# 논리회로 설계

# **VHDL**

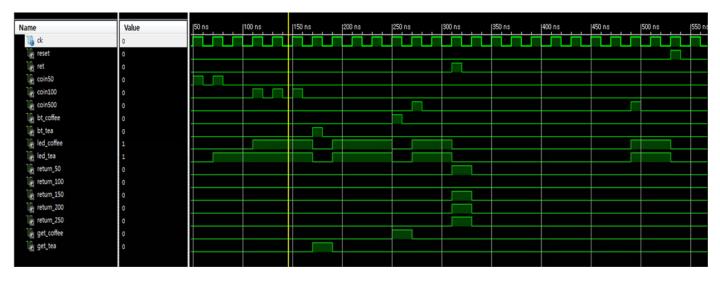
<Finite State Machine을 이용한 자판기 설계>

Prof.김찬용 교수님

학과 : IT대학 전자공학부

2017115976 이하영

# 1. 시뮬레이션 결과



=>50원을 두 번 넣고, 100원을 세 번 넣은 상태에서(400원) tea버튼을 누르면 get\_tea에 의해 자판기로부터 tea가 나오게 된다(현재 상태 300원). 이후에 coffee버튼을 누르면 마찬가지로 get\_coffee가 1로 바뀌고 coffee가 출력이 된다(현재 상태 150원). 그러고 난 후 500원을 더 넣은 상태에서 만약 아무 음료도 안 마시고 싶을 때 ret(return)버튼을 누르면 모든 돈이 반환된다. reset버튼을 누르면 현재 돈 상태, LED 모든 것이 0으로 초기화 된다. 따라서 마지막으로 500원을 더 넣고 reset버튼을 누르면 불이 들어오던 LED들이 모두 꺼지고, 반환되는 돈 없이 모든 상태가 초기화 되는 것을 확인할 수 있다.

### (1) 50원을 한 번 넣은 상태



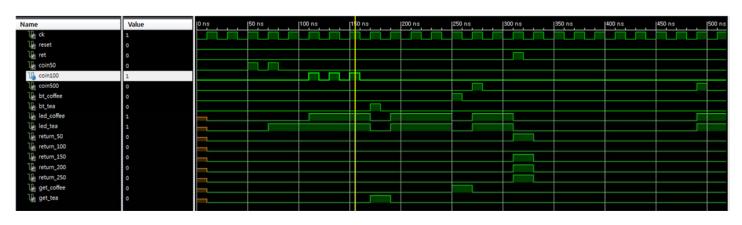
=>처음에 50원 하나를 넣었을 때는 tea와 coffee를 살 수 없으므로 LED에 불이 들어오지 않는다. (tea는 100원, coffee는 150원!!) WON\_STATE: won\_50

# (2) 50원을 하나 더 넣었을 때



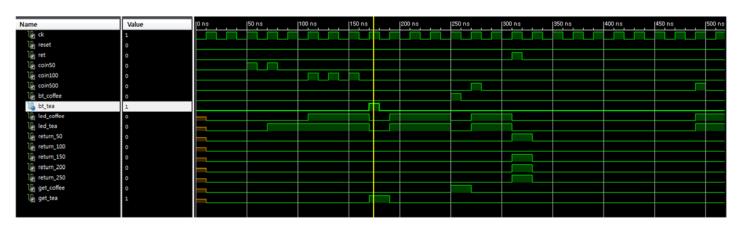
=>50원을 하나 더 넣어서 현재 100원인 상태이다. 따라서 coffee LED는 불이 꺼져있지만, tea는 살 수 있는 상태이므로 LED에 불이 들어온다. WON\_STATE: won\_100

### (3) 100원 3번 넣었을 때



=>위의 두 경우와 마찬가지로 100원을 10ns 간격으로 3번 넣었을 때이다. (2)에서 100원인 상태였으므로 100원을 한번 더 넣은 상태에서 LED불이 들어오는 것을 확인할 수 있다. 현재 위의 상태는 50원 2개과, 100원 3개가들어온 400원인 상태이다. **WON\_STATE**: won\_400

## (4) 400원인 상태에서 tea버튼을 눌렀을 때



=>400원이 들어있는 상태에서 tea버튼을 누르면 get\_tea에 의해 tea가 나온 것을 확인할 수 있다. 이때 ret(return)버튼을 누르지 않았으므로 남은 거스름돈이 나오지 않는다. 또한 tea가 나올때는 잠시 LED를 꺼두었다.

