# SDK集成指引

## 1 准备环境

请确保开发环境满足以下技术要求:

- Apple Xcode 6.0 或以上版本
- iOS 7.0 或以上版本
- 支持音视频功能的模拟器或真机

## 2 集成 SDK

方式一: 使用 Cocoapods 自动集成 SDK

- 1. 在执行以下步骤之前,请确保已安装CocoaPods。 请参阅 CocoaPods入门
- 2. 打开终端, cd 进入你的项目的根目录,并执行 pod init 命令创建 Podfile。
- 3. 打开 Podfile 并添加 pod'ZegoLiveRoom',如下所示

```
target 'MyProject' do
use_frameworks!
pod 'ZegoLiveRoom'
end
```

如果需要带媒体播放器的进阶版,请使用 pod' ZegoLiveRoom/Advanced',如下所示

```
target 'MyProject' do
use_frameworks!
pod 'ZegoLiveRoom/Advanced'
end
```

如果需要同时带 AudioPlayer 和 MediaPlayer 的版本,请使用 pod' ZegoLiveRoom/AudioPlayer',如下所示

```
target 'MyProject' do

use_frameworks!

pod 'ZegoLiveRoom/AudioPlayer'

end
```

- 4. 执行 pod install 命令安装 ZegoLiveRoom。
- 5. 如果提示搜索不到 ZegoLiveRoom:
  - o 方法一: 执行 pod repo update 更新索引, 然后执行 pod install 重新安装
  - 方法二: 先执行 pod setup, 然后执行 rm
     - \*/Library/Caches/CocoaPods/search\_index.json 清空索引,最后执行 pod install 重新安装

### 方式二: 手动添加 SDK 到项目中

此处下载集成的是动态库, ioS 8.0 及以上版本才支持, 如需支持 ioS 7.0 , 请使用 方式三集成静态库

如果项目不需要兼容 iOS 7.0, 建议采用动态库集成, Xcode11 已不支持 iOS7。

1. 下载 SDK

请从 ZegoLiveRoom iOS\_下载 SDK。

如果要实现播放本地音频、视频文件的功能(可用于播放背景音乐,播放MV,播放直播音效等场景),请下载包含 MediaPlayer 功能的 SDK,请下载 <u>ZegoLiveRoom MediaPlayer</u> <u>iOS</u>

历史版本更新,请查看: ZegoLiveRoom iOS 历史更新日志

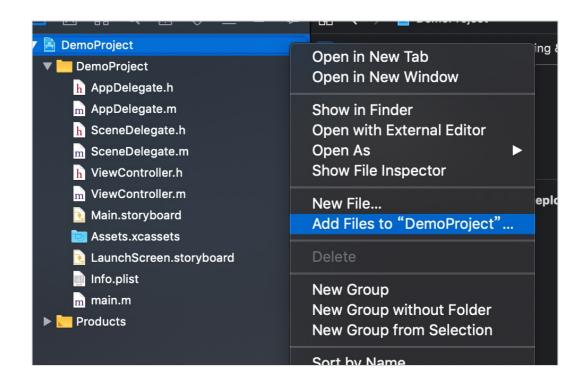
2. 导入 SDK

注意, SDK 库文件中有两个文件夹: iphoneos 和 iphoneos\_simulator, 区别如下:

- 1. iphoneos 仅用于真机调试。用户在最终发布时,需要使用此文件下的 ZegoLiveRoom. framework , 否则可能被苹果打回。
- 2. iphonos\_simulator 包含了真机和模拟器调试的库。如果用户开发过程中使用模拟器调试,需要导入此文件夹下的 ZegoLiveRoom.framework。但是最终发布时,要切换回 iphoneos 文件下的 framework。

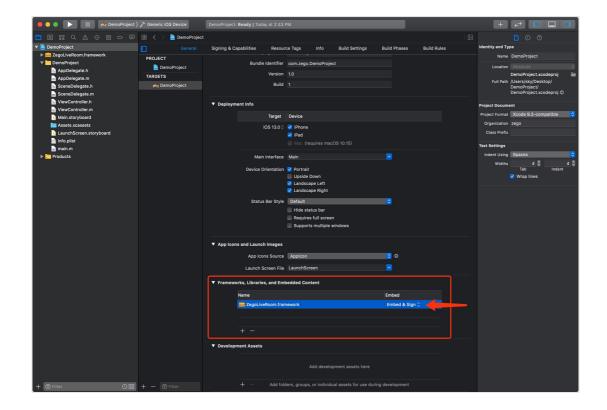
### 注意,在下面的设置步骤中,请选择符合开发要求的 framework 文件。

- 1. 手动将 SDK 动态库文件, 拷贝到项目目录下。
- 2. 打开 Xcode, 使用 [Add Files to "xxx" (xxx 为用户的项目名)], 添加 SDK 动态 库文件到项目。

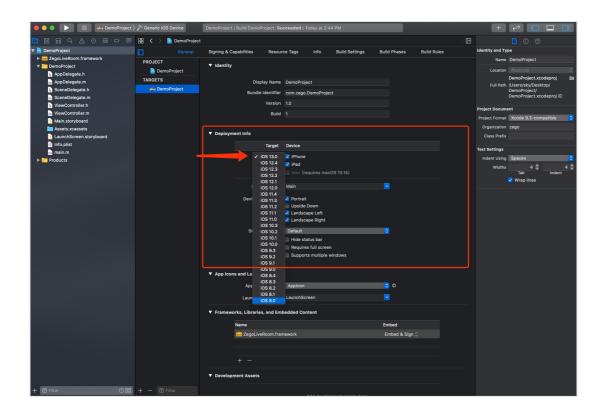


#### 3. 配置 SDK

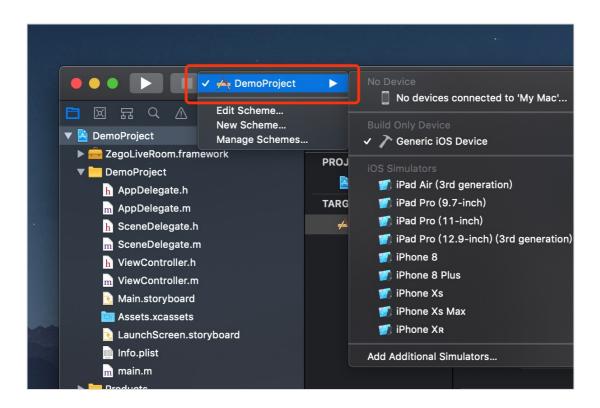
在 Xcode 中,选择: 项目 TARGET -> General -> Frameworks, Libraries, and Enbedded Content 中,添加 ZegoLiveRoom. framework, Embed 设置为 Embed & Sign。



打开 Xcode, 选择: 项目 TARGET -> General -> Deployment Target, 设置 **8.0** 或以上版本。

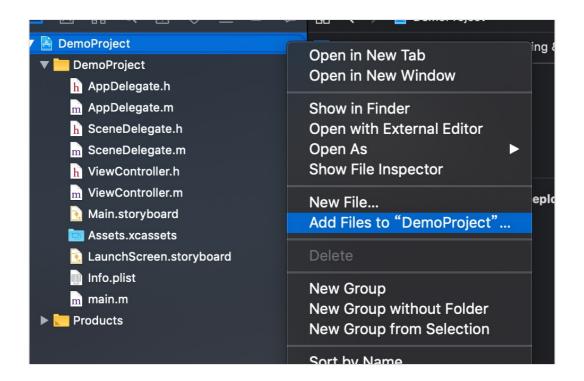


继续在 Xcode 中,选择要编译的项目 TARGET。



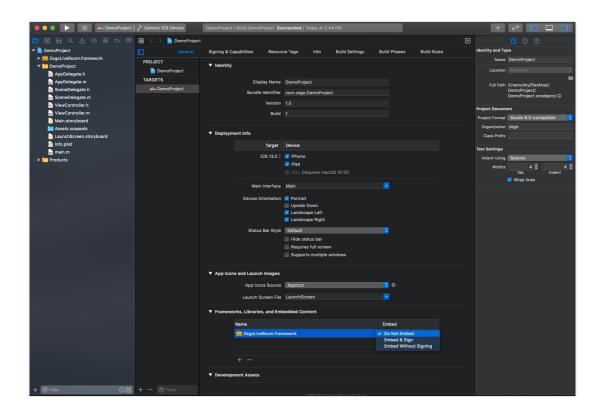
方式三: 手动添加静态库 SDK 到项目中 如需兼容 iOS 7 系统,请选择静态库集成。

- 1. 添加 SDK 静态库文件
  - 1. 手动将 SDK 静态库文件, 拷贝到项目目录下。
  - 2. 打开 Xcode, 使用 [Add Files to "xxx" (xxx 为你的项目名)], 添加 SDK 静态库文件到项目中。



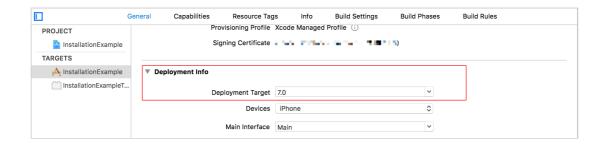
#### 2. 导入 SDK

在 Xcode 中,选择:项目 TARGET -> General -> Frameworks, Libraries, and Enbedded Content 中,添加 ZegoLiveRoom. framework, Embed 设置为 Do Not Embed。

