

互动视频示例 Demo 运行指引

1 准备环境

请确保开发环境满足以下技术要求：

- 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 下载 Demo

互动视频示例 Demo_iOS

[码云下载地址\(国内推荐\) \(https://gitee.com/zegodev/liveroom-topics-ios-macos.git\)](https://gitee.com/zegodev/liveroom-topics-ios-macos.git)

[阿里云下载地址\(国内推荐\)](https://storage.zego.im/downloads/liveroom-topics-ios-macos.zip)

[\(https://storage.zego.im/downloads/liveroom-topics-ios-macos.zip\)](https://storage.zego.im/downloads/liveroom-topics-ios-macos.zip)

[github下载地址 \(https://github.com/zegodev/liveroom-topics-ios-macos\)](https://github.com/zegodev/liveroom-topics-ios-macos)

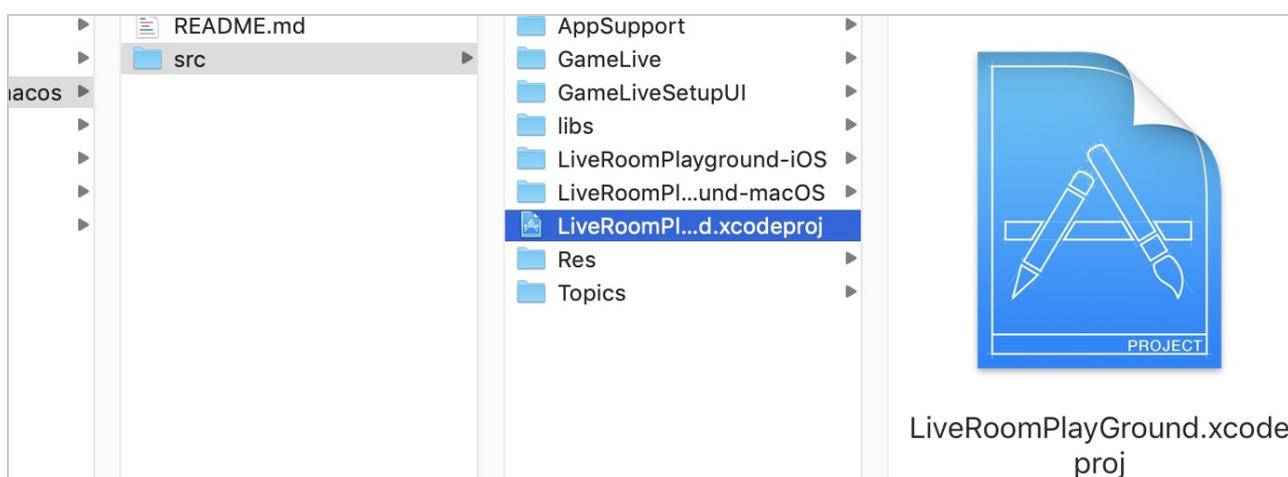
3 运行 Demo

注意

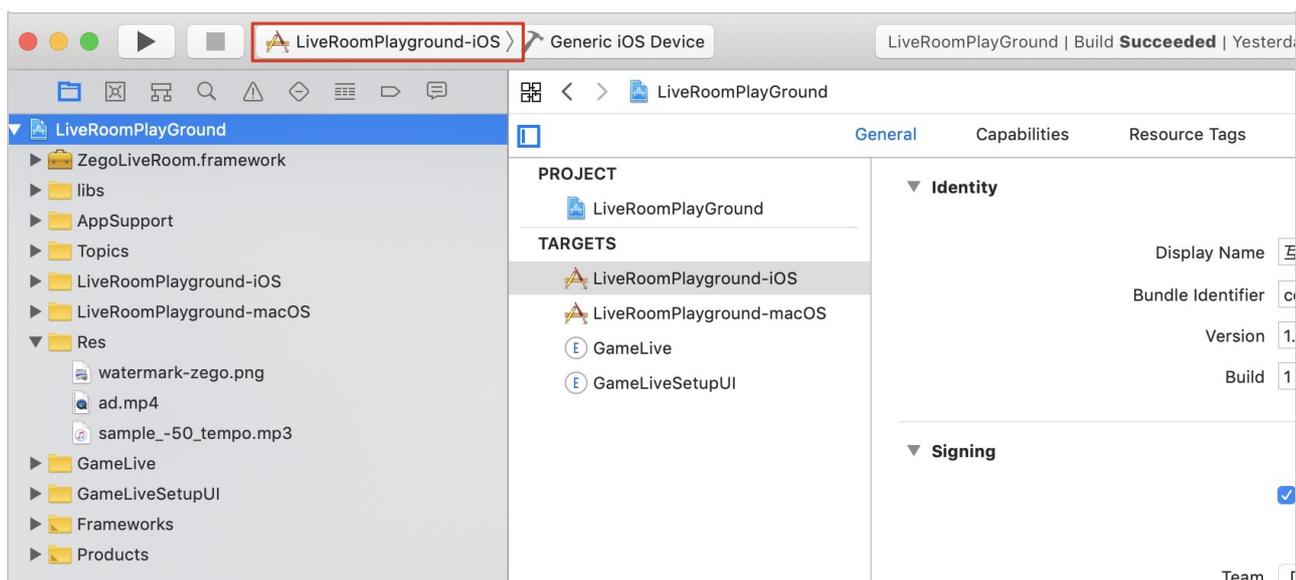
下载的 Demo 源码中缺少 SDK 初始化必须的 AppID 和 AppSign，请提前在[即构管理控制台](https://console.zego.im/acount/register) (<https://console.zego.im/acount/register>) 获取。如果不填写正确的 AppID 和 AppSign，源码无法正常跑起来。

