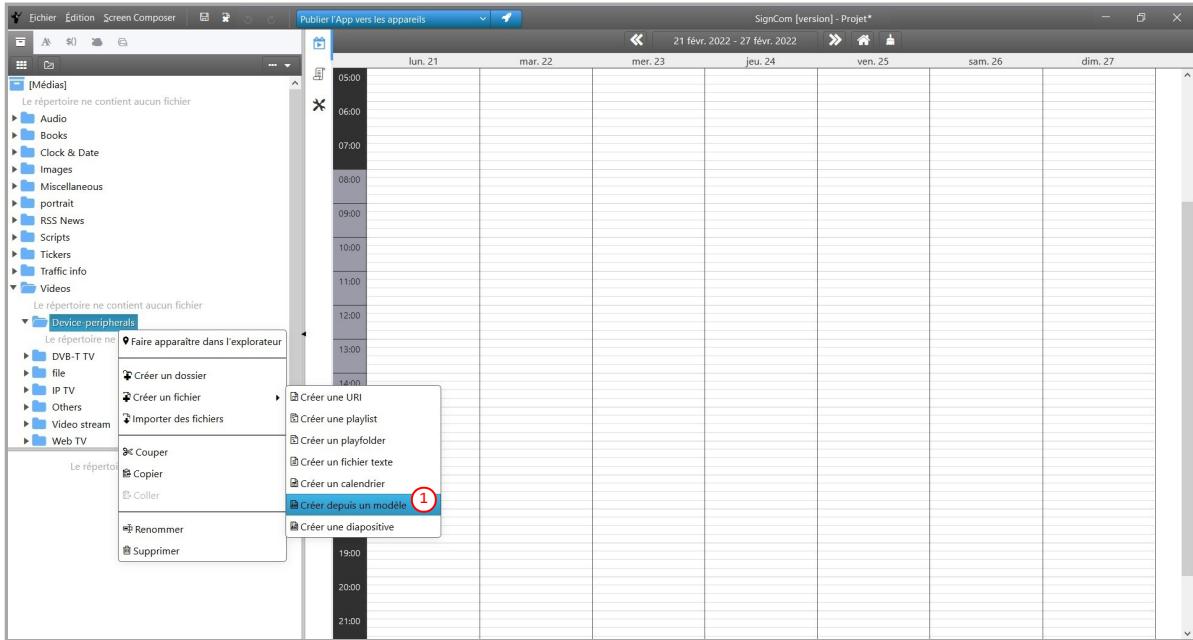
L'URI de périphérique d'appareil gère des périphériques d'appareil spécifiques tels que l'input audio vidéo (par exemple pour gérer l'entrée HDMI de votre appareil).

Pour créer une entrée audio vidéo URI gérant l'entrée HDMI sur votre appareil :

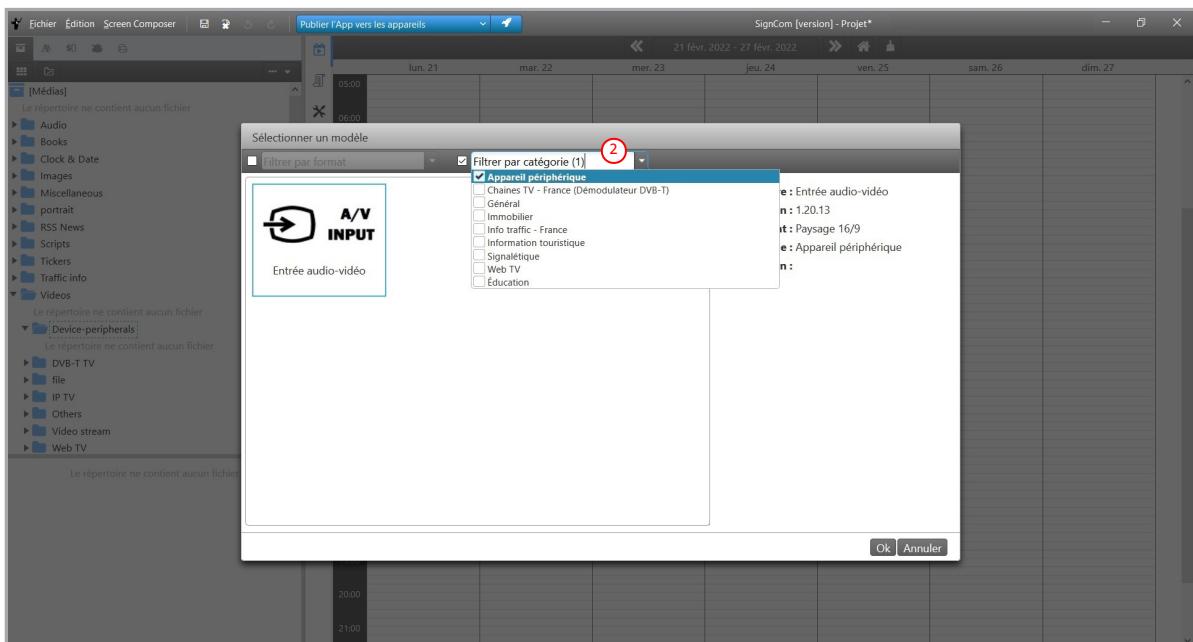
- créer une URI à partir d'un modèle d'URI d'Entrée audio vidéo¹,
- créer une URI en saisissant manuellement l'URL Entrée audio vidéo avec son protocole approprié ou
- créer une URI en collant l'URL Entrée audio vidéo avec son protocole.

¹ Par défaut, la bibliothèque de modèles d'URI dans INNES Screen Composer G4 est vide. Le pack de modèles d'URI Device peripherals doit d'abord être installé dans votre référentiel pour prendre en charge la création d'URI d'entrée audio-vidéo à partir des modèles d'URI Device peripherals. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Screen Composer > Préférences > Référentiels](#).

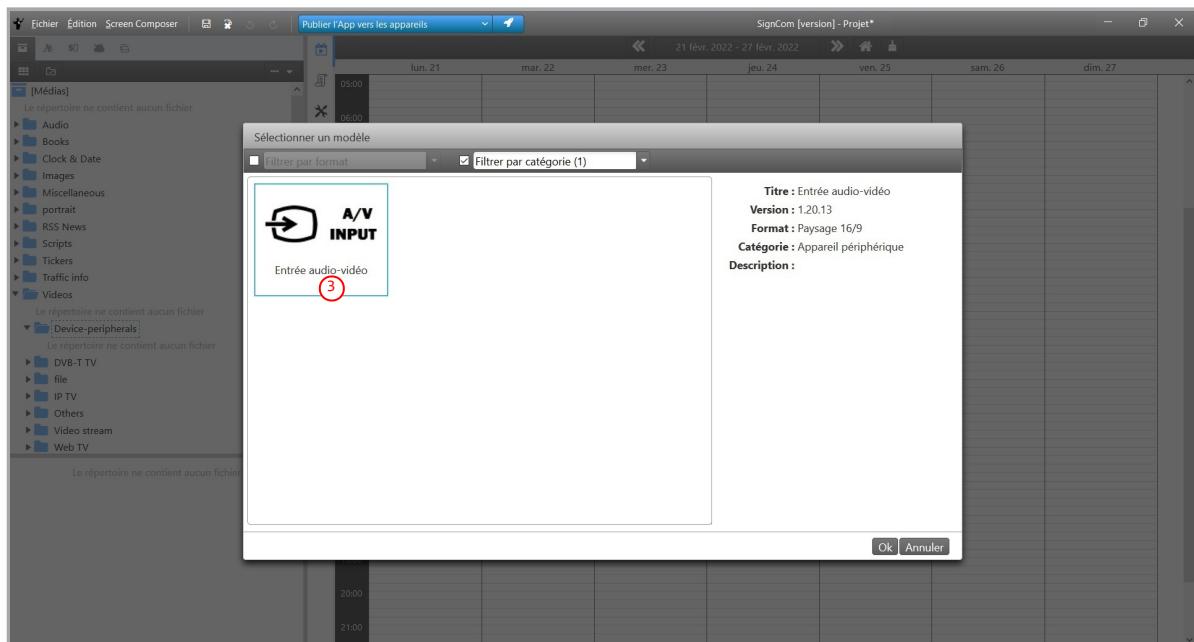
Selectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Selectionner l'élément Créer un fichier puis cliquer sur créer depuis un modèle (1) élément.



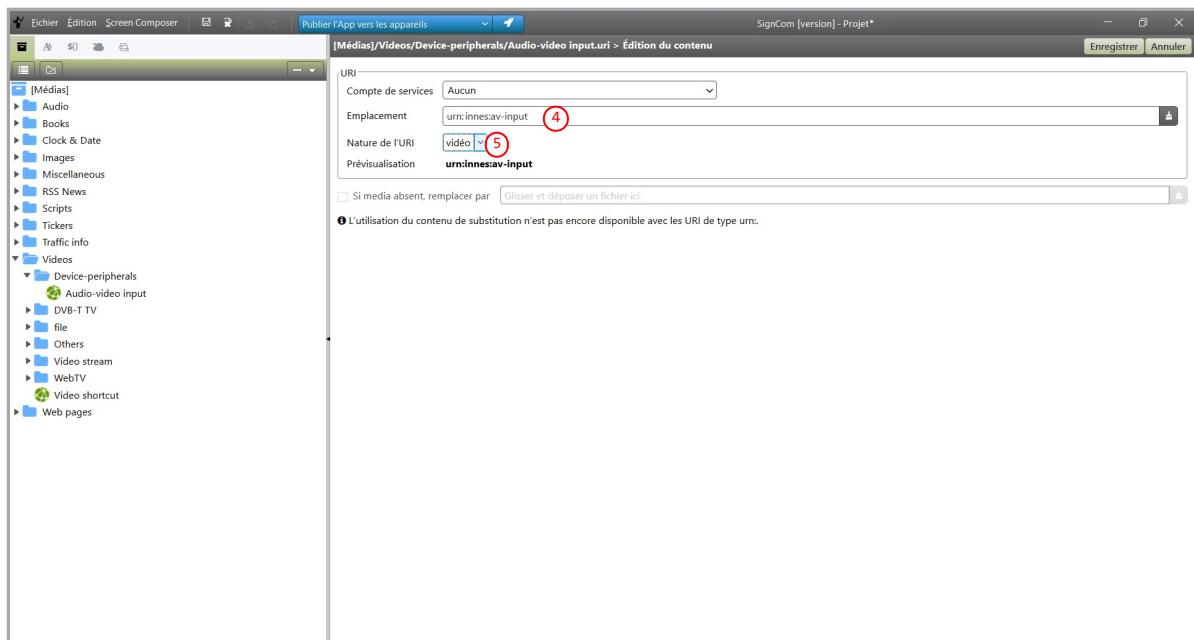
Dans la liste déroulante Filtrer par catégorie (2), sélectionner Appareil périphérique.



Sélectionner le modèle d' URI Entrée audio-vidéo (3). Cliquer sur le bouton ok et saisir un libellé pour l' URI .



Choisir le compte de services Aucun. La valeur de l'input Emplacement de l' URI est urn:innes:av-input (4) et la valeur Nature de l'URI doit être vidéo (5).



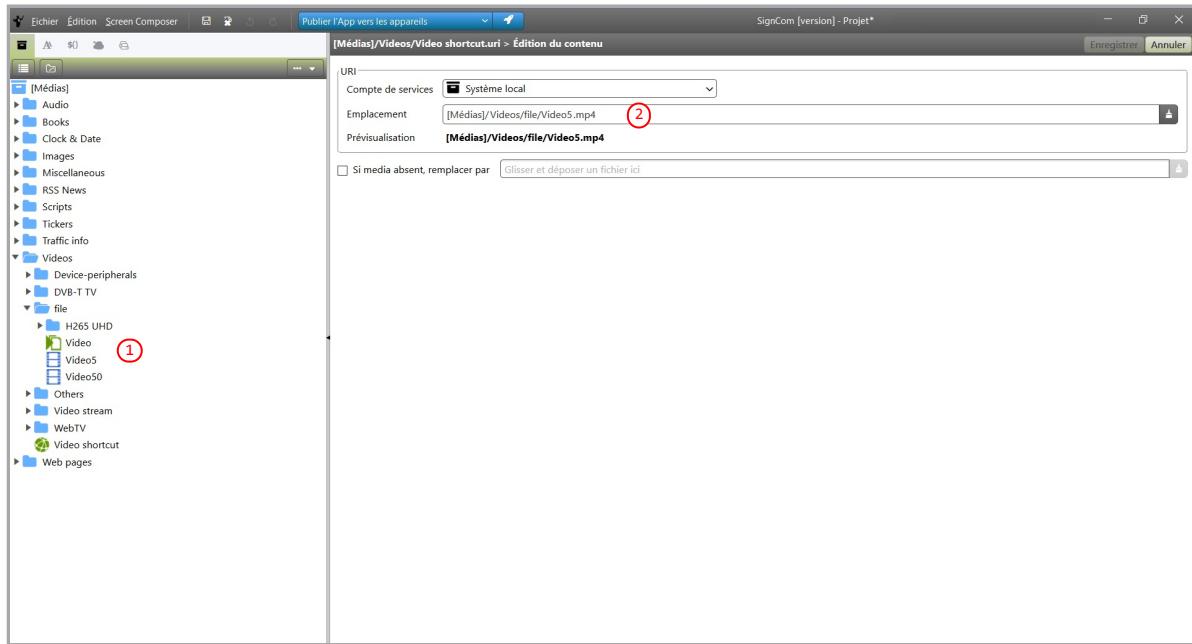
URI de raccourci

Un raccourci vers un média local de votre bibliothèque de médias peut être réalisé avec une **URI**.

Selectionner le compte de services *Système local*.

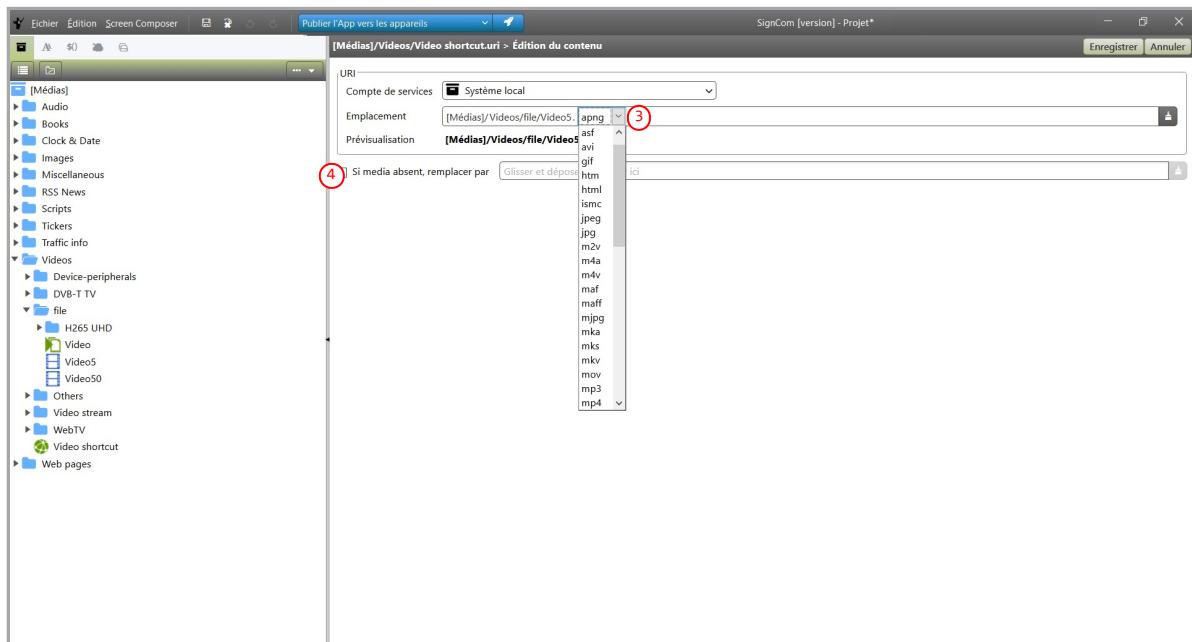
Au niveau de l'Emplacement , sélectionner le schéma [**Médias**]/ .

Pour renseigner l'input Emplacement ① de votre **URI** , il est conseillé de glisser-déposer un média depuis l'onglet **Média** vers l'input Emplacement de l'**URI** ②.



Si aucune extension valide n'est détectée à la fin de l'input Emplacement de votre **URI** , l'**URI** ne peut pas être enregistrée. Avec le pointeur de souris, survoler le dernier élément de votre chemin. Cliquer sur le bouton ② pour sélectionner l'extension parmi celles supportées ③ : .apng , .ASF , .avi , .gif , .htm , .html , .ismc , .jpg , .jpeg , .m2v , .m4a , .m4v , .maf , .maff , .mjgp , .mka , .mks , .mkv , .mov , .mp3 , .mp4 , .mpd , .mpg , .mpeg , .mxaf , .odt , .odp , .oga , .ogg , .ogv , .pdf , .png , .pps , .ppsx , .ppt , .pptx , .ps , .sdp , .svg , .ts , .vob , .webm , .webp , .wgt , .wma , .wmv .

⚠ Les **URI** de fichiers .uri , les **URI** de fichiers .playlist et les **URI** de fichiers .playfolder ne sont pas supportés.



Média de remplacement

Pour les URI ayant le schéma d'URL [Médias]/, cocher la case Si média absent, remplacer par  permet de définir un média alternatif à jouer si jamais le contenu défini dans l'URL n'était pas disponible.

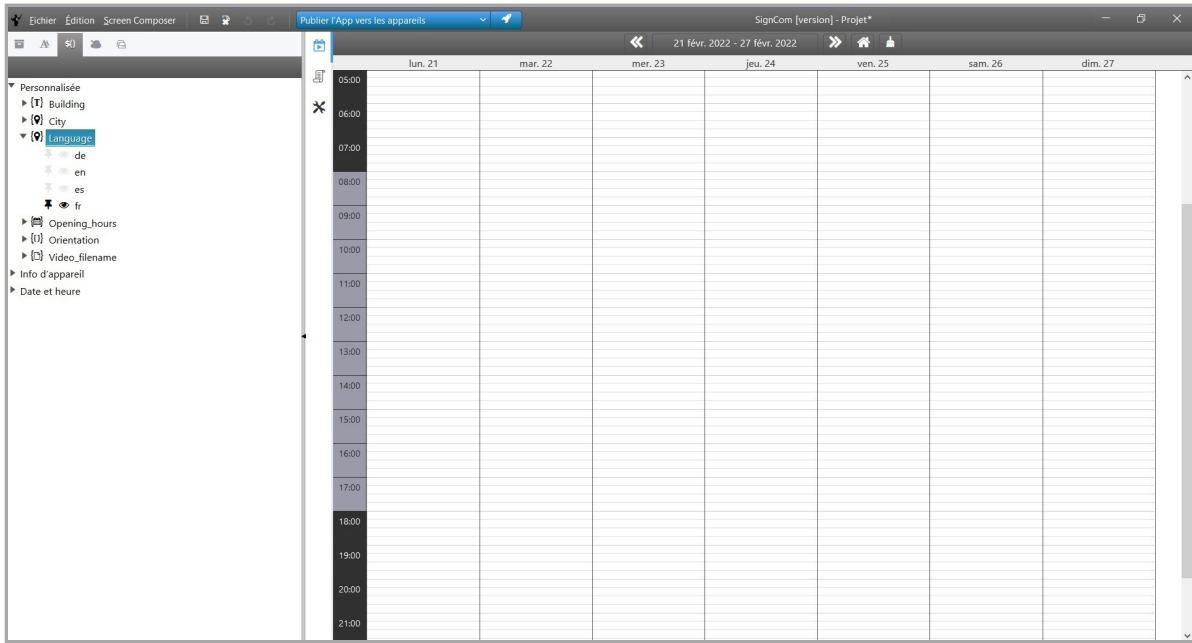
Utilisation des variables

Il est possible de créer un média `URI` dont le contenu est conditionné par :

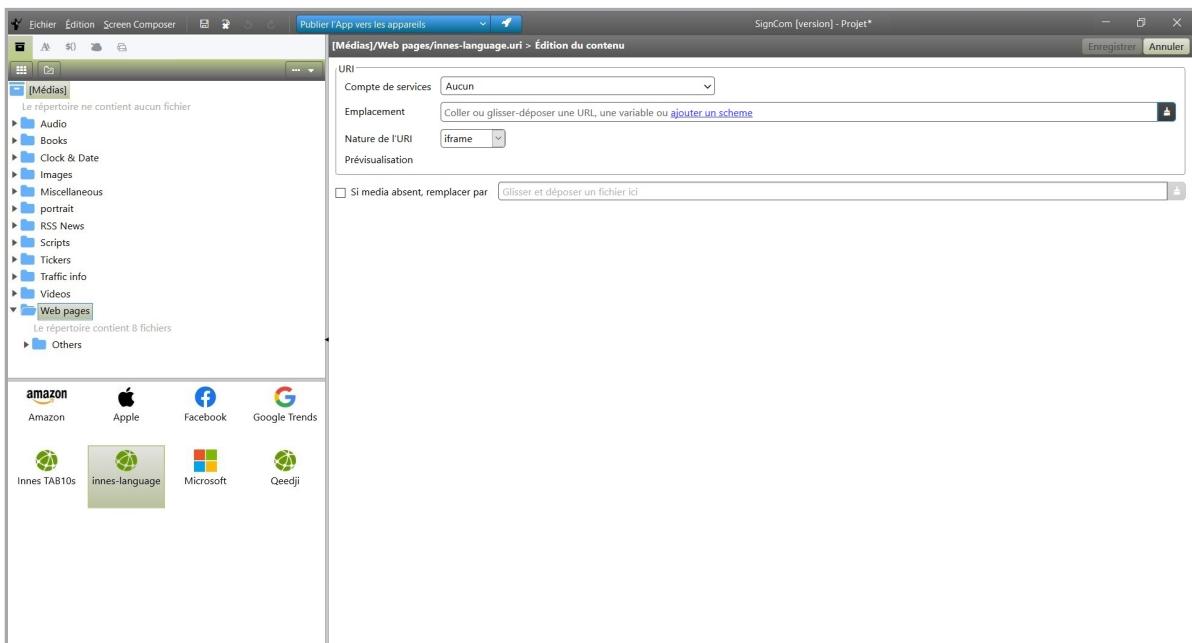
- une variable Personnalisée de type localisée ,
- une variable Personnalisée de type URL relative ,
- une variable Info d'appareil ,
- une variable Date et heure .

Dans l'exemple suivant, on considère que `URI` doit être conditionnée par la variable Personnalisée de type localisée `Language` qui possède quatre valeurs :

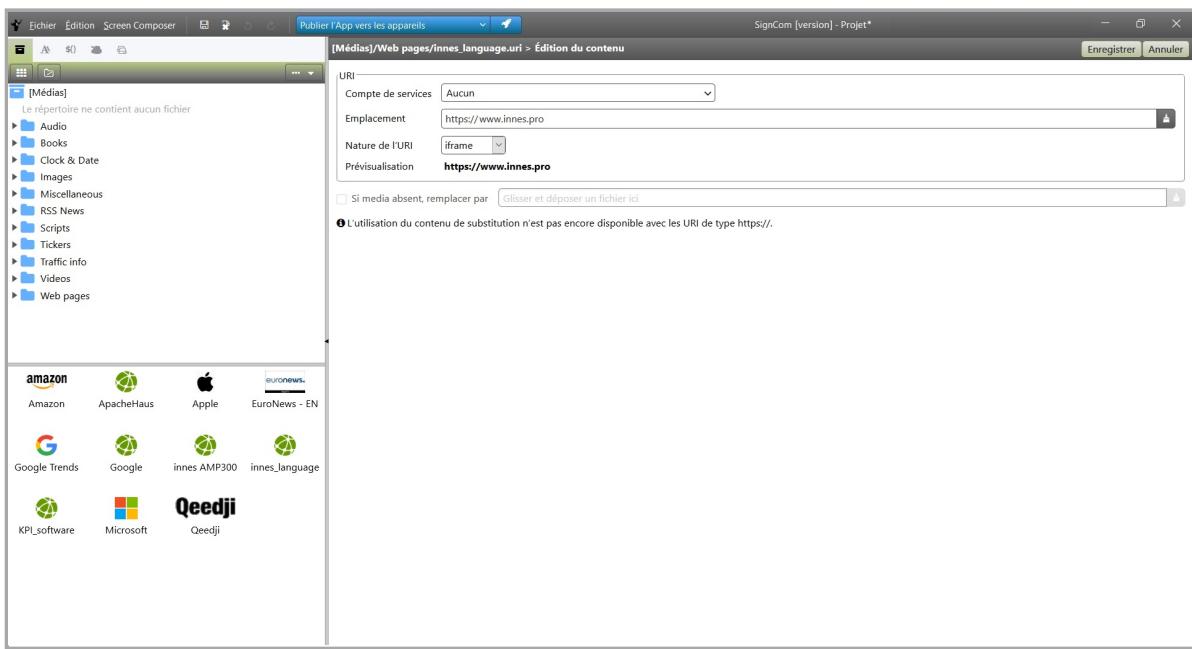
- `de`,
- `en`,
- `es`,
- `fr`.



Pour créer une `URI`, sélectionner un dossier approprié et faire un clic droit dessus pour afficher son menu contextuel. Sélectionner l'élément Créez un fichier puis cliquer sur l'élément Créez une URI (1). Entrer un libellé pour l'`URI` (par exemple `innes_language`) et cliquer sur le bouton OK.

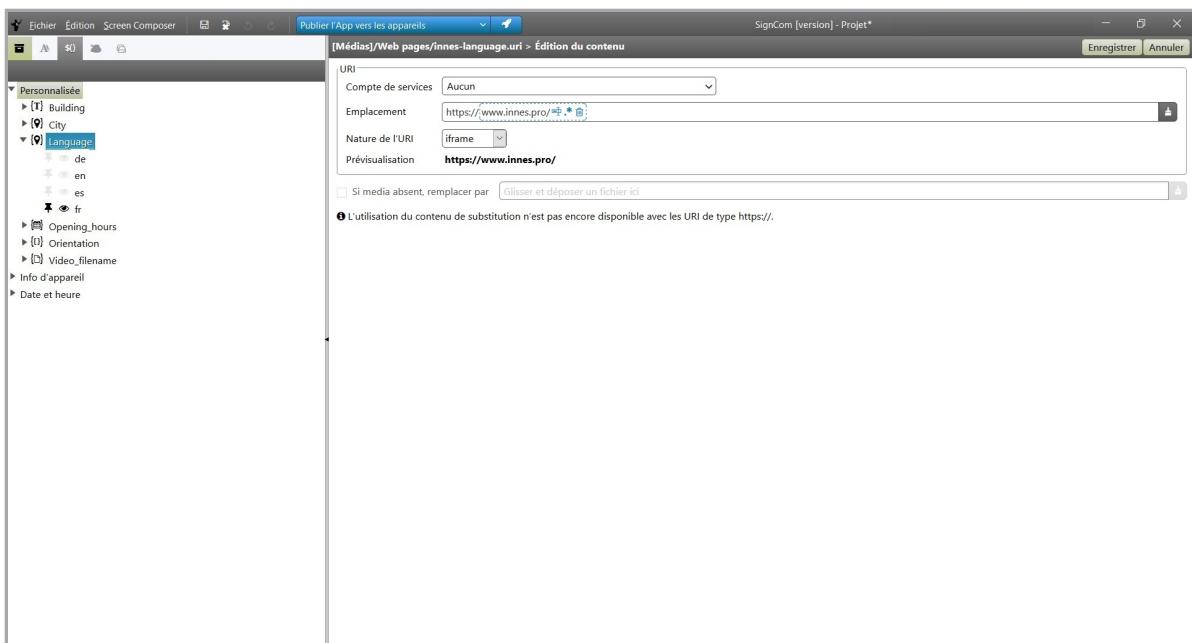


Sélectionner le compte de services Aucun. Dans l'input Emplacement , coller par exemple une URL de page Web supportant plusieurs langues grâce au suffixe *en/,fr/,de/* (5) (ex. <https://www.innes.pro/>) .

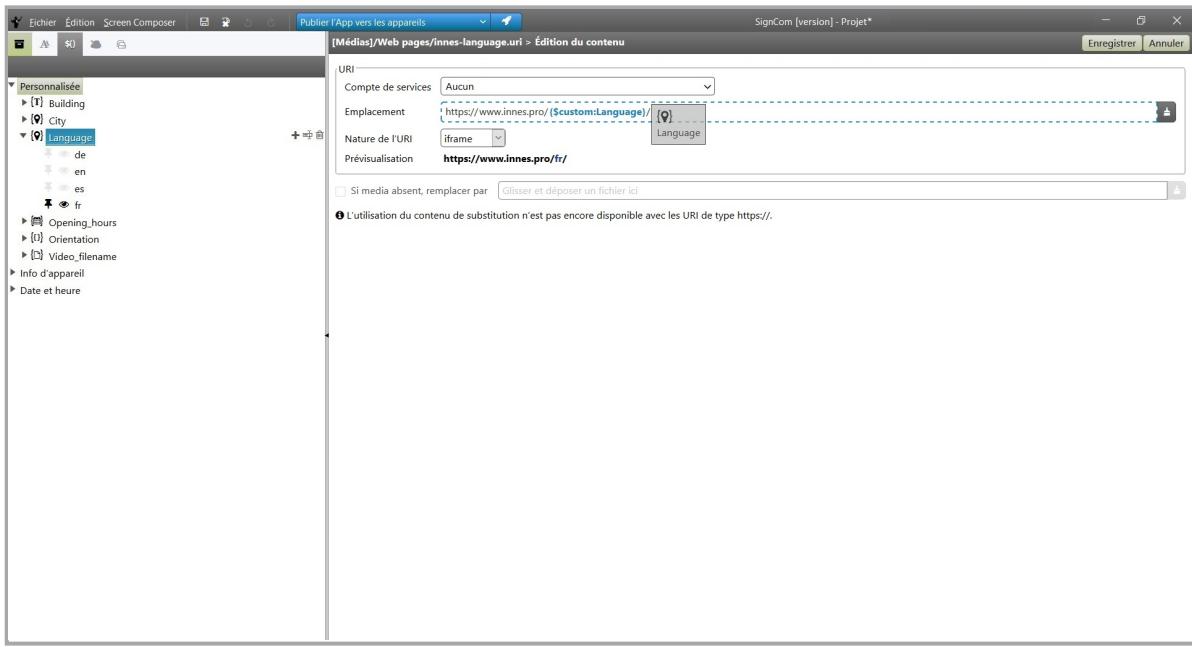


Sélectionner l'onglet **Variables** .

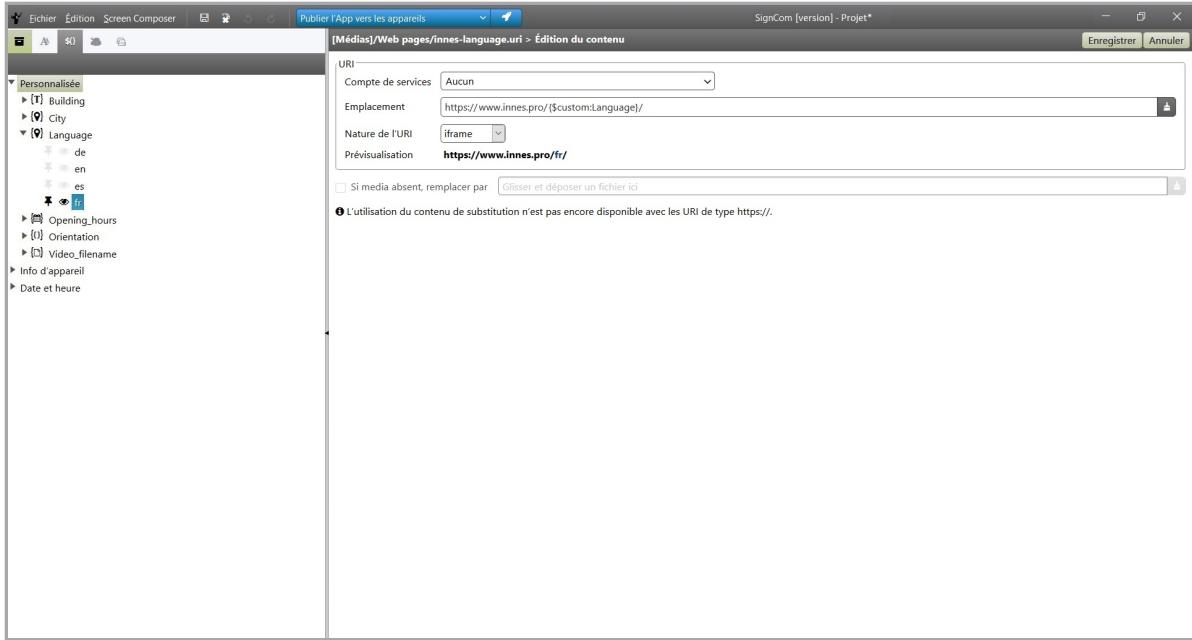
Avec la souris, survoler la fin de l'URL de l' URI pour faire apparaître le bouton bleu **Edit** et cliquer dessus.



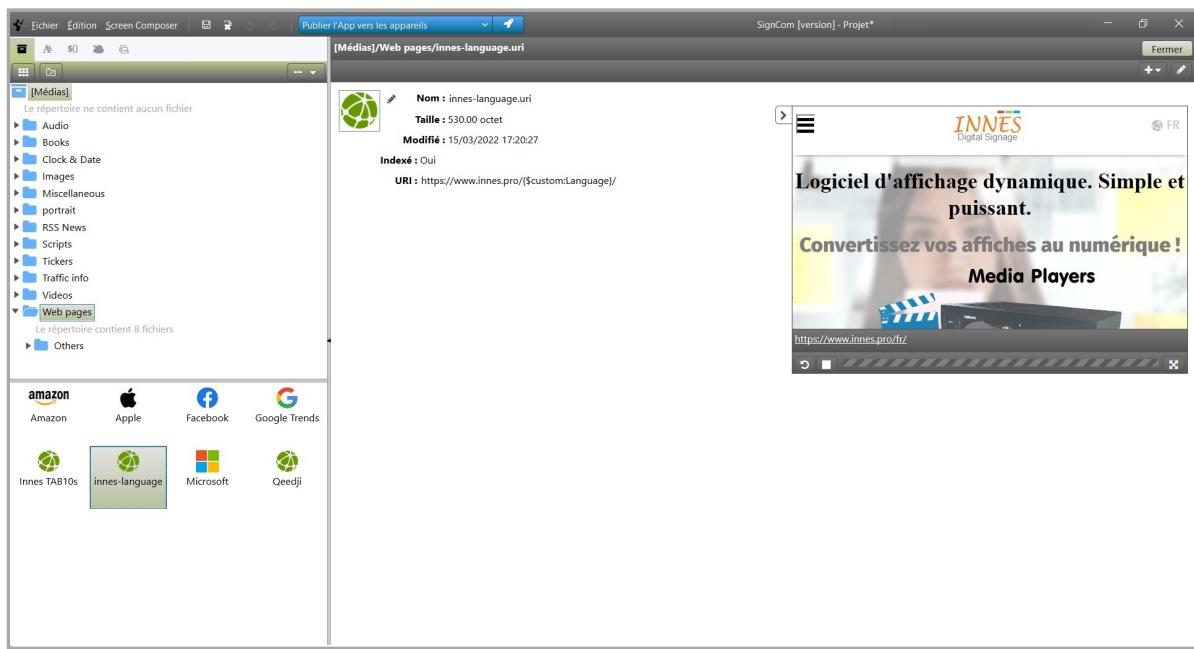
Par un glisser-déposer, glisser le nom de la variable personnalisée de type localisé souhaitée (par exemple *Language*) dans l'URL.



L'URL de prévisualisation de l'URI est affichée juste en dessous en utilisant la valeur de la variable de prévisualisation.



Enregistrer l' URI (par exemple *innes-language*). Lancer la prévisualisation unitaire de l' URI *innes-language*. Le contenu de <https://www.innes.pro/fr/> est joué.



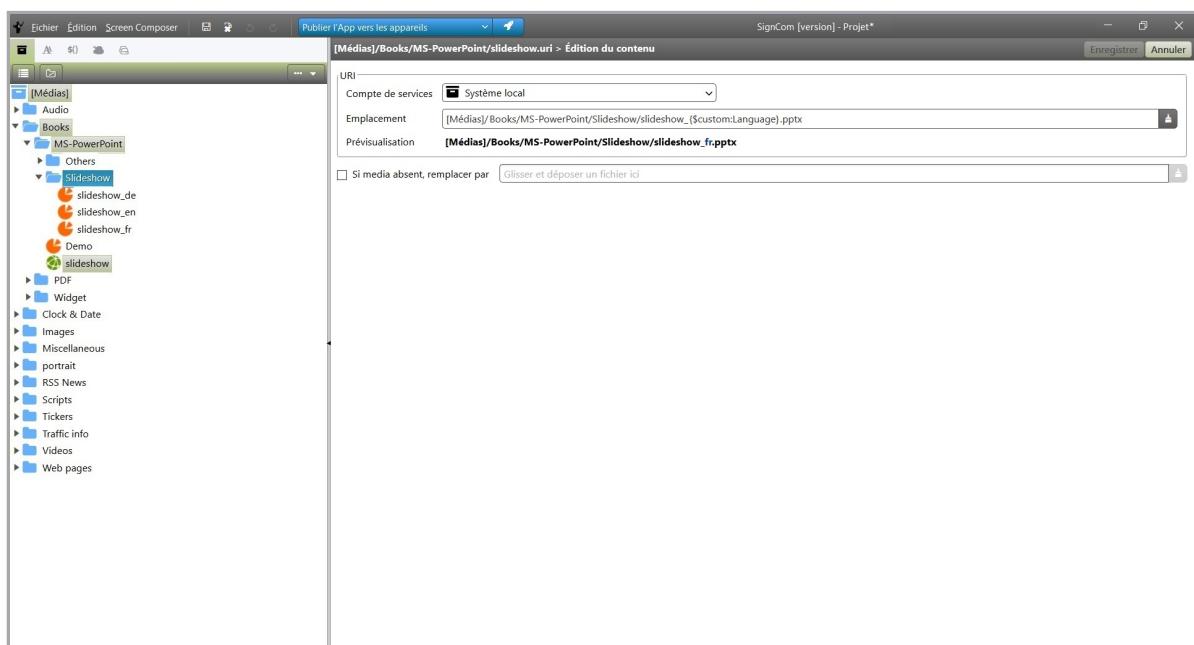
En fonction de la valeur de la variable personnalisée de type localisé *Language* publiée sur les appareils, l' URI *innes-language* jouera le contenu de :

- <https://www.innes.pro/fr/>,
- <https://www.innes.pro/en/> ou,
- <https://www.innes.pro/de/>.

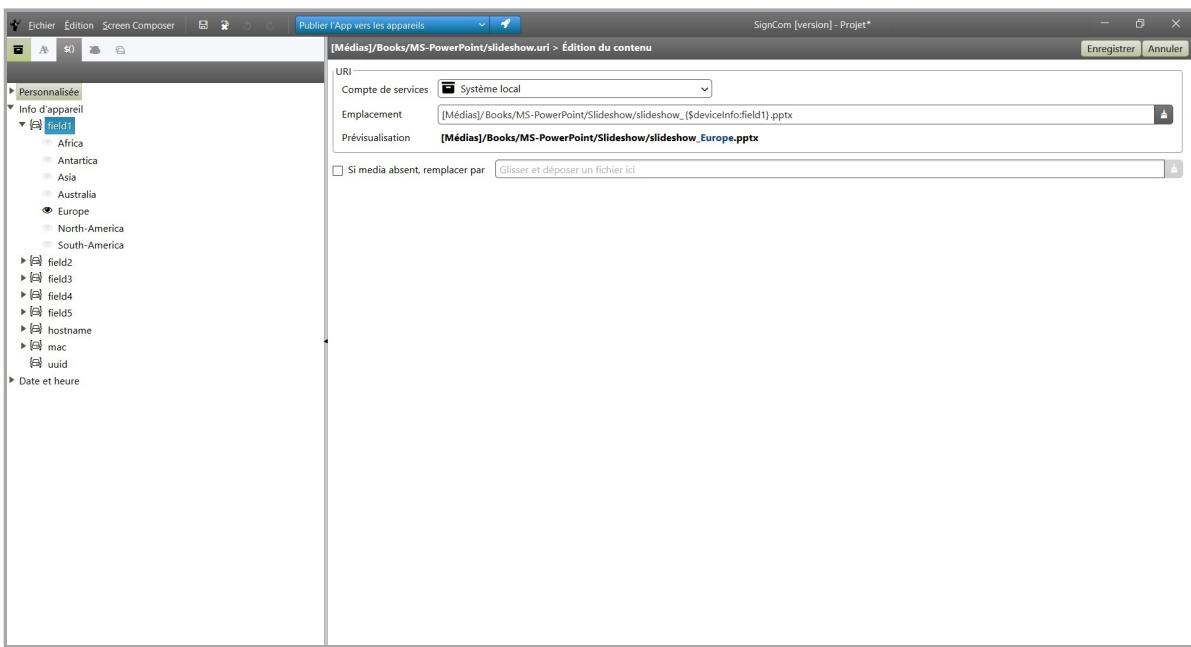
Lors de l'utilisation d'un nom de variable personnalisée de type localisé, la chaîne de caractères `${$custom:<variable_name>}` est collée dans l'URL de URI .

■ *L'utilisation d'une variable personnalisée de type URL relative se fait de la même manière que la traitements avec une variable personnalisée de type Localisée. Si la variable de type URL relative qeedji possède par exemple les valeurs www.innes.pro/en et www.innes.pro/fr, choisir le schéma qui convient (ex: <https://>) dans l'input URL de l'URI, puis glisser le nom de la variable relative depuis la bibliothèque de variable vers l'input URL de l' URI .*

Ceci est un autre exemple d' URI permettant de lire une présentation MS-PowerPoint en fonction de la variable personnalisée de type localisé *Language*.

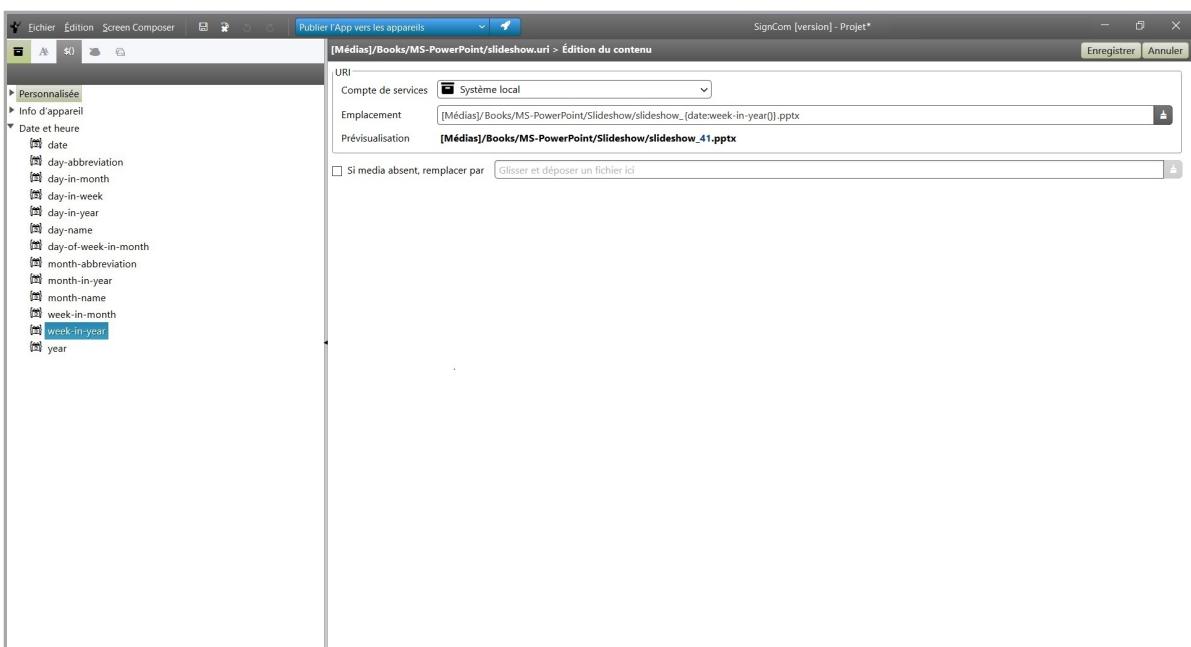


Lors de l'utilisation d'un nom de variable `Info d'appareil`, la chaîne de caractères `${DeviceInfo:<variable_name>}` est collée dans l'URL de `URI` (par exemple, `${DeviceInfo:field1}`).



⚠ La publication d'une `URI` à l'aide d'un nom de variable `Info d'appareil` nécessite l'ajout manuel des fichiers cibles ou des dossiers cibles requis dans le manifeste. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [SignCom > Manifeste](#).

Lors de l'utilisation d'un nom de variable `Date and time`, la chaîne de caractères `{date:<variable_name>}` est collée dans l'URL du playfolder (par exemple, `{date:week-in-year()}`).



⚠ La publication d'une `URI` utilisant le nom de variable `Date and time` nécessite d'ajouter manuellement les fichiers cibles requis ou dossiers cibles dans le manifeste. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [SignCom > Manifeste](#).

URI de page Web nécessitant une authentification

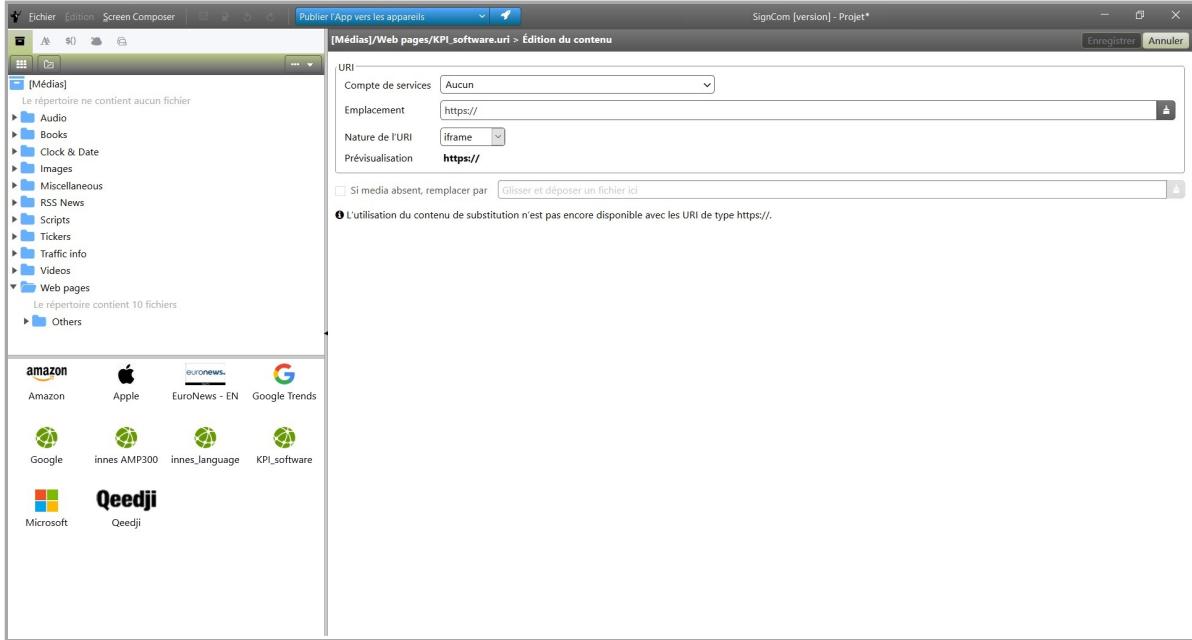
Pour créer un URI de page Web nécessitant une authentification, créer au préalable un compte de service simple serveur Web:

- soit de type *Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique* ou
- soit de type *Identifiant/Mot de passe pour un formulaire de page web*.

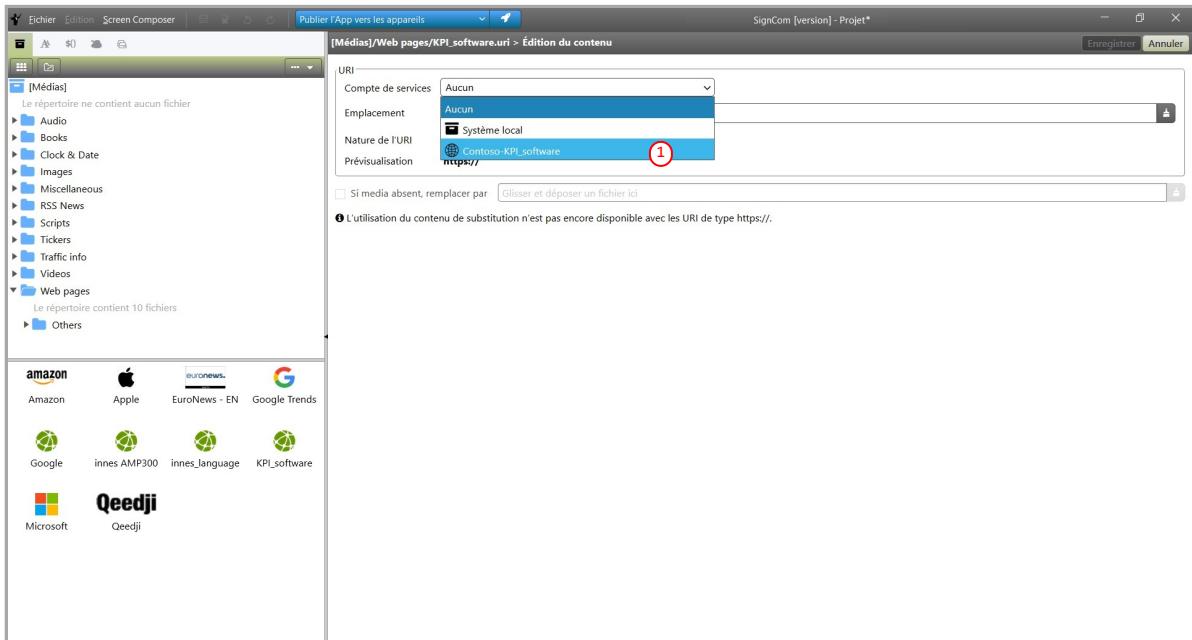
Le premier est utilisé lorsque les valeurs de crénelages doivent être remplies automatiquement dans une popup permettant de rentrer identifiant et mot de passe supportant une authentification basique. Le second est utilisé lorsque les inputs pour rentrer automatiquement les valeurs de crénelages sont situées directement au sein de la page web.

Dans les étapes suivantes, on considère qu'un compte de services Simple serveur web approprié a été créé avec le bon type de crénelages. Pour plus d'informations, se référer au chapitre § [Services accounts](#).

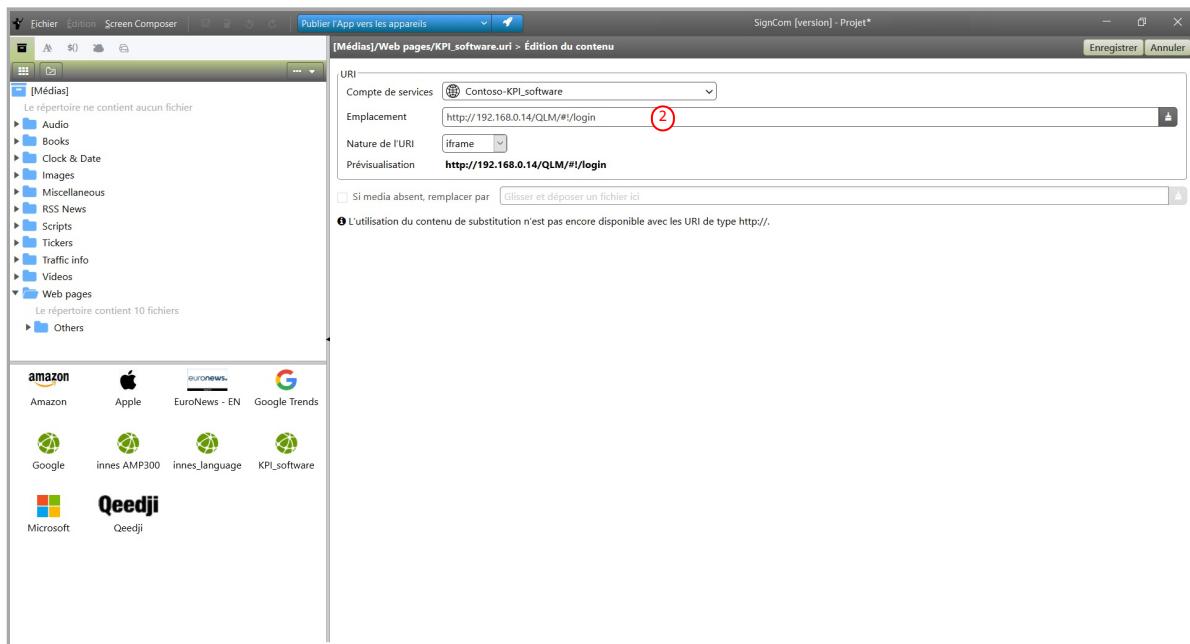
Pour créer une URI, sélectionner un dossier approprié et faire un clic droit dessus pour afficher son menu contextuel. Sélectionner l'élément Crée un fichier puis cliquer sur l'élément Crée une URI Entrer un libellé pour l'URI (par exemple KPI_software) et cliquer sur le bouton ok .



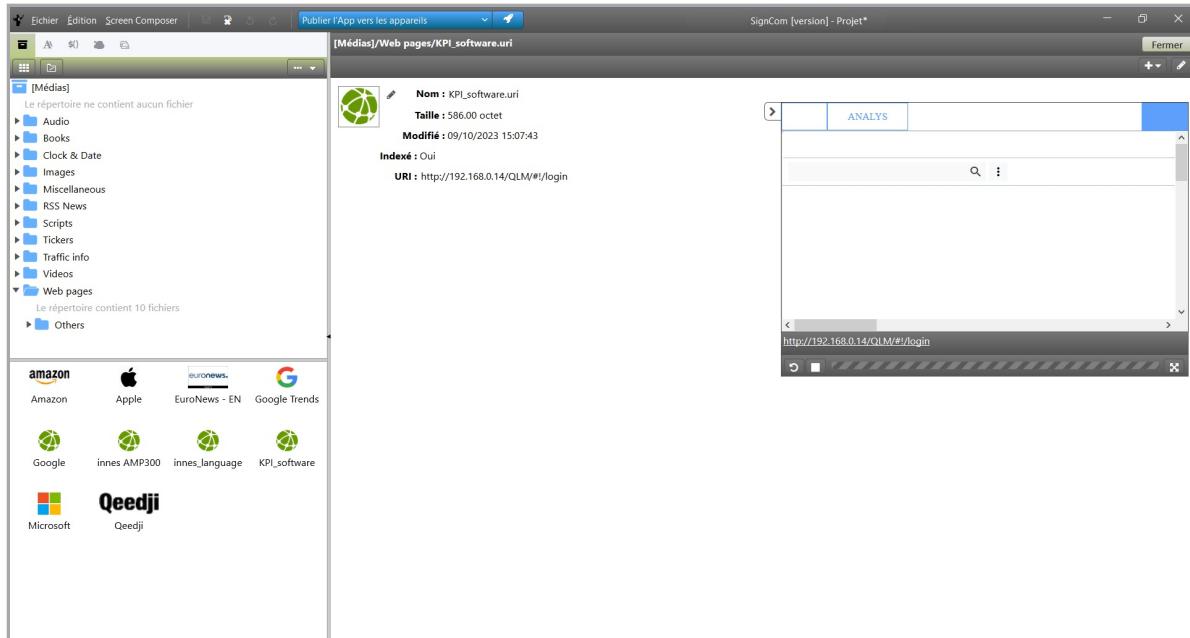
Sélectionner le compte de services Simple serveur Web créé au préalable (par exemple Contoso-KPI_software).



Puis coller l'URL de votre page Web appropriée dans l'input **Emplacement** (2).



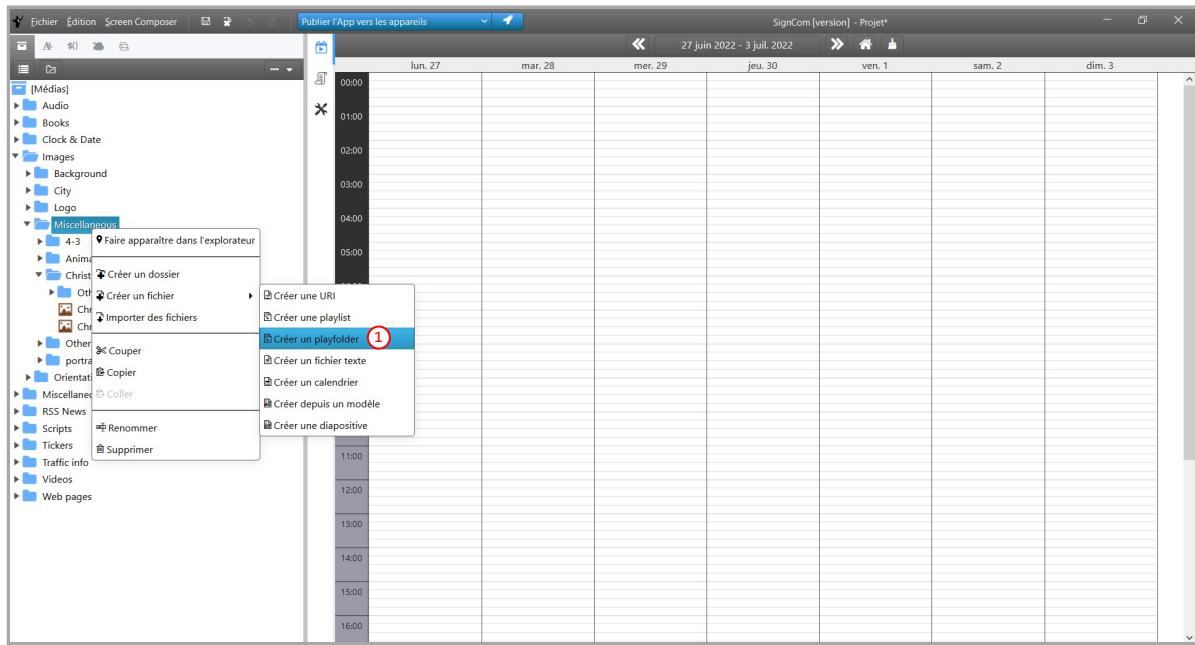
Enregistrer le formulaire. Prévisualiser votre URL depuis la zone prévue à cet effet.



3.2.3 Médias > Playfolder

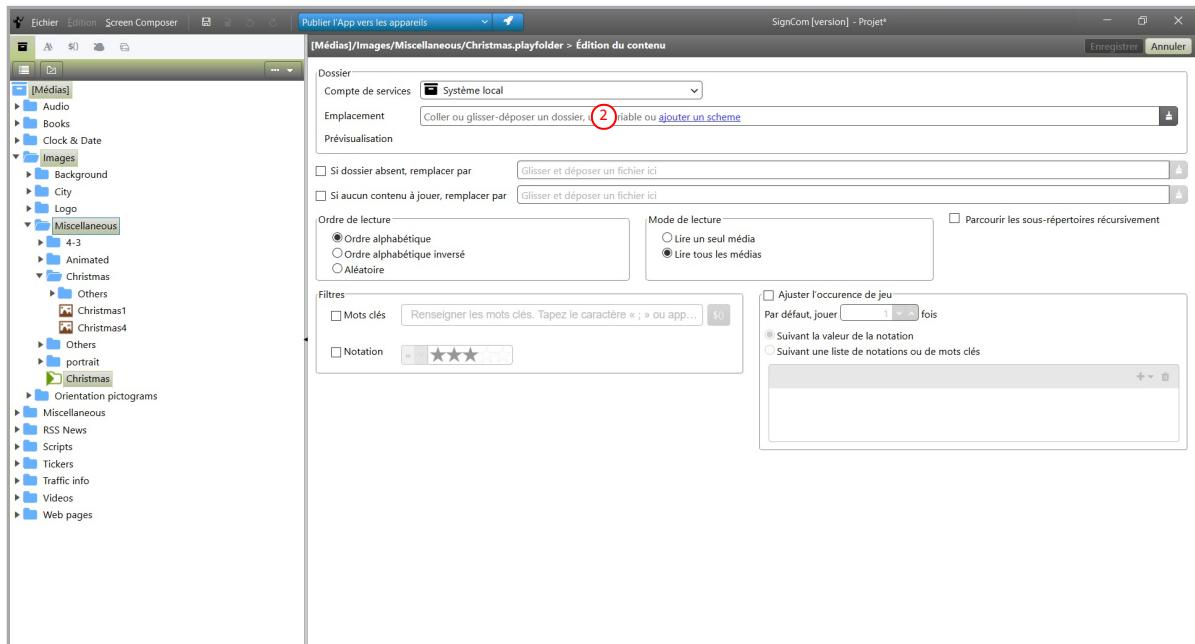
Un média playfolder possède une extension de fichier `.playfolder`. Il permet de créer un média qui joue des médias présents dans un répertoire et ses sous-répertoires en suivant certaines règles de lecture.

Pour créer un playfolder, sélectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Sélectionner l'élément Créer un fichier puis cliquer sur l'élément Créer un playfolder (1).



Saisir un nom pour le fichier `.playfolder` (par exemple, *Christmas*) puis cliquer sur le bouton **ok**.

Pour finaliser la création de votre playfolder, saisir le nom du chemin d'accès d'un répertoire existant de votre médiathèque dans l'input **Emplacement** du formulaire playfolder (2).

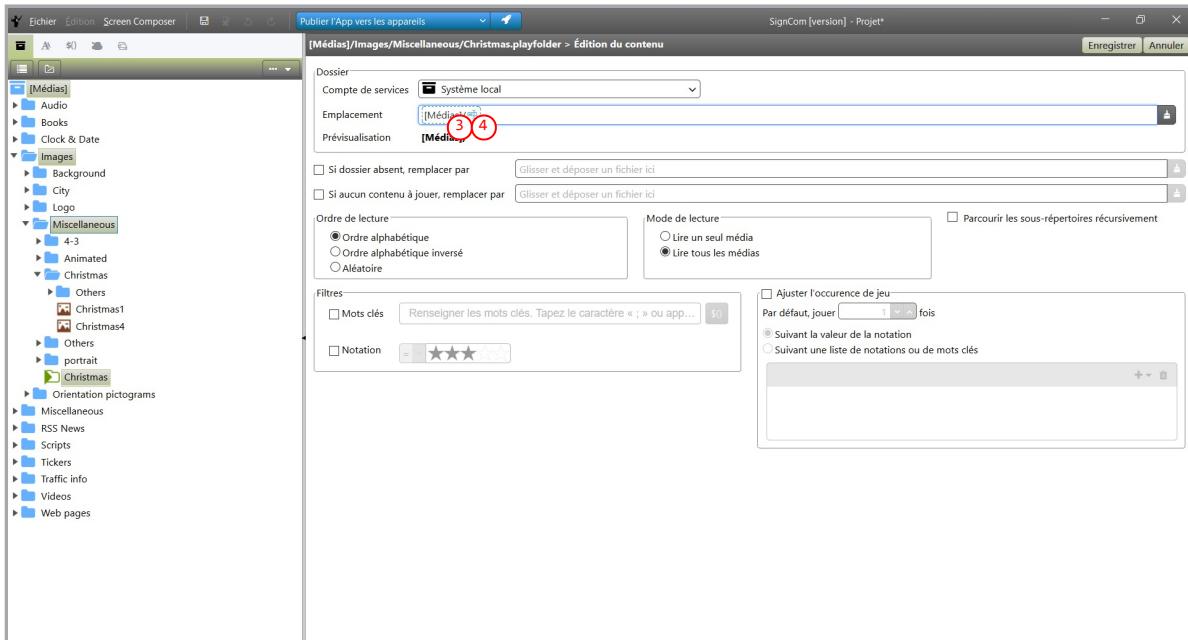


La valeur **Compte de service** dans la liste déroulante de tout nouveau `playfolder` est par défaut `Système Local`, ce qui signifie que le `playfolder` est configuré par défaut pour jouer les médias qui sont hébergés dans le référentiel de médias.

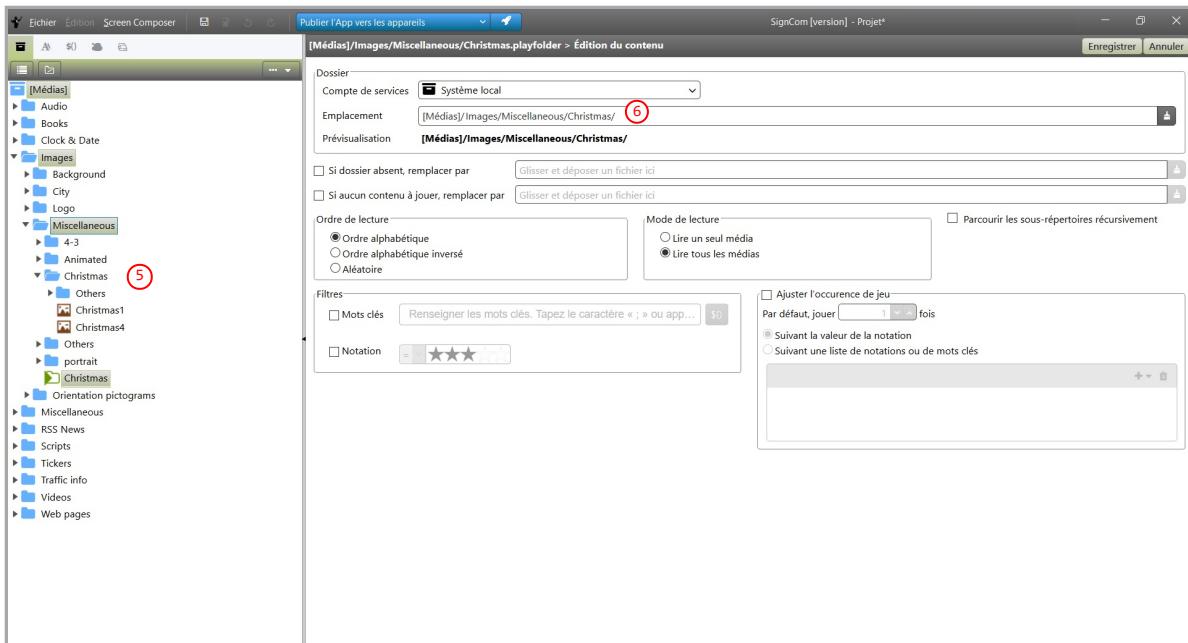
Saisir manuellement le chemin du répertoire :

- cliquer sur le lien ajouter un schéma **(2)**,
- sélectionner le schéma **[Média]** **(3)** et cliquer en dehors de l'input,
- avec la souris, survoler le schéma **[Médias]/** pour faire apparaître le bouton bleu **■** **(4)**, et cliquer dessus,
- puis saisir le reste des éléments du chemin du répertoire.

Le chemin doit se terminer par un slash **/**.



Il est possible de glisser-déposer directement un dossier **(5)** depuis l'onglet **Médias** vers l'input playfolder **(6)** (solution conseillée).



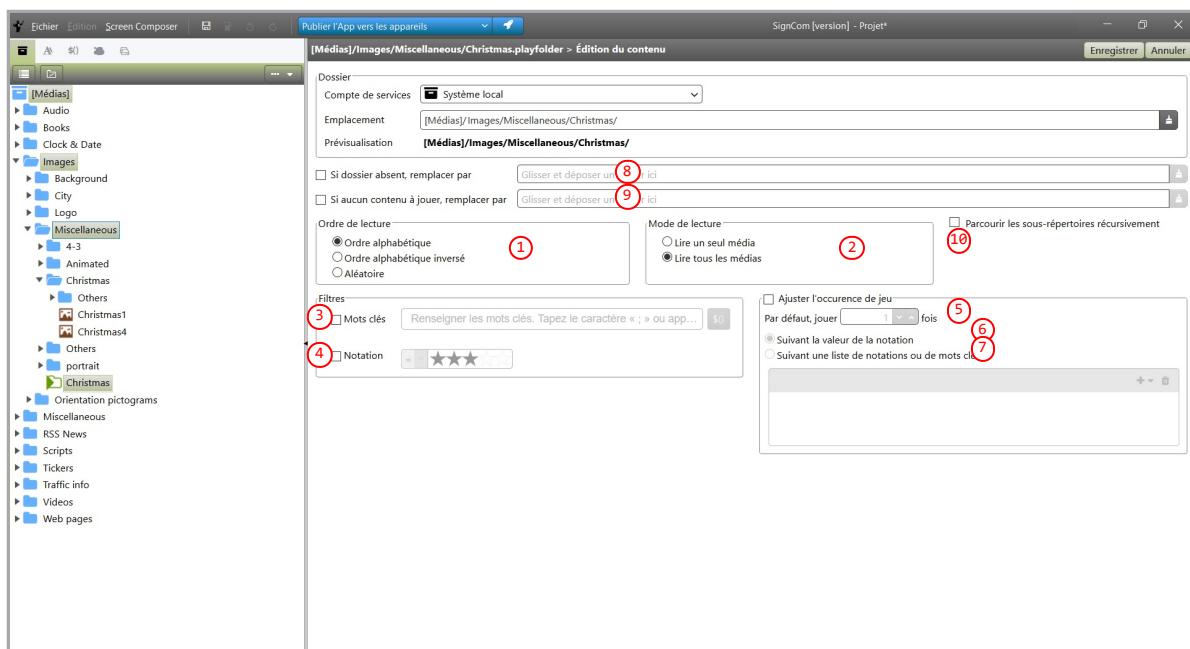
Cliquer sur le bouton **Enregistrer** pour enregistrer vos modifications.

- Le média **playfolder** supporte la lecture des médias de type **.playfolder**, **.playList** et **URI** contenus dans le répertoire.
- Le média **playfolder** supporte les médias audio et les médias visuels. Il est conseillé de créer un média **playfolder** contenant soit uniquement des médias audio, soit uniquement des médias visuels.
- A la fin de l'opération, cliquer sur le bouton **Fermer** pour fermer le fichier et faire réapparaître le formulaire de configuration de l'App **SignCom**.

Critères de jeu

Dans le cas où votre playfolder ne doit lire qu'une partie des médias contenus dans votre répertoire, il est possible de définir les critères de lecture de votre playfolder :

- Ordre de lecture ① :
 - Lire les médias dans
 - *Ordre alphabétique*
 - *Ordre alphabétique inversé*,
 - *Aléatoire*,
- Mode de lecture ② :
 - *Lire un seul média*,
 - *Lire tous les médias*,
- Parcourir les sous-répertoires récursivement ⑩ :
 - Jouer ou pas les médias contenus dans les sous-répertoires,
- Filtres : permet de n'afficher que certains médias en fonction de certaines conditions de notation ou de valeurs de mots clés :
 - Keywords ③ : permet de jouer uniquement les médias ayant le mot-clé ou un ensemble de mots-clés spécifié,
 - Rating ④ : permet de jouer uniquement les médias qui possèdent certaines valeurs de notation en métadonnée :
 - égal (=), inférieur (<) ou supérieur (>) à une valeur de notation
 - valeurs possibles de notation : de 1 à 5 étoiles
- Ajuster l'occurrence de jeu :
 - Selon la valeur de la notation ⑥ permet de jouer :
 - Cinq fois de suite, les médias ayant une note de 5 étoiles,
 - Quatre fois de suite, les médias ayant une note de 4 étoiles,
 - Trois fois de suite, les médias ayant une note de 3 étoiles,
 - Deux fois de suite, les médias ayant une note de 2 étoiles,
 - Une fois, les médias ayant une note de 1 étoile,
 - Suivant une liste de notations ou de mots-clés ⑦ permet de jouer :
 - <n1> fois de suite, les médias ayant une note de 5 étoiles,
 - <n2> fois de suite, les médias ayant une note de 4 étoiles,
 - <n3> fois de suite, les médias ayant une note de 3 étoiles,
 - <n4> fois de suite, les médias ayant une note de 2 étoiles,
 - <n5> fois de suite, les médias ayant une valeur de mot clé 1,
 - <n6> fois de suite, les médias ayant une valeur de mot clé 2 et une valeur de notation 2, ...
 - ⑤ Par défaut, play``<n> times permet de jouer :
 - <n> fois de suite, les médias sans règles particulières.
- Cas aux limites :
 - ⑧ Jouer un média alternatif lorsque le répertoire n'est pas trouvé,
 - ⑨ Jouer un média alternatif lorsque le répertoire est vide.



¹Le nombre maximum de caractères par mot-clé est de 260. Les majuscules dans les Mots-clés sont remplacées par des minuscules. Le filtrage fonctionne, que la valeur saisie contienne des majuscules ou des minuscules.

■ Dans cette version, le caractère virgule (,) n'est pas supporté dans les métadonnées des mots-clés des médias .jpg .

² Lorsque les filtres de mots clés et de notation sont activés, les médias à lire doivent remplir les deux conditions. Lorsque plusieurs mots-clés sont spécifiés dans le filtre, toutes les valeurs de mots-clés doivent être présentes pour un média afin qu'il puisse être joué.

³ Lorsque la valeur de deux comportements de lecture d'occurrence peut être appliquée à un même média, par exemple deux fois et cinq fois, l'occurrence de lecture supérieure est choisie pour le comportement de jeu de média final.

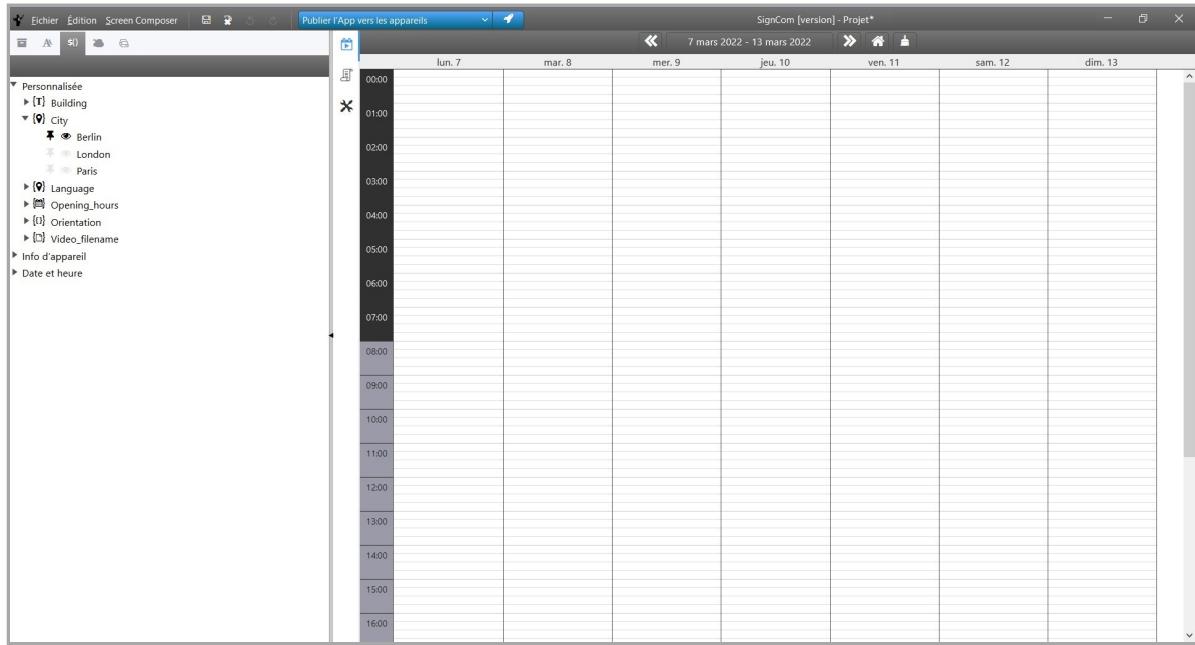
Utilisation des variables

Il est possible de créer un média playfolder dont le contenu est conditionné par :

- une variable Personnalisée de type
 - localisée ,
 - URL relative (pour les comptes de service Microsoft 365 , CIFS et Simple server web) ,
- une variable Device information ,
- une variable Date et heure .

