1. 前提假設

假設以下的檔案是kernel檔案

Main.c

Sound.c

現在有一個skype的play() and stop()問題,需要修改到kernel裡面的sound檔案去修改play() and stop()行為.

其中:

Play() 要大改,需要直接換一個新function來接

Stop() 只是改變其中幾行的行為

並且需要寫一個document來關連這兩個function的修改

2. 需要思考的管理問題

(1)必須能標記出來這些修改是為了SKYPE所修改

(2)必須能標記出來這些修改是為了SKYPE的play bug所修改

(3)必須把這些散落的修改和他的document關連起來

(4)要能開關這個patch

3. Suggestion in this document

3.1 Write down your $module name and $patch name into mpatch.config

3.2 Use mpatch.exe tool to generate define and Macro (before make menuconfig)



3.3. Modify your code in follow way:

#include"mpatch\_macro.h"

void stop()

{

#if (MP\_SKYPE\_PLAYBUG==1)

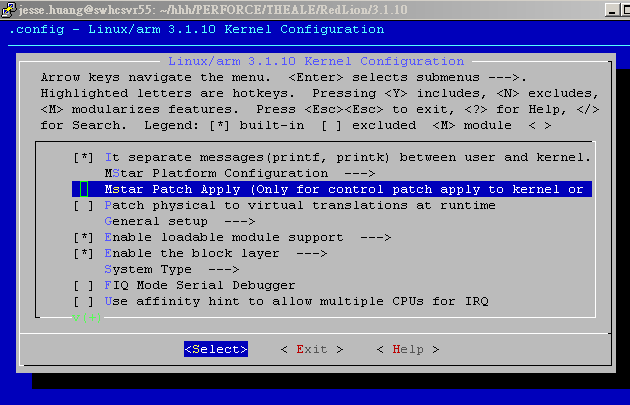
printf("Stop with new sentence2\n");

#else// (MP\_SKYPE\_PLAYBUG==1)

printf("Stop with old sentence2\n");

#endif//(MP\_SKYPE\_PLAYBUG==1)

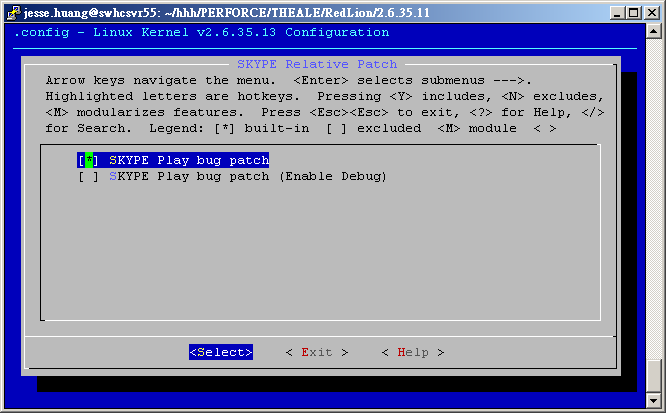
}

****

[Mstar Patch Apply] ->[SKYPE Relative Patch] -> [SKYPE play bug patch]

用以下的選單可以來開關SKYPE的play bug patch要不要啟用,也能透過這個關鍵字”MP\_SKYPE\_PLAYBUG”去找尋出在kernel內為了這個BUG去修改的地方

另外還提供了MP\_SKYPE\_PLAYBUG\_DEBUG來讓owner也能開關自己的debug code.



3.4. 注意:

1. 這個選單只是用來控制這個patch是否要套用到kernel裡面,並不代替原來的選單與衝突管理, 例如:

(a) STR, USB, EMMC,等模組還是保留原來各自在其它目錄下的選單

(b) ARM與MIPS的porting衝突,不是用MP\_PLATFORM\_ARM和MP\_PLATFORM\_MIPS來隔,而是要在這個之下再去隔CONFIG\_ARM, CONFIG\_MIPS

**也就是說,不管是ARM or MIPS架構MP\_PLATFORM\_MIPS與MP\_PLATFORM\_ARM都會開啟(都會放進kernel裡面),但是CONFIG\_ARM, CONFIG\_MIPS才會根據架構去選定**

4. 公告: [公告]公版Kernel, 上code規則 與 Review 規則 (目前先套用3.1.10)

為了因應kernel以後可以快速改版,所以由3.1.10開始我們啟用了一個新規則

上code時會強制請各位當修改到kernel的程式碼時(\*.c, \*.s. \*.h)需要用以下個規則隔開, 不然會受到reviewer的reject

只套用kernel目錄本身,不套用到mstar目錄下的driver(但是arm board, mips board要套用)

簡單來說,你必須為你要上的code,幫他取名子是哪個module哪個patch,

再用這個名子把你要上的code全部都夾起來,

並且須提供一個跟這個patch相關的document放在mstar\mpatch\doc,這個動作是強制的,不然會build不過

我們也會提供你menuconfig選單,讓你可以開關這個patch,也可以開關跟它相關的debug,

我這邊也會定期檢查code,確定都有隔乾淨,如果沒有我會一直嚕各位,直到我覺得有隔乾淨,

例外是: 如果是上大量的open source patch,可以商量不用隔, 我會在3.1.10/code\_review的目錄下建立skip patch,這樣我下次review時就不會煩你了

目標就是:

1. Patch有模組歸屬,有名字
2. Patch以及相關的debug可以開關
3. 有文件描述