

eNBioBSP SDK - Projeto C# IDE Visual Studio - Windows

*Atenção, caso você esteja utilizando uma IDE diferente, adeque os passos de acordo com sua IDE.

- 1) Primeiro, certifique-se de que o driver do dispositivo foi instalado corretamente. Caso você ainda não tenha instalado, siga as instruções do link abaixo.

Hamster DX & Hamster III

<https://bit.ly/2JisvZx>

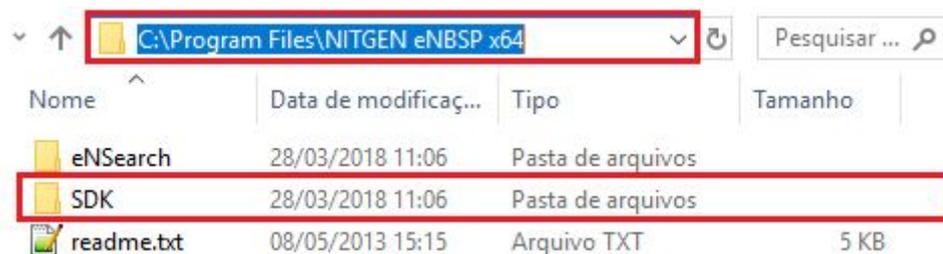
eNBioScan-F (Flat ou Roll Type)

<https://bit.ly/2Fibz0m>

- 2) É recomendado que após a instalação do driver e antes da instalação do SDK, que o computador seja reiniciado, a fim de evitar problemas.
- 3) Com o driver instalado corretamente, certifique-se que o SDK eNBioBSP foi instalado corretamente. Caso você ainda não tenha instalado, siga os passo no link abaixo.

<https://bit.ly/2UCHE9o>

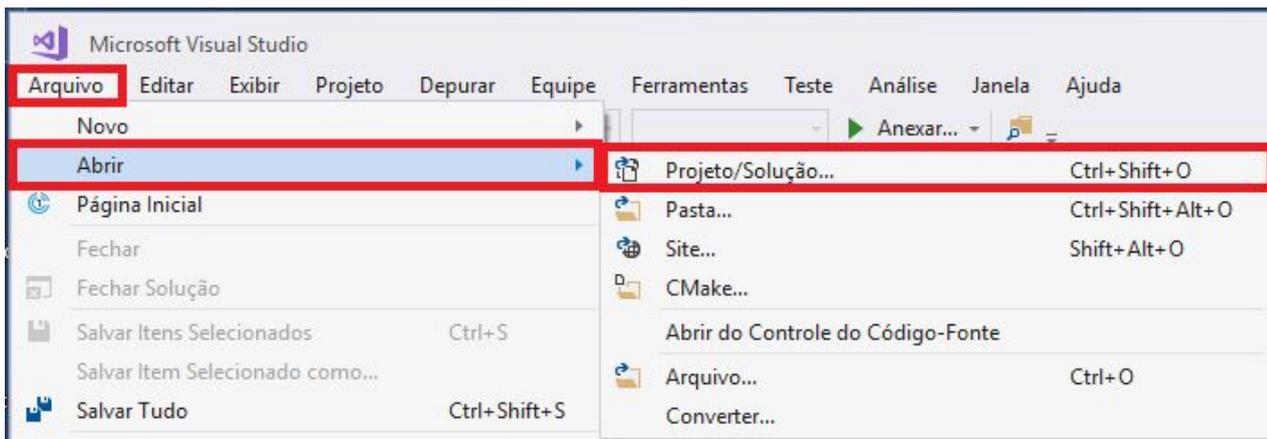
- 4) Com o driver e o SDK instalados corretamente, você precisará copiar a pasta “SDK” presente dentro de “C:\Program Files\NITGEN eNBSP x64” em sistemas 64 bits ou “C:\Program Files\NITGEN eNBSP” em sistemas 32 bits, para alguma região do seu computador, onde não seja necessário permissão de administrador, como por exemplo a “Área de Trabalho - Desktop” (C:\Users\fingertech\Desktop).



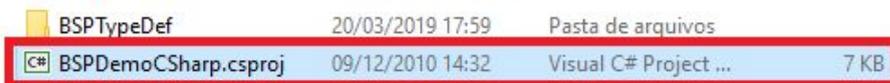
- 5) Agora abra a IDE Visual Studio para criarmos um projeto em C#. Caso não tenha ele instalado, você pode realizar o download no link abaixo:

