

Home Control позволява дистанционно управление на мултимедийни програми посредством стандартна 802.11x безжична мрежа. Софтуерът се инсталира на джобни компютри с операционни системи Pocket PC 2002/2003 или Windows Mobile 5. Сървърната част може да се инсталира на компютри с операционни системи MS Windows 2000/XP/ 2003/Vista.

Преди да използвате програмата

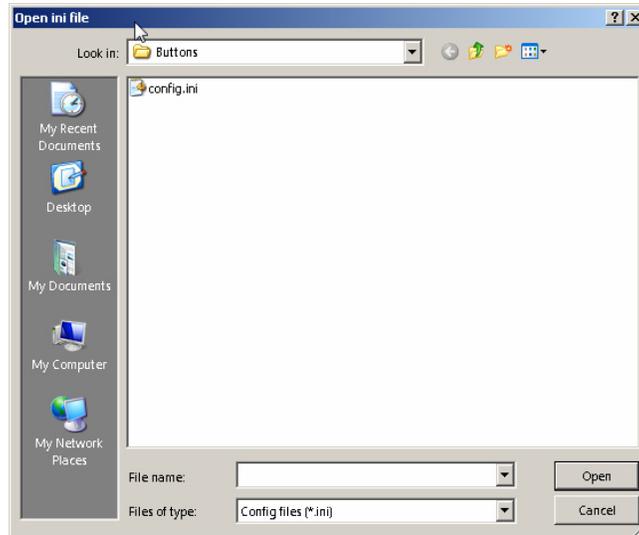
1. Инсталацията включва три компонента – клиент за джобен компютър, сървърна част и програма за настройка, които се инсталират на мултимедийния компютър.
2. Инсталирайте сървърната част (HomeControl.msi)
3. Инсталирайте софтуерът на джобния компютър (HomeControlClient\_Setup.CAB)
4. Убедете се, че джобният компютър има активирана кабелна или безжична (802.11x) връзка.

### Програма за настройки

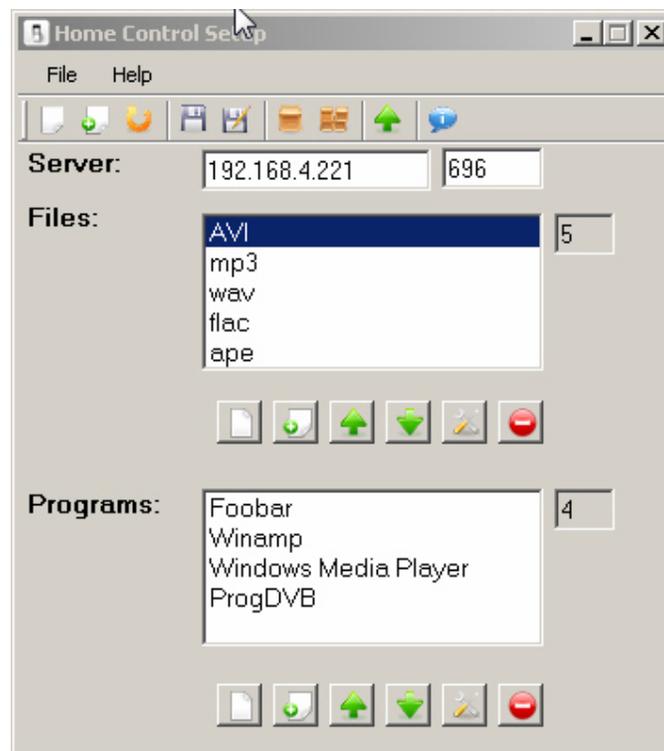
Към продукта се предоставя и програма за настройки. Могат да се добавят, редактират и изтриват профили за програми и файлове. След стартиране на програмата се отваря конфигурационния файл. Избира се Open от меню файл.



Избира се config.ini файла. По подразбиране той се намира в директорията, където е инсталирана програмата.



След като конфигурационният файл се отвори, се попълват зададените в него настройки за сървър, порт, файлове и програми.



Проверяват се IP адреса и порта на сървъра. При необходимост се променят с актуалния адрес на сървъра. В прозорец Files се виждат всички заредени до момента настройки за програми. Под прозореца с програмите се намират бутони за управление.



