

# CMD 库数据手册

## 修订原因

版本	日期	原因
V1.0	2025/12/16	首版发布
V2.0	2025/12/25	更名为 CMD, 并且可以实现多实例框架

# 1. CMD 库概述

## 1.1. 库简介

[CMD 库] 是一款专为嵌入式设备设计的命令交互开发库，采用分层架构设计，封装了硬件接口、数据收发、网络连接、协议交互等核心功能，旨在简化基于命令交互的模块（如 4G、DTU、WiFi 模块）开发流程，降低开发难度，提高项目复用性和稳定性。

批注：带“选配”字样的参数可以传入 NULL，内部自动适配；

## 1.2. 特性

- 分层解耦：核心层、网络层、协议层独立划分，适配不同硬件平台和协议需求；
- 核心层：自定义缓冲区大小，内嵌 DMA 环形缓冲区处理，串行口接收超时状态机，无任何中断资源占用，支持多实例；
- 网络层：自定义网络指令，自定义校验，可在运行过程中灵活添加(删除)网络指令，可自定义起始连接指令，内嵌网络状态机，支持多实例；
- 协议层：自定义协议指令，自定义解析，自动搜寻协议指令，自动发送协议指令，可发送超长数据包，支持连包处理，多包头处理，内嵌接收状态机，发送状态机，任务队列，支持多实例；

## 1.3. 适用场景

- 嵌入式设备与指令模块的通信开发（4G、DTU 等）；
- 基于命令指令交互的网络连接、数据上报、远程控制等场景；
- 需自定义协议与云端 / 服务器交互的嵌入式项目。

## 1.4. 依赖环境

- 硬件环境：支持 DMA、定时器、通信总线，的嵌入式 MCU；
- 软件环境：支持标准 C 语言的嵌入式开发环境（如 Keil MDK、IAR、GCC 等）；
- 底层依赖：需用户实现硬件外设（通信总线、DMA、定时器）的初始化代码。



## 2. CMD 库架构

2.1. 库采用自上而下的分层架构，各层职责明确，层间通过接口交互，实现解耦：

层级	核心职责	依赖关系	对外头文件
核心层	提供缓冲区指针管理、状态机扫描等基础功能	/	AT_Core.h
网络层	管理模块联网状态，实现联网流程控制、指令交互	核心层	AT_Network.h
协议层	支持自定义协议指令的构建、发送队列、解析与校验	核心层	AT_Protocol.h

- (1) 每一层都有一个句柄，用户需要通过接口函数去注册句柄，根据接口函数的返回值判断句柄是否注册成功；
- (2) 核心层句柄：该层只管理缓冲区指针，通信接口接收超时状态机，核心层相当于一条 MCU 与 Module 交互的通道，后续网络层、协议层都是基于这条通道进行交互；
- (3) 网络层句柄：该层是基于核心层句柄进行网络数据交互，故网络层句柄会包含核心层句柄；
- (4) 协议层句柄：该层是基于核心层句柄进行协议数据交互，故协议层句柄会包含核心层句柄；
- (5) 由上所述，网络层、协议层并不需要知道在哪交互数据，只做自身该做的任务，所以用户可以创建一个网络层句柄用于 TCP 连接，另一个网络层句柄用于 MQTT 连接，然后在调用网络层接口函数的时候，传入不同的网络层句柄，实现不同平台的交互，如果用户模块可以保存链路，可以实现单模块的多平台交互

注意：如果用户需要特定的资源，需要将每层头文件的宏提前填好，然后发给库开发者，进行统一资源分配，否则只能使用库的默认资源大小；

### 3. 硬件层简介

#### 3.1 库内依赖的硬件资源

(1) 本库依赖 DMA 控制器, 下面给出初始化流程;

外设基地址: 与模块通信的接收  
存储器基地址: 用户自行定义的缓冲区  
外设数据宽度: 由通信接口的数据帧格式决定  
存储器数据宽度: 由通信接口的数据帧格式决定  
外设地址增量: 由通信接口的数据寄存器决定(一般不增量)  
存储器地址增量: 一般为增量(除非用户知道自己在做什么)  
传输方向: 外设---存储器  
传输计数器: DMA(部分芯片可能会有这部分电路)  
传输计数器值: 根据用户定义的缓冲区决定  
循环模式: 开启  
存储器切换: 关闭  
通道优先级: 用户根据项目要求决定

