0																
Control Unit State	FETCH	EXEC										<u> </u>				
ASSY Instruction		() 	()) 	(<u> </u>) 	() 	() 	() 	()		()
PC	0x			ļ <u>L</u>		 !	<u> </u>	<u> </u> !	ļ <u>L</u>	 !	ļ	<u> </u>	<u> </u>	ļ <u>L</u>	<u> </u>	<u> </u> !
	UX		<u> </u>	 	<u> </u> 	 		 	[[<u> </u> 	 	 	 	 	
PC_INC		 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	
PC_LD		i I	<u>.</u>	i 		i !	 	i I		i !		i !	 			
		 	L 	ļ ļ	L 		İ	 	l 	i	L 		<u>.</u>	ļ	 	
PC_MUX_SEL		 	 	ļ 	 		 	 	 	¦ !	 		 	 	 	············
SP		 	<u>.</u>	 	 		† I	 	<u>.</u>	 	<u>.</u>		 	 		
		 	† †		 	 	 	 	} }	 	 	 	 	 	 	! !
SP_INC		 	<u> </u> 	i !	 	i 	 	 	 	i 	 		 	ļ] 	
SP_DEC]] I	 		
SCR_DATA_SEL		 	<u> </u>	ļ	ļ			 	[ļ !	ļ			 		<u>.</u>
JON_DATA_SEL		 	 	 	 	 	<u> </u> 	 	 	 	 	 	 	 	 	
SCR_DATA_IN		 	<u>į</u>	 	<u> </u>	 	 	 	<u>.</u>	 	į	 	 	 	, 	
SCR_DATA_OUT		 	! 	i 	! 	l 	<u> </u>	 	! 	Î Î	! 	 	<u> </u>	 	 	
	1	 	} †	ļ ļ	 		 	¦ 	 	 	} }	 	 	¦ 	 	
SCR_ADDR_SEL		 	<u> </u>	ļ !	İ	 	 	 	İ	 	į	 	 	 		
SCR_ADDR		 	} 	 	 		<u> </u>	 	 	 	 	 	! !	 	 	¦'
	J	 	†		 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	
SCR_WE		 	ļ	i †	ļ	i 	<u> </u> 	 		i 	ļ	ļ 	l i		 	
ALU_OPY_SEL		 	† 	 	 	 	<u> </u>	 	 	 	 		<u> </u>	 	 	
ALU_SEL		 	[I		[I]]	 	[I	 	[I] I	
ALU_SEL		 	ļ 	 		 	 	 		 		 	 	 	 	
ALU C_OUT		 	! 	 	I [<u> </u>	 	I 	 	I [<u>.</u>	 	 	¦
ALU Z_OUT		 	† 	 	 	 	 	 	} 	i 	} 	 	 	; 	 	
RF_WR_SEL		 	, 	j 		i !	:::::::: 	: :		j 			:::::::: 	 	 	::::::
		 	<u> </u>	ļ ļ	! [! 	 	ļ 			 	 	
RF_WR		 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	I 	 	 	¦
FLG_LD_SEL		l 	<u>;</u>] 	j	l 	 	L 	j	 	j	 	 	 		
		 	 	1	 	 	<u> </u>	 	 	 	 	 	<u>.</u>	 	 	
FLG_SHAD_LD		 	<u> </u>	i !	 	i 	 	 	 	: 	 	 	 	 	<u> </u>	
C_FLAG		 	<u>.</u>	! !	 	 	 	 	 	 	 	 	 	 	' 	
7.5140		 	†	ļ	 	l	 	 		J	}	 	 	 	 	
Z_FLAG		 	l 1	 	l L	 	 	 	 	 	l I	 	 	 	<u> </u>	
C_LD		 	ļ 			 	 	 	,	 -	 	 	 	 	, 	[
Z_LD		i I	<u>'</u>	j	<u>.</u>	i		i						 		
	 	 	 	ļ ļ	 	 	 	¦ 	 	 	 	 	l 	 	 	J
IO_STRB		 	<u>j</u>	 	į	 	 	 	 	 		 	 	 	<u></u>	
OUT_PORT	,	l 	<u> </u>	 	! 	 	·····	 	! 	 	! 	l 	j	l 	l 	<u> </u>
	l	 	 	ļ ļ	 	 	l 	 	ļ [} 	
PORT_ID		i	j	<u>i</u>	i	i	l	i	i	<u>i</u>	i	i	J	<u> </u>	j	ii