#### WON\_STATE: won\_300

### (5) tea 뽑은 후 coffee버튼을 눌렀을 때



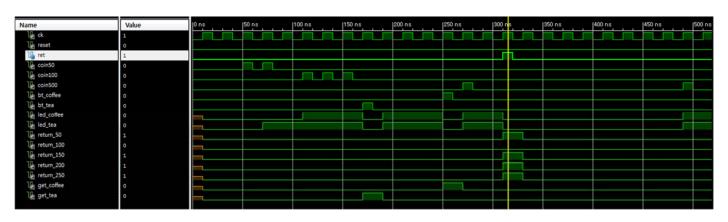
=> 위에서 tea를 뽑고 난 후, 300원이 들어있었는데 coffee버튼을 누르면 get\_coffee에 의해 coffee가 나온 것을 확인할 수 있다. 마찬가지로 ret버튼을 누르지 않아서 반환되는 없다! WON\_STATE: won\_150

### (6) 500원을 추가로 더 넣은 경우



=> 현재 돈 상태가 150원인 상태에서 500원을 더 넣으면 tea 와 coffee 모두 LED가 들어오는 것을 확인할 수 있다. WON\_STATE: WON\_650

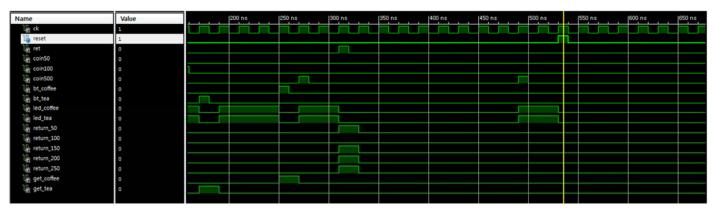
# (7) return버튼을 눌렀을 때



=>return 버튼을 누르면 현재 있는 650원 모두 반환된다. 따라서 return\_250, return\_200, return\_150, return\_50이 1이 되어서 총 650원이 반환되었다. 반환되고 난 후 won\_state는 0이므로 LED 모두가 불이 들어오지 않는다.

# WON\_STATE: WON\_0

# (8) reset버튼을 눌렀을 때



=> reset버튼을 누르면 모든 상태가 '0'으로 간다. 확인하기 위해 reset버튼 누르기 전에 임의로 500원을 넣어주고 LED에 불이 들어오는 것을 확인하였다. reset버튼을 누르면 반환되는 돈 없이 현재 won\_state와 LED가 '0'으로 간다. <u>WON\_STATE: WON\_0</u>

# 2.코드 및 분석-Module

# (1) port선언

```
1 library IEEE;
  2
    use IEEE.STD LOGIC 1164.ALL;
  3
  4
    entity VHDLPM 2017115976 LHY mod is
  5
        port (ck, reset, ret : in std logic;
               coin50, coin100, coin500, bt_coffee, bt_tea : in std_logic;
  6
              LED_coffee, LED_tea, return_50, return_100, return_150, return_200, return_250: out std_logic; get_coffee, get_tea: out std_logic);
  7
  8
    end VHDLPM 2017115976 LHY mod;
 10
 11 architecture Behavioral of VHDLPM 2017115976 LHY mod is
        type state is (won0, won50, won100, won150, won200, won250, won300, won350, won400, won450, won500
12
 13
                         ,won550,won600,won650,won700);
14
        signal won state : state;
```

## =>입력신호(in std\_logic)

coin50, coin100, coin500: 입력신호로, 사용자가 50원, 100원, 500원 돈을 넣은 것을 의미한다.

ck, reset, ret : ck는 한 클락을 의미하고 좀 있다 살펴 보겠지만 상승에지 때 작용한다. reset 버튼을 누르게 되면 현재 자판기에 있는 돈이 반환 되지 않고 wonstate가 0으로 간다. 또한 LED불도 모두 꺼진다. 사용자가 return버튼을 누르게 되면 현재 돈상태가 모두 반환이 되고, wonstate 또한 0으로 간다.

bt tea, bt coffee: 사용자가 tea와 coffee를 사려고 누르면 입력으로 들어가는 신호이다.

