



# TENTALYDELSE EXAM QUESTIONS

Fält med fet text måste fyllas i Boxes with text in bold must be filled out

<b>Kurskod Course code</b>	
<b>Kursnamn Course name</b>	
<b>Datum Date</b>	<b>Tid Time</b>
<b>Språk Language</b>	<input type="checkbox"/> Svenska <input type="checkbox"/> English
<b>Ansvarig lärare under tentamen Responsible teacher during the exam</b>	
<b>Telefonnummer Phone number</b>	
<b>Tentan ska rättas (välj ett alternativ) The exam should be corrected (choose one option)</b>	<input type="checkbox"/> i Canvas in Canvas <input type="checkbox"/> Manuellt Manually

<b>Antal sidor No. of pages</b>	<b>Antal frågor No. of questions</b>
Betygskriterier Grading	
<b>Tillåtna hjälpmedel - Om det här fältet är tomt så är inga hjälpmedel tillåtna. Endast de hjälpmedel som nämns här är tillåtna.</b> Allowed aids - If this box is empty, no aids are allowed. Only the aids mentioned here are allowed.	
Övrig information Other information	



# Skriftlig Tentamen

## IE1204 Digital Design

### 2024-04-05

Examiner/Examinator: Carl-Mikael Zetterling

Responsible teacher/Ansvarig lärare: Carl-Mikael Zetterling, 08-790 4344

#### Swedish/Svenska:

Tentamenstexten ska lämnas in när lösningarna lämnas in.

Inga tillåtna hjälpmedel utom linjal.

Examen består av två delar:

Del 1 har 16 uppgifter med max 1 poäng per uppgift som ska besvaras på ”Answer Form”.

Del 2 har 4 uppgifter med max 4 poäng per uppgift som ska besvaras på separat papper.

Lämna in båda delar samtidigt. Disponera tiden själv mellan delarna.

Uppgifterna är inte ordnade efter svårighetsgrad.

Om slutsumman av tentan har halvpöäng avrundas det uppåt.

Totalt max 32 poäng på tentamen.

För godkänt krävs

**(minst 8 poäng på del 1) OCH (minst 16 poäng totalt)**

Fx om något villkor ej är uppfyllt med en poängs marginal.

Det betyder att

För E krävs minst 16 poäng totalt och minst 8 på del 1.

För Fx krävs 16 poäng totalt och minst 7 på del 1

eller 15 poäng totalt och minst 8 på del 1.

**Betygskalan** för tentamen förutsatt att studenten har minst 8 poäng från del 1.

0-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-31	32
F	E	D	C	B	A	A+

Resultat meddelas inom tre veckor.

# Written Exam

## IE1204 Digital Design

### 2024-04-05

---

Examiner/Examinator: Carl-Mikael Zetterling

Responsible teacher/Ansvarig lärare: Carl-Mikael Zetterling, 08-790 4344

#### English:

The exam text should be handed in after the exam.

No aids allowed except ruler.

The exam consists of two parts:

Part 1 has 16 exercises for max 1 point per exercise to be answered on the “Answer Form”.

Part 2 has 4 exercises for max 4 points per exercise, to be answered on a separate paper.

Hand in both parts at the same time. Plan the time yourself between the parts.

The exercises are not in order of difficulty.

If the total sum of the exam has half points this will be rounded up.

Total max of 32 points on the exam.

To pass the exam requires

**(at least 8 points from part 1) AND (at least 16 points in total)**

Fx if any condition is not fulfilled by one point’s margin.

This means

For E, a minimum of 16 points in total and at least 8 in part 1 is required.

For Fx, 16 points are required in total and at least 7 on part 1

or 15 points in total and at least 8 in part 1.

**Grades** are given as follows provided the student has at least 8 points from part 1.

0-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-31	32
F	E	D	C	B	A	A+

The result will be announced within three weeks.

## Del 1/Part 1, 1 point per exercise, fill in on “Answer Form”

### 1 Number Conversion

**Swedish:** Konvertera de positiva talen och utför beräkningen.  
Svara med ett decimalt tal.

**English:** Convert the unsigned numbers and perform the calculation.  
Answer with a decimal number.

$$Y = 101010_2 + 20_8 + 20_{10} + 27_{16}$$

### 2 Addition

**Swedish:** A och B är hexadecimala 8 bitars två-komplement kodade tal.  
Beräkna  $A + B$  och svara med ett 8 bitars två-komplement hexadecimalt kodat tal.  
Tänk på att du kan kontrollera dina beräkningar med decimala tal.

