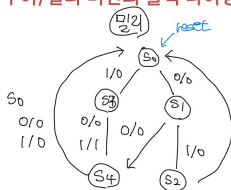
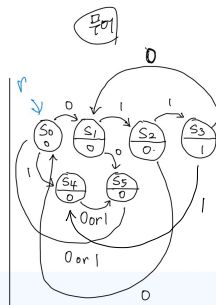


Verilog code 완성해서 시뮬레이션
 무어/밀리 머신의 State 수 비교
 무어/밀리 머신의 출력 타이밍 비교



State = 5



State = 6

din01 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 02 주어진 값

<mealy> S0에서
 din01/0 이고 posedge일때 S0의 상태가 변하고
 <001> → 0일때 다시 S1 → S4로 변한다.
 1일때 S4 → S0으로 변하며 dout은 din01 변할때 같이 변하며 이이 된다.

<110> → din01 1일때 S0 → S3, 1일때 S3 → S4 0일때 S4 → S0

<011> → din01 0일때 S0 → S1, 1일때 S1 → S2 1일때 S2 → S0가 된다.

이때 dout은 din01 변할때 바뀌기 때문에
 두번째 din01 1 들어와마자 dout은 1이 된다.

<000> din01 0일때 S0 → S1, S1 → S4, S4 → S0가 된다.

밀리는 현재상태와 입력변수에 의해 출력이 정해진다.

<moore> S0에서 시작할때 din01 0이면 state가 S1로 변하며 다시 din01 0이면 S1 → S5 1이면 S5 → S0로 변한다.
 S0에서 din01 1 1 0 이 연속으로 오면 S0 → S4, S4 → S5, S5 → S0
 S0에서 din01 0 1 1 이 연속으로 오면 S0 → S1, S1 → S2, S2 → S3이다.

무어머신은 입력과 state에 따라 dout이 변한다.

S3에서 din01 0 0 0 이 연속으로 주어진

S3 → S1, S1 → S5, S5 → S0으로 변한다.

무어머신은 state 값에 따라서 출력이 정해진다.