<https://visualstudio.microsoft.com/pt-br/downloads>

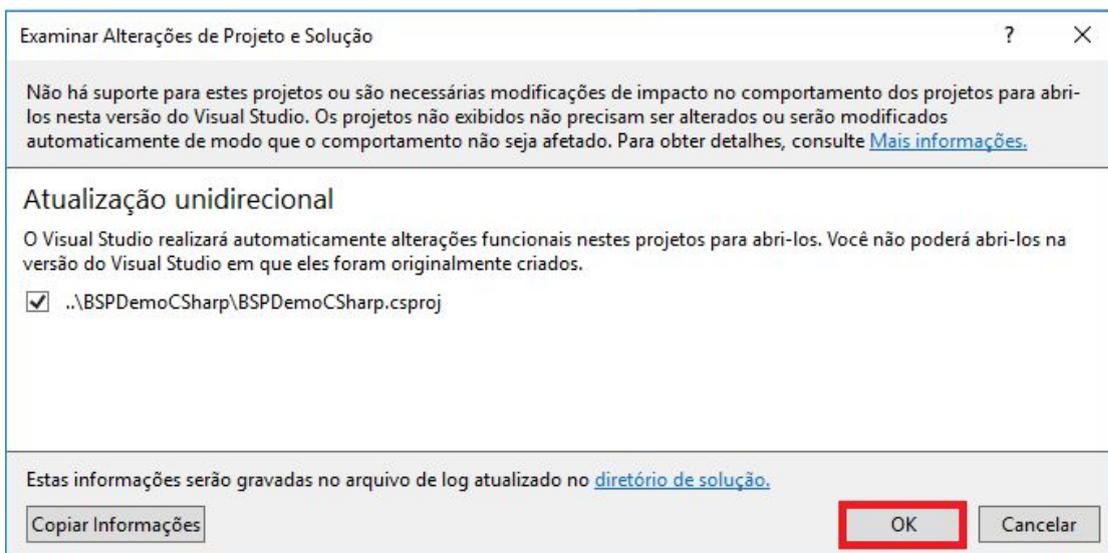
- 6) Para fins didáticos utilizaremos o exemplo “*BSPDemoCSharp*” que se encontra na pasta “*SDK\Samples\COM\C#*” do SDK copiado. Com o Visual Studio aberto, vá no menu *Arquivo* → *Abrir* → *Projeto/Solução*, para abrir o exemplo.



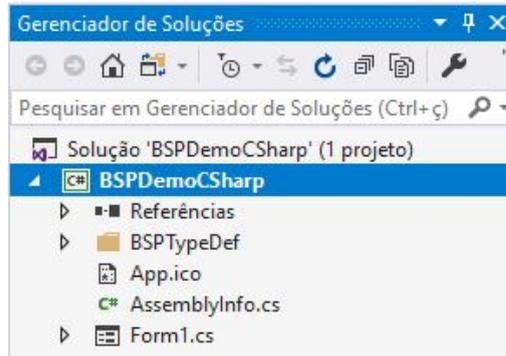
- 7) Agora selecione o arquivo “*BSPDemoCSharp.csproj*” presente dentro da pasta “*SDK\Samples\COM\C#\BSPDemoCSharp*” e clique em abrir para inicializar o projeto.



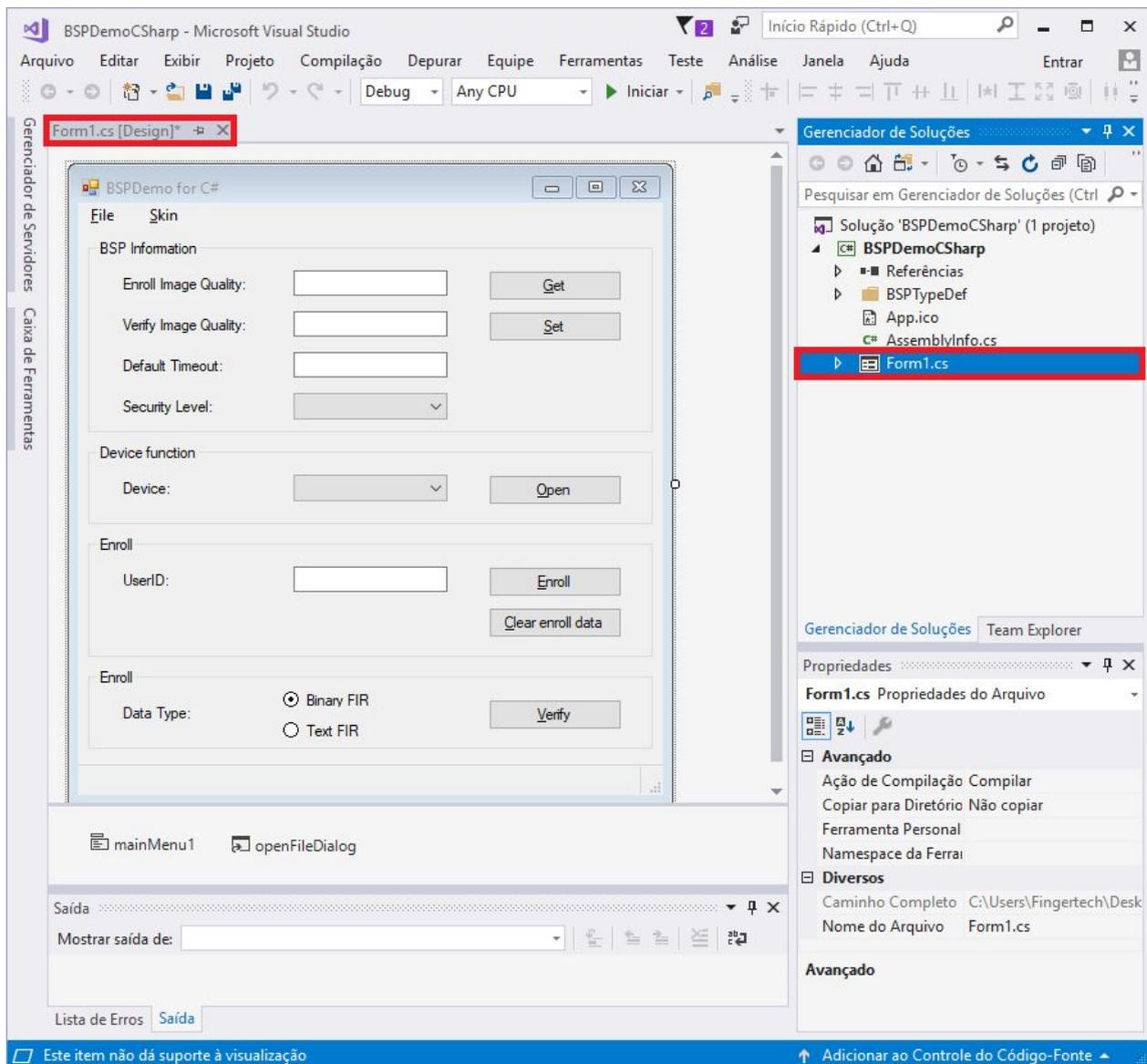
- 8) Se a mensagem abaixo aparecer, clique no botão “OK”, para continuar a criação do projeto.



