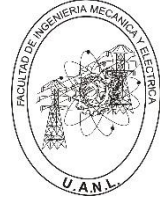


**Universidad Autónoma de Nuevo León
Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica**



Coordinación General de Ingeniería Electrónica

Laboratorio de Electrónica Digital I

E4 – 2024

Sesión 6 Diseño de sistemas combinacionales

Hora	PE	NL	Mat	Apellidos	Nombre
MM3	IEA	2	2077933	Tovar Mujica	Samuel


Propósito: Comprensión, análisis y aplicación del método de Diseño de sistemas combinacionales, mediante el diseño, la simulación y construcción de un prototipo

En esta sesión de laboratorio, el estudiante se encargará de diseñar un Sistema Combinacional basado en un problema específico.

Para llevar a cabo este diseño, se seguirán los pasos detallados a continuación:

- 1.- Aplicación del Método de Diseño para Sistemas Combinacionales: Se utilizará un flujo de diseño específico de diseño orientado a sistemas combinacionales, garantizando así un enfoque estructurado en el desarrollo del proyecto.
- 2.- Uso del Lenguaje de Descripción de Hardware Abel-HDL: Como herramienta principal de diseño, se empleará el lenguaje de descripción de hardware Abel-HDL. Este lenguaje facilita la descripción, diseño y documentación de circuitos electrónicos, especialmente útil para la implementación de sistemas combinacionales.
- 3.- Verificación de Resultados Mediante Simulación: Para asegurar la precisión y eficacia del diseño, se realizarán simulaciones. Esto permitirá verificar el funcionamiento del sistema antes de su implementación física, identificando y corrigiendo posibles errores o ineficiencias.
- 4.- Implementación física en un Dispositivo Lógico Programable (PLD): Finalmente, el diseño será implementado en un Dispositivo Lógico Programable (PLD). Esta etapa concretará el diseño en un entorno físico, permitiendo la interacción real con el sistema combinacional desarrollado.

Para la realización de lo solicitado en esta sesión de laboratorio se te recomienda consultar los videos siguientes:

DC1	https://www.youtube.com/watch?v=HgHd7P8XYRs&t=205s	
2	https://www.youtube.com/watch?v=klSqs3H4ADA&t=17s	
DC3	https://www.youtube.com/watch?v=ym4stKMx_5Y&t=6s	

Método del diseño combinacional con HDL (Flujo de Diseño)

- 1.- Especificar el sistema.
- 2.-Determinar entradas y salidas (Diagrama de Bloques).

3.- Trasladar el comportamiento a una tabla de verdad. Representar la ecuación en sus formas canónicas SOP Σ y POS Π	Código ABEL-HDL
4.- Ecuaciones Mínimas	

- 5.-Simulación.
- 6.- Construcción del prototipo

- 1.- Especificar el sistema **Problema propuesto:**
1.- Especificar el sistema **Problema propuesto:**

Diseñe, simule y construya un prototipo de un sistema digital para la toma de decisiones en un ayuntamiento municipal de una localidad pequeña. Este ayuntamiento está compuesto por un alcalde (A) con tres votos, un secretario (S) con dos votos y tres delegados de barrio (D1, D2 y D3) con un voto cada uno.

El sistema debe tener cinco entradas correspondientes a los miembros mencionados anteriormente: A, S, D1, D2 y D3.

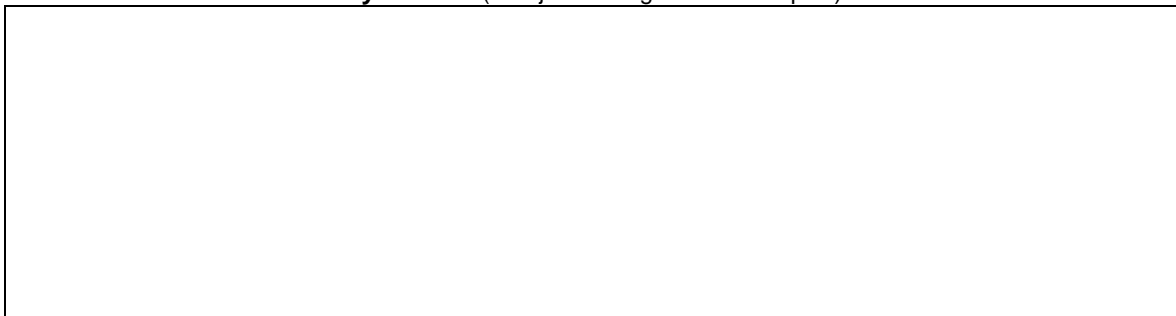
El objetivo del sistema es determinar si una propuesta es aceptada o rechazada en base a los votos recibidos. La propuesta será aceptada si se obtienen al menos cinco votos a favor (1), pero si los tres delegados emiten un voto en contra (0) simultáneamente, se producirá un veto al acuerdo y la propuesta será rechazada.

