

الجمهورية العربية السورية جامعة تشرين كلية الهندسة المعلوماتية السنة الثالثة

اسم المشروع: تصميم دارة خريطة كارنوف وكوين ماكسلوسكي

إعـــداد الطلاب علي ناصر أحمد طارق سامر الجراح

مؤيد جهاد علي

اسم المشرف:

د. محمد ياسين صبيح

للعام الدراسي 2017 - 2018

المحتويات

2	مقدمة:
2	KARNAUGH MAP (خريطة كارنوف):
4	خطوات الحل باستخدام كارنوف:
5	كارنوف بمتحولين:
7	كارنوف بأربع متحولات:
10	الكود:
26	خــاتمة
	جدول الاشكال:
5	الشكل 1
6	الشكل 2
6	الشكل 3
7	الشكل 4
8	الشكل 5
9	

مقدمة:

نعلم أنه عند حل معادلات بوليانية ب n متغير نقوم بتبسيط هذه المعادلات إلى أبسط شكل ممكن.

مر معنا سابق عدة قوانين تستخدم في الجبر البولياني لتبسيط المعادلات ك قوانين الإبدال وقوانين الدمج في عملية الانفصال والاتصال وقاعدة المتتم للمتمم وقواعد الامتصاص الأولى والثانية ونظريتا دي-مورغان اللتان تعتبران من أهم النظريات في علم الجبر البولياني لكن يوجد طرق أخرى لتبسيط هذه المعادلات (البوابات) لشكل أبسط وبطريقة أبسط ف أحيانا يمكن تبسيط معادلة معقدة باستخدام الجبر البولياني بعشرة بوابات وتكون خطوات التبسيط معقدة جدا وبنفس الوقت يوجد طرق أسهل لفعل ذلك وبأقل من عدد البوابات السابة.

سندرس في بحثنا طريقتين جديدين لتبسيط المعادلات والبوابات المنطقية بشكل أسهل هما karnaugh التي هي طريقة فعالة لتبسيط الاقترانات (المعادلات) لحد 6 متغيرات.

Karnaugh map (خربطة كارنوف):

خريطة KM) Karnaugh أو K—map) هي طريقة لتبسيط تعبير الجبر البولياني. عند استخدام خريطة كارنوف يتم نقل النتائج المنطقية المطلوبة من جدول الحقيقة إلى شبكة ثنائية الأبعاد

استخدامات خريطة كارنوف: في العديد من الدوائر الرقمية والمشاكل العملية نحتاج إلى إيجاد تعبير بأقل المتغيرات. يمكننا تقليل التعبيرات المنطقية من 3 أو 4 متغيرات بسهولة جدا باستخدام K-map دون

استخدام أي نظريات الجبر البولي. يمكن أن تأخذ K-map شكلين من مجموع المضاريب (SOP) وفقًا للحاجة إلى المشكلة.

سوف نستخدم في دراستنا ل خرائط كارنوف بيئة العمل eclipse 2018.



CD\AB	00	10	11	01
00	0	0	0	0
10	1	1	0	0
11	0	0	0	0
01	0	0	0	0
Y = B'CD	\!			

خطوات الحل باستخدام كارنوف:

- 1. في البداية نقوم برسم ال Gray code المعبر عن المعادلة
 - 2. نحدد K-map وفقًا لعدد المتغيرات.
- 3. نقوم بملء خريطة كارنوف بالأصفار والواحدات وذلك وفقا لجدول كارنوف.
- 4. نقوم برسم مجموعات مستطيلة تحتوي على الواحدات فقط ولكن عدد الواحد يكون مرفوع للقوة 2 مثل
 - 2،4،8 ... (باستثناء 1) وحاول تغطية أكبر عدد ممكن من العناصر في مجموعة واحدة.

