# KỸ THUẬT SỐ ỨNG DỤNG

Khoa Công Nghệ Thông Tin Trường Đại học Bách Khoa – Đại học Đà Nẵng

### Mục tiêu môn học

- Nắm được các khái niệm cơ bản về hệ thống số, tín hiều số, các hệ thống số đếm trong kỹ thuật số và đại số logic
- Hiểu được nguyên lý hoạt động và cấu trúc các mạch số cơ bản
- Vận dụng thiết kế các mạch số cơ bản
- Mô phỏng và kiểm tra hoạt động mạch số dùng phần mềm Proteus
- Tăng cường khả năng tự học và làm việc nhóm

#### Nội dung môn học

- Chương 1: Hệ thống số đếm và mã
- Chương 2: Đại số Boole
- Chương 3: Cổng logic
- Chương 4: Mạch tổ hợp
- Chương 5: Mạch tuần tự
- Chương 6: Biến đổi số tương tự, tương tự số
- Mô phỏng mạch số bằng Proteus

#### Tài liệu tham khảo

- Bài giảng Kỹ thuật số ứng dụng
- Nguyễn Thúy Vân Kỹ Thuật Số, Nhà xuất bản Khoa học và Kỹ thuật
- Nguyễn Như Anh Kỹ Thuật Số 1, Nhà xuất bản Đại học Quốc gia TP.HCM
- Hồ Trung Mỹ Kỹ Thuật Số 2, Nhà xuất bản Đại học Quốc gia TP.HCM
- Ronald J. Tocci & Neal S. Widmer Digital Design, Principles and Applications, 8th Ed., 2001
- **John F. Wakerly** Digital Design, Principles and Practices, 4<sup>th</sup> Ed., 2006

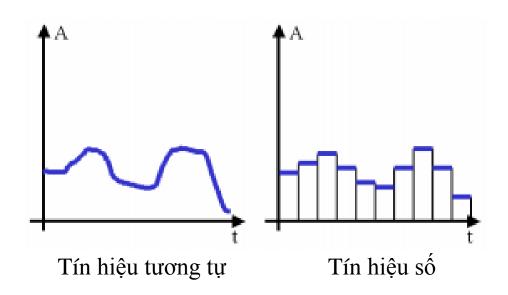
### Kiểm tra và đánh giá

- **Bài tập:** 20% (5 chương + Mô phỏng Proteus)
- Giữa kỳ: 20% TNKQ + Tự luận ngắn (45 phút)
- **Cuối kỳ:** 60% Tự luận (60 phút)
- Điểm cộng/trừ:

```
1 điểm cộng = 1/2 điểm BT = 1/2 điểm GK = 1/6 điểm CK 1 điểm trừ = -1/2 điểm BT
```

## Một số khái niệm mở đầu

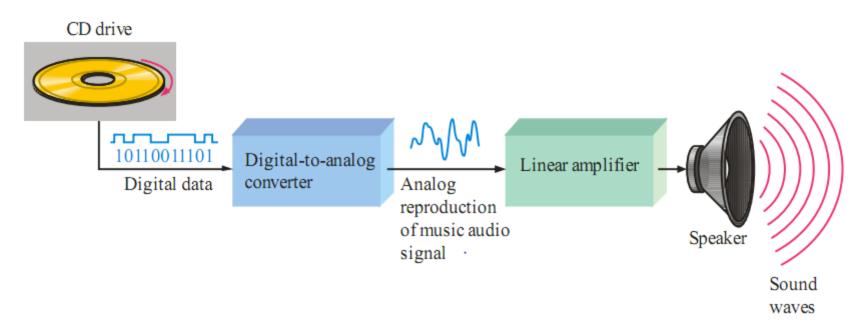
- Tín hiệu tương tự tín hiệu có giá trị thay đổi một cách liên tục
- **Tín hiệu số** tín hiệu có giá trị thay đổi theo những bước rời rạc



### Một số khái niệm mở đầu (tt)

- **Hệ thống số** kết hợp của các thiết bị được thiết kế để làm việc với các đại lượng vật lý và logic được miêu tả dưới dạng số
- Ưu điểm của kỹ thuật số:
  - Dễ thiết kế, thông tin lưu trữ dễ dàng
  - Độ chính xác cao, ít bị ảnh hưởng bởi nhiễu
  - Tốc độ truyền cao hơn, băng thông thấp hơn
  - Có thể lập trình hoạt động của hệ thống
  - Nhiều mạch số có thể tích hợp vào trong một IC

# Hệ thống kết hợp tương tự và số



A CD player