

（深圳）

实验报告

开课学期： 2020秋季

课程名称：数字逻辑设计（实验）

实验名称： 记忆游戏

实验性质： 综合设计型

实验学时： 6 地点：

学生班级： 计科5班

学生学号： 190110509

学生姓名： 王铭

评阅教师：

报告成绩：

实验与创新实践教育中心制

2020年12月

注：本设计报告中各个部分如果页数不够，请大家自行扩页，原则是一定要把报告写详细，能说明设计的成果和特色。报告中应该叙述设计中的每个模块。设计报告将是评定每个人成绩的重要组成部分（**设计内容及报告写作**都作为评分依据）。

|  |
| --- |
| 设计的功能描述 |
| 基础功能：当玩家按下S0键后，能够自动产生五个随机数并显示到数码管上，按下S1后，玩家选择想要匹配的随机数地址，按下S2确定选择。后用户需要输入五次一个八进制数，每次按下S3确认输入，当输入够五次后，若用户输入的数字与选择的随机数相同，则数码管显示对应的“随机数地址-随机数”，否则，数码管显示浮动的零，表示匹配失败。若用户想要重新开始游戏，需按下S4复位键，则游戏重新恢复初始状态，等待用户按下S0开始产生新一轮的随机数。  扩展功能：暂无 |
| 系统功能详细设计 |
| 用硬件框图描述系统主要功能及各模块之间的相互关系  包括状态描述、状态转换图及状态编码 |
| 模块描述 |
| 包括模块功能，输入、输出端口、变量含义及主要设计（可用结构框图描述，必要时加上关键代码描述，禁止大段粘贴代码） |
| 管脚分配表 |
|  |
| 调试报告 |
| 包括仿真代码、仿真波形截图及仿真分析（需包含状态转换过程） |
| 设计过程中遇到的问题及解决方法 |
| 仿真中遇到的问题（需包括仿真截图） |
| 课程设计总结 |
| 包括设计的总结和还需改进的内容以及收获  s |