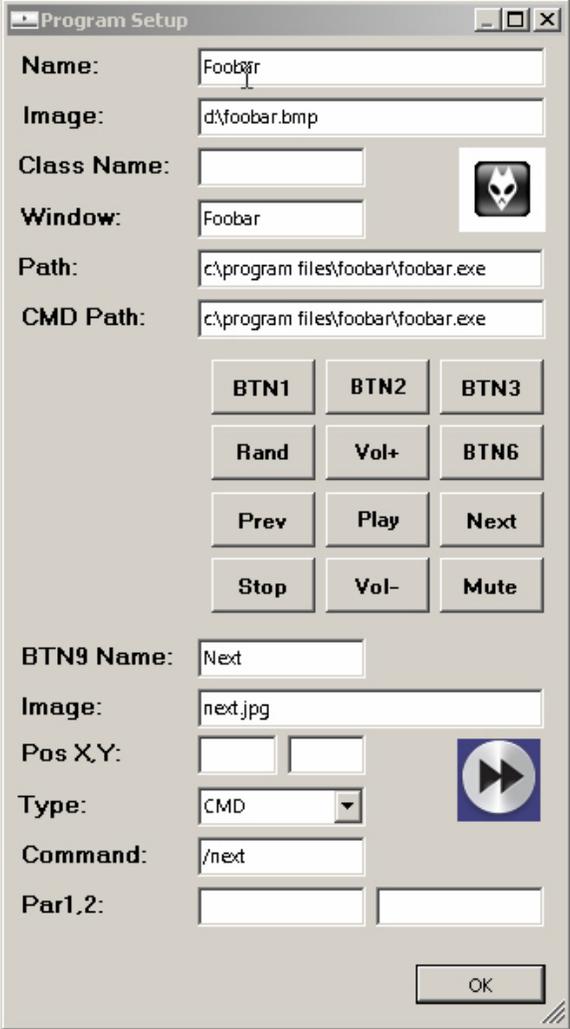
- служи за създаване на настройка за нова програма

Чрез  бутонът може да се импортира настройка на програмата.

Подредбата на програмите може да се променя с бутони  .

Програма може да бъде изтривана с  бутон.

За да конфигурирате детайлно дадена програма трябва да я изберете от списъка и да натиснете  бутон. След натискането му се визуализира прозорец с детайлни настройки за селектираната програма:



В горната част на прозореца се задава информация за програмата.

Попълват се следните полета:

- **Name** – записва се името на програмата
- **Image** – задава се път към картинка, която ще се визуализира в списъка с програми на джобния компютър

- **Class name** – ако програмата се контролира чрез SendMsg windows функция е необходимо да се зададе името на класа.
- **Window** – ако програмата се контролира чрез SendMsg windows функция е необходимо да се зададе името на прозореца.
- **Path** – задава се пътят към програмата
- **CMD Path** – ако програмата се контролира чрез параметри от команден ред е необходимо да се зададе пътя към програмата, към която ще се задават параметрите.

В следващата част на прозореца се намират бутоните за управление на програмата. При натискането на бутон се променят стойностите в най-долната част на прозореца с настройки на програми..

Попълват се следните стойности :

- **BTN Name** – Попълва се с името на бутона. Ако за даден бутон не е зададено име, то той се визуализира като “BTN” плюс номера на бутона.
- **Image** – Задава се пътя към картинката, която ще се визуализира на джобния компютър за съответния бутон.
- **Pos X,Y** – Задават се координатите, на които ще се визуализира бутона.
- **Type** – Задава се начина на управление. Ако бутонът ще извиква външна програма с параметър се избира **CMD**. В противен случай се избира **SendMsg**.
- **Command** – Задава се командата, която ще се подаде на външната програма.  
Възможно е изпращане на съобщение за натиснат клавиш. В този случай в **Type** се задава **SendMsg**, а в полето **Command** се записва някоя от следните стойности:  
**LEFT, UP, RIGHT, DOWN, SPACE, BACK, TAB, SHIFT, CTRL, END, HOME, INS, DEL, ENTER, F1..F12, A..Z, 0 .. 9.**  
Възможно е стартиране или спиране на съответната програма.  
За тази цел се записва **START** или **STOP** в полето **Command**.
- **Par1** – Задава се при необходимост допълнителен параметър 1
- **Par2** – Задава се при необходимост допълнителен параметър 2

След попълване на необходимата информация се натиска бутон ОК за връщане към основния прозорец.

