

Namespace ESL_Protocol_V1

Classes

[EslProtocolGen](#)

[EslProtocolGen.Template](#)

電子紙模板產生模組

[EslProtocolGen.Update](#)

電子紙素材上傳指令產生模組

Enums

[EslProtocolGen.alignMode](#)

[EslProtocolGen.colorMode](#)

[EslProtocolGen.fontType](#)

[EslProtocolGen.ledColor](#)

Class EslProtocolGen

Namespace: [ESL Protocol V1](#)








Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

```
public class EslProtocolGen
```

Inheritance

[object](#)  ← EslProtocolGen

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,
[object.ToString\(\)](#) 

Methods

[EslRefresh\(byte\)](#)

標籤螢幕重刷

Method EslRefresh

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

EslRefresh(byte)

標籤螢幕重刷

```
public IEnumerable<byte> EslRefresh(byte packageName)
```

Parameters

packageName [byte](#)

Returns

[IEnumerable](#) <[byte](#)>

Class EslProtocolGen.Template

Namespace: [ESL_Protocol_V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll








電子紙模板產生模組

```
public class EslProtocolGen.Template
```

Inheritance

[object](#)  ← EslProtocolGen.Template

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) ,
[object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) ,
[object.ToString\(\)](#) 

Examples

```
EslProtocolGen.Template EslTemp = new EslProtocolGen.Template();  
EslTemp.Clear();  
EslTemp.Add_Bitmap(0, 0, 50, 6, EslProtocolGen.alignMode.RightUp,  
EslProtocolGen.colorMode.Black); //元素1:BMP  
EslTemp.Add_Bitmap(0, 120, 200, 4, EslProtocolGen.alignMode.RightUp,  
EslProtocolGen.colorMode.Black); //元素2:BMP  
EslTemp.Add_String(52, 22, EslProtocolGen.fontType.Font16, EslProtocolGen.alignMode.RightUp,  
EslProtocolGen.colorMode.Black); //元素3:String  
EslTemp.Add_Num(70, 80, EslProtocolGen.fontType.Font24, EslProtocolGen.alignMode.MidUp,  
EslProtocolGen.colorMode.Black); //元素4:Num  
EslTemp.GenPkg();
```

Properties

[AutoNewTemplate](#)

自動覆蓋設備上原有的模板資料，否則往後添加模板

Methods

[Add_Barcode\(ushort, ushort, byte, alignMode, colorMode\)](#)

添加一個code39元素

[Add_Bitmap\(ushort, ushort, ushort, byte, alignMode, colorMode\).](#)

添加一個Bitmap元素

[Add_Num\(ushort, ushort, fontType, alignMode, colorMode\).](#)

添加一個數字元素

[Add_String\(ushort, ushort, fontType, alignMode, colorMode\).](#)

添加一個String元素

[Clear\(\).](#)

清除模板內容及元素

[GenPkg\(\).](#)

模板封包產生(HEX)

Property AutoNewTemplate

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

AutoNewTemplate

自動覆蓋設備上原有的模板資料，否則往後添加模板

```
public bool AutoNewTemplate { get; set; }
```

Property Value

[bool](#)

Method Add_Barcode

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Add_Barcode(ushort, ushort, byte, alignMode, colorMode)

添加一個code39元素

```
public void Add_Barcode(ushort posx, ushort posy, byte heightPixel, EslProtocolGen.alignMode align, EslProtocolGen.colorMode color)
```

Parameters

posx [ushort](#)

X座標參考

posy [ushort](#)

Y座標參考

heightPixel [byte](#)

條碼高度(pixel)

align [EslProtocolGen.alignMode](#)

對齊方式

color [EslProtocolGen.colorMode](#)

顏色

Method Add_Bitmap

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Add_Bitmap(ushort, ushort, ushort, byte, alignMode, color Mode)

添加一個Bitmap元素

```
public void Add_Bitmap(ushort posx, ushort posy, ushort heightPixel, byte widthByte,
    EslProtocolGen.alignMode align, EslProtocolGen.colorMode color)
```

Parameters

posx [ushort](#)

X座標參考

posy [ushort](#)

Y座標參考

heightPixel [ushort](#)

Bitmap高度

widthByte [byte](#)

Bitmap寬度(單位Byte)

align [EslProtocolGen.alignMode](#)

對齊方式

color [EslProtocolGen.colorMode](#)

顏色

Method Add_Num

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Add_Num(ushort, ushort, fontType, alignMode, colorMode)

添加一個數字元素

```
public void Add_Num(ushort posx, ushort posy, EslProtocolGen.fontType font,  
    EslProtocolGen.alignMode align, EslProtocolGen.colorMode color)
```

Parameters

posx [ushort](#)

X座標參考

posy [ushort](#)

Y座標參考

font [EslProtocolGen.fontType](#)

字體類型(fontType)

align [EslProtocolGen.alignMode](#)

對齊方式

color [EslProtocolGen.colorMode](#)

顏色

Method Add_String

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Add_String(ushort, ushort, fontType, alignMode, color Mode)

添加一個String元素

```
public void Add_String(ushort posX, ushort posY, EslProtocolGen.fontType font,
    EslProtocolGen.alignMode align, EslProtocolGen.colorMode color)
```

Parameters

posx [ushort](#)

X座標參考

posy [ushort](#)