La votación se realizará a través de botones asignados a cada miembro del ayuntamiento. Cuando se oprima un botón, se generará un valor lógico de 1, y el sistema deberá considerar este valor como el voto correspondiente de cada miembro.

El diseño combinacional debe tener dos salidas llamadas M y N, que se mostrarán a través de LEDs. Estas salidas indicarán lo siguiente:

	M	N
Sin Votación	0	0
Rechazada	0	1
Empate	1	0
Aceptada	1	1

- 2.- **Determinar entradas y salidas** (Dibujo del Diagrama de Bloques).



3.- Trasladar el comportamiento del sistema a una Tabla de verdad

m	A	S	D1	D2	D3	S	M	N
0	0	0	0	0	0			
1	0	0	0	0	1			
2	0	0	0	1	0			
3	0	0	0	1	1			
4	0	0	1	0	0			
5	0	0	1	0	1			
6	0	0	1	1	0			
7	0	0	1	1	1			
8	0	1	0	0	0			
9	0	1	0	0	1			
10	0	1	0	1	0			
11	0	1	0	1	1			
12	0	1	1	0	0			
13	0	1	1	0	1			
14	0	1	1	1	0			
15	0	1	1	1	1			
16	1	0	0	0	0			
17	1	0	0	0	1			
18	1	0	0	1	0			
19	1	0	0	1	1			
20	1	0	1	0	0			
21	1	0	1	0	1			
22	1	0	1	1	0			
23	1	0	1	1	1			
24	1	1	0	0	0			
25	1	1	0	0	1			
26	1	1	0	1	0			
27	1	1	0	1	1			
28	1	1	1	0	0			
29	1	1	1	0	1			
30	1	1	1	1	0			
31	1	1	1	1	1			

Formas canónicas

		No de Combinaciones		
$M_{(A, S, D1, D2, D3)} =$	Σ		SOP	1
$N_{(A, S, D1, D2, D3)} =$	Σ		SOP	1
$M_{(A, S, D1, D2, D3)} =$	Π		POS	0
$N_{(A, S, D1, D2, D3)} =$	Π		POS	0

4.- Ecuaciones Mínimas usando LogicAid, la de menor cantidad de entradas y compuertas

		Ecuaciones Mínimas	Inputs	Gates	
$M_{(A, S, D1, D2, D3)} =$					SOP o POS
$N_{(A, S, D1, D2, D3)} =$					SOP o POS