**English:** A and B are hexadecimal 8-bit binary (two's complement) numbers.  
Calculate  $A + B$  and answer with an 8-bit binary (two's complement) hexadecimal number.  
You can check your calculations using decimal numbers.

$$A = 0x43 = 43_{16}$$

$$B = 0xB2 = B2_{16}$$

### 3 Subtraction

**Swedish:** A och B är hexadecimala 8 bitars två-komplement kodade tal.  
Beräkna  $A - B$  och svara med ett 8 bitars två-komplement hexadecimalt kodat tal.  
Tänk på att du kan kontrollera dina beräkningar med decimala tal.

**English:** A and B are hexadecimal 8-bit binary (two's complement) numbers.  
Calculate  $A - B$  and answer with an 8-bit binary (two's complement) hexadecimal number.  
You can check your calculations using decimal numbers.

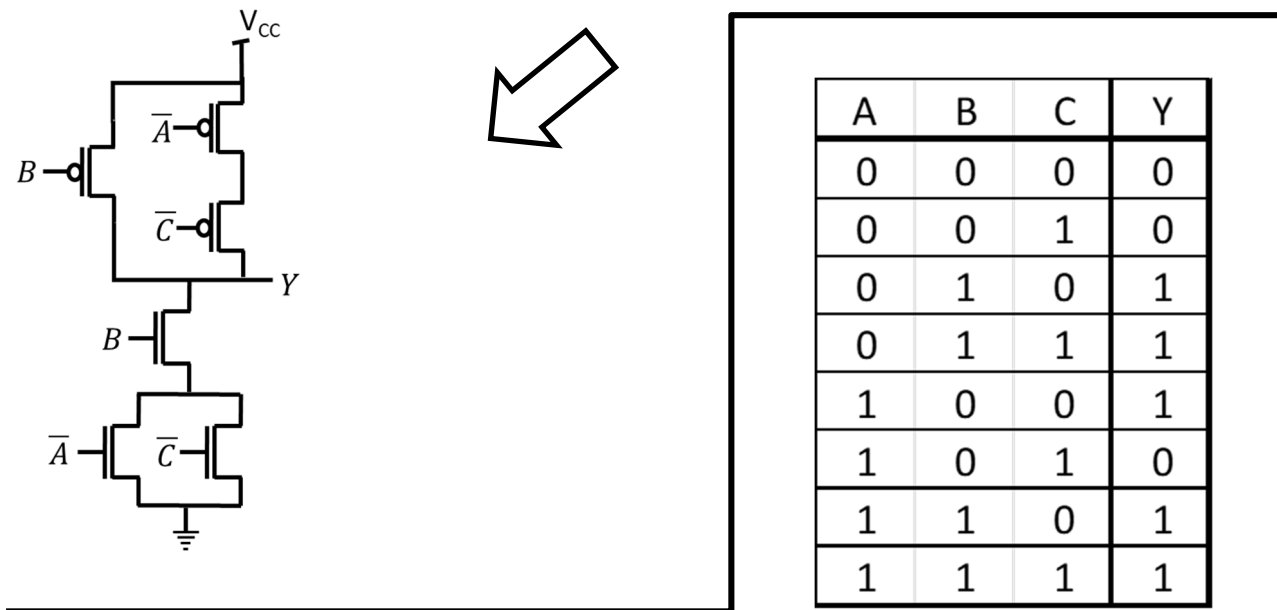
