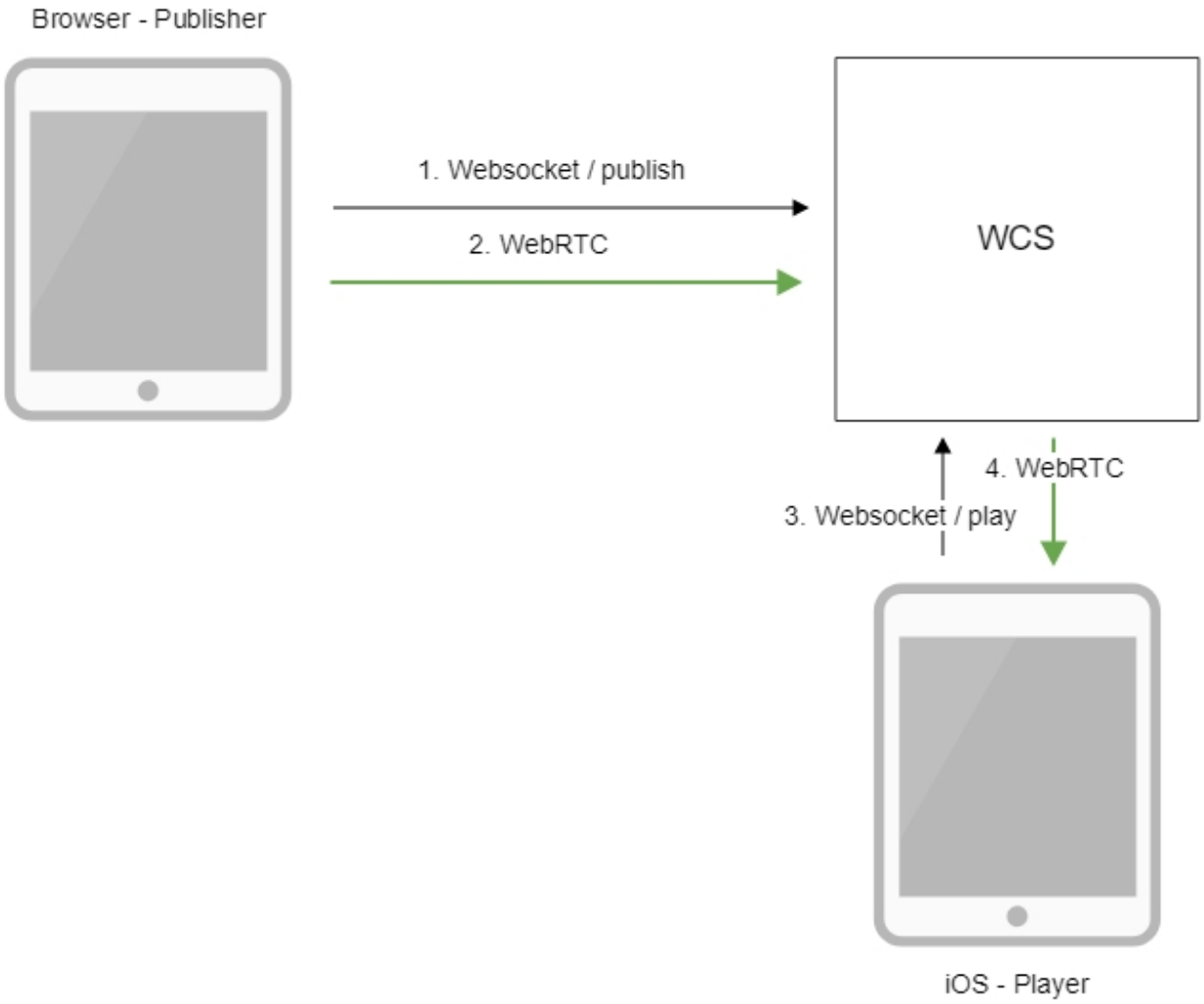
В мобильном приложении iOS по WebRTC

Описание

WCS предоставляет SDK для разработки клиентских приложений на платформе iOS

Схема работы



1. Браузер соединяется с сервером по протоколу Websocket и отправляет команду publish.
2. Браузер захватывает микрофон и камеру и отправляет WebRTC поток на сервер.
3. iOS-устройство устанавливает соединение по Websocket и отправляет команду play.
4. iOS-устройство получает WebRTC поток и воспроизводит этот поток в приложении.

