

USICF プログラミングマニュアル

V2.7.1.6

I. USICF DLL

USICF DLL はネイティブ USI.DLL の .NET ラップです。Unitech Scanner Interface for .NET Compact Framework の頭文字を取って名前が付けられています。そのファイル名は“USICF.dll”です。各種のメソッド、プロパティとイベントがあり、開発者は Unitech PA シリーズポータブルターミナルのスキヤナを動作させるために使用することができます。

サンプルプログラムには USICF の使用方法が含まれています。C# と VB.NET バージョンがあります。

• メソッド

USICF DLL は以下のメソッドがあります。

a. bool SetWorkingMode(WorkingMode mode)

パラメータ:

mode – スキヤナの動作モード。有効な値は *WorkingMode* 列挙で定義されます:

SWM_BARCODE	バーコードスキャンモード
SWM_IMAGE	イメージキャプチャモード

戻り値:

true = 成功
false = 失敗

このメソッドはスキヤナの動作モードをバーコードスキャナもしくはイメージキャプチャモードのいずれかにセットするために使用されます。

b. bool EnableScanner(bool enable)

パラメータ:

enable – スキヤナをイネーブルまたはディスエーブルにするためのフラグ:

true	スキヤナをイネーブルにする
false	スキヤナをディスエーブルにする

戻り値:

true = 成功

false = 失敗

このメソッドはスキャナをイネーブルもしくはディスエーブルにするために使用されます。

c. bool StartAutoScan(uint interval)

パラメータ:

interval – 二つのスキャン間の時間(ミリ秒)

戻り値:

true = 成功

false = 失敗

このメソッドは自動スキャンをスタートするために使用されます。

d. void StopAutoScan()

パラメータ:

なし

戻り値:

なし

このメソッドは自動スキャンを停止するために使用します。

e. bool SaveImage(string fileName, int compressionRatio)

パラメータ:

fileName – イメージを保存したいファイルの名前。パスを含めることができます。ファイルの拡張子は以下のいずれかを指定しなければなりません。

.bmp	Bitmap フォーマット
.jpeg または .jpg	JPEG フォーマット
.tiff または .tif	TIFF フォーマット

compressionRatio – イメージの圧縮比。これは拡張子 “.jpeg” または “.jpg” を指定した JPEG フォーマットのみで使用されます。

戻り値:

true = 成功

false = 失敗

このメソッドはキャプチャしたイメージをターミナルのファイルに保存するために使用されます。イメージフォーマットは、*fileName* パラメータで指定したファイル拡張子で決まります。

f. bool SetHamster(byte cmdID, byte setting)

パラメータ:

cmdID – Hamster デコーダチップのコマンド ID

setting – このコマンドのオペランド

戻り値:

true = 成功

false = 失敗

このメソッドは Hamster デコーダチップにスキナコマンドを送るために使用されます。コマンドの完全なリストについては、“PA96x プログラミングマニュアル”をご覧ください。

g. TerminatorType GetTerminator()

パラメータ:

なし

戻り値:

以下の値の一つが *TerminatorType* 列挙で定義されます:

TERMINATOR_ENTER

TERMINATOR_RETURN

TERMINATOR_LINEFEED

TERMINATOR_NONE

TERMINATOR_ENTERENTER

このメソッドはスキナのターミネータを得るために使用されます。

h. bool SetTerminator(TerminatorType terminator)

パラメータ:

terminator – *TerminatorType* 列挙で定義された値の一つ。上記参照。

戻り値:

true = 成功

false = 失敗

このメソッドはスキナのターミネータをセットするために使用されます。

i. bool SaveCurrentSettings()

パラメータ:
なし

戻り値:
true = 成功
false = 失敗

このメソッドはスキャナの現在の設定を保存するために使用されるので、設定はターミナルの電源を切り、再度入れても持続します。

j. bool SaveSettingsToFile(string fileName)

パラメータ:
fileName – 設定を保存したいファイル名。ファイルの拡張子は常に “.usi”。

戻り値:
true = 成功
false = 失敗

このメソッドは現在の設定をファイルに保存するために使用します。

**k. bool LoadSettingsFromFile(string fileName)
bool LoadSettingsFromFile(string fileName, bool formulaOnly)**

パラメータ:
fileName – 設定を読み込みたいファイル名。

formulaOnly – TRUE の場合、データ編集式のみが読み込まれ、他の設定は変更されないままです。

戻り値:
true = 成功
false = 失敗

このメソッドはファイルから設定を読み込むために使用されます。二つのバージョンがあることにご注意下さい。

l. EchoMode GetGoodReadEcho(out string soundFileName)

パラメータ:

soundFileName – 戻り時に、現在の Good-Read-Echo モードが GRE_PLAYSOUND と同じ場合、サウンドファイルのファイル名を含みます。Good-Read-Echo モードが GRE_BEEP または GRE_NONE と同じ場合は無効です。

戻り値:

EchoMode 列挙で定義された以下の値の一つ:

GRE_PLAYSOUND

GRE_BEEP

GRE_NONE

このメソッドはスキャナの Good-Read-Echo モードとサウンドファイル名 (適切な場合)を得るために使用します。

m. bool SetGoodReadEcho(EchoMode mode, string soundFileName)

パラメータ:

mode – *EchoMode* 列挙で定義された値の一つ。上記参照。

soundFileName – *mode* が GRE_PLAYSOUND にセットされた場合、サウンドファイル(.WAV ファイル)の名前

戻り値:

true = 成功

false = 失敗

このメソッドはスキャナの Good-Read-Echo モードとサウンドファイル名 (適切な場合)をセットするために使用します。GRE_BEEP または GRE_NONE モードについては、*soundFileName* について *null* (C#) または *vbNullString* (VB.NET)を渡すことができます。

n. bool Reset()

パラメータ:

なし

戻り値:

true = 成功

false = 失敗

このメソッドはスキャナを動作モードにセットし、通信コントロールをリセットするために使用されます。

o. bool SetReplaceDataChar(bool enable, byte oldChr, byte newChr)

パラメータ:

Enable – データ置換機能を有効/無効にする
oldChr – 置き換えられる古い文字
newChr – 置き換える新しい文字

戻り値:

true = 成功
false = 失敗

Enable パラメータが true にセットされた場合、バーコードの oldChr は newChr に置き換わります。

p. bool GetReplaceDataChar(ref byte p_oldChr, ref byte p_newChr)

パラメータ:

p_oldChr – 置き換えられる古い文字を検索
p_newChr – 置き換える新しい文字を検索

戻り値:

true = 成功
false = 失敗

True が戻ると置換が有効であることを意味し、そうでなければ無効です。
p_oldChr と p_newChr は、NULL がセットされます。

q. Void Dispose()

パラメータ:

USI の登録を解除してリソースを解放します。

戻り値:

なし

• プロパティ

USICF DLL は以下のプロパティを持っています。

a. IsAutoScanning

Type: bool

Value:

true = 自動スキャンがオン

false = 自動スキャンがオフ

このプロパティは自動スキャンがオンかどうかを決めます。これは読み取り専用プロパティです。

b. PromptMessage

Type: bool

Value:

true = USI プロンプトメッセージ有効

false = USI プロンプトメッセージ無効

このプロパティはネイティブ **USI DLL** から作業情報のポップアップウィンドウを有効/無効にするために使用されます。これは書き込み専用プロパティです。

c. ErrorMessage

Type: bool

Value:

true = USI エラーメッセージ有効

false = USI エラーメッセージ無効

このプロパティはネイティブ **USI DLL** からエラー情報ポップアップウィンドウを有効/無効にするために使用されます。これは書き込み専用プロパティです。

● イベント

USICF DLL は以下のイベントをサポートしています。

a. DataReady

このイベントはスキャナがバーコードを正しくデコードしたときに発生します。アプリケーションは、ユーザがバーコードをスキャンするときに通知するためにこのイベントを見ることができます。実際のバーコード文字列とバーコードタイプは、このイベントと共に入る **USIEventArgs** パラメータから得ることができます。

USIEventArgs のプロパティ

i) BarcodeData

Type: string

String としてバーコードデータを返します

ii) BarcodeLength

Type: uint

データ長を返します

iii) BarcodeType

Type: uint

uint としてバーコードタイプを返します

iv) BarcodeName

Type: string

バーコードシンボル名を返します

v) PrimalDataLength

Type: uint

最初のバーコードデータ長を返します

vi) PrimalData

Type: byte[]

