

MEDIA TRANSFER

Version 7.1

Pour Windows 2008, 2003, 2000, Vista, SEVEN, XP,
Windows Mobile 5.x, 6.x / 2003, CE

GUIDE TECHNIQUE



3, Avenue du Bois l'Abbé • Angers Technopole • 49070 Beaucouzé • France
Tél : +33 (0)2 41 22 70 00 • Fax : +33 (0)2 41 22 70 22

www.telelogos.com



SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
LES FONCTIONS DE MEDIATRANSFER	3
L'ARCHITECTURE DE MEDIATRANSFER.....	3
SERVEUR MEDIATRANSFER :	3
CLIENTS MEDIATRANSFER :	4
RESEAU :	4
LE PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT	5
SCENARIO.....	6
LES COMMANDES DE SCENARIO PAR FONCTIONNALITE.....	7
LE LANGAGE CONDITIONNEL.....	12
LES VARIABLES MEDIATRANSFER.....	12
LES ANNUAIRES	13
ANNUAIRES MEDIATRANSFER SERVEUR.....	13
ANNUAIRES MEDIATRANSFER CLIENT.....	13
L'ORDONNANCEUR SERVEUR ET CLIENT	13
PERFORMANCES DES COMMUNICATIONS.....	14
SYNCHRONISATION DIFFERENTIELLE.....	14
COMPRESSION EN LIGNE.....	14
GESTION DYNAMIQUE DE LA BANDE PASSANTE SUR IP	15
MISE A JOUR AUTOMATIQUE DES ADRESSES IP.....	15
LA SECURITE.....	15
LA CONSOLE D'ADMINISTRATION DE MEDIATRANSFER SERVEUR.....	16
LE MONITEUR DES COMMUNICATIONS DE MEDIATRANSFER SERVEUR.....	16
L'IHM DE MEDIATRANSFER CLIENT.....	17
LES JOURNAUX ET STATISTIQUES.....	17
LA BASE DE CONNAISSANCES	17
LES LANGUES	17
VERSION D'EVALUATION	18



Introduction

MediaTransfer répond aux besoins des entreprises d'automatiser, de sécuriser et d'optimiser les communications entre leur système d'information et des machines distantes (bornes) ou les ordinateurs de leurs collaborateurs distants (mobiles, sédentaires).

MediaTransfer automatise les appels et les connexions, les transferts et synchronisations de tous types de fichiers et d'arborescences, les synchronisations de la messagerie (Microsoft Outlook ou Lotus Notes) et les lancements de programmes. Il permet à des développeurs d'intégrer dans les applications qu'ils créent ou maintiennent, l'automatisation des échanges entre un serveur et des ordinateurs distants fixes ou mobiles. MediaTransfer pilote ces échanges via des communications intermittentes. Il s'intègre avec tous types d'applications et permet d'acheminer en une seule session de communication, tant les données des applications que celles de la messagerie. Il optimise les durées et coûts des communications grâce à la compression en ligne, les reprises automatiques en cas de coupures, et la synchronisation différentielle. MediaTransfer fournit aux administrateurs d'une part le moyen simple (scénario) de piloter les communications, et d'autre part les journaux et statistiques leur permettant de suivre et analyser ces communications

Les fonctions de MediaTransfer

- Automatise les connexions, les échanges et les traitements à distance
- Supprime toute manipulation pour l'utilisateur (mobile ou sédentaire)
- S'intègre dans des machines automatiques (bornes)
- S'interface simplement et rapidement avec toute application
- Intègre les Agents Lotus Notes, Microsoft Outlook et Microsoft Outlook Express
- Architecture symétrique : le serveur peut appeler le client et le client appeler le serveur
- Communications entre serveurs pour les architectures départementales
- Jusqu'à 512 voies simultanées, réparties sur plusieurs serveurs de communication, chacun gérant jusqu'à 256 voies
- S'intègre dans les architectures TCP/IP (Internet, Intranet) mais aussi Asynchrone
- Optimise les durées et coûts des télécommunications grâce à la compression en ligne, la reprise à froid, la synchronisation différentielle et le transfert fractionné dans le temps
- Optimise la charge des réseaux IP par une gestion dynamique de la bande passante
- Sécurise les échanges de données grâce à l'utilisation du protocole SSL (Chiffrement AES 128 bits et authentification par certificats)

L'architecture de MediaTransfer

Serveur MediaTransfer :

Chaque serveur comprend :

- Une **console d'administration**
- Un **automate d'exécution de scénarios de communication**
- Un **ordonnanceur** de lancement de ces scénarios
- Un driver gérant jusqu'à 256 **communications simultanées**
- Des **API** (Application Programming Interface)
- Une **base de données** (Microsoft Access, Microsoft SQL Serveur, Oracle ou MySQL) pour les statistiques et les journaux

Sur le réseau local sur lequel est installé le Serveur peuvent également cohabiter :



- Une **console d'administration**
- Un **moniteur des communications**

Remarques :

Serveur, Console et Moniteur peuvent résider sur une seule machine ou sur plusieurs machines du même réseau local.