Código ABEL-HDL Ecuaciones Mínimas o Tabla de verdad, incluyendo Test_vectors

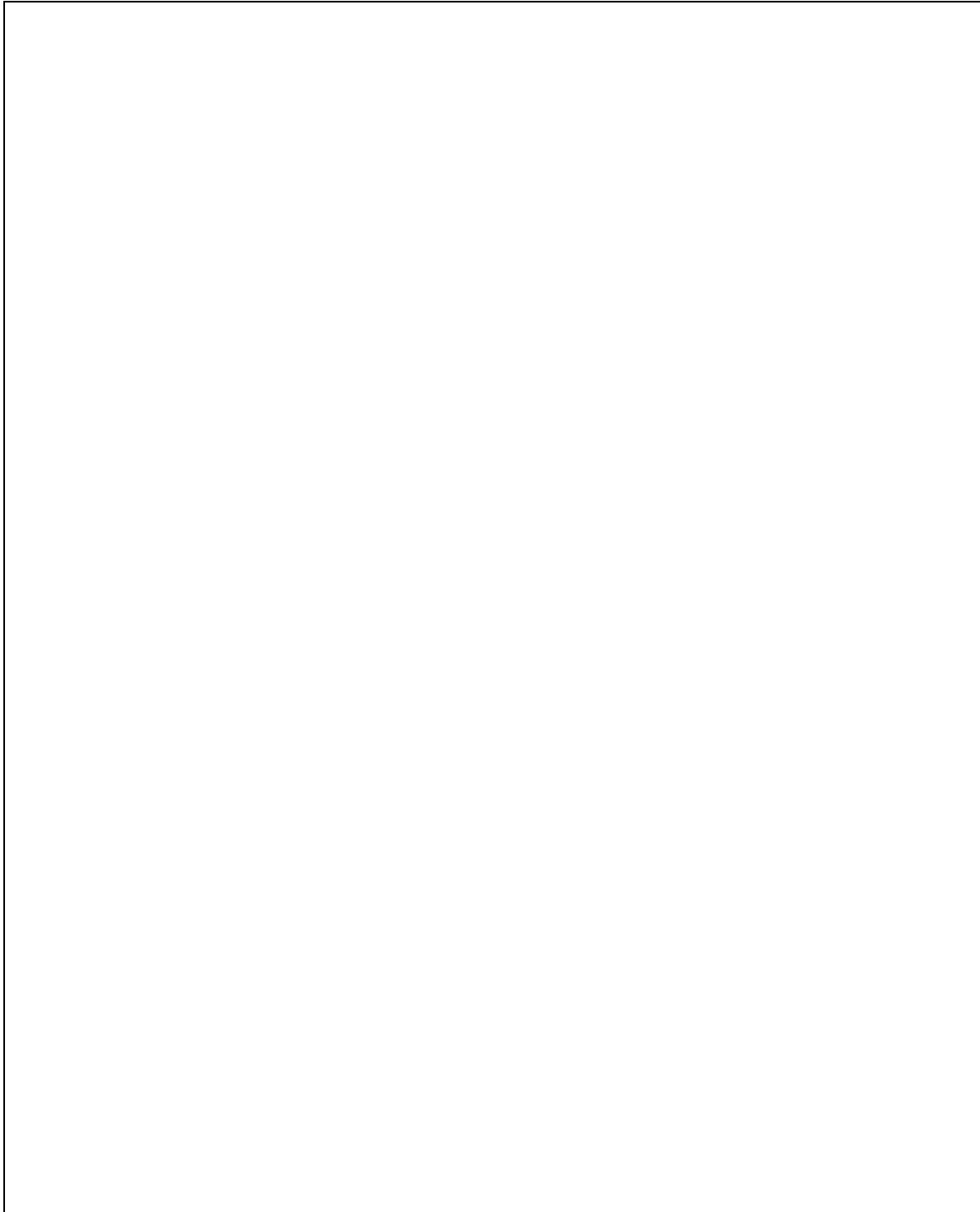
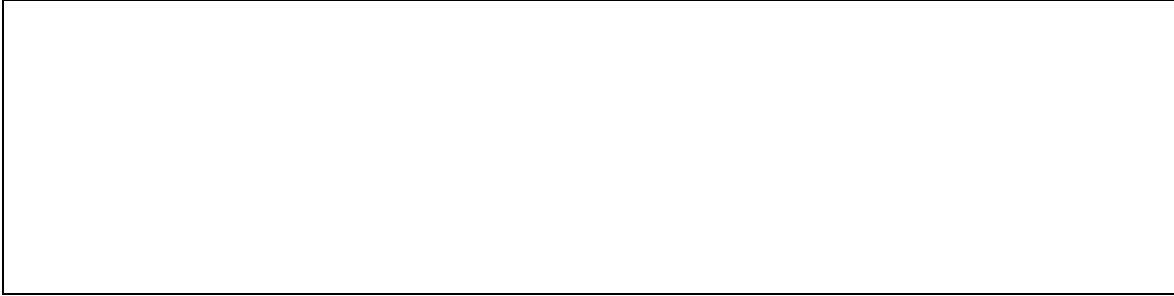
A large, empty rectangular box with a thin black border, occupying most of the page. It is intended for the user to provide the code or truth table as specified in the header.

