

taleor

Manuel d'utilisation de taleor

De la première connexion au message d'urgence.
Pour les exploitants de lieux et le personnel technique.

Édition : console dans sa version du 29 octobre 2026. Chaque libellé entre guillemets reproduit exactement le texte affiché à l'écran.

Sommaire

1 À propos de ce manuel

- | | | | |
|-----|------------------------|-----|-------------|
| 1.1 | À qui il s'adresse | 1.3 | Termes clés |
| 1.2 | Comment lire une étape | | |

2 Premiers pas

- | | | | |
|-----|--|-----|------------------------------|
| 2.1 | Se connecter à l'application web | 2.4 | L'organisation de la console |
| 2.2 | Se connecter à l'application de bureau | 2.5 | Votre compte |
| 2.3 | Votre première visite | | |

3 Configurer un lieu

- | | | | |
|-----|--------------------|-----|---------------|
| 3.1 | Créer un lieu | 3.4 | Zones |
| 3.2 | Paramètres du lieu | 3.5 | Installations |
| 3.3 | Étages | | |

4 Écrans et lecteurs

- | | | | |
|-----|--|-----|--|
| 4.1 | Trois façons de créer un écran | 4.5 | Vérifier l'état d'un écran |
| 4.2 | Installer l'application taleor sur l'ordinateur d'une installation | 4.6 | Renommer, déplacer ou retirer un écran |
| 4.3 | Associer un écran avec le code à six chiffres | 4.7 | Maintenir le lecteur à jour |
| 4.4 | Lire sur cet appareil | 4.8 | Clés et identité |

5 Appareils et pilotes

- | | | | |
|-----|------------------------------|-----|-----------------------------|
| 5.1 | Ajouter un appareil | 5.4 | Cartes série et USB |
| 5.2 | Ajouter un appareil portable | 5.5 | Entrées |
| 5.3 | Tester un appareil | 5.6 | Le registre des équipements |

6 Contenus

- | | | | |
|-----|---|-----|------------------------|
| 6.1 | Mettre des médias sur une installation en une seule étape | 6.5 | La page d'un média |
| 6.2 | Importer dans la bibliothèque de médias | 6.6 | Modèles |
| 6.3 | Google Drive dans votre bibliothèque de médias | 6.7 | Reels |
| 6.4 | Importer sans internet (hors ligne) | 6.8 | La Playlist d'un écran |

7 Interactivité

- | | | | |
|-----|----------------------------|-----|---|
| 7.1 | Déclencheurs | 7.4 | Touches USB, pédales et télécommandes de présentation |
| 7.2 | Toucher | 7.5 | L'appareil portable et le parcours des installations |
| 7.3 | OSC en entrée et en sortie | | |

8 Planning

- | | | | |
|-----|---------------------------------------|-----|---|
| 8.1 | Horaires d'ouverture | 8.4 | Modifications de contenu programmées (jours particuliers) |
| 8.2 | Jours fériés et horaires particuliers | 8.5 | Ce qui l'emporte |
| 8.3 | Tranches horaires | | |

9 Travailler avec Oli, l'assistant

- | | | | |
|-----|--------------------------|-----|---|
| 9.1 | Demander à Oli | 9.4 | Ce qu'Oli peut faire et ne peut pas faire |
| 9.2 | Vérifier le plan proposé | 9.5 | Limites |
| 9.3 | Appliquer ou modifier | | |

10 Statistiques (analyses)

11 Utilisateurs et rôles

- | | | | |
|------|---------------------|------|--------------------|
| 11.1 | Les cinq rôles | 11.3 | Membres |
| 11.2 | Inviter un collègue | 11.4 | Le journal d'audit |

12 Message d'urgence

- | | | | |
|------|--|------|--------------------------------|
| 12.1 | Lancer un message d'urgence depuis l'accueil | 12.3 | Ce qui se passe sur les écrans |
| 12.2 | Lancer une diffusion depuis le menu | 12.4 | Y mettre fin |

13 Fonctionnement local et isolé du réseau

- | | | | |
|------|--------------------------------------|------|--|
| 13.1 | Installer le serveur local (Windows) | 13.3 | Diriger un lecteur vers le serveur local |
| 13.2 | Créer le premier administrateur | 13.4 | Sauvegardes et déplacement d'un lieu |

14 À faire et à éviter

15 Dépannage

- | | | | |
|------|-----------------------------|------|-------------------------|
| 15.1 | Un écran est hors ligne | 15.5 | Problèmes d'association |
| 15.2 | Un appareil ne répond pas | 15.6 | Problèmes avec Oli |
| 15.3 | Un déclencheur ne fait rien | 15.7 | Où regarder |
| 15.4 | Une importation échoue | | |

À propos de ce manuel

1.1 À qui il s'adresse

- **Exploitants de lieux** : les personnes qui font fonctionner les installations au quotidien. Gestionnaires de contenu, responsables techniques et administrateurs du lieu.
- **Personnel technique** : les personnes qui installent le lecteur sur l'ordinateur d'une installation, raccordent les capteurs et l'équipement, et assurent le bon fonctionnement du lieu.

Chaque chapitre est organisé par tâches. Chaque tâche commence par une ligne qui indique à quoi elle sert et quand l'effectuer, puis une courte liste d'étapes numérotées. Chaque étape nomme le bouton, le menu ou le champ entre guillemets, exactement comme la console l'affiche, pour que vous puissiez le retrouver sur la page devant vous. Sous les étapes, « Ce que vous verrez » décrit la réponse de la console.

La console est disponible en sept langues : anglais, allemand, néerlandais, polonais, français, espagnol et italien. Ce manuel utilise les libellés français. La position des éléments à l'écran et l'ordre des étapes sont les mêmes dans toutes les langues.

1.2 Comment lire une étape

- « Sélectionnez "Ajouter un écran". » signifie : appuyez sur la commande dont le libellé est Ajouter un écran.
- Les mots en `monospace` sont des adresses, des chemins de fichiers ou du texte à saisir.
- Un encadré **Astuce** donne une méthode sûre ou un raccourci. Un encadré **Attention** signale une erreur fréquente ou une action irréversible.
- Les numéros orange sur une image désignent la commande nommée dans une étape.
- Les images montrent la vraie console. Quelques-unes ont été prises une ou deux versions avant cette édition : là où une image indique « player », la console affiche désormais « écran ». Les étapes sont les mêmes.

1.3 Termes clés

talor utilise le même vocabulaire pour tous les types de lieux. Voici les mots que vous rencontrerez.

TERME	SIGNIFICATION
Lieu	Un endroit physique, avec ses propres horaires d'ouverture et sa propre équipe. La console travaille toujours dans un seul lieu à la fois.
Étage	Une division verticale d'un lieu. Un lieu de plain-pied peut se passer d'étages.
Zone	Une partie d'un étage qui regroupe des installations. Les plannings, les alertes et les statistiques sont agrégés à ce niveau.

TERME	SIGNIFICATION
Installation	Ce devant quoi se tient le visiteur. Elle a un nom, un modèle, un ou plusieurs écrans, un Reel par défaut, des Reels déclenchés et des déclencheurs. C'est sur la page de l'installation que vous définissez ce qui est diffusé.
Écran	Le nom que la console donne à l'appareil fixé au mur : un PC avec un moniteur, un téléviseur, une tablette, un onglet de navigateur ou un écran connecté. Dans « Technique » et dans les documents techniques, ce même appareil s'appelle un lecteur .
Lecteur	Le logiciel de l'écran (l'agent taleor ou la page de lecture du navigateur) ; c'est aussi le mot des techniciens pour le boîtier derrière la vitre. Un lecteur par écran.
Appareil	Tout ce qui est raccordé à un lecteur et enregistré dans le lieu : un moniteur, un projecteur, une enceinte, un capteur, un bouton, un lecteur de cartes, un appareil portable, un contrôleur. Aussi appelé équipement .
Pilote	Le paquet logiciel signé qui permet à taleor de communiquer avec un appareil : l'allumer, changer sa source, lire son capteur. Un appareil doté d'un pilote est géré ; un appareil sans pilote est passif (inventaire uniquement).
Modèle	La manière dont un écran affiche ses Reels : livre photo, livre vidéo, diaporama, navigateur de médias, carrousel tactile, carte interactive, borne, modèles 3D, etc. Chaque écran a un seul modèle, indiqué dans son onglet « Modèle utilisé ».
Reel	Une liste de photos et de vidéos lues dans l'ordre. Les installations lisent des Reels. Un Reel a un nom, des tags et des paramètres de lecture.
Playlist	Ce que lit un écran : son Reel par défaut et les Reels déclenchés vers lesquels ses déclencheurs basculent. L'onglet « Playlist » d'un écran.
Déclencheur (cue)	Une règle : quand une entrée se déclenche (un toucher, un bouton, un capteur, une touche, un message OSC, un appareil portable), passer à un Reel, envoyer un message OSC ou passer à une autre installation, puis revenir. Dans les textes techniques, un déclencheur s'appelle un cue .
Planning	Les horaires d'ouverture du lieu (le planning principal), les tranches horaires, les jours fériés et les jours particuliers, ainsi que les changements de contenu programmés.
Message d'urgence	Une diffusion qui prend la main sur chaque écran choisi pour afficher votre message, jusqu'à ce que vous y mettiez fin. Une annonce en est la forme plus douce : un bandeau par-dessus les installations, qui continuent leur lecture.
Rôles	Administrateur réseau, Administrateur du parc, Administrateur du lieu, Gestionnaire de contenu, Responsable technique. Ce qu'une personne peut faire dépend de son rôle.
Oli	L'assistant de taleor. Vous dites à Oli, avec des mots simples, ce qu'un écran doit faire. Oli propose les modifications exactes. Rien ne change tant que vous n'avez pas appuyé sur « Appliquer ».
Journal d'audit	L'enregistrement de qui a fait quoi, et quand. Chaque action privilégiée y est inscrite et ne peut pas être modifiée depuis la console.

Premiers pas

2.1 Se connecter à l'application web

L'application web est la console que vous utilisez au quotidien. Elle fonctionne dans tout navigateur récent à l'adresse `app.taleor.net` ; rien n'est à installer. Vous vous connectez une fois par navigateur, et la console se souvient de vous.

1. Ouvrez `app.taleor.net` . La page d'accueil s'ouvre ; sélectionnez « Se connecter ».
2. Choisissez comment vous connecter :
 - Sélectionnez « Continuer avec Google » ou « Continuer avec Apple » pour vous connecter avec ce compte.
 - Sélectionnez « Connexion du personnel » pour vous connecter avec une adresse e-mail et un mot de passe. Saisissez votre « E-mail » et votre « Mot de passe ». Utilisez « Afficher le mot de passe » pour vérifier votre saisie. Sélectionnez « Se connecter ».
3. Si un collègue vous a invité, la page indique : « Vous avez reçu une invitation pour rejoindre un lieu. Connectez-vous ci-dessous avec l'adresse e-mail à laquelle l'invitation a été envoyée. » Utilisez exactement cette adresse.

The screenshot shows the login interface for Taleor.net. It features a dark theme with the company logo at the top. The login form is centered and includes fields for email and password, a 'Sign in' button, and a link for users who have received an invitation. Red circles with numbers 1 through 4 are overlaid on the form to indicate the steps described in the text: 1 points to the email field, 2 points to the password field, 3 points to the password visibility toggle, and 4 points to the 'Sign in' button.

Figure 1 Le formulaire de connexion du personnel. Saisissez votre adresse (1) et votre mot de passe (2) ; « Afficher le mot de passe » (3) affiche votre saisie avant que vous ne sélectionniez « Se connecter » (4).

CE QUE VOUS VERREZ

La console s'ouvre dans votre lieu, sur « Accueil ». Si la connexion échoue, vous voyez « La connexion a échoué. Réessayez. » Après plusieurs tentatives erronées, le serveur répond « Trop de tentatives de connexion depuis cette adresse. Patientez une minute et réessayez. » Si votre compte doit d'abord changer de mot de passe, la page « Changer le mot de passe » s'ouvre : « Vous devez changer votre mot de passe avant de continuer. » Saisissez le « Mot de passe actuel », un « Nouveau mot de passe » d'au moins 8 caractères, puis « Confirmer le nouveau mot de passe ».

ASTUCE

Connectez-vous avec l'adresse indiquée dans votre invitation. Une invitation n'est valable qu'une fois, pendant sept jours, et pour cette adresse uniquement.

ATTENTION

Ne partagez pas un même compte du personnel entre plusieurs personnes. Chaque action est journalisée sous le compte qui l'a effectuée, et le journal d'audit n'est utile que si le nom est le bon.

2.2 Se connecter à l'application de bureau

L'application de bureau est le lecteur taleor installé sur l'ordinateur d'une installation (Windows et Linux). Elle ouvre aussi la console, ce qui est pratique quand vous êtes devant l'installation avec un clavier.

1. Sur l'ordinateur de l'installation, ouvrez le menu Démarrer et choisissez le raccourci de la console taleor. Le programme d'installation le crée.
2. La console s'ouvre dans sa propre fenêtre, sur la page de cet écran si l'écran est déjà associé.
3. Connectez-vous comme indiqué en 2.1.

CE QUE VOUS VERREZ

Dans le menu latéral de la console, la ligne « Cet appareil : {name} » indique que l'ordinateur que vous utilisez est lui-même un écran de ce lieu.

2.3 Votre première visite

Il n'existe pas d'assistant de prise en main distinct. La console vous guide avec des cartes sur « Accueil », et les cartes disparaissent à mesure que vous les traitez.

- Un lieu sans écran affiche « Ajouter votre premier écran » : « Ouvrez {address} sur n'importe quel écran doté d'un navigateur (téléviseur, tablette ou ordinateur), ou lancez-y l'application taleor. Saisissez-y le code, et l'écran rejoint votre lieu. » Sélectionnez « Ajouter un écran » pour commencer. Voir le chapitre 4.
- Si le lieu de démonstration vous est proposé, une carte « Essayer la démo » apparaît tant que votre propre lieu n'a pas d'écran. La démo est un lieu en fonctionnement, avec des installations que vous pouvez essayer. C'est votre propre copie : personne d'autre ne la modifie.

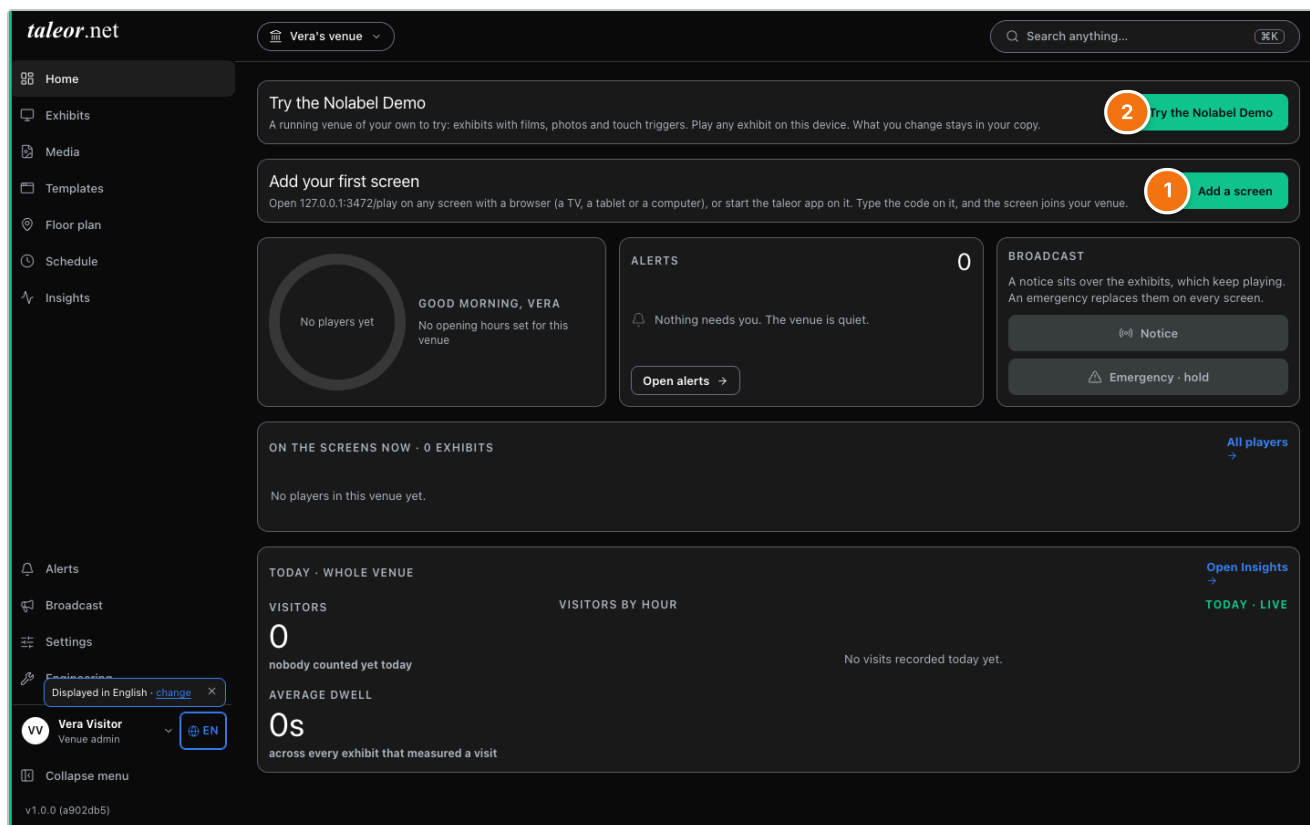


Figure 2 « Accueil » dans un lieu vide : « Ajouter un écran » (1) lance l'association ; « Essayer la démo » (2) ouvre votre propre copie du lieu de démonstration.

2.4 L'organisation de la console

Toutes les pages de la console partagent le même cadre : un menu latéral à gauche, une barre supérieure et la page elle-même. Une fois ce cadre connu, vous situerez facilement chaque chapitre de ce manuel.

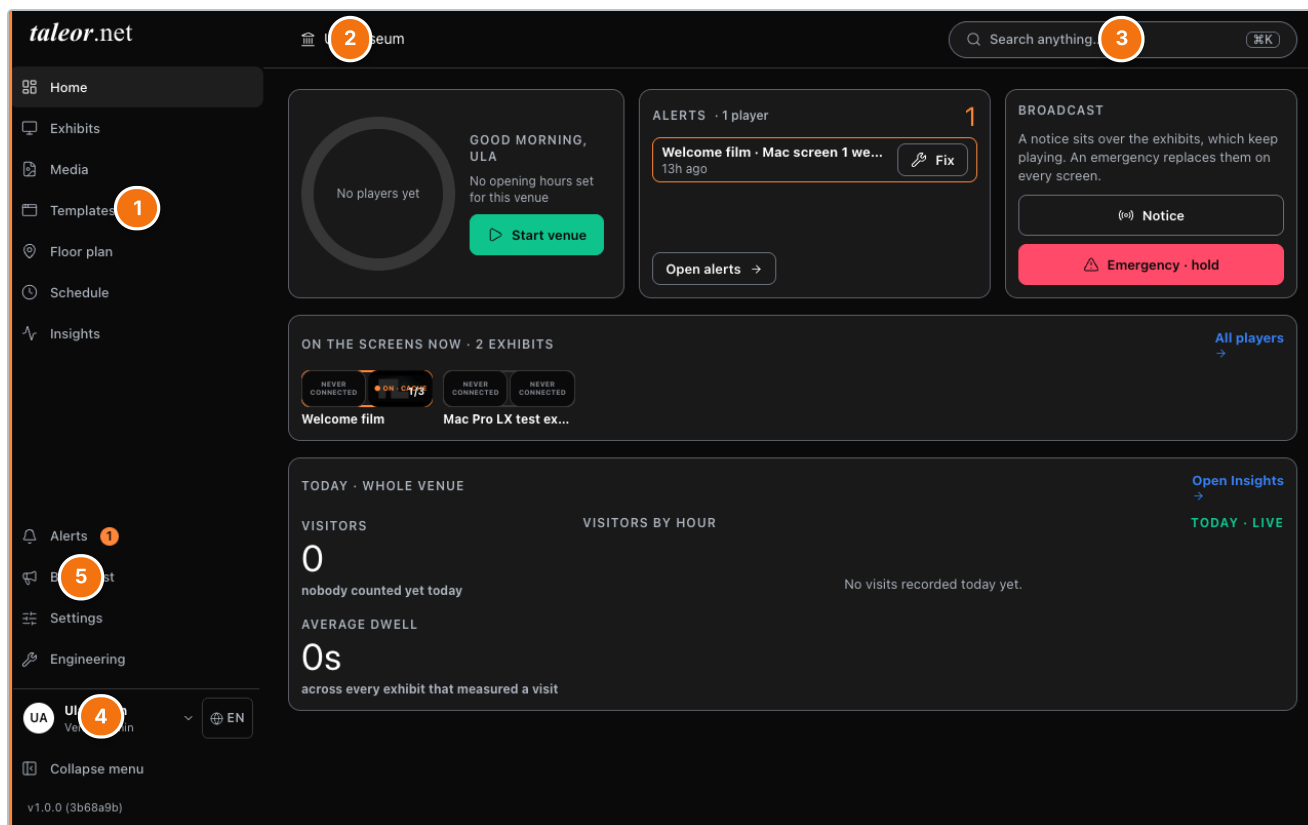


Figure 3 Le cadre de la console : le menu latéral (1), le sélecteur de lieu (2), « Tout rechercher... » (3), le menu du compte (4) et les entrées en bas du menu (5).

Le menu latéral (la barre de navigation à gauche) représente le bâtiment :

ENTRÉE

CONTENU

« Accueil »	La journée en un coup d'œil : ce que diffusent les installations, les visiteurs, les alertes, les horaires d'ouverture, la commande du message d'urgence.
« Installations »	Toutes les installations et leurs écrans. Vues : « Installations » et « Tous les écrans ».
« Médias »	La bibliothèque de médias : tous les fichiers importés.
« Reels »	Tous les Reels. « Un Reel est une liste de photos et de vidéos lues dans l'ordre. Les installations lisent des Reels. »
« Modèles »	Les modèles que les écrans peuvent exécuter, et leurs paramètres valables pour tout le lieu.
« Plan d'étage »	Vues : « Étages » et « Zones ». Le plan de l'architecte, avec chaque écran placé dessus.
« Planning »	Horaires d'ouverture, tranches horaires, jours fériés, horaires particuliers et changements de contenu programmés.
« Statistiques »	Fréquentation, temps de présence, ce qui a le mieux fonctionné, preuve de diffusion, état de santé des écrans.