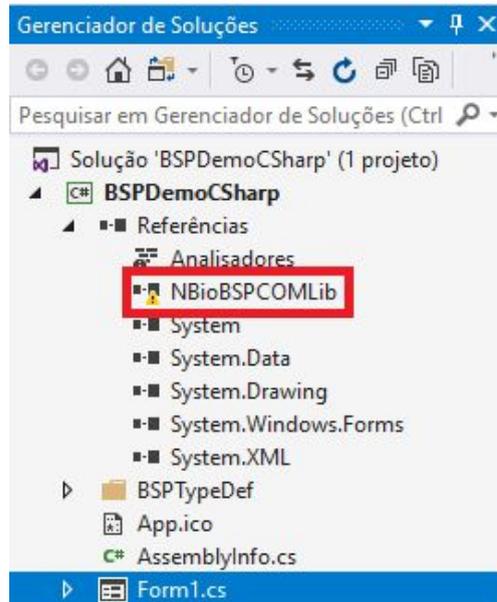
9) Após o projeto ter sido criado, ele poderá ser visualizado no campo “Gerenciador de Soluções”, conforme mostrado abaixo.



10) Agora abra a aplicação clicando duas vezes em “Form1.cs”.



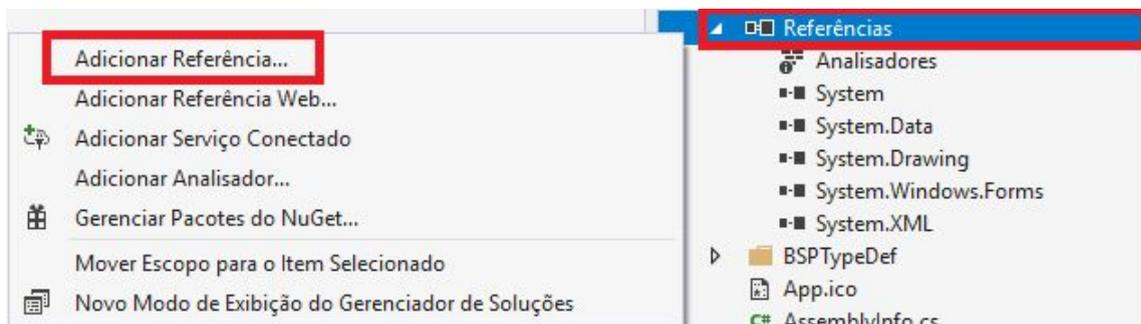
11) Antes de compilar seu projeto, você precisará referenciar a DLL “NBioBSPCOMLib.dll” em seu projeto, pois você poderá verificar que a referência anterior não está sendo encontrada, conforme mostrado abaixo.