La base de données du Serveur peut être remplacée par des fichiers plats.

Configuration minimale du Serveur :

- Windows XP, VISTA , 2000
- Windows 2003, 2008 (32bits ou 64bits)
- Disque : 100 Mo
- Mémoire : 32 Mo + 2 Mo par voie

Configuration minimale de la Console d'administration et du Moniteur des communications :

- Windows XP, VISTA, 2000, 2003, 2008

Clients MediaTransfer :

Sur chaque ordinateur distant MediaTransfer **client** comprend :

- Un automate d'exécution de scénarios de communications.
- Un ordonnanceur de lancement de scénarios.
- Un driver gérant 1 voie de communication
- Des API (Application Programming Interface).
- Un IHM (Interface Homme Machine).

Remarques :

Les Clients MediaTransfer ne communiquent qu'avec un Serveur MediaTransfer.

Configurations supportées par MediaTransfer **client** version 7 :

- Windows XP, 2000
- Windows VISTA, 2003, 2008, SEVEN, (32bits ou 64bits)
 - Disque : 100 Mo ; Mémoire : 16 Mo
- Windows Mobile 6.x , 5.x , 2003 , CE,
 - Occupation « mémoire de programmes » : 1 Mo

Configurations supportées par MediaTransfer **client** version 5.0 :

- Windows 9x
 - Disque : 40 Mo ; Mémoire : 7 Mo
- Linux Red Hat / SuSE

Le client peut également être installé en version allégée (sans l'interface utilisateur) pour faciliter sa distribution à distance.

Réseau :

Soit un réseau IP, permettant d'établir une liaison TCP/IP entre le Serveur MediaTransfer et ses Clients distants. En général le Serveur MediaTransfer est installé sur le réseau local du siège. Il dispose d'accès IP via un routeur (ou un serveur d'accès) connecté à un réseau



public (RNIS, ...) ou à un Intranet. En terme de sécurité, le Serveur *MediaTransfer* peut être situé en amont ou en aval d'un pare-feu.

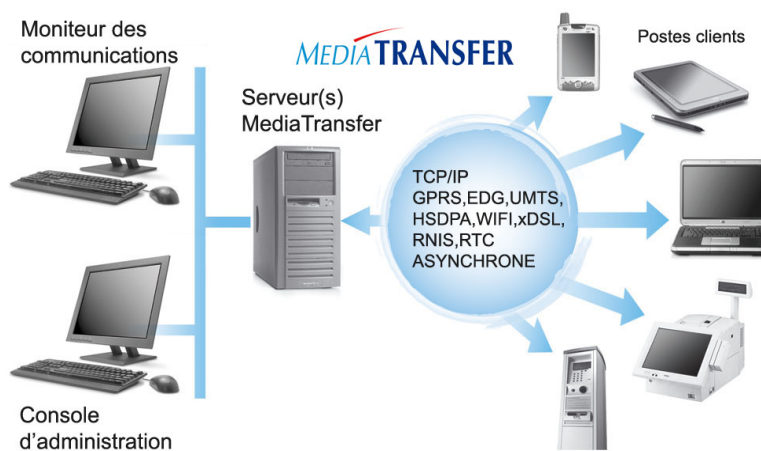
Des Clients *MediaTransfer* peuvent être installés sur le même réseau local que le Serveur (pour des essais, des validations, ...). Les postes isolés distants sont en général connectés à un réseau public : RTC, RNIS, GSM, GPRS, EDGE, UMTS, HSDPA, ADSL, WiFi...

En fonction du raccordement du Serveur *MediaTransfer*, la connexion entre le Serveur et chaque Client peut être en point à point ou via un serveur intermédiaire (Internet, Intranet mutualisé d'un opérateur...). Il supporte le protocole HTTP.

Soit un réseau point à point Asynchrone, permettant d'établir une liaison Asynchrone entre *MediaTransfer* Serveur et les *MediaTransfer* Clients (réseau RTC, RNIS).

Dans les deux cas, l'initiative de l'appel réalisé par *MediaTransfer* Serveur et/ou par *MediaTransfer* Client dépend des caractéristiques du réseau.

NOTA : Windows Mobile 6.x, 5.x, 2003, CE, nécessitent des communications TCP/IP.



Le principe de fonctionnement

MediaTransfer est installé sur un ou plusieurs serveurs et sur chaque poste distant. La structure du logiciel serveur et client est identique :

- Un driver pilote les voies de communication (jusqu'à 256 voies par serveur, 1 voie pour chaque client)
- Un automate exécute les commandes enregistrées dans des scénarios

A un instant donné le serveur et les clients peuvent prendre trois états :

- ATTENTE
- EXECUTION d'un scénario
- RECEPTION d'appel

Un scénario est un fichier structuré contenant des ordres de télécommunication.

