

ООО «ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО» 109428, г. Москва, Рязанский пр-т, д. 22, к. 2 ИНН 7724906882 / КПП 772101001 +7 (495) 414 33 48 info@neuroniq.ru

СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ МЕДИАКОНТЕНТОМ

CONTENT NEURONIQ

Руководство по установке и настройке программного обеспечения

(версия 10.0.0)

Москва - 2024



АННОТАЦИЯ

В данном документе описан порядок установки и настройки программного обеспечения «CONTENT NEURONIQ» на компьютер. Документ содержит общие сведения о программе, структуру программы, описание настроек программы, которые необходимо выполнить при её установке. Документ содержит способы проверки работоспособности программы после завершения её настройки.

Оглавление

1. Общие сведения о программе	4
1.1 Назначение программы	4
1.2 Требования к техническим средствам	4
1.3 Требования к программным средствам	4
1.4 Требования к персоналу	5
2. Структура программы	5
3. Установка программы	5
4. Активация лицензий на программное обеспечение	6
5. Настройка программы	7
6. Проверка программы	7
7. Сообщения системному администратору	8
8. Задачи, решаемые программой	9
9. Функции программы	9
10. Условия выполнения программы	10
10.1 Требования к техническим средствам	10
10.2 Требования к программным средствам	10
10.3 Требования к персоналу	10
11. Установка программы	11
11.1 Общие сведения	11
11.2 Запуск программы сервера	11
11.3 Работа с программой настройки	11
11.3.1 Порядок работы с программой. Общие сведения	11
11.3.2 Работа с фреймами	13
11.3.2.1 Создание фрейма	13
11.3.2.2 Создание табличного фрейма	14
11.3.2.3 Создание фрейма «Бегущая строка»	14
11.3.2.4 Создание фрейма «Страница по URL»	15



11.3.2.5 Создание фрейма с датой и временем	15
11.3.2.6 Создание текстового фрейма	15
11.3.2.7 Создание фрейма «Аудио»	15
11.3.2.8 Создание фрейма «Пользовательский HTML»	15
11.3.2.9 Изменение фрейма	16
11.3.2.10 Удаление фрейма	16
11.3.3 Работа с макетами экрана	16
11.3.3.1 Создание макета экрана	16
11.3.3.2 Изменение макета экрана	
11.3.3.3 Удаление макета экрана	17
11.3.4 Работа с устройствами	18
11.3.4.1 Создание устройства воспроизведения	18
11.3.4.2 Изменение устройства воспроизведения	19
11.3.4.3 Удаление устройства воспроизведения	19
11.3.5 Работа с пользователями	19
11.3.5.1 Создание пользователя	19
11.3.5.2 Изменение пользователя	20
11.3.6 Завершение программы настройки	20
11.4 Воспроизведение контента	20
11.4.1 Запуск программы воспроизведения контента	21
11.4.2 Завершение воспроизведения контента	21



1. Общие сведения о программе

1.1 Назначение программы

Система управления медиаконтентом "CONTENT NEURONIQ" предназначена для централизованного управления рекламным, информационным и развлекательным контентом, отображением (показом) медиаконтента на любых экранах воспроизведения.

Система управления медиаконтентом «CONTENT NEURONIQ» предназначена для размещения в общественных местах (торговых центрах, отелях, страховых компаниях, банках, сетевых магазинах и ресторанах, кафе и прочих объектах, связанных с обслуживанием клиентов).

Основными функциональными возможностями системы являются:

- работа с областями экрана (фреймами) и с группами фреймов (создание, редактирование, удаление, включение/исключение);
- работа с устройствами воспроизведения медиаконтента (создание, редактирование, удаление);
- обновление медиаконтента без перерывов в вещании по команде администратора или по расписанию.

1.2 Требования к техническим средствам

Минимальные аппаратные ресурсы для запуска и работы программы зависят от количества устройств, на которых одновременно воспроизводятся информационные ролики и которые подключены к одному серверу.

Минимальные ресурсы для запуска и работы серверного компонента программы приведены в таблице ниже.

Таблица 1 – Основные аппаратные характеристики вычислителей для медиаконтента.

Характеристика	Значение
Память	4 Гб
Процессор	2 ГГц
Жесткий диск	100 Гб

Необходимо учесть, что, конфигурация вычислителей должна соответствовать требованиям Web-браузера, применяемого на устройстве воспроизведения.

