목차

User Management API > BS2_GetUserDatas

BS2_GetUserDatas

[+ 2.5.0] 사용자 식별자에 해당하는 사용자 정보를 가져옵니다.
이때 userMask를 통하여 사용자 정보의 일부를 선별적으로 가져올 수 있습니다.

함수

```
#include "BS_API.h"

int BS2_GetUserDatas(void* context, uint32_t deviceId, char* uids, uint32_t
uidCount, BS2UserBlob* userBlob, BS2_USER_MASK userMask);
```

> BS2UserBlob 구조체 보기

파라미터

- [In] *`context`* : Context
- [In] *`deviceId`* : 장치 식별자
- [In] *`uids`* : 가져오고자 하는 사용자 식별자 리스트
- [In] *`uidCount`* : 사용자 식별자 개수
- [Out] *`userBlob`* : 사용자 정보를 저장할 포인터
- [In] *`userMask`* : 사용자 Mask

값	설명
0x0000	사용자 식별자
0x0001	사용자 data
0x0002	사용자 설정
0x0004	사용자명
0x0008	이미지
0x0010	PIN
0x0020	카드
0x0040	지문
0x0080	얼굴
0x0100	출입그룹
0x0200	작업코드
0x0400	개인메시지
0x0800	얼굴 (FaceStation F2)
0x1000	사용자설정 (FaceStation F2)
0xFFFF	사용자 정보 전체

반환값

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

샘플코드

C++

```
sdkResult = BS2_GetUserDatas(context_, id, const_cast<char*>(uid.c_str()),
numUser, &userBlob, userMask);
if (BS_SDK_SUCCESS != sdkResult)
{
      TRACE("BS2_GetUserDatas call failed: %d", sdkResult);
      return sdkResult;
}
```

C#

```
 if (numUserIds > )
                {
                    IntPtr curUidObjs = outUidObjs;
                    BS2UserBlob[] userBlobs = new
BS2UserBlob[USER_PAGE_SIZE];

                    Console.WriteLine("Number of users : ({0}).",
numUserIds);
                    for (UInt32 idx = ; idx < numUserIds; )
                    {
                        UInt32 available = numUserIds - idx;
                        if(available > USER_PAGE_SIZE)
                        {
                            available = USER_PAGE_SIZE;
                        }

                        result =
(BS2ErrorCode)API.BS2_GetUserDatas(sdkContext, deviceID, curUidObjs,
available, userBlobs, (UInt32)BS2UserMaskEnum.ALL);
                        if (result == BS2ErrorCode.BS_SDK_SUCCESS)
                        {
                            for (UInt32 loop = ; loop < available; ++loop)
                            {
                                print(sdkContext, userBlobs[loop].user);
                                // don't need to release cardObj, FingerObj,
FaceObj because we get only BS2User
                                if (userBlobs[loop].cardObjs != IntPtr.Zero)
API.BS2_ReleaseObject(userBlobs[loop].cardObjs);
                                if (userBlobs[loop].fingerObjs !=
IntPtr.Zero)
API.BS2_ReleaseObject(userBlobs[loop].fingerObjs);
                                if (userBlobs[loop].faceObjs != IntPtr.Zero)
API.BS2_ReleaseObject(userBlobs[loop].faceObjs);
                            }

                            idx += available;
                            curUidObjs +=
(int)available*BS2Environment.BS2_USER_ID_SIZE;
                        }
                        else
                        {
                            Console.WriteLine("Got error({0}).", result);
                            break;
                        }
                    }

                    API.BS2_ReleaseObject(outUidObjs);
                }
```

함께 보기

BS2_GetUserList
BS2_RemoveUser
BS2_RemoveAllUser
BS2_GetUserInfos
BS2_GetUserInfosEx
BS2_EnrolUser
BS2_EnrolUserEx
BS2_GetUserDatas
BS2_GetUserDatasEx

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

Permanent link:
https://kb.supremainc.com/bs2sdk/doku.php?id=ko:bs2_getuserdatas

Last update: **2021/12/30 14:10**