

# 64-040 Modul IP7: Rechnerstrukturen

## 7. Schaltfunktionen und Schaltnetze

Norman Hendrich

Universität Hamburg  
MIN Fakultät, Department Informatik  
Vogt-Kölln-Str. 30, D-22527 Hamburg  
hendrich@informatik.uni-hamburg.de

WS 2013/2014

# Inhalt

## 1. Schaltfunktionen

Definition

Darstellung von Schaltfunktionen

Normalformen

Entscheidungsbäume und OBDDs

Realisierungsaufwand und Minimierung

Minimierung mit KV-Diagrammen

## 2. Schaltnetze

Definition

Schaltsymbole und Schaltpläne

Hades: Editor und Simulator

Logische Gatter

Einfache Schaltnetze

## Inhalt (cont.)

Siebensegmentanzeige

Schaltnetze für Logische und Arithmetische Operationen

ALU (Arithmetisch-Logische Einheit)

Literatur

# Schaltfunktionen

- ▶ **Schaltfunktion:** eine eindeutige Zuordnungsvorschrift  $f$ , die jeder Wertekombination  $(b_1, b_2, \dots, b_n)$  von Schaltvariablen einen Wert zuweist:

$$y = f(b_1, b_2, \dots, b_n) \in \{0, 1\}$$

- ▶ *Schaltvariable:* eine Variable, die nur endlich viele Werte annehmen kann. Typisch sind binäre Schaltvariablen.
- ▶ *AusgangsvARIABLE:* die Schaltvariable am Ausgang der Funktion, die den Wert  $y$  annimmt.
- ▶ bereits bekannt: *elementare Schaltfunktionen* (AND, OR, usw.)
- ▶ wichtig: wir betrachten jetzt Funktionen von  $n$  Variablen

# Beschreibung von Schaltfunktionen

- ▶ textuelle Beschreibungen  
formale Notation, Schaltalgebra, Beschreibungssprachen
- ▶ tabellarische Beschreibungen  
Funktionstabelle, KV-Diagramme, ...
- ▶ graphische Beschreibungen  
Kantorovic-Baum (Datenflussgraph), Schaltbild, ...
- ▶ Verhaltensbeschreibungen („was“)
- ▶ Strukturbeschreibungen („wie“)

## Funktionstabelle (1)

- ▶ Tabelle mit Eingängen  $x_i$  und Ausgangswert  $y = f(x)$
- ▶ Zeilen im Binärcode sortiert
- ▶ zugehöriger Ausgangswert eingetragen

$x_3$	$x_2$	$x_1$	$f(x)$
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	1
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	0
1	1	0	1
1	1	1	0

## Funktionstabelle (2)

- ▶ Kurzschreibweise: nur die Funktionswerte notiert
  - ▶  $f(x_2, x_1, x_0) = \{0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 0\}$
  
  - ▶  $n$  Eingänge: Funktionstabelle umfasst  $2^n$  Einträge
  - ▶ Speicherbedarf wächst exponentiell mit  $n$
  - ▶ z.B.:  $2^{33}$  Bit für 16-bit Addierer (16+16+1 Eingänge)
- ⇒ daher nur für kleine Funktionen geeignet
- 
- ▶ Erweiterung auf don't-care Terme: s.u.

## Verhaltensbeschreibung

- ▶ Beschreibung einer Funktion als Text über ihr Verhalten
- ▶ umgangssprachliche Formulierungen oft mehrdeutig
- ▶ logische Ausdrücke in Programmiersprachen
- ▶ Einsatz spezieller (Hardware-) Beschreibungssprachen  
z.B.: Verilog, VHDL, SystemC

## umgangssprachlich: Mehrdeutigkeit

„Das Schiebedach ist ok ( $y$ ), wenn der Öffnungskontakt ( $x_0$ ) **oder** der Schließkontakt ( $x_1$ ) funktionieren **oder beide nicht** aktiv sind (Mittelstellung des Daches).“

zwei mögliche Missverständnisse:

*oder*: als OR oder XOR?

*beide nicht*:  $x_1$  und  $x_0$  nicht, oder  $x_1$  nicht und  $x_0$  nicht?

je nach Interpretation völlig unterschiedliche Schaltung

(H.D. Wuttke & K. Henke, Schaltsysteme)



# Strukturbeschreibung

- ▶ **Strukturbeschreibung:** eine Spezifikation der konkreten Realisierung einer Schaltfunktion
  
- ▶ vollständig geklammerte algebraische Ausdrücke
$$f = x_1 \oplus (x_2 \oplus x_3)$$
- ▶ Datenflußgraphen
- ▶ Schaltpläne mit Gattern (s.u.)
- ▶ PLA-Format für zweistufige AND-OR Schaltungen (s.u.)
- ▶ ...

## Funktional vollständige Basismenge

- ▶ Menge  $M$  von Verknüpfungen über  $GF(2)$  heisst **funktional vollständig**, wenn die Funktionen  $f, g \in T_2$ :

$$f(x_1, x_2) = x_1 \oplus x_2$$

$$g(x_1, x_2) = x_1 \wedge x_2$$

allein mit den in  $M$  enthaltenen Verknüpfungen geschrieben werden können.

- ▶ Boole'sche Algebra: { AND, OR, NOT }
- ▶ Reed-Muller-Form: { AND, XOR, 1 }
- ▶ technisch relevant: { NAND }, { NOR }

# Normalformen

- ▶ Jede Funktion kann auf beliebig viele Arten beschrieben werden

Suche nach Standardformen:

- ▶ in denen man alle Funktionen darstellen kann
- ▶ Darstellung mit universellen Eigenschaften
- ▶ eindeutige Repräsentation (einfache Überprüfung, ob gegebene Funktionen übereinstimmen)
- ▶ Beispiel: Darstellung von reellen Funktionen als Potenzreihe

$$f(x) = \sum_{i=0}^{\infty} a_i x^i$$

## Normalformen: Analogie zur Potenzreihe

- ▶ Darstellung von reellen Funktionen als Potenzreihe

$$f(x) = \sum_{i=0}^{\infty} a_i x^i$$

### Normalform einer Boole'schen Funktion:

- ▶ analog zur Potenzreihe
- ▶ als Summe über Koeffizienten  $\{0, 1\}$  und Basisfunktionen

$$f = \sum_{i=1}^{2^n} \hat{f}_i \hat{B}_i, \quad \hat{f}_i \in \text{GF}(2)$$

mit  $\hat{B}_1, \dots, \hat{B}_{2^n}$  einer Basis des  $T^n$

## Definition: Normalform

- ▶ funktional vollständige Menge  $V$  der Verknüpfungen von  $\{0, 1\}$
- ▶ Seien  $\oplus, \otimes \in V$  und assoziativ
- ▶ Wenn sich alle  $f \in T^n$  in der Form

$$f = (\hat{f}_1 \otimes \hat{B}_1) \oplus \cdots \oplus (\hat{f}_{2^n} \otimes \hat{B}_{2^n})$$

schreiben lassen, so wird die Form als **Normalform** und die Menge der  $\hat{B}_i$  als **Basis** bezeichnet.

Menge von  $2^n$  Basisfunktionen  $\hat{B}_i$

Menge von  $2^{2^n}$  möglichen Funktionen  $f$

## Disjunktive Normalform (DNF)

- ▶ **Minterm:** die UND-Verknüpfung **aller** Schaltvariablen einer Schaltfunktion. Die Variablen dürfen dabei negiert oder nicht negiert auftreten.
- ▶ **Disjunktive Normalform:** die disjunktive Verknüpfung aller Minterme  $m$  mit dem Funktionswert 1.

$$f = \bigvee_{i=1}^{2^n} \hat{f}_i \cdot m(i), \quad \text{mit } m(i) : \text{Minterm}(i)$$

auch: *kanonische disjunktive Normalform*

englisch: *sum-of-products* (SOP)

## Disjunktive Normalform: Minterme

- ▶ Beispiel: alle  $2^3$  Minterme für drei Variablen
- ▶ jeder Minterm nimmt nur für eine Belegung der Eingangsvariablen den Wert 1 an

$x_3$	$x_2$	$x_1$	Minterme
0	0	0	$\bar{x}_3 \wedge \bar{x}_2 \wedge \bar{x}_1$
0	0	1	$\bar{x}_3 \wedge \bar{x}_2 \wedge x_1$
0	1	0	$\bar{x}_3 \wedge x_2 \wedge \bar{x}_1$
0	1	1	$\bar{x}_3 \wedge x_2 \wedge x_1$
1	0	0	$x_3 \wedge \bar{x}_2 \wedge \bar{x}_1$
1	0	1	$x_3 \wedge \bar{x}_2 \wedge x_1$
1	1	0	$x_3 \wedge x_2 \wedge \bar{x}_1$
1	1	1	$x_3 \wedge x_2 \wedge x_1$

## Disjunktive Normalform: Beispiel

$x_3$	$x_2$	$x_1$	$f(x)$
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	1
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	0
1	1	0	1
1	1	1	0

- ▶ Zeilen der Funktionstabelle entsprechen jeweiligem Minterm
- ▶ für  $f$  sind nur drei Koeffizienten der DNF gleich 1, also:
- ▶ DNF:  $f(x) = (\bar{x}_3 \wedge x_2 \wedge \bar{x}_1) \vee (\bar{x}_3 \wedge x_2 \wedge x_1) \vee (x_3 \wedge x_2 \wedge \bar{x}_1)$

## Allgemeine disjunktive Form

- ▶ **disjunktive Form** (sum-of-products): die disjunktive Verknüpfung (ODER) von Termen. Jeder Term besteht aus der UND-Verknüpfung von Schaltvariablen, die entweder direkt oder negiert auftreten können.
- ▶ zum Beispiel durch Zusammenfassen („Minimierung“) von Termen aus der disjunktiven Normalform. Beispiel:
- ▶ disjunktive Form ist nicht eindeutig (keine Normalform)

$$\text{DNF} \quad f(x) = (\bar{x}_3 \wedge x_2 \wedge \bar{x}_1) \vee (\bar{x}_3 \wedge x_2 \wedge x_1) \vee (x_3 \wedge x_2 \wedge \bar{x}_1)$$

$$\text{minimierte disjunktive Form} \quad f(x) = (\bar{x}_3 \wedge x_2) \vee (x_3 \wedge x_2 \wedge \bar{x}_1)$$

$$f(x) = (x_2 \wedge \bar{x}_1) \vee (\bar{x}_3 \wedge x_2 \wedge x_1)$$



## Konjunktive Normalform (KNF)

- ▶ **Maxterm:** die ODER-Verknüpfung **aller** Schaltvariablen einer Schaltfunktion. Wiederum dürfen die Variablen negiert und nicht negiert werden.
- ▶ **Konjunktive Normalform:** die konjunktive Verknüpfung aller Maxterme mit dem Funktionswert 0

$$f = \bigwedge_{i=1}^{2^n} \hat{f}_i \cdot \mu(i), \quad \text{mit } \mu(i) : \text{Maxterm}(i)$$

auch: *kanonische konjunktive Normalform*

englisch: *product-of-sums* (POS)

## Konjunktive Normalform: Maxterme

- ▶ Beispiel: alle  $2^3$  Maxterme für drei Variablen
- ▶ jeder Maxterm nimmt nur für eine Belegung der Eingangsvariablen den Wert 0 an

$x_3$	$x_2$	$x_1$	Maxterme
0	0	0	$x_3 \vee x_2 \vee x_1$
0	0	1	$x_3 \vee x_2 \vee \bar{x}_1$
0	1	0	$x_3 \vee \bar{x}_2 \vee x_1$
0	1	1	$x_3 \vee \bar{x}_2 \vee \bar{x}_1$
1	0	0	$\bar{x}_3 \vee x_2 \vee x_1$
1	0	1	$\bar{x}_3 \vee x_2 \vee \bar{x}_1$
1	1	0	$\bar{x}_3 \vee \bar{x}_2 \vee x_1$
1	1	1	$\bar{x}_3 \vee \bar{x}_2 \vee \bar{x}_1$

## Konjunktive Normalform: Beispiel

$x_3$	$x_2$	$x_1$	$f(x)$
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	1
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	0
1	1	0	1
1	1	1	0

- ▶ Zeilen der Funktionstabelle  $\approx$  „invertierter“ Maxterm
- ▶ für  $f$  sind fünf Koeffizienten der KNF gleich 0, also:

$$\begin{aligned}
 f(x) = & (x_3 \vee x_2 \vee x_1) \wedge (x_3 \vee x_2 \vee \bar{x}_1) \wedge (\bar{x}_3 \vee x_2 \vee x_1) \wedge \\
 & (\bar{x}_3 \vee x_2 \vee \bar{x}_1) \wedge (\bar{x}_3 \vee \bar{x}_2 \vee \bar{x}_1)
 \end{aligned}$$

## Allgemeine konjunktive Form

- ▶ **konjunktive Form** (product-of-sums): die disjunktive Verknüpfung (UND) von Termen. Jeder Term besteht aus der ODER-Verknüpfung von Schaltvariablen, die entweder direkt oder negiert auftreten können.
- ▶ zum Beispiel durch Zusammenfassen („Minimierung“) von Termen aus der konjunktiven Normalform.

$$f(x) = (x_3 \vee x_2 \vee x_1) \wedge (x_3 \vee x_2 \vee \bar{x}_1) \wedge (\bar{x}_3 \vee x_2 \vee x_1) \wedge (\bar{x}_3 \vee x_2 \vee \bar{x}_1)$$

minimierte konjunktive Form

$$f(x) = (x_2 \vee x_1) \wedge (x_3 \vee x_2) \wedge (\bar{x}_3 \vee \bar{x}_1)$$

- ▶ konjunktive Form ist nicht eindeutig (keine Normalform)



# Reed-Muller-Form

- ▶ **Reed-Muller-Form:** die additive Verknüpfung aller Reed-Muller-Terme mit dem Funktionswert 1

$$f = \bigoplus_{i=1}^{2^n} \hat{f}_i \cdot RM(i),$$

- ▶ mit den Reed-Muller Basisfunktionen  $RM(i)$
- ▶ Erinnerung: Addition im  $GF(2)$  ist die XOR-Operation

## Reed-Muller-Form: Basisfunktionen

- ▶ Basisfunktionen sind:

$\{1\}$ ,	(0 Variablen)
$\{1, x_1\}$ ,	(1 Variable)
$\{1, x_1, x_2, x_2x_1\}$ ,	(2 Variablen)
$\{1, x_1, x_2, x_2x_1, x_3, x_3x_1, x_3x_2, x_3x_2x_1\}$ ,	(3 Variablen)
...	
$\{RM(n-1), x_n \cdot RM(n-1)\}$	( $n$ Variablen)

- ▶ rekursive Bildung: bei  $n$  bit alle Basisfunktionen von  $(n-1)$ -bit und zusätzlich das Produkt von  $x_n$  mit den Basisfunktionen von  $(n-1)$ -bit.

## Reed-Muller-Form: Umrechnung

Umrechnung von gegebenem Ausdruck in Reed-Muller Form?

- ▶ Ersetzen der Negation:  $\bar{a} = a \oplus 1$
- ▶ Ersetzen der Disjunktion:  $a \vee b = a \oplus b \oplus ab$
- ▶ Ausnutzen von:  $a \oplus a = 0$

Beispiel:

$$\begin{aligned}
 f(x_1, x_2, x_3) &= (\bar{x}_1 \vee x_2)x_3 \\
 &= (\bar{x}_1 \oplus x_2 \oplus \bar{x}_1x_2)x_3 \\
 &= ((1 \oplus x_1) \oplus x_2 \oplus (1 \oplus x_1)x_2)x_3 \\
 &= (1 \oplus x_1 \oplus x_2 \oplus x_2 \oplus x_1x_2)x_3 \\
 &= x_3 \oplus x_1x_3 \oplus x_1x_2x_3
 \end{aligned}$$



## Reed-Muller-Form: Transformationsmatrix

- ▶ lineare Umrechnung zwischen Funktion  $f$  bzw. Funktionstabelle (DNF) und RMF  $R$
- ▶ Transformationsmatrix  $A$  kann rekursiv definiert werden (wie die RMF-Basisfunktionen)
- ▶ Multiplikation von  $A$  mit  $f$  ergibt den Koeffizientenvektor  $r$  der RMF

$$r = A \cdot f, \quad \text{und} \quad f = A \cdot r$$

- ▶ weitere Details in (von der Heide: Technische Informatik T1)
- ▶ Hinweis: Beziehung zu Fraktalen (Sierpinski-Dreieck)

## Reed-Muller-Form: Umrechnung

►  $r = A \cdot f$  (und  $A \cdot A = I$ , also  $f = A \cdot r$  (!))

$$A_0 = (1)$$

$$A_1 = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 1 & 1 \end{pmatrix}$$

$$A_2 = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 1 & 0 \\ 1 & 1 & 1 & 1 \end{pmatrix}$$

...

