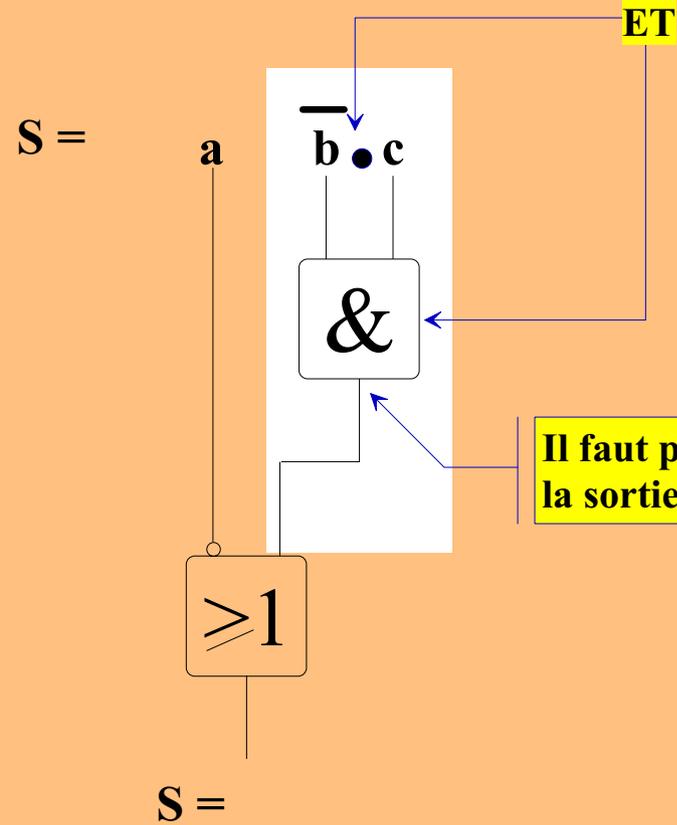




Logis
programmes

Exemple N°1



Il faut pas de signal en b ET un signal en c pour avoir la sortie de ce logigramme à l'état 1

Pour obtenir une sortie à l'état 1 de ce logigramme il faut aucun signal sur cette entrée

Fonction OUI

Fonction NON

a devient \bar{a} barre absence de signal

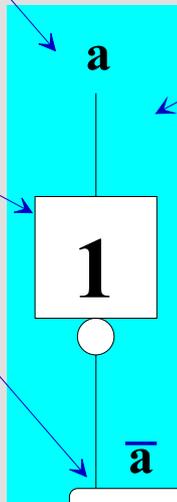
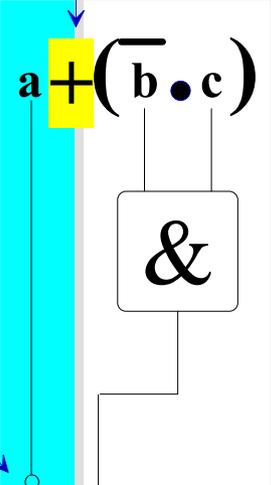


