

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Schaltungstechnik I</b>	<b>3</b>
1.1	Boolesche Algebra / Schaltalgebra . . . . .	3
1.1.1	Axiomensystem . . . . .	3
1.1.2	Boolesche Funktionen . . . . .	4
1.2	Gatterlogik . . . . .	5
1.2.1	Implementierung . . . . .	5
1.2.2	Multiplexer (Auswahlschaltung) . . . . .	5
1.2.3	2-Bit-Dekodierer . . . . .	6
1.3	Implementierung von Schaltnetzen . . . . .	6
1.3.1	Elektronische Grundlagen . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Schaltungstechnik II</b>	<b>8</b>
2.1	Minimierung Boolescher Formeln . . . . .	8
2.1.1	Äquivalenzumformungen . . . . .	8
2.1.2	Systematische Vereinfachungsverfahren . . . . .	8
2.1.3	Petricks Algorithmus . . . . .	12
2.2	Programmierbare Logikarrays . . . . .	13
2.2.1	Allgemeine Struktur . . . . .	14
2.2.2	Hardware-Implementation . . . . .	14
2.3	Hardware-Beschreibungssprache . . . . .	15
2.3.1	Aufbau . . . . .	15
<b>3</b>	<b>Binärarithmetik &amp; Ihre Implementierung</b>	<b>16</b>
3.1	Erinnerung: Arithmetik . . . . .	16
3.1.1	Zahlensysteme . . . . .	16
3.1.2	Addition und Subtraktion . . . . .	16
3.1.3	Multiplikation und Division . . . . .	17
3.2	Binäre Arithmetik und Implementierung durch Schaltkreise . . . . .	17
3.3	Addition . . . . .	17
3.3.1	Halbaddierer . . . . .	17
3.3.2	Volladdierer . . . . .	18
3.3.3	$n$ -Bit-Addierer . . . . .	19
3.3.4	Darstellung negativer Zahlen . . . . .	20
3.4	Multiplikation . . . . .	20
3.4.1	Multiplikation mit Potenzen der Basis . . . . .	21
3.4.2	Multiplikation mit Zweierpotenzen: Bit-Schieben . . . . .	21
3.4.3	Allgemeine Binäre Multiplikation . . . . .	21
3.4.4	Negative Zahlen . . . . .	21

3.4.5	Standardalgorithmusa . . . . .	21
3.4.6	Booths Algorithmus . . . . .	21
3.5	Die Arithmetisch-Logische-Einheit (Arithmetic Logical Unit. ALU) .	21
3.5.1	Die ALU in der Hack-Architektur . . . . .	21
3.5.2	Einbindung der ALU in den Prozessor der Hack-Architektur .	21
<b>4</b>	<b>Sequentielle Logik</b>	<b>22</b>
4.1	Sequentielle Logik . . . . .	22
4.1.1	Logikschaltungen: Kombinatorische & Sequentielle Logik . . .	22
4.1.2	Prinzip der Rückkopplung . . . . .	23
4.1.3	Asynchrone und synchrone Schaltwerke . . . . .	23
4.1.4	Taktsignal (Clock Signal) . . . . .	24
4.2	Bistabile Kippstufen . . . . .	24
4.3	Register, Zähler und Speicher . . . . .	24
4.4	Hardware-Simulation der sequentiellen Logik . . . . .	24

# Kapitel 1

## Schaltungstechnik I

### Boolesche Algebra / Schaltalgebra

#### DEFINITION: Boolesche Algebra

Eine *Boolesche Algebra* ist eine Menge  $B$  mit dem Nullelement  $0$  und dem Einselement  $1$  (d.h.,  $0, 1 \in B$ ), auf der die Operationen **Konjunktion**  $\wedge$  und **Disjunktion**  $\vee$  sowie **Negation**  $\neg$  definiert sind.

#### DEFINITION: Schaltalgebra

Eine *Schaltalgebra* ist eine Boolesche Algebra mit der Trägermenge  $B = \{0, 1\}$ .

#### 1.1.1 Axiomensystem

##### George Boole (1847)

Kommutativität	$a \wedge b = b \wedge a$	$a \vee b = b \vee a$
Assoziativität	$(a \wedge b) \wedge c = a \wedge (b \wedge c)$	$(a \vee b) \vee c = a \vee (b \vee c)$
Idempotenz	$a \wedge a = a$	$a \vee a = a$
Distributivität	$a \wedge (b \vee c) = (a \wedge b) \vee (a \wedge c)$	$a \vee (b \wedge c) = (a \vee b) \wedge (a \vee c)$
Neutralität	$a \wedge 1 = a$	$a \vee 0 = a$
Extremalität	$a \wedge 0 = 0$	$a \vee 1 = 1$
Involution	$\neg \neg a = a$	

##### De Morgan (1860)

De Morgan	$\neg(a \wedge b) = \neg a \vee \neg b$	$\neg(a \vee b) = \neg a \wedge \neg b$
Komplementarität	$a \wedge \neg a = 0$	$a \vee \neg a = 1$
Dualität	$\neg 0 = 1$	$\neg 1 = 0$
Absorption	$a \vee (a \wedge b) = a$	$a \wedge (a \vee b) = a$

## 1.1.2 Boolesche Funktionen

### DEFINITION: Boolesche Funktionen

Eine Boolesche Funktion ist eine Funktion  $f : \{0, 1\}^n \rightarrow \{0, 1\}, n \geq 0$ . Die Anzahl  $n$  der Argumente der Funktion  $f$  heißt ihre Stelligkeit (arity).

Für kleine Stelligkeiten gibt es Spezielle Ausdrücke:

- $n = 1$ : **unär** (unary)
- $n = 2$ : **binär** (binary)
- $n = 3$ : **ternär** (ternary)

Boolesche Funktionen werden durch **Schaltnetze** implementiert.

Jede Boolesche Funktion kann durch **Wahrheitstafeln** und **Formeln der Schaltalgebra** dargestellt werden.

