Gensee, Inc

Android Fast SDK

目录

1 修订记录 3
2 目的 4
3 配置与使用 5
3.1 导入 eclipse 和 android studio 6
3.5.1 eclipse 分别导入上面三个工程，配置 resourceLib 为 fastSdk 的依赖库， . 6
3.5.1 Android studio 导入 7
3.2 权限： 7
3.3 混淆 7
3.4 实际开发工程清单文件 activity 8
3.5 调用 8
3.5.1 GenseeLive.startLive(Context context ,GSFastConfig config,InitParam initParam) 8
3.5.3 InitParam 的构造 8
3.5.3 GSFastConfig 构造 10
4 常见疑问 13

1 修订记录

修订日期	版本号	描述	修订人
2016.12.10	3.4	FastSDK 初稿	Gao.Li
2017.05.04	3.5	1、GSFastConfig 增加发布（直播）横屏模式 setPublishScreenMode(int publishScreenMode) 2、发布（直播）增加软、硬编码设置 GSFastConfig.setHardEncode(boolean hardEncode) 3、发布（直播）增加标清、高清设置 GSFastConfig.setPubQuality(int pubQuality) 4、增加打赏固定金额的配置 setFixedMoneyArray(int[] fixedMoneyArray)	Gao.Li

2 目的

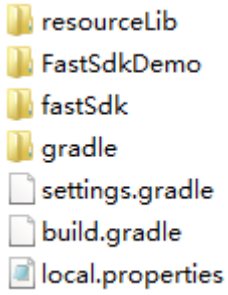
简化 sdk 的使用，一行调用。由于原始的 RtSDK 接口数量较多，因此简化了 rtsdk 使用方式配齐直播参数后一行调用就能直接观看直播或做主播。

缩小视觉和界面设计，减轻使用者在视觉和开发上的压力。部分使用 sdk 的用户由于自身开发资源或开发能力上的不足，在界面设计层面，很难设计界面，在视觉方面很随意，造成了最后结果不理想，那么使用 FastSDK 即可可避免；但请产品人员充分了解和理解 FastSDK 的设计，综合评估是否符合需求，大块功能方面 FastSDK 仅仅只有音视频和聊天的功能，小功能有打赏。

类似市面上的娱乐直播应用设计，轻松打造主播和非主播的应用。

3 配置与使用

开发工具 eclipse+Adt　或　android studio
Android 版本 4.0 以上,64bit 操作系统
demo 工程结构 ：

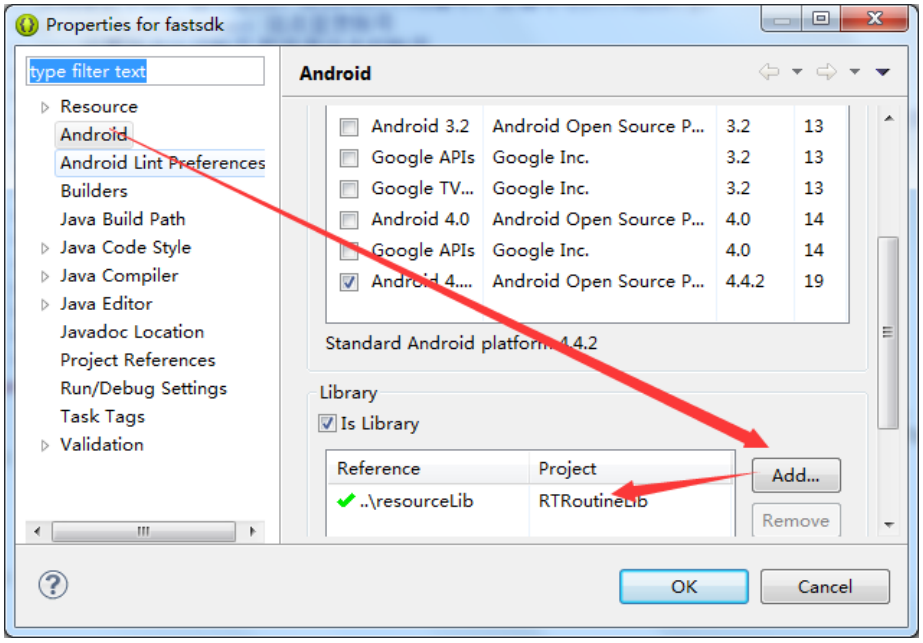


其中 resourceLib 是一个 library 工程，主要包含了聊天表情资源和资源的加载
fastSdk 也是一个 library 工程，主要包括 FastSDK 相关的资源及资源加载
FastSdkDemo 才是 android　application 工程，包含的测试输入界面