En bas du menu :

ENTRÉE	FONCTION
« Alertes »	Les incidents en cours, avec un compteur.
« Diffusion »	Ce n'est pas une page : cette entrée ouvre la fenêtre de diffusion, où que vous soyez. Chapitre 12.
« Paramètres »	« Utilisateurs et rôles », « Tous les lieux » (administrateurs de plusieurs lieux), « Lieu », « Compte », « Confidentialité et conservation », « Journal d'audit », « Corbeille ».
« Technique »	« Équipement », « Diagnostics », « Identité du point de terminaison », « Transfert de données et sauvegardes », « Mises à jour et assistance à distance ».

Vous ne voyez que les entrées autorisées par votre rôle. Sélectionnez « Réduire le menu » ou « Garder le menu ouvert », en bas, pour changer la largeur de la barre. Sur chaque page, le premier arrêt de la touche Tab est « Aller au contenu ».

La barre supérieure :

- Le **sélecteur de lieu**, à gauche, indique le lieu ouvert. Sélectionnez-le pour ouvrir un autre lieu, utiliser « Rechercher un lieu... » ou créer un « Nouveau lieu ». Quand il y a beaucoup de lieux, il affiche aussi « Ouverts récemment » et « Tous les lieux... ».
- « Tout rechercher... » trouve les installations, les écrans, les zones et les médias par leur nom. Saisissez au moins deux caractères.
- « Demander à Oli » ouvre le panneau de l'assistant (chapitre 9). Le bouton affiche « Obtenir Oli » quand le lieu ne dispose pas d'Oli.
- Le **menu du compte**, à droite, contient « Compte », « Apparence » (clair, sombre ou système), « Langue » et « Se déconnecter ».

ASTUCE

Vérifiez le nom du lieu dans la barre supérieure avant de modifier quoi que ce soit. Chaque page appartient au lieu qui y est affiché.

2.5 Votre compte

Utilisez cette page pour changer votre propre mot de passe, votre thème ou votre langue. Cela ne concerne que vous, sur chaque machine où vous vous connectez.

1. Ouvrez « Paramètres », puis « Compte ».
2. Sous « Profil », vous voyez votre nom, votre e-mail et votre « Rôle ».
3. Sous « Mot de passe », saisissez le « Mot de passe actuel » et un « Nouveau mot de passe » (au moins 8 caractères). Sélectionnez « Changer le mot de passe ».
4. « Thème de l'interface » : « Système » suit votre système d'exploitation.
5. « Langue » : la langue de cette console. Elle vous suit sur toutes les machines où vous vous connectez.

Configurer un lieu

3.1 Créer un lieu

Un lieu est un endroit physique, avec ses propres horaires et sa propre équipe. Vous en créez un quand un nouvel établissement rejoint taleor ; la plupart des personnes ne travaillent jamais que dans un lieu créé par quelqu'un d'autre. Pour créer un lieu, il faut le rôle Administrateur réseau ou Administrateur du parc.

1. Sélectionnez le sélecteur de lieu dans la barre supérieure.
2. Sélectionnez « Nouveau lieu ».
3. Saisissez le « Nom du lieu » (le nom sous lequel on connaît l'endroit, par exemple `The Riverside Centre`).
4. Saisissez le « Code du lieu » : un identifiant court et unique, composé de lettres, de chiffres et de tirets, par exemple `riverside`.
5. Choisissez le « Fuseau horaire ». Il sert au calcul des plannings.
6. Saisissez éventuellement l'« Adresse du bâtiment ».
7. Sélectionnez « Créer le lieu ».

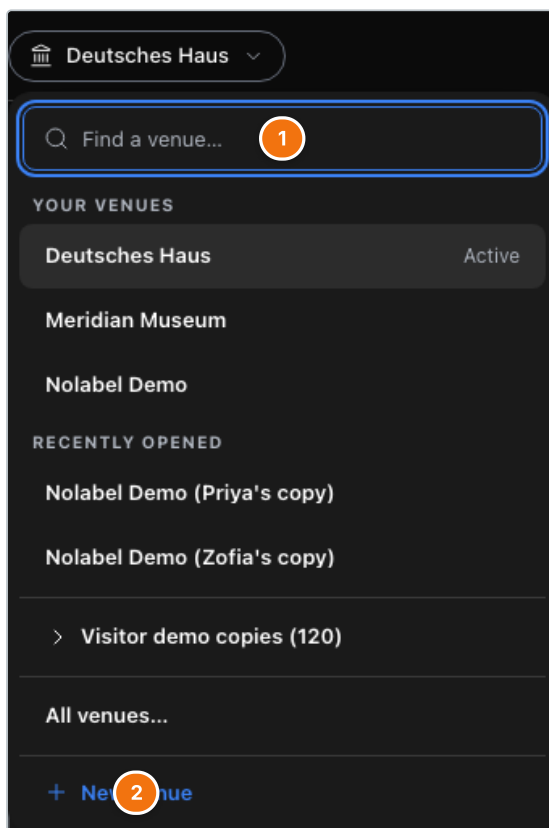


Figure 4 Le sélecteur de lieu : « Rechercher un lieu... » (1) en haut, « Nouveau lieu » (2) en bas.

CAPTURE D'ÉCRAN À VENIR

La fenêtre « Nouveau lieu » avec « Nom du lieu », « Code du lieu »
et « Fuseau horaire »

Figure 5 La fenêtre « Nouveau lieu » avec « Nom du lieu », « Code du lieu » et « Fuseau horaire »

CE QUE VOUS VERREZ

La notification indique « Lieu "{name}" créé » et la console s'ouvre dans le nouveau lieu, avec la carte « Ajouter votre premier écran » sur « Accueil ».

3.2 Paramètres du lieu

La page du lieu regroupe les quelques informations communes à tout le lieu : son nom, son fuseau horaire, son adresse et son logo, et si les modifications doivent être validées. Consultez-la une fois lors de la mise en place du lieu, puis à nouveau si l'institution change de nom ou de logo.

1. Ouvrez « Paramètres », puis « Lieu ».
2. Sous « Lieu », modifiez le « Nom du lieu », le « Fuseau horaire » ou l'« Adresse ». La barre fixe en haut contient un seul bouton « Enregistrer » ; « Annuler » rétablit les valeurs précédentes.
3. Sous « Logo », sélectionnez « Importer un logo » pour placer le logo de l'institution au milieu de la barre supérieure. « Retirer » l'enlève. Tant qu'aucun logo n'est fourni, le milieu de la barre reste vide.
4. « Exiger une validation avant la mise en ligne des modifications » : quand cette option est activée, les Reels et les changements programmés enregistrés par un gestionnaire de contenu attendent qu'un administrateur du lieu les valide. D'ici là, les écrans continuent de lire la version validée. Désactivée par défaut. Voir 6.7.
5. « Copier l'ID du lieu » copie l'identifiant du lieu pour l'assistance.

ATTENTION

Ne sélectionnez « Supprimer le lieu » que si le lieu cesse réellement son activité. Seul un administrateur réseau peut le faire, et le lieu ne peut plus être sélectionné dans la console.

3.3 Étages

Les étages vous permettent de placer les écrans sur le plan de l'architecte et de donner à chaque niveau ses propres horaires si besoin. Un lieu de plain-pied peut se passer entièrement d'étages.

1. Ouvrez « Plan d'étage ». La vue « Étages » s'ouvre.
2. Sélectionnez « Ajouter un étage ».
3. Saisissez le « Nom » (par exemple Rez-de-chaussée), un « Code » court (RDC) et le « Niveau ». Le rez-de-chaussée est 0 ; la liste est triée par niveau, du plus bas au plus haut.

4. Sélectionnez « Créer l'étage ».
5. Pour placer des écrans sur le plan de l'architecte, ouvrez « Options pour {name} » et sélectionnez « Importer un plan... ». Choisissez un fichier PNG, JPEG ou PDF. Tout ce qui y est placé est enregistré en proportion de sa taille : remplacer le plan plus tard ne disperse donc pas les repères.
6. Sur le plan, faites glisser un écran pour le placer.



Figure 6 Plan d'étage avec les écrans placés et leurs pastilles d'état

CE QUE VOUS VERREZ

Chaque écran placé est une pastille sur le plan. La pastille indique l'état en direct ; la couleur de l'anneau correspond à la zone. « {count} pas encore placés sur le plan » vous indique ce qu'il reste à faire.

Autres options pour chaque étage : « Renommer... », « Changer le niveau... », « Remplacer le plan... », « Supprimer ». Supprimer un étage supprime l'étage et son plan ; rien de ce qui s'y trouvait n'est supprimé.

3.4 Zones

« Une zone regroupe les installations d'un même espace physique. Les plannings comme les statistiques sont agrégés à ce niveau. » Créez des zones quand vous voulez des horaires, des alertes ou des statistiques par galerie ou par salle plutôt que pour tout le lieu.

1. Ouvrez « Plan d'étage », puis la vue « Zones ».
2. Sélectionnez « Nouvelle zone ».
3. Saisissez le « Nom » (le nom de cet espace sur l'étage), le « Code » (une référence courte utilisée sur les plans et dans les exports) et choisissez une « Couleur » (la bande sur la carte de la zone et le repère sur le plan d'étage). Choisissez un étage, ou « Aucun étage » pour un lieu de plain-pied.
4. Sélectionnez « Créer la zone ».
5. Sélectionnez « Entrer » sur la carte d'une zone pour voir ses écrans.

Pour chaque zone : « Renommer... », « Changer la couleur... », « Déplacer vers un autre étage... » (« Tout ce qui se trouve dans cette zone est déplacé avec elle. Rien n'est supprimé. ») et « Supprimer ».

3.5 Installations

Une installation est ce devant quoi se tient le visiteur. Vous en créez une pour chaque poste du lieu, avant ou après l'arrivée de ses écrans : elle est créée avec un nom et un modèle, puis reçoit ses écrans.

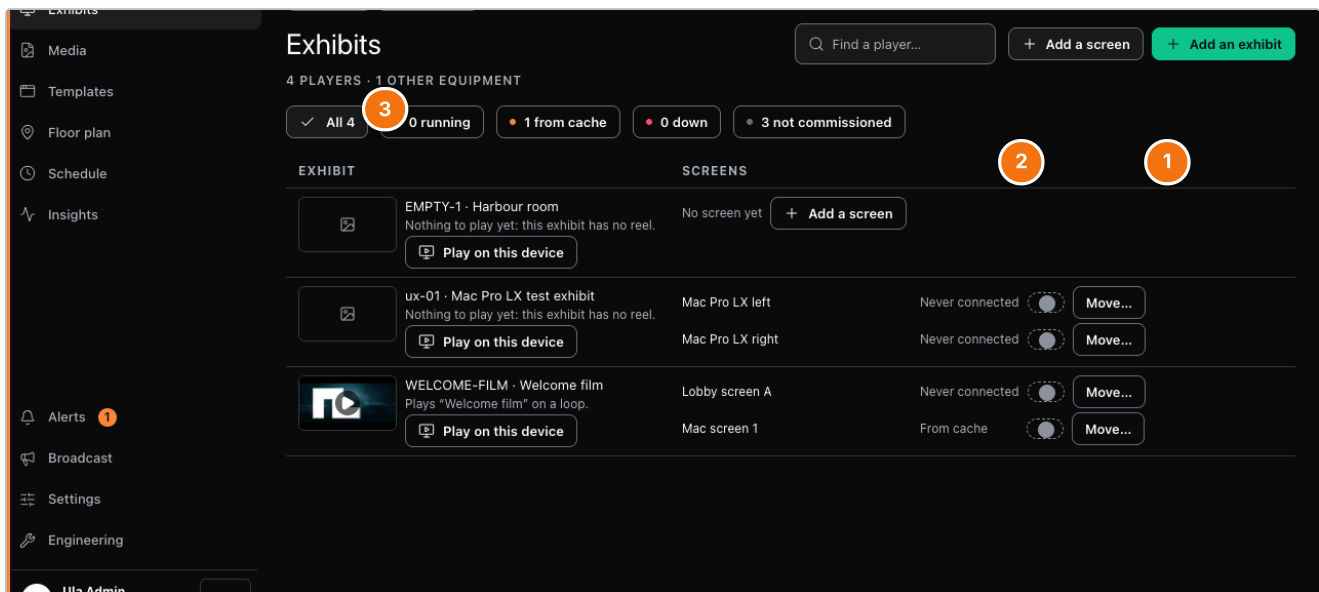


Figure 7 La liste « Installations » : « Ajouter une installation » (1), « Ajouter un écran » (2) et la vue « Tous les écrans » (3). Chaque ligne montre l'installation, ce qu'elle diffuse et ses écrans.

1. Ouvrez « Installations ».
2. Sélectionnez « Ajouter une installation ».
3. Saisissez le « Nom de l'installation » : le nom qu'un visiteur lui donnerait ; c'est le titre de sa page. Le « Code » (le code figurant sur le plan audiovisuel) est déduit du nom ; modifiez-le si le plan indique autre chose.
4. Sélectionnez « Suivant » et choisissez le « Modèle » : le type d'installation. Chaque modèle est accompagné d'une description d'une ligne. Vous pourrez le changer plus tard depuis l'onglet « Modèle utilisé » de l'écran.
5. Sélectionnez « Créer l'installation ».
6. « Quels écrans en font partie ? » propose trois choix :
 - « Écrans déjà dans ce lieu » : cochez des écrans existants, y compris ceux marqués « Pas encore dans une installation ». Un écran n'appartient qu'à une seule installation à la fois.
 - « Associer un nouvel écran » : saisissez « Le code affiché sur l'écran » (chapitre 4). L'installation est d'abord créée, puis l'écran la rejoint.
 - « Passer pour l'instant » : « L'installation est créée sans écran. Vous pourrez en ajouter plus tard depuis sa page. »

New exhibit · Photobook

EXHIBIT NAME

1

What a visitor would call it; this is the title on its page.

CODE

The code on the AV drawing. Filled in from the name; change it if the drawing says otherwise.

Template

WHAT KIND OF EXHIBIT THIS IS. CHANGED ANY TIME LATER, FROM THE PLAYER'S OWN TAB.

2 Photobook
AUTO-PLAYING SLIDESHOW WITH TOUCH NAVIGATION.

Slideshow
HANDS-OFF, AUTO-ADVANCING PHOTO & VIDEO SLIDESHOW WITH TRANSITIONS.

Media Loop
ZERO-INTERACTION LOOPING VIDEO OR SLIDESHOW.

Media Browser
BROWSABLE PDFS, PHOTOS, AND VIDEOS.

Cancel 3 Next

Figure 8 La fenêtre « Ajouter une installation » : le « Nom de l'installation » (1), les choix de modèle avec leur description d'une ligne (2), et « Suivant » (3).

CE QUE VOUS VERREZ

La notification indique « {name} créé » et la page de l'installation s'ouvre.

La page de l'installation contient :

- l'image fixe et une ligne qui dit ce qu'elle diffuse, par exemple « Lit "Boucle d'ouverture" en boucle. Un toucher lit "Reel de démo" ; un second toucher revient en arrière. » Sélectionnez l'image fixe pour ouvrir l'aperçu et « Essayer un toucher » ;
- « Écrans de cette installation », avec « Ajouter des écrans » et « Lire sur cet appareil » ;
- « Ajouter des médias » : l'importation en une seule étape (6.1) ;
- « Alimentation de l'installation » : « Tout ce qui se trouve dans cette installation s'éteint, à une seconde d'intervalle : ses écrans et leur équipement. » L'interrupteur n'est pas affiché tant que l'installation n'a pas d'écran ;
- « Renommer l'installation ».

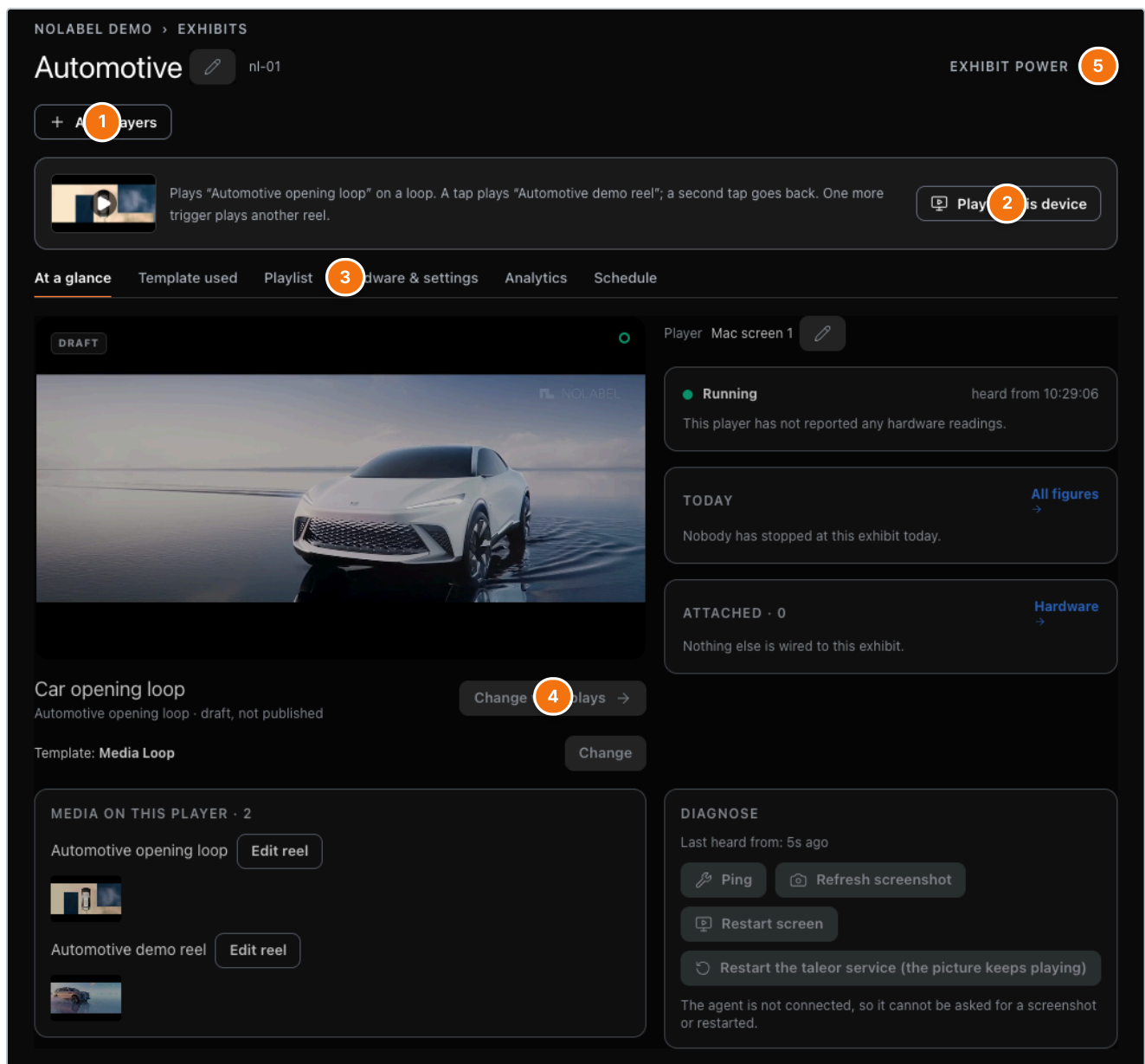


Figure 9 Une page d'installation : « Ajouter des écrans » (1), « Lire sur cet appareil » (2), les onglets de l'écran sélectionné (3), « Changer ce qui est diffusé » (4) et « Alimentation de l'installation » (5).

Une installation sans écran affiche « Aucun écran ici pour l'instant. Lisez-la sur cet appareil, ajoutez un écran déjà présent dans ce lieu ou associez un nouvel écran avec le code qu'il affiche. »

La liste « Installations » montre chaque installation, son image fixe, sa ligne de description et ses écrans. Les écrans marqués « Pas encore dans une installation » apparaissent en premier, avec « Placer dans une installation... ». Chaque ligne d'écran dans une installation propose « Déplacer... ».

Écrans et lecteurs

Un écran rejoint un lieu en affichant un code à six chiffres que vous saisissez dans la console. Aucune clé ni adresse n'est jamais saisie à la main.

4.1 Trois façons de créer un écran

MÉTHODE	QUAND L'UTILISER
L'application taleor sur l'ordinateur d'une installation (Windows ou Linux)	Installations permanentes. L'application continue la lecture sans réseau, redémarre le navigateur s'il s'arrête, conserve les médias sur le disque et se met à jour toute seule.
La page de lecture du navigateur à l'adresse <code>app.taleor.net/play</code>	Un téléviseur avec navigateur, une tablette, un PC disponible, une démo sur un ordinateur portable ou un téléphone. Aucune installation. Fonctionnement hors ligne dans la mesure du possible.
« Lire sur cet appareil » depuis la page d'une installation	Le plus rapide : le navigateur que vous utilisez devient l'écran de l'installation, dans un nouvel onglet.

4.2 Installer l'application taleor sur l'ordinateur d'une installation

Pour le personnel technique, une fois par ordinateur d'installation. C'est l'application qui rend une installation permanente fiable : elle lit sans réseau, redémarre le navigateur s'il s'arrête et se met à jour toute seule. Le programme d'installation Windows et le paquet Linux (Ubuntu 24.04 et versions ultérieures) sont fournis par taleor ; chacun embarque son propre environnement d'exécution, puis crée et démarre le service.

Où télécharger les programmes d'installation. Téléchargez le lecteur pour Windows, macOS, Linux, Raspberry Pi ou Android sur taleor.net, sous « Télécharger ».