=>출력신호(out std\_logic)

**LED\_tea, LED\_coffee**: 만약 각각의 살 수 있는 wonstate가 되면, LED에 불이 들어와 사용자가 살 수 있는 상태를 보여주는 신호이다.

**return\_50, return\_100, return\_150, return\_200, return\_250**: 사용자가 ret버튼을 눌렀을 시, 반환되는 돈을 알려주는 신호이다.

get\_coffe, get\_tea: bt\_tea와 bt\_coffee가 입력신호로 들어오면 tea 와 coffee를 각각 출력하는 신호이다.

# (2) case/when문 시작

```
16 begin
            process(ck, reset, coin50, coin100, coin500, bt_coffee, bt_tea)
18
                begin
19
                      if(reset = '1') then
                           won_state <= won0;
LED_coffee <='0';
LED_tea <= '0';</pre>
20
                           get_coffee<='0';
get_tea<='0';</pre>
23
25
                      elsif(ck'event and ck='1') then
26
                           case won state is
                                 when
                                          won0 =>
                                      if(coin50='1') then
28
29
                                           won_state<=won50;
LED_coffee <='0';
LED_tea <= '0';
30
31
32
                                           return_50 <='0';
                                           return_100<='0';
return_150<='0';
33
34
                                           return_200<='0';
return_250<='0';
35
36
                                           get_coffee<='0';
                                     get_tea<='0';
elsif(coin100='1') then</pre>
38
39
                                           saf(coin100='1') tn
won_state<=won100;
LED_coffee <='0';
LED_tea <= '1';
return_50 <='0';
return_150<='0';
return_200<='0';</pre>
40
41
42
43
44
45
                                           return_200<='0';
return_250<='0';
46
                                           get_coffee<='0';
get_tea<='0';</pre>
49
```

=> 기계 동작 중에 reset이 '1'이 되면 전원 공급이 끊긴 것으로, 기계가 동작을 안하게 된다. 따라서 현재 돈 상태는 0원으로 가고 LED불들은 모두 꺼진다. 자판기가 돈을 먹은 상태이므로 기존에 들어있던 돈들은 반환되지 않는다.

⇒ 그렇지 않고 reset 이 '0'일 때, 즉 전원 공 급이 들어왔을 때 비로소 기계가 작동한다.

=> 자판기가 모든 신호에 반응을 하게 되면 전력소모가 크므로 ck신호를 만들어서 상승 엣지일때만 자판기가 반응하게 만들어 준다.

## (3) 현재 돈 상태가 50원 일 때

```
when won50 =>
74
 75
                        if(coin50='1') then
 76
                           won state <= won100;
                           LED coffee <='0';
 77
                           LED tea <= '1';
 78
                           return 50 <='0';
 79
                           return 100<='0';
 80
                           return 150<='0';
 81
                           return_200<='0';
 82
                           return 250<='0';
 83
                           get coffee<='0';
 84
                           get tea<='0';
 85
                        elsif(coin100='1') then
 86
 87
                           won state <= won150;
 88
                           LED coffee <='1';
                           LED tea <= '1';
 89
 90
                           return 50 <='0';
                           return 100<='0';
 91
                           return 150<='0';
 92
 93
                           return_200<='0';
 94
                           return 250<='0';
 95
                           get coffee<='0';
 96
                           get tea<='0';
                        elsif(coin500='1') then
 97
 98
                           won state <= won550;
 99
                           LED coffee <='1';
                           LED tea <= '1';
100
                           return 50 <='0';
101
102
                           return 100<='0';
                           return 150<='0';
103
                           return 200<='0';
104
                           return 250<='0';
105
                           get coffee<='0';
106
                           get tea<='0';
107
```

=> 현재 돈 상태가 50원 일 때 동전을 추가로 50원, 100원, 500원을 넣은 경우를 보여준다. 만약 coin\_50='1'이 면 50원이 더 들어와서 현재 won\_state는 100원으로 간다. 또한 상태가 100원 이므로 tea를 뽑을 수 있다. 따라서 LED\_tea에 불이 들어왔다. 마찬가지로 100원이 들어오면 150원, 500원이 들어오면 550원 상태로 이동하고, 두경우에는 tea 와 coffee 모두에 LED불이 들어온다.

