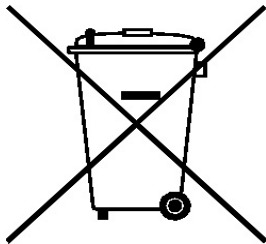


iSMP3.2

Bedienungsanleitung

iS-AS-MP3.2 und
iS-AS-MP3.2-AMP



**Physikalische Daten:****Abmessungen:****(261x35x71) mm (BxHxT)****Gewicht: 1,200 Kg****Temperaturbereich: 5 bis 35° C****WEEE Reg Nr. DE 931 450 93****VORSICHT:** TRENNEN SIE VOR JEDER MONTAGE DEN NETZANSCHLUSS!**VERMEIDEN SIE DIE AUFSTELLUNG AN ORTEN MIT:**

direktem Sonnenlicht, Feuchtigkeit oder schlechter Luftzirkulation, extremer Hitze oder Kälte, Vibration, Staub, öligem Rauch, Dampf oder Hitze (z. B. eine Küche)

KEINE GEGENSTÄNDE AUF DAS GERÄT STELLEN

Stellen Sie das Gerät nicht auf Langhaar-Teppiche, Betten oder Sofas, und decken Sie es nicht mit einem Tuch o. ä. ab. Dies kann die Hitzeableitung behindern und zu Schäden führen.

HITZE VERMEIDEN

Stellen Sie das Gerät NICHT auf andere Geräte, die Hitze erzeugen wie z. B. Verstärker. Wenn Sie das Gerät in ein Rack einbauen, halten Sie ausreichend Abstand von Geräten, die Hitze erzeugen.

SORGFALT MIT DEM KABEL

Ein beschädigtes Kabel kann einen Brand oder einen elektrischen Schlag verursachen.

NIEMALS SELBST REPARIEREN

Ziehen Sie bei Beschädigungen des Steckernetzteils, der Anschlussleitung oder der Anlage sofort den Stecker aus der Steckdose.

Versuchen Sie auf keinen Fall, das Gerät selber zu öffnen und/oder zu reparieren. Es besteht die Gefahr des elektrischen Schlags. Wenden Sie sich im Störfall an unsere Techniker oder eine andere geeignete Fachwerkstatt.

Inhalt

1 Produktbeschreibung.....	4
2 Anschluss des iSMP3.2	5
3.1 Installation des iSMP3.2	5
3.2 Anschluss der inSynergie Matrixtastatur	6
3.3 Anschluss einer eigenen Bedienlösung	7
4 Software-Oberfläche iSMP3 Configurator	8
4.1 Projekte erstellen, öffnen, speichern und veröffentlichen	8
4.2 Projekt Konfiguration	8
4.3 Makro Generator	9
4.4 Audio Files	10
5 Manuelle Konfiguration der SD-Karte	12
5.1 Aufbau der Project.cfg – Datei	13
5.1.1 Grundeinstellungen	13
5.1.2 TimeEvents.....	15
5.1.3 Zuordnung der Makro-Blöcke	15
5.1.4 Auswahl der Playlist.....	15
5.2 Aufbau der System.cfg - Datei	12
5.4 Ordner „Audio“	16
5.5 Ordner „Playlist“	16
5.6 Makros	16
5.6.1 Makrobefehle für die einzelnen Tasten	16

1 Produktbeschreibung

Der iSMP3.2 ist ein Audio-Player für den Einsatz in Festinstallationen beispielsweise Museen, Kaufhäusern und Freizeitparks.

Er kann nicht nur die Dateiformate wav, mp3, wma, aac, ogg, flac u.v.m. von SD-Karte wiedergeben, er ist auch ein professioneller Streaming Client für Internetradio oder Streaming Server wie z.B. dem iSAudioServer.

Die Dateien werden auf verschleißfreien Compact Flash Karten (bis 32GB) gespeichert, was je nach Komprimierungsqualität mehr als 24 Stunden Spieldauer bedeutet. Über die 3,5mm Klinkenbuchse kann man einen Kopfhörer, Aktivlautsprecher oder einen Verstärker anschließen.

Es ist auch eine Version des iSMP3.2 mit integriertem Verstärker lieferbar (Art. Nr. iS-AS-MP3.2-AMP), hier wird das Audiosignal auf einer 4 poligen steckbaren Schraubklemme herausgeführt.

Im Lieferumfang enthalten:

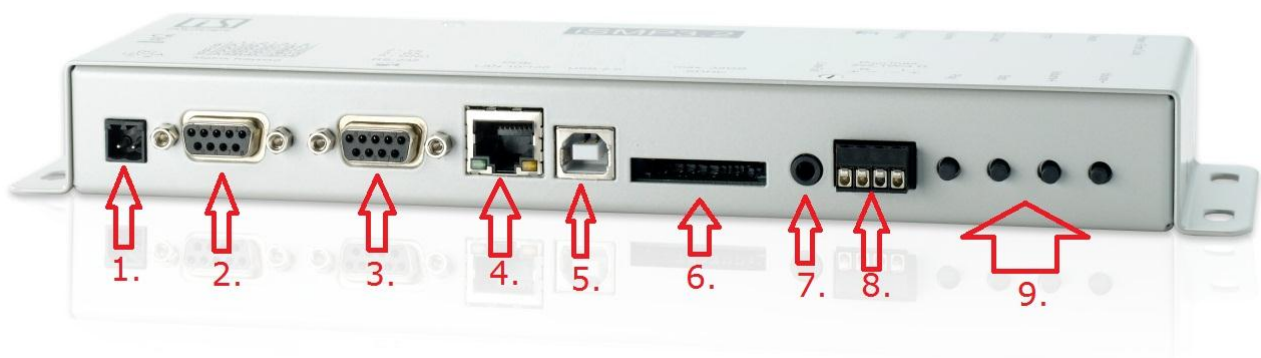
iSMP3.2, SD-Karte (1 GB), Netzkabel (1 m), USB-Kabel (A schräger B)

Achtung: Das Netzteil ist nicht standardmäßig im Lieferumfang enthalten. Sie können es unter der Art. Nr. iS-AS-MP3.2-Netzteil dazu bestellen.



2 Anschluss des iSMP3.2

- (1) 12V Netzanschluss (Netzteil nicht im Lieferumfang enthalten)
- (2) Matrix Anschluss
- (3) RS-232 Steuereingang
- (4) Netzwerkanschluss mit PoE (=Power over Ethernet) Unterstützung
- (5) USB Anschluss zum Zugriff auf SD Karte via Windows Explorer
- (6) SD-Karten Slot (bis 32GB)
- (7) Audio out - 3,5mm Klinkenanschluss
- (8) Nur bei iS-AS-MP3.2-AMP : Audio out - 4 Pol Klemmblock Anschluss
- (9) Bedientasten (Play, Stop, Lauter, Leiser)



3.1 Installation des iSMP3.2

Sorgen Sie zunächst dafür, dass der iSMP3.2 Stromzufuhr hat, indem Sie ihn am Netzteil (1) oder Netzwerk (4) anschließen, sofern Ihr Switch PoE unterstützt. Da ein Betrieb an einem PoE-fähigen Switch angenommen wird, ist ein Netzteil nur optional lieferbar.

Zur Ausgabe von Ton kann am Klinkenanschluss (7) ein Lautsprecher, Kopfhörer o.ä. angeschlossen werden. Zudem gibt es bei der Version iS-AS-MP3.2-AMP die Möglichkeit, das Audiosignal über einen am Ausgang (8) angeschlossenen Klemmblock auszugeben.

Nun können Sie eine SD Karte in den Kartenslot(6) einschieben.

Den iSMP3.2 können Sie mithilfe des mitgelieferten USB-Kabels an einen Computer anschließen, verwenden Sie dazu den USB-Anschluss (5).

Somit ist der Zugriff auf die zuvor eingesteckte SD Karte über den Explorer gegeben.

Hinweis! Solange Sie eine USB-Verbindung zum Rechner hergestellt haben, sind alle anderen Funktionen des iSMP3.2, wie die Audio-Ausgabe, deaktiviert.

Sobald die SD-Karte korrekt bespielt (mehr dazu später unter Abschnitt 4 - Software-Oberfläche iSMP3 Configurator) und der USB-Anschluss wieder getrennt wurde, können Sie die Ausgabe des Tons über die Bedientasten (9) steuern.

Daneben bietet der RS-232-Anschluss (3) auch die Möglichkeit, den iSMP3.2 an einen PC anzuschließen und darüber zu steuern. Von inSynergie gibt es beispielsweise das iSCom Modul, welches in Verbindung mit dem iSMaster die bidirektionale Kommunikation mit Geräten über RS-232 Schnittstellen ermöglicht.

3.2 Anschluss der inSynergie Matrixtastatur

Als dritte Bedien-Möglichkeit kann an den Matrix Anschluss (2) die iSMTX16 Matrixtastatur von inSynergie angeschlossen werden. Die Schnittstelle ist bereits vorinstalliert und sofort funktionstüchtig.

Die Matrixtastatur besitzt 16 Tasten, die mit KEY1, KEY2, etc. bezeichnet sind. Der Matrixanschluss (2) des iSMP3.2 Players ist derart geschaltet, dass die Tasten in aufsteigender Reihenfolge den Positionen von links oben nach rechts unten auf der Tastatur zugeordnet werden:



A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

Tabelle 1: Tasten-Positionen

Key1	Key5	Key9	Key13
Key2	Key6	Key10	Key14
Key3	Key7	Key11	Key15
Key4	Key8	Key12	Key16

Tabelle 2: Tasten-Namen

KEY5.mkr	KEY9.mkr	KEY13.mkr	KEY17.mkr
KEY6.mkr	KEY10.mkr	KEY14.mkr	KEY18.mkr
KEY7.mkr	KEY11.mkr	KEY15.mkr	KEY19.mkr
KEY8.mkr	KEY12.mkr	KEY16	KEY20

Tabelle 3: Makros

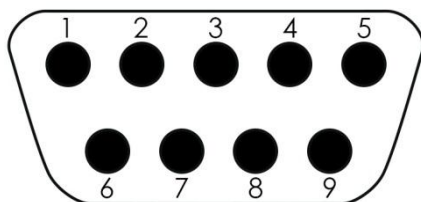
Diese Keys müssen mit Funktionen (Makros) hinterlegt werden, dazu verwenden Sie entweder die mitgelieferte Software (siehe Abschnitt 4) oder legen die Zuordnung manuell in der cfg-Datei fest (siehe Abschnitt 5 - Manuelle Konfiguration).
Achtung: Die Makro-Dateien KEY1.mkr bis KEY4.mkr sind für die Knöpfe am Gehäuse des iSMP3.2 reserviert (BUTTON1-BUTTON4).