L'exécution d'un scénario sur le serveur lui permet d'appeler simultanément sur une ou plusieurs voies de communication un ou plusieurs clients distants ; chaque client appelé passe en *réception* d'appel. *L'exécution* d'un scénario sur un client lui permet d'appeler un serveur ; la voie du serveur qui « reçoit » cet appel passe en *réception* d'appel. En fin d'*exécution* d'un scénario, serveur ou client repassent en *attente* d'*exécution* d'un autre scénario ou de *réception* d'un appel.

Le serveur et le client se distinguent par le nombre de voies de communication. A un instant donné chaque voie d'un serveur peut être, indépendamment des autres voies, appelante, appelée ou en attente.



Tous les événements de l'exécution d'un scénario sont journalisés tant du côté de l'appelant que de l'appelé. Ces journaux sont consultables, imprimables et exploitables.

Le lancement de l'exécution d'un scénario peut être réalisé de trois façons :

- par une application du serveur ou du client via l'API MediaTransfer
- par l'ordonnanceur MediaTransfer du serveur ou du client
- par la console d'administration Serveur ou l'IHM Client

Des paramètres de lancement permettent de personnaliser l'exécution de chaque scénario (nombre de reprises en cas d'échec, délai d'attente avant reprise, ...).

L'interface graphique de la console d'administration de MediaTransfer facilite la construction et la gestion des scénarios. La puissance des scénarios est amplifiée par le langage conditionnel et l'utilisation de variables.

Les correspondants distants du serveur et de chaque client distant sont répertoriés dans des annuaires et leurs droits d'accès sont gérés dans des bases de droits. L'annuaire des correspondants du serveur peut être synchronisé à partir d'une source de données externe (bases de données relationnelles, annuaire LDAP, source de données accessible par ODBC).

Scénario

Un scénario contient l'ensemble des commandes permettant à un ordinateur (soit un serveur soit un client) d'appeler un ou plusieurs ordinateurs distants et d'effectuer des transferts et/ou des traitements. Lors d'une communication entre deux ordinateurs (un serveur et un client distant), le scénario pilotant cette communication s'exécute sur l'ordinateur appelant.

Un scénario exécuté sur un client, peut contenir uniquement un ordre d'appel avec un paramètre indiquant au serveur qu'il l'appelle en mode esclave. Le serveur récupère alors dans l'annuaire le nom du scénario pour ce client, et l'exécute.

Plusieurs scénarios peuvent être exécutés simultanément, il est alors possible de leur associer un niveau de priorité, afin de gérer au mieux le flux des données.

Liste des commandes :

- Appel d'un ou de plusieurs correspondants
- Envoi d'un ou plusieurs fichiers
 - Sauvegarde des fichiers locaux avant envoi
 - Sauvegarde des fichiers distants après envoi
 - Suppression conditionnelle d'un fichier local
- Rapatriement d'un ou plusieurs fichiers
 - Sauvegarde des fichiers distants avant rapatriement.
 - Sauvegarde des fichiers locaux après rapatriement.
 - Suppression conditionnelle d'un fichier distant.
- Synchronisation de fichiers ou d'arborescences
- Suppression d'un ou plusieurs fichiers locaux
- Suppression d'un ou plusieurs fichiers distants
- Renommer un fichier distant
- Demande de la liste des fichiers d'un dossier distant
- Envoi de message SMTP
- Afficher un message à l'écran sur l'ordinateur local ou distant
- Lancer une exécution à distance
- Lancer une exécution locale avant un appel, pendant un appel, après un appel
- Exécuter les agents de messagerie
- Synchroniser la date/heure système de l'appelant à partir de l'appelé



- Synchroniser la date/heure système de l'appelé à partir de l'appelant
- Exécuter un sous scénario
- Valoriser une condition
- Tester une condition
- Lancer une exécution locale en fin d'appel, conditionnée ou non à la bonne exécution des commandes de l'appel

Les commandes de scénario par fonctionnalité

Appel :

Objectif : appeler un ou plusieurs correspondants.

Paramètres principaux :

- le *numéro* d'accès du correspondant
- le *nom du* correspondant provenant de l'annuaire des appelés.
- le nom d'une *liste* de correspondants provenant de l'annuaire des appelés.

Envoi d'un ou plusieurs fichiers :

Objectif : envoyer un ou plusieurs fichiers de l'ordinateur local vers l'ordinateur distant.

Paramètres principaux :

- le nom du *fichier local* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
 - le nom du *fichier distant* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- ou
- le nom d'un *fichier-liste* contenant une liste de fichiers locaux à envoyer.

