

## Autoplay 2.0.6

*Autoplay* è pensato per far partire immediatamente il filmato (o dopo aver mostrato la copertina o un breve filmato) senza dover premere alcun tasto. Installare i codec è una operazione che si fa una volta sola, non c'è motivo di chiedere ogni volta se lo si vuole fare. Per questa ragione il programma non installerà i codec e si aspetta un computer configurato per la visione del film. Esiste comunque il controllo sulla presenza del player adatto, ma in caso di necessità l'azione da intraprendere è decisa dall'autore del cdrom, non dal suo utilizzatore. Da questa versione è possibile creare un CdRom indipendente sia dal codec che dal player. Ciò significa che sul computer ospite può non essere installato alcun player e alcun codec, ma grazie alle funzionalità fornite da alcuni player è possibile visualizzare ugualmente il filmato, senza bisogno di installare nulla.

*Autoplay* usa come player quello **predefinito sul computer ospite (new 2.x)**, ma, se diversamente indicato, può utilizzare un qualsiasi player installato sul computer o presente su cdrom, nel caso in cui il player sia presente sul PC ospite sarà riconosciuto dalla sua estensione predefinita (Es. se si indica "ram" utilizzerà RealVideo). Se il player non è su cdrom allora deve essere installato sulla macchina ospite, se ciò non fosse non viene visualizzato alcun messaggio, a meno che non sia diversamente indicato.

Se si desidera avviare lo script per psMenu il programma controlla sia la presenza di bsplayer che di psMenu, se manca uno dei due esegue l'eventuale operazione indicata da /d o /m. Tenetene conto se scrivete il messaggio. Esiste un'eccezione a questa regola, nel caso si usi l'opzione /bsm può non esserci il controllo sulla presenza del bsplayer.

*Autoplay* ha tre modi di funzionamento, il primo prevede l'utilizzo del file autorun.inf, dove saranno indicati alcune opzioni spiegate in seguito e serve per avviare automaticamente il film. Il secondo e il terzo metodo servono per costruire in automatico il file autorun.inf. La differenza consiste nell'utilizzo o meno di una interfaccia grafica, se questa manca (secondo metodo) il programma creerà un semplice autorun.inf senza chiedere nulla, se invece è presente (terzo metodo) il file autorun.inf sarà completamente configurabile, ma richiede un briciolo di tempo in più. Negli esempi in fondo a questa guida è presente il file autorun.inf

Vediamo la sintassi del primo caso (uso dentro il file autorun.inf).

Sintassi:

Le parentesi quadre indicano l'opzionabilità.

Autoplay.exe file [/dCartella] [/m:PiccoloMessaggio] [/e:estensione] [/i:file.ext[\*n] [\*f]] [/p:file.avi[\*f]] [/bsm:n[\*file.exe]] [/ply:n[\*file.exe]]

Dove

File	E' il file che occorre lanciare per vedere il film. Se il file si trova in una sotto cartella occorre indicare il percorso (senza indicare la lettera del disco). Se il nome o il percorso contengono gli spazi occorre mettere il tutto fra doppi apici "".
/e:estensione	E' l'estensione che indica il programma in grado di leggere il file. Se omessa viene usata il .bsi. <b>Se è omesso tutto il parametro viene usato il player di default sul computer ospite (new 2.x). Parametro Opzionale</b>

