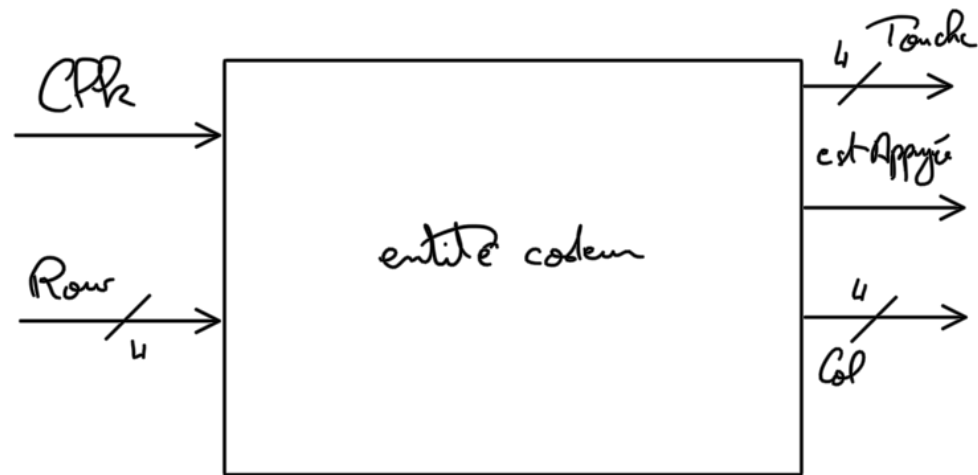
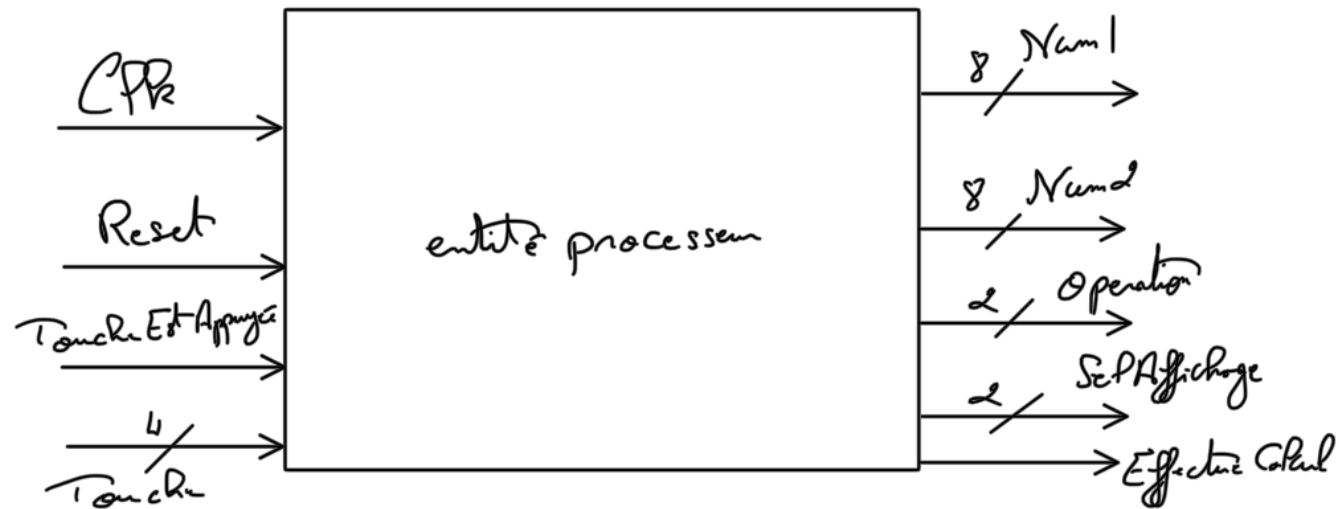


Cette entité est le top-level de la capPatrice. Elle lie toutes les autres entités ensemble



