

# Использование WebRTC фреймворка, поставляемого с iOS SDK

Начиная со сборки [2.6.10](#), в составе iOS SDK поставляется WebRTC фреймворк, в который внесены изменения, предотвращающие запрос доступа к микрофону при проигрывании WebRTC потока на iOS 14.

## Обход вложенности фреймворков

### Warning

Этот шаг требуется только в сборках до в сборках до [2.6.86](#)

WebRTC фреймворк является вложенным, что может привести к проблемам при публикации приложения в AppStore. Поэтому при сборке приложения для AppStore необходимо переместить WebRTC фреймворк на один уровень с `FPWCSApi2.framework` и `FPWCSApi2Swift.framework`

```
mv ./FPWCSApi2.framework/Frameworks/WebRTC.framework ./
rmdir ./FPWCSApi2.framework/Frameworks
```

Начиная со сборки [2.6.86](#), WebRTC библиотека поставляется как отдельный фреймворк, поэтому обход вложенности не требуется.

Подробнее о работе с фреймворками в приложении смотрите [здесь](#)

## Эхоподавление при публикации WebRTC

В сборке WebRTC фреймворка, поставляемой с iOS SDK, эхоподавление при публикации включено по умолчанию. WebRTC фреймворк не предоставляет настроек для отключения эхоподавления.

