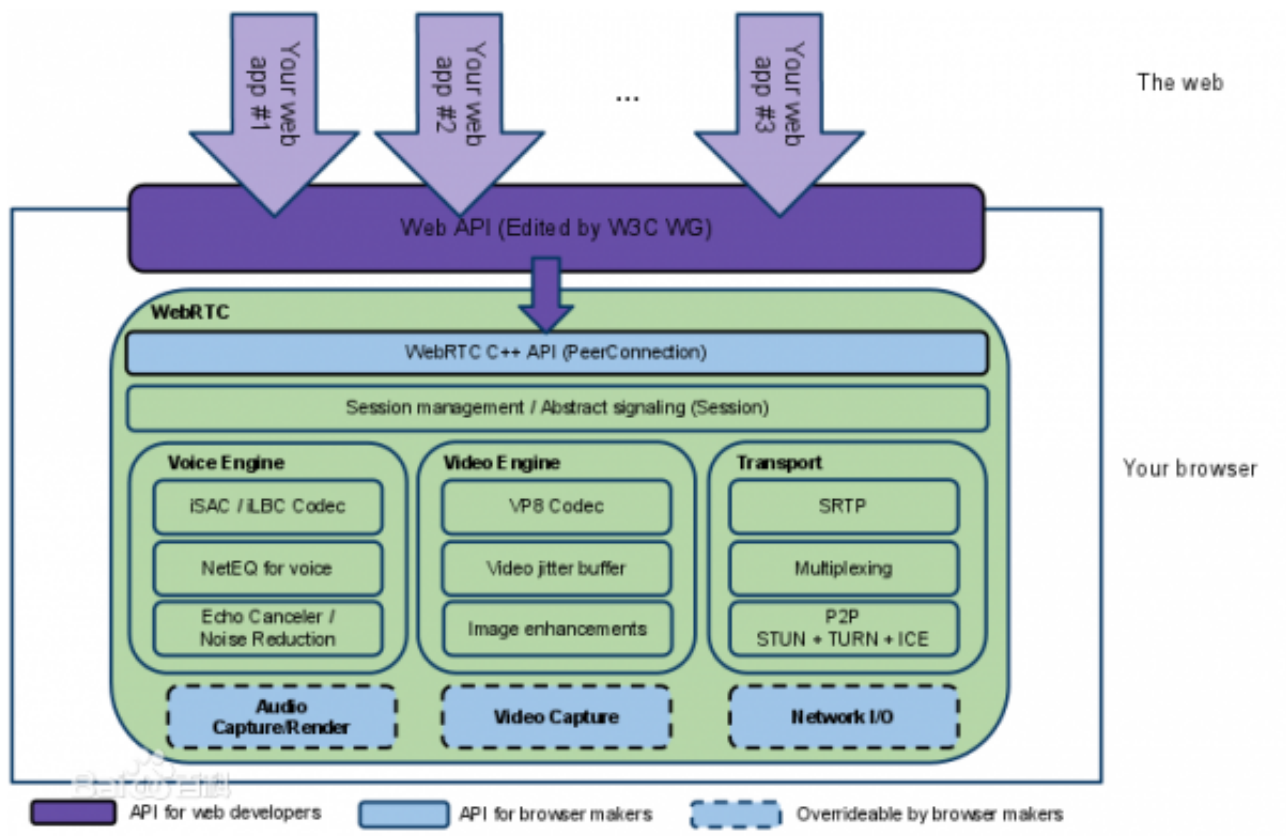


# WebRTC 源码分析之一：几个核心设计概念

WebRTC 的框架图网上资料很多，这里就不做过多讲解。只上图一张。



下面要介绍的是 WebRTC 中最核心的几个概念。

## 1、OnMessage 消息机制

对象内部发送消息。这是一个普遍性，通用性的设计，例如 MFC、Android 消息机制都是如此。

在对象内把消息 Post 到主线程，并且把当前对象的句柄放在消息体内，线程队列根据消息里对象句柄来回调对应的 OnMessage 函数

## 2、sigslot 消息机制

对象之间发送消息。

发送者（发布主题者）生命一个信号量，绑定到接受者（观察者）的函数，当发送者调用一次信号量时，直接会回调观察者的函数。

## 3、消息进阶传递机制（OnMessage 和 sigslot 结合）

最底层 sigslot 传递消息到中层后，中层使用 Post 消息传递到本层的 OnMessage，在 OnMessage 里使用 sigslot 再往上层传递消息。

即同层之间用 OnMessage 消息传递，下层向上层传递则使用 sigslot。

## 4、线程封装原理

线程 create 传送的参数是一个 runnable 为空时，启用的是 Thread 的 Run，不为空时，启用的是

```
class RunTest : public Runnable
{
public:
```

```
        virtual void Run(Thread* t){};  
    private:  
        Thread thread;  
}  
RunTest::RunTest ()  
{  
    thread.start(this);  
}
```

<http://www.seaskyblog.com/?p=98>