

## 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：17825

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。

.git	2013/12/20 14:12	文件夹	
<u>addons</u>	2013/12/21 21:40	文件夹	
build-aux	2013/12/20 14:12	文件夹	
<u>docs</u>	2013/12/20 14:12	文件夹	
doxygen_resources	2013/12/20 14:12	文件夹	
<u>language</u>	2013/12/20 14:12	文件夹	
lib	2013/12/20 14:12	文件夹	
m4	2013/12/20 14:12	文件夹	
media	2013/12/20 14:12	文件夹	
<u>project</u>	2012/9/8 5:17	文件夹	
sounds	2013/12/20 14:12	文件夹	
system	2013/12/20 21:14	文件夹	
tools	2013/12/20 14:12	文件夹	
userdata	2013/12/20 14:12	文件夹	
<u>xbmc</u>	2013/12/20 14:12	文件夹	
XBMC.xcodeproj	2013/12/20 14:12	文件夹	
.dummy.am	2013/12/20 14:12	AM 文件	1 KB
.gitignore	2013/12/20 14:12	文本文档	35 KB
.gitmodules	2013/12/20 14:12	文本文档	1 KB
bootstrap	2013/12/20 14:12	文件	1 KB
bootstrap.mk	2013/12/20 14:12	Makefile	2 KB
codegenerator.mk	2013/12/20 14:12	Makefile	2 KB
configure.in	2013/12/20 14:12	IN 文件	97 KB
CONTRIBUTING.md	2013/12/20 14:12	MD 文件	3 KB
CONTRIBUTORS	2013/12/20 14:12	文件	1 KB
copying.txt	2013/12/20 14:12	Notepad++ Doc...	19 KB
gitrev.sh	2013/12/20 14:12	.sh Script File	1 KB
LICENSE.GPL	2013/12/20 14:12	GPL 文件	16 KB

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。

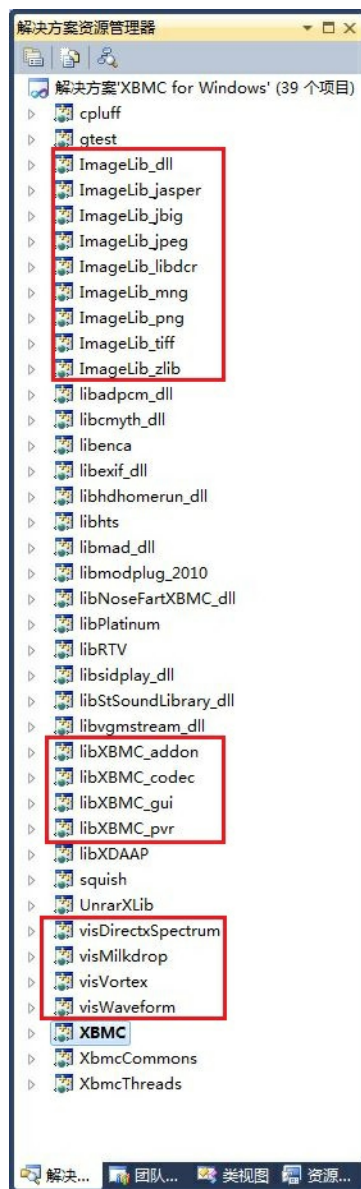
XBMC项目解决方案的目录如下图所示。可以看出项目工程数量是极其巨大的。

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“XBM”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的：

其中“core”文件夹中存放核心的类

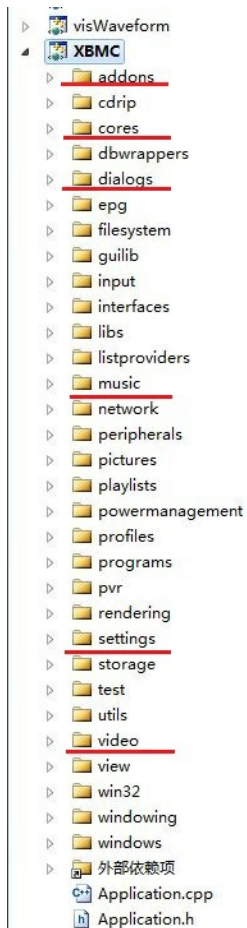
“addon”文件夹中存放和addon相关的类

“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:liushide@163.com