# Reed-Muller-Form: Umrechnung

$$\begin{matrix}
 \dots \\
 A_3 = \\
 \dots
 \end{matrix}
 \begin{pmatrix}
 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
 1 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
 1 & 1 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\
 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\
 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 \\
 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1
 \end{pmatrix}$$

$$A_n = \begin{pmatrix} A_{n-1} & 0 \\ A_{n-1} & A_{n-1} \end{pmatrix}$$

## Reed-Muller-Form: Beispiel

$x_3$	$x_2$	$x_1$	$f(x)$
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	1
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	0
1	1	0	1
1	1	1	0

- ▶ Berechnung durch Rechenregeln der Boole'schen Algebra oder Aufstellen von  $A_3$  und Ausmultiplizieren:

$$f(x) = x_2 \oplus x_3 x_2 x_1$$

- ▶ häufig kompaktere Darstellung als DNF oder KNF

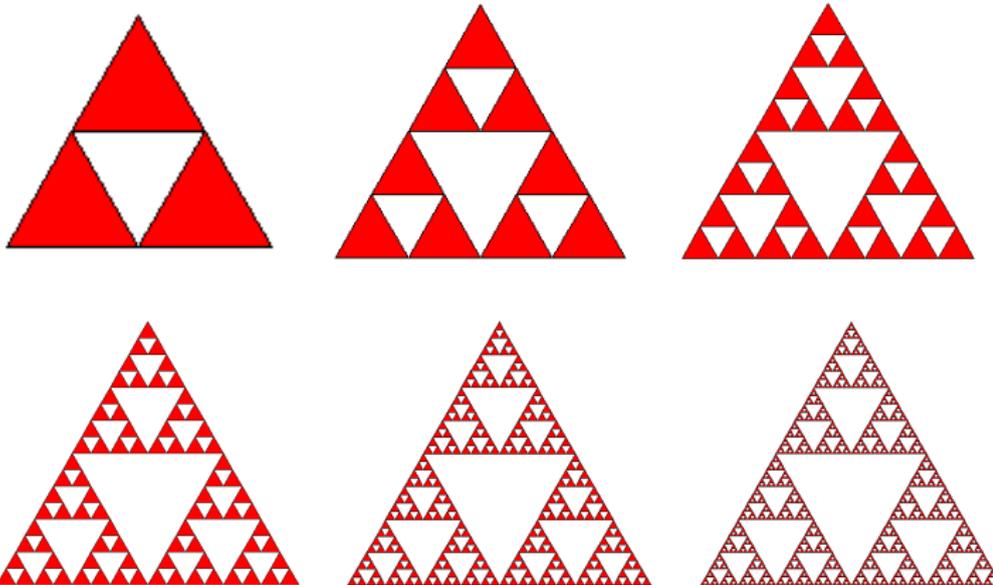
## Reed-Muller-Form: Beispiel

- ▶  $f(x_3, x_2, x_1) = \{0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 0\}$  (Funktionstabelle)
- ▶ Aufstellen von  $A_3$  und Ausmultiplizieren

$$r = A_3 \cdot f = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 1 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 \\ 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ 1 \\ 1 \\ 0 \\ 0 \\ 1 \\ 0 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ 1 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$$

- ▶ gesuchte RMF ist  $f(x_3, x_2, x_1) = r \cdot RM(3) = x_2 \oplus x_3 x_2 x_1$

# Exkurs: Sierpinski-Dreieck (Fraktal)

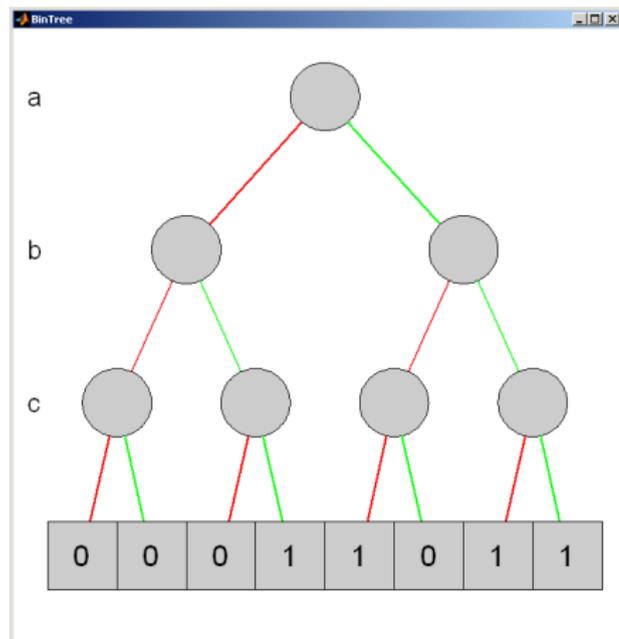


(v.d.Heide, Technische Informatik T1, demosierpinski(n))

## Graphische Darstellung: Entscheidungsbäume

- ▶ Darstellung einer Schaltfunktion als Baum/Graph
- ▶ jeder Knoten ist einer Variablen zugeordnet
- ▶ Verzweigung entsprechend einer `if-then-else`-Entscheidung (grün: 1-Zweig, rot: 0-Zweig)
  
- ▶ vollständiger Baum entspricht Funktionstabelle
- ▶ Vorteil: Entfernen bzw. Zusammenfassen redundanter Knoten möglich

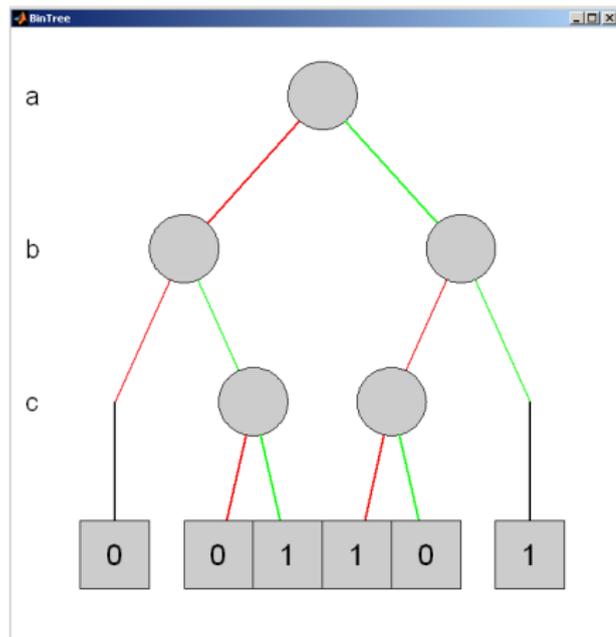
# Entscheidungsbaum: Beispiel Multiplexer



$$f(a, b, c) = (a \wedge \bar{c}) \vee (b \wedge c)$$

rot: 0-Zweig  
 grün: 1-Zweig

# Entscheidungsbaum: Beispiel Multiplexer



$$f(a, b, c) = (a \wedge \bar{c}) \vee (b \wedge c)$$

⇒ Knoten entfernt

rot: 0-Zweig  
 grün: 1-Zweig

# Reduced Ordered Binary-Decision Diagrams (ROBDD)

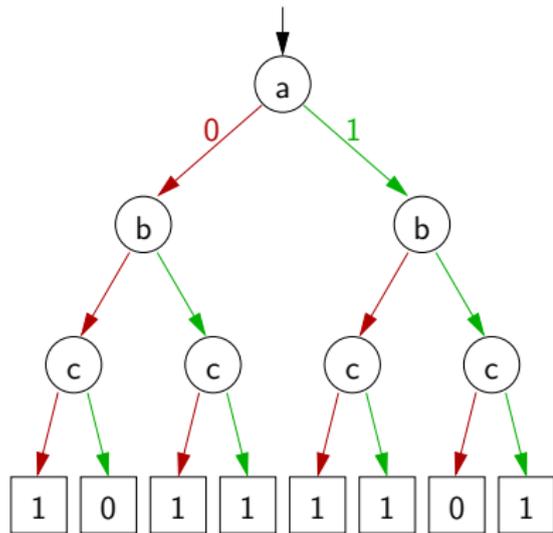
## Binäres Entscheidungsdiagramm

- ▶ Variante des Entscheidungsbaums
- ▶ vorab gewählte Variablenordnung *(ordered)*
- ▶ redundante Knoten werden entfernt *(reduced)*
- ▶ ein ROBDD ist eine Normalform für eine Funktion
  
- ▶ viele praxisrelevante Funktionen sehr kompakt darstellbar,  
 $O(n) \dots O(n^2)$  Knoten bei  $n$  Variablen
- ▶ wichtige Ausnahme:  $n$ -bit Multiplizierer ist  $O(2^n)$
- ▶ derzeit das Standardverfahren zur Manipulation von (großen) Schaltfunktionen

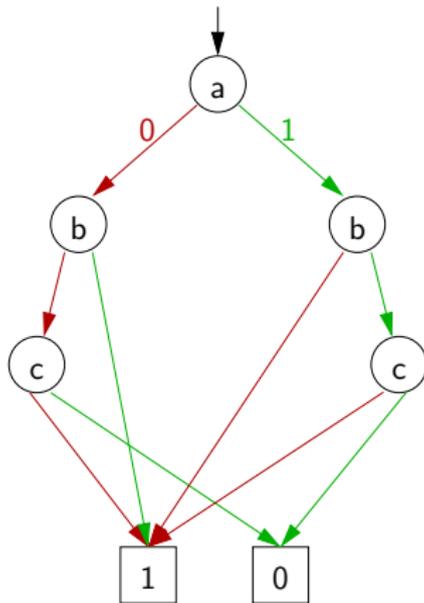
# ROBDD vs. Entscheidungsbaum

Entscheidungsbaum

$$f = (abc) \vee (a\bar{b}) \vee (\bar{a}b) \vee (\bar{a}\bar{b}\bar{c})$$

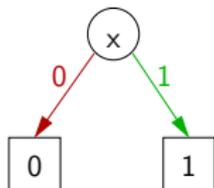


ROBDD

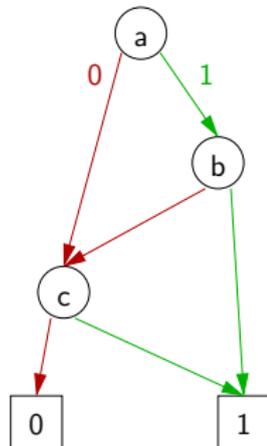


# ROBDD: Beispiele

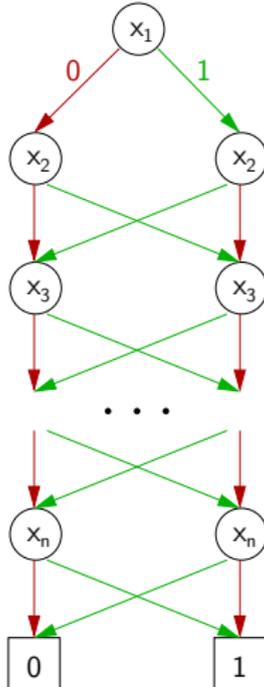
$$f(x) = x$$



$$g = (a b) \vee c$$



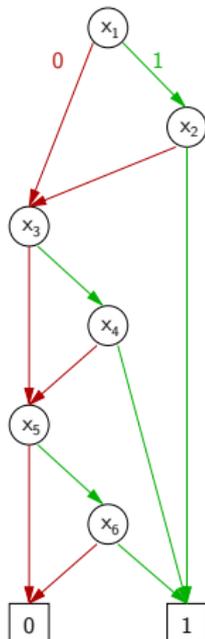
$$\text{Parität } p = x_1 \oplus x_2 \oplus \dots \oplus x_n$$



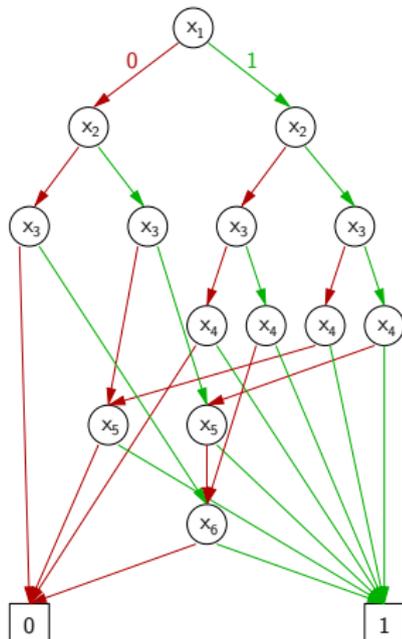
## ROBDD: Problem der Variablenordnung

- Anzahl der Knoten oft stark abhängig von der Variablenordnung

$$f = x_1 x_2 \vee x_3 x_4 \vee x_5 x_6$$



$$g = x_1 x_4 \vee x_2 x_5 \vee x_3 x_6$$



# Minimierung von Schaltfunktionen

- ▶ mehrere (beliebig viele) Varianten zur Realisierung einer gegebenen Schaltfunktion bzw. eines Schaltnetzes

Minimierung des Realisierungsaufwandes:

- ▶ diverse Kriterien, technologieabhängig
  - ▶ Hardwarekosten (Anzahl der Gatter)
  - ▶ Hardwareeffizienz (z.B. NAND statt XOR)
  - ▶ Geschwindigkeit (Anzahl der Stufen, Laufzeiten)
  - ▶ Testbarkeit (Erkennung von Produktionsfehlern)
  - ▶ Robustheit (z.B. ionisierende Strahlung)



# Algebraische Minimierungsverfahren

- ▶ Vereinfachung der gegebenen Schaltfunktionen durch Anwendung der Gesetze der Boole'schen Algebra
- ▶ im allgemeinen nur durch Ausprobieren
- ▶ ohne Rechner sehr mühsam
- ▶ keine allgemeingültigen Algorithmen bekannt
  
- ▶ Heuristik: Suche nach *Primimplikanten*
- ▶ Quine-McCluskey-Verfahren und Erweiterungen

## Algebraische Minimierung: Beispiel

Ausgangsfunktion in DNF:

$$\begin{aligned}
 y(x) &= x_3 \bar{x}_2 x_1 \bar{x}_0 \vee x_3 \bar{x}_2 x_1 x_0 \\
 &\vee x_3 x_2 x_1 x_0 \vee x_3 x_2 \bar{x}_1 x_0 \\
 &\vee x_3 \bar{x}_2 \bar{x}_1 x_0 \vee \bar{x}_3 x_2 x_1 x_0 \\
 &\vee \bar{x}_3 x_2 x_1 \bar{x}_0 \vee x_3 x_2 x_1 \bar{x}_0
 \end{aligned}$$

Zusammenfassen benachbarter Terme liefert:

$$y(x) = x_3 \bar{x}_2 x_1 \vee x_3 x_2 x_0 \vee x_2 x_1 \bar{x}_0 \vee x_3 \bar{x}_1 x_0 \vee \bar{x}_3 x_2 x_1$$

Aber bessere Lösung ist möglich:

$$y(x) = x_3 x_0 \vee x_3 x_1 \vee x_2 x_1$$

## Graphische Minimierungsverfahren

- ▶ Darstellung einer Schaltfunktion im KV-Diagramm
- ▶ Interpretation als disjunktive Normalform
  
- ▶ Zusammenfassen benachbarter Terme durch **Schleifen**
- ▶ alle 1-Terme mit möglichst wenigen Schleifen abdecken
- ▶ Ablesen der minimierten Funktion, wenn keine weiteren Schleifen gebildet werden können
  
- ▶ beruht auf der menschlichen Fähigkeit, benachbarte Flächen auf einen Blick zu „sehen“
- ▶ bei mehr als 6 Variablen nicht mehr praktikabel

## Erinnerung: Karnaugh-Veitch-Diagramm

		x1	x0			
			00	01	11	10
x3	x2					
	00	0	1	3	2	
	01	4	5	7	6	
	11	12	13	15	14	
	10	8	9	11	10	

		x1	x0			
			00	01	11	10
x3	x2					
	00	0000	0001	0011	0010	
	01	0100	0101	0111	0110	
	11	1100	1101	1111	1110	
	10	1000	1001	1011	1010	

- ▶ 2D-Diagramm mit  $2^n = 2^{n_y} \times 2^{n_x}$  Feldern
- ▶ gängige Größen sind 2x2 2x4 4x4
- ▶ Anordnung der Indizes ist im einschrittigen Code
- ▶ benachbarte Felder unterscheiden sich gerade um 1 Bit

# KV-Diagramm: für zwei und drei Variablen

		x0	
		0	1
x1	0	00	01
	1	10	11

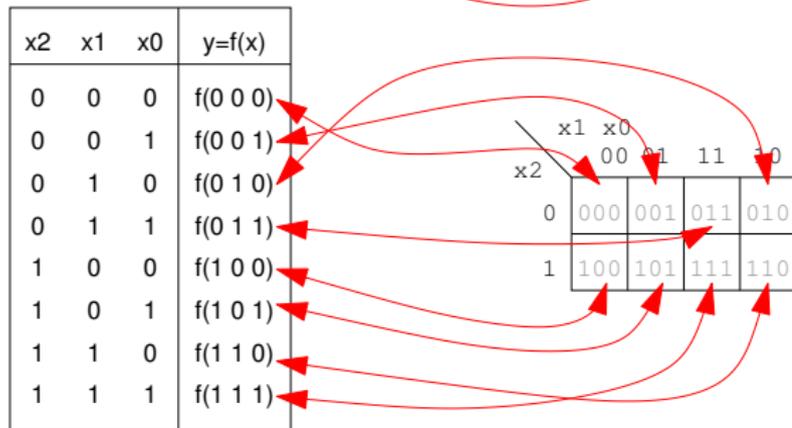
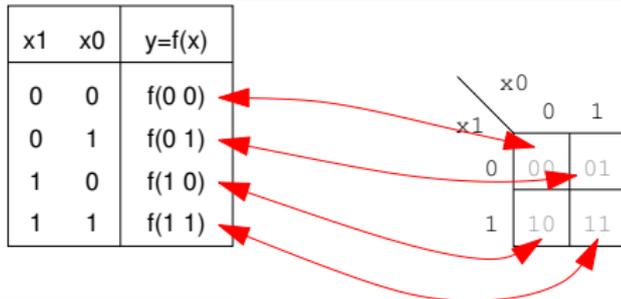
		x1 x0				
		00	01	11	10	
x3	x2	00	0000	0001	0011	0010
		01	0100	0101	0111	0110
		11	1100	1101	1111	1110
		10	1000	1001	1011	1010

		x1 x0			
		00	01	11	10
x2	0	000	001	011	010
	1	100	101	111	110

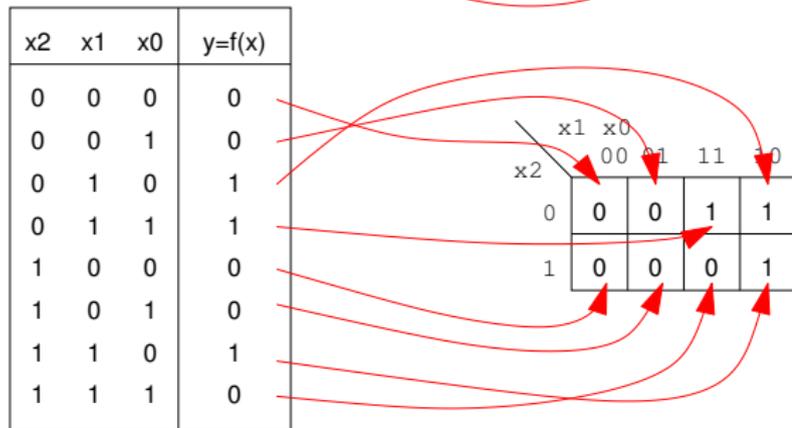
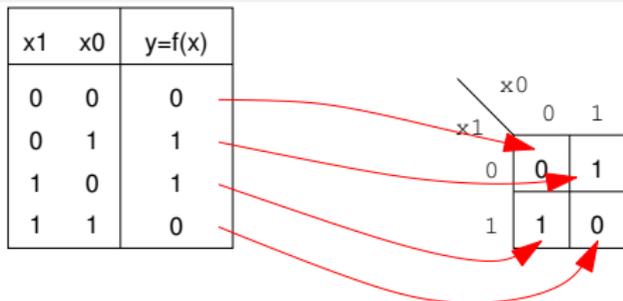
## KV-Diagramm für Schaltfunktionen

- ▶ Funktionswerte in zugehöriges Feld im KV-Diagramm eintragen
- ▶ Werte 0 und 1, ggf. don't-care (\*)
- ▶ 2D-Äquivalent zur Funktionstabelle
  
- ▶ praktikabel für 3..6 Eingänge
- ▶ fünf Eingänge: zwei Diagramme a 4x4 Felder
- ▶ sechs Eingänge: vier Diagramme a 4x4 Felder
  
- ▶ viele Strukturen „auf einen Blick“ erkennbar

# KV-Diagramm: Zuordnung zur Funktionstabelle



# KV-Diagramm: Eintragen aus Funktionstabelle



## KV-Diagramm: Beispiel

		x1 x0					
		00	01	11	10		
x3	x2						
	00	0	1	3	2		
	01	4	5	7	6		
	11	12	13	15	14		
	10	8	9	11	10		

		x1 x0					
		00	01	11	10		
x3	x2						
	00	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>		
	01	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>		
	11	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>		
	10	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>		

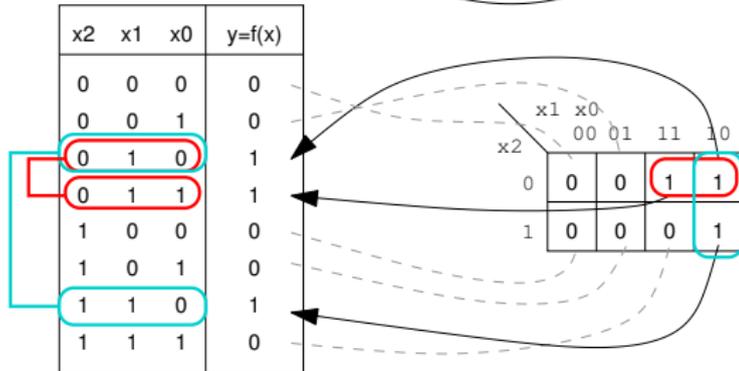
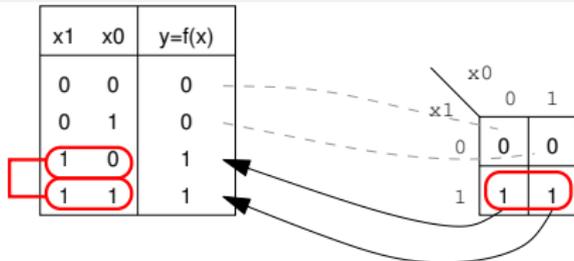
- ▶ Beispielfunktion in DNF mit vier Termen:  

$$f(x) = (x_3x_2x_1x_0) \vee (x_3\bar{x}_2x_1x_0) \vee (\bar{x}_3\bar{x}_2\bar{x}_1\bar{x}_0) \vee (\bar{x}_3\bar{x}_2x_1\bar{x}_0)$$
- ▶ Werte aus Funktionstabelle an entsprechender Stelle ins Diagramm eintragen

## Schleifen: Zusammenfassen benachbarter Terme

- ▶ benachbarte Felder unterscheiden sich um 1-Bit
- ▶ falls benachbarte Terme beide 1 sind: Funktion hängt an dieser Stelle nicht von der betroffenen Variable ab
- ▶ zugehörige (Min-) Terme können zusammengefasst werden
  
- ▶ Erweiterung auf vier benachbarte Felder (4x1 1x4 2x2)
- ▶ Erweiterung auf acht benachbarte Felder (4x2 2x4) usw.
- ▶ aber keine Dreier- Fünfergruppen, usw.
  
- ▶ Nachbarschaft auch „außenherum“
- ▶ mehrere Schleifen dürfen sich überlappen

## Schleifen: Ablesen der Schleifen (1)



$$\text{oben: } f(x_1, x_0) = x_1$$

$$\text{unten: } f(x_2, x_1, x_0) = \overline{x_2} x_1 \vee x_1 \overline{x_0}$$

## Schleifen: Ablesen der Schleifen (2)

		x1 x0					
		00	01	11	10		
x3	x2						
	00	1	0	0	1		
	01	0	0	0	0		
	11	0	0	1	0		
	10	0	0	1	0		

		x1 x0					
		00	01	11	10		
x3	x2						
	00	1	0	0	1		
	01	0	0	0	0		
	11	0	0	1	0		
	10	0	0	1	0		

- ▶ insgesamt zwei Schleifen möglich
- ▶ rot entspricht  $(x_3x_1x_0) = (x_3x_2x_1x_0) \vee (x_3\bar{x}_2x_1x_0)$
- ▶ grün entspricht  $(\bar{x}_3\bar{x}_2\bar{x}_0) = (\bar{x}_3\bar{x}_2\bar{x}_1\bar{x}_0) \vee (\bar{x}_3\bar{x}_2x_1\bar{x}_0)$
- ▶ minimierte disjunktive Form:  $f(x) = (x_3x_1x_0) \vee (\bar{x}_3\bar{x}_2\bar{x}_0)$

## Schleifen: Interaktive Demonstration

- ▶ Applet zur Minimierung mit KV-Diagrammen:  
[tams-www.informatik.uni-hamburg.de/applets/kvd/kvd.html](http://tams-www.informatik.uni-hamburg.de/applets/kvd/kvd.html)
  
- 1 Auswahl oder Eingabe einer Funktion (2..6 Variablen)
- 2 Interaktives Setzen und Erweitern von Schleifen  
 (click, shift+click, control+click)
- 3 Anzeige der zugehörigen Hardwarekosten und Schaltung
  
- ▶ Achtung: andere Anordnung der Eingangsvariablen als im Skript
- ▶ entsprechend andere Anordnung der Terme im KV-Diagramm
- ▶ Prinzip bleibt aber gleich

# KV-Diagramm Applet: Screenshots

KV-Diagramm-Applet

File Option Info

Java Applet Window

Edit Function  
 Show Indices  
 Add Loop 1 (DNF)  
 Add Loop 0 (KNF)

Function y1

	i0				
	1	0	1	0	
	1	1	1	0	
i3	1	1	1	0	i1
	1	0	0	0	
					i2

press <CTRL> / mouseclick to DELETE this loop  
 press <build Loop> to commit the Loop  
 press <build Loop> to commit the Loop

KV-Diagramm-Applet

File Option Info

Java Applet Window

Edit Function  
 Show Indices  
 Add Loop 1 (DNF)  
 Add Loop 0 (KNF)

Function y1

	i0				
	1	0	1	0	
	1	1	1	0	
i3	1	1	1	0	i1
	1	0	0	0	
					i2

press <CTRL> / mouseclick to DELETE this loop  
 press <build Loop> to commit the Loop  
 press <build Loop> to commit the Loop

KV-Diagramm-Applet

File Option Info

Java Applet Window

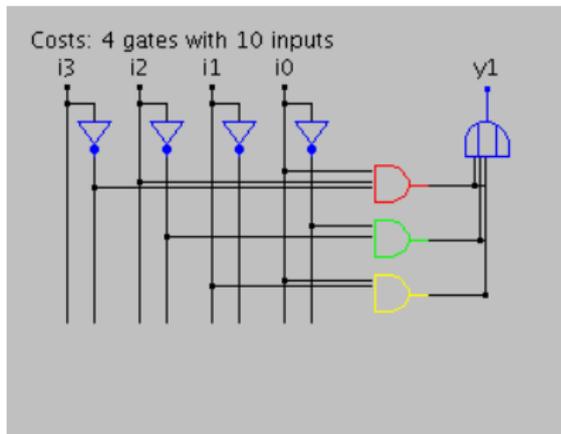
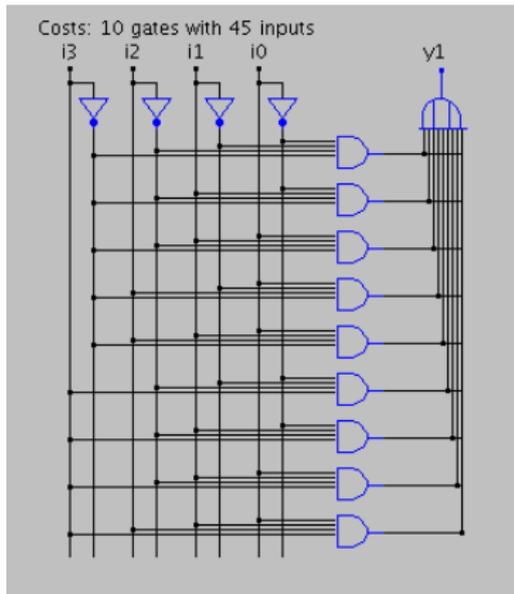
Edit Function  
 Show Indices  
 Add Loop 1 (DNF)  
 Add Loop 0 (KNF)

Function y1

	i0				
	1	0	1	0	
	1	1	1	0	
i3	1	1	1	0	i1
	1	0	0	0	
					i2

press <CTRL> / mouseclick to DELETE this loop  
 press <build Loop> to commit the Loop  
 press <build Loop> to commit the Loop

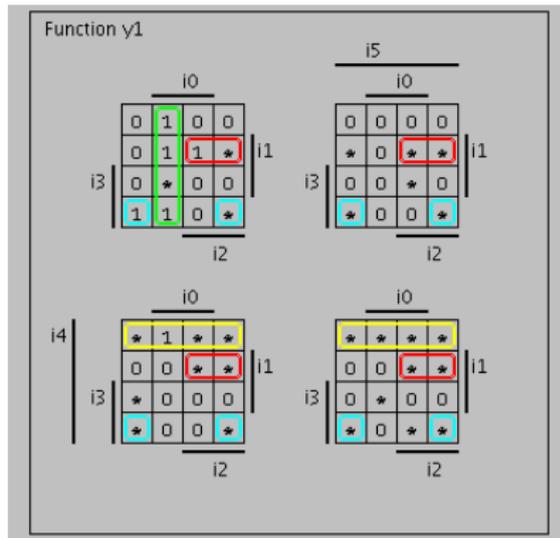
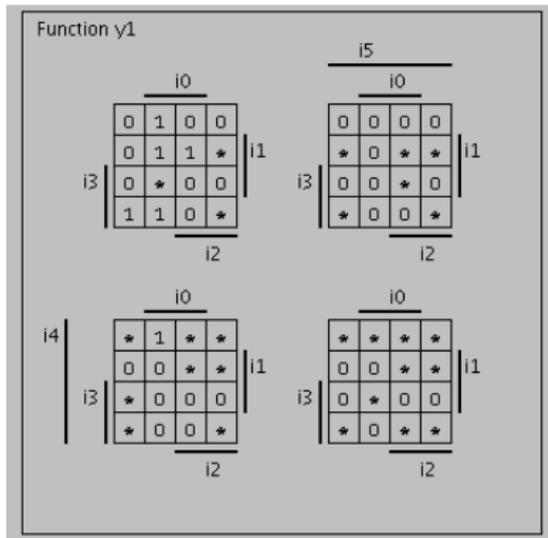
# KV-Diagramm Applet: zugehörige Hardwarekosten



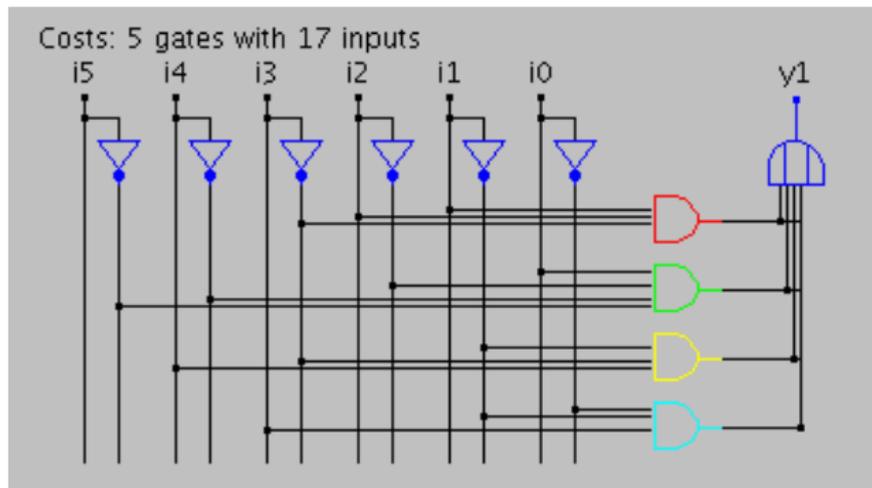
## Minimierung mit Don't-Care Termen

- ▶ in der Praxis: viele Schaltfunktionen unvollständig definiert
- ▶ weil bestimmte Eingangskombinationen nicht vorkommen
- ▶ oder der zugehörige Ausgangswert nicht benutzt wird
- ▶ zugehörige Terme als **Don't Care** markieren  
(typisch: Sternchen \* in Funktionstabelle/KV-Diagramm)
  
- ▶ solche Terme bei Minimierung nach Wunsch auf 0/1 setzen
- ▶ Schleifen dürfen Don't Cares enthalten
- ▶ Schleifen möglichst groß

# KV-Diagramm Applet: Sechs Variablen, Don't Cares



## KV-Diagramm Applet: Sechs Variablen, Don't Cares



- ▶ Schaltung und Realisierungsaufwand (Gattereingänge) zur vorigen Folie, nach der Minimierung

# Quine-McCluskey-Algorithmus

- ▶ Algorithmus zur Minimierung einer Schaltfunktion
- ▶ Notation der Terme in Tabellen,  $n$  Variablen
- ▶ Prinzip entspricht der Minimierung im KV-Diagramm
- ▶ Grundlage gängiger Minimierungsprogramme („espresso“)
  
- ▶ Sortieren der Terme nach Hamming-Distanz
- ▶ Erkennen der unverzichtbaren Terme („Primimplikanten“)
- ▶ Aufstellen von Gruppen benachbarter Terme (mit Distanz 1)
- ▶ Zusammenfassen geeigneter benachbarter Terme
  
- ▶ Details: (Schiffmann & Schmitz) (Becker, Drechsler, Molitor)



## Schaltnetze: Definition

- ▶ **Schaltnetz** oder
- ▶ **kombinatorische Schaltung** (*combinational logic circuit*):

ein digitales System mit  $n$ -Eingängen  $(b_1, b_2, \dots, b_n)$  und  $m$ -Ausgängen  $(y_1, y_2, \dots, y_m)$ , dessen Ausgangsvariablen zu jedem Zeitpunkt nur von den aktuellen Zuständen der Eingangsvariablen abhängen.

Beschreibung als Vektorfunktion  $\vec{y} = F(\vec{b})$

- ▶ Hinweis: ein Schaltnetz darf keine Rückkopplungen enthalten
- ▶ in der Praxis können Schaltnetze nicht rein statisch betrachtet werden: Gatterlaufzeiten spielen eine Rolle

# Elementare digitale Schaltungen

- ▶ Schaltsymbole
- ▶ Grundgatter (Inverter, AND, OR, usw.)
- ▶ Kombinationen aus mehreren Gattern
  
- ▶ Schaltnetze (mehrere Ausgänge)
- ▶ Beispiele
  
- ▶ Arithmetisch/Logische Operationen

## Schaltpläne (*schematics*)

- ▶ standardisierte Methode zur Darstellung von Schaltungen
- ▶ genormte Symbole für Komponenten:
  - ▶ Spannungs- und Stromquellen, Messgeräte
  - ▶ Schalter und Relais
  - ▶ Widerstände, Kondensatoren, Spulen
  - ▶ Dioden, Transistoren (bipolar, MOS)
  - ▶ **Gatter**: logische Grundoperationen (UND, ODER, usw.)
  - ▶ **Flipflops**: Speicherglieder
- ▶ Linien für Drähte (Verbindungen)
- ▶ Lötunkte für Drahtverbindungen
- ▶ dicke Linien für  $n$ -bit Busse, Anzapfungen, usw.
- ▶ komplexe Bausteine ggf. hierarchisch

# Schaltsymbole

DIN 40700 (ab 1976)	Schaltzeichen		Benennung
	Früher	in USA	
			UND - Glied (AND)
			ODER - Glied (OR)
			NICHT - Glied (NOT)
			Exklusiv-Oder - Glied (Exclusive-OR, XOR)
			Äquivalenz - Glied (Logic identity)
			UND - Glied mit negiertem Ausgang (NAND)
			ODER - Glied mit negiertem Ausgang (NOR)
			Negation eines Eingangs
			Negation eines Ausgangs

(Schiffmann &amp; Schmitz, Technische Informatik 1)

# Logische Gatter

- ▶ **Logisches Gatter** (*logic gate*): die Bezeichnung für die Realisierung einer logischen Grundfunktion als gekapselte Komponente (in einer gegebenen Technologie)
- ▶ 1 Eingang: Treiberstufe/Verstärker und Inverter (Negation)
- ▶ 2 Eingänge: AND/OR, NAND/NOR, XOR, XNOR
- ▶ 3- und mehr Eingänge: AND/OR, NAND/NOR, Parität
- ▶ Multiplexer
- ▶ mindestens Gatter für eine vollständige Basismenge erforderlich
- ▶ in Halbleitertechnologie sind NAND/NOR besonders effizient

## Schaltplan-Editor und -Simulator

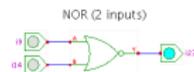
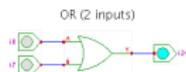
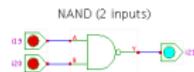
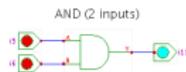
Spielerischer Zugang zu digitalen Schaltungen:

- ▶ mit Experimentierkasten oder im Logiksimulator
- ▶ interaktive Simulation erlaubt direktes Ausprobieren
- ▶ Animation und Visualisierung der logischen Werte
- ▶ „entdeckendes Lernen“
  
- ▶ Diglog: [www.eecs.berkeley.edu/~lazzaro/chipmunk/](http://www.eecs.berkeley.edu/~lazzaro/chipmunk/)
- ▶ Hades: [tams-www.informatik.uni-hamburg.de/applets/hades/webdemos/](http://tams-www.informatik.uni-hamburg.de/applets/hades/webdemos/)
- ▶ Kapitel: Grundsaltungen, Gate-Level Circuits
- ▶ Demos laufen im Browser (Java erforderlich)

# Hades: Grundkomponenten

- ▶ Vorführung des Simulators
- ▶ Eingang und Schalter („*Ipin*“)
- ▶ Ausgang und Leuchtdiode („*Opin*“)
- ▶ Taktgenerator
- ▶ PowerOnReset
- ▶ Leuchtdiode
- ▶ Siebensegmentanzeige

...



## Hades: *glow-mode* Visualisierung

- ▶ Farbe einer Leitung codiert den logischen Wert
- ▶ Einstellungen sind vom Benutzer konfigurierbar
  
- ▶ Defaultwerte:
 

blau	glow-mode ausgeschaltet
hellgrau	logisch-0
rot	logisch-1
orange	tri-state-Z (keine Treiber)
magenta	undefined-X (Kurzschluss)
cyan	unknown-U (nicht initialisiert)

## Hades: Bedienung

- ▶ Menü: Anzeigoptionen, Edit-Befehlen, usw.
- ▶ Editorfenster mit Popup-Menü für häufige Aktionen
- ▶ Rechtsklick auf Komponenten öffnet *property-sheets*
- ▶ optional „tooltips“ (enable im Layer-Menü)
- ▶ Simulationssteuerung: *run*, *pause*, *rewind*
- ▶ Anzeige der aktuellen Simulationszeit
- ▶ Details siehe Hades-Webseite: Kurzreferenz, Tutorial

# Gatter: Verstärker, Inverter, AND, OR

BUFFER



INVERTER



AND (2 inputs)



NAND (2 inputs)



OR (2 inputs)

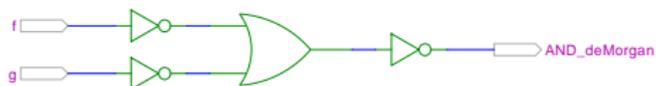


NOR (2 inputs)



# Grundsaltungen: De'Morgan Regel

AND (2 inputs)



OR (2 inputs)



# Gatter: AND/NAND mit zwei, drei, vier Eingängen

BUFFER



INVERTER



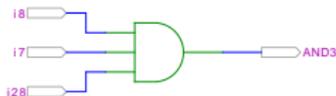
AND (2 inputs)



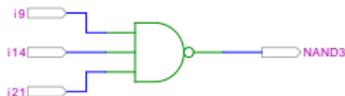
NAND (2 inputs)



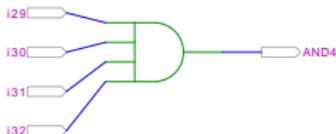
AND (3 inputs)



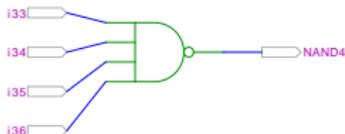
NAND (3 inputs)



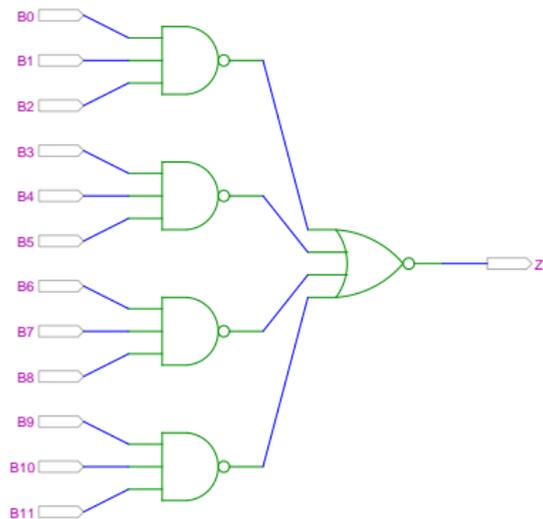
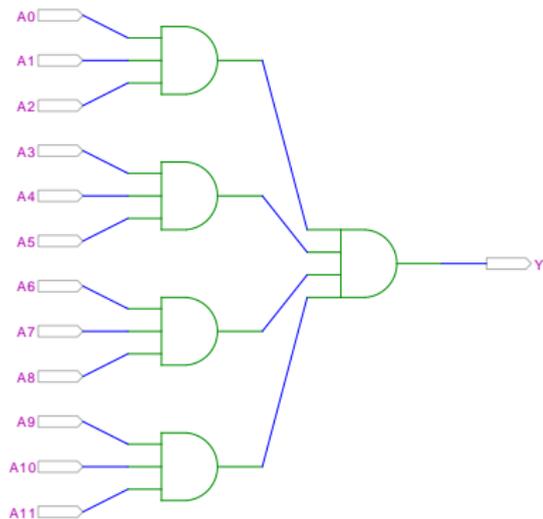
AND (4 inputs)



NAND (4 inputs)



# Gatter: AND mit zwölf Eingängen



links: AND3-AND4    rechts: NAND3-NOR4 (de-Morgan)

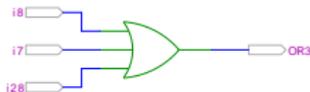
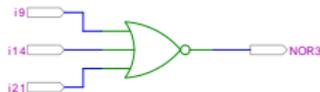
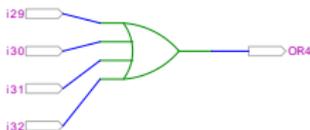
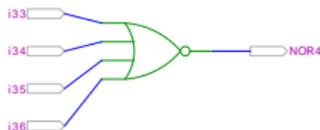
# Gatter: OR/NOR mit zwei, drei, vier Eingängen

**BUFFER**

**INVERTER**

**OR (2 inputs)**

**NOR (2 inputs)**

**OR (3 inputs)**

**NOR (3 inputs)**

**OR (4 inputs)**

**NOR (4 inputs)**


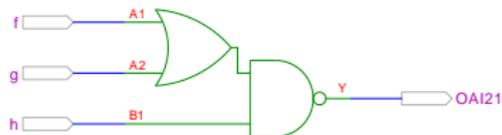
# Komplexgatter

in CMOS-Technologie besonders günstig realisierbar

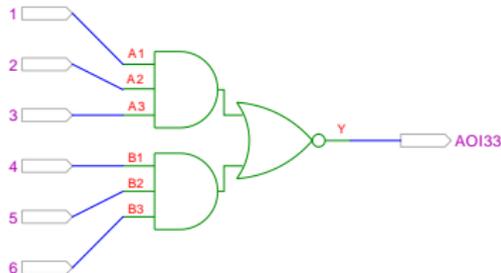
AOI21 (And-Or-Invert)



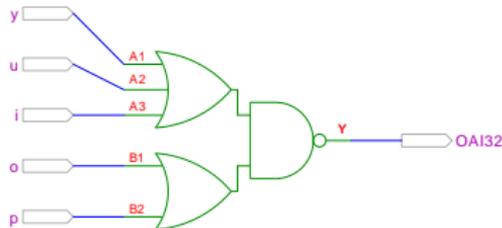
OAI21 (Or-And-Invert)



AOI33 (And-Or-Invert)



OAI32 (Or-And-Invert)



# Gatter: XOR und XNOR

**BUFFER**

**INVERTER**

**AND (2 inputs)**

**XOR (2 inputs)**

**OR (2 inputs)**

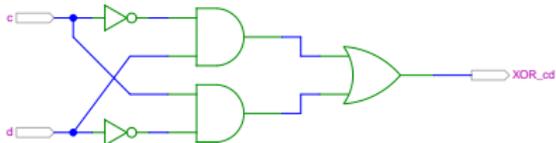
**XNOR (2 inputs)**


# XOR und drei Varianten der Realisierung

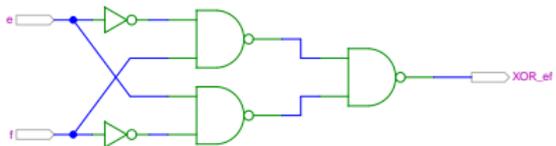
- ▶ Symbol



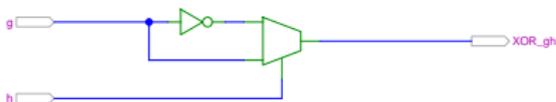
- ▶ AND-OR



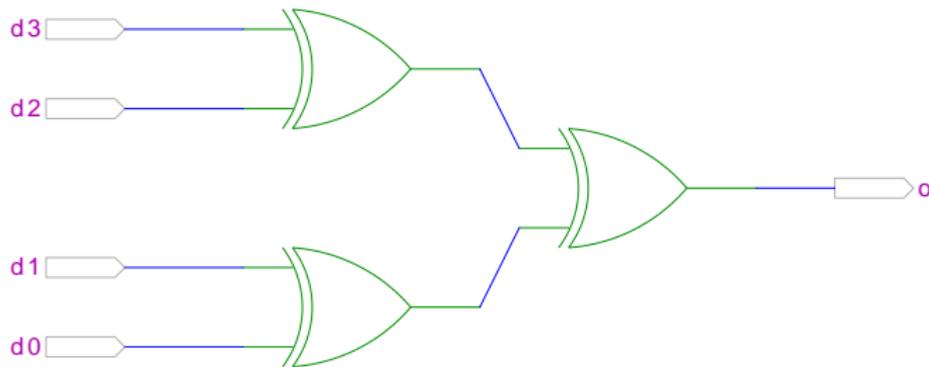
- ▶ NAND-NAND



- ▶ mit Multiplexer

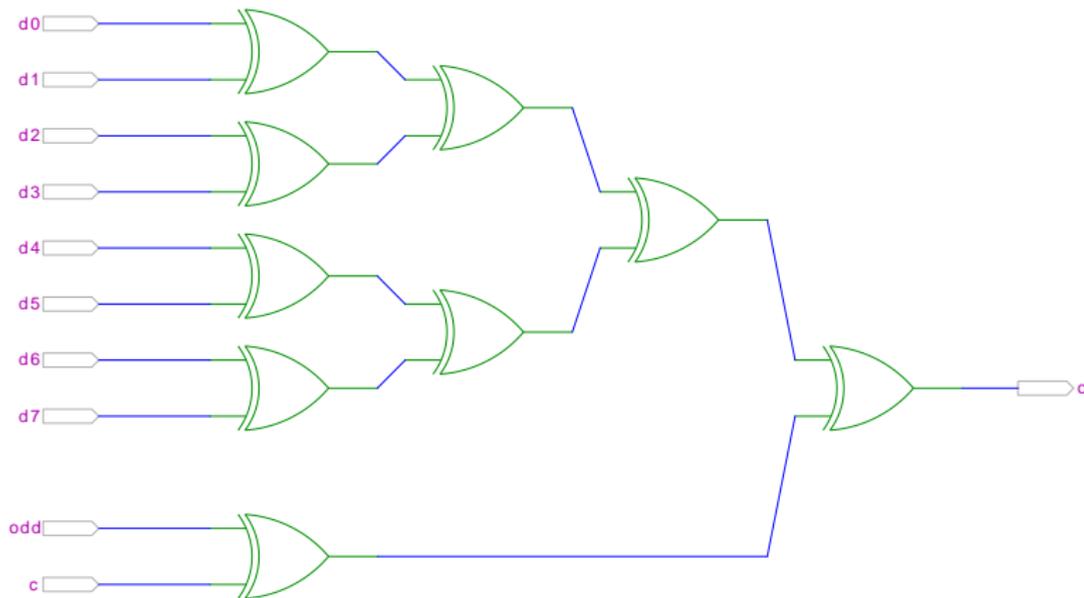


# 4-bit Parität mit XOR



# 8-bit Parität mit XOR

bzw. 10-bit: Umschaltung odd/even, Kaskadierung über c-Eingang



## 2:1-Multiplexer

Umschalter zwischen zwei Dateneingängen („Wechselschalter“)

- ▶ ein Steuereingang  $s$
- ▶ zwei Dateneingänge  $a_1$  und  $a_0$ , Datenausgang  $y$
- ▶ wenn  $s = 1$  wird  $a_1$  zum Ausgang  $y$  durchgeschaltet,
- ▶ wenn  $s = 0$  wird  $a_0$  zum Ausgang  $y$  durchgeschaltet

$s$	$a_1$	$a_0$	$y$
0	0	0	0
0	0	1	1
0	1	0	0
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	0
1	1	0	1
1	1	1	1

## 2:1-Multiplexer

- ▶ kompaktere Darstellung der Funktionstabelle durch Verwendung von \* (don't care) Termen

$s$	$a_1$	$a_0$	$y$
0	*	0	0
0	*	1	1
1	0	*	0
1	1	*	1

$s$	$a_1$	$a_0$	$y$
0	*	$a_0$	$a_0$
1	$a_1$	*	$a_1$

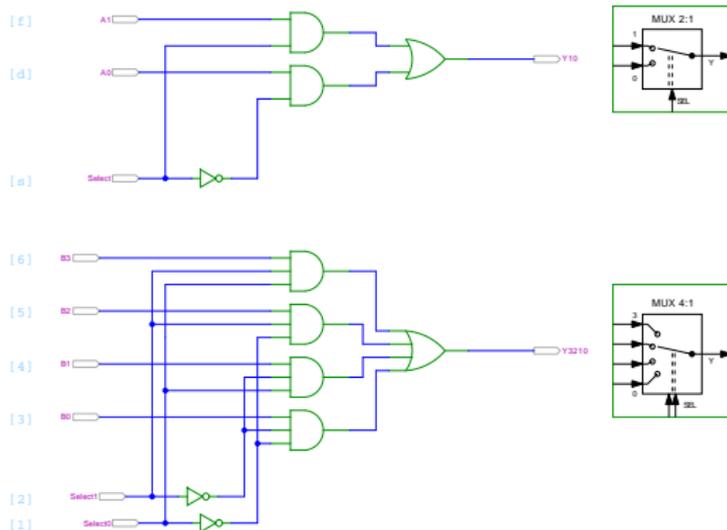
## n:1-Multiplexer

Umschalten zwischen mehreren Dateneingängen

- ▶ Datenausgang  $y$
- ▶  $n$  Dateneingänge,  $a_{n-1}, \dots, a_1, a_0$
- ▶  $\lceil \log_2(n) \rceil$  Steuereingänge  $s_m, \dots, s_0$

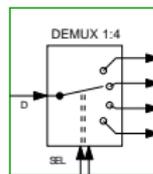
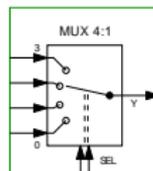
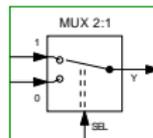
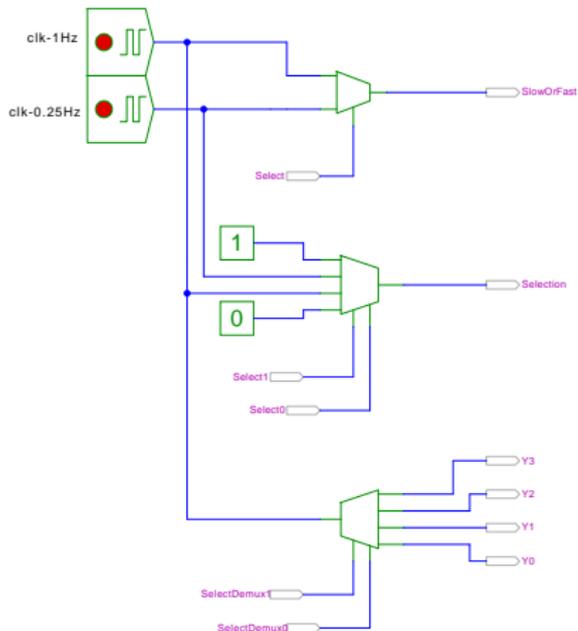
$s_1$	$s_0$	$a_3$	$a_2$	$a_1$	$a_0$	$y$
0	0	*	*	*	0	0
0	0	*	*	*	1	1
0	1	*	*	0	*	0
0	1	*	*	1	*	1
1	0	*	0	*	*	0
1	0	*	1	*	*	1
1	1	0	*	*	*	0
1	1	1	*	*	*	1

## 2:1 und 4:1 Multiplexer



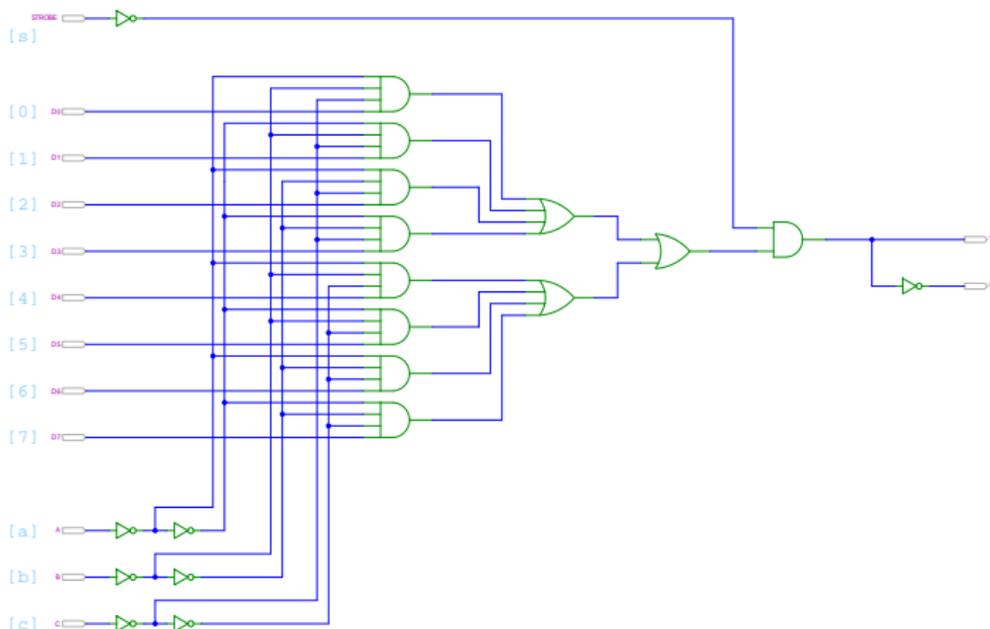
- Hinweis: die Anordnung der Dateneingänge ist in Schaltplänen nicht einheitlich: höchstwertigster Eingang manchmal oben, manchmal unten.

