



CASE STUDY

RECEPCIÓN DE LLAMADAS MEET EN PC POR MEDIO DE RED DE AREA LOCAL

Descripción

Este documento describe la forma de configurar una placa MEET para poder recibir las llamadas en un PC instalado en la misma LAN que la placa.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
INSTALAR APLICACIÓN CLIENTE DE LINPHONE	2
CONFIGURACIÓN DEL PC Y LINPHONE	4
CONFIGURACIÓN PLACA MEET	6
FUNCIONAMIENTO.....	7

INTRODUCCIÓN

En ocasiones se solicita la posibilidad de recibir llamadas de placa MEET en un PC, en lugar de un dispositivo MEET, sobre todo en oficinas y/o locales comerciales.

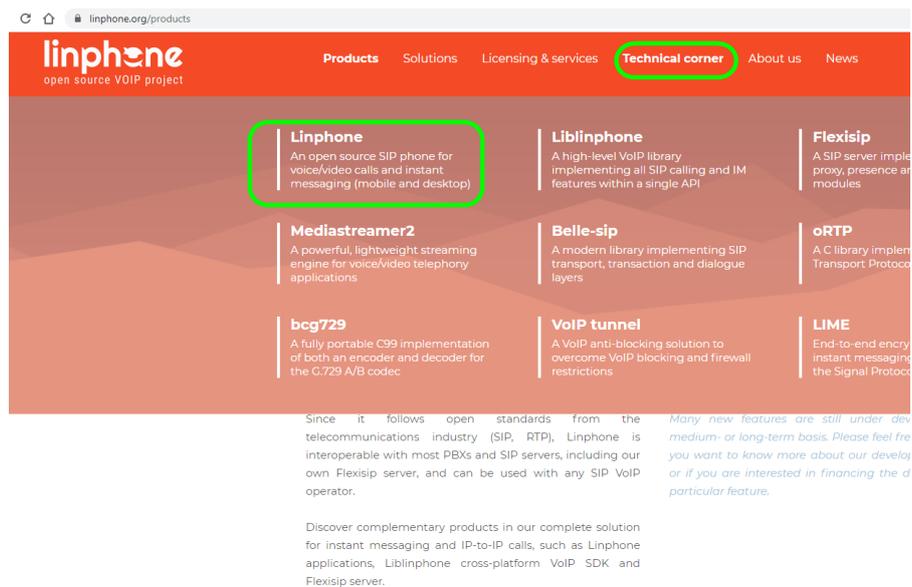
En este Case Study vamos a explicar la forma de implementar esta función mediante una aplicación cliente SIP VoIP instalada en un PC de la misma red de área local en la que está conectada la placa.

Existen distintas aplicaciones cliente SIP VoIP, muchas de ellas gratuitas. En este **Case Study** emplearemos la aplicación cliente LINPHONE, que podemos descargar gratuitamente de la página web del desarrollador

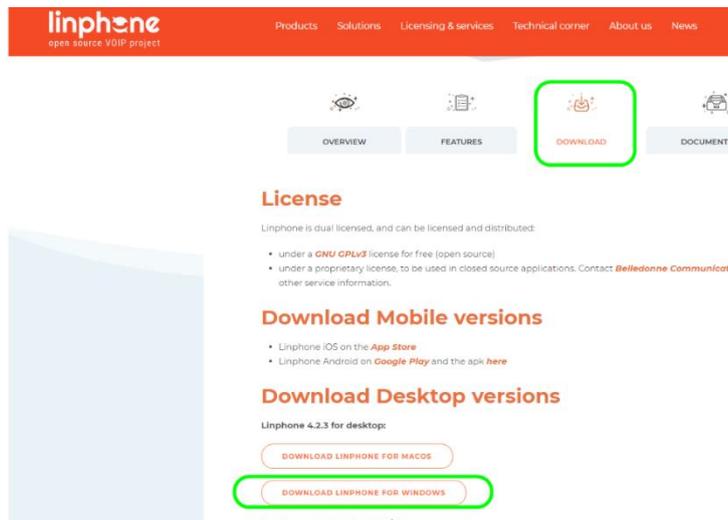
En líneas generales, se trata de instalar esta aplicación en el PC para poder recibir llamadas de la placa de calle mediante protocolo SIP.