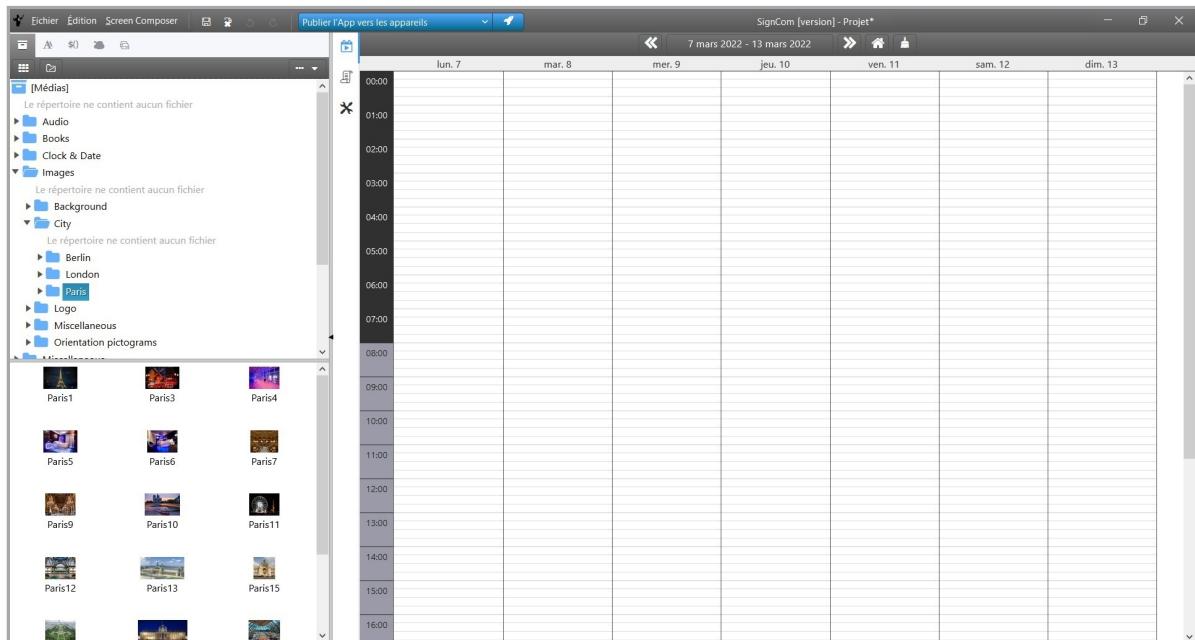
Dans l'exemple suivant, on considère que le contenu du playfolder doit être conditionné par le nom de la variable Personnalisée de type localisée City qui possède trois valeurs :

- Berlin,
- London,
- Paris.

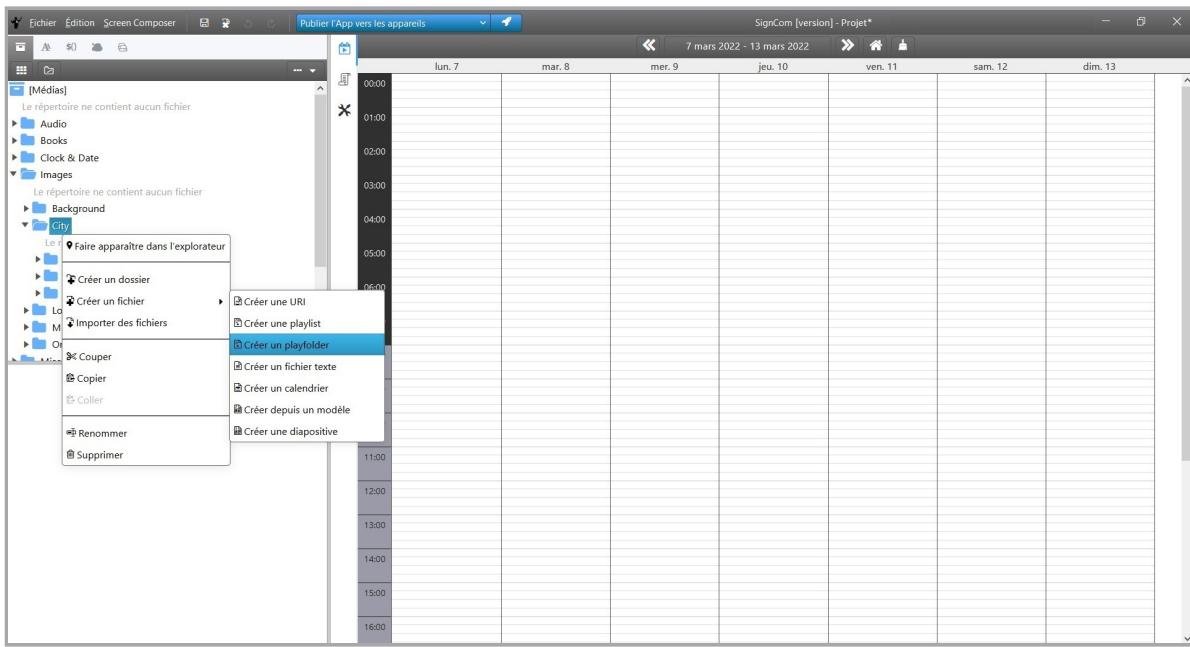


Dans l'onglet Médias , s'assurer d'avoir un dossier (par exemple City) ayant des sous-répertoires :

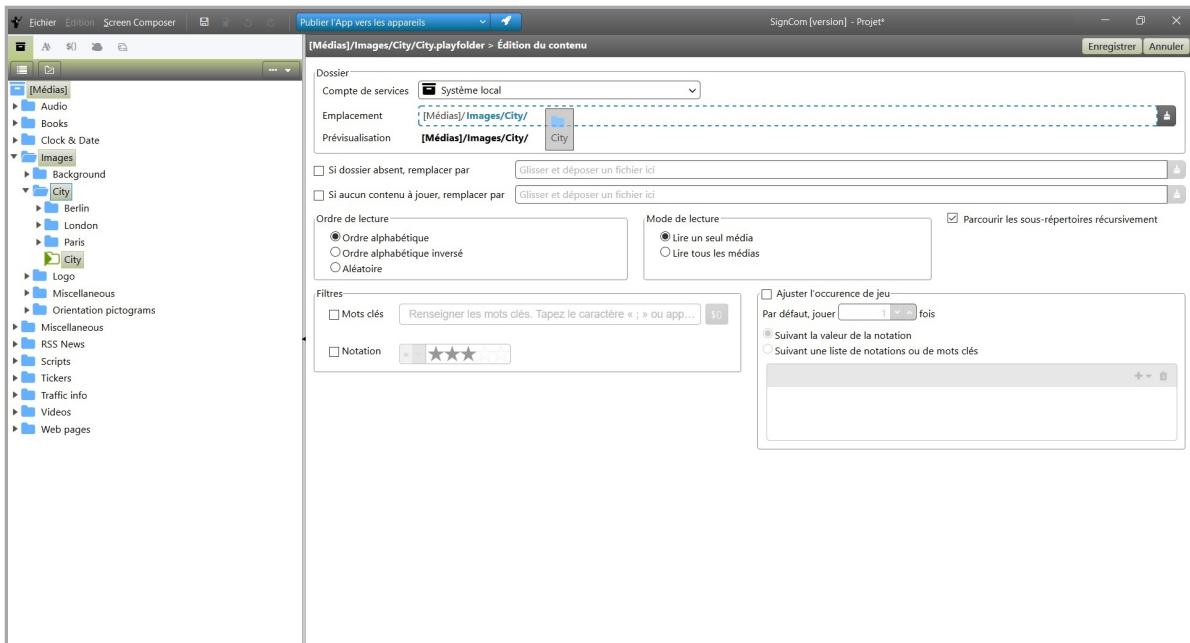
- /Berlin,
- /London,
- /Paris.



Pour créer le playfolder avec variable, sélectionner un dossier approprié et faire un clic droit dessus pour afficher son menu contextuel. Sélectionner l'élément Crée un fichier puis cliquer sur l'élément Crée un playfolder **①**. Lui donner un nom (par exemple City).

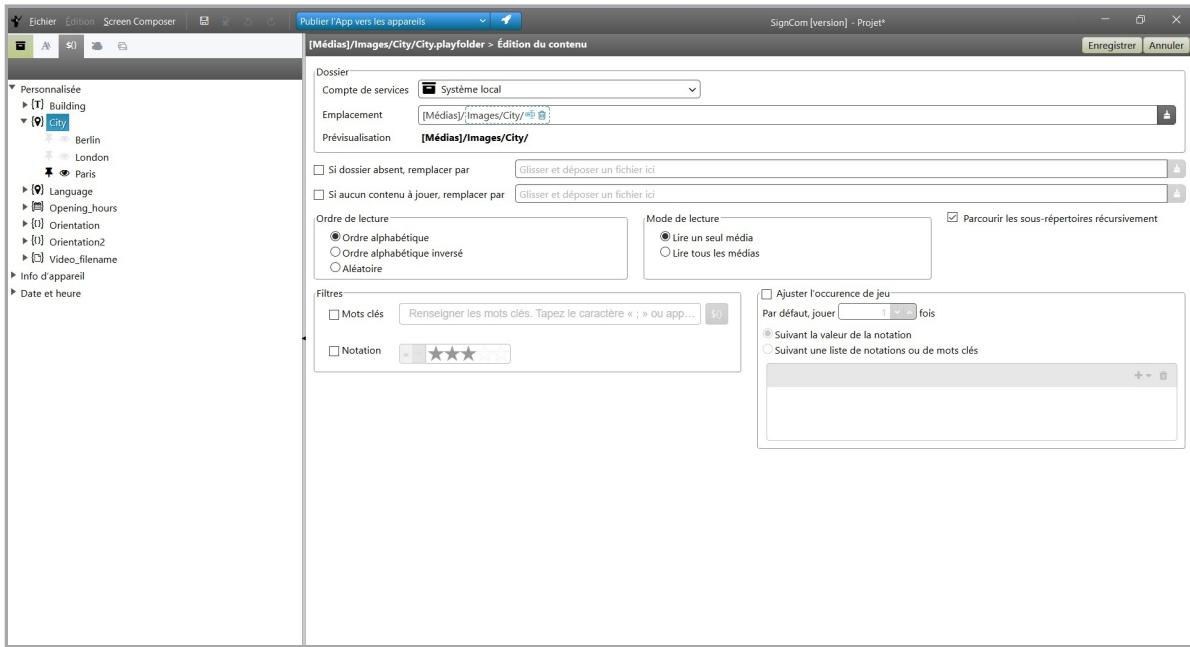


Glisser-déposer le dossier situé à la racine des 3 répertoires **⑤** (par exemple /City) de l'onglet Médias vers l'input Emplacement du playfolder **⑥**.

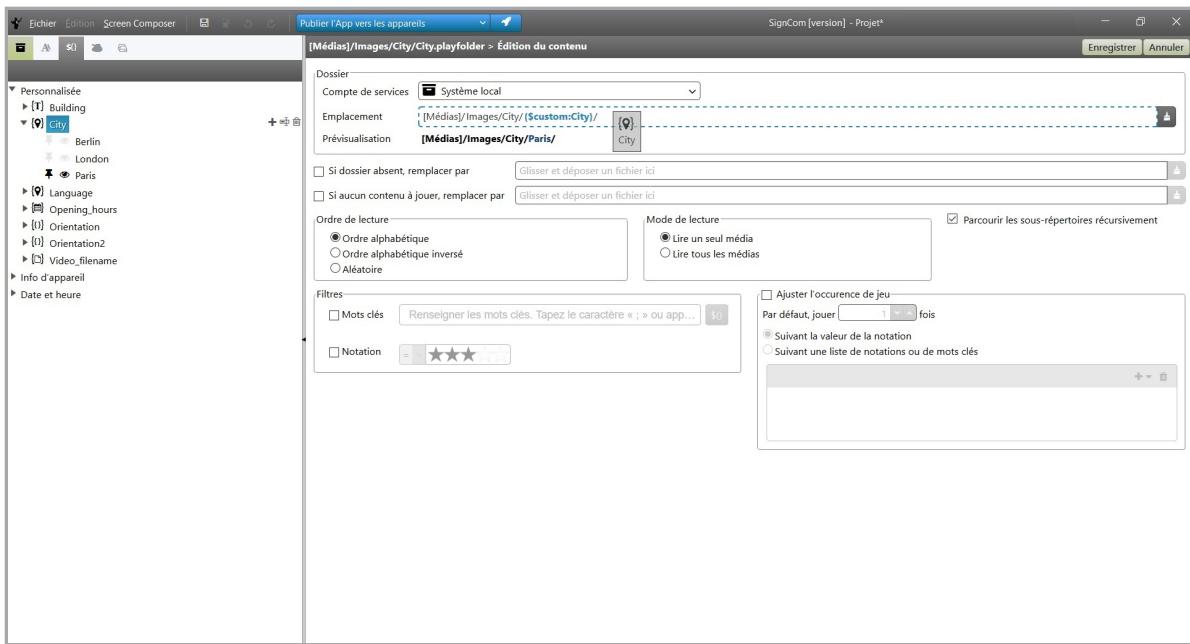


Sélectionner l'onglet **Variables**.

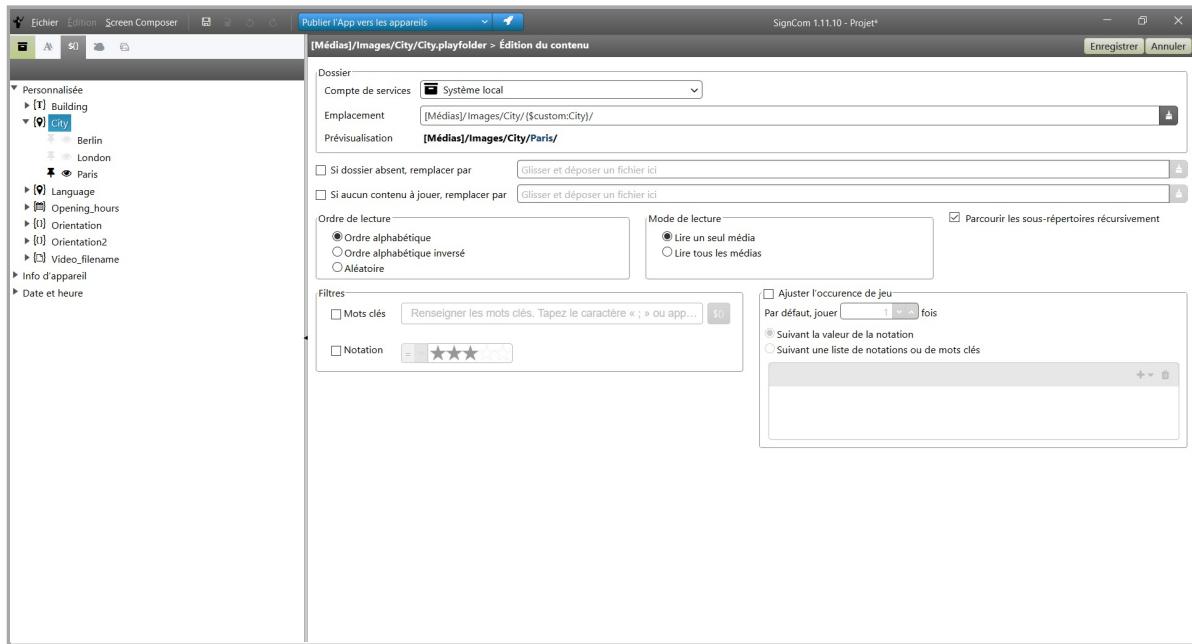
Avec la souris, survoler la fin de l'input **Emplacement** du playfolder pour faire apparaître le bouton bleu **Editor** et cliquer dessus.



Glisser-déposer le nom de la variable personnalisée de type localisé souhaité (par exemple *City*).

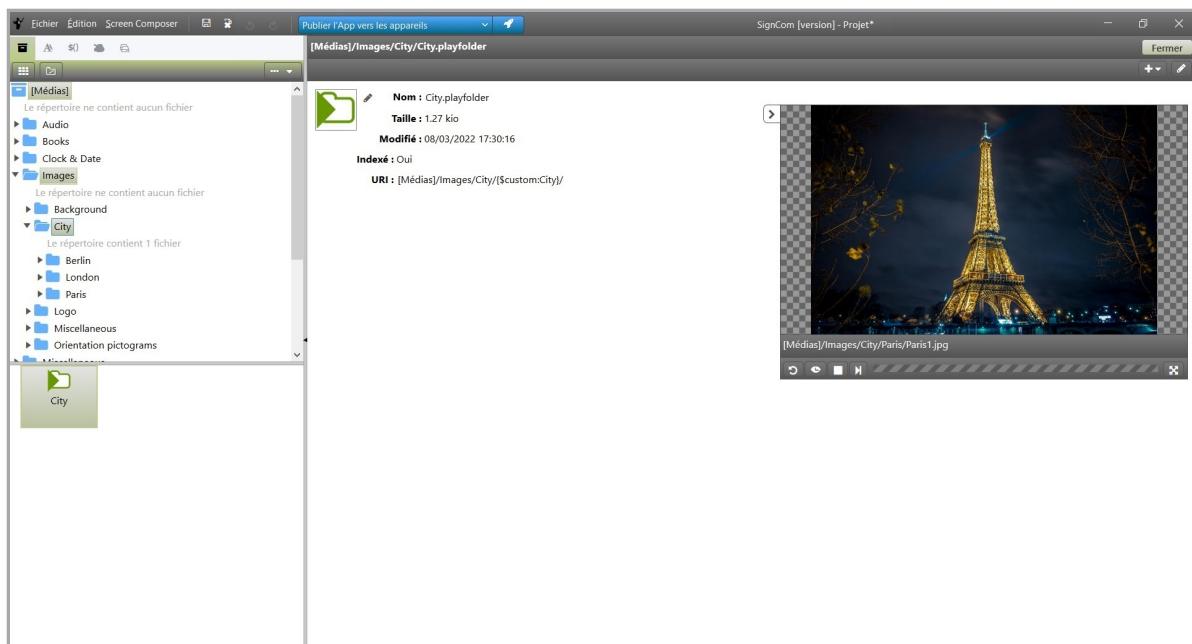


L'URL de prévisualisation du playfolder est affichée juste en dessous en utilisant la valeur de variable dédié pour la prévisualisation.



Enregistrer le playfolder (par exemple *City*). Lancer la prévisualisation du playfolder *City*. Le contenu du répertoire [Médias]/Images/City/Paris/ est joué.

Changer la valeur de prévisualisation de la variable *City* pour prévisualiser un autre contenu.

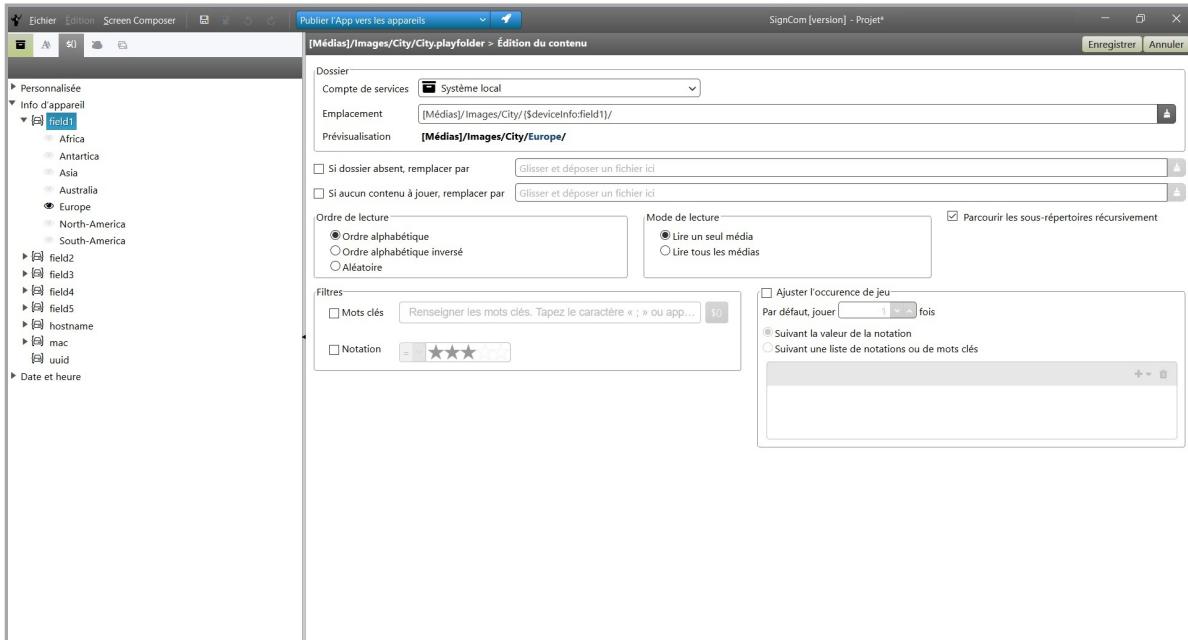


En fonction de la valeur de la variable personnalisée de type localisé `City` publiée sur les appareils, le playfolder `City` jouera le contenu de :

- `[Médias]/Images/City/Berlin/`,
- `[Médias]/Images/City/London/` ou,
- `[Médias]/Images/City/Paris/`.

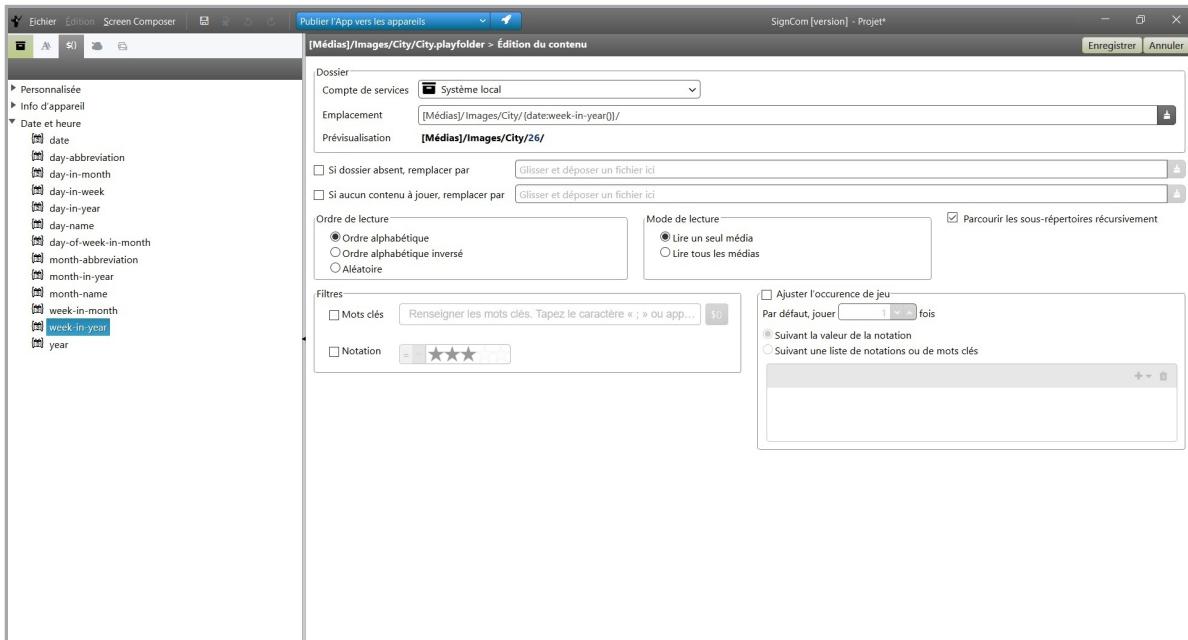
Lors de l'utilisation d'un nom de variable personnalisée de type localisé, la chaîne `${custom:<variable_name>}` est collée dans l'input Emplacement du playfolder.

Lors de l'utilisation d'un nom de variable de type Device Information, la chaîne `${DeviceInfo:<variable_name>}` est collée dans l'input Emplacement du playfolder (par exemple, `${DeviceInfo:field1}`).



⚠ La publication de `Playfolder` conditionné par une variable de type `Device information` nécessite l'ajout manuel des fichiers cibles ou des répertoires cibles requis dans le manifeste. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [SignCom > Manifeste](#).

Lors de l'utilisation d'un nom de variable de type `Date and time`, la chaîne `date:<variable_name>` est collée dans l'input Emplacement du playfolder (par exemple, `{date:week-in-year()}`).



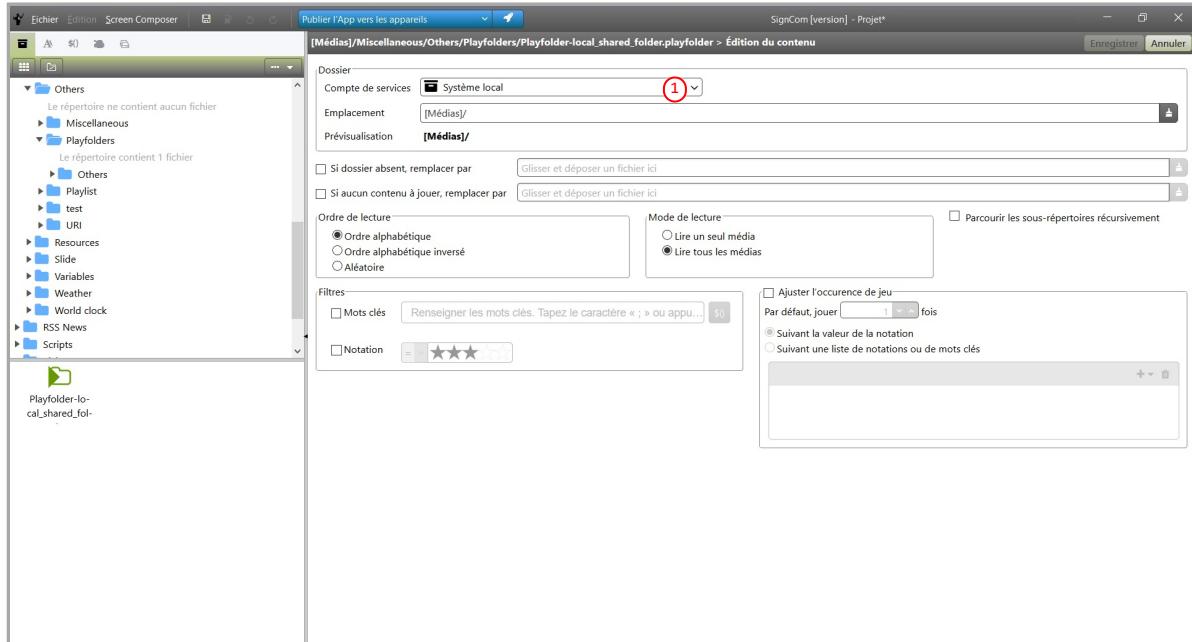
⚠ La publication de `Playfolder` en utilisant le nom de variable de type `Date and time` nécessite d'ajouter manuellement les fichiers cibles requis ou dossiers cibles dans le manifeste. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [SignCom > Manifeste](#).

Jouer les médias partagés sur votre réseau local (CIFS)

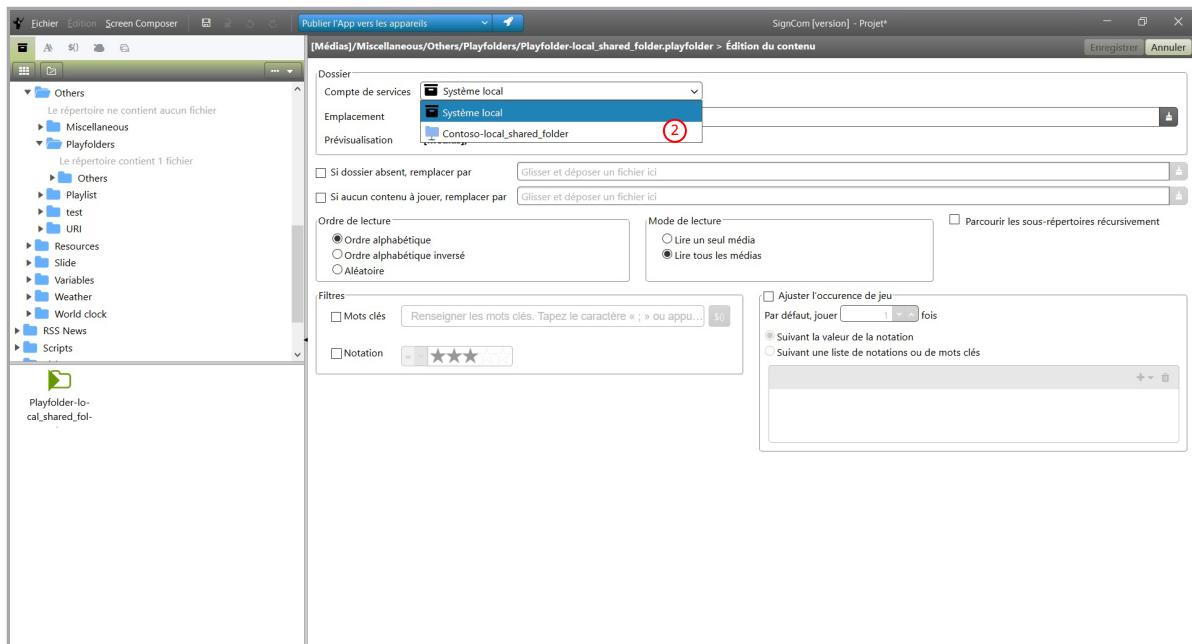
Pour que le playfolder puisse lire les médias à partir d'un répertoire partagé disponible sur votre réseau local (Microsoft SMB/CIFS), un compte de services CIFS doit d'abord être créé pour gérer l'authentification pour accéder aux ressources. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § Comptes de services.

Créer un nouveau playfolder (par exemple *Playfolder_CIFS*) comme d'habitude et sélectionner la liste déroulante **compte de services** (1) dans le formulaire du playfolder.

La valeur **Compte de services** dans la liste déroulante de tout nouveau dossier de lecture est par défaut **Système Local**, ce qui signifie que le playfolder lit par défaut les médias qui sont hébergés dans le référentiel.



Sélectionner d'abord un des **comptes de services** CIFS créés (par exemple, *Contoso-signcom_m365*).

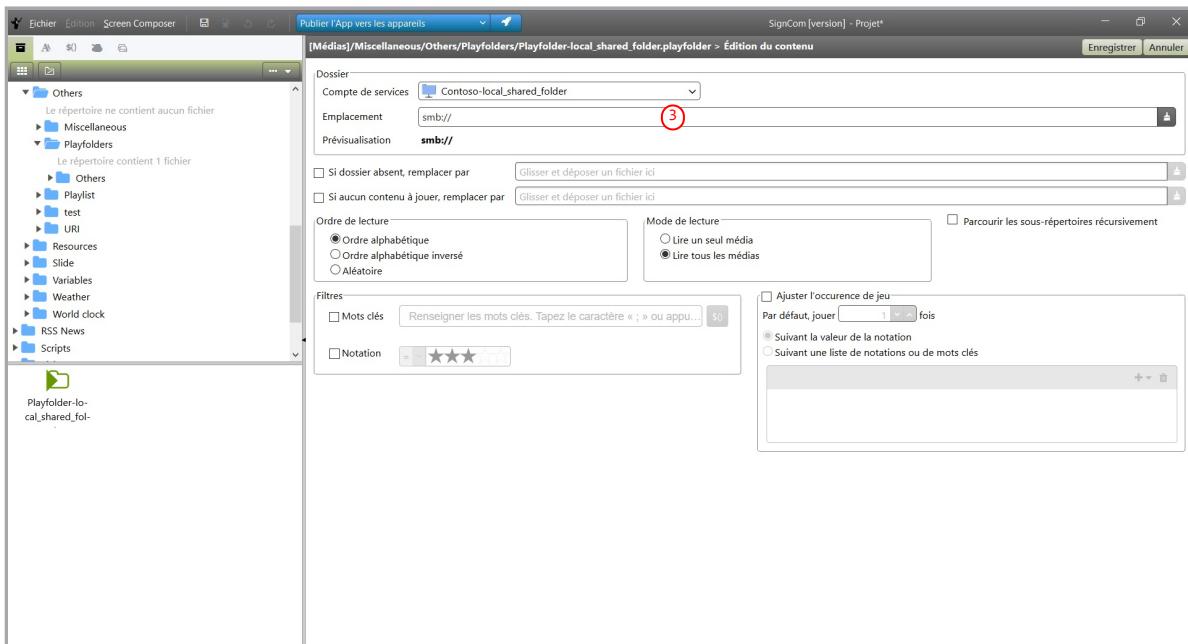


Cliquer sur le bouton Ajouter un schéma .

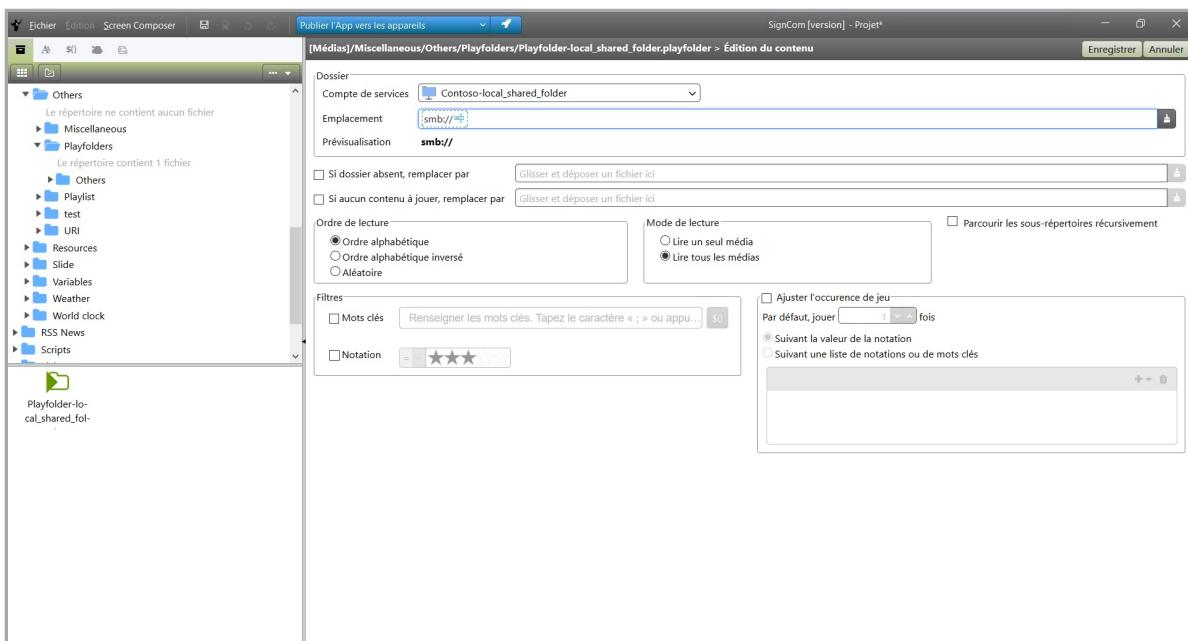


Lorsqu'un compte de services CIFS est choisi, seul le schéma smb:// est disponible.

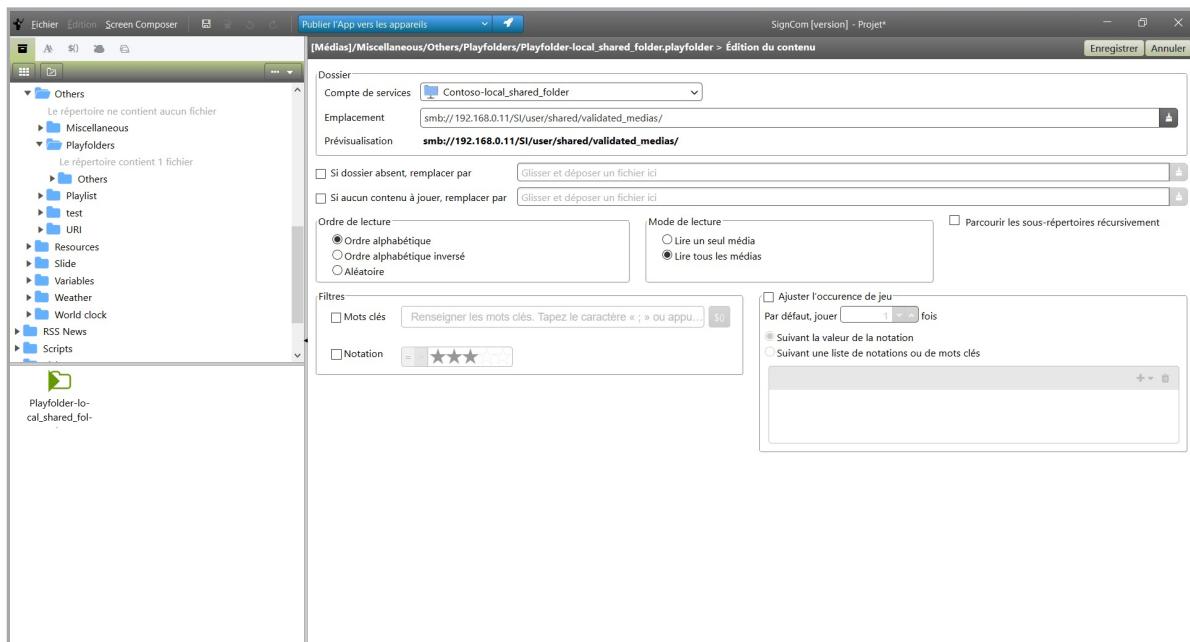
■ Lors de l'association d'un autre compte de services CIFS, le contenu de l'input Emplacement est effacée. Pour la récupérer, copier/coller la dernière URL en sélectionnant le compte de services CIFS précédemment sélectionné.



Cliquer sur l'input, et survoler le schéma smb:// pour faire apparaître le bouton d'édition bleu. Cliquer dessus pour saisir le chemin d'accès à votre répertoire partagé smb://<machine_ip_addr>/<shared_directory> .

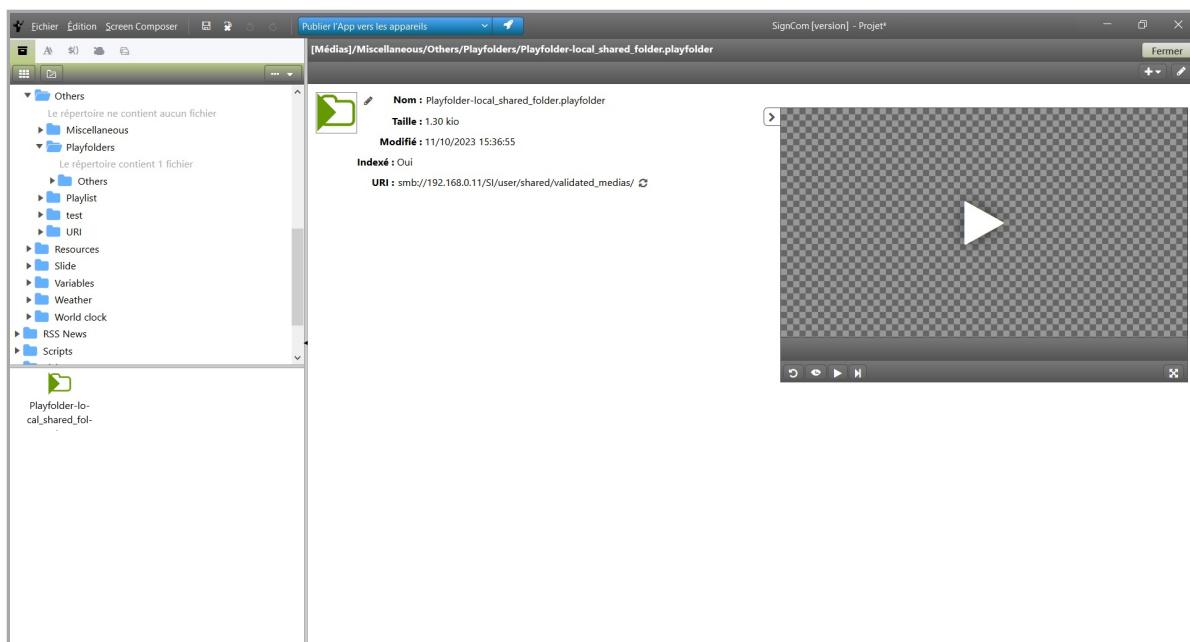


Par exemple: smb://192.168.0.11/SI/user/shared/validated_medias/

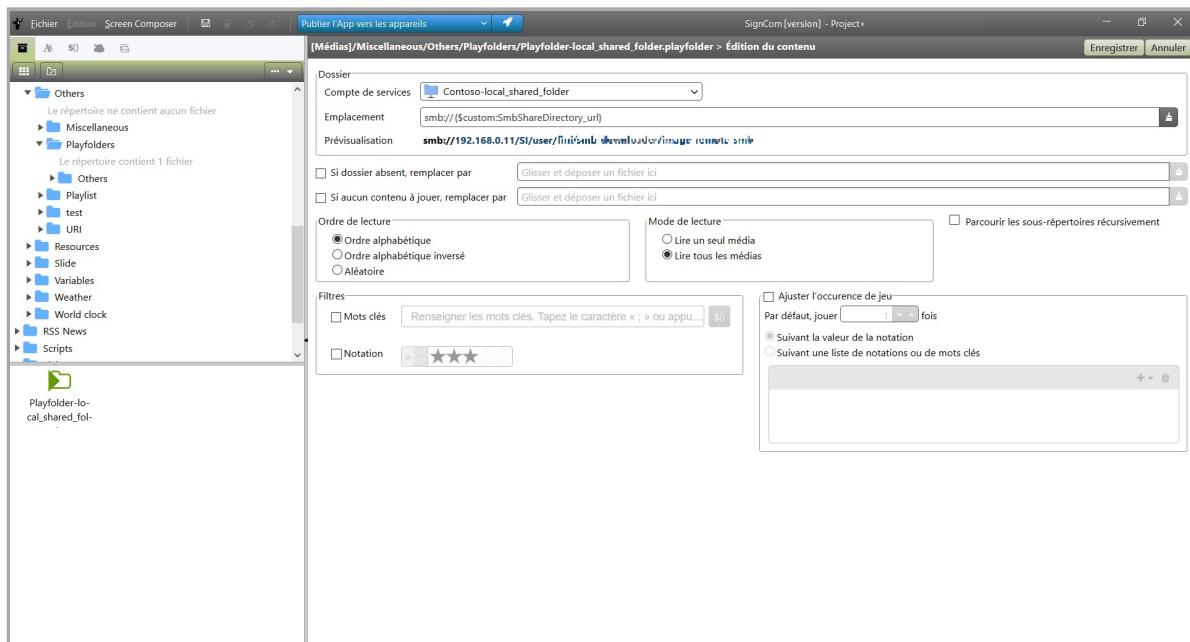


Une fois fait, cliquer sur le bouton Synchroniser le dossier avec le compte de services pour la prévisualisation.

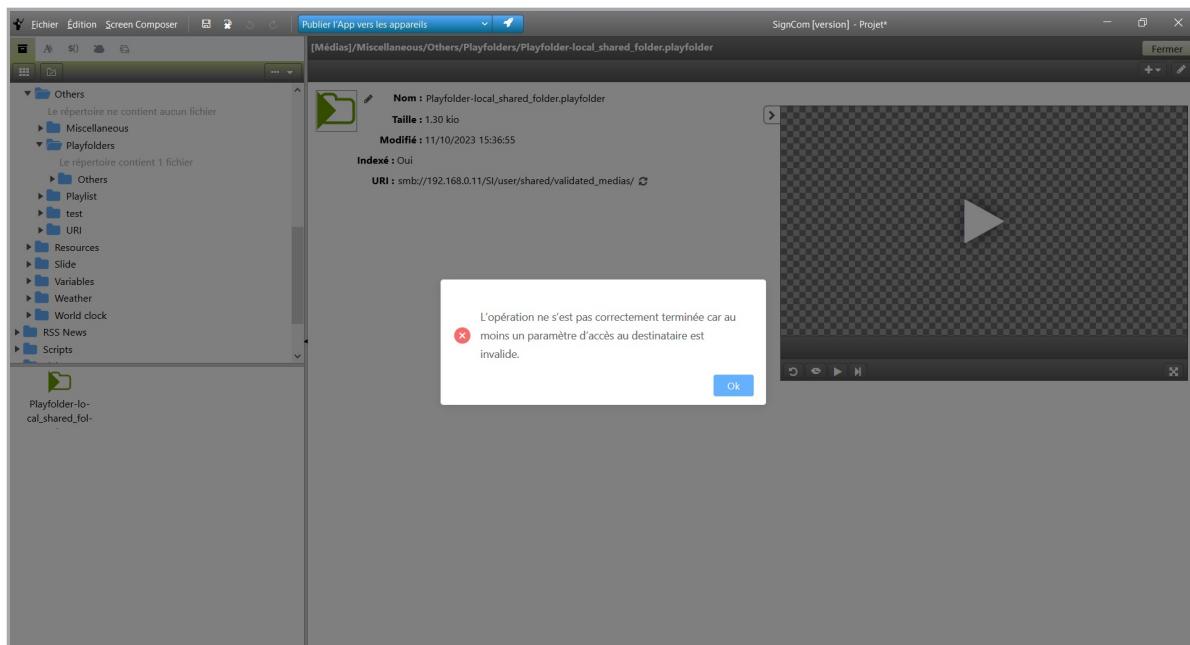
Il est préférable d'utiliser l'adresse IP de la machine partageant un répertoire plutôt que son nom netBios car certains OS d'appareils ne supportent pas la résolution de nom netBios. Pour plus d'information, se reporter au manuel utilisateur de votre appareil.



Exemple dans le cas de l'utilisation d'une variable personnalisée de type URL relative :



Si ce message d'erreur s'affiche au moment de la synchronisation, vérifier les droits d'accès à votre répertoire partagé et les informations d'identification du compte de services .



Une fois la synchronisation réalisée, appuyer sur le bouton ► play pour prévisualiser le contenu du playfolder .

⚠ Lors de l'utilisation d'un playfolder avec compte de services Microsoft 365 ou avec compte de services CIFS, s'assurer que tous les médias du répertoire distant ont une durée intrinsèque définie et que l'option SignCom Appliquer sur les médias avec pagination une progression de page avec une durée de page par défaut est activée. Si votre playfolder bloque sur le jeu d'un média et n'est plus en mesure de jouer d'autre médias malgré cela, il faut le supprimer de votre répertoire distant et publier à nouveau votre App.

⚠ Si le filtrage par note ou le filtrage par variable est activé pour un playfolder avec un compte de service Microsoft 365 ou un compte de service CIFS, aucun média ne peut être joué. Pour contourner ce problème, désactiver le filtrage par note et le filtrage par variable dans votre playfolder, et publier à nouveau votre App SignCom.

⚠ Une fois publiée sur l'appareil, une tâche de téléchargement périodique est automatiquement créée. Elle est en charge de récupérer le contenu distant et le stocker dans un répertoire local spécifique .medias\.\\$external\<UUID_value> dédié à ce playfolder .

⚠ La prise en charge du playfolder avec le compte de services CIFS nécessite également de travailler avec des appareils dotés d'un système d'exploitation prenant en charge le compte de services CIFS . Pour plus d'informations, contacter support@innes.pro.

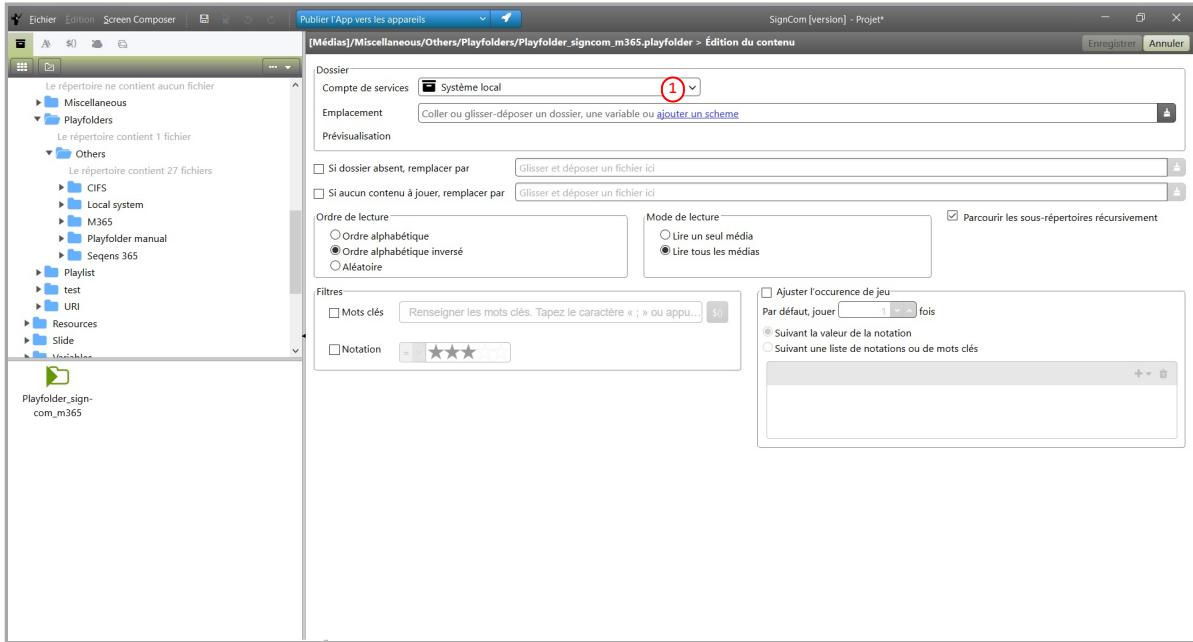
⚠ Les comptes de services CIFS ne sont pas pris en charge sur les appareils fonctionnant avec Gekkota OS 3.YY.ZZ .

Lire les médias situés sur votre Microsoft 365/OneDrive

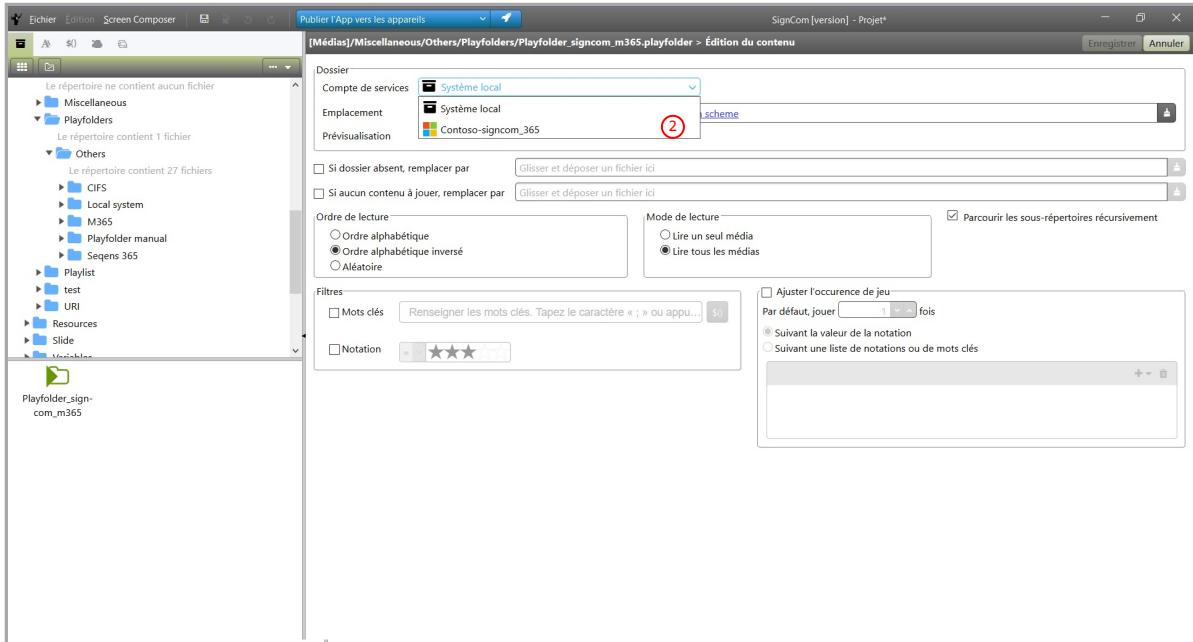
Pour que le playfolder puisse lire les médias situés sur un répertoire de votre compte Microsoft 365, un compte de services Microsoft 365 doit d'abord être créé pour gérer l'authentification pour accéder aux ressources de votre Microsoft 365. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § Comptes de services.

Créer un nouveau playfolder (par exemple *Playfolder_OneDrive*) et sélectionner la liste déroulante **compte de services** (1) dans le formulaire du playfolder .

La valeur de *Compte de services* dans la liste déroulante est par défaut *Système Local* pour tout nouveau playfolder, ce qui signifie que le playfolder joue par défaut les médias qui doivent être hébergés dans le référentiel de média.

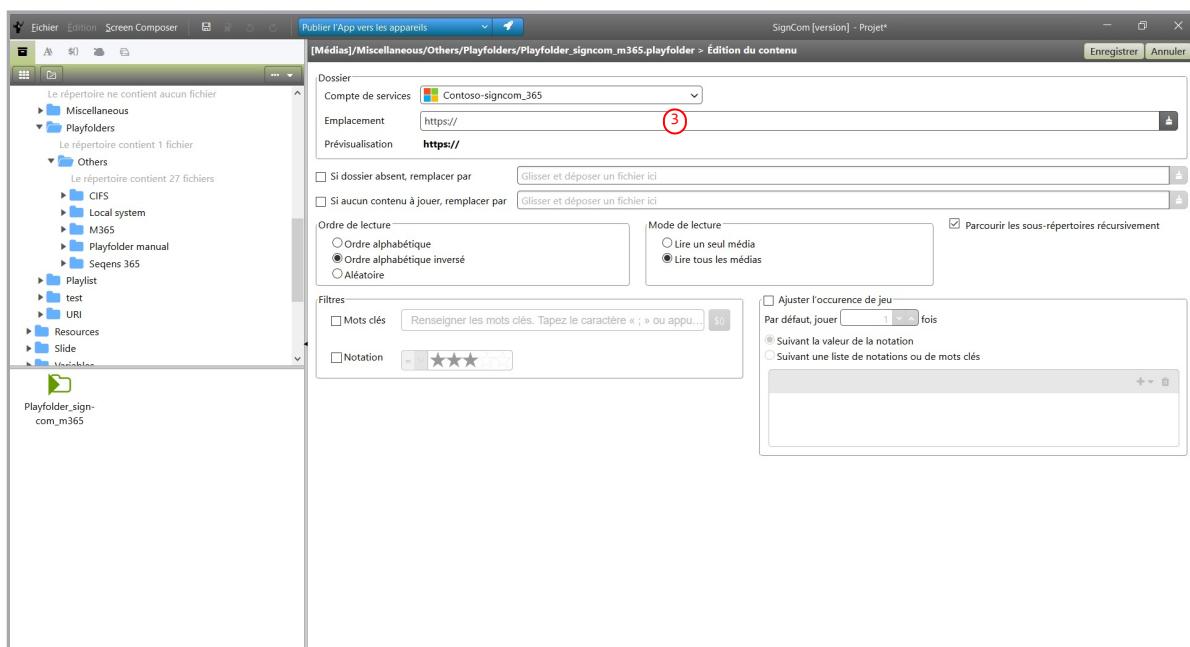


Selectionner le **compte de services Microsoft 365** tout juste créé (par exemple, *Contoso-signcom_m365*).

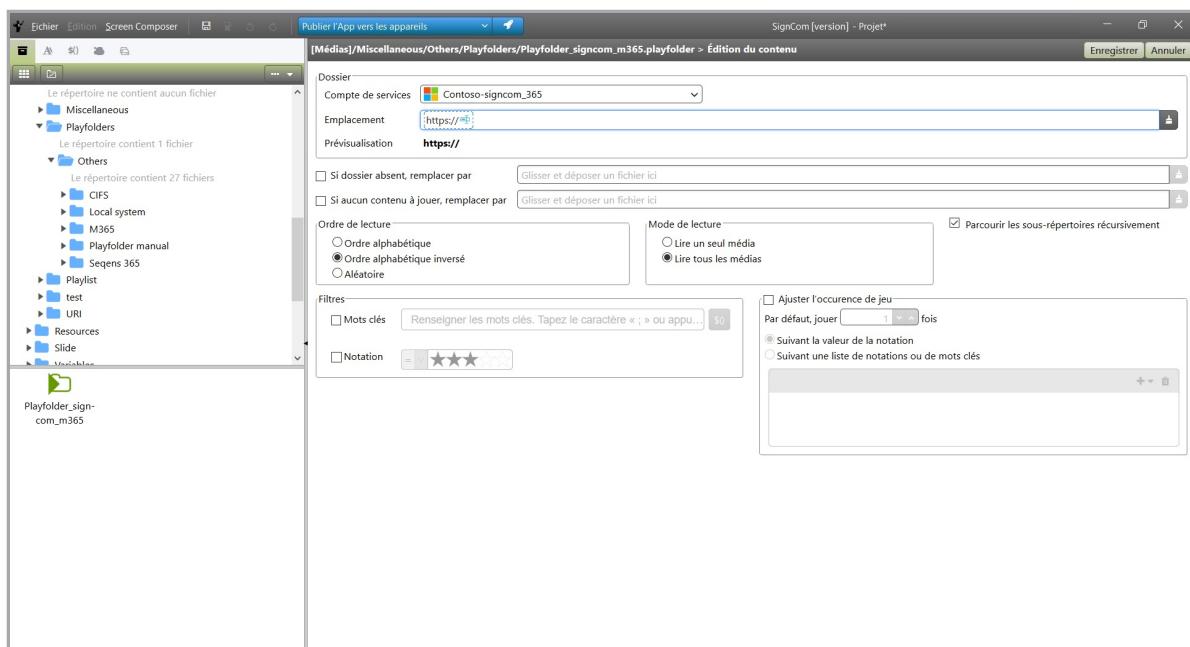


Cliquer sur le bouton Ajouter un schéma .

- Lorsqu'un compte de services Microsoft 365 est choisi, seul le schéma https:// est disponible.
- Lors de l'association d'un autre compte de services Microsoft 365, le contenu de l'input Emplacement du formulaire du playfolder est effacée. Si nécessaire, copier/coller la dernière valeur de l'input Emplacement en sélectionnant le compte de services Microsoft 365 précédemment sélectionné.

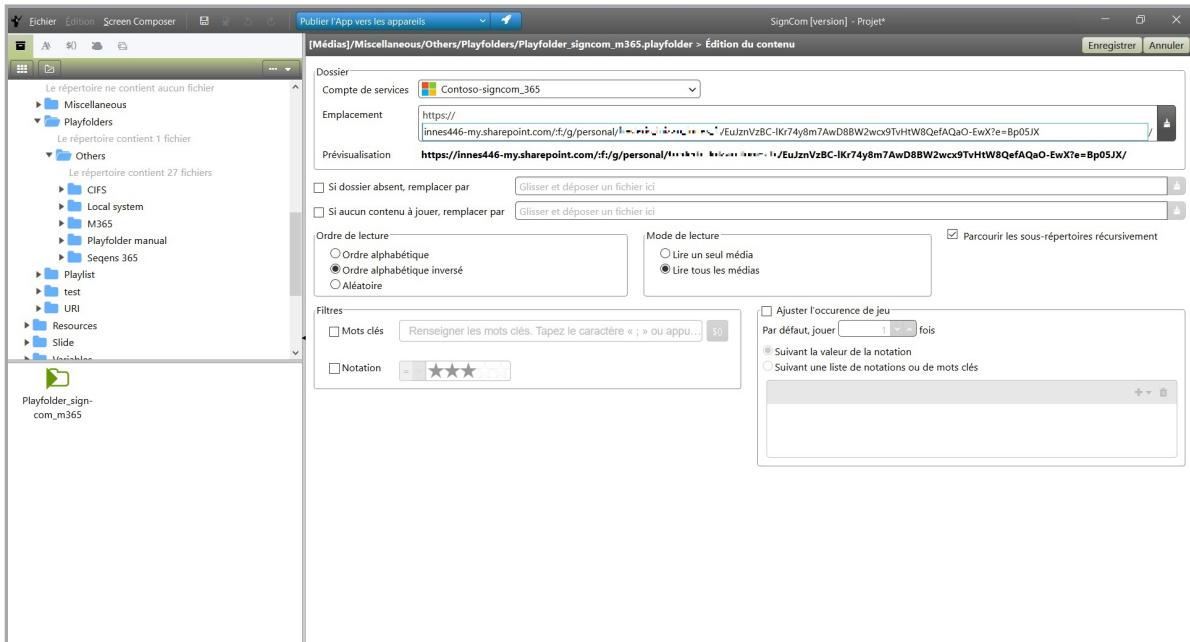


Cliquer sur l'input Emplacement et coller, par exemple, un lien sharepoint, hyperlien vers votre dossier OneDrive, accessible avec le compte Microsoft 365 utilisé pour créer le compte de services Contoso-signcom_m365 .

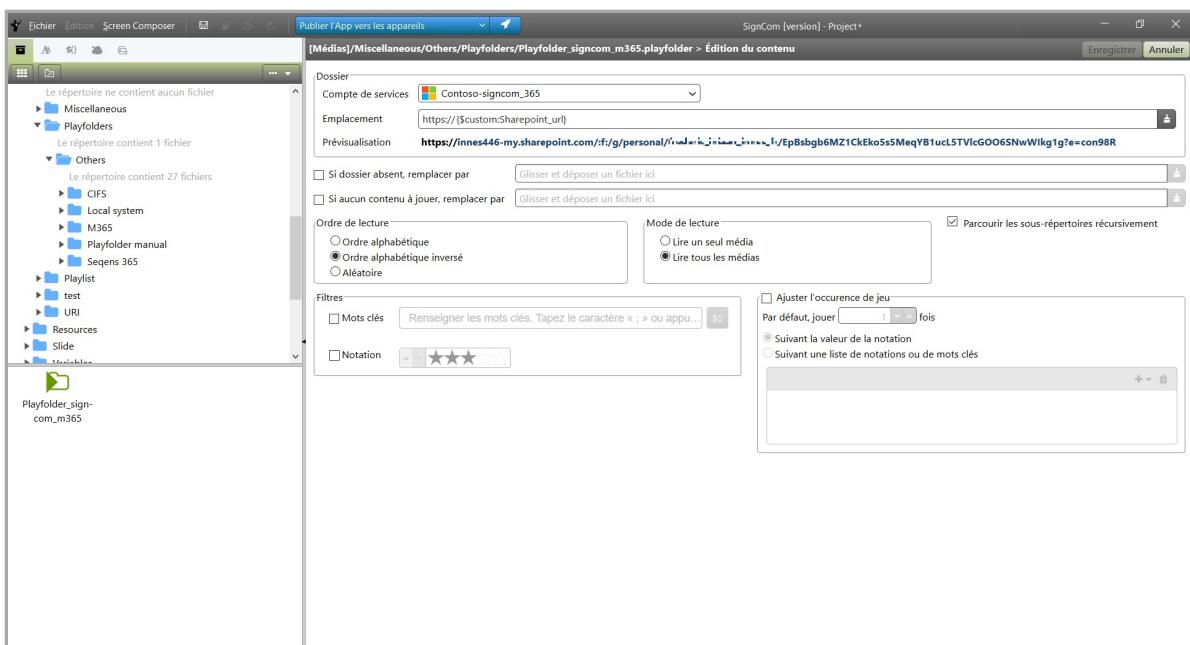


Par exemple: <https://innes446-my.sharepoint.com/:f/g/personal/user1/EhvjlyhDXlNHr5hPbURWKsQBTRDomluje7PBh8wIJQvMQ?e=eK9XK8>¹

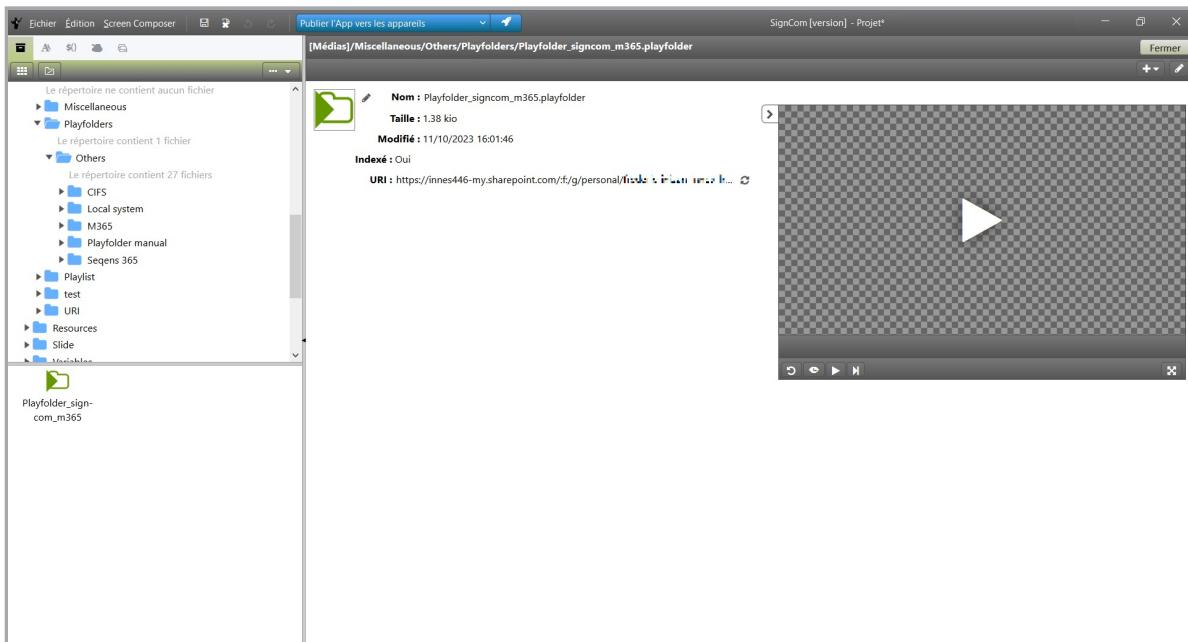
¹ URL non valide.



Exemple dans le cas de l'utilisation d'une variable personnalisée de type URL relative :

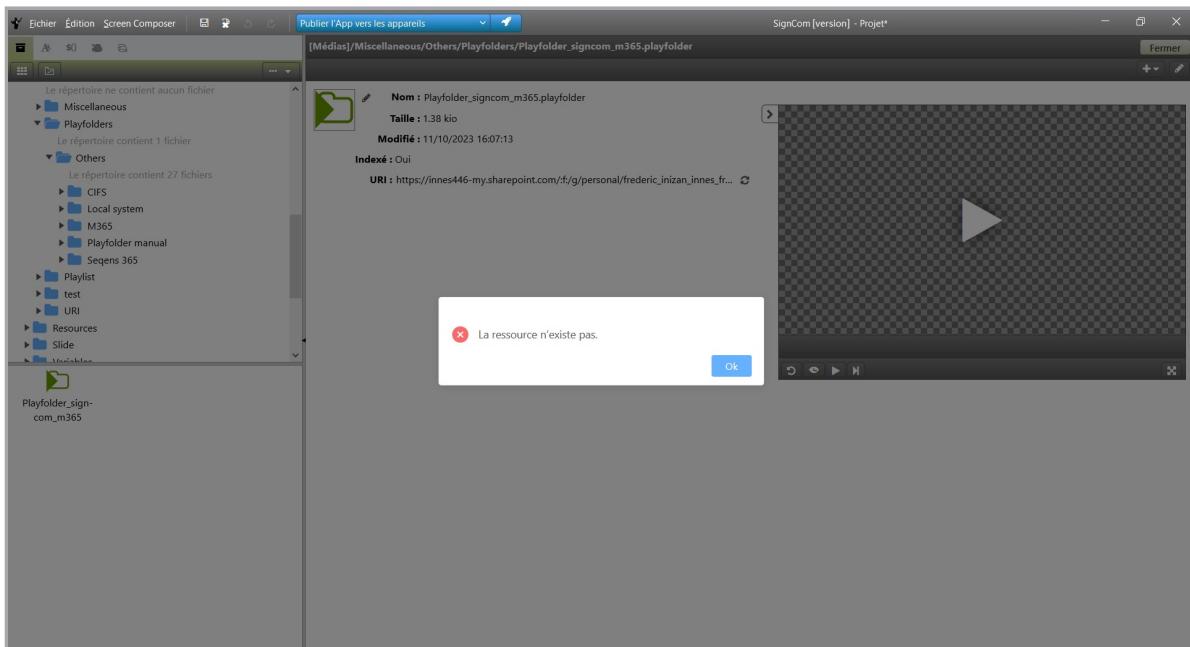


Une fois fait, cliquer sur le bouton Synchroniser le dossier avec le compte de services pour la prévisualisation pour télécharger le contenu du dossier distant localement sur votre ordinateur.



Si ce message d'erreur s'affiche, vérifier:

- les paramètres du compte de services ,
- les permissions alloués pour votre application Microsoft 365 (e.g. signcom_m365).



Une fois la synchronisation réalisée, appuyer sur ► bouton play pour prévisualiser le média du playfolder .

⚠ Lors de l'utilisation d'un playfolder avec un compte de services Microsoft 365 ou avec un compte de services CIFS, s'assurer que tous les médias du répertoire distant ont une durée intrinsèque définie et que l'option SignCom Appliquer sur les médias avec pagination une progression de page avec une durée de page par défaut est activée. Si votre playfolder bloque sur le jeu d'un média et n'est plus en mesure de jouer d'autre médias malgré cela, il faut le supprimer de votre répertoire distant et publier à nouveau votre App.

⚠ Si le filtrage par note ou le filtrage par variable est activé pour un playfolder avec un compte de services Microsoft 365 ou un compte de services CIFS, aucun média ne peut être joué. Pour contourner ce problème, désactiver le filtrage par note et le filtrage par variable dans votre playfolder, et publier à nouveau votre SignCom.

☞ Une fois publiée sur l'appareil, une tâche de téléchargement périodique est automatiquement créée. Elle est en charge de récupérer le contenu distant et le stocker dans un répertoire local spécifique .medias\externals\<UUID_value> dédié à ce playfolder .

☞ La prise en charge de playfolder avec compte de services Microsoft 365 nécessite de fonctionner avec des appareils dotés d'un OS prenant également en charge les comptes de services Microsoft 365 . Pour plus d'informations, contacter support@innes.pro .

☞ Les comptes de services Microsoft 365 ne sont pas pris en charge sur les appareils fonctionnant avec Gekkota OS 3.YY.ZZ .

☞ Le média de substitution lorsque le répertoire n'est plus accessible ne fonctionne pas pour le répertoire distant, par exemple lorsque le répertoire distant a été supprimé et que le lien est rompu. Dans ce cas, le dossier de lecture continue à lire le dernier contenu obtenu lors de la dernière synchronisation du dossier distant. Si le contenu de votre dossier de lecture ne semble plus être synchronisé, vérifier la synchronisation du dossier de votre playfolder dans la fenêtre de prévisualisation unitaire. Si le message "la ressource n'existe pas" s'affiche, cela signifie que le lien n'est plus consistant.

☞ Lorsque votre App SignCom utilise des playfolders avec des comptes de service Microsoft 365, il est obligatoire de mettre d'abord à jour toute votre flotte d'appareils Gekkota avec une version 4.14.10 (ou supérieure), sinon l'App SignCom risque de ne pas pouvoir démarrer après publication.

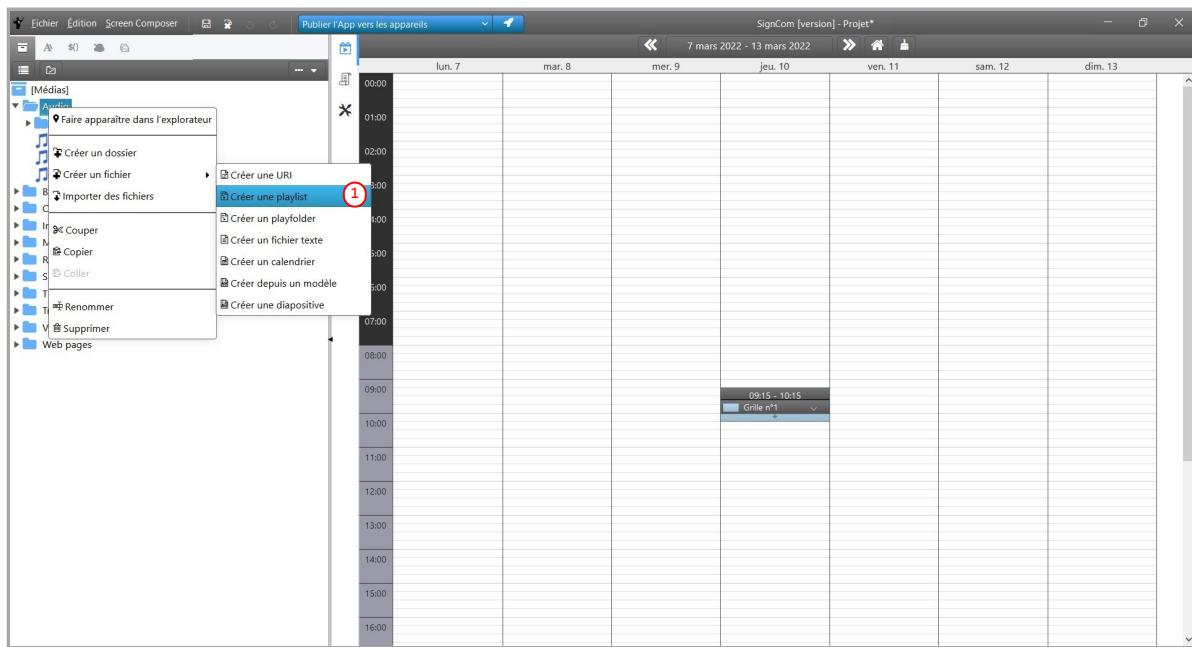
3.2.4 Médias > Playlist

Un média playlist possède une extension de fichier `.playlist`. Il permet de créer un média qui joue des médias insérés dans une liste définie par l'utilisateur, en suivant des règles de lecture.

Le média playlist supporte les médias audio et les médias visuels. Il est conseillé de créer des médias playlist contenant soit uniquement des médias audio, soit uniquement des médias visuels.

L'importation et le maintien de playlist au format `.xspf` sont supportés, mais la création de playlist au format `.xspf` n'est pas supportée. Le format XSPF est documenté sur www.xspf.org. La racine du dossier où se trouvent les objets multimédias à lire est décrite à l'aide d'un `xml:base` (<http://www.w3.org/TR/xmlbase/>).

Pour créer un média playlist, sélectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Sélectionner l'élément **Créer un fichier** puis cliquer sur l'élément **Créer une playlist** (1). Lui donner un nom (par exemple **Audio**)



Saisir un libellé pour le média `.playlist` (par exemple **Audio**) puis cliquer sur le bouton **ok**.

A la fin de l'opération, cliquer sur le bouton **Fermer** pour fermer le fichier et faire réapparaître le formulaire de configuration de l'App SignCom.

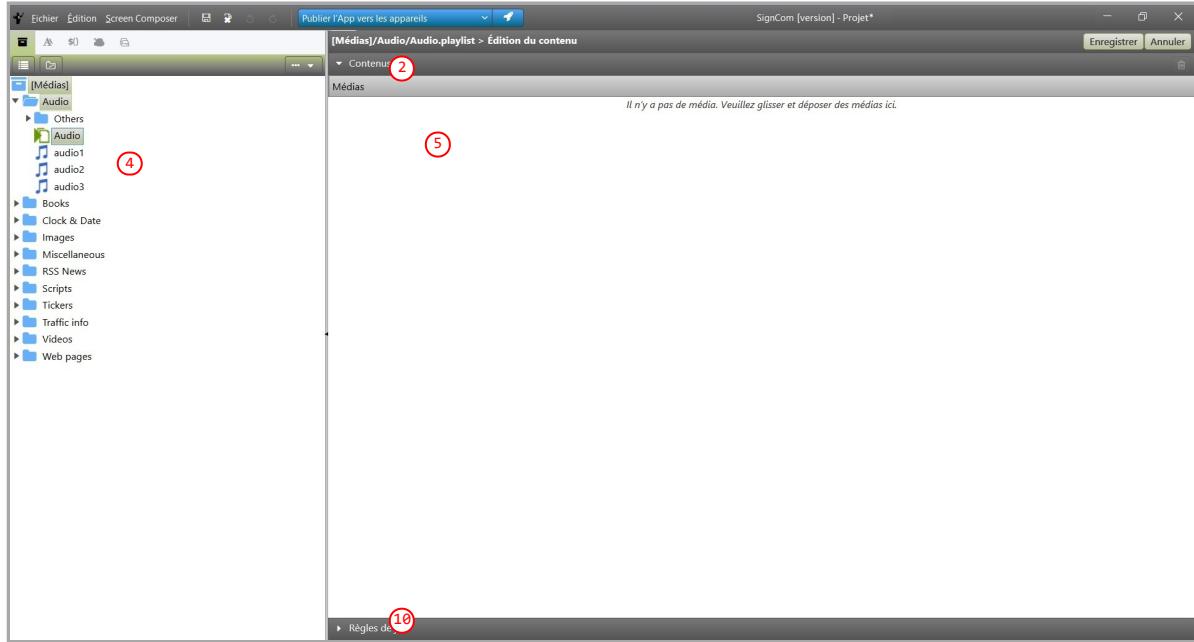
Contenus

Le formulaire de playlist se compose de deux volets :

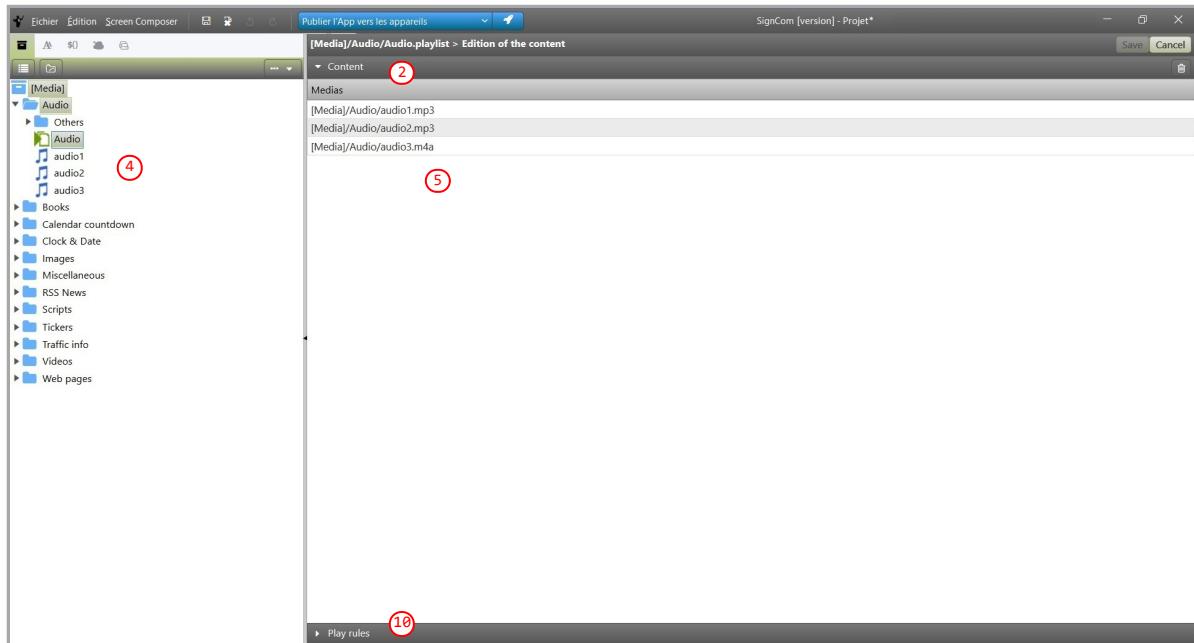
- Contenus (2)
- Règles de jeu (10)

☞ Cliquer sur la bannière du volet Contenu (2) pour réduire ou développer le panneau.

