

Логические основы ЭВМ, элементы и узлы

Практическая работа на 60 минут. Изучите короткое объяснение в каждом разделе и сразу выполните задание. Записывайте ответы прямо на странице. В конце нажмите «Отправить работу — сохранить PDF».

ФИО

Аджигильдиев Хасан Салибиевич

Группа

ИС 25/9-2

Дата

2026-09-28

1

Двоичная логика и логические сигналы

Цифровая вычислительная техника работает с двумя устойчивыми состояниями, которые условно записывают как **0** и **1**.

0 → ложь / нет сигнала
1 → истина / есть сигнал

Логическая переменная может принимать только одно из двух значений: 0 или 1. Например, сигнал А может описывать состояние кнопки:

A = 0 → кнопка не нажата
A = 1 → кнопка нажата

На физическом уровне нулю и единице соответствуют разные электрические состояния. Для изучения цифровых схем важнее не конкретное напряжение, а то, как устройство обрабатывает два логических состояния.

Главная идея: сложные цифровые устройства строятся из большого количества простых элементов, которые принимают и выдают только 0 или 1.

Задание 1 • 6 минут

1. Сколько разных значений может принимать логическая переменная?
2. Пусть сигнал **D** показывает состояние датчика двери: 0 — дверь закрыта, 1 — дверь открыта. Что означает **D = 1**?
3. Придумайте ещё один пример устройства, состояние которого можно описать значениями 0 и 1.

Ваш ответ

- 1) два разных значения
- 2) дверь открыта
- 3) выключатель света 0 — свет выключен, 1 — свет включён

2**Базовые логические элементы: НЕ, И, ИЛИ, XOR**

НЕ (NOT) инвертирует входной сигнал: 0 превращается в 1, а 1 — в 0.

NOT 0 = 1
NOT 1 = 0

И (AND) выдаёт 1 только тогда, когда оба входа равны 1. **ИЛИ (OR)** выдаёт 1, если хотя бы один вход равен 1. **XOR** выдаёт 1, когда входы различаются.

A	B	AND	OR	XOR
0	0	0	0	0
0	1	0	1	1
1	0	0	1	1
1	1	1	1	0

Например, дверь должна открыться только при наличии карты **И** правильного кода:

OPEN = CARD AND CODE

XOR удобно понимать как «ровно один из двух». Если входы одинаковые, XOR выдаёт 0; если разные — 1.

Задание 2 • 8 минут

- 1. Пусть **A = 1**, **B = 0**. Вычислите A AND B, A OR B, A XOR B и NOT A.
- 2. Какой элемент нужен, если лампа должна включаться только при одновременном нажатии двух кнопок?
- 3. Какой элемент нужен, если сигнал должен появиться, когда сработал ровно один из двух датчиков?

Ваш ответ

1)A AND B=0;A OR B=1;A XOR B=1;NOT A=0

2)AND

3)XOR

3

Таблицы истинности и логические выражения

Таблица истинности показывает результат логической функции для всех возможных наборов входных значений.

Количество наборов для n входов:
N = 2ⁿ

Для двух входов существует 4 комбинации. Для трёх входов — уже 8.

Рассмотрим выражение:

F = A AND (NOT B)

A	B	NOT B	F
0	0	1	0
0	1	0	0
1	0	1	1
1	1	0	0

В более сложном выражении удобно вычислять части по порядку:

F = (A OR B) AND (NOT C)

$A = 0, B = 1, C = 0$
 $A \text{ OR } B = 1$
 $\text{NOT } C = 1$
 $F = 1 \text{ AND } 1 = 1$

Задание 3 • 8 минут

1. Сколько наборов входных значений будет у схемы с тремя входами?
2. Вычислите $F = (A \text{ OR } B) \text{ AND } (\text{NOT } C)$, если $A = 1, B = 0, C = 1$.
3. Вычислите $F = (A \text{ XOR } B) \text{ OR } C$, если $A = 1, B = 1, C = 0$.