Imagen de la simulación Test_vectors



Distribución de terminales PIN OUT

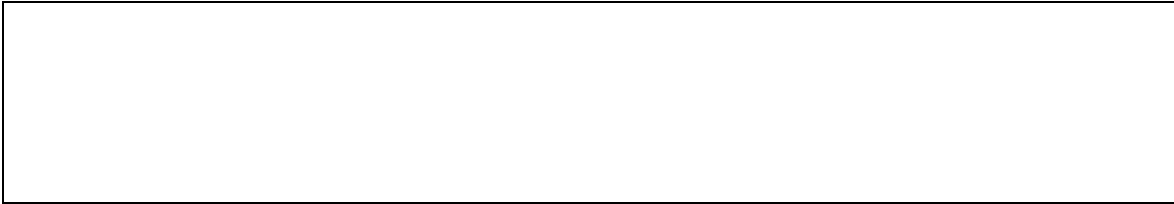
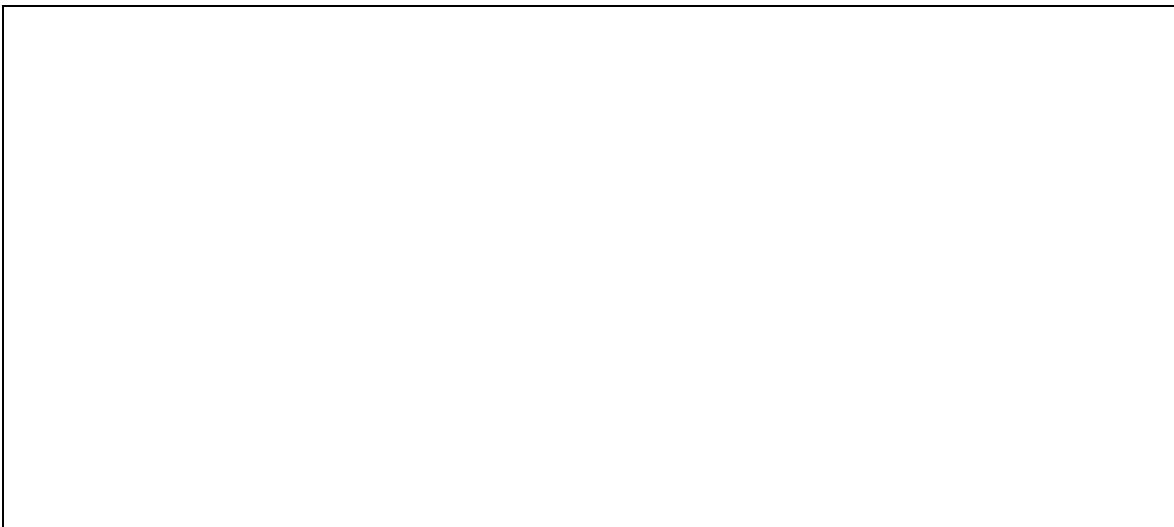


Imagen del diagrama esquemático en PROTEUS



Foto del prototipo armado



Reporte sesión 6 (lista de Cotejo, Check List)

1	Portada con datos completos.
2	Redacción del problema propuesto
3.	Diagrama de Bloques
4	Tabla de verdad
5	Las ecuaciones SOP y POS en la forma Canónica
6	Ecuaciones mínimas indicando el número de entradas y de compuertas
7	El código ABEL-HDL Truth_Table o Ecuaciones incluyendo el test_vectors en el mismo código.
8	Imagen de la simulación (Test Vectors).
9	Las ecuaciones mínimas del archivo reporte (RPT).
1 0	La distribución de terminales (Pin Out) del archivo reporte (RPT).
1 1	Imagen de la simulación del Test_vectors
8	Imagen del circuito en PROTEUS (usando como entradas y salidas botones, resistencias y Led's)
9	Foto del prototipo
1 0	Conclusiones
1 1	Recomendaciones

Subir los archivos entregables a Google classroom, antes de la fecha solicitada

Archivos entregables en Zip o RAR	PDF	ABL	JED	Animación	PROTEUS
--	------------	------------	------------	------------------	----------------

Una vez cumplido lo anterior es necesario agendar y efectuar la entrevista presencial para presentar el prototipo funcionando correctamente, así como explicar los procedimientos y resultados obtenidos en forma oral y escrita.

“Una mente adaptativa tiene una mejor capacidad de aprendizaje”.

Pearl Zhu