批注: 若用户使用的芯片支持 DMA 多数据传输, 用户视情况选择, 小型缓冲区的外设不建议使用多数据传输, 其余与模块通信的必备初始化代码, 用户根据模块要求编写, 本库部分任务建议使用 1 个定时更新中断扫描, 如果在主循环扫描那么执行周期由 MCU 主频周期和相应的阈值变量决定;

(2) 本库的核心层 (CMD\_Core.c) 依赖 DMA 目的缓冲区的指针, 还需要用户自行定义一个和 DMA 目的缓冲区大小一致的线性缓冲区, 防止数据断帧, 同时还需要用户提供 DMA 通道传输计数器获取的函数;

(3) 本库的网络层只依赖核心层句柄;

(4) 本库的协议层依赖核心层句柄, 同时还依赖 2 个发送函数, 如下

    格式符发送函数: 要求此函数可以发送格式符数据, 用在发布阶段, 例如移远的"AT+QISEND=0,%d\r\n", 用于发送格式符数据;

    定长数据发送函数: 要求此函数可以发送定长数据, 所以这个函数最起码要有两个参数, 一个是地址指针, 一个是长度;

批注: 如果用户要使用的模块可以不需要发布功能, 那么只需要给格式符发送函数传入 NULL 即可, 内部自动适配, 用户可以在协议层头文件看到一些选配参数;

## 4. CMD\_Core.h 核心层简介

### 4.1.核心层快速使用说明

- (1) 用户自行声明一个 CMD\_Core\_Handle\_t 类型的全局变量;
- (2) 用户自行声明一个 CMD\_Core\_SerialParam\_t 类型的变量, 对这个结构体变量里的成员进行赋值;
- (3) 调用 CMD\_Core\_SerialHandle\_Create 函数, 将 (1), (2) 处的变量传递进行, 根据返回值判断句柄创建成功还是失败(返回值查看函数说明);
- (4) 将 CMD\_Core\_SerialRecvTimeout\_Task 此函数放入周期 1ms(具体由用户决定), 的任务区, 传入注册成功的核心层句柄, 并校验该函数的返回值 (返回值说明在头文件, 或者本文档的函数说明处);
- (5) 1 个核心层句柄对应 1 块硬件, 你可以创建多个网络层句柄, 用于不同场景, 但都依赖 1 块硬件(1 个核心层句柄);

### 4.2.类型简介

#### 4.2.01. CMD\_Core\_Handle\_t 句柄

```
typedef void * CMD_Core_Handle_t; 核心层句柄;
```

#### 4.2.02. CMD\_Core\_State\_t 枚举类型

CMD_CORE_OK	通用的成功状态
CMD_CORE_ERR_PARAM	错误参数
CMD_CORE_ERR_FREE	重复删除
CMD_CORE_STATE_FULL	状态满

该类型是核心层所有接口函数的返回值;

#### 4.2.03. CMD\_Core\_SerialParam\_t 结构体类型

char *recv_buf	DMA 目的缓冲区首地址指针
char *recv_line_buf	DMA 环形缓冲区首地址指针
uint16_t recv_buf_size	DMA 搬运目的缓冲区, 环形缓冲区长度(这两个缓冲区大小需一致)
uint32_t scan_threshold	串行口接收超时扫描阈值
uint32_t timeout_threshold	串行口接收超时阈值

该类型用在创建核心层句柄函数中;

### 4.3. 函数简介

#### 4.3.01. CMD\_Core\_State\_t **CMD\_Core\_SerialHandle\_Create**(CMD\_Core\_Handle\_t \*handle, CMD\_Core\_SerialParam\_t \*cfg);

CMD_Core_State_t	CMD_CORE_OK CMD_CORE_ERR_PARAM
------------------	-----------------------------------

	CMD_CORE_STATE_FULL
CMD_Core_Handle_t *handle	CMD_Core_Handle_t 类型的指针
CMD_Core_SerialParam_t *cfg	CMD_Core_SerialParam_t 类型的指针

核心层句柄创建函数;

