

# Сборка примеров при помощи Xcode до версии 10

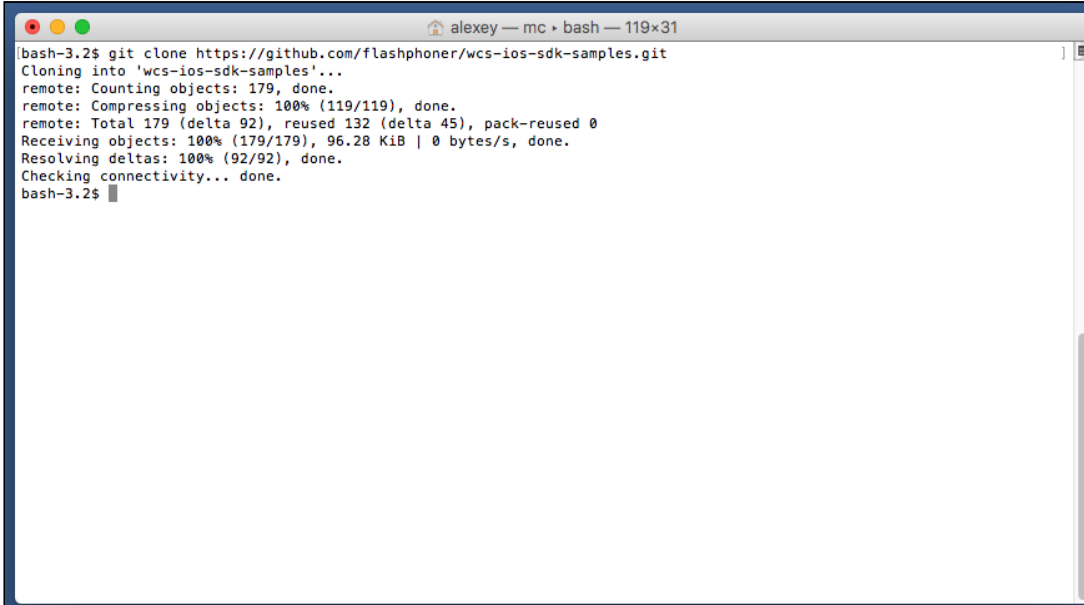
## Подготовка примеров для сборки

1. Устанавливаем Cocoapods для сборки зависимостей.

```
sudo gem install cocoapods
```

2. Скачиваем исходный код примеров на Mac.

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

A screenshot of a macOS terminal window. The title bar shows 'alexey — mc • bash — 119x31'. The terminal content shows the execution of 'git clone https://github.com/flashphoner/wcs-ios-sdk-samples.git'. The output indicates that the repository was successfully cloned, with 179 objects counted and compressed, and 96.28 KiB received. The prompt 'bash-3.2\$' is visible at the bottom.

```
alexey — mc • bash — 119x31
bash-3.2$ git clone https://github.com/flashphoner/wcs-ios-sdk-samples.git
Cloning into 'wcs-ios-sdk-samples'...
remote: Counting objects: 179, done.
remote: Compressing objects: 100% (119/119), done.
remote: Total 179 (delta 92), reused 132 (delta 45), pack-reused 0
Receiving objects: 100% (179/179), 96.28 KiB | 0 bytes/s, done.
Resolving deltas: 100% (92/92), done.
Checking connectivity... done.
bash-3.2$
```

3. Скачиваем архив iOS SDK

```
wget http://flashphoner.com/downloads/builds/flashphoner_client/wcs-ios-
sdk/WCS-iOS-SDK-2.2.2.tar.gz
```

```
alexey — mc • bash — 119x31
[bash-3.2$ wget http://flashphoner.com/downloads/builds/flashphoner_client/wcs-ios-sdk/WCS-iOS-SDK-2.2.2.tar.gz
--2016-11-18 21:06:20-- http://flashphoner.com/downloads/builds/flashphoner_client/wcs-ios-sdk/WCS-iOS-SDK-2.2.2.tar.g
z
Resolving flashphoner.com (flashphoner.com)... 216.224.182.33
Connecting to flashphoner.com (flashphoner.com)|216.224.182.33|:80... connected.
HTTP request sent, awaiting response... 200 OK
Length: 11505812 (11M) [application/x-gzip]
Saving to: <<WCS-iOS-SDK-2.2.2.tar.gz>>

WCS-iOS-SDK-2.2.2.tar.gz      100%[=====] 10.97M  405KB/s   in 19s

2016-11-18 21:06:40 (597 KB/s) - <<WCS-iOS-SDK-2.2.2.tar.gz>> saved [11505812/11505812]

bash-3.2$
```

