MEMORIAS PRÁCTICAS

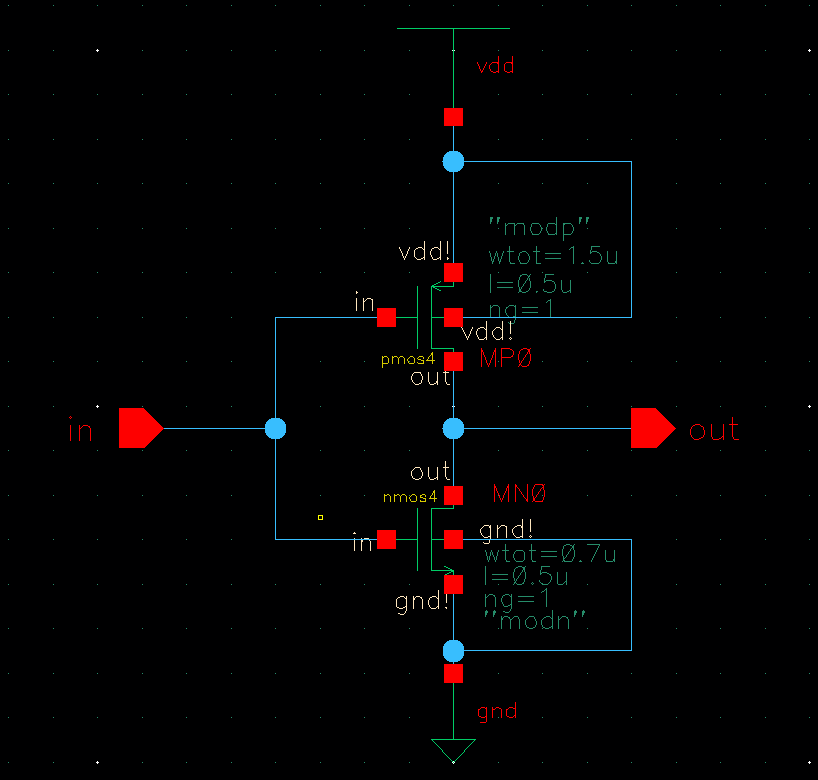
Jaime Lloret Cuñat

Adam Cecetka Ortiz

PRÁCTICA 1

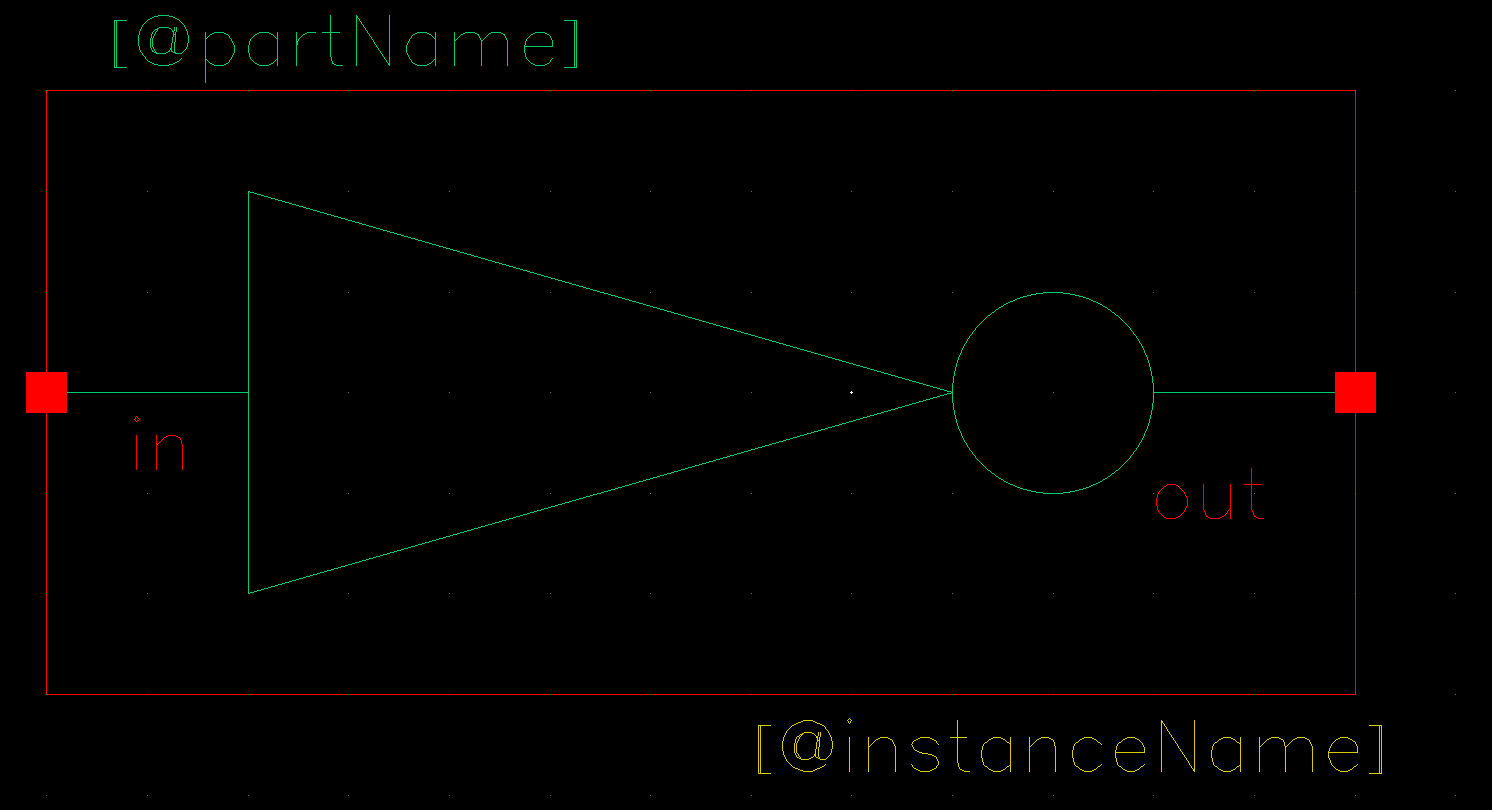
TRICKLE

Primeramente, empezamos haciendo el diseño del Trickel (figura 1); el cual tiene como función invertir la