

Práctica 2: Implementación del juego “Piedra, Papel o Tijera”
Tecnología de Computadores 2021 – 2022
Grupo_9_Jareño_Manzaneque

A. ESTUDIO PREVIO PRÁCTICA 2

1. Obtenga la tabla de verdad del bloque CODIFICADOR.

Tijera (T)	Piedra (R)	Papel (P)	S1	S0	Significado
0	0	0	0	0	No pulsado
0	0	1	0	1	Papel
0	1	0	1	0	Piedra
0	1	1	0	0	Pulsación múltiple
1	0	0	1	1	Tijera
1	0	1	0	0	Pulsación múltiple
1	1	0	0	0	Pulsación múltiple
1	1	1	0	0	Pulsación múltiple

Nota: La tabla verdad es la misma para los codificadores.

2. Obtenga la tabla de verdad del bloque LÓGICA DE RESULTADOS.

X1	X2	X3	X4	G1	G2	Significado
0	0	0	0	0	0	No pulsación
0	0	0	1	0	1	Jugador 2
0	0	1	0	0	1	Jugador 2
0	0	1	1	0	1	Jugador 2
0	1	0	0	1	0	Jugador 1
0	1	0	1	1	1	Empate
0	1	1	0	1	0	Jugador 1
0	1	1	1	0	1	Jugador 2
1	0	0	0	1	0	Jugador 1
1	0	0	1	0	1	Jugador 2
1	0	1	0	1	1	Empate
1	0	1	1	1	0	Jugador 1
1	1	0	0	1	0	Jugador 1
1	1	0	1	1	0	Jugador 1
1	1	1	0	0	1	Jugador 2
1	1	1	1	1	1	Empate