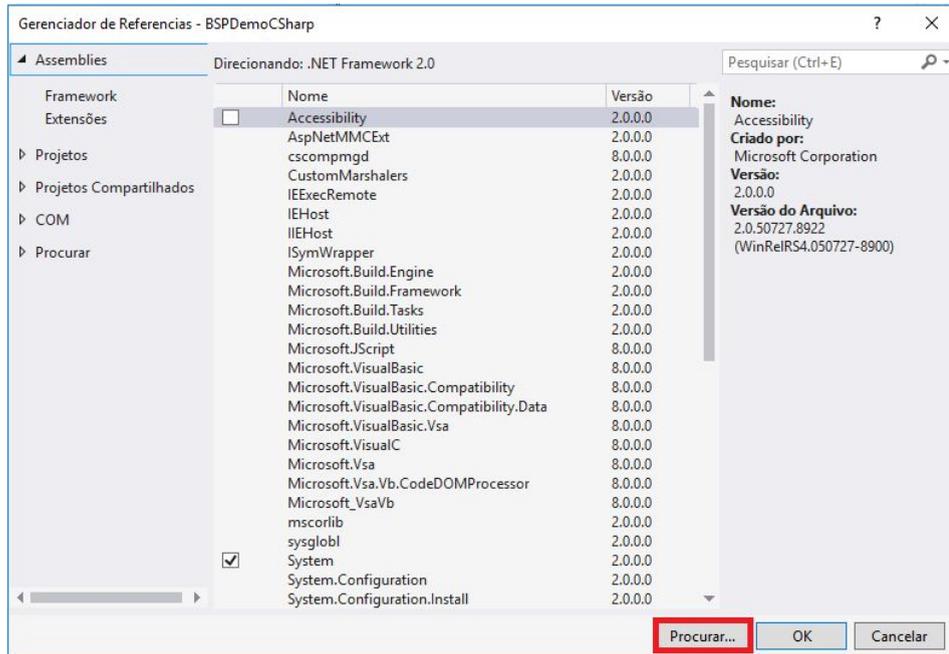
12) Para recriar a referência, você precisará apagar a referência antiga. Para isto, basta clicar com o botão direito do mouse sobre ela e clicar em remover.



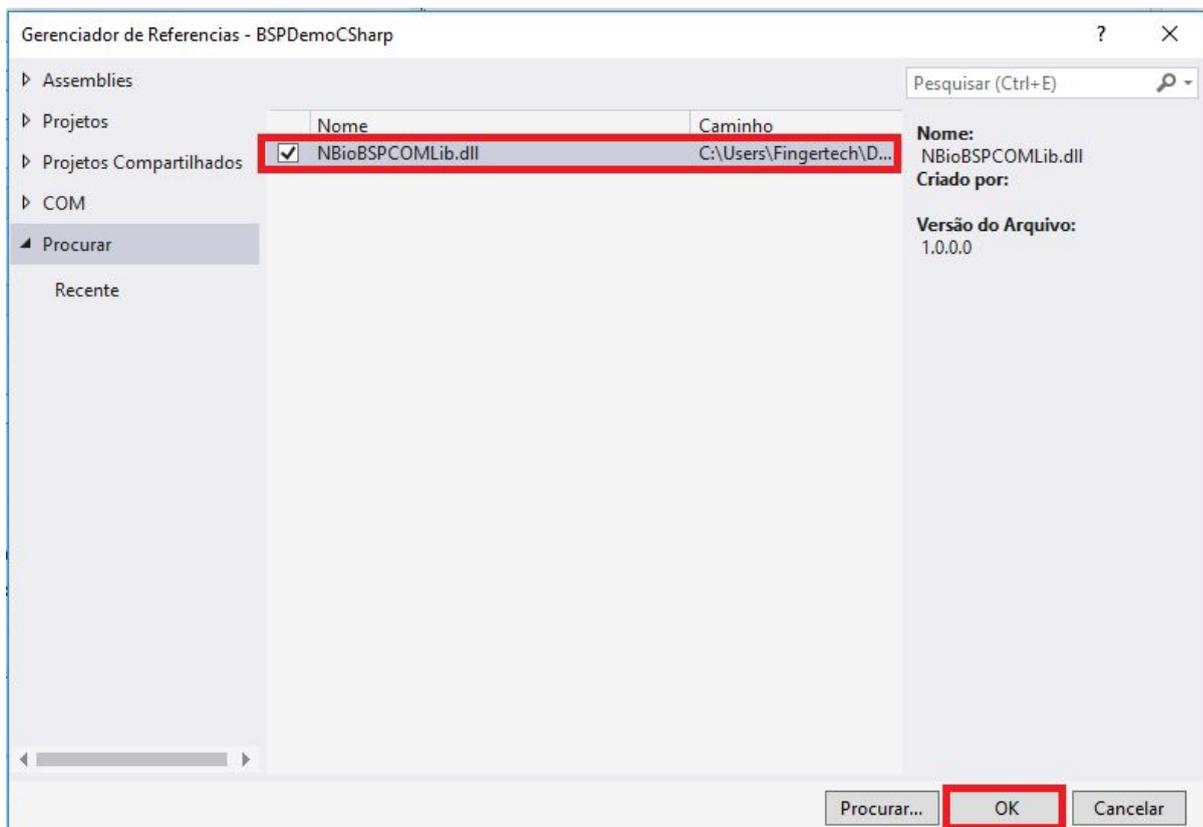
13) Agora você precisará adicionar a nova referência ao projeto (Solução). Para isto clique com o botão direito do mouse em “Referências”, em seguida clicar sobre “Adicionar Referência...”.



