

4.3 Link Down Detection (リンクダウンの検出)

要約:

eGM: ホストから活発なポーリングを受信しない状態のとき、通信リンクダウンと見なすこと;

- アドレスバイトを5秒間、受信していないとき; (4.2) または、
- 暗黙のACKを30秒間、受信していないとき; (3.1)

4.3 Link Down Detection

A gaming machine must consider the communications link to be down if it is not being actively polled by the host.
At a minimum, the link must be considered down if the gaming machine has not received any address byte for five seconds (see Section 4.2, loop break indication), or has not received any implied acknowledgement (as defined in Section 3.1) from the host for 30 seconds.

4.3 Link Down Detection (リンクダウンの検出)

要約:

eGM: ホストから活発なポーリングを受信しない状態のとき、通信リンクダウンと見なすこと;

- アドレスバイトを5秒間、受信していないとき; (4.2) または、
- 暗黙のACKを30秒間、受信していないとき; (3.1)

4.4 Unsupported Long Polls

If a gaming machine receives a long poll it does not support, it must ignore the long poll and not NACK it. It is the responsibility of the host to determine which long polls are supported by the gaming machine.

4.4 Unsupported Long Polls (サポート外のロングポール)

eGM: サポート外のロングポールを受信;

- ← ロングポールを無視し、NACKを返す;

** ホスト: eGM がどのロングポールをサポートしているかを判断すること;

4.5 Collisions

The gaming machine may only transmit data in response to a poll or when it is chirping (see Section 4.2, loop break indication).
If the gaming machine is transmitting data or about to transmit data when it receives an address byte (a byte with the wakeup bit set), the gaming machine must abort its transmission immediately.
To aid in duplicate address detection, the gaming machine must not abort its transmission simply because it receives a byte without the wakeup bit set.

4.5 Collisions (コリジョン: 競合)

eGM:

- レスポンスでデータを送信するのは、ポールまたはチャープを受信したときだけ;
- アドレスバイト(MSB=1)を受信したとき;
データ送信中、またはデータ送信を開始しようとしていた場合;
そのデータ送信は即座にアボートすること;
- MSB=1でない(0の)アドレスバイトを受信しただけで、送信をアボートしないこと;
=> アドレスの重複検出を防ぐため;