1.3 Требования к программным средствам

Необходимым и достаточным требованием для установки программы является наличие базовой операционной системы, например Microsoft Windows, Astra Linux, PedOC Linux и т.п.

Все остальные необходимые программные компоненты будут установлены после окончания установки программы из дистрибутива.



1.4 Требования к персоналу

Оператор (пользователь), работающий с программным изделием «CONTENT NEURONIQ», обязан обладать навыками работы с ЭВМ, знать основные команды, графические примитивы пользовательского интерфейса ОС Windows или Linux и порядок работы с ОС на уровне пользователя.

Пользователь обязан изучить эксплуатационную и программную документацию по работе с системой управления медиаконтентом в целом и программную документацию по работе с программным изделием «CONTENT NEURONIQ».

Для эксплуатации программного изделия «CONTENT NEURONIQ» от пользователя не требуется специальных технических навыков, знаний компьютерных технологий или программных продуктов, за исключением общих навыков работы с персональным компьютером.

2. Структура программы

Программное обеспечение системы управления медиаконтентом организовано на основе клиент-серверной архитектуры.

Сервер реализован в виде микросервисной архитектуры со своим собственным API для взаимодействия с клиентскими модулями и другими внешними сервисами. Сервер поддерживает различные реляционные СУБД. Программный компонент сервера работает с БД «SQLite», представляющий собой файл формата «sqlite3»».

Структурные элементы интерфейса программы скомпонованы в виде Web-страниц и являются динамическими.

Клиентские модули для отображения контента обращаются к серверу, получают все необходимые данные и отображают эти данные на веб-страницах с помощью Web-браузера.

3. Установка программы

Установка экземпляра ПО выполняется в следующей последовательности:

A) Установить базовую ОС (Microsoft Windows или ОС Linux);

Б) Скачать и распаковать архив с файлами программы «media-content-bin.rar» (необходимые файлы), в том числе исполняемый файл по ссылке, полученной от компании разработчика ПО.

В) Подготовить среду для запуска исполняемого файла:

- Открыть командную строку и перейти в каталог программы с исполняемыми файлами (например, с ехе-файлом);
- Запустить в командной строке исполняемый файл для ОС с параметром «getHardwareId» (например, для OC Windows команда: «MediaContent win64.exe getHardwareId» и получить Hardware ID;
- Результат команды (вариант):

hardwareId: 59914e245901d3013a7d0e31879ba335573c1cec683b467bf6497c02234125d3

- Отправить «Hardware ID» правообладателю;
- Получить от правообладателя файл с лицензией на ПО. Лицензия на ПО будет привязана к персональному компьютеру пользователя;

5



• Положить файл с лицензией в ту же папку, где находится исполняемый файл, и переименовать его в "license.json".

Г) Запустить в командной строке исполняемый файл для ОС без параметров, например для ОС Windows в терминале следующей командой: «C:\NEURONIQ\MediaContent-10.0.0\MediaContent win64.exe»

Д) Результат успешного выполнения команды приведён ниже:

Server version: 10.0.0

Web Server started at http://localhost:9000/

WebSocket server started on port :9000

E) Проверить запуск программы можно с помощью ввода в адресной строке Web-браузера: http://localhost:9000/admin/

4. Активация лицензий на программное обеспечение

Система управления медиаконтентом "CONTENT NEURONIQ" работает с лицензионными ключами.

Лицензионный ключ представляет собой файл лицензии. Лицензия на ПО будет привязана к персональному компьютеру пользователя. Программное обеспечение контролирует количество лицензий при подключении программных модулей к серверу медиаконтента. При превышении лимита подключений, количество которых указано в лицензии, в подключении к серверу будет отказано.

Для активации, выпуска, распространения и управления лицензионными ключами ПО пользователю необходимо сначала сгенерировать «**Hardware ID**» средствами прикладного программного обеспечения.

Затем отправить сгенерированный «Hardware ID» правообладателю программы для генерации файла с лицензией на ПО.

После генерации файла лицензии правообладатель отправляет этот файл пользователю по доступным ему каналам связи.

Пользователь копирует файл лицензии в ту же папку, где находится исполняемый файл, и переименовывает его в «license.json», тем самым активируя и применяя его.

