

打pattern時，要注意的事項：

- 1.每個pattern開始前都要給reset訊號，因為這次沒有規定output完後out 要歸零
- 2.在input 給完後用wait_out 檢查latency有沒有超過100
- 3.在reset、給input 時用check_rst 檢查out、out_valid是否歸零
- 4.在output出來後，檢查答案是否正確
- 5.檢查output是不是在連續的8個clk裡給完
- 6.檢查out_valid 在output 結束後是否有low
- 7.檢查out_valid 在output 結束前是否保持著high
- 8.除了general pattern外，要設critical pattern

心得：

這次的作業讓我很頭痛，因為pattern使用的語法和design大不相同，所以我先花了一段時間認識pattern，然後才能開始打作業。再加上助教的ppt打錯許多地方，讓我更難熟悉。（例如{\$random}%32，助教打\${random}%32）除了語法之外，難的就是要想pattern怎麼設計了吧！其實就像是c++常做的“防呆”，pattern就是要去設想各種設計者出錯的可能性。而防呆永遠沒有最好，只有更好，我只能從最有可能犯錯的地方下手。