



FUNDAMENTOS DE COMPUTADORES

CUADERNO DE LA PRÁCTICA 1

Código Gray de 4 bits

N	x_3	x_2	x_1	x_0
0				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Tabla de verdad del conversor

x_3	x_2	x_1	x_0	z_3	z_2	z_1	z_0
0	0	0	0				
0	0	0	1				
0	0	1	0				
0	0	1	1				
0	1	0	0				
0	1	0	1				
0	1	1	0				
0	1	1	1				
1	0	0	0				
1	0	0	1				
1	0	1	0				
1	0	1	1				
1	1	0	0				
1	1	0	1				
1	1	1	0				
1	1	1	1				

Mapas de Karnaugh

x_0		x_1		
0	1	3	2	
4	5	7	6	x_2
12	13	15	14	x_3
8	9	11	10	

$z_3 =$

x_0		x_1		
0	1	3	2	
4	5	7	6	x_2
12	13	15	14	x_3
8	9	11	10	

$z_2 =$

x_0		x_1		
0	1	3	2	
4	5	7	6	x_2
12	13	15	14	x_3
8	9	11	10	

$z_1 =$

x_0		x_1		
0	1	3	2	
4	5	7	6	x_2
12	13	15	14	x_3
8	9	11	10	

$z_0 =$

Diseño

Indíquese para cada elemento y puerto el número de chip y pin correspondiente