3차 과제

1. 플래시 메모리 구성
2. 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* (); //erase per block!!

***Input 명령어:***

init megabytes //x megabytes 플래시 메모리 생성

read PSN //해당 PSN에서 데이터 읽어오기

write PSN data //해당 PSN 섹터에 데이터 적기

***결과값:***

init의 output: x megabytes flash memory ;

read의 output: PSN의 **data return**

write의 output: write가 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)**