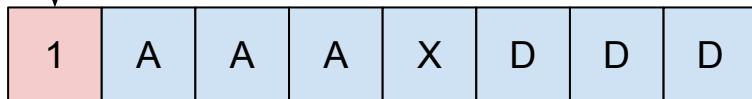


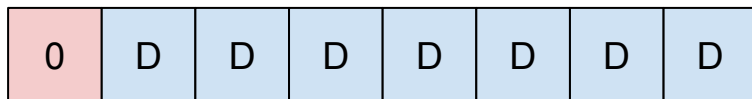
El primer bit indica cuándo comienza una trama.



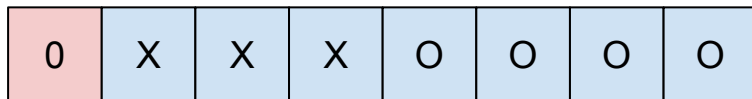
**Byte 1**



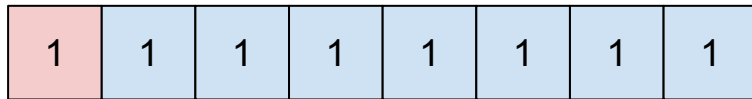
**Byte 2**



**Byte 3**



**Byte 4**



**Byte 5**



**A** = Tres bits para la dirección del puerto (0 a 14)

**X** = No usado

**D** = Diez bits para la salida analógica

**O** = Cuatro bits para las salidas digitales

Bytes #4 y #5 para dar tiempo al esclavo a responder