

# Installation et configuration de MeetingRoom

Mono

Summarization – Landscape

Summarization – Portrait

Référence :	<b>Installation et configuration de MeetingRoom</b>	Date :	09/03/2015
Diffusion :			

[illegible]

## SOMMAIRE

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
1.1	Utilisation de MeetingRoom	4
1.2	Principe de fonctionnement	4
<b>2</b>	<b>CONFIGURATION ET UTILISATION SANS CONNECTEUR.</b>	<b>5</b>
2.1	Les pré-requis communs	5
2.2	Préparation de la variable	6
2.3	Configuration du masque MeetingRoom Mono	8
2.4	Publication sur le player	9
2.5	Configuration du masque MeetingRoom Summarization	10

# 1 Introduction

## 1.1 Utilisation de MeetingRoom

L'utilisation du masque MeetingRoom dans son mode Mono permet à un player d'afficher l'occupation d'une salle en se référant au calendrier affecté à cette salle.

Dans son mode Summarization, le masque MeetingRoom permet d'afficher sur un écran toutes les réunions de toutes les salles.

## 1.2 Principe de fonctionnement

Plusieurs fonctionnements sont possibles :

- Sans connecteur : L'affichage de l'occupation de la salle se fait via un fichier .ics que MeetingRoom va chercher directement sur un serveur web en http.  
Cette option est compatible avec ScreenComposer G3, avec PlugnCast Studio connecté à PlugnCast Server G2 et avec un serveur PlugnCast G3.
- Avec connecteur : Par le biais d'un fichier .XML, le serveur PlugnCastG2 ou Briva donne au connecteur les instructions pour récupérer sur les serveurs de messageries les informations liées à l'occupation de chaque salle. Ces informations sont compilées dans un fichier .ics stocké sur le serveur et mis à disposition du masque MeetingRoom.  
La compatibilité de ce mode de fonction est le suivant :
  - ScreenComposer G3 associé à un serveur Briva
  - PlugnCast Serveur G3 associé à un serveur Briva
  - PlugnCast Serveur G2

Notion de la variable :

Dans tous les cas de figure, l'utilisation de MeetingRoom impose la création de variables. Chaque player sera associé à une valeur de variable. Il y aura donc autant de valeur de variable que de player.

Dans le cas du masque dans son mode Summarization, toutes les valeurs de variables utilisées pour les players (en mono) seront utilisées pour afficher toutes les réunions de toutes les salles.

## 2 Configuration et utilisation sans connecteur.

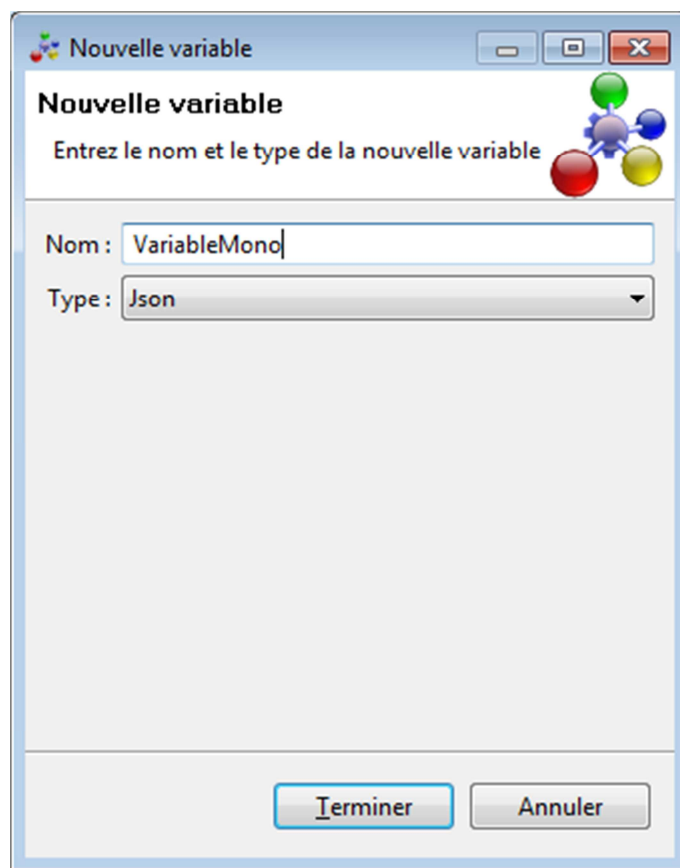
### 2.1 Les pré-requis communs

- Dans son utilisation sans connecteur, le masque se connecte directement au serveur web qui héberge le(s) fichier(s) .ics  
Le serveur web sera désigné comme suit : <ip-du-seveur-web>:port  
(« port » désigne le port de communication du serveur, par exemple 8080)
- La variable crée contiendra le nom du fichier .ics correspondant à la salle désirée.  
Par exemple : le fichier se nomme salleXY.ics, la variable contiendra  
« id » : « salleXY ».