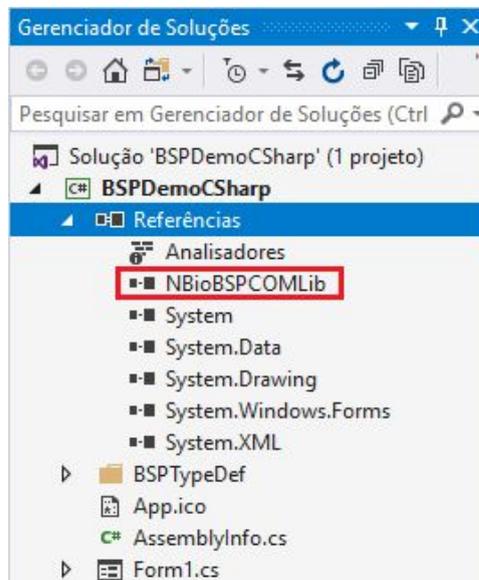
- 14) Na Janela mostrada abaixo, você irá clicar sobre o botão “Procurar...”, e em seguida irá adicionar a DLL “NBioBSPCOMLib.dll” localizada na pasta “SDK\Samples\COMLib”.



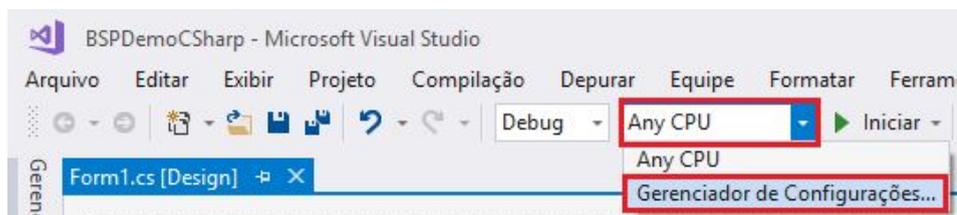
- 15) Com a biblioteca selecionada conforme mostrado na imagem abaixo, clique em “OK”, para terminar de adicioná-la ao seu projeto (Solução).



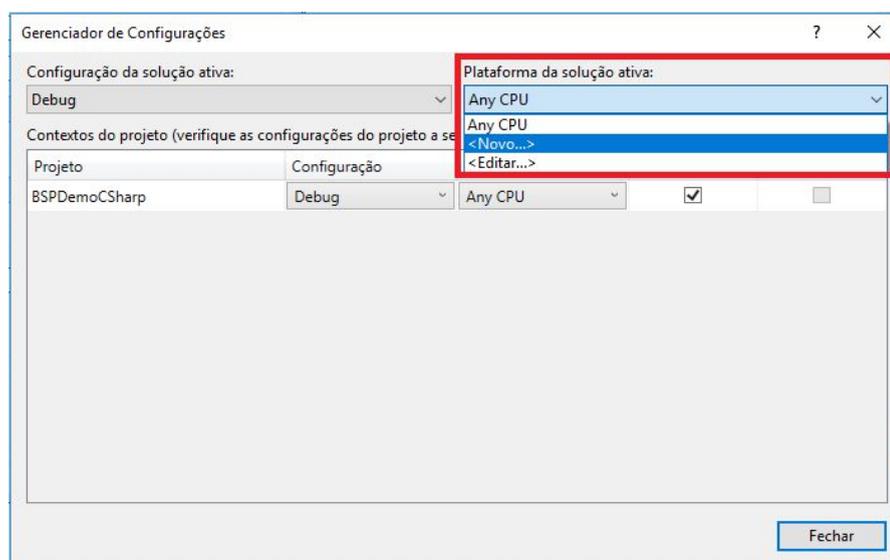
16) Com isso seu projeto deverá se parecer com a imagem abaixo.



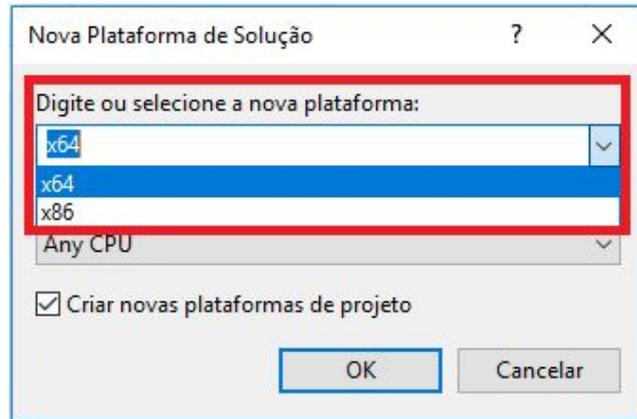
17) Antes de executar seu projeto, certifique-se de que ele será compilado na arquitetura correta, seja ela, 32 bits ou 64 bits. Para alterá-la você poderá ir na opção “Any CPU” → “Gerenciador de Configurações...”.



