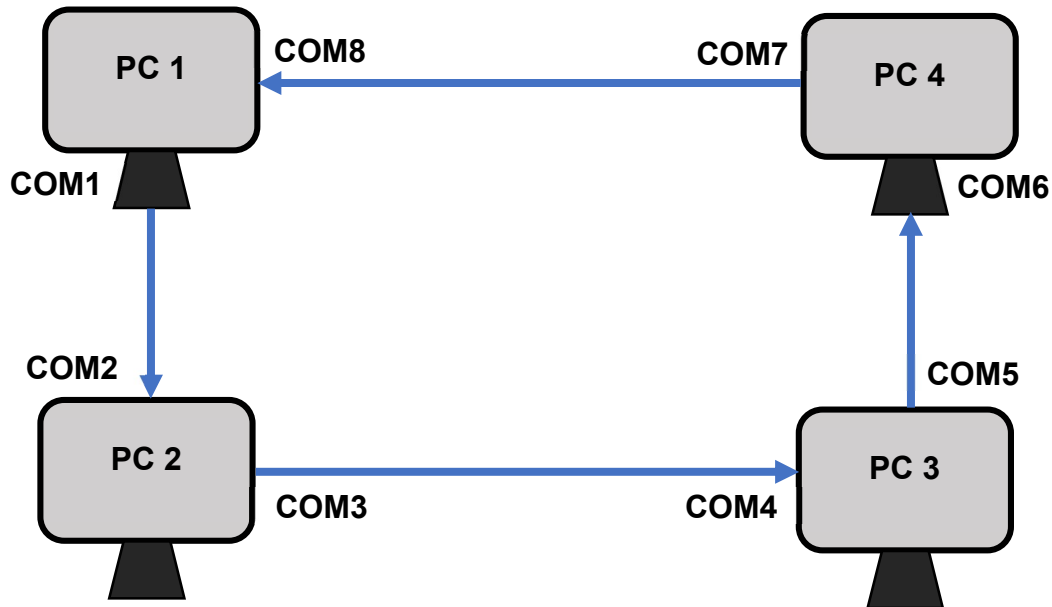


## Protocolo Bingo RS-232C

- Diagrama de conexiones y VSPE:



Title	Device	Status
COM1 <=> COM2	Pair	OK
COM3 <=> COM4	Pair	OK
COM5 <=> COM6	Pair	OK
COM7 <=> COM8	Pair	OK

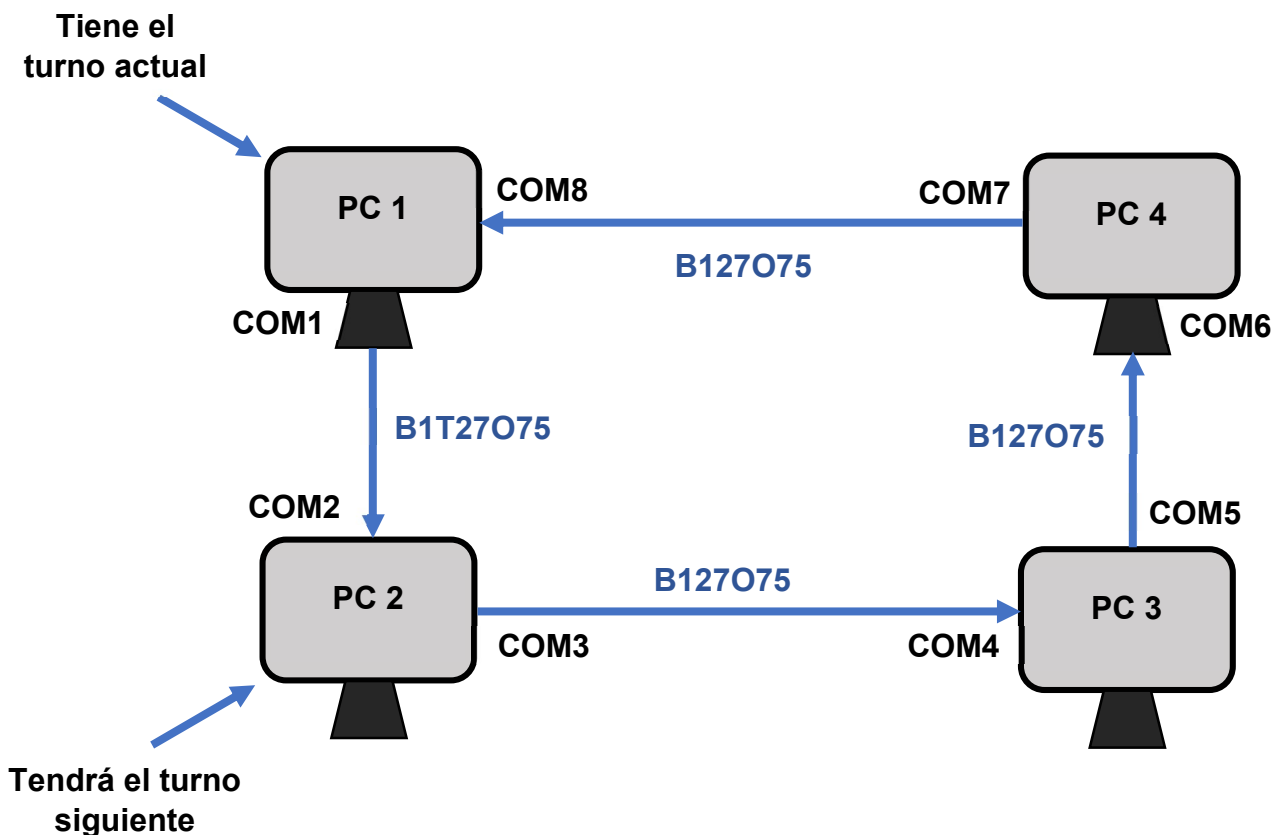
- Protocolo de mensajes:

- ✓ **Mensajes para enviar la configuración del juego:**

1. **B1LI1O75:** Configura el juego como un juego de línea con 1 cartón por jugador.
2. **B1LI2O75:** Configura el juego como un juego de línea con 2 cartones por jugador.
3. **B1LL1O75:** Configura el juego como un juego a cartón lleno con 1 cartón por jugador.
4. **B1LL2O75:** Configura el juego como un juego a cartón lleno con 2 cartones por jugador.