### Darstellung durch Wahrheitstafeln

- eine Spalte pro Funktionsargument,
- eine Zeile pro mögliche Wertekombination der Funktionsargumente,
- zusätzliche Spalte für den Funktionswert.

Abbildung 1.1: Wahrheitstafel einer ternären Booleschen Funktion

$x_1$	$x_2$	$x_3$	$y$
0	0	0	0
1	0	0	1
0	1	0	1
0	0	1	0
1	0	1	1
0	1	1	0
1	1	1	1

### Darstellung durch Formeln der Schaltalgebra

#### Disjunktive Normalform

- Darstellung der Minterme
- Sum of Products (SOP)

Bilde *Disjunktion der Konjunktionen* aus Literalen aus jeder Zeile in der der Funktionswert 0 ist

#### Konjunktive Normalform

- Darstellung der Maxterme
- Product of Sums (POS)

Bilde *Konjunktion der Disjunktionen* aus Literalen aus jeder Zeile in der der Funktionswert 1 ist

**Konjunktive und Disjunktive Normalform im Vergleich:** Bevorzuge die disjunktive bei weniger Einsen, die konjunktive bei weniger Nullen in den Funktionswerten.

### Vollständige Operationenmengen

### DEFINITION: Vollständige Operationenmengen

Eine vollständige Operationenmenge ist eine Menge von Booleschen Operationen, die ausreicht, um alle Booleschen Funktionen darzustellen

Da sowohl die disjunktive als auch die konjunktive Normalform nur die Operationen Konjunktion, Disjunktion und Negation benutzt, ist die Menge  $O = \{\vee, \wedge, \neg\}$  eine vollständige Operationenmenge.

Von einer anderen Operation  $O'$  kann man zeigen, dass sie vollständig ist, indem man die drei Operationen von  $O$  nur mit Hilfe der Operationen aus dieser Menge  $O'$  darstellt.

# Gatterlogik

## DEFINITION: (Logik-)Gatter

Ein Logikgatter ist eine Anordnung zur Realisierung einer booleschen Funktion, die binäre Eingangssignale zu einem binären Ausgangssignal verarbeitet. Die Eingangssignale werden durch Implementierung logischer Operatoren zu einem einzigen logischen Ergebnis umgewandelt.

### 1.2.1 Implementierung

Boolesche Funktionen werden mit Hilfe der Gatterlogik implementiert. Das heißt, mehrere elementare Gatter werden zusammengesaltet, um komplexe Boolesche Funktionen zu berechnen:

#### Vollständige Operatorenmengen

#### Datenflußsteuerung

Wir können den Fluss von Daten mit sogenannten Steuerleitungen kontrollieren: Wir nehmen an:

- Datensignal  $d$  läuft auf einer *Datenleitung*  $D$
- Steuersignal  $c$  läuft auf einer *Steuerleitung*  $C$

Nur wenn auf Steuerleitung  $C$  eine logische 1 anliegt, soll das Datensignal weitergeleitet werden. Das ist mit einem AND-Gatter einfach zu implementieren: Wir benutzen ein AND-Gatter und verbinden  $D$  und  $C$  zu einem gemeinsamen Ausgangssignal, an dem dann eine logische 1 anliegt, wenn an Datenleitung  $D$  eine 1 anliegt und Steuerleitung  $C$  ebenfalls auf 1 steht

### 1.2.2 Multiplexer (Auswahlschaltung)

01 - 31ff

### 1.2.3 2-Bit-Dekodierer

# Implementierung von Schaltnetzen

## DEFINITION:

Durch elektronische Bauteile, speziell (Feldeffekt-)Transistoren, werden spannungsgesteuerte Schalter dargestellt. aus mehreren Schaltern werden dann Gatter zusammengesetzt, die einfache Boolesche Funktionen darstellen. Die Gatter bilden jeweils eine vollständige Operationenmenge.

### 1.3.1 Elektronische Grundlagen

#### Schalter

Um Gatter zu implementieren werden Schalter benötigt, die automatisch betätigt werden können. Hierzu gibt es nun mehrere Ansätze:

- Erste Lösung: *Relais*: (elektromechanische/magnetische Schalter)  
Relativ groß, hoher Stromverbrauch, Mechanisch und deshalb Störungsanfällig
- Bessere Lösung: *Vakuumröhren*: (Verstärkerröhren)  
Immer noch groß aber geringerer Stromverbrauch
- Entscheidende Verbesserung: *Transistoren*: (Halbleiterschalter/verstärker)  
Sehr klein & kleiner Stromverbrauch

#### Transistoren

##### Bipolartransistor

(bipolar junction transistor)

→ 3 Anschlüsse:

- Basis (base)
- Emitter (emitter)
- lektor (collector)

→ stromgesteuert

Kleiner Steuerstrom auf der Basis-Emitter-Strecke steuert großen Strom auf Kollektor-Emitter-Strecke.

##### Feldeffekttransistor

(field effect transistor)

→ 3 Anschlüsse:

- Quelle (source)
- Senke (drain)
- Steuerelektrode (gate)

→ spannungsgesteuert

Der Widerstand und somit der Strom der Drain-Source-Strecke wird durch die Gate-Source-Spannung gesteuert. Im statischen Fall fasst Stromlos

→ Wir beschränken uns im Folgenden auf Feldeffekttransistoren, da diese für Rechner-technik (und speziell für integrierte Schaltungen) wesentlich wichtiger sind

## **Feldeffekttransistoren**

### **Transistorschalter**

# Kapitel 2

## Schaltungstechnik II

### Minimierung Boolescher Formeln

#### DEFINITION: Semantische & Syntaktische Äquivalenz

Seien  $\varphi$  und  $\psi$  Boolesche Formeln, dann gilt:

- Wenn beide Formeln für alle Belegungen den gleichen Wahrheitswert haben, dann sind die Formeln

*Semantische äquivalent:*  $\varphi \equiv \psi$

Wenn  $\varphi$  durch Äquivalenzumformungen in  $\psi$  umgeformt werden kann, dann sind die Formeln

*Syntaktische äquivalent:*  $\varphi = \psi$

Für die Syntaktische Äquivalenz ist der Nachweis oft wesentlich kürzer. Ein Abschluss der Äquivalenzprüfung ist allerdings nicht garantiert (kein Weg gefunden  $\nrightarrow \varphi \equiv \psi$ ). Für die Semantische Äquivalenz kann der Nachweis sehr aufwendig sein. Zum Falsifizieren wird jedoch lediglich eine Wertkombination benötigt, die nicht äquivalent ist.

