

Box2Play

Manuel d'utilisation

Mise à jour le 17 avril 2006

Un manuel d'utilisation n'est jamais évident à écrire, si l'on veut tenir compte de tous les problèmes ou questions dont l'utilisateur peut être confronté face au programme.

I. Avertissements

Avant tout, il est nécessaire d'éclaircir quelques conditions par les chapitres qui suivent.

A. Configuration nécessaire de votre PC et de votre système d'exploitation

Configuration minimale requise

- Windows XP (et DirectX version 8 ou ultérieure)
- 128 Mo de RAM
- Accès à Internet (au moins pour obtenir une clé d'enregistrement valide)

Configuration 'confortable'

- Windows XP (et DirectX version 8 ou ultérieure)
- 512 Mo de RAM ou plus
- Accès à Internet (pour accéder aux mises à jour ou autres)

B. Accès à Internet

Par défaut et au démarrage de BOX2PLAY, ce dernier tente un accès à Internet :

- Pour vérifier si une nouvelle version est existante.
- Pour afficher les évolutions du programme par une page Web.

Si vous possédez un quelconque pare-feu (matériel ou logiciel), veuillez configurer ce dernier dans ce sens.

Néanmoins, cet accès automatique à Internet peut être désactivé dans la configuration du programme.

Cela dit, BOX2PLAY ne transmet aucune donnée au serveur Internet !

C. Avertissement quant à l'installation du programme

- Avant l'installation du programme, vérifiez que la configuration minimale requise de votre PC et de votre système d'exploitation sont valides.
- Si lors de l'installation de BOX2PLAY, plusieurs fenêtres d'avertissement et/ou de contrat sont affichées, vous devez accepter **la totalité** de leur texte pour installer BOX2PLAY.

➤ **Rappel : Dans tous les cas, l'auteur du programme décline toutes responsabilités quant à tous dysfonctionnements de votre PC.**

- Pour d'autres informations, référez-vous au chapitre concernant l'installation de BOX2PLAY (dans ce manuel), ainsi qu'au fichier LisezMoi (au format *txt* ou *html*) et autre(s) fichier(s) de type 'pdf'.

D. 'Mode opératoire' de BOX2PLAY

Contrairement à d'autres logiciels, BOX2PLAY n'utilise aucune base de données pour gérer vos fichiers média (audio ou vidéo). Le programme **agit directement sur vos fichiers existants** dans des répertoires que vous avez configurés.

Il en résulte que plusieurs fonctions comme par exemple 'Renommer l'artiste' modifient réellement le ou les noms de fichiers associés et non pas une référence dans une base de données.

Néanmoins, certaines fonctions dites de 'sécurité' peuvent être désactivées dans la configuration du programme.

II. Le manuel de Box2Play est structuré en quatre grandes parties

- **PARTIE 1 : Les bases élémentaires du programme**
 - Introduction (chapitre 1)
 - Les éléments principaux (chapitre 2)
- **PARTIE 2 : Les différentes commandes** (c'est d'ailleurs le plus gros volume)
 - Les différentes commandes (chapitre 3)
 - Configuration (chapitre 4)
- **PARTIE 3 : Installation/désinstallation, enregistrement et similaires**
 - Installation (chapitre 5)
 - Enregistrement et inscription (chapitre 6)
 - Fichiers nécessaires (chapitre 7)
 - Désinstallation (chapitre 8)
- **PARTIE 4 : Informations complémentaires**
 - Messages d'erreurs (chapitre 9) : cette partie n'est pour le moment que peu traitée.
 - Et pour terminer, différentes annexes (chapitre 10)

III. Conseil de lecture

Un manuel, s'il est quelque peu structuré, ne doit pas être lu comme un roman.

- Si vous lisez ces pages avant d'avoir installé BOX2PLAY, reportez vous tout d'abord au chapitre 5 décrivant l'installation du programme.
- Lisez ensuite les chapitres 1 et 2 pour connaître les bases du programme.
- Les autres chapitres, notamment *Les différentes commandes*, *Annexes* ou autres sont à lire à votre convenance ou quand le besoin se fait sentir.

IV. Clé d'enregistrement

Sans rentrer dans les détails et pour recevoir une clé d'enregistrement valide, vous devez vous inscrire par la commande (?)\Inscription en ligne ou (?)\Enregistrement en ligne dans la barre des menus.

Si un formulaire est présent, il faut le remplir correctement (*).

Ces commandes devraient ensuite ouvrir votre messagerie par défaut avec des informations préprogrammées :

- Ne changez rien à ces informations. Ces dernières sont traduites en 'clair' (en simple texte, mais sans fioriture) pour visualiser l'intégralité de ce que vous envoyez.
- Cliquez simplement sur la fonction 'Envoyer' de votre programme de messagerie.
- Un retour par mail personnalisé vous sera envoyé dans les 24 à 48 heures au minimum.

(*) A propos du formulaire :

Un formulaire peut vous demander plusieurs informations personnelles. Vous n'êtes pas obligé de remplir tous les champs : c'est à vous de juger !

- Cependant, les noms de champs inscrits en gras sont obligatoires.
- Les champs 'Nom' et 'Prénom' ne servent qu'à vous dissocier. Pensez-y !
- Le champ 'E-Mail' (ou courriel) doit être véritable ! C'est le seul lien réel pour vous répondre !

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION A BOX2PLAY	8
1.1. GENERALITES	8
1.2. LES FICHIERS MEDIA.....	9
1.2.1. Les fichiers 'mp3'	9
1.2.2. Noms des fichiers média.....	9
1.2.3. Limite dans le nombre de fichiers média.....	10
1.2.4. Exemple de noms de fichiers média	10
1.3. LES REPERTOIRES CONFIGURES APPELE 'MediaPath'	11
1.4. LES FICHIERS PLAYLIST 'm3u'	11
1.4.1. Structure d'une Playlist.....	11
1.5. LES FICHIERS IMAGES	12
1.5.1. Noms des fichiers images	12
1.5.2. Exemple de noms de fichiers image	13
2. LES ELEMENTS PRINCIPAUX DE BOX2PLAY	14
2.1. LA BARRE D'OUTILS Y COMPRIS LE LECTEUR AUDIO/VIDEO	14
2.2. LA ZONE D'INFORMATION	14
2.3. LA LISTE DES FICHIERS MEDIA ET LA BARRE D'ETAT (MODE-LISTE).....	15
2.3.1. Comment écouter un ou plusieurs fichiers média ?	16
2.3.2. Autre format d'affichage de la liste des fichiers média.....	16
2.4. FENETRE EXTERNE	17
3. LES DIFFERENTES COMMANDES DE BOX2PLAY	18
3.1. LE MENU FICHIER.....	18
3.1.1. La commande Ouvrir...	18
3.1.2. La commande Reprise lecture (Resume ou RSM).....	19
3.1.2.1. Généralité.....	19
3.1.2.2. Structure d'un fichier BOX2PLAY.rsm	20
3.1.2.3. Comment additionner un fichier dans le mode Resume ?	20
3.1.2.4. Comment lire un fichier dans le mode Resume ?	21
3.1.3. La commande Libérer le contrôle 'multimédia'	21
3.1.4. Le sous menu Supprimer	21
3.1.4.1. La commande (Supprimer) Le répertoire configuré.....	21
3.1.4.2. La commande (Supprimer) Les fichiers sélectionnés.....	21
3.1.4.2.1. Généralité	21
3.1.4.2.2. Effacement minimum (de la référence) suivant plusieurs modes	22
3.1.4.2.3. Modification dans toutes les playlists.....	23
3.1.4.2.4. Suppression physique des fichiers sélectionnés.....	24
3.1.4.2.5. Caractéristiques.....	24
3.1.4.3. La commande (Supprimer) La playlist sélectionnée...	25

3.1.4.4. La commande (Supprimer) Le fichier d'erreur (LOG)	25
3.1.4.5. La commande (Supprimer) Le fichier de commandes (LOG)	25
3.1.5. Le sous menu Renommer.....	26
3.1.5.1. La commande (Renommer) Le fichier sélectionné...	26
3.1.5.1.1. Généralité	26
3.1.5.1.2. Renomme aussi le ou les fichiers image	26
3.1.5.1.3. Le reste à savoir	27
3.1.5.2. La commande (Renommer) Les fichiers sélectionnés suivant Tag.....	27
3.1.5.3. La commande (Renommer) La playlist sélectionnée...	29
3.1.5.4. La commande (Renommer) L'Artiste (mode nom de fichier)...	29
3.1.5.5. La commande (Renommer) L'Album (mode nom de fichier)...	30
3.1.6. La commande Déplacer les fichiers sélectionnés...	30
3.1.7. La commande Créer un Répertoire-Album.....	31
3.1.7.1. Structure et contraintes d'un Répertoire-Album	31
3.1.7.2. Création d'un Répertoire-Album (description par étapes)	31
3.1.7.3. Affichage/lecture d'un Répertoire-Album.....	36
3.1.7.4. Structure du fichier d'informations dans le Répertoire-Album.....	37
3.1.7.5. Edition/Modification du fichier d'informations	38
3.1.7.6. Opération sur un Répertoire-Album	38
3.1.7.7. Caractéristiques	38
3.1.8. La commande Exporter la liste des fichiers sélectionnés	39
3.1.9. Le sous menu Session Utilisateur...	39
3.1.9.1 La commande (Session Utilisateur) Changer de session...	39
3.1.9.1.1 Généralité	39
3.1.9.1.2 Le bouton Détails...	40
3.1.9.2a La commande (Session Utilisateur) Ouvrir les pouvoirs d'un autre utilisateur dans la session actuelle...	40
3.1.9.2b La commande (Session Utilisateur) Restituer les pouvoirs de la session actuelle	41
3.1.10. La commande Quitter sans sauver config	41
3.1.11. La commande Quitter	41
3.2. LE MENU EDITION	42
3.2.1. La commande Rechercher d'autres répertoires média.....	42
3.2.2. La commande Rechercher fichiers	43
3.2.2.1. Généralité.....	43
3.2.2.2. Les différents critères de recherche	44
3.2.2.3. Caractéristiques	46
3.2.3. Rechercher tous les fichiers dans tous les disques durs	46
3.2.4. Rechercher fichiers sélectionnés dans playlists.....	47
3.2.5. Le sous menu Autres recherches...	48
3.2.5.1. La commande (Autres recherches) Rechercher fichiers sans image parmi la liste affichée	48
3.2.5.2. La commande (Autres recherches) Rechercher fichiers inexistantes parmi la liste affichée	48
3.2.5.3. La commande (Autres recherches) Rechercher fichiers similaires parmi la liste affichée	49
3.2.6. Le sous menu Atteindre...	49
3.2.6.1. La commande (Atteindre) Artiste.....	49
3.2.6.2. La commande (Atteindre) Album.....	50
3.2.6.3. La commande (Atteindre) Répertoire.....	50
3.2.7. La commande Editeur de signets...	50
3.2.7.1. Généralité.....	50
3.2.7.2. Editeur de signets.....	50
3.2.7.2.1. Modification de description d'un signet.....	51
3.2.7.2.2. Le bouton Atteindre (le signet).....	51

3.2.7.2.3. Le bouton Nouveau (signet).....	51
3.2.7.2.4. Le bouton Effacer (le signet).....	51
3.2.7.2.5. Le bouton Enregistrer (le fichier Signets).....	51
3.2.7.2.6. Le bouton Fermer.....	51
3.2.7.3. Infos signets.....	52
3.2.7.3.1. Ouvrir un fichier Signets autre que celui par défaut.....	52
3.2.7.3.2. Le bouton Supprimer (le fichier Signets).....	52
3.2.7.3.2. Affichage des erreurs 'notables' rencontrées.....	53
3.2.7.4. Cas de création d'un nouveau fichier Signets.....	53
3.2.7.5. Structure d'un fichier 'CHF'.....	53
3.2.8. La commande Nouveautés.....	53
3.2.9. La commande Info fichiers.....	54
3.2.9.1. Généralité.....	54
3.2.9.2. Onglet Général.....	54
3.2.9.3. Onglet TAG MP3 version 1.1 dans le cas d'UN fichier sélectionné.....	55
3.2.9.4. Onglet TAG MP3 version 2.1 dans le cas de plusieurs fichiers sélectionnés.....	56
3.2.9.5. Onglet TAG OGG.....	56
3.2.9.6. Onglet TAG dans le cas de plusieurs fichiers sélectionnés.....	57
3.2.9.7. Caractéristiques.....	58
3.2.10. La commande Effacer sélection.....	58
3.2.11. Sélectionner tout.....	58
3.2.12. Inverser la sélection.....	58
3.3. LE MENU AFFICHAGE.....	58
3.3.1. La commande Réduire l'arborescence.....	58
3.3.2. La commande Développer l'arborescence.....	59
3.3.3. La commande Sélecteur hiérarchique.....	59
3.3.4. La commande Sélecteur de répertoire.....	59
3.3.5. La commande Afficher image associée.....	60
3.3.6. La commande Afficher image en cours.....	60
3.3.7. La commande Vidéo plein écran.....	60
3.3.8. La commande Mode Nom de fichier.....	60
3.3.9. Les commandes Mode Tag version 1 et version 2.....	60
3.3.10. La commande Liste.....	61
3.3.11. La commande Détails.....	61
3.3.12. La commande Largeur colonne auto.....	62
3.3.13. Le sous-menu Mémoire-Ecran.....	63
3.3.13.1. Généralité.....	63
3.3.13.2. Fonctionnement des Mémoire-Ecrans.....	63
3.3.13.3. Caractéristiques.....	64
3.3.14. La commande Actualiser.....	64
3.4. LE MENU OPTION.....	64
3.4.1. La commande Configuration.....	64
3.4.2. La commande Assistant de configuration.....	64
3.4.2. La commande Statistiques.....	69
3.4.2. La commande Lecture en boucle.....	69
3.4.2. Le sous menu Juke box.....	69
3.4.2.1. La commande (Juke box) Afficher le Juke box en cours.....	69
3.4.2.2. La commande (Juke box) Démarrer une lecture aléatoire.....	70
3.4.2.3. La commande (Juke box) Stopper la lecture aléatoire.....	70
3.4.2. La commande Sommeil.....	70
3.5. LE MENU LECTURE.....	70
3.5.1. La commande Ecouter rapidement le fichier sélectionné (...).....	70
3.5.2. La commande Jouer sélection en cours.....	70

3.5.3. La commande Jouer sélection en cours dans fenêtre externe	70
3.5.4. La commande Forcer la sélection vers programme externe.....	71
3.5.5. La commande Additionner sélection dans En cours	71
3.5.6. La commande Afficher fichiers du répertoire	71
3.5.7. La commande Afficher fichiers de tous les répertoires configurés.....	71
3.5.8. La commande Afficher En cours	71
3.5.9. La commande Vider l'affichage	71
3.5.10. La commande Enregistrer sélection dans nouvelle playlist.....	71
3.5.11. La commande Additionner sélection dans playlist existante.....	72
3.5.12. La commande Enregistrer En cours dans nouvelle playlist	73
3.5.13. La commande Enregistrer la Reprise lecture	73
3.5.14. La commande Contrôles du lecteur	73
3.5.14.1. Vitesse	73
3.5.14.2. Active la mise en veille de l'écran.....	73
3.6. LE MENU LISTE	74
3.6.1. La commande Jouer la playlist.....	74
3.6.2. La commande Afficher [NomPlaylist]	74
3.6.3. La commande Afficher dans fenêtre externe	74
3.6.4. La commande Afficher aléatoirement	74
3.6.5. La commande Editer la playlist... ..	74
3.6.6. La commande Monter la sélection d'un enregistrement	74
3.6.7. La commande Descendre la sélection d'un enregistrement.....	75
3.6.8. La commande Infos album... ..	75
4. CONFIGURATION DE BOX2PLAY	76
4.1. Généralités sur le terme de Configuration	76
4.2. CONFIGURATION PRINCIPALE	76
4.2.1. Accès aux fichiers.....	77
4.2.1.1. Fichiers média.....	77
4.2.1.2. Autres fichiers.....	78
4.2.1.3. Répertoire Album	79
4.2.2. Affichage.....	80
4.2.2.1. Liste des fichiers	80
4.2.2.2. Sélecteur hiérarchique	81
4.2.3. Démarrage	81
4.2.4. Fenêtres de messages	82
4.2.5. Mise à jour.....	82
4.2.6. Présentation.....	83
4.2.7. Programmes annexes.....	85
4.2.8. Sécurité	86
4.2.9. Utilisateurs	88
4.2.10. Variables.....	90
4.3. CONFIGURATION ETENDUE	90
4.4. EXEMPLES DE CONFIGURATION.....	91
4.4.1. Compatibilité avec les versions précédentes	91
4.4.2. Nouvelles configurations de session	91
4.4.2.1. Configuration rapide lors d'une première installation.....	91
4.4.2.2. Configuration principale lors d'une première installation.....	91
4.4.2.3. Création ou copie d'une session	91

5. INSTALLATION DE BOX2PLAY	93
5.1. AVANT TOUT : A lire absolument.....	93
5.2. INSTALLATION.....	93
5.2.1a. A partir d'un fichier d'installation similaire à BP2110B0.exe	93
5.2.1b. A partir d'un fichier d'installation nommé Setup.exe	94
5.2.2. Dossier d'installation.....	94
5.2.3. Groupe de programmes dans le menu Démarrer.....	95
5.2.4. Enregistrement des fichiers minimaux et nécessaires	96
5.2.4.1. Petit rappel sur une installation usuelle d'un programme quelconque.....	96
5.2.4.2. Cas de conflit de version	97
5.2.5. Fin de l'installation et démarrage du programme	97
5.2.6. Lancement de BOX2PLAY.....	97
6. ENREGISTREMENT / INSCRIPTION DE BOX2PLAY	98
6.1. Enregistrement.....	98
6.2. Inscription	98
7. FICHIERS NECESSAIRES A BOX2PLAY	98
7.1. Fichiers partagés dans l'installation du programme.....	98
7.2. Fichiers minimum au fonctionnement.....	99
7.3. Fichiers d'exploitation.....	99
8. DESINSTALLATION DE BOX2PLAY	100
9. MESSAGE D'ERREUR DE BOX2PLAY	101
N° 028 : Espace de pile insuffisant	101
N° 053 : Fichier introuvable	101
N° 070 : Permission refusée	102
N° 075 : Erreur dans le chemin d'accès	102
N° 445 : L'objet ne gère pas cette action.....	103
10. ANNEXE.....	104
10.1. Glossaire	104
10.2. Généralités sur le Tag 'MP3'	107
10.2.1. Le Tag MP3 v1.x.....	107
10.2.2. Le Tag MP3 ID3 v2.x	108
(IMPORTANT !) Modification d'un Tag ID3 v2.x sous BOX2PLAY	109
10.3. Genres classés par ordre alphabétique (TAG MP3 version 1.x).....	110
10.4. Genres classés par numéro (TAG MP3 version 1.x)	111
10.5. Librairies externes utilisées par le 'Player' de BOX2PLAY.....	112
10.6. Les fenêtres externes	113

1. INTRODUCTION A BOX2PLAY

1.1. GENERALITES

BOX2PLAY est un **lecteur multimédia**.

Il vous permet d'**écouter** ou de **visionner** les fichiers média (audio ou vidéo) de vos mémoires de masse et de programmer leurs séquences (ou leur ordre) dans une liste sous forme de fichier '**m3u**' (nom de l'extension). Il est aussi possible d'associer une image (de préférence au format '**bmp**') à chaque fichier média.

En plus d'écouter et de programmer vos séquences audio/vidéo, BOX2PLAY vous permet de **gérer** ces fichiers média. Vous pourrez renommer (par lot), déplacer, supprimer, rechercher un ou plusieurs fichiers média parmi plusieurs critères.

Pour résumer, BOX2PLAY utilise au moins trois principaux types de données :

- Les fichiers média, audio ou vidéo (wav, mp3, ogg, mpg, avi...).
- Les listes de programmation musicale de type 'm3u', appelé *Playlist*.
- Et des fichiers images associés aux fichiers média.

De ce fait, BOX2PLAY utilise au minimum trois répertoires différents (et paramétrables):

- Répertoire(s) 'Média' (appelé *MediaPath*): c'est dans ces répertoires que se trouveront les différents **fichiers média** à visualiser ou écouter. Toutefois, si vous avez des fichiers disséminés dans un ou plusieurs lecteurs, vous avez aussi recours aux fichiers reconnus **Playlist** (extension 'm3u') sans pour autant configurer leurs répertoires associés.
- Répertoire 'Playlist' : c'est dans ce répertoire que BOX2PLAY enregistrera vos programmations musicales de type 'm3u'.
- Répertoire 'Images' : Si vous désirez associer une **image** à une chanson, ce fichier image devra se trouver dans ce répertoire.

BOX2PLAY affiche ces trois types de données dans trois zones différentes:

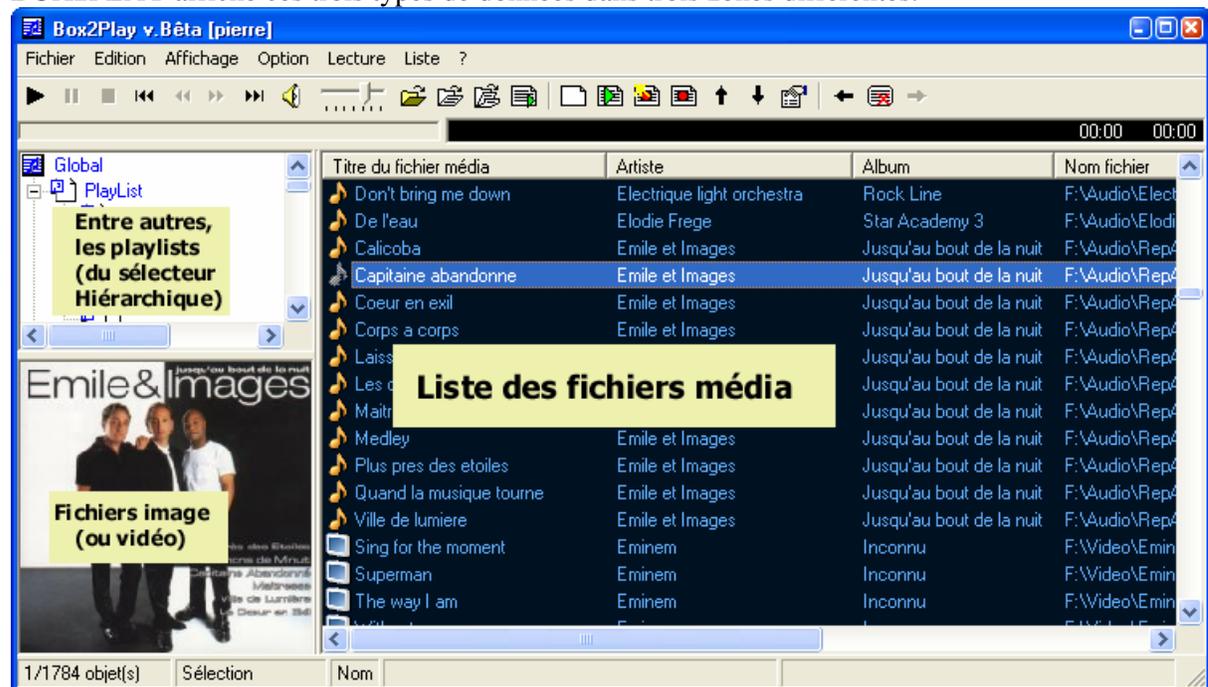


Figure 1.1 : Les trois zones principales d'affichage de BOX2PLAY

Nota : Les fichiers vidéo peuvent aussi être affichés en mode plein écran, ou dans une fenêtre externe.

1.2. LES FICHIERS MEDIA

Sous BOX2PLAY, ces types de fichiers sont listés dans une zone commune (appelée *liste des fichiers média*) comme le montre l'image 1.2.



Titre de la chanson	Artiste	Titre de l'album	Nom du fichier
Tout le monde	Zazie	Made in Love	h:\My Music\Zazie - Made in Love - Tout le monde.mp3
Je ne suis pas un héros	Daniel Balavoine	L'essentiel	h:\My Music\Daniel Balavoine - L'essentiel - Je ne suis pas un héros.mp3
Tri martolod	Alan Stivell	L'âme de la BRETAGNE...	h:\My Music\Alan Stivell - L'âme de la BRETAGNE - Tri martolod.mp3
La vie ne m'apprend rien	Daniel Balavoine	L'essentiel	h:\My Music\Daniel Balavoine - L'essentiel - La vie ne m'apprend rien.mp3
Le chanteur	Daniel Balavoine	L'essentiel	h:\My Music\Daniel Balavoine - L'essentiel - Le chanteur.mp3
Mon fils ma bataille	Daniel Balavoine	L'essentiel	h:\My Music\Daniel Balavoine - L'essentiel - Mon fils ma bataille.mp3
thatspot	Inconnu	Inconnu	h:\My Music\thatspot.mp3
Greece 2000	Greece 2000	Generation Next	h:\My Music\Greece 2000 - Generation Next - Greece 2000.mp3
Water verve	Mark van dale	Generation Next	h:\My Music\Mark van dale - Generation Next - Water verve.mp3
Believe	Antiloop	Generation Next	h:\My Music\Antiloop - Generation Next - Believe.mp3
Keep the formation	No exit	Generation Next	h:\My Music\No exit - Generation Next - Keep the formation.mp3
Je survivrai	Larusso	Tu m'oubliiras	h:\My Music\Larusso - Tu m'oubliiras - Je survivrai.mp3
Tu m'oubliiras	Larusso	Tu m'oubliiras	h:\My Music\Larusso - Tu m'oubliiras - Tu m'oubliiras.mp3
Pierpoljak	Pierpoljak	Pierpoljak	h:\My Music\Pierpoljak - Pierpoljak - Pierpoljak.mp3
Jamais loin de toi	Laam	Jamais loin de toi	h:\My Music\Laam - Jamais loin de toi - Jamais loin de toi.mp3

Figure 1.2 : Zone d'affichages de la liste des fichiers média

Il est préférable que vous stockiez vos fichiers audio et vidéo dans des répertoires séparés. BOX2PLAY peut gérer un nombre 'illimité' de répertoires média configurables. Si vous avez beaucoup de chansons, le format 'wav' est à bannir car ces fichiers sont très volumineux.

1.2.1. Les fichiers 'mp3'

Pour l'audio, le plus connu reste à l'heure actuel le format 'mp3' car il compresse les fichiers. De plus, il stocke certaines informations comme le nom du chanteur, l'année, le style etc...

Ces différentes informations forment un ensemble de caractéristiques appelé Tag (selon la version du Tag, ces informations sont écrites en fin ou au début du fichier).

Pour vous donner une idée, une chanson moyenne prend 40 Mo en 'wav' et 4 Mo en 'mp3'!

Comment le format 'mp3' comprime-t-il le son ? En résumé, il *efface* tous les sons non audibles par l'oreille.

Le format 'mp3' est encore de loin le plus utilisé sur Internet et par les programmes de compression de fichier Audio. Mais les fichiers de type 'ogg' prennent une place de plus en plus importante.

A propos du type 'ogg'

Tout comme le type 'mp3', le type 'ogg' utilise un codage pour compresser un fichier audio. Le 'ogg' utilise un codage plus récent que le 'mp3' et compresse davantage un fichier audio.

Autrement dit et théoriquement, pour une même taille de fichier, le 'ogg' donne une meilleure qualité que le 'mp3'.

Tout comme le 'mp3', le 'ogg' renferme un Tag (nom de l'artiste, de l'album, du titre de la chanson, etc...). Mais le Tag 'ogg' n'est pas compatible avec le Tag 'mp3'.

L'autre grande différence entre le 'mp3' et le 'ogg' d'un point de vue 'codec' est que le premier est inclus directement dans Windows XP (pour ce qui est de la lecture et donc du décodage). Hélas, le 'ogg' n'est pas inclus dans Windows XP. Et si ça n'est pas déjà fait, vous devez vous-même installer les codecs et/ou filtres pour lire cette extension.

1.2.2. Noms des fichiers média

Quand vous enregistrez un fichier mp3 (ou autres) d'après un CD-Audio, beaucoup de programmes lui affectent un nom de fichier personnalisé, par exemple :

'Artiste - Titre de la chanson.mp3'

Ces deux renseignements sont séparés par un ou une suite de caractères quelconques, suivant les programmes et leur configuration. Cette suite de caractère est appelé '*Séparateur de champs*' sous BOX2PLAY. Dans l'exemple précédent le séparateur est composé de TROIS caractères : un espace, un tiret '-' et un espace. Il ne faut pas négliger le ou les espaces car ces derniers sont eux aussi considérés comme des caractères.

Pour qu'un fichier média soit identifiable, il doit posséder au moins trois renseignements caractéristiques:

- le nom de l'artiste
- le titre de l'album auquel il appartient
- et le titre de la chanson

... chacune de ces informations étant délimitée par LE MEME SEPARATEUR DE CHAMPS. On pourrait aussi ajouter l'année de la sortie du tube, le style de la musique (rock, slow, dance, classique, etc...) et d'autres choses encore, mais le nom du fichier prendrait des proportions énormes.

BOX2PLAY définit un fichier média comme suit :

'Artiste - Titre de l'album - Titre de la chanson.extension du fichier'

Dans ce cas présent, le séparateur est constitué des TROIS caractères 'espace' 'tiret' 'espace'... et rien d'autre !



Figure 1.2.2.1. Nom d'un fichier audio dans BOX2PLAY

Le séparateur de champs est défini par l'utilisateur. Par défaut, il est constitué des trois caractères énoncés ci-dessus. Mis à part ce séparateur de champs, il est grandement préférable de définir un fichier média suivant les TROIS champs *Artiste*, *Album* et *Chanson*

Pourquoi donc cette restriction ?

En regardant la figure 1.1, vous remarquez que BOX2PLAY affiche les renseignements caractéristiques de chaque fichier média dans la zone correspondante.

Hormis le format 'mp3' qui permet de mémoriser ces trois caractéristiques à l'intérieur même du fichier, les autres formats comme le 'wav' ne possède aucun moyen. Une autre solution serait de référencer chaque fichier média à une base de données qui elle, contiendrait ces renseignements... chose que le programme ne fait pas encore.

Donc, la dernière solution simpliste est de mémoriser ces caractéristiques dans le nom même du fichier média.

Il y a encore une autre restriction dans les noms de fichier média : n'utilisez pas les accents, ni aucun signe ou 'symbole' du clavier. Seuls les chiffres et les lettres sans accents sont autorisés.

1.2.3. Limite dans le nombre de fichiers média

BOX2PLAY ne peut afficher qu'un certain nombre 'X' de fichiers média dans ses listes (si vous avez une version non enregistrée, ce nombre passe à 30 !). Ce qui donne deux conséquences:

- Chaque répertoire '*Média*' (appelé *MediaPath*) ne doit pas contenir plus de X fichiers
- Chaque Playlist ne doit pas contenir plus de X fichiers média (toutes extensions confondues), et donc plus de X lignes.

Par défaut, ce nombre X est de 3600. Il peut être configurable, mais il est préférable de ne pas exagérer dans ce nombre pour profiter des fonctions de BOX2PLAY.

1.2.4. Exemple de noms de fichiers média

a) Cas d'un album créé par un artiste (ou un groupe d'artiste)

Prenons comme exemple un fichier audio de type 'mp3':

Artiste : ABBA
 Titre de l'album : ABBA Gold (Greatest Hits)
 Titre de la chanson : Mamma Mia
 Le nom du fichier sera donc : ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Mamma Mia.mp3

b) Cas d'un 'single'

Prenons le cas de la première chanson du 'single' dont le titre de la pochette est souvent le titre de la chanson :

Artiste : Britney Spears
 Titre de l'album : Baby one more time
 Titre de la chanson : Baby one more time
 Le nom du fichier sera donc: Britney Spears - Baby one more time - Baby one more time.mp3

c) Cas d'une compilation de plusieurs artistes ou groupes

Dans ce cas, l'artiste varie dans le même album, le nom de l'album restant identique pour tous les artistes.

Artiste (de la chanson) : Tri Yann
 Titre de l'album : L'âme de la Bretagne
 Titre de la chanson : La jument de Michao
 Le nom du fichier sera donc: Tri Yann - L'ame de la Bretagne - La jument de Michao.mp3
N'oubliez pas d'enlever l'accent du 'a' dans 'L'âme de la Bretagne'

1.3. LES REPERTOIRES CONFIGURES APPELE 'MediaPath'

...(en cours...)

1.4. LES FICHIERS PLAYLIST 'm3u'

C'est avec ce type de fichiers que vous allez pouvoir programmer l'ordre de vos fichiers média, un peu comme avec votre chaîne hi-fi et vos CD audio, et enregistrer cette programmation sur votre disque dur pour la réécouter ultérieurement.

Les fichiers Playlist sont listés dans le sélecteur hiérarchique, objet *Playlist*, comme le montre l'image 1.3.

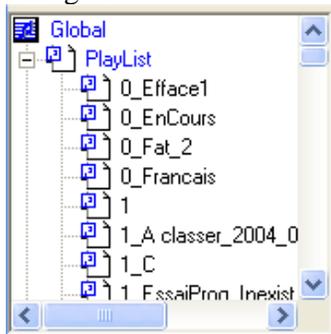


Figure 1.3 : Zone d'affichage des Playlists

1.4.1. Structure d'une Playlist

Ces fichiers sont enregistrés au format ASCII (donc un texte sans enrichissement typographique), ce qui signifie qu'ils peuvent être édités avec n'importe quel traitement de texte élémentaire comme le bloc-notes de Windows par exemple.

De plus, les Playlists peuvent être utilisés par la plupart des programmes audio ou lecteurs mp3, comme 'Winamp' par exemple.

ATTENTION : WinAmp a créé son propre format de playlist 'M3U'. Ce dernier n'est pas compatible avec BOX2PLAY.

Le listing suivant vous donne un exemple standard d'un tel fichier :

```
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Mamma Mia.mp3
```

```

h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Money, Money, Money.mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - One Of Us.mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - S.O.S..mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Super Trouper.mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Take A Chance on Me.mp3

```

Comme vous pouvez le constater, chaque ligne contient une chanson, et celle-ci est inscrite de la manière suivante :

Lecteur:\Chemin d'accès ou répertoire s'il existe\nom du fichier.extension du fichier

N'oubliez pas que, dans BOX2PLAY, la limite maximum de lignes est de 5000 lignes.

Heureusement, vous n'aurez pas à taper toutes ces lignes pour créer une nouvelle playlist :

BOX2PLAY s'en chargera à votre place.

1.5. LES FICHIERS IMAGES

Ces types de fichiers sont une représentation graphique du fichier média sélectionné. On l'utilise donc pour afficher de préférence la pochette de l'album ou du 'single' associé au fichier média en question.

Tous ces fichiers image devront se trouver dans un seul répertoire que vous choisirez. Leur nombre est illimité ou plutôt limité à l'espace du disque dur que vous allouerez.

Vu la taille d'affichage d'une image dans BOX2PLAY, il n'est pas nécessaire que le fichier ait une grande précision graphique : 350x350 pixels représente déjà un maximum, ce qui prendrait environ 350 Ko au format 'bmp'... pour simplifier !

Bien que la plupart des formats *conventionnels* d'images puissent être lue par BOX2PLAY, il est conseillé d'utiliser le format 'bmp', qui reste un standard *passé-partout*. Par contre, la grosse lacune d'un fichier 'bmp' est que ce dernier n'est pas compressé. Si vous comptez stocker beaucoup de ce type d'image associé à un fichier média, utilisez plutôt le format 'jpg' : ce dernier est aussi un standard, mais avec un algorithme de compression cette fois-ci ! Il prendra donc moins de place. Si maintenant, vous ne voulez pas d'image associée à vos chansons, vous avez toujours la possibilité de désactiver cette fonction dans la configuration de BOX2PLAY.

1.5.1. Noms des fichiers images

Tout comme les fichiers média, les fichiers images ont un nom structuré et imposé, composé du nom de l'artiste et du titre de l'album. Le séparateur de champs reste le même que celui des fichiers média.

De même, les accents et les signes ou symboles ne sont pas autorisés.

Précédemment, nous avons vu que le nom d'un fichier média est :

'Artiste - Titre de l'album - Titre de la chanson.extension du fichier'

Le nom d'un fichier image est donc du type :

'Artiste - Titre de l'album.extension du fichier'

De cette façon, toutes les chansons d'un même album seront associées à une même image.

Par contre, il existe un autre cas de nom de fichier image. C'est le cas d'une compilation de plusieurs artistes. Dans ce cas, le nom de l'artiste est variable dans le même album. Il suffit alors de remplacer le nom de l'artiste par le mot 'Compil'

Le nom du fichier image devient donc :

'Compil - Titre de l'album.extension du fichier'

1.5.2. Exemple de noms de fichiers image

a) Cas d'un album créé par un artiste (ou un groupe d'artiste)

Nom du fichier audio : ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Mamma Mia.mp3

Nom du fichier image : ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits).bmp

b) Cas d'un 'single'

Nom du fichier audio : Britney Spears - Baby one more time - Baby one more time.mp3

Nom du fichier image : Britney Spears - Baby one more time.bmp

c) Cas d'une compilation de plusieurs artistes ou groupes

Nom du fichier audio : Tri Yann - L'ame de la Bretagne - La jument de Michao.mp3

Nom du fichier image : Compil - L'ame de la Bretagne.bmp

N'oubliez pas d'enlever l'accent du 'a' dans 'L'âme de la Bretagne'.

2. LES ELEMENTS PRINCIPAUX DE BOX2PLAY

Vous venez de voir ci-dessus les trois types principaux de données qu'utilise BOX2PLAY, à savoir :

- la **liste des fichiers média** qui affiche les différents fichiers concernés
- la **liste des Playlists**
- et la **zone d'image**

Il y a encore quelques autres éléments affichés dans BOX2PLAY. Certains vous sont sans doute déjà familiers, d'autres vous sont peut-être moins connus ou sont propres à BOX2PLAY.