3.3 Anschluss einer eigenen Bedienlösung

Wenn Sie den Anschluss nicht für die Standard inSynergie Matrixtastatur, sondern für eine eigene Lösung nutzen möchten, beachten Sie folgendes:

Um beispielsweise A1 (KEY1) zu bedienen, müssen durch den entsprechenden Schalter Ihres Eingabegerätes Pin 1 und 6 der Sub-D Schnittstelle geschlossen werden. Für KEY2 müssen Pin 2 und 6 geschlossen werden usw.

Wie die Pin-Kombinationen den Tasten-Positionen zugeordnet sind, entnehmen Sie der unten abgebildeten Tabelle 4, die auch auf das Gehäuse des iSMP3.2 aufgedruckt ist.



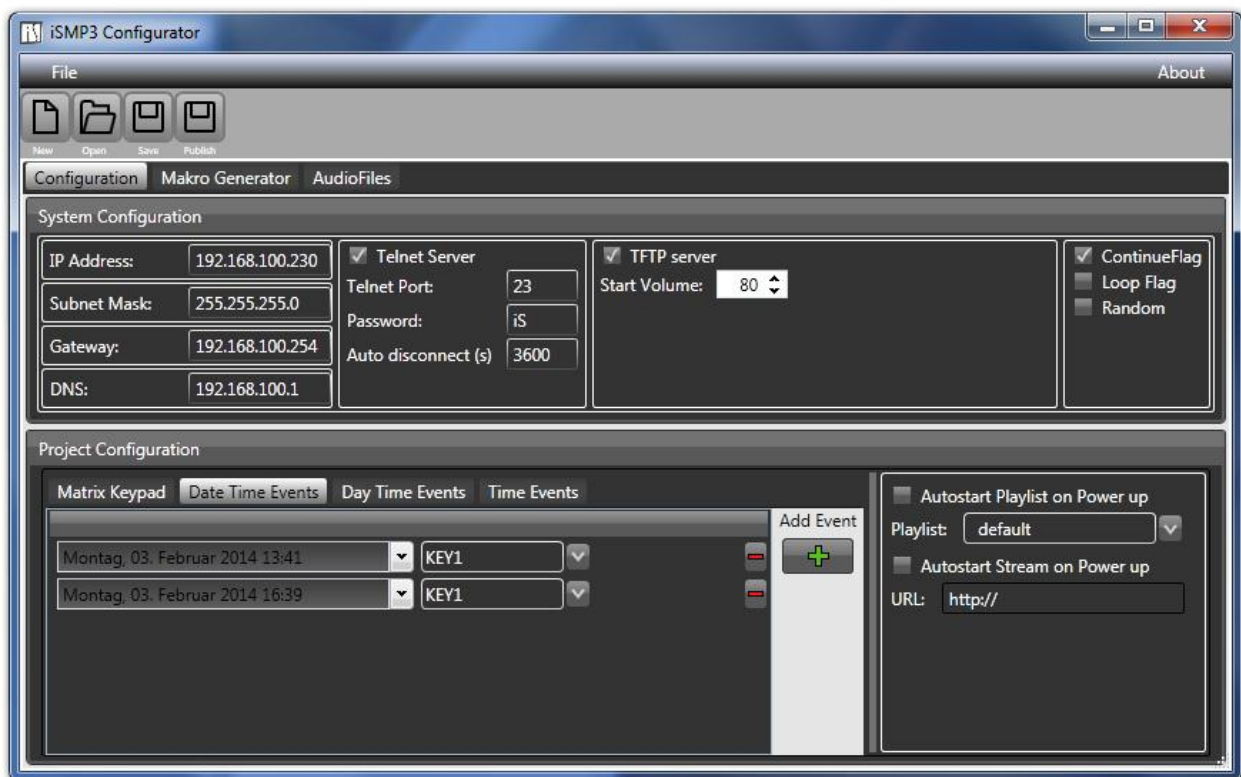
9 Pol. Sub-D Stecker mit Pin-Belegung

Pins	1	2	3	4
6	A1	B1	C1	D1
7	A2	B2	C2	D2
8	A3	B3	C3	D3
9	A4	B4	C4	D4

Tabelle 4: Zuordnung von Pin-Kombinationen und Tasten

4 Software-Oberfläche iSMP3 Configurator

Mit dem iSMP3 Configurator kann die Konfiguration des iSMP3.2 Player vorgenommen werden. Sie können die Software sowie die aktuelle Firmware auf www.insynergie.de auf der Produktseite des iSMP3.2 herunterladen. Achtung: Das .NET 4.5 Framework muss vorinstalliert sein!



