

목차

BS2_GetSocketRetryCount 1

 함수 1

 파라미터 1

 반환값 1

 함께 보기 1

 샘플코드(C++) 1

 샘플코드(C#) 2

BS2_GetSocketRetryCount

[+ 2.9.1] 일반 TCP/IP 소켓 통신 시, 통신구간에서 소켓으로부터 패킷을 읽고쓰는 도중 오류가 발생하게 되면, SDK는 자동으로 일정 횟수 만큼 재시도를 하는데, 이 함수는 SDK에 설정된 재시도 횟수 설정 값을 가져옵니다.

함수

```
#include "BS_API.h"

int BS2_GetSocketRetryCount(void* context, uint32_t* count);
```

파라미터

- [In] *context* : Context
- [Out] *count* : 재시도 횟수 설정 값 포인터

반환값

성공적으로 수행될 경우 BS_SDK_SUCCESS를 반환하고, 에러가 발생할 경우 상응하는 에러 코드를 반환합니다.

함께 보기

[BS2_SetSocketRetryCount](#)

샘플코드(C++)

[sample_setdebugfilelogex.cpp](#)

```
const char* CURRENT_DIR = ".";
const int MAX_SIZE_LOG_FILE = 100; // 100MB
int sdkResult = BS2_SetDebugFileLogEx(DEBUG_LOG_ALL, DEBUG_MODULE_ALL,
CURRENT_DIR, MAX_SIZE_LOG_FILE);
if (BS_SDK_SUCCESS != sdkResult)
{
    printf("BS2_SetDebugFileLogEx call failed: %d", sdkResult);
    return;
}
```

샘플코드(C#)

[sample_setdebugfilelogex.cs](#)

```
const string CURRENT_DIR = ".";
const int MAX_SIZE_LOG_FILE = 100; // 100MB
IntPtr ptrDir = Marshal.StringToHGlobalAnsi(CURRENT_DIR);
result =
    (BS2ErrorCode)API.BS2_SetDebugFileLogEx(Constants.DEBUG_LOG_OPERATION_A
    LL, Constants.DEBUG_MODULE_ALL, ptrDir, MAX_SIZE_LOG_FILE);
Marshal.FreeHGlobal(ptrDir);
if (result != BS2ErrorCode.BS_SDK_SUCCESS)
{
    Console.WriteLine("Got error({0}).", result);
    return;
}
```

From:

<http://kb.supremainc.com/bs2sdk/> - **BioStar 2 Device SDK**

Permanent link:

http://kb.supremainc.com/bs2sdk./doku.php?id=ko:bs2_getsocketretrycount&rev=1676353769

Last update: **2023/02/14 14:49**