

Sélection de canal

Sur changement d'état de GPIO

(PlugnCast G2)

Table des matières

1. Introduction.....	3
1.1 Contexte	3
1.2 Prérequis	3
2 Script d'auto-configuration des GPIO.....	3
2.1 Préparation.....	3
2.2. Mise en place.....	3
3 Configuration PlugnCast Studio.....	4
3.1 Introduction.....	4
3.2 Préparation des médias.....	4
3.3 Préparations des scènes.....	4
3.4 Préparation des canaux.....	5
3.5 Configuration de la tâche de mise à jour des programmes	6
3.6 Publication.....	8

1. Introduction

Ce document explique les étapes d'installation et d'utilisation des GPIO par les biais du logiciel PlugnCast Studio.

1.1 Contexte

Le player utilisé pour cette documentation est un DMB300. Ce player dispose de 6 entrées/sorties configurables et utilisables pour asservir le player et/ou asservir un élément électro-mécanique externe.

L'utilisation du logiciel PlugnCast Studio (associé à PlugnCast Serveur) permet de proposer d'associer un canal à une action sur un GPIO.

En pratique : Le player joue un canal principal. Lorsque l'on agit sur le GPIO dédié (bouton poussoir par exemple), le player joue un canal secondaire. Lorsque le canal secondaire est terminé, le canal primaire reprend son cours.

1.2 Prérequis

Les versions suivantes doivent être utilisées :

- Gekkota 3.12.14 (pour player DMB300) et +
- PlugnCast Serveur V2.50.31 et +
- PlugnCast Studio V2.50.41 et +

Posséder le fichier « bouton.js » et le script d'auto-configuration des GPIO envoyés par Innes

2 Script d'auto-configuration des GPIO

2.1 Préparation

Le fichier d'auto-configuration des GPIO permet de définir dans quel mode seront les GPIO de votre player, en paramétrant les valeurs de ceux-ci.

La documentation qui permet le réglage de ces valeurs est le suivant :

« Utilisation des GPIOs - Note d'application - 002A_fr.pdf » envoyé par Innes.

2.2. Mise en place

Le fichier doit être nommé : 000000000000.js (000000000000 représente l'adresse mac du player à 12 digits).

Note : le nom générique 000000000000.js peut être utilisé pour un déploiement de masse).

Une fois mis sur une clé USB vierge formatée en FAT16 ou 32, la clé doit être placée dans le port USB du player et suivre les instructions affichées sur l'écran.

3 Configuration PlugnCast Studio.

3.1 Introduction

Rappel :

Le player joue une scène principale (dans un canal principal) et lorsqu'un GPIO est sollicité, le player joue une scène secondaire (dans un canal secondaire). Quand celle-ci est terminée, la scène principale reprend son cours.

3.2 Préparation des médias

Dans la liste des médias :

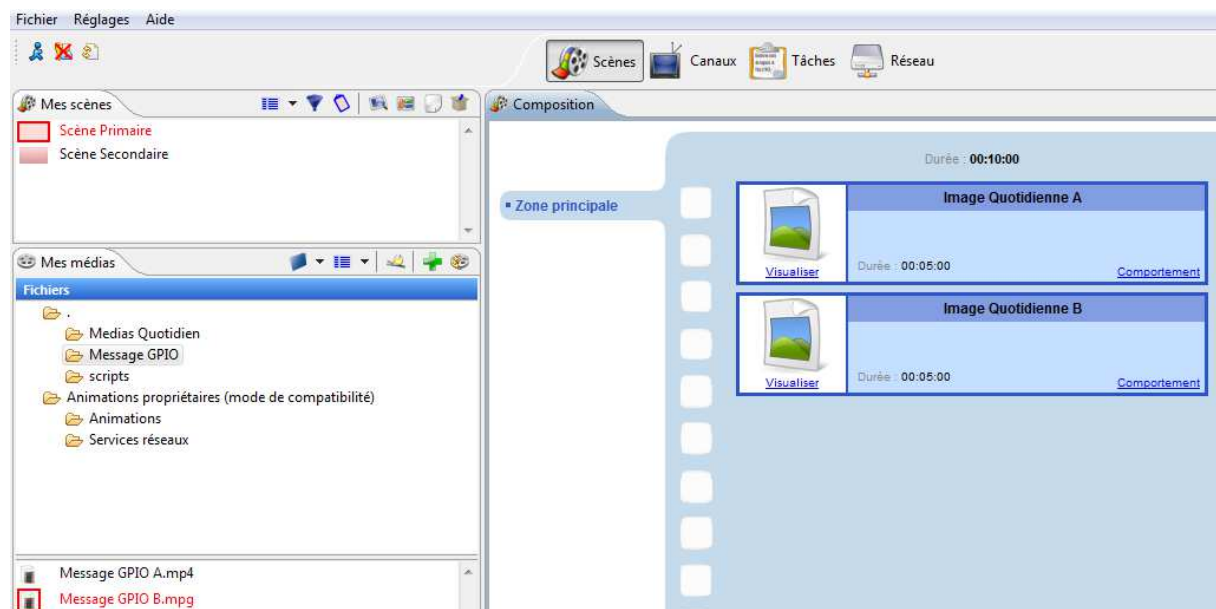
- Créer un dossier **scripts**
 - y placer le fichier « bouton.js »

