

# 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 `FPWCSEApi2StreamOptions.transport`. Опция указывается при создании потока и может принимать следующие значения:

```
typedef NS_ENUM(NSInteger, 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

```
FPWCSEApi2StreamOptions *options = [[FPWCSEApi2StreamOptions 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 = FPWCSEApi2StreamOptions()
options.name = publishName.text
...
options.transport = tcpTransport.isOn ? kFPWCSTransport.fpwcsTransportTCP :
kFPWCSTransport.fpwcsTransportUDP;
do {
    try publishStream = session!.createStream(options)
} catch {
```

```
print(error);  
}
```