

签到

功能概述

本模块主要用于接收和处理讲师、助教和管理员等用户发起的签到操作。

初始化及销毁

在实例化该模块并进行使用之前，需要对SDK进行初始化配置，详细见[参考文档](#)。

在线文件引入方式

```
// script 标签引入，根据版本号引入JS版本。
<script src="https://websdk.videocc.net/interactions-receive-sdk/0.24.0/lib/polyv-ir.umd.js"></script>

<script>
  const { CheckIn } = window.PolyvIRSDK;
</script>
```

import 方式引入（推荐）

```
import { CheckIn } from '@polyv/interactions-receive-sdk';

const checkInSdk = new CheckIn();
// ...
// 销毁 SDK 实例，清除逻辑
checkInSdk.destroy();
```

使用流程

监听“开始签到”事件

在讲师/助教等发起端，发起一次签到之后，`checkInSdk.events.SIGN_IN` 事件会被触发，事件参数中包含签到总时长等信息，接入方可以监听该事件，并且根据这些信息，展示签到倒计时等界面。

```
checkInSdk.on(checkInSdk.events.SIGN_IN, function(msg) {
  console.log(`开始签到, 签到时长: `, msg.data.limitTime, `签到提示: `, msg.data.message);
});
```

监听“签到中止”事件

在预设倒计时结束前，发起端若主动结束签到，`checkInSdk.events.STOP_SIGN_IN` 事件会被触发，此后观众将无法提交签到信息，因此在收到此事件时接入方应展示签到终止提示，不再允许用户进行签到。

```
checkInSdk.on(checkInSdk.events.STOP_SIGN_IN, function(msg) {
  console.log('签到已终止');
});
```

监听“签到时间结束”事件

在预设签到时间结束后，`checkInSdk.events.SIGN_IN_FINISH` 事件会被触发。类似于 `checkInSdk.events.STOP_SIGN_IN` 事件，接入方需要展示类似签到已结束的提示。

```
checkInSdk.on(checkInSdk.events.SIGN_IN_FINISH, function(msg) {
  console.log('签到已结束');
});
```

监听“计时更新”事件

在签到开始后，SDK 内部会启动倒计时处理逻辑，每当签到剩余时间更新时，`checkInSdk.events.SIGN_IN_TIME_UPDATED` 事件都会被触发（每秒更新后触发一次），接入方除了自行处理“签到开始”时间中的时间，也可以直接监听此事件进行相应时间处理和展示。

```
checkInSdk.on(checkInSdk.events.SIGN_IN_TIME_UPDATED, function(msg) {
  console.log('剩余签到时间(毫秒): ', msg.totalMsecs);
});
```

进行签到

在签到开始后，可以使用 `checkInSdk.toCheckIn()` 进行用户签到，签到成功后将触发相应事件。

监听“签到成功”事件

```
checkInSdk.on(checkInSdk.events.SIGN_IN_SUCCESS, function() {  
  console.log('签到成功');  
});
```

注意

如果不需要再使用签到SDK时，请调用SDK实例的destroy方法去销毁实例。