运行步骤如下：

1、 双击打开 src 目录下的 LiveRoomPlayground.xcodeproj。



2、 选择运行 Target 为 LiveRoomPlayground-iOS。

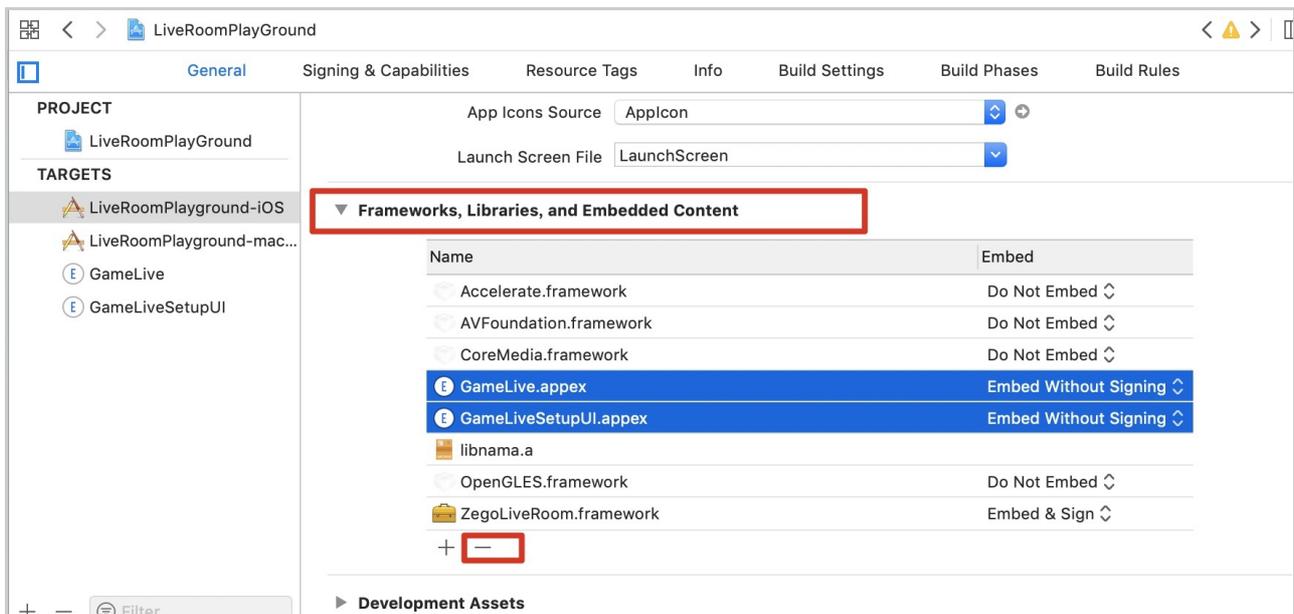


3、修改Bundle Identifier 和 开发者证书

真机上调试demo，team改成开发者自己的，bundle identifier一定要保证唯一，否则会报错bundle identifier不唯一。



本 Demo 的 iOS App (Target: `LiveRoomPlayground-iOS`) 包含 `GameLive` 和 `GameLiveSetupUI` 两个扩展程序，他们是用于录屏的。如果您用不到相关功能，请按照如下图示删除关联即可。



4、本Demo项目开启了App Groups 能力，如果开发者所使用的配置文件，未启用 App Group 功能，请先关闭 App Groups。

操作路径：`Project -> TARGET -> Capabilities -> App Groups(turn off)`

5、在 Demo 源码的 ZGKeyCenter.m 中修改 AppID 和 AppSign 的信息。

```
#import "ZGKeyCenter.h"

