

Android SDK 使用手册



2020-04-20

版本说明

版本	日期	说明
V1.0	2020-04-20	创建

目录

一、SDK 文件.....	4
二、使用方法.....	4
三、方法说明.....	4
3.1 ThermalService.java: 连接.....	4
3.1.1 public ThermalService(Handler handler, Context context).....	4
3.1.2 public void netConn(String IP, String Port).....	4
3.1.3 public void netClose().....	4
3.1.4 public void netSendData(final byte[] data).....	4
3.1.5 public void btConn(String MacAddress).....	4
3.1.6 public void btClose().....	5
3.1.7 public void btSendData(final byte[] buff).....	5
3.1.8 public void usbConns(UsbDevice usbDevice).....	5
3.1.9 public void usbCloses().....	5
3.1.10 public void usbSendDatas(final byte[] buffer).....	5
3.2 ImageCommand.java: 图片处理.....	5
3.2.1 public static Bitmap bitmapFromText(float textSize, String text, int width, int lines).....	5
3.2.2 public static byte[] Print_1D76(Bitmap bitmap, int nWidth, int nHeight).....	6
3.2.3 public static byte[] print1D76TextImage(Bitmap bitmap, int maxWidth).....	6
3.2.4 public static byte[] print1D76(Bitmap bitmap, int maxWidth).....	6
3.2.5 public static byte[] print_1b2a(Bitmap bitmap, int maxWidth).....	6
3.2.6 public static byte[] print_1b2a_8(Bitmap bitmap, int maxWidth).....	6
3.3CString.java.....	7
四、Demo.....	7
4.1 开发工具: Android Studio 3.5.2.....	7

一、SDK 文件

Brightekjar.jar: 连接、断开、读取数据、图片处理的类

BrightekCommandM.java: 热敏指令类

Tools.java: 使用到的一些方法

二、使用方法

把 SDK 的文件附加到 Android 工程上，可以直接调用，Brightekjar.jar(Add as Library)
通过 handler 读取消息，获取状态，更新 UI

三、方法说明

3.1 ThermalService.java: 连接

3.1.1 public ThermalService(Handler handler, Context context)

描述:

实例化 ThermalService

3.1.2 public void netConn(String IP, String Port)

描述:

连接网口或者 WIFI

IP: 连接 IP 地址，例如 "10.10.100.254"

Port: 连接端口，例如 "8899"

3.1.3 public void netClose()

描述:

断开网口连接

3.1.4 public void netSendData(final byte[] data)

描述:

发送数据到网口打印，子线程发送

data: 需要发送的数据

3.1.5 public void btConn(String MacAddress)

描述:

连接蓝牙

MacAddress: 蓝牙的 MAC 地址, 例如 "DC:0D:30:00:E9:7B"

3.1.6 public void btClose()

描述:

断开蓝牙连接

3.1.7 public void btSendData(final byte[] buff)

描述:

发送数据到蓝牙上, 子线程发送

buff: 需要发送的数据

3.1.8 public void usbConns(UsbDevice usbDevice)

描述:

连接 USB 设备

usbDevice: 需要连接的 USB 设备

3.1.9 public void usbCloses()

描述:

断开 USB 连接

3.1.10 public void usbSendDatas(final byte[] buffer)

描述:

发送数据到 USB 上, 子线程发送

buff: 需要发送的数据

3.2 ImageCommand.java: 图片处理

3.2.1 public static Bitmap bitmapFromText(float textSize, String text, int width, int lines)

描述:

文字转换成图片

textSize: 文字大小

Text: 文字内容

Width: 生成的图片宽度

lines: 内容行数

返回: Bitmap

3.2.2 public static byte[] Print_1D76(Bitmap bitmap, int nWidth, int nHeight)

描述:

处理图片数据，使用 1D 76 指令

bitmap: 需要处理的图片

nWidth: 缩放图片的宽度，58MM 不超过 384,80MM 不超过 576

nHeight: 缩放图片的高度

返回: 处理好的数组，直接发送到打印机打印

3.2.3 public static byte[] print1D76TextImage(Bitmap bitmap, int maxWidth)

描述:

处理图片数据，主要是打印文字生成的图片（黑白图），图片宽度超过 maxWidth，会缩放图片，使用 1D 76 指令

bitmap: 需要处理的图片

maxWidth: 打印图片的最大宽度，58MM 不超过 384,80MM 不超过 576

返回: 处理好的数组，直接发送到打印机打印

3.2.4 public static byte[] print1D76(Bitmap bitmap, int maxWidth)

描述:

处理图片数据，图片宽度超过 maxWidth，会缩放图片，使用 1D 76 指令

bitmap: 需要处理的图片

maxWidth: 打印图片的最大宽度，58MM 不超过 384,80MM 不超过 576

返回: 处理好的数组，直接发送到打印机打印

3.2.5 public static byte[] print_1b2a(Bitmap bitmap, int maxWidth)

描述:

处理图片数据，图片宽度超过 maxWidth，会缩放图片，使用 1B 2A 指令，每次处理垂直方向 24 点数据

bitmap: 需要处理的图片

maxWidth: 打印图片的最大宽度，58MM 不超过 384,80MM 不超过 576

返回: 处理好的数组，直接发送到打印机打印

3.2.6 public static byte[] print_1b2a_8(Bitmap bitmap, int maxWidth)

描述:

处理图片数据，图片宽度超过 maxWidth，会缩放图片，使用 1B 2A 指令，每次处理垂直方向 8 点数据

bitmap: 需要处理的图片

maxWidth: 打印图片的最大宽度, 58MM 不超过 384, 80MM 不超过 576

返回: 处理好的数组, 直接发送到打印机打印

3.3CString.java

描述: 主要定义了 handler 状态的标致位, 结合 handler 使用。例如连接成功, 或者失败

四、Demo

4.1 开发工具: Android Studio 3.5.2