Cube Serielles Protokoll

Cube erwartet Befehle

   OK → OK

ASCII 'd' : Lösche gespeicherte Animationen

ASCII 'g' : Übertrage gespeicherte Animationen an PC

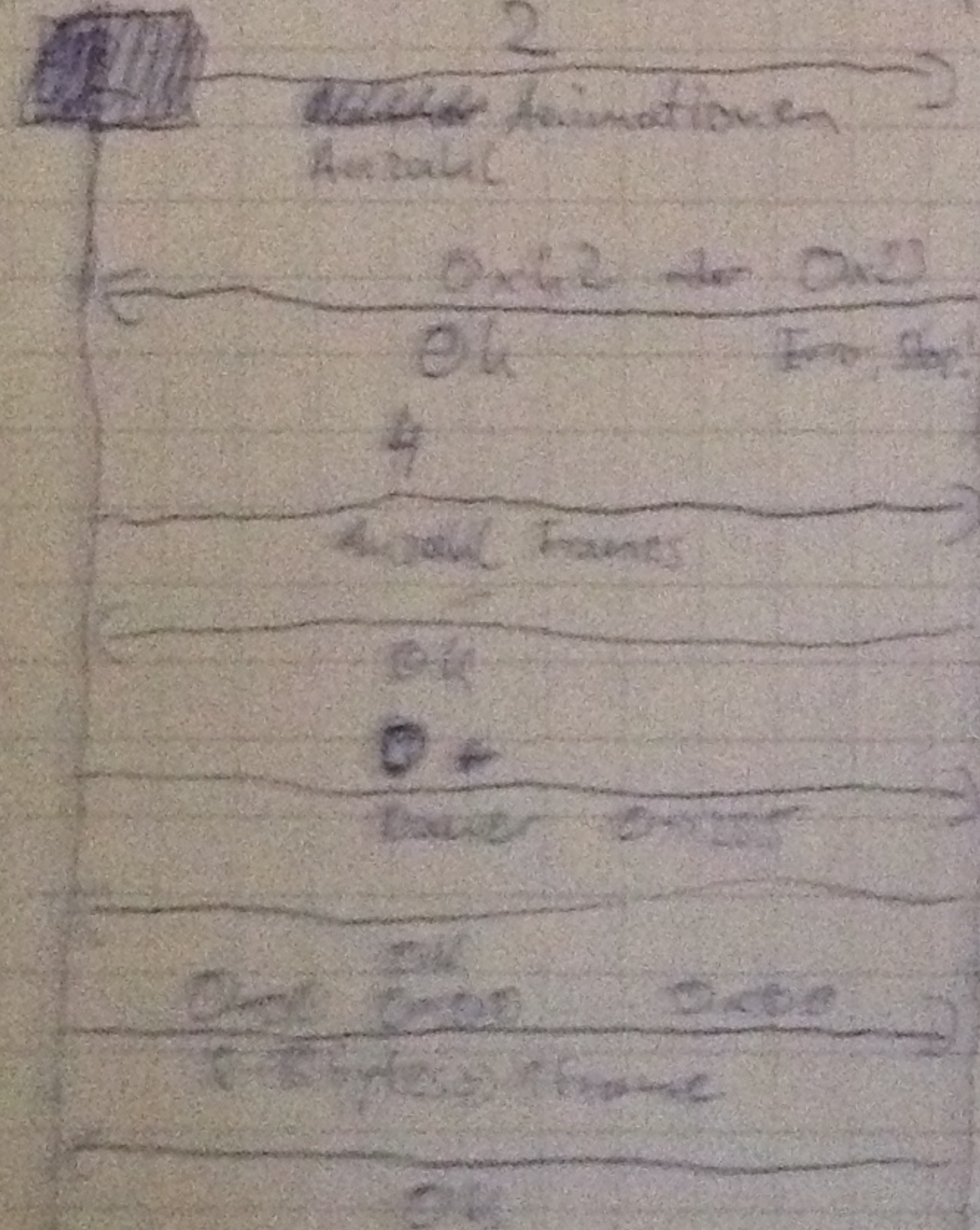ASCII 's' : Übertrage neue Animationen zum Cube

   Sonst : ERROR

Timeout : 1s

0x42 = OK   0x23 = ERROR, STOP!

Sender   Empfänger

Sender : Anzahl Animationen   ← Start
Empfänger OK oder STOP

S : Anzahl Frames
E : OK / ERROR   ← Frames

S : Dauer Frame 1
E : OK / Error

S : 64 Bytes : Frame Daten
E : OK / Error

Bei ERROR Abbruch der Übertragung

Finished & ... (S)
... OK (E)