**Einleitung:**

Hardware kostet Geld und kann Verzögerungen verursachen

* Anhand von Beispiel zeigen

Kurz: ALU, Multiplexer, Operatoren

Was ist :

Allocation

Binding

Sharing

**Grundlegend**

Kompatibilität 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 ?**