

Designspec - Svarte Jakob

Designspecifikation Svarte Jakob

TSEA83, Grupp X

Alfred Sjöqvist - alfsj019

Sebastian Karlsson - sebka786

Oliver Brenner Hedmark - olibr806

Isak Song Olsson - isaso926

Version: 0.1

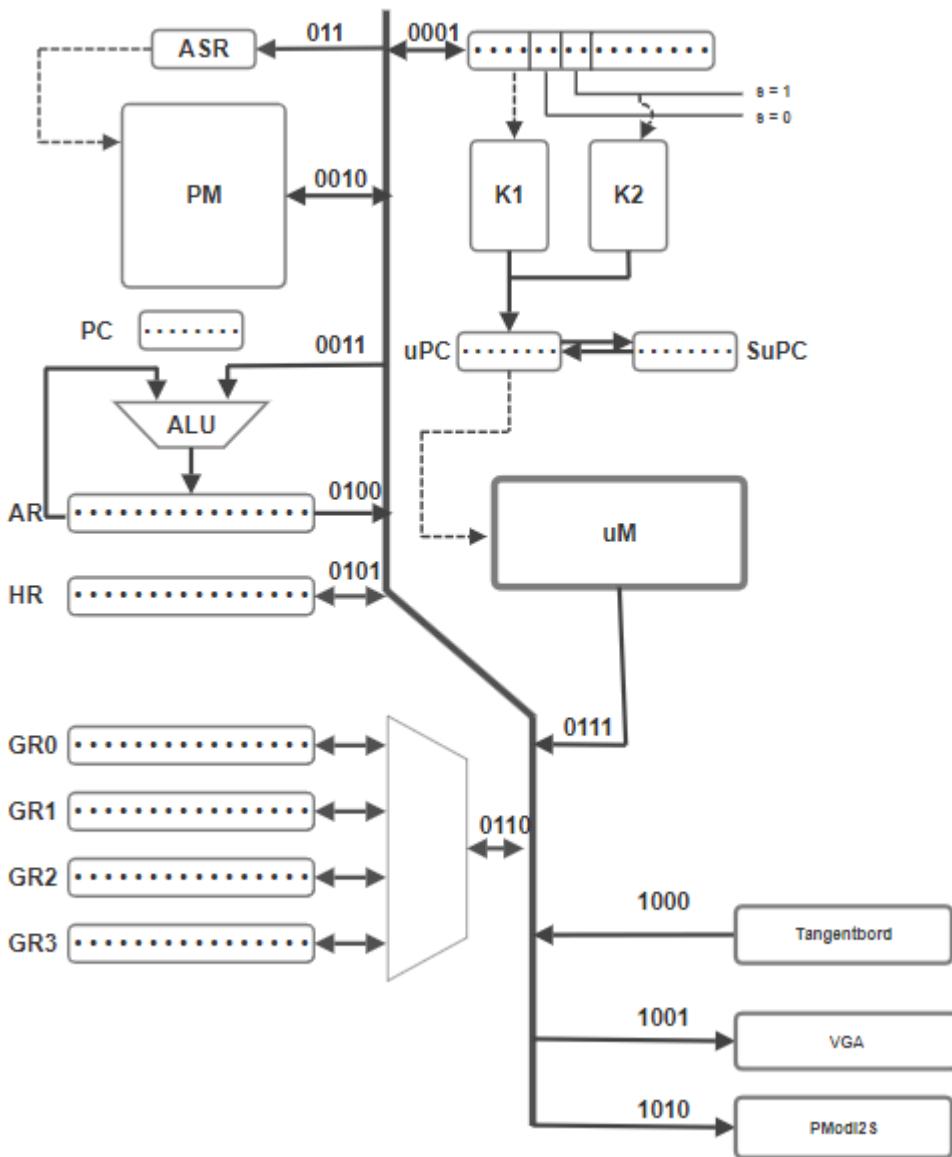
Datum: [2024-02-26]

Examinator: Anders Nilsson

Sammanfattning

Detta dokument beskriver designen av en mikroprogrammerad dator anpassad för spelet Svarte Jakob (Blackjack). Målet är att skapa en flexibel och effektiv lösning som kan hantera spelets logik och interaktion med användaren genom ett textbaserat gränssnitt, med potentiella utvidgningar till ett grafiskt gränssnitt och flerspelarstöd.

1. Blockschema



2. Minnesanvändning.

Minnena i vår design är de som ses ovan i blockschemat. Det minnet som behövs till vår implementation bör finnas i FPGA:n. Om minnesproblem skulle upptstå, skulle vi kunna reducera antal befintliga kortlekar.

3. Implementation

3.1 Hårdvarukomponenter

Till detta projekt kommer hårdvarukomponenterna bestå av följande:

En VGA vars roll är att grafiskt visa spelet.

Ett tangentbord vars roll är att hantera inputs för spelets logik.

Ett Basys-3 kort som fungerar som datorn för att köra spelet.
Pmod_I2S högtalare för att spela upp ljud under spel.
Hårdvaran kopplas sedan in via buss.

