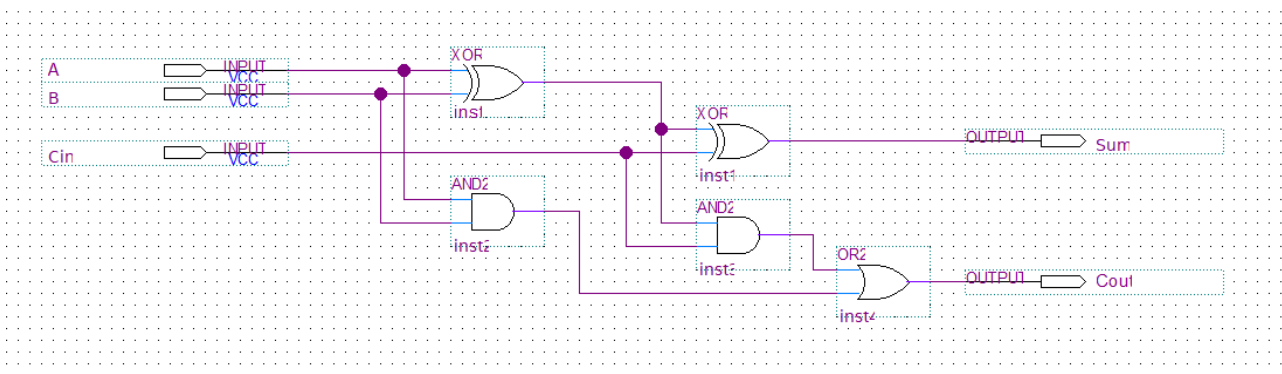


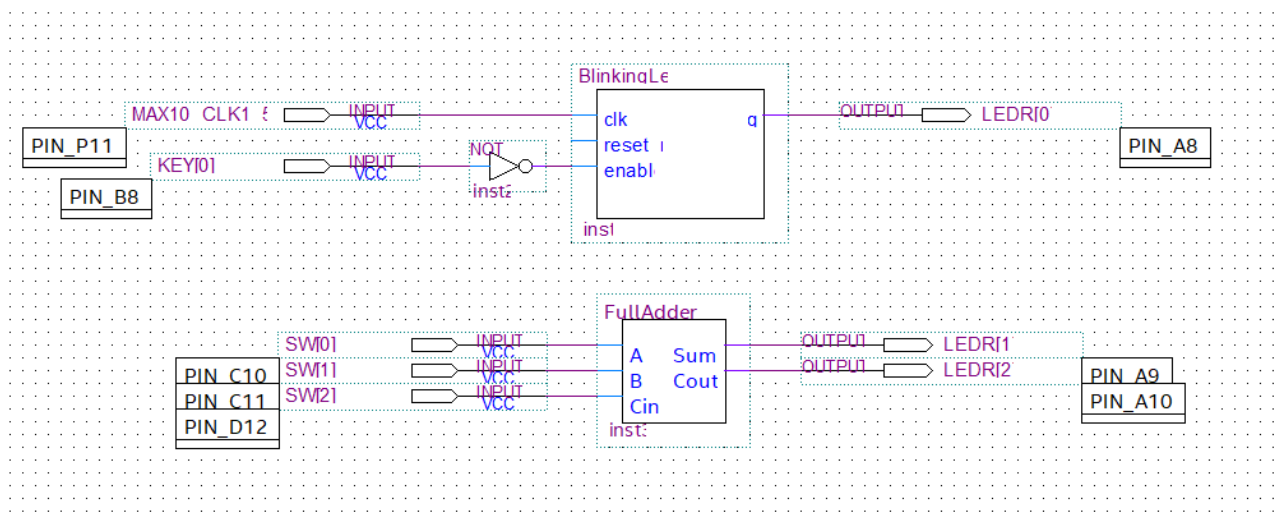
Quartus Prime - podstawy

1. Założyć nowy projekt w programie Quartus Prime. Przetestować jego poprawność za pomocą bramki AND (jako wejścia wykorzystać dwa switch'e a jako wyjście diodę LED).
2. Zaimportować plik *BlinkingLedMode.vhd* i uruchomić moduł opisany w języku VHDL (pomocna może okazać się instrukcja **Tworzenie modułu sprzętowego**).
3. Zaimplementować układ kombinacyjny pełnego sumatora zgodny ze schematem poniżej. Następnie utworzyć moduł sprzętowy (pomocna może okazać się instrukcja **Tworzenie modułu sprzętowego**). Przetestować poprawność jego działania wykorzystując switch'e i diody LED.



Rys. 1: Schemat logiczny układu pełnego sumatora

Końcowy rezultat zadań:



Rys. 2: Widok głównego (Top level) pliku BDF.