Операции, которые необходимо выполнить пользователю по активации лицензии на ПО, представлены ниже:

A) Установить ОС (Windows или Linux)

Б) Скачать и распаковать архив «media-content-bin.rar» с файлами программы (необходимые файлы), в том числе исполняемый файл. Ссылка на экземпляр программного обеспечения для скачивания находится на сайте разработчика: www.neuroniq.ru

В) Открыть командную строку и перейти в каталог программы с исполняемыми файлами (например, с ехефайлом);



Г) Сгенерировать «Hardware ID», запустив в командной строке исполняемый файл для ОС с параметром «getHardwareId» (например, для ОС Windows команда для генерации «Hardware ID» следующая:

MediaContent_win64.exe getHardwareId

Д) получить «Hardware ID»;

Результат предыдущей команды (вариант):

hardwareId: 59914e245901d3013a7d0e31879ba335573c1cec683b467bf6497c02234125d3

E) Отправить «Hardware ID» правообладателю;

Ж) Получить от правообладателя файл с лицензией на ПО. Лицензия на ПО будет привязана к персональному компьютеру эксперта;

И) Положить файл с лицензией в ту же папку, где находится и исполняемый файл.

Лицензия на ПО активирована.

5. Настройка программы

Программный сервер системы управления медиаконтентом «CONTENT NEURONIQ», после его запуска, не требует дополнительной настройки. При запуске программы сервер открывает стандартный порт «9000» и принимает команды на нем.

Номер порта сервера можно изменить в файле с именем «.env», который хранится в той же папке, где находится исполняемый файл программы. Достаточно в файле «.env» изменить строку: «PORT=9000» на другой номер порта.

достаточно в фаиле «.env» изменить строку: «РОКТ=9000» на другой номер пор Сохраните файл «.env» после его изменения.

6. Проверка программы

Проверить работоспособность программы можно с помощью ввода в адресной строке Web-браузера: <u>http://localhost:9000/admin/</u>



ООО «ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО» 109428, г. Москва, Рязанский пр-т, д. 22, к. 2 ИНН 7724906882 / КПП 772101001 +7 (495) 414 33 48 info@neuroniq.ru

\leftarrow \rightarrow C \textcircled{a} () 🗅 localhost:9000/admin/login	5	Q. Поиск	${\times}$	$ \pm $	۲	₽	பி	≡•
									^
Neuroniq									
Система управления									
	медиаконтентом								
	A == = = = =								
	Автори	зация							
	Email								
	Пароль								
	Вой	ти							
									~

Рисунок 1 – Окно авторизации программы после её запуска.

В поле «Email» ввести адрес администратора по умолчанию: admin@admin.ru

Поле пароль оставить <пустым> и нажать кнопку «Войти».

7. Сообщения системному администратору

Сообщение при нормальном запуске сервера должно быть примерно таким:

Server version: 10.0.0 Web Server started at <u>http://localhost:9000/</u> WebSocket server started on port :9000

Результат команды генерации «Hardware ID» (вариант):

hardwareId: 59914e245901d3013a7d0e31879ba335573c1cec683b467bf6497c02234125d3



8. Задачи, решаемые программой

Программа решает следующий круг задач:

- Формирование компоновка информационных роликов на экранах;
- Воспроизведение рекламных информационных роликов;
- Оповещения людей при чрезвычайных ситуациях;
- Информирование людей о событиях и явлениях.

9. Функции программы

Программа управления медиаконтентом выполняет следующие основные функции по настройке воспроизведения и контроля функционирования составных частей системы управления медиаконтентом «CONTENT NEURONIQ»:

- Работа с отдельными областями экрана фреймами (создание, редактирование, удаление);
- Работа с группами фреймов (создание, редактирование, удаление, включение/исключение фрейма в группу фреймов);
- Работа с устройствами воспроизведение (создание, редактирование, удаление), обновление контента без перерывов в вещании по команде администратора, расписания или триггера;
- Работа с пользователями (создание, редактирование, удаление);
- Обновление контента происходить по команде администратора или автоматически по расписанию и без перерывов в вещании;
- Настройка воспроизведения фреймов имеет возможность наложения одного фрейма на другой (картинка в картинке);
- Задание наименования фреймов, группы фреймов, устройств, т.е. описания для каждого объекта;
- Воспроизведение звука настраивается для фрейма с возможностью выбора воспроизведения звука фрейма или выключения звука фрейма;
- Смена изображений внутри фрейма с визуальным эффектом (переходом);
- Создание (формирование) группы фреймов (экрана), используя различные типы фреймов, например текстовые сообщения, видео или изображения;
- Применение разных типов фреймов внутри группы фреймов (например: видеоролик, картинка, бегущая строка);
- Создание, изменение и удаление переходов между группами фреймов.