Windows, avec le script de la console

1. Ouvrez « Technique », puis « Mises à jour et assistance à distance ». La page « Configurer un écran » indique : « Le serveur fonctionne dans le cloud : sur chaque machine, il suffit donc de configurer l'alimentation et le BIOS, puis d'installer l'agent. »
2. Sur l'ordinateur de l'installation, ouvrez « PowerShell en tant qu'administrateur ».
3. Sous « Exécuter le script d'installation (PowerShell en administrateur) », sélectionnez « Copier dans le presse-papiers », collez la ligne dans la fenêtre PowerShell et exécutez-la. Elle installe le service taleor et ouvre la page de lecture en plein écran.
4. Si l'ordinateur doit sortir de veille et se mettre en veille selon le planning du lieu, suivez « Configurer le BIOS (une seule fois) » et « Exécuter le script d'alimentation (PowerShell en administrateur) ». L'étape BIOS n'est nécessaire que pour le Wake-on-LAN.
5. Sous « Associez l'écran dans cette console », associez l'écran comme indiqué en 4.3.

CAPTURE D'ÉCRAN À VENIR

« Technique » > « Mises à jour et assistance à distance » avec le script d'installation et « Copier dans le presse-papiers »

Figure 10 « Technique » > « Mises à jour et assistance à distance » avec le script d'installation et « Copier dans le presse-papiers »

Linux : installez le paquet taleor. Il configure la connexion automatique et exécute le lecteur dans la session graphique de l'utilisateur connecté. Sur les bureaux Wayland, il lui faut un Chrome ou un Chromium qui ne soit pas installé en snap ; le paquet en exige un.

ASTUCE

Exécutez le script d'installation dans une fenêtre en mode administrateur et attendez qu'il se termine. Il installe un service ; une installation interrompue laisse un écran qui ne se signale jamais.

ATTENTION

N'ouvrez pas la console ni la page de lecture sur l'ordinateur de l'installation depuis l'ancienne adresse de borne avec un slug. L'application ouvre `/play` d'elle-même, et la console n'affiche jamais de slug pour les nouveaux écrans.

4.3 Associer un écran avec le code à six chiffres

C'est par l'association qu'un écran rejoint votre lieu. Vous la faites une fois par écran, avec l'écran devant vous ou avec une personne devant l'écran qui vous lit le code.

Sur l'écran, vous voyez un code à six chiffres et un QR code, avec la ligne « Connectez-vous sur {host}, choisissez "Ajouter un écran" et saisissez le code. Ou scannez le QR code avec un téléphone connecté. » « Le code change toutes les 15 minutes. » Il reste le même après un redémarrage, jusqu'à ce que l'écran soit associé.

CAPTURE D'ÉCRAN À VENIR

La page de lecture avant l'association, avec le code à six chiffres et le QR code

Figure 11 La page de lecture avant l'association, avec le code à six chiffres et le QR code

1. Dans la console, sélectionnez « Ajouter un écran » (sur « Accueil », dans « Installations » ou sur la page d'une installation). La page indique « Ouvrez {address} sur l'écran, ou lancez-y l'application taleor. Un code s'affiche. »
2. Saisissez le code dans « Le code affiché sur l'écran ».

3. Choisissez l'« Installation » qu'il rejoint : une installation existante, « Nouvelle installation... » (saisissez le « Nom de l'installation » et choisissez un « Modèle »), ou « Pas encore dans une installation ».
4. Sélectionnez « Ajouter ».
5. Patientez. La console indique « Le code correspond. L'écran confirme dès qu'il récupère sa clé, généralement en quelques secondes. » puis « En attente de la confirmation de l'écran... ».
6. Quand l'écran a récupéré sa clé, saisissez un « Nom » que les personnes sur place reconnaîtront (par défaut, le nom d'hôte de l'ordinateur) et sélectionnez « Terminé », ou « Ajouter un autre écran ».

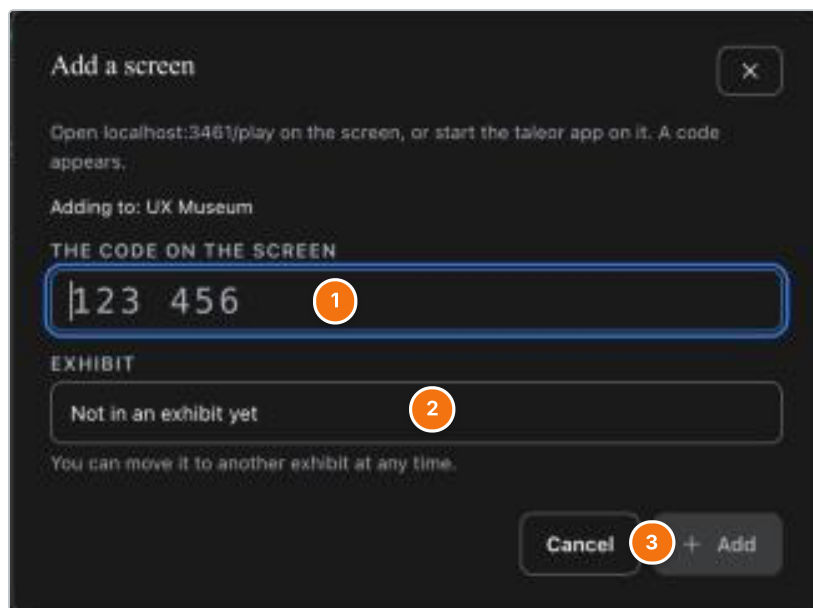


Figure 12 La fenêtre « Ajouter un écran » : « Le code affiché sur l'écran » (1), l'« Installation » qu'il rejoint (2) et « Ajouter » (3).

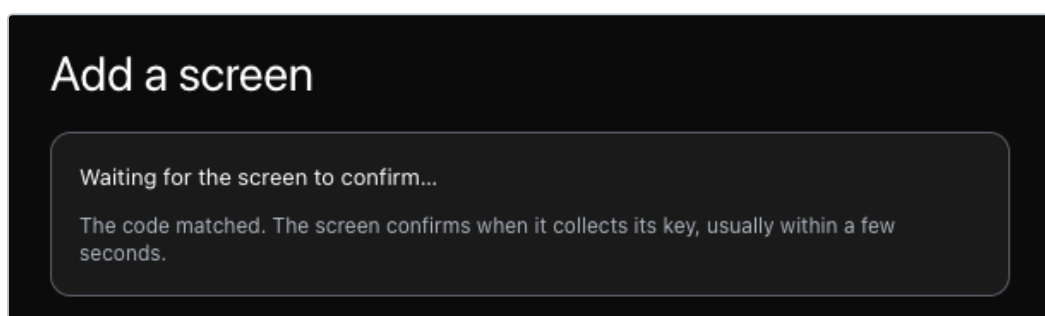


Figure 13 Pendant que l'écran récupère sa clé, la console patiente ; vous n'avez rien d'autre à faire.

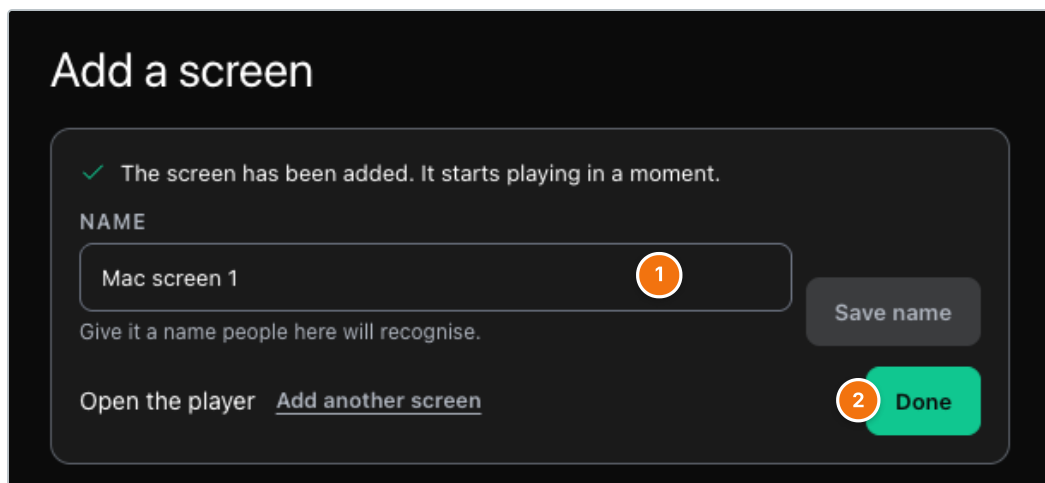


Figure 14 Quand l'écran confirme, donnez-lui un « Nom » (1) et sélectionnez « Terminé » (2).

CE QUE VOUS VERREZ

« L'écran a été ajouté. La lecture démarre dans un instant. » L'écran lui-même indique « Cet écran fait désormais partie du lieu {venue}. » et lit un court Reel de bienvenue. Si l'installation n'a pas encore de Reel, l'écran affiche « En attente d'un Reel : ajoutez-en un à cet écran ou à son installation » jusqu'à ce que vous lui en donniez un (chapitre 6).

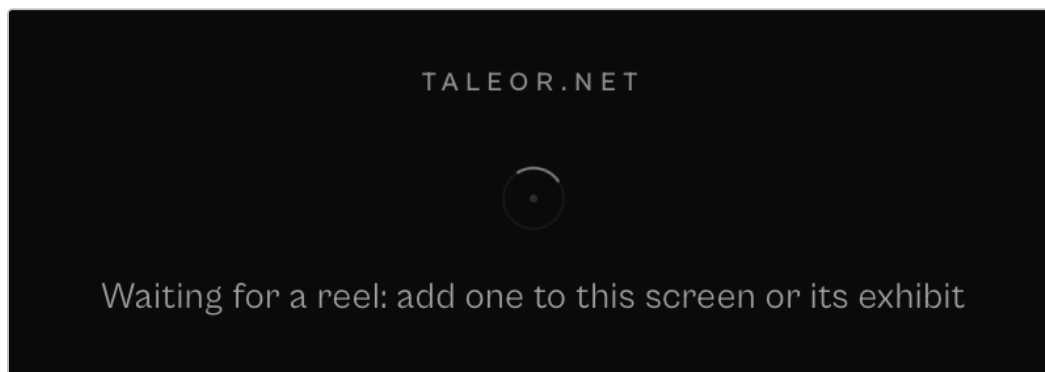


Figure 15 Un écran associé qui n'a encore rien à lire.

Si le code est refusé : « Ce code n'est plus valable : il a expiré, a déjà été utilisé ou n'est affiché sur aucun écran. Saisissez le code affiché actuellement à l'écran. » Relisez le code sur l'écran ; une page de lecture rechargée en affiche un nouveau.

Si l'écran ne confirme jamais : « L'écran n'a pas confirmé. Saisissez le nouveau code affiché à l'écran. » Rien n'a été ajouté. Un écran qui perd son réseau pendant plus d'une minute juste après la correspondance du code est annulé et doit être ajouté de nouveau.

ASTUCE

Saisissez le code affiché à l'écran à ce moment-là. La console refuse volontairement les anciens codes.

ATTENTION

N'associez pas deux fois le même écran. L'écran répond « Déjà associé. Cet écran dispose de ses identifiants. »

Un écran peut aussi être ajouté avant l'arrivée de son matériel : « Ajouter un écran » dans la vue « Tous les écrans » propose « Il n'est pas encore arrivé ». « Crée la fiche dès maintenant pour que vous puissiez la placer et imprimer son étiquette. La machine la récupère plus tard avec un code. Aucune licence n'est utilisée tant qu'elle ne s'est pas réellement connectée. »

4.4 Lire sur cet appareil

La façon la plus rapide de voir une installation sur un écran : le navigateur que vous utilisez devient l'écran de l'installation. Utilisez-la pour une démo, un test ou une tablette qui restera à l'installation.

1. Ouvrez la page d'une installation.
2. Sélectionnez « Lire sur cet appareil ».
3. Si ce navigateur n'est pas encore un écran, un nouvel onglet s'ouvre sur la page de lecture et lit immédiatement l'installation. La console nomme l'écran d'après la plateforme, par exemple « Écran Mac 1 ».
4. Si ce navigateur est déjà un écran ailleurs, la console demande « Ce navigateur est l'écran "{name}" dans "{venue}". Le déplacer ici ? » Choisissez « Le déplacer ici » (uniquement au sein du même lieu) ou « Ouvrir comme nouvel écran » (un écran qui n'existe que dans le nouvel onglet).
5. Si le navigateur a bloqué la fenêtre pop-up, sélectionnez « Ouvrir l'écran ».

4.5 Vérifier l'état d'un écran

La page de l'écran est celle que vous consultez quand quelqu'un vous dit « l'écran de la galerie 2 est noir ». Elle indique quand l'écran s'est signalé pour la dernière fois et ce qu'il affiche en ce moment, et elle vous permet de le redémarrer depuis votre bureau.

1. Ouvrez « Installations », puis « Tous les écrans ». La liste montre chaque écran avec son « Statut », son « Modèle », son « Type d'écran » et son « Alimentation ». Cochez des écrans pour les « Allumer », les « Éteindre », les « Redémarrer » ou leur copier une Playlist.
2. Sélectionnez un écran pour ouvrir sa page. Les onglets sont « En un coup d'œil », « Modèle utilisé », « Playlist », « Matériel et paramètres », « Statistiques » et « Planning ».
3. « En un coup d'œil » affiche « Dernier signal : {when} », « Agent {version} », la dernière capture d'écran (« Actualiser la capture d'écran »), « Ping », « Redémarrer l'écran », « Redémarrer le service », « Mémoire », « Stockage », « Température », « Disponibilité » et ce qui est à l'écran en ce moment.
4. « Matériel et paramètres » affiche, sous « Résilience hors ligne et état de santé », le « Stockage des médias » : « Prêt hors ligne » ou « Récupération : {held} sur {total} », l'« Espace libre », et « Lecture depuis le cache local » quand l'écran fonctionne à partir de sa propre copie.

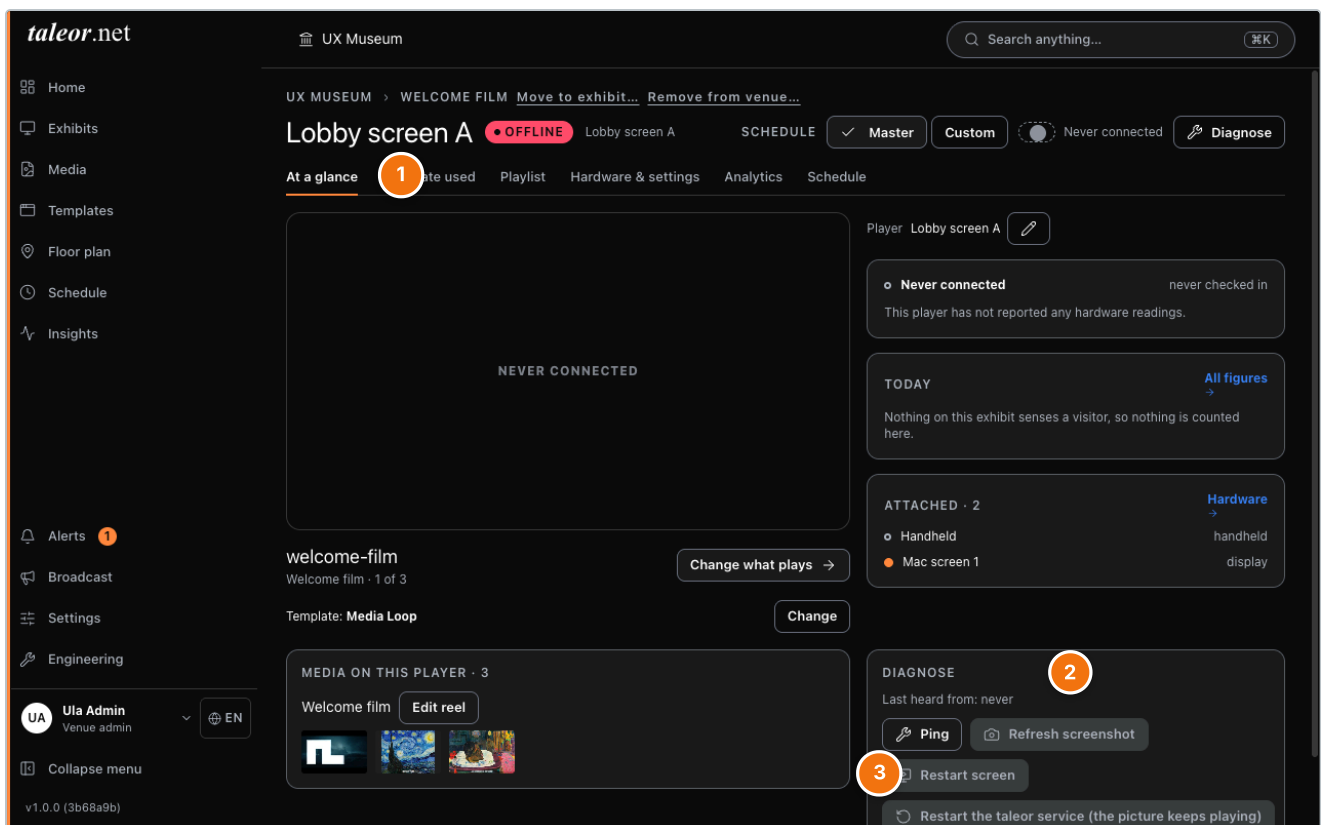


Figure 16 La page d'un écran sur « En un coup d'œil » (1) : la dernière image de l'écran, ce qu'il diffuse, et la carte « Diagnostiquer » (2) avec « Ping », « Actualiser la capture d'écran », « Redémarrer l'écran » (3) et « Redémarrer le service taleor (l'image continue de s'afficher) ».

Les deux redémarrages sont différents :

- « Redémarrer l'écran » : « Le navigateur de cet écran se ferme puis se rouvre. L'écran reste noir quelques secondes, et les visiteurs présents devant cette installation le verront. »
- « Redémarrer le service taleor (l'image continue de s'afficher) » : le service se reconnecte en quelques secondes ; l'image continue de s'afficher.

CE QUE VOUS VERREZ

Un écran sans connexion indique « L'agent n'est pas connecté à cet écran » et « L'agent n'est pas connecté : impossible de lui demander une capture d'écran ou de le redémarrer. » La page relit l'état des écrans toutes les 15 secondes.

4.6 Renommer, déplacer ou retirer un écran

Utilisez ces actions quand un écran change de rôle : un nouveau nom, une autre installation, ou son départ du lieu.

- **Renommer** : sur la page de l'écran, sélectionnez le nom, saisissez le « Nom de l'écran » et sélectionnez « Enregistrer ».
- **Déplacer vers une autre installation** : sélectionnez « Déplacer vers une installation... » dans le fil d'Ariane de la page de l'écran, ou « Déplacer... » sur sa ligne dans « Installations ». « Ses propres paramètres le suivent. Un écran n'appartient qu'à une seule installation à la fois. » Si l'installation a une configuration enregistrée, l'écran adopte cette configuration. Si un

déclencheur ailleurs désigne cet écran, la console propose « Déplacer quand même et désactiver ces cues ».

- **Retirer du lieu** : sélectionnez « Retirer du lieu... ». « L'écran et son historique sont supprimés de taleor.net. Les médias du stockage ne sont pas supprimés. Cette action est irréversible. »
- **Remplacer une machine en panne** : dans « Matériel et paramètres », sous « Remplacer cet écran », sélectionnez « Libérer le matériel ». « Libère sa licence et conserve tout ce qui fait de cet écran ce qu'il est : son installation, sa Playlist et son historique. L'écran de remplacement s'enregistre avec un code normal et reprend le tout. »

ATTENTION

« Retirer du lieu... » est irréversible. Pour remplacer un ordinateur hors service par un nouveau, utilisez plutôt « Libérer le matériel » ; la nouvelle machine reprend l'installation, la Playlist et l'historique de l'écran.

4.7 Maintenir le lecteur à jour

Les lecteurs se mettent à jour d'eux-mêmes en dehors des horaires d'ouverture. Vous n'avez besoin de cette page que pour vérifier une version ou pour lancer une mise à jour immédiatement.

1. Sur la page de l'écran, dans « Matériel et paramètres », repérez « Maintenir cet appareil à jour (recommandé) ».
2. Laissez cette option activée. « Les nouvelles versions s'installent en dehors des horaires d'ouverture, ou immédiatement si le lieu n'a pas d'horaires. » Une version qui échoue à son contrôle de santé est annulée par le lecteur lui-même.
3. « Mettre à jour l'agent » envoie une mise à jour immédiatement : « Mise à jour envoyée. L'agent redémarre de lui-même à sa réception ».
4. La vue en liste affiche, pour chaque écran, « Version {version}, dernière : {latest} » ou « Mises à jour désactivées ».

ATTENTION

Ne désactivez pas les mises à jour pour ensuite les oublier. « Cet appareil n'installe rien tant que ce réglage n'est pas réactivé. Il continue de signaler sa version. » Seul un administrateur du lieu peut changer ce réglage.

4.8 Clés et identité

Pour le personnel technique. Un écran détient une clé qui prouve qu'il appartient à votre lieu ; vous n'y touchez que si la clé a pu fuir.

- « Renouveler l'identifiant » remplace la clé de l'écran « en cas de fuite possible. L'ancienne clé fonctionne encore quelques minutes, le temps que l'écran récupère la nouvelle. »
- « Identité du point de terminaison », sous « Technique », affiche les certificats des lecteurs quand le TLS mutuel est activé : « Ouvrir l'autorité de certification de ce lieu » crée l'autorité de certification propre au lieu ; « Retirer » cesse d'accepter le certificat d'un lecteur à sa prochaine connexion. Réservé au personnel technique.

Appareils et pilotes

Un appareil est tout ce qui est raccordé à un lecteur. La console appelle cet inventaire **Équipement**.

