**点播流程**

Describe 建立会话连接，获取会话描述。

Setup 建立传输方式

信令交互----->DoPlay()

{

检测Controller的连接状态，初始化Play需要的参数;

if (! ( sess->head.state & ARTS\_CALL\_STATE\_READ\_CON\_RESPONSE ) && (live == false || sess->play\_module == NONE\_PLAY\_MODULE )){}  
初始化init\_Play()主要是对发送数据的一些参数的初始化,处理接收到的数据sARTSSRCInterface->Run();

if (! ( sess->head.state & ARTS\_CALL\_STATE\_READ\_CON\_RESPONSE ) && (live == false || sess->play\_module == NONE\_PLAY\_MODULE )){}

if( (sess->rtp\_media\_type & ARTS\_VIDEO\_SESSION) || live == true){}

if(sess->rtp\_media\_type & ARTS\_AUDIO\_SESSION){}

对视频或音频进行设置

if(sendResponseFlag){}发送Play的请求响应

}

**在任务sARTSPHInterface的Entry()监听 socket 端口 接收流**

handler\_t arts\_handle\_adapter\_fdevent**(void** **\***s**,** **void** **\***ctx**,** **int** revents**)** ｛｝

**在sARTSSinkInterface的Entery()设定定时器中回调发送流**

**int** sendPacket**(unsigned** **int** callid**,int** bitrate**,** **struct** sockaddr\_in **\***Destaddr**,bool** seek\_flag**,struct** sockaddr\_in **\***Destaddr1**)｛｝**