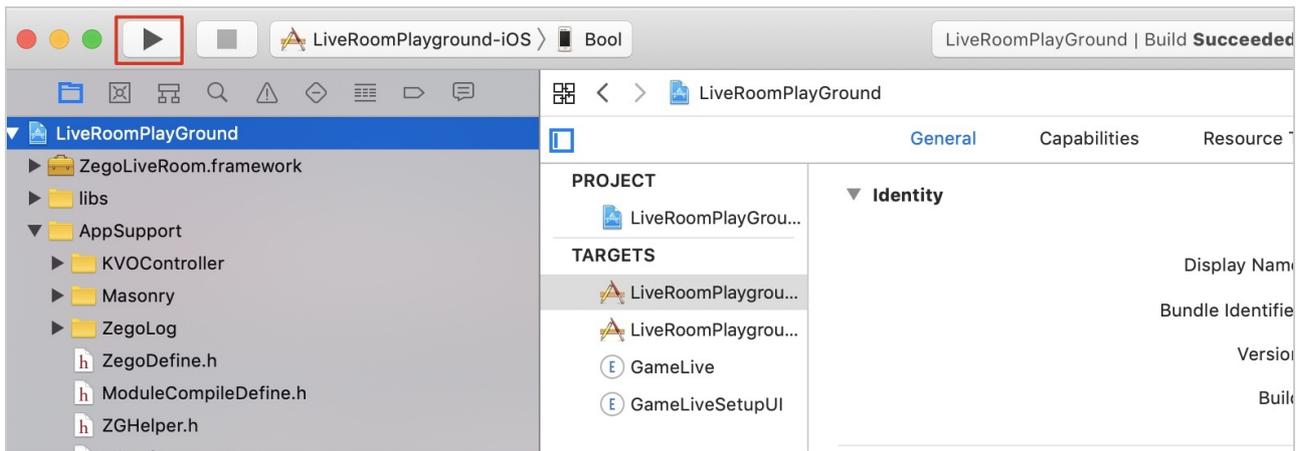
@implementation ZGKeyCenter

+ (unsigned int)appID {
    return 填写自己的 appID;
}

// 从即构主页申请
+ (NSData *)appSign {
    Byte signKey[] = 填写自己的 appSign;
    NSData* sign = [NSData dataWithBytes:signKey length:32];
    return sign;
}

@end
```

6、点击 build and run 按钮进行编译和运行。



4 注意事项

开发者请注意在 Target > General > Signing 中切换为自己的开发证书，但直接运行可能导致如下报错：

The app ID "com.zego.doudong.LiveRoomPlayground.iOS" cannot be registered to your development team. [Change](#) your bundle identifier to a [unique string](#) to try again."

请自行修改 Bundle Identifier 后再运行。