

1)

偶校验位: $P = D_3 \oplus D_2 \oplus D_1 \oplus D_0$

最终输出: $[D_3, D_2, D_1, D_0, P]$

仿真代码:

```
module even_parity_generator(  
    input  [3:0] data_in,  // 4位输入数据  
    output parity_bit      // 偶校验位  
);  
    assign parity_bit = data_in[3] ^ data_in[2] ^ data_in[1] ^ data_in[0];  
endmodule
```

原理:

输入 D_3, D_2, D_1, D_0	校验位 P	输出
0 0 0 0	0	0 0 0 0 0
0 0 0 1	1	0 0 0 1 1
1 0 1 0	0	1 0 1 0 0
1 1 1 1	0	1 1 1 1 0

2)

1. 模块接口:

输入:

clk: 时钟信号, 驱动状态机。

rst: 异步复位, 初始化所有状态。

command: 8 位命令输入, 支持 START, STOP, F, B, I, S, TUON, TUOF, A, C, D, E。

输出:

forward, backward: 控制老鼠移动。

inject, stop_inject: 控制咖啡注入。

heat_on, heat_off: 控制火源。

error: 指示无效命令或状态错误。

position: 6 位有符号位置计数器 (-16 到+16)。

2. 命令编码:

使用 8 位编码区分命令, A/C/D/E 映射到 F/B/I/S。

示例编码: START=8'h01, STOP=8'h02, F=8'h03, ..., E=8'h0C。

无效命令触发错误状态。

有限状态机:

IDLE: 系统暂停, 仅接受 START 命令。

EXEC: 执行命令, 检查状态和边界条件。

ERROR: 处理无效命令或状态, 仅 STOP 可退出。

3. 安全机制:

位置边界: position 限制在-16 到+16 (6 位有符号数)。

状态互斥: 注入/停止、加热/关闭避免重复操作。

火源安全: TUON 要求 is_injecting 为 1。

错误处理: 无效命令或状态 (如边界溢出、重复注入) 进入 ERROR 状态。

4. 时序:

所有操作在时钟上升沿同步执行。

输出信号 (如 forward、inject 等) 为单周期脉冲, 适合驱动硬件。

代码实现:

```
always @(posedge clk or posedge rst) begin
    if (rst) begin
        // 复位状态
        state <= IDLE;
        is_running <= 1'b0;
        is_injecting <= 1'b0;
        is_heating <= 1'b0;
        position_r <= 6'b000000;
        forward <= 1'b0;
        backward <= 1'b0;
        inject <= 1'b0;
        stop_inject <= 1'b0;
        heat_on <= 1'b0;
        heat_off <= 1'b0;
        error <= 1'b0;
    end else begin
        // 默认输出
        forward <= 1'b0;
        backward <= 1'b0;
        inject <= 1'b0;
        stop_inject <= 1'b0;
        heat_on <= 1'b0;
        heat_off <= 1'b0;
        error <= 1'b0;

        case (state)
            IDLE: begin
                if (command == CMD_START) begin
                    is_running <= 1'b1;
                    state <= EXEC;
                end else if (command != 8'h00) begin
                    error <= 1'b1; // 非START命令在IDLE状态下报错
                end
            end
        end
    end
end
```