\*\***여기서 질문!!** 만약 500원 넣어서 550원이 됐는데 tea버튼을 누르면 어떻게 되나요? 왜 저기 코드에는 그런 경우는 없는 건가요?

->**답변:** 50원인 상태에서 500원을 넣게되면 won\_state가 550일때로 갑니다. 따라서 그 경우는 won\_state550으로 가면 존재하는 경우입니다!! <u>이러한 작동이 바로 유한상태머신(Finite State Machine)을 구현한 것입니다</u>. 즉하나의 입력을 받으면 그 입력에 의해 현재 상태로부터 다른 상태로 전이가 되어 코드 구현이 비교적 간단해집니다.

# (4) won\_state250 일 때 tea 와 coffee 버튼 누른 경우

```
when won250 =>
377
378
379
                        if(bt tea='1') then
380
                           won state<= won150;
381
                           LED coffee <='0';
                           LED tea <= '0';
382
                           return 50 <='0':
383
                           return 100<='0';
384
                           return 150<='0';
385
                           return 200<='0';
386
                           return 250<='0';
387
                           get_coffee<='0';
388
                           get_tea<='1';
389
390
391
                        elsif(bt coffee='1') then
392
                           won state <= won100;
                           LED coffee <='0';
393
                           LED tea <= '0';
394
                           return 50 <='0';
395
                           return_100<='0';
396
                           return_150<='0';
397
                           return_200<='0';
398
                           return 250<='0';
399
                           get coffee<='1';
400
                           get tea<='0';
401
402
```

=> 250원인 경우 tea와 coffee를 모두 살 수 있다. 만약 **bt\_tea**버튼을 누르면 **won\_state150**으로 가고 **get\_tea='1'**이 됨으로써 tea가 나오게 된다.

=> (예시)이 상태에서 자판기 내부에 150원이 들어있는데 만약 return받고 싶으면 won\_state250인 상태에서 처리하는게 아니라, won\_state150으로 전이가 되어 그 상태에서 다시 선택을 하게 된다.

```
206
                         when won150 =>
                                                                       244
                                                                                                     elsif(coin100='1') then
                             if(bt_tea='1') then
                                                                       245
                                                                                                         won_state<=won250;
                                 won_state<= won50;
208
                                                                                                         LED_coffee <='1';
LED_tea <= '1';</pre>
                                                                       246
                                 LED_coffee <='0';
LED_tea <= '0';
209
                                                                       247
210
                                                                                                         return_50 <= '0';
                                 return_50 <='0';
return_100<='0';
                                                                       248
211
212
                                                                                                         return_100<='0';
                                                                       249
                                                                                                         return_150<='0';
                                 return_150<='0';
return_200<='0';
return_250<='0';
                                                                       250
213
                                                                                                         return_200<='0';
return_250<='0';
214
                                                                       251
                                                                       252
215
                                 get_coffee<='0';
get_tea<='1';</pre>
                                                                                                         get_coffee<='0';
get_tea<='0';</pre>
216
217
                                                                       253
                                                                       254
                                                                                                     elsif(coin500='1') then
218
                                                                       255
219
                             elsif(bt_coffee='1') then
                                                                       256
                                                                                                         won_state<=won650;
                                                                                                         LED_coffee <='1';
LED_tea <= '1';</pre>
220
                                 won_state<= won0;
                                                                       257
                                 LED_coffee <='0';
LED_tea <= '0';
221
                                                                       258
                                                                                                         return_50 <='0';
222
                                                                       259
223
                                 return_50 <='0';
                                                                                                         return_100<='0';
                                                                       260
                                 return_100<='0';
224
                                                                                                         return_150<='0';
                                                                       261
                                 return_150<='0';
                                                                                                         return 200<='0';
return 250<='0';
225
                                                                       262
                                 return_200<='0';
return_250<='0';
226
                                                                       263
227
                                                                                                         get_coffee<='0';
                                                                       264
228
                                 get coffee<='1';
                                                                                                         get_tea<='0';
                                                                       265
229
230
                                 get_tea<='0';
                                                                       266
                                                                                                         if (ret='1') then
                                                                       267
231
                                                                       268
                                                                                                          won_state<=won0;
232
                             elsif(coin50='1') then
                                                                                                         LED_coffee <='0';
LED_tea <= '0';</pre>
                                                                       269
233
234
                                 won_state<=won200;
                                                                       270
                                 LED_coffee <='1';
LED_tea <= '1';
                                                                                                         return_50<='0';
                                                                       271
235
                                                                       272
                                                                                                         return_100<='1'
                                 return 50 <='0';
236
                                                                                                         return_150<='0';
return_200<='0';
                                                                       273
237
                                 return_100<='0';
                                                                       274
238
                                 return_150<='0';
                                return_200<='0';
return_250<='0';
                                                                       275
                                                                                                         return 250<='0';
                                                                       276
                                                                                                         get coffee<='0';
240
                                 get_coffee<='0';
241
                                                                                                         get tea<='0';
                                 get tea<='0';
242
                                                                                                         else
```