4.3.02. CMD\_Core\_State\_t **CMD\_Core\_SerialHandle\_Delete**(CMD\_Core\_Handle\_t  
\*handle);

CMD_Core_State_t	CMD_CORE_OK CMD_CORE_ERR_PARAM CMD_CORE_ERR_FREE
CMD_Core_Handle_t *handle	CMD_Core_Handle_t 类型的指针

核心层句柄删除函数;

4.3.03.CMD\_Core\_State\_t

**CMD\_Core\_SerialRecvTimeout\_Task**(CMD\_Core\_Handle\_t handle);

CMD_Core_State_t	CMD_CORE_OK CMD_CORE_ERR_PARAM
CMD_Core_Handle_t handle	CMD_Core_Handle_t 类型的变量

核心层串行口接收超时任务;

## 5. CMD\_Network.h 网络层简介

### 5.1. 网络层快速使用说明

(1) 用户自行声明一个 CMD\_Network\_Handle\_t 类型的全局变量;

- (2) 用户自行声明一个 CMD\_Network\_Param\_t 类型的变量, 对这个结构体变量里的成员进行赋值;
- (3) 调用 CMD\_Network\_Handle\_Create 函数, 将 (1), (2) 处的变量传递进行, 根据返回值判断句柄创建成功还是失败(返回值查看函数说明);
- (4) 用户自行创建一个发送命令函数, 如下

```
void TT_Send_BEAT(void) { TT_HW_Serial_SendString("AT\r\n"); }
```

该函数内, 只做发送的任务;
- (5) 用户自行创建一个接收校验函数, 如下

```
char *TT_Check_BEAT(void) { return strstr(recv_line_buf, "OK"); }
```

该函数内, 只做校验的任务, recv\_line\_buf 是用户声明的 DMA 环形缓冲区, 该函数内校验成功返回 !NULL, 校验失败返回 NULL 即可;
- (6) 调用 CMD\_Network\_Directive\_Add 函数, 将 (3) 处创建成功的网络层句柄, 网络指令唯一标识(建议用户使用枚举管理), (4), (5) 处的变量传入, 根据返回值判断是否添加成功(返回值查看函数说明);
- (7) 用户根据需求添加相应的指令数量, 每个句柄默认支持 40 条指令, 若已添加过标识 1, 用户不可在添加指令的时候再次传入 1, 需要先调用删除指令函数, 在重新添加;
- (8) 用户添加完网络指令后, 调用 CMD\_Network\_StartLinkDirective\_Set 函数, 传入 (3) 处创建成功的网络层句柄, 网络指令唯一标识, 设置起始连接指令;
- (9) 网络指令的执行顺序是根据用户添加的顺序进行的, 不过用户可以调用接口函数在发送, 接收函数中利用唯一标识设置当前网络连接指令;
- (10) 定时调用 CMD\_Network\_Task 函数, 需传入对应的网络层句柄, 由该函数扫描周期

和 CMD\_Network\_Param\_t 中的 speed\_threshold 一用决定, 建议 300ms 以上;

- (11) 用户如果想实现多个网络任务, 可能在回到步骤 1, 创建新的网络层句柄, 实现多实例;

## 5.2. 类型简介

### 5.2.01. CMD\_Network\_Handle\_t 句柄

```
typedef void * CMD_Network_Handle_t; 网络层句柄;
```

### 5.2.02. CMD\_Network\_State\_t 枚举类型

CMD_NETWORK_OK	通用的成功状态
CMD_NETWORK_ERR_PARAM	错误参数
CMD_NETWORK_ERR_FREE	重复删除
CMD_NETWORK_ERR_REPEAT	指令唯一标识重复
CMD_NETWORK_ERR_INDEX	错误的唯一标识
CMD_NETWORK_ERR_TIMEOUT	错误超时
CMD_NETWORK_STATE_FULL	状态满

该类似是网络层所有接口函数的返回值;

### 5.2.03. CMD\_Network\_Param\_t 结构体

CMD_Core_Handle_t core_handle	网络层使用到的核心层句柄
uint32_t speed_threshold	联网速度阈值
uint32_t timeout_threshold	模块卡死阈值

uint8_t retry_threshold	重试计数器阈值
-------------------------	---------

该类型用在创建网络层句柄函数中，其中阈值的周期都是 CMD\_Network\_Task 函数的周期；

### 5.3. 函数简介

#### 5.3.01. CMD\_Network\_State\_t

`CMD_Network_Handle_Create(CMD_Network_Handle_t *handle,  
CMD_Network_Param_t *cfg);`

