6 Schaltwerke

Student Group

First Name	Surname	Matrikel Nr.

Table of Contents

6 Schaltwerke 2
Motivation 2
Übungen 2
Videos 2
weiterführende Links 3

6 Schaltwerke

Motivation

Zustandsautomaten erleichtern in vielen Anwendungen die Strukturierung. In der Digitaltechnik werden Zustandsautomaten häufig Schaltwerke genannt.

Übungen

Einige Übungen zu Schaltwerken sind

hier

zu finden.

Videos

Es gibt zur Zeit noch keine Videos von mir. Die wichtigen Konzepte finden Sie jedoch bereits in den Videos der Flipflops erklärt und auf den Mitschrieben in ILIAS.
Außerdem können folgende kurze Videos als Grundlage dienen.

weiterführende Links

- Finite State Machine Designer: der FSM Designer erlaubt das grafische Erstellen eines Zustandsübergangsdiagramms.
- Eine Anwendung von State Machines ist auch in Spielen und Abfolgen in der Software zu finden
- Ein weiteres schönes Beispiel für State Machines in Protokollen ist beim Zugriff von mehreren Prozessoren auf eine Speicherstelle im RAM zu finden. Dabei wird i.d.R. eine “MESI-State Machine” genutzt (Zustände **M**odified - **E**xclusive - **S**hared - **I**nvalid).

From:
https://first.mexle.te.hs-heilbronn.de/ - **MEXLE Wiki**

Permanent link:
https://first.mexle.te.hs-heilbronn.de/grundlagen_der_digitaltechnik/schaltwerke

Last update: **2023/09/19 22:59**