



A(\$)- これは、新規または既存のマジシャン(エンド・ユーザー)がストリーミング・メディアを購入した際の最初のステップとなります。購入のための情報が、リテール・カスタマー(ディーラー)のサーバーに送られます。この時点で、ウェブ・サービスのアカウントが開設され、ストリーミング・メディアがディーラーのサイトにセットアップされます。「JW プレイヤー(Flash ファイル)」が構成され、それぞれのエンド・ユーザーのデータ(例えば、ストリーミングビデオの購入記録リストなど)がページにデザインされます。また資格情報を入手後、サイトに「メンバー・エリア」がセットアップされます。言い換えれば、この時点で全てが間違いなく展開されている必要があります。

B- ディーラー・ショップはエンド・ユーザーがメディアにアクセスすることができるカスタマーIDと商品をウェブ・サービスを通じて送ります。ただし、これはディーラーが購入を確定したときのみに限ります。マーフィーズのサーバーはデータを記憶し、先の承認に備えます。また、ディーラーの月ごとのインボイスにその商品を追加します。

C- エンド・ユーザーがストリーミングのリストからどれを見るか選択すると、Javascript(簡易プログラミング言語)がマーフィーズのサーバーにリクエストされます。そして、エンド・ユーザーのアクセスを認証、IP アドレスを記録し、リクエストに応じます。

D- エンド・ユーザーのリクエストを CDN(Content Delivery Network)サーバー(Streaming Product ページ参照)に送ります。CDN サーバーはそのセッションを見る権利として使用する URL、またはクッキーを生じます。

E- CDN はセッションの権利データをマーフィーズのサーバーに返送します。

F- マーフィーズから、このクッキーをエンド・ユーザーの JW Flash プレイヤーに送ります。すると、プレイヤーはストリーミング・ビデオのスタートを伝えます。

G- エンド・ユーザーは近くの CDN サーバーから直接流されるビデオを視聴することができます。ステップ C から G までの所要時間は 1 秒~5 秒です！