哨兵代码介绍

1. 遥控器控制

遥控器数据

S2（左） S1（右）

CH2 CH3 CH0 CH1

从上到下为 1 3 2

RC：遥控器控制 PC：PC自动控制 down：掉电模式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| S1 | S2 |  |
| 1 | 1 | 上、下云台PC，底盘PC，射击PC |
|  | 3 | 上、下云台RC，底盘PC，射击down |
|  | 2 | 上、下云台PC，底盘RC，射击down |
| 3 | 1 | 上云台RC，底盘RC，上射击PC |
|  | 3 | 下云台RC，底盘RC，下射击PC |
|  | 2 | 上、下云台RC，底盘down，上、下PC |
| 2 | 1 | 上云台RC，底盘RC，上射击RC（右侧推杆控制） |
|  | 3 | 下云台RC，底盘RC，下射击RC |
|  | 2 | 全down |

1. 板间通信

上云台->底盘

底盘模式 Sentry\_Status.ChassisMode

底盘速度 SetSpeed

底盘->上云台

裁判系统：上云台枪管热量（可能会有延时）

底盘->下云台

裁判系统：下云台枪管热量

由此设定两个板间报文：

1、上云台发送：底盘工作模式（8bit）、底盘速度（11bit）、下云台工作模式（8bit）、下云台速度（2\*11bit）

2、底盘发送：上云台枪口热量、下云台枪口热量

1. 其他

加了裁判系统后，当检测到掉血速度很快时，需要修改功率上限，加快运动速度。