/m:PiccoloMessaggio	Se il programma associato all'estensione indicata prima non esiste allora viene scritto il messaggio. Il messaggio deve essere breve, altrimenti si superano i 255 caratteri dell'autorun.inf di Windows. Per indicare un ritorno carrello usare il simbolo §. Se ci sono spazi racchiudere il messaggio fra doppi apici "". <b>Parametro Opzionale</b>
/dcartella	Se il programma associato all'estensione indicata prima non esiste viene aperta la cartella indicata. Se è una sottocartella non bisogna indicare tutto il percorso. Se il nome contiene gli spazi allora occorre richiuderlo fra doppi apici "". <b>Parametro Opzionale</b>
/i:file.ext*n*f o /i:file.ext*nf	Indica al programma il file.ext da aprire prima del film. Il tipo del file può essere jpeg o Gif (anche animato), inoltre il file può avere dimensioni qualsiasi e sarà mostrato per intero e sempre al centro dello schermo. Se le dimensioni dell'immagine superano le dimensioni dello schermo allora essa subirà un ridimensionamento senza perdere le proporzioni. Il numero N è opzionale e indica i secondi (max 60) in cui l'immagine rimane sul video. Se omissso l'immagine apparirà per un secondo. Se si desidera farla rimanere su schermo fino a quando non si preme ESC allora occorre indicare il valore zero. E' comunque sempre possibile premere ESC per togliere l'immagine. E' possibile richiedere che l'immagine riempi lo schermo, per far ciò è sufficiente aggiungere l'opzione f. Anche in questo caso usare i doppi apici in caso di nomi con spazio. <b>Parametro Opzionale</b>
/p:file.avi*f	Indica al programma il file.avi da mostrare prima dell'avvio del film, se è presente l'opzione *f allora il file sarà mostrato a tutto schermo. La risoluzione usata è sempre quella corrente del desktop del computer ospite, mentre i colori sono quelli reali solo se sono presenti le DirectX 7.0 o sup, altrimenti sono usati i colori del desktop. Il film partirà al termine del file o quando l'utente preme ESC. Si può usare anche l'opzione /i, in questo modo sarà mostrata l'immagine se per un qualche motivo non è possibile avviare il file.avi. <b>Parametro opzionale</b>
/bsm:n*file.exe	Con questa opzione si indica ad autoplay di cercare il psMenu su Cdrom, anziché sull'hardisk, come è il suo usuale comportamento. Il numero n può essere 0 o 1. Se è 1 autoplay non controlla se il bsplayer (necessario a psMenu) si trova sull'harddisk, altrimenti se n vale zero, autoplay fa il consueto controllo. Questa opzione è utile nel caso si decida di mettere anche il bsPlayer sul CdRom insieme al psMenu. File.exe è opzionale e si mette solo nel caso in cui il psMenu non corrisponde a psmenu.exe, in tal caso si metterà il corretto nome dell'eseguibile di psmenu. <b>Parametro opzionale.</b>

/ply:n\*file.exe  
(new 2.x)

Il comportamento naturale di autoplay è cercare il player necessario alla visualizzazione del file all'interno dell'harddisk ospite. Questa opzione invece permette di indicare il player da utilizzare, a patto che sia presente nel cdrom.

I possibili valori per n sono compresi fra 0 e 3, con il seguente significato:

0 --> utilizza il player indicato da file.exe

1 --> utilizza bsplayer (\*)

2 --> utilizza viPlay (\*)

3 --> utilizza MediaPlayerClassic (\*)

(\*) Con gli ultimi tre è possibile visualizzare il filmato senza che nel computer ospite siano installati i codec necessari, è sufficiente inserire i codec sul cdrom. Saranno i player a compiere le operazioni necessarie alla visione del filmato, senza installare nulla.

Benchè sia possibile configurare manualmente il cdrom, si consiglia di farlo fare a autoplay. **Parametro opzionale.**

Il metodi descritti di seguito funzionano solo se autoplay è avviato a partire dall'harddisk, su cdrom il programma legge il file autorun.inf e lo usa per avviare automaticamente il documento (filmato) in esso specificato (**new 2.0.1**).

*Secondo metodo di uso del programma (Doppio clic sul programma e contemporanea pressione di shift).*

In questo caso il programma crea il file autorun.inf nella stessa cartella in cui è contenuto il programma autoplay.

Il programma cerca nell'ordine, il file .bsi, il file .mvd, il file .avi o il file .ogm. Se trova .avi o ogm sarà configurato per usare il lettore avi predefinito. *Autoplay* cerca anche un file immagine, se lo trova configurerà il file autorun.inf in modo che l'immagine sia mostrata per tre secondi. Se l'estensione trovata è .mvd allora vengono ignorate le immagini.