10. Условия выполнения программы

10.1 Требования к техническим средствам

Программа в процессе своей работы требует небольшого количества вычислительных ресурсов. Минимальные аппаратные ресурсы для запуска и работы программы зависят от количества устройств, на которых одновременно воспроизводится информационные ролики и которые подключены к одному серверу. Минимальные ресурсы для запуска и работы серверного компонента программы, приведены в таблице ниже.

Конфигурация компьютеров должна быть не ниже представленной в таблице ниже.

Основные аппаратные характеристики вычислителей для системы управления медиаконтентом.

Характеристика	Значение
Память	4 Гб
Процессор	2 ГГц
Жесткий диск	100 Гб

Вместе с тем, конфигурация вычислителей должна соответствовать требованиям Web-браузера, применяемого на объекте воспроизведения.

10.2 Требования к программным средствам

Необходимым и достаточным требованием для установки программы является наличие на компьютере базовой операционной системы, например Microsoft Windows, Astra Linux, PedOC Linux и т.п.

Программные компоненты системы работают с браузерами (например, Google Chrome и подобными). Поэтому на компьютере должен быть установлен один из следующих Web-браузеров современной версии:

- Google Chrome;
- Chromium, Firefox;
- Яндекс Браузер.

Все остальные необходимые программные компоненты будут установлены на компьютере после окончания установки программы из дистрибутива.

10.3 Требования к персоналу

Оператор (пользователь), работающий с программным обеспечением «CONTENT NEURONIQ», обязан обладать навыками работы с ЭВМ, знать основные команды, графические примитивы пользовательского интерфейса ОС Windows или ОС Linux и порядок работы с ОС на уровне пользователя.

Пользователь обязан изучить эксплуатационную и программную документацию по работе с системой управления медиаконтентом «CONTENT NEURONIQ».

Для эксплуатации программного обеспечения «CONTENT NEURONIQ» от пользователя не требуется специальных технических навыков, знаний компьютерных технологий или программных продуктов, за исключением общих навыков работы с персональным компьютером.



11. Установка программы

11.1 Общие сведения

Программное обеспечение системы управления медиаконтентом состоит из трёх основных компонентов:

- 1. Программный сервер системы;
- 2. Программа настройки системы;
- 3. Программа воспроизведения медиаконтента.

Программный сервер системы – это консольное приложение, которое запускается в терминале ОС.

Программа настройки системы – это Web-браузерное приложение, которое работает с браузерами (например, Google Chrome и подобными).

Программа воспроизведения медиаконтента – это Web-браузерное приложение, которое работает с браузерами (например, Google Chrome и подобными) и воспроизводит скомпонованный и настроенный медиаконтент на устройствах воспроизведения.

11.2 Запуск программы сервера

Запуск программы выполняется из папки, куда программа установлена.

Откройте командную строку или терминал ОС, например нажмите «Пуск» правой кнопкой мыши и выберите строку «Выполнить». В поле ввода «Открыть» наберите команду «cmd», затем нажмите экранную кнопку «Ок». Откроется окно терминала. Запустите в командной строке исполняемый файл для ОС без параметров, например для ОС «Windows» в терминале следующей командой: «.\MediaContent_win64.exe»

Б) Результат успешного выполнения команды приведён ниже:

Web Socket server started

Web Server started at http://localhost:9000/

Server version: 3.0.0

Программный сервер должен быть всегда запущен.

Работа пользователя с запущенным сервером не требуется. Настройки в системе делаются с помощью другой программы – программы настройки системы.

11.3 Работа с программой настройки

11.3.1 Порядок работы с программой. Общие сведения

В системе необходимо создать минимальный набор сущностей, чтобы медиаконтент начал воспроизводиться на устройствах.

В системе достаточно создать:



- 1. Один фрейм любого типа;
- 2. Один макет экрана;
- 3. Разместить фрейм на макете экрана;
- 4. Одно устройство;
- 5. Привязать макет экрана к устройству воспроизведения.

Операции, приведённые выше, являются необходимым и достаточным условием воспроизведения контента с минимальными настройками и трудозатратами.

Все настройки выполняются после запуска серверной программы. Порядок запуска серверной программы системы изложен в главе «7.2 Запуск программы сервера» настоящего документа.