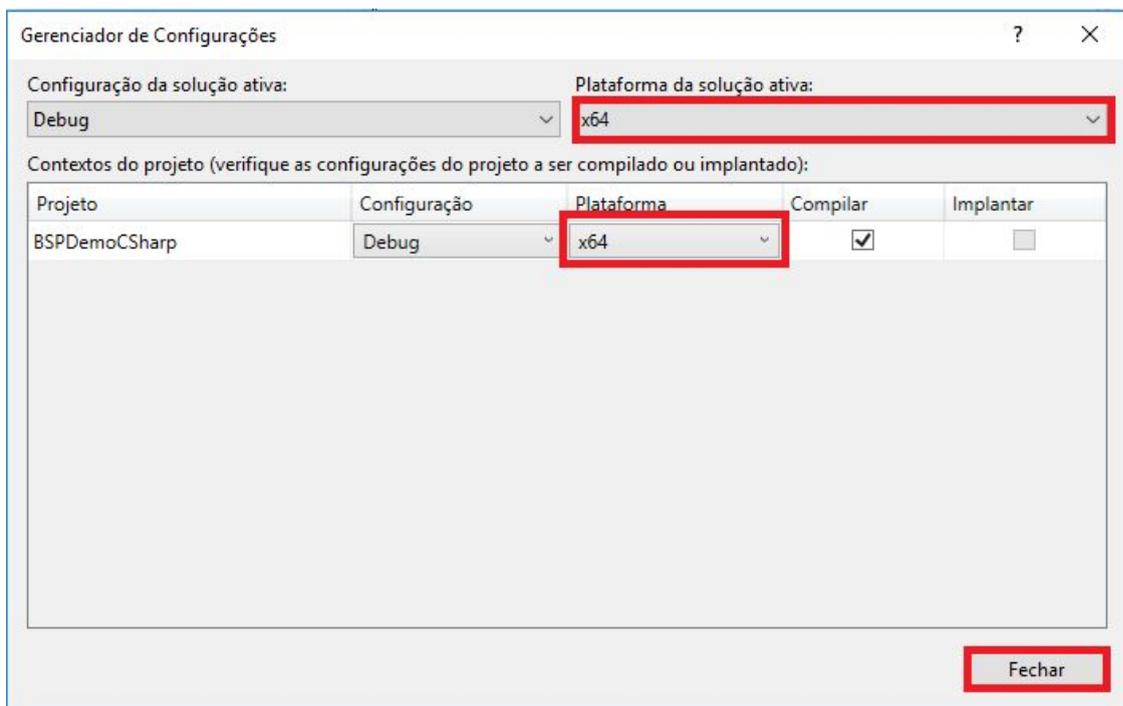
18) Na janela aberta, na opção “Plataforma de solução ativa:”, escolha a opção “<Novo...>”.



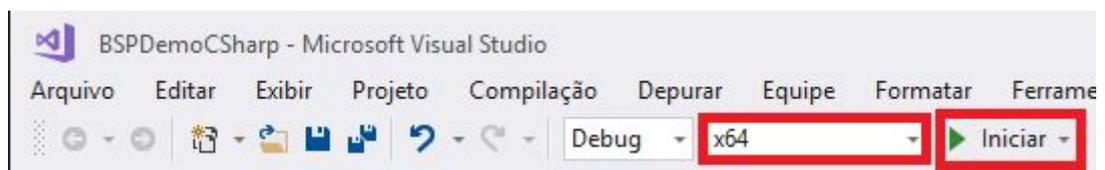
19) Na janela que foi aberta, na opção “*Digite ou selecione a nova plataforma:*”, escolha a arquitetura na qual você deseja compilar sua aplicação, e em seguida clique em “OK”.



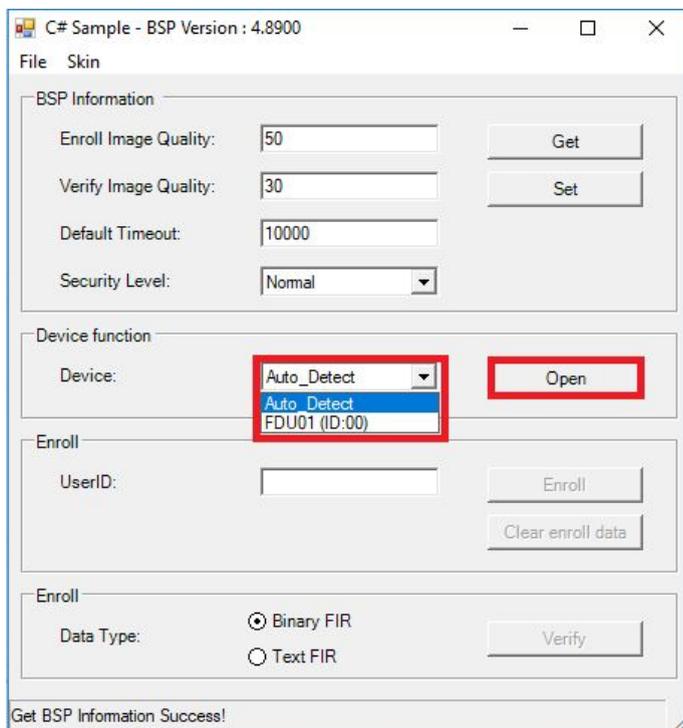
20) Na janela anterior clique em “*Fechar*”.