D'autres paramètres permettent de commander :

- la poursuite de l'exécution du scénario si le fichier local n'existe pas
- la poursuite de l'exécution du scénario si le fichier local est verrouillé
- l'envoi des fichiers en mode « écriture en ajout » dans le fichier distant
- de ne pas émettre le fichier s'il existe déjà sur l'ordinateur distant
- de retenter l'envoi pendant un *déla*i fixé, tant que le fichier local reste inaccessible
- de fixer l'ordre d'envoi des fichiers dans le cas d'une sélection multiple
- de supprimer le fichier local lorsque son envoi s'est bien effectué.
- de verrouiller le fichier local pendant son transfert

Lorsque l'écriture en mode ajout est demandée, il est possible d'obtenir sur l'ordinateur distant autant de fichiers que de fichiers émis en utilisant les « numéroteurs ».

Sauvegarde des fichiers locaux avant envoi

Objectif : située immédiatement avant une commande **Envoi**, provoque sur l'ordinateur local, la sauvegarde des fichiers avant leur transfert vers le distant.

Sauvegarde des fichiers distants après envoi

Objectif : située après une commande **Envoi** provoque sur l'ordinateur distant, la sauvegarde des fichiers après l'exécution de l'envoi.



Suppression conditionnelle des fichiers locaux

Objectif : associée à une commande **Envoi**, permet de supprimer le fichier local lorsque son envoi s'est bien effectué.

Rapatrier un ou plusieurs fichiers

Objectif : rapatrier un ou plusieurs fichiers de l'ordinateur distant vers l'ordinateur local.

Paramètres principaux :

- le nom du *fichier local* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- le nom du *fichier distant* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- ou
- le nom d'un *fichier-liste* contenant une liste de fichiers distants à rapatrier.

D'autres paramètres permettent de commander :

- la poursuite de l'exécution du scénario si le fichier distant n'existe pas
- la poursuite de l'exécution du scénario si le fichier distant est verrouillé
- le rapatriement de fichiers distants en mode « écriture en ajout » dans le fichier local
- de ne pas rapatrier le fichier distant s'il existe déjà sur l'ordinateur local
- de retenter le rapatriement pendant un *décalé* fixé, tant que le fichier distant est inaccessible
- de fixer l'ordre de rapatriement des fichiers distants dans le cas d'une sélection multiple
- de supprimer le fichier distant lorsque son transfert s'est bien effectué.
- de verrouiller le fichier distant pendant son transfert

Sauvegarde des fichiers distants avant rapatriement

Objectif : située immédiatement avant une commande de **Rapatriement**, provoque sur l'ordinateur distant, la sauvegarde des fichiers avant leur transfert.

Sauvegarde des fichiers locaux après rapatriement

Objectif : située immédiatement après une commande **Rapatriement**, provoque sur l'ordinateur local, la sauvegarde des fichiers après leur transfert depuis le distant.

Suppression conditionnelle d'un fichier distant

Objectif : associée à une commande **Rapatriement**, permet de supprimer le fichier distant lorsque son rapatriement s'est bien effectué.

Synchroniser des fichiers ou des arborescences

Objectif : synchroniser des fichiers ou des arborescences entre deux ordinateurs distants : rendre identique l'ensemble des fichiers d'un dossier d'un système cible, à l'ensemble des fichiers d'un dossier d'un système de référence.

Seuls les fichiers qui sont nouveaux ou différents sont transmis du système de référence au système cible. Le système de référence peut être indifféremment l'ordinateur local ou l'ordinateur distant.

Un rapport, en fin d'exécution de scénario, est généré indiquant les fichiers nouveaux, modifiés et supprimés lors de la synchronisation.



Supprimer un ou plusieurs fichiers distants

Objectif : supprimer un ou plusieurs fichiers distants.

Paramètres :

- le nom du *fichier distant* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- ou
- le nom d'un *fichier-liste* contenant une liste de fichiers distants à supprimer.

Supprimer un ou plusieurs fichiers locaux

Objectif : supprimer un ou plusieurs fichiers locaux.

Paramètres :

- le nom du *fichier local* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- ou
- le nom d'un *fichier-liste* contenant une liste de fichiers locaux à supprimer.

Renommer un fichier distant

Objectif : renommer un fichier distant.

Paramètres :

- le *nouveau nom* du fichier distant (sans chemin absolu ou relatif)
- ou
- le nom d'un *fichier-liste* contenant la liste des fichiers distants à renommer ainsi que leurs nouveaux noms.

Demande de dossier

- **Objectif :** demander la liste des fichiers d'un dossier distant. Cette liste est transmise dans un fichier. Deux types de listes : liste simple (nom des fichiers et taille) ou liste étendue (nom des fichiers, taille, date et heure d'enregistrement des fichiers)

Paramètres :

- le nom du *fichier liste local* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- le *type de liste*.

Envoi de message SMTP

Objectif : émission d'un message électronique vers un correspondant.

Paramètres :

- Nom du serveur SMTP
- Numéro du port SMTP
- Adresse électronique de l'expéditeur
- Adresse électronique du destinataire
- Objet du message
- Texte du message
- Nom d'un éventuel fichier joint



Affichage de message à l'écran sur l'ordinateur local

Objectif : déclencher l'ouverture d'une boîte de message sur l'écran de l'ordinateur exécutant le scénario.