После запуска серверной программы, работа с программными компонентами системы выполняется в Web-браузере. Web-браузер является клиентом, который обращается к серверу с командами по настройке системы.

В начале настройки системы Администратор медиаконтента должен открыть Web-браузер и зайти на страницу авторизации введя в адресной строке Web-браузера:

<IР-адрес сервера медиаконтента>:9000/admin/

Например: http://localhost:9000/admin/

\leftarrow \rightarrow C \bigcirc (🔿 🗋 localhost:9000/admin/login	었 О Поиск	\bigtriangledown	$ \pm $	۲	₽	பி	=
								^
	N							
	Neuro	pniq						
	Система уп	равления						
	медиакон	нтентом						
	Автори	зация						
	Email							
	Пароль							
	Войт	ги						
								~

Рисунок 1 - Страница авторизации пользователя.

В поле «Email» ввести адрес админа по умолчанию: admin@admin.ru

Поле пароль оставить <пустым> и нажать кнопку «Войти».

Главное окно содержит строку меню с пунктами: «Главная», «Справочники», «Журналы» и «Настройки». В правом верхнем углу строки меню отобразится имя пользователя, который выполнил вход в систему (например «admin»).

Пункт меню «Главная» открывает главную страницу системы управления медиаконтентом.

Пункт меню «Справочники» открывает выпадающий список справочников для настройки.



Меню «Справочники» позволяет редактировать сущности созданных фреймов, макетов экрана, устройств и пользователей, а также локаций и групп фреймом.

Пункт меню «Журналы» открывает выпадающий список журналов логов и событий системы.

Меню «Журналы» позволяет просматривать системные журналы для выявления проблем, например: потери связи между сервером и устройствами. Журнал событий содержит ошибки при работе системы и системные сообщения. Журнал «Лог воспроизведения контента» содержит записи об отчётных фреймах, где и когда воспроизводился фрейм и на каком устройстве.

Пункт меню «Настройки» открывает страницу «Настройки сервера» для настройки системы.

При первом запуске программы откроется главное окно с четырьмя типами сущностей системы управления медиаконтентом:

- 1. Фреймы;
- 2. Макеты экрана;
- 3. Устройства;
- 4. Пользователи.

При первом запуске программы, кроме пользователя по умолчанию, других сущностей нет. Администратор должен создавать каждый экземпляр каждого типа сущности на сервере медиаконтента самостоятельно.

11.3.2 Работа с фреймами

11.3.2.1 Создание фрейма

Нажимаем кнопку «Добавить» в группе «1. Фреймы».

Нажатие на кнопку «Добавить» откроет окно создания фрейма. Окно содержит свойства фрейма, которые может задавать и редактировать администратор.

После создания фрейма нужно выбрать тип контента для фрейма из выпадающего списка.

Доступны следующие типы контента:

- Видео или изображение;
- Таблица;
- Бегущая строка;
- Страница по URL;
- Дата / время;
- Текст;
- Аудио;
- Пользовательский HTML.

Загрузка видео файлов и изображений на сервер выполняется кнопкой «Загрузить».



Нажатие на кнопку «**Обзор**» открывает диалог выбора видеофайла для его загрузки с ПК пользователя на сервер медиаконтента. После выбора файла нужно нажать кнопку «**Начать загрузку**» для запуска процесса копирования файла.

Если файлы не будут выбраны, то после нажатия кнопки «Начать загрузку» будет выведена ошибка.

Если файлы будут выбраны, то после нажатия кнопки «Начать загрузку» будет выведено окно успешной загрузки файла.

После загрузки файла на сервер медиаконтента, файл появляется в группе доступных файлов.

После загрузки файлов нужно добавить загруженный файл в группу выбранных файлов кнопкой «Добавить».

После определения всех свойств фрейма и добавления всех нужных файлов в группу «Выбранные файлы» (если необходимо) нужно сохранить изменения фрейма на сервере кнопкой «Сохранить».

11.3.2.2 Создание табличного фрейма

Создание табличного фрейма выполняется выбором типа фрейма «Таблица» в окне создания фрейма. После выбора типа фрейма «Таблица» окно видоизменится, на нём появятся свойства табличного фрейма.

Редактирование таблицы выполняется нажатием **правой** кнопки мыши на ячейку заголовка таблицы или нажатием на обычную ячейку. Меню действий выводится выпадающим списком после нажатия **правой** кнопки мыши на табличный элемент.

