

3.1 하드웨어 기본소자 발전

기계식 컴퓨터 시대 (전자식 컴퓨터가 만들어지기 전)

2. relay 릴레이 / 1950년대 이전

전자식으로 만들어짐

3. Vacuum tube 진공관 / 1950년대

진공 관과 배의 전자 흐름을 이용해, 같은 일을 반복해서 할 수 있게 되어서
→ 메모리, 프로그램 저장과 같은 것들을 저장하는 용도로 사용

4. transistor 트랜지스터 / 1950년대 말

집적도가 높고 소파가 적고, 발열이 적고, 차가워지고 사용

5. IC (Integrated Circuit) 집적회로 / 1960년대

같은 칩의 트랜지스터를 하나의 칩에 집적함

6. VLSI (Very Large Scale Integration) 초집적 반도체 회로 / 1970년대

수십 백의 트랜지스터가 하나의 칩으로 집적됨

7. ULSC / SOC / 로컬컴 컴퓨터 / 2000년대

초집적 집적회로 연립형 시스템

3.3 논리회로의 표현방식

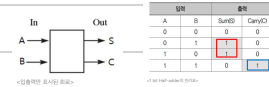
논리도 (logic diagram)

논리표 (logic expression, boolean expression)

진리표 (truth table)

문도도와 논리식은 1대1 대응관계

반 가산기 (half-adder)



불 대수 (Boolean Algebra)

형상과 원 순서 : OR << AND << NOT

불 대수 규칙

Commutative (교환 법칙)

Associative (결합 법칙)

Distributive (분배 법칙)

Identity (항상 법칙)

Complement (보수 법칙)

Idempotent (멱등 법칙)

Absorption (흡수 법칙)

De Morgan's law (드모르간의 법칙)

Complement theorem (부정 법칙)

$a + (a \times b) = a$

$(a \times 1) + (a \times b) = a \times (1 + b)$

$a \times (a + b) = a$

$a + (a \times b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

$a + (a \times b) = a$

$a \times (a + b) = a$

$(a \times b) + (a \times c) = a \times (b + c)$

3.2 논리 회로 기초

1. 기계어 프로그래밍

기계어 2진수 → 고급 언어 프로그래밍

컴파일 과정



고급 프로그래밍 언어 → 기계어 : 컴파일러 과정

이런 메모리 → CPU 처리를 위해 → address가 붙음
기계어 필드는 주소지번이다

기계어 (Machine Language):

기계어 직접 실행할 수 있는 것을 기계어 프로그램이라 한다
이런데 이걸 더 이해하기 쉽도록 집적도를 높여준다

어셈블리어 (Assembly Language):

기계어 (1인) 언어를 쉬운 프로그램 언어, 기계어 (2인) 언어로 번역해 주는
기계어 (3인) 언어로 번역해 주는 기계어 (4인) 언어로 번역해 주는
기계어 (5인) 언어로 번역해 주는 기계어 (6인) 언어로 번역해 주는

2. 기본 게이트

게이트 : 입력에서 전기신호에 따라 가장

기본적인 연산을 수행하는 요소

이러한 조합을 논리 회로라 하며, 특정 논리를
하는 회로로 논리 회로라 하며, 특정 논리를
하는 회로로 논리 회로라 하며, 특정 논리를

종류

회로

진리표

기호(논리식)

AND

논리곱

$A \cdot B$

OR

논리합

$A + B$

NOT

논리부정

\bar{A} or A'

XOR

배타적 논리합

$A \oplus B$

NAND

$\overline{A \cdot B}$

NOR

$\overline{A + B}$

진리표

입력		출력
A	B	A AND B
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

입력		출력
A	B	A OR B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

입력	출력
A	NOT A
0	1
1	0

입력		출력
A	B	A XOR B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

입력		출력
A	B	A NAND B
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

입력		출력
A	B	A NOR B
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0

XOR에 제1인 입력이 0이면
XOR: 둘중 하나만 1이면 1
→ 배타적 논리합

NAND: 둘다 1이면 0이 나온다
→ 1이 많음

NOR: 둘중 하나라도 1이면 0이 나온다
→ 0이 많음

SOP (표준형) ≠ POS (표준형)
AND-OR OR-AND

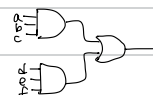
$ab + ac = a(b + c)$

$a \cdot b \cdot c$
 $a \cdot 0 \cdot 0$
 $0 \cdot 0 \cdot 0$
 $0 \cdot 0 \cdot 1$
 $0 \cdot 1 \cdot 0$
 $1 \cdot 0 \cdot 0$
 $1 \cdot 0 \cdot 1$
 $1 \cdot 1 \cdot 0$

$b \cdot c + a \cdot b \cdot c$
공의 항 제거 → 공의 항

$A'B'C + A'B'C' + A'B'C' + ABC$
 $= A'(B'C + B'C') + A(B'C' + BC)$
 $= A'(B \oplus C) + A(B \oplus C)$
 $= A \oplus B \oplus C$

$(a' + b' + c')$
 $= (a(b + c))'$



→ 여러 NAND 게이트 논리적으로

$((abc)' \cdot cdef)'$
 $= abc + def$