목차

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.

> **CAUTION**
> 스케줄 식별자 중 0과 1은 사전 정의된 값으로, 0은 시간할당 안함, 1은 항시의 의미를 가지는 식별자로써 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 isDaily가 0의 값을 가질 때 의미가 있습니다.

7. *daily*
일간 스케줄로 isDaily가 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.