Se il film o il file di configurazione risiede in una sottocartella, il programma *autoplay*, utilizzato con il secondo metodo, non potrà creare il file autorun.inf e quindi occorre procedere manualmente oppure con il terzo metodo.

*Terzo metodo di uso del programma (Doppio clic sul programma)*

Questo metodo, al contrario del secondo, offre la possibilità di configurare completamente il file autorun.inf, ma richiede un po' più di tempo.

All'avvio appare un interfaccia grafica che mostra tutte le possibili opzioni, la prima cosa da fare è indicare la cartella che rappresenta la radice del futuro Cdrom. I file che non sono presenti all'interno del futuro CDrom (radice e sottocartella) vi verranno copiati dopo aver ricevuto il consenso.

Dalla versione 1.4 *autoplay* offre la possibilità di creare un cdrom indipendente sia dal codec che dal player, se quest'ultimo è bsplayer, **o viPlay, o Media Player Classic (new 2.x)**. Purtroppo tale modalità comporta per bsplayer l'obbligo di usare nome dei file in formato Dos. **Attenzione** Bsplayer 0.x in alcune circostanze registrerà la posizione da cui è stato avviato, a meno che non si usi anche psMenu.

In ogni modo se si desidera che bsplayer avvii in automatico il secondo tempo il file .bsi può stare solo nella root (cartella principale) del cdrom.

Quando si chiede di creare un cdrom contenente i player (o psmenu) gli eseguibili sono trovati in base all'estensione e sono messi nella sottocartella *exec* del CdRom.

L'eccezione a questa regola si ha quando si chiede di inserire anche i codec. In questo caso sia i player idonei che i codec vengono messi a partire dalla cartella principale del cdrom, altrimenti il procedimento fallisce. **I codec vengono prelevati dalla loro posizione originale nel computer in uso (Questo significa che i codec devono essere installati sul computer in cui viene creato il file autorun.inf). (new 2.x)**

E' sempre possibile modificare a mano il file autorun.inf.

Quando si modifica manualmente il file autorun.inf occorre ricordarsi del limite di 255 caratteri per ogni riga (scrivere le direttive OPEN e ICON su righe separate e senza andare a capo) e fare attenzione a che non ci siano errori perché autoplay pur controllandone la correttezza non mostra alcun messaggio (se non quello relativo al parametro errato), inoltre il mancato funzionamento è noto solo dopo aver masterizzato il cdrom; è quindi opportuno verificare la modifica come indicato alla fine della guida.

Esempio (Mostro il file autorun.inf)

**Fa partire il file di configurazione di bsplayer e quindi il film. Se bsplayer non è presente sul computer il film non parte e l'utente non vede alcun messaggio, è come se il cd fosse senza autostart.**

```
[autorun]
OPEN=Autoplay.exe film.bsi /e:
ICON=Autoplay.exe,0
```

**Fa partire il file film.avi usando il player avi predefinito sul computer ospite. (new 2.x)**

```
[autorun]
OPEN=Autoplay.exe film.avi
ICON=Autoplay.exe,0
```

**Fa partire il file film.ogm usando il lettore predefinito per gli avi**

```
[autorun]
OPEN=Autoplay.exe film.ogm /e:avi
ICON=Autoplay.exe,0
```

**Fa partire il file film.mkv usando il lettore predefinito per gli avi, ma prima mostra un immagine per tre secondi.**

```
[autorun]
OPEN=Autoplay.exe film.mkv /e:avi /i:"Copertina de Il film.jpg"*3
ICON=Autoplay.exe,0
```

**Fa partire il file film primotempo.avi usando il lettore predefinito per gli avi**

```
[autorun]
OPEN=Autoplay.exe "film primotempo.avi" /e:avi
ICON=Autoplay.exe,0
```

**Fa partire il file film.avi che si trova nella cartella CDROM:\Movie usando il MicroDVD, se questo non è installato mostra un messaggio. Da notare che va inserito solo il nome della cartella, senza il disco.**

```
[autorun]
OPEN=Autoplay.exe Movie\film.avi /e:mvd /m:"installa prima il microdvd"
ICON=Autoplay.exe,0
```

