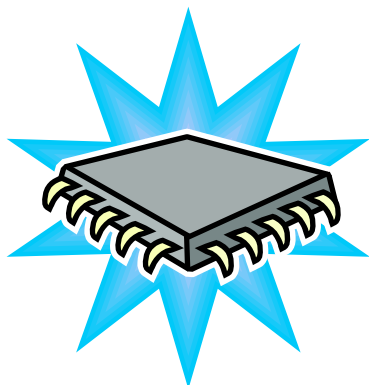




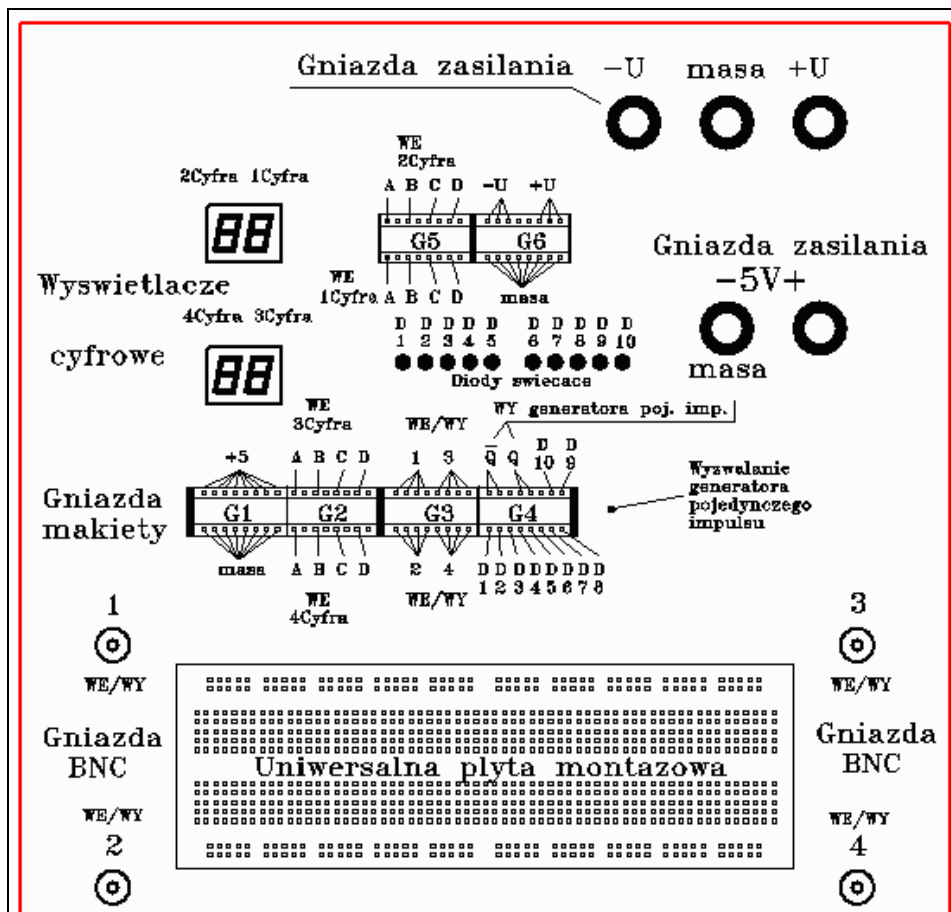
INSTRUKCJA WYKONAWCZA

do ćwiczenia

„Cyfrowe układy scalone”

Wstęp

Celem ćwiczenia jest zaznajomienie studentów z podstawami techniki cyfrowej. Ćwiczenie wykonuje się na uniwersalnej makiecie pozwalającej montować układy elektroniczne bez użycia połączeń lutowanych.



Rys. 1 Płyta czołowa uniwersalnej makiety

Makieta działa prawidłowo po doprowadzeniu do jej zacisków, oznaczonych symbolami (+ 5V -) napięcia ($5 \pm 0,25$) V z zewnętrznego zasilacza. Przed podłączeniem makiety do zasilacza należy za pomocą woltomierza sprawdzić wartość napięcia na zaciskach zasilacza. Prawidłowe zasilanie makiety sygnalizuje świecenie diod $D_1 \dots D_{10}$.

Umieszczone na makiiecie montażowej gniazda G_1 - G_4 spełniają następującą rolę:

- Gniazdo G_1 podaje napięcie zasilające (+5V) i masę układu.
- Gniazdo G_2 i G_5 dekodera BCD obsługuje dwa wyświetlacze cyfrowe. Odpowiednie cyfry dziesiętne w kodzie BCD (Binary Coded Decimal 8421) wyświetlane są na wyświetlaczu cyfrowym po podaniu na jego wejścia słowa czterobitowego (wejścia A, B, C, D).
- Gniazdo G_3 obsługuje cztery koncentryczne gniazda wejścia / wyjścia typu BNC.
- Gniazdo G_4 służy do detekcji stanów logicznych. Stany te po doprowadzeniu do wejść diod świecących D_1 - D_{10} wyświetlane są na makiiecie zgodnie z konwencją logiczną: „0” logiczne = dioda nie świeci, „1” logiczna = dioda świeci. Należy jednak zauważyć, że zgodnie ze standardem TTL, niepodłączone wejście układu cyfrowego jest rozumiane jako logiczna „1” i powoduje także świecenie diody.
- Wyjścia Q oraz $\sim Q$ (zaprzeczenie Q) gniazda G_4 są wyjściami ręcznie wyzwalanego generatora impulsów pojedynczych. Po naciśnięciu przycisku "Wyzwalanie generatora pojedynczego impulsu", na wyjściu Q pojawi się pojedynczy przebieg w standardzie TTL o postaci: " $_ \square _$ ", a jednocześnie na wyjściu $\sim Q$ impuls " $_ \square _$ ".
- Dodatkowe trzy gniazda zasilające (-U, +U, masa) służą do doprowadzenia napięć poza standardem TTL.

