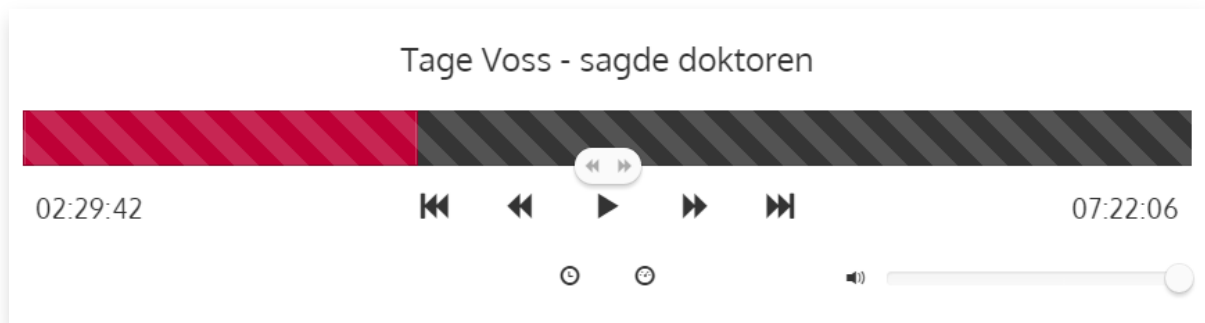


Publizon Audio Player v1.2.0

1. Overordnet beskrivelse

Publizons Audio Player er en javascriptbaseret komponent, der udnytter html5 audio tagget til streaming af lyd i online og offline mode. Komponenten indeholder grundlæggende funktioner såsom play, pause, skip og go. Brugergrænsefladen kan bygges, som man ønsker det.



2. Download af komponent

Javascript playeren kan hentes her:

<https://play.pubhub.dk/1.2.0/js/player-kernel.min.js>

Hele pakken med brugergrænseflade og afhængigheder kan hentes her:

<http://download.streaming.pubhub.dk/jswebplayer/player-1.2.0.zip>

Koden er obfuskeret, så streaming url'en ikke umiddelbart kan læses. Dette er på ingen måde ment som en "bulletproof sikkerhed", da url'en kan ses i eksempelvis Chromes developer tool, Firebug eller via Fiddler.

En ikke-obfuskeret javascript komponent kan leveres til debugging formål, hvis dette ønskes. Det bør dog være den obfuskerede version, som benyttes i produktion.

3. Instantiering af player

Følg dette afsnit hvis der ønskes at udvikles egen brugergrænseflade til playeren.

Hvis der derimod ønskes at anvende den medfølgende brugergrænseflade, så følg i stedet afsnittet *Instantiering af brugergrænsefladen*.

Playeren instantieres med følgende parametre:

```
var audioPlayer = new Player({
  orderId: [ordreid],
  state: [state objekt],
  autosave: [true/false],
  isbn: [isbn til sampleafspilning],
  tracks: [liste af track objekter],
  duration: [samlet spilletid i sekunder],
  (optional) lang: [string],
  (optional) autoplay: [bool],
  (optional) loop: [bool],
  (optional) sleepHandler: {
    sleep: [funktion der erstatter sleep-funktionalitet],
    cancel: [funktion der erstatter cancel-funktionalitet],
  }
});
```

hvor:

<i>orderId</i>	Ordrens (lånets) id (guid)
<i>state</i>	Objekt, som fortæller playeren i hvilken state, den skal loades. Objektet indeholder følgendefelter: <i>nightMode</i> : [true/false] <i>position</i> : [starttidspunkt i sekunder]
<i>autosave</i>	Boolean, der fortæller om playeren skal affyre et autosave event hvert 20. sekund, hvor implementøren så kan bestemme, hvor man vil gemme playerens state.
<i>isbn</i>	ISBN på en given titel. Hvis dette nummer er defineret, går afspilleren i online sample-tilstand, og kræver ikke <i>order</i> -værdien.
<i>tracks</i>	Objekt (til brug for offline mode), som fortæller playeren, hvilke tracks (dele af den samlede lyd), som man har tilgængelig på enheden. Hvert track objekt skal indeholde: <i>position</i> : trackets starttidspunkt (i den samlede lyd) i sekunder <i>duration</i> : trackets varighed i sekunder <i>src</i> : reference til mp3-filen Hvis nogen tracks ikke er blevet downloadet, skal deres <i>src</i> -parametre undlades eller sættes til <i>null</i> . <i>Position</i> og <i>duration</i> er krævet for samtlige tracks, også selvom <i>src</i> mangler, da det bruges til at finde ud af hvilket track der mangler, i tilfælde af at brugeren kommer til et manglende track.
<i>duration</i>	Nummerets/lydbogens samlede spilletid i sekunder
<i>sleepHandler</i>	Kan bruges til at definere en anden metode til at styre sleep-funktionaliteten. Dette kunne f.eks. bruges til at implementere native sleep-funktionalitet, da en ren JavaScript-løsning ikke er muligt på mange enheder hvis appen ikke er aktiv.
<i>lang</i>	ISO 639-1-sprogkode, der bestemmer brugergrænsefladens sprog. Koderne 'da' (dansk), 'sv' (svensk) og 'nb' (norsk bokmål) er understøttet.
<i>autoplay</i>	Boolean der bestemmer om afspilning skal startes automatisk på understøttede browsere. Bemærk at de fleste moderne browsere ikke længere understøtter autoplay.
<i>loop</i>	Boolean der bestemmer om afspilning automatisk skal starte forfra når afspilning

er færdig.

Metoder og events

Metoder

<code>play()</code>	Starter afspilningen
<code>pause()</code>	Pauser afspilningen
<code>skip(seconds)</code>	Hopper [second] sekunder frem eller tilbage, såfremt afspilningen er i gang. Angiv et negativt tal for seconds for at hoppe tilbage.
<code>position(second)</code>	Hopper hen til [second], eller returnerer positionen i sekunder fra lydbogens start hvis [second] ikke er angivet. Brug eksempelvis <code>position(120)</code> for at afspille fra det 2. minut.
<code>setNightMode(value)</code>	Sætter nightmode state til [value]. Herved fyres eventen autosave, hvis autosave = true.
<code>totalDuration()</code>	Returnerer info om den samlede spilletid, i form af et objekt indeholdende: h=hours m=minutes s=seconds availablePercentage = Tilgængelig andel (i %) af den samlede lydbog totalSeconds = Den samlede spilletid i sekunder
<code>played()</code>	Returnerer info om, hvad der lige nu er afspillet, i form af et objekt indeholdende: h=hours, m=minutes, s=seconds
<code>volume(value)</code>	Sætter eller returnerer lydstyrken fra 0 – 1 hvor 1 svarer til 100% lydstyrke. Bemærk at HTML5 audio-implementeringen ikke understøtter ændring af lydstyrken på iOS/Android.
<code>speed(value)</code>	Sætter eller returnerer afspilningshastigheden fra 0.5 – 4, hvor 1 er standardafspilningshastighed og 4 er 4x afspilningshastighed. Bemærk at HTML5 audio-implementeringen ikke understøtter ændring af afspilningshastigheden på Android.
<code>sleep(duration)</code>	Stopper afspilning efter <i>duration</i> sekunder. Bemærk at det på mange mobile platforme ikke er muligt at stoppe afspilning gennem javascript mens appen er inaktiv. Det anbefales derfor, at der i stedet implementeres en native løsning gennem <i>sleepHandler</i> hvis muligt.

Events

<code>"autosave" ({nightmode, position})</code>	Affyres hvert 20 sekund, samt når der spoles. Medsender et objekt indeholdende nightmode og position.
<code>"drained" ({position, trackIndex})</code>	Affyres, når enden af et track nås.
<code>"soondrained" ({secondsRemaining, nextTrackIndex})</code>	Affyres når der er 15 minutter tilbage på de nuværende track, og det følgende track mangler.
<code>"seek" (position)</code>	Affyres når der spoles.
<code>"ended"</code>	Affyres når afspilning er færdig.

4. Instantiering af brugergrænsefladen

Hvis der ønskes at anvendes den medfølgende brugergrænseflade som vist på billedet på side 1, skal den instantieres i stedet for playeren som beskrevet i afsnit 3.