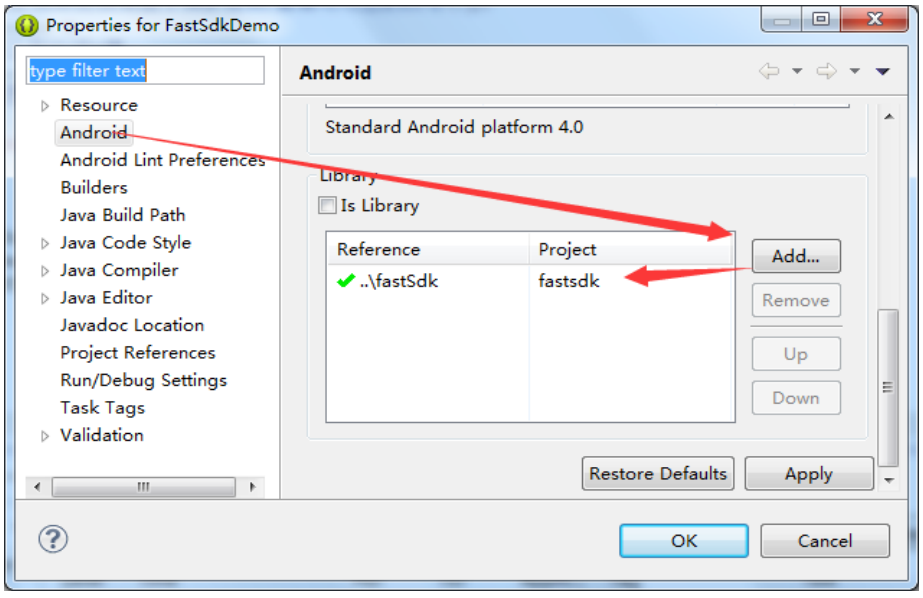
实际使用的 jar 和 so 在 fastSdk 的 libs 目录下，如需调整或更新的时候同时注意下 resourceLib 的 libs 目录的 jar

3.1 导入 eclipse 和 android studio

3.5.1 eclipse 分别导入上面三个工程，配置 resourceLib 为 fastSdk 的依赖库，



再把 fastSdk 配置为 demo 或开发工程的依赖库即可。



3.5.1 Android studio 导入

直接以 demo 目录导入即可，本身 demo 就是 android studio 工程。
如果导入失败或导入出错，请开发者自行创建一个工程，并对应的创建 3 个 module(两个 library，一个 application)，分别将对应的 src 和 res 移植到新建的工程中。然后 fastSDK 依赖 resourceLib，demo 或实际开发工程依赖于 fastSDK。
没有必要浪费时间在工具的更新或工具的配置上面。

3.2 权限：

```
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
<uses-permission android:name="android.permission.CAMERA" />
<uses-permission android:name="android.permission.RECORD_AUDIO" />
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
<uses-permission android:name="android.permission.WAKE_LOCK" />
<uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_CONFIGURATION" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_LOGS" />
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_SETTINGS" />

<uses-feature android:name="android.hardware.camera" />
<uses-feature android:name="android.hardware.camera.autofocus" />
<uses-feature android:name="android.hardware.camera.flash" />
<uses-feature android:name="android.hardware.camera.setParameters" />
```

说明：如果 targetSdkVersion 大于或等于 23 的情况下，请各位开发者在代码中优先为 app 申请上面的权限，尤其是"android.permission.CAMERA， android.permission.RECORD_AUDIO，android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE 等。

