

# priority encoder:

highest  $w_n$  - - - -  $w_0$  lowest

- ورودیها دارای اولویت هستند

- خروجی شان دهندهی ورودی Active (۱۴) شده ای است که دارای بالاترین اولویت است

$w_3$	$w_2$	$w_1$	$w_0$	$y_1$	$y_0$	$Z$
0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	1
0	0	1	X	0	1	1
0	1	X	X	1	0	1
1	X	X	X	1	1	1

$$y_0 = \bar{w}_3 \bar{w}_2 w_1 + w_0$$

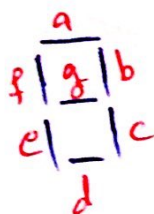
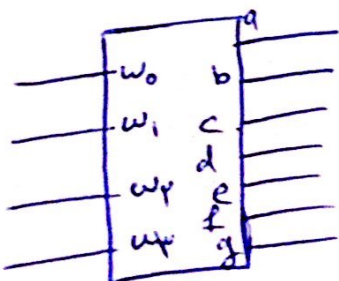
$$y_1 = \bar{w}_3 w_2 + w_1$$

$$Z = w_0 + w_1 + w_2 + w_3$$

: code-converter

مبدل های کد:

## BCD-to-7seg:



$w_3$	$w_2$	$w_1$	$w_0$	a	b	c	d	e	f	g
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0
0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

مبدل باینری به کد gray:

صفری به ۰ - ۱:

$b_2$	$b_1$	$b_0$	$g_2$	$g_1$	$g_0$
0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	1
0	1	0	0	1	0
0	1	1	0	1	1
1	0	0	1	0	0
1	0	1	1	0	1
1	1	0	1	1	0
1	1	1	1	1	1

\* Hamming distance ← باید

بیت به بیت XOR کنیم و حاصل را

هم جمع کنیم

\* الگوریتم ساخت گری کد:

(۱) ابتدا ۰ را انگونه می نویسیم

(۲) سپس زیر آن آینه قرار می دهیم

(۳) در کنار دو کد بالایی : در کنار دو کد پایینی ۱ قرار می دهیم

(۴) هر ستون را مجدداً آینه ای قرینه می کنیم

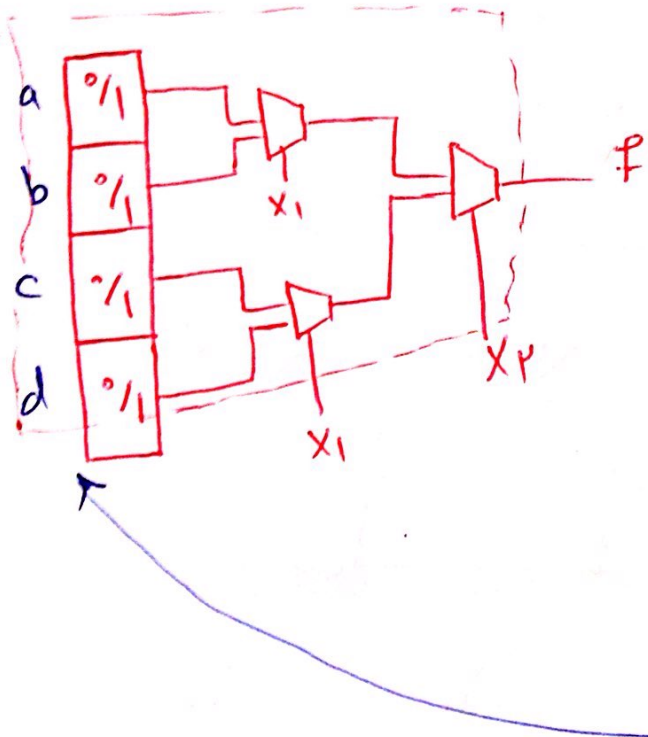
(۵) در کنار ۴ کد بالایی صفر و در کنار ۴ کد پایینی ۱ قرار می دهیم

⇒ کد ساخته می شود

$$\begin{aligned} g_2 &= b_2 \\ g_1 &= b_1 \oplus b_2 \\ g_0 &= b_0 \oplus b_1 \end{aligned}$$

پایه‌سازی بر روی  $luT$  : ( look-up-Table )

- یک حافظه یک بیتی را در نظر بگیرید .  $\boxed{\%1}$
- یک  $luT$  مجموعه‌ای از حافظه یک بیتی است .
- به کمک یک  $luT$  ،  $2^n$  بیتی می‌توان هر تابع  $n$  متغیره را پایه‌سازی کرد .



