

Specifiche Utilizzo Flash Media Server

1. *Accessi di gestione e amministrazione*
2. *Specifiche utilizzo applicazioni e streams*
3. *Mapping Pointer domain e Modulo Live*

In fase di attivazione del servizio vengono rilasciati 2 tipi di accessi: **accesso ftp** e **accesso console** amministrativa.

L'accesso ftp permette di accedere alla root del Virtual Host dove sono presenti le cartelle di sistema: *applications*, *data*, *sharedobjects* e *streams*. La cartella *applications* è dedicata a contenere le varie applicazioni sotto forma di cartelle al cui interno devono essere caricati i files contenenti la logica (es. files .asc) laddove necessario (solo su Flash Media Server 3 Interactive).

Di default vengono fornite 2 cartelle applicazioni all'interno della cartella "applications": una per supporto live (cartella LIVE) e una per supporto on demand (cartella VOD); entrambe le cartelle contengono i files precompilati Adobe (files .far) che permettono di utilizzare immediatamente e senza la necessità di upload are alcuna logica server side, applicazioni live e/o on demand, chiamandole direttamente con la stringa **RTMP** (es. *rtmp://nome_vhost/live*). E' poi possibile creare le proprie applicazioni con logica server side personalizzata (creazione cartella e upload files .asc al suo interno).

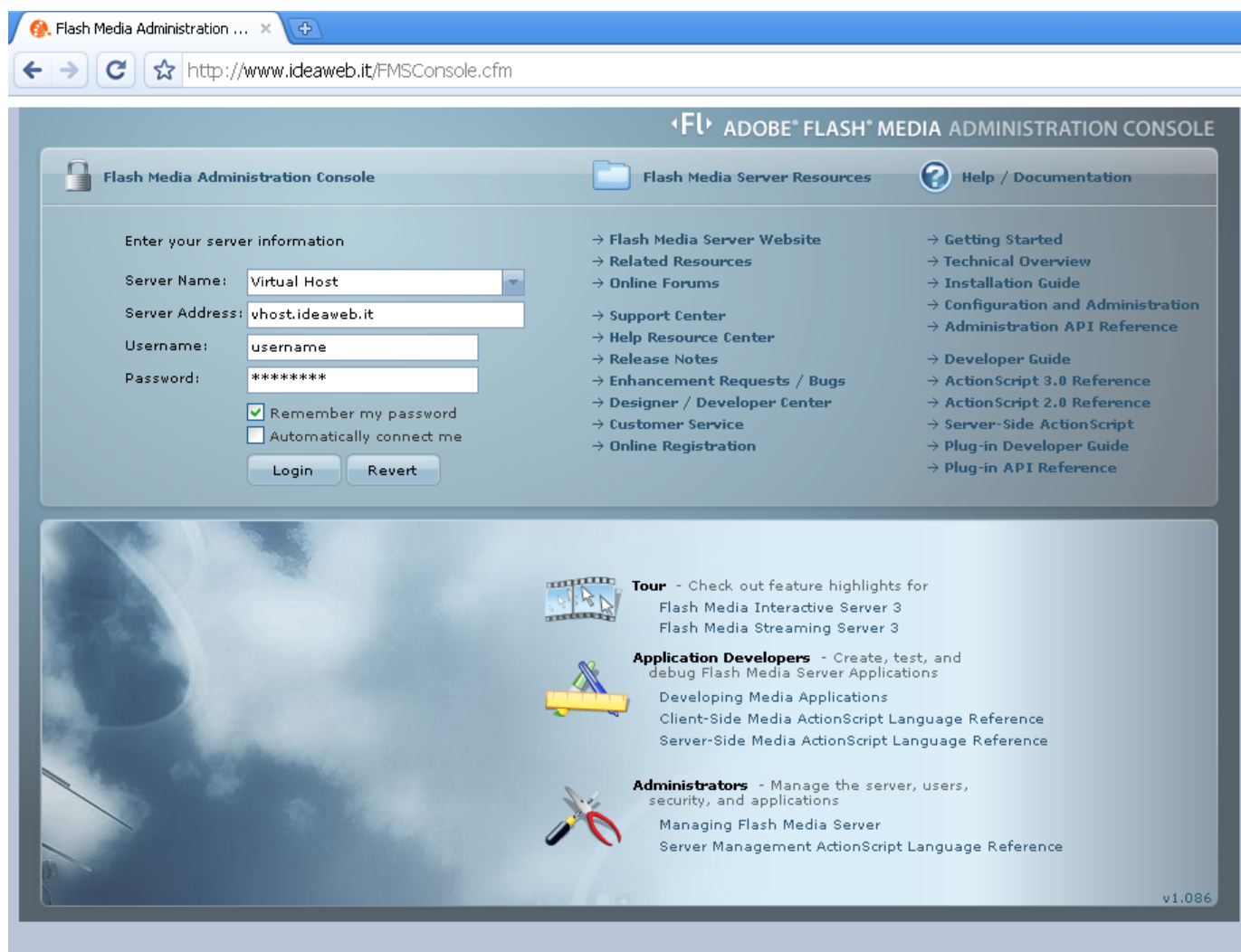
Una volta creata la cartella applicazione dentro *applications* si potrà costruire la stringa RTMP da chiamare dal proprio sito web (es. player Swf); la stringa RTMP dovrà avere la seguente struttura: **rtmp://nome_vhost/nome cartella applicazione** (omettendo quindi la cartella di sistema *applications*).

