

CDN 1.0

- [Описание](#)
 - [Схема работы](#)
- [Настройка](#)
- [Краткое руководство по тестированию](#)
 - [Запуск трансляции по WebRTC на Origin-сервере](#)
 - [Воспроизведение потока на Edge-сервере](#)
- [Последовательность выполнения операций \(Call flow\)](#)

CDN на базе WCS-серверов может быть организована двумя способами:

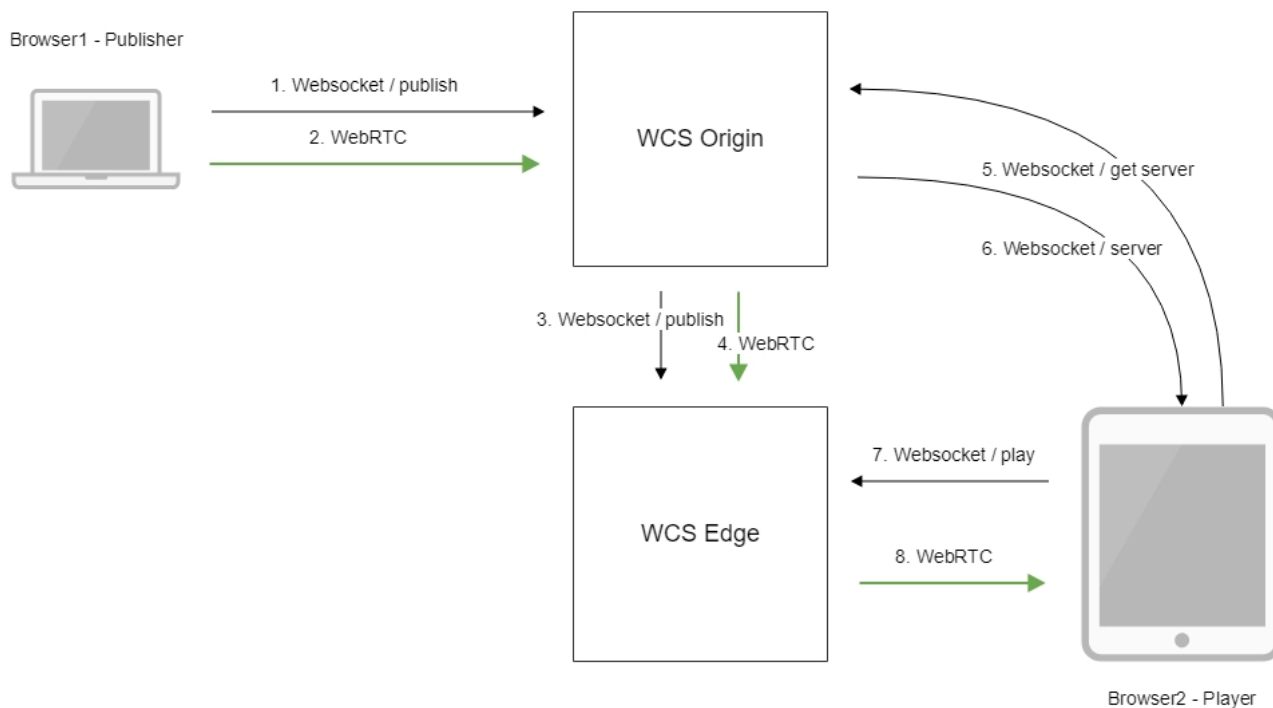
1. Статическая CDN, набор узлов в которой жестко определяется на этапе настройки, и для изменения конфигурации CDN необходимо перезапустить сервер(а), которые являются источниками потоков в данной сети. Такая CDN организуется на базе функции балансировки нагрузки.
2. [Динамическая CDN](#), набор узлов в которой может изменяться на ходу. Для включения/исключения узла из такой CDN достаточно перезапустить только этот узел.

В данном разделе рассмотрим статическую CDN на базе балансировщика нагрузки

Описание

Рассмотрим простейшую конфигурацию с одним сервером для публикации потока (Origin) и одним для воспроизведения (Edge)

Схема работы



1. Браузер соединяется с Origin сервером по протоколу WebSocket и отправляет команду publish.
2. Браузер захватывает микрофон и камеру и отправляет WebRTC поток на сервер.
3. Origin сервер соединяется с Edge сервером по протоколу WebSocket и отправляет команду publish.
4. Origin сервер отправляет WebRTC поток на Edge сервер.
5. Второй браузер запрашивает у Origin сервера поток.
6. Origin сервер возвращает браузеру адрес Edge сервера, с которого можно забрать поток.
7. Второй браузер устанавливает соединение с Edge сервером по WebSocket и отправляет команду play.
8. Второй браузер получает WebRTC поток и воспроизводит этот поток на странице.

