

Gekkota - Chargement par clé usb

Octobre 2013
Version 005A

SOMMAIRE

I. PRE REQUIS	3
<i>Pré-requis</i>	4
<i>Unité de stockage USB</i>	4
<i>Configuration de Gekkota</i>	4
II. UTILISATION SIMPLE	6
1. MISE A JOUR DU CONTENU A PARTIR DE SCREEN COMPOSER	7
1.1. Description de la fonction	7
1.2. Exportation du contenu à partir de Screen Composer V2.xx.yy	7
1.3. Exportation du contenu à partir de Screen Composer V3.xx.yy	7
1.4. Recopie du contenu dans le player	8
1.5. Inhibition de la fonction	9
2. MISE A JOUR DU LOGICIEL GEKKOTA PAR CLE USB	10
2.1. Description de la fonction	10
2.2. Copie de la mise à jour	10
2.3. Recopie de la mise à jour dans le player	10
2.3. Cas où la clé a du contenu et un fichier de mise à jour logicielle	10
2.4. Inhibition de la fonction	11
III. UTILISATION AVANCEE	12
1. MISE A JOUR PARTIELLE DU CONTENU A PARTIR DE SCREEN COMPOSER	13
1.1. Description de la fonction	13
1.2. Préparation du contenu dans Screen composer	13
1.3. Configuration du player	13
1.4. Contenu de la clé usb et utilisation	15
2. MISE A JOUR DU CONTENU A PARTIR DE PLUGNCAST	17
2.1. Description de la fonction	17
2.2. Principe et contraintes	17
2.3. Transfert sur la clé usb	17

I. PRE REQUIS

Pré-requis

L'utilisation de la fonction de chargement par clé usb nécessite une version de Gekkota au moins égale à 2.50.75.

Unité de stockage USB

Le terme 'clé usb' utilisé dans ce document correspond en fait à toute unité de stockage connectée en usb, avec un profil 'mass storage'. Cela peut donc être par exemple une clé usb ou un disque dur externe usb.

La 'clé usb' doit être formatée en FAT32.

Il peut exister plusieurs partitions, mais si on met du contenu dans plusieurs partitions à la fois, on ne peut pas prévoir quelle partition sera utilisée par Gekkota; Il est donc déconseillé d'utiliser une 'clé usb' partitionnée.

Configuration de Gekkota

La fonction de mise à jour du contenu par clé usb n'a de sens que s'il n'existe pas de connexion réseau sur le player. Par conséquent, un Gekkota utilisé en mode plugncast n'a pas de sens.

Si malgré tout Gekkota est en mode plugncast, il ne faut pas que Gekkota soit branché sur le réseau ethernet lorsque vous souhaitez mettre à jour le contenu par clé usb. Dès que le réseau ethernet sera rebranché, Gekkota récupèrera automatiquement son contenu sur le serveur plugncast. Il ne faut pas que plugncast soit opérationnel (réseau ethernet branché) et que vous utilisiez la fonction mise à jour du contenu par clé usb en même temps, sinon Gekkota se met à jour par 2 voies contradictoires, et peut ne pas fonctionner correctement.

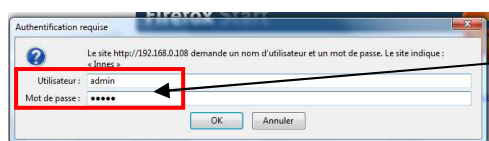
Si vous avez une configuration plugncast, et que certains Gekkota n'ont pas encore de réseau, se reporter au chapitre 'Utilisation avancée'.

Méthode pour désactiver le mode plugncast sur un Gekkota V2.xx.yy :



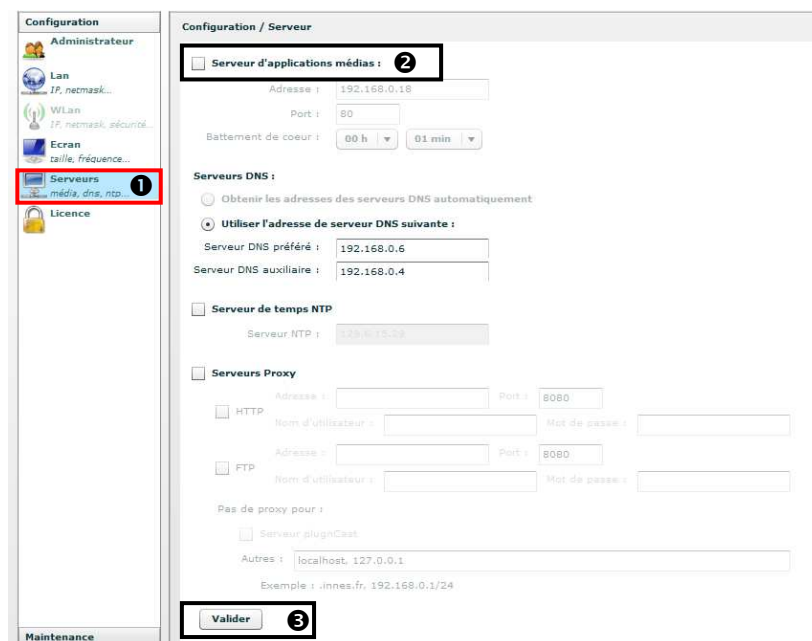
Ouvrez une fenêtre Internet Explorer ou Firefox.

Tapez l'adresse IP de votre machine player, par défaut : "http://192.168.0.2".



A l'ouverture de la fenêtre d'identification, entrez **admin** comme identifiant et comme mot de passe.

Gekkota - Chargement par clé usb

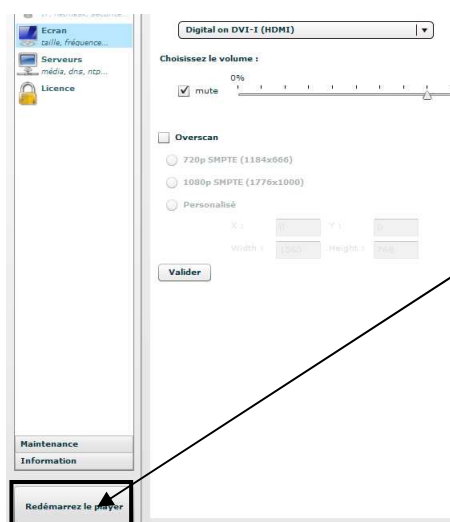


The screenshot shows the 'Configuration / Serveur' window. On the left sidebar, the 'Serveurs' tab is selected and highlighted with a red box and a circled '1'. In the main content area, the 'Serveur d'applications médias' section is expanded, and its checkbox is unchecked, highlighted with a red box and a circled '2'. Below this, the 'Serveurs DNS' section is visible, with 'Utiliser l'adresse de serveur DNS suivante' selected. The 'Serveur de temps NTP' and 'Serveurs Proxy' sections are also visible. At the bottom of the configuration area, a 'Valider' button is highlighted with a red box and a circled '3'.

❶ Cliquez sur « Serveurs »

❷ Décochez « Serveur d'applications médias »

❸ Validez la page.



The screenshot shows the 'Ecran' configuration window. The 'Choisissez le volume' section is visible, with a volume slider and a 'mute' checkbox. Below this, the 'Overscan' section is visible, with radio buttons for '720p SMPTE (1184x666)', '1080p SMPTE (1776x1000)', and 'Personnalisé'. The 'Personnalisé' option is selected. At the bottom of the window, a 'Redémarrez le player' button is highlighted with a red box and a circled '1'.

Cliquez sur Redémarrez le player.

Les autres réglages de Gekkota ne font pas partie de ce document. Pour cela, reportez-vous au manuel de Screen Composer.

II. UTILISATION SIMPLE

1. MISE A JOUR DU CONTENU A PARTIR DE SCREEN COMPOSER

1.1. Description de la fonction

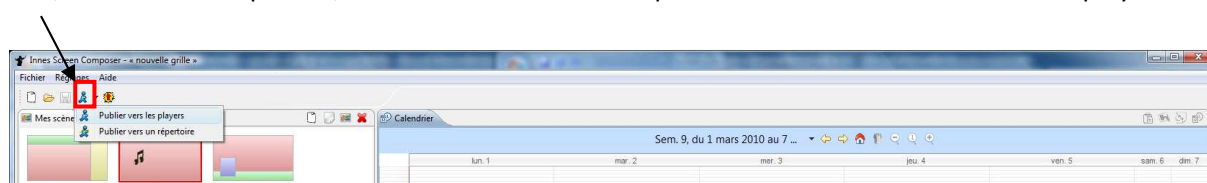
Cette fonction permet de mettre à jour le contenu audio-visuel du player par clé usb, à partir de Screen composer.

1.2. Exportation du contenu à partir de Screen Composer V2.xx.yy

Connectez votre clé usb sur le PC sur lequel vous avez installé Screen Composer. Videz intégralement le contenu de votre clé.

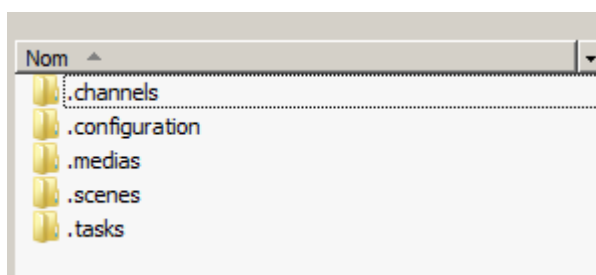
Préparer le contenu à diffuser avec Screen composer.

Puis, au moment de publier, utilisez 'Publier vers un répertoire' au lieu de 'Publier vers les players' :



Et sélectionnez le dossier qui correspond à votre clé usb.

Une fois terminé, la clé usb aura 5 dossiers de créés :



En cas de problème de publication, assurez-vous que la clé usb est accessible en écriture, et qu'elle dispose de suffisamment d'espace pour recevoir tout le contenu programmé.

