



# Handbuch für das ekey net sdk

Anleitung zur Implementierung kundenspezifischer Erweiterungen für ekey net 4.4.7

# 1 INHALT

---

2	ALLGEMEINES	2
2.1	Lizenzierung	2
2.2	Unterstützte ekey net Versionen	2
2.3	Unterstützte Programmiersprachen	2
2.4	Anmeldung am ekey net master server	3
2.5	Ablauf der Kommunikation	4

## 2 ALLGEMEINES


---

### 2.1 LIZENZIERUNG


Es ist keine Lizenz zur Verwendung des ekey net sdk notwendig.

### 2.2 UNTERSTÜTZTE EKEY NET VERSIONEN

Dieses sdk unterstützt ausschließlich die Version 4.4.7 von ekey net. Ab ekey net 4.3.4 wurde aus Sicherheitsgründen eine Versionsabfrage eingebaut, die verhindert das mit einer inkompatiblen ekeynetsdk.dll auf das ekey net System zugegriffen wird und dadurch die Integrität der ekey net Datenbank verletzt wird. Im Fehlerfall wird in der Logansicht von ekey net eine entsprechende Meldung angezeigt.

 12.10.2015 07:58:43 Inkompatible Programmversionen! Anwendung (ekeynetsdk.dll) Version: Unbekannt mindestens erforderliche Version: 4.3.22.12

oder

 12.10.2015 08:08:21 Inkompatible Programmversionen! Anwendung (ekeynetsdk.dll) Version: 4.3.22.10 mindestens erforderliche Version: 4.3.22.12

### 2.3 UNTERSTÜTZTE PROGRAMMIERSPRACHEN

Die Sdk Schnittstelle ist in der 32 Bit Windows Dll (C Exporte in der \_\_stdcall Calling Convention) ekeynetsdk.dll implementiert.

Grundsätzlich kann auf die Funktionen mit C/C++, C# und VB.net zugegriffen werden. Das Sample wurde mit Visual Studio 2022 Version: 17.13.4 [\_MSC\_VER: 1943 vc: 143] C++ erstellt.

## 2.4 ANMELDUNG AM EKEY NET MASTER SERVER

Damit man Befehle an den ekey net master server schicken kann, ist eine Anmeldung am ekey net master server notwendig. Zur Anmeldung ist eine ekey net Benutzerkonto notwendig das MainAdmin Berechtigung besitzt, d.h. das auf alle Objekte vollen Zugriff besitzt.

Die Kommunikation wird mit **Connect()** gestartet dann kann sich die Anwendung mit der Funktion **Logon()** am ekey net master server anmelden. Wird die Anwendung beendet ist ein Aufruf von **Logoff()** und dann **Disconnect()** notwendig.

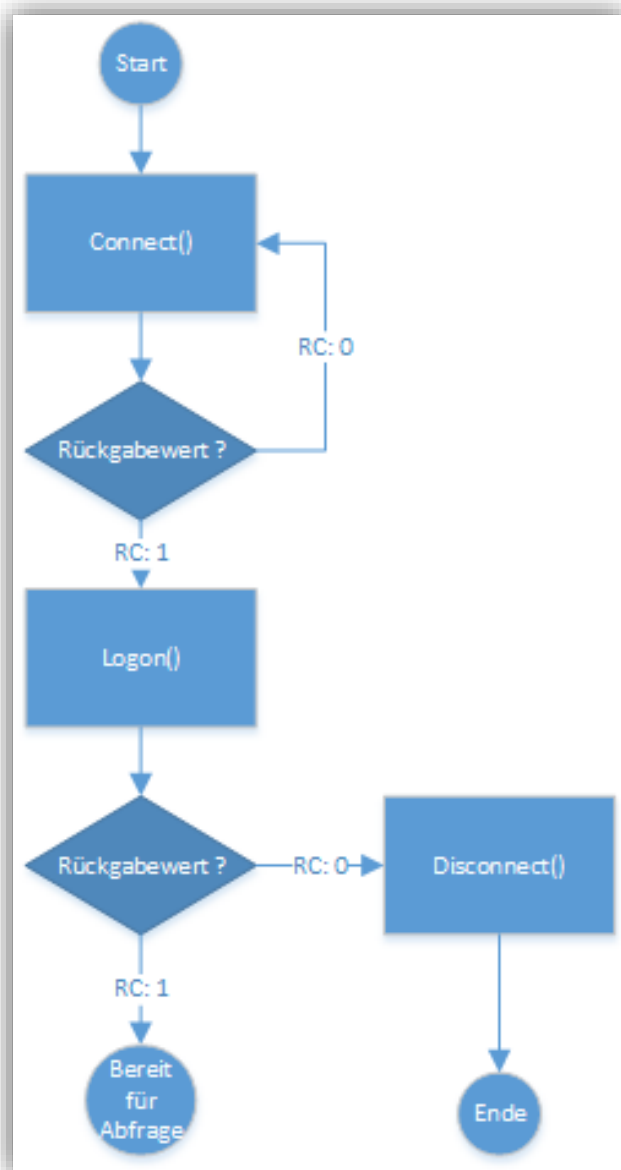


Abbildung 1: ekey net sdk Ablauf der Anmeldung

## 2.5 ABLAUF DER KOMMUNIKATION

Die ekeynetsdk.dll kommuniziert mit dem ekey net master server über eine named pipe mit dem Namen „**pipe\EkeyNetSdkChannel**“. Die Kommunikation wird mit **Connect()** gestartet. Ohne diesen erfolgreichen Aufruf kann keine andere Funktion verwendet werden.