Pour aborder la liste des médias à lire dans le média playlist, glisser-déposer les médias depuis l'onglet Médias (4) vers le volet Contenus (5) sur la droite.



☞ Il n'est pas possible de glisser des médias .uri , des médias .playlist et des médias .playfolder dans la liste des médias de la playlist.



Règles de jeu

Le formulaire de playlist se compose de deux volets :

- Contenus (2),
- Règles de jeu (10).

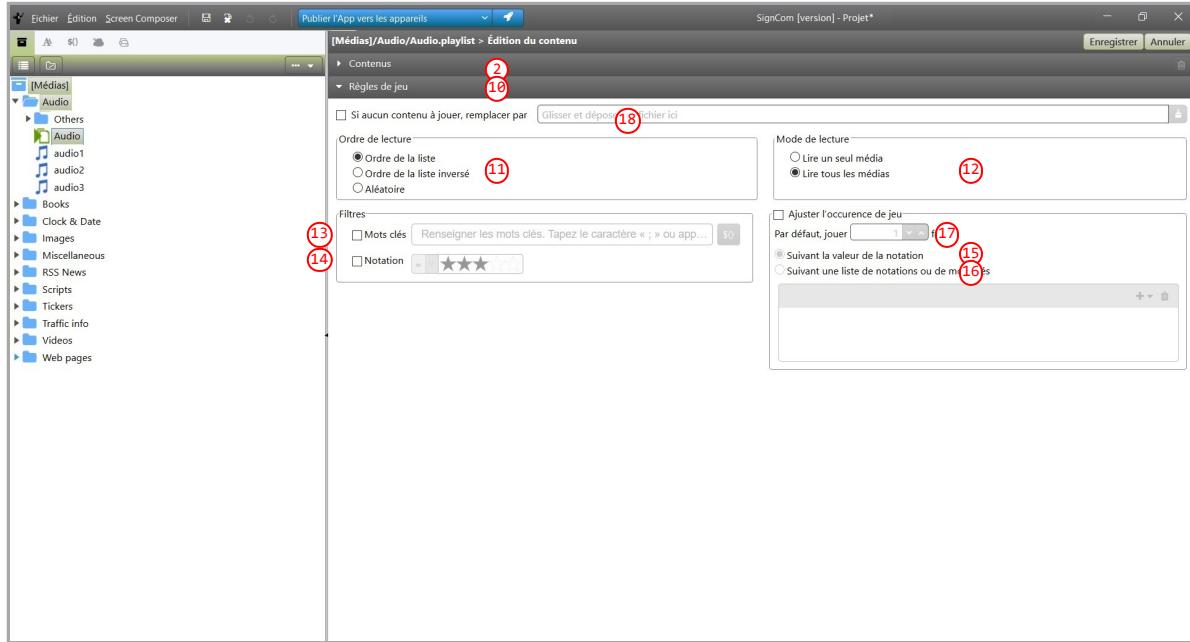
☞ Cliquer sur la bannière du volet Règles de jeu (10) pour réduire ou développer le panneau.

Cliquer sur la bannière Règles de jeu (10) pour développer le panneau Règles de jeu .

- Ordre de lecture (11) :
 - Lire les médias dans
 - Ordre de la liste
 - Ordre de la liste inversé,
 - Aléatoire,
- Mode de lecture (12) :
 - Lire un seul média,
 - Lire tous les médias,
- Filtres : permet de ne jouer que certains médias en fonction de certaines conditions de notation ou de valeurs de mots clés :
 - Mots clés¹³ : permet de jouer uniquement les médias qui ont le mot-clé ou l'ensemble de mots-clés spécifié.
 - Notation¹⁴ : permet de jouer uniquement les médias qui ont certaines valeurs de notation en métadonnées.
 - égal (=), inférieur (<) ou supérieur (>) à une valeur de notation
 - valeurs possibles de notation : de 1 à 5 étoiles
- Ajuster l'occurrence de jeu :
 - Suivant la valeur de la notation (15) permet de jouer :
 - Cinq fois de suite, les médias ayant une notation de 5 étoiles,
 - Quatre fois de suite, les médias ayant une notation de 4 étoiles,
 - Trois fois de suite, les médias ayant une notation de 3 étoiles,
 - Deux fois de suite, les médias ayant une notation de 2 étoiles,
 - Une fois, les médias ayant une notation de 1 étoile,
 - Suivant une liste de mots clés ou de notations³ (16) permet de jouer :
 - <n1> fois de suite, les médias ayant une notation de 5 étoiles,
 - <n2> fois de suite, les médias ayant une notation de 4 étoiles,
 - <n3> fois de suite, les médias ayant une notation de 3 étoiles,
 - <n4> fois de suite, les médias ayant une notation de 2 étoiles,
 - <n5> fois, les médias ayant une certaine valeur de mot clé,
 - <n6> fois, les médias ayant plusieurs valeurs de mots clés.
 - Par défaut, play <n> times (17) : permet de jouer <n> fois de suite, les médias sans règles particulières.

Cas aux limites :

- (18) Lire un média alternatif lorsque la playlist est vide.



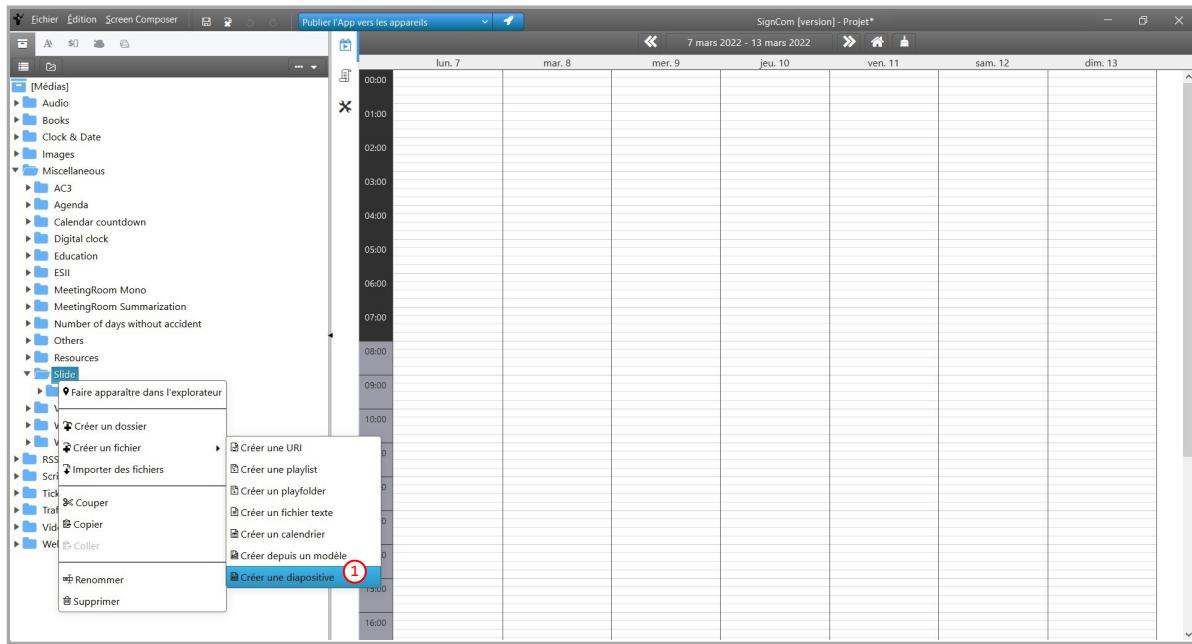
☞ Pour les médias playlist jouant du contenu visuel, l'arrière-plan de la playlist est défini dans sa propriété de comportement lorsque la playlist est insérée dans une plage horaire de calendrier .

² Lorsque les filtres de mots clés et de notation sont activés, le média à lire doit remplir les deux conditions. Lorsque plusieurs mots-clés sont spécifiés dans le filtre, toutes les valeurs de mots-clés doivent être présentes dans un média pour qu'il soit joué.

3.2.5 Médias > Diapositive

L'outil **Diapositive** permet de créer simplement un diaporama qui affiche un contenu changeant au fil du temps en suivant une chronologie.

Pour créer un média **diapositive** (.wgt), sélectionner un dossier approprié et faire un clic droit dessus pour afficher son menu contextuel. Sélectionner l'élément **Créer un fichier** puis cliquer sur l'élément **Créer une diapositive** (1).

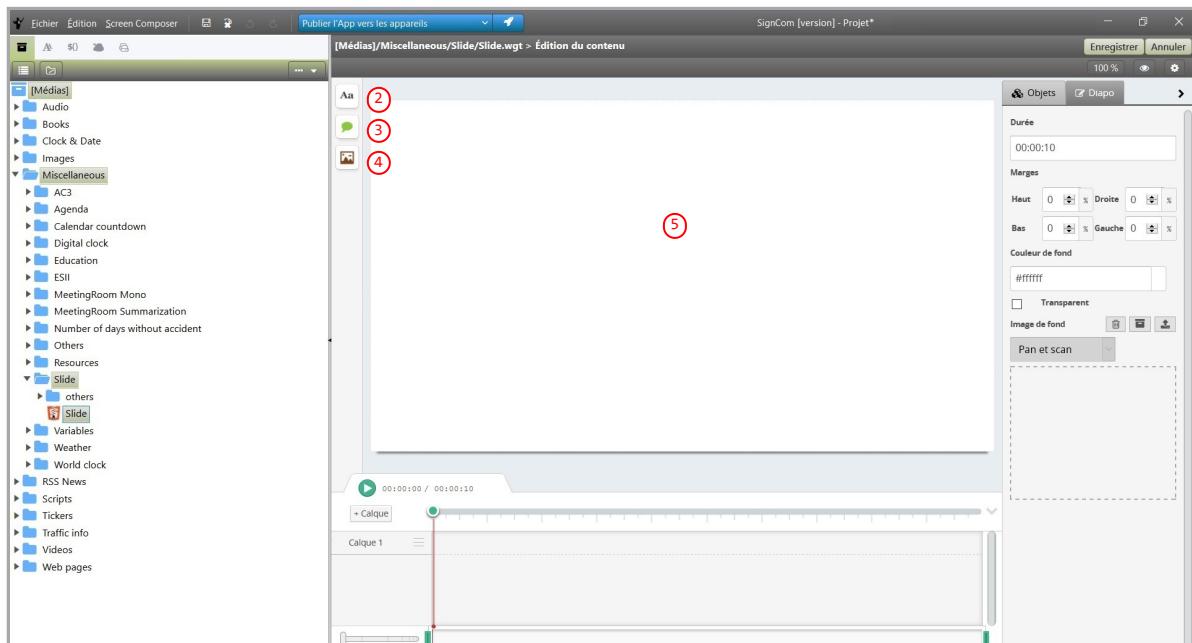


Entrer un nom pour le fichier **.wgt** (par exemple **Slide**) puis cliquer sur le bouton **ok**.

Les objets pris en charge dans l'outil **Diapositive** sont :

- les images,
- des popups (avec une vingtaine de modèles de bulles),
- les zones de texte.

Pour créer un **texte**, glisser-déposer le bouton **Aa** (2) dans la zone d'accueil de la diapositive (5). Pour créer un **popup**, glisser-déposer le bouton **bulle** (3) dans la zone d'accueil de la diapositive (5). Pour créer une zone **image**, glisser-déposer le bouton **image** (4) dans la zone d'accueil de la diapositive (5).

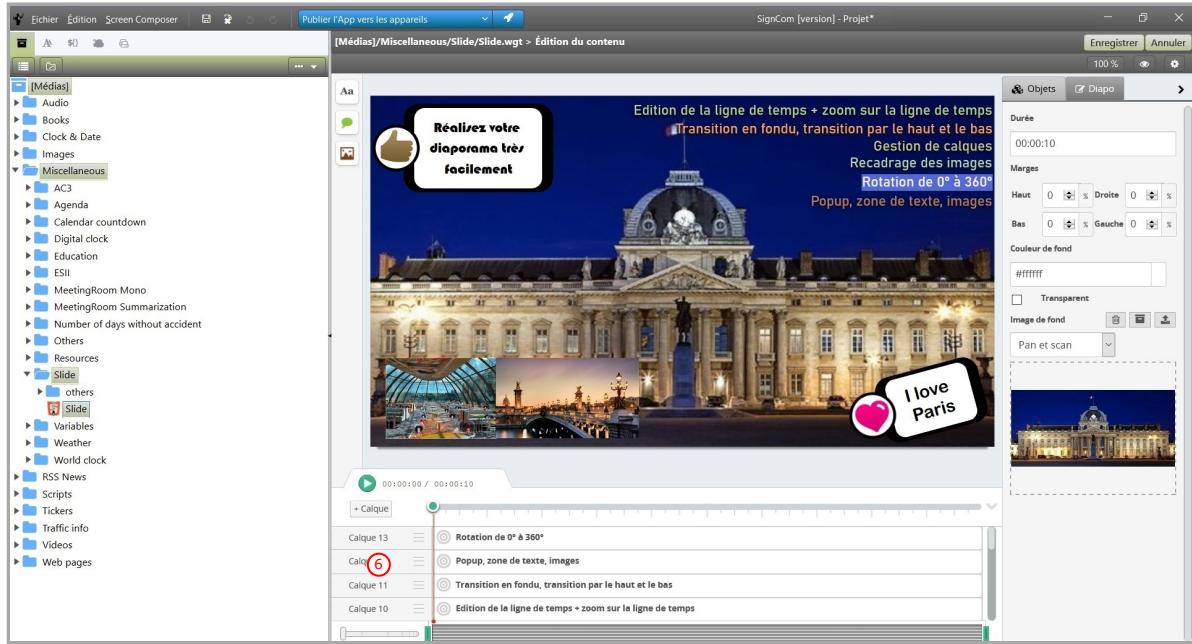


La durée du diaporama est programmable. Il est possible de zoomer sur une période de l'axe du temps pour affiner le diaporama plus précisément. Le bouton play ► / pause ■ permet pour lancer la prévisualisation dans l'éditeur sans enregistrer. Le gestionnaire de calques permet de gérer la profondeur des différentes calques.

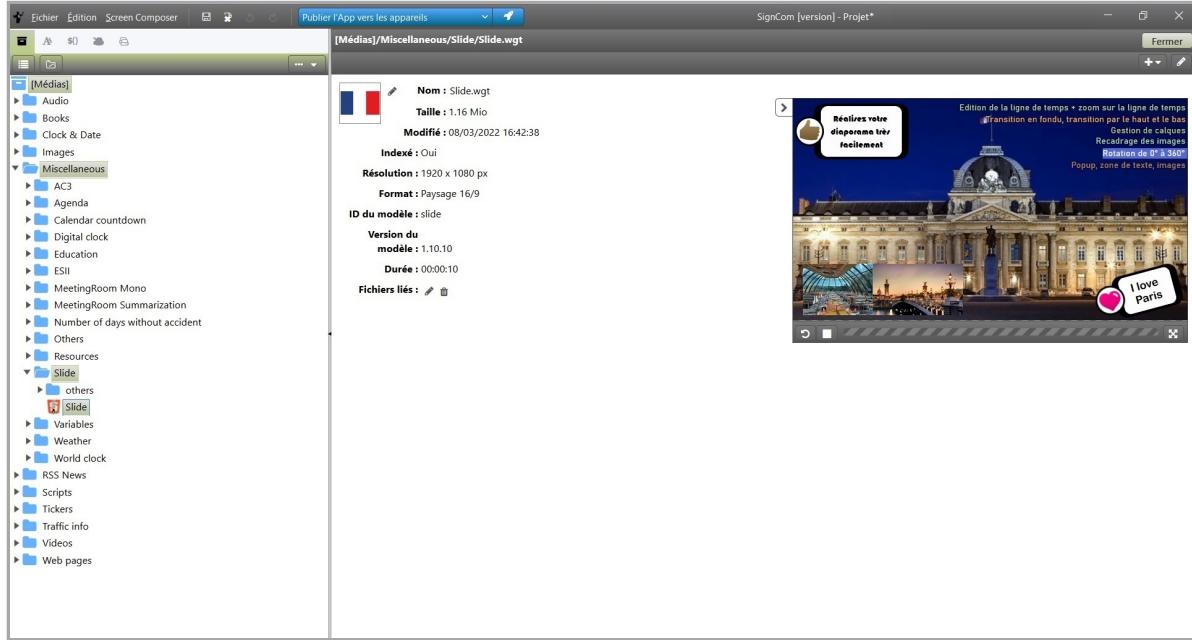
Les fonctions prises en charge incluent :

- la transition en fondu, apparition par le haut/bas,
- la rotation des objets (au degré près),
- le recadrage de l'image,
- la possibilité de changer le style (polices, taille, ombre, couleur).

A chaque fois qu'un nouvel objet est créé, un calque ⑥ est créé.



Prévisualiser les différents contenus de votre diaporama le long de la ligne de temps.



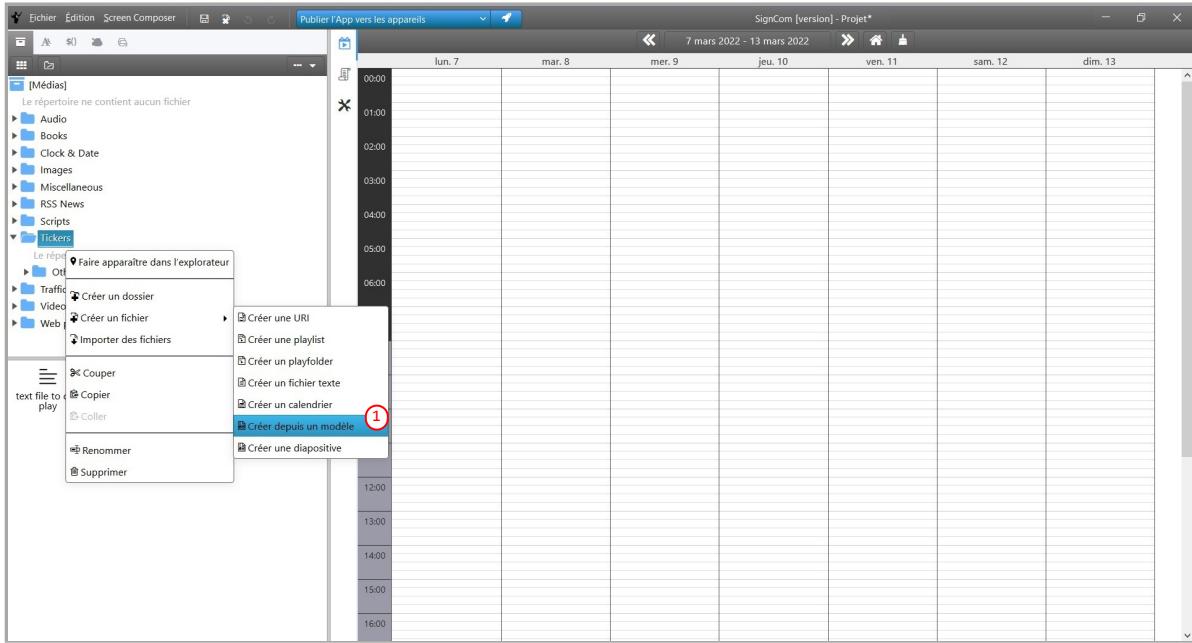
➤ A la fin de l'opération, cliquer sur le bouton Fermer pour fermer le fichier et faire réapparaître le formulaire de configuration de l'App SignCom.

3.2.6 Médias > Créer depuis un modèle

Avec l'élément de menu `Créer un modèle`, il est possible de :

- créer des *widgets HTML* à partir de modèles de contenu,
- créer des *URI* à partir de modèles d'*URI*.

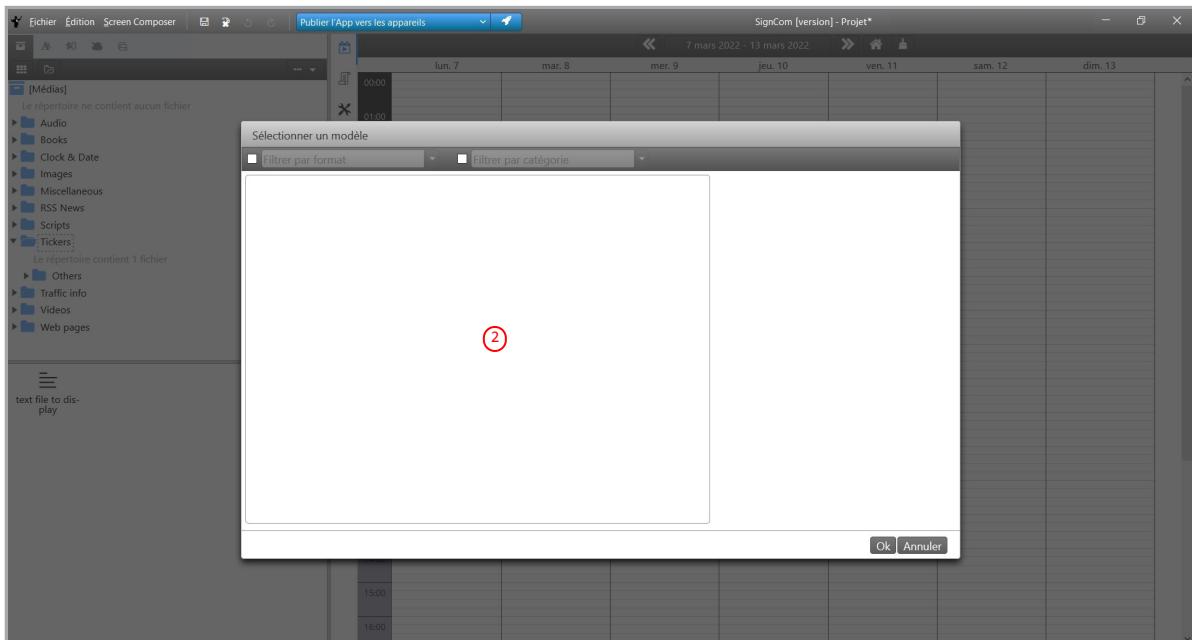
Pour créer un *widget HTML* basé sur un modèle de contenu, sélectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Sélectionner l'élément `Créer un fichier` puis cliquer sur l'élément `Créer depuis un modèle` (1).



Par défaut, la bibliothèque de modèles de contenu dans `INNES Screen Composer G4` est vide (1). Installer les packs de modèles de contenu appropriés parmi les catégories de pack *Education*, *Traffic Info France*, *General* et *Signage*. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Screen Composer > Préférences > Référentiels](#).

Par défaut, la bibliothèque de modèles d'*URI* dans `INNES Screen Composer G4` est vide (2). Installer les packs de modèles d'*URI* appropriés parmi les catégories de pack *Web TV channels*, *TV channels France*, *Device peripherals*. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Screen Composer > Préférences > Référentiels](#).

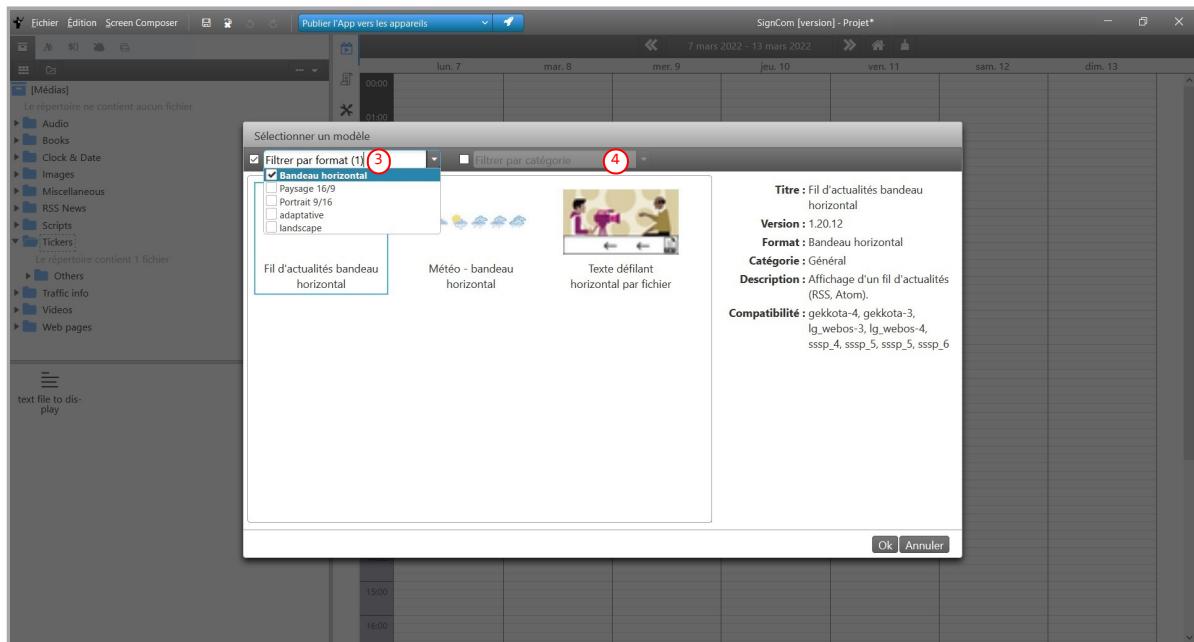
Pour plus d'informations sur la création d'*URI* à partir de modèles d'*URI*, se reporter au chapitre § [Médias > URI](#).



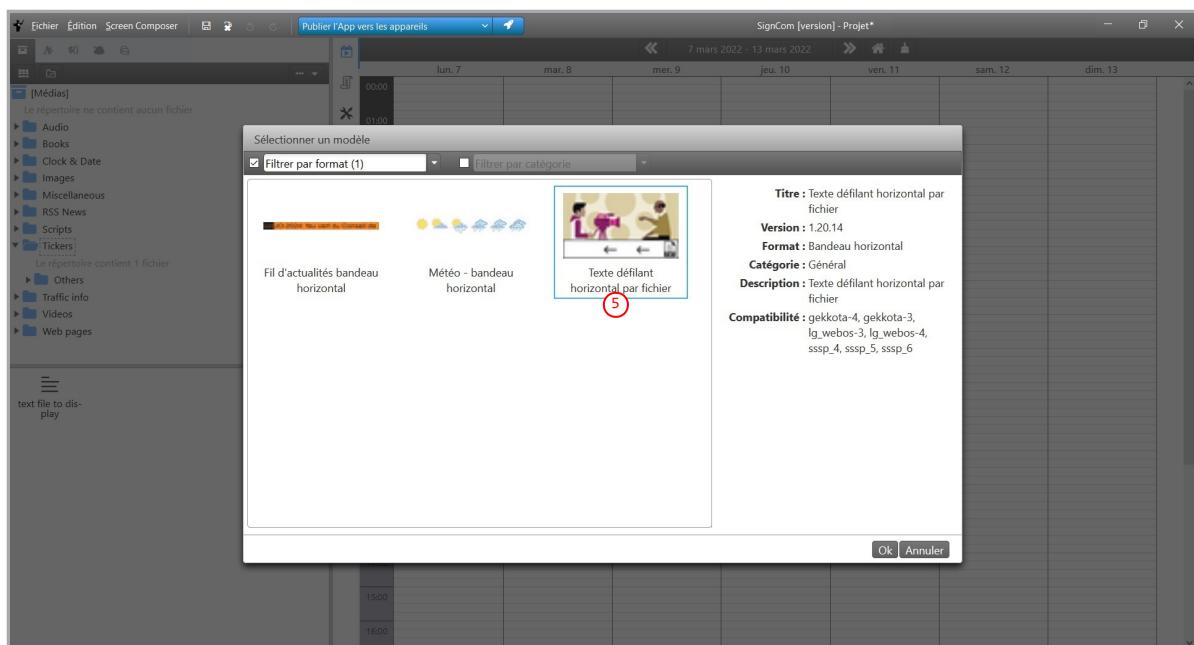
Après avoir été installés, les modèles de contenu sont disponibles dans la bibliothèque de modèles de contenu, à partir desquels, il est possible de créer des widgets HTML.

Une brève description des modèles de contenu est décrite dans le chapitre § Annexe : Brève description des modèles de contenu.

Lorsque un certain nombre de modèles de contenus est disponible, il est possible avec les filtres catégorie **(3)** ou format **(4)** de n'afficher qu'un sous-ensemble des modèles de contenu. Par défaut, aucun filtre n'est activé.



Sélectionner ensuite le modèle de contenu souhaité (par exemple *Texte défilant horizontal par fichier* **(5)**).

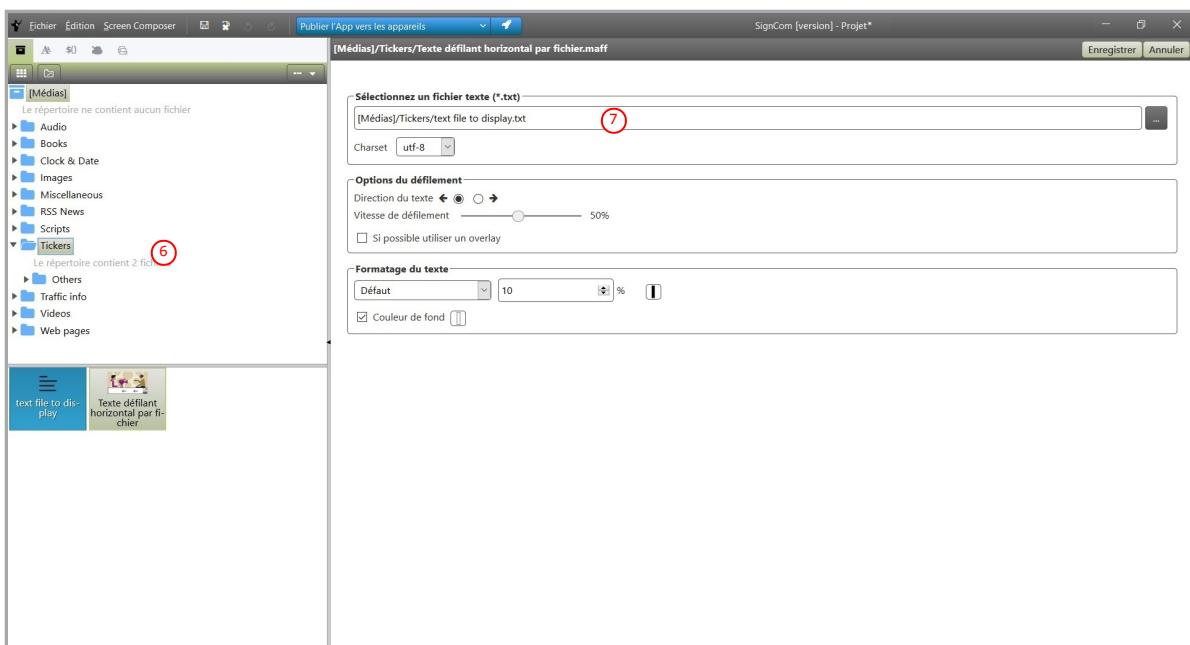
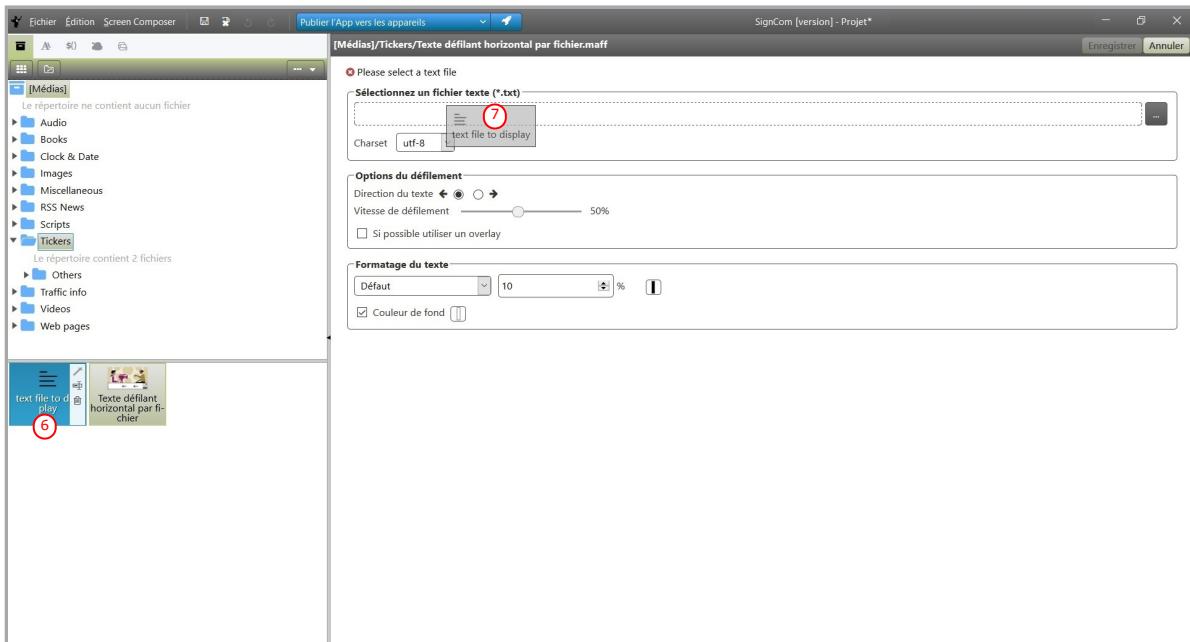


☞ Les valeurs de catégories et les valeurs de formats disponibles dépendent des modèles de contenu installés.

Saisir un libellé pour le widget HTML, puis cliquer sur le bouton **OK**.

- Chaque modèle de contenu possède son propre formulaire et nécessite que certaines entrées soient correctement renseignées. Dans l'exemple, le modèle de contenu *Texte défilant horizontal par fichier* nécessite un fichier *.txt* en entrée. Créer au préalable un fichier *.txt* ayant comme contenu le texte à afficher.

Glisser-déposer un fichier texte depuis l'onglet **Médias** (6) vers l'input **Sélectionner un fichier texte (*.txt)** (7).



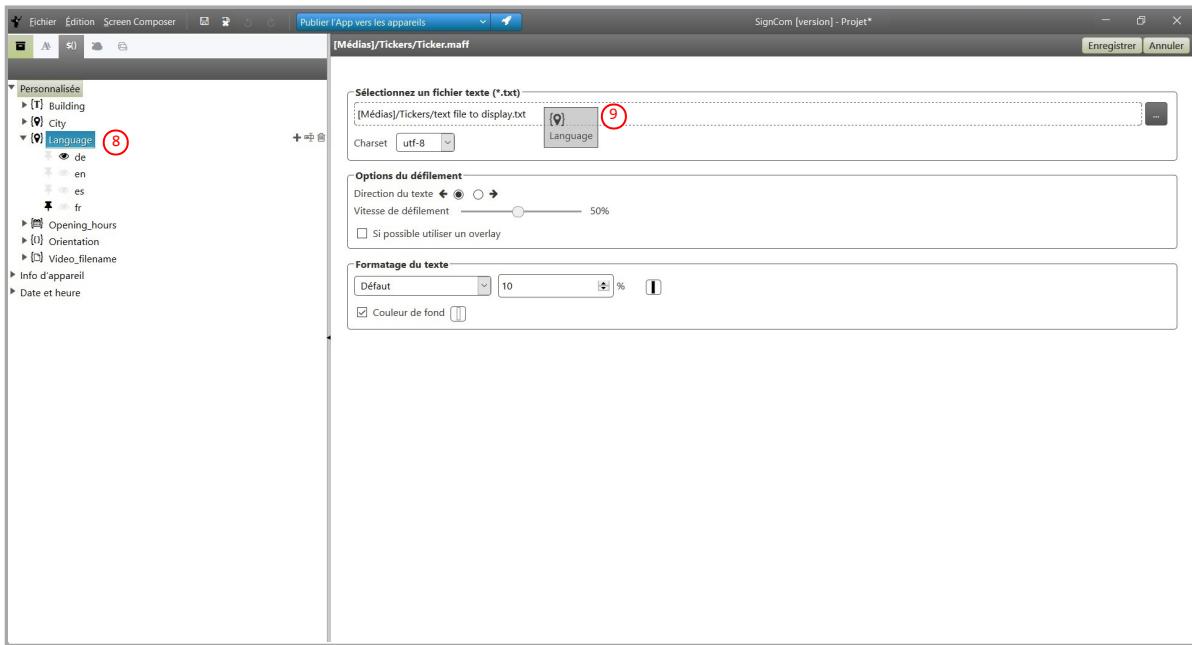
Cliquer sur le bouton **Enregistrer** pour enregistrer vos modifications.

- A la fin de l'opération, cliquer sur le bouton *Fermer* pour fermer le fichier et faire réapparaître le formulaire de configuration de l'App SignCom.
- Les formulaires de modèle de contenu récents doivent prendre en charge le glisser-déposer d'images provenant de l'onglet *Médias*.
- Les formulaires de modèle de contenu récents doivent prendre en charge le glisser-déposer des polices provenant de l'onglet *Police*.

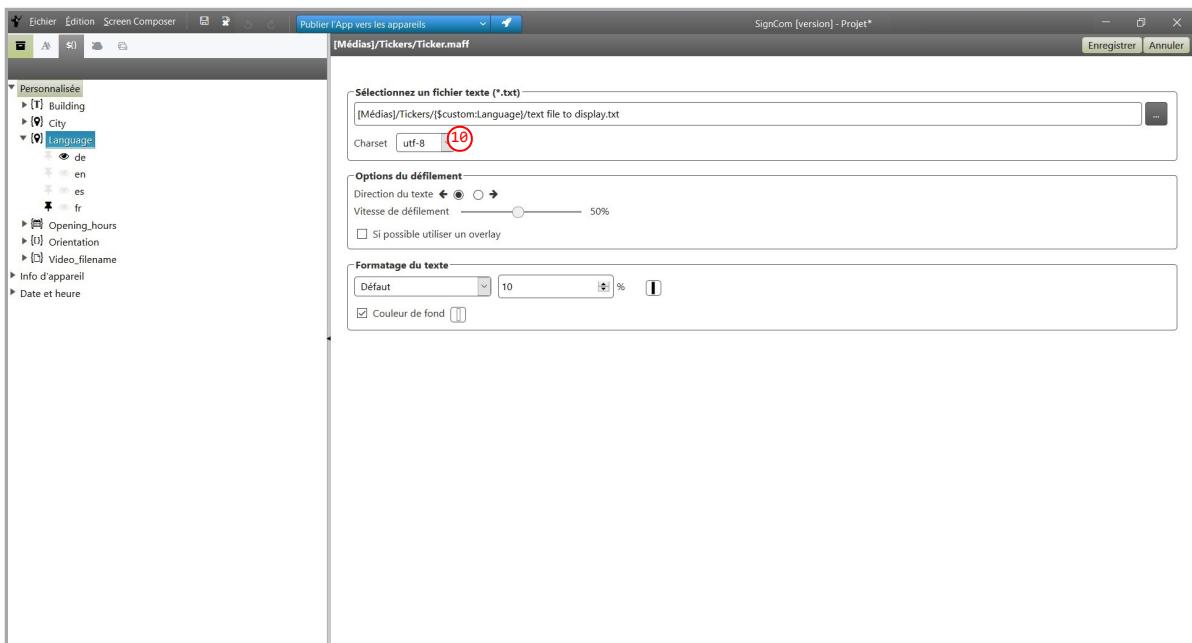
Utilisation de variables

Les entrées URL et texte des formulaire de modèles de contenus récents doivent prendre en charge le glisser-déposer de noms de variables **Texte** et de noms de variables personnalisées de type **localisé** provenant de l'onglet **Variables**.

Editer le formulaire d'un modèle de contenu (par exemple *Ticker*), cliquer sur l'onglet **Variables** (8) et déposer un nom de variable **localisé** de type personnalisé (par exemple *Language*) dans l'input d'URL (9) du formulaire de modèle de contenu.



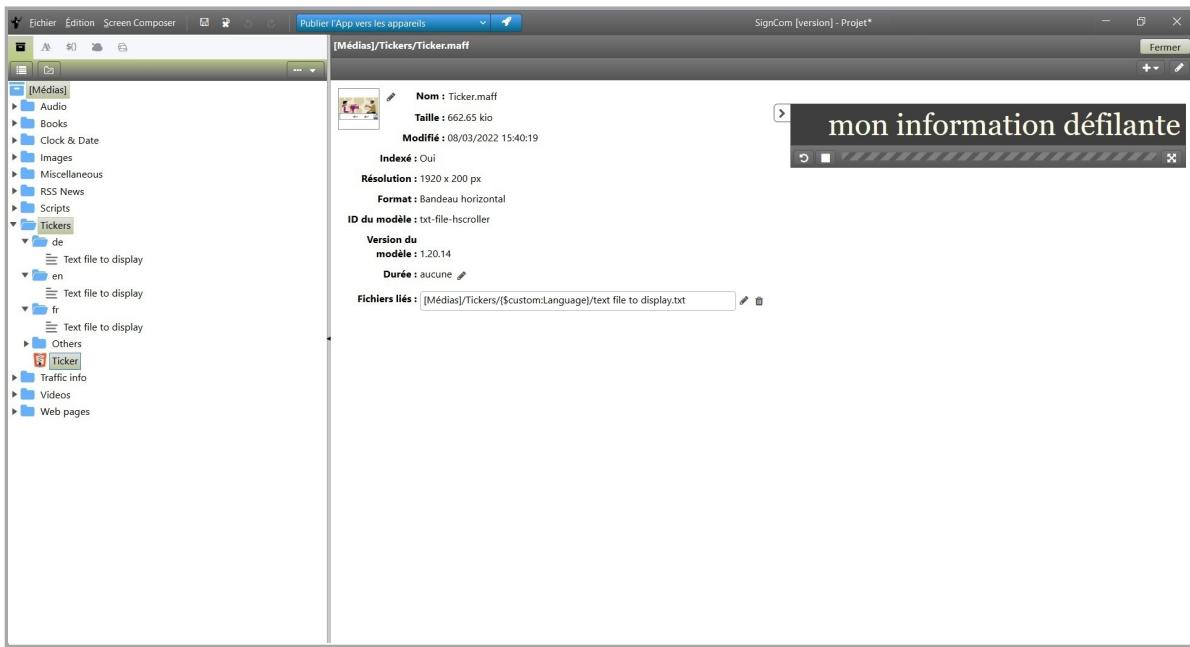
Le morceau de texte avec cette syntaxe `${custom:<variable_name>}` (10) (par exemple `${custom:Language}`) apparaît dans l'input d'URL du formulaire de modèle de contenu après le dépôt. S'il n'est pas placé au bon endroit, couper-coller la chaîne et la déplacer.



Enregistrer le formulaire. S'organiser pour avoir les dossiers et les fichiers appropriés dans votre onglet Médias :

- /fr/Text file to display.txt,
- /en/Text file to display.txt,
- /de/Text file to display.txt.

Lancer ensuite la prévisualisation du widget.

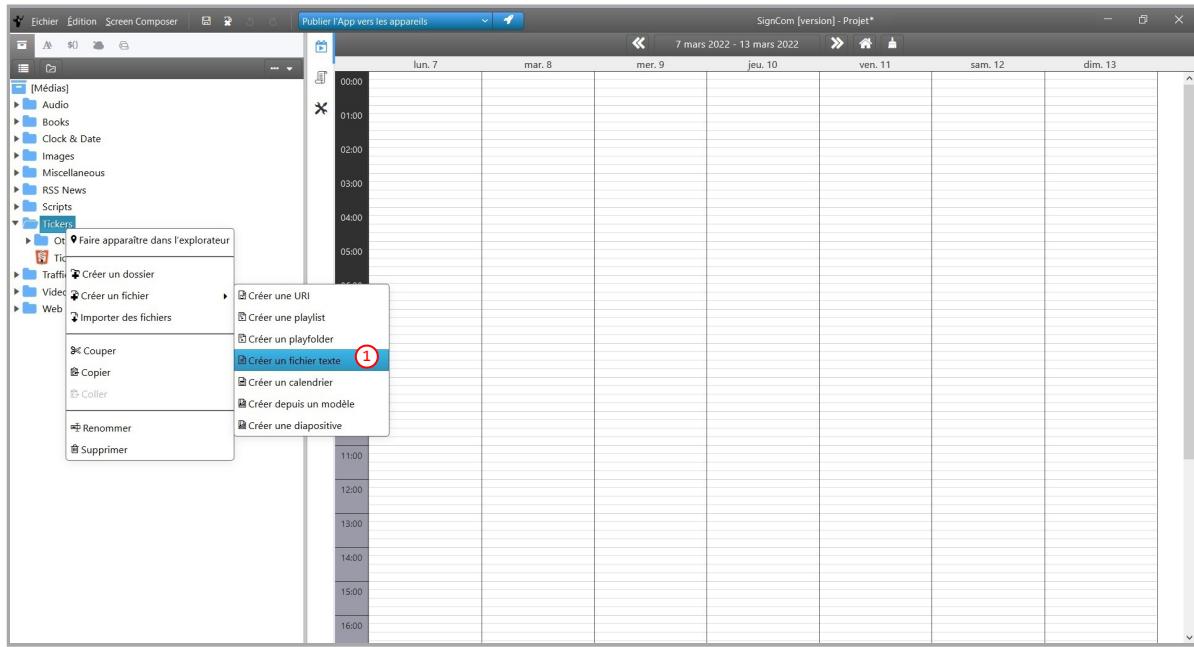


■ Le formulaire de modèle de contenu doit prendre en charge un input spécifique avec un sélecteur de variable pour supporter les variables personnalisées de type calendrier ou de type json .

3.2.7 Médias > Fichier texte

Les fichiers texte sont les fichiers ayant ces extensions de fichier : .css, .csv, .htm, .html, .ics, .js, .json, .md, .mdp, .sdp, .srt, .tsv, .txt, .vtt, .xml.

Pour créer un fichier texte, sélectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Sélectionner l'item **Créer un fichier** puis cliquer sur le bouton **Créer un fichier texte** (1).

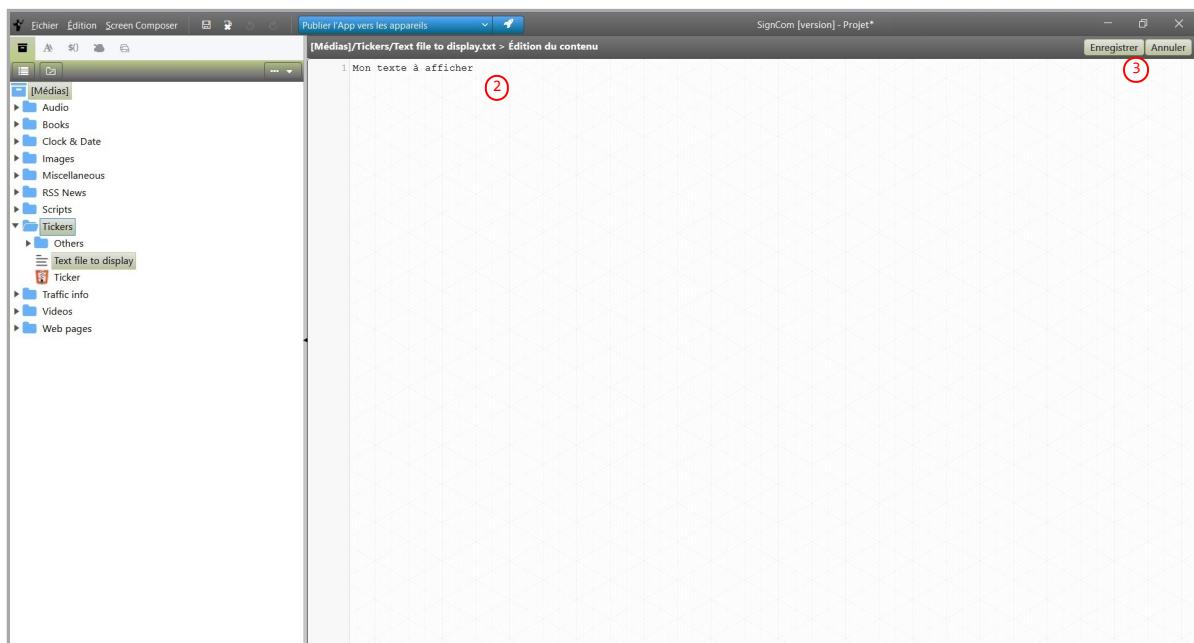


Selectionner l'extension appropriée en fonction de vos besoins. Mettre à jour le contenu du fichier texte (2) et cliquer sur le bouton **Enregistrer** (3).

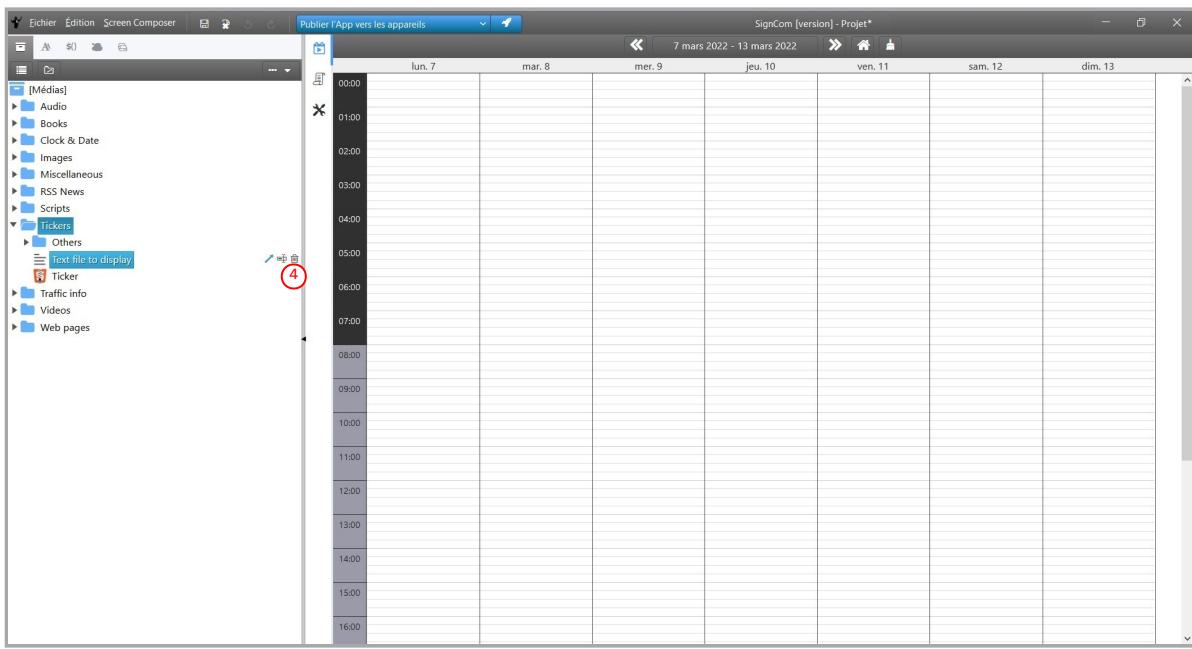
⚠ Dans le cas d'importation de fichiers texte comme les fichiers .js, .htm, .html, vérifier au préalable qu'ils sont bien au format UTF-8 sinon des problèmes d'édition pourraient être rencontrés.

⚠ Selon l'extension de fichier choisie (ex: .html, .js), vérifier qu'il n'y a aucune annotation rouge sur la gauche du contenu du fichier indiquant les probables erreurs de syntaxe.

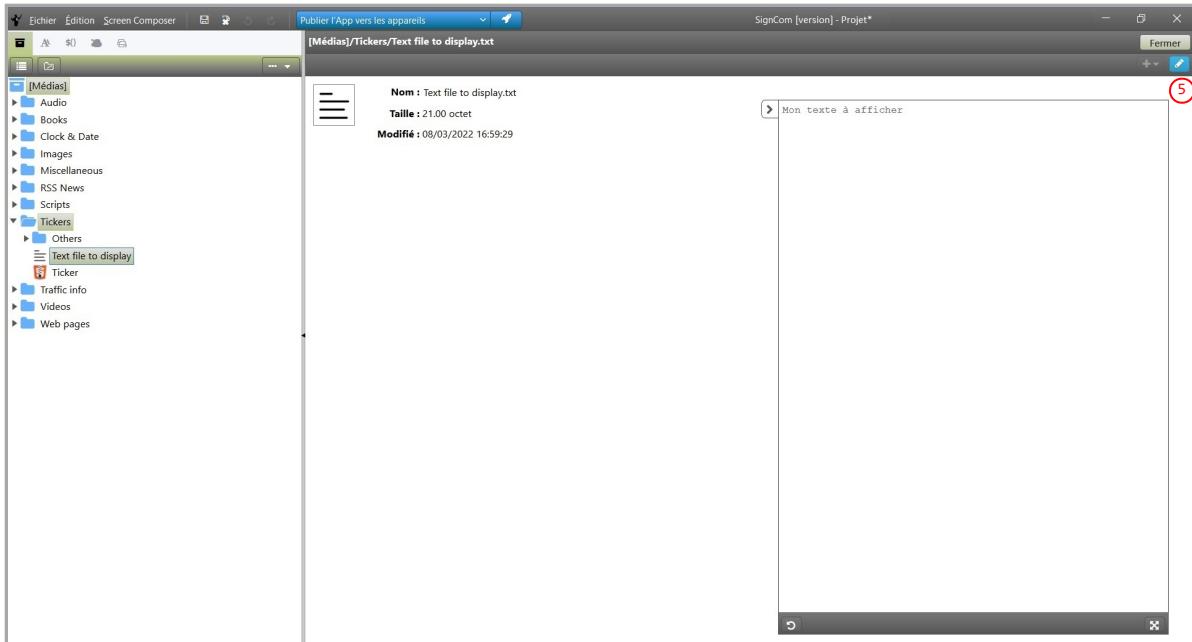
⚠ Les fichiers .ics créés avec l'élément **Créer un fichier texte** du menu ne peuvent pas être reconnus par l'éditeur de calendrier. Dans ce cas, le fichier .ics est simplement ouvert en mode brut. Au cas où votre fichier .ics doit être reconnu par l'éditeur de calendrier, le créer avec l'élément de menu **Créer un calendrier**. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Médias > Calendrier](#)



Pour éditer un fichier texte, sélectionner le fichier texte dans l'onglet Médias et cliquer sur le bouton Ouvrir ↗⁴.



Cliquez ensuite sur le bouton Éditer le contenu ↘⁵.



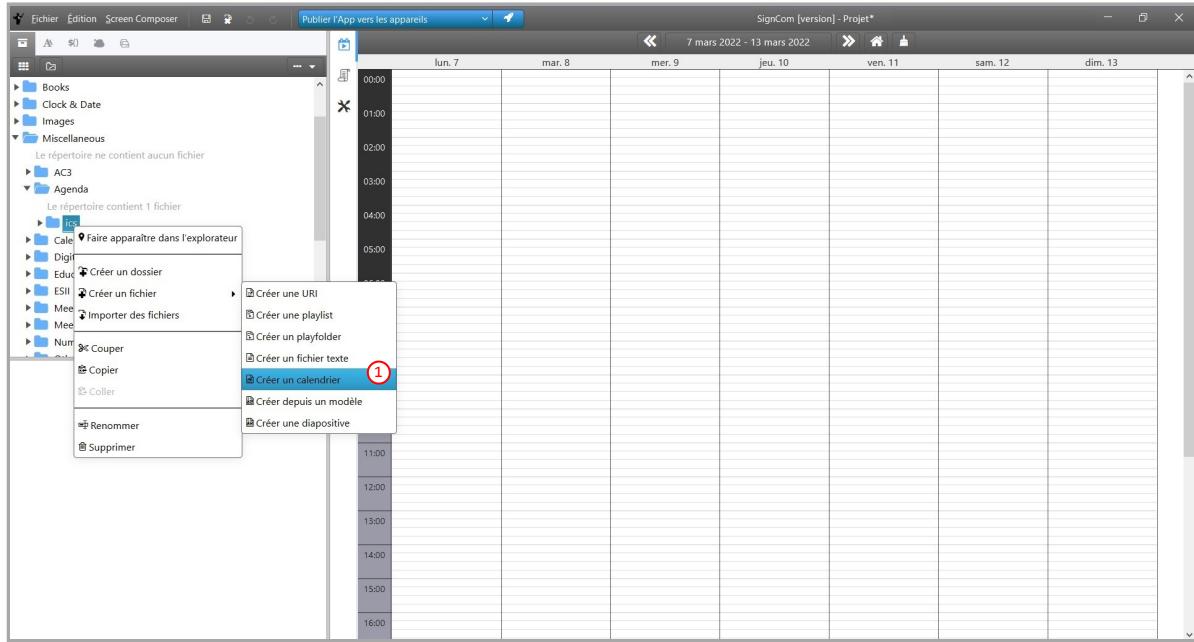
Modifier le contenu selon vos besoins et cliquer sur le bouton Enregistrer .

☞ A la fin de l'opération, cliquer sur le bouton Fermer pour fermer le fichier et faire réapparaître le formulaire de configuration de l'App SignCom.

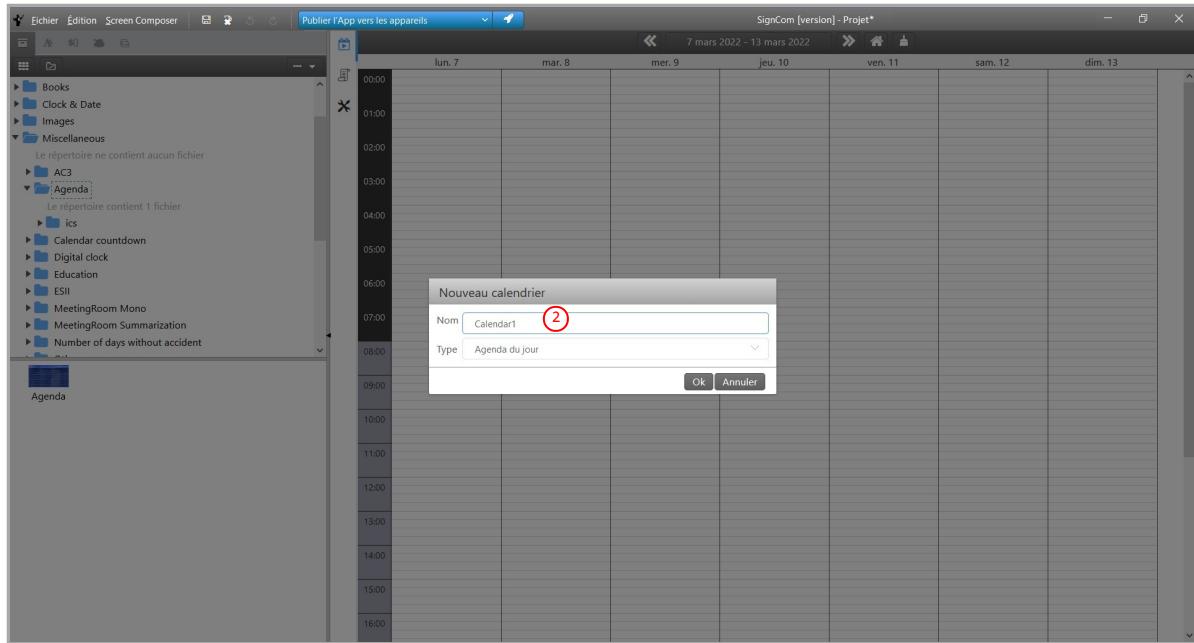
3.2.8 Médias > Calendrier

Un calendrier est un fichier .ics. L'éditeur de calendrier intégré permet d'édition un formulaire qui permet de simplement modifier et aborder le calendrier avec de nouveaux événements.

Selectionner un répertoire et afficher son menu contextuel avec un clic droit. Sélectionner l'élément puis cliquer sur l'élément (1).



Saisir un libellé pour votre calendrier (par exemple *Calendar1* (2)) et cliquer sur le bouton **OK**.



Lors de l'édition, le calendrier est automatiquement reconnu par l'éditeur de calendrier qui est capable de lister à l'intérieur d'un formulaire tous les événements contenus dans le fichier .ics depuis l'événement le plus ancien en haut du formulaire jusqu'au plus récent en bas du formulaire.

Dans le formulaire, renseigner les attributs de votre événement :

- ③ date,
- ④ heure de début/heure de fin ou ⑤ Toute la journée ,
- ⑥ libellé de l'événement,
- ⑦ Localisation de l'événement,
- ⑧ Description de l'événement,
- ⑨ Organisateur de l'événement,
- ⑩ Les participants devant assister à l'événement,
- ⑪ Image¹ : permet d'attacher une image à l'événement.

¹ Utiliser le bouton de sélecteur de fichiers pour ajouter une image. Le simple glisser-déposer d'une image de la médiathèque vers le damier ⑫ est aussi supporté.

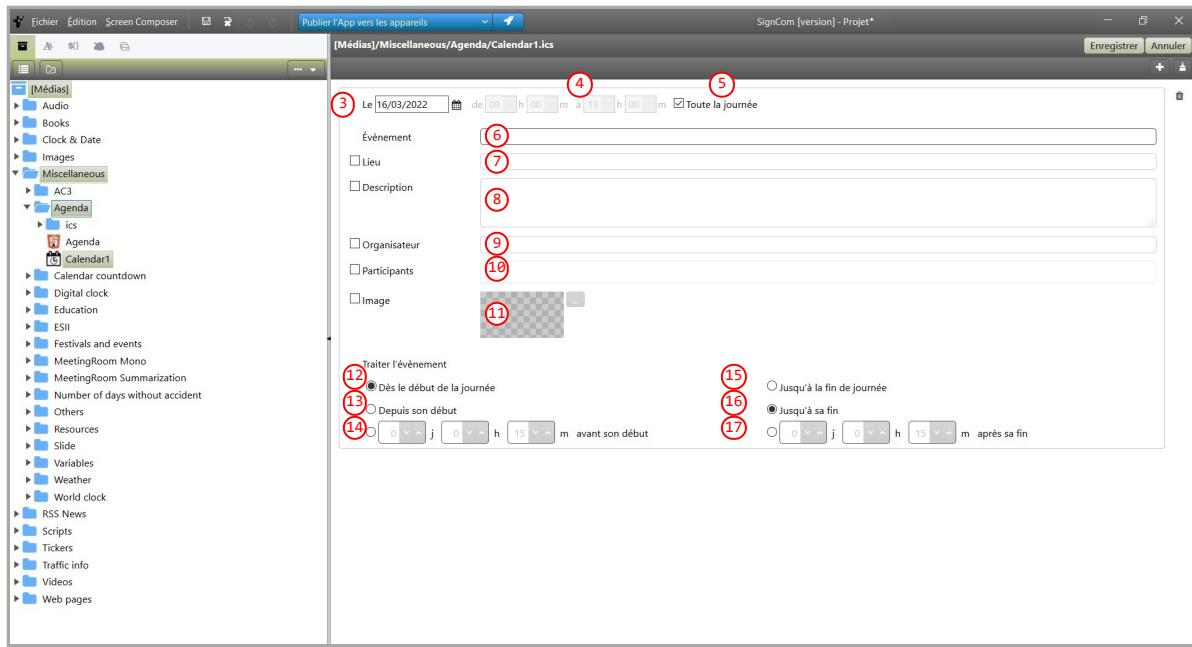
Le formulaire de l'éditeur Calendrier ne peut être disponible que lorsque le fichier .ics a été créé avec INNES Screen Composer G4 avec le bouton ⑬ Créer un calendrier .

Il est possible de paramétriser l'alarme événementielle pour pouvoir anticiper l'affichage d'un événement futur à l'aide des options mentionnées dans la partie Traiter l'événement .

- ⑫ Dès le début de la journée : l'événement peut être affiché à partir de 00:00:00, le jour actuel de l'événement,
- ⑬ Depuis son début : l'événement peut être affiché uniquement lorsqu'il a commencé,
- ⑭ <xx> j <y> h <z> m avant son début : l'événement peut être affiché jusqu'à <xx> j <y> h <z> m avant de débuter.

Avec la même option, il est possible de régler l'alarme événementielle pour que l'affichage d'un événement persiste même lorsqu'il est terminé.

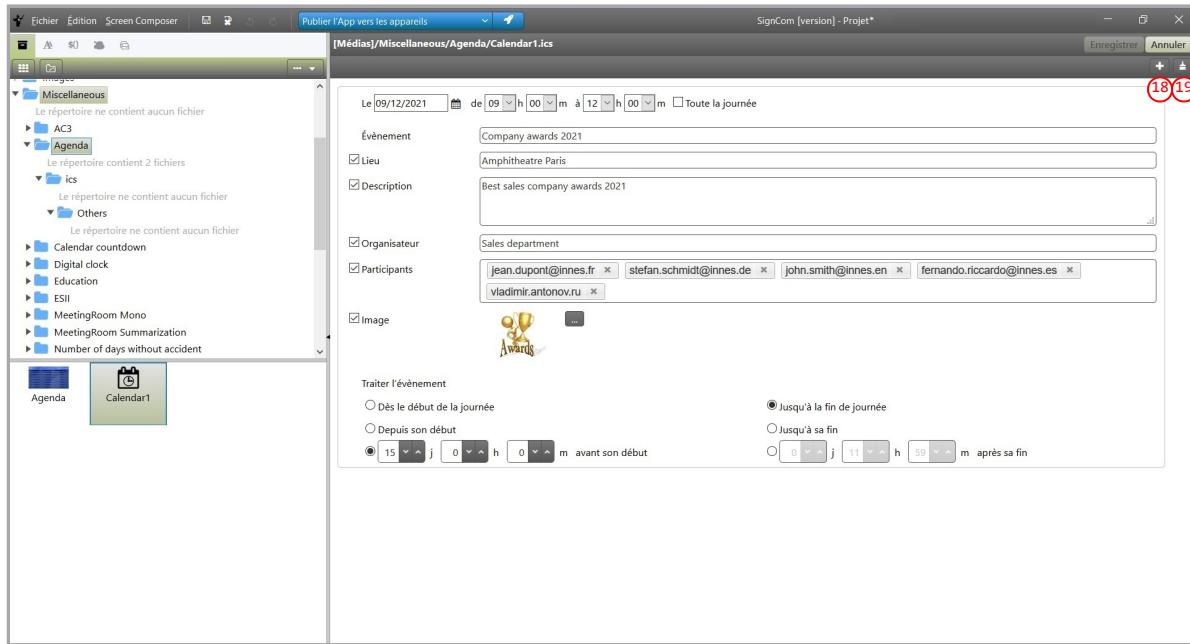
- ⑮ Jusqu'à la fin de la journée : l'événement peut être affiché jusqu'à 23:59:59, le jour actuel de l'événement,
- ⑯ Jusqu'à sa fin : l'événement peut être affiché tant qu'il n'est pas terminé,
- ⑰ <xx> j <y> h <z> m après sa fin : l'événement peut être affiché <xx> j <y> h <z> m après qu'il soit terminé.



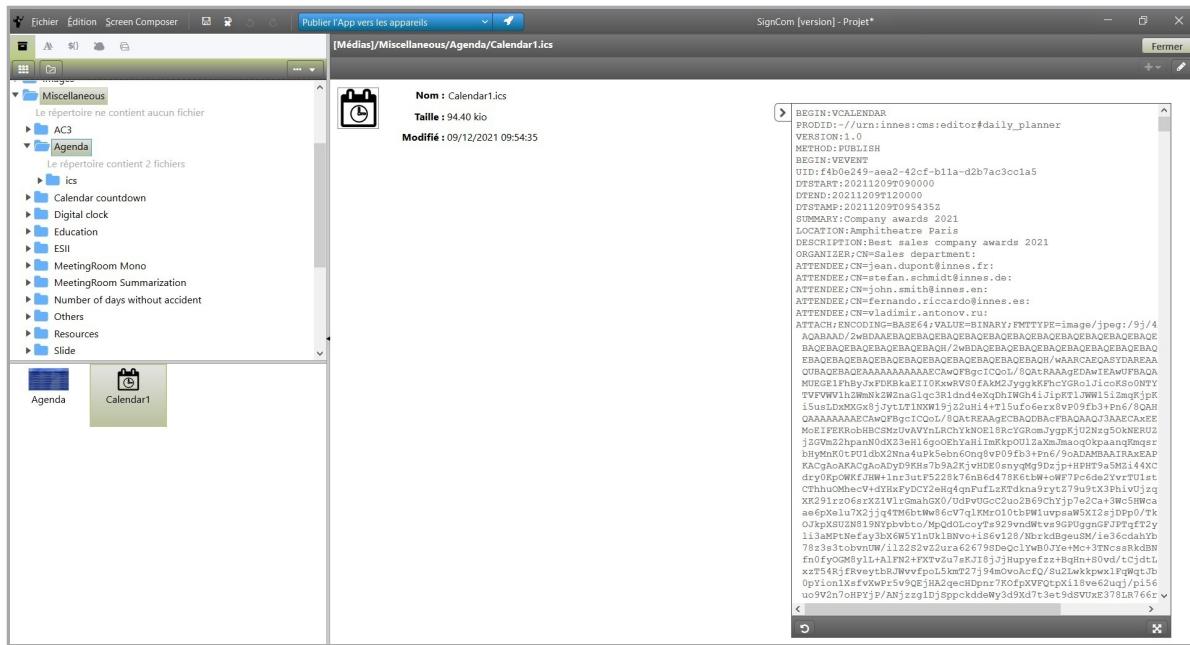
Ajouter autant d'événements que nécessaire avec le bouton **Créer un événement** + (18).

Si nécessaire, cliquer sur le bouton **Supprimer les événements passés** - (19) pour supprimer tous les événements terminés du fichier .ics de calendrier.

■ Défiler vers le bas pour consulter les événements les plus récents.



Cliquer sur le bouton **Enregistrer**.



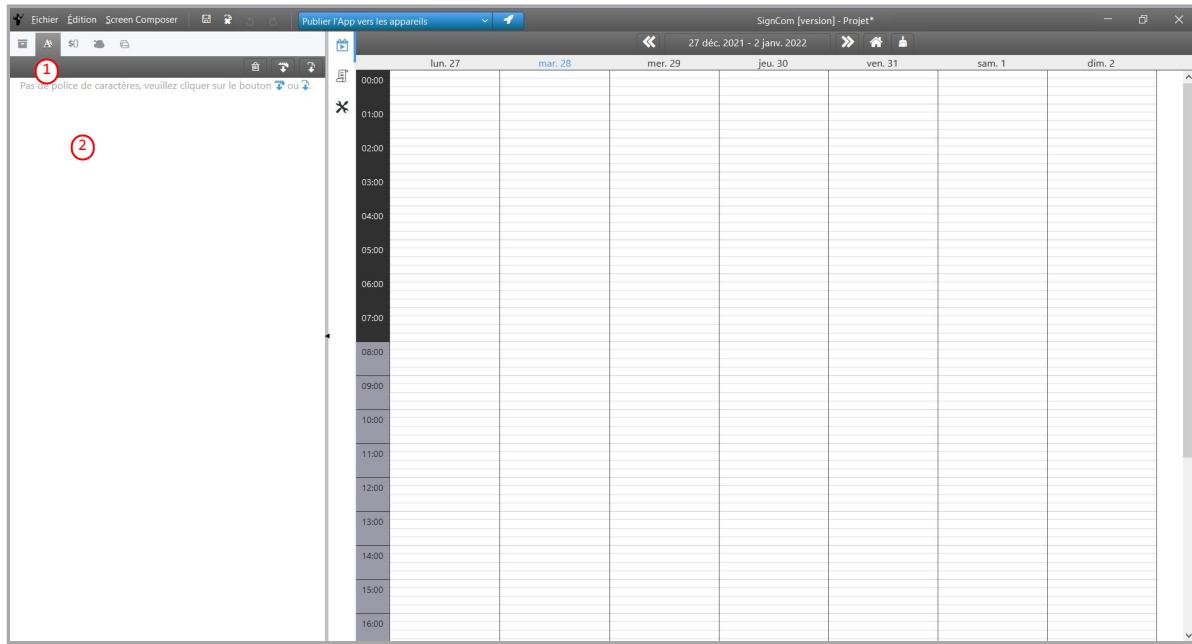
■ A la fin de l'opération, cliquer sur le bouton **Fermer** pour fermer le fichier et faire réapparaître le formulaire de configuration de l'App SignCom.

Ce calendrier (.ics) peut être directement chargé par un widget HTML dédié affichant des événements. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Médias > Créer depuis un modèle](#).

3.3 Polices de caractères

Sur le côté gauche, cliquer sur l'onglet polices de caractères A (1).

Lorsqu'aucune police n'a été importée dans votre projet, aucune police n'est visible dans l'onglet polices de caractères (2).

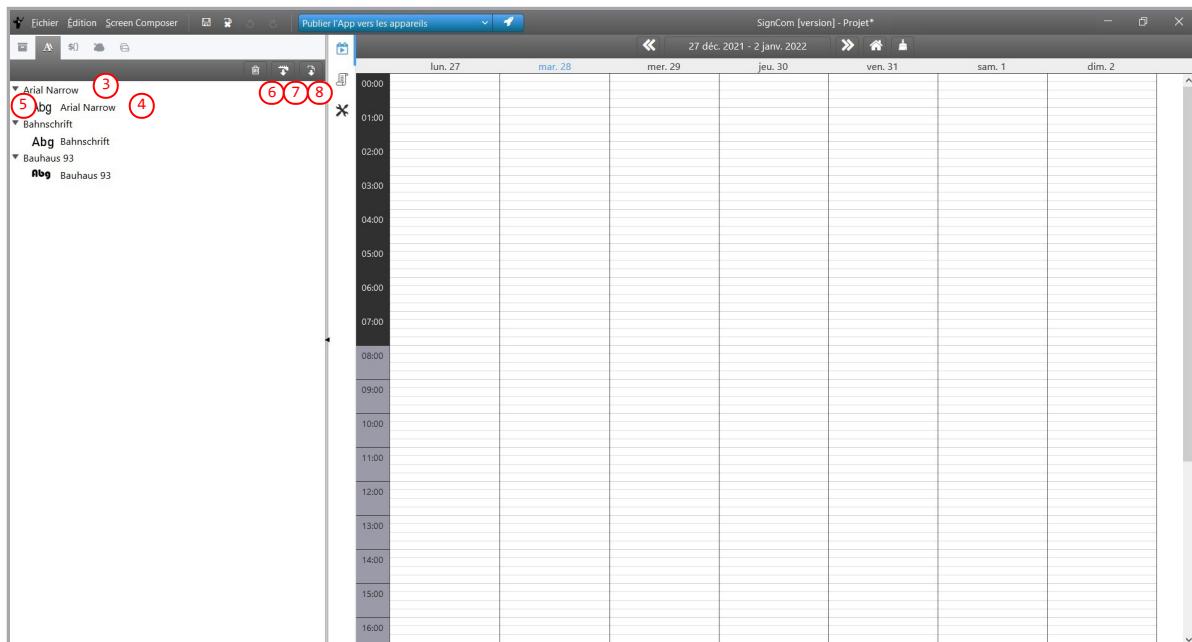


Cliquer sur le bouton Importer les polices de caractères depuis le système (7) pour importer les polices de caractères du système MS-Windows.

Cliquer sur le bouton Importer des polices de caractères depuis un fichier (8) pour importer des polices de caractères depuis un répertoire contenant des fichiers de polices de caractères.

■ Pour être supportées, les polices de caractères doivent être au format .otf ou .ttf.

Une fois importées dans votre INNES Screen Composer G4, les polices de caractères (3) sont rangés par famille de polices de caractères (4). Pour chacune des polices de caractères, le texte Abg (5) est affiché comme exemple de rendu avec le style de la police de caractère.



■ Pour supprimer plusieurs polices de caractères à la fois, sélectionner soit plusieurs noms de polices de caractères, soit plusieurs familles de polices de caractères et cliquer sur le bouton Supprimer (6).

⚠ Pour avoir un rendu parfait des documents, lors de l'installation d'une police, il est conseillé d'installer le maximum de déclinaisons de polices appartenant à la même famille de polices.

3.4 Variables

Les variables peuvent être utilisées dans des médias comme les `URIs` ou les `playfolders` pour jouer, avec un même projet Screen Composer, un contenu différent selon :

- des valeurs des variables affectées aux appareils,
- des valeurs de variables intrinsèques à l'appareil,
- de la date système de l'appareil.

