

# **iOS BLE API 使用说明**

2016-04-15

# 目录

1.iOS BLE SDK 介绍 .....	3
2.工程配置 .....	3
2.1.导入蓝牙静态文件 .....	3
3.代码示例 .....	6
3.1 创建 BLEManager 实例.....	6
3.2 搜索设备 .....	6
3.3 连接设备 .....	7
3.4 给从机发数据 .....	7
3.5 接收从机数据 .....	8

# 1.iOS BLE SDK 介绍



1)BLE 目录下的文件是需要添加的库文件

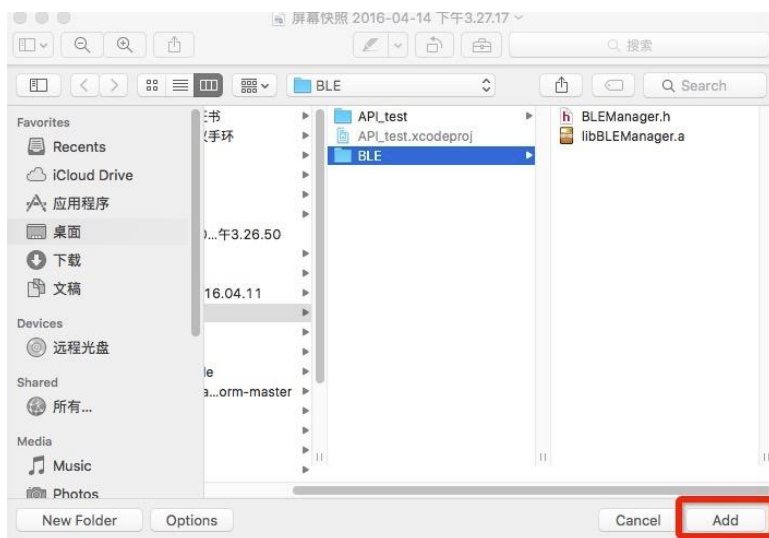
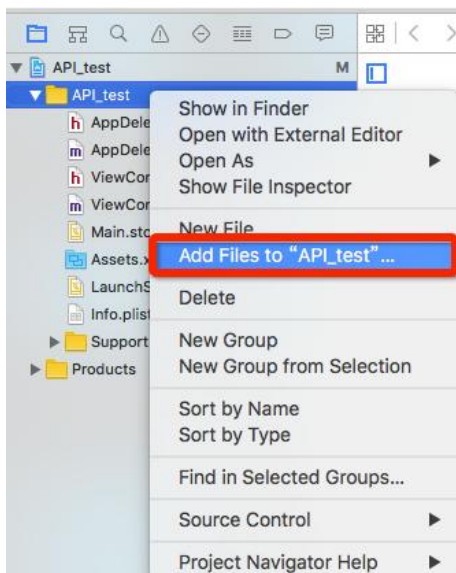
2)BLE\_API\_DEMO 为示例代码

