



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Podstawy techniki cyfrowej [N1Inf1>PTC]

Przedmiot

Kierunek studiów
Informatyka

Rok/Semestr
2/3

Studia w zakresie (specjalność)
–

Profil studiów
ogólnoakademicki

Poziom studiów
pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
niestacjonarne

Wymagalność
obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład	Laboratorium	Inne
20	12	0
Ćwiczenia	Projekty/seminaria	
8	0	

Liczba punktów ECTS

5,00

Koordynatorzy

dr inż. Rafał Walkowiak
rafal.walkowiak@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać podstawową wiedzę z elektroniki: budowa tranzystora, technologie systemów cyfrowych CMOS, TTL, budowa bramki logicznej, budowa komórki pamięci statycznej i dynamicznej.

Cel przedmiotu

Przekazanie studentom elementarnej wiedzy z techniki cyfrowej w zakresie: budowy podstawowych bloków funkcjonalnych, zasad ich łączenia w struktury, sposobów organizacji systemów cyfrowych, współpracy systemów z otoczeniem oraz projektowania układów sterowania. Rozwijanie u studentów umiejętności analizy oraz projektowania prostych układów cyfrowych opisywanych na poziomie przesłań międzyrejestrów oraz za pomocą języka opisu sprzętu (HDL). Zapoznanie studentów z koncepcją, zasadami i problemami dotyczącymi opisu układów cyfrowych za pomocą języka VHDL. Rozwijanie u studentów umiejętności logicznego rozumowania, prezentacji faktów, zasad działania i opisów w sposób zrozumiały i zwięzły zarówno w mowie i w piśmie.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną z zakresu elektroniki i techniki cyfrowej, a w szczególności potrafi przeanalizować oraz zaprojektować strukturę cyfrowego układu przetwarzania danych i układu sterującego realizacją tego przetwarzania.

Student ma wiedzę szczegółową w zakresie metod projektowania prostych układów kombinacyjnych i sekwencyjnych, a w szczególności zasady łączenia elementów struktur cyfrowych i analizy czasowej pracy tych układów.

Student zna podstawowe techniki, metody oraz narzędzia wykorzystywane do komputerowo wspomaganego projektowania układów cyfrowych w strukturach programowalnych (środowisko programistyczne i język VHDL).

Umiejętności:

Student potrafi planować i przeprowadzać symulacje komputerowe pracy zaprojektowanych układów cyfrowych, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski.

Student potrafi rozwiązując zadania projektowe z zakresu techniki cyfrowej zastosować metody analityczne, symulacyjne i eksperymentalne.

Student potrafi zaprojektować proste elektroniczne układy cyfrowe.

Kompetencje społeczne:

Student rozumie konieczność poszerzania wiedzy i umiejętności wynikającą z postępu technologicznego w dziedzinie techniki cyfrowej wpływające na rozwiązania sprzętowe w informatyce.

Student potrafi wypowiadać się, wyjaśniać zjawiska, problemy i techniki w sposób zrozumiały, logiczny i zwięzły w zakresie techniki cyfrowej i przy użyciu pojęć z jej zakresu.

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca:

- w zakresie wykładów i ćwiczeń: na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich zajęciach oraz wykorzystania uzyskanych umiejętności i wiedzy do rozwiązywania nowych zadań;

- w zakresie laboratoriów: na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań.

Ocena podsumowująca laboratorium:

- ocenę przygotowania studenta do poszczególnych zajęć laboratoryjnych oraz ocenę umiejętności związanych z realizacją ćwiczeń laboratoryjnych,

- ocenianie ciągle, na każdym zajęciu poprzez odpowiedzi ustne,

- ocenę wiedzy i umiejętności związanych z realizacją zadań laboratoryjnych poprzez ocenę dokumentacji przygotowanych projektów.

Ocena podsumowująca ćwiczenia jest wystawiana na podstawie oceny z egzaminu. Studenci są zachęceni do rozwiązywania problemowych zadań projektowych udostępnionych w dwóch transzach. Poprawne rozwiązania zadań są dostępne dla studentów, którzy dostarczą swoje rozwiązania zadań.

