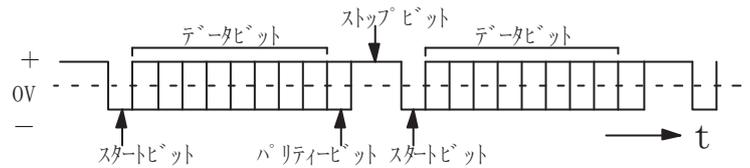


## 信号内容

シリアル通信の調歩同期方式においては、下記通信条件を送信側と受信側で一致させる必要があります。



### 1) 通信速度

1 秒間何ビット送信するかを設定します。150～115200 bps (ビットパーセック略)。数値が大きいほど速く伝送出来るようになります。

### 2) パリティビット

通信の信頼性を確保するためパリティビットを設定することができます。

[奇数]・[偶数]・[なし]を使用することができ、ハードウェアで自動的に処理されます。

パリティビットの 設定	パリティビットのデータ	
	データビット 1 の合計数が 偶数の時	データビット 1 の合計数が 奇数の時
偶数	1	0
奇数	0	1
なし	なし	

ハードウェアがパリティの誤りに気付くと、パリティエラーを発生させます。

### 3) ストップビット

ストップビットは 1 バイトの通信が終了すると言った意味を持っており、スタートとストップビットの 1 文字の区切りになる重要なビットです。

スタートビット 1 ビットで固定ですが、ストップビットは [1 ビット]・[1.5 ビット]・[2 ビット] から選択して設定できます。ストップビットは常に H I の状態でスタートビットが L O の状態です。ですから H I から L O になった瞬間が読みとるタイミングです。

### 4) データ長

データビットはビット数を 5～8 ビットに設定できます。データには通常 ASCII コードが使用されます。

通常 7 ビットか 8 ビットに設定することが多いです。7 ビットにすると数値やアルファベットなど送れますが、カタカナや漢字は送れません。8 ビットにすればカタカナ漢字も送れます。数値の「4」を送ったときはアスキー文字を HEX 換算すると「34」になります。

これを 2 進数 7 ビットに変換すると「0110100」なりこれがデータビットになります。英文字の「B」を送ったときはアスキー文字を HEX 換算すると「42」になります。これを 2 進数 8 ビットに変換すると「01000010」なりこれがデータビットになります