

MediaSource是AudioSource和VideoSource的基类，它里面定义了一些方法，供子类继承。它是一层包裹在C++外面的一层，C++里面也是有MediaSource的。

```
// 一个媒体资源类具有以下四个状态，初始化中，工作中，结束，消音/消去视频  
public enum State { INITIALIZING, LIVE, ENDED, MUTED }
```

```
创建时需要传进来一个nativeSource  
final long nativeSource; // Package-protected for PeerConnectionFactory.  
  
public MediaSource(long nativeSource) {  
    this.nativeSource = nativeSource;  
}
```

```
//获取当前的状态，通过调用native层方法获取到  
public State state() {  
    return nativeState(nativeSource);  
}
```

```
//销毁当前的媒体资源  
public void dispose() {  
    free(nativeSource);  
}
```

```
//两个native层的方法，用来获取状态和释放资源的  
private static native State nativeState(long pointer);  
  
private static native void free(long nativeSource);
```