İŞİN ADI: Pattern Jeneratör - Lojik Analizör – Frekans Sayıcı Uygulamaları İŞ NO:8

AMAÇ: Dijital test cihazlarını ve devre elemanlarını tanıyarak devre içine yerleşimini öğrenme.

<u>TEORİK BİLGİ</u>: Pattern Jeneratörü; VSM Pattern Jeneratörü; analog sinyal jeneratörünün dijitalidir. VSM Pattern Jeneratörünün 1KB' a kadar hafıza desteği vardır ve 8 Bit' liktir.

Lojik Analizör; Dijital devrelerdeki lojik sinyallerin durumunu diyagram şeklinde gösterir. A1, A2,....,A8 uçları lojik devrede durumunu görmek istediğiniz noktalara bağlanır.

Lojik Frekans Sayıcı (Counter Timer); Lojik frekans sayıcı, CLK girişine bağlanan hattaki lojik sinyalin değişim sayısını ölçer. Ölçtüğü değeri ekranında dijital olarak gösterir. Lojik frekans sayıcı üzerinde bulunan CE girişi; Frekans sayıcımızın aktif etme pinidir. RST girişi ise sayıcımızı resetleme pinidir.







B.P.

Frekans Sayıcı (Counter Timer)

Pattern Jeneratörü

<u>UYGULAMA 1:</u> PATTERN JENERATÖRÜ UYGULAMASI İŞLEM BASAMAKLARI:

- 1. İSİS programında yeni bir çalışma sayfası açınız.
- 2. Dosyanızı bilgisayarın masaüstü bölümüne okul no-sınıf (örneğin; 1234-11B.DSN) şeklinde kaydediniz.
- 3. Aşağıdaki elemanları kullanıcı kütüphanesine alınız.

ELEMAN	KEYWORDS	KÜTÜPHANE	
LOJİK PROBU	LOGICPROBE	Debugging Tools ⇒ Logic Probes ⇒ LOGICPROBE (BIG)	LOGICPROBE (BIG)

PATTERN GENERATOR	Wirtual Instruments Mode ⇒ PATTERN GENERATOR
PALS ÜRETECİ	\bigcirc Generator Mode ⇒ DPULSE
VOLTAJ PROBU	Voltaj Probe Mode

4. Çağrılan elemanları tasarım alanına şekildeki gibi alınız ve ara bağlantıları yapınız.



5. "DPULSE" elemanı "Pulse Timing" değerlerini aşağıdaki gibi ayarlayınız.



 Play tuşu ile simülasyonu başlatıp, pause tuşu ile duraklatınız. Açılan "VSM Pattern Generator" penceresinden "TRIGGER" "Int." ayarını orta bölüme getiriniz. "Clock" ayarını 0.1 konumuna "Vernier" ayarını 10 konumuna getiriniz.



7. Aşağıdaki yazıyı ekrana mouse sol tuşu ile yazınız. Karakterleri oluşturan hex tablosunu biliyorsak sütunların altına mouse sol tuşu ile çift tıklayıp yazabiliriz. Örneğin 0xBE gibi. Yazı akışının durma noktasını ayarlamak için sütunların üst kısmındaki boşluğa çift tıklayıp belirleyeniz. Duraklatma işlemini iptal ediniz, yazının akışını gözleyiniz.



8. Çalışma sayfasına yeni bir PATTERN GENERATOR çağırıp yazı olarak okul numaranızı yazınız.

