

Practica 4

Unidad aritmética/lógica de 4 bits

1. Implementar el circuito para la ALU diseñado en clase.
2. Generar la simulación con los siguientes estímulos y verificar que, tanto el vector de resultado como los bits de las banderas correspondan a los datos que se muestran en la tabla para TODOS los casos.

Estado de Banderas				Operación				
				1	0	0	0	Cn
				0	1	0	1	A = 5
OV	N	Z	C	1	1	1	0	B = -2
0	0	0	1	0	0	1	1	A+B
0	0	0	0	0	1	1	1	A-B
0	0	0	0	0	1	0	0	AND
0	1	0	0	1	0	1	1	NAND
0	1	0	0	1	1	1	1	OR
0	0	1	0	0	0	0	0	NOR
0	1	0	0	1	0	1	1	XOR
0	0	0	0	0	1	0	0	XNOR
				1	1	1	0	Cn
OV	N	Z	C	0	1	0	1	A = 5
				0	1	1	1	B = 7
1	1	0	0	1	1	0	0	A+B
				1	1	1	0	Cn
OV	N	Z	C	0	1	0	1	A
				0	1	0	1	B
0	0	1	1	0	0	0	0	A-B
0	1	0	0	1	0	1	0	NAND (NOT)

3. Entregar el reporte correspondiente con:
 - a. Código de implementación en todos los niveles
 - b. Código de simulación
 - c. Diagramas RTL para todos los niveles
 - d. Simulaciones