

## ARD-PLAYER

### *DOKUMENTATION SPRUNGMARKEN*

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Autor</b>     | Klaus Panster                                  |
| <b>Version</b>   | 0.1  |
| <b>Stand</b>     | 29. Juli 2014                                  |
| <b>Dateiname</b> | ARD-Player-Dokumentation-Sprungmarken-0.1.docx |
| <b>Ablageort</b> | „Release-Paket“ /docs/                         |

## VERSIONIERUNG

---

| Version | Datum      | Status    | Autor(en)     | Beschreibung                      |
|---------|------------|-----------|---------------|-----------------------------------|
| 0.1     | 29.07.2014 | In Arbeit | Klaus Panster | ▪ <i>Erstellung des Dokuments</i> |

# INHALTSVERZEICHNIS

---

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>EINFÜHRUNG .....</b>                        | <b>4</b> |
| 1.1      | Allgemein .....                                | 4        |
| <b>2</b> | <b>INITIALISIERUNG UND KONFIGURATION .....</b> | <b>5</b> |
| 2.1      | Installation .....                             | 5        |
| 2.2      | Initialisierung.....                           | 5        |
| 2.2.1    | Per JSON .....                                 | 5        |
| 2.2.2    | Per JavaScript .....                           | 5        |
| 2.3      | Parameterübergabe .....                        | 6        |
| 2.3.1    | Per JSON .....                                 | 7        |
| 2.3.2    | Per JavaScript .....                           | 7        |
| <b>3</b> | <b>ANZEIGEKONFIGURATION .....</b>              | <b>9</b> |
| 3.1      | Allgemein .....                                | 9        |
| 3.2      | Markerpunkt .....                              | 9        |
| 3.3      | Flyout .....                                   | 9        |
| 3.3.1    | Bild und Text .....                            | 9        |
| 3.3.2    | Nur Bild.....                                  | 9        |
| 3.3.3    | Nur Text.....                                  | 9        |

# 1 EINFÜHRUNG

---

## 1.1 Allgemein

Im vorliegenden Dokument werden die unterschiedlichen Vorgehensweisen zum Initialisieren und Konfigurieren der Sprung- bzw. Kapitelmarken des ARD-Players beschrieben. Die Marken können auf zwei unterschiedlichen Wegen dem Player übergeben werden. So steht neben der programmatischen Methode, auch die Initialisierung über ein JSON-Objekt zur Verfügung.

Die Umsetzung der Kapitelanzeige basiert auf einem Addon und kann somit jederzeit zu- und abgeschaltet werden. Die Kernfunktionalität des Players wird in keiner Weise beeinflusst.

## 2 INITIALISIERUNG UND KONFIGURATION

---

Im nachfolgenden Abschnitt werden die benötigten Schritte erläutert, um die Kapitelmarken in den Player zu integrieren. Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei lediglich um einen Leitfaden handelt.

### 2.1 Installation

Für die Anzeige der Kapitelmarken sind die Dateien **AddonSprungmarken.js** und **AddonSprungmarken.css** exemplarisch so in die Website einzubinden:

```
<script src="addons/sprungmarken/js/AddonSprungmarken.js"></script>
<link rel="stylesheet"
href="addons/sprungmarken/css/AddonSprungmarken.css" media="all"/>
```

### 2.2 Initialisierung

Die Registrierung des Addons erfolgt über die Schnittstelle des Players.

Die grundlegende Verfügbarkeit der Funktion wird in der **PlayerConfiguration** realisiert. Hier wird sowohl das Addon registriert, wie auch de-/aktiviert.

#### 2.2.1 Per JSON

```
"_addons": [ " AddonSprungmarken" ] ,
"_chaptersEnabled" : true
```

#### 2.2.2 Per JavaScript

```
Pc.setAddons („AddonSprungmarken“) ;
pc.setChaptersEnabled(true) ;
```

## 2.3 Parameterübergabe

Da Kapitel Teile eines Clips sind und lediglich dessen Abschnitte, bzw. Eigenschaften genauer beschreiben, werden alle Parameter in der **MediaCollection** übergeben.

**Wichtig:** die mitgegebenen Parameter beeinflussen nicht den Kern des Players – nur das Addon liest diese Werte aus!

### **\_CHAPTERSPRITEIMAGE:**

Angabe **optional**. Vorschaubilder des jeweiligen Kapitels als **eine** Sprite-Datei mit allen Kapitelbildern (Übergabe einer **URL als String**) - Wird ein Leerstring übergeben, oder wirft der Request 404, oder das Objekt wird nicht gefunden, so wird die rein textliche Version ausgespielt. Der Player wirft keinen Fehler!

### **\_CHAPTERSPRITECOLUMNS**

Angabe **optional** bei Angabe des `_chapterSpriteImage`. Hier wird die Anzahl an Spalten des jeweiligen Sprit-Images angegeben. Daraus errechnet sich die Breite des jeweiligen Einzelbildes. Wird dieser Wert nicht angegeben, geht das Plugin von einem Einzelbild aus (entspricht `_chapterSpriteColumns=1`).