#### 2.1.1 Äquivalenzumformungen

Die Axiome der Booleschen Algebra erlauben es, alle semantische geltenden Äquivalenten auf syntaktischem Wege abzuleiten, denn es gilt:

Zwei Boolesche Formeln sind **genau dann** semantisch äquivalent, wenn sie syntaktisch äquivalent sind.

#### 2.1.2 Systematische Vereinfachungsverfahren

Das Problem Äquivalenzumformungen ist, dass es keine klare Strategie zur Vereinfachung gibt. Besser wäre ein systematisches Vereinfachungsverfahren.



## Karnaugh-Veitch-Diagramme

### DEFINITION: Karnaugh-Veitch-Diagramme

Tabellarische Darstellungen Boolescher Funktion (wie Wahrheitstafeln, nur andere Auflistung der Funktionswerte).

- $2^n$  Felder für  $n$  Argumente.
- Anordnung, dass ein Übergang zu einem Nachbarfeld den Wert nur genau einer der Variablen ändert (ein sog. Gray-Code)

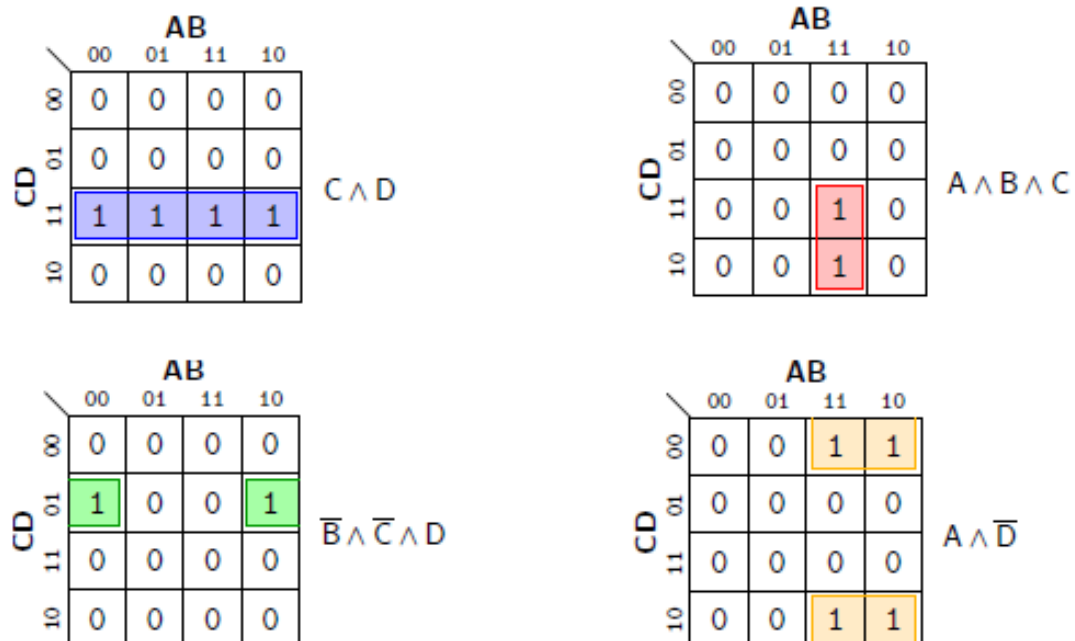
### BEISPIEL: Zwei Variablen

Ein Gray-Code für zwei Variablen:  
Anordnung ist bis auf zyklische Vertauschungen und Spiegelungen eindeutig.

00	01	11	10
01	11	10	00
11	10	00	01
10	00	11	10

Sind zwei benachbarte Felder eines Karnaugh-Veitch-Diagramms beide 1, so zeigt dies an, dass eine bestimmte Variable in der ursprünglichen Funktion irrelevant ist. Beim Zusammenfassen von Feldern darf auch der Rand überschritten werden, da sich auch in diesem Fall der Wert nur einer Variable ändert: Wie oben gezeigt können auch mehr als 2 Felder Zusammengefasst werden, jedoch nur, wenn die Felderzahlen Zweierpotenzen sind.

Abbildung 2.1: Beispiel für Karnaugh-Veitch-Diagramms



1. **Schritt:** Finde alle maximalen Zusammenfassungen von Feldern  
(dürfen überlappen, aber nicht in größeren Zusammenfassungen vorkommen)

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

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

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

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

2. **Schritt:** Wähle möglichst wenige Zusammenfassungen, die alle Einsen abdecken

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

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

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

3. **Schritt:** Sammle die benötigten Ausdrücke:

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

$$\begin{aligned}
 0 &= (A \wedge \overline{C}) \\
 &\vee (A \wedge B) \\
 &\vee (B \wedge C \wedge \overline{D})
 \end{aligned}$$

#### INFO:

Natürlich kann die Minimierung nicht nur durch Zusammenfassen von Einsen, sondern, unter Rückgriff auf die Dualität der Booleschen Gesetze bzw. die Dualität der disjunktiven und der konjunktiven Normalform, auch durch Zusammenfassen von Nullen durchgeführt werden.

Da das Ergebnis eine Konjunktion von Disjunktionen ist (analog zur konj. Normalform) müssen die Variablenwerte, die die Zusammenfassungen beschreiben negiert werden

### Quine-McCuskey-Algorithmus

Eine Minimierung logischer Funktionen mit bis zu sechs Argumenten ist zwar mit erweiterten Karnaugh-Veitch-Diagrammen im Prinzip möglich, aber unhandlich. Ein besserer Weg besteht in der Verwendung eines anderen Verfahrens des **Quine-McCluskey-Algorithmus**.

