

Передача JSON данных подписчикам потока

В сборке [2.6.36](#) добавлена возможность отправить с публикующего клиента сообщение с данными в формате JSON всем подписчикам публикуемого потока, а также получить такое сообщение на играющем клиенте.

Отправка сообщения

Для отправки сообщения используется метод `WCSStream.sendData()`. Данные должны представлять собой сериализованный JSON объект

code

```
@IBAction func sendDataPressed(_ sender: Any) {
    let dataByte = dataToSendTextView.text.data(using: .utf8)
    do {
        let data = try JSONSerialization.jsonObject(with: dataByte!, options:
    []) as! [String:Any]
        publishStream?.sendData(data)
        dataStatus.text = "Data sent";
        dataStatus.textColor = .green;
    } catch {
        dataStatus.text = "JSON is not valid";
        dataStatus.textColor = .red;
    }
}
```

Прием сообщения

Для приема сообщения необходимо в обработчике `onStreamEvent` проверить: если тип полученного сообщения `fpwcsStreamEventData`, то сообщение содержит сериализованные JSON данные

code

```
playStream?.onStreamEvent({streamEvent in
    if (streamEvent!.type == FPWCSApi2Model.streamEventType(toString:
    .fpwcsStreamEventData)) {
        let currentDateTime = Date()
        let formatter = DateFormatter()
        formatter.timeStyle = .short
        formatter.dateStyle = .none
        do {
            let jsonData = try JSONSerialization.data(withJSONObject:
```

```
streamEvent!.payload as Any, options: .prettyPrinted)
    let data = String(data: jsonData, encoding: .utf8) ?? "Fatal
data"
    self.dataReceivedTextView.text = self.dataReceivedTextView.text!
+ formatter.string(from: currentDateTime) + " - " + data + "\n"
    } catch {
    }
}
})
```

Таким образом может быть принято сообщение, отправленное из [Web SDK](#) или по [REST API](#)