Montażu układów elektronicznych dokonuje się na uniwersalnej płytce montażowej, na której umieszcza się układy scalone, oporniki, kondensatory, diody itp. Łączenie elementów elektronicznych wykonuje się za pomocą zewnętrznych kabelków zakończonych cienkimi końcówkami lub wykorzystując już przygotowane wewnętrzne połączenia w makiiecie. Za pomocą kabelków doprowadza się do układów napięcie zasilające z gniazd makiety oraz podłącza odpowiednie wejścia / wyjścia (np. generator, oscyloskop).

Część wykonawcza

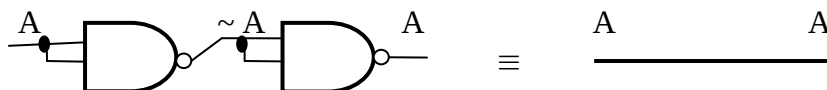
Głównym celem ćwiczenia jest zapoznanie się z działaniem bramek logicznych, układów cyfrowych oraz zasad budowania złożonych układów przetwarzania informacji cyfrowej.

Układy w ćwiczeniach należy projektować tak, by do realizacji funkcji wykorzystać możliwie najmniejszą liczbę układów scalonych – czyli doprowadzić funkcję do postaci minimalnej. Można uzyskać to metodą przekształceń algebraicznych lub metodą graficzną tablic Karnaugh. W projekcie można posługiwać się układami scalonymi o różnej liczbie wejść, ale najczęściej będą to podstawowe bramki typu NAND, NOR, inwertory NOT oraz bramki EXCLUSIVE OR.

Pracę rozpoczynamy od narysowania schematu blokowego i napisania tabelki prawdy dla poszczególnych bloków. Następnie rozwijamy schemat blokowy na schemat logiczny realizowany na elementach NAND (lub innych podanych w założeniach zadania) z zastosowaniem zasad minimalizacji. Zaczynamy uruchamianie zbudowanego układu wykorzystując diody LED z makiety jako pomocnicze wyświetlacze stanów binarnych. Przed przystąpieniem do budowania układu należy narysować projekt, z naniesieniem pozycji układów scalonych na makiiecie i podaniem konkretnych numerów „nózek” bramek wykorzystanych w połączeniach.

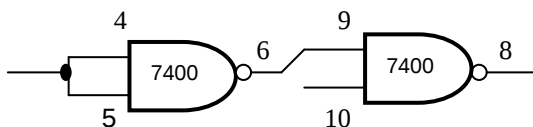
Skomplikowany projekt uruchamiamy metodą podziału na bloki - uruchamiamy na przykład blok licznika, blok dekodera, potem łączymy bloki i uruchamiamy całość. Na koniec dobudowujemy dodatkowe funkcje pozwalające na wstępne ustawienie zadanych wartości (SET) lub wyzerowanie układu (RESET).

Staramy się jeszcze „optycznie” zminimalizować powstałe po połączeniu układy pamiętając, że negacja negacji zmiennej daje zmienną pierwotną.



Do badania stanów wybranych punktów w układzie, przydatna może okazać się „sonda” – długi kabelek podłączony do wejścia kanału oscyloskopu (lub diody świecącej) ustawionego w modzie DC, którym dotykamy wybrane wejścia i wyjścia bramek.

Przykład : Podłączyć generator impulsów do nóżki 4 pierwszej bramki NAND, dotknąć sondą nóżki 5, 6 oraz 9, 10, 8 drugiej bramki NAND i oglądać na oscyloskopie, czy sygnały są zgodne z oczekiwaniami.



ĆWICZENIA

I. Zbadać tabelę prawdy dla dwu-wejściowych bramek NAND oraz NOR
(NAND = Not AND - UCY 7400; NOR = Not OR - UCY 7402).

X ₁	X ₂	Y
0	0	
0	1	
1	0	
1	1	

Ręcznie podawać sygnały "0" lub "1" na wejścia X₁ X₂ i obserwować diodę świecącą podłączoną do wyjścia bramki.

Następnie podłączyć na jedno z wejść periodyczny sygnał prostokątny z generatora a na drugie wejście ręcznie podawać "0" lub "1". Zaobserwować istotę działania „bramki” przepuszczającej lub blokującej impulsy.

UWAGA : sygnał fali prostokątnej z generatora powinien zawierać się w granicach "0" = (0 - 0.2 - 0.4) V, "1" = (2.4 - 3.4 - 5) V ; wartości typowe wytłuszczono.

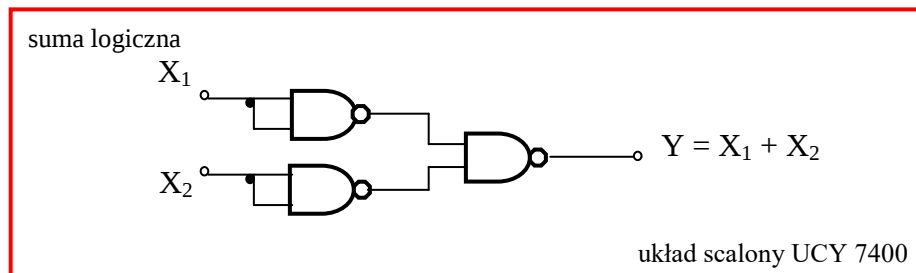
II. Zbudować z bramek NAND poniższe funkcje logiczne i zbadać tabelki prawdy.

Na schemat wpisać odpowiednie numery nóżek bramek.

