SDK调用文档

1. API解释
2. 本地服务端：

1.1 int HeyFox\_SerSes\_Auto\_Srart\_API

此函数为启动本地服务端API，无参数，返回整数型

1. 屏幕主控端：

2.1 int HeyFox\_ScreenS\_Auto\_Start\_API(int Hwnd, int Recv, int Left, int Top, int Width, int Height)

此函数为启动屏幕主控端函数,Hwnd为欲置父的窗口句柄，Recv为回调函数指针（回调函数三个参数 Event Value1 Value2），Left，Top，Width，Height为置父后屏幕显示窗口的位置。

* 1. int HeyFox\_Screen\_End\_API

此函数为结束屏幕服务端函数，无参数

* 1. BOOL HeyFox\_Screen\_Set\_MK(BOOL Bool)

此函数为开启/关闭鼠标键盘控制（1为开启，0为关闭）

* 1. BOOL HeyFox\_Screen\_Set\_CB(BOOL Bool)

此函数为开启/关闭远程剪贴板（1为开启，0为关闭）

* 1. BOOL HeyFox\_Screen\_Set\_GameMode\_API(BOOL mBool)

此函数为开启/关闭低延迟模式（1为开启，0为关闭）

* 1. int HeyFox\_Screen\_ReCap\_API(int count, int Rate)

此函数为重启抓屏函数 参数1为显示器索引（0 1 2）参数2为码率（流畅1100 高清 3000 超清 6000）

* 1. BOOL HeyFox\_Screen\_Ini\_Video\_API()

此函数为初始化摄像头函数

* 1. BOOL HeyFox\_Screen\_Start\_Video\_API(int Count, int Hwnd)

此函数为开启摄像头函数参数1为摄像头索引（0 1 2），参数2为于显示画面的窗口句柄

* 1. BOOL HeyFox\_Screen\_Stop\_Video\_API()

此函数为销毁并反初始化摄像头函数

1. 屏幕被控端：

3.1 HeyFox\_ScreenC\_Auto\_Start\_API

此函数为启动屏幕被控函数，无参数，返回整数型

1. 本地客户端：

4.1. BOOL HeyFox\_Client\_Bind\_API(int LPCallBack, const char\* Data, const char\* IP)

此函数为绑定信息函数参数1为回调事件（回调函数三个参数 Event Value1 Value2），参数2为最近更新日期（文本），参数3为服务器IP（文本）

4.2. BOOL HeyFox\_Client\_Init\_API(const char\* SerExe\_Name, const char\* SesExe\_Name, const char\* ScrSExe\_Name, const char\* ScrCExe\_Name)

SerExe\_Name为本地服务端名 SesExe\_Name为本地服务端名，ScrSExe\_Name,为屏幕服务端名 ScrCExe\_Name为屏幕客户端名

4.3 BOOL HeyFox\_Client\_Start\_API

启动本地客户端

4.4 BOOL HeyFox\_Client\_End\_API

销毁Heyfox

4.5 BOOL HeyFox\_Client\_Reconnect\_API(int Type)

此函数为重连函数参数一 连接类型（传入Recv事件里的回调）

4.6 BOOL HeyFox\_Client\_Set\_TPassword\_API(const char\* Password)

设置临时密码函数参数1文本

4.7 BOOL HeyFox\_Client\_Set\_PPassword\_API(const char\* Password)

设置个人密码函数 参数1文本

4.8 BOOL HeyFox\_Client\_Set\_AutoRun\_Mode\_API(int Mode)

设置无人值守（1为开启 0为关闭）

4.9 BOOL HeyFox\_Client\_Link\_API(const char\* ID, const char\* Key, int Type, const char\* Name)

连接伙伴函数 参数1 对方ID（文本），参数2 对方密码（文本），参数3 连接类型（1为远程屏幕），参数4伙伴备注（文本，没有传NULL或者“”）

二. SDK调用流程：

1.创建本地服务端

2.创建屏幕服务端/客户端

3.创建客户端