

# С помощью Flash Player по RTMP

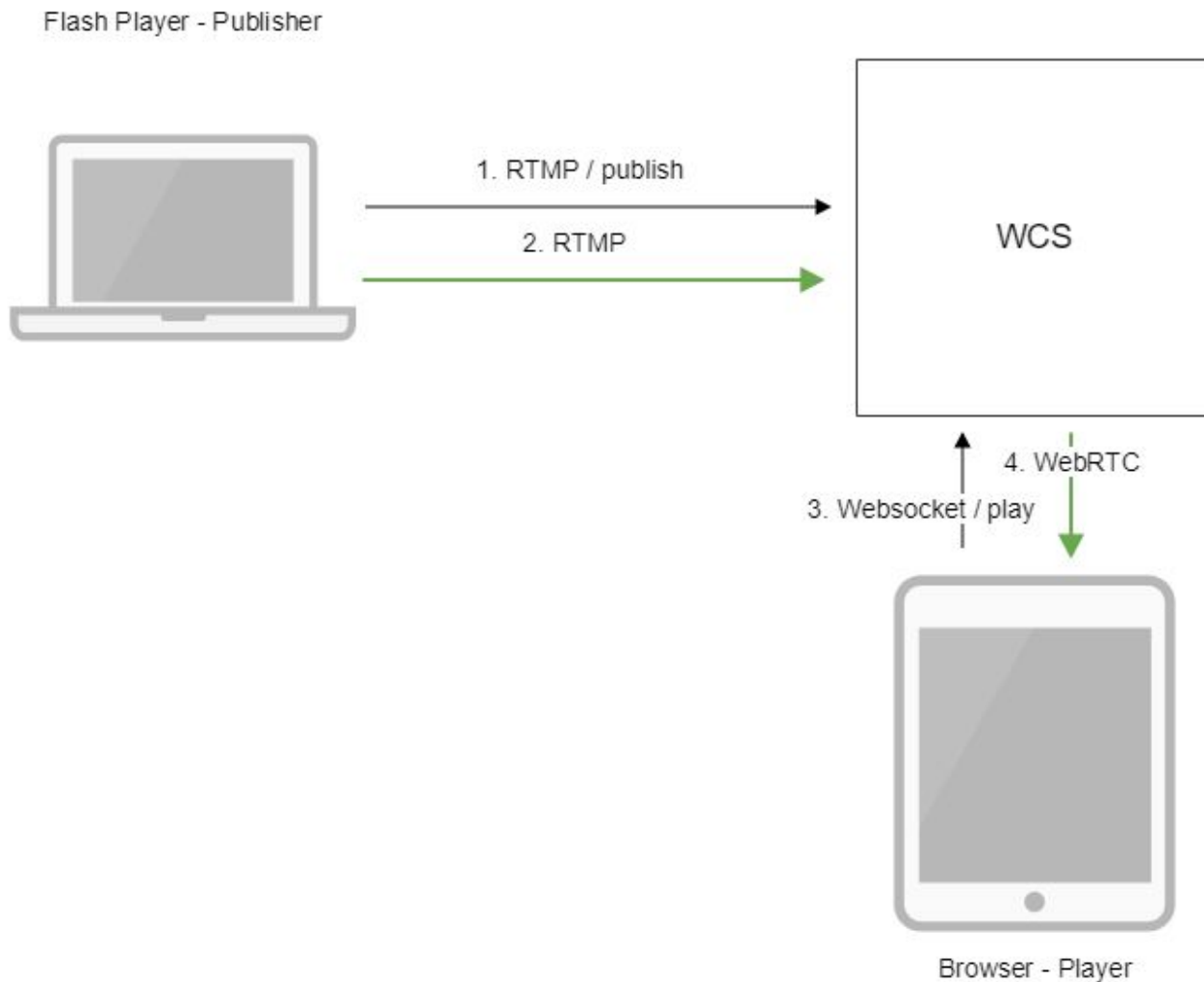
- [Описание](#)
  - [Поддерживаемые платформы](#)
  - [Схема работы](#)
- [Краткое руководство по тестированию](#)
  - [Захват видеопотока с веб-камеры и подготовка к его трансляции](#)
- [Последовательность выполнения операций \(Call Flow\)](#)
- [Указание серверного приложения при публикации RTMP-потока](#)
- [Известные проблемы](#)

