



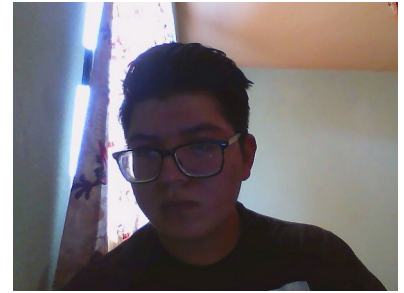
## Circuitos Lógicos II

19-2



Nombre del Alumno: Suarez Vega Edgar Alan Grupo 4CM13

Fecha 24/08/21



Las memoria son básicamente de dos tipos ROM y RAM

Las memorias ROM, pueden ser de tipo EPROM, EEPROM

Los códigos de clasificación son:

27X son EPROM, la X es la marca que lo fabrica y el número consecutivo es la capacidad en Bits

27x16

27x32

27x64

27x128

27x256

27x512 (BIOS)

Para las memorias EEPROM

28X son EEPROM, la X es la marca que lo fabrica y el número consecutivo es la capacidad en Bits

28x16

28x32

28x64

28x128

28x256

28X512 (BIOS)

EPROM, se borra con una lámpara de luz Ultravioleta y se graba sus datos

con voltaje aproximadamente 21.5 Volts

EEPROM se borra con voltaje y se almacenan sus datos con voltajes iguales a los de alimentación



## Circuitos Lógicos II

19-2



Nombre del Alumno: Suarez Vega Edgar Alan Grupo 4CM13

Fecha 24/08/21

Una memoria tiene dos tipos de operaciones

1)lectura

2)escritura

para realizar estas se hacen a través de tres terminales de control.

CE\* chip enable habilitación del chip

OE\* Output enable habilitación de la salida

WE\* Write enable habilitación de la escritura

3) Lectura

es el obtener un valor de una dirección desde la memoria para ello

CE\*=L 0

OE\*=L 0

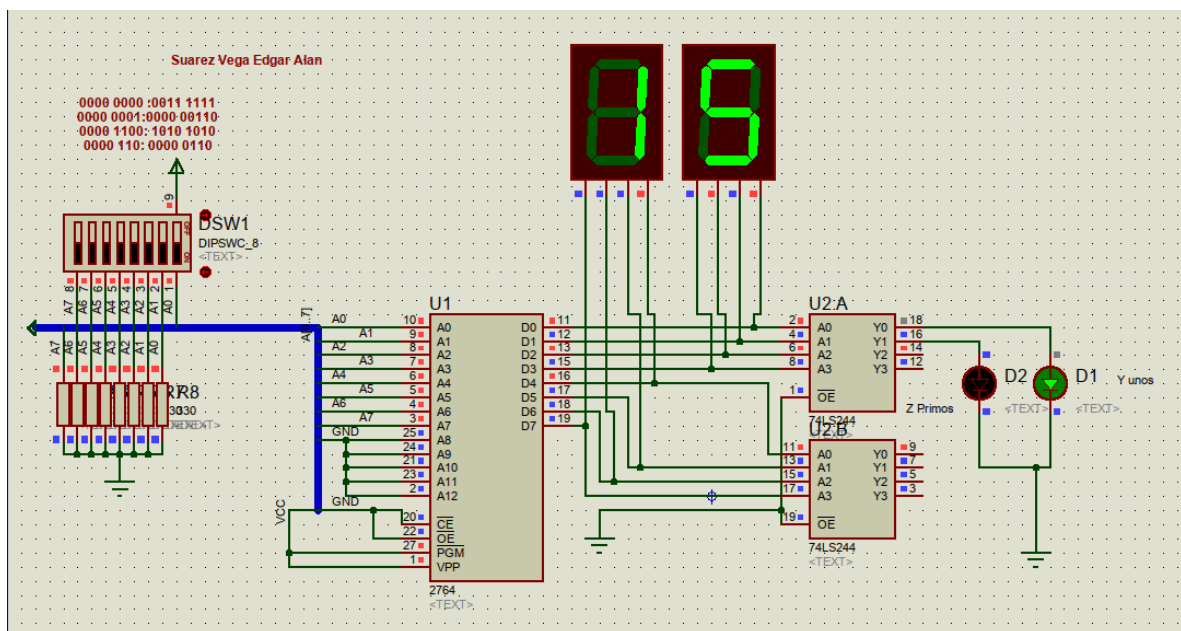
WE\*=H 1



Nombre del Alumno: Suarez Vega Edgar Alan Grupo 4CM13

Fecha 24/08/21

Ubicación de Memoria	Contenido
0100 0110	1E o (0001 1110)
0001 0001	6E o (0110 1110)
1111 1111	15 o (0001 0101)



Nombre del Alumno: Suarez Vega Edgar Alan Grupo 4CM13

Fecha 24/08/21

## Configuración Prender Led con Primos y encender cuando haya 2 números 1

[illegible]

```
.:020000040000FA  
.:10000000FCDFDFFCFFFEFDFCFEFDFEFDFCFDC1D  
.:10001000016E006A002EFED7012EFBD77B0E006E0C  
.:10002000AAAA430043003F00FFFFFFF000FFFFFBF  
.:1000300002e0098001d0098207C003f00650d8b45D  
.:100040000706060603101E0000E0AB2010E0B6E34  
.:10005000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0  
.:10006000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFA0  
.:10007000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF90  
.:10008000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF80  
.:10009000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF70  
.:1000A000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF60  
.:1000B000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF50  
.:1000C000076A190E066E010E086EAFDFE6D7030051  
.:1000D000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF30  
.:1000E000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF20  
.:1000F0000001020304050607080910111213141564  
.:00000001FF
```

copiar el segundo bloque en archivo .hex e introducirlo al integrado de la memoria