schéma équivalent

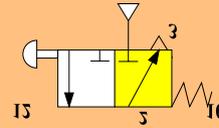
S =



S =

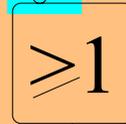
OUI

S =

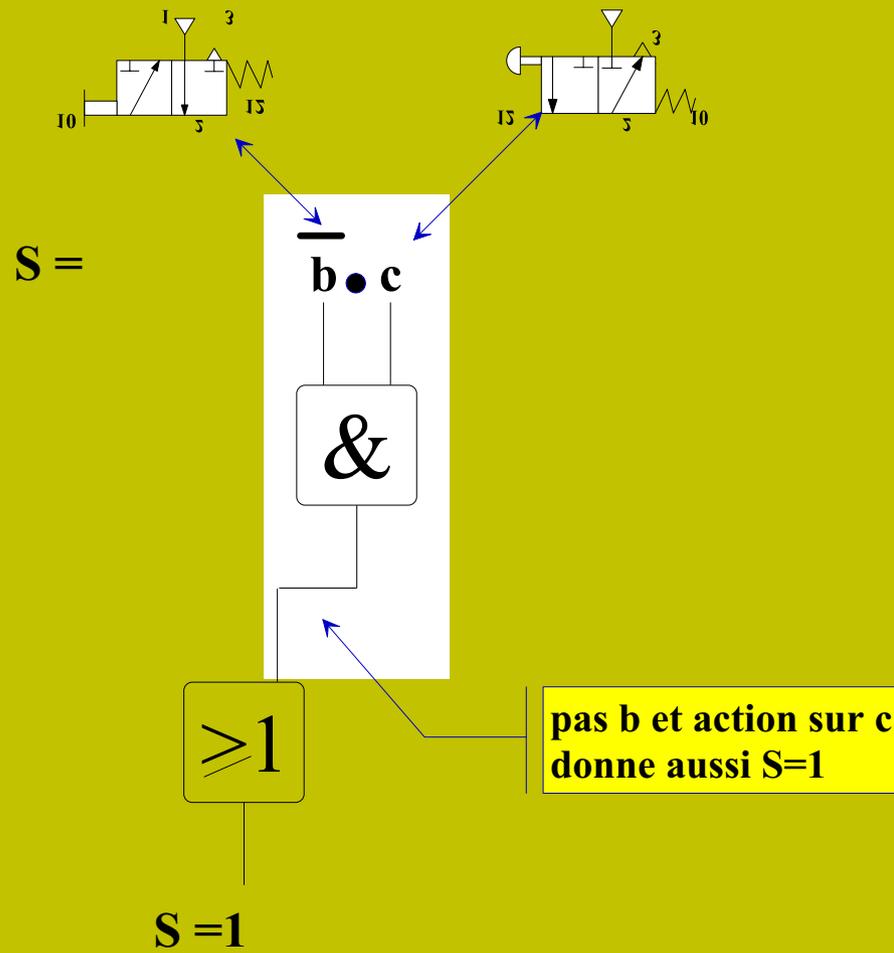


pas de signal = état repos

Si je n'ai pas de signal S=1

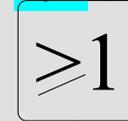
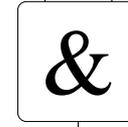


