

1. Трећа и четврта генерација рачунара.
2. Грејов код, мотивација, могућ начин реализације, пример.
3. Транзистор, опис, пример реализације негације, шематски приказ.
4. Аритметичко-логичка јединица (АЛЈ), дефиниција, таблица и имплементација једнобитне АЛЈ са операцијама сабирања, одузимања, конјункције и дисјункције, повезивање више једнобитних АЛЈ. Дозвољена је употреба симбола за једнобитни сабирач.
5. Бројачи, дефиниција, имплементација 3-битног бројача (броји редом од 0 до 7), опис рада и примене.
6. Дистрибуирана организација арбитраже, дефиниција, имплементација уланчавања и независних захтева, предности и недостаци.
7. Статички RAM, како се имплементира, карактеристике, за шта се користи.
8. Зашто кеш ради? Временска и просторна локалност.
9. Паралелан и серијски пренос података, описи, разлике.
10. Регистри MAR и MDR; и објашњење фаза: дословно извршење инструкције (2a) и запис резултата у меморију (2b).