

목차

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Access Control API</b> | 1 |
| <b>구조체</b>                | 1 |
| BS2AccessGroup            | 1 |
| BS2DoorSchedule           | 2 |
| BS2AccessLevel            | 2 |
| BS2TimePeriod             | 2 |
| BS2DaySchedule            | 3 |
| BS2WeeklySchedule         | 3 |
| BS2DailySchedule          | 3 |
| BS2HolidaySchedule        | 4 |
| BS2Schedule               | 4 |
| BS2Holiday                | 5 |
| BS2HolidayGroup           | 5 |

# Access Control API

출입 통제를 관리하기 위한 API로 개인별, 그룹별, 타임스케줄 관리를 통해 출입시간 제한 및 관리할 수 있습니다.

- [BS2\\_GetAccessGroup](#): 주어진 출입 그룹을 가져옵니다.
- [BS2\\_GetAllAccessGroup](#): 모든 출입 그룹을 가져옵니다.
- [BS2\\_SetAccessGroup](#): 출입 그룹을 설정합니다.
- [BS2\\_RemoveAccessGroup](#): 주어진 출입 그룹을 제거합니다.
- [BS2\\_RemoveAllAccessGroup](#): 모든 출입 그룹을 제거합니다.
- [BS2\\_GetAccessLevel](#): 주어진 출입 레벨을 가져옵니다.
- [BS2\\_GetAllAccessLevel](#): 모든 출입 레벨을 가져옵니다.
- [BS2\\_SetAccessLevel](#): 출입 레벨을 설정합니다.
- [BS2\\_RemoveAccessLevel](#): 주어진 출입 레벨을 제거합니다.
- [BS2\\_RemoveAllAccessLevel](#): 모든 출입 레벨을 제거합니다.
- [BS2\\_GetAccessSchedule](#): 주어진 타임 스케줄을 가져옵니다.
- [BS2\\_GetAllAccessSchedule](#): 모든 타임 스케줄을 가져옵니다.
- [BS2\\_SetAccessSchedule](#): 타임 스케줄을 설정합니다.
- [BS2\\_RemoveAccessSchedule](#): 주어진 타임 스케줄을 제거합니다.
- [BS2\\_RemoveAllAccessSchedule](#): 모든 타임 스케줄을 제거합니다.
- [BS2\\_GetHolidayGroup](#): 주어진 휴일 그룹을 가져옵니다.
- [BS2\\_GetAllHolidayGroup](#): 모든 휴일 그룹을 가져옵니다.
- [BS2\\_SetHolidayGroup](#): 휴일 그룹을 설정합니다.
- [BS2\\_RemoveHolidayGroup](#): 주어진 휴일 그룹을 제거합니다.
- [BS2\\_RemoveAllHolidayGroup](#): 모든 휴일 그룹을 제거합니다.

## 구조체

### BS2AccessGroup

```
typedef struct {  
    uint32_t id;  
    char name[BS2_MAX_ACCESS_GROUP_NAME_LEN];  
    uint8_t numAccessLevels;  
    uint8_t reserved[3];  
    uint32_t accessLevels[BS2_MAX_ACCESS_LEVEL_PER_ACCESS_GROUP];  
} BS2AccessGroup;
```

#### 1. *id*

출입 그룹 식별자입니다.

#### 2. *name*

BioStar 애플리케이션에서 보여줄 출입 그룹 이름입니다.

#### 3. *numAccessLevels*

출입 그룹에 속한 출입 레벨의 개수입니다.

#### 4. *reserved*

예약된 공간입니다.

#### 5. *accessLevels*

출입 그룹에 속한 출입 레벨 리스트입니다.

## BS2DoorSchedule

```
typedef struct {  
    uint32_t doorID;  
    uint32_t scheduleID;  
} BS2DoorSchedule ;
```

#### 1. *doorID*

출입문 식별자입니다.

#### 2. *scheduleID*

타임 스케줄 식별자입니다.

## BS2AccessLevel

```
typedef struct {  
    uint32_t id;  
    char name[BS2_MAX_ACCESS_GROUP_NAME_LEN];  
    uint8_t numDoorSchedules;  
    uint8_t reserved[3];  
    BS2DoorSchedule doorSchedules[BS2_MAX_ACCESS_LEVEL_PER_ACCESS_GROUP];  
} BS2AccessLevel;
```

#### 1. *id*

출입 레벨 식별자입니다.

#### 2. *name*

BioStar 애플리케이션에서 보여줄 출입 레벨 이름입니다.

#### 3. *numDoorSchedules*

출입 레벨에 속한 출입문 타임 스케줄 개수입니다.

#### 4. *reserved*

예약된 공간입니다.

#### 5. *doorSchedules*

출입 레벨에 속한 출입문 타임 스케줄 리스트입니다.

