

## Tables de vérité des bascules

<u>TV Bascule RS</u>			<u>TV Bascule JK</u>			<u>TV Bascule D</u>	
R	S	Q <sup>+</sup>	J	K	Q <sup>+</sup>	D	Q <sup>+</sup>
0	0	Q	0	0	Q	0	0
0	1	1	0	1	0	1	1
1	0	0	1	0	1		
1	1	X	1	1	Q̄		

⇒ *Mém : mémoire (état précédent)*  
 ⇒ *MAI : Set (mise à 1)*  
 ⇒ *RAZ : Reset (remise à 0)*  
 ⇒ *Indéterminé*

⇒ *Mém : mémoire (état précédent)*  
 ⇒ *RAZ : remise à 0*  
 ⇒ *MAI : mise à 1*  
 ⇒ *Bascul : basculement*

<u>TV Bascule T</u>	
T	Q <sup>+</sup>
0	Q
1	Q̄

⇒ *Mém*  
 ⇒ *Bascul*

## Tables d'excitation des bascules

<u>TE Bascule RS</u>				<u>TE Bascule D</u>		
Q	Q <sup>+</sup>	R	S	Q	Q <sup>+</sup>	D
0	0	X	0	0	0	0
0	1	0	1	0	1	1
1	0	1	0	1	0	0
1	1	0	X	1	1	1

⇒ Q=0, Q<sup>+</sup>=0 : (R=0, S=0) ou bien (R=1, S=0) donc R=X et S=0  
 ⇒ Q=0, Q<sup>+</sup>=1 donc R=0 et S=1  
 ⇒ Q=1, Q<sup>+</sup>=0 ⇒ R=1 et S=0  
 ⇒ Q=1, Q<sup>+</sup>=1 : (R=0, S=0) ou bien (R=0, S=1) donc R=0 et S=X

<u>TE Bascule JK</u>				<u>TE Bascule T</u>		
Q	Q <sup>+</sup>	J	K	Q	Q <sup>+</sup>	T
0	0	0	X	0	0	0
0	1	1	X	0	1	1
1	0	X	1	1	0	1
1	1	X	0	1	1	0

⇒ Q=0, Q<sup>+</sup>=0 : (J=0, K=0) ou bien (J=0, K=1) donc J=0 et K=X  
 ⇒ Q=0, Q<sup>+</sup>=1 : (J=1, K=0) ou bien (J=1, K=1) donc J=1 et K=X  
 ⇒ Q=1, Q<sup>+</sup>=0 : (J=0, K=1) ou bien (J=1, K=1) donc J=X et K=1  
 ⇒ Q=1, Q<sup>+</sup>=1 : (J=0, K=0) ou bien (J=1, K=0) donc J=X et K=0