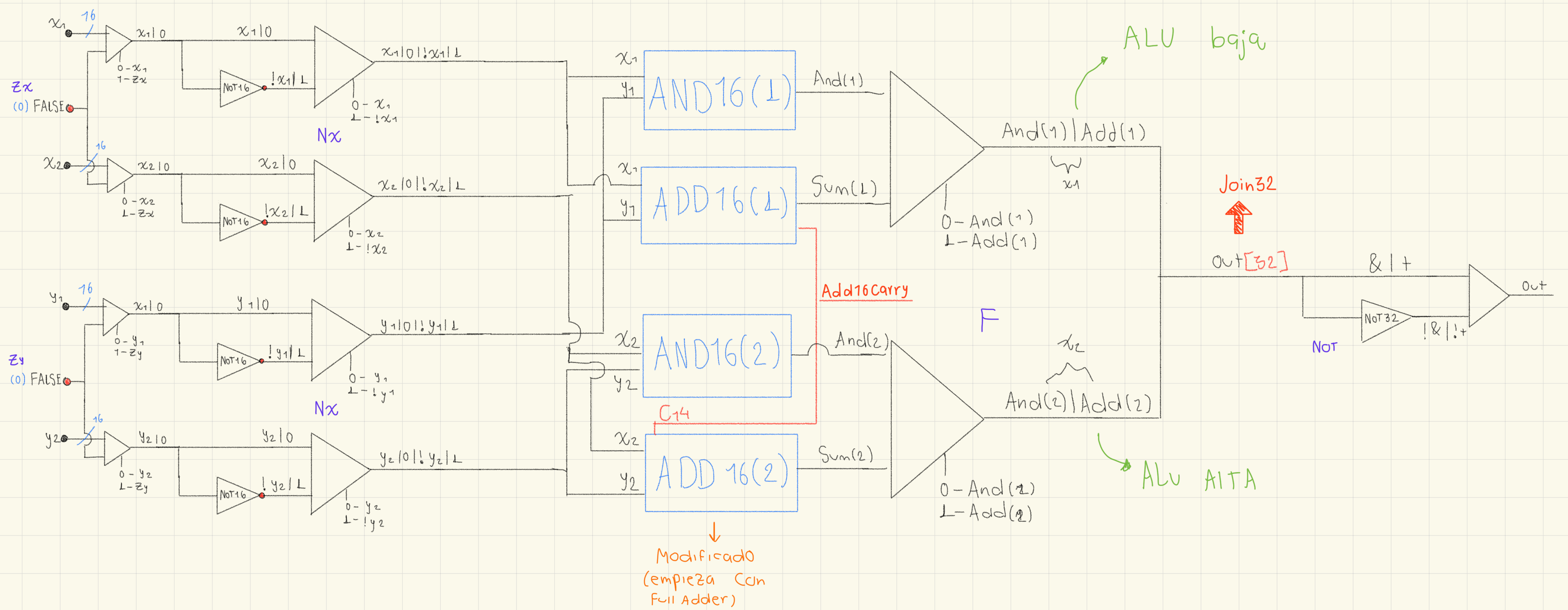


- $Zx \rightarrow$  Cuando es 1, pone ambas entradas en  $x$  ( $x_1, x_2$ )
- $Nx \rightarrow$  La negación es uniforme para ambas entradas
- $F \rightarrow$  Selecciona q' operación usar (Uniformemente)
- $NO \rightarrow$  Negación del output

Lo mismo para y.