Uwaga: Dwie pierwsze funkcje zostały przykładowo wykonane.

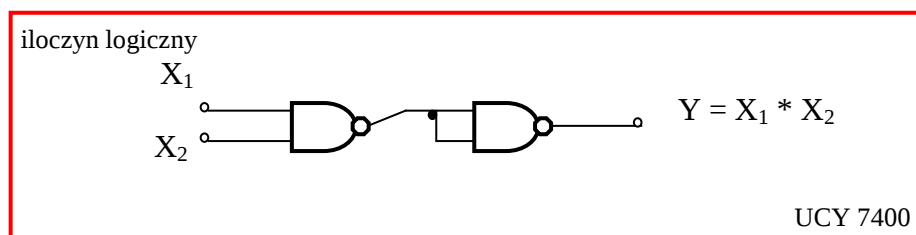
1) Suma logiczna

$$Y = X_1 + X_2$$



2) Iloczyn logiczny

$$Y = X_1 * X_2$$

3) Implikacja [$X_2 \rightarrow X_1$]

$$Y = X_1 + \sim X_2$$

4) Zakaz X_2 przez X_1

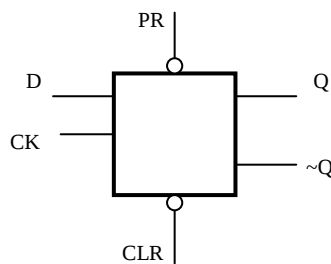
$$Y = \sim X_1 * X_2$$

5) Suma *Exclusive Or*

$$Y = X_1 * \sim X_2 + \sim X_1 * X_2$$

Uwaga: Funkcja ta realizowana jest bezpośrednio na układzie scalonym UCY 7486

III. Wypełnić tabelkę przejść dla przerzutnika typu „D” (układ scalony UCY 7474).



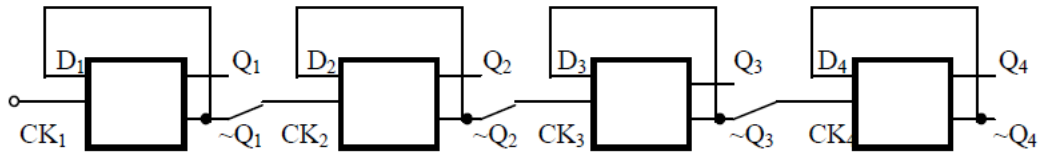
D	Q^t	Q^{t+1}
0	0	
0	1	
1	0	
1	1	

Wprowadzając dodatkowe sprzężenia zmienić przerzutnik „D” w przerzutnik „T”.

W przerzutniku „T” podłączyć do wejścia zegarowego (CK) impulsy periodyczne prostokątne z generatora i zaobserwować na oscyloskopie, które zbocze impulsu zegarowego jest aktywne i powoduje zmianę stanu wyjścia.

IV. Zbudować 4 bitowy licznik szeregowy na przerzutnikach typu „D” (UCY 7474).

Wpisać numery nóżek na schemacie. Na wejście podłączyć generator pojedynczych impulsów z makiety. Wyjścia Q z licznika podłączyć do wyświetlaczy na diodach.



Nr impulsu	Q ₄	Q ₃	Q ₂	Q ₁
0	0	0	0	0

Następnie podłączyć na wejście zewnętrzny generator i zaobserwować przebiegi Q_1, Q_2, Q_3, Q_4 za pomocą oscyloskopu. Dobudować dodatkowe zerowanie licznika wykorzystując generator pojedynczych impulsów i asynchroniczne wejścia CLR (Clear) przerzutników.

Przerobić licznik na liczący „do tyłu” łącząc Q-CK (zamiast $\sim Q$ -CK) i zaobserwować zmianę stanów.

Powrócić do poprzedniego układu licznika.

Wskazówka 1: Schemat obrazuje tylko połączenia kluczowe dla idei budowania licznika z połączonych szeregowo przerzutników. Rzeczywiste układy scalone (zwłaszcza wykonane w nowocześniejszej technologii CMOS) wymagają podłączenia również nieużywanych wejść, np. ustawiających i zerujących przerzutniki do stanu wysokiego – napięcia zasilania.

UWAGA : Nie rozłączać licznika. Wykorzystać wyjścia licznika Q_1, Q_2, Q_3, Q_4 jako zmienne wejściowe w następnych punktach ćwiczenia.

V. Zbudować na 2-wejściowych bramkach NAND cztero bitowy dekodery liczby 10

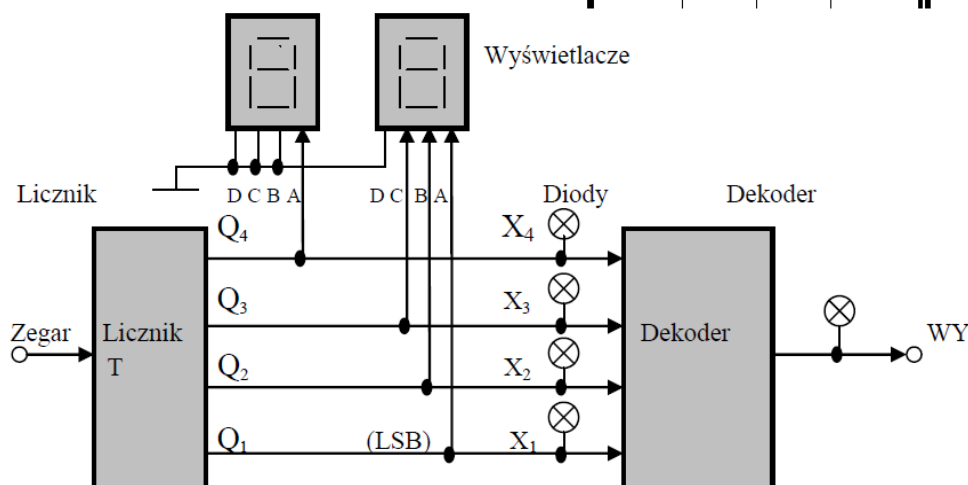
Jako wejście na dekodery zastosować 4 bitowy licznik wykonany w poprzednim ćwiczeniu. Stany wejściowe na dekodery (z licznika) wyświetlić na diodach oraz podłączyć je do wyświetlacza BCD, zgodnie z podanym rysunkiem. Do wyjścia z dekodera podłączyć diodę świecącą.