Egzamin składa się z zadań projektowych testujących zrozumienie zagadnień prezentowanych na zajęciach i uzyskane umiejętności wykorzystania wiedzy w analizie i projektowaniu układów cyfrowych.

Egzamin jest realizowany w formie stacjonarnej, nie jest dozwolone korzystanie z materiałów pomocniczych.

W celu zaliczenia przedmiotu konieczne jest zaliczenie wszystkich elementów składowych: laboratorium i wykład.

Treści programowe

Program przedmiotu obejmuje podstawy teorii układów cyfrowych, podstawowe cyfrowe bloki funkcjonalne, układy ROM, RAM, PLA, PAL, FPGA, automaty synchroniczne Moora/ Mealyego, układy operacyjne i układy sterowania w opisie na poziomie przesłań międzyrejestrowych, diagram ASM, układ mikroprogramowalny, język opisu sprzętu VHDL.

Tematyka zajęć

Program wykładu obejmuje następujące zagadnienia:

- podstawy teorii układów cyfrowych; algebra Boole'a; funkcje logiczne, sposoby reprezentacji funkcji logicznych, minimalizacja funkcji logicznych w postaci kanonicznej - metoda Karnaugh, arytmetyka dwójkowa stałopozycyjna, kody binarne.

- podstawowe cyfrowe bloki funkcjonalne jako elementy z których buduje się układy cyfrowe bramki logiczne, multipleksery, demultipleksery, komparatory, kodery, dekodery, translatory kodów; łączenie i zastosowanie;
 - układy kombinacyjne i sekwencyjne;
 - zatraski i przerzutniki RS, D, JK, T ; rejestry szeregowo i równoległe;
 - liczniki: typy, właściwości, liczniki synchroniczne i asynchroniczne, binarne, dziesiętne; projektowanie liczników, metoda syntezy i skracania zakresu, zerowanie/ ładowanie synchroniczne i asynchroniczne, analiza prędkości pracy liczników;
 - sumatory binarne, dziesiętne, sumatory z szeregową i równoległą generacją przeniesienia, układy mnożące;
 - pamięci ROM, RAM (statyczne i dynamiczne), łączenie pamięci, parametry pamięci, cykle dostępu;
 - programowane zespoły logiczne PLA, PAL, FPGA;
 - układy sterowania: automaty synchroniczne Moora/ Mealyego, specyfikacja i optymalizacja: graf przejść, tablica przejść, kodowanie i minimalizacja stanów, realizacja w oparciu o: przerzutniki, pamięć ROM, układ mikroprogramowalny; diagram ASM w projektowaniu układu sterowania.
 - projektowanie układu cyfrowego na poziomie przesłań międzyrejestrów.
- Projektowanie układów cyfrowych: podejście strukturalne i behawioralne.
 Język opisu sprzętu VHDL - podstawy i przykłady.

Metody dydaktyczne

Wykład: prezentacja multimedialna treści programowych uzupełniana praktycznymi przykładami rozwiązań.
 Ćwiczenia: rozwiązywanie przy tablicy zadań ilustrujących zastosowanie poznanych treści.
 Laboratorium: wykonywanie ćwiczeń polegających na projektowaniu i testowaniu poprawności pracy układów cyfrowych, użycie symulatora i płyty ćwiczeniowej FPGA.

Literatura

Podstawy projektowania układów logicznych i komputerów. M.M.Mano, Ch.R.Kime, WNT 2007
 Komputerowe projektowanie układów cyfrowych, T.Łuba, B.Zbierzchowski, WKiŁ, 2000
 Język VHDL: projektowanie programowalnych układów logicznych, Kevin Skahill, WNT 2004
 Dokumentacja do ćwiczeń laboratoryjnych: zadania i używane narzędzia.
 Literatura uzupełniająca:
 Układy scalone TTL w systemach cyfrowych, J.Pienkos, J.Turczyński, WKiŁ, 1994
 Podstawy projektowania układów cyfrowych, C. Zieliński, PWN 2012

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	125	5,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	42	2,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	83	3,00