



Este cuaderno **debe traerse relleno el día de realización de la práctica y debe presentarse al profesor al principio de la sesión.** Ningún estudiante podrá montar la práctica si el cuaderno está incompleto o incorrecto.

## FUNDAMENTOS DE COMPUTADORES CUADERNO DE LA PRÁCTICA 1

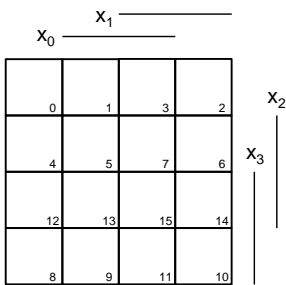
**Código Gray de 4 bits**

N	$x_3$	$x_2$	$x_1$	$x_0$
0				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

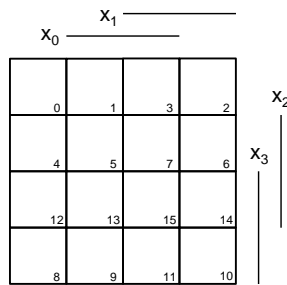
**Tabla de verdad del conversor**

$x_3$	$x_2$	$x_1$	$x_0$	$z_3$	$z_2$	$z_1$	$z_0$
0	0	0	0				
0	0	0	1				
0	0	1	0				
0	0	1	1				
0	1	0	0				
0	1	0	1				
0	1	1	0				
0	1	1	1				
1	0	0	0				
1	0	0	1				
1	0	1	0				
1	0	1	1				
1	1	0	0				
1	1	0	1				
1	1	1	0				
1	1	1	1				

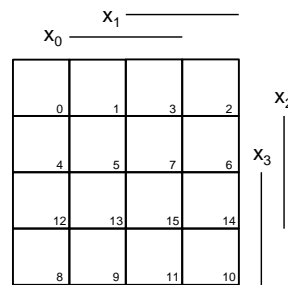
**Mapas de Karnaugh**



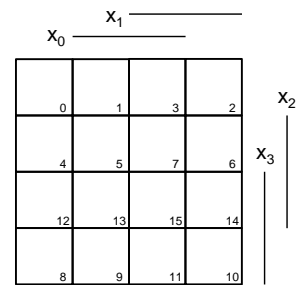
$Z_3 =$



$Z_2 =$



$Z_1 =$



$Z_0 =$

**Diseño**

*Indíquese para cada elemento y puerto el número de chip y pin correspondiente*