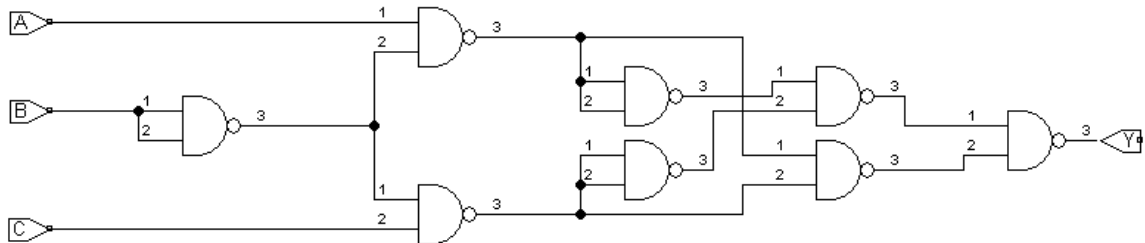
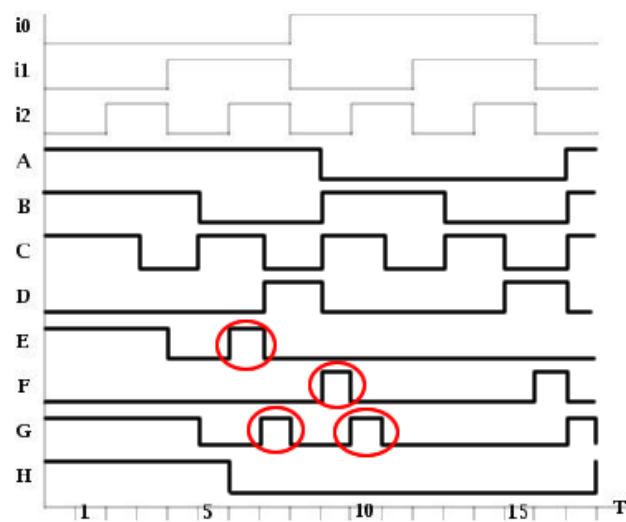


1 NAND-Konvention



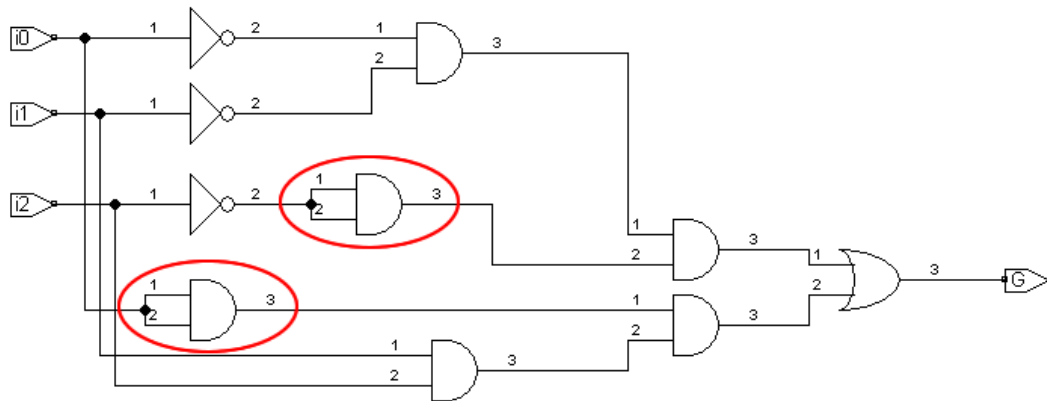
2 Totzeiten



Es soll ein 3XNOR (Äquivalenz) realisiert werden.

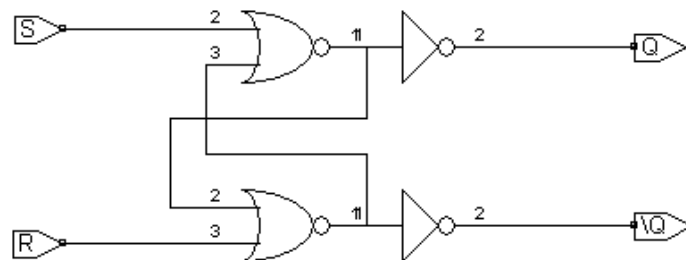
3 Hasardfehler

Bei allen Markierungen handelt es sich um einen statischen-0-Hasard.
Durch Einfügen von Identitätsfunktionen bei C und i0 kann man die Fehler beheben.



4 Flip-Flops

Ein RS-Flipflop auf Basis von NOR und NOT:



Das Flipflop erweitert um einen Takt und eine Togglefunktion (= JK-Flipflop):

