

Timing

Os seguintes tempos devem ser respeitados na comunicação entre o Master e o Slave:

Ação	Equate
Retry para um mesmo slave	DELAY_RETRY_SEND_FRAME
Delay para iniciar a transmissão de um frame	DELAY_SEND_FRAME
Aguardar a recepção de um frame	TIMEOUT_RECEIVE_FRAME
Delay para transmitir um byte do frame	DELAY_SEND_BYTE
Aguardar a recepção de um byte do frame	TIMEOUT_RECEIVE_BYTE
Tempo para confirmar silêncio na rede	CONFIRM_SILENT

Independente da velocidade de comunicação, os seguintes tempos do master são sempre os mesmos:

DELAY_RETRY_SEND_FRAME	3 segundos
DELAY_SEND_FRAME	> 10 ms
TIMEOUT_RECEIVE_FRAME	1 segundo

Para 9600 bps, o master e o slave devem possuir os seguintes tempos:

DELAY	MASTER	SLAVE
DELAY_SEND_FRAME	> 10 ms	4 ms
TIMEOUT_RECEIVE_FRAME	1 segundo	∞
DELAY_SEND_BYTE	< 3 ms	1 ms
TIMEOUT_RECEIVE_BYTE	-	3 ms
CONFIRM_SILENT	-	3 ms