

## 通用配置读写模块

该模块通过调用 libini 实现配置文件的读写,你只需填写一个结构,程序就可以自动保存和加载该配置.

头文件: platform\_config.h

库文件: advlib

数据结构

支持的读写的数据类型

```
typedef enum VALUE_TYPE {  
    VALUE_TYPE_STRING,  
    VALUE_TYPE_INT,  
    VALUE_TYPE_UINT,  
    VALUE_TYPE_DOUBLE,  
    VALUE_TYPE_END  
} VALUE_TYPE;
```

VALUE\_TYPE各项取值解释:

VALUE_TYPE_STRING	字符串
VALUE_TYPE_INT	int类型
VALUE_TYPE_UINT	unsigned int类型
VALUE_TYPE_DOUBLE	double, float类型

配置结构原型

```
typedef struct CONFIG_LIST {
    char * section;
    char * key;
    VALUE_TYPE type;
    void * value;
} CONFIG_LIST;
```

函数说明

保存配置

```
int platform_config_load( const char * ini_path, CONFIG_LIST config_list[] );
```

参数	const char * ini_path	INI 文件路径
	CONFIG_LIST config_list[]	配置结构
返回值	int	0 成功, 其他失败

读取配置

```
int platform_config_save( const char * ini_path, CONFIG_LIST config_list[] );
```

参数	const char * ini_path	INI 文件路径
	CONFIG_LIST config_list[]	配置结构
返回值	int	0 成功, 其他失败

1. 配置文件结构最后必须以

```
{ NULL, NULL, 0, NULL }
```

结尾,函数是根据这个判断结构的结束的.

符合标准的配置结构范例

```
CONFIG_LIST config_list[] = {
    { "VIEW", "Default Zoom Mode", VALUE_TYPE_INT, &default_zoom_mode},
    { "VIEW", "Auto Direction Mode", VALUE_TYPE_INT,
      &PicShow_auto_direction},
    { "VIEW", "Current Direction", VALUE_TYPE_INT, &PicShow_direction},
    { "VIEW", "Loading Preview", VALUE_TYPE_INT, &load_preview},
    { "CONTROL", "Slip", VALUE_TYPE_INT, &use_slip_key },
    { "PATH", "Startup Image Path", VALUE_TYPE_STRING, PicDir },
    { NULL, NULL, 0, NULL }
};
```

保存配置

```
platform_config_save("PicShow.ini", config_list );
```

读取配置

```
platform_config_load("PicShow.ini", config_list );
```

#### 按键映射表配置保存与加载

读取按键映射表

```
int platform_load_keymap( const char * section, const char * ini_path, KEYMAP  
* keymap, KEYNAME * keyname );
```

保存按键映射表

```
int platform_save_keymap( const char * section, const char * ini_path, KEYMAP  
* keymap, KEYNAME * keyname );
```

1. 按键映射表是 KEYMAP 结构数组, 由你自己读取它并映射按键. 和系统没有任何关系.
2. KEYNAME 是按键名称, 用来标识按键的
3. ini\_path 是按键配置 ini 文件路径