

Learning Path | MusicMaster | Handout

UserButtons



SwissMediaPartners AG
Waaghausgasse 18
3011 Bern

Dokumentenhistorie

Version	Datum	Autor	Bemerkung
1	23.08.2019	Tim Baas	
1.1	10.09.2019	Mathieu Habegger	Anpassungen Schweiz

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
1. MusicMaster.ini	4
2. UserButton anlegen.....	4
3. Iconsymbol verändern	5
4. UserButton beschriften.....	6
5. Aufruf von Websites und Applikation.....	6
6. Feldinhalte aus MusicMaster übergeben	6
7. Weitere Beispiele und Hilfe	7
Notizen	9

Einleitung

MusicMaster Scheduling bietet seit Version 5 die Möglichkeit, eigene Funktionen zu kreieren und als Button in der Toolleiste abzulegen. Diese Funktionen können z.B. eine Website aufrufen oder ein externes Programm starten und dabei auch Inhalte aus MusicMaster-Feldern übertragen. So kann z.B. mit einem UserButton das Social Media-Profil eines Künstlers direkt aufgerufen werden.

Alle notwendigen Arbeitsschritte zur Einrichtung von UserButtons sind in diesem Handout beschrieben.

Vorausgesetzt für die Arbeit mit diesem Dokument wird der Abschluss aller Basismodule des MusicMaster Learning Paths bzw. eine gute Kenntnis der Grundfunktionalitäten der Software.

1. MusicMaster.ini

Einige Grundeinstellungen von MusicMaster lassen sich in der **MusicMaster.ini-Datei** speichern.

Diese finden wir in der Regel im Programmverzeichnis von MusicMaster. Es handelt sich dabei um eine einfache Textdatei, die z.B. mit dem Windows Editor bearbeitet oder auch neu erstellt werden kann.

Die MusicMaster.ini-Datei ist in verschiedene Bereiche unterteilt, die jeweils mit [eckigen Klammern] gekennzeichnet sind. Danach folgen verschiedene Werte. Jeweils ein Wert pro Zeile.

Wichtiger Hinweis:

- Das Programmverzeichnis von MusicMaster benötigt bestimmte **Zugriffsrechte**, ggf. müssen Administratoren mit einbezogen werden.
- Die Einstellungen in der MusicMaster.ini greifen zunächst nur für die **lokale MusicMaster-Installation**. Die Datei muss ggf. auf andere Rechner überspielt werden, wenn die Einstellung auch in den dortigen Installationen greifen sollen.

2. UserButton anlegen

Um einen eigenen UserButton anzulegen, müssen wir Änderungen in der MusicMaster.ini vornehmen. Falls noch keine MusicMaster.ini vorhanden ist, einfach den Microsoft Editor öffnen und die folgenden Werte eintragen:

```
[UserButton1]
```

Die Zahl hinter UserButton gibt die Reihenfolge der UserButton an. Werden also 5 Buttons angelegt, muss es in der MusicMaster.ini 5 Bereiche geben:

```
[UserButton1]  
[UserButton2]  
[UserButton3]  
[UserButton4]  
[UserButton5]
```

In den Bereichen definieren wir nun die Funktion des UserButton.

Hier ein einfaches Beispiel für einen UserButton, der die MusicMaster Website aufruft:

```
[UserButton1]
URL=http://www.musicmaster.com
Tooltip=Take me to MusicMaster.com!
```

Mit **URL** wird die Adresse der Website angegeben, mit **Tooltip** kann ein Hinweistext erfasst werden, der bei einem MouseOver über den UserButton angezeigt wird.

Die Datei als MusicMaster.ini im **Programmverzeichnis von MusicMaster** speichern. Dabei als Dateityp **Alle Dateien** verwenden:

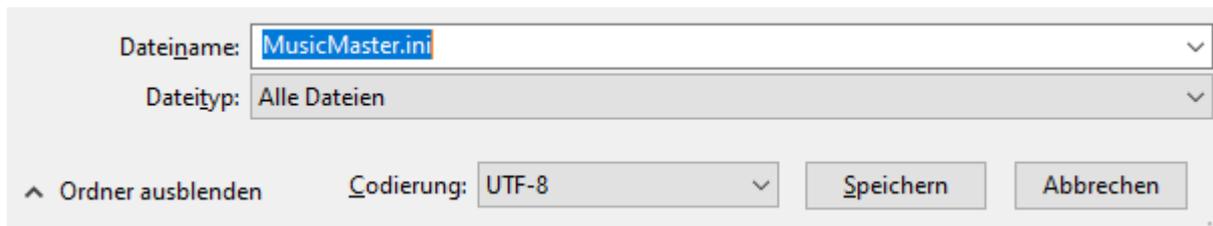


Abb. 2.1: MusicMaster.ini abspeichern

Nach dem erneuten Öffnen von MusicMaster erscheint nun in der ToolBar ein blaues Werkzeug-Icon als Standardsymbol – unser UserButton zum Öffnen der MusicMaster-Website!

