

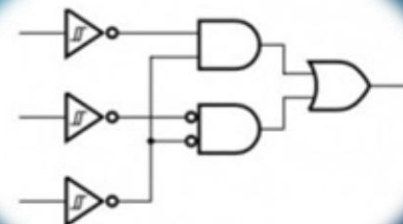


SYMULATOR UKŁADÓW CYFROWYCH

BARTŁOMIEJ KRASOŃ

ISTOTA PROGRAMU

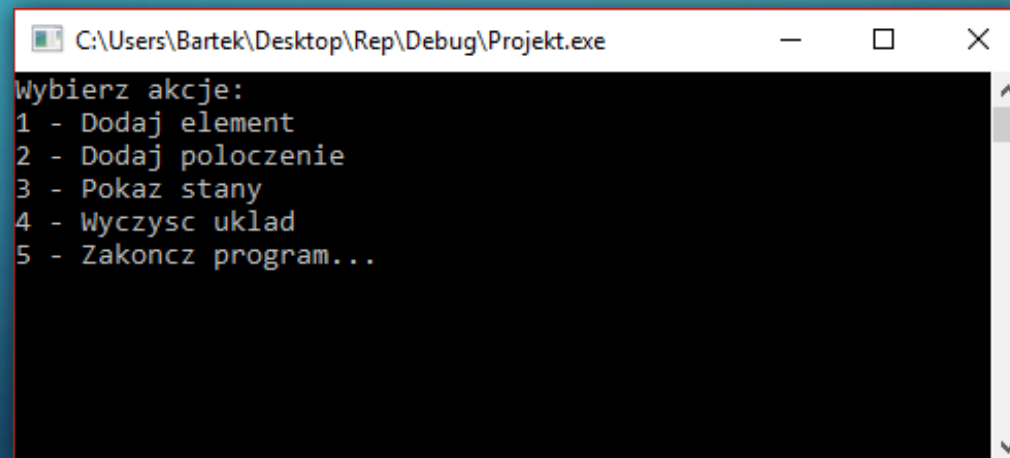
- skierowany na ideę edukacyjną
- program konsolowy (biblioteka klas), z opcją rozbudowy
- interfejs uproszczony (tworzony celem reprezentatywnym i testowym)
- odzwierciedlenie rzeczywistego problemu
- narzędzie pomocne przy modelowaniu układów cyfrowych



INTERFEJS PROGRAMU

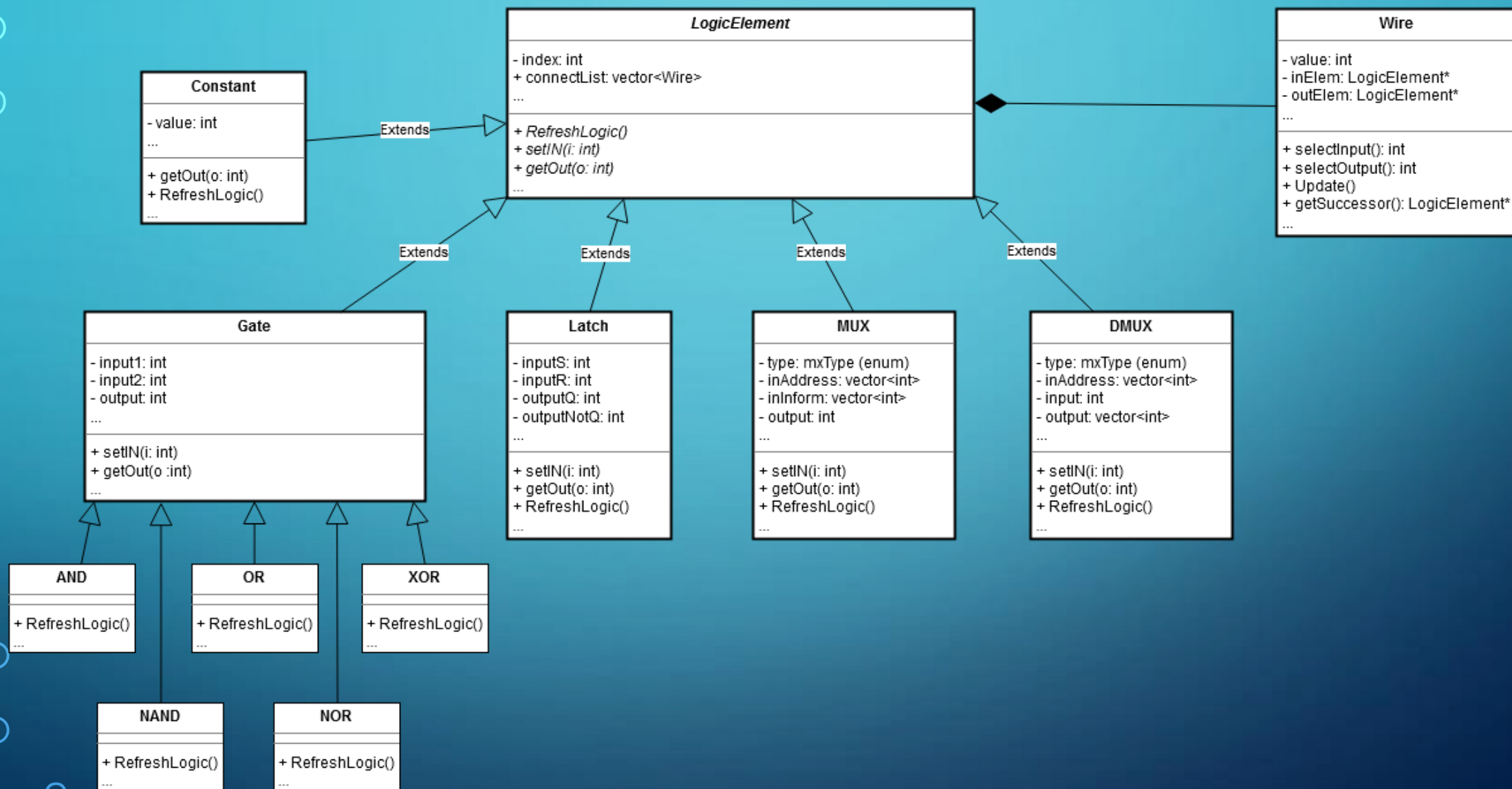
Program wykonuje się w głównej pętli akcji, która dostarcza następujące operacje:

- dodawania elementu logicznego
- dodawania połączeń między elementami
- czyszczenia układu
- podglądania stanów logicznych na elementach całego układu



```
C:\Users\Bartek\Desktop\Rep\Debug\Projekt.exe
Wybierz akcje:
1 - Dodaj element
2 - Dodaj poloczenie
3 - Pokaz stany
4 - Wyczysc ukklad
5 - Zakoncz program...
```

DIAGRAM KLAS



STRUKTURA DANYCH

MAPA: `map<int, LogicElement*> listOfLogicElements`

- unikalność kluczy, wykorzystujących indeksy elementów logicznych

WYKORZYSTYWANE TECHNIKI

- Wyjątki (z własnymi klasami wyjątków)
- Kontenery STL (główny kontener mapy, jak i pomocnicze vectory np. połączenia każdego elementu)
- Iteratory i algorytmy STL
- RTTI
- Wątki (?)