4.1 Projekte erstellen, öffnen, speichern und veröffentlichen

Sowohl über den Menü-Eintrag "File" als auch über die Icons am oberen Rand des Configurators kann man ein neues Projekt erstellen oder ein bereits existierendes laden. Projekte werden als XML-Datei gespeichert. Diese XML muss auch ausgewählt werden, wenn man ein altes Projekt in den Configurator laden möchte.

Wenn das Projekt fertig eingestellt ist, kann man über die Funktion „Publish“ die SD-Karte auswählen, um die Projektkonfigurationen auf den iSMP3.2 zu exportieren. Die Ordner "Audio", "Playlists" und „Makros“ werden dann automatisch erzeugt.

4.2 Projekt Konfiguration

Unter dem Reiter „Configuration“ kann man zunächst Systemkonfigurationen wie die Netzwerkdaten eingeben. Das ist in diesem Fall die Adresse, unter welcher der iSMP3.2 später erreichbar sein wird. Weiter rechts lassen sich zudem

Grundeinstellungen vornehmen, ob mehrere Audio Tracks nacheinander abgespielt werden sollen, ob sich die Playlist wiederholen soll oder ob Tracks in zufälliger Reihenfolge abgespielt werden sollen.

Direkt darunter auf der rechten Seite kann eine Playlist oder ein Stream für eine Autostart-Funktion ausgewählt werden.

Unten links befindet sich schließlich die „Project Configuration“, die wiederum in mehrere Reiter unterteilt ist.

Matrix Keypad

Hier sind alle verfügbaren Tasten des iSMP3.2 sowie der Matrixtastatur aufgelistet. Per Dropdown-Menü kann man den Tasten Makros zuweisen. (Die Definition der Makros geschieht später unter 4.3 Makro Generator).

Date Time Events

Hier können Events erstellt werden, die einmalig an einem bestimmten Datum zu einer bestimmten Urzeit ausgelöst werden.

Day Time Events

Hier können Events erstellt werden, die wiederholt an einem bestimmten Wochentag zu einer bestimmten Urzeit ausgelöst werden.

Time Events

Hier können Events erstellt werden, die täglich zu einer bestimmten Urzeit ausgelöst werden.

4.3 Makro Generator

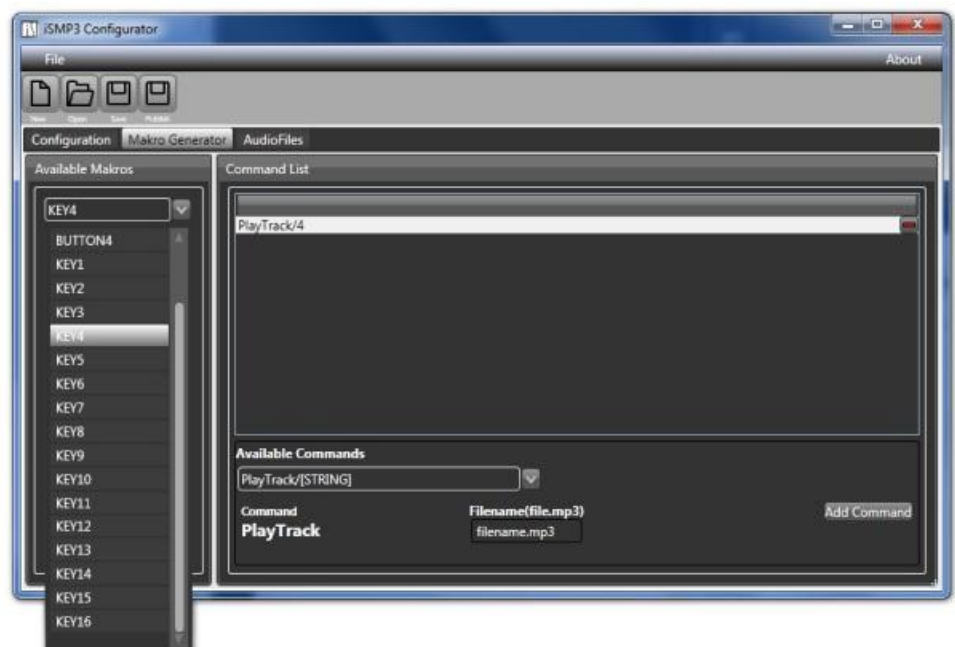
BUTTON1 bis BUTTON4 stellen die Tasten am Gehäuse des iSMP3.2 dar, die mit Play, Stop, Volume+ und Volume- beschriftet sind. KEY1 bis KEY16 bezeichnen die Tasten der Matrixtastatur. Die Werkseinstellungen der 16 Tasten der Matrixtastatur ermöglichen das direkte Abspielen der Tracks 1-16.

Man kann aber alle Tasten über eigene Makros völlig frei konfigurieren.

Auf der linken Seite des Makro Generators befinden sich in einem Dropdown-Menü alle bestehenden Makros. Mit Klick auf den Namen des gewünschten Makros, wird es ausgewählt und

rechts unter „Command List“ eine Auflistung von Befehlen angezeigt, welche durch das Makro aufgerufen werden.

