목차

SDK API > BS2_QueryDeviceLicense

BS2_QueryDeviceLicense

[+ 2.8.4] 마스터 장치 및 그와 연결된 슬레이브 장치들의 라이선스 활성화/비활성화 상태를 가져옵니다.
이 기능은 장치가 라이선스 활성화 기능을 지원해야 하며, 현재 기능을 지원하는 장치 정보는 아래와 같습니다.

지원장치	펌웨어
XS2-Finger	V1.2.0
XS2-Card	V1.2.0
BS3	V1.1.0

함수

```
#include "BS_API.h"

int BS2_QueryDeviceLicense(void* context, uint32_t deviceId,
BS2_LICENSE_TYPE licenseType, BS2LicenseResult** outResultObj, uint32_t*
outNumOfResult);
```

> BS2LicenseResult 구조체 보기

파라미터

- [In] *`context`* : Context
- [In] *`deviceId`* : 장치 식별자
- [In] *`licenseType`* : 장치 라이선스 형태

값	설명
0x0000	None
0x0001	Visual QR

- [Out] *`outResultObj`* : 장치 라이선스 활성화 상태를 돌려받을 구조체의 포인터
- [Out] *`outNumOfResult`* : 장치 라이선스 활성화 결과 구조체의 갯수

참고
outResultObj 변수는 사용 후 BS2_ReleaseObject 함수를 통해 시스템에 메모리를 반환해야 합니다.

반환값

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

샘플코드(C++)

sample_setdebugfilelogex.cpp

```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

```csharp
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_ALL, 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=ko:bs2_querydevicelicense&rev=1675927105

Last update: **2023/02/09 16:18**