

## Παράδειγμα απλού συνδυαστικού ψηφιακού κυκλώματος

Ας προσπαθήσουμε να σχεδιάσουμε ένα απλό κύκλωμα με τρεις εισόδους A, B, C και μια έξοδο F η οποία θα έχει την τιμή 1 (θα είναι αληθής) όταν τουλάχιστον δυο από τις εισόδους έχουν τιμή 1 (είναι αληθείς).

### A) Πίνακας Αληθείας

Καταγράφουμε όλους τους συνδυασμούς των εισόδων και για κάθε συνδυασμό σημειώνουμε την τιμή της εξόδου

A	B	C	F
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	0
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	1
1	1	0	1
1	1	1	1

### B) Λογική Συνάρτηση σε κανονική μορφή

Γράφουμε αναλυτικά ένα ένα τους συνδυασμούς των εισόδων για τους οποίους η έξοδος έχει τιμή 1 (αληθής)

$$F = \bar{A} B C + A \bar{B} C + A B \bar{C} + A B C$$

### Γ) Απλοποίηση συνάρτησης

Χρησιμοποιούμε τις ιδιότητες που ισχύουν στην άλγεβρα Boole για να απλοποιήσουμε (αν είναι δυνατόν) την μορφή της συνάρτησης ώστε να καταλήξουμε σε ένα απλούστερο κύκλωμα

$$F = \bar{A} B C + A \bar{B} C + A B \bar{C} + A B C$$

$$F = \bar{A} B C + A \bar{B} C + A B \bar{C} + A B C + A B C + A B C$$

$$F = (\bar{A} B C + A B C) + (A \bar{B} C + A B C) + (A B \bar{C} + A B C)$$

$$F = B C (\bar{A} + A) + A C (\bar{B} + B) + A B (\bar{C} + C)$$

$$F = B C + A C + A B$$

### Δ) Σχεδίαση κυκλώματος με λογικές πύλες

Σχεδιάζουμε ένα ψηφιακό κύκλωμα που υλοποιεί την συνάρτηση χρησιμοποιώντας πύλες AND για τα «γινόμενα» και πύλες OR για τα «αθροίσματα».

