**USB2.0协议中文版整理**

**冯强国**

**2019/7/6**

目录

[1 简介 3](#_Toc13305336)

[1.1 USB host 3](#_Toc13305337)

[1.2 USB device 3](#_Toc13305338)

[1.2.1 USB Hub 3](#_Toc13305339)

[1.2.2 USB function 4](#_Toc13305340)

[2 USB电气特性 5](#_Toc13305341)

[3 USB 通信协议 7](#_Toc13305342)

[3.1 USB 数据格式 7](#_Toc13305343)

[3.1.1 域（Field） 8](#_Toc13305344)

[3.1.2 包（Packet） 11](#_Toc13305345)

[3.1.3 事务（Transaction） 12](#_Toc13305346)

[3.2 传输（Transfers） 14](#_Toc13305347)

[3.2.1 控制传输（Control Transfers） 16](#_Toc13305348)

[3.2.2 中断传输（Interrupt Transfers） 18](#_Toc13305349)

[3.2.3 批量传输（Bulk Transfers） 19](#_Toc13305350)

[3.2.4 同步传输（Isochronous Transfers） 21](#_Toc13305351)

[3.2.5 分离传输（Split Transaction） 21](#_Toc13305352)

[4 USB设备架构 21](#_Toc13305353)

[4.1 USB设备状态 22](#_Toc13305354)

[4.1.1 连接(Attached) 23](#_Toc13305355)

[4.1.2 上电(Powered) 23](#_Toc13305356)

[4.1.3 默认状态(Default) 23](#_Toc13305357)

[4.1.4 地址(Address) 24](#_Toc13305358)

[4.1.5 配置状态(Configured) 24](#_Toc13305359)

[4.1.6 挂起状态(Suspended) 24](#_Toc13305360)

[4.2 总线枚举(Bus Enumeration) 24](#_Toc13305361)

[4.3 设备请求 24](#_Toc13305362)

[4.4 标准设备请求 26](#_Toc13305363)

[4.4.1 Clear Feature 29](#_Toc13305364)

[4.4.2 Get Configuration 29](#_Toc13305365)

[4.4.3 Get Descriptor 29](#_Toc13305366)

[4.4.4 Get Interface 30](#_Toc13305367)

[4.4.5 Get Status 31](#_Toc13305368)

[4.4.6 Set Address 32](#_Toc13305369)

[4.4.7 Set Configuration 33](#_Toc13305370)

[4.4.8 Set Descriptor 33](#_Toc13305371)

[4.4.9 Set Feature 34](#_Toc13305372)

[4.4.10 Set Interface 34](#_Toc13305373)

[4.5 描述符(Descriptor ) 35](#_Toc13305374)

[4.5.1 设备（Device） 35](#_Toc13305375)

[4.5.2 设备限定（Device\_Qualifier） 37](#_Toc13305376)

[4.5.3 配置（Configuration） 37](#_Toc13305377)

[4.5.4 其他速度配置（Other\_Speed\_Configuration） 38](#_Toc13305378)

[4.5.5 接口（Interface） 38](#_Toc13305379)

[4.5.6 端点（Endpoint） 39](#_Toc13305380)

[4.5.7 字符串（String） 39](#_Toc13305381)

[5 USB Hub 39](#_Toc13305382)

# 简介

USB（Universal Serial Bus）是一种支持热插拔的高速串行传输总线，它使用差分信号来传输数据。在USB1.0和USB1.1版本中，只支持1.5Mb/s的低速（low-speed）模式和12Mb/s 的全速（full-speed）模式，在USB 2.0中，又加入了480Mb/s的高速模式，USB3.0(super speed)，传输速率最大5Gbps。USB2.0被设计成为向下兼容的模式，当有全速（USB 1.1）或者低速（USB 1.0）设备连接到高速（USB 2.0）主机时，主机可以通过分离传输来支持它们。一条USB总线上，可达到的最高传输速度等级由该总线上最慢的“设备”决定。

USB体系包括USB host（主机）、USB device(设备)以及物理连接(USB interconnect) 三个部分。其中，设备(USB device) 又分为 USB function 和USB Hub。

## USB host

任何USB系统中只有一个主机。主机系统的USB接口被称为主机控制器。主机控制器可以以硬件，固件或软件的组合来实现。根集线器集成在主机系统内以提供一个或多个连接点。

## USB device

USB device可以分为USB hub和USB function。

### USB Hub

USB HUB提供了一种低成本、低复杂度的USB接口扩展方法。HUB的上行PORT面向HOST，下行PORT面向设备(HUB或功能设备)。在下行PORT上，HUB提供了设备连接检测和设备移除检测的能力，并给各下行PORT供电。HUB可以单独使能各下行PORT。不同PORT可以工作在不同的速度等级(高速/全速/低速)。

一个 USB HOST 最多可以同时支持128个地址，地址0作为默认地址，只在设备枚举期间临时使用，而不能被分配给任何一个设备，因此一个USB HOST 最多可以同时支持127个地址，如果一个设备只占用一个地址，那么可最多支持127个USB设备。在实际的USB 体系中，如果要连接127个USB设备，必须要使用USB HUB，而USB HUB也是需要占用地址的，所以实际可支持的USB 功能设备的数量将小于127。

ROOT HUB是一个特殊的USB HUB，它集成在主机控制器里，不占用地址。ROOT HUB 不但实现了普通USB HUB的功能，还包括其他一些功能。

“复合设备（Compound Device）”可以占用多个地址。所谓复合设备其实就是把多个功能设备通过内置的USB HUB组合而成的设备，比如带录音话筒的USB摄像头等。

### USB function

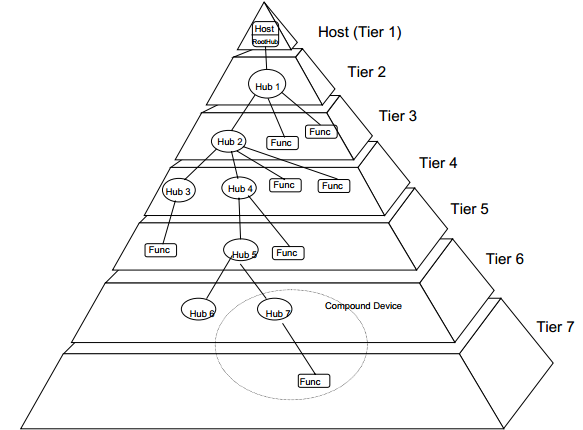
能够通过总线传输或接收数据或控制信息的设备，在USB2.0标准中，别成为Class，规范中有详细的章节进行定义。主要有以下三类：

* A human interface device such as a mouse, keyboard, tablet, or game controller
* An imaging device such as a scanner, printer, or camera
* A mass storage device such as a CD-ROM drive, floppy drive, or DVD drive

USB interconnect是USB设备连接到主机并与之通信的方式。主要由Bus Topology、Inter-layer Relationships和Data Flow Models组成。

#### Bus Topology

USB上的设备通过分层的星形拓扑物理连接到主机，如下图所示。 USB连接点由称为集线器的特殊类别的USB设备提供。 集线器提供的附加连接点称为端口。 主机包括称为根集线器的嵌入式集线器。 主机通过根集线器提供一个或多个连接点。 为主机提供附加功能的USB设备称为功能。 为了防止循环附件，USB层的星形拓扑结构上采用了分层排序。



**图 1 Bus Topology（USB2.0 Fig4-1）**

以HOST-ROOT HUB为起点，最多支持7 层（Tier），也就是说任何一个USB 系统中最多可以允许5个USB HUB 级联。一个复合设备（Compound Device）将同时占据两层或更多的层。

#### Inter-layer Relationships

就功能堆栈而言，是系统中每层执行的USB任务。

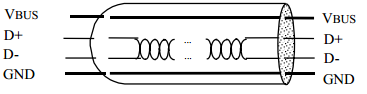
#### Data Flow Models

数据在生产者和消费者之间通过USB在系统中移动的方式。

管道（Pipe）是主机和设备端点之间数据传输的模型，共有两种类型的管道：无格式的流管道（Stream Pipe）和有格式的信息管道（Message Pipe）。任何USB设备一旦上电就存在一个信息管道，即默认的控制管道，USB主机通过该管道来获取设备的描述、配置、状态，并对设备进行配置。

# USB电气特性

该部分主要针对USB 2.0规范的第六章和第七章。在USB 2.0系统中要求USB传输线使用屏蔽双绞线。USB支持“总线供电”和“自供电”两种供电模式。在总线供电模式下，设备最多可以获得500mA的电流。一条USB传输线分别由地线、电源线、D+和 D-四条线构成，D+和D-是差分输入线。它使用的是3.3V的电压（与CMOS的5V电平不同），而电源线和地线可向设备提供5V电压，最大电流为500mA (可以在编程中设置)。



**图 2 USB线缆（USB2.0 Fig4-2）**

在 USB2.0规范中，定义了以下一些电平信号：

* 差分信号1：D+>2.8V，D-<0.3V；
* 差分信号0：D->2.8V，D+<0.3V。
* J 状态和 K 状态

  低速下：D+ 为“0”，D- 为“1”是为“J”状态，“K”状态相反；

  全速/高速下：D+ 为“1”，D- 为“0”是为“J”状态，“K”状态相反；

* SE0 状态：D+为“0”，D- 为“0”
* IDLE 状态

  低速下空闲状态为“K”状态；

  全速下空闲状态为“J”状态；

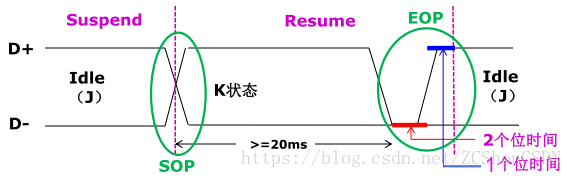
  高速下空闲状态为“SE0”状态。

针对低速 / 全速模式，有以下几个重要信号：

* Reset信号： 主机在要和设备通信之前会发送Reset信号来把设备配置到默认的未配置状态。即SE0状态保持10ms。
* Resume信号：20ms的K状态 + 低速EOP