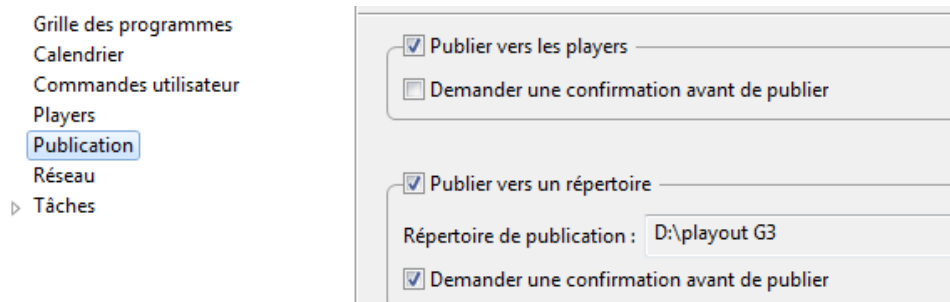
1.3. Exportation du contenu à partir de Screen Composer V3.xx.yy

Connectez votre clé usb sur le PC sur lequel vous avez installé Screen Composer. Videz intégralement le contenu de votre clé.

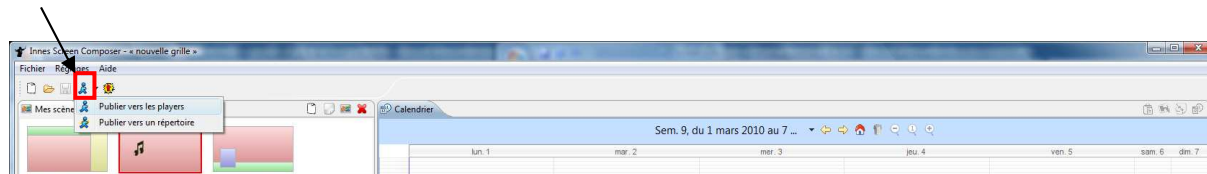
Préparer le contenu à diffuser avec Screen composer.

Renseigner le dossier de destination, dans 'Réglages/préférences', onglet 'Publication' :

Gekkota - Chargement par clé usb

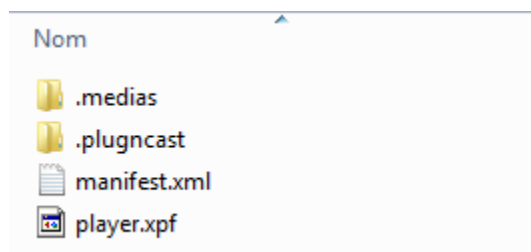


Puis, au moment de publier, utilisez 'Publier vers un répertoire' au lieu de 'Publier vers les players' :



Et sélectionnez le dossier qui correspond à votre clé usb.

Une fois terminé, la clé usb aura 2 dossiers de créés et 2 fichiers :



En cas de problème de publication, assurez-vous que la clé usb est accessible en écriture, et qu'elle dispose de suffisamment d'espace pour recevoir tout le contenu programmé.

1.4. Recopie du contenu dans le player

Insérez votre clé usb dans le player. Le player va basculer son affichage courant pour indiquer qu'il copie le contenu de la clé (Attention : il ne faut pas que Gekkota V2.xx.yy soit en mode mire de test, sinon il ne se passera rien ; un Gekkota V3.xx.yy n'a pas cette contrainte) :

- Gekkota affiche le message « Waiting – Copying files of external storage » pendant la copie de la clé usb vers le player (l'ancien contenu est purgé).
- Gekkota affiche le message « Information – You can disconnect the external storage to play the new content » à la fin de la copie. Enlevez la clé usb, et le nouveau contenu sera joué.
- En cas d'interruption de la phase de copie, un message indiquera « Error – Incomplete copy ». Remplacez la clé sur le player et attendez la fin de la copie.
- Si le player n'a pas assez d'espace disque pour tout copier, il indiquera « Error – no more space available » avant d'essayer de copier. Vérifiez qu'il n'y a aucun autre fichier sur votre clé usb que le contenu exporté par screen composer, sinon essayez d'alléger le contenu à afficher.
- La langue des messages affichés à l'écran dépend de votre réglage Gekkota (accessible dans l'IHM web, partie 'Configuration/Regional' pour les Gekkota V3.xx.yy)

1.5. Inhibition de la fonction

Si pour des raisons de sécurité, vous ne souhaitez pas autoriser l'injection de contenu par clé usb, il faut modifier une préférence de votre Gekkota :

```
'innes.app-profile.storage-external-richmedia-player-injector.mass-storage.usb*.*.authorized' = 'false'
```

2. MISE A JOUR DU LOGICIEL GEKKOTA PAR CLE USB

2.1. Description de la fonction

Cette fonction permet de mettre à jour le logiciel Gekkota d'un player.

2.2. Copie de la mise à jour

Une mise à jour logicielle de Gekkota est un fichier :

- « *.frm » pour les Gekkota elinux
- « *.exe » pour les Gekkota windows

Copiez ce fichier à la racine de votre clé usb (sans aucun autre fichier dessus).

