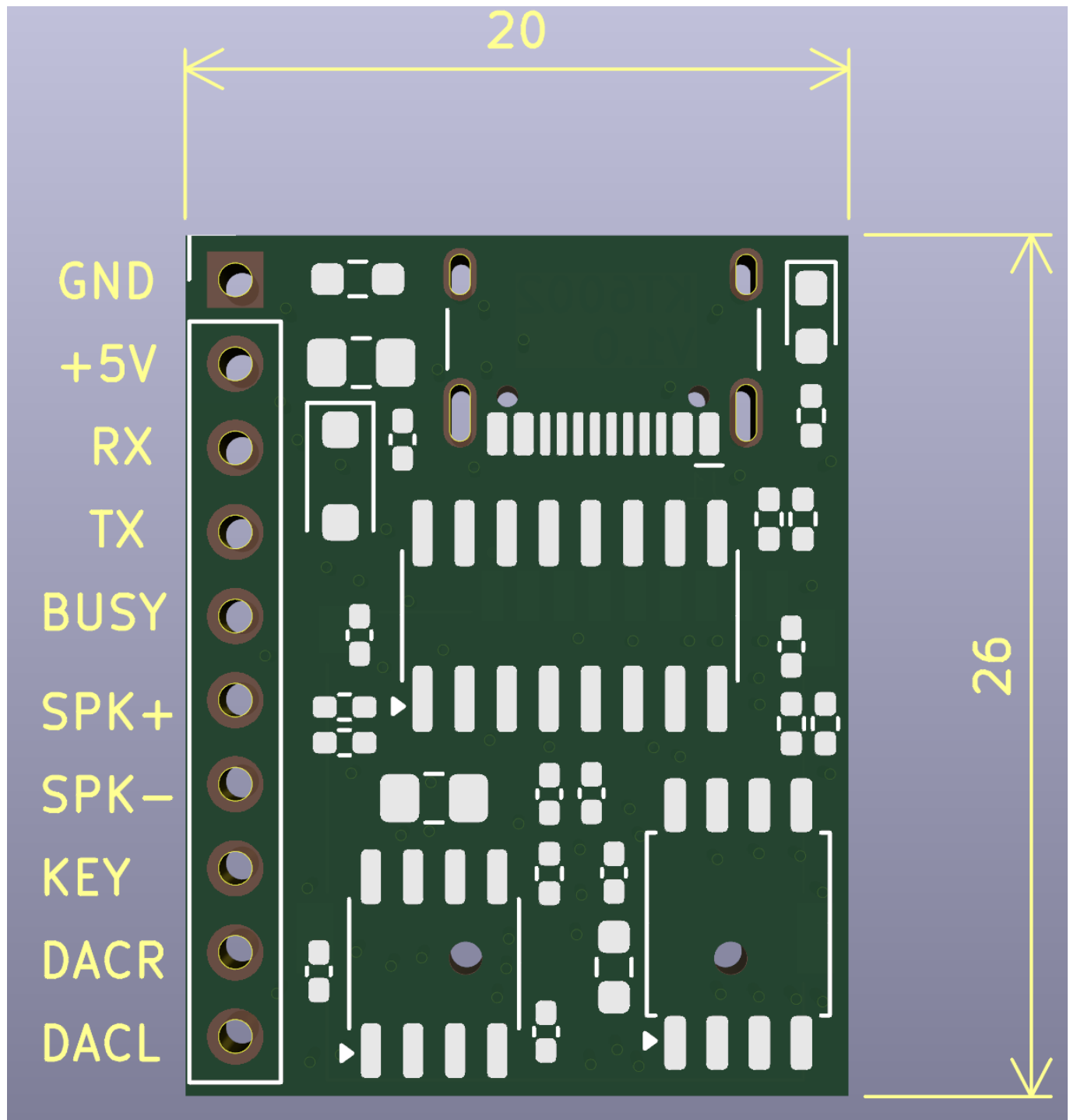


引脚排列



使用注意：

1. TF卡和SPI Flash只支持一个，下单请注意备注。
2. 开机有提示音“咚”。
3. 默认循环方式为不循环，播放一次后结束。
4. BUSY引脚指示当前播放状态，低电平为正在播放，高电平为未播放，也可使用此引脚控制功放的MUTE，但需实测是否有吞字现象。

UART 通讯协议 115200 N 8 1

• 发送

head	length	CMD	DATA	XOR	tail
02	04	A0	01	FF	03

• 回复

head	length	CMD	ERR	XOR	tail
02	04	A0	00	FF	03

• 解释:

- heat: 帧头 一个字节 0x02
- tail: 帧尾 一个字节 0x03
- length: 长度 一个字节 从长度到校验的长度, 包含长度和校验
- CMD: 命令字 一个字节
- DATA: 数据区, 不定长
- XOR: 校验, 一个字节的xor校验,调试可以填写一个字节FF, 当此字节为FF时, 为不校验

• 指令列表:

- 0xA0 播放
- 0xA1 暂停
- 0xA2 播放/暂停
- 0xA3 下一曲
- 0xA4 上一曲
- 0xA5 停止
- 0xA6 音量加
- 0xA7 音量减
- 0xA8 设置音量
- 0xA9 静音
- 0xAA 解除静音
- 0xAB 播放指定曲目(通配符)
- 0xAC 播放指定曲目 (带扩展名)
- 0xAD 播放指定曲目 (数字)
- 0xAE 播放循环
- 0xB0 获取当前磁盘文件总数
- 0xB1 获取当前磁盘文件夹数量
- 0xB2 获取当前播放文件夹内文件数量
- 0xB3 获取当前播放曲目总时间
- 0xB4 获取当前播放曲目时间

指令详述

• 播放控制指令: 0xA0/A1/A2/A3/A4/A5/A6/A7/A9/AA

HEAD	LENGTH	CMD	CHK	TAIL
0x02	1Byte	0xA0	1Byte	0x03

• 播放循环: 0xAE

HEAD	LENGTH	CMD	CYCLE	CHK	TAIL
0x02	1Byte	0xAE	1Byte	1Byte	0x03

- CYCLE : 0-不循环, 1-全部循环 2-单曲循环, 3-文件夹循环, 4-随机

- 设置音量: 0xA8

HEAD	LENGTH	CMD	VOLUME	CHK	TAIL
0x02	1Byte	0xA8	0-30	1Byte	0x03

- VOLUME : 0-30

- 播放指定曲目(通配符): AB

HEAD	LENGTH	CMD	STA	NAME	END	CHK	TAIL
0x02	1Byte	0xAB	'\$'	'abc'	'\$'	1Byte	0x03

- STA : 名字起始, 字符'\$'(0x24)。
- END : 名字结束, 字符'\$'(0x24)。
- NAME : 名字字符串, 支持通配符,注:会自动增加扩展名, 实例为3字节'abc' (61 62 63) ,实际上是播放 "abc.*", 程序自动增加 ".*" 通配符扩展名, "ab*"也是合法的, 会播放"ab*.*"
- 文件必须存在否则播放失败

- 播放指定曲目(全路径): AC

HEAD	LENGTH	CMD	STA	NAME	END	CHK	TAIL
0x02	1Byte	0xAC	'\$'	'abc.mp3'	'\$'	1Byte	0x03

- STA : 名字起始, 字符'\$'(0x24)。
- END : 名字结束, 字符'\$'(0x24)。
- NAME : 名字字符串,必须写全文件名, 例如: 文件名采用8+3格式, 例如: 01.mp3和001.mp3是不同的
- 文件必须存在否则播放失败

- 播放指定曲目(文件号): AD

HEAD	LENGTH	CMD	FH	FL	CHK	TAIL
0x02	1Byte	0xAD	1Byte	1Byte	1Byte	0x03

- FH, FL: 组合成一个16bit的整形, 例如 FH=0x00 FL=0x02 实际上是播放0x0002曲目, 曲目的序号是拷贝进磁盘的顺序
- 文件必须存在否则播放失败

- 播放信息: B0/B1/B2/B3/B4

HEAD	LENGTH	CMD	CHK	TAIL
0x02	1Byte	0xB0	1Byte	0x03

- ACK:

HEAD	LENGTH	CMD	ERR	DH	DL	CHK	TAIL
0x02	1Byte	0xB0	1Byte	1Byte	1Byte	1Byte	0x03

- DH,DL: 回复数据, 组合成一个16bit的整形, 例如 DH=0x00 DL=0x02 则值是0x0002

附录1：校验

- 校验方式为校验和, 计算方式为数据累计和取反加1的方式

- 举例发送系统复位指令A0: 0x02 0x02 0xA0 CheckSum 0x03
 - 其中头尾分别为02 03
 - 计算: 第二个02 + 指令A0, 相加, 结果取反再+1, 得到CheckSum
 - 校验: 数据段+校验后的值为0
 - 详细算法

```
uint8_t buf[16];
int index = 0;
buf[index++] = 0x02;    //头
buf[index++] = 0x00;    //长度, 临时赋值0
buf[index++] = 0xA0;    //指令

buf[1] = index - 1;     //数据填充完成后, 重新赋值长度(0x02)

uint16_t sum = 0;

for(int i = 0; i < index - 1; i++)
{
    sum += buf[1+i];     //从第一个字节开始累加, 去除头,
}

//此时累加完成, sum: 0x02 + 0xA0 = 0xA2

sum = ~sum + 1;         //取反加1
//sum = 0xff5D + 1 = 0xff5E

buf[index++] = (u8)sum; //强制转换成uint8_t类型, 截断后为 0x5E
buf[index++] = 0x03;    //尾

//此时buf = {0x02, 0x02, 0xA0, 0x5E, 0x03}

//下面校验
//0x02 + 0xA0 + 0x5E = 0x0100
//将0x100强转为uint8_t后, 截断后 = 0, 校验通过
```

附录2：ERRCODE 错误定义：

- 0: 指令正确, 数据正确, 且执行正确
- 1: 一个通用的错误, 可能是一个未定义的错误
- 2: 未识别的指令
- 3: 参数错误
- 4: 帧错误, 此包数据未找到帧头, 或者未找到帧尾
- 5: 长度错误
- 6: 校验错误