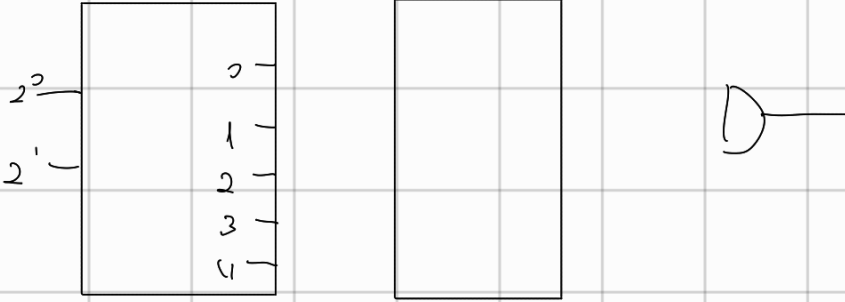


$$\begin{array}{ccc|cc} G_0 & G_1 & G_2 & G_3 & G_4 & G_5 \\ 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 1 & 1 \end{array}$$

$$G_1 = G_2 + G_3 = ab' + ab = a$$

$$G_0 = G_1 + G_3 = a'b + ab = b$$

$$G_1 \cdot G_0 = a \cdot b$$



4) $F(ab, c) = \sum(1, 3, 6, 7)$ asıl asal bileşenleri nedir?

a	b	c	ilişki
m_1	0	0	1
m_3	0	1	1
m_6	1	1	0
m_7	1	1	1

	1	3	6	7
1	X	X		
3		X		
6			X	X
7				X

$a'c$ ve ab

asal bileşen çünkü farklı türlü ekleyemiyorsun

hepsini kapsayan $a'c + ab$ şeklinde

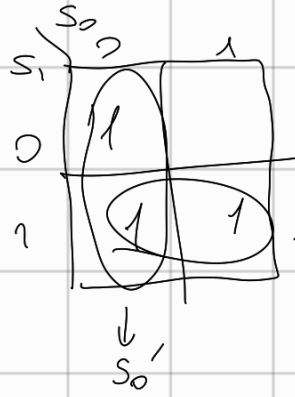
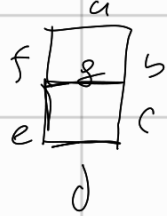
5)

$ab \backslash cd$	00	01	11	10
00	X	X	X	X
01				
11				
10				

3 tane 8'li

6) 2 seçim ucu S_1, S_0 0-3 arası sayılar gösterilir. a çıkışı 1078

S_1, S_0	çıkış
0 0	□ a
0 1	1
1 0	□ a
1 1	□ a



ortak çıkış
= 1 de yan

$$a = S_0' + S_1$$

7) Kombinyonel devreye gelen 4 bitlik bilgi (abcd)₂

BCD sayıysa kombinyonel devredir. çıkışı $S_1, S_0 = 10$ değilse $S_1, S_0 = 01$ olmaktadır.

		S_1				S_0			
		00	01	11	10	00	01	11	10
msb a	S_1	0	1	1	1	0	0	0	0
b	S_0	0	1	1	1	0	0	0	0
c	0	0	0	0	0	1	1	1	1
lsb d	0	1	1	0	0	1	0	1	1

$$\text{ber yarıdım} = a' + b'c'$$

$$ab + ac$$

8) Tam toplayıcının toplam çıkışın 1078: $a \oplus b \oplus c$

old. göre toplam çıkışında ab işleminin sonucu görülür.

İsterse ci girisine ne uygulamak gerekir?

5.4 devre

$$(a \oplus b) \oplus (a \oplus b) = 0$$

$$a \oplus b \oplus b = 0 \oplus b = b$$

$$a \oplus b \oplus a = a \oplus 0 = a$$

a	b	$a \oplus b$	C_i	$a \oplus b \oplus C_i$	ab
0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	1	0
1	0	1	0	1	0
1	1	0	1	1	1

Eğer çıkış için 11 = 10 ise

$a \oplus b$
 $ab = 00$ ise 1 elde
almış için $c = 1$
 $ab = 11$ ise 1 elde
işin $c = 0$

$$10) (A'BC)' + (A'BC)' = ? = 1$$

$$11) (6)_{10} = (\dots)_{\text{Gray}}$$

exor- asğı yır

gray

Direct indir

1 0 1

1 0 1

1 0 1

$$13) \text{Gift sayı} \leftarrow \text{piris} \text{ Sahip kırı b. tir pirisler} \text{ 0 4 4 5}$$

$$1 - \text{Bu ferku sayıların kırı! EXNOR}$$

$$\begin{array}{cc|c} a & b & \text{Gıkıs} \\ 0 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 1 & 1 & 0 \end{array}$$

$$14) \text{yırık}$$

$$15) (95,5)_{10} = (X)_{16} \text{ ise } X = ?$$

$$\begin{array}{l} 16 \cdot 5 = 80 \\ 15 = 15 \\ 0.5 \end{array} \left. \begin{array}{l} \\ \\ \end{array} \right\} 5F.8$$