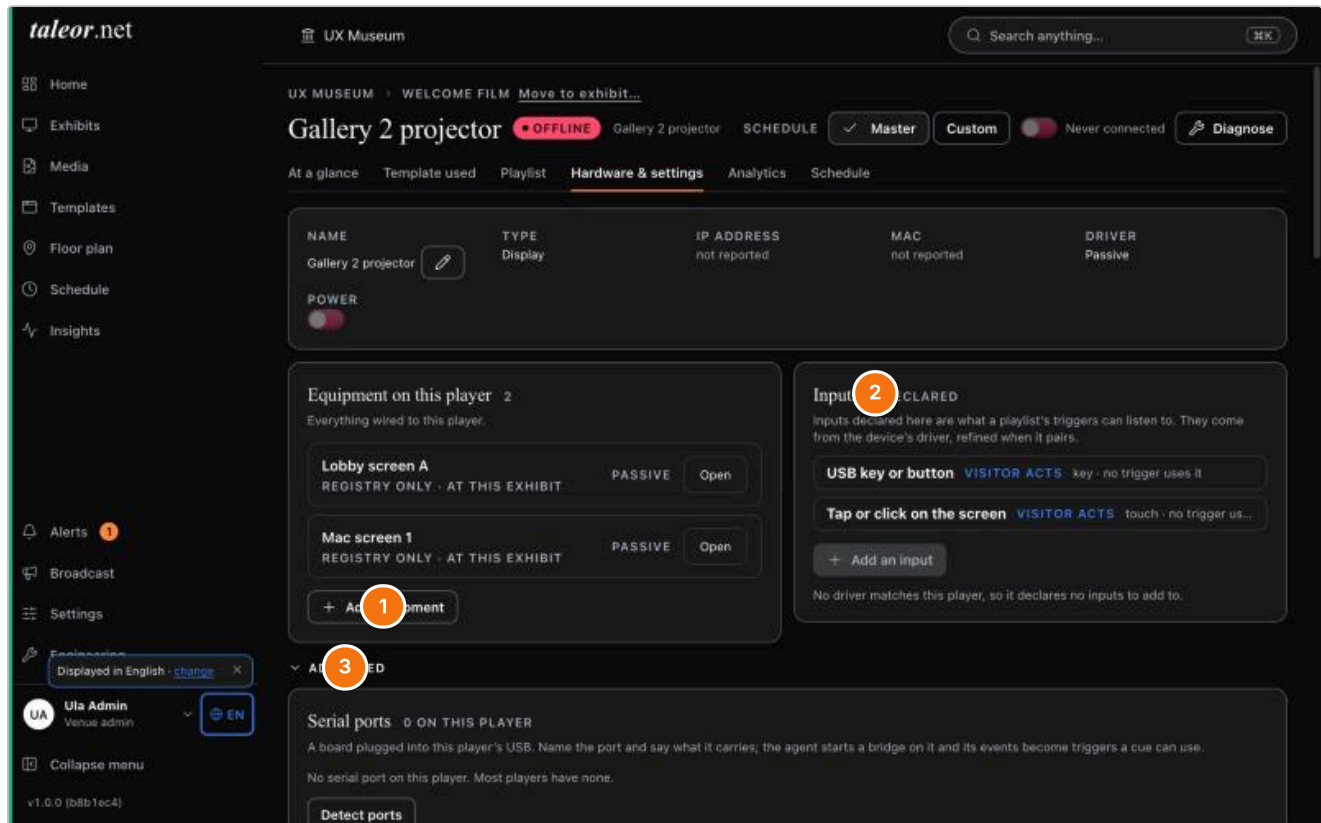


Figure 17 L'onglet « Matériel et paramètres » d'un écran : « Équipement de cet écran » avec « Ajouter un équipement » (1), les « Entrées » déclarées par l'écran (2), et la section « Avancé » avec « Ports série » (3).

5.1 Ajouter un appareil

Enregistrez un appareil dès qu'il est raccordé à un écran : un projecteur que taleor doit commander, un capteur qui activera des déclencheurs, ou une enceinte passive qui doit simplement figurer dans l'inventaire.

1. Ouvrez la page de l'écran, puis « Matériel et paramètres ». Sous « Équipement de cet écran », sélectionnez « Ajouter un équipement ». (Ou ouvrez « Technique », puis « Équipement », puis « Ajouter un équipement », et choisissez, sous « Relié à », le lecteur concerné.)
2. Choisissez « Ce que c'est » : le type d'appareil. Si le lieu tient un catalogue de pièces, choisissez la « Pièce du catalogue » ; « La marque, le modèle et la référence sont repris dans l'export pour appel d'offres. »
3. Choisissez le « Mode de pilotage » :
 - « Géré » : taleor peut lui dire quoi faire. Choisissez le « Pilote » et saisissez l'« Adresse » : « Où le joindre sur le réseau. »

- « Passif » : enregistré pour que l'inventaire du lieu soit complet. Rien ici ne peut l'allumer. C'est une réponse normale, pas une panne.

4. Saisissez le « Nom » et sélectionnez « Ajouter ».

Figure 18 La fenêtre « Ajouter un équipement » : « Géré » ou « Passif » (1), « Ce que c'est » (2), « Mode de pilotage » (3), l'« Adresse » (4) et « Ajouter » (5).

CE QUE VOUS VERREZ

La notification indique « {item} ajouté à {player} » et l'appareil apparaît sous « Équipement de cet écran ». Certains pilotes affichent « Pas encore validé sur du matériel réel de cette famille ». Considérez un tel pilote comme un point de départ et testez-le (5.3).

5.2 Ajouter un appareil portable

Un appareil portable est la télécommande du visiteur ou du guide : entrées toucher, suivant, précédent, secouer et son, et, en option, le message d'urgence. Ajoutez-en un quand un guide doit faire parcourir les installations à un groupe.

1. Sélectionnez « Ajouter un équipement », puis choisissez « Appareil portable ».
2. Choisissez le lecteur dans l'installation duquel il fonctionne, ou « Aucune installation pour l'instant », et rattachez-le plus tard.
3. Sélectionnez « Ajouter ». La fenêtre « Appareil portable ajouté » affiche un « Code de configuration » et un QR code : « Scannez ce code avec un téléphone, ou ouvrez {address} et saisissez le code. Le téléphone affiche alors chaque paramètre avec un bouton « Copier ». » « Valable une fois, pendant 30 minutes. »

4. Sur la page du téléphone « Configurer un appareil portable » : démarrez l'appareil portable en mode configuration, connectez-vous à son Wi-Fi, ouvrez 192.168.4.1 , puis collez « Server », « Device ID » et « Device key » dans les champs du même nom. Appuyez sur Save and restart sur l'appareil portable.
5. Dans les paramètres de l'appareil portable, « Peut envoyer un message d'urgence » : « Si cette option est activée, un appui de 2 secondes sur le bouton envoie le message d'urgence du lieu. »

ATTENTION

Ne fermez pas la fenêtre « Appareil portable ajouté » avant que l'appareil portable ait reçu ses paramètres. « La clé n'apparaît qu'une seule fois : rien dans la console ne permet de la retrouver. » Si elle est perdue, retirez l'appareil portable et ajoutez-le de nouveau.

5.3 Tester un appareil

Testez chaque appareil géré et chaque capteur le jour de son raccordement, tant que l'installateur est encore dans le bâtiment.

1. Dans « Matériel et paramètres », repérez l'appareil sous « Équipement de cet écran ».
2. Pour un appareil géré, sélectionnez « Lire l'état » pour l'interroger. « Alimentation : pilotable · {method} » ou « Alimentation : non pilotable » vous indique ce que le pilote sait faire.
3. Utilisez la commande d'alimentation. La notification indique « {action} : envoyé ». Éteindre un appareil affiche cet avertissement : « {name} s'éteint. Tout ce qu'il alimente s'éteint avec lui. »
4. Pour les capteurs et les boutons, ouvrez « Technique », puis « Banc d'essai ». « Mise en service : mettez un écran en ligne, surveillez ses entrées, voyez l'effet de chacune et fermez un contact manuellement. » Appuyez sur le bouton ou passez devant le capteur.

CAPTURE D'ÉCRAN À VENIR

« Technique » > « Banc d'essai » avec le journal des entrées en direct d'un lecteur

Figure 19 « Technique » > « Banc d'essai » avec le journal des entrées en direct d'un lecteur

CE QUE VOUS VERREZ

Chaque événement apparaît dans le journal du banc d'essai au moment où il se produit, y compris ceux qui n'ont rien changé. Une entrée qui se déclenche dans le journal mais ne produit rien à l'écran a besoin d'un déclencheur (chapitre 7), pas d'une réparation.

5.4 Cartes série et USB

Une carte branchée sur le port USB du lecteur (un capteur de distance, un lecteur de cartes, un boîtier de boutons) se déclare ici pour que ses événements deviennent des entrées de déclencheur.

1. Dans « Matériel et paramètres », sous « Ports série », sélectionnez « Détecter les ports ». L'écran signale les ports qu'il voit (Windows COM , Linux /dev/ttyUSB* et /dev/ttyACM*).
2. Sélectionnez « Ajouter {port} » et indiquez « Ce que transporte {port} » : un capteur de distance, un lecteur de cartes, des boutons, un capteur de gestes. « L'agent y lance une passerelle et ses événements deviennent des déclencheurs utilisables dans un cue. »
3. Sélectionnez « Enregistrer le port ».

CE QUE VOUS VERREZ

« L'écran ne signale aucun port série. Vérifiez le câble USB. » signifie que le système d'exploitation ne voit pas la carte. Rebranchez le câble et sélectionnez de nouveau « Détecter les ports ».

5.5 Entrées

La section « Entrées » liste ce qui peut déclencher cet écran : « Les entrées déclarées ici sont celles que les déclencheurs d'une Playlist peuvent écouter. Elles proviennent du pilote de l'appareil et sont affinées lors de l'association. » Un écran de navigateur déclare le toucher. Certains pilotes ont un nombre de boutons différent d'un déploiement à l'autre : réglez « Combien », et chaque bouton devient une entrée de déclencheur.

5.6 Le registre des équipements

« Technique », puis « Équipement », présente tout le lieu sous forme d'« Arborescence de l'inventaire » ou de « Registre » avec « Numéro de série », « Fournisseur », « Garantie jusqu'au » et « Installé le ». « Exporter pour un appel d'offres » génère un fichier CSV ; « Importer depuis un tableur » réimporte les mêmes colonnes. L'onglet « Catalogue » contient les références des pièces.

Contenus

6.1 Mettre des médias sur une installation en une seule étape

Le chemin le plus rapide d'un fichier à un écran. Utilisez-le quand vous avez les fichiers sous la main et voulez qu'ils soient lus tout de suite sur une installation.

1. Ouvrez la page de l'installation.
2. Sélectionnez « Ajouter des médias ».
3. « Déposez des fichiers ici ou choisissez-les », ou « Choisir dans la bibliothèque ». « Ils sont lus dans l'ordre où vous les déposez. »
4. La boîte de dialogue reste ouverte et affiche la progression de chaque fichier : « Importé », « En attente, nouvelle tentative », « Échec de l'importation ({status}) ».
5. Sélectionnez « Terminé ».

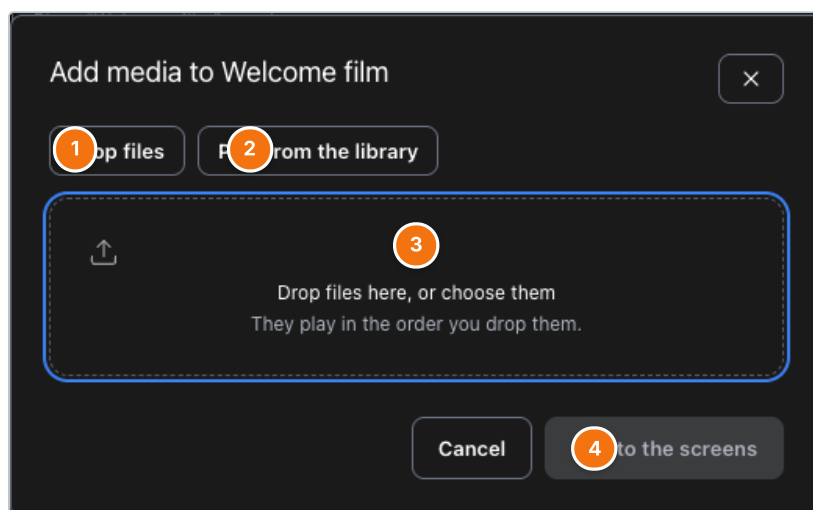


Figure 20 La boîte de dialogue « Ajouter des médias » de l'installation : « Déposer des fichiers » (1) ou « Choisir dans la bibliothèque » (2), la zone de dépôt (3) et « Envoyer sur les écrans » (4).

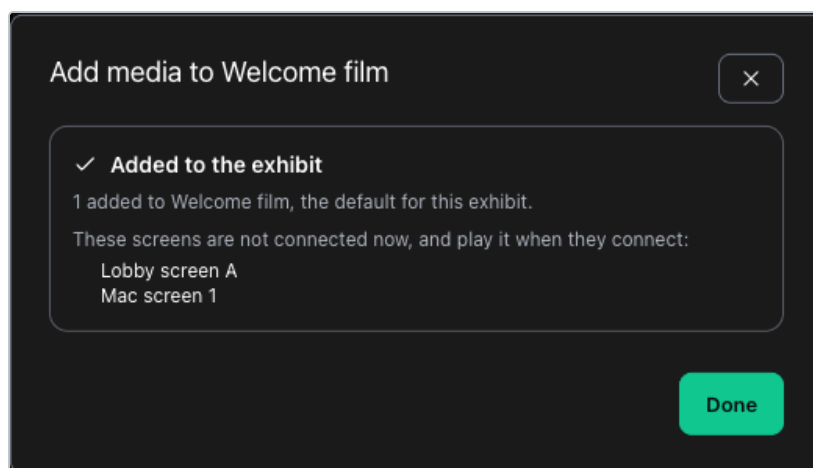


Figure 21 Une fois l'importation terminée, la boîte de dialogue nomme le Reel et liste les écrans qui le lisent maintenant, ainsi que ceux qui le liront lors de leur connexion.

CE QUE VOUS VERREZ

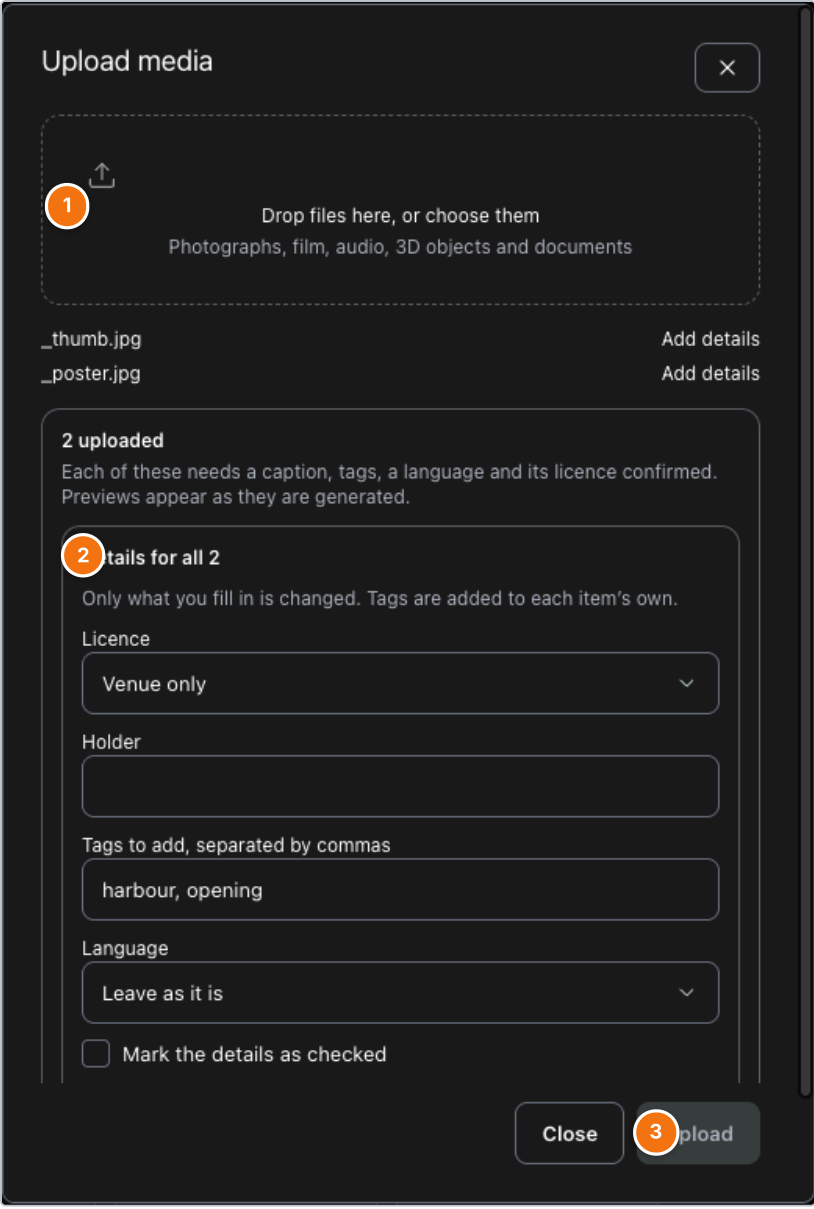
« {count} ajouté(s) à {reel}, le Reel par défaut de cette installation. » ou, pour une première importation, « {count} ajouté(s) à un nouveau Reel, {reel}, le Reel par défaut de cette installation. » Sous « À l'écran maintenant » figurent les écrans connectés ; les autres sont indiqués comme non connectés et le liront lors de leur connexion. « Aucun écran dans cette installation pour l'instant. Le prochain écran qui la rejoindra le lira. »

Le modèle du nouveau Reel dépend des fichiers : un livre vidéo pour des vidéos, un livre photo pour des photos, un livre vidéo dans l'ordre établi pour un mélange.

6.2 Importer dans la bibliothèque de médias

Importez dans la bibliothèque quand les fichiers serviront sur plusieurs installations, ou quand vous voulez ajouter les informations de licence avant toute lecture.

1. Ouvrez « Médias ».
2. Sélectionnez « Importer des médias ». La boîte de dialogue accepte « Photographies, vidéos, audio, objets 3D et documents ».
3. « Déposez des fichiers ici ou choisissez-les ». Retirez un fichier avec « Retirer {name} ».
4. Sélectionnez « Importer {count} ». La bibliothèque envoie trois fichiers à la fois ; quand le serveur est occupé, un fichier affiche « En attente, nouvelle tentative » et est renvoyé.
5. Après l'importation, sélectionnez « Ajouter des détails » pour chaque élément, ou « Définir les informations des {count} » à partir de deux éléments : « Licence », « Titulaire », « Tags à ajouter, séparés par des virgules », « Langue », « Marquer les informations comme vérifiées ». « Seuls les champs que vous remplissez sont modifiés. »



Upload media [X]

1  Drop files here, or choose them
Photographs, film, audio, 3D objects and documents

_thumb.jpg Add details
_poster.jpg Add details

2 uploaded
Each of these needs a caption, tags, a language and its licence confirmed. Previews appear as they are generated.

2 **tails for all 2**
Only what you fill in is changed. Tags are added to each item's own.

Licence
Venue only

Holder

Tags to add, separated by commas
harbour, opening

Language
Leave as it is

☐ Mark the details as checked

Close 3 **Upload**

Figure 22 La boîte de dialogue « Importer des médias » : la zone de dépôt (1), les informations de tous les éléments importés en une fois (2) et « Importer » (3).

ASTUCE

Renseignez la licence et le titulaire au moment de l'importation. La page de l'élément affiche « Détails manquants » jusqu'à ce que « Marquer les informations comme complètes » soit sélectionné. Ce signalement est un rappel, pas un blocage.

ATTENTION

Sur un téléphone, une vidéo n'est pas lue avec le son tant que le visiteur n'a pas touché la page une fois. Le premier appui active le son.

6.3 Google Drive dans votre bibliothèque de médias

Utilisez Google Drive quand vos photos et vidéos s'y trouvent déjà. Les fichiers restent dans votre Google Drive ; taleor les affiche sur vos écrans sans les copier dans taleor, et ne lit que les fichiers que vous choisissez. Les écrans en gardent une copie pour la lecture hors ligne (6.4).

1. Ouvrez « Médias » et sélectionnez « Ajouter depuis Google Drive ». Le bouton se trouve à côté de « Importer des médias », et au milieu de la page tant que la bibliothèque est vide.
2. La première fois, « Connecter Google Drive » explique la suite. Sélectionnez « Continuer vers Google ».
3. Sur la page de Google, choisissez le compte Google de votre lieu et autorisez l'accès. Vous revenez à la bibliothèque de médias, qui indique le compte connecté.
4. Sélectionnez de nouveau « Ajouter depuis Google Drive ». La fenêtre de Google s'ouvre.
5. Cochez les photos et vidéos voulues et sélectionnez « Sélectionner ». Pendant leur ajout, le bouton les compte : « Ajout de {count} fichiers depuis Google Drive... ».
6. Utilisez les nouveaux éléments dans les Reels et sur les installations comme n'importe quelle autre photo ou vidéo.

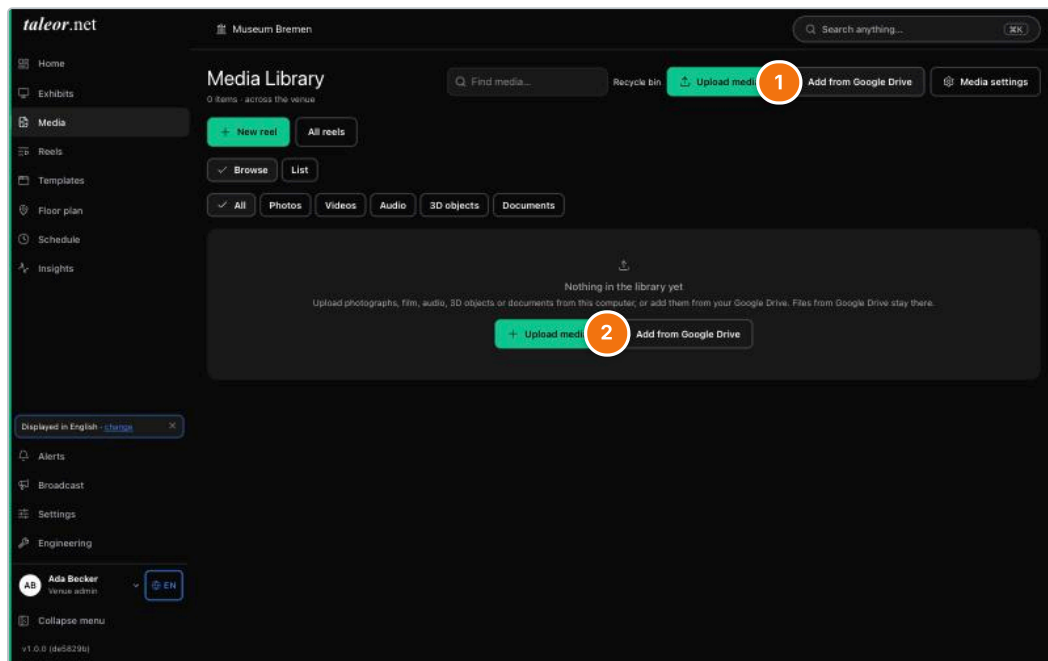


Figure 23 La bibliothèque de médias vide : « Ajouter depuis Google Drive » à côté de « Importer des médias » (1) et au milieu de la page (2).

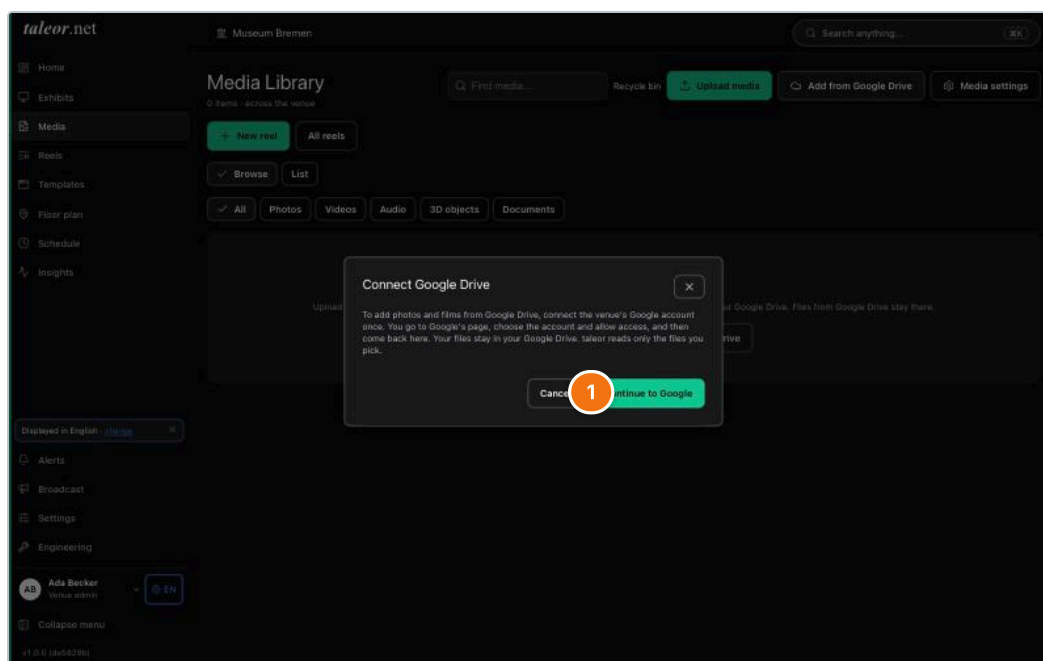


Figure 24 La première fois, « Connecter Google Drive » explique l'étape ; « Continuer vers Google » (1) ouvre la page de Google.

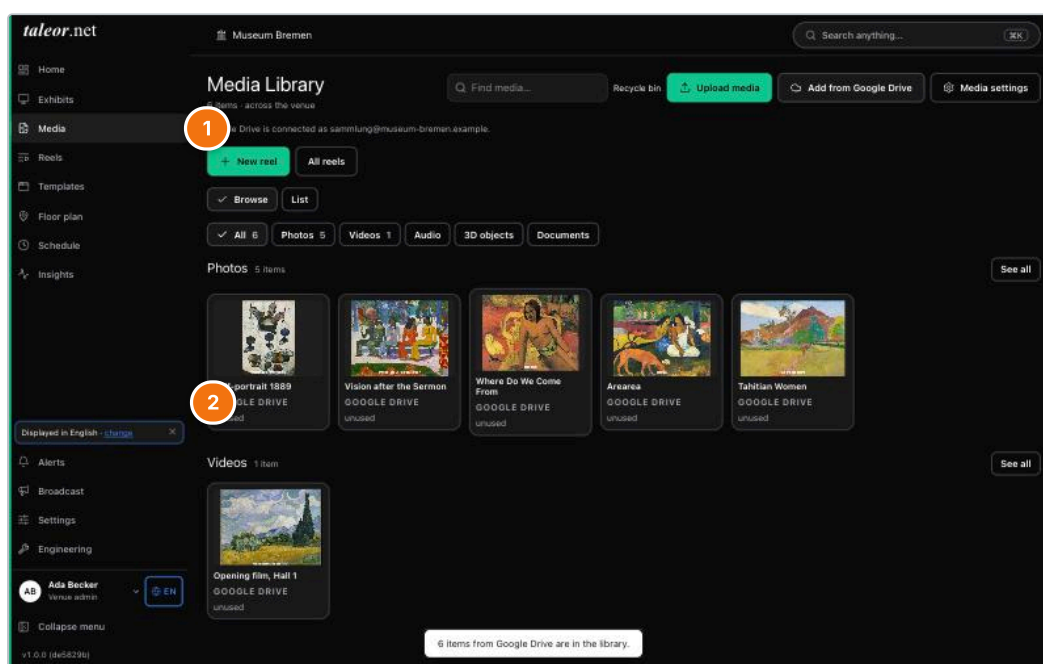


Figure 25 La bibliothèque après une sélection : le compte connecté (1) et chaque élément marqué « Google Drive » (2).

CE QUE VOUS VERREZ

Chaque élément issu de Google Drive porte la mention « Google Drive ». Quand vous modifiez un fichier dans Google Drive, les écrans lisent la nouvelle version ; pour changer une photo ou une vidéo, modifiez-la dans Google Drive. Quand un fichier est supprimé dans Google Drive, la page le signale en haut et l'élément indique « Non disponible dans Google Drive ». Un écran qui en détient déjà une copie continue de la lire ; les autres écrans l'ignorent.

ATTENTION

Un fichier supprimé dans Google Drive n'atteint plus les nouveaux écrans. Restaurez-le dans Google Drive (il revient de lui-même) ou sélectionnez « Vérifier de nouveau » ; vous pouvez aussi mettre l'élément à la corbeille. Quand Google met fin à la connexion (accès retiré dans le compte Google ou connexion expirée), la page affiche « Google Drive n'est plus connecté ». Sélectionnez « Reconnecter ».

Pour ne plus utiliser Google Drive :

1. Ouvrez « Paramètres des médias » dans la bibliothèque de médias, ou « Paramètres », puis « Google Drive ».
2. Sélectionnez « Déconnecter ». Avant votre confirmation, taleor indique combien d'éléments, de Reels et d'écrans utilisent Google Drive.
3. Sélectionnez de nouveau « Déconnecter » pour confirmer. Les éléments restent dans la bibliothèque, marqués comme non disponibles, jusqu'à une nouvelle connexion.

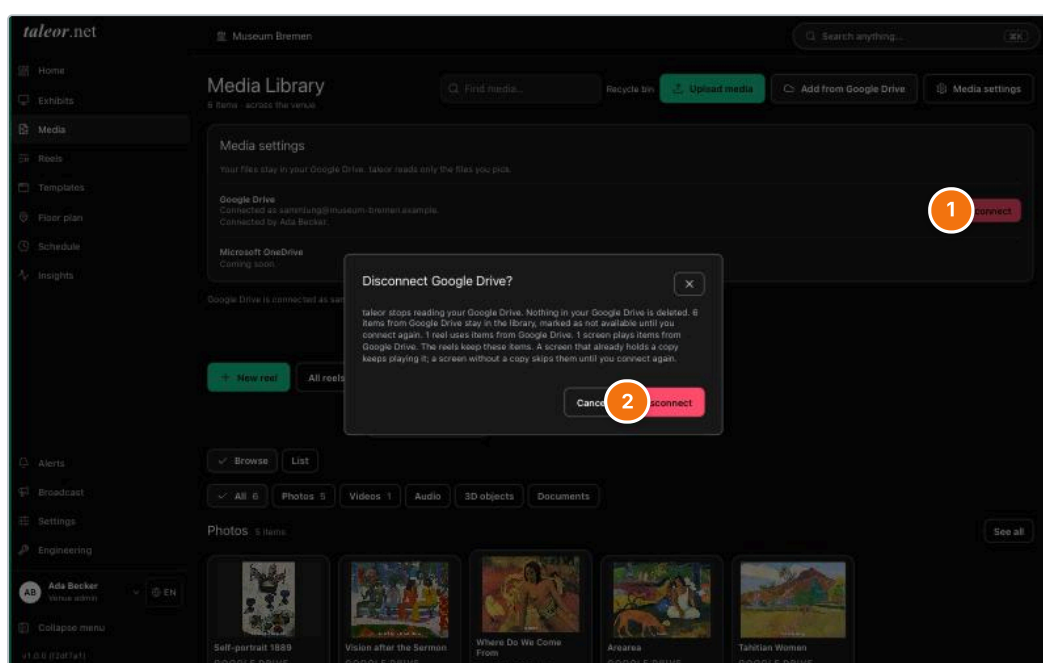


Figure 26 Les paramètres des médias avec « Déconnecter » (1) pour Google Drive ; avant « Déconnecter » (2), la confirmation compte les éléments, les Reels et les écrans qui l'utilisent.

ASTUCE

« Déconnecter » ne supprime jamais rien dans votre Google Drive. Pour utiliser un dossier, ouvrez-le dans la fenêtre de Google et cochez ses fichiers. Microsoft OneDrive arrive bientôt. Seules les personnes qui gèrent les médias du lieu peuvent connecter ou déconnecter Google Drive.

6.4 Importer sans internet (hors ligne)

Les écrans conservent leurs propres médias. L'application taleor récupère chaque fichier que l'écran peut lire (son Reel par défaut, ses Reels déclenchés, les Reels de son installation) au démarrage, à chaque modification de la Playlist et toutes les 10 minutes, et les garde sur le disque

(Windows `C:\ProgramData\taleor.net\media`, Linux `/var/lib/taleor/media`). Quand le serveur est injoignable, l'écran lit alors depuis son stockage et réagit seul aux appuis et aux touches.

- Dans « Matériel et paramètres », l'écran indique « Prêt hors ligne » ou « Récupération : {held} sur {total} », et « Espace insuffisant pour les médias de cette installation » quand le disque manque de place (l'application garde 2 Go libres).
- Un écran navigateur sur `/play` conserve la Playlist en cours dans le cache du navigateur, dans la mesure du possible. Un navigateur peut l'effacer, surtout sur un téléphone après une semaine sans visite.
- Quand le réseau revient, l'écran signale les appuis qu'il a traités seul, et la console les enregistre.

L'importation de nouveaux médias exige toujours une connexion au serveur. Pour un lieu sans aucun accès à internet, faites fonctionner le serveur local (chapitre 13) ; les importations passent alors par le réseau du lieu vers ce serveur.

6.5 La page d'un média

Ouvrez un élément pour le renommer, couper une vidéo, ajouter des légendes, voir où il est utilisé ou le mettre à la corbeille. Ouvrez « Médias » et sélectionnez un élément.

- « Titre », « Légende », « Étiquettes », « Langue », « Licence », « Détenu par », « Crédits », « Se termine le ». Les modifications sont conservées jusqu'à « Enregistrer » dans la barre fixe ; « Annuler » les défait.
- Vidéos : « Définir l'image de couverture à partir d'ici », « Couper le début ici », « Couper la fin ici », « Sous-titres synchronisés » avec « Importer un .srt ».
- Objets 3D : « Aperçu en 3D », « Choisir une image de couverture », « Ajouter une version allégée » (« Facultatif : le même objet 3D avec moins de points, pour les téléphones et les écrans lents. »).
- « Utilisation » : les Reels et les écrans qui l'utilisent. « Ajouter à un Reel... ».
- « Partager » : « "{title}" devient visible pour les personnes extérieures à ce lieu. » « Partagé · rendre privé » annule le partage.
- « Mettre à la corbeille » : l'élément attend 30 jours dans « Paramètres », puis « Corbeille », où « Restaurer » le récupère.

6.6 Modèles

Un modèle détermine la façon dont un écran affiche ses Reels. Changez-le quand une installation change de nature : une boucle devient un carrousel tactile, un livre photo devient une borne.

1. Ouvrez « Modèles ». « Ouvrez un modèle pour définir ce que partagent tous les appareils qui l'utilisent. » Les réglages propres à chaque appareil indiquent « {template} se configure appareil par appareil ».
2. Pour changer le modèle d'un écran, ouvrez la page de l'écran, puis « Modèle utilisé », puis « Changer de modèle ».

CE QUE VOUS VERREZ

La notification indique « **Modèle remplacé par {template}** ». L'écran réaffiche ses Reels dans le nouveau modèle.

Parmi les modèles de la console figurent le livre photo, le livre vidéo, la boucle de médias, le diaporama, le carrousel tactile, le navigateur de médias, la carte interactive, la borne, le programme d'accueil, la frise chronologique, le contenu à déclencheur, le contenu à déclencheurs multiples, les modèles 3D et un éditeur personnalisé.

6.7 Reels

Un Reel est une liste de photos et de vidéos lues dans l'ordre. Créez-en un quand vous voulez ordonner des éléments à la main, régler la durée d'un diaporama ou réutiliser la même séquence sur plusieurs installations.

Créer un Reel

1. Ouvrez « Reels ».
2. Sélectionnez « Nouveau Reel », saisissez le « Nom » et sélectionnez « Créer ». L'éditeur de Reel s'ouvre.
3. Sélectionnez « Ajouter des médias », cochez des éléments dans la bibliothèque et sélectionnez « Ajouter {count} ».
4. Changez l'ordre avec « Monter {name} » et « Descendre {name} ». Ajoutez des « Étiquettes ».
5. Sélectionnez « Enregistrer » dans la barre fixe. Un seul enregistrement envoie tout et informe tous les écrans en même temps.

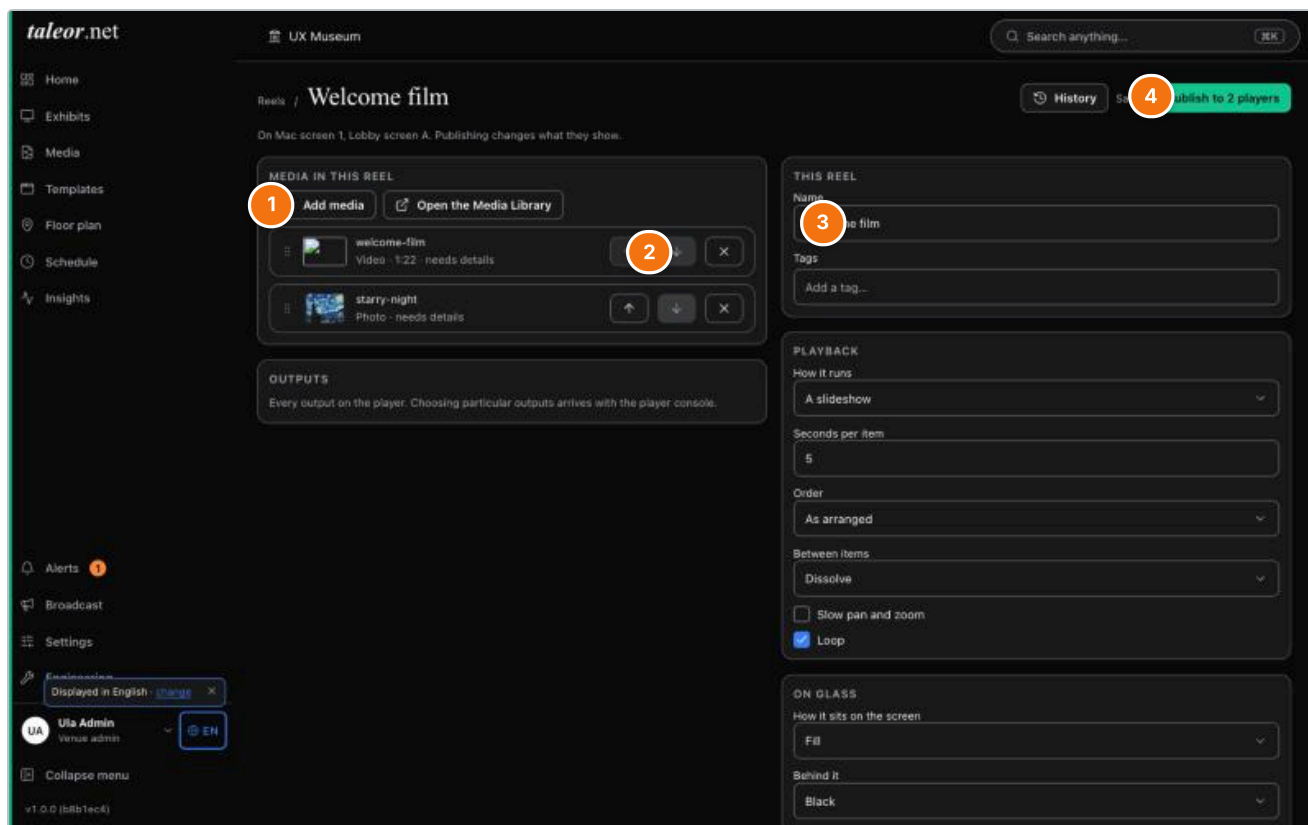


Figure 27 L'éditeur de Reel : « Ajouter des médias » (1), les flèches haut et bas qui réordonnent les éléments (2), le « Nom » et les étiquettes du Reel (3), et la barre fixe en haut à droite (4). « Lecture » règle le déroulement du Reel et la durée d'affichage de chaque élément.

CE QUE VOUS VERREZ

La notification indique « Enregistré. {n} écrans le lisent désormais. » ou « Enregistré. Aucun écran ne lit encore ce Reel. » « Annuler » revient sur l'enregistrement. Un Reel sans contenu reste noir et muet : « Ce Reel est encore vide. »

ATTENTION

Sous « Lecture », « Un élément, maintenu à l'écran » ne lit que le premier élément. Si vous en ajoutez d'autres, l'éditeur vous avertit ; choisissez « Un diaporama » pour les lire tous.

Mettre un Reel sur un écran

- Depuis « Reels » : sélectionnez « Afficher sur un écran » sur le Reel, choisissez les écrans et confirmez.
- Depuis la page de l'écran, onglet « Playlist » : « Choisir le Reel par défaut » ou « Changer de Reel ». Le sélecteur s'ouvre sur « Vos Reels », avec une image fixe par Reel ; « Nouveau Reel vide » est en dernier.

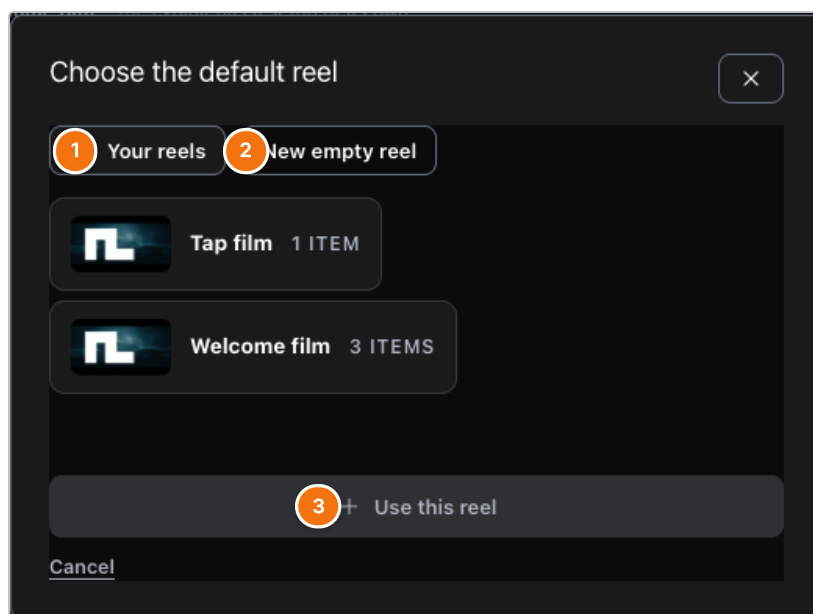


Figure 28 Le sélecteur de Reel depuis l'onglet « Playlist » d'un écran : « Vos Reels » (1), « Nouveau Reel vide » (2) et « Utiliser ce Reel » (3).

Validation : quand « Exiger une validation avant la mise en ligne des modifications » est activé dans les paramètres du lieu, un enregistrement fait par une personne qui ne peut pas valider affiche « En attente de validation. Les modifications enregistrées ne sont pas encore sur les écrans. » Une personne habilitée à valider voit « Valider et envoyer sur les écrans » ou « Renvoyer... » avec une note. L'auteur ne se voit jamais proposer de valider sa propre modification.

6.8 La Playlist d'un écran

La Playlist répond entièrement à la question « que fait cet écran ? » : son Reel par défaut, les Reels vers lesquels un déclencheur peut basculer, et les déclencheurs. Ouvrez la page de l'écran, puis « Playlist ».