$$A = 0x3D = 3D_{16}$$

$$B = 0x1C = 1C_{16}$$

## 4 Analysis of CMOS circuits

**Swedish:** Ta fram enklast möjliga booleska uttryck för CMOS-kretsen.

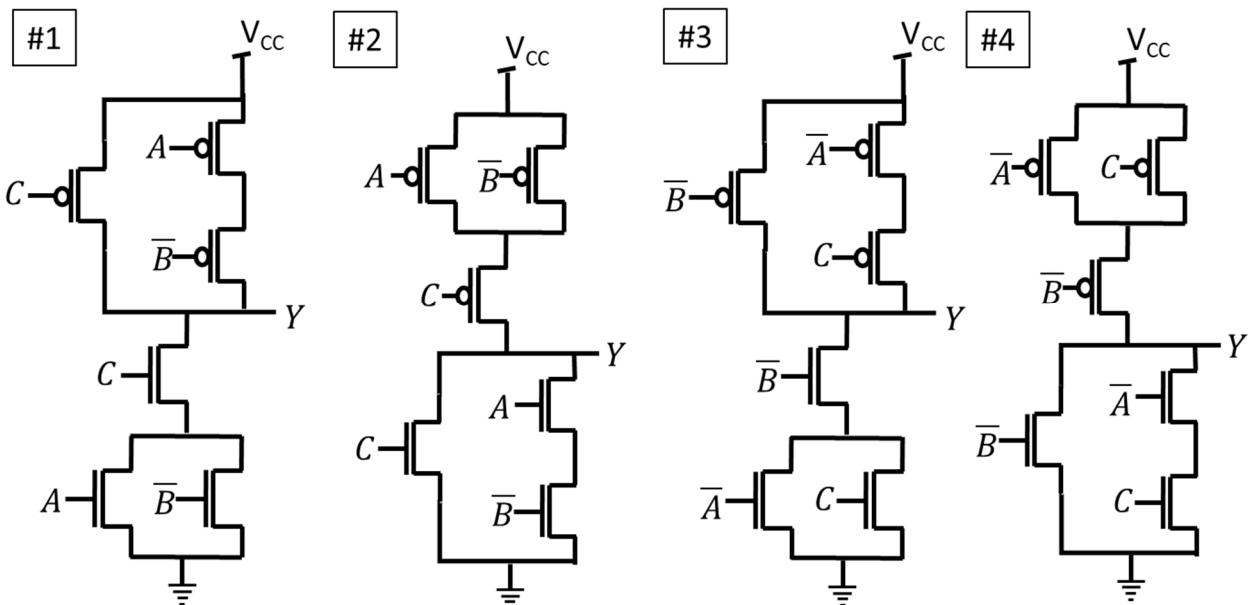
**English:** Derive the simplest possible Boolean expression for the CMOS circuit.



## 5 Design of CMOS circuits

**Swedish:** Bestäm vilken av CMOS-kretsarna som passar med sanningstabellen.

**English:** Determine which one of the CMOS circuits that matches the truth table.



## 6 Analysis: MUX to K-map

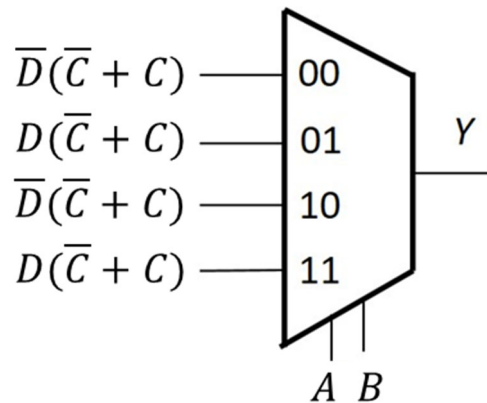
**Swedish:** Fyll i K-Map från MUX-kopplingen.

Ta fram enklast möjliga booleska uttryck för Y från K-map. Välj PoS eller SoP.

**English:** Fill in the K-Map from the MUX circuit.

Derive simplest possible Boolean expression from the K-map. Select PoS or SoP.

