

Lattice ispLEVER

- Características
 - Conjunto de herramientas para el diseño con CPLD y FPGA
 - Versión ispLEVER starter gratuita (licencia 6 meses)
 - Entorno de desarrollo integrado -> incluye
 - Gestión de proyectos
 - Diseño
 - Validación del diseño
 - Simulación
 - Programación de dispositivos
- Gestión de proyectos
 - El “Project Navigator” permite gestionar proyectos y acceder a todas las herramientas de ispLEVER
 - Creación del proyecto:
 - Creación del proyecto en un directorio
 - Especificación del tipo de proyecto
 - Selección del dispositivo

- Diseño

- Permite usar esquemáticos o HDL (ABEL, verilog o VHDL)
- Esquemáticos
 - Uso de celdas prediseñados (librerías)
 - Celdas se corresponden con ecuaciones lógicas y/o biestables
 - Diseños jerárquicos -> un bloque diseñado se puede usar como una celda prediseñada
 - Posicionamiento
 - ✓ celdas
 - ✓ conexiones
 - ✓ etiquetas + puertos (pines) de E/S

- Validación/compilación del diseño

- A partir del diseño se compila, generando las ecuaciones y preparando las conexiones en el dispositivo
- Genera el fichero JEDEC para la programación

- Simulación

- Uso de vectores de test
- Simulación previa a la programación

XILINX ISE Webpack

- Características
 - Versión gratuita del ISE Foundation
 - Soporte de la mayoría de los dispositivos de xilinx
 - Versiones Windows/Linux.
 - Muy similar a Lattice ispLEVER
 - Posibilidad de entrada como
 - Esquemáticos
 - HDL (ABEL, Verilog, VHDL)
 - Diagramas de estados
 - Entorno de desarrollo integrado -> incluye
 - Gestión de proyectos
 - Diseño
 - Validación del diseño
 - Simulación
 - Programación de dispositivos

ABEL

- HDL = Hardware Description Language
 - Verilog
 - VHDL
 - ABEL
- Estructura de un programa:
 - Cabecera
 - Declaraciones
 - Descripciones lógicas
 - Vectores de test
- Cabecera
 - **MODULE** nombre -> nombre del módulo (obligatorio)
 - **INTERFACE** -> declaración del interfaz con el exterior: E y S (opcional)
 - **TITLE** 'título' -> título del diseño. aparece en la cabecera de los ficheros de salida

- Declaraciones

- pines

- Define los pines conectados al exterior, su función, polaridad y les asigna nombre
 - Sintaxis: [!] nombre_pin1 [, [!] nombre_pin2 ...] **PIN** [num1 [, num2]..] [**ISTYPE** atributos]
 - ! -> activo a nivel bajo
 - nombre_pin = nombre que se asigna al pin. Definición de varios pines a la vez:
 - Pines “suelos” -> pin1, !pin2 PIN 1,2
 - Buses -> pin3..0 PIN 1..4
 - num1 -> número de pin asignado a cada etiqueta (opcional)

- atributos

- definen características de señales (pines o nodos internos)
 - sintaxis: señal [, señal2 ...] [**PIN** | **NODE** [num]] **ISTYPE** atributos
 - Algunos atributos: reg (registro), invert (salida mediante inversor), reg_jk, reg_t (tipos de registro), com (combinacional)

- nodos

- Define nodos internosr, su función, polaridad y les asigna nombre
 - Sintaxis: [!] nombre_nodo1 [, [!] nombre_nodo2 ...] **NODE** [num1 [, num2]..] [**ISTYPE** atributos]

– constantes

- Sintaxis: nombre1 [, nombre2 ...] = expresión1 [, expresión2 ..]
- ejemplos:
 - valor = 16*3
 - dato = [1, 0, 0, 1]
 - constantes predefinidas: .X. (no importa) .Z. (alta Z), .C. (flanco de subida)

—

- Descripción lógica

- Distintas posibilidades:

- Ecuaciones
 - Tablas de verdad
 - Diagramas de estados
 - Fusibles
 - Factores XOR

