



Actividad 4

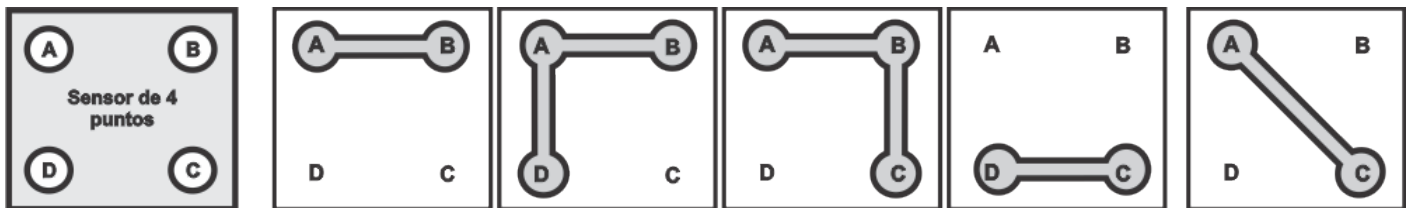
**Requisitos:** Presentar el circuito funcionando con las especificaciones requeridas, implementado en una tabilla de conexiones, entregar el reporte completo, a más tardar el **jueves 7 de septiembre de 2017** antes de las **2 P.M.**

**Criterios de Evaluación:** Circuito, Reporte y Penalización por la entrega fuera de tiempo.

Circuito	Cumple con las especificaciones del diseño propuesto y su presentación es excelente con el cableado ordenado	70%
	Cumple con las especificaciones del diseño propuesto pero desorden y mala apariencia	55%
	Cumple en parte con lo especificado	30%
	Está totalmente implementado pero no funciona.	5%
Reporte	Contiene toda la documentación solicitada, además de la redacción coherente y sin errores ortográficos, Conclusiones bien fundamentadas, las figuras y fotografías claras que incluyen descripción (Nota de pie).	30%
	Reporte incompleto.	10%
	No lo presento.	0%

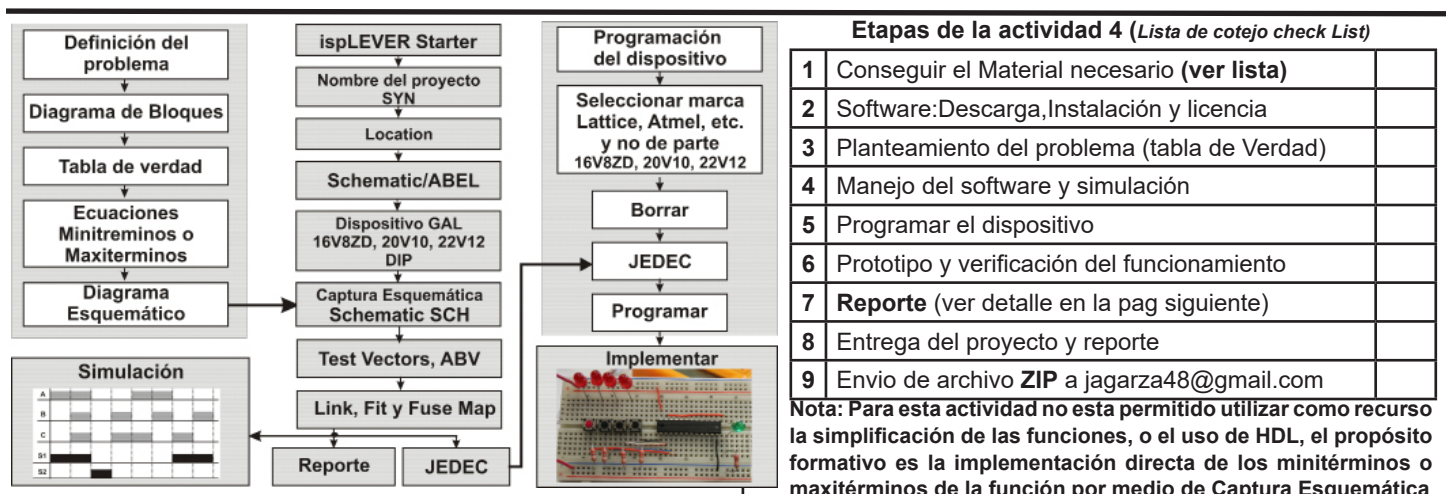
Problema a resolver

Textura es la organización de una superficie como un conjunto de elementos repetidos. Un proceso automático para clasificar texturas artificiales consta de un sensor de 4 puntos **A**, **B**, **C**, y **D** (ver la figura) envía señales a un circuito cuya función es identificar los siguientes elementos:



En todos los casos que inspecciona el sensor, se activan al menos dos puntos de la rejilla (por lo tanto, es imposible que se presenten casos en los cuales se active solamente un punto o ninguno).

Diseñe y construya un prototipo de un sistema digital binario de modo que, cuando el resultado de la inspección coincida con alguno de los diseños mostrados, se activa una salida llamada OK



## Listado de Material propuesto para el desarrollo de esta actividad

Cantidad	Descripción
10	Resistores de 330 $\Omega$ a 1/4 W
10	Led's de 5 mm económico diferentes colores, ámbar, rojos y verdes
1	Tablilla de conexiones Proto-Board 1 Bloque 2 Tiras
1	Metro de cable para alambrear calibre 24 ó 26
1	DIP Switch deslizable (8 interruptores deslizables)
6	Switch Push Micro NO (interruptor de no retención normalmente abierto)
1	GAL22V10 (LATTICE, ATMEL o CYPRESS) o equivalente
1	Fuente de 5Vcd

## Implementación

Utilizar en la tablilla de conexiones: interruptores y Led's (dip switch o push Micro) como las señales de entrada y Led's como indicadores de los valores de salida.

Se recomienda consultar los videos como guia de aplicación del metodo de esta actividad disponibles en la pagina <http://jagarza.fime.uanl.mx>

## REPORTE

### 1.- Portada

- U.A.N.L. F.I.M.E. (logotipos y nombres) y Nombre del curso
- Número y nombre de la actividad
- Nombre, número de matrícula del Alumno y Programa educativo
- Hora del grupo y número de lista
- Correo electrónico
- Nombre del profesor
- Fecha de elaboración.
- Tiempo estimado que se le dedico a esta actividad (hrs.)

### 2.- Redacción del problema.

### 3.- Diagrama de Bloques (definición de las Entradas y salidas).

### 4.- Tabla de Verdad.

### 5.- Ecuaciones miniterminos o maxiterminos según convenga (SOP o POS).

### 6.- Diagrama esquemático (figura del archivo SCH).

### 7.- Archivo de la simulación ABV (código del archivo).

### 8.- Imagen de la Simulación (captura de pantalla).

### 9.- Ecuaciones mínimas mostradas en el archivo RPT .

### 10. Diagrama de la distribución de terminales (pin out) mostradas en el del archivo RPT.

### 11.- Archivo JED.

### 12.- Foto del circuito que muestre las conexiones con claridad (didácticas, no borrosas, ni artísticas)

### 13.- Bibliografía completa

### 14.-Conclusiones (un reporte sin conclusiones carece de valor)

### 15.- Recomendaciones

Asesorias el la Coordinación de informática (Biblioteca 3<sup>er</sup> piso) en el departamento de revisión de trabajos y proyectos con los becarios, de lunes a viernes de 11:30 a 16:00 hrs o jagarza48@gmail.com

Una vez entregada la actividad 4 y su reporte, para acreditar los puntos es necesario enviar al correo jagarza48@gmail.com, los archivos siguientes: Reporte .Doc, esquemático .SCH, Abel Vectors .ABV, Mapa de fusibles .JED. todos comprimidos en formato zip, El nombre del archivo zip, así como el asunto del correo, será la hora y numero de lista ejemplo M1NL2.zip (Hora M1 lista 2), en un plazo no mayor de dos días después de la entrega.

Agosto- Septiembre 2017						
L	M	M	J	V	S	D
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7			

*“La Universidad educa para transformar  
y se tranforma para Trasender”*

*Ing. Rogelio G. Garza Rivera  
Rector U. A. N. L.*

