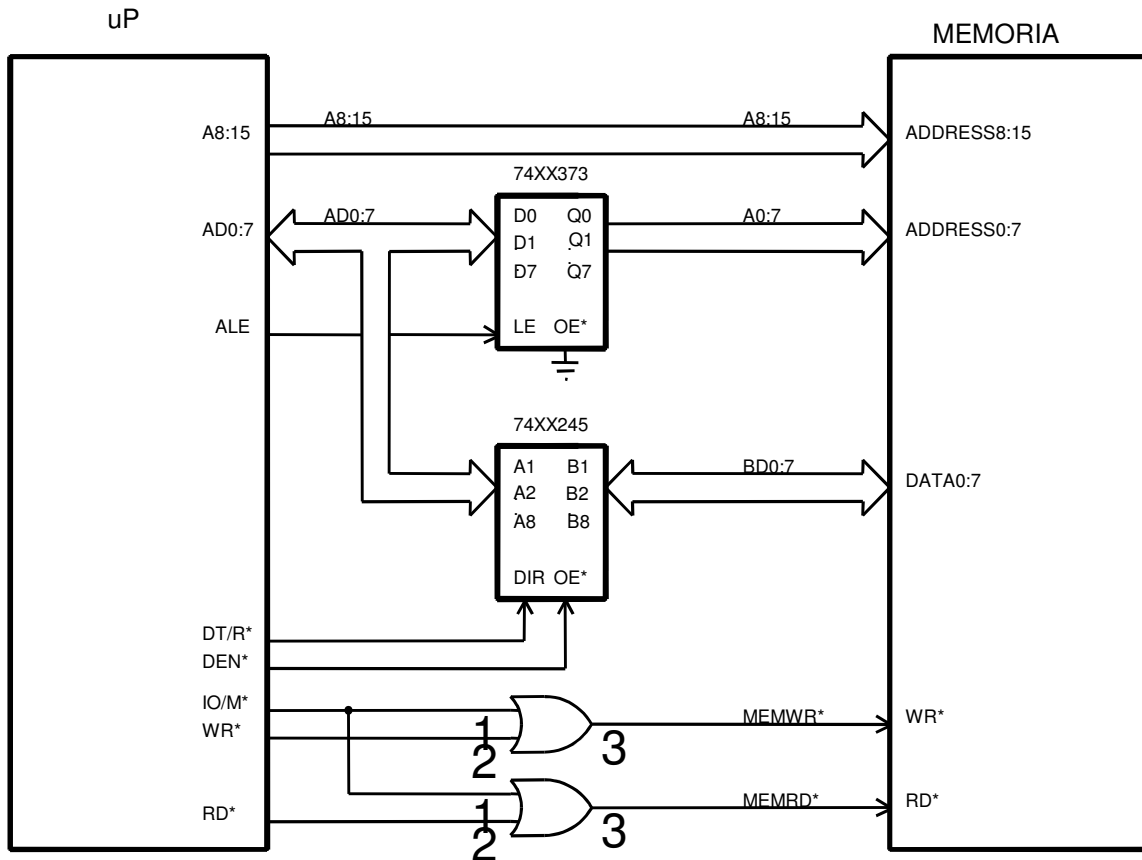
