

Protocole de S rialisation

Sanna Thomas, L3STI

September 16, 2024

Protocole de S rialisation

Pour enregistrer l'entr e d'une manette pour une frame en utilisant le moins de m moire possible, nous proposons le protocole de s rialisation suivant:

- **Position des joysticks analogiques:**

- Chaque joystick a deux coordonn es (x, y) avec des valeurs dans l'intervalle $[-1, 1]$.
- Chaque coordonn e est repr sent e par un nombre flottant de 32 bits (4 octets) apr s quantification.
- **Exemple:** Si le joystick gauche est   la position $(0.2, -0.5)$ et le joystick droit   la position $(-1, 1)$, alors chaque coordonn e sera convertie en un nombre flottant de 32 bits.

- **Appui des boutons d'action:**

- Il y a 9 boutons d'action diff rents.
- Chaque bouton est repr sent  par 1 bit (1 pour appuy , 0 pour rel ch ).
- **Exemple:** Si les boutons 1, 3 et 5 sont appuy s, et les autres sont rel ch s, cela sera repr sent  par la s quence binaire '101010000'.

Organisation des Donn es

- $2 \text{ joysticks} \times 2 \text{ coordonn es} \times 4 \text{ octets} = 16 \text{ octets}$ pour les joysticks.
- 9 bits pour les boutons (arrondis   2 octets pour simplifier l'alignement).

Exemple Complet

Supposons que nous avons les entr es suivantes pour une frame:

- Joystick gauche: $(0.2, -0.5)$

- Joystick droit: $(-1, 1)$
- Boutons appuyés: 1, 3, 5

Étape 1: Sérialisation des joysticks

- Joystick gauche $(0.2, -0.5)$: chaque coordonnée est convertie en un nombre flottant de 32 bits.
 - 0.2 en binaire (4 octets): '001111110010011001100110011001101'
 - -0.5 en binaire (4 octets): '10111111100000000000000000000000'
- Joystick droit $(-1, 1)$: chaque coordonnée est convertie en un nombre flottant de 32 bits.
 - -1 en binaire (4 octets): '10111111100000000000000000000000'
 - 1 en binaire (4 octets): '00111111100000000000000000000000'

Étape 2: Sérialisation des boutons

- Boutons appuyés: 1, 3, 5
- Séquence binaire: '10101000'

Total

Au total, nous avons besoin de 16 octets pour les joysticks et 2 octets pour les boutons, soit un total de 18 octets pour représenter toutes les informations.

Résultat binaire final:

- Joystick gauche $(0.2, -0.5)$:
 - '001111110010011001100110011001101'
 - '10111111100000000000000000000000'
- Joystick droit $(-1, 1)$:
 - '10111111100000000000000000000000'
 - '00111111100000000000000000000000'
- Boutons appuyés: '10101000' (arrondi à 2 octets: '10101000 00')

Le résultat binaire final est donc:

```
001111110010011001100110011001101
10111111100000000000000000000000
10111111100000000000000000000000
00111111100000000000000000000000
10101000 00
```