Пользователь выбирает действие из строки меню. В зависимости от выбранного действия, меняется внешний вид таблицы.

Внешний вид таблицы (заголовка таблицы, заголовков колонок и ячеек) задаётся выбором строки «Настройки таблицы». В окне «Настройки таблицы» пять групп свойств таблицы. Каждая группа свойств раскрывается нажатием на стрелку «вниз» напротив каждой группы.

Таблицу, которая была создана в Microsoft Excel можно импортировать в табличный фрейм, выбрав строку контекстного меню «Импорт данных из Excel». После определения всех свойств табличного фрейма нужно сохранить изменения фрейма на сервере кнопкой «Сохранить».

11.3.2.3 Создание фрейма «Бегущая строка»

Создание фрейма бегущая строка выполняется из главного окна приложения кнопкой «Добавить».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «Бегущая строка». После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства, для настройки поведения бегущей строки её размер и оформление, а также поведение элемента «Бегущая строка» на фрейме.

После сохранения созданного фрейма его наименование появляется на главной странице приложения в группе «**Фреймы**».



11.3.2.4 Создание фрейма «Страница по URL»

Фрейм «Страница по URL» предназначен для отображения любой Интернет-страницы в области экрана (фрейма). Создание фрейма «Страница по URL» выполняется из главного окна приложения кнопкой «Добавить».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «Страница по URL». После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства, для ввода адреса страницы для отображения на фрейме.

11.3.2.5 Создание фрейма с датой и временем

Фрейм с датой и временем предназначен для отображения текущей даты и текущего времени в области экрана (фрейма). Создание фрейма с типом контента «Дата/время» выполняется из главного окна приложения кнопкой «Добавить».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «Дата/время». После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства, для ввода формата даты и времени, цветов текста и фона, а также размера и типа шрифта отображения на фрейме.

11.3.2.6 Создание текстового фрейма

Текстовый фрейм предназначен для отображения неизменяемой текстовой информации в области экрана (фрейма). Создание фрейма с типом контента «**Текст**» выполняется из главного окна приложения кнопкой «**Добавить»**.

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «**Текст**». После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства и кнопки редактирования текста и его отображения, а также область для ввода самого текста фрейма.

11.3.2.7 Создание фрейма «Аудио»

Звуковой фрейм «Аудио» предназначен для воспроизведения музыки или звуковых сообщений во время воспроизведения макета экрана на устройстве воспроизведения звука. Создание фрейма с типом контента «Аудио» выполняется из главного окна приложения кнопкой «Добавить».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «Аудио». После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства и кнопки добавления аудиофайлов и редактирования плей-листа воспроизведения звука.

Нажимаем на кнопки загрузки файлов. Затем нажимаем кнопку «Обзор» и выбираем файл в формате «.mp3» для загрузки на сервер. Выбранный файл загружаем кнопкой «Начать загрузку».

11.3.2.8 Создание фрейма «Пользовательский HTML»

Тип фрейма «Пользовательский HTML» предназначен для задания на области экрана (фрейма) произвольного HTML-кода, который должен воспроизводиться на странице. Создание фрейма с типом контента «Пользовательский HTML» выполняется из главного окна приложения кнопкой



«Добавить».

Затем в окне создания фрейма нужно выбрать тип контента «Пользовательский HTML». После выбора данного типа контента в окне создания фрейма добавятся свойства и кнопки добавления и редактирования HTML-кода и предпросмотра результата выполнения кода. Сохранение настроек при создании и редактировании фрейма выполняется кнопкой «Сохранить».

После создания нового фрейма, его наименование появляется в окне настроек главного окна программы.

Фреймы созданы. Можно переходить к их редактированию (изменению).

11.3.2.9 Изменение фрейма

Изменение (редактирование) созданного фрейма можно выполнить двумя способами из:

- Главного окна программы, нажав кнопку «Изменить» на строке с фреймом;
- Меню «Справочники» -> «Фреймы».

В первом случае порядок работы при редактировании фрейма совпадает с операциями при его создании. Во втором случае откроется окно справочника для редактирования фреймов.

Изменение (редактирование) фрейма выполняется нажатием кнопки «Изменить». Процесс редактирования фрейма аналогичен последовательности действий при его создании, описанной в документе ранее.