3.3 混淆

若 app 打包需要进行代码混淆,请添加

```
-dontwarn com.gensee.**
-keep class com.gensee.**{*;}
```

3.4 实际开发工程清单文件 activity

请各位开发者在实际工程中配置如下 activity

```
<activity android:name="com.gensee.fastsdk.ui.PublishActivity"
        android:configChanges="keyboardHidden|orientation|screenSize"
        android:launchMode="singleTask"
        android:screenOrientation="portrait"
        android:theme="@android:style/Theme.Black.NoTitleBar"
        android:windowSoftInputMode="stateAlwaysHidden|adjustPan"/>
    <activity
        android:name="com.gensee.fastsdk.ui.WatchActivity"
        android:configChanges="keyboardHidden|orientation|screenSize"
        android:launchMode="singleTask"
        android:screenOrientation="portrait"
        android:theme="@android:style/Theme.Black.NoTitleBar"
        android:windowSoftInputMode="stateAlwaysHidden|adjustPan" />
```

3.5 调用

```
/**
 * 加入直播
 * @param context context 传入的上下文
 * @param config 发布与观看的配置
 * @param initParam 加入直播的参数，参考后台的设置
 */
```

3.5.1 GenseeLive.startLive(Context context ,GSFastConfig config,InitParam initParam)

组织者或观看者加入直播。

context: appcontext

config：代表加入的配置，主要是组织者还是观看者，参考下文

initParam 加入直播的参数，参考下文

3.5.3 InitParam 的构造

```
InitParam initParam = new InitParam();
//若一个url为http://test.gensee.com/site/webcast   域名是
//“test.gensee.com”
initParam.setDomain(domain);
```

```
//设置对应编号，如果是点播则是点播编号，是直播便是直播编号。
//请注意不要将id理解为编号。
//作用等价于id，但不是id。有id可以不用编号，有编号可以不用id
//initParam.setLiveId(liveId)和setNumber等价
initParam.setNumber(number);
//设置站点认证账号 即登录站点的账号
initParam.setLoginAccount(account);
//设置站点认证密码 即登录站点的密码,如果后台设置直播需要登录或点播需要登录，那么登
//录密码要正确  且帐号同时也必须填写正确
initParam.setLoginPwd(pwd);
//设置昵称  用于直播间显示或统计   一定要填写
initParam.setNickName(nickName);
//可选 如果后台设置了保护密码 请填写对应的口令
initParam.setJoinPwd(joinPwd);
//第三方认证K值，如果启用第三方集成的时候必须传入有效的K值
initParam.setK(k);
//若一个url为http://test.gensee.com/site/webcast ,serviceType是
//ServiceType.WEBCAST,
//url为http://test.gensee.com/site/training,serviceTypeserviceType是
//ServiceType.TRAINING
initParam.setServiceType(serviceType);

//initParam.setUserId(userId)//默认会分配id，如果要使用第三方自身平台用户id，
//请保证userId>1000000000   即10亿
```

备注：上面这些参数的来源是站点后台管理，如果没有参数请找接口人。

样子：**webcast 站点对照**

training 站点对照：

3.5.3 GSFastConfig 构造

FastSDK 包括了完整的界面，因此在功能扩展方面是通过配置达到一些特殊需求,可以做一些界面的去除调整配置和交互配置，例如不需要聊天，可以设置不显示聊天界面（config.setShowChat(false)），接口 config 配置除外的特殊需求不支持定制，可以从原始的 rtsdk 或 playersdk 进行开发。

```
GSFastConfig config = new GSFastConfig();
```

主播观看端选择 setPublish(isPublishMode)

```
//是否是主播端，false和默认观看端
config.setPublish(isPublishMode);
```

主播发布横屏或竖屏选择 setPublishScreenMode(int publishScreenMode)

```
//竖屏 GSFastConfig.PUB_SCREEN_MODE_PORTRAIT=0; 默认竖屏
//横屏 GSFastConfig.PUB_SCREEN_MODE_LANDSCAPE=1;
config.setPublishScreenMode(int publishScreenMode);
```

观看（观众/学生）播放器选择 setWatchScreenMode(int watchScreenMode)

//竖屏视频聊天 GSFastConfig.WATCH_SCREEN_MODE_PORTRAIT //只有视频和聊天
//竖屏二分屏 GSFastConfig.WATCH_SCREEN_MODE_VIDEO_DOC，默认情况下是二分屏，此模式下可以配置界面功能（文档、聊天、问答、举手、优选网络、视频文档全屏画中画）

主播发布软、硬编码选择 setHardEncode(boolean hardEncode)

config.setHardEncode(boolean hardEncode)// true 硬编码/ false 软编码，默认是硬编码。

主播发布视频质量选择 setPubQuality(int pubQuality)

//标清 GSFastConfig.PUB_QUALITY_HD=0;默认
//标清 GSFastConfig.PUB_QUALITY_SD=1;
config.setPubQuality(int pubQuality);

增加观看端打赏的基数设置 setFixedMoneyArray(int[] fixedMoneyArray)

//其中单位为分，最多设置 6 个值 new int[]{10,20,30,40,50,60} 分别表示 1-6 角
//设置与否都有输入框供其他数额的输入
config.setFixedMoneyArray(int[] fixedMoneyArray);

配置聊天界面 setShowChat(boolean show)

默认情况显示聊天界面，如果不需要显示，设置为 false
config.setShowChat(true/false) 显示/不显示

配置文档界面 setShowDoc(boolean show)

默认情况下显示文档（白板、word、ppt、pdf…）界面，如果不需要显示，设置为 false，注意如果屏幕下半屏都去掉（去掉问答、聊天、文档）的情况下，会显示文档界面，以保证下半屏有内容。显示聊天、问答的情况下去掉文档是有效的。
config.setShowDoc(true/false) 显示/不显示

配置问答界面 setShowQa(boolean show)

默认情况下显示问答界面,如果不需要显示，设置为 false
Config.setShowQa(true/false) 显示/不显示

配置全屏（横）时视频文档画中画模式 setShowPIP(boolean pip)

默认情况下是画中画模式，可以设置 false 关闭画中画模式，更改为单一显示模式。
注意，该配置项需要视频和文档显示(文档没有关掉)的情况下有效
config.setShowPIP(true/false)画中画/单一

配置是否显示举手 setShowHand(boolean show)

默认显示举手按钮，如果不需要，可以设置 false 去掉
config.setShowHand(true/false)显示/不显示

配置网络切换（优选网络）功能 setShownetSwitch(boolean show)

默认显示优选网络功能入口，如果不需要，设置 false 去掉
config.setShownetSwitch(true/false)显示/不显示 该功能

配置弹幕显示 setShowDanmuBtn(boolean showDanmuBtn)

默认显示弹幕开关的按钮，如果不需要，设置 false 去掉
config.setShowDanmuBtn(true/false)

配置播放器皮肤 setSkinType(int skinType)

共有白天和黑夜两种皮肤，默认使用黑夜，如果需要白天，设置如下 value
GSFastConfig.SKIN_TYPE_NIGHT //黑夜
GSFastConfig.SKIN_TYPE_DAY //白天

4 常见疑问

1、 观众加入后没有视频

如果主播没有加入，必定是空白的，观众显示的内容来自主播，所以前提是一定要有主播开起了直播才行。

FastSDK 可以将 demo 安装到两个设备上，分别做主播和观众即可感受效果。

只有一个手机的情况下，可以用 pc 或 mac 加入同一个直播间，也可以感受效果。

2、 想加一个或一些功能，怎么办

FastSDK 暂不提供定制，如果现状不满足需求的情况下，请各单位结合自身的实际需求，深入一步进行开发。此时请参考 RtSDK、PlayerSDK 对应的文档，fastSDK 主播是基于 RtSDK 开发的，观众是基于 PlayerSDK 开发的。所以用户可以基于 PlayerSDK 或 RtSDK 完成自身的定制功能。

3、 demo 上的加入参数

实际上和 InitParam 完全一致

Webcast

Training

如果提示参数类型的错误，请对应的对照上图。