Sprawdzić i zanotować wskazania w pełnym cyklu licznika na diodach i wyświetlaczu.

Zapisać 10 binarnie i oktalnie.

Najpierw ułożyć tabelkę prawdy

X ₄	X ₃	X ₂	X ₁	WY



Wskazówka 1

Najpierw uruchomić licznik. Przy podłączeniach wyjść licznika na wyświetlacze zwrócić uwagę na kolejność podłączanych bitów – od najmniej znaczącej pozycji *LSB* (Least Significant Bit) do najbardziej znaczącej pozycji *MSB* (Most SB).

Wskazówka 2

Do uruchamiania układu, jako wejście zegarowe licznika zastosować generator pojedynczego impulsu z makiety. Następnie podłączyć w to miejsce sygnał z generatora zewnętrznego o częstotliwości nie przekraczającej 10 Hz.

Wskazówka 3

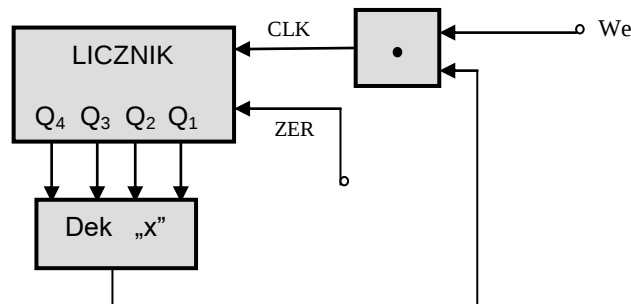
Wyświetlacz BCD w tym podłączeniu wyświetla liczbę binarną w systemie oktalnym. Grupując bity w triady ($2^3 = 8$) i odczytując liczby w każdej triadzie otrzymamy liczbę oktalnie.

binarnie : 101 111 001

oktalnie : 5 7 1

czyli $101111001_{(2)} = 571_{(8)}$

VI. Zbudować licznik liczący do liczby 10 i automatycznie zatrzymujący się.



UWAGA : Zmodyfikować poprzednie zadanie zgodnie z powyższym schematem.

Wskazówka 1

Automatycznie zatrzymujący się - czyli blokujący dalsze impulsy zegara.

Wskazówka 2

Do ponownego uruchomienia zablokowanego układu dobudować układ powodujący zerowania licznika z generatora jednego impulsu na makiecie.

VII. Zbudować licznik modulo 10 czyli liczący „w kółko”.

UWAGA: Zmodyfikować poprzednie zadanie.

Wskazówka 1

Modulo 10 oznacza liczenie 0, 1, 2 ... 8, 9 → 0, 1,

Wskazówka 2

Wyjście z dekodera podłączyć do wejścia zerowania licznika.

VIII. Z badać tabelkę przejść przerzutnika „JK” (UCY 7473 → UCY 7493).

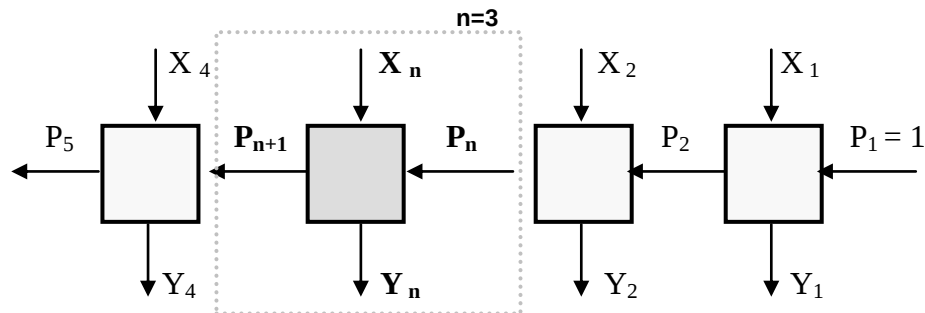
J	K	Q^t	Q^{t+1}

Dokonać modyfikacji zamieniających ten przerzutnik w przerzutnik typu „D” oraz „T”.

IX. Zaprojektować, rozrysować na elementach logicznych i wykonać jeden z projektów proponowanych poniżej wykorzystując układy cyfrowe dostępne w pracowni.

1. Układ czterobitowego następnika liczby binarnej (dający na wyjściu liczbę o 1 większą) składający się z czterech bloków iteracyjnych.

Na wejście podłączyć licznik czterobitowy, wyświetlać stany wejściowe i wyjściowe na diodach.



X_n - wejściowy n-ty bit liczby ; P_n - przeniesienie z poprzedniego bitu liczby
 Y_n - wyjściowy n-ty bit liczby ; P_{n+1} - przeniesienie do następnego bitu liczby

Zauważyć zasadę działania następnika :

X	1 0 1 1 1	- do pierwszego napotkanego od prawej strony zera włącznie neguje bity na przeciwne
Y	1 1 0 0 0	

Uprościć pierwszy blok podstawiając warunki początkowe przeniesienia $P_1 = 1$ (czyli tak jakby liczba miała jeszcze jedynki z prawej strony) do funkcji $P_{n+1}(X_n, P_n)$ i $Y_n(X_n, P_n)$.
 Najpierw, po zdefiniowaniu logiki działania bloku, ułożyć tabelkę prawdy.

