

1η Άσκηση

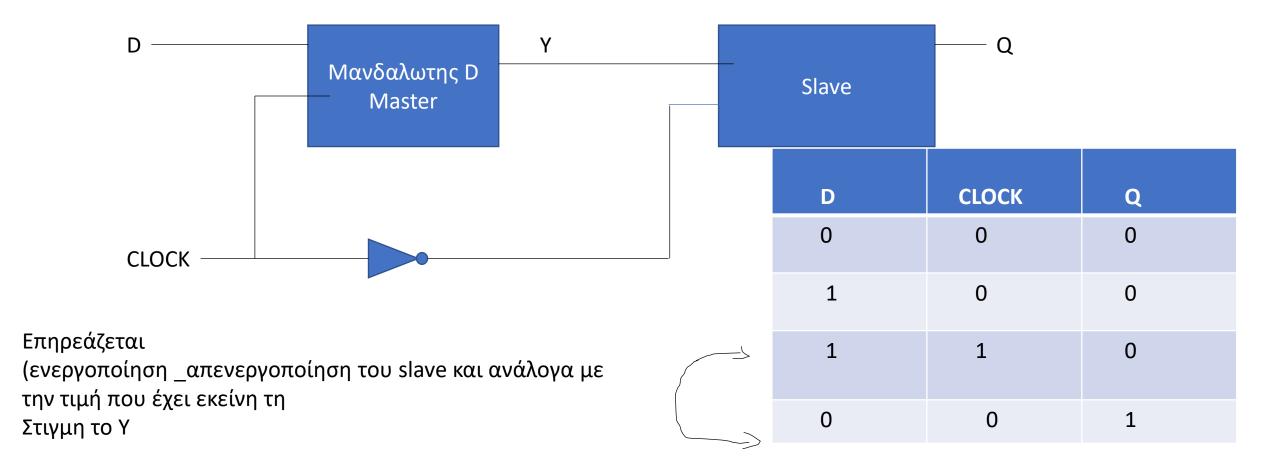
• Στο παρακάτω σχήμα εμφανίζεται η υλοποίηση ενός ακμοπυροδοτητου D Flip Flop.

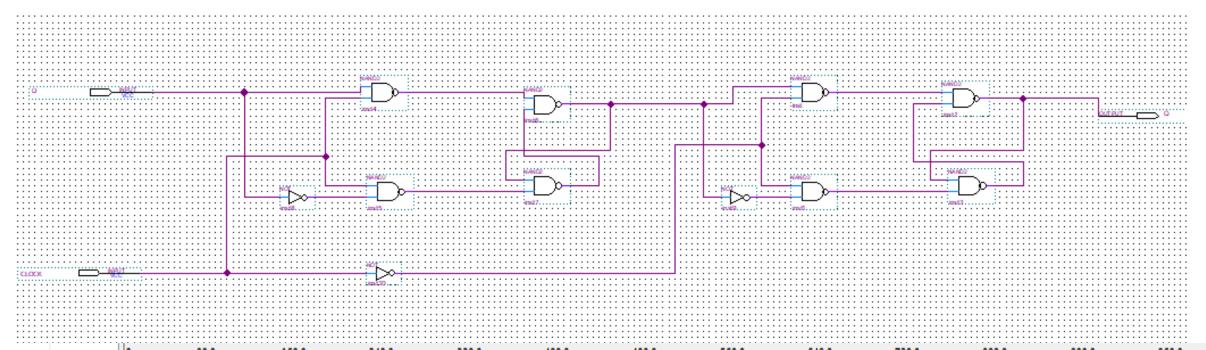
Αποτελείται από 2 μανδάλωτες .Ο πρώτος αποκαλείται master και ο δεύτερος slave (master- slave).Έχει είσοδο D & ClOCK .

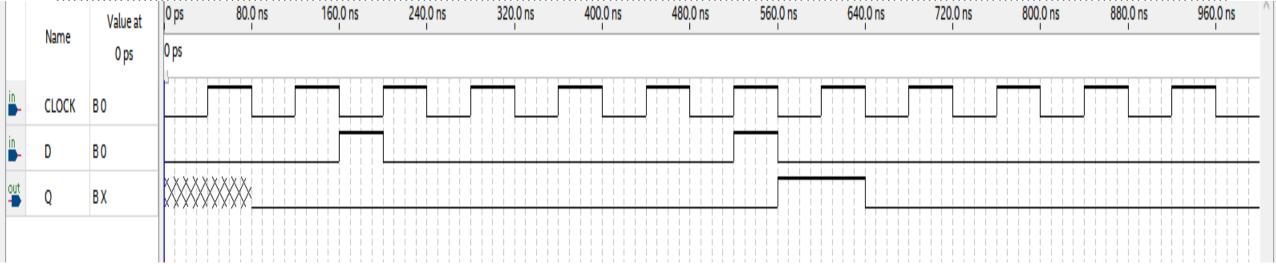
Το κύκλωμα ελέγχει την τιμή εισόδου D και αλλάζει την έξοδο Q μόνο όταν CLOCK=0.Ουσιαστικά το CLOCK όταν είναι 1 ενεργοποιεί τον master μανδαλωτη και όταν είναι 0 τον slave .

