

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE BUENOS AIRES

# Trabajo Práctico N°3

## Electrónica III - 2019

Grupo 1:

Farall, Facundo David  
Gaytan, Joaquín Oscar  
Kammann, Lucas Agustín  
Maselli, Carlos Javier

Profesores:

Dewald, Kevin  
Wundes, Pablo  
Aguirre, Miguel

4 de noviembre de 2019

# Índice

<b>Ejercicio 1: Control de bombas de agua</b>	<b>3</b>
<b>Ejercicio 2: Reconocimiento de secuencia de bits</b>	<b>4</b>
Diseño de Máquina de Estados . . . . .	4
Simulaciones en Verilog . . . . .	6
Diseño en PCB . . . . .	7
Resultados . . . . .	8
Conclusiones . . . . .	9
<b>Ejercicio 3: Máquina de Moore</b>	<b>10</b>

## Ejercicio 1: Control de bombas de agua

## Ejercicio 2: Reconocimiento de secuencia de bits

Se desea diseñar una máquina de estados implementada con máquina de Mealy, la cual sea capaz de analizar una secuencia de bits y detectar si se produjo un patrón seguido por 1-1-0-1, ante lo cual deberá notificar tal suceso activando su salida para ello. En la Fig. 1 se ilustra un esquema general de ello.

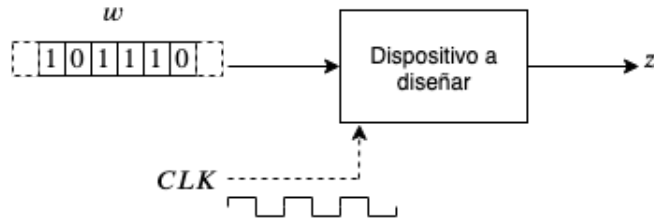


Figura 1: Esquema general del dispositivo a diseñar

### Diseño de Máquina de Estados

En primer lugar, dadas las especificaciones de la máquina de estado, se desea diseñar tal dispositivo el cual consta de una única entrada y una única salida. Para lo cual se emplea un esquema genérico de máquina de estados, en donde la salida será asincrónica pues se busca utilizar el diseño de Mealy para tal lógica. Este esquema general descrito puede visualizarse en la Fig. 2, donde la cantidad de entradas no es necesariamente la misma que en la salida.

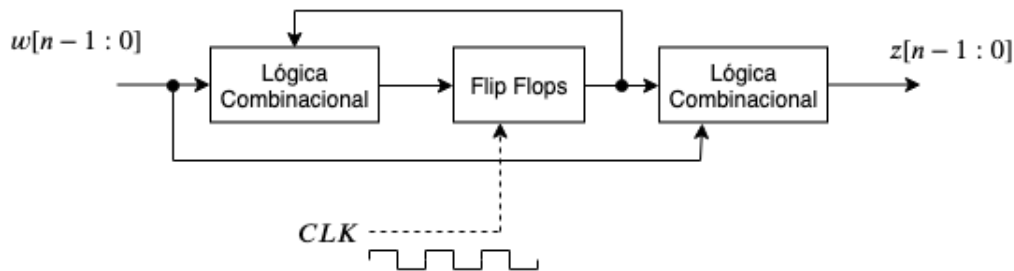


Figura 2: Esquema general de la máquina de Mealy

En la Fig. 3 se puede observar el diagrama de estados propuesto. Es importante mencionar que el estado de Reset es definido como tal para reconocer cuál es el estado inicial de la máquina, y deberá ser tenido en cuenta durante la asignación de estados en caso de proveer la posibilidad de reiniciar la máquina, pues los flip flops deberán ser llevados a dicho estado, según sea asignado.