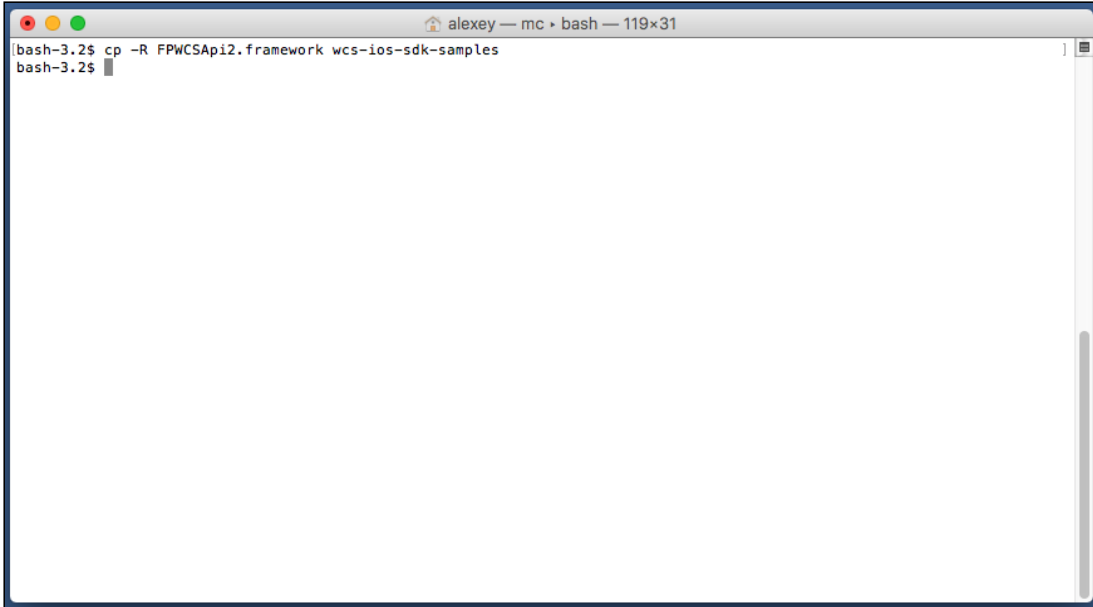
4. После распаковки iOS SDK представляет собой фреймворк в папке FPWCSApi2.framework

```
tar -xvzf WCS-iOS-SDK-2.2.2.tar.gz
```

```
alexey — mc • bash — 119x31
[bash-3.2$ tar -xvzf WCS-iOS-SDK-2.2.2.tar.gz
x FPWCSApi2.framework/
x FPWCSApi2.framework/FPWCSApi2
x FPWCSApi2.framework/Headers/
x FPWCSApi2.framework/Info.plist
x FPWCSApi2.framework/Version.txt
x FPWCSApi2.framework/Headers/FPWCSApi2.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/FPWCSApi2Model.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/FPWCSApi2Session.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/FPWCSApi2Stream.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCAudioSource.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCAudioTrack.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCAVFoundationVideoSource.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCDDataChannel.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCEAGLVideoView.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCFileLogger.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCI420Frame.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCIceCandidate.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCIceServer.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCLogging.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCMediaConstraints.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCMediaSource.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCMediaStream.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCMediaStreamTrack.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCSGLVideoView.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCOpenGLVideoRenderer.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCPair.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCPeerConnection.h
x FPWCSApi2.framework/Headers/RTCPeerConnectionDelegate.h
```

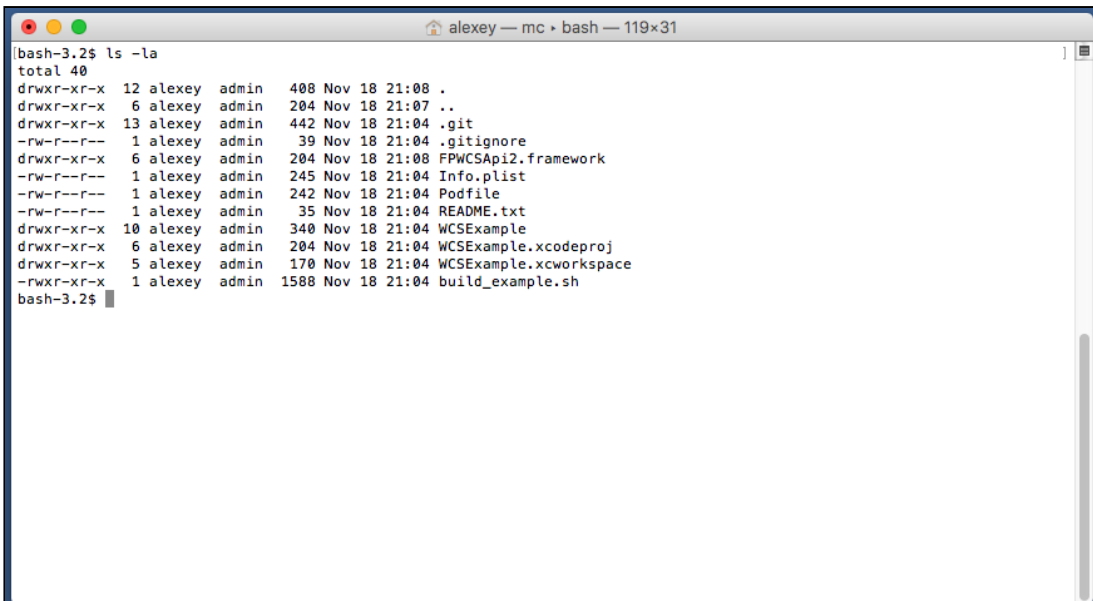
5. Копируем распакованную iOS SDK (фреймворк) в папку с примерами

```
cp -R FPWCSApi2.framework wcs-ios-sdk-samples
```

A terminal window titled 'alexey — mc — bash — 119x31'. The prompt is 'bash-3.2\$'. The command 'cp -R FPWCsApi2.framework wcs-ios-sdk-samples' has been entered and executed. The prompt is now 'bash-3.2\$' again, indicating the command completed successfully.

```
bash-3.2$ cp -R FPWCsApi2.framework wcs-ios-sdk-samples
bash-3.2$
```