Настройка

1. В файле настроек [loadbalancing.xml](#) Origin-сервера необходимо указать способ ретрансляции и сервер, который будет принимать трансляцию:

```
<loadbalancer stream_distribution="webrtc">
  <node id="1">
    <ip>edge.flashphoner.com</ip>
  </node>
</loadbalancer>
```

Здесь:

- stream_distribution="webrtc" указывает, что ретрансляцию нужно проводить по WebRTC (другой возможный вариант - RTMP)
- edge.flashphoner.com - адрес Edge-сервера, который будет принимать поток

2. В файле настроек [flashphoner.properties](#) включить режим балансировки нагрузки:

```
load_balancing_enabled=true
```

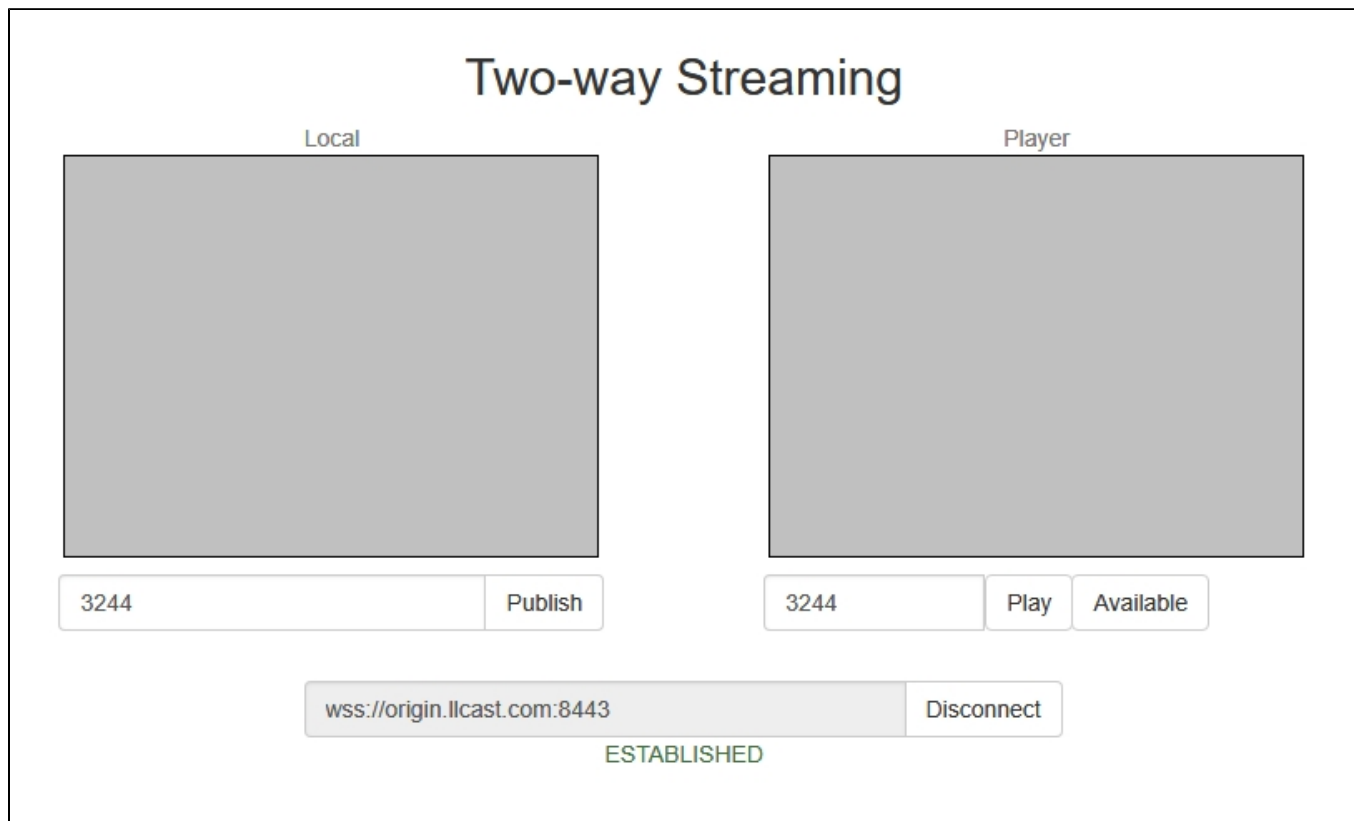
Краткое руководство по тестированию

Запуск трансляции по WebRTC на Origin-сервере

1. Для теста используем демо-сервер [origin.ilcast.com](#) и веб-приложение Two Way Streaming

