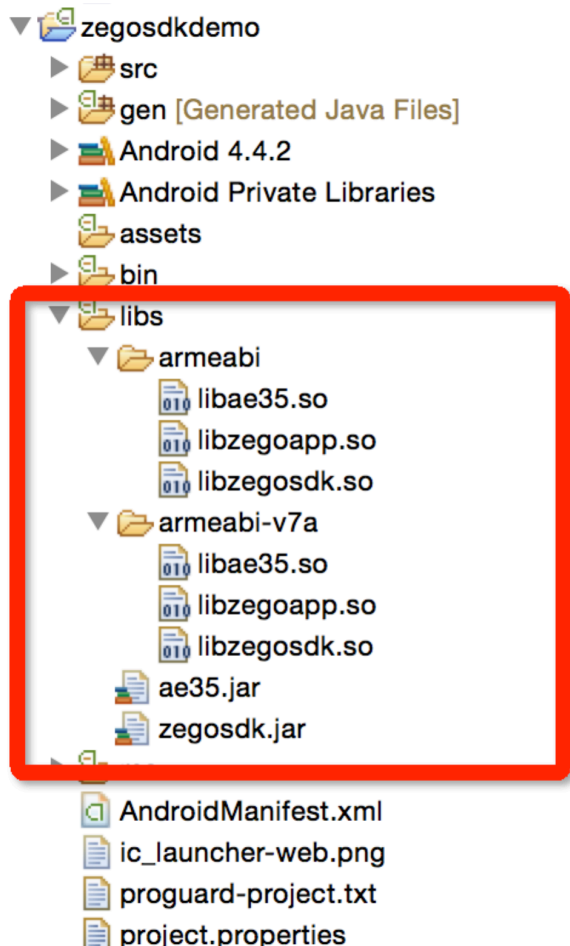


Zego For Android 开发手册 V1.1

1 · 准备工作

1.1 把sdk的libs目录的所有文件拷贝到你工程的libs目录



1.2 AndroidManifest.xml 里配置权限

```
<uses-permission android:name="android.permission.RECORD_AUDIO"/>
<uses-permission
android:name="android.permission.MODIFY_AUDIO_SETTINGS"/>
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
<uses-permission
android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission
android:name="android.permission.PROCESS_OUTGOING_CALLS"/>
<uses-permission
android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE"/>
```

```
<uses-permission  
android:name="android.permission.MOUNT_UNMOUNT_FILESYSTEMS"/>
```

2 · 基本流程

- 2.1 new 一个 AVRoom 对象，avRoom = new AVRoom()
- 2.2 设置回调 avRoom.SetCallback(mAVRoomCallback)
- 2.3 设置 log 级别
avRoom.SetLogLevel(getApplicationContext(), AVRoom.AVROOM_LOG_LEVEL_DEBUG, null)
- 2.4 初始化 AVRoom avRoom.Init(1, signkey, getApplicationContext())
- 2.5 进入语音房间开始语音聊天 avRoom.GetInRoom(nRoomKey, roomUser)
- 2.6 离开语音房间 avRoom.LeaveRoom()
- 2.7 不再继续使用需清掉回调 avRoom.SetCallback(null)

3 · 函数说明

3.1 函数列表

调用顺序	函数	功能	备注
	Init	初始化房间	
	SetCallback	设置回调接口	
	SetLogLevel	设置 Log 级别	
	GetInRoom	进入房间	
	GetRoomKey	获取房间号	
	GetRoomUsers	获取房间内用户列表	
	EnableMic	开关麦克风	
	GetMicState	获取麦克风状态	
	EnableSpeaker	开关扬声器	
	GetSpeakerState	获取扬声器状态	
	PauseAudio	暂停语音	
	ResumeAudio	恢复语音	
	GetAudioState	获取语音状态	
	SendBroadcastTextMsg	发送文本消息	
	ReGetInRoom	重新进入房间	掉线时使用
	LeaveRoom	离开房间	

3.2 函数说明

3.2.1 初始化房间

```
public int Init(int nAppId, byte[] szAppSignature, Context ctx)
```

