**Einleitung:**

Hardware kostet geld und kann verzögerungen verursachen

* Anhand von beispiel zeigen

Kurz: ALU, Multiplexer, operatoren

Was ist :

Allocation

Binding

Sharing

**Grundlegend**

Kompatiblitäts und konflikt -graphen

Strategien zur architektur Optimierung

Kurz: Resource Dominated Circuits (Nur in Ausarbeitung)

**General Circuits**

Genereller einstieg

Baugruppen

Unconstrained minimum – Area Binding

Performance constrained, directed Binding

**Kombinierte Betrachtung**

BSP

**Gibt es Aussichten, Forschung, Neue Ergebnisse ?**