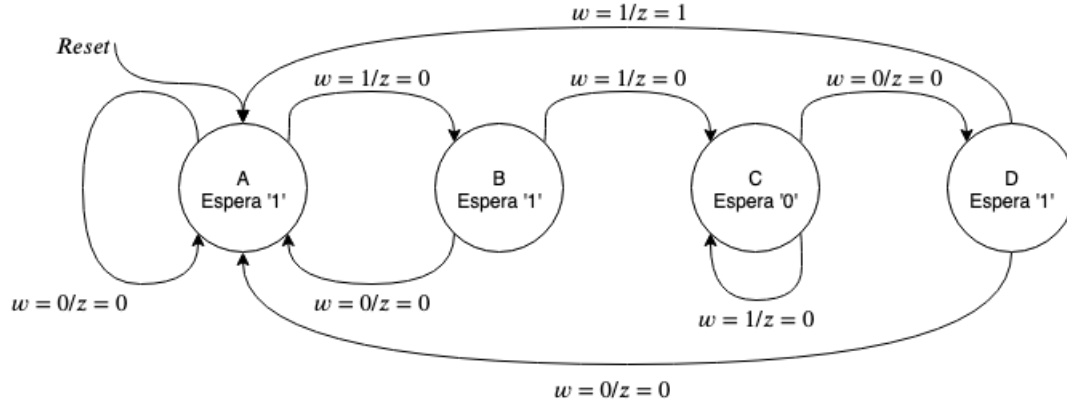


Figura 3: Diagrama de estados

En la Tabla 1 se puede observar la tabla de estados o transiciones de la máquina de estados, habiendo ya asignado correspondientemente a cada estado una configuración de bits. Es de interés mencionar que tal asignación es el resultado de comparar las diferentes alternativas y encontrar que, dada la distribución propuesta, la lógica externa es la mínima necesaria.

Estado $y_2y_1$	Próximo		Salida	
	$w = 0$	$w = 1$	$w = 0$	$w = 1$
$A = 11$	$A = 11$	$B = 00$	$z = 0$	$z = 0$
$B = 00$	$A = 11$	$C = 01$	$z = 0$	$z = 0$
$C = 01$	$D = 10$	$C = 01$	$z = 0$	$z = 0$
$D = 10$	$A = 11$	$A = 11$	$z = 0$	$z = 1$

Tabla 1: Tabla de estados o transiciones

$w$	$y_2y_1$			
	00	01	11	10
0	0	0	0	0
1	0	0	0	1

Figura 4: Karnaugh para la variable de salida

$$z = w \cdot y_2 \cdot \overline{y_1} \quad (1)$$

$w$	$y_2y_1$			
	00	01	11	10
0	1	1	1	1
1	0	0	0	1

Figura 5: Karnaugh para la variable de estado  $y_2$

$$y_2 = \overline{w} + y_2 \cdot \overline{y_1} \quad (2)$$

$w \backslash y_2 y_1$	00	01	11	10
0	1	0	1	1
1	1	1	0	1

Figura 6: Karnaugh para la variable de estado  $y_1$

$$y_1 = \overline{y_1} + \overline{w} \cdot y_2 + w \cdot \overline{y_2} \quad (3)$$

## Simulaciones en Verilog

En la Fig. 7 se puede observar el circuito lógico completo correspondiente a la máquina de estados diseñada en el apartado anterior. Se desea comprobar su correcto funcionamiento a nivel lógico mediante una simulación en Verilog, para lo cual se emplean dos metodologías de diseño.

Por un lado, puede utilizarse un diseño en Verilog que determine si la máquina está bien diagramada, utilizando para ello el bloque procedural case. Por otro lado, para determinar si la implementación lógica de la máquina puede funcionar, debe emplearse un diseño a nivel compuertas de los módulos en Verilog, para esto último se divide el problema inicialmente en tres bloques, los flip flops, la lógica combinacional que produce el próximo estado y la lógica de salida. Finalmente, un cuarto bloque o módulo describe la máquina interconectando los módulos mencionados para producir el comportamiento esperado.