5. نقوم باختزال كل بت مع متممه في كل سطر وفي كل عمود في المجموعة الواحدة وبعد ذلك ينتج

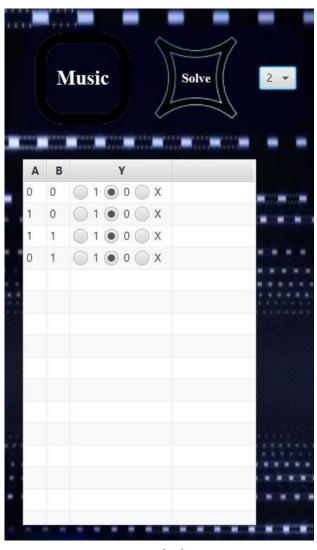
لدينا ابسط شكل للمعادلة بحسب عدد المجموعات المتبقية.

كارنوف بمتحولين:

ليكن لدينا المعادلة التالية:

$$F = xy' + xy + x'y + x'y'$$

الان لندخل المعادلة السابقة في البرنامج ونرى ماذا سيكون الخرج.



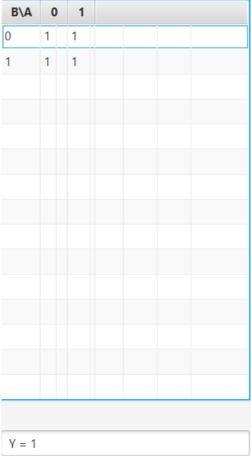
الشكل 1

قمنا باختيار عدد المتحولات وهو هنا تنين الان نختار قيم كل حد في المعادلة:



الشكل 3

كل ما علينا فعله الان هو فقط الضغط على زر ال Solve فنجد المعادلة بعد التبسيط:



الشكل 4

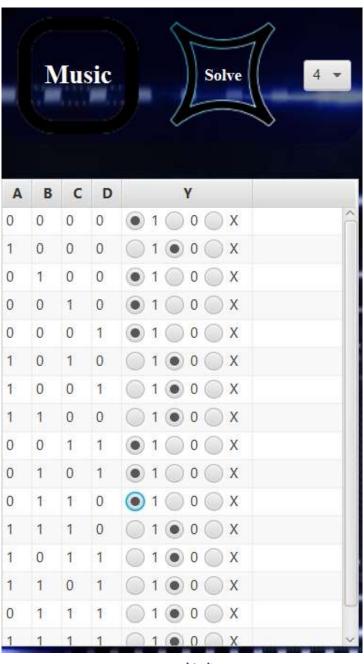
وجدنا أن الخرج هو Y=1 وهذا صحيح أي يعني أنه تم تطبيق خوارزمية كارنوف ع المعادلة السابقة والآن لنجرب على حالة أكبر ولتكن أربع متحولات.

كارنوف بأربع متحولات: الان لنقوم بتطبيق خريطة كارنوف على أربع متحولات:

ليكن لدينا المعادلة التالية:

F = x'y'z'w' + x'y'z'w + x'y'zw' + x'y'zw + x'yz'w' + x'yz'w + x'yzw'

الان لندخل المعادلة السابقة في البرنامج ونرى ماذا سيكون الخرج. اولا نختار عدد المتحولات والذي هو أربعة ثم نقوم بملء قيم كل حد من الحدود.



الشكل 5

الان كل ما علينا فعله هو ضغط زر ال Solve ولنرى الخرج.

CD\AB	00	10	11	01
00	1	0	0	1
10	1	0	0	1
11	1	0	0	0
01	1	0	0	1

Y = A'D'+A'C'+A'B'

الشكل 6

وهو خرج المعادلة بعد التبسيط.