11.3.2.10 Удаление фрейма

Удаление фрейма выполняется нажатием кнопки «Удалить», либо в главном окне программы, либо в справочнике «Фреймы».

При удалении фрейма система спросит подтверждение операции. При утвердительном ответе фрейм удалится из системы сообщив об успешности операции удаления, при отрицательном ответе окно подтверждения исчезнет.

11.3.3 Работа с макетами экрана

11.3.3.1 Создание макета экрана

Для воспроизведения медиаконтента необходимо создать хотя бы один макет экрана, который будет воспроизводиться.

В макет экрана нужно включить хотя бы один фрейм, созданный на предыдущих этапах настройки системы.

Создание нового макета экрана начинается с нажатия кнопки «Добавить» в главном окне в группе «2.



Макеты экрана».

Расположение фреймов на макете меняется «перетаскиванием» фрейма в другое место макета экрана.

Нажатием на фрейм в окне предпросмотра включается режим редактирования размеров фрейма.

Аналогичным образом все нужные для экрана фреймы добавляются в макет и располагаются на макете в зависимости от пожеланий Заказчика.

При компоновке фреймов на макете экрана доступны функции «Drug & Drop».

Фреймы можно «тащить» левой кнопкой мыши за заголовок фрейма. Первое нажатие выделяет фрейм. Далее фрейм можно перетаскивать в другое место макета экрана или менять его размеры.

Вызов контекстного меню, при редактировании элемента макета, выполняется правой кнопкой мыши.

Задания слоя для фрейма выполняется через контекстное меню «Настройки».

После окончания компоновки макета экрана нужно сохранить изменения фрейма на сервере кнопкой «Сохранить».

Созданный макет экрана появится в главном окне программы в группе «2. Макеты экрана».

11.3.3.2 Изменение макета экрана

Изменение (редактирование) созданного макета экрана можно выполнить двумя способами из:

- Главного окна программы, нажав кнопку «Изменить» на строке с макетом экрана;
- Меню «Справочники» -> «Макеты экрана».

В первом случае порядок работы при редактировании макета экрана совпадает с операциями при его создании. Во втором случае откроется окно справочника для редактирования макета экрана.

Изменение (редактирование) макета экрана выполняется нажатием кнопки «Изменить». Процесс редактирования макета экрана аналогичен последовательности действий при его создании, описанной в документе ранее.

11.3.3.3 Удаление макета экрана

Удаление макета экрана выполняется нажатием кнопки «Удалить», либо в главном окне программы, либо в справочнике «Макеты экрана».

При удалении макета экрана система спросит подтверждение операции.

При утвердительном ответе макет экрана удалится из системы сообщив об успешности операции удаления, при отрицательном ответе окно подтверждения исчезнет.



11.3.4 Работа с устройствами

11.3.4.1 Создание устройства воспроизведения

Для воспроизведения медиаконтента на устройстве необходимо создать в системе хотя бы одно устройство, которое будет воспроизводить медиаконтент.

В устройство нужно включить хотя бы один макет экрана, созданный на предыдущих этапах настройки системы.

Создание нового устройства начинается с нажатия кнопки «Добавить» в главном окне в группе «3. Устройства».

- 1. Заполняем наименование устройства.
- 2. Выбираем тип устройства:
 - Телевизор;
 - Киоск.
- 3. Создаём локацию (местоположение) кнопкой «+» (при необходимости);
- 4. Выбираем локацию устройства (при необходимости);
- 5. Добавляем макет экрана к устройству.

Кнопка «Добавить к устройству» добавит строку макета экрана в нижней части страницы. Данная операция привязывает макет экрана к устройству. К одному устройству можно привязать несколько макетов экрана.

После привязки макета экрана к устройству обязательно нужно выбрать тип действия:

- Без действия;
- Переход к другому макету экрана.

Переход к другому макету экрана выполняется, если этот макет добавлен в устройство!

Программа позволяет установить временную задержку при переходе от одного макета экрана к другому.

Сохранение настроек при создании и редактировании устройства выполняется кнопкой «Сохранить».



11.3.4.2 Изменение устройства воспроизведения

Изменение (редактирование) созданного устройства можно выполнить двумя способами из:

- Главного окна программы, нажав кнопку «Изменить» на строке с устройством;
- Меню «Справочники» -> «Устройства».

В первом случае порядок работы при редактировании устройства совпадает с операциями при его создании. Во втором случае откроется окно справочника для редактирования устройства.