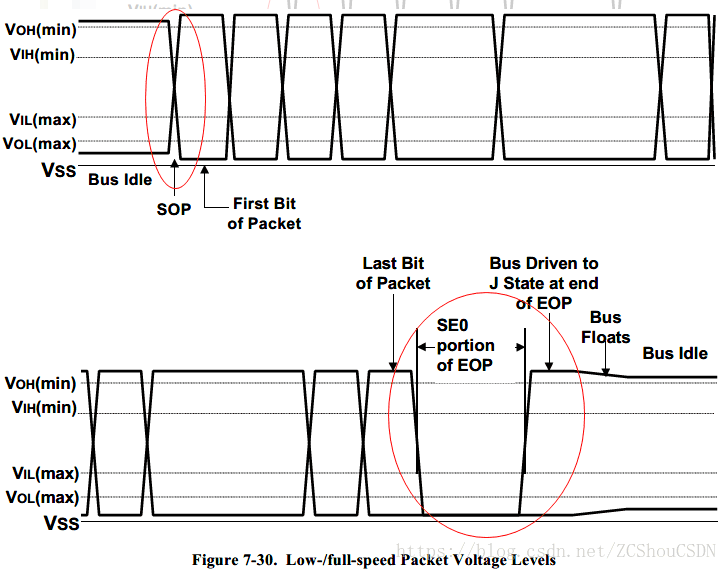
（1）主机在挂起设备后可通过翻转数据线上的极性并保持20ms来唤醒设备，并以低速EOP信号结尾。

（2）带远程唤醒功能的设备还可自己发起该唤醒信号；前提是设备已进入idle状态至少5ms，然后发出唤醒K信号，维持1ms到15ms并由主机在1ms内接管来继续驱动唤醒信号。



**图 3 Resume信号**

* **Suspend 信号：** 3ms 以上的J状态
* **SOP 信号：** 从IDLE状态切换到K状态
* **EOP 信号：** 持续2位时间的SE0信号，后跟随1位时间的J状态



**图 4 低速/全速电平状态（Fig7-30）**

* **SYNC信号**： 3个K、J状态切换，后跟随2位时间的 K状态（看到的波形变化是总线上发送0000 0001经过NRZI编码后的波形）

# USB 通信协议

数据在USB线里传送是由低位到高位发送的。USB采用NRZI(非归零编码)对发送的数据包进行编码。即：输入数据0，编码成“电平翻转”；输入数据1，编码成“电平不变”。

USB采用不归零取反来传输数据，当传输线上的差分数据输入0时就取反，输入1时就保持原值，为了确保信号发送的准确性，当在USB总线上发送一个包时，传输设备就要进行位插入操作(即在数据流中每连续6个1后就插入一个0)，从而强迫NRZI码发生变化。接收方解码NRZI码流，然后识别出填充位，并丢弃它们。这些是由专门硬件处理的。

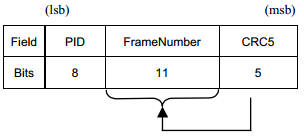
## USB 数据格式

USB数据是由二进制数字串构成的，首先数字串组成域（有七种），域再组成包，包再组成事务（IN、OUT、SETUP），事务最后组成传输（中断传输、并行传输、批量传输和控制传输）。下面介绍一下域、包和事务。

USB协议规定了四种传输（transfer）类型：批量传输、同步传输、中断传输和控制传输。其中，批量传输、同步传输和中断传输每传输一次数据都是一个事务，控制传输包括三个过程，建立过程和状态过程分别是一个事务，数据过程则可能包含多个事务。

首先介绍几个关键字：

**SOF：**Start-of-(micro)Frame，***是一个特殊的包***，开始帧（SOF）数据包由主机以全速总线每1.00ms±0.0005ms和高速总线125us±0.0625us的标称速率发出。SOF数据包由一个PID指示数据包类型，后面跟着一个11位帧数字段，如下图所示。SOF令牌包括仅用于令牌的事务处理，其以对应于每个帧的开始的精确时间间隔来分配SOF标记和伴随帧号。 所有高速和全速功能（包括集线器）都会收到SOF数据包。SOF令牌不会导致任何接收函数生成返回数据包；因此，SOF交付给任何给定的功能不能得到保证。



**图 5 SOF Packet（Fig8-13）**

**EOF**：End-of-(micro)Frame，是一种电平状态

**SOP**：Start-of-Packet，定义为从IDLE状态切换到K状态的电平变化

**EOP**：End-of-Packet，定义为持续2位时间的SE0信号，后跟随1位时间的J状态的电平变化。

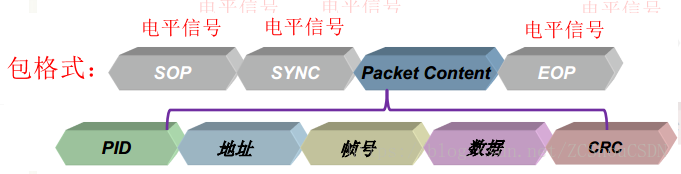
**端点(Endpoint)**：位于USB设备或主机上的一个数据缓冲区，是USB设备中可以进行数据收发的最小单元，支持单向或者双向的数据传输，用来存放和发送USB的各种数据，每一个端点都有惟一的确定地址，有不同的传输特性(如输入端点、输出端点、配置端点、批量传输端点)。设备支持端点的数量是有限制的，除默认端点外低速设备最多支持2组端点(2个输入，2个输出)，高速和全速设备最多支持15组端点。按照USB协议栈的层次划分：

* 一个Host可能有一个或者多个Device
* 一个Device可能有一个或者多个Interface
* 一个Interface可能有一个或者多个Endpoint

**帧**：时间概念，在USB中，高速USB总线的帧周期为125us，全速以及低速USB总线的帧周期为1ms，它是一个独立的单元，包含了一系列总线动作，USB将1帧分为好几份，每一份是一个USB的传输动作。帧的起始由一个特定的包（SOF包）表示，帧尾为EOF。EOF不是一个包，而是一种电平状态，EOF期间不允许有数据传输。

### 域（Field）

域一个包被分为不同域，域是USB数据最小的单位，由若干位组成(多少位由具体的域决定)。根据不同类型的包，所包含的域是不一样的。但都要以同步域SYNC开始 ，紧跟一个包标识符PID，最终 以包结束符EOP 来结束这个包。



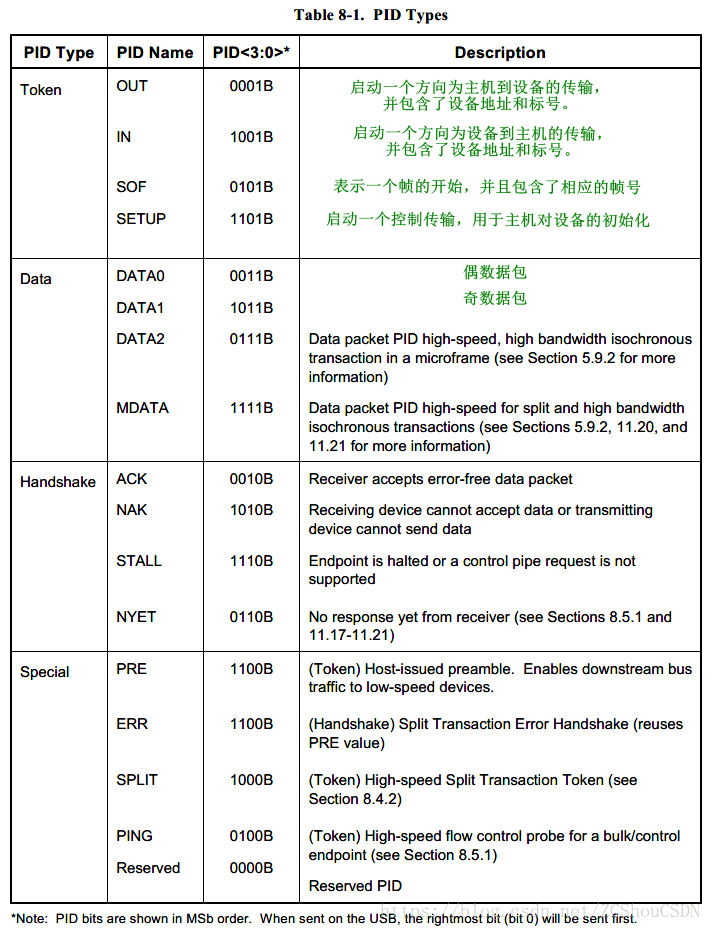
**图 6 包格式**

**同步域(SYNC)**：所有的USB包都由SYNC开始，高速包的SYNC宽度为32bit，全速/低速包的SYNC段度为8bit。实际接收到的SYNC长度由于USB HUB的关系，可能会小于该值。八位的值固定为0000 0001，用于本地时钟与输入同步。

**标识域(PID)**：PID是用来标识一个包的类型的。它共有8位，只使用4（PID0 ~ PID3），另外4位是PID0 ~ PID3的取反，用来校验PID。PID规定了四类包：令牌包、数据包、握手包和特殊包。同类的包又各分为具体的四种包。



**图 7 PID格式（Fig8-1）**

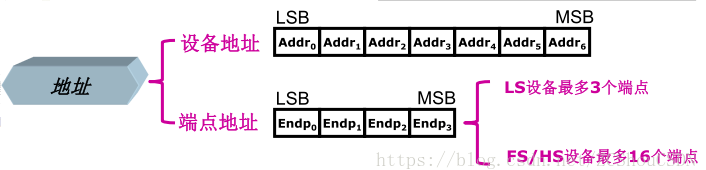


**图 8 PID类型（Table8-1）**

**地址域(ADDR)**：地址共占11位，其中低7位是设备地址，高4位是端点地址。

a) 地址域：七位地址，代表了设备在主机上的地址，地址000 0000被命名为零地址，是任何设备第一次连接到主机时，在被主机配置、枚举前的默认地址，由此可以知道为什么一个USB主机只能接127个设备的原因。

b) 端点域(ENDP)：四位，由此可知一个USB设备端点数量最大为16个。



**图 9 地址域格式**

**帧号**：占11位，主机每发出一个帧，帧号都会自加1，当帧号达到0x7FF时，将归零重新开始计数。帧号域最大容量0x800，对于同步传输有重要意义。

**数据**：根据传输类型的不同，数据域的数据长度从0到1024字节不等。



**图 10 数据包长度**

**CRC**：对令牌包和数据包中非PID域进行校验的一种方法，CRC校验在通讯中应用很泛，是一种很好的校验方法，CRC码的除法是模2运算，不同于10进制中的除法。

a) Token CRCs：对于令牌（Token）使用**5位CRC**，涵盖了IN，SETUP和OUT令牌的ADDR和ENDP字段或SOF令牌的时间戳字段。 PING和SPLIT特殊令牌也包括一个5位CRC字段。

b) Data CRCs：数据CRC是应用在数据包的数据字段上的16位多项式，使用**16位CRC**。

### 包（Packet）

  包（Packet）是USB系统中信息传输的基本单元，所有数据都是经过打包后在总线上传输的。包是USB总线上数据传输的最小单位，不能被打断或干扰，否则会引发错误。若干个数据包组成一次事务传输，一次事务传输也不能打断，属于一次事务传输的几个包必须连续，不能跨帧完成。一次传输由一次到多次事务传输构成，可以跨帧完成。

