

Vectores de prueba 1	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	0
READ_REGISTER 2	0
SHAMT	0
WRITE_REGISTER	0
WRITE DATA	0X0000
WR	1
SHE	0
DIR	0

Vectores de prueba 5	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	5
READ_REGISTER 2	0
SHAMT	0
WRITE_REGISTER	0
WRITE DATA	0X0000
WR	0
SHE	0
DIR	0

Vectores de prueba 2	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	0
READ_REGISTER 2	0
SHAMT	0
WRITE_REGISTER	2
WRITE DATA	0X2381= 9089
WR	1
SHE	0
DIR	0

Vectores de prueba 6	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	2
READ_REGISTER 2	4
SHAMT	0
WRITE_REGISTER	0
WRITE DATA	0X0000
WR	0
SHE	0
DIR	0

Vectores de prueba 3	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	0
READ_REGISTER 2	0
SHAMT	0
WRITE_REGISTER	4
WRITE DATA	0X7652=30290
WR	1
SHE	0
DIR	0

Vectores de prueba 7	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	4
READ_REGISTER 2	5
SHAMT	2
WRITE_REGISTER	4
WRITE DATA	0X0000
WR	1
SHE	1 (>>)
DIR	0

Vectores de prueba 4	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	0
READ_REGISTER 2	0
SHAMT	0
WRITE_REGISTER	5
WRITE DATA	0X1A4E = 6734
WR	1
SHE	0
DIR	0

Vectores de prueba 8	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	2
READ_REGISTER 2	2
SHAMT	4
WRITE_REGISTER	8
WRITE DATA	0X0000
WR	1
SHE	1
DIR	1 (<<)

Vectores de prueba 9	
Señales de entrada	Valores
READ_REGISTER 1	4
READ_REGISTER 2	8
SHAMT	0
WRITE_REGISTER	0
WRITE DATA	0X0000
WR	0
SHE	0
DIR	0

Colocar el archivo de resultados de la siguiente forma:

RR1	RR2	SH	WREG	WD	WR	SHE	DIR	RD1	RD2

COLOCAR EN HEXADECIMAL: RR1, RR2, SH, WREG, WD, RD1 Y RD2.

Completar la siguiente tabla:

Recurso	Usado	Disponible	Porcentaje utilizado
No de LUT's			
No de FF's			
No de Slices			
No de RAM's de un puerto			
No de RAM's de dos puertos			

Dispositivo usado: _____

Frecuencia máxima de reloj: _____

Entregar:

- Archivo de resultados.
- Gráfica de simulación en pdf.
- La tabla de recursos, frecuencia máxima de reloj y dispositivo; en un archivo llamado estadisticas.pdf
- Anexar código fuente del programa de implementación del archivo de registros (.vhd).
- Anexar código fuente del test bench (.vhd).
- Entregar todos los archivos en un archivo llamado file_registerNoEquipo.zip. Por ejemplo para el equipo 3: file_register3.zip

Enviar a vgarciaortega@yahoo.com.mx, poner en asunto: "File Register".