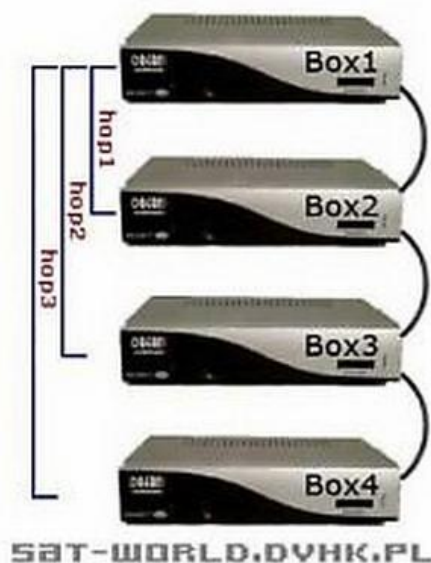


Kurs CCcam Część 3

Ten Tutorial napisałem dla osób, które chciałyby zrozumieć dlaczego i jak działa emulacja. Oczywiście istnieją o wiele łatwiejsze metody instalacji emulatora jak np. Blue Panel (o tym na końcu), ale jeśli coś nie działa to często zostajemy bezradni.

FRIENDS (PRZYJACIELE) I KASKADA

Jak już pisałem w pierwszej części, można za pomocą CCcam bardzo dobrze kaskadować. W naszym przykładzie pokażę wam taką możliwość za pomocą 4 Dreamboxów które podpięte są między sobą przez internet. Pierwszy box jest połączony z drugim, drugi z trzecim i trzeci z czwartym. To są jedyne połączenia, czyli box czwarty nie jest połączony z boxem pierwszym.



Jeśli box Nr. 1 pobiera klucze z boxa Nr. 4 (mówi się na to ECM) musi zapytanie i odpowiedź przeskoczyć przez 3 boxy, na to mówimy HOPS. Przykład praktyczny:

F: user1 pass1 2

Ten user widzi karty lokalne, box nr 2 i do tego 2 Hops czyli boxa nr. 3 i 4 (podobnie jak w Gbox)

F: user1 pass1 1

W tym przykładzie powyżej box 1 czyta karty lokalne, karty z boxu nr. 2 + 1 hop dalej czyli box nr. 3

CZYTANIE LOKALNYCH KLUCZY I REMOTE EMM

Poniżej najłatwiejsza konfiguracja:

F: user2 pass2 0 1 0

Pierwsza liczba po user/pass konfiguruje hops, drugą liczbą konfigurujemy czy dane user ma mieć dostęp do lokalnych kluczy. To jest bardzo przydatna funkcja. Na serwerze aktualizujemy klucze a clients pobierają je z serwera. Trzecia liczba jest odpowiedzialna za remote emm. Jeśli mamy 0 to user nie może robić emm na karcie. Przykład: Gdy zmieniają się klucze na karcie i serwer jest na stand by i nie jest w stanie odebrać aktualizacji to wtedy userzy mają ciemno. Gdy ustawimy na 1 to client może zrobić samodzielnie update na naszej karcie ☺

Czyli jeszcze jeden przykład aby było to łatwiej do zrozumienia:

F: user2 pass2 3 0 1

User widzi karty do tunera nr. 4, nie może pobierać lokalnych kluczy i jest w stanie aktualizować kartę serwera.

UP I DOWNSHARE CZYLI DOSTĘP DO POJEDYNCZYCH KART

Teraz będzie troszeczkę trudniej. Dla każdej karty w sieci mamy następujące możliwości ich ustawienia:

F: user2 pass2 0 1 0 { 0100:000080, 0622:000000:1, 0500:000000:2 }

User widzi tylko lokalne karty (0 1 0 zaraz po user/pass) w tym przykładzie są to 3 karty.

User ma dostęp na lokalne klucze (0 1 0)

User nie może robić emm (0 1 0)

User nie ma dostępu na kartę 0100:000080 gdyż po przecinku nic nie stoi (0100:000050,)

User ma dostęp na kartę 0622:000000 ale tylko dla siebie 1=downhop (0622:000000:1)

User ma dostęp na kartę 0500:000000 i może podać ją 1 hop dalej czyli 2 downhops (0500:000000:2)

Jeszcze jeden przykład:

F: user3 pass3 5 0 1 { 0:0:3, 0100:000080:1 }

User dostanie wszystkie lokalne karty, karty do 5 uphops za serwerem, nie dostanie lokalnych kluczy, i może pisać emm na karcie. W klanrach stoi pierwsze 0 dla caid i 0 dla services, to są jokery, to oznacza wszystkie caids i wszystkie serwisy, 3 oznacza głębokość downshare. Czyli: może sharować wszystkie karty które otrzyma od serwera w głębokości 3 hops oprócz 0100:000080 bo tu ma ustawioną głębokość na 1 czyli tylko dla siebie.

HAVE FUN!

Special thanks to: Tissa, JD