S = 1



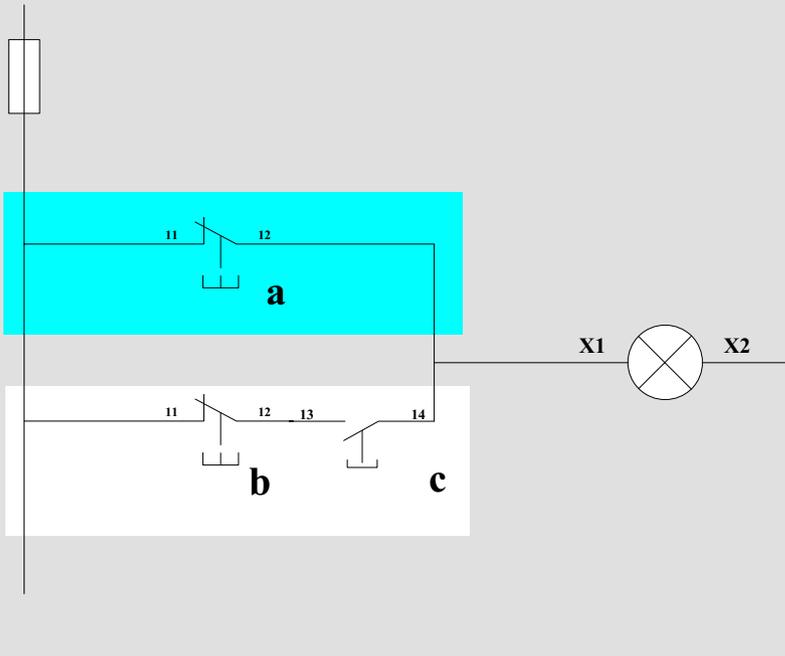
S =

$$a + (\overline{b} \cdot c)$$

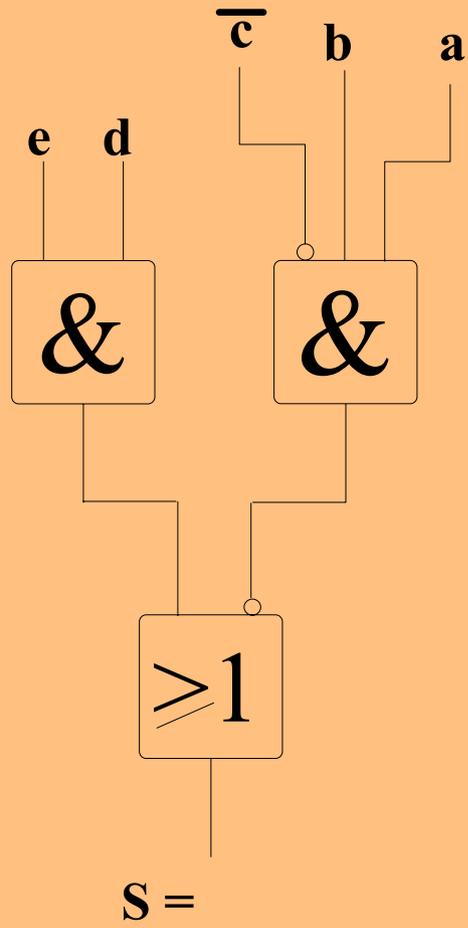


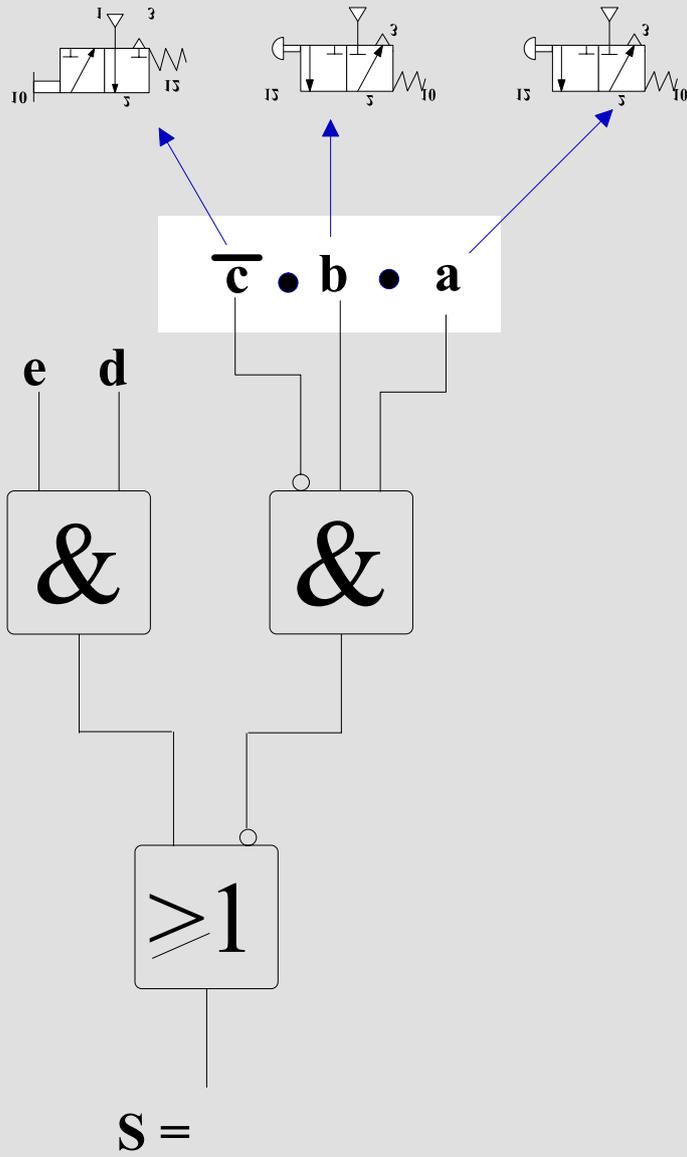
S = 1