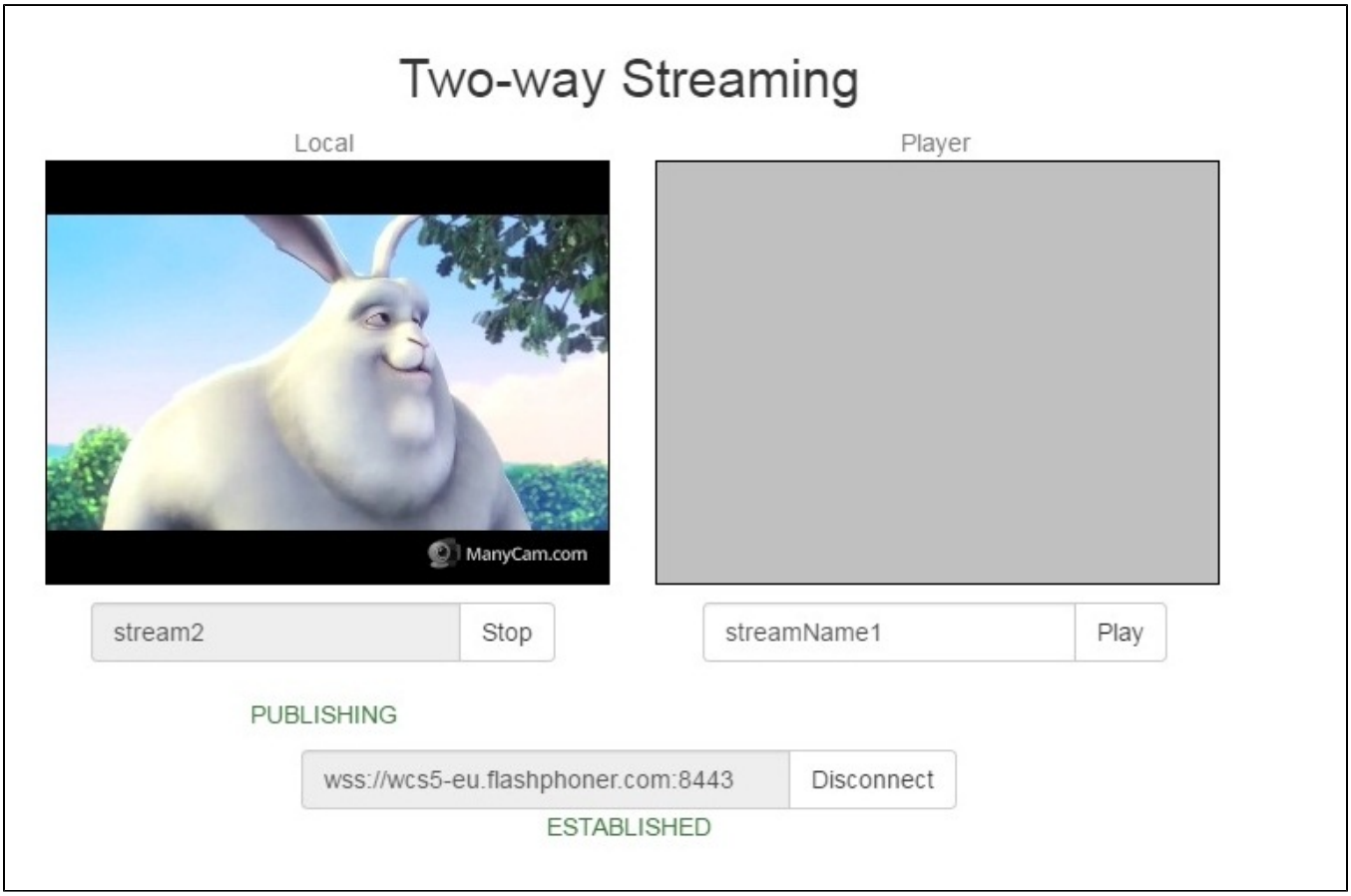
Краткое руководство по тестированию

Воспроизведение видеопотока с помощью мобильного приложения iOS

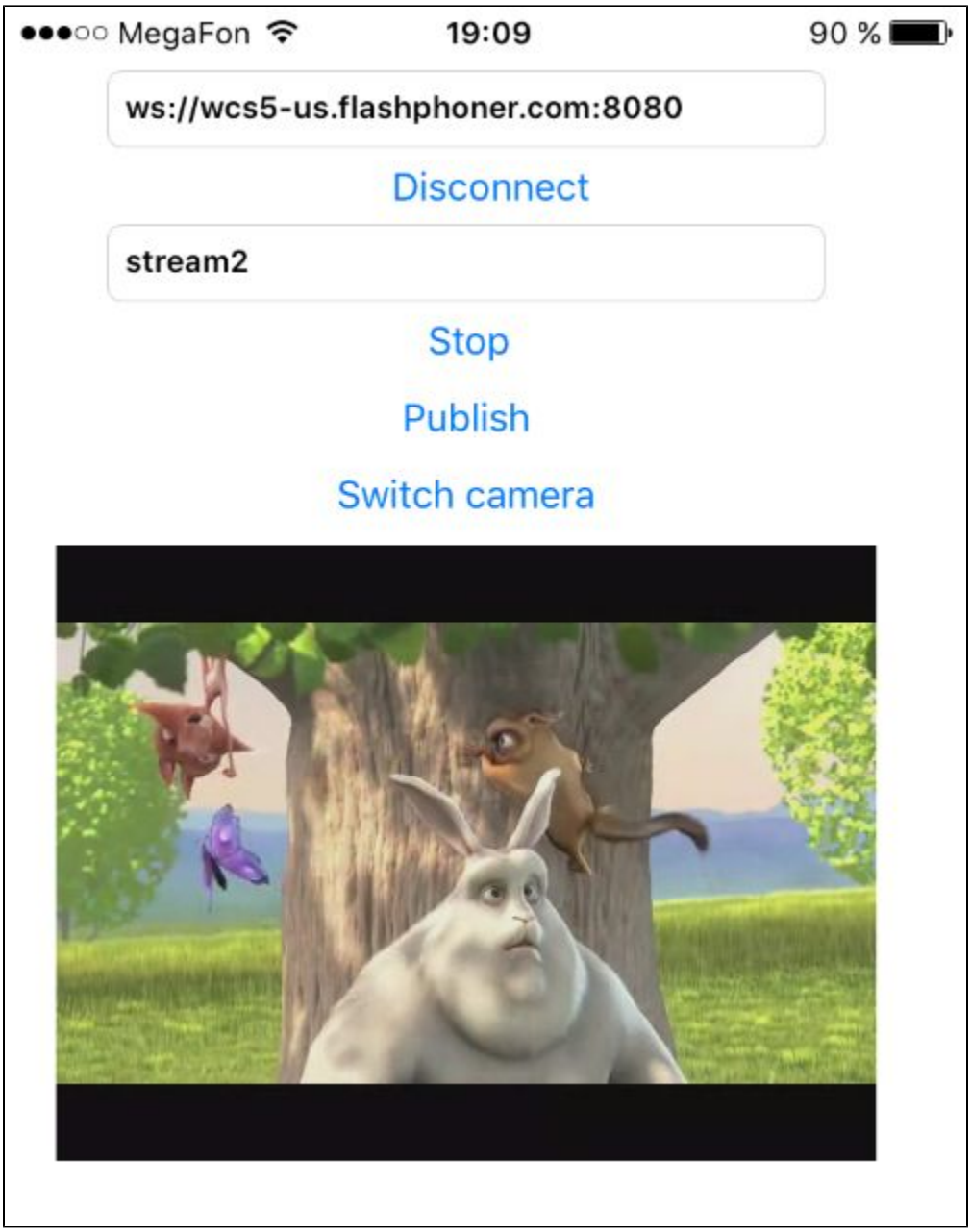
1. Для теста используем:

- демо-сервер demo.flashphoner.com;
- веб-приложениеTwo Way Streamingдля публикации потока;
- мобильное приложение iOS для воспроизведения потока

2. Откройте веб-приложение Two Way Streaming. Нажмите Connect, затем Publish. Скопируйте идентификатор потока:



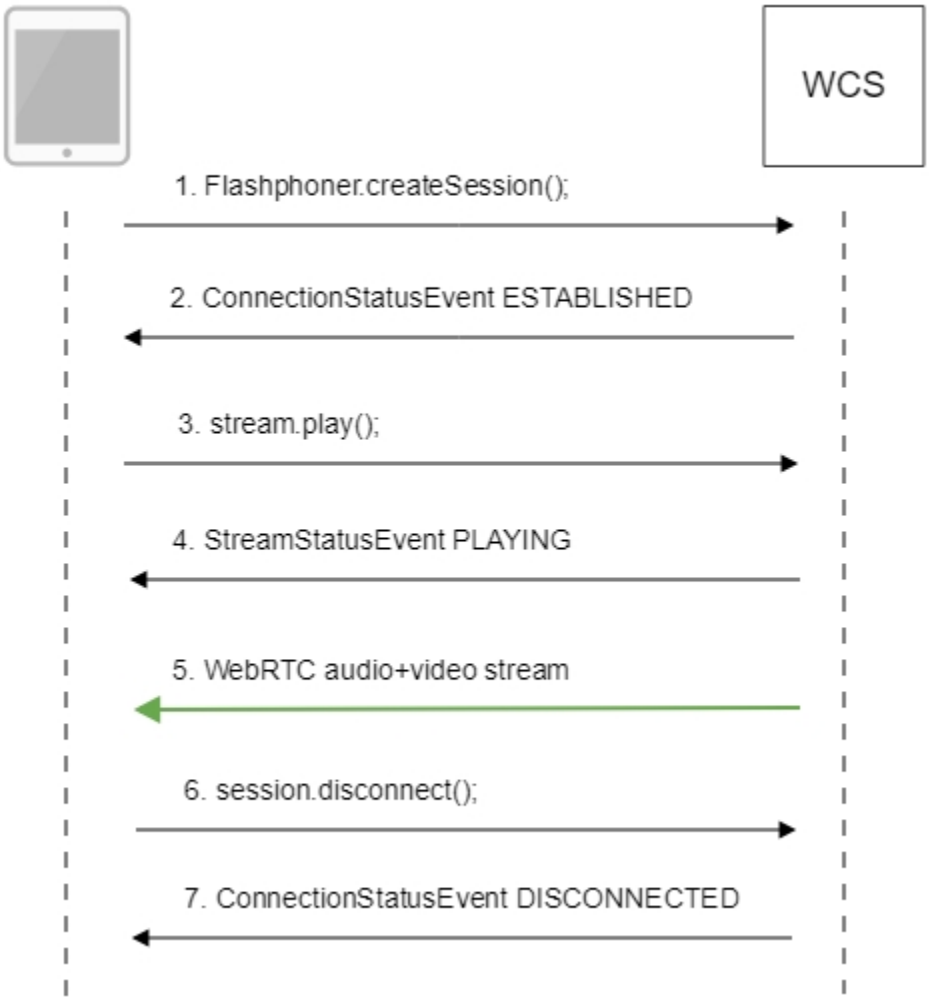
3. Запустите приложение для трансляции потока на iPhone. Введите URL WCS-сервера и имя опубликованного потока, нажмите "Play". Начнется воспроизведение потока с сервера:



Последовательность выполнения операций (Call flow)

Ниже описана последовательность вызовов при использовании примера Player

ViewController.m



1. Установка соединения с сервером.

Flashphoner.createSession();code

```
FPWCSApi2SessionOptions *options = [[FPWCSApi2SessionOptions alloc] init];
options.urlServer = _connectUrl.text;
options.appKey = @"defaultApp";
NSError *error;
FPWCSApi2Session *session = [FPWCSApi2 createSession:options error:&error];
```

2. Получение от сервера события, подтверждающего успешное соединение.

ConnectionStatusEvent ESTABLISHEDcode

```
[session on:kFPWCSSessionStatusEstablished callback:^(FPWCSApi2Session *rSession){
    [self changeConnectionStatus:[rSession getStatus]];
    [self onConnected:rSession];
}];
```

3. Запуск воспроизведения потока.

session.createStream();code

```
- (FPWCSApi2Stream *)playStream {
    FPWCSApi2Session *session = [FPWCSApi2 getSessions][0];
    FPWCSApi2StreamOptions *options = [[FPWCSApi2StreamOptions alloc] init];
    options.name = _remoteStreamName.text;
    options.display = _remoteDisplay;
    NSError *error;
    FPWCSApi2Stream *stream = [session createStream:options error:nil];
    if (!stream) {
        ...
        return nil;
    }
```

4. Получение от сервера события, подтверждающего успешное воспроизведение потока.

StreamStatusEvent, статус PLAYINGcode

```
    [stream on:kFPWCSStreamStatusPlaying callback:^(FPWCSApi2Stream *rStream){
        [self changeStreamStatus:rStream];
        [self onPlaying:rStream];
    }];
```

5. Прием аудио-видео потока по WebRTC

6. Остановка воспроизведения потока.

session.disconnect();code

```
    if ([button.titleLabel.text isEqualToString:@"STOP"]) {
        if ([FPWCSApi2 getSessions].count) {
            FPWCSApi2Session *session = [FPWCSApi2 getSessions][0];
            NSLog(@"Disconnect session with server %@", [session getServerUrl]);
            [session disconnect];
        } else {
            NSLog(@"Nothing to disconnect");
            [self onDisconnected];
        }
        ...
    }
```

7. Получение от сервера события, подтверждающего остановку воспроизведения потока.

ConnectionStatusEvent DISCONNECTEDcode

```
    [session on:kFPWCSSessionStatusDisconnected callback:^(FPWCSApi2Session *rSession){
        [self changeConnectionStatus:[rSession getStatus]];
        [self onDisconnected];
    }];
```