В долната част на основния прозорец се намира списъка с типовете мултимедийни файловете, които могат да се търсят и възпроизведат.



- служи за създаване на настройка за нов файл



Чрез бутонът може да се импортира настройка на файл.

Подредбата на файловете може да се променя с бутони



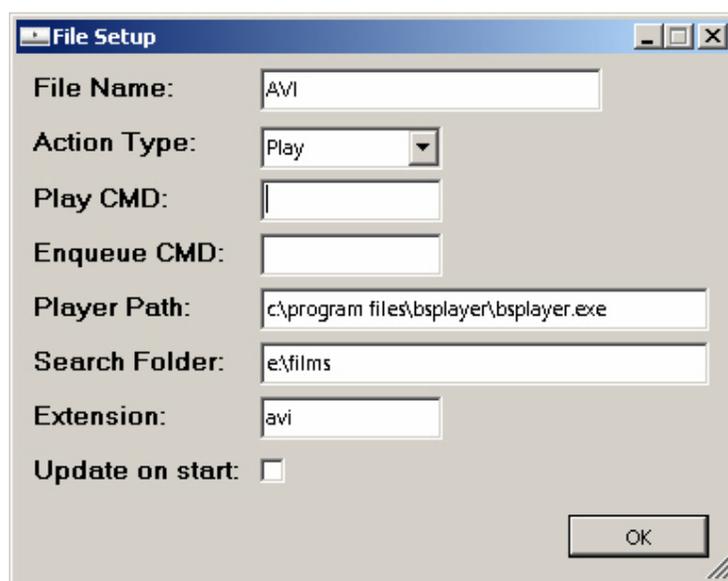
Настройка за файл може да бъде изтривана с



бутон.

За да конфигурирате детайлно дадена настройка трябва да я изберете от

списъка и да натиснете  бутон. След натискането му се визуализира прозорец с детайлни настройки за селектирания файл:



The screenshot shows a 'File Setup' dialog box with the following fields and values:

- File Name: AVI
- Action Type: Play
- Play CMD: (empty)
- Enqueue CMD: (empty)
- Player Path: c:\program files\bsplayer\bsplayer.exe
- Search Folder: e:\films
- Extension: avi
- Update on start:

An 'OK' button is located at the bottom right of the dialog.

Попълват се следните полета:

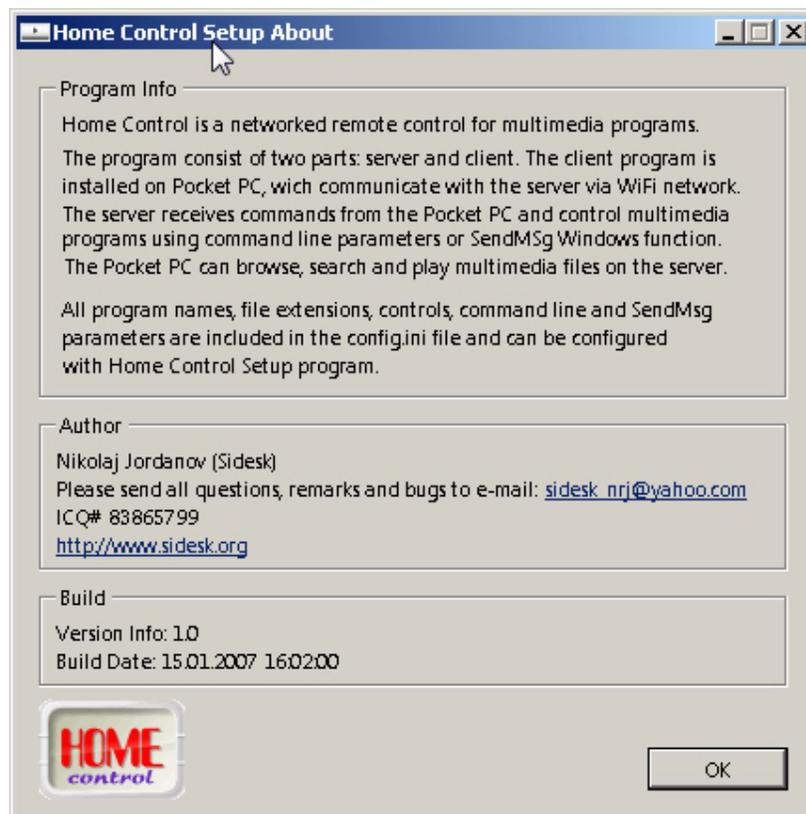
- **File Name** – записва се името на настройката за файл
- **Action type** – попълва се стандартното действие при избиране на файл. Възможните опции са Play (възпроизвеждане) и Enqueue (добавяне към списъка за възпроизвеждане)
- **Play CDM** – записва се командата за възпроизвеждане на файл
- **Enqueue CDM** – записва се командата за добавяне към списъка с файлове за възпроизвеждане
- **Player Path** – задава се пътят към програмата, която ще възпроизвежда мултимедийния файл
- **Search Folder** – задава се пътя, където ще се търсят дадените мултимедийни файлове
- **Extension** – задава се разширението на файловете