  由域构成的包有四种类型，分别是**令牌包、数据包、握手包和特殊包**，不同包的域结构不同。

#### 令牌包：

令牌包分为输入包、输出包、设置包和帧起始包（注意这里的输入包是用于设置输入命令的，输出包是用来设置输出命令的，而不是放数据的）其中输入包、输出包和设置包的格式都是一样的：

SYNC + PID + （ADDR + ENDP） + CRC5(五位的校验码)

帧起始包的格式：SYNC + PID + 11位FRAM + CRC5(五位的校验码)

输出（OUT）令牌包用来通知设备将要输出一个数据包；输入（IN）令牌包用来通知设备返回一个数据包；建立（SETUP）令牌包只用在控制传输中，通知设备将要输出一个数据包；帧起始包在每帧（或微帧）开始时以广播的形式发送，所有USB全速设备和高速设备都可以接收到SOF包。

#### 数据包：

数据包分为DATA0包和DATA1包。当USB发送数据的时候，如果一次发送的数据长度大于相应端点的容量时，就需要把数据包分为好几个包分批发送，DATA0包和DATA1包交替发送，即如果第一个数据包是DATA0，那第二个数据包就是DATA1。**但也有例外情况，在同步传输中(四类传输类型中之一)，所有的数据包都是为DATA0**。格式如下：

SYNC + PID + 0~1024字节 + CRC16

**注意**：低速设备允许的最大数据有效载荷大小为8个字节。 全速设备的最大数据有效载荷大小为1023.高速设备的最大数据有效载荷大小为1024个字节。

#### 握手包

握手包包括ACK、NAK、STALL以及NYET四种，其中

* ACK表示肯定的应答成功的数据传输。对于IN事务，将由host发出；对于OUT、SETUP和PING事务，将由device发出。
* NAK表示否定的应答失败的数据传输，要求重新传输。在数据阶段，对于IN事务，它将由device发出；在握手阶段，对于OUT和PING事务，它也将由device发出；host从不发送NAK包。
* STALL表示功能错误或端点被设置了STALL属性。
* NYET表示尚未准备好，要求等待。

握手包是结构最为简单的包，格式如下：SYNC + PID

### 事务（Transaction）

   在USB上数据信息的一次接收或发送的处理过程称为事务处理（Transaction），分别有IN、OUT和SETUP三大事务。一个事务由一系统packet组成，具体由哪些packet组成，它取决于具体的事务，可能由一个token packet、可选的data packet、可选的handshake packet和可选的special packet组成。

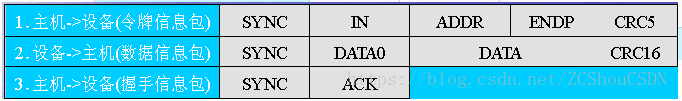
事务包括三种类型：IN、OUT和SETUP。

#### IN事务

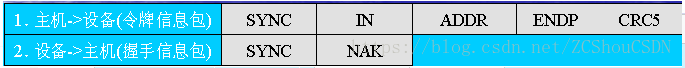
表示USB主机从总线上的某个USB设备接收一个数据包的过程。

* 令牌包阶段——主机发送一个PID为IN的输入包给设备，通知设备要往主机发送数据；
* 数据包阶段——设备根据情况会作出三种反应(要注意：数据包阶段也不总是传送数据的，根据传输情况还会提前进入握手包阶段)。
* 握手包阶段——主机正确接收到数据之后就会向设备发送ACK包。

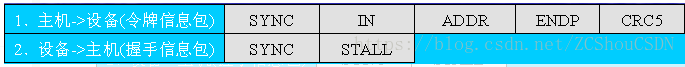
【正常】的输入事务处理：设备往主机里面发出数据包(DATA0与DATA1交替)



【设备忙】时的输入事务处理：无法往主机发出数据包就发送NAK无效包，IN事务提前结束，到了下一个IN事务才继续；



【设备出错】时的输入事务处理：发送错误包STALL包，事务也就提前结束了，总线进入空闲状态

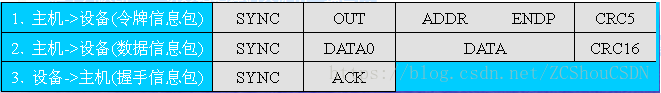


#### OUT 事务

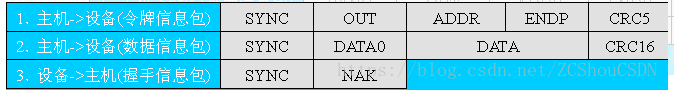
  输出事务处理：表示USB主机把一个数据包输出到总线上的某个USB设备接收的过程。

* 令牌包阶段——主机发送一个PID为OUT的输出包给设备，通知设备要接收数据；
* 数据包阶段——比较简单，就是主机会往设备送数据，DATA0与DATA1交替
* 握手包阶段——设备根据情况会作出三种反应

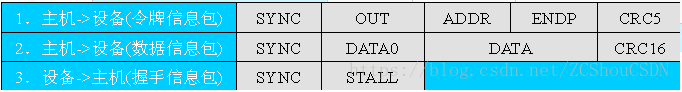
【正常】的输出事务处理：设备给主机返回ACK，通知主机可以发送新的数据，如果数据包发生了CRC校验错误，将不返回任何握手信息；



【设备忙时】的输出事务处理：无法给主机返回ACK，就发送NAK无效包，通知主机再次发送数据



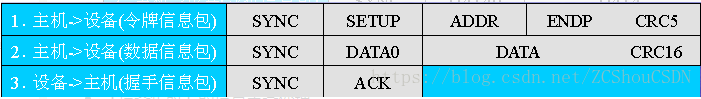
【设备出错】的输出事务处理：发送错误包STALL包，事务提前结束，总线进入空闲状态。



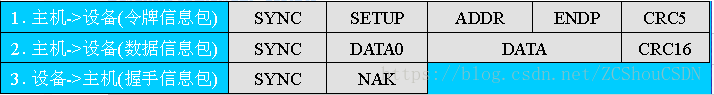
#### SETUT 事务

* 令牌包阶段——主机发送一个PID为SETUP的输出包给设备，通知设备要接收数据；
* 数据包阶段——比较简单，就是主机往设备送数据，注意，这里只有一个固定为8个字节的DATA0包，这8个字节的内容就是标准的USB设备请求命令。
* 握手包阶段——设备接收到主机的命令信息后，返回ACK，此后总线进入空闲状态，并准备下一个传输(在SETUP事务后通常是一个IN或OUT事务构成的传输)。

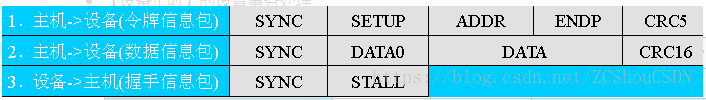
【正常】的设置事务处理



【设备忙时】的设置事务处理

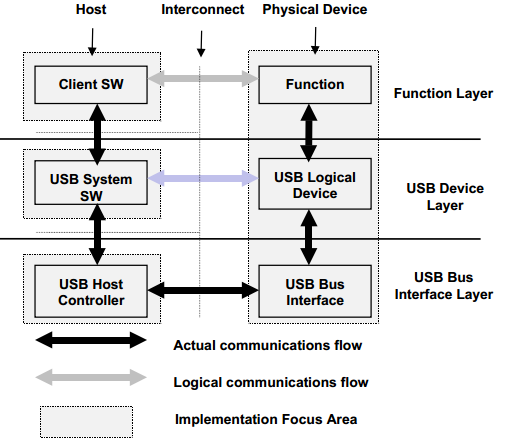


【设备出错】的设置事务处理



## 传输（Transfers）

   USB系统中的数据传输，宏观看是在HOST和USB功能设备之间进行。微观看是在应用软件的Buffer和USB功能设备的端点之间进行。**一般来说端点都有Buffer，可以认为USB通讯就是应用软件Buffer和设备端点Buffer之间的数据交换，交换的通道称为管道**。通常需要多个管道来完成数据交换，因为同一管道只支持一种类型的数据传输。用在一起来对设备进行控制的若干管道称为设备的接口，这就是端点、管道和接口的关系。Host与Device之间的通信视图如下：

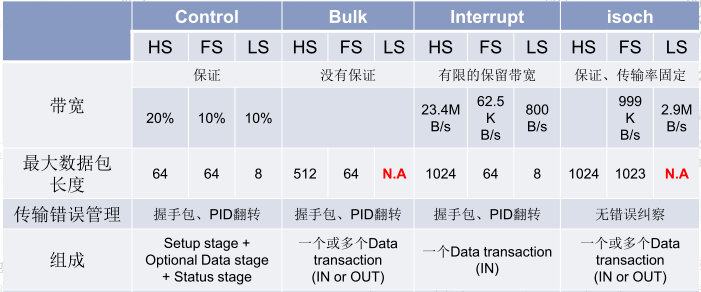


**图 11 USB通信模型设计实现（Fig5-2）**

USB采用“令牌包”-“数据包”-“握手包”的传输机制，在令牌包中指定数据包去向或者来源的设备地址和端点(Endpoint)，从而保证了只有一个设备对被广播的数据包/令牌包作出响应。握手包表示了传输的成功与否。

  USB采用**轮询的广播机制**传输数据，所有的传输都由主机发起，任何时刻整个USB体系内仅允许一个数据包的传输，即不同物理传输线上看到的数据包都是同一被广播的数据包。

