

## [SAS6.02] 3 章 目 次

(2019/09/23 14:36)

3 章 ホストの肯定応答 .....	3-2
3.1 暗黙の肯定応答(ACK).....	3-2
3.2 暗黙の否定応答(NACK).....	3-2
3.3 同期化.....	3-3

SECTION 3 HOST ACKNOWLEDGMENT	3 章 ホストの肯定応答
3.1 Implied Acknowledgment	3.1 暗黙の肯定応答(ACK)
An implied acknowledgment (ACK) concept is used to acknowledge data sent from the gaming machine to the host for both general and long polls.	ゼネラルポールおよびロングポールに対してゲーム機からホストへ送信される ACK データには暗黙の肯定応答(ACK)という考え方を適用する。
After the host performs a general or long poll, the gaming machine responds.	ホストがゼネラルポールまたはロングポールを送信した後、ゲーム機は応答を返す。
If the host receives the gaming machine response correctly, it can perform an implied ACK to the gaming machine by any method detailed in Table 3.1.	ホストがゲーム機のレスポンスを正しく受信すると、当該ホストは表 3.1 に詳述したどれかの方法によりゲーム機へ暗黙の ACK を返す。
Once a gaming machine has received an implied ACK, it deletes the information from its transmit queue.	ゲーム機は(ホストから)暗黙の ACK を受信したら、送信キューにある情報を削除する。

3.1 暗黙の ACK を実行する方法	
ACK の対象となるポール	暗黙の ACK の方法
ゼネラル	同一 EGM へロングポールを発行する
ロング	同一 EGM へコマンドバイトの異なるゼネラルポールまたはロングポールを発行する
ゼネラルまたはロング	異なる EGM アドレスへゼネラルまたはロングポールを発行する
ゼネラルまたはロング	グローバルブロードキャストを発行する

3.2 Implied Negative Acknowledgment	3.2 暗黙の否定応答(NACK)
If the host does not receive the gaming machine's response correctly, it repeats the general or long poll for the gaming machine.	ホストは、ゲーム機からのレスポンスを正しく受信しないとき、当該ゲーム機へのゼネラルポールまたはロングポールを繰り返す。
In this case, the host does not need to wait for the specified polling rate time period to re-issue the poll.	このときホストは、ポールを再送(再発行)するまで特定のポーリングレート時間、待機する必要はない。
This second consecutive poll is an implied negative acknowledgment (NACK) telling the gaming machine to re-send the requested information.	この2回目の連続ポールを暗黙の NACK と呼び、ゲーム機にリクエストした情報の再送を求める働きをする。
If the host still does not receive the response correctly, a third and final poll is issued.	それでもホストがレスポンスを正しく受信しないときは3番目の最終ポールを発行する。
To the gaming machine, a third consecutive poll is a final NACK.	ゲーム機にとり、連続して発行される3番目のポールは最終の NACK である。
The gaming machine may respond to the poll but must not dispose of the volatile information.	ゲーム機はポールに応答してもよいが、不揮発メモリ内の情報は廃棄しないこと。
The host ignores any reply from the polled gaming	ホストはポール先のゲーム機から返された内容をす

machine and continues with its polling cycle.	べて無視して、ポーリングサイクルを続行する。
3.3 Synchronization	3.3 同期化
Because the gaming machine must not delete volatile information after a third consecutive poll, the final NACK, the gaming machine needs to keep a counter of which poll state it is in.	ゲーム機は 3 番目の連続ポール(最終 NACK)を受信後、不揮発メモリ内の情報を削除してはならないため、現在、ポールが置かれている状態(ステート)のカウンタを管理する必要がある。
At startup, the gaming machine cannot just initialize the state counter to the first poll state because the host could be polling the gaming machine at that very moment.	ゲーム機は起動時、ステートカウンタを初期化して最初のポール状態にすることができない; ホストはゲーム機をその瞬間でもポーリング可能なためである。
Therefore, after a warm or cold startup, or after any time when the gaming machine has not received any address byte for five seconds (see Section 4.2, loop break indication), the gaming machine needs to synchronize to the host polling cycle.	したがって、ゲーム機をウォームスタートまたはコールドスタートした後、あるいはゲーム機が 5 秒間、アドレスバイトを受信しなくなった後(4.2「ループブレイクの表示」参照)、当該ゲーム機はホストのポーリングサイクルと同期する必要がある。
Note that if the gaming machine loses synchronization while waiting for an implied ACK, this must be considered an implied NACK.	ゲーム機が暗黙の ACK を待っているときにホストとの同期を失ってしまうと、暗黙の NACK と見なされる。
Synchronization to the polling cycle can be done in only one way.	ポーリングサイクルと同期化する方法は、次のただひとつである。
After startup or loop break detection, the gaming machine ignores any polls for itself and waits for another gaming machine to be polled.	ゲーム機を起動した後、またはループのブレイク検出後(アイドルループから抜けたとき?)、ゲーム機は自身へ向けられたすべてのポールを無視し、他のゲーム機がポールされるのを待つ。
Once another gaming machine is polled, or a poll to address zero is seen, the state counter can be reset to the first polling cycle.	他のゲーム機がポールされるか、またはアドレスゼロのポールを検知したら、ステートカウンタを最初のポーリングサイクルにリセットする。
The gaming machine can now respond the next time it is polled, knowing that it will be the first poll.	これでゲーム機は次回が最初のポールであることが判明した状態で対応可能となる。