

Tarea 2: Método de Direccionamiento por Trayectoria

▼ Class	Org&Arq Pc's
🕒 Created	@September 6, 2021 11:08 PM
▼ Topic	Tareas

Asignatura: Organización y Arquitectura de Computadoras

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

Tarea 2, descripción:

Diseñe una carta ASM con 8 estados, 4, entradas (X,Y,Z,W) Y 4 salidas (S0,S1,S2,S3) y determine la tabla de verdad por el método de Direccionamiento por Trayectoria.

La carta ASM debe contar con salidas condicionales.

Carta ASM

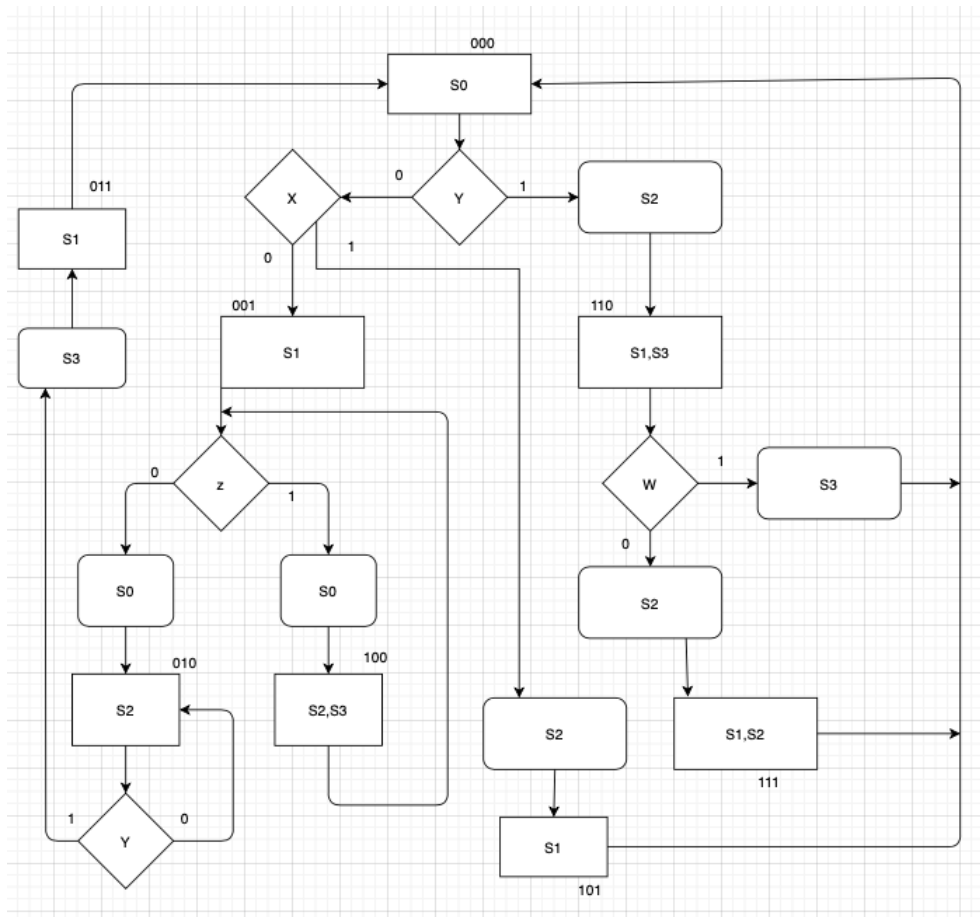


Tabla de verdad

ESTADO PRESENTE + ENTRADAS							LIGA + SALIDAS						
P2	P1	P0	X	Y	Z	W	L2	L1	L0	S3	S2	S1	s0
0	0	0	1	0	*	*	1	0	1	0	1	0	1
0	0	0	0	0	*	*	0	0	1	0	0	0	1
0	0	0	*	1	*	*	1	1	0	0	1	0	1
0	0	1	*	*	0	*	0	1	0	0	0	1	1
0	0	1	*	*	1	*	1	0	0	0	0	1	1
0	1	0	*	0	*	*	0	1	0	0	1	0	0
0	1	0	*	1	*	*	0	1	1	1	1	0	0
0	1	1	*	*	*	*	0	0	0	0	0	1	0
1	0	0	*	*	0	*	0	1	0	1	1	0	1
1	0	0	*	*	1	*	1	0	0	1	1	0	1
1	0	1	*	*	*	*	0	0	0	0	0	1	0
1	1	0	*	*	*	0	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	*	*	*	1	0	0	0	1	0	1	0
1	1	1	*	*	*	*	0	0	0	0	1	1	0