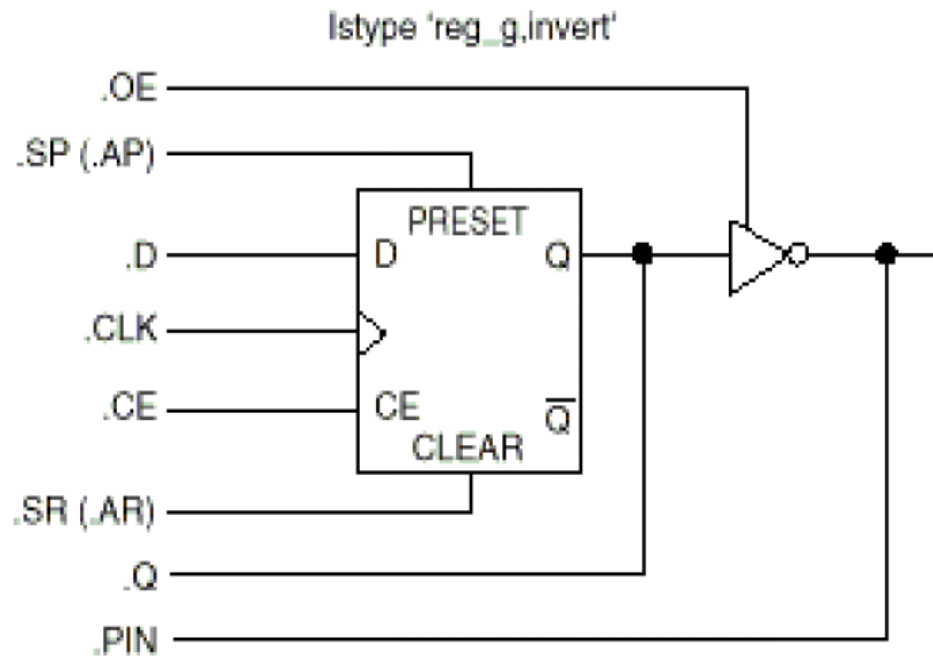
- Extensiones punto

- Permiten referirse de forma precisa a señales internas del circuito asociadas a puertas, biestables, etc.
 - Ejemplo:

Q1 PIN ISTYPE 'reg_g.invert'

Q1.clk = Clock;

Q1.D = !Q1.Q # Preset;



- Expresiones pin-a-pin y expresiones detalladas
 - Pin a pin -> se refieren a las señales en los pines => independientes de la arquitectura del dispositivo

$$Q1 := !Q1$$

- Detalladas -> utilizan señales internas para describir en detalle => dependientes de la arquitectura del dispositivo

$$Q1.D = !Q1$$

- Operadores

- Lógicos -> bit a bit. ! (negación=complemento a 1), & (and), # (or), \$(XOR)
- Relacionales -> resultado = 1/0. igual que en C (==, !=, >=)
- Aritméticos -> operan sobre símbolos o conjuntos de bits:
 - A (cambio de signo -complemento a dos) A – B (resta)
 - A + B (suma)
 - A * B (multiplicación)
 - A / B (división entera)
 - A % B (resto de la división entera)
 - A >> b (rotación a derecha b bits) A << b (rotación a izquierda)

– de asignación

= -> asignación combinacional

$$y = (!a \& b)$$

Q1.D = !Q1 -> vale también para registros pero con expresiones detalladas

:= -> asignación registrada (efectiva en el siguiente flanco de reloj)

