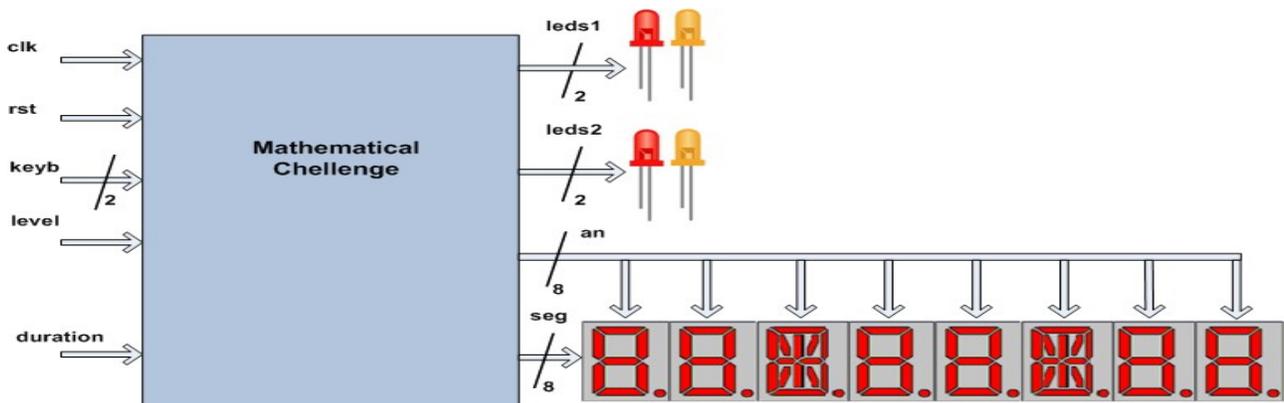


Tabla descripción proyecto

Nombre del Proyecto	Desafío matemático
Integrantes del equipo	Pedro Durán Caneo
Descripción general	El proyecto consiste en resolver en un tiempo determinado un juego con operaciones matemáticas al azar. Los operandos, el símbolo de la operación, el resultado correcto y el ingresado por el usuario son presentados en displays de 7 segmentos. Se ingresa el resultado a través de un teclado PS2. El usuario gana 1 punto si ingresa el valor correcto y lo consigue antes de un tiempo estipulado, de lo contrario la máquina gana un punto. La cuenta de los puntos de usuario y máquina es mantenida en leds.
Dificultades	Debido a que el chip tiene pocos recursos, se debe realizar varias iteraciones de optimización a nivel de código HDL. Algunas de las funciones que tuvieron que ser omitidas son: configuración del grado de dificultad y duración de la partida a través de interruptores.
Resultados	El diseño implementado sobre la FPGA cumple perfectamente los objetivos salvo algunas funcionalidades de menor importancia, las cuales son omitidas por falta de recursos en el chip.
Posibles mejoras	Aumentar las cifras de los operandos; agregar otros tipos de leds que indiquen de manera más dinámica y divertida el estado de la máquina y la partida.



Esquemático proyecto Desafío Matemático.