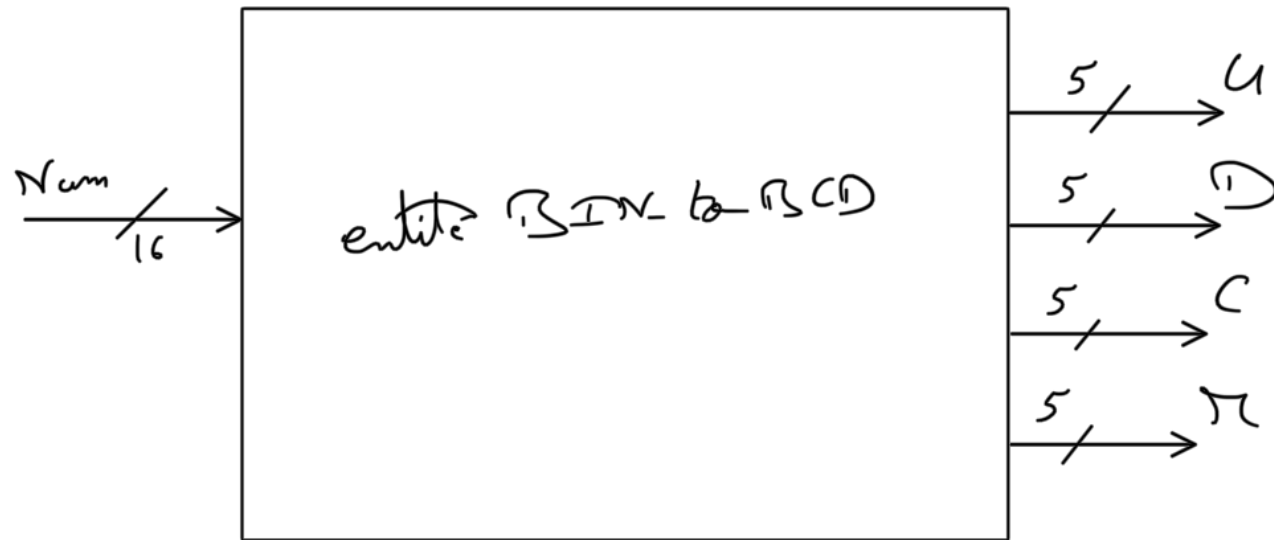
Cette entité capture les touches appuyées par l'utilisateur tout en implantant une logique de debounce.



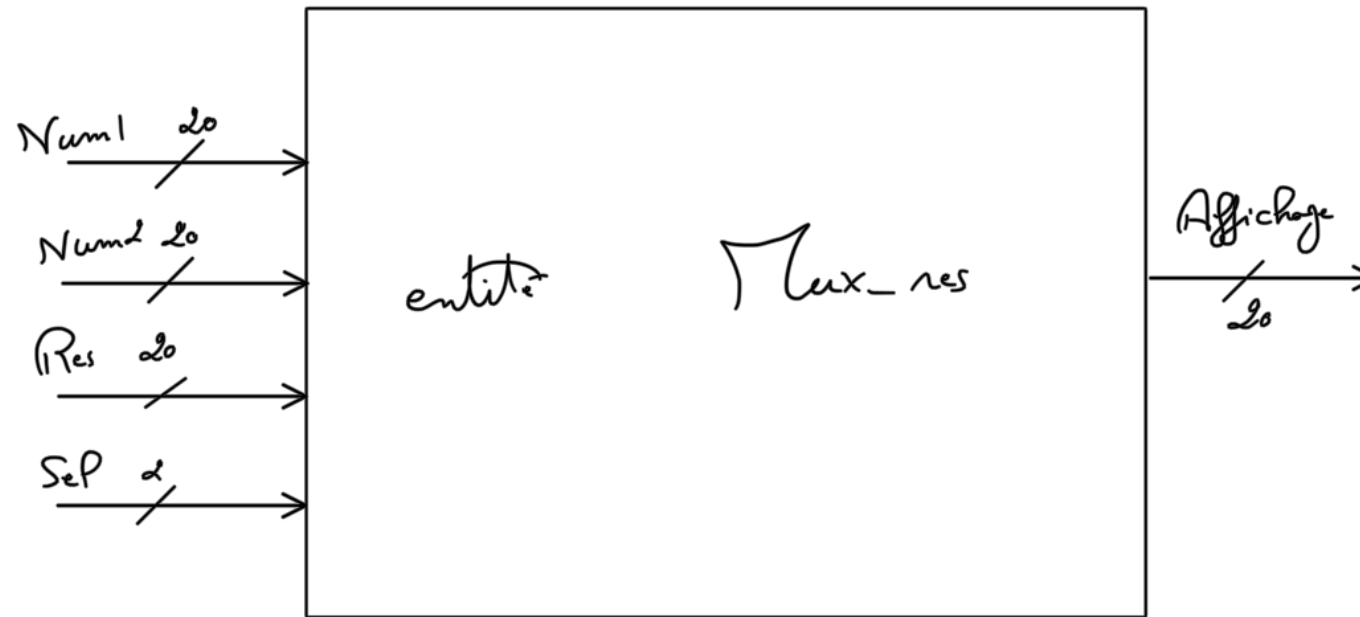
cette entité s'occupe de stocker les numéros renvoyés par le codeur dans les registres correspondants. Elle ordonne le moment du calcul et la valeur affichée sur l'afficheur.



