

Table of Contents

BS2_SetDebugFileLogEx	1
함수	1
파라미터	1
반환값	2
샘플코드(C++)	2
샘플코드(C#)	3

 **This page is not fully translated, yet. Please help completing the translation.**
(remove this paragraph once the translation is finished)

[SDK API](#) > [BS2_SetDebugFileLogEx](#)

BS2_SetDebugFileLogEx

[+ 2.8.3] Log messages within the SDK can be output as a split file and used for debugging applications.

The fourth factor, fileMaxSizeMB, allows you to specify a maximum size per file, in MB.

If you set this value to 0, you will not proceed with file segmentation saving.

The file can be specified as either an absolute path or a relative path, and log messages that occur during subsequent SDK operations are automatically generated in that path.

The file name stored at this time is YYYYMMDD_x.Take the form of log (_x is given sequentially from 0 whenever fileMaxSize is exceeded)

함수

```
#include "BS_API.h"

int BS2_SetDebugFileLogEx(uint32_t level, uint32_t module, const char*
logPath, int fileMaxSizeMB);
```

파라미터

- [In] level : 오류 수준을 지정

매크로	값	의미
DEBUG_LOG_FATAL	0x00000001	치명적인 오류
DEBUG_LOG_ERROR	0x00000002	일반 오류
DEBUG_LOG_WARN	0x00000004	경고
DEBUG_LOG_API	0x00000008	API 호출 IN 및 OUT
DEBUG_LOG_INFO	0x00000010	오류 외의 정보
DEBUG_LOG_TRACE	0x00000100	SDK 자체 디버깅 목적의 정보
DEBUG_LOG_SYSTEM	0x0000000F	모든 오류 수준을 출력
DEBUG_LOG_OPERATION_ALL	0x000000FF	모든 오류 수준과 일반 정보를 출력

매크로	값	의미
DEBUG_LOG_ALL	0xFFFFFFFF	모든 정보 출력

- [In] *module*: 모듈을 지정

매크로	값	
DEBUG_MODULE_KEEP_ALIVE	0x00000001	Keep alive 모듈
DEBUG_MODULE_SOCKET_MANAGER	0x00000002	소켓 관리 모듈
DEBUG_MODULE_SOCKET_HANDLER	0x00000004	소켓 운영 모듈
DEBUG_MODULE_DEVICE	0x00000008	장치 모듈
DEBUG_MODULE_DEVICE_MANAGER	0x00000010	장치 관리 모듈
DEBUG_MODULE_EVENT_DISPATCHER	0x00000020	이벤트 처리기 모듈
DEBUG_MODULE_API	0x00000040	API
DEBUG_MODULE_MISC	0x00000080	기타
DEBUG_MODULE_PACKET	0x00000100	통신 패킷 처리 모듈
DEBUG_MODULE_NOTIFY_MANAGER	0x00000400	Notify 처리 모듈
DEBUG_MODULE_EVENT	0x00000800	USB event log 처리 모듈
DEBUG_MODULE_USB	0x00001000	USB import 처리 모듈
DEBUG_MODULE_ALL	0xFFFFFFFF	전체 모듈

- [In] *logPath*: 로그파일이 출력될 경로
- [In] *fileMaxSizeMB*: 저장할 파일의 최대크기

반환값

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

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:

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

Permanent link:

https://kb.supremainc.com/kbtest/doku.php?id=en:bs2_setdebugfilelogex&rev=1662524771Last update: **2022/09/07 13:26**