

Phone UI

Пример вебфона с интерфейсом телефона

На скриншотах ниже

- параметры для соединения введены в форме входа

Phone

Log in

Enter your number here

Video call

Voice call

1

2

3

4

5

6

7

8

9

*

0

#

login: 10006

auth. name: 10006

password:

domain: sip.flashphoner.com

outbound proxy: sip.flashphoner.com

port: 5060

log in

cancel

- введено SIP имя вызываемого пользователя

Phone



10006 Log out

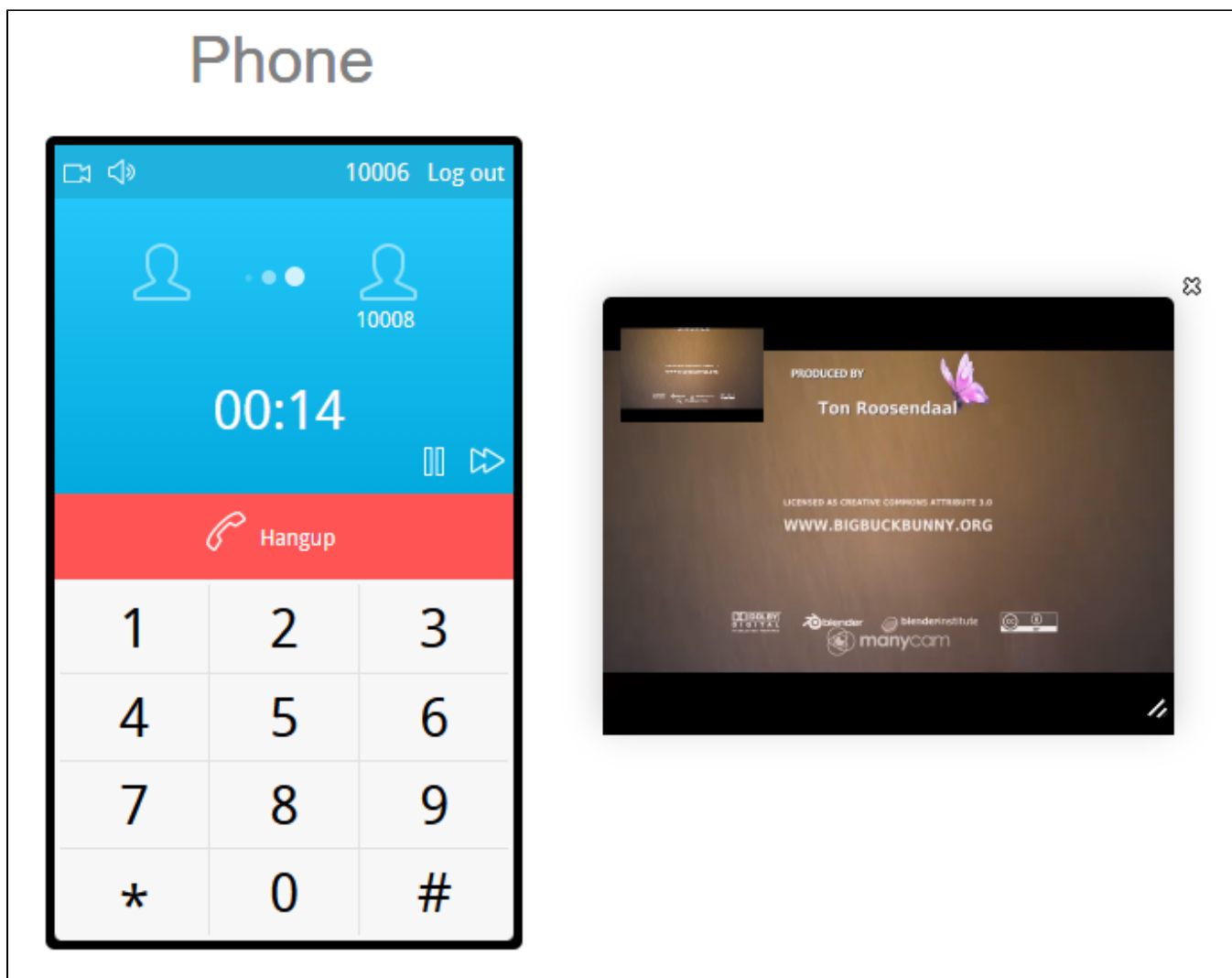
10008

Video call

Voice call

1	2	3
4	5	6
7	8	9
*	0	#

- установлен видеозвонок



Видео или аудиозвонок инициируется при нажатии на соответствующую кнопку и завершается при нажатии на кнопку Hangup. Для удержания (hold) звонка используется иконка 'пауза'. Для регулировки громкости используется ползунок, который появляется при клике на иконке 'динамик' в левом верхнем углу.

Код примера

Код данного примера находится на WCS-сервере по следующему пути:

`/usr/local/FlashphonerWebCallServer/client2/examples/demo/sip/phone-ui`

gui - директория с файлами необходимыми для графического интерфейса: файлы стилей, фонты, изображения
listener - директория, содержащая скрипты с функциями для обработки событий (event listeners)
sounds - директория, содержащая звуковые файлы для событий
SoundControl.js - скрипт для воспроизведения звуков
Phone.js - скрипт, обеспечивающий работу вебфона
Phone.html - страница вебфона

Тестировать данный пример можно по следующему адресу:

`https://host:8888/client2/examples/demo/sip/phone-ui/Phone.html`

Здесь host - адрес WCS-сервера.