Q1 = !Q1 -> sólo válido para registros en expresión pin a pin

- Ecuaciones -> asignación

– p. clave ***EQUATIONS***

– No importa el orden

equations

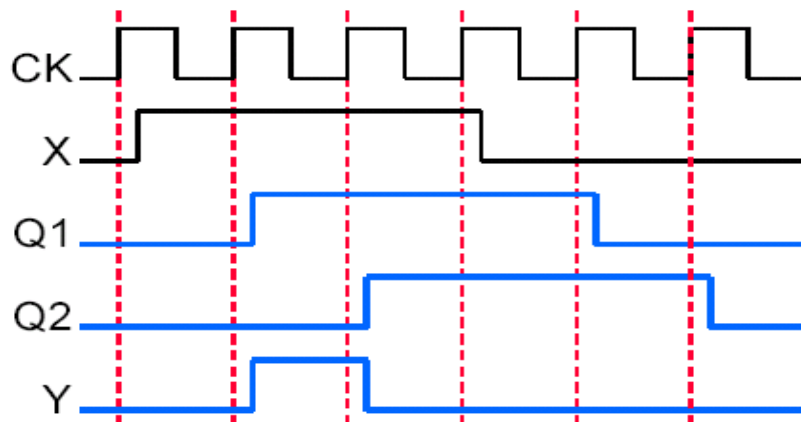
```
Q1 := X;
```

```
Q2 := Q1;
```

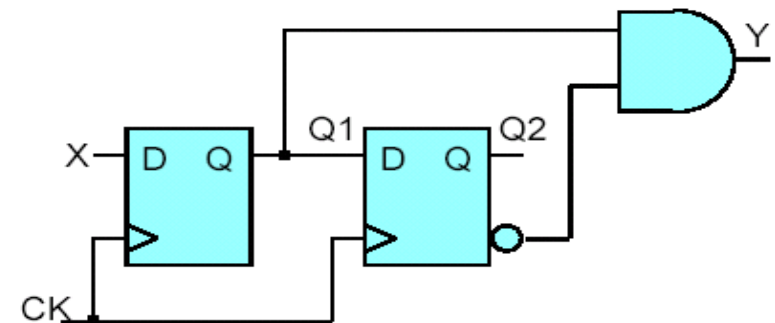
```
Y = Q1 & !Q2;
```

```
[Q1, Q2].clk = CK;
```

Simulación



HW descrito



- Ecuaciones -> sentencias when-then-else

- Sintaxis:

WHEN condición ***THEN*** ecuación1 [***ELSE*** ecuación2] ;

- Se pueden anidar

- Pueden afectar a bloques de expresiones (entre {})

- ejemplo:

WHEN (Mode == S_Data)

THEN { Out_data := S_in; S_Valid := 1; }

ELSE

WHEN (Mode == T_Data)

THEN { Out_data := T_in; T_Valid := 1; }

- ejemplo de contador módulo 10 realizado con ecuaciones registradas

MODULE mapa

TITLE 'Prueba de mapas registrados'

[S3..S0] pin istype 'reg'; “las 4 salidas del contador
reloj, reset pin;

salida=[S3..S0];

Equations

[S3..S0].CLK=reloj;

[S3..S0].AR=reset; “reset asíncrono del contador

when salida==9 then salida=0 “da la vuelta al llegar a 9

else salida = salida+1; “o si no, sigue contando

END

- Tablas de verdad

- Permiten introducir tablas de verdad directamente
- Posibilidad de combinaciones “no importa”
- Dos posibilidades

- Tablas combinacionales -> tablas de verdad “normales”

- Sintaxis:

TRUTH_TABLE (entradas -> salidas)

entradas -> salidas ;

- Ejemplo:

TRUTH_TABLE ([en, A , B] -> C)

[0,.X.,.X.] -> .X.;

[1, 0 , 0] -> 0 ;

[1, 0 , 1] -> 1 ;

[1, 1 , 0] -> 1 ;

[1, 1 , 1] -> 0 ;

- Tablas registradas -> tablas de estados

- Sintaxis:

TRUTH_TABLE (entradas :> salidas_registradas [-> salidas_combinacionales])

entradas -> salidas_registradas [-> salidas_combinacionales] ;

- Salidas_registradas -> valor de la salida registrada correspondiente que se activará en el siguiente flanco de reloj (síncrona)
- Salidas_combinacionales -> valor de la salida combinacional que cambia al cambiar la entrada (asíncrona)
- Se pueden usar para especificar tablas de estados si entradas = estado actual + entradas y salidas_registradas=estado próximo.
- Si se usan las salidas_combinacionales => autómata de MEALY, si no, de MOORE.

- Ejemplo (contador módulo 4, con fin de cuenta -MEALY-)

TRUTH_TABLE ([Q1,Q0] :> [D1,D0] -> Fin_cuenta)

0 :> 1 -> 0;

1 :> 2 -> 0 ;

2 :> 3 -> 0 ;

3 :> 0 -> 1 ;

- Ejemplo (contador módulo 4, con fin de cuenta -MOORE-)

TRUTH_TABLE ([Q1,Q0] :> [D1,D0, Fin_cuenta])

[0,0] :> [0,1,0];

[0,1] :> [1,0,0];

[1,0] :> [1,1,1];

[1,1] :> [0,0,0];

- Diagramas de estado

- Dos tipos de máquinas de estados

- Con codificación binaria -> mínimo número de biestables, más lógica (normalmente mejor para CPLDs)
 - Con codificación “one-hot” -> un biestable por estado, menos lógica (puede ser mejor en FPGAs)

- Autómatas con codificación “one-hot”

- Declaración de la máquina de estado (sección de declaraciones, al principio)