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

A terminal window titled 'alexey — mc — bash — 119x31'. The prompt is 'bash-3.2\$'. The command 'ls -la' has been entered and executed, showing the directory listing. The output shows various files and directories, including 'FPWCsApi2.framework', 'Info.plist', 'Podfile', 'README.txt', 'WCSEExample', 'WCSEExample.xcodeproj', 'WCSEExample.xcworkspace', and 'build\_example.sh'.

```
bash-3.2$ ls -la
total 40
drwxr-xr-x 12 alexey admin 408 Nov 18 21:08 .
drwxr-xr-x  6 alexey admin 204 Nov 18 21:07 ..
drwxr-xr-x 13 alexey admin 442 Nov 18 21:04 .git
-rw-r--r--  1 alexey admin  39 Nov 18 21:04 .gitignore
drwxr-xr-x  6 alexey admin 204 Nov 18 21:08 FPWCsApi2.framework
-rw-r--r--  1 alexey admin 245 Nov 18 21:04 Info.plist
-rw-r--r--  1 alexey admin 242 Nov 18 21:04 Podfile
-rw-r--r--  1 alexey admin  35 Nov 18 21:04 README.txt
drwxr-xr-x 10 alexey admin 340 Nov 18 21:04 WCSEExample
drwxr-xr-x  6 alexey admin 204 Nov 18 21:04 WCSEExample.xcodeproj
drwxr-xr-x  5 alexey admin 170 Nov 18 21:04 WCSEExample.xcworkspace
-rwxr-xr-x  1 alexey admin 1588 Nov 18 21:04 build_example.sh
bash-3.2$
```

7. Запускаем сборку скриптом и ожидаем сборки всех зависимостей и примеров

```
./build_example.sh
```

```
alexey — mc — bash — 183x43

CodeSign /Users/alexey/Library/Developer/Xcode/DerivedData/WCSEExample-ezpswnmpaxstzdvlfiqhnhclcl/Build/Intermediates/ArchiveIntermediates/Player/InstallationBuildProductsLocation/Applications/Player.app
  cd /Volumes/Data/projects/wcs-ios-sdk-samples
  export CODESIGN_ALLOCATE=/Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Toolchains/XcodeDefault.xctoolchain/usr/bin/codesign_allocate
  export PATH="/Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/usr/bin:/Applications/Xcode.app/Contents/Developer/usr/bin:/opt/local/bin:/opt/local/sbin:/usr/bin:/sbin:/usr/sbin:/usr/local/bin:/opt/X11/bin:/Library/Frameworks/Mono.framework/Versions/Current/Commands"
  Signing Identity:      "iPhone Developer: (UDA328E535)"
  Provisioning Profile:  "iOS Team Provisioning Profile: com.flashphoner.*"
                        (771d6251-1d59-4169-96c4-9d520f2c3798)

  /usr/bin/codesign --force --sign 769C719A8408E0D240363792B0858309A31D7D1A --entitlements /Volumes/Data/projects/wcs-ios-sdk-samples/out-build/Player/WCSEExample.build/Release-iphon
eos/Player.build/Player.app.xcent --timestamp=none /Users/alexey/Library/Developer/Xcode/DerivedData/WCSEExample-ezpswnmpaxstzdvlfiqhnhclcl/Build/Intermediates/ArchiveIntermediates/P
layer/InstallationBuildProductsLocation/Applications/Player.app

Validate /Users/alexey/Library/Developer/Xcode/DerivedData/WCSEExample-ezpswnmpaxstzdvlfiqhnhclcl/Build/Intermediates/ArchiveIntermediates/Player/InstallationBuildProductsLocation/App
lications/Player.app
  cd /Volumes/Data/projects/wcs-ios-sdk-samples
  export PATH="/Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/usr/bin:/Applications/Xcode.app/Contents/Developer/usr/bin:/opt/local/bin:/opt/local/
sbin:/usr/bin:/usr/sbin:/usr/sbin:/usr/local/bin:/opt/X11/bin:/Library/Frameworks/Mono.framework/Versions/Current/Commands"
  export PRODUCT_TYPE=com.apple.product-type.application
  builtin-validationUtility /Users/alexey/Library/Developer/Xcode/DerivedData/WCSEExample-ezpswnmpaxstzdvlfiqhnhclcl/Build/Intermediates/ArchiveIntermediates/Player/InstallationBui
ldProductsLocation/Applications/Player.app -validate-for-store

Touch /Users/alexey/Library/Developer/Xcode/DerivedData/WCSEExample-ezpswnmpaxstzdvlfiqhnhclcl/Build/Intermediates/ArchiveIntermediates/Player/BuildProductsPath/Release-iphon
eos/Player.app.dSYM
  cd /Volumes/Data/projects/wcs-ios-sdk-samples
  export PATH="/Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/usr/bin:/Applications/Xcode.app/Contents/Developer/usr/bin:/opt/local/bin:/opt/local/
sbin:/usr/bin:/usr/sbin:/usr/sbin:/usr/local/bin:/opt/X11/bin:/Library/Frameworks/Mono.framework/Versions/Current/Commands"
  /usr/bin/touch -c /Users/alexey/Library/Developer/Xcode/DerivedData/WCSEExample-ezpswnmpaxstzdvlfiqhnhclcl/Build/Intermediates/ArchiveIntermediates/Player/BuildProductsPath/Relea
se-iphon
eos/Player.app.dSYM

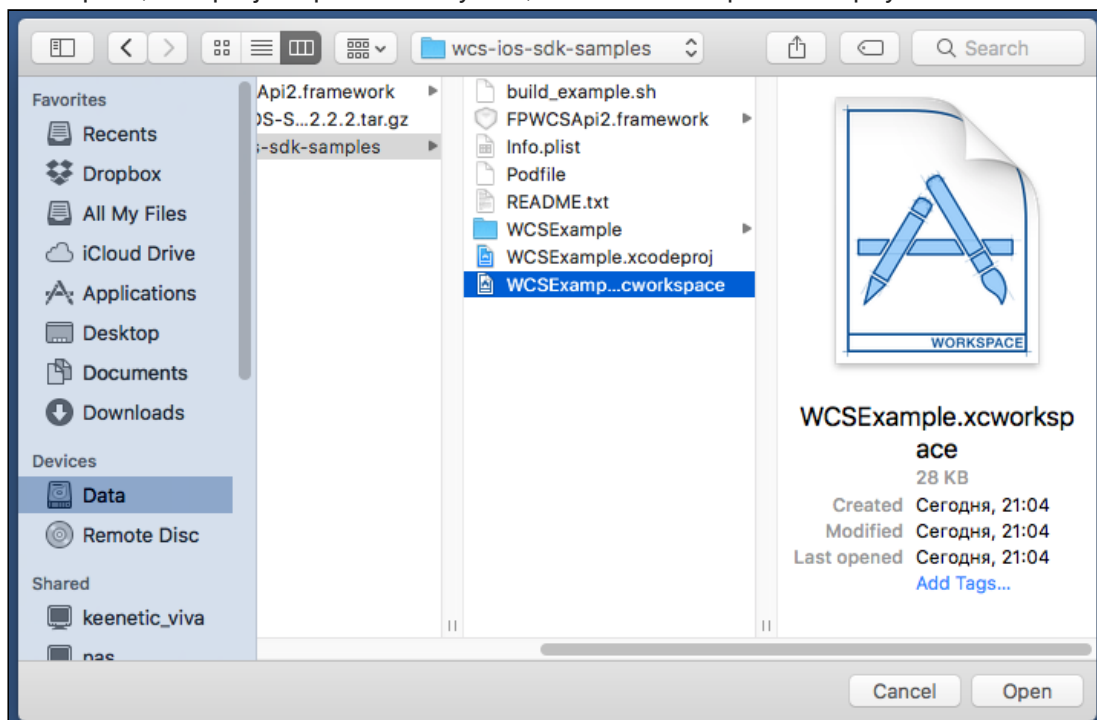
** ARCHIVE SUCCEEDED **

2016-11-18 21:16:08.205 xcodebuild[9728:396289] [MT] IDEDistribution: -[IDEDistributionLogging _createLoggingBundleAtPath:]: Created bundle at path '/var/folders/hj/sy47yp4x0vd_2hg8q7
Sh4c4400Bgn/T/Player_2016-11-18_21-16-08.205.xcodebuildlogs'.
1.2.840.113635.100.1.61
Exported Player.xcarchive to: /Volumes/Data/projects/wcs-ios-sdk-samples/out-build
** EXPORT SUCCEEDED **

Build complete
bash-3.2$
```