INSTALAR LA APLICACIÓN CLIENTE DE LINPHONE

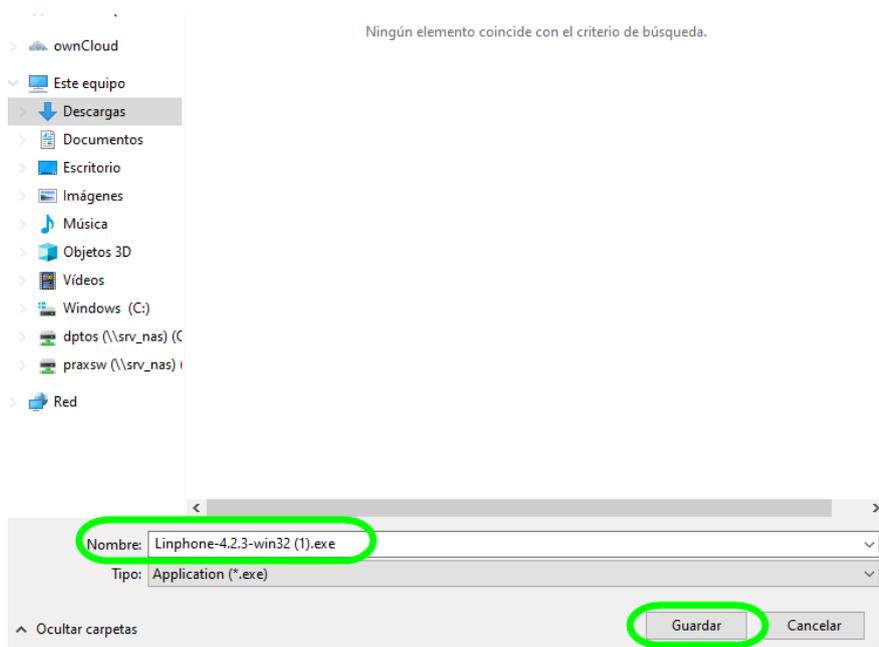
1. Visitar la página www.linphone.org y descargar aplicación **Linphone-4.2.3-win32.exe**



- II. Acceder a la sección de descargas, para descargar la aplicación.



- III. Seleccionar una ubicación en el PC para guardarlo y tenerlo localizado.



- IV. Una vez descargado el archivo Linphone-4.2.3-win32.exe, pinchar sobre él para instalar LINPHONE en el PC.

