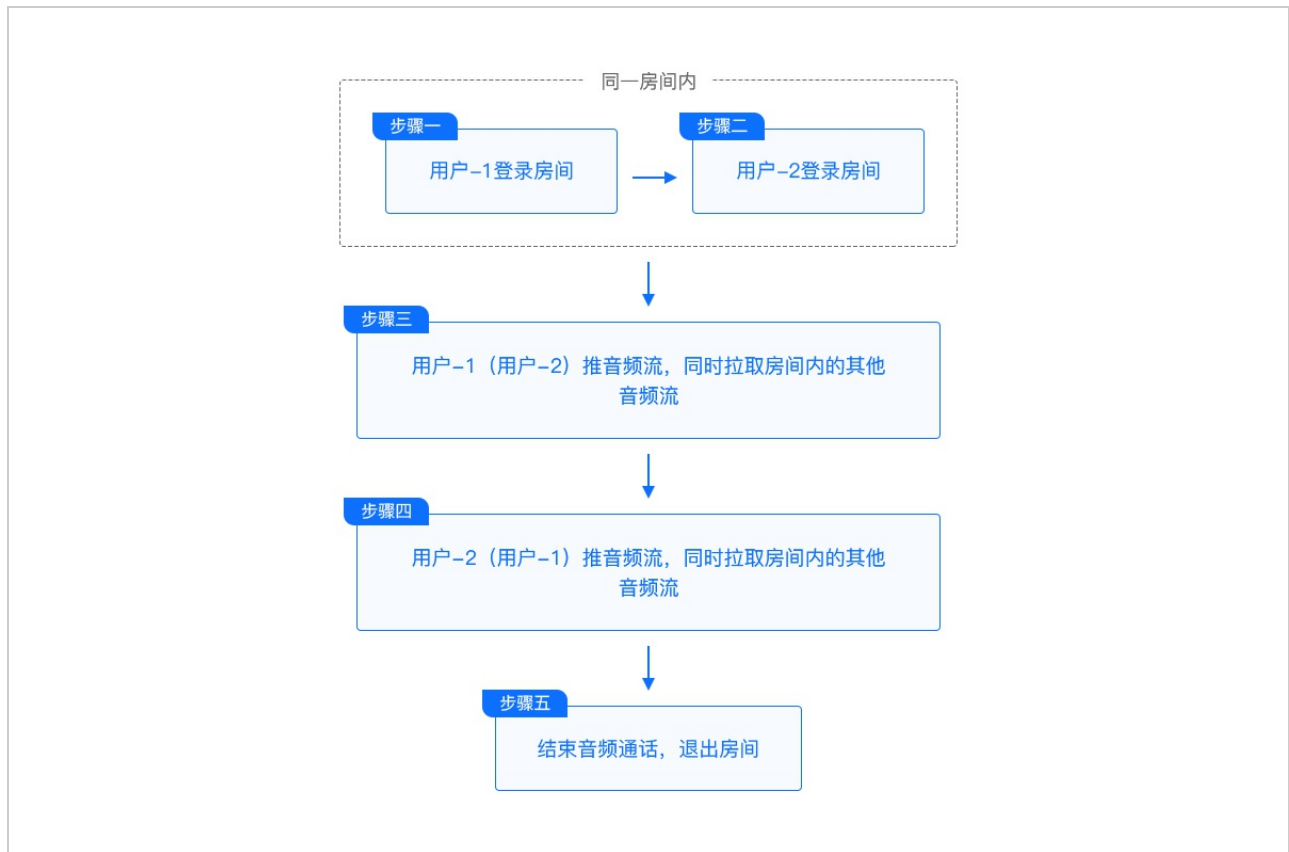


功能实现流程

游戏语音场景的典型之一是，游戏过程中，同一会话中的成员进行游戏语音对话。

以 2 人间的游戏语音为例，主要流程如下：



请注意：

1. 上面流程中以 2 名房间成员间的游戏语音为例，实际上 **Zego SDK** 支持多人游戏语音。建议开发者按需设计。
2. 为了便于开发者更快理解 AudioLive 中的逻辑，下述每节会将功能核心源码片段挑出来并加以讲解。开发者亦可直接阅读 AudioLive 源码，两者是一致的。

1 登录房间

用户间进行游戏语音对话前，需要先登录到同一个房间。

AudioLive 中登录相关源码片段演示如下，仅供参考：

```
ZegoAudioLiveViewController.m
```

```
// 登录房间
[[ZegoAudioLive api] loginRoom:self.sessionID completionBlock:^(int errorCode) {
    if (errorCode != 0)
    {
        [self addLogString:[NSString stringWithFormat:NSLocalizedString(@"加入session失败: %d", nil), errorCode]];
        self.tipsLabel.text = [NSString stringWithFormat:NSLocalizedString(@"登录房间失败: %d", nil), errorCode];
    }
    else
    {
        self.mutedButton.enabled = YES;
        self.publishButton.enabled = YES;
        self.messageButton.enabled = YES;

        [self addLogString:[NSString stringWithFormat:NSLocalizedString(@"加入session成功", nil)]];
        self.tipsLabel.text = [NSString stringWithFormat:NSLocalizedString(@"登录房间成功", nil)];
    }
}];
```

2 发布直播

房间内成员均可发布直播，但发布直播有两种方式：

自动发布直播，请参考：[快速集成-自动发布直播](#)

手动发布直播，请参考：[快速集成-手动发布直播](#)

请注意，如果用户选择自动发布直播，登录成功后，**SDK** 会自动开始推流，用户无需手动触发。

AudioLive 中手动发布直播相关源码片段演示如下，仅供参考：

```
ZegoAudioLiveViewController.m

// 用户主动点击发布直播按钮
- (IBAction)onPublishButton:(id) sender
{
    if (self.isPublished)
    {
        // 停止直播
        [[ZegoAudioLive api] stopPublish];
        [self.publishButton setTitle:NSLocalizedString(@"开始直播", nil)
        forState:UIControlStateNormal];
        self.isPublished = NO;

        // 删除流
        for (ZegoAudioStream *audioStream in self.streamList)
        {
            if ([audioStream.userID isEqualToString:[ZegoSettings shared
Instance].userID])
            {
                [self.streamList removeObject:audioStream];
                break;
            }
        }

        [self.tableView reloadData];
    }
    else
    {
        // 手动发布直播
        BOOL result = [[ZegoAudioLive api] startPublish];
        if (result == NO)
        {
            self.tipsLabel.text = NSLocalizedString(@"开播失败，直播流超
过上限", nil);
        }
        else
        {
            [self.publishButton setTitle:NSLocalizedString(@"停止直播",
nil) forState:UIControlStateNormal];
        }
    }
}
```

```
        self.publishButton.enabled = NO;
    }
}
}
```

3 播放直播

房间内成员均可播放直播，登录房间成功后，SDK 会自动拉流播放直播。用户无需手动触发拉流。

如果开发者想进一步了解播放直播，请参考：[快速集成-播放直播](#)

4 结束音频直播

音频通话结束后的操作主要是登出房间、清理视图或数据等。开发者可按需调用。

AudioLive 中结束音频直播相关源码片段演示如下，仅供参考：

```
ZegoAudioLiveViewController.m

// 关闭游戏语音通话 ViewController
- (IBAction)closeView:(id)sender
{
    // 退出房间
    [[ZegoAudioLive api] logoutRoom];
    [self.streamList removeAllObjects];

    [self dismissViewControllerAnimated:YES completion:nil];
}
```