X_n	P_n	Y_n	P_{n+1}

Wskazówka 1

Rozpocząć budowę od uruchomienia licznika. Przy podłączeniach wyjść licznika na wyświetlacze zwrócić uwagę na kolejność podłączanych bitów – od najmniej znaczącej pozycji *LSB* (Least Significant Bit) do najbardziej znaczącej pozycji *MSB* (Most SB)

Wskazówka 2

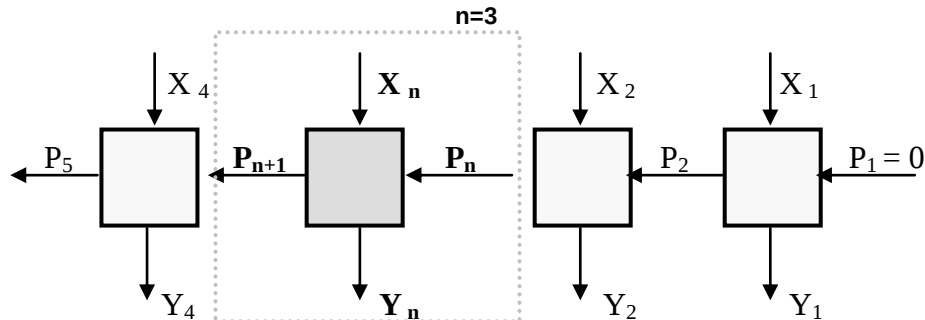
Budować układ pojedynczo dodając i uruchamiając kolejne bloki.

Wskazówka 3

Do uruchamiania układu, jako wejście licznika, zastosować generator pojedynczego impulsu z makiety uruchamiany ręcznie, następnie podłączyć w to miejsce generator zewnętrzny o częstotliwości postrzeganej optycznie na diodach świecących (z dolnego zakresu 10 Hz)

2. Układ czterobitowy poprzednika liczby binarnej (dający na wyjściu liczbę o 1 mniejszą) składający się z czterech bloków iteracyjnych.

Na wejście podłączyć licznik czterobitowy, wyświetlać stany wejściowe i wyjściowe na diodach.



X_n - wejściowy n-ty bit liczby ; P_n - przeniesienie z poprzedniego bitu liczby
 Y_n - wyjściowy n-ty bit liczby ; P_{n+1} - przeniesienie do następnego bitu liczby

Zauważyć zasadę działania poprzednika :

$\begin{array}{r} \leftarrow \\ \downarrow \\ \begin{array}{r} X \quad 10100 \\ Y \quad 10011 \end{array} \end{array}$

- do pierwszej napotkanej od prawej strony jedynki włącznie neguje bity na przeciwne

Uprościć pierwszy blok podstawiając warunki początkowe przeniesienia $P_1 = 0$ (czyli tak jakby liczba miała jeszcze zera z prawej strony) do funkcji $P_{n+1}(X_n, P_n)$ i $Y_n(X_n, P_n)$.
 Najpierw, po zdefiniowaniu logiki działania bloku, ułożyć tabelkę prawdy.

X_n	P_n	Y_n	P_{n+1}

Wskazówka 1

Rozpocząć budowę od uruchomienia licznika. Przy podłączeniach wyjść licznika na wyświetlacze zwrócić uwagę na kolejność podłączanych bitów – od najmniej znaczącej pozycji *LSB* (Least Significant Bit) do najbardziej znaczącej pozycji *MSB* (Most SB).

Wskazówka 2

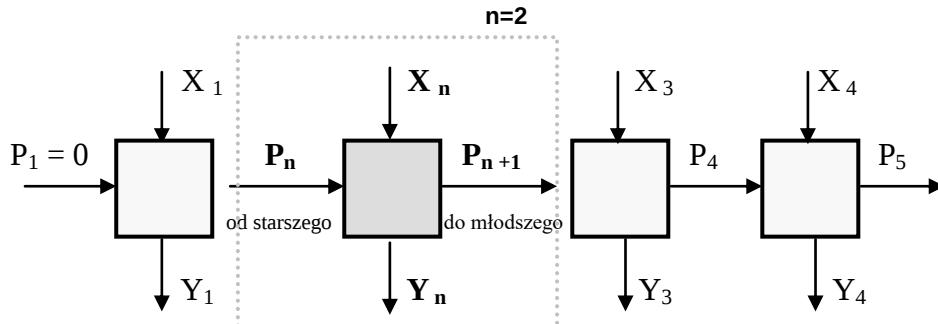
Budować układ pojedynczo dodając i uruchamiając kolejne bloki.

Wskazówka 4

Do uruchamiania układu, jako wejście licznika zastosować generator pojedynczego impulsu z makiety uruchamiany ręcznie, następnie podłączyć w to miejsce generator zewnętrzny o częstotliwości postrzeganej optycznie na diodach świecących (z dolnego zakresu 10 Hz)

3. Układ czterobitowy priorytetowego przekazywania informacji składający się z czterech bloków iteracyjnych.

Na wejście podłączyć licznik binarny, wyświetlać stany wejściowe i wyjściowe na diodach..



X_n - wejście n -te priorytetowe ; P_n - przeniesienie od starszego
 Y_n - wyjście n -te priorytetowe ; P_{n+1} - przeniesienie do młodszego

Zauważyć zasadę działania bloku priorytetowego - gdy najstarszy w danym momencie ($P_n = 0$) mówi ($X_n = 1$) to go słyszać ($Y_n = 1$) i blokuje ($P_{n+1} = 1$) młodszego (na prawo).