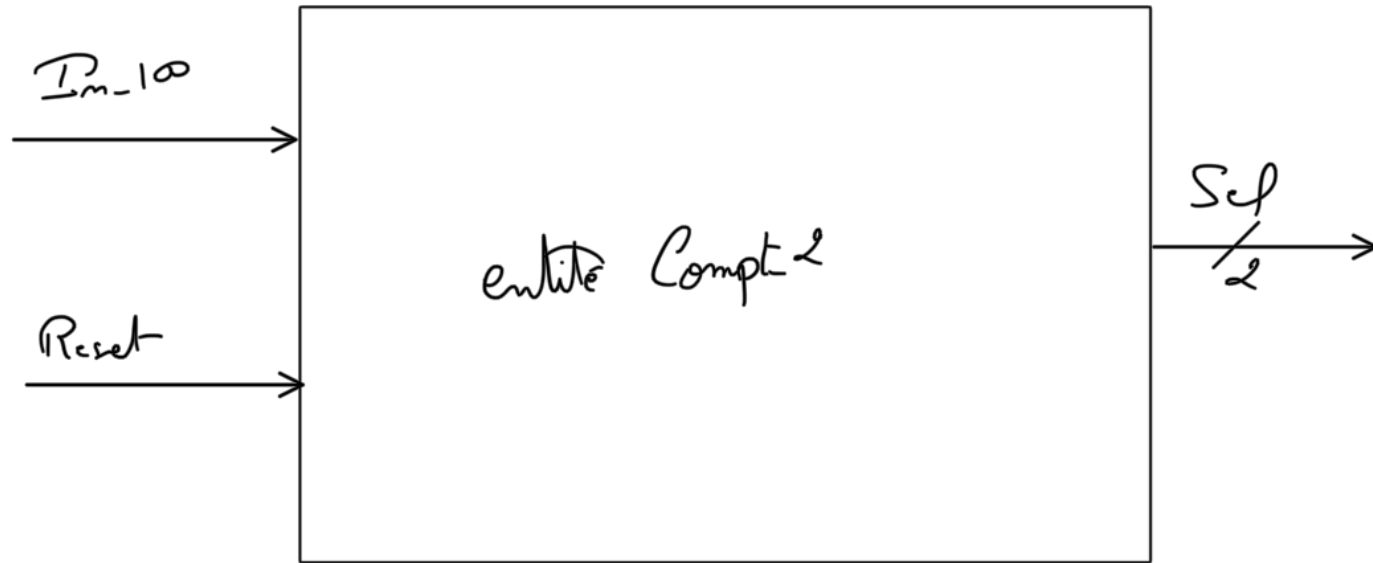
cette entité permet d'effectuer les calculs en tenant compte du code de l'opération en entrée.



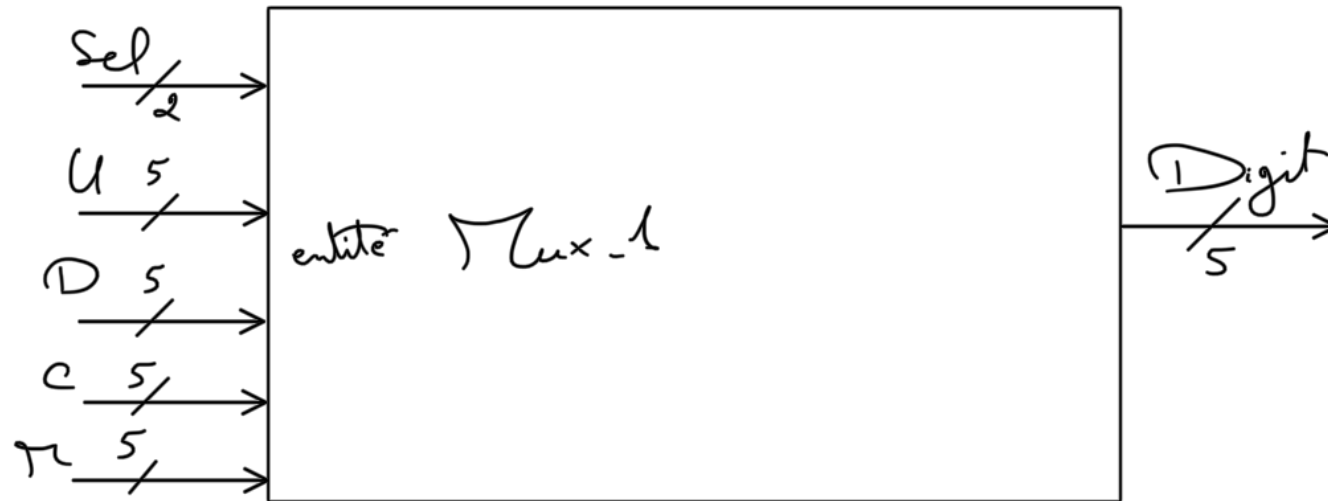
Cette entité permet la conversion d'une représentation binaire d'un numéro à sa représentation en BCD.



