#include 意思就是將那個檔案裡的內容複製貼上到這個地方。

Ex:將A程式加入複製到B程式。

Ex: #include "FPS\_GT511C3.h" 就是將FPS\_GT511C3.h，#include 到

程式裡面。

#ifndef標識符

bool 布林

mode 模式 step 步驟

setup() 建立()

loop() 循環()

Serial.begin 設定傳送資料的速率

fps.UseSerialDebug

Use 使用

Serial 串行

Debug 調整

何謂FPS(Frames Per Second) = 每秒跑多少張圖

30 FPS 代表 每秒跑30張畫面

12 FPS 代表 每秒跑12張畫面

display 顯示

Command 命令

Initial 初始

switch 開關

Enrollment 註冊

Identification 鑑定

Demo Functions 演示功能

find out the first unused ID 找出未使用的ID

starting from 0 從0開始

UseSerialDebug　使用串型除錯調整

Command Packet (Command) 命令包

Response Packet (Acknowledge) 響應包

Command Packet

OFFSET 偏移值 ITEM 項目 TYPE 類型 DESCRIPTION 描述

0 0x55 BYTE Command start code1

1 0xAA BYTE Command start code2

2 Device ID WORD Device ID: default is

0x0001, always fixed

4 Parameter DWORD Input parameter

8 Command WORD Command code

10 Check Sum WORD Check Sum (byte addition)

OFFSET[0]+…+OFFSET[9]=Check Sum

Response Packet

OFFSET 偏移值 ITEM 項目 TYPE 類型 DESCRIPTION 描述

0 0x55 BYTE Response start code1

1 0xAA BYTE Response start code2

2 Device ID WORD Device ID: default is

0x0001, always fixed

4 Parameter DWORD Response == 0x30: (ACK) Output

Parameter

Response == 0x31: (NACK) Error code

8 Response WORD 0x30: Acknowledge (ACK)

0x31: Non-acknowledge (NACK)

10 Check Sum WORD Check Sum (byte addition)

OFFSET[0]+…+OFFSET[9]=Check Sum

Offset 偏移值: 通常用於指明一個位置，它的用法是把一個基底位置加上 offset 值 (offset 可以是負數)。例如我們說 : 一個資料結構在內存中的位置是 0x125000，它的 offset 0x10 處是用戶名字， offset 0x14 是用戶序號。在 PE 結構中， offset 通常用於指明在 exe 檔案中的實際位置

HEX 16進制

SerialComplete　連續完成

Initial Display　初始顯示

Open 開啟 初始值

Close 關閉 終止

UsbInternalCheck 檢查USB內部 檢查連接的USB設備是否有效

ChangeBaudrate 改變波特律 更改UART波特率

CmosLed 控制開關LED燈 控制CMOS LED

GetEnrollCount 獲得觸摸指紋次數 獲取登記指紋計數

CheckEnrolled 檢查註冊 檢查指定的ID是否已註冊

EnrollStart 開始註冊 開始註冊

Enroll1 註冊1

Enroll2 註冊2

Enroll3 註冊3

IsPressFinger 按手指

DeleteID 刪除ID

DeleteAll 刪除全部

Verify 校驗 確認

Identify 鑑定

VerifyTemplate 驗證模板

IdentifyTemplate 識別模板

CaptureFinger 獲取指紋

MakeTemplate 製作模板

GetImage 獲取圖片

GetRawImage 獲取原始圖像

GetTemplate 獲取模板

SetTemplate 集合模板

GetDatabaseStart獲取啟動數據庫

.

#include : 加入將A程式加入複製到B程式。

Ex: #include "FPS\_GT511C3.h" 就是將FPS\_GT511C3.h，#include 到

程式裡面。

#pragma : 編譯指示#pragma是用來告知編譯器某些特殊指示，例如不要輸出錯誤訊息，抑制警告訊息，或者加上記憶體漏洞檢查機制等。不是標準c語言出現的東西，而是各個編譯器廠商或是開發者本身制定的，以便讓編譯器出現特殊選項。

#define #　定義

1.#**if**(和平常的if功能一樣)  
2.#end**if**(結束if的範圍)  
3.#else (和平常的else功能一樣)  
4.#el**if**(如同else**if**)  
5.#ifdef（前置處理器有定義）  
6.#ifndef（前置處理器沒有定義）