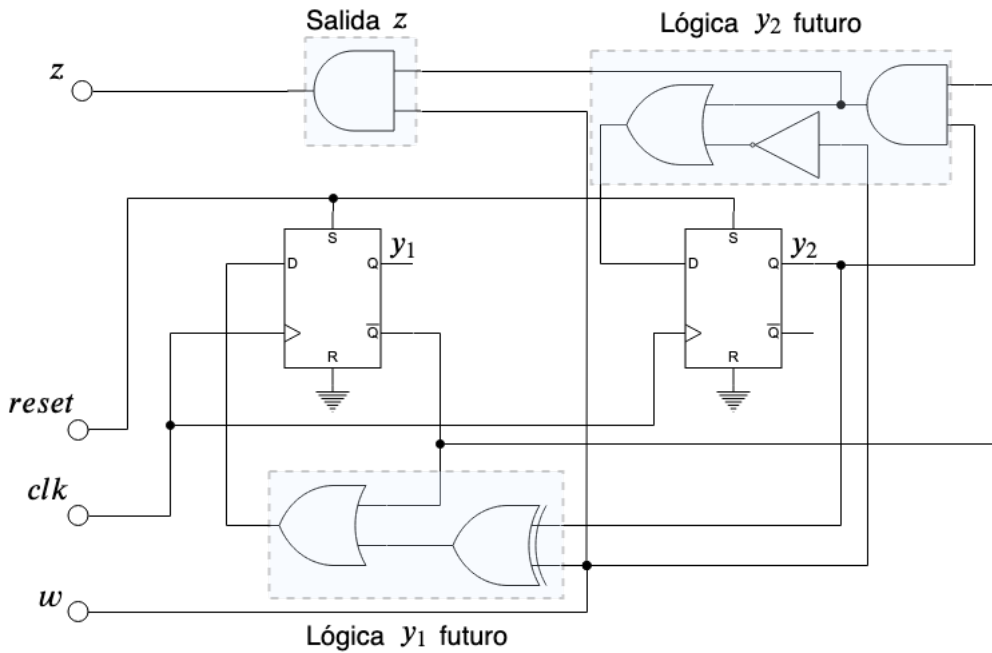


Figura 7: Circuito lógico completo de la máquina de estados

En la Fig. 8 se muestra a modo de referencia la simulación realizada y visualizada con GTKWave. Para determinar los casos de pruebas de la máquina, se partió del diagrama de estados y se consideraron diferentes secuencias. En primer lugar la secuencia 0-1-0 para determinar si permanece correctamente en el primer estado, pasa al segundo y vuelve al detectar el error. En segundo lugar, la secuencia 1-1-1-0-0, para determinar si llega correctamente al tercer estado, permanece y luego transiciona reiniciando la máquina pero con la salida en estado bajo. Finalmente, la secuencia correcta para analizar si la salida responde como es esperado.

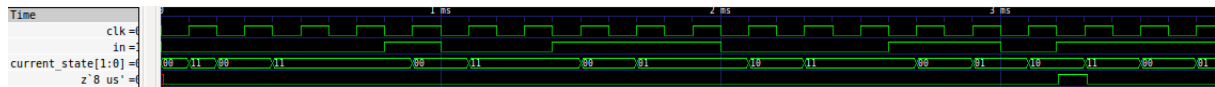


Figura 8: Simulación de Verilog visualizada con GTKWave

## Diseño en PCB

La realización del PCB para implementar el circuito lógico implica la conexión de las compuertas lógicas siguiendo el esquema teórico, y verificando previamente que no hayan complicaciones físicas en tales conexiones. Esto último implica utilizar consistentemente tecnología TTL, verificando que las corrientes de salida de las compuertas no sea superada con el consumo de las entradas, es decir no superar el fan-out. Además, para prevenir fallos por picos en la tensión de alimentación durante transitorios de las compuertas, se conectaron los debidos capacitores de desacople.