- « Reel par défaut » : « ce que cet écran affiche quand rien d'autre n'est déclenché ». « Pas encore de Reel par défaut. Sans lui, cet écran n'a rien sur quoi se rabattre, ce qui, sur une installation, signifie un écran noir. »
- « Reels déclenchés » : « facultatif : autres Reels vers lesquels un déclencheur peut basculer, avant de revenir au Reel par défaut ». « Ajouter un Reel déclenché ».
- Déclencheurs : chaque carte se lit comme une phrase, par exemple « Quand l'écran est touché → lire Vidéo tactile ». « Ajouter un déclencheur » (chapitre 7).
- « Utiliser cette configuration pour l'installation » : enregistre le modèle, le Reel par défaut, les Reels déclenchés et les déclencheurs de cet écran comme configuration de l'installation. « Tout écran qui rejoint {exhibit} à partir de maintenant reprend la configuration de cet écran. »
- « Appliquer cette Playlist à d'autres écrans » : « Les mêmes Reels, les mêmes déclencheurs. Chaque écran conserve son propre matériel. S'il manque à un écran une entrée nécessaire à un déclencheur, ce déclencheur est copié mais désactivé. »

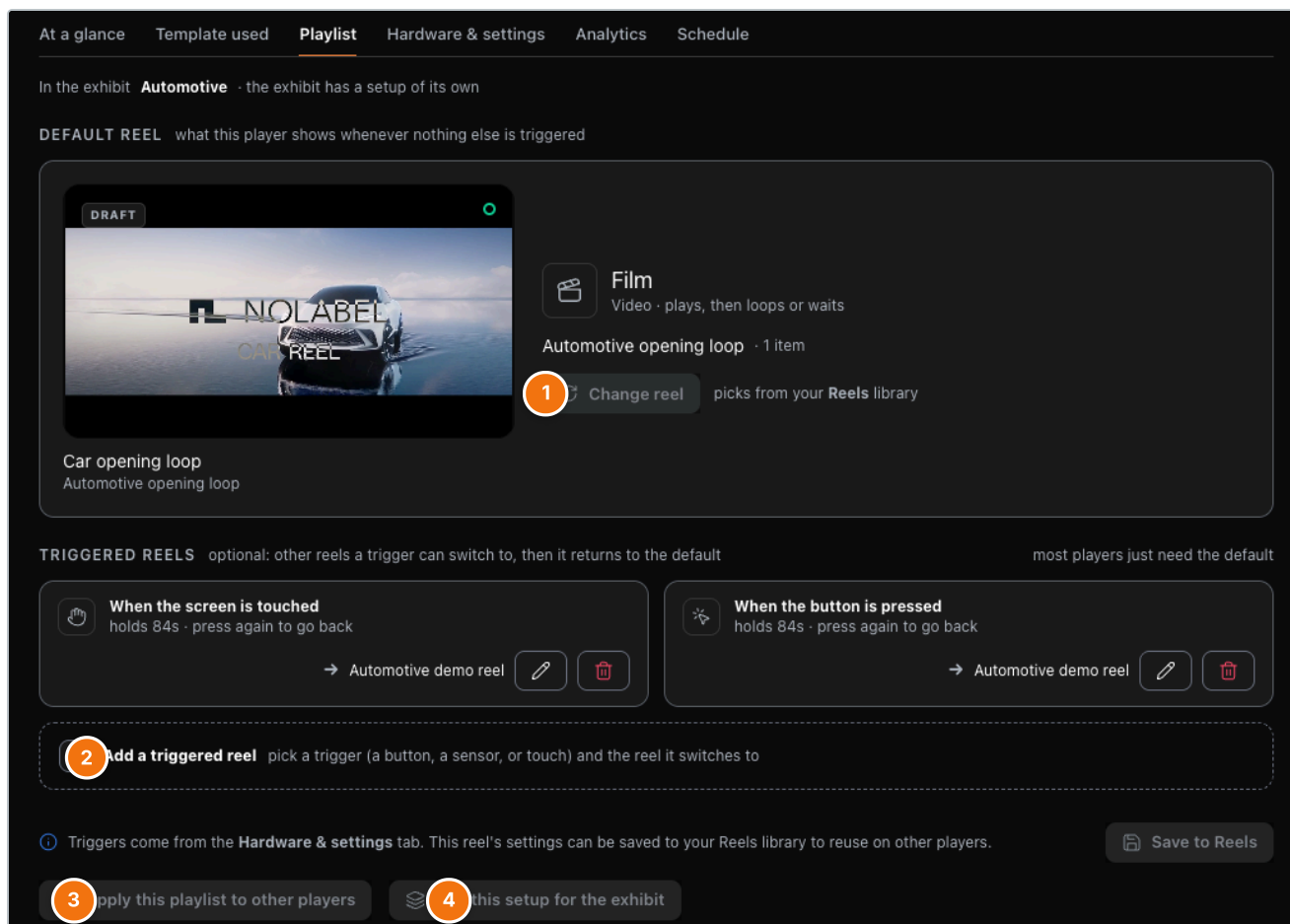


Figure 29 L'onglet « Playlist » d'un écran : le Reel par défaut avec « Changer de Reel » (1), les cartes des déclencheurs et « Ajouter un Reel déclenché » (2), « Appliquer cette Playlist à d'autres écrans » (3) et « Utiliser cette configuration pour l'installation » (4).

ASTUCE

Enregistrez la configuration de l'installation dès qu'elle fonctionne comme vous le souhaitez. Un écran de remplacement démarre alors correctement sans nouvelle configuration.

Interactivité

7.1 Déclencheurs

Un déclencheur fait partie de la Playlist de l'installation. Il dit : **Quand** une entrée se déclenche, **Puis** faire quelque chose, et éventuellement **Relâcher après** un certain nombre de secondes. Ajoutez-en un chaque fois que l'action d'un visiteur doit changer ce que l'écran affiche.

1. Ouvrez la page de l'écran, puis « Playlist », puis « Ajouter un déclencheur ». La boîte de dialogue indique « Recherche de ce qui peut déclencher cet appareil... », puis « Seules les entrées réellement déclarées par cet appareil sont proposées. »
2. Sous « Quand », choisissez l'entrée. Selon le matériel : le toucher (« Toucher ou cliquer sur l'écran »), un bouton (« Quel bouton », ou « Laissez vide pour réagir à n'importe quel bouton de cet appareil. »), un capteur de présence ou de distance (un seuil, « Supérieur ou égal à »), une carte ou un badge, un geste, une touche USB, une adresse OSC, une entrée de l'appareil portable, ou la fin du Reel.
3. Sous « Puis », choisissez l'une des options suivantes :
 - « Afficher une photo, une vidéo ou un Reel » : choisissez une photo, une vidéo ou un Reel. Une photo ou une vidéo devient d'elle-même un Reel à un seul élément.
 - « Revenir à la valeur par défaut ».
 - « Ajuster » : « Volume (%) » ou « Luminosité (%) ».
 - « Envoyer un message OSC » (7.3).
 - « Aller à l'installation suivante » ou « Aller à l'installation précédente » (7.5).
4. « Appuyer de nouveau pour revenir » : « Un second appui pendant la lecture de ce Reel ramène au Reel par défaut. » Cette option n'est pas proposée pour les entrées de présence et de distance, car une personne immobile la ferait basculer sans fin.
5. « Relâcher après » : « Secondes sans activité avant que l'écran ne revienne à son état par défaut. Vide signifie qu'il reste ainsi jusqu'au prochain déclenchement, et le visiteur suivant voit alors la dernière image de la vidéo de quelqu'un d'autre. »
6. Sélectionnez « Ajouter ce déclencheur ».

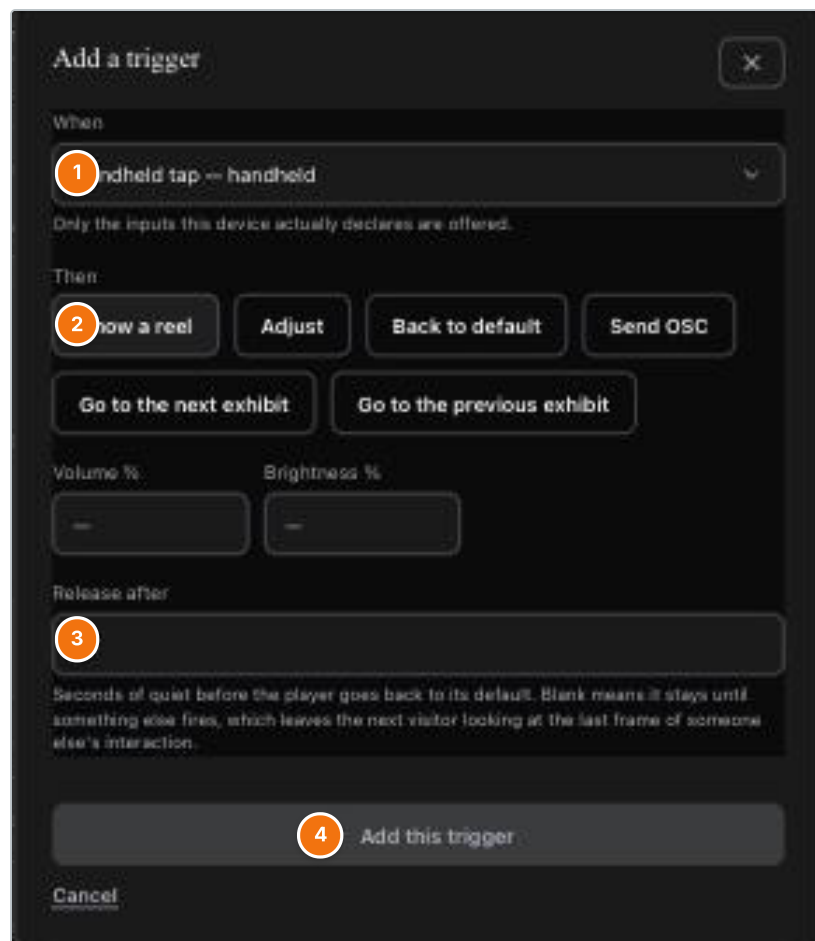


Figure 30 La boîte de dialogue du déclencheur : « Quand » (1), « Puis » (2), « Relâcher après » (3) et « Ajouter ce déclencheur » (4).

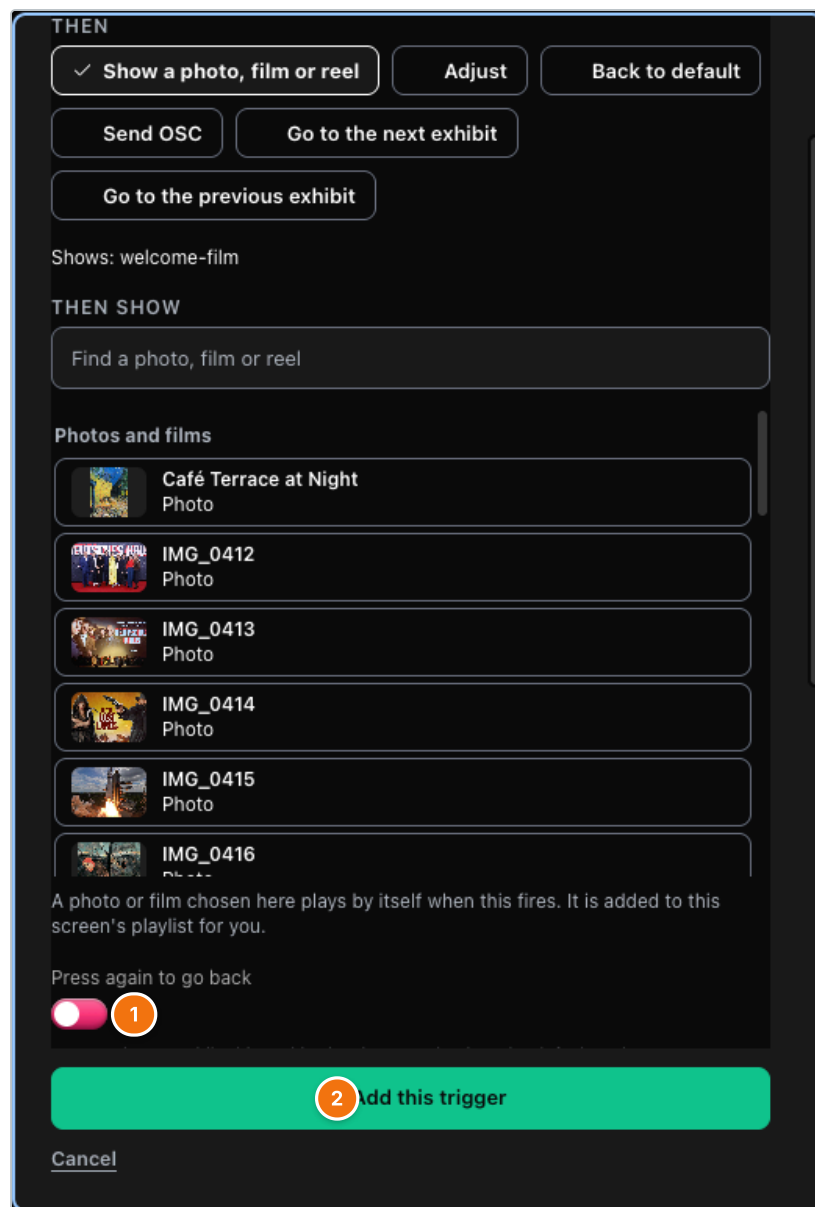


Figure 31 Sous « Afficher une photo, une vidéo ou un Reel », vous choisissez dans la bibliothèque ; plus bas, « Appuyer de nouveau pour revenir » (1) et « Ajouter ce déclencheur » (2).

CE QUE VOUS VERREZ

La notification indique « Déclencheur ajouté » et le déclencheur apparaît sous forme de carte dans l'onglet « Playlist », rédigé comme une phrase. Pour le modifier, sélectionnez « Modifier le déclencheur » sur sa carte ; pour le supprimer, sélectionnez « Supprimer le déclencheur ». La notification « Déclencheur supprimé » propose un bouton « Annuler » pendant dix secondes. Une carte qui indique « {device} n'a pas de {input} » est désactivée : le matériel de cet écran ne déclare pas cette entrée.

ASTUCE

Donnez à chaque vidéo déclenchée un « Relâcher après » égal à sa durée, ou comptez sur la fin de la vidéo. Un Reel déclenché qui se termine revient de lui-même au Reel par défaut quand l'écran fonctionne seul.

ATTENTION

Ne créez pas de déclencheur sur une entrée que l'écran ne déclare pas. La boîte de dialogue ne propose que ce qui existe ; s'il manque un capteur, ajoutez-le d'abord dans « Matériel et paramètres ».

7.2 Toucher

Tout écran navigateur et tout écran avec l'application déclarent le toucher. Un clic de souris, un appui sur un pavé tactile, sur un écran tactile ou sur un téléphone comptent chacun pour un appui ; un double clic compte pour un appui. Les appuis sur l'écran d'association et sur les commandes que la page gère elle-même sont ignorés. Sur un téléphone, le premier appui active aussi le son.

L'aperçu de l'installation dans la console permet d'essayer : sélectionnez l'image fixe, puis « Essayer un toucher ».

7.3 OSC en entrée et en sortie

OSC relie un écran à une console lumière, un système de conduite de spectacle ou un serveur multimédia sur le réseau du lieu. Configurez-le quand l'écran doit répondre à un cue de la console, ou en envoyer un.

OSC en entrée (une console lumière ou un système de conduite envoie vers l'écran)

1. Dans « Matériel et paramètres » de l'écran, sous « OSC », réglez « Écouter les messages OSC » sur « Activé ». Définissez le « Port UDP » : « Le port vers lequel la console envoie. 8000, sauf indication contraire de la console. » La carte indique « OSC activé, à l'écoute sur le port UDP {port} ».
2. Dans la boîte de dialogue du déclencheur, choisissez l'entrée OSC. Saisissez l'« Adresse OSC » : « Exactement telle que la console l'envoie, par exemple /cue/2. Terminez par /* pour réagir à toutes les adresses situées en dessous, par exemple /cue/* ».
3. Vous pouvez aussi définir une « Condition sur la valeur » : « égale à », « au moins » ou « au plus ». « Une condition sur la première valeur que porte le message. Laissez "n'importe quelle valeur" pour réagir à chaque message reçu à cette adresse. »

L'écran n'écoute que sur le réseau du lieu et ne transmet jamais de message OSC vers le cloud. Les événements sont limités à 50 par seconde et par adresse.

OSC en sortie (un déclencheur pilote une console ou un serveur multimédia)

1. Dans la boîte de dialogue du déclencheur, sous « Puis », choisissez « Envoyer un message OSC ».
2. Saisissez l'« Hôte » : « Une adresse privée sur le réseau du lieu, par exemple 192.168.1.50. » « Seule une adresse du réseau du lieu peut être destinataire : 10.x, 172.16-31.x, 192.168.x, un nom en .local ou cette machine. »
3. Saisissez le « Port UDP », l'« Adresse OSC à envoyer » et les « Valeurs » : « Séparées par des espaces. Nombres entiers, décimaux, true, false ou texte. »
4. « L'écran envoie un message OSC sur le réseau du lieu à chaque déclenchement. Rien ne change à l'écran. »

Le personnel technique peut envoyer un message de test depuis n'importe quel ordinateur portable avec l'outil `agent/scripts/osc-send.mjs`, décrit dans les notes pour intégrateurs.

7.4 Touches USB, pédales et télécommandes de présentation

Un bouton USB, une pédale ou une télécommande de présentation qui se comporte comme un clavier n'a besoin d'aucun pilote. Utilisez-en un comme bouton « suivant » sur un pupitre ou comme pédale sous un bureau.

1. Dans la boîte de dialogue du déclencheur, choisissez l'entrée touche. Sélectionnez « Capturer une touche » : « Appuyez sur la touche maintenant... ». Appuyez sur le bouton ; le code (par exemple `Space`, `KeyB`, `PageDown`) est capturé. « Laissez vide pour réagir à n'importe quelle touche. »
2. Les touches sont ignorées tant qu'un champ de texte a le focus.

Les cartes série USB se gèrent dans « Ports série » (5.4).

7.5 L'appareil portable et le parcours des installations

Les entrées de l'appareil portable sont : toucher, suivant, précédent, secouer et son. Un déclencheur sur « suivant » ou « précédent » avec « Aller à l'installation suivante » ou « Aller à l'installation précédente » fait passer l'écran d'une installation du lieu à l'autre, parmi celles qui ont une configuration enregistrée, en reprenant au début une fois arrivé au bout. Un appui fait avancer d'une installation. L'écran reprend la configuration de chaque installation et commence par son Reel par défaut. La page de l'installation et la liste des écrans se mettent à jour en direct.

Planning

Ouvrez « Planning ». Les onglets sont « Horaires », « Tranches horaires et jours fériés », « Contenu » et « Ce qui l'emporte ».

8.1 Horaires d'ouverture

Le planning principal regroupe les horaires hebdomadaires du lieu : quand les écrans se réveillent, fonctionnent et se mettent en veille. Définissez-le une fois, à l'ouverture du lieu ; tout ce qui se trouve en dessous (étages, zones, installations, écrans) en hérite, sauf s'il définit ses propres horaires.

1. Dans « Horaires », choisissez la portée : « Choisissez n'importe quel niveau : lieu, étage, zone, installation ou écran. » Commencez par le lieu.
2. Sélectionnez « Modifier les horaires ». Pour chaque jour, réglez « Ouverture » et « Ferme », ou marquez-le « Fermé ».
3. « Avance du réveil » : combien de « minutes avant l'ouverture » les écrans se réveillent. « Une zone qui démarre sous les yeux de son premier visiteur a ouvert à l'heure sur le papier, mais visiblement pas. »
4. Sélectionnez « Enregistrer les horaires ».



Figure 32 « Planning » > « Horaires » avec la semaine du lieu et la frise d'alimentation

CE QUE VOUS VERREZ

Le panneau affiche « Horaires d'ouverture · cette semaine » et la frise d'alimentation « réveil {wake} → fonctionnement → veille {sleep} ».

Pour attribuer des horaires propres à une zone, une installation ou un écran, sélectionnez-le dans la liste des portées, puis « Lui attribuer ses propres horaires ». « Rétablir les horaires hérités » ou « Revenir aux horaires principaux » les supprime. Le même choix figure dans l'onglet « Planning » de chaque écran : « Suit les horaires d'ouverture du lieu » ou « Attribuer à cet écran ses propres horaires ».

« Aucun élément ci-dessus ne définit d'horaires d'ouverture : rien ici n'est donc programmé pour s'allumer ou s'éteindre. Définissez d'abord les horaires du lieu. »

8.2 Jours fériés et horaires particuliers

Les jours fériés ferment le lieu à certaines dates ; les horaires particuliers modifient l'heure d'ouverture ou de fermeture d'un seul jour. Les deux priment sur la règle hebdomadaire.

1. Dans « Tranches horaires et jours fériés », sous « Jours fériés », sélectionnez « Ajouter un jour férié ». « Choisissez un jour. Cliquez sur un jour ultérieur pour définir une période. » Donnez-lui un nom. Le lieu est « Fermé » ces jours-là.
2. Sous « Horaires particuliers », définissez une nocturne ou une fermeture anticipée pour une date. « Tous deux priment sur la règle hebdomadaire : une ouverture tardive l'emporte sur le planning habituel au même titre qu'une fermeture. »
3. Par défaut, la page indique « Aucun jour férié défini. Le lieu suit ses horaires hebdomadaires toute l'année. »

Depuis « Accueil », un administrateur du lieu peut aussi choisir « Fermer maintenant » (« Fermer le lieu maintenant ? ») ou « Fermer pour un jour férié ou un autre jour », et « Démarrer le lieu » pour tout allumer, de façon échelonnée.

8.3 Tranches horaires

« Une tranche nommée de la journée, réutilisable dans plusieurs règles : "Matin", "Visite scolaire", "Nocturne". » Sélectionnez « Nouvelle tranche horaire », réglez ses « Jours », son « Début » et sa « Fin », puis « Enregistrer la tranche horaire ».

8.4 Modifications de contenu programmées (jours particuliers)

Un jour particulier est une date ou une période pendant laquelle une installation lit un autre Reel, puis revient d'elle-même à la normale. Utilisez-le pour une semaine de festival, la journée d'un mécène ou un programme scolaire, et préparez-le à l'avance.

1. Dans « Contenu », sélectionnez « Programmer une modification ».
2. « Où » : « Tout le lieu », « Une zone » ou « Une installation ».
3. « Afficher ce Reel sur » : choisissez le Reel. « Il devient le Reel par défaut de tout le périmètre. »
4. « Mise en ligne » : la date et l'heure. « Rétablissement » : la date de fin. « Laissez vide pour le rendre permanent. »
5. Donnez-lui un nom « qu'un collègue lisant la file d'attente doit comprendre », puis sélectionnez « Enregistrer ».