  各种传输类型下，对于包长、速率限制如下：



传输由OUT、IN和SETUP事务构成，传输有四种类型，中断传输、批量传输、同步传输、控制传输，其中中断传输和批量传输的结构一样，同步传输有最简单的结构，而控制传输是最重要的也是最复杂的传输。

### 控制传输（Control Transfers）

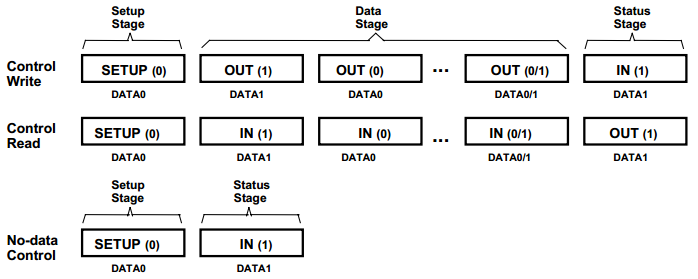
  控制传输是一种可靠的双向传输，是最重要也是最复杂的。一次控制传输分为三(或两个)个阶段：建立(Setup)、数据(DATA)(可能没有)以及状态(Status)。每个阶段都由一次或多次(数据阶段)事务传输组成(Transaction)。在USB设备初次接到主机后，主机通过控制传输来交换信息、设备地址和读取设备的描述符，使得主机识别设备，并安装相应的驱动程序，这是每一个USB开发者都要关心的问题。控制传输是双向的传输，必须有IN和OUT两个方向上的特定端点号的控制端点来完成两个方向上的控制传输

#### 建立阶段

主机从USB设备获取配置信息，并设置设备的配置值。建立阶段的数据交换包含了SETUP令牌封包、紧随其后的DATA0数据封包以及ACK握手封包。它的作用是执行一个设置（概念含糊）的数据交换，并定义此控制传输的内容(即：在Data Stage中IN或OUT的data包个数，及发送方向，在Setup Stage已经被设定)。建立阶段，Device 只能返回ACK包，或者不返回任何包。

#### ****数据阶段****

 数据过程是可选的。一个数据过程包含一笔或者多笔数据事务。数据过程的第一个数据包必须是DATA1包，然后每次正确传输一个数据包就在DATA0和DATA1之间交替。



**图 12控制读/控制写包序列（Fig8-37）**

根据数据阶段的数据传输的方向，控制传输又可分为3种类型：

* 控制读取（读取USB描述符）： 是将数据从设备读到主机上，读取的数据USB设备描述符。该过程如上图的【Control Read】所示。对每一个数据信息包，首先，主机会发送一个IN令牌信息包，表示要读数据进来。然后，设备将数据通过DATA1/DATA0数据信息包回传给主机。最后，主机将以下列的方式加以响应：当数据已经正确接收时，主机送出ACK令牌信息包；当主机正在忙碌时，发出NAK握手信息包；当发生了错误时，主机发出STALL握手信息包。
* 控制写入（配置USB设备）： 是将数据从主机传到设备上，所传的数据即为对USB设备的配置信息，如上图的【Control Wirte】所示。对每一个数据信息包，主机将会送出一个OUT令牌信息包，表示数据要送出去。紧接着，主机将数据通过DATA1/DATA0数据信息包传递至设备。最后，设备将以下列方式加以响应：当数据已经正确接收时，设备送出ACK令牌信息包；当设备正在忙碌时，设备发出NAK握手信息包；当发生了错误时，设备发出STALL握手信息包。
* 无数据控制： 如上图

#### 状态阶段

用来表示整个传输的过程已完全结束。通过一次IN/OUT传输表明请求是否成功完成。  状态阶段传输的方向必须与数据阶段的方向相反，即原来是IN令牌封包，这个阶段应为OUT令牌封包；反之，原来是OUT令牌封包，这个阶段应为IN令牌封包。

  对于【控制读取】而言，主机会送出OUT令牌封包，其后再跟着0长度的DATA1封包。而此时，设备也会做出相对应的动作，送ACK握手封包、NAK握手封包或STALL握手封包。

  相对地对于【控制写入】传输，主机会送出IN令牌封包，然后设备送出表示完成状态阶段的0长度的DATA1封包，主机再做出相对应的动作：送ACK握手封包、NAK握手封包或STALL握手封包。

  控制传输通过控制管道在应用软件和Device的控制端点之间进行，控制传输过程中传输的数据是有格式定义的，USB 设备或主机可根据格式定义解析获得的数据含义。其他三种传输类型都没有格式定义。控制传输对于最大包长度有固定的要求。对于高速设备该值为64Byte，对于低速设备该值为8，全速设备可以是8或16或32或64。

  最大包长度表征了一个端点单次接收/发送数据的能力，实际上反应的是该端点对应Buffer的大小。Buffer越大，单次可接收/发送的数据包越大，反之亦反。当通过一个端点进行数据传输时，若数据的大小超过该端点的最大包长度时，需要将数据分成若干个数据包传输。并保证除最后一个包外，所有的包长度均等于该最大包长度。这也就是说如果一个端点收到/发送了一个长度小于最大包长度的包，即意味着数据传输结束。

  控制传输在访问总线时也受到一些限制,如高速端点的控制传输不能占用超过20%的微帧，全速和低速的则不能超过10%。在一帧内如果有多余的未用时间，并且没有同步和中断传输，可以用来进行控制传输。

  与批量传输相比，在流程上并没有多大区别，区别只在于该事务传输发生的端点不一样、支持的最大包长度不一样、优先级不一样等这样一些对用户来说透明的东西。

### 中断传输（Interrupt Transfers）

  中断传输是一种轮询的传输方式，是一种单向的传输。HOST通过固定的间隔对中断端点进行查询，若有数据传输或可以接收数据则返回数据或发送数据。否则返回NAK，表示尚未准备好。中断传输的延迟有保证，但并非实时传输，它是一种延迟有限的可靠传输，支持错误重传。对于高速/全速/低速端点，最大包长度分别可以达到1024/64/8 Bytes。高速中断传输不得占用超过80%的微帧时间，全速和低速不得超过90%。 中断端点的轮询间隔由在端点描述符中定义，全速端点的轮询间隔可以是1 ~ 255ms。低速端点为10 ~ 255ms，高速端点为(2interval-1)\*125us，其中 interval 取1到16之间的值。

  除高速高带宽中断端点外，一个微帧内仅允许一次中断事务传输。高速高带宽端点最多可以在一个微帧内进行三次中断事务传输，传输高达3072字节的数据。

  所谓单向传输，并不是说该传输只支持一个方向的传输。而是指在某个端点上该传输仅支持一个方向，或输出、或输入。如果需要在两个方向上进行某种单向传输，需要占用两个端点,分别配置成不同的方向。可以拥有相同的端点编号。

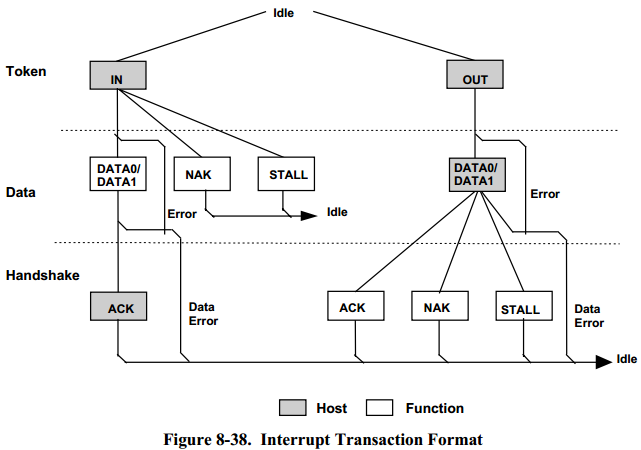
  中断传输由OUT事务和IN事务构成，用于键盘、鼠标等HID设备的数据传输。

  中断传输在流程上除不支持PING之外，其他的跟批量传输是一样的。他们之间的区别也仅在于事务传输发生的端点不一样、支持的最大包长度不一样、优先级不一样等这样一些对用户来说透明的东西。

  主机在排定中断传输任务时，会根据对应中断端点描述符中指定的查询间隔发起中断传输。中断传输有较高的优先级，仅次于同步传输。同样中断传输也采用 PID 翻转的机制来保证收发端数据同步。

  中断传输方式总是用于对设备的查询，以确定是否有数据需要传输。因此中断传输的方向总是从USB设备到主机。

  下图为中断传输的流程图。



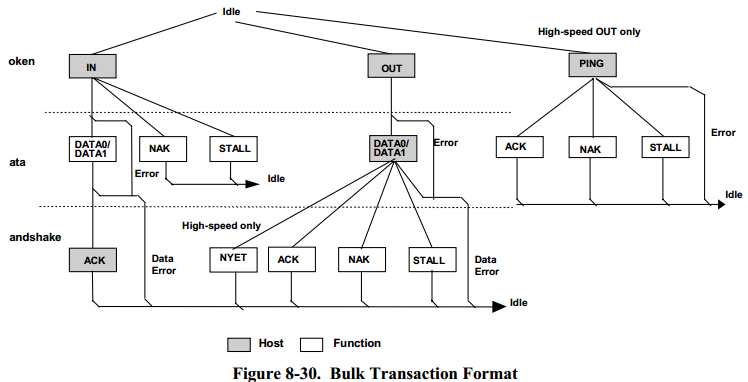
**图** **13 中断传输格式（Fig8-38）**

### 批量传输（Bulk Transfers）

  批量传输由OUT事务和IN事务构成，是一种可靠的单向传输，但延迟没有保证，它尽量利用可以利用的带宽来完成传输，适合数据量比较大的传输。低速USB设备不支持批量传输，高速批量端点的最大包长度为512，全速批量端点的最大包长度可以为8、16、32、64。用于传输大量数据，要求传输不能出错，但对时间没有要求，适用于打印机、存储设备等

  批量传输在访问USB总线时，相对其他传输类型具**有最低的优先级**，USB HOST总是优先安排其他类型的传输，当总线带宽有富余时才安排批量传输。高速的批量端点必须支持PING操作，向主机报告端点的状态。NYET表示否定应答，没有准备好接收下一个数据包，ACK 表示肯定应答，已经准备好接收下一个数据包。