## BS2TimePeriod

```
typedef struct {  
    int16_t startTime;  
    int16_t endTime;
```

```
} BS2TimePeriod;
```

#### 1. *startTime*

시분할 스케줄의 시작할 시간이며, 분 단위의 값을 가집니다.

#### 2. *endTime*

시분할 스케줄의 끝나는 시간이며, 분 단위의 값을 가집니다.

## BS2DaySchedule

```
typedef struct {  
    uint8_t numPeriods;  
    uint8_t reserved[3];  
    BS2TimePeriod periods[BS2_MAX_TIME_PERIODS_PER_DAY];  
} BS2DaySchedule;
```

#### 1. *numPeriods*

시분할 스케줄의 개수입니다.

#### 2. *reserved*

예약된 공간입니다.

#### 3. *periods*

시분할 스케줄 리스트로 최대 5개까지 지정할 수 있습니다.

## BS2WeeklySchedule

```
typedef struct {  
    BS2DaySchedule schedule[BS2_NUM_WEEKDAYS];  
} BS2WeeklySchedule;
```

#### 1. *schedule*

주간 스케줄로 총 7일의 일간 스케줄을 가집니다.

## BS2DailySchedule

```
typedef struct {  
    uint32_t startDate;  
    uint8_t numDays;  
    uint8_t reserved[3];  
    BS2DaySchedule schedule[BS2_MAX_DAYS_PER_DAILY_SCHEDULE];  
} BS2DailySchedule;
```

#### 1. *startDate*

스케줄이 시작할 시간입니다.

#### 2. *numDays*

총 일간 스케줄의 개수입니다.

### 3. *reserved*

예약된 공간입니다.

### 4. *schedule*

startDate부터 시작되는 일간 스케줄 리스트입니다.

## BS2HolidaySchedule

```
typedef struct {
    uint32_t id;
    BS2DaySchedule schedule;
} BS2HolidaySchedule;
```

### 1. *startDate*

휴일 그룹 스케줄 식별자입니다.

### 2. *schedule*

휴일 일간 스케줄입니다.

## BS2Schedule

```
typedef struct
{
    uint32_t id;
    char name[BS2_MAX_SCHEDULE_NAME_LEN];
    uint8_t isDaily;
    uint8_t numHolidaySchedules;
    uint8_t reserved[2];
    union
    {
        BS2WeeklySchedule weekly;
        BS2DailySchedule daily;
    } schedule;
    BS2HolidaySchedule
    holidaySchedules[BS2_MAX_HOLIDAY_GROUPS_PER_SCHEDULE];
} BS2Schedule;
```

### 1. *id*

타임 스케줄 식별자입니다.

### 주의 사항

스케줄 식별자 중 0과 1은 사전 정의된 값으로, 0은 시간할당 안함, 1은 항시의 의미를 가지는 식별자이며, 사용자가 임의로 변경할 수 없습니다.

### 2. *name*

BioStar 애플리케이션에 보여줄 타임 스케줄 이름입니다.

### 3. *isDaily*

일간 스케줄인지 주간 스케줄인지 구분하는 flag입니다.

### 4. *numHolidaySchedules*

휴일 스케줄 개수입니다.

### 5. *reserved*

예약된 공간입니다.

### 6. *weekly*

주간 스케줄로 *isDaily*가 0의 값을 가질 때 의미가 있습니다.

### 7. *daily*

일간 스케줄로 *isDaily*가 0이 아닌 값을 가질 때 의미가 있습니다.

### 8. *holidaySchedules*

휴일 스케줄 리스트입니다.

## BS2Holiday

```
typedef struct {
    uint32_t date;
    uint8_t recurrence;
} BS2Holiday;
```

#### 1. *date*

휴일 날짜입니다.

#### 2. *recurrence*

주기적으로 반복되는 값입니다.

| 값 | 설명    |
|---|-------|
| 0 | 반복 없음 |
| 1 | 매년 반복 |
| 2 | 매월 반복 |
| 3 | 매주 반복 |

## BS2HolidayGroup

```
typedef struct
{
    uint32_t id;
    char name[BS2_MAX_SCHEDULE_NAME_LEN];
    uint8_t numHolidays;
    uint8_t reserved[3];
    BS2Holiday holidays[BS2_MAX_HOLIDAYS_PER_GROUP];
} BS2HolidayGroup;
```

#### 1. *id*

휴일 그룹 식별자입니다.

## 2. *name*

BioStar 애플리케이션에 보여줄 휴일 그룹 이름입니다.

## 3. *numHolidays*

휴일 개수입니다.

## 4. *reserved*

예약된 공간입니다.

## 5. *holidays*

휴일 리스트입니다.

From:

<https://kb.supremainc.com/bs2sdk/> - **BioStar Device SDK**

Permanent link:

[https://kb.supremainc.com/bs2sdk/doku.php?id=ko:access\\_control\\_api](https://kb.supremainc.com/bs2sdk/doku.php?id=ko:access_control_api)

Last update: **2023/02/16 15:55**