## Описание

### Поддерживаемые платформы

	Adobe Flash
Windows	+
Mac OS	+
Linux	+

### Схема работы



1. Flash Player соединяется с сервером по протоколу RTMP и отправляет команду publish.
2. Flash Player захватывает микрофон и камеру и отправляет RTMP поток на сервер.
3. Браузер устанавливает соединение по Websocket и отправляет команду play.
4. Браузер получает WebRTC поток и воспроизводит этот поток на странице.

## Краткое руководство по тестированию

### Захват видеопотока с веб-камеры и подготовка к его трансляции

1. Для теста используем демо-сервер [demo.flashphoner.com](http://demo.flashphoner.com) и веб-приложение Flash Streaming в браузере Internet Explorer

[http://demo.flashphoner.com/client2/examples/demo/streaming/flash\\_client/streaming.html](http://demo.flashphoner.com/client2/examples/demo/streaming/flash_client/streaming.html)

Установите Flash Player. Откройте страницу веб-приложения и разрешите запуск Flash в браузере:

# Flash Streaming

Server:

CONNECTED

Publish

Play



☒ audio    ☒ video

<input type="text" value="320"/>	<input type="text" value="240"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="80"/>	<input type="text" value="15"/>
width	height	fps	quality	keyframe

2. Нажмите кнопку "Login". При появлении надписи "Connected" нажмите кнопку Start в поле Publish:

# Flash Streaming

Server:    
CONNECTED

Publish:    
PUBLISHING

Play:



☒ audio    ☒ video

<input type="text" value="320"/>	<input type="text" value="240"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="80"/>	<input type="text" value="15"/>
width	height	fps	quality	keyframe

3. Чтобы убедиться, что трансляция идет успешно, откройте веб-приложение [Two Way Streaming](#) в отдельном окне, нажмите Connect и укажите идентификатор потока, затем нажмите Play

