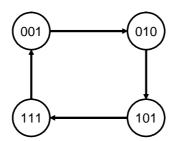
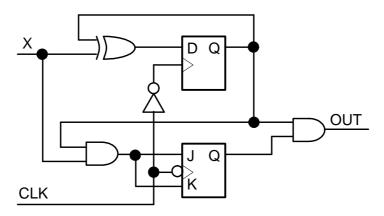
1. Considere o diagrama de estados da figura seguinte:



- Projecte um circuito sequencial, usando flip-flops JK.
- 2. Considere o circuito da figura seguinte

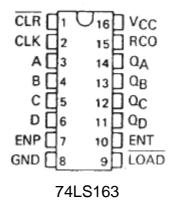


- a) Determine as equações características do circuito
- b) Faça a tabela de transição de estados
- c) Desenhe o diagrama de estados
- 3. Considere a tabela de transição de estados da seguinte Máquina de Moore:

	XY				
Estado S	00	01	10	11	Z
А	А	В	С	D	1
В	В	С	А	D	0
С	D	А	С	В	0
D	В	А	С	D	1
	Estado Seguinte S*				

- a) Escreva as equações que se obtêm directamente a partir da tabela, usando Flip-flops do tipo D. Considere os valores seguintes para a codificação dos estados: A=11; B=00; C=10; D=01.
- b) Simplifique as equações e desenhe o circuito correspondente

- **4.** Pretende-se realizar o controlo de uma lâmpada com temporização. A lâmpada acende-se quando for activado o botão B e apaga-se ao fim de 12 segundos. O sistema deve garantir que mesmo que o botão permaneça activado a lâmpada apaga findo aquele tempo. Admita que dispõe de um oscilador com frequência de 1Hz.
- a) Desenhe o diagrama de blocos do sistema, identificando as entradas e as saídas de cada módulo.
- b) Desenhe o diagrama de estados do bloco de controlo. Realize os módulos necessários, recorrendo a gates básicas, Flip-Flops D e ao contador indicado na figura abaixo.



- 5. Projecte um sistema digital de controlo de uma boneca que anda. A boneca tem dois motores (E, D) que movimentam cada uma das pernas, um botão on/off (O) e possui um sensor (S) que determina a existência ou não de obstáculos. Quando se liga a boneca deve começar a andar desde que não existam obstáculos mas atenção: os motores têm que funcionar alternadamente se não a boneca cai. A boneca deverá funcionar enquanto o botão O estiver activo.
- a) Faça o diagrama de blocos do circuito e o diagrama de estados correspondente
- b) Escreva um programa em ABEL que descreva o funcionamento do circuito.