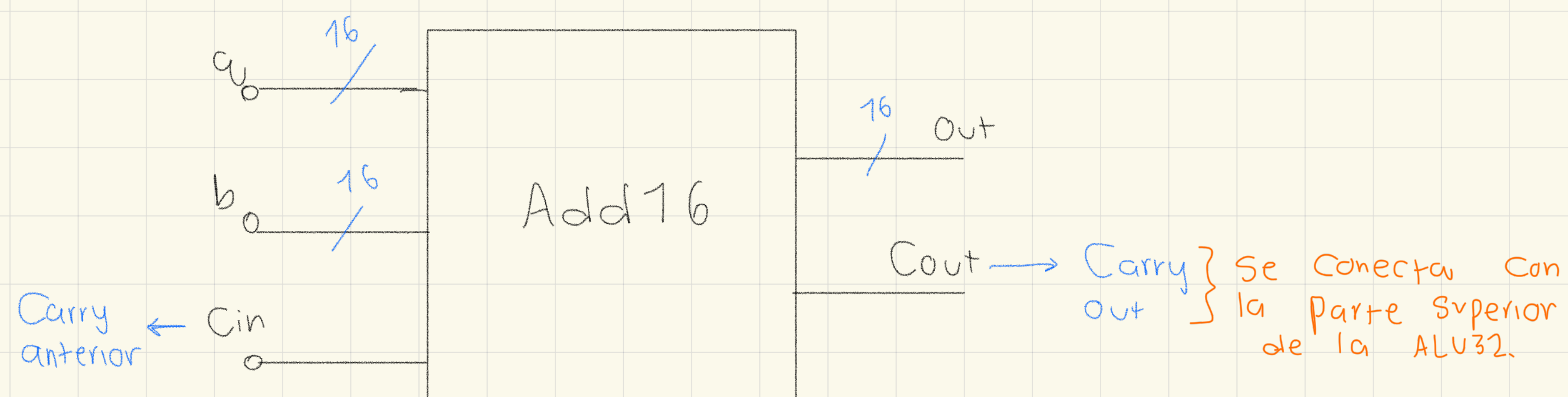
## Modelado de ALU-32

$x_1$   $y_1$   
 $x_2$   $y_2$   $\downarrow$   $\leftarrow$   
 $2 \cdot 1$

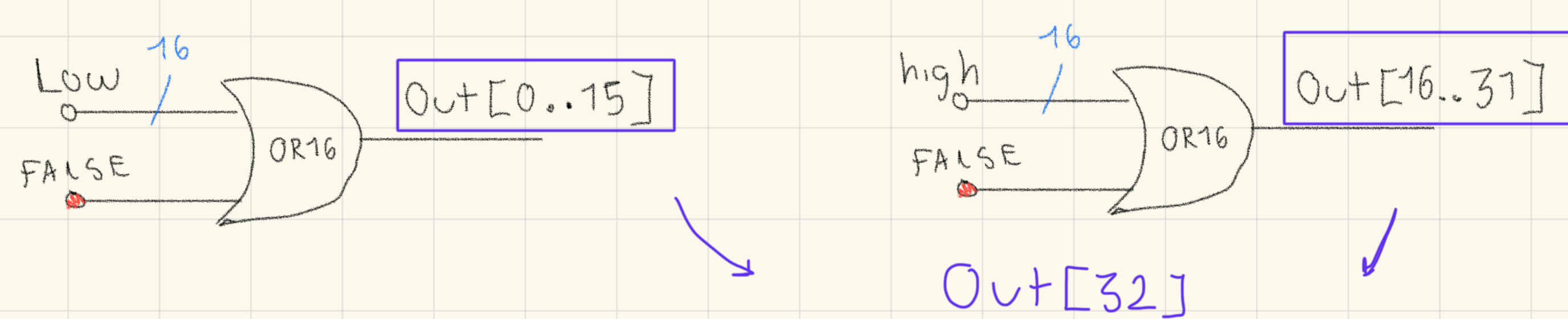


## Otros chips usados:

- Add16Carry:** Implementado para poder hacer la suma con acarreo ripple

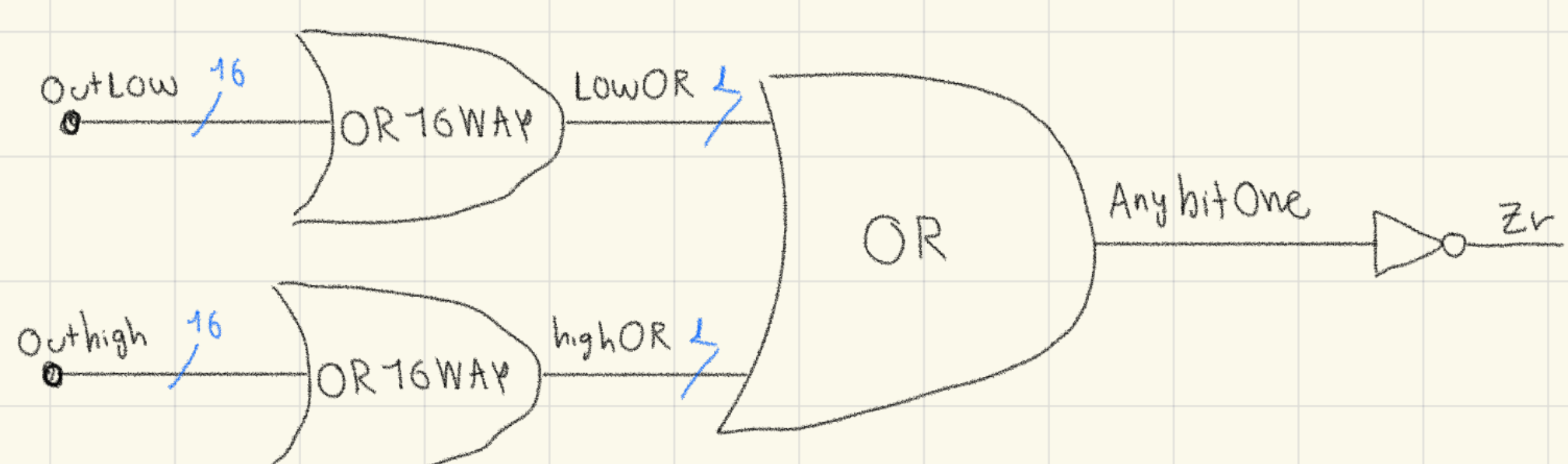