señal que entra. Esta compuesto por dos transistores, uno pmos y uno nmos.



***Figura 1: Esquemático del Trickle***

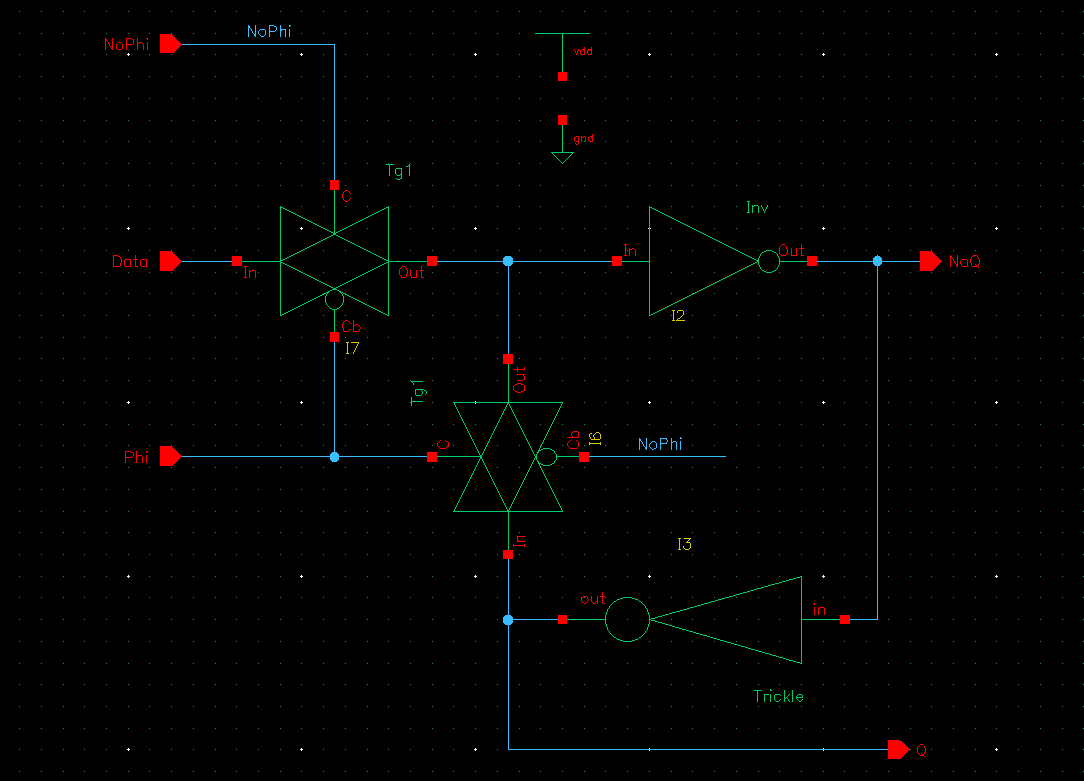
Una vez terminado hicimos su representación simbólica (figura 2) para poder usarlo en futuras instancias.



