

微信观看小程序SDK

DEMO地址

[demo下载地址](#)

产品介绍

概述

POLYV微信观看小程序SDK以组件的方式提供了直播播放、点播播放、文档绘制等功能，供用户灵活组合自己的业务逻辑。

功能特性

功能	表述
视频	支持直播视频和点播视频观看，暂不支持点播加密视频
文档	PPT、白板以及画笔展示，暂不支持动效PPT
连麦	支持1V4语音和视频连麦功能（连麦需要开通live-player和live-pusher组件）
聊天	支持在线文本表情聊天

阅读对象

本文档为技术文档，需要阅读者：

- 拥有基本的小程序开发能力
- 准备接入polyv视频云或已接入的客户
- 对polyv视频云使用方法有基础的了解

使用步骤

开发准备

获取Access Key

[登录保利威直播后台](#) - 云直播 - 开发设置 - 身份认证

微信接口白名单配置

```
request合法域名
https://miniapp.agoraio.cn
https://uni-webcollector.agora.io
https://router.polyv.net
https://api.polyv.net
https://prtas.videocc.net
https://rtas.videocc.net
https://hls.videocc.net
https://player.polyv.net
使用连麦功能需加上以下域名：
https://miniapp-1.agoraio.cn
https://miniapp-2.agoraio.cn
https://miniapp-3.agoraio.cn
https://miniapp-4.agoraio.cn

socket合法域名
wss://chat.polyv.net
wss://miniapp.agoraio.cn
```

配置微信直播权限

sdk播放直播使用了微信live-player，需要先通过类目审核，再在[小程序管理后台](#)，「开发」-「接口设置」中自助开通该组件权限。

SDK使用方法

sdk提供了自定义组件polyv提供一套完整的业务逻辑，供用户开箱即用。也提供了player播放组件、ppt文档组件、chatroom聊天室组件等供用户灵活组合自己的业务逻辑。

在使用之前需要在 `app.js` 的 `onLaunch` 中 调用 `setApp` 方法

方法一（推荐）：传入verifyUrl验证接口

```
import plv from '*/polyv-sdk/index';
onLaunch() {
  plv.setApp({
    apiId: '',
    verifyUrl: ''
  });
}
```

verifyUrl校验接口详情参考 **demo** 中的 **doc/polyv-mp-live-sdk.md**

方法二：传入polyv云直播的access key

由于在小程序代码中apiSecret是明文显示，存在小程序被反编译风险。故建议使用方法一

```
import plv from '*/polyv-sdk/index';
onLaunch() {
  plv.setApp({
    apiId: '',
    apiSecret: ''
  });
}
```

组件的使用

一、使用polyv组件。可参考demo的 watch

1. 拷贝sdk代码到自己的项目中，在使用到sdk的page的json文件中引入组件

```
{
  "usingComponents": {
    "polyv": "*/polyv-sdk/components/polyv/polyv"
  }
}
```

2. 在wxml中使用polyv组件

```
<view>
  <polyv />
</view>
```

3. 在页面的onload中调用init方法，在onUnload中调用destroy方法

init方法初始化观看，获取频道详情、初始化socket事件等。

```

import plv from '*/polyv-sdk/index';
// onLoad
onLoad() {
  const options = {
    channelId: '', // 频道ID
    openId: '', // 用户openId
    userName: '', // 用户名
    avatarUrl: '', // 用户头像
    userId: '' // 2.0.0及以上版本的demo需要使用 userId 设置学员唯一id
  };
  plv.init(options);
}
// onUnload
onUnload() {
  plv.destroy();
}

```

二、灵活组合组件。可参考demo的 [watch2](#)

1. 在使用到sdk的page的json文件中引入组件

```

{
  "usingComponents": {
    "player": "*/polyv-sdk/components/player/player",
    "ppt": "*/polyv-sdk/components/ppt/ppt",
    ...
  }
}

```

2. 在wxml中使用组件，传入必要的参数。

```

<view>
  <player
    videoOption="{{ videoOption }}"
    bind:onLiveStatusChange="playerLiveStatusChange"
  />
  <ppt />
</view>

```

3. 在页面的onload方法中调用init方法。

```
import plv from '*/polyv-sdk/index';
Page({
  onLoad() {
    const options = { ... };
    plv.init(options)
      .then(data => {
        const { detail, chat } = data;
        // 处理业务逻辑
      })
      .catch(err => {
        // 异常处理
      });
  },
  onUnload() {
    plv.destroy();
  }
});
```

组件详解请参考 **demo** 中的 **doc/polyv-mp-live-sdk.md**

FAQ

- 使用Polyv组件需要注意什么？（1）不要在自定义组件中执行wx.navigateTo等跳转到pages页面。因为该情况下polyv下的player自定义组件attached/detached触发异常，导致观看日志数据异常。

change log

2.5.0

更新时间： 20211125

- 修复连麦时看不到讲师画面的bug。

2.2.1

更新时间： 20211011

- 更新player组件demo，即pages/player-demo。
- 修复若干bug。

2.2.0

更新时间： 20210804

- 支持横竖屏TRTC 1v1连麦。

2.1.5

更新时间： 20210719

- 修复进入开播普通直播间，需要点击切换文档按钮才显示画面的问题。

2.1.4

更新时间： 20210630

- 修复切换 tab，聊天记录显示不全的问题。

2.1.3

更新时间： 20210602

- 修复点赞次数不更新的问题。

2.1.1

更新时间： 20201204

- 支持显示问卷结果。
- 其他问题修复。

2.1.0

更新时间： 20201118

Features

- 完善sdk单独集成互动功能组件文档、增加demo（watch2）。

2.0.7.1

更新时间： 20201009

bugfix

- 修复video组件下ppt画笔不显示问题。

2.0.7

更新时间： 20200929

bugfix

- 修复ppt画笔不显示问题。

2.0.6

更新时间： 2020.09.11

Features

- 互动数据增加param4和param5。

2.0.5

更新时间： 2020.08.11

Features

- 修复全屏观看直播，直播结束后观看端显示异常。

2.0.4

更新时间： 2020.07

Features

- 聊天室角色登录增加token鉴权。
- 增加是否显示播放器弹幕和播放器皮肤组件参数（详情和示例请参考项目内部文档）。
- 项目内部文档更新。
- 其他问题修复。

2.0.0

更新时间： 2020.06

Features

- 支持1V4连麦。
- 增加播放器皮肤（暂停、刷新、多线路、全屏）。

- 增加弹幕功能。
- 增加回放倍速播放。
- 增加问卷功能。

1.2.0

Features

- 兼容云课堂客户端激光笔、箭头功能。
- 修改翻页按钮和页面显示ui。
- 增加ppt文档和播放器位置切换按钮。
- 增加ppt全屏和横屏功能。
- 小程序支持聊天室多房间。

1.1.0

Features

- 增加video组件直播选项。
- 增加答题卡、公告、签到、限制播放、白天皮肤功能。
- 新增回放列表&点播列表。
- 新增SDK初始化参数选项 verifyUrl。

Performance Improvements

- 优化PPT动态时延处理。
- 修改聊天室禁言及踢人操作。

1.0.0

- 初始版本。