

SDK 集成指引

1 开发环境要求

请确保开发环境满足以下条件：

- CentOS 6.5+ 64位
- Ubuntu 14.04+ 64位
- Linux 上已安装 cmake

2 下载 SDK

服务器录制 SDK 下载地址：[ZegoLiveRoom-ServerRecording-Linux \(https://storage.zego.im/downloads/ZegoLiveRoom-ServerRecording-Linux.zip\)](https://storage.zego.im/downloads/ZegoLiveRoom-ServerRecording-Linux.zip)

SDK 下载并解压完成后如下图：



解压完后如图标号2所示，包含 include、libs 目录，其中，

- include 目录：包含 SDK 头文件-- `LiveRoom.h`。

- `libs` 目录：包含 SDK 的 `so` 文件-- `libzegoliveroomrecorder.so`。

3 集成 SDK

3.1 添加头文件

将 SDK 包中 `include` 目录下的头文件（`LiveRoom.h`）添加至已有的 `project` 的头文件目录下，`project` 需要添加其头文件目录的链接路径。

3.2 链接动态库

将 SDK 包中 `libs` 目录下的 `so` 文件（`libzegoliveroomrecorder.so`）添加至已有的 `project` 的库文件目录下或者自定义的某目录下，`project` 需要添加该 `so` 文件的链接路径。

4 集成示例

以服务器录制 `Demo` 的集成方式为例。

4.1 新建工程

假定工程代码放到 `~/zegoServerRecordingDemo` 目录下。

- `$ mkdir ~/zegoServerRecordingDemo`

4.2 拷贝 SDK

将 `include/` 和 `libs/` 文件夹拷贝至 `~/zegoServerRecordingDemo` 目录下。

- \$ cp -r include libs ~/zegoServerRecordingDemo
- \$ cd ~/zegoServerRecordingDemo

4.3 新建 main.cpp

新建 main.cpp 文件并打印 SDK 的版本号。

- \$ touch main.cpp
- \$ vim main.cpp
- 输入如下内容:

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include "LiveRoom.h"

using namespace ZEGO;

int main(int argc, const char * argv[])
{
    printf("Zego SDK Version: %s\n", LIVEROOM::GetSDKVersion());
    return 0;
}
```

4.4 创建 CMakeLists.txt

- \$ touch CMakeLists.txt
- \$ vim CMakeLists.txt
- 输入如下内容

```
cmake_minimum_required(VERSION 3.5.2)
project (zegoServerRecordingDemo)

include_directories("./include")

link_directories("./libs")

link_libraries(zegoliveroomrecorder rt)

add_compile_options(
  -std=c++11
)

aux_source_directory(. SRC_LIST)

add_executable(zegoServerRecordingDemo ${SRC_LIST})
```

4.5 编译

- `$ mkdir build & cd build`
- `$ cmake .. & make`

编译成功会生成一个可执行文件。

4.6 运行

- `$./zegoServerRecordingDemo`

集成成功会打印出 "Zego SDK Version: xxx"。

5 使用 SDK

成功导入 SDK 后可参考如下文档实现服务器录制功能。

- [快速开始-录制单流](#)
- [快速开始-录制混流](#)