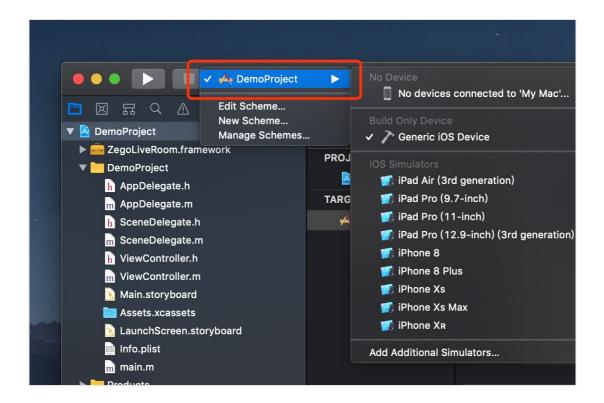


#### 3. 项目设置

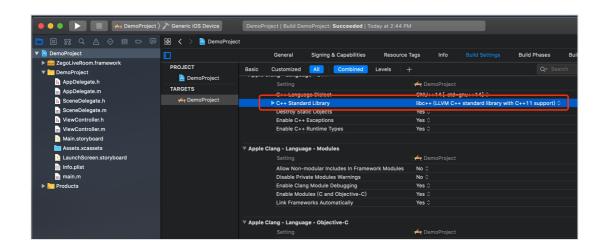
打开 Xcode,选择:项目TARGET -> General -> Deployment Target,设置 **7.0** 或以上版本(如果项目不需要兼容 iOS 7.0,建议采用 **方式**- 或 **方式**- 的动态库集成,Xcodell 已不支持 iOS7)。



继续在 Xcode 中,选择要编译的项目 TARGET。



继续在 Xcode 中,选择: 项目 TARGET -> Build Settings -> Apple LLVM 8.1 - Language - C++ -> C++ Standard Library, 设置为"libc++(LLVM C++ standard library with C++11 support)"。



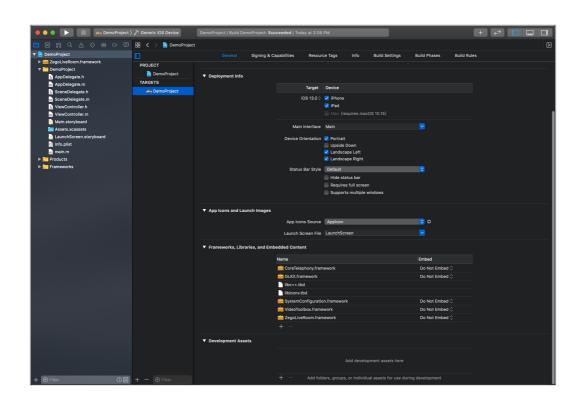
#### 4. 添加系统依赖库

集成 SDK 静态库,需要额外添加系统依赖库。

步骤: 打开 Xcode > 项目 TARGET -> General -> Frameworks, Libraries, and Enbedded Content 中,,添加 SDK 依赖的系统 framework 和 library:

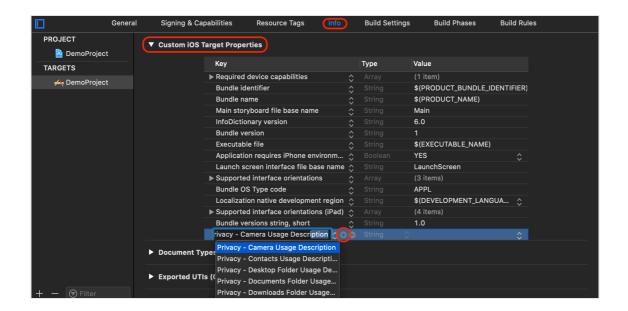
- VideoToolbox.framework
- $\bullet \;\; \mbox{SystemConfiguration.framework}$
- CoreTelephony.framework
- GLKit.framework
- libc++.tbd
- libiconv.tbd

添加完毕后,像这样:



# 3 添加权限

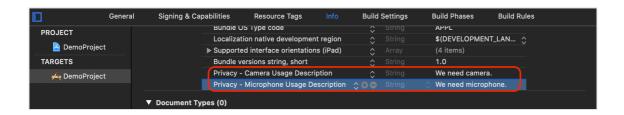
选择项目 TARGETS -> Info -> Custom iOS Target Properties



点击 + 添加按钮,添加摄像头和麦克风权限。

- 1. Privacy Camera Usage Description
- 2. Privacy Microphone Usage Description

添加完成后如图所示:



### 4 相关文档

集成 SDK 后,可以使用 ZEGO SDK 依次完成如下功能来实现基础的通话或者直播。

快速开始-初始化