2.3. Recopie de la mise à jour dans le player

Insérez votre clé usb dans le player. Le player va basculer son affichage courant pour indiquer qu'il copie le contenu de la clé (Attention : il ne faut pas que Gekkota soit en mode mire de test, sinon il ne se passera rien) :

- Gekkota affiche le message « Waiting – Copying files of external storage » pendant la copie de la clé usb vers le player (l'ancien contenu est purgé).
- Gekkota affiche le message « Information – You can disconnect the external storage to install new firmware » à la fin de la copie. Enlevez la clé usb, et le player va redémarrer automatiquement, afin d'installer la nouvelle version logicielle.
- En cas d'interruption de la phase de copie, un message indiquera « Error – Incomplete copy ». Remplacez la clé sur le player et attendez la fin de la copie.
- En cas de mauvais fichier de mise à jour, un message indiquera « Error – The name of firmware is invalid ». Enlevez la clé.
- Si le player n'a pas assez d'espace disque pour tout copier, il indiquera « Error – no more space available » avant d'essayer de copier. Essayez alors de libérer suffisamment d'espace disque pour que la mise à jour puisse passer, par exemple en allégeant le contenu à afficher (cf. paragraphe précédent).

2.3. Cas où la clé a du contenu et un fichier de mise à jour logicielle

Si vous laissez sur votre clé un fichier de mise à jour de Gekkota + du contenu exporté à partir de Screen Composer, c'est la fonction de mise à jour logicielle qui sera prioritaire. La mise à jour du contenu ne pourra donc pas se faire dans ce cas là.

2.4. Inhibition de la fonction

Si pour des raisons de sécurité, vous ne souhaitez pas autoriser la mise à jour du logiciel par clé usb, il faut modifier une préférence de votre Gekkota :

```
'innes.app-profile.storage-external-release-firmware-injector.mass-storage.usb*.*.authorized' =  
'false'
```

III. UTILISATION AVANCEE

1. MISE A JOUR PARTIELLE DU CONTENU A PARTIR DE SCREEN COMPOSER

1.1. Description de la fonction

Cette fonction permet de mettre à jour une partie du contenu audio-visuel du player, grâce à Screen Composer. Elle est réservée aux utilisateurs confirmés.

Le cas d'utilisation est le suivant :

Un opérateur prépare le contenu complet du player, en programmant un ou plusieurs conteneurs qu'il va laisser accessible au(x) client(s) final(aux). Le client final pourra alors mettre à jour par clé usb quelques médias, qui seront injectés dans une zone programmée à l'avance, à un horaire programmé à l'avance, sans qu'il puisse intervenir sur le reste du contenu audio-visuel. De la même façon, un autre client pourrait avoir accès au contenu d'une autre zone du même player.

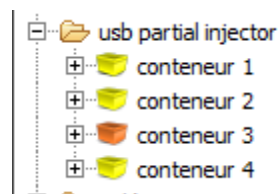
Cette fonctionnalité n'est disponible qu'à partir des versions Gekkota >= 2.50.82.

Elle n'est pas activée par défaut, et nécessite de configurer le player au préalable.

1.2. Préparation du contenu dans Screen composer

Créer un contenu sur Screen Composer, en utilisant un ou plusieurs conteneurs, qui serviront de dossiers modifiables par le(s) client(s) final(aux).

Exemple avec 4 conteneurs situés sous un répertoire 'usb partial injector' (ces conteneurs pourraient très bien être situés dans des répertoires complètement différents) :



Les règles de jeu de ces conteneurs devront être soit :

- Jouer tous les médias par ordre alphabétique
- Jouer tous les médias de façon aléatoire.

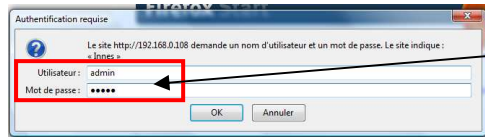
1.3. Configuration du player

Il faut modifier les préférences par défaut, afin d'indiquer au player que lorsqu'il détecte une clé usb, il ne peut remplacer/copier que quelques dossiers, qui correspondent aux conteneurs modifiables.