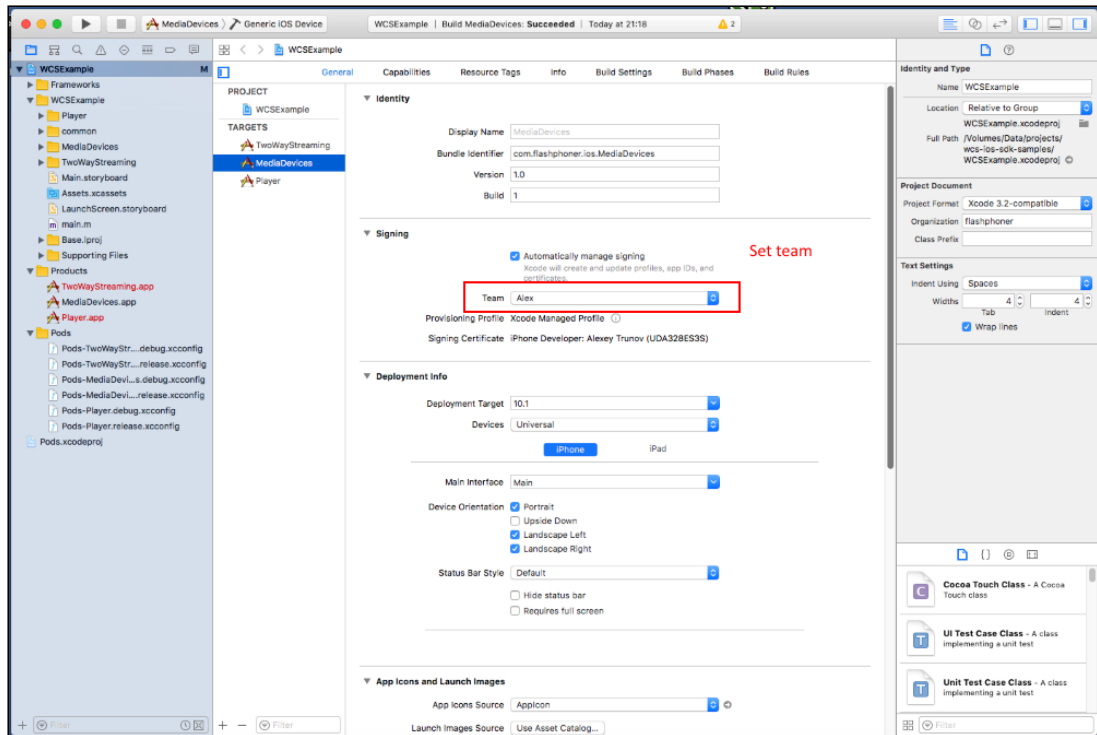
## Сборка и запуск примеров в Xcode

1. Теперь, после того как все зависимости собрались (спасибо cocoapods), открываем workspace в Xcode. **Обратите внимание!** Открываем именно workspace, а не project-файл. Это нужно, чтобы не испортить сборку