Les types de variables à utiliser dans ces différents cas sont respectivement :

- les variables Personnalisées ,
- la variable Info d'appareil ,
- la variable Date et heure .

Le nom et les valeurs de chaque nouvelle variable Personnalisée doivent être créés puis affectés si besoin aux différents appareils par l'utilisateur final.

Les valeurs des variables Info d'appareil doivent être créées par l'utilisateur en cohérence avec les valeurs existantes dans le parc d'appareils.

Les valeurs de variables Personnalisées et les valeurs de variables Info d'appareil créées par l'utilisateur sont liées au référentiel dans lequel elles sont créées. Si un nouveau projet est créé en utilisant ce même référentiel, ces valeurs de variables précédemment créées restent disponibles.

3.4.1 Variables personnalisées

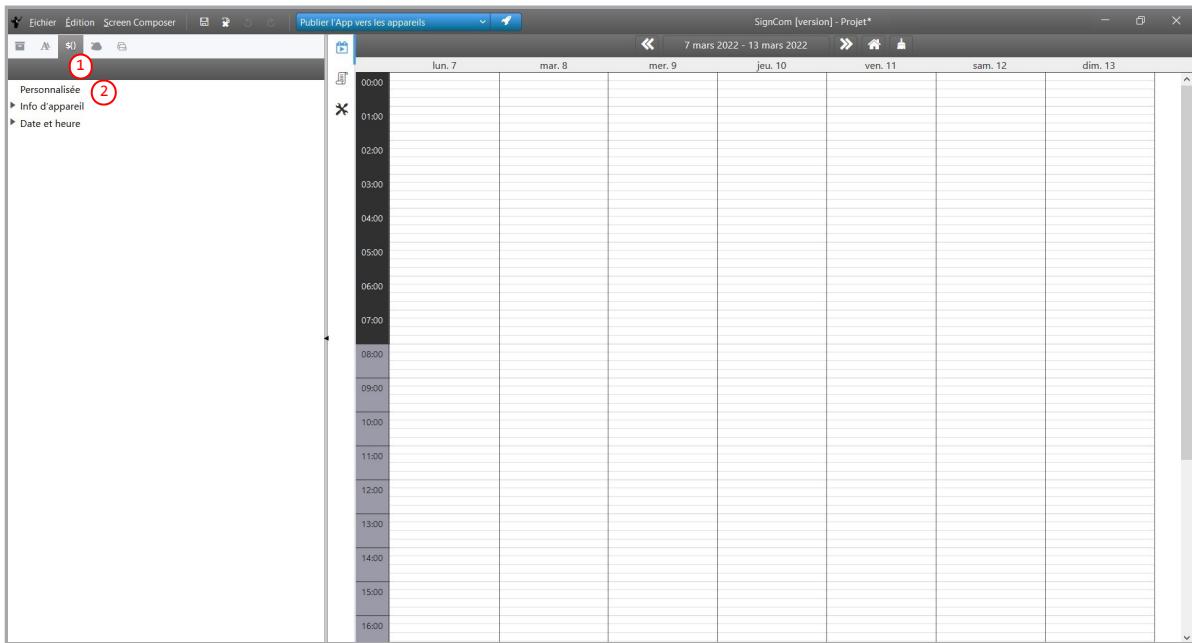
Les variables personnalisées se composent:

- d'un nom de variable personnalisée ,
- d'une ou plusieurs valeurs associées à ce nom de variable personnalisée .

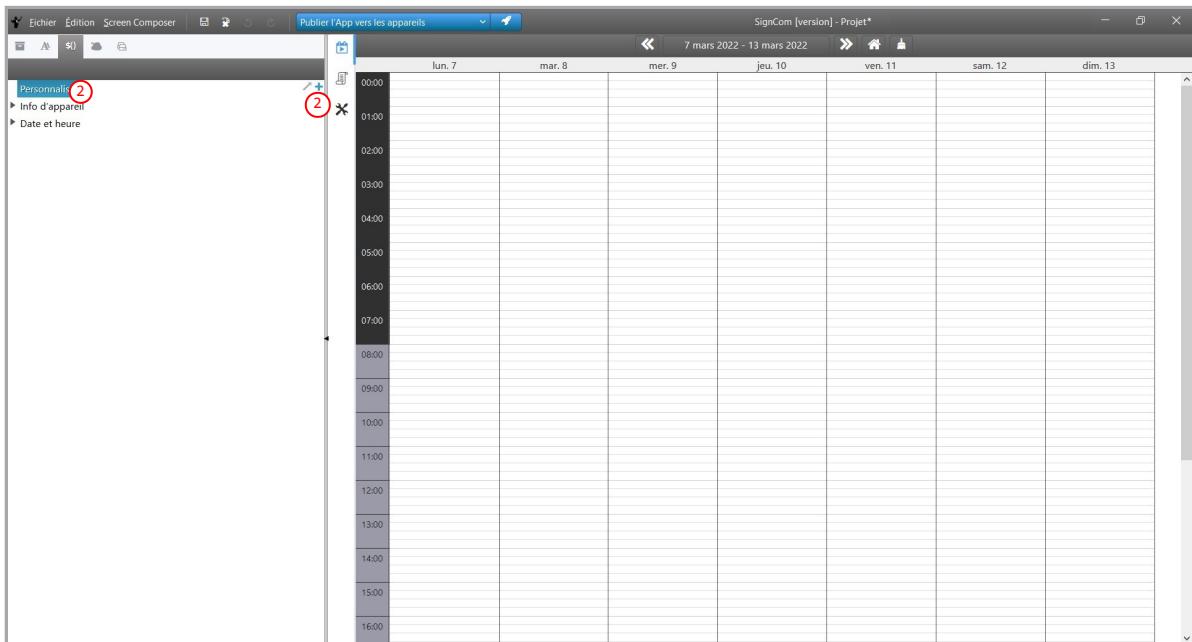
Les caractères pris en charge pour les noms de variables personnalisées sont : _ , 0-9 , a-Z .

Lorsqu'elle est déposée dans une URL ou un entrée texte dans un formulaire, la variable personnalisée est reconnue avec la syntaxe \${custom:<nom_variable>} .

Pour créer de nouveaux noms de variables personnalisées , cliquer sur l'onglet Variables \${0} (1) de la bibliothèque puis cliquer sur l'élément personnalisée (2).



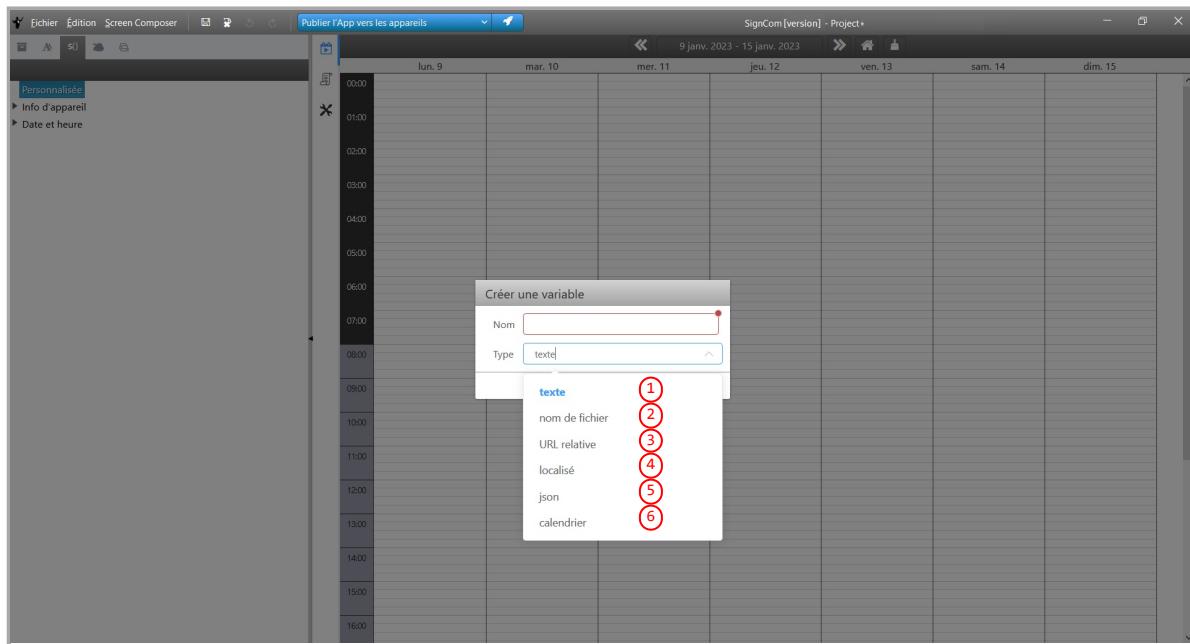
Puis avec la souris, survoler l'item personnalisée (2) pour faire apparaître le + (3) bouton puis cliquer dessus.



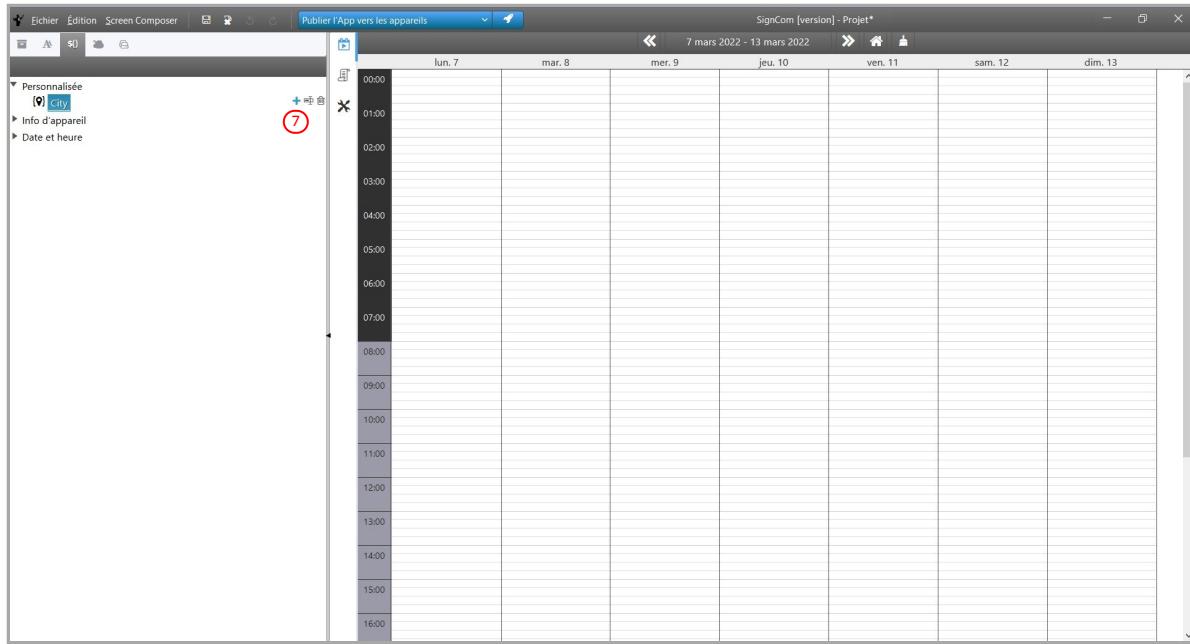
En relation avec la variable à créer, choisir parmi les différents types de variables :

- ① texte (type sélectionné par défaut),
- ② nom de fichier ,
- ③ URL relative .
- ④ localisé ,
- ⑤ json ,
- ⑥ calendrier .

Dans l'exemple, choisir le type localisé ④. Ensuite, saisir un nom de variable (par exemple, saisir City). Appuyer sur le bouton OK.



Lorsque le nom de la variable est créé (par exemple, City), survoler la variable pour faire apparaître le bouton bleu + ⑦, puis cliquer dessus pour créer de nouvelles valeurs de variable.



Relancer l'opération autant de fois qu'il y a de valeurs à créer.

C'est la même procédure pour tous les types de variables personnalisées .

Création de variable personnalisée de type localisé

Une valeur de variable personnalisée de type localisé   est de format chaîne de caractères.

Ceci est un exemple de nom et de valeurs de variable personnalisée de type localisé .

Variable personnalisée de type localisé  	Valeurs de variable personnalisée de type localisé	Libellés pour les valeurs de variables personnalisées de type localisé
City 	Paris  London  Berlin 	  
Lang	fr en de es	

Les variables personnalisées de type localisé  peuvent être utilisées par la suite dans l'URL des médias URI, dans les médias playfolder ou dans l'URL ou quelques entrées des formulaires de modèle de contenu :

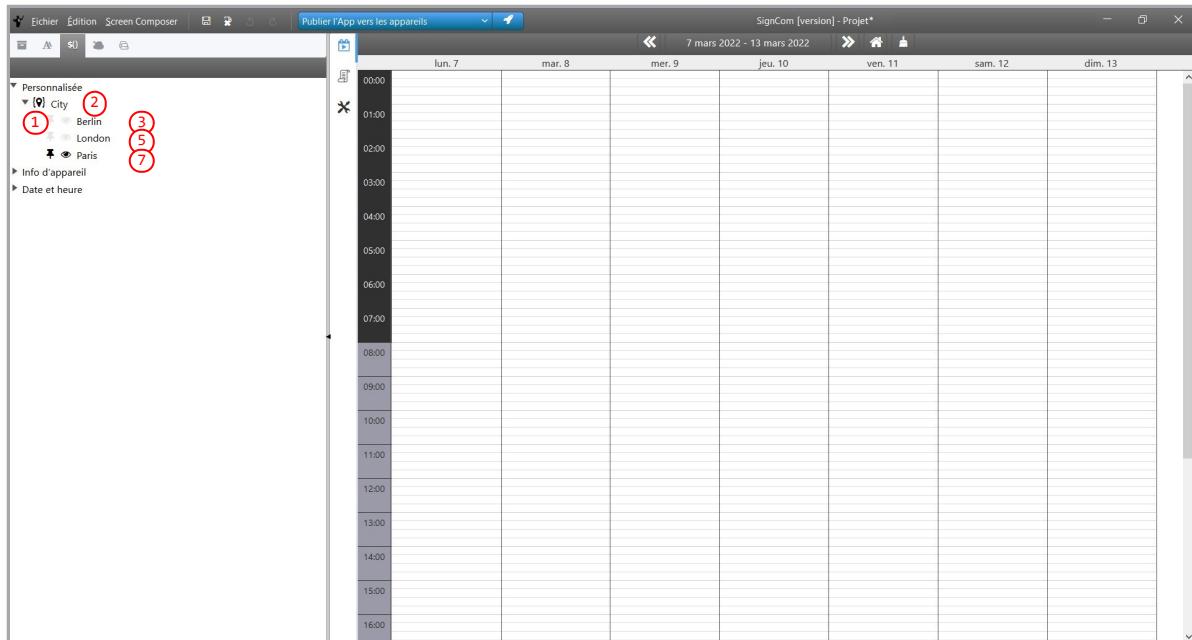
- exemple d'entrée d'URL de playfolder contenant le nom de la variable personnalisée de type localisé  City 
 - [Médias]/présentation_{\${custom:City}.ptx}
- exemple d'entrée d'URL contenant le nom de la variable personnalisée de type localisé  Lang:
 - [https://www.innes.pro/{\\$custom:Lang}/](https://www.innes.pro/{$custom:Lang}/)

  Les valeurs de variables personnalisées de type localisé  peuvent contenir des caractères provenant de différents alphabets.

Lors de la création d'une nouvelle variable personnalisée de type localisé , sélectionner le type localisé. Saisir un nom pour votre variable (par exemple, City ).

Ajouter les valeurs de variable personnalisée de type localisé  requises (par exemple, Berlin , London , puis Paris ).

  Les libellés , ,  pour les valeurs de variables personnalisées de type Localisé sont facultatives.



  les caractères /, \, :, *, ?, ", <, >, / et . ne sont pas supportés dans les valeurs de variable personnalisée de type "C22C.

Variables personnalisées de type URL relative

La variable personnalisée de type URL relative {#} (1) possède un format de valeur d'URL correspondant à un répertoire partagé du réseau, sans son schéma https:// OU `smb:// , supportant, en plus des caractères supportés par les valeur de variable personnalisée de type localisée , les caractères / , \ , : , * , ? , " , < , > , | et ..

Ceci est un exemple de valeur pour un nom et de variable personnalisée de type URL relative {#}.

nom de la variable personnalisée de type relative URL {#} (1)	valeurs de variable personnalisé de type URL relative	libellé pour les valeurs de variable personnalisée de type relative URL
Sharepoint_url (2)	<p>contoso446-my.sharepoint.com/:f/r/personal/user1contosocom/.../Documents1?csf=1&web=1&e=Q7Mk9y (3)</p> <p>contoso446-my.sharepoint.com/:f/r/personal/user1contosocom/.../Documents2?csf=1&web=1&e (5)</p>	<p>Sharepointurl1 (4)</p> <p>Sharepointurl2 (6)</p>
SmbSharedDirectory_url	<p>192.168.0.11/shareddirectory/Documents1</p> <p>192.168.0.11/shareddirectory/Documents2</p>	<p>SmbSharedDirectoryurl1</p> <p>SmbSharedDirectoryurl2</p>

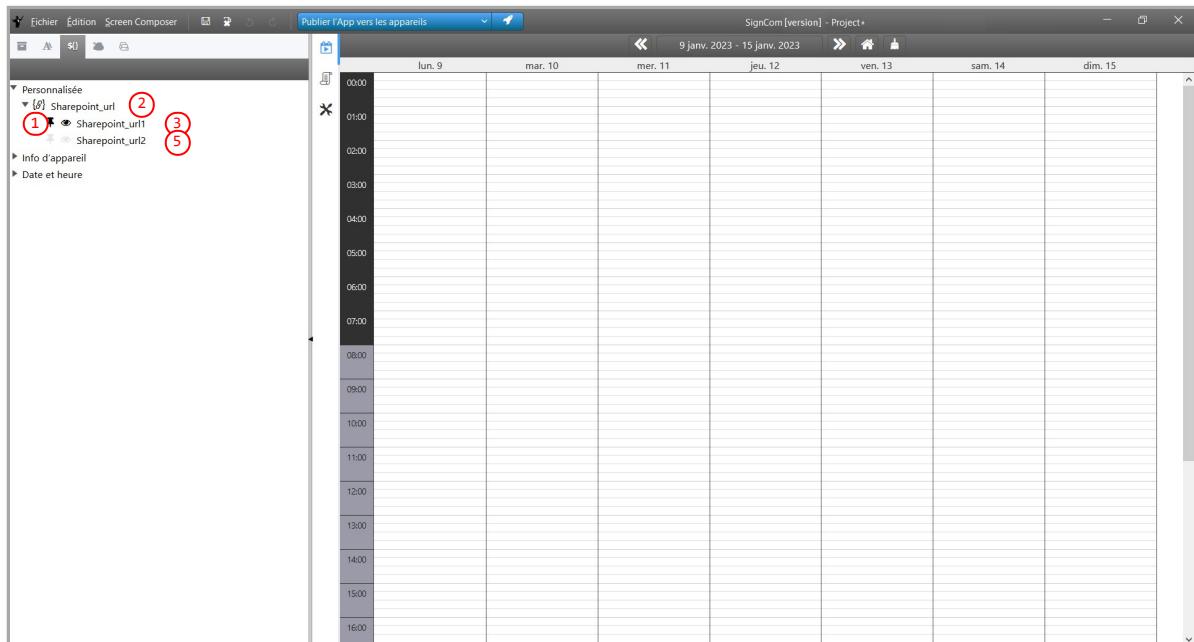
Les variables personnalisée de type URL relative {#} peuvent être utilisées par la suite dans les playfolder avec compte de service Microsoft 365 ou compte de service CIFS:

- exemple d'URL dans un formulaire de playfolder contenant le nom de variable (2) personnalisée de type URL relative Sharepoint_url:
 - [https://{\\$custom:Sharepoint_url}](https://{$custom:Sharepoint_url})

Lors de la création d'une nouvelle variable personnalisée de type URL relative , sélectionner le type URL relative . Saisir un nom pour votre variable (par exemple, Sharepoint_url (2)).

Ajouter les valeurs requises pour votre variable personnalisée de type URL relative {#} correspondant à vos différentes URL Sharepoint (par exemple, la valeur contoso446-my.sharepoint.com/:f/r/personal/user1_contoso_com/Documents1?csf=1&web=1&e=Q7Mk9y (3) avec pour libellé Sharepoint_url1, contoso446-my.sharepoint.com/:f/r/personal/user1_contoso_com/Documents2?csf=1&web=1&e (5) avec pour libellé Sharepoint_url2).

■ Même si les libellés (4), (6) pour les valeurs de variable personnalisée de type URL relative sont facultatives, il est fortement recommandé de les indiquer dans ce cas.



Création de variable personnalisée de type texte

Une valeur de variable personnalisée de type texte {T} est composée d'une chaîne de caractères.

Voici un exemple de nom et de valeurs de variable personnalisée de type texte {T} (1).

Variable personnalisée de type texte {T}	Valeurs de variable personnalisée de type texte	Libellés pour les valeurs de variables personnalisées de type texte (optionnel)
Building (2)	building 1 (3) building 2 (5)	(4) (6)

Les variables personnalisées de type texte {T} peuvent être utilisées par la suite dans les entrées de texte des formulaires de modèle de contenu. Voici un exemple de saisie de texte contenant le nom de la variable personnalisée de type texte Building {T}:

- Les réunions d'aujourd'hui pour le bâtiment {\$custom:Building}.

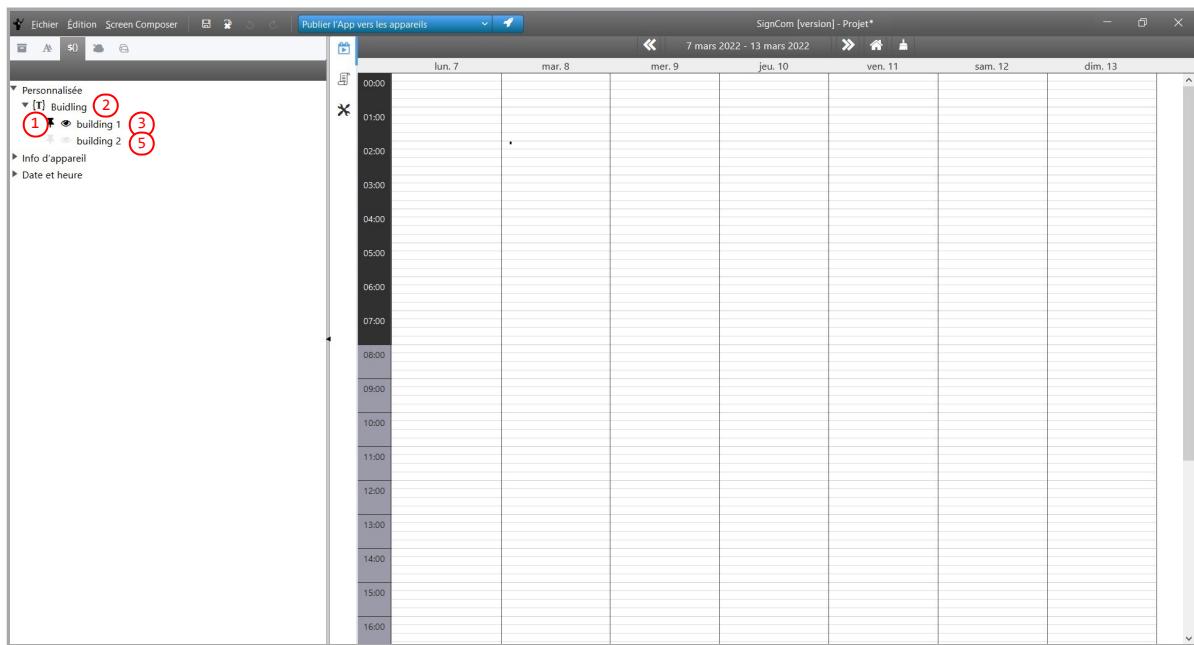
■ Les variables personnalisées de type texte {T} ne peuvent pas être utilisées par la suite dans l'input d'URL des médias URI ou dans l'URL des média playfolder.

■ Les variables personnalisées de type texte {T} peuvent contenir des caractères provenant de différents alphabets.

■ Les libellés pour Les variables personnalisées de type texte {T} sont facultatifs.

Lors de la création d'une nouvelle variable personnalisée de type texte {T}, sélectionner le type texte. Saisir un nom pour votre variable personnalisée de type texte {T} (par exemple, Building (2)).

Ajouter les valeurs requises (par exemple, building 1 (3) et building 2 (5)).



Création de variable personnalisée de type nom de fichier

Une valeur de variable personnalisée de type nom de fichier   est composée d'une chaîne de caractère comme nom de fichier et d'une extension de fichier. Les extensions de fichier prises en charge pour les valeurs de la variable personnalisée de type nom de fichier  sont :

- les extensions des média : .apng, .ASF, .avi, .gif, .htm, .html, .ismc, .jpg, .jpeg, .m2v, .m4a, .m4v, .maf, .maff, .mjpg, .mka, .mks, .mkv, .mov, .mp3, .mp4, .mpd, .mpg, .mpeg, .mxaf, .odt, .odp, .oga, .ogg, .ogv, .pdf, .png, .pps, .ppsx, .ppt, .pptx, .ps, .sdp, .svg, .ts, .vob, .webm, .webp, .wgt, .wma, .wmv,
- les extensions des ressources : .css, .csv, .htm, .html, .ics, .js, .json, .md, .mdp, .sdp, .srt, .tsv, .txt, .vtt, .xml.

Ceci est un exemple de nom de variable personnalisée de type nom de fichier  et de valeurs.

Variable personnalisée de type nom de fichier 	Valeur de variable personnalisée de type nom de fichier	Libellés pour les valeurs de variable personnalisée de type nom de fichier (optionnel)
Video_filename 	production1.mp4  production2.mp4  production3.m2v 	  
Calendar_resource	calendar1.ics calendar2.ics	

La variable personnalisée de type nom de fichier  peut être utilisée par la suite dans l'URL des médias URI ou dans l'URL des formulaires de modèle de contenu :

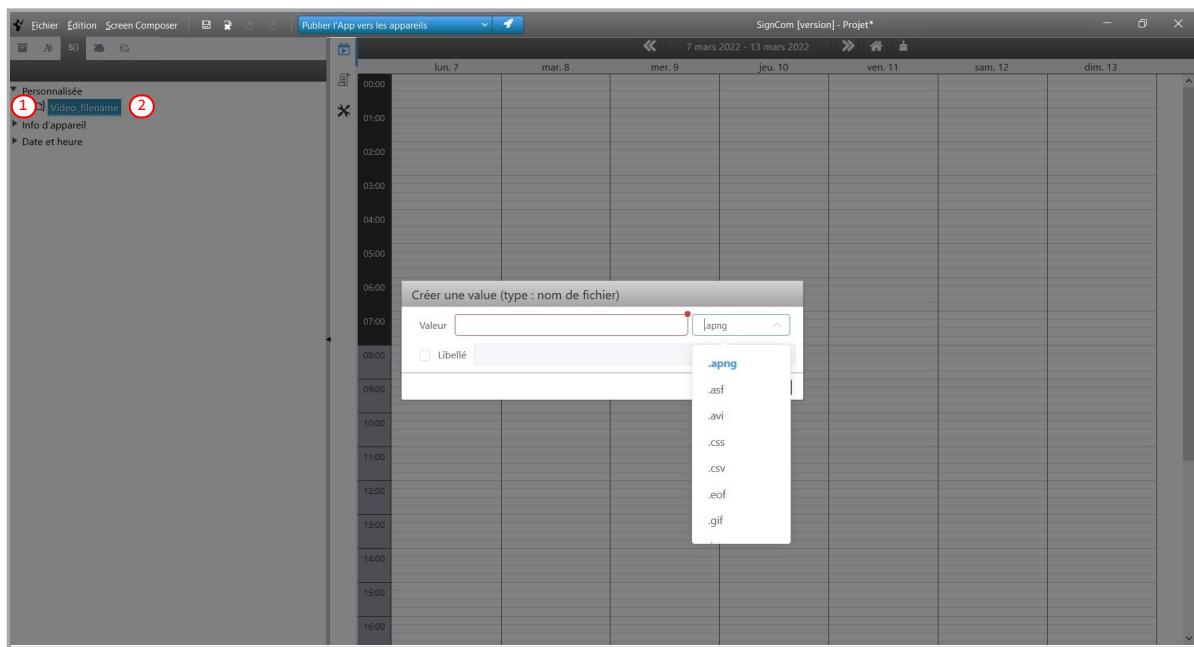
- exemple d'entrée d'URL contenant la variable personnalisée de type nom de fichier  Video_filename :
 - [Médias]/video/{\$custom:Video_filename}
- exemple d'entrée d'URL contenant la variable personnalisée de type nom de fichier  Calendar_resource :
 - [https://domain1/dir/{\\$custom:Calendar_resource}](https://domain1/dir/{$custom:Calendar_resource}).

 La valeur de la variable personnalisée de type nom de fichier  peut contenir des caractères provenant de différents alphabets.

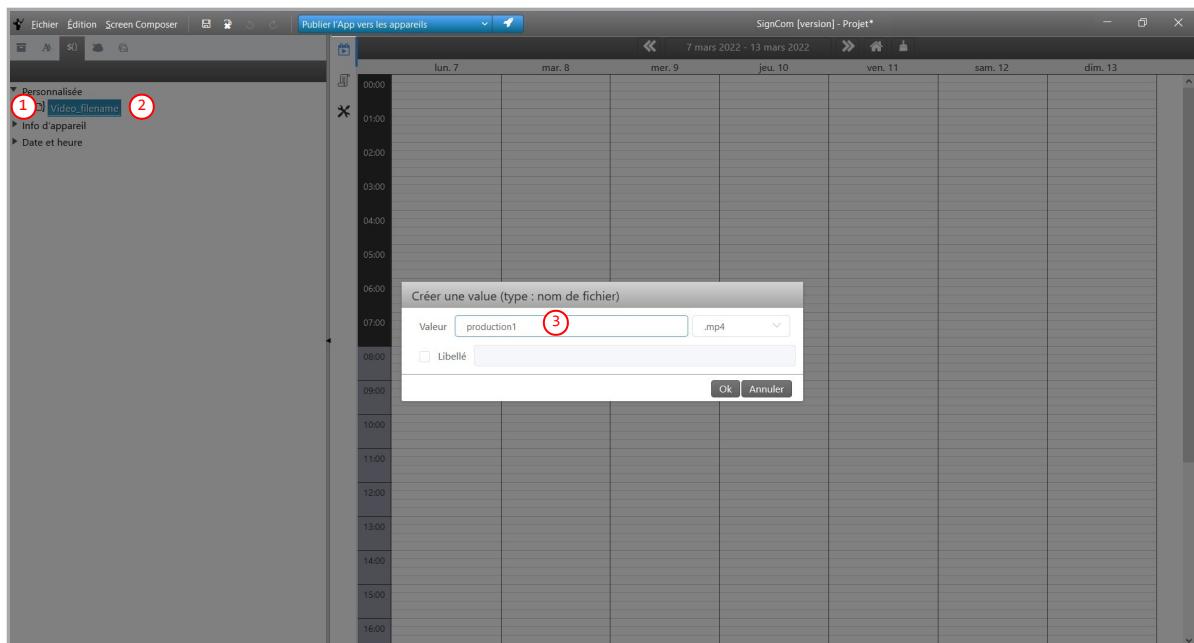
 Les libellés , ,  pour les valeurs de variable personnalisée de type nom de fichier  sont facultatives.

Lors de la création d'une nouvelle variable personnalisée de type nom de fichier , sélectionner le type nom de fichier. Saisir un nom pour votre variable nom de fichier  (par exemple, *Video_filename*).

Ajouter la valeur de la variable personnalisée de type nom de fichier  requise (par exemple *production1.mp4*) en remplissant correctement le champ valeur puis en sélectionnant l'extension de fichier parmi celles suggérées.

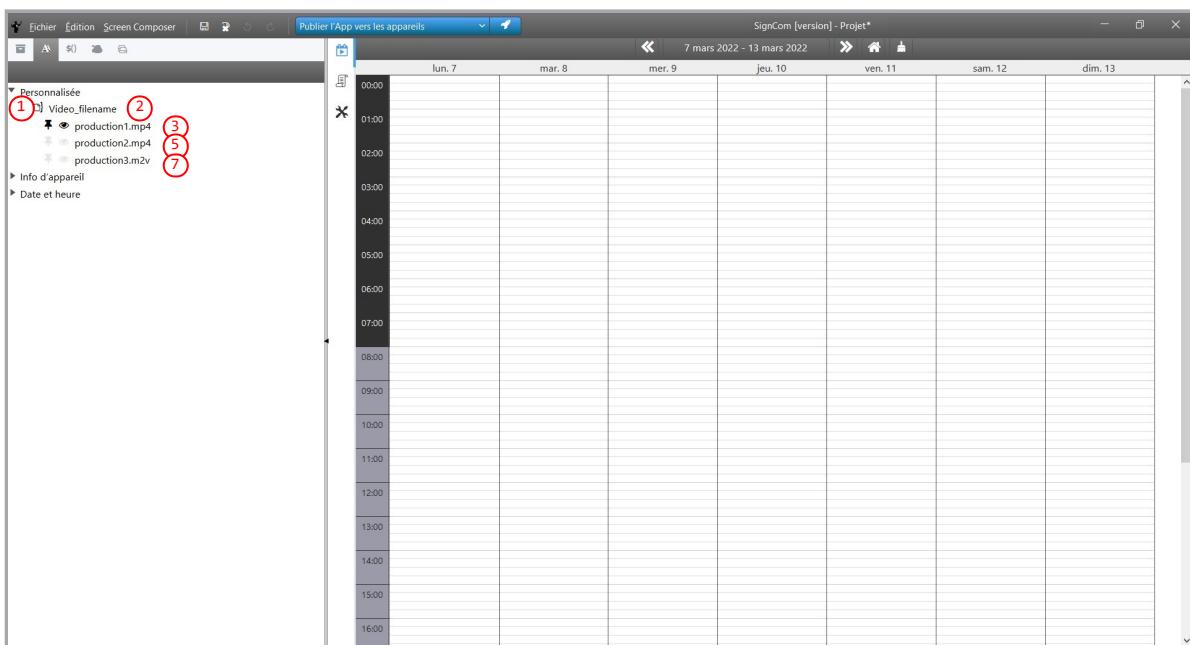


➤ Faire défiler vers le bas pour voir toutes les autres extensions disponibles.



Redémarrer l'opération pour ajouter d'autres valeurs de variable personnalisée de type nom de fichier .

Voici un exemple de variable personnalisée de type nom de fichier  avec ses valeurs.



Création de variable personnalisée de type calendrier

Une valeur de variable personnalisée de type calendrier  ① est composée de :

- une période de temps d'un ou plusieurs jours, avec ou sans récurrence journalière,
- et d'un créneau horaire.

Voici un exemple de nom et de valeurs de variable personnalisée de type calendrier .

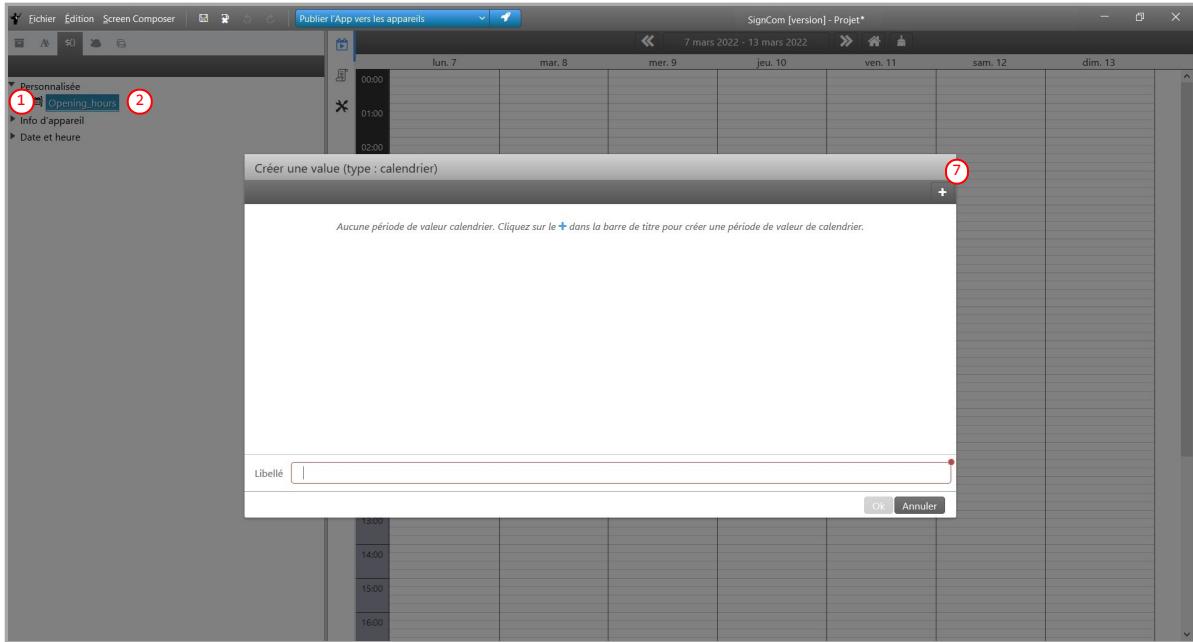
Variable personnalisée de type calendrier 	Valeurs de variable personnalisée de type calendrier	Libellés pour les valeurs de variable personnalisée de type calendrier
② Heures_d'ouverture	③ du 1/07/2022 au 31/07/2022, tous les lundis, mardis, jeudis, vendredis, de 10h00 à 12h00 ⑤ du 1/01/2022 au 30/06/2022, tous les lundis, mardis, mercredis, jeudis, vendredis, de 9h à 12h et de 14h à 19h	④ opening_hours_july ⑥ opening_hours_standard

Les variables personnalisées de type calendrier  peuvent être utilisées ultérieurement dans une zone spécifique d'un formulaire de modèle de contenu spécifique capable de prendre en charge une telle variable (par exemple : le modèle de contenu Compte à rebours de calendrier).

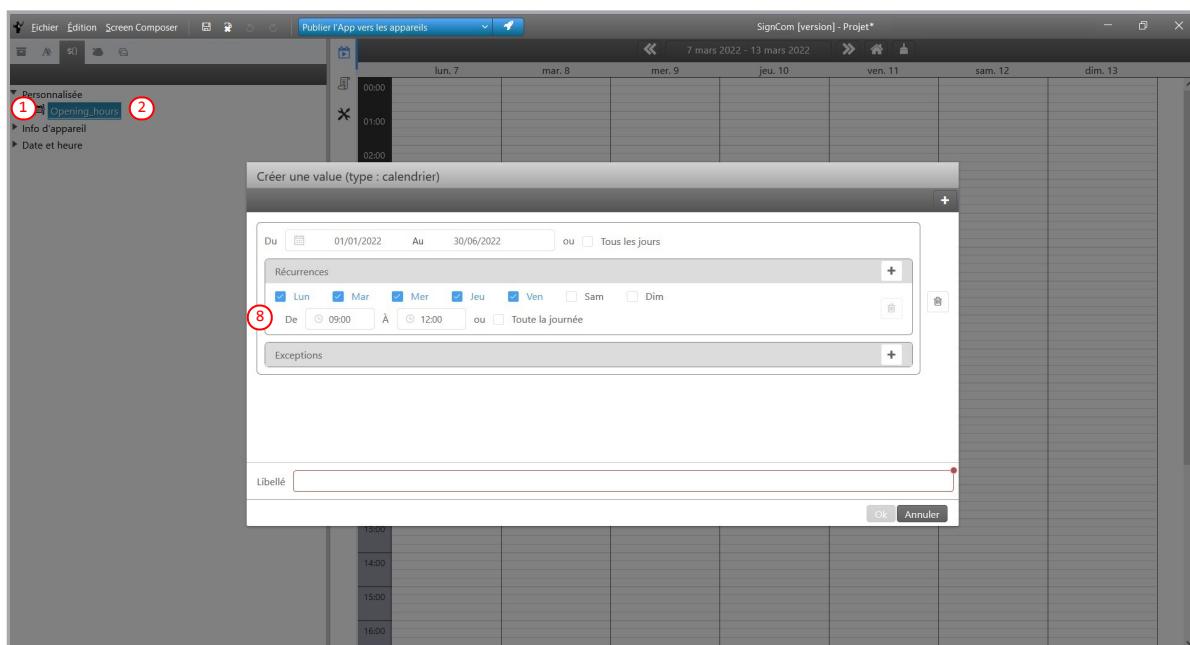
 Le libellé pour les valeurs de variables personnalisées de type calendrier  est obligatoire.

Lors de la création d'une nouvelle variable personnalisée de type calendrier , sélectionner le type calendrier. Saisir un nom pour votre variable (par exemple, Opening_hours). Lui ajouter ensuite des valeurs.

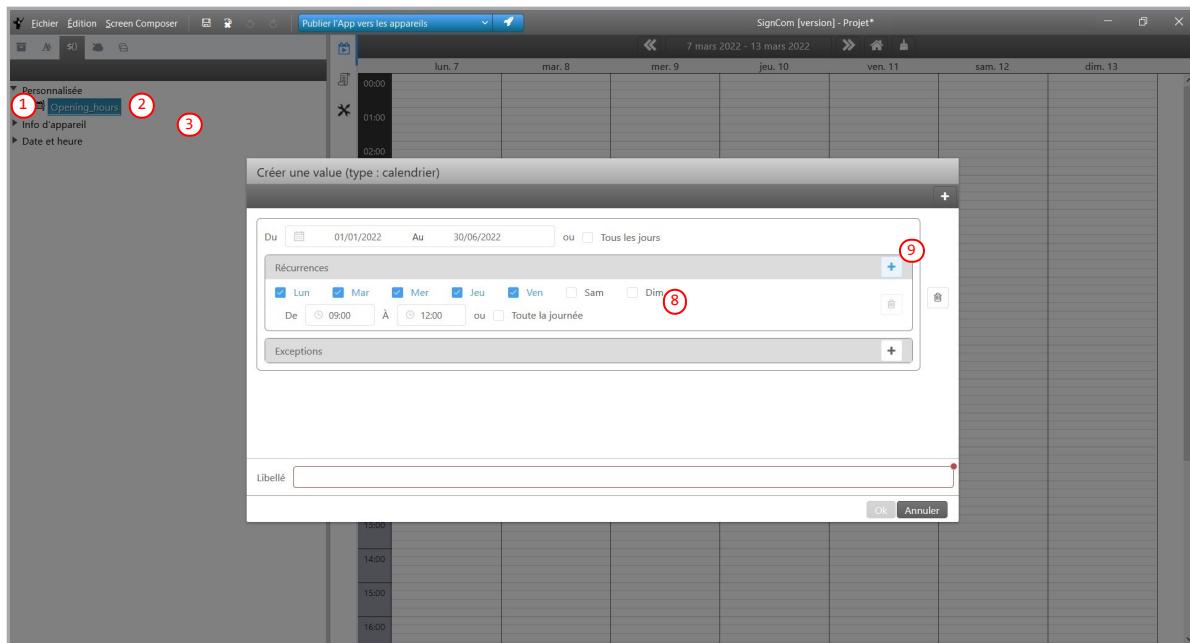
Appuyer sur le bouton Ajouter une période de calendrier ⑦  pour ajouter une période de calendrier .



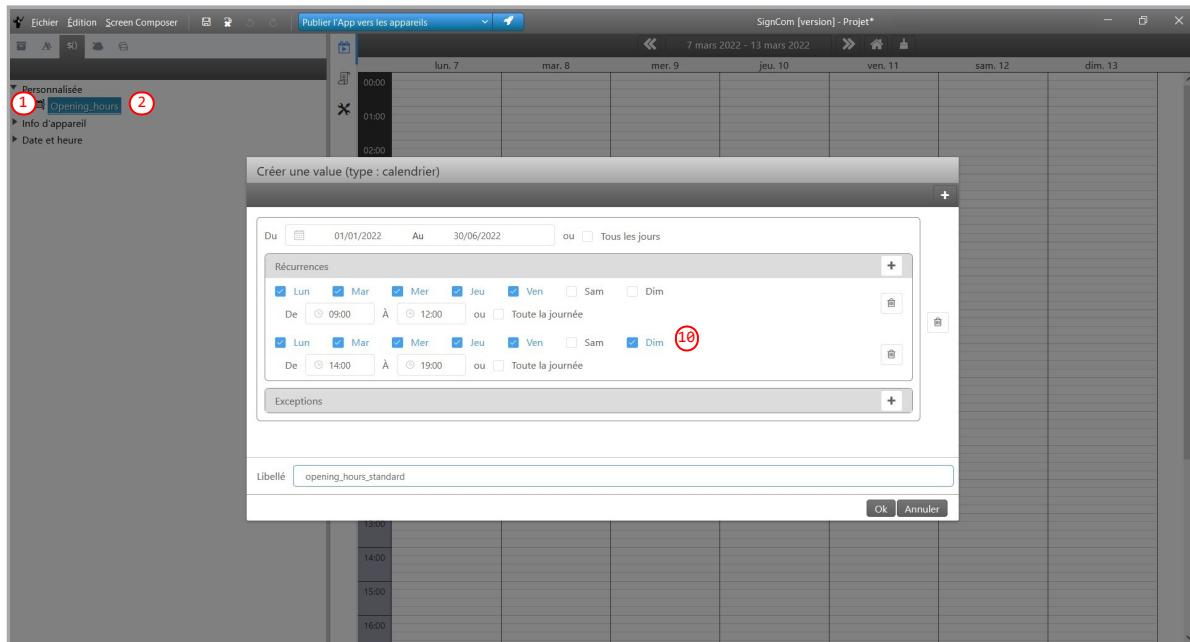
Ajuster la récurrence des jours et le créneau horaire (par exemple 9:00 - 12:00) ⑧.



Appuyer ensuite sur Ajouter une récurrence ⑨+ pour diviser la journée en deux plages horaires.



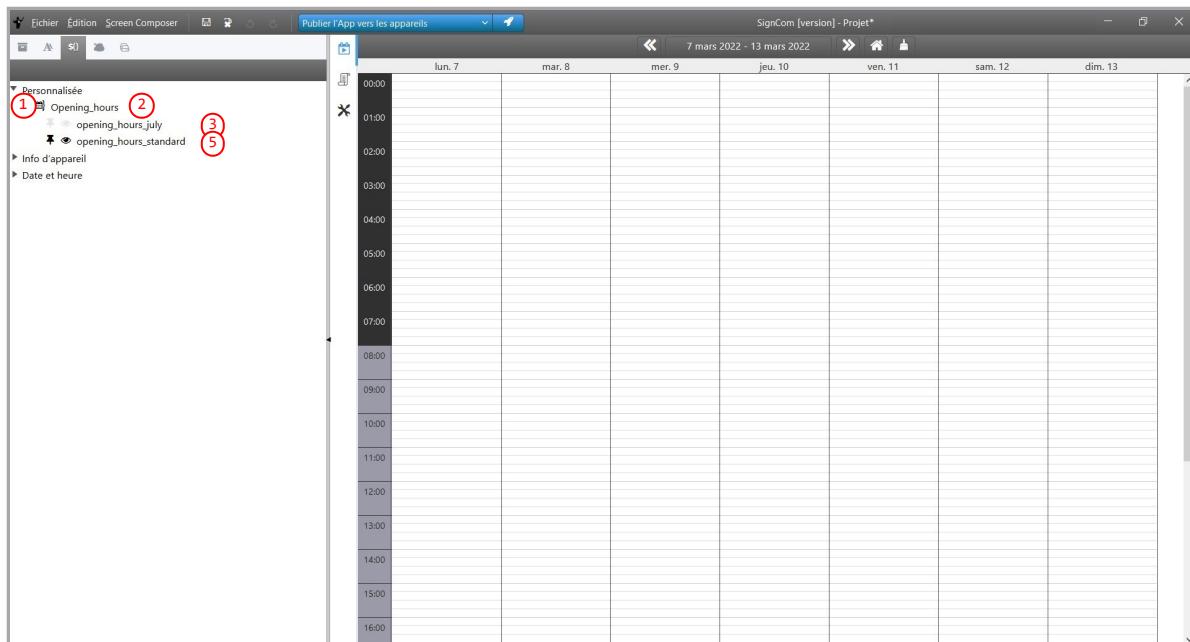
Remplir les récurrences pour l'autre plage horaire (par exemple 14:00 - 19:00) ⑩.



Saisir enfin un libellé (par exemple *opening_hours_standard*) puis appuyer sur le bouton OK.

Redémarrer l'opération pour ajouter d'autres valeurs de variables personnalisées de type calendrier ❾.

Voici un exemple lorsque toutes les valeurs requises pour les variables personnalisées de type calendrier ❿ sont créées.



Création de variables personnalisée de type json

Une valeur de variable personnalisée de type json {} possède un contenu respectant le format JSON.

Par conséquent, le contenu de la valeur de la variable personnalisée de type json {} ① doit se conformer +à la syntaxe des fichiers .json .

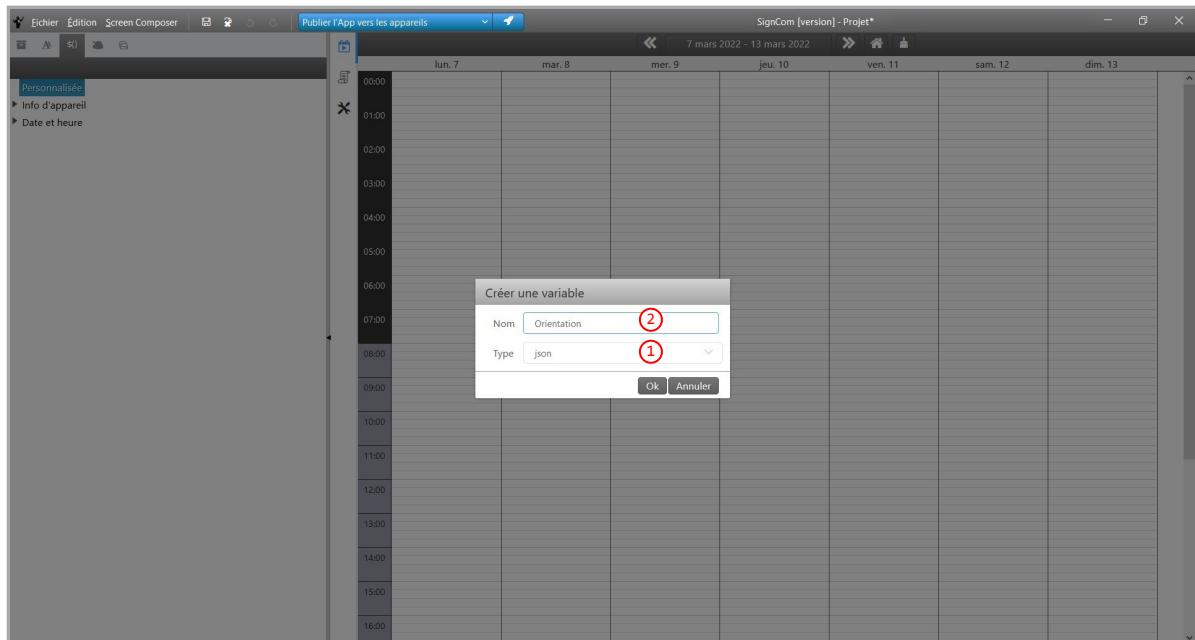
Les variables personnalisées de type json {} peuvent ensuite être utilisées dans des entrées spécifiques de certains formulaires de modèle de contenu spécifiques capables de prendre en charge ce type de variable (par exemple: modèle de contenu MeetingRoom - Summarization).

Variable personnalisée de type json {} ①	Valeurs de la variable personnalisée de type json	Libellés pour les valeurs de variable personnalisée de type json
② Orientation	③ {"locations": [{"resource": "Room A-10", "sign1": "picto/escalatorDown.png"}]} ⑤ {"locations": [{"resource": "Room B-20", "sign1": "picto/arrowRight.png", "sign2": "picto/escalatorUp.png"}]}	④ Orientation Room A-10 ⑥ Orientation Room B-20

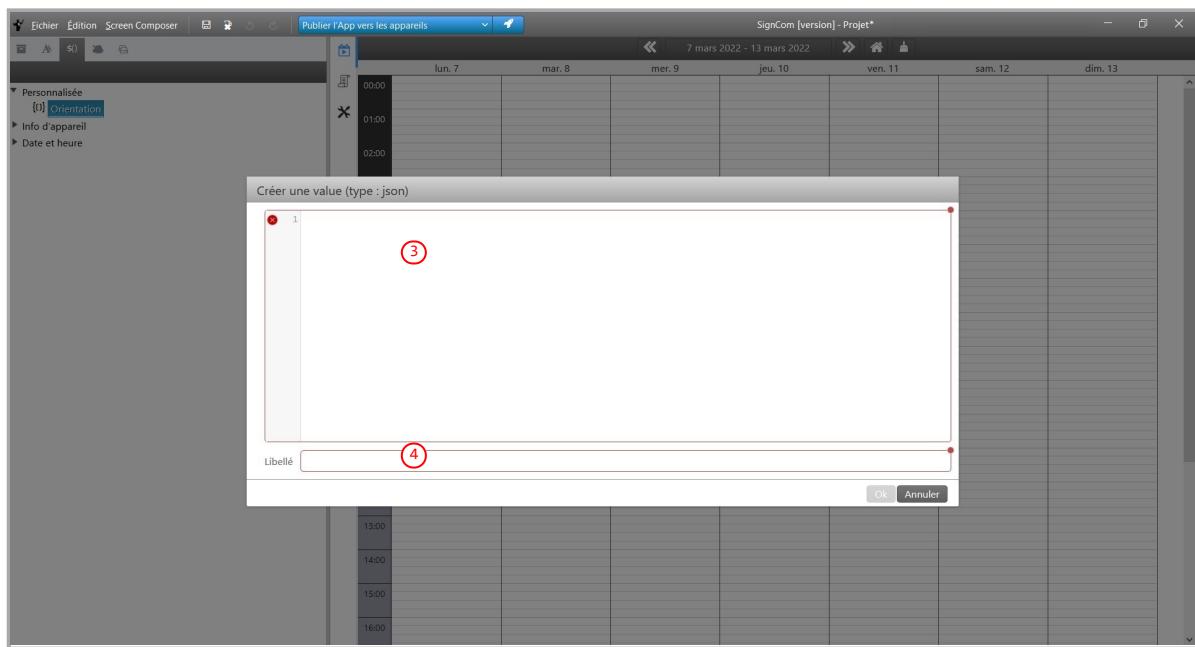
Les variables personnalisées de type json peuvent ensuite être utilisées dans une entrée spécifique d'un formulaire de modèle de contenu spécifique capable de prendre en charge une telle variable (par exemple: modèle de contenu MeetingRoom - Summarization).

Le libellé des valeurs de variable personnalisée de type json est obligatoire.

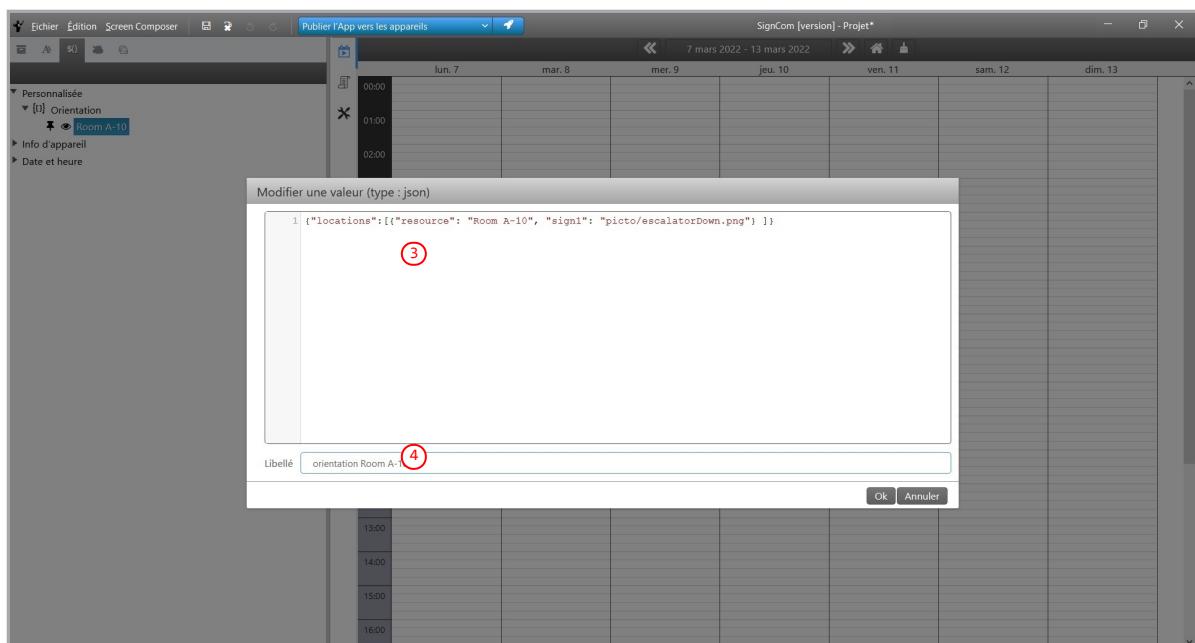
Lors de la création d'une nouvelle variable personnalisée de type json {}, sélectionner le type json . Entrer un nom pour votre variable (par exemple Orientation).



Ajouter une valeur (3) de variable personnalisée de type {0} json requises en collant ou en tapant correctement la partie json en respectant la syntaxe json.

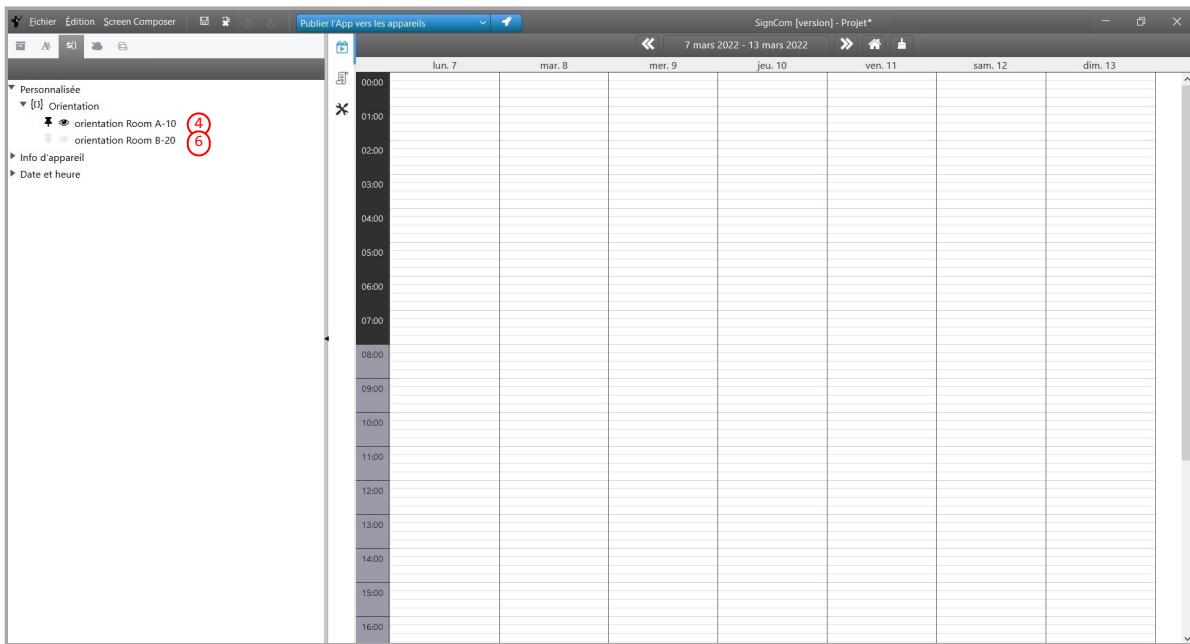


Ensuite, saisir un libellé (4) puis appuyer sur le bouton OK.



Redémarrer l'opération pour ajouter d'autres valeurs de variables personnalisées de type json {v}.

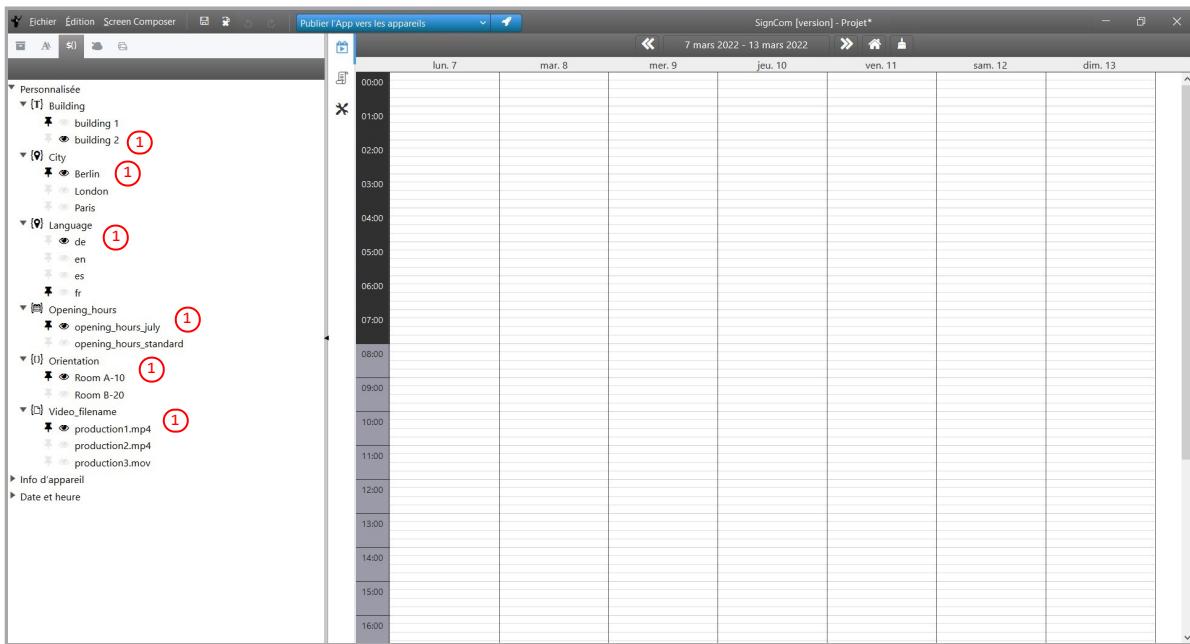
Voici un exemple lorsque toutes les valeurs de variables personnalisées de type json {v} requises sont créées.



Valeur de variable pour la prévisualisation

Lorsque toutes les valeurs des variables personnalisées sont créées, l'utilisateur doit s'assurer d'avoir choisi, pour chacune des variables, les valeurs qui doivent être utilisées pour la prévisualisation ①. Les valeurs de prévisualisation peuvent en effet être utilisées lorsque certains médias utilisant des variables personnalisées sont joués lors de la prévisualisation unitaire du média ou dans la prévisualisation de la plage horaire du calendrier.

Un pictogramme œil ① avec un style noir est disponible devant les valeurs utilisées pour la prévisualisation. Pour modifier la valeur de la variable pour la prévisualisation d'un média utilisant une variable personnalisée, cliquer sur un des pictogramme œil ① en style gris disponible situés juste devant les valeurs de variables. Cela déplace automatiquement le pictogramme œil ① avec un style noir devant la nouvelle valeur de variable personnalisée sélectionnée.



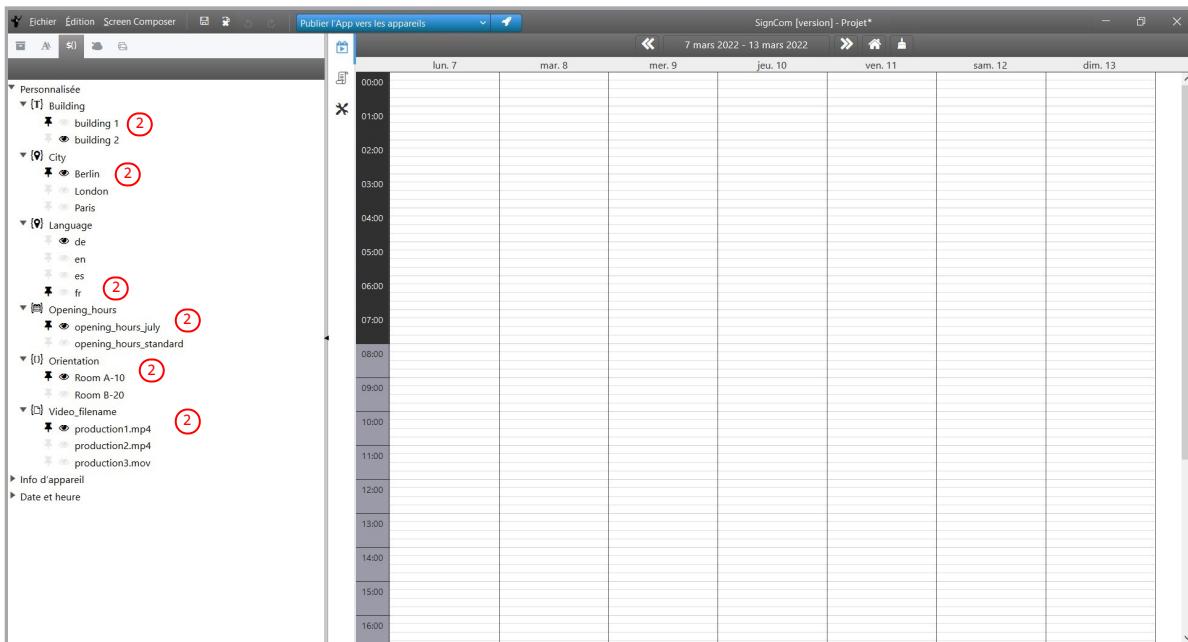
■ Si aucune valeur n'est créée pour un nom de variable personnalisée, l'utilisateur final ne peut pas choisir une valeur de variable personnalisée pour la prévisualisation. Dans ce cas, la valeur de la variable personnalisée pour la prévisualisation, qui ne peut pas être résolue avec une valeur cohérente, est remplacé avec une chaîne vide.

Valeur de variable par défaut pour la publication

Lorsque toutes les valeurs des variables personnalisées sont créées, l'utilisateur final doit s'assurer d'avoir choisi, parmi toutes les valeurs créées pour cette variable personnalisée, les bonnes valeurs de variables par défaut ② qui sont publiés sur l'appareil après une publication.

Une fois la publication effectuée, les médias utilisant ces noms de variables personnalisées résolvent le nom de la variable personnalisée en utilisant la valeur de la variable personnalisée définie par l'utilisateur dans le projet.

Un pictogramme punaise ② avec un style noir est disponible devant les valeurs utilisées pour la prévisualisation. Pour modifier la valeur de cette variable personnalisée utilisée pour la prévisualisation ②, sélectionner le pictogramme punaise en style gris d'une autre valeur de variable personnalisée. Cela déplace automatiquement le pictogramme punaise ② avec un style noir devant la nouvelle valeur de variable personnalisée sélectionnée.

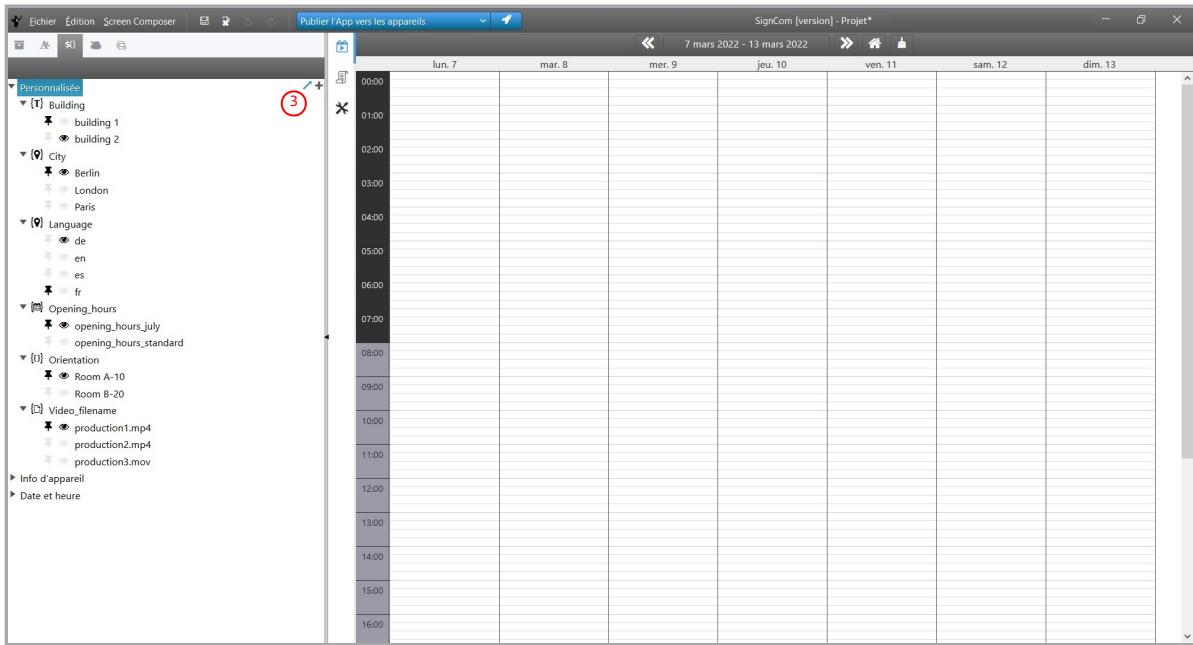


Si aucune valeur n'est créée pour un nom de variable personnalisée, l'utilisateur final ne peut pas choisir une valeur de variable personnalisée par défaut pour la publication. Dans ce cas, aucune valeur par défaut pour cette variable personnalisée ne peut être publiée sur le parc d'appareils lors de la publication de l'application. La valeur de la variable personnalisée sera donc résolue en la remplaçant par une chaîne de caractère vide.

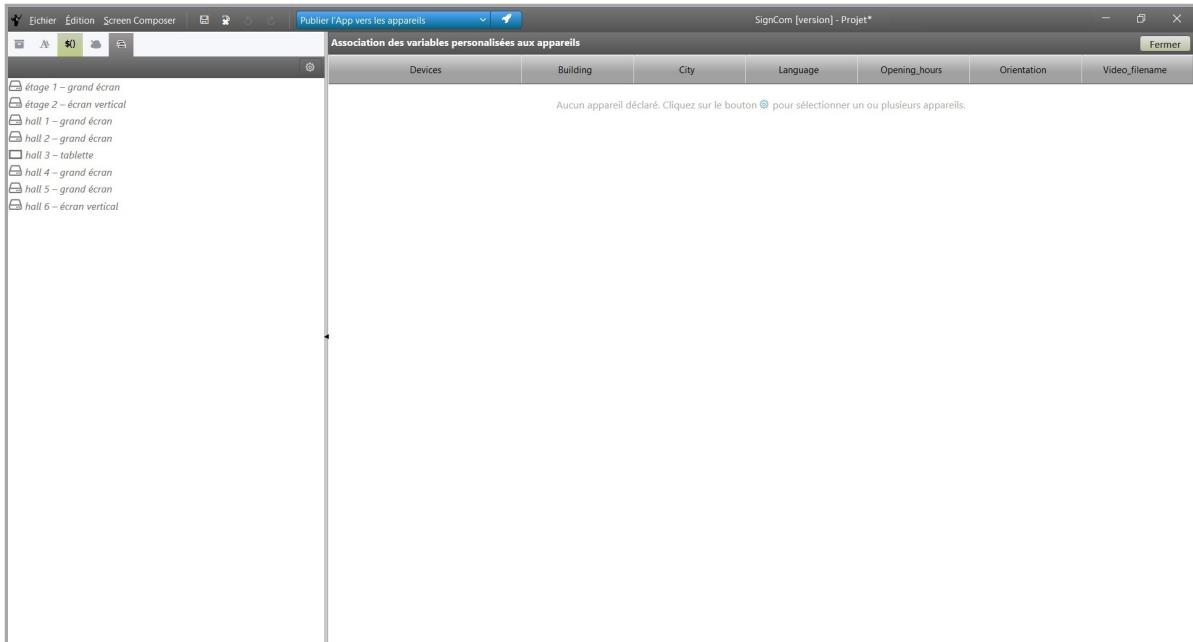
Valeur de la variable personnalisée pour la publication

Si la valeur de variable personnalisée par défaut n'est pas cohérente pour certains de vos appareils, il est possible de leur affecter des valeurs de variable personnalisée autres que la valeur par défaut.

Avec votre souris, survoler l'item personnalisée puis cliquer sur le bouton Associer des valeurs de variables personnalisées aux appareils (3).



Pour affecter les valeurs de variables personnalisées à certains appareils, s'assurer d'avoir des appareils correctement enregistrés comme candidats à la publication, sinon ce message peut s'afficher: *Aucun appareil déclaré..*



Glisser-déposer une valeur de variable personnalisée spécifique (par exemple *Paris* ④) dans certaines cellules ⑤ de la colonne de variable personnalisée appropriée pour l'affecter uniquement à certains appareils disponibles dans le tableau.

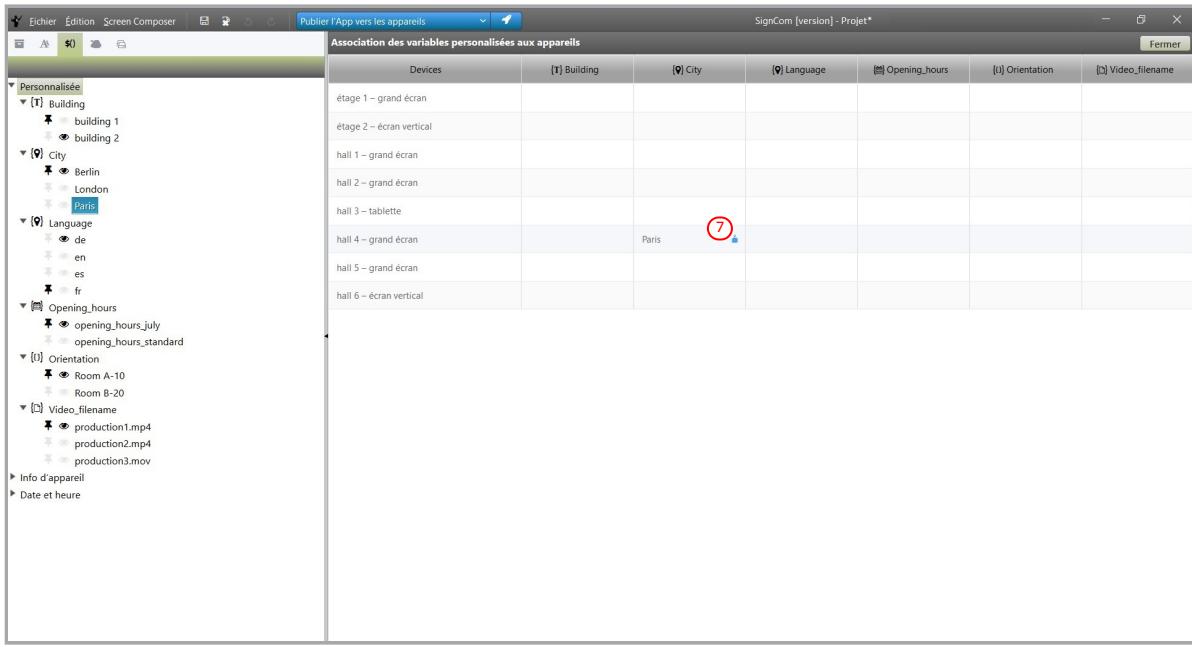
Devices	[T] Building	[V] City	[V] Language	[T] Opening_hours	[I] Orientation	[C] Video_filename
étage 1 – grand écran						
étage 2 – écran vertical						
hall 1 – grand écran						
hall 2 – grand écran						
hall 3 – tablette						
hall 4 – grand écran		Paris	Paris			
hall 5 – grand écran						
hall 6 – écran vertical						

Dans cet exemple, à la prochaine publication :

- la valeur de publication *Paris* ④ pour le nom de variable personnalisée de type localisé ⑨ *City* sera publiée sur l'appareil avec le libellé *hall 4 – grand écran*, ce qui signifie que les médias de l'App utilisant cette variable remplaceront la chaîne {\$custom:City} par la chaîne de caractères *Paris*,
- la valeur par défaut ❾ pour la publication *Berlin* ⑥ de la variable personnalisé de type localisé ⑨ sera publié sur tous les autres appareils, ce qui signifie que les médias de l'App utilisant cette variable remplaceront la chaîne {\$custom:City} par la chaîne de caractères *Berlin*.