# Multiplexer und Demultiplexer



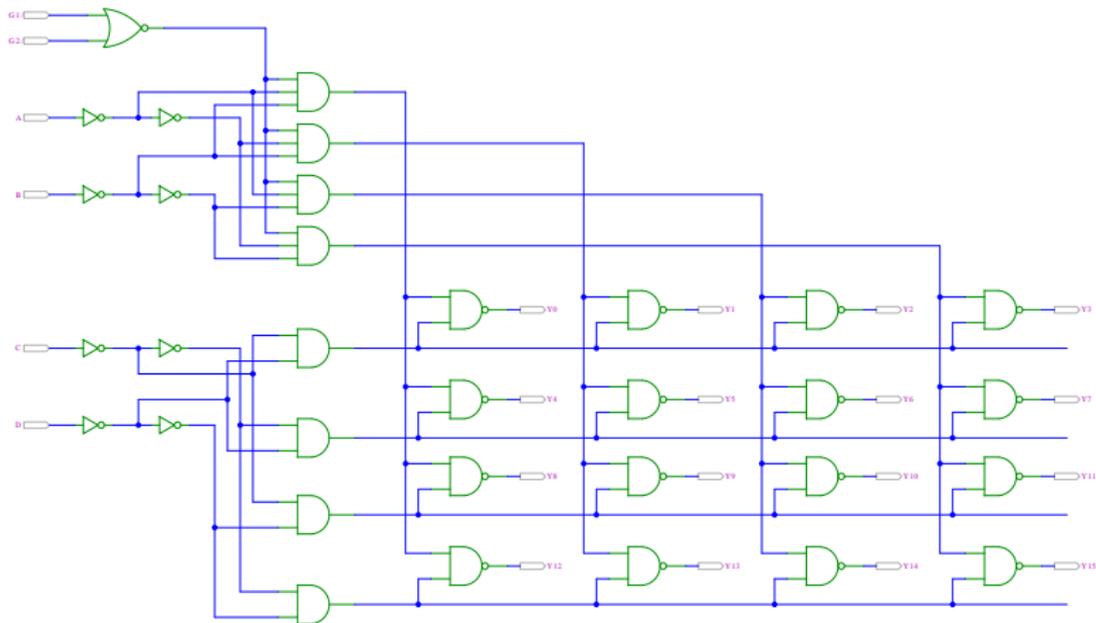
# 8-bit Multiplexer

Steuereingänge ( $a, b, c$ ) aktivieren einen der acht Dateneingänge ( $d_0, \dots, d_7$ )

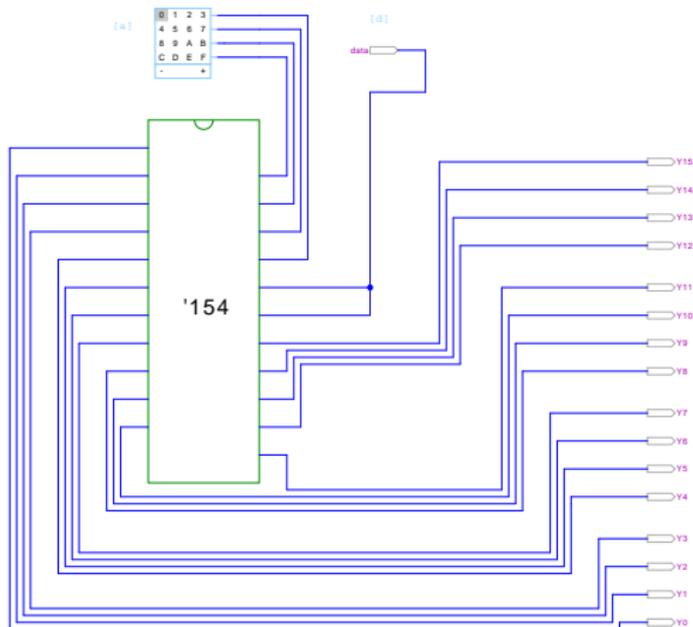


# 16-bit Demultiplexer: Integrierte Schaltung SN 74154

Dateneingang  $g$  wird auf einen der 16 Datenausgänge  $y_0, \dots, y_{15}$  ausgegeben



# 16-bit Demultiplexer: SN 74154 als Adresdecoder



## Beispiele für Schaltnetze

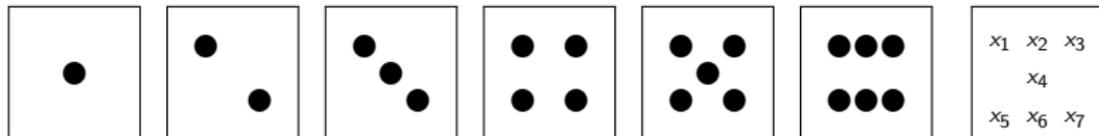
- ▶ Schaltungen mit mehreren Ausgängen
- ▶ Bündelminimierung der einzelnen Funktionen

ausgewählte typische Beispiele:

- ▶ Würfel-Decoder
- ▶ Umwandlung vom Dual-Code in den Gray-Code
- ▶ (7,4)-Hamming-Code: Encoder und Decoder
- ▶ Siebensegmentanzeige

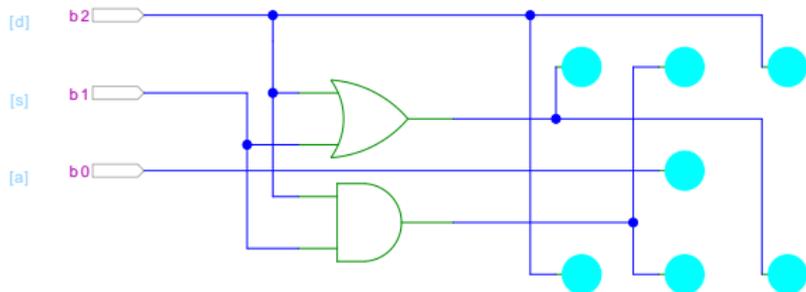
# Beispiel: „Würfel“-Decoder

Visualisierung eines Würfels mit sieben LEDs



Wert	$b_2$	$b_1$	$b_0$	$x_1$	$x_2$	$x_3$	$x_4$	$x_5$	$x_6$	$x_7$
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
2	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1
3	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1
4	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
5	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
6	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1

## Beispiel: „Würfel“-Decoder



- ▶ Anzeige wie beim Würfel: ein bis sechs Augen
- ▶ Minimierung ergibt:

$$x_1 = x_7 = b_2 \vee b_1$$

(links oben, rechts unten)

$$x_2 = x_6 = b_0 \wedge b_1$$

(oben und unten Mitte)

$$x_3 = x_5 = b_2$$

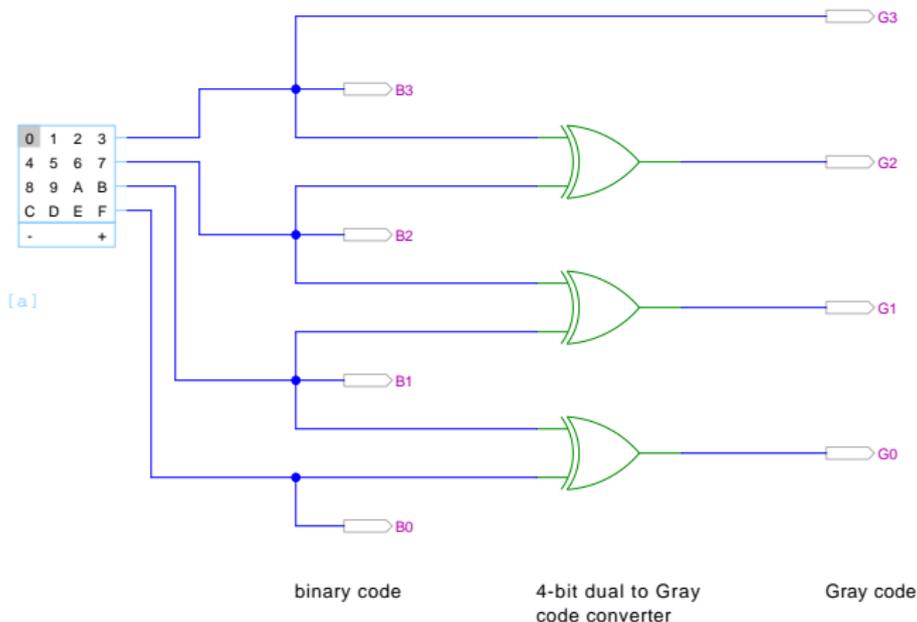
(rechts oben, links unten)

$$x_4 = b_0$$

(Zentrum)

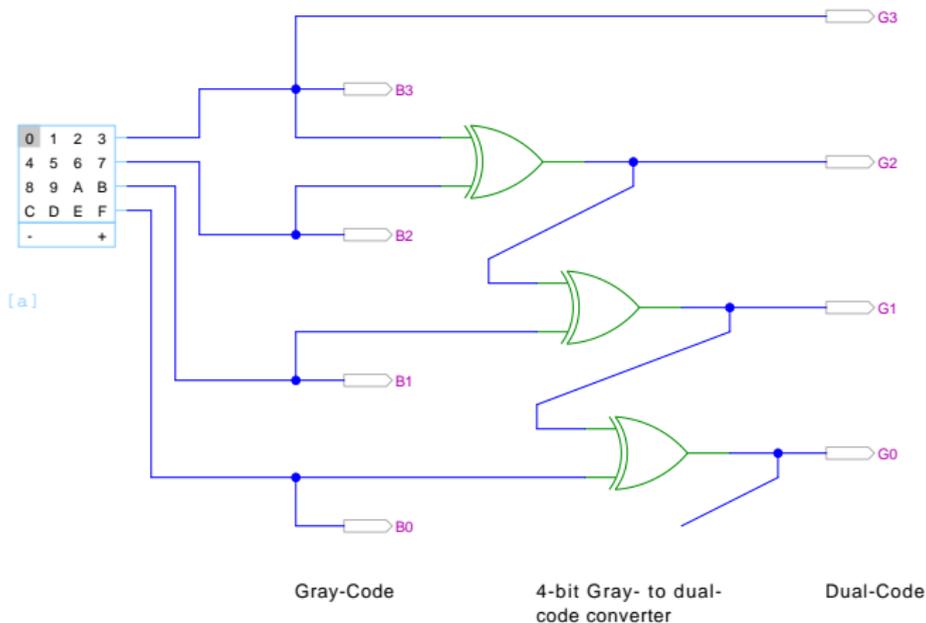
# Umwandlung vom Dualcode in den Graycode

## XOR benachbarter Bits



# Umwandlung vom Graycode in den Dualcode

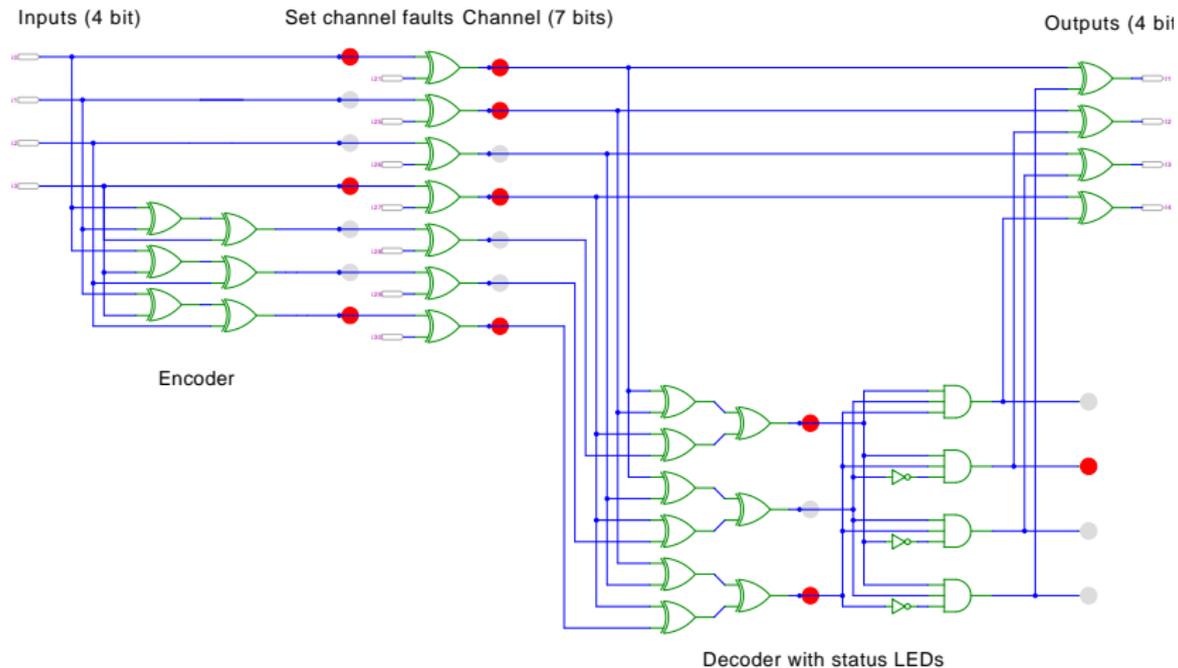
## XOR-Kette



## (7,4)-Hamming-Code: Encoder und Decoder

- ▶ vier Eingabebits (ganz links)
- ▶ Hamming-Encoder erzeugt drei Paritätsbits (links unten)
  
- ▶ Übertragung von sieben Codebits (Mitte)
- ▶ Einfügen von Übertragungsfehlern durch Invertieren von Codebits mit XOR-Gattern
  
- ▶ Decoder liest die empfangenen sieben Bits (rechts unten)  
 Syndrom-Berechnung mit XOR-Gattern  
 Anzeige erkannter Fehler
- ▶ Korrektur gekippter Bits (rechts oben)

# (7,4)-Hamming-Code: Encoder und Decoder



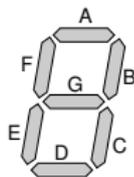
# Siebensegmentanzeige

- ▶ sieben einzelne Leuchtsegmente (z.B. Leuchtdioden)
  - ▶ Anzeige stilisierter Ziffern von 0 bis 9
  - ▶ auch für Hex-Ziffern: A, b, C, d E, F
- 
- ▶ sieben Schaltfunktionen, je eine pro Ausgang
  - ▶ Umcodierung von 4-bit Dualwerten in geeignete Ausgangswerte
  - ▶ eingeschränkt auch als alphanumerische Anzeige für Ziffern und Buchstaben (gemischt Groß- und Kleinbuchstaben. Natürlich Probleme mit M, N, usw.)

## Siebensegmentanzeige: Funktionen

- ▶ Funktionen für Hex-Anzeige, 0...F

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	b	C	d	E	F
A =	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
B =	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0
C =	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0
D =	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0
E =	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
F =	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
G =	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1



- ▶ für Ziffernanzeige mit *Don't Care*-Termen

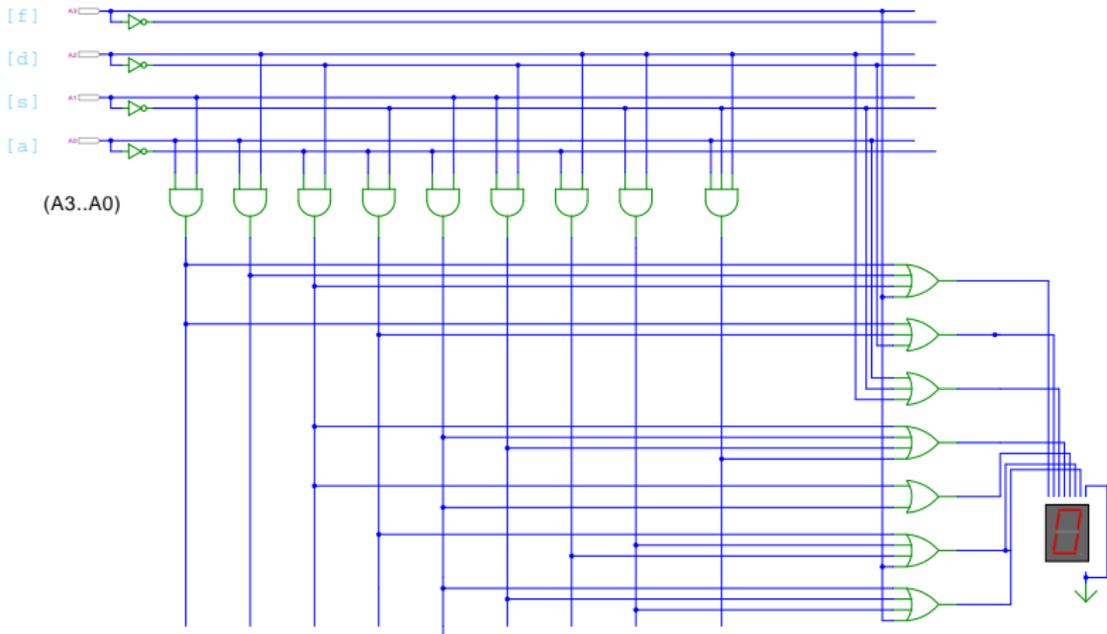
A = 1011011111\*\*\*\*\*  
 B = usw.



## Siebensegmentanzeige: Bündelminimierung

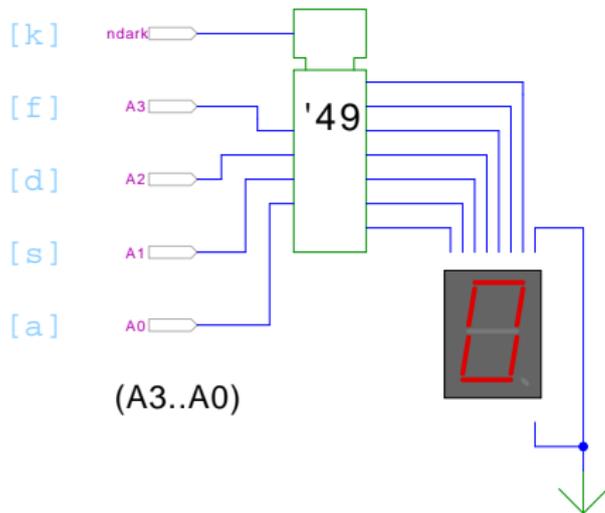
- ▶ zum Beispiel mit sieben KV-Diagrammen. . .
- ▶ dabei versuchen, gemeinsame Terme zu finden und zu nutzen
- ▶ Minimierung als Übungsaufgabe?
- ▶ nächste Folie zeigt Lösung aus Schiffmann
  
- ▶ als mehrstufige Schaltung ist günstigere Lösung möglich
- ▶ siehe Knuth: *AoCP, Volume 4.0*, 7.1.2 (p.112ff)

# Siebensegmentdecoder: Ziffern 0..9



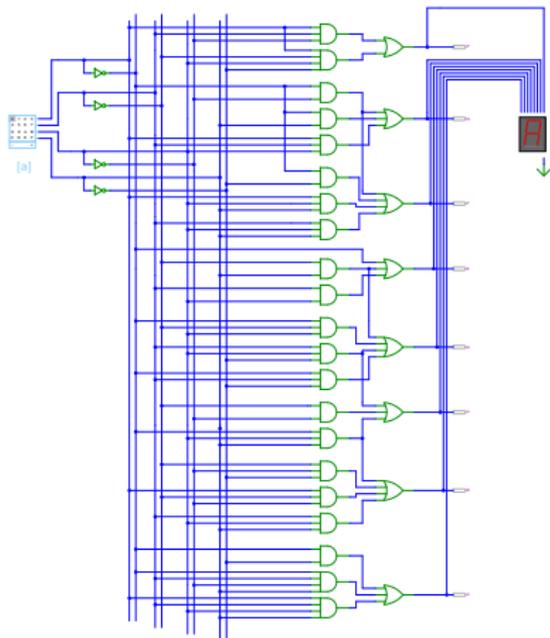
(Schiffmann &amp; Schmitz, Technische Informatik 1)