Brugergrænsefladen har en række afhængigheder, som skal inkluderes før brug. Alle afhængighederne samt eksempel på instantiering er inkluderet i pakken.

Brugergrænsefladen instantieres med følgende parametre:

```
var player = Player.init({
  metadata: {
    (kun online) orderId: [orderId],
    (kun online samples) isbn: [isbn],
    title: [title],
    artist: [artist],
    duration: [duration],
    autosave: [true/false],
  },
  (kun offline) tracks: [tracks],
  (optional) state: {
    nightmode: [nightmode],
    position: [position]
  },
  (optional) sleepHandler: [sleepHandler]
  (optional) $container: [container],
  (optional) autoplay: [true/false],
  (optional) loop: [true/false],
});
```

hvor *container* er id'et på elementet hvori afspilleren skal indsættes. Alle parametrene svarer til de samme fra afsnittet *Instantiering af player* undtagen følgende:

<i>title</i>	Bogens titel
<i>artist</i>	Bogens forfatter
<i>\$container</i>	JQuery container element (elementet med id'et "container" bruges som standard hvis denne parameter udelades)

Derudover kan der gennem jQuery lyttes på de samme events som fra afsnittet *Instantiering af player*.

Disse event listeners sættes på samme element som *playable()* blev kaldt på, f.eks:

```
player.on('drained', function (e, data) {
  console.log('Drained at ' + data.position + ' (trackIndex: '
    + data.trackIndex + ')');
})
.on('soondrained', function(e, data) {
  console.log('SoonDrained in ' + data.secondsRemaining + ', nextTrackIndex: '
    + data.nextTrackIndex);
})
.on('autosave', function (e, currentState) {
  console.log('Autosave at ' + currentState.position + ', nightmode: '
    + currentState.nightmode);
```

```
})  
.on('seek', function (e, position) {  
    console.log('Seek to ' + position);  
});
```

5. Understøttede platforme

- Internet Explorer 10 og 11 på Windows
- Edge på Windows
- Chrome på Windows
- FireFox på Windows
- Safari på OS X
- Safari på iOS 5+
- Chrome og stock browser på Android 4+

6. Eksempel på implementation af playeren

Et eksempel på implementation af playeren findes her:

[https://play.pubhub.dk/index120.html?o=\[orderid\]](https://play.pubhub.dk/index120.html?o=[orderid])

Et ordre id kan efterspørges hos Publizon.

7. Autoopdatering af js player

Den seneste version af js playeren kan hentes med et GET request til:

[http://offline.api.streaming.pubhub.dk/v2/patch/?platform=\[platform\]&platformVersion=\[platformVersion\]&applicationid=\[applicationId\]&applicationVersion=\[applicationVersion\]](http://offline.api.streaming.pubhub.dk/v2/patch/?platform=[platform]&platformVersion=[platformVersion]&applicationid=[applicationId]&applicationVersion=[applicationVersion])

hvor:

platform	ios / android / pc / mac
platformversion	[major].[minor].[revision], f.eks. 1.0.2
applicationId	applikations id
applicationVersion	applikationens version

Årsagen til disse 4 parametre er, at der fra central side er mulighed for at styre hvilke platforme og applikationer, der skal have at vide, at der er en opdatering.

Headeren skal indeholde "x-service-key: [key]", hvor nøglen rekvireres af Publizon.

8. Kendte fejl og ønsker

- I Safari på MAC starter playeren ikke, hvor man sidst er kommet til
- På mobiltelefoner og tablets fortsættes ikke til næste track, hvis den app, hvori playeren kører, ikke er aktiv

Ofte stillede spørgsmål

- **Hvor tit udføres "autosave"?**

Hvert 20. sekund, samt når der spoles.

- **Jeg kan ikke ændre afspilningshastighed på iOS**

Denne feature er desværre ikke understøttet på iOS endnu (se evt. afsnittet "Playback Rate in JavaScript")

https://developer.apple.com/library/safari/documentation/AudioVideo/Conceptual/Using_HTML5_Audio_Video/Device-SpecificConsiderations/Device-SpecificConsiderations.html#//apple_ref/doc/uid/TP40009523-CH5-DontLinkElementID_1)