バイナリでバーコードの最初のデータを返します

b. ImageTrigger

このイベントはユーザがイメージをキャプチャするためにトリガを押したときに発生します。スキャナはこのイベントを発生する前にはイネーブルにして、イメージキャプチャモードになければなりません。アプリケーションは、通常はイメージ読み取りと表示のための準備を行うことによってこのイベントを処理します。

c. ImageProgress

このイベントは *ImageTrigger* イベントの後で発生し、アプリケーションにイメージ読み取りの進行をレポートします。進行のパーセントが、このイベントと共に入る *ImageProgressEventArgs* パラメータから読むことができます。

ImageProgressEventArgs のプロパティ:

i) Percentage

Type: int

int として進行をパーセントで返します。

d. ImageReady

このイベントは、イメージキャプチャされた全体がスキャナから読み込まれたことをアプリケーションに通知します。 *SaveImage* メソッドはイメージをファイルに保存するために呼び出すことができます。

e. ErrorEvent

名前の通り、このイベントはエラーが発生したときにアプリケーションに通知します。エラーの情報はこのイベントと共に入る *ErrorEventArgs* パラメータから読むことができます。

ErrorEventArgs のプロパティ:**i) ErrorInfo**

Type: string

エラーの説明を戻します。

ii) ErrorCode

Type: uint

エラーが USI エラーか、システムエラーかによって、USI エラーコードまたはシステムエラーコードのいずれかを戻します。

II. C# プログラミングモデル

C# アプリケーションは USICF DLL を呼ぶために以下のプログラミングモデルを使用することができます。

```
using USICF;

public class Form1 : System.Windows.Forms.Form
{
    .....

    private USIClass myUSI;

    public Form1 ()
    {
        //
        // Required for Windows Form Designer support
        //
        InitializeComponent();

        //
        // TODO: Add any constructor code after
        //InitializeComponent call
        //
        myUSI = new USIClass(this);
        myUSI.DataReady += new
        USIClass.USIEventHandler(myUSI_DataReady);
        myUSI.ErrorEvent += new
        USIClass.ErrorEventHandler(myUSI_ErrorEvent);
    }

    private void myUSI_DataReady(object sender, USIEventArgs e)
    {
        MessageBox.Show(e.BarcodeData);
    }

    private void myUSI_ErrorEvent(object sender, ErrorEventArgs
e)
    {
        MessageBox.Show(e.ErrorInfo, "USI Error",
        MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Exclamation,
        MessageBoxDefaultButton.Button1);
    }

    .....
}
}
```

III. VB.NET プログラミングモデル

VB.NET アプリケーションは、USICF DLL を呼ぶために以下のプログラミングモデルを使用することができます。

```
Imports USICF

Public Class Form1
    Inherits System.Windows.Forms.Form
    .....
    Private WithEvents myUSI As USIClass

#Region " Windows Form Designer generated code "

    Public Sub New()

        MyBase.New()

        'This call is required by the Windows Form Designer.
        InitializeComponent()

        'Add any initialization after the InitializeComponent()
        'call
        myUSI = New USIClass(Me)

    End Sub

    .....

#End Region

    Private Sub myUSI_DataReady(ByVal sender As Object, ByVal e
As USIEventArgs) Handles myUSI.DataReady
        MessageBox.Show(e.BarcodeData)
    End Sub

    Private Sub myUSI_ErrorEvent(ByVal sender As Object, ByVal e
As EventArgs) Handles myUSI.ErrorEvent
        MessageBox.Show(e.ErrorInfo, "USI Error",
        MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Exclamation, _
        MessageBoxDefaultButton.Button1)
    End Sub

    .....

End Class
```

IV. サンプルプログラム

すべてのサンプルプログラムは、“Bin” フォルダ下の“USICF.dll” ファイルを参照します。

1. CSDemo & VBDemo

シングルフォームで USICF を使用方法を示します。また各種のメソッドの使いかたを示します。

2. CSDemo2 & VBDemo2

マルチフォームで USICF を使用方法を示します。

3. CSDemo3 & VBDemo3

イメージキャプチャの扱い方を示します。