- **Update on start** – ако тази опция е маркирана, при всяко стартиране на сървърната част ще се претърсва зададената директория за мултимедийни файлове.

След попълване на необходимата информация се натиска бутон ОК за връщане към основния прозорец.

Настройките се записват чрез бутон  или чрез избор на меню **File\Save**. Ако е необходимо да се избере друго име или директория за файла с настройките се избира **File\Save as**. При необходимост могат да се възстановят първоначалните настройка в файла чрез бутон .

 бутонът показва информация за програмата и нейния автор.

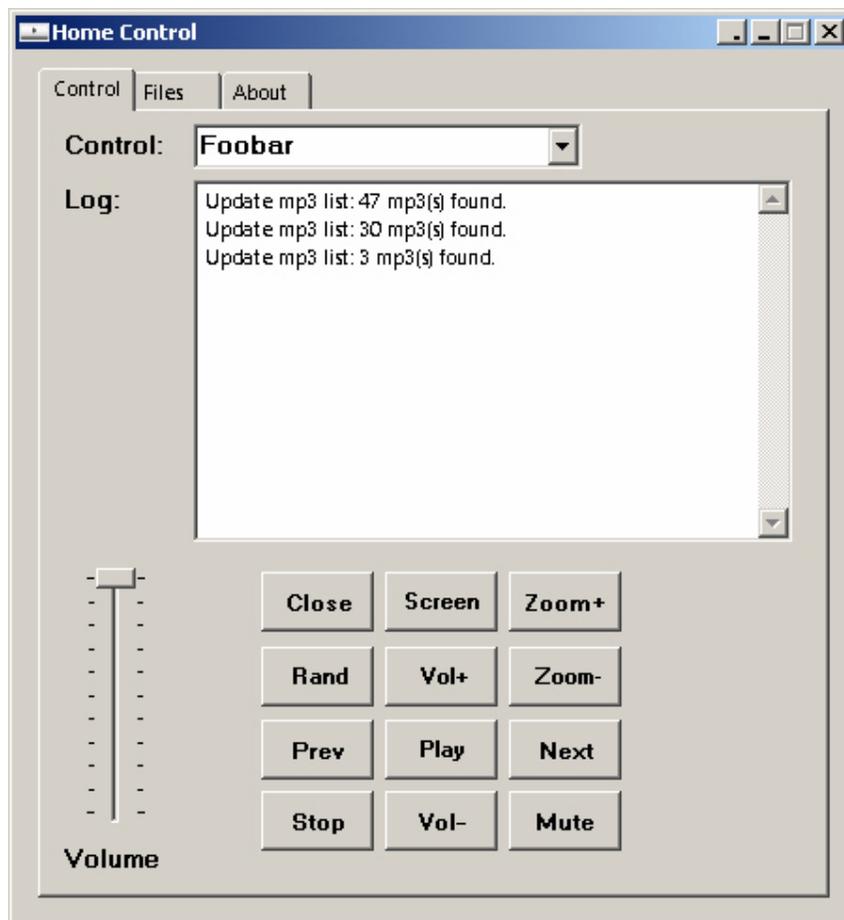


Настройките и картинките могат да се прехвърлят на джобния компютър чрез  бутона или чрез меню **File\Upload**.

