

Sumário

I. Metodologia de desenvolvimento	7
1. Introdução	7
II. Comunicação com leitor de código de barras	8
1. Teclado PS2	8
2. Comunicação com um PC	8
3. Recursos de Hardware	11
4. Recebendo dados do teclado	11
5. Formatos de código de barras	16
6. Software de geração de código de barras	19
7. Hardware do exemplo	23
8. Fluxograma	23
9. Código para recepção de código de barras	24
Referências	28