Paramètres :

- le *titre* de la boîte de message.
 - le *texte du message* à afficher.
- ou
- le nom du *fichier local* (avec ou sans chemin absolu ou relatif) contenant le message à afficher.

Affichage de message à l'écran sur l'ordinateur distant

Objectif : déclencher l'ouverture d'une boîte de message sur l'écran de l'ordinateur appelé.

Paramètres :

- le *titre* de la boîte de message.
 - le *texte du message* à afficher.
- ou
- le nom du *fichier local* (avec ou sans chemin absolu ou relatif) contenant le message à afficher.

Lancer une exécution à distance

Objectif : permet de lancer l'exécution sur l'ordinateur distant d'un programme, d'une commande système, d'un fichier exécutable. Deux types d'exécution :

- asynchrone : l'exécution est lancée sur le distant et le scénario passe immédiatement à la commande suivante sans attendre la fin de l'exécution
- synchrone : l'exécution est lancée sur le distant et le scénario reste en attente (pendant un *délat* maximum) de la fin de l'exécution

Paramètres :

- le nom de la *commande distante à lancer* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- le type d'exécution et le *délat* pour une exécution synchrone.

Lancer une exécution locale en connexion

Objectif : permet, alors que la connexion est établie avec l'ordinateur distant, de lancer l'exécution sur l'ordinateur local d'un programme, d'une commande système, d'un fichier exécutable. Deux types d'exécution locale en connexion :

- asynchrone : l'exécution est lancée et le scénario passe immédiatement à la commande suivante sans attendre la fin de l'exécution
- synchrone : l'exécution est lancée et le scénario reste en attente (pendant un *délat* maximum) de la fin de l'exécution

Paramètres :

- le nom de la *commande à exécuter* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- le type d'exécution et le *délat* pour une exécution synchrone.



Lancer une exécution locale sans besoin de connexion

Objectif : permet d'exécuter sur l'ordinateur local un programme, une commande système, un fichier exécutable (batch, script, shell, etc) sans qu'une connexion avec un ordinateur distant soit établie.

Exécuter les agents de messagerie

Objectif : l'agent de messagerie Lotus Notes ou Microsoft Outlook ou Microsoft Outlook Express est un programme lancé sur un client MediaTransfer à l'aide de la commande *Lancer une exécution locale* si le scénario est exécuté sur le client ou *Lancer une exécution à distance* si le scénario est exécuté sur le serveur.

Emettre un ordre de synchronisation de date

Objectif : pour mettre l'ordinateur appelé à la même heure que celle de l'ordinateur appelant.

Emettre une demande de synchronisation de date

Objectif : pour mettre l'ordinateur appelant à la même date et à la même heure que celle de l'ordinateur appelé.

Terminer l'appel

Objectif : terminer l'appel sans exécuter les commandes suivantes.

Exécuter un sous scénario

Objectif : permet de demander, dans un scénario, l'exécution d'un autre scénario. En général, ce « sous-scénario » est préalablement rapatrié du système distant.

Paramètres :

- le nom du fichier *sous scénario* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- la variable à utiliser pour générer, sur un serveur, un nom de scénario unique par correspondant

Lancer une exécution locale en fin d'appel

Objectif : permet de lancer en fin d'appel, sur l'ordinateur exécutant le scénario, l'exécution d'un programme, d'une commande système, d'un fichier exécutable. Cette exécution peut être conditionnée ou non à la bonne exécution de toutes les commandes de l'appel. Elle peut être lancée de deux façons :

- asynchrone : l'exécution est lancée et le scénario passe immédiatement à la commande suivante sans attendre la fin de l'exécution
- synchrone : l'exécution est lancée et le scénario reste en attente (pendant un *déla*i maximum) de la fin de l'exécution

Paramètres :

- le nom de la *commande à exécuter* (avec ou sans chemin absolu ou relatif)
- le type d'exécution et le *déla*i pour une exécution synchrone.
- les conditions d'exécution (toujours, seulement si les commandes de l'appel sont Ok, seulement si au moins une commande de l'appel est Non Ok)



Le langage conditionnel

Des variables (ou conditions) peuvent être définies dans un scénario puis ensuite testées par des commandes IF, ELSE et ENDIF.

Quatre types de conditions peuvent être définis :

- sur fichier ou dossier (local ou distant),
- sur variables propres à MediaTransfer ou variables d'environnement système,
- sur le résultat d'exécution de la dernière commande.
- sur le débit de la ligne (exprimé en Kbits/s).

Une condition sur fichier/dossier peut porter sur :

- la présence ou l'absence d'un fichier/dossier ou d'un ensemble de fichiers/dossiers
- le temps écoulé depuis la dernière modification d'un fichier
- la date de dernière modification d'un fichier
- la taille d'un fichier
- le contenu d'un fichier.

