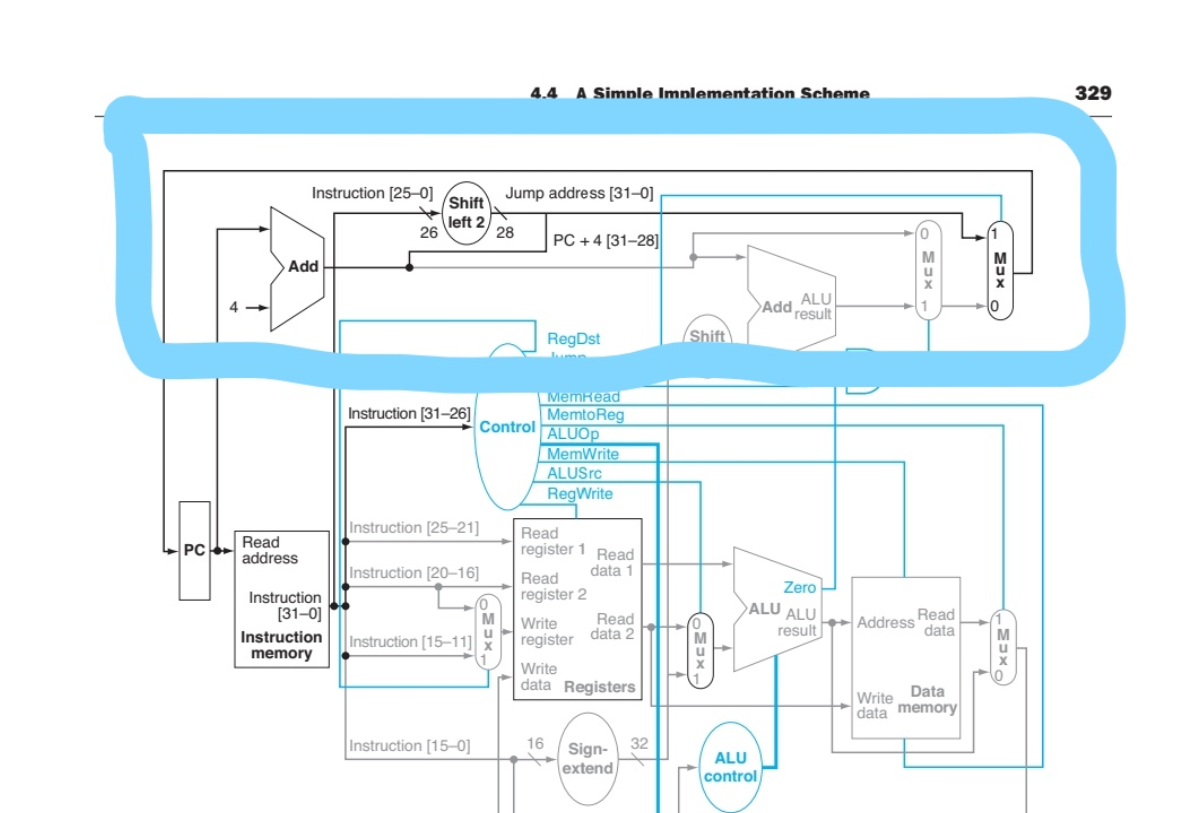
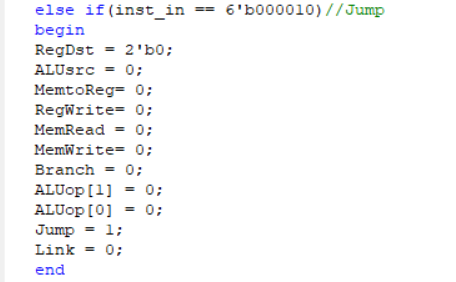
چندین تغییر طبق کتاب پترسون اعمال شد

(دلیل این تغییرات=>پترسون):