3.2 Specifika Utmaningar

En utmaning spellogiksmässigt är hur vi hanterar korten. 6st kortlekar kommer användas med 52 kort vardera. Dessa kort kommer i sin tur representeras av 6 bitar vardera för ett

4. CPU

4.1 Processormodell.

Mikroprogrammerad utökning av Björn Lindskog-datorn. Här har vi kopplat in samtliga input samt output-enheter via bussen.

4.2 Registerbredd och minnesbredd

Register samt minnesbredd är satt till 16 bitar.

4.3 Programräknare

Programräknaren är likt björn lindskogs datorn 8 bitar, vilket gott borde räcka till att implementera spelet på.

4.4 Instruktionsregister

Instruktionsregistret behöver vara kapabelt att rymma alla nödvändiga kombinationer av register och konstanter som krävs för varje instruktion. Instruktionsavkodaren fungerar som ett kombinatoriskt nätverk som, baserat på den specifika instruktionen, genererar styrkommandon till de olika delarna av processorn. Dessa kommandon aktiverar sedan de relevanta delarna för att utföra den önskade funktionen av instruktionen. Vilka specifika styrkommandon som behövs beror på vilka instruktioner som är implementerade.

4.5 Stackpekare

Programmet kan ställa in stackpekaren, vanligtvis till adressen vid slutet av dataminnet. Efter detta hanterar den sig själv. Det innebär att den automatiskt minskar med ett vid anrop till subrutiner och vid avbrott, och ökar med ett när den återgår till tidigare position. Instruktioner som placeras eller hämtar värden från stacken orsakar samma automatiska justering av stackpekaren.'

4.6 Processorstart

Tanken är att det ska finnas ett program laddat från start.

4.7 Adresseringsmoder

Vi tänkte använda oss av CISC och kommer använda oss av samtliga fyra adresseringsmoder.

4.8 Instruktionsuppsättning

NOP = Ingen operation

IRET = Återhopp från avbrott

RET = Återhopp från subrutin

RJMP = Offset-hopp till PC+1+offset

JSR = Offset-subrutinanrop till PC+1+offset

BNE = Offset-hopp om Z = 0

BPL = Offset-hopp om N = 0

BGE = Offset-hopp om N \oplus V = 0

BEQ = Offset-hopp om Z = 1

BMI = Offset-hopp om N = 1

BLT = Offset-hopp om N \oplus V = 1

ST = Rd, Ra | MEM(Rd) \leq Ra

LDI = Rd, const | Rd \leq const

LD = Rd, Ra | Rd \leq MEM(Ra)

COPY = Rd, Ra | Rd \leq Ra

ADD = Rd, Ra | Rd \leq Rd + Ra, uppdaterar Z, N, C, V

ADDI = Rd, const | Rd \leq Rd + const, uppdaterar Z, N, C, V

CMP = Rd, Ra | Rd - Ra : uppdaterar Z, N, C, V

CMPI = Rd, const | Rd - const : uppdaterar Z, N, C, V

PUSH = Ra | DM(SP) \leq Ra

POP = Rd | Rd \leq DM(SP+1)

AND = Rd, Ra | Rd \leq Rd AND Ra, uppdaterar Z, N, C, V

ANDI = Rd, const | Rd \leq Rd AND const, uppdaterar Z, N, C, V

OR = Rd, Ra | Rd \leq Rd OR Ra, uppdaterar Z, N, C, V

ORI = Rd, const | Rd \leq Rd OR const, uppdaterar Z, N, C, V

5. Grafik

Som milstolpe skapar vi ett textbaserat gränssnitt för att kunna testa spelmekaniken till en början. Vidareutvecklingen är sedan att utveckla grafisk utritning för spelet. Tanken är då att införa sprites på en grön bakgrund som utgör spelbrädet/bakgrund.

6. I/O-enheter

Till input använder vi oss av ett tangentbord anslutet via USB.

Till output används en VGA-skärm till ett textbaserat spel som i mån av tid, får ett grafiskt gränssnitt. Även ljudenheten PmodI2S ansluts via headphone-jack till Basys-kortet.

7. Minnesanvändning

För att hantera en VGA-upplösning på 640x480 pixlar krävs det att datorn kan adressera positioner i X- och Y-axeln var som helst i bilden, därför väljs registerbredden till 16 bitar. Detta antas underlätta hantering av tal i allmänhet. Register som R0, R1, ..., stackpekaren (SP), programräknaren (PC) och sprite-register (det vill säga register som kan adressera något) kommer då att ha en bredd på 16 bitar. På samma sätt blir dataminnet lämpligen också 16 bitar brett.

8. Programmering

Programmeras med hjälp av maskinkod. Assemblerer av något slag kan komma att implementeras om tid finns.

9. Timing

Spelet kommer synkroniseras enligt processorns klocka. Spelet i sig kommer inte behöva interrupts eller ett tick-baserat klocksystem då alla händelser sker sekventiellt från inputs från tangentbordet. Likaså med animationer och tid för deras utritning.

10. Milstolpe

Att ha en fungerande spellogik utan utritning och ljudeffekter. För detta krävs även en fungerande datorarkitektur.