

# 接口通信协议

## 1.通信配置（USAR1: 12V RX1 TX1 GND）

通信接口：RS232 串口

波特率：9600

停止位：8 位

校验位：0 位

## 2.数据帧格式（# data1 data2... \*）

名称	定义	备注
HEAD(帧头)	0X23	#
DAT1(数据 1)	Data[0]	
DAT2(数据 2)	Data[1]	
END(帧尾)	0X2a	*

## 3.数据定义

➤ 开始游戏初始化 每次游戏开始时需要先初始化参数

服务器-->娃娃机主板

帧头	命令	时间	抓力控制				速度控制			预留	线长	中奖	预留	预留	帧尾
HEAD	CMD	D0	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	END
#	AA	30-90	1-45				1-10			0	10-90	0-1	0	0	*

D0: 游戏时间 30-90S, 建议值 30

D1: 第一段抓力, 建议值 35

D2: 第二段抓力, 建议值 35

D3: 第三段抓力, 建议值 12

D4: 第四段抓力, 建议值 12

D5: 前后电机速度, 建议值 6 数值越大速度越快

D6: 左右电机速度, 建议值 6 数值越大速度越快

D7: 上下电机速度, 建议值 6 数值越大速度越快

D9: 线长时间 10-90 对应 1-9S 线到底的最长时间,天车下来到底的放线长度控制。

D10: 1 中奖, 0 不中奖

其它: 0

应答: 同发送

➤ 控制娃娃机:Data[0]=0X01;Data[1]=XX; XX:BIT0~BIT4 上下左右按键

服务器-->娃娃机主板 # 01 XX \*

应答: 同发送（可以不应答）

- 结果反馈:**Data[0]=0X80;Data[1]=0X00/0X01**(没抓到/抓到了);  
娃娃机主板--> 服务器 # 80 00/01 \*  
应答: 同发送
  
- 查询心跳:**Data[0]=0X02;Data[1]=00;**
- 服务器-->娃娃机主板 # 02 00 \*
- 娃娃机应答: **Data[0]=0X02;Data[1]=ER; # 02 ER \***
- **ER=0** 系统正常, **ER=1-9**, 系统故障