1. **Schritt:** Bilde die disjunktive (analog auch konjunktive) Normalform der zu minimierenden Funktion.

## 2. Schritt: Finden der **Primimplikanten**.

- Vereinige Terme, in denen eine einzelne Variable in dem einen Term als positives, im anderen als negatives Literal auftritt. (Der gleiche Term darf für mehrere Vereinigungen verwendet werden.)

$$\begin{aligned}(A_1 \dots A_i \dots A_n) \vee (A_1 \dots \overline{A_i} \dots A_n) &= A_1 \dots A_{i-1} A_{i+1} \dots A_n \wedge (A_i \vee \overline{A_i}) \\ &= A_1 \dots A_{i-1} A_{i+1} \dots A_n \wedge 1 \\ &= A_1 \dots A_{i-1} A_{i+1} \dots A_n\end{aligned}$$

- Wiederhole dies Rekursiv mit den Vereinigungsergebnissen, bis keine weiteren Vereinigungen mehr möglich sind.
- Vernachlässige alle Terme, die mit anderen Vereinigt wurden.
- Übrig bleiben die sogenannten **Primimplikanten**

1er Implikanten			
1	$\overline{A}\overline{B}\overline{C}\overline{D}$	0100	×
2	$\overline{A}\overline{B}\overline{C}D$	1000	×
3	$\overline{A}\overline{B}C\overline{D}$	1001	×
4	$\overline{A}\overline{B}CD$	1010	×
5	$\overline{A}B\overline{C}\overline{D}$	1011	×
6	$\overline{A}B\overline{C}D$	1100	×
7	$\overline{A}BC\overline{D}$	1110	×
8	$\overline{A}BCD$	1111	×

Die 1er Implikanten  
sind die Minterme.

2er Implikanten				
1+6 → 9	$\overline{B}\overline{C}\overline{D}$	-100	$P_1$	
2+3 → 10	$\overline{A}\overline{B}\overline{C}$	100-		×
2+4 → 11	$\overline{A}\overline{B}D$	10-0		×
2+6 → 12	$\overline{A}\overline{C}\overline{D}$	1-00		×
3+5 → 13	$\overline{A}\overline{B}D$	10-1		×
4+5 → 14	$\overline{A}\overline{B}C$	101-		×
4+7 → 15	$\overline{A}C\overline{D}$	1-10		×
5+8 → 16	$\overline{A}CD$	1-11		×
6+7 → 17	$\overline{A}B\overline{D}$	11-0		×
7+8 → 18	$\overline{A}BC$	111-		×

4er Implikanten			
10+14, 11+13 → 19	$A\overline{B}$	10--	$P_2$
11+17, 12+15 → 20	$A\overline{D}$	1--0	$P_3$
14+18, 15+16 → 21	$AC$	1-1-	$P_4$

Primimplikanten  
(unvereinigte Implikanten)  
sind mit  $P_i$  bezeichnet.

## 3. Schritt: Aufstellen und Auswerten der Primimplikantentabelle

- Spalten: Minterme, Zeilen: Primimplikanten
- Finde wesentliche Primimplikanten (aufsuchen der Spalten mit nur einer Markierung)

Eine systematische Methode für diese Auswahl von Primimplikanten ist **Petricks Algorithmus**

Primimplikanten			Minterme (Konjunktionen der disjunktiven NF)							
			0100	1000	1001	1010	1011	1100	1110	1111
$P_1$	-100	*	•					•		
$P_2$	10--	*		•	•		•			
$P_3$	1--0			•		•		•	•	
$P_4$	1-1-	*				•	•		•	•

- Abdeckung nur durch einen Primimplikanten → wesentlich
- Abdeckung auch durch wesentliche Primimplikanten.
- Nicht benötigte Abdeckungen

### INFO:

Primimplikanten des Quine-McCluskey-Algorithmus entsprechen Feld-Zusammenfassungen in Karnaugh-Veitch-Diagrammen.

Dementsprechend gibt es auch wesentliche Zusammenfassungen in Karnaugh-Veitch-Diagrammen. (Feldergruppen, die von keiner der anderen Gruppen abgedeckt werden)

Grün entspricht dem 4er Primimplikanten 10–  
Rot entspricht dem 4er Primimplikanten -110  
Blau entspricht dem 2er Primimplikanten -110  
Gelb entspricht dem 4er Primimplikanten 1–0

		AB			
		00	01	11	10
CD	0	0	0	1	1
	1	0	0	1	1
	2	0	0	0	1
	3	0	1	1	1

## 2.1.3 Petricks Algorithmus

Nicht immer decken die wesentlichen Primimplikanten alle Minterme ab. In diesem Fall müssen aus den restlichen Primimplikanten geeignete ausgewählt werden, um die verbleibenden Minterme abzudecken.

1. **Schritt:** Bilde eine reduzierte Primimplikantentabelle

Diese enthält nur noch die noch nicht abgedeckten Minterme und die nicht wesentlichen Primimplikanten.

2. **Schritt:** Ordne jedem Primimplikanten eine Auswahlvariable  $P_i$  zu.
3. **Schritt:** Bilde für jeden Minterm (Spalte) die Disjunktion der Auswahlvariablen.

Alle Primimplikanten, die diesen Minterm abdecken werden mit einer Disjunktion verknüpft.