- =>위의 사진은 won\_state150인 경우로, 처음에 won\_state250에서 전이가 되어 왔다. 여기서 동전을 더 넣을수도 있고, tea 와 coffee를 더 뽑을 수도 있고, 남은 돈을 return받을 수도 있다.
- =>설명을 다시 won\_state250일때로 넘어와서 마찬가지로 bt\_coffee를 누르면 get\_coffee가 1이 되고, won\_state100으로 간다.

# (5) won\_state250 일 때 coin을 더 넣은 경우

```
elsif(coin100='1') then
414
415
                             won state <= won 350;
                             LED coffee <='1';
416
                            LED tea <= '1';
417
                            return 50 <='0';
418
                            return_100<='0';
419
                            return_150<='0';
420
421
                            return_200<='0';
                            return 250<='0';
422
423
                            get coffee<='0';
                             get tea<='0';
424
                         elsif(coin500='1') then
425
426
                             won state <= won 250;
427
                             LED coffee <='1';
                             LED tea <= '1';
428
                             return 50 <='1';
429
                            return_100<='0';
430
                             return_150<='0';
431
                            return_200<='1';
return_250<='1';
432
433
                             get coffee<='0';
434
                             get tea<='0';
435
                         else
436
                             if (ret='1') then
437
                             won state <= won0;
438
                            LED_coffee <='0';
439
                            LED tea <= '0';
440
                            return 50<='1';
441
                            return_100<='0';
442
                            return_150<='0';
443
                            return_200<='1';
return_250<='0';
444
445
                             get coffee<='0';
446
447
                            get tea<='0';
```

- => won\_state250인 상태에서 100원을 넣으면 won\_state350으로 간다. 이 때 tea 와 coffee를 살 수 있으므로 LED에 불이 들어온다.
- => won\_state250인 상태에서 500원을 넣으면 won\_state750으로 가지 않는다! 이 자판기는 700원까지가 최대수용 가능한 돈 범위라서 700원 보다 넘어버리면 넣어주었던 돈을 다시 내뱉는다. 따라서 500원을 넣게 되면 return\_250, return\_200, return\_50 이 모두 '1'이 되고 500원을 모두 반환한다.
- => won\_state250인 상태에서 return을 누르면 250원이 모두 반환된다.

