

Public Support - Support Request #14217

Receive events from player

2021-05-04 07:16 - hidden

Status: Closed	
Priority: Normal	
Category:	
Customer: AUDI	Product Issue Numbers:
Department:	Affected Products: ADTF 3.10.0
Requester's Priority: Blocker	Platform: Windows 7 64bit
Support Level: 2nd Level	Topic: ADTF::Player
Resolution: Solved Issue	FAQ Links:
Description	
Supportanfrage	
<p>ich hatte mich bereits im Ticket #12328 (https://support.digitalwerk.net/issues/12328) nach Möglichkeiten des Abfangens von Player-Events erkundigt. Projektbedingt bin ich allerdings jetzt erst zur Umsetzung gekommen. Der im Ticket vorgeschlagene Code bzgl. adtf::services::IKernel::ISignalHandler fängt bei mir jedoch keine Player-Events ab. Bei Recorder-Events wird meine Funktion aber aufgerufen.</p>	
<pre>tResult cGAF3::HandleKernelSignal(const adtf::ucom::iobject_ptr<adtf::services::IKernel::ISignal>& pSignal) { LOG_INFO("ein Event..."); RETURN_NOERROR; }</pre>	
<p>Mir scheint es aber auch, als würden nicht alle Recorder-Events ankommen - zeitlich vermisste ich auf meiner Log-Ausgabe jedenfalls ein Recording-Start-Event.</p>	
<ol style="list-style-type: none">1. Sollten die Player-Events theoretisch auch in der HandleKernelSignal-Methode ankommen? Bzw. was muss ich tun, damit ich auch die Player-Events erhalte?2. Kann ich da was bei der ADTF Config (z.B. Filter-Prios) falsch gemacht haben?	
Lösung	
<p>Die Player Events bekommst du vom IPlayer Service direkt. Du musst also IEventSink implementieren und dich dann direkt beim IPlayer Service registrieren:</p>	
<pre>#include <plugins/player_intf.h> object_ptr<adtf::services::IPlayer> pPlayback; RETURN_IF_FAILED(_runtime->GetObject(pPlayback)); object_ptr<IEventSource> pEventSource = pPlayback; pEventSource->RegisterEventSink(*this); tResult HandleEvent(const IEventSource& oSource, const tVoid* pvEventData) override { const auto pEvent = static_cast<const IPlayer::tEvent*>(pvEventData); // ... RETURN_NOERROR; }</pre>	

History

#2 - 2021-05-04 12:27 - hidden

- Status changed from New to In Progress
- Customer set to AUDI
- Topic set to ADTF::Player

#3 - 2021-05-04 12:32 - hidden

Hi,

ich bin mittlerweile soweit, dass man PlayerEvents anscheinend nicht über den Kernel sondern Playback-Service abgreifen müsste.

Ich habe in der Doku die Methode HandleEvent() gefunden:

https://support.digitalwerk.net/adtf/v3/adtf_html/classadtf_1_1ucom_1_1ant_1_1_i_event_sink.html#a9295727e519d1f9b655b71d5ed789661

Allerdings ist mir noch unklar, wie ich meinen Filter beim Player registriere und wie ich pvEventData auf IPlayer::tEvent caste.

Die Klasse IPlayer gibt es bei mir nicht unter adtf::service::ant:IPlayer, obwohl sie laut Doku dort aufgehängt sein müsste.

Brauche ich da ein speziellen Include?

VG

Claudia

#4 - 2021-05-04 12:38 - hidden

Hi Claudia,

die Player Events bekommst du vom IPlayer Service direkt. Du musst also IEventSink implementieren und dich dann direkt beim IPlayer Service registrieren:

```
object_ptr<adtf::services::IPlayer> pPlayback;
RETURN_IF_FAILED(_runtime->GetObject(pPlayback));
object_ptr<IEventSource> pEventSource = pPlayback;
pEventSource->RegisterEventSink(*this);

tResult HandleEvent(const IEventSource& oSource, const tVoid* pvEventData) override
{
    const auto pEvent = static_cast<const IPlayer::tEvent*>(pvEventData);
    ...
    RETURN_NOERROR;
}
```

Zu den Recorder Events kann ich jetzt nicht viel sagen, außer, dass die schon alle über den Kernel kommen sollten.

Grüße,

Martin

#5 - 2021-05-04 12:39 - hidden

Du musst noch den header

```
#include <plugins/player_intf.h>
```

includieren.

Kommst du damit weiter?

#6 - 2021-05-04 13:53 - hidden

Hi Martin,

mit dem richtigen Include hat es jetzt auch geklappt - Dankeschön :)

Damit kann das Ticket dann auch schon wieder geschlossen werden.

Viele Grüße

Claudia

#7 - 2021-05-04 14:08 - hidden

- Status changed from In Progress to To Be Closed

- Resolution set to Solved Issue

Gerne!

#8 - 2021-05-04 14:17 - hidden

- Project changed from 4 to Public Support

- Subject changed from Abfangen von Player Events to Receive events from player

- Description updated

#9 - 2021-05-04 14:18 - hidden

- Description updated

#10 - 2022-01-17 08:17 - hidden

- Status changed from To Be Closed to Closed