4. **Schritt:** Verknüpfe alle Disjunktionen zu einer Konjunktion  $C$ .
5. **Schritt:** Wandle Konjunktion  $C$  durch die Distributivgesetze in eine Disjunktion  $D'$  um

Nun ergibt sich eine Disjunktion aus Konjunktionen, die jeweils alle Minterme abdecken.

$$(P_1 \wedge P_2 \wedge P_3) \vee (P_2 \wedge P_3 \wedge P_4) \vee (P_3 \wedge P_5)$$

6. **Schritt:** Wähle die Konjunktionen aus  $D'$ , mit den wenigsten Primimplikanten  
 $P_3 \wedge P_5$

		Minterme (Konjunktionen)						
Primimplikanten		000	001	010	101	110	111	
$P_1$	00-	•	•					$(P_1 \vee P_2) (001)$
$P_2$	0-0	•		•				$\wedge(P_1 \vee P_3) (001)$
$P_3$	-01		•		•			$\wedge(P_2 \vee P_4) (010)$
$P_4$	-10			•		•		$\wedge(P_3 \vee P_5) (101)$
$P_5$	1-1				•		•	$\wedge(P_4 \vee P_6) (110)$
$P_6$	11-					•	•	$\wedge(P_5 \vee P_6) (111)$

## Programmierbare Logikarrays

Alle betrachteten Minimierungsergebnisse haben die folgende allgemeine Form:

$$o = (i_1 \wedge \bar{i}_2 \wedge \bar{i}_3 \wedge \dots) \vee (\bar{i}_1 \wedge i_2 \wedge \bar{i}_3 \wedge \dots) \vee (\bar{i}_1 \wedge \bar{i}_2 \wedge i_3 \wedge \dots) \vee \dots$$

Alle Boolesche Formeln können in diese Form gebracht werden, denn es handelt sich um eine Disjunktion von Konjunktionen von Literalen (sum of products, SOP)

### DEFINITION: Programmierbare Logikarrays

Programmierbare Logikarrays (programmable logic array, PLAs) sind solche Formeln realisiert in Hardware”.

- Alle Eingaben  $i_k$  und ihre Negation  $\bar{i}_k$  sind verfügbar
- Die Eingaben werden über AND-Gatter verknüpft
- Die Ausgaben der AND-Gatter werden durch OR-Gatter verknüpft
- Ein PLA wird durch Entfernen von Verbindungen ”konfiguriert”(pprogrammiert”)

### Gatterimplementierung von Originalfunktion und disjunkt. Normalform

Abbildung 2.2: Mehr Gatter, aber standardisierte Struktur

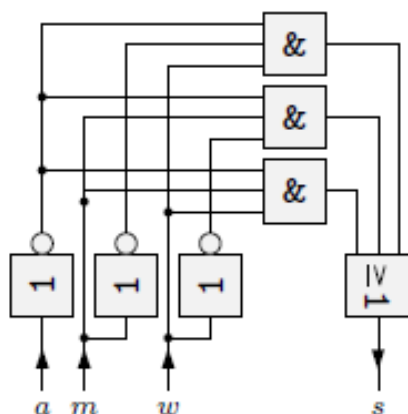
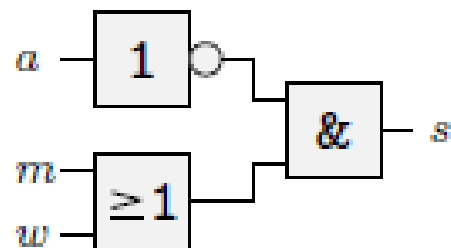


Abbildung 2.3: Weniger Gatter, aber Struktur abhängig von jeweiliger Funktion



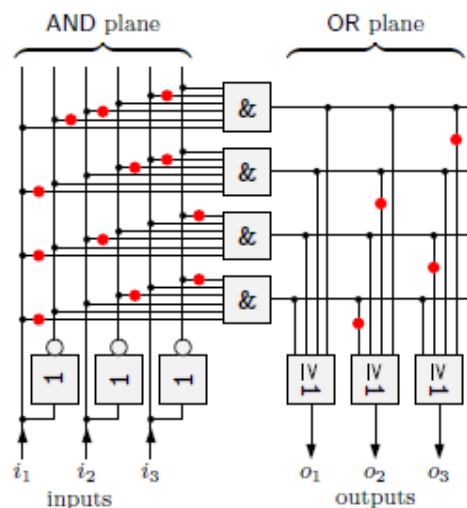
### 2.2.1 Allgemeine Struktur

Jede Funktion in disjunktiver Normalform kann durch eine Standard-Gatterstruktur dargestellt werden:

- Einem NOT-Gatter (Inverter), sodass für jede Eingabe negiert und unnegiert zur Verfügung steht.
- Einem AND-Array, zur Berechnung der Konjunktionen
- Einem OR-Array, zur disjunktiven Verknüpfung der Konjunktionen

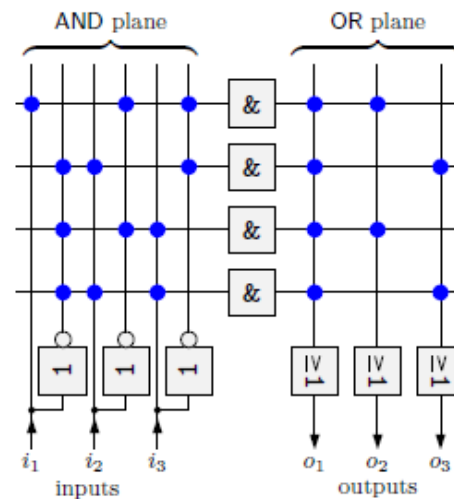
### 2.2.2 Hardware-Implementation

Abbildung 2.4: Originale Darstellung von Schaltungen



Bei Auslieferung sind Logikarrays komplett verbunden (an jedem UND-Gatter liegen alle negierte und unnegierte Eingaben an). Beim programmieren des Logikarrays werden die rot markierten Verbindungen getrennt

Abbildung 2.5: Vereinfachte Darstellung von Schaltungen



Zur Vereinfachung stellt man nur eine Linie je Gatter dar und markiert die **Verbindungen**

Für eine elektronische Implementierung (durch Transistoren) sind AND- und OR-Gatter nicht besonders gut geeignet. Besser geeignet sind NAND- und NOR-Gatter (und ggf. NOT-Gatter).