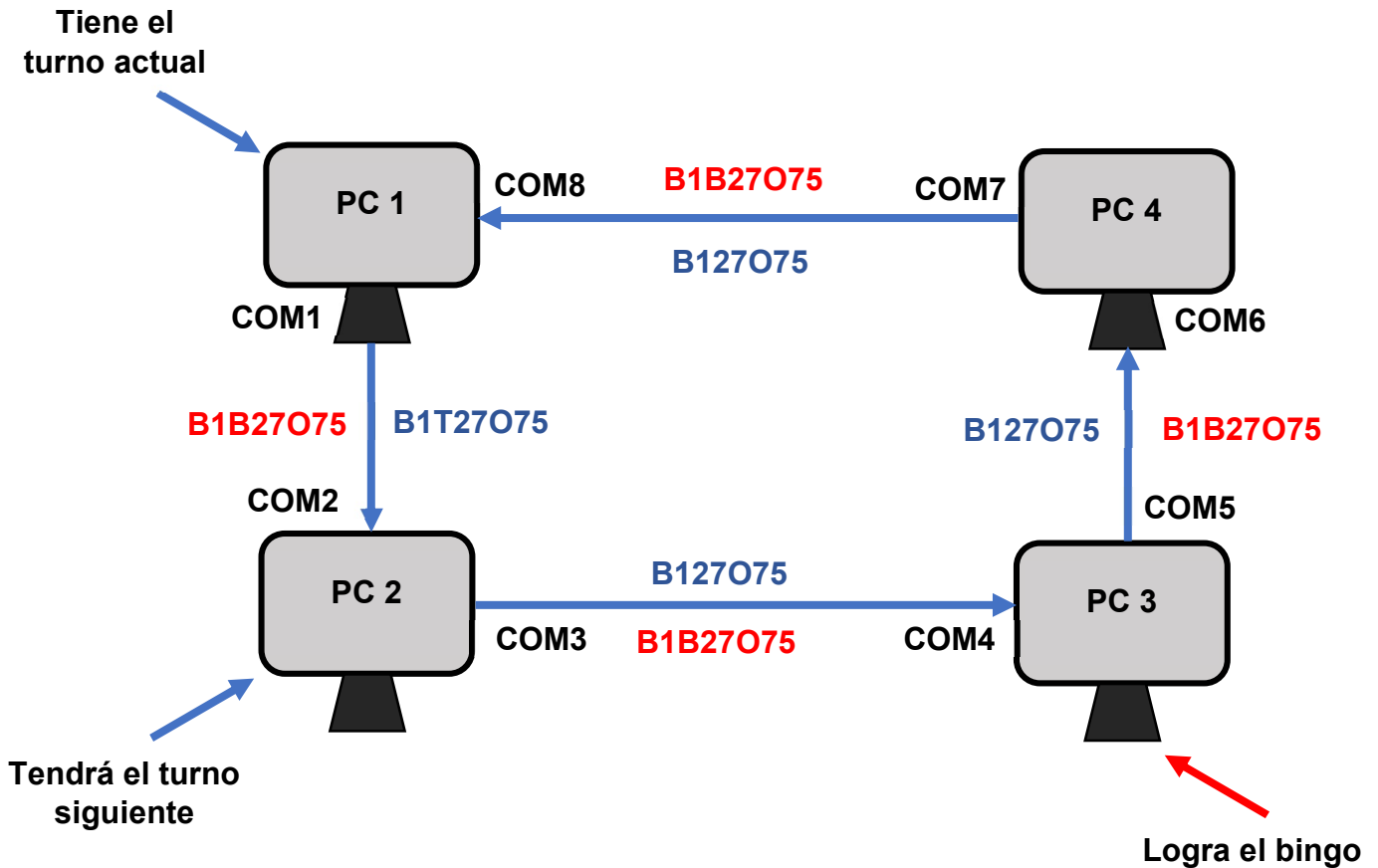
✓ **Mensajes para enviar el número cantado por el jugador con el turno actual:**

1. **B1NUMO75:** Envía el número que salió en la jugada cantada.  
Ejemplos: B1-19-O75 y B1-38-075.
2. **B1TNUMO75:** La T es un indicador que señala que el jugador que le envía el número está pasando el turno y la computadora que reciba este indicador, se coloca como computadora con turno actual y al reenviar el mensaje, lo hace sin reenviar la T. Ejemplo:



Se puede observar que la PC1 le pasa el turno a la PC2 y la PC2 sigue reenviando el número que sale sin reenviar el indicador de turno, ya que la PC2 se queda con el turno.

3. **B1BNUMO75**: La B es el indicador de que alguien ha cantado bingo y este mensaje debe llegar a todas las computadoras, esto se logra debido a que cuando una computadora hace el chequeo con la ficha cantada y logra el bingo, esta agrega la B al mensaje y espera recibir ese mismo mensaje a través del anillo. Ejemplo:



Se puede observar que la PC3 al verificar la jugada cantada, logra el bingo y agrega el indicador B al mensaje, por lo cual la PC3 se vuelve la emisora principal y espera a que el mensaje con el indicador B le llegue devuelta.