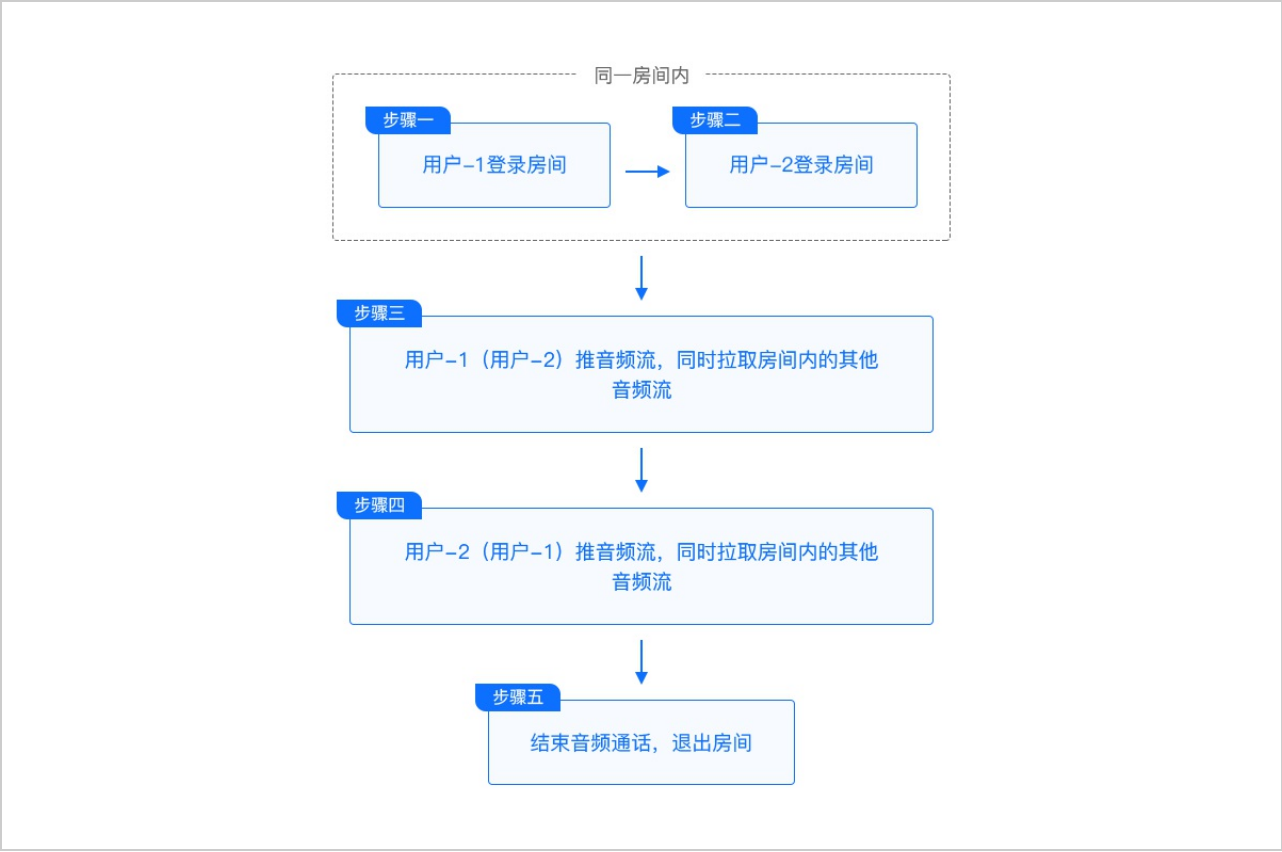


功能实现流程

实时语音场景的典型之一是，同一会话中的成员进行实时语音对话。

以 2 人间的实时语音为例，主要流程如下：



请注意：

1. 上面流程中以 2 名房间成员间的实时语音为例，实际上 **Zego SDK** 支持多人实时语音。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

用户间进行实时语音对话前，需要先登录到同一个房间。

AudioLive 中登录相关源码片段演实时语音示如下，仅供参考：

ZegoMainDialog.cpp

// 登录房间，成功后将会在OnLoginRoom中回调

AUDIOROOM::LoginRoom(sessionID);

```
void ZegoAudioLive::OnLoginRoom(int errorCode, const QString& roomId)
{
    if (errorCode == 0)
    {
        addLogString(QStringLiteral("加入session成功"));

        if (isManual) {

            ui.m_switchStartPublish->setText(QStringLiteral("开始直播"));
;
            ui.m_switchStartPublish->setEnabled(true);
        }
    }
    else
    {
        addLogString(QStringLiteral("加入session失败: %1").arg(errorCode
));
    }
}
```

2 发布直播

房间内成员均可发布直播，用户进入房间成功，默认会自动发布直播。此时 **SDK** 会自动开始推流，用户无需手动触发。

如果开发者想进一步了解自动发布直播，请参考：[快速集成-自动发布直播](#)

请注意：

1. 如果新用户进入房间，只想播放实时语音（但不推流），可在登录房间前，设置为手动发布直播。则用户进入房间后，不会自动推流。
2. 如果开发者想进一步了解手动发布直播，请参考：[快速集成-手动发布直播](#)

AudioLive 中手动发布直播相关源码片段演示如下，仅供参考：

ZegoMainDialog.cpp

// 用户主动点击发布直播按钮

void ZegoAudioLive::OnButtonClickedPublish()

```
{
    if (ui.m_switchStartPublish->text() == QStringLiteral("进入"))
    {
        ...

        //不能重复点击
        ui.m_switchStartPublish->setEnabled(false);

        //获取SessionID
        m_sessionID = ui.m_edSessionID->text();

        //以当前时间去生成流ID
        QTime currentTime = QTime::currentTime();
        int ms = currentTime.msec();
        QString strStreamId;
        strStreamId = QString(QStringLiteral("s-windows-%1-%2")).arg(m_strEdUserId).arg(ms);
        m_strPublishStreamID = strStreamId;

        AUDIOROOM::LoginRoom(m_sessionID.toString().c_str());
        AUDIOROOM::SetManualPublish(isManual);
        addLogString(QStringLiteral("开始加入session: %1").arg(m_sessionID));
    }
}
```

```
...

else if (ui.m_switchStartPublish->text() == QStringLiteral("开始直播"))
{
    AUDIOROOM::StartPublish();
    ui.m_switchStartPublish->setEnabled(false);
}

}
```

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：

ZegoMainDialog.cpp

```
// 关闭实时语音通话Dialog
void ZegoAudioLive::OnClose()
{
    streamList.clear();
    AUDIOROOM::LogoutRoom();
    this->close();
}
```