Y	CD 00	CD 01	CD 11	CD 10
AB 00				
AB 01				
AB 11				
AB 10				

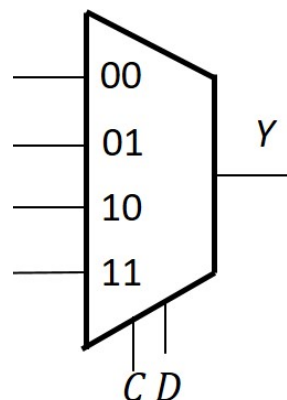


## 7 Design: K-Map to MUX

**Swedish:** Använd en 4:1 MUX och valfria grindar eller 0 och 1 och gör en krets för K-map med CD som select-signaler.

**English:** Use a 4:1 MUX and any logic gates or 0 or 1 to draw a circuit for the K-map with CD as select signals.

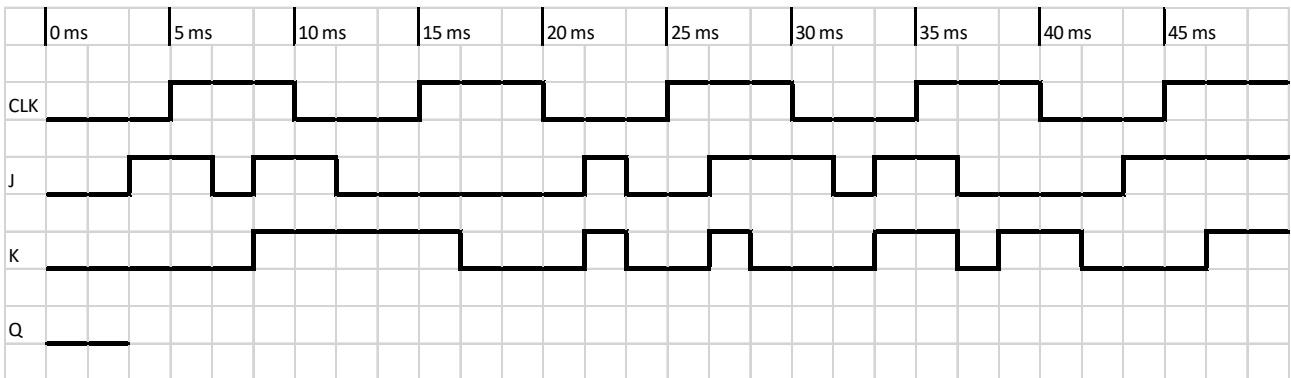
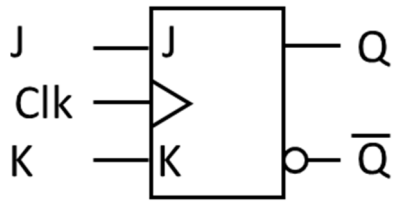
Y	CD 00	CD 01	CD 11	CD 10
AB 00	0	0	1	0
AB 01	1	0	0	1
AB 11	1	0	1	0
AB 10	1	1	0	1



### 8 Timing diagram (Analysis)

Swedish: Rita tidsdiagram för kretsen i "Answer Form".

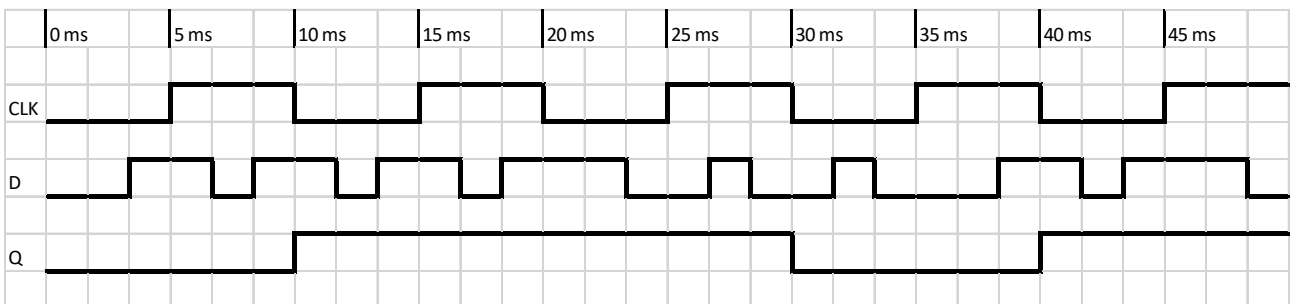
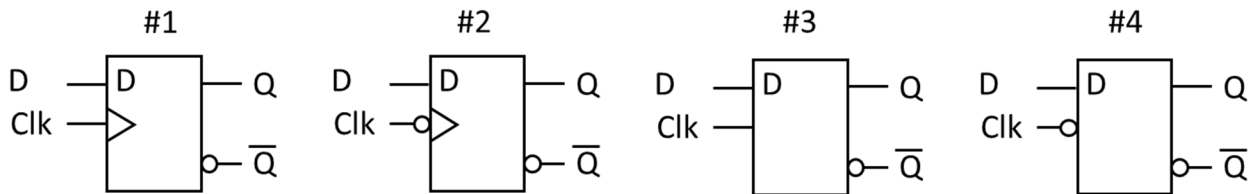
English: Draw the timing diagram for the circuit in the "Answer Form".



### 9 Timing diagram (Design)

Swedish: Vilken vippa eller latch ger tidsdiagrammet nedan?

English: Which flip-flop or latch has the timing diagram below?

