

模式管理接口

珠海市杰理科技股份有限公司

Zhuhai Jieli Technologyco.,LTD

版权所有，未经许可，禁止外传

2020年08月

目录

1. 模式管理说明.....	1
2. 接口简介.....	1
3. 模式切换表.....	1
4. 按键映射.....	2
5. 模式消息收发接口.....	2
key 消息发送.....	2
key 消息响应.....	3
消息扩展.....	3
6. 详细接口注释.....	4
void app_task_switch_prev().....	4
void app_task_switch_next().....	4
int app_task_switch_to(u8 app_task).....	4
int app_task_switch_back().....	5
u8 app_task_exitting()//.....	5
u8 app_get_curr_task().....	5
u8 app_check_curr_task(u8 app).....	5
7. 增加模式说明.....	5

1. 模式管理说明

模式管理接口为应用层 app 模式提供切换、查询等操作，保证各个应用情景有序切换及响应。

2. 接口简介

```
//切换到前一个有效模式
void app_task_switch_prev();
//切换到下一个有效模式
void app_task_switch_next();
//返回到之前的模式
int app_task_switch_back();
//切换到指定模式
int app_task_switch_to(u8 app_task);
//获取当前模式 id
u8 app_get_curr_task();
//通过 id 检查是否是当前模式
u8 app_check_curr_task(u8 app);
//模式切换退出检测
u8 app_task_exitting();
```

3. 模式切换表

///模式配置表，这里可以配置切换模式的顺序，方案根据需求定义

```
6 ///模式配置表，这里可以配置切换模式的顺序，方案根据需求定义
7 static const u8 app_task_list[] = {
8 #if TCFG_APP_BT_EN
9     APP_BT_TASK,
10 #endif
11 #if TCFG_APP_MUSIC_EN
12     APP_MUSIC_TASK,
13 #endif
14 #if TCFG_APP_FM_EN
15     APP_FM_TASK,
16 #endif
17 #if TCFG_APP_RECORD_EN
18     APP_RECORD_TASK,
19 #endif
20 #if TCFG_APP_LINEIN_EN
21     APP_LINEIN_TASK,
22 #endif
23 #if TCFG_APP_RTC_EN
24     APP_RTC_TASK,
25 #endif
26 #if TCFG_APP_PC_EN
27     APP_PC_TASK,
28 #endif
29 #if TCFG_APP_SPDIF_EN
30     APP_SPDIF_TASK,
31 #endif
32 };
```

4. 按键映射

按键驱动检测到按键之后，会在 notify 按键事件之前对按键进行映射，映射处理如下(根据不同的按键类型进行映射):

```
46 int key_event_remap(struct sys_event *e)
47 {
48     struct key_event *key = &e->u.key;
49     int msg = -1;
50     switch (key->type) {
51     case KEY_DRIVER_TYPE_IO:
52         msg = iokey_event_to_msg(app_curr_task, key);
53         break;
54     case KEY_DRIVER_TYPE_AD:
55     case KEY_DRIVER_TYPE_RTCVDD_AD:
56         msg = adkey_event_to_msg(app_curr_task, key);
57         break;
58     case KEY_DRIVER_TYPE_IR:
59         msg = irkey_event_to_msg(app_curr_task, key);
60         break;
61     case KEY_DRIVER_TYPE_TOUCH:
62         msg = touch_key_event_to_msg(app_curr_task, key);
63         break;
64     case KEY_DRIVER_TYPE_RDEC:
65         msg = rdec_key_event_to_msg(app_curr_task, key);
66         break;
67
68     case KEY_DRIVER_TYPE_SOFTKEY:
69         msg = key->event;
70         break;
71     default:
72         break;
73     }
74     e->u.key.event = msg;
75     e->u.key.value = 0;//
76     return TRUE;//notify数据
77 }
```

5. 模式消息收发接口

//app 自定义消息发送接口

```
int app_task_put_usr_msg(int msg, int arg_num, ...);
```

//app 消息获取接口(block 参数为 0 表示内部 pend, 1 直接返回)

```
void app_task_get_msg(int *msg, int msg_size, int block);
```

