Сейчас:

123456789#

Где:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Если «0» – стоп левая гусеница  Если «1» – вперед левая гусеница  Если «2» – назад левая гусеница | Два символа – скорость левой гусеницы в процентах | | Если «0» – стоп правая гусеница  Если «1» – вперед правая гусеница  Если «2» – назад правая гусеница | Два символа – скорость правой гусеницы в процентах | | Если «1» или «2» – поднимаем либо опускаем ствол | Если «1» или «2» – поворачиваем башню направо либо налево | Если «1» - стреляем | Символ «#» - завершение считывания |
| Если «8» – записываю новый ID b и отвечаю ОК  Если «9» – отвечаю тип ардуинки  Если «x» – в нас попали |  | При 1 символе «x» – «y» в нас попали | При 1 символе «8» – три цифры – новый ID танка для | | | | Символ «#» - завершение считывания |

Например:

900000#

800123#

101101000#

000259011#

Предложения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| «T» - запрос типа ардуинки  байт | - | - | #  байт |
| «W» - команда на запись нового ID танка  байт | «000-999» - новый ID  байт | - | #  байт |
| «С» - команда на исполнение  байт | «00-15» скорость левой гусеницы  0000-1111  Старшие полбайта  «00-15» скорость правой гусеницы  0000-1111  Младшие полбайта | управление правой гусеницей  управление левой гусеницей  башня, ствол  2 старших бита – (00 – стоп левая, 01 - вперед левая, 10 – назад левая)  Следующие два бита – (00 – стоп правая, 01 – вперед правая, 10 – назад правая)  0000-1010  Старшие полбайта  Следующие четыре бита – управление башней и стволом– (0000 – стоп башня, 0100 – право, 1000 - лево)(0000-стоп ствол, 0010 – ствол вверх, 0001 – ствол вниз)  0000-1010  Младшие полбайта | #  байт |
| «F» - выстрел  байт | - | - | #  байт |
| «X» - «в нас попали»  байт | - | - | #  байт |