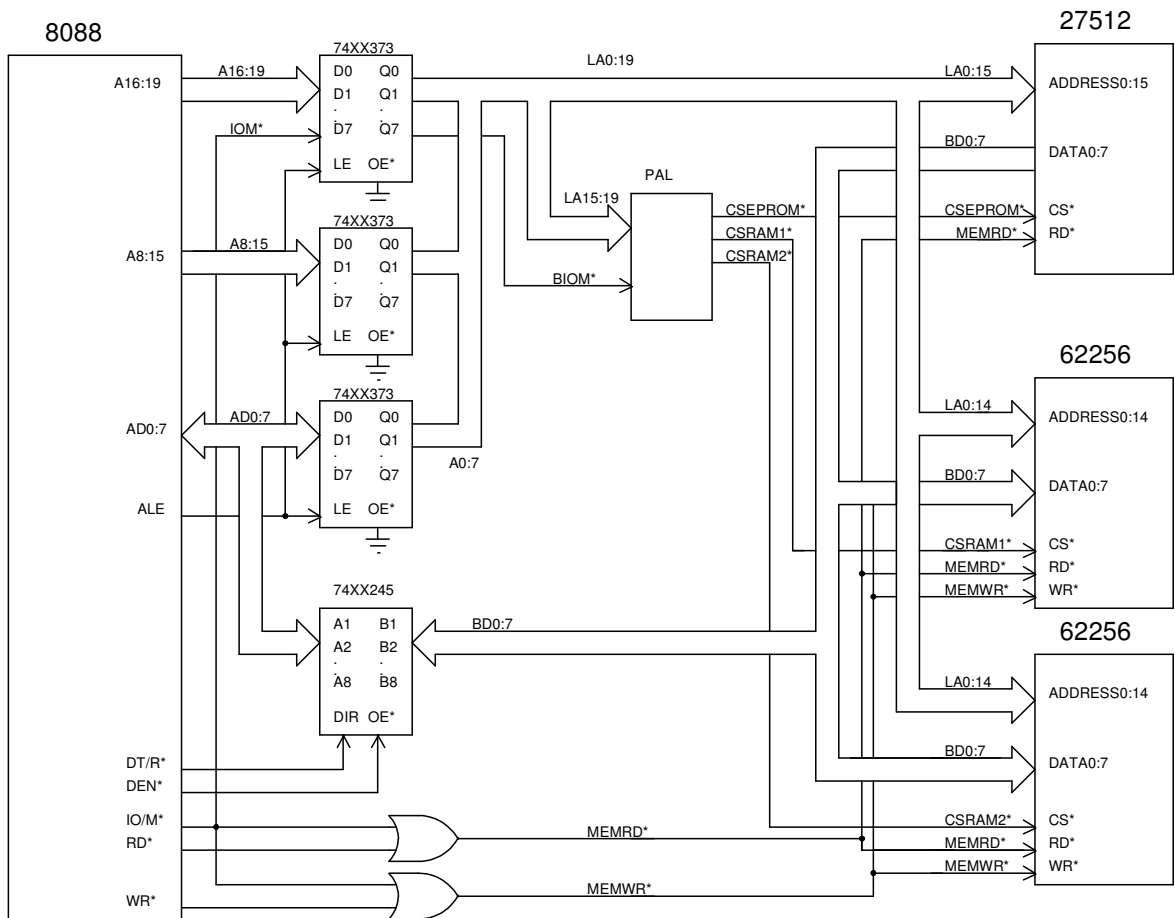


Interfaccia con memorie



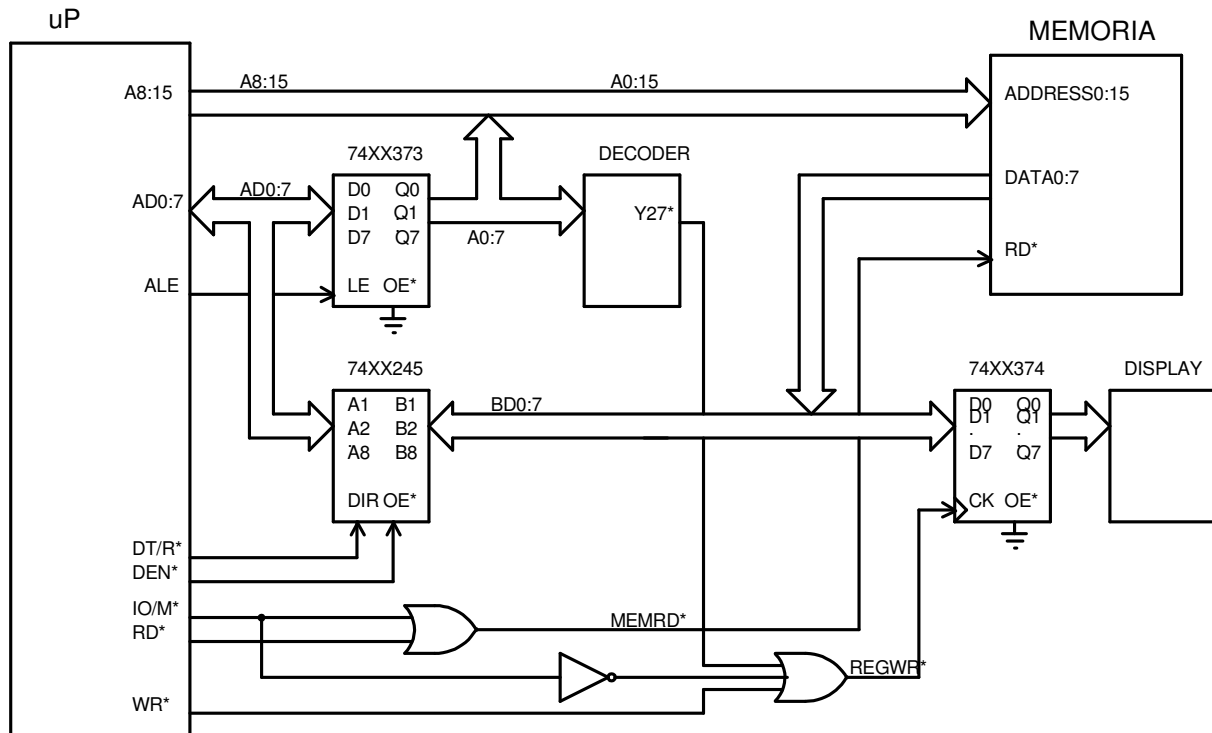
Processore ad 8 bit di data bus

Interfaccia con le memorie

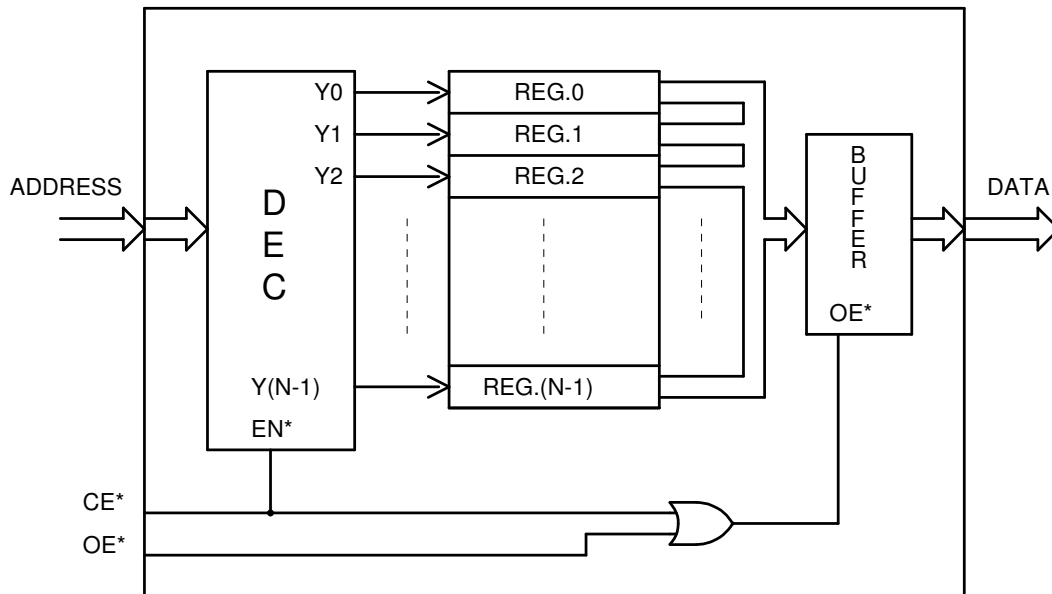


Interfaccia con 8088

Interfaccia con memoria e I/O



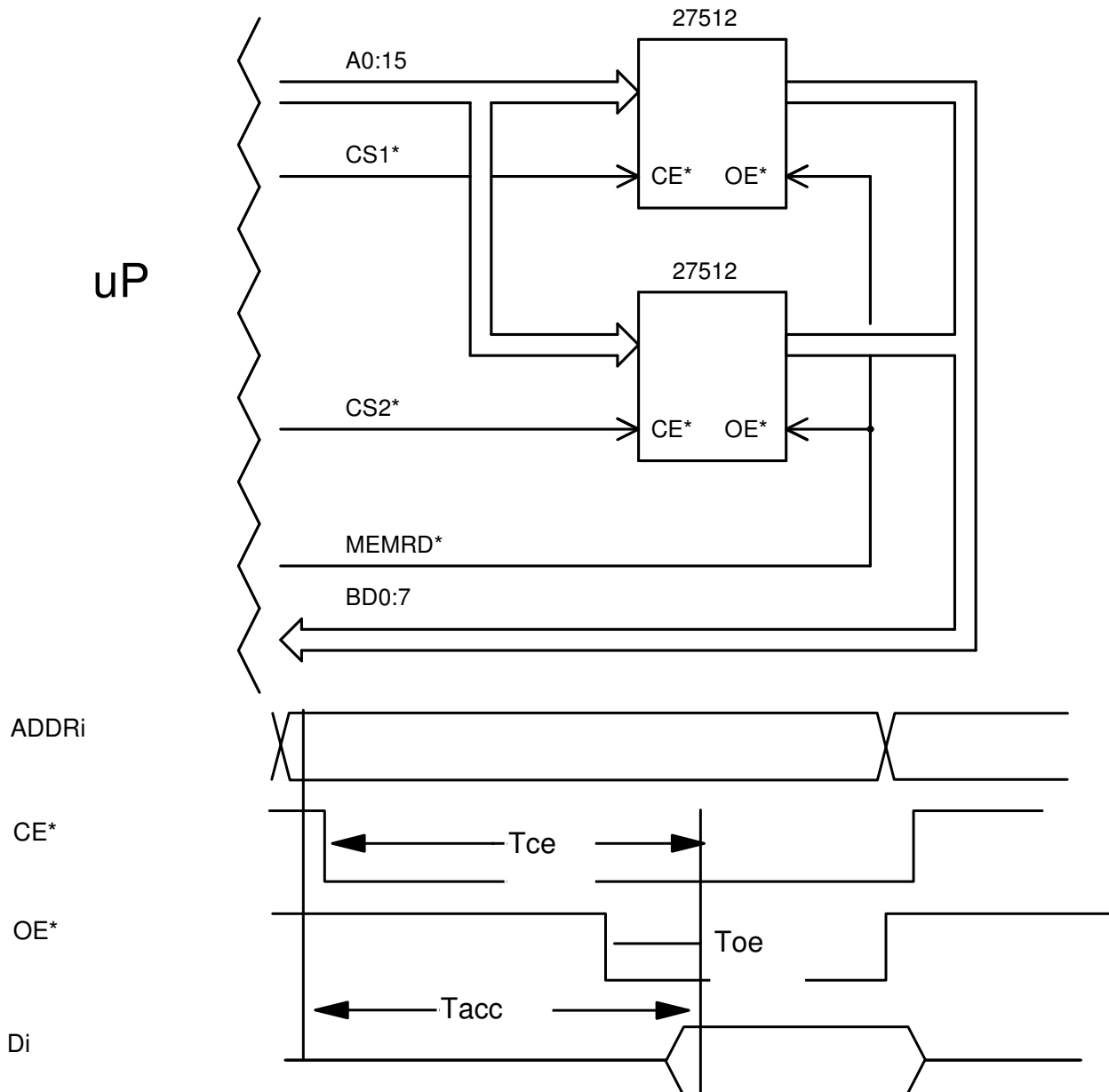
Interfaccia con le memorie EPROM



(E)PROM

1	VPP	VCC	32
2	A16	PGM*	31
3	A15	NC	30
4	A12	A14	29
5	A7	A13	28
6	A6	A8	27
7	A5	A9	26
8	A4	A11	25
9	A3	OE*	24
10	A2	A10	23
11	A1	CE*	22
12	A0	D7	21
13	D0	D6	20
14	D1	D5	19
15	D2	D4	18
16	GND	D3	17

Collegamento



Temporizzazioni

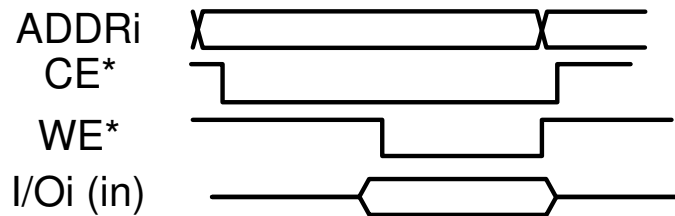
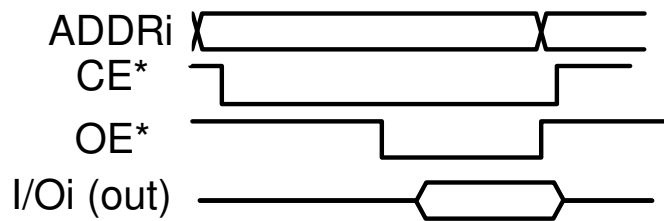
- Per ottenere i dati in uscita da una memoria EPROM o SRAM, occorre che il ciclo di bus di cui il processore è master rispetti 3 tempi minimi:
 - T_{acc} = tempo minimo in cui gli indirizzi ai piedini devono essere stabili
 - TOE (piedino a cui si collega il comando RD della CPU) = tempo minimo da cui deve essere asserito il comando
 - TCE = tempo minimo da cui deve essere fornito il chip select

- Tipicamente $T_{acc} \approx TCE \approx 2 * TOE$

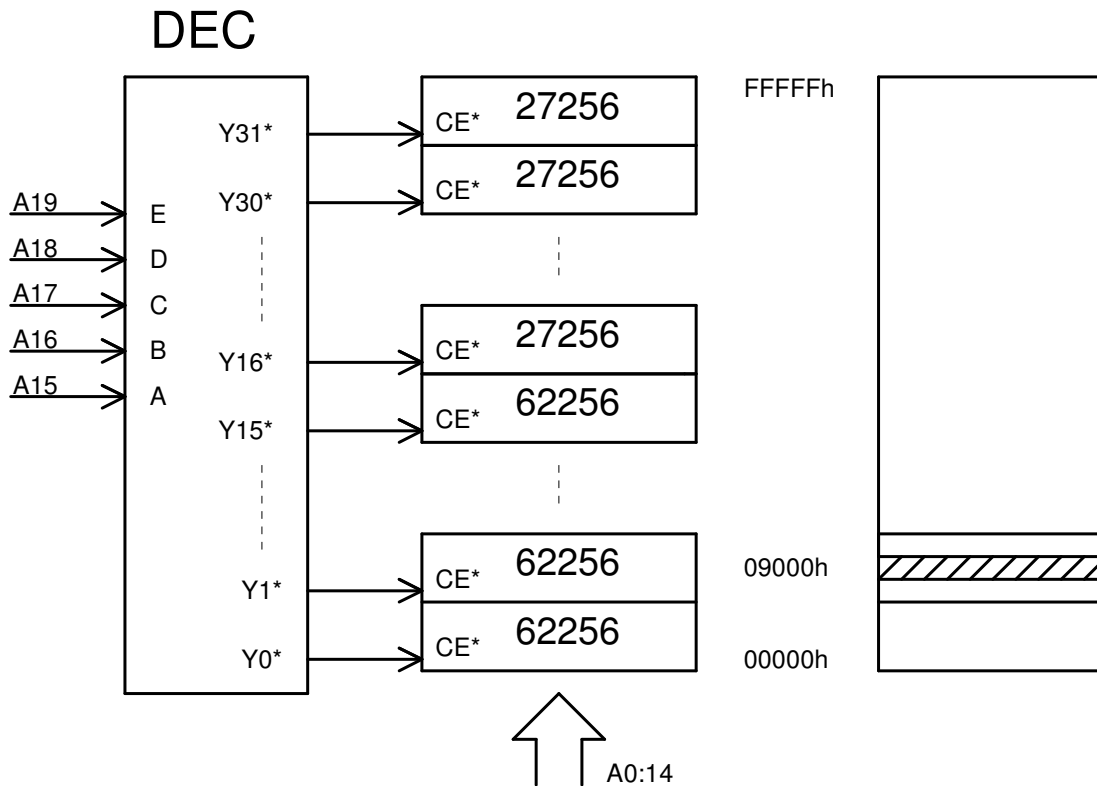
- Per scrivere i dati su una memoria SRAM, al posto di TOE occorre che sia rispettato il tempo:
 - TWE (piedino a cui si collega il comando WR della CPU) = tempo minimo da cui deve essere asserito il comando di WR insieme alla dati

RAM (statiche)

1	NC	VCC	32
2	A16	A15	31
3	A14	CE2	30
4	A12	WR*	29
5	A7	A13	28
6	A6	A8	27
7	A5	A9	26
8	A4	A11	25
9	A3	OE*	24
10	A2	A10	23
11	A1	CE*	22
12	A0	I/O7	21
13	I/O0	I/O6	20
14	I/O1	I/O5	19
15	I/O2	I/O4	18
16	GND	I/O3	17



Decodifica degli indirizzi

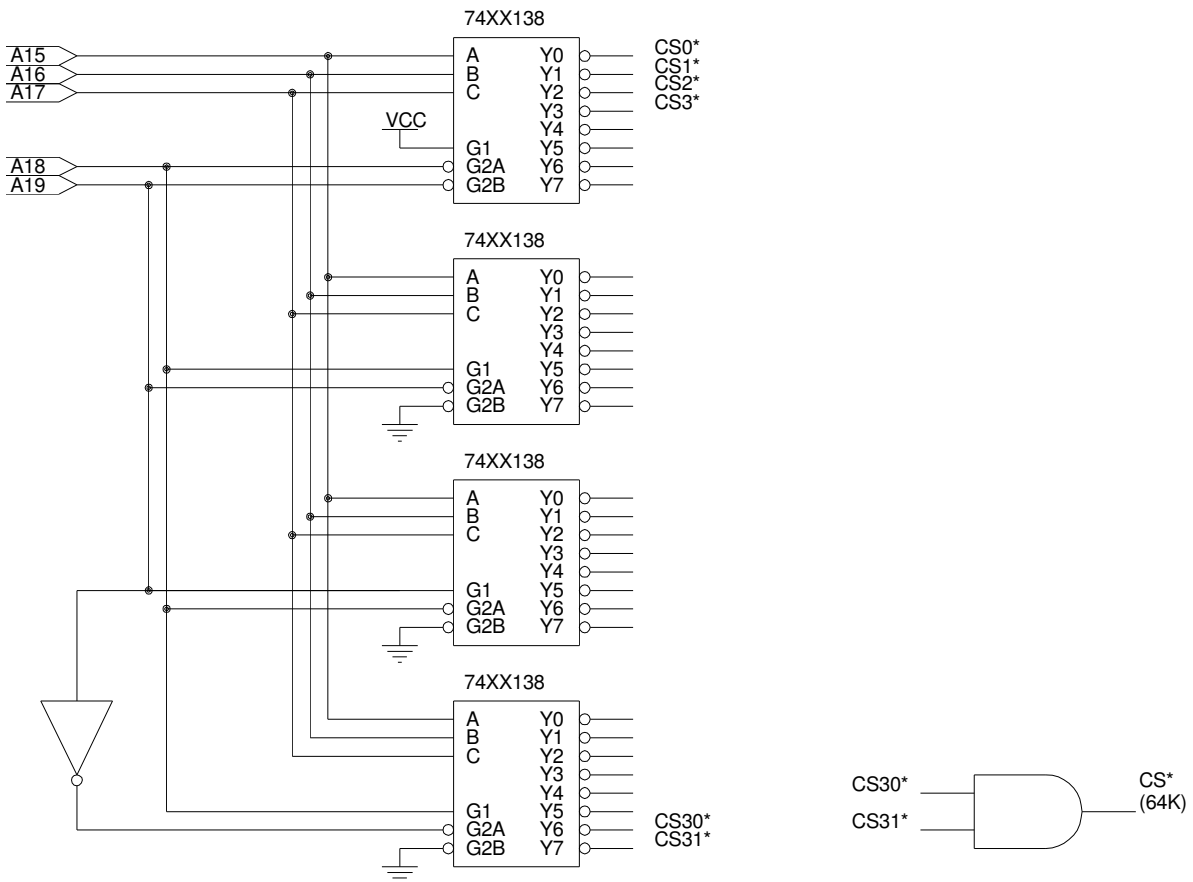


27256: esempio di memoria EPROM (32 KB)

62256: esempio di memoria RAM statica (32 KB)

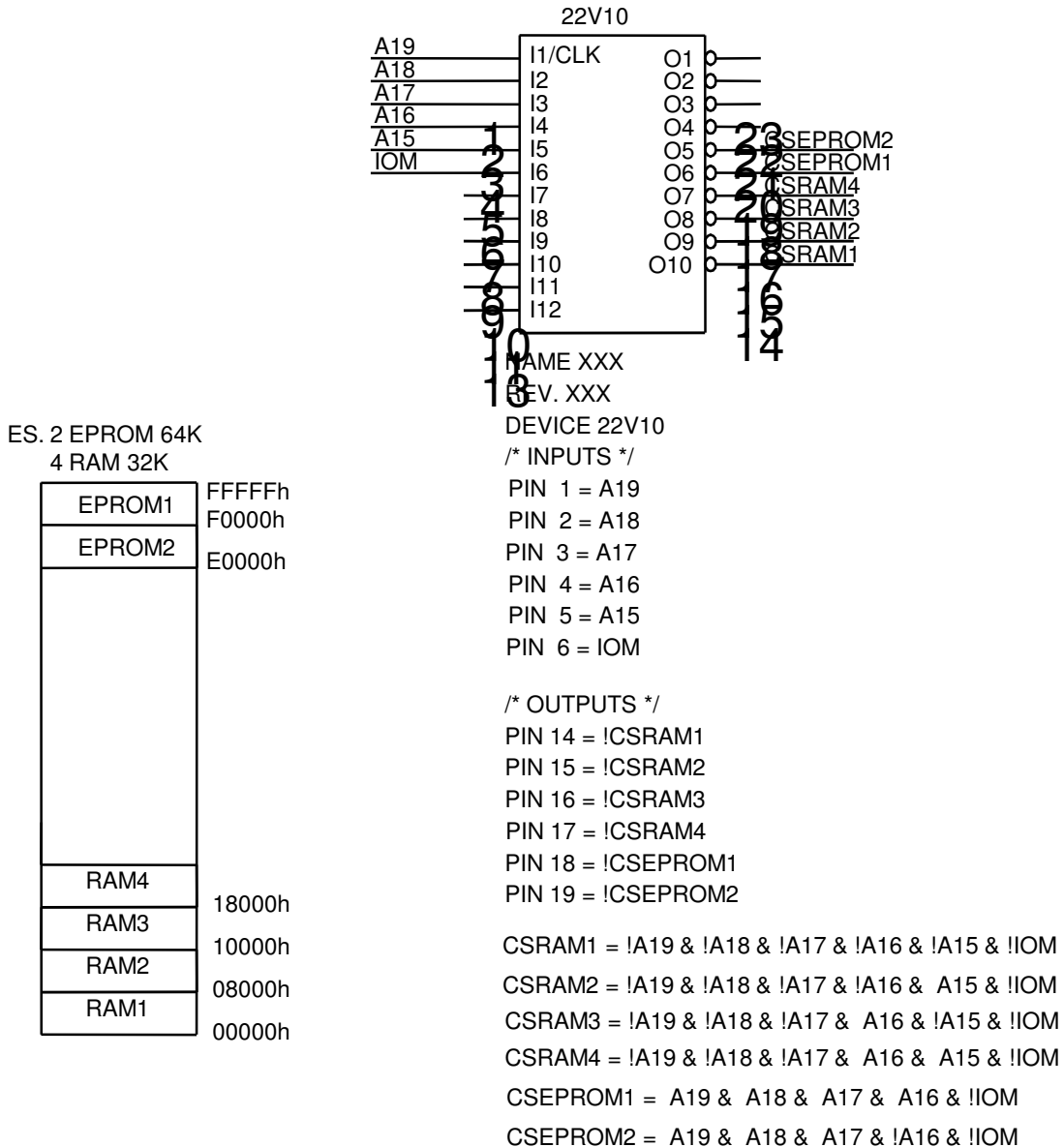
Il decoder genera i segnali di chip enable come funzione dei segnali di indirizzo.

Decodifica con decoder



Se i decoder non hanno dimensione sufficiente, è possibile combinarli gerarchicamente (in figura, un decoder 5:32 è ottenuto con la combinazione di 4 decoder 3:8).

Decodifica con PAL



- Le PAL possono calcolare espressioni combinatorie in modo più flessibile dei decoder
- Le espressioni sono espresse in un qualche linguaggio simbolico (esempio, PALASM)