

6.建立RTP会话

首先更正一个概念：

ServerMediaSession原先说代表一个流，其实是不准确的。它代表的是server端的一个媒体的名字，而说ServerMediaSubsession代表一个Track是准确的。以后流指的是那些有数据流动的组合

RTP的建立：

RTP的建立过程无非是这样：client告诉server自己的rtp/rtcp端口号，server建立自己的rtp/rtcp socket，然后在收到PLAY请求时向客户端发数据。看起来非常简单。

在收到SETUP请求时才建立连接，让我们看一下处理这个命令的函数

```
1 void RTSPServer::RTSPClientSession::handleCmd_SETUP
```