

原 XBMC源代码分析 1：整体结构以及编译方法

2013年12月31日 00:17:37 阅读数：17850

XBMC(全称是XBOX Media Center)是一个开源的媒体中心软件。XBMC最初为Xbox而开发,可以运行在Linux、OSX、Windows、Android4.0系统。我自己下载了一个然后体验了一下,感觉确实不错,和Windows自带的媒体中心差不多。

XBMC项目首页：<http://xbmc.org/>

XBMC差不多是我接触到的开源多媒体项目中体积最大的了。但是它的编译方法却出乎意料的简单。我按照它的Wiki上面说的步骤去做,非常顺利的完成了编译,没有遇到任何错误,赞一个。

下面简述一下它的编译方法。

前提条件：

- 1.Visual C++ 2010
- 2.Microsoft DirectX SDK (August 2009 或更晚的版本)
- 3.Git
- 4.JRE

编译：

注意：需要下载很多东西,所以需要联网

- 1.使用Git下载源代码。Git地址：[git://github.com/xbmc/xbmc.git](https://github.com/xbmc/xbmc.git)
- 2.运行DownloadBuildDeps.bat (所在目录 project\BuildDependencies)：下载编译项目所需要的依赖项
- 3.运行DownloadMingwBuildEnv.bat (所在目录 project\BuildDependencies)：下载编译ffmpeg库所需要的依赖项
- 4.运行buildmingwlibs.bat (所在目录 project\Win32BuildSetup)：编译ffmpeg库
- 5.以下二选一。一般情况下选第二个就可以了。
 - (1) BuildSetup.bat (所在目录 project\Win32BuildSetup)：只有需要直接编译一个打包文件的时候,才推荐使用该批处理。
 - (2) extract_git_rev.bat：如果是为了调试,并且使用 VC++ 2010 进行编译,推荐使用该批处理。
- 6.打开project\VS2010Express\XBMC for Windows.sln,就可以编译了。

下面对XBMC源代码进行一个整体分析：

源代码的目录结构如下图所示。我把其中比较主要的文件夹下面标记了一条红线。

这几个主要文件夹的作用如下(其他文件夹就不再细说了)：

addons：附加元件。比如说XBMC的皮肤文件,屏幕保护文件,可视化效果文件等等。

docs：文档。

language：语言文件。

project：项目工程文件。

xbmc：源代码

lib：调用的各个库。比如说libavcodec。

XBMC项目解决方案的目录如下图所示。可以看出项目工程数量是极其巨大的。

其中名字为“XBMC”的工程是主程序。

ImageLib_XXX是图片处理的工程。

libXBMC_XXX是完成XBMC各种功能的工程。

visXXX是各种可视化效果的工程。

□

我们来看一下“XBMC”工程的目录。该工程下源文件的数量也是十分庞大的。不同功能的类被放到了不同的文件夹中，显得还是比较井然有序：

其中“core”文件夹中存放核心的类

“addon”文件夹中存放和addon相关的类

“music”文件夹中存放和音乐功能相关的类

“video”文件夹中存放和影视功能相关的类

“settings”文件夹中存放和设置功能相关的类

此处不一一例举

□

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。 <https://blog.csdn.net/leixiaohua1020/article/details/17454977>

文章标签：[XBMC](#) [媒体中心](#) [ffmpeg](#) [多媒体](#) [源代码](#)

个人分类：[XBMC](#) [开源项目](#)

所属专栏：[开源多媒体项目源代码分析](#)

此PDF由[spygg](#)生成,请尊重原作者版权!!!

我的邮箱:liushidc@163.com