## 环境相关预处理宏:

NO\_INCLUDE\_PCSC\_SOURCE 定义库中不包含PCSC相关的内容

INCLUDE\_SOCKET\_SOURCE 定义库中包含和Socket相关的内容(Windows下会有冲突,需要单独包含并定义宏: WIN32\_LEAN\_AND\_MEAN),Bluetooth作为Socket的子依赖项也将不会被包含

NO\_INCLUDE\_COM\_SOURCE 定义库中不包含COM相关的内容,主要在iMac OS下使用,Windows和Linux系统中自带和COM相关的头文件

NO\_INCLUDE\_USB\_SOURCE 定义库中不包含USB相关的内容(Windows下:DDK, Linux下:libusb)的引用

NO\_INCLUDE\_SECURITY\_SOURCE 定义库中不包含和安全算法相关的内容

NO\_INCLUDE\_OPENSSL\_SOURCE 定义库中不引用OPENSSL的相关内容

## 功能相关预处理宏

NOUSING\_STATIC\_TRANSTABLE 在进行数据转换时,不使用静态表的方式进行转换

NO\_INCLUDE\_MEMORY\_POOL 在内存数据分配时不使用内存池

## 资源相关预处理宏:

NO\_INCLUDE\_IDCARD\_SOURCE 定义库中不包含和二代证相关的内容(包括:二代证的内嵌字库,二代证相关头文件)

NO\_INCLUDE\_ICCARD\_SOURCE 定义库中不包含和IC卡相关的内容

NO\_INCLUDE\_PBOC\_SOURCE 定义库中不包含和PBOC流程相关的内容

NO\_INCLUDE\_HEALTHCARD\_SOURCE 定义库中不包含和居民健康卡相关的内容(主要涉及PSAM卡密钥和权限资源表)

NO\_INCLUDE\_PINPAD\_SOURCE 定义库中不包含和密码键盘相关的内容

## 各个类名称定义说明:

所有静态转换类都以: Convert结尾,使用静态的方式对数据进行转换

如: BitConvert, ByteConvert, StringConvert, IconvCharsetConvert

所有动态转换类都以: Converter结尾,需要使用相应实例的对象来完成转换操作

如: CharConverter, JniConverter

接口: IInterface

为库中核心功能必须的接口,所有接口的抽象类声明都以: I 开头,

如: IInterrupter, IBaseDevice, IInteractiveTrans, IICCardDevice 等

行为: IBehavior

为库中进行辅助功能的接口,所有行为的抽象类声明都以: I开头,以Behavior结尾, 名称和行为接口完全一致,但是不以I开头的表示该行为接口的默认实现类

如: ITimeoutBehavior => TimeoutBehavior

ILastErrBehavior => LastErrBehavior

所有基本的底层设备类都以: Device 结尾

如: CCID\_Device, ComDevice, FileDevice,BluetoothDevice

所有适配器都以: Adapter 结尾

所有设备层适配器(适配后对外仍然是一个设备)都以: DevAdapter 结尾

,如: MagneticDevAdapter, SdtApiDevAdapter , CCID\_ContactStorageCardDevAdapter

所有应用层适配都以: AppAdapter结尾

如: HealthCardAppAdapter, ICCardAppAdapter, PBOC\_v2\_0\_AppAdapter

所有指令协议封装的适配器都以: CmdAdapter结尾

如: ComICCardCmdAdapter, HidCmdAdapter, PinDevCmdAdapter

所有对原有类进行扩展的类都以: Appender结尾

如: ComHandlerAppender, HidHandlerAppender

所有操作辅助类(调用原有类的方法进行封装)都为静态类,都以: Helper结尾

如: DevHelper, WinDllHelper, WinHelper, WinTestHelper

所有数据加解密类都以: Provider结尾

如: MD5\_Provider, DES\_Provider, PBOC\_Provider

## 程序框架:

1. 程序主要针对硬件设备的通信及其简单的应用逻辑进行封装
2. 程序的各个模块之间通过接口约定来进行不同的组合以对应不同通信方式,不同协议,不同模块组合的硬件设备;按照接口来编程

IInteractiveTrans, ITransceiceTrans, IICCardDevice

1. 对于设备来说,不同的设备通信方式不一样

对应于Device

1. 对于设备来说,相同模块的基本协议是一致的,上层应用在不需要关心协议的细节部分,只需要能够完成相应的功能即可,协议之间的差别可以通过CmdAdapter来进行适配
2. 对于设备来说,模块是固定的,相同的模块具有相同的逻辑

对应于 AppAdapter