

VHDL Made Easy

By BorjaLive (B0vE)

VME Parser Engine v1.1.x

Índice

P1. Descripción

P3. Sintaxis

P9. Guía práctica

P11. Errores y versiones

Descripción

VHDLME o, para abreviar, VME es un lenguaje de descripción de hardware intermedio con una sintaxis orientada a scripts.

El código en VME debe ser traducido primero a VHDL para después ser compilado. Las herramientas ayudas sintácticas están disponibles para Notepad++ y el compilador se distribuye en dos versiones, con y sin interfaz gráfica.

Esta idea surgió a partir de haber observado por primera vez VHDL. En comparación con otros lenguajes de programación convencionales, aparenta una tipología demasiado estricta y una sintaxis enrevesada, compleja y, en algunos momentos, inconsistente; teniendo en cuenta que se trata, no de un lenguaje propiamente, sino de una notación como lo podría ser JSON.

Dos personas llegaron a esta conclusión.

VME viene a simplificar los lenguajes de descripción de hardware aportando una mayor flexibilidad y legibilidad al código.

Actualmente se encuentra escrito en AutoIt3, un lenguaje de scripting para Windows; nada aconsejable para proyectos de esta índole. Decisiones del creador.

Notas de la v1.1.x

Este manual de usuario está escrito para la versión 1.1 LTS y, por tanto, puede ser incompatible con funciones futuras del lenguaje.

Ya puedes dejar de leer, el resto de esta página es relleno.

La versión del lenguaje viene definida por el número de iteración del motor. Dado que VME sigue el modelo de aproximaciones sucesivas, nunca existirá una versión definitiva ni una versión concreta; sino un conjunto discreto de estados caracterizados por el número de veces que se ha reiniciado el desarrollo (X), número de veces que se han hecho cambios de diseño (Y), número de veces que el creador pensó que había solucionado todos los errores conocidos (Z). Dando como resultado X.Y.Z A diciembre de 2018 la versión más reciente es la 1.1.1, pero se espera que antes de 2019 se lance la 1.1.2 y 1.2 Beta.

Las versiones Beta no reciben actualizaciones, mientras que las LTS tampoco las reciben. La denominación Beta o LTS ha sido escogida para evitar llegar nunca a una Release.

Sintaxis

Inspirada en C y adaptada a las peculiaridades de VHDL.

VME no distingue mayúsculas y minúsculas. No utiliza ‘;’ para cerrar líneas. La comprobación de igualdad y la asignación son iguales “=”

Secciones

Se definen con limitadores de inicio y fin; adicionalmente pueden incluir un modificador en el limitador de apertura. Su uso no es obligatorio; no obstante, no está permitido alternar el uso de una sección en un mismo fichero. Es decir, si usas una sección para delimitar cierta porción de código que comparte la misma función, no podrás escribir ese mismo tipo de sentencia fuera de las secciones.

`Var ... VarEnd`

No acepta modificadores.

Se utiliza para declarar las variables. Estas pueden ser puertos o señales. Más sobre variables en PAG X.

`Logic [MOD] ... LogicEnd`

Acepta los modificadores “parallel” y “sequential”

Contiene todo tipo de sentencias excepto declaración de variables. Al usarse sin modificadores, admite tanto código paralelo como secuencial, al agregar los modificadores estos restringen las sentencias al tipo que definen.

Nota: Si no se usan secciones, el compilador ignorará todas las líneas que no pueda parsear; si se usan, y la línea está dentro de las secciones, pero no puede parsearla, lo mostrará como un error.

Implement ... ImplementEnd

No acepta modificadores

Obligatoria para asignar los componentes de la FPGA con los puertos de la entidad.

NOTA: Solo se utilizarán si se le pide al compilador que genere las restricciones.

Declaración de variable

Los arrays se declaran como el tipo de dato que contienen acompañado de su tamaño pasado como argumentos. Los argumentos son opcionales.

```
TipoDeDato[Argumentos] Nombre
```

Asignaciones

Sintácticamente se realizan igual que en la mayoría de lenguajes de alto nivel.

```
Variable = Expresion
```

Conversiones

Simulan las conversiones explícitas de C

```
VariableConvertida = (Tipo) VariableAconvertir
```

Los tipos a convertir son:

(integer)

(binary[x])

Dónde 'x' es el tamaño del nuevo array.