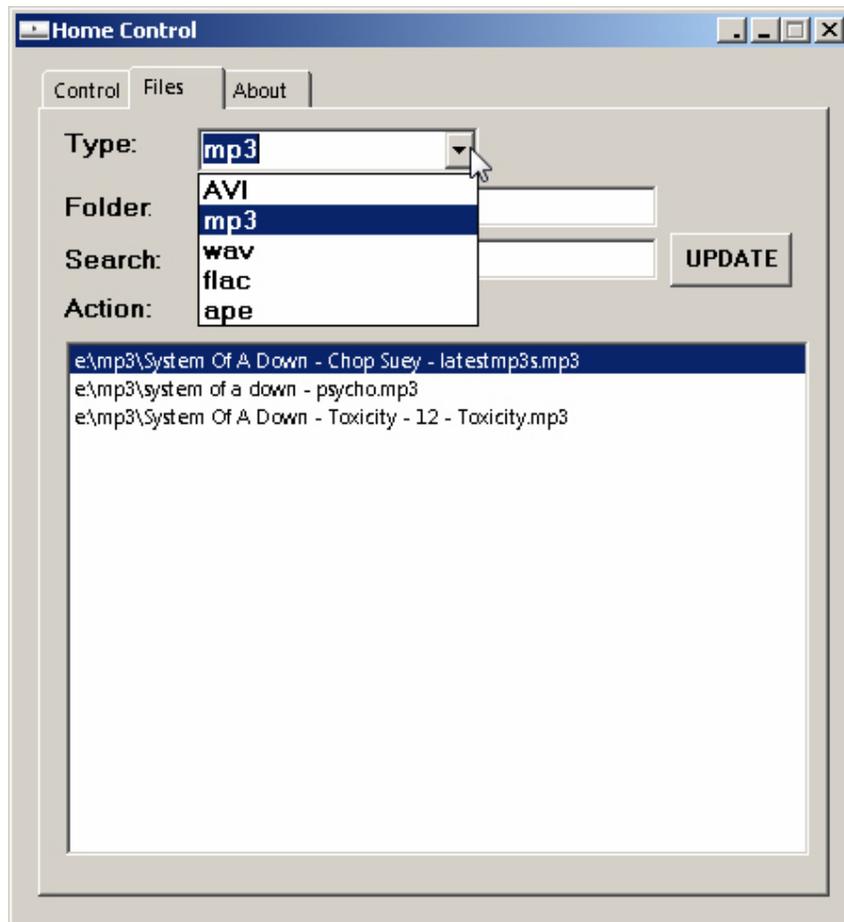
## Сървърна част

Сървърната част приема команди от джобния компютър и контролира мултимедийните програми. След старирането ѝ автоматично се зареждат настройките от файл config.ini.