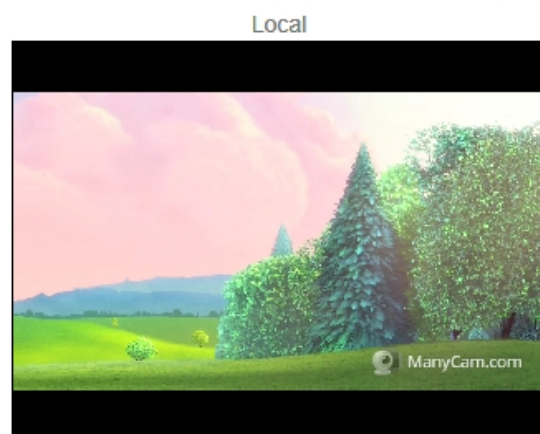
https://origin.ilcast.com:8888/client2/examples/demo/streaming/two_way_streaming/two_way_streaming.html

2. Установите соединение с сервером по кнопке Connect



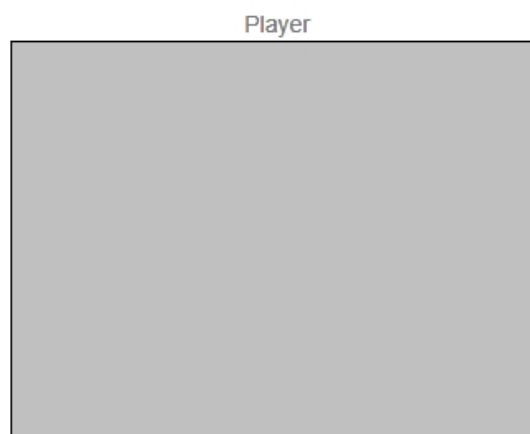
3. Нажмите Publish. Браузер захватывает камеру и отправляет поток на сервер.

Two-way Streaming



3244

Stop



3244

Play

Available

PUBLISHING

wss://origin.ilcast.com:8443

Disconnect

ESTABLISHED

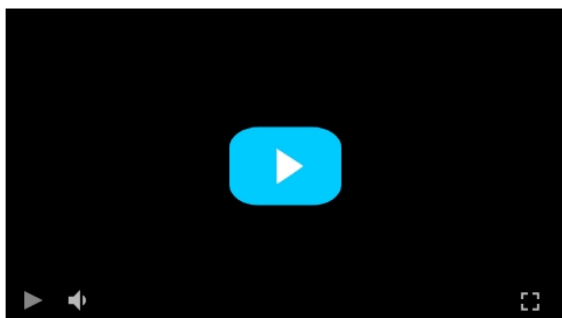
Воспроизведение потока на Edge-сервере

4. Для теста используем демо-сервер edge1.ilcast.com и веб-приложение Embed Player

https://edge1.ilcast.com:8888/client2/examples/demo/streaming/embed_player/sample.html

5. Укажите в поле "Stream" идентификатор потока, опубликованного на Origin-сервере, и нажмите кнопку "Test now"

Embed player



Server

wss://edge1.ilcast.com:8443



Stream

3244



Tech

- ☒ WebRTC
- ☒ Flash
- ☒ MSE
- ☒ WSPlayer

Test now

6. Нажмите кнопку воспроизведения в окне плеера:

Embed player



Server ?

Stream ?