# (6) won\_state700인 경우

```
142
                    when won700 =>
                                                        1
                                                                                 else
143
                                                                                     if(ret='1') then
                                                        2
                       if(bt tea='1') then
144
                                                        3
                                                                                     won state<=won0;
145
                          won state<= won600;
                                                        4
                                                                                     LED coffee <='0';
                          LED_coffee <='0';</pre>
146
                                                                                     LED_tea <= '0';
                          LED_tea <= '0';
                                                        5
147
                          return_50 <='0';
                                                                                     return 50<='0':
148
                                                        6
                          return_100<='0';
return_150<='0';
149
                                                                                     return_100<='1';
                                                        7
150
                                                                                     return_150<='1';
151
                          return_200<='0';
                                                                                     return_200<='1';
                                                        9
152
                          return 250<='0';
                                                                                     return 250<='1';
                          get_coffee<='0';
                                                        n
153
                          get_tea<='1';
                                                                                     get_coffee<='0';
                                                        1
154
155
                                                                                     get tea<='0';
                                                        2
                       elsif(bt_coffee='1') then
156
                                                        3
                                                                                     else
157
                          won state<= won550;
                                                        4
                                                                                     won state<=won700;
158
                          LED coffee <='0';
                                                                                     LED coffee <='1';
                                                        5
                          LED_tea <= '0';
159
                          return_50 <='0';
                                                                                     LED tea <= '1';
                                                        6
160
                         return_100<='0';
return_150<='0';
                                                                                     return 50<='0';
                                                        7
161
162
                                                                                     return_100<='0';
                                                        8
                          return_200<='0';
163
                                                                                     return_150<='0';
return_200<='0';
return_250<='0';
                                                        9
                          return 250<='0';
164
                                                        0
                          get coffee<='1';
165
                          get_tea<='0';
                                                        1
166
                                                                                     get_coffee<='0';
                                                        2
167
168
                       elsif(coin50='1') then
                                                                                     get tea<='0';
                                                        3
169
                          won state <= won 700;
                                                                                     end if;
                          LED coffee <='1';
170
                                                       5
                                                                                 end if;
171
                          LED_tea <= '1';
                          return_50 <='1';
                                                        6
                                                                             end case;
172
                         return_100<='0';
return_150<='0';
                                                       7
                                                                         end if;
173
174
                                                       8
                                                                     end process;
175
                          return 200<='0';
                                                       9
176
                          return 250<='0';
                                                        0
                          get coffee<='0';
177
                                                       1 end Behavioral;
                          get_tea<='0';
178
```

- => 앞의 경우와 마찬가지로, 700원인 상태에서 tea 또는 coffee를 각각 뽑으면, won\_state가 전이되는 것을 확인할 수 있다. Tea 와 coffee를 뽑을 때는 LED에 불이 안 들어오게 설정하였다.
- => 자판기가 수용할 수 있는 돈의 최대 범위는 700원이다. 따라서 won\_state700인 상태에서 돈이 더 들어오게 되면 가차없이 들어온 돈이 바로 반환된다.
- => 오른쪽 그림에서 ret='1'인 경우에는 700원이 모두 반환된다. 만약 ret이 1이 아니면, 즉 ret가 0이면 그냥 LED에 불이 들어온 채로 가만히 있게 된다. 사용자가 무얼 살지 고민하는 시간이라 볼 수 있다.

# 3.코드 및 분석-Test Bench

# (1) ck 인가

```
84 pro1 :process
85 begin
86 ck <= '0'; wait for 10ns;
87 ck <= '1'; wait for 10ns;
88 end process pro1;</pre>
```

=>ck 신호를 0과 1을 각각 10초씩 반복하며 입력을 가했다. 자판기는 상승에지 때만 동작한다.

## (2) coin50 인가

```
90
      pro2:process
91
      begin
92
      wait for 50ns;
      coin50 <= '1'; wait for 10ns;
93
     coin50 <= '0'; wait for 10ns;
94
      coin50 <= '1'; wait for 10ns;
95
      coin50 <= '0'; wait;
96
97
      end process;
```

=> 처음에 50ns 기다렸다가 50원을 넣어주었다. '1'을 10ns동안 2번 인가하여 만약 ck의 상승에지일 때 coin50 신호가 들어온다면 자판기에 50원을 더 넣은 경우로 상태가 전이된다.

# (3) coin100 인가

```
99
       pro3:process
100
       begin
101
       wait for 100 ns;
102
       coin100 <= '0'; wait for 10ns;
       coin100 <= '1'; wait for 10ns;
103
104
       coin100 <= '0'; wait for 10ns;
       coin100 <= '1'; wait for 10ns;
105
       coin100 <= '0'; wait for 10ns;
106
107
       coin100 <= '1'; wait for 10ns;
       coin100 <= '0'; wait;
108
109
       end process;
```

=> 50원을 모두 넣고 난 후에 100원을 넣게 만들어 주려고 100ns를 기다리고 신호를 인가해주었다. 마찬가지로 ck의 상승에지일 때 coin100신호가 들어온다면 자판기에 100원을 더 넣은 경우로 상태가 전이된다.