Einträge in dieser Liste können entfernt werden, indem man auf das rote Minus am rechten Ende



des Befehls klickt.

Neue Einträge werden hinzugefügt, indem man auf das Dropdown-Menü „Available Commands“ am unteren Rand des Fensters klickt und dort den gewünschten Befehl auswählt. Der ausgewählte Befehl wird zunächst unter dem Dropdown-Menü angezeigt. Falls der Befehl weitere Parameter erfordert, können diese hier eingegeben werden. Erst wenn Sie auf den Button „Add Command“ klicken, wird der Befehl zur Liste hinzugefügt.

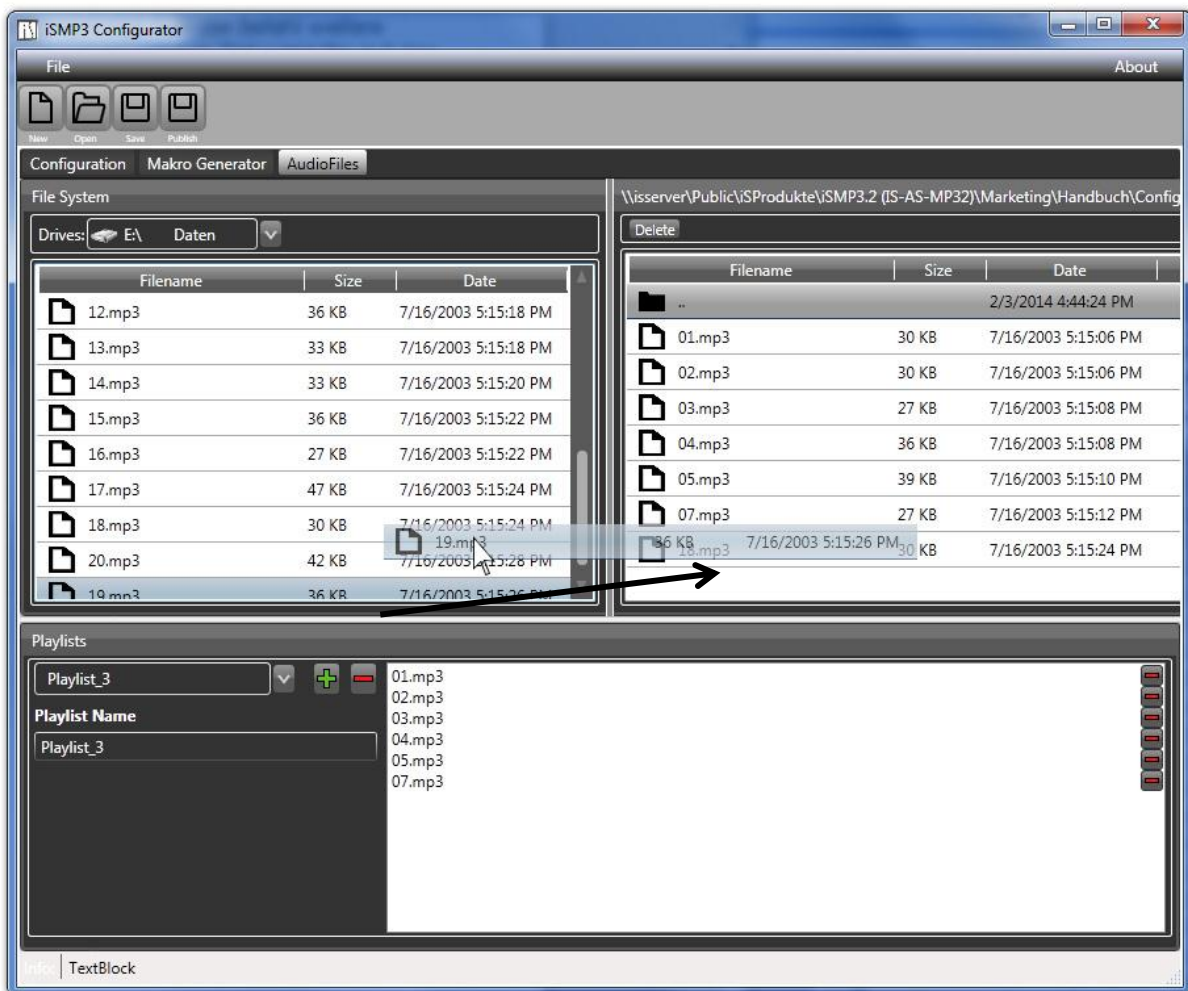
4.4 Audio Files

Im Reiter „Audio Files“ kann man Audio Tracks zum Projekt hinzufügen.

Zunächst navigiert man im Bereich File System auf der linken Seite zu dem lokalen Verzeichnis, in dem die Audio Dateien abgelegt sind.

Rechts sollte bereits der „Audio“-Ordner des aktuellen Projekts ausgewählt sein.

Dateien werden dann ganz einfach per Drag and Drop hinzugefügt: Im linken Bereich können Sie einzelne oder mehrere Dateien (unter Zuhilfenahme von SHIFT oder STRG) auswählen und dann ins rechte Fenster ziehen.



Tracks können zu Playlisten zusammengefasst werden. Unten im Bereich „Playlist“ finden Sie ein Dropdown-Menü, in dem Sie vorhandene Playlisten auswählen können.

Wenn Sie eine Playlist ausgewählt haben, können Sie unter „Playlist Name“ ihren Namen ändern und Audio Tracks hinzufügen, indem Sie per Drag and Drop Dateien in den weißen Bereich des Fensters „Playlist“ ziehen.

Die aktuelle Playlist kann durch einen Klick auf das rote Minus neben dem Dropdown-Menü gelöscht werden.

Eine neue Playlist wird erstellt, indem Sie einen neuen Namen unter „Playlist Name“ eintippen und dann auf das grüne Plus klicken.

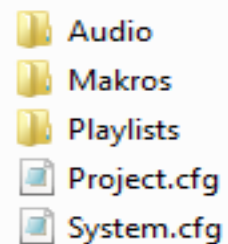
Achtung: Wenn Sie nach der Namenseingabe nicht das Plus klicken, wird der Name der aktuellen Playlist geändert!

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, müssen Sie nur noch das Icon „Publish“ anklicken, zur angeschlossenen SD-Karte navigieren und das Projekt dort speichern. Dann werden dort alle nötigen Ordner und Dateien angelegt, die der iSMP3.2 benötigt. Alternativ speichern Sie das Projekt lokal über die Publish-Funktion und kopieren dann manuell alle Dateien und Ordner des exportierten Projekts auf die SD-Karte.

5 Manuelle Konfiguration der SD-Karte

Schließen Sie den iSMP3.2 mithilfe des mitgelieferten USB-Kabels an den Computer an. Somit ist der Zugriff auf die zuvor eingesteckte SD Karte über den Explorer gegeben.

Auf der SD-Karte sollte die rechts abgebildete Ordnerstruktur zu finden sein. Falls nicht, muss diese manuell erstellt werden. Bitte erstellen Sie auch die Text-Dateien Project.cfg und System.cfg. Wie diese beiden Dateien befüllt werden, wird in den folgenden Abschnitten beschrieben.



5.1 Aufbau der System.cfg - Datei

Mit dieser Datei können die Netzwerkkonfigurationen des MP3-Players verwaltet werden. Diese werden grob unterteilt in „Network configurations“, „Service configurations“ und „ControlService“.

Auf der rechten Seite finden Sie ein Beispiel, wie eine korrekte System.cfg – Datei aussieht. In der unteren Tabelle sind alle Befehle mit Beispielen aufgelistet.

Beispiel für die System.cfg

```
// Network configuration
SetIP/192.168.100.230
SetSubnetMask/255.255.255.0
SetGateway/192.168.100.254
SetDNS/192.168.100.2
// Service configuration
SetTelnetParams/23/iS/23
SetFTPParams/iS/iS
// Control Service
StartTelnet
StartFTP
```

Befehl	Beispiel
SetIP/IP-Adresse	SetIP/192.168.100.2
SetSubnetMask/Subnetmaske	SetSubnetMask/255.255.255.0
SetGateway/IP-Adresse des Gateways	SetGateway/192.168.100.1
SetDNS/IP-Adresse	SetDNS/192.168.100.2
SetTelnetParams/TelnetPort/Passwort/Gültigkeitsdauer des Passwortes in Sekunden	SetTelnetParams/23/iS/3600
SetFTPParams/Benutzername/Passwort	SetFTPParams/iS/iS
Start Telnet	
StartFTP	

5.2 Aufbau der Project.cfg – Datei

Die Datei Project.cfg enthält Konfigurationen für das jeweilige Projekt.

Diese Datei ist eine Textdatei, aus der die Grundkonfigurationen des iSMP3.2 geladen werden. Sie beinhaltet die Grundeinstellungen des Wiedergabeverhaltens, die Default Lautstärke, Time Events und die Zuordnung der Makroblöcke.

Genereller Hinweis: Wird ein iSMP3.2 eingeschaltet, bzw. an eine Stromquelle angeschlossen, wird zuerst die Datei „System.cfg“ eingelesen und die darin enthaltenen Einstellungen vorgenommen. Danach wird die „Project.cfg“ eingelesen.

5.2.1 Grundeinstellungen

Zuerst sind die Operationen für die Grundeinstellungen aufgelistet und Ihr Zustand (TRUE oder FALSE) den Anforderungen entsprechend gesetzt. Diese möglichen Operationen sind

- SetContinue/ TRUE oder FALSE
- SetLoop/ TRUE oder FALSE
- SetRandom/ TRUE oder FALSE
- SetAutostart/ TRUE oder FALSE
- SetVolume/(0...100%)/TRUE

Für eine genauere Erklärung der Befehle siehe Tabelle 5.5.1.