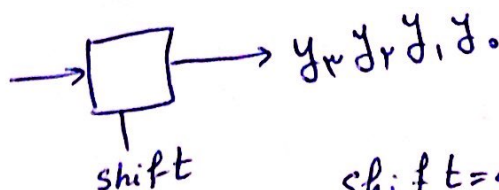
\* ادعای شود که می‌تواند دو متغیره با این سیستم قابل طراحی است :

$x_1$	$x_2$	$f$
0	0	a
0	1	b
1	0	c
1	1	d

- \* تغییر  $f$  باعث تغییرات داده می‌شود .
- \* ترتیب بزرگ  $luT$  این است که با آن می‌توان پایه‌سازی کرد .

مدار shift به سمت راست :

input  
 $w_3, w_2, w_1, w_0$



$shift = 0 \rightarrow$  No Action  
 $= 1 \rightarrow$  right shift (افزودن صفر)

assign  $y = x \gg 1$  ;



: Barrel shifter

یک حالت کلی تر یک shifter که تعداد لیفت آن قابل کنترل است و بتهای خالی توسط چرخیده بتهای قبل پر می شود.

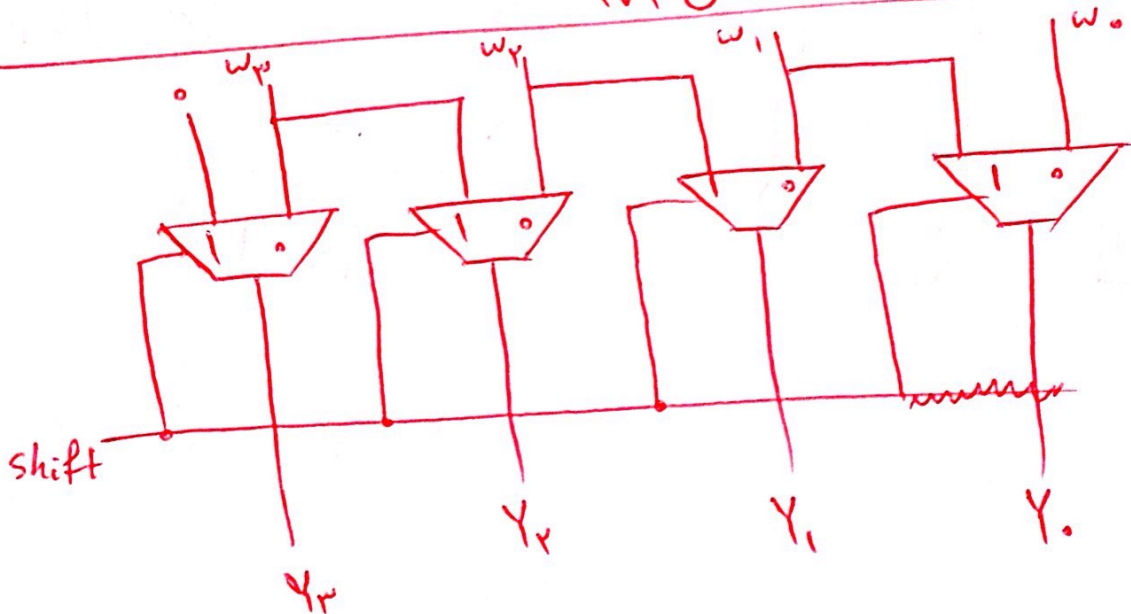
$S_1$	$S_0$	$Y_3$	$Y_2$	$Y_1$	$Y_0$
0	0	$w_3$	$w_2$	$w_1$	$w_0$
0	1	$w_2$	$w_3$	$w_1$	$w_0$
1	0	$w_1$	$w_0$	$w_3$	$w_2$
1	1	$w_0$	$w_1$	$w_2$	$w_3$