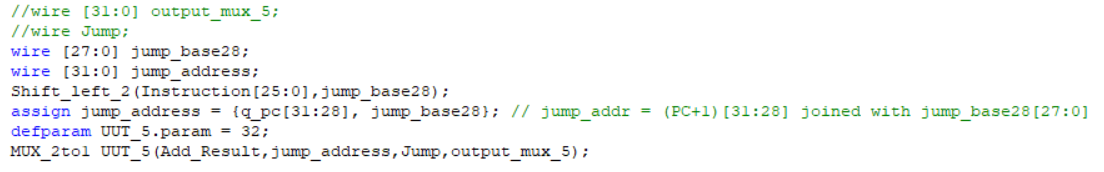
1)واحد Control :



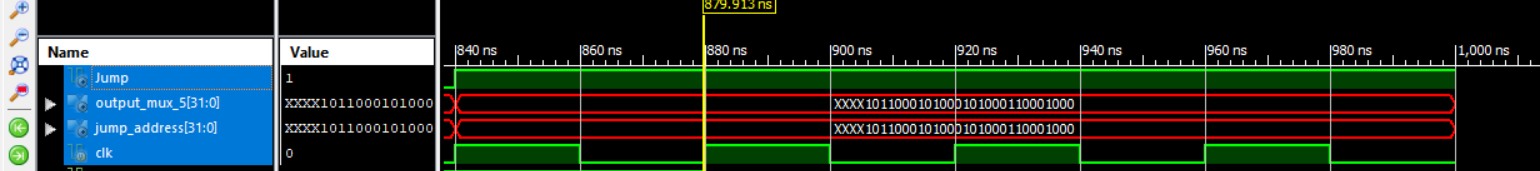
2)واحد ALU تغییری نداشت چون opcodeوalu\_opو... واسه jump اهمیتی نداشت یعنی xبود

3)واحد shift\_left\_2اضافه شد واسه تبدیل 26به 28

4)واحد topmoduleتغییراتی واسه اعمال shift\_left\_2وMUX\_2to1 UUT\_5داشت

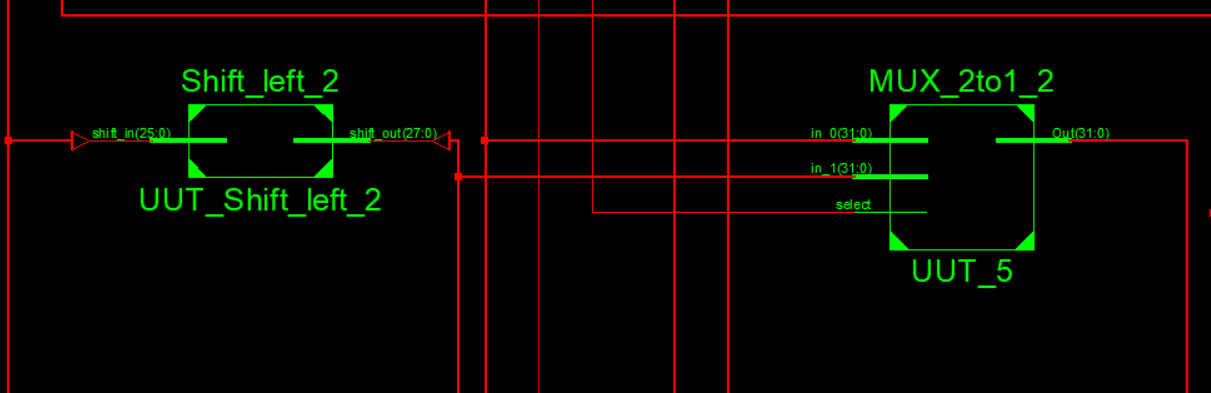


5)شبیه سازی انجام شده درست است و دلیل سه تا x اول در output\_mux\_5وjump\_addressاینکه سه بیت 28تا31 از pc\_counterمیاد و به 28بیت jump\_base28میچسبه حالا چون pc\_counter مقدار نداره یعنی xهست اون سه بیته xهست



امیدوارم متوجه شده باشید

اینم از سنتزشدنشون:



بیشتر از اینکه پیاده سازی این پروژه منو درگیر کنه اینکه بعدا شما چجوری متوجه این پیاده سازی میشید منو درگیر کرده(: