

Ćwiczenie 1

Stworzyć moduły, każdy w oddzielnych plikach, które będą opisywały następujące bramki:

NOT

AND / NAND 2-wejściowe

OR / NOR 2-wejściowe

XOR / XNOR 2-wejściowe

AND / NAND 3-wejściowe

OR / NOR 3-wejściowe

XOR / XNOR 3-wejściowe

Do każdego modułu stworzyć moduł testbenchu, który dokona symulacji stworzonego modułu. Należy sprawdzić wszystkie możliwe kombinacje.

Ćwiczenie 2

Stworzyć moduły, każdy w oddzielnych plikach, które będą opisywały następujące przerzutniki:

D master-slave wyzwalany zboczem (dowolne) z resetem asynchronicznym

T master-slave wyzwalany zboczem (dowolne) z resetem asynchronicznym

RS master-slave wyzwalany zboczem (dowolne) z resetem asynchronicznym

JK master-slave wyzwalany zboczem (dowolne) z resetem asynchronicznym

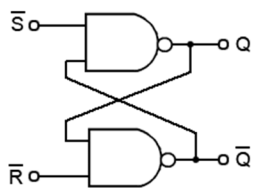
Przerzutniki powinny być wykonane z wykorzystaniem odpowiednich bramek (**opis strukturalny**). Niedozwolone jest wykorzystanie bezpośredniego opisu behawioralnego przerzutnika. Do każdego modułu stworzyć moduł testbenchu, który dokona symulacji stworzonego modułu. Należy sprawdzić wszystkie możliwe kombinacje.

W celu ułatwienia sprawdzania przerzutników wskazane jest etapowe tworzenie przerzutnika:

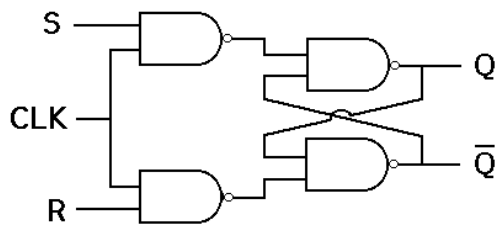
1. Przerzutnik asynchroniczny RS
2. Modyfikacja przerzutnika asynchronicznego RS na asynchroniczny D i T
3. Przerzutnik synchroniczny D, T i RS
4. Dodanie asynchronicznego resetu
5. Przerzutnik master-slave jako kaskadowe połączenie przerzutnika D/T/RS z RS

Przerzutnik JK należy wykonać oddzielnie z uwagi na sprzężenia zwrotne i brak łatwego łączenia kaskadowego przerzutników synchronicznych.