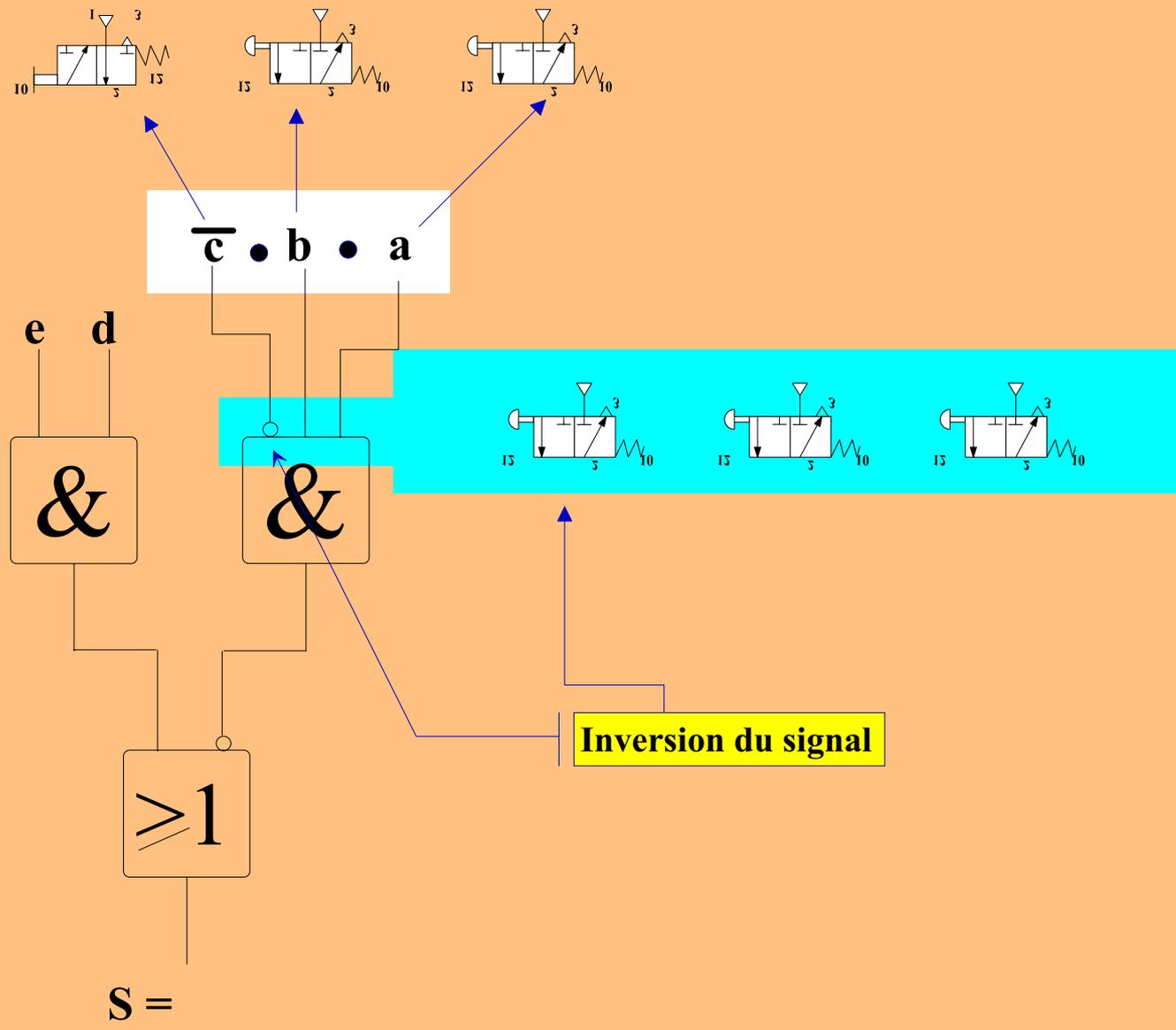
Ou les 2 entrées

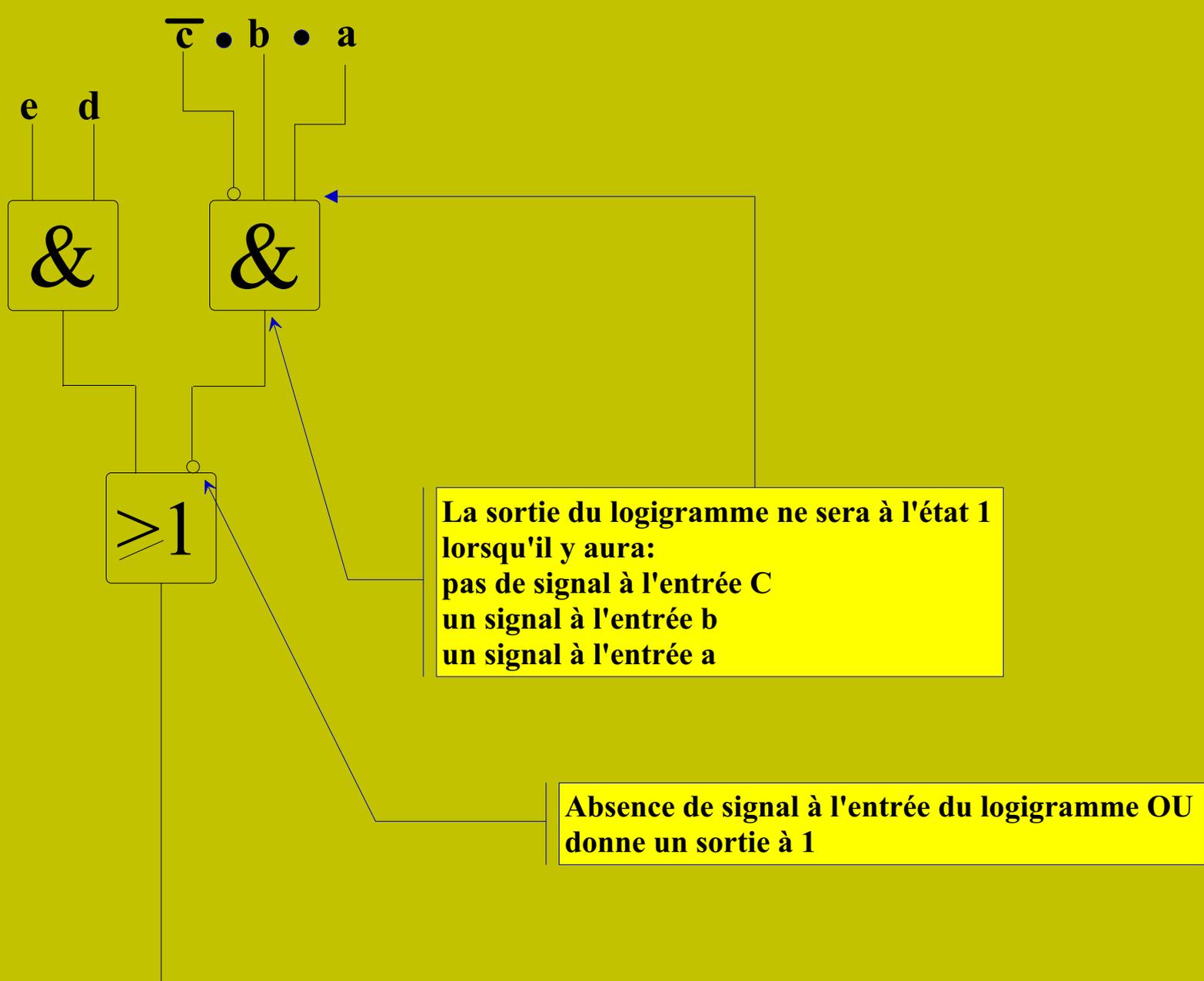


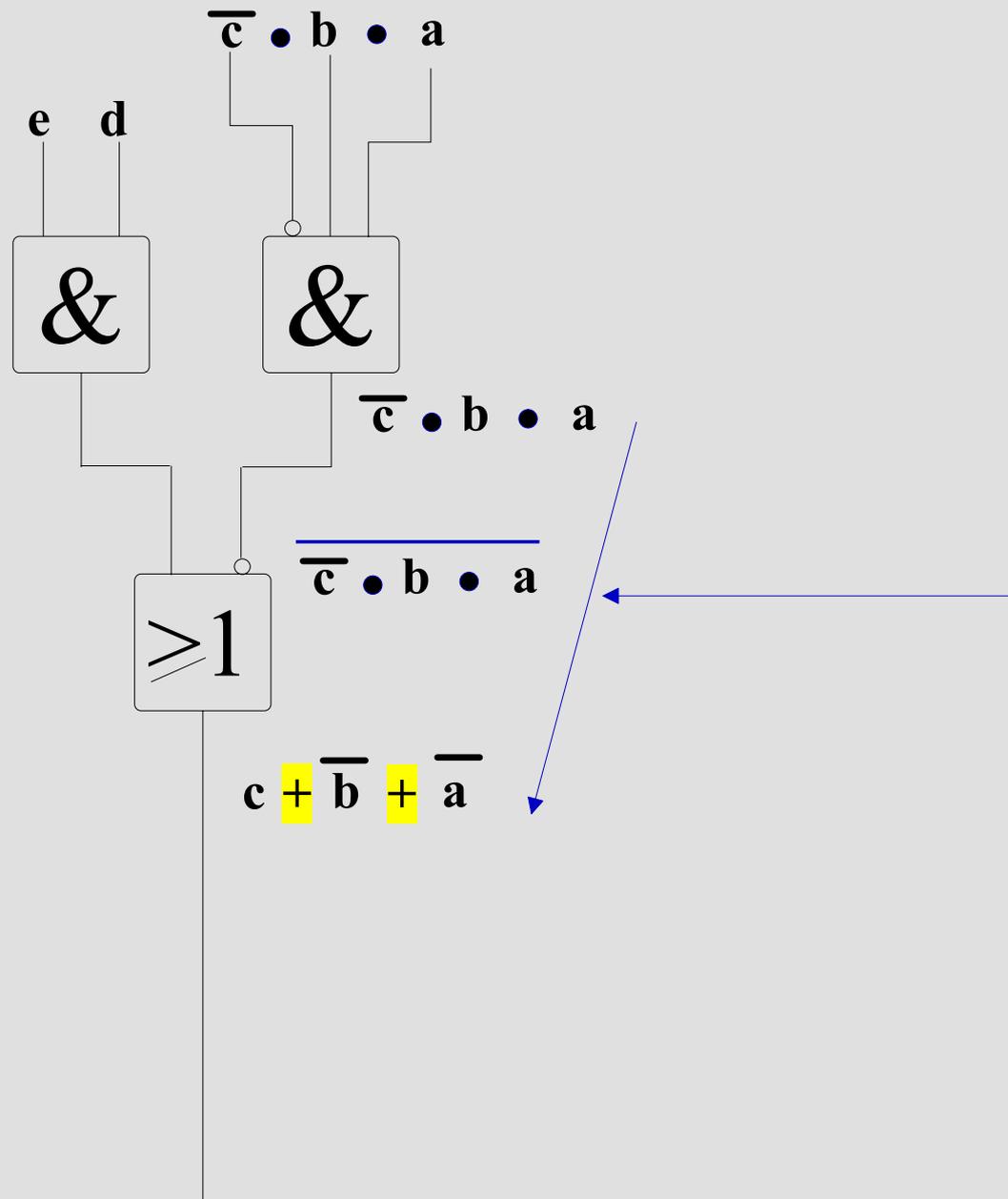
Exemple N°2





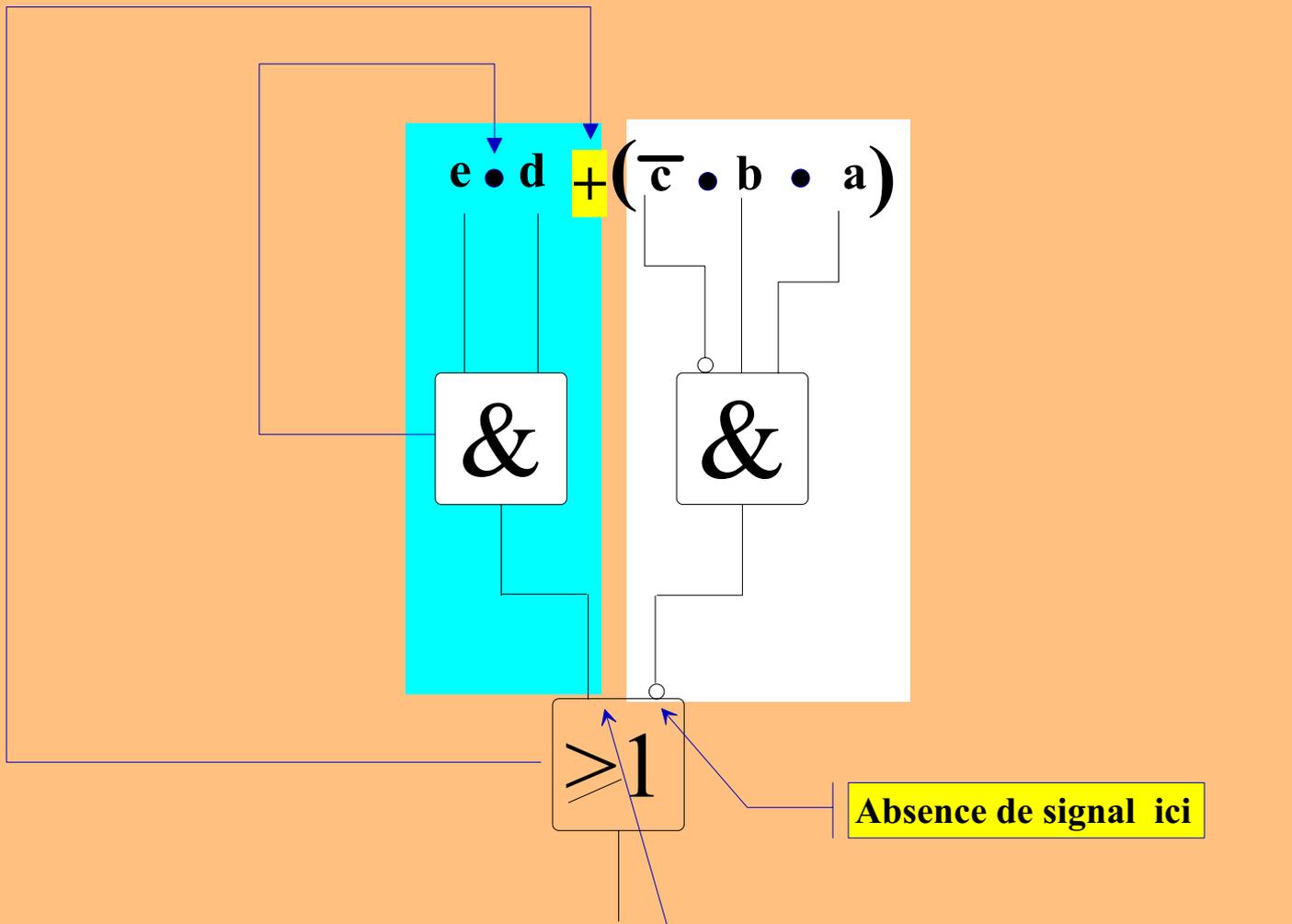