  它通过在硬件级执行“错误检测”和“重传”来确保host与device之间“准确无误”地传输数据，即可靠传输。它由三种包组成(即IN事务或OUT事务)：Token、Data和Handshake。

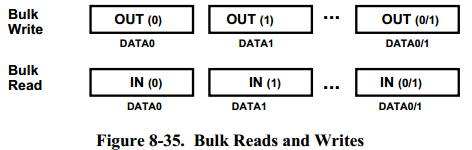


**图 14 批量传输格式（Fig8-30）**

若数据量比较大，将采用多次批量事务传输来完成全部数据的传输，传输过程中数据包的PID按照 DATA0-DATA1-DATA0-…的方式翻转，以保证发送端和接收端的同步。若成功则将错误次数计数器清0，否则累加该计数器。

  USB允许连续3次以下的传输错误，错误时会重试该传输，若成功则将错误次数计数器清零，否则累加该计数器。超过三次后，HOST认为该端点功能错误（STALL），放弃该端点的传输任务。

  一次批量传输(Transfer)由1次到多次批量事务传输(Transaction)组成。



**图 15 批量读和批量写（Fig8-35）**

上图（USB2.0规范的8.5.2章节）为批量读写时数据位和PID的变化情况。主机总是使用配置事件将总线传输的第一个事务初始化为DATA0 PID。 第二个事务使用DATA1 PID，并且在批量传输的其余部分中交替使用DATA0 和DATA1 传输数据。翻转同步：发送端按照DATA0-DATA1-DATA0-…的顺序发送数据包，只有成功的事务传输才会导致PID翻转，也就是说发送段只有在接收到ACK后才会翻转PID，发送下一个数据包，否则会重试本次事务传输。同样，若在接收端发现接收到的数据包不是按照此顺序翻转的，比如连续收到两个DATA0，那么接收端认为第二个DATA0是前一个DATA0的重传。

### 同步传输（Isochronous Transfers）

  同步传输是一种实时的、不可靠的传输，不支持错误重发机制。只有高速和全速端点支持同步传输，高速同步端点的最大包长度为1024，低速的为1023。由OUT事务和IN事务构成。有两个特殊地方，第一，在同步传输的IN和OUT事务中是没有返回包阶段的；第二，在数据包阶段所有的数据包都为DATA0。同步传输由Token和Data两种包组成。**同步传输不支持“handshake”和“重传能力”，所以它是不可靠传输。**

  同步传输适用于必须以固定速率抵达或在指定时刻抵达，可以容忍偶尔错误的数据上。实时传输一般用于麦克风、喇叭、UVC Camera等设备。同步传输有最高的优先级

  除高速高带宽同步端点外，一个微帧内仅允许一次同步事务传输，高速高带宽端点最多可以在一个微帧内进行三次同步事务传输，传输高达3072字节的数据。全速同步传输不得占用超过80%的帧时间，高速同步传输不得占用超过90%的微帧时间。同步端点的访问也和中断端点一样,有固定的时间间隔限制。

### 分离传输（Split Transaction）

  分离传输是在主机控制器和USB HUB之间的传输，它仅在主机控制器和HUB之间执行，通过分离传输，可以允许全速/低速设备连接到高速主机。分离传输对于USB设备来说是透明的、不可见的。

  分离传输，顾名思义就是把一次完整的事务传输分成两个事务传输来完成。其出发点是高速传输和全速/低速传输的速度不相等，如果使用一次完整的事务来传输，势必会造成比较长的等待时间，从而降低了高速USB总线的利用率。通过将一次传输分成两次，将令牌(和数据)的传输与响应数据(和握手)的传输分开，这样就可以在中间插入其他高速传输，从而提高总线的利用率。

# USB设备架构

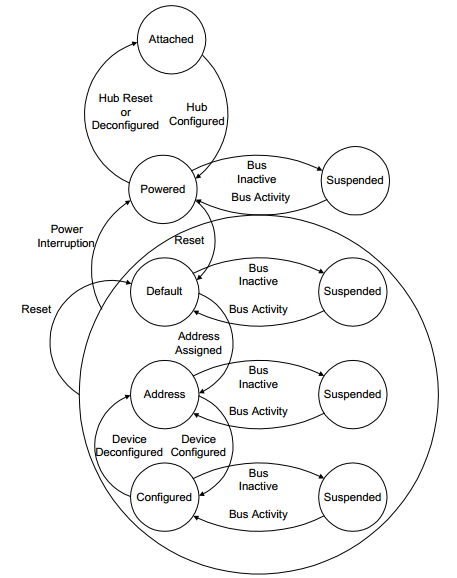
USB设备第一次连接到主机时，要接收主机枚举(Enumeration)和配置(Configuration)，目的是让主机知道设备功能、是哪一类的USB设备、占用多少资源、使用了哪些传输方式以及传输的数据量等等。只有主机完全确认了这些信息后, 设备才能真正开始工作。USB Host通过设备请求命令来获取或者设置USB Device的参数/数据。这些信息是通过存储在设备中的USB描述符来体现的。 多配置USB设备枚举过程和多字符串描述符的枚举是相同的，大致过程如下：

供电——总线复位——获取设备描述符——总线复位——设置地址——获取设备描述符——获取配置描述符——获取字符串描述符——…设置配置…

USB设备连接到HOST时，HOST必须通过默认的控制管道对其进行枚举，完成获得其设备描述、进行地址分配、获得其配置描述、进行配置等操作后方可正常使用。USB设备的即插即用特性即依赖于此。

## USB设备状态

USB设备的6种状态：连接状态、上电状态、默认状态、地址状态、配置状态、挂起状态，六者之间的关系图如下所示：



**图 16 USB设备状态转换图（Fig9-1）**

### 连接(Attached)

设备可以连接到USB或者从USB上拔出。USB设备从总线上拨出后的状态在规范没定义，只说明一旦USB连到总线要求的操作以及属性。

### 上电(Powered)

  设备可以支持自供电和总线供电配置。 某些设备配置支持任意电源。 仅当设备是自供电时，其他设备配置才可用。设备通过配置描述符报告其电源功能。当前电源被报告为设备状态的一部分。设备可以在任何时间改变其电源，例如从自供电到总线供电。如果配置能够支持两种功耗模式，则为该配置报告的功率最大值是设备在任一模式下从VBUS中获取的最大值。无论模式如何，设备都必须遵守此最大值。如果配置仅支持一种电源模式且设备的电源发生变化，则设备将丢失其当前配置和地址并返回到Powered状态。如果设备是自供电的并且其当前配置需要超过100 mA，那么如果设备切换为总线供电，则必须返回到地址状态。如果本地电源丢失，则允许使用VBUS为集线器控制器供电的自供电集线器保持在已配置状态。有关详细信息，请参阅第11.13节。

  USB设备的电源可来自外部电源，也可从USB接口的集线器而来。电源来自外部电源的USB设备被称作自给电源式的(self-powered)。尽管自给电源式的USB设备可能在连接上USB接口以前可能已经带电，但它们直到连线上USB接口后才能被看作是加电状态(Powered state)。而这时候VBUS已经对设备产生作用了。

  设备对电源支持的能力是通过配置描述表(configuration descriptor)来反映的。当前的电源供给形式被作为设备状态的一部分被反映出来。设备可在任何时候改变它们的供电来源，比如说：从自给式向总线式改变，如果一个配置同时支持两种模式，那此状态的最大电源需求就是指设备在两种模式下从VBUS上获取电能的最大值。设备必须以此最大电源作为参照，而究竟处于何状态是不考虑的。如果有一配置仅支持一种电源模式，那么电源模式的改变会使得设备失去当前配置与地址，返回加电状态。如果一个设备是自给电源式，并且当前配置需要大于100mA电流，那么如果此设备转到了总线电源式，它必须返回地址状态(Address state)。自给电源式集线器使用VBUS来为集线控制器(Hub controller)提供电源，因而可以仍然保持配置状态(Configured state)，尽管自给电源停止提供电源。

### 默认状态(Default)

  设备上电后,它不响应任何总线处理,直到总线接收到复位信号为止.接收到复位信号后,用默认的地址可以对设备寻址.

  当用复位过程完成后，USB设备在正确的速度下操作(即低速/全速/高速).低速和全速的数据选择由设备的终端电阻决定.能进行高速操作的设备决定它是否在复位的过程的一部分执行高速操作.

  能进行高速操作的设备在全速的电气环境中操作时,必须能以全速成功复位.设备成功复位后,设备必须成功响应设备和配置描述符请求,并且返回适当的信息.当在全速下工作时,设备可能或者不能支持预定义的功能.

### 地址(Address)

  所有的USB设备在加电复位以后都使用缺省地址。每一设备在连接或复位后由主机分配一个唯一的地址。当USB设备处于挂起状态时，它保持这个地址不变。

  USB设备只对缺省通道(Pipe)请求发生响应，而不管设备是否已经被分配地址或在使用缺省地址。

### 配置状态(Configured)

  在USB设备正常工作以前，设备必须被正确配置。从设备的角度来看，配置包括一个将非零值写入设备配置寄存器的操作。配置一个设备或改变一个可变的设备设置会使得与这个相关接口的终端结点的所有的状态与配置值被设成缺省值。这包括将正在使用(date toggle)的结点(end point)的 (Date toggle)被设置成DATA0。

### 挂起状态(Suspended)

  为节省电源，USB设备在探测不到总线传输时自动进入中止状态。当中止时，USB设备保持本身的内部状态，包括它的地址及配置。

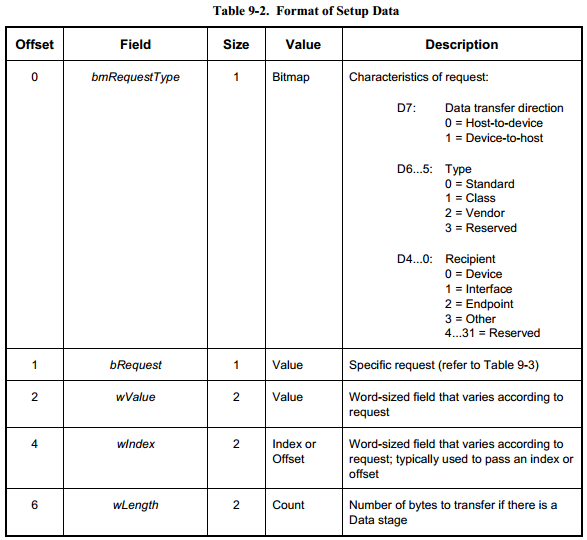
  所有的设备在一段特定的时间内探测不到总线活动时必须进入中止态。不管设备是被分配了非缺省的地址或者是被配置了，已经连接的设备必须在任何加电的时刻随时准备中止。总线活动的中止可能是因为主机本身进入了中止状态。另外，USB设备必须在所连接的集线器端口失效时进入中止态。这就是所指的选择性中止(Selective suspend)。

  USB设备在总线活动来到时结束中止态。USB设备也可以远程唤醒的电流信号来请求主机退出中止态或选择性中止态。具体设备具有的远程唤醒的能力是可选的，也就是说，如果一个设备有远程唤醒的能力，此设备必须能让主机控制此能力的有效与否。当设备复位时，远程唤醒能力必须被禁止。

## 总线枚举(Bus Enumeration)

## 设备请求

所有USB设备都会响应设备默认控制管道上来自主机的请求。 这些请求使用控制转移进行。请求和请求的参数在Setup数据包中发送到设备。主机负责建立下表中列出的字段值。每个SETUP包都有八个字节。



**图 17 SETUP格式**

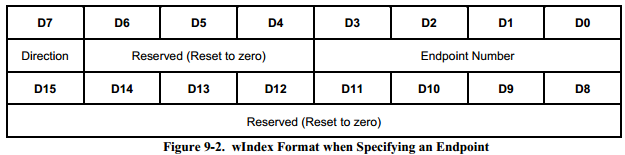
**bmRequestType**：该位图字段标识特定请求的特征。特别是，该字段标识控制传输第二阶段中的数据传输方向。如wLength字段为零，则表示方向位的状态将被忽略，表示没有数据阶段。USB规范定义了所有设备必须支持的一系列标准请求。这些在下一节的表中列举。另外，设备类可以定义额外的请求。设备供应商也可以定义设备支持的请求。

可以将请求指向设备，设备上的接口或设备上的特定端点。该字段还指定了请求的预期收件人。当指定接口或端点时，wIndex字段标识接口或端点。

**bRequest**：该字段指定了特定的请求。bmRequestType字段中的Type位修改此字段的含义。本规范仅在位重置为零时指定bRequest字段的值，表示标准请求见下一节的表格。

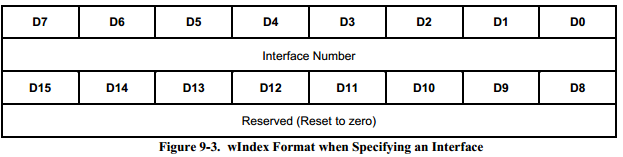
**wValue**：该字段的内容根据要求而有所不同。 它用于将参数传递给设备，特定于请求。具体见后文的说明。

**wIndex**： 该字段的内容根据要求而有所不同。 它用于将参数传递给设备，特定于请求。wIndex字段通常用于指定端点或接口的请求中。下图显示了用于指定端点时的格式。



**图 18 wIndex格式（端点）**

方向位设置为零，以指示具有指定端点号的OUT端点以及指示IN端点。对于控制管道，请求应该将方向位设置为零，但器件可以接受方向位的任一值。下图显示了wIndex用于指定接口时的格式。

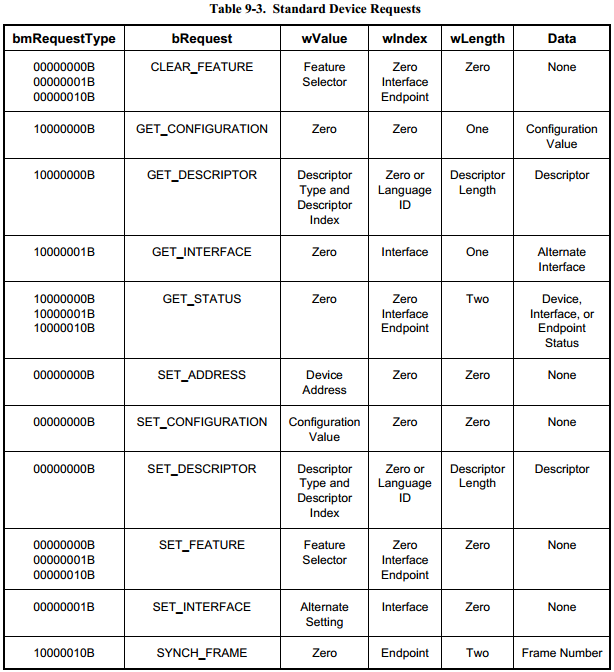


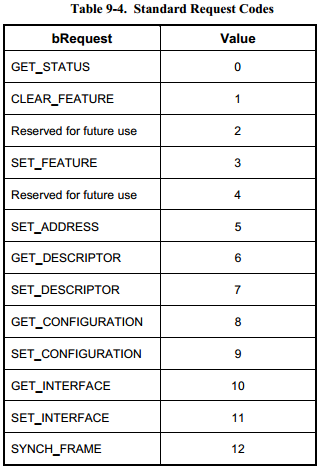
**图 19**  **wIndex格式（接口）**

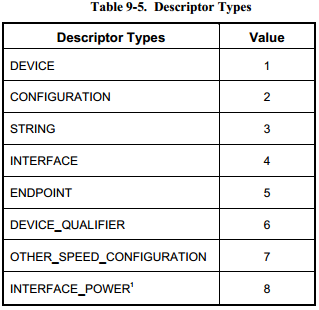
**wLength**：该字段指定在控制转移的第二阶段期间传输的数据的长度。数据传输的方向（主机到设备或设备到主机）由bmRequestType字段的Direction位指示。如果该字段为零，则不存在数据传输阶段。在输入请求中，设备不得返回比wLength值指示的更多数据；它可能会返回更少。在输出请求中，wLength将始终指示主机要发送的确切数据量。如果主机发送的数据多于wLength中指定的数据，则设备行为未定义。

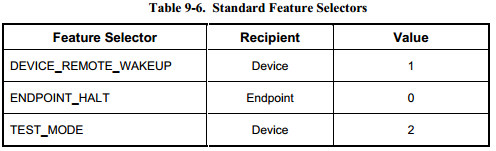
## 标准设备请求

本节介绍为所有USB设备定义的标准设备请求。 表9-3给出了标准设备请求，而表9-4和表9-5分别给出了标准请求代码和描述符类型。USB设备必须响应标准的设备请求，即使设备尚未分配地址或尚未配置。Feature selectors 用于启用或设置特定功能，如设备，接口或端点特有的远程唤醒功能。表9-6给出了功能选择器的值。



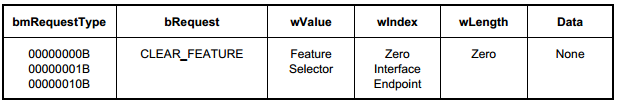






### Clear Feature

此请求用于清除或禁用特定功能。



wValue中的功能选择器值必须适合接收者。当接收者是设备时，只有设备功能选择器值可以使用；当接收者是接口时，只有接口功能选择器值可以使用；并且当接收者是端点时可以使用端点功能选择器值。不存在或引用不存在的接口或端点的功能的ClearFeature()请求将导致设备响应请求错误。如果wLength不为零，则未指定设备行为！

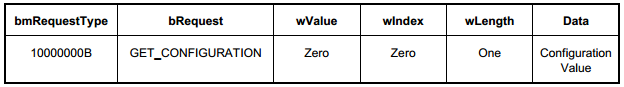
**Default state**: 当设备处于默认状态时收到该请求，则设备行为是未指定的。

**Address state**: 当设备处于地址状态时，此请求有效; 对接口或端点零以外的端点的引用会造成设备响应请求错误。

**Configured state**: 当设备处于Configured状态时，此请求有效。

### Get Configuration

该请求返回当前设备配置值。



如果返回值为零，则说明设备未配置。如果wValue，wIndex或wLength不符合上述规定，则未指定设备行为。

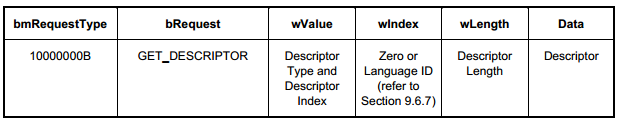
**Default state**: 当设备处于默认状态时收到该请求，则设备行为是未指定的。

**Address state**: 必须返回0.

**Configured state**: 必须返回当前配置的非零值bConfigurationValue。

### Get Descriptor

如果描述符存在，该请求将返回指定的描述符。



wValue字段（2个字节）的高字节中为描述符类型（参见表9-5），低字节指定描述符索引。描述符索引用于在设备中实现多个相同类型的描述符时选择特定描述符（描述符索引仅用于配置描述符和字符串描述符）。例如，一个设备可以实现多个配置描述符。而对于可以通过GetDescriptor()请求检索其他的标准描述符（例如设备描述符），描述符索引必须使用零。用于描述符索引的值的范围从0到比设备实现的那种描述符的数量少一个。

wIndex字段（2字节）指定字符串描述符的语言ID，当不是字符串描述符时，则该值为零。

wLength字段（2个字节）指定要返回的字节数。如果描述符长于wLength字段，则只返回描述符的初始字节。如果描述符比wLength字段短，则当请求进一步的数据时，设备通过发送短分组来指示控制传输的结束。短数据包定义为比最大有效负载大小或长度为零的数据包短的数据包（具体请参阅规范的第5章）。

举例：获取设备描述符报文如下（注意字节顺序（USB规定低字节在前））：80 06 00 01 00 00 12 00

该请求只用于请求以下三种类型的描述符：设备描述符（包括设备限定符device\_qualifier）、配置描述符（包括other\_speed\_configuration）、字符串描述符。对配置描述符的请求返回单个请求中所有接口的配置描述符，所有接口描述符和端点描述符。第一个接口描述符在配置描述符之后。第一个接口的端点描述符紧随第一个接口描述符。如果有其他接口，它们的接口描述符和端点描述符将紧随第一个接口的端点描述符。