Funciones

Las funciones de VME son una simplificación de las funciones basadas en módulos de apoyo conocidos. El compilador sabe que realizan las funciones, gracias a ello puede remplazarlas con expresiones incluidas en IEEE para no depender de otras librerías. Su sintaxis es:

Función Argumento1 Argumento2 ... ArgumentoN

Las funciones permitidas son las siguientes:

LCDF: AND_z, OR_z, NAND_z, NOR_z, XOR_z, XNOR_z

Dónde 'z' es el número de entradas de la puerta lógica. La última variable siempre será la salida.

Estructuras concurrentes

VME cuenta con las cuatro estructuras que surgen de: asignar directamente un valor o ejecutar una expresión y comprobar una igualdad o una expresión.

NOTA: En VHDL estas estructuras exigen que el último caso involucre a todas las otras opciones, lo que es lo mismo, sea un "Else". VME no es tan rígido, si detecta que una estructura es ambigua, automáticamente asignará al último caso la condición "ELSE" y lo notificará con un Warning.

SetIf (When ... Else)

Realiza una asignación múltiple evaluando expresiones.

```
Set Variable
```

```
Valor1 If Expresion1
```

```
Valor2 If Expresion2
```

```
Valor3 If Else
```

ValorX puede ser una variable o un literal.

Es una estructura paralela.

SetSwitch (With ... Case)

Realiza una asignación múltiple evaluando igualdades.

```
Set F Switch Variable
```

```
Valor1 Case Expresion1a|Expresion1b
```

```
Valor2 Case Expresion2
```

```
Valor3 Case Else
```

ValorX puede ser una variable o un literal.

Expresión tiende a ser un literal.

Es una estructura paralela.

NOTA: VHDL no permite realizar esta estructura para comprobar cadenas, si VME detecta esto lo convertirá a un SetIf y lo mostrará con un Warning.

IfThen (If ... Then)

Realiza diferentes instrucciones evaluando expresiones.

```
If Expresion1 Then Instruccion1
```

```
Else If Expresion 2 Then Instruccion2
```

```
Else Instruccion3
```

Es una estructura secuencial.

SwitchCase (Switch ... Case)

Realiza diferentes instrucciones evaluando igualdades.

```
Switch Variable [Set variable]
```

```
Instrucción1 Case Valor1a|Valor1b
```

```
Instrucción2 Case Valor2
```

```
Instrucción3 Case Else
```

Es una estructura secuencial.

Si se acompaña la cabecera con “Set” y el nombre de una variable, se asumirá que la operación deseada es asignar un múltiple valor a la misma variable, por ello “InstrucciónN” deberán ser posibles valores para la variable que precede a “Set”

Estructuras cíclicas

ForNext (For)

Ejecuta repetidamente un bloque de estructuras. Define un contador, no modificable, para contar los ciclos.

```
For contador In Numero
```

```
Instrucciones ...
```

```
Next
```

```
For contador In Variable
```

```
Instrucciones ...
```

```
Next
```

Si el límite se define mediante una variable, esta deberá ser un vector y se iterará hasta el número elementos de la variable.

Operadores

Para la asignación se usa '=' el sentido es de derecha a izquierda.

Para comprobar la igualdad también se usa '='.

Los operadores lógicos son "And", "Or" y "Not".

Para concatenar binarios, generalmente en una cadena, se usa '&'.

Guía práctica

Uso del compilador

El parser de VME es un freeware, open source, bajo licencia GNU GPL. Por tanto, el código fuente puede ser descargado libremente y su distribución o modificación se regulan bajo Copyleft.

Cualquiera con unos conocimientos mínimos de Autoit3 o con experiencia en la programación podría implementar el parser en una interfaz personalizada; pero si estas buscando una forma sencilla de compilar un .vme sin quebrarte la cabeza, ya he desarrollado dos versiones.

Línea de comandos: el binario puede ser llamado desde un símbolo del sistema. Los parámetros del compilador se pasan como argumentos.

Interfaz Gráfica: Tan sencillo como seleccionar la fuente y pulsar el botón grande que dice “Compilar”

Parámetros del compilador

NoHeader

Desactiva la cabecera por defecto que se escribe en el archivo de salida.

En línea de comandos es “--noHeader”

LibStrict

Fuerza el uso excluyente de las librerías IEEE, si se usaran elementos de otras librerías, estos se implementarían de otra forma.

En línea de comandos es “--libStrict”

Verbose

Muestra información detallada de las actividades del compilador.

