

Prof^a Nadia Nedjah
Técnicas Digitais II

Exercício 1:

Considere a máquina de estados definida pela função de transição de estado da tabela abaixo.

- Desenvolva o projeto associado utilizando a one-hot bit, como técnica de designação de estados.
- Utilizando as regras de Armstrong e Humphrey, obtenha a melhor atribuição de estados.
- Desenvolva o projeto de máquina correspondente à designação de estados do item b.
- Compare as máquinas do item a e a do item c.

Estado atual	Próximo estado	
	entrada = 0	entrada = 1
a	b	c
b	c	d
c	d	a
d	a	d

Exercício 2:

Considere a máquina de estados definida pela função de transição de estado da tabela abaixo.

- Desenvolva o projeto associado utilizando a one-hot bit, como técnica de designação de estados.
- Utilizando as regras de Armstrong e Humphrey, obtenha a melhor atribuição de estados.
- Desenvolva o projeto de máquina correspondente à designação de estados do item b.
- Compare as máquinas do item a e a do item c.

Estado atual	Próximo estado		Saída
	entrada = a	entrada = b	
P ₀	P ₁	P ₁	0
P ₁	P ₂	P ₂	1
P ₂	P ₀	P ₃	1
P ₃	P ₃	P ₃	1