

HTML5

Screen Network umożliwia wyświetlenie we wszystkich zarządzanych lokalizacjach layoutów dynamicznych ze zmieniającymi się w czasie rzeczywistym danymi, zaciąganych ze wskazanych źródeł. Wyświetlenie opiera się o plansze dynamiczne **w technologii HTML5**.

UWAGA!

Każda kampania wykorzystująca kreacje HTML5 wymaga indywidualnych ustaleń technicznych. Przed rozpoczęciem produkcji niezbędny jest kontakt z Działem Realizacji (realizacja@screennetwork.pl) w celu omówienia założeń projektu oraz wyboru najbardziej stabilnej i bezpiecznej formy wdrożenia layoutu HTML.

Konieczność indywidualnych ustaleń technicznych wynika m.in. z:

- zakresu i rodzaju danych dynamicznych (częstotliwość odświeżania, źródło, format, logika prezentacji),
- koncepcji kreatywnej (poziom skomplikowania animacji, elementy interakcyjne, synchronizacja treści),
- specyfiki urządzeń i rozdzielczości ekranów biorących udział w kampanii,
- wymaganej wydajności i optymalizacji (wielkość plików, liczba zasobów, operacje JS),
- sposobu integracji z systemem playera (wykorzystanie document.data, layout alternatywny, mechanizmy fallback),
- nietypowych formatów, proporcji lub wariantów plansz,
- dodatkowych ograniczeń projektowych (kolorystyka, czytelność, adaptacja do wielu layoutów).



> OGÓLNA SPECYFIKACJA TECHNICZNA + DOBRE PRAKTYKI

1. Format - HTML 5.
2. Rozdzielczość kreacji HTML musi być zgodna z listą rzeczywistych rozdzielczości ekranów biorących udział w kampanii. Weryfikacja tej listy powinna nastąpić przed rozpoczęciem prac nad planszą.

Uwaga! W przypadku kreacji HTML nie obowiązują standardowe specyfikacje techniczne stosowane dla plików zamkniętych (mp4, jpg). Prawidłowe rozdzielczości zostaną przekazane na etapie ustaleń z Działem Realizacji.

3. Plansze powinny być optymalizowane pod względem wydajności oraz wielkości pliku (tak jak strony www).
4. Plansza musi zawierać skrypt, umieszczony w sekcji <body> lub <head>, który umożliwia odtworzenie się slajdu / animacji / filmu dokładnie w momencie wyświetlenia. Tworzy się to poprzez funkcję onSlideDisplay (kod źródłowy poniżej), który należy dodać do kodu planszy.

```
<script>

function onSlideDisplay(){
  var vid = document.getElementById("myVideo");
  vid.currentTime = 0;
  vid.play();

  console.log(JSON.parse(document.data));
}

</script>
```

5. Wszystkie zewnętrzne dane przekazywane do planszy są za pomocą globalnej zmiennej 'document.data' przekazywanej przez aplikację playera obsługującego dany ekran. Gwarantuje to prawidłowość danych oraz cachowanie, przyspiesza też ładowanie i wyświetlanie planszy.
6. Nie wstawiamy JS oraz styli do pliku HTML spotu. Należy stworzyć osobne pliki i podlinkować do nich bezpośrednio w kodzie strony.
7. Dobrą praktyką będzie używanie nazewnictwa BEM oraz kompilatora SASS do generowania plików.



8. Pliki muszą być linkowane lokalnie, tj. nie mogą być pobierane z CDN bądź innego miejsca w Internecie.
9. Wyświetlanie planszy nie może zależeć od danych, które są przechowywane między wyświetleniami (nie używamy *local storage* oraz *session storage*, *cookies* oraz *cache* odpadają).
10. Plansza nie może wysyłać ani pobierać bezpośrednio danych z Internetu. Pobieranie zewnętrznych danych będzie odbywało za pomocą skryptów.
11. Należy przygotować alternatywny layout dla planszy (neutralny), który będzie odtwarzany przez plansze w razie niemożliwości pobrania aktualnych danych. Layout powinien być odtwarzany przez plansze HTML automatycznie w razie wykrycia braku połączenia z siecią Internet.
12. Jeśli plansza ma pobierać dane z zewnątrz, należy do planszy HTML dołączyć format danych z opisem i miejscem, z którego będą pobierane. Nasze oprogramowanie posiada również funkcję pomijania planszy, w przypadku braku pobieranych danych, bądź problemu z połączeniem z Internetem.
13. Do gotowej kreacji dobrą praktyką byłoby dołączenie gotowego pliku projektu (np. Adobe Photoshop, Animate, XD bądź innych pokrewnych) w celu zobrazowania poprawnego wyświetlania planszy wraz z ew. pobieranymi danymi).
14. W miarę możliwości, wszystkie grafiki powinny być w formacie wektorowym (.PNG/.SVG), ułatwi to proces skalowania i dostosowywania plansz dla różnych proporcji i rozdzielczości. Należy również unikać używania pixeli jako format rozmiarów w stylach (np. font-size, width/height, paddingi i marginesy). Najlepiej używać rem / em.

Pliki należy dostarczyć z minimum 14-dniowym wyprzedzeniem (przed startem kampanii), aby wyeliminować ewentualne błędy w przygotowanej kreacji, bądź z pobieraniem danych