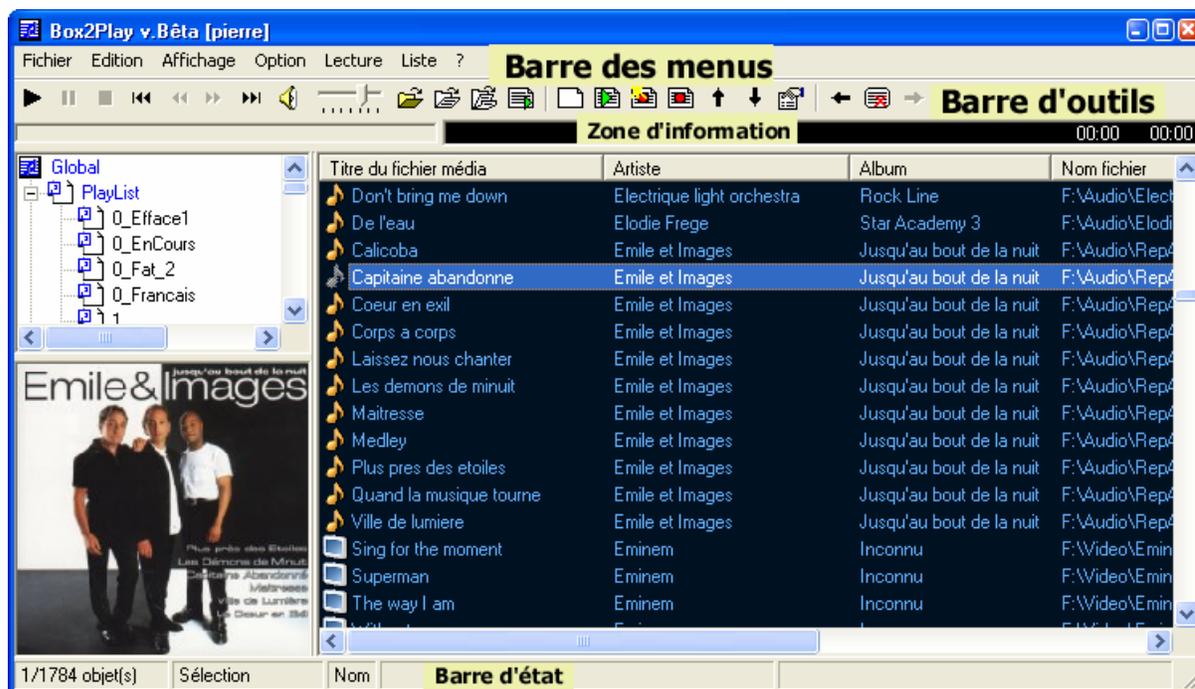


Figure 2a : Aspect général de BOX2PLAY

La barre des menus fait partie des différentes commandes de BOX2PLAY et sera expliquée dans un chapitre à part.

2.1. LA BARRE D'OUTILS Y COMPRIS LE LECTEUR AUDIO/VIDEO

Les premiers boutons de la barre d'outils concerne le lecteur



Figure 2.1. : Le lecteur audio vidéo

Le lecteur possède les fonctions suivantes :

- fonctions 'Play', 'Pause' et 'Stop'
- fonctions 'précédent' et 'suivant' pour avancer ou reculer d'une chanson dans la programmation en cours. A droite, vous avez la possibilité de couper et de régler le volume du son.

2.2. LA ZONE D'INFORMATION

...1-1 / ABBA - Chiquitita 00:20 05:26

Figure 2.2 : La zone d'information

BOX2PLAY pourrait y afficher ce qu'il voudrait. Pour le moment, il informe sur le fichier média en cours de lecture, à savoir le nom de l'artiste et de la chanson. A droite, le temps partiel et le temps total du fichier.

2.3. LA LISTE DES FICHIERS MEDIA ET LA BARRE D'ETAT (MODE-LISTE)



Figure 2.3a : Zone (ou liste) d'affichages des fichiers audio et barre d'état

Comme vu précédemment, cette zone d'affichage liste les différents fichiers média. Au premier démarrage de BOX2PLAY, vous y apercevez quatre colonnes :

- Titre de la chanson
- Artiste
- Album
- Nom du fichier

Ces colonnes sont les colonnes minimales d'affichage et de fonctionnement. Vous pouvez en afficher d'autres par la commande de configuration de BOX2PLAY.

Si le nom des fichiers média suit la structure imposée par BOX2PLAY, (se reporter au chapitre 1.2. *les fichiers média*), les trois premières colonnes seront correctement remplies.

Pour chaque colonne, vous pouvez effectuer un tri par ordre croissant ou décroissant en cliquant en haut sur le nom de la colonne correspondante.

Dans la *liste des fichiers média*, vous pouvez afficher les fichiers média d'un répertoire, ceux de la lecture en cours, ceux d'une Playlist, etc...

Ces différents types d'affichage sont renseignés par le **Mode-Liste**. Et ce dernier est écrit dans la barre d'état (deuxième case en partant de la gauche, dans la barre la plus en bas de la fenêtre principale de BOX2PLAY).

Le **Mode-Liste** peut avoir plusieurs 'états' et donc prendre plusieurs 'valeurs' ou modes :

- Le **mode Répertoire** : Affichage des fichiers média d'un des répertoires Média où se trouvent tous vos fichiers audio ou vidéo correspondants.
- Le **mode Playlist** : Affichage des fichiers de la Playlist sélectionnée (extension 'm3u').
- Le **mode En cours** : Affichage du ou des fichiers média en cours de lecture, donc le ou les fichiers qui jouent au moment même dans le lecteur média. Dans cette documentation, le *lecteur média* est aussi appelé *Player*.
- Le **mode Juke box** : Affichage des fichiers programmés aléatoirement.
- Le **mode Sélection** : Affichage de fichiers ne faisant pas parti d'un mode mentionné ci-dessus. A noter que BOX2PLAY passe quelques fois automatiquement dans ce mode, si par

exemple vous faites un glisser-coller de fichier média dans le mode répertoire : à ce moment là, ce dernier n'a plus lieu d'être.

Attention, le *Mode-Liste* concerne donc uniquement le type d'affichage de la liste des fichiers média, et non pas un mode quelconque du lecteur. Vous pouvez très bien écouter une programmation par Playlist par exemple et visualiser un répertoire. Dans ce cas, le *Mode-Liste* sera *Répertoire*.

Dans l'image 2.3a ci-dessus, la Playlist *ABBA* vient d'être sélectionnée (en cliquant dessus). Donc la zone d'affichage des médias liste les fichiers associés à cette Playlist.

Et la barre d'état nous donne quelques renseignements complémentaires. Dans notre cas :

- le nombre de médias sélectionnés et le nombre total de la liste des fichiers
- le mode d'affichage (*Liste* ou *Répertoire* par exemple)
- suivi d'un autre mode (ici équivalent à 'Nom') : nous y reviendront plus tard.

Si maintenant, vous voulez passer en mode *Répertoire*, ouvrez le menu *Lecture* et choisissez la commande *Afficher fichiers du répertoire*. Pour simplifier l'écriture vous lirez par la suite : choisissez la commande *Lectures/Afficher fichiers du répertoire*, ou sélectionnez un répertoire dans l'objet *Répertoire* du sélecteur hiérarchique.

2.3.1. Comment écouter un ou plusieurs fichiers média ?

Revenons à présent à la Playlist *ABBA* de l'image 2.3a

- Si vous voulez écouter une chanson, sélectionner là dans la *liste des fichiers média* (placez la surbrillance sur le nom voulu avec la souris ou les flèches du clavier), puis choisissez la commande *Lecture/Jouer sélection en cours*. Ou plus simplement, double-cliquez sur le fichier voulu de la liste.
- Si maintenant, vous voulez écouter la Playlist entière, c'est très simple aussi : il suffit de double-cliquer sur la Playlist sélectionnée dans le sélecteur hiérarchique (volet de gauche). Dans notre cas, double-cliquez sur la Playlist *ABBA*.
- Dernière possibilité : vous désirez écouter uniquement quelques chansons affichées dans la *liste des fichiers média*. Dans ce cas, tout en restant appuyé sur la touche Control (ou Ctrl) du clavier, faite un SIMPLE clique sur vos fichiers voulus. Vous verrez que tous les fichiers sélectionnés restent en surbrillance. Une fois la sélection terminée, relâchez la touche Control et choisissez la commande *Lecture/Jouer sélection en cours*. Dans la barre d'état, le mode devient *Sélection* au lieu de 'Liste' ou 'Répertoire'.

2.3.2. Autre format d'affichage de la liste des fichiers média

Dans le chapitre 1.2.1. *Les fichiers 'mp3'*, nous avons vu que ces types de fichiers ont la particularité de stocker certaines informations comme le nom du chanteur, la date, le style etc... à l'intérieur même du fichier concerné.

BOX2PLAY permet d'afficher ces informations dans la *liste des fichiers média* comme le montre la figure 2.3.2a

Titre de la chanson	Artiste	Titre de l'album	Genre	Année	Nom du ▲
Philadelphia	Neil Young	Philadelphia	Acoustic	1993	h:\My M
Eddy steady go !	Unity power feat	Power Beat	Dance	1993	h:\My M
Live	Haddaway	Power Beat	Dance	1993	h:\My M
Get a way	Maxx	Power Beat	Dance	1993	h:\My M
U got 2 let the music	Capella	Power Beat	Dance	1993	h:\My M
The key - the secret	Urban cookie collective	Power Beat	Dance	1993	h:\My M
dreams	Quench	Le plus grand DJ du monde	Dream	1993	h:\My M
Chanteur de jazz	Michel Sardou	Bercy 93	Folk	1993	h:\My M
Streets of Philadelphia	Bruce Springsteen	Philadelphia	Slow Rock	1993	h:\My M
Enae volare (Les visiteurs)	Eric Levi	Grand Ecran	Sound Clip	1993	h:\My M

Figure 2.3.2a : Format d'affichage adapté au format 'mp3'

Ceci devrait être une bonne nouvelle, car même si le nom de vos fichiers ne possèdent pas la structure imposée par BOX2PLAY, vous avez quand même la possibilité de les afficher avec des caractéristiques cohérentes.

Mais attention : ce format d'affichage n'est valable que pour les fichiers 'mp3' !

Pour avoir un tel affichage, choisissez la commande *Affichage/Mode TAG v1* ou *v2*. Pour revenir à l'affichage précédent (par nom de fichier), choisissez *Affichage/Mode Nom de fichier*.

2.4. FENETRE EXTERNE

Dans la section précédente, nous avons vu que BOX2PLAY affiche les différents fichiers média par l'intermédiaire d'une zone d'affichage nommée *Liste des fichiers média*. Cette dernière est montrée par la figure 2.3a, elle même liée à la figure 2a qui représente l'état générale de la fenêtre principale de BOX2PLAY.

Cependant, BOX2PLAY peut afficher une *liste de fichiers média* dans une fenêtre différente appelée *fenêtre externe*.

Sous BOX2PLAY, une *fenêtre externe* est une fenêtre correspondant à une *liste 'supplémentaire' de fichiers média*. Cette fenêtre ne possède pas que la fonction d'afficher une liste de fichiers média, mais permet aussi de lire ces derniers.

Le principal atout de cette *fenêtre externe* est de visualiser un fichier vidéo dans une fenêtre indépendante et redimensionnable.

Ce type de fenêtre n'est en fait prévue que pour la lecture d'un ou plusieurs fichiers média. Et ces derniers peuvent être du type audio ou vidéo, comme le montre la figure ci-dessous :

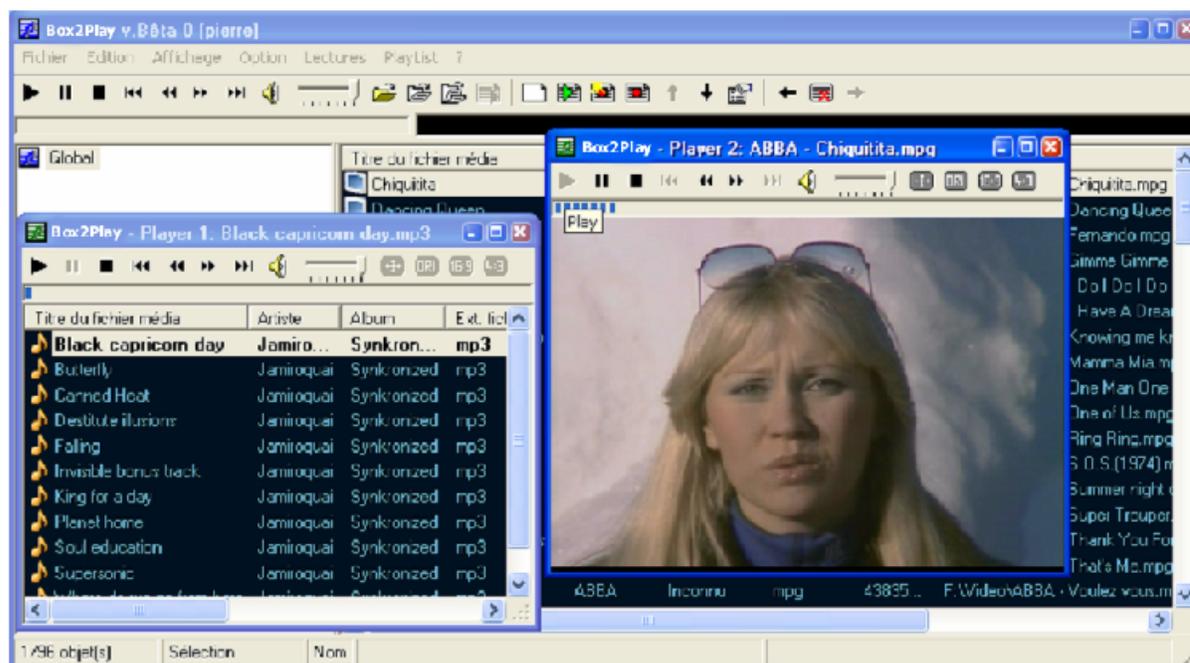


Figure 2.4a : Affichage de deux fenêtres externes sur la fenêtre principale de BOX2PLAY

Ce type de visualisation par une autre fenêtre est aussi expliqué dans les sections suivantes :

- Par la commande *Option/Configuration* de BOX2PLAY.
- Par la commande *Lecture/Jouer sélection en cours dans fenêtre externe*.
- Dans l'annexe correspondant.

3. LES DIFFERENTES COMMANDES DE BOX2PLAY

Dans le chapitre précédent, vous avez déjà appris quelques commandes comme :

- Lecture/Afficher chansons du répertoire
- Lecture/Jouer sélection en cours

Ces commandes ont été appelées par le biais de la **barre des menus**. Certaines commandes peuvent aussi être appelées par la **barre d'outils** et/ou par des **menus contextuels**.

Qu'est-ce qu'un menu contextuel ?

Sous Windows, un menu contextuel est un menu qui *s'adapte* par rapport à un *objet* choisi, affichant ainsi les commandes appropriées à l'objet. Ce menu est appelé en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'objet en question.

Sous BOX2PLAY, si vous appelez le menu contextuel d'une playlist, vous obtiendrez un affichage similaire à l'image 3a.

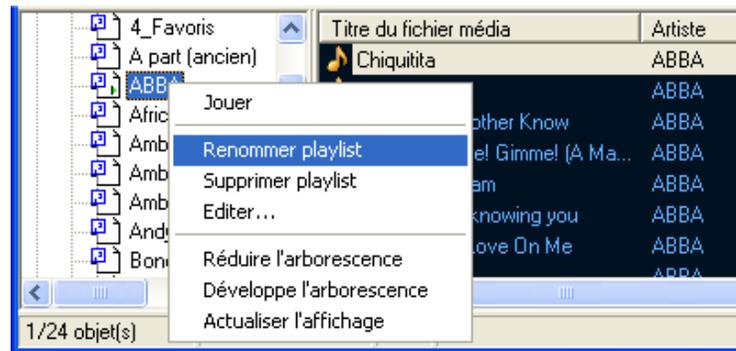


Figure 3a : Exemple du menu contextuel d'une playlist (ici nommé ABBA)

Nota : la quasi-totalité des commandes contextuelles sont accessibles par la barre des menus. Ce qui suit traite des commandes accessibles par la barre des menus.

3.1. LE MENU FICHER

3.1.1. La commande Ouvrir...

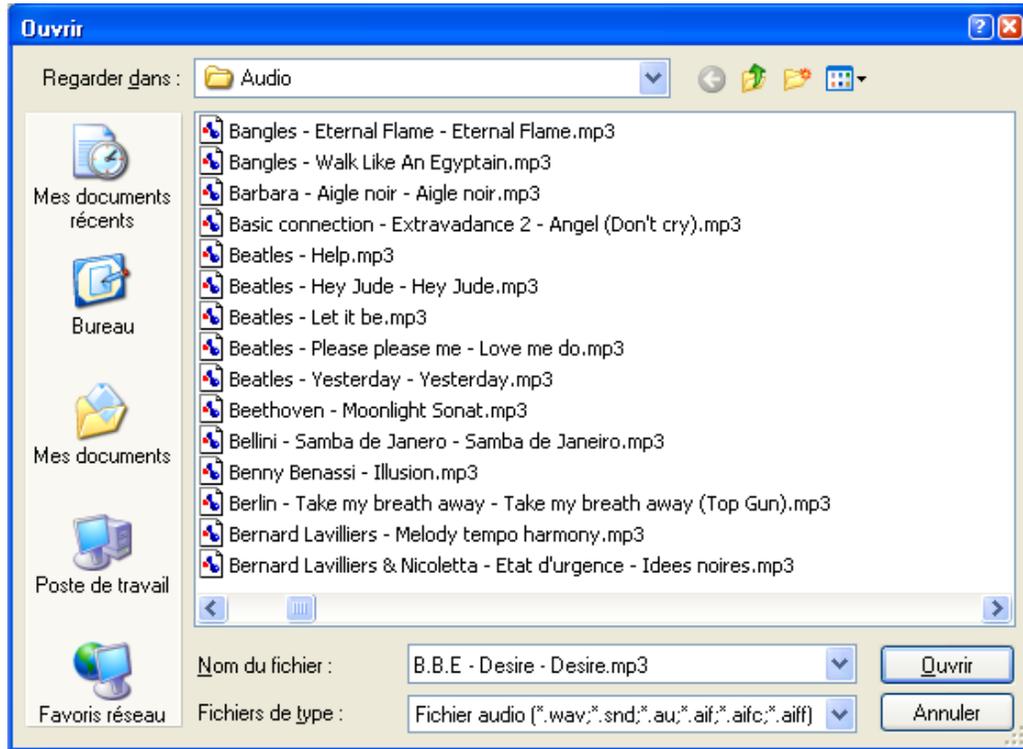


Figure 3.1.1 : Ouverture d'un fichier par la commande Ouvrir

Une fois le fichier sélectionné, BOX2PLAY vide la *liste des fichiers média* et y place le-dit fichier. Vous pouvez ainsi lire ce dernier ou l'ajouter dans une playlist.

Caractéristique :

- Si la *Sécurité enfants* est activé et que le fichier ouvert correspond au critère, ce fichier n'est pas affiché dans BOX2PLAY et ne peut donc pas être lu par le programme (commande *Option/Configuration...* , objet *Sécurité*).

3.1.2. La commande Reprise lecture (Resume ou RSM)...

3.1.2.1. Généralité

Cette commande, aussi appelé fonction *Resume*, visualise l'état d'avancement de vos fichiers vidéo si la fonction *Resume* a été activée. Cette fonction est connue, entre autre, des lecteurs DVD de salon.

Si elle est activée, BOX2PLAY visualise l'état du fichier avec plusieurs informations :

- ✓ Le titre du fichier média (sans son chemin d'accès).
- ✓ Sa taille, pour éventuellement le différencier avec d'autres fichiers de même nom.
- ✓ La position (ou l'endroit) où la lecture s'est arrêtée.
- ✓ La durée totale de la vidéo.
- ✓ Ainsi que le pourcentage lu (pour votre information).

Cet état d'avancement des fichiers vidéos est sauvegardé pour chaque session (ou utilisateur) dans le fichier '*BOX2PLAY.rsm*' (et donc dans le répertoire de la session en cours).

Si ce fichier existe dans la session en cours, l'appel de la commande *Reprise lecture* affiche la fenêtre similaire :

Titre du fichier média	Taille	Positi...	Durée	% lu
S.W.A.T. unite d'elite (Screener-2003).avi	730341376	483	6686	7
Laurent Gerra a l'Olympia.avi	560832512	5	6956	0
Irreversible.avi	733304832	5340	5606	95
Pink Floyd - Goodbye Blue Sky.avi	18239488	32	127	25
Matrix Reloaded CD2 Bonne Qualité-FR-Screener[Certifié Pa...	657287624	2160	3770	57
Minority_Report_DivX_FR_(remasterisation_telesync_VCD_...	693886976	5968	8093	73
Walt Disney-Peter Pan [divx FR] complet.avi	597275136	1107	4619	23
Mon voisin le tueur.avi	689266176	5094	5934	85

Figure 3.1.2.1 : Visualisation de l'état d'avancement sauvegardé en lecture des fichiers vidéo

Outre les différentes informations de chaque fichier sauvegardé en mode *Resume*, quatre boutons sont visibles, servant à gérer ce mode :

- Le bouton **OK** : pour **enregistrer** vos paramètres (si vous avez par exemple cliqué sur *Supprimer*) pour ensuite **fermer** la fenêtre.
- Le bouton **Annuler** pour **fermer** la fenêtre **sans enregistrer** vos paramètres.
- Le bouton **Supprimer** qui supprime uniquement du mode *Resume* le ou les fichiers sélectionnés. Ce bouton est désactivé si aucun fichier n'est sélectionné. Nota évident : Cette suppression n'efface pas le fichier de votre mémoire de masse, elle n'efface que sa référence dans le fichier '*BOX2PLAY.rsm*'.
- Le bouton **Jouer** qui lira le fichier sélectionné dans une **fenêtre externe**. Ce bouton est désactivé si aucun fichier n'est sélectionné ou si le fichier sélectionné n'existe pas dans son chemin d'accès (son répertoire d'appartenance).

3.1.2.2. Structure d'un fichier BOX2PLAY.rsm

Si vous éditez ce type de fichier avec un éditeur simple comme '*NotePad.exe*' livré avec Windows, vous obtiendrez une structure du genre :

```
"F:\Clips videos\Alizee - Gourmandises - Gourmandises.mpg",36347908,76,249
"F:\Clips videos\Madonna - Don't Tell Me.mpg",48185816,54,276
"F:\Clips videos\Madonna - Material Girl.mpeg",54927360,38,281
"F:\Clips videos\Shakira - Laundry service - Whenever Wherever.mpeg",44967076,94,196
"H:\Karaoke\Jean Jacques Goldman - La bas.avi",24215950,0,282
"H:\Films\Films à graver\L'age de glace.avi",575780864,1011,4355
```

Comparé à la figure ci-avant, deux points sont à remarquer :

- La fenêtre de la commande Reprise lecture affiche les différents fichiers par ordre alphabétique.
- Pour plus de clarté, cette fenêtre n'affiche que le nom du fichier, sans son répertoire d'appartenance. Cependant, ce répertoire est important pour localiser le fichier... et le lire avec le bouton *Jouer*.

De toute évidence, vous n'avez pas à modifier ce fichier dans un éditeur de texte car BOX2PLAY le fait pour vous.

3.1.2.3. Comment additionner un fichier dans le mode Resume ?

Il y a deux conditions pour le faire :

- ❑ Le fichier **doit être** du type *vidéo* de par son extension. Par exemple, cette fonction est inactive pour un fichier de type '*mp3*' et donc *audio*.
- ❑ Le fichier doit être en cours de *lecture* **puis** arrêter avec la touche **PAUSE** du lecteur **juste avant** de fermer soit la fenêtre externe qui lit le fichier, soit le programme en lui même. Si le fichier vidéo est lu dans la fenêtre principale de BOX2PLAY, la fonction Resume peut aussi être appelé par le menu *Lecture/Enregistrer la reprise lecture*.

Dès que ces deux conditions sont satisfaites, BOX2PLAY ajoute (ou met à jour) le fichier *vidéo* en question dans *BOX2PLAY.rsm* de la session en cours.

3.1.2.4. Comment lire un fichier dans le mode Resume ?

Il suffit pour cela de commencer la lecture du fichier vidéo (généralement par la touche PLAY du lecteur). Dès lors, une fenêtre de message, comme celle ci-après, vous demande si vous voulez lire la séquence à la dernière position mémorisée dans la session en cours.

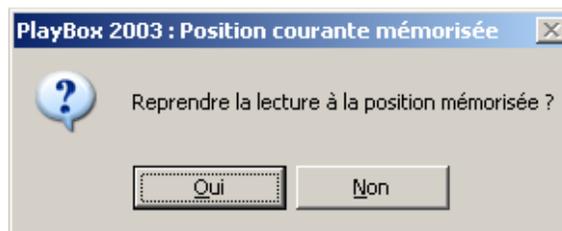


Figure 3.1.2.4 : Demande de reprise de lecture en mode Resume

Important : Suivant le *player* de BOX2PLAY utilisé, cette fenêtre apparaît ou n'apparaît pas. Dans le cas du *player ActiveMovie* issu de *DirectX*, la lecture passe automatiquement à la position mémorisée. Pour revoir la lecture depuis le début, il suffit de cliquer sur le bouton *Stop*, puis de relire à nouveau et juste après en cliquant sur le bouton *Play*.

3.1.3. La commande Libérer le contrôle 'multimédia'

Cette commande a pour effet d'arrêter la musique en cours, d'effacer la mémoire du lecteur média et de libérer aussi le contrôle 'son' de votre carte son dans le cas ou vous désirez utiliser un autre programme utilisant ce même contrôle.

A l'heure actuelle et contenue des changements de *librairies externes* de BOX2PLAY, cette fonction n'est plus garantie.

3.1.4. Le sous menu Supprimer

3.1.4.1. La commande (Supprimer) Le répertoire configuré

Si un répertoire configuré est sélectionné dans le sélecteur hiérarchique, cette commande efface ce répertoire de la configuration sans avertissement (en aucun cas, elle n'efface le répertoire physique et ces fichiers de vos mémoires de masse).

S'il n'y a qu'un répertoire configuré dans BOX2PLAY, la commande sera sans effet.

Par la suite, pour sélectionner à nouveau ce répertoire, utilisez la **commande Option/Configuration**, objet *Accès aux fichiers/Fichiers multimédia*.

Caractéristique :

- ❑ Cette commande n'est pas utilisable si la fonction *Autoriser la modification de la configuration* est désactivée (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**).

3.1.4.2. La commande (Supprimer) Les fichiers sélectionnés...

3.1.4.2.1. Généralité

Cette commande permet d'effacer :

- ❑ La référence d'un ou plusieurs fichiers média suivant le contexte actuel, à savoir si vous êtes en mode *Liste*, *Sélection*, etc...
- On entend par *référence* d'un fichier, non pas sa suppression physique de sa mémoire de masse, mais l'effacement de son signalement à l'intérieur d'autres fichiers comme dans les playlists par exemple.
- ❑ En option supplémentaire : la suppression physique de ces fichiers de votre mémoire de masse (disque dur), en passant ou non par la corbeille de Windows !

Cette commande affiche une fenêtre du genre :

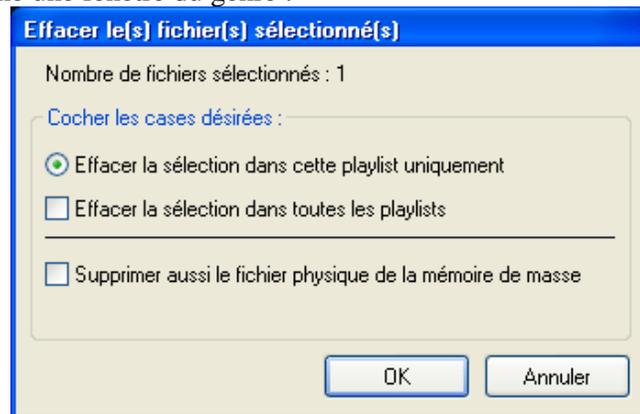


Figure 3.1.4.2.1 : Exemple d'une fenêtre de Suppression de fichiers

Cette commande peut donc aussi effacer physiquement (donc de votre disque dur) le ou les fichiers sélectionnés, à condition d'activer la dernière case *Supprimer aussi le fichier physique de la mémoire de masse*.

ATTENTION : le fichier est réellement et **définitivement** effacé si la fonction *Corbeille* n'est pas activée dans la configuration de BOX2PLAY.

3.1.4.2.2. Effacement minimum (de la référence) suivant plusieurs modes

(sans tenir compte de la suppression physique)

Rappel :

Suivant l'objet sélectionné la plupart du temps dans la liste hiérarchique, plusieurs *modes assimilés* sont possibles (ces modes font parti du *Mode-Liste*)

Suivant ces *modes assimilés*, la suppression de fichiers peut prendre quatre aspects ou quatre fonctions différentes :

- Effacer les fichiers sélectionnés de la playlist en cours (cas du mode *Liste*).
- Effacer les fichiers sélectionnés de l'En cours (cas du mode *En cours*)
- Effacer les fichiers sélectionnés de la lecture aléatoire (cas du mode *Juke box*)
- Effacer les fichiers sélectionnés de l'affichage uniquement (mode *Répertoire* ou *Sélection*).

a) Effacement de la référence dans le mode *Liste*

Si l'objet du sélecteur hiérarchique est une playlist, BOX2PLAY vous informe que vous allez effacer ('effacer au minimum' car d'autres options sont présentes) la référence du ou des fichiers média sélectionnés **de la playlist en cours** (à ne pas confondre avec le mode *En cours* par exemple), donc celle affichée dans la *liste des fichiers média*.

Vous obtiendrez une fenêtre similaire à la figure 3.1.4.2.1 ci-dessus. A savoir la première option (mais qu'on ne peut pas désactiver !) : *Effacer la sélection de cette playlist uniquement*. Comme le montre la figure ci-dessous :



b) Effacement de la référence dans le mode *En cours*

Rappel : l'*En cours* affiche les différents fichiers média programmés en lecture à l'instant présent. La première ligne de choix change donc comme ci-dessous :

Effacer la sélection dans l'En cours

Dans ce cas, seuls les fichiers sélectionnés sont retirés de la programmation de l'*En cours*.

c) Effacement de la référence dans le mode *Juke box*

Rappel : ce mode affiche les différents fichiers média programmés à l'instant présent dans le Juke box.

La première ligne de choix change donc comme ci-dessous :

Effacer la sélection dans la lecture aléatoire (Juke box)

Dans ce cas, seuls les fichiers sélectionnés sont retirés de la programmation du Juke box. Si tous les fichiers du Juke box sont sélectionnés et effacés, le Juke box se désactive automatiquement.

d) Effacement de la référence dans l'affichage uniquement (les autres modes)

Dans ce cas, vous êtes sans doute dans le mode *Sélection* (ou encore *Répertoire*, etc..., mais pas dans le mode *Liste* ni *En cours* ou *Juke box* !) assimilé au sélecteur hiérarchique.

La première ligne de choix devient donc :

Effacer la sélection dans l'affichage uniquement

Dès lors, l'effacement ('effacement au minimum' car d'autres options sont présentes) du ou des fichiers sélectionnés n'a pour premier but que d'effacer la référence du fichier **à l'affichage** dans la *liste des fichier média*, si aucune autre option n'est choisie.

Après effacement, BOX2PLAY passe automatiquement en mode *Sélection*, même si vous étiez en mode *Répertoire* par exemple.

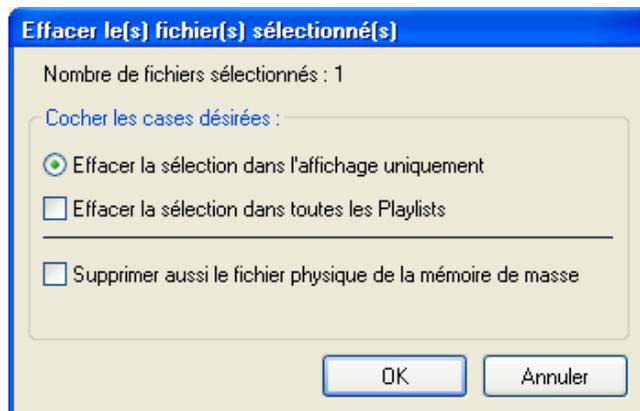
3.1.4.2.3. Modification dans toutes les playlists

Dans la commande (*Supprimer*) *Les fichiers sélectionnés*, nous n'avons encore abordé que la première fonction qu'on ne peut pas désactiver et qui varie selon le mode d'affichage assimilé au sélecteur hiérarchique.

Cependant, il y a deux options que l'on peut activer ou non en cochant une case :

- *Effacer la sélection de toutes les playlists.*
- *Supprimer aussi le ou les fichiers physiques de la mémoire de masse.*

(Voir figure ci-après)



La fonction *Effacer la sélection de toutes les playlists* est très simple et très puissante : elle permet d'effacer les références (des fichiers média sélectionnés) de toutes les playlists du répertoire configuré des playlists (voir la **commande Configuration, objet Accès aux fichiers/Autres fichiers/Fichiers playlists**).

Il faut donc noter que seules les playlists du répertoire en question /ou de la session en question seront modifiées.

3.1.4.2.4. Suppression physique des fichiers sélectionnés

ATTENTION : La suppression physique efface vos fichiers de la mémoire de masse (vos disques durs) !

Dès lors, si la suppression physique est cochée et que la commande est validée, vous avez deux possibilités d'effacement de fichier :

- Suppression en passant par la corbeille de Windows
- Suppression sans passer par la corbeille

Ce type de suppression est configurable (voir caractéristique ci-dessous).

Dans les deux cas, une fenêtre d'avertissement s'ouvre. Seul le titre de cette fenêtre change suivant le cas.

Le message contenu dans la fenêtre reste le même. Il vous propose d'annuler la suppression physique en cours et vous informe du nombre de fichiers sélectionnés (voir figure ci-dessous).

Cliquez sur **Oui** pour accepter la suppression physique ou sur **Non** par l'annuler.

Attention toutefois à la portée du bouton *Annuler*. En effet, **seule la suppression physique est annulée. L'effacement par référence dans l'Affichage, l'En cours, la ou les playlists, etc... est déjà effectué !**

a) Suppression en passant par la corbeille de Windows :

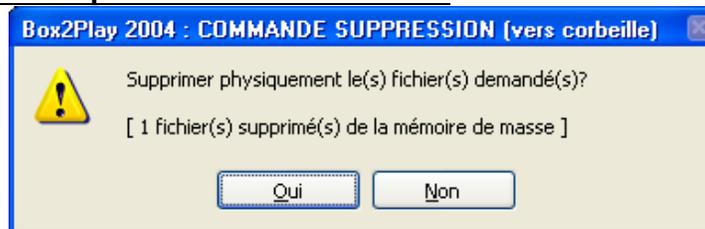


Figure 3.1.4.2.4a : Suppression physique *en passant* par la corbeille de Windows

b) Suppression sans passer par la corbeille de Windows :

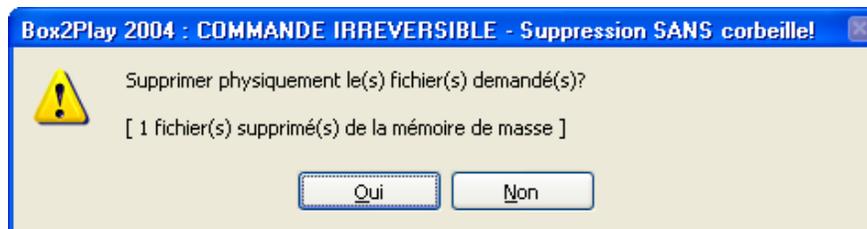


Figure 3.1.4.2.4b : Suppression physique *sans passer* par la corbeille de Windows

Notez la différence du titre de la fenêtre suivant les deux cas :

- COMMANDE SUPPRESSION (vers corbeille)
- COMMANDE IRREVERSIBLE – Suppression SANS corbeille !

On vous aura averti !

3.1.4.2.5. Caractéristiques

- Dans tous les modes, l'option de suppression physique est grisée (donc non accessible) si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivé.
- Dans tous les modes, la commande entière est inaccessible si la fonction *Autoriser la modification des playlists* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivé.

- ❑ Dans le mode *En cours*, le choix *Effacer la sélection de l'En cours* est grisée si la fonction *Autoriser l'effacement de l'En cours* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivé.
- ❑ Le choix du type de suppression physique de fichier est configuré par la commande *Option/Configuration...*, objet *Sécurité*, paramètre *Effacer les fichiers vers corbeille* (*recommandé*).
- ❑ Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est activée.

3.1.4.3. La commande (Supprimer) La playlist sélectionnée...



Suppression d'une playlist

Cette commande efface physiquement (donc de votre disque dur) la playlist sélectionnée.

Caractéristiques :

- ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des playlists* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivée.
- ❑ Suivant l'activation de sécurité *Effacement des fichiers vers corbeille* (*recommandé*), la **commande Supprimer** efface de la mémoire de masse soit **définitivement**, soit place le ou les fichiers concernés dans la **corbeille** de Windows.
- ❑ Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est activée.

3.1.4.4. La commande (Supprimer) Le fichier d'erreur (LOG)

Comme son nom l'indique, cette commande efface tout simplement le fichier d'erreurs BOX2PLAY.log, sans aucun avertissement.

Ce fichier mémorise la quasi totalité des différentes erreurs engendrées par BOX2PLAY.

Caractéristiques :

- ✓ Cette commande efface irrémédiablement le fichier LOG sans passer par la corbeille de Windows.
- ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivée.
- ❑ Le fichier en question, s'il existe, peut être visualisé par la **commande Aide(?) / Journal d'erreurs**.

3.1.4.5. La commande (Supprimer) Le fichier de commandes (LOG)

Le fichier de commande est un fichier texte (type ASCII) qui recense quelques commandes 'critiques' du genre suppression, renommer un fichier...

Contrairement à d'autres fonctions de suppression, cette fonction n'efface pas réellement le fichier concerné : elle supprime le contenu du fichier et ajoute une ligne d'information. Bref, cette fonction supprime l'historique des commandes recensées.

Pour le moment, la syntaxe du fichier de commandes n'est pas aboutie. Je n'entrerai donc pas dans les détails.

Commandes recensées :

- Supprimer fichier média (distinction entre corbeille ou non)
- Renommer fichier média (y compris fichier image)

- Copier fichier média
- Modifier un Tag MP3 (v1 et/ou v2)

Caractéristiques :

- ✓ Cette commande efface l'historique sans aucun archivage.
- Par défaut, cette commande est désactivée
- Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivée.
- L'historique est enregistré dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est activée.
- Le fichier en question, s'il existe, peut être visualisé par la **commande Aide(?) / Journal des commandes**.

3.1.5. Le sous menu Renommer

3.1.5.1. La commande (Renommer) Le fichier sélectionné...

3.1.5.1.1. Généralité



Figure 3.1.5.1 : Affiche/modifie les informations d'un fichier média suivant le mode Nom de fichier

Utilisez cette commande si vous désirez renommer un fichier média suivant la structure imposée par BOX2PLAY, en utilisant le séparateur de champs. Ca pourra vous faciliter bien les choses ! Vous pouvez aussi vous reporter au chapitre 1.2.2 *Nom des fichiers média*.

