Сборка примеров при помощи Xcode 10 и выше

Подготовка примеров для сборки

Сборка с использованием локальной копии SDK

🛕 Warning

Этот способ является устаревшим и не рекомендуется, начиная со сборки 2.6.97

1. Устанавливаем Cocoapods для сборки зависимостей.

sudo gem install cocoapods

2. Скачиваем исходный код примеров на Мас.

git clone https://github.com/flashphoner/wcs-ios-sdk-samples.git

3. Скачиваем архив iOS SDK

```
wget http://flashphoner.com/downloads/builds/flashphoner_client/wcs-ios-
sdk/2.6/WCS-iOS-SDK-2.6.x.tar.gz
tar -xvzf WCS-iOS-SDK-2.6.x.tar.gz
```

4. После распаковки iOS SDK получаем фреймворки

• в сборках до 2.6.86 два фреймворка

FPWCSApi2.framework FPWCSApi2Swift.xcframework

• в сборке 2.6.86 и новее три фреймворка

```
FPWCSApi2.framework
FPWCSApi2Swift.xcframework
WebRTC.xcframework
```

• в сборке 2.6.95 и новее Objective C фреймворк поставляется также, как и остальные, в виде XCFramework

```
FPWCSApi2.xcframework
FPWCSApi2Swift.xcframework
WebRTC.xcframework
```

• в сборке 2.6.97 и новее структура архива SDK аналогична структуре, доступной в CocoaPods



- 5. Копируем распакованные фреймворки в папку с примерами
 - в сборках до 2.6.97

```
mkdir -p wcs-ios-sdk-samples/Frameworks
cp -R FPWCSApi2.xcframework FPWCSApi2Swift.xcframework WebRTC.xcframework
wcs-ios-sdk-samples/Frameworks
```

• в сборке 2.6.97 и новее

```
mkdir -p wcs-ios-sdk-samples/sdk/fp_wcs_api2/Pods
cp -R FPWCSApi2 FPWCSApi2Swift WebRTC wcs-ios-sdk-
samples/sdk/fp_wcs_api2/Pods
cd wcs-ios-sdk-samples
mv Podfile Podfile.public
mv Podfile.local Podfile
```

6. Примеры готовы к сборке

В результате получаем папку примеров с фреймворком (iOS SDK). Можно приступать к сборке.

bash-3.2\$ 1	s —	la						
total 64								
drwxr-xr-x	14	Flashphoner	staff	448	Jun	17	13:12	
drwxr-xr-x+	47	Flashphoner	staff	1504	Jun	17	13:07	
drwxr-xr-x	5	Flashphoner	staff	160	Jun	17	13:11	Frameworks
-rw-rr	1	Flashphoner	staff	245	Apr	22	2019	Info.plist
-rw-rr	1	Flashphoner	staff	1567	Apr	13	13:16	Podfile
-rw-rr	1	Flashphoner	staff	465	Jun	17	13:12	Podfile.lock
drwxr-xr-x	10	Flashphoner	staff	320	Jun	17	13:12	Pods
-rw-rr	1	Flashphoner	staff	27	Apr	22	2019	README.md
-rw-rr	1	Flashphoner	staff	35	Apr	22	2019	README.txt
drwxr-xr-x	12	Flashphoner	staff	384	Apr	13	13:16	Swift
drwxr-xr-x	19	Flashphoner	staff	608	0ct	16	2020	WCSExample
drwxr-xr-x@	6	Flashphoner	staff	192	Jun	17	12:24	WCSExample.xcodeproj
drwxr-xr-x@	5	Flashphoner	staff	160	Jul	2	2020	WCSExample.xcworkspace
-rwxr-xr-x	1	Flashphoner	staff	10331	Apr	13	13:16	build_example.sh

7. Запускаем Cocoapods



Сборка с загрузкой SDK из Cocoapods

Success

Этот способ поддерживается, начиная со сборки 2.6.97

1. Устанавливаем Cocoapods для сборки зависимостей.

sudo gem install cocoapods

2. Скачиваем исходный код примеров на Мас.

git clone https://github.com/flashphoner/wcs-ios-sdk-samples.git

3. Запускаем Cocoapods

Этот шаг может занять некоторое время, поскольку фреймворк FPWebRTC сравинтельно велик по объемы

pod install

Alexanders-MacBook-Pro:iOS-SDK-Samples-2.6 Flashphoner\$ pod install Analyzing dependencies Downloading dependencies Installing FPWCSApi2 (2.6.97) Installing FPWCSApi2Swift (2.6.97) Installing FPWebRTC (2.6.97) Installing GPUImage (0.1.7) Installing SocketRocket (0.5.1) Generating Pods project Integrating client project Pod installation complete! There are 4 dependencies from the Podfile and 5 total pods installed.

Сборка и запуск примеров в Xcode

1. Открываем workspace в Xcode

После того как все зависимости собрались, открываем workspace в Xcode.



		wcs-ios-sdk-samples	Q Search
Favorites Recents Applications Downloads iCloud Cloud Drive Desktop Desktop Documents Locations	 build_example.sh FPWCSApi2.framework Info.plist Podfile Podfile.lock Pods README.md README.txt WCSExample WCSExample.xcodeproj WCSExamplcworkspace 	•	WORKSPACE
Remote Disc		WCS Xi Cr Mo	Example.xcworkspace code Workspace - 28 KB Tags Add Tags reated Today, 11:36 dified Today, 11:36
			Cancel Open

2. Настраиваем управление подписью

На вкладке General для каждого примера установить галочку Automatically manage signing и указать сертификаты разработчика

