

AnyChat

BRGameVideoSDK 类 使用指南

(版本: V1.3)

Anychat



广州佰锐网络科技有限公司

<http://www.bairuitech.com> <http://www.anychat.com.cn>

2008 年 9 月

目 录

一、概述.....	3
二、SDK使用流程.....	4
三、SDK类使用指南.....	5
1 初始化SDK: INITGAMEVIDEOSDK.....	5
2 设置视频窗体风格: SETVIDEOFRAMESTYLE	5
3 连接到服务器: CONNECTTOSERVER	5
4 登录系统: LOGINSYSTEM	6
5 离开房间: LEAVEROOM.....	6
6 打开本地摄像头和MIC: OPENLOCALCAMERA OPENLOCALMIC.....	7
7 获取本地摄像头状态: GETLOCALCAMERASTATE	7
8 显示语音视频设置面板: SHOWSETTINGPANEL	7
9 财富菜单相关.....	7
10 关闭SDK: CLOSEGAMEVIDEOSDK	8
四、技术支持	8

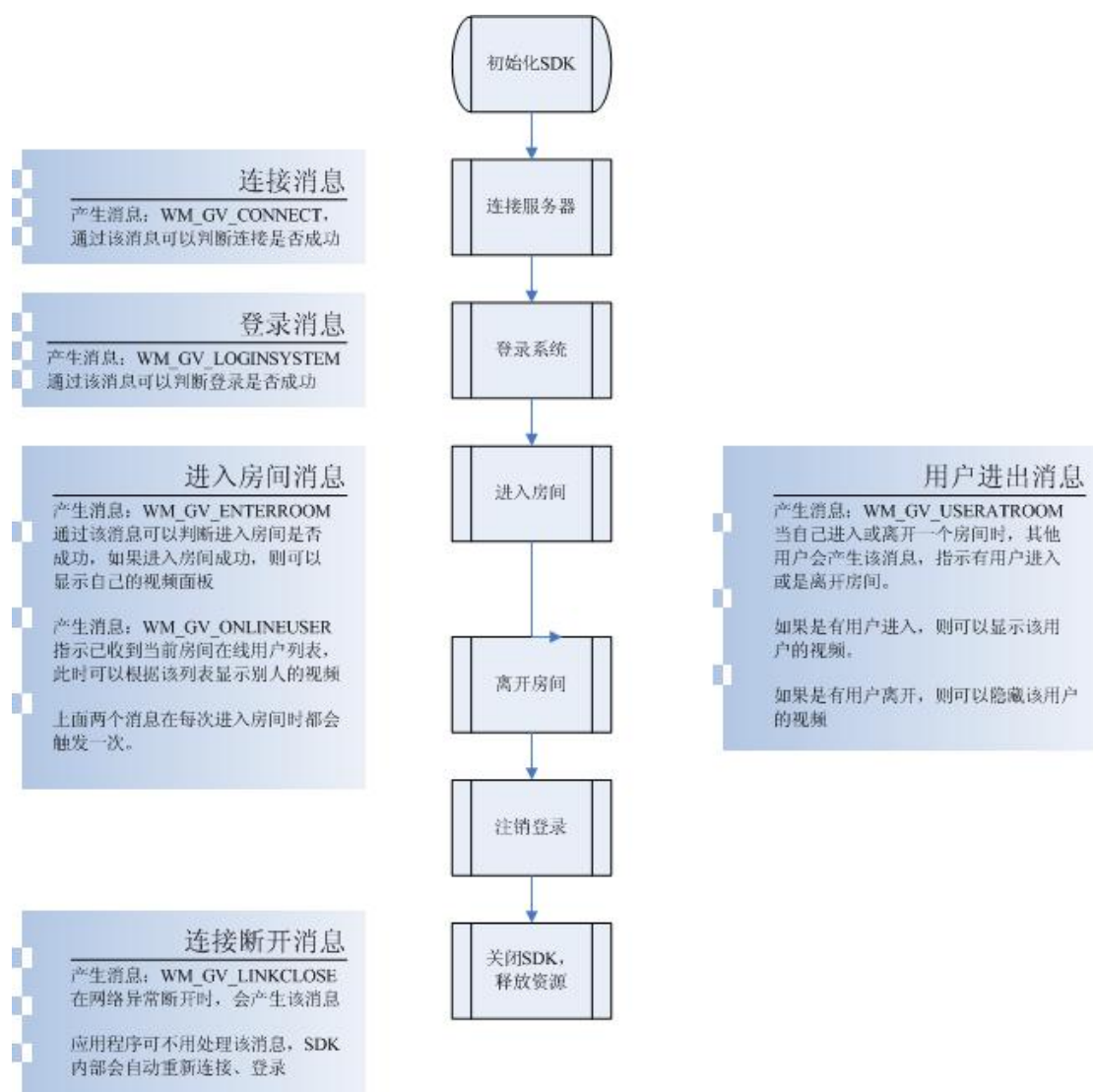
一、概述

随着“AnyChat 语音视频互动平台”的不断完善，对外提供的方法不断的增加，使用“AnyChat 语音视频互动平台”所提供的 SDK 来开发的难度也逐步在增加，特别是对于初接触者，面对大量的 SDK API，不知该如何下手。有鉴如此，我们特对“AnyChat 语音视频互动平台”的 SDK API 再次进行类级别的封装。

CBRGameVideoSDK 类是对 CBRGameVideoClient.ocx 的封装，在 VC++ 工程中，插入 BRGameVideoClient.ocx 到项目中之后，会生成 CBRGameVideoClient 类，通过 CBRGameVideoClient 类可以实现 SDK 的开发，但是由于 CBRGameVideoClient 类接口较多，为了简化调用方法，我们只对需要的接口进行开放，屏蔽那些暂时不需要的接口，这就是我们写 CBRGameVideoSDK 类的初衷。