

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Instituto de Ciências Exatas e Informática – ICEI
Arquitetura de Computadores I

ARQ1 _ Aula_10

Tema: Introdução aos autômatos

Preparação

Como preparação para o início das atividades, recomendam-se

- a.) leitura prévia do resumo teórico, do detalhamento na apostila e referências recomendadas
- b.) estudo e testes dos exemplos
- c.) assistir aos seguintes vídeos:

<https://www.youtube.com/watch?v=YebQtg-tTfI>
<https://www.youtube.com/watch?v=xKoldX6XBps>
<https://www.youtube.com/watch?v=SA2o7UnYqbw>

Orientação geral:

Atividades previstas como parte da avaliação

Apresentar todas as soluções em apenas um arquivo com formato texto (.txt).

Apresentar uma forma de solução em formato gerado pelo JFLAP (.jff), devidamente identificados, acompanhados (ou não) de figuras equivalentes exportadas pela ferramenta no formato (.png).

As implementações e testes dos exemplos em Verilog (.v) fornecidos como pontos de partida, também fazem parte da atividade e deverão ter os códigos fontes entregues separadamente. As saídas de resultados, opcionalmente, poderão ser copiadas ao final do código, como comentários.

Atividades extras e opcionais

Outras formas de solução serão opcionais; não servirão para substituir as atividades a serem avaliadas. Se entregues, contarão apenas como atividades extras.

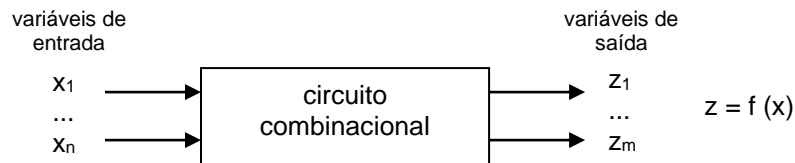
As execuções deverão, preferencialmente, serão testadas mediante uso de entradas e saídas padrões, cujos dados/resultados deverão ser armazenados em arquivos textos. Os resultados poderão ser anexados ao código, ao final, como comentários.

Os *layouts* de circuitos deverão ser entregues no formato (.circ), identificados internamente. Figuras exportadas pela ferramenta serão aceitas como arquivos para visualização, e não terão validade para fins de avaliação. Separar versões completas (a) e simplificadas (b).

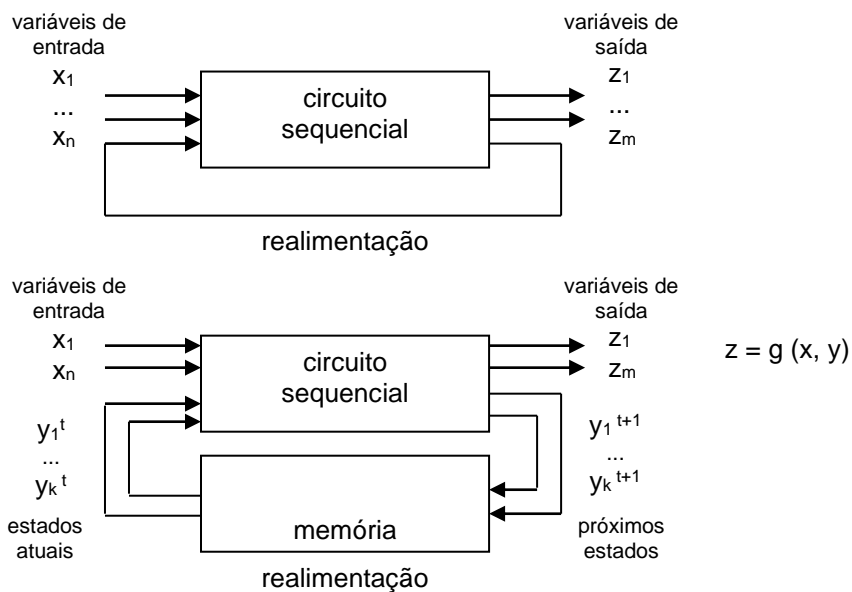
Arquivos em formato (.pdf), fotos, cópias de tela ou soluções manuscritas também serão aceitos como recursos suplementares para visualização, e não terão validade para fins de avaliação.

Circuitos sequenciais

Um *circuito combinacional* é aquele em que a(s) saída(s) depende(m) de uma combinação das entradas.



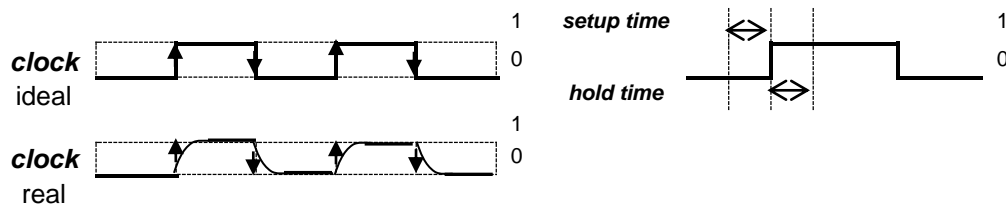
Um *circuito sequencial*, além de uma combinação das entradas, depende de uma combinação de outras variáveis que definem o estado em que o sistema se encontrava. Isto significa que um sistema deverá ter *memória*; para passar ao próximo estado, precisará guardar informações sobre o estado atual.