功能：初始化房间，重新 new 的 AVRoom 对象，需要初始化一次，后续对这个对象的使用不需要再次初始化。

返回值：0 表示成功；非 0 表示错误，1 参数错误，2 签名校验不通过

参数：

nAppId App 申请使用 zegosdk 时，获取的 AppId

szAppSignature App 申请使用 zegosdk 时，获取的签名信息

ctx getApplicationContext()，应用上下文

3.2.2 设置回调接口

```
public void SetCallback(AVRoomCallback classCallback)
```

功能：设置房间的回调接口，房间的通知事件都是通过 AVRoomCallback 接口回调，开发者只需实现自己关心的回调接口函数。

返回值：无

参数：classCallback 实现回调的接口对象

3.2.3 设置 log 级别

```
public void SetLogLevel(Context ctx, int nLevel, String strLogDir)
```

功能：设置 zegosdk 输出 log 的级别，只有设置了 Log 级别，才会有 Log 输出。

返回值：无

参数：

ctx getApplicationContext()，应用上下文

nLevel 5个级别，SDK输出小于设置log级别的log，建议设置成
AVROOM_LOG_LEVEL_GENERIC级别

AVRoom.AVROOM_LOG_LEVEL_GRIEVOUS = 0;

AVRoom.AVROOM_LOG_LEVEL_ERROR = 1;

AVRoom.AVROOM_LOG_LEVEL_WARNING = 2;

AVRoom.AVROOM_LOG_LEVEL_GENERIC = 3;

AVRoom.AVROOM_LOG_LEVEL_DEBUG = 4;

strLogDir 设置log文件输出的目录，如果传入null，则会写入在sdcard

3.2.4 进入房间

```
public boolean GetInRoom(int nRoomKey, RoomUser roomUser)
```

功能：进入房间，如果调用成功会回调OnGetInResult。进房成功或者失败在回调里说明。成功则可以开始语音聊天。

返回值：函数是否调用成功

参数:

nRoomKey 房间号

roomUser 我的信息。**strID**，我的ID标识，房间里每个用户的唯一标识（可以是开发者自己的账号体系）；**strName**，用户昵称。

3.2.5 获取房间号

public int GetRoomKey()

功能：获取所在房间的房间号

返回值：房间号

参数：无

3.2.6 获取房间内用户列表

public RoomUser[] GetRoomUsers()

功能：获取当前房间的用户列表

返回值：返回房间的用户列表信息

参数：无

3.2.7 开关麦克风

public void EnableMic(boolean bMute)

功能：开启和关闭麦克风

返回值：无

参数：**bMute** **true**开启麦克风；**false**关闭麦克风

3.2.8 获取麦克风状态

public boolean GetMicState()

功能：获取麦克风状态

返回值：**true**麦克风开启；**false**麦克风关闭

参数：无

3.2.9 开关扬声器

public void EnableSpeaker(boolean bOpenSpeaker)

功能：开启和关闭扬声器

返回值：无

参数：**bOpenSpeaker** **true**开启扬声器；**false**关闭扬声器，切换到听筒

3.2.10 获取扬声器状态

public boolean GetSpeakerState()

功能：获取扬声器状态

返回值：**true**扬声器开启；**false**扬声器关闭，切换到听筒

参数：无

3.2.11 暂停语音

public void PauseAudio()

功能：暂停语音，语音功能停止采集和播放

返回值：无

参数：无

3.2.12 恢复语音

public void ResumeAudio()

功能：恢复语音

返回值：无

参数：无

3.2.13 获取语音状态

public int GetAudioState()

功能：获取语音状态

返回值：0未启动；1开启；2暂停

参数：无

3.2.14 发送文本消息

public long SendBroadcastTextMsg(String strMsg)

功能：给房间里所有人发送一条文本消息

返回值：消息序列号，用于在OnSendBroadcastTextMsgResult定位对应消息

参数：文本消息内容

3.2.15 重新进入房间

public void ReGetInRoom()

功能：重新进入房间，当网络异常或者其他原因导致掉线，可以调用ReGetInRoom直接进入之前房间。

返回值：无

参数：无

3.2.16 离开房间

public void LeaveRoom()

