

NOTA: Todos los valores que ocupan más de un byte se envían en Little Endian, esto quiere decir primero la parte baja del dato y luego la parte alta. Los paréntesis hacen referencia a un bit dentro de un byte. **(Revisar Protocolo de comunicación)**

ID	Dirección	PC (Payload)	ARDUINO (Payload)	Descripción
0xD0	ARDUINO → PC	int16_t value		Incrementa o Decrementa el valor seleccionado. value: es valor a incrementar o decrementar
0xD0	PC → ARDUINO		uint8_t = 0x0D	Acknowledge de 0xD0.
0xD1	ARDUINO → PC			Comienza o detiene el lanzamiento.
0xD1	PC → ARDUINO		uint8_t state	Arduino responde si el lanzamiento fue realizado o detenido. state = 0x00. Detenido state = 0x01. Lanzada
0xD2	ARDUINO → PC			Selecciona la variable de lanzamiento a modificar.
0xD2	PC → ARDUINO		uint8_t = 0x0D	Acknowledge de 0xD2
0xA0	PC → ARDUINO		uint8_t = 0x0D	Indica rebote en pared derecha
0xA1	PC → ARDUINO		uint8_t = 0x0D	Indica rebote en pared izquierda
0xA2	PC → ARDUINO		uint8_t = 0x0D	Indica rebote en pared abajo
0xA3	PC → ARDUINO		uint8_t = 0x0D	Indica rebote en pared arriba
0xF0	PC → ARDUINO			ALIVE. Verifica conexión
0xF0	ARDUINO → PC		uint8_t = 0x0D	ACK Conexión
0xFF	PC → ARDUINO		uint8_t = 0xFE	Comando NO conocido. 0xFF Representa el ID del comando.