- Join32:** Usado para unir las dos partes de la ALU[32]  $\rightarrow$  ALU[16] + ALU[16]

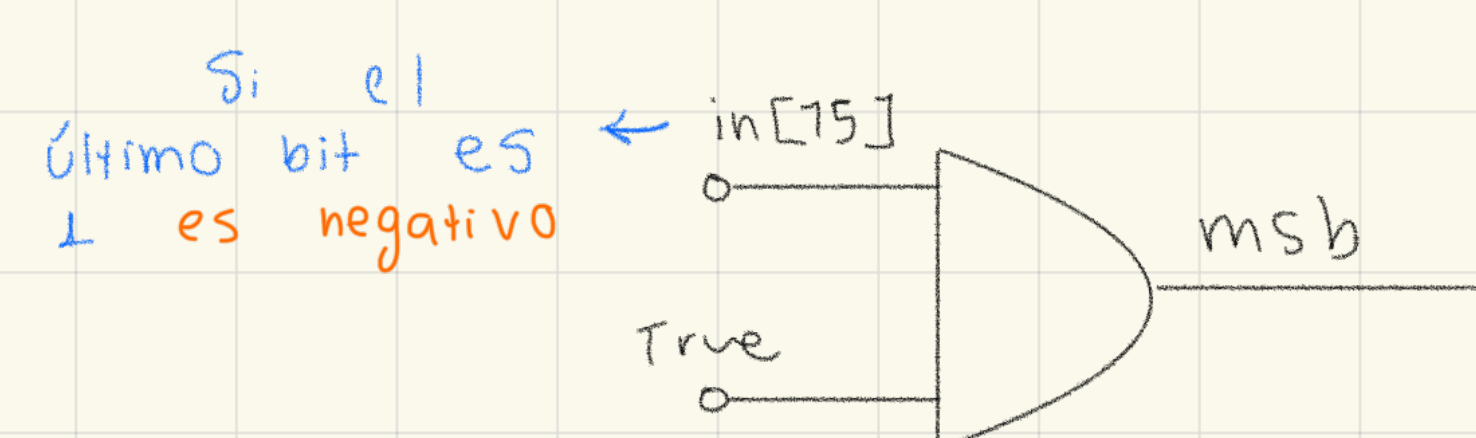


## Implementación de las Flags.

- Zr:** Dice si el output es 0.



- MSB16:** Usado para ver si es negativo:



- OVf:** Determine si hay overflow (el número es muy grande)