CMD_Network_State_t	CMD_NETWORK_OK CMD_NETWORK_ERR_PARAM CMD_NETWORK_STATE_FULL
CMD_Network_Handle_t *handle	CMD_Network_Handle_t 类型的指针
CMD_Network_Param_t *cfg	CMD_Network_Param_t 类型的指针

网络层句柄创建函数；

#### 5.3.02. CMD\_Network\_State\_t

`CMD_Network_Handle_Delete(CMD_Network_Handle_t *handle);`

CMD_Network_State_t	CMD_NETWORK_OK CMD_NETWORK_ERR_PARAM CMD_NETWORK_ERR_FREE
CMD_Network_Handle_t *handle	CMD_Network_Handle_t 类型的指针

网络层句柄删除函数；

5.3.03. CMD\_Network\_State\_t **CMD\_Network\_Task**(CMD\_Network\_Handle\_t handle);

CMD_Network_State_t	CMD_NETWORK_OK CMD_NETWORK_ERR_TIMEOUT
CMD_Network_Handle_t handle	CMD_Network_Handle_t 类型

网络层任务函数;

5.3.04. CMD\_Network\_State\_t

**CMD\_Network\_Directive\_Add**(CMD\_Network\_Handle\_t handle, uint32\_t directive\_index, void(\*send\_command)(void), char \*(recv\_command)(void));

CMD_Network_State_t	CMD_NETWORK_OK CMD_NETWORK_ERR_PARAM CMD_NETWORK_ERR_REPEAT CMD_NETWORK_STATE_FULL
CMD_Network_Handle_t handle	CMD_Network_Handle_t 类型
uint32_t directive_index	网络指令唯一标识
void(*send_func)(void)	用户创建的发送网络指令
char *(check_func)(void)	用户创建的接受校验网络指令函数

网络指令添加函数;

### 5.3.05. CMD\_Network\_State\_t

CMD\_Network\_Directive\_Delete(CMD\_Network\_Handle\_t handle, uint32\_t directive\_index);

CMD_Network_State_t	CMD_NETWORK_OK CMD_NETWORK_ERR_PARAM CMD_NETWORK_ERR_INDEX
CMD_Network_Handle_t handle	CMD_Network_Handle_t 类型
uint32_t directive_index	网络指令唯一标识

网络指令删除函数;

### 5.3.06. CMD\_Network\_State\_t

CMD\_Network\_StartLinkDirective\_Set(CMD\_Network\_Handle\_t handle, uint32\_t start);

CMD_Network_State_t	CMD_NETWORK_OK CMD_NETWORK_ERR_INDEX
CMD_Network_Handle_t handle	CMD_Network_Handle_t 类型
uint32_t start	网络指令唯一标识

网络起始连接指令设置;

### 5.3.07. CMD\_Network\_State\_t

```
CMD_Network_CurrentLinkDirective_Set(CMD_Network_Handle_t handle,  
uint32_t current);
```

CMD_Network_State_t	CMD_NETWORK_OK CMD_NETWORK_ERR_INDEX
CMD_Network_Handle_t handle	CMD_Network_Handle_t 类型
uint32_t current	网络指令唯一标识

网络当前连接指令设置;

## 5.4.宏简介

CMD_NETWORK_MEMPOOL_ELEMENT_COUNT	网络层句柄数量 默认: 3
CMD_NETWORK_MENU_MEMPOOL_ELEMENT_COUNT	每个句柄最多支持几条 指令 默认: 40

特殊需求用户, 将该宏填写好后, 发给库开发者, 进行资源分配;

## 6. CMD\_Protocol.h 协议层简介

### 6.1.协议层快速使用说明

- (1) 用户自行声明一个 CMD\_Protocol\_Handle\_t 类型的全局变量;
  
- (2) 用户自行声明一个 CMD\_Protocol\_Param\_t 类型的变量, 对这个结构体变量里的成员进行赋值;

(3) 调用 CMD\_Protocol\_Handle\_Create 函数, 将 (1), (2) 处的变量传递进行, 根据返回值判断句柄创建成功还是失败(返回值查看函数说明);

