2. Februar 2024

**UxPlay – Ein Open-Source-Mirroring-Server**

UXPlay ist ein kostenloser Open-Source-Mirroring-Server, der AirPlay2-kompatibel ist und es Benutzern ermöglicht, Inhalte von Apple-Geräten auf einen PC, einen Raspberry Pi oder ein Notebook zu streamen. Dies macht UXPlay zu einem nützlichen Werkzeug für Lehrende und Lernende, die ihre Bildschirme auf einen größeren Bildschirm projizieren möchten oder Screenrecording in Live-Settings betreiben wollen. In diesem Beitrag gehe ich kurz auf die Installation von UXPlay auf Linux- und Windows-Betriebssystemen ein und zeige, wie man den Server auf auf einem Linux Systemen startet. Darüber hinaus gebe ich euch eine kurze Idee über Einsatzszenarien von UXPlay im Bildungsbereich.

**Installation von UXPlay auf Linux und Windows**

UXPlay lässt sich auf den gängigen Windows- und Linux-Betriebssystemen installieren. Alle Informationen findet man auf [GitHub](https://github.com/FDH2/UxPlay):

**Linux**

Am besten baut ihr euch den Server aus den Quellen des GitHub-Projektes selbst. Bei meinem Ubuntu 22.04 war nur eine sehr alte Version in den Paketen enthalten. Die Installation auf Debian-basierten Systemen ging schnell und ist hier auf Englisch in der [Dokumentation](https://github.com/FDH2/UxPlay#debian-based-systems) beschrieben. Es dauerte keine 5 Minuten.

**Windows**

Hier ist etwas mehr Arbeit zum Kompilieren erforderlich. Die Schritte sind (ebenfalls auf Englisch) detailliert im entsprechenden Abschnitt der [Dokumentation](https://github.com/FDH2/UxPlay#building-uxplay-on-microsoft-windows-using-msys2-with-the-mingw-64-compiler) beschrieben.

UXPlay bietet eine nahtlose Integration zwischen Apple-Produkten und Nicht-Apple-Plattformen, was es zu einer kostengünstigen und flexiblen Alternative zu vielen proprietären Lösungen macht. Es unterstützt das drahtlose Teilen von Inhalten in Echtzeit, was im Bildungsbereich von großem Vorteil ist.

**So startet ihr den Server**

Ihr könnt den Server ganz einfach auf einer Shell starten mit oder ohne PIN:

uxplay -n Classroom1 -nh -pin 1234

Mittels

uxplay -h

bekommt ihr Hilfestellungen zu allen möglichen Optionen.

**Vorteile und Einsatzmöglichkeiten im Klassenzimmer**

UXPlay eröffnet vielfältige Möglichkeiten im Bildungsbereich:

* Lehrkräfte können ihren Bildschirm in Echtzeit mit dem der Studierenden teilen, um Lehrmaterialien (auch jenseits von Präsentationen) zu präsentieren. Nutzt z.B. die Kamera des Gerätes, um kleine Dinge ganz groß zu machen.
* Die Technologie ermöglicht eine flexible Gestaltung des Unterrichts, was besonders für hybride oder online Kurse nützlich ist.
* Zudem vereinfacht UXPlay die Logistik in Klassenzimmern durch drahtloses Teilen von Präsentationen oder Projekten, was die Zusammenarbeit unter Lernenden fördert.
* Es ist keine gesonderte Hardware notwendig. Das Bildschirmteilen oder eine Tonübertragung funktioniert von allen Apple-Geräten aus auf Nicht-Apple-Hardware.
* Der Bildschirm kann als Vollbild oder als Fenster anzeigt werden, was weitere kreative Einsatzmöglichkeiten eröffnet

Probiert es doch einfach mal aus.

**Lizenzhinweis**

[Creative Commons Lizenzvertrag](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)  
[UxPlay - Ein Open-Source-Mirroring-Server](https://www.ulrichivens.de/index.php/2024/02/02/uxplay-ein-open-source-mirroring-server/) von [*Ulrich Ivens*](https://www.ulrichivens.de/) für IvensTraining ist lizenziert unter einer [CC BY-SA 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Du willst den Inhalt remixen oder weiterverwenden? Der Markdown Quellcode dieses Beitrags ist zu finden unter: <https://gitlab.eldshort.de/uivens/quellcode-blog-cc/-/raw/main/2023/UxPlay_Ein_Open-Source-Mirroring-Server.md>