

Matriz da Prova de Sistemas Digitais e Arq. de Computadores

Módulo

4

Professora Milene Martins

Duração da Prova: 90 minutos

Ano: 10º

Conteúdo/ Tema	Objetivos / Competências de Avaliação	Estrutura	Cotação	Critérios Gerais de Classificação
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flip-flops</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ S-R Master-Slave; ○ JK; ○ T; ○ D • Diagramas de estados • Máquinas de estado: <ul style="list-style-type: none"> ○ Moore ○ Mealy ○ Contadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer os diversos tipos de <i>flip-flops</i> • Compreender o modo de funcionamento dos diversos tipos de <i>flip-flop</i> • Interpretar diagramas de estados • Diferenciar as máquinas de estados • Compreender o modo de funcionamento das máquinas de estado 	<p>Grupo 1 Implementação de um contador utilizando <i>flip-flops</i></p> <p>Grupo 2 Implementação de um <i>flip-flop</i> com base em funções lógicas</p> <p>Grupo 3 Obtenção de diagramas de estado com base em <i>flip-flops</i></p> <p>Grupo 4 Implementação de uma máquina de estados com base num problema textual</p> <p>Grupo 5 Exercício sobre máquinas de estados e estados</p>	<p>30 Pontos</p> <p>30 Pontos</p> <p>30 Pontos</p> <p>40 Pontos</p> <p>35 Pontos</p>	<p>Todos os grupos</p> <p>Serão descontados todos os erros de resolução dos exercícios</p> <p>As cotações parcelares serão tidas em consideração sempre que a resolução do exercício não se encontre totalmente correta</p> <p>Serão descontados todos os elementos de identificação dos circuitos em falta, de acordo com as cotações parcelares</p>

		redundantes		
		Grupo 6		
		Implementação de	35 Pontos	
		máquinas de		
		estados utilizando		
		<i>flip-flops</i>		

MATERIAL AUTORIZADO E NÃO AUTORIZADO

Utilização de caneta ou esferográfica azul ou preta

Não é permitida a utilização de lápis ou tinta corretora