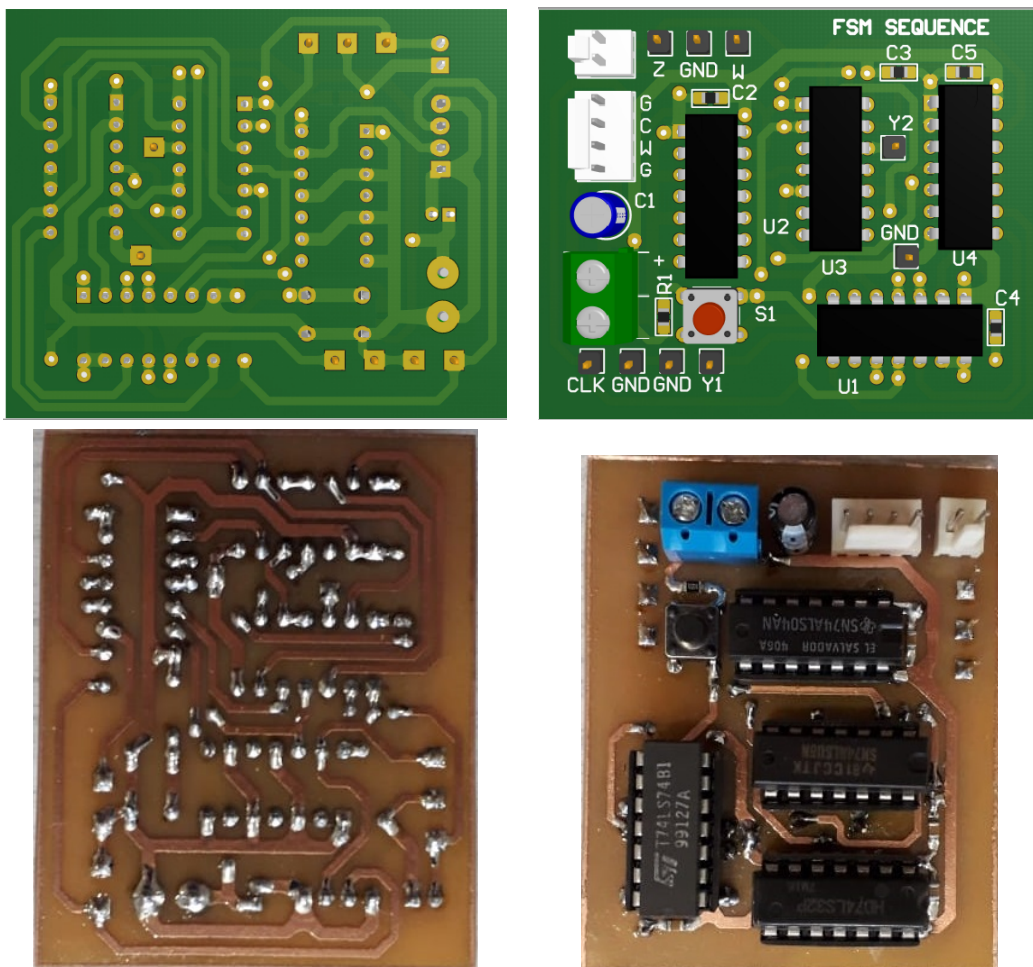


Figura 9: PCB diseñado e implementado

## Resultados

Para la verificación del correcto funcionamiento se propone poner bajo prueba al circuito con las mismas tres secuencias que fueron empleadas en el proceso de simulación. Estas secuencias son 0-1-0, 1-1-1-0-0 y 1-1-0-1, para lo cual se utiliza una señal de clock de baja frecuencia y la entrada se controla con un pulsador externo al PCB, y se realizan estas mediciones en dos partes para poder extraer la información de la salida y la de los estados, ya que sólo se dispone de osciloscopio de cuatro canales.

En la Fig. 10 se muestran las mediciones de los estados de la máquina de estados, en donde las señales Amarilla, Verde, Azul y Roja/Rosa, corresponden respectivamente a la señal de clock, la entrada  $w$ , el bit de estado  $y_2$  y el bit de estado  $y_1$ . Mientras que en la Fig. 11 se mide la salida de la máquina de estados, en donde la señales Amarilla, Verde y Azul, corresponden respectivamente a la señal de clock, la entrada  $w$  y la salida  $z$ .

De izquierda a derecha, de arriba hacia abajo se ordenan los casos de cada secuencia según fueron mencionados anteriormente.