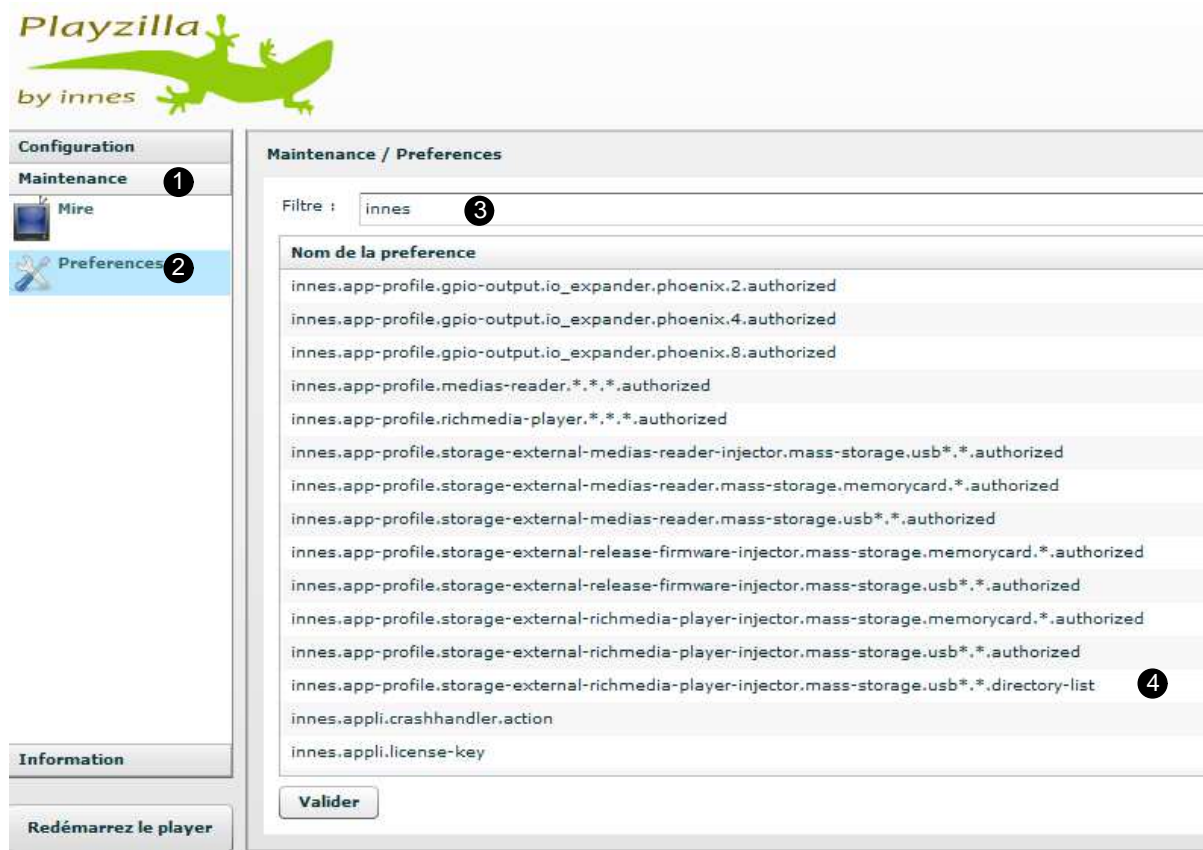
Modification d'une préférence dans le player :



Ouvrez une fenêtre Internet Explorer ou Firefox.
Tapez l'adresse IP de votre machine player, par défaut : "http://192.168.0.2".



A l'ouverture de la fenêtre d'identification, entrez **admin** comme identifiant et comme mot de passe.



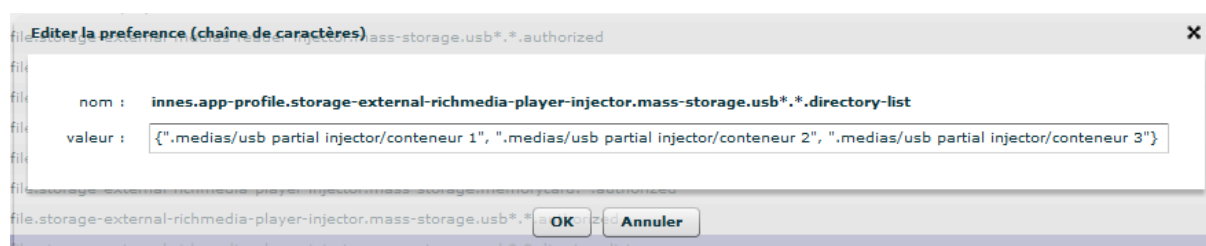
- 1 – Aller dans Maintenance
- 2 – Aller dans Preferences
- 3 – Dans le filtre, taper 'innes' par exemple, afin de n'afficher que les préférences qui contiennent ce terme
- 4 – Sélectionner la préférence à modifier en double-cliquant dessus.

La préférence à modifier est 'innes.app-profile.storage-external-richmedia-player-injector.mass-storage.usb*.*.directory-list' :



Il faut lui donner la liste des répertoires modifiables au format JSON (<http://json.org/jsonfr.html>), par exemple :

```
{".medias/usb partial injector/conteneur 1", ".medias/usb partial injector/conteneur 2", ".medias/usb partial injector/conteneur 3"}
```



Cet exemple correspond à l'endroit où se trouvent 3 des conteneurs créés dans Screen Composer, on ajoute systématiquement le répertoire '.medias' devant l'arborescence des répertoires visible dans Screen Composer. Bien veiller à utiliser le caractère '/' et non pas '\\'.

Autre exemple de valeur de la préférence avec un seul répertoire :

```
{\".medias/mon répertoire »}
```

nom : innes.app-profile.storage-external-richmedia-player-injector.mass-storage.usb*.*.directory-list
valeur : {\".medias/mon répertoire »}

Il faut bien veiller à respecter le format JSON, sinon l'injection de média ne fonctionnera pas (il ne se passera rien).

Une fois la préférence modifiée, il faut valider, ce qui fera redémarrer le player.

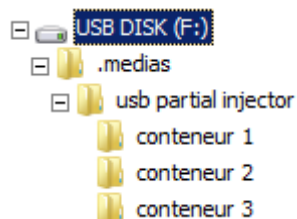
ATTENTION : L'injection du contenu global ne fonctionnera plus dans ce mode. Pour revenir au mode standard, il faut remettre cette préférence à vide.

1.4. Contenu de la clé usb et utilisation

La mise à jour du contenu ne fonctionnera que si les médias sont placés dans le bon répertoire sur la clé usb.

Le plus simple est de publier le contenu de Screen Composer sur la clé usb, et de supprimer tous les autres dossiers qui ne sont pas le(s) conteneur(s) modifiable(s) par le client final.

Dans notre exemple, comme la préférence a été réglée pour ne pouvoir mettre à jour que 3 conteneurs, les répertoires à garder sont :



Ensuite, selon les cas d'utilisation, le client final devra utiliser une partie de ces répertoires.

Exemple d'utilisation :

- Client final n°1 : il peut mettre à jour le conteneur 1. Sa clé contiendra donc seulement le répertoire '\.medias\usb partial injector\conteneur 1'. Sous ce dossier, il placera les médias à jouer pour ce conteneur.
- Client final n°2 : il peut mettre à jour le conteneur 2 et/ou le conteneur 3.
 Si il veut mettre à jour seulement le conteneur 2, sa clé aura le répertoire :
 '\.medias\usb partial injector\conteneur 2'.
 Si il veut mettre à jour seulement le conteneur 3, sa clé aura le répertoire :
 '\.medias\usb partial injector\conteneur 3'.
 Si il veut mettre à jour le conteneur 2 et 3, sa clé aura les répertoires :
 '\.medias\usb partial injector\conteneur 2'
 '\.medias\usb partial injector\conteneur 3'.

Attention : Si un répertoire autorisé est sur la clé usb et n'a aucun contenu, cela va purger le conteneur correspondant dans le player de son contenu précédent. Donc, il faut effacer les répertoires qui ne doivent pas être mis à jour.

Tous les médias qui sont placés dans des répertoires autorisés seront copiés dans le player et joués selon la règle du conteneur correspondant. Si des médias non supportés sont placés, il peut en résulter un dysfonctionnement du player. De même, tous les médias seront des médias adaptés à la règle du conteneur (des médias qui possèdent une fin pour un conteneur joué '1x' par exemple).

2. MISE A JOUR DU CONTENU A PARTIR DE PLUGNCAST

2.1. Description de la fonction

Cette fonction permet de mettre à jour le contenu audio-visuel du player par clé usb, à partir de Plugncast. Ceci permet lors d'un déploiement de précharger rapidement le contenu d'un player lorsque le réseau n'est pas encore opérationnel sur un site.

2.2. Principe et contraintes

Le principe consiste à utiliser un player 'tampon', accessible en réseau local, qui va servir à recevoir le contenu à exporter en clé usb. Ce player tampon devra être de même version logicielle et de même modèle que le player de destination.

Il faut éviter les conteneurs et décrochages locaux, sinon le player 'tampon' devra avoir les mêmes valeurs de variable que le player de destination.

Les Gekkota V2.xx.yy doivent avoir une version minimum à V2.50.75.

Les Gekkota V3.xx.yy doivent avoir une version minimum à V3.10.33.

Lorsque le réseau sera rétabli, le player de destination récupérera éventuellement le contenu qu'il n'a pas déjà téléchargé.

2.3. Transfert sur la clé usb

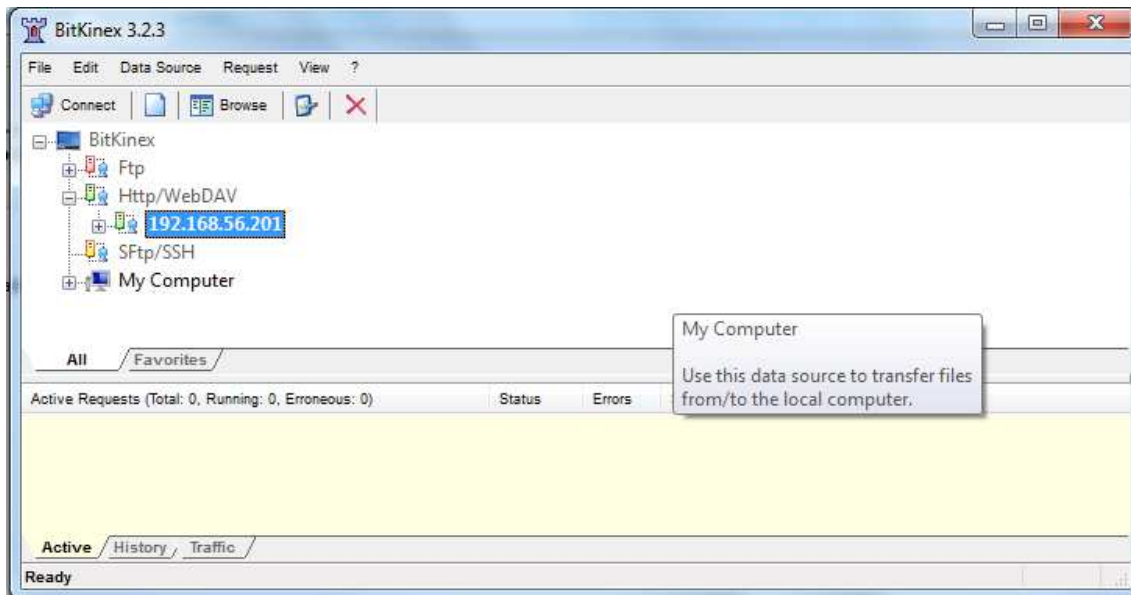
Une fois le contenu téléchargé par le player 'tampon' en mode plugncast, il faut le récupérer du player 'tampon', et le copier sur une clé usb.

