

PP云弹幕SDK使用说明 (IOS)

一. 功能特点

- [收弹幕]: 通过长连接接收实时弹幕
- [发弹幕]: 通过短连接发送弹幕

二. 运行环境

最低支持版本为IOS8.0

支持的CPU架构: armv7,arm64

三. 快速集成

配置工程文件:

在工程文件->General->Embedded Binaries项中导入动态库: PPDanmuSDK

引入头文件:

```
#import <PPDanmuSDK/PPDanmuSDK.h>
```

接口说明:

1. PPDanmuManager 发送弹幕

初始化

```
PPDanmuManager *danmu = [[PPDanmuManager alloc] initWithToken:token  
                        userName:name  
                        platform:@"pplive"];
```

//创建弹幕对象

```
DanmuAddBean *bean = [[DanmuAddBean alloc]  
initWithChannelId:channelID  
                content:message  
                playPoint:120  
                fontColor:@"#11FFFF"  
                fontName:@"字体名称"  
                fontSize:PPDanmuFontSizeBig  
                fontPosition:PPDanmuFontPositionTopCenter  
                motion:PPDanmuFontMotionNatant];  
[danmu publishDanmu:bean  
 completion:^(PPYError * _Nullable error) {  
     if (error == nil) {  
         NSLog(@"发表成功");  
     }  
 }
```

```

    } else {
        NSLog(@"发布失败:%@",error.message);
    }
}

}};

```

2. PPDanmuReceiver 接受弹幕

初始化

```

PPDanmuReceiver *receiver = [[PPDanmuReceiver alloc]
initWithAppID:@"xxxxxx"
                        appKey:@"xxxxxxxxx"];
receiver.delegate = self;
[receiver addTagWithChannelId:@"25992089" isLive:NO]; //添加需要接受弹幕
的视频channelID, isLive视频是否是直播
[receiver start]; //开始连接，接受弹幕

```

接受弹幕回调

```

/**
 * 连接结果回调
 */
- (void)receiver:(nonnull PPDanmuReceiver *)receiver connectState:
(PPReceiverConnectState)state;
/**
 * 收到消息回调
 */
- (void)receiver:(nonnull PPDanmuReceiver *)receiver receiveDanmu:
(nonnull DanmuMessageList *)danmu;
/**
 * 连接断开回调
 */
- (void)receiverDidLostConnection:(nonnull PPDanmuReceiver *)receiver;

```

3. 获取视频弹幕列表

初始化

```

PPDanmuManager *danmu = [[PPDanmuManager alloc] initWithToken:token
                        userName:name
                        platform:@"pplive"];
[danmu getDanmuListWithChannelID:self.channelID
                        position:lastEndPos

```

```

        position:position,
        completion:^(DanmuListBean * _Nullable list, PPYError *
        _Nullable error) {
            if (list) {
                //list.infos 弹幕列表
            }
        }
    };
};

```

关于position的说明，第一次请求直播弹幕，传入参数 position =视频播放的自然时间(当前视频播放进度返回,0就表示从头开始)。后台返回（自然时间-10s）到（自然时间）的弹幕，并告诉end和ts=10s。

前端根据上一次请求的时间，在ts之后做第二次请求，传入position={end}。sdk返回（position）到(position+10s)的弹幕，并告诉新的end和ts
position 的单位为 0.1秒

4. 设置弹幕视图

//设置弹幕需要显示的视图

```
[danmuManager setRendererView:self.videoView];
```

//准备开始接受弹幕

```
[danmuManager startDanmu];
```

//接受弹幕并显示出来

```
[danmuManager rendererDanmu:danmu];
```

//暂停弹幕

```
[danmuManager startDanmu];
```

//停止弹幕

```
[danmuManager startDanmu];
```

//如果是点播弹幕，先拉取弹幕列表，然后显示弹幕

//点播弹幕需要实现代理方法，sdk会自动根据播放时间不断显示对应的弹幕

```
danmuManager.rendererDelegate = self;
```

//返回当前播放器的播放时间(秒)

```

- (NSTimeInterval)currentPlayTimeForManager:(PPDanmuManager
*)manager {
    return self.playTime / 10;
}

```

//弹幕显示模式，可以设置显示全屏，半屏

```
danmuManager.rendererDelegate = self; PPDanmuDisplayMode displayMode =
```

```
eproperty (nonatomic, assign) PPdammuDisplayMode displayMode;
```