$$0.5 \times 16 = 8$$

$$16) f_1 = \sum 1, 2, 4, 6, 7$$

$$f_2 = \pi(3, 5, 6)$$

$$f_1 + f_2 = ?$$

$$f_2 = \sum (0, 1, 2, 4, 7)$$

$$f_1 + f_2 = m_1 + m_2 + m_4 + m_6 + m_7 + m_0 + m_1 + m_2 + m_4 + m_7$$

2 tere m₁ varır

mesle 1 tere

yerli: m₁ + m₁ / m₁

$$\begin{array}{cc|c} 1 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 0 \end{array}$$

$$= m_0 + m_1 + m_2 + m_6 + m_7 + m_4$$

bu kırı yır

uzır yır

	f ₁	f ₂	f ₁ + f ₂
0	0	0	
1	1	0	
2	1	0	
3	0	1	
4	1	1	
5	0	1	
6	1	0	
7	1	0	

17) 6 bitlik floating-point sisteminin (1 bit, 3 bit, 2 kesir) ifadesi edilebilecek max sayının değeri kaçtır?

[0, 7]

1	3	2
---	---	---

bias = 3 7 - 3 = 4

gerçek ist max 4 (7),
min -3 = 1.3

$1.11 \times 2^4 = 111000 = 28$

max sayı nedir? mutlak değerden önce olmalı, 3'den sonra

[0, 15] → ne kadar büyükse sayıların sayısı artar

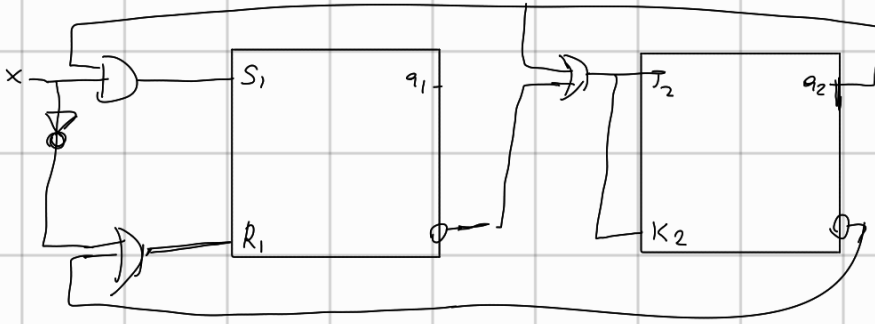
1	4	1
---	---	---

bias = 7

$1.1 \times 2^8 = 288$

! istenilen değeri.

Ardışıl-Devreler



q_1	q_2	Q_1 sonraki durum		$S_1 R_1$		$T_2 K_2$		karakteristik bilmeden
		$x=0$	$x=1$	$x=0$	$x=1$	$x=0$	$x=1$	
0	0	0	0	0	0	1	1	$Q \mid D \mid Q$
0	1	0	0	0	1	1	1	
1	0	0	0	0	1	0	0	
1	1	0	1	0	1	1	1	

denklem lerini:

q_1	0	1
SR	0	1
00	0	1
01	0	0
11	X	X
10	1	1

$$Q_1 = S_1 + R_1' q_1$$

$$Q_2 = T_2 q_1' + K_2' q_2$$

$$S_1 = x \cdot q_2$$

$$R_1 = x' + q_2'$$

$$T_2 = q_1' + q_2$$

$$K_2 = q_2$$

$$S + R' q$$

SR'de 1-1 gelmesi sıkıntılıdır
dört case olur kusur sıkıntı
sadece SR'de.

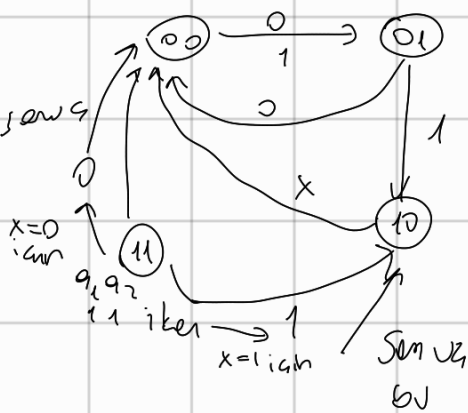
SR
01 → reset
10 → set

JK
11 → tersleme
00 → durum koruma

00 → 01
x=0 → x=1
x oldu olsa bu ifadeyi döndürür x umrumuzla değil y'ı

girisimi clock la senkronize
yeni deger hesaplanıyor

$q_1 q_2$ 00 → T reset - n 1, 2 → 3
 $q_1 D q_2$ → Anahit 1, 3 → 2

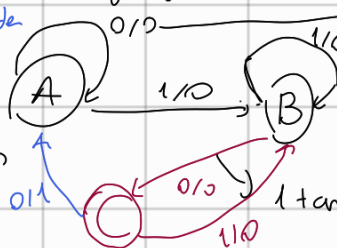


x seri bir bilgi iletkenli sisteme giriyor olsun

x 0 1 0 0 1 1 1 0 0

Söz konusu ifadeyi durum di. yaparım

Başlangıç durumu
herhangi bir olabilir



1 tane 0 da olsa
başlangıç olur yani
1 gelince 0'ı değiştir
kondisyon döner
geçerli 1 tane 1
den sonra 2 0
gelmeli