CONFIGURACIÓN DEL PC Y LINPHONE

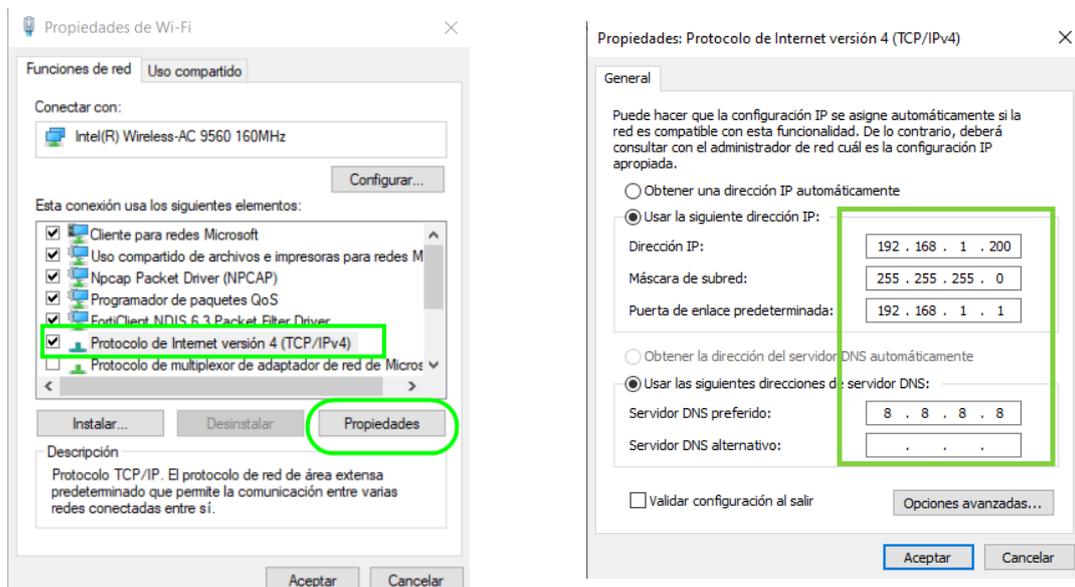
CONFIGURAR PARAMETROS DE RED LAN DEL PC

Antes de utilizar la aplicación cliente LINPHONE es preciso configurar los parámetros de RED del PC de forma que tenga asignada una dirección IP fija dentro de la LAN.

Acceder a “Protocolo de Internet versión 4 (TCP/Ipv4)” de la red LAN a la que está conectada el PC y hacer click en “Propiedades”

Indicar una Dirección IP disponible dentro de la LAN y rellenar el resto de parámetros relacionados (Máscara de subred, puerta de enlace y servidores DNS).

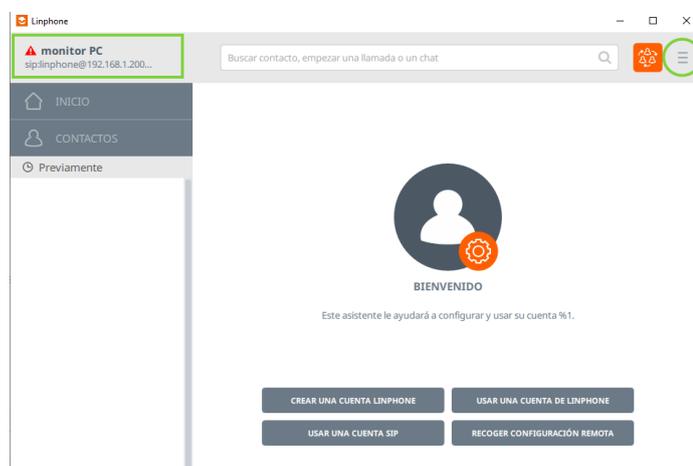
En el siguiente ejemplo se ha asignado la dirección IP: 192.168.1.200.



ARRANCAR LA APLICACIÓN LINPHONE

En la esquina superior izquierda aparecerá los datos de la IP asignada al PC.