Ваш ответ

1) 8 наборов
2) $A \text{ OR } B = 1 \text{ OR } 0 = 1$
 $\text{NOT } C = \text{NOT } 1 = 0$
 $F = 1 \text{ AND } 0 = 0$.
Ответ: $F = 0$
3) $A \text{ XOR } B = 1 \text{ XOR } 1 = 0$
 $C = 0$
 $F = 0 \text{ OR } 0 = 0$
ответ: $F = 0$

4

Комбинационные схемы. Полусумматор

Комбинационная схема формирует выход только по текущим значениям входов. Она не запоминает предыдущее состояние.

Один из важнейших примеров — **полусумматор**. Он складывает два одноразрядных двоичных числа A и B и выдаёт два результата:

- **S** — бит суммы;
- **C** — бит переноса.

$S = A \text{ XOR } B$
 $C = A \text{ AND } B$

A	B	S — сумма	C — перенос
0	0	0	0
0	1	1	0
1	0	1	0
1	1	0	1

$1 + 1 = 10_2$
 $S = 0$
 $C = 1$

Полный сумматор дополнительно учитывает перенос из предыдущего разряда. Из нескольких полных сумматоров строят многоразрядный сумматор.

Задание 4 • 8 минут

- Полусумматор складывает $A = 1$ и $B = 0$. Чему равны S и C ?
- Полусумматор складывает $A = 1$ и $B = 1$. Чему равны S и C ?
- Какие два логических элемента используются в формулах полусумматора?

Ваш ответ

1) $S=1$ $C=0$
2) $S=0$ $C=1$
3) XOR, AND

5

Шифраторы, дешифраторы, мультиплексоры и компараторы

Шифратор преобразует номер активной входной линии в двоичный код. В простом варианте предполагается, что активна только одна линия.

Шифратор $4 \rightarrow 2$:
вход 0 $\rightarrow 00$
вход 1 $\rightarrow 01$

вход 2 → 10
вход 3 → 11

Дешифратор выполняет обратное преобразование: двоичный код выбирает один из выходов.

Дешифратор 2 → 4:
00 → Y0
01 → Y1
10 → Y2
11 → Y3

Мультиплексор (MUX) — цифровой переключатель. Управляющий код определяет, какой из входных сигналов попадёт на общий выход.

MUX 4 → 1:
00 → I0
01 → I1
10 → I2
11 → I3

Компаратор сравнивает два двоичных числа и формирует один из результатов: $A = B$, $A > B$ или $A < B$.

$A = 1010_2 = 10_{10}$
 $B = 0111_2 = 7_{10}$
Результат: $A > B$

Не путайте назначения: шифратор кодирует, дешифратор выбирает выход, мультиплексор выбирает вход, компаратор сравнивает два значения.

Задание 5 • 9 минут

1. У шифратора 4→2 активен вход № 3. Какой код он выдаст?
2. На дешифратор 2→4 поступил код 10. Какой выход станет активным?
3. На MUX 4→1 подан код 01. Какой вход выбран?
4. Сравните $A = 1001_2$ и $B = 1010_2$. Переведите оба числа в десятичную систему.

Ваш ответ

1)11
2)№2
3)№1
4)1001
 $1*8+0*4+0*2+1*1=8+1=9$
1010
 $1*8+0*4+1*2+0*1=8+2=10$

6

Последовательностные схемы: триггеры, регистры и счётчики

В отличие от комбинационных схем, **последовательностные схемы** могут хранить информацию о предыдущем состоянии.

Триггер — простейший элемент памяти. Он способен хранить один бит: 0 или 1.

1 триггер → 1 бит

Регистр — группа триггеров, предназначенная для хранения нескольких битов одновременно.

8 триггеров → 8-битный регистр
16 триггеров → 16-битный регистр
32 триггера → 32-битный регистр

Счётчик изменяет своё состояние при поступлении импульсов. Например, двухбитный счётчик проходит четыре состояния:

00 → 01 → 10 → 11 → 00 → ...