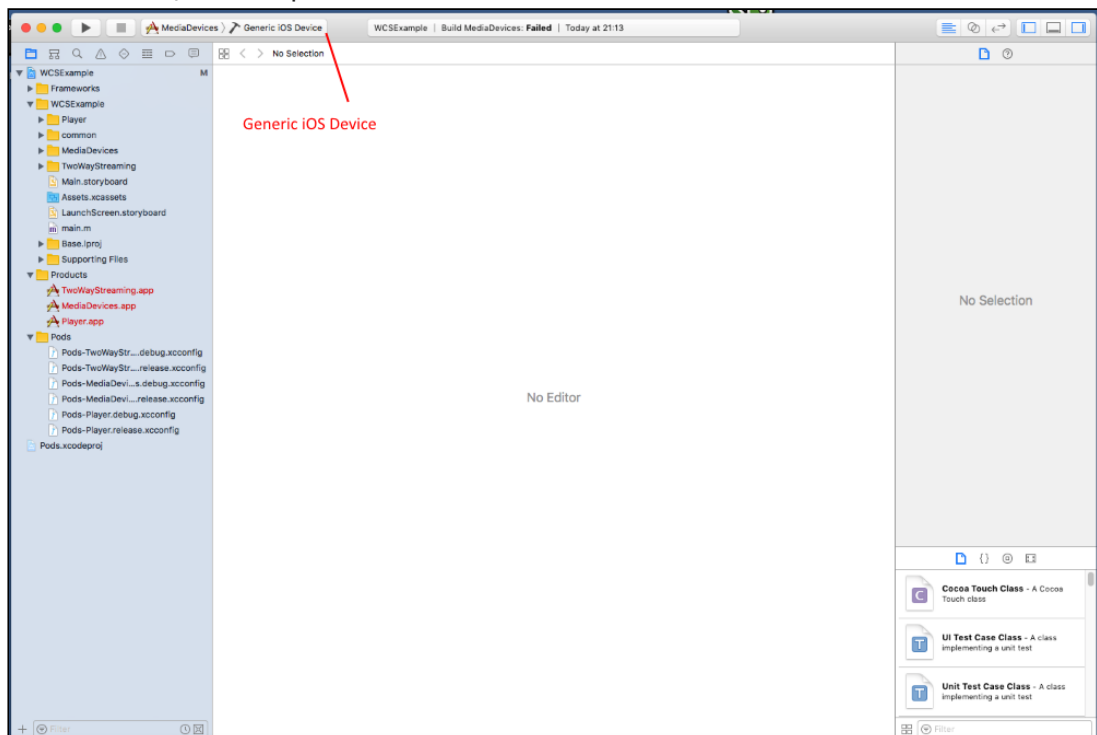


2. Если на шаге 7 возникли проблемы `Please set team`, попробуйте в Xcode указать команду в настройках каждого из собираемых примеров. Для этого кликните по WCSEExample в левом меню. После указания `Team`, еще раз

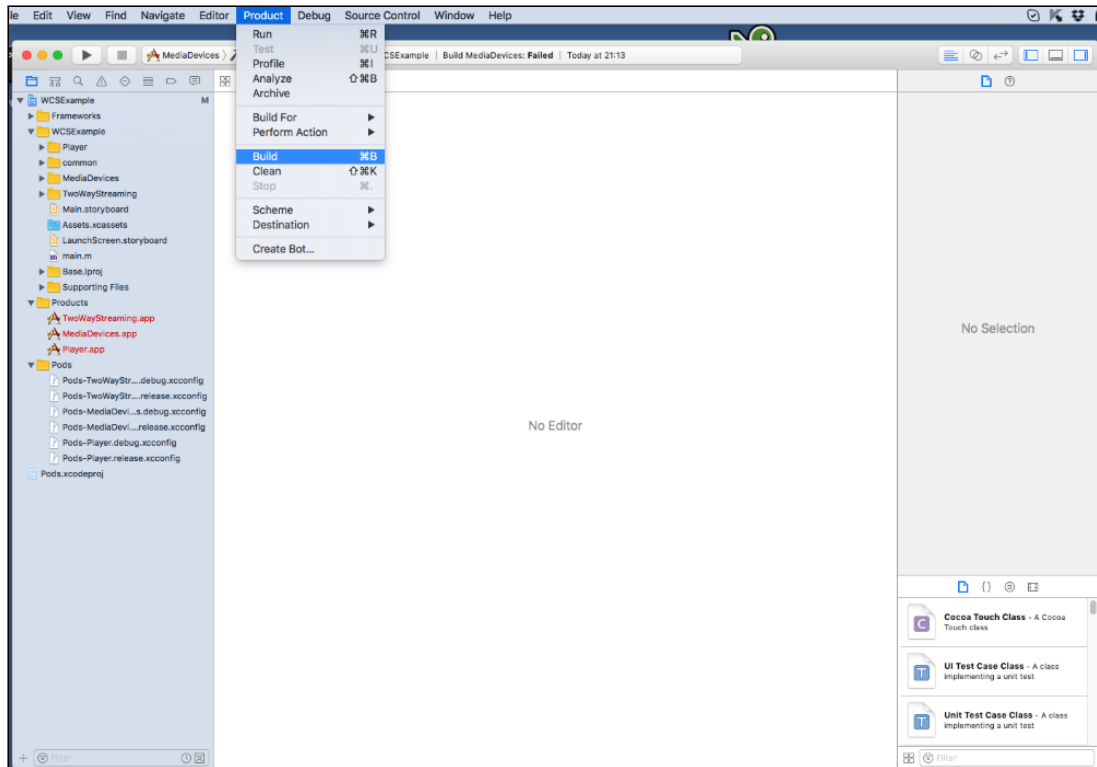
соберите примеры скриптом как показано на шаге 7