# Siebensegmentdecoder: SN 7449

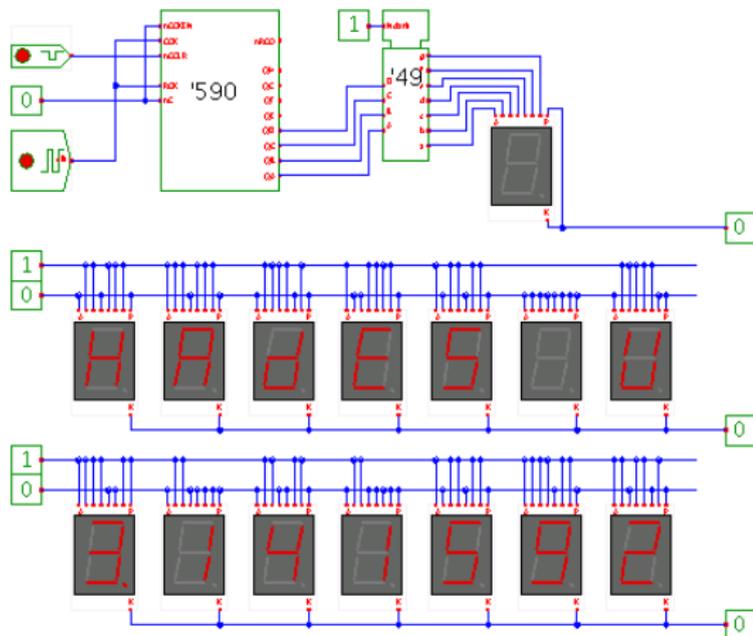


- ▶ Beispiel für eine integrierte Schaltung (IC)
- ▶ Anzeige von 0..9, Zufallsmuster für A..F, „Dunkeltastung“

# Siebensegmentdecoder: Buchstaben A..P



# Siebensegmentanzeige: Hades-Beispiel





## Siebensegmentanzeige: mehrstufige Realisierung

- ▶ minimale Anzahl der Gatter für die Schaltung?!
- ▶ Problem vermutlich nicht optimal lösbar (nicht *tractable*)
- ▶ Heuristik basierend auf „häufig“ verwendeten Teilfunktionen
- ▶ Eingänge  $x_1, x_2, x_3, x_4$ , Ausgänge  $a, \dots, g$

$$\begin{array}{lll}
 x_5 = x_2 \oplus x_3, & x_{13} = x_1 \oplus x_7, & \bar{a} = x_{20} = x_{14} \wedge \bar{x}_{19}, \\
 x_6 = \bar{x}_1 \wedge x_4, & x_{14} = x_5 \oplus x_6, & \bar{b} = x_{21} = x_7 \oplus x_{12}, \\
 x_7 = x_3 \wedge \bar{x}_6, & x_{15} = x_7 \vee x_{12}, & \bar{c} = x_{22} = \bar{x}_8 \wedge x_{15}, \\
 x_8 = x_1 \oplus x_2, & x_{16} = x_1 \vee x_5, & \bar{d} = x_{23} = x_9 \wedge \bar{x}_{13}, \\
 x_9 = x_4 \oplus x_5, & x_{17} = x_5 \vee x_6, & \bar{e} = x_{24} = x_6 \vee x_{18}, \\
 x_{10} = \bar{x}_7 \wedge x_8, & x_{18} = x_9 \wedge x_{10}, & \bar{f} = x_{25} = \bar{x}_8 \wedge x_{17}, \\
 x_{11} = x_9 \oplus x_{10}, & x_{19} = x_3 \wedge x_9, & g = x_{26} = x_7 \vee x_{16}, \\
 x_{12} = x_5 \wedge x_{11} & & 
 \end{array}$$

# Logische und arithmetische Operationen

- ▶ Halb- und Volladdierer
- ▶ Carry-Ripple-Addierer
- ▶ Carry-Lookahead-Addierer
  
- ▶ Multiplizierer
- ▶ Quadratwurzel
  
- ▶ Barrel-Shifter
- ▶ ALU

# Halbaddierer

- ▶ **Halbaddierer**: berechnet 1-bit Summe  $s$  und Übertrag  $c_o$  (*carry-out*) von zwei Eingangsbits  $a$  und  $b$

$a$	$b$	$c_o$	$s$
0	0	0	0
0	1	0	1
1	0	0	1
1	1	1	0

$$c_o = a \wedge b$$

$$s = a \oplus b$$

# Volladdierer

- **Volladdierer:** berechnet 1-bit Summe  $s$  und Übertrag  $c_o$  von zwei Eingangsbits  $a$  und  $b$  und Carry-in  $c_i$

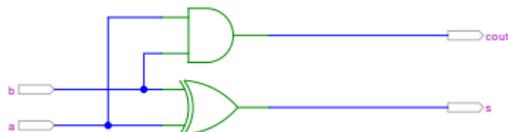
$a$	$b$	$c_i$	$c_o$	$s$
0	0	0	0	0
0	0	1	0	1
0	1	0	0	1
0	1	1	1	0
1	0	0	0	1
1	0	1	1	0
1	1	0	1	0
1	1	1	1	1

$$c_o = ab \vee ac_i \vee bc_i = (ab) \vee (a \vee b)c_i$$

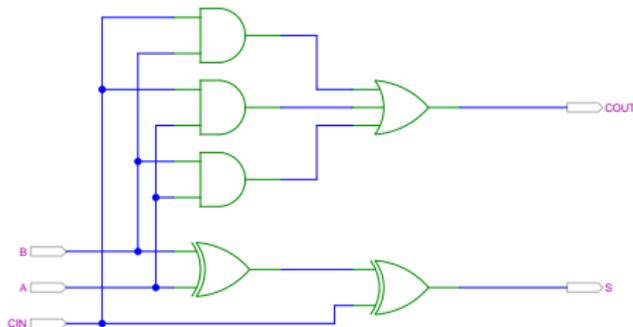
$$s = a \oplus b \oplus c_i$$

# Schaltbilder Halb- und Volladdierer

1-bit half-adder:  $(COUT, S) = (A+B)$



1-bit full-adder:  $(COUT, S) = (A+B+Cin)$





## $n$ -bit Addierer

$$s_0 = a_0 \oplus b_0$$

$$s_1 = a_1 \oplus b_1 \oplus c_1$$

$$s_2 = a_2 \oplus b_2 \oplus c_2$$

...

$$\blacktriangleright s_n = a_n \oplus b_n \oplus c_n$$

$$c_1 = (a_0 b_0)$$

$$c_2 = (a_1 b_1) \vee (a_1 \vee b_1) c_1$$

$$c_3 = (a_2 b_2) \vee (a_2 \vee b_2) c_2$$

$$\blacktriangleright c_{n+1} = (a_n b_n) \vee (a_n \vee b_n) c_n$$

## $n$ -bit Addierer

- ▶  $n$ -bit Addierer theoretisch als zweistufige Schaltung realisierbar
- ▶ direkte und negierte Eingänge, dann AND-OR Netzwerk
- ▶ Aufwand steigt aber sehr schnell mit  $n$  an
- ▶ für Ausgang  $n$  sind  $2^{(2n-1)}$  Minterme erforderlich
- ▶ nicht praktikabel

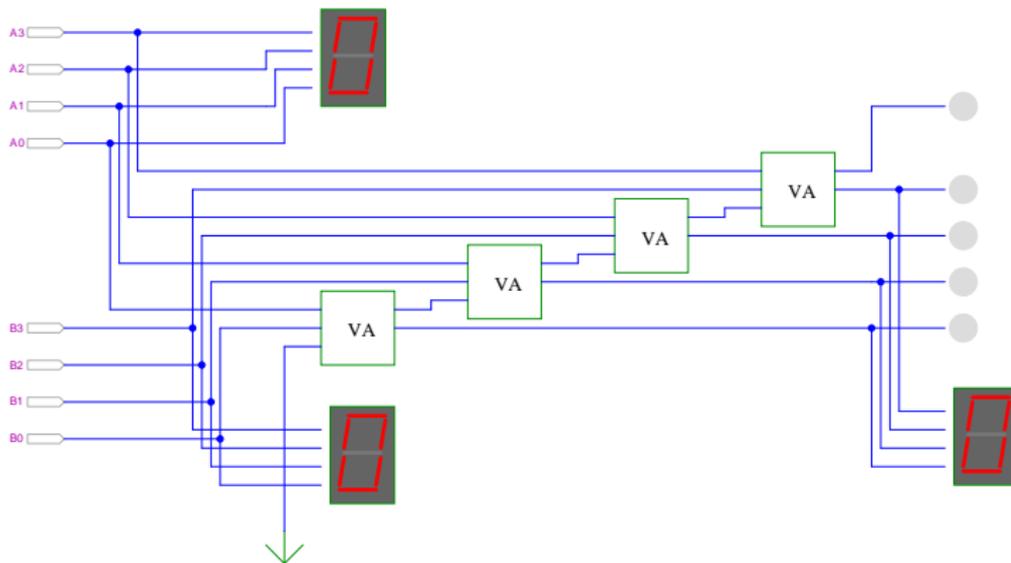
Diverse gängige Alternativen:

- ▶ Ripple-Carry Adder (mehrstufig, billig, langsam  $O(n)$ )
- ▶ Carry-Lookahead-Adder (Baumstruktur, teuer, schnell)
- ▶ Zwischenformen

# Ripple-Carry Adder

- ▶ Kaskade aus  $n$  einzelnen Volladdierern
  - ▶ Carry-out von Stufe  $i$  treibt Carry-in von Stufe  $i + 1$
  - ▶ Gesamtverzögerung wächst mit der Anzahl der Stufen als  $O(n)$
- 
- ▶ Addierer in Prozessoren häufig im *kritischen Pfad*
  - ▶ möglichst hohe Performance ist essentiell
  - ▶ ripple-carry in CMOS-Technologie bis ca. 10-bit geeignet
  - ▶ bei größerer Wortbreite gibt es effizientere Schaltungen

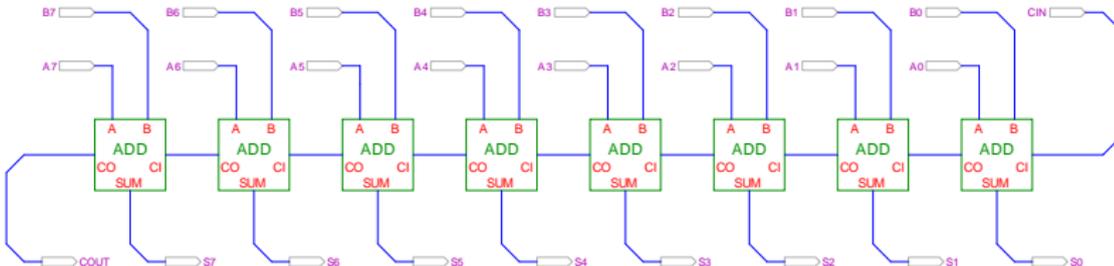
# Ripple-Carry Adder: 4-bit



(Schiffmann & Schmitz, Technische Informatik Online)

# Ripple-Carry Adder: Demo mit Verzögerungen

- ▶ Kaskade aus acht einzelnen Volladdierern



- ▶ Gatterlaufzeiten in der Simulation bewusst groß gewählt
- ▶ Ablauf der Berechnung kann interaktiv beobachtet werden
- ▶ alle Addierer arbeiten parallel
- ▶ aber Summe erst fertig, wenn alle Stufen durchlaufen sind



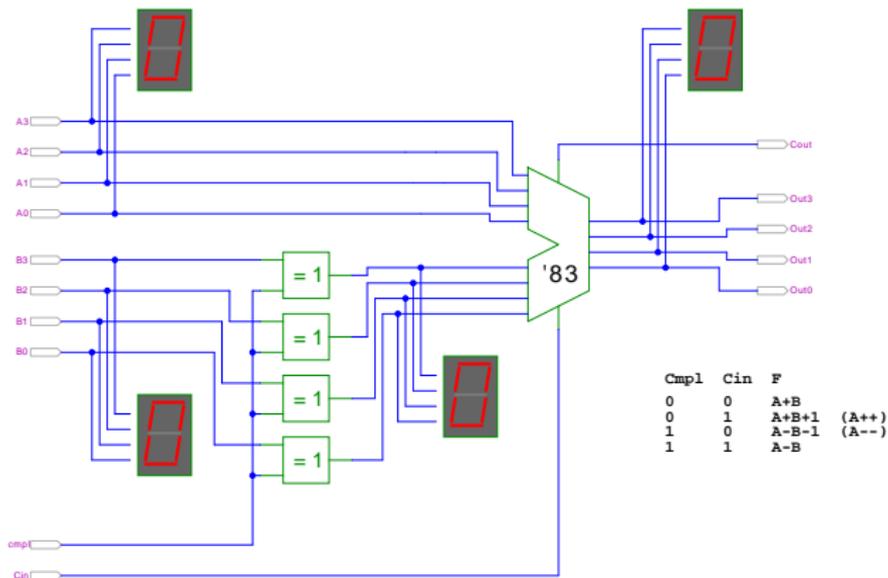
## Subtrahierer: Zweierkomplement

- ▶  $(A - B)$  ersetzt durch Addition des 2-Komplements von  $B$
- ▶ 2-Komplement: Invertieren aller Bits und Addition von Eins
- ▶ Carry-in Eingang des Addierers bisher nicht benutzt

Subtraktion quasi „gratis“ realisierbar:

- ▶ normalen Addierer verwenden
- ▶ Invertieren der Bits von  $B$  (1-Komplement)
- ▶ Carry-in Eingang auf 1 setzen (Addition von 1)
- ▶ Resultat ist  $A + (\neg B) + 1 = A - B$

# Subtrahierer



(7483: 4-bit Addierer) (Schiffmann & Schmitz, Technische Informatik Online)

# Schnelle Addierer

- ▶ Addierer in Prozessoren häufig im *kritischen Pfad*
- ▶ möglichst hohe Performance ist essentiell
- ⇒ bestimmt Taktfrequenz
  
- ▶ Carry-Select Adder: Gruppen von Ripple-Carry
- ▶ Carry-Lookahead Adder: Baumstruktur zur Carry-Berechnung
- ▶ ...
  
- ▶ über 10 Addierer „Typen“ (für 2 Operanden)
- ▶ Addition mehrerer Operanden
- ▶ Typen teilweise technologieabhängig

## Carry-Select Adder: Prinzip

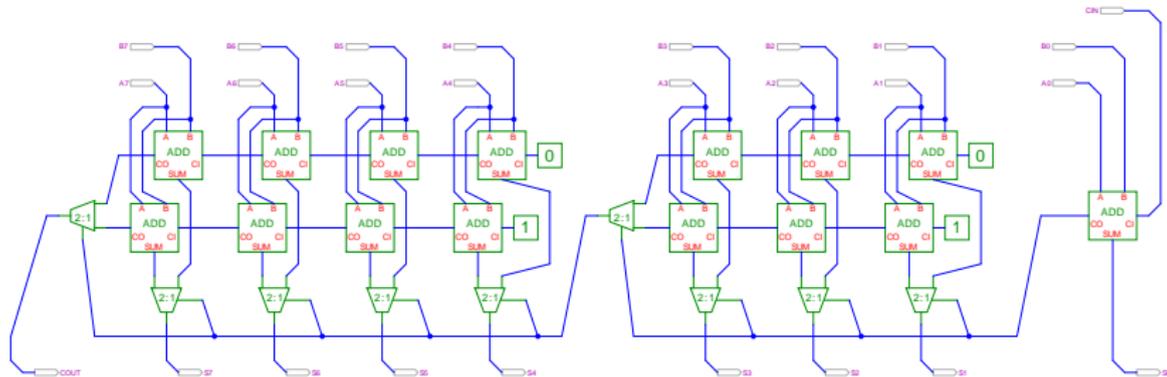
- ▶ Aufteilen des  $n$ -bit Addierers in mehrere Gruppen mit je  $m_i$ -bits
- ▶ für jede Gruppe:
  - ▶ jeweils zwei  $m_i$ -bit Addierer
  - ▶ einer rechnet mit  $c_i = 0$  ( $a + b$ ), der andere mit  $c_i = 1$  ( $a + b + 1$ )
  - ▶ 2:1-Multiplexer mit  $m_i$ -bit wählt die korrekte Summe aus
- ▶ Sobald der Wert von  $c_i$  bekannt ist, wird über den Multiplexer die benötigte Zwischensumme ausgewählt, und das berechnete Carry-out  $c_o$  der Gruppe als Carry-in  $c_i$  der folgenden Gruppe verwendet
- ▶ Verzögerung reduziert sich auf die Verzögerung eines  $m$ -bit Addierers plus die Verzögerungen der Multiplexer

# Carry-Select Adder: Demo

8-Bit Carry-Select Adder (4 + 3 + 1 bit blocks)

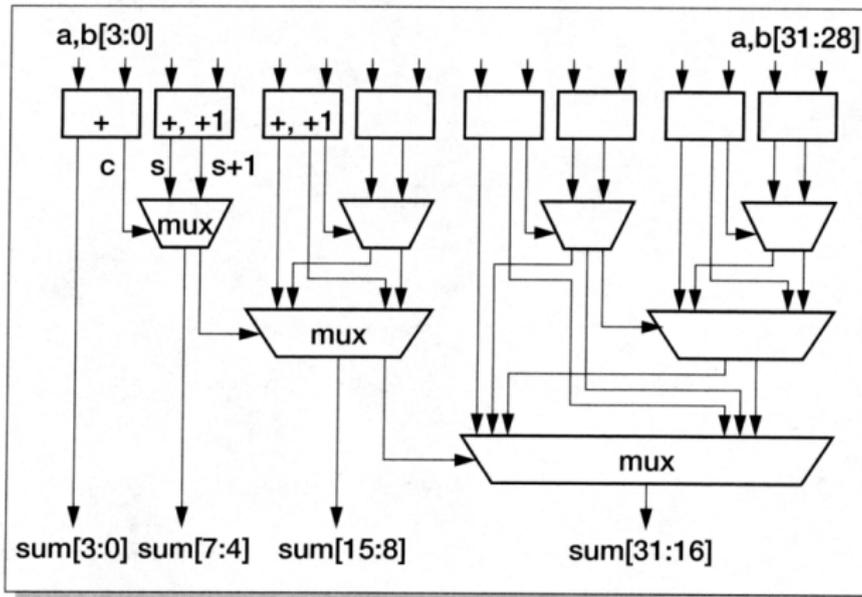
4-bit Carry-Select Adder block

3-bit Carry-Select Adder block



- ▶ drei Gruppen: 1-bit, 3-bit, 4-bit
- ▶ Gruppengrößen so wählen, dass Gesamtverzögerung minimal

# Carry-Select Adder: Beispiel ARM v6



(S. Furber, *ARM System-on-Chip Architecture*, 2000)