الكود:

أثناء الحل وكتابة الواجهة نقوم باستيراد الحزم التي نحتاجها من خلال وضع مؤشر الماوس ع الغرض المتحول/.. الذي نريد استيراده ثم نضغط import وقد احتجنا الحزم التالية من أجل بناء الواجهة

```
19 import javafx.application.Application;
 2 import javafx.collections.FXCollections;
 3 import javafx.collections.ObservableList;
 4 import javafx.geometry.Insets;
 5 import javafx.geometry.Pos;
 6 import javafx.scene.Scene;
 7 import javafx.scene.control.Alert;
 8 import javafx.scene.control.ChoiceBox;
 9 import javafx.scene.control.TableColumn;
10 import javafx.scene.control.TableView;
11 import javafx.scene.control.TextField;
12 import javafx.scene.control.Tooltip;
13 import javafx.scene.control.Alert.AlertType;
14 import javafx.scene.control.ButtonType;
15 import javafx.scene.control.cell.PropertyValueFactory;
16 import javafx.scene.image.Image;
17 import javafx.scene.layout.GridPane;
18 import javafx.scene.layout.HBox;
19 import javafx.scene.layout.StackPane;
20 import javafx.scene.media.AudioClip;
21 import javafx.scene.media.Media;
22 import javafx.scene.media.MediaPlayer;
23 import javafx.scene.media.MediaPlayer.Status;
24 import javafx.scene.media.MediaView;
25 import javafx.stage.Stage;
26
```

الان لنبدأ بالصف momo:

```
public class momo extends Application (
    StackPane root = new StackPane();
   GridPane root1 = new GridPane();
   TableView<Graytable> table = new TableView<>();
   ObservableList(Graytable> data = FXCollections.observableArrayList();
   TableView<k_map> table1 = new TableView<>();
   TableColumn< Graytable, Integer > lastColumn;
   ObservableList<k_map> data1 = FXCollections.observableArrayList();
   Stage stage;
   Scene scene;
   int x;
   StackPane root2 = new StackPane();
   TextField txt = new TextField();
   Scene scene1 = new Scene(root2);
   public void kmap(MediaPlayer Music)
        GridPane root3 = new GridPane();
       root3.setVgap(30);
       //Media
       MediaPlayer video1 = new MediaPlayer( new Media(getClass().getResource("back2.mp4").toExternalForm()) );
       video1.setCycleCount( MediaPlayer.INDEFINITE );
       MediaView video3 = new MediaView( video1);
       video3.setPreserveRatio( false );
       video3.fitWidthProperty().bind( root3.widthProperty() );
       video3.fitHeightProperty().bind( root3.heightProperty() );
       video1.setAutoPlay(true);
       ButtonPane MusicBtn1 = new ButtonPane("Music", new Image(getClass().getResource("1.png").toExternalForm()),
               new Image(getClass().getResource("2.png").toExternalForm()),
               new AudioClip(getClass().getResource("ButtonOnMouse.wav").toExternalForm()),
               new AudioClip(getClass().getResource("Button.wav").toExternalForm()));
       MusicBtn1.setOnAction(e -> {
```

استخدمنا التابع kmap من أجل بناء ال Scene الثاني عند ضغط زر الحل طبعا ويجب اختيار عدد المتحولات والا سوف يظهر لدينا إشارة خطر كما سوف نرى لاحقا واستخدمنا عدة صفوف من اجل عرض الفيديو والموسيقا في خلفية الواجهة وطبعا الازرار وكل ما هو موجود في الواجهة سيتم وضعة في pane

```
MusicBtn1.setOnAction(e -> {
        video1.getOnPlaying();
        Music.play();
        if (video1.getStatus() == Status.PLAYING)
            Music.pause();
         else {
               Music.play();
            }
   });
    //Back
   ButtonPane BackBtn = new ButtonPane("Back", new Image(getClass().getResource("solve2.png").toExternalForm()),
            new Image(getClass().getResource("solve1.png").toExternalForm()),
            new AudioClip(getClass().getResource("ButtonOnMouse.wav").toExternalForm()),
            new AudioClip(getClass().getResource("Button.wav").toExternalForm()));
   BackBtn.setTextSize(14);
    BackBtn.setOnAction(e -> {
        stage.setScene(scene);
   });
    HBox controlBox1 = new HBox(BackBtn, MusicBtn1);
    controlBox1.setStyle("-fx-background-color:rgba(2 , 0 ,32 , 0.5); -fx-background-radius:25");
    controlBox1.setPadding(new Insets(2, 10, 2, 10));
    controlBox1.setSpacing(20);
    controlBox1.setAlignment(Pos.CENTER);
//setColumn for K-map
    root3.getChildren().addAll(controlBox1);
    root3.setPadding(new Insets(20));
   root2.getChildren().add( root3);
    root3.add(table1, 0, 1);
   Sovle.txt = txt;
   root3.add(txt, 0, 2);
```