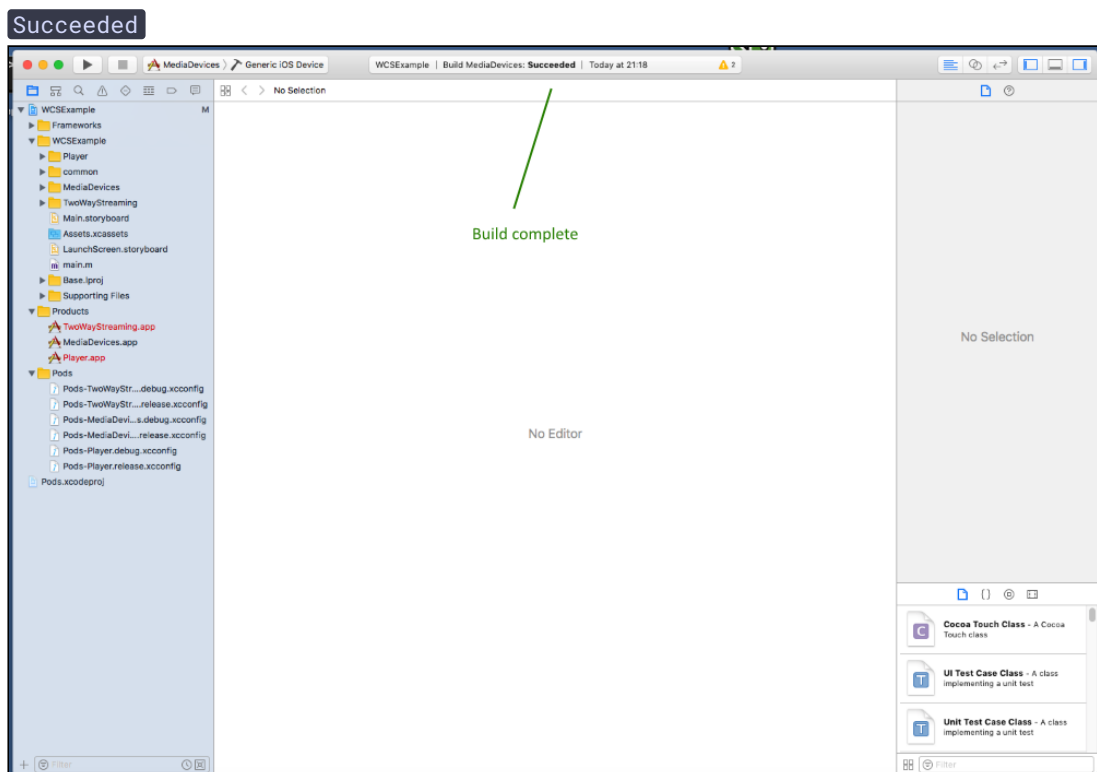
3. Приступаем к сборке примера Media Devices в Xcode. Для этого выберите Generic iOS Device в целях сборки



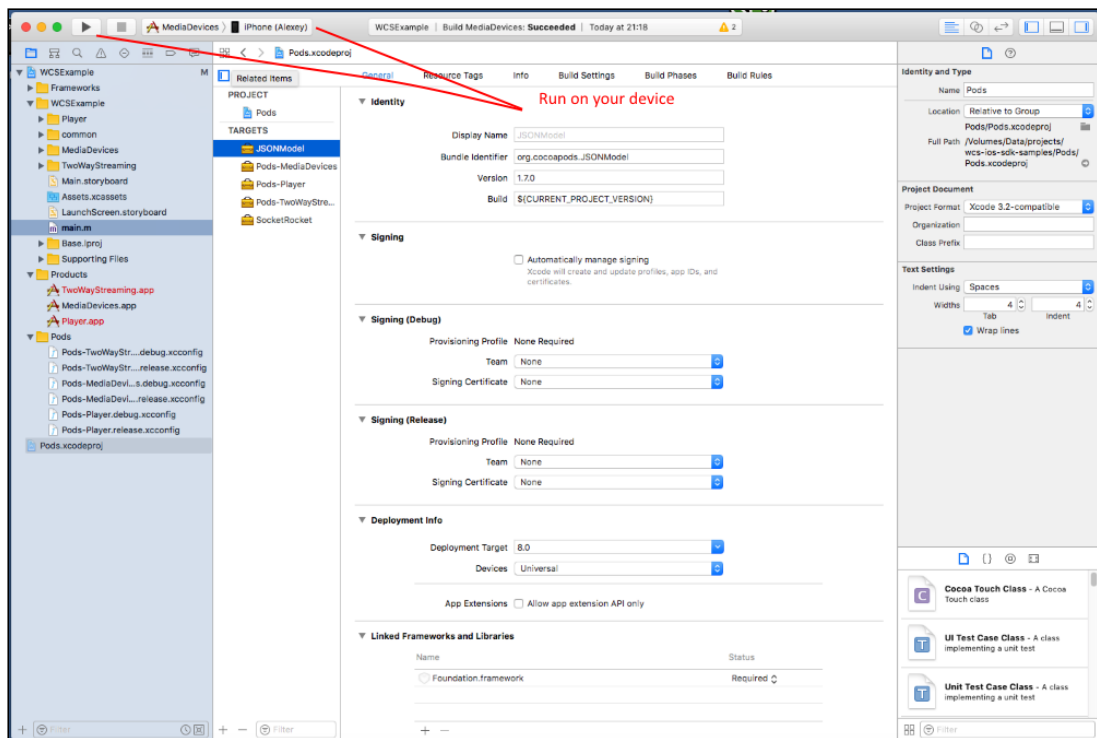
4. И запустите сборку из меню **Product - Build**