Bei einem MouseOver sehen wir den Hinweis *Take me to MusicMaster.com!*



Abb. 2.2: UserButton mit Standardsymbol

3. Iconsymbol verändern

Da es schnell unübersichtlich werden würde, wenn nun alle UserButtons ein Standardsymbol hätten, gibt es die Möglichkeit jedem UserButton ein eigenes Iconsymbol zuzuordnen.

Dafür wieder die MusicMaster.ini öffnen und eine weitere Zeile hinzufügen – in unserem Beispiel für den Aufruf der MusicMaster Website:

```
[UserButton1]
URL=http://www.musicmaster.com
Tooltip=Take me to MusicMaster.com!
Image=C:\images\my_icon.jpeg
```

Mit **Image** sagen wir MusicMaster, dass im angegebenen Pfad nach angegebener Grafik gesucht werden soll. Diese wird dann als Iconsymbol für den UserButton verwendet.

Iconsymbole sollten **jpeg- oder ico-Grafiken** in der Größe 32x32 Pixel (bzw. 64x64 Pixel ab Version 7) sein. Für viele Websites oder Anwendungen finden sich sehr viele davon zur freien Verfügung im Internet.

Achtung bei der Pfadangabe:

- Gerne haben Pfade „Leerzeichen“. Dann bitte den Pfad komplett in Anführungszeichen setzen: Image="Pfadangabe\Dateiname.ico".

Die MusicMaster.ini speichern. Das individuelle Iconsymbol für den UserButton wird nach dem nächsten Start von MusicMaster eingeblendet.

4. UserButton beschriften

Wenn ein Iconsymbol nicht selbsterklärend ist, können wir neben dem Symbol einen Text einblenden, der jedoch möglichst kurz gehalten sein sollte (max. zwei Wörter).

Dafür erneut die MusicMaster.ini öffnen und nochmals eine weitere Zeile hinzufügen – in unserem Beispiel für den Aufruf der MusicMaster Website:

```
[UserButton1]
URL=http://www.musicmaster.com
Tooltip=Take me to MusicMaster.com!
Image=C:\images\my_icon.jpeg
Caption=MusicMaster.com
```

Die MusicMaster.ini speichern. Der mit **Caption** erfasste Text wird nach dem nächsten Start von MusicMaster neben dem Iconsymbol des UserButton eingeblendet.

5. Aufruf von Webseiten und Applikation

Mit einem UserButton lassen sich nicht nur Webseiten aufrufen, sondern auch andere Programme. Dafür gibt es die zwei Werte **App** oder **URL**, die wir in der MusicMaster.ini erfassen.

- Beispiel für App:
App=C:\Users\Owner\AppData\Roaming\Spotify\spotify.exe
- Beispiel für URL:
URL=http://www.musicmaster.com

Was nicht geht, ist innerhalb von einem UserButton App und URL zu kombinieren.

6. Feldinhalte aus MusicMaster übergeben

Bisher haben wir in unserem Beispiel „statisch“ eine Website aufgerufen oder eine Applikation. Der interessante Teil beginnt, wenn die Website oder die Applikation auf die Feldinhalte der MusicMaster Datenbank reagiert.

Dafür muss der Aufruf der **App** oder der **URL** erweitert werden.

Für eine **App** gibt es hierfür eine weitere Befehlszeile, die **CommandLine**.

Nehmen wir an, Feld 102 in unserer MusicMaster Datenbank ist der Name des Künstlers und wir haben Spotify auf unserem Rechner installiert. Ein UserButton kann Spotify starten und den Inhalt von Feld 102 übergeben – und damit direkt Songs eines Künstlers wiedergeben.

Feldinhalte werden in der MusicMaster.ini mit **%FLD:XXX%** inkludiert¹.

¹ XXX gegen Feldnummer ersetzen.

