# Ijkplayer解读

typedef struct FrameQueue {

Frame queue[FRAME\_QUEUE\_SIZE];

int rindex;//read下标

int windex;//write下标

int size;//queue的当前长度

int max\_size;//queue的最大长度

int keep\_last;//是否保持最后一个已经显示的

int rindex\_shown;//rindex是否已经显示

SDL\_mutex \*mutex;

SDL\_cond \*cond;

PacketQueue \*pktq;

} FrameQueue;