参考文档：<https://blog.csdn.net/luohsh1/article/details/8645471>

键盘发送的数据每次8个字节

BYTE1 BYTE2 BYTE3 BYTE4 BYTE5 BYTE6 BYTE7 BYTE8

定义分别是：

BYTE1 --

|--bit0: Left Control是否按下，按下为1

|--bit1: Left Shift 是否按下，按下为1

|--bit2: Left Alt 是否按下，按下为1

|--bit3: Left GUI 是否按下，按下为1

|--bit4: Right Control是否按下，按下为1

|--bit5: Right Shift 是否按下，按下为1

|--bit6: Right Alt 是否按下，按下为1

|--bit7: Right GUI 是否按下，按下为1

BYTE2 -- 暂不清楚，有的地方说是保留位

BYTE3--BYTE8 -- 这六个为普通按键

键盘经过测试。

例如：键盘发送一帧数据 02 00 0x04 0x05 00 00 00 00

表示同时按下了Left Shift + ‘a’+‘b’三个键

对于键码和PS2的键盘有所不同，具体请看附件。

USB HID to PS2 Scan Code 对照表.pdfourdev\_651088NZ5EKW.pdf(文件大小:133K) (原文件名:USB HID to PS2 Scan Code Translation Table .pdf)

鼠标发送的数据每次4个字节

BYTE1 BYTE2 BYTE3 BYTE4

定义分别是：

BYTE1 --

|--bit7: 1 表示 Y 坐标的变化量超出－256 ~ 255的范围,0表示没有溢出

|--bit6: 1 表示 X 坐标的变化量超出－256 ~ 255的范围，0表示没有溢出

|--bit5: Y 坐标变化的符号位，1表示负数，即鼠标向下移动

|--bit4: X 坐标变化的符号位，1表示负数，即鼠标向左移动

|--bit3: 恒为1

|--bit2: 1表示中键按下

|--bit1: 1表示右键按下

|--bit0: 1表示左键按下

BYTE2 -- X坐标变化量，与byte的bit4组成9位符号数,负数表示向左移，正数表右移。用补码表示变化量

BYTE3 -- Y坐标变化量，与byte的bit5组成9位符号数，负数表示向下移，正数表上移。用补码表示变化量

BYTE4 -- 滚轮变化。

对于BYTE2 BYTE3做个测试，BYTE1的4-7全为0的时候，BYTE2 BYTE3的正负表示鼠标移动方向