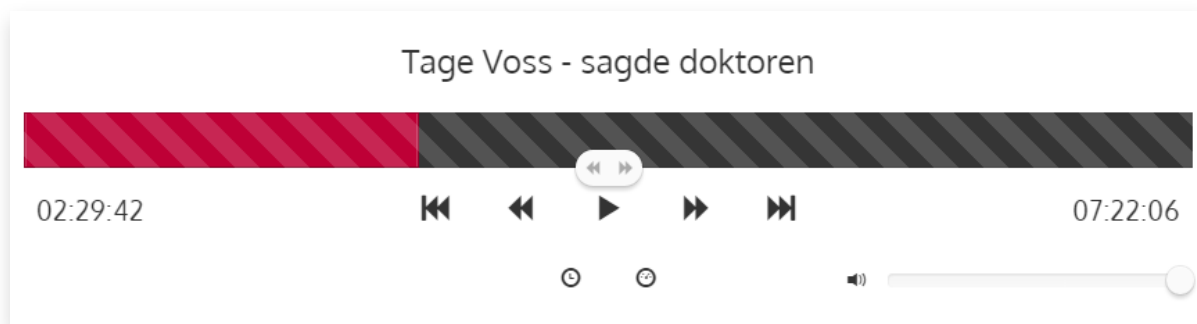


Publizon Audio Player v1.3.0

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. Brugergænsefladen kan bygges, som man ønsker det.



2. Download af komponent

Javascript playeren kan hentes her:

<https://play.pubhub.dk/1.3.0/js/player-kernel.min.js>

Hele pakken med brugergænseflade og afhængigheder kan hentes her:

<http://download.streaming.pubhub.dk/jswebplayer/player-1.3.0.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 brugergænseflade til playeren.

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

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

play()	Starter afspilningen
pause()	Pauser afspilningen
skip(seconds)	Hopper [second] sekunder frem eller tilbage, såfremt afspilningen er i gang. Angiv et negativt tal for seconds for at hoppe tilbage.
position(second)	Hopper hen til [second], eller returnerer positionen i sekunder fra lydbogens start hvis [second] ikke er angivet. Brug eksempelvis position(120) for at afspille fra det 2. minut.
setNightMode(value)	Sætter nightmode state til [value]. Herved fyres eventen autosave, hvis autosave = true.
totalDuration()	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
played()	Returnerer info om, hvad der lige nu er afspillet, i form af et objekt indeholdende: h=hours, m=minutes, s=seconds
volume(value)	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.
speed(value)	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.
sleep(duration)	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

"autosave" ({nightmode, position})	Affyres hvert 20 sekund, samt når der spoles. Medsender et objekt indeholdende nightmode og position.
"drained" ({position, trackIndex})	Affyres, når enden af et track nås.
"soondrained" ({secondsRemaining, nextTrackIndex})	Affyres når der er 15 minutter tilbage på de nuværende track, og det følgende track mangler.
"seek" (position)	Affyres når der spoles.
"ended"	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/index130.html?o=\[orderid\]](https://play.pubhub.dk/index130.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)