

[SAS6.02] 4 章 目 次

(2019/09/23 14:59)

4 章 エラー条件	4-2
4.1 ゲーム機ビジーレスポンス.....	4-2
4.2 ループブレイク指示	4-2
4.3 リンクダウンの検出	4-2
4.4 サポート外のロングポール	4-3
4.5 コリジョン(競合).....	4-3

SECTION 4 ERROR CONDITION	4 章 エラー条件
4.1 Gaming Machine Busy Response	4.1 ゲーム機ビジーレスポンス
<p>In the event that a gaming machine receives a long poll when it is processing a time-sensitive task (e.g., spinning reels or accepting a bill) it can respond to the host with a gaming machine busy response.</p> <p>This reply consists of the gaming machine address, followed by a 00 command code.</p> <p>Upon receiving a gaming machine busy response, the host aborts the long poll attempt and reinserts the long poll into its transmit queue for transmission at a later time.</p>	<p>ゲーム機は、タイム-センシティブ(短い処理時間を要する)タスク(例: リールを回転する、紙幣を受け付ける)を処理中にロングポールを受信すると、ホストへゲーム機ビジーレスポンスを返す。</p> <p>このレスポンスはゲーム機アドレスと、後続するコマンドコード 00 で構成する。</p> <p>ホストは、ゲーム機ビジーレスポンスを受信すると、当該ロングポールの送信を異常終了させて、後で送信するため送信キューへ再挿入する。</p>
4.2 Loop Break Indication	4.2 ループブレイク指示
<p>When a gaming machine does not receive any address byte (a byte with the wakeup bit set, regardless of the polling address) for five seconds, it "chirps" by transmitting its own address byte with the wakeup bit set every 200 ms.</p> <p>For gaming machines in a SMIB configuration, this indicates a failure in the gaming machine receive line.</p> <p>For gaming machines in a daisy chain configuration, this indicates that the communication loop is broken at a location just before the gaming machine that is chirping.</p> <p>Gaming machines located after the chirping machine will see the chirp as an address byte, and therefore will not chirp.</p>	<p>ゲーム機はアドレスバイト(ポーリングアドレスに関係なくウェイクビットをセットしたバイト)を 5 秒間、受信しないとき、自身のアドレスバイトにウェイクアップビットをセットして 200 ミリ秒ごとに送信することにより変化の"警告"(チャープ)を発する。</p> <p>SMIB 構成を採用したゲーム機では、この"警告"はゲーム機の受信回線エラーを意味している。</p> <p>デイジーチェーン構成のゲーム機では、"警告"を発しているゲーム機の直前のロケーションで通信ループが切れていることを示している。</p> <p>"警告"を発しているゲーム機の後に位置するゲーム機は、"警告"をアドレスバイトと見なすので、"警告"は発しない。</p>
Note: A gaming machine only chirps if it is not receiving any address bytes.	注: ゲーム機は、アドレスバイトを受信していないときにだけ"警告"を発する。
A gaming machine must not chirp for any other link down condition.	ゲーム機はその他のリンクダウン条件に対しては"警告"を発しないこと。
4.3 Link Down Detection	4.3 リンクダウンの検出
<p>A gaming machine must consider the communications link to be down if it is not being actively polled by the host.</p> <p>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</p>	<p>ゲーム機は、ホストから活発なポーリングがないとき、通信リンクのダウンと見なすこと。</p> <p>最低限、ゲーム機が 5 秒間アドレスバイトをまったく受信しないとき、リンクはダウンしていると見なすこと。</p>

the host for 30 seconds.

4.4 Unsupported Long Polls

4.4 サポート外のロングポール

If a gaming machine receives a long poll it does not support, it must ignore the long poll and not NACK it.

ゲーム機は、サポート外のロングポールを受信したとき、当該ロングポールを無視したうえ NACK を返さないこと。

It is the responsibility of the host to determine which long polls are supported by the gaming machine.

ホストはゲーム機のサポートしているロングポールを確実に判定すること。

4.5 Collisions

4.5 コリジョン(競合)

The gaming machine may only transmit data in response to a poll or when it is chirping (see Section 4.2, loop break indication).

ゲーム機がデータ送信するのは、ポールに対する応答時、または"警告"(チャーピング)を発行するときだけである。

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.

ゲーム機がデータを送信中、またはデータ送信の準備ができた状態で、アドレスバイト(ウェイクアップビットをセットしたバイト)を受信した場合、その送信処理を即座に異常終了させること。

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.

アドレスの重複を検知しやすくするため、ゲーム機は、ウェイクアップビットをセットしていないバイトを受信したことだけを理由に送信処理を異常終了させないこと。
