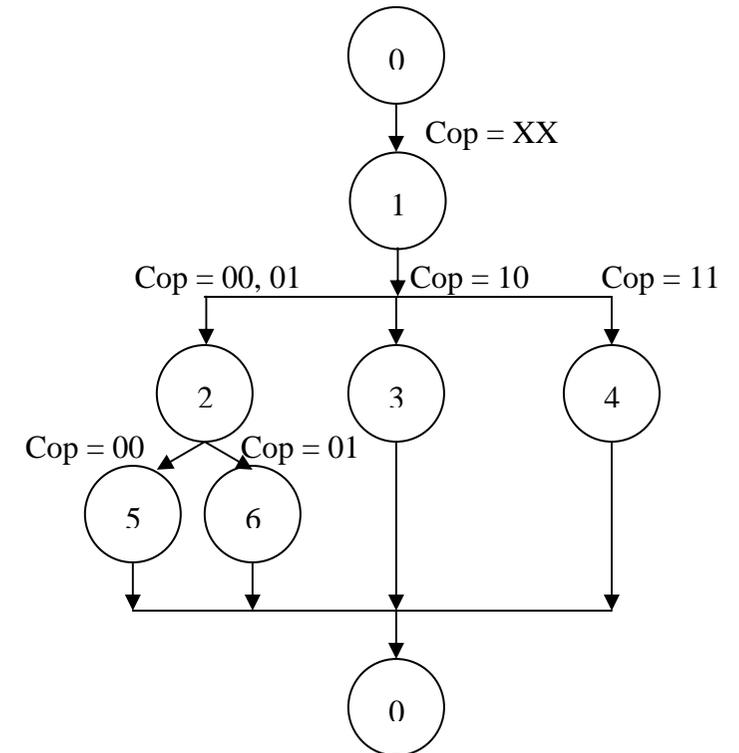


Instrucción	Código operación
LD	00
ST	01
LDI	10
ADD	11

Dirección de memoria					Contenido de la posición de memoria														
Estado actual					COP					Señales Control					Estado siguiente				
0	0	0	0	0	<i>del estado 0</i>					0	0	1							
0	0	0	0	1	<i>del estado 0</i>					0	0	1							
0	0	0	1	0	<i>del estado 0</i>					0	0	1							
0	0	0	1	1	<i>del estado 0</i>					0	0	1							
0	0	1	0	0	<i>del estado 1</i>					0	1	0							
0	0	1	0	1	<i>del estado 1</i>					0	1	0							
0	0	1	1	0	<i>del estado 1</i>					0	1	1							
0	0	1	1	1	<i>del estado 1</i>					1	0	0							
0	1	0	0	0	<i>del estado 2</i>					1	0	1							
0	1	0	0	1	<i>del estado 2</i>					1	1	0							
0	1	0	1	0															
0	1	0	1	1															
0	1	1	0	0															
0	1	1	0	1															
0	1	1	1	0	<i>del estado 3</i>					0	0	0							
0	1	1	1	1															
1	0	0	0	0															
1	0	0	0	1															
1	0	0	1	0	<i>del estado 4</i>					0	0	0							
1	0	1	0	0	<i>del estado 5</i>					0	0	0							
1	0	1	0	1															
1	0	1	1	0															
1	0	1	1	1															
1	1	0	0	0															
1	1	0	0	1	<i>del estado 6</i>					0	0	0							
1	1	0	1	0															
1	1	0	1	1															



Los cuadros no marcados son combinaciones que no tienen sentido y que daría lo mismo rellenar con ceros o con unos.

En la práctica además del estado actual y del código de operación también se tiene que incluir el bit de condición E, con lo que la dirección de memoria sería: estado actual + código operación + e. Las combinaciones de las direcciones que no tengan sentido se rellenan con ceros en el fichero