## Two-way Streaming

Local



8419

Publish

Player



Stream-ZSAr

Stop

Available

PLAYING

wss://demo.flashphoner.com:8443

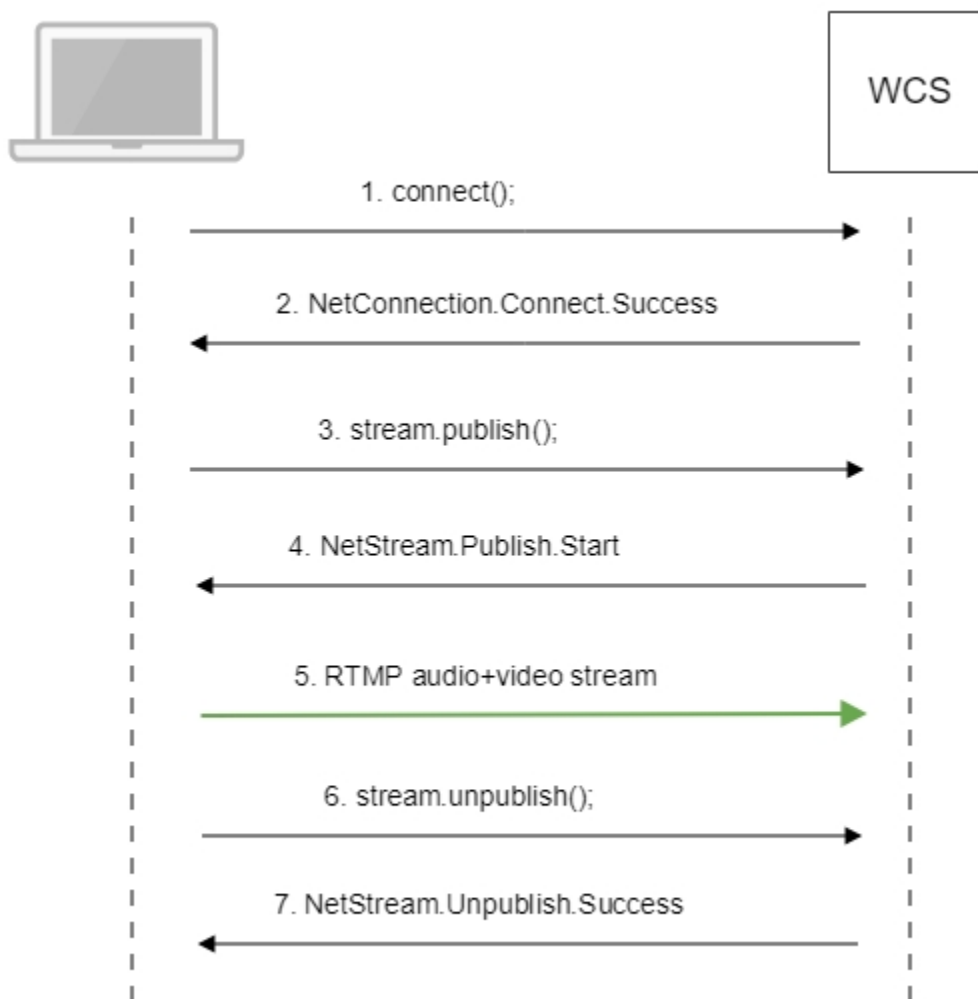
Disconnect

ESTABLISHED

## Последовательность выполнения операций (Call Flow)

Ниже описана последовательность вызовов при использовании примера Flash Streaming

[streaming.mxml](#)



1. Установка соединения с сервером.

`connect();`[code](#)

```
private function connect():void{
    var url:String = StringUtil.trim(connectUrl.text);
    Logger.info("connect " + url);
    nc = new NetConnection();
    //if (url.indexOf("rtmp") == 0){
    //    nc.objectEncoding = ObjectEncoding.AMF0;
    //}
    nc.client = this;
    nc.addEventListener(NetStatusEvent.NET_STATUS,
handleConnectionStatus);
    var obj:Object = new Object();
    obj.login = generateRandomString(20);
    obj.appKey = "flashStreamingApp";
    nc.connect(url,obj);
}
```

2. Получение от сервера события, подтверждающего успешное соединение.

`NetConnection.Connect.Success`[code](#)

```

private function handleConnectionStatus(event:NetStatusEvent):void{
    Logger.info("handleConnectionStatus: "+event.info.code);
    if (event.info.code=="NetConnection.Connect.Success"){
        Logger.info("near id: "+nc.nearID);
        Logger.info("far id: "+nc.farID);
        Logger.info("Connection opened");
        disconnectBtn.visible = true;
        connectBtn.visible = false;
        playBtn.enabled = true;
        publishBtn.enabled = true;
        setConnectionStatus("CONNECTED");
    } else if (event.info.code=="NetConnection.Connect.Closed" || event.info.code=="NetConnection.
Connect.Failed"){
        ...
    }
}

```

### 3. Публикация потока.

stream.publish();[code](#)

```

private function addListenerAndPublish():void{
    publishStream.videoReliable=true;
    publishStream.audioReliable=false;
    publishStream.useHardwareDecoder=true;
    publishStream.addEventListener(NetStatusEvent.NET_STATUS, handleStreamStatus);
    publishStream.bufferTime=0;
    publishStream.publish(publishStreamName.text);
}