## Carry-Lookahead Addierer: Prinzip

▶  $c_{n+1} = (a_n b_n) \vee (a_n \vee b_n) c_n$

- ▶ Einführung von Hilfsfunktionen

$$g_n = (a_n b_n)$$

„generate carry“

$$p_n = (a_n \vee b_n)$$

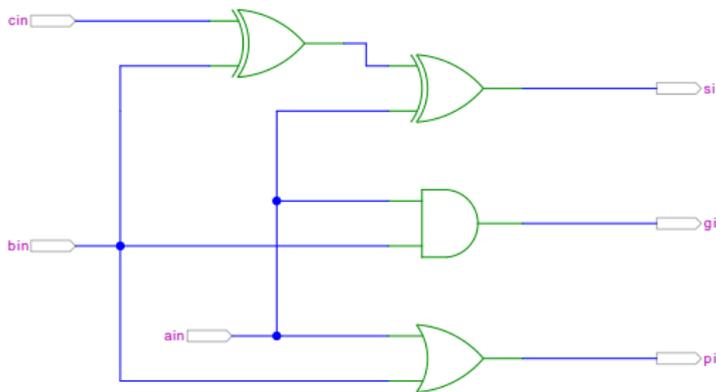
„propagate carry“

$$c_{n+1} = g_n + p_n c_n$$

Berechnung der  $g_n$  und  $p_n$  in einer Baumstruktur

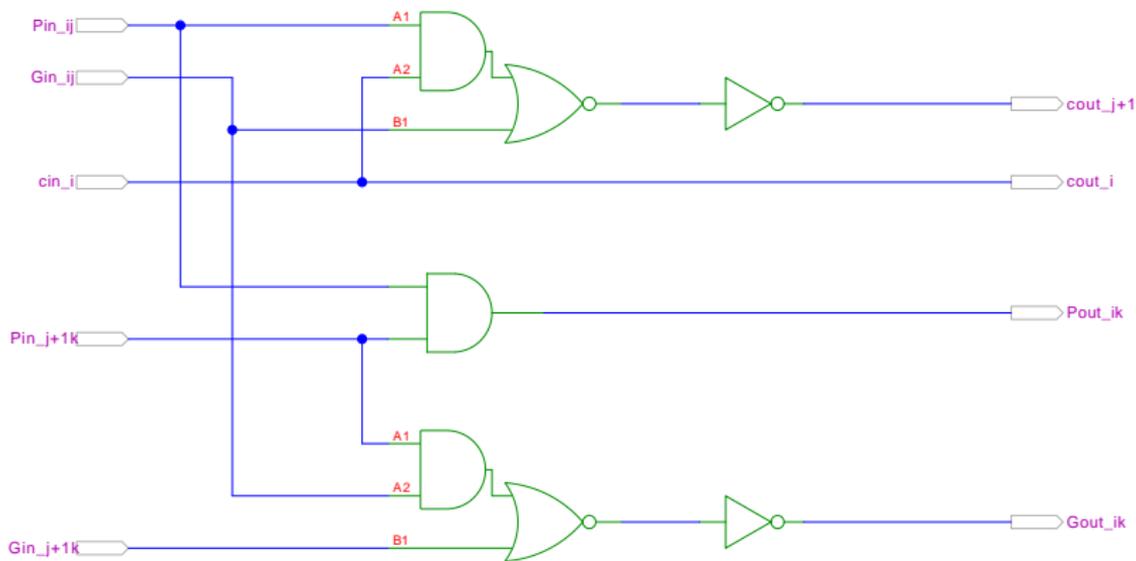
Tiefe des Baums ist  $\log_2 N \Rightarrow$  entsprechend schnell

## Carry-Lookahead Adder: SUM-Funktionsblock

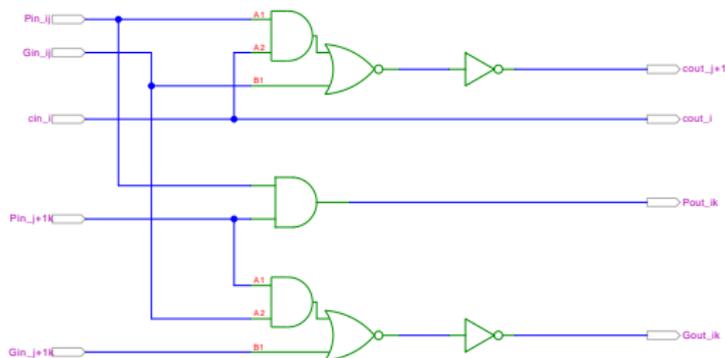


- ▶ 1-bit Addierer,  $s = a_i \oplus b_i \oplus c_i$
- ▶ keine Berechnung des Carry-Out
- ▶ Ausgang  $g_i = a_i \wedge b_i$  liefert *generate-carry* Signal
- ▶ Ausgang  $p_i = a_i \vee b_i$  liefert *propagate-carry* Signal

# Carry-Lookahead Adder: CLA-Funktionsblock

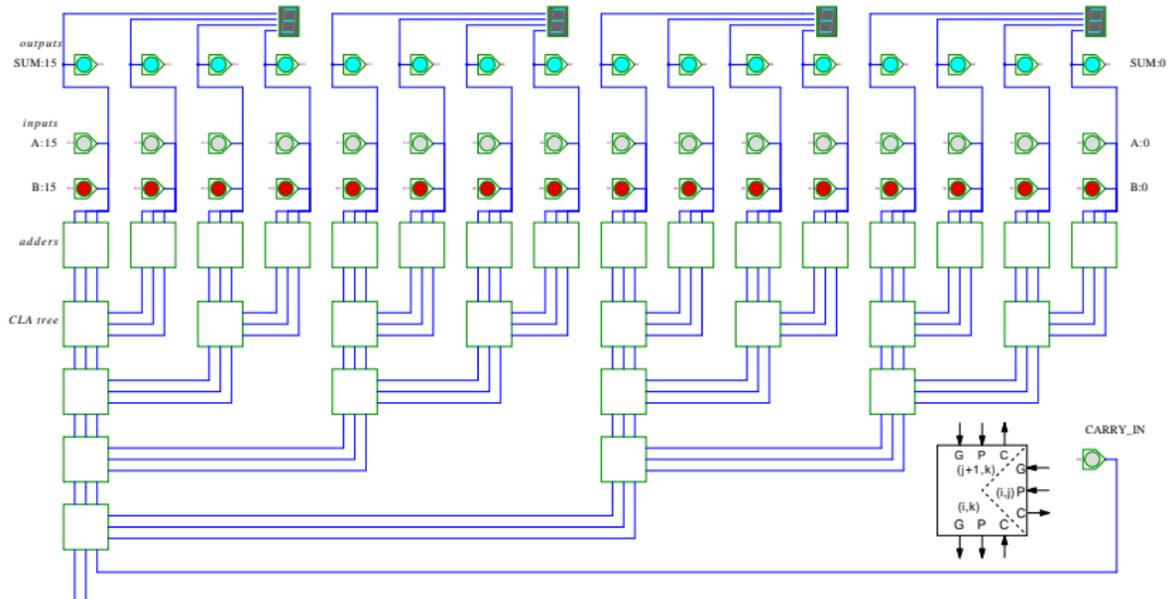


## Carry-Lookahead Adder: CLA-Funktionsblock

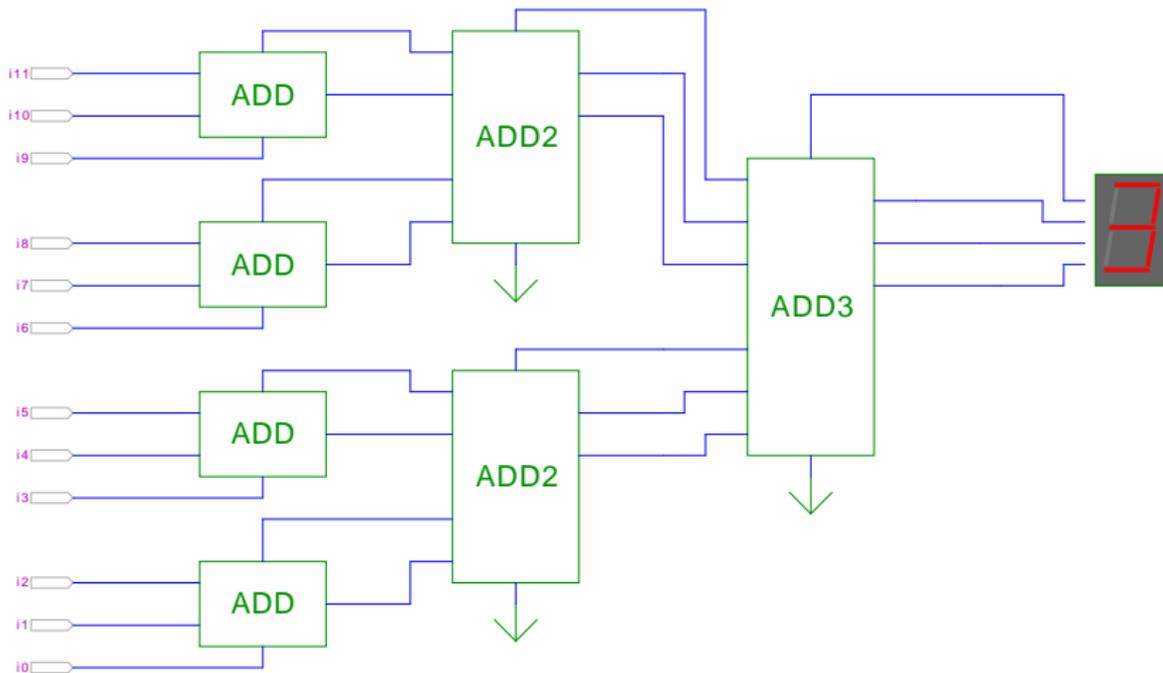


- ▶ Eingänge: propagate/generate Signale von zwei Stufen
- ▶ Eingänge: carry-in Signal
- ▶ Ausgang: propagate/generate Signale zur nächsthöheren Stufe
- ▶ Ausgänge: carry-out Signale zur nächsthöheren Stufe

# Carry-Lookahead Adder: 16-bit Addierer



# Bitcount: Addierer-Baum



## Addierer: Zusammenfassung

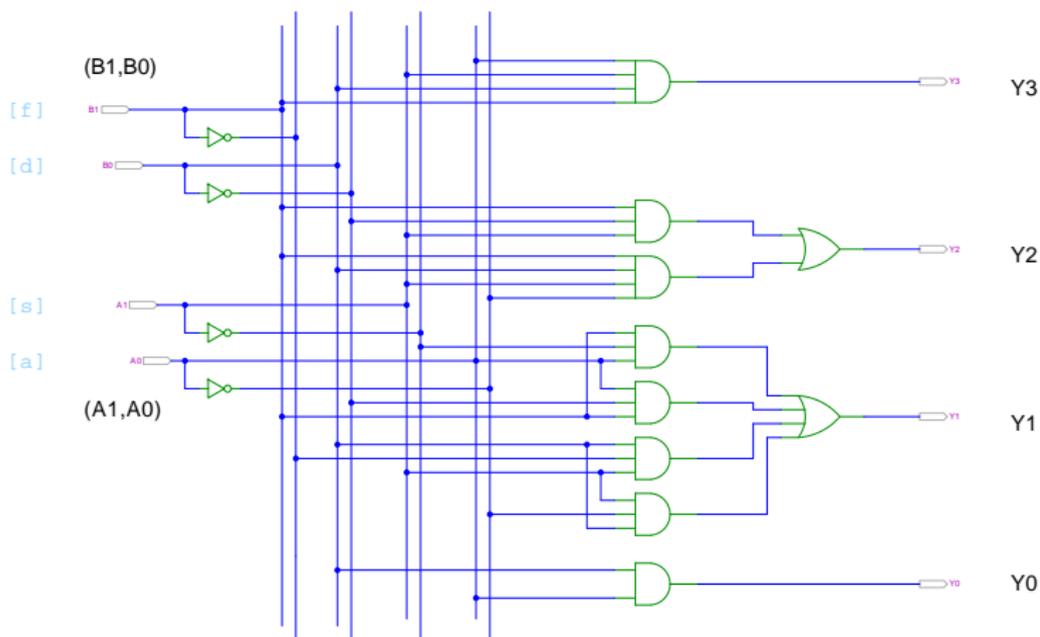
- ▶ Halbaddierer ( $a \oplus b$ )
- ▶ Volladdierer ( $a \oplus b \oplus c_i$ )
  
- ▶ ripple-carry: Kaskade aus Volladdierern
- ▶ einfach und billig, aber manchmal zu langsam:  $O(n)$
  
- ▶ carry-select Prinzip: Verzögerung  $O(\sqrt{n})$
- ▶ carry-lookahead Prinzip: Verzögerung  $O(\ln n)$
  
- ▶ Subtraktion durch Zweierkomplementbildung
- ▶ erlaubt auch Inkrement ( $A++$ ) und Dekrement ( $A--$ )

# Multiplizierer

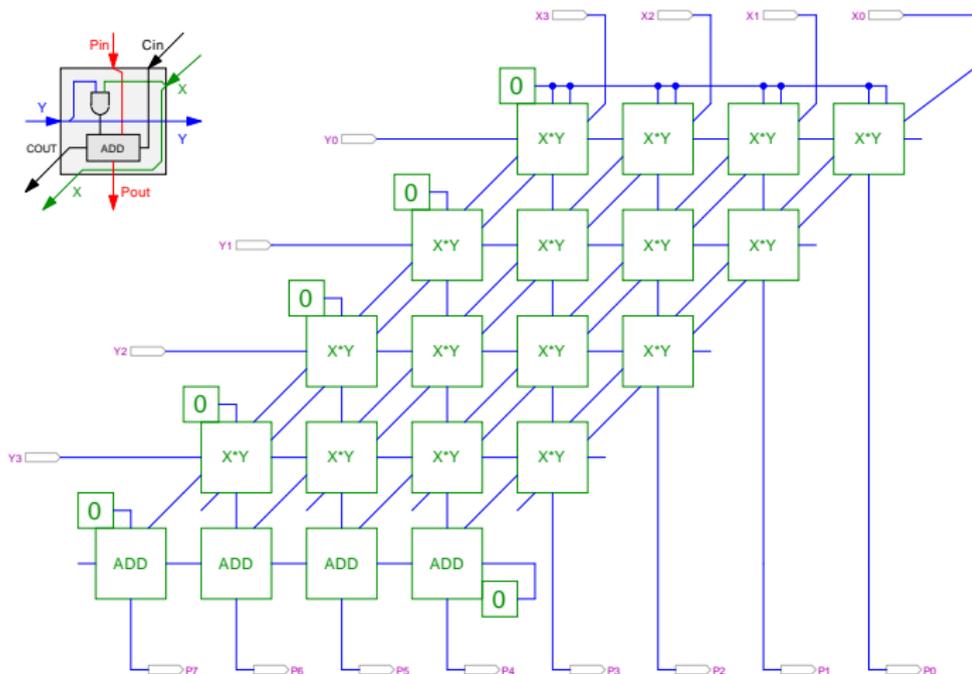
- ▶ Teilprodukte als UND-Verknüpfung des Multiplikators mit je einem Bit des Multiplikanden
- ▶ Aufaddieren der Teilprodukte mit Addieren
- ▶ Realisierung als Schaltnetz erfordert:
  - $n^2$  UND-Gatter (bitweise eigentliche Multiplikation)
  - $n^2$  Volladdierer (Aufaddieren der Teilprodukte)
- ▶ abschließend ein  $n$ -bit Addierer für die Überträge
- ▶ in heutiger CMOS-Technologie kein Problem
  
- ▶ alternativ: Schaltwerke mit sukzessiver Berechnung des Produkts in mehreren Takten

# 2x2-bit Multiplizierer

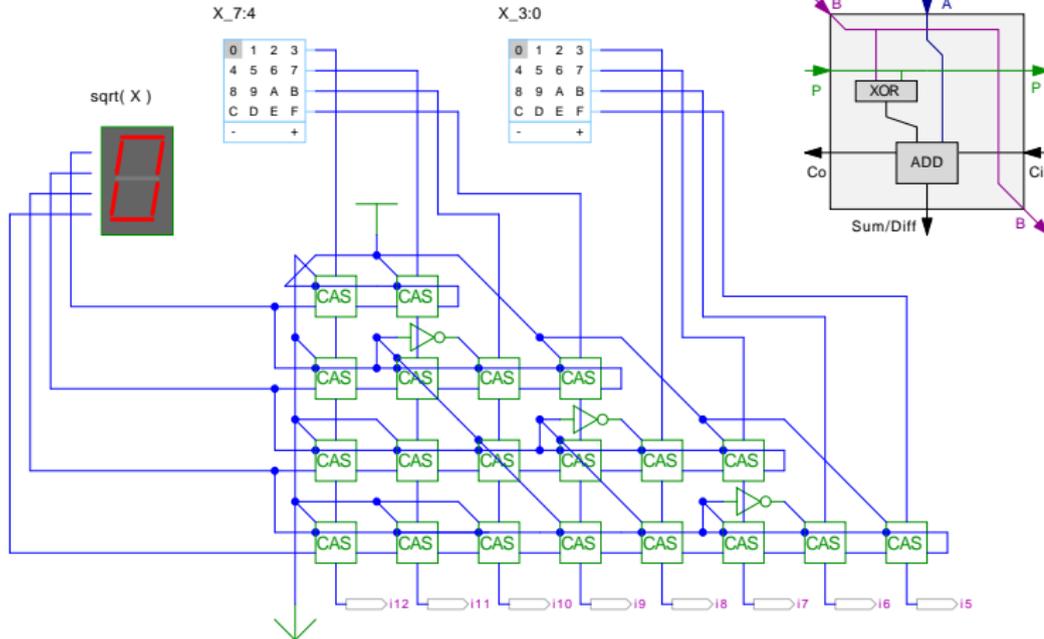
## als zweistufiges Schaltnetz



# 4x4-bit Multiplizierer



# 4x4-bit Quadratwurzel



# Multiplizierer

weitere wichtige Themen aus Zeitgründen nicht behandelt:

- ▶ *Booth-Codierung*
- ▶ *Carry-Save Adder* zur Summation der Teilprodukte
- ▶ Multiplikation von Zweierkomplementzahlen
- ▶ Multiplikation von Gleitkommazahlen
  