Attention, il ne faut pas éditer ce fichier au risque de le rendre incorrect.

3.3 Préparations des scènes

Créer 2 scènes :

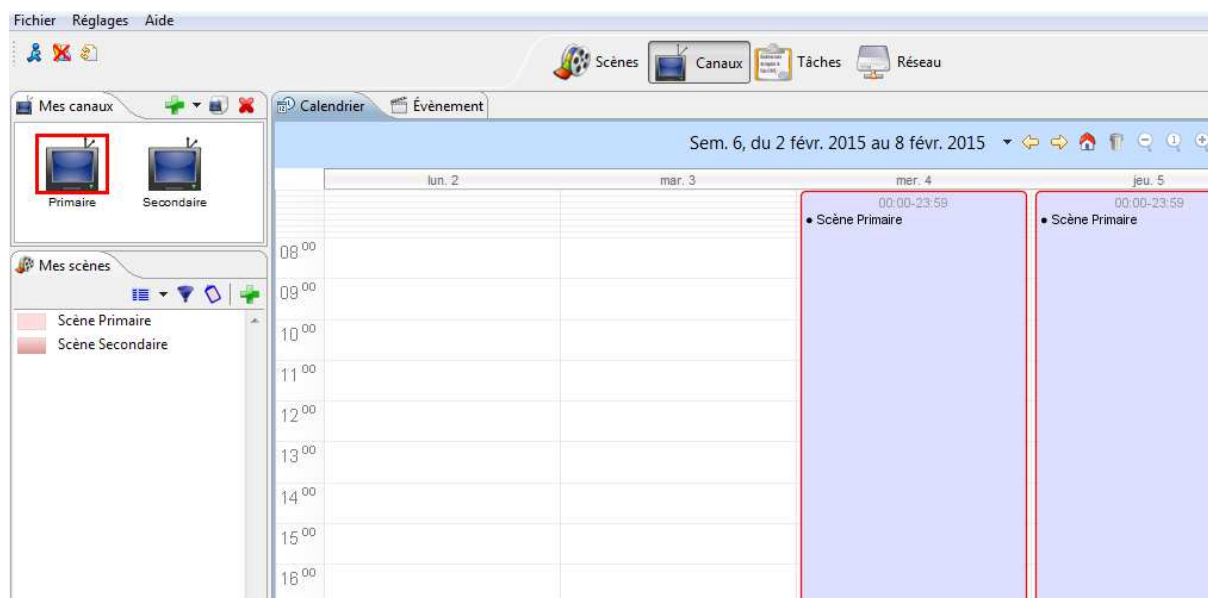
- Une première scène (principale, jouée quotidiennement)
- Une seconde scène (secondaire, jouée seulement sur changement d'état du GPIO)



3.4 Préparation des canaux

Créer 2 canaux

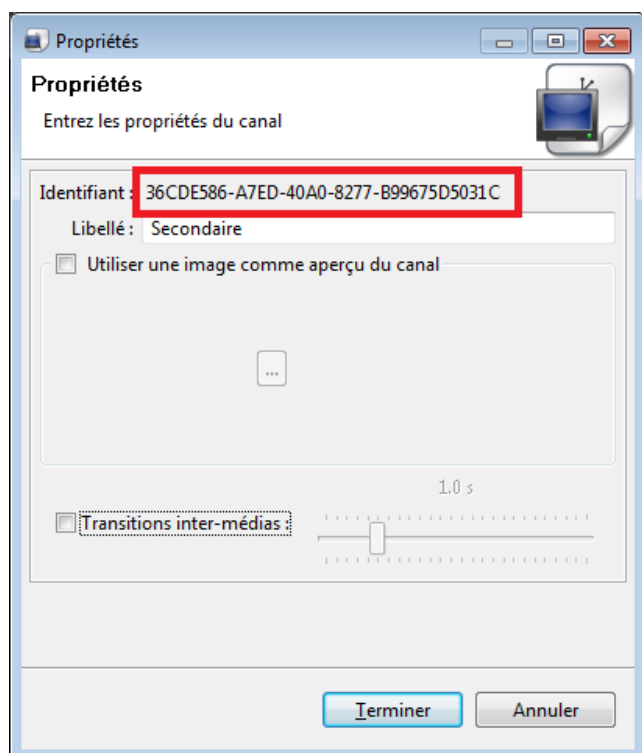
- Un premier canal (primaire, jouant la scène principale)
- Un second canal (secondaire, jouant la scène secondaire).