  所有设备都必须提供设备描述符和至少一个配置描述符。 如果一个设备不支持请求的描述符，它会回应一个请求错误。

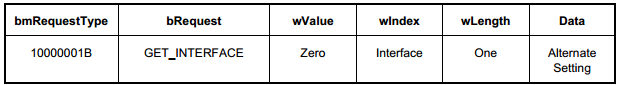
**Default state**: 此时该请求是有效的。

**Address state**: 此时该请求是有效的。

**Configured state**: 此时该请求是有效的。

### Get Interface

  该请求返回指定接口的选定备用设置。



某些USB设备的配置具有互斥设置的接口。 该请求允许主机确定当前选择的备用设置。  如果wValue或wLength不符合上述规定，则设备行为未指定。如果指定的接口不存在，那么设备将响应请求错误。

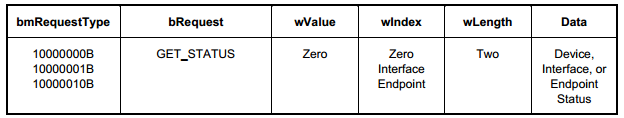
**Default state**: 当设备处于默认状态时收到该请求，则设备行为是未指定的。

**Address state**: 设备给出请求错误响应

**Configured state**: 请求是有效的。

### Get Status

此请求返回指定接收者的状态。



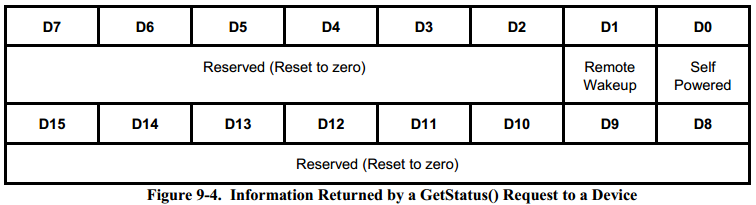
bmRequestType字段的Recipient bits指定了所需的接收者。 返回的数据是指定接收者的当前状态。如果wValue或wLength不符合上面的规定，或者如果wIndex对于设备状态请求非零，则未指定设备的行为。如果指定的接口或端点不存在，那么设备将响应请求错误。

**Default state**: 当设备处于默认状态时收到该请求，则设备行为是未指定的。

**Address state**: 如果指定了端点0以外的端点或者是接口，则设备会响应请求错误。

**Configured state**: 如果指定的端点或者接口不存在，设备会响应请求错误。

#### GetStatus()对设备的请求的返回结果格式

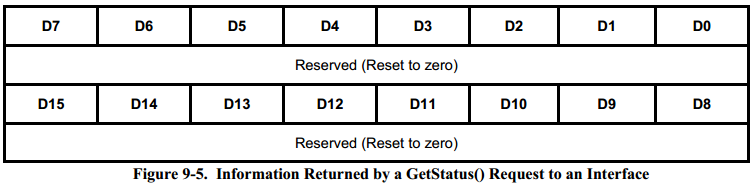


**图 20 GetStatus()对设备的请求的返回结果格式**

Self Powered字段指示设备当前是否自供电。 如果D0重置为零，则该设备由总线供电。 如果D0置为1，则设备是自供电的。 SelfFeature字段可能不会被SetFeature()或ClearFeature()请求更改。

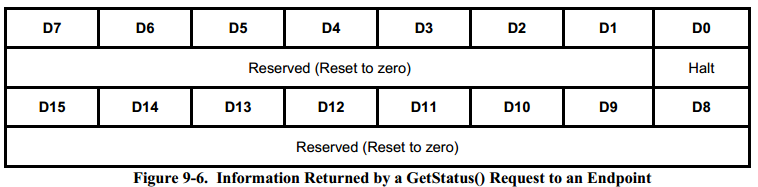
  Remote Wakeup字段指示设备当前是否被允许请求远程唤醒。支持远程唤醒的设备的默认模式被禁用。如果D1被重置为零，则设备发信号通知远程唤醒的能力被禁用。如果D1设置为1，则启用设备发送远程唤醒信号的能力。 远程唤醒字段可以通过使用DEVICE\_REMOTE\_WAKEUP功能选择器的SetFeature()和ClearFeature()请求来修改。

#### GetStatus()对接口的请求的返回结果格式



**图 21 GetStatus()对接口的请求的返回结果格式**

#### GetStatus()对端点的请求的返回结果格式

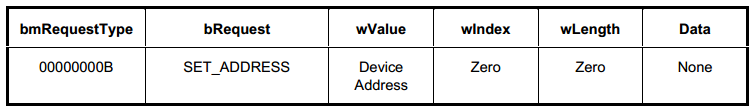


**图 22 GetStatus()对端点的请求的返回结果格式**

需要为所有中断和批量端点类型实施暂停功能。如果端点当前暂停，则暂停功能设置为1。否则，暂停功能重置为零。可以选择使用SetFeature（ENDPOINT\_HALT）请求来设置暂停功能。

### Set Address

该请求为即将连入的设备设置地址。



wValue字段指定用于所有后续访问的设备地址。

  请求实际上可能会导致最多三个阶段。在第一阶段，设置数据包被发送到设备。在可选的第二阶段，数据在主机和设备之间传输。在最后阶段，状态在主机和设备之间传输。数据和状态传输的方向取决于主机是向设备发送数据还是设备正在向主机发送数据。状态阶段转移始终与数据阶段相反。如果没有数据阶段，则状态阶段从设备到主机。

  最初的SETUP数据包之后的阶段采用与安装数据包相同的设备地址。直到此请求的状态阶段成功完成后，USB设备才会更改其设备地址。请注意，这是此请求和所有其他请求之间的区别。对于所有其他请求，指示的操作必须在状态阶段之前完成。

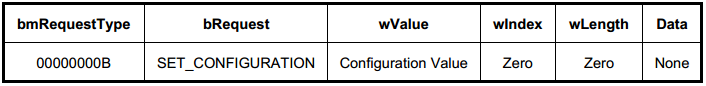
  如果指定的设备地址大于127，或者wIndex或wLength非零，则未指定设备的行为。

**Default state**: 如果指定的地址非零，则设备应进入地址状态；否则，设备保持默认状态（这不是错误状态）。

**Address state**: 如果指定的地址为零，则设备将进入默认状态；否则，设备保持在地址状态，但使用新指定的地址。

**Configured state**: 设备处于Configured状态时收到此请求时的设备行为是未指定的。

### Set Configuration



wValue字段的低字节指定了所需的配置。该配置值必须为零或匹配配置描述符中的配置值。如果配置值为零，则设备处于其地址状态。wValue字段的高字节保留。

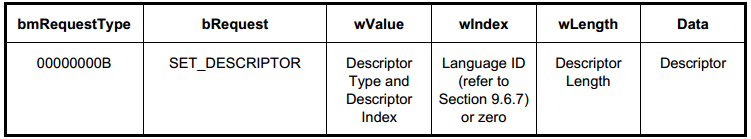
  如果wIndex，wLength或wValue的高字节不为零，则此请求的行为未指定。

**Default state**: 在设备处于默认状态时收到此请求时的设备行为未指定。

**Address state**: 如果指定的配置值为零，则设备保持在地址状态。 如果指定的配置值与配置描述符中的配置值相匹配，则选择该配置并且设备进入配置状态。 否则，设备会响应请求错误。

**Configured state**: 如果指定的配置值为零，则设备进入地址状态。 如果指定的配置值与配置描述符中的配置值相匹配，则选择该配置并且设备保持配置状态。 否则，设备会响应请求错误。

### Set Descriptor



该请求可选，且可用于更新已有的描述符或添加新的描述符。

wValue字段的高字节为描述符类型（参见表9-5）和低字节为描述符索引。描述符索引用于在设备中实现多个相同类型的描述符时选择特定的描述符（仅用于配置和字符串描述符）。例如，一个设备可以实现多个配置描述符。对于可以通过SetDescriptor()请求设置的其他标准描述符，必须使用零描述符索引。用于描述符索引的值的范围从0到比设备实现的那种描述符的数量少一个。

  wIndex字段指定字符串描述符的语言ID，或者为其他描述符重置为零。wLength字段指定要从主机传输到设备的字节数。

  描述符类型唯一允许的值是设备，配置和字符串描述符类型。

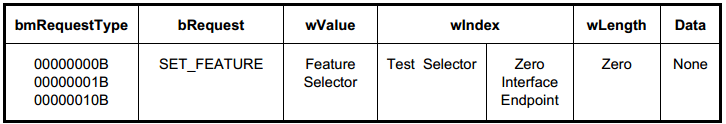
  如果此请求不受支持，则设备将响应请求错误。

**Default state**: 在设备处于默认状态时收到此请求时的设备行为未指定。

**Address state**: 如果支持，当设备处于地址状态时，这是一个有效的请求。

**Configured state**: 如果支持，当设备处于Configured状态时，这是一个有效的请求。

### Set Feature



该请求用于使能指定的feature。

wValue中的功能选择器值必须适合接收者。当接收者是设备时，只能使用设备功能选择器值；当接收者是接口时，只有接口特征选择器值可以被使用，并且当接收者是端点时，可以仅使用端点特征选择器值。

  引用无法设置或不存在的功能的SetFeature()请求会导致在请求的状态阶段返回STALL。

  如果wLength非零，那么设备的行为没有被指定。

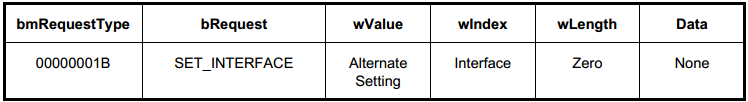
  如果指定了不存在的端点或接口，则设备会响应请求错误。

**Default state**: 处于默认状态时，设备必须能够接受SetFeature(TEST\_MODE，TEST\_SELECTOR)请求。未指定设备处于默认状态时其他SetFeature请求的设备行为。

**Address state**: 如果指定了端点0以外的接口或端点，则设备会响应请求错误。

**Configured state**: 这是一个有效的请求。

### Set Interface



某些USB设备的配置具有互斥设置的接口。 此请求允许主机选择所需的备用设置。 如果设备仅支持指定接口的默认设置，则可能会在请求的状态阶段返回STALL。 此请求不能用于更改已配置接口集（必须使用SetConfiguration（）请求）。

