* [우클릭] > [버전 관리]로 업로드바랍니다.
* 파일 업로드 후 변경내역 기록바랍니다.
* 클럭 주파수는 1,000,000Hz로 설정바랍니다.

## 21.12.17.(금) 오후

* 튜링머신 (프로젝트 폴더)
  + 수정된 TapeRegister 폴더 반영 이전임
  + 베릴로그 파일의 관련 v파일만 수정된 상태
* ControlUnit: 베릴로그 문법 오류로 인해 s\_gather 모듈 추가

## 21.12.20.(월) 오전

* 문제점
* LCD 모듈 제기능 못함 -> 항상 window를 출력하게끔 수정
* 변경내역
* Display 폴더에 세븐시그먼트 출력 모듈 만듦
* BinaryToSeg2Bit: 00, 01, 10, 11을 0, 1, 2, 3으로 렌더링
* SegDisplay: 항상 window 데이터 렌더링
* xlink 입출력포트 텍스트는 ‘입출력포트 할당.txt’에 복사해둠
* xlink v파일 업데이트 완료
* 할일
* 위 SegDisplay 정상 작동 안 함. 새로 구현할 필요 있음.
* 클럭 주파수 1Mhz에서 정상동작하므로 주의

=> 다른 주파수로 설정하고 싶다면 clk\_modifier 모듈에서 값 조절하면 됨.

## 21.12.20.(월) 오전

* 출력 문제 해결함
* 기능 개선 필요
  + stable 상태 판단
  + s12 상태에서 커서 숫자 1(왼쪽), 2(오른쪽)을 받아 커서 움직이기
  + s1(테이프 입력) 상태를 액션테이블 입력 이후로 이동

## 21.12.22.(수)

* 위 기능개선 완료
  + 액션테이블 구성 -> (quit) -> 테이프 설정 -> (resume) -> 튜링머신 -> (rerun) -> 테이프
* Single Segment는 현재상태를 표시
* 테스트케이스

1. 심볼 2를 오른쪽 끝으로 옮기기

.

**테스트케이스**

**‘1’ 심볼 사이의 ‘2’ 심볼을 오른쪽 끝으로 옮기기**

* 상태값 (A, B, C) = (0, 1, 2)
* 테이블심볼 (@, $) = (1, 2)
* 이동방향 (S, 왼, 오) = (0, 1, 2)
* 액션테이블

| 현재  상태 | 읽은  심볼 | 다음  상태 | 쓸  심볼 | 이동  방향 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 2 |
| 0 | 2 | 1 | 2 | 2 |

**‘2’ 심볼을 만날 때까지 010101…반복해서 쓰기**

* 상태값 = 0, 1
* 테이블심볼 = 0, 1, 2
* 이동방향 = 0(정지), 1(왼쪽), 2(오른쪽)
* 액션테이블

| 현재  상태 | 읽은  심볼 | 다음  상태 | 쓸  심볼 | 이동  방향 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 0 |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 2 |
| 0 | 2 | 2 | 2 | 0 |