

Chapitre. 5

Circuits combinatoires aiguilleurs

I. Multiplexeur

1.1. Définition :

Un multiplexeur est un sélecteur de données, appelé aussi aiguilleur convergent, il transforme une information se présentant sous forme de n bit en parallèle en une information sous forme de n bits en série. La voie d'entrée sélectionnée par son adresse est reliée à la sortie.

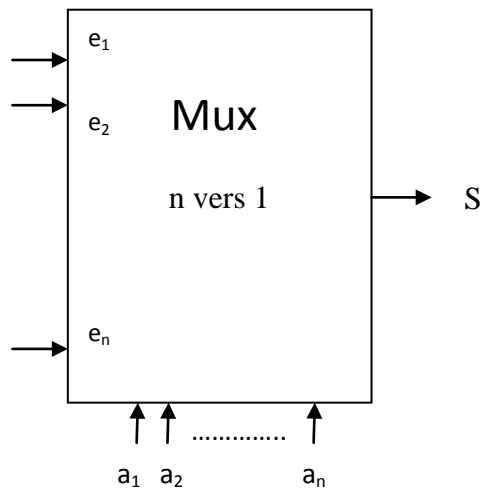


Schéma de principe d'un multiplexeur

1.2. Exemple :

Soit un multiplexeur possédant 4 entrées et 1 sortie (4 vers 1), le circuit d'adressage est composé de deux bits : a_0 et a_1 . Le nombre de bit d'adressage est lié au nombre d'entrées par la relation $2^n = N$, n étant le nombre de bits, N : le nombre des variables d'entrée.

Principe de fonctionnement : dans ce cas $N = 4$, implique $n = 2$; le circuit d'adressage est donc composé de deux bits : a_0 et a_1 .

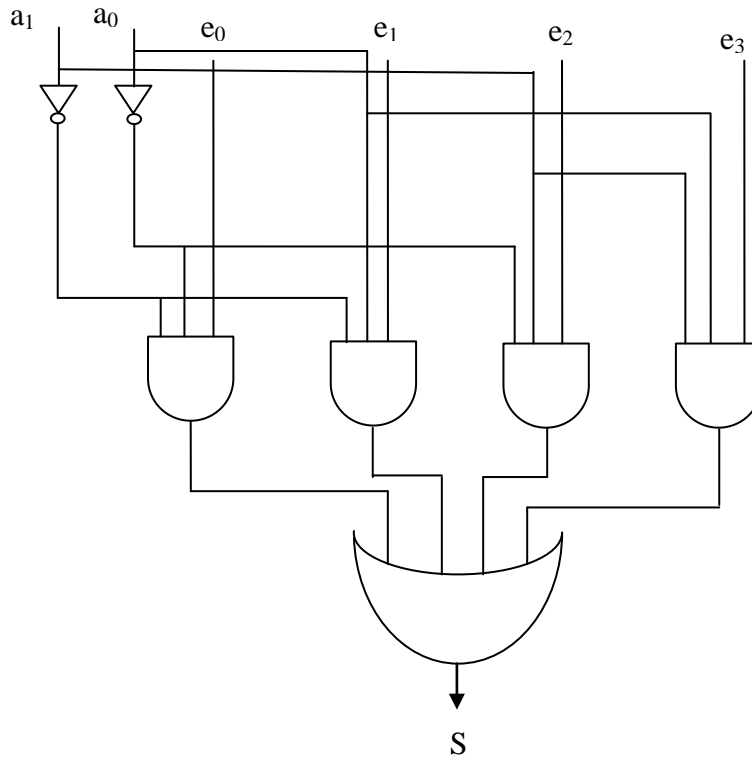
Table de vérité :

	a_1	a_0	$e(t)$	S
0	0	0	e_0	e_0
1	0	1	e_1	e_1
2	1	0	e_2	e_2
3	1	1	e_3	e_3

Equation de sortie :

$$S = e_0 \bar{a}_0 \bar{a}_1 + e_1 a_0 \bar{a}_1 + e_2 \bar{a}_0 a_1 + e_3 a_0 a_1$$

Circuit logique :



1.3. Généralisation :

Pour sélectionner 8 entrées de données, trois entrées de sélection sont nécessaires : $2^3 = 8$, de façon générale, un multiplexeur possédant n entrées de sélection permet de choisir parmi 2^n .

II. Démultiplexeur

2.1. Définition

Un démultiplexeur est un circuit qui aiguille une entrée vers une sortie dont on définit son adresse sous forme d'un nombre codé en binaire.

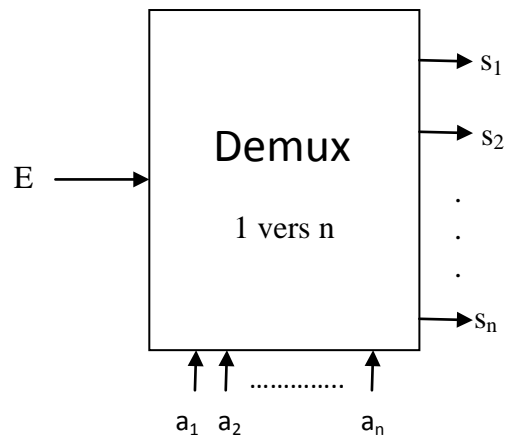


Schéma de principe d'un démultiplexeur

2.1.Exemple :

Soit un démultiplexeur possédant une entrée et 4 sortie (1 vers 4), comme pour le multiplexeur, le circuit d'adressage est composé de deux bits : a_0 et a_1 . Le nombre de bit d'adressage est lié au nombre d'entrées par la relation $2^n = N$, n étant le nombre de bits, N : le nombre des variables d'entrée.

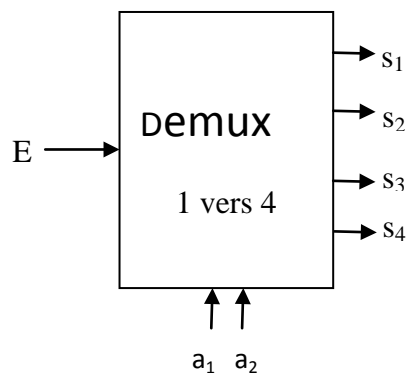


Table de vérité :

N	a_1	a_0	$y_0 = \bar{a}_0 \bar{a}_1 G$	$y_1 = a_0 \bar{a}_1 G$	$y_2 = \bar{a}_0 a_1 G$	$y_3 = a_0 a_1 G$
0	0	0	G	0	0	0
1	0	1	0	G	0	0
2	1	0	0	0	G	0
3	1	1	0	0	0	G

Logigramme :

