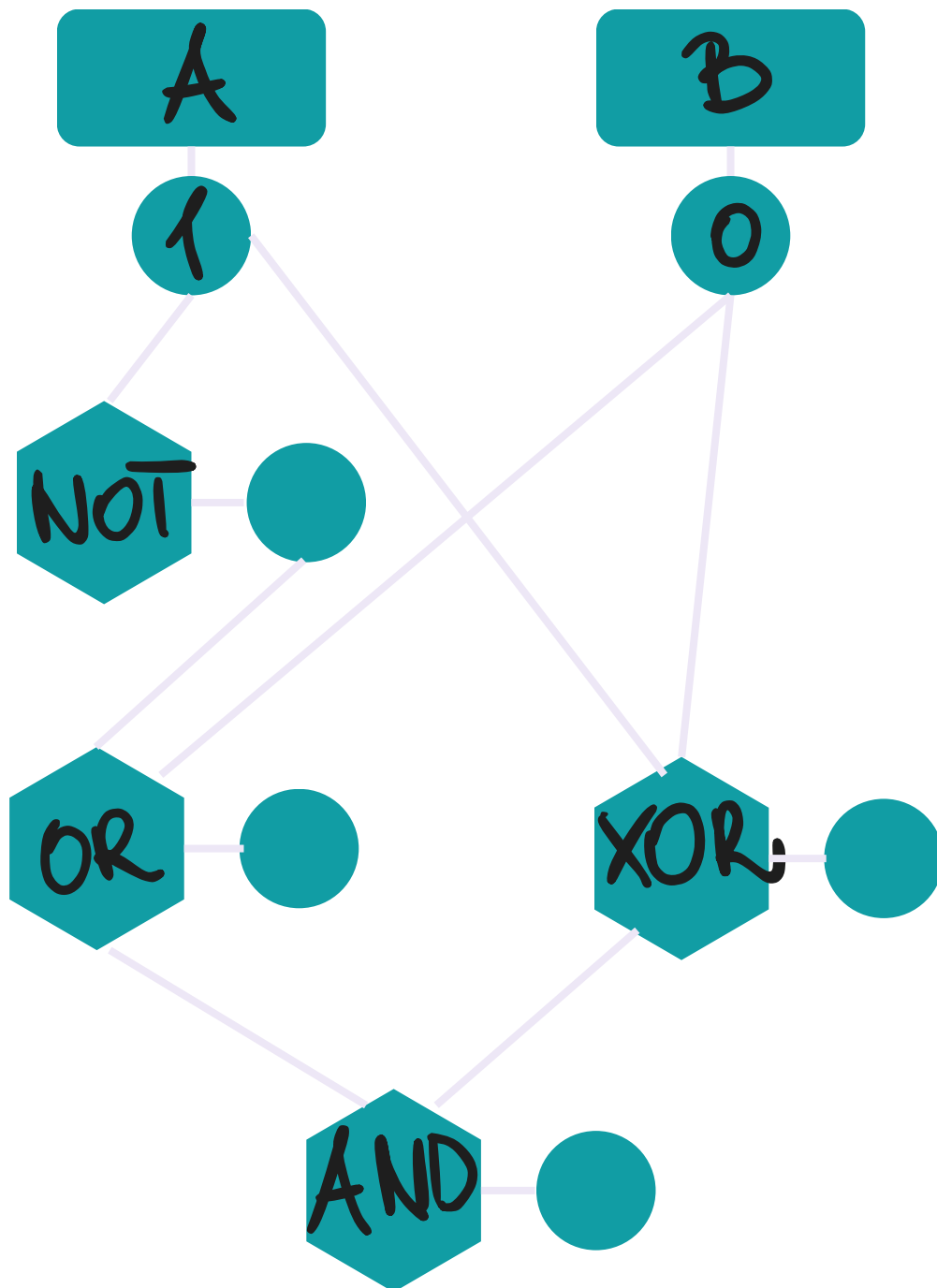


Złam Kod #2



Instrukcja (Rozpiska): Twoim zadaniem jest odkrycie końcowego wyniku (Output). Prześledź drogę sygnałów A i B przez poszczególne bramki logiczne. Pamiętaj o zasadach:

NOT: Odwraca sygnał (z 1 robi 0, z 0 robi 1).

