Proyecto

Parte 1 Catalogo de productos con precio, clave o dato extra aut considere, esta debe de estar en memoria, así como definir mínimo 15 tipos de monedas a rechir \$4 Crowins \$5 Mazagan \$6 Pelon Moneylus: .50,12,5,10 Parte 2: Birtregar el Ossillo y programación en VIDL, para centar la cartidad de monolas que se introducen al comprar un producto así como el cambio U monoda y cambio) Parte 3: Entreyar Ameimando con al menos 5 monedas de diferente denominación, combio de todos los productos, todo se debe de mostrar en un display de 7 segmentos. Library IEEE; use IEEE.STD.LOGIC_1164.ALL; use IEEE.STD.LOGIC_UNSIGNED.ALL; entity CatalogofaquinaExpendedora is Port { ctrection : in std_logic_vector(1 domnto 0); -- Entrada para la dirección de memoria dato_salida : out std_logic_vector(3 domnto 0) -- Salida para el precio del producto } architecture argitaliogs of CatalogoRepainaCipendedors is type meeria_catalogs is army (% to 3) of std.logic_vector(1 dometo 8); — Reseria 80M com 4 ubicacions (% a 3) signal catalogs — meeria_catalog — Collen, "40H", "1 tapai ciatapa - menera_ciatapa > (**2000*, **2010*). **1117. ** primererefirection is case direction is este, talido = catalope(0); - Creatos este, talido = catalope(0); - Paragua este, talido = catalope(1); - Direccios invilido este deste, talido = catalope(1); - Direccios invilido este perces; este ampletalope; est ampletalope; est ampletalope; Parte 2: Diagrama de estados Producto: Cremino Crephton 4 Dudge = 1 Countries = D Creditos 4.5 Dules = 1 Control = 1 Credition 4.5 Dulog = 0 Countries = 0 Creditor 9 Dulse = 0 Carbin = 0 Crestos V.5 Dulce = 1 Carbin = 1 Croittes, 9 Dube = 1 Countrie a 1 Producto: Mazapan Creditos 7.5 Dulce = 1 Cardio = 1

Creditor V.5 Duke = !

Maquina de estados

in_50=0
in_1=0
in_1=0
in_50=0
in_50=0
in_50=0
in_50=0
in_50=0
in_50=0
in_10=0

in_50=0
in_1 = 0
in_1 = 0
in_1 = 0
in_2 = 0
in_50=0
in_50=0
in_50=0
in_50=0
in_10=0
in

in_50=0
in_1 = 0
in_1=0
in_5=0
in_5=0
in_5=0
in_1=0
in_5=0
in_1=0
in_5=0
in_1=0

