CLXZMessage类型接口命令大全

主要是负责数据串行读写操作。以下msg为CLXZMessage对象

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SM\_READ | 常量读模式 |  |
| SM\_WRITE | 常量写模式 |  |
| CLXZMessage::new() | 分配新对象,删除需调用delete |  |
| CLXZMessage::new\_local() | 分配新对象,自动垃圾回收 |  |
| msg:delete() | 删除 |  |
| 读：local v = msg:uiboolean();  写: msg:uiboolean(1 or 0); | 布尔变量，32bit, [1,0] |  |
| 读：local b = msg:bool()；  写：msg:bool(b)； | 布尔变量，8bit, [1,0] |  |
| 读：local v = msg:long();  写：msg:long(1000); | 32 bit,整型 |  |
| 读:local v = msg:sint8();  写:msg:sint8(255); | 8位,有符号,相当于c中(char) |  |
| 读: local v = msg:uint8();  写:msg:uint8(200); | 8位,无符号,相当于 unsigned char |  |
| 读: local v = msg:sint16();  写: msg:sint(1000); | 16位,有符号,unsigned short |  |
| 读: local v = msg:uint16();  写: msg:uint16(2555); | 16位,无符号,short |  |
| 读: local v = msg:uint32();  写: msg:uint32(v); | 32位,无符号,unsigned int |  |
| 读: local v = msg:float();  写: msg:float(0.05); | 32位,浮点数,float |  |
| 读: local s = msg:string();  写: msg:string(s); | 字符串, int:len(4位长度)+data(数据) |  |
| 读: local s = msg:lstring(type);  写: msg:lstring(s,type); | 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:cstring();  写: msg:cstring(s); | 字符串 | /\*读取有限长度为:255\*/  /\*格式:int(长度)+data\*/ |
| msg:Write(s) | 写入 | /\*只在SM\_WRITE模式有效\*/  /\*s字符串\*/ |
| 写: msg:Ptr(name,pObj) | 对象指针 | name |
| msg:getMode() | 获取当前读写模式 |  |
| msg:setMode(SM\_READ) | 设置消息读写模式 |  |
| msg:getData() | 获取附加数据 |  |
| msg:setData(data) | 设置附加数据 |  |
| local s = msg:getMsgPtr() | 获得消息内容 | 返回字符串 |
| local size = msg:getMsgSize() | 获得消息长度 |  |
| local pos = msg:getMsgPos() | 获得当前光标位置 |  |
| msg:setMsgPos(pos) | 设置当前光标位置 |  |
| local check = msg:CRC16() | 对消息内容计算CRC16 |  |
| local msg0 = msg:getResult() | 获取消息结果 |  |
| msg:setResult(msg0) | 附加消息结果 |  |