استخدمنا الHBox لوضع الازرار الخاصة بالرجوع للواجهة الأول (قبل الحل) ولزر الموسيقا أيضا.

```
public void start( Stage stage ) {
   this.stage = stage;
   table1.setItems( data1 );
   root1.setVgap( 30 );
   //alert when we didn't choice the number of var
   Alert alert = new Alert( AlertType.ERROR, "Please, Choose the number of variables.", ButtonType.OK );
   // media
   MediaPlayer video = new MediaPlayer( new Media(getClass().getResource("back2.mp4").toExternalForm()) );
   video.setCycleCount( MediaPlayer.INDEFINITE );
   MediaPlayer Music = new MediaPlayer( new Media(getClass().getResource("music2.mp3").toExternalForm()) );
   Music.setCycleCount( MediaPlayer.INDEFINITE );
   MediaView video2 = new MediaView( video );
   video2.setPreserveRatio( false );
   video2, fitWidthProperty().bind( root.widthProperty() );
   video2.fitHeightProperty().bind( root.heightProperty() );
   video.setAutoPlay(true);
   Music.setAutoPlay(true);
   // musicButton
   ButtonPane MusicBtn = new ButtonPane("Music", new Image(getClass().getResource("1.png").toExternalForm()),
           new Image(getClass().getResource("2.png").toExternalForm()),
           new AudioClip(getClass().getResource("ButtonOnMouse.wav").toExternalForm()),
           new AudioClip(getClass().getResource("Button.wav").toExternalForm()));
   MusicBtn.setOnAction(e -> {
       video.play();
       Music.play();
       if (video.getStatus() == Status.PLAYING) {
           Music.pause();
       } else {
           Music.play();
   });
   kmap(Music);
```

نفس الخطوات السابقة تقريبا لكن من أجل الواجهة الأولى مع ملاحظة أننا قمنا باستدعاء التابع Kmap هنا.

```
// SolveButton
ButtonPane SolveBtn = new ButtonPane("Solve", new Image(getClass().getResource("solve2.png").toExternalForm()),
        new Image(getClass().getResource("solve1.png").toExternalForm()),
new AudioClip(getClass().getResource("ButtonOnMouse.wav").toExternalForm()),
        new AudioClip(getClass().getResource("Button.wav").toExternalForm()));
SolveBtn.setTextSize(14);
// chooseButton the variable number
ChoiceBox<Integer> choice = new ChoiceBox<>();
choice.getItems().addAll(2, 3, 4);
choice.setTooltip(new Tooltip("number of variables"));
SolveBtn.setOnAction(e -> (
    if ( choice.getValue() == null ) {
        alert.show();
        return;
    fillrows( choice.getValue() );
    stage.setScene(scene1);
    fillmap();
    Sovle.solve( choice.getValue() );
// when we choice the variable number
choice.setOnAction(e -> {
   int nofv = choice.getValue();
    data.clear();
    table.refresh();
    table.getColumns().clear();
    char c = 'A';
    for (int i = 0; i < nofv; ++i) {
        // add the Column name like A , B ,C ,D
        TableColumn<Graytable, Integer> col = new TableColumn<>("" + c);
        col.setCellValueFactory(new PropertyValueFactory<>("x" + (i + 1)));
        table.getColumns().add(col);
```

