P1701 Manettes : protocole de communication

# Base du protocole

Le protocole mis en place dans le projet 1701 se base sur l’architecture qu’on peut trouver dans les documents :

* « Diagramme fonctionnel », pour les groupes d’input
* « Diagramme de communication », pour l’architecture de communication
* « Sous-diagramme Bluetooth », pour le fonctionnement précis de la communication Bluetooth

# Structure du protocole

Le protocole de communication fonctionne comme suit :

* Deux propriétés sur le serveur BT, une pour le sens manette->objet ; l’autre pour l’autre sens
  + Sens Manette->Objet : 8 bytes
    - 1er: input binaire de 8 boutons
    - 2e: input binaire de 4 boutons et mode de jeu sur 2 bits, avec 2 emplacements libres. Le byte se présente sous la forme suivante : 0B«mm00bbbb» où « mm » correspond au mode et chaque « b » correspond à un bouton
    - 3e-8e input : 6 axes sur 8 bits
  + Sens Objet->Manette : 2 bytes
    - 1er : Puissance PWM pour le rumble
    - 2e: Divisé en deux parties
      * 1ère (à droite) : Commande état buzzer
      * 2e (à gauche) : Commande état écran

Rappel : les commandes pour le buzzer et l’écran restent à définir avec le groupe P1631