Регистры нужны для временного хранения операндов, адресов и промежуточных результатов. Счётчики применяют для подсчёта событий и формирования последовательностей состояний.

Задание 6 • 8 минут

1. Сколько триггеров нужно для регистра на 16 бит?
2. Двухбитный счётчик находится в состоянии 00. Запишите его состояние после 1-го, 2-го, 3-го и 4-го импульса.
3. Какой узел лучше использовать для временного хранения 8-битного числа?
4. Какой узел нужен для подсчёта числа нажатий кнопки?

Ваш ответ

- 1)16
2) 1-го = 01 2-го=10 3-го=11 4-го= 00
3)8
4)Каждое нажатие это импульс и счётчик просто увеличивает своё значение на 1 Как механический одометр или простой счётчик кликов.

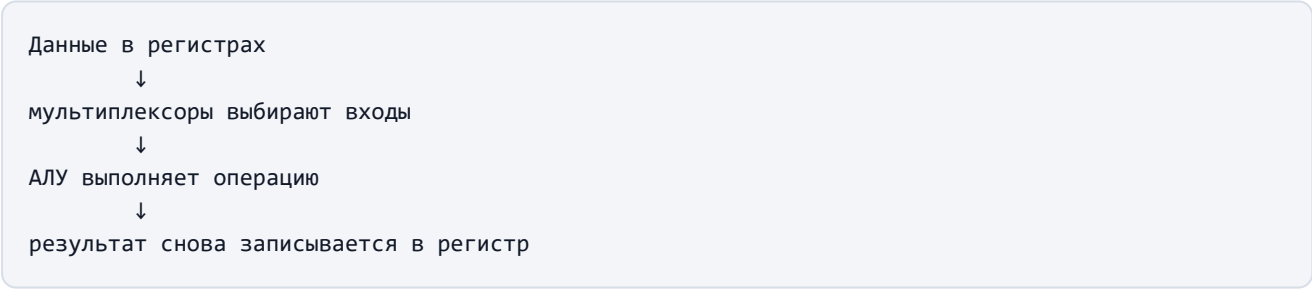
7

Как логические элементы превращаются в узлы процессора

Процессор состоит из огромного количества цифровых схем, но каждая сложная функция строится из более простых элементов и узлов.

Элемент или узел	Что делает
AND, OR, XOR, NOT	Выполняют базовые логические операции над битами.
Сумматор	Выполняет двоичное сложение и участвует в арифметике.
Компаратор	Сравнивает числа и коды.
Мультиплексор	Выбирает, какой сигнал или данные передать дальше.
Регистр	Временно хранит данные внутри процессора.
Счётчик	Изменяет состояние по импульсам и помогает организовывать последовательность работы.

Комбинации этих узлов образуют более крупные части процессора. Например, **АЛУ** выполняет арифметические и логические операции, а регистры хранят данные, с которыми АЛУ работает.



Главная мысль темы: процессор не является «одним сложным устройством». Он построен из большого количества простых логических элементов, объединённых в узлы.

Задание 7 • 8 минут

1. Какой узел временно хранит данные?
2. Какой узел выбирает один из нескольких входных сигналов?
3. Какой узел сравнивает два числа?
4. Объясните своими словами в 2–3 предложениях, как простые логические элементы связаны с работой процессора.

Ваш ответ

- 1) регистр
- 2) выбирающий один из нескольких входных сигналов MUX
- 3) компаратор
- 4) Базовые вентили) — это как детали конструктора: сами по себе простые, а вместе дают сложную логику. Из них собирают узлы посложнее

Перед сдачей • 5 минут вместе с оформлением

✓ Указаны ФИО и группа.

✓ Выполнены все семь заданий, ответы записаны по пунктам.

✓ В вычислениях показаны промежуточные действия там, где они требуются.

После нажатия кнопки откроется окно печати. Выберите «Сохранить как PDF». В PDF попадут все ваши ответы полностью.