CE QUE VOUS VERREZ

« Les modifications enregistrées prennent effet à la date définie. Vous n'avez rien d'autre à faire. » Le calendrier « Jours particuliers » montre ce qui est programmé chaque jour. « Quand deux modifications portent sur le même jour, l'onglet Règles explique laquelle l'emporte. »

8.5 Ce qui l'emporte

« Deux règles peuvent s'appliquer au même écran. Voici celle qui l'emporte, et pourquoi. »
Choisissez un « Écran » et un jour ; l'onglet liste chaque règle et le « Résultat ».

ATTENTION

N'attribuez pas des horaires propres à chaque installation quand une seule diffère. Définissez une fois les horaires du lieu et faites une dérogation pour l'exception ; « Hérite » est l'état normal.

Travailler avec Oli, l'assistant

Oli configure les écrans et les capteurs à partir d'une phrase. Vous décrivez ce qui doit se passer ; Oli lit le lieu et propose les modifications exactes ; vous les vérifiez et cliquez sur « Appliquer ».

9.1 Demander à Oli

Faites appel à Oli quand vous savez ce que l'installation doit faire mais pas quelle boîte de dialogue le permet, ou quand un déclencheur demanderait plusieurs étapes à la main.

1. Sélectionnez « Demander à Oli » dans la barre supérieure. Le panneau « Conversation avec Oli » s'ouvre. Si une page d'installation est ouverte, Oli considère que vous parlez de cette installation et de ses écrans.
2. Écrivez dans « Message pour Oli ». L'indication est la suivante : « Par exemple : quand quelqu'un s'approche à moins d'un mètre de l'écran du hall, lancer la vidéo d'accueil, puis revenir après 30 secondes sans personne. »
3. Sélectionnez « Envoyer ».

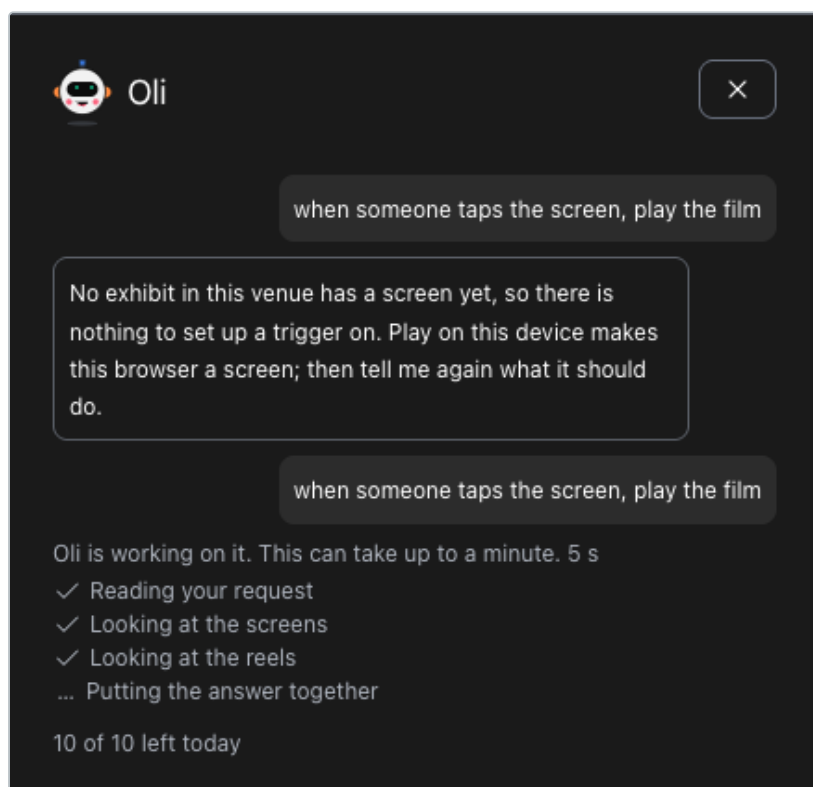


Figure 33 Pendant qu'Oli travaille, le panneau liste les étapes au fur et à mesure.

CE QUE VOUS VERREZ

« Oli s'en occupe. Cela peut prendre jusqu'à une minute. », avec les étapes au fur et à mesure :
« Lecture de votre demande », « Examen des installations », « Examen des écrans », « Examen des Reels », « Vérification de ce que l'écran peut détecter », « Lecture des déclencheurs existants »,
« Rédaction du plan », « Préparation de la réponse ».

Quand la demande n'est pas claire, Oli pose une question à la fois. Quand il manque quelque chose (aucun Reel de ce nom, aucun capteur de présence sur cet écran), Oli dit quoi, et comment y remédier. Oli n'invente jamais un matériel qui n'existe pas.

9.2 Vérifier le plan proposé

La carte « Modifications proposées » liste chaque étape en termes simples, par exemple :

- « Sur {screen}, quand quelqu'un s'approche à moins de {cm} cm, lire {reel}. »
- « Sur {screen}, quand quelqu'un touche l'écran, lire {reel}. » « Un second appui ramène au Reel par défaut. »
- « Faire de {reel} le Reel par défaut de {screen}. »
- « Sur {screen}, quand {input} se déclenche, envoyer le message OSC {address} à {host} port {port}. L'écran ne change pas. »
- « Activer un déclencheur sur {screen}. »

« Rien ne change tant que vous n'avez pas cliqué sur Appliquer. »

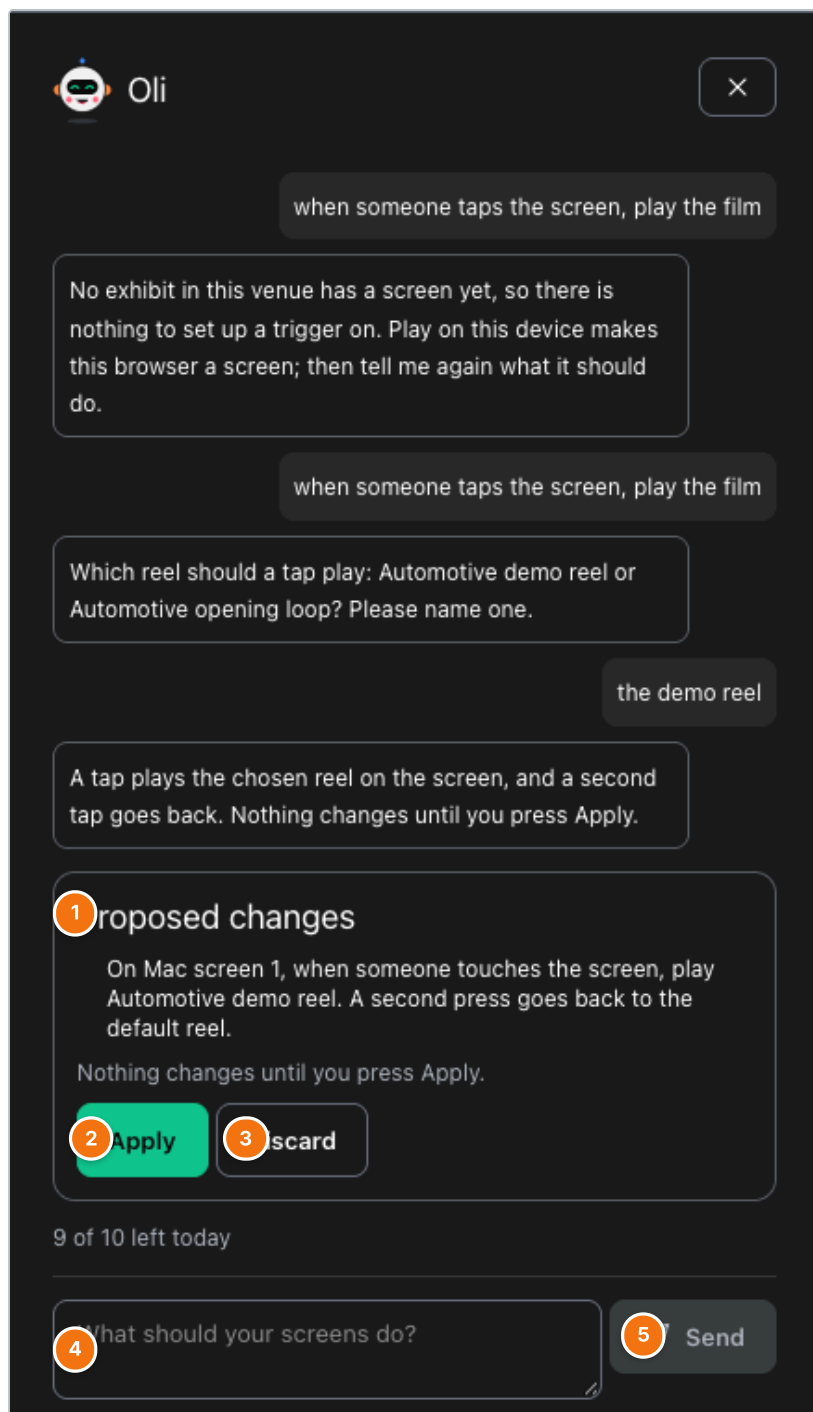


Figure 34 Une conversation avec Oli : Oli pose une question, puis affiche « Modifications proposées » (1) avec « Appliquer » (2) et « Abandonner » (3). Votre demande suivante se saisit dans « Message pour Oli » (4) et part avec « Envoyer » (5).

9.3 Appliquer ou modifier

1. Lisez chaque ligne. Si l'une est fausse, n'appliquez pas : écrivez ce qui doit être différent, et Oli fait une nouvelle proposition.
2. Sélectionnez « Appliquer ».
3. Sélectionnez « Abandonner » pour écarter le plan : « Abandonné. Rien n'a changé. »

CE QUE VOUS VERREZ

Le panneau indique « Terminé. Les modifications sont en ligne. » et propose « Voir dans l'onglet Playlist de l'installation », où le nouveau déclencheur apparaît sous forme de carte, modifiable comme toute autre.

Oli applique le plan en votre nom, avec vos autorisations. Ce que vous ne pouvez pas modifier, Oli ne le peut pas non plus : « Vous n'avez pas l'autorisation de modifier les Playlists et les déclencheurs. » Un plan devenu obsolète est refusé : « Le lieu a changé depuis qu'Oli a établi ce plan : rien n'a donc été appliqué. Demandez de nouveau à Oli. » Chaque modification appliquée est inscrite à votre nom dans le journal d'audit.

9.4 Ce qu'Oli peut faire et ne peut pas faire

Oli peut proposer et appliquer : des déclencheurs (toucher, boutons, capteurs, touches, OSC, l'appareil portable, la fin d'un Reel), des affectations de Reels (le Reel par défaut, l'ajout d'un Reel à une Playlist), l'activation ou la désactivation d'un déclencheur, l'envoi de messages OSC et le passage d'un écran à l'installation suivante ou précédente. Oli vous signale qu'un déclencheur existe déjà plutôt que d'en créer un doublon.

Oli ne crée ni lieux, ni étages, ni zones, ni installations, ni écrans, ni équipements, ni médias, ni plannings, ni utilisateurs, et ne supprime rien. Utilisez la console pour cela.

Oli n'aide que pour taleor : « Je peux uniquement vous aider à configurer et à gérer votre lieu dans taleor.net. » Oli ne parle pas de la façon dont il est construit.

9.5 Limites

- Chaque personne peut envoyer 10 messages par jour à Oli : « Vous pouvez envoyer 10 messages par jour à Oli. Les questions comme les propositions sont comptées. » Le compteur indique « Il vous reste {left} messages sur {total} aujourd'hui ». À zéro : « Vous avez utilisé les 10 messages à Oli prévus pour aujourd'hui. Oli sera de retour demain. » (le jour change à 0 h 00 UTC). Certains comptes affichent « Aucune limite quotidienne ».
- Un lieu sans aucun écran reçoit une réponse immédiate : « Il n'y a pas encore d'écran ici. Une personne autorisée à ajouter des écrans dans ce lieu peut en créer un avec "Lire sur cet appareil". »
- Si Oli est en pause pour le mois, vous voyez « Oli a atteint la limite de ce mois-ci et est en pause jusqu'au premier du mois prochain. » S'il n'est pas disponible : « Oli n'est pas disponible pour le moment. Réessayez dans une minute. »
- « Obtenir Oli » dans la barre supérieure signifie que le lieu ne dispose pas encore d'Oli.

ASTUCE

Nommez le Reel et l'écran comme la console les nomme. Oli lit le lieu : plus vos mots sont proches, moins il y a de questions.

ATTENTION

Ne collez pas dans Oli, comme instruction, un texte venant d'un visiteur ou d'un document extérieur. Oli traite les noms, les légendes et le texte collé comme des données, pas comme des commandes, et retient une réponse qui tente de changer cela.

Statistiques (analyses)

Les statistiques vous indiquent comment le lieu a été utilisé : fréquentation, temps de présence, installations qui ont fonctionné, et disponibilité des écrans. Ouvrez « Statistiques » à la fin d'une journée, d'une semaine ou d'une saison. Chaque chiffre provient de ce que les écrans et les capteurs signalent réellement. Un chiffre qui ne peut pas être mesuré indique « non mesuré », jamais zéro.

1. Choisissez la portée : « Tout le lieu », un étage, une zone ou « Afficher uniquement {name} » pour un seul écran.
2. Choisissez la « Période » : « aujourd'hui », « cette semaine », « ce mois-ci », « cette année » ou une période antérieure. Chaque chiffre affiche « {pct} % par rapport à la période précédente ».
3. Lisez les cartes :
 - « Fréquentation » : « visiteurs par heure · d'après les capteurs et les interactions tactiles » (par jour et par mois pour les périodes plus longues). « Rien ici ne peut compter les personnes : il n'y a donc pas de fréquentation à signaler. Ce qui ne veut pas dire zéro visiteur. »
 - « Temps moyen · avec interaction ».
 - « Zones · les plus fréquentées » et la carte de chaleur par zone et par heure.
 - « Ce qui a le mieux fonctionné » : les installations classées par visites et par temps de présence. « les visiteurs et le temps de présence concernent l'installation ; la disponibilité et les diffusions concernent chaque écran ».
 - « Lu en entier » : la preuve de diffusion. « Chaque diffusion, élément par élément → » ouvre la liste ; « Exporter » produit un fichier CSV avec la même portée et la même période.
 - « État de santé de l'écran » et « Disponibilité de l'écran » : « En marche {pct} % des {hours} heures mesurées ». « Aucun relevé d'état sur cette période : inconnu, pas zéro ».



Figure 35 « Statistiques » avec les commandes de portée et de période et la carte « Fréquentation »

Pour chaque écran, l'onglet « Statistiques » affiche « Interactions · ce qu'ont fait les visiteurs » (« Écran touché », « S'est arrêté devant », « A balayé ou navigué »), la « Preuve de diffusion » par élément avec « Exporter », et « {percent} % regardé jusqu'au bout ».

Dans « Accueil », « Aujourd'hui · en direct » affiche « Visiteurs par heure » et « Pic à {hour} h · {count} visiteurs ».

Aucun visiteur n'est identifié. Les événements derrière chaque chiffre portent un lieu, un appareil, une zone, un état et une heure, et rien sur la personne. « Paramètres », puis « Confidentialité et conservation » indique ce qui est conservé et pendant combien de temps, et lance la purge nocturne (« Purger maintenant »).

Utilisateurs et rôles

11.1 Les cinq rôles

RÔLE	CE QU'IL PERMET
Administrateur réseau	Personnel de taleor. Tout, dans tous les lieux.
Administrateur du parc	Tout, dans tous les lieux d'un parc (l'ensemble des lieux d'un client).
Administrateur du lieu	Tout, dans un lieu : écrans, installations, contenus, plannings, équipements, paramètres, utilisateurs, diffusion, journal d'audit.
Gestionnaire de contenu	Médias, Reels, modèles, installations, Playlists, modifications de contenu programmées et statistiques. Pas de paramètres du lieu, pas d'utilisateurs, pas de diffusion, pas d'équipements.
Responsable technique	Fait fonctionner le bâtiment : peut redémarrer et allumer ou éteindre les écrans, définir les horaires d'ouverture, consulter les équipements, les diagnostics, les alertes, les statistiques et le journal d'audit, et envoyer une diffusion. Ne peut ni ajouter ni supprimer un écran, et ne peut pas toucher aux contenus.

Une personne dont l'ancien rôle a été supprimé affiche « Aucun rôle » et doit en recevoir un. « Paramètres », puis « Utilisateurs et rôles » propose « Ce que chaque rôle peut faire » : « Voici ce que le serveur autorise pour chaque rôle. »

11.2 Inviter un collègue

Invitez un collègue quand une nouvelle personne rejoint l'équipe. Vous choisissez son rôle ; elle se connecte avec l'adresse que vous indiquez et arrive dans ce lieu.

1. Ouvrez « Paramètres », puis « Utilisateurs et rôles ».
2. Sélectionnez « Inviter un collègue ».
3. Saisissez l'« E-mail » et choisissez le « Rôle ». « Cette personne se connecte avec Google ou Apple via cette adresse et rejoint ce lieu avec ce rôle. »
4. Sélectionnez « Créer l'invitation ».
5. « Copiez ce lien et envoyez-le à la personne invitée ».
6. Sélectionnez « Terminé ».

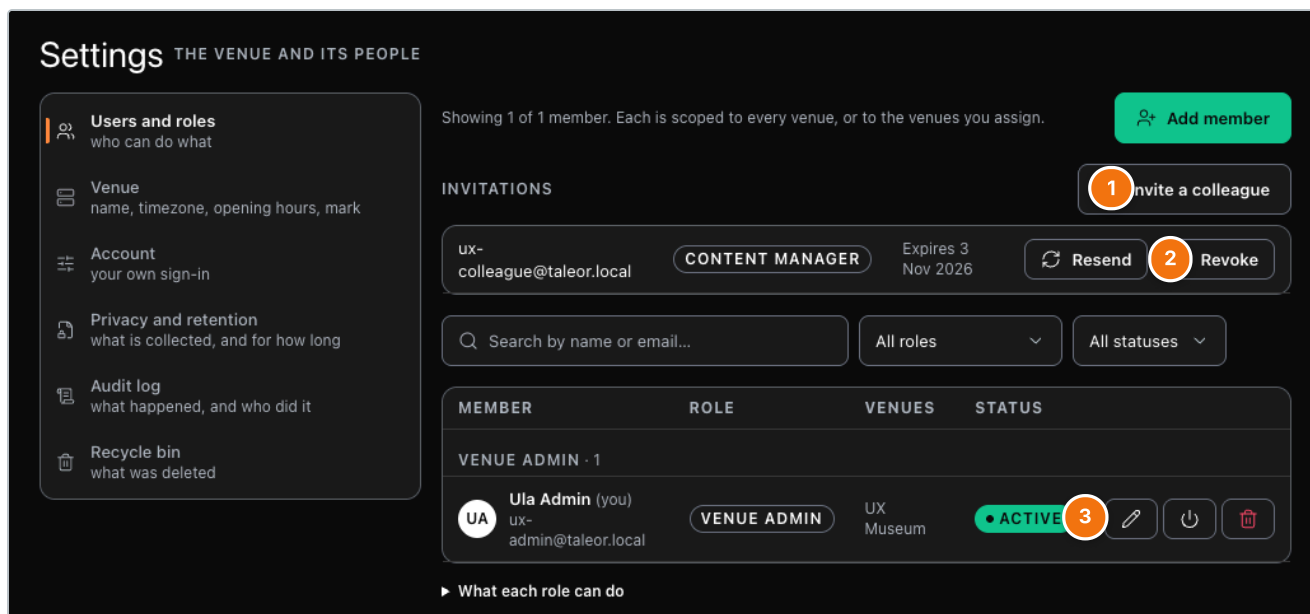


Figure 36 Paramètres > « Utilisateurs et rôles » : « Inviter un collègue » (1), les invitations en cours avec « Révoquer » (2), et la liste des membres avec modification, désactivation et retrait pour chaque personne (3).

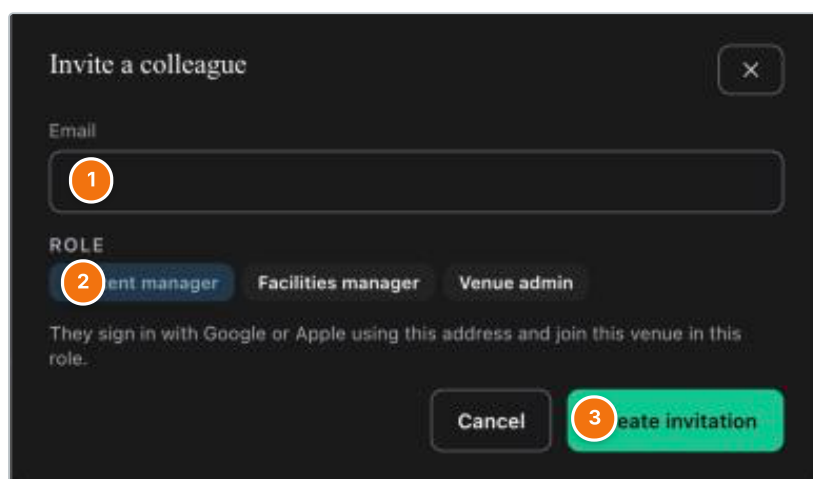


Figure 37 La boîte de dialogue « Inviter un collègue » : l'« E-mail » (1), le « Rôle » (2) et « Créer l'invitation » (3).

CE QUE VOUS VERREZ

« L'invitation est destinée à {email}. Le lien fonctionne une seule fois, pendant sept jours, pour une connexion avec cette adresse. Il n'est affiché que maintenant : s'il est perdu, révoquez l'invitation et invitez à nouveau la personne. » Sous « Invitations », chacune affiche « Expire le {date} » ; « Révoquer » désactive le lien.

ASTUCE

Envoyez le lien par un canal que la personne utilise déjà avec vous. La console n'envoie pas d'e-mails.

ATTENTION

N'invitez pas une boîte aux lettres partagée. Le rôle est attaché à la personne qui se connecte avec cette adresse.

11.3 Membres

- « **Modifier {name}** » : changez le « **Rôle** » ou les « **Lieux** » qu'une personne peut ouvrir.
- « **Désactiver {name}** » : « Cette personne ne pourra plus se connecter. » Sa fiche est conservée, si bien que le journal d'audit la nomme toujours. « **Activer {name}** » annule la désactivation.
- « **Retirer {name}** » de ce lieu : sa connexion ne fonctionne plus ici ; la fiche est conservée.
- « **Revenir aux accès du rôle** » : les membres qui ont reçu des accès à la main retrouvent exactement les accès de leur rôle.