Uprościć pierwszy („najstarszy”) blok podstawiając warunki początkowe przeniesienia $P_1 = 0$ (ponieważ nikt go nie może blokować) do funkcji $Y_n(X_n, P_n)$ oraz $P_{n+1}(X_n, P_n)$.
 Najpierw, po zdefiniowaniu logiki działania bloku, ułożyć tabelkę prawdy.

X_n	P_n	Y_n	P_{n+1}

Wskazówka 1

Rozpocząć budowę od uruchomienia licznika. Przy podłączeniach wyjść licznika na wyświetlacze zwrócić uwagę na kolejność podłączanych bitów – od najmniej znaczącej pozycji *LSB* (Least Significant Bit) do najbardziej znaczącej pozycji *MSB* (Most SB).

Wskazówka 2

Budować układ pojedynczo dodając i uruchamiając kolejne bloki.

Wskazówka 3

Do uruchamiania układu, jako wejście licznika zastosować generator pojedynczego impulsu z makiety, następnie podłączyć w to miejsce sygnał z generatora zewnętrznego o częstotliwości nie przekraczającej 10 Hz.

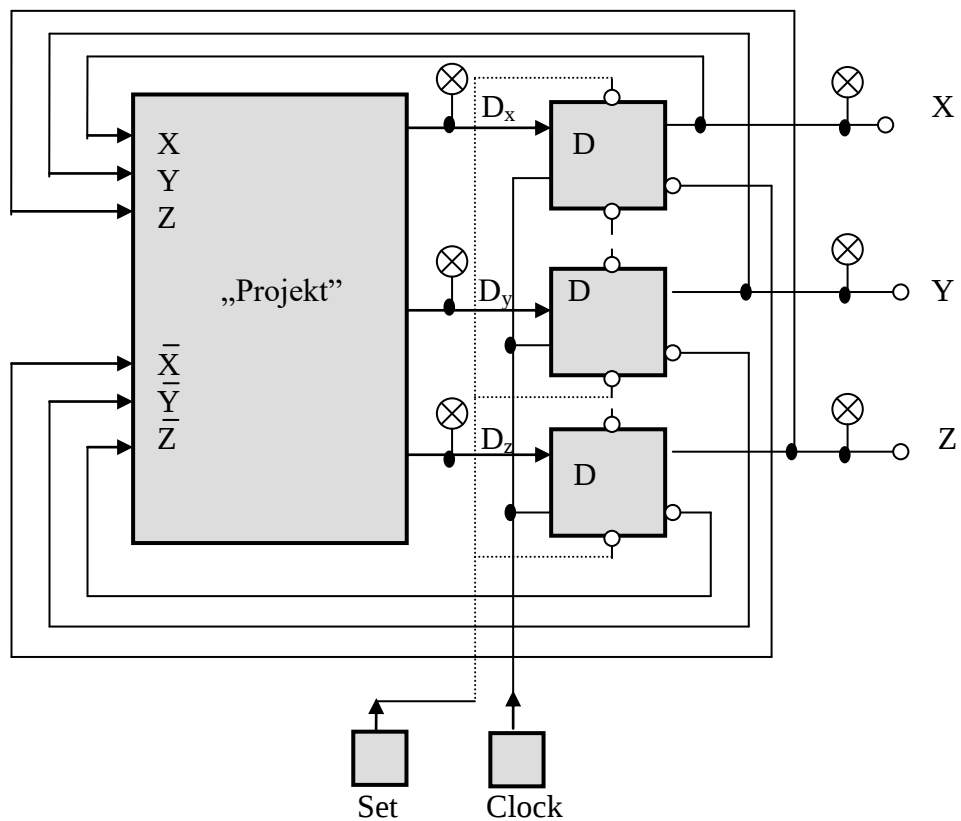
4. Układ sekwencyjny (z elementami pamięci), symulujący działanie licznika w kodzie naturalnym dwójkowym, na trzech przerzutnikach typu „D”.

Po naciśnięciu przycisku *Set* układ powinien rozpocząć pracę od liczby binarnej równej numerowi stanowiska np. stół "4" = $100_{(2)}$.

Przycisk *Clock* powinien powodować kolejne zmiany stanów na wyjściu przerzutników synchronicznych typu „D”.

X	Y	Z	D _x	D _y	D _z

Schemat układu powinien mieć postać zgodną z poniższym rysunkiem, projektujemy wewnątrz bloku „Projekt”