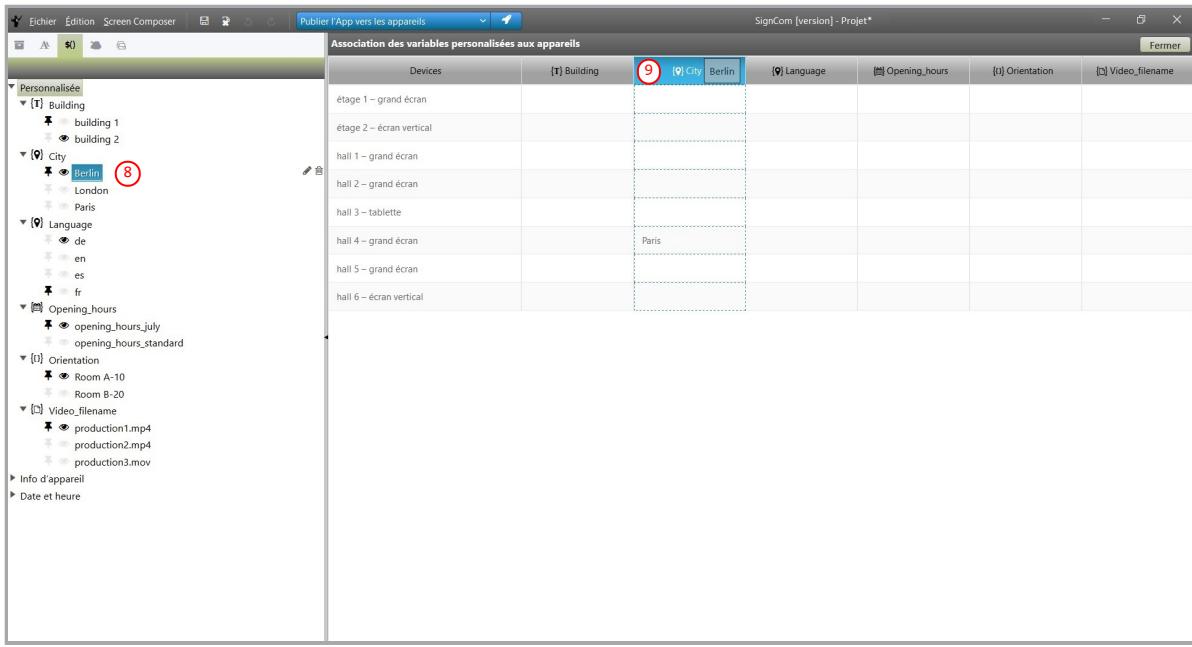
Devices	[T] Building	[V] City	[V] Language	[T] Opening_hours	[I] Orientation	[C] Video_filename
étage 1 – grand écran						
étage 2 – écran vertical						
hall 1 – grand écran						
hall 2 – grand écran						
hall 3 – tablette						
hall 4 – grand écran		Berlin	Berlin			
hall 5 – grand écran						
hall 6 – écran vertical						

Pour supprimer une valeur de variable affectée à un appareil, survoler la valeur affectée avec votre souris pour faire apparaître le bouton **sweep**  (7), et cliquer dessus.



Devices	Building	City	Language	Opening_hours	Orientation	Video_filename
étage 1 – grand écran						
étage 2 – écran vertical						
hall 1 – grand écran						
hall 2 – grand écran						
hall 3 – tablette						
hall 4 – grand écran		Paris (7)				
hall 5 – grand écran						
hall 6 – écran vertical						

Glisser-déposer une valeur de variable personnalisée spécifique (par exemple, Berlin (8)) dans l'en-tête (9) de la colonne de variable personnalisée appropriée pour l'affecter à tous les appareils disponibles dans le tableau.



Devices	Building	City	Language	Opening_hours	Orientation	Video_filename
étage 1 – grand écran		Berlin (9)				
étage 2 – écran vertical						
hall 1 – grand écran						
hall 2 – grand écran						
hall 3 – tablette						
hall 4 – grand écran						
hall 5 – grand écran		Paris				
hall 6 – écran vertical						

Dans cet exemple, à la prochaine publication :

- la valeur de publication Berlin (8) pour le nom de la variable personnalisée de type localisé City sera publiée sur tous les appareils, ce qui signifie que les médias de l'App utilisant cette variable remplaceront {\$custom:City} chaîne par chaîne Berlin.

Lorsque toutes les lignes du tableau sont toutes remplies pour une colonne donnée, la valeur par défaut pour la publication de cette variable n'est pas utilisée.

Devices	[T] Building	[Q] City	[Q] Language	[Q] Opening_hours	[I] Orientation	[C] Video_filename
étage 1 – grand écran		Berlin				
étage 2 – écran vertical		Berlin				
hall 1 – grand écran		Berlin				
hall 2 – grand écran		Berlin				
hall 3 – tablette		Berlin				
hall 4 – grand écran		Berlin				
hall 5 – grand écran		Berlin				
hall 6 – écran vertical		Berlin				

Pour supprimer toutes les valeurs de variables affectées à un appareil, survoler l'en-tête de colonne approprié avec votre souris pour faire apparaître le bouton (10) et cliquer dessus.

Devices	[T] Building	[Q] City	[Q] Language	[Q] Opening_hours	[I] Orientation	[C] Video_filename
étage 1 – grand écran		Berlin				
étage 2 – écran vertical		Berlin				
hall 1 – grand écran		Berlin				
hall 2 – grand écran		Berlin				
hall 3 – tablette		Berlin				
hall 4 – grand écran		Berlin				
hall 5 – grand écran		Berlin				
hall 6 – écran vertical		Berlin				

3.4.2 Variable info d'appareil

Les variables `Info d'appareil` (2) ont un nom de variable prédéfini:

- (1) `field1`,
- (2) `field2`,
- (3) `field3`,
- (4) `field4`,
- (5) `field5`,
- (6) `hostname`,
- (7) `mac`,
- (8) `uuid`.

Lorsque les noms de variable `Info d'appareil` (2) sont insérés dans une URL ou une entrée d'un formulaire de modèle de contenu, elles sont reconnues respectivement avec la syntaxe :

- (1) `${DeviceInfo:field1}` ,
- (2) `${DeviceInfo:field2}` ,
- (3) `${DeviceInfo:field3}` ,
- (4) `${DeviceInfo:field4}` ,
- (5) `${DeviceInfo:field5}` ,
- (6) `${DeviceInfo:hostname}` ,
- (7) `${DeviceInfo:mac}` ,
- (8) `${DeviceInfo:uuid}` .

Ces noms de variable correspondent respectivement aux paramètres intrinsèques que l'on retrouve dans chaque appareil Qeedji. Leur valeurs respectives sont reportées notamment dans leur fichier de statut `status.xml`. On peut y voir notamment les attributs intrinsèques à l'appareil:

- la valeur de son `adresse MAC`,
- la valeur de son `hostname`,
- la valeur de son `UUID`,
- la valeur de sa variable `field1` pour cet appareil,
- la valeur de sa variable `field2` pour cet appareil,
- la valeur de sa variable `field3` pour cet appareil,
- la valeur de sa variable `field4` pour cet appareil,
- la valeur de sa variable `field5` pour cet appareil.

Voici un extrait d'un fichier de statut `status.xml` d'un premier appareil:

```
<mac>00-1c-e6-02-27-bf</mac>
<hostname>DMB400-H2</hostname>
<uuid>06c10001-0000-0000-0001ce60227bf</uuid>
<modelName>dbm400</modelName>
<modelNumber>4.13.15</modelNumber>
<serialNumber>01081-00001</serialNumber>
<middleware>gekkota-4</middleware>
<field1>North-America</field1>
<field2>en</field2>
<field3>Landscape</field3>
<field4>Floor1</field4>
<field5>Building-B1</field5>
```

Voici un extrait d'un fichier de statut `status.xml` d'un autre appareil:

```
<mac>00-1c-e6-02-23-d3</mac>
<hostname>DMB400-F1</hostname>
<uuid>07710001-0000-0000-0001ce60223d3</uuid>
<modelName>dbm400</modelName>
<modelNumber>4.13.15</modelNumber>
<serialNumber>01191-00001</serialNumber>
<middleware>gekkota-4</middleware>
<field1>Europe</field1>
<field2>de</field2>
<field3>Portrait</field3>
<field4>Floor2</field4>
<field5>Building-B2</field5>
```

■ Les valeurs de variables `Info d'appareil` de `field1` à `field5` (2) sont vides par défaut lorsque l'appareil provient directement d'usine. Se reporter au manuel d'utilisation de l'appareil pour associer une valeur `field1` à `field5` intrinsèque à votre appareil si besoin.

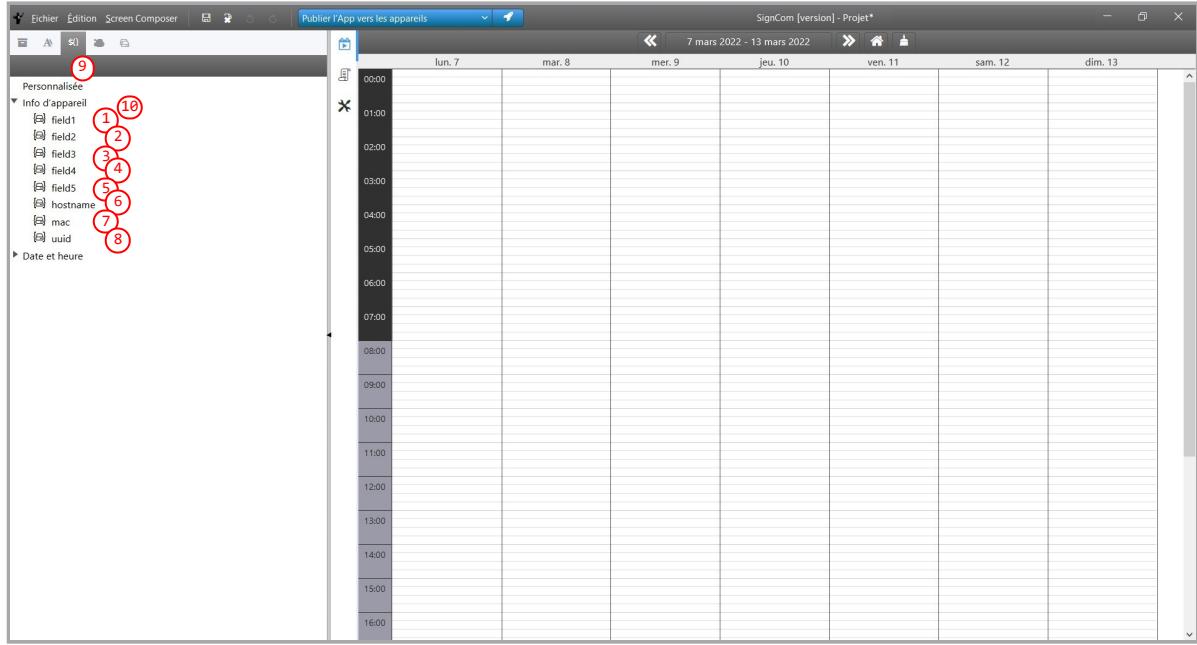
Une variable `Info d'appareil` (2) peut prendre plusieurs valeurs.

Voici un exemple de valeurs de variables Info d'appareil .

Nom de la variable Info d'appareil	valeurs pour la variable Info d'appareil	libellé des valeurs de la variable Info d'appareil
① field1	⑯ Africa ⑰ Antarctica ⑮ Asia ⑯ Australia ⑱ Europe ⑲ North-America ⑳ South-America	
② field2	en fr de es	
③ field3	Landscape Portrait	
④ field4	Floor1 Floor2	
⑤ field5	Building-B1 Building-B2	
⑥ hostname	DMB400-F1 DMB400-H2	
⑦ mac	00-1c-e6-02-27-bf 00-1c-e6-02-23-d3	
⑧ uuid	6c10001-0000-0000-0000-001ce60227bf 07710001-0000-0000-0000-001ce60223d3	

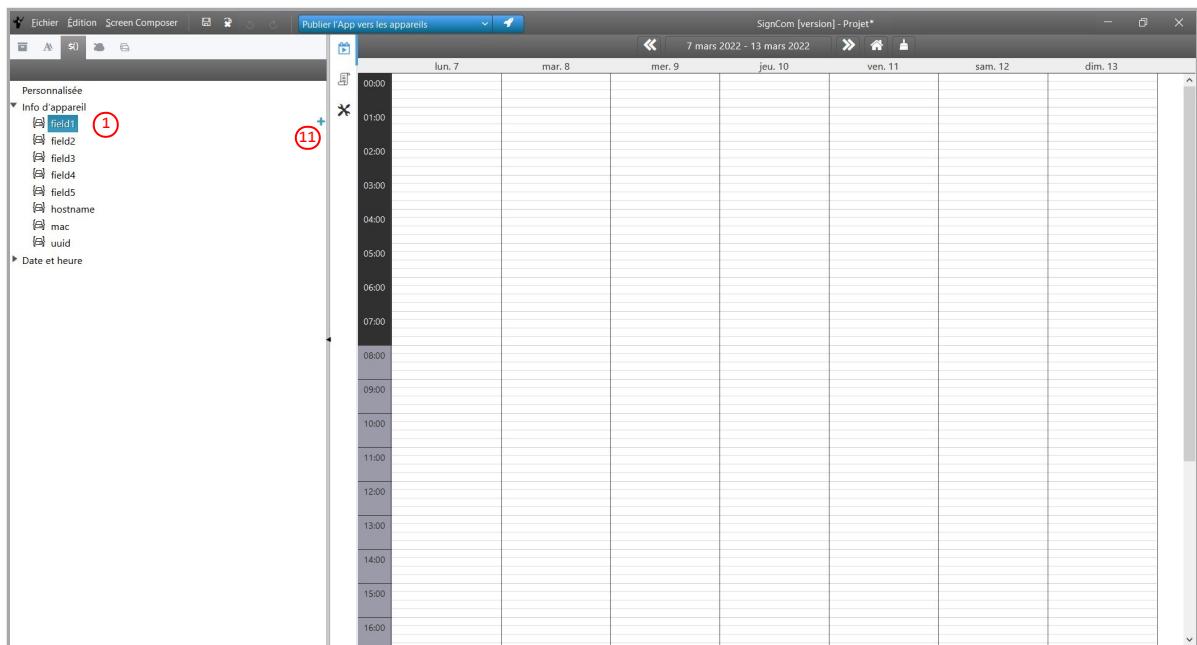
Création de valeurs de variable

Pour créer une valeur de variable **Info d'appareil** ⑨, cliquer sur l'onglet **Variables** ⑩ de la bibliothèque et développer l'item **Info d'appareil** ⑪ en double-cliquant dessus (ou en cliquant sur le triangle).

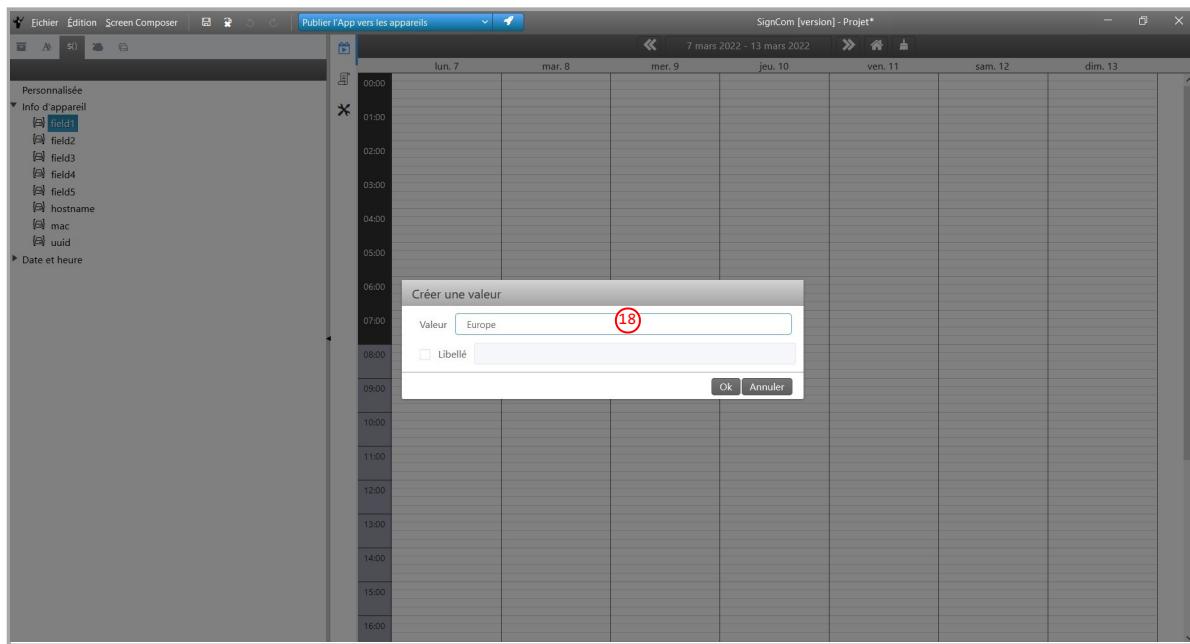


- Par défaut, il n'y a aucune valeur de variable **Info d'appareil** ⑨ présente lorsque Screen Composer est installé pour la première fois.
- Si des valeurs existent, un triangle noir apparaît devant les variables **Info d'appareil** ⑨. Cliquer alors sur le triangle pour développer les variables **Info d'appareil** ⑨ et ainsi afficher leurs valeurs.

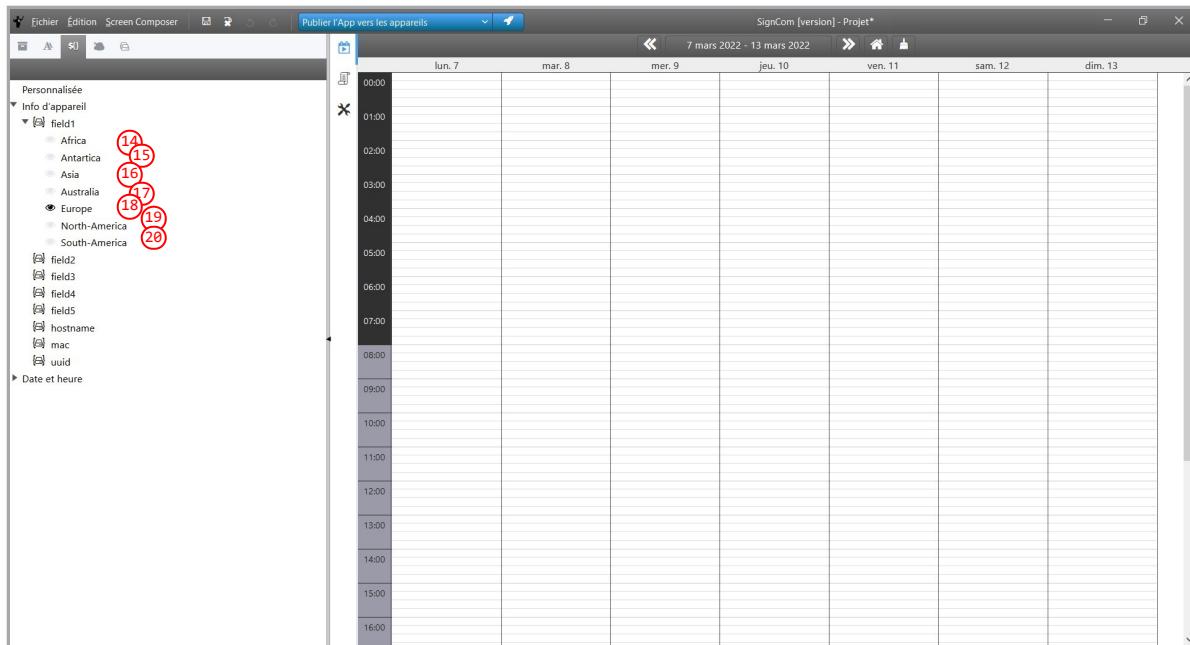
Avec la souris, survoler le nom de la variable **Info d'appareil** ⑨ souhaitée pour faire apparaître le **+** bouton ⑪.



Entrer une valeur **(18)** pour cette variable **Info d'appareil** **(19)** (par exemple pour **field1**, ajouter la valeur **Europe** **(18)**).



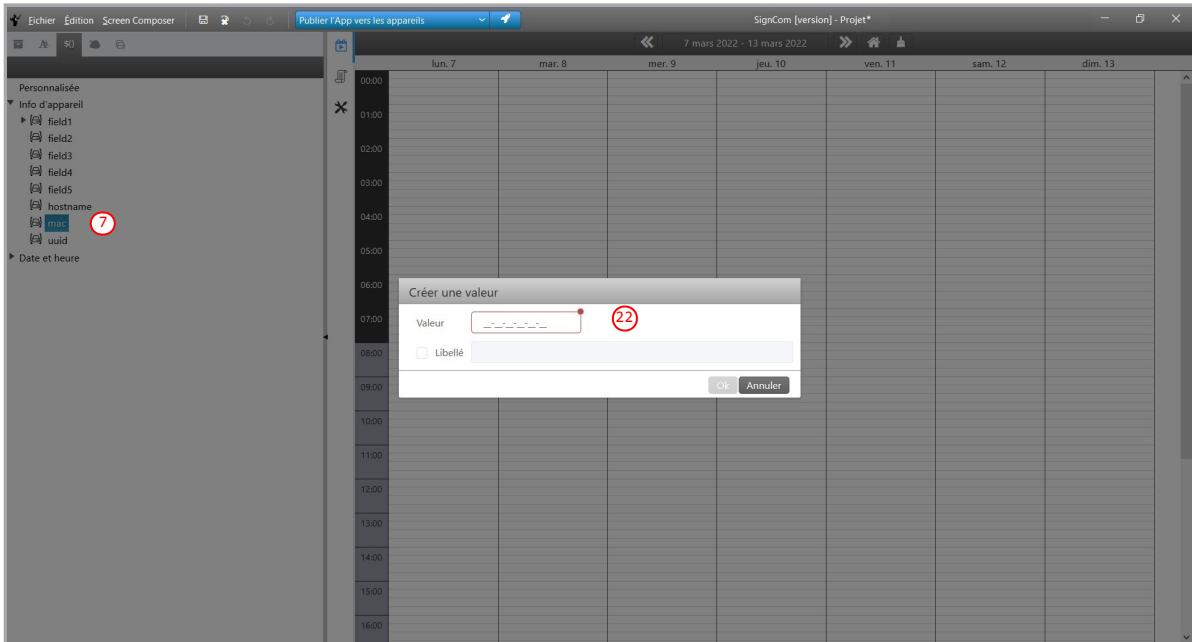
Effectuer à nouveau l'opération pour ajouter de nouvelles valeurs à ce nom de variable **Info d'appareil** **(19)** (par exemple pour **field1 : Africa** **(14)**, **Antarctica** **(15)**, **Asia** **(16)**, **Australia** **(17)**, **Europe** **(18)**, **North-America** **(19)**, **South-America** **(20)**.



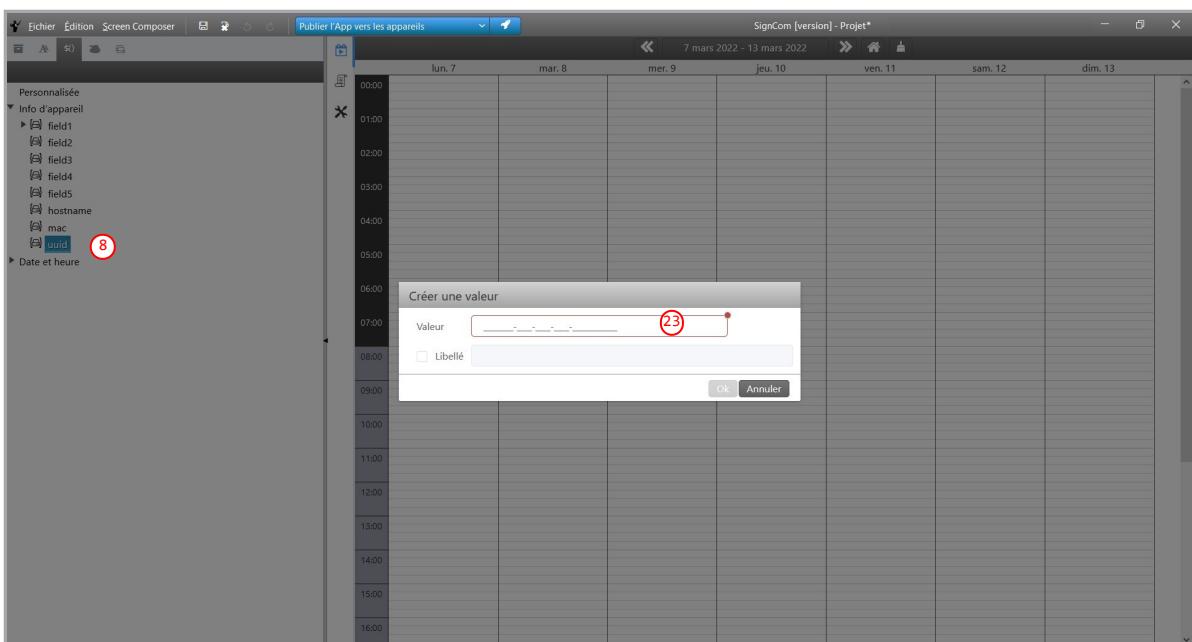
Le libellé pour les valeurs de variables **Info d'appareil** est facultatif.

Répéter l'opération pour les autres variables **Info d'appareil** (6).

Le popup (22) permettant de saisir une valeur de variable **Info d'appareil** de type **mac** (7) permet de saisir une valeur d'adresse MAC au format approprié : *aa-bb-cc-dd-ee-ff*.



Le popup (23) permettant de saisir une valeur de variable **Info d'appareil** de type **uuid** (8) permet de saisir une valeur d'UUID au format approprié : *xxxxxxxx-yyyy-zzzz-kkkk-aabbccddeeff*.



Les variables `Info d'appareil` peuvent être utilisées par la suite dans l'URL de certains médias `URI`, dans les médias `playfolder` ou dans le URL ou certaines entrées de certains formulaires de modèle de contenu :

- exemple d'une entrée d'URL de playfolder contenant le nom de la variable `Info d'appareil` de type `hostname` :
`[Medias]/presentation_{deviceInfo:hostname}.pptx`
- exemple d'entrée d'URL contenant le nom de la variable `Info d'appareil` de type `field2` : `https://www.innes.pro/{deviceInfo:field2}/`.

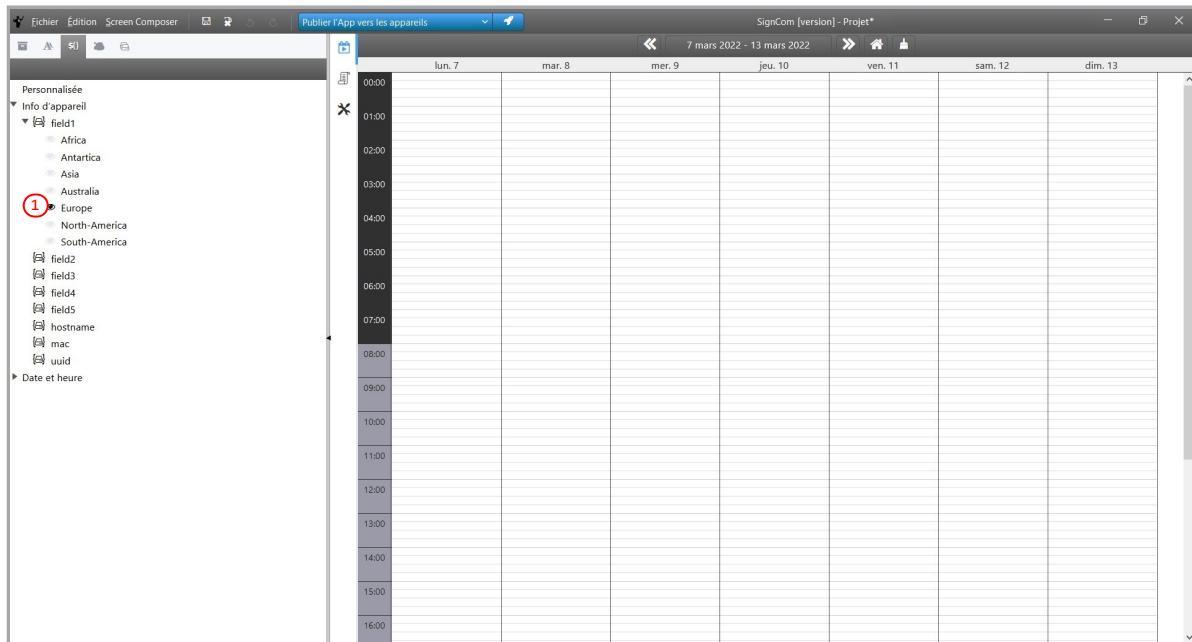
☞ Les valeurs des variables `Info d'appareil` de `field1` à `fields` peuvent contenir des caractères provenant de différents alphabets.

⚠ Application de publication ayant `Playfolder` OU `URI` utilisant des `Info d'appareil` la variable nécessite d'ajouter manuellement les fichiers cibles ou les dossiers cibles requis dans le manifeste. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [SignCom > Manifeste](#).

Valeur de variable par défaut pour la prévisualisation

Lorsque toutes les valeurs des variables **Info d'appareil** (1) sont créées, l'utilisateur final doit s'assurer d'avoir choisi, parmi toutes les valeurs créées pour cette variable **Info d'appareil** (1), la valeur de la prévisualisation (1) qui est utilisée lorsqu'un média, qui utilise cette variable **Info d'appareil** (1), est prévisualisé dans la prévisualisation unitaire du média ou dans la prévisualisation de la plage horaire du calendrier.

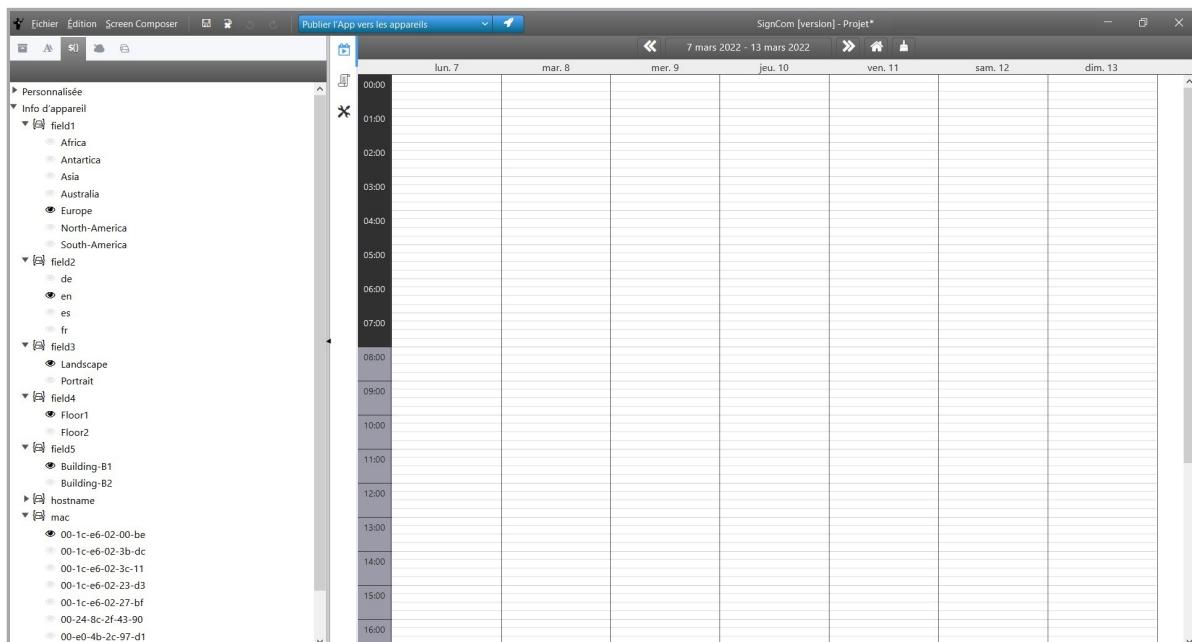
Un œil (1) avec un style noir est disponible devant la valeur utilisée pour la prévisualisation. Pour modifier la valeur de la prévisualisation (1) pour cette variable **Info d'appareil**, sélectionner une autre valeur de variable **Info d'appareil**. Cela déplace automatiquement l'œil (1) devant la nouvelle valeur de la variable **Info d'appareil** sélectionnée.



■ Si aucune valeur n'est créée pour un nom de variable **Info d'appareil** (1), l'utilisateur final ne peut pas choisir de valeur pour la prévisualisation. Dans ce cas, la valeur de la prévisualisation ne peut pas être résolue avec une valeur cohérente et est résolue comme une chaîne vide.

■ La première valeur créée pour chaque nom de variable **Info d'appareil** (1) est automatiquement définie comme valeur de variable pour la prévisualisation.

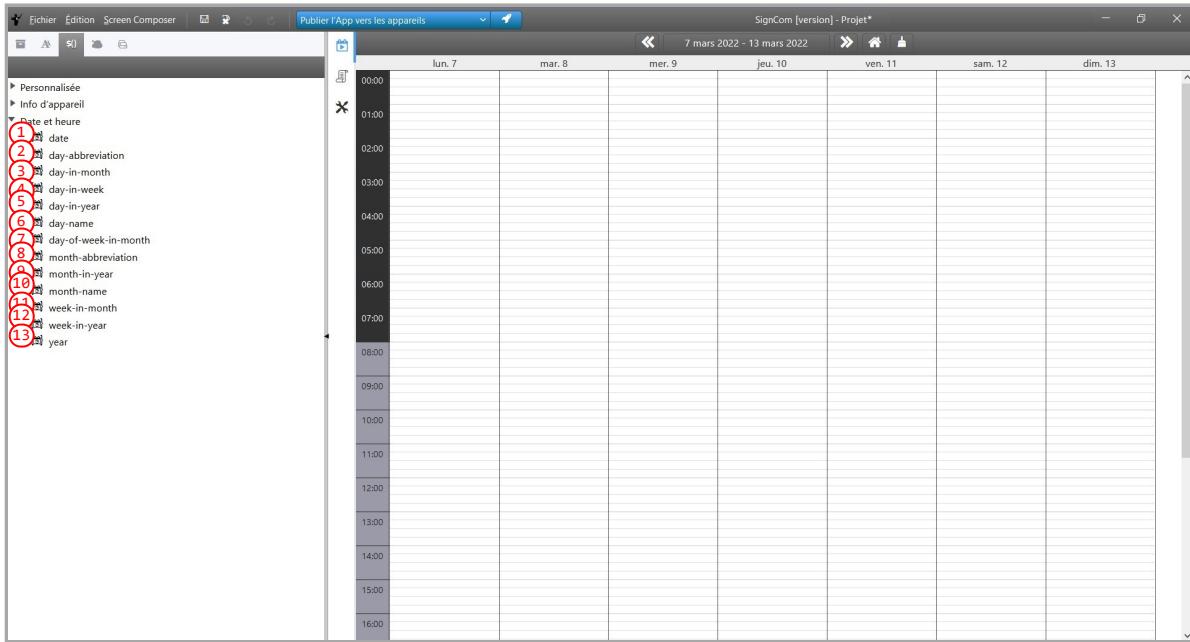
Ceci est un exemple de valeurs créées dans plusieurs **Info d'appareil** (1) nom de variable.



3.4.3 Variable date et heure

Les noms de variable de type Date et heure sont disponibles pour tout nouveau projet Screen Composer.

Les valeurs des variables Date et heure dépendent du jour de l'année et sont résolues automatiquement par l'application SignCom en prévisualisation ou lorsqu'elles sont publiées sur l'appareil.



Nom de la variable Date et heure	Syntaxe une fois collé dans le média	Valeur renvoyée à l'exécution	Exemple de valeur renvoyée à l'exécution
① date	{date:date()}	date actuelle au format AAAA-MM-JJ.	2022-03-01
② day-abbreviation	{date:day-abbreviation()}	abréviation en trois caractères du jour en langue anglaise, commençant en majuscule.	Mon
③ day-in-month	{date:day-in-month()}	numéro du jour dans le mois de 1 à 31.	5 (par exemple pour le 5 mars)
④ day-in-week	{date:day-in-week()}	numéro du jour dans la semaine de 1 pour dimanche à 7 pour samedi.	7 (pour le samedi)
⑤ day-in-year	{date:day-in-year()}	numéro du jour dans l'année de 1 à 366.	364
⑥ day-name	{date:day-name()}	nom du jour en anglais, commençant en majuscule.	Lundi
⑦ day-of-week-in-month	{date:day-of-week-in-month()}	le nombre d'occurrences du jour de la semaine en cours depuis le début du mois de 1 à 5.	4
⑧ month-abbreviation	{date:month-abbreviation()}	abréviation en trois caractères, du mois de l'année en cours, en langue anglaise, commençant en majuscule.	Nov (pour le mois de novembre)
⑨ month-in-year	{date:month-in-year()}	numéro du mois en cours dans l'année de 1 à 12.	10 (pour le mois d'octobre)
⑩ month-name	{date:month-name()}	mois de l'année en cours, en anglais, commençant en majuscule.	Octobre
⑪ week-in-month	{date:week-in-month()}	nombre de la semaine entière ou partielle écoulée depuis le début du mois de 1 à 6.	2
⑫ week-in-year	{date:week-in-year()}	année numéro de semaine de 1 à 53.	52
⑬ year	{date:year()}	année en cours au format AAAA.	2019

⚠️ Lorsqu'un média playfolder ou un média URI (raccourci vers des fichiers) utilise une variable Date et heure, il est nécessaire d'ajouter manuellement les fichiers cibles ou les dossiers cibles requis dans le manifeste de l'App. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [SignCom > Manifeste](#).

3.5 Comptes de services

Grâce au **comptes de services**, l'App SignCom permet de créer :

- des playfolders :
 - de médias situés sur un répertoire partagé de votre réseau local nécessitant une authentification,
 - de médias situés sur un répertoire Web nécessitant une authentification,
- des URI de page Web hébergée sur des simple serveur web nécessitant une authentification.

Dans ce cas, le playfolder nécessite un compte de services :

- CIFS supportant ces services : - *Fichiers/répertoires* (`smb://`),
- Microsoft 365 supportant ces services : - *Fichiers/répertoires* (`OneDrive`), - *Identité*, - *Contact*, - *Calendrier*, - *Courriel*.

Dans ce cas, l'URI nécessite un compte de services

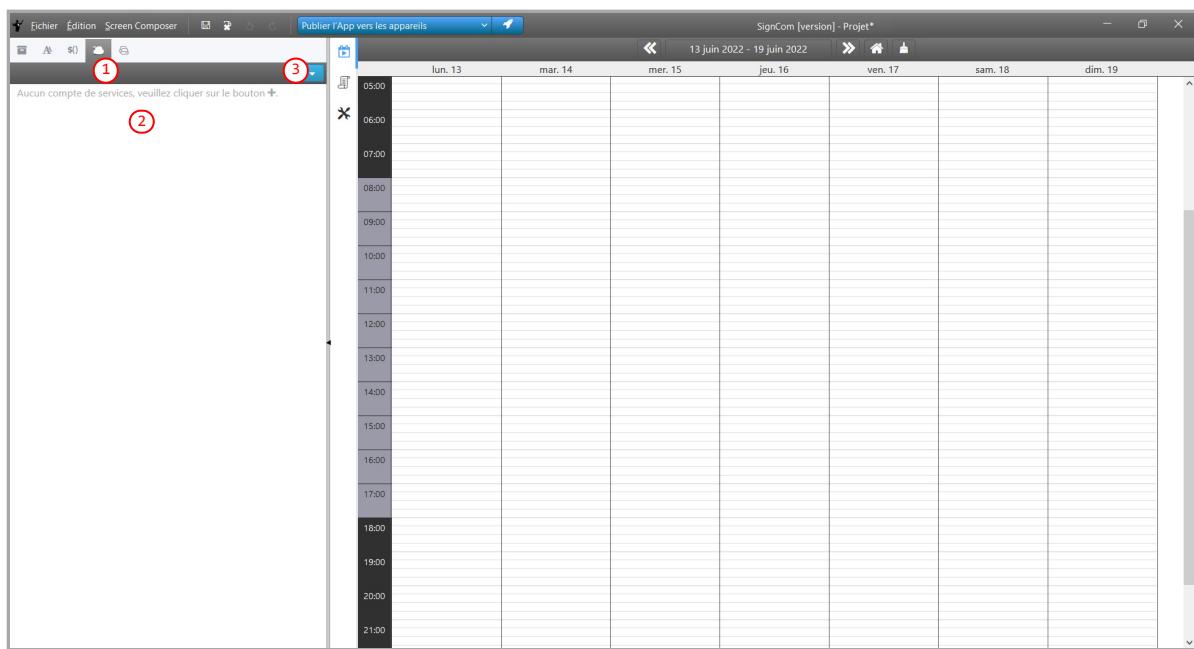
- Simple serveur Web supportant ces services : - *Web site* (`http://`, `https://`).

■ L'utilisation du *compte de services CIFS* peut nécessiter que votre réseau local et votre ordinateur, qui partagent des fichiers et des répertoires, supportent le protocole Microsoft SMB/CIFS 2.0.

Cliquer sur l'onglet  **Comptes de services** ①.

■ Par défaut, aucun *compte de services* ② n'est créé.

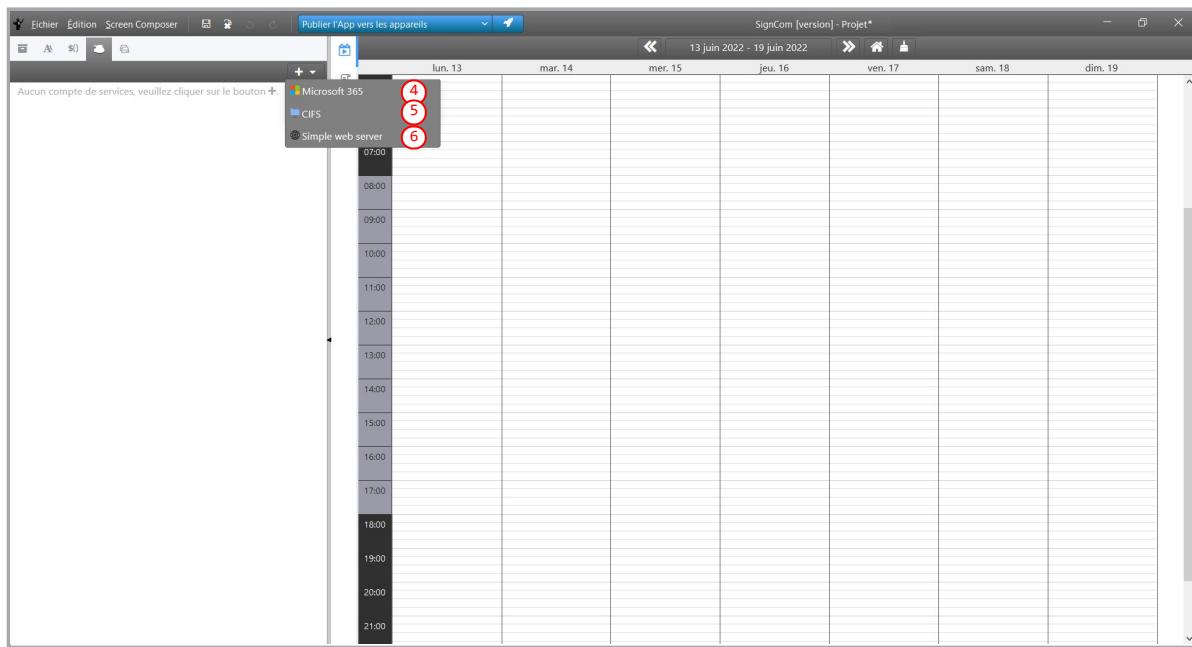
Pour créer un *compte de services* ③, cliquer sur le bouton  Ajouter un compte de services .



Soit sélectionner Microsoft 365 (4) pour créer un compte de services afin que votre playfolder puisse accéder aux répertoires de votre Microsoft 365 (OneDrive);

Soit sélectionner CIFS (5) pour créer un compte de services afin que votre playfolder puisse accéder à un répertoire partagé de votre réseau local (CIFS sur Microsoft SMB);

Soit sélectionner Simple serveur web (6) pour créer un compte de services afin que votre URI puisse accéder au contenu de la page Web.



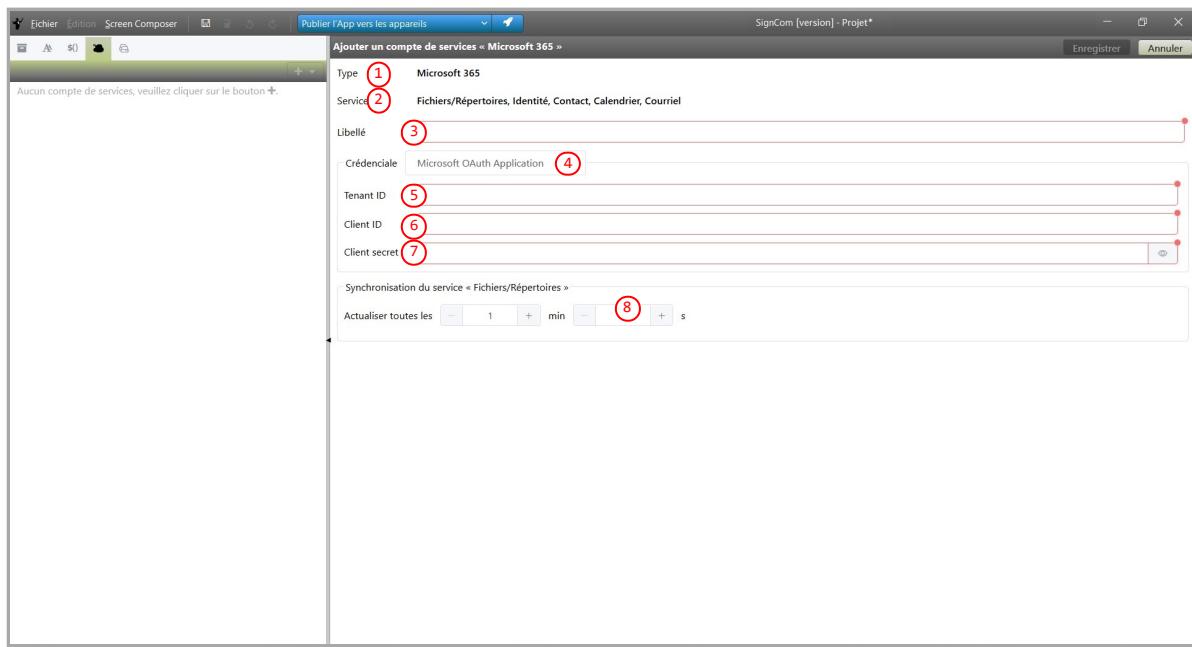
Compte de services Microsoft 365



Voici les différents champs pour créer un compte de services Microsoft 365:

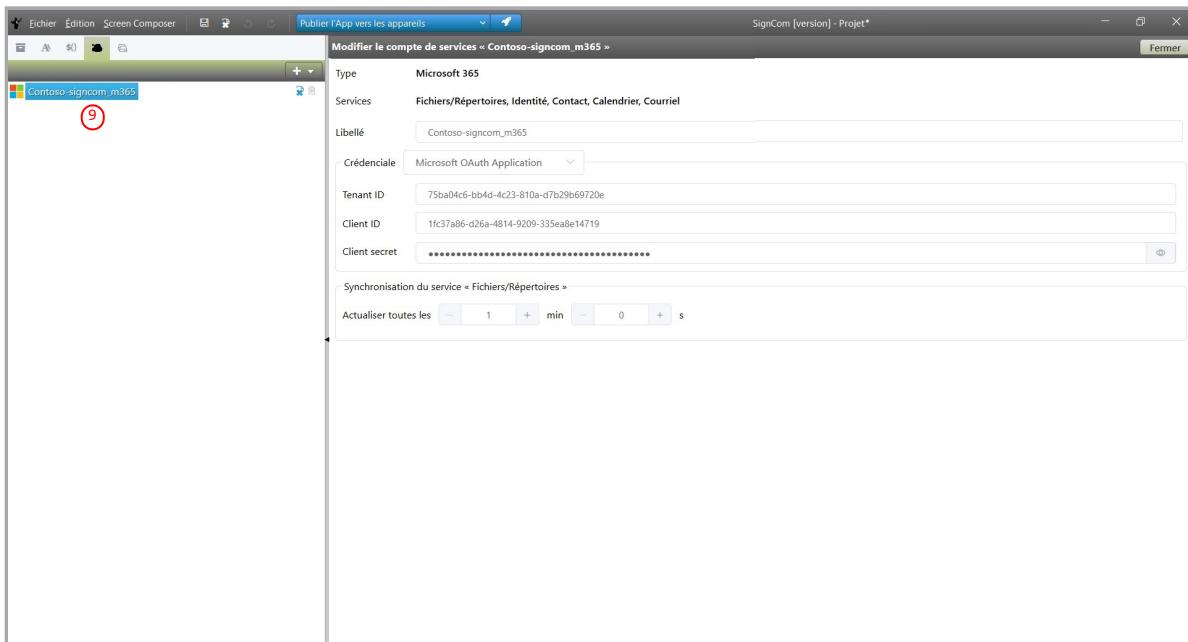
- ① Type : affiche le type de compte de services (ici Microsoft 365),
- ② Services : affiche les services pris en charge par ce compte de services ,
- ③ Libellé : libellé du compte de services (compte de service pouvant être sélectionné par exemple lors de l'édition d'un playfolder),
- ④ Crédenciale : permet de choisir le format des crédenciales d'identification (ex: Microsoft OAuth Application),
- ⑤ Tenant ID : ID du tenant de votre application Azure AD ¹ pour accéder aux répertoires partagés du compte Microsoft 365 de votre organisation,
- ⑥ Client ID : client ID de votre application Azure AD ¹ pour accéder aux répertoires partagés du compte Microsoft 365 de votre organisation,
- ⑦ Client secret : secret client de votre application Azure AD ¹ pour accéder aux répertoires partagés du compte Microsoft 365 de votre organisation,
- ⑧ Actualiser toutes les : période de synchronisation du contenu des dossiers; Toutes les minutes par défaut.

¹ Se reporter au chapitre § Appendix : Azure AD Application Powershell module pour créer votre application Azure AD playfolder avec les droits appropriés pour accéder aux répertoires Microsoft 365.



Ceci est un exemple de compte de service Microsoft 365 (par exemple Contoso-signcom_m365). Le compte de services ⑨ nouvellement créé apparaît sur le côté gauche.

☞ Les valeurs de paramètres du compte de services indiquées ci-dessous sont des valeurs fictives.

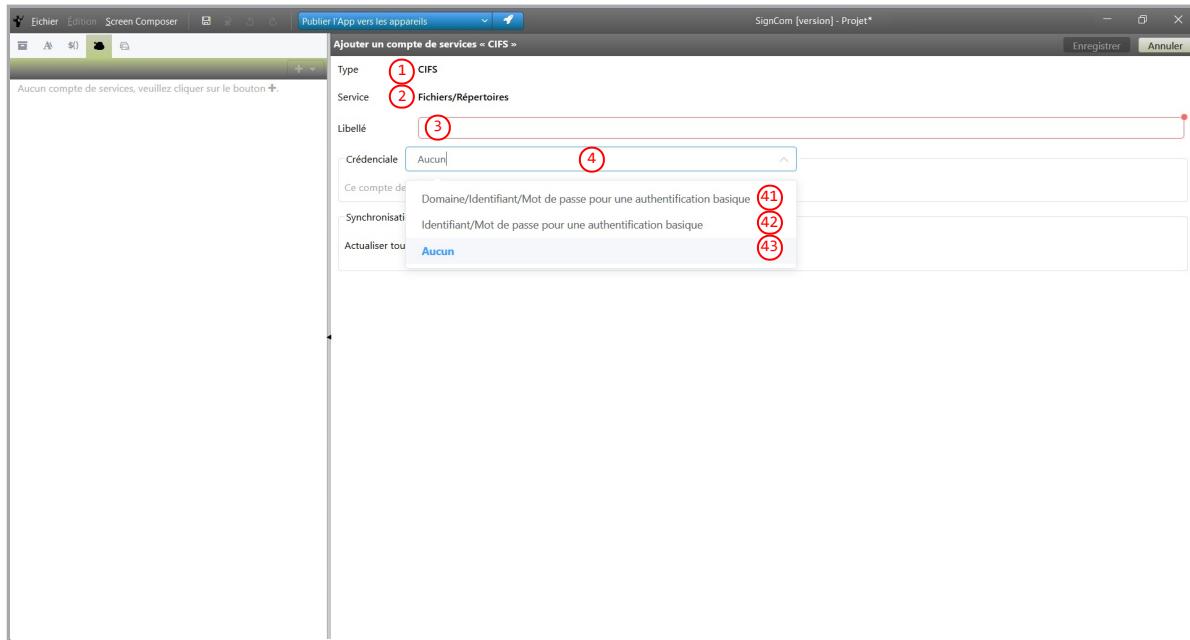


Compte de services CIFS



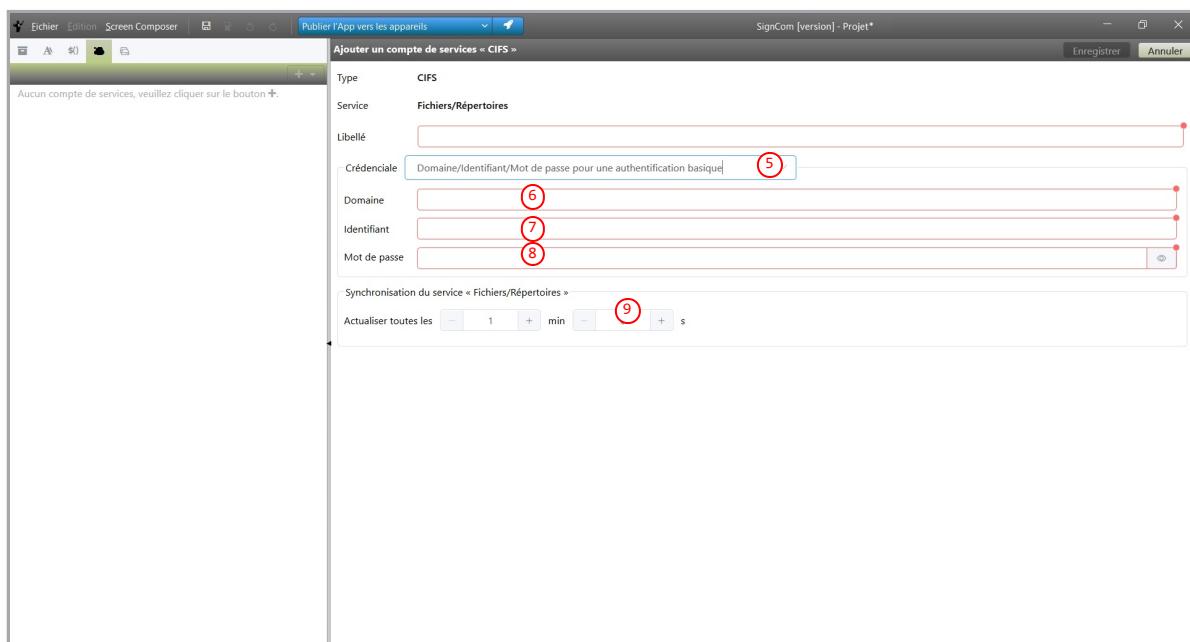
Voici les différents champs pour créer un compte de services CIFS :

- ① Type : indique le type de compte de services (CIFS),
- ② Services : affiche les services pris en charge par ce compte de services :
 - Fichiers/Dossiers,
- ③ Libellé : libellé du compte de services (pouvant être sélectionné par exemple lors de l'édition d'un playfolder),
- ④ Crédenciale : choisir le type de crédenciales parmi ceux pris en charge:
 - ④1 Domaine/Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique,
 - ④2 Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique,
 - ④3 Aucun.



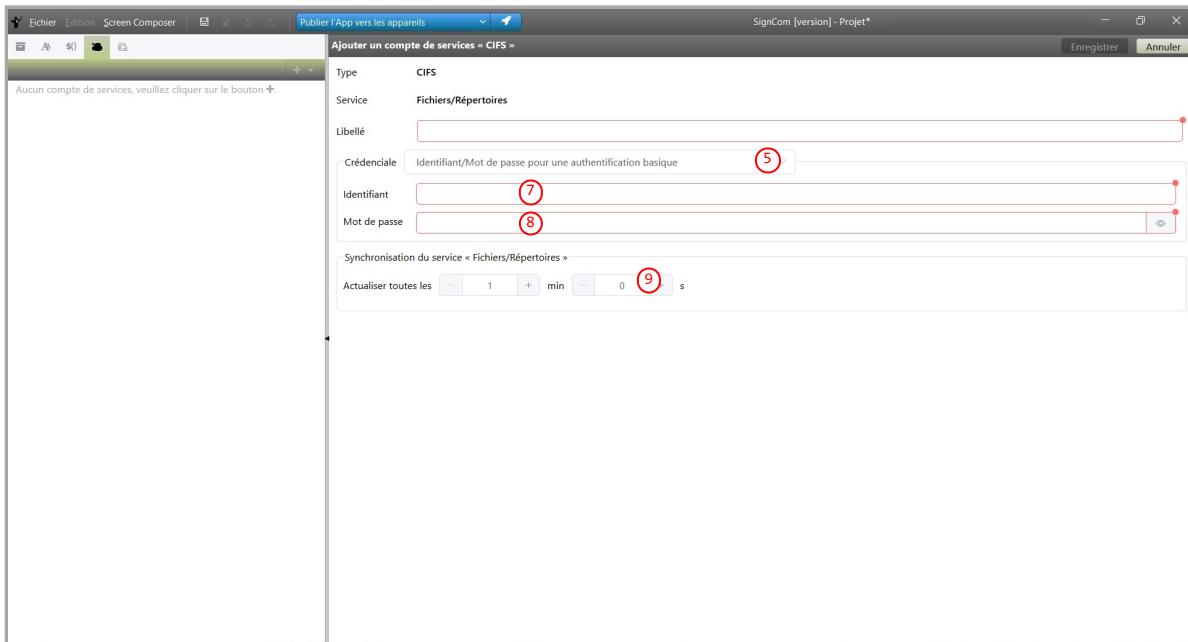
Ensuite, selon le type de crédenciale choisi, saisir les identifiants de connexion:

- pour *Domaine/Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique* ⑤
 - Domaine réseau ⑥,
 - Identifiant ⑦,
 - Mot de passe ⑧.

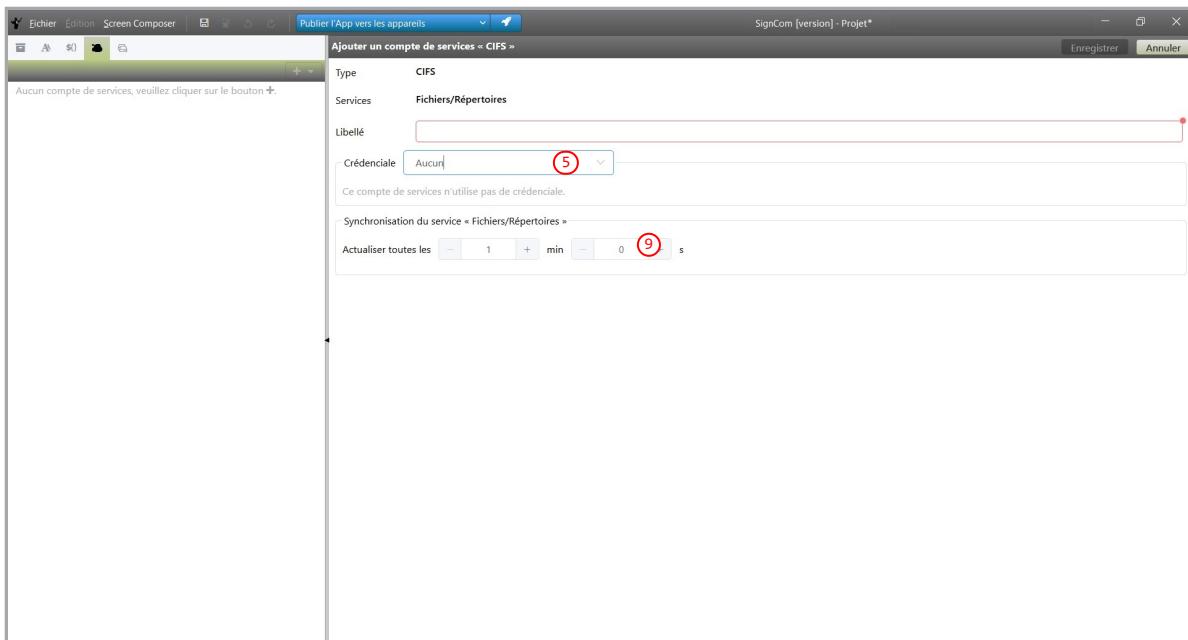


- pour *Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique* (5) :

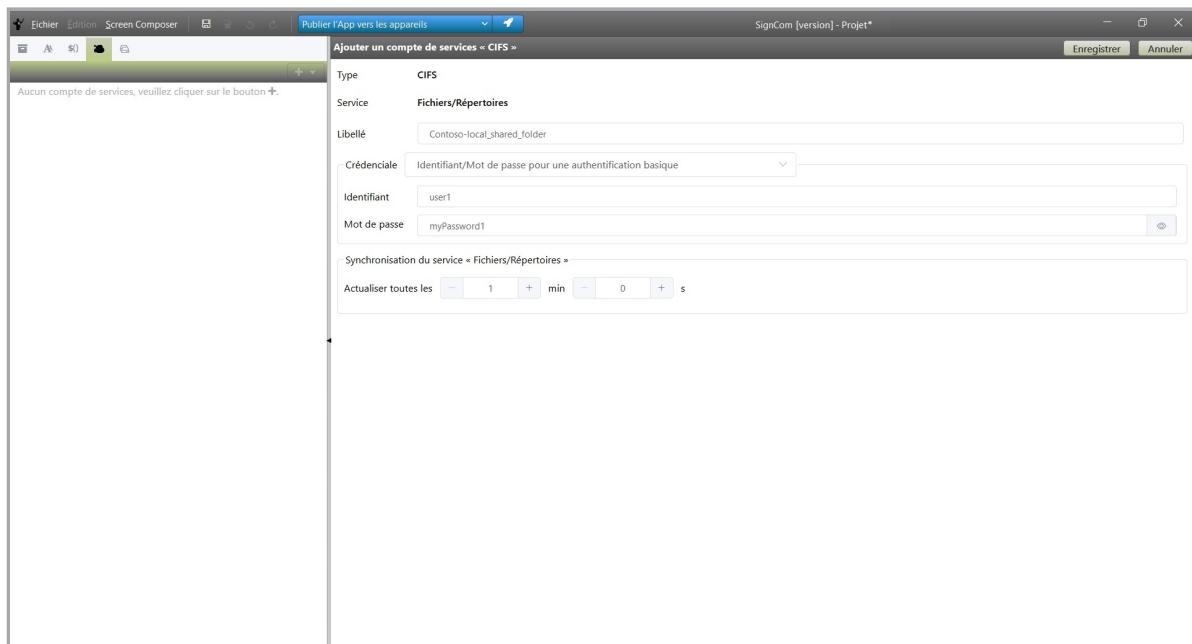
- Identifiant (7),
- Mot de passe (8).



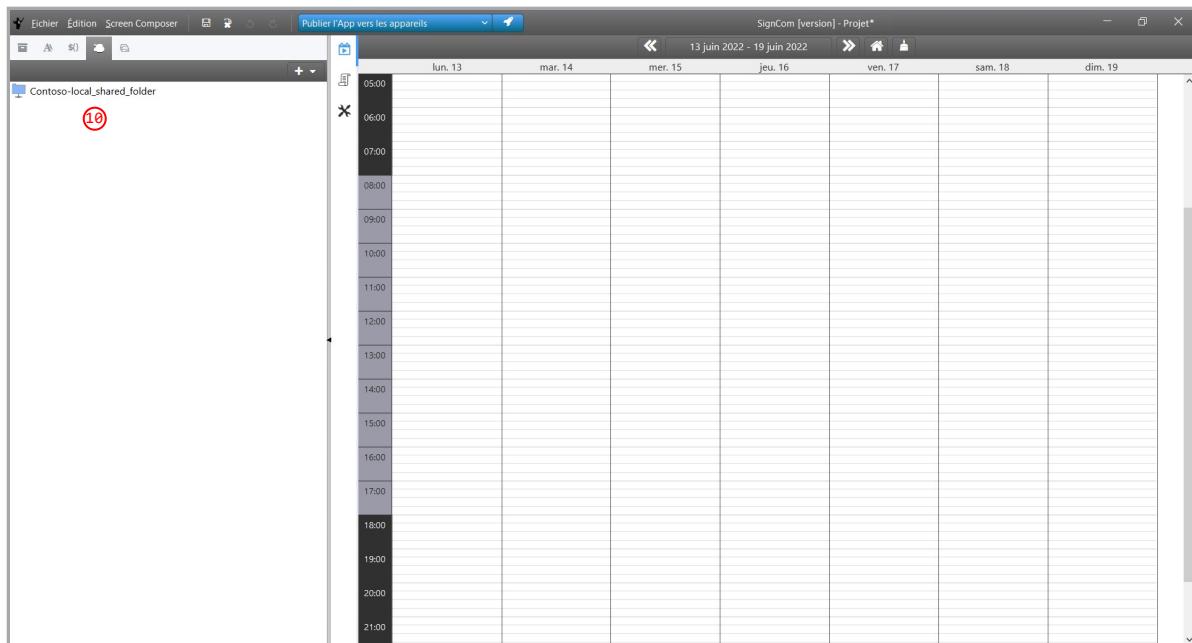
- pour *Aucun* (5), aucun identifiant de connexion n'est requis.



Voici un exemple de compte de services CIFS (par exemple, Contoso-local_shared_folder).



Le nouveau compte de services (par exemple, Contoso-local_shared_folder ) apparaît sur le côté gauche.



Simple serveur web



Voici les différents champs pour créer un compte de services simple serveur web :

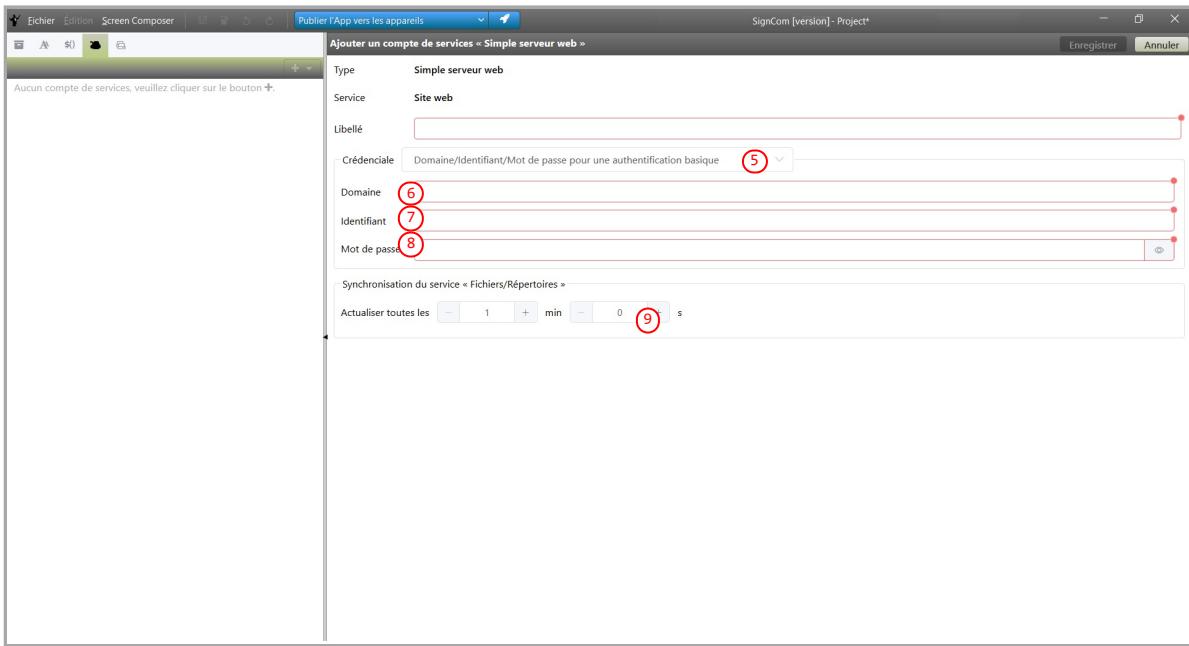
- ① Type : indique le type de compte de services (*Simple serveur web*),
- ② Services : indique les services supportés par ce type de services :
 - Site web,
- ③ Label : label du compte de services (qui est vu notamment lors de la sélection du compte de services lors de l'édition des URI),
- ④ Crédenciales : choisir le format de crédencale parmi ceux supportés :
 - ④1 Domaine/Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique,
 - ④2 Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique,
 - ④3 Identifiant/Mot de passe pour un formulaire de page Web,
 - ④4 Aucun.

The screenshot shows the 'Ajouter un compte de services « Simple serveur web »' dialog box. The 'Type' field is set to 'Simple serveur web' (①). The 'Service' dropdown is set to 'Site web' (②). The 'Libellé' field is empty (③). The 'Crédenciales' dropdown is set to 'Domaine/Identifiant/Mot de passe pour une authentication basique' (④1). Below it, there are three other options: 'Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique' (④2), 'Identifiant/Mot de passe pour un formulaire de page' (④3), and 'Aucun' (④4). The 'Synchronisation' dropdown is set to 'Aucun'.

Ensuite, en fonction du type de crédienciale choisi, saisir les valeurs de crédienciales:

- **Domaine/Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique** ⑤

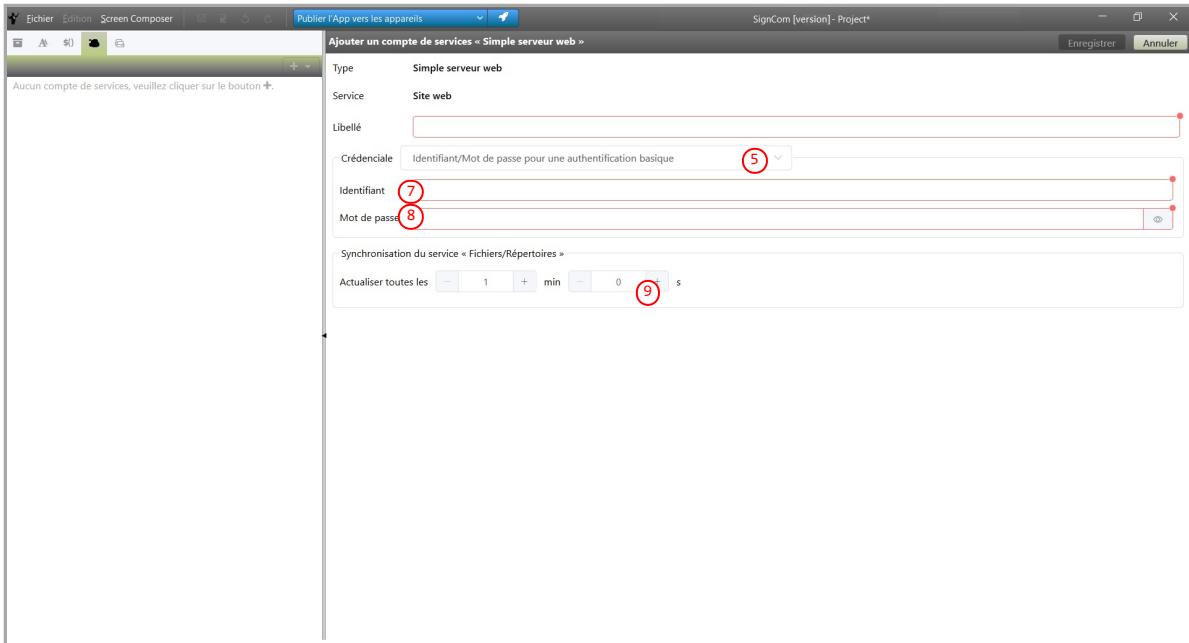
- Domaine ⑥,
- Identifiant ⑦,
- Mot de passe ⑧.



- **Identifiant/Mot de passe pour une authentification basique** ⑤:

- Identifiant ⑦,
- Mot de passe ⑧.

☞ Choisir ce mode lorsqu'il est nécessaire de remplir des valeurs de crédienciales au sein d'une popup avec une authentification basique.

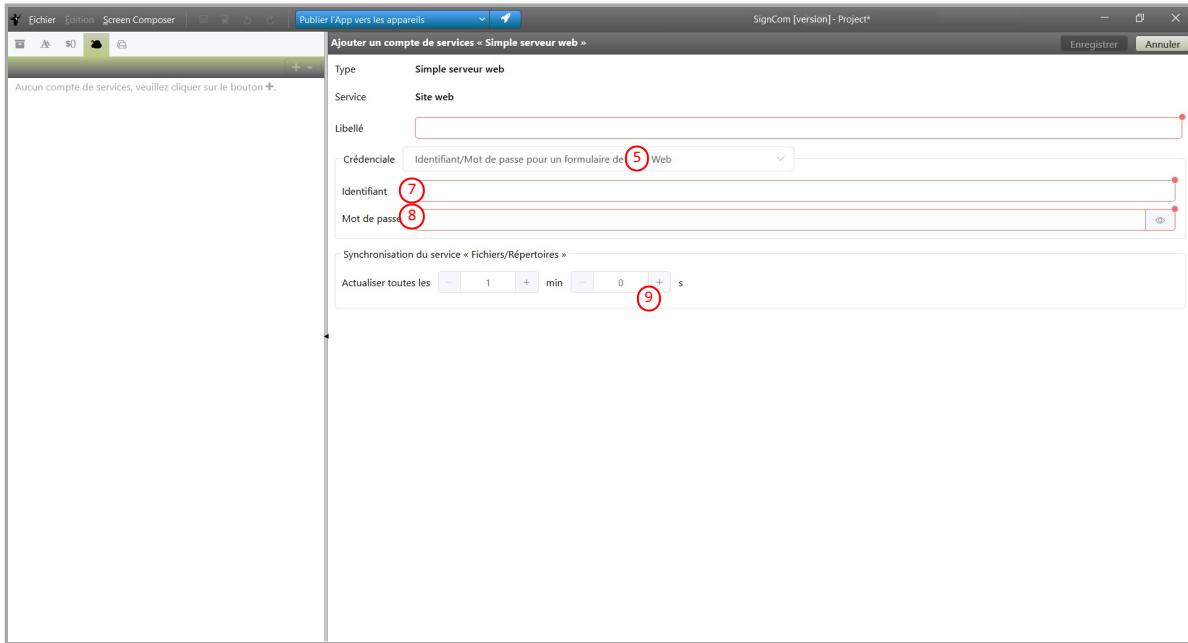


- **Identifiant/Mot de passe pour un formulaire de page Web** (5):

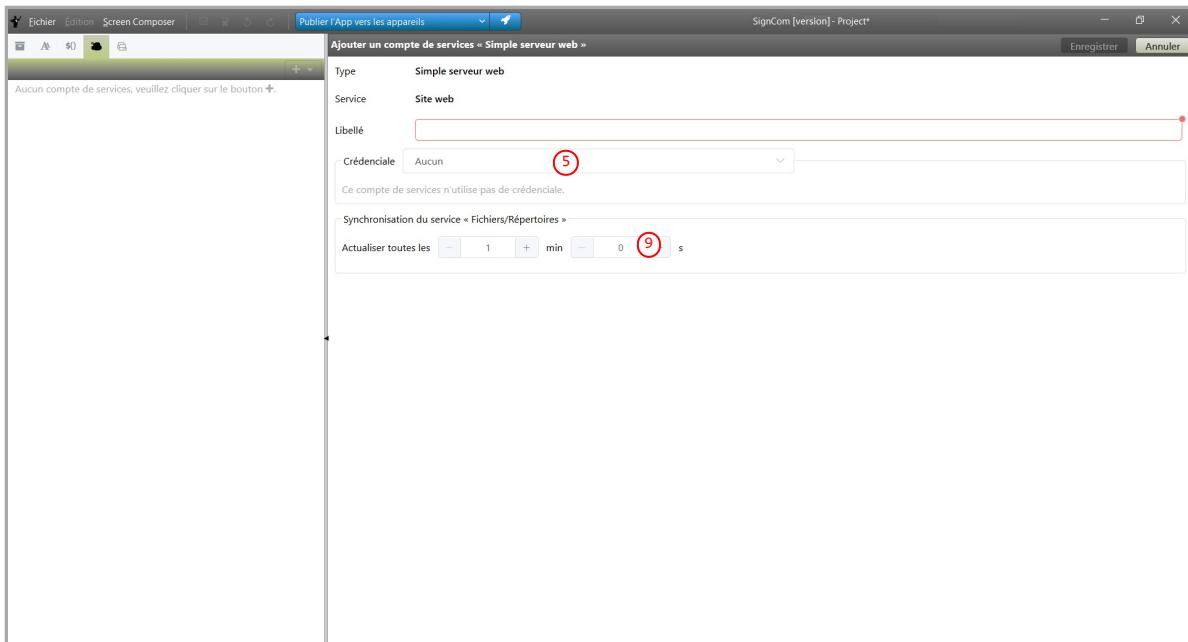
- Identifiant (7),
- Mot de passe (8).

☞ Choisir ce mode de crédienciales lorsque les inputs identifiant/mot de passe se situent au niveau de la page Web.