## 2.2 Préparation de la variable

Pour afficher et configurer les variables dans ScreenComposer et dans PlugnCast Studio, allez dans le menu « Réglages », puis « Afficher la vue » et sélectionnez « Mes variables »

Choisissez « Nouvelle Variable », donnez-lui un nom et choisissez le type « JSON »



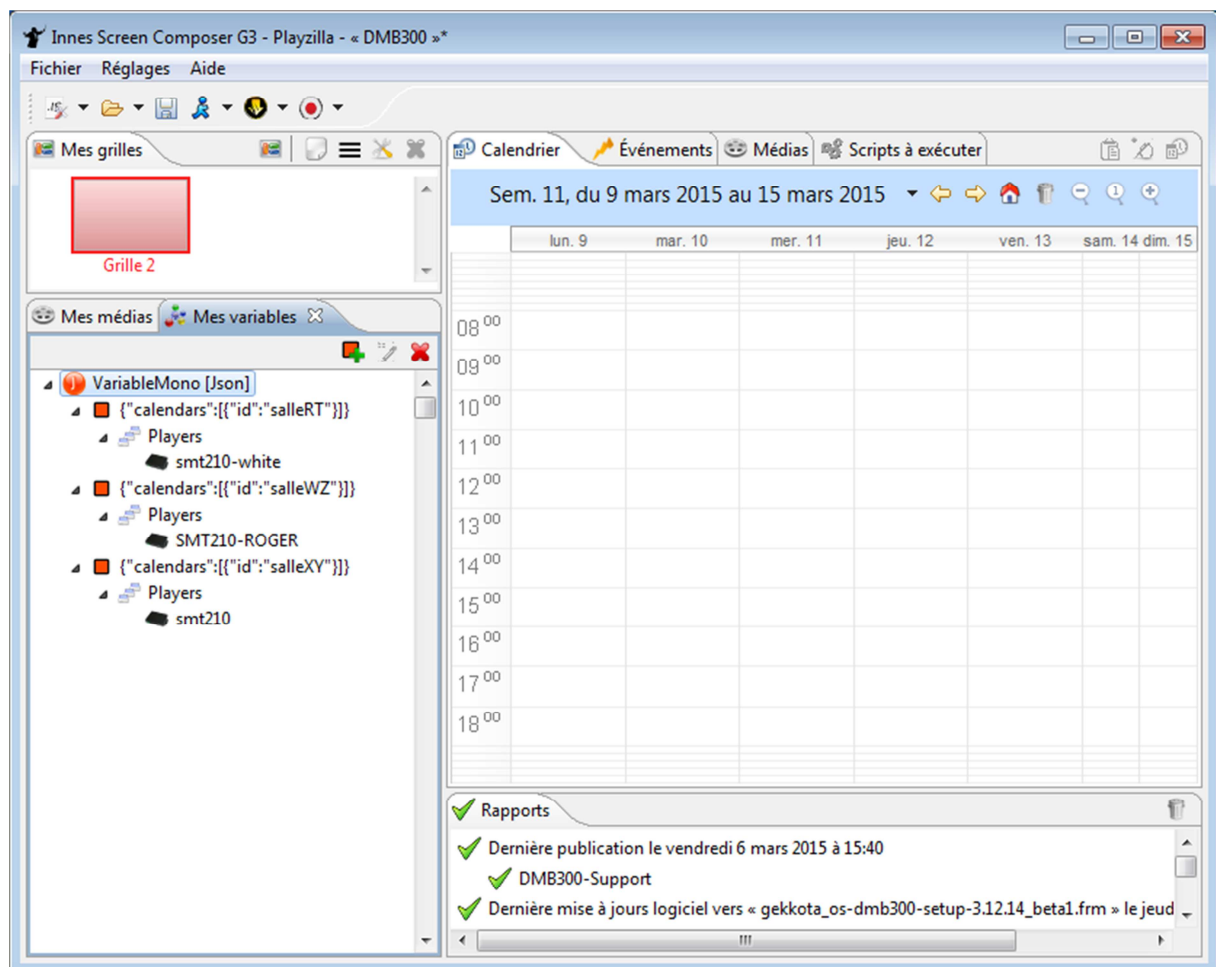
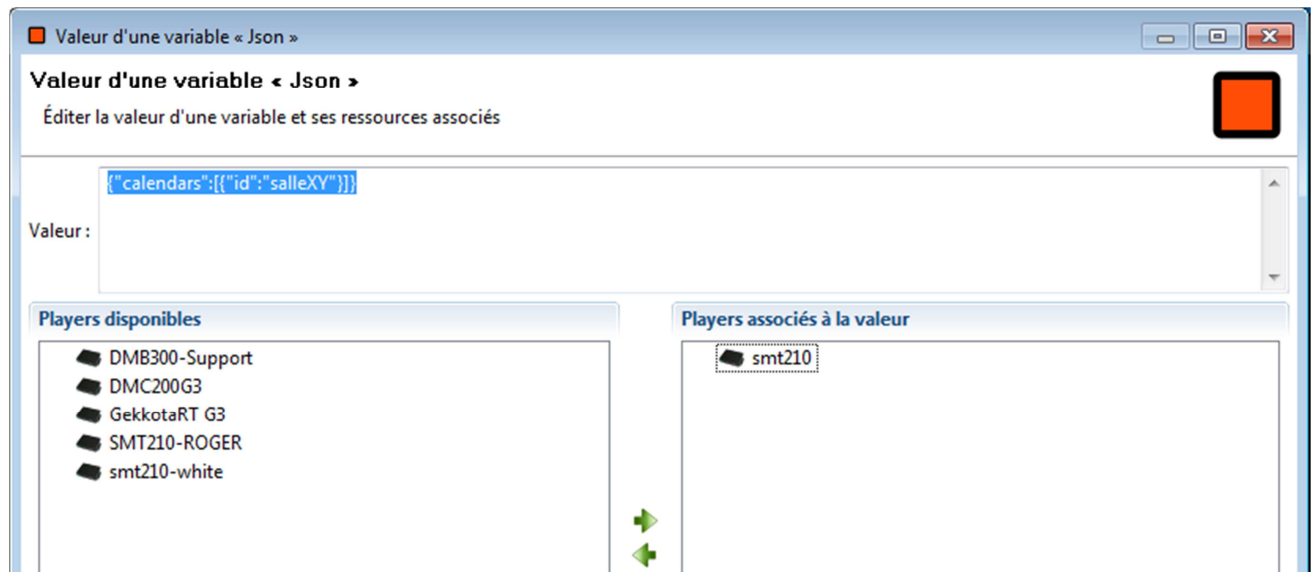
Quel que soit le nombre de nombre de salle à gérer, une seule variable suffit. Les salles seront différenciées par les valeurs de la variable. Ajoutez autant de valeurs que de salles.