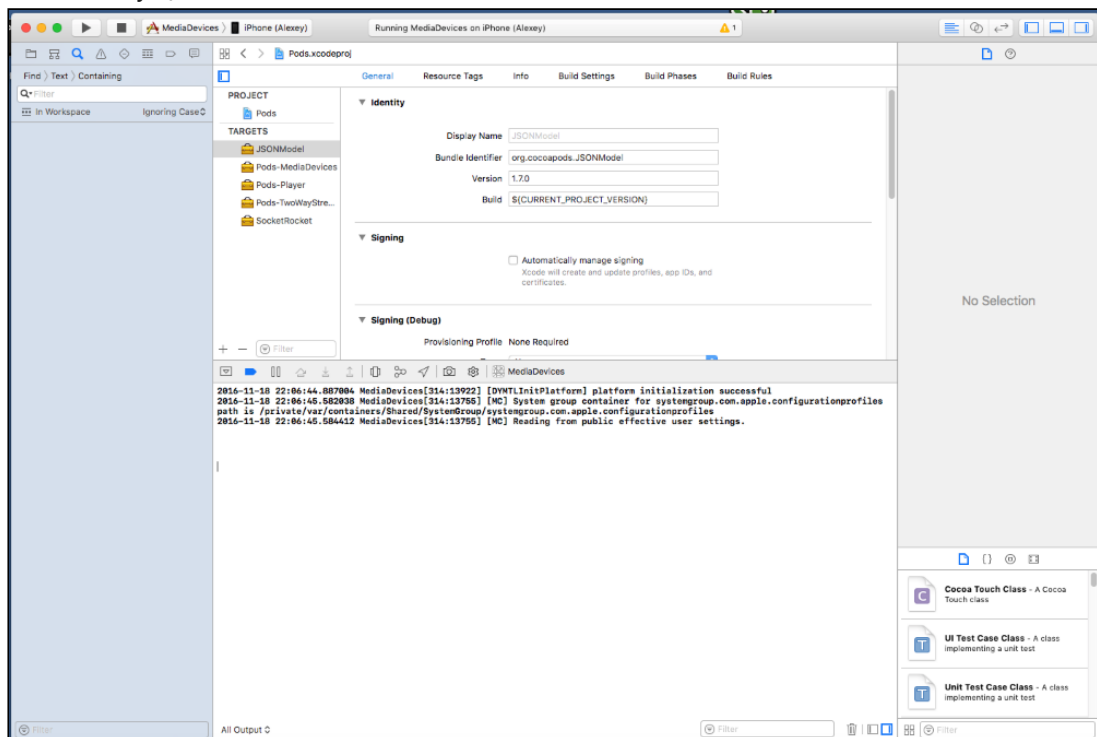
5. Если сборка завершилась успешно, вы увидите сообщение **Build MediaDevices:**



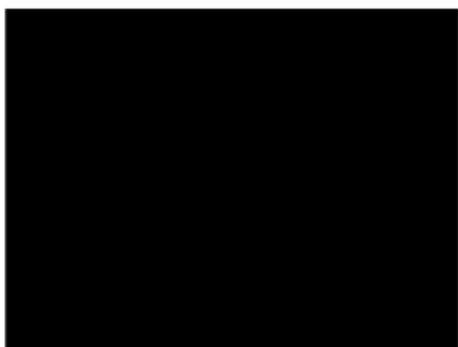
6. Подключите свой iPhone или iPad через USB и выберите его в целях для запуска примера Media Devices



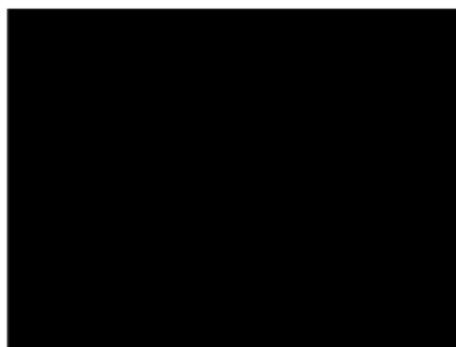
7. После успешного запуска в нижней части отобразится отладочная информация. Это означает что пример Media Devices был корректно установлен на iPhone или iPad и запущен



8. На iPhone появится интерфейс приложения, который можно начинать тестировать с WCS-сервером



