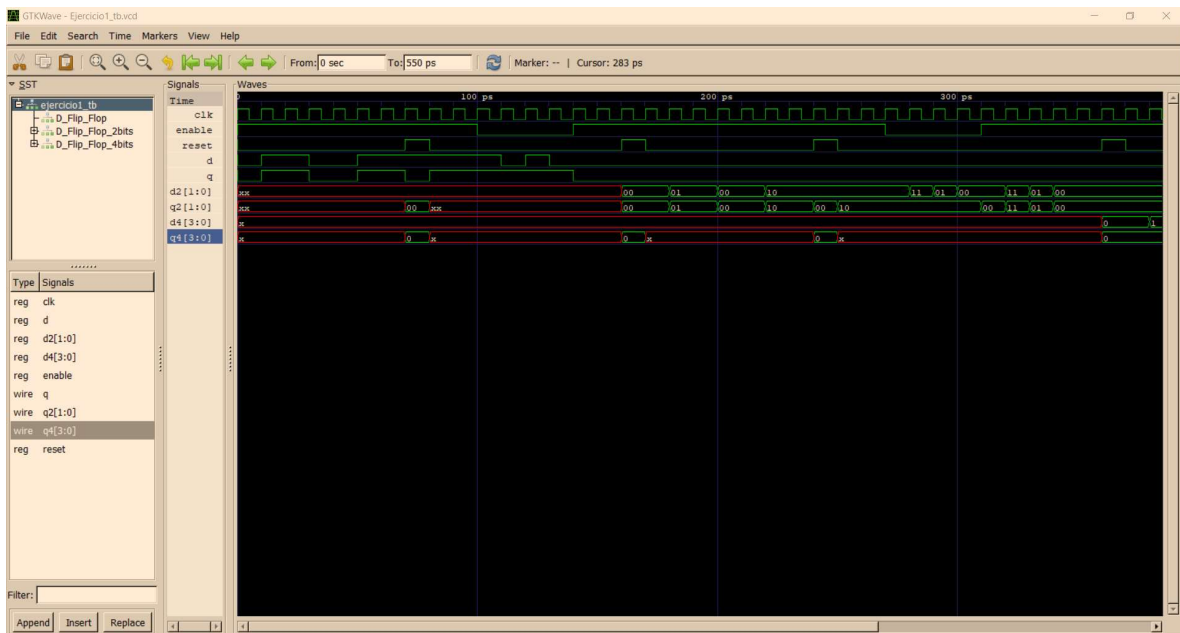
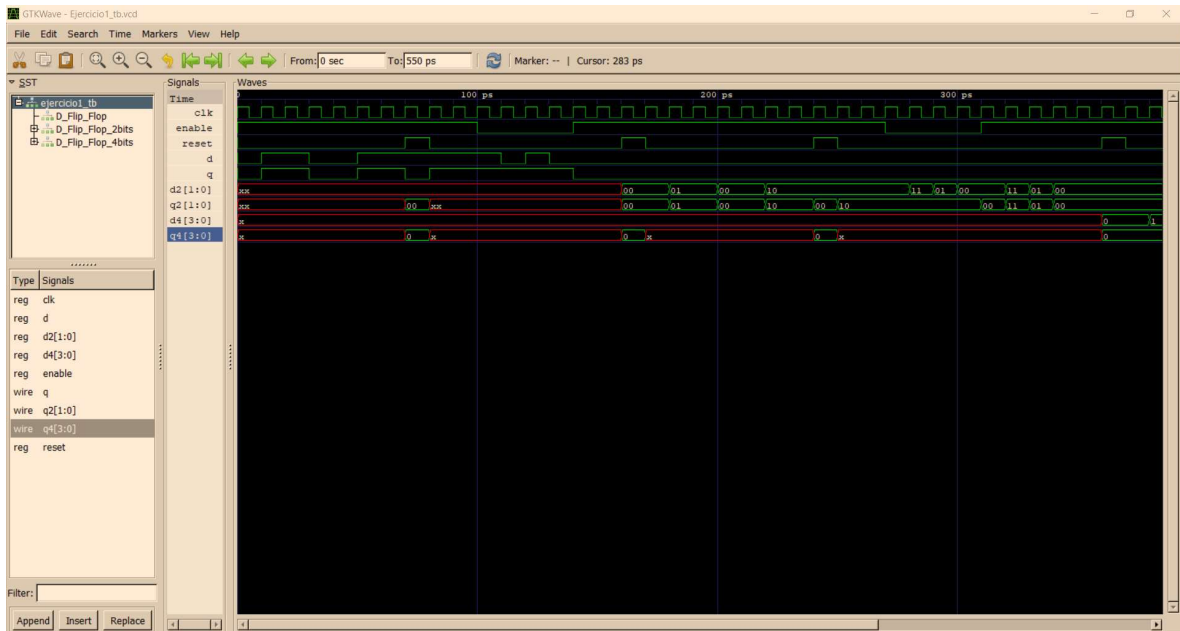