```

### 4. Получение от сервера события, подтверждающего успешную публикацию потока.

NetStream.Publish.Start[code](#)

```

private function handleStreamStatus(event:NetStatusEvent):void{
    Logger.info("handleStreamStatus: "+event.info.code);
    switch (event.info.code) {
        ...
        case "NetStream.Publish.Start":
            setPublishStatus("PUBLISHING");
            publishBtn.visible = false;
            unpublishBtn.visible = true;
            break;
    }
}

```

### 5. Отправка аудио-видео потока по RTMP

### 6. Остановка публикации потока.

stream.unpublish();[code](#)

```

private function unpublish():void{
    Logger.info("unpublish");
    if (publishStream!=null){
        publishStream.close();
    }
    videoFarEnd.clear();
}

```

### 7. Получение от сервера события, подтверждающего остановку публикации потока.

NetStream.Unpublish.Success[code](#)

```
private function handleStreamStatus(event:NetStatusEvent):void{
    Logger.info("handleStreamStatus: "+event.info.code);
    switch (event.info.code) {
        ...
        case "NetStream.Unpublish.Success":
            publishStream.removeEventListener(NetStatusEvent.NET_STATUS,
handleStreamStatus);

            publishStream=null;
            setPublishStatus("UNPUBLISHED");
            publishBtn.visible = true;
            unpublishBtn.visible = false;
            break;
        ...
    }
}
```

## Указание серверного приложения при публикации RTMP-потока

При публикации RTMP-потока на WCS сервере можно указать [приложение](#), которое будет использовано для взаимодействия с бэкенд-сервером, при помощи параметра в URL потока:

```
rtmp://host:1935/live?appKey=key1/streamName
```

Здесь

- host - WCS-сервер;
- key1 - ключ приложения на WCS-сервере;
- streamName - имя потока на сервере

По умолчанию, если ключ приложения не указан, используется стандартное приложение `flashStreamingApp`.

Кроме того, приложение может быть указано явным образом как часть URL. Для этого необходимо в файле [flashphoner.properties](#) установить настройку

```
rtmp_appkey_source=app
```

Тогда приложение должно быть указано в URL потока как

```
rtmp://host:1935/key1/streamName
```

В этом случае значение `live` также рассматривается, как имя приложения, поэтому при публикации потока

```
rtmp://host:1935/live/streamName
```

на WCS сервере должно быть определено приложение `live`.

## Известные проблемы

1. При публикации потока, содержащего только звук, и воспроизведении этого потока по WebRTC в браузере, звук не проигрывается.

Симптомы: нет звука при воспроизведении audio-only потока, опубликованного Flash клиентом

Решение: изменить настройку SDP для потоков, публикуемых с Flash клиентов, [flash\\_handler\\_publish.sdp](#) на сервере, оставив только аудио



```
v=0
o=- 1988962254 1988962254 IN IP4 0.0.0.0
c=IN IP4 0.0.0.0
t=0 0
a=sdplang:en
m=audio 0 RTP/AVP 97 8 0
a=rtpmap:97 SPEEX/16000
a=rtpmap:8 PCMA/8000
a=rtpmap:0 PCMU/8000
a=sendonly
```

2. При публикации потока при помощи Flash Streaming, воспроизведении этого потока в iOS Safari по WebRTC и одновременной публикации потока по WebRTC из Safari перестает воспроизводиться звук.

Симптомы:

- а) Публикация потока stream1 из приложения Flash Streaming в браузере Chrome под Windows
- б) Воспроизведение потока stream1 на iOS Safari в приложении Two Way Streaming. Звук и видео воспроизводятся нормально.
- в) Публикация потока из iOS Safari в приложении Two Way Streaming. Воспроизведение звука пропадает.
- г) Остановка публикации в iOS Safari. Воспроизведение звука восстанавливается.

Решение: отключить алгоритм избегания транскодинга (Avoid Transcoding Alhorithm) на сервере при помощи опции в файле [flashphoner.properties](#)

```
disable_rtc_avoid_transcoding_alg=true
```

3. [Обработка параметров, указанных в URL потока](#), не поддерживается при публикации с помощью Flash клиента.