



Universidade Federal de Campina Grande
Departamento de Sistemas e Computação
Disciplina: *Introdução à Computação*
Prof.: *Joseana Macêdo Fachine Régis de Araújo*

Lista de Exercícios N° 07

1. Implemente, utilizando o CircuitMaker, os circuitos dos Exercícios 8, 9 e 10 da Lista de Exercícios 06 (utilize a tabela-verdade para validar os resultados de cada circuito).

Uso do CircuitMaker

É importante saber que:

- O CircuitMaker permite a realização de dois tipos de simulação, a digital e a analógica. O botão DIGITAL/ANALÓGICO  /  na barra de ferramentas indica o modo de simulação selecionado. Portanto, antes de iniciar o experimento altere o modo de simulação para DIGITAL.

Observações:

- As variáveis de entrada devem ser ligadas a uma chave lógica, para gerar os valores 0 e 1. Para obter a chave lógica proceda da seguinte forma: **Devices** → **Hotkeys2** → **Logic Switch**.
- As variáveis de saída devem ser ligadas a um “display” lógico, com o objetivo de visualizar o resultado. Para obter o “display” lógico proceda da seguinte forma: **Devices** → **Hotkeys1** → **Logic Display**.
- As portas lógicas podem ser obtidas utilizando **Devices** → **Hotkeys1** → ou **Devices** → **Browse...** → **Digital Basics** → **Gates** ou **Devices** → **Browse...** → **Digital by Function** (ou **Digital by Number**).
- Obtenção de um display hexadecimal: **Display Hexadecimal** (**Devices** → **Hotkeys1** → **Hex Display**).
- Para executar a simulação selecione no Menu: **Simulation** → **Run** (ou F10, ou ícone )

Para obter informações mais detalhadas sobre o CircuitMaker, [clique aqui](#).