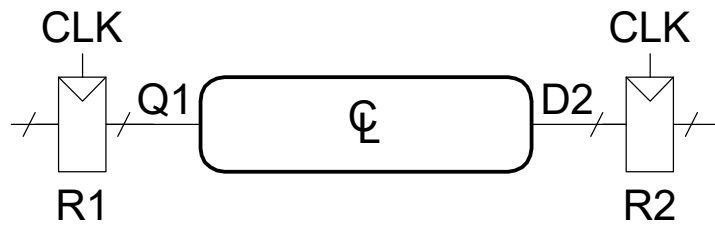


## 10 Timing calculation

**Swedish:** Beräkna maximal klockfrekvens för kretsen. Är Hold-villkoret uppfyllt?

**English:** Calculate the maximum clock frequency for the circuit. Is the Hold time constraint ok?

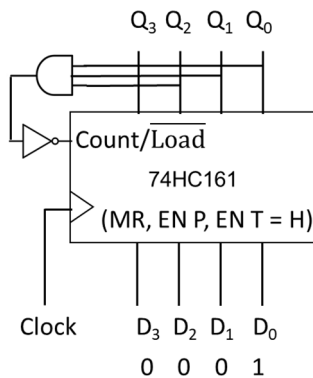
$t_{pcq} = 30 \text{ ps}$   
 $t_{ccq} = 20 \text{ ps}$   
 $t_{setup} = 50 \text{ ps}$   
 $t_{hold} = 45 \text{ ps}$   
 $t_{pd} = 120 \text{ ps}$   
 $t_{cd} = 30 \text{ ps}$



## 11 Counter analysis

**Swedish:** Räknaren nedan har laddat in tillståndet  $Q_3Q_2Q_1Q_0 = D_3D_2D_1D_0$ . Hur många tillstånd innan den upprepar sig? Vad är sista tillståndet?

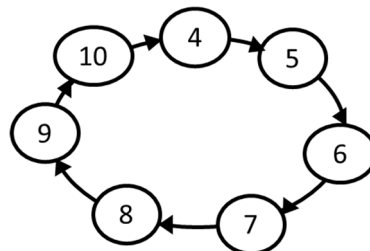
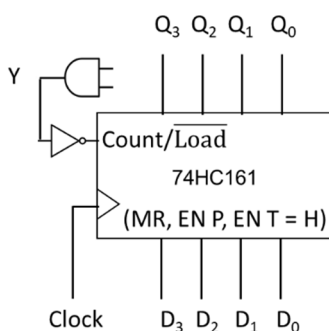
**English:** The counter below has loaded state  $Q_3Q_2Q_1Q_0 = D_3D_2D_1D_0$ . How many states until it repeats? What is the end state?



## 12 Counter design

**Swedish:** Hur ska AND-grunden (2 – 4 ingångar) och  $D_3 - D_0$  kopplas för att få en räknare med tillståndsdigrammet nedan?

**English:** How should the AND-gate (2 – 4 inputs) and  $D_3 - D_0$  be connected to get a counter with the state diagram below?





### 13 Multiplication

**Swedish:** A och B är 8 bitars två-komplement kodade tal.  
Beräkna  $A \times B$  (binärt) och svara med ett 16 bitars två-komplement **hexadecimalt kodat tal**.  
Tänk på att du kan kontrollera dina beräkningar med decimala tal.

**English:** A and B are 8-bit binary (two's complement) numbers.  
Calculate  $A \times B$  (binary) and answer with a 16-bit binary (two's complement) **hexadecimal number**.  
You can check your calculations using decimal numbers.

$A = 01011010_2$   
 $B = 01110111_2$

### 14 Division

**Swedish:** A och B är 8 bitars två-komplement kodade tal.  
Beräkna  $A / B$  (binärt) och svara med kvot och rest  
(8 bitars två-komplement hexadecimalt kodade tal).  
Tänk på att du kan kontrollera dina beräkningar med decimala tal.

**English:** A and B are 8-bit binary (two's complement) numbers.  
Calculate  $A / B$  (binary) and answer with quotient and remainder  
(8-bit binary two's complement hexadecimal numbers).  
You can check your calculations using decimal numbers.

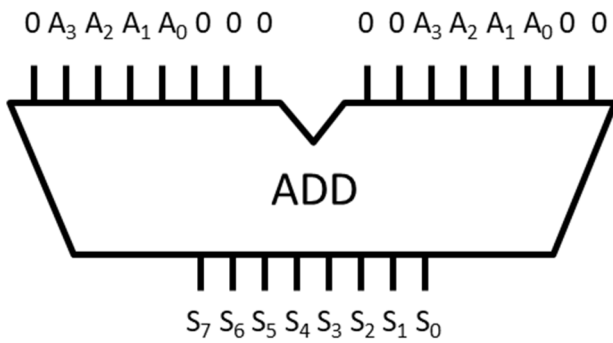
$A = 10000001_2$   
 $B = 11110010_2$

### 15 Full Addder

**Swedish:** Vad blir resultatet från kretsen nedan?  
Svara med 8 bitar ( $S_7 S_6 S_5 S_4 S_3 S_2 S_1 S_0$ ). Ignorera carry out ( $C_8$ ).