Pinchar sobre el icono superior derecho para acceder a la configuración

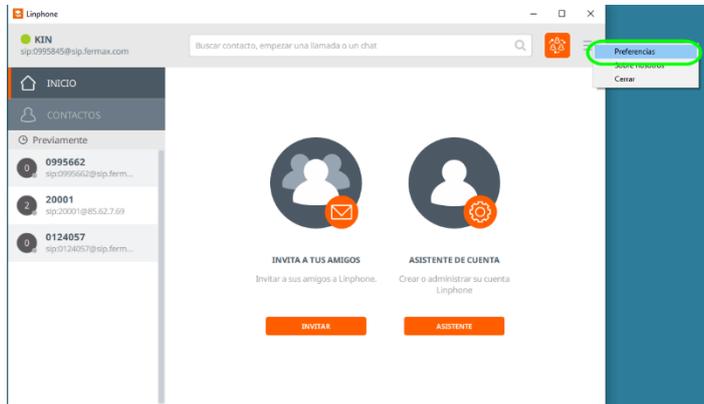


HABILITAR CODEC H264

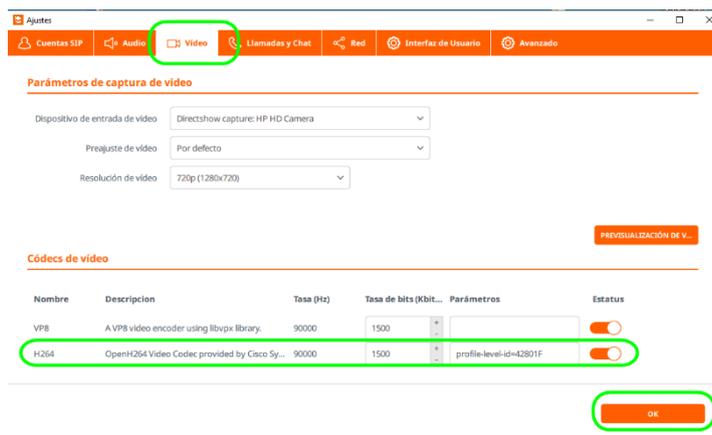
Es preciso habilitar el CODEC H.264 en el PC para la correcta visualización de la imagen en las llamadas recibidas.

Los pasos a realizar son los siguientes:

I. Seleccionar "Preferencias"



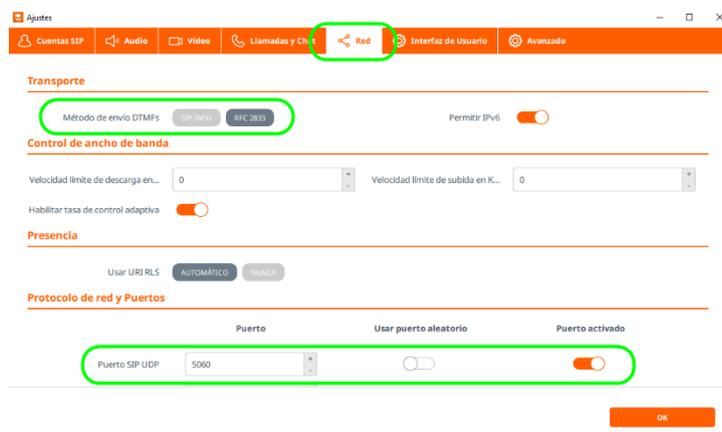
II. Seleccionar Video → H.264 → Activar status -> OK



CONFIGURACIÓN DE OTROS PARAMETROS

La apertura de puerta en las placas MEET se realiza mediante el dígito “#” en DTMF (marcación Dual Tone Multifrecuencia). Asegurarse que LINPHONE tiene este parámetro configurado correctamente.

Igualmente, verificar que se está utilizando el puerto SIP 5060.



CONFIGURACIÓN PLACA MEET DIGITAL O 1L

La placa de calle ha de estar conectada a la misma red LAN a la que está el PC o PC's que vayan a a recibir llamadas.

Seguir las instrucciones del MANUAL DEL INSTALADOR (o la GUIA RÁPIDA incluida con la placa), para configurar correctamente al menos los datos de CONFIGURACIÓN RED y GENERAL.

CREAR UNA ENTRADA SIP CALL (EN PLACA MEET DIGITAL)

En el caso en que se vaya a utilizar una placa MEET DIGITAL (MILO Ref. 9531, MILO DIGITAL Ref. 9532, KIN REF. 1445 o MARINE MEET Ref. 1455), seguir las instrucciones del MANUAL DEL INSTALADOR, para crear las necesarias entradas SIP CALL, es decir, relacionar el número a marcar con la dirección IP del PC o PC's donde está instalada la aplicación cliente LINPHONE.

En este ejemplo se ha creado la entrada 222 para llamar, marcando vivienda 222, al cliente LINPHONE instalado en el PC con IP: 192.168.1.200.



FERMAX
SISTEMA DE VIDEOPORTERO MEET

CONFIGURACIÓN LLAMADA SIP

Seleccionar archivo | Nín...ado | IMPORTAR | EXPORTAR

APARTAMENTO	NÚMERO	APARTAMENTO	NÚMERO	APARTAMENTO	NÚMERO
222	sip:@192.168.1.200				

DISPOSITIVO
GENERAL
CONFIG.RED
ACCESO
RECON. FACIAL
CÁMARA IP
SIP
SIP TRUNK
SIP CALL
AVANZADO
CÓDIGO PIN
ACCESO QR
RESTAURAR
CERRAR SESIÓN

CREAR UNA ENTRADA SIP CALL (EN PLACA MEET 1L)

En el caso en que se trate de una placa de 1L (Ref. 9533 y Ref. 8534) habrá que configurar ésta como PLACA DE BLOQUE Nº 1. De esta forma, al pulsar el botón de llamada siempre se genera llamada a la vivienda virtual 10001.

