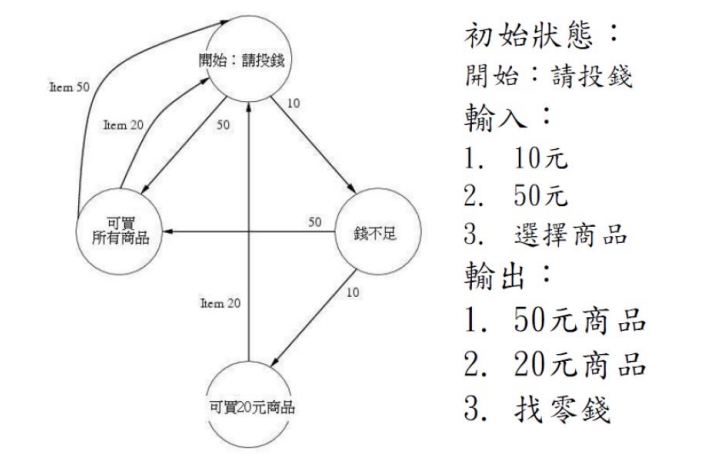
**邏輯設計實驗: 自動販賣機**

此程式以Verilog撰寫，透過描述硬體邏輯閘模擬一台自動販賣機投幣、選貨、以及出貨的機制。主體資料結構為**使用有限狀態機**實現。在S0時透過消費者投幣切換成S1，在S1透過消費者的動作來分別做不同動作，例如金額不足、完成購買或退費。並在S1完成執行後切回S0重複相同動作。

**自動販賣機-有限狀態機示意圖**

****