멾 < > 📓 WCSExample					< 🔺 >
General	Capabilities Resource Tag	gs Info	Build Settings	Build Phases	Build Rules
PROJECT	▼ Identity				
WCSExample					
TARGETS	Display Name	TwoWayStreamin	ng		
MediaDevices	Bundle Identifier	com.flashphone	r.ios.TwoWayStreamir	ng	
APlaver	Version	1.0			
A TwoPlayers	Build	1.1			
Astreamer					
A StreamRecording	Signing				
A Conference	(Automatically	manage signing		
A VideoChat		certificates.	te and upeake profiles,	, app IDs, and	
PhoneMinVideo	Team			٥	
PhoneMin	Provisioning Profile	Xcode Managed	Profile (i)		
ClickToCall	Signing Certificate	iPhone Develope	G		
	Deployment Info				
	Daployment Target	0.1			
	Deployment raiget	9.1			
	Devices	Universal		~	
		iPhon	e iPac	d	
	Main Interface	Main			
	Device Orientation	Portrait Upside Down			
		Landscape Le	ft		
		🗹 Landscape Rig	ght		
	Status Bar Style	Default		۵	
		Hide status ba	ar		
		C Requires full s	creen		
	▼ App Icons and Launch Images				
	App Icons Source	TwoWayStream	nglcon	0	
	Launch Images Source	Use Asset Cata	log]		
+ - 🕞 Filter	Launch Screen File	LaunchScreen			



3. Удаление лишних библиотек из списка

Внизу вкладки General удаляем библиотеки libstdc++.6.0.9.tbd и libstdc.tbd (если есть). При необходимости, добавляем библиотеку libstdc++.tbd

Name	Status
libicucore.tbd	Required 🗘
libstdc++.6.0.9.tbd	Required 🗘
libstdc++.tbd	Required 🗘
🗋 libc.tbd	Required 🗘
libsqlite3.tbd	Required 🗘
Roundation.framework	Required 🗘
AVFoundation.framework	Required 🗘
🚔 UIKit.framework	Required 🗘
🚔 GLKit.framework	Required 🗘
CoreMedia.framework	Required 🗘
CoreGraphics.framework	Required 🗘
🚔 VideoToolbox.framework	Required 🗘
Pods_TwoWayStreaming.framework	Required 🗘
FPWCSApi2.framework	Required 🗘

4. Настройка флагов компоновщика

На вкладке Build settings в разделе Linking добавляем флаг -ObjC

毘 < > 🛓 WCSExamp	le	< 🔺	> +
E General	Signing & Capabilities Resource Tags Info	Build Settings Build Phases Build Rules	
PROJECT	Basic Customized All Combined Levels	- Q~ Search	
🔄 WCSExample			
TARGETS	Setting		
😑 TwoWayStreaming	Bundle Loader	- Hondy Sci Saining	
À MediaDevices	Compatibility Version		
A Player	Current Library Version		
	Dead Code Stripping	Yes 🗘	
TwoPlayers	Display Mangled Names	No 🗘	
🕂 Streamer	Don't Dead-Strip nits and Terms	No 🗘	
À StreamRecording	Dynamic Library Allowable Clients		
À Conference	Dynamic Library Install Name		
	Dynamic Library Install Name Base		
	Exported Symbols File		
🕂 PhoneMinVideo	Generate Position-Dependent Executable	No 🗘	
À PhoneMin	Initialization Routine		
A ClickToCall	Link With Standard Libraries	Yes 🗘	
2.3	Mach-O Type	Executable 🗘	
	Order File		
	Other Librarian Flags		
	Other Linker Flags	-ObjC I"icucore" -framework "CFNetwork" -framewo	rk "JSO
	Path to Link Map File	<multiple values=""></multiple>	
	Debug	build/WCSExample.build/Debug-iphoneos/TwoWaySt	reaming
	Release	build/WCSExample.build/Release-iphoneos/TwoWayS	treamin

5. Настройка системы сборки

В меню выбираем пункт File - Workspace settings и устанавливаем значение Legacy Build System для параметра Build System

Shared Workspace Setting Build System	gs: / New Build System (Default) Legacy Build System
Per-User Workspace Sett	ings:
Build System:	Use Shared Setting
Derived Data:	Default Location
	/Users/oskar/Libraryr/Xcode/DerivedData O Advanced
Issues:	Show live issues for source code
	Show issues for active scheme only Show all issues
	Done

6. Выбор целевого устройства

Для примера Two Way Streaming выбираем в целях сборки Generic iOS Device и запускаем сборку через пункт меню Product - Build. Затем подключаем iPhone или iPad через USB и выбираем его в целях для запуска примера.



7. Просмотр логов приложения

После успешного запуска в нижней части экрана отобразиться отладочная информация. Это означает, что пример был корректно установлен на iPhone или iPad и запущен.



8. Приложение запущено

Ha iPhone появится интерфейс приложения, который можно начинать тестировать с WCS-сервером

No SIM 🗢	12:07	¥ 85 % 🗩 ≁				
wss://wcs5-e	u.flashphoner.com:8443/					
	NO STATUS					
	CONNECT					
Publish Stream	ı.					
streamName						
	NO STATUS					
	PUBLISH					
	Switch camera					
Play Stream						
streamName						
	NO STATUS					
	PLAY					

9. Тестирование стриминга

Соединяемся с сервером и отправляем видеопоток с веб-камеры на iPhone.



Таким образом, мы в Xcode 10.1 на Mac OS Mojave собрали пример Two Way Streaming из исходного кода, с использованием iOS SDK`(FPWCSApi2.framework) и запустили этот пример на iPhone6. Пример продемонстрировал успешный стриминг видео через Web Call Server 5.