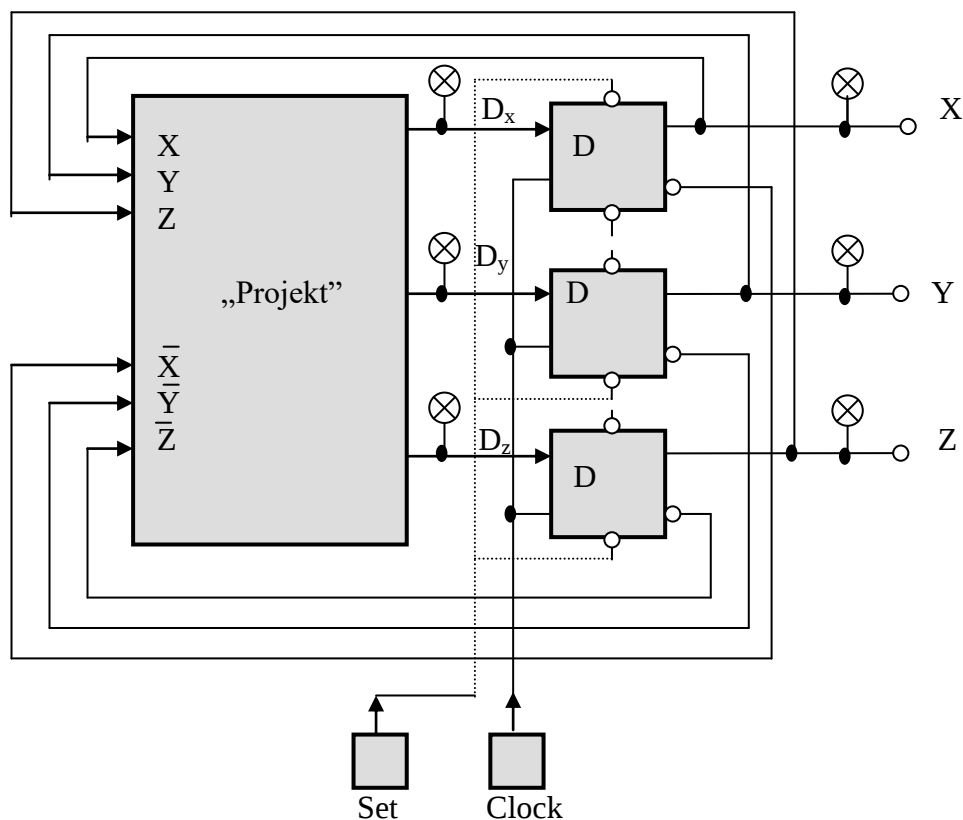
5. Układ sekwencyjny (z elementami pamięci), generujący na wyjściu kod Grey'a i zbudowany na trzech przerzutnikach typu „D”.

Po naciśnięciu przycisku *Set* układ powinien rozpoczynać pracę od liczby binarnej równej numerowi stanowiska np. stół "4" = $100_{(2)}$.

Przycisk *Clock* powinien powodować kolejne zmiany stanów na wyjściu przerzutników synchronicznych typu „D”.

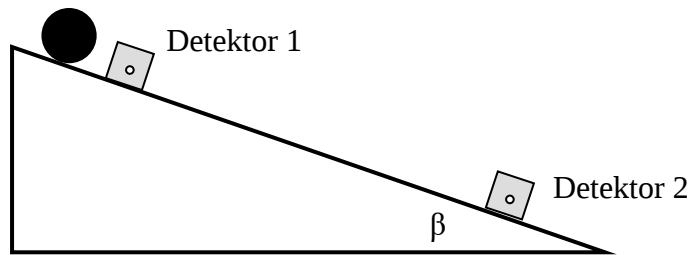
X	Y	Z	D _x	D _y	D _z

Schemat układu powinien mieć postać zgodną z poniższym rysunkiem, projektujemy wnętrze bloku „Projekt”



6. Pomiar czasu przebiegu kulki po równi pochyłej – stoper (UCY 7486).

Układ stopera sprzęgnąć z dostępnym w pracowni modelem równi pochyłej, która wyposażona jest w dwa detektory przebiegu kulki.



Rys. Równia pochyła

Detektory potwierdzają przeLOT kulki impulsem TTL w postaci " _|_ ".

SUPLEMENT

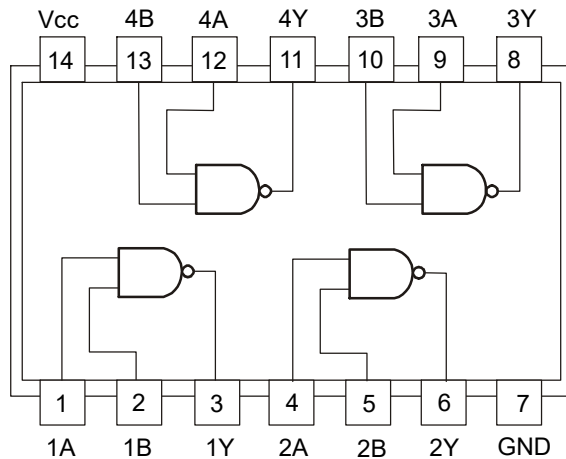
Uproszczone karty katalogowe układów scalonych serii 74xx badanych w ćwiczeniach :

