红外串口通信说明.md 2020/8/19

红外串口通信说明

概述

通过串口和IR模块进行通信。移植串口协议需要修改 ir_uart_msg_deal.c 和 ir_uart_msg_deal.h文件,详细参考 4.串口协议移植说明

1. 串口初始化

初始化串口硬件, buf申请, 目前CI110X模块这边默认设置的波特率为9600。

```
/**
 * @brief IR 串口通信初始化
 *
 * @return int -1 错误, Ø 成功
 */
int ir_uart_buff_init(void);
```

2. 数据发送

发送串口数据,发送数据或者命令,其中的 msg_type 为两个字节

目前支持的命令为:

```
/**

* @brief unsigned short

* 如果需要发送电平数据,input 数据需要为 ushort 类型数组数据,

* 且原始电平数据需要除以 IR_DATA_DIV_COEFFICIENT 系数,目前为2

*/

typedef enum
{

IR_CMD_RECEIVE_START = 0×1000, //开始接收数据
IR_CMD_RECEIVE_STOP, //结束接收
IR_CMD_LEVEL_SEND, //发送电平数据
IR_CMD_LEVEL_MATCH, //匹配电平数据
IR_CMD_LEVEL_HARTCH, //学习电平数据
IR_CMD_LEVEL_LEARN, //学习电平数据
IR_CMD_DEV_MECV_IR_DATA, //设备接收到的红外数据
IR_CMD_DEV_MATCH_OK, //设备匹配成功,设备返回数据,fill_data为匹配ID
IR_CMD_DEV_MATCH_ERR, //设备匹配失败,设备返回匹配失败
IR_CMD_SET_AIR_CODE_ID, //设置空调红外码ID, ID号放到fill_data
IR_CMD_ACK = 0×FAFA, //ACK 回复信息

} ir_uart_cmd_t;
```

发送数据接口如下:

红外串口通信说明.md 2020/8/19

```
/**

* @brief 发送消息到设备端

*

* @param msg_type 消息类型

* @param input 数据包,为NULL时,只发对应msg_type

* @param len 数据包长度,为0时,只发对应msg_type

* @param fill_data 填充信息

* @return int -1 错误, 返回发送数据长度

*/
int send_server_data_to_device(ir_uart_cmd_t msg_type, const unsigned char *input, int len,unsigned int fill_data);
```

3. 数据接收、解码

接收串口数据,解析出正确指令和数据包。

```
/**

* @brief 串口数据解析

*

* @param char 串口数据

* @param data_len 数据长度

* @return int 0 解析成功, -1 解析错误

*/
int uart_data_decode(unsigned char* uart_data, int data_len);
```

4.串口协议移植说明

移植时需要修改 ir_uart_msg_deal.c 文件中部分接口。

```
/* 需要修改的接口 */
static int write_device_data_interface(unsigned char *file_data, int file_lenth);
static void *ir_malloc(unsigned int want_size);
static int ir_uart_port_hw_init(void);
```

数据解析时需要调用 int uart_data_decode(unsigned char* uart_data, int data_len)解析串口接收到的数据,用户可以根据解析出的命令自己添加处理方法,下面为部分示例代码,详情查看 ir_uart_msg_deal.c 中完整示例代码。

红外串口通信说明.md 2020/8/19

```
switch (msg_type)
{
    /* 接收到ACK */
    case IR_CMD_ACK:
    {
        IR_UART_DEBUG("IR_CMD_ACK");
        break;
    }

    default:
        IR_UART_DEBUG("not deal");
        break;
}
```