

Este cuaderno debe traerse relleno el día de realización de la práctica y debe presentarse al profesor al principio de la sesión. Ningún estudiante podrá montar la práctica si el cuaderno está incompleto o incorrecto.

Fundamentos de Computadores Cuaderno de la Práctica 1

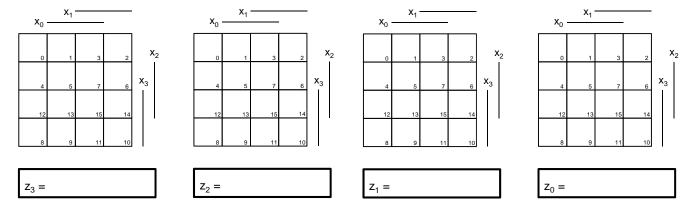
Código Gray de 4 bits

N	\mathbf{x}_3	\mathbf{x}_2	$\mathbf{x_1}$	\mathbf{x}_0
0				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				,
15				

Tabla de verdad del conversor

X ₃	\mathbf{x}_2	$\mathbf{x_1}$	\mathbf{x}_0	\mathbf{z}_3	\mathbf{z}_2	\mathbf{z}_1	\mathbf{z}_0
0	0	0	0				
0	0	0	1				
0	0	1	0				
0	0	1	1				
0	1	0	0				
0	1	0	1				
0	1	1	0				
0	1	1	1				
1	0	0	0				
1	0	0	1				
1	0	1	0				
1	0	1	1				
1	1	0	0				
1	1	0	1				
1	1	1	0				
1	1	1	1				

Mapas de Karnaugh



Diseño

Indíquese para cada elemento y puerto el número de chip y pin correspondiente