# Hardware-Beschreibungssprache

## DEFINITION: Hardware-Beschreibungssprache

Eine formale Sprache, mit der Operationen von integrierten Schaltungen und ihr Design beschrieben sowie in Simulationen getestet werden können.

- Spezifizieren von dem Verhalten von Bausteinen (Schnittstelle), sowie Implementierung aus Elementargattern.
- Simulator kann Elementargatter (und damit indirekt alle aus diesen zusammengesetzten Bausteine) simulieren
- Simuliertes Verhalten kann automatisch mit Schnittstelle verglichen werden (*automatische Fehlerüberprüfung*)

### 2.3.1 Aufbau

Hardware-Beschreibung eines Bauteils durch drei Dateien:

- *\*.cmp* Beschreibung der Schnittstelle durch Ein-/Ausgabetupel
- *\*.hdl* Beschreibung der Implementierung durch Gatterzusammenschaltung
- *.tst* Befehle zum Durchführen eines Funktionstests

LESEN:

The Elements of Computing Systems: Building a Modern Computer from First Principles

Noam Nisan & Shimon Schocken

MIT Press, Cambridge, MA, USA 2008

Bearbeiten: <http://www1.idc.ac.il/tecs/projects/01/index.htm> 66

# Kapitel 3

## Binärarithmetik & Ihre Implementierung

### Erinnerung: Arithmetik

#### 3.1.1 Zahlensysteme

Im prinzip kann jede beliebige Zahl als Basis eines Zahlensystems gewählt werden. Das in der Rechnertechnik verwendete *Binärsystem* (Basis 2) hat den Vorteil der kleinstmöglichen Zahl an Ziffernzeichen, nämlich nur zwei:

$$0, 1$$

Das auch häufig verwendete *Hexadezimalsystem* (Basis 16):

$$0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F$$

#### 3.1.2 Addition und Subtraktion

Addition und Subtraktion kann sehr leicht stellenweise in einem Stellensystem ausgeführt werden.

Einziges Problem ist die Behandlung von *Stellenüberlauf* und *Stellenunterlauf*. In diesen Fällen entsteht ein *Übertrag*.

Diese Rechenschemata sind nicht nur im Dezimalsystem, sondern im Prinzip in jedem Zahlensystem anwendbar.

$$\begin{array}{r} 4 \ 6 \ 7 \ 8 \ 5 \ 3 \ 9 \ 9 \\ + \ 2_1 \ 8 \ 0_1 \ 7 \ 1 \ 2_1 \ 3_1 \ 4 \\ \hline = \ 7 \ 4 \ 8 \ 5 \ 6 \ 6 \ 3 \ 3 \\ 4 \ 6 \ 7 \ 8 \ 5 \ 3 \ 9 \ 9 \\ - \ 2_1 \ 8 \ 0_1 \ 7 \ 1 \ 2_1 \ 3_1 \ 4 \\ \hline = \ 4 \ 6 \ 7 \ 8 \ 5 \ 3 \ 9 \ 9 \end{array}$$



### 3.1.3 Multiplikation und Division

Die Multiplikation wird auf eine Summe von Stellenprodukten zurückgeführt.

Hierin besteht das Hauptproblem darin, den richtigen Stellenfaktor zu bestimmen.

Meist wird er geschätzt, anschließend ausprobiert und gegebenenfalls die Schätzung korrigiert.

Abbildung 3.1: Beispiel von Multiplikation

						4	6	7	8	5	3	9	9	
×										9	6	4	3	1
						4	6	7	8	5	3	9	9	1
+				1	4	0	3	5	6	1	9	7		3
+			1	8	7	1	4	1	5	9	6			4
+		2	8	0	7	1	2	3	9	4				6
+	4	2	1	0	6	8	4	9	1					9
=	4	5	1	1	5	6	2	8	1	0	9	6	9	

## Binäre Arithmetik und Implementierung durch Schaltkreise

Die beiden Ziffern des Binärsystems können direkt durch Schalter Implementiert werden (0: offen (falsch), 1: geschlossen (wahr))

## Addition

Die Addition ist die einfachste und am häufigsten verwendete Operation in der arithmetisch-logischen Einheit, da sie sich direkt in Wahrheitstafeln übersetzen lassen:

An der Addition von zwei Bits mit Wert 1 zeigt, warum wir für den Ein-Bit-Addierer zwei Ausgänge benötigen:

- Die *Summe* (sum, s)
- Den *Übertrag* (carry, c)

Die bitweise Addition kann offenbar auch durch (Logik-)gatter implementiert werden.

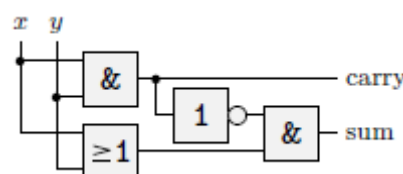
$x$	$y$	$s$	$c$
0	0	0	0
1	0	1	0
0	1	1	0
1	1	0	1

### 3.3.1 Halbaddierer

Wegen der Möglichkeit eines Übertrags benötigt man für die Addition nicht nur eine Boolesche Funktion, sondern zwei (wobei die zweite den Übertrag bestimmt)

$$c = x \wedge y \quad s = (x \wedge \bar{y}) \vee (y \wedge \bar{x})$$

Abbildung 3.2: Halbaddierer



Verknüpfung der beiden Funktionen erlaubt eine Implementierung mit weniger Gattern:

$$s = (x \wedge \overline{(x \wedge y)} \vee (y \wedge \overline{(x \wedge y)}))$$

(Ableitbar über Axiome)

Durch weiteres Ausnutzen der Booleschen Gesetze zur Vereinfachung und durch Nutzung anderer, zusammengesetzter Gatter ergibt sich dann eine deutlich kleinere Schaltung:

$$\begin{aligned} s &= (x \wedge \overline{y}) \vee (\overline{x} \wedge y) \\ &= x \oplus y \end{aligned}$$