Τα δεδομένα που εισέρχονται στο κύκλωμα είναι αυτά από την είσοδο D και εξέρχονται από τον μανδαλωτη master όταν το CLOCK είναι 1.Σε αυτή την περίπτωση η έξοδος Q δεν επηρεάζεται γιατί ο slave μανδαλωτης είναι απενεργοποιημένος ,επομένως οποιαδήποτε αλλαγή στο D αλλάζει μόνο την τιμή Υ .Όταν το ClOCK γίνει 0 τότε ενεργοποιείται ο slave μανδαλωτης και ο master απενεργοποιείται ,οπότε η έξοδος Υ δεν επηρεάζεται πλέον από την είσοδο D και η τιμή Υ μεταβιβάζεται στην έξοδο Q .Επομένως η αλλαγή της τιμής εξόδου του flip-flop μπορεί να προκληθεί μονο από την αρνητική μετάβαση του σήματος ρολογιού (CLOCK) και για όσο χρόνο αυτή διαρκεί .

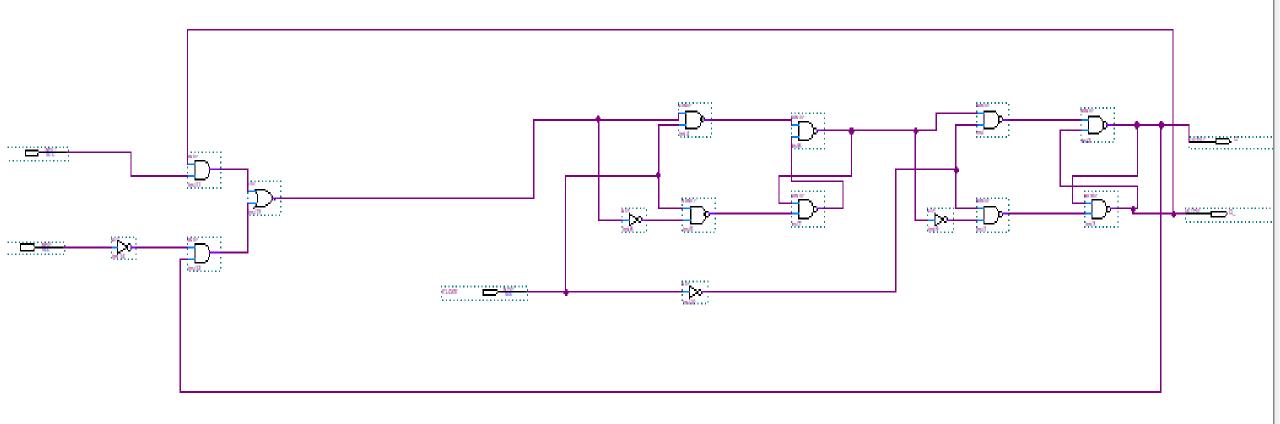
Στα αρχεια το Waveform1 είναι η κυματομορφη του τροποποιημενου κυκλωματος εχοντας συνδεσει το Q' με το D.

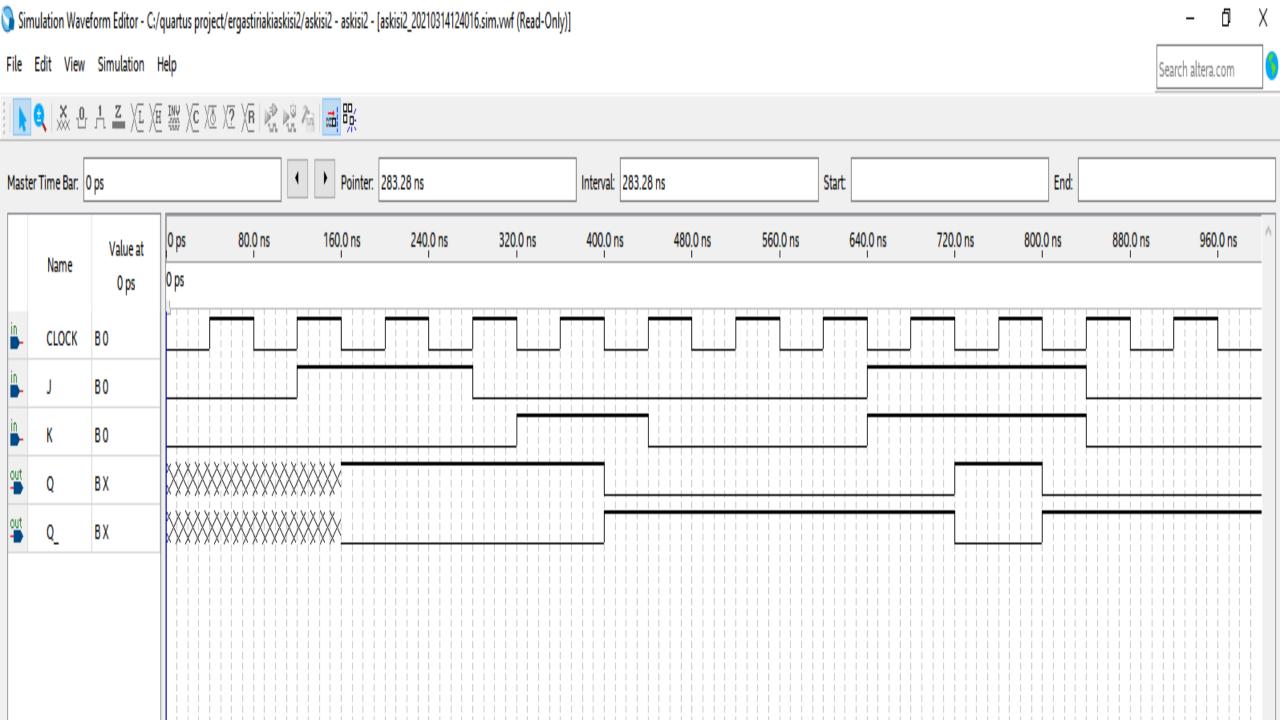






2^η Ασκηση





Το JK FLIP-FLOP έχει 2 εισόδους και μπορεί να εκτελέσει 3 λειτουργίες (1. να τεθεί σε κατάσταση θέσης ,δηλαδή να δώσει έξοδο 1 . 2.να τεθει σε κατάσταση μηδενισμού ,δηλαδή να δώσει έξοδο 0

3.να συμπληρώσει την έξοδό του.)

Όταν ενεργοποιείται το J η έξοδος του γίνεται 0,όταν ενεργοποιείται το K τότε η έξοδος γίνεται 0 ενώ όταν ενεργοποιούνται ταυτόχρονα η έξοδος του συμπληρώνεται (D=Q').

J	K	Q(t+1)
0	0	Q(t)
0	1	0
1	0	1
1	1	Q'(t)

Δηλαδή η έξοδος συνεχίζει να είναι ίδια (εξαρτώμενη από το τι ή<mark>ταν</mark> πριν)

Και εδώ ουσιαστικά ενεργοποιείται το Q'

Δημιουργία block

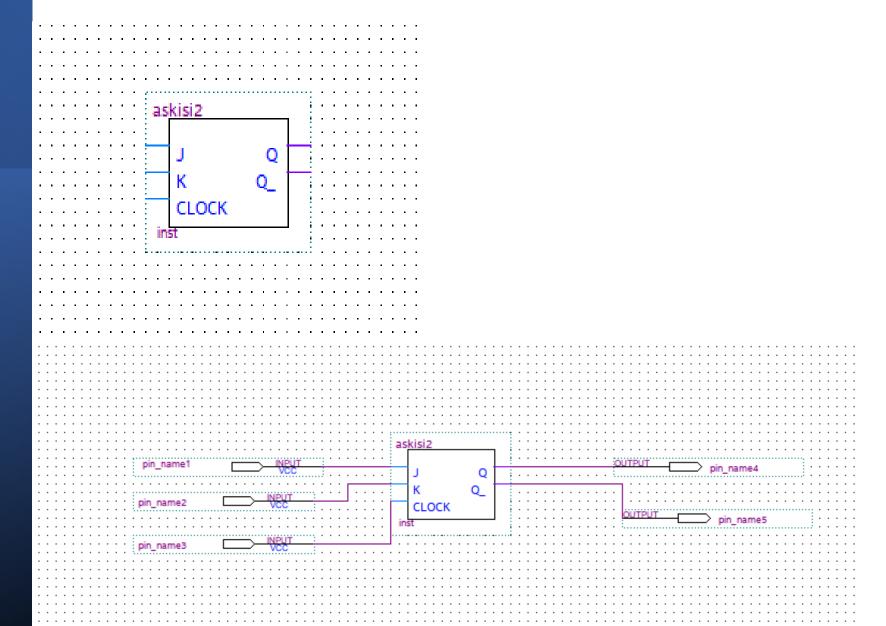
• Για να δημιουργήσουμε ένα μπλοκ με βάση το κύκλωμα που έχουμε υλοποιήσει ακολουθούμε τα εξής βήματα : File->Create/Update->

Create symbol file και για το όνομα που θα μας ζητήσει να το αποθηκεύσουμε βάζουμε block .

Για να το τοποθετήσουμε τώρα στο νέο σχηματικό μας αφού ανοίξουμε το παράθυρο με τις πύλες από το αντίστοιχο σύμβολο θα επιλέξουμε το φάκελο Project που θα εμφανιστεί και εκεί θα βρίσκεται το σχηματικό με την ονομασία που έχουμε δώσει .

Είναι προτιμότερο να μετατρέπουμε τα κυκλώματα μας σε σύμβολα γιατί μπορούμε να χρειαστούμε σε ένα νέο κύκλωμα να τοποθετήσουμε αυτό το συγκεκριμένο οπότε μας διευκολύνει και μπορούμε επίσης να το τροποποιήσουμε (δηλαδή να κάνουμε αλλαγές στις εισόδους και εξόδους του).

SYMBOL



Έλεγχος ομαλής λειτουργίας συμβόλου