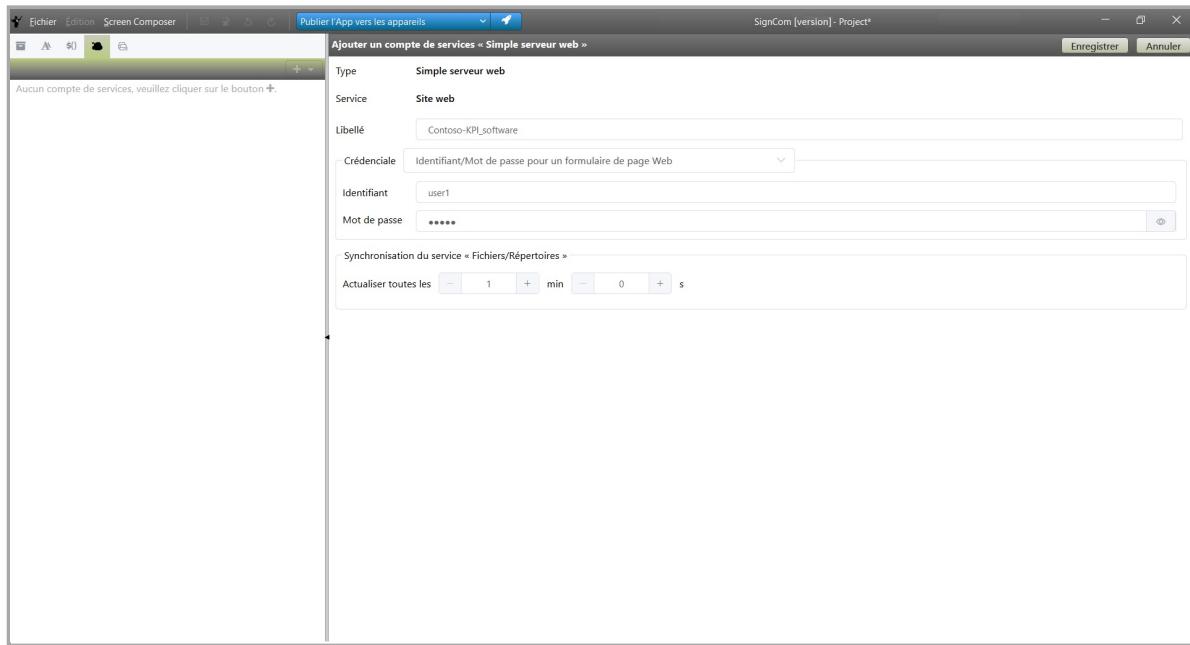
☞ Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § ; [Annexe : propriétés des inputs login/mot de passe et des boutons d'un formulaire de page Web](#).



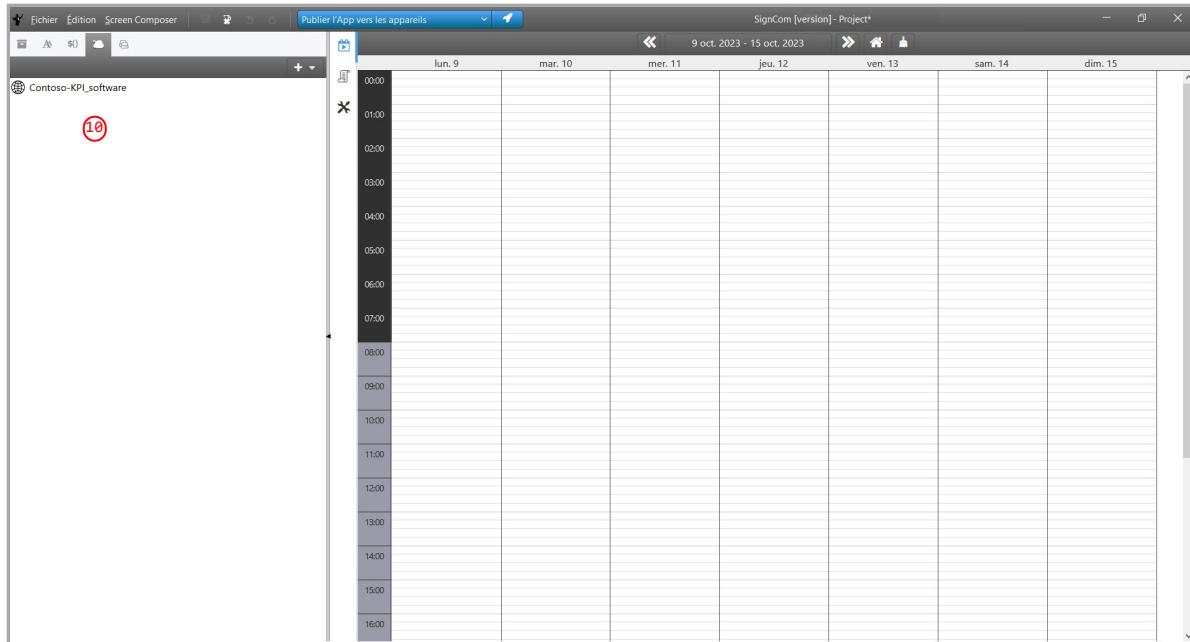
- Aucun (5), aucune valeur de crédienciale n'est requise.



Ceci est un exemple de compte de services Simple serveur web (e.g. Contoso-KPI_software).



Le nouveau compte de services (par exemple Contoso-KPI_software ⑩) apparaît sur le côté gauche.

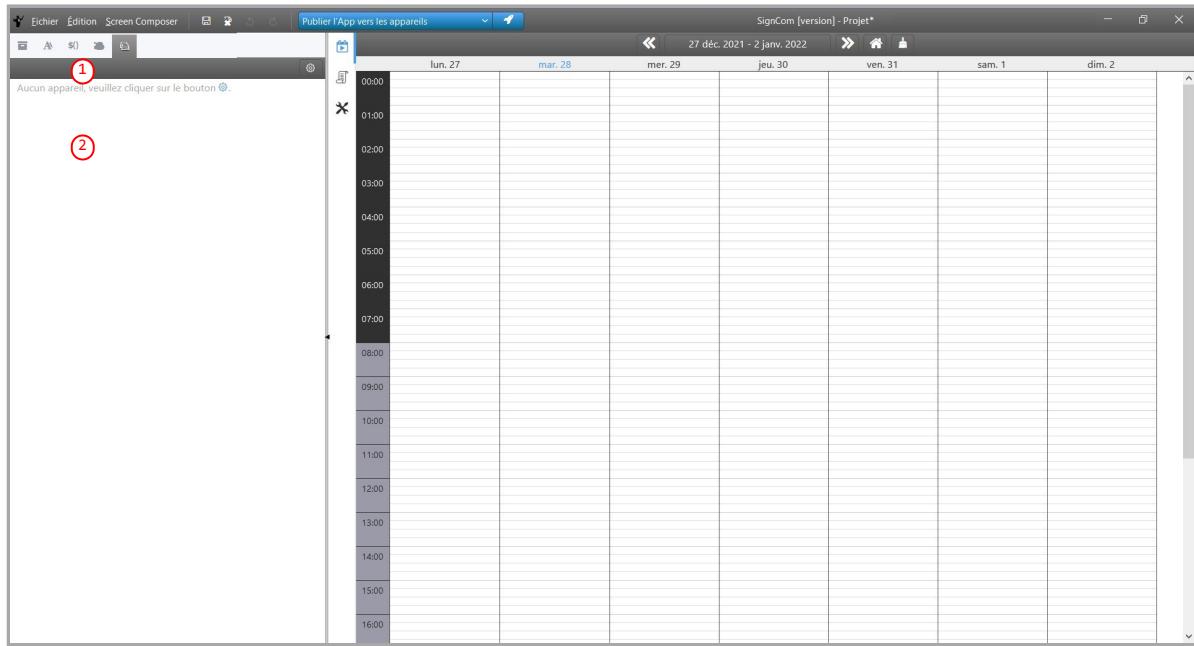


⚠ Une fois qu'un ou plusieurs comptes de services Simple serveur web ont été créés dans la version 4.12.10 (ou supérieure), revenir à une version de Screen Composer inférieure à 4.12.10 impliquera une erreur systématique lors de la publication d'une App avec l'apparition d'une popup affichant: `n is undefined`. Pour contourner ce problème, supprimer tous les comptes de services Simple serveur web et publier à nouveau.

3.6 Appareils

Sur le côté gauche, cliquer sur l'onglet **Appareils** .

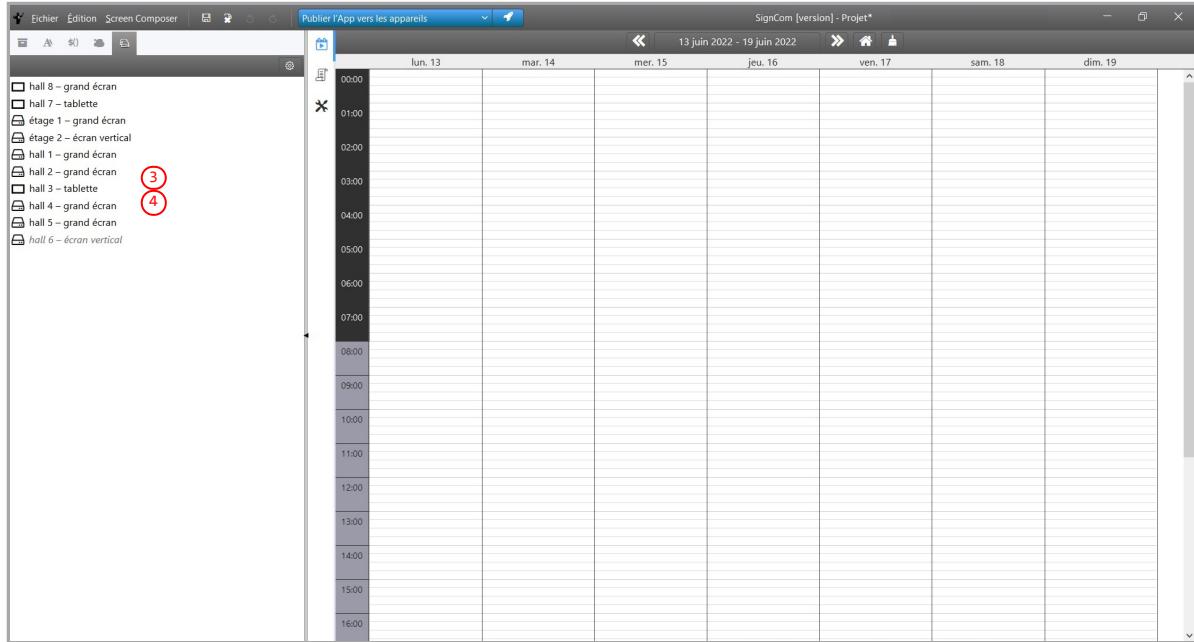
Lorsqu'aucun appareil n'est ajouté à votre projet, aucun appareil n'est visible dans l'onglet **Appareils** .



Cliquer sur le bouton **Réglages du projet > Appareils** , raccourci vers l'élément **Appareils** du menu **Fichier des Réglages du projet**, pour ajouter et gérer les appareils de votre projet. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Fichier > Réglages du projet > Appareils](#).

Une fois les appareils ajoutés à votre projet, ils sont visibles dans l'onglet **Appareils** de votre référentiel de projet.

Les appareils sont affichés dans une couleur noire de style  lorsqu'ils sont cochés en tant que candidats à la publication. Sinon, ils sont affichés en italique/gris .



3.7 SignCom > Canal visuel

La partie **Canal visuel** supporte quatre fonctionnalités principales :

- une vue de la programmation du canal dans un calendrier avec une barre de temps permettant d'avoir une vue des plages horaires de calendrier programmées semaine par semaine. Pour plus d'information, se reporter au chapitre § [Programmation du canal visuel](#),
- une fenêtre permettant de modifier notamment la récurrence et les exceptions de la plage horaire de calendrier. Pour plus d'information, se reporter au chapitre § [Modifier la planification d'une plage horaire du calendrier](#),
- une vue spatiale d'une plage horaire de calendrier sélectionnée, permettant de visualiser, scène par scène et zone d'affichage par zone d'affichage, les séquences de médias programmées. Pour plus d'information, se reporter au chapitre § [Modifier la séquence de médias de la plage horaire du calendrier](#),
- une fenêtre de prévisualisation de la plage horaire de calendrier permettant de prévisualiser, à une date et une heure choisie par l'utilisateur, le contenu global d'un plage horaire de calendrier choisi par l'utilisateur, avec ses transitions de grilles d'affichage et ses transitions entre médias. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Prévisualisation de la plage horaire de calendrier](#).

Programmation du canal visuel

Cliquer sur le bouton **Canal visuel**  (1) pour afficher la programmation du canal semaine par semaine.

La programmation du canal est la liste de toutes les plages horaires de calendrier programmées pour ce projet pour :

- toutes les semaines passées,
- la semaine en cours et,
- toutes les semaines à venir.

Un plage horaire de calendrier est un événement de la programmation du canal ayant :

- une heure de début et une heure de fin,
- une date de début,
 - sans jour récurrent,
 - avec des jours récurrents, sans date de fin ou,
 - avec des jours récurrents, avec une date de fin.

La séquence de médias est la liste des médias et des grilles d'affichage insérés dans une plage horaire de calendrier dans toutes les zones d'affichage avec un ordre spécifique.

La scène est l'ensemble de médias joué et piloté, à un moment donné, par une grille d'affichage spécifique. Une transition de grille d'affichage conduit automatiquement à une transition de scène .

Lorsqu'un projet vient d'être créé, la programmation de canal est vide.

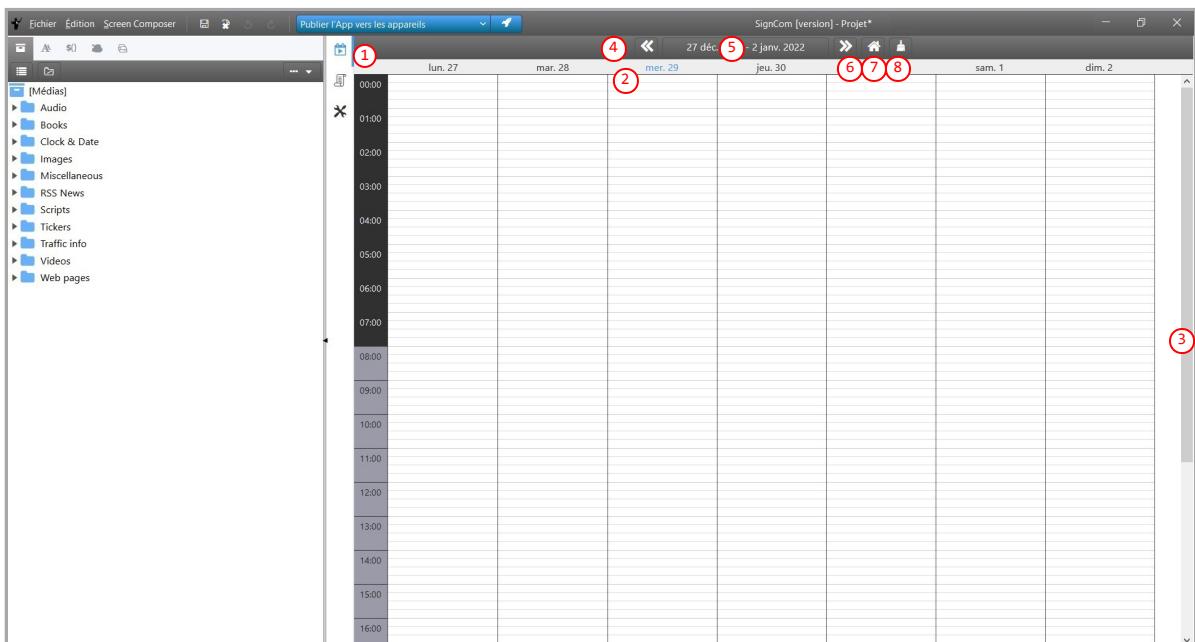
Le jour actuel (2) est surligné en bleu.

Avec la barre de défilement, faire défiler le calendrier vers le haut ou vers le bas (3) pour afficher les plages horaires de calendrier de 00:00 à 24:00.

La barre d'outils du calendrier supporte ces boutons :

-  Précédent (4) permet de visualiser la programmation du canal pour la semaine précédente,
-  Suivant (6) permet de visualiser la programmation du canal pour la semaine prochaine,
-  Afficher la semaine courante (7) permet de visualiser la programmation du canal pour la semaine en cours,
-  Supprimer les plages horaires passées (8) permet de supprimer tous les plages horaires de calendrier passées sauf celles ayant une récurrence avec le jour en cours ou une récurrence avec une date dans le futur.

Le bouton date de début de semaine/date de fin de semaine (5) permet de visualiser la programmation du canal pour une semaine souhaitée dans le passé ou dans le futur.



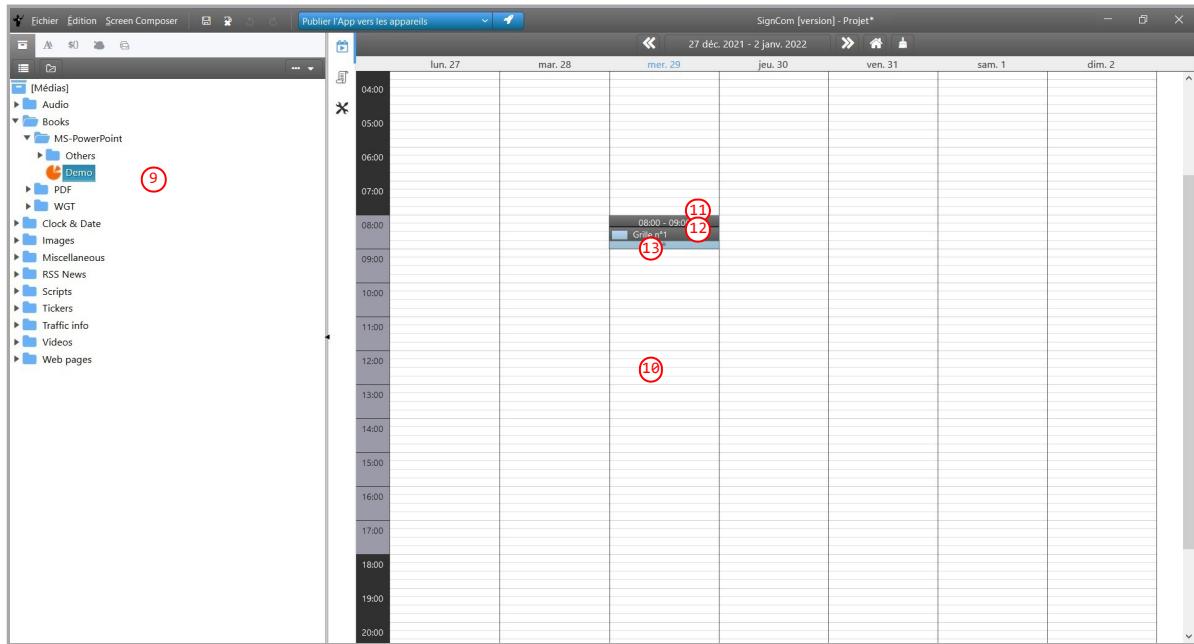
Création d'une plage horaire de calendrier

Après avoir sélectionné la semaine calendaire appropriée, glisser-déposer un média depuis l'onglet **Médias** (9) vers le calendrier (10) à la date et à l'heure de début appropriées d'une plage horaire :

- si la plage horaire de calendrier (11) n'existe pas, elle est automatiquement créée avec le média déposé à l'intérieur,
- la grille d'affichage insérée dans une nouvelle plage horaire de calendrier est la grille d'affichage par défaut (12).

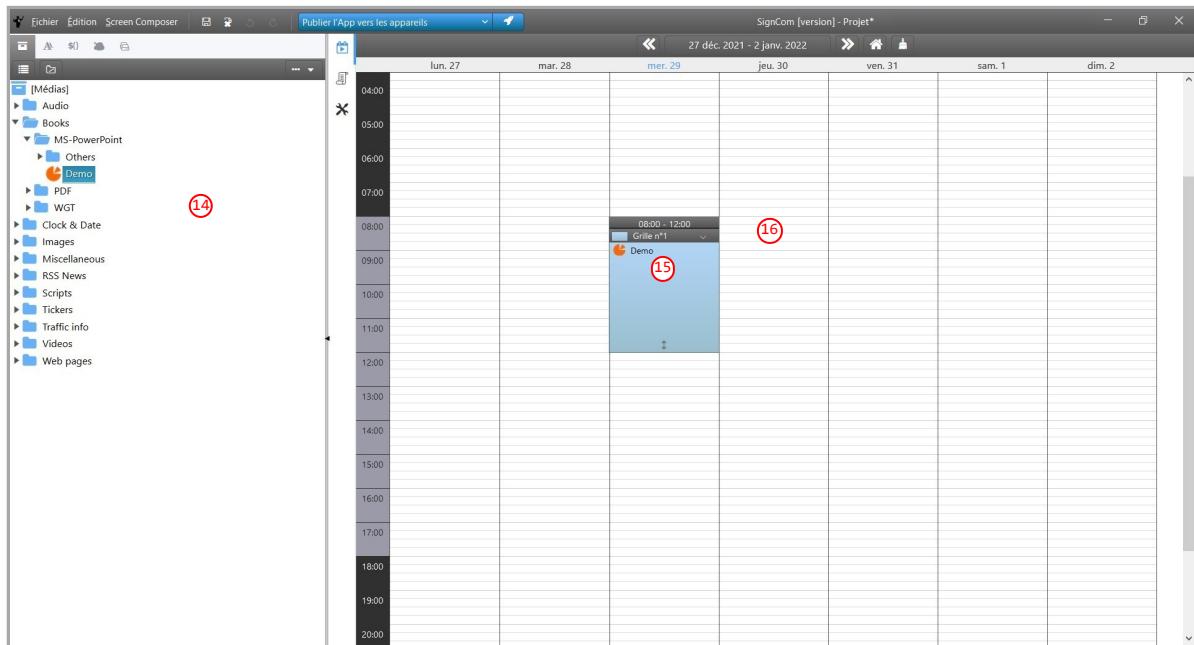
A l'aide de la souris, prolonger la plage horaire de calendrier (13) en glissant le bas de la plage horaire de calendrier vers le bas.

Il est aussi possible de faire démarrer la plage horaire de calendrier plus tôt en glissant le haut de la plage horaire de calendrier vers le haut avec le pointeur de souris.



Pour aborder votre programmation de canal, déposer à votre guise des médias depuis l'onglet **Médias** (14) :

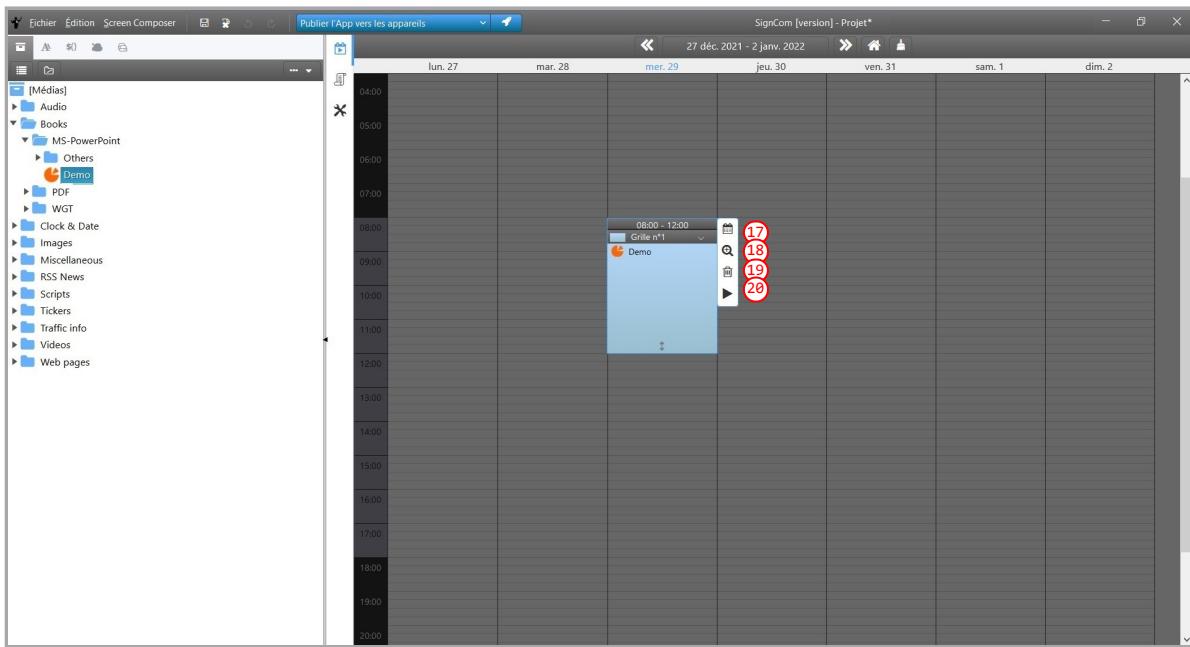
- vers la plage horaire de calendrier (15) créée pour aborder la séquence de médias ,
- vers une autre date et heure de début (16) du calendrier pour créer de nouvelles plages horaires du calendrier .



Lorsqu'il est déposé dans une nouvelle plage horaire de calendrier, le média est inséré dans la zone d'affichage principale dans une scène pilotée par la grille d'affichage par défaut.

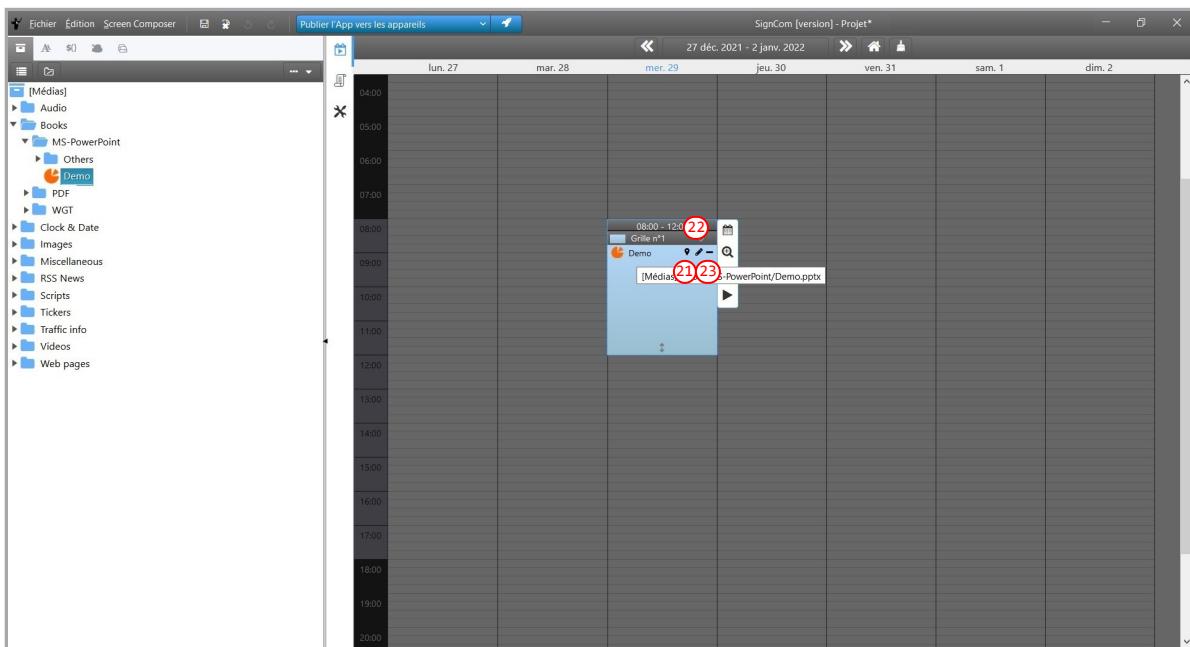
Sélectionner la plage horaire de calendrier pour faire apparaître son menu contextuel supportant les boutons suivants :

- Editer la planification de la plage horaire **⑯** permettant d'ouvrir la fenêtre de planification,
- Editer la séquence de médias de la plage horaire **⑰** permettant d'ouvrir la fenêtre pour visualiser la séquence de médias dans les différentes zones d'affichage de la plage horaire du calendrier ,
- Supprimer la plage horaire **⑱** permettant de supprimer l'intégralité de la plage horaire de calendrier ,
- Prévisualiser la plage horaire **⑲** permettant d'ouvrir la fenêtre de prévisualisation de la plage horaire de calendrier .



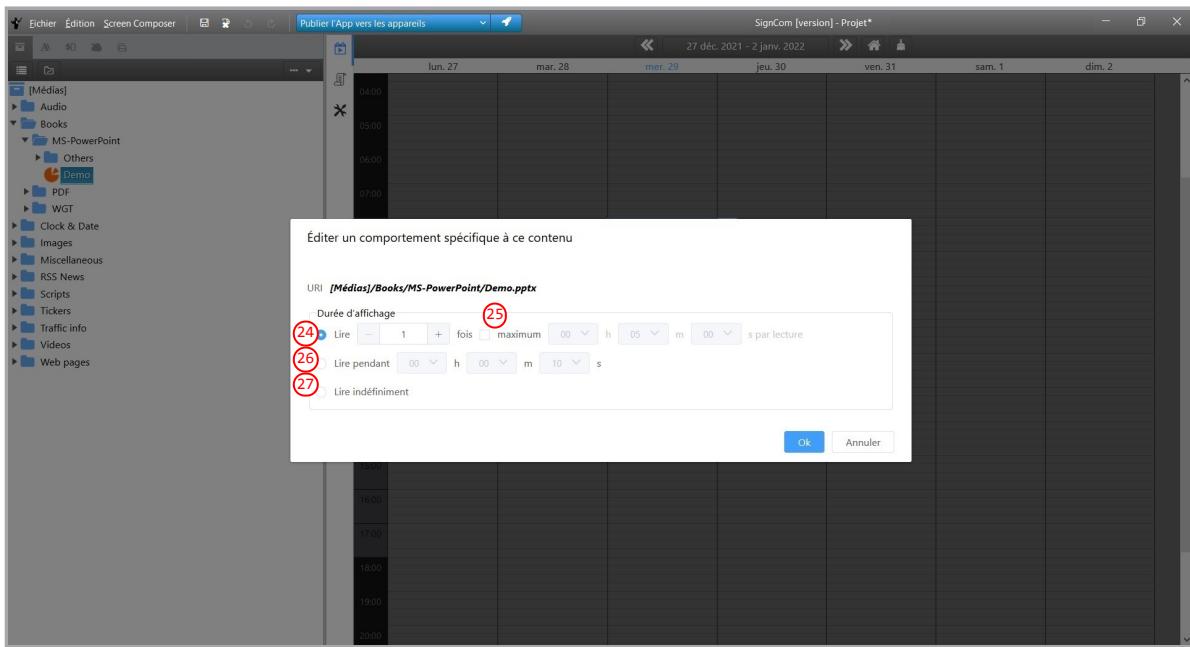
Avec la souris, survoler le média *Demo* (.pptx, .ppsx) pour faire apparaître les boutons suivants :

- Faire apparaître **⑳** permettant d'étendre l'arborescence des fichiers médias dans Onglet Médias ,
- Affecter un comportement spécifique à ce contenu **㉑** permettant de modifier le comportement de lecture de ce média,
- Retirer **㉒** permettant de retirer le média de la séquence de médias .



Cliquer sur le bouton Affecter un comportement spécifique à ce contenu (22) pour modifier le comportement spécifique de ce média dont la valeur peut être :

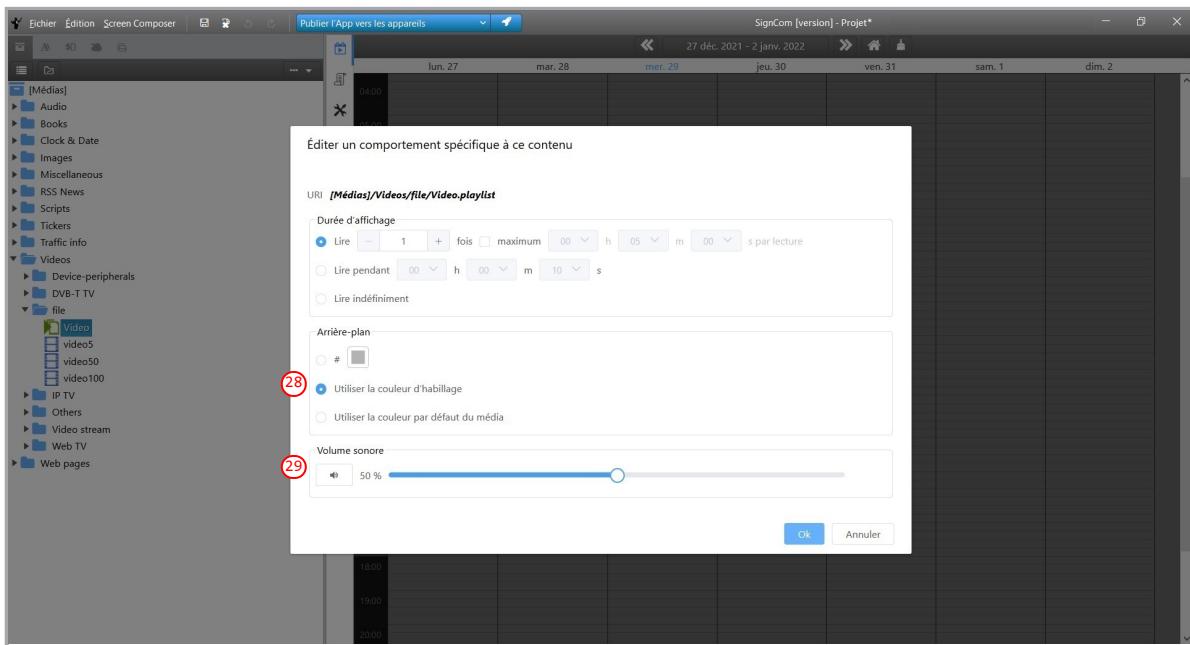
- (24) Lire le média une ou plusieurs fois,
 - (25) en option, définir une durée maximum HH:MM:SS par lecture permettant de limiter la durée de jeu de ce média,
- (26) Lire pendant HH:MM:SS le média sélectionné,
- (27) Lire indéfiniment le média, permettant de jouer plusieurs fois et de manière indéfinie le média sélectionné.



Selon le type de média sélectionné, le comportement de lecture spécifique peut également prendre en charge certains boutons.

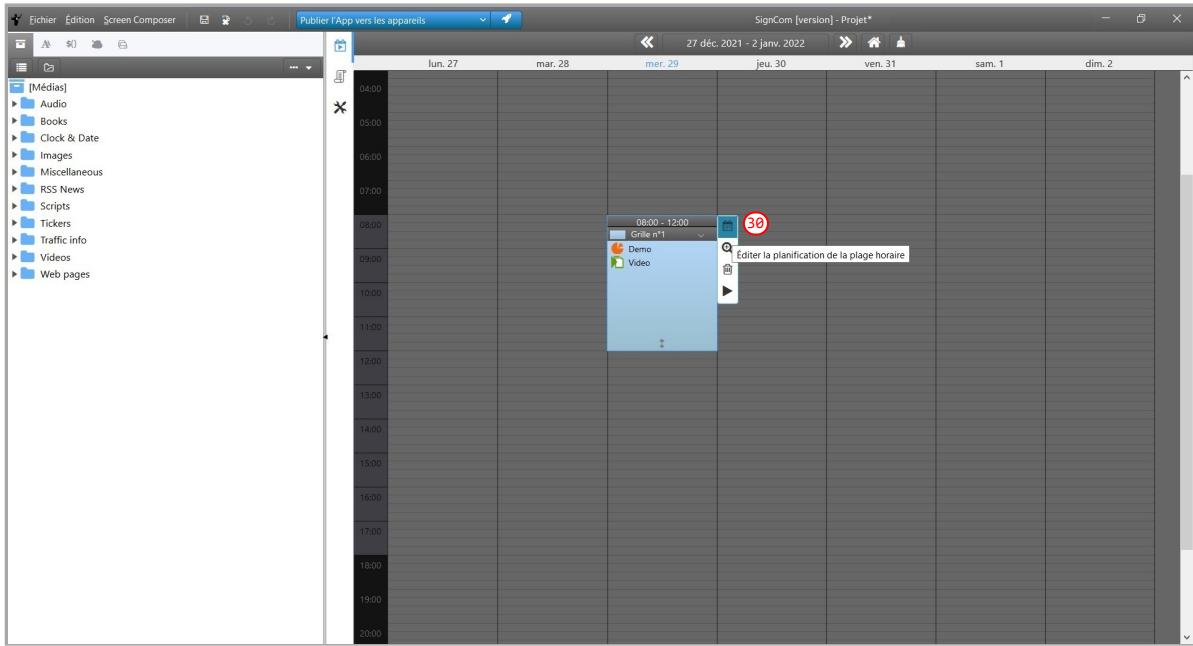
- pour les playlist et les playfolders :
 - définir la couleur d'arrière plan (28),
 - définir le volume (29),
- pour les URI :
 - définir la largeur simulée HTML permettant de zoomer sur le contenu d'une page Web.

Ajouter un média `Video.playlist` à votre plage horaire de calendrier existante et appuyer sur le bouton Affecter un comportement spécifique à ce contenu de nouveau pour ce media. Voici un exemple de fenêtre de comportement de lecture pour ce média `.playlist` :



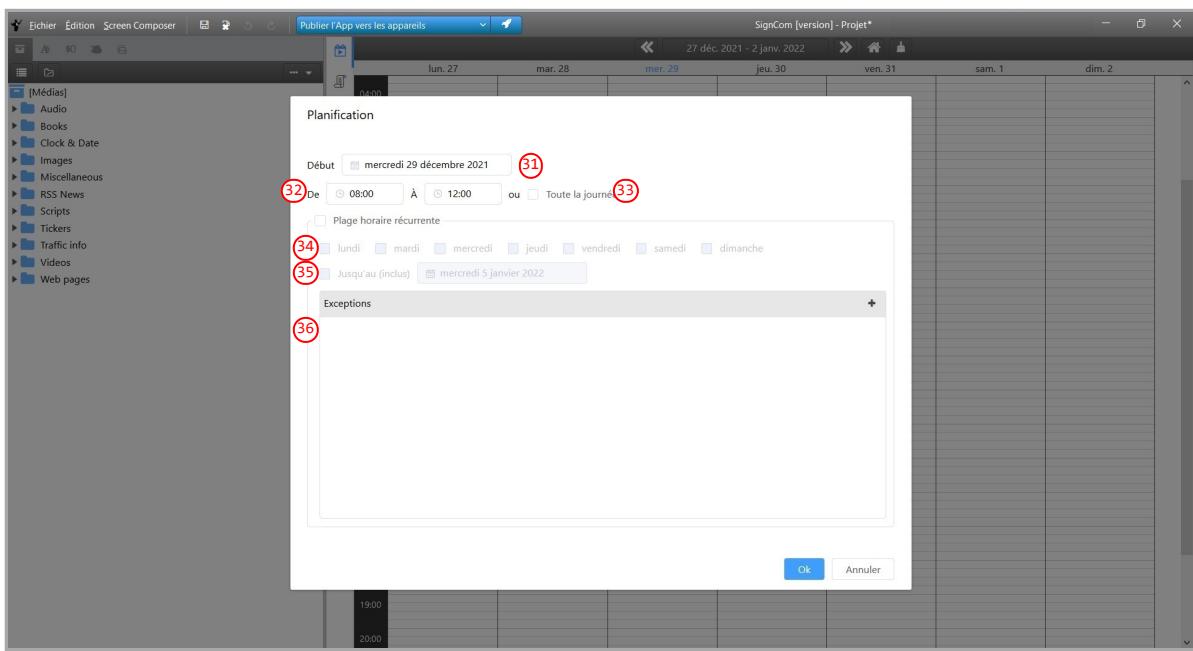
Modifier la planification d'une plage horaire de calendrier

Cliquez sur le bouton **Modifier la planification de la plage horaire**  pour configurer les attributs de planification de la **plage horaire du calendrier**.

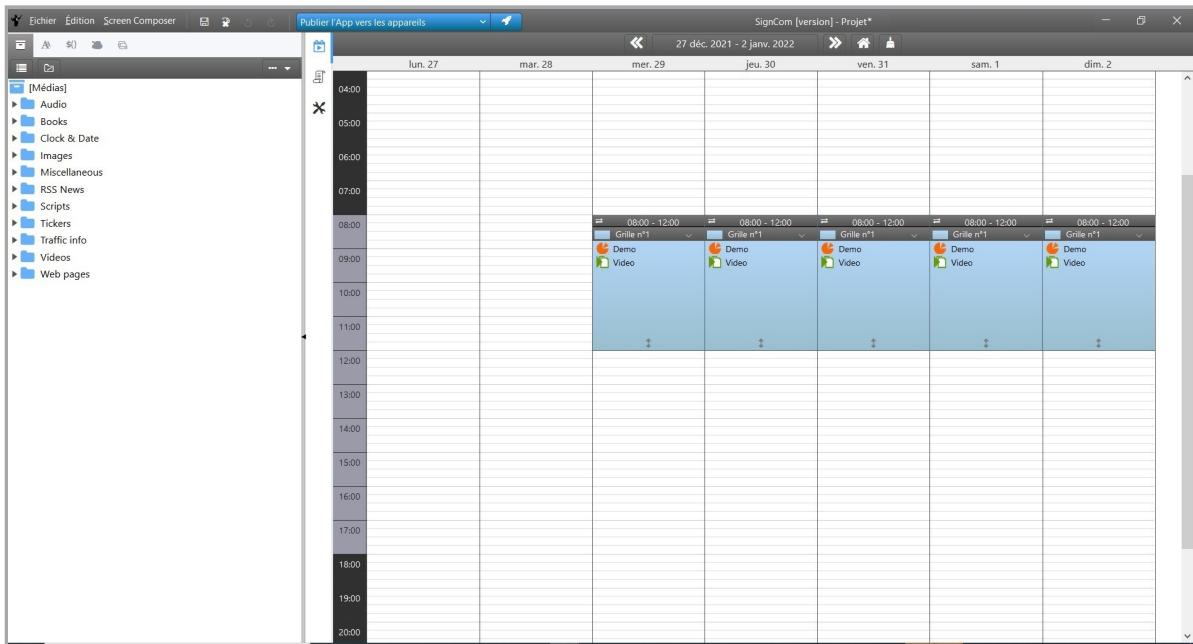


Il permet de définir :

- **31** Début : date de début de la **plage horaire de calendrier**,
- **32** l'heure de début et l'heure de fin de la **plage horaire de calendrier**,
 - **33** en sélectionnant **Toute la journée**, la **plage horaire de calendrier** aura lieu de 00:00 à 24:00,
- **34** les jours de récurrence permettant de prendre en charge les **plage horaire de calendrier** récurrentes,
 - **35** la date de fin de récurrence permettant de donner une date de fin à la **plage horaire de calendrier** récurrente,
 - **36** les exceptions permettant de définir les jours où la **plage horaire de calendrier** récurrente n'est exceptionnellement pas programmée.



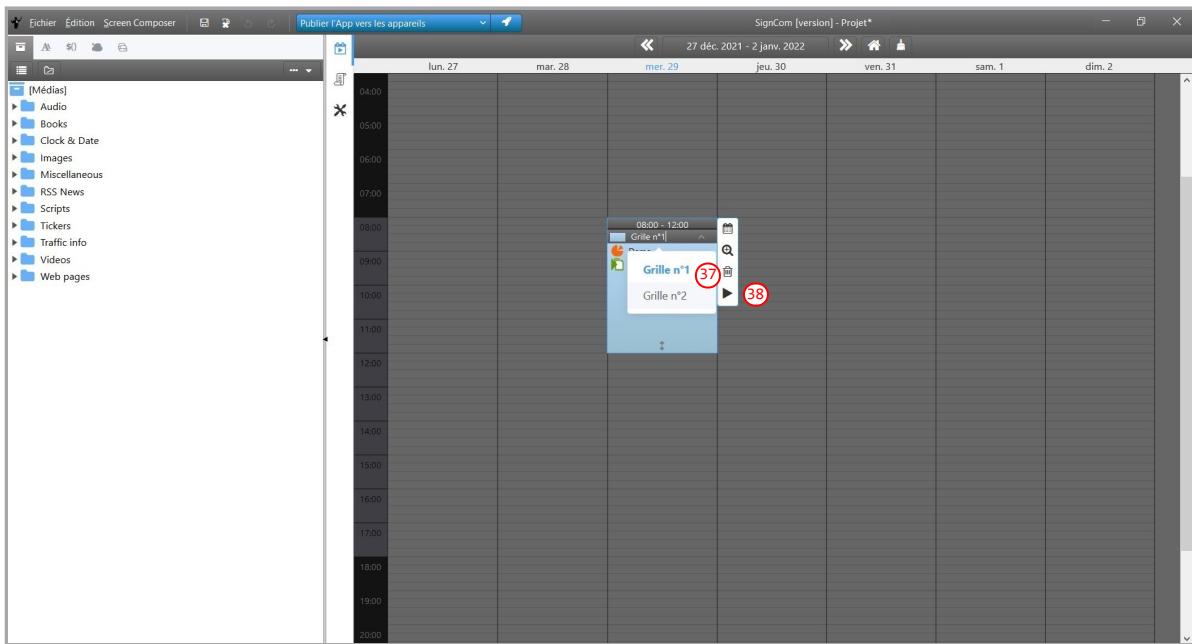
Exemple avec un événement récurrent:



Prévisualisation de la plage horaire de calendrier

Si votre plage horaire de calendrier possède plusieurs scènes, sélectionner la scène (37) appropriée. Si l'utilisateur ne choisit pas de scène particulière, la fenêtre de prévisualisation de plage horaire de calendrier démarre sur la scène par défaut.

Cliquez ensuite sur le bouton ► Prévisualiser la plage horaire (38) pour lancer la fenêtre de prévisualisation de cette plage horaire de calendrier.



Les différentes scènes peuvent être créées et modifiées dans le chapitre suivant § [Modifier la séquence de médias de la plage horaire de calendrier](#).

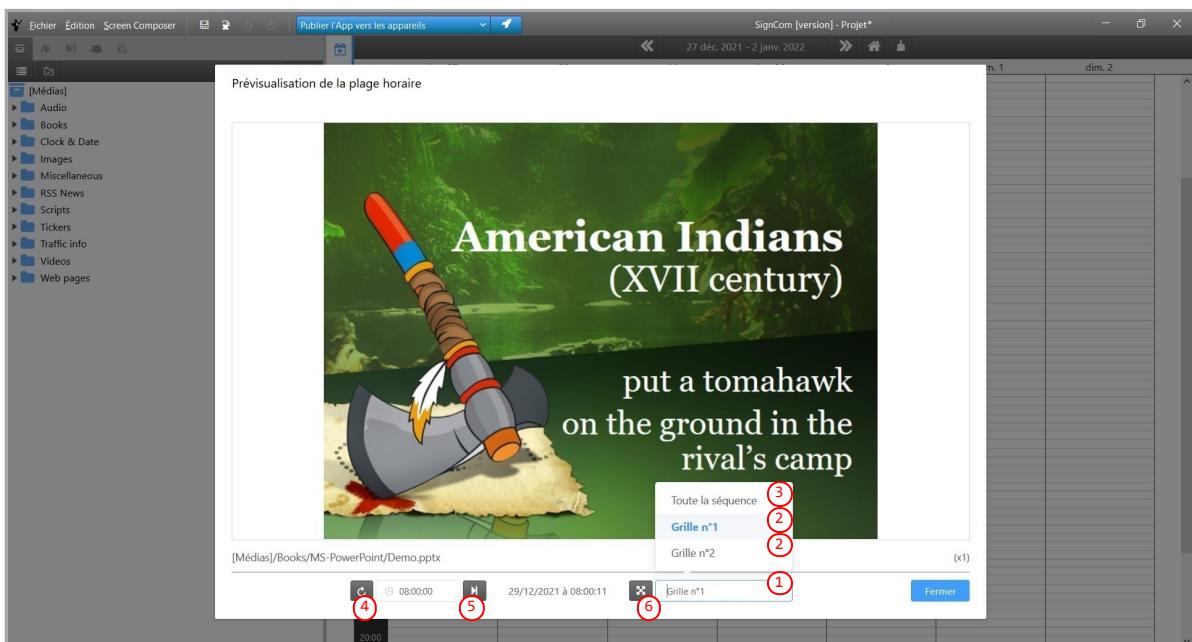
Ceci est un exemple de rendu dans la fenêtre de prévisualisation de plage horaire de calendrier. Il est possible dans cette fenêtre avec le bouton Sélectionner la scène à prévisualiser (1) :

- sélectionner une scène souhaitée (2) pour prévisualiser la scène pilotée par sa grille d'affichage,
- sélectionner la valeur toute la séquence (3) pour prévisualiser toutes les scènes, les unes après les autres.

La fenêtre de prévisualisation de plage horaire de calendrier supporte également :

- un bouton (4) Recommencer,
- un bouton (5) Suivant pour parcourir les médias de la scène sélectionnée ou parcourir les médias de toutes les scènes,
- un bouton (6) Plein écran pour agrandir la fenêtre de prévisualisation en plein écran,
- une entrée heure au format HH:MM:SS pour choisir l'heure de début de prévisualisation.

⚠ La valeur de temps de la plage horaire de calendrier affichée par défaut lorsque la fenêtre de prévisualisation est lancée est l'heure de début de la plage horaire de calendrier. Penser à indiquer la bonne heure ici. Pour les plages horaires de calendrier récurrente, la date de prévisualisation est la date du jour sélectionné pour la plage horaire.

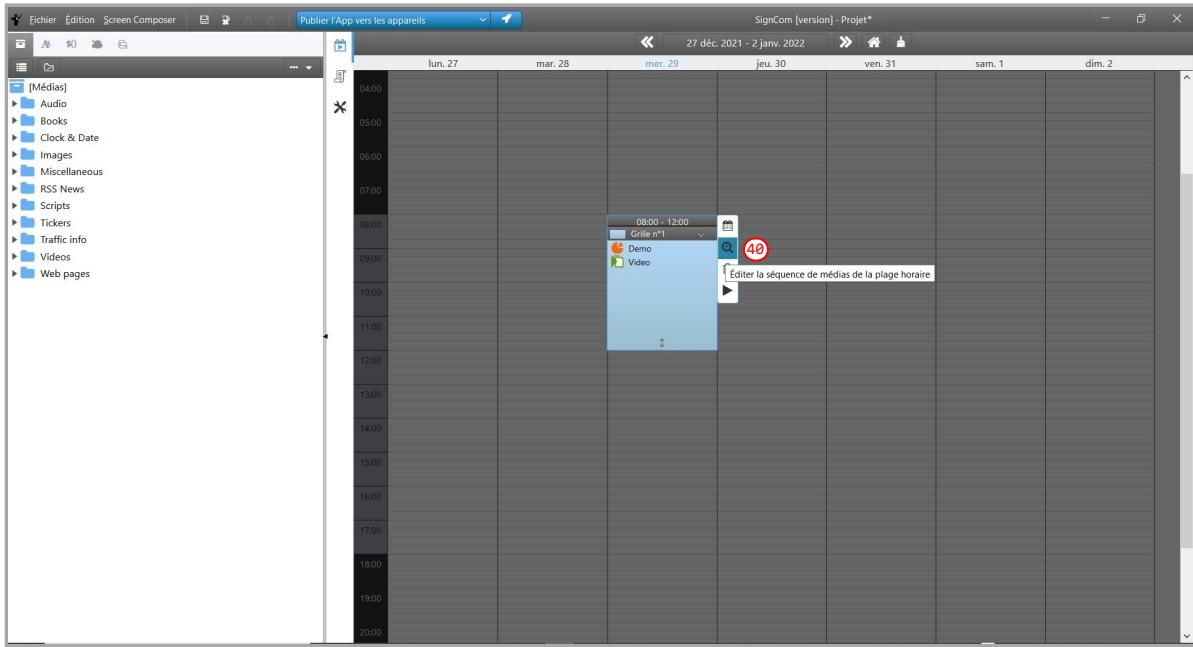


Choisir l'heure de la prévisualisation permet de prévisualiser une scène à une heure définie, utile par exemple pour prévisualiser une scène ayant :

- des médias avec une date de validité ou
- des médias affichant du contenu pouvant varier en fonction de la date (comme les widgets HTML *Agenda*, *MeetingRoom* ou *Calendar countdown*).

Modifier la séquence de médias de la plage horaire de calendrier

Cliquer sur le bouton **Editer la séquence média de la plage horaire** (40) pour lancer la prévisualisation de la séquence de médias de la plage horaire de calendrier et aborder les médias dans les différentes zones d'affichage.



La fenêtre d'édition de la séquence de médias affiche :

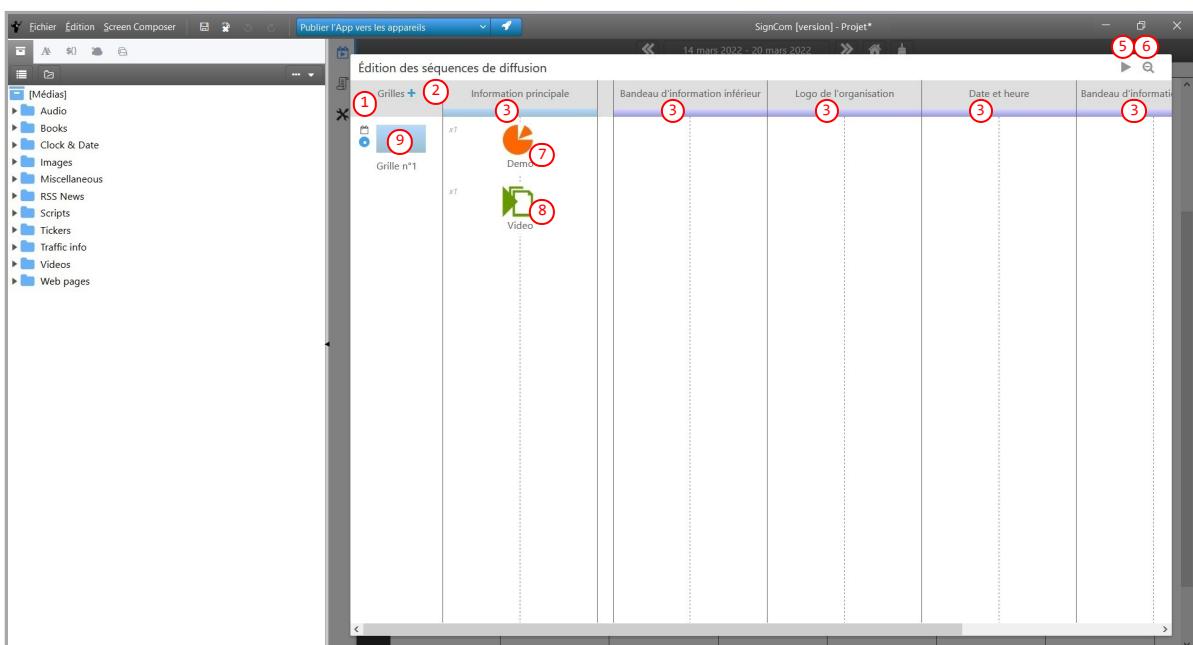
- une colonne Grille + (1) affichant toutes les différentes scènes , chacune piloté par une grille d'affichage donnée, créées pour cette plage horaire de calendrier ,
- une colonne par zone d'affichage (2) avec leur propre séquence de médias ,
- un bouton + (3) permettant d'ajouter une nouvelle scène , chacune piloté par une grille d'affichage donnée,
- un bouton ► (4) prévisualiser la plage horaire (5) permettant de prévisualiser toutes les scènes de la plage horaire de calendrier , soit les unes après les autres avec les transitions de scènes , soit uniquement une seule scène ,
- un ✕ (6) bouton fermer pour fermer la fenêtre.

☞ Une colonne pour la zone audio (4) avec sa propre séquence de médias est également disponible lorsqu'elle a été créée au préalable.

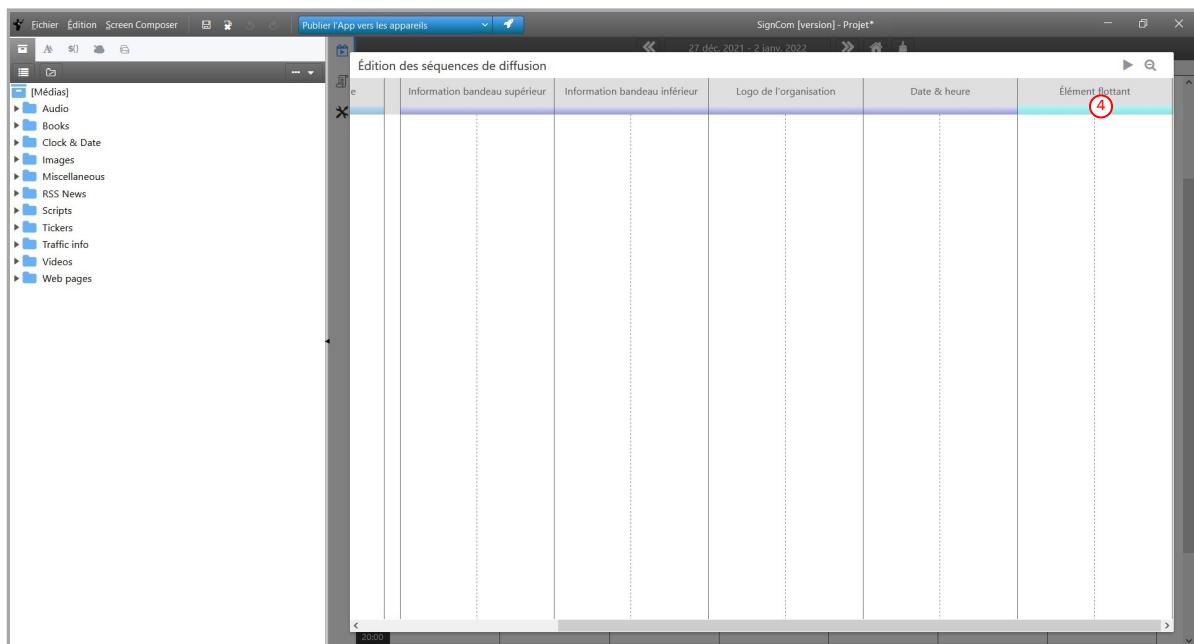
☞ Tous les médias sont parcourus de haut en bas. Lorsque la lecture du dernier média en bas de la séquence multimédia est terminée, l'App SignCom redémarre pour lire le premier média en haut de la séquence multimédia .

Dans l'exemple :

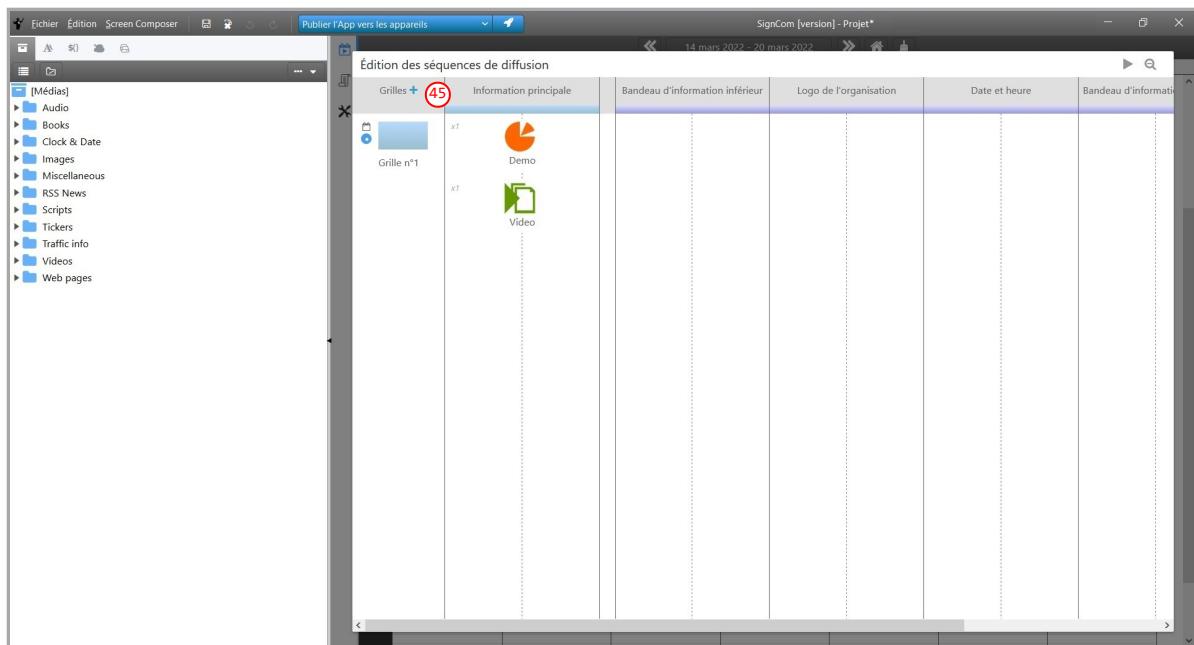
- une seule grille d'affichage (1) est utilisée donc il n'y a qu'une seule scène pilotée par la grille d'affichage **Grille n°1**. Dans cette scène , il y a deux médias: **Demo** (.pptx) (7) et **Video** (.playlist) (8) situés dans la zone d'affichage principale (2) affichée en bleu.
- la séquence de médias pour les autres zones d'affichage est vide pour l'instant.



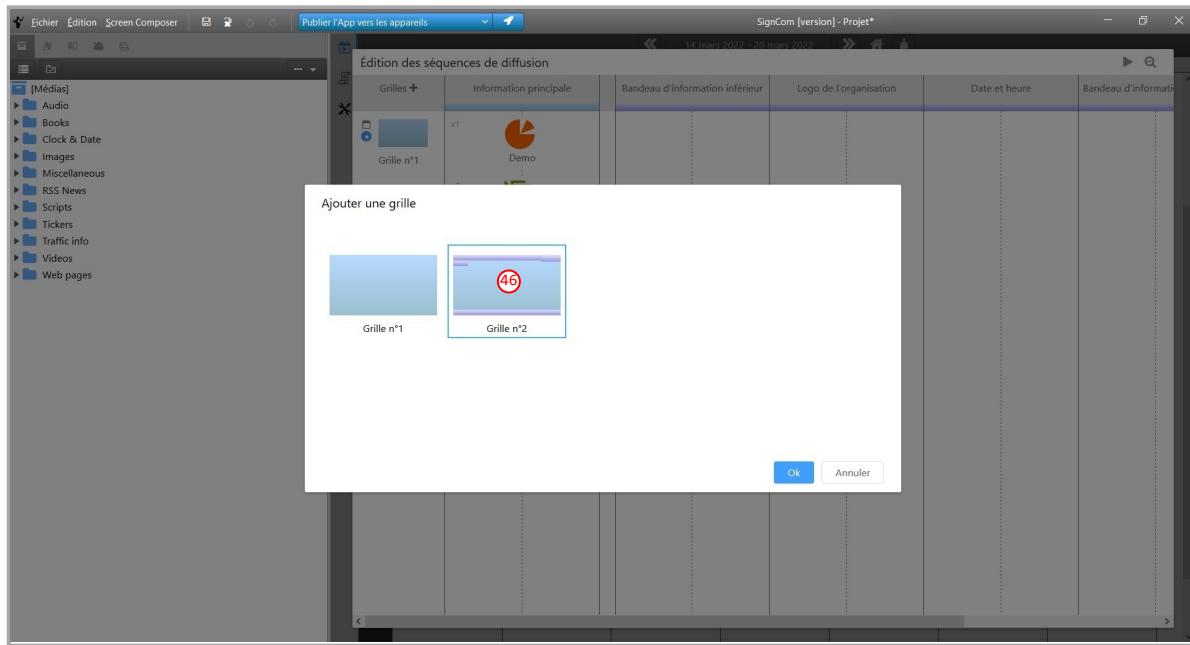
Avec la barre de défilement, faire défiler vers la droite pour consulter les séquences de médias pour les autres zones d'affichage , en particulier pour la zone audio **④**.



Pour créer une transition de zone d'affichage , cliquer sur le bouton Ajouter une grille + **⑤**.



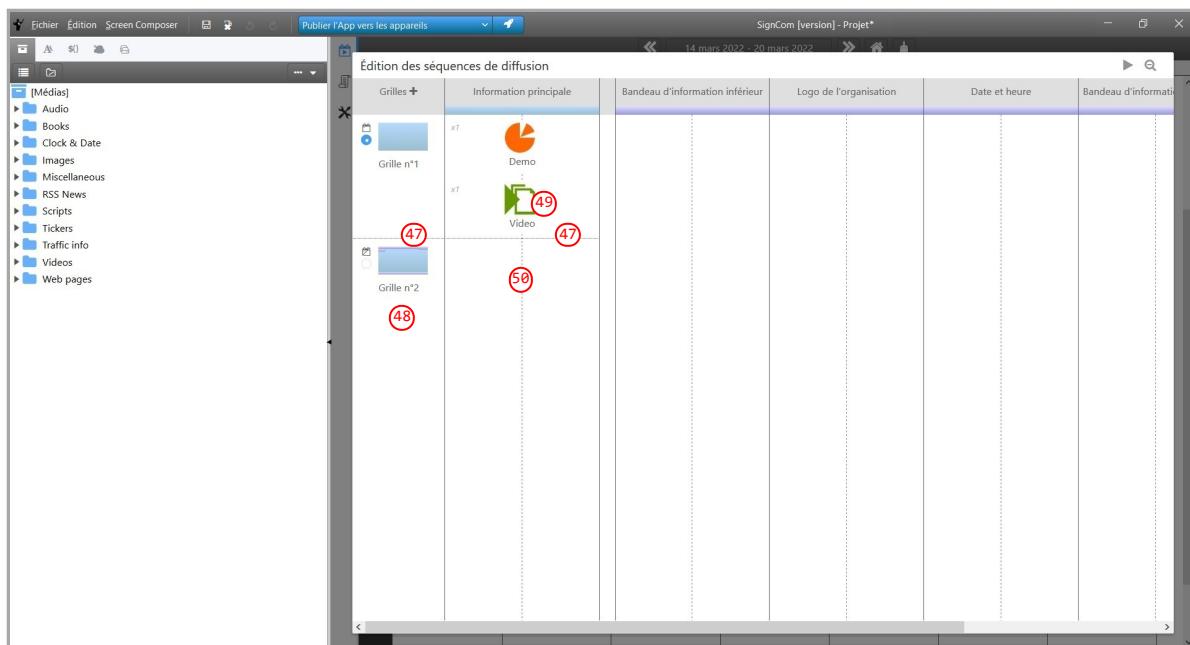
Sélectionner par exemple une grille d'affichage qui n'est pas encore utilisée (par exemple Grille n°2 ④6) et cliquer sur le bouton OK.



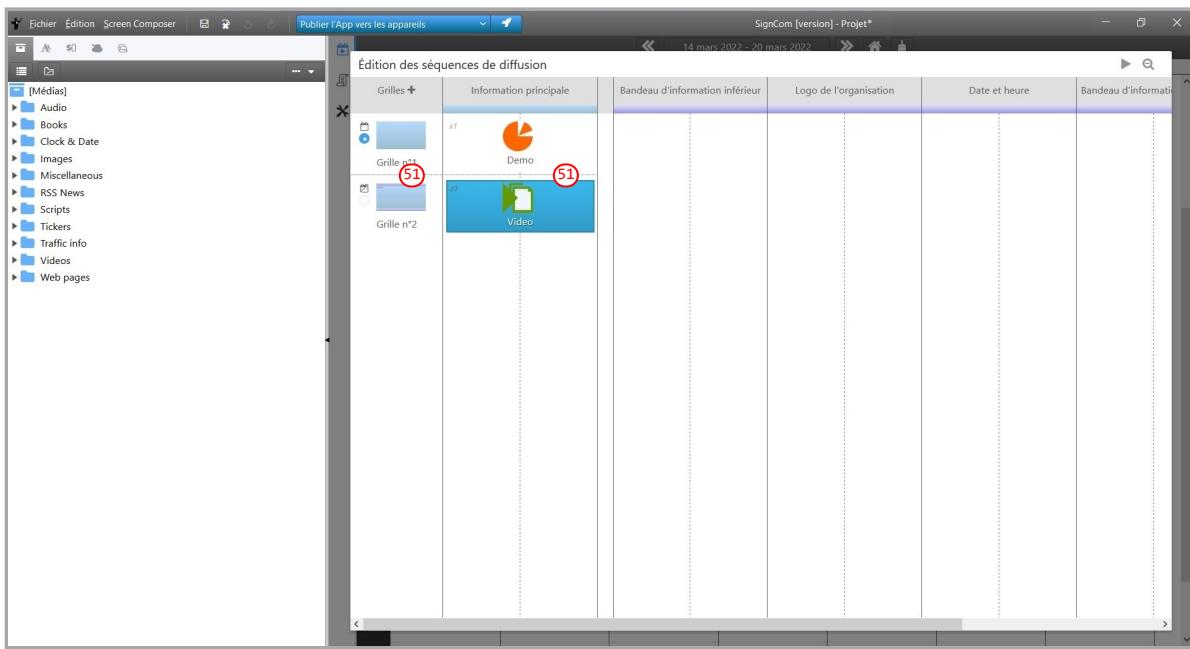
Un séparateur horizontal de scène horizontal de couleur grise est apparu, allant de la colonne Grille + ④7 à la Zone d'affichage principale ④7 (par exemple *Information principale*).

Pour que la transition de scène soit cohérente, la nouvelle scène ④8, pilotée par la Grille n°2, ne doit pas rester vide.

Déplacer, par exemple, le média Video ④9 existant depuis la scène pilotée par la Grille d'affichage Grille n°1 vers la scène ④8 pilotée par la grille d'affichage Grille n°2 .



Le séparateur horizontal de scène s'est déplacé vers le haut ⑤1.



Déposer ensuite les médias appropriés dans les zones d'affichage appropriées.

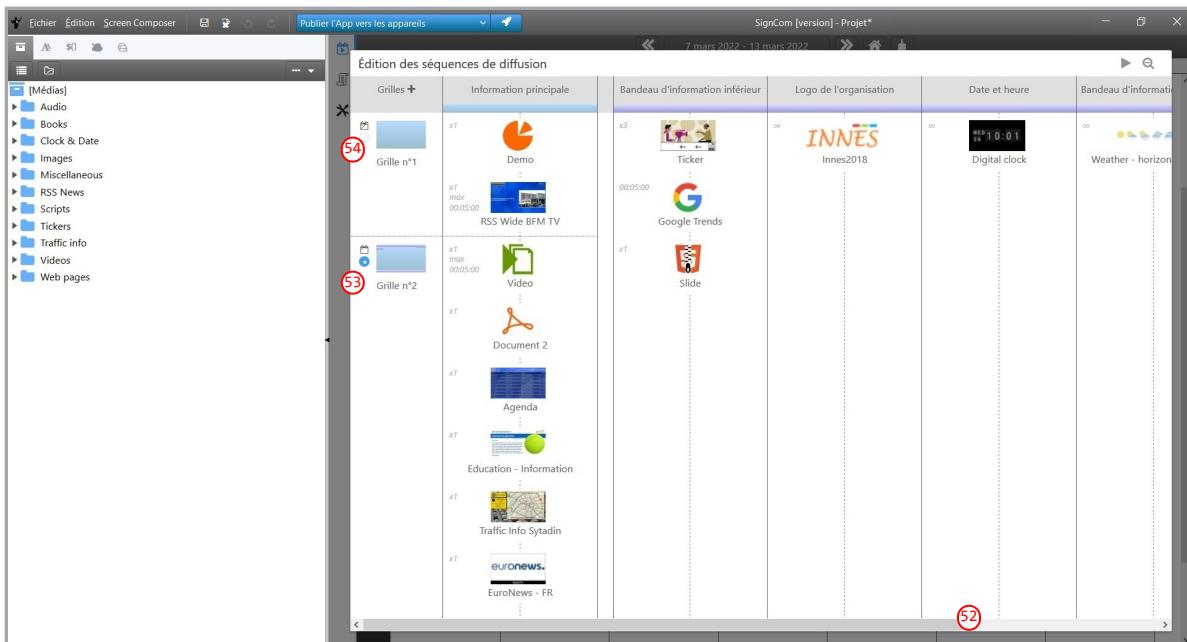
Les zones d'affichage se voient affecter généralement des médias ayant un format hauteur/largeur approprié. Insérer plutôt :

- les médias avec un format 16/9 dans les zones d'affichage avec un format 16/9,
- les médias avec un format 9/16 dans les zones d'affichage avec un format 9/16,
- les médias avec un format bandeau horizontal dans les zones d'affichage avec un format bandeau horizontal,
- les médias avec un format bandeau vertical dans les zones d'affichage avec un format bandeau vertical,
- les médias audio (fichiers audio, playlist audio) dans les zones audio, ...

Faire défiler vers la droite (52) pour afficher les zones d'affichage qui ne sont pas visibles dans la fenêtre.

Le bouton radio Montrer cette grille dans le calendrier permet de définir la scène, pilotée par sa grille d'affichage, sélectionnée par défaut dans la plage horaire du calendrier :

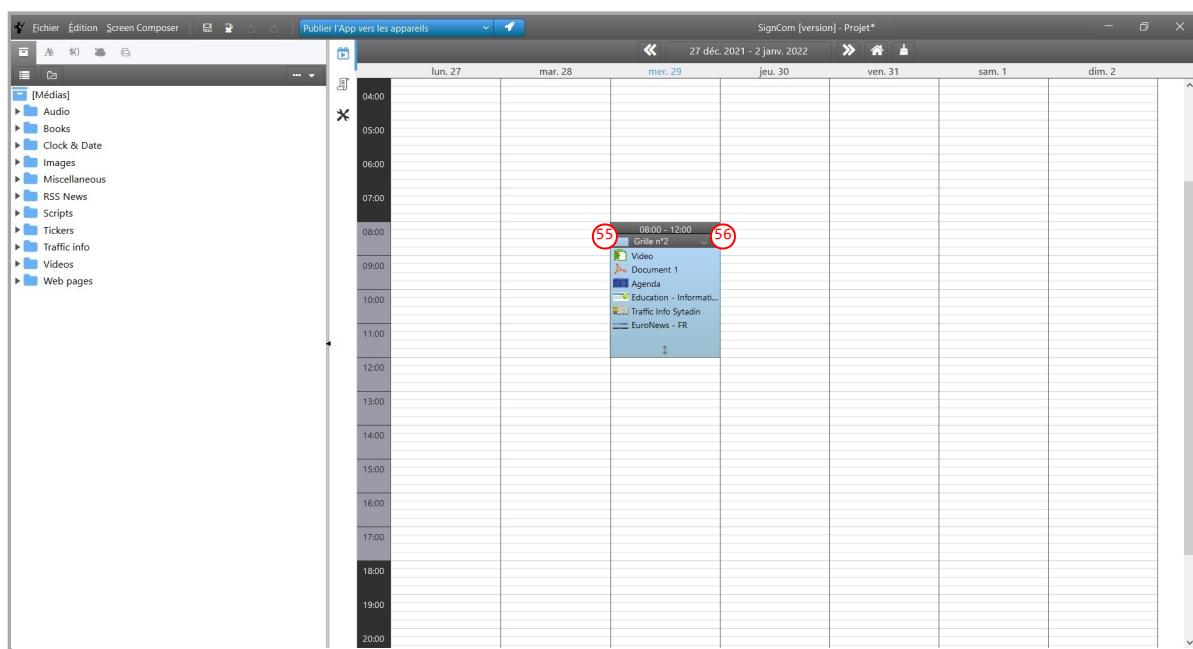
- ce pictogramme (53) est affiché lorsque cette scène (ex. libellé Grille n°2) est défini comme la scène sélectionnée par défaut (55) dans la plage horaire de calendrier ,
- ce pictogramme (54) est affiché lorsque cette scène (ex. libellé Grille n°1) n'est pas définie en tant que scène sélectionnée par défaut (55) dans la plage horaire du calendrier .



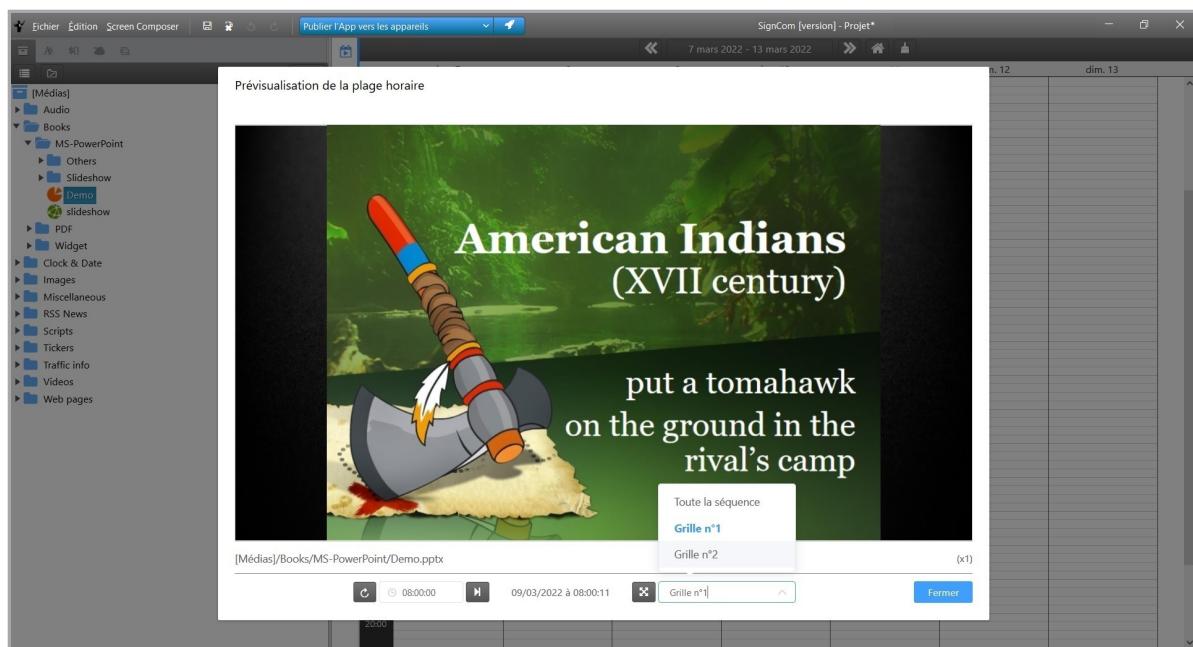
Penser à ajuster la valeur du comportement du média pour chaque média dans chaque zone :

- x1 ,
- hh:mm:ss ,
- x1 max hh:mm:ss ,
- ∞ (joué à l'infini).