S= 1 chaque fois que la sortie du logigramme ET =0

**C'est à dire chaque fois qu'il ya un signal à l'entrée C du ET
OU que le signal à l'entrée b ou a est absent**



Absence de signal ici

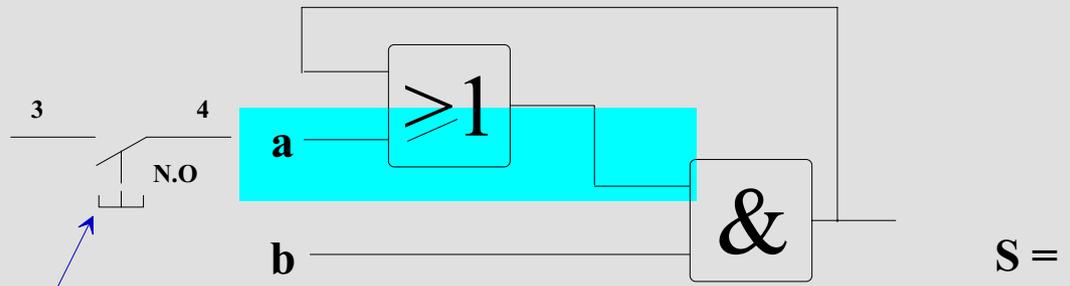
OU

Présence d'un signal ici

OU

les 2 conditions présentent en même temps
donne une sortie = à 1

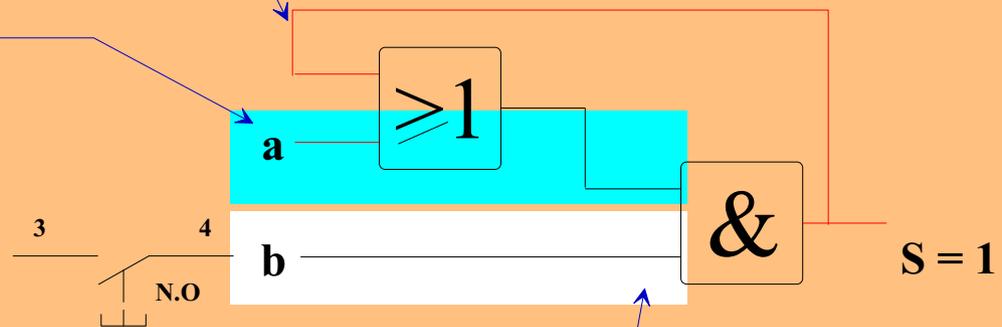