Tech

- ☒ WebRTC
- ☒ Flash
- ☒ MSE
- ☒ WSPlayer

Test now

Последовательность выполнения операций (Call flow)

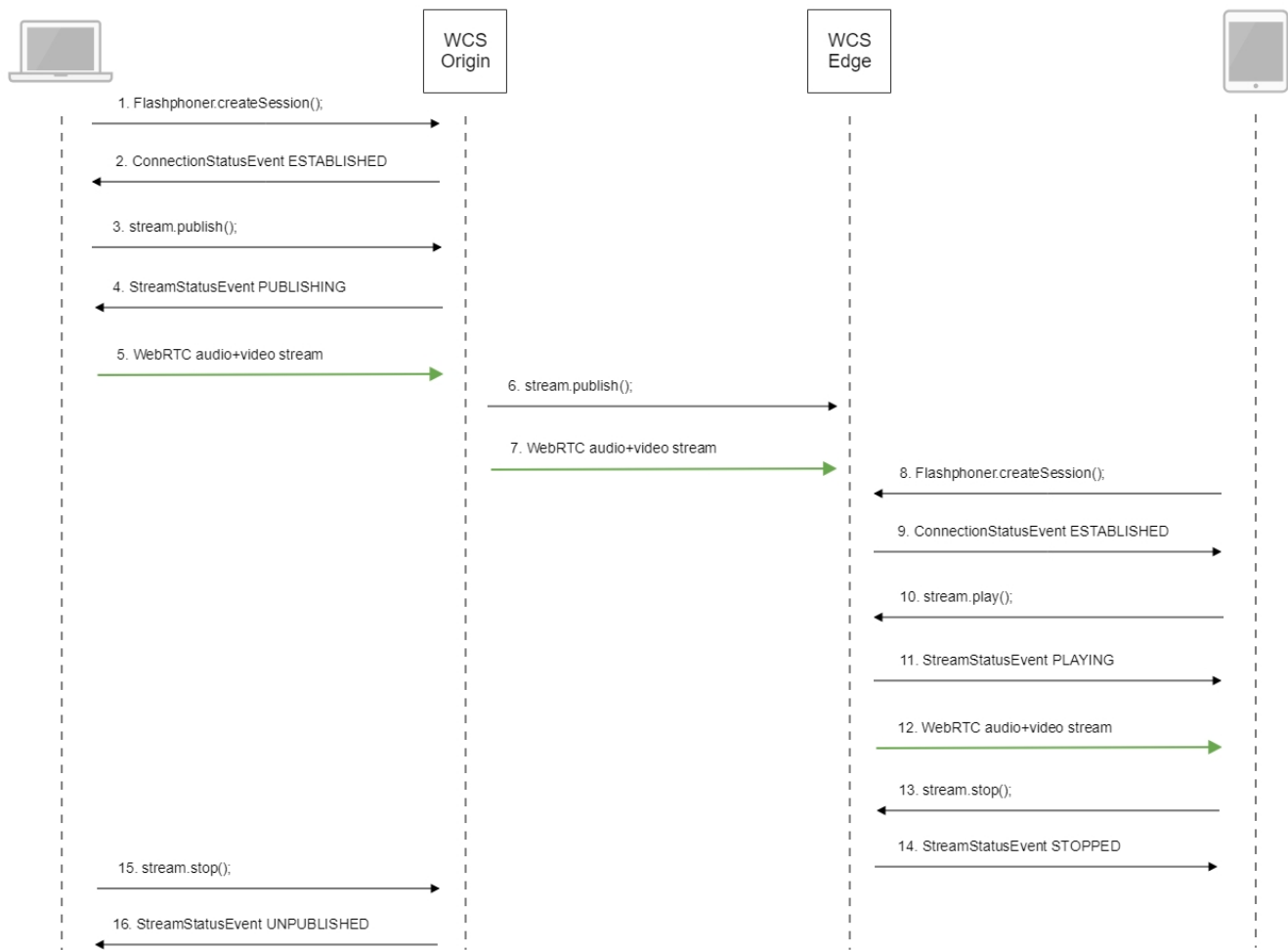
Ниже описана последовательность вызовов при использовании примера Two Way Streaming для публикации потока на Origin-сервере и Embed Player для воспроизведения потока на Edge-сервере

[two_way_streaming.html](#)

[two_way_streaming.js](#)

[player.html](#)

[player.js](#)



1. Установка соединения с сервером.

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

```

Flashphoner.createSession({urlServer: url}).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function (session) {
    setStatus("#connectStatus", session.status());
    onConnected(session);
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function () {
    setStatus("#connectStatus", SESSION_STATUS.DISCONNECTED);
    onDisconnected();
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function () {
    setStatus("#connectStatus", SESSION_STATUS.FAILED);
    onDisconnected();
});
  
```

2. Получение от сервера события, подтверждающего успешное соединение.