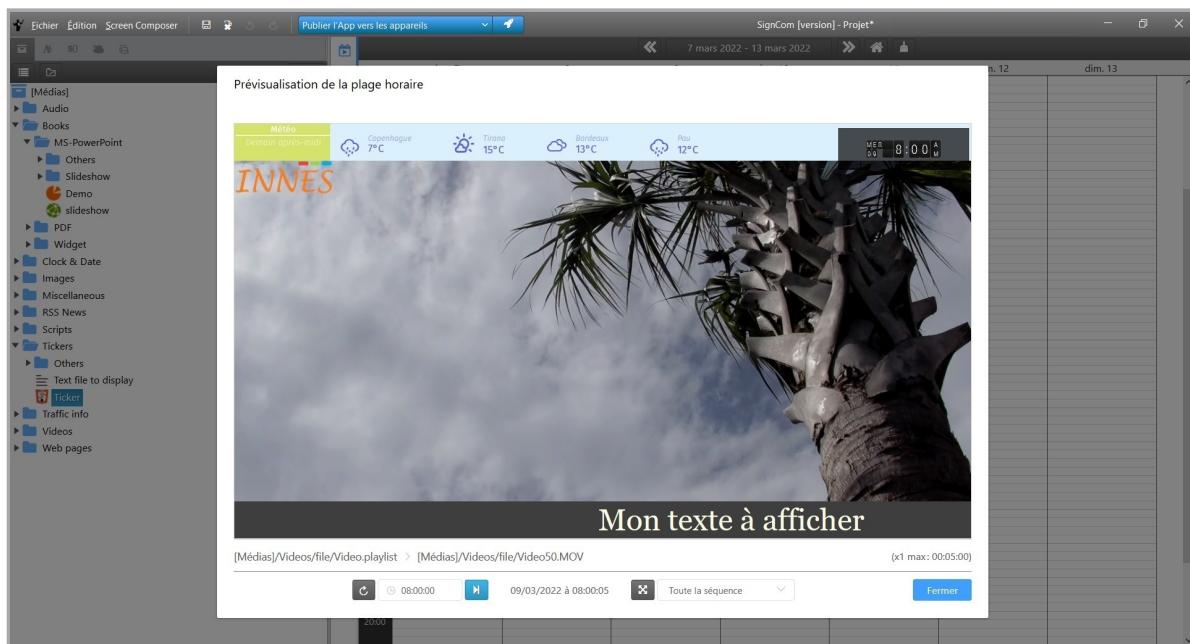
La scène sélectionnée pour la prévisualisation de plage horaire de calendrier peut être modifiée avec le bouton permettant d'ouvrir une liste déroulante.



Dans la fenêtre d'édition des séquences de médias, pour prévisualiser une seule scène, sélectionner la scène appropriée avec le bouton .



Si non choisir Toute la séquence, pour prévisualiser toutes les scènes les unes après les autres. Cliquer sur le bouton Suivant pour parcourir tous les médias de la séquence de médias dans la fenêtre de prévisualisation.



Lorsque votre programmation de canal est prête, publier l'App SignCom sur vos appareils.

3.8 SignCom > Manifeste

Cliquer sur l'onglet **Manifeste**  pour ouvrir le volet **Manifeste**.

Liste des médias et ressources utilisés, taille et dépendances

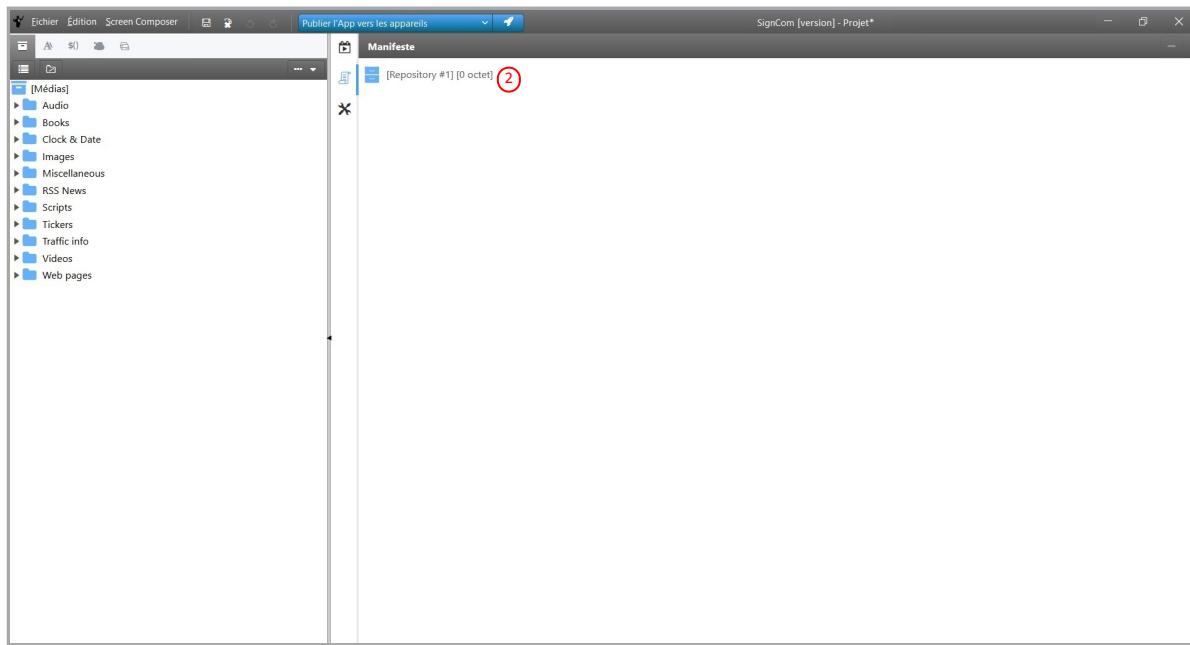
L'onglet **manifest** affiche :

- tous les médias et fichiers texte nécessaires au bon fonctionnement de votre App et,
- la taille globale  du contenu de l'application.

En effet, pour fonctionner correctement, une fois publiée, l'App SignCom a besoin de tous les médias nécessaires pour fonctionner 24/7/365. Il regroupe tous les médias contenus dans les plages horaires de calendrier :

- pour toutes les semaines précédentes,
- pour la semaine en cours,
- pour toutes les prochaines semaines.

Lorsque aucune plage horaire de calendrier n'est ajoutée dans le canal visuel de programmation, le contenu du manifeste est vide et la taille du manifeste est de 0 octet .

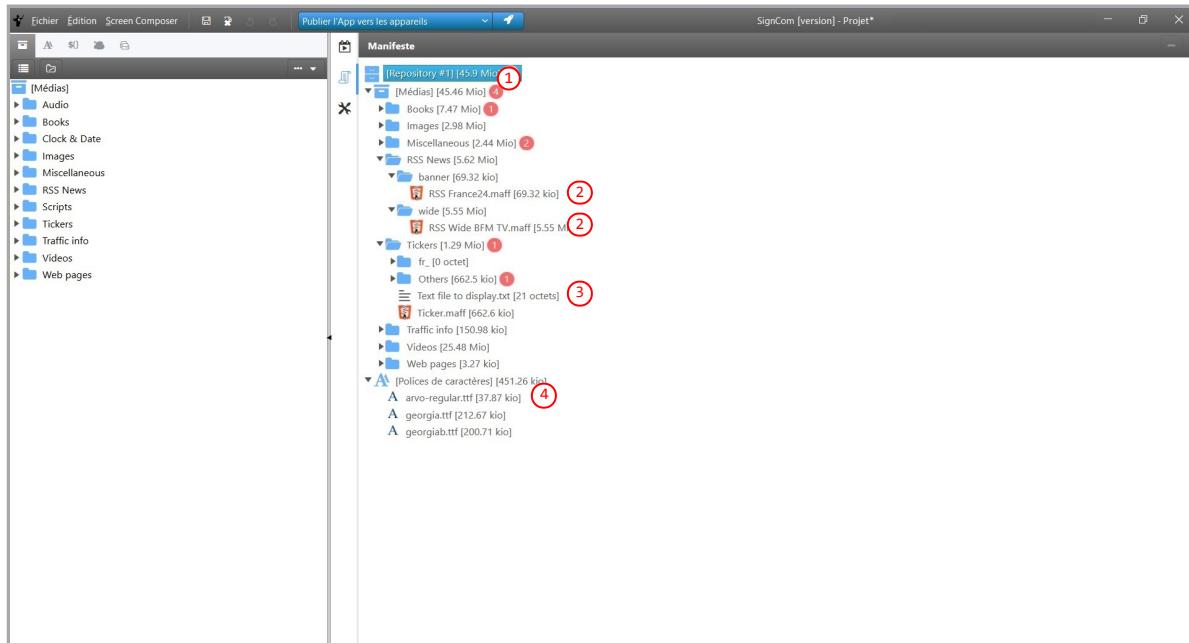


Ceci est un exemple de manifeste avec une programmation de canal visuel contenant des plages horaires de calendrier avec des médias. Ces fichiers proviennent de :

- des médias insérés dans le calendrier reflétant la programmation du canal visuel,
- de l'affectation d'un média unique à une région d'affichage ,
- de l'ajout du support d'un média comme image de fond ,
- de la configuration d'un média en contenu audio par défaut ,
- de la configuration d'un média en contenu visuel par défaut ,
- de l'ajout par l'utilisateur de médias additionnels.

L'onglet **manifeste** affiche également :

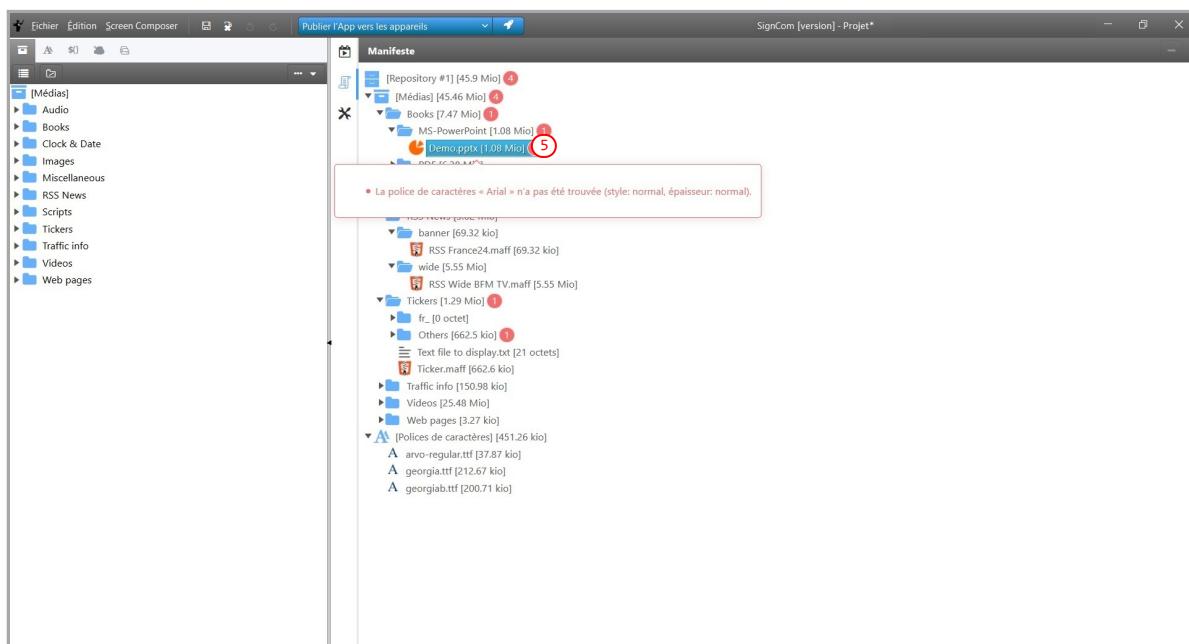
- la taille (2) de chaque média requis par votre App SignCom ,
- toutes les dépendances de ressources (fichiers texte (3), polices (4) , ...) nécessaires à l'App SignCom pour lire correctement les médias.



■ Dans la mesure du possible, il est conseillé de supprimer régulièrement de la programmation du canal visuel , les plages horaires de calendriers des semaines écoulées pour éviter d'embarquer des médias de plages horaires de calendrier obsolètes.

Dans le cas où une dépendance ne peut pas être résolue, un étiquette rouge supplémentaire (5) s'affiche indiquant qu'une anomalie pourrait se produire à la lecture de ce média ou que le rendu peut ne pas être totalement correct en raison d'un fichier manquant ou d'une police manquante. Cliquer sur l'étiquette rouge pour afficher des informations supplémentaires sur la dépendance qui ne peut pas être résolue.

■ Dans le cas d'une police de caractère manquante, il suffit de charger la police de caractère manquantes dans Screen Composer G4 pour pallier au problème et faire disparaître l'étiquette rouge.



⚠ L'étiquette rouge indiquant un défaut de police est effacée du manifeste dès qu'une police de la famille de polices requise par le média est trouvée dans la bibliothèque de polices.

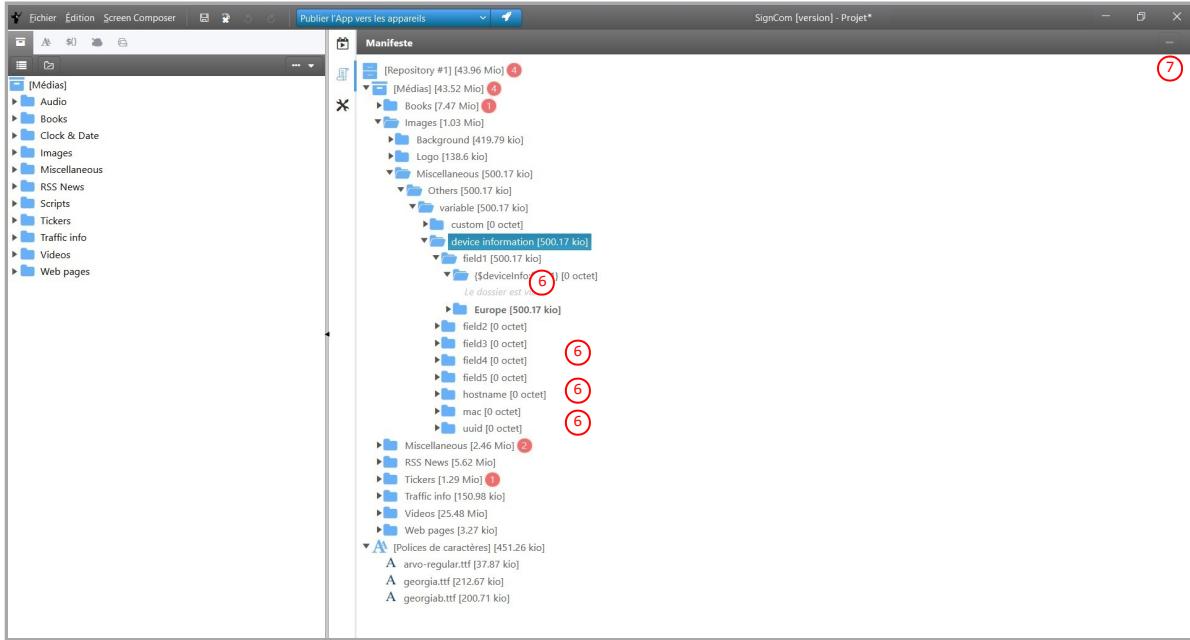
Fichiers supplémentaires ajoutés par l'utilisateur

L'utilisateur peut ajouter manuellement des fichiers au contenu de l'App SignCom en déposant des fichiers de l'onglet Médias dans le volet Manifeste .

Si votre App contient des playfolders ou des URI utilisant des variables Info d'appareil ou des variables Date et heure , il est nécessaire de déposer également les dossiers cibles ou les fichiers cibles appropriés dans le manifeste , sinon l'appareil ne pourra pas trouver le contenu à jouer lié à ces variables.

Les fichiers ajoutés manuellement dans le volet Manifeste apparaissent en style gras **6**.

Pour supprimer un fichier ou un dossier en gras ajouté par l'utilisateur, le sélectionner dans le manifeste et cliquer sur le bouton Supprimer **7**.



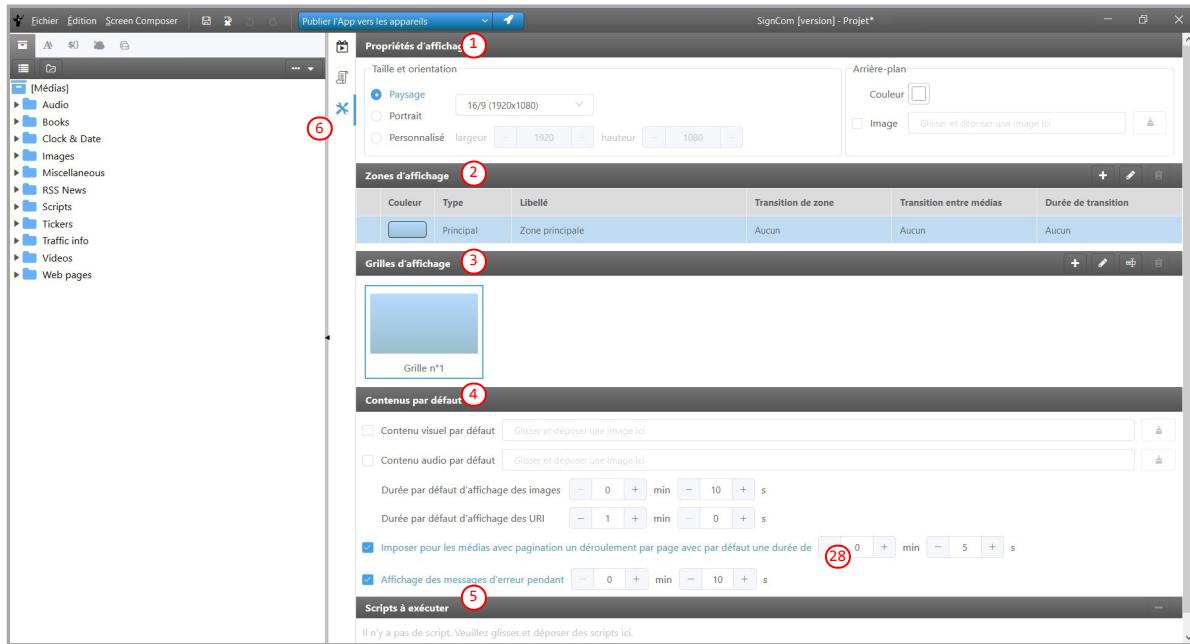
Tâche de téléchargement de fichiers et de dossiers distants

La mise à jour du contenu de l'App par la tâche de téléchargement de fichier distant OU dossier distant , prenant en charge les schémas http:// , https:// et smb:// n'est pas prise en charge dans Screen Composer G4.

3.9 SignCom > Propriétés

Cliquer sur l'onglet **Propriétés**  **⑥** permet de configurer :

- les propriétés d'affichage **①**,
- les zones d'affichage **②**,
- les grilles d'affichage **③**,
- les contenus par défaut et comportements par défaut **④**,
- les scripts à exécuter **⑤**.



Propriétés d'affichage

La partie Propriétés d'affichage ① définit la configuration d'affichage SignCom . Il correspond souvent à la configuration de l'écran secondaire connecté à votre appareil :

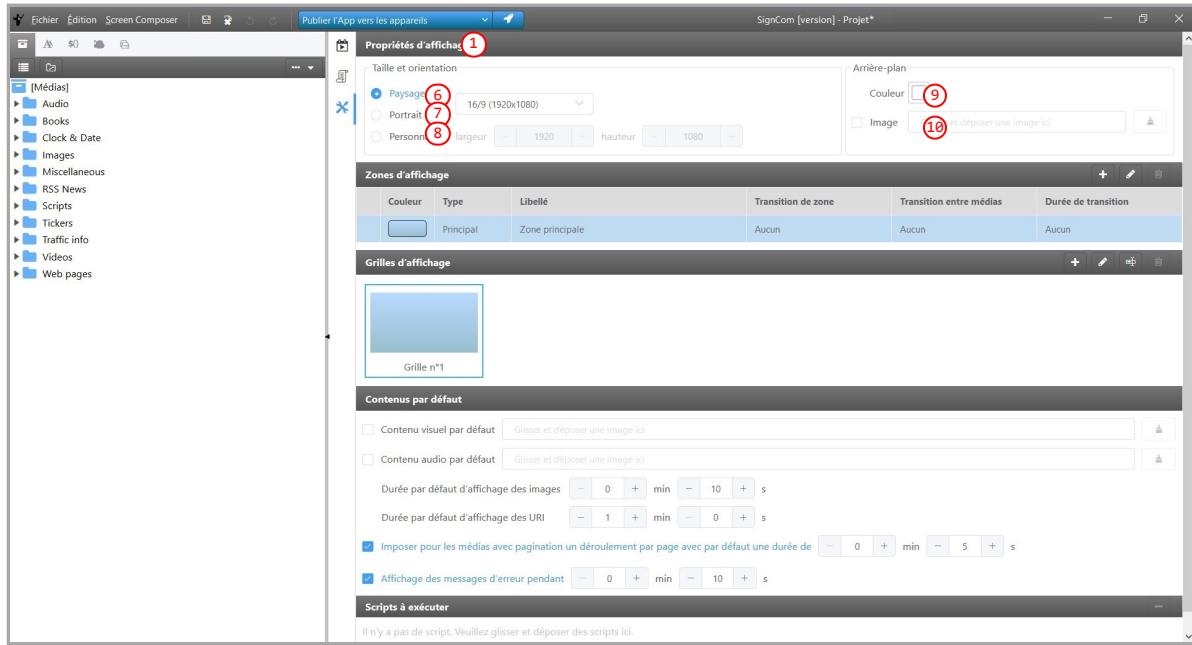
- Taille et orientation :
 - Paysage ⑥,
 - Portrait ⑦,
 - Personnalisé ⑧.

■ Votre projet peut traiter soit des écrans en mode portrait, soit des écrans en mode paysage. Si vous avez ces deux types d'écrans à gérer, vous devez posséder deux types de projets distincts, un pour chaque orientation d'écran.

La partie Arrière-plan permet de définir le contenu arrière-plan qui peut être vu lorsque le média ne remplit pas toute la largeur ou la hauteur de l'écran ou lorsqu'un message d'information est affiché alors que le média ne peut pas être joué. Il consiste en :

- une couleur de fond ⑨, blanc par défaut,
- une image d'arrière-plan facultative ⑩.

Pour définir une image d'arrière-plan , glisser-déposer une image depuis l'onglet Médias vers l'input Image d'arrière-plan ⑩ .



■ Si l'App SignCom est configurée en mode portrait, vérifier également que la configuration de sortie des appareils est également configurée effectivement en mode portrait (rotation de 90°).

Zones d'affichage

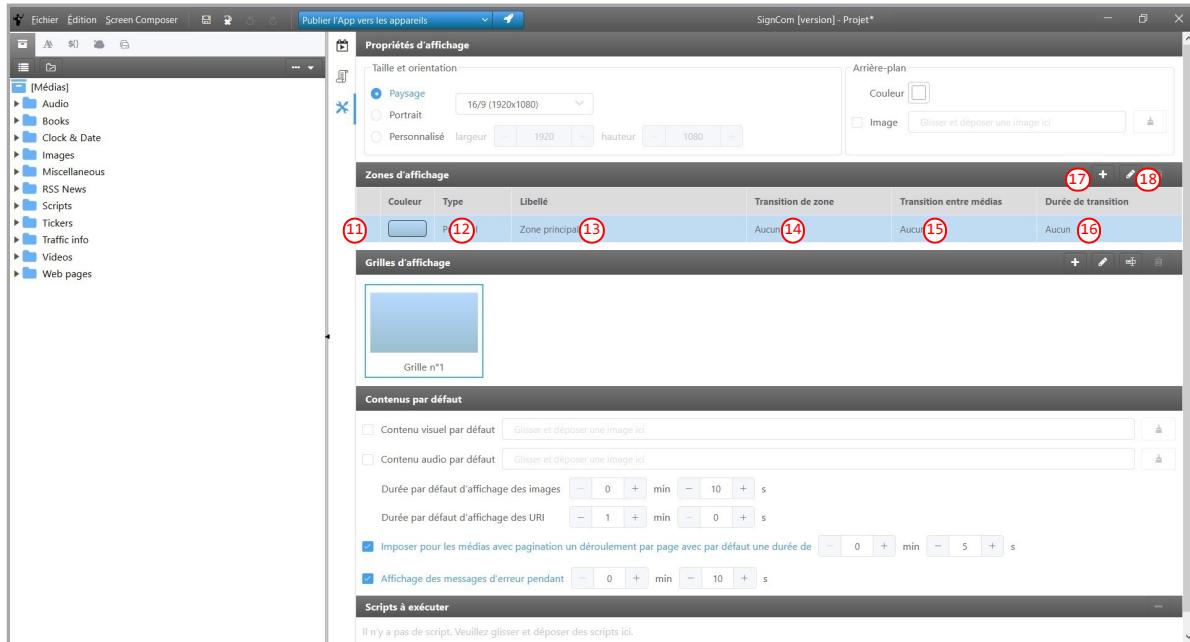
Cette partie permet d'afficher un résumé des zones d'affichage disponibles pour ce projet.

Une zone d'affichage permet de jouer une séquence de médias dans une zone particulière de l'écran.

Par défaut, il n'y a qu'une seule zone d'affichage disponible appelée **zone principale** ayant ces caractéristiques :

- Couleur (11) : bleu clair,
- Libellé (12) : **zone principale**,
- Type (13) : **Principal**,
- Transition de zone (14) : **aucun**,
- Transition entre médias (15) : **aucun**,
- Durée de transition (16) : **aucun**.

Pour modifier une zone d'affichage afin de modifier ses attributs, cliquer sur le bouton **Modifier la zone** (18).



Pour afficher plusieurs autres médias en même temps dans une zone particulière de l'écran, il est nécessaire de créer d'autres zones d'affichage (par exemple, un bandeau horizontal pour faire défiler des informations, un petit encart rectangle pour l'insertion de logo de chaîne ou logo d'organisation).

Pour créer une zone d'affichage supplémentaire, cliquer sur le bouton **+ Crée une zone** (17).

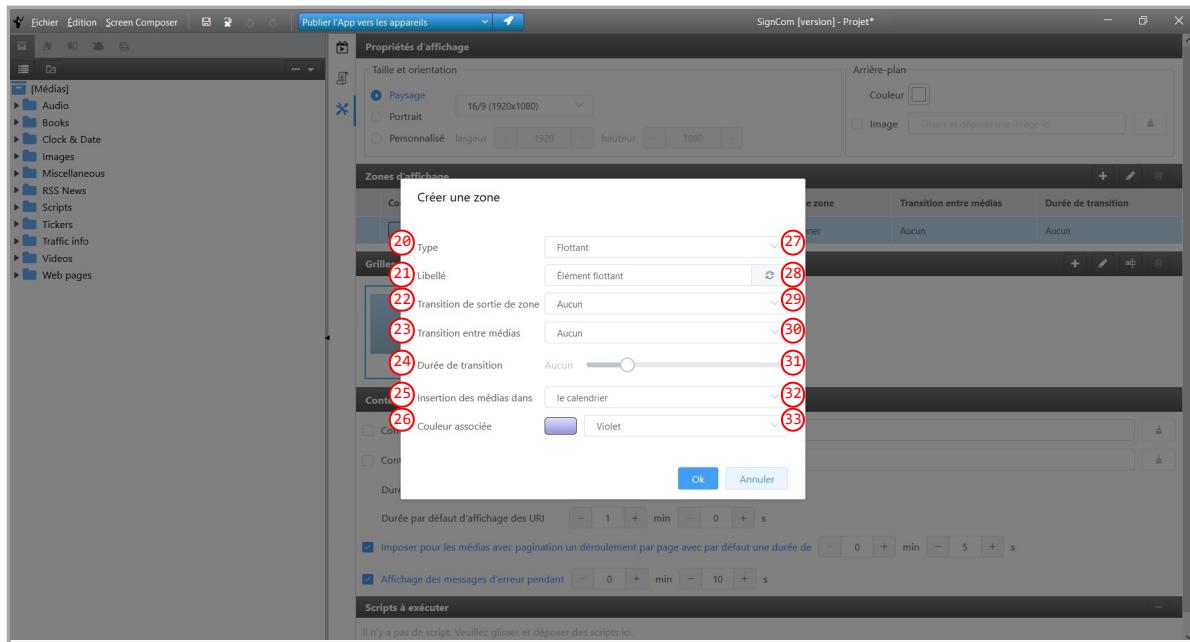
Pour toute nouvelle zone d'affichage, il est possible de définir :

- le Type (21),
- le libellé (20),
- l'activation de la Transition de zone (22),
- l'activation de la Transition entre médias (23),
- la Durée de transition (24),
- l'Insertion du média dans (25) :
 - le calendrier,
 - l'habillage,
- la Couleur (26).

Cliquer sur le bouton actualiser pour générer un libellé automatiquement en fonction du type de zone d'affichage choisi.

Cliquer sur le bouton de la couleur (33) pour changer la valeur couleur pour cette zone d'affichage.

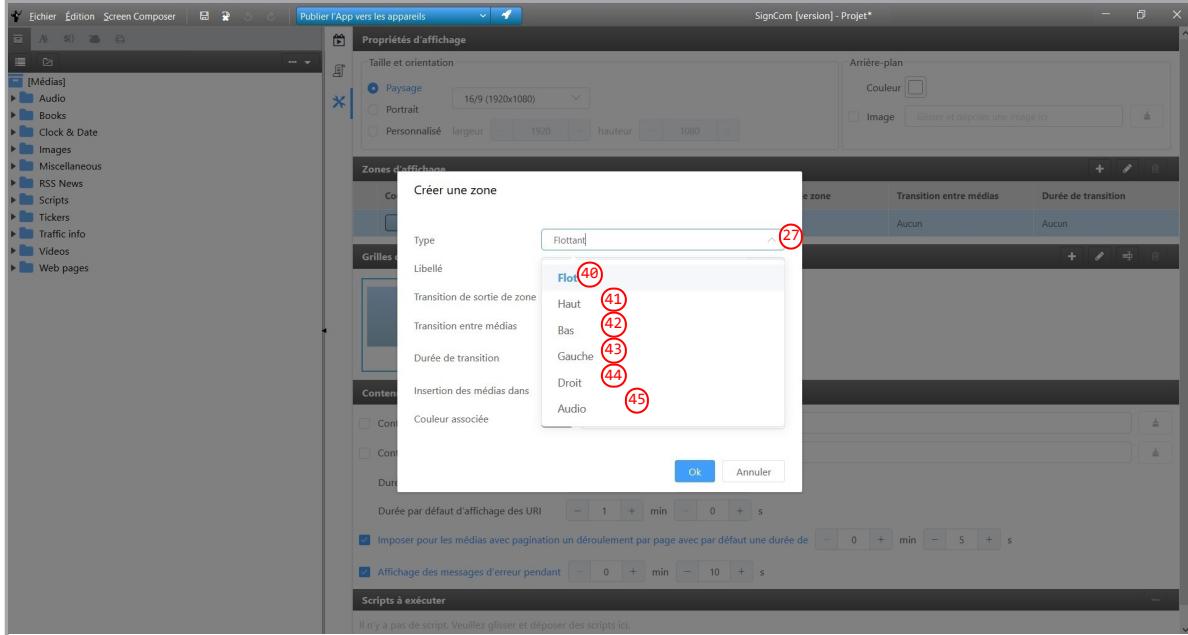
Cliquer sur le bouton du Type (27) pour changer le type de la zone d'affichage.



Trois types de zones d'affichage peuvent être ajoutés à la zone principale existante :

- les zones visuelles standards au format bandeau, qui ne supportent pas le chevauchement de zones entre-elles :
 - haut ④⓪ : zone au format bandeau horizontal collé en haut de l'écran, remplissant la largeur de l'écran et ayant une hauteur réglable,
 - bas ④⑪ : zone au format bandeau horizontal collé au bas de l'écran, remplissant la largeur de l'écran et ayant une hauteur réglable,
 - gauche ④⑫ : zone au format bandeau vertical collé à gauche de l'écran, remplissant la hauteur de l'écran et ayant une largeur réglable,
 - droit ④⑬ : zone au format bandeau vertical collé à droite de l'écran, remplissant la hauteur de l'écran et ayant une largeur réglable,
- les zones visuelles flottantes ④⑭ : zone sans contraintes spatiales (coordonnées x & y, hauteur, largeur), supportant le chevauchement de zone, dont la hiérarchie est gérée par le z-index,
- les zones audio ④⑮ : permet de jouer du contenu audio en parallèle du contenu visuel.

☞ Sauf pour une utilisation particulière, il est recommandé d'utiliser des zones d'affichage flottantes supportant le chevauchement de zones.



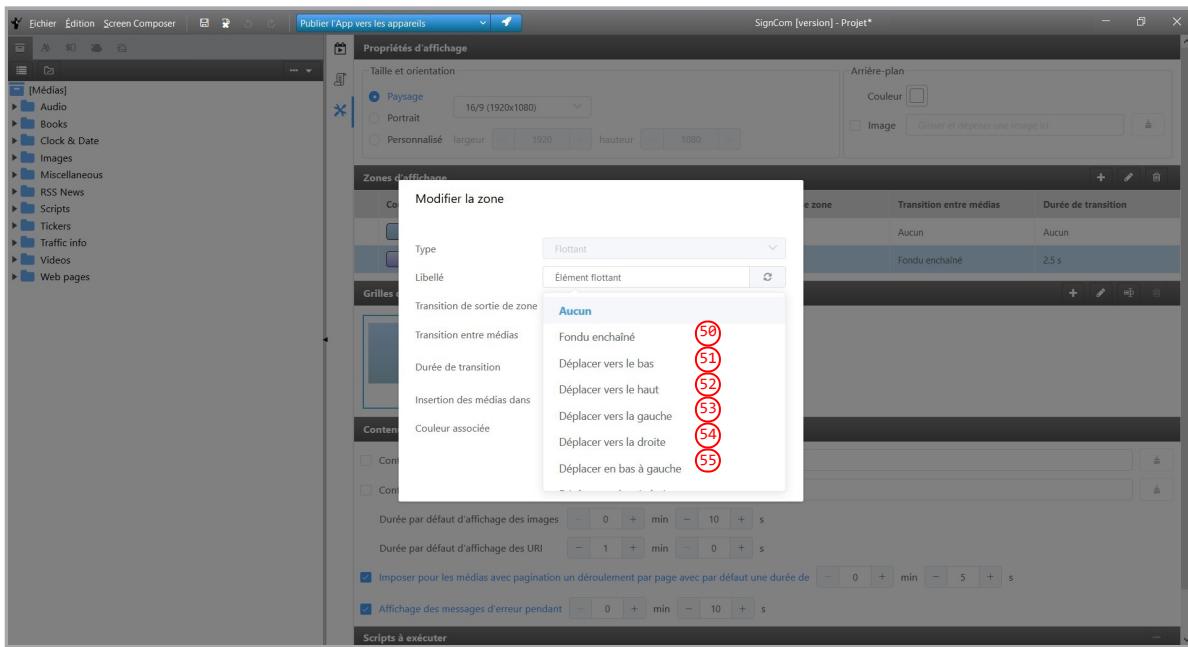
La fonction transition de zone permet d'activer des transitions progressives entre les zones d'affichage, par exemple quand:

- la zone d'affichage disparaît,
- la zone d'affichage apparaît,
- la zone d'affichage s'élargit,
- la zone d'affichage se rétrécit.

Cliquer sur le bouton ▾ de la transition de zone ④⑯ pour modifier la valeurs de transition de zone parmi les suivantes :

- Fondu enchainé ④⓪,
- Déplacer vers le bas ④⑩,
- Déplacer vers le haut ④⑫,
- Déplacer vers la gauche ④⑬,
- Déplacer vers la droite ④⑭,
- Déplacer en bas à gauche ④⑮,
- Déplacer en bas à droite,
- Déplacer en haut à gauche,
- Déplacer en haut à droite,
- Redimensionner.

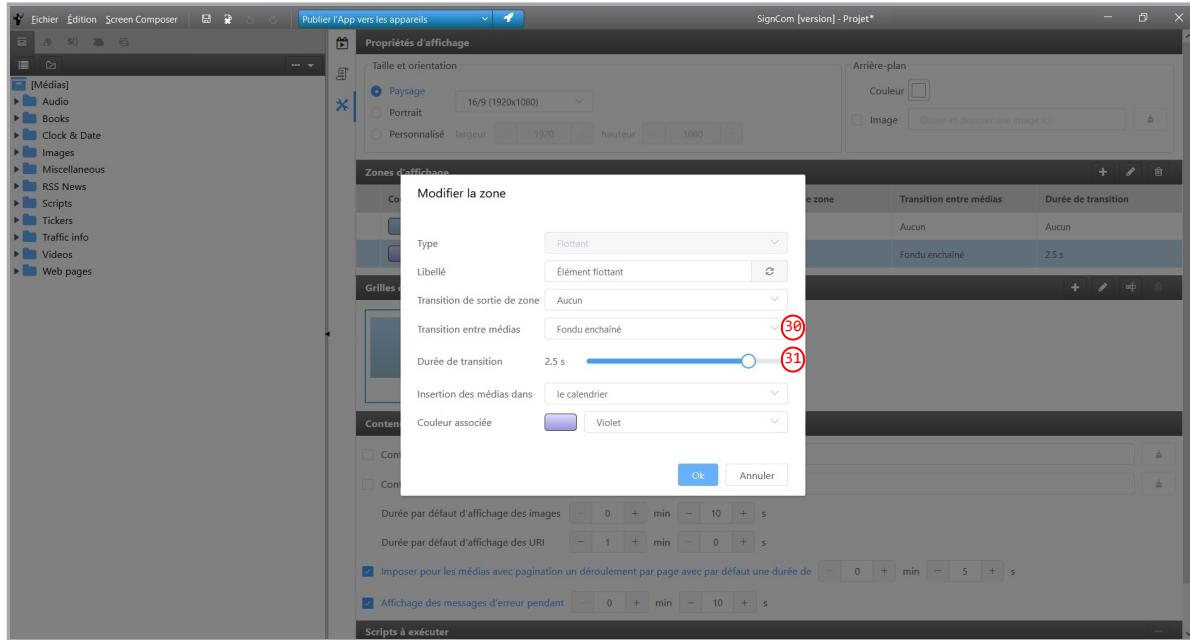
☞ Selon le type de zone d'affichage, certaines valeurs de transition de zone peuvent ne pas être disponibles.



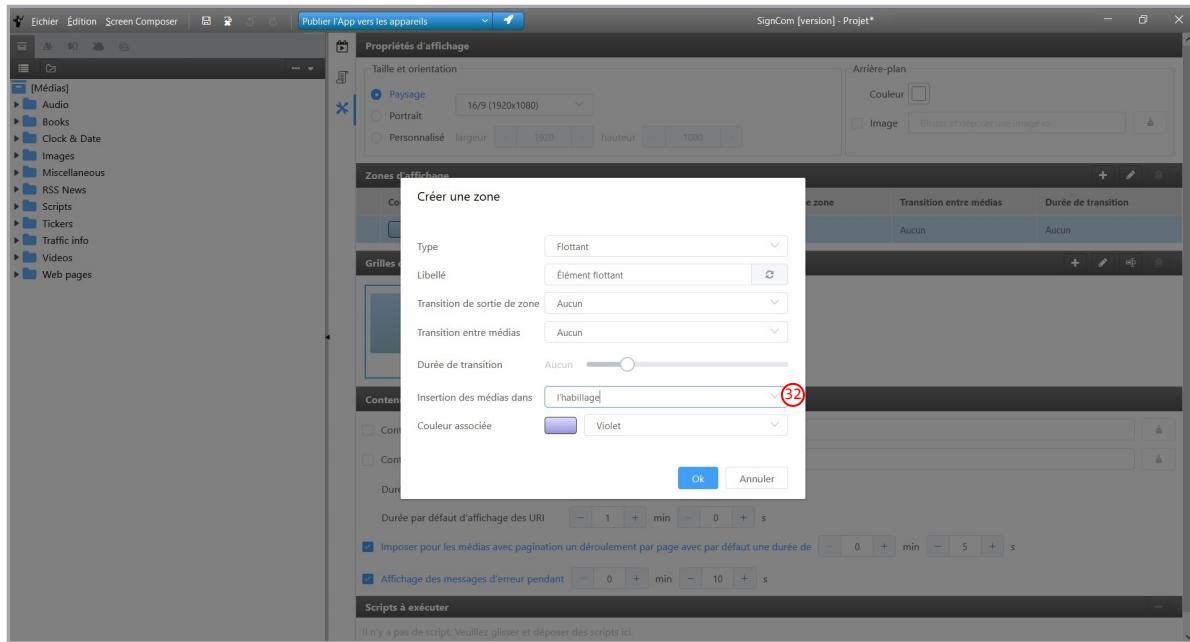
La fonction transition entre les médias permet d'activer des transitions de fondu enchaîné entre la fin de lecture d'un média et le début de lecture du média suivant. Sélectionner le bouton **▼** de la Transition entre les médias **30** pour modifier la valeur de Transition entre les médias parmi les suivantes :

- *fondu enchainé*,
- *aucun*.

Lorsqu'une valeur de transition est sélectionnée, il est possible de définir la durée de transition **31** entre 0 et 3 secondes.



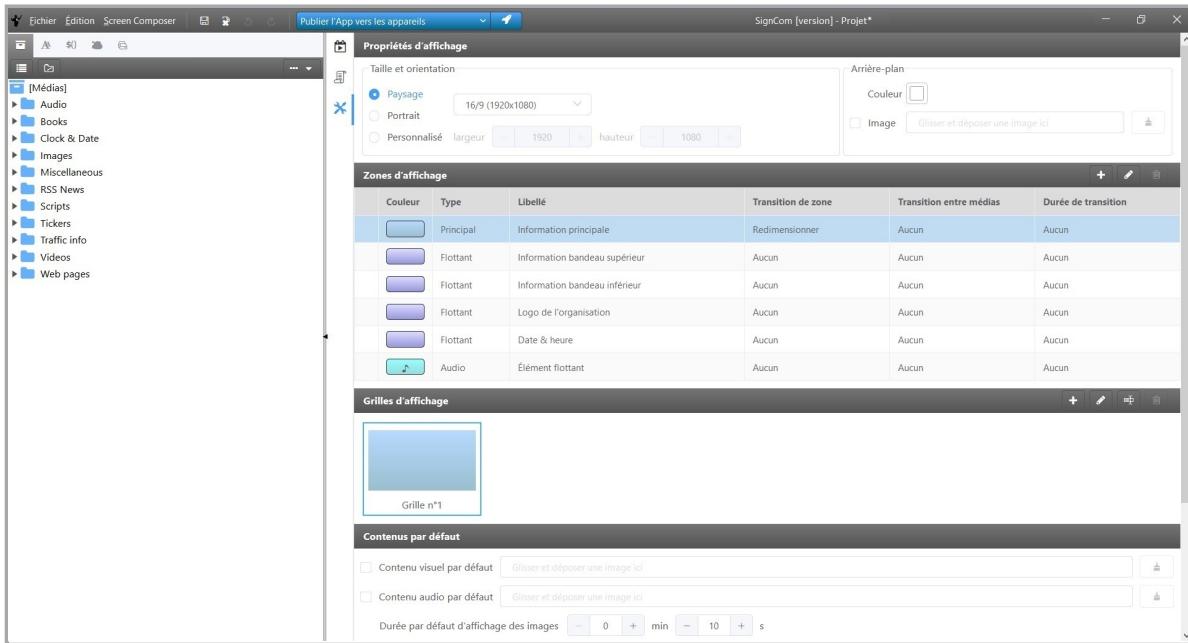
A l'exception de la zone d'affichage principale, il est possible d'affecter un média unique à une zone d'affichage. Dans ce cas, pour la liste déroulante Insertion de média dans , sélectionner la valeur l'habillage **32** au lieu de la valeur le calendrier .



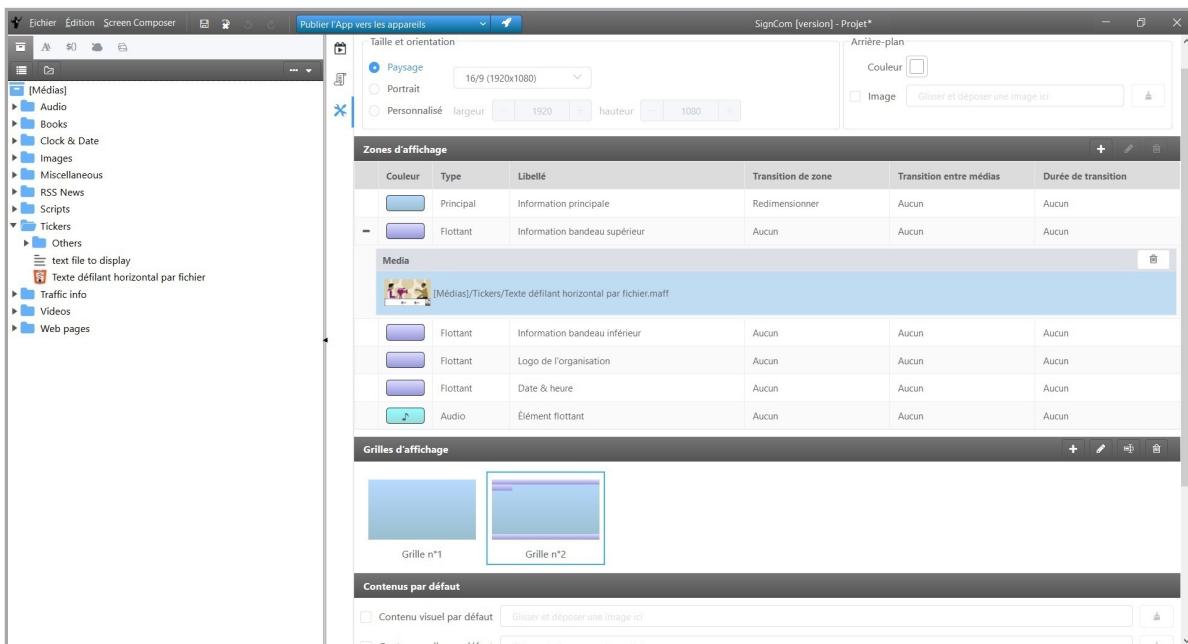
Voici un exemple avec plusieurs zone créées:

- une zone d'affichage principale appelée *Informations principale*,
- une zone d'affichage flottante appelée *Informations sur le bandeau supérieur*,
- une zone d'affichage flottante appelée *Informations sur le bandeau inférieur*,
- une zone d'affichage flottante appelée *Date et heure*,
- une zone d'affichage flottante appelée *Logo de l'organisation*,
- une zone audio appelée *Audio*.

☞ Lorsqu'une zone *Audio* est créée, la piste audio des vidéos jouée dans les grilles d'affichage visuelles est muette.



Voici un exemple pour affecter un média unique à une zone d'affichage quand la valeur l'habillage (32) est sélectionnée pour l'attribut Insertion de média dans de cette zone:



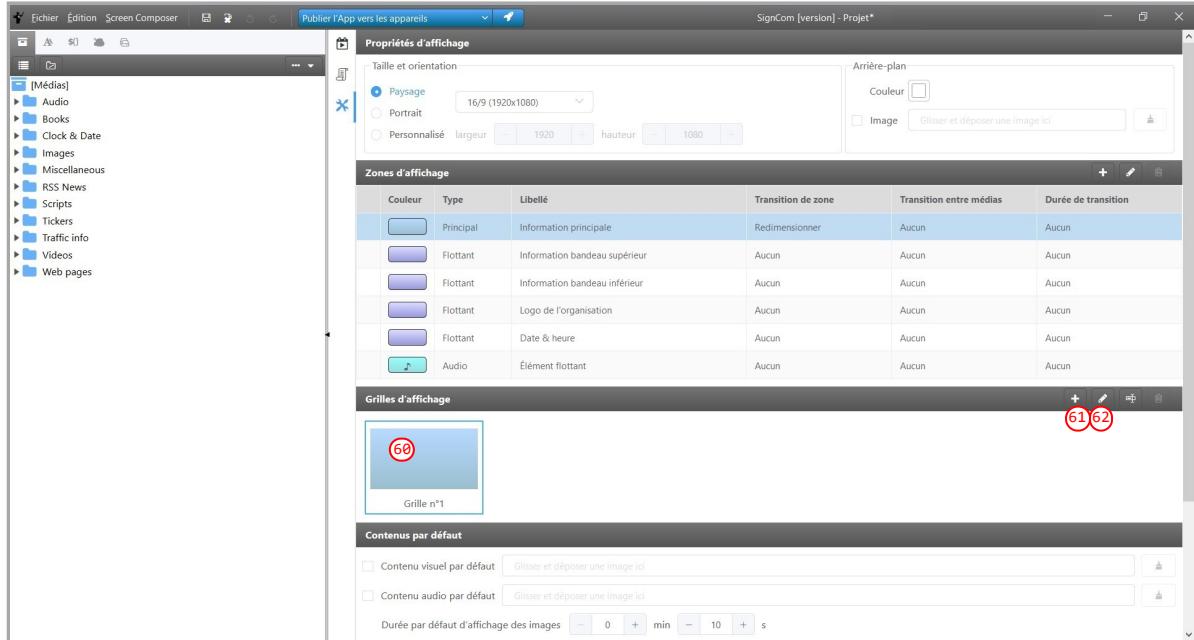
⚠️ Quand la valeur l'habillage (32) est sélectionné, la colonne pour cette zone d'affichage n'apparaît plus dans la fenêtre d'édition des séquences de médias .

Afficher les grilles

Les possibilités de mise en page de vos grilles d'affichage dépendent des zones d'affichage disponibles créées.

Une zone d'affichage par défaut, remplissant le plein écran (60), représentée avec la couleur bleue est toujours disponible pour tout nouveau projet et pour toute nouvelle grille d'affichage créée.

Cliquer sur le bouton **Créer une grille** + (61) pour créer une grille d'affichage. Saisir un libellé pour la grille d'affichage (ex: Grille n°2).

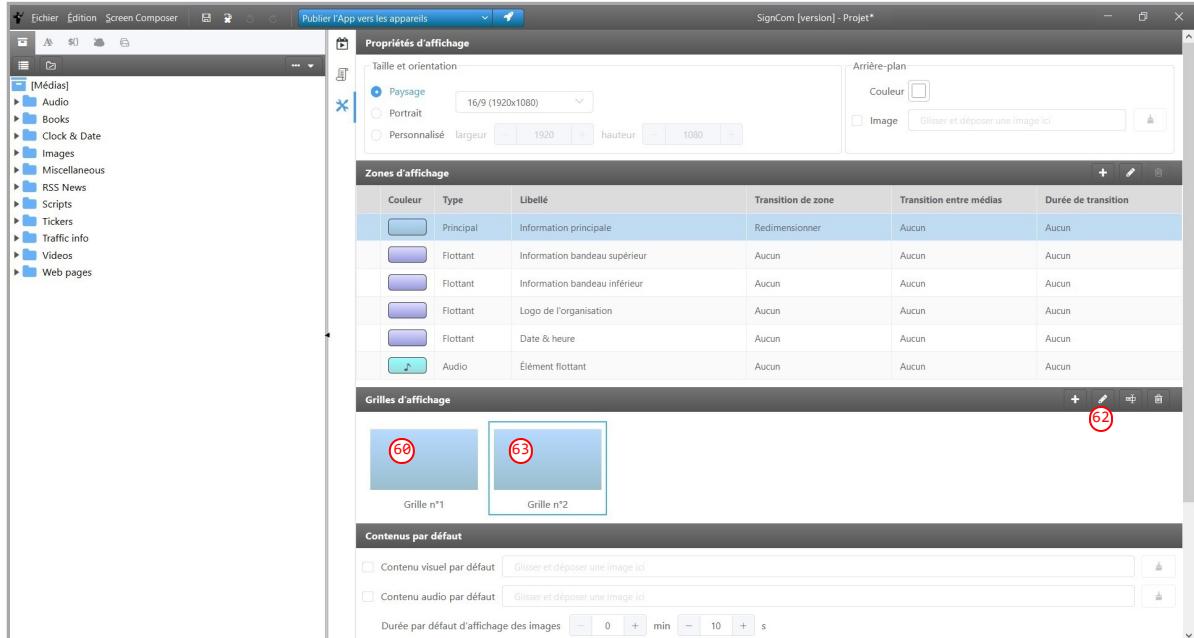


■ Cliquer sur le bouton **Renommer** (63) pour renommer la grille et voir son ID unique.

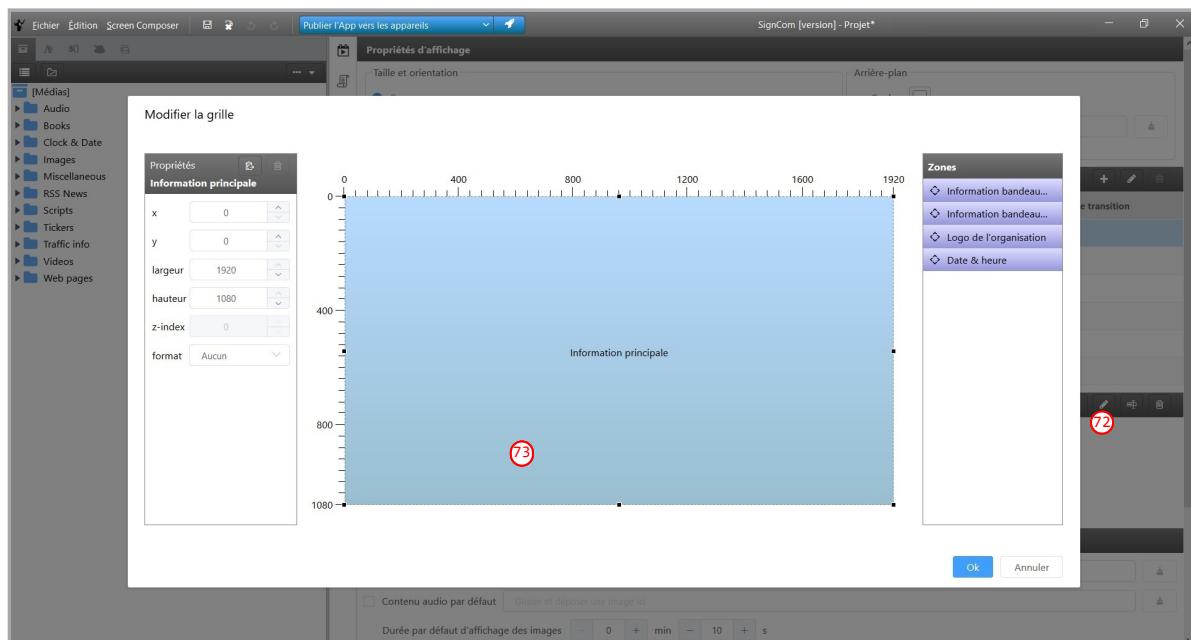
■ Les grilles d'affichage sont affichées ici de gauche à droite, de la plus ancienne à la dernière créée.

■ La grille d'affichage située la plus à gauche (60) (la plus ancienne) est appelée la grille d'affichage par défaut.

Selectionner la grille d'affichage appropriée (par exemple Grid #2 (63)) puis cliquer sur **Edit** (62) pour modifier l'habillage de la grille d'affichage .



La zone d'affichage principale (par exemple, *Informations principales*) est représentée dans la couleur bleu clair par défaut (70) et est sélectionnée par défaut.



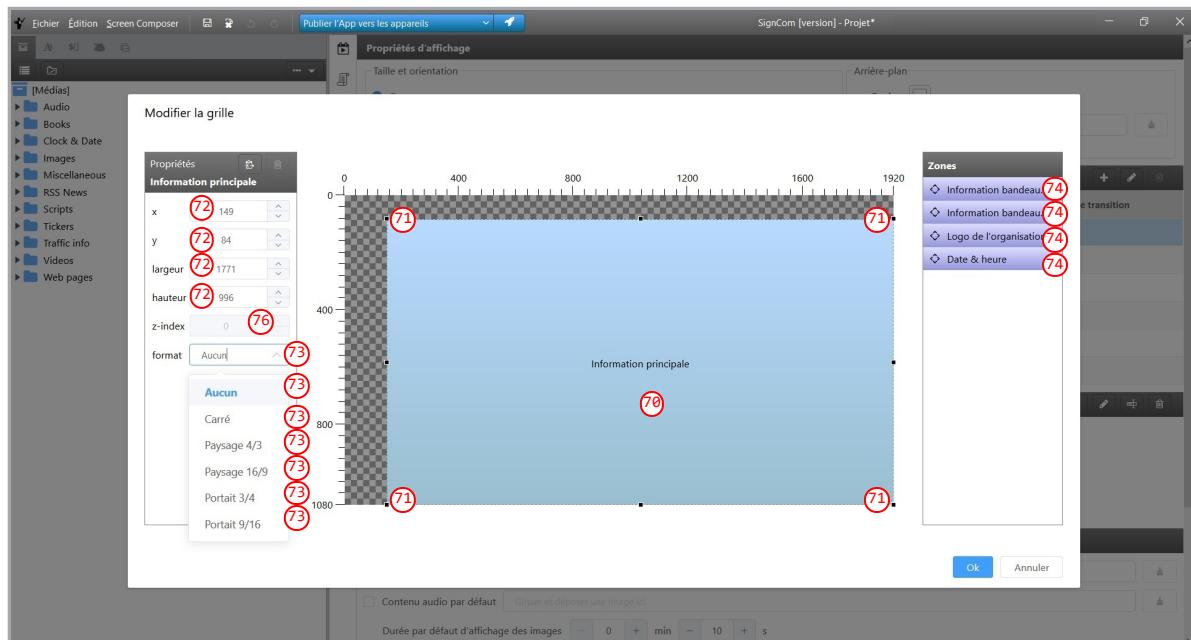
Des poignées (71) au bord de la grille d'affichage permettent de la redimensionner avec le pointeur de souris par un simple glissement. A l'aide de la règle de la fenêtre de mise en page, faire de même en entrant les bonnes coordonnées (72) (x, y, largeur, hauteur) de la grille d'affichage en pixels.

Il est possible d'affecter un format (73) pour chaque grille d'affichage .

Le z-index est 0 pour la grille d'affichage Main et les bandeau standard.

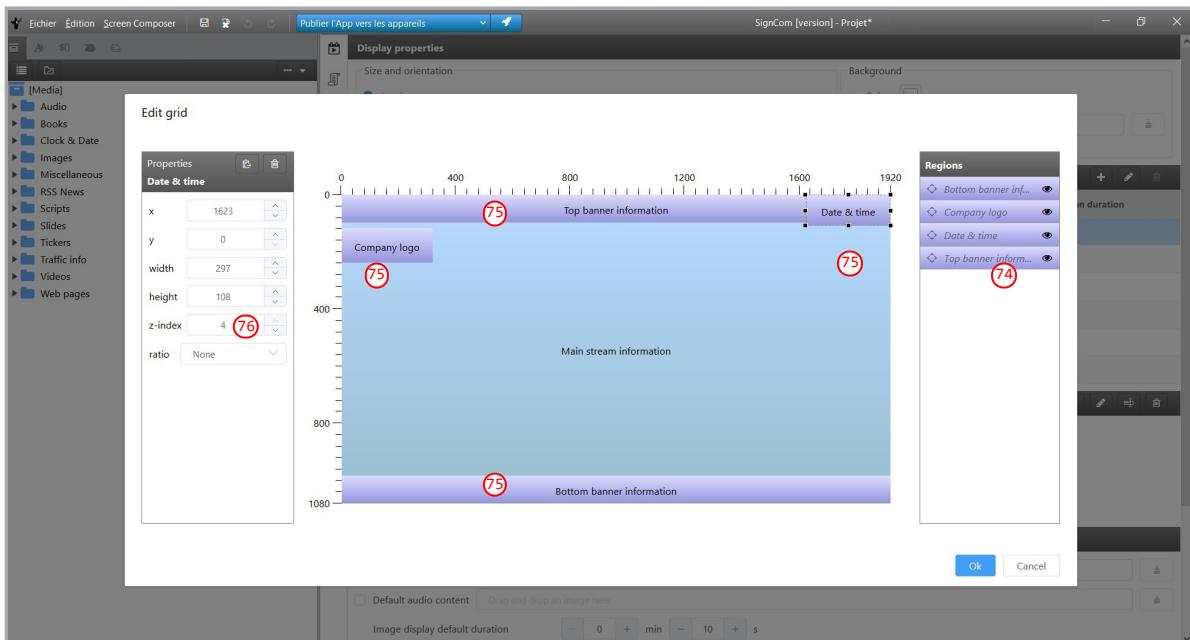
Les autres grilles d'affichage disponibles, à l'exception de la zone audio, sont affichées sur la droite :

- *Informations bandeau inférieur* (type flottant) (74),
- *Logo de l'organisation* (type flottant) (74),
- *Date & heure* (type flottant) (74),
- *Informations bandau supérieur* (type flottant) (74).



Déplacer la grille d'affichage souhaitée (74) depuis le menu zones à droite vers la fenêtre de mise en page (76) en la faisant glisser avec la souris. Pour les grilles d'affichage flottantes, en cas de chevauchement, penser à bien définir le z-index.

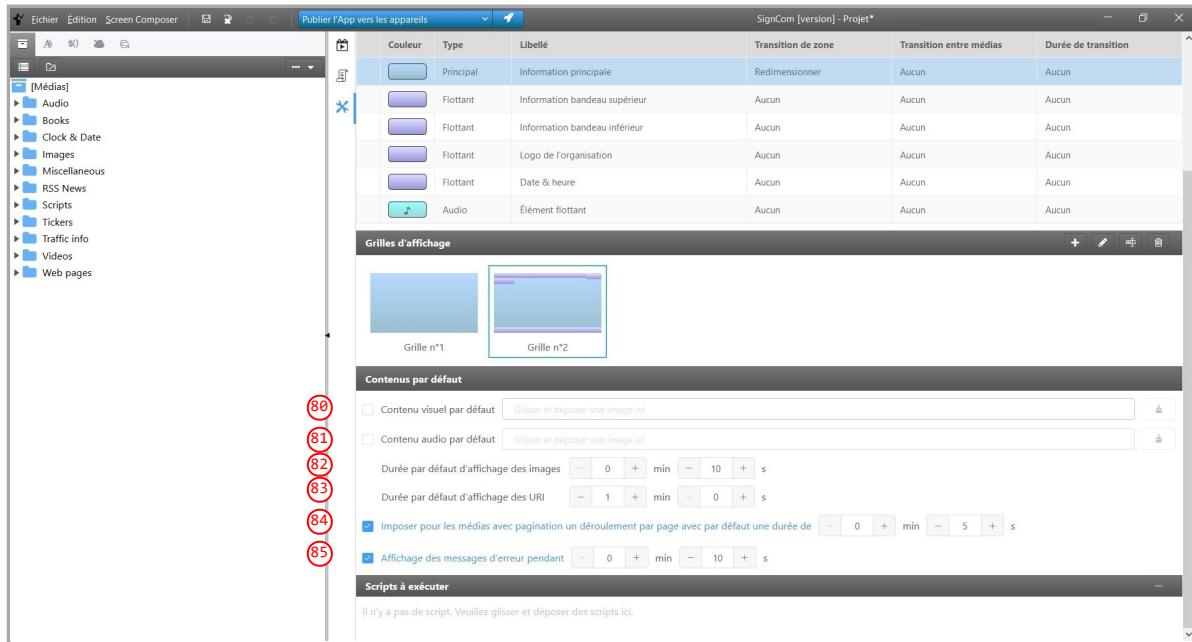
Convenant pour les grilles d'affichage flottantes, le z-index est une valeur entière permettant de définir la hiérarchie entre les zones flottantes (sorte de profondeur de calque) en cas de chevauchement des médias. Le z-index va de 1 à n pour les zones d'affichage flottantes. En cas de chevauchement de 2 zones, le contenu exécuté dans les zones d'affichage ayant le z-index supérieur est toujours affiché entièrement. Deux zones d'affichage flottante ne peuvent pas avoir la même valeur d'z-index dans une même grille d'affichage.



Contenu par défaut

Cette partie permet de définir un comportement par défaut pour l'App SignCom :

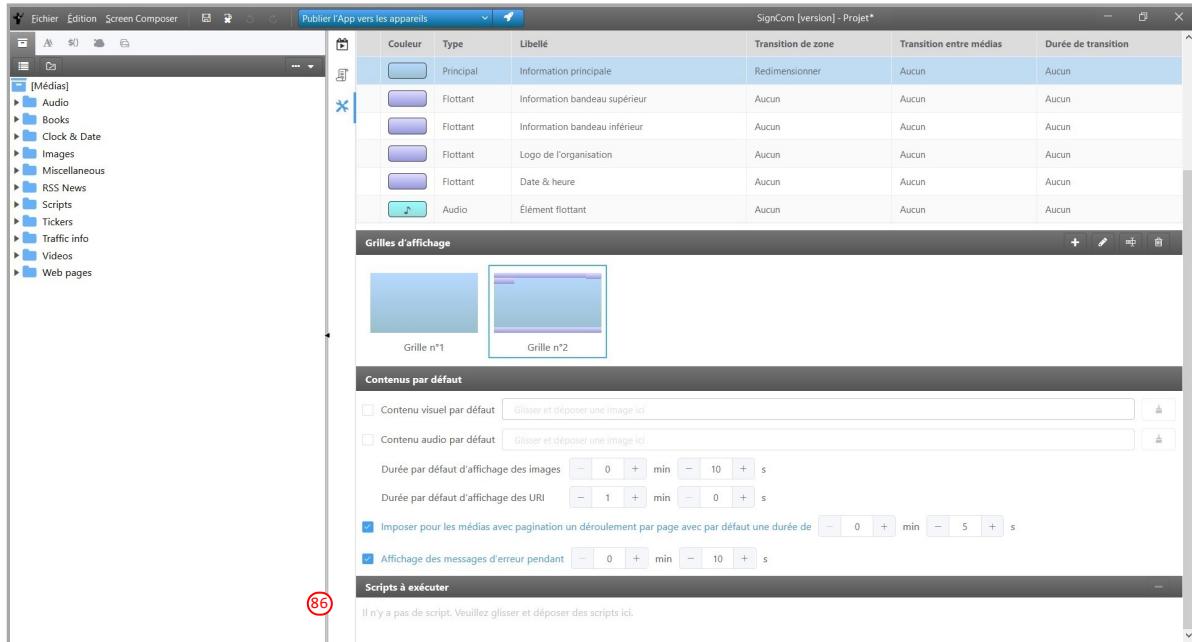
- lorsqu'aucune plage horaire calendaire n'est programmée dans le calendrier à cette heure de la journée :
 - définir un contenu visuel par défaut **(80)**,
 - définir un contenu audio par défaut **(81)**,
- pour les images :
 - définir une Durée d'affichage par défaut de l'image **(82)** pour les images qui n'ont pas de métadonnée durée déjà définie,
- pour les médias URI :
 - définir une Durée par défaut d'affichage des URI **(83)** pour les URI qui n'ont pas de métadonnée durée déjà définie,
- Médias PDF et MS-PowerPoint :
 - Imposer pour les médias avec pagination un déroulement par page avec par défaut une durée de pour imposer pour les médias avec pagination une durée par page de **(84)** n secondes,
- pour les médias non supportés ou non consistents :
 - définir la durée d'Affichage des messages d'erreur pendant **(85)** (par exemple pour le message d'information typique *contenu temporairement indisponible code n*).



⚠ L'option **Imposer pour les médias avec pagination un déroulement par page avec par défaut une durée de** ne fonctionne pas sur les appareils Gekkota 3.

Script à exécuter

Cette partie vous permet d'ajouter un fichier Javascript en tant que `script à exécuter` **(86)**. Ces fichiers Javascript peuvent prendre en charge des fonctionnalités qui ne sont pas prises en charge nativement par l'App SignCom, permettant d'améliorer les capacités de l'appareil.



Lorsqu'un script est ajouté à l'App SignCom, le fichier Javascript est exécuté en parallèle du contenu à jouer.

Dès que l'appareil charge une nouvelle App qui ne contient plus de `script à exécuter`, le fichier Javascript est automatiquement supprimé et n'est donc plus exécuté.

⚠️ Les fichiers Javascript développés pour `Playzilla / Screen Composer G3` ne sont pas compatibles avec l'App SignCom.

Partie IV

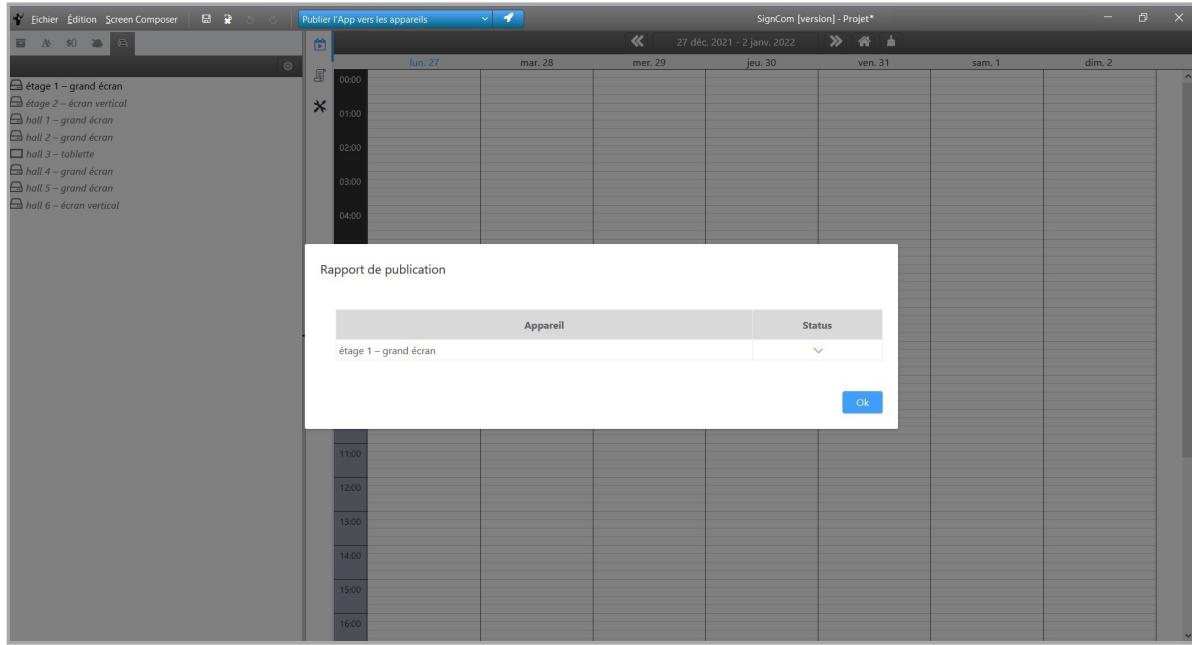
Publication

4.1 Publication de l'App

Le bouton **Publier vers les appareils** permet de publier l'App SignCom sur les appareils candidats à la publication.

Il existe différentes manières de publier l'App. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Fichier > Réglages du projet > Publication](#).

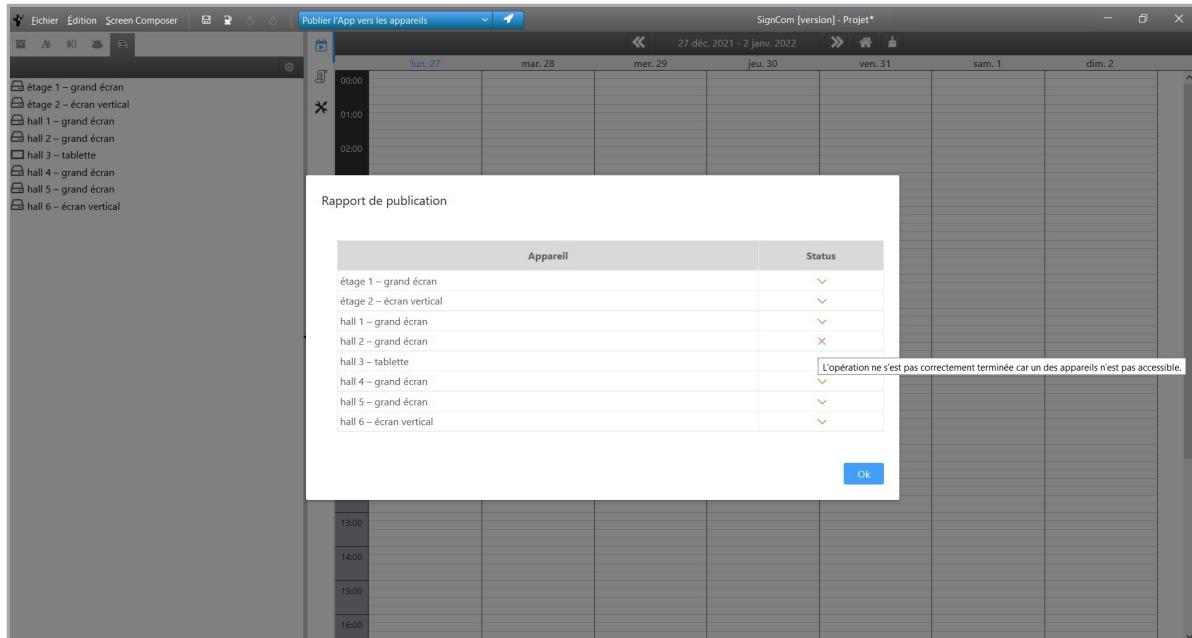
Lorsque la publication est réussie pour tous les appareils candidats à la publication, cet écran apparaît.



Rapport d'échec de publication de l'App

Lorsque la publication n'a pas réussi pour au moins un appareil, une fenêtre contextuelle **rapport de publication** apparaît après un certain temps (30 secondes par appareils en échec) et donne des informations sur l'état de la publication.

Statut du rapport de publication	Information
✓	L'App SignCom a été publiée sur les appareils.
✗	L'App SignCom n'a pas été publiée sur les appareils.



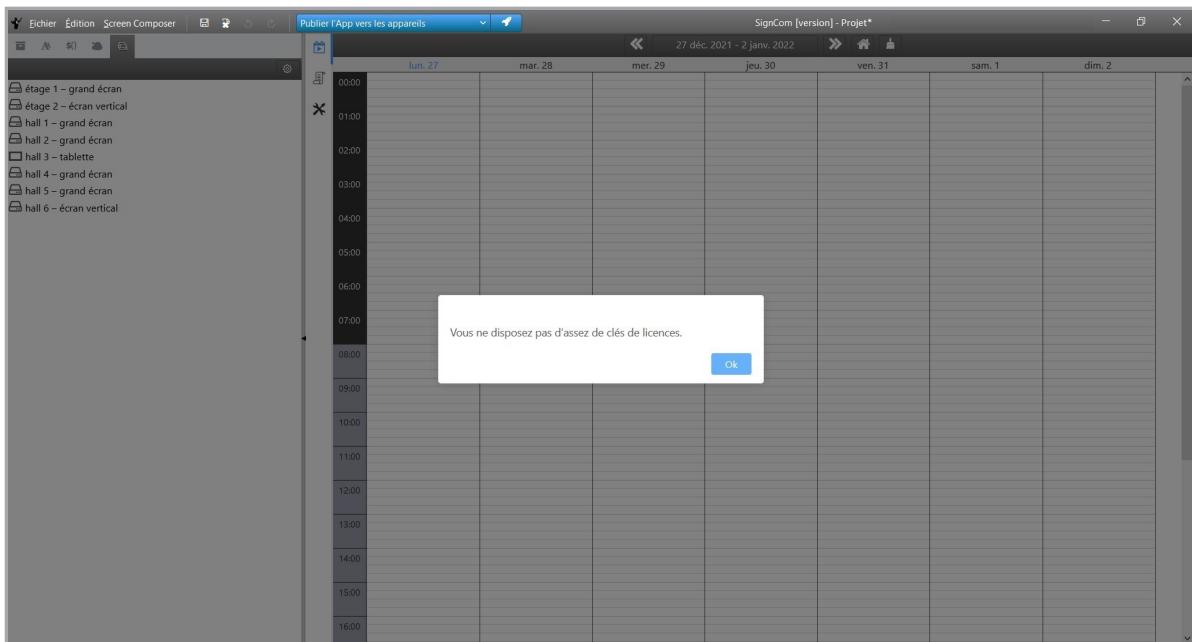
Pour obtenir plus d'informations sur l'erreur dans votre projet, le avec votre souris, survoler la croix rouge ✗ pour obtenir plus d'informations sur l'état de publication d'un appareil.

