

# Описание

## Warning

Android SDK 1.0 предназначен для использования на устройствах с Android 7 и более ранними версиями

## Ресурсы

Для разработки мобильных приложений потокового видео и звонков используется Android SDK.

Скачать полную сборку WCS Android SDK с примерами и API документацией: [Release notes](#)

Смотреть API документацию онлайн: [API docs](#)

Скачать исходный код примеров: [GitHub](#)

Исходный код примеров расположен на [Github](#) и будет использоваться в дальнейшем для пояснения работы примеров в данной документации. Например, данная ссылка [line 34](#) указывает на тридцать четвертую строку класса `TwoPlayersActivity.java` примера 2players ревизии с хешем 4ed4c6d77.

Для тестирования готовых приложений, скачайте полную сборку с примерами и установите `...-debug.apk` файл на ваше Android устройство.

## Различия между версиями Android SDK

В версии [Android SDK 1.1](#) обновлена WebRTC библиотека `libjingle_peerconnection.jar`. В связи с этим, минимальная версия Android API, поддерживаемая Android SDK 1.1, увеличена до 26, т.е. приложения на базе Android SDK 1.1 будут работать только в Android 8 и выше. Для поддержки предшествующих версий Android используйте Android SDK 1.0.

При публикации в Google Play для совместимости приложения с устройствами с API ниже и выше 26 можно выгрузить [два APK](#) под каждую версию Android SDK.

## Подготовка примеров для сборки

Если у вас есть опыт разработки под Android, вы можете просто скачать aar-библиотеку и вручную присоединить ее к проекту и сконфигурировать для сборки.

Ниже показано как это сделать автоматически с помощью скрипта `export.sh`:

## 1. Скачайте примеры

```
git clone -b 1.0 git@github.com:flashphoner/wcs-android-sdk-samples.git
```

## 2. Скачайте aar библиотеку и положите ее в папку `export`

Скачайте aar библиотеку и положите ее в папку `export`.

Пример (замените `x` на актуальный номер сборки):

```
wget http://flashphoner.com/downloads/builds/flashphoner_client/wcs-android-sdk/1.0/wcs-android-sdk-1.0.1.x.aar
cp wcs-android-sdk-1.0.1.x.aar export
```

## 3. Запустите скрипт `export.sh`

Перейдите в папку `export` и запустите скрипт `export.sh`, который подготовит конфиги для дальнейшей сборки. Результат будет находиться в папке `output`

```
cd export
./export.sh wcs-android-sdk-1.0.1.x.aar
```

### Warning

Данный шаг очень важен, поскольку исходные тексты примеров одинаковы для Android SDK 1.0 и 1.1. Скрипт `export.sh` автоматически, в зависимости от версии aar библиотеки, устанавливает для сборки примеров минимальную версию Android API.

## 4. Скорректируйте файл `local.properties`

Скорректируйте файл `local.properties` и пропишите пути к Android SDK и NDK

Пример для Linux окружения:

```
ndk.dir=/opt/android-ndk-r12b
sdk.dir=/opt/android-sdk-linux
```

## Сборка примеров с помощью Gradle

Подготовьте примеры для сборки, перейдите в папку `output` и запустите сборку:

```
cd output
gradle build
```

## Сборка примеров в Android Studio

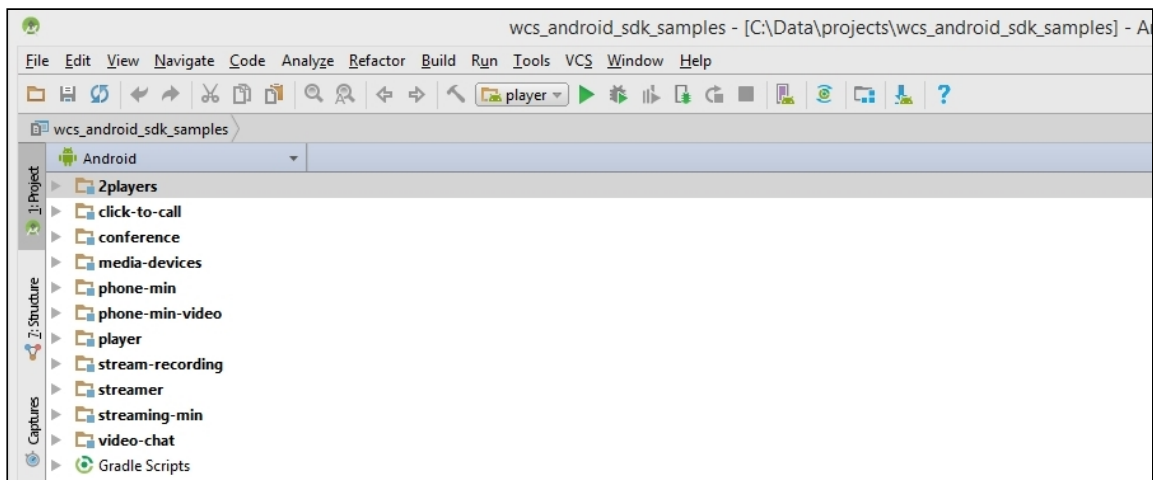
Подготовьте примеры для сборки в папку `output` и переименуйте ее, например, в `wcs_android_sdk_samples`