Изменение (редактирование) устройства выполняется нажатием кнопки «Изменить». Процесс редактирования макета экрана аналогичен последовательности действий при его создании, описанной в документе ранее.

11.3.4.3 Удаление устройства воспроизведения

Удаление устройства выполняется нажатием кнопки «Удалить», либо в главном окне программы, либо в справочнике «Устройства».

При удалении устройства система спросит подтверждение операции.

11.3.5 Работа с пользователями

11.3.5.1 Создание пользователя

В системе должен быть хотя бы один пользователь для настройки системы. По умолчанию в системе создан пользователь с логином «admin@admin.ru» и «пустым» паролем.

Пользователи необходимы для входа в систему через Web-браузер.

Создание нового пользователя начинается с нажатия кнопки «Добавить» в главном окне в группе «4. Пользователи».

Для создания пользователя выполните следующие операции:

- 1. Заполняем поле «Email» логин пользователя для входа в систему;
- 2. Заполняем поле «Имя» атрибут пользователя;
- 3. Заполняем поле «Фамилия» атрибут пользователя;
- 4. Заполняем поле «Отчество» атрибут пользователя;



- 5. Ставим галочку «Активный пользователь» атрибут пользователя. Активный пользователь может подключаться и входить в систему, не активный нет;
- 6. Заполняем поле «Пароль» пароль для входа пользователя в систему;
- 7. После окончания заполнения всех полей ввода нужно сохранить изменения на сервере кнопкой «Сохранить».

11.3.5.2 Изменение пользователя

Изменение (редактирование) созданного пользователя можно выполнить двумя способами из:

- Главного окна программы, нажав кнопку «Изменить» на строке с устройством;
- Меню «Справочники» -> «Пользователи».

В первом случае порядок работы при редактировании пользователя совпадает с операциями при его создании. Во втором случае откроется окно справочника для редактирования пользователя.

Удаление пользователя выполняется нажатием кнопки «Удалить» в строке с логином пользователя, либо в главном окне программы, либо в справочнике «Пользователи».

При удалении пользователя система спросит подтверждение операции.

11.3.6 Завершение программы настройки

Завершение работы с программой настройки медиаконтента выполняется нажатием кнопки с логином пользователя в правом верхнем углу главного окна.

После нажатия на логин необходимо нажать кнопку «Выход» и выполнить отключение пользователя от системы.

Пользователь после выхода из системы попадёт снова на страницу авторизации пользователя.

После выхода из системы, работу с программой настройки медиаконтента можно завершить, закрыв окно Web-браузера.

11.4 Воспроизведение контента

Воспроизведение контента выполняется после запуска серверной программы и выполнения всех настроек (создания фреймов, макетов экрана и создания устройств и т.п).

Порядок запуска серверной программы системы изложен в главе «7.2 Запуск программы сервера» настоящего документа.

Настройка внешнего вида экранов медиаконтента изложена в главе «7.3 Работа с программой настройки» настоящего документа.



После запуска серверной программы, и окончания настройки медиаконтента необходимо запустить процесс воспроизведения созданного медиаконтента на устройстве.

11.4.1 Запуск программы воспроизведения контента

Запуск программы воспроизведения медиаконтента выполняется в Web-браузере. Web-браузер является клиентом, который обращается к серверу с командами о загрузке содержимого сервера на устройство воспроизведения. Команды отправляются автоматически.

Пользователь должен открыть Web-браузер на устройстве воспроизведения и открыть страницу авторизации устройства введя в адресной строке Web-браузера:

<ІР-адрес сервера медиаконтента>:9000/tv/

Например: <u>http://localhost:9000/tv/</u>

- 1. Выберите вкладку «Настройки»;
- 2. Нажмите на вывод списка устройств;
- 3. Выберите нужное устройство воспроизведения (устройство должно быть уже создано на сервере программной настройки медиаконтента);
- 4. Нажмите на кнопку «Старт» для подключения к серверу.

После подключения программы воспроизведения к серверу, программа открывает вкладку «Основное» и автоматически начинает воспроизводить медиаконтент.

11.4.2 Завершение воспроизведения контента

Завершение работы с программой воспроизведения медиаконтента выполняется закрытием окна Webбраузера.



ООО «ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО» 109428, г. Москва, Рязанский пр-т, д. 22, к. 2 ИНН 7724906882 / КПП 772101001 +7 (495) 414 33 48 info@neuroniq.ru