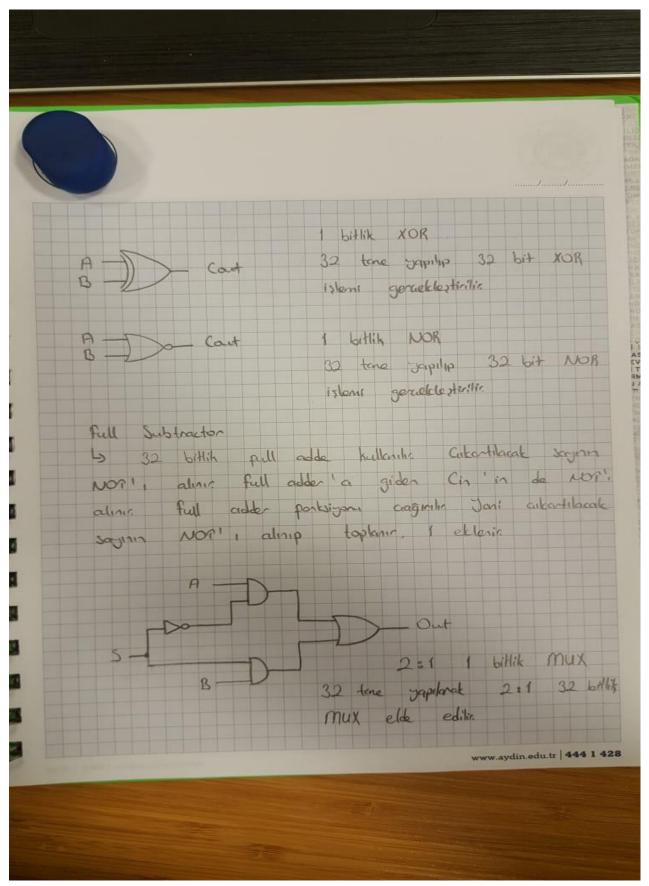
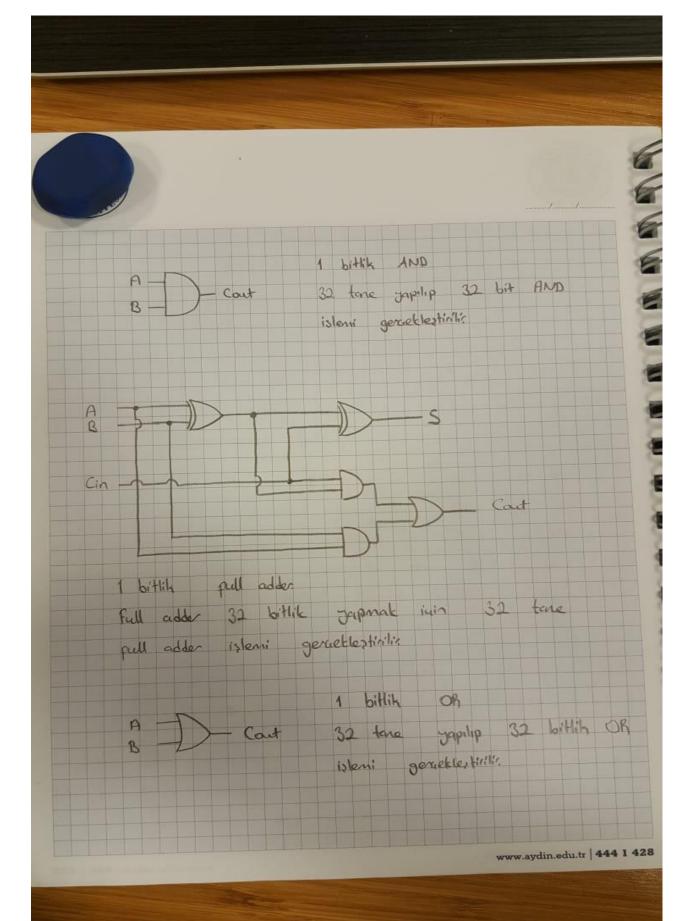
CSE331 - Computer Organization HW2





AND 32 BIT

32 bitlik and işlemi için 1 bitlik 2 inputlu and kapısı kullandım. 32 kere and kapısını inputların her bir biti için kullanarak 32 bitlik iki sayıyı and yapabildim.

OR 32 BIT

32 bitlik or işlemi için 1 bitlik 2 inputlu or kapısı kullandım. 32 kere or kapısını inputların her bir biti için kullanarak 32 bitlik iki sayıyı or yapabildim.

XOR 32_BIT

32 bitlik xor işlemi için 1 bitlik 2 inputlu xor kapısı kullandım. 32 kere xor kapısını inputların her bir biti için kullanarak 32 bitlik iki sayıyı xor yapabildim.

NOR 32 BIT

32 bitlik nor işlemi için 1 bitlik 2 inputlu nor kapısı kullandım. 32 kere nor kapısını inputların her bir biti için kullanarak 32 bitlik iki sayıyı nor yapabildim.

FULL_ADDER 1_BIT

Yukarda görseli olan 1 bitlik full adder tasarladım.

FULL ADDER 32 BIT

- 32 bitlik full adder tasarlamak için 32 tane 1 bitlik full adder kullandım. Burada yapılan işlemler şu şekildedir:
- 0. bitler toplanırken carry_in 0 verilir ve sıfırıncı bitler 1 bitlik full addera gönderilir.
- 1. bitler toplanırken carry in kısmı 0. Bitlerin toplanmasından gelen carry out olacaktır.
- 2. bitler toplanırken carr in kısmı 1. Bitlerin toplanmasından gelen carr out olacaktır.

Bu işlem 3.4.5....31 bitler için gerçekleştirilir.

FULL SUBTRACTOR 32 BIT

32 bitlik full subtractor tasarlamak için 32 bitlik full adder kullandım. Burada yapılan işlemler şu şekildedir:

Çıkarma işlemi yapılırken çıkartılacak sayının not'ı alınır toplama işlemi yapılıp en son 1 ekleme işlemi yapıldığından A-B işlemi için öncelikli olarak B nin her bitini not kapısı kullanarak değiştirdim. 1 ekleme işini carry_in 'e 1 vererek yaptım. Full addder da caryy_in ilk değer olarak 0 aldığından 32 bitlik full subtractor fonksiyonun da carr_in' i de not kapısı kullanarak değiştirdim. Son olarak bu değişikliklerle full adder fonksiyonunu çağırdım.

2:1 MUX 1_BIT

Yukarıda görseli 1 bitlik 2:1 mux tasarladım.

ARITHMEIC SHIFT RIGHT 32 BIT

- 32 bitlik A sayıyı right_shift etmek için 2:1 mux kullandım. Yapılan işlemler şu şekildedir:
- 4 adet wire değişkenim var. B nin B[0], B[1], B[2], B[3], B[4] bitlerinin 2:1 mux' un seçicileri olarak tasarladım. 32 bitlik kaydırma yapabilmek için 5 adım gerekiyor ve her adımda da 32 tane 2:1 mux vardır.
- 1. Adım için 2:1 mux' a A[0], A[1], B[0], wr1[0] gönderdim. Yani B[0]' ın değerine göre wr1[0]' a ya A[0] ya da A[1] atanacak. Ilk adımda bunlar her bit için tekrarlanacak.
- 2. Adımda ise artık 2:1 mux' a wr1[0], wr1[2], B[1], wr2[0] gönderilecek. Yani B[0]' ın değerine göre wr2[0]' a ya wr1[0] ya da wr1[2] atanacak.
- 3. Adımda ise 2:1 lik mux' un girişlerinden biri bir önceki adımda 4. Çıktı olan diğeri ise bir önceki adımın ilk çıktısıdır. Seçici giriş B[2] dir.
- 4. Adımda ise 2:1 lik mux' un girişlerinden biri bir önceki adımda 8. Çıktı olan diğeri ise bir önceki adımın ilk çıktısıdır. Seçici giriş B[3] tür.
- 5.Adımda ise 2:1 mux' un girişlerinden biri bir önceki adımda 16. Çıktı olan diğeri ise bir önceki adımın ilk çıktısıdır. Seçici giriş B[4] tür.

Sol taraftaki boşluğa A sayısının most significant bit değeri atanır. Bütün bitler için işlemler yapılır.

SHIFT LEFT 32 BIT

A sayısını or gate' i kullanarak 0 ile bütün bitlerini or' layıp ters şekilde 32 bitlik bir wire' a atadım. Right_shift işleminin aynısını yaptım. Tek fark olarak least significant bit 'e 0 değerini verdim. Ters çevrilmiş wire' ı tekrar 0 ile or' layarak düz çevirdim.

2:1 MUX 32_BIT

2:1 1 bitlik mux lardan 32 tane kullanarak 2:1 32 bitlik mux elde ettim.

8:1 MUX 32_BIT

2:1 32 bitlik mux lardan 7 tane kullanarak 8:1 32 bitlik mux elde ettim.

ALU32

ALU32 de bütün fonksiyonları gerekli parametreleri kullanarak çağırdım ve ayrı ayrı wire değişkenlerine sonuçları atadım.

Bütün wire sonuçlarını 8:1 mux a seçici ve output ekleyerek gönderdim.

8:1 mux seçiciye gelen değere göre de hangisinin outputun atanacağına karar verir.

ALİ HAYDAR KURBAN 151044058