(4) 用户自行创建一个构建协议指令数据包函数, 如下

```
void TT_Login_Build(CMD_Protocol_SendQueue_Arg_t assign_data)
{
    ...构建代码
    将数据包起始地址,长度传给发送任务状态机,构建的任务就完成了(该值不可以是局部的);
    CMD_Protocol_SendPacket_Write(数据包起始地址指针, 数据包长度);
}
```

注意: assin\_data 是用户传入 协议发送队列入队函数中的第 3 个参数

(5) 用户自行创建一个接收协议指令, 解析函数, 如下

```
char *TT_Login_Recv(char *addr) { 解析代码.. return 成功或者失败; } "选配"
```

注意: addr 是 CMD\_Protocol\_Directive\_Add 函数的第 5 个参数 directive\_tag 在缓冲区中首次出现的地址指针,每次执行到用户的解析函数就是代表出现了一次 directive\_tag, 所以用户要做的就是再接收处理函数里, 将处理过的 directive\_tag 置位标志; 假设出现 3 次相同的 directive\_tag, 那么库内会连续调用 3 次用户的解析函数, 防止数据覆盖;

(6) 调用 CMD\_Protocol\_Directive\_Add 函数, 传入 (3) 处创建成功的协议层句柄, 指令唯一标识(协议层的唯一标识是索引, 索引相同的标识可以直接覆盖), (4), (5) 处变量, directive\_tag 是指令标签, 例如 EBCharge#1#...这条指令, 那么你可以传入 "EBCharge", 根据返回值判断是否添加成功(返回值查看函数说明);

(7) 主循环调用 CMD\_Protocol\_Task 函数, 传入对应的协议层句柄, 用户可以根据该函数的返回值判断模块是否发送超时(返回值查看函数说明);

(8) 如果需要执行发送的任务, 只需要调用 CMD\_Protocol\_SendQueue\_Enqueue 函数,

传入对应的协议层句柄，指令唯一标识，指定数据，用户可以指定端口等，返回值为OK则代表入队成功，内部自动发送(返回值查看函数说明);

- (9) 如果用户想要创建多个协议任务，可以在回到步骤1，创建一个新的协议层句柄，实现多实例;

## 6.2.类型简介

### 6.2.01. CMD\_Protocol\_Handle\_t 句柄

```
typedef void * CMD_Protocol_Handle_t; 协议层句柄;
```

### 6.2.02. CMD\_Protocol\_State\_t 枚举类型

CMD_PROTOCOL_OK	通用的成功状态
CMD_PROTOCOL_ERR_PARAM	错误参数
CMD_PROTOCOL_ERR_FREE	重复删除
CMD_PROTOCOL_ERR_TIMEOUT	错误超时
CMD_PROTOCOL_STATE_FULL	状态满
CMD_PROTOCOL_STATE_IDLE	状态空闲
CMD_PROTOCOL_STATE_BUSY	状态忙

该类型是协议层所有接口函数的返回值;

### 6.2.03. CMD\_Protocol\_Param\_t 结构体类型

CMD_Core_Handle_t core_handle	协议层使用到的核心层句柄
----------------------------------	--------------

uint32_t retry_threshold	协议指令发送超时阈值, 周期是 CMD_Protocol_Task 函数的执行速度
uint8_t packet_head_switch	1.当服务器下发的指令长度会超过模块接收上限 2.模块是以<CR><LF>响应 满足上述俩种条件, packet_head_switch = 1, 否则 packet_head_switch = 0
const char *module_recv_urc	1.当服务器下发的指令长度会超过模块接收上限 2.模块是以<CR><LF>响应 满足上述俩种条件, module_recv_urc = 消息头, 例如 "+QIURC: \"recv\"", 否则 module_recv_urc = NULL
const char *module_send_done	模块将用户的数据发送完成后响应的数据, 例如 模块返回的 "SEND OK"
uint16_t module_send_max_len	模块单次发送的最大数据量
void (*module_publish_func)(const char *string, uint32_t length)	发送定长数据函数
const char *module_publish_cmd	模块发送数据前的发布指令, 例如 "AT+QISEND=0,%d\r\n", "选配"
const char *module_publish_prompt	模块内部发送窗口打开响应的数据, 例如 用户发 送完 "AT+QISEND=0,%d\r\n", 模块响应 '>', "选 配"
void (*module_publish_func)(const char *string, ...)	格式符函数, 内部用来发送格式符数据, 例如 MQTT 主题, "选配"