En línea de comandos es “--verbose” o “-v”

Silent

Evita crear cuadros de dialogo emergente. No mostrará avisos y, si lo necesita, tomara decisiones por si mismo. En línea de comandos es "--silent" o "-s"

Implement

El parser generará las líneas necesarias para montar el circuito en una FPGA Xilinx Spartan 3E. Se requiere especificar los elementos IO. En línea de comandos es "--implement"

IDE

Actualmente VME no cuenta con IDE propio ni se espera que lo tenga.

Se recomienda usar Notepad++ con el lenguaje definido por usuario proporcionado en la carpeta de recursos.

Si hay algún desarrollador frontend interesado, se aceptan propuestas.

La línea del error

Aunque VME puede detectar la línea en la cual se encuentra el error, lo cierto es que el compilador funciona de una forma tan interdependiente y destartalada, que los errores pueden ser descubiertos a la hora de la escritura y, al estar sintetizado el documento, a veces es imposible dar con la línea exacta.

Por lo general, si el error se encuentra en la cabecera de una estructura, se culpará a la última línea de la estructura.

Por si acaso, no te fíes demasiado de la línea que indique.

Errores y versiones

Bugs conocidos

Errores tan recurrentes que merecen nombre propio

Derrape: Cuando se recorren las líneas de un archivo y se encuentra una estructura de varias líneas, el bucle que avanza dentro de la estructura a veces no comprueba si es el final del archivo. Como resultado; si una estructura de varias líneas acaba justo en el final del documento, `arrayOutOfBoundsException` al canto. Derrapa.

Tracking Lost: Cuando las funciones de estandarización se pasan estandarizando cierto texto y acaban por simplificarlo demasiado. Suele darse al eliminar espacios o interiores.

Reporte de errores

El desarrollador está abierto a mensajes que informen de posibles errores en el código del compilador. (Así al menos parece que hay personas interesadas en VME y el desarrollador no piensa que su trabajo es un vano)

NOTA: En la versión actual, 1.1.2, prácticamente se descubren nuevos errores y bugs con cada nuevo archivo que se prueba. Es de esperar que queden pequeños trucos sintácticos que provocan el fallo del compilador y no son detectados a tiempo.

Control de versiones

En el repositorio de GitHub siempre estará la versión más reciente del código fuente y los últimos binarios disponibles.

En la página de SourceForge solo se publican las releases más estables.

Los binarios se distribuyen compilados para arquitecturas de 32 y 64 bits, con y sin compresión UPX.

Teóricamente VME puede ser ejecutado desde Windows 95 hasta en Windows 10. No se esperan portes a otros sistemas operativos.

Historial de cambios

1.1.3 ak 1.1 LTS

Corrección de errores menores.

Corregido el error al generar restricciones.

1.1.2

Corrección de errores menores.

1.1.1

Corrección de errores mayores.

Optimización en la detección de variables.

Ahora la configuración de entrada de procesos depende de las variables usadas en su interior, depende de la nueva categorización de variables.

Ahora la barra de progreso en la interfaz gráfica tiene función.

1.1.0

Primera versión inestable de la 1.1 Lista de cambios:

Agregado el parámetro de compilación que permite generar un archivo de restricciones pensado para la EspartanE3. Para ello se incluye la nueva sección “Implement”.

Se ha cambiado la estructura para declarar variables, ya no es necesario indicar si son entradas, salidas o señales. La nueva sintaxis es “[Modificación] Tipo Nombre [= valorInicial]”

Cambios en la interfaz gráfica.

Solucionado el principal error de la 1.0 LTE, los fallos del SetSwitch

1.0.3 ak 1.0 LTS

Corrección de errores menores.

En sentencias de conversión, se ha cambiado el tipo (Int) por (Integer).

Ahora puedes usar comparaciones tipo Switch en todas las estructuras.

Si el archivo de salida ya existe, ahora preguntará si se desea sobrescribirlo, en lugar de abortar la compilación.

1.0.2

Implementadas ayudas en la codificación:

Ahora puedes usar comparaciones tipo Switch con variables vectoriales ya que estas se traducirán en comparaciones tipo If. También admite varios valores separados por comas.

1.0.1

Corrección de errores mayores que impiden la compilación

El carácter para separar valores en una condición tipo Switch ha cambiado de '|' a ','.

1.0.0

Primera versión de pruebas, carece de algunas funcionalidades básicas.

