

Controller Area Network

Dominik Eisele

Werner-Siemens-Schule

29. Juni 2016

Inhalt

Allgemeine Informationen

Protokoll

Anwendungen

Quellen

Rechnen mit Dualzahlen

Das Rechnen mit Dualzahlen verläuft nach den selben Rechenregeln wie das Rechnen mit Dezimalzahlen.

Addition von Dualzahlen

Rechenbeispiel für eine Addition mit Dual-Zahlen.

$$\begin{array}{r} 111010010 \\ + 001110100 \\ \hline 1001000110 \end{array}$$

Subtraktion von Dualzahlen

Rechenbeispiel für eine Subtraktion mit Dual-Zahlen.

$$\begin{array}{r} 111010010 \\ - 001110100 \\ \hline 101011110 \end{array}$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

Da, in der Digitaltechnik, für die Subtraktion von Dualzahlen keine logische Verknüpfung existiert, ist man gezwungen eine Subtraktion in eine Addition umwandeln.

$$2 - 6 = (-4)$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

Da, in der Digitaltechnik, für die Subtraktion von Dualzahlen keine logische Verknüpfung existiert, ist man gezwungen eine Subtraktion in eine Addition umwandeln.

$$2 - 6 = (-4)$$

$$2 + (-6) = (-4)$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

Da, in der Digitaltechnik, für die Subtraktion von Dualzahlen keine logische Verknüpfung existiert, ist man gezwungen eine Subtraktion in eine Addition umwandeln.

$$2 - 6 = (-4)$$

$$2 + (-6) = (-4)$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

$$\underline{2 - 6 = ?}$$

1. Schritt: In eine Dualzahl wandeln:

$$2 - 6 \Rightarrow 10 - 110$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

$$\underline{2 - 6 = ?}$$

1. Schritt: In eine Dualzahl wandeln:

$$2 - 6 \Rightarrow 10 - 110$$

2. Schritt: Stellen auffüllen:

$$0010 - 0110 = ?$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

$$\underline{2 - 6 = ?}$$

1. Schritt: In eine Dualzahl wandeln:

$$2 - 6 \Rightarrow 10 - 110$$

2. Schritt: Stellen auffüllen:

$$0010 - 0110 = ?$$

3. Schritt: Bits negieren:

$$0110 \Rightarrow 1001$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

$$\underline{2 - 6 = ?}$$

1. Schritt: In eine Dualzahl wandeln:

$$2 - 6 \Rightarrow 10 - 110$$

2. Schritt: Stellen auffüllen:

$$0010 - 0110 = ?$$

3. Schritt: Bits negieren:

$$0110 \Rightarrow 1001$$

4. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$1001 + 0001 = 1010$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

$$\underline{2 - 6 = ?}$$

1. Schritt: In eine Dualzahl wandeln:

$$2 - 6 \Rightarrow 10 - 110$$

2. Schritt: Stellen auffüllen:

$$0010 - 0110 = ?$$

3. Schritt: Bits negieren:

$$0110 \Rightarrow 1001$$

4. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$1001 + 0001 = 1010$$

5. Schritt: Minuend und Zweierkomplement addieren:

$$0010 + 1010 = 1100$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

$$\underline{2 - 6 = ?}$$

1. Schritt: In eine Dualzahl wandeln:

$$2 - 6 \Rightarrow 10 - 110$$

2. Schritt: Stellen auffüllen:

$$0010 - 0110 = ?$$

3. Schritt: Bits negieren:

$$0110 \Rightarrow 1001$$

4. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$1001 + 0001 = 1010$$

5. Schritt: Minuend und Zweierkomplement addieren:

$$0010 + 1010 = 1100$$

6. Schritt: Ergebnis negieren:

$$100 \Rightarrow 011$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

$$\underline{2 - 6 = ?}$$

1. Schritt: In eine Dualzahl wandeln:

$$2 - 6 \Rightarrow 10 - 110$$

2. Schritt: Stellen auffüllen:

$$0010 - 0110 = ?$$

3. Schritt: Bits negieren:

$$0110 \Rightarrow 1001$$

4. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$1001 + 0001 = 1010$$

5. Schritt: Minuend und Zweierkomplement addieren:

$$0010 + 1010 = 1100$$

6. Schritt: Ergebnis negieren:

$$100 \Rightarrow 011$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

7. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$011 + 001 = 100$$

8. Schritt: In eine Dezimalzahl wandeln:

$100 \Rightarrow 4$; da das höchstwertigste Bit 1 ist:

Endergebnis = -4

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

7. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$011 + 001 = 100$$

8. Schritt: In eine Dezimalzahl wandeln:

$100 \Rightarrow 4$; da das höchstwertigste Bit 1 ist:

Endergebnis = -4

9. Schritt: Ergebnis:

$$\underline{2 - 6 = (-4)}$$

Subtraktion mit Hilfe des Zweierkomplements

7. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$011 + 001 = 100$$

8. Schritt: In eine Dezimalzahl wandeln:

$100 \Rightarrow 4$; da das höchstwertigste Bit 1 ist:

Endergebnis = -4

9. Schritt: Ergebnis:

$$\underline{2 - 6 = (-4)}$$

Multiplikation von Dualzahlen

- Es werden Produkte mit den einzelnen Stellen des Multiplikators gebildet, sie werden anschließend Stellenrichtig addiert.
- Die Stellen des Multiplikators können nur Zahlenwerte zwischen Null und Eins annehmen

Multiplikation von Dualzahlen

- Es werden Produkte mit den einzelnen Stellen des Multiplikators gebildet, sie werden anschließend Stellenrichtig addiert.
- Die Stellen des Multiplikators können nur Zahlenwerte zwischen Null und Eins annehmen
- → Dies kann mit einer einfachen UND-Verknüpfung gelöst werden.

Multiplikation von Dualzahlen

- Es werden Produkte mit den einzelnen Stellen des Multiplikators gebildet, sie werden anschließend Stellenrichtig addiert.
- Die Stellen des Multiplikators können nur Zahlenwerte zwischen Null und Eins annehmen
- → Dies kann mit einer einfachen UND-Verknüpfung gelöst werden.

Multiplikation von Dualzahlen

Rechenbeispiel für eine Multiplikation mit Dual-Zahlen.

$$\begin{array}{r} 1011 \times 1010 \\ \hline 1011000 \\ 000000 \\ 10110 \\ 0000 \\ + \\ \hline 1101110 \end{array}$$

Halbaddierer

Ein Halbaddierer besitzt zwei Ein-, und zwei Ausgänge. An die Eingänge x und y werden jeweils die Ziffern angelegt die man addieren möchte. An dem ersten Ausgang liegt die Summe s der Addition an, am zweiten Ausgang der Übertrag c .

x	y	Übertrag c	Summe s
0	0	0	0
0	1	0	1
1	0	0	1
1	1	1	0

Schaltbild Halbaddierer

In Schaltungen wird der Halbaddierer aus zwei Bauteilen zusammengesetzt, ein Exklusiv-ODER (XOR) und ein UND (AND).

Volladdierer

- Der Volladdierer besteht aus zwei Halbaddierern und einem ODER.
- Der Volladdierer hat einen zusätzlichen Eingang (c_{in}), man kann den Übertrag aus einer vorhergegangenen Addition mit einbeziehen.

Volladdierer

- Der Volladdierer besteht aus zwei Halbaddierern und einem ODER.
- Der Volladdierer hat einen zusätzlichen Eingang (c_{in}), man kann den Übertrag aus einer vorhergegangenen Addition mit einbeziehen.
- Man kann mehrere Volladdierer kaskadieren um größere Zahlen miteinander zu addieren.

x	y	c_{in}	c_{out}	s
0	0	0	0	0
0	0	1	0	1
0	1	0	0	1
0	1	1	1	0
1	0	0	0	1
1	0	1	1	0
1	1	0	1	0
1	1	1	1	1

Volladdierer

- Der Volladdierer besteht aus zwei Halbaddierern und einem ODER.
- Der Volladdierer hat einen zusätzlichen Eingang (c_{in}), man kann den Übertrag aus einer vorhergegangenen Addition mit einbeziehen.
- Man kann mehrere Volladdierer kaskadieren um größere Zahlen miteinander zu addieren.

x	y	C_{in}	C_{out}	s
0	0	0	0	0
0	0	1	0	1
0	1	0	0	1
0	1	1	1	0
1	0	0	0	1
1	0	1	1	0
1	1	0	1	0
1	1	1	1	1

Schaltbild Volladdierer

In Schaltungen wird der Halbaddierer aus zwei Bauteilen zusammengesetzt, ein Exklusiv-ODER (XOR) und ein UND (AND).

Subtrahierer

Beim Subtrahierer wird der Volladdierer durch einen Steuereingang erweitert. An diesem legt man für eine Addition eine 0, und für eine Subtraktion eine 1 an. Durch diesen Steuereingang wird das Zweierkomplement gebildet.

Multiplizierer

- Der Multiplizierer kann zwei acht Bit Zahlen miteinander multiplizieren.
- Dazu wird die Zahl an ein Schieberegister angelegt, sodass sie bei jedem Takt um eine Stelle verschoben werden kann.

Multiplizierer

- Der Multiplizierer kann zwei acht Bit Zahlen miteinander multiplizieren.
- Dazu wird die Zahl an ein Schieberegister angelegt, sodass sie bei jedem Takt um eine Stelle verschoben werden kann.
- Die höchstwertigste Ziffer des Multiplikators wird abgegriffen, und mit dem Multiplikant multipliziert.

Multiplizierer

- Der Multiplizierer kann zwei acht Bit Zahlen miteinander multiplizieren.
- Dazu wird die Zahl an ein Schieberegister angelegt, sodass sie bei jedem Takt um eine Stelle verschoben werden kann.
- Die höchstwertigste Ziffer des Multiplikators wird abgegriffen, und mit dem Multiplikant multipliziert.
- Um die Produkte Stellenrichtig zu addieren werden die Zwischenergebnisse ebenfalls verschoben.

Multiplizierer

- Der Multiplizierer kann zwei acht Bit Zahlen miteinander multiplizieren.
- Dazu wird die Zahl an ein Schieberegister angelegt, sodass sie bei jedem Takt um eine Stelle verschoben werden kann.
- Die höchstwertigste Ziffer des Multiplikators wird abgegriffen, und mit dem Multiplikant multipliziert.
- Um die Produkte Stellenrichtig zu addieren werden die Zwischenergebnisse ebenfalls verschoben.
- Das Produkt erhält man, nach acht Takten Rechenzeit.

Multiplizierer

- Der Multiplizierer kann zwei acht Bit Zahlen miteinander multiplizieren.
- Dazu wird die Zahl an ein Schieberegister angelegt, sodass sie bei jedem Takt um eine Stelle verschoben werden kann.
- Die höchstwertigste Ziffer des Multiplikators wird abgegriffen, und mit dem Multiplikant multipliziert.
- Um die Produkte Stellenrichtig zu addieren werden die Zwischenergebnisse ebenfalls verschoben.
- Das Produkt erhält man, nach acht Takten Rechenzeit.

BCD-Eingabe

- Die Eingabe erfolgt über ein ASCII-Feld.
- Bei einer Eingabe von einer Ziffer im Bereich 0 bis 9, liegt die Ziffer BCD codiert an den Ausgänge D_0 bis D_3 an

BCD-Eingabe

- Die Eingabe erfolgt über ein ASCII-Feld.
- Bei einer Eingabe von einer Ziffer im Bereich 0 bis 9, liegt die Ziffer BCD codiert an den Ausgänge D_0 bis D_3 an
- Nach jedem Tastendruck wird die Ziffer in ein Register übernommen, man kann an ihren Ausgängen die Zahl von 0 bis 99 abgreifen.

BCD-Eingabe

- Die Eingabe erfolgt über ein ASCII-Feld.
- Bei einer Eingabe von einer Ziffer im Bereich 0 bis 9, liegt die Ziffer BCD codiert an den Ausgänge D_0 bis D_3 an
- Nach jedem Tastendruck wird die Ziffer in ein Register übernommen, man kann an ihren Ausgängen die Zahl von 0 bis 99 abgreifen.

Umwandlung

- Für die Wandlung werden zwei Zähler und ein Wandler benötigt.
- Der erste Zähler ist ein BCD-Zähler, der zweite ein Binär-Zähler.

Umwandlung

- Für die Wandlung werden zwei Zähler und ein Wandler benötigt.
- Der erste Zähler ist ein BCD-Zähler, der zweite ein Binär-Zähler.
- Beide Zähler haben den selben Clock.

Umwandlung

- Für die Wandlung werden zwei Zähler und ein Wandler benötigt.
- Der erste Zähler ist ein BCD-Zähler, der zweite ein Binär-Zähler.
- Beide Zähler haben den selben Clock.
- Der Vergleicher vergleicht das eingegebene Signal mit dem BCD-Zähler.

Umwandlung

- Für die Wandlung werden zwei Zähler und ein Wandler benötigt.
- Der erste Zähler ist ein BCD-Zähler, der zweite ein Binär-Zähler.
- Beide Zähler haben den selben Clock.
- Der Vergleicher vergleicht das eingegebene Signal mit dem BCD-Zähler.
- Sind beide Signale identisch wird der Clock unterbrochen.

Umwandlung

- Für die Wandlung werden zwei Zähler und ein Wandler benötigt.
- Der erste Zähler ist ein BCD-Zähler, der zweite ein Binär-Zähler.
- Beide Zähler haben den selben Clock.
- Der Vergleicher vergleicht das eingegebene Signal mit dem BCD-Zähler.
- Sind beide Signale identisch wird der Clock unterbrochen.
- Man kann das Binär-Ergebnis am Ausgang des Binär-Zählers ablesen.

Umwandlung

- Für die Wandlung werden zwei Zähler und ein Wandler benötigt.
- Der erste Zähler ist ein BCD-Zähler, der zweite ein Binär-Zähler.
- Beide Zähler haben den selben Clock.
- Der Vergleicher vergleicht das eingegebene Signal mit dem BCD-Zähler.
- Sind beide Signale identisch wird der Clock unterbrochen.
- Man kann das Binär-Ergebnis am Ausgang des Binär-Zählers ablesen.

7-Segment-Anzeige

- Das Endergebnis wird Ziffer für Ziffer auf ein 7-Segment-Decoder gegeben.
- Die Ausgänge des 7-Segment-Decoders werden auf die Eingänge einer 7-Segment-Anzeige gegeben.

7-Segment-Anzeige

- Das Endergebnis wird Ziffer für Ziffer auf ein 7-Segment-Decoder gegeben.
- Die Ausgänge des 7-Segment-Decoders werden auf die Eingänge einer 7-Segment-Anzeige gegeben.

- Junior Computer - Der einfache Einstieg in die faszinierende Computertechnik (1980)
- www.elektronik-kompodium.de/sites/dig/1708061.htm (11.04.2015)
- de.wikipedia.org/wiki/Volladdierer (16.05.2015)