Als Standard-Einstellung wird nur der erste Track ein Mal abgespielt. Deshalb ist es notwendig, sich durch eine Kombination aus Continue, Loop und Random das gewünschte Abspielverhalten einzustellen. Insbesondere das Zusammenspiel von Continue und Loop soll hier erläutert werden:

Ein einzelner Track wird ein einziges Mal abgespielt:

```
SetContinue/FALSE
SetLoop/FALSE
```

Ein einzelner Track wird wiederholt abgespielt:

```
SetContinue/FALSE
SetLoop/TRUE
```

Beispiel für Project.cfg

```
SetAutostart/TRUE
SetContinue/TRUE
SetLoop/FALSE
SetRandom/FALSE
SetVolume/90/TRUE
//----- KEYS -----
//----- iSMP3.2 Buttons -----
SetKeyFunction/1/KEY1
SetKeyFunction/2/KEY2
SetKeyFunction/3/KEY3
SetKeyFunction/4/KEY4
//----- Matrix -----
SetKeyFunction/5/KEY5
SetKeyFunction/6/KEY6
SetKeyFunction/7/KEY7
SetKeyFunction/8/KEY8
SetKeyFunction/9/KEY9
SetKeyFunction/10/KEY10
SetKeyFunction/11/KEY11
SetKeyFunction/12/KEY12
SetKeyFunction/13/KEY13
SetKeyFunction/14/KEY14
SetKeyFunction/15/KEY15
SetKeyFunction/16/KEY16
SetKeyFunction/17/KEY17
SetKeyFunction/18/KEY18
SetKeyFunction/19/KEY19
SetKeyFunction/20/KEY20
//-----
LoadPlaylist/test.m3u
```

Die gesamte Playlist wird ein Mal abgespielt:

```
SetContinue/TRUE  
SetLoop/FALSE
```

Die gesamte Playlist wird abgespielt und wiederholt:

```
SetContinue/TRUE  
SetLoop/TRUE
```

Anwendungs-Beispiel 1: Taster

An einer Audio-Station können Besucher über Kopfhörer verschiedene Audiostücke anhören. Die Tasten an der Station erlauben, alle Tracks hintereinander abzuspielen, oder gezielt einzelne Tracks anzuhören. Sobald einer der Knöpfe gedrückt wird, wird die aktuelle Wiedergabe unterbrochen und der ausgewählte Audiotitel abgespielt.

Project.cfg enthält:

```
SetLoop/FALSE  
SetRandom/FALSE
```

Taste mit Beschriftung „Alles abspielen“ enthält:

```
Stop  
SetContinue/TRUE  
Play
```

Taste mit Beschriftung „Audiotitel 3“ enthält:

```
Stop  
SetContinue/FALSE  
PlayTrack/3
```

Anwendungs-Beispiel 2: Bewegungsmelder

In einem Raum ist ein Bewegungsmelder installiert. Wenn dieser ausgelöst wird, weil jemand den Raum betritt, soll vom iSMP3.2 Musik gestartet werden. Wenn jedoch bereits Musik abgespielt wird, soll diese nicht jedes Mal unterbrochen werden und von vorne beginnen, sobald jemand den Raum neu betritt.

Project.cfg muss enthalten:

```
PlayIfNotActive  
SetLoop/FALSE  
SetRandom/FALSE
```

5.2.2 TimeEvents

Man kann in der Projekt-Datei sogenannte Time Events bestimmen. Es gibt drei verschiedene Arten dieser Events:

Befehl	Beschreibung	Beispiel
SetTimeEvent/Funktion/ Zeit in hhmmss	Täglich zu einer bestimmten Uhrzeit stattfindendes Event	SetTimeEvent/KEY1/170000 Bedeutet: Jeden Tag um 17:00 Uhr.
SetDayTimeEvent/ Funktion/Kürzel für den Tag/Zeit in hhmmss	An einem bestimmten Wochentag stattfindendes Event; Wochentage werden wie folgt bezeichnet: MON, TUE, THU, WED, FRI, SAT, SUN	SetDayTimeEvent/KEY1/TUE/100000 Bedeutet: Jeden Dienstag um 10:00 Uhr.
SetDateTimeEvent/Funktion/datum in yyyymmdd/Zeit in hhmmss	An einem bestimmten Datum stattfindendes Event	SetDateTimeEvent/KEY1/20150326/093000 Bedeutet: Am 26.03.2015 um 9:30 Uhr.

5.2.3 Zuordnung der Makro-Blöcke

Des Weiteren gibt es Befehle, um die Zuteilungen der Makroblöcke, also der vier Tasten am iSMP3.2 selbst (KEY1-4.mkr) und der 16 Tasten an der Matrix-Tastatur (KEY5-20.mkr), zu ihren jeweiligen Funktionen festzulegen.

Ein derartiger Befehl hat die Form:

SetKeyFunction/Nummer (1-20)/Funktion (KEY1-20)

Im konkreten Beispiel würde das folgendermaßen aussehen (Zuweisung des Makros Nummer 4 zur mit „Vol-“ beschrifteten Taste am MP3.2 mit der ID „KEY 4“):

SetKeyFunction/4/KEY4

Die einzelnen Funktionen der Keys sind in separaten mkr Dateien konfiguriert, die im Ordner „Makros“ liegen.