L'activation de l'**option Modifie le nom de fichier dans toutes les playlists** renommera automatiquement le nom du fichier ainsi modifié dans toutes les playlists du répertoire des playlists de BOX2PLAY, à condition que ces playlists ne soient pas ouvertes par un autre programme.

Caractéristiques :

- ✓ Dans le cas d'un **Répertoire-Album**, seul le champ 'Titre' est activé.
- ✓ Le ou les premiers espaces en début et fin de chaque champ sont automatiquement supprimés.
- Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivée.

3.1.5.1.2. Renomme aussi le ou les fichiers image

Etant donné qu'un fichier image peut être associé à un fichier média, le fichier image en question doit aussi être modifié dans plusieurs cas.

Théoriquement, un fichier image représente l'image d'un album et non pas l'image d'une seule chanson ou vidéo (quoique ce cas est possible). Donc et toujours théoriquement, seul le changement des champs *Artiste* et *Album* d'un fichier média sont susceptibles de modifier aussi le nom d'un fichier image.

Rappel :

La structure du nom d'un fichier image est imposée sous BOX2PLAY. Pour plus de renseignements, se reporter au chapitre 1.1. *Généralités*.

Les différences entre minuscules et majuscule sont ignorées dans un nom de fichier.



3.1.5.1.3. Le reste à savoir

Si vous renommez un fichier média sous BOX2PLAY, la commande en question vous donne l'option de modifier la référence dans tous les fichiers playlists du répertoire associé.

Cette option vous est proposée car les fichiers de type playlist sont un standard et sont lus par beaucoup de programmes.

Mise à part ce fichier standard, cette commande *Renommer le fichier média sélectionné* met à jour automatiquement d'autres fichiers ou informations internes de la session en cours, à savoir :

- ✓ Lecture programmée en cours (interne).
- ✓ Fonction SauveEcran (fichier interne).
- ✓ Fichier en lecture Resume ou reprise de lecture.

Nota : Avant de renommer un fichier, vérifiez que ce dernier n'est pas en lecture sous BOX2PLAY, ou utilisé par un autre programme.

Caractéristiques :

- Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est activée.

3.1.5.2. La commande (Renommer) Les fichiers sélectionnés suivant Tag...

Cette commande renomme les fichiers sélectionnés suivant les informations contenues dans le TAG de chaque fichier mp3.

Si le fichier n'est pas un mp3, ou si les informations du TAG ne sont pas suffisantes, le fichier ne sera pas renommé. Dans le cas contraire, le nom du fichier sera décomposé avec le **séparateur de champs** configuré (voir le chapitre 1.2.2. Nom des fichiers audio).

Cette commande procède en trois étapes :

- ✓ Choix du type de Tag MP3 : à savoir la version 1 ou 2.
- ✓ Visualisation et récapitulatif des différents fichiers à renommer suivant le Tag choisi.
- ✓ Validation de la commande Renommer.

a) Choix du type de Tag MP3



Sélection du type de Tag

Nota : Cliquer sur le **bouton Annuler** équivaut à sortir de la commande.

b) Récapitulatif des différents fichiers à renommer suivant le Tag choisi

Après avoir choisi le type de Tag et cliquer sur le **bouton OK**, une fenêtre similaire s'affiche à l'écran :



Fenêtre récapitulative concernant différents fichiers média à renommer suivant Tag

Deux colonnes affichent le nom des fichiers à renommer :

- ✓ La colonne de droite montre le nom actuel des fichiers.
- ✓ La colonne de gauche indique le nouveau nom que les fichiers posséderont après validation de la commande.

Les éléments ici en rouge ne seront pas renommés pour diverses raisons. Les raisons sont commentées entre les deux caractères <>.

Les différents commentaires sont :

Valeurs commentaires	Significations
<Inexistant>	Le fichier n'existe pas
<Titre similaire>	Le fichier existe déjà (écrasement de fichier interdit)
<Tag identique>	Les Tags sont identiques au nouveau nom de fichier, ce qui provoquerait un nom de fichier existant
<Tag insuffisant>	Les Tags <i>Titre</i> et <i>Artiste</i> ne sont pas renseignés
<Tag incompatible avec nom de fichier>	Le Tag contient des caractères du genre \ / : * ? " < >
<Fait partie d'un Répertoire-Album>	Opération interdite dans un Répertoire-Album

c) Validation de la commande Renommer

Cette validation est provoquée par le **bouton Renommer tous**, en tenant compte de la case à cocher *Modifie le nom de fichier dans toutes les playlists*. Evidemment, seuls les fichiers sans erreurs seront renommés.

Vous pouvez annuler la commande par le bouton correspondant.

IMPORTANT :

N'oubliez pas que le Tag MP3 v1 n'enregistre que les 30 premiers caractères des champs *Titre*, *Artiste* et *Album*. La commande *Renommer les fichiers sélectionnés suivant TAG*

risque donc de tronquer certains champs dans le nom du fichier. Si vos fichiers MP3 sont informés par le Tag v2, il est préférable de choisir ce dernier.
Pour de plus amples information sur le Tag MP3, voir l'annexe correspondant.

Caractéristique :

- ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivé.
- ❑ Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est activée.

3.1.5.3. La commande (Renommer) La playlist sélectionnée...

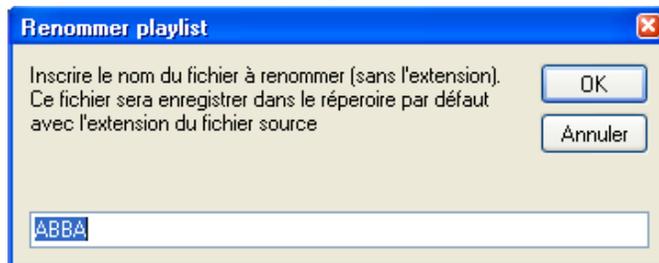


Figure 3.1.5.3 : Boite de dialogue permettant de renommer une playlist

Cette commande vous permet de renommer une playlist. N'indiquez dans cette boite de dialogue que le nom souhaitée, sans le chemin d'accès, ni l'extension du fichier.

Caractéristiques :

- ✓ Le fichier créé est automatiquement enregistré dans le répertoire des playlists de BOX2PLAY, avec l'extension 'm3u'.
- ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des playlists* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivé, sauf si la playlist a été créé dans la session en cours.
- ❑ Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est activée.

3.1.5.4. La commande (Renommer) L'Artiste (mode nom de fichier)...

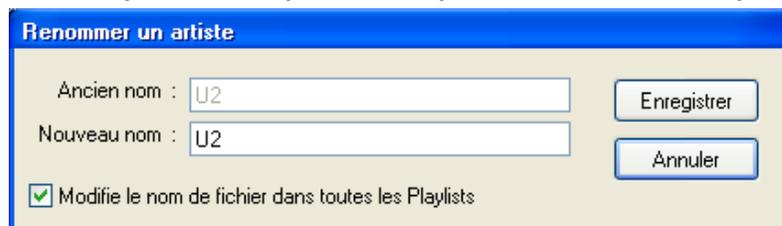


Figure 3.1.5.4 : Boite de dialogue permettant de renommer part lot des nom des fichiers suivant le nom de l'artiste

Cette commande permet de **renommer par nom de fichier et par lot tous** les fichiers média des répertoires configurés suivant le champ 'Artiste'.

Pour utiliser cette commande, il faut qu'un artiste soit sélectionné dans l'objet *Artiste* du sélecteur hiérarchique.

Caractéristiques :

- ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est désactivée.
- ❑ Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande Option/Configuration, objet Sécurité**) est activée.

3.1.5.5. La commande (Renommer) L'Album (mode nom de fichier)...



Figure 3.1.5.5 : Boite de dialogue permettant de renommer part lot des noms de fichiers suivant le nom de l'album

Cette commande permet de **renommer par nom de fichier et par lot tous** les fichiers média des répertoires configurés suivant le champ 'Album'.

Pour utiliser cette commande, il faut qu'un album soit sélectionné dans l'objet *Album* du sélecteur hiérarchique.

Caractéristiques :

- ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média (commande Option/Configuration, objet Sécurité)* est désactivé.
- ❑ Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG) (commande Option/Configuration, objet Sécurité)* est activée.

3.1.6. La commande Déplacer les fichiers sélectionnés...



Figure 3.1.6 : Boite de dialogue pour sélectionner le répertoire de destination des fichiers média à déplacer

Si vous désirez déplacer vos fichiers vers un autre répertoire, il est nécessaire de remettre à jour aussi vos playlists. C'est le but de cette commande : les fichiers sélectionnés sont transférés **et** la référence des playlists est mise à jour automatiquement.

Caractéristiques :

- ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média (commande Option/Configuration, objet Sécurité)* est désactivé.
- ❑ Cette commande s'annule s'il y a des fichiers faisant parti d'un Répertoire-Album.
- ❑ Cette commande ne modifie que les playlists du premier standard 'm3u', du répertoire configuré des playlits.
- ❑ Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG) (commande Option/Configuration, objet Sécurité)* est activée.

3.1.7. La commande Créer un Répertoire-Album

Certains programmes ou certains utilisateurs stockent leurs fichiers dans des répertoires caractéristiques. Comme par exemple placer toutes les chansons d'un même album dans un répertoire unique et prévu uniquement pour cet album.

Hélas, BOX2PLAY n'est pas très flexible quant à l'écriture d'un tel répertoire.

3.1.7.1. Structure et contraintes d'un Répertoire-Album

Tout comme les noms de fichiers média doivent respecter quelques contraintes du genre '*Artiste - Titre de l'album - Titre de la chanson.extension du fichier*', un Répertoire-Album possède ces mêmes contraintes, à savoir :

- Le nom du répertoire doit contenir dans l'ordre :
 - Le nom de l'artiste
 - Le séparateur de champ (identique à celui d'un fichier média)
 - Le nom de l'album

Bref, le répertoire sera du genre '*Artiste - Titre de l'album*' SANS EXTENSION, si ' - ' représente le séparateur de champs.
- A l'intérieur de ce répertoire doivent se trouver :
 - TOUTES les chansons de l'album avec la syntaxe 'Titre de la chanson.extension du fichier'
 - Un fichier d'information est créé automatiquement lors de la création du répertoire. Ce fichier est utilisé par BOX2PLAY pour afficher entres autres l'ordre des chansons.

3.1.7.2. Création d'un Répertoire-Album (description par étapes)**Avant tout et très important :**

Il faut savoir que BOX2PLAY apparente un Répertoire-Album comme un 'objet' complet.

- Donc avant d'utiliser cette commande, soyez sûr que votre album est déjà complet, tant au nombre de chansons, à leurs titres, au titre de l'album et au nom de l'artiste : tout doit être entièrement défini au préalable et définitif car BOX2PLAY ne permet pas pour le moment une quelconque modification d'un Répertoire-Album comme l'addition, suppression 'propre' ou changement de nom d'une chanson.
- Avant d'utiliser la commande *Créer un Répertoire-Album*, toutes les chansons appartenant à l'album doivent être entièrement défini comme suit :
 - Chaque chanson doit posséder tous les champs complet et donc être du genre '*Artiste - Titre de l'album - Titre de la chanson.extension du fichier*'
 - Toutes ces chansons doivent se trouver dans des répertoires configurés
 - Toutes ces chansons et seules ces chansons doivent posséder le même titre d'album (dans leur nom de fichier) parmi tous les répertoires configurés de BOX2PLAY.
 - **Logique mais à ne pas oublier : vérifier qu'aucun de ces fichiers n'est en lecture car leur déplacement vers un autre répertoire engendrerait une erreur ou l'annulation de la commande !**

Si toutes les chansons d'un album correspondent aux contraintes énoncées ci-dessus, la création d'un Répertoire-Album devient très facile car la tâche est automatisée.

1° étape : Sélection d'un album dans la liste hiérarchique

Pour cela, sélectionnez en premier l'album concerné dans l'objet *Album* du sélecteur hiérarchique (partie gauche). Ainsi, la liste des fichiers médias s'affiche dans la partie droite. Vous n'avez pas à vous soucier de l'ordre des chansons. Cet ordre sera défini dans une étape ultérieure.

Vérifier que toutes et seules les chansons affichées correspondent à l'album.

Vous n'avez pas besoin de sélectionner les chansons concernées : BOX2PLAY les sélectionne toutes !

Prenons un exemple, dans l'objet Album du sélecteur hiérarchique, vous avez sélectionné un album nommé '*Synkronized*' (sans faire de pub et dont l'artiste s'appelle '*Jamiroquai*'). La liste des fichiers médias vous affiche la liste suivante :

Titre du fichier média	Artiste	Album	Nom fichier
Planet home	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Planet home.mp3
Soul education	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Soul education.mp3
Supersonic	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Supersonic.mp3
Butterfly	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Butterfly.mp3
Where do we go from here	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Where do we go from here.mp3
King for a day	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - King for a day.mp3
Canned Heat	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Canned Heat.mp3
Black capricorn day	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Black capricorn day.mp3
Falling	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Falling.mp3
Destitute illusions	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized - Destitute illusions.mp3

Figure 3.1.7.2.a : Affichage des fichiers associés à un album sélectionné dans la liste hiérarchique

Ceci n'est qu'un exemple, mais vous constaterez que TOUTES les chansons sont entièrement définies, à savoir dans la liste :

- ✓ Toutes les chansons possèdent le même nom d'artiste dans leur nom de fichier
- ✓ Toutes les chansons possèdent le même titre d'album dans leur nom de fichier
- ✓ Toutes les chansons possèdent LE titre de chanson différent les uns des autres (je sais, cet album contient aussi un 'track bonus qui n'est pas mentionné dans l'exemple...).

2° étape : Choisir la commande de création de Répertoire-Album

Si la liste des fichiers médias correspond aux titres des chansons de l'album concerné, vous pouvez sélectionner la commande *Fichier/Création d'un Répertoire-Album...* Sinon, renoncez à cette commande et relisez la note importante au début de ce chapitre.

3° étape : Sélection du répertoire parent

BOX2PLAY vous demande de sélectionner le **répertoire parent** où sera créé le Répertoire-Album. Pour cela, une fenêtre similaire à la figure 3.1.6 s'affiche à l'écran.

Attention, il ne faut pas que ce Répertoire-Album soit déjà existant dans le répertoire parent sélectionné !

De même et ça paraît évident sous BOX2PLAY, le répertoire parent du Répertoire-Album doit être un répertoire configuré. Sans quoi, le programme ne tiendra pas compte de ce Répertoire-Album.

4° étape : Acceptation de la commande

Dès lors, tous les éléments sont entièrement définis et vous obtenez une figure similaire suivante, vous renseignant sur divers informations :

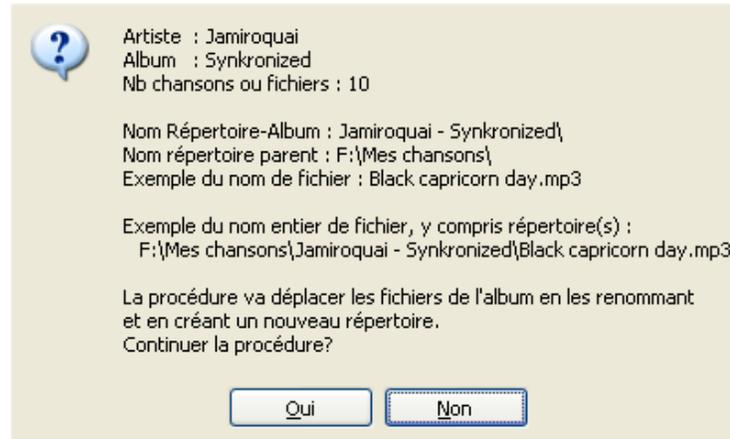


Figure 3.1.7.2.b : Acceptation de la commande

Le fait d'appuyer à ce moment sur la touche 'Entrée' du clavier équivaut à cliquer sur 'Non' (touche 'Entrée' par défaut) et annule votre travail en cours (Aucune création de Répertoire-Album, aucun déplacement de fichier média, aucune modification dans les playlists ...)

Le fait d'accepter la commande en cliquant sur 'Oui' (ou ALT+O) engendrera la suite de cette commande, à savoir :

- ✓ La création du Répertoire-Album dans le répertoire-parent sélectionné
- ✓ Le déplacement (et non pas la copie) des différents fichiers associés et listés comme dans la figure 3.1.7.2.a
- ✓ Le changement des noms de fichiers dans les playlists.

5° étape : Affectation de l'ordre des chansons dans le fichier d'information

A ce stade, aucun fichier d'information n'est encore créé.

Maintenant ET SANS CLIQUER SUR LE BOUTON 'ENREGISTRER', le plus important est de définir l'ordre des chansons, correspondant à l'ordre original de l'album :

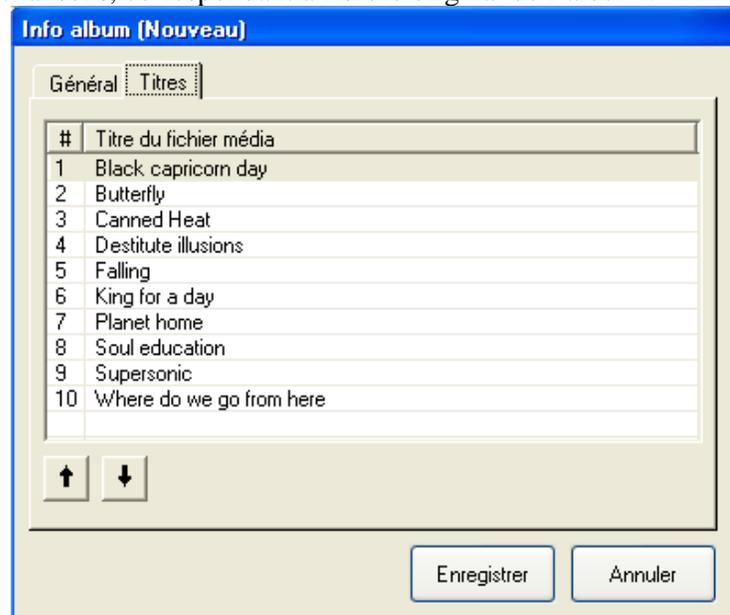


Figure 3.1.7.2.c1 : Affichage des différents titres

Pour définir un ordre des chansons, sélectionnez la chanson voulue et cliquez sur les flèches 'Haut' ou 'Bas' pour la placer à la bonne position.

Une fois l'ordre créé et toujours dans notre exemple vous obtiendrez la figure suivante :

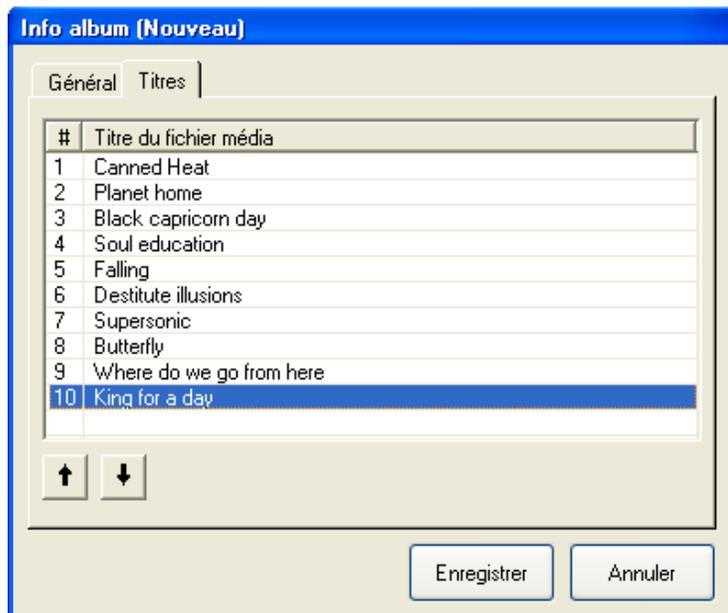


Figure 3.1.7.2.c2 : Affichage des différents titres après affectation de l'ordre

6° étape : Autres champs (ou clés) du fichier d'information

Cet ordre étant créé, vous pouvez afficher l'onglet *Général*. Par défaut, il ressemblera à la figure suivante :

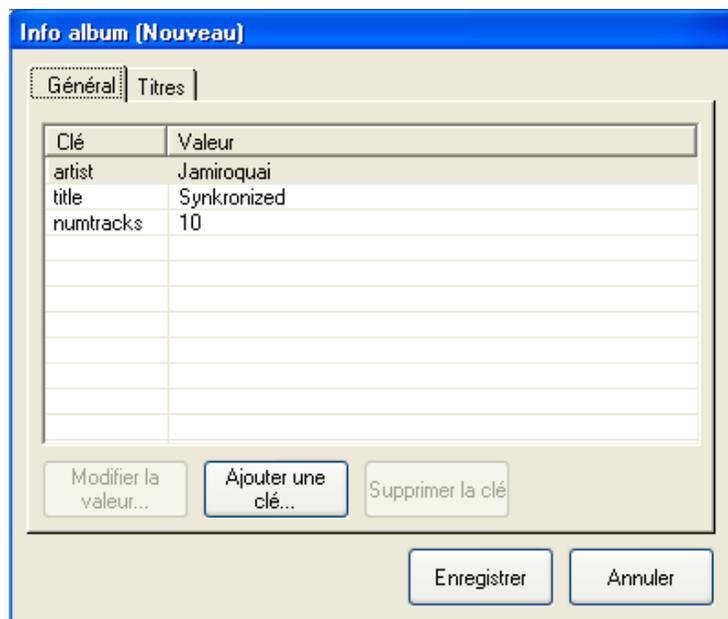


Figure 3.1.7.2.d : Affichage des autres clés que les titres

L'onglet *Général* liste toutes les autres informations (ou champs ou clés) que celles concernant les titres et l'ordre des chansons.

Trois *clés obligatoires* sont affectées automatiquement suivant les chansons de l'album :

- ✓ Le nom de l'artiste
- ✓ Le titre de l'album
- ✓ Et le nombre de chansons

Vous pouvez en définir d'autres, les supprimer ou les modifier avec les boutons correspondants.

Mais sachez que vous ne pouvez pas supprimer ou modifier les trois *clés obligatoires*.

Pour ajouter une nouvelle clé, cliquez sur le bouton correspondant, vous obtenez la figure suivante :

Figure 3.1.7.2e1 : Edition d'une clé

Indiquez une clé ainsi que sa valeur correspondante.

Si par exemple, vous voulez indiquer (et donc mémoriser) l'année de parution de l'album, vous pouvez renseigner ces informations suivant la figure ci dessous :

Figure 3.1.7.2e2 : Affectation d'une clé et de sa valeur

Cliquez sur 'Accepter' pour valider l'information. L'onglet Général additionne cette nouvelle information :

Général Titres	
Clé	Valeur
artist	Jamiroquai
title	Synkronized
numtracks	10
year	1999

Figure 3.1.7.2f : Affichage des autres clés que les titres

Remarque : pour toutes les informations supplémentaires, essayer de garder le même nom de clé exact vis-à-vis d'autres Répertoires-Album. Dans notre exemple pour l'année de parution de l'album, ne variez pas cette clé *year*, en *Year*, ou *année*,... Garder toujours en tête une même structure exacte, valable pour tous vos Répertoires-Album.

Pour modifier une clé (donc sa valeur), le principe reste le même que pour ajouter une clé, sauf que le nom de la clé en question est grisé, donc impossible à changer. Seule sa valeur peut être changée.

7° étape : Acceptation et enregistrement du fichier d'information

Une fois que toutes les informations sont définies, vous pouvez cliquer sur le bouton 'Enregistrer' pour mémoriser le fichier d'information. Vous êtes averti de la création de ce dernier par la fenêtre ci-dessous :

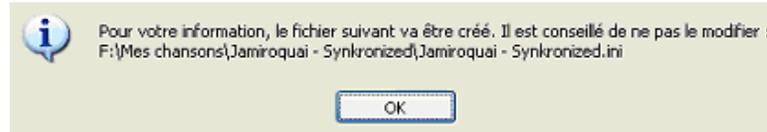


Figure 3.1.7.2g : Création du fichier d'informations à la fin de la l'opération de création d'un nouveau Répertoire-Album

En lisant le message de cette fenêtre, vous remarquerez que le fichier d'information porte l'extension 'INI'. Ce dernier n'est en fait pas tout à fait un fichier 'INI' car il ne comporte pas de section, mais ce fichier pourra être utilisé pour être adjoint à un fichier 'INI' conventionnel. C'est dans cette optique qu'il vaut mieux que chaque nouvelle clé du fichier soit nommée conventionnellement.

Pour plus d'information sur ce fichier d'information 'INI', reportez-vous au chapitre '*Structure du fichier d'information dans le Répertoire-Album*'.

3.1.7.3. Affichage/lecture d'un Répertoire-Album

Pour afficher le contenu d'un Répertoire-Album, il faut choisir dans le sélecteur hiérarchique, non pas l'objet *Album*, mais l'objet *Répertoire*.

Dans ce dernier, sélectionnez le Répertoire-Album voulu, comme le montre la figure ci-dessous :



Figure 3.1.7.2h : Sélection d'un Répertoire-Album

C'est uniquement dans l'objet *Répertoire-Album* que le fichier d'information associé est lu pour afficher les différentes chansons dans l'ordre spécifié.

Si vous sélectionnez 'Synkronized' dans l'objet Album, vous obtiendrez le type de figure suivante :



Vous remarquerez que :

- Les chansons ne sont pas dans l'ordre attendu
- Un autre fichier se trouve dans la liste. Ce n'est qu'un exemple qui montre que l'objet Album cherche TOUS les fichiers (dans la limite des répertoires configurés) ayant le même titre d'album, même si l'artiste est différent. Ce cas est sans doute rare, mais c'est une circonstance possible !

Dans tous les cas, pour lire (et donc écouter ou visualiser) l'album entièrement, double-cliquez sur l'objet voulu du sélecteur hiérarchique. N'oubliez pas que dans ce cas, la programmation en cours est écrasée par la lecture complète de l'objet : cette lecture devient la programmation en cours. Pour n'écouter qu'une chanson, double-cliquez sur le fichier concerné de la *liste des fichiers média* (la partie droite).

3.1.7.4. Structure du fichier d'informations dans le Répertoire-Album

Généralement et en dehors de BOX2PLAY, il est fortement déconseillé d'éditer ou de modifier ce type de fichier car le programme gère cette tâche à votre place.

Mais si vous êtes curieux, voici quand même quelques informations :

Comme il a été dit précédemment, le contenu d'un fichier d'information ressemble étrangement à un contenu d'une section d'un fichier de type 'INI', comme le montre le listing suivant (toujours en gardant l'exemple de l'album 'Jamiroquai – Synkronized') :

```
artist=Jamiroquai
title=Synkronized
numtracks=10
year=1999
0=Canned Heat
1=Planet home
2=Black capricorn day
3=Soul education
4=Falling
5=Destitute illusions
6=Supersonic
7=Butterfly
8=Where do we go from here
9=King for a day
```

En fait, ce fichier d'informations respecte la syntaxe du fameux *cdplayer.ini* bien connu des lecteurs de CD audio.

Contraintes du fichier d'informations (souvent liées au contrainte d'un fichier INI) :

- Le fichier d'informations est composé de plusieurs lignes. Chaque ligne correspond à une information quelconque.
- Une information est définie par une clé ET sa valeur associée (voir aussi Figure 3.1.7.2e2)
- La clé et sa valeur associée sont séparées par le signe '='
- Aucun espace n'est toléré juste avant ET juste après ce signe '='
- Aucun espace n'est toléré dans le nom d'une clé
- Aucun espace n'est toléré en première ou dernière position d'une valeur de clé
- Par compatibilité ou convention, le nom d'une clé ne possède que des lettres minuscules
- La clé *numtracks* correspond au nombre de chansons de l'album
- La première chanson a toujours l'index 0 (zéro)
- Donc la dernière chanson aura toujours l'index équivalent à *numtracks-1*
- Chaque information de *titre de chanson* (0=..., 1=..., etc.) ne possède comme valeur QUE le titre de la chanson, sans chemin de fichier (lecteur, répertoire dans la mémoire de masse). Le fichier d'information n'équivaut pas à une playlist !
- Les informations obligatoires sont :
 - artist
 - title
 - numtracks
 - Les différents titres de chansons (0=..., 1=..., jusqu'à *numtracks-1*)

C'est en effet le minimum pour identifier un Répertoire-Album.

Pour des raisons de compatibilité logistiquue ou de normes, les clés mentionnées ci-dessus ne peuvent pas être remplacées par un autre nom de clé comme par exemple 'auteur' ou 'artiste' pour le nom de clé conventionné *artist*.

3.1.7.5. Edition/Modification du fichier d'informations

Pour utiliser cette fonction, il faut au préalable se placer dans l'objet *Répertoire* et non dans l'objet *Album* du sélecteur hiérarchique (voir la figure 3.1.7.2h : Sélection d'un Répertoire-Album ou le chapitre correspondant).

Une fois le Répertoire-Album sélectionné, utilisez la **commande *Liste/Infos album***. Vous obtiendrez un affichage comme celle de la figure 3.1.7.2f : Affichage des autres champs que les titres.

Notez que la modification des titres des chansons n'est pour le moment pas possible sous BOX2PLAY, ni celle des valeurs associées aux clés obligatoires que sont *artist*, *title* et *numtracks*. Seules les clés supplémentaires peuvent être modifiées ou supprimées.

Pour d'autres informations, reportez vous à l'étapes 6 du chapitre 3.1.7.2. Création d'un Répertoire-Album (description pas à pas par étapes).

3.1.7.6. Opération sur un Répertoire-Album

Pour le moment, aucune modification n'est possible sous BOX2PLAY. Vous ne pouvez pas renommer une chanson, ni modifier le titre de l'album ou le nom de l'artiste.

Vous ne pouvez pas non plus déplacer le répertoire en question.

Toute tentative sera annulée par un message d'erreur du genre :



Nota : ce type d'opération est en cours de développement et sera présente dans une version ultérieure du programme.

3.1.7.7. Caractéristiques

- Sur la création d'un Répertoire-Album :
 - ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média* (**commande *Option/Configuration*, objet *Sécurité***) est désactivé.
- Sur la lecture complète d'un Répertoire-Album :
 - ❑ Cette commande est annulé si la fonction *Autoriser l'effacement de l'En cours* (**commande *Option/Configuration*, objet *Sécurité***) est désactivé.
- Sur la modification du fichier d'informations :
 - ❑ Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média* (**commande *Option/Configuration*, objet *Sécurité***) est désactivé.
- Sur l'affichage d'un Répertoire-Album :
 - ✓ Si le fichier INI n'existe pas, BOX2PLAY affichera les différents fichiers média dans un ordre quelconque sans avertissement.
 - ✓ S'il existe d'autres fichiers média que ceux mémorisés dans le fichier INI, BOX2PLAY les affichera en fin de liste, sans avertissement.
- ❑ Cette commande est enregistrée dans un journal si la fonction *Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG)* (**commande *Option/Configuration*, objet *Sécurité***) est activée.

3.1.8. La commande Exporter la liste des fichiers sélectionnés

Cette commande enregistre sous forme de fichier ASCII (texte simple) le contenu sélectionné de la *liste des fichiers média*, avec les différentes colonnes associées. Ce fichier pourra être ensuite importé dans EXCEL par exemple pour des besoins divers.

Le fichier texte créé sera, par exemple, de la forme :

```
"Strangelove","Depeche Mode","101","H:\My Music\Depeche Mode - 101 - Strangelove.mp3"
"A Question Of Time","Depeche Mode","101","H:\My Music\Depeche Mode - 101 - A Question Of Time.mp3"
```

- ✓ Chaque champ est placée entres guillemets.
- ✓ Chaque champ est séparé par une virgule.

3.1.9. Le sous menu Session Utilisateur...

Ce menu est inactif si vous êtes en mode mono-utilisateur.

La création de plusieurs sessions utilisateurs n'est pas obligatoire, mais peut servir dans quelques cas, par exemple :

- Restriction d'accès à certains utilisateurs.
- Choix possible de plusieurs configurations pour un même utilisateur.

Pour la création, modification ou suppression d'un utilisateur, se reporter à la commande *Option/Configuration*.

La sélection de ce menu affiche la fenêtre suivante :



Figure 3.1.9 : Changement de session

3.1.9.1 La commande (Session Utilisateur) Changer de session...

Cette commande permet de changer de session (et donc de configuration) de BOX2PLAY. La fenêtre suivante s'affiche à l'écran :



3.1.9.1.1 Généralité

Indiquez le nom de l'utilisateur (ou le nom donné à votre configuration) ainsi que son mot de passe associé (attention aux minuscules et majuscules !). Evidemment, la session que vous voulez atteindre doit être déjà paramétrée dans la configuration des utilisateurs de BOX2PLAY.

Dés lors, vous pouvez cliquer sur :

- **Le bouton OK** pour accepter la session désirée.
- **Le bouton Annuler** pour revenir à l'état d'avant.

- **Le bouton *Détails*** pour modifier quelques paramètres par défaut lors d'un changement de session.

Note : chaque session est repérable par son nom. Elle est inscrite entre crochet dans la barre de titre de la fenêtre principale de BOX2PLAY.

3.1.9.1.2 Le bouton *Détails*...

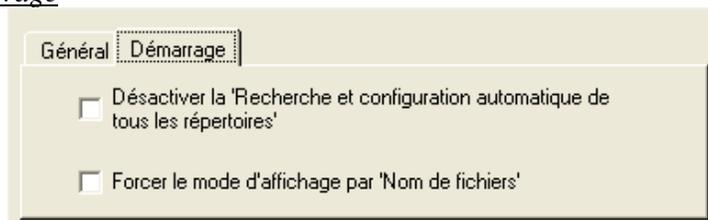
Ce bouton agrandit la fenêtre de Session Utilisateur pour afficher deux onglets.

- ✓ L'onglet *Général*



- ❑ *Garder la configuration actuelle des fichiers et répertoires configurés* : cliquez sur cette options si vous désirez par exemple reconfigurer la nouvelle session suivant les paramètres de la session actuelle.
- ❑ *Enregistrer la configuration actuelle avant l'ouverture de la nouvelle session* : cette option est activée par défaut pour sauvegarder la configuration de la session actuelle. Si vous ne désirez pas que cette opération se fasse, décochez cette option.

- ✓ L'onglet *Démarrage*



Cet onglet permet un court-circuit au démarrage de la nouvelle session, de deux options enregistrées dans le fichier de configuration.

Ces deux options étant considérées très lente au démarrage si vous gérez beaucoup de fichiers média, il peut être utile de les désactiver avant ouverture.

Pour plus de renseignements, voir le chapitre portant sur la configuration de BOX2PLAY.

3.1.9.2a La commande (Session Utilisateur) Ouvrir les pouvoirs d'un autre utilisateur dans la session actuelle...

Cette commande ressemble à la commande ci-dessus, sans le bouton *Détails*.

Elle est utilisée si vous voulez modifier une configuration alors que son accès en est refusé dans la session actuelle (par exemple, une session pour enfants avec plusieurs interdictions).

Dans ce cas, inscrivez le nom d'utilisateur (donc un utilisateur avec les pouvoirs appropriés) et son mot de passe. Vous aurez ainsi accès à toutes les configurations du nouvel utilisateur.

Nota_1 : tout comme le nom de la session est inscrite entre crochet dans la barre de titre, la modification de pouvoir par l'autre utilisateur est aussi visible entre ces mêmes crochets.

Exemple :

Au démarrage de BOX2PLAY, vous avez ouvert une session dont le nom utilisateur est *enfants*.

La barre de titre donnera les informations du genre :

BOX2PLAY [enfants]

Si maintenant, vous ouvrez dans cette même session *enfants*, les pouvoirs de l'utilisateur *pierre* (avec pouvoirs), vous obtiendrez :

BOX2PLAY [enfants/pierre]

Nota_2 : Les pouvoirs d'utilisateur dans une session sont rétroactifs :

Si les pouvoirs du nouvel utilisateur sont moindres, les pouvoirs dans la session actuelle modifiée sont moindre aussi.

La commande en question n'est donc souhaitable QUE si les pouvoirs du nouvel utilisateur sont supérieurs aux pouvoirs de la session actuelle.

3.1.9.2b La commande (Session Utilisateur) Restituer les pouvoirs de la session actuelle

Cette commande n'est possible que si vous avez préalablement ouvert les pouvoirs d'un autre utilisateur (voir commande ci-avant).

Pour refermer les pouvoirs de *pierre* et retrouver les restrictions de *enfants*, sélectionnez à nouveau la commande Fichier/Session Utilisateur. Vous obtiendrez la figure ci-dessous :

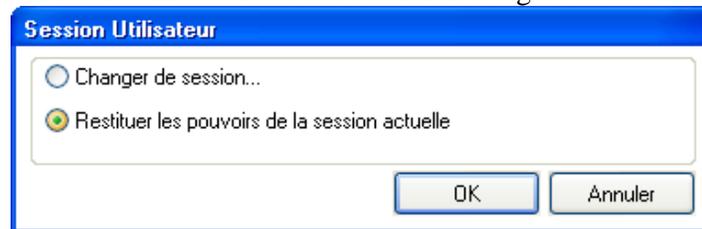


Figure 3.1.9.2 : Restitution des pouvoirs initiaux

Elle est similaire à la figure 3.1.9, à la différence que vous ne pouvez plus ouvrir une seconde fois des pouvoirs utilisateur. Vous êtes d'abord obligé de refermer les pouvoirs actuels.

Note :

- Si vous désirez fermer BOX2PLAY sans restituer les pouvoirs initiaux, le programme les restituera à votre place avant de se fermer.
- Pour plus de renseignement sur les pouvoirs, se reporter au chapitre de configuration, objet *utilisateurs*.

3.1.10. La commande Quitter sans sauver config

Cette action entraîne la fermeture de BOX2PLAY **sans** enregistrer la configuration du programme. La configuration reste donc celle qui était à l'ouverture du programme. Toute configuration modifiée lors de votre session actuelle est alors perdue.

3.1.11. La commande Quitter

Vous l'avez sans doute deviné. Cette action entraîne la fermeture de BOX2PLAY **avec** enregistrement de la configuration actuelle de votre session.

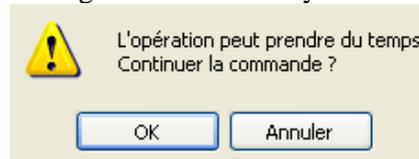
Si vous décidez de quitter BOX2PLAY sans passer par le menu, mais en appuyant sur la case '*Fermeture de la fenêtre*' d'un '*ControlBox*' (donc le bouton signalé par une croix tout en haut à droite d'une fenêtre de Windows), cette commande *Quitter* (quitter BOX2PLAY **avec** enregistrement de la configuration) sera pris en compte (par défaut).