## 2.工程配置

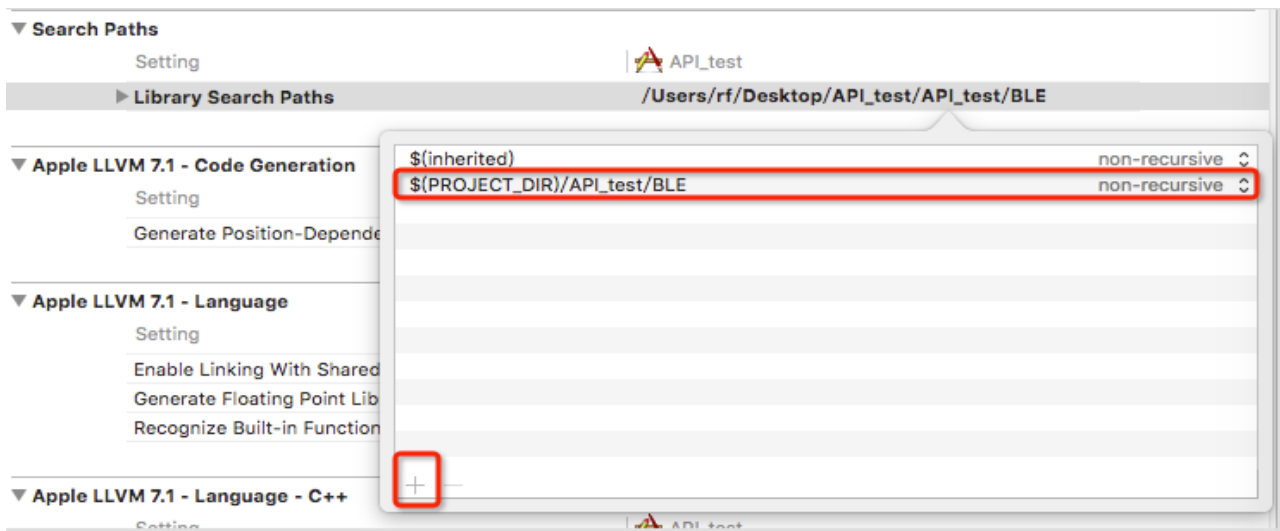
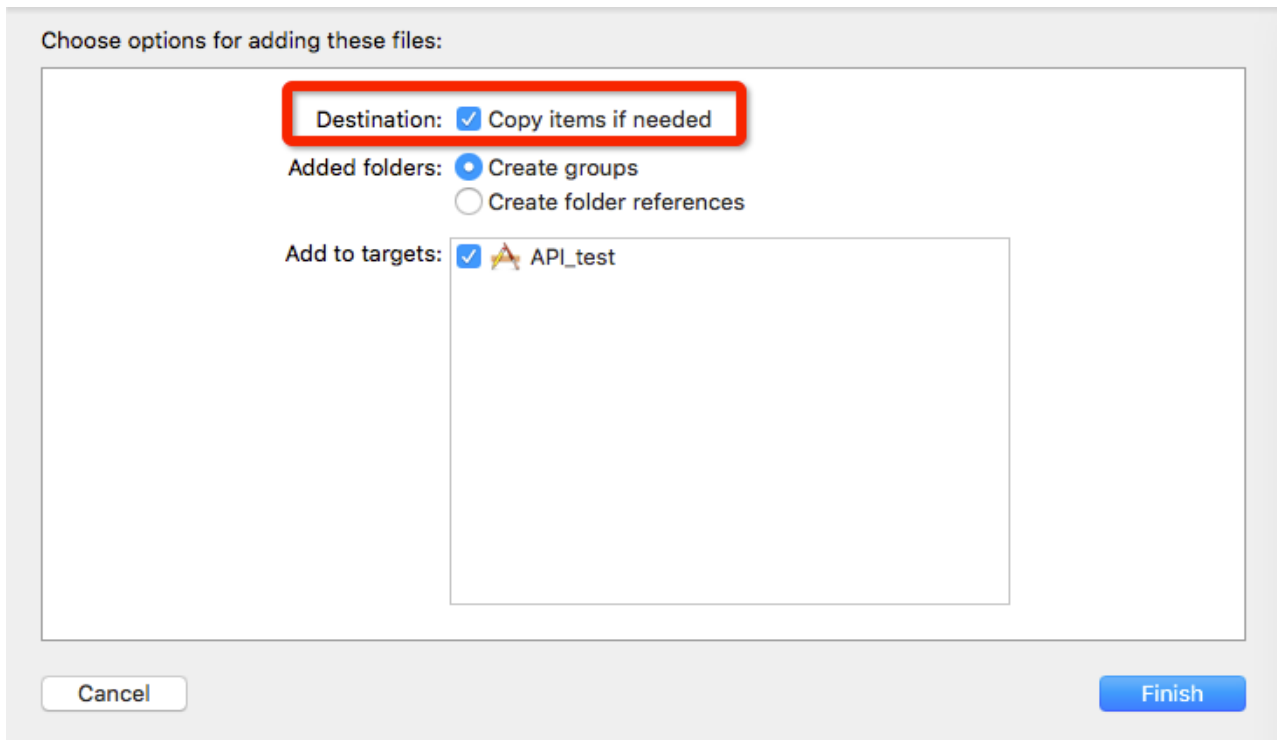
### 2.1.导入蓝牙静态文件

