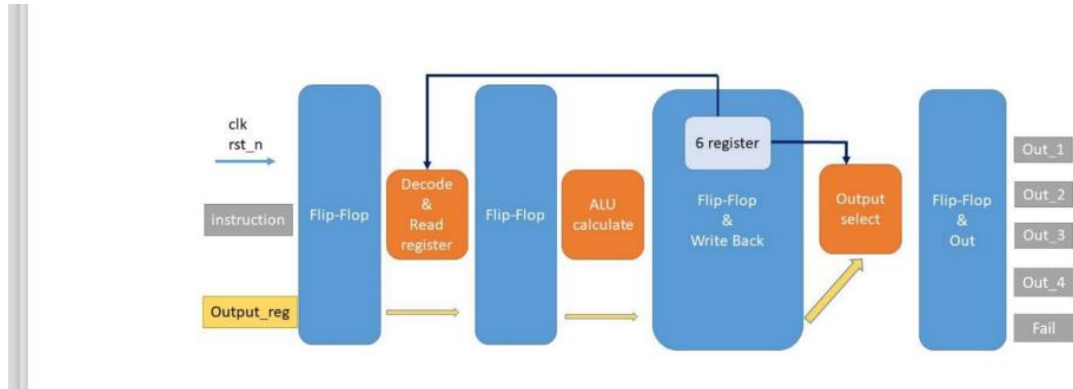


一、設計方法：

我這次設計的方式大致上遵循講義的架構圖，將 design 切成四層 pipeline，每段各自做不同的組合邏輯，這樣做的好處是不會再同個 Cycle 做太多組和邏輯運算。

二、架構圖：基本上照著講義的架構打



三、心得報告：

我覺得這次的設計基本上不難，跟之前計組作業相似，所以設計的部分寫了一個晚上就寫完了。這次主要是把時間放在生 pattern 上，我覺得寫 pattern 的感覺比較像寫軟體，蠻好玩的。

四、困難與解決：

這次主要是 pattern 不知道怎麼生，我採用的方法是改 input 跟 output 檔案，透過 c++ 產生測資跟對應 golden。我覺得生測資蠻好玩的，要考慮隨機 random 會出現甚麼狀況，然後 design 那邊也要都考慮好。