La clé usb peut ainsi servir à insérer le contenu sur le player distant n'ayant pas de réseau, comme décrit dans le chapitre 'Utilisation simple'.

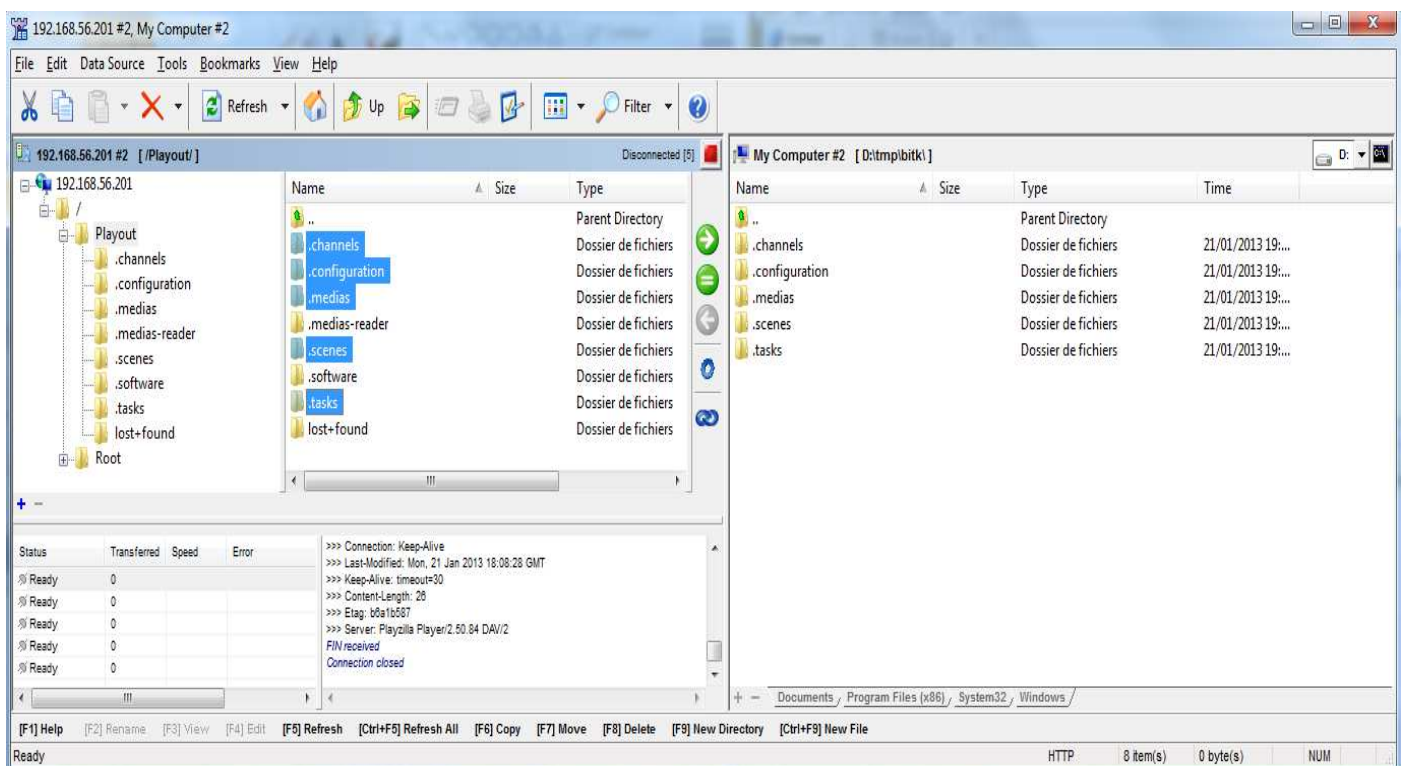
Gekkota - Chargement par clé usb

Pour cela, il faut un client webdav. Exemple : bitkinex.

