

[FAQ13865]各个版本如何修改Audio音频参数, 如何快速编译NVRAM及其基本原理

[DESCRIPTION]

各个版本如何修改Audio音频参数, 如何快速编译NVRAM及其基本原理

[SOLUTION]

1. JB 版本.

- (1) ./mk codegen
- (2) ./mk mm mediatek/custom/out/\$PROJECT/cgen
- (3) push sytem/lib/libcustom_nvram. so
- (4) Reset Factory (必须要做)

原理: 第(1)步 Codegen 是将修改的.h文件拷贝到out目录下. 第二步因为对应的Cgen目录下有android.mk, 会生成libcustom_nvram. so

2. KK版本.

- (1) ./mk codegen
- (2) ./mk mm alps\mediatek\external\nvram\libcustom_nvram
- (3) push sytem/lib/libcustom_nvram. so
- (4) Reset Factory (必须要做)

原理: 第二步因为android.mk 搬迁到mediatek\external\nvram\libcustom_nvram, 会生成libcustom_nvram. so

3. L版本(AOSP版本)

- (1) mmm alps\vendor\mediatek\proprietary\external\nvram\libcustom_nvram
- (2) push sytem/lib/libcustom_nvram. so
- (3) Reset Factory (必须要做)

原理：AOSP不支持单独的codegen, mmm命令会检查头文件的依赖.

关于JB和kk版本, 如果不想执行codgen, 可以手动将.h文件拷贝到

Out/target/product/\$project/obj/CUSTGEN/custom

或kernel3.4(x.x)/mediate/custom/out 对应的目录下. 但不建议这样做.

因为 kernel3.4(x.x)/mediate/custom/out 是
Out/target/product/\$project/obj/CUSTGEN/custom的软链接.

音频参数的编译优先顺序. project>platform>common

但必须小心那些被其他头文件include的头文件, 他们会优先从当前目录搜索,
从而导致有些文件会反而会从Common中而不是project目录选择.

具体引用哪个目录的头文件.L版本可以参考查看

out/target/product/\$project/obj/SHARED_LIBRARIES/libcustom_nvram_intermediates/CFG_file_info.p