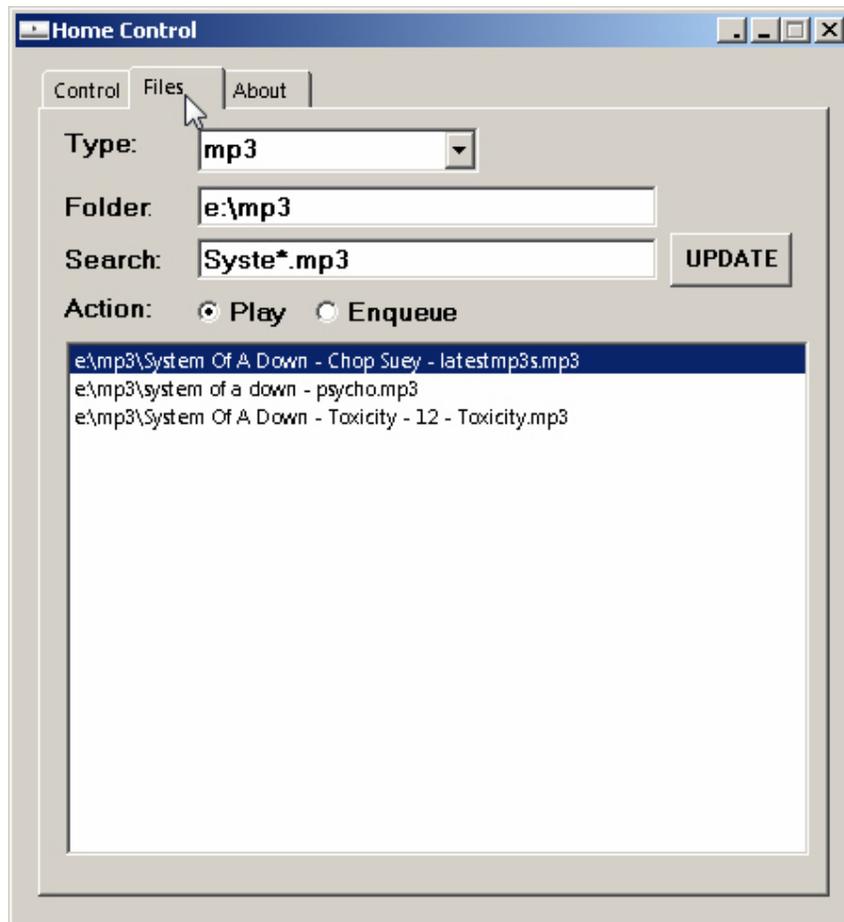
В таб **Control** се показва списък с настроените за управление програми, история на всички команди, и бутоните за избраната в **Control** полето програма.



Бутоните се променят в зависимост от избраната програма. В лявата част на прозореца се намира слайдер за управление на нивото на звука на Windows.



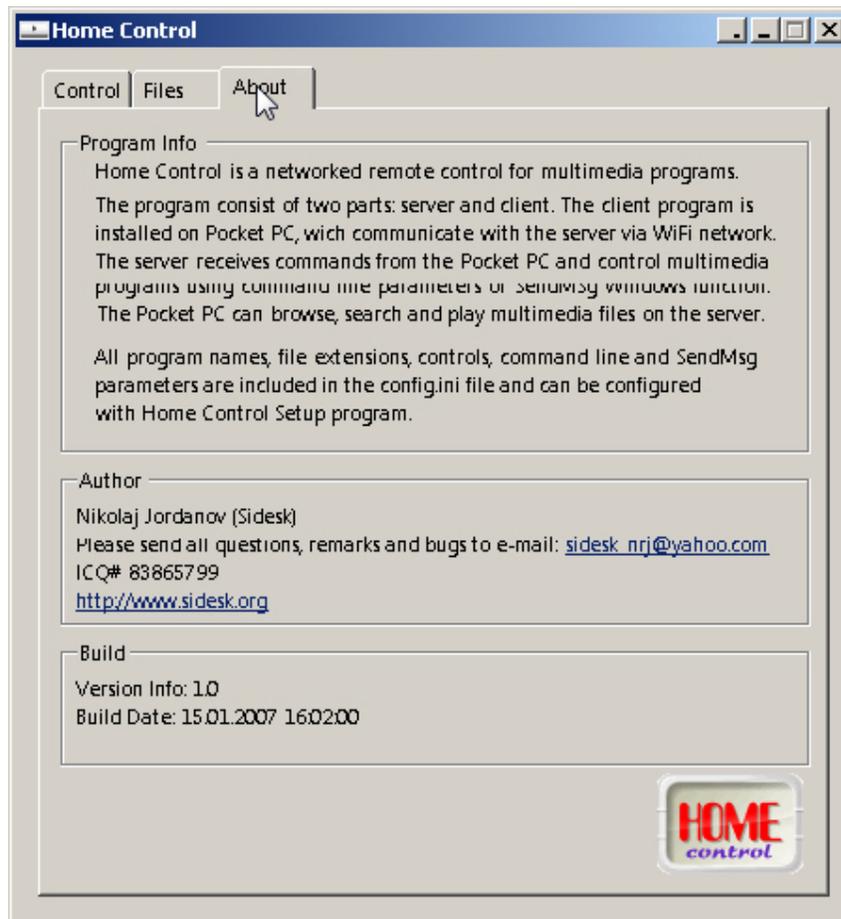
В таб Files се показва списъка с мултимедийните файлове. В поле **Folder** се попълва името на директорията за търсене за съответния файл. В поле Search може да се зададе филтър за търсене. Списъкът с файлове се актуализира с бутон **UPDATE**.