Laboratorio 9

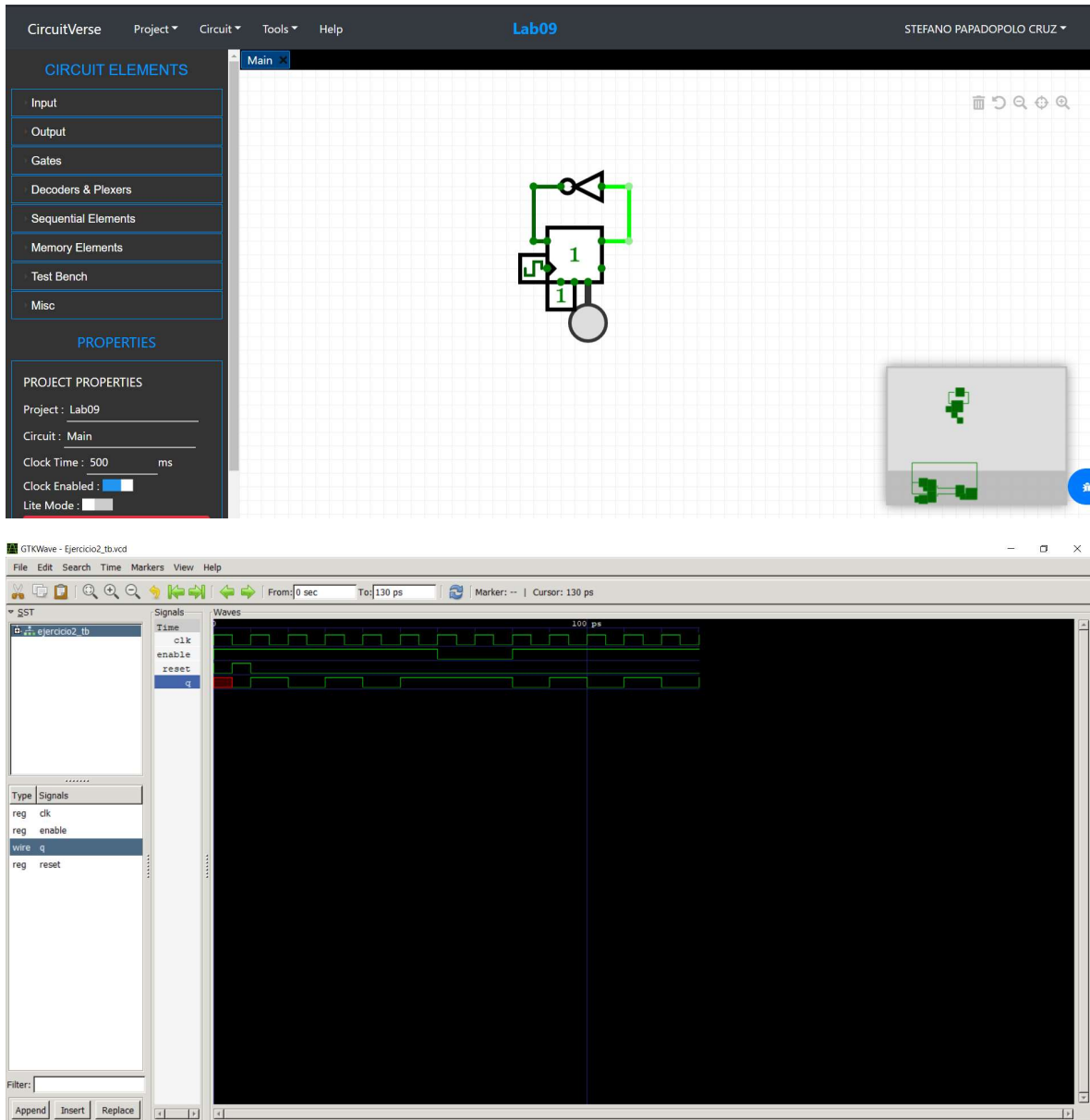
Ejercicio 1

Se utilizó lógica secuencial para crear un if que cumpla las condiciones que hacen funcionar un flip-flop tipo D.



