

Использование UDP или TCP транспорта для WebRTC

В сборке 2.6.21 добавлена возможность использования UDP или TCP транспорта для публикации или воспроизведения WebRTC при помощи опции `FPWCStreamOptions.transport`. Опция указывается при создании потока и может принимать следующие значения:

```
typedef NS_ENUM(NSUInteger, kFPWCSTransport) {  
    kFPWCSTransportDefault,  
    kFPWCSTransportUDP,  
    kFPWCSTransportTCP  
};
```

Здесь

- `kFPWCSTransportUDP` включает UDP транспорт
- `kFPWCSTransportTCP` включает TCP транспорт

Если опция не указана, используется транспорт, заданный в настройках сервера.

Пример использования в приложении на базе Objective C фреймворка

[code](#)

```
FPWCStreamOptions *options = [[FPWCStreamOptions alloc] init];  
options.name = [self getStreamName];  
...  
options.transport = _useTCPTransport.control.on ? kFPWCSTransportTCP : kFPWCSTransportUDP;  
NSError *error;  
_localStream = [_session createStream:options error:&error];  
...
```

Пример использования в приложении на базе Swift фреймворка

[code](#)

```
let options = FPWCStreamOptions()  
options.name = publishName.text  
...  
options.transport = tcpTransport.isOn ? kFPWCSTransport.fpwcsTransportTCP : kFPWCSTransport.fpwcsTransportUDP;  
do {  
    try publishStream = session!.createStream(options)  
} catch {  
    print(error);  
}
```