



Manual Netaudio Simplay

Was ist, kann und kostet Netaudio Simplay?

Netaudio Simplay ist der **einfachste Weg** mit Hilfe von Flash eine Musikdatei live im Internet abzuspielen. Damit *Netaudio Simplay* funktioniert brauchen Sie nur das Abspielmodul *simplay_player.swf* und ein MP3. Ob das MP3 auf Ihrem Server oder auf einer anderen Website liegt, spielt keine Rolle.

Um den Komfort von *Netaudio Simplay* zu erhöhen, wird zum Abspielmodul auch ein Reglermodul *simplay_control.swf* mitgeliefert, mit dessen Hilfe der Besucher auf einer Website die Lautstärke beeinflussen als auch die Musikwiedergabe stoppen kann. Dieses Modul ist wichtig für den Einsatz mehrerer Abspielmodule, da das Reglermodul die Steuerung der einzelnen Komponenten übernimmt. Denn wenn der Benutzer einen weiteren Audiostream starten möchte, stoppt das Reglermodul den vorherigen Stream.

Richtig großartig an *Netaudio Simplay* ist das so genannte **Skinning**. Denn Sie können *Netaudio Simplay* Ihren Wünschen und dem Aussehen Ihrer Website exakt anpassen, indem Sie eigene Grafiken für die Schaltflächen benutzen. Diese werden ganz einfach über eine XML-Steuerdatei mit dem Abspielmodul verlinkt. Dafür brauchen Sie **keinerlei zusätzliche Programmierkenntnisse**. Diese Anleitung erklärt Ihnen die wenigen nötigen Schritte oder Sie benutzen einfach die mitgelieferten Grafiken.

Ach, und als Bonbon oben drauf: *Netaudio Simplay* ist kostenlos. Sie können es für private als auch kommerzielle Zwecke nutzen. Wir würden uns freuen, wenn Sie unsere Website www.phlow.de/netaudio-player/ als Dankeschön verlinken und dem Autor die gerechten Credits geben. Nur beim Einsatz in einer kommerziellen Software, in welcher *Netaudio Simplay* mitverkauft wird, müssen Sie mit uns Kontakt aufnehmen bezüglich einer auszuhandelnden Lizenz.

Wie nutze ich Netaudio Simplay für meine Website?

Um *Simplay* zu installieren, entpacken Sie einfach das ZIP, dass Sie unter www.phlow.de/netaudio-player/ herunterladen können und laden den Ordner *simplay* auf Ihren Server hoch. Rufen Sie das Verzeichnis unter www.ihre-website.de/simplay/ auf. Da in der *index.html*-Datei bereits *Netaudio*-Musik verlinkt ist, sollte sich das Music-Streaming per Klick auf einen der jeweiligen Play-Buttons starten lassen. Wie Sie eigene Musikstücke abspielen, erfahren Sie im nächsten Schritt.

Die Funktionen von Netaudio Simplay

Netaudio Simplay besteht aus zwei Flash-Komponenten: *simplay_player.swf* und *simplay_control.swf*. Während die *simplay_player.swf*-Flashdatei Musikdateien abspielt, ist *simplay_control.swf* für die Regulierung der Lautstärke sowie das Stoppen des Players verantwortlich. Hierbei können Sie *simplay_player.swf* auch ohne das *simplay_control.swf*-Modul nutzen, um MP3s abzuspielen. Der Benutzer kann dann jedoch auf der Webseite nicht direkt die Lautstärke regeln, trotzdem aber die Musikdatei stoppen. Kommen mehrere *simplay_player.swf*-Module zum Einsatz muss das *simplay_control.swf*-Modul eingesetzt werden.

Um ein MP3 mit *simplay_player.swf* abzuspielen, müssen Sie lediglich die MP3-Datei aufrufen. Dabei kann die Datei über eine URL oder mit dem Dateinamen verlinkt werden. Entscheiden Sie sich für Letzteres muss die MP3-Datei im gleichen Ordner liegen und der Code lautet dann bei einem MP3 namens *musik.mp3* wie folgt:

```
simplay_player.swf?audiofile=musik.mp3
```

Möchten Sie ein MP3 per URL verlinken, dass unter <http://www.website.de/mp3/musik.mp3> zu finden ist, dann geben Sie einfach diesen Code ein:

```
simplay_player.swf?audiofile=http://www.website.de/mp3/musik.mp3
```

Damit Sie die beiden Flashkomponenten in Ihre eigenen Webseiten einbauen können, müssen Sie die folgenden Code-Schnipsel in ihre (X)HTML-Seite einbauen. Um *simplay_player.swf* innerhalb (X)HTML einzubetten, benötigen Sie:

```
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,29,0" width="200" height="20">
```

```
<param name="movie" value="simplay_player.swf?audiofile= musik.mp3? ">
<param name="quality" value="high">
<embed src="simplay_player.swf?audiofile= musik.mp3" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-
shockwave-flash" width="200" height="20"></embed>
```

```
</object>
```