该函数用在协议层创建句柄函数中, 带 "选配" 的参数可以传入 NULL, 内部自动适配;

#### 6.2.04. CMD\_Protocol\_SendQueue\_Arg\_t 结合体

uint32_t u32	无符号 32 位整型
float f	浮点数
void *ptr	指针
void (*func) (void)	函数指针

使用方法:

- (1) 先声明一个联合体变量: CMD\_Protocol\_SendQueue\_Arg\_t assgin\_data;
- (2) 对其中一个成员进行操作: assign\_data.u32 = 1;
- (3) 在发送队列入队: CMD\_Protocol\_SendQueue\_Enqueue(协议层句柄, 协议菜单中对应的指令标识, assgin\_data);
- (4) 这个 assgin\_data 会传递到用户的 build\_func 函数中, 它可以是指定端口, 也可以是其他类型的数据;
- (5) 用户在 build\_func 函数中可以直接 assgin\_data.u32 使用, 也可以先提前到一个变量中, uint32\_t port\_bit = assgin\_data.u32, 如果你的构建函数无需额外参数, 那么直接传递 assgin\_data 即可;
- (6) **如果传递的是指针类型, 用户需要注意生命周期, 因为不是调用了发送队列入队函数就立马开始发送的;**

注意: 结合体的成员共用一片内存区域, 假设你在传递的时候使用的是 u32, 那么你在你的构建函数中也必须使用 u32, 如果你在构建函数中使用了 f, ptr 会发生未定义行为;

### 6.3. 函数简介

#### 6.3.01. CMD\_Protocol\_State\_t

CMD\_Protocol\_Handle\_Create(CMD\_Protocol\_Handle\_t \*handle,  
CMD\_Protocol\_Param\_t \*cfg);

CMD_Protocol_State_t	CMD_PROTOCOL_OK CMD_PROTOCOL_ERR_PARAM
----------------------	---

	CMD_PROTOCOL_STATE_FULL
CMD_Protocol_Handle_t *handle	CMD_Protocol_Handle_t 类型的指针
CMD_Protocol_Param_t *cfg	CMD_Protocol_Param_t 类型的指针

协议层句柄创建函数;

### 6.3.02. CMD\_Protocol\_State\_t

**CMD\_Protocol\_Handle\_Delete(CMD\_Protocol\_Handle\_t \*handle);**

CMD_Protocol_State_t	CMD_PROTOCOL_OK CMD_PROTOCOL_ERR_PARAM CMD_PROTOCOL_ERR_FREE
CMD_Protocol_Handle_t *handle	CMD_Protocol_Handle_t 类型的指针

协议层句柄删除函数;

### 6.3.03. CMD\_Protocol\_State\_t **CMD\_Protocol\_Task(CMD\_Protocol\_Handle\_t**

**handle);**

CMD_Protocol_State_t	CMD_PROTOCOL_OK CMD_PROTOCOL_ERR_PARAM CMD_PROTOCOL_STATE_BUSY CMD_PROTOCOL_STATE_IDLE CMD_PROTOCOL_ERR_TIMEOUT
CMD_Protocol_Handle_t handle	CMD_Protocol_Handle_t 类型

协议层任务函数, 可以传入不同的协议层句柄执行不同的任务;

#### 6..3.04. CMD\_Protocol\_State\_t

CMD\_Protocol\_Directive\_Add(CMD\_Protocol\_Handle\_t handle, uint32\_t directive\_index, void(\*build\_func)(uint8\_t assign\_data), char \*(\*recv\_func)(char \*addr), char \*directive\_tag);