Y座標參考

font [EslProtocolGen.fontType](#)

字體類型(fontType)

align [EslProtocolGen.alignMode](#)

對齊方式

color [EslProtocolGen.colorMode](#)

顏色

Method Clear

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Clear()

清除模板内容及元素

```
public void Clear()
```

Method GenPkg

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

GenPkg()

模板封包產生(HEX)

```
public IEnumerable<byte> GenPkg()
```

Returns

[IEnumerable](#) <[byte](#)>

回傳為zigbee payload封包資料(不包含標籤短地址的部分)

Class EslProtocolGen.Update

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll








電子紙素材上傳指令產生模組

```
public class EslProtocolGen.Update
```

Inheritance

[object](#)  ← EslProtocolGen.Update

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) ,
[object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) ,
[object.ToString\(\)](#) 

Examples

```
EslProtocolGen.Update EslUpd = new EslProtocolGen.Update();  
EslUpd.Clear();  
EslUpd.Bitmap(1, ConvStr.ConvertHexStringToList(elem.Content)); //更新元素1:BMP  
EslUpd.String(3, "TEST"); //元素3:String  
EslUpd.Barcode(4, "0123456"); //元素4:Code39
```

Properties

[BmpSplitSize](#)

Bitmap資料分包大小，預設120 byte

[ContentSplitSize](#)

其餘所有內容資料分包大小，預設120 byte

Methods

[Barcode\(byte, string\)](#)

更新一個Code39元素

[Bitmap\(byte, IEnumerable<byte>\).](#)

更新一個Bitmap元素

[Clear\(\).](#)

清除上傳指令內容

[GenPkg\(\).](#)

素材上傳指令封包產生(HEX)

[Indicator\(ledColor\).](#)

更新LED狀態

[LASA\(byte\).](#)

更新LASA狀態

[Num\(byte, uint\).](#)

更新一個Num元素

[String\(byte, string\).](#)

更新一個String元素

Property BmpSplitSize

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

BmpSplitSize

Bitmap資料分包大小・預設120 byte

```
public byte BmpSplitSize { get; set; }
```

Property Value

[byte](#) 

Property ContentSplitSize

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

ContentSplitSize

其餘所有內容資料分包大小，預設120 byte

```
public byte ContentSplitSize { get; set; }
```

Property Value

[byte](#)

Method Barcode

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Barcode(byte, string)

更新一個Code39元素

```
public bool Barcode(byte TargetSn, string Str)
```

Parameters

TargetSn [byte](#)

目標元素序號(模板建立的順序)

Str [string](#)

新的Code39元素資料

Returns

[bool](#)

Method Bitmap

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Bitmap(byte, IEnumerable<byte>)

更新一個Bitmap元素

```
public bool Bitmap(byte TargetSn, IEnumerable<byte> Bmpdata)
```

Parameters

TargetSn [byte](#)

目標元素序號(模板建立的順序)

Bmpdata [IEnumerable](#) <[byte](#)>

新的Bitmap元素資料

Returns

[bool](#)

Method Clear

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Clear()

清除上傳指令內容

```
public void Clear()
```

Method GenPkg

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

GenPkg()

素材上傳指令封包產生(HEX)

```
public IEnumerable<byte> GenPkg()
```

Returns

[IEnumerable](#) <[byte](#)>

回傳為zigbee payload封包資料(不包含標籤短地址的部分)

Method Indicator

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Indicator(ledColor)

更新LED狀態

```
public void Indicator(ESLProtocolGen.ledColor Color)
```

Parameters

Color [ESLProtocolGen.ledColor](#)

Method LASA

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

LASA(byte)

更新LASA狀態

```
public void LASA(byte lasa)
```

Parameters

lasa [byte](#)

Method Num

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

Num(byte, uint)

更新一個Num元素

```
public bool Num(byte TargetSn, uint Num)
```

Parameters

TargetSn [byte](#)

目標元素序號(模板建立的順序)

Num [uint](#)

新的Num元素資料

Returns

[bool](#)

Method String

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

String(byte, string)

更新一個String元素

```
public bool String(byte TargetSn, string Str)
```

Parameters

TargetSn [byte](#) 

目標元素序號(模板建立的順序)

Str [string](#) 

新的String元素資料

NOTE

資料不可為null

Returns

[bool](#) 

Enum EslProtocolGen.alignMode

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

```
public enum EslProtocolGen.alignMode : byte
```

Fields

LeftBott = 34

LeftMid = 33

LeftUp = 32

MidBott = 18

MidMid = 17

MidUp = 16

RightBott = 2

RightMid = 1

RightUp = 0

Enum EslProtocolGen.colorMode

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

```
public enum EslProtocolGen.colorMode : byte
```

Fields

Black = 0

Red = 1

White = 2

Enum EslProtocolGen.fontType

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

```
public enum EslProtocolGen.fontType : byte
```

Fields

Font12 = 0

Font16 = 1

Font24 = 2

Font32 = 3

Enum EslProtocolGen.ledColor

Namespace: [ESL Protocol V1](#)

Assembly: ESL_Protocol_V1.dll

```
public enum EslProtocolGen.ledColor : byte
```

Fields

```
LED_B = 4
```

```
LED_G = 3
```

```
LED_OFF = 0
```

```
LED_R = 1
```

```
LED_Y = 2
```