Exemple N°3



Une action sur a met à l'état 1
la sortie du logigramme OU

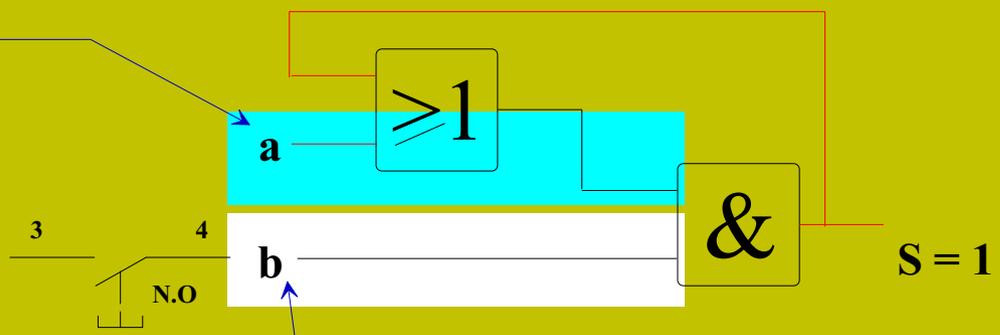
Le signal est réinjecté dans le logigramme OU

On a donc mémorisation de l'impulsion sur a



Il faut un signal sur b pour que S = 1

On a donc mémorisation de l'impulsion sur a



Tant que b sera à l'état 1 la sortie S sera égal à 1