


Zego For iOS 开发手册 V1.1

1. 工程设置

- 1.1 SDK支持ios 8.0及以上系统，支持armv7， armv7s， arm64架构。
- 1.2 把ZegoKit.framework拷贝到工程目录下，工程设置里添加ZegoKit.framework。

General	Capabilities	Resource Tags	Info	Build Settings
Status Bar Style Default				
<input type="checkbox"/> Hide status bar				
<input type="checkbox"/> Requires full screen				
▼ App Icons and Launch Images				
App Icons Source AppIcon				
Launch Images Source Use Asset Catalog				
Launch Screen File LaunchScreen				
▼ Embedded Binaries				
<div> ZegoKit.framework ...in libs/Release-iphoneos</div>				
<div>+ -</div>				
▼ Linked Frameworks and Libraries				
<div>Name</div>				

2. 基本流程

- 2.1 new 一个 AVRoom 对象，avRoom = [[AVRoom alloc] init]
- 2.2 设置回调[avRoom setMCallback:self]
- 2.3 设置 log 级别[avRoom SetLogLevel:AVROOM_LOG_LEVEL_DEBUG]
- 2.4 初始化 AVRoom [avRoom Init:1 AppSignature:nsDataAppSignature]
- 2.5 进入语音房间开始语音聊天[avRoom GetInRoom:nRoomKey RoomUser: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 setMCallback:nil]

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	
	setMCallback	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

- (void) Init:(int)nAppId AppSignature:(NSData*)szAppSignature

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：无

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

3.2.2 设置回调接口

- (void) setMCallback:(id<AVRoomCallback>) mCallback

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：mCallback 实现回调的接口对象

3.2.3 设置 log 级别

- (void) SetLogLevel:(AVROOM_LOG) nLevel

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：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

typedef enum

{

 AVROOM_LOG_LEVEL_GRIEVOUS = 0,

 AVROOM_LOG_LEVEL_ERROR,

 AVROOM_LOG_LEVEL_WARNING,

 AVROOM_LOG_LEVEL_GENERIC,

 AVROOM_LOG_LEVEL_DEBUG

}AVROOM_LOG;

3.2.4 进入房间

- (bool) GetInRoom:(int)nRoomKey RoomUser:(RoomUser*)oRoomUser

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

oRoomUser 我的信息。strUserID，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）； strUserName，用户昵称。

3.2.5 获取房间号

- (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

- (NSArray*) 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，RoomUser对象的数组

参数：无

3.2.7 开关麦克风

- (void) EnableMic:(bool)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

- (bool) 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

- (void) EnableSpeaker:(bool)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

- (bool) 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

- (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

- (void) ResumeAudio

功能：恢复语音

返回值：无

参数：无

3.2.13 获取语音状态

- (AUDIO_STATE) GetAudioState

功能：获取语音状态

返回值：EN_AUDIO_STOP未启动；EN_AUDIO_START开启；EN_AUDIO_PAUSE暂停

参数：无

3.2.14 发送文本消息

- (long long) SendBroadcastTextMsg:(NSString*)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：strMsg 文本消息内容

3.2.15 重新进入房间

- (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，收到OnDisconnected事件，在网络恢复正常时，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

- (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	OnSelfBeginTalking 和

	话事件	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

- (void) OnGetInResult:(int) nResult RoomKey:(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

- (void) OnRoomUsersUpdate:(NSArray*) arrNewUsers LeftUsers:(NSArray*)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

- (void) OnRoomUserUpdateAll:(NSArray*) 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

- (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

- (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

- (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

- (void) OnOthersBeginTalking:(RoomUser*) user

参数: user 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

- (void) OnOthersKeepTalking:(RoomUser*) user

参数: user 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

- (void) OnOthersEndTalking:(RoomUser*) user

参数: user 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

- (void) OnReceiveBroadcastTextMsg:(AVRoomTextMsg*) 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

- (void) OnSendBroadcastTextMsgResult:(int) nResult Msg:(NSString*)strMsg
MsgSeq:(long)lMsgSeq

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

lMsgSeq 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

- (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。