→ no shift

assign  $Y = X \gg n;$

→ brown  
۳۷۴

مدار لیفت  
معمولی



پلتفرمهای پیاپی (طراحیهای ترکیبی):

(SOP, POS) OR-AND, AND-OR

NOR, NAND

OR-AND (invert) DAI AOI

NOR-OR, NAND-AND

MUX

lut

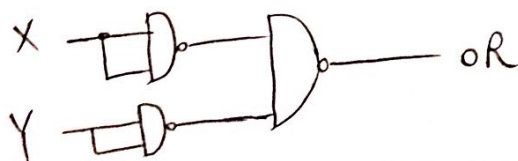
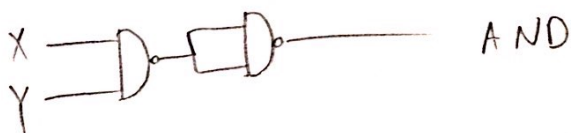
- قبلاً دیدیم که تابع منطقی را می‌توان با گیت‌های AND، OR و NOT پیاده‌سازی کرد

**گیت کامل:** یک گیت را کامل گویند اگر بتوان گیت‌های AND، OR و NOT را با آن ساخت

مانند : NAND

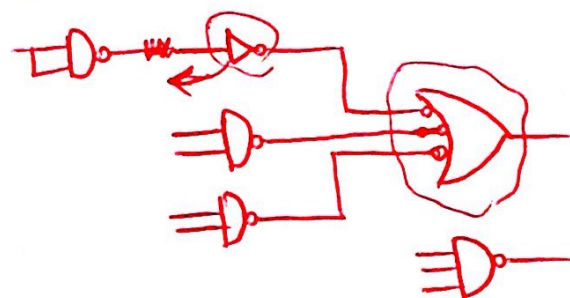
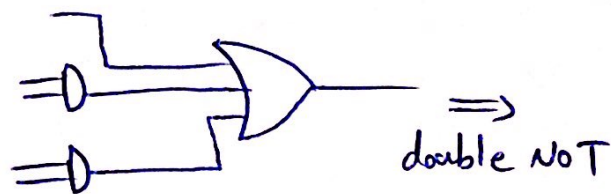
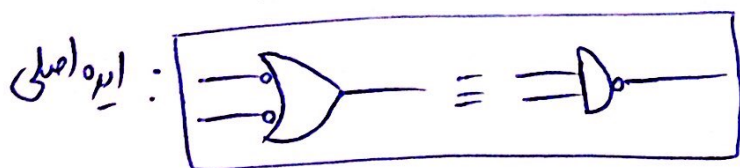
← که تابع منطقی را می‌توان به وسیله یک گیت کامل پیاده‌سازی کرد.

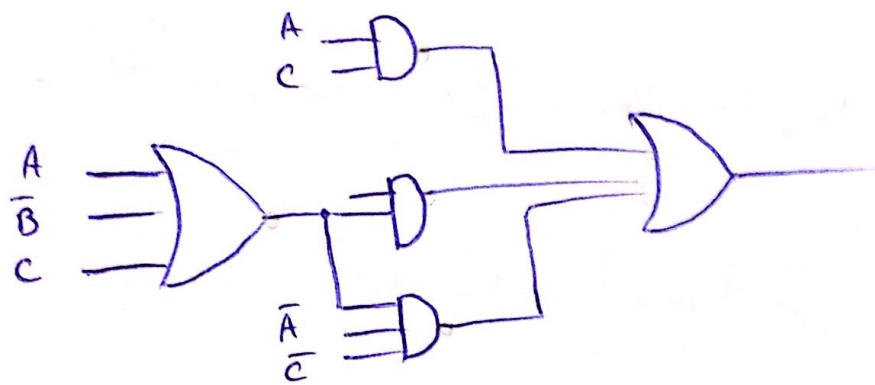
**مثال:** نشان دهید که NAND یک گیت کامل است.



پیاده‌سازی بر مبنای NAND و NOR:

- برای پیاده‌سازی بر اساس NAND ← از AND-OR استفاده می‌کنیم.





مثال: