



---

# INTERFACE D'IMPORTATION PROJET GIE / LAP

---

*Documentation Technique*

AOUT 2002

---

## I. DESCRIPTION DE L'INTERFACE D'IMPORTATION

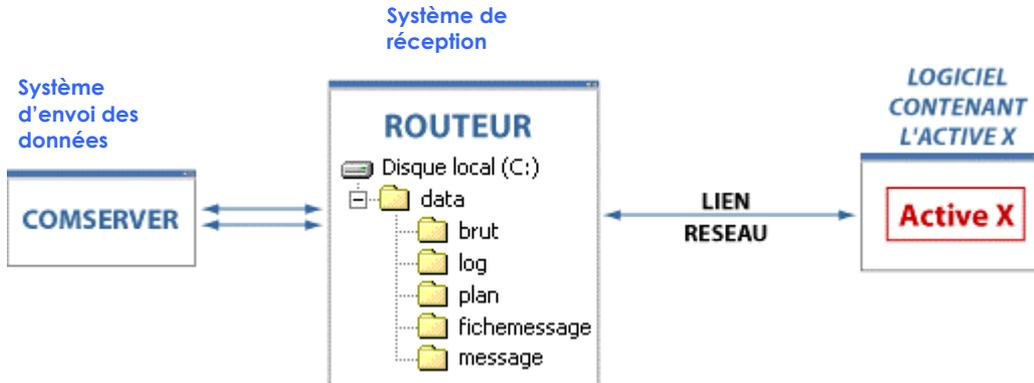
### 1. Définition

Il s'agit d'une interface d'importation entre le routeur et les différents systèmes de diffusion à savoir :

- ✓ Le système de diffusion constitué d'AudioPub.
- ✓ Le système de diffusion constitué de PubManager Light et d'AudioPub.
- ✓ Le système de diffusion constitué de PubPlayer.
- ✓ Le système de diffusion émanant d'autres éditeurs.

Elle permet, de façon simple, de récupérer les informations émanant de Lagardère Active Publicité via le routeur.

### 2. Vue générale



Toutes les données émanant du ComServer sont stockées dans le répertoire "c:\data\brut".  
Toutes les données stockées dans le répertoire "c:\data\log" seront renvoyées vers le ComServer.  
Le répertoire "c:\data" sera accessible sous la forme d'un partage Windows intitulé "data".

### 3. Fonctionnalités

Les fonctionnalités de l'interface d'importation sont les suivantes :

- ✓ Listage des campagnes.
- ✓ Listage des campagnes ayant été ajoutées, modifiées ou supprimées.

- ✓ Listage des descriptions de messages.
- ✓ Listage des descriptions de messages ayant été ajoutées, modifiées ou supprimées.
- ✓ Construction d'un conducteur pour un ou plusieurs écrans de publicité.
- ✓ Récupération des messages sonores.
- ✓ Pointage des spots (un spot étant un message dans un écran donné). Le pointage des spots permet de générer un rapport de diffusion.
- ✓ Emission d'un historique d'utilisation permettant d'indiquer les fonctions de L'interface d'importation ayant été utilisées.

#### **4. Description Fonctionnelle**

Pour récupérer les publicités nationales, différentes étapes sont à réaliser telles que :

- ✓ La première étape consiste à initialiser le répertoire de stockage des données.  
Pour cela, on utilise la commande "**InitRepertoire**" suivi du nom de chemin réseau sur lequel se trouve les données.
- ✓ La seconde étape consiste à réceptionner les nouvelles campagnes.  
Pour cela, on utilise la commande "**ListeCampagnesModifiees**". Cette dernière retourne un fichier XML de descriptions des campagnes pour celles qui sont ajoutées, modifiées ou supprimées.  
Attention, lorsque la fonction a été appelée, l'active X considère que les campagnes concernées ne doivent plus apparaître lors du prochain appel de cette fonction.
- ✓ La troisième étape consiste à réceptionner la description des nouveaux messages.  
Pour cela, on utilise la commande "**ListeMessagesModifies**". Cette dernière retourne un fichier XML de descriptions de messages pour ceux qui sont ajoutés, modifiés ou supprimés  
Attention, lorsque cette fonction a été appelée, l'active X considère que les descriptions de messages concernées ne doivent plus apparaître lors du prochain appel de cette fonction.
- ✓ La quatrième étape consiste à récupérer le contenu sonore des messages.  
Pour cela, on utilise la commande "**RecupererMessage**". Cette dernière copie le contenu sonore du message dans un fichier spécifié dans la commande.
- ✓ La dernière étape consiste à pointer la diffusion du spot.  
Pour cela, on utilise la commande "**PointageSpot**". Cette dernière permet d'indiquer que ce message a bien été diffusé dans la tranche horaire spécifiée.

## II. DOCUMENTATION TECHNIQUE

Afin de répondre à la description de l'interface d'importation, cette dernière se présentera sous la forme d'un Active X. Cet Active X fonctionne sous les systèmes d'environnement Windows 98, ME, 2000 et XP et, s'importe aisément dans tout autre logiciel.

### 1. Liste des fonctionnalités

✓ long **InitRepertoire** ([string Repertoire](#))

Repertoire est une chaîne de caractères de longueur illimitée.

Cette fonction permet d'indiquer à l'interface d'importation où se trouve le répertoire de données du routeur. Elle renvoie la valeur 0 en cas d'échec de la fonction sinon toute autre valeur.

Par exemple : InitRepertoire ( \\routeur\data )

✓ long **Conducteur** ([string FichierDestination](#), [string Date](#), [string HeureDebut](#), [string HeureFin](#))

FichierDestination est une chaîne de caractères de longueur illimitée.

Date est une chaîne de 8 caractères définie comme suit "aaaammjj" indiquant l'année en 4 chiffres, le mois et le jour en 2 chiffres.

HeureDebut et HeureFin sont des chaînes de 4 caractères comme suit "hhmm" indiquant l'heure en 2 caractères et les minutes en 2 caractères.

Cette fonction permet de créer un conducteur pour une date et pour une période choisies (heure de début et heure de fin). Elle renvoie la valeur 0 en cas d'échec de la fonction sinon toute autre valeur. Ce conducteur est ensuite copié vers le Fichier de destination spécifié par le chaîne « Fichier Destination »

✓ long **ListeCampagnes** ([string FichierDestination](#))

FichierDestination est une chaîne de caractères de longueur illimitée.

Cette fonction permet de créer un fichier XML nommé "FichierDestination" contenant la liste des campagnes. Le contenu du fichier XML sera plus amplement détaillé dans le point 3 du présent dossier (cf. *annexe 1*). La fonction renvoie la valeur 0 en cas d'échec sinon toute autre valeur.

Cette liste est établie à partir des plans de roulement au format "CSE" contenues dans le répertoire "c:\data\plan" du routeur.

✓ long **ListeCampagnesModifiees** ([string FichierDestination](#))

FichierDestination est une chaîne de caractères de longueur illimitée.

Cette fonction permet de créer un fichier XML nommé "FichierDestination" contenant la liste des campagnes ayant subi une modification (ajout, modification, suppression). Le contenu du fichier XML est identique au fichier XML de la fonction ListeCampagne. La fonction renvoie la valeur 0 en cas d'échec sinon toute autre valeur.

Cette liste est établie à partir des plans de roulement au format "CSE" contenues dans le répertoire "c:\data\brut" du routeur. Ces plans sont ensuite copiés dans le répertoire "c:\data\plan".

✓ long **ListeMessages** (string FichierDestination)

FichierDestination est une chaîne de caractères de longueur illimitée.

Cette fonction permet de créer un fichier XML nommé "FichierDestination" contenant la liste des descriptions de messages. Le contenu du fichier XML sera plus amplement détaillé dans le point 3 du présent dossier (cf. annexe 2). La fonction renvoie la valeur 0 en cas d'échec sinon toute autre valeur.

Cette liste est établie à partir des fiches messages au format "CSE" contenues dans le répertoire "c:\data\FicheMessage" du routeur.

✓ long **ListeMessagesModifies** (string FichierDestination)

FichierDestination est une chaîne de caractères de longueur illimitée.

Cette fonction permet de créer un fichier XML nommé "FichierDestination" contenant la liste des messages ayant subi une modification (ajout, modification, suppression). Le contenu du fichier XML est identique au fichier XML de la fonction ListeMessages. La fonction renvoie la valeur 0 en cas d'échec sinon toute autre valeur.

Cette liste est établie à partir des fiches messages au format "CSE" contenues dans le répertoire "c:\data\brut" du routeur. Ces plans sont ensuite copiés dans le répertoire "c:\data\FicheMessage".

✓ long **PointageSpot** (long CodeSpot, short Valide, String NomSite)

CodeSpot est un entier long correspondant à l'identifiant Radio Pilot du spot. Le CodeSpot doit être récupéré via la description des spots d'une campagne.

Valide est un entier court permettant de savoir si le spot a été diffusé ou non. Dans le cas où le spot a été diffusé, la valeur à entrer est le 1. Dans le cas contraire, la valeur à entrer est le 0.

NomSite est une chaîne de 60 caractères permettant d'indiquer le site de diffusion concerné. Le format de ce champ sera défini ultérieurement.