3.2. LE MENU EDITION

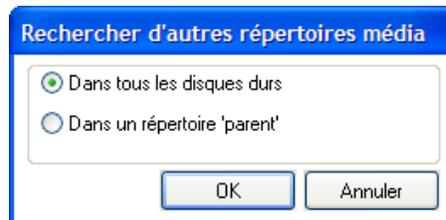
3.2.1. La commande Rechercher d'autres répertoires média

Après avoir rechercher tous les répertoires (de tous les lecteurs fixes) où se trouvent les fichiers média (avec les extensions configurées), BOX2PLAY ouvre une fenêtre de dialogue montrant le résultat. Il suffit ensuite de choisir un ou plusieurs répertoires pour que BOX2PLAY les rajoutent dans la liste des répertoires configurés.

L'activation de la commande affiche un message du type suivant, vous prévenant que la recherche peut prendre du temps suivant la configuration de votre système :



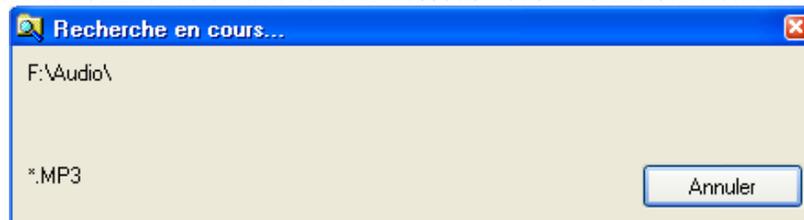
Vient ensuite une fenêtre d'option :



Le programme demande une précision sur la recherche à effectuer, soit :

- Dans tous les disques durs.
- Dans un répertoire 'parent'. Dans ce cas, une fenêtre de sélection s'affiche.

Ensuite, la recherche commence et la fenêtre ci-dessous vous informe sur l'état :



Pour chaque extension configurée, BOX2PLAY recherche tous les répertoires de vos mémoires de masse.

Le fait de cliquer sur le bouton **Annuler** arrête la recherche en cours **uniquement** sur l'extension affichée. Si d'autres extensions média sont configurées, la recherche recommencera à l'extension suivante dans le premier répertoire de la première mémoire de masse trouvée.

Si vous désirez annuler la commande entièrement, il faut donc cliquer autant de fois sur **Annuler** qu'il y a d'extensions configurées.

Après recherche, la fenêtre des résultats s'affiche :



- La *liste de gauche* affiche les différents répertoires trouvés dans la recherche.
- La *liste de droite* affiche pour information, les fichiers média du répertoire sélectionné.
- Le bouton **Ajouter** n'ajoute (dans la liste des répertoires configurés) que le répertoire sélectionné. Dans ce cas, ce dernier disparaît car la liste ne montre que les répertoires non configurés.
- Le bouton **Ajouter tous** ajoute tous les répertoires de la liste de gauche, dans les répertoires configurés.
- Le bouton **Fermer** ferme la fenêtre en acceptant vos répertoires préalablement sélectionnés.
- Le bouton **Annuler** ferme la fenêtre en ignorant vos sélections préalables de cette commande. Ainsi la liste de vos répertoires configurés n'est pas modifiée.

3.2.2. La commande Rechercher fichiers

3.2.2.1. Généralité

Cette commande recherche tous les fichiers média (d'après les extensions configurés) de tous les répertoires configurés, suivant trois critères de base :

- Titre (titre du média ou nom de la chanson)
- Nom de l'artiste
- Titre de l'album

Tous ces critères de base ne sont pas obligatoires, seul l'un d'entre eux suffit pour effectuer une recherche de fichier.

Et généralement dans sa recherche, BOX2PLAY n'opère pas que sur le mot exact d'un critère, mais sur tous les mots contenant ce critère.

Prenons un exemple en revenant à l'album *Synkronized* de *Jamiroquai*. Vous recherchez l'une des chansons sans connaître le titre exact. Par contre, vous savez qu'il y a le mot *King* dans le titre de la chanson.

Dans le critère **Titre**, inscrivez le mot « king » (sans tenir compte des minuscules ou majuscules)

Cliquez sur le **choix Par champ**

Vous obtiendrez la figure suivante :

Cliquez sur le **bouton OK** pour afficher le résultat.

Si plusieurs de vos fichiers contiennent la séquence *king* dans leur nom de chanson, vous pouvez obtenir un résultat du genre suivant (observer uniquement la colonne *Titre du fichier média* avec la séquence *king*):

Titre du fichier média	Artiste	Album	Nom fichier
King of the bongo	Manu Chao	Inconnu	F:\Manu Chao - King of the bongo.mp3
Le parking des Anges	Marc Lavoine	Inconnu	F:\Marc Lavoine - Le parking des Anges .mp3
It's Good To Be The King	Mel Brooks	Mega Disco Funk Gold	F:\Mel Brooks - Mega Disco Funk Gold - It's
Talking in your sleep	The Romantics	Rock Line 3	F:\The Romantics - Rock Line 3 - Talking in
Kingston Town	UB40	Labour Of Love	F:\UB40 - Labour Of Love - Kingston Town.n
King of my castle	Wamdue project	N°1 Techno Vol.5	F:\Wamdue project - N°1 Techno Vol.5 - King
Making plans for Nigel	XTC	Rock Line	F:\XTC - Rock Line - Making plans for Nigel.
King for a day	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - SynkronizedM

Si votre liste n'est pas trop longue, vous apercevrez facilement la chanson recherchée. Dans notre exemple, il s'agit de *King for a day* placé en dernière position.

Si la liste est longue et pour affiner la recherche, libre à vous de donner un deuxième critère (ou plus), comme le nom de l'artiste par exemple. Ainsi la liste des résultats sera plus restreinte et donc plus précise.

Si par contre vous n'avez donné qu'un seul critère et que le **choix par défaut Champ 'Titre' dans tous les champs** est sélectionné, la recherche d'après la séquence *King* du critère *chanson* s'étendra à tous les champs, au l'occurrence : *Chanson* (ou *Titre du fichier média*), *Artiste* et *Album*.

3.2.2.2. Les différents critères de recherche

a) Les critères de base :

Les critères de bases sont ceux montrés dans la figure ci-dessus.

A chacun d'eux correspond une case à cocher :

- ✓ Si la case est cochée à droite d'un critère, ce dernier est pris en compte dans la recherche.
- ✓ Si cette case n'est pas cochée, BOX2PLAY n'en tiendra pas compte.
- ✓ Par défaut, dès qu'une lettre est inscrite dans un critère de base, la case se coche automatiquement.

b) Le type de recherche



La recherche peut se faire suivant trois types :

- Une recherche dite 'normale'
- Une recherche en respectant la casse
- Une recherche SoundEX

b1) Recherche dite *normale* :

C'est la plus simple.

BOX2PLAY n'opère pas que sur le mot exact du ou des critères concernés, mais sur tous les mots contenant ce critère, sans se soucier des lettres minuscules ou majuscules.

b2) *Respect de la casse* :

Idem que la recherche *normale*, sauf les critères concerné tiennent compte de la différence entre les minuscules et majuscules.

b3) *SoundEX* :

Ce type de recherche n'a rien à voir avec les deux types précédents.

SoundEX est une procédure de recherche basé sur la **réduction** et la '**phonétique**' d'une expression. En fait, cette procédure transforme une séquence de lettre ou de plusieurs mots en un résultat de UNE lettre (si le premier caractère est une lettre) et de trois chiffres. Il en résulte que cette procédure n'est pas puissante dans le cas de transformation d'une phrase complète ou longue. Cependant SoundEX peut s'avérer intéressant pour une recherche d'un nombre minime de mots. Par exemple, KYO possède le même résultat SoundEX que Kyo ou kio. Cela va de même pour Parle moi avec parlemoi, ou parlé-moi. Mais ça ne fonctionne pas avec parlez-moi.

Vous l'avez compris, la phonétique dépend aussi des pays ! Bref, utilisez cette procédure si vous n'avez pas d'autre choix.

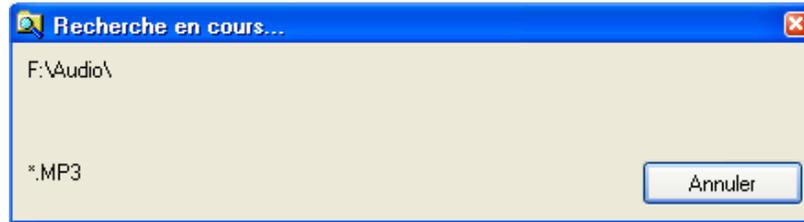
Comparé aux deux autres types de recherche, SoundEX a une lacune (sous BOX2PLAY en tout cas) : cette procédure ne fonctionne que sur une **expression totale** et non pas un mot. Cela signifie que si vous recherchez un fichier média dont le titre est King for a day, l'expression doit être par exemple KngFrADy alors que par une recherche dite *normale*, l'expression King aurait suffit !

c) Les zones de recherches



Une zone est un emplacement de données où s'effectue la recherche. Trois choix sont disponibles :

- ***Dans la zone d'affichage des fichiers médias*** : dans ce cas, la recherche ne s'effectue que sur les fichiers média affichés dans la liste concernée de BOX2PLAY.
- ***Dans tous les répertoires configurés*** : La recherche s'effectue sur les différents répertoires configurés. Cette option est choisie par défaut. Pour de plus amples renseignements, se reporter à la commande concernant la configuration du programme.
- ***Dans tous les disques durs*** : cette option peut s'avérer lente car la recherche s'effectue dans tous les différents répertoires de vos mémoires de masse (y compris les répertoires configurés). Pendant la recherche dans les mémoires de masse, la fenêtre suivante s'affiche :



Cette fenêtre est identique à celle exposée et expliquée dans la commande *Rechercher d'autres répertoires média*.

- En plus des trois choix possibles de la zone de recherche, BOX2PLAY propose un choix supplémentaire intitulée **Y compris dans cdPlayer.ini**. Si cette option est cochée, le programme affichera aussi les chansons de vos CD-Audio reconnus et inscrits dans le fichier cdPlayer.ini.

Dans ce cas, le résultat pourrait s'afficher de la sorte :

Titre du fichier média	Artiste	Album
King for a day	Jamiroquai	Synkronized
King of the bongo	Manu Chao	Inconnu
Le parking des Anges	Marc Lavoine	Inconnu
It's Good To Be The King	Mel Brooks	Mega Disco Funk Gold
Talking in your sleep	The Romantics	Rock Line 3
Kingston Town	UB40	Labour Of Love
King of my castle	Wamdue project	N°1 Techno Vol.5
Making plans for Nigel	XTC	Rock Line
Walking On The Moon	The Police	Their Greatest Hits
King Of Pain	The Police	Their Greatest Hits
Kingston Town	UB40	Labour Of Love -CD02

3.2.2.3. Caractéristiques

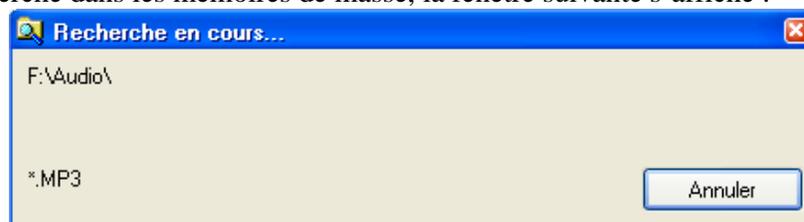
- ✓ La recherche s'effectue suivant le mode d'affichage, à savoir le *Mode Nom de fichier* ou le *Mode TAG*, v1 ou v2 (configurable dans le menu *Affichage* ou *Option/configuration*). Donc:
 - Mode Nom de fichier : la recherche s'effectue suivant le nom physique d'un fichier média.
 - Mode Tag v1 ou v2 : la recherche s'effectue suivant les informations enregistrés à l'intérieur de chaque fichier média (uniquement valable pour un fichier de type MP3). Attention car dans ce cas, la recherche prend beaucoup de temps car elle doit chercher des informations à l'intérieur de chaque fichier !
- ✓ Le fichier *cdPlayer.ini* est configurable suivant son nom et son chemin d'accès. Toutefois, ce fichier doit être compatible avec le *fichier standard cdPlayer.ini* placé dans le répertoire de Windows.
A l'heure actuelle, BOX2PLAY ne permet que de lire ce fichier.

3.2.3. Rechercher tous les fichiers dans tous les disques durs

Cette commande va rechercher tous les fichiers média, dont l'extension est configurée, dans tous vos disques durs.

Cette commande ne tient donc pas compte des répertoires configurés.

Pendant la recherche dans les mémoires de masse, la fenêtre suivante s'affiche :

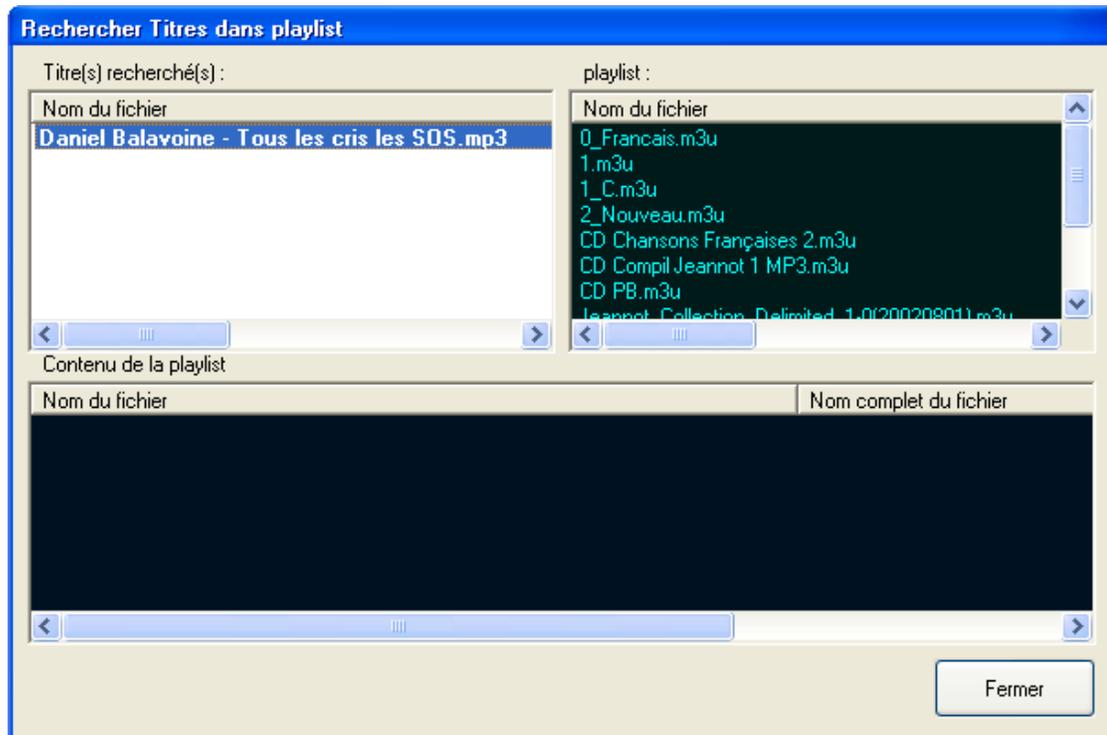


Cette fenêtre est identique à celle exposée et expliquée dans la commande *Rechercher d'autres répertoires média*.

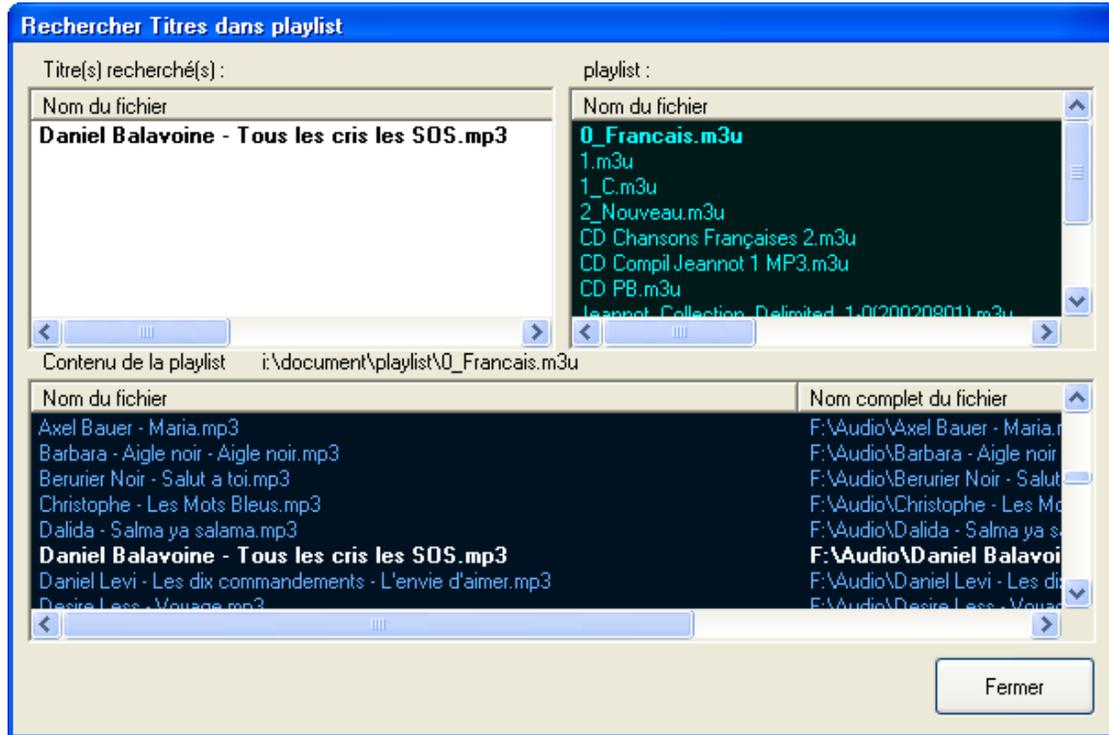
3.2.4. Rechercher fichiers sélectionnés dans playlists...

Cette commande permet de savoir dans quelle(s) playlist(s) sont enregistrés un ou plusieurs fichiers média sélectionnés.

Si dans la liste des fichiers média, vous sélectionnez par exemple une chanson nommée *Daniel Balavoine – Tous les cris des SOS.mp3*, l'activation de la commande en question ouvrira la fenêtre suivante :



En haut à droite s'affichent les différentes playlists trouvées dans la recherche.
En cliquant sur l'une d'elles, son contenu s'affiche :



A noter :

- ✓ La playlist sélectionnée est en caractères gras
- ✓ Le titre recherché dans le contenu de la playlist est en gras et d'une autre couleur (ici en blanc).
- ✓ Les couleurs sont celles configurées pour d'autres objets du programme.

3.2.5. Le sous menu Autres recherches...

Ce sous menu répertorie d'autres commandes de recherche sur des fichiers média, qui ont un intérêt plus ou moins important :



3.2.5.1. La commande (Autres recherches) Rechercher fichiers sans image parmi la liste affichée

Cette commande recherche parmi la liste des fichiers média affichés, les différents fichiers média qui n'ont aucune image associée.

Les images associées doivent se trouver dans un seul répertoire donné, avec une seule extension de fichier donnée. Ces paramètres (répertoire et extension) sont accessibles dans l'objet *Accès aux fichiers* de la fenêtre de configuration de BOX2PLAY.

3.2.5.2. La commande (Autres recherches) Rechercher fichiers inexistant parmi la liste affichée

Cette commande est inutile si vous êtes en mode Répertoire car dans ce cas, BOX2PLAY n'affiche évidemment que des fichiers existants. Mais la commande peut s'avérer pratique si vous affichez

par exemple le contenu d'une playlist et que cette dernière n'a pas été mise à jour, pour une raison ou une autre, lors d'un déplacement ou effacement de fichier média mémorisés dans cette playlist.

Il est vrai que BOX2PLAY affiche un fichier média inexistant d'une autre façon qu'un fichier média existant comme le montre la figure ci-dessous :

Titre du fichier média	Artiste	Album	Nom fichier
Quand la musique est bonne	Jean Jacques Goldman	Quand la musique est ...	F:\Jean Jacques Goldman - Quand la musique est bonne - Qua
Do it again (Billie Jean)	Club House	Mega 80 Disk 1	F:\Club House - Mega 80 Disk 1 - Do it again (Billie Jean).mp3
Gambler	Madona	Inconnu	<Inexistant>F:\Madona - Gambler.mp3

Ici, le fichier inexistant est signalé en rouge (cette couleur est configurable dans l'objet *Couleur* de la configuration). De plus, dans le champ *Nom fichier* (dernière colonne), le chemin d'accès est précédé du terme *<Inexistant>*.

Cependant, si la liste des fichiers est longue, il est sans doute pertinent de scruter toute cette liste pour connaître les fichiers inexistant. Dans ce cas, la commande en question peut s'avérer utile.

3.2.5.3. La commande (Autres recherches) Rechercher fichiers similaires parmi la liste affichée

On entend par fichiers similaires, les fichiers ayant les mêmes caractéristiques suivantes :

- ✓ Le titre du fichier
- ✓ Le nom de l'artiste
- ✓ Le nom de l'album
- ✓ Et l'extension du fichier

Ainsi, deux fichiers ayant un répertoire différents sont similaires.

Ou mieux encore, BOX2PLAY tient compte des Répertoires-Album.

Exemple de deux fichiers similaires :

F:\Mes chansons\Jamiroquai – Synchronized\King for a day.mp3

H:\ Jamiroquai – Synchronized - King for a day.mp3

3.2.6. Le sous menu Atteindre...

Ce sous menu répertorie encore une fois d'autres commandes de recherche sur des fichiers média. Mais cette fois-ci, la recherche ne se fait pas par rapport à une liste affichée, mais par rapport à UN SEUL fichier sélectionné de la liste :



3.2.6.1. La commande (Atteindre) Artiste

Cette commande recherche dans tous les répertoires configurés, les différents fichiers média ayant la même caractéristique 'Artiste'.

Cette commande équivaut à sélectionner *Karaja* (dans le cas de figure ci-dessus) dans l'objet *Artiste* de la liste hiérarchique.

Passer par le menu *Atteindre* est donc plus rapide ou pratique s'il l'un des fichiers média est déjà affiché dans la liste (et sélectionné tout seul) car cela vous évite de scruter toute une arborescence du *sélecteur hiérarchique*.

3.2.6.2. La commande (Atteindre) Album

Idem que la commande (*Atteindre*) *Artiste*, sauf que le critère de recherche correspond à la caractéristique '*Album*' au lieu de la caractéristique '*Artiste*'.

Dans le cas de figure ci-dessus, l'album est grisé (on ne peut donc pas sélectionner cette commande) car le fichier sélectionné ne comporte pas de nom d'album.

3.2.6.3. La commande (Atteindre) Répertoire

Contrairement aux commandes (*Atteindre*) *Artiste* ou *Album*, cette commande ne se place pas sur l'objet correspondant dans le sélecteur hiérarchique.

La commande en question listera simplement les différents fichiers média (dont l'extension est configurée) contenu dans le répertoire en question.

Il faut noter que cette commande (*Atteindre*) *Répertoire* ne tient pas compte de sous-répertoires éventuels, ni même des Répertoires-Albums.

L'utilisation de la commande peut être pratique par exemple si vous avez fait un glisser-coller d'un fichier (vers la liste des fichiers médias) dont le nom de répertoire n'est pas configuré et n'est donc pas accessible dans l'objet *Répertoire* du sélecteur hiérarchique.

3.2.7. La commande Editeur de signets...

3.2.7.1. Généralité

Tout comme un film sur DVD possède des chapitres, un fichier de chapitre peut être associé à un fichier vidéo. Ces chapitres s'appellent aussi 'Signets'.

Il existe plusieurs types de fichiers *Signets* et BOX2PLAY ne lit pour le moment qu'un seul type portant l'extension '*chf*'.

Pour lire ce type de fichier, **vous devez d'abord lire le fichier vidéo associé** et appuyer simultanément sur les touches **ALT+CTRL+I**. **Si la vidéo se joue dans une fenêtre externe, placer cette fenêtre au premier plan de votre bureau en cliquant dessus.**

BOX2PLAY peut lire un fichier *Signets*, mais aussi le créer.

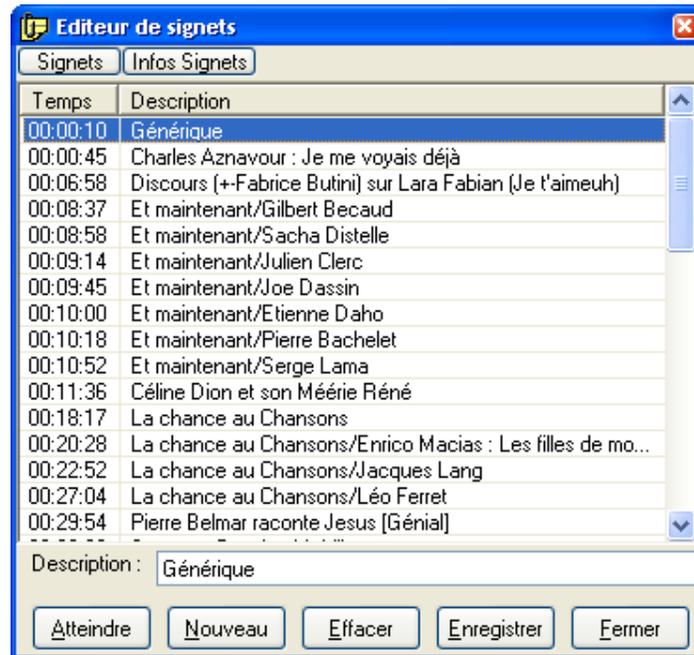
Par contre, une seule fenêtre de ce type peut être affichée. Impossible donc d'afficher plusieurs fichiers *Signets* simultanément.

La fenêtre d'éditeur de *Signets* comporte deux onglets :

- **Onglet *Signets*** : c'est l'onglet principal qui sert donc à l'édition/modification de signets.
- **Onglet *Infos Signets***, pour d'autres fonctions.

3.2.7.2. Editeur de signets

Si un tel fichier *Signets* existe lors de la lecture d'une vidéo, appuyez simultanément sur **ALT+CTRL+I**. Une fenêtre s'affiche comme le montre la figure ci-dessous :



Dans ce cas, plusieurs signets sont affichés. Et chaque signet comporte deux informations :

- L'endroit où se trouve le signet, d'un point de vue chronologique
- Et une description du signet.

Ces différents signets s'affichent dans une liste.

3.2.7.2.1. Modification de description d'un signet

Juste en dessous de cette liste se trouve la *zone de saisie* du signet sélectionné.

Dès lors que vous modifiez ce dernier, la liste des signets est mise à jour *visuellement*. Mais le fichier n'est pas encore modifié ou enregistré. Pour l'enregistrer, cliquer sur le **bouton Enregistrer**.

3.2.7.2.2. Le bouton Atteindre (le signet)

Cliquez sur ce bouton de commande pour accéder directement au signet concerné dans la séquence de lecture.

3.2.7.2.3. Le bouton Nouveau (signet)

Cliquez sur ce bouton de commande pour ajouter un nouveau signet correspondant à la position de lecture en cours.

La description de ce nouveau signet portera par défaut la valeur <NOUVEAU CHAPITRE>.

Ce nouveau signet sera ajouté à la liste des signets. Et cette liste sera remise à jour chronologiquement (donc suivant la colonne *Temps*).

3.2.7.2.4. Le bouton Effacer (le signet)

Cliquez sur ce bouton de commande pour effacer le signet sélectionné.

Attention : ce travail en cours n'est pas encore enregistré.

3.2.7.2.5. Le bouton Enregistrer (le fichier Signets)

Cliquez sur ce bouton de commande pour **enregistrer** les différents signets ainsi modifiés dans le fichier correspondant. Evidemment, si le fichier Signets se trouve sur un CD-Rom, la sauvegarde ne pourra pas être effectuée.

3.2.7.2.6. Le bouton Fermer

Cliquez sur ce bouton de commande pour fermer cette fenêtre.

Si le fichier *Signets* a été modifié depuis sa dernière sauvegarde, une fenêtre de message vous en avertira.

3.2.7.3. Infos signets

Cette commande sert à deux choses :

- Ouvrir un fichier *Signets* peut-être différents de celui par défaut.
- Afficher des erreurs notables (si elles existent) après la lecture du *fichier Signets* concerné.

L'activation provoque la figure suivante :

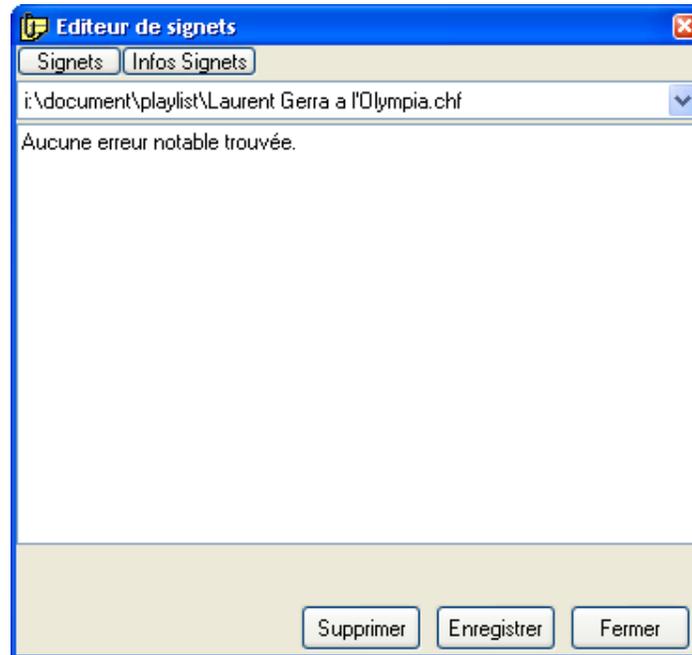


Fig 3.2.7.3a : Onglet 'Info Signets'

3.2.7.3.1. Ouvrir un fichier Signets autre que celui par défaut

A l'heure actuelle, BOX2PLAY tient compte de deux emplacements de *fichier Signets* :

- *Fichier Signets* existant dans le répertoire où se trouve le fichier vidéo.
- *Fichier Signets* existant dans le répertoire configuré des playlists.

3.2.7.3.2. Le bouton Supprimer (le fichier Signets)

Cliquez sur ce bouton de commande pour effacer le fichier *Signets* complet.

Une fenêtre de messages vous demande de confirmer cette opération. Si cette dernière est confirmée, la fenêtre d'édition de fichier se ferme.

Ordre ou priorité dans la recherche d'un fichier Signets :

BOX2PLAY va rechercher **en premier** dans le répertoire des playlists.

S'il ne trouve aucun *fichier Signets* correspondant dans ce répertoire, BOX2PLAY va chercher ce fichier dans le répertoire où se trouve le fichier vidéo en lecture.

Pourquoi cet ordre dans la recherche d'un fichier Signets?

La logique voudrait que le *fichier Signets* soit lu dans le répertoire où se trouve le fichier vidéo. Plusieurs programmes fonctionnent de cette manière.

Cependant, il peut arriver que le fichier vidéo soit enregistré sur un support comme un CD-Rom non réinscriptible par exemple et que le *fichier Signets* soit créé (ou modifié) ultérieurement sur un autre support. Dès lors, il faut tenir compte d'un nouvel emplacement du *fichier Signets*.

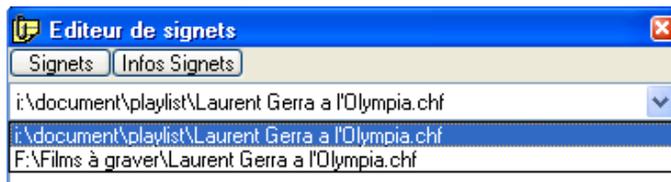
Dans cette optique, BOX2PLAY tient compte d'une solution échappatoire. Ce dernier étant le répertoire configuré des playlists.

Si tel est le cas, enregistrez votre dernière version de *fichier Signets* dans le répertoire configuré des playlists.

Choix d'un autre fichier Signets

Comme il est énoncé plus haut, plusieurs fichiers *Signets* peuvent être pris en compte pour la lecture d'un fichier vidéo.

Tous les types et emplacements de fichiers *Signets* reconnus par BOX2PLAY sont inscrits dans la liste (type Combo) comme le montre la figure ci-dessous :



Sélectionnez l'un des fichiers *Signets* voulu et cliquez sur l'onglet *Signets* pour en afficher le contenu.

3.2.7.3.2. Affichage des erreurs 'notables' rencontrées

Des erreurs de plus ou moins grandes importances peuvent être rencontrées dans la lecture d'un fichier 'Signets'.

Ces erreurs, qui peuvent induire sur la lecture précise d'un signet du fichier vidéo concerné, sont affichées dans une zone de texte correspondante, comme le montre la figure 3.2.7.3a. Dans le cas de la figure 3.2.7.3a, aucune erreur notable n'a été rencontrée.

3.2.7.4. Cas de création d'un nouveau fichier Signets

Si un fichier *Signets* n'existe pas lors de la lecture d'un fichier vidéo, BOX2PLAY permet sa création, compatible avec la structure du fichier 'CHF', et toujours en appelant les touches *ALT+CTRL+I*.

Par défaut, ce nouveau fichier *Signets* sera créé dans le même répertoire que le fichier vidéo associé. Si ce dernier se trouve sur un support comme un CD-Rom par exemple (donc dans le cas où la sauvegarde est impossible), le nouveau fichier *Signets* sera enregistré dans le répertoire configuré des playlists. Et si dans ce cas, aucun répertoire de playlists n'est configuré, aucune sauvegarde du fichier *Signets* ne pourra être effectuée et un message d'information vous le signalera.

Dans tous les cas, pour savoir où vous en êtes dans l'emplacement de sauvegarde d'un nouveau fichier *Signets*, consulter l'onglet *Infos Signets*.

3.2.7.5. Structure d'un fichier 'CHF'

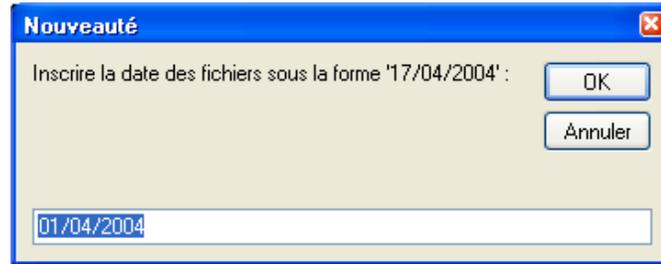
Hormis qu'il existe plusieurs emplacements possibles de ce type de *fichier Signets*, la structure d'un fichier 'CHF' est un fichier de type INI dont le titre de section s'intitule 'CHAPTERS'. A l'intérieur de ce seul dernier se trouvent tous les renseignements concernant les Signets (ou chapitres) :

```
[CHAPTERS]
1=00:00:10 Générique
2=00:00:45 Charles Aznavour
Etc...
```

La dernière ligne 'Etc...' ne représente pas une ligne du fichier *Signets*, mais une continuité dans les lignes du fichier.

3.2.8. La commande Nouveautés...

Cette commande n'a aucune autre prétention que de rechercher des fichiers média dont la date de **création** est supérieure ou égale à la date que vous indiquez.

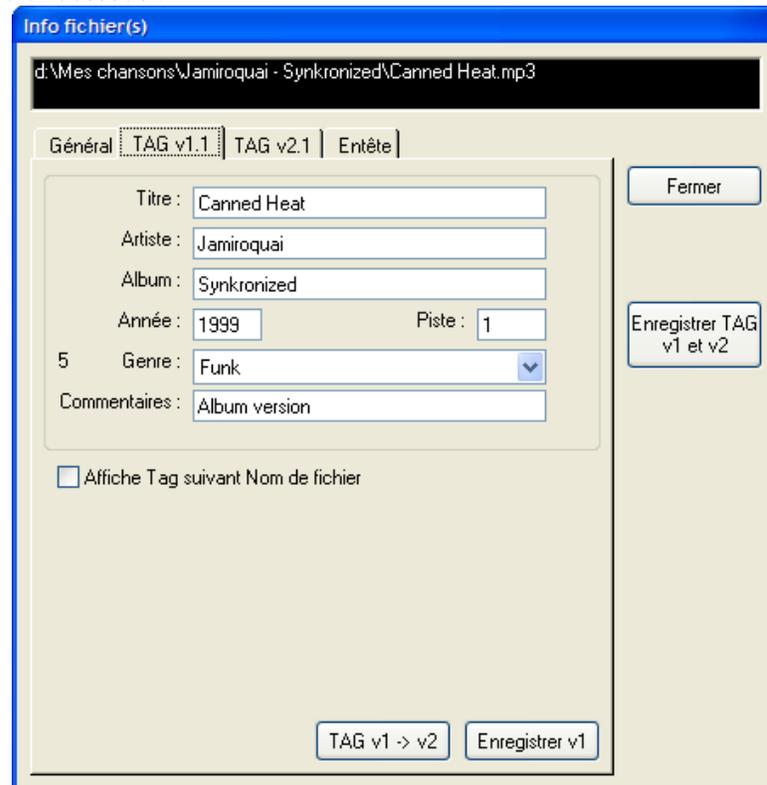


La recherche se limite aux répertoires et extensions configurés.

3.2.9. La commande Info fichiers...

3.2.9.1. Généralité

Cette commande est surtout utilisée pour modifier le Tag d'un ou plusieurs fichiers média, comme le montre la figure ci-dessous :



- Sa présentation change suivant que la sélection porte sur UN ou PLUSIEURS fichiers.
- Les onglets changent suivant le type de fichier. Au minimum, l'onglet *Général* est toujours présent.

Nota : Pour en savoir un peu plus sur les différents types de Tag, consulter les annexes.

3.2.9.2. Onglet Général



Cet onglet affiche quelques informations... plutôt banales !

3.2.9.3. Onglet TAG MP3 version 1.1 dans le cas d'UN fichier sélectionné



- Vous pouvez écrire manuellement toutes les informations concernant la chanson, ou cocher la **case Affiche Tag suivant nom de fichier**. Ce qui aura pour effet d'afficher les champs *Chanson*, *Artiste* et *Album* s'ils sont reconnus à travers le nom du fichier.
- Pour les autres champs *Année*, *Genre* et *commentaires*, la saisie manuelle reste la seule solution.
- Pour valider la modification du TAG, cliquez sur le **bouton Enregistrer v1**.
- Le **bouton TAG v1 -> TAG v2** copie les informations du TAG v1.1 dans les informations du TAG v2.2. Attention, il ne le copie pas dans le fichier ! Pour l'enregistrer définitivement, il faut activer l'onglet *TAG v2.1*, puis cliquer le sur le **bouton Enregistrer v2**.
- Pour fermer la fenêtre, cliquez sur le **bouton Fermer**.

3.2.9.4. Onglet TAG MP3 version 2.1 dans le cas de plusieurs fichiers sélectionnés

Général | TAG v1.1 | TAG v2.1 | Entête

Titre : Canned Heat
Artiste : Jamiroquai
Album : Synkronized
Année : 1999 Piste : 1
Genre : Funk
Commentaires : Album version
Compositeur :
Original :
Copyright :
Url :
+ Encode :
 Affiche Tag suivant Nom de fichier
Supprimer v2 TAG v2 -> v1 Enregistrer v2

Le principe reste le même que pour la version v1.x du TAG. Mais il y a des cases à cocher en plus. La signification de ces cases est expliquée au chapitre suivant, paragraphe b).

A gauche du champ 'Encode' se trouve un bouton de commande '+'. Cette fonction affiche d'autres informations pour des TAG v2 supérieurs à v2.1. Ces Tag supplémentaires sont appelés IDs supplémentaires. Ce référer à l'annexe correspondant et au fichier LisezMoi pour de plus amples d'informations.

3.2.9.5. Onglet TAG OGG

Général | TAG Ogg

Titre : Thriller
Artiste : Michael Jackson
Album : Thriller
Année : 1982 Disque : 1 Piste : 4
Genre :
Commentaires :
Compositeur :
Original :
Copyright :
Url :
+ Encode :
 Affiche Tag suivant Nom de fichier
Supprimer v2 TAG v2 -> v1 Enregistrer v2

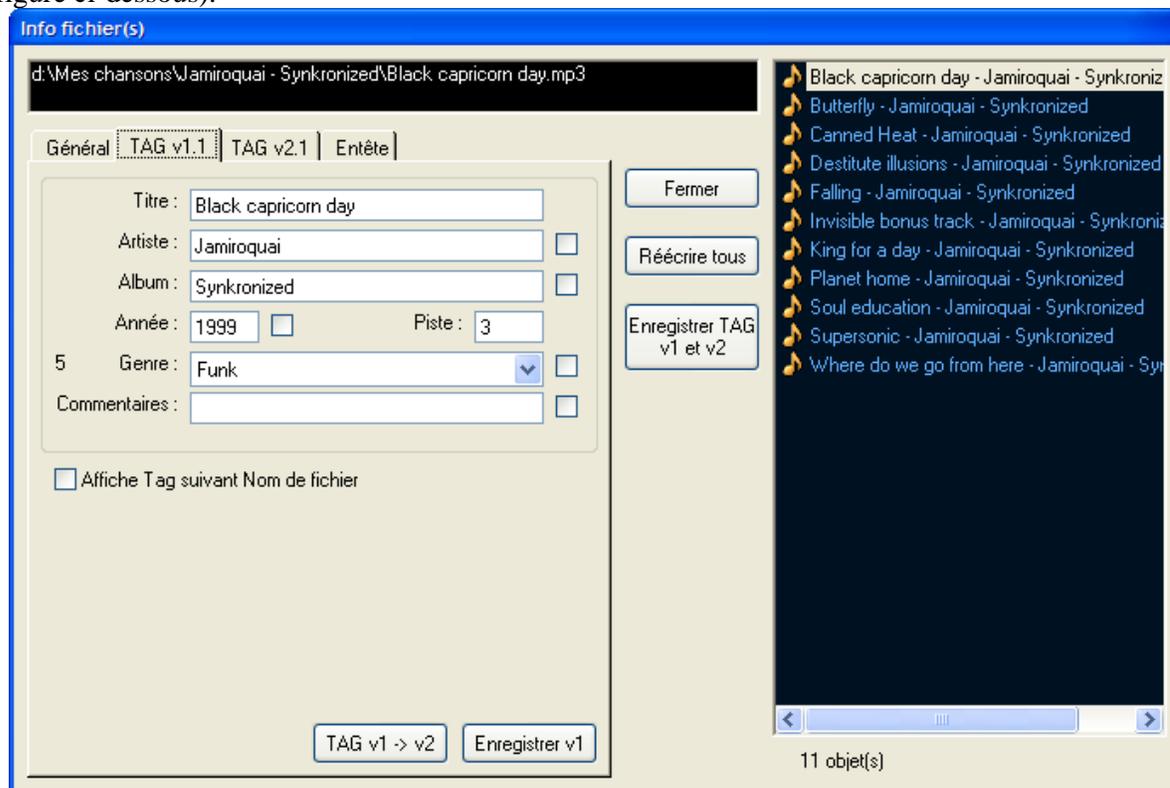
Pour le moment, aucune modification de ce type de Tag n'est possible. Le programme ne fait qu'afficher les informations en question.

3.2.9.6. Onglet TAG dans le cas de plusieurs fichiers sélectionnés

Dans ce cas, la fenêtre est plus large, pour afficher les différents fichiers sélectionnés de la *liste des fichiers média*.

Quand un fichier est sélectionné dans la liste de droite, l'onglet TAG est mis à jour, ainsi que la zone d'information en haut à gauche de la fenêtre (ici sur fond noir).

Cette zone d'information donne le chemin complet du fichier, contrairement à la liste de droite (voir figure ci-dessous).



Dans le cas d'une sélection multiple de la *liste des fichiers média*, les objets suivants sont ajoutés :

- La liste des fichiers (à droite)
- Quelques **cases à cocher**
- Un **bouton Réécrire tous**

Plusieurs possibilités s'offrent :

a). Pour ne modifier que le TAG du fichier affiché

Il suffit de procéder comme pour le chapitre 3.2.9.3. *Onglet TAG (version 1.1) dans le cas d'UN fichier sélectionné.*

Attention :

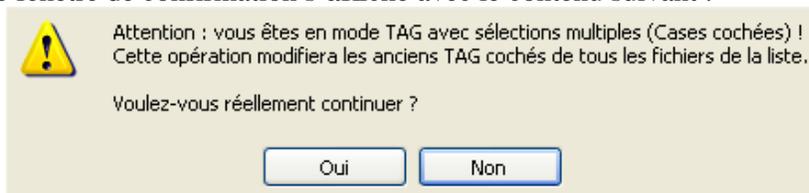
- Aucune case ne doit être cochée
- N'oubliez pas de cliquer sur le **bouton Enregistrer** avant de sélectionner un autre fichier.

b). Pour modifier le TAG de tous les fichiers affichés dans la liste de droite

Dans ce cas, cochez les cases des champs que vous voulez modifier 'par lot'. Le lot correspond à tous les fichiers de la liste de droite.

Et comme d'habitude, cliquez ensuite sur le **bouton Enregistrer**.

Par sécurité, une fenêtre de confirmation s'affiche avec le contenu suivant :



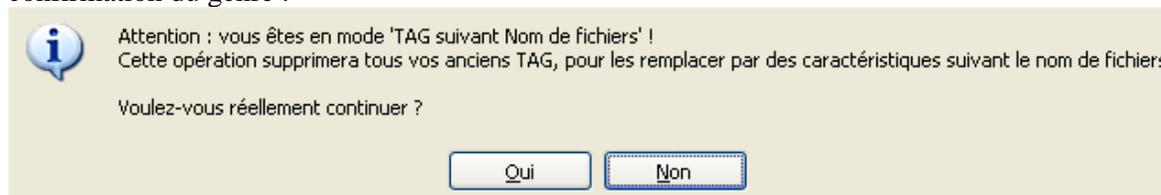
Vous pouvez donc encore annuler votre commande de modification par lot.

c). Le bouton *Réécrire tous*

Cette commande est un autre type de traitement par lot car elle ne tient pas compte de cases à cocher. Elle ne tient compte que de l'affichage des informations formant le TAG.

- Si le mode *Affichage suivant nom de fichier* n'est pas coché, cette fonction n'a pour effet que de réécrire le TAG des fichiers présents dans la liste de droite. Auparavant dans quelques rares cas, BOX2PLAY ne reconnaissait plus les TAG d'un fichier MP3. La fonction en question 'rafraîchissait' ces informations et le programme pouvait à nouveau les reconnaître.
- Par contre, si le mode *Affichage suivant nom de fichier* est coché, tous les TAG seront effacés, puis mis à jour suivant le nom même du fichier. Il faut impérativement que le nom de fichier renseigne sur l'*Artiste* et l'*Album* en plus du *Titre*, pour que le TAG soit correctement réécrit.

Si vous êtes dans le cas de plusieurs fichiers sélectionnés (donc avec la liste de droite) et que le mode *Affichage suivant nom de fichier* est coché, le bouton *Réécrire tous* affiche une fenêtre de confirmation du genre :



3.2.9.7. Caractéristiques

- ❑ La commande *Info fichier(s)* désactive le bouton *Enregistrer* si la fonction *Autoriser la modification des fichiers média* (commande *Option/Configuration*, objet *Sécurité*) est désactivée.
- Le TAG est conventionné (se reporter au chapitre *Généralité* de cette même commande, et l'annexe correspondante).
- La modification par lot n'affecte que le Tag d'un fichier Mp3. Le Tag des autres types de fichiers média (wma, ogg...) n'est pas modifiable.

3.2.10. La commande Effacer sélection...

Cette commande est similaire à la commande (*Supprimer*) *Les fichiers sélectionnés*.

3.2.11. Sélectionner tout

Cette commande sélectionne tous les fichiers de la *liste des fichiers média*.

3.2.12. Inverser la sélection

Cette commande inverse la sélection des fichiers sélectionnés dans la *liste des fichiers média*.

3.3. LE MENU AFFICHAGE

3.3.1. La commande Réduire l'arborescence

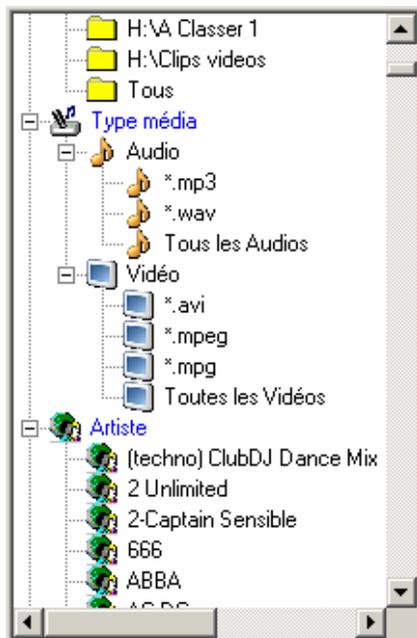


Cette commande réduit à son minimum toute l'arborescence du *sélecteur hiérarchique*.

Au l'occurrence, vous vous retrouverez à la racine nommé *Global*.

3.3.2. La commande Développer l'arborescence

Cette commande développe à son maximum toute l'arborescence du *sélecteur hiérarchique*.



3.3.3. La commande Sélecteur hiérarchique

Cette commande est en rapport avec la commande *Sélecteur de répertoire*.

Vous avez le choix entre :

- Le *sélecteur hiérarchique*
- Ou le *sélecteur de répertoire*

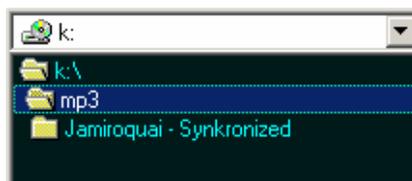
Le *sélecteur hiérarchique* affiche une zone de sélection triée en rapport avec tous les fichiers média configurés sous BOX2PLAY. Comme le montre la figure du chapitre ci-dessus.

3.3.4. La commande Sélecteur de répertoire

Cette commande est en rapport avec la commande *Sélecteur hiérarchique*.

Vous avez le choix entre :

- Le *sélecteur hiérarchique*
- Ou le *sélecteur de répertoire*



Le *sélecteur de répertoire* affiche une zone de sélection par disque et répertoire sans rapport avec les répertoires média configurés sous BOX2PLAY. Il sert donc à visualiser ou à scruter des fichiers média de tous répertoires, par exemple ceux d'un CD-Rom.

Contrairement au *sélecteur hiérarchique*, il faut double-cliquer sur un nom de répertoire pour en afficher son contenu.

- Pour naviguer entre les différentes mémoires de masse, utiliser la liste des lecteurs (ici en blanc).

- ❑ Pour naviguer dans les différents répertoires du lecteur sélectionné (ici le lecteur *K* :), double-cliquez dans la liste des répertoires. Dans l'exemple ci-dessus, le répertoire nommé *mp3* est sélectionné. Et ses sous-répertoires sont affichés.

Caractéristiques :

- ❑ Seuls les fichiers média (dont l'extension est configuré) sont affichés. Voir commande *Option/Configuration/ objet Accès aux fichiers/Fichiers multimédias/Filtre de sélection*.
- ❑ Les couleurs de la liste des répertoires sont celles utilisées par l'objet *Playlist* (commande *Option/Configuration/Couleurs*)

3.3.5. La commande Afficher image associée

Cette commande ouvre /ferme (ou rend visible/invisible) la zone de visualisation d'image associée à un fichier média.

Cette commande est un raccourci de la configuration, objet *Affichage/Listes des fichiers/Affiche image associé à la chanson*.

3.3.6. La commande Afficher image en cours

Dès qu'une chanson est en début de lecture, BOX2PLAY affiche son image associée s'il la trouve !. Quand vous sélectionné un fichier dans la liste des fichiers média, BOX2PLAY l'affiche aussi, effaçant ainsi l'image du fichier en cours de lecture.

Cette commande sert donc à réafficher l'image en cours dans la lecture.

3.3.7. La commande Vidéo plein écran

Comme son nom l'indique, cette commande affiche la vidéo en cours en mode *plein écran*.

Cette commande est aussi accessible par les touches Alt+Ctrl+Entrée.

Pour ressortir de ce mode, appuyez de nouveau simultanément sur cette même séquence de touches.

Caractéristiques :

- Cette commande est désactivée si le fichier média en cours n'est pas une vidéo.
- L'affichage en mode *plein écran* ne tient pas compte des différents formats comme le 16/9 ou le 4/3. L'affichage s'effectuera uniquement dans le format propre du fichier vidéo.

3.3.8. La commande Mode Nom de fichier

Cette commande est en rapport avec la commande *Mode Tag*.

Vous avez le choix entre :

- Le mode *Nom de fichier*
- Ou le mode *Tag v1 ou v2*

Le mode ***Nom de fichier*** affiche, dans la *liste des fichiers média* (et dans le *sélecteur hiérarchique*) des informations suivant le nom même du fichier.

Ce mode est repéré dans la barre d'état et porte de nom '*Nom*', comme le montre la figure ci-dessous :



3.3.9. Les commandes Mode Tag version 1 et version 2

Cette commande est en rapport avec la commande *Mode Nom de fichier*.

Vous avez le choix entre :

- Le mode *Nom de fichier*
- Ou le mode *Tag version 1*
- Ou le mode *Tag version 2*

Les modes **Tag** affiche, dans la *liste des fichiers média* (et dans le *sélecteur hiérarchique*), des informations suivant le Tag du fichier.

Ce mode est repéré dans la barre d'état et porte de nom 'Tag', comme le montre la figure ci-dessous :



Caractéristiques :

- Le mode TAG est lent car BOX2PLAY ouvre chaque fichier pour y chercher les informations.
- Dans ce mode, plusieurs colonnes de la liste des fichiers média peuvent être activées ou non (voir commande *Option/Configuration... Objet Affichage/Liste des fichiers/Mode Tag*).

3.3.10. La commande Liste

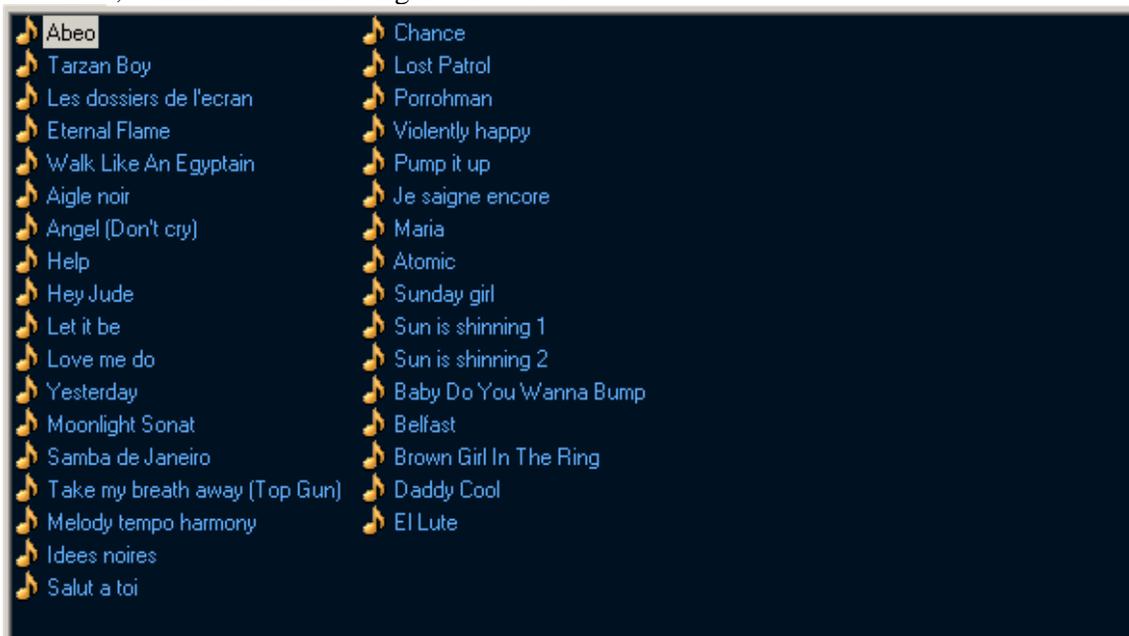
Cette commande influe sur la présentation de la *liste des fichiers média*.

Elle est, entre autre, en rapport avec la commande *Détail*.

Vous avez le choix entre :

- Affichage *Liste*
- Ou Affichage *Détails*

L'affichage *Liste* ne tiendra pas compte de divers détails et n'affichera que le nom du titre média dans la liste, comme le montre la figure ci-dessous :



C'est un affichage condensé.

3.3.11. La commande Détails

Cette commande influe sur la présentation de la *liste des fichiers média*.

Elle est en rapport avec la commande *Liste*.

Vous avez le choix entre :

- Affichage *Liste*
- Ou Affichage *Détails*

L'affichage *Détails* tiendra compte de divers détails pour chaque fichier, comme le montre la figure ci-dessous :

Titre du fichier média	Artiste	Album	Nom fichier
🔥 Abeo	Badeganca	Extravadance 2	F:\Badeganca - Extr...
🔥 Tarzan Boy	Baltimora	Culture Dance Vol 5	F:\Baltimora - Culture...
🔥 Les dossiers de l'écran	Bandes originales	Inconnu	F:\Bandes originales
🔥 Eternal Flame	Bangles	Eternal Flame	F:\Bangles - Eternal
🔥 Walk Like An Egyptian	Bangles	Inconnu	F:\Bangles - Walk L
🔥 Aigle noir	Barbara	Aigle noir	F:\Barbara - Aigle no
🔥 Angel (Don't cry)	Basic connection	Extravadance 2	F:\Basic connection
🔥 Help	Beatles	Inconnu	F:\Beatles - Help.mp
🔥 Hey Jude	Beatles	Hey Jude	F:\Beatles - Hey Jud
🔥 Let it be	Beatles	Inconnu	F:\Beatles - Let it be
🔥 Love me do	Beatles	Please please me	F:\Beatles - Please p
🔥 Yesterday	Beatles	Yesterday	F:\Beatles - Yesterd
🔥 Moonlight Sonat	Beethoven	Inconnu	F:\Beethoven - Moo
🔥 Samba de Janeiro	Bellini	Samba de Janeiro	F:\Bellini - Samba de
🔥 Take my breath away (Top Gun)	Berlin	Take my breath away	F:\Berlin - Take my b
🔥 Melody tempo harmony	Bernard Lavilliers	Inconnu	F:\Bernard Lavilliers
🔥 Idées noires	Bernard Lavilliers & Nicoletta	Etat d'urgence	F:\Bernard Lavilliers

Nota :

- ❑ Vous pouvez afficher d'autre colonne par le biais de la commande *Option/Configuration... objet Affichage/Liste des fichiers*.
- ❑ Certaines colonnes (comme le genre d'une chanson par exemple) ne peuvent être affichées que si le *mode Tag* est sélectionné.
- ❑ Un autre type d'affichage est possible. C'est un compromis entre l'affichage *Liste* (condensé) et *Détails*. L'activation se fait par la commande *Option/Configuration... objet Affichage/Liste des fichiers/Colonne réduite*.

3.3.12. La commande Largeur colonne auto

Cette commande permet d'ajuster chaque colonne de la *liste des fichiers média* de sorte que tous les renseignements de chaque ligne soit entièrement visible.

Bref, vous passez par exemple de ça :

Titre du fichier média	Artiste	Album	Nom fichier
🔥 Canned Heat	Jamir...	Synkr...	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized\Canned Heat.mp3
🔥 Planet home	Jamir...	Synkr...	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized\Planet home.mp3
🔥 Black capricorn ...	Jamir...	Synkr...	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized\Black capricorn day.mp3

A ça :

Titre du fichier média	Artiste	Album	Nom fichier
🔥 Canned Heat	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized\Canned Heat.m
🔥 Planet home	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized\Planet home.m
🔥 Black capricorn day	Jamiroquai	Synkronized	F:\Mes chansons\Jamiroquai - Synkronized\Black capricorn

Caractéristiques

- Cette commande est utilisable dans l'un des deux cas :
 - Soit directement par le menu *Affichage* (la commande en question). Dans ce cas, l'ajustement des colonnes n'est pas automatique. C'est valable si vous ne voulez pas que les largeurs de colonnes soit systématiquement réajustées.
 - Soit par le biais de la commande *Option/Configuration*, objet *Affichage/Liste des fichiers*, option *Largeur auto*. Dans ce dernier cas et vu que c'est automatique, la commande *Affichage/Largeur colonne auto* est grisé.

- Il existe une autre fonction liée à la commande en question : il s'agit de la fonction *Largeur maxi des colonnes* (se reporter à la commande *Option/Configuration*).

3.3.13. Le sous-menu Mémoire-Ecran

BOX2PLAY retient les différents affichages de la *liste des fichiers média*. Sous BOX2PLAY, ces différents affichages sont appelés *Mémoire-Ecrans*.

3.3.13.1. Généralité

Si vous affichez une playlist puis un répertoire par exemple, les seuls fichiers montrés dans la liste des fichiers média ne concerne que le répertoire en question. Pour revenir à l'affichage de la playlist, vous pouvez utiliser traditionnellement le *sélecteur hiérarchique*, ou plus simplement le bouton *Précédent* de la *Mémoire-Ecran*. Puis retourner à l'affichage du Répertoire avec le bouton *Suivant*.

La *Mémoire-Ecran* ne retient pas seulement de simples objets du sélecteur hiérarchique, mais aussi d'autres visualisations comme celles provoqués par les commandes *Rechercher fichier*, *Nouveautés*, etc...

De même les *Mémoire-Ecrans* tiennent aussi compte de modifications dans l'affichage concerné (uniquement) comme la suppression d'un fichier.

Vous pouvez ainsi vous promener dans les différentes *Mémoire-Ecrans* par les commandes *Début*, *Précédent*, *Suivant* et *Fin*.



Vous pouvez aussi supprimer la *Mémoire-Ecran* concernant la liste actuelle par la commande *Effacer l'actuel*.

3.3.13.2. Fonctionnement des Mémoire-Ecrans

Paramètres pris en compte pour une Mémoire-Ecran :

- Un numéro d'identification, ou de localisation d'un écran par rapport à un autre
- Le Mode-Liste
- Les différents fichiers média.

Mémorisation d'une Mémoire-Ecran :

Dans un écran donné de la liste des fichiers média, BOX2PLAY mémorise cette liste à deux reprises :

- **Au début de la création d'un affichage**, c'est-à-dire à l'affichage du dernier fichier média d'une playlist par exemple. A ce moment là, la *Mémoire-Ecran* est **créée**.
- **Juste avant le début d'un nouvel affichage**. Dans ce cas, la *Mémoire-Ecran* est **mise à jour**. Cette mise à jour est importante si vous avez effacé ou ajouté (par glisser-coller) un fichier de la *liste des fichiers média*.

3.3.13.3. Caractéristiques

- Certaines valeurs du Mode-Liste ne provoquent pas la mémorisation dans les *Mémoire-Ecrans* car elles sont en rapport avec la lecture en cours. Il s'agit du mode *En cours* et celui du *Juke box*. Dans ce cas, seule la commande *Mémoire-Ecran/Précédent* est activée pour revenir à l'affichage précédent.
- La *Mémoire-Ecran* n'est pas compatible pour le moment, si vous utilisez le *sélecteur de répertoire* au lieu du *sélecteur hiérarchique*.

3.3.14. La commande Actualiser

Cette commande remet entièrement à jour le *sélecteur hiérarchique*.

C'est utilisé si par exemple de nouveaux fichiers média sont placés, en cours de la session, dans les répertoires configurés.

Caractéristiques :

- Cette commande est automatiquement appelée lorsque, par la commande *Option/Configuration*, la liste des répertoires média est modifiée.

3.4. LE MENU OPTION

3.4.1. La commande Configuration

L'explication de cette commande est détaillée dans le chapitre 4. *Configuration de BOX2PLAY*.

3.4.2. La commande Assistant de configuration

Cette commande est aussi appelée à la première utilisation de BOX2PLAY (sans fichier de configuration existant).

Elle vous assiste dans une configuration très succincte mais indispensable.

Pour une configuration plus poussée, il faudra passer par une configuration manuelle comme la **commande *Option/Configuration***.

Comme tout l'Assistant standard de Windows, celui de BOX2PLAY procède par étapes successives :

- Chaque étape est numérotée et comporte un titre en haut de la fenêtre (sous la barre de titre).
- Il peut y avoir des étapes intermédiaires. Dans ce cas, il y aura aussi un 'sous titre'.
- Vous pouvez toujours annuler la configuration en cours par le **bouton *Annuler***. Sauf à la dernière étape si vous cliquez sur le **bouton *Terminer***. Dans ce cas, la configuration en cours est mémorisée.
- Pour chaque étape, vous pouvez revenir en arrière avec le **bouton *Précédent***.
- Ou à l'inverse passer à l'étape suivant par le **bouton *Suivant***.

Les différentes étapes sont les suivantes :

<i>N° Etape</i>	<i>Désignation</i>	<i>N° chapitre</i>
	Accès à vos fichiers multimédia	
1	Type de fichiers	1
	Accès à vos répertoires multimédia	
2	Séparateur de champs	2.1
3	Répertoire	2.2
	Accès à vos Images-Albums	
4	Oui,Non	3.1
5	Chemin d'accès	3.2
6	Type de fichiers	3.3

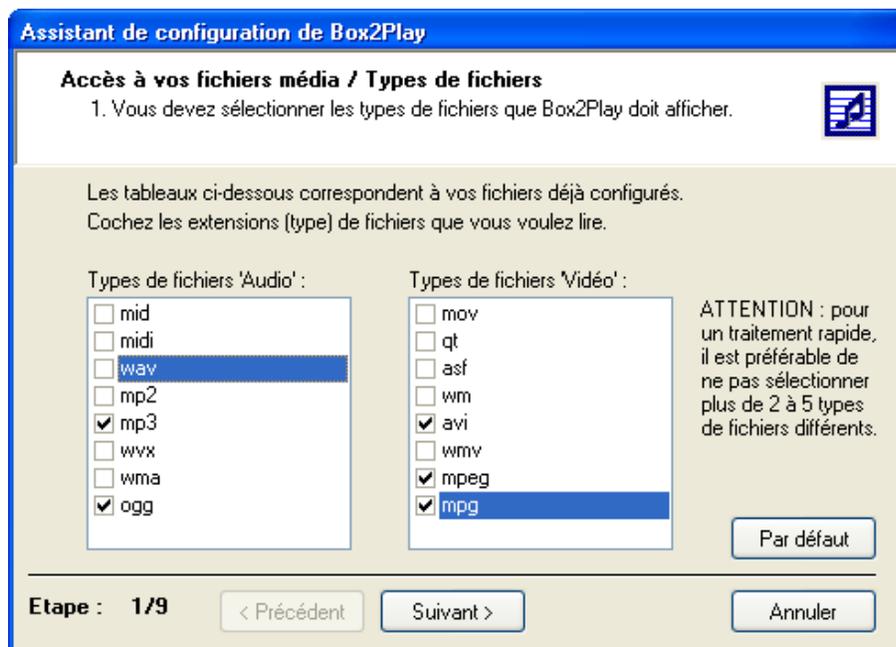
	Accès à vos playlists	
7	Chemin d'accès	4.1
8	Programme d'édition	4.2

L'activation de cette commande d'Assistant provoque la fenêtre de présentation suivante :



Cliquez sur Suivant pour commencer le travail de l'Assistant.

Etape 1 : Accès à vos fichiers multimédias / Type de fichiers



Cochez les différentes extensions de fichiers média (audio et vidéo) que vous désirez lire dans BOX2PLAY.

ATTENTION, ne cochez que les extensions réellement nécessaires car BOX2PLAY prend du temps pour 'gérer' chacune d'elle !

Etape 2(2.1) : Accès à vos répertoires multimédias / Séparateur de champs

Accès à vos répertoires média / Séparateur de champs 

2.1. Vous devez écrire un séparateur de champs.

Pour identifier un fichier média, comme une chanson MP3 par exemple, ce fichier doit contenir, dans son nom, certaines informations comme :

- Le nom de l'Artiste
- Le titre de l'Album
- Le titre de la chanson

Ces différentes caractéristiques s'appellent des 'Champs'.
Ces champs doivent donc être délimités par un 'Séparateur de champs', comme par exemple ' - '.

Si vous utilisez déjà un tel délimiteur, écrivez-le dans la zone de texte ci-dessous.

Nota : Le Séparateur de champs doit contenir OBLIGATOIREMENT trois caractères.

Séparateur de champs : Exemple : Artiste - Album - Chanson

Etape : 2/9

Ecrivez le séparateur de champs correspondant aux noms de vos (futurs) fichiers média.

Etape 3(2.2) : Accès à vos répertoires multimédia

Accès à vos répertoires média 

2.2. Vous devez sélectionner vos répertoires où se trouvent vos fichiers média.

Le tableau ci-dessous correspond à vos répertoires déjà configurés.

- Cliquez sur "Ajouter" pour ajouter un répertoire afin que PlayBox puisse y accéder.
- Cliquez sur "Retirer" pour enlever un répertoire de la liste.

Répertoire
F:\Audio\
F:\Audio\RepAlbum\
F:\Video\

C'est dans cette étape que vous allez configurer les différents répertoires que BOX2PLAY va lire. Et dont les extensions ont été configurées à l'étape 1.

Ces différents répertoires et fichiers médias représentent la 'base de données' de BOX2PLAY. C'est par cette base que le programme affiche par ordre hiérarchique les différentes propriétés comme le nom de l'auteur, le titre de l'album, le nom de la chanson (et d'autres...) de chaque fichier média.

En général, BOX2PLAY ne lit pas les sous-répertoires.

Etape 4(3.1) : Accès à vos images-album

Accès à vos images-album

3.1. Cliquez sur Oui ou Non.



Si vous possédez des images de pochette correspondant à vos chansons, Box2Play peut les afficher. Possédez-vous ces fichiers images dans un même répertoire?

Oui, je possède des fichiers images dans un même répertoire.

Non, je ne veux pas tenir compte d'image de pochette dans PlayBox.

On peut associer une image à un fichier média. Si oui, l'étape 5 demande le nom du répertoire où se trouvent ces fichiers image. Et l'étape 6 demande l'extension de ces fichiers (une seule extension est possible).

Etape 5(3.2) : Accès à vos images-album / Chemin d'accès

Accès à vos images-album / Chemin d'accès

3.2. Indiquez le chemin d'accès.



Si vous possédez des images de pochette correspondant à vos chansons, Box2Play peut les afficher.

Sélectionnez le répertoire où sont stockées vos images en cliquant sur le bouton à droite de la zone de texte grisée.

Chemin d'accès : 

Etape 6(3.3) : Accès à vos images-album / Types de fichiers

Accès à vos images-album / Types de fichiers

3.3. Vous devez sélectionner le type de fichiers que Box2Play doit prendre en compte pour afficher les images.



Sélectionnez un type de fichier.

Types de fichiers 'Image-album' :

- Bitmaps (*.bmp)
- GIF (*.gif)
- JPEG (*.jpg)
- Icones (*.ico)
- Metafichiers (*.wmf)
- DIBs (*.dib)

Type de fichier sélectionné

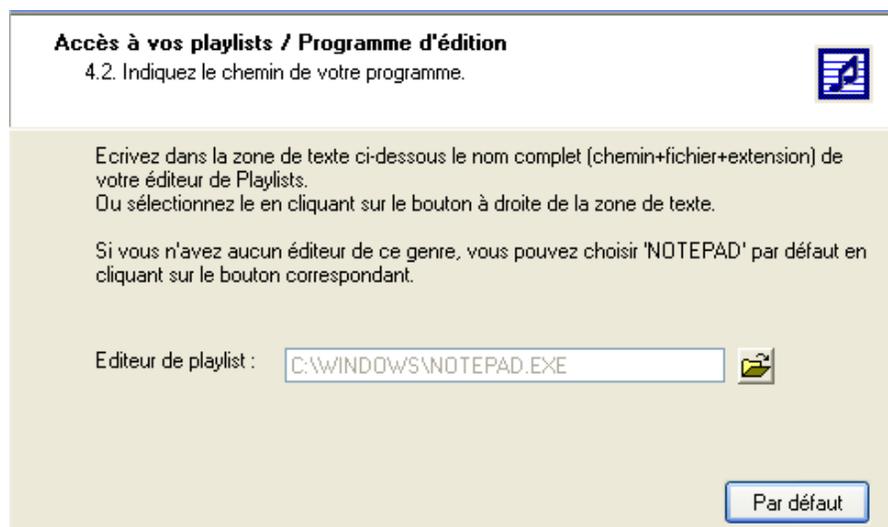
Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule extension.

Etape 7(4.1) : Accès à vos playlists / Chemin d'accès



Indiquez le répertoire où sont stocker les playlists. Pour le moment, seul l'extension 'M3U' est reconnue.

Etape 8(4.2) : Accès à vos playlists / Chemin d'accès



Indiquez (s'il existe) un programme permettant d'éditer une playlist M3U. Sinon choisissez le bouton **Par défaut** qui recherchera le programme 'Notepad.exe' livré avec Windows.

Etape 9 : Fin de l'Assistant



A ce stade, vous pouvez soit :

- Revoir et/ou modifier une étape antérieure à l'aide du **bouton Précédent**.
- **Terminer** et donc fermer la fenêtre de l'Assistant. Dans ce cas, BOX2PLAY tient compte de cette nouvelle configuration.
- **Annuler** le travail de l'Assistant : aucun élément de configuration n'a été enregistré ou modifié.

3.4.2. La commande Statistiques

Cette commande quantifie différents éléments comme le montre la figure suivante :

Statistiques	
Nombre de fichiers média :	1784
Nombre d'artistes :	564
Nombre d'albums :	372
Nombre d'images d'album :	<Répertoire non défini>
Nombre de répertoires média :	3
Nombre de playlists :	94
Nombre de CD audio :	204

A noter que cette commande est d'autant plus longue que vous avez de fichiers média.

3.4.2. La commande Lecture en boucle

Cette commande correspond à la fonction *Auto-reverse* bien connu de tous les lecteurs audio.

3.4.2. Le sous menu Juke box

Cette commande permet de jouer dans un ordre aléatoire.

3.4.2.1. La commande (Juke box) Afficher le Juke box en cours

Si le Juke box est activé, cette commande affiche les fichiers mémorisés.

BOX2PLAY ne lit pas ces fichiers dans l'ordre où ils sont affichés.

Le *Mode-liste* devient 'Juke box'.

Pour revenir à l'affichage précédent de la liste des fichiers média, utiliser la fonction *Ecran précédent* de la *Mémoire écran*.

3.4.2.2. La commande (Juke box) Démarrer une lecture aléatoire

Cette commande mémorise tous les fichiers actuels de la liste des fichiers média, qu'ils soient sélectionnés ou non. Le Juke box est alors affiché et démarre.

Lorsque le Juke box est activé, il est impossible de faire 'taire' BOX2PLAY : le fait d'appuyer sur le bouton Stop du Player engendre la lecture d'un autre fichier.

Pour arrêter le Juke box, il faut utiliser la commande *Stopper la lecture du Juke box*.

3.4.2.3. La commande (Juke box) Stopper la lecture aléatoire

C'est la seule commande permettant d'arrêter le Juke box (hormis la commande Sommeil).

3.4.2. La commande Sommeil

Cette commande (encore trop peu évoluée) stoppe une lecture à un temps donné. Le temps en question est précisé en minute.

Quand cette commande 'arrive à sa fin', elle stoppe aussi le Juke box s'il est actif.

3.5. LE MENU LECTURE

3.5.1. La commande Ecouter rapidement le fichier sélectionné (...)

Cette commande peut être utilisée si vous désirez lancer un fichier média sans pour autant modifier l'En cours.

Dans ce cas l'activation de cette commande lit le fichier média sélectionné.

Quand le fichier est en phase de fin de lecture (soit normalement par fin, soit par le bouton *Stop du Player*), le fichier suivant de l'En cours est alors lu.

3.5.2. La commande Jouer sélection en cours

Cette commande efface l'En cours et remplace ce dernier par les différents fichiers sélectionnés de la *liste des fichiers média*.

Caractéristiques :

- ✓ N'enregistre pas la sélection dans une playlist.
- ✓ Est désactivée si la **fonction Autorise l'effacement de l'En cours** est désactivée.

3.5.3. La commande Jouer sélection en cours dans fenêtre externe

Cette fonction affiche et lit la sélection en cours dans une autre fenêtre de BOX2PLAY, dite *fenêtre externe*.

Pour de plus amples informations, se référer aux chapitres suivants :

- 2. *Les différents éléments de BOX2PLAY*
- 4.1. *Configuration principale*
- 10.6. (Annexe) *Les fenêtres externes*

Caractéristique :

- ✓ Cette commande n'est accessible que si la propriété *Affichage/Liste des fichiers/Fenêtre externe* est activée dans la fenêtre de configuration.

3.5.4. La commande Forcer la sélection vers programme externe

Cette commande est prévue pour l'envoi de fichiers média vers un programme de lecture multimédia comme le Windows Média Player de Microsoft®, sans pour autant utiliser systématiquement ce dernier pour toutes les lectures.

Le nom du programme externe doit être configuré.

3.5.5. La commande Additionner sélection dans En cours

Cette commande permet d'ajouter un fichier média dans l'En cours.

Rappel : l'En cours représente le ou les fichiers média en cours de lecture, donc celui ou ceux qui jouent au moment même dans le lecteur média.

Pour afficher l'En cours, utilisez la commande *Afficher En cours*.

3.5.6. La commande Afficher fichiers du répertoire

Cette commande affiche, dans la *liste des fichiers média*, le contenu du dernier répertoire accédé (répertoire média configuré).

Cette commande n'a plus beaucoup d'intérêt depuis l'apparition du *Sélecteur hiérarchique*.

3.5.7. La commande Afficher fichiers de tous les répertoires configurés

Tout comme la commande précédente, cette fonction est accessible par le *Sélecteur hiérarchique*. La commande en question affiche tous les fichiers média de tous les répertoires configurés.

3.5.8. La commande Afficher En cours

Affiche les fichiers média programmé du Player dans la *liste des fichiers média*.

3.5.9. La commande Vider l'affichage

Cette commande efface les fichiers de la *liste des fichiers média*.

Si cette dernière équivaut :

- A une playlist, la playlist n'est pas effacée.
- A l'En cours, l'En cours est alors effacé (si les droits d'autorisations le permettent).
- Au Juke box, alors le Juke box est stoppé.

3.5.10. La commande Enregistrer sélection dans nouvelle playlist...

Figure 3.5.10 : Enregistrement d'une nouvelle playlist

Permet de programmer, dans une nouvelle playlist, les différents fichiers sélectionnés de la *liste des fichiers média*.

Le fichier '*playlist.m3u*' ainsi créé sera enregistré dans le répertoire configuré des playlists.

Si le fichier *playlist* existe déjà et si vous possédez les droits d'accès suffisants, une fenêtre vous avertira si vous désirez effacer et remplacer le fichier en question (par exemple *Playlist1*):



Autorisation d'accès :

Les playlists sont elles aussi surveillées par des droits d'accès. Le but est d'interdire la modification de playlists existantes par des personnes *non autorisées*.

Donc, si la nouvelle *playlist* porte le même nom qu'une *playlist* existante et si les droits associés ne sont pas autorisés, la fenêtre suivante apparaît :



Par contre, si le nouveau nom de *playlist* n'existe pas (dans le répertoire configuré des *playlists*), la *playlist* sera créée.

De même, si les droits d'accès ne sont pas suffisants, seules les playlists créées par l'utilisateur restreint peuvent être modifiées par l'utilisateur en question.

Caractéristique :

- L'écrasement de playlists existantes est géré par la propriété Autoriser la modification des playlists de l'objet Sécurité de la fenêtre de configuration principale de BOX2PLAY.

3.5.11. La commande Additionner sélection dans playlist existante...

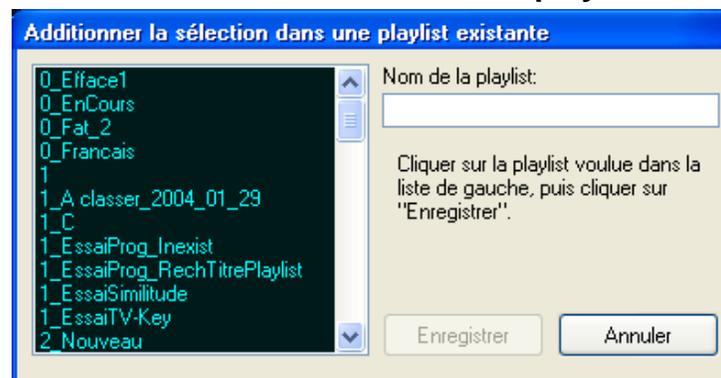


Figure 3.5.11 : Enregistrement dans une playlist existante

Cette commande permet d'ajouter, à la fin d'une programmation d'une playlist existante, les différents fichiers sélectionnés de la *liste des fichiers média*.

Les différents fichiers playlist affichés dans cette boîte de dialogue sont ceux qui se trouvent dans le répertoire configuré des playlists.

Caractéristique :

- Suivant les groupes de pouvoirs, seules les playlists créées dans la session actuelle peuvent être modifiées... et affichées ! (se référer aussi à la commande précédente).

3.5.12. La commande Enregistrer En cours dans nouvelle playlist ...

Enregistre la totalité de l'affichage de l'En cours dans une nouvelle playlist. Cette commande n'est applicable que lorsque l'affichage de la *liste des fichiers média* correspond à l'En cours (commande *Lecture/Afficher En cours*).

La commande *Enregistrer En cours dans nouvelle playlist* est ensuite similaire à la commande *Additionner sélection dans nouvelle playlist*.

3.5.13. La commande Enregistrer la Reprise lecture

Cette commande sauvegarde l'état d'avancement du fichier vidéo en cours de lecture (lecture uniquement dans la fenêtre principale de BOX2PLAY et non pas une fenêtre externe !). Cette fonction est connue, entre autre, des lecteurs DVD de salon.

Cette commande est aussi appelé automatiquement si le bouton Pause du lecteur est activé (cas de la fenêtre principale ou une fenêtre externe) et si la fenêtre est fermée.

Pour d'autres informations, se reporter à la commande *Fichier/Reprise lecture*.

3.5.14. La commande Contrôles du lecteur

Cette commande est en rapport avec la lecture en cours d'un fichier.



3.5.14.1. Vitesse

Cliquez sur l'un des cinq boutons préprogrammés pour modifier cette vitesse.

Nota :

- L'accélération de vitesse d'une vidéo est gourmande en ressources !
- Même si le player peut lire un fichier vidéo en vitesse de lecture dite 'normale', il se peut que la modification de la vitesse engendre une erreur. Cette dernière est difficile à cerner, mais dans quelques cas rencontrés, il faut installer la dernière version du codec utilisé par votre fichier média.

ATTENTION : lors d'essais, le changement de vitesse provoque des erreurs sur les fichiers Microsoft® WMA et WMV.

3.5.14.2. Active la mise en veille de l'écran

Cette commande est uniquement en rapport avec la mise en veille de Windows® et ne tient donc pas compte de la gestion d'alimentation du moniteur (économie d'énergie).

Par défaut et au démarrage de BOX2PLAY, la mise en veille est désactivé. C'est utile si vous visionnez une vidéo.

Si vous désirez tout de même activer cette fonction et ainsi rendre la mise en veille active, cochez la case correspondante.

Nota :

- Au démarrage de BOX2PLAY, ce dernier mémorise l'état actuel de la veille, puis désactive cette veille.
- Lorsque vous quittez le programme 'normalement' (donc sans erreur provoquant l'arrêt complet), BOX2PLAY réaffecte la valeur de veille initiale et mémorisée au démarrage.

3.6. LE MENU LISTE

3.6.1. La commande Jouer la playlist

Si l'objet sélectionné dans le *Sélecteur hiérarchique* est une playlist, La **commande Jouer la playlist** est alors accessible.

Cette dernière efface l'En cours et programme l'ensemble des fichiers média de la playlist dans l'En cours.

Caractéristique :

- Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Autoriser l'effacement de l'En cours* (commande *Option/Configuration*, objet *Sécurité*) est désactivé.

3.6.2. La commande Afficher [NomPlaylist]

Cette commande affiche la dernière playlist créée dans la session en cours.

Si aucune création n'a été effectuée, la commande est grisée, sinon le terme [NomPlaylist] est remplacé par le nom mémorisée de la playlist.

Cette dernière doit se trouvée dans le répertoire configuré des playlists.

3.6.3. La commande Afficher dans fenêtre externe

Cette commande affiche la totalité de la liste des fichiers média dans une fenêtre externe.

Caractéristique :

- Cette commande n'est pas accessible si la fonction *Fenêtre externe* (commande *Option/Configuration...*, objet *Affichage/Liste des fichiers*) est désactivé.

3.6.4. La commande Afficher aléatoirement

Cette commande affiche l'ensemble de la *liste des fichiers média* dans un ordre aléatoire.

3.6.5. La commande Editer la playlist...

Cette commande édite la playlist sélectionnée du Sélecteur hiérarchique dans un programme annexe à BOX2PLAY.

Caractéristique :

- Cette commande n'est accessible que si un programme annexe est configuré dans le paramètre *Editeur de playlist* (commande *Option/Configuration* objet *Programmes annexes*).
Par défaut, l'éditeur de playlist est le programme *NotePad.exe*, livré en standard avec Windows.

3.6.6. La commande Monter la sélection d'un enregistrement

Cette commande monte d'une ligne, dans la *liste des fichiers média*, les différents fichiers sélectionnés.

3.6.7. La commande Descendre la sélection d'un enregistrement

Cette commande descend d'une ligne, dans la *liste des fichiers média*, les différents fichiers sélectionnés.

3.6.8. La commande Infos album...

Cette commande n'est accessible que si l'objet sélectionné du *Sélecteur hiérarchique* est un *Répertoire-Album*.

Dans ce cas, la fenêtre d'édition d'un *Répertoire-Album* s'affiche à l'écran.

Pour de plus amples informations sur ce type de répertoire, se référer à la commande *Créer un Répertoire-Album*.

4. CONFIGURATION DE BOX2PLAY

Pour plus de clarté, un chapitre complet est consacré à la configuration de BOX2PLAY. Cette configuration change au fur et à mesure des versions ou modifications/sous version (mêmes minimales) du programme. Aussi il est possible que ce chapitre ne reflète pas avec exactitude la configuration de votre version.

Si dans votre version, un fichier 'LISEZMOI' est présent, il est utile de le lire.

Nota : Pour une configuration simplifiée, vous pouvez utiliser la commande *Option/Assistant de configuration*.

ATTENTION : Si vous installez une nouvelle version du programme en utilisant un ancien fichier de configuration, il est préférable de vérifier d'éventuels nouveaux paramètres de configuration.

4.1. Généralités sur le terme de Configuration

Sous BOX2PLAY, le terme de configuration est un grand mot, regroupant toutes propriétés pouvant être mémorisées.

Ces différentes propriétés peuvent faire parti d'une configuration par session ou d'une configuration commune (commune à toutes les sessions).

De plus, certaines de ses propriétés (par session ou commune à toutes les sessions) peuvent être modifiées dans une fenêtre de configuration dite *configuration principale*. Tandis que d'autres propriétés plus avancées ne peuvent être modifiées que par l'intermédiaire d'un éditeur de texte ou un autre programme.

Bref, il faut retenir qu'il y a deux grands types de configuration sous BOX2PLAY :

La configuration principale : Elle tient compte des principales propriétés de configuration par session et/ou commune. La configuration principale est accessible par la fenêtre de configuration.

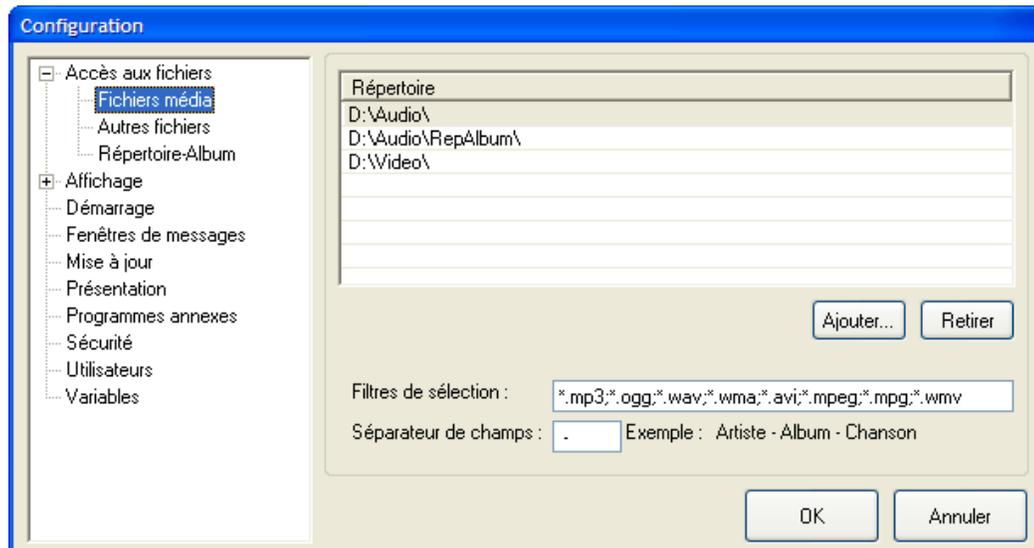
La configuration étendue qui tient compte de toutes les propriétés de configuration par session et/ou commune. La configuration étendue englobe les propriétés de la configuration principale, et d'autres propriétés 'moins accessibles'. La totalité de la configuration étendue n'est pas accessible par une fenêtre de configuration.

Ce chapitre est donc divisé en deux parties :

- La première partie (et la plus importante) traite de la configuration principale, par la commande *Configuration* du menu *Option*.
- La deuxième partie renseigne sur d'autres possibilités de configuration non prises en compte dans la première partie.

4.2. CONFIGURATION PRINCIPALE

La configuration principale de BOX2PLAY est accessible par la commande *Option/Configuration*.



La fenêtre de configuration est divisée en deux parties :

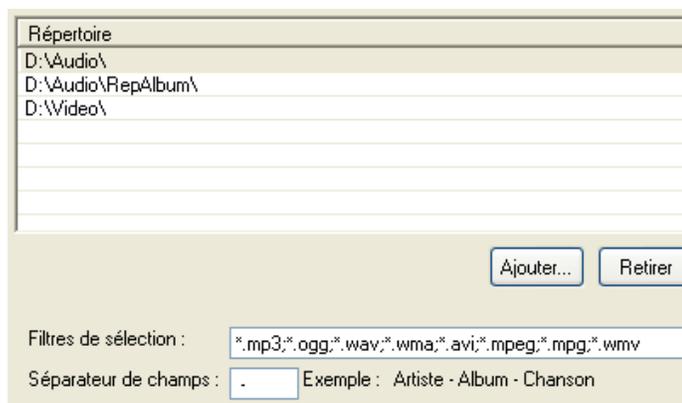
- A gauche, le sélecteur hiérarchique de configuration qui affiche différents '**objets**'.
- A droite sont affichés différents '**propriétés**' de l'objet sélectionné.

Contrairement à d'autres fenêtres de configuration standard de Windows, il n'y a pas de bouton du genre 'Appliquer'. Dans plusieurs cas, BOX2PLAY affiche instantanément l'impact du changement d'une propriété comme pour l'objet *Présentation* par exemple.

Le fait d'annuler la configuration remet la majorité des propriétés des objets dans l'état où elles étaient avant l'ouverture de la fenêtre de configuration. Il subsiste tout de même des objets dont la sauvegarde est effectuée instantanément comme l'objet *Utilisateurs* par exemple.

4.2.1. Accès aux fichiers

4.2.1.1. Fichiers média



C'est dans l'objet *Fichiers média* que sont stockés les principales propriétés qui forme la 'base de données' de BOX2PLAY. Cette base étant les chemins d'accès où sont stockés vos fichiers média, ainsi que leurs extensions.

Répertoire

Pour additionner un répertoire, cliquez sur le bouton **Ajouter**. Une fenêtre de sélection de répertoire s'affiche alors. Le répertoire étant sélectionné, il s'ajoute à la liste des répertoires et devient donc un *répertoire configuré*.

Pour retirer un répertoire, sélectionnez-le puis cliquez sur le **bouton Retirer**.
BOX2PLAY ne lit pas les sous répertoire d'un répertoire configuré (sauf dans un cas). Aussi faudra-t-il sélectionner vos sous-répertoires s'ils contiennent eux aussi des fichiers média.

Filtres de sélection

Cette propriété mémorise les différentes extensions des fichiers média que vous voulez lire dans BOX2PLAY.

Chaque filtre doit être séparé par la ponctuation ';'.

Chaque filtre doit être composé des deux caractères '*.*' Suivi de l'extension de type audio ou vidéo. Plus vous configurerez d'extension et plus les opérations de BOX2PLAY en seront ralenties. Aussi, il est préférable de ne configurer que vos extensions principalement utilisées.

Séparateur de champs

Pour identifier un fichier média, comme une chanson MP3 par exemple, ce fichier doit contenir dans son nom, certaines informations comme:

- Le nom de l'Artiste
- Le titre de l'Album
- Le titre de la chanson

Ces différentes caractéristiques s'appellent des 'champs'.

Ces champs doivent donc être délimités par un *Séparateur de champs* comme par exemple ' - '.

Nota : Le séparateur de champs doit contenir obligatoirement trois caractères.

Pour plus d'information sur le séparateur de champs, se reporter aux sections *Noms des fichiers média* et *Noms des fichiers images* du chapitre 1.1. *Généralités*.

4.2.1.2. Autres fichiers

The screenshot shows a configuration window with three sections:

- Fichiers image :** Chemin d'accès : f:\images-musiques\ ; Filtre de sélection : Bitmaps (*.bmp)
- Fichiers playlist :** Chemin d'accès : i:\document\playlist\
- Fichier de données CD Audio :** Chemin d'accès : d:\windows\cdplayer.ini

En plus des répertoires contenant les fichiers média, BOX2PLAY utilisent d'autres répertoires et fichiers :

- Un répertoire pour les fichiers *image*
- Un répertoire pour les fichiers *playlist*
- Un fichier de données pour vos CD Audio

Les fichiers image

Ces types de fichiers sont expliqués dans le chapitre 1.1. *Généralités*.

Pour configurer leur unique **chemin d'accès**, écrivez-le manuellement dans la zone correspondante et sans oublier le caractère '\' en fin de paramètre, ou cliquez sur le bouton d'ouverture situé à droite.

Vous devez aussi configurer le **filtre de sélection** des fichiers images, qui ne peut contenir qu'une extension.

Les fichiers playlist

Ces types de fichiers sont expliqués dans le chapitre 1.1. *Généralités*.

Pour configurer leur unique **chemin d'accès**, écrivez-le manuellement dans la zone correspondante, ou cliquez sur le bouton d'ouverture situé à droite.

La seule extension de playlist que reconnaît BOX2PLAY pour le moment est **M3U** dans sa version la plus simple.

Le fichier de données CD Audio

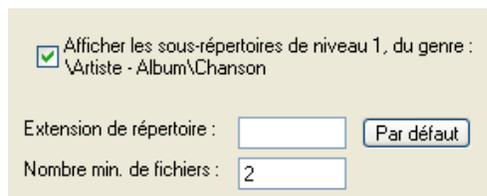
BOX2PLAY peut utiliser (en lecture) un fichier externe de données mémorisant les différentes chansons de vos CD Audio.

Hélas, le programme ne sait pas lire un CD Audio. Il ne sait que référencer un fichier (ou une piste) d'un CD Audio lors d'une recherche de musique.

L'utilisation de ce fichier de données peut être utile si vous recherchez obstinément un fichier média (*mp3* par exemple), et que vous vous apercevez que ce fichier existe tout de même sur l'un de vos CD Audio.

Ce *fichier de données CDA* doit être de type 'ini' et suivre la syntaxe structurelle du fameux *cdPlayer.ini*, placé dans le répertoire de Windows.

4.2.1.3. Répertoire Album



Sous-répertoires de niveau 1

Aussi appelé *Répertoire-Album*, c'est le seul cas où BOX2PLAY lit un sous répertoire : vous pouvez activer ou désactiver ce mode.

Pour plus de renseignements sur un Répertoire Album, reportez-vous à la commande *Créer un Répertoire-Album*.

Extension de répertoire

A la première configuration du programme et par souci de compatibilité, aucune extension n'est donnée à un Répertoire Album.

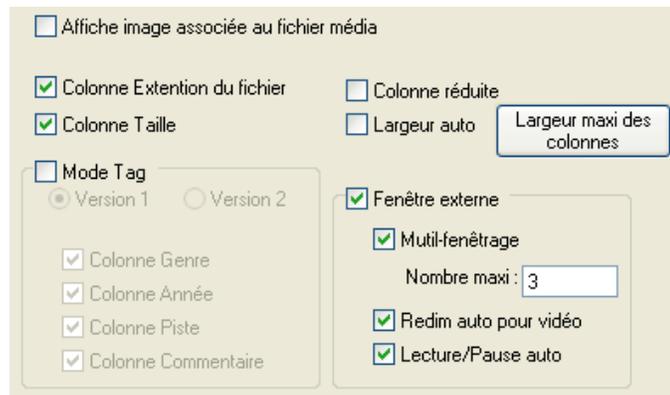
- Si vous n'avez encore jamais créé ce type de répertoire sous BOX2PLAY, il est préférable de mentionner une extension du genre 'MAlb' ou une autre extension encore non reconnue et non associée à un quelconque logiciel.
- Si vous avez déjà créé ce type de répertoire sous BOX2PLAY et que vous modifiez l'extension de répertoire, sachez que les différentes playlists ne seront pas modifiées ! Dans ce sens, un programme déjà écrit sera prochainement accessible sur le site de BOX2PLAY.

Nombre min. de fichiers

Indique le nombre minimum de fichiers média permettant de créer un Répertoire Album.

4.2.2. Affichage

4.2.2.1. Liste des fichiers



A l'exception de la propriété *Affiche image associée à la chanson*, les autres propriétés portent sur des *listes (ou zones) des fichiers média*.

Affiche image associée à la chanson

Si cette case est cochée, l'image associée (au fichier sélectionné de la *liste des fichiers média*) s'affichera sous le sélecteur hiérarchique, en bas à gauche de la fenêtre principale de BOX2PLAY. L'accès ainsi que le type d'images doit être configuré dans l'objet *Accès aux fichiers/Autres fichiers*.

Colonnes optionnelles

En plus des **colonnes générales** portant sur le *Titre du fichier*, l'*Artiste* et l'*Album* et le *nom de fichier* (chemin complet), vous pouvez activer deux colonnes portant sur :

- L'**extension du fichier**.
- La **taille** (en octet) du fichier.

Nota : D'autres colonnes peuvent être affichées si vous êtes en mode Tag.

Colonne réduite

Si cette case est cochée, la liste des fichiers média n'aura qu'une seule colonne qui condensera les trois colonnes générales *Titre*, *Artiste* et *Album*.

Attention : Dans ce cas, les différentes colonnes en rapport avec les Tags sont désactivées.

Largeur auto

Cette propriété réglera automatiquement et à chaque écran (de la *liste des fichiers média*) la largeur de chaque colonne.

Largeur maxi des colonnes

Cette commande ne concerne que les colonnes générales.

Si la largeur auto vous donne des dimensions de colonnes trop importantes, vous pouvez fixer une limite maximum à ne pas dépasser. Cette limite correspond aux largeurs actuelles des colonnes de la *liste principale de fichiers média*.

Le fait d'appuyer sur *Shift* en cliquant sur cette même commande réinitialise les maximums à zéro. Donc BOX2PLAY n'en tient plus compte.

Mode Tag

Le mode Tag est très lent car il doit scruter l'intérieur de tous les fichiers que BOX2PLAY affiche. Lors d'un premier essai, il est préférable que la *liste des fichiers média* ne contienne pas un nombre important de lignes. Ainsi vous vous rendez compte par vous-même.

Les Tag v1 et v2 sont proposés.

Le mode Tag modifie la valeur du Mode-liste.

Lors de l'activation ou non d'un mode Tag :

- la *liste de fichiers média* est mise à jour automatiquement.

- le sélecteur hiérarchique n'est pas mis à jour pour une question de temps assez long. Pour le mettre à jour, il faut passer par la commande *Affichage/Actualiser* ou le menu contextuel associé à l'objet.

Fenêtre externe

Elle est principalement prévue pour visualiser un fichier vidéo.

Si ce paramètre n'est pas activé, la vidéo se jouera dans la zone d'image (sous le sélecteur hiérarchique de la fenêtre principale).

Si le paramètre est activé, une nouvelle fenêtre s'ouvre.

L'option **Multi-fenêtrage** indique le nombre de fenêtres externes pouvant être ouvertes simultanément et dont la limite est portée à dix.

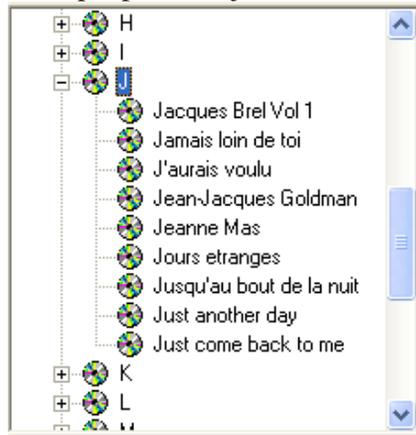
L'option **Redim auto pour vidéo** force les dimensions de la fenêtre aux dimensions de la vidéo. Si la prochaine lecture est un fichier audio (mp3 par exemple), les dimensions de la fenêtre sont restaurées initialement.

L'option **Lecture/Pause auto** permet de mettre toutes les lectures des fenêtres sur PAUSE si elles étaient sur PLAY, sauf celle qui est activée (et qui est donc au premier plan).

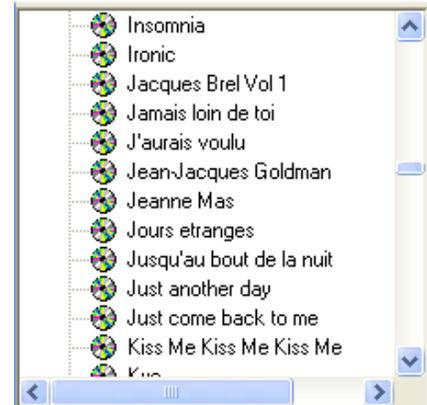
4.2.2.2. Sélecteur hiérarchique

- Affiche l'index alphabétique des artistes
- Affiche l'index alphabétique des albums

Ces deux propriétés activent ou non un index alphabétique pour les champs *Artiste* et *Album*.
Exemple pour l'objet *Album* du sélecteur hiérarchique :



Index alphabétique activé



Index alphabétique désactivé

4.2.3. Démarrage

- Recherche et configuration automatique de tous les répertoires multimédias
- Ouverture de la boîte 'Astuce du jour'

Dans cet objet est répertorié les différentes propriétés qui peuvent être activées à chaque démarrage de BOX2PLAY.

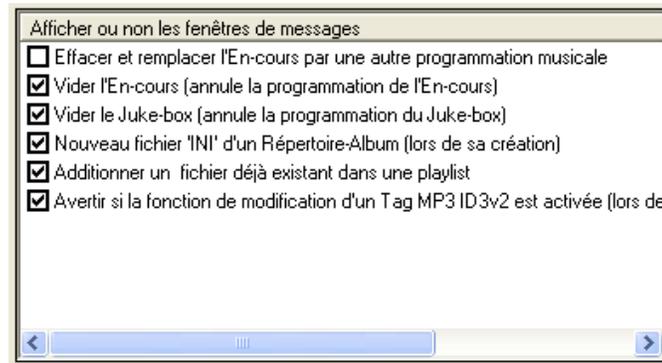
Recherche et configuration automatique de tous les répertoires multimédias :

Cette propriété, si elle est activée, ralentit considérablement le démarrage du programme car elle va scruter tous vos disques durs à la recherche de répertoires contenant des fichiers média. Les fichiers média pris en compte seront ceux suivant les extensions configurées.

Si cette propriété est activée lors d'un démarrage de nouvelle session, vous pouvez la désactiver par le menu *Fichier/Session Utilisateur/Changer de session/Détails/Démarrage/Désactiver la 'Recherche et configuration automatique de tous les répertoires'*.

4.2.4. Fenêtres de messages

Cet objet encore limité a pour seul but d'activer ou non certaines fenêtres de messages. Pour le moment, seules six fenêtres de messages sont paramétrables comme le montre la figure ci-dessous :



4.2.5. Mise à jour

Généralité :

BOX2PLAY possède un module de recherche de *mise à jour* via Internet.

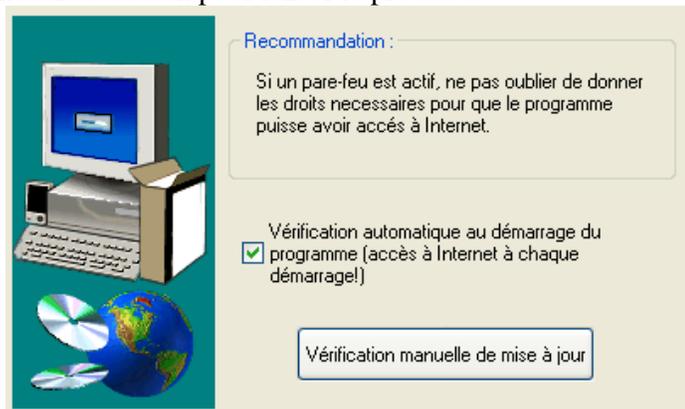
- Une mise à jour du programme est une installation complète ou partielle concernant l'ensemble des fichiers utilisé par le programme et dont la version proposée est supérieure à celle que vous possédez.
- Une mise à jour est très importante car elle corrige bien souvent des bugs (ou erreurs de programmation) et/ou ajoute de nouvelles fonctions au programme.
- La recherche de mise à jour sous entend que BOX2PLAY puisse accéder à Internet.

Nota : La mise à jour n'ai pas automatique, vous passez par votre navigateur Internet pour télécharger le fichier en question, puis vous devez vous-même lancer le programme téléchargé après l'avoir décompressé.

Les commandes :

En fait, il y a un paramètre de configuration (une propriété) et une commande :

- La **propriété** *Vérification automatique au démarrage du programme*
- Le bouton de **commande** *Vérification manuelle de mise à jour* : Vous devez donc cliquer volontairement sur ce bouton pour lancer le processus.



Type de mise à jour :

Si une mise à jour est disponible, il existe deux possibilités :

- **L'installation complète :**
Comparable à votre première installation, cette dernière réinstalle tous les fichiers y compris les bibliothèques externes (se reporter à l'annexe associée à l'Installation dans ce document).
Il est nettement préférable de désinstaller votre version de BOX2PLAY avant de lancer une nouvelle installation complète.
- **L'installation partielle :**
Dans ce cas, IL NE FAUT PAS DESINSTALLER VOTRE VERSION ACTUELLE DE BOX2PLAY car ce type d'installation correspond à une mise à jour dite *secondaire*. Cette dernière n'installe que certains fichiers, mais jamais les bibliothèques externes, pourtant utilisées par le programme.

Avertissement :

Pour que le processus puisse s'effectuer, vous devez être connecté à Internet AVANT de lancer la commande ! Dans le cas contraire, le résultat de la recherche sera considéré comme '*Aucune mise à jour disponible*', ou un message similaire.

Si une mise à jour est possible, BOX2PLAY vous amène sur une page Web (donc au format HTTP), suivant votre Navigateur Internet configuré. Ce paramètre doit donc être configuré dans l'objet *Programmes annexes*, propriété *Internet Explorer*.

Si le choix vous est permis, préférez toujours une mise à jour plutôt qu'une installation.

Dans tous les cas, avant de lancer un programme d'installation complète ou de mise à jour, BOX2PLAY doit IMPERATIVEMENT être fermé !

Téléchargement et installation de la mise à jour

Le téléchargement se fait de la manière la plus banale : à savoir que vous devez spécifier un répertoire où sera chargé le fichier, au format compressé 'zip'.

Une fois le téléchargement terminé, décompressez le fichier zip : il y aura au minimum un fichier portant l'extension 'exe' et un autre nommé 'LisezMoi'. Il est impératif de lire ce fichier pour connaître d'éventuels problèmes liés à la mise à jour.

Si une notice existe au format 'pdf', cette dernière vous expliquera comment procéder à la mise à jour.

4.2.6. Présentation



C'est ici que vous configurez les principales couleurs ou aspects de BOX2PLAY.

Ces différentes propriétés ne sont pas bien évoluées pour le moment.

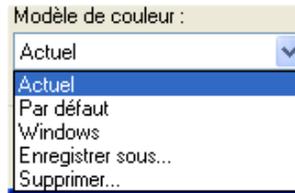
Les couleurs de gauche sont en rapport avec la **Zone de liste**. Cette dernière configure principalement les couleurs de la *liste des fichiers média*, mais ces paramètres sont pris en compte aussi pour d'autres fenêtres.

Modèle de présentation :

Vous pouvez enregistrer vos différentes présentations par le biais de cette propriété.

A l'ouverture du programme, le modèle utilisé porte automatiquement le nom *Actuel*.

En ouvrant la liste Combo, vous obtenez au minimum les choix suivants :



- **Actuel** représente la configuration actuelle de la présentation.
- **Par défaut** représente la configuration de présentation usuelle, utilisée lors de la première installation du programme, ou lors d'une reconfiguration automatique si le fichier de configuration n'existe pas ou contient une erreur.
- **Windows** utilise une présentation quasiment sans couleur : la couleur de fond de la *liste des fichiers média* est blanche.

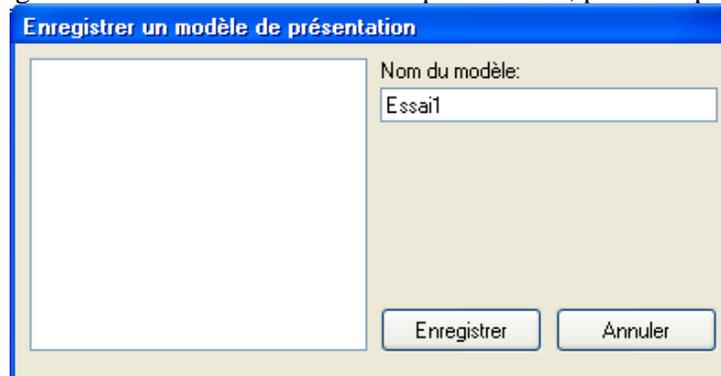
Viennent ensuite deux commandes supplémentaires :

- **Enregistrer sous**
- **Supprimer**

Enregistrer sous :

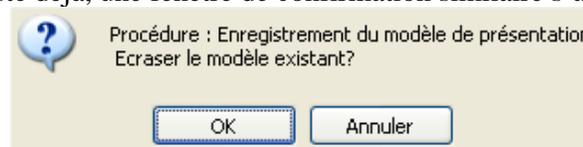
Cette commande permet de sauvegarder la configuration de présentation actuelle.

Une fenêtre de dialogue s'ouvre. Inscrivez un nom de présentation, par exemple *Essai1* :



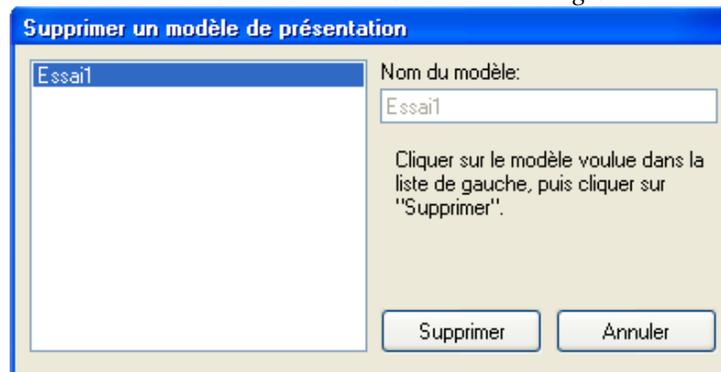
Puis cliquer sur le **bouton Enregistrer**.

Si le nom du modèle existe déjà, une fenêtre de confirmation similaire s'affiche :



Supprimer :

Cette commande affiche une fenêtre similaire à la commande *Enregistrer* :



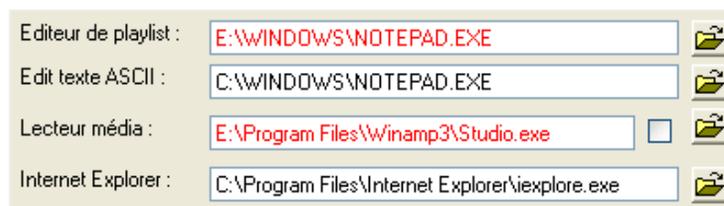
De même, une fenêtre de confirmation s'ouvre :



Caractéristiques sur la gestion des modèles de présentation:

- Ces différents modèles ne sont pas enregistrés dans une section de configuration propre à chaque utilisateur (ou session), mais dans une section de configuration commune. Dès lors, toute session peut utiliser ces modèles.
- Par contre, la section de configuration par session mémorise les différentes propriétés affectées au modèle, sans pour autant retenir le nom du modèle.
- Les différents modèles de présentation étant indépendants des configurations par session, ces modèles sont sauvegardé **MEME SI** la fenêtre principale de configuration est annulée !

4.2.7. Programmes annexes



Editeur de playlist :

Outre le fait que BOX2PLAY visualise et gère lui-même les fichiers playlist, vous avez peut-être besoin de la modifier en passant par un programme annexe. La propriété *Editeur de playlist* mémorise le chemin complet de ce programme.

Editeur de texte ASCII :

Cette propriété est utilisée pour lire le fichier d'erreur (LOG) ou le fichier Lisez moi (TXT) s'il existe.

Lecteur média :

Pour le moment, BOX2PLAY ne gère que UN programme supplémentaire.

La propriété *Lecteur média* peut être utilisée pour forcer BOX2PLAY à utiliser un *Player externe* comme Winamp par exemple.

Pour rendre la propriété active, il faut aussi cliquer sur sa case à cocher.

Evidemment, BOX2PLAY ne gère pas les différentes commandes d'un lecteur média externe !

Internet Explorer :

Cette propriété mémorise le chemin d'accès de votre 'browser Internet' favori, qu'il s'agisse de *Microsoft Internet Explorer*, *Netscape*, ou l'un de leur dérivés compatibles comme *Avant Browser*, *Mozilla*, *FireFox*, etc...(sans faire de pub, et pardon pour les autres que je n'ai pas cité).

Par défaut et donc si vous ne le configurez pas, le browser choisi est celui de Microsoft dont le répertoire est 'C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe', si 'C:' représente le lecteur où est installé votre Windows.

Si cette propriété par défaut n'est pas celle de votre configuration de Windows, modifiez la dans la zone de saisie appropriée, ou sélectionnez directement votre *browser* par le bouton d'ouverture de fichier associé, à droite de la zone de saisie.

La propriété *Internet Explorer* doit être correctement configurée pour que BOX2PLAY puisse accéder à son site Web, tant au niveau du partage d'informations dédié dans une page forum ou autres, qu'au niveau de la mise à jour logistique du programme.

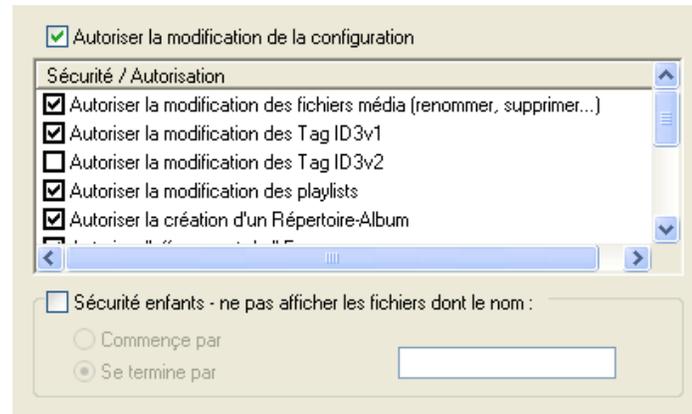
NOTA : Dans la figure ci-dessus, certaines propriétés sont inscrites en rouge. L'exemple est volontaire : il s'agit de propriétés assimilées à des fichiers inexistantes !

