

- **Das zugrundeliegende Schaltnetz: Selbsttestaufgabe 3.3**

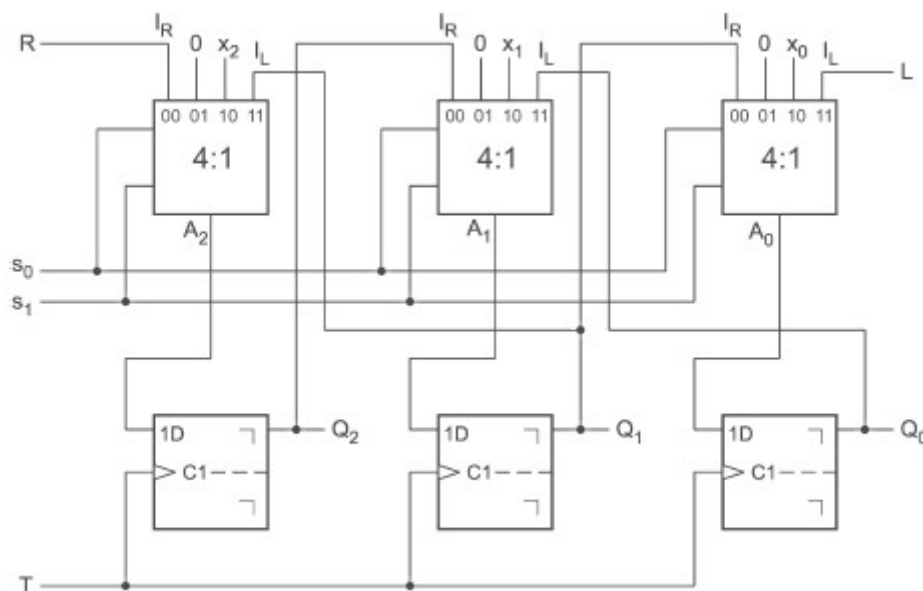
Entwerfen Sie ein 3-Bit-Schieberegister, das folgende vier Funktionen ausführt:

S_1	S_0	Funktion
0	0	Rechtsschieben
0	1	Löschen
1	0	Parallel Laden
1	1	Linksschieben

Hinweis: Verwenden Sie zum Entwurf 4:1-Multiplexer und D-Flipflops

Musterlösung:

Die Lösung ist in folgender Abbildung dargestellt. Die Multiplexereingänge werden von links nach rechts über $S_1 S_0 = 00, 01, 10$ und 11 ausgewählt:



- **Die Hades Simulation:**

Der als letzte Seite angehängte Screenshot zeigt die Hades Umsetzung des oben abgebildeten steuerbaren Schieberegisters. Was auf den ersten Blick sehr kompliziert aussieht, ist es eigentlich gar nicht: Ganz oben sieht man die Eingangssignale für X_2, X_1, X_0 , die initial mit 1 vorbelegt sind, zu erkennen an der roten Farbe. Sie sind, wie oben in der Abbildung, mit dem Eingang der Muxe verbunden, der mit $S_1 S_0 = 10$ weiter geschaltet wird: D₂. Am D₁-Eingang der drei Muxe ist 0 fest verdrahtet, realisiert durch eine constant0 Komponente, die mit allen D₁ Eingängen über eine gemeinsame Leitung verbunden ist.

Unterhalb der Multiplexer verlaufen die Leitungen für die Steuersignale S_1 und S_0 , die initial ebenfalls mit 1 (rot) vorbelegt sind. Darunter liegen die Leitungen für L und R . Laut der Funktionstabelle (siehe oben) soll bei $S_1 S_0 = 00$ rechts geschoben werden. Je nachdem, ob $R=1$ (rot) oder $R=0$ (grau), werden 0en oder 1en nach rechts geschoben. Ebenso beim Linksschieben, gilt $S_1 S_0 = 11$, dann werden bei $L=0$ 0en und bei $L=1$ 1en nach links geschoben.

Bei Aufruf der Simulation gilt $S_1 S_0 = 11$ und $L=1$, sodass das Linksschieben mit 1en beobachtet werden kann.

Wie in der Funktionstabelle vorgeschrieben, wird bei $S_1 S_0 = 10$ der Inhalt der Eingangsvariablen X_2, X_1, X_0 geladen, bei $S_1 S_0 = 01$ wird gelöscht.

Der Clockgenerator, ganz unten links im Bild, generiert eine On/Off-Endlosschleife, sodass der Nutzer den Takt nicht händisch simulieren muss.

Die Ausgänge der Multiplexer sind jeweils mit den DFFs verbunden, deren Ausgänge Q_2, Q_1, Q_0 mit Ausgangssignalen verbunden sind, um die jeweiligen Zustände zu visualisieren.

- **Die Simulation besteht aus folgenden Komponenten:**

- | | | |
|--------------------|-----------------|--------------------|
| ◦ 7 Ipins (switch) | ◦ 3 4:1MUX | ◦ 3 DFF |
| ◦ 1 constant0 | ◦ 3 Opins (LED) | ◦ 1 Clockgenerator |

- **Besonderheit:**

In dieser Simulation wurden *Subdesigns* verwendet. Die Symbole *4:1 MUX* verstecken die Implementierung der zugrundeliegenden 4 zu 1 Multiplexer (siehe Simulation 13 dieser Reihe) und verfügen über die volle Funktionalität des enthaltenen Subdesigns. Wie bei allen verwendeten Subdesigns gilt auch hier: Klickt man mit der rechten Maustaste auf das Symbol und wählt im erscheinenden Popup-Menü den Eintrag *edit*, so öffnet sich das enthaltene Subdesign im Editor.

