



文件名称：BJCast接收端SDK接口文档  
Windows/Linux平台  
当前版本：V0.9

苏州必捷网络有限公司

## 修订记录

版本号	拟制/修改人	拟制/修改日期	评审人	修改内容要点
0.9	吴刚	2018		初稿
文档初始拟定时，可不填“评审人”以及“修改内容要点”				

## 目 录

修订记录 .....	2
归档批准 .....	错误!未定义书签。
目 录 .....	3
1 概述 .....	4
1.1 目的 .....	4
1.2 读者对象 .....	4
1.3 缩略语定义 .....	4
2 范围 .....	4
2.1 SDK框架 .....	4
2.2 SDK交付物 .....	4
3 接口 .....	4
3.1 说明 .....	4
3.2 初始化接口 .....	4
3.3 去初始化接口 .....	5
3.4 会话接入接口 .....	5
3.5 会话结束接口 .....	5
3.6 应用层结束接口 .....	5
3.7 会话处理接口 .....	5
3.7.1 设置最大缓存长度 .....	5
3.7.2 音频数据回吐接口 .....	5
3.7.3 视频数据回吐接口 .....	5

## 1 概述

### 1.1 目的

用于指导使用必捷BJCast接收端 SDK的开发人员进行开发及测试。

### 1.2 读者对象

本文档适用于开发Windows平台BJCast接收端的开发人员。

### 1.3 缩略语定义

缩写名称	英文	中文
BJCast		必捷无线投屏协议

## 2 范围

### 2.1 SDK框架

SDK总体框架分为三层

- 1) 核心协议层：实现投屏控制协议和媒体传输和处理协议部分。
- 2) 接口层：根据业务场景，对核心协议层的接口进行封装，简化调用方法，进行 C 接口封装，供 APP 应用调用。生成的形态为 libjet\_cast.so。
- 3) 应用层：APP 实现以及 DEMO APP 应用部分，我司交付的是 DEMO APP，具体与客户系统应用集成，用户可参考修改,也可直接使用  
用户做应用系统开发，只需要关心2-3层提供的接口即可。

### 2.2 SDK交付物

- 动态库
- DEMO源代码
- SDK接口文档

## 3 接口

### 3.1 说明

用户可以自己实现相关接口，也可参考我们提供的DEMO源代码实现

### 3.2 初始化接口

```
int init(char* name, char* pwd);
```

其中name就是接收端名字，BJCast发送端搜索到的名字就通过该参数传递; pwd为投屏是需要输入密码,可为空

Init方法初始化BJCast接收端模块。App在启动做初始化时调用。

### 3.3 去初始化接口

`void fini();`

fini方法去初始化BJCast模块。App销毁BJCast接收端服务时调用

### 3.4 会话接入接口

`int onReqMediaChannel(MediaChannelInfo info);`

输入：会话信息，描述其业务类型

输出:创建的Channel号

这是一个回调接口,当BJCast协议栈发现有会话接入时，调用此接口，应用层需要实现相关逻辑

具体实现可以参考DEMO源代码

### 3.5 会话结束接口

`Int onRelMediaChannel(int channel)`

回调接口，当底层收到会话结束时调用.应用层实现相关逻辑

具体实现可参考DEMO源代码

### 3.6 应用层结束接口

`void kickOut(int channel)`

应用层主要结束会话接口

### 3.7 会话处理接口

当会话建立成功后，协议栈会调用相应接口绘图数据或者获取状态。。

#### 3.7.1 设置最大缓存长度

`void setMaxBufferLength(int channel, int ms);`

配置最大的缓存长度，输入单位是毫秒。此参数会影响投屏时延

#### 3.7.2 音频数据回吐接口

`void onAudioFrame(int channel, ComBuffer data);`

回吐音频数据,数据是是音频解码后数据.

用户需实现播放,具体实现可以参考SDK中DEMO源代码

#### 3.7.3 视频数据回吐接口

`void onVideoFrame(int channel, char* data, int frameLen, int w, int h);`

调用该函数吐出视频数据，已做解码，

用户需实现渲染，具体实现可以参考SDK中DEMO源代码