大家可以根据项目的实际需要，对 CBRGameVideoSDK 类进行修改，使得该类更能符合项目的要求。

后面所有的描述，如无特殊说明，均是针对 CBRGameVideoSDK 类进行说明，有关“AnyChat 语音视频互动平台”的相关信息请参考《AnyChat 在线游戏音视频互动平台开发手册》。

二、SDK使用流程



系统采用异步调用机制, 所有方法调用后会立即返回, 所以不能通过方法的返回值来判断操作是否成功。系统会通过 Win32 Message 的通知机制来反馈当前 SDK 的状态。

在整个过程中, “初始化 SDK”、“连接服务器”、“登录系统”、“注销登录”

和“关闭 SDK”等方法均只需要调用一次，而“进入房间”和“离开房间”等方法可以调用多次。需要注意的是，如果当前已成功进入了一个房间，在进入下一个房间之前，必须调用“离开房间”方法。

三、SDK类使用指南

本节主要讲述 SDK 类使用的重点，和需要特别注意的地方，有关 SDK 类的每个方法可参考 SDK 类中该方法的注释部分，也可以参考 Demo 程序中对 SDK 类的使用。

1 初始化SDK: InitGameVideoSDK

需要注意的时，该方法有两个参数，第一个参数：pParent 父窗体指针，不能为空，第二个参数：hMsgWnd 消息接口窗口句柄，默认为空，表示消息发送到父窗体，通常情况下，只需要传入第一个参数即可，如果上层应用有特殊的情况，需要将消息转发到其它的窗体，则需要使用第二个参数。

2 设置视频窗体风格: SetVideoFrameStyle

该方法是本 SDK 类的私有方法，在初始化 SDK 时会被调用，如果项目需要更改默认的窗体风格，则可以修改该部分代码，包括可以设置窗口模式、背景色、视频工具条风格、工具条按钮等特性。