Les valeurs de la variable seront écrites ainsi :

```
{"calendars":[{"id":"salleXY"}]}
```

Rappel : « salleXY » représente le nom du fichier .ics

Il faut à ce moment-là, ajouter le player qui sera associé à ce fichier .ics .



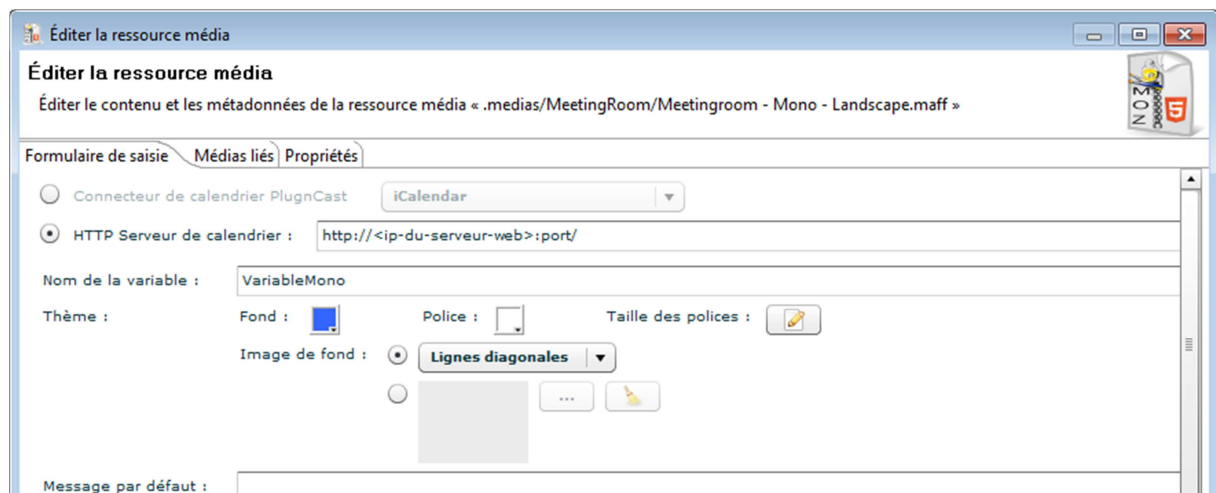
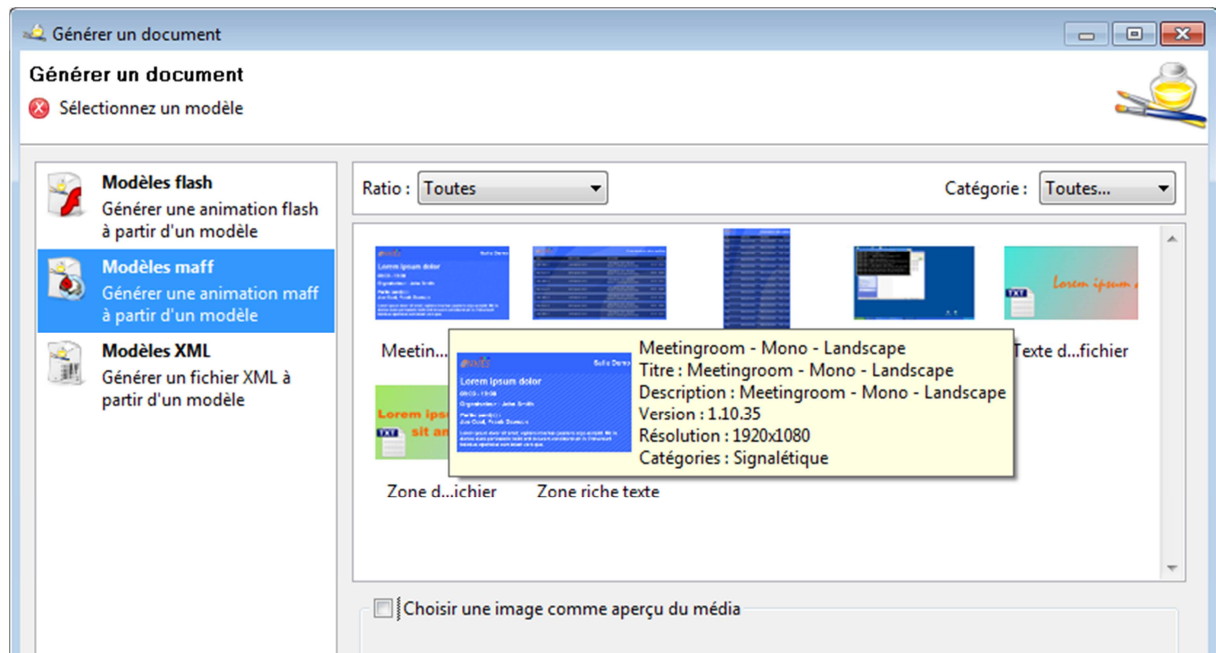
Dans ce cas, il y a 3 salles dont les fichiers .ics sont : salleRT.ics, salleWZ.ics et salleXY.ics

## 2.3 Configuration du masque MeetingRoom Mono

Vous pouvez maintenant configurer le masque MeetingRoom.

L'ajout du masque MeetingRoom passe par « l'Assistant de génération de document ».

Dans les modèles MAFF, choisissez le modèle « MeetingRoom Mono Landscape ».

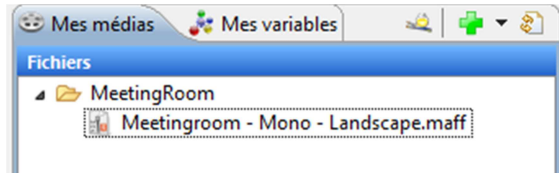


L'orthographe exact du serveur contient le « http:// » et un « / » à la fin.



