**原生程序专网连通情况：**

1、wins下release版本可以在专网下使用，只是不会stun；debug版本编译失败，所有没有尝试

2、linux下debug版本在专网情况下会直接crash，由(DNS)断言导致

3、linux下release版本存在问题，rx方向，接收了远端发来的rtp包但没有发送诶render，tx方向没有问题，在专网下不会crash

**所以任务：**

1、解决release版本rx方向无显示的问题

2、解决dns stun server address失败导致的断言失败

由于第三阶段有新安排，任务一也没有头绪，而且目前没到产品阶段，所以暂时搁置不做，只做记录，以后再说

**任务二解决方案：**

1.当注册上(webrtc)服务器后,后台会自动判断当前是否为私网,为避免暂时的网络问题,将尝试判断2次,大概12秒  
  在没有判断成功之前,网络类别暂定为(不可ICE穿透的)私网 .

2.如果是私网类型,媒体数据的传输将不做ICE穿透,如果由于网络环境的变化想再次尝试ICE穿透,请调用接口refreshNetworkForIce()

3.判断是否为私网的依据是能否连接指定的stun服务器(设计是如此，但根据实际情况，只是dns了下stun地址，防止后面crash，等以后有需求在完善),

该服务器的地址目前由(全局函数)std::string GetPeerConnectionString()获得,默认为stun:stun.l.google.com:19302,可以通过环境变量WEBRTC\_CONNECT来设置.

(下一步将考虑用1+N配置文件来设置)

4.如果是复杂的私网网络,需要ICE穿透的,请将自己搭建的stun服务器地址设置在环境变量WEBRTC\_CONNECT上

**涉及代码：**

**libPeerconnection.h**

**libPeerconnection.cc**

**新增:**

refreshNetworkForIce()

**conductor.h**

**conductor.cc**

**修改：**"mark with "//add by tuyj,about transport int privateNetwork

Conductor::StartLogin()

Conductor::InitializePeerConnection()

**新增：**

refreshNetworkForIce()  
static talk\_base:: AsyncResolver \* resolver\_ ;  
static bool isPrivateNetWork ;  
static int tryCountForNetWork ;  
//static talk\_base::scoped\_ptr<talk\_base::AsyncSocket> try\_socket;  
void OnResolveResult(talk\_base:: SignalThread \*t);