La planification du canal secondaire doit être la même que celle du canal primaire.

Pour cela, récupérer l'ID du canal secondaire pour configurer la tâche de mise à jour.

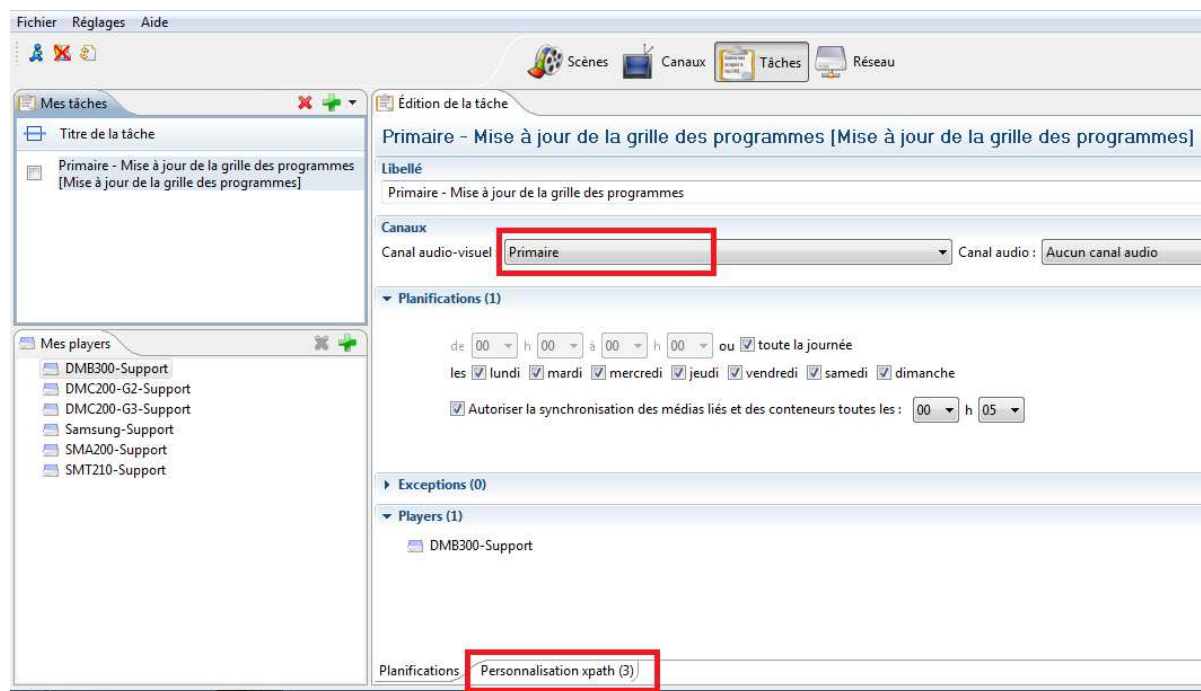
Clic droit sur l'icône du canal, choisir « propriétés » :



