accion = “nada” get B\_ID

reset

OBTENER BYTE ID

B\_ID no valido bandera\_B\_ID = 1 accion=”nada”

CHECAR BYTE ID

B\_ID VALIDO

prev

OBTENER BYTE COMANDO

play

pause

stop

skip

rw

fw

get B\_CMD

bander\_B\_cmd = 1

OBTENER BYTE CHECKSUM

get B\_CHECK

bander\_B\_check = 1

/ checksum = B\_ID XOR B\_cmd

CHECAR BYTE CHECKSUM

B\_CHECK NO VALIDO

B\_check valido

PROCESAR DATOS

Acción=”play” acción =”ecua –“

Ecualizador menos

Acción=”pause” acción =“ ecua+”

Ecualizador mas

Acción=”stop” acción=”stop” acción=”skip

Acción=”rw”

acción=”prev”