Ако е избрано поле Play, при двойно натискане върху даден файл от списъка, файлът ще бъде възпроизведен незабавно. Ако е избрано полето Enqueue, файлът ще бъде добавен към списъка с чакащите файлове.

Ако някое от полетата бъде променено, при излизане от програмата файлът config.ini ще бъде актуализиран.

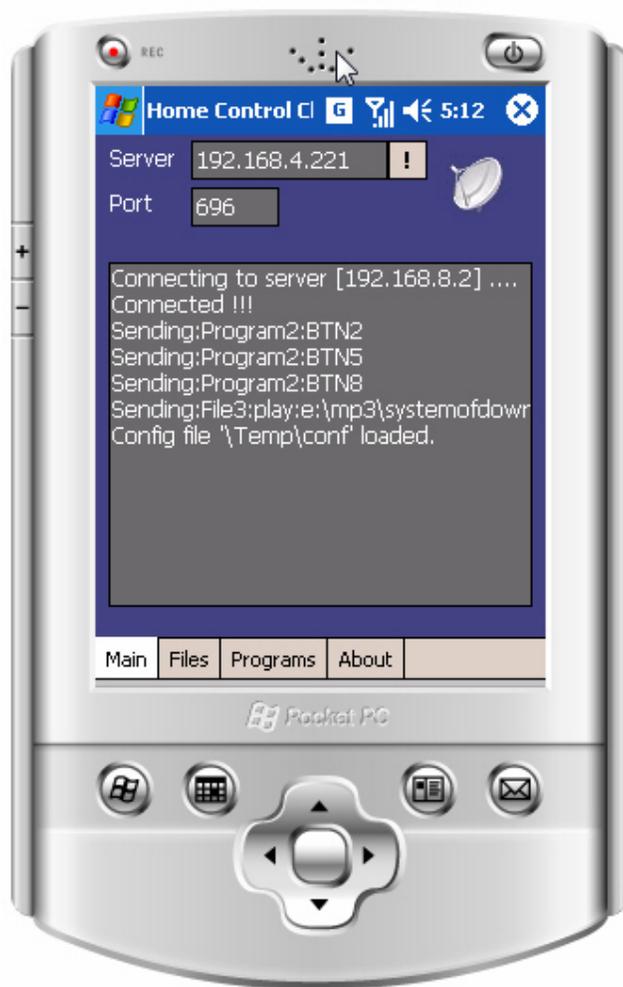
Последният таб About показва информация за програмата и за нейния автор.



## Клиентска част

Клиентската част се стартира на джобен компютър. След стартирането се зареждат автоматично данните за адреса и порта на сървърната част. При необходимост полетата могат да бъдат променени. За свързване към сървъра се избира  бутона. Адресът на сървърната част

може да бъде намерен автоматично с помощта на  бутона.