Le tooltip d'information est généralement très utile. Ce tableau donne plus d'informations sur la façon de résoudre le problème.

Info-bulle d'erreur d'état du rapport de publication	Information
Le middleware de l'appareil n'est pas compatible avec this App	Vérifier la compatibilité de votre App SignCom. Supprimer des appareils candidats à la publication tous ceux qui ne sont pas compatibles avec cette App SignCom (par exemple, les tablettes AOSP 9).
L'opération a échoué car les appareils ne sont pas accessibles	L'appareil n'est plus disponible sur le réseau (il n'est pas fourni, le câble réseau est débranché, l'adresse IP a changé). Vérifier que l'appareil fonctionne correctement et réessayer une découverte de périphérique.
Fichier d'image d'arrière-plan invalide	Une image de fond est requise dans le formulaire mais aucune image n'a été choisie.
Fichier de contenu audio par défaut non valide	Un contenu audio par défaut est requis dans le formulaire mais aucun contenu audio n'a été choisi.
Fichier de contenu visuel par défaut non valide	Un contenu visuel par défaut est requis dans le formulaire mais aucun contenu visuel n'a été choisi.
L'opération ne s'est pas terminée correctement car le login, le mot de passe ou le port de l'un des appareils ne sont pas valides	L'appareil a été ajouté à votre projet avec de mauvaises informations de connexion ou un mauvais port pour accéder au serveur WebDAV de l'appareil.

Erreur de publication car clés de licences d'App insuffisantes

Si un nombre insuffisant de clés de licences d'App SignCom est installé ou un pack de licences pour insuffisamment d'appareils, une erreur est remontée lors de la publication. Pour contourner ce problème, supprimer certains appareils de votre projet ou installer d'autres clés de licences d'App SignCom. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § [Screen Composer > Préférences > Licences et apps](#).

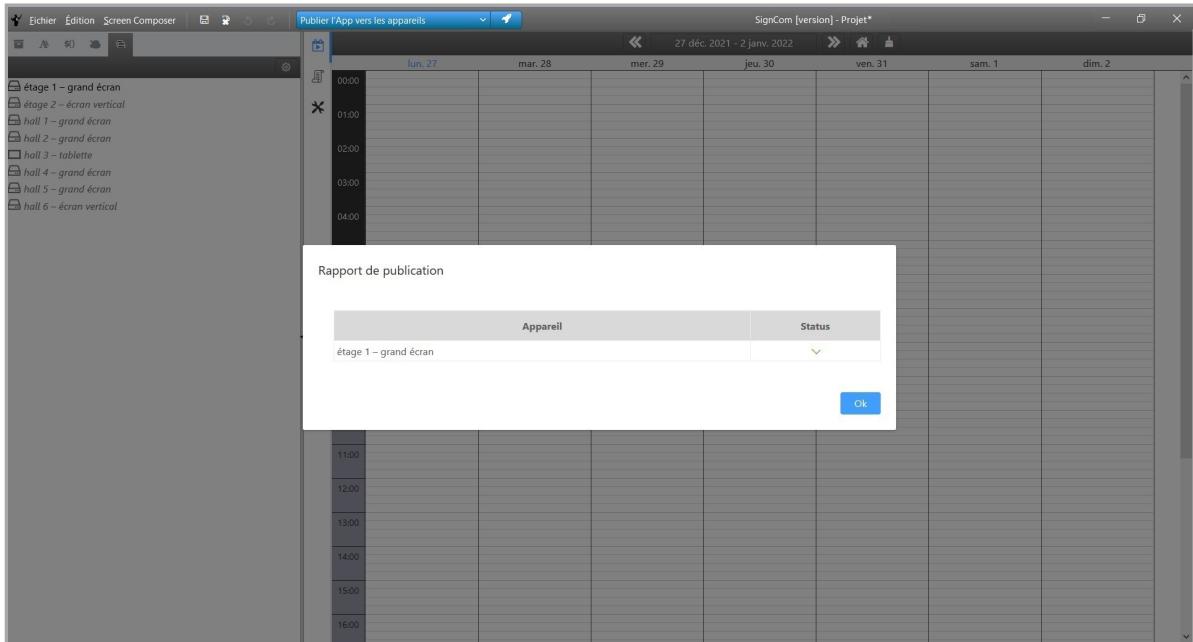


4.2 Publication des intergiciels

Lorsque la valeur du bouton **Publier les intergiciels vers les appareils** est sélectionnée, cliquer sur le bouton  permet de publier tous les intergiciels sélectionnés disponibles dans le menu **Screen Composer > Préférences > Intergiciels** et de manière appropriée vers les appareils candidats à la publication.

Si le bouton n'est pas disponible, se reporter au chapitre § [Fichier > Réglages du projet > Publication](#) et le chapitre § [Screen Composer > Préférences > Intergiciels](#).

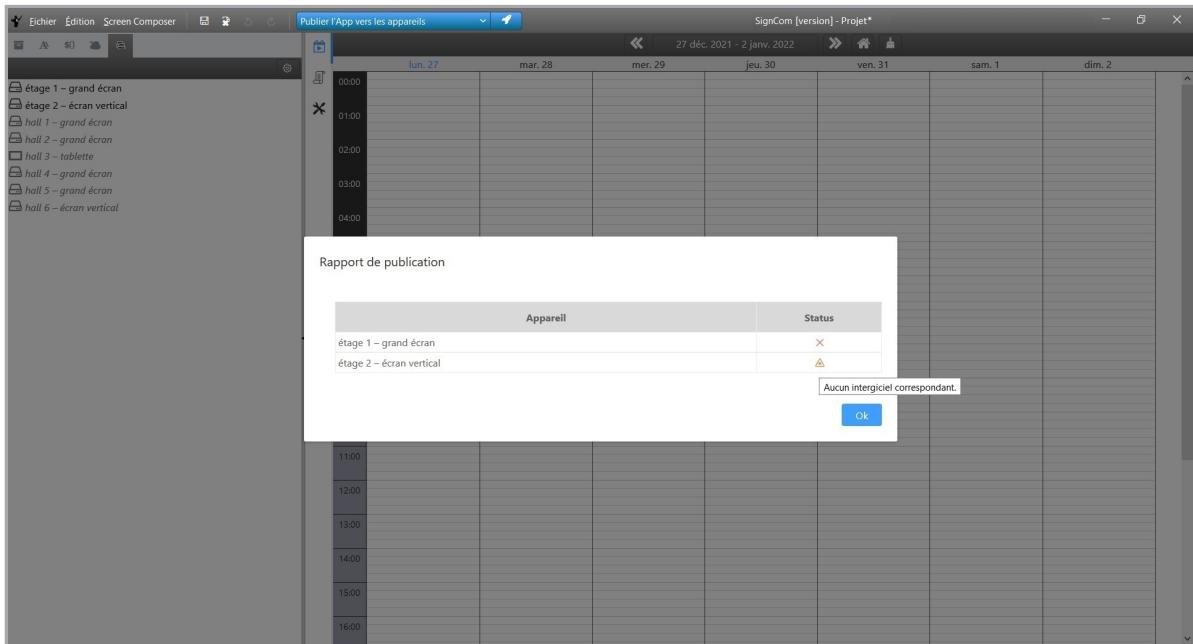
Lorsque la publication est réussie pour tous les appareils candidats à la publication, cet écran apparaît.



Rapport d'échec de publication des intergiciels

Lorsqu'un des appareils sélectionnés ne peut pas être mis à jour parce qu'aucun intergiciel approprié ou d'appareil approprié n'est disponible, une fenêtre contextuelle **rapport de publication** apparaît après un certain temps et donne des informations sur l'état de la publication.

Statut du rapport de publication	Information
	Aucun intergiciel.
	La mise à jour de l'intergiciel a échoué.



Pour obtenir plus d'informations sur l'erreur de publication, survoler avec le pointeur de souris la croix rouge X en face de l'appareil en défaut, afin de faire apparaître un tooltip d'information.

Ce tableau donne plus d'informations sur la façon de résoudre le problème.

Tooltip d'état du rapport de publication	Information
Aucun intergiciel correspondant	Cet appareil a été sélectionné comme candidat pour la publication des intergiciels mais aucun intergiciel approprié n'est disponible dans le volet Screen Composer > Preferences > Intergiciels .
La mise à jour de l'intergiciel a échoué	Cet appareil n'est probablement plus accessible sur le réseau. Vérifier si l'appareil fonctionne correctement en vérifiant le comportement de sa LED de status. Vérifier la connectivité réseau entre votre ordinateur et l'appareil. Vérifier à nouveau si l'appareil est enregistré dans INNES Screen Composer G4 avec le port et la valeur d'adresse IP appropriés.

Partie V

Contacts

5.1 Contacts

Pour plus d'informations, veuiller contacter :

- le **Support technique** : support@innes.fr,
- le **Service commercial** : sales@innes.fr.

Se reporter au site Web INNES pour la FAQ, les notes d'application et les téléchargements de logiciels : <http://www.innes.pro/en/>.

INNES SA
5A rue Pierre Joseph Colin
35700 RENNES

Tél : +33 (0)2 23 20 01 62
Télécopieur : +33 (0)2 23 20 22 59

Partie VI

Annexes

6.1 Annexe : Brève description des modèles de contenu

Le tableau ci-dessous présente une brève description de certains modèles de contenu.

Nom du modèle de contenu	Catégorie	Descriptif	Données spécifiques nécessaires à leur exécution
<i>Education - Information</i>	Éducation	Affiche des informations avec un thème particulier, utile par exemple pour un établissement scolaire.	non
<i>Education - Absence des professeurs</i>	Éducation	Affiche des informations sur les absences des enseignants, utile par exemple pour un établissement scolaire.	non
<i>Education - Examens</i>	Éducation	Affiche une liste d'examens, utile par exemple pour un établissement scolaire.	non
<i>Compte à rebours du calendrier</i>	Général	Affiche le temps restant (jj:hh:mm:ss) jusqu'au prochain événement, qu'il soit récurrent ou pas.	date de l'événement ou variable de calendrier
<i>Fil d'actualités - 16-9</i>	Général	Affiche les actualités de votre fournisseur de flux RSS préféré.	URL du flux rss ou fichier .xml
<i>Fil d'actualités - bandeau horizontal</i>	Général	Affiche les actualités de votre fournisseur de flux RSS préféré au sein d'un bandeau.	URL du flux rss ou fichier .xml
<i>Nombre de jours sans accident</i>	Général	Affiche le nombre de jours écoulés depuis le dernier accident.	date du dernier accident
<i>Texte défilant par fichier</i>	Général	Affiche un message d'information défilant au sein d'un bandeau, basé sur un fichier source au format .txt .	Fichier .txt contenant le message à faire défiler
<i>Météo - bandeau horizontal</i>	Général	Affiche les prévisions météo pour les deux prochains jours pour vos villes préférées au sein d'un bandeau.	service <i>ID d'affiliation</i> du site du fournisseur de données: Alpred SL , au moins un nom de ville
<i>Horloge mondiale</i>	Général	Affiche de une à trois horloges sur la même page pour maximum trois villes.	au moins un nom de ville.
<i>Horloge numérique</i>	Général	Affiche la date et l'heure courante selon trois thèmes prédefinis.	non
<i>MeetingRoom Summarization - Paysage</i>	Signage	Affiche l'agenda des événements ou des réunions en cours ou à venir sur une ou plusieurs pages.	.ics
<i>MeetingRoom Summarization - Portrait</i>	Signage	Affiche l'agenda des événements ou des réunions en cours ou à venir sur une ou plusieurs pages sur des écrans en mode portrait	.ics
<i>MeetingRoom Mono - Paysage</i>	Signage	Affiche l'agenda des événements ou des réunions en cours avec un événement par page.	.ics
<i>ESII - bannière horizontale</i>	Signage	Basé sur la solution ESII/eSyrius, affiche les numéros de tickets des visiteurs en file d'attente qui doivent se présenter à des guichets ou à des services particuliers, par exemple des services de mairie, des services d'hôpitaux, des services de préfecture, ...	serveur ESII/eSyrius , port UDP
<i>Info trafic Sytadin</i>	Traffic Info France	Affiche des incidents liés à des embouteillages ou des accidents sur le secteur de Paris et sa banlieue.	fournisseur de données: Sytadin

6.2 Annexe : Gestion de fin de lecture des médias pour les widgets HTML et les URIs basés sur des modèles

Selon le média prévisualisé, la durée de la prévisualisation complète du média peut être plus ou moins longue. Certains d'entre eux, comme les [URI](#), ne se terminent pas naturellement. Le comportement est le même une fois publié sur l'appareil. Ce tableau explique les bonnes pratiques pour s'assurer qu'un média se termine après une durée déterministe.

► Les médias indiqués dans ce tableau ne possèdent pas de *durée intrinsèque*, cela signifie que leur durée peut varier en fonction du service Web sur lequel ils sont connectés ou que tout simplement ils ne se terminent jamais naturellement même après un certain temps. Il est possible donc de les contraindre à s'arrêter après une durée d'exécution de votre choix.

Type de média	Durée intrinsèque	Gestion des terminaisons des médias
- Widget HTML Digital clock - Widget HTML Éducation - Information , - Widget HTML Éducation - Absence des enseignants , - Widget HTML Éducation - Examens , - Widget HTML Nombre de jours sans accident , - Widget HTML Horloge mondiale , - URI de chaîne Web TV , - URI d'entrée audio-video HDMI , - URI de chaîne DVB-T	non	- en ajoutant une valeur en seconde pour la métadonnée <i>durée</i> .
- Widget HTML Compte à rebours du calendrier	non	- dépend de la date et de l'heure actuelle ou - en ajoutant une valeur en seconde pour la métadonnée <i>durée</i> .
- Widget HTML Bandeau horizontal météo , - Widget HTML Trafic Info Sytadin , - MeetingRoom - Mono Widget HTML , - MeetingRoom - Widget HTML Paysage , - Widget HTML RSS Wide , - Widget HTML Fils d'actualités RSS - bandeau horizontal - Widget HTML Fêtes et manifestations - Tourinsoft	non	- dépend du temps accordé par événement et de la quantité de données fournies par le service Web ou - en ajoutant une valeur en seconde pour la métadonnée <i>durée</i> .
- Widget HTML Texte défilant à partir d'un fichier	non	- dépend du nombre de lignes dans le fichier texte ou - en ajoutant une valeur en seconde pour la métadonnée <i>durée</i> .

6.3 Annexe : Propriétés des inputs et des boutons de formulaire supportées pour l'auto-remplissage et l'auto-confirmation des champs identifiant et mot de passe dans un formulaire de page Web

Liste des propriétés d'input supportées dans le formulaire de la page Web pour l'auto-remplissage du champ *identifiant*

email type input

*user i name** input

email autocomplete input

*user i id** input

*login i id** input

*email i id** input

Liste des propriétés d'input supportées dans le formulaire de la page Web pour l'auto-remplissage du champ *mot de passe*

password input type

Liste des propriétés de bouton supportées dans le formulaire de la page Web pour l'auto-confirmation

submit type input

submit type button

button type input

*sign id** input

*submit id** input

6.4 Annexe: Portail Azure AD

Il est possible de créer votre application Azure Active Directory (ou AAD) en suivant ce [tutoriel Microsoft https://docs.microsoft.com/en-us/graph/auth-register-app-v2..](https://docs.microsoft.com/en-us/graph/auth-register-app-v2..)

Un exemple de procédure est présenté ci-après en se connectant au portail *Microsoft Azure AD*.

Cette procédure permet de générer votre propre ID et SECRET requis dans l'application SignCom :

- Identifiant de l'application (client),
- ID de répertoire (locataire),
- Secret client .

☞ Pour suivre la procédure des scripts PowerShell au lieu de suivre la procédure en vous connectant au portail *Azure AD*, le script PowerShell pour la prise en charge de l'application Azure Active Directory 1.10.14 (et supérieur) est pris en charge. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre § *Annexe : module Azure AD Application PowerShell*.

Se rendre sur le [portail Microsoft Azure : https://portal.azure.com/](https://portal.azure.com/) et se connecter avec les identifiants de connexion de votre compte administrateur Microsoft 365.

Cliquer sur le menu en haut à gauche et choisir l'élément *Azure Active Directory*.

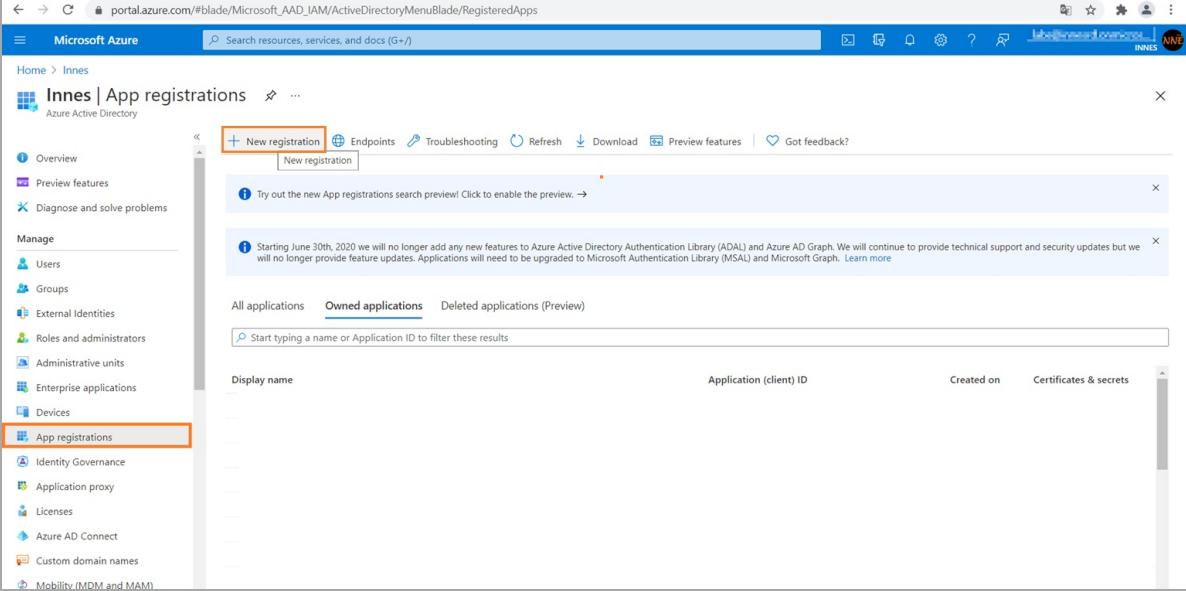
The screenshot shows the Microsoft Azure portal home page. At the top, there's a search bar and a user profile icon. Below the header, a "Welcome to Azure!" message is displayed, followed by three service tiles: "Start with an Azure free trial", "Manage Azure Active Directory", and "Access student benefits". Under "Azure services", there's a "Create a resource" button and icons for various services like Azure Active Directory, App Service Domains, Azure AD B2C, Subscriptions, AD Connect, App Services, All resources, Function App, and More services. At the bottom, there's a "Navigate" section.

This screenshot is similar to the previous one, but the "Azure Active Directory" item in the left-hand navigation menu is highlighted with a red box. The rest of the interface is identical to the first screenshot.

Application (client) ID et directory (Tenant) ID

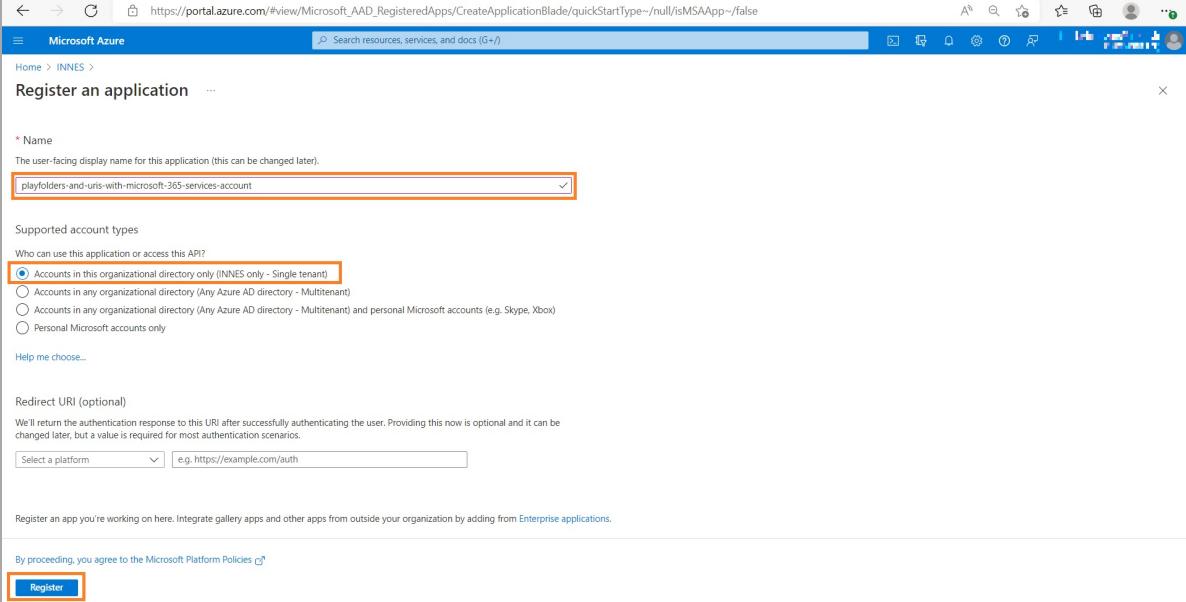
Dans le menu Inscriptions aux applications, cliquer sur *New registration*

https://portal.azure.com/#blade/Microsoft_AAD_IAM/ActiveDirectoryMenuBlade/RegisteredApps.



The screenshot shows the Microsoft Azure portal interface. The left sidebar is titled 'Innes | App registrations' under 'Azure Active Directory'. The 'App registrations' item is selected and highlighted with a red box. The main content area has a header with 'New registration' and 'Endpoints', 'Troubleshooting', 'Refresh', 'Download', 'Preview features', and 'Got feedback?' buttons. A message at the top states: 'Starting June 30th, 2020 we will no longer add any new features to Azure Active Directory Authentication Library (ADAL) and Azure AD Graph. We will continue to provide technical support and security updates but we will no longer provide feature updates. Applications will need to be upgraded to Microsoft Authentication Library (MSAL) and Microsoft Graph.' Below this, there are tabs for 'All applications', 'Owned applications' (which is selected and highlighted with a blue box), and 'Deleted applications (Preview)'. A search bar says 'Start typing a name or Application ID to filter these results'. A table lists applications with columns for 'Display name', 'Application (client) ID', 'Created on', and 'Certificates & secrets'.

Entrer un nom d'application (par exemple : *playfolders-and-uris-with-microsoft-365-application*), Sélectionner le bouton radio Compte approprié dans le répertoire de l'organisation uniquement (organisation only – Single tenant), puis cliquer sur le bouton *s'inscrire*.



The screenshot shows the 'Register an application' wizard. The 'Name' field contains 'playfolders-and-uris-with-microsoft-365-services-account' and is highlighted with a red box. The 'Supported account types' section shows a list of options: 'Accounts in this organizational directory only (INNES only - Single tenant)' (which is selected and highlighted with a red box), 'Accounts in any organizational directory (Any Azure AD directory - Multitenant)', 'Accounts in any organizational directory (Any Azure AD directory - Multitenant) and personal Microsoft accounts (e.g. Skype, Xbox)', and 'Personal Microsoft accounts only'. Below this is a 'Help me choose...' link. The 'Redirect URI (optional)' section includes a note about returning the authentication response to a URI after successful authentication, a dropdown for selecting a platform ('Select a platform'), and a text input field with 'e.g. https://example.com/auth'. At the bottom, there is a note about registering an app from outside the organization, a link to 'Enterprise applications', and a checkbox for agreeing to 'Microsoft Platform Policies'. The 'Register' button is highlighted with a red box.

Dans le menu *Overview*, copier dans le presse-papiers la valeur *ID* de l'application (client ID), la 1ère valeur requise dans l'onglet de configuration de l'application SignCom et la stocker précieusement.

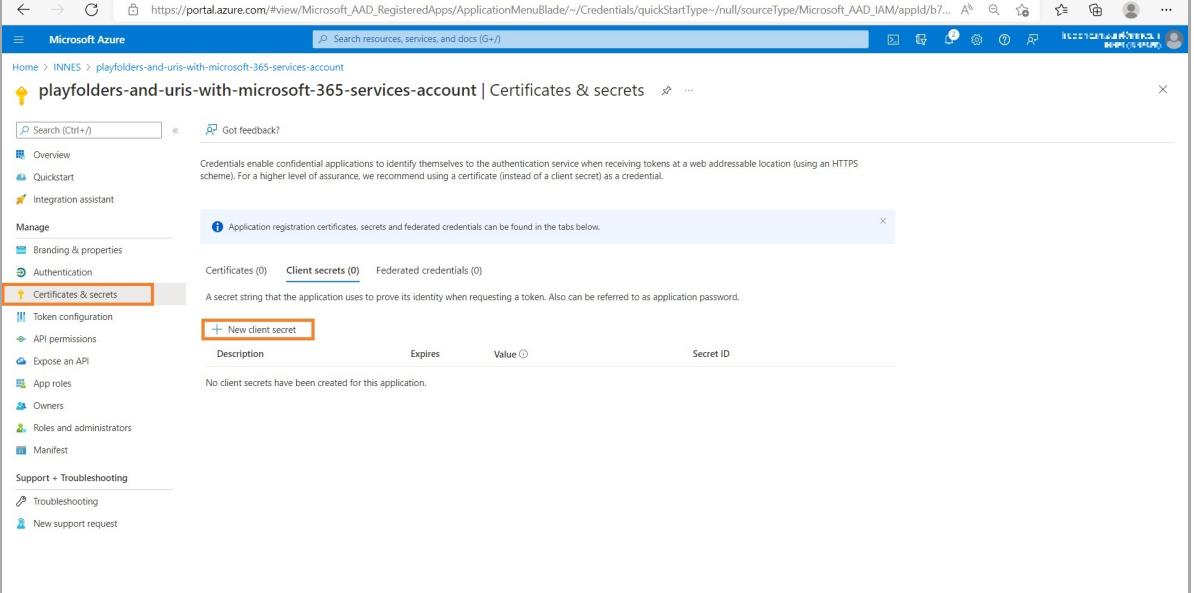
The screenshot shows the Microsoft Azure portal interface. In the center, there's a card titled "playfolders-and-uris-with-microsoft-365-services-account". On the left, a sidebar lists various management options like Overview, Quickstart, Integration assistant, Manage, and Authentication. The "Overview" tab is selected. The main content area has a section titled "Essentials" with fields for Display name, Application (client) ID, Object ID, Directory (tenant) ID, and Supported account types. The "Application (client) ID" field is highlighted with a red box and has a "Copy to clipboard" button next to it. Below this, there are two informational cards about app registrations. At the bottom, there are "Get Started" and "Documentation" links, and a "Build your application with the Microsoft identity platform" section.

Dans le menu Overview , copier dans le presse-papiers la valeur de l'identifiant du répertoire (tenant ID), la 2ème valeur requise dans l'onglet de configuration de l'application SignCom et la stocker précieusement.

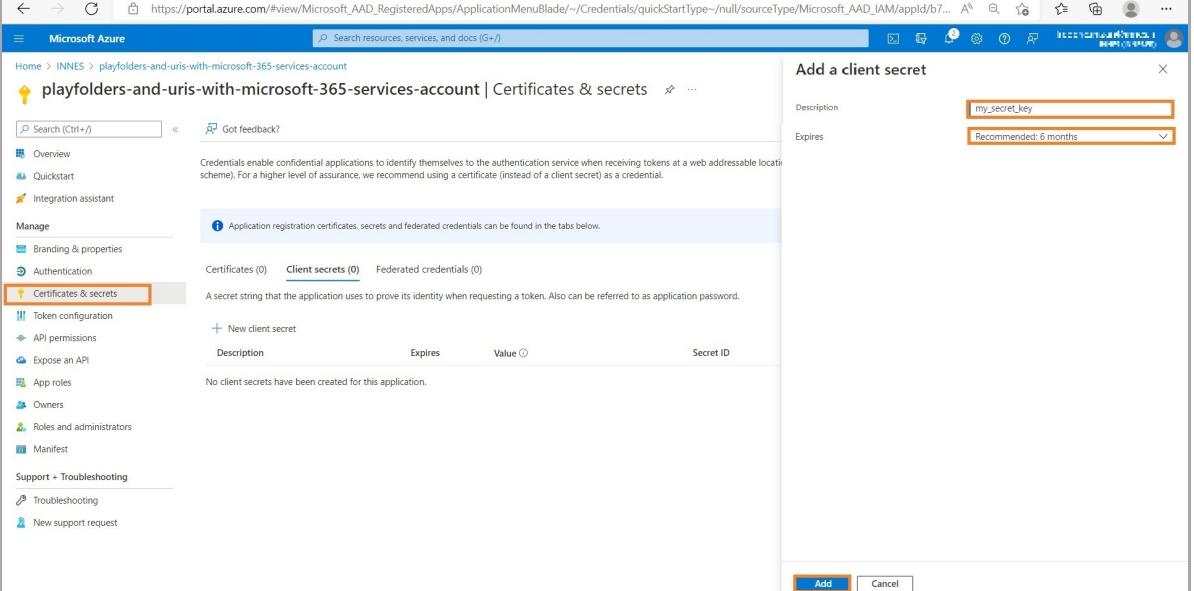
This screenshot is identical to the first one, showing the "playfolders-and-uris-with-microsoft-365-services-account" application overview. The "Directory (tenant) ID" field is now highlighted with a red box, indicating it is the second value to be copied and stored.

Client secret

Dans le menu Certificates & secrets , cliquer sur le bouton New client secret .



Entrer un nom (ex : my_secret_key) et cliquer sur le bouton Add .



Copier dans le presse-papiers la valeur du client secret , la 3ème entrée pour l'onglet de configuration de l'application SignCom et la stocker précieusement.

⚠ Faire le copier coller tout de suite car la valeur du client secret n'est plus visible dès que vous cliquez sur une nouvelle page Web.

The screenshot shows the Microsoft Azure portal interface. The URL in the address bar is https://portal.azure.com/#view/Microsoft_AAD_RegisteredApps/ApplicationMenuBlade/~/Credentials/quickStartType~/null/sourceType/Microsoft_AAD_IAM/appId/b7.... The page title is "playfolders-and-uris-with-microsoft-365-services-account | Certificates & secrets".

The left sidebar navigation menu includes:

- Overview
- Quickstart
- Integration assistant
- Manage
 - Branding & properties
 - Authentication
 - Certificates & secrets** (selected)
 - Token configuration
 - API permissions
 - Expose an API
 - App roles
 - Owners
 - Roles and administrators
 - Manifest
- Support + Troubleshooting
 - Troubleshooting
 - New support request

The main content area displays the "Certificates & secrets" tab. It shows a table with one row:

Description	Expires	Value	Copy to clipboard	Get ID
my_secret_key	12/3/2022	UoeBQ~8hr-A-BoQv5B055bwV48GnzK. 7dde83bb-3aa1-467e-a4e9-d7527b348d...	<input type="button" value="Copy to clipboard"/>	<input type="button" value="Get ID"/>

Grant permissions

Pour l'application `playfolders` et `uris`, ces autorisations doivent être accordées :

- Application permissions :
 - `Files.Read.All`,
 - `Sites.Read.All`,
- Delegated permissions :
 - `Files.Read.All`,
 - `Sites.Read.All`,
 - `User.Read` (par défaut).

☞ L'autorisation `Files.Read.ALL` permet de lire le contenu des fichiers ou des dossiers sur oneDrive. La permission `Sites.Read.ALL` permet de lire les URL Web.

Dans le menu API permissions , cliquer sur le bouton Add a permission

Sélectionner le bouton Microsoft Graph dans l'onglet Microsoft APIs .

Application permissions:

Sélectionner ensuite le bouton Application permissions .

The screenshot shows the Microsoft Azure portal interface. On the left, the navigation menu is visible with 'API permissions' selected under 'Manage'. The main content area displays the 'Request API permissions' dialog for the 'Microsoft Graph' API. The 'Delegated permissions' section shows a single permission: 'User.Read' (Type: Delegated, Description: Sign in and read user profile). The 'Application permissions' section is also present. At the bottom right of the dialog are 'Add permissions' and 'Discard' buttons.

Dans l'input du filtre d'affichage, entrer le texte **Files** et cocher l'option **Files.Read.All**.

■ Ne pas cliquer tout de suite sur le bouton **Add permissions** .

This screenshot shows the continuation of the 'Request API permissions' process. The 'Select permissions' step is displayed, with the 'Files' category expanded. Under 'Files', the 'Files.Read.All' permission is selected, indicated by a checked checkbox and highlighted with a red border. Other options like 'Files.ReadWrite.All' and 'OnPremisesPublishingProfiles' are also listed. The 'Add permissions' button is visible at the bottom right of the dialog.

Pour pouvoir lire des URL de fichier Sharepoint ou des sites Web Sharepoint, dans la saisie du filtre d'affichage, saisir le texte **Sites** puis cocher l'option **Sites.Read.All**.

The screenshot shows the Microsoft Azure portal interface. On the left, the navigation menu is open, showing 'API permissions' as the selected item under 'Manage'. The main content area displays the 'Request API permissions' dialog for a Microsoft Graph application. The 'Select permissions' section is expanded, showing a list of permissions under the 'Sites' category. One permission, 'Sites.Read.All', is selected and highlighted with an orange border. At the bottom of the dialog, there are 'Add permissions' and 'Discard' buttons.

Cliquer sur le bouton **Add permissions**.

Delegated permissions:

Sélectionner ensuite le bouton Delegated permissions .

The screenshot shows the Microsoft Azure portal interface. On the left, there's a sidebar with various management options like Overview, Quickstart, Integration assistant, Manage, API permissions, and others. The 'API permissions' section is currently selected. On the right, a modal window titled 'Request API permissions' is open, specifically for the Microsoft Graph API. It shows two main sections: 'Delegated permissions' (selected) and 'Application permissions'. Under 'Delegated permissions', it says 'Your application needs to access the API as the signed-in user.' Below this, there's a table of permissions listed under 'Microsoft Graph (5)'. One row is highlighted: 'Files.ReadWrite.All' (Delegated, Application) - 'Have full access to all files user can access'. At the bottom of the modal, there are 'Add permissions' and 'Discard' buttons.

Dans l'input du filtre d'affichage, entrer le texte `Files` et cocher l'option `Files.Read.All`.

Ne pas cliquer tout de suite sur le bouton `Add permissions`.

This screenshot continues from the previous one, showing the 'Request API permissions' dialog for Microsoft Graph. The 'Select permissions' section now has 'Files' typed into the search bar. Under the 'Permission' section, there are two items: 'CrossTenantUserProfileSharing' and 'Files (1)'. The 'Files (1)' item is expanded, showing two options: 'Files.Read' (unchecked) and 'Files.Read.All' (checked). A tooltip for 'Files.Read.All' says 'Read all files that user can access'. At the bottom of the dialog, the 'Add permissions' button is visible.

Pour pouvoir lire des URL Web Sharepoint ou des sites Web Sharepoint, dans l'input du filtre d'affichage, saisir le texte **Sites** puis cocher l'option **Sites.Read.All**.

The screenshot shows the 'Request API permissions' dialog in the Microsoft Azure portal. The 'Delegated permissions' section is active, displaying the 'Sites' permission. The 'Sites.Read.All' option is selected and highlighted with an orange border. Other options like 'Sites.FullControl.All' and 'Sites.Manage.All' are also listed.

À cette étape, les autorisations ne sont pas encore accordées.

Accorder les permissions:

Cliquez sur le bouton `Grant admin consent for <your_organisation>` button .

The screenshot shows the 'Grant admin consent for INNES' button being clicked. A success message 'Successfully saved permissions for playfolders-and-uris-with-microsoft-365-services-account.' is displayed in a toast notification. The main table now shows the 'Status' column for each permission, indicating whether it has been granted or not.

API / Permissions name	Type	Description	Admin consent req...	Status
Microsoft Graph (5)				...
Files.Read.All	Delegated	Read all files that user can access	No	...
Files.ReadAll	Application	Read files in all site collections	Yes	⚠️ Not granted for INNES
Sites.Read.All	Delegated	Read items in all site collections	No	...
Sites.ReadAll	Application	Read items in all site collections	Yes	⚠️ Not granted for INNES
User.Read	Delegated	Sign in and read user profile	No	...

Grant admin consent confirmation.

Do you want to grant consent for the requested permissions for all accounts in INNES? This will update any existing admin consent records this application already has to match what is listed below.

Configured permissions

Applications are authorized to call APIs when they are granted permissions by users/admins as part of the consent process. The list of configured permissions should include all the permissions the application needs. [Learn more about permissions and consent](#)

API / Permissions name	Type	Description	Admin consent requ...	Status
Files.Read.All	Delegated	Read all files that user can access	No	...
Files.Read.All	Application	Read files in all site collections	Yes	⚠️ Not granted for INNES
Sites.Read.All	Delegated	Read items in all site collections	No	...
Sites.Read.All	Application	Read items in all site collections	Yes	⚠️ Not granted for INNES
User.Read	Delegated	Sign in and read user profile	No	...

Maintenant, les autorisations sont accordées.

Successfully granted admin consent for the requested permissions.

The "Admin consent required" column shows the default value for an organization. However, user consent can be customized per permission, user, or app. This column may not reflect the value in your organization, or in organizations where this app will be used. [Learn more](#)

Configured permissions

Applications are authorized to call APIs when they are granted permissions by users/admins as part of the consent process. The list of configured permissions should include all the permissions the application needs. [Learn more about permissions and consent](#)

API / Permissions name	Type	Description	Admin consent requ...	Status
Files.Read.All	Delegated	Read all files that user can access	No	🟢 Granted for INNES
Files.Read.All	Application	Read files in all site collections	Yes	🟢 Granted for INNES
Sites.Read.All	Delegated	Read items in all site collections	No	🟢 Granted for INNES
Sites.Read.All	Application	Read items in all site collections	Yes	🟢 Granted for INNES
User.Read	Delegated	Sign in and read user profile	No	🟢 Granted for INNES

6.5 Annexe: Module PowerShell Azure AD Application

Voici le module PowerShell approprié pour créer votre application Azure Active Directory pour les playfolders ou les uris basés sur un compte de service Microsoft 365.

⚠ Pour l'application playfolders et uris, la version de script PowerShell pour la prise en charge de l'application Azure Active Directory (Powershell_Innes_AAD) doit être 1.10.16 (ou supérieur).

Télécharger le script PowerShell pour la prise en charge de l'application Azure Active Directory Powershell_Innes_AAD-1.10.16.zip à partir du [Innes Site Web](#) puis suivre les instructions ci-dessous.

Compatibilité

Le script PowerShell Powershell_Innes_AAD-1.10.16.zip pour l'application Azure Active Directory est compatible avec PowerShell 5.X (déployé sur Windows 10).

Introduction

Cet ensemble de fonctions Powershell permet de :

- créer une application Azure Active Directory, avec la fonction New-AADApplication ,
- supprimer une application Azure Active Directory, avec la fonction Remove-AADApplication .

Ces fonctions sont définies dans le module PowerShell PSAAD stocké dans le répertoire Modules\PSAAD\ .

Le résultat des fonctions Powershell est également stocké dans un fichier JSON.

Editer le fichier et stocker précieusement les valeurs qui pourraient être nécessaires à votre application:

- la valeur clientId ,
- la valeur tenantId ,
- la valeur clientSecret .

Sécurité

Par défaut, l'exécution de scripts Powershell locaux n'est pas autorisée. Il est possible de modifier leurs droits d'exécution en modifiant la politique de sécurité PowerShell. Cette modification doit être effectuée une fois avec la fonction Powershell Set-ExecutionPolicy . Votre organisation peut être amenée à le modifier en fonction de vos règles de sécurité.

Par exemple, pour autoriser l'exécution de tous les scripts, lancer une console Powershell avec les droits d'administrateur, et taper la commande :

```
PS > Set-ExecutionPolicy -ExecutionPolicy Unrestricted -scope CurrentUser
```

Pour plus d'informations, consulter la page d'aide de l'applet de commande "Set-ExecutionPolicy".

Si l'autorisation de l'exécution de scripts locaux non signés n'est pas possible, installer le certificat fourni dans la liste des certificats racine autorisés avec la commande :

```
PS > cd <your_path_to_the_scripts>\Powershell_Innes_AAD\Certificate\  
PS > Import-PfxCertificate -FilePath InnesCodeSigningRootCA_1.pfx -CertStoreLocation ...  
cert:\CurrentUser\Root -Password $(ConvertTo-SecureString "1234" -AsPlainText -Force)
```

Pour importer le certificat .pfx, utiliser l'application MS-Windows certmgr.msc , sélectionner les Autorités de certification racines de confiance , faire un clic droit sur Toutes les tâches , sélectionner l'élément Importer , sélectionner le fichier et entrer le mot de passe 1234 . Une fois terminé, fermer la console Powershell actuelle.

Prerequisite

Installer le module AzureAD

Installer le module AzureAD avec la commande ci-dessous :

```
PS > Install-Module -name AzureAD -scope CurrentUser
```

Dependencies

Si ce message s'affiche, entrer Y .

```
The NuGet supplier is required to continue  
PowerShellGet requires the NuGet vendor, version 2.8.5.201 or later, to interact with the repositories.  
The NuGet provider must be available in "C:\Program Files\PackageManagement\ProviderAssemblies" or .../  
"C:\Users\<username>\AppData\Local\PackageManagement\ProviderAssemblies".  
You can also install the provider NuGet by executing the command "Install-PackageProvider -Name NuGet .../  
-MinimumVersion 2.8.5.201 -Force". Do you want that PowerShellGet installs and imports the NuGet provider now?  
[Y] Yes [N] No [S] Suspend [?] Help (default is "Y"):
```

Si ce message s'affiche, entrer Y .

```
Unapproved repository
You install the modules from an unapproved repository. If you approve this repository, .../..
change its InstallationPolicy value by running the Set-PSRepository command applet. .../..
Do you really want to install From PSGallery ?
[Y] Yes [T] Yes for all [N] No [U] No for all [S] Suspend [?] Help (default is "N"):
```

Utilisation

Pour utiliser l'un des modules Powershell, il faut définir la variable d'environnement pour PSAAD. Il y a 3 possibilités :

1. Copier les répertoires sous `Modules\` dans un répertoire d'installation de module Powershell standard, par exemple `C:\Program Files\WindowsPowerShell\Modules`. Lancer ensuite une console Powershell.
2. Ou redéfinir la variable de recherche des modules Powershell (la variable `$Env:PSModulePath Powershell`) chaque fois que ces fonctions sont utilisées. Dans ce cas, lancer une console Powershell, et taper la ligne ci-dessous, en l'adaptant à votre chemin. Chaque fois qu'une nouvelle console Powershell est lancée, la saisir à nouveau.

Exemple:

```
PS > $Env:PSModulePath="$Env:PSModulePath;C:\Program Files (x86)\WindowsPowerShell\Modules"
```

3. Ou redéfinir la variable de recherche des modules Powershell dans les variables d'environnement Windows. Pour cela, ajouter le chemin `<your_path_to_the_scripts>\Powershell_Innes_AAD\Modules` à la variable d'environnement `PSModulePath`. Ensuite, lancer ensuite une console Powershell.

Pour utiliser les fonctions ou obtenir de l'aide, importer le(s) module(s) avec la fonction `Importer-Module`. Exemple:

```
PS > Import-Module PSAAD
```

Selon la façon dont les scripts ont été obtenus, il est possible de voir l'avertissement suivant :

```
Security Warning Run only scripts that you trust. While scripts from the Internet can be useful, .../..
this script can potentially harm your computer. Do you want to run \server\scripts\my.ps1? .../..
[D] Do not run [R] Run once [S] Suspend [?] Help (default is "D"):
```

Pour éviter ce message, débloquer les fichiers de script (à faire une seule fois) :

```
PS > cd <your_path_to_the_scripts>\Powershell_Innes_AAD\
PS > dir -Recurse | Unblock-File
```

La fonction `Get-Command` permet de lister les fonctions définies dans un module. Exemple:

```
PS > Get-Command -Module PSAAD
```

Exemple de réponse :

CommandType	Name	Version	Source
Function	New-AADApplication	1.10.16	PSAAD
Function	Remove-AADApplication	1.10.16	PSAAD

Il est possible d'obtenir de l'aide sur chaque fonction du module en utilisant l'applet de commande standard `Get-Help` avec les options :

- `-detailed`,
- `-full`,
- `-examples`.

Exemple:

```
PS > Get-Help -detailed New-AADApplication
```

NAME
New-AADApplication

SYNOPSIS
This function creates a Azure Active Directory application.

SYNTAX
New-AADApplication [[-Credential] <PSCredential>] [[-tenantId] <String>] [-appName] <String> [-authorizations] <String[]> [[-LogFile] <String>] [<CommonParameters>]

DESCRIPTION
This function creates a Azure Active Directory application.

PARAMETERS

-Credential <PSCredential>
Credential (admin profile) used to create the Azure Active Directory application. If absent, a dialog is displayed in the browser to enter the credentials.

-tenantId <String>
Azure Active Directory Tenant Id of the tenant in which the application has been created. This parameter is not mandatory. If absent, the tenantId is retrieved automatically after the credentials have been entered in the dialog.

-appName <String>
Name of the Azure Active Directory application.

-authorizations <String[]>
Authorization type:
- "signcom_m365" : to access to M365 files and folders resources and Web sites for SignCom application
- "url_launcher_m365" : to access to M365 Web sites for URL launcher application
- "signmeeting_ews": to access to MS-Exchange room mailbox resources for SignMeeting MS-Exchange application
- "signmeeting_m365": to access to M365 room mailbox resources for SignMeeting-M365 application
- "briva_calendar_ews": to access to MS-Exchange room mailbox resources for Briva Calendar EWS application
- "m365_room": to access to M365 room mailbox resource for SBL10e m365_room application
- "m365_user": to access to M365 user presence resource for SBL10e m365_user application
- "powerbi": to access to Power BI report

-LogFile <String>
Log file path

<CommonParameters>
This cmdlet supports the common parameters: Verbose, Debug, ErrorAction, ErrorVariable, WarningAction, WarningVariable, OutBuffer, PipelineVariable, and OutVariable. For more information, see about_CommonParameters (<https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkID=113216>).

----- EXAMPLE 1 -----

PS C:\>\$result = New-AADApplication -appname "my-App-Label" -authorizations "Authorization type"

A consent request will be sent in 30 seconds in your browser.
You must log into an administrator account of your organization and grant the necessary permissions.

PS C:\>\$result

Name	Value
clientId	xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx
objectId	xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx
spId	xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx
name	my-App-Label
tenantId	xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx
clientSecret	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

REMARKS

To see the examples, type: "get-help New-AADApplication -examples".
For more information, type: "get-help New-AADApplication -detailed".
For technical information, type: "get-help New-AADApplication -full".

Exemple pour créer une application Azure Active Directory pour SignCom

```
PS > $result = New-AADApplication -appname "playfolders-and-uris-with-microsoft-365-service-account" -authorizations "signcom_m365"
```

- Ne pas utiliser de caractères d'espacement dans le nom de l'application, sinon une erreur pourrait être renvoyée.
- Ne pas utiliser un nom d'application déjà existant, sinon une erreur est renvoyée.

⚠ Cliquer sur une fenêtre Powershell peut suspendre la commande. Dans ce cas, cliquer à nouveau dans la fenêtre pour reprendre la commande.

Une fenêtre contextuelle de connexion s'affiche. Entrer une première fois vos identifiants de connexion Microsoft 365 (<https://www.office.com/>) ayant un profil avec des droits accordés pour l'administration de Microsoft Application.

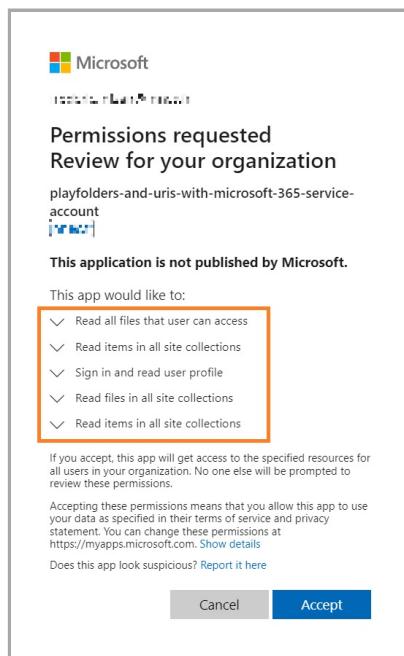
Ce message est alors affiché dans un contexte Powershell.

```
You must log into an administrator account of your organisation and grant the necessary permissions.  
A consent request will be sent within 30 seconds in your browser.
```

Après trente secondes, une fenêtre contextuelle de connexion doit s'afficher automatiquement dans votre navigateur Web par défaut.

Entrer à nouveau vos identifiants de connexion Microsoft 365.

Un nouveau message contextuel avec le titre *Permission requested, review for your organization* s'affiche dans votre navigateur Web.



Cliquer sur le bouton `Accept`. Ensuite, un message s'affiche dans votre navigateur Web indiquant que le consentement a réussi : *Success of the consent request*.

Visualiser les données de l'application créée en tapant la commande suivante :

```
PS > $result  
Name          Value  
----  
clientId      xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx  
objectId      xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx  
spId          xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx  
name          playfolders-and-uris-with-microsoft-365-service-account  
tenantId      xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx  
clientSecret xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Le résultat de la fonction Powershell est également stocké dans un fichier JSON : `result.json`.

Editer le fichier et stocker précieusement les valeurs nécessaires à votre application :

- la valeur `clientId`,
- la valeur `tenantId`,
- la valeur `clientSecret`.

Exemple pour supprimer une application Azure Active Directory

```
PS > Remove-AADApplication -appname "playfolders-and-uris-with-microsoft-365-service-account"
```

Une popup de connexion s'ouvre. Entrer à nouveau vos informations d'identification Microsoft 365. Si les valeurs ne permettent pas aux playfolders ou aux uris avec le compte de services Microsoft 365 de fonctionner correctement, vérifier dans le portail Azure AD que l'application a été créée avec succès et que les droits sont correctement accordés. Sinon, attendre un peu; l'attribution des droits peut prendre plusieurs heures.

6.6 Annexe : Teams

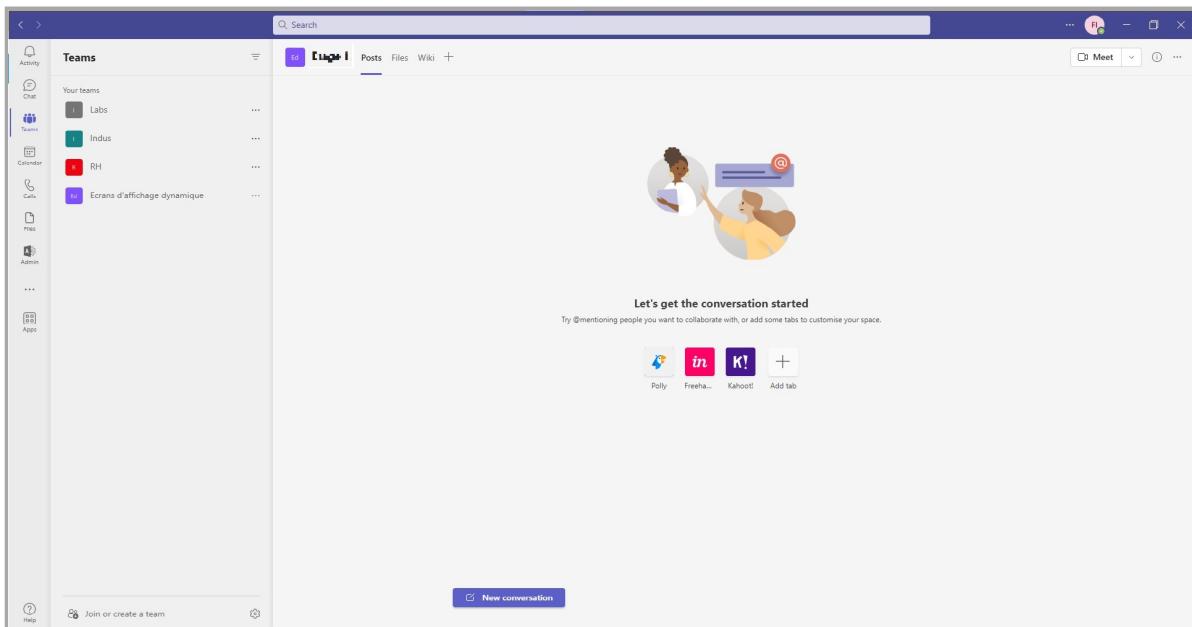
Voici une façon d'organiser vos dossiers dans Microsoft Teams pour ensuite travailler avec des playfolders configurés avec des comptes de services Microsoft 365.

Nous vous suggérons de créer une nouvelle Team (ex : Demo content) ayant deux canaux (ex : Floor1 et Floor2), dont l'accès pour la mise à jour du contenu est restreint à un ensemble de personnes.

Ouvrir votre Microsoft Teams avec un compte possédant les droits suffisants pour administrer votre Microsoft Teams .

A cette étape, la nouvelle Team (ex : Demo content) n'est pas encore créée.

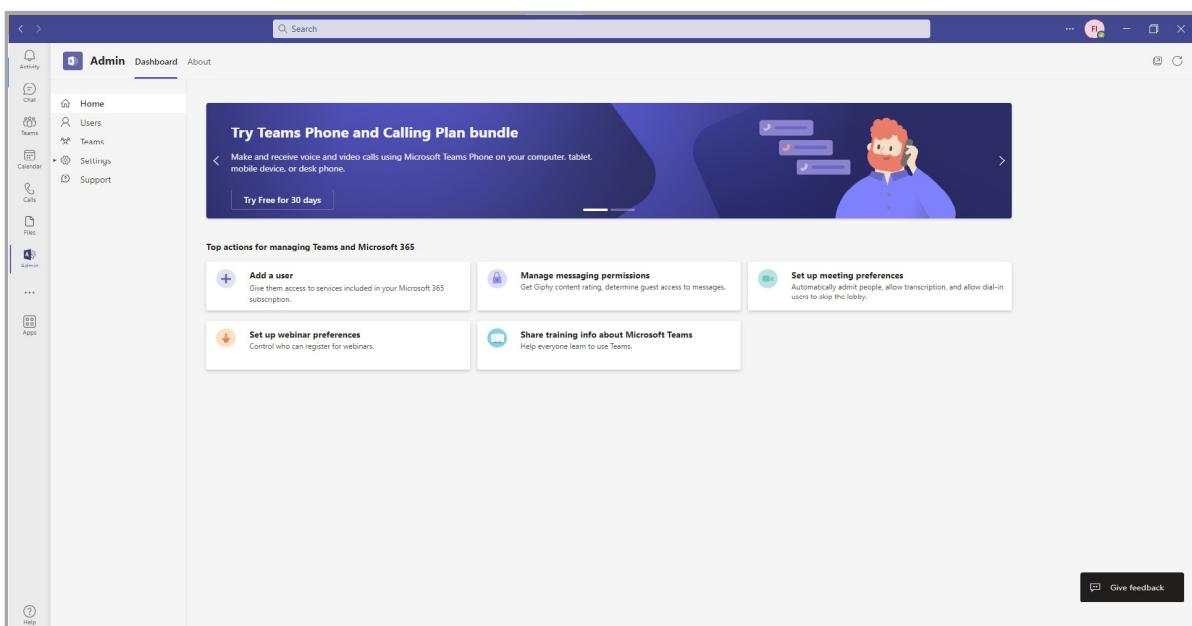
Dans le bandeau de gauche, cliquer sur l'item Admin .



Dans le volet Admin , plusieurs éléments apparaissent :

- Home ,
- Users ,
- Teams ,
- Settings ,
- Support .

Cliquer sur l'élément Team .



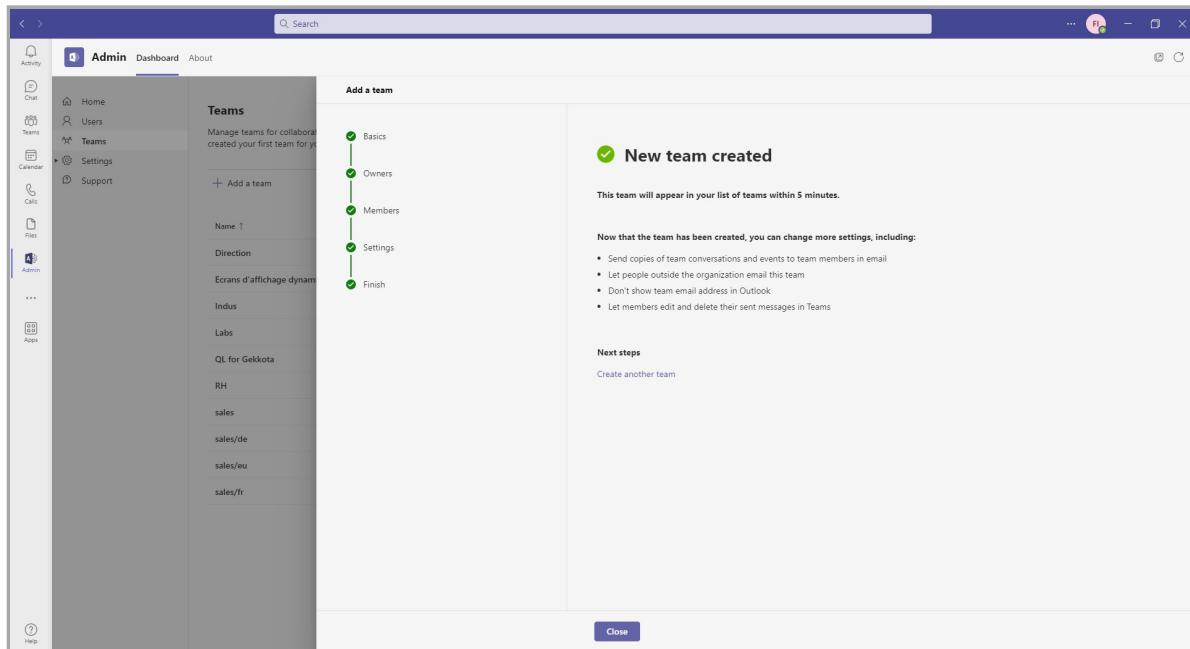
Cliquer sur le bouton + Add a Team .

The screenshot shows the Microsoft Teams Admin center. On the left, there's a navigation sidebar with options like Activity, Chat, Teams, Calendar, Calls, Files, Admin, and Help. The 'Admin' tab is selected. In the main area, under 'Teams', it says 'Manage teams for collaboration, chat, and meetings in Microsoft Teams, including members, owners, guest'. Below this, there's a section titled '+ Add a team' with fields for 'Name' and 'Email'. A table lists existing teams: Direction, Ecrans d'affichage dynamique, Indus, Labs, QL for Gekkota, RH, sales, sales/de, sales/eu, and sales/fr. Each team entry includes a three-dot menu icon. At the bottom right, there's a 'Give feedback' button.

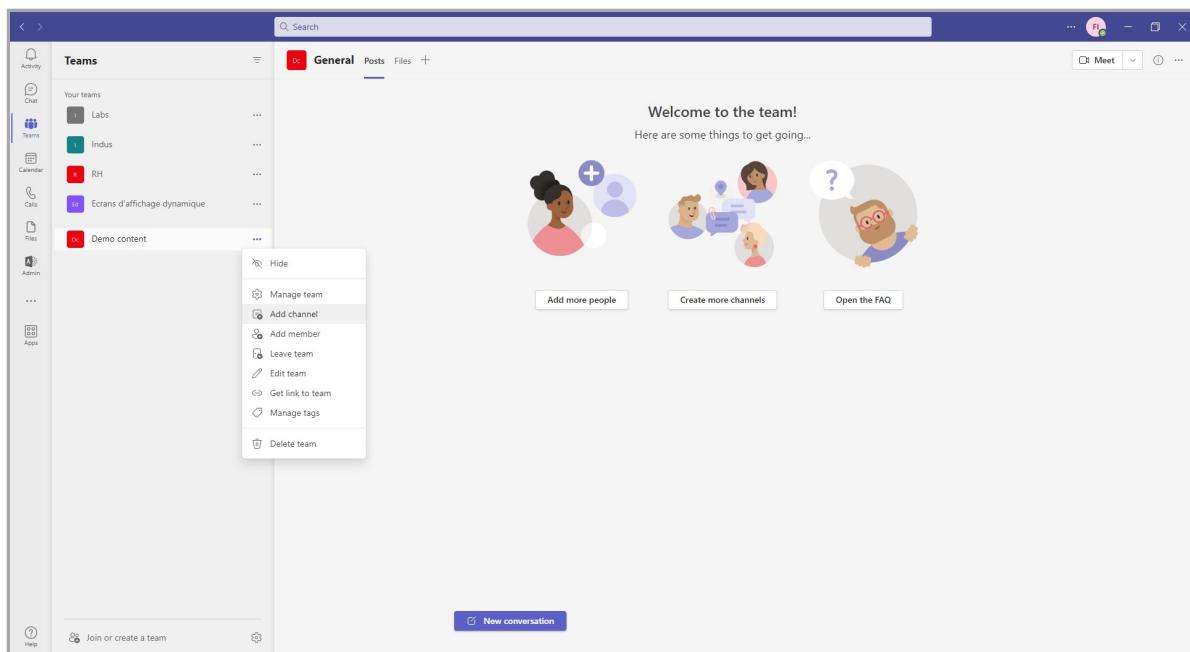
Saisir un label pour votre Team (ex : *Demo content*). Cliquer sur le bouton *Next* et remplir le prochain volet avec l'adresse email du propriétaire de la Team et les adresses email des membres de la Team .

This screenshot shows the 'Add a team' wizard. The left sidebar is dimmed, indicating the modal is active. The main area has a title 'Add a team' and a sub-section 'Set up the basics'. It says 'A team provides a place to chat and collaborate on files in Microsoft Teams, and an email address for reaching team members in Outlook. Learn more about Microsoft Teams.' There are four steps: 'Basics' (selected), 'Owners', 'Members', and 'Finish'. Under 'Basics', there's a 'Name of team *' field containing 'Demo content' and a 'Describe this team' text area with 'Contents for Demo M365'. At the bottom are 'Next' and 'Cancel' buttons.

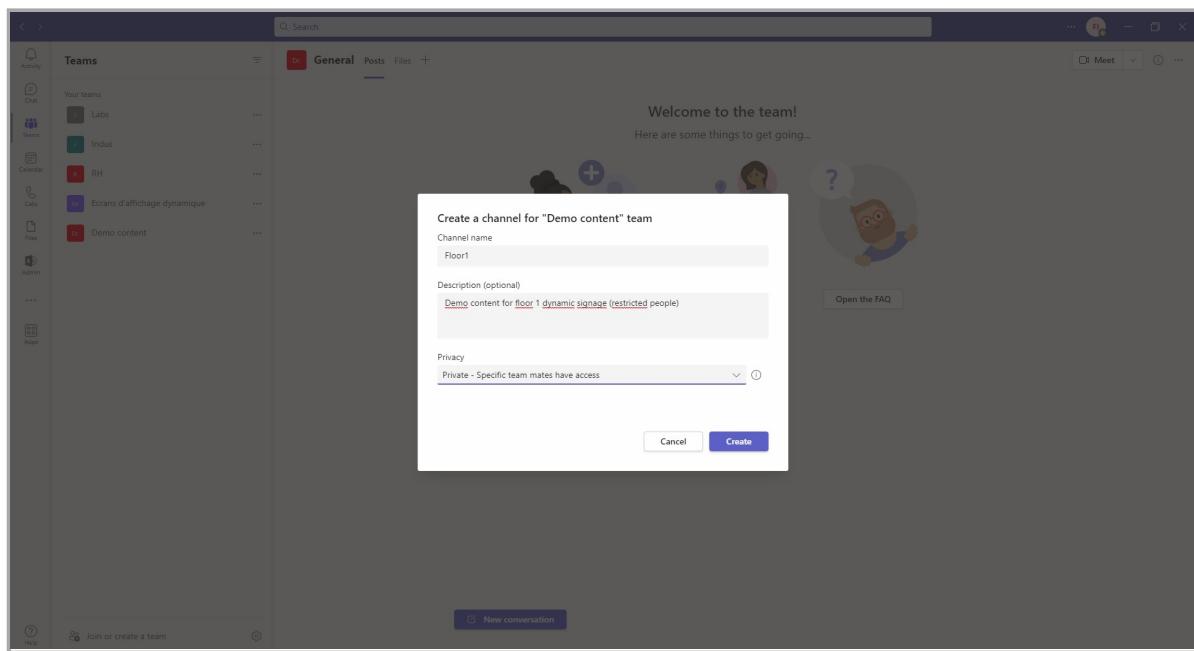
Lorsque la création de la nouvelle Team est terminée, cliquer sur le bouton Done .



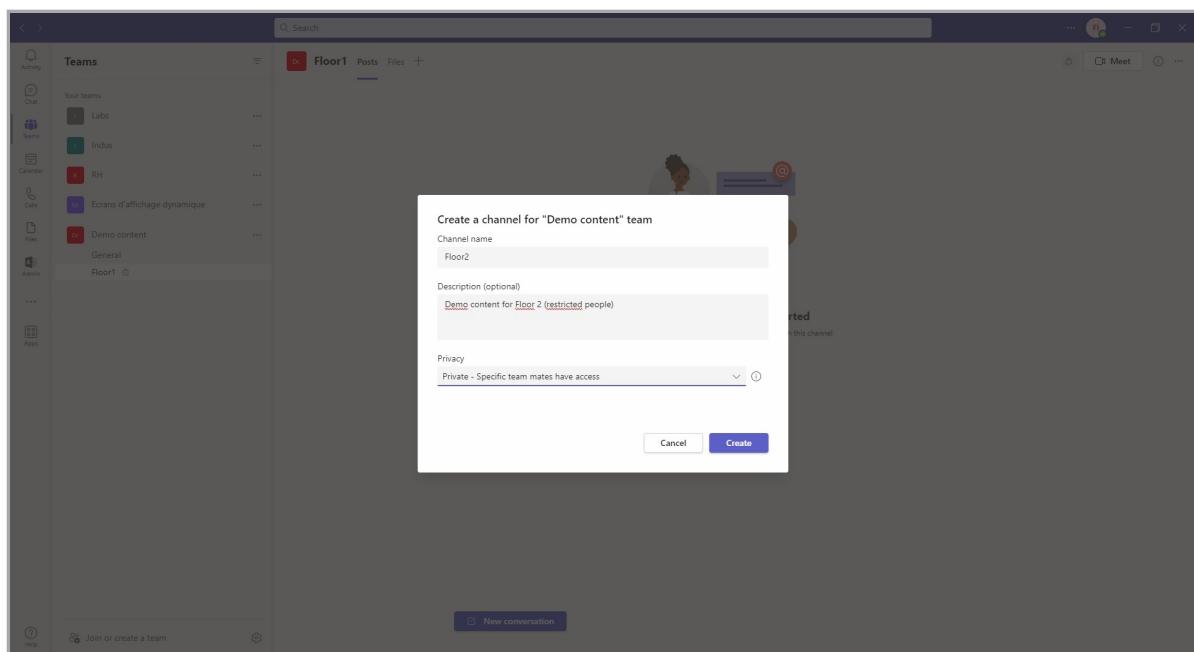
Dans le bandeau de gauche, cliquer sur le bouton Teams et faire un clic droit sur la nouvelle Team qui vient d'être créée (ex : Demo content). Sélectionner ensuite sur l'élément Add channel pour ajouter un canal.



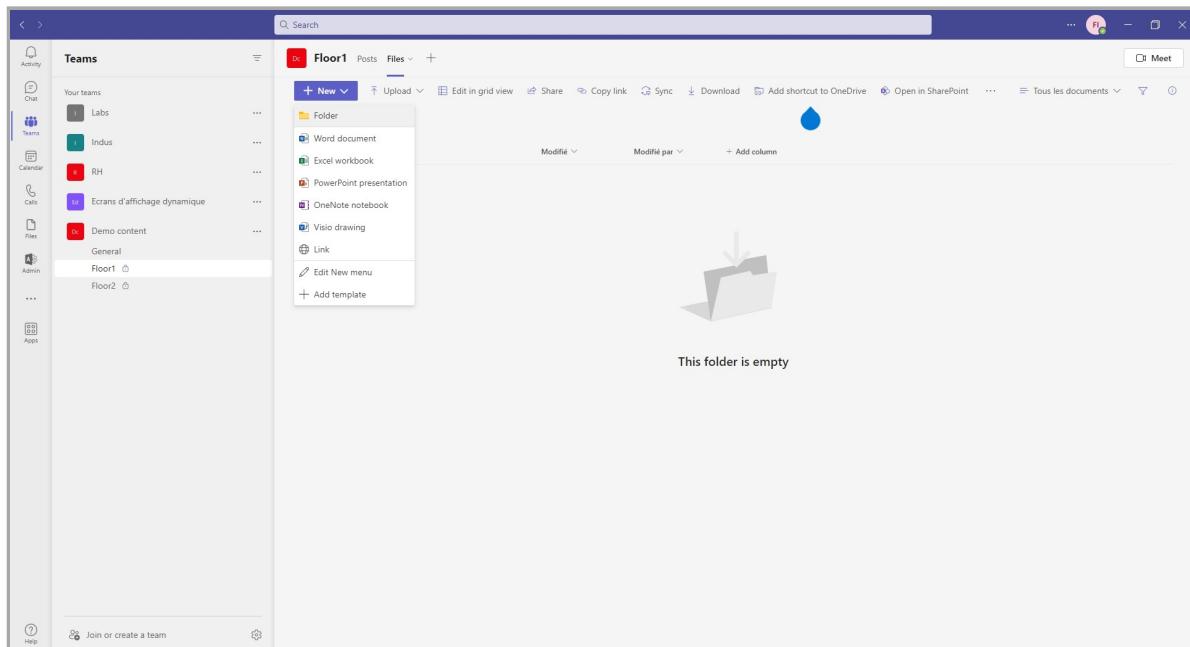
Entrer un nom pour votre canal (ex : *Floor1*) puis sélectionner **Private - Specific Team mates have access**. Cliquer sur le bouton **Create**. Lorsque cela vous est demandé, ajouter les courriels des comptes des personnes qui doivent accéder à ce canal.



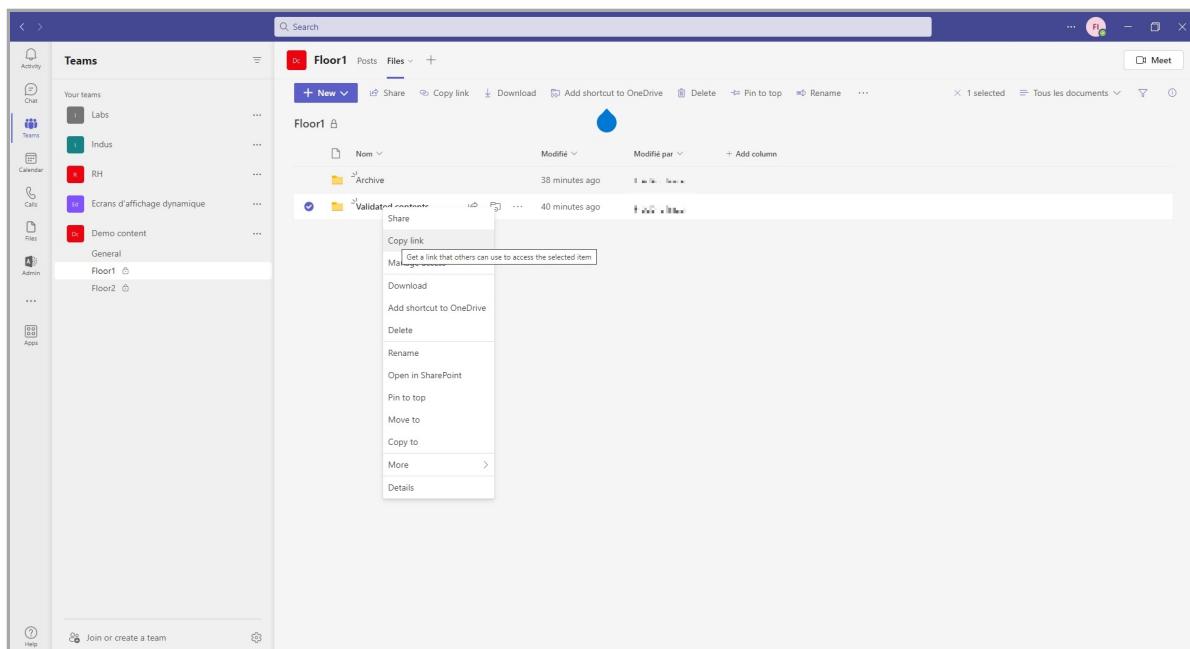
Faire de même avec le canal *Floor2*.



Cliquer sur le canal nouvellement créé (ex: *Demo content > Floor1*). Dans l'onglet **Files**, cliquer sur le bouton **+ New** puis dans la liste, cliquer sur l'élément **Folder**.



Lorsque votre dossier (ex : *Validated contents*) est créé, cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et cliquer sur l'élément **Copy link**.



Coller le lien vers le dossier partagé dans votre playfolder utilisant votre compte de service Microsoft 365 afin qu'il puisse lire les médias de votre dossier partagé. Abonder à votre guise votre dossier partagé (ex : *Validated contents*) avec des médias.

Faites de même avec un autre playfolder configuré avec votre compte de service Microsoft 365 et avec un lien Sharepoint vers un répertoire similaire (par exemple *Validated contents*) créé dans le deuxième canal (par exemple *Floor2*).

6.7 Annexe : Stratégie de découverte des appareils et stratégie de publication

Stratégie de découverte des appareils

Lorsque la découverte des appareils est lancée, dans la configuration par défaut de Screen Composer, les appareils ont dix secondes pour répondre à Screen Composer qu'ils sont bien présent sur le réseau.

Stratégie de publication

Lorsque la publication est lancée, en cas d'échec de la publication, une nouvelle tentative de publication est effectuée quelques secondes après pour l'appareil concerné.

Dans le cas d'une configuration avec un très grand nombre d'appareils (par exemple, plus d'une centaine), la publication peut échouer de manière aléatoire pour quelques rares appareils alors que les appareils sont bien présents sur le réseau, en dépit d'une valeur d'adresse MAC correcte et de valeurs de créidentiels pour accéder à l'appareil. Si la publication échoue pour un appareil, ce statut de publication s'affiche pour l'appareil : *L'opération ne s'est pas déroulée correctement car l'un des destinataires n'est pas accessible*. Une nouvelle publication sur cet appareil résout systématiquement le problème. Pour que la publication soit déterministe, il est possible aussi de modifier la stratégie de publication.

Modifier la stratégie de publication

Pour contourner ce problème de publication inattendue dans certaines configurations avec un très grand nombre d'appareils, il est possible d'augmenter le nombre de tentatives de publication et de retarder le délai entre deux tentatives de publication. Screen Composer peut supporter un fichier `user.js` permettant de configurer certaines préférences cachées de l'utilisateur. Le répertoire par défaut de ce fichier est `C:\Users\<user1>\AppData\Roaming\INNES Screen Composer G4\user.js`.

Si le fichier n'existe pas, créer manuellement le fichier `user.js` avec votre explorateur Windows dans le répertoire indiqué.

Voici un exemple de valeurs de préférences à publier pour une configuration avec un très grand nombre d'appareils.

Les préférences utilisateurs sont les suivantes :

Nom de la préférences utilisateur	Information	Valeur par défaut
<code>innes.network.publishing.retrycountmax</code>	Nombre de tentatives de connexion en cas d'échec de la connexion à un périphérique	2
<code>innes.network.publishing.retry_delay</code>	Délai entre deux tentatives de connexion en cas d'échec de la connexion (en secondes)	20
<code>innes.network.publishing.networkfailuredelay</code>	Durée du timeout permettant à l'application de considérer que la connexion à un appareil a échoué (en seconde)	45

Coller ces trois lignes dans le fichier `user.js`, modifier la valeur selon vos besoins et sauvegarder le fichier.

```
pref("innes.network.publishing.retry_count_max", 2) ;  
pref("innes.network.publishing.retry_delay", 20) ;  
pref("innes.network.publishing.network_failure_delay", 45) ;
```

Fermer `Screen Composer` et le lancer à nouveau.

Configuration par défaut

Les valeurs spécifiées ci-dessous sont celles de la configuration par défaut de Screen Composer.

Nom de la préférences utilisateur	Information	Valeur par défaut
<code>innes.network.publishing.retrycountmax</code>	Nombre de tentatives de connexion en cas d'échec de la connexion à un périphérique	1
<code>innes.network.publishing.retry_delay</code>	Délai entre deux tentatives de connexion en cas d'échec de la connexion (en secondes)	2
<code>innes.network.publishing.networkfailuredelay</code>	Délai d'attente permettant à l'application de considérer que la connexion à un périphérique a échoué (en seconde)	10

Pour revenir aux valeurs par défaut de la stratégie de publication, coller ces trois lignes dans le fichier `user.js` puis sauvegarder le fichier. Fermer `Screen Composer` et le lancer à nouveau.

```
pref("innes.network.publishing.retry_count_max", 1) ;  
pref("innes.network.publishing.retry_delay", 2) ;  
pref("innes.network.publishing.network_failure_delay", 10) ;
```