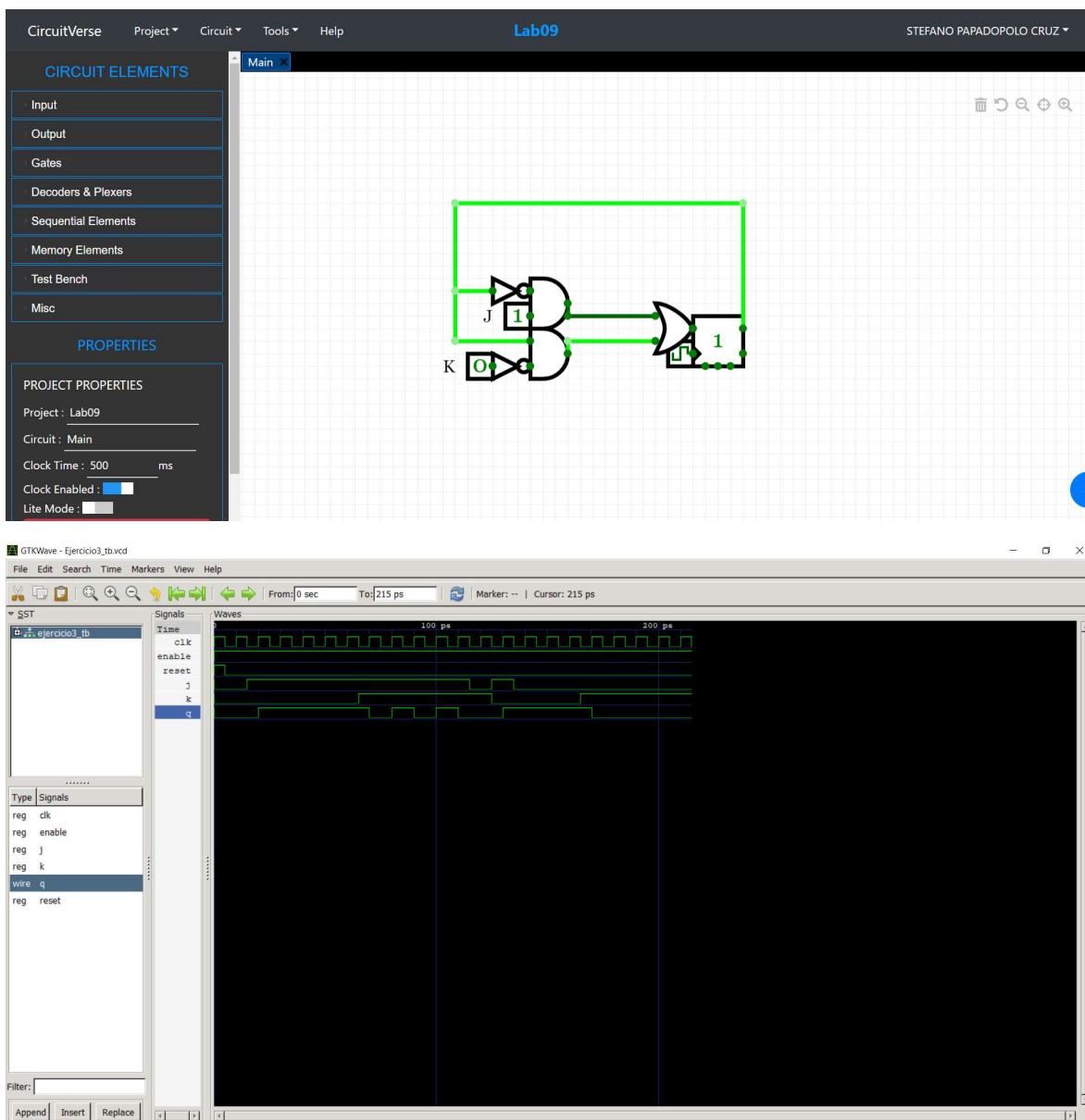
Ejercicio 2

Se utilizó lógica combinacional para cambiar la entrada de el flip flop tipo d para que cambie con cada ciclo. Se podría considerar una pequeña máquina de estados finitos. Se llevó acabo utilizando el módulo de Flip Flop tipo d creado anteriormente.



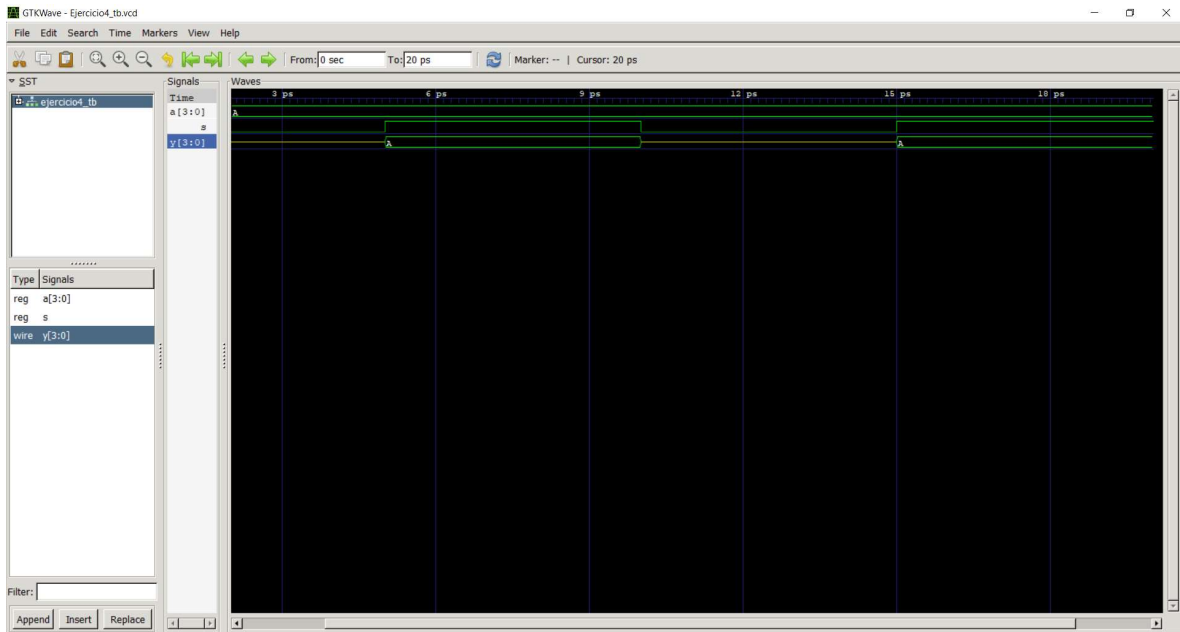
Ejercicio 3

Se hizo una nube combinatorial un poco más compleja a la del ejercicio anterior. Para lograrlo se hizo una tabla de verdad con los 3 valores de J, K y S presente para encontrar la salida S futuro. Se llevó acabo utilizando el módulo de Flip Flop tipo d creado anteriormente.



Ejercicio 4

Se aplicó el conocimiento ya adquirido de lo que es un buffer tri-estado.



Ejercicio 5

Se hizo un case diferente para cada localidad de memoria. En el testbench se probaron todas las localidades usando x como don't care y otras específicas para confirmar que en efecto esos valores no importan.

