# anyRTC娃娃机客户端安卓SDK

## 主要方法

### 配置开发者信息

* AnyRTCWaWaClient.getInstance().initAnyRTC();

参数：String strDeveloperId 开发者ID

String strAppId AppId

String strAppKey AppKey

Stirng strAppToken AppToken;

说明：开发者信息可前往anyrtc官网（www.anyrtc.io）获取。建议在程序入口application配置开发者信息。

### 设置回调监听

* void setServerListener(WaWaServerListener serverListener)

参数：serverListener WaWaServerListener 回调实现类

说明：这个必须在所有操作的最前面设置，否在将收不到任何回调信息

### 打开服务

* void openServer();

说明：打开服务连接

### 获取娃娃机列表

* void getRoomList()

说明：获取娃娃机列表

### 进入房间

* void joinRoom(String strAnyRTCId,,String strUserId.,String strUserName,String strUserIcon)

参数：strAnyRTCId 娃娃机的Id（娃娃机开启时会生成，列表信息中会带有该字段）

strUserId 用户Id

strUserName 用户昵称

strUserIcon 用户头像

说明：加入娃娃机房间

### 离开房间

* void leaveRoom()

说明:离开娃娃机房间

### 用户预约

* void book

说明：进入玩娃娃机队列

### 用户取消预约

* void unBook

说明：离开玩娃娃机队列

### 开始游戏

* void play()

说明：每局开始时调用，娃娃机将进入可操作状态

\* 此处因增加自定义参数 （包含娃娃机抓力等信息）

### 取消游戏

* void cancleStart()

说明：当收到准备开始游戏时，若不想玩了可调用该方法取消。如果已经调用开局，此方法无效。

### 发送操作指令

* void sendControlCmd(int cmd)

参数： CMD\_FORWARD (0) , 向前

CMD\_BACKWARD(1), 向后

CMD\_LEFT(2), 向左

CMD\_RIGHT(3), 向右

CMD\_GRAB(4), 下抓

CMD\_SWITCH\_CAMERA(5),; 切换视角

说明：发送操作指令

### 关闭服务

* void closeServer()

## 方法回调

### 连接服务成功

* void onConnectServerSuccess()

### 与服务 断开连接

* void onDisconnect()

### 重连服务中

* void onReconnect()

### 初始化anyRTC成功

* void onConnAnyRTCServerSuccess()

### 初始化anyRTC失败

* void onConnAnyRTCFaild()

### 娃娃机列表信息

* void onGetRoomList(String strRoomList)

参数：strRoomList 房间列表信息(Json)

说明：调用获取娃娃机列表方法后会走该方法

### 加入娃娃机房间

* void onJoinRoom(int code,String videoInfo)

参数：code 0 成功

VideoInfo 视频流信息

### 离开娃娃机房间

* void onLeaveRoom(int code)

参数：code 状态码 0 成功

### 娃娃机离线

* Void onWaWaLeave(int code)

参数：code 状态码 0 成功

### 指令信息

* void onControlCmd(int code,String cmd)

参数：cmd 一些发送的操作指令

Code 状态码

### 视频流地址更新通知

* Void onRoomUrlUpdate(String strVideoInfo)

参数：strVideoInfo 视频流地址

### 预约结果

* void onBookResult(init codeString strbookMember))

参数：bookMember 预约人数

Code 状态码

说明：code ==0 成功 204 上局还未结束

### 取消预约

* void onUnBookResult(int code,String strbookMember)

参数：bookMember 预约人数

Code 状态码

明：code ==0 成功

### 排队人数更新

* void onBookMemberUpdata(String strBookMember)

参数：strBookMemberData 已经预约的人数信息

### 人员数量更新

* void onRoomMemberUpdata(String strMember)

参数：strBookMemberData 人数信息

### 准备开始

* void onReadyStart()

说明：当用户预约进入排队队列后，轮到该用户时将会回调此方法。此时可开局可取消开局。

### 准备超时

* void onReadyTimeout();

说明：服务将会从排队队列移除该用户

### 抓娃娃超时

* void onPlayTimeout()

说明：服务将会下发下抓命令给娃娃机

### 游戏结果

* void onResult(boolean result)

参数：result 结果

说明： true 抓到娃娃 false 没抓到