

数字逻辑项目文档：GenshinKitchen

黄政东

祝超

何俞均

1 团队分工

1.1 团队分工

贡献比：1:1:1

详细工作安排：

黄政东	project 顶层模块的处理（manualTop, ScriptTop 以及 DemoTop）
	实现接收并用 LED 显示来自客户端的四个反馈信号
	所有模块的代码规范性检查
	实现在手动模式/自动（脚本）模式之间进行切换
	实现脚本单步调试以及手动模式/自动（脚本）模式之间的切换
	部分文档撰写工作
祝超	project 手动模式的合法性检查
	project 脚本模式中 jump，wait 语句相关模块执行的处理
	各种需要的测试脚本的准备，高效的脚本设计
	loadingLamp 模块的编写
	部分文档撰写工作
何俞均	project 手动模式的按键到机器码部分（buttonDecoder 模块）
	project 脚本模式中 Action、Game State Instruction 部分的处理
	使用七段数码管显示信息
	错误脚本状态自动处理
	部分文档撰写工作

表 1: 详细工作安排

1.2 开发计划日程安排和实施情况

2 系统功能列表

手动模式

1. 通过拨码开关，按钮等实现 get，put，move，interact，throw，change taget machine 等操作。

2. 可以自动过滤掉非法的操作。
3. 通过拨码可以实现手动模式与脚本模式的切换。
4. 通过输入脚本，
5. 脚本模式中，可以使用拨码开关进行单步调试。

3 系统使用说明

4 系统结构说明

5 子模块功能说明

5.1 人工模式

5.2 脚本模式

6 bonus 的实现说明

6.1 错误脚本自动处理

6.2 高效脚本设计

设计理念：

1. 考虑到一些及其操作是全自动的，因此操作者实际上可以利用这段时间去做一些别的事情，以节省时间。
2. 由于操作者的移动事实上是比较耗时的，因此在脚本中尽量避免了操作者长距离的跑动，若是需要运输物品这样的操作，如果能丢到附近的桌子上，那么操作者就不会亲自跑过去一趟。

7 项目总结

debug 真 tm 难啊。。。。

8 其他的想法和建议

1. 首先，可以将几个之前的项目保留，作为祖传项目，每年做一点修改然后发布，这样不至于在项目上线后还有各种 bug 和问题，以后的同学们做起来也会舒服一点。（但是这样可能就要加强一下作弊的管控，谨防抄袭往年作品）
2. 关于新题目，可以做俄罗斯方块。这样可以有人实现 vga 的接口，同时助教也可以提供 uart（就和这次厨房的 proj 差不多）