ConnectionStatusEvent ESTABLISHED[code](#)

```
Flashphoner.createSession({urlServer: url}).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function (session) {
    setStatus("#connectStatus", session.status());
    onConnected(session);
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function () {
    ...
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function () {
    ...
});
```

3. Публикация потока.

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

```
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    cacheLocalResources: true,
    receiveVideo: false,
    receiveAudio: false
    ...
}).publish();
```

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

StreamStatusEvent, статус PUBLISHING[code](#)

```
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    cacheLocalResources: true,
    receiveVideo: false,
    receiveAudio: false
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
    setStatus("#publishStatus", STREAM_STATUS.PUBLISHING);
    onPublishing(stream);
}).on(STREAM_STATUS.UNPUBLISHED, function () {
    ...
}).on(STREAM_STATUS.FAILED, function () {
    ...
}).publish();
```

5. Отправка аудио-видео потока по WebRTC на Origin-сервер

6. Публикация потока на Edge-сервере

7. Отправка аудио-видео потока по WebRTC на Edge-сервер

8. Установка соединения с сервером.

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

```
Flashphoner.createSession({urlServer: urlServer, mediaOptions: mediaOptions}).on(SESSION_STATUS.
ESTABLISHED, function (session) {
    setStatus(session.status());
    //session connected, start playback
    playStream(session);
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function () {
    setStatus(SESSION_STATUS.DISCONNECTED);
    onStoped();
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function () {
    setStatus(SESSION_STATUS.FAILED);
    onStoped();
});
```

9. Получение от сервера события, подтверждающего успешное соединение.

ConnectionStatusEvent ESTABLISHED`code`

```
Flashphoner.createSession({urlServer: urlServer, mediaOptions: mediaOptions}).on(SESSION_STATUS.
ESTABLISHED, function (session) {
    setStatus(session.status());
    //session connected, start playback
    playStream(session);
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function () {
    ...
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function () {
    ...
});
```

10. Запрос на воспроизведение потока.

stream.play();`code`

```
stream = session.createStream(options).on(STREAM_STATUS.PENDING, function(stream) {
    ...
});
stream.play();
```

11. Получение от сервера события, подтверждающего успешный захват и проигрывание потока.

StreamStatusEvent, статус PLAYING`code`

```
stream = session.createStream(options).on(STREAM_STATUS.PENDING, function(stream) {
    ...
}).on(STREAM_STATUS.PLAYING, function (stream) {
    setStatus(stream.status());
    onStartetd(stream);
}).on(STREAM_STATUS.STOPPED, function () {
    ...
}).on(STREAM_STATUS.FAILED, function () {
    ...
}).on(STREAM_STATUS.NOT_ENOUGH_BANDWIDTH, function (stream) {
    ...
});
stream.play();
```

12. Отправка аудио-видео потока по WebRTC с Edge-сервера в браузер

13. Остановка воспроизведения потока.

stream.stop();`code`

```

$('#play').on('click', function() {
    if (!$('.play-pause').prop('disabled')) {
        if (stopped) {
            ...
        } else {
            if (stream) {
                stream.stop();
            }
            ...
        }
    };
});
});

```

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

StreamStatusEvent, статус STOPPED[code](#)

```

stream = session.createStream(options).on(STREAM_STATUS.PENDING, function(stream) {
    ...
}).on(STREAM_STATUS.PLAYING, function (stream) {
    ...
}).on(STREAM_STATUS.STOPPED, function () {
    setStatus(STREAM_STATUS.STOPPED);
    onStopped();
}).on(STREAM_STATUS.FAILED, function () {
    ...
}).on(STREAM_STATUS.NOT_ENOUGH_BANDWIDTH, function (stream) {
    ...
});
stream.play();

```

15. Остановка публикации потока.

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

```

function onPublishing(stream) {
    $('#publishBtn').text("Stop").off('click').click(function () {
        $(this).prop('disabled', true);
        stream.stop();
    }).prop('disabled', false);
    $('#publishInfo').text("");
}

```

16. Получение от сервера события, подтверждающего остановку публикации потока.

StreamStatusEvent, статус UNPUBLISHED[code](#)

```
session.createStream({
  name: streamName,
  display: localVideo,
  cacheLocalResources: true,
  receiveVideo: false,
  receiveAudio: false
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
  ...
}).on(STREAM_STATUS.UNPUBLISHED, function () {
  setStatus("#publishStatus", STREAM_STATUS.UNPUBLISHED);
  onUnpublished();
}).on(STREAM_STATUS.FAILED, function () {
  ...
}).publish();
```