L'une des variables MediaTransfer ou d'environnement peut être comparée à une *valeur* saisie et être : égale, supérieure, supérieure ou égale, inférieure, inférieure ou égale, différente de la valeur.

Une condition sur le résultat d'exécution de la dernière commande peut porter sur :

- le code retour de la dernière commande d'exécution (locale ou distante)
- le nombre de fichiers transférés par la commande MediaTransfer précédente
- le résultat de la commande MediaTransfer précédente

Les variables MediaTransfer

Les variables MediaTransfer permettent l'écriture de scénarios généraux qui sont personnalisés au moment de l'exécution en fonction du correspondant, de la date, de l'heure d'exécution, etc.

Exemple : un scénario identique à tous les ordinateurs distants leur permet d'appeler le serveur et d'y transférer le fichier local « ventes » en le nommant sur le serveur « ventes%ID_CALLER% » ; ID_CALLER est le nom identifiant chaque ordinateur distant.

Liste des variables disponibles :

ID_CALLER	Identifiant de l'appelant
COMP_CALLER	Nom de la société de l'appelant
NAME_CALLEE	Nom de l'appelé
ID_CALLEE	Identifiant de l'appelé
COMP_CALLEE	Nom de la société de l'appelé
ID_REMOTE	Identifiant du correspondant
COMP_REMOTE	Nom de la société du correspondant
DATE	Date (Formats : AAAAMMJJ, AAMMJJ, JJMMAAAA, JJMMAA, MMJJAAAA, MMJJAA)
YEAR	Année (AAAA)
MONTH	Mois (MM)
DAY	Jour (JJ)
HOUR	Heure (hh)
MINUTE	Minute (mm)
SECOND	Seconde (ss)
TIME	Heure (hhmmss)
WEEKDAY	Jour de la semaine
YEARDAY	Jour de l'année



ERRORLEVEL	Code retour de la dernière commande.
LOCAL_ALIAS	Un attribut du correspondant défini et valorisé sur le système local.
REMOTE_ALIAS	Un attribut du correspondant défini et valorisé sur le système distant.
<i>\$variable</i>	Une variable d'environnement définie et valorisée sur le système local.
<i>#variable</i>	Une variable d'environnement définie et valorisée sur le système distant.

Il est possible d'utiliser les variables DATE, DAY, WEEKDAY et YEARDAY en leur ajoutant ou soustrayant une ou plusieurs journées.

Les annuaires

Annuaire MediaTransfer Serveur

L'**annuaire unique** permet de gérer tous les correspondants MediaTransfer distants. Pour chacun de ces correspondants l'annuaire permet d'enregistrer :

- son identifiant : nom et mot de passe
- son numéro d'accès (adresse TCP/IP, numéro de téléphone ...)
- son espace de travail attribué sur le serveur
- ses droits dans cet espace de travail : lecture, écriture, exécution.
- d'activer l'authentification SSL (si ce correspondant dispose d'un certificat)
- de saisir une valeur pour les alias définis
- le nom du scénario à exécuter sur un appel du client en mode esclave

L'annuaire peut aussi comprendre des listes de correspondants. Il suffit de nommer une liste dans un scénario pour appeler tous les correspondants qu'elle contient.

Les informations des annuaires peuvent être **importées/rafraîchies à partir d'une source externe** à MediaTransfer **Serveur** accessible via ADO de Microsoft (bases de données relationnelles, annuaire LDAP, source de données accessible par ODBC).

Annuaire MediaTransfer Client

L'annuaire des **Serveurs** enregistre les serveurs MediaTransfer distants. Pour chacun de ces serveurs l'annuaire des Serveurs permet d'enregistrer :

- son identifiant : nom et mot de passe
- son numéro d'accès (adresse TCP/IP, numéro de téléphone, ...)
- le numéro d'accès (numéro de téléphone, TCP/IP, ...) d'un serveur secondaire (serveur de secours) s'il est installé
- son espace de travail attribué sur le client
- ses droits attribués dans cet espace de travail : lecture, écriture, exécution.
- d'activer l'authentification SSL (si le serveur dispose d'un certificat)
- de saisir une valeur pour les alias définis

L'ordonnanceur serveur et client

Sur le serveur et les clients l'ordonnanceur permet de lancer automatiquement des scénarios. Sur le serveur il permet de plus d'automatiser les imports vers l'annuaire des correspondants.

L'ordonnanceur scrute les éléments de déclenchement associés à chaque scénario (ou import). Ces éléments sont temporels ou événementiels (contenu ou caractéristique de fichiers / arborescences). Il lance les scénarios (ou l'import) dès que l'évènement est réalisé.



L'ordonnanceur scrute également une ou plusieurs files d'attente configurées par l'administrateur. Ces files d'attente sont des dossiers dans lesquels tout scénario déposé est automatiquement exécuté.

