Symulator układów logicznych Programowanie w języku Python

Anna Gawłowska

Zadanie

Program ma umożliwiać tworzenie układów logicznych z podstawowych bramek logicznych, składanie ich w większe bloczki, symulowanie działania.

Uruchamianie

plik run.py

Wymagania

Python 2.7 zainstalowany moduł PyGame

Struktura programu

main – pakiet składający się z modułów *main* i *simulator*, zawierających główne pętle programu **devices** – pakiet składający się z modułów *gates*, zawierającego klasy reprezentujące kable, funkcje zapisywane przez użytkownika oraz wszystkie podstawowe typy bramek uporządkowane w następującej hierarchii:

Device

- \- Gate
 - \- GateAnd
 - \- GateOr
 - \- GateNot
 - \- GateBuffor
 - \- GateNand
 - \- GateNor
 - \- GateXor
 - \- Bulb
- \- Switch
- \- Knot

visualizers – pakiet odpowiedzialny za wyświetlanie grafiki zawierający moduł *visualizers* oraz wszystkie używane w programie obrazki

tests – pakiet zawierający testy sprawdzające stany bramek w zależności od sygnałów wejściowych

Opis programu

Program umożliwia tworzenie układów logicznych symulujących działanie podstawowych operacji logicznych. Dostępne są następujące urządzenia:

Bramka AND



Х	у	x and y
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Bramka NAND



Х	У	x nand y
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Bramka OR



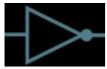
Х	у	x or y
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Bramka NOR



Х	У	x nor y
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0

Bramka NOT



Х	not x
0	1
1	0

Bufor



Х	Χ
0	0
1	1

Bramka XOR



Х	у	x xor y
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Wejście, stan 0



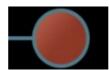
Wejście stan 1



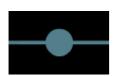
Wyjście, stan 0



Wyjście, stan 1



Węzeł powielający na wyjściu sygnał z wejścia



Działanie programu

- Aby stworzyć układ należy lewym przyciskiem myszy wybrać urządzenie z panelu po lewej stronie i ponownym kliknięciem umieścić je na czarnej planszy
- Aby stworzyć połączenie pomiędzy dwoma urządzeniami należy kliknąć lewym przyciskiem na urządzenie na planszy, z którego ma się rozpocząć połączenie i ponownie kliknąć na inne urządzenie aby zakończyć połączenie
- Aby zmienić sygnał wejściowy należy kliknąć na bramkę wejściową (taką, która jest już połączona)
- Przycisk *CLEAR* usuwa wszystkie urządzenia z planszy
- Pojedyncze urządzenie można usunąć klikając na nie prawym przyciskiem myszy
- Obrazek aktualnej planszy można zapisać w głównym katalogu programu klikając przycisk PRINT
- Powyższe wskazówki są widoczne po kliknięciu przycisku HELP