## (4) coin500 인가

```
111
       pro4:process
112
       begin
113
       wait for 200 ns;
       coin500 <= '0'; wait for 10ns;
114
       coin500 <= '0'; wait for 10ns;
115
       coin500 <= '0'; wait for 10ns;
116
       coin500 <= '0'; wait for 10ns;
117
       coin500 <= '0'; wait for 10ns;
118
       coin500 <= '0'; wait for 10ns;
119
120
       coin500 <= '0'; wait for 10ns;
       coin500 <= '1'; wait for 10ns;
121
       coin500 <= '0'; wait for 210ns;--return버튼을 눌러서 돈상태가 0일 때 500원을 넣는다.(reset 확인하려고)
122
       coin500 <= '1'; wait for 10ns;
123
       coin500 <= '0'; wait;
       end process;
125
```

=> 50원 100원을 모두 넣고 난 후에 500원을 넣으려고 200ns를 기다리고 신호를 인가하였다. 중간에 210ns를 기다린 것은, 맨 처음 실행 결과 분석할 때 return을 한번 해서 모든 돈을 반환 받아 won\_state0으로 갔었다. 다시 500원을 넣어서 reset이 실행되는 것을 확인하기 위해 ck의 상승에지와 시간을 맞추었다.

# (5) bt\_tea, bt\_coffee

```
pro5:process
127
128
       wait for 250 ns; --돈을 충분히 넣은 상태에서 커피를 뽑는다.
129
       bt coffee <='1'; wait for 10ns;
130
       bt coffee <='0'; wait;
131
       end process;
132
133
134
       pro6:process
       begin
135
       wait for 150 ns;
136
137
       bt tea <='0'; wait for 10ns;
       bt tea <='0'; wait for 10ns;
138
       bt tea <='1'; wait for 10ns;
139
       bt tea <='0'; wait;
140
141
       end process;
```

=> 돈을 충분히 넣은 후에 tea 와 coffee를 뽑는다. 따라서 이전의 경우에서 coin을 400원 정도로 넉넉히 넣어준후 신호를 인가하였다.

#### (6) reset

```
pro7:process
143
144
       begin
       wait for 500 ns; --충분히 시간이 지난후에 reset버튼을 눌러 상태를 확인한다.
145
       reset <='0'; wait for 10ns;
146
       reset <='0'; wait for 10ns;
147
       reset <='0'; wait for 10ns;
148
       reset <='1'; wait for 10ns;
149
150
       reset <='0'; wait;
       end process;
151
```

=> reset을 누르면 자판기 전원이 끊긴 경우와 마찬가지로 won\_state가 0이 되고 모든 상태가 초기화 된다. 따라서 맨 마지막에 reset 신호를 인가하여 모든 신호를 0으로 가게 하였다.

#### (7) return

```
153
       pro8:process
       begin
154
       wait for 300ns;
155
       ret <='0'; wait for 10ns;
156
       ret <='1'; wait for 10ns;
157
       ret <='0'; wait;
158
159
       end process;
160
161 END;
```

=> return 신호를 인가하여 현재 won\_state에서 들어있는 돈이 모두 반환되는지 확인한다. 돈을 어느정도 넣고난 후에 return 되는 것을 확인하기 위해 300ns를 기다리고 동작하도록 하였다.

# <끝으로 논리회로설계 수업을 듣고 텀 프로젝트 과제를 하면서 느낀점>

이전의 설계 수업을 들으면서 코딩에 흥미를 붙이고 설계 수업을 더 들어보고 싶어서 논리회로설계를 듣게 되었다. 자바나 C프로그래밍은 소프트웨어적인 성향이 강하다면 논리회로설계는 하드웨어 설계에 직접적인 관련이 있어서 수업시간에 배우면서 새로운 흥미를 느꼈다. 실제 칩을 만들때는 좀 더 복잡하고 어렵겠지만 이렇게 구현을 해서 새로운 칩을 만들 수 있다는게 신기했다.

이번 텀 프로젝트를 하면서 수업시간에 배운 when/case/if 문에 대한 이해도가 한층 더 높아졌다. 과제를 하면서 경우의 수가 많고 또한 유한상태를 구현하면서 찾아봤던 자료들이 많은 도움이 되었다. 한학기 동안 많은것을 배웠고 실제로 구현해보니까 너무 재밌었던 경험이었다.