هنا لدينا زر الSolve وزر الخيارات الخاص بعدد المتحولات ونقوم أيضا بتعبئة قيم ال Gray table الخاص بالمعادلة المدخلة.

```
col.setMaxWidth(25);
    col.setMinWidth(25);
    ++0;
String[] k = { "B\\A","0","1","00","10","11","01"};
table1.getColumns().clear();
table1.getItems().clear();
table1.setFixedCellSize(25);
//table.getColumns().get(1 ).getCellData( 2 );
int startindex=(nofv == 2 ?0 :2);
if (nofv==2) {
    k[2]="1";
else if (nofv==3 )
   k[2]="C\\AB";
else if (nofv==4) {
    k[2]="CD\\A8";
int numcolumn =(nofv == 2 ?3:5);
    for (int i=0;i<numcolumn;i++)
        TableColumn<k_map, String> col = new TableColumn<>(k[startindex + i ]);
        col.setCellValueFactory(new PropertyValueFactory<>("a" + (i + 1)));
        table1.getColumns().add(col);
        col.setSortable(false);
        col.setReorderable(false);
// add the Last Column (the input for each column)
TableColumn<Graytable, Integer> tableColumn = new TableColumn<>("Y");
tableColumn.setCellFactory(s -> new RadioButtonTablecell<>());
tableColumn.setCellValueFactory(new PropertyValueFactory<>("x5"));
tableColumn.setOnEditCommit(s -> {
    ((Graytable) s.getTableView().getItems().get(s.getTablePosition().getRow())).setX5(s.getNewValue());
1);
table.getColumns().add(tableColumn);
tableColumn.setSortable(false);
tableColumn.setReorderable(false);
```

متابعة وضع القيم في الجدول Gray Table

```
// add rows data for each Column
           String[] a = { "", "", "", "", "00", "10", "11", "01", "000", "100", "010", "001", "110", "011", "191", "111", "0000", "1000", "1000", "0100", "0001", "1010", "1100", "1100", "1100", "1101", "1101", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "1111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", "111", 
            int len = 1 << nofv;
            for (int i = len; i < len * 2; i++) {
   data.add(new Graytable(a[i], nofv));</pre>
            // the Table size
            table.setMaxWidth(25 * table.getColumns().size() + tableColumn.getWidth() + 100);
            table.setMinWidth(25 * table.getColumns().size() + tableColumn.getWidth() + 100);
// instead of constructor
table.setItems(data);
// Allow the user to edit the table and it's contents
table.setEditable(true);
// add all of musicBtn and solveBtn and choiceBox to a container (to a HBox)
HBox controlBox = new HBox(MusicBtn, SolveBtn, choice);
controlBox.setStyle("-fx-background-color:rgba(2 , 0 ,32 , 0.5); -fx-background-radius:25");
controlBox.setPadding(new Insets(2, 10, 2, 10));
controlBox.setSpacing(20);
controlBox.setAlignment(Pos.CENTER);
root1.getChildren().addAll(controlBox);
root1.add(table, 0, 1);
root1.setPadding(new Insets(20));
root.getChildren().addAll(video2, root1);
scene = new Scene(root);
stage.setScene(scene);
stage.setTitle("K-map");
```

نلاحظ هنا انه تم استخدام مصفوفة سلاسل وقمنا بالتعبئة من خلالها.

```
private void fillrows (set n ) {
    data1.class();
    astth( = ) {
        case 2 : data1.ad5( mew k_map( "0", lastfolume.getfellData( 0 ), lastfolume.getfellData( 2 ), 0 , 0 ) );
        break;

    case 3 : data1.ad5( mew k_map( "0", lastfolume.getfellData( 0 ), lastfolume.getfellData( 2 ), 0 , 0 ) );
        break;

    case 3 : data1.ad5( new k_map( "0", lastfolume.getfellData( 0 ), lastfolume.getfellData( 1 ), lastfolume.getfellData( 2 ) );
        data1.ad5( new k_map( "0", lastfolume.getfellData( 0 ), lastfolume.getfellData( 1 ), lastfolume.getfellData( 2 ) );
        data1.ad5( new k_map( "0", lastfolume.getfellData( 0 ), lastfolume.getfellData( 1 ), lastfolume.getfellData( 2 ), lastfolume.getfellData( 3 ), lastfolume.getfellData( 4 ), lastfolume.getfellData( 3 ), lastfolume.getfellData( 4 ), lastfolume.get
```