4.2.8. Sécurité

Cet objet permet de désactiver certaines fonctions des fois critiques.

Attention toutefois si vous êtes dans le mode multi utilisateurs : dans ce cas, certaines propriétés sont bloquées suivant le groupe de pouvoirs associé à la session.

Evidemment, ces propriétés ne s'applique que sous BOX2PLAY, et non pas dans l'environnement Windows.



Autoriser la modification des fichiers média :

Si cette propriété est désactivée, elle interdit toutes modifications de fichier média.

Cette propriété influe sur les fonctions suivantes :

- Supprimer les fichiers sélectionnés
- Renommer le fichier sélectionné
- Renommer les fichiers sélectionnés suivant Tag
- Renommer l'Artiste (mode nom de fichier)
- Renommer l'Album (mode nom de fichier)
- Déplacer les fichiers sélectionnés
- Créer un Répertoire-Album
- Info fichiers (éventuellement)
- Effacer sélection

Autoriser la modification des Tag ID3v1 :

Si cette propriété est désactivée, elle interdit toutes modifications ou enregistrement du Tag ID3v1 d'un fichier MP3.

Cette propriété influe sur la fonction suivante :

- Info fichier(s)

Autoriser la modification des Tag ID3v2 :

Si cette propriété est désactivée, elle interdit toutes modifications ou enregistrement du Tag ID3v2 d'un fichier MP3.

Cette propriété influe sur la fonction suivante :

- Info fichier(s)

ATTENTION : L'activation de cette propriété n'est pas conseillée (se reporter à l'annexe concernant le Tag MP3). Et pour vous en informer, une fenêtre de message vous le rappellera.

Autoriser la modification des playlists :

Cette propriété influe sur les fonctions suivantes :

- Supprimer les fichiers sélectionnés (contexte des playlists)
- Supprimer la playlist sélectionnée
- Renommer la playlist sélectionnée
- Effacer sélection (contexte des playlists)
- Editer playlist

Vous remarquerez que si cette propriété est désactivée, les différents noms des playlists dans le sélecteur hiérarchique prennent une autre couleur. Les couleurs dans le sélecteur hiérarchique ne sont pas configurables.

Autoriser la création d'un Répertoire Album :

Cette propriété influe sur la fonction suivante :

- Création d'un Répertoire Album

Autoriser l'effacement de l'En cours :

Cette propriété influe sur la fonction suivante :

- Vider l'affichage (si vous êtes dans le mode En cours)

Effacer les fichiers vers corbeille (recommandé) :

Cette propriété concerne la suppression physique d'un fichier.

Vous avez le choix entre l'effacement :

- En passant par la corbeille de Windows
- Sans passer par cette corbeille

Pour en savoir plus, se reporter à la section des commandes *Supprimer les fichiers sélectionnés/Suppression physique des fichiers sélectionnés*.

Enregistrer les erreurs dans le fichier d'erreur (LOG) :

La plupart des erreurs reconnues dans BOX2PLAY peuvent être sauvegardées dans un journal d'erreur.

Enregistrer les commandes dans le fichier de commandes (LOG) :

Quelques commandes importantes peuvent être sauvegardées dans un journal de commandes.

Par défaut, cette fonction est désactivée.

Les commandes sauvegardées sont les suivantes :

- Déplacer un fichier
- Effacer un fichier
- Renommer un fichier
- Modifier le Tag d'un fichier MP3

Enregistrer une copie du fichier de configuration (BAK) :

Une copie de secours peut être sauvegardée pour chaque fichier de configuration par session.

Enregistrer une copie du fichier En cours (BAK) :

Une copie de secours peut être sauvegardée pour chaque fichier de configuration par session.

Sécurité enfant :



Cette fonction permet d'interdire à BOX2PLAY d'afficher un fichier média dans le nom correspond à un critère donné.

Ce critère configurable correspond à une chaîne de caractères pouvant se trouver au début ou à la fin du nom de fichier (hormis son extension et son chemin ou répertoire d'accès).

Pour interdire l'affichage du fichier suivant en utilisant la syntaxe de la figure ci-dessus, Madonna - Justify My Love (Banned Version).mpg

vous devrez renommer le fichier de la manière suivante:

Madonna - Justify My Love (Banned Version)_Adulte.mpg

Attention : dans '_Adulte', la différence entre minuscule et majuscule (appelé Casse) est pris en compte.

4.2.9. Utilisateurs

Utilisateur	Pouvoir
administrateur	pleins pouvoirs
madison	pouvoirs modérés
pierre	pleins pouvoirs
juke box	sans pouvoir

Généralité :

Un *mode utilisateur* correspond à une *session*. Chaque session sauvegarde sa propre configuration faisant partie de la *configuration par session*.

Vous pouvez donc créer plusieurs sessions pour :

- Garder une configuration propre à chaque utilisateur
- Créer plusieurs configurations pour un utilisateur
- Ou utiliser plusieurs configurations pour plusieurs utilisateurs.

Il faut donc créer autant d'utilisateurs (donc de sessions) qu'il y a de configurations différentes.

Si vous êtes en mode mono utilisateur (donc aucune session configurée), vous êtes automatiquement en session *administrateur* et tous les *pouvoirs* sont activés ou modifiables. Le mode *administrateur* ne peut pas être modifié, sauf son mot de passe. Un mot de passe *nul* équivaut à ne pas préciser de mot de passe.

Paramètres d'une session :

Pour chaque session donnée correspond :

- ✓ Un nom d'utilisateur.
- ✓ Un mot de passe optionnel.
- ✓ Un groupe de pouvoirs.

Nota :

- Concernant le nom d'utilisateur, BOX2PLAY crée un répertoire pour chaque session, aussi le nom donné à une section (ou un utilisateur) doit suivre la convention de nom de répertoire. Le point '.' n'est pas admis comme caractère à l'intérieur d'un nom de session.
- Concernant le mot de passe, les minuscules et majuscules sont différenciées.

Groupes de pouvoirs :

Un *groupe de pouvoirs* enregistre l'ensemble des configurations d'autorisations liées à l'objet *Sécurité*.

Les *groupes de pouvoirs* ne sont 'utilisables' que si BOX2PLAY est configuré en mode multi utilisateurs (donc si BOX2PLAY possède d'autres utilisateurs que l'*administrateur*).

Pour le moment, les *groupes de pouvoirs* sont encore bien limités dans BOX2PLAY, et aucune modification ou création n'est possible. Bref, ils sont pré-configurés à l'exception des *pleins pouvoirs*.

Les seuls groupes de pouvoirs sont les suivant :

- **Pleins pouvoirs** : c'est le cas de l'*administrateur*. Toutes les modifications d'autorisations sont accordées comme la modification des fichiers média, des playlists, etc...
Ce groupe de pouvoir tient compte de la configuration par session.
- **Pouvoirs modérés** : aucune modification de fichiers n'est accordée. Par contre, l'utilisateur a le droit de modifier l'En cours, comme par exemple supprimer un fichier média de la séquence de lecture programmée.
Ce groupe de pouvoir ne tient pas compte de la configuration par session.
- **Sans pouvoir** : aucune modification de fichiers n'est accordée. Pas même celle de supprimer ou remplacer l'En cours. Ca peut ressembler à un Juke box de café, ou un client

ne pas effacer la sélection programmée du client précédent.
Ce groupe de pouvoir ne tient pas compte de la configuration par session

Le bouton *Editer* :

Oui d'accord, dans la vie on n'édite pas une personne ! Mais en informatique, tout est permis ☺ (ou alors ☹ suivant le cas !)

L'utilisateur étant déjà existant, on ne peut pas modifier son nom. Par contre, on peut modifier les autres paramètres.

Chose commune pour les mots de passe, une réécriture pour vérification est obligatoire.

Rappel : dans le cas de *l'administrateur*, on ne peut pas modifier son groupe de pouvoirs !

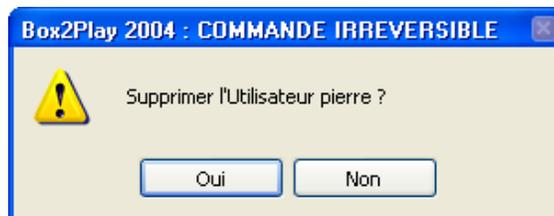
Le bouton *Nouveau* :

Utilisez cette fonction pour créer une nouvelle configuration d'utilisateur ou de session.

Par défaut, le groupe *pleins pouvoirs* est sélectionné.

Si le nouvel utilisateur correspond à un utilisateur existant ou si sa syntaxe n'est pas correcte, le programme émet un bip ou affiche une fenêtre de message, puis efface le nom de l'utilisateur et replace le curseur sur le champ correspondant.

Le bouton *Supprimer* :



Cette fonction permet de supprimer une session. Une fenêtre de confirmation est alors ouverte.

Nota :

- Le fait de confirmer cette demande provoque l'effacement de la session en question dans BOX2PLAY. Donc le nom de l'utilisateur **ET** le répertoire et/ou les fichiers de configuration par session (propres à BOX2PLAY) sont effacés.
- Toutefois, attention :

- ❖ **Si** un utilisateur a été supprimé,
- ❖ **Et si** son répertoire associé n'a pas été effacé (ou a été recopié après l'effacement),
- ❖ **et si** un nouvel utilisateur porte le même nom que l'ancien répertoire associé,
- ❖ **alors** BOX2PLAY identifiera le nouvel utilisateur avec l'ancien répertoire. Toutefois, le groupe de pouvoirs sera celui du nouvel utilisateur.

La fonction *Supprimer* est désactivée si :

- L'utilisateur sélectionné est l'administrateur.
- L'utilisateur sélectionné représente la session actuelle.

Caractéristiques :

- Ces différents utilisateurs ne sont évidemment pas enregistrés dans une section de configuration propre à chaque utilisateur (ou session).
- Les différents utilisateurs étant indépendants des configurations par session, ces sessions sont sauvegardées (modification, effacement) **MEME SI** la fenêtre principale de configuration est annulée !
- A chaque nouvel appel de BOX2PLAY, le dernier utilisateur est mentionné par défaut.
- **Important :** *BOX2PLAY retient des paramètres de sécurité ou d'autorisations dans chaque fichier de configuration par session, ceci par compatibilité avec un environnement mono utilisateur. Mais dans un environnement multi utilisateurs, les autorisations dépendent des groupes de pouvoirs, donc :*
 - Si vous êtes en mode mono utilisateur, les *groupes de pouvoirs* sont ignorés et les autorisations de l'objet *Sécurité* sont sauvegardées dans le fichier de configuration par session, mais vous êtes en droit de les modifier car vous avez tous les droits !
 - A l'inverse, si BOX2PLAY se situe dans un environnement multi utilisateurs, l'objet *Sécurité* enregistré dans le fichier de configuration par session n'est plus pris en compte et le *groupe de pouvoirs* associé à l'utilisateur prend la priorité (Se reporter aussi au chapitre Utilisateurs/Groupes de pouvoirs).

4.2.10. Variables

Récapitulatif des variables principales :

Désignation	Valeur
Cda_Vol_Text	-CD
Cda_Vol_NbChiffre	2
Cda_Vol_Enabled	Vrai
Command\$	
CmdOuvrir_Rep	
CmdOuvrir_Fichier	*.wav;*.mp3;*.m3u;*.avi;*.mpg
File_CdPlayer	C:\WINDOWS\cdPlayer.ini
File_EnrEnCours	Vrai
MsgBox_NouveauRepAlbumINI	Vrai
MsgBox_VideEnCours	Vrai
MsgBox_EfEnCours	Faux

L'objet *Variables* répertorie quelques paramètres de BOX2PLAY.

Cet objet n'est pas une liste exhaustive de toutes les propriétés du programme.

La plupart de ces paramètres ne sont pour le moment pas configurables, d'autres ne servent qu'à informer sur les limites de la configuration actuelle.

Bref, cet objet n'est valable que pour information. Surtout que cet objet risque d'être 'chamboulé' avec des versions ultérieures.

4.3. CONFIGURATION ETENDUE

Pour le moment, aucune *configuration étendue* n'est disponible dans ce manuel. Toutefois, il peut être utile de lire le fichier 'LisezMoi'.

4.4. EXEMPLES DE CONFIGURATION

4.4.1. Compatibilité avec les versions précédentes

Si vous avez déjà installé une version antérieure de BOX2PLAY, ce dernier tient compte de vos anciennes configurations. C'est le principe de la compatibilité ! Oups, c'est uniquement valable depuis la version 1.63.

Avec les nouvelles versions depuis 1.63 par exemple, d'autres paramètres sont mémorisés. BOX2PLAY essaie d'adapter certains de ces nouveaux paramètres, en fonction de ceux mémorisés dans une ancienne version.

Cette tâche n'est pas toujours évidente. Aussi dans ce cas, il est recommandé de revoir, vérifier (ou approfondir ?) la ou les configurations suivant cette nouvelle version du programme.

4.4.2. Nouvelles configurations de session

Ce chapitre sur la configuration ne peut pas être clos sans donner quelques exemples.

Ces derniers traitent des cas suivants :

- Configuration rapide lors d'une première installation de BOX2PLAY (session mono utilisateur activé par défaut).
- Configuration principale lors d'une première installation de BOX2PLAY.
- Création ou copie d'une nouvelle session.

Rappel : une configuration principale est une configuration accessible par la commande *Option/Configuration*.

4.4.2.1. Configuration rapide lors d'une première installation

On entend par 'première installation' le moment où BOX2PLAY tente de lire en vain un fichier de configuration. En vain car soit la configuration n'est pas existante, soit la configuration comporte une erreur notable.

Si c'est effectivement une première installation du programme, aucun fichier de configuration n'est existant. Dès lors, vous passez en mode *administrateur* (mode forcé car mono utilisateur par défaut). BOX2PLAY vous aiguille alors vers un Assistant de configuration dit *succinct*.

- Les diverses étapes de l'Assistant de configuration sont commentées dans le chapitre de commandes *Assistant de configuration*.
Il est préférable de passer par cet Assistant.
- Lors de cette première configuration, si vous annulez cet Assistant succinct, BOX2PLAY passera en mode d'auto configuration. Dans ce cas, beaucoup de paramètres seront pris par défaut sans tenir compte de votre avis. Seuls les répertoires média seront recherchés un à un parmi tous vos disques durs.

4.4.2.2. Configuration principale lors d'une première installation

Une fois la configuration rapide effectuée (et décrite dans la section précédente), vous pouvez passer à une configuration plus pointue mais manuelle, dite 'principale' et commentée dans ce même chapitre concernant la *Configuration principale*.

4.4.2.3. Création ou copie d'une session

Généralités :

Une nouvelle session vous impose de passer en mode multi-utilisateurs. Dans ce cas, il est impératif de donner un mot de passe à la session *administrateur*. Cette opération est expliquée dans l'objet *Utilisateur/Editer* de ce même chapitre.

De même, il est impératif de créer des mots de passe pour toutes les sessions ayant des pouvoirs 'destructeurs'.

Une fois ce ou ces mots de passe configurés, vous pouvez créer une nouvelle session (donc soit un nouvel utilisateur, soit une nouvelle configuration pour un même utilisateur).

Autorisations :

Pour configurer une nouvelle session, il faut posséder les droits suffisants. Pour le moment, le seul groupe de pouvoirs suffisant est le *pleins pouvoirs* :

- Si vous étiez précédemment en mode mono utilisateur, tous les droits vous sont permis.
- Si vous êtes déjà en mode multi utilisateurs, il vous faut donc les pouvoirs suffisants pour créer une nouvelle session.

Création ou copie :

Si les pouvoirs vous suffisent, vous pouvez créer un nouvel utilisateur.

Pour ce faire, allez dans l'**objet Utilisateurs** de la fenêtre de configuration.

Cliquez sur le **bouton Nouveau**.

Une nouvelle fenêtre vierge apparaît. Donnez un nom d'utilisateur, par exemple *Paul*, et un mot de passe (facultatif).

Comme *groupe de pouvoirs* associé, sélectionnez arbitrairement les *pleins pouvoirs*.

Pour plus de renseignements, se reporter au chapitre 4.2.9. *Utilisateurs*.

Pour le moment, seul le nouveau nom d'utilisateur *Paul* vient d'être créé. Mais il n'est pas encore configuré.

Pour configurer la session *Paul*, il faut l'ouvrir par le menu *Fichier/Session Utilisateur/Changer de session*.

Deux solutions sont alors possibles.

- Soit vous entrez directement et normalement dans la session *Paul*. Et BOX2PLAY ne trouvant pas de fichier de configuration, vous proposera un Assistant ou une auto configuration.
- Soit vous entrez dans la session *Paul*, mais en cliquant sur le **bouton Détails** de la fenêtre d'ouverture de session utilisateur :
 - Dans l'**onglet Générale**, activez la **case Garder la configuration actuelle des fichiers et répertoires configurés**. Ceci a pour but de garder la configuration actuelle dans la session *Paul*.
 - Etant donné que vous avez arbitrairement sélectionné les *pleins pouvoirs* de la session *Paul*, vous pouvez modifier sa configuration et établir son *groupe de pouvoirs* final.
Rappel : Vous pouvez par la suite modifier une configuration de session *sans pouvoir* par le **menu Fichier/Session Utilisateur/Ouvrir les pouvoirs d'un autre utilisateur dans la session actuelle**.

5. INSTALLATION DE BOX2PLAY

Le nom même du fichier exécutable concernant l'installation de BOX2PLAY varie suivant sa version.

De même, suivant le type de compilation, le mode d'installation peut varier.

Il en résulte que les différentes étapes de l'installation du programme expliquées ci-dessous sont basées sur un profil type.

Cependant, l'installation n'est pas compliquée et le profil type devrait suffisamment vous renseigner.

ATTENTION : Ce chapitre ne traite que d'une **installation complète** de BOX2PLAY. Si votre programme d'installation n'est qu'une mise à jour partielle, reportez-vous au fichier d'aide inclus avec ce programme.

5.1. AVANT TOUT : A lire absolument

- Avant toute installation de BOX2PLAY, vérifiez si une version précédente du programme existe.
Si tel est le cas, il faut d'abord désinstaller cette version précédente. Pour de plus amples informations, se référer au chapitre traitant de la désinstallation de BOX2PLAY.
- Veuillez aussi lire le fichier **LISEZMOLTXT** concernant *Les restrictions à lire avant l'installation du programme*.
- Pour rappel, l'auteur décline toute responsabilité quant à tout dysfonctionnement de l'ordinateur de l'utilisateur.

5.2. INSTALLATION

L'installation du programme est assurée par plusieurs modules proposés par *Microsoft*. On peut donc supposer que l'installation sera propre, notamment en ce qui concerne l'installation des fichiers partagés et la désinstallation plus ou moins complète et éventuelle du programme. Important mais très logique : les sections suivantes de ce chapitre suppose que vous ayez les droits nécessaires pour installer un programme !

5.2.1a. A partir d'un fichier d'installation similaire à BP2110B0.exe

Une fois le programme lancé, une fenêtre d'avertissement s'ouvre à l'écran avec un message du genre :



Si votre système est celui évoqué par le message, cliquez sur **Oui** pour continuer l'installation, ou sur **Non** pour annuler l'installation.

Si l'installation se poursuit, une deuxième fenêtre s'ouvre, expliquant les termes du **contrat de licence**. Il est important de lire l'ensemble de ce contrat.

Si vous n'êtes pas d'accord avec ce dernier (partiellement ou dans sa totalité), cliquez sur **Non** pour annuler l'installation du programme.

Si vous acceptez la totalité du contrat, cliquez sur **Oui** pour poursuivre l'installation.

Passez ensuite à la section suivante *A partir d'un fichier d'installation nommé Setup.exe* en ignorant le terme *Setup.exe*

5.2.1b. A partir d'un fichier d'installation nommé Setup.exe

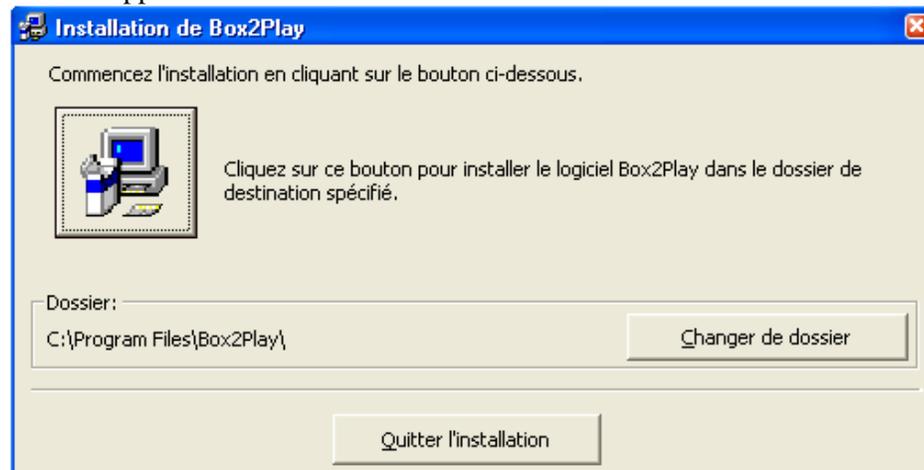
La fenêtre suivante apparaît :



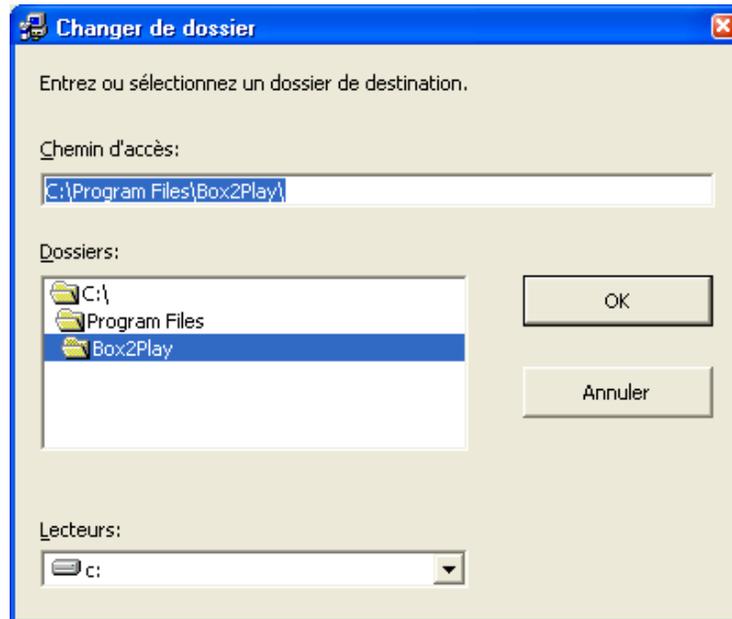
Vous pouvez encore cliquer sur *Quitter l'installation* pour annuler la procédure. Dans le cas contraire, cliquez sur *OK*.

5.2.2. Dossier d'installation

La fenêtre suivante apparaît :



Le dossier d'installation par défaut est signalé dans le **cadre Dossier**. Pour forcer l'installation dans un autre dossier, cliquez sur le **bouton Changer de dossier**. Si tel est le cas, la fenêtre suivante apparaît :



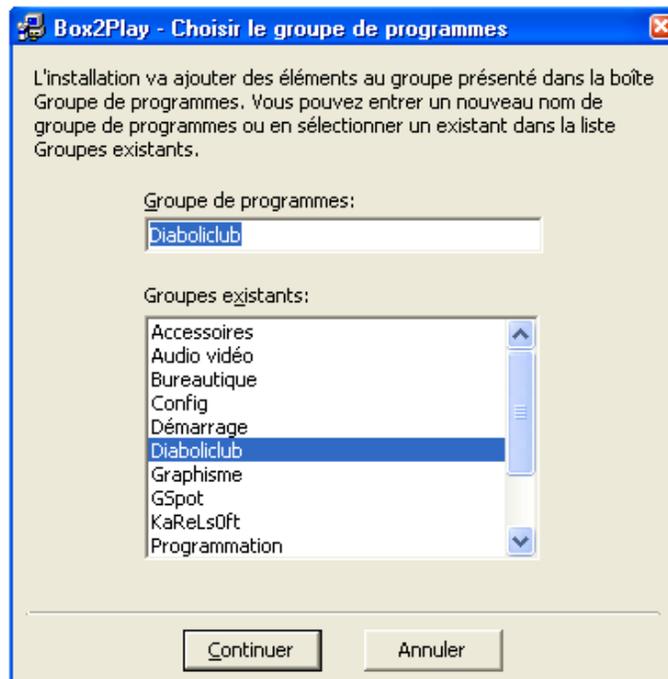
Utilisez les différents éléments proposés par cette fenêtre pour choisir un autre dossier de destination. Puis cliquez sur **OK** pour sauvegarder le nouveau répertoire ou sur **Annuler** pour revenir au répertoire d'installation par défaut.

Une fois le dossier d'installation fixé, cliquez sur le bouton d'installation représenté ci-dessous :



5.2.3. Groupe de programmes dans le menu Démarrer

L'étape suivante consiste à indiquer le groupe où sera signalé le programme, à l'intérieur du menu *Démarrer* de Windows.



Par défaut, le groupe associé est *Diaboliclub*. Il est préférable de garder ce nom de groupe.

Cliquez sur le bouton **Continuer**.

Le fait de cliquer sur **Annuler** provoque une fois de plus l'annulation de l'installation du programme. Ce ne sont pas les annulations qui manquent !

5.2.4. Enregistrement des fichiers minimaux et nécessaires



Cette étape consiste à sauvegarder dans votre mémoire de masse (disques durs) les différents fichiers vitaux au bon fonctionnement du programme.

Cette étape est la plus importante et un soin particulier doit être pris pour chaque fenêtre qui apparaît concernant des *conflits de version*.

Si ce dernier terme vous est inconnu, un petit cours (vraiment minime !) s'impose.

Si ce n'est pas le cas, passez outre la section suivante 5.2.4.1.

5.2.4.1. Petit rappel sur une installation usuelle d'un programme quelconque

Ce qui suit dans ces paragraphes n'est qu'une approche succincte du problème en question.

A l'époque (depuis la version 2 de Windows), la mémoire de masse et surtout la RAM d'un PC était très limitée (génération des processeurs 80286 – ça doit dater des années 80 !).

Dû à cette limitation, Microsoft a eu l'idée de créer des *fichiers partagés*. Dès lors, plusieurs applications pouvaient utiliser un même fichier dit *partagé* (aussi appelé *Librairie externe*) et Windows ne gardait en mémoire que ce même fichier pour plusieurs applications.

Dans le cas contraire, Windows aurait dû garder en mémoire un fichier, peut-être identique, mais pour chaque application ! Ce dernier cas n'était pas concevable pour les PC de l'époque.

Cette notion de *fichiers partagés* a deux répercussions principales :

- Vu qu'ils sont partagés, il faut référencer leur localisation pour que toutes les applications puissent les utiliser. Traditionnellement, ces fichiers partagés se situent dans un répertoire à part, en l'occurrence l'un des sous répertoires de Windows (souvent dans le répertoire *system* ou *system32* de Windows).
- Vu qu'ils sont partagés et qu'ils risquent d'évoluer, un numéro de version doit aussi être référencé. Et une nouvelle version doit rester compatible avec une ancienne.

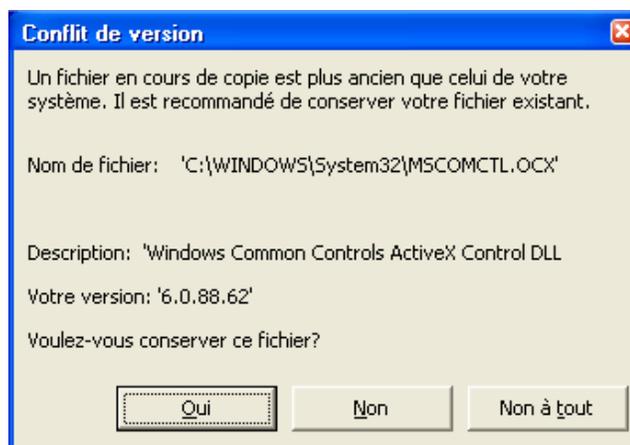
Ces deux points engendrent inévitablement deux restrictions quant à l'installation d'un programme :

- Les fichiers partagés installés par le programme en question ne se situent pas dans le répertoire d'installation, mais quelques part ailleurs...
- Ces fichiers partagés ne doivent pas être installés s'ils existent déjà dans une version supérieure du système!

Au moment où sont écrites ces lignes, ce 'vieux principe' est toujours le standard !

Microsoft compte y remédier en implantant un nouveau concept nommé *Frame.Net*. Ce dernier ne corrige pas que le problème des bibliothèques externes. C'est un concept mis à jour dans beaucoup d'autres domaines.

5.2.4.2. Cas de conflit de version



Si cette fenêtre vous intrigue, lisez d'abord la section précédente 5.2.4.1.

Cette fenêtre indique qu'un fichier partagé (ou librairie externe) est déjà présent dans votre système. La version dans votre système est de plus, plus récente que la version que le programme veut installer.

Sauf cas extrême et en connaissance de cause, cliquez toujours sur **Oui** pour conserver votre version déjà existante !

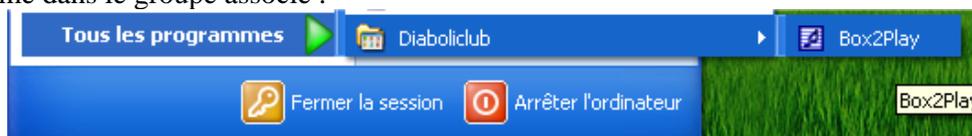
5.2.5. Fin de l'installation et démarrage du programme

L'installation normale du programme s'achève par la fenêtre suivante :



5.2.6. Lancement de BOX2PLAY

Pour accéder ensuite à BOX2PLAY, allez dans le menu démarrer de Windows et sélectionnez le programme dans le groupe associé :



Une fois le programme lancé, si BOX2PLAY demande une clé d'enregistrement, référer vous au chapitre suivant, intitulé *Enregistrement/Inscription de BOX2PLAY*.

Une fois cette clé donnée, si aucune configuration n'est encore présente (cas d'une première installation), le programme va s'auto configurer ou vous afficher un Assistant de configuration. Référez vous aux chapitres concernant les commandes de *Configuration* et d'*Assistant de configuration*.

6. ENREGISTREMENT / INSCRIPTION DE BOX2PLAY

Ce chapitre traite de deux cas bien distincts qui sont :

- L'enregistrement éventuel du programme.
- Et son inscription.

L'enregistrement, si elle est demandée, est obligatoire. Tandis que l'inscription est optionnelle, mais largement conseillée.

6.1. Enregistrement

Cette étape, si elle est affichée, vous demande une clé d'enregistrement. Si la clé n'est pas valide, BOX2PLAY passe en mode *non enregistré*. Dans ce cas, quelques fonctions du programme sont désactivées, et le nombre de fichiers média est limité à 30.

Dans cette étape, vous pouvez aussi inscrire vos coordonnées.

Pour d'autres informations, voir aussi au début de cette documentation, le **chapitre Clé d'enregistrement**.

6.2. Inscription

Cette étape n'est pas obligatoire, mais largement conseillée. Elle permet de vous inscrire par courriel. Ceci dans le but d'être informé sur les nouveautés du programme.

Pour d'autres informations, voir aussi au début de cette documentation, le **chapitre Clé d'enregistrement**.

7. FICHIERS NECESSAIRES A BOX2PLAY

Lors de l'installation, BOX2PLAY enregistre plusieurs fichiers dans votre système. Certains de ces fichiers sont partagés et sont enregistrés dans un sous répertoires de Windows.

D'autres fichiers non installés au départ sont enregistrés dans le répertoire d'installation de BOX2PLAY, dans un répertoire associé à l'utilisateur, ou dans des répertoires propres à vos documents créés.

Tous ces fichiers sont groupés en trois types :

- Les fichiers partagés
- Les fichiers minimums au fonctionnement de BOX2PLAY
- Les fichiers d'exploitation

7.1. Fichiers partagés dans l'installation du programme

Rappel : ces fichiers ne doivent en aucun cas être supprimés manuellement car ils sont sans doute dépendants d'autres programmes. Si ces fichiers partagés existent déjà dans votre système, l'installation de BOX2PLAY ne les copie pas systématiquement. Pour des informations supplémentaires mais succinctes, référez vous au chapitre 5.2.4.1. *Petit rappel sur une installation usuelle d'un programme quelconque.*

Les fichiers partagés (aussi appelés *fichiers dépendants*) sont enregistrés dans le répertoire *system32* de Windows :

Les fichiers partagés utilisés par BOX2PLAY sont les suivants :

Nom du fichier partagé	Version minimum requise
Stdole2.tlb	3.50.5014.0
Asycfilt.dll	3.50.5014.0

Comcat.dll	5.0.2600.1
Comdlg32.ocx	6.0.84.18
CmdlgFr.dll	6.0.81.63
Dx8vb.dll	5.3.0.900
Quartz.dll	6.5.1.900
MsComctl.ocx	6.0.88.62
MsCmcFr.dll	6.0.81.63
Oleaut32.dll	3.50.5016.0
Olepro32.dll	5.0.5014.0
Tabctl32.ocx	6.0.81.69
TabctFr.dll	6.0.81.63
MsInet.ocx	6.0.81.69
InetFr.dll	6.0.81.63
MsVbvm60.dll	6.0.92.37
Vb6stkit.dll	6.0.81.69
Vb6Fr.DLL	5.0.81.69

Nota : Tout ou partie de ces fichiers peuvent être visualisé par la **commande Aide(?)/A propos de**, onglet **Librairies**.

7.2. Fichiers minimum au fonctionnement

Hormis les fichiers partagés, d'autres fichiers sont propres à BOX2PLAY et sont enregistrés dans le répertoire d'installation du programme. Ils sont aussi référencés pour la désinstallation du programme. Il ne faut donc **jamais les effacer manuellement**. Ceux sont ces seuls fichiers qui sont à coup sûr, effacés lors d'une désinstallation du programme.

Nom du fichier	Commentaires
BOX2PLAY.exe	Le programme en lui même
BOX2PLAY.exe.manifest	Permet de prendre le look XP. Si BOX2PLAY plante dès le démarrage sans fenêtre de message, renommer ce fichier en <i>BOX2PLAY.exe.manifest.old</i> par exemple. Ainsi, BOX2PLAY n'en tiendra pas compte.
ST6UNST.LOG	Utilisé pour la désinstallation du programme. Ne jamais supprimer ou modifier ce fichier !
LISEZMOI (txt, html, pdf...)	A lire absolument, et suivant la version de l'installation.
TIPOFDAY.TXT	Fichier bien connu affichant au démarrage du programme quelques astuces.
BOX2PLAY.pdf (éventuellement)	Fichier d'aide au format d'Adobe Reader

7.3. Fichiers d'exploitation

On entend par ce terme tous les fichiers créés ou référencés dans BOX2PLAY après son installation, et donc utilisés par le programme. Ces fichiers ne sont jamais désinstallés par la procédure de Windows.

Ces fichiers peuvent être :

- De types donnés ou de *configurations* nécessaires au fonctionnement de BOX2PLAY.
- Des fichiers créés dit *documents* comme les playlists par exemple.
- Des fichiers annexes ou référencés, utilisés en suppléments comme par exemple des images associés à un fichier média.

Dans la liste suivante sont omis différents fichiers d'exportation au format *TXT*.

Nom ou type de fichier	Répertoire	Commentaires
BOX2PLAY.dat	Installation	Données propres
BOX2PLAY.utl	Installation	Données propres
BOX2PLAY.log	Installation	Erreurs rencontrées
cmd.log	Installation	Journal des commandes (succinct à l'heure actuelle)
BOX2PLAY.cmu	Installation	Configuration commune à toutes les sessions
BOX2PLAY.cfg	Session	Configuration par session
BOX2PLAY.cfg.bak	Session	Sauvegarde configuration de BOX2PLAY.cfg
BOX2PLAY.enc	Session	Mémorise la dernière liste des fichiers média ainsi que l'En cours programmé
BOX2PLAY.enc.bak	Session	Sauvegarde du fichier BOX2PLAY.enc
BOX2PLAY.rsm	Session	Mémorise la reprise lecture des fichiers vidéo (mode Resume)
Fichier(s) Image	Image	Fichier annexe associé à un fichier média
Fichier(s) Playlist	Playlist	Document de type playlist
BOX2PLAY.plb	Session	Énumération des playlists modifiables suivant les groupes de pouvoirs
Fichier 'pl1'	Playlist	Protection des playlists
Fichier 'chf'	Fichier média associé et/ou playlists	Signets d'un fichier vidéo

8. DESINSTALLATION DE BOX2PLAY

La désinstallation du programme est assurée par le panneau de configuration de Windows. Ce dernier lit le fichier nommé ST6UNST.LOG se trouvant dans le répertoire d'installation de BOX2PLAY. Si ce fichier est inexistant ou corrompu, la désinstallation ne pourra pas se faire correctement.

Rappel : Le fichier nommé ST6UNST.LOG ne doit jamais être effacé ni même modifié manuellement !

Pour désinstaller BOX2PLAY, allez dans le menu **Démarrer** de Windows, puis choisissez **Panneau de configuration/Ajout-Suppression de programmes**.

Une fenêtre propre à Windows s'affiche à l'écran. Servez-vous de la barre de défilement pour localiser BOX2PLAY, puis cliquez sur le bouton **Modifier/Supprimer**.

Une fois fait, BOX2PLAY est à présent désinstallé. Par contre, le répertoire d'installation n'est pas effacé car il existe encore quelques fichiers qui ne faisaient pas partie de l'installation du programme et qui ont été créés après cette installation. Il s'agit notamment des fichiers de configuration, faisant partie des fichiers d'exploitation.

Si vous désirez supprimer définitivement BOX2PLAY de votre système, vous pouvez donc supprimer ces fichiers *résiduels*, mais uniquement APRES la désinstallation par Windows !

Par contre, si vous voulez installer une autre version de BOX2PLAY (donc une version supérieure !), n'effacez pas ces fichiers *résiduels*. En effet, BOX2PLAY lit toutes les configurations depuis la version 1.63 (mais uniquement dans le sens ascendant... sauf quelques versions). Cela vous évitera ainsi de reconfigurer BOX2PLAY.

9. MESSAGE D'ERREUR DE BOX2PLAY

Ce chapitre répertorie la majorité des erreurs que BOX2PLAY peut provoquer face à une situation *quelque peu anormale*.

Certaines de ces erreurs sont enregistrées dans le fichier 'BOX2PLAY.log', si vous l'avez configuré ainsi (par défaut, cette fonction est activée).

- N° 005 : Argument ou appel de procédure incorrect
- N° 006 : Dépassement de capacité
- N° 007 : Mémoire insuffisante

N° 028 : Espace de pile insuffisant

C'est une erreur cruciale, pouvant déstabiliser votre système !

Cette erreur devient une erreur 'propre au compilateur'. Elle demeure souvent présente jusqu'à la prochaine session de Windows. Tous les logiciels utilisant le même compilateur peuvent ensuite provoquer ce genre d'erreur.

Cause de l'erreur :

- ❑ Vous avez par exemple essayé d'accéder plusieurs fois à un fichier sur CD-Rom alors qu'aucun CD-Rom n'est inséré dans le lecteur concerné... Mais ce n'est qu'un exemple !

Remède :

- ❑ Si vous voulez quand-même utiliser ce même type de logiciel, il est préférable de sauvegarder tous vos documents en cours, de quitter Windows, de couper votre PC, d'attendre quelques secondes et de redémarrer Windows.
- ❑ Dans cette même session de Windows, il est préférable de ne plus utiliser BOX2PLAY ou d'autres logiciels utilisant le même compilateur.
 - BOX2PLAY ne plantera pas Windows, mais réagira de plus en plus lentement face à ce problème.
 - D'autres logiciels (qui utilisent le même compilateur sous la même session Windows) peuvent réagir différemment face à cette erreur.

- N° 052 : Nom ou numéro de fichier incorrect
Le fichier est introuvable, ou ne peut pas être ouvert pour une raison indéterminée.
Cette erreur est vague, mais plutôt rare.
Vérifier tout de même si un accès à un fichier ou un répertoire ne correspond pas à un réseau non accessible.

N° 053 : Fichier introuvable

Le fichier est introuvable à l'endroit spécifié. Vérifiez l'orthographe du nom de fichier et la spécification du chemin d'accès.

- N° 055 : Fichier déjà ouvert
- N° 058 : Ce fichier existe déjà
- N° 061 : Disque plein
- N° 062 : L'entrée dépasse la fin de fichier

N° 070 : Permission refusée

Cette erreur est provoquée lorsque vous tentez d'accéder à un fichier (ou simplement un répertoire) *protégé*, et que vous n'avez pas l'autorisation pour y accéder, ou pire le modifier.

Cause de l'erreur dans le cas d'un fichier :

- ❑ L'accès est refusé en écriture car le fichier en question est déjà ouvert, soit dans BOX2PLAY, soit dans un autre programme.
- ❑ L'accès est refusé (en écriture ou en lecture) car il est protégé par votre système ou votre réseau. En d'autres termes, vous ne possédez pas les droits suffisants ! Pour de plus amples renseignements sur ce domaine, reportez vous à des ouvrages dédiés à ce sujet car les notions de partages de fichiers ou de stratégies de sécurité offertes par Windows XP ne peuvent pas être décrites dans ce manuel.

Remède :

Cela dépend du contexte et beaucoup de contextes sont possibles.

- ❑ Par exemple, si vous essayez de modifier le Tag d'un fichier média alors qu'il est en lecture au moment même, attendez la fin de la lecture (ou mieux encore, attendez que le programme lise un autre fichier média). Et à ce moment là, le Tag pourra être modifié. Si vous n'avez pas la patience d'attendre, vous pouvez toujours cliquer sur une commande Stop, ou Annuler la commande en cours... si elle ne s'est pas annulée automatiquement, face à l'erreur.
- ❑ Si vous êtes certain qu'aucun programme n'utilise le fichier créant le problème, et que l'erreur est toujours générée, cette dernière est alors sans doute due à des droits d'accès. Dans ce cas, vérifiez les droits d'accès imposés par votre système ou votre administrateur.

Nota :

Cette erreur n°070 peut aussi être liée à l'erreur n°075.

N° 071 : Disque non prêt

N° 075 : Erreur dans le chemin d'accès

Théoriquement, cette erreur est générée si le chemin complet du fichier en question :

- ❑ Est inexistant.
- ❑ Possède une syntaxe non conventionnelle.
- ❑ Se situe sur un support non enregistrable (tel un CD-Rom).

Cause de l'erreur / Remède :

L'erreur est multiple. Par exemple :

- ❑ Vérifier que tous les répertoires configurés existent bien.
- ❑ Vérifier que tous les fichiers appelés dans BOX2PLAY existent aussi.
- ❑ Vérifier que BOX2PLAY ne se situe pas sur un support non enregistrable (tel un CD-Rom) car ce programme essaie de sauvegarder des fichiers de configuration sur ce support.
- ❑ Si vous êtes amené, dans une commande, à écrire manuellement un nom de fichier (avec ou sans son chemin d'accès complet), vérifiez bien la syntaxe de votre texte. Et dans la mesure du possible, utilisez au mieux les différents boutons de commande vous épargnant des syntaxes manuelles.

Nota :

L'erreur n°075 peut aussi être en rapport avec un tout autre domaine qui est le *droit d'accès*.

Effectivement, une erreur de chemin d'accès peut aussi être due à un accès refusé par votre système ou réseau. Dans ce cas, l'erreur n°075 est aussi liée à l'erreur n°070.

N° 076 : Chemin d'accès introuvable

N° 445 : L'objet ne gère pas cette action

L'objet en question correspond sûrement à une librairie externe de DirectX.

Si c'est le cas, l'une ou l'autre des fonctions de lecture de fichier média provoque une erreur lors du décodage du fichier en question.

L'erreur est difficile à isoler. Il peut s'agir :

- ❑ Soit d'un codec ou filtre **inexistant** ou **défaillant**.
- ❑ Soit d'un **fichier média mal encodé**.
- ❑ Soit d'un codec ou filtre mal interprété par le programme, issu de DirectX.

10. ANNEXE

10.1. Glossaire

Ce chapitre a pour but d'expliquer certains termes utilisés dans BOX2PLAY ou dans sa documentation.

Certains de ces termes sont propres à BOX2PLAY, d'autres sont assimilés à un contexte plus général, mais toujours en rapport ou liés avec BOX2PLAY.

Browser :

C'est le terme anglais de '*parcourir*' ou encore '*explorer*'. Une liste ou un **sélecteur hiérarchique** de BOX2PLAY peut lui aussi être parcouru, tout comme on peut parcourir énormément de types d'objets dans divers programmes.

Un terme devenu très connu quant à l'Internet est le **browser Internet**.

Browser Internet :

C'est un outil (un programme) permettant d'explorer des *pages* sur Internet. Contrairement à un programme FTP, un *browser Internet* affiche principalement des pages Web aux normes HTTP et d'autres normes, langages ou objets en rapport comme le *xml*, le *javascript*, les *ActiveX* ou *plug-in*, etc... (à l'heure actuelle sans cesse en évolution).

Sous BOX2PLAY, *Browser Internet* est assimilé à une propriété portant le nom '*Internet Explorer*'. Cette propriété, accessible dans la configuration primaire, mémorise le chemin d'accès complet de votre (programme) *browser Internet* utilisé dans votre configuration de Windows.

Configuration commune :

Bien que BOX2PLAY puisse utiliser optionnellement plusieurs configurations par 'session utilisateur', la configuration commune (commune à toutes les sessions) est obligatoire et transparente dans ces fonctions primaires.

Elle peut toutefois être modifiée par le biais du fichier 'box2play.cmu'.

Configuration étendue :

En résumé et pour simplifier, c'est une configuration non accessible par la fenêtre de configuration de BOX2PLAY (appelée Configuration principale).

La configuration étendue n'est accessible que par l'intermédiaire de fichier texte comme 'box2play.cmu' par exemple.

Configuration principale :

C'est la configuration la plus simple d'un point de vue accessibilité, car elle est appelée par une commande de menu (commande Option/Configuration).

La configuration principale tient compte, en grande partie d'une configuration propre à chaque session, mais aussi de quelques paramètres de la configuration commune.

Fichier ASCII :

C'est un fichier *texte* sans aucune mise en forme (contrairement à MS Word par exemple, qui tient compte de caractères en gras, marges, chapitres, etc...), qui peut s'ouvrir avec un simple éditeur de texte comme le *bloc-notes* livré en standard avec *Microsoft Windows*.

On entend ici par *texte* tout caractère alphanumérique (lettre ou chiffre) et quelques symboles faisant parti d'un ensemble dont le code associé (un numéro) suit une ancienne convention nommée code ASCII et codé sur 8 bits (0 à 255). Cette convention est ancienne mais toujours utilisée !

Fichier 'Image' :

Aussi appelé des fois '*Image média*' sous BOX2PLAY, c'est un fichier image caractérisant visuellement un **fichier 'média'**.

Un fichier 'image' de type BMP par exemple, peut montrer l'image d'un album audio, ou l'image de la jaquette d'un CD Audio 'single'.

Sous BOX2PLAY, ce fichier doit posséder un nom structuré en rapport avec le nom de leurs fichiers média associés. De même, l'extension d'un fichier 'image' doit être correctement configuré dans BOX2PLAY.

Fichier 'Média' :

Représente tout type de fichiers audio ou vidéo. Un fichier média ne peut pas être lu si son codec et/ou filtre correspondant n'est pas installé.

Rappel : BOX2PLAY n'installe aucun codec ni filtre (se reporter à l'annexe traitant des *Librairies externes utilisées pour le 'Player' de BOX2PLAY*).

Filtre de sélection :

Ce filtre est en rapport avec les extensions de fichiers média. Si vous voulez que BOX2PLAY affiche par exemple vos fichiers de type 'WMA' (format audio de Microsoft[®], pour Windows Media Audio) dans une liste de fichiers média, vous devez configurer le programme en conséquence. Par défaut dans ce cas de figure, le filtre doit être du genre '*.*wma*'. Plusieurs filtre peuvent être additionnés, mais ils doivent être séparés par un point-virgule. Et tous les filtres forment le *filtre de sélection*. Par exemple, le filtre permettant de lire tous les fichiers 'MP3' et tous les fichiers 'WMA' serait '*.*mp3* ; *.*wma*' (sans tenir compte des caractères ''). Le *filtre de sélection* est configurable et ne doit comporter aucun espace.

Pourquoi faut-il placé les caractères '*' avant chaque extension ?

Dans plusieurs de ses fonctions, BOX2PLAY n'opère pas uniquement sur les extensions de fichiers, mais aussi sur des critères de sélection appelé *filtres* et dont la syntaxe date du monde du DOS (donc avant l'existence de Windows). Ainsi, la syntaxe '*.*mp3*' signifie '*Tous les fichiers portant l'extension MP3*'. Il existe d'autres syntaxes. Pour les connaître, référez-vous à un manuel dédié à ce sujet.

Rassurez-vous, la syntaxe principale de filtre qu'utilise BOX2PLAY est '*' suivi de l'extension du fichier média. Et vous n'aurez besoin d'aucune autre syntaxe, sauf dans un besoin très spécifique !

Image :

Voir **Fichier 'Image'**.

Internet Explorer :

Voir **Browser Internet**.

Librairie externe :

Une librairie externe est un ensemble de fonctions contenues dans un fichier indépendant du programme et souvent **partagé**. C'est généralement un fichier propre à Windows portant l'extention *Lib, Dll, Ocx*, etc...

Pour le *Player* de BOX2PLAY, se reporter aussi à l'annexe traitant des *Librairies externes utilisées par le 'Player' de BOX2PLAY*.

Liste de diffusion :

C'est le terme francisé de **Playlist**.

Média :

Voir **Fichier 'Média'**.

MédiaPath :

Sous BOX2PLAY, c'est un répertoire que vous avez configuré et contenant des fichiers média (audio ou vidéo).

Pour rappel, BOX2PLAY ne possède pas de fichier de base de données concernant vos fichiers média. Pour afficher ces derniers, vous devez donc configurer un ou plusieurs de ces répertoires appelé 'MediaPath'.

M3U :

Voir **Playlist de type 'M3U'**.

Playlist :

Dans BOX2PLAY, c'est un **fichier ASCII** dont chaque ligne représente le nom d'un fichier média avec son extension (Wav, Mp3, Avi, etc...), et de préférence avec son chemin d'accès. Toutes ces lignes forment une succession de titres média enchaînés, représentant ainsi une programmation séquentielle. Tout comme si l'on programmait la suite d'une lecture de titres audio dans un platine de CD audio de salon.

Le mot '*playlist*' n'est pas un terme francisé. Dans certains programmes, on parle aussi de **Liste de diffusion**.

Playlist de type 'M3U' :

('M3U' représentant l'extension du fichier)

Généralité

Voir **Playlist**

Structure d'un fichier 'M3U' de premier standard et reconnu par BOX2PLAY

```
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Mamma Mia.mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Money, Money, Money.mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - One Of Us.mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - S.O.S..mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Super Trouper.mp3
h:\My Music\ABBA - ABBA Gold (Greatest Hits) - Take A Chance on Me.mp3
```

L'exception

Face au standard limité d'une playlist M3U, WinAmp® a créé un nouveau type M3U en y additionnant quelques caractéristiques. Pour le moment, ce dernier type n'est utilisable sous BOX2PLAY que pour la lecture et non l'écriture ou sa modification.

Sélecteur de répertoire:

Cet objet se trouve dans le volet gauche du programme. Contrairement au sélecteur hiérarchique principal, le sélecteur de répertoire permet d'afficher les fichiers média de chacun des répertoires existants des mémoires de masse, même s'ils ne sont pas configurés.

Sélecteur hiérarchique principal :

Cet objet se trouve dans le volet gauche du programme. Il affiche une zone de sélection triée (par répertoire, artiste, album...) en rapport avec tous les fichiers média configurés sous BOX2PLAY.

10.2. Généralités sur le Tag 'MP3'

Le Tag est un ensemble d'informations concernant le fichier (MP3) en question.

Le Tag est enregistré à l'intérieur même du fichier.

Chaque information peut être appelée 'Champ', ou 'clé', suivi de sa description.

Un Tag peut contenir plusieurs champs et leur description, par exemple :

- Le champ Artiste, suivi de sa description et donc le nom de l'artiste
- Le champ Album suivi de sa description et donc le titre de l'album
- Le champ Titre suivi de sa description et donc le titre de la chanson
- etc...

A l'heure actuelle, il existe deux grandes versions de Tag MP3.

La version 1 et ses dérivés (version gérée : version 1.1)

La version 2 et ses dérivés (version gérée totalement : version 2.1)

10.2.1. Le Tag MP3 v1.x

Il est inscrit **en fin** de fichier.

- L'ensemble des champs (et leurs descriptions associées) ne peut pas dépasser une certaine longueur (égal à 128 octets ou 128 caractères).
- Le nombre de champs est conventionné : difficile d'en rajouter de nouveaux, dû à la limite des 128 octets !
- Chaque longueur de description de champ est aussi conventionnée.

Il en résulte que le Tag v1 ne peut pas beaucoup évoluer!

BOX2PLAY gère la version 1.0 et 1.1 du Tag MP3.

Liste et convention des champs MP3 v1.0

- | | |
|----------------------------|--|
| • Titre de la chanson | Longueur description = 30 caractères |
| • Artiste | Longueur description = 30 caractères |
| • Album | Longueur description = 30 caractères |
| • Année | Longueur description = 4 caractères |
| • Commentaire | Longueur description = 30 caractères |
| • Genre (genre de musique) | A l'heure actuel, choix entre 147 genres (mémoire sur 1 octet) |

Liste et convention des champs MP3 v1.1

- | | |
|--|--|
| • Titre de la chanson | Longueur description = 30 caractères |
| • Artiste | Longueur description = 30 caractères |
| • Album | Longueur description = 30 caractères |
| • Année | Longueur description = 4 caractères |
| • Commentaire (modifié !) | Longueur description = 28 caractères |
| • Numéro de piste (nouveau !) | Valeur comprise entre 1 et 255 (mémoire sur 1 octet) |
| • Genre (genre de musique) | A l'heure actuelle, choix entre 147 genres (mémoire sur 1 octet) |

Différence entre la version v1.0 et v1.1

- Sans rentrer dans les détails de la valeur d'un octet, la version v1.1 possède un nouveau champ 'Numéro de piste'. Cette adjonction de nouveau champ se répercute sur la longueur (et donc la diminution) de description d'un autre champ, à savoir le champ 'Commentaire' qui passe de 30 à 28 caractères.
- Dans les deux cas, le Genre de musique peut être choisi théoriquement entre 255 possibilités (combinaisons possibles d'un octet de 8 bites, soustrait de un), contre 148 à l'heure actuelle.

10.2.2. Le Tag MP3 ID3 v2.x

Il est inscrit **au début** de fichier, et représente une évolution par rapport à la version 1 :

- Le nombre de champ n'est pas prédéfini
- La longueur de description de chaque champ n'est pas prédéfinie. Mais ça ne veut pas dire que cette longueur est illimitée!

De même, chaque champ doit être conventionné... De préférence!

Champs 'Premiers' d'un Tag MP3 ID3 v2

Le terme '*Premier*' correspond à un ensemble de champs conventionnés et largement gérés par la plupart des programmes de reconnaissance Tag MP3 v2.

Ces champs *Premiers* représentent en fait la version 2.1 du Tag MP3.

Ces champs *Premiers*, également géré par BOX2PLAY, sont les suivants :

- TIT2 (Titre de la chanson)
- TPE1 (Artiste)
- TALB (Album)
- TYER (Année)
- COMM (Commentaire) : dans certains cas, BOX2PLAY n'affichera que les 28 premiers octets par compatibilité avec Tag V1
- TRCK (Piste, ou numéro du track sur le CD)
- TCON (Genre)
- TCOM (Compositeur)
- TOPE (Original)
- TCOP (Copyright)
- WXXX (url)
- TENC (Encode)

Champs 'Supplémentaire' d'un Tag MP3 ID3 v2.x

Mis à part les champs *Premiers*, d'autres champs peuvent exister dû à la modification de convention du Tag ID3v2... et sans doute dû à quelques programmes qui créent leur propre convention ! Pour le moment, BOX2PLAY ne gère correctement que le Tag ID3v2.1. A l'heure actuelle, la dernière convention mise au point correspond à la version ID3v2.4 ayant pour but la création de plusieurs nouveaux (et types de) champs.

Sous BOX2PLAY, ces champs sont appelés '*Supplémentaires*' car ils ne sont pas proprement gérés par le programme. Ce dernier essaiera de les identifier, ou tout au moins de les afficher.

Dans le même ordre d'idée lors de l'enregistrement du Tag Mp3 v2.x d'un fichier média, BOX2PLAY tiendra compte (dans ses limites) de ces champs supplémentaires non reconnu par défaut. **Donc attention**, car l'enregistrement d'un Tag MP3 v2 peut provoquer quelques désordres dans ces champs '*Supplémentaires*' ou dans le pire des cas, rendre illisible votre fichiers MP3 !

Liste des champs 'Supplémentaires'

- APIC (Ex : image/jpeg, suivi des octets de l'image). **BOX2PLAY gère mal ce type de champ dédié à l'image !**
- MCDI (?)
- PCNT (Préférence)
 - e = Excellent (?)
- **PRIVAT** **BOX2PLAY gère très mal ce type de champ !**
- TBPM 129 (?)
- TLAN (Langue)
- TLEN (Temps d'écoute du fichier, souvent dans plusieurs formats)
- TSSE (Ex : Audiograbber 1.83.01, Fraunhofer acm, 56 kBit/s,...)
 - (Ex : Audiograbber 1.83.01, LAME dll 3.96, 192 Kbit/s, joint stereo, High quality)
- USLT (Parole)

Compatibilité d'un Tag MP3 v2.x

Hélas et dans le Tag MP3 ID3 v2.x, BOX2PLAY n'est pas compatible avec d'autres logiciels dédiés et actuels.

Pire et dans certains cas non isolés, le programme peut rendre illisible votre fichier MP3 !

(IMPORTANT !) Modification d'un Tag ID3 v2.x sous BOX2PLAY

Comme il est dit ci-dessus, le programme ne gère pas ce type de Tag dans sa totalité.

Aussi, il est préférable, soit :

- De faire une copie du ou des fichiers MP3 dont on veut modifier ce type de tag, de faire les changements voulus du Tag, puis de jouer cette copie (ou de la tester dans un autre programme).
- Ou alors, de ne pas utiliser cette fonction en la désactivant par le **menu Option/Configuration, objet Sécurité/Autoriser la modification des Tag ID3v2**. **Cette dernière solution est largement recommandée !**

10.3. Genres classés par ordre alphabétique (TAG MP3 version 1.x)

A 124 A Capella 35 Acid 75 Acid Jazz 74 Acid Punk 100 Acoustic 21 Alternative 41 AlternRock 27 Ambient 146 Anime 91 Avantgarde	G 37 Game 60 Gangsta 127 Goa 39 Gospel 50 Gothic 92 Gothic Rock 7 Grunge	S 144 Salsa 115 Samba 111 Satire 70 Showtunes 22 Ska 112 Slow Jam 96 Slow Rock 106 Sonata 43 Soul 38 Sound Clip 25 Soundtrack 57 Southern Rock 45 Space 102 Speech 84 Swing 95 Symphonic Rock 107 Symphony 148 Synth Pop
B 117 Ballad 42 Bass 136 Beat 86 Bebob 97 Big Band 139 Black Metal 90 Blue Grass 1 Blues 108 Booty Bass 133 Brit Pop	H 130 Hardcore 138 Heavy Metal 8 Hip-Hop 36 House 101 Humour	T 114 Tango 19 Techno 52 Techno-Industrial 131 Terror 61 Top 40 71 Trailer 32 Trance 145 Trash Metal 73 Tribal 28 Trip-Hop
C 66 Cabaret 89 Celtic 105 Chamber Music 103 Chanson 98 Chorus 137 Christian Gangsta Rap 62 Christian Rap 142 Christian Rock 2 Classic Rock 33 Classical 113 Club 129 Club -House 58 Comedy 141 Comtemporary Christian 3 Country 140 Crossover 59 Cult	I 132 Indie 20 Industrial 34 Instrumental 47 Instrumental Pop 48 Instrumental Rock	V 29 Vocal
D 4 Dance 126 Dance Hall 51 Darkwave 23 Death Metal 5 Disco 56 Dream 128 Drum & Bass 123 Drum Solo 121 Duet	J 9 Jazz 30 Jazz+Funk 147 JPop 64 Jungle	P 76 Polka 135 Polsk Punk 14 Pop 63 Pop/Funk 54 Pop-Folk 110 Porn Groove 118 Power Ballad 24 Pranks 109 Primus 93 Progressive Rock 68 Psychedelic 94 Psychedelic Rock 44 Punk 122 Punk Rock
E 99 Easy Listening 53 Electronic 49 Ethnic 125 Euro-House 55 Euro-dance 26 Euro-Techno 85 Fast -Fusion	L 87 Latin 72 Lo-Fi	R 15 R&B 16 Rap 69 Rave 17 Reggae 77 Retro 88 Revival 119 Rhythmic Soul 18 Rock 79 Rock & Roll
F 81 Folk 82 Folk/Rock 116 Folklore 120 Freestyle 6 Funk 31 Fusion	M 46 Meditative 143 Merengue 10 Metal 78 Musical	

10.4. Genres classés par numéro (TAG MP3 version 1.x)

1 Blues 2 Classic Rock 3 Country 4 Dance (55) 5 Disco 6 Funk (63) 7 Grunge 8 Hip-Hop 9 Jazz (30)	60 Gangsta 61 Top 40 62 Christian Rap (16) 63 Pop/Funk (6/14) 64 Jungle 65 Native American 66 Cabaret 67 New Wave 68 Psychedelic 69 Rave	120 Freestyle 121 Duet 122 Punk Rock (44/18) 123 Drum Solo 124 A Capella 125 Euro-House 126 Dance Hall 127 Goa 128 Drum & Bass 129 Club-House
10 Metal (23-138-139) 11 New Age 12 Oldies 13 Other 14 Pop (47-54-63-122) 15 R&B 16 Rap (62) 17 Reggae 18 Rock (41-48-57-82-92-93-94-142) 19 Techno (26-52)	70 Showtunes 71 Trailer 72 Lo-Fi 73 Tribal 74 Acid Punk (35/44) 75 Acid Jazz (35/9) 76 Polka 77 Retro 78 Musical 79 Rock & Roll	130 Hardcore 131 Terror 132 Indie 133 Brit Pop 134 Negerpunk 135 Polsk Punk (.../44) 136 Beat 137 Christian Gangsta Rap 138 Heavy Metal (10) 139 Black Metal (10)
20 Industrial (52) 21 Alternative 22 Ska 23 Death Metal (10) 24 Pranks 25 Soundtrack 26 Euro-Techno (.../19) 27 Ambient 28 Trip-Hop 29 Vocal	80 Hard Rock 81 Folk (82-83) 82 Folk/Rock (81/18) 83 National Folk 84 Swing 85 Fast-Fusion 86 Bebob 87 Latin 88 Revival 89 Celtic	140 Crossover 141 Comtemporary Christian 142 Christian Rock (18) 143 Merengue 144 Salsa 145 Trash Metal 146 Anime 147 JPop 148 Synth Pop
30 Jazz+Funk (9/6) 31 Fusion 32 Trance 33 Classical (33-107?) 34 Instrumental (33) 35 Acid 36 House 37 Game 38 Sound Clip 39 Gospel	90 Blue Grass 91 Avantgarde 92 Gothic Rock (50/18) 93 Progressive Rock (18) 94 Psychedelic Rock (18) 95 Symphonic Rock (107/18) 96 Slow Rock (112) 97 Big Band 98 Chorus 99 Easy Listening	
40 Noise 41 AlternRock(18) 42 Bass 43 Soul 44 Punk (135) 45 Space 46 Meditative 47 Instrumental Pop (14) 48 Instrumental Rock(18) 49 Ethnic	100 Acoustic 101 Humour 102 Speech 103 Chanson 104 Opera 105 Chamber Music 106 Sonata 107 Sy8mphony (33?-95) 108 Booty Bass 109 Primus	
50 Gothic (92) 51 Darkwave 52 Techno-Industrial (19/20) 53 Electronic 54 Pop-Folk (14/81) 55 Euro-dance (.../4) 56 Dream 57 Southern Rock (18) 58 Comedy 59 Cult	110 Porn Groove 111 Satire 112 Slow Jam (96) 113 Club 114 Tango 115 Samba 116 Folklore 117 Ballad 118 Power Ballad 119 Rhythmic Soul	

10.5. Librairies externes utilisées par le 'Player' de BOX2PLAY

10.5.1. Généralités

Rappel : Le rôle de BOX2PLAY se divise en deux parties :

- Lire des fichiers média.
- Gérer (dans ces limites) ces fichiers média.

La partie *lecture* de ces fichiers est allouée, et reste dépendante des fonctions d'un *Player*. Sous Windows, il existe une multitude de players plus ou moins puissants et accessibles. Certains players sont accés vers la lecture de certains types de fichiers audio, d'autres vers certains types de fichiers vidéo. Et d'autres lisent un peu de ces deux types.

Ces *players* sont en faite des appels de fonctions placés dans des *routines* ou *API* ou encore *contrôles* installés dans Windows et sont indépendant de BOX2PLAY. Ces différents appels de fonctions sont appelés *Librairies externes*.

BOX2PLAY est incapable de rester autonome quand à la lecture des différents fichiers média. Pour cela, le programme utilise comme librairie externe l'une des fonctions de DirectX, appelée **ActiveMovie**.

10.5.2. Possibilités et restrictions de ActiveMovie (dans le cadre de BOX2PLAY)

ActiveMovie est appelé par le fichier Quartz.dll (dans le répertoire System32 de Windows) et reste sans doute dépendant du DirectX l'accueillant. BOX2PLAY utilise la version 8 minimum de DirectX.

A ma connaissance, ActiveMovie est capable de lire les différents **codecs** et/ou **filtres** installés sous Windows XP, tant en niveau Audio que Vidéo.

Fichiers Audio :

BOX2PLAY ne lit pas les CD Audio.

Fichiers vidéo :

L'une des lacunes de BOX2PLAY dans le mode *plein écran* est que ce dernier ne restitue pas le format 16/9 ou 4/3 par exemple. Ce mode *plein écran* n'utilise que le format d'origine au fichier vidéo. Le format d'origine est le format qui a été utilisé lors de la création du fichier média. Les corrections d'aspect (longueur * hauteur du genre 16/9 ou autres) ne peuvent être applicable que dans le mode fenêtrage.

Fichiers protégés :

ActiveMovie ne lit pas les fichiers audio ou vidéo du genre 'WMA', 'WMV' ou tout autre fichier protégé par DRM (du genre achat de musique en ligne).

10.5.3. Notions très succincts de codecs et filtres

Dans la très grande majorité des cas (mis à part le type 'wav', 'cd audio' et quelques autres), un fichier média (donc audio ou vidéo) est enregistré dans un format compressé. Pour lire un fichier média, BOX2PLAY entre autre, doit être en mesure de décompresser le fichier pour pouvoir restituer le son et/ou l'image correspondant.

Cette opération de décompression se fait par l'intermédiaire de routines externes appelées *codecs* et/ou *filtres*. Ces différentes routines sont utilisées par la quasi totalité des programmes traitant de l'audio visuel. Certains de ces programmes installent quelques codecs et/ou filtres automatiquement. D'autres programmes n'en installent aucun et c'est donc à vous d'installer ces types de routine. C'est le cas de BOX2PLAY.

10.6. Les fenêtres externes

Une fenêtre externe est une *liste 'supplémentaire' de fichier média* qui possède son propre Player. Ce type de fenêtre possède donc les commandes nécessaires à la lecture d'un fichier média.

L'ouverture d'une ou plusieurs fenêtres externes est configurable par la commande de configuration principale de BOX2PLAY.

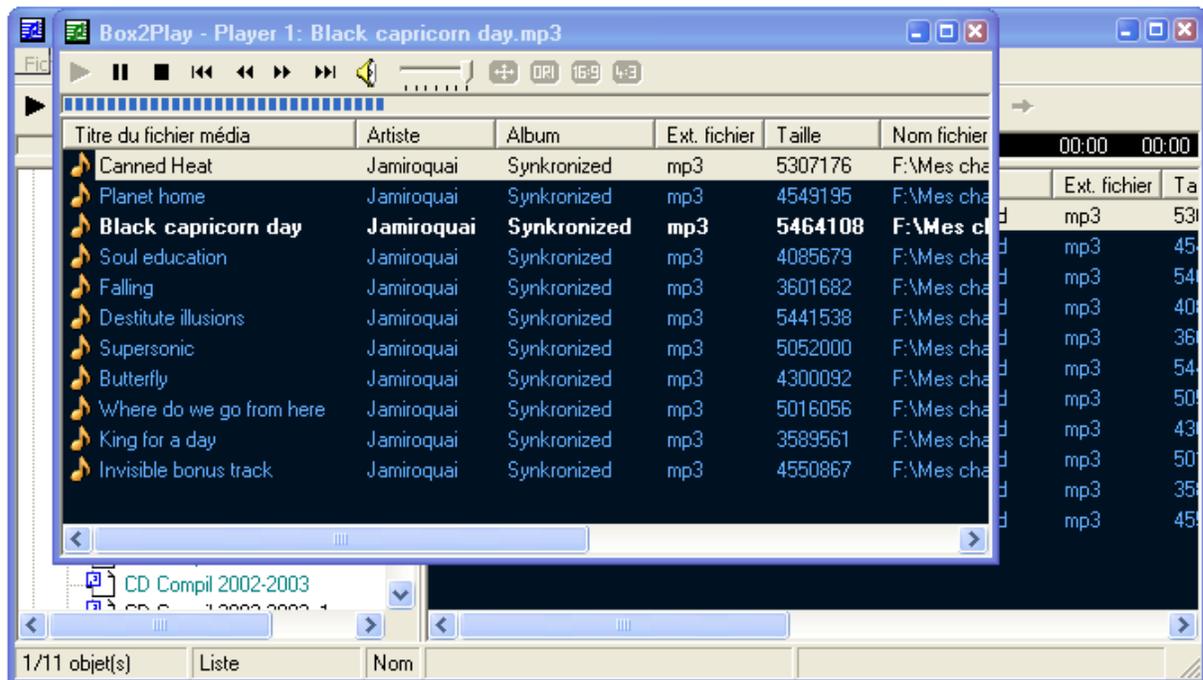


Figure 10.6a : Fenêtre externe affichant des fichiers audio

Dans la figure ci-dessus, la fenêtre externe joue les fichiers audio d'un album de *Jamiroquai*.

La barre de titre

Le titre en cours de lecture est écrit dans le nom même de la fenêtre :



Figure 10.6b : Barre de titre d'une fenêtre externe

Dans cet exemple, il s'agit du titre Planet home.mp3.

Une autre caractéristique est le numéro de la fenêtre externe (dont le nombre est limité à dix). Ici, il s'agit du *Player 1*.

La liste des fichiers média

Le fichier en cours de lecture est identifié par sa différence de couleur. Dans la figure 10.6a, la couleur est le blanc.

En fait la *liste des fichiers média* d'une fenêtre externe correspond à un affichage de type *En cours*. Cette liste montre donc les différents fichiers programmés pour la lecture de la fenêtre externe en question.

La différence entre cette liste de fichiers média et celle de la fenêtre principale de BOX2PLAY est qu'aucune commande n'est possible dans cette zone de liste : pas de menu contextuel du genre *Addionner sélection dans l'En cours* par exemple.

Gardez en mémoire qu'une fenêtre externe n'est prévue que pour la lecture de un ou plusieurs fichiers média.

Cas des fichiers vidéo

La figure 10.6a ne montre que des fichiers audio. Cependant si la *liste des fichiers média* de la fenêtre externe contient aussi un fichier vidéo, lors de la lecture de ce dernier, la fenêtre externe prend l'apparence suivante :

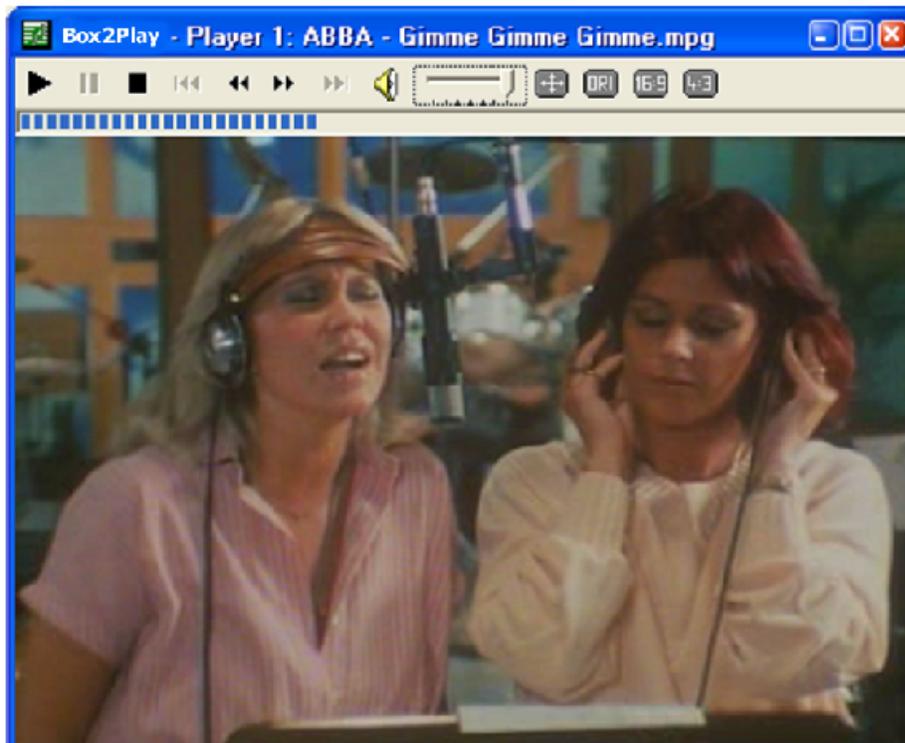


Figure 10.6c : Vidéo d'une fenêtre externe

Si la prochaine lecture de l'En cours de la fenêtre externe est un fichier audio, l'image vidéo disparaît et la *liste des fichiers média* réapparaît comme le montre la figure 10.6a.

Les boutons de commandes (ou barre d'outils)



Figure 10.6d : Barre d'outils d'une fenêtre externe

La barre d'outils peut changer suivant les versions du programme.

Cette barre comprend les principales commandes de lecture, plus d'autres commandes supplémentaires :

- Taille par défaut** : Cette commande réajuste les dimensions de la vidéo aux dimensions de la fenêtre externe en tenant compte de l'aspect ratio *largeur/hauteur*.
- Taille originale** : Affiche la vidéo suivant ces dimensions propres (dimensions de base créées lors de la création de la vidéo). Dans ce cas, les dimensions de la vidéo ne sont donc pas réajustées par rapport aux dimensions de la fenêtre externe.
- Taille 16/9** : Force l'aspect 16/9 de la vidéo.
- Taille 4/3** : Force l'aspect 4/3 de la vidéo
- Contrôles du lecteur** : Cette commande est expliquée dans le chapitre *Commande/Lecture/Contrôles du lecteur*.

Les deux commandes **Taille 16/9** et **4/3** sont des fois nécessaires car la taille originale d'une vidéo peut être déformée sur votre PC.

Rappel : pour lire une vidéo en mode plein écran, assurez vous que la fenêtre parent de la vidéo est au premier plan et appuyez simultanément sur les touches ALT+ENTREE. Le mode plein écran ne tient pas compte d'une correction d'aspect.

Mode Resume

Pour enregistrer le temps déjà lu d'un fichier vidéo en cours dans le mode Resume, cliquez sur le bouton **Pause** avant de fermer la fenêtre externe. Pour plus d'information, se reporter au chapitre 3.1.2.3. *Comment additionner un fichier dans le mode Resume.*

Relation entre une fenêtre externe et la fenêtre principale de BOX2PLAY

- ✓ Si un fichier est renommé sous BOX2PLAY et que ce fichier est présent dans la *liste des fichiers média* d'une fenêtre externe, alors cette dernière tient compte des changements de nom de fichier.
- ✓ Si la *liste des fichiers média* d'une fenêtre externe équivaut à une playlist (commande *Liste/Afficher la playlist dans une fenêtre externe*) et que la playlist est modifiée, alors la liste de la fenêtre externe est elle aussi mise à jour.
- ✓ Une seule fenêtre (ou un seul Player) peut jouer en même temps. Seule la fenêtre du premier plan de BOX2PLAY peut jouer. Les autres fenêtres, si elles sont en mode Lecture, passent automatiquement en mode Pause (voir aussi les commandes de configuration).