

Inhaltsverzeichnis

Grundlagen der Digitaltechnik	1
<i>Einschub</i>	1
<i>Tipps für die Klausur</i>	1
<i>Weiterführende Links</i>	1

Hinweis

Dies ist ein Skript für eine Vorlesung aus dem Jahr 2021 und wurde seit dem nicht mehr aktualisiert. Die [englische Version](#) ist aktueller. Falls Sie Fehler finden, freue ich mich auf eine [Mail](#)

Grundlagen der Digitaltechnik

Egal, ob Sie in Zukunft mit einer speicherprogrammierbaren Steuerung (SPS) zu tun haben, oder nur wissen wollen, wie ein Mobiltelefon ein Display ansteuert (oder ein Mikrocontroller eine Leuchtdiode) - hierfür sind die kommenden Kapitel unabdinglich. Die Erkenntnisse lassen sich auch auf die Reine Anwendungsprogrammierung übertragen.

Einführung zu Grundlagen der Digitaltechnik

oder: Wie am besten mit der Veranstaltung umgehen?

1. [Zahlensysteme](#)
oder: wann ist 1 und $1 = 1$?
2. [Binäre Logik](#)
oder: $2B + \neg 2B$?
3. [Schaltnetze](#)
oder: Logikpuzzles mal anders
4. [Realisierung von Schaltnetzen](#)
oder: Logik auf der Mensakarte
5. [Speicherelemente](#)
oder: Kurzzeitgedächtnis der Logik
6. [Schaltwerke](#)
oder: Der Cola-Automat

Einschub

1. [Im Herzen eines Computers](#)

Tipps für die Klausur

1. [Tipps für die Klausur](#)

Weiterführende Links

1. [Digital](#): Dieses Tool wird für die Simulation von digitalen Schaltungen genutzt. Von Github wird nur das Zipfile: Digital.zip benötigt.
2. [Ausführliches Onlineskript der Universität Stuttgart](#).
Dieses deckt einen breiteren Rahmen ab, als wir in der Vorlesung HHN im Fachbereich MM und MR haben.
3. [Digitaltechnik auf elektroniktutor.de](#) und [INF-Schule](#):
Hier finden Sie weitere Erklärungen zu unseren Kapiteln auf Berufschul-/Gymnasial-Ebene.

From:

<https://wiki.mexle.org/> - **MEXLE-Wiki**

Permanent link:

https://wiki.mexle.org/grundlagen_der_digitaltechnik/start

Last update: **2024/02/16 19:44**