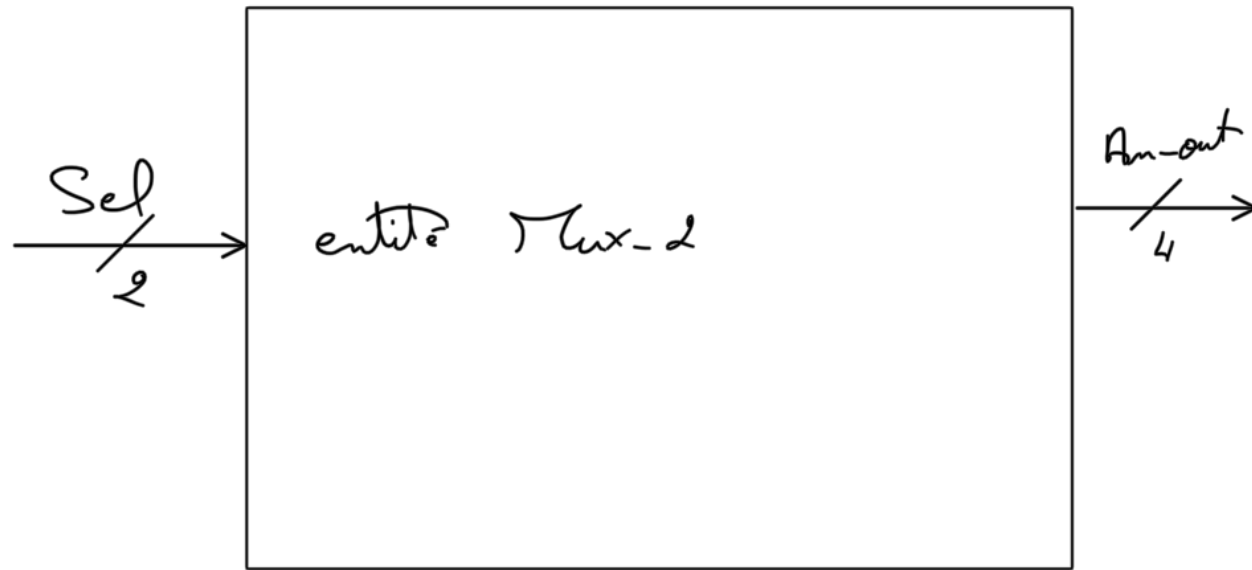
Cette entité permet de sélectionner le numéro à afficher sur l'afficheur 7-segments.