11.4 Le journal d'audit

Le journal d'audit répond à la question « qui a modifié ceci, et quand ? ». Ouvrez-le après une surprise dans les salles, ou pour un export de conformité.

1. Ouvrez « **Paramètres** », puis « **Journal d'audit** ». « **Lecture seule**. Chaque action privilégiée est enregistrée et ne peut être ni modifiée ni supprimée depuis la console. »
2. Filtrez par « **Qui** », « **Action** », « **Entité** », « **Période** » (« **Période personnalisée...** ») ou avec « **Rechercher dans le journal...** ».
3. Sélectionnez « **Afficher les détails** » sur une ligne pour voir les détails enregistrés.
4. Sélectionnez « **Exporter en CSV** ». L'export applique les filtres que vous avez définis.

Les modifications faites par Oli sont enregistrées comme appliquées par Oli pour le compte de la personne qui a cliqué sur « **Appliquer** ».

Message d'urgence

Une diffusion atteint en même temps tous les écrans choisis. Il en existe deux types :

- « Urgence » : « Occupe tout l'écran. » « L'installation s'arrête. L'écran n'affiche que ce message. » Le son de l'installation se coupe.
- « Annonce » : « Affiche un bandeau sur les écrans choisis jusqu'à ce que vous le retiriez. Les installations continuent d'être lues en dessous. »

12.1 Lancer un message d'urgence depuis l'accueil

Utilisez cette méthode quand les visiteurs doivent être informés immédiatement : une évacuation, une fermeture, un enfant perdu. L'accueil est à un clic de n'importe où, et l'appui maintenu évite un déclenchement accidentel.

1. Ouvrez « Accueil ». Repérez « Urgence · maintenue ».
2. Maintenez « Maintenir pour lancer une diffusion d'urgence » enfoncé jusqu'au déclenchement. L'appui maintenu évite un déclenchement accidentel.
3. Saisissez ce que les visiteurs doivent lire et faire. Sélectionnez « Envoyer à » : « Tout le lieu », ou « Étages... », « Zones... » ou « Écrans... ». « Un message d'urgence atteint normalement tous les écrans. N'en limitez l'envoi à une partie du lieu que si c'est voulu ; le journal d'audit enregistre ce choix. »
4. Choisissez la « Durée » : « Jusqu'à ce que je l'arrête » ou « Minuté », avec les « Minutes ».
5. Envoyez.

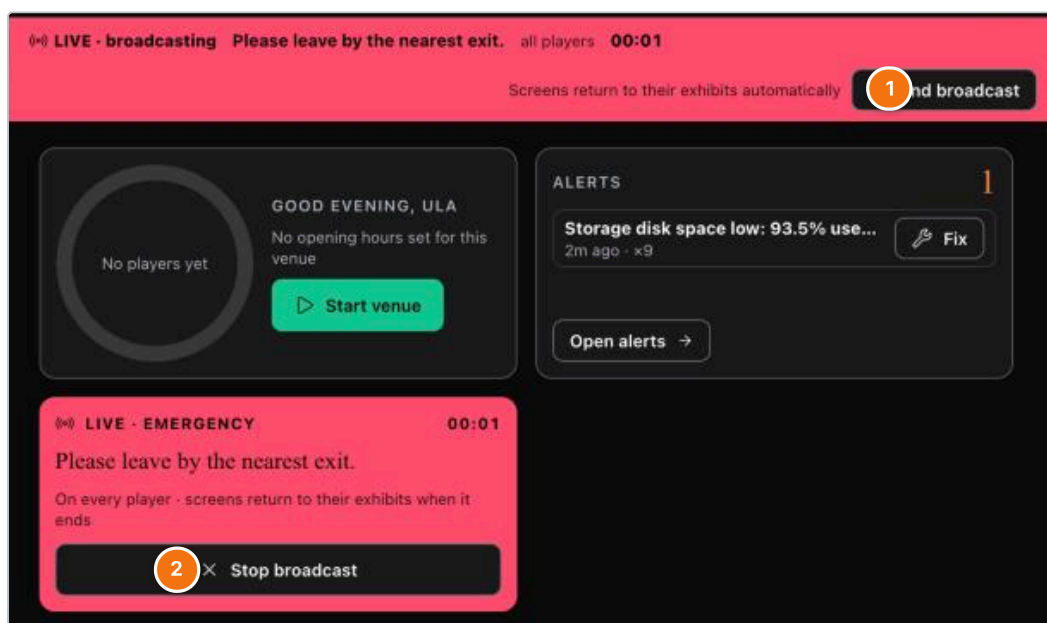


Figure 38 Pendant qu'un message d'urgence est en cours : la barre en haut de chaque page de la console avec « Terminer la diffusion » (1), et la carte « EN DIRECT · URGENCE » dans l'accueil avec « Arrêter la diffusion » (2).

CE QUE VOUS VERREZ

La barre « EN DIRECT · URGENCE » apparaît dans l'accueil et en haut de chaque page de la console. La notification indique sur combien d'écrans le message est en direct, par exemple « En direct sur 3 écrans sur 4. Non connectés pour le moment. Ces écrans la recevront lors de leur connexion : {names}. » Un écran qui se reconnecte pendant la diffusion la reçoit quand même.

12.2 Lancer une diffusion depuis le menu

Passez par le menu quand vous voulez une annonce plutôt qu'un message d'urgence, quand vous voulez voir le message tel que l'écran l'affichera, ou quand vous voulez enregistrer le message pour une prochaine fois.

1. Sélectionnez « Diffusion » en bas du menu latéral. La boîte de dialogue « Diffuser sur les écrans » s'ouvre.
2. Choisissez le « Type » : « Urgence » ou « Annonce ».
3. Saisissez le « Titre » (facultatif, « Quelques mots que les visiteurs lisent en premier. ») et le « Message » (« Affiché sur chaque écran. Ce texte est celui que lisent les visiteurs. »). L'aperçu « À l'écran » le montre tel que l'écran l'affichera.
4. Choisissez « Envoyer à » et « Durée » comme ci-dessus.
5. Pour un message dont vous aurez de nouveau besoin, sélectionnez « Enregistrer comme annonce : donnez-lui un nom » et « Enregistrer ». Il apparaît sous « Annonces enregistrées ».
6. Envoyez.

Broadcast to screens

×

Puts a banner on the chosen screens until you clear it. The exhibits keep playing underneath.

KIND

1 Emergency

✓ Notice

Shows as a banner over the running content; the exhibit never stops.

SEND TO

2 Whole venue · 4

Floors...

Zones...

Players...

HEADLINE

3 example: Room 2 closes early

Optional. A few words visitors read first.

MESSAGE

4 What visitors should read and do

Shown on every screen. The text is what visitors read.

ON THE GLASS

5

▶ No reel on this player yet

NOTICE

Your message appears here.

Figure 39 La boîte de dialogue « Diffuser sur les écrans » : le « Type » (1), « Envoyer à » (2), le « Titre » (3), le « Message » (4) et l'aperçu « À l'écran » (5).

12.3 Ce qui se passe sur les écrans

- Message d'urgence : le message occupe tout l'écran sur chaque écran choisi. Une annonce en cours est suspendue : « L'annonce qui s'affichait est suspendue pendant l'urgence et réapparaît quand celle-ci prend fin. »
- Annonce : le bandeau s'affiche par-dessus le contenu en cours ; « l'installation ne s'arrête jamais ».

12.4 Y mettre fin

1. Dans la barre de diffusion en direct, sélectionnez « Terminer la diffusion » (ou « Terminer l'annonce »).

2. La barre indique « Diffusion terminée. Les écrans reviennent à leurs installations ». « Les installations reprennent d'elles-mêmes à la fin. » Personne n'a besoin de faire le tour des étages.

Un appareil portable dont l'option « Peut envoyer un message d'urgence » est activée lance le message d'urgence du lieu quand son bouton est maintenu 2 secondes.

ASTUCE

Enregistrez vos messages habituels comme annonces avant d'en avoir besoin. En cas d'urgence, vous choisissez alors un nom au lieu de saisir un texte.

ATTENTION

Ne testez pas un message d'urgence sur tout le lieu pendant les heures d'ouverture. Choisissez « Écrans... » et un seul écran dans une pièce réservée au personnel, et mettez-y fin aussitôt.

Fonctionnement local et isolé du réseau

Le même logiciel fonctionne entièrement sur un seul ordinateur de votre bâtiment, sans internet. La console affiche alors « taleor » au lieu de « taleor.net ». Les écrans, les médias et le journal d'audit restent dans vos murs, et les équipements du réseau du lieu sont pilotés depuis ce serveur.

Le paquet pour une installation sur site est fourni par taleor pour Windows, macOS et Linux. Il embarque son propre environnement d'exécution et sa propre base de données privée ; rien n'est téléchargé à l'installation. (Les installations sous Windows et Linux sont éprouvées en CI ; l'installation sous macOS est rédigée mais pas encore éprouvée sur un Mac.)

13.1 Installer le serveur local (Windows)

Pour le personnel technique, une fois par lieu. Prévoyez une dizaine de minutes, devant le PC serveur.

1. Copiez le paquet sur le PC serveur et décompressez-le. Laissez les dossiers tels quels.
2. Faites un clic droit sur PowerShell et choisissez « Exécuter en tant qu'administrateur ».
3. Allez dans le dossier décompressé et lancez `.\setup.ps1`. Cela prend environ une minute : le script décompresse son propre environnement d'exécution et sa base de données, crée la base de données, ajoute le lieu de départ et démarre deux services (la base de données et le serveur taleor).
4. Quand il indique que taleor est en marche, ouvrez `http://localhost:3401` dans un navigateur.
5. Vous ne saisissez jamais de mot de passe de base de données. Le programme d'installation en génère un et le conserve dans `server\.env`, lisible par les administrateurs uniquement.

Sous Linux et macOS, lancez `setup.sh` de la même façon.

13.2 Créer le premier administrateur

Sur un serveur qui n'a pas encore d'administrateur, la page « Configurer ce système » s'ouvre : « Ce taleor n'a pas encore d'administrateur. Collez le jeton de configuration affiché sur la console du serveur pour créer le premier. »

1. Copiez le « Jeton de configuration », « affiché sur la console du serveur au démarrage ».
2. Saisissez « Votre nom », l'« E-mail » et un « Mot de passe » : « Au moins 12 caractères. Une phrase dont vous vous souvenez vaut mieux qu'une courte suite de symboles que vous oublierez. »
3. Sélectionnez « Créer l'administrateur » et connectez-vous.

13.3 Diriger un lecteur vers le serveur local

Chaque ordinateur d'installation doit savoir où se trouve le serveur local. Faites-le une fois par lecteur, avant l'association.

1. Trouvez l'adresse du PC serveur sur le réseau du lieu.
2. Sur chaque ordinateur d'installation, ouvrez le fichier de configuration de l'agent (`C:\Program Files\taleor.net\Agent\agent.config.json` sous Windows) et définissez `"serverUrl": "http://<server address>:3401"` et `"allowInsecureHttp": true`. Définissez les deux lignes ; sans la seconde, le lecteur refuse une adresse `http` simple.
3. Redémarrez le service taleor sur le lecteur, puis associez-le avec le code comme en 4.3, en étant connecté à la console locale.

13.4 Sauvegardes et déplacement d'un lieu

Sauvegardez selon un calendrier régulier, et utilisez l'export JSON pour déplacer un lieu vers un autre serveur.

1. Ouvrez « Technique », puis « Transfert de données et sauvegardes » (Administrateur réseau).
2. « Sauvegarder maintenant » crée un fichier de sauvegarde ; « Dernière sauvegarde » indique quand, et « Conservé » combien. Les fichiers plus anciens sont supprimés automatiquement.
3. « Exporter la base de données en JSON » : « Téléchargez tout ce que contient ce serveur dans un seul fichier JSON. » « Les fichiers médias eux-mêmes sont copiés séparément. »
4. « Importer la base de données (JSON) » : « Remplace tout le contenu de ce serveur par celui du fichier. Il ne s'agit pas d'une fusion. »

ASTUCE

Copiez régulièrement les sauvegardes hors de la machine serveur. Une sauvegarde sur le même disque ne survit pas à la panne de ce disque.

ATTENTION

N'utilisez pas « Importer la base de données (JSON) » sur un serveur en service pour « ajouter » un lieu. L'import remplace tous les enregistrements.

Les mises à jour d'un serveur isolé (air-gapped) arrivent sous forme de nouveau paquet et s'installent de la même façon. Le serveur utilise le port 3401 ; la base de données n'écoute que sur 127.0.0.1.

À faire et à éviter

À faire

- Vérifiez le nom du lieu dans la barre supérieure avant chaque modification.
- Associez un écran avec le code affiché à l'écran en ce moment, et attendez « L'écran a été ajouté. »
- Donnez un Reel par défaut à chaque installation. Un écran sans Reel par défaut reste noir.
- Enregistrez la configuration de l'installation (« Utiliser cette configuration pour l'installation ») dès qu'elle fonctionne comme vous le souhaitez.
- Renseignez la licence et le titulaire lors de l'importation, et marquez les informations comme complètes.
- Laissez « Maintenir cet appareil à jour (recommandé) » activé.
- Définissez d'abord les horaires d'ouverture du lieu ; ne faites de dérogation que pour les exceptions.
- Lisez chaque ligne des « Modifications proposées » d'Oli avant d'« Appliquer ».
- Enregistrez vos messages d'urgence comme annonces avant d'en avoir besoin.
- Transmettez vous-même les liens d'invitation à la personne ; la console n'envoie pas d'e-mails.
- Conservez les sauvegardes hors de la machine serveur.

À éviter

- Ne partagez pas de comptes. Le journal d'audit ne vaut que par le nom associé à chaque action.
- N'associez pas un écran deux fois et ne ressaisissez pas un ancien code.
- Ne créez pas de déclencheur sur un capteur que l'écran ne déclare pas. Ajoutez d'abord le matériel.
- N'activez pas « Appuyer de nouveau pour revenir » sur un capteur de présence. La console le refuse, et un visiteur immobile le ferait basculer sans fin.
- Ne laissez pas une vidéo déclenchée sans « Relâcher après » ni retour en fin de Reel : le visiteur suivant tombe sur la dernière image.
- Ne désactivez pas les mises à jour pour ensuite les oublier.
- Ne testez pas un message d'urgence sur tout le lieu pendant les heures d'ouverture.
- N'utilisez pas « Importer la base de données (JSON) » pour fusionner. L'import remplace tout.
- N'utilisez « Supprimer le lieu » ou « Retirer du lieu... » que si vous en êtes sûr. Aucune de ces actions ne peut être annulée.
- Ne collez pas de texte extérieur dans Oli comme instruction.

Dépannage

15.1 Un écran est hors ligne

La page de l'écran indique « L'agent n'est pas connecté à cet écran » et « Dernier signal : {when} ». L'alerte « {name} est hors ligne » apparaît dans « Alertes » et disparaît d'elle-même quand l'écran revient.

1. Vérifiez que l'ordinateur de l'installation est alimenté et relié au réseau. « Diagnostics », dans « Technique », affiche « Agents connectés », « Joignabilité des appareils » et « {count} sur {total} injoignables ».
2. Si l'image est toujours lue, l'écran fonctionne depuis son propre stockage : la liste des écrans indique « Lecture depuis le cache local ». Il se rétablit de lui-même quand le réseau revient ; la page récupère de nouveau sa Playlist et la console voit aussitôt la reconnexion.
3. Si l'image est noire avec seulement un titre, sélectionnez « Redémarrer l'écran » dès que l'agent est connecté. Si l'agent lui-même est arrêté, redémarrez l'ordinateur de l'installation.
4. Si l'écran a été associé récemment puis a disparu, l'association a peut-être été annulée (« L'écran n'a pas confirmé. »). Associez-le de nouveau.
5. Un écran qui ne s'est jamais connecté affiche « ne s'est jamais signalé » ou « JAMAIS CONNECTÉ ». Il a été ajouté avant l'arrivée de son matériel, ou l'association n'a pas abouti.

15.2 Un appareil ne répond pas

1. Dans « Matériel et paramètres », sélectionnez « Lire l'état » sur l'appareil. « Impossible de joindre l'appareil. » signifie que l'adresse est fausse ou que l'appareil n'est pas sur le réseau. Vérifiez l'« Adresse ».
2. « Alimentation : non pilotable » signifie que le pilote ne peut pas allumer ou éteindre cet appareil. C'est une déclaration du pilote, pas une panne.
3. Un capteur qui ne déclenche rien : ouvrez « Technique », puis « Banc d'essai », et observez le journal des entrées pendant que vous l'actionnez. « Le pilote de cet écran ne déclare aucune entrée. » signifie que le mauvais type d'appareil a été choisi. « Aucun cue de cet écran ne ferme encore de contact. » signifie que c'est le déclencheur qui manque, pas le matériel.
4. Une carte série : « L'écran ne signale aucun port série. Vérifiez le câble USB. » Sélectionnez de nouveau « Détecter les ports » après avoir rebranché le câble.
5. Un pilote marqué « Pas encore validé sur du matériel réel de cette famille » peut nécessiter l'aide du support taleor pour votre appareil : écrivez à support@taleor.net.

15.3 Un déclencheur ne fait rien

- La carte est grisée avec « {device} n'a pas de {input} » : l'écran ne déclare pas cette entrée. Ajoutez l'équipement ou choisissez une autre entrée.

- Deux déclencheurs sur une même entrée : les règles de « Ce qui l'emporte » et la « priorité » du déclencheur décident. Modifiez l'un des deux.
- Un appui fonctionne dans l'aperçu mais pas sur l'écran réel : sur un téléphone, le premier appui active le son et compte quand même. Avec l'application, « Redémarrer l'écran ».
- OSC : « OSC désactivé » sur la carte de l'écran. Réglez « Écouter les messages OSC » sur « Activé » et vérifiez que le « Port UDP » correspond à celui de la console lumière.

15.4 Une importation échoue

MESSAGE	QUE FAIRE
« En attente, nouvelle tentative »	Rien. Le serveur a demandé à la console d'attendre ; le fichier est renvoyé automatiquement.
« Le serveur est occupé. Réessayez ce fichier dans une minute. »	Attendez une minute et importez de nouveau ce fichier.
« La connexion a été interrompue pendant l'importation »	Vérifiez le réseau et importez de nouveau le fichier.
« Échec de l'importation ({status}) »	Une erreur du serveur, avec son code. Réessayez ; si elle se répète, notez le code et envoyez-le à support@taleor.net .
« Impossible de générer les aperçus : {error} »	Le fichier a été importé, mais aucune image d'affiche ni miniature n'a pu être créée. Sur un serveur local, cela signifie généralement que les outils multimédias manquent ; consultez les notes d'installation du serveur. Sélectionnez « Régénérer les aperçus » une fois le problème corrigé.
« Espace insuffisant pour les médias de cette installation » (sur un écran)	Le disque de l'ordinateur de l'installation manque de place. Libérez de l'espace ou utilisez une version allégée des médias.

15.5 Problèmes d'association

MESSAGE	QUE FAIRE
« Ce code n'est plus valable : il a expiré, a déjà été utilisé ou n'est affiché sur aucun écran. Saisissez le code affiché actuellement à l'écran. »	Relisez le code sur l'écran.
« L'écran n'a pas confirmé. Saisissez le nouveau code affiché à l'écran. »	L'écran n'a pas récupéré sa clé dans la minute. Vérifiez son réseau et associez-le de nouveau.

MESSAGE

QUE FAIRE

« Trop d'écrans démarrés depuis ce réseau. Nouvelle tentative dans un instant. » (sur l'écran)	De nombreux écrans ont été démarrés en même temps derrière une même adresse. Patientez ; l'écran réessaie de lui-même.
« Impossible de joindre le serveur. Nouvelle tentative. » (sur l'écran)	L'écran n'a pas d'accès au serveur. Vérifiez son réseau.
« Vous ne pouvez pas ajouter d'écrans dans ce lieu. Adressez-vous à un administrateur de ce lieu. »	Votre rôle n'inclut pas les écrans.
« Ce lieu est en consultation seule. Passez à votre propre lieu pour ajouter un écran. »	Vous êtes dans une copie de démonstration que vous pouvez seulement consulter.

15.6 Problèmes avec Oli

MESSAGE

QUE FAIRE

« Oli n'est pas disponible pour le moment. Réessayez dans une minute. »	Une panne temporaire. Réessayez.
« Le lieu a changé depuis qu'Oli a établi ce plan : rien n'a donc été appliqué. Demandez de nouveau à Oli. »	Un élément cité dans le plan a été modifié ou supprimé. Demandez de nouveau.
« Je n'ai pas pu tout traiter en une seule fois. Demandez plutôt une modification à la fois. »	Découpez la demande.
« Vous n'avez pas l'autorisation de modifier les Playlists et les déclencheurs. »	Votre rôle ne permet pas de modifier les Playlists ; adressez-vous à un gestionnaire de contenu ou à un administrateur du lieu.
« Vous avez utilisé les 10 messages à Oli prévus pour aujourd'hui. Oli sera de retour demain. »	La limite quotidienne ; elle est remise à zéro à 0 h 00 UTC.

15.7 Où regarder

- « Alertes » : chaque défaut en cours. « Rien ne requiert votre attention. Les alertes disparaissent d'elles-mêmes dès que le problème cesse. »

- « Technique », puis « Diagnostics » : « Plan de contrôle », « Agents connectés », « Joignabilité des appareils », « Températures » (« {count} au-dessus de 60 °C »), « Contrôles d'état » (« Exécuter maintenant »).
- La page de l'écran, « En un coup d'œil » : « Dernière erreur : {message} ».
- Journaux d'un écran : « Paramètres », puis « Journal d'audit » ; choisissez « Sélectionner un écran... » pour voir les lignes de journal propres à cet écran. Pour aller plus loin, « Niveau de journalisation de l'agent » dans « Matériel et paramètres » peut être réglé sur « Débogage pendant {count} minutes » ; il revient ensuite de lui-même au niveau info.
- « Paramètres », puis « Journal d'audit » : qui a modifié quoi, et quand.