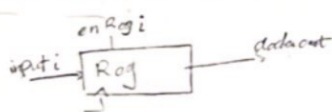


810100274

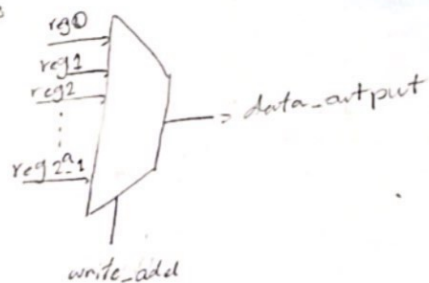
810100245

مستخرج
من الذاكرة

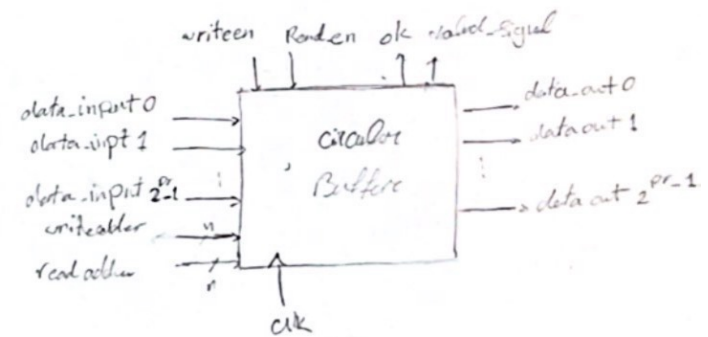
Buffer register: 

: inside of Normal Buffer

mux that connect to the dataouts and shifted the data outputs to giving sequential outputs:



: Block diagram of Circular Buffer



ار بافر محاسب به تعداد عدد ذخیره (Reg می گیریم)

برای ذخیره سه نایلا عدد 5 به آدرس های تیر و اختلاف شماره را با آدرس محاسب می کنند جهت پیدا کردن فاصله آن

نایلا ریستر 5 فاصله ای آن با آدرس 5 برابر 0 است پس

در ردی صفرم باید به آدرس 5 ذخیره شود. فاصله 6 با آدرس

1 است پس باید به ردی اول ذخیره شود (با استفاده از ریز

Max انتخاب می کنیم که با آدرس 5) در طران می می کنیم موقع

دریج فعال سازی سیگنال write-en، اختلاف صاب شده اگر

از تعداد عددی که می خوانیم (نایلا 4) یا زیر به طر مثال اگر

عدد ریفر 4 عدد داشته ایم برای ریستر چک که اختلافون با عدد

0 است بزرگ و ادنی که بیشتر هستند en آن ها را آدرس می کنیم

2، بافر فرضی، دو عدد Reg داریم برای نگه داشتن فقط

نوشتن و خواندن داریم. زمانی که شروع و پایان (head و tail)

برابر باشند، Buffer با خالی است، در وقتی می نویسم head به جلو

حرکت می کنند و وقتی به فرزند پیشتر انداخته می شود یعنی به آن Buffer

پاشیده است و میزان تغییر Reg ها به همان اندازه که در وقت

برای نوشتن یا خواندن می باید تغییر می کنند:

$2^{PR} \leftarrow \text{Read-Reg} / 2^{PW} \leftarrow \text{write-Reg}$

برای پیدا کردن تعداد فرزند فعال subtractor استفاده می کنیم

که از فرمول $A-B-1$ استفاده می کنند به طر مثال اگر شروع و پایان

هر دو صفر باشند، فرقی برابر 1- است که اگر به نایس در ردی آن

تبدیل شود تمام اعداد آن 1 است که نشان دهنده خالی بودن Buffer

است. اگر که فاصله به صورت نیم: 101، 110، 111

که نشان دهنده پر شدن یکی از ظرفیت ها است و در آخر به صفر

می ریزد که نشان دهنده پر شدن Buffer است. و از این جهت

محاسبه انجام عملیات نوشتن یا خواندن استفاده می کنیم که به نایس

آمده است.

در انتها به بافری که نگه قبلی میماند آن را متصل می کنیم

به دو این طراحی میانی به کنترل نیست زیرا به صورتی که شرط ها

برقرار باشد خود به خود سیگنال ها در نظر ایادی شود و نیازی به

کنترل جدا نیست در این طراحی. (در صورت انجام محاسبات به نایس ها

تولید خواهند شد.)