Cette fonction permet le pointage des spots émanant de Lagardère Active Publicité pour chacun des sites d'une radio. Cette information sera transmise au site central sous la forme d'un fichier XML construit de la manière suivante : "aaaammjjhhmmss.dif". Ce dernier indique l'année en 4 caractères, le mois en 2 caractères, le jour en 2 caractères, l'heure en 2 caractères, les minutes en 2 caractères et enfin, les secondes en 2 caractères. Ce fichier est stocké dans le répertoire

"c:\data\log" du routeur. Ce fichier est ensuite traduit par le système de surveillance associé au serveur de communication. La fonction renvoie la valeur 0 en cas d'échec sinon toute autre valeur.

✓ long **RecupererMessage** (long CodeMessage, string CheminDestination, string FichierDestination)

CodeMessage est un entier long correspondant à l'identifiant Radio Pilot du message. Le CodeMessage doit être récupéré via la description des spots d'une campagne.

CheminDestination est une chaîne de caractères de longueur illimitée.

FichierDestination est une chaîne de caractères de longueur illimitée.

Cette fonction permet de copier le message correspondant à CodeMessage dans le CheminDestination spécifié avec le nom FichierDestination. La fonction renvoie la valeur 0 en cas d'échec sinon toute autre valeur.

Les messages sont stockés dans le répertoire "c:\data\brut" du routeur. Ils sont ensuite copiés dans le répertoire "c:\data\message" du routeur.

✓ **Historique d'utilisation**

Tous les appels vers les fonctions de l'interface d'importation sont logués sous la forme d'un fichier construit de la manière suivante : "aaaammjjhhmmss.log". Ce dernier indique l'année en 4 caractères, le mois en 2 caractères, le jour en 2 caractères, l'heure en 2 caractères, les minutes en 2 caractères et enfin, les secondes en 2 caractères.

Seuls les résultats des fonctions "ListeCampagnesModifiees" et "ListeMessagesModifies" sont ajoutés à l'historique. Cette précaution permet de connaître les résultats renvoyés par l'active X. On peut ainsi tracer toutes les opérations effectuées par l'active X. En cas de litige, cela permettra de connaître exactement le déroulement des opérations effectuées.

Ce fichier est stocké dans le répertoire "c:\data\log\" du routeur.

## **2. Description des répertoires**

Les fichiers de données sont représentés suivant l'architecture suivante :

- ✓ Le répertoire "C:\data\brut" contient les fichiers émanant du site central.
- ✓ Le répertoire "C:\data\log" contient les fichiers de l'historique d'utilisation et des informations de pointage de spots.
- ✓ Le répertoire "C:\data\plan" contient les informations relatives aux campagnes.
- ✓ Le répertoire "C:\data\FicheMessage" contient les descriptions de messages.
- ✓ Le répertoire "C:\data\Message" contient le contenu sonore des messages.

### 3. Description des fichiers XML

✓ **Le fichier XML de campagne** (cf. annexe 1)

Ce fichier contient la liste des campagnes. Pour chaque campagne, sont définis les éléments suivants :

- Un champ "Nom" correspondant au nom de la campagne.
- Un champ "Secteur" correspondant au secteur d'activité de la campagne.
- Un champ "Identifiant" correspondant au numéro d'identification de la campagne.
- Un champ "Supprimee" indiquant si la campagne a été supprimée. Pour indiquer qu'une campagne a été supprimée, le champ contient la valeur "1", dans le cas contraire, le champ contient la valeur "0".
- Un champ "DateDebut" correspondant à la date de début de la campagne sous la forme "aaaammjj"
- Un champ "DateFin" correspondant à la date de fin de la campagne sous la forme "aaaammjj"

En plus des différents éléments précités, à chaque campagne est liée une liste des spots à diffuser. Cette dernière comprend les éléments suivants :

- Un champ "Date" correspondant à la date de diffusion du spot sous la forme "aaaammjj"
- Un champ "HeureDebut" correspondant à l'heure de début de la tranche horaire de diffusion du spot sous la forme "hh:ss"
- Un champ "HeureFin" correspondant à l'heure de fin de la tranche horaire de diffusion du spot sous la forme "hh:ss"
- Un champ "IdentifiantMessage" correspondant à l'identification du message à diffuser. Dans le cas où cette information n'est pas disponible, le champ contient la valeur 0.
- Un champ "DureeCommerciale" correspondant à la durée commerciale du spot exprimée en secondes.
- Un champ "Doublon" permettant de détecter si un spot est présent deux fois dans la même tranche horaire. Dans ce cas, le champ contient le numéro de passage du spot.
- Un champ "Rigueur" permettant d'indiquer la position du message dans l'écran. Dans le cas où le message est en tête d'écran, le champ contient la valeur "T". Si le message est placé en fin d'écran, le champ contient la valeur "F". Si aucune rigueur n'est retenue, le champ contient la valeur " " (espace).
- Un champ "IdentifiantSpot" correspondant à l'identifiant Radio Pilot du spot.
- Un champ "CodeConcurrence1" correspondant au premier secteur d'activité associé au message.
- Un champ "CodeConcurrence2" correspondant au deuxième secteur d'activité associé au message.

