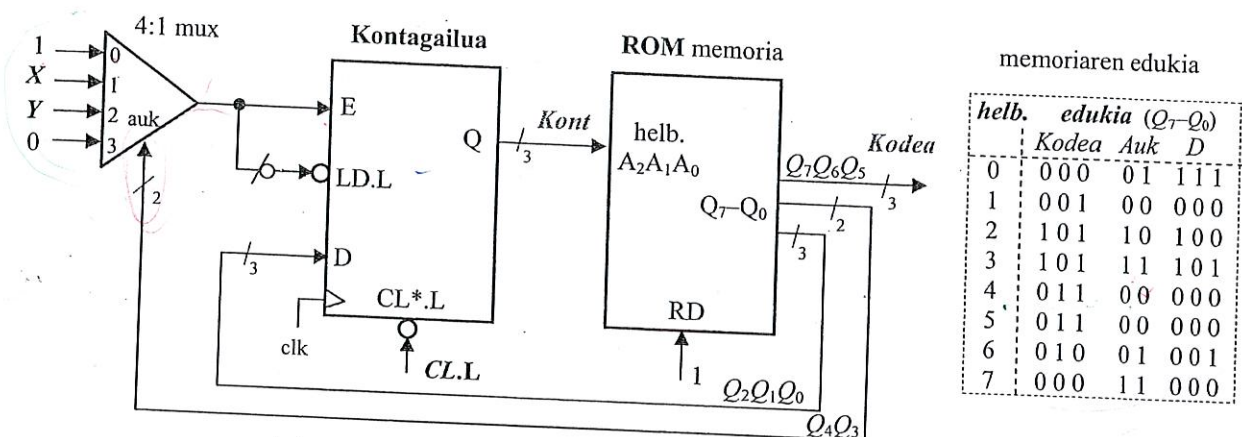


## 5.5. ARIKETA EBATZIA (252. orria)

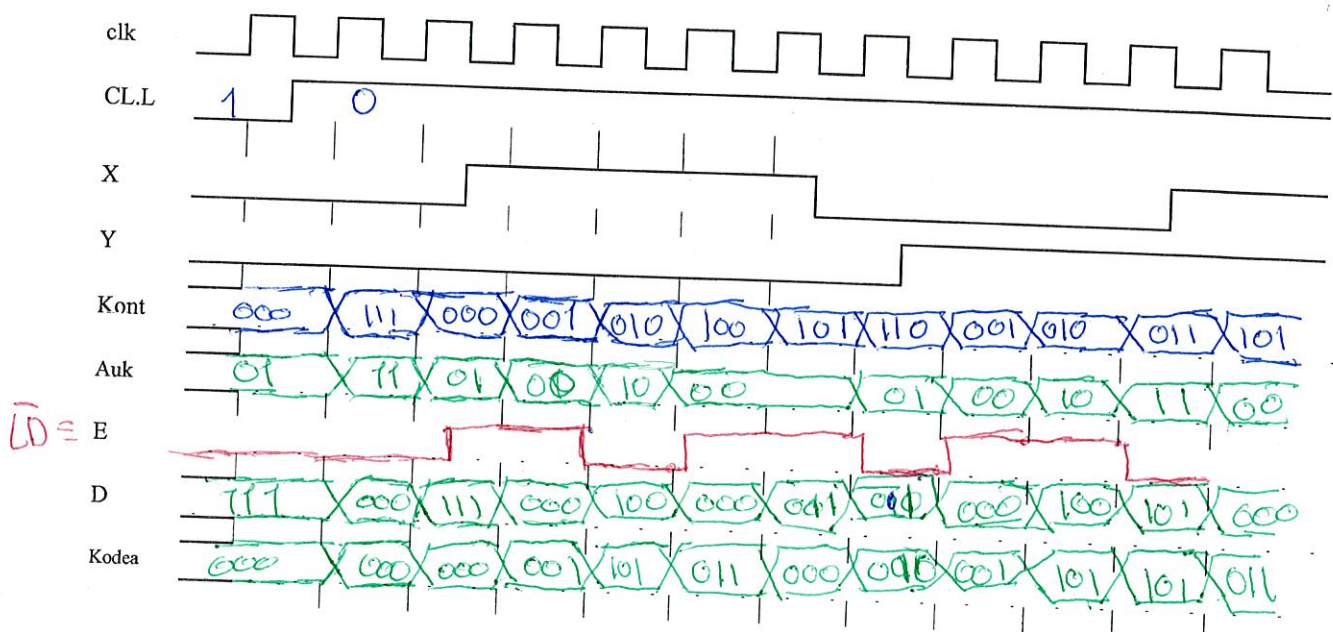
ROM memoria batez eta kontagailu batez egindako 3 biteko sekuentziadore bat ageri da irudian. Kontagailuaren edukia memoria helbideratzeko erabiltzen da; irakurritakoaren arabera, eta kanpoko bi seinaleen arabera (X eta Y), erabaki egiten da zein izango den sekuentziadorearen hurrengo "egoera": segi (E) edo jauzi (LD). Horrez gain, 3 biteko kode bat sortzen da sekuentziadorearen egoera bakoitzean.