Tan solo restará crear una entrada SIP CALL que relacione APARTAMENTO 10001 con el cliente LINPHONE instalado en el PC con IP: 192.168.1.200.

FERMAX
SISTEMA DE VIDEOPORTERO MEET

CONFIGURACION LLAMA

APART.: 10001
NUMERO: sip:@192.168.1.200
BORRAR:
GUARDAR

APARTAMENTO	NUMERO	APARTAMENTO	NUMERO	APARTAMENTO	NUMERO
10001	sip:@192.168.1.200				

DISPOSITIVO
GENERAL
CONFIG.RED
ACC
SIP
SIP TRUNK
SIP CALL
AVANZADO
CÓDIGO PIN
RESTAURAR
CERRAR SESIÓN

FUNCIONAMIENTO

Para poder recibir llamadas de placa de calle en el PC, este deberá estar encendido y con la aplicación cliente LINPHONE arrancada.

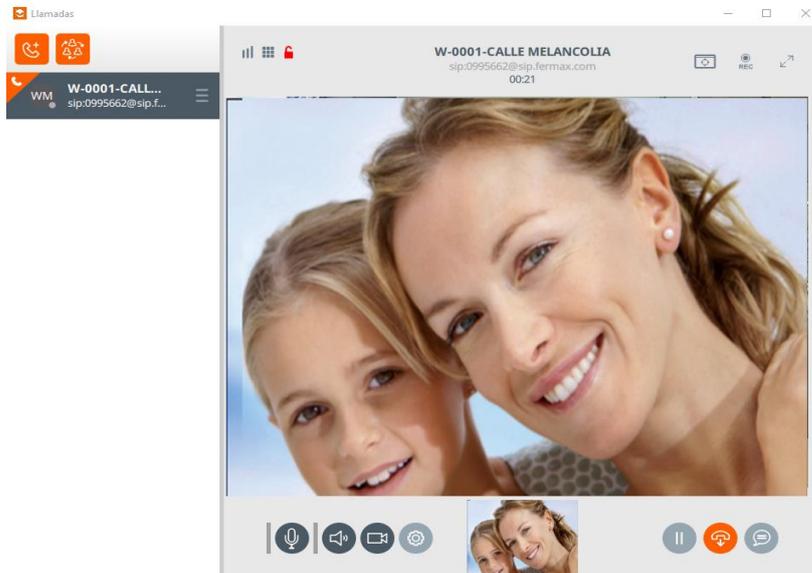
Esta aplicación puede estar en segundo plano, es decir, es posible estar trabajando con otra aplicación en el PC, dejando la aplicación LINPHONE oculta.

Cuando llamen desde la placa de calle, se abrirá una ventana (pop-up) en el PC con el aviso, sonará una melodía de llamada en el PC, con 3 opciones a escoger:

- Descolgar con video
- Descolgar sin video (solo audio)
- Colgar/rechazar la llamada



Al descolgar (con audio o sin audio), nos aparecerá un nuevo pop-up, con imagen de la cámara de placa (si hemos descolgado con audio), y con un panel con iconos de funciones para utilizar durante la llamada (silenciar micro, ocultar imagen, silenciar altavoz, colgar, etc.).



- La conversación se puede poner en espera pulsando el icono de pausa (la placa reproduce una música en espera).
- Se puede desactivar audio propio (mute) o de placas (altavoz).
- La duración máxima la marca la placa de calle: 30" si no se conecta audio y 120" si se contesta.
- Se puede enviar comando de apertura de puerta seleccionando el teclado y marcando #.