Mit diesen Tastenzuordnungen sind zum Beispiel einzelne Tracks direkt abrufbar. Die Werkseinstellungen der 16 Tasten ermöglichen das direkte Abspielen der Tracks 1 bis 16.

5.2.4 Auswahl der Playlist

Zuletzt wird mit dem Befehl

LoadPlaylist/Playlist

bestimmt, welche Playlist am Anfang geladen werden soll. (Mehr zum Aufbau einer Playlist unter dem Abschnitt 5.5 Playlist)

5.3 Ordner „Audio“

Alle Audio-Titel, die abspielbar sein sollen, müssen sich im Ordner „Audio“ befinden. Bitte verwenden Sie keine Unterordner. Erlaubte Dateiformate sind unter anderem wav, mp3, wma, aac, ogg und flac.

5.4 Ordner „Playlist“

In diesem Ordner werden Playlist-Dateien abgelegt, diese sind Standard-M3U-Dateien (z.B. Winamp). Sie enthalten Aufzählungen der Dateien inklusive Pfad ausgehend von der Laufwerkswurzel.

Beispiel einer M3U-Datei: Audio\summer_of_69.mp3
 Audio\kalimba.mp3
 Audio...

5.5 Makros

Makros sind eine Folge von Anweisungen, die mit nur einem Tastendruck aufgerufen werden können.

Unter dem Ordner „Makros“ werden die Makros für die 4 Tasten, die sich am Gerät selbst befinden (Key1.mkr bis Key4.mkr), sowie die Makros für die 16 Tasten der Matrixtastatur (Key5.mkr bis Key20.mkr) erstellt. Diese Dateien sind einfache Text-Dateien mit mkr-Endung.

Dabei kann der Inhalt einer solchen Makro-Datei beispielsweise ein einfacher Textbefehl „Play“ sein, wodurch die zugeordnete Taste die Wiedergabe starten würde. Die Makro-Datei kann aber auch mehrere durch Returnzeilen getrennte Befehle enthalten, so dass mit einem einzigen Tastendruck die Wiedergabe gestoppt, eine neue Playlist geladen, Track 6 abgespielt und die Lautstärke verändert wird.

5.5.1 Liste der Makrobefehle

Befehl	Beschreibung	Beispiel
GetVolume	Zeigt die Lautstärke an	
ListTimeEvents	Zeigt alle in der Projekt-Datei konfigurierten Time Events an	
LoadPlaylist/ <i>playlist</i>	Lädt neue Playlist; nicht während Wiedergabe eines Tracks möglich, sondern nur bei Stop.	loadPlaylist/test.m3u
NextTrack	Zum nächsten Track springen	
NRUToggle1	Ein Toggle für Wiedergabe und Stop. Falls eine Wiedergabe läuft, wird sie durch diesen Befehl gestoppt. Falls der Player auf Stop steht, wird durch diesen Befehl die Wiedergabe gestartet.	
Play	Startet die Wiedergabe	

PlayIfNotActive	Die Wiedergabe wird nur gestartet, falls noch kein Track läuft. Damit wird verhindert, dass ein laufender Track unterbrochen wird.	
PlayTrack/n	Startet einen Track	PlayTrack/2
PreviousTrack	Zum vorherigen Track springen	
Radio IP = IP-Adresse URL=/URL Host=Adresse	Öffnet einen Internet Stream mit den angegebenen Parametern	radio IP = 80.157.149.230 URL = /7/706/119434/v1/ gnl.akacast.akamaistream.net/1live HOST = 1live.akacast.akamaistream.net
radio IP = eigene IP-Adresse:Port URL = / HOST = IP-Adresse	Streaming von einem lokalen Server z.B. iSAudioServer	radio IP=192.168.100.2:3003 URL=/ HOST=192.168.100.1
Reset	Setzt den MP3 Player auf den in der Projekt Datei bestimmten Zustand zurück	
SetAutostart	Aktiviert das automatische Abspielen der Playlist bei Start des iSMP3.2	
SetContinue/TRUE	Wenn TRUE, wird nicht nur ein einzelner Track abgespielt, sondern die ganze Playlist	
SetContinue/FALSE		
SetDateTime/ yyyymmdd/hhmmss	Zur Einstellung von Zeit und Datum	setDateTi- me/20130403/110000
SetLoop/TRUE	Loopt einen Track (in Kombination mit setContinue/FALSE) bzw. die ganze Playlist (in Kombination mit SetContinue/TRUE)	
SetLoop/FALSE		
SetRandom/TRUE	Zufällige Wiedergabe der Tracks	
SetRandom/FALSE		
SetVolume/(0...100%)	Einstellen der Lautstärke	setVolume/80
Showtime	Zeigt das Datum und die Uhrzeit an	
Status	Zeigt den Status mit den momentanen Einstellungen an	
Stop	Beendet Wiedergabe	
StopAll	Beendet alle laufenden Befehle, kann verwendet werden, um eine Verzögerung einzubauen	
Vol+ bzw. incVol	Erhöht Lautstärke; auch durch Taste am Player möglich	
Vol- bzw. decVol	Verringert Lautstärke; auch durch Taste am Player möglich	