

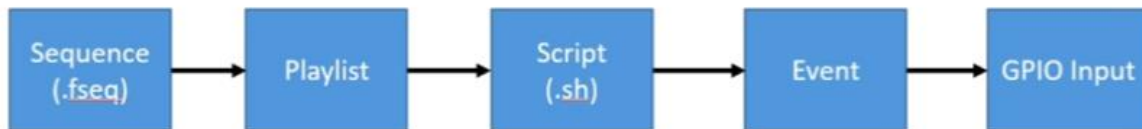


AUTEUR : Leroy Jeremy

TITRE : Tuto Big Bouton

VERSION : 1

DATE : 14/02/2021



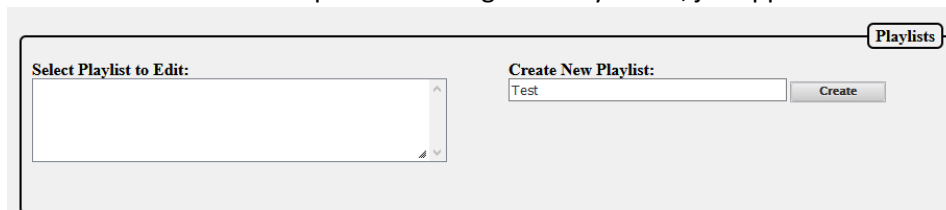
L'ordre est à respecter pour un bon fonctionnement

1) Séquences

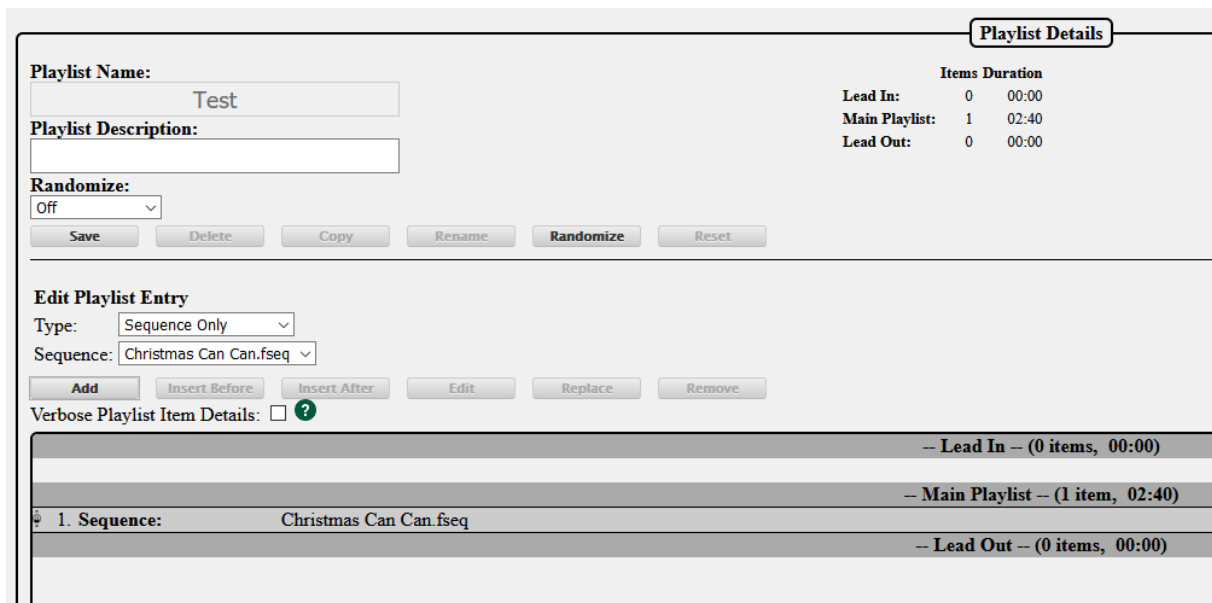
- Bien vérifier que vos séquences sont en .fseq
- Clic sur content setup -> File manager -> Upload files. Choisissez les séquences .fseq que vous voulez.

2) Playlist

- Clic sur content setup -> File manager -> Playlist. Ici, je l'appel "Test".



- La playlist Test apparait dans playlist details.
Type, choisissez "Sequence Only" (Vous pourrez faire des modifications plus tard si se mode ne convient pas, car il est aussi possible de mettre des playlists complète de séquences). On peut aussi voir la séquence importée en 1) (pour le moi, Christmas can can.fseq) -> Cliquez sur "Add".



3) Script

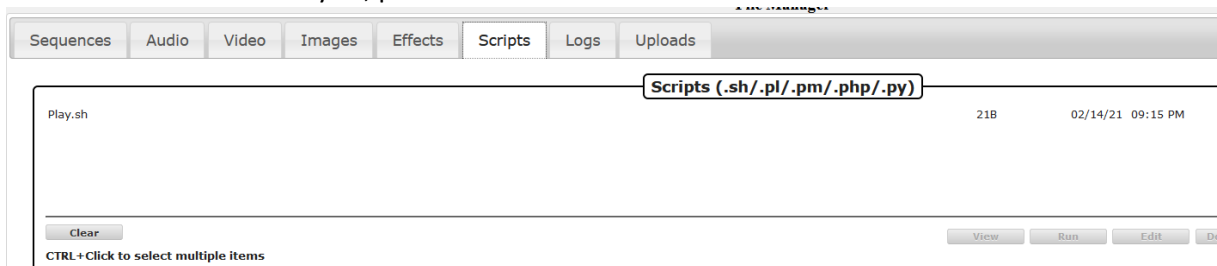
- a. Ouvrez le bloc-notes windows
- b. Collez le texte suivant (2 lignes), avec "Test" à remplacer selon le nom de votre Playlist précédemment créée :

```
#!/bin/sh  
fpp -P Test
```

- c. Cliquez sur fichier -> Enregistrer sous. Donnez lui un nom en xxx.sh
Ici, j'ai appelé le fichier Play.sh, enregistré dans mes documents, pour le retrouver facilement

Nom du fichier :	Play.sh
Type :	Tous les fichiers (*.*)

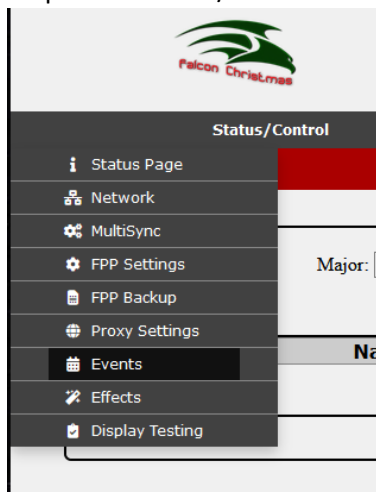
- d. Retour sur FPP, clic sur content setup -> File manager -> Upload files. Choisissez le fichier Play.sh, précédemment créé avec le bloc-note.



- e. Le fichier devrait apparaitre dans la section scripts
- f. En cliquant sur Play.sh, puis édit, vous pouvez vérifier que le texte est bien présent.

4) Event

- a. Cliquez sur Status/Control -> Events

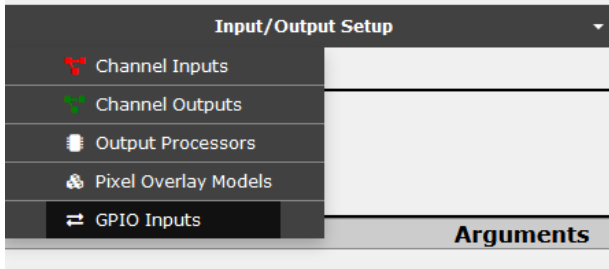


- b. Cliquez sur "Add event"
- c. Donnez-lui un nom, pour moi : "Jouer Play", puis dans Effect command, sélectionnez "Run Script". Normalement, votre script xxx.sh devrait apparaitre (ici Play.sh). Enfin, Save event.

Event ID (Major/Minor):	1 / 1
Event Name:	Jouer Play
Effect Command:	Run Script
Multicast:	<input type="checkbox"/>
Script Name:	Play.sh
Script Arguments:	
Environment Variables:	
<input type="button" value="Save Event"/> <input type="button" value="Cancel Edit"/>	

5) GPIO Input

a. Input/Output Setup -> GPIO Inputs



- b. Une fois sur la page, cherchez la ligne GPIO 17, sélectionnez pull down, puis dans la colonne falling edge, mettez la command sur "Run Script", votre script xx.sh devrait apparaitre. N'oubliez pas de cocher la case a gauche puis de faire save. Enfin, restart FPPD.

Save						Commands	
En.	Hdr - Pin	GPIO # - GPIOD	Pull Up/Down	Rising Edge	Falling Edge		
<input type="checkbox"/>	P1-3	2 - 0/2	None/External	Command: <input type="text"/>	Command: <input type="text"/>		
<input type="checkbox"/>	P1-5	3 - 0/3	None/External	Command: <input type="text"/>	Command: <input type="text"/>		
<input type="checkbox"/>	P1-7	4 - 0/4	None/External	Command: <input type="text"/>	Command: <input type="text"/>		
<input type="checkbox"/>	P1-8	14 - 0/14	None/External	Command: <input type="text"/>	Command: <input type="text"/>		
<input type="checkbox"/>	P1-10	15 - 0/15	None/External	Command: <input type="text"/>	Command: <input type="text"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	P1-11	17 - 0/17	Pull Down	Command: <input type="text"/>	Command: <input type="text" value="Run Script"/>	Multicast: <input type="checkbox"/> Script Name: <input type="text" value="Play.sh"/> Script Arguments: <input type="text"/> Environment Variables: <input type="text"/>	

Terminé