//app 按键消息发送接口

```
int app_task_put_key_msg(int msg, int value);
```

应用流程消息发送接口 **app_task_put_key_msg**，消息枚举在 key_event_deal.h 中定义，在各自模式的按键事件中响应 (**SYS_KEY_EVENT**)，如：

key 消息发送

```
app_task_put_key_msg(KEY_MUSIC_PLAYER_START, 0);
```

key 消息响应

```
static int music_key_event_opn(struct sys_event *event)
{
    int ret = true;
    int err = MUSIC_PLAYER_ERR_NULL;
    u8 vol;
    int mode;
    char *logo = NULL;

    int msg[2];
    msg[0] = event->u.key.event; ← 获取msg
    msg[1] = event->u.key.value; ← 获取msg中参数
    static int msg_demo = 0;

    log_i("music task msg = %d\n", msg[0]);

    switch (msg[0]) {
    case KEY_MUSIC_PLAYER_START: ← 断点播放活动设备
        log_i("KEY_MUSIC_PLAYER_START !!\n");
        logo = dev_manager_get_logo(dev_manager_find_active(1));
        if (true == breakpoint_vm_read(breakpoint, logo)) {
            err = music_player_play_by_breakpoint(logo, breakpoint);
        } else {
            err = music_player_play_first_file(logo);
        }
        break;
    }
```

消息扩展

在没有特殊需求情况下，不建议使用 `app_task_put_usr_msg`，针对需要传送多参数才使用，消息枚举在 `app_task.h` 中定义如下：

```
25 enum {
26     APP_MSG_SYS_EVENT = Q_EVENT,
27
28     /* 用户自定义消息 */
29     APP_MSG_SWITCH_TASK = Q_USER + 1,
30     APP_MSG_USER         = Q_USER + 2,
31
32 };
33
```

← 往后增加自定义消息

自定义消息获取处理，在所在模式中的消息获取中增加 `case` 进行响应即可：

```
while (1) {
    app_task_get_msg(msg, ARRAY_SIZE(msg), 1);
    switch (msg[0]) {
    case APP_MSG_SYS_EVENT:
        if (music_sys_event_handler((struct sys_event *)(&msg[1])) == false) {
            app_default_event_deal((struct sys_event *)(&msg[1]));
        }
        break; ← 此处增加case处理自定义消息
    default:
        break;
    }
    if (app_task_exitting()) {
        music_task_close();
        return;
    }
}
```

6. 详细接口注释

```
/*-----*/  
**@brief  切换到上一个模式  
    @param  
    @return  
    @note  
*/  
/*-----*/
```

void app_task_switch_prev()

```
/*-----*/  
**@brief  切换到下一个模式  
    @param  
    @return  
    @note  
*/  
/*-----*/
```

void app_task_switch_next()

```
/*-----*/  
**@brief  切换到指定模式  
    @param  app_task:指定模式  
    @return  
    @note  
*/  
/*-----*/
```

int app_task_switch_to(u8 app_task)

```
/*-----*/  
**@brief  跳回到原来的模式  
    @param  
    @return  
    @note  
*/  
/*-----*/
```

int app_task_switch_back()

```
/**-----*/  
/**@brief 模式切换退出检测  
    @param  
    @return 1:响应退出模式, 0:不响应  
    @note  
*/  
/*-----*/
```

u8 app_task_exitting()

```
/**-----*/  
/**@brief 获取当前模式  
    @param  
    @return 当前模式 id  
    @note  
*/  
/*-----*/
```

u8 app_get_curr_task()

```
/**-----*/  
/**@brief 通过指定 id 检查是否是当前模式  
    @param  
    @return true:是当前模式, false:不是当前模式  
    @note  
*/  
/*-----*/
```

u8 app_check_curr_task(u8 app)

7. 增加模式说明

(1) 在 app_task.h 中增加模式 id (以 music 为例)


```
9 enum {
10     APP_POWERON_TASK = 1,
11     APP_POWEROFF_TASK = 2,
12     APP_BT_TASK = 3,
13     APP_MUSIC_TASK = 4,
14     APP_FM_TASK = 5,
15     APP_RECORD_TASK = 6,
16     APP_LINEIN_TASK = 7,
17     APP_RTC_TASK = 8,
18     APP_PC_TASK = 9,
19     APP_SPDIF_TASK = 10,
20     APP_IDLE_TASK = 11,
21     APP_TASK_MAX_INDEX,
22 };
```

