# 할일

| **항목** | **모듈명** | **담당** | **목표** | **완성** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 입력 구현 | Trigger | 선재님 | 2회차 | 2회차 |
| 출력 구현 | SevenSegment | 선재님 | ~~2회차~~ 4회차 |  |
| CU 구현 | ControlUnit | 원석님 | 1회차 | 1회차 |
| 테이프 레지스터 구현 | TapeRegister | 선재님 | 2회차 | 3회차 |
| 커서 구현 | Cursor | 원석님 | 3회차 | 3회차 |
| 액션테이블 레지스터 구현 | TableRegister | 원석님 | 2회차 | 2회차 |
| 전체 연결 | TuringMachine | 원석님 | 3회차 | 3회차 |

# 공통

* reset = 0일 때 동작한다
* 심볼은 0은 null, 1은 ‘0’, 2는 ‘1’이다.

# 경과

* 1회차: 설계도, PPT, 제안서 완성
* 2회차: 역할분담, CU 완성
* 3회차: 액션테이블 레지스터, 트리거 완성
* 4회차: 테이프 레지스터, 헤드 레지스터 완성, 전체 연결
  + 테이프 설계변경: 64칸의 고정 길이를 갖고, 헤드는 테이프에 종속됨.
* 5회차:

## 입출력

기한초과

* 산출물

| |- Trigger  |- ud\_trigger |
| --- |

## CU

* 산출물

| |- ControlUnit  |- s0~s12 |
| --- |

## 테이프 레지스터

TextLCD 1줄에 표시할 데이터를 담는 레지스터. 레지스터 각각의 셀은 심볼 0,1,2,3을 담는 2bit이고 이것이 최소 16개가 나열되어야 한다. 오버플로우, 언더플로우에는 대응하기 힘들기 때문에 최소 64개 이상으로 설계할 것을 추천.

* 논의할점
  + 오버플로우 방식: 슬라이딩 윈도우 ~~vs 양방향 shift~~
* 기능
  + 헤드가 가리키는 위치의 셀(심볼)을 수정할 수 있어야 한다.
* 산출물

|  |
| --- |

## 헤드 레지스터

기한초과

* 산출물

|  |
| --- |

## 액션테이블 레지스터

* 산출물

|  |
| --- |

## 전체 연결

* 산출물

|  |
| --- |