***Figura 2: Símbolo del Trickle***

SLAVE D

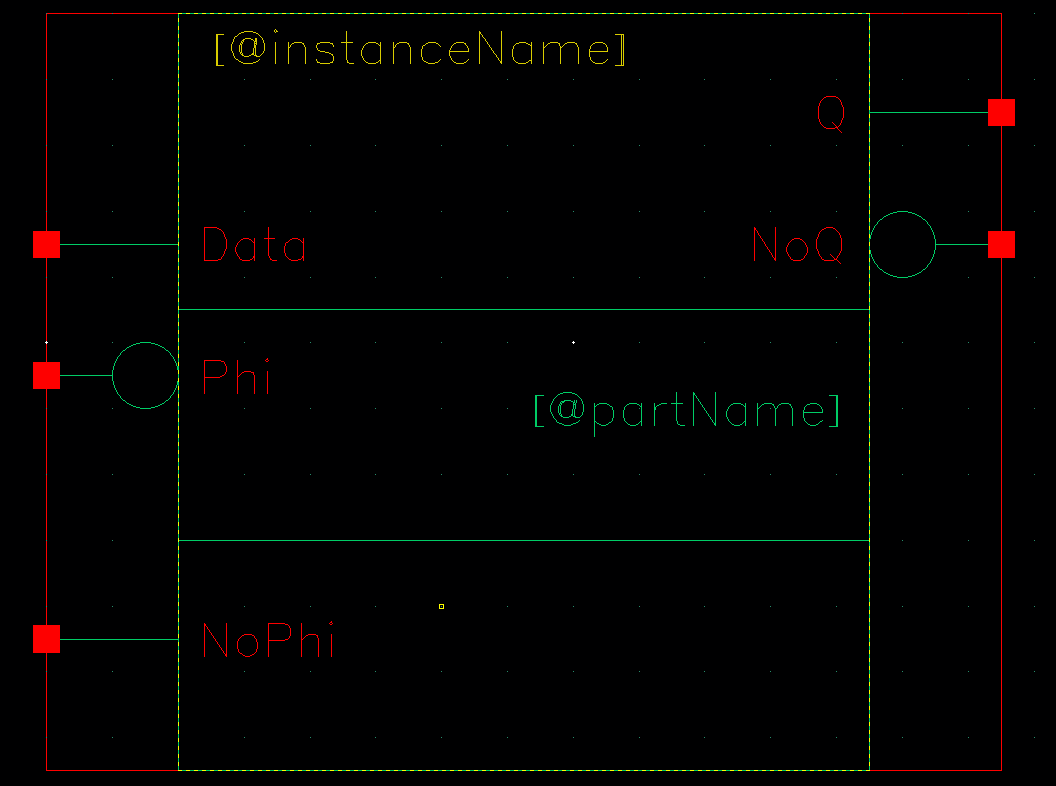
Posteriormente hicimos el SlaveD en otro archivo distinto, lo primero que diseñamos fue el esquemático (figura 3).



***Figura 3: Esquemático del SlaveD***

Este está compuesto por dos multiplexores un inversor y la instancia del Trickle implementado anteriormente (figura 2).

