字幕功能详细设计

文字样式的渲染

同步字幕显示

字幕解析

获取单个字幕

**背景**

第一阶段支持srt, ass

第二阶段支持 vobsub, sami, …

**功能分解**

UI

1. 基于默认的字体，大小，颜色，边框，透明度，布局，字符集，实现字幕的渲染显示
2. 提供UI支持自定义的字体，大小，颜色，边框，透明度，布局，字符集。（第二阶段）
3. 提供UI支持自定义的字幕语言选择

播放逻辑层

1. 字幕文件选择的逻辑控制
2. 解析备选的字幕语言种类
3. 集成基础库，获取下个字幕内容，
4. 同步字幕，通知UI做显示

基础库

1. 字幕格式解析，Android/IOS共用。

**接口定义**

1. bool set\_subtitle\_path(const char\* path, int lang)

描述

设置字幕文件路径

参数

path: 字幕文件完整路径

lang: 字幕语言 （某些单字幕文件中可包含多个语言的字幕，如sami格式）

1. bool decode\_subtitle(subtitle\* data)

描述

解码字幕，获取下个可显示的字幕

参数

typedef struct

{

int64\_t start;

int64\_t stop;

int32\_t format;

void\* data;

} subtitle;

start: 字幕的起始时间

end: 字幕的结束时间

format: 字幕格式，如text, rgba,yuv

data: 包含字幕文本(utf-16小端)或图片,

1. bool seek(int64\_t time)

描述

跳转到指定字幕时间

参数

time: 毫秒单位