Grundlegender Ablauf einer Abfrage

1. Mit **Connect()** eine Verbindung zum ekey net master server herstellen.

2. Mit **Logon()** am ekey net System anmelden.
3. Mit **ekeynet\_SetField()** werden alle benötigten Parameter gesetzt.
4. Mit **ekeynet\_Write()** werde die Daten an den ekey net master server geschickt.
5. **ekeynet\_Read()** periodisch aufrufen (z.B.: alle 50 Millisekunden) bis man den Rückgabewert EKEY\_NET\_DATATYPE\_RESPONSE erhält. Wenn der Rückgabewert EKEY\_NET\_DATATYPE\_ERROR auftritt wurde die Verbindung zum ekey net master server unterbrochen und eine neue Verbindung muss wieder mit **Connect()** hergestellt werden.
6. Bei einem Rückgabewert EKEY\_NET\_DATATYPE\_RESPONSE kann mit **ekeynet\_GetField()** das Kommando (EKEY\_NET\_FIELD\_CMD) und die Antwort (EKEY\_NET\_FIELD\_ANSWER) geprüft und abgerufen werden. Je nach Kommando sind dann die einzelnen Felder auszulesen.
7. Wenn die Anwendung beendet wird bzw. die Kommunikation mit dem ekey net master server durchgeführt wurde mit **Logoff()** abmelden.
8. Zum Schluss noch den Kommunikationskanal mit **Disconnect()** schließen.  
Mit **IsConnected()** kann jederzeit geprüft werden ob der Kommunikationskanal geöffnet ist.

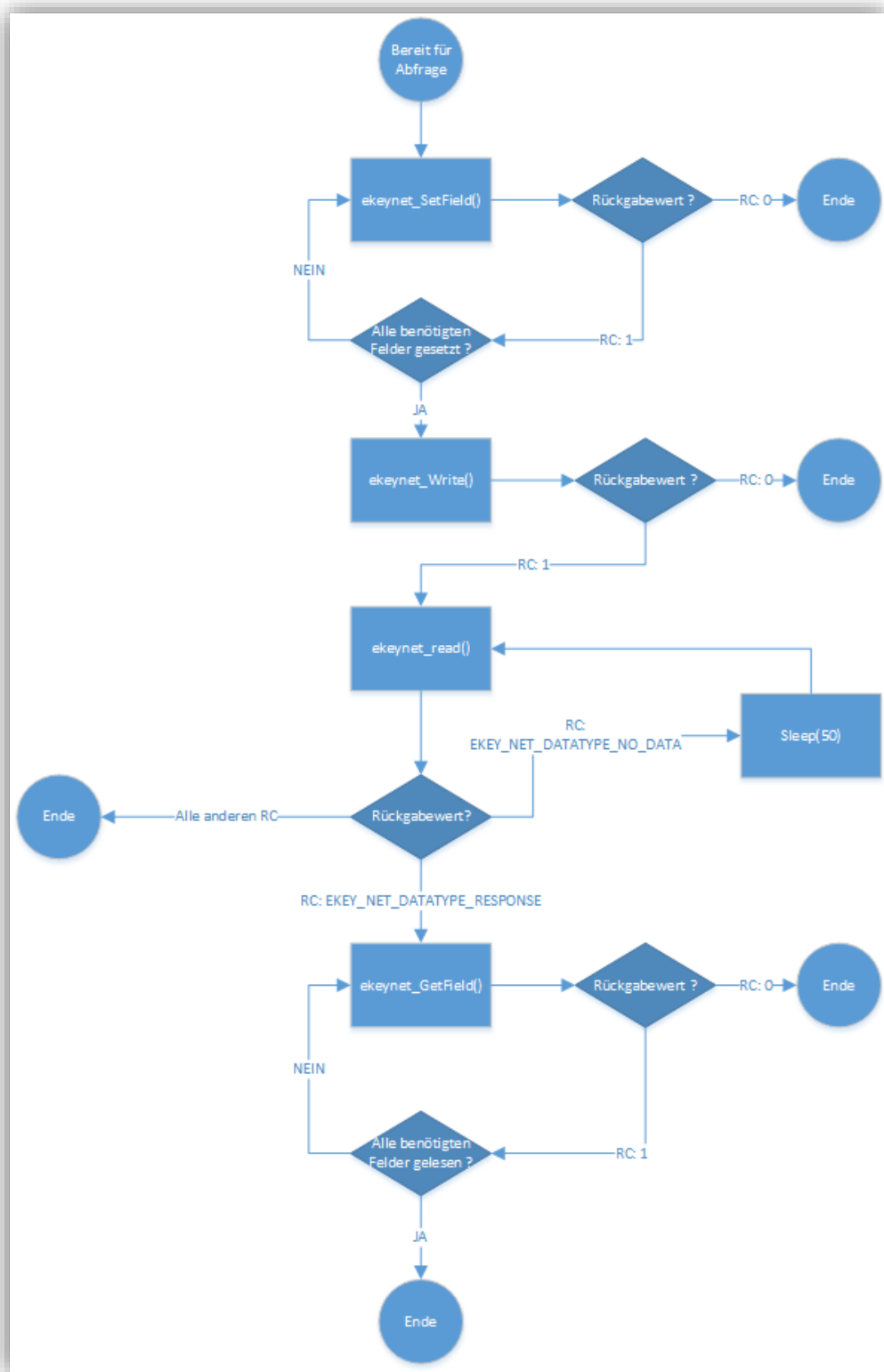


Abbildung 2: ekey net sdk Ablauf einer Abfrage