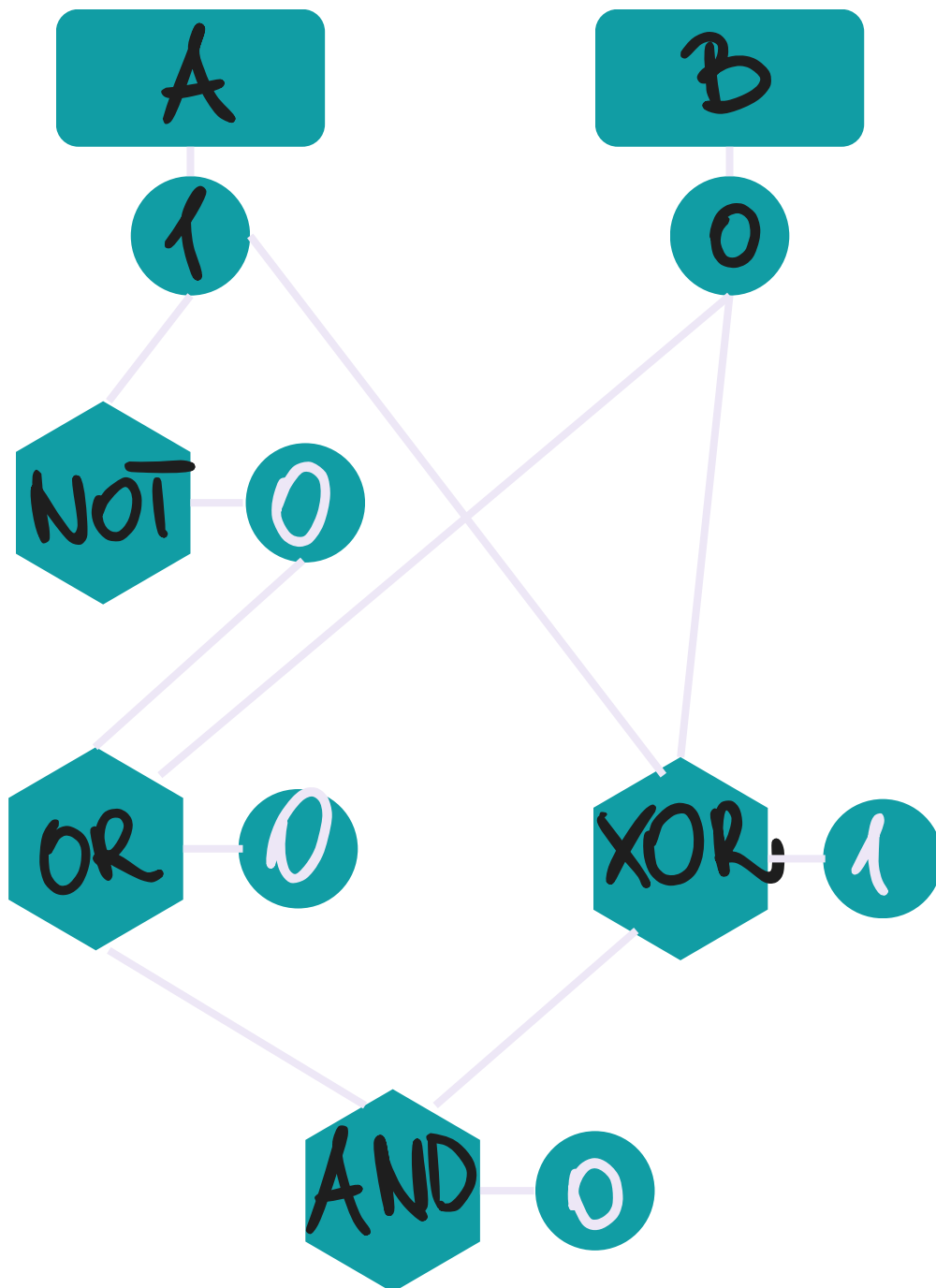
OR: Wynik to 1, jeśli przynajmniej jedno wejście to 1.

XOR: Wynik to 1 tylko wtedy, gdy wejścia są różne (np. 1 i 0).

AND: Wynik to 1 tylko wtedy, gdy oba wejścia to 1.

Wskazówka: Wpisuj wyniki pośrednie w małe kółeczka obok bramek, aby się nie pogubić!

ROZWIĄZANIE



Ścieżka logiczna:

NOT: Sygnał wejściowy A (1) zmienia się w 0.

OR: Przyjmuje 0 (z bramki NOT) oraz 0 (bezpośrednio z sygnału B). Wynik = 0.

XOR: Przyjmuje oryginalne sygnały A (1) oraz B (0). Ponieważ są różne, wynik = 1.

AND (Finał): Przyjmuje wyniki z poprzednich bramek: 0 oraz 1. Dla bramki AND to za mało, by dać jedynkę.

WYNIK KOŃCOWY: 0