CLXZMessage接口文档

主要是负责数据串行读写操作。以下msg为CLXZMessage对象

/\*常量读模式\*/

SM\_READ

/\*常量写模式\*/

SM\_WRITE

/\*分配新对象,删除需调用delete\*/

CLXZMessage::new();

/\*分配新对象,自动垃圾回收\*/

CLXZMessage::new\_local();

/\*删除\*/

msg:delete();

/\*布尔变量，32bit, [1,0]\*/

读：local v = msg:uiboolean();

写: msg:uiboolean(1 or 0);

/\*布尔变量，8bit, [1,0]\*/

读：local b = msg:bool()；

写：msg:bool(b)；

/\*32 bit,整型\*/

读：local n = msg:int();

写：msg:int(1000);

/\*32位长整型\*/

读：local v = msg:long();

写：msg:long(1000);

/\*8位,有符号,相当于c中(char)\*/

读:local v = msg:sint8();

写:msg:sint8(255);

/\*8位,无符号,相当于 unsigned char\*/

读: local v = msg:uint8();

写:msg:uint8(200);

/\*16位,有符号,unsigned short\*/

读: local v = msg:sint16();

写: msg:sint(1000);

/\*16位,无符号,short\*/

读: local v = msg:uint16();

写: msg:uint16(2555);

/\*32位,无符号,unsigned int\*/

读: local v = msg:uint32();

写: msg:uint32(v);

/\*32位,浮点数,float\*/

读: local v = msg:float();

写: msg:float(0.05);

/\*字符串, int:len(4位长度)+data(数据)\*/

读: local s = msg:string();

写: msg:string(s);

/\*字符串\*/

/\*type=1, 1个字节长度+数据\*/

/\*type=2, 2个字节长度+数据\*/

/\*type>2, 0个字节长度+ type字节数据\*/

读: local s = msg:lstring(type);

写: msg:lstring(s,type);

/\*字符串\*/

/\*读取有限长度为:255\*/

/\*格式:int(长度)+data\*/

读: local s = msg:cstring();

写: msg:cstring(s);

/\*写入\*/

/\*只在SM\_WRITE模式有效\*/

/\*s字符串\*/

msg:Write(s);

/\*对象指针\*/

/\*name,\*/

写: msg:Ptr(name,pObj);

/\*获取当前读写模式\*/

msg:getMode();

/\*设置消息读写模式\*/

msg:setMode(SM\_READ);

/\*获取附加数据\*/

msg:getData();

/\*设置附加数据\*/

msg:setData(data);

/\*获得消息内容\*/

/\*返回字符串\*/

local s = msg:getMsgPtr();

/\*获得消息长度\*/

local size = msg:getMsgSize();

/\*获得当前光标位置\*/

local pos = msg:getMsgPos();

/\*设置当前光标位置\*/

msg:setMsgPos(pos);

/\*对消息内容计算CRC16\*/

local check = msg:CRC16();

/\*获取消息结果\*/

local msg0 = msg:getResult();

/\*附加消息结果\*/

msg:setResult(msg0);