下面提供两个方法：

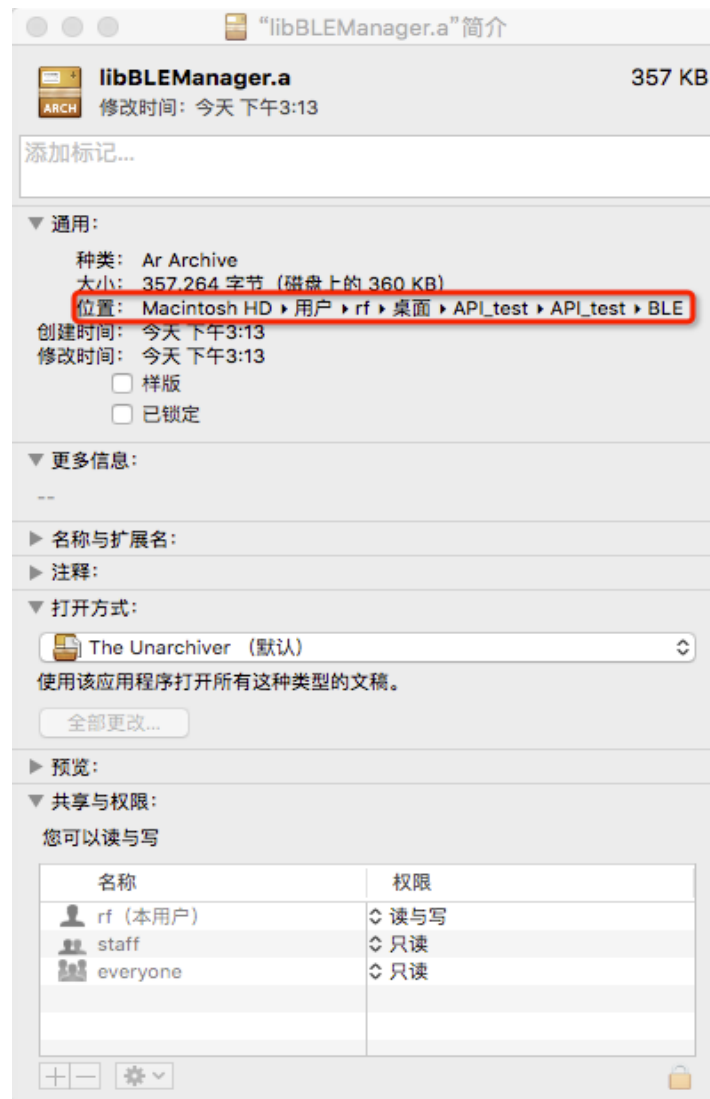
( 1 ) 将静态文件添加到工程中，然后在项目中点击右键，添加到工程中，如下



( 2 ) 直接将静态文件拖进工程中，记住勾选 copy items if needed

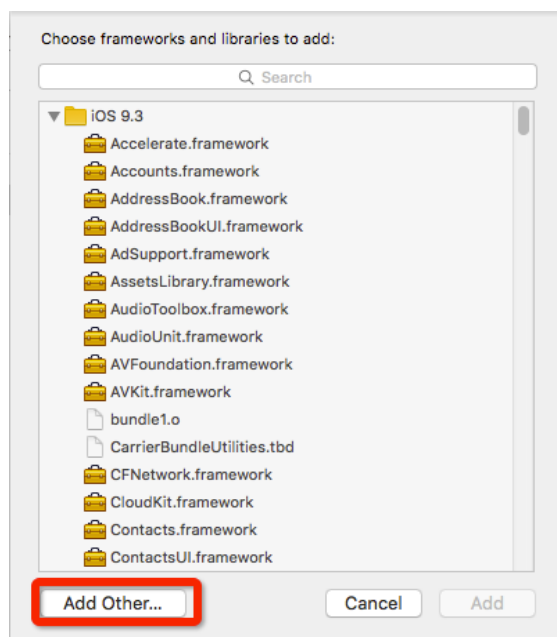


导入成功后，查看工程中 TARGETS -> Build Settings -> Search Paths -> Library Search Paths,如图，如果没有静态文件路径,请手动添加，显示静态文件简介，点击上图'+'，将文件路径复制添加到上图中。