**English:** What is the result for the circuit below?  
Answer with 8 bits ( $S_7 S_6 S_5 S_4 S_3 S_2 S_1 S_0$ ). Ignore carry out ( $C_8$ ).

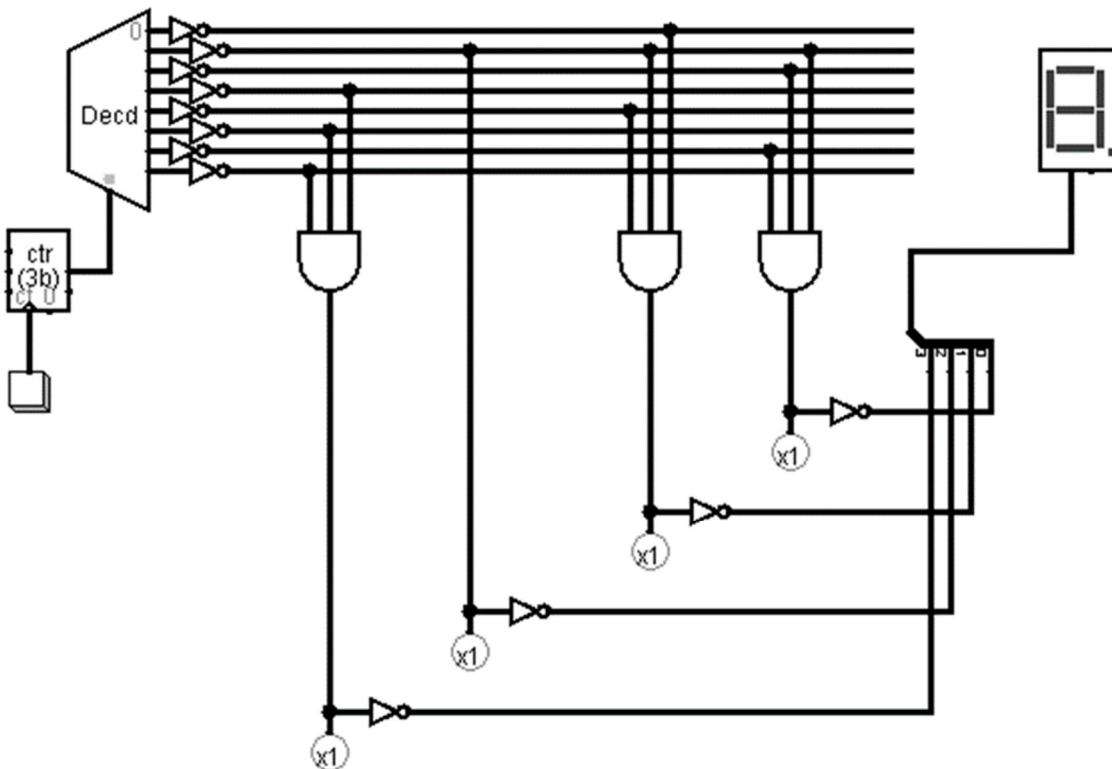
A = 1100



### 16 Memory

**Swedish:** Detta ROM har 8 st 4 bitars tal, vilka är talen?  
Svara med 8 decimala siffror, från adress 000 till 111.

**English:** This ROM has 8 4-bit numbers stored, what are the numbers?  
Answer with 8 decimal numbers, from address 000 to 111.



