Odbieranie danych przez sterownik

Zapisz dane w ramce FillFrame()

Bufor pełny ?

Start

NIE [Buffer.Count != BUFFER\_SIZE]

TAK [Buffer.Count == BUFFER\_SIZE]

Ramka poprawna ?

NIE [FillFrame() = 0]

TAK [FillFrame() = 1]

Odczyt danych z ramki ReadFrame()

Koniec

Struktura ramki danych

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Typ danych (uC) | Nazwa | Typ danych (App) |
| \*char | StartCode | String |
| \* char | FrameType | String |
| \*char | Data1 | String |
| \*char | Data2 | String |
| \*char | Data3 | String |
| \*char | Data4 | String |
| \*char | EndCode | String |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| StartCode | „SF” | Początek ramki |
| FrameType | „STATUS” | Status robota |
| „MOVE” | Ruch jednej osi |
| „TASK” | Ruch wielu osi |
| „JOB” | Sekwencja ruchów osi |
| Data1..4 | Dane odpowiednie dla danego typu ramki | Dane ramki |
| EndCode | „EF” | Koniec ramki |