<u>UYGULAMA 2:</u> LOJİK ANALİZÖR UYGULAMASI

<u>İŞLEM BASAMAKLARI:</u>

1. Aşağıdaki elemanları kullanıcı kütüphanesine alınız.

ELEMAN	KEYWORDS	KÜTÜPHANE	
CLOCK PALS	CLOCK	Simulator Primitives \Rightarrow Sources \Rightarrow CLOCK	P L DEVICES
JK FLIP-FLOP	JKFF	Simulator Primitives \Rightarrow Flips-Flops \Rightarrow JKFF	JKFF
LED	LED-GREEN	Optoelectronics \Rightarrow LEDs \Rightarrow LED-GREEN	LED-GREEN LED-RED
LED	LED-RED	Optoelectronics \Rightarrow LEDs \Rightarrow LED-RED	1 million and a second s

LOGIC ANALİZÖR	☑ Virtual İnstruments Mode ⇒ LOGIC ANALYSER
GÜÇ KAYNAĞI	\bigcirc Generator Mode \Rightarrow DC

2. Çağrılan elemanları tasarım alanına şekildeki gibi alınız ve ara bağlantıları yapınız.



(15)

3. Güç kaynağı ayarını yapmak için "**DC**" elemanı ayar penceresini açınız. Açılan pencereden giriş gerilimini "**5V**" olarak ayarlayınız. "**Clock**" saat üretecinin ayar penceresini açınız, darbe frekansını "**10Hz**" olarak değiştiriniz.

Voltage (Volts):

Clock Frequency:

ency: (10Hz

4. Play butonuna basarak simülasyonu çalıştırınız. "VSM Logic Analyser" penceresi ekrana gelecektir. Açılan bu pencerede "Capture" butonuna basınız.

Capture

5. Ekrana bir müddet sonra görüntü gelecektir. Bu görüntüyü "**Display Scala**" ve "**Capture Resolution**" düğmeleri ile ayarlayınız.



VSM Logic Analyser

	1	Ũ.,				 	 				- 1
	- A0		100							1 23	
ш. <u> </u>	A1						1		٦		
	102	1 2	1 1 - 32	1 2	10.00	10.00		0 10	- 23	10-32	

UYGULAMA 3: FREKANS SAYICI (FREKANSMETRE) UYGULAMASI

<u>İŞLEM BASAMAKLARI:</u>

1. Aşağıdaki elemanları kullanıcı kütüphanesine alınız.

ELEMAN	KEYWORDS	KÜTÜPHANE	P L DEVICES
CLOCK PALS	CLOCK	Simulator Primitives \Rightarrow Sources \Rightarrow CLOCK	CLOCK

- FREKANSMETRE \Box Virtual instruments Mode \Rightarrow COUNTER TIMER
- 2. Çağrılan elemanları tasarım alanına şekildeki gibi alınız ve ara bağlantıları yapınız.



3. "Counter Timer" elemanı ayar penceresini açınız. "Operating Mode" seçeneğini "Frequency" olarak seçiniz.

-

Operating Mode:

4. "Clock" üretecinin frekansını 100Hz olarak ayarlayınız.

Frequency

Dook.	Frequencur	
JUCK	riequency.	

100Hz

5. Play tuşuna basınız. "Counter Timer" ekranında 100Hz değerini görünüz.



1999Hz

Clock Frequency:

7. Play tuşuna basınız. "Counter Timer" ekranında 1999Hz değerini görünüz.



SORULAR:

1. Devreleri bilgisayarın masaüstü bölümüne **okul no-sınıf (örneğin; 1234-11B)**, Zoom to Area komutuyla ekranı kaplayacak şekilde pdf formatında kaydediniz. Kaydetme işlemini yaptığınız menü ve komutları yazınız.

ÖĞRENCİNİN	DEĞERLENDİRME				
ADI SOYADI:	•	Elemanların doğru olarak seçilmesi	15		
SINIF ve NO:		İşlem basamaklarının doğru olarak uygulanması			
ÖĞRETMEN İMZ		Uygulama 1'de okul no işinin doğru olarak yapılması	10		
		Uygulama 2 grafiğ'nin doğru olarak çizilmesi	10		
		Soruların doğru olarak cevaplanması	10		
		İş alışkanlıkları	15		
		İşin zamanında bitirilmesi	10		
		Devrelerin doğru çalışması	30		
		TOPLAM	100	100	

B.P.