

PR 214

PROJET THÉMATIQUE
CONCEPTION D'UN MODULE EN VHDL POUR LA GESTION
D'UN PMOD OLEDRGB DIGILENT SUR FPGA



ENSEIRB-MATMECA

Bordeaux - Talence

Table des matières

Table des figures	3
0 Introduction	4
0.1 Segmentation et déroulement du projet	4
1 Pmod OLEDrgb	5
2 Fonctionnement du Pmod OLEDrgb	6
2.1 Liaison UART et outils	6
2.2 Séquence d'initialisation	7
2.3 Envoi de données	11
3 Module de gestion du Pmod OLEDrgb	12
3.1 Module de transmission de données destinées à un protocole d'envoi SPI	12
3.1.1 Principe de fonctionnement du module	12
3.1.2 Description et fonctionnement technique	13
3.2 Contrôle d'envoi de commandes et de données	14
3.2.1 Principe de fonctionnement de la machine d'état	14
3.2.2 Description de la machine d'état	16
3.3 Utilisation du module de gestion	20
4 Conclusion	20
Références	21

Table des figures

1	Le Pmod OLEDrgb de Digilent utilisé dans ce projet	5
2	Table de correpsondance des pins du Pmod OLEDrgb [3]	5
3	Schéma des différentes entités impliquées dans la communication avec le Pmod	6
4	Chronogramme simplifié du fonctionnement du protocole SPI [4]	12
5	Chronogramme du module <code>SPI_controller</code>	14
6	FSM du module de contrôle du Pmod OLEDrgb	15
7	Chronogramme représentant le rôle de <code>flag_en</code>	17
8	Évolution de <code>data_out</code> en dfonction des différents paramètres	17
9	Chronogramme représentant l'ensemble de la séquence synthétisée	17
10	Zoom sur l'envoi des commandes d'initialisation	18
11	Zoom sur la première commande d'initialisation	18
12	Schematic du module de contrôle du PMOD OLEDrgb	19

0 Introduction

Au cours de ce projet, un objectif clair nous a été fixé : afficher une image sur un écran OLED couleur d'une résolution 96 x 64, connecté sur une carte Nexys4 de Digilent. Cet écran est monté sur un Pmod (extensions de cartes d'interfaces Entrées/Sorties de chez Digilent). Le cœur du projet est de comprendre comment le Pmod communique avec la carte Nexys4 et de lui envoyer les informations nécessaires à son fonctionnement, telle que la séquence de commandes initialisation de l'écran ou les données de l'image que l'on souhaite afficher.

0.1 Segmentation et déroulement du projet

Le projet a donc été séparé en plusieurs parties.

D'abord, l'étude du composant et de sa datasheet. En effet, le Pmod de Digilent possède sa propre datasheet, mais sur celui-ci est monté un contrôleur spécifique à l'écran OLED : le SSD1331. Il a donc été nécessaire d'appréhender comment celui-ci fonctionnait.

Ensuite, nous avons élaboré un programme d'initialisation et d'utilisation de l'écran. Un microprocesseur basique a été implémenté sur FPGA, nous compilons des programmes écrit en langage C, et nous testons le Pmod de cette façon. Ainsi, en se basant sur ce qu'on a appris des datasheet, nous avons mis au point une séquence de commandes pour initialiser l'écran et pour lui envoyer, via la liaison UART de la carte Nexys4 les données bitmap de l'image. Le but de ces programmes est avant tout de comprendre ce qui doit être décrit en VHDL pour le module de gestion de notre écran OLEDrgb, et ils ne constituent pas notre produit fini.

Enfin, nous avons développé notre module de gestion du Pmod en VHDL. L'environnement de travail choisi est Vivado de Xilinx. En appliquant une ingénierie inverse aux programmes C développés en amont, une architecture précise a été définie, et tous les blocs composant notre module ont été décrits.

En pratique, l'étude de la datasheet a été un travail permanent, et a donc été faite en parallèle au développement de nos programmes C et de nos descriptions VHDL. Les points de fonctionnement de nos composant qui semblent pour certains relativement simples en apparence, nous ont tout de même posé problème quand nous avançons dans nos études. À chaque problème de la sorte, il a fallu revoir les points concernés de la datasheet. Pour des problèmes plus complexes, comme la gestion de la communication entre la carte et le Pmod, la datasheet a été d'une grande aide.

1 Pmod OLEDrgb

Un Pmod est un périphérique ou extension destinée à être utilisé avec des cartes programmables telles que la Nexys4 de Digilent que nous utilisons dans ce projet. Le Pmod sur lequel notre travail se concentre ici est l'OLEDrgb, un écran OLED (Organic Light-Emitting Diode) [1] d'une résolution de 96 x 64 pixels capable d'afficher 65k couleurs.

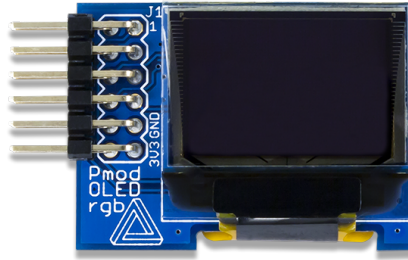


FIGURE 1 – Le Pmod OLEDrgb de Digilent utilisé dans ce projet

Pour communiquer avec la carte mère, ce périphérique utilise le protocole SPI (Serial Peripheral Interface Bus). Avec ce protocole, on peut envoyer par paquet les informations et commandes nécessaires au fonctionnement de notre écran OLED. Un contrôleur Solomon Systech SSD1331 [2] est employé pour communiquer entre le Pmod support et le composant de l'écran. Grâce à celui-ci, les commandes envoyées sont exploitées et traitées. De plus, lorsque ce contrôleur reçoit des informations, il les stocke dans la RAM de l'écran. Ce contrôleur possède tout un panel de commandes qui permettent d'interagir avec l'écran. (i.e. dessiner un rectangle, un pixel, etc.)

Ce Pmod à un connecteur 12 broches qui se branche sur la carte principale :

Header J1					
Pin	Signal	Description	Pin	Signal	Description
1	CS	Chip Select	7	D/C	Data/Command Control
2	MOSI	Master-Out-Slave-In	8	RES	Power Reset
3	NC	Not Connected	9	VCCEN	Vcc Enable
4	SCK	Serial Clock	10	PMODEN	Vdd Logic Voltage Control
5	GND	Power Supply Ground	11	GND	Power Supply Ground
6	VCC	Power Supply (3.3V)	12	VCC	Power Supply (3.3V)

FIGURE 2 – Table de correspondance des pins du Pmod OLEDrgb [3]

2 Fonctionnement du Pmod OLEDrgb

2.1 Liaison UART et outils

Tout d'abord, avant de commencer à envoyer des commandes au contrôleur de l'écran OLED, il faut pouvoir communiquer avec le processeur implémenté sur la carte. Une fois cette communication établie, nous pouvons envoyer un programme compilé dans la mémoire du processeur, et donc envoyer des commandes à l'écran via l'interface SPI.

Ainsi, nous employons la liaison UART disponible sur la carte Nexys4 comme bus de communication. Les informations envoyées par cette liaison sont ensuite gérées par le processeur implémenté sur le FPGA. Quand à l'interface côté utilisateur, nous utilisons le logiciel Tera Term (Windows) ou CoolTerm (