功能：离开房间

返回值：无

参数：无

4 · 接口说明

4.1 接口函数列表

函数	功能	备注
OnGetInResult	进房回调事件	
OnRoomUsersUpdate	房间成员更新事件	增量更新
OnRoomUserUpdateAll	房间成员更新事件	全部更新
OnSelfBeginTalking	自己开始说话事件	
OnSelfKeepTalking	自己正在说话事件	OnSelfBeginTalking 和 OnSelfEndTalking 之间每隔 5 秒回调一次
OnSelfEndTalking	自己结束说话事件	
OnOthersBeginTalking	其他人开始说话事件	
OnOthersKeepTalking	其他人正在说话事件	OnOthersBeginTalking 和 OnOthersEndTalking 之间每隔 5 秒回调一次
OnOthersEndTalking	其他人结束说话事件	
OnReceiveBroadcastTextMsg	收到一条文本消息	
OnSendBroadcastTextMsgResult	发送文本消息回调	
OnDisconnected	掉线事件	可以调用 ReGetInRoom 重新进入房间

4.2 接口说明

4.2.1 进房回调事件

`public void OnGetInResult(int nResult, int nRoomKey)`

参数:

`nResult` 进入房间错误码, 0 表示进入房间成功; 其他值表示失败错误码

nRoomKey 房间号

说明：当调用 GetInRoom 或者 ReGetInRoom 时触发。

4.2.2 房间成员更新

public void OnRoomUsersUpdate(RoomUser[] arrNewUsers, RoomUser[] arrLeftUsers)

参数：

arrNewUsers 新进入房间的成员列表

arrLeftUsers 离开房间的成员列表

说明：当房间有人员进入或者离开时触发，增量更新

4.2.3 房间成员更新事件

public void OnRoomUserUpdateAll(RoomUser [] arrUsers)

参数：arrUsers 房间内所有成员列表

说明：全量更新房间成员

4.2.4 自己开始说话事件

public void OnSelfBeginTalking()

参数：无

说明：自己开始说话时触发

4.2.5 自己正在说话事件

public void OnSelfKeepTalking ()

参数：无

说明：当 OnSelfBeginTalking 触发后，每隔 5 秒触发一次 OnSelfKeepTalking，直到 OnSelfEndTalking 触发，正常使用只需处理 OnSelfBeginTalking 和 OnSelfEndTalking

4.2.6 自己结束说话事件

public void OnSelfEndTalking()

参数：无

说明：自己结束说话时触发

4.2.7 其他人开始说话事件

public void OnOthersBeginTalking(RoomUser roomUser)

参数：roomUser 房间内开始说话的成员

说明：房间内有其他成员说话时触发

4.2.8 其他人正在说话事件

public void OnOthersKeepTalking (RoomUser roomUser)

参数：roomUser 房间内正在说话的成员

说明：房间内其他成员 OnOthersBeginTalking 触发后，每隔 5 秒触发一次

OnOthersKeepTalking, 直到 OnOthersEndTalking 触发, 正常使用只需处理 OnOthersBeginTalking 和 OnOthersEndTalking

4.2.9 其他人结束说话事件

```
public void OnOthersEndTalking(RoomUser roomUser)
```

参数: roomUser 房间内停止说话的成员

说明: 房间内之前在说话的成员, 停止说话后触发

4.2.10 收到一条文本消息

```
public void OnReceiveBroadcastTextMsg(TextMsg textMsg)
```

参数: textMsg 收到的文本消息内容, 包括广播者信息和发送时间

说明: 收到房间内某成员广播的文本消息时触发

4.2.11 发送文本消息回调

```
public void OnSendBroadcastTextMsgResult(int nResult, String strMsg, long nMsgSeq)
```

参数:

nResult 发送的结果, 0 表示成功, 其他为发送失败的错误码

strMsg 发送的文本消息内容

nMsgSeq 发送消息时返回的序列号

说明: 广播一条文本消息时被触发

4.2.12 掉线事件

```
public void OnDisconnected(int nErrorCode)
```

参数: nErrorCode 掉线的错误码

说明: 房间掉线时触发, 该事件触发时在网络恢复正常后可以调用 ReGetInRoom 重新进入原来的房间

5 · 常见问题

5.1 录音或者播放录音文件时, 需要把语音停掉。可以调用 PauseAudio, 先把语音暂停。录音或者播放录音结束后, 再调用 ResumeAudio 恢复语音。