Die zugehörige Höhe einer jeden Kachel wird dynamisch ergänzt, und ist fix mit dem Seitenverhältnis **16:9** festgesetzt. Die Anzahl der Zeilen errechnet sich dynamisch. Vorteil dieser dynamischen Methode ist die Unabhängigkeit von der Auflösung der Spritdatei und damit verbunden von der Bildauflösung der einzelnen Kacheln. **Zusätzlich oder alternativ** ist es möglich, die dynamisch errechneten Sprites zu überschreiben. Hierzu wird per "`_chapterSpriteImg`" im jeweiligen Kapitel ein eigenes Bild definiert. Sobald dort ein Bild definiert wurde, geht es nicht in die globale Berechnung der Spalten und Zeilen mit ein.

### **\_CHAPTERTIME:**

Angabe **erforderlich**. Die entsprechenden Startzeiten werden **als INT in Sekunden** übergeben.

### **\_CHAPTERTITLE:**

Angabe **optional**. Übergabe des Textes **als String**. Wird ein Leerstring übergeben oder wird das Objekt nicht gefunden, wird eine rein bildliche Version ausgespielt. Der Player wirft keinen Fehler!

### **\_CHAPTERIMG :**

Angabe **optional**. Wurde der Parameter für die entsprechende Marke korrekt gesetzt, überschreibt der Parameter für die jeweilige Marke den Parameter `_chapterSpriteImage` (falls gesetzt)! Die

Übergabe des kapitelmarkenbezogenen Bildes kann sowohl als einfaches Bild, wie auch als Sprite mit den entsprechenden Koordinaten (Syntax #xybh=x,y,Breite,Höhe am Ende der Url) erfolgen.

### 2.3.1 Per JSON

```
"_chapters": {
  "_chapterSpriteImage":
"http://ausgedachteURL.com/VieleKleineImg.jpg",
  "_chapterSpriteColumns": 4,
  "_chapterArray": [
    {
      "_chapterTime": 100,
      "_chapterTitle": "Das ist Kapitel 1",
      "_chapterImg":
"http://placeholder.it/500x100#xybh=0,0,500,100"
    },
    {
      "_chapterTime": 200,
      "_chapterTitle": "Das ist das zweite Kapitel.",
      "_chapterImg":
"http://ausgedachteURL.com/einkleinesBild2.jpg"
    },
    {
      "_chapterTime": 250,
      "_chapterTitle": "Das ist nun das dritte Kapitel.",
      "_chapterImg":
"http://ausgedachteURL.com/einkleinesBild3.jpg"
    },
    {
      "_chapterTime": 280,
      "_chapterTitle": "Wow, Kapitel Nr. 4!",
      "_chapterImg":
"http://ausgedachteURL.com/einkleinesBild4.jpg"
    },
    {
      "_chapterTime": 300,
      "_chapterTitle": "Bei Kapitel 5 ist nun Schluss!",
      "_chapterImg":
"http://ausgedachteURL.com/einkleinesBild5.jpg"
    }
  ]
}
```

### 2.3.2 Per JavaScript

```
mc.setChapterSpriteImage("http://URL.com/VieleKleineImg.jpg");
mc.setChapterSpriteColumns (4);

mc.setChapterArray([
  {
    "_chapterTime": 100,
    "_chapterTitle": "Das ist Kapitel 1",
    "_chapterImg": "http://placeholder.it/150x100"
  },
  {
    "_chapterTime": 800,
    "_chapterTitle": "Das ist das zweite Kapitel.",
  }
```

```
        "_chapterImg": "Sprite.png##xybh=0,0,75,127"  
    }  
}]];
```



## 3 ANZEIGEKONFIGURATION

---

### 3.1 Allgemein

Für die Flyout-Anzeige der Sprung- bzw. Kapitelmarken ist es zwingend erforderlich, dass **mindestens** `_chapterSpriteImage` **oder** `_chapterTitle` angegeben werden!

Wird **KEIN** `_chapterSpriteImage` **oder** `_chapterImg` angegeben und bei einer Marke der Text "vergessen", so wird **NUR diese jeweilige Marke** nicht als "Flyout", sondern **NUR als Marker-Punkt** auf der Zeitleiste des Players angezeigt!

### 3.2 Marker-Punkt

Wird **nur** der Parameter `_chapterTime` übergeben, so wird auch nur der entsprechende Markerpunkt in der Timeline angezeigt. Dies sind die Punkte auf der Zeitleiste.

### 3.3 Flyout

Es handelt sich hier um das DIV, welches Zusatzinformationen, wie Bild und Text beinhalten kann. Das Flyout wird nur bei MouseOver über der Kapitelmarke sichtbar.

#### 3.3.1 Bild und Text

Werden die Parameter `_chapterSpriteImage` **UND** `_chapterTitle` in der MediaCollection übergeben, so werden Bild und Text an der entsprechenden Marke angezeigt.

#### 3.3.2 Nur Bild

Wird **nur** der Parameter `_chapterSpriteImage` übergeben, so wird auch nur das Bild im Flyout angezeigt.

#### 3.3.3 Nur Text

Wird **nur** der Parameter `_chapterTitle` übergeben, so wird nur der Text im Flyout angezeigt.