

Revisiones	Fecha	Comentarios
0	07/02/05	

Les presentamos un rápido truco para poder visualizar la imagen de la huella dactilar tomada por el módulo de reconocimiento de huellas dactilares BFS-2S, para aquéllos que no disponen de un display gráfico. El truco utiliza un Rabbit como servidor web, el cual toma la imagen del módulo y la ofrece en una página web, para así poder verla.

Para una descripción del BFS-2S y sus comandos, consulte la CAN-026. Para como servir páginas web desde Rabbit, consulte la gran cantidad de otras notas de aplicación al respecto.

Generamos la imagen en formato BMP sin compresión. Como ya sabemos de antemano el tamaño y resolución de color que vamos a utilizar, simplemente generamos con cualquier software una imagen en dicho formato, y extraemos la cabecera y la paleta, las cuales podemos guardar en flash mediante *#ximport*, y luego copiarlas a RAM, reservando un área al final del tamaño de la imagen. A continuación, modificamos el campo de tamaño de ese pseudo-archivo. Ése será nuestro buffer donde generaremos o alojaremos la imagen. De todos modos, ya lo hemos hecho, y el lector puede aprovechar lo que le entregamos.

El siguiente ejemplo muestra la porción de código que empleamos para generar y mostrar la imagen obtenida de un sensor de huellas dactilares. El código completo lo pueden observar en la nota de aplicación CAN-***, que se incluye en el CD que acompaña a esta edición.

```
SSPEC_MIMETABLE_START
    SSPEC_MIME(".html", "text/html"),
    SSPEC_MIME(".gif", "image/gif"),
    SSPEC_MIME(".bmp", "image/bmp")
SSPEC_MIMETABLE_END

// 152x200, 8bpp
#define IMAGELEN      30400L
#define BMPHEADER    1078
#define BMAPLEN      (BMPHEADER+IMAGELEN)

    bitmap=xalloc(BMAPLEN+4); // reserva RAM para la imagen
// agrega la imagen al directorio del web server
    sspec_addxmemfile("/dedito.bmp",bitmap,SERVER_HTTP );
xmem2xmem(bitmap,bmpheader,BMPHEADER+4); // copia encabezado BMP
xsetlong(bitmap,BMAPLEN); // corrige tamaño (ximport)
    bitmap+=(BMPHEADER+4); // corrige puntero a imagen
```

El inconveniente de BMP es que como no es totalmente un standard, puede que algunos navegadores no lo muestren, o no lo hagan directamente. Lo que hemos descubierto es que en muchos de ellos lo que debe hacerse es pedirle expresamente la imagen, dado que no la piden automáticamente al servidor al cargar la página HTML, y por ello no la muestran.