Achten Sie darauf, dass *simplay_player.swf* jeweils zweimal aufgerufen werden muss! Jeweils hier

```
<param name="movie" value="simplay_player.swf?audiofile=musik.mp3">
```

und hier

```
<embed src="simplay_player.swf?audiofile= musik.mp3" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-
shockwave-flash" width="200" height="20"></embed>
```

Um das *simplay_control.swf*-Modul einzusetzen, benötigen Sie:

```
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,29,0" width="200" height="20">
```

```
<param name="movie" value="simplay_control.swf">
<param name="quality" value="high">
<embed src="simplay_control.swf" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-
shockwave-flash" width="200" height="20"></embed>
```

```
</object>
```

Auch hier müssen Sie darauf achten, dass der Pfad zur Datei zweimal vorkommt – siehe Fettschrift.

simplayconfig.xml: Konfiguration von Simplay

In der Konfigurationsdatei von *Netaudio Simplay* gibt es drei Parameter:

- **debug**: Schaltet den Debug-Modus an oder aus (nur für den Entwickler gedacht)
- **GUIfile**: Gibt den relativen Pfad zur Skinning-Datei *skin.xml* an.
- **audiofiles**: Gibt den relativen Pfad zu auf dem Server liegenden MP3s an.

Die gesamte Datei sieht wie folgt aus:

```
<?xml version='1.0' encoding='UTF-8'?>
<config>

<debug activate="false"/>

<GUIfile path="simplay/skins/skin.xml"/>
<audiofiles path="mp3"/>

</config>
```

Ändern Sie die Datei nur, wenn Sie die eigentlichen Dateien in anderen Ordnern unterbringen wollen. Achten Sie dabei darauf, dass sie die XML-Datei im UTF-8-Format abspeichern, ansonsten kommt es zu Problemen.

Skinning: Ein eigenes Design für Netaudio Simplay

Damit unser kleiner Player zu jeder Website passt, kann man *Netaudio Simplay* seinen eigenen Wünschen anpassen. Dabei greift der Player auf die *skin.xml* zu. Dort verlinken Sie die JPG-Grafiken, die der Player für die angezeigten Buttons und den Hintergrund benutzt. Außerdem können Sie die Position, Größe und Farbe des Streaming-Balkens bestimmen.

Innerhalb von *skin.xml* kommen folgende Tags zum Einsatz:

- **background:** Link zum Hintergrundbild
- **playbutton:** Links für den Abspielknopf
 - **up_pic:** Grafik für den Normalmodus
 - **over_pic:** Grafik, wenn der Mauszeiger über den Knopf fährt
 - **down_pic:** Grafik, wenn der Button geklickt wird
 - **x:** Koordinate für die x-Position
 - **y:** Koordinate für die y-Position
- **pausebutton:** Links für den Pauseknopf
 - **up_pic:** Grafik für den Normalmodus
 - **over_pic:** Grafik, wenn der Mauszeiger über den Knopf fährt
 - **down_pic:** Grafik, wenn der Button geklickt wird
 - **x:** Koordinate für die x-Position
 - **y:** Koordinate für die y-Position
- **statusbar:** Parameter für die Gestaltung des Streaming-Balkens
 - **backcolor:** Hintergrundfarbe
 - **streamcolor:** Statusfarbe für den erfolgten Download des Musikstückes
 - **poscolor:** Postionsfarbe des bereits abgespielten Musikstückes
 - **x:** Koordinate für die x-Position
 - **y:** Koordinate für die y-Position
 - **w:** Breite des Streaming-Balkens
 - **h:** Höhe des Streaming-Balkens

Die gesamte *skin.xml*-Datei ist dann wie folgt aufgebaut:

```
<?xml version='1.0' encoding='UTF-8'?>
<GUI>

<background back_pic="simplay/skins/background.jpg"/>

<controls>

<playbutton up_pic="simplay/skins/play_up.jpg" over_pic="simplay
/skins/play_over.jpg" down_pic="simplay/skins/play_down.jpg" x="2" y="2"/>

<pausebutton up_pic="simplay/skins/pause_up.jpg"
over_pic="simplay/skins/pause_over.jpg" down_pic="simplay/skins/pause_down.jpg"
x="2" y="2"/>

<statusbar backcolor="DDDDDD" streamcolor="CCCCEE" poscolor="9999FF" x="24" y="6"
w="170" h="10"/>

</contrs>
</GUI>
```

Nicht ganz so komplex ist die *skin.xml*-Datei des Controllers aufgebaut, weil dieser weniger Grafiken benötigt.

Um nun einen eigenen Player zu bauen, müssen Sie mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramm nur noch eigene Grafiken entwerfen und in das *skins*-Verzeichnis hochladen. Anschließend öffnen Sie *skin.xml* und verlinken die JPG-Bilder. Fertig!

Copyrights und Kontakt

Programmierung und Konzept: Fabien Schiffre

Texte: Moritz Sauer

Kontakt

Kontakt: <http://phlow.de/netaudio-player/info/kontakt.php>

Moritz Sauer

Funke: +49 (0)173-73 23 995

<http://mo.phlow.de>