- ▶ CORDIC-Algorithmen
- ▶ bei Interesse: Literatur anschauen

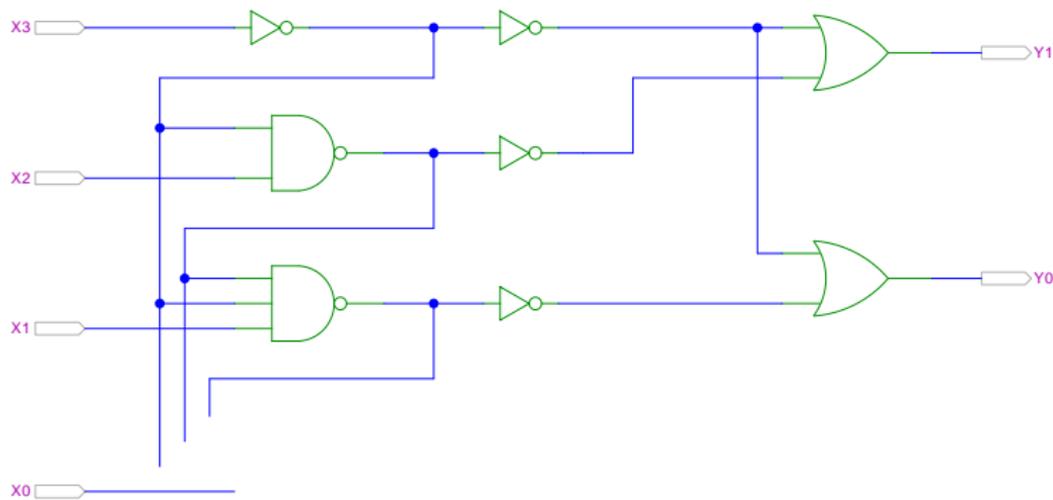
# Priority Encoder

- ▶ Anwendung u.a. für Interrupt-Priorisierung
- ▶ Schaltung konvertiert  $n$ -bit Eingabe in eine Dualcodierung
- ▶ Wenn Bit  $n$  aktiv ist, werden alle niedrigeren Bits  $(n - 1), \dots, 0$  ignoriert:

$x_3$	$x_2$	$x_1$	$x_0$	$y_1$	$y_0$
1	*	*	*	1	1
0	1	*	*	1	0
0	0	1	*	0	1
0	0	0	*	0	0

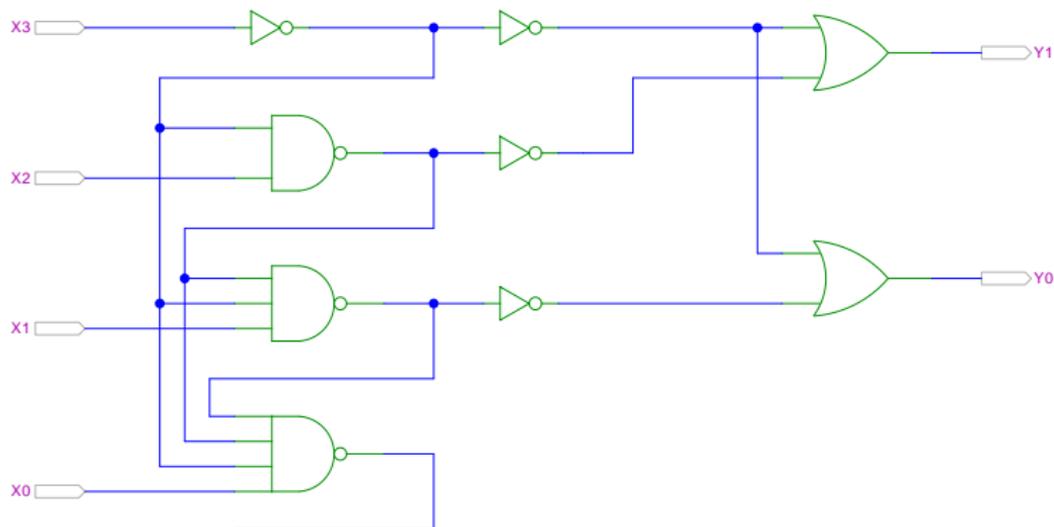
(unabhängig von niederwertigstem Bit...)

## 4:2 Prioritätsencoder

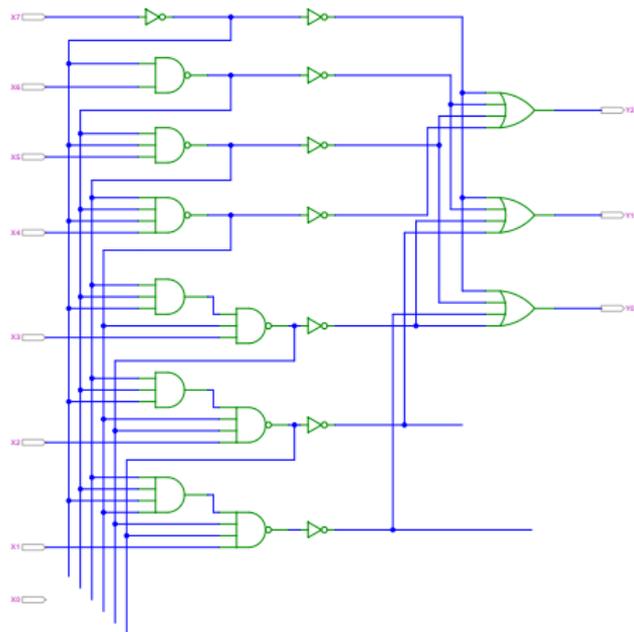


- ▶ zweistufige Realisierung
- ▶ aktive höhere Stufe blockiert alle niedrigeren Stufen

## 4:2 Prioritätsencoder: Kaskadierung



## 8:3 Prioritätsencoder



## Shifter: zweistufig, shift-left um 0..3 Bits

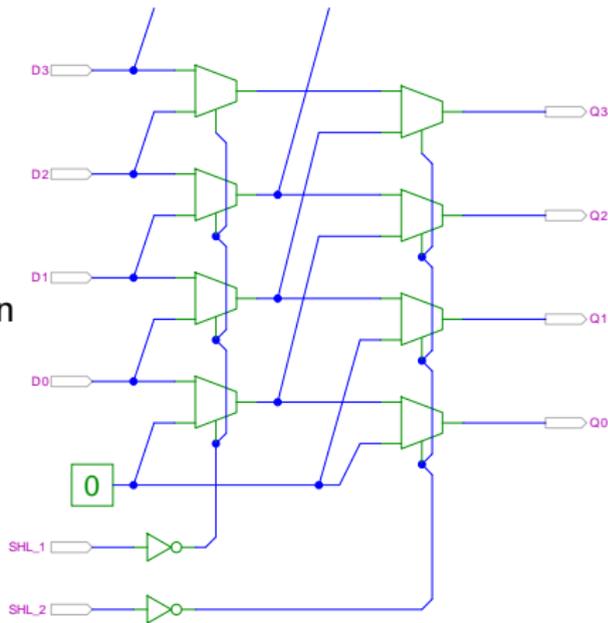
- ▶  $n$ -Dateneingänge
- ▶  $n$ -Datenausgänge
- ▶ Kaskade von 2:1 Multiplexern

Stufe 0: benachbarte Bits

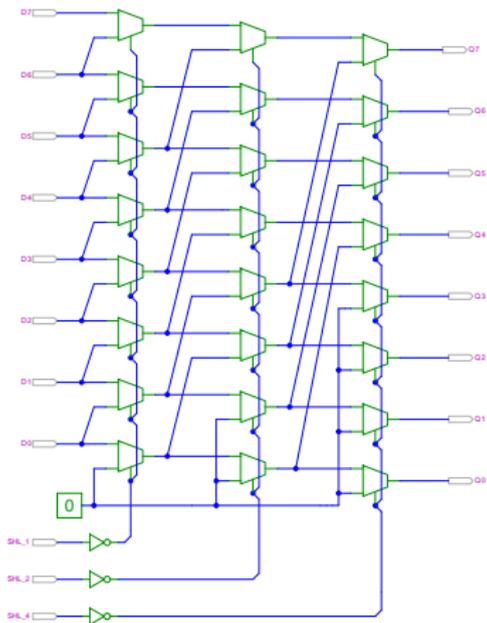
Stufe 1: übernächste Bits

usw.

von rechts 0 nachschieben



# 8-bit „Barrel-Shifter“



## Shift-Right, Rotate & Co.

- ▶ Prinzip der oben vorgestellten Schaltungen gilt auch für die übrigen Shift- und Rotate-Operationen
- ▶ logic-shift right: von links Nullen nachschieben
- ▶ arithmetic shift right: oberstes Bit nachschieben
- ▶ rotate left und right: außen herausgeschobene Bits auf der anderen Seite wieder hereinschieben
- ▶ alle Operationen typischerweise in einem Takt realisierbar

## Arithmetisch-Logische Einheit (ALU)

- ▶ **Arithmetisch-logische Einheit** (engl. *arithmetic/logic unit*):  
 kombiniertes Schaltwerk für arithmetische und logische Operationen
- ▶ das zentrale Rechenwerk in Prozessoren
- ▶ Funktionsumfang variiert von Typ zu Typ
- ▶ Addition und Subtraktion (2-Komplement)
- ▶ bitweise logische Operationen (Negation, UND, ODER, XOR)
- ▶ Schiebeoperationen (shift, rotate)
- ▶ evtl. Multiplikation
- ▶ Integer-Division selten verfügbar (separates Rechenwerk)

## ALU: Addierer und Subtrahierer

- ▶ Addition ( $A + B$ ) mit normalem Addierer
- ▶ XOR-Gatter zum Invertieren von Operand  $B$
- ▶ Steuerleitung *sub* aktiviert das Invertieren und den Carry-in  $c_i$
- ▶ wenn aktiv, Subtraktion als  $(A - B) = A + \neg B + 1$
- ▶ ggf. auch Increment ( $A + 1$ ) und Decrement ( $A - 1$ )
  
- ▶ folgende Folie: 7483 ist IC mit 4-bit Addierer





## ALU: Prinzip

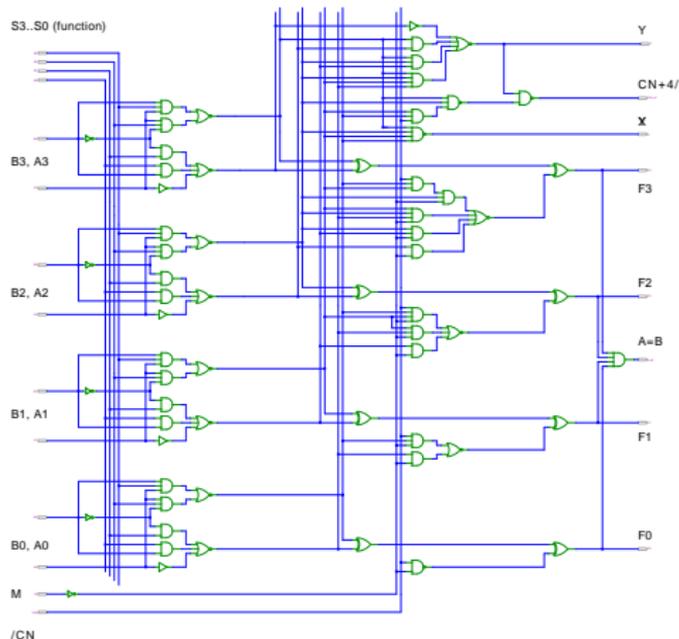
vorige Folie zeigt die „triviale“ Realisierung einer ALU:

- ▶ mehrere parallele Rechenwerke für die  $m$  einzelnen Operationen  
 $n$ -bit Addierer,  $n$ -bit Komplement,  $n$ -bit OR, usw.
- ▶ Auswahl des Resultats über  $n$ -bit  $m:1$ -Multiplexer

nächste Folie: Realisierung in der Praxis (74181 IC):

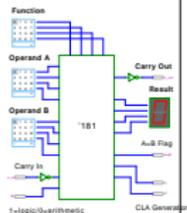
- ▶ erste Stufe für bitweise logische Operationen und Komplement
- ▶ zweite Stufe als Carry-lookahead Addierer
- ▶ weniger Gatter und schneller

# ALU: 74181



selection	logic functions	arithmetic functions
S3 S2 S1 S0	M = H	M = L, Cn=H (no carry)
L L L L	$F = !A$	$F = A$
L L L H	$F = !(A \text{ or } B)$	$F = A \text{ or } B$
L L H L	$F = !A * B$	$F = A \text{ or } !B$
L L H H	$F = !A * !B$	$F = \text{MINUS } 1$
L H L L	$F = 0$	$F = A \text{ PLUS } (A * !B)$
L H L H	$F = !B$	$F = (A \text{ or } B) \text{ PLUS } (A * !B)$
L H H L	$F = A \text{ xor } B$	$F = A \text{ MINUS } B \text{ MINUS } 1$
L H H H	$F = A * !B$	$F = (A * !B) \text{ MINUS } 1$
H L L L	$F = !A \text{ or } B$	$F = A \text{ PLUS } (A * B)$
H L L H	$F = A \text{ xnor } B$	$F = A \text{ PLUS } B$
H L H L	$F = B$	$F = (A \text{ or } !B) \text{ PLUS } (A * B)$
H L H H	$F = A * B$	$F = (A * B) \text{ MINUS } 1$
H H L L	$F = 1$	$F = A \text{ PLUS } A$
H H L H	$F = A \text{ or } !B$	$F = (A \text{ or } B) \text{ PLUS } A$
H H H L	$F = A \text{ or } B$	$F = (A \text{ or } !B) \text{ PLUS } A$
H H H H	$F = A$	$F = A \text{ MINUS } 1$
		Cn=L: PLUS 1

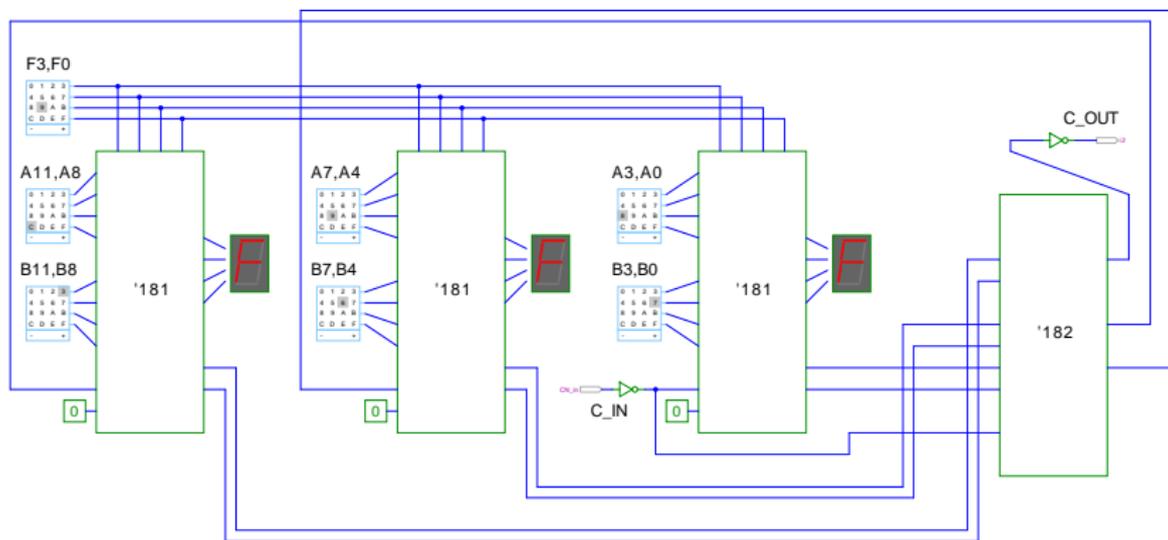
# ALU: 74181 (Funktionstabelle und Demo)



selection	logic functions	arithmetic functions
S3 S2 S1 S0	M = H	M = L, Cn=H (no carry)
L L L L	$F = !A$	$F = A$
L L L H	$F = !(A \text{ or } B)$	$F = A \text{ or } B$
L L H L	$F = !A * B$	$F = A \text{ or } !B$
L L H H	$F = 0$	$F = \text{MINUS } 1$
L H L L	$F = !(A * B)$	$F = A \text{ PLUS } (A * B)$
L H L H	$F = !B$	$F = (A \text{ or } B) \text{ PLUS } (A * !B)$
L H H L	$F = A \text{ xor } B$	$F = A \text{ MINUS } B \text{ MINUS } 1$
L H H H	$F = A * !B$	$F = (A * !B) \text{ MINUS } 1$
H L L L	$F = !A \text{ or } B$	$F = A \text{ PLUS } (A * B)$
H L L H	$F = A \text{ xnor } B$	$F = A \text{ PLUS } B$
H L H L	$F = B$	$F = (A \text{ or } !B) \text{ PLUS } (A * B)$
H L H H	$F = A * B$	$F = (A * B) \text{ MINUS } 1$
H H L L	$F = 1$	$F = A \text{ PLUS } A$
H H L H	$F = A \text{ or } !B$	$F = (A \text{ or } B) \text{ PLUS } A$
H H H L	$F = A \text{ or } B$	$F = (A \text{ or } !B) \text{ PLUS } A$
H H H H	$F = A$	$F = A \text{ MINUS } 1$
		Cn=L: PLUS 1

# ALU: 74181 und 74182 CLA

## 12-bit ALU mit Carry-Lookahead Generator 74182



## Literatur: Vertiefung

- ▶ Donald E. Knuth, *The Art of Computer Programming: Volume 4 Fascicle 0: Boolean Functions*  
*Volume 4 Fascicle 1: Bitwise Tricks and Techniques, Binary Decision Diagrams* Addison-Wesley, 2006-2009
  
- ▶ Ingo Wegener, *The Complexity of Boolean Functions*,  
[ls2-www.cs.uni-dortmund.de/monographs/bluebook/](http://ls2-www.cs.uni-dortmund.de/monographs/bluebook/)
  
- ▶ B. Becker, R. Drechsler & P. Molitor,  
*Technische Informatik — Eine Einführung*,  
 Pearson Studium, 2005  
 Besonderheit: Einführung von BDDs/ROBDDs

## Material: Interaktives Lehrmaterial

- ▶ Klaus von der Heide,  
*Vorlesung Technische Informatik T1*, (Matlab)  
 Universität Hamburg, FB Informatik, 2004
  
- ▶ Norman Hendrich,  
*Hamburg Design System*,  
[tams-www.informatik.uni-hamburg.de/applets/hades/  
 KV-Diagram Simulation](http://tams-www.informatik.uni-hamburg.de/applets/hades/KV-Diagram%20Simulation),  
[tams-www.informatik.uni-hamburg.de/applets/kvd/](http://tams-www.informatik.uni-hamburg.de/applets/kvd/)
  
- ▶ John Lazzaro,  
*Chipmunk design tools (AnaLog, DigLog)*  
[www.eecs.berkeley.edu/~lazzaro/chipmunk/](http://www.eecs.berkeley.edu/~lazzaro/chipmunk/)