

Taller de Lógica Digital

Organización del Computador 1

Primer Cuatrimestre 2019 - Turno Tarde

1. Enunciado

El Taller consistirá en desarrollar todos los circuitos combinatorios necesarios para realizar una ALU de 4 *bits*.

Para la realización de este taller deberá utilizar el archivo `TallerLogica-Combinatorios.circ` que puede descargar de la página de la materia.

2. Logisim

2.1. El simulador

El simulador se puede bajar desde la página <http://www.cburch.com/logisim/> o de los repositorios de Ubuntu. Requiere Java 1.5 o superior. Para ejecutarlo, teclear en una consola `java -jar logisim.jar`.

El simulador opera en dos modos. Edición y Simulación:

- En el modo edición podremos definir el funcionamiento del circuito con todas las entradas y salidas, las compuertas lógicas o los componentes que lo componen, más el aspecto físico que tendrá el componente a la hora de ser utilizado por otros circuitos.
- El modo simulación nos permitirá testear el funcionamiento del componente, asignando valores a las entradas y testeando el valor de las salidas.

2.2. Detalles adicionales

- a) Las entradas (*inputs*) se simbolizan con un cuadrado y tienen el comportamiento de una llave. (Prendido = 1; Apagado = 0). Las mismas cambian de estado de forma manual. Se pueden definir de más de un *bit*.
- b) Las salidas (*outputs*) se simbolizan con un círculo y serán “prendidas” cuando por su entrada haya un 1, o “apagadas” cuando por su entrada haya un 0. Se pueden definir de más de un *bit*.
- c) En caso de ser necesario que el circuito tenga una entrada fija en algún valor, podremos utilizar el componente “Wiring/Constant”.
- d) Se recomienda *fuertemente* el uso de Etiquetas para facilitar la comprensión del funcionamiento de cada componente y que las Etiquetas tengan exactamente el mismo nombre que el enunciado. Para ello utilizar la “Herramienta de Texto”.
- e) El simulador permite usar cables de más de un bit. Para ello, pueden utilizar el componente “Wiring/Splitter”. Además, pueden usar el Multiplexor que se encuentra en “Plexers”.

3. Antes de empezar

Completar la siguiente tabla, indicando los resultados para **Op1 + Op2**

Operandos		Sin signo					Complemento a 2				
Op1	Op2	Op1 ₁₀	Op2 ₁₀	Res (<i>bits</i>)	Res ₁₀	V?	Op1 ₁₀	Op2 ₁₀	Res (<i>bits</i>)	Res ₁₀	V?
1111	0001	15	1	0000	0	1	-1	1	0000	0	0
0001	1111										
0101	0101										
1000	0111										
0110	1010										

Completar la siguiente tabla indicando los resultados para **Op1 - Op2**

Operandos		Sin signo					Complemento a 2				
Op1	Op2	Op1 ₁₀	Op2 ₁₀	Res (<i>bits</i>)	Res ₁₀	V?	Op1 ₁₀	Op2 ₁₀	Res (<i>bits</i>)	Res ₁₀	V?
1000	0010	8	2	0110	6	0	-8	2	0110	6	1
0001	1111										
0101	0101										
1000	0111										
0110	1010										

4. Ejercicios

Completar el esqueleto provisto de los componentes que se enumeran a continuación. **Sólo podrán utilizarse compuertas lógicas básicas de dos entradas (AND, OR, XOR) y la compuerta NOT, de una entrada, *splitters* y multiplexores. Deberán desarrollar todos los componentes necesarios.** Deberán diseñar cada uno de los mismos de manera modular, incorporando una funcionalidad por componente.

Importante: Durante la resolución del taller se encontrarán con 3 *checkpoints*. Al llegar a cada uno de ellos deberán validar lo realizado hasta ese punto con algún docente antes de continuar.

- Sumador simple de 1 bit.** El mismo tendrá dos entradas **a** y **b** y dos salidas: **S** que representa la suma de a y b y **Cout** que representará el acarreo de dicha suma.
- Sumador completo de 1 bit.** El mismo tendrá tres entradas **a**, **b** y **Cin**. Este último representa el carry de entrada. Y dos salidas: **S** que representa la suma de a y b considerando el acarreo, y **Cout** que representará el acarreo de dicha suma.
- Sumador de 4 bits.** El mismo tendrá dos entradas de cuatro *bits* **A** y **B**, que representarán los numerales a sumar y otra **Cin**, con la misma interpretación anterior. Por otra parte, el mismo tendrá dos salidas **S** (de cuatro *bits*), donde se deberá ver reflejado el resultado y **Cout** que representará el acarreo final de la suma.

Checkpoint 1

- Comparador con Cero, de 4 bits.** El mismo tendrá una entrada **A** de cuatro *bits* y una salida **Z** que deberá encenderse cuando la entrada es 0000.
- Sumador de 4 bits con Flags ZCVN.** Extender el sumador de 4 *bits* creando un componente similar pero que tenga salidas que reflejen lo sucedido durante la suma binaria (*bit a bit*):
 - el resultado es cero \Leftrightarrow **Z** vale 1
 - la suma binaria produjo acarreo \Leftrightarrow **C** vale 1
 - la suma interpretada en complemento a 2 dio overflow \Leftrightarrow **V** vale 1
 - el resultado interpretado en complemento a 2 es negativo \Leftrightarrow **N** vale 1

- f) **Incrementador de 4 bits**. El mismo tendrá una entrada **A** de cuatro *bits* y una salida: **S**. La salida deberá expresar el resultado de incrementar la entrada en una unidad.
- g) **Inversor de 4 bits**. El mismo tendrá dos entradas, **A** de cuatro *bits* e **INV** y una salida **S** de cuatro *bits*. Si **INV** es 0, la salida deberá expresar el mismo valor que la entrada, mientras que si **INV** es 1, deberá expresar el inverso aditivo de la entrada en complemento a dos (cuando éste exista).

Checkpoint 2

- h) **ALU de 4 bits**. La misma tendrá tres entradas **A**, **B** y **OP**, ésta última de dos *bits*. Además, tendrá cinco salidas: **S** más **Z**, **C**, **V** y **N**. La salida deberá expresar el resultado de:

- $A + B \Leftrightarrow \mathbf{OP}$ vale 00
- $A - B \Leftrightarrow \mathbf{OP}$ vale 01. Aquí **C** deberá informar si la resta binaria produjo *borrow* (dame uno).
- $A \text{ AND } B \text{ (bit a bit)} \Leftrightarrow \mathbf{OP}$ vale 10
- $A \text{ OR } B \text{ (bit a bit)} \Leftrightarrow \mathbf{OP}$ vale 11

En las últimas dos operaciones, no importa el valor que tomen los flags **C** y **V**. En todos los casos los *flags* reflejan el resultado de operación entre operandos en complemento a 2.

- i) ¿Es posible utilizar esta ALU con operandos interpretados como sin signo? ¿Cómo detectaríamos el *overflow*?

5. Validación de los resultados

Completar la siguiente tabla indicando los resultados utilizando la ALU de 4 *bits*.

Operandos		Sumador					Restador				
A	B	S	Z	C	V	N	S	Z	C	V	N
1111	0001	0000	1	1	0	0	1110	0	0	0	1
0001	1111										
0101	0101										
1000	0111										
0110	1010										

Checkpoint 3