- Declara una máquina de estados (sólo para codificación one-hot)

- Sintaxis: nombre1 [, nombre2 ...] **STATE_REGISTER** [*ISTYPE* atributos]

- ejemplo:

- automata STATE_REGISTER; -> declara una maquina de estados llamada “automata”

- Estados (sección de declaraciones, al principio)

- Definen los distintos estados y los biestables que se va a usar para cada estado (un biestable por estado)

- Sintaxis: nombre1 [, nombre2 ...] **STATE** [valor1 [, valor2]..] [*ISTYPE* atributos]

- nombre -> señales asociadas al estado

- valor -> valor asociado al estado (opcional, si no se especifica, el programa intenta optimizar)

- ejemplos:

- S0..S3 state; -> define 4 pines (y cuatro estados) S0..S3

Definición del diagrama de estados:

- Asignación de reloj (en la sección de ecuaciones)

- Asignación del reloj a los relojes de los biestables.

- ejemplo:

- [S3..S0].CLK=reloj; -> conecta a los CLK de los biestables la señal “reloj”, que será la señal de reloj en el circuito.

– Definición del diagrama de estados

- Incluye
 - Cabecera
 - Descripción de cada estado -> una entrada por estado
 - Descripción de las transiciones -> dentro de cada estado, una entrada para cada transición
- Cabecera
 - Define las señales implicadas en el autómata: bits de estado y salidas
 - Sintaxis: **STATE_DIAGRAM** registros_estado [-> salidas]
 - Donde
 - registros_estado -> lista de las señales de estado (o bien maquina de estado declarada con STATE_REGISTER)
 - salidas -> listas de salidas para cada estado (MOORE)
 - ejemplo:
 - STATE_DIAGRAM MiAutomata; -> donde Miautomata estará declarado en la seccion STATE_REGISTER
- Descripción del estado
 - Después de la cabecera. Una entrada para cada estado
 - sintaxis:
STATE estado_actual :
[salidas_síncronas]
transiciones;
 - donde
 - salidas_síncronas (MOORE) -> ecuación (o ecuaciones) salida = expresión
 - transiciones -> especifica transiciones y salidas (MEALY) con expresiones IF-THEN-ELSE, CASE, GOTO o WITH.

- Transiciones

- Sentencia IF-THEN_ELSE

- Sintaxis:

- IF*** condición

- THEN***

- estado_próximo [***WITH*** salidas].;

- [***ELSE***

- estado_próximo [***WITH*** salidas]] ;

- Donde:

- condición = expresión lógica

- salidas = ecuación (o ecuaciones) salida = expresión

- Sentencia GOTO

- Define una transición incondicional

- Sintaxis: ***GOTO*** estado_próximo [***WITH*** salidas];

- Sentencia CASE

- sintaxis:

- CASE***

- condición : estado_próximo [***WITH*** salidas];

- [condición : estado_próximo [***WITH*** salidas];]

-

- ENDCASE*** ;

- Ejemplo de codificación one-hot

```
sreg1 state_register;  
S0..S3 state;  
equations  
sreg1.clk = clock;  
state_diagram sreg1  
state S0:  
goto S1 with {x = a & b;  
y = 0; }  
state S1: if (a & b)  
then S2 with {x = 0;  
y = 1; }
```

– Autómatas con codificación binaria

- No hay declaración de la máquina de estado
- Declaración de los estados (sección de declaraciones)
 - se da nombre a los estados y se le asigna un valor a cada uno.
 - Ejemplos
 - `cero = [0,0]; uno =[0,1], dos=[1,0]`
 - `A=0; B=1; C=2;`
- Asignación de reloj -> igual que en los one-hot
- Definición del diagrama de estados
 - Igual que en los one-hot, excepto la cabecera, que en vez del nombre de la máquina de estados lleva una lista de las señales de estado usadas
 - ejemplo:
 - `STATE_DIAGRAM [Q2,Q1,Q0]`
- Ejemplo codificación binaria

```
sreg = [q1,q0];
```

```
"State Values...
```

```
A = 0; B = 1; C = 2;
```

```
state_diagram sreg;
```

```
State A: " Hold in state A until start is active.
```

```
in_B = 0;
```

```
in_C = 0;
```

```
IF (start & !reset) THEN B WITH halt := 0;
```

```
ELSE A WITH halt := halt.fb;
```

```
State B: " Advance to state C unless reset is active
```

```
in_B = 1;
```