## Del 2/Part 2, 4 points per exercise, answer on separate paper

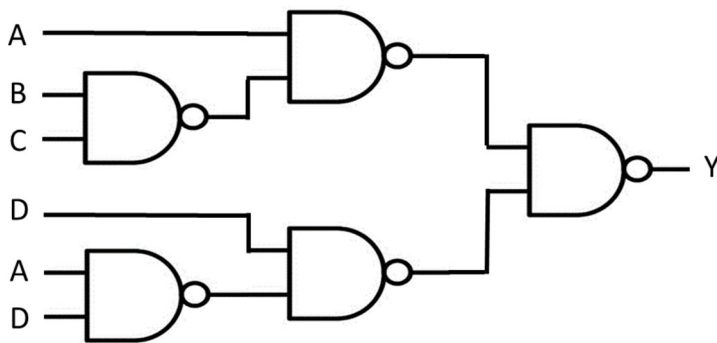
### 17 Analysis of Combinational Circuit

#### Swedish:

1. Ta fram booleskt uttryck för kretsen nedan.
2. Rita K-map för kretsen med variabelordning som i figuren.
3. Förenkla uttrycket med hjälp av K-map.
4. Rita ny krets med enbart NOR-grindar.

#### English:

1. Derive the Boolean expression for the circuit below.
2. Draw a K-map for the circuit with variables as in the figure.
3. Simplify the expression using the K-map.
4. Draw a new circuit using only NOR gates.



Y	CD 00	CD 01	CD 11	CD 10
AB 00				
AB 01				
AB 11				
AB 10				

Rita om K-map i dina  
inlämnade svar.

Redraw the K-map in  
your answer sheets.

## 18 Design of Combinational Circuit

### Swedish:

Konstruera kretsen för en binär till BCD dekoder, som indikerar med  $y_7y_6y_5y_4 y_3y_2y_1y_0$  hur siffrorna 0 - 15 i talet A B C D ska representeras i binary coded decimal med två siffror.

En del av sanningstabellen är given nedan. Bitarna  $y_7$ ,  $y_6$  och  $y_5$  är alltid 0.

1. Rita 5 st K-maps för sanningstabellen med variabelordning som i figuren.
2. Ta fram enklast möjliga booleska uttryck från 5 st K-maps.
3. Rita 5 st kretsar för uttrycken med enbart NAND-grindar.
4. Rita en krets som använder en 4 bitars adderare och grindar istället.

Tips: BCD-talen genereras genom att addera 6 om talet är större än 9. Använd  $y_4$ .

### English:

Design the circuit for a binary to BCD decoder that indicates with  $y_7y_6y_5y_4 y_3y_2y_1y_0$  how the numbers 0 - 15 represented by A B C D are represented in binary coded decimal with two digits.

The partial truth table is given below. The bits  $y_7$ ,  $y_6$  and  $y_5$  are always 0.

1. Draw 5 K-maps for the truth table with variables as in the figure.
2. Derive simplest possible Boolean expression from the 5 K-maps.
3. Draw 5 circuits for the expressions using only NAND-gates.
4. Draw a circuit that uses a 4 bit full adder and gates instead.

Hint: BCD numbers add 6 to numbers greater than 9. Re-use  $y_4$ .

	CD 00	CD 01	CD 11	CD 10
AB 00				
AB 01				
AB 11				
AB 10				

A	B	C	D	$y_4$	$y_3$	$y_2$	$y_1$	$y_0$
0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	1
0	0	1	0	0	0	0	1	0
0	0	1	1	0	0	0	1	1
0	1	0	0	0	0	1	0	0
0	1	0	1	0	0	1	0	1
0	1	1	0	0	0	1	1	0
0	1	1	1	0	0	1	1	1
1	0	0	0	0	1	0	0	0
1	0	0	1	0	1	0	0	1
1	0	1	0	1	0	0	0	0
1	0	1	1	1	0	0	0	1
1	1	0	0	1	0	0	1	0
1	1	0	1	1	0	0	1	1
1	1	1	0	1	0	1	0	0
1	1	1	1	1	0	1	0	1

Rita om K-map i dina inlämnade svar.

Redraw the K-map in your answer sheets.