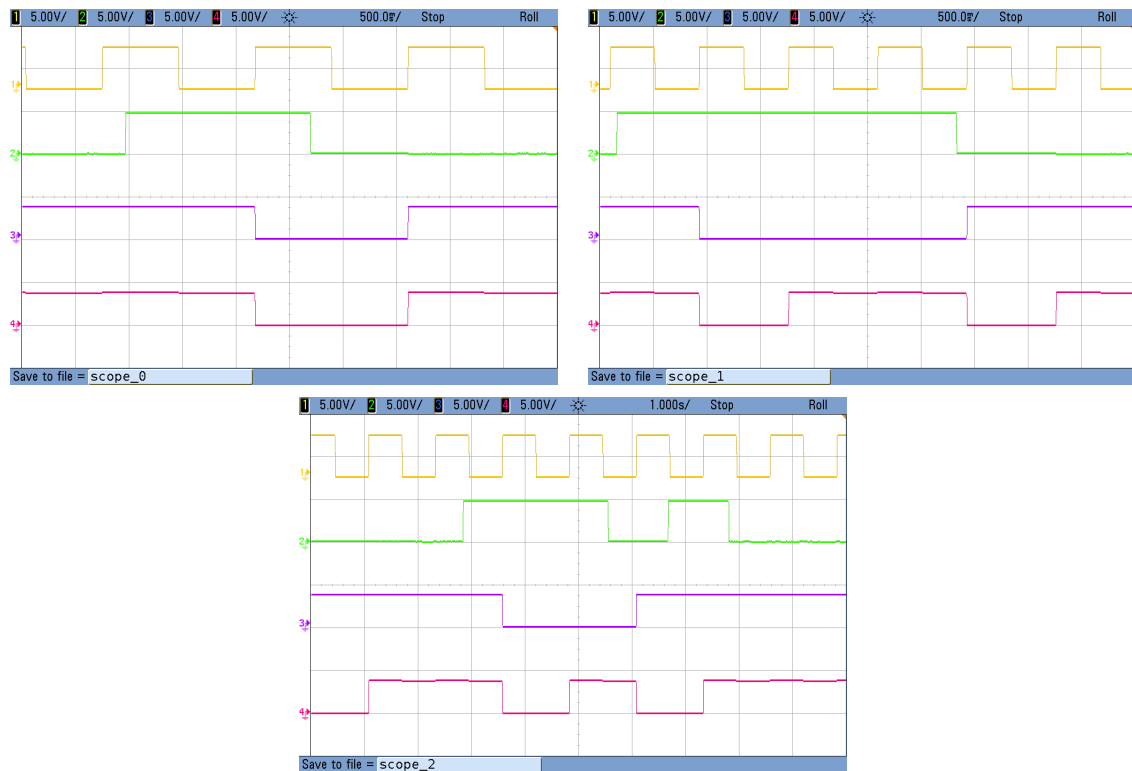


Figura 10: Estados de la FSM



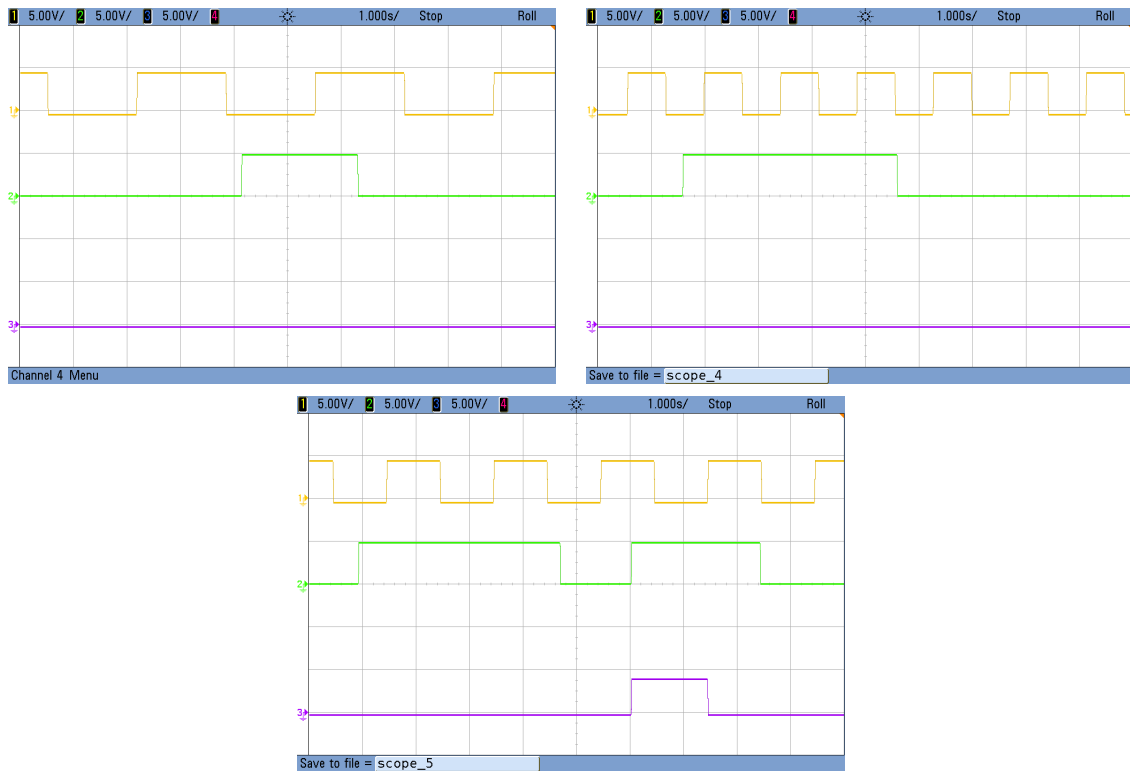


Figura 11: Salida de la FSM

## Conclusiones

Considérese la máquina de estados diseñada en base al reconocimiento de una secuencia de 4 bits, luego para el caso de una máquina de Moore se necesitaría un estado adicional donde luego de detectar la secuencia se mantenga la salida en un estado alto. Por otro lado, considerando los tiempos de propagación, para el instante del flanco ascendente en el cual la secuencia correcta es identificada, la salida no necesariamente refleja tal detección sino hasta pasar un determinado tiempo, como consecuencia de su sincronismo. Estos aspectos evidencian por qué una máquina de Mealy puede resultar beneficiosa, dado que hace uso de menos estados, y su salida al ser asíncrona permite que para el flanco de detección de la secuencia la salida refleje haber detectado correctamente el patrón.

### Ejercicio 3: Máquina de Moore