CMD_Protocol_State_t	CMD_PROTOCOL_OK CMD_PROTOCOL_ERR_PARAM CMD_PROTOCOL_STATE_FULL
CMD_Protocol_Handle_t handle	CMD_Protocol_Handle_t 类型
uint32_t directive_index	指令唯一标识(协议层的指令唯一标识是索引, 所以可以直接覆盖)
void(*build_func) ( CMD_Protocol_SendQueue_Arg_t assign_data)	用户的构建协议指令数据包函数, assign_data 是发送队列入队函数中 用户 传入的第 3 个参数;
char *(*parse_func)(char *addr)	用户的接收解析函数, addr 是 directive_tag 在缓冲区中第一次出现的地方
char *directive_tag	该指令的唯一标识, 例如 “EBCharge”;

协议指令添加函数;

#### 6.3.05. CMD\_Protocol\_State\_t

CMD\_Protocol\_SendQueue\_Enqueue(CMD\_Protocol\_Handle\_t handle, uint32\_t directive\_index, CMD\_Protocol\_SendQueue\_Arg\_t assign\_data);

CMD_Protocol_State_t	CMD_PROTOCOL_OK CMD_PROTOCOL_ERR_PARAM CMD_PROTOCOL_STATE_FULL
----------------------	--

CMD_Protocol_Handle_t handle	CMD_Protocol_Handle_t 类型
uint32_t directive_index	指令唯一标识
CMD_Protocol_SendQueue_Arg_t assign_data	指定数据, 可以是端口等(详见类型说明)

协议发送队列入队函数;

### 6.3.06. CMD\_Protocol\_State\_t

**CMD\_Protocol\_SendPacket\_Write**(CMD\_Protocol\_Handle\_t handle, char

\*packet\_addr, uint32\_t packet\_len);

CMD_Protocol_State_t	CMD_PROTOCOL_OK CMD_PROTOCOL_ERR_PARAM
CMD_Protocol_Handle_t handle	CMD_Protocol_Handle_t 类型
char *packet_addr	数据包起始地址指针
uint32_t packet_len	数据包长度

协议发送数据包写入函数, 该函数在用户的构建协议指令函数中使用, 构建完协议指令数据包后, 调用;

## 6.4.宏简介

CMD_PROTOCOL_MEMPOOL_ELEMENT_COUNT	协议层句柄数量 默认: 3
CMD_PROTOCOL_MENU_ELEMENT_COUNT	每个句柄最大支持多少条协议指令默认: 15
CMD_PROTOCOL_LINK_BAG_MAX	每个句柄协议连包处理最大

	次数默认: 3
CMD_PROTOCOL_SEND_TASK_QUEUE_MAX	每个句柄协议发送任务队列 大小默认: 15

特殊需求用户将该宏填写好后, 发给库开发者进行资源分配;

## 7. 多实例快速使用说明

批注: 多实例场景下, 用户需要自行管理句柄, 因为调用每个接口函数都需要传入对应的句柄;

### 7.1. 单模块多实例说明

- (1) 创建好 A 模块的核心层句柄;
- (2) 在 CMD\_Network\_Param\_t 类型中配置好参数, 基与(1)核心层句柄创建一个 socket 网络层句柄, 然后再调用接口函数添加网络指令, 添加完成后, 传 socket 句柄给网络层任务函数, 定时调用即可;
- (3) 在 CMD\_Network\_Param\_t 类型中配置好参数, 基与(1)核心层句柄创建一个 mqtt 网络层句柄, 然后再调用接口函数添加网络指令, 添加完成后, 传 mqtt 句柄给网络层任务函数, 定时调用即可;
- (4) 这种基于单模块的多实例, 两个不同的网络层句柄不可以同一时间调用, 否则模块会响应异常, 需要顺序执行;

### 7.2. 多模块多实例说明

- (1) 创建模块 A 的核心层句柄;
- (2) 创建模块 B 的核心层句柄;
- (3) 在 CMD\_Network\_Param\_t 类型中配置好参数, 基与(1)核心层句柄创建一个 socket 网络层句柄, 然后再调用接口函数添加网络指令, 添加完成后, 传 socket 句柄给网络层任务函数, 定时调用即可;
- (4) 在 CMD\_Network\_Param\_t 类型中配置好参数, 基与(2)核心层句柄创建一个 mqtt 网络层句柄, 然后再调用接口函数添加网络指令, 添加完成后, 传 mqtt 句柄给网络层任务函数, 定时调用即可;
- (5) 多模块多实例, 由于模块是分开的, 故同时调用不会对模块产生冲突, 所以可以并行执行;

编写人: 王土成