  如果接口或备用设置不存在，则设备将响应请求错误。如果wLength非零，那么设备的行为没有被指定。

**Default state**: 在设备处于默认状态时收到此请求时的设备行为未指定。

**Address state**: 必须返回请求错误。

**Configured state**: 这是一个有效的请求。

## 描述符(Descriptor )

USB 描述符也可以看作是USB 设备的身份证明。设备描述符的分类见上表9-6。USB规范中定义了以下几种描述符：Device(设备)、Device\_Qualifier(设备限定)、Configuration(配置)、Other\_Speed\_Configuration(其他速度配置)、Interface(接口)、Endpoint(端点)、String(字符串)。部分描述符间的关系如下图所示：

### 设备（Device）

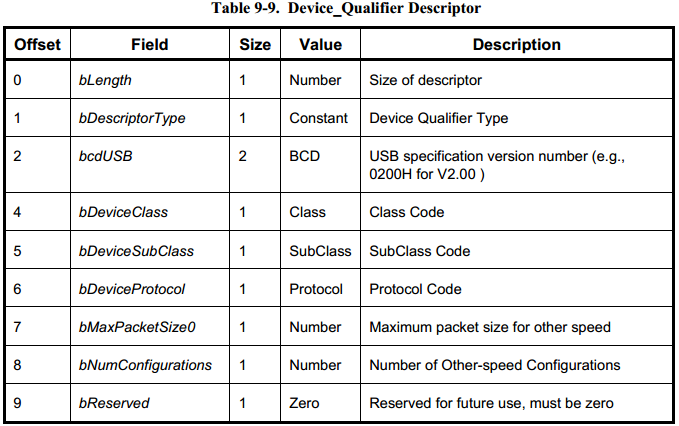
设备描述符描述有关USB设备的一般信息。 它包含全局适用于设备和所有设备配置的信息。**USB设备只有一个设备描述符**。

具有全速和高速不同设备信息的高速设备也必须具有device\_qualifier描述符。所有USB设备都有一个默认控制管道。设备描述符中描述了设备默认控制管道的最大数据包大小。 配置描述符中描述了特定于配置及其接口的端点。配置及其接口不包含默认控制管道的端点描述符。除了最大数据包大小之外，默认控制管道的特性由该规范定义，并且对于所有USB设备都是相同的。默认控制管道的数据包的长度( 端点0长度)是在设备描述符中定义, 而不像其他端点在端点描述符中定义。设备描述符共14个字段，长18 Byte。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Offset** | **字段名称** | **长度**  **Byte** | **字段值** | **意义** |
| 0 | bLength | 1 | 0x12 | 设备描述符的字节数大小 |
| 1 | bDescriptorType | 1 | 0x01 | 设备描述符类型编号。具体见上文的表9 - 5 |
| 2 | bcdUSB | 2 | 0xJJMN | USB版本号。格式为：JJ.M.N（JJ-主要版本号，M-次要版本号，N-次次要版本号）定义的bcdUSB字段的值为0xJJMN，例如版本2.1.3以值0x0213表示，版本2.0用值0x0200表示。 |
| 4 | bDeviceClass | 1 | 类 | Class代码（由USB-IF分配）。如果该字段重置为零，则配置中的每个接口指定其自己的类信息，并且各个接口独立运行。如果此字段设置为1到FEH之间的值，则设备支持不同接口上的不同类规范，并且接口可能无法独立运行。 该值标识用于聚合接口的类定义。如果为FFH表示厂商自定义 |
| 5 | bDeviceSubClass | 1 | 子类 | Subclass代码（由USB-IF分配）。受bDeviceClass字段的值限定。如果bDeviceClass为 0，这此值必须为 0。如果bDeviceClass字段未设置为FFH，则所有值都保留给USB-IF分配。 |
| 6 | bDeviceProtocol | 2 | 协议 | 协议代码（由USB-IF分配）。 |
| 7 | bMaxPacketSize0 | 1 | 控制传输端点0包大小 | 端点0最大包大小，只能是8、16、32或64。如果设备以高速运行，则必须为64，表示最多64字节的数据包。 高速操作不允许控制端点（端点0）其他最大数据包大小。 |
| 8 | idVendor | 2 | ID编号 | 厂商编号（由USB-IF分配） |
| 10 | idProduct | 2 | ID编号 | 产品编号（由USB-IF分配） |
| 12 | bcdDevice | 2 | BCD码 | 以二进制编码的十进制表示的设备出厂编号 |
| 14 | iManufacturer | 1 | 索引 | 描述厂商字符串索引。当值为0时，表示没有厂商字符串，当为其他值时，主机会利用这个索引值来获取相应的字符串。 |
| 15 | iProduct | 1 | 索引 | 描述产品字符串的索引。当值为0时，表示没有产品字符串，当为其他值时，主机会利用这个索引值来获取相应的字符串。 |
| 16 | iSerialNumber | 1 | 索引 | 描述设备序列号字符串的索引。当值为0时，表示没有序列号字符串，当为其他值时，主机会利用这个索引值来获取相应的字符串。 |
| 17 | bNumConfigurations | 1 | 配置描述符个数 | bNumConfigurations字段标识设备支持的配置数量。仅表示当前运行速度下的配置数量。如果特定速度的设备有特定配置，则bNumConfigurations字段仅反映单个速度的配置数量 |

### 设备限定（Device\_Qualifier）

device\_qualifier描述符描述有关高速设备的信息，如果设备以另一种速度运行，该信息将会改变。例如，如果设备当前正在全速运行，则device\_qualifier会返回有关如何以高速运行的信息，反之亦然。



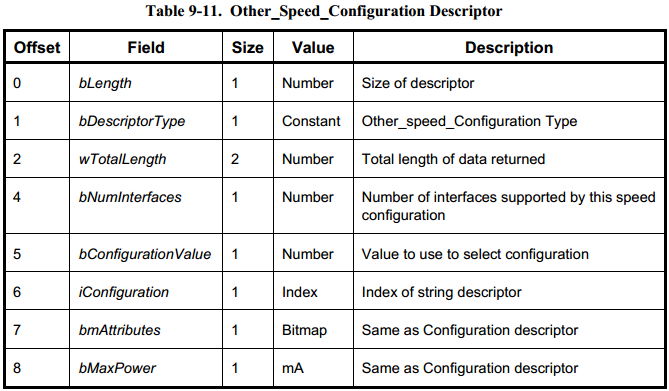
### 配置（Configuration）

配置描述符描述了关于特定设备配置的信息。描述符包含一个bConfigurationValue字段，该字段的值用作SetConfiguratio()请求的参数时，会使设备采用所描述的配置。描述符描述配置提供的接口数量，每个接口可以独立运行。例如，ISDN设备可能配置有两个接口，每个接口提供64Kb/s的双向信道，在主机上有单独的数据源或接收器。另一种配置可能将ISDN设备呈现为单个接口，将两个通道绑定为一个128Kb/s的双向通道。配置完成后，设备可能会对配置进行有限的调整。如果某个特定接口具有备用设置，则可以在配置后选择备用设备。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Offset | Name | Length  (Byte) | Value | 意义 |
| 0 | bLength | 1 | 0x09 | 配置描述符的字节数大小 |
| 1 | bDescriptorType | 1 | 0x02 | 配置描述符类型编号，见上文的表 9 - 5 |
| 2 | wTotalLength | 2 | 数字 | 以2字节二进制数为内容的字段.该字段表示该配置所返回的所有描述符(包括配置、接口和端点描述符) 的大小总和。 |
| 4 | bNumInterfaces | 1 | 接口描述符个数 | 此配置所支持的接口数量 |
| 5 | bConfigurationValue | 1 | 数字 | SetConfiguration命令需要的参数值 |
| 6 | iConfiguration | 1 | 索引 | 描述该配置的字符串的索引值 |
| 7 | bmAttributes | 1 | 位图 | 配置特征。供电模式的选择，  D7保留固定为1;  D6为1表示自供电,值为0表示总线供电;  D5为1表示支持远程唤醒,值为0则不支持;  D4～D0没有意义固定为0 |
| 8 | MaxPower | 1 | 字段值\*2(mA) | 设备从总线提取的最大电流(<=500mA) |

### 其他速度配置（Other\_Speed\_Configuration）

Table9-11显示的other\_speed\_configuration描述符描述了高速设备的配置，如果它正在以其他可能的速度运行。other\_speed\_configuration的结构与配置描述符相同。



### 接口（Interface）

接口描述符描述配置中的特定接口。一个配置提供一个或多个接口，每个接口具有零个或多个端点描述符，用于描述配置中的一组唯一端点。 当配置支持多个接口时，特定接口的端点描述符将遵循GetConfiguration（）请求返回的数据中的接口描述符。 接口描述符总是作为配置描述符的一部分返回。接口描述符不能通过GetDescriptor（）或SetDescriptor（）请求直接访问。详见9.6.5.

### 端点（Endpoint）

用于接口的每个端点都有自己的描述符。该描述符包含主机为确定每个端点的带宽需求所需的信息。一个端点描述符总是作为GetDescriptor（配置）请求返回的配置信息的一部分返回。端点描述符不能通过GetDescriptor（）或SetDescriptor（）请求直接访问。从不会有端点零的端点描述符。详见9.6.6.

### 字符串（String）

字符串描述符是可选的。如果设备不支持字符串描述符，则必须将设备，配置和接口描述符中对字符串描述符的所有引用重置为0。否则在枚举过程中，USB主机会尝试去获取字符串描述符，如果没有，枚举就会失败。

字符串描述符使用由UNICODE编码定义的Unicode标准。USB设备中的字符串可能支持多种语言。 请求字符串描述符时，请求者使用由USB-IF定义的十六位语言ID(LANGID)指定所需语言。目前定义的USB LANGID列表可以在http://www.usb.org/developers/docs.html找到。所有语言的字符串索引0返回一个字符串描述符，其中包含设备支持的两个字节的LANGID代码数组。表9-15显示了LANGID代码数组。USB设备可能会省略所有字符串描述符。省略所有字符串描述符的USB设备不得返回一个LANGID代码数组。LANGID代码数组不是以NULL结尾的。数组大小（以字节为单位）是通过从描述符的第一个字节的值中减去两个来计算的。详见9.6.7.

# USB Hub