La cartella di sistema *data* non è usualmente utilizzata, mentre la cartella *sharedobjects* serve a contenere le informazioni che FMS scrive su disco in merito a utenti connessi, indirizzi IP, client restrizioni etc... (solitamente utilizzata in fase di debug e analisi delle applicazioni).

La cartella di sistema *streams* contiene a sua volta le cartelle all'interno delle quali si andranno a caricare tramite l'account FTP i media (files FLV o MP3) che verranno chiamati dalle applicazioni sopra create. Solitamente si crea una cartella "*_definst_*" (già presente) all'interno di *streams* e dentro questa cartella dovranno essere caricati i media.

Per poterli visualizzare da un apposito player SWF (pubblicato su web server esterno) si dovrà comporre poi la seguente stringa RTMP: **rtmp://nome_vhost/nome cartella applicazione/nome file.flv**

L'accesso alla console amministrativa (disponibile all'indirizzo: <http://www.fmshosting.it> -> Risorse -> [FMS Console](http://www.fmshosting.it)) permette di accedere ad un gestionale del Virtual Host creato. Dalla console è possibile monitorare utenti connessi, client connessi, banda in ingresso e in uscita per ogni applicazione, nonché effettuare il debug delle applicazioni tramite l'apposita sezione dedicata agli sharedobjects e agli streams (publish e play). E' inoltre possibile agire sullo stato delle applicazioni e dell'intero Virtual Host restarting il o i servizi in caso di blocco in totale autonomia¹.



In fase di attivazione del servizio viene richiesto di indicare la banda assegnata per utente per poter determinare il numero massimo di utenti simultanei previsti dal piano hosting scelto (consultare la tabella dei piani hosting presente all'indirizzo: www.fmshosting.it -> Offerta Hosting FMS -> [Hosting Condiviso](http://www.fmshosting.it)).

¹ Benchè disponibile, non utilizzare il pulsante "stop" della console poiché non sarà più possibile accedere al servizio. Utilizzare l'apposito pulsante "reload" per ricaricare l'applicazione o il Virtual Host.

Di seguito la tabella riepilogativa:

Soluzione FMS	Entry	Professional	Enterprise
Banda Per Utente	Max Users		
64 Kbit/s	80	240	400
128 Kbit/s	40	120	200
256 Kbit/s	20	60	100
320 Kbit/s	15	50	80
512 Kbit/s	-	25	50
1024 Kbit/s	-	-	25

Viene poi richiesto di indicare il o i Pointer Domain che sono in sostanza i domini (o gli indirizzi IP statici) dai quali sarà consentito mandare streams. Questa impostazione non è obbligatoria, ma è fortemente consigliata in quanto impedisce che altri flussi audio/video possano in qualche modo utilizzare il Vhost creato (magari conoscendo il nome dell'applicazione presente sul server e chiamando la relativa stringa RTMP).

In caso di attivazione aggiuntiva del *modulo Live* invece, non potrà essere attivato alcun *pointer domain* in quanto ciò inibirebbe l'utilizzo del servizio da postazioni "mobili" o comunque con IP dinamico.

Il modulo Live su Flash Media Server 3 Interactive viene rilasciato con autenticazione (username e password), mentre su Flash Media Server 3 streaming non è necessaria l'autenticazione; gli accessi vengono gestiti da apposito file .XML customizzato dal cliente all'interno delle cartelle applicazioni.

Ulteriori informazioni sono disponibili sul sito <http://www.adobe.com>.