(2) 将新加的模式 id 加入到 app_task_switch.c 中模式配置表 app_task_list

```
6 ///模式配置表, 这里可以配置切换模式的顺序, 方案根据需求定义
7 static const u8 app_task_list[] = {
8     #if TCFG_APP_BT_EN
9         APP_BT_TASK,
10    #endif
11    #if TCFG_APP_MUSIC_EN
12        APP_MUSIC_TASK,
13    #endif
14    #if TCFG_APP_FM_EN
15        APP_FM_TASK,
16    #endif
17    #if TCFG_APP_RECORD_EN
18        APP_RECORD_TASK,
19    #endif
20    #if TCFG_APP_LINEIN_EN
21        APP_LINEIN_TASK,
22    #endif
23    #if TCFG_APP_RTC_EN
24        APP_RTC_TASK,
25    #endif
26    #if TCFG_APP_PC_EN
27        APP_PC_TASK,
28    #endif
29    #if TCFG_APP_SPDIF_EN
30        APP_SPDIF_TASK,
31    #endif
32 };
```

(3) 参考 task_key.c 中参考添加模式按键转换表 (ad、io、ir 等)

(4) 在 task_manager 中添加对应的模式目录 (及对应的头文件目录)

(5) 实现模式相关接口 (参考已有模式, 以下以 music 为例进行说明)

① 实现以下基础必要接口:

```
void app_music_task()
int music_app_check(void)
static int music_sys_event_handler(struct sys_event *event)
static int music_key_event_opr(struct sys_event *event)
```

② 模式主循环内完成以下基础操作 (app_music_task)

获取消息
响应消息及事件

响应模式内部消息及事件

响应公共消息及事件

```

void app_music_task()
{
    int res;
    int msg[32];
    music_task_start(); // ← 初始化, 非必要, 根据具体情景定义

    int err = tone_play_with_callback_by_name(tone_table[IDEX_TONE_MUSIC], 1, music_tone_play_end_callback, (void *)IDEX_TONE_MUSIC);
    if (err) {
        music_player_play_start(); // ← 播放模式提示音, 非必要, 如果要的话参考music.c的案例实现
    }

    while (1) { // ← 模式主循环
        app_task_get_msg(msg, ARRAY_SIZE(msg), 1); // ← 获取消息
        switch (msg[0]) {
            case APP_MSG_SYS_EVENT: // ← 处理系统case消息
                if (music_sys_event_handler((struct sys_event *)&msg[1])) // ← 模式内部消息拦截, 如果不拦截, 给公共消息处理响应
                    app_default_event_deal((struct sys_event *)&msg[1]); // ← 必要, 响应公共消息处理
                break;
            default:
                break;
        }
        if (app_task_exitting()) { // ← 必要, 模式退出检测处理
            music_task_close(); // ← 模式退出内部释放处理, 非必要, 如果有初始化, 就一定一定要注意释放操作
            return;
        }
    }
}
    
```

③ 在 app_main.c 中调用对应的模式主循环接口 (app_music_task)

```

38 void app_task_loop()
39 {
40     while (1) {
41         switch (app_curr_task) {
42             case APP_POWERON_TASK:
43                 log_info("APP_POWERON_TASK \n");
44                 app_poweron_task();
45                 break;
46             case APP_POWEROFF_TASK:
47                 log_info("APP_POWEROFF_TASK \n");
48                 app_poweroff_task();
49                 break;
50             case APP_BT_TASK:
51                 log_info("APP_BT_TASK \n");
52                 app_bt_task();
53                 break;
54             case APP_MUSIC_TASK:
55                 log_info("APP_MUSIC_TASK \n");
56                 app_music_task();
57                 break;
58             case APP_FM_TASK:
59                 log_info("APP_FM_TASK \n");
60                 app_fm_task();
61                 break;
62             case APP_RECORD_TASK:
63                 log_info("APP_RECORD_TASK \n");
64                 app_record_task();
65                 break;
        }
    }
}
    
```

NORMAL ▶ master ▶ apps/soundbox/app_main.c

④ app_check 接口的实现 (music 为例)

app_check 其实是在切换模式的时候, 是否满足条件进入该模式, music 模式进入条件是判断是否有可以播放的设备在线, 故接口实现如下:

```
634 int music_app_check(void)
635 {
636     if (dev_manager_get_total(1)) {
637         return true;
638     }
639     return false;
640 }
```

- ⑤ 在 app_task_switch_check 调用 app_check (music 为例)

```
107 static int app_task_switch_check(u8 app_task)
108 {
109     int ret = false;
110     switch (app_task) {
111 #if TCFG_APP_MUSIC_EN
112         case APP_MUSIC_TASK:
113             ret = music_app_check();
114             break;
115 #endif
116 #if TCFG_APP_LINEIN_EN
117         case APP_LINEIN_TASK:
118             ret = linein_app_check();
119             break;
120 #endif
121 #if TCFG_APP_DC_EN
```