5-stream_open和stream_close

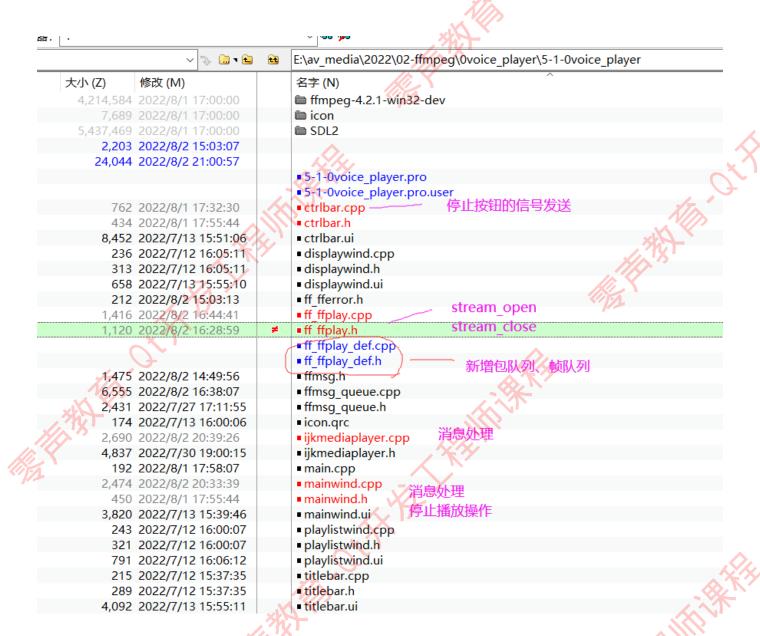
stream_open

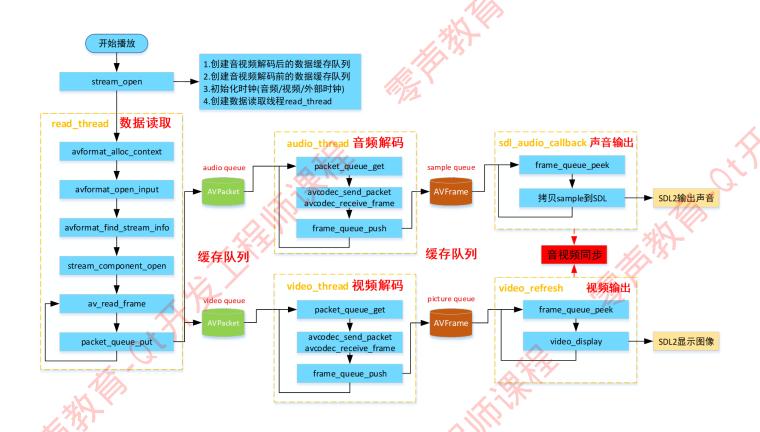
stream_close

腾讯课堂《FFmpeg/WebRTC/RTMP音视频流媒体高级开发》https://ke.qq.com/course/468797?tuin=137bb271

重点内容,进一步掌握:

- ijkmp_prepare_async处理逻辑
- ijkmp_stop处理逻辑





stream_open

1	级别	函数	文件	行号
ľ	→ 1	FFPlayer::stream_open	ff_ffplay.cpp	52
	2	FFPlayer::ffp_prepare_async_l	ff_ffplay.cpp	33
	3	Ijk Media Player:: ijkmp_prepare_async	ijk media player.cpp	59
	4	MainWind::OnPlayOrPause	mainwind.cpp	80
1	_		and the second second	

stream_open主要工作内容:

- 初始化SDL以允许音频输出;
- 初始化帧Frame队列
- 初始化包Packet队列
- 初始化时钟Clock
- 初始化音量
- 创建解复用读取线程read_thread
- 创建视频刷新线程video_refresh_thread

这里需要注意的是我们只是列举了主要的逻辑,还有其他逻辑在后续不断优化的时候添加。

stream_close

级别	函数	文件	行号
* 1	FFPlayer::ffp_stop_l	ff_ffplay.cpp	47
2	ljk Media Player:: ijk mp_stop	ijkmediaplayer.cpp	75
3	MainWind::OnStop	mainwind.cpp	96
	A IT		
级别	函数	文件	行号
→ 1	FFPlayer::stream_close	ff_ffplay.cpp	89
2	FFPlayer::ffp_destroy	ff_ffplay.cpp	22
3	ljk Media Player:: ijkmp_destroy	ijkmediaplayer.cpp	35
4	MainWind::OnStop	mainwind.cpp	97

stream_close主要工作内容:

- 请求关闭read_thread线程
- 关闭解复用器
- 关闭stream, 比如调用stream_component_close, 该函数实现的时候涉及到:
 - 关闭解码线程
 - 释放解码器资源
 - 关闭对应的音频、视频设备
- 消耗包队列
- 消耗帧队列
- 释放其他资源