

در این تمرین کامپیوتری از شما خواسته شده است یک سختافزار برای پیادهسازی الگوریتم هشت وزیر (8-Queen) در شطرنج پیدا کنید. شما باید ۸ وزیر را به گونهای در صفحهی شطرنج قرار دهید که هیچ دو وزیری یکدیگر را تهدید نکنند. کد پایتون زیر یک پیادهسازی از این الگوریتم را نشان می دهد که با استفاده از روش عقب گرد (Backtracking) پیادهسازی شده است.

```
def solveNQueens(board, col):
if col == N:
    print(board)
    return True
for i in range(N):
    if isSafe(board, i, col):
        board[i][col] = 1
        if solveNQueens(board, col + 1):
            return True
        board[i][col] = 0
return False
```

- الگوریتم با قرار دادن یک وزیر در ستون اول شروع میشود، سپس به ستون بعدی میرود و یک وزیر را در اولین ردیف امن آن ستون قرار میدهد.
 - اگر الگوریتم به ستون ۸ برسد و تمام وزیرها در یک موقعیت امن قرار گیرند، الگوریتم خاتمه می یابد.
- اگر الگوریتم نتواند یک وزیر را در یک موقعیت امن در یک ستون خاص قرار دهد، به ستون قبلی برگشته و ردیف دیگری را امتحان می کند.
 - تابع isSafe بررسی می کند که آیا قرار دادن یک وزیر روی یک سطر و ستون خاص ایمن است یا خیر

راهنمایی:

- برای نگهداری محل وزیرها در صفحهی شطرنج از ۸ رجیستر ۸ بیتی استفاده کنید.
- برای نگهداری محل قرارگیری آخرین وزیر از یک استک استفاده کنید تا امکان بازگرداندن حرکت آخر را فراهم کنید (عقبگرد).
 - در صورت نیاز، برای شمارندههای سطر و ستون می توانید از شمارندهها استفاده کنید.
 - با فرمان شروع، صفحهی شطرنج پاک شده و الگوریتم بالا اجرا میشود.
- در صورت پیدا کردن پاسخ، سیگنال خروجی Done به مدت یکی سیکل ساعت فعال می شود و در ۸ سیکل ساعت بعدی، محتوای صفحه ی شطرنج (یک سطر در هر مرحله) بر روی خروجی قرار می گیرد.
 - در صورت پیدا نشدن پاسخ، سیگنال خروجی No_Answer فعال می شود.

روش ارزیابی:

- پیاده سازی واحد مرتبسازی حبابی صد (۱۰۰) نمره دارد:
- ۲۵ نمره طراحی مسیر داده و واحد کنترل (تصویر مسیر داده و واحد کنترل باید آپلود شود)
 - o ۲۵ نمره روش کدینگ (**مسیر داده به صورت ساختاری و واحد کنترل به روش هافمن**)
- ۰ ۳۰ نمره برای صحت طراحی با دادههای آزمون دانشجو (**اسکرین شات از شکل موج خروجی شبیهسازی باید آپلود شود**)
 - ۲۰ نمره صحت طراحی با دادههای آزمون توسط دستیاران آموزشی