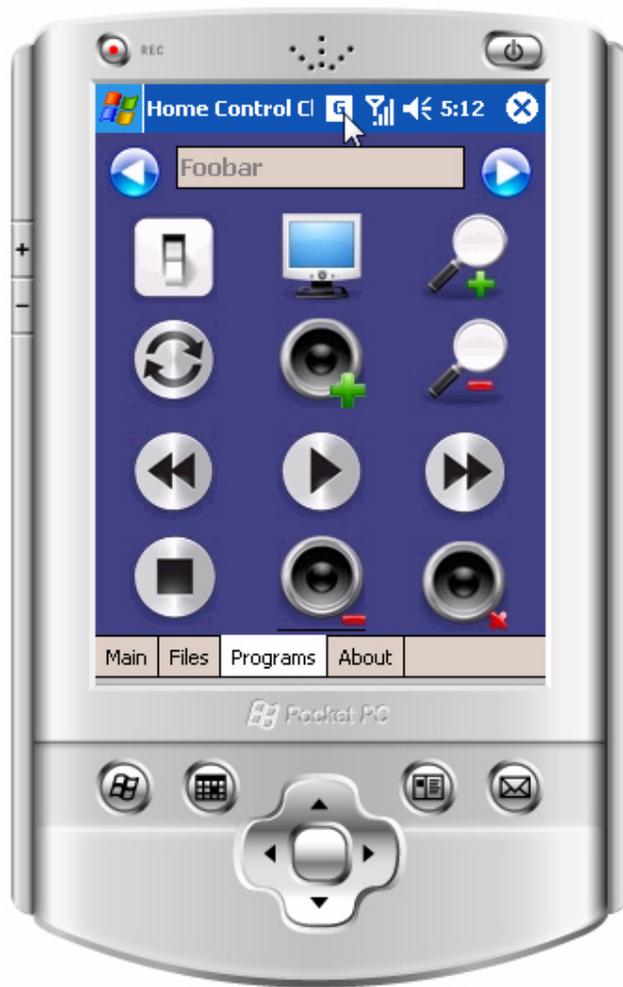
В долния прозорец се показва история на изпратените към сървъра команди.

Списъкът с мултимедийните файлове на сървъра може да бъде прегледан от таб **Files**.



В поле **File** се избира желан тип файл. При необходимост се задава текст за търсене в поле **Search**. Стандартно след двойно натискане на мишката върху даден файл той ще бъде възпроизведен. Това може да се промени чрез избор на поле **Enqueue**.

Последния таб **Programs** позволява управлението на конфигурираните мултимедийни програми.

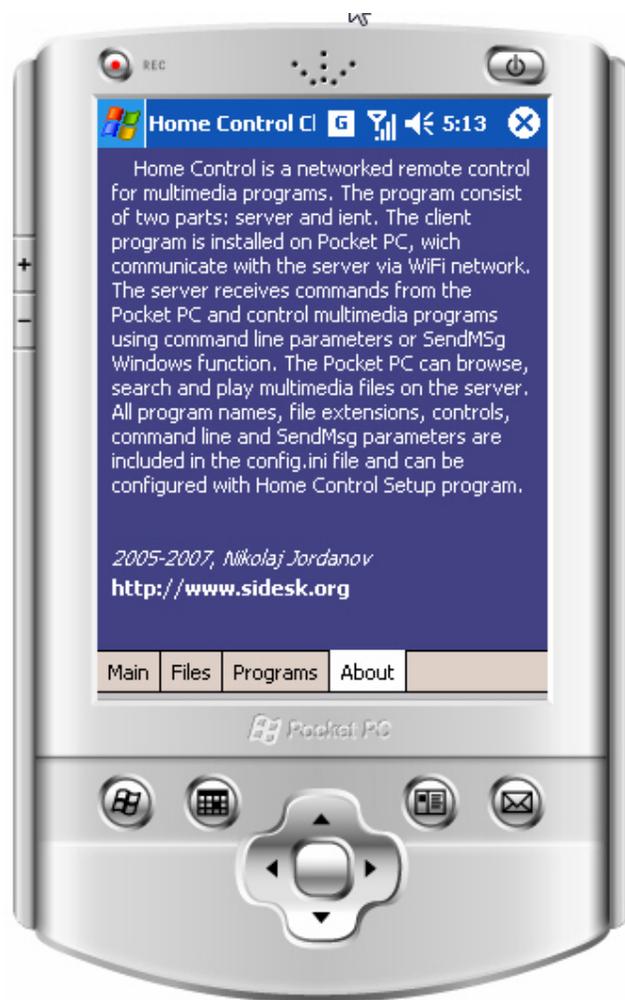


В горната част на прозореца се вижда избраната за управление програма. С

бутоните  може да се промени програмата, която ще се управлява. При натискане на полето с името на програмата се отваря прозорец със списък на всички въведени програми.

В долната част на прозореца се намират бутоните за управление. Те могат да се бъдат различни за всяка една програма.

Последният таб **About** показва информация за програмата и нейния автор.



## Поддръжка и нови версии

Информация на нови версии на програмата може да се получи на адрес <http://www.sidesk.org>. На страницата се поддържа и форум, в който можете да напишете предложения, забележки и препоръки към автора на програмата.