0x0



0x0

Local settings

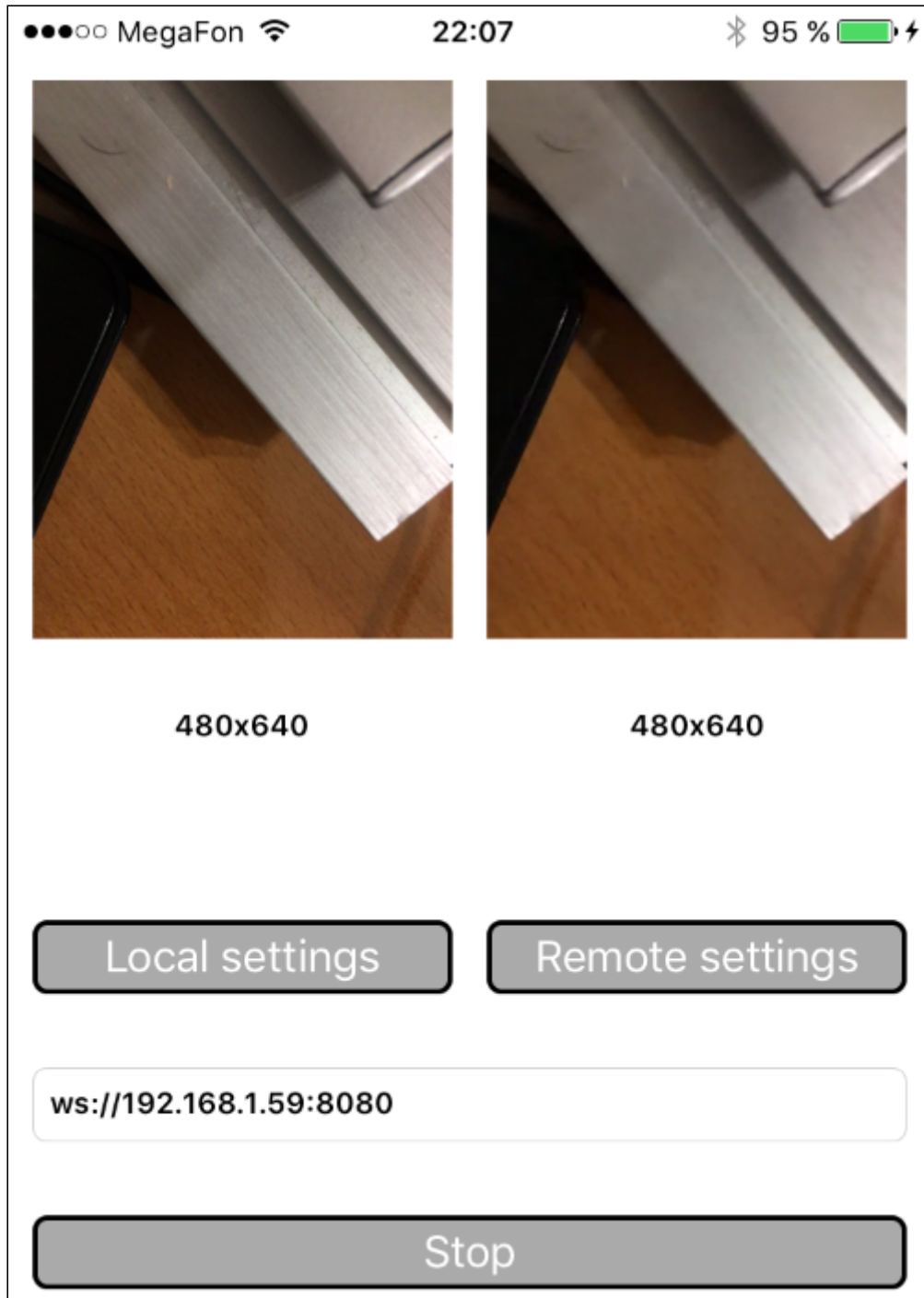
Remote settings

ws://192.168.88.234:8080

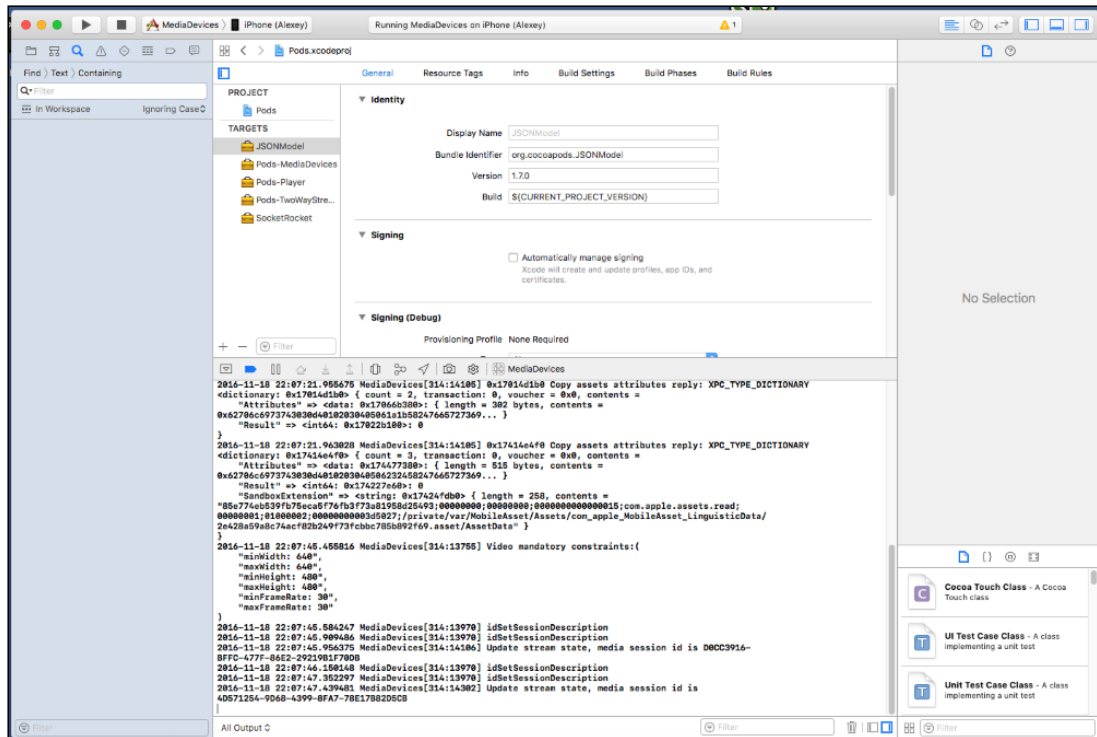
Start



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



## 10. В логах Xcode видим отладочную информацию



Таким образом, мы в Mac OS Sierra собрали пример Media Devices из исходного кода, с использованием iOS SDK (FPWCSApi2.framework) и запустили этот пример на iPhone6 под управлением iOS 10.1.1. Пример продемонстрировал успешный стриминг видео через Web Call Server 5.