Basicamente, há dois tipos de circuitos sequenciais:

- assíncronos - em que os estados podem mudar a qualquer instante
- síncronos - em que os estados mudam em instantes bem determinados

As mudanças de estados que ocorrerão em instantes determinados serão orientadas por um sinal de temporização (**clock**). Se ocorrerem as transições ocorrerem durante uma variação de 0 para 1 (↑ - borda de subida), o sistema será dito de *nível alto*; caso contrário, durante uma variação de 1 para 0 (↓ - borda de descida), o sistema será dito de *nível baixo*. As especificações de tempo para circuitos sequenciais também incluirão o tempo para a transição se estabilizar (**setup time**) e o tempo, após a transição, em que o sinal deve se manter constante (**hold time**).



Máquinas de estados finitos (**Finite State Machines**)

Uma *máquina de estados finitos*, ou simplesmente *autômato finito*, é um modelo de comportamento composto de estados, transições e ações. Um estado armazena uma informação sobre a história de um sistema (reflete como as mudanças nas entradas trouxeram o sistema até o estado atual). Uma transição indica uma mudança de estado e é descrita por uma condição que a permite. Uma ação é a descrição de uma atividade executada em certo instante.

Máquinas de estados finitos podem ser usadas para descrever circuitos sequenciais pois suas saídas e seus novos estados são funções de suas entradas e de seus estados atuais.

Diagrama de estados

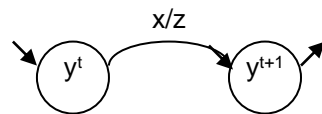


Tabela de estados

		entrada	
		x	
estado\ atual	y		

Exemplo:

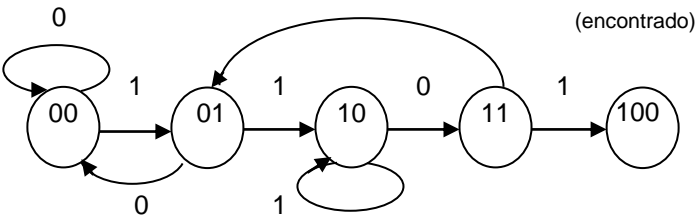
Considerar um circuito capaz de identificar a sequência binária (abcd=1101).

Autômato finito:

Tabela de Estados

estado atual	\ código y	entradas nome	entrada (x)	
			x	
			x=0	x=1
0	000	início	000 (início)	001 (id1)
1	001	id1	000 (início)	010 (id11)
2	010	id11	011 (id110)	010 (id11)
3	011	id110	001 (id1)	100 (fim)
4	100	fim	100 (fim)	100 (fim)

Diagrama de estados

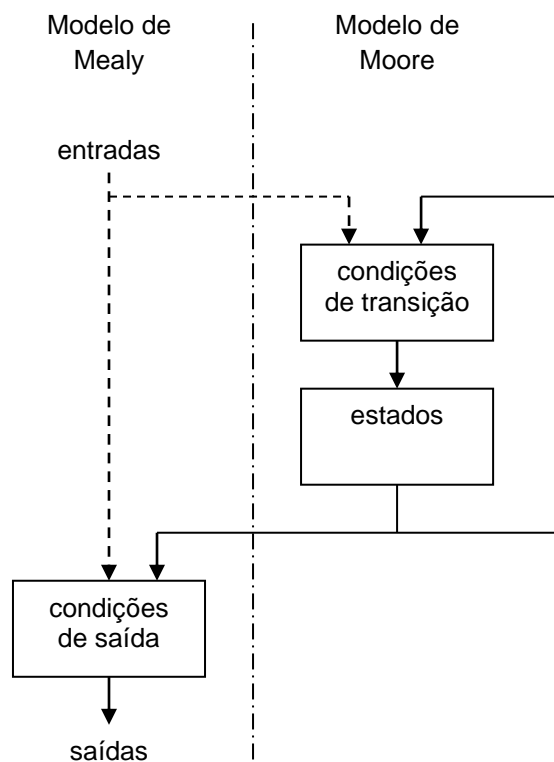


Os modelos de Mealy e Moore são comumente usados para descrever máquinas de estados finitos.

Caso a saída seja função do estado da máquina e de suas entradas, então o modelo de Mealy será melhor empregado, pois reage mais rapidamente às variações das entradas.

Se a saída for função apenas do estado, o modelo de Moore será melhor empregado, pois garante a transição completa entre estados, antes de emitir alguma saída.