2).该静态文件不支持 bitcode, 在工程中 TARGETS -> Build Settings ->Build Options -> Enable Bitcode 设置为 NO

3).添加蓝牙框架，在工程中 TARGETS -> Link Binary With Libraries 添加 CoreBluetooth.framework，直到 Link Binary With Libraries 出现 CoreBluetooth.framework；如果里面没有 libBLEManager.a，点击添加其他直到 Link Binary With Libraries 出现 libBLEManager.a



4).如果在调试工程的过程中, Xcode 提示未找到<DeviceInfo.h>和<oad.h>文件,请将我司提供的 API 中的这两个文件添加到你的工程中去,因为在 libBLEManager.a 文件中用到上面两个文件中的内容

5).如果你需要调试,请在真机上调试, libBLEManager 不支持模拟器上面的调试

## 3.代码示例

### 3.1 创建 BLEManager 实例

```
BLEManager * manager = [BLEManager defaultManager];
```

你需要设置 manager 的 delegate.

### 3.2 搜索设备

```
[manager scanDeviceTime:(NSInteger)];
```

这个参数传一个 NSInteger 类型的值,表示搜索持续的时间,在搜索到设备后,会回调-(void)scanDeviceRefrash:(NSMutableArray \*)array;方法, array 数组

中保存的是 DeviceInfo 对象,该对象所包含的属性你可以在<DeviceInfo.h>文件中查看;

### 3.3 连接设备

`-(void)connectToDevice:(CBPeripheral *)device;`

参数 device: 要连接的从机对象;

你可以通过`-(CBPeripheral *)getDeviceByUUID:(NSString *)uuid;`这个方法得到从机对象,而这个方法中的 uuid 参数你可以在之前所说的搜索设备的回调方法里面的 array 中的 DeviceInfo 对象里得到;

进行连接之后,连接成功或者失败,你可以在下面这两个回调里面得到答案;

```
/**
 * 连接设备成功回调方法
 *
 * @param device 设备对象
 * @param error 错误信息
 */
-(void)connectDeviceSuccess:(CBPeripheral *)device error:(NSError *)error;

/**
 * 断开设备成功回调
 *
 * @param device 设备对象
 * @param error 错误信息
 */
-(void)didDisconnectDevice:(CBPeripheral *)device error:(NSError *)error;
```

### 3.4 给从机发数据

发送数据的方式有两种,一种是加密,另一种是不加密;默认发送数据是加密的方式,如果你需要的是不加密的数据方式,请将 manager 的 isEncryption 属性设置为 NO

默认的数据发送通道为 1000 服务下的 1001 通道:

`-(void)sendDataToDevice1:(NSString *)dataStr device:(CBPeripheral *)device;`

参数 1:发送的数据,该数据是 16 进制的字符串(注意:如果是加密的方式,字符串的长度最大是 32,如果是不加密的方式,字符串的长度最大是 40)

参数 2:从机对象.

### 3.5 接收从机数据

2.5.1 如果你是主动读取从机的数据你可以在

`-(void)receiveDeviceDataSuccess_3:(NSData *)data device:(CBPeripheral *)device;`这个回调方法中得到数据

参数 1:获取到的数据

参数 2:从机对象

2.5.2 如果是从机主动广播的数据,你可以在

`-(void)receiveDeviceDataSuccess_1:(NSData *)data device:(CBPeripheral *)device;`这个回调方法中的到数据