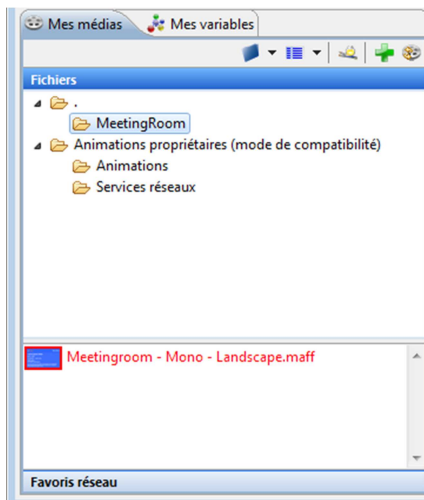
## 2.4 Publication sur le player

- Dans le cas de ScreenComposer :



Le média ainsi créé doit être placé dans le calendrier via une grille de programmation. Cette grille doit être planifiée aussi longtemps que l'on désire afficher les réservations de la salle.

- Dans le cas de PlugnCast Studio :



Le média ainsi créé doit être placé dans une scène. La scène placée dans un canal, et le canal diffusé par une tâche de mise à jour des programmes. Cette tâche de mise à jour des programmes doit concerner le player associé à la salle choisie.



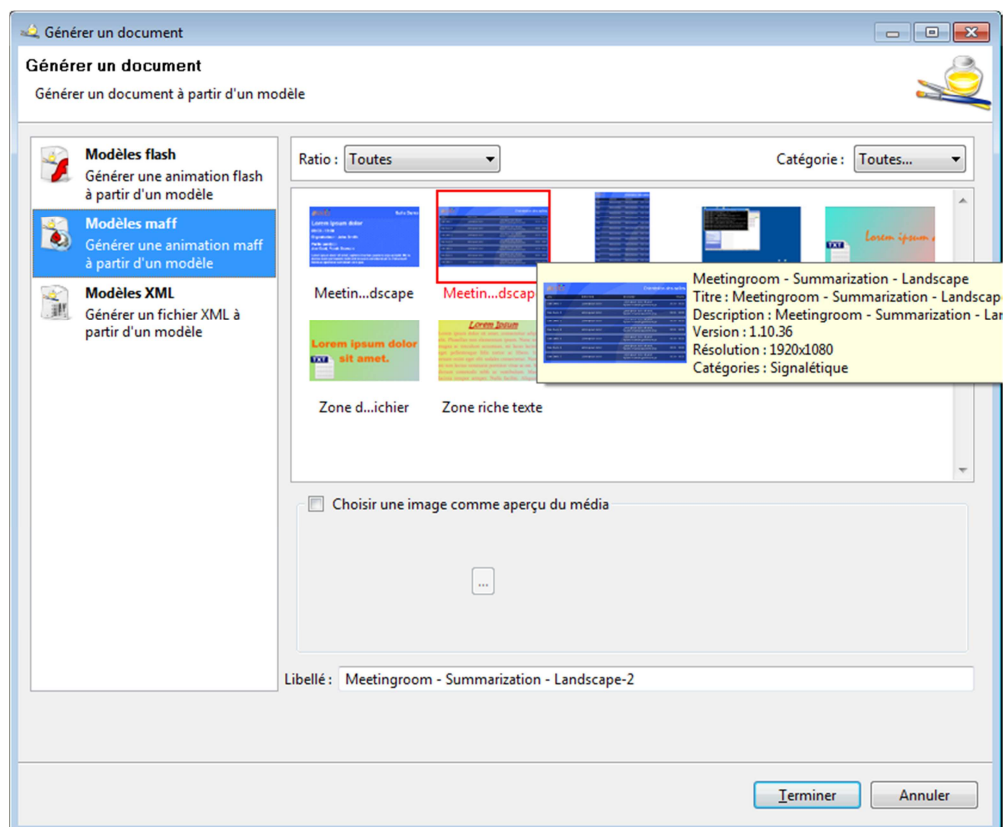
## 2.5 Configuration du masque MeetingRoom Summarization

Dans le cas du masque MeetingRoom Summarization, la variable utilisée doit contenir comme unique valeur tous les .ics qui devront être affiché à l'écran.

La valeur, dans notre exemple prendra la forme suivante :

```
{"calendars":[{"id":"salleRT"}, {"id":"salleXY"}, {"id":"salleWZ"}]}
```

Le masque à choisir est : MeetingRoom Summurization Landscape



La configuration et la publication sont identiques que pour le masque MeetingRoom Mono.