======================设置接口==========================

端点0 set\_feature命令 每个数据包64字节

//-------------------------------------------------------

按键数据包格式：

[0] 0x60

[1] 模式值(1~3)，指明随后的60字节是哪个模式的按键数据

[2~61] 15个按键的按键值，每4字节存一个按键设置。每4字节的格式如下：

鼠标键

BYTE0 01

BYTE1 按键ID（0xF0=左键、0xF1=右键、0xF2=中键、0xF3=前进键、0xF4=后退键）

BYTE2 00

BYTE3 00

键盘键

BYTE0 02

BYTE1 Modify Key（0x01=Ctrl、0x02=Shift、0x04=Alt、0x08=Win、0x10=R\_Ctrl、0x20=R\_Shift、0x40=R\_Alt、0x80=R\_Win）

BYTE2 按键HID值1

BYTE3 按键HID值2

多媒体键

BYTE0 04

BYTE1 00

BYTE2 按键HID值低字节，例如播放器是0x0183，计算器是0x192

BYTE3 按键HID值高字节

DPI键

BYTE0 05

BYTE1 00 （0=DPI循环、1=DPI+、2=DPI-、3=DPI锁定）

BYTE2 00 （DPI锁定时这个字节指明DPI挡位）

BYTE3 00

宏键

BYTE0 06

BYTE1 00 宏存储区ID

BYTE2 00 循环方式（1=由BYTE3指定循环次数、2=宏不断循环直到该按键松开、3=宏不断循环直到任意一个按键按下）

BYTE3 00 宏循环次数

其它键

BYTE0 07

BYTE1 00 （1=灯效切换、2=灯光打开关闭、3=按键模式切换、4=火力键、5=回报率切换）

BYTE2 00 （火力键时的开火次数，0=按键按下时不断开火）

BYTE3 00 （火力键时的开火间隔，以1ms为单位）

//-------------------------------------------------------

灯光、DPI、回报率数据包（64字节）

[0] 0x61

[1] 回报率（1=125Hz、2=250Hz、3=500Hz、4=1000Hz）

[2] 鼠标当前Sensor（1=3050、2=3325、3=3360，4=3330，其它值后续添加）

[3] 当前灯光模式

[4] 备用

[5] 当前DPI挡位（从0开始）

[6] 有效DPI挡位数

[7~22] 8档DPI值，0x80代表该档被禁用，每个值由Sensor寄存器的编码方式决定

[23~46] 8档DPI颜色（24字节）

//-------------------------------------------------------

当前按键模式数据包（64字节）

[0] 0x62

[1] 当前按键模式(1~3) ，收到这个包就把按键模式就切换到指定模式去

//-------------------------------------------------------

灯效数据包（64字节）

[0] 0x63

[1] 灯光模式值，指明后面的数据属于哪个灯光模式

[2] 亮度

[3] 速度

[4] 方向

[5~25] 7个颜色值

[26~63] 备用扩展

//-------------------------------------------------------

宏数据包（64字节）

[0] 0x64

[1] 宏存储区ID，每个宏存储区的长度暂定为384字节，总共128个按键动作，宏存储区的数量暂定为12个

[2] 宏数据的写入偏移地址，相对于当前宏存储区

[3] 这个包的宏数据长度

[4~63] 宏数据，有效数据长度由[3]指定，每3字节存一个按键动作（按下或松开），格式如下

byte1：bit7指明按下还是松开（1=按下、0=松开），bit6~bit0延时时间的高7bit

byte2：延时时间的低8bit，延时时间单位1毫秒

byte3：按键的HID值，键盘按键的值参见HID文档，鼠标键的定义是（0xF0=左键、0xF1=右键、0xF2=中键、0xF3=前进键、0xF4=后退键），若这个值为0代表宏结束

FW执行宏时，先执行按键动作，然后等待延时时间指定的时间后，再处理下一个按键动作。

若在一个宏执行的过程中，用户触发了另外一个宏，则立即开始执行新宏，原来正在执行的宏立即终止执行。

//-------------------------------------------------------

图片数据包（64字节）

[0] 0x65

[1] 图片存储区ID，图片存储区的数量取决于鼠标可以显示多少张图片，参考鼠标规格

[2] 图片数据的写入偏移地址，相对于当前图片存储区

[3] 这个包的图片数据长度

[4~63] 图片数据，有效数据长度由[3]指定

======================事件通知接口==========================

增加冒泡端口，DPI循环键、回报率切换键按下时，就主动上报数据，数据包格式（鼠标）

[0] report id

[1] 事件类型ID（1=DPI循环切换、2=回报率切换、3=当前按键模式）

[2] DPI循环事件时这是当前DPI挡位，回报率切换事件时这是当前回报率（1=125Hz、2=250Hz、3=500Hz、4=1000Hz， 按键模式（1=office mode, 2= multimedia mode, 3=game mode））