UT-Render

# Common API

## 用不正确的ModuleID打开，关闭

### AvModuleOpen

### AvModuleClose

## 用该module不支持的property操作

### AvPropertyRead

### AvPropertyWrite

## 用该module不支持的event操作

### AvEventGetHandle

### AvEventClearFlag

### AvEventGetLastStatus

# VideoRender

## Test Resource

### 2.1.1 YV12格式的图片

### 2.1.2 NV12，YV12互转的转换函数

### 2.1.3 NV12格式的图片

## 2.2 Property

### 2.2.1 读写

所有的property是否都可读出，数值是否正确。

可写的property，写入后是否保存住，数值是否正确。

只读的property，是否不允许写入。

### 2.2.2 与method的协作

Method运行中修改property，不应该影响当前的method的运行。

目前的SDK的实现有问题，需修正逻辑，方案有如下几种：

1. 在Running状态下，不允许修改property。
2. Method在执行时，使用property的一个独立备份，或叫做快照。

采用方案2。

## Method

### 2.3.1调用顺序

按照正常顺序调用Prepare，Render，Release。

按照随意的顺序调用Prepare，Render，Release，是否跟用状态转换图预期的结果一致。

### 2.3.2资源泄漏

关闭module时，不调用Release，是否会有资源的泄漏。

### 2.3.3用其他module的handle调用

此类操作应该被拦截到。

# AudioRender

## Test Resource

### 3.1.1 PCM格式的音频文件

## Property

同2.2。

## Method

同2.3。

## Event

### 3.4.1是否能收到事件

### 3.4.2 GetStatus获得的参数是否符合预期

### 3.4.3 FillBuffer & ClearFlag