### 1. Установите необходимые программы

- [Android Studio](#) и [Android SDK](#)
- [Android NDK](#)

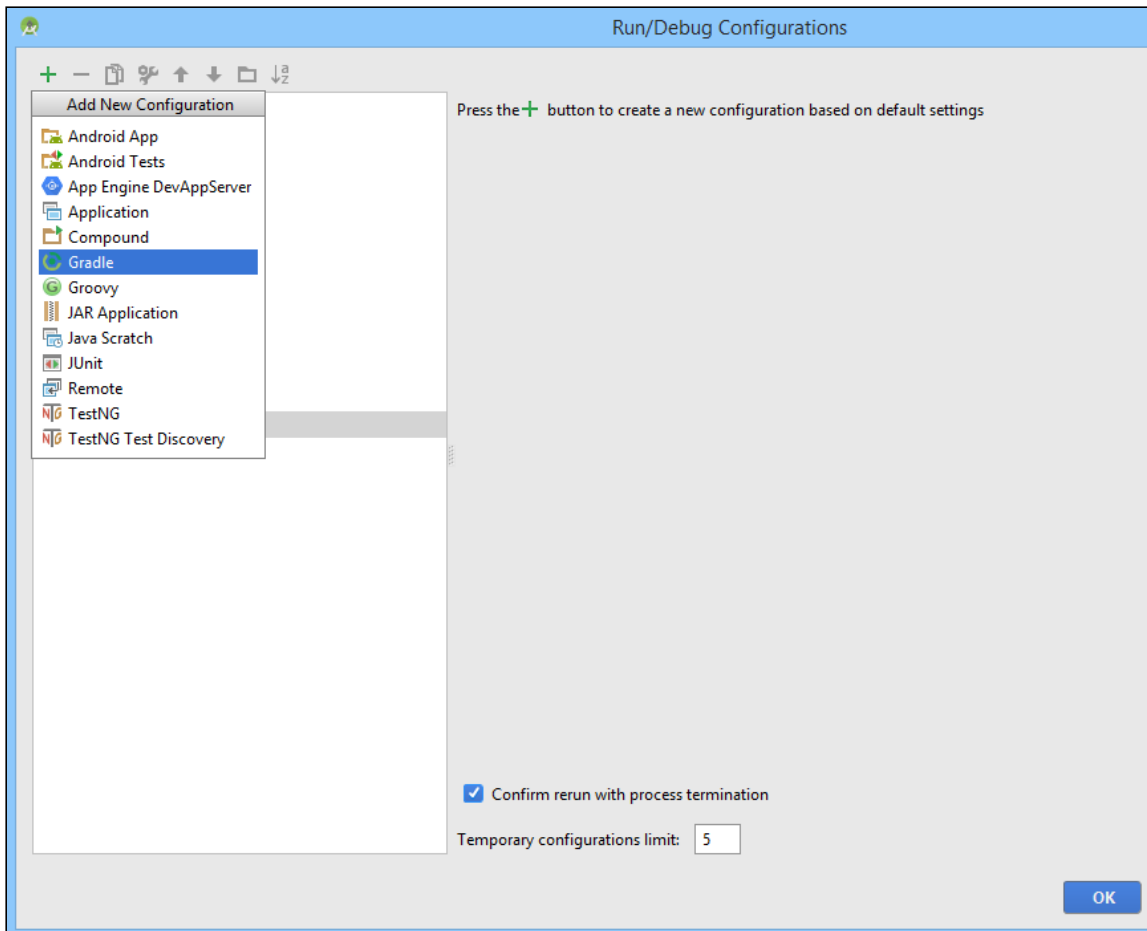
### 2. Откройте проект в Android Studio

Откройте проект из папки `output` в Android Studio



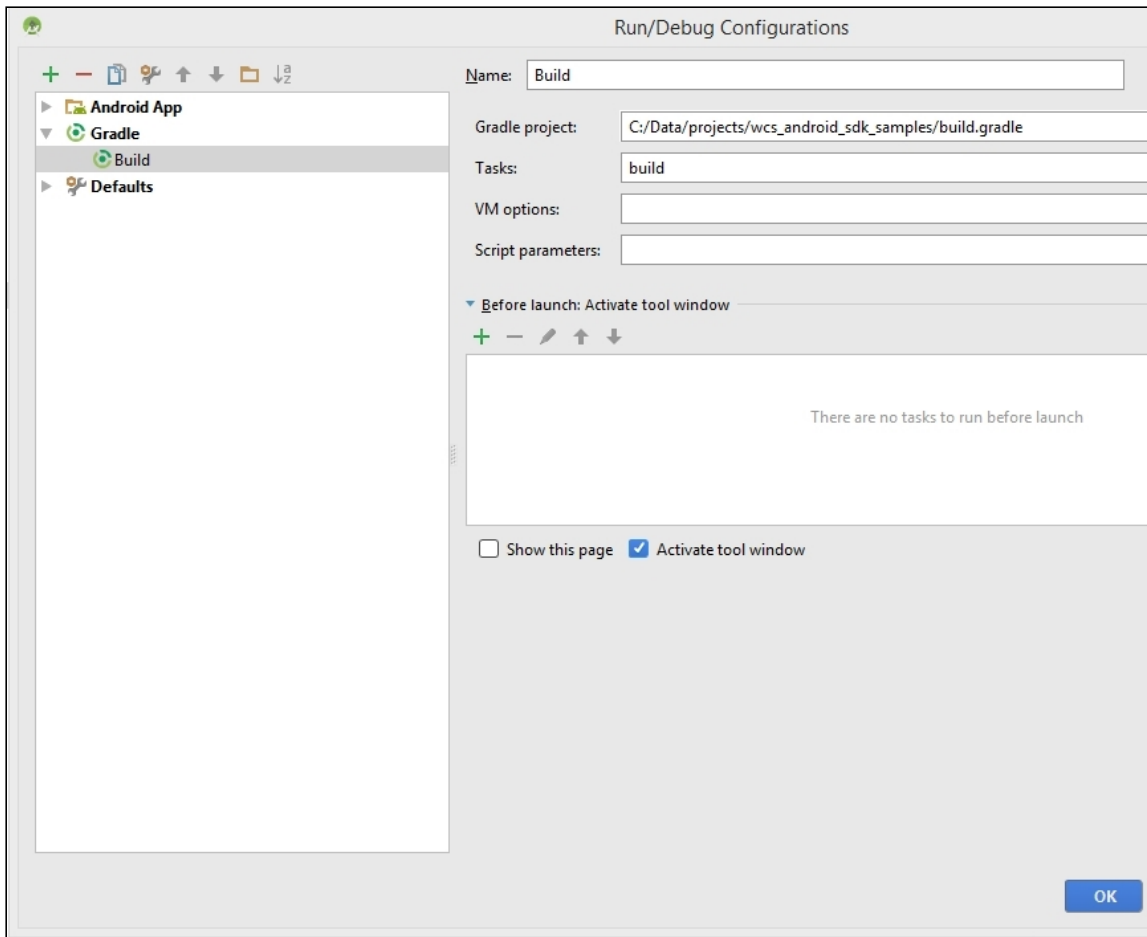
### 3. Добавьте конфигурацию запуска Gradle

Добавьте конфигурацию запуска Gradle в меню `Run / Debug Configurations`

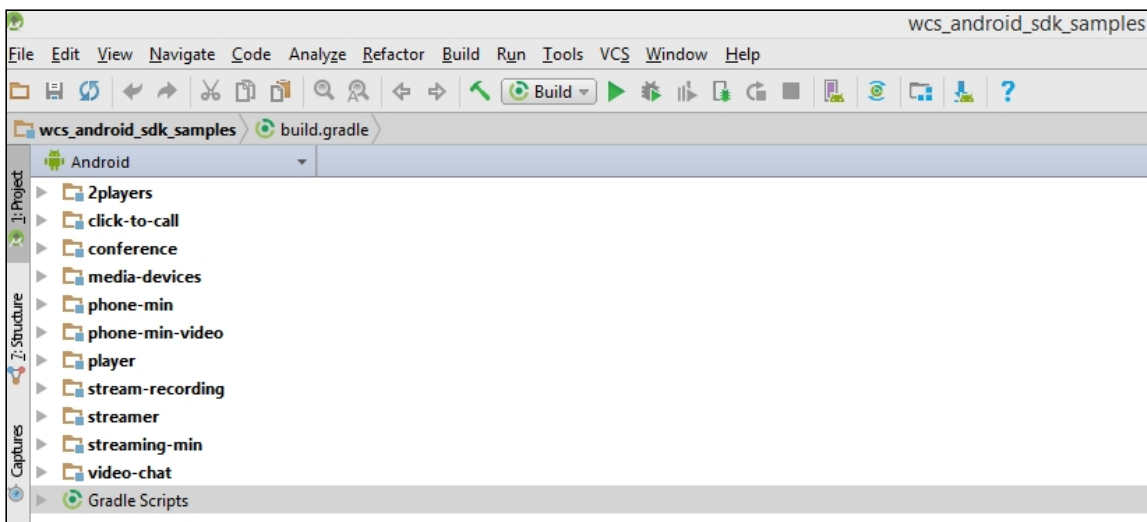


#### 4. Настройте конфигурацию запуска

Для конфигурации запуска укажите файл сборки `build.gradle`, название сборки и назначение `build`



## 5. Запустите сборку примеров



Результатом сборки будут `.apk` файлы в соответствующих директориях `2players/build`, `click-to-call/build`, и т.д. Файл Android SDK находится в проекте по следующему пути: `libs/wcs-android-sdk-1.0.1.x.aar`

## Известные ограничения

1. Невозможно управлять уровнем громкости микрофона при публикации потока в Android SDK.