Se connecter au player en webdav, avec les identifiants player (admin/admin par défaut), exemple :



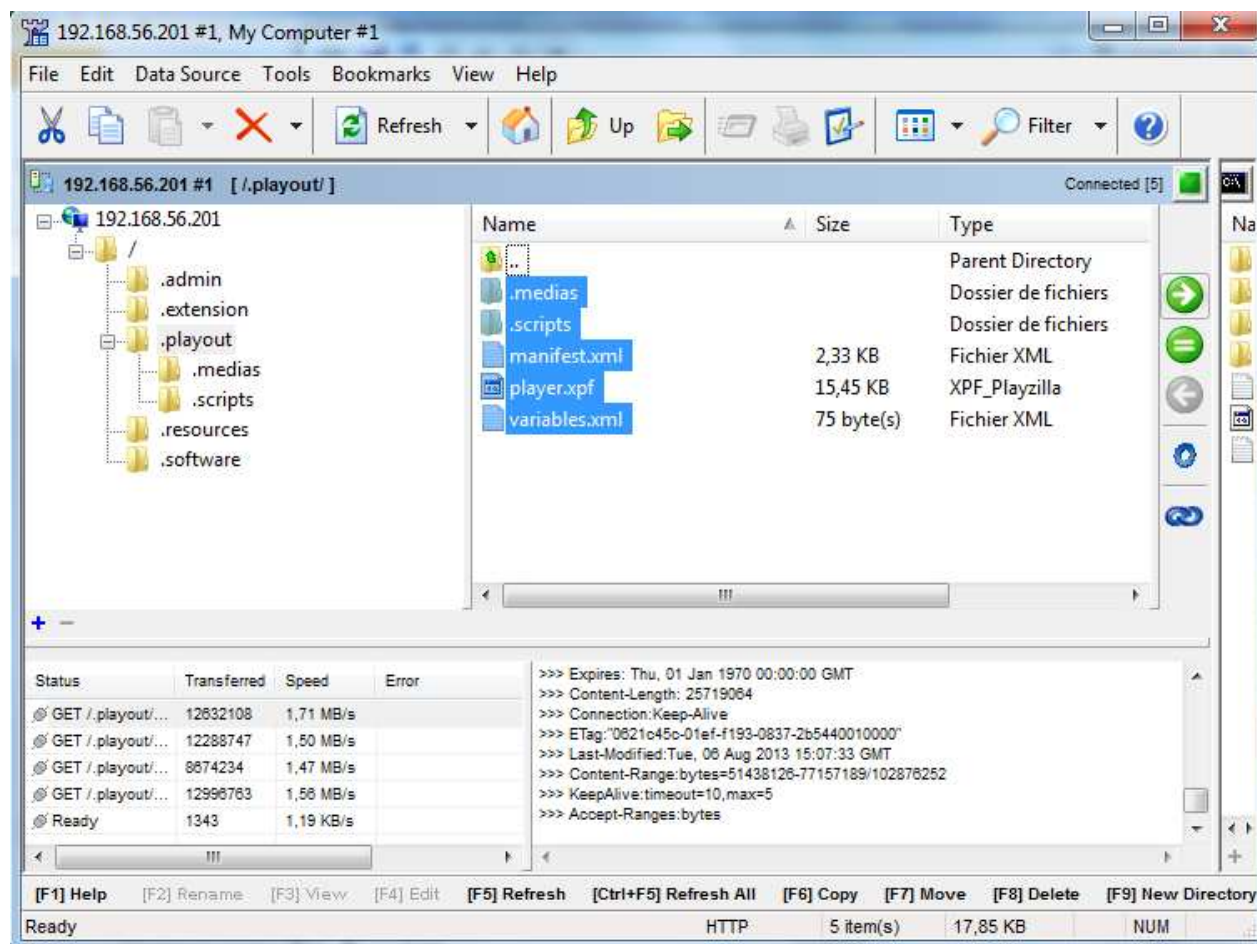
Pour un Gekkota V2.xx.yy, se placer sur le dossier '/Playout' du player 'tampon' (à gauche), et récupérer les dossiers '.channels', '.configuration', '.medias', '.scenes' et '.tasks' :



Copiez ces 5 dossiers à la racine de la clé usb. La clé est prête pour injecter le contenu sur un autre player.

Gekkota - Chargement par clé usb

Pour un Gekkota V3.xx.yy, se placer sur le dossier '/.playout' du player 'tampon' (à gauche), et récupérer les dossiers '.medias', '.scripts' et les fichiers 'manifest.xml', 'player.xpf' et 'variables.xml' :



Copiez ces 2 dossiers et 3 fichiers à la racine de la clé usb. La clé est prête pour injecter le contenu sur un autre player.

*Pour tout complément d'information, notre support technique se tient à votre disposition au **02.23.20.01.62***

Contact support : support@innes.fr

Contact commercial : sales@innes.fr

INNES SA

ZAC Atalante Champeaux
5A rue Pierre Joseph Colin
F-35000 RENNES

Tel : +33 (0)2 23 20 01 62

Fax : +33 (0)2 23 20 22 59

www.innes.fr