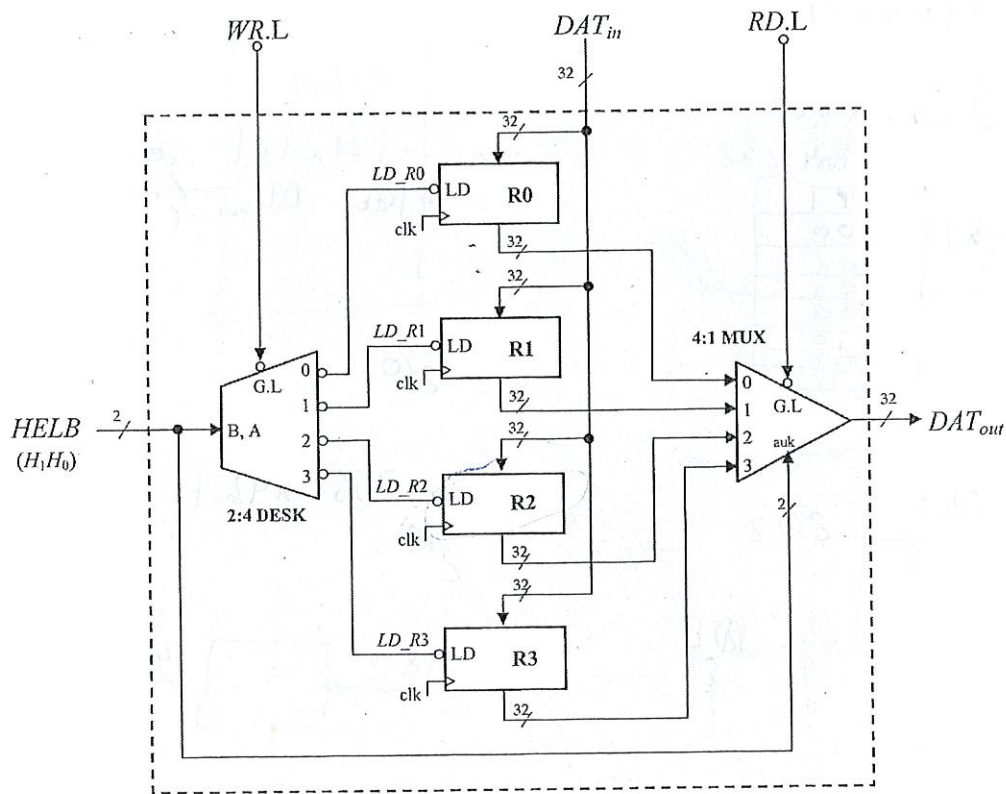
memoriaren edukia

helb.	edukia (Q <sub>7</sub> -Q <sub>0</sub> )		
	Kodea	Auk	D
0	000	01	111
1	001	00	000
2	101	10	100
3	101	11	101
4	011	00	000
5	011	00	000
6	010	01	001
7	000	11	000

Memoriaren edukia kontuan hartuz, bete ezazu sekuentziadorearen kronograma hau.

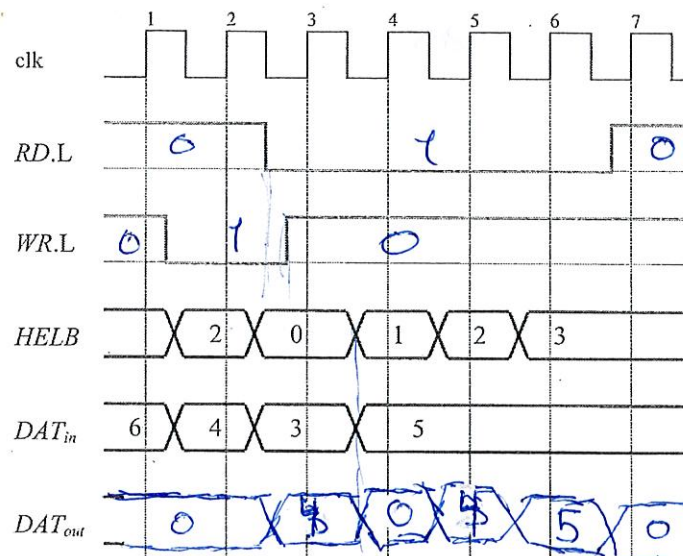






5.2. irudia. 32 biteko 4 erregistroko erregistro-multzoaren egitura.

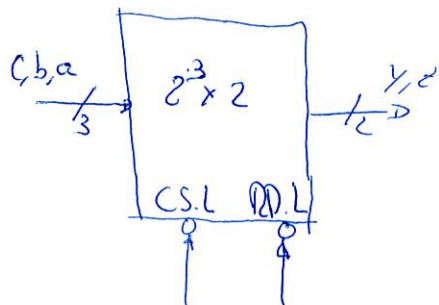
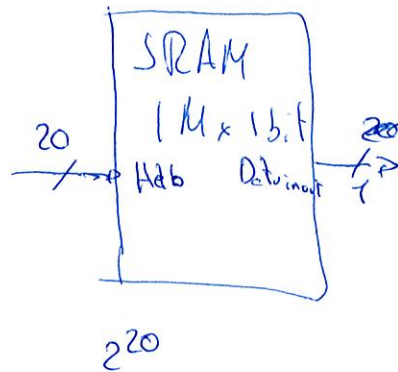
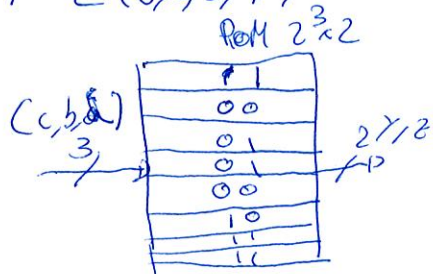
5.1. Hartu kontuan 5.2. irudiko erregistro-multzoa eta bete ezazu kronograma hau. Erregistroen edukia hasieran:  $R0 \rightarrow 10$ ;  $R1 \rightarrow 0$ ;  $R2 \rightarrow 8$ ;  $R3 \rightarrow -5$ .



# 5.4

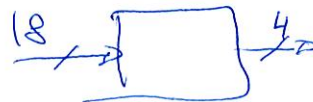
$$Y(c,b,a) = \sum (0,5,6,7)$$

$$Z(c,b,a) = \sum (0,2,3,6,7)$$



$256K \times 4bit$

$2^{18}$



SRam

$64K \times 8$

Hdb

16

Drum

$2^{16} \cdot 2^{10}$

$2^{16}$

8

SRAM

$2^{20}$

1M

20

