

按键相关函数

菜单读键

u32 menu_get_key(void);

参数	无	
返回值	u32	按键键值

1. 按键键值是使用的 **SYSKEY_***系列来标识的
2. 这个读键会自动挂起等待,直到用户按下按键.
3. 如果用户按住一个键不放,这个函数会以 5fps 的速度进行按键连发

等待按键清空

void menu_clear_key(void);

1. 这个函数会一直等待到按键清空,既按键全部弹起状态,才返回

按键转换

u32 convert_key(u32 phykey , KEYMAP* key_map);

参数	u32 phykey	待转换的键值
	KEYMAP* key_map	按键转换表
返回值	u32	转换后的键值

1. KEYMAP* key_map 是按键转换表,它包含了每一个按键的映射规则

获取按键名

const char * getkeyname(int key ,KEYNAME *kn)

参数	int key	按键键值
	KEYNAME *kn	按键名称表
返回值	const char *	按键名称字符串

函数通过按键名称表实现按键到字符串的转换过程,并且在多个按键同时按下的,程序会返回 A+B+C....之类的数据.

获取 **SYSKEY_***系列按键的键名

const char * GetSysKeyName(int syskey)

参数	int syskey	按键键值
返回值	const char *	按键名称字符串

和 getkeyname 的原理一样,不过默认调用了内部的按键名称表,实现将 **SYSKEY_***系列按键转换为字符串的功能.