# ??? ????????? ????????? ?? p2p? ????????????? ?????????.

> В статье раскрыта тема «Как управлять проектами по p2p? Синхронизация устройств».

---

## ????????? P2P

На основе Designer Адвантедж можно создавать проекты, взаимосвязанные друг с другом при помощи команд. Для этого достаточно воспользоваться кнопкой на одном запущенном проекте и отправить команду на другой проект в процессе его трансляции - это может быть переход между сценами, смена контента, отправка формы на аккаунт и т.д. Данная механика взаимодействия между проектами называется p2p (peer-to-peer).

Для качественного использования механизма рекомендуется:

- использовать устройства со средней производительностью или выше (Intel Core i3 и выше, 4 GB RAM или выше, SSD);
- использовать рекомендуемые ОС (это Windows 8.1 или Android 5.0);
- использовать проводное подключение к сети для устройств;
- использовать закрытую сеть на отдельном свитче;
- использовать специально настроенный свитч (сеть) с включённой поддержкой IGMPv2, мультикастом и отключенным контролем трафика (e.g. QoS).

Существует 4 основных вида создания проектов с использованием механики p2p:

1. Синхронизация внутри проекта;

2. Синхронизация внутри локальной сети/управление проектами внутри локальной сети;

3. p2p sharing через личный кабинет Адвантедж.

4. Синхронизация обычных и цикловых рекламных кампаний.

---

# ????????????? ?????? ???????

Для создания данного вида проекта:

1. Создайте и откройте проект в Designer Адвантедж;

2. В правом верхнем углу нажмите на иконку меню;

3. В открывшемся меню компонентов выберите "Interface Editor";

3. В открывшемся меню компонентов выберите "Interface Editor"

4. Откройте добавленный компонент (нажмите на него 2 раза левой кнопкой мыши);

5. На верхней панели инструментов нажмите на иконку "медиагалерея" (это могут быть как две медиагалереи, так и больше);

5. На верхней панели инструментов нажмите на иконку "медиагалерея" (это могут быть как д

6. Разместите добавленные элементы на предназначенном для этого (белом) экране;

7. Нажмите на компонент, который хотите сделать главным (Master);

8. На панели настроек справа в разделе "Слой" нажмите на вкладку под названием "Синх." (Синхронизация);

8. На панели настроек справа в разделе "Слой" нажмите на вкладку под названием "Синх." (С

9. В выпадающем списке меню выберите пункт "Внутри компонента";

10. Рядом напишите номер группы и поставьте галочку у вкладки "Мастер";

10. Рядом напишите номер группы и поставьте галочку у вкладки "Мастер"

11. Теперь перейдите к другим медиагалереям (нажимая на них);

12. Проделайте те же настройки, за исключением галочки у вкладки "Мастер";

ВАЖНО!!! Номер группы медиагалерей должен быть одинаковым.

13. Нажмите в левом нижнем углу кнопку "Окей".

---

# ????????????? ?????? ????????? ????/ ?????????? ????????? ?????? ?????????

# ????

Данный вид синхронизации подразумевает отправку от одного проекта к другому команды, согласно которой 2-ой проект выполняет заданное действие.

- Проект, отправляющий команду(ы), - Master;
- Проект, принимающий команду(ы), - Slave.

***Для настройки управляющего проекта:***

1. Создайте и откройте проект в Designer Адвантедж;

2. В правом верхнем углу нажмите на иконку меню;

3. В открывшемся меню компонентов выберите "Interface Editor";

4. Откройте добавленный компонент (нажмите на него 2 раза левой кнопкой мыши);

5. На верхней панели инструментов выберите нужные вам элементы (это может быть как медиагалерея, так и кнопка и др.);

6. Разместите добавленный элемент(ы) на предназначенном для этого (белом) экране;

7. Нажмите на элемент, для которого хотите задать команду;

8. На панели настроек справа нажмите на вкладку "Действия", затем на "+";

8. На панели настроек справа нажмите на вкладку "Действия", затем на "+"

9. В появившемся окне выберите команду "при клике", затем "передача сообщения";

10. Напишите сообщение в предназначенном для этого окне;

10. Напишите сообщение в предназначенном для этого окне

11. В левом нижнем углу нажмите кнопку "Ок", затем комбинацию кнопок "Ctrl+Shift+S" и сохраните проект.

***Для настройки управляемого проекта:***

1. Создайте и откройте проект в Designer Адвантедж;

2. В правом верхнем углу нажмите на иконку меню;

3. В открывшемся меню компонентов выберите "Interface Editor";

4. Откройте добавленный компонент (нажмите на него 2 раза левой кнопкой мыши);

5. На верхней панели инструментов выберите нужные вам элементы (это может быть как медиагалерея, так и кнопка и др.);

6. Разместите добавленный элемент(ы) на предназначенном для этого (белом) экране;

7. Нажмите на саму сцену (т.е. не на элемент сцены, а на пустое пространство);

8. На панели настроек справа нажмите на вкладку "Действия", затем на "+";

9. Выберите действие "при получении команды", затем "перейти" (данный вариант не является обязательным, а наиболее часто используемым);

8. На панели настроек справа нажмите на вкладку "Действия", затем на "+"

10. Нажмите на добавленное действие, введите получаемое сообщение в соответствующем поле и выберите одну из иконок "ссылки";

- левая иконка - переход на другую сцену (для такого перехода не забудьте добавить ещё одну сцену, нажав кнопку "Добавить сцену",
- правая иконка - переход на другой компонент.

правая иконка - переход на другой компонент

11. В левом нижнем углу нажмите кнопку "Ок", затем комбинацию кнопок "Ctrl+Shift+S" и сохраните проект.

ВАЖНО!!! В сети не должно быть никаких других проектов, отправляющих команду.

**p2p sharing** через личный кабинет Адвантедж настраивается в разделе "Устройства" личный кабинет Адвантедж.

Данная настройка полезна для более лёгкой передачи контента между устройствами, что ускоряет загрузку проекта.

---

# *????????????? ??????? ? ???????? ????????? ????????.*

1. Шаблон должен быть с включенным p2p, как в статье выше.
2. У всех устройств, воспроизведение медиапланов которых должно быть синхронизировано, должны быть назначены кастомные атрибуты @mpsync с идентичными значениями группы синхронизации.
3. У всех устройств, участвующих в заданной группе синхронизации должен быть идентичный медиаплан и прогружен весь контент.
4. Плеер должен быть обновлен до последней версии early access.
5. Настройка p2p transportation в Плеере должна быть выставлена на UDP.
6. Обязательное условие - подключение устройств в одной сети по свитчу через LAN.

Revision #1
Created 2026-08-09 12:53:10 UTC by Амаль Сулейманов
Updated 2026-08-09 12:53:14 UTC by Амаль Сулейманов