

Elaborato SIS

Lecini Rustem

Bottacini Luca

Roin Giovanni

1 Gennaio 2022

Tabella dei contenuti

Progetto FSMD	1
Interfaccia del circuito	1
Finite State Machine (FSM)	2
Datapath	2

Progetto FSMD

Progetto di un circuito di tipo *FSMD* che, dato il pH di una soluzione, ne porti il valore alla neutralità.

Interfaccia del circuito

Ingressi:

- RST (1 bit)

Il circuito deve tornare allo stato iniziale a partire da un qualsiasi altro non appena riceve il segnale di *rest* uguale a 1. Inoltre tutte le uscite tornano a 0.

- START (1 bit)

Il circuito esce dallo stato iniziale solamente quando riceve il segnale di *inizio* uguale ad 1 ed il *pH* iniziale **nello stesso ciclo di clock**.

- PH (8 bit)

Il circuito riceve il segnale *pH*, **codificato in virgola fissa** con 4 bit dedicati alla parte intera (intervallo $[0, 14]$) e i restanti per la parte decimale. In seguito alla comprensione del valore, il sistema decide in quale stato porsi.

Uscite:

- FINE_OPERAZIONE (1 bit)

Questo segnale comunica che la soluzione ha finalmente raggiunto la neutralità, in altre parole diviene uguale ad 1 solamente quando il valore del pH è compreso nell'intervallo $[7, 8]$.

- ERRORE_SENSORE (1 bit)

Il segnale indica che il sistema ha ricevuto in ingresso un pH non valido, cioè diviene uguale ad 1 solamente quando, insieme al segnale di *inizio*, viene inserito un $pH > 14$.

- VALVOLA_ACIDO (1 bit)

Il segnale comunica che è necessario correggere il pH della soluzione fornendo ulteriore basicità, diviene uguale ad 1 prettamente quando il circuito è stato di *basico*.

- VALVOLA_BASICICO (1 bit)

Il segnale comunica che è necessario correggere il pH della soluzione fornendo ulteriore acidità, diviene uguale ad 1 prettamente quando il circuito è stato di *acido*.

- PH_FINALE (8 bit)

Questo segnale rappresenta il valore esatto del pH quando il sistema riconosce di aver completato le operazioni. Possiede la **medesima codifica** del pH in ingresso.

- NCLK (8 bit)

Questo segnale rappresenta il numero di cicli impiegati per raggiungere la neutralità, viene **codificato in modulo**.

Finite State Machine (FSM)

Stati della FSM:

- Reset, stato iniziale del circuito
- Errore, stato raggiunto in caso di pH invalido
- Acido, stato raggiunto in caso di pH acido
- Basico, stato raggiunto in caso di pH basico
- Neutro, stato raggiunto dopo che il pH ha raggiunto la neutralità

Datapath