QUADRUPLE 2-INPUT POSITIVE-NAND GATES

7400

positive logic

$$Y = \overline{AB}$$

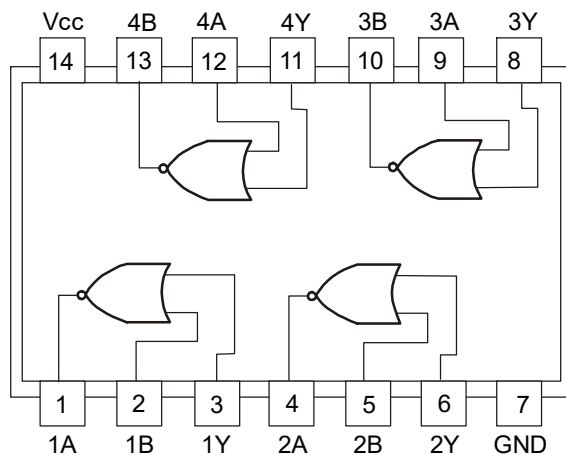


QUADRUPLE 2-INPUT POSITIVE-NOR GATES

7402

positive logic

$$Y = \overline{A+B}$$

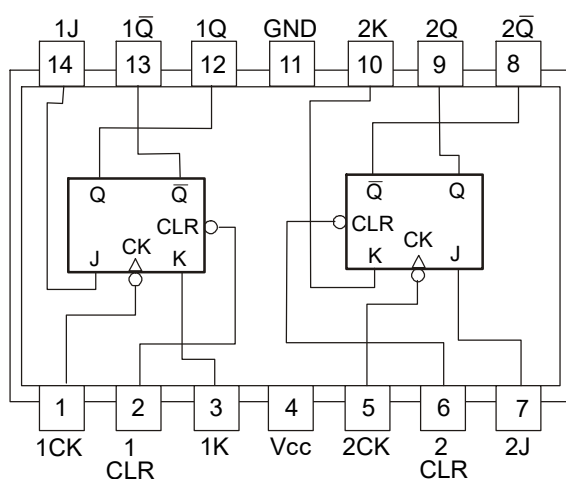


DUAL J-K FLIP-FLOPS WITH CLEAR

7473

FUNCTION TABLE

INPUTS				OUTPUTS	
CLEAR	CLOCK	J	K	Q	$\sim Q$
L	X	X	X	L	H
H		L	L	Q_0	$\sim Q_0$
H		H	L	H	L
H		L	H	L	H
H		H	H	TOGGLE	

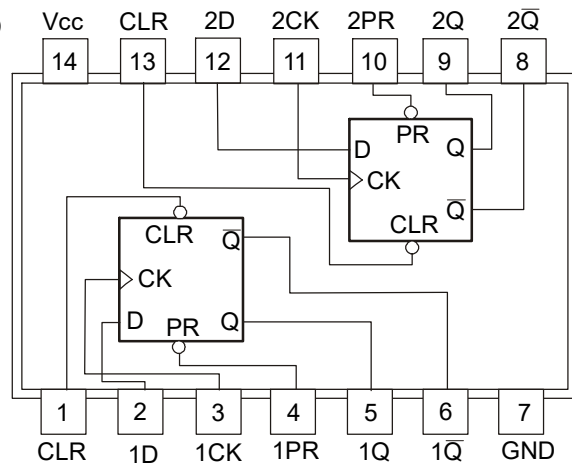


DUAL D-TYPE POSITIVE-EDGE-TRIGGERED FLIP-FLOPS WITH PRESET AND CLEAR

7474
FUNCTION TABLE

INPUTS				OUTPUTS	
PRESET	CLEAR	CLOCK	D	Q	$\sim Q$
L	H	X	X	H	L
H	L	X	X	L	H
L	L	X	X	H*	H*
H	H	$\uparrow$	H	H	L
H	H	$\uparrow$	L	L	H
H	H	L	X	Q ₀	$\sim Q_0$

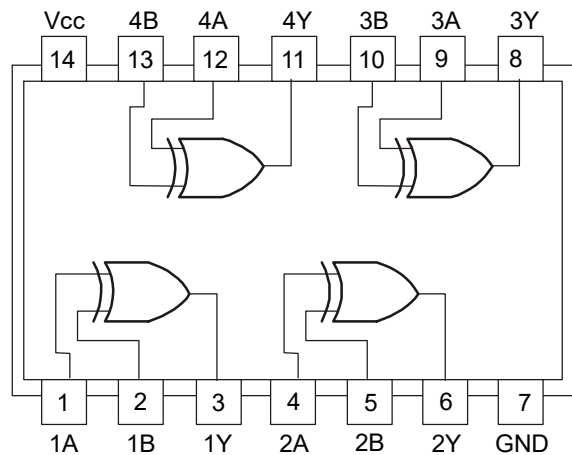
* This configuration is nonstable



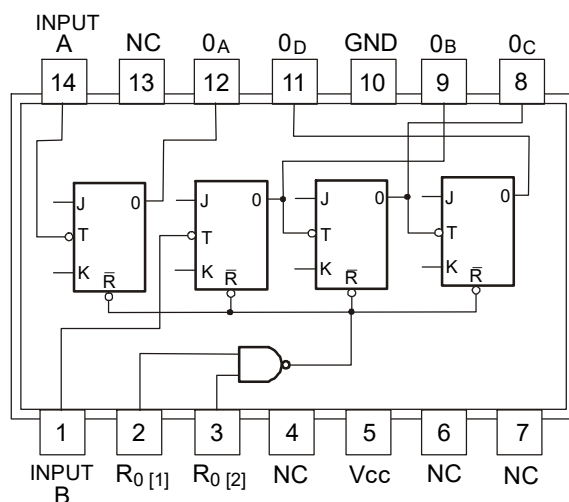
QUADRUPLE 2-INPUT EXCLUSIVE-OR GATES

7486 $Y = A \oplus B = \bar{A}B + A\bar{B}$
FUNCTION TABLE

INPUTS		OUTPUT
A	B	Y
L	L	L
L	H	H
H	L	H
H	H	L



4-BIT BINARY COUNTERS

7493
DIVIDE-BY-TWO AND DIVIDE-BY-EIGHT


SPIS UKŁADÓW SCALONYCH SERII 74XX DOSTĘPNYCH W PRACOWNI:

00, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 20, 30, 37, 40, 42, 47, 50, 53, 54, 60, 72, 74, 75, 83, 85, 86,
90, 92, 93, 107, 121, 123, 132, 145, 150, 151, 153, 155, 157, 174, 175, 180, 181, 192, 193

LITERATURA

1. Skrypt „Cyfrowe układy scalone” (Pracownia Elektroniczna)
2. J. Pieńkos, J. Turczyński „Układy scalone TTL w systemach cyfrowych”.
(WKŁ, Warszawa 1980)
3. T. Stacewicz, A. Kotlicki „Elektronika w laboratorium naukowym”. (PWN 1994)
4. W. Sasal „Układy scalone serii UCY 74 parametry i zastosowanie”.
(WKŁ, Warszawa 1985)
5. J. Kalisz „Cyfrowe układy scalone TTL i ich zastosowanie”
6. W. Anderson „Projektowanie układów z obwodami scalonymi TTL ”
7. Katalog układów “The TTL Data Book for Design Engineers”, Texas Instruments, 1981

* * * *