

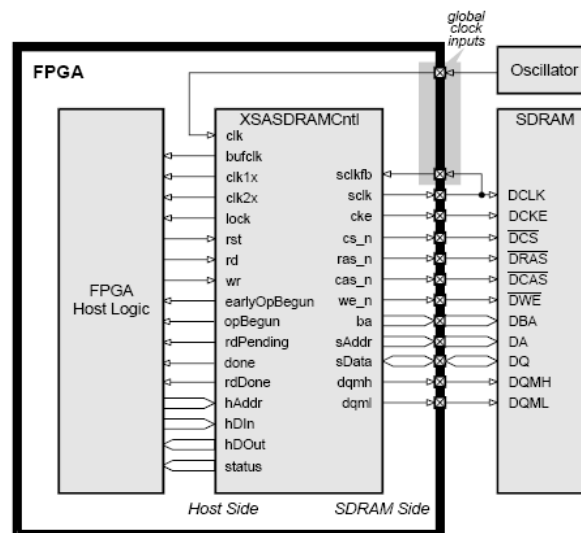
Práctica 5

Controlador de memoria SDRAM

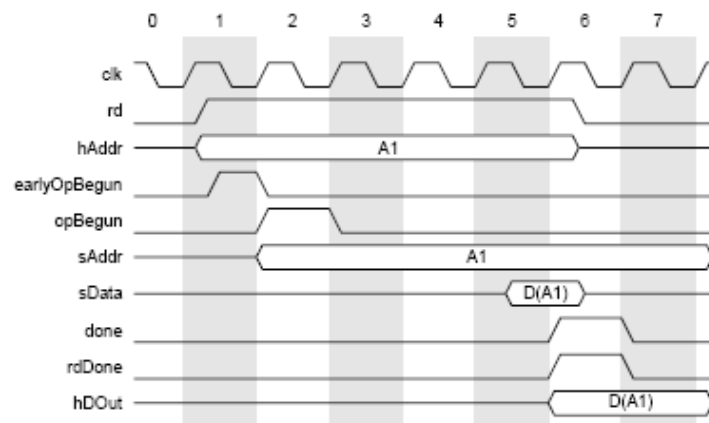
Práctica 5

- La memoria SDRAM es asíncrona, sin embargo se puede diseñar un controlador que permita al diseñador utilizar la memoria como si fuera síncrona.
- La idea de la práctica es la utilización de un circuito prediseñado dentro del juego.

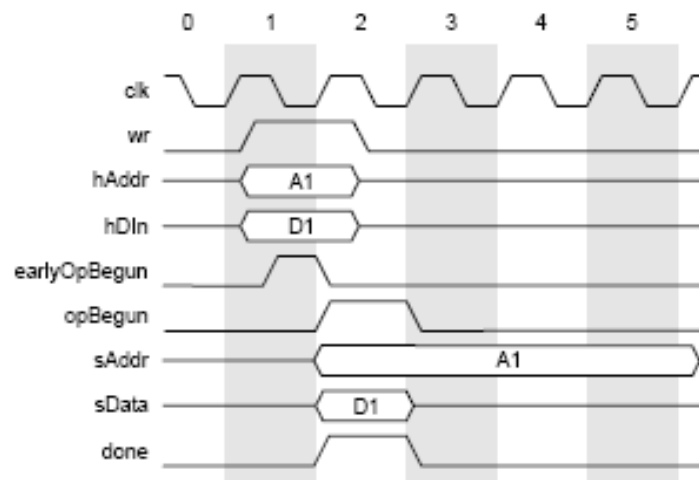
Práctica 5



Práctica 5



Práctica 5



Práctica 5