Hier das Spotify Beispiel komplett:

```
[UserButton2]
App= C:\Users\Owner\AppData\Roaming\Spotify\spotify.exe
Tooltip=Play Artist in Spotify!
Image=C:\images\my_icon_2.ico
CommandLine=spotify:search:artist:%FLD:102%
```

Für den Aufruf der Wikipedia-Seite eines Künstlers kann das dann z.B. so aussehen:

```
[UserButton3]
URL= http://de.wikipedia.org/wiki/%FLD:102%
Tooltip=Search Artist in Wikipedia!
Image=C:\images\my_icon_3.ico
```

Hier noch ein weiteres Beispiel. Dieser UserButton öffnet das Video zu einem Song in YouTube (Künstler in Feld 102, Titel in Feld 134).

```
[UserButton4]
URL=http://www.youtube.com/results?search_query=%FLD:102%+%FLD:134%
Tooltip=Search Song in YouTube!
Image=C:\images\my_icon_4.ico
```

7. Weitere Beispiele und Hilfe

deliver.media MusicSearch als IFPI ISRC, Cover, YouTube, Apple und Discogs Quelle:

```
[UserButton5]
URL=https://beta-musicsearch.deliver.media/?artist=%FLD:102%&title=%FLD:103%
Tooltip=Search on deliver.media
Image=C:\images\my_icon_4.ico
```

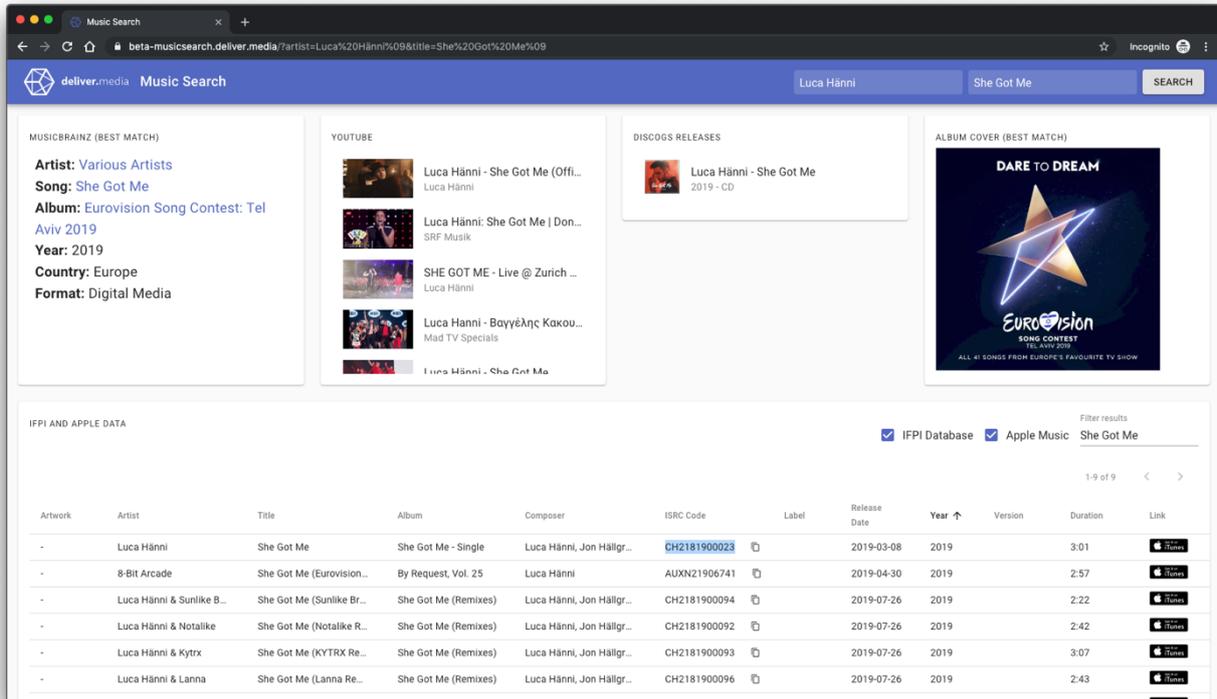


Abb. 2.3: UserButton mit deliver.media MusicSearch

Die Konfiguration von UserButtons lässt sich noch um zusätzliche Parameter erweitern. Vielfältige Anwendungsszenarien sind möglich – bis hin zur tiefen Integration von MusicMaster mit Drittanbietersystemen.

In der **MusicMaster-Hilfe** finden sich alle **Optionen für UserButtons**. Einfach in der Suche „musicmaster.ini“ eingeben oder gerne bei uns im Support unter support@swissmediapartners.de nachfragen.