Na prática, esses dois modelos poderão ser combinados para oferecer uma descrição melhor do funcionamento de uma máquina de estados finitos.



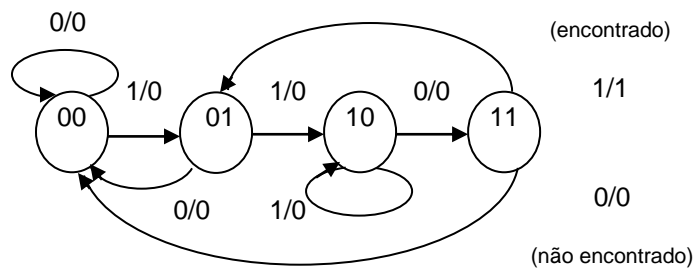
Exemplo:

Considerar um circuito capaz de identificar a sequência binária (abcd=1101).

Modelo de Mealy:

			Tabela de Estados	
estado atual	\	entradas nome	x	
	y		x=0	x=1
0 0		início	início / s=0	id1 / s=0
0 1		id1	início / s=0	id11 / s=0
1 0		id11	id110 / s=0	id11 / s=0
1 1		id110	início / s=0	id1 / s=1

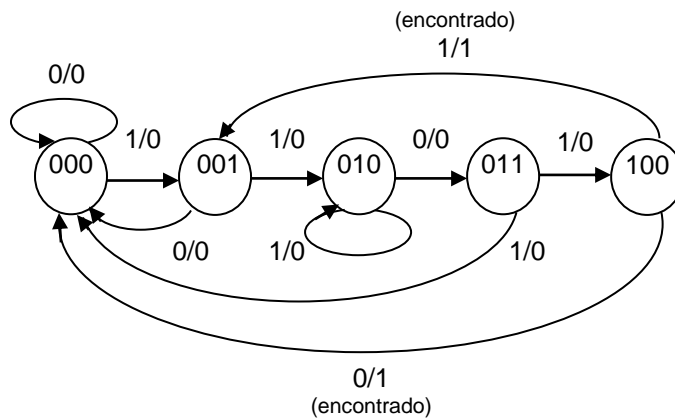
Diagrama de estados (Mealy)



Modelo de Moore:

			Tabela de Estados	
estado atual	\ código	entradas nome	x	
	y		x=0	x=1
	0 0 0	início	início / s=0	id1 / s=0
	0 0 1	id1	início / s=0	id11 / s=0
	0 1 0	id11	id110 / s=0	id11 / s=0
	0 1 1	id110	início / s=0	id1101 / s=0
	1 0 0	id1101	início / s=0	id1 / s=1

Diagrama de estados (Moore)



Atividade: Circuitos sequenciais -Máquinas de Estados Finitos (*Finite State Machines* - FSM)

Todos os circuitos deverão ser simulados no JFLAP e testados com as respectivas indicações.

- 01.) Projetar e descrever em JFLAP uma máquina de Mealy,
para implementar um comportamento semelhante ao descrito na tabela abaixo.

estado atual	entrada (x) / (próximo estado, saída)	
	x=0	x=1
> 0	(0, 0)	(3, 0)
1	(1, 0)	(0, 0)
2	(0, 0)	(1, 1)
3	(2, 0)	(0, 0)

Testar:

- a.) 001101110
b.) 0000101101

- 02.) Projetar e descrever em JFLAP uma máquina de Moore
para implementar um comportamento semelhante ao descrito na tabela abaixo.
DICA: Ver modelo de Moore.

estado atual	entrada (x) / próximo estado		saída
	x=0	x=1	
> 0	0	2	0
1	0	3	0
2	2	1	0
3	1	0	1

Testar:

- a.) 0011100110
b.) 000110011101

- 03.) Projetar e descrever em JFLAP uma máquina de Turing,
para complementar todos os bits de uma sequência, exceto o último bit à direita.
DICA: Escrever o complemento de 1 de todo o que for lido, menos o último.

Testar:

- a.) 1101
b.) 0100

- 04.) Projetar e descrever em JFLAP uma máquina de estados finitos (FSM),
para identificar sequências de triplas com valores iguais 000111 ou 111000.
DICA: Usar os estados para contar.

- 05.) Projetar e descrever em JFLAP um autômato de pilha (PDA),
para implementar um reconhecedor de uma sequência igual a 1010.
DICA: Estado final deverá ter apenas o valor 1 no topo da pilha.

Testar:

- a.) 10111
b.) 1010

Extras

- 06.) Projetar e descrever em JFLAP uma máquina de Mealy, para implementar um reconhecedor de sequência igual a 10101, sem interseção.
Caso seja simulado por módulo no Logisim, apresentar *layout* do circuito e subcircuitos.
- 07.) Projetar e descrever em JFLAP uma máquina de Mealy, para implementar um reconhecedor de sequência igual a 10101, com interseção.
Caso seja simulado por módulo no Logisim, apresentar *layout* do circuito e subcircuitos.