**Fa partire il file film.mvd usando il MicroDVD, se questo non è installato mostra un messaggio su due righe e apre la sottocartella del cdrom che contiene il file di installazione (Inst alla). Non è un errore, volevo mostrare l'uso dei doppi apici.**

[autorun]

OPEN=Autoplay.exe film.mvd /e:mvd /m:"installa prima il microdvd\$lo trovi nella cartella che si aprirà" /d"inst alla"

ICON=Autoplay.exe,0

**Fa partire il file film.bsi dopo aver mostrato un logo a tutto schermo**

OPEN=Autoplay.exe film.bsi /e:bsi /p:logo.avi\*f

ICON=Autoplay.exe,0

**Fa partire il file film.bsi dopo aver mostrato un logo a tutto schermo, oppure, se il file AVI non funziona mostra un immagine gif**

OPEN=Autoplay.exe film.bsi /e:bsi /p:logo.avi\*f /i:immagine.gif\*15

ICON=Autoplay.exe,0

Da notare che il tempo di visualizzazione dell'immagine gif deve corrispondere alla durata dell'animazione della gif stessa (ovviamente, se è un gif animato).

**Fa partire il file script.psmu dopo aver mostrato un'immagine a schermo intero. Il programma per leggere lo script deve essere installato. Controlla anche la presenza del bsplayer**

OPEN=Autoplay.exe script.psmu /i:immagine.jpg\*3\*f /e:psmu /m: "installa il psmenu o il bsplayer"

ICON=Autoplay.exe,0

Da notare che il programma controlla automaticamente la presenza dei due programmi necessari allo script: bsplayer e psMenu.

**Fa partire il file Menu.psmu utilizzando il programma psMenu.exe presente sul CdRom.**

OPEN=Autoplay.exe menu.psmu /e:psmu /m: "installa il bsplayer" /bsm:0

ICON=Autoplay.exe,0

Per funzionare correttamente occorre che il bsplayer sia installato sul computer, il programma controlla che ciò sia vero ed eventualmente scrive un messaggio.

**Fa partire il file Menu.psmu utilizzando il programma psMenu.exe e bsplayer, entrambi presenti sul CdRom.**

OPEN=Autoplay.exe menu.psmu /e:psmu /bsm:1

ICON=Autoplay.exe,0

Ricordarsi che lo script per psMenu deve essere configurato in modo tale da fargli cercare il bplay su CdRom, il programma autoplay non ha alcuna influenza sullo script.

Se si mette il bsPlayer su CdRom è buona norma copiarlo su tutti i CdRom, il programma autoplay può stare solo sul primo CD, così pure il programma psMenu..

**Fa partire il file filmato.mkv utilizzando il programma Media Player Classic, presente sul CdRom. (new 2.x)**

OPEN=Autoplay.exe filmato.mkv /e:.avi /ply:3

ICON=Autoplay.exe,0

Da notare che esistono due versioni di Windows Media player rispettivamente per Win98 e per WinXP, autoplay sceglie automaticamente quale usare in base al sistema operativo ospite. Se la versione necessaria manca utilizzerà il player AVI predefinito sul computer ospite.

**Fa partire il file filmato.avi utilizzando il programma ZoomPlayer, presente sul CdRom. (new 2.x)**

OPEN=Autoplay.exe filmato.avi /ply:0\*zplayer.exe

ICON=Autoplay.exe,0

Per controllare che tutto sia a posto, dopo la creazione dell'autorun.inf è meglio utilizzare Daemon tools ([www.daemon-tools.cc](http://www.daemon-tools.cc)) oppure aprire una console (Dos) e digitare quanto segue:

```
subst g: c:\cartelladelfilm
```

dove g: è la lettera del disco CdRom fittizio e “cartelladelfilm” è la cartella dell'HD in cui è memorizzato il film.

A questo punto in “risorse del computer” è presente il nuovo disco e con un doppio clic si vedrà il risultato del lavoro. (se non parte è perché il computer non è configurato per l'autoplay dell'HD. Win98 e WinXP sono configurati bene per default).

Per cancellare il disco virtuale digitare

```
Subst /d g:
```