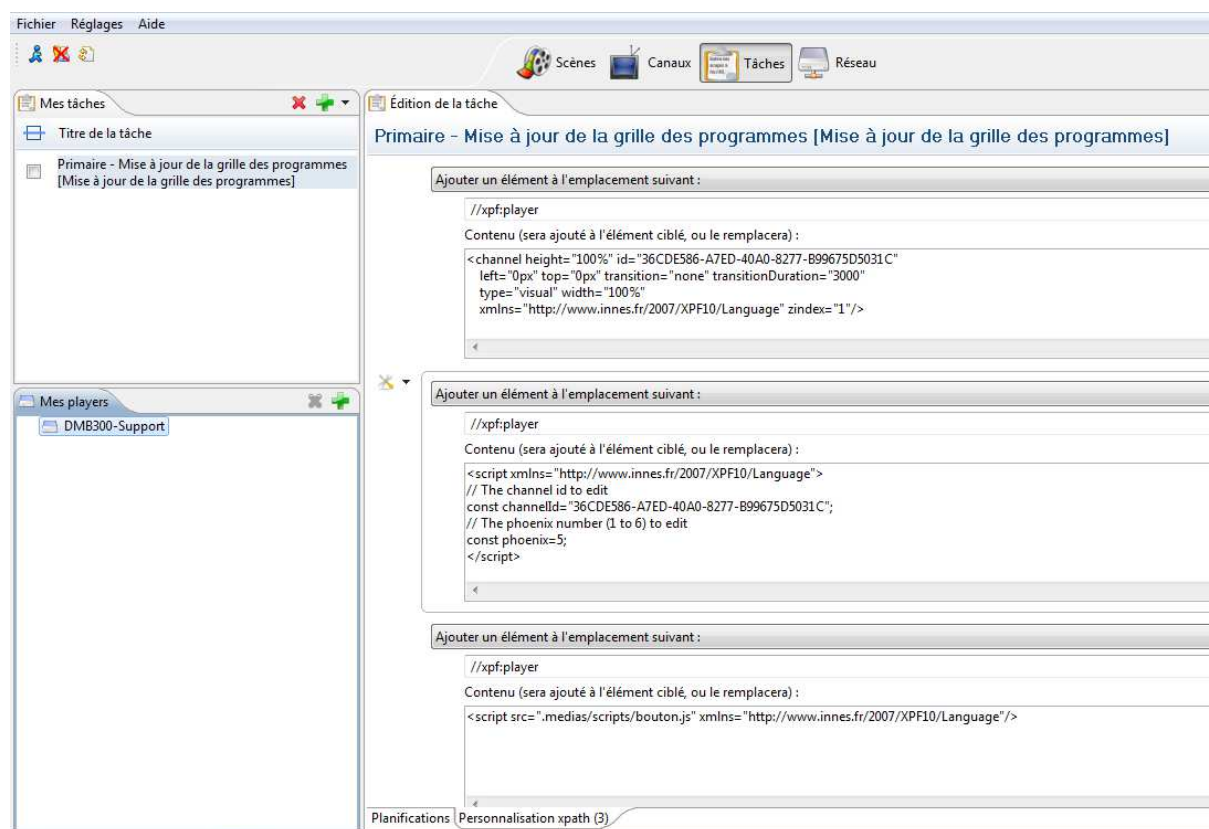
3.5 Configuration de la tâche de mise à jour des programmes

Une seule tâche de mise à jour est nécessaire pour cette opération.

Cette tâche de mise à jour ne concerne que le canal primaire et doit être associée au/aux player(s) concernés par l'action des GPIO.



Dans un second temps, il faut configurer la tâche par l'onglet « Personnalisation xpath » situé en bas.



Les 3 éléments à ajouter sont les suivants :

- Élément n°1 (Ajout du canal secondaire)

Personnalisation xpath

```
//xpf:player
```

```
<channel height="100%" id="826BD64B-425F-4F99-81E4-BDE9BCDECF3"
  left="0px" top="0px" transition="none" transitionDuration="3000"
  type="visual" width="100%"
  xmlns="http://www.innes.fr/2007/XPF10/Language" zindex="1"/>
```

- Élément n°2 : configuration du script de déclenchement

Personnalisation xpath

```
//xpf:player
```

```
<script xmlns="http://www.innes.fr/2007/XPF10/Language">
// The channel id to edit
const channelId="826BD64B-425F-4F99-81E4-BDE9BCDECF3";
// The phoenix number (1 to 6) to edit
const phoenix=4;
</script>
```

- Élément n°3 : ajout du script de déclenchement

Personnalisation xpath

```
//xpf:player
```


```
<script src=".medias/scripts/bouton.js" xmlns="http://www.innes.fr/2007/XPF10/Language"/>
```

ATTENTION :

- **826BD64B-425F-4F99-81E4-BDE9BCDECFF3** correspond à l'ID du canal secondaire récupéré en section 3.4
- « **const phoenix=4** » correspond au GPIO qui déclenchera le canal secondaire.
- Le menu déroulant de chaque élément doit être en position :
« Ajouter un élément à l'emplacement suivant : »

3.6 Publication

Une fois la tâche de mise à jour des programmes correctement configurée, il suffit de publier par

l'icône :  avoir de mettre à disposition cette programmation au(x) player(s).