

3 차 과제

A. 플래시 메모리 구성

B. 섹터와 블록 매핑 알고리즘 구현

- 가정해야 할 부분이 존재한다면 추가 구현할 것 (여분 블록, 추가 DRAM 등 가정 가능)

구현 함수:

init(); //플래시 메모리 생성

Flash_read(); //플래시 메모리 하드웨어 구성 read, write, erase

Flash_write();

Flash_erase();

Input 명령어:

init megabytes // x megabytes 플래시 메모리 생성

read PSN // 해당 PSN 에서 데이터 읽어오기

write PSN data // 해당 PSN 섹터에 데이터 적기

결과값:

init 의 output: x megabytes flash memory ;

read 의 output: PSN 의 **data return**

write 의 output: write 가 수행된 PSN, 데이터 표시

C. 보고서 작성

1. 요구 분석 (2장이상)

2. 설계 (3장이상)

Flowchart로 보여주고, 각 과정 설명

3. 구현 (3장이상)

각 함수 설명

input:

output:

함수 역할

중요 소스코드 라인 설명

4. 테스트 결과 (1장이상)