## 19 Analysis of FSM

**Swedish:** Analysera vad nedanstående tillståndsmaskin (FSM) utför.

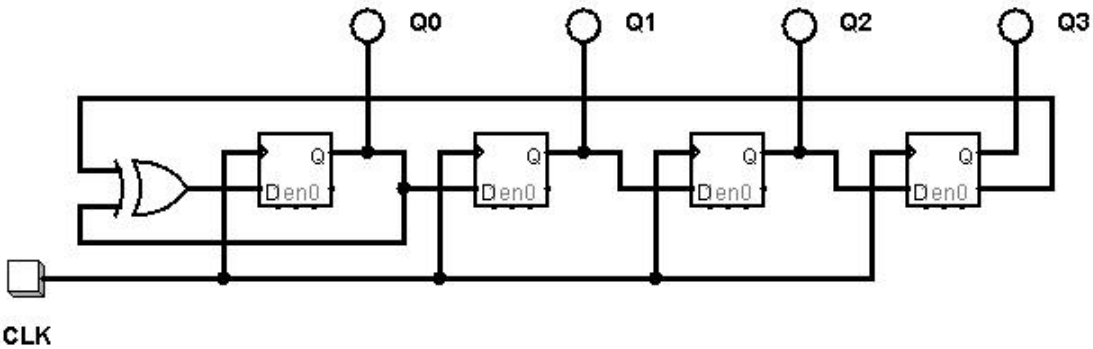
1. Ta fram Boolska uttryck för nästa tillstånd  $Q_3+$   $Q_2+$   $Q_1+$   $Q_0+$ .
2. Rita K-Maps för  $Q_3+$   $Q_2+$   $Q_1+$   $Q_0+$ .
3. Rita tillståndstabell.
4. Rita tillståndsdigram.

Använd ordningen  $Q_3$   $Q_2$   $Q_1$   $Q_0$

**English:** Analyze the state machine (FSM) below.

1. Derive Boolean expressions for next state  $Q_3+$   $Q_2+$   $Q_1+$   $Q_0+$ .
2. Draw K-Maps for  $Q_3+$   $Q_2+$   $Q_1+$   $Q_0+$ .
3. Draw a state table.
4. Draw a state diagram.

Use the order  $Q_3$   $Q_2$   $Q_1$   $Q_0$



	$Q_1Q_0 =$			
	00	01	11	10
$Q_3Q_2 =$ 00				
01				
11				
10				

Rita om K-map i dina  
inlämnade svar.

Redraw the K-map in  
your answer sheets.

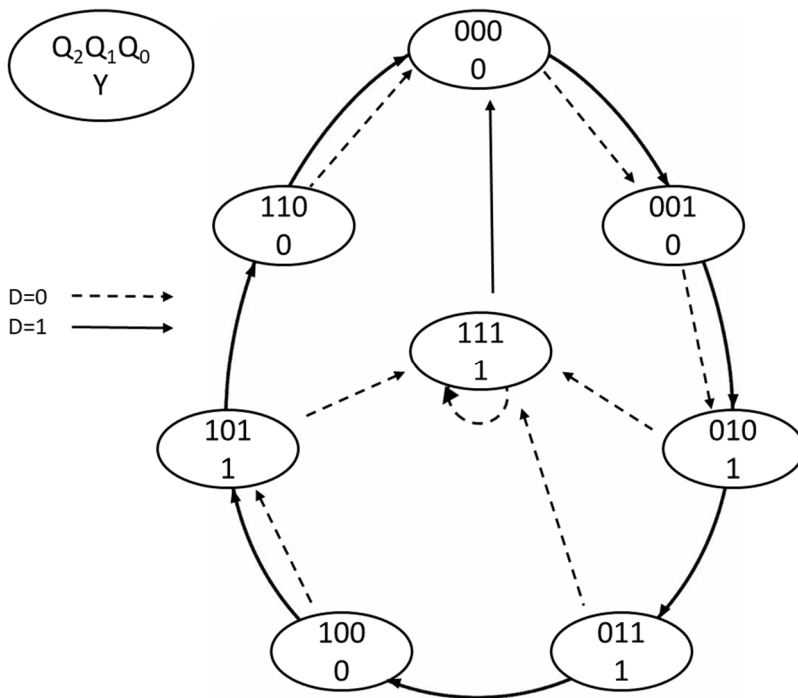
## 20 Design of FSM

**Swedish:** Konstruera en tillståndsmaskin (FSM) enligt tillståndsdigrammet nedan.

1. Rita tillståndstabell.
2. Ta fram K-map för nästa tillstånd och utsignalen Y.
3. Ta fram minimerade uttryck för nästa tillstånd och utsignal.
4. Rita kretsschema för en FSM med DFFs och vilka grindar som helst utom MUX.

**English:** Design a state machine (FSM) according to the state diagram below.

1. Draw a state table.
2. Derive K-maps for next state and output Y.
3. Derive minimized expressions for next state and output.
4. Draw the FSM circuit diagram with DFFs and any gates except MUX.



	Q <sub>1</sub> Q <sub>0</sub> =			
	00	01	11	10
D Q <sub>2</sub> = 00				
01				
11				
10				

Rita om K-map i dina inlämnade svar.

Redraw the K-map in your answer sheets.