✓ **Le fichier XML de message** (cf. annexe2)

Ce fichier contient la liste des messages. Pour chaque message, sont définis les éléments suivants :

- Un champ "Nom" correspondant au nom du produit.
- Un champ "Commentaire" correspondant au commentaire associé au message.
- Un champ "DureeCommerciale" correspondant à la durée commerciale du message en secondes.
- Un champ "IdentifiantRadioPilot" correspondant à l'identifiant Radio Pilot du message.
- Un champ "NumeroRegie" correspondant au numéro de régie du message associé.
- Un champ "Valide" permettant d'indiquer la validité du message. Dans le cas où le message est actif, le champ contient la valeur "1". Dans le cas contraire, le champ contient la valeur "0".

# Bibliographie

- <http://www.chez.com/xml/initiation/index.htm>
- [http://label.alis.com/web\\_ml/xml/REC-xml.fr.html](http://label.alis.com/web_ml/xml/REC-xml.fr.html)

# Annexe 1

```
<ListeCampagnes>
<campagne>
  <Nom>INFOGRAMES                RRM02001</Nom>
  <DateDebut>20010102</DateDebut>
  <DateFin>20010105</DateFin>
  <Secteur>jeux video</Secteur>
  <Identifiant>1220889</Identifiant>
  <Supprimee>0</Supprimee>
  <spot>
    <Date>20010102</Date>
    <HeureDebut>09:00</HeureDebut>
    <HeureFin>10:00</HeureFin>
    <IdentifiantMessage>180697</IdentifiantMessage>
    <DureeCommerciale>10</DureeCommerciale>
    <Doublon>0</Doublon>
    <Rigueur>T</Rigueur>
    <IdentifiantSpot>12345</IdentifiantSpot>
    <CodeConcurrence1>jeux video</CodeConcurrence1>
    <CodeConcurrence2></CodeConcurrence2>
  </spot>
  <spot>
    <Date>20010103</Date>
    <HeureDebut>10:00</HeureDebut>
    <HeureFin>11:00</HeureFin>
    <IdentifiantMessage>0</IdentifiantMessage>
    <DureeCommerciale>20</DureeCommerciale>
    <Doublon>0</Doublon>
    <Rigueur> </Rigueur>
    <IdentifiantSpot>67890</IdentifiantSpot>
    <CodeConcurrence1>jeux video</CodeConcurrence1>
    <CodeConcurrence2></CodeConcurrence2>
  </spot>
  <spot>
    <Date>20010104</Date>
    <HeureDebut>11:00</HeureDebut>
    <HeureFin>12:00</HeureFin>
    <IdentifiantMessage>174785</IdentifiantMessage>
    <DureeCommerciale>20</DureeCommerciale>
    <Doublon>1</Doublon>
    <Rigueur> </Rigueur>
    <IdentifiantSpot>24680</IdentifiantSpot>
    <CodeConcurrence1>jeux video</CodeConcurrence1>
    <CodeConcurrence2></CodeConcurrence2>
  </spot>
  <spot>
    <Date>20010104</Date>
    <HeureDebut>11:00</HeureDebut>
    <HeureFin>12:00</HeureFin>
    <IdentifiantMessage>174786</IdentifiantMessage>
    <DureeCommerciale>30</DureeCommerciale>
    <Doublon>2</Doublon>
    <Rigueur> </Rigueur>
    <IdentifiantSpot>13579</IdentifiantSpot>
    <CodeConcurrence1>jeux video</CodeConcurrence1>
    <CodeConcurrence2></CodeConcurrence2>
  </spot>
</campagne>
</ListeCampagnes>
```

# Annexe 2

```
<ListeMessages>
<message>
  <Nom>INFOGRAMES          </Nom>
  <Commentaire>2/          </Commentaire>
  <DureeCommerciale>30</DureeCommerciale>
  <IdentifiantRadioPilot>174786</IdentifiantRadioPilot>
  <NumeroRegie>42007</NumeroRegie>
  <Valide>1</Valide>
</message>
</ListeMessages>
```