**스텝업 블루투스 통신 규약**

**1) 개요**

- ArduinoBluetoothAPI 에셋을 사용하여 구현

[에셋 사용법은 BluetoothAPI/Android Unity Plugin.pdf 참고]

- Length Based Stream을 사용하여 가변 길이의 데이터를 송수신 할 수 있음

(Android Unity Plugin.pdf의 6페이지 참고)

예시) **{0x02, 0x04, 0x65, 0xE5}** 데이터를 보낼 때

{0x55, 0x55, 0x00, 0x04, **0x02, 0x04, 0x65, 0xE5**} 형태로 전송됨.

- {0x55, 0x55}는 프리앰블(Preamble) 비트 동기 신호. [0b01010101]

- {0x00, 0x04}는 데이터의 실제 길이 ( {0x00, 0x04}는 4 바이트 )

- {0x02, 0x04, 0x65, 0xE5}는 실제 데이터

**2) 스텝업 통신 패킷**

- 블루투스 패킷 구조 (6바이트)

\* 0 ~ 3: 플레이어 ID (int 4바이트)

\* 4: 센서 ID (byte 1바이트)

\* 5: 센서 상태 (byte 1바이트)

- 플레이어 ID는 어떤 스텝업 장치로 하는 지 결정 (기본값=0)

- 센서 ID는 스텝업의 센서 번호 [ex. 왼쪽=0, 오른쪽=1]

- 센서 상태는 센서가 눌러졌는지, 떼졌는지 결정 (떼짐=0x00, 눌림=0xFF)

- 신호를 언제 보내는가?

- 센서가 눌러졌을 때, 떼졌을 때 **그 순간만**

3) 관련 스크립트

- BluetoothInputHandler - 리듬게임 노트를 블루투스 센서의 입력에 따라 처리

(ISensorInputHandler 인터페이스 상속)