Abbildung 3.3: Halbaddierer mit weniger Gattern

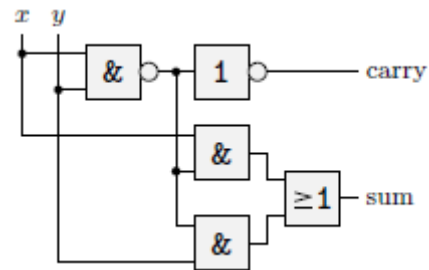
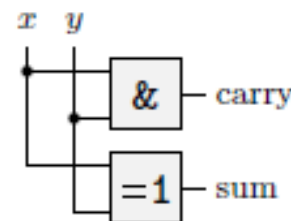


Abbildung 3.4: Optimierter Halbaddierer



### 3.3.2 Volladdierer

Um Addition nicht nur für ein Bit, sondern für  $n$  Bits,  $n \geq 2$ , zu implementieren, braucht man einen

*Addierer mit drei Eingängen:*

Ein Volladdierer berücksichtigt den Übertrag einer vorangehenden Addition

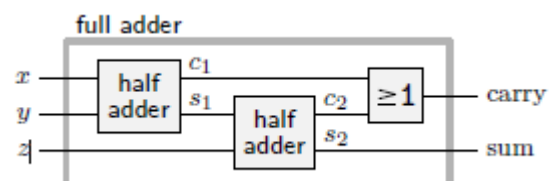
$x$	$y$	$c_{in}$	$s$	$c_{out}$
0	0	0	0	0
1	0	0	1	0
0	1	0	1	0
1	1	0	0	1
0	0	1	1	0
1	0	1	0	1
0	1	1	0	1
1	1	1	1	1

Ein Volladdierer berechnet die Funktion

$$s = (x + y) + x_{in}$$

Aus diesem Grund wird er am einfachsten aus zwei Halbaddierern zusammengesetzt (mit  $z = x_{in}$ )

Abbildung 3.5: Volladdierer



### 3.3.3 $n$ -Bit-Addierer

#### $n$ -Bit-Übertragungskette-Addierer

##### DEFINITION: Übertragungskette-Addierer

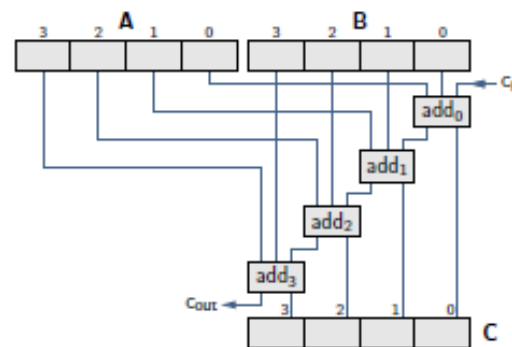
In einem  $n$ -Bit-Übertragungskette-Addierer wird mithilfe von  $n$  Volladdierern Addition durchgeführt

ein  $n$ -Bit-Übertr.kette-Addierer (carry ripple adder) für  $C = A + B$  kann leicht aus  $n$  Volladdierern zusammengesetzt werden

Probleme:

- Übertrag breitet sich wellenartig durch die Addiererkette aus
- Volladdierer  $add_k$  kann erst anfangen, wenn  $add_{k-1}$  seine Berechnung abgeschlossen hat

Abbildung 3.6: Übertragungskette-Addierer



#### $n$ -Bit-Übertragsauswahl-Addierer

##### DEFINITION: Übertragsauswahl-Addierer

In einem  $n$ -Bit-Übertragsauswahl-Addierer werden die Summen des unteren Halbwortes (Bits 0 bis  $\frac{n}{2} - 1$ ) und des oberen Halbwortes (Bits  $\frac{n}{2} - 1$  bis  $n$ ) parallel berechnet.

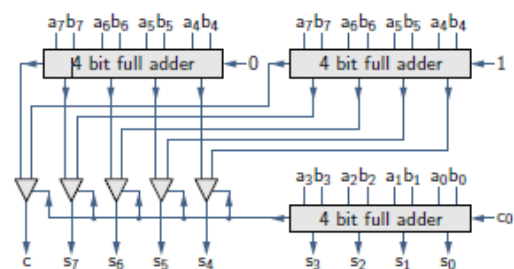
Dadurch umgeht man die Problematik des wellenartigen Übertrags.

Da der Wert des Übertrags aus dem unteren Halbwort noch nicht bekannt ist, wenn die Summenbildung für das obere Halbwort beginnt, wird diese Summe zweimal, in getrennten Schaltungen berechnet:

- Schaltung 1:  $c_{in} = 0$
- Schaltung 2:  $c_{in} = 1$

Wenn der Übertrag des unteren Halbworts berechnet ist, wird er über einen Multiplexer zur Auswahl des richtigen oberen Halbworts benutzt

Abbildung 3.7: Übertragsauswahl-Addierer



### INFO:

Bei längeren Binärzahlen wird das Prinzip des Übertragungsauswahl-Addierers rekursiv angewandt (d.h., die Halbwörter werden ihrerseits zerlegt)

### 3.3.4 Darstellung negativer Zahlen

#### Betrag & Vorzeichen

Höchstwertiges Bit gibt  
Vorzeichen an

Problem: Zahlen sollten  
gleiche Stellenzahl  
aufweisen

#### Einerkomplement

Negation durch Inversion  
der Zahl

Problem: Übertrag, Zwei  
Darstellungen für Null

#### Zweierkomplement

Negation durch Inversion  
und Addition von 1

Problem: Übertrag, Zwei  
Darstellungen für Null

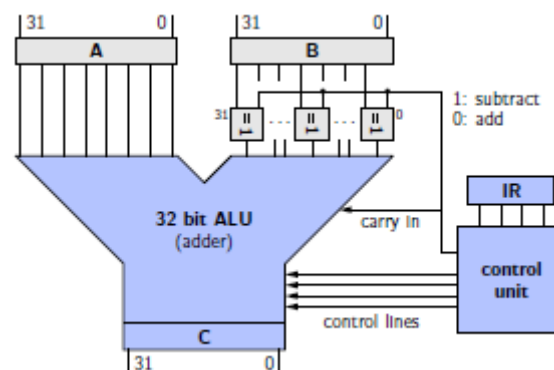
### n-Bit-Addierer & -Subtrahierer im Zweierkomplement

#### DEFINITION: Addierer & Subtrahierer im 2er-Komplement

$n$ -Bit-Subtrahierer bestehen aus eine,  $n$ -Bit-Addierer und Gattern, die die Negationsregel implementieren.

$$\text{Idee: } A - B = A + (-B)$$

Abbildung 3.8: Beispiel eines n-Bit-Subtrahierers



## Multiplikation

Binärarithmetik p37ff

- 3.4.1 Multiplikation mit Potenzen der Basis
- 3.4.2 Multiplikation mit Zweierpotenzen: Bit-Schieben
- 3.4.3 Allgemeine Binäre Multiplikation
- 3.4.4 Negative Zahlen
- 3.4.5 Standardalgorithmusa
- 3.4.6 Booths Algorithmus

## Die Arithmetisch-Logische-Einheit (Arithmetic Logical Unit. ALU)

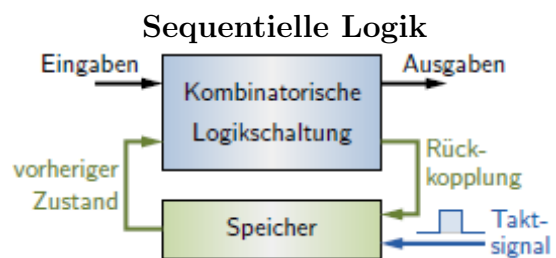
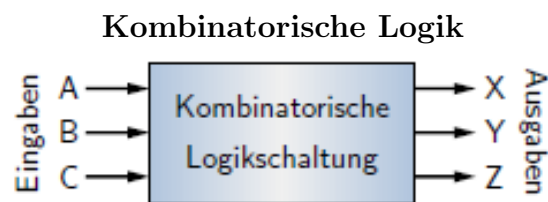
- 3.5.1 Die ALU in der Hack-Architektur
- 3.5.2 Einbindung der ALU in den Prozessor der Hack-Architektur

# Kapitel 4

## Sequentielle Logik

## Sequentielle Logik

### 4.1.1 Logikschaltungen: Kombinatorische & Sequentielle Logik

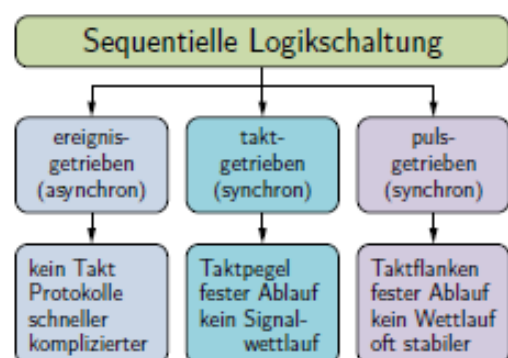
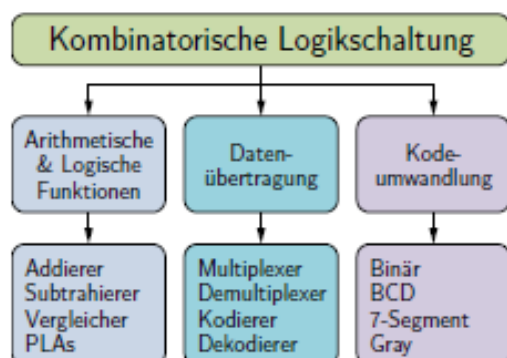


Implementierung: Schaltnetze

- Einfaches Berechnen von Ein- & Ausgaben
- Keine Informationsspeicherung
- Zustandslosigkeit
- verzögerungsfreie Berechnung

Implementierung: Schaltwerke

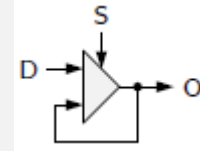
- Rückkopplung von Ausgaben auf Eingaben
- Explizite Informationsspeicherung
- Unterscheidung von Zuständen
- Gatterlaufzeiten explizit berücksichtigt



## 4.1.2 Prinzip der Rückkopplung

### DEFINITION: Rückkopplung

Durch Rückkopplung werden Ausgaben als Eingangssignal verwendet. Hierdurch kann ein (Ausgabe-) Zustand festgehalten werden, bis ein Ereignis ihn wieder ändert.



**Probleme der Rückkopplung** Durch Rückkopplung kann es zu (unerwünschten) *Schwingungen* kommen. Diese sind ein Beispiel für *Signallaufzeitprobleme*, die durch Rückkopplungen auftreten können).

Ein weiteres Beispiel sind sogenannte *Wettlaufsituationen (Race Conditions)*, die auftreten, wenn sich zwei Signale auf zwei oder mehr Wegen ausbreiten, und die Ausgabe davon abhängen kann, welches Signal schneller weitergegeben wird

Rückkopplungen lassen sich am leichtesten durch ein zentral erzeugtes Taktsignal vermeiden, das bestimmt, wann Eingaben übernommen werden.

## 4.1.3 Asynchrone und synchrone Schaltwerke

w

### Asynchrone Schaltwerke

- Direkte Steuerung durch Änderung der Eingangssignale
- Wann und ob ein stabiler Zustand erreicht wird von Gatterlaufzeit abhängig
- Oft komplizierter, aufwendiger Entwurf
- Sehr schnelle Schaltwerke möglich

### Synchrone Schaltwerke

- Steuerung durch Taktsignal
- Eingangssignale nur zu von Takt festgelegten Zeitpunkten übernommen
- Meist einfacher, systematischer Entwurf.
- Langsamstes Bauteil bestimmt maximal mögliche Taktfrequenz

#### 4.1.4 Taktsignal (Clock Signal)

## Bistabile Kippstufen

## Register, Zähler und Speicher

## Hardware-Simulation der sequenti- ellen Logik