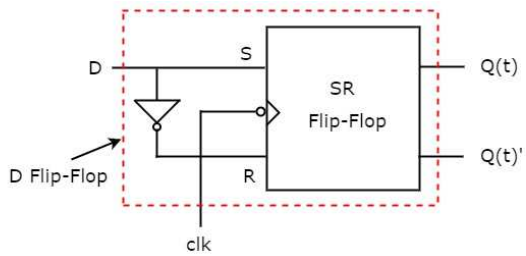
Przerzutnik RS asynchroniczny



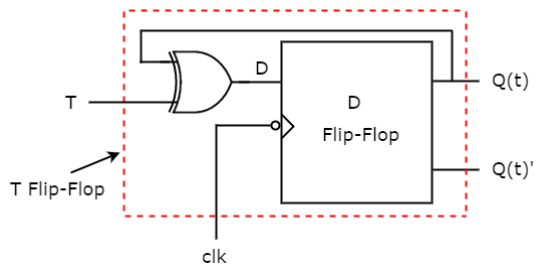
Przerzutnik RS synchroniczny



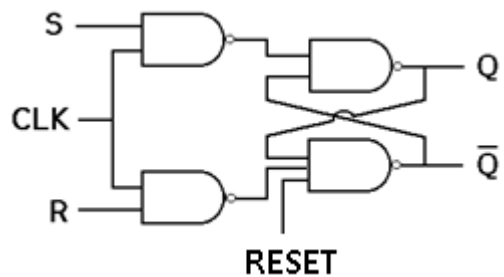
Przerzutnik D



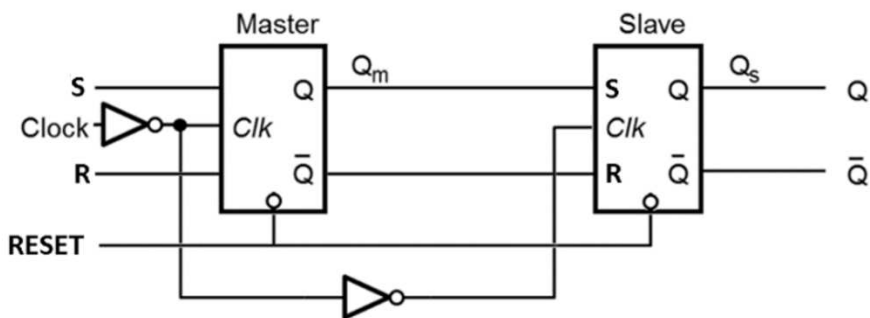
Przerzutnik T



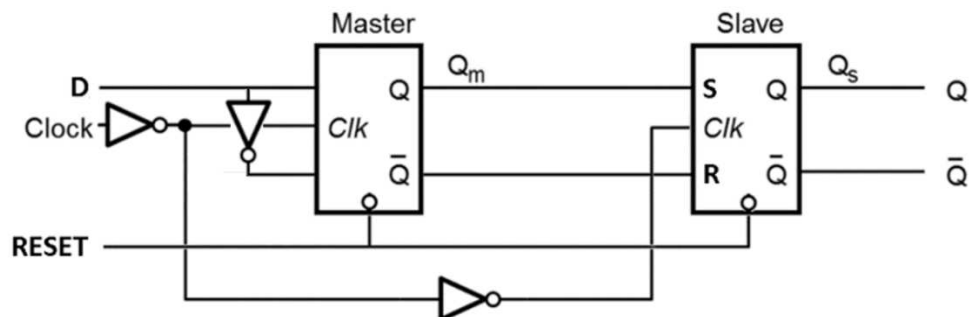
Asynchroniczny reset



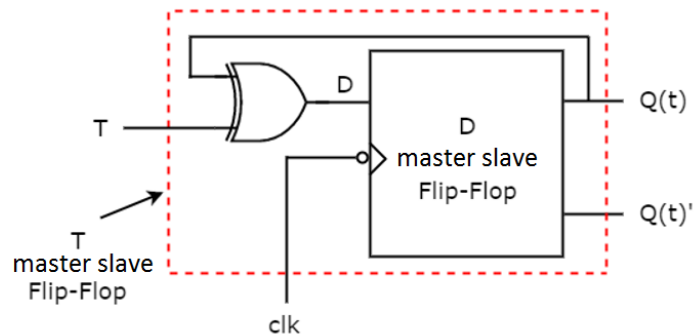
Przerzutnik RS master-slave z resetem asynchronicznym wyzwalany zboczem narastającym



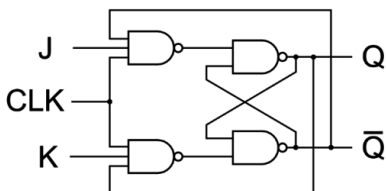
Przerzutnik D master-slave z resetem asynchronicznym wyzwalany zboczem narastającym



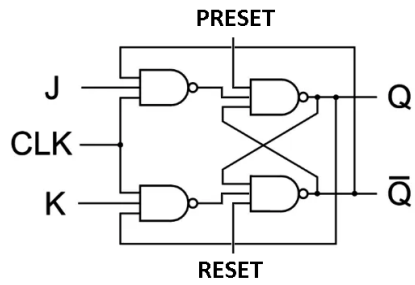
Przerzutnik T master-slave z resetem asynchronicznym wyzwalany zboczem takim jak komórka przerzutnika D master-slave



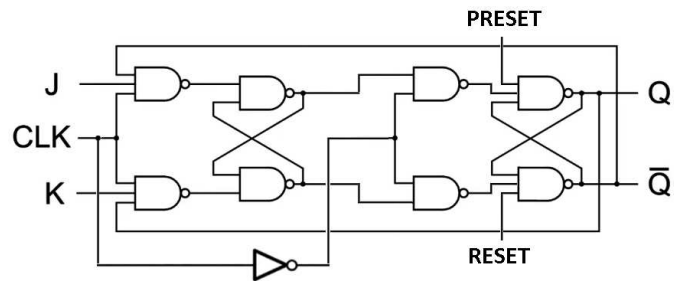
Przerzutnik JK synchroniczny



Przerzutnik JK synchroniczny z resetem asynchronicznym



Przerzutnik JK master-slave z resetem asynchronicznym wyzwalany zboczem opadającym



Uwaga: Wybór zbocza narastającego lub opadającego odbywa się poprzez odpowiednie umieszczenie bramki NOT dla sygnału zegarowego na wejściu komórki.

Ćwiczenie 3

Stworzyć moduł licznika 4-bitowego opartego na przerzutnikach D/T wyzwalanych zboczem (master-slave) z asynchronicznym resetem zliczającego w zadanej konfiguracji.

Do zaprojektowania należy stworzyć tablice przejścia dla każdego z bitów licznika (jeden przerzutnik odpowiada za jeden bit). Następnie należy zapisać funkcję przejścia minimalizując ją metodą tablicy Karnaugh.

Uwaga: Jeśli licznik nie wykorzystuje wszystkich stanów to należy uwzględnić przejście z tych stanów do pierwszego prawidłowego. Np. licznik 2-12 powinien posiadać możliwość przejścia ze stanów 0,1,13-15 do stanu 2.

Przykład:

Licznik na przerzutnikach D/T zliczający w konfiguracji 2-12.

$(Q_3Q_2Q_1Q_0)_t$ stan poprzedni		$(Q_3Q_2Q_1Q_0)_{t+1}$ Stan następny		$T_3T_2T_1T_0$	$D_3D_2D_1D_0$
				Wymagane stany na wejściach przerzutników	
0	0000	2	0010	0010	0010
1	0001	2	0010	0011	0010
2	0010	3	0011	0001	0011
3	0011	4	0100	0111	0100
4	0100	5	0101	0001	0101
5	0101	6	0110	0011	0110
6	0110	7	0111	0001	0111
7	0111	8	1000	1111	1000
8	1000	9	1001	0001	1001
9	1001	10	1010	0011	1010
10	1010	11	1011	0001	1011
11	1011	12	1100	0111	1100
12	1100	2	0010	1110	0010
13	1101	2	0010	1111	0010
14	1110	2	0010	1100	0010
15	1111	2	0010	1101	0010

Kolorem jasnoszarym zaznaczone są przejścia ze stanów, których licznik nie korzysta. Jak łatwo zauważyć, wartości wejść przerzutnika D są „kopią” stanu następnego. Wartości wejść przerzutnika T są natomiast funkcją XOR stanów poprzednich i następnych.

Minimalizacja funkcji przerzutnika T_0 :

$(Q_3Q_2)_t \setminus (Q_1Q_0)_t$	00	01	11	10
00	0	1	1	1
01	1	1	1	1
11	0	1	1	0
10	1	1	1	1

Minimalizację wykonujemy poprzez tworzenie możliwie jak największych skleiń do momentu aż wszystkie jedynki zostaną uwzględnione. Każda jedynka może być użyta w wielu sklejaniach. Jest to nawet wskazane z uwagi na eliminację hazardu.

$$T_0 = Q_0 + \overline{Q_3}Q_2 + Q_3\overline{Q_2} + \overline{Q_3}Q_1$$

Można również wykonać minimalizację poprzez sklejanie zer, pamiętając o postaci funkcji, która wtedy będzie iloczynem sum. Wybór powinien zależeć od złożoności funkcji, im prostsza tym lepiej (w ćwiczeniu nie będzie to brane pod uwagę).

Ćwiczenie 4

Stworzyć moduł licznika 4-bitowego (identycznego jak w ćwiczeniu 3) za pomocą opisu behawioralnego. Zapoznać się z przypisaniami blokującymi oraz nieblokującymi. Można wykorzystać dowolne bloki instrukcji oraz pętle. Poniżej znajduje się przykładowy opis licznika 4-bitowego:

```
module behav_counter( d, clk, clear, load, up_down, qd);
```

```
    // Port Declaration
```

```
    input  [7:0] d;
```

```
    input  clk;
```

```
    input  clear;
```

```
    input  load;
```

```
    input  up_down;
```

```
    output [7:0] qd;
```

```
    reg    [7:0] cnt;
```

```
    always @ (posedge clk)
```

```
    begin
```

```
        if (!clear)
```

```
            cnt <= 8'h00;
```

```
        else if (load)
```

```
            cnt <= d;
```

```
        else if (up_down)
```

```
            cnt <= cnt + 1;
```

```
        else
```

```
            cnt <= cnt - 1;
```

```
    end
```

```
    assign qd = cnt;
```

```
endmodule
```