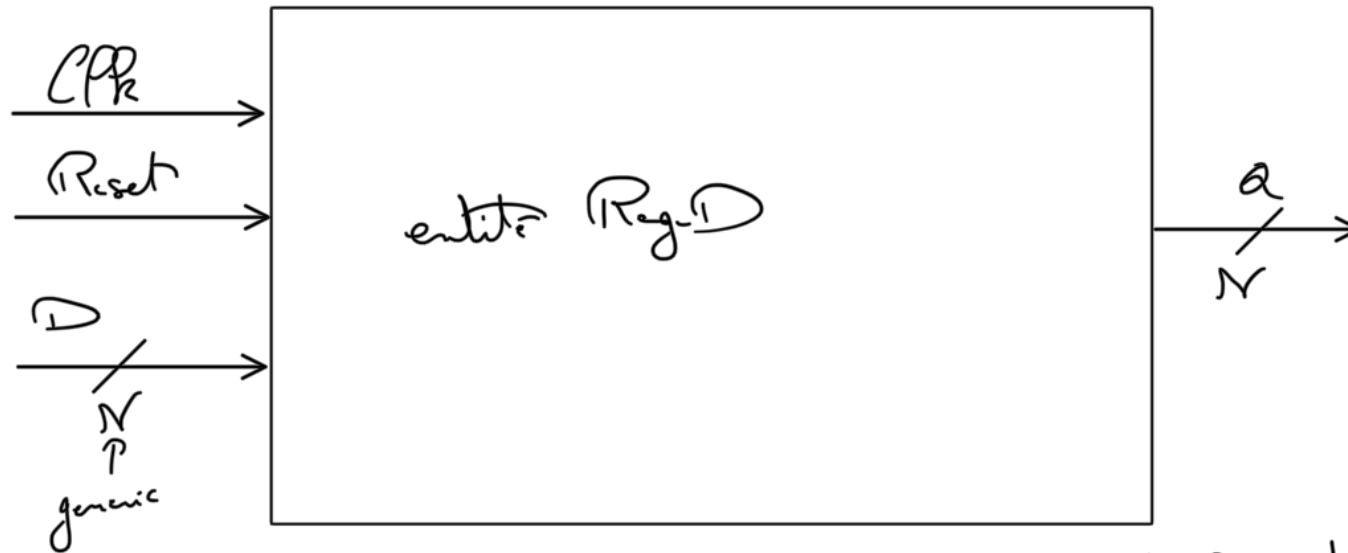
Cette entité permet de basculer à interval de temps régulier entre les différents afficheur.



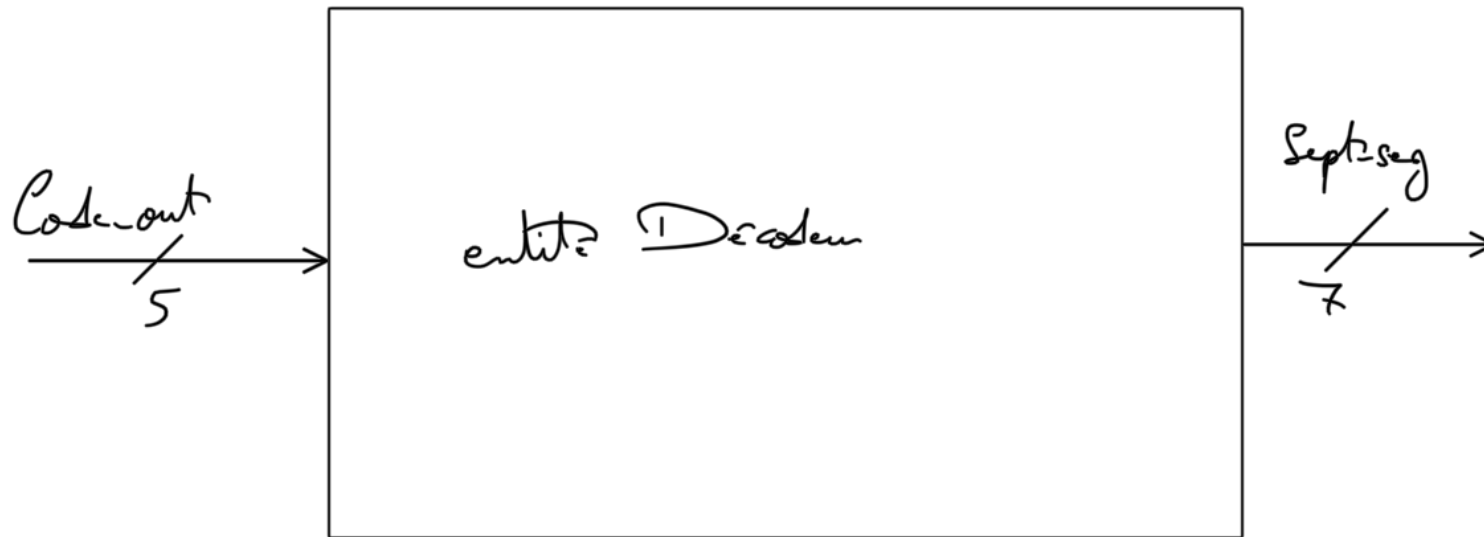
Cette entité permet d'afficher correctement U, D, C, M sur les bonnes positions d'affichage.



cette entité permet de sélectionner l'afficheur à utiliser



cette entité permet de stocker un bus d'information de taille N en mémoire.



Cette entité permet de sélectionner quel segment allumer pour représenter les chiffres sur l'afficheur.