Performances des communications

Synchronisation différentielle

Objectif : optimiser les volumes échangés lors de la commande Synchronisation de fichiers, et ainsi effectuer des mises à jour à distance de fichiers volumineux (mise à jour d'un site Web, de fichiers multimédias, d'applications, etc.). Seules les différences entre chaque fichier source et cible sont véhiculées au lieu de l'intégralité du fichier source.

Tableau de mesures :

<i>Exemple de fichier</i>	<i>Taille fichier</i>	<i>Volume transféré</i>	<i>Gain</i>
Base de données	219 Mo	3,6 Mo	98 %
Exécutable	287 Ko	160 Ko	44 %
Fichier Word	5,4 Mo	1,3 Mo	77 %

Nb. La synchronisation différentielle peut être désactivée en fonction de la taille et du type des fichiers.

Compression en ligne

Objectif : optimiser les volumes échangés lors des transmissions de tous types de fichiers. MediaTransfer intègre une compression en ligne performante et automatique basée sur l'algorithme LZW. Cette compression est validée (ou invalidée) au niveau de la configuration générale. Lorsqu'elle est validée, elle est systématiquement appliquée à tous les transferts de fichiers et devient totalement transparente, il n'y a plus alors à exécuter :

- en amont d'une communication, des prétraitements de compression
- en aval d'une communication des post-traitements de décompression

Tableau de mesures :

Les mesures ont été effectuées sur des fichiers de type .exe et sur des communications RNIS (64 Kbits/sec). Taux de compression aussi efficace que PkZip

<i>Taille des fichiers</i>	<i>Durée sans compression</i>	<i>Durée avec compression</i>	<i>Gain</i>
250 Ko	33 s	10 s	70 %
1 Mo	134 s	37 s	72 %
10 Mo	1 334 s	368 s	72 %

Le taux de la compression en ligne intégrée à MediaTransfer est aussi efficace que celui des logiciels de compression du marché.

Nb. La compression en ligne peut être désactivée en fonction de la taille et du type des fichiers.



Gestion dynamique de la bande passante sur IP

Objectifs :

- 1) Permettre de mieux partager la bande passante avec les autres applications qui l'utilisent. MediaTransfer Serveur peut limiter dynamiquement le débit de ses échanges lorsqu'il détecte l'utilisation du réseau par une autre application.
- 2) Permettre de réserver en permanence une partie de la bande passante aux autres applications. MediaTransfer Serveur limite le débit de ses échanges de façon à ce qu'il ne dépasse pas une valeur donnée.

Mise à jour automatique des adresses IP

Objectif : mettre à jour automatiquement, dans l'annuaire du serveur, les adresses IP, attribuées dynamiquement à chaque connexion, des postes Clients se connectant sur des réseaux TCPIP. Une fois son annuaire mis à jour, le serveur peut appeler ces postes Clients.

La sécurité

Disponibilité

MediaTransfer Serveur version 6 apporte des nouveautés pour garantir une meilleure disponibilité du système de communication :

- en cas de dysfonctionnement des communications, MediaTransfer Serveur permet de déclencher des Alarmes à destination d'un administrateur (TRAP SNMP)
- les voies de communication peuvent être réparties entre plusieurs Serveurs MediaTransfer sur un même réseau
- interface avec les outils de surveillance standard (MOM, Patrol...)
- surveillance mutuelle (MIB SNMP) entre plusieurs serveurs MediaTransfer. Configurés ainsi, les serveurs peuvent à la fois se répartir la charge et assurer un rôle de secours en cas de défaillance de l'un d'entre eux.

Confidentialité et intégrité

Les communications effectuées par MediaTransfer version 6 peuvent être sécurisées à l'aide du protocole SSL. Toutes les données échangées entre les deux ordinateurs équipés de MediaTransfer sont alors chiffrées en utilisant l'algorithme AES avec une clé de 128 bits.

Authentification et non répudiation

Pour une plus grande sécurité, il est également possible de mettre en place un mécanisme d'authentification d'un des correspondants ou des deux à l'aide de certificats.



La console d'administration de MediaTransfer Serveur

Authentification et rôles

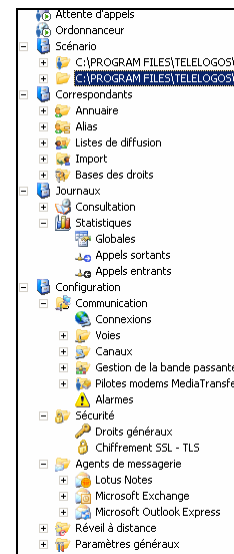
L'accès aux consoles par les administrateurs peut se faire avec une authentification basée sur le nom de l'utilisateur de la session Windows.

Des rôles sont définis avec des droits (lecture, création, modification, suppression, action) sur les différents dossiers (scénario, annuaire, journaux, configuration). Ces rôles permettent de filtrer l'accès aux informations et sont affectés aux utilisateurs

Tant que l'authentification n'est pas activée, l'accès à la console est libre (droits « **administrateur** »).

Ergonomie :

- **Structure arborescente** (arborescence en partie gauche et liste en partie droite) permettant de structurer la vision des différentes entités et d'aller directement là où l'administrateur veut aller.
- **Icônes significatives.**
- **Onglets** montrant les propriétés, attributs et maintien du contexte lors du passage d'une entité à l'autre. Cela permet d'éliminer des clics inutiles lors de la consultation de collections importantes.
- **Aide contextuelle** pour avoir une explication directe d'un point précis affiché à l'écran.
- **Aide en ligne** pour une découverte plus détaillée des fonctionnalités de *MediaTransfer*.
- **Menus contextuels**



Etats :

Conçus avec Crystal Report, ils permettent une consultation avec ou sans impression, une adaptation des données au récepteur (pièce jointe au format html, CSV...).

Exploitation des historiques par zooms successifs allant d'un niveau général à des niveaux plus détaillés.

La console est **exécutable à partir d'un poste Windows (2008 , 2003, 2000, XP, VISTA) quelconque d'un réseau LAN ou WAN.**

Le moniteur des communications de MediaTransfer Serveur

Le moniteur des communications permet d'afficher en détail :

- Les voies de communication disponibles et leurs configurations
- Les voies de communication en cours d'activité
- Les scénarios du serveur en cours d'exécution



Voie	Durée	Identifiant	Ordre	Fichier	Débit (Ko/s)	Durée restante	Taille transmise	Taille totale	Progression
0	00min 0...	35000	Rapatriment	C:\...\35000.134	64,026	00min 06sec	264 192	348 234	
1	00min 0...	49000	Rapatriment	C:\...\49000.134	43,974	01min 13sec	690 176	2 274 243	
2	00min 0...	14000	Rapatriment	C:\...\14000.134	416,026	00min 06sec	690 176	2 274 243	
3	00min 0...	69000	Rapatriment	C:\...\69000.134	411,907	00min 06sec	690 176	2 274 243	
4	00min 0...	44000	Rapatriment	C:\...\44000.134	73,812	00min 04sec	264 192	348 234	
5	00min 0...	34000	Rapatriment	C:\...\34000.134	44,634	01min 12sec	690 176	2 274 243	
6	00min 0...	33000	Rapatriment	C:\...\33000.134	418,026	00min 06sec	690 176	2 274 243	
7	00min 0...	75000	Rapatriment	C:\...\75000.134	115,789	00min 01sec	270 336	348 234	

Voies: En Cours Scénario

Serveur démarré | Débit (Ko/s) total : 1 588,194 | 14

L'IHM de MediaTransfer Client

Les stations clientes, à l'exception des clients Windows CE, sont équipées d'une IHM (Interface Homme Machine) très proche de la console d'administration. Souvent, cette IHM n'est utilisée que lors de la phase d'évaluation de *MediaTransfer* puisque le but du logiciel est d'être invisible aux utilisateurs des postes distants.

Les journaux et statistiques

MediaTransfer journalise tous les événements. La durée de conservation des journaux est paramétrable. L'exploitation de ces journaux permet de produire des statistiques sur les volumes échangés et sur les durées de traitement, par heure/jour/semaine/mois/année et à tout niveau approprié (Global, Utilisateur).

La console d'administration de MediaTransfer permet de consulter et d'imprimer deux types de statistiques :

- activité du serveur en termes d'appels sortants ou entrants, analysés par voie et par correspondant. Il permet de détecter une surcharge du serveur ou des anomalies éventuelles par voie ou par correspondant.
- déroulement des communications, pour les correspondants appelants ou appelés

MediaTransfer permet aussi d'automatiser la génération de fichiers statistiques qui peuvent ensuite être traités par des applications externes (par exemple utilisation avec Excel permettant d'automatiser soit une impression, soit un envoi par e-mail, soit une conversion en format HTML des statistiques générées).

La base de connaissances

MediaTransfer dispose d'une base de connaissances accessible sur internet à nos clients, détenteurs d'un contrat de maintenance. Cette base permet de :

Consulter les solutions liées à une erreur référencée.

Soumettre une solution à un problème que vous avez rencontré et ainsi contribuer à l'enrichissement de la base de connaissances.

Les langues

MediaTransfer est disponible en français et en anglais.



Version d'évaluation

MediaTransfer est téléchargeable en version d'évaluation sur www.telelogos.com. Il s'agit d'une version complète limitée à 30 jours d'utilisation après son installation. Durant cette période, notre support technique se tient à votre disposition pour vous guider dans l'installation ou le paramétrage du logiciel. Vous pouvez à tout moment le contacter :

- Par Téléphone : +33 (0)2 41 22 70 00
- Par Fax : +33 (0)2 41 22 70 22
- Par Email : support@telelogos.com