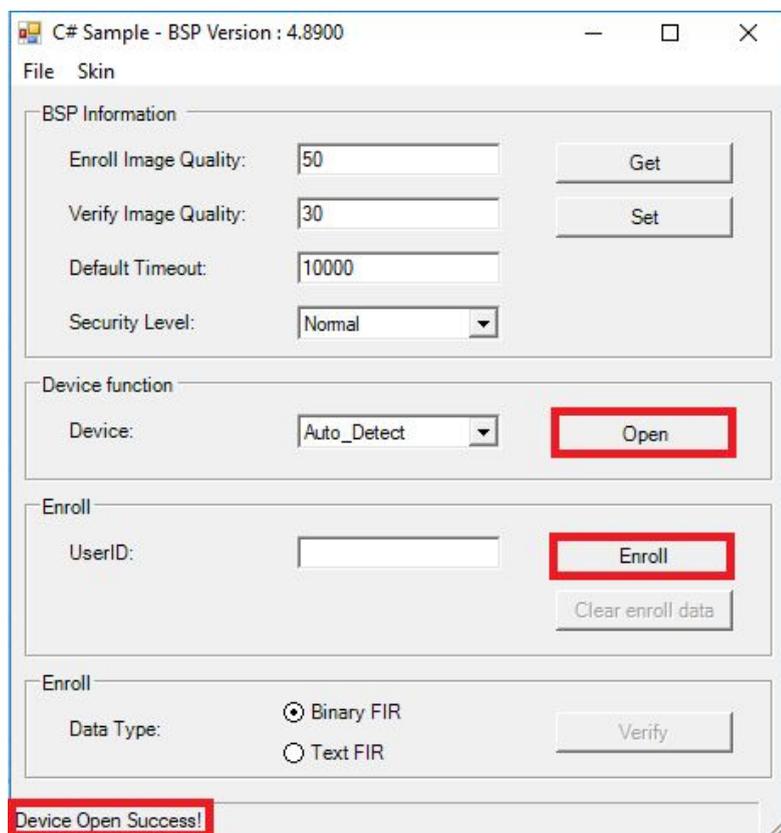
21) Agora execute seu projeto clicando sobre o botão “*Iniciar*”.



22) Se tudo ocorreu como deveria, a tela inicial da aplicação será mostrada, o botão “Open” estará habilitado, e o campo “Device” mostrar as opções “Auto_Detect” e “FDU01 (ID: 00)”, conforme a imagem abaixo.



23) Para testar, clique no botão “Open”, com isso serão habilitado o botão “Enroll”, conforme a imagem abaixo.





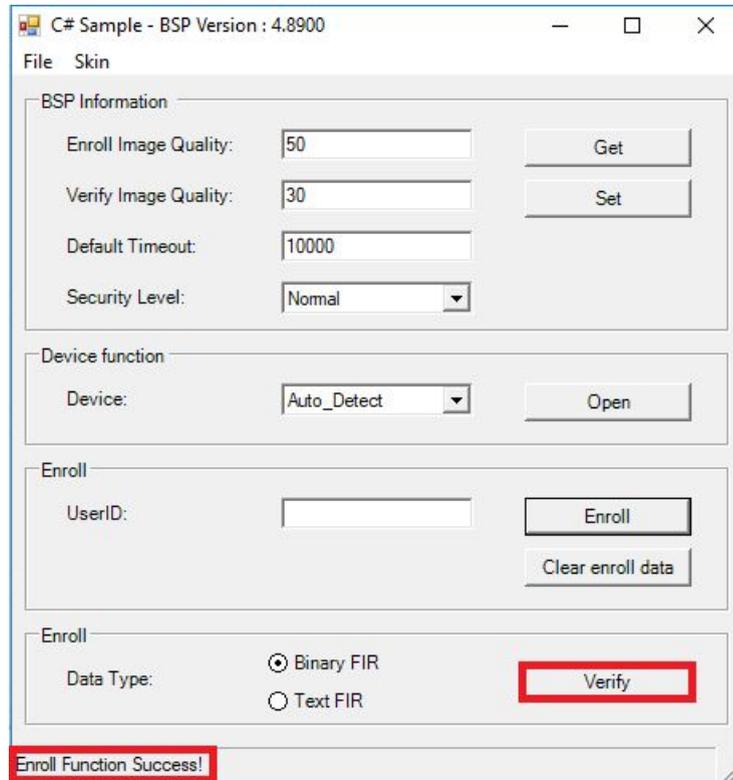
FINGERTECH

Tecnologia que deixa você no controle.