Работа с кодом примера

Для разбора кода возьмем версию файла Phone.js с хешем `ecbadc3`, которая находится [здесь](#) и доступна для скачивания в соответствующей сборке [2.0.212](#).

В этом скрипте методы Flashphoner API вызываются из соответствующих методов объекта Phone.

Например, метод для установления соединения с сервером `createSession()` вызывается из метода `connect()`

[code](#)

```
Phone.prototype.connect = function () {
    var me = this;
    ...
    Flashphoner.createSession(connectionOptions).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function(session){
        ...
    })
}
```

Объект `Phone` создается и инициализируется после инициализации API

[code](#)

```
var phone = new Phone();

phone.init();
```

Кроме методов, необходимых для звонков, объект предоставляет методы для изменения элементов интерфейса в зависимости от статуса соединения и звонка ([line 194](#) - [line 416](#)).

1. Инициализация API.

`Flashphoner.init()` [code](#)

```
Flashphoner.init();
```

2. Подключение к серверу.

`Flashphoner.createSession()` [code](#)

Методу `createSession()` передается объект с параметрами для подключения

- `urlServer` - URL для WebSocket-соединения с WCS-сервером
- `sipOptions` - объект с параметрами для SIP-соединения

```
var url = setURL();

this.sipOptions = {};
this.sipOptions.login = $('#sipLogin').val();
this.sipOptions.password = $('#sipPassword').val();
this.sipOptions.authenticationName = $('#sipAuthenticationName').val();
this.sipOptions.domain = $('#sipDomain').val();
this.sipOptions.outboundProxy = $('#sipOutboundProxy').val();
this.sipOptions.port = $('#sipPort').val();
this.sipOptions.useProxy = true;
this.sipOptions.registerRequired = true;

var connectionOptions = {
    urlServer: url,
    sipOptions: this.sipOptions
};

Flashphoner.createSession(connectionOptions).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function(session){
    ...
});
```

3. Получение от сервера события, подтверждающего успешное соединение.

`ConnectionStatusEvent ESTABLISHED` [code](#)

```
Flashphoner.createSession(connectionOptions).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function(session){
    me.session = session;
    me.connectionStatusListener(SESSION_STATUS.ESTABLISHED);
}).on(SESSION_STATUS.REGISTERED, function(session){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function(){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function(){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.INCOMING_CALL, function(call){
    ...
});
```

4. Получение от сервера события, подтверждающего успешную регистрацию на SIP-сервере.

ConnectionStatusEvent REGISTERED [code](#)

```
Flashphoner.createSession(connectionOptions).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function(session){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.REGISTERED, function(session){
    me.registrationStatusListener(SESSION_STATUS.REGISTERED);
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function(){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function(){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.INCOMING_CALL, function(call){
    ...
});
```

5. Получение от сервера события, сигнализирующего о входящем звонке.

ConnectionStatusEvent INCOMING_CALL [code](#)

```
Flashphoner.createSession(connectionOptions).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function(session){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.REGISTERED, function(session){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function(){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function(){
    ...
}).on(SESSION_STATUS.INCOMING_CALL, function(call){
    call.on(CALL_STATUS.RING, function(){
        ...
    });
    me.onCallListener(call);
});
```

6. Исходящий звонок.

session.createCall(), call.call() [code](#)

При создании звонка в метод передаются следующие параметры

- callee - SIP имя пользователя вызываемого
- visibleName - отображаемое имя
- localVideoDisplay - div-элемент, в котором будет отображаться видео с камеры
- remoteVideoDisplay - div-элемент, в котором будет отображаться видео другой стороны
- constraints - объект с параметрами, указывающими на наличие аудио и видео

```

var constraints = {
    audio: true,
    video: hasVideo
};

var outCall = this.session.createCall({
    callee: callee,
    visibleName: this.sipOptions.login,
    localVideoDisplay: this.localVideo,
    remoteVideoDisplay: this.remoteVideo,
    constraints: constraints
    ...
});

outCall.call();

```

7. Ответ на входящий звонок.

call.answer() [code](#)

Методу передается объект с опциями для ответа

- localVideoDisplay - div-элемент, в котором будет отображаться видео с камеры
- remoteVideoDisplay - div-элемент, в котором будет отображаться видео другой стороны

```

Phone.prototype.answer = function () {
    trace("Phone - answer " + this.currentCall.id());
    this.flashphonerListener.onAnswer(this.currentCall.id());
    this.currentCall.answer({
        localVideoDisplay: this.localVideo,
        remoteVideoDisplay: this.remoteVideo
    });
};

```

8. Удержание звонка.

- удержание: call.hold() [code](#)

```

Phone.prototype.hold = function () {
    trace("Phone - hold callId: " + this.currentCall.id());
    this.currentCall.hold();
};

```

- возобновление: call.unhold() [code](#)

```

Phone.prototype.unhold = function () {
    trace("Phone - hold callId: " + this.currentCall.id());
    this.currentCall.unhold();
};

```

9. Завершение звонка.

call.hangup() [code](#)

```

Phone.prototype.hangup = function () {
    trace("Phone - hangup " + this.currentCall.id() + " status " + this.currentCall.status());
    this.hideFlashAccess();
    if (this.currentCall.status() == CALL_STATUS.PENDING) {
        this.callStatusListener(this.currentCall);
    } else {
        this.currentCall.hangup();
    }
    this.flashphonerListener.onHangup();
};

```

10. Закрытие соединения.

`session.disconnect()` [code](#)

```
Phone.prototype.disconnect = function () {  
    trace("Phone - disconnect");  
    this.session.disconnect();  
};
```