هنا لدينا تعبئة القيم حسب عدد المتحولات المختار في كل مرة وتعبئة قيم الخريطة أيضا وفي النهاية في هذا الصف لدينا التابع الرئيسي main ونقوم بإطلاق الواجهة السابقة داخله.

الان الصف Solve :

يحتوي على حل الخريطة وهو اهم خطوة قد قمنا بها.

يحوي ثلاث توابع رئيسة وهي k_map2 أي لمعالجة المتحولين والكود تم بناءه هنا على أساس انهما فقط متحولين فقمنا ب مناقشات كل الحالات بما ان عددها قليل مقارنة مع 3 و 4 متحولات.

```
private static void Kmap2() {
   txt.setText("Y = ");
   check = true;
   for (int i = 0; i < Rows; ++i) {
       for (int j = 0; j < Colmun; ++j) {
   if (map[i][j].equals( "0" ) || (map[i][j].equals( "X" ) )) {</pre>
              check = false;
              break;
      if (!check)
          break;
   if ( check ) {
       txt.appendText("1");
       return;
   // checking all combinations of groups of 2
              //HORIZONTAL
 if(map[0][0] .equals( "1" )&& map[0][1].equals( "1" ))
     if ( (map[1][0].equals( "0" ) || map[1][0].equals( "X" ) ) && (map[1][1].equals( "0" ) || map[1][1].equals( "X" ) ) )
     Y="B";
 else if(map[1][0] .equals( "1" )&& map[1][1].equals( "1" ))
     Y="B";
          }
     }
```

الان لنرى التابع K_map3 ك لمحة كما شاهدنا سابقا تابع المتحولين حيث يقوم k_map3 بمناقشة جميع الحالات الممكنة ل 3 متحولات مدخلة أولا ناقشنا الحالة الكبرى أي الخريطة ممتلئة وثم المجموعات بأربع واحدات ومن ثم المجموعات بواحدين وفي النهاية ناقشنا حالة وجود واحد لوحده قد يمكننا ضمه لمجموعة ما أو فقط يبقى وحده كما يلى:

```
0 2 3
Die 3cht Source Retictor Monante Segrah Straict Ben Minatow Help
                                                                                         GARRACTERS III W
---
» (Л'тиотория — (Л'ButtorPergina — Л'Geytatelgaw — (Л'RadioRettorDetectigaw — (Л'R, гарума — 2 Sovietaria parages + Ф Soviet « И клари) чика
  if (tcheck)
           break;
       tf ( chech ) (

cxt.appendText("1");

return;
       // groups of &
       Y -- ( j % 2 -- 0 | ^0 " ' " " " " );
if ( j -- 0 | | j -- 1 )
V -- " -";
V -- " -";
       j 2
       194
195
186
                                                  Wittage Seartment 366-21
                                                                                        TRUE PER DE
```

الان لنرى التابع K_map4 ك لمحة كما شاهدنا سابقا تابع ال K_map4 حيث يقوم k_map4 بمناقشة جميع الحالات الممكنة ل 4 متحولات مدخلة أولا ناقشنا الحالة الكبرى أي الخريطة ممتلئة 16 عنصر وثم المجموعات 8 ثم بأربع واحدات ومن ثم المجموعات بواحدين وفي النهاية ناقشنا حالة وجود واحد لوحده قد يمكننا ضمه لمجموعة ما أو فقط يبقى وحده كما يلى:

```
| Part | Annual Scholare | Security | Securi
```

وقمنا باستدعاء تابع ال Sovle في الصف sovle الان لنرى صفي الخريطة وجدول كارنوف.

```
| Description |
```

```
# Company interior through the first that the company tha
```

قمنا استخدام خمسة متغيرات وهو عدد الاعمدة الاعظمي لدينا في حال n=4 حيث n هو عدد المتحولات والستخدمناها في الباني الخاص بخريطة كارنوف K_map وأخيرا قمنا بكتابة كل من تابعي ال get وال set الخاص بكل متغير.

الان صف جدول كارنوف:

```
    Universities (Statistical of Containing) | Statistical Statistical States | Containing | Contain
                          import javafw.beaus.property.SimpleOntegorProperty;
                                         SimulatringerProperty vi.e2, sb, s4, s5;
                                         public weid setHilling x))
                                                     this.al - see himpleDringerProperty(x1);
                                       public but getill()
                                        return (1.getWilse()),
                                         public void netX2(Integer x2)
                                          this.sl = new SimpleDringerFromerty( sl );
                                         return s2.getValue();
                                       public void setS3(lotager s3)
                                        this,x) = new SimpleEntegerProperty(x1);
                                        return xl_getValue();
                                       public word set#4(Integer (d))
                                                     this.of - mer SimpleInteger@roperty(xi5)
```

قمنا استخدام خمسة متغيرات وهو عدد الاعمدة الاعظمي لدينا في حال n=4 حيث n هو عدد المتحولات واستخدمناها في الباني الخاص بجدول كارنوف Graytable وأخيرا قمنا بكتابة كل من تابعي ال get وال set الخاص بكل متغير.

وبهكذا يكون تم بناء خوارزمية كارنوف على أكمل وجه وكان بالإمكان عرض الخرج على شكل بوابات منطقية أما من خلال استخدام الأداة Logisim المستخدمة كثيرا في الجافا 5 وما فوق أو كان فقط بإمكاننا ربط خرج المعادلة بعد التبسيط على أي موقع نت خاص برسم المعادلة المنطقية على شكل بوابات لكن هذا قد يجعل تطبيقنا السابق لا يعمل إلا في حال كان الجهاز متصل على الشبكة وكان أيضا يمكننا باستخدام الصور رسم كل حالة من الحالات التي قد تنتج معنا ونضعها مباشرة عند يكون الخرج مطابق للصورة وذلك من خلال اسمها لكن هذا سيكلف الكثير من الجهد والتعب لذلك لم نستخدم أي من الحالات السابقة.

المراجع المستخدمة:

- 1. Learn JavaFX 8 Building User Experience and Interfaces with Java 8 1st Edition (2015)
- 2. Java The Complete Reference, Ninth Edition By Herbert Scheldt
- 3. Introduction to Java Programming Comprehensive Version, 10th Edition

خاتمة

أخيرا عندما نستخدم خوارزمية كوين ماكلوسكي فنجد أنها طويلة جدا من حيث عدد الخطوات ومن حيث الحل أيضا وقد نخطأ أثناء استخدامها حيث أن عدد المتحولات يكون كبير وعدد الحدود كبير أيضا لذلك يمكن أن نستخدم خرائط كارنوف في التأكد من صحة نتائج طريقة كوين من خلال تطبيق كارنوف على الحدود الناتجة معنا فإذا ظهرت النتيجة ذاتها معنا فهذا يعني أنه تم الحل بشكل صحيح في كلا الطريقتين وإلا يوجد خطأ أثناء تطبيق خوارزمية كوين ماكلوسكي.

وفي النهاية وليس لطالب علم من نهاية .. بعد أن أتممنا هذا المشروع ، نرجو أن نكون قد وفقنا في جهدنا المتواضع في الوصول إلى الهدف المطلوب بالصورة المثلى .