3 连接到服务器: ConnectToServer

有两个参数，服务器 IP 地址和服务端口号，服务端口号默认为 8902，是服务器的默认端口。

4 登录系统: LoginSystem

有两个参数,用户名和密码,默认都为空,表示是以游客的方式登录系统(游客方式是指不需要到数据库中验证用户名和密码),登录成功之后,会收到 WM_GV_LOGINSYSTEM 消息,其中 wParam 参数就是自己的用户 ID,如果是游客身份登录系统,则 ID<-1,如果是注册用户登录系统,则 ID>0。

1、进入房间: EnterRoom

进入房间有两个参数,房间编号与房间密码,默认的情况下,房间密码为空,表示不需要密码。进入房间成功后,会收到 WM_GV_ENTERROOM 消息,此时,可以显示自己的视频面板,设置自己的个性图像,设置自己的财富菜单等信息。

进入房间成功,并收到 WM_GV_ENTERROOM 消息之后,会继续收到 WM_GV_ONLINEUSER 消息,收到该消息,表示已获得了当前房间其他在线用户的信息,此时可以显示别人的视频面板,设置别人的个性图像,设置别人的财富菜单等信息。

在自己成功进入房间的同时,其他用户会收到 WM_GV_USERATROOM 消息,此时可以显示刚进来用户的视频面板,并设置相关参数。

5 离开房间: LeaveRoom

离开房间时,SDK 内部会自动关闭和隐藏所有已显示的用户视频面板,并释放相关资源,所以上层应用只需要调用该方法即可。

在自己离开当前房间的同时,其他用户会收到 WM_GV_USERATROOM 消息,此时 SDK 内部会关闭和隐藏离开用户的视频面板。

6 打开本地摄像头和 MIC : OpenLocalCamera OpenLocalMic

上述两个方法可以打开本地摄像头和 MIC，通常的做法是，收到 WM_GV_ENTERROOM 消息，显示了自己的视频面板之后，便可以立即调用上述两个方法，自动把 Mic 和摄像头打开。（用户可以通过视频工具条上的相关操作按钮将其手工关闭）

7 获取本地摄像头状态: GetLocalCameraState

根据返回参数的不同，可以判别用户当前摄像头的状态，共有三种状态：

没有摄像头	0,
有摄像头但没有打开	1,
摄像头已打开	2

8 显示语音视频设置面板: ShowSettingPanel

该方法调用之后，将显示一个设置面板，用户可以选择多个视频源中的一个，可以调节放音和 Mic 的音量大小。

9 财富菜单相关

每个视频面板上都有一个财富按钮，点击财富按钮，将可以弹出一个财富菜单（没有添加菜单项则菜单将不会弹出），每个视频面板所对应的财富菜单可以不同。

财富菜单左侧的图标可以通过程序设置：SetFortuneImage

通过 ResetFortuneMenu 方法，可清除某一个用户的财富菜单，通过 AppendFortuneMenuItem 方法，可以为某一个用户添加一个财富菜单项。

在添加财富菜单项时，可以指定一个标识：`menuTag`，当用户点击某一个菜单时，将会触发 `WM_GV_FORTUNEMENU` 消息，`wParam` 参数指示用户 ID，`lParam` 参数指示 `menuTag`，该消息表示：用户在 `wParam (userid)` 的用户面板上点击了 `lParam (menuTag)` 菜单。至于点击菜单之后该如何处理，则由上层应用自己来处理。

10 关闭SDK: CloseGameVideoSDK

该方法在程序关闭时调用，用于使用所有已打开的资源，防止内存泄露。

四、技术支持

在使用 BRGameVideoSDK 类和“AnyChat 语音视频互动平台”SDK 的过程中遇到技术问题，需要帮助时，请通过下面的联系方式与我们联系，我们将热忱为您服务：

论坛：<http://bbs.chinavideo.org>

TEL: +86-020-87691886

QQ: 138888986

Email: vvoucom@gmail.com