#### www.psounis.gr ΛΟΓΙΚΕΣ ΠΥΛΕΣ ΛΟΓΙΚΟ ΑΝD ΛΟΓΙΚΟ OR **ΛΟΓΙΚΟ ΧΟ**R f(X,Y) $f(X, \Upsilon)$ Λογική Πύλη f(X,Y)Αληθοπίνακας -X Υ f(X,Y)X Υ f(X,Y)X Υ f(X,Y)0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1 Λογική Συνάρτηση f(X,Y) = X + Y $f(X,Y) = X \cdot Y$ $f(X,Y) = X \oplus Y$ f(X,Y) = X AND Yf(X,Y) = X XOR Yf(X,Y) = X OR Y**ΛΟΓΙΚΟ NOR ΛΟΓΙΚΟ XNOR** ΛΟΓΙΚΟ NAND ΛΟΓΙΚΟ ΝΟΤ f(X,Y)f(X,Y)XY f(X,Y)X Υ f(X,Y)Υ f(X,Y)X Έξοδος f(X)0 0 1 0 0 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 f(X) = X' $f(X,Y) = (X \oplus Y)'$ f(X,Y) = (X + Y)'f(X,Y) = (XY)'f(X) = NOT(X)f(X,Y) = X XNOR Yf(X,Y) = X NOR Yf(X,Y) = X NAND Y

#### ΛΟΓΙΚΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

0

### ΛΟΓΙΚΕΣ ΠΥΛΕΣ www.psounis.gr

της μεταβλητής, αλλιώς γράφουμε το συμπλήρωμα). Η

#### Λογική Συνάρτηση σε Αληθοπίνακα Άλγεβρα Boole και κατασκευή βοηθητικών στηλών.

7 = 0	(X XOR Y	AND (	VAND	NOT Y)

Υ		K = X XOR Y	L = NOT Y	M = X AND L	Z = K AND I	
	0	0	1	0	0	
Į,	100	4				

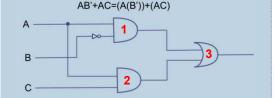
0 1 1 1

0

# Λογική Συνάρτηση σε Κύκλωμα

0

«Από Μέσα Προς τα Έξω» με βάση την προτεραιότητα των πράξεων της συνάρτησης



## Αληθοπίνακας σε Κύκλωμα: Πρώτα αληθοπίνακας σε λογική συνάρτηση και έπειτα

λογική συνάρτηση σε κύκλωμα

Αληθοπίνακας σε Λογική Συνάρτηση:

Στις γραμμές που η συνάρτηση έχει τιμή 1 γράφουμε ένα γινόμενο (Αν η μεταβλητή είναι 1, τότε γράφουμε το όνομα

συνάρτηση είναι το άθροισμα των γινομένων

8.0	-	196	
0	0	1	
0	1	0	
1	0	1	
1	1	0	
0	0	1	
0	1	0	
1	0	1	
1	1	1	
	0 1 1 0	0 0 1 1 1 0 1 1 0 0 0 0 1	0 0 1 0 1 0 1 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0 1

Λύση: Έχουμε F=1 όταν: • X = 0, Y = 0, Z = 0• X = 0, Y = 1, Z = 0• X = 1, Y = 0, Z = 0• X = 1, Y = 1 Z = 0

Άρα η συνάρτηση είναι: F = X'Y'Z' + X'YZ' + XY'Z' + XYZ' + XYZ

• X = 1, Y = 1, Z = 1

Κύκλωμα σε Αληθοπίνακα: Προς τα εμπρός δίνοντας ονόματα στις ενδιάμεσες πύλες

Προς τα πίσω δίνοντας ονόματα στις ενδιάμεσες πύλες

Κύκλωμα σε Λογική Συνάρτηση:

(A XOR B) OR (A AND M AND N)

= (A XOR B) OR (A AND (NOT C) AND N)

F = (A XOR B) OR (A AND (NOT C) AND (C OR D))