

RELATÓRIO DE SISTEMAS DIGITAIS

Simulação do Processador LEGv8

Nome do Aluno - NUSP XXXXXXX
Nome do Aluno - NUSP XXXXXXX
Nome do Aluno - NUSP XXXXXXX
Nome do Aluno - NUSP XXXXXXX

SUMÁRIO

1 Seção com Matemática	3
1.1 Ambiente equation	3
1.2 Ambiente align	3
2 Seção com Casos e Matrizes	3
2.1 Função definida por partes	3
3 Tikz	3
3.1 Daigramma comutativo	3
3.2 Borboleta	3
3.3 Matriz e vetor	4
4 Seção com Símbolos,Notação e Tabela	4
4.1 Tabela de Simulação labdig	4
4.2 tabela de Duas Colunas	4
4.3 Tabela de Tres colunas	5

1 SEÇÃO COM MATEMÁTICA

Texto com matemática inline: $e^{i\pi} + 1 = 0$, $\alpha + \beta = \gamma$ e $x^2 + y^2 = z^2$.

1.1 AMBIENTE EQUATION

$$\int_0^\infty e^{-x^2} dx = \frac{\sqrt{\pi}}{2}. \quad (1)$$

1.2 AMBIENTE ALIGN

$$(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2, \quad (2)$$

$$(a - b)^2 = a^2 - 2ab + b^2. \quad (3)$$

2 SEÇÃO COM CASOS E MATRIZES

2.1 FUNÇÃO DEFINIDA POR PARTES

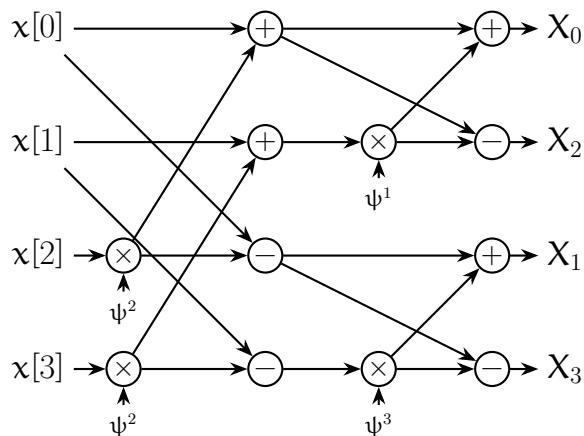
$$f(x) = \begin{cases} x^2, & x \geq 0, \\ -x, & x < 0. \end{cases} \quad (4)$$

3 TIKZ

3.1 DAIGRAMA COMUTATIVO

$$\begin{array}{ccc} \mathbb{Z}_p[x] & \xrightarrow{\hspace{3cm}} & \bigoplus_{k=0}^{N-1} \mathbb{Z}_p \\ \downarrow & \nearrow & \\ \mathbb{Z}_p[x]/(x^N + 1) & & \end{array}$$

3.2 BORBOLETA



3.3 MATRIZ E VETOR

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 0 & 1 & 4 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}, \quad b = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ -1 \end{pmatrix}.$$

4 SEÇÃO COM SÍMBOLOS, NOTAÇÃO E TABELA

Contents

4.1	Tabela de Simulação labdig	4
4.2	tabela de Duas Colunas	4
4.3	Tabela de Tres colunas	5

Texto com símbolos: $\forall x \in \mathbb{R}, \exists y > 0$ tal que $|x| < y$ e $\sum_{k=0}^n k = \frac{n(n+1)}{2}$.

$$\lim_{n \rightarrow \infty} \left(1 + \frac{1}{n}\right)^n = e.$$

4.1 TABELA DE SIMULAÇÃO LABDIG

Tabela 1: Cenário 1 – Acerto das 16 jogadas (Simulação)

(Caso)	Operação	Sinais de entrada	Resultado esperado	Resultado observado
1	Resetar circuito	reset_in = 1	FSM no estado inicial	
2	Aguardar estabilidade	-	-	
3	Acionar iniciar	iniciar_in = 1	Aguardando jogada 1	Aguardando jogada 1
19	Acionar jogada 16	chaves = 4'b0100	Sinais acertou e pronto ativados	

4.2 TABELA DE DUAS COLUNAS

Tabela 2: Resumo de parâmetros do experimento

Parâmetro	Valor
Tamanho de palavra	16 bits
Clock	50 MHz
Nº de testes	16
Ambiente	Simulação (Icarus/GTKWave)

4.3 TABELA DE TRES COLUNAS

Tabela 3: Resumo do experimento

Item	Descrição	Observação
Clock	50 MHz	FPGA DE10-Lite
Entradas	4 bits (chaves)	Usuário
Saídas	acertou, errou	LEDs