

让JavaME程序实现真正RunAnywhere PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/271/2021\\_2022\\_\\_E8\\_AE\\_A9J\\_avaME\\_E7\\_c104\\_271664.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/271/2021_2022__E8_AE_A9J_avaME_E7_c104_271664.htm) "Write once,run anywhere" 是JAVA的口号，但在J2ME平台上做的应用，要想不改动代码就run anywhere，难度是很大的。如果要把一个应用程序做到让大多数的机型都适用，就要考虑到方方面面，其难度是相当大的。比如给百宝箱做游戏，上线机型大多是MIDP1.0的机器，感觉移植中最麻烦的还要数声音部分的API，必须根据各个机型来改动。虽然图象还比较容易做成自适应的，但声音部分就一般就只能根据各个机型来改动。下面提供一种解决方案，可以让J2ME程序在运行时自动加载该机型支持的声音资源并用该机型的声音API来播放。关键问题：1.各机型提供的播放音乐的API都有所不同，特别是较老的机型。需要在运行时根据机型自动加载。2.各机型支持的声音的资源文件也不同。需要在运行时根据机型自动加载。3.各机型的JVM不同，多多少少有一些比较特别的BUG。解决方案：1.原则：能用标准API就用标准API，不能用的话，就用各个机型自身的API。 // Player types static final int STANDARD = 0. //For MIDI static final int NOKIA = 1. //For ott static final int SAMSUNG = 2. //For mmf static final int NEC = 3. //For MIDI static final String[] supportedPlayerTypes = { "javax.microedition.media.Player", //STANDARD API "com.nokia.mid.sound.Sound", // Nokia "com.samsung.util.AudioClip", //samsung "com.nec.media.AudioClip", //nec }. 下面利用反射机制来动态加

```
载 : public void determinePlayerType() { // use most -> less use  
isSupportSound = true. for (int i = 0. i // try to load a proper sound  
Player try { Class.forName(supportedPlayerTypes[i]). //加载当前  
的Player类型 playerType = i. //保存加载成功的类的类型 return.  
} catch (Exception e) { //加载不成功, 说明不支持, 继续加载下  
一种 e.printStackTrace(). } } isSupportSound = false. } 100Test 下载  
频道开通, 各类考试题目直接下载。详细请访问  
www.100test.com
```