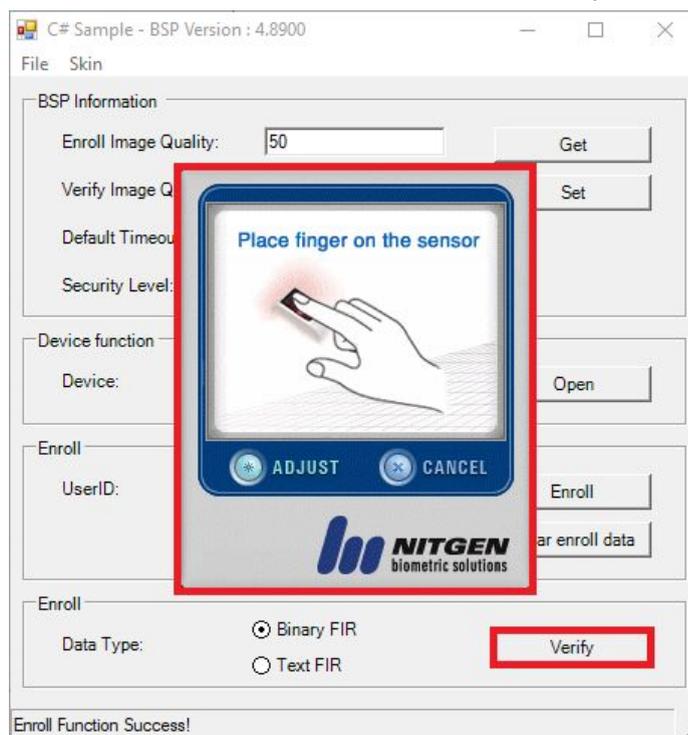
24) Para testar a aplicação clique sobre o botão “Enroll”. Uma nova janela te guiará sobre o procedimento para a coleta da impressão digital, siga os passos até finalizar a captura.



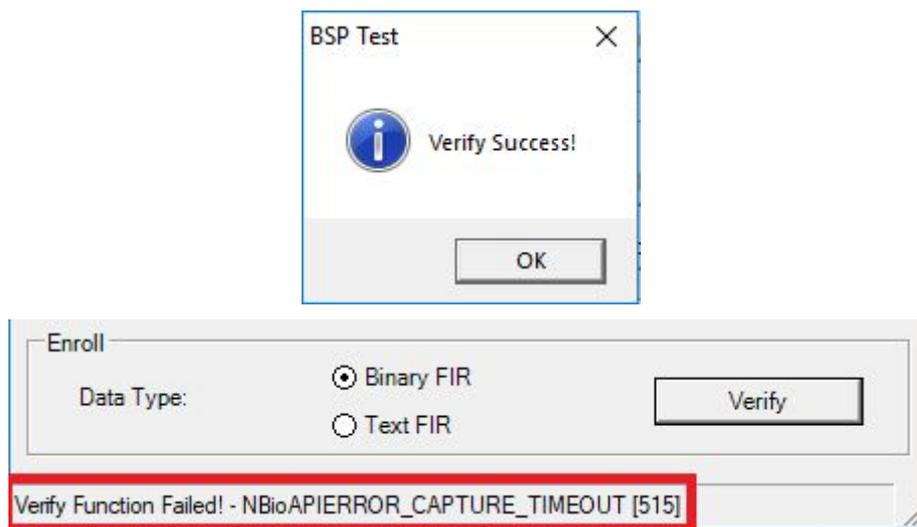
25) Se a digital foi capturada com sucesso, o botão “Verify” será habilitado, e a mensagem “Enroll Function Success” será mostrada no canto inferior da janela.



26) Com isto, você já saberá que o leitor está funcionando corretamente, mas caso você queira comparar a impressão digital coletada com outra, você poderá clicar no botão “Verify”, quando o leitor voltar a piscar, você poderá posicionar novamente o dedo sobre o leitor de impressão digital.



27) Se as duas impressões digitais coincidirem será mostrado a mensagem “*Verify Success!*”, caso as impressões digitais não coincidam, será mostrado na parte inferior da janela a mensagem “*Verify Function Failed! - NBioAPIERROR_CAPTURE_TIMEOUT [515]*”.



28) Pronto, agora basta desenvolver sua aplicação utilizando os exemplos e documentação disponibilizados no SDK. Caso você queira, também poderá testar os demais exemplos disponíveis no pasta do SDK.

Documentação SDK

Caso você deseje ter acesso a documentação de desenvolvimento do SDK, basta fazer o download no link abaixo.

<https://bit.ly/2O3Rw9A>

Lista de Dispositivos Suportados por cada Sistema Operacional

<https://bit.ly/2VnaPgv>

* Esta lista contém todos os dispositivos testados pela Fingertech, e que são suportados ou não, por cada sistema operacional. Contém também o link para os drivers e SDKs testados. **Obs.:** Esta lista está em constante atualização.