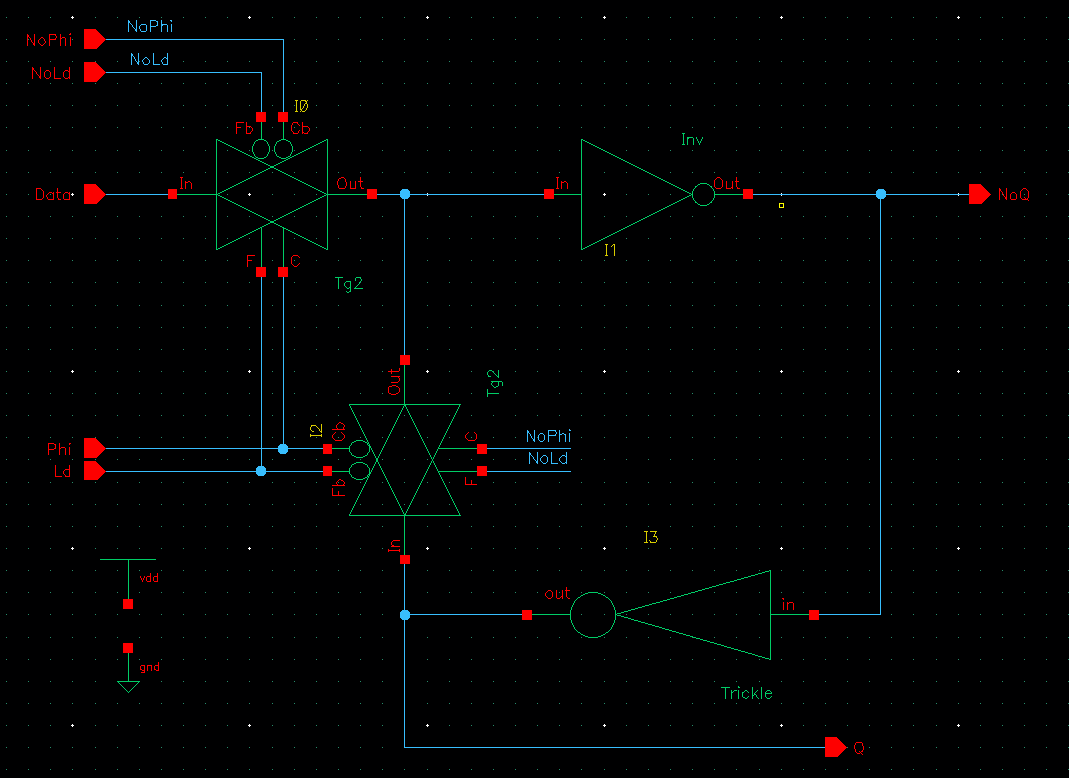
Por otro lado, implementamos el símbolo del SlaveD (figura 4).



***Figura 4: Símbolo del SlaveD***

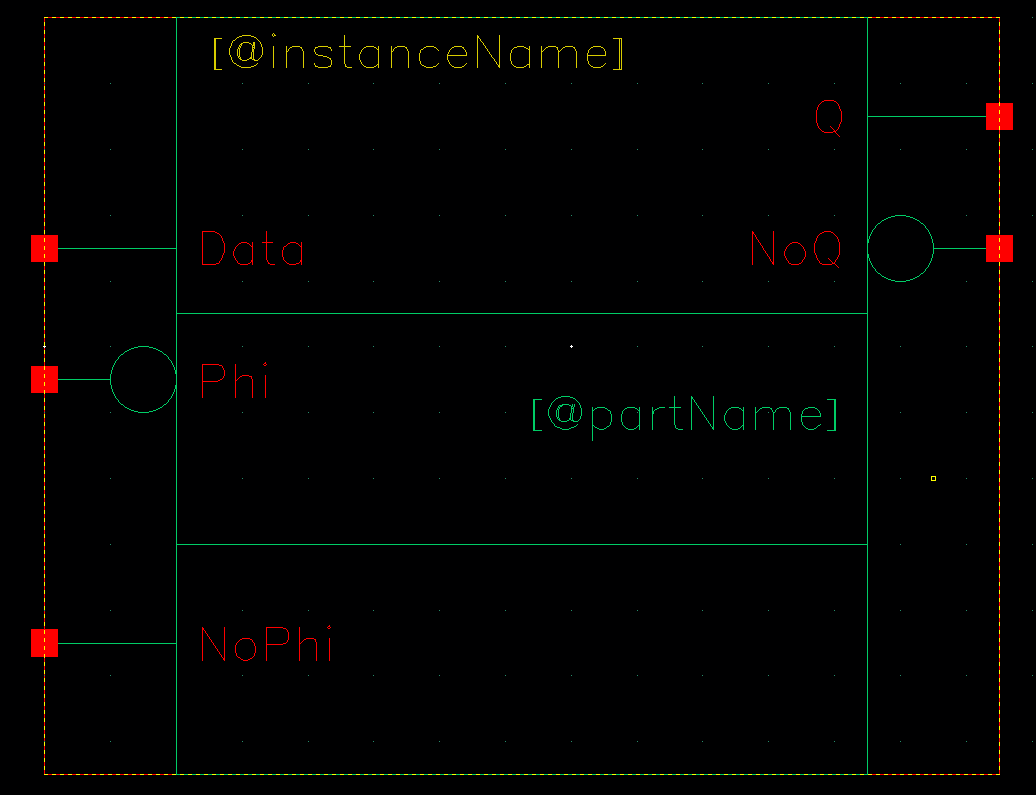
MASTER D

Seguidamente realizamos el diseño del MasterD (figura 5), con su respectivo esquemático. El cual está compuesto por dos multiplexores un Trickle y un inversor.



***Figura 5: Esquemático del MasterD***

También hemos hecho el respectivo símbolo del MasterD (figura 6).



***Figura 6: Símbolo de MasterD***