

Este cuaderno debe traerse relleno el día de realización de la práctica y debe presentarse al profesor al principio de la sesión. Ningún estudiante podrá montar la práctica si el cuaderno está incompleto o incorrecto.

## Fundamentos de Computadores Cuaderno de la Práctica 1

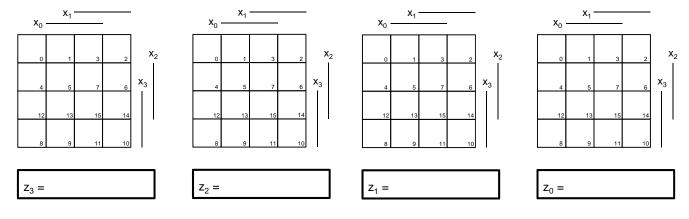
## Código Gray de 4 bits

N	$\mathbf{x}_3$	$\mathbf{x}_2$	$\mathbf{x_1}$	$\mathbf{x}_0$
0				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

## Tabla de verdad del conversor

<b>X</b> <sub>3</sub>	$\mathbf{X}_2$	$\mathbf{x}_1$	$\mathbf{x}_0$	$\mathbf{z}_3$	$\mathbf{Z}_2$	$\mathbf{z}_1$	$\mathbf{z}_0$
0	0	0	0				
0	0	0	1				
0	0	1	0				
0	0	1	1				
0	1	0	0				
0	1	0	1				
0	1	1	0				
0	1	1	1				
1	0	0	0				
1	0	0	1				
1	0	1	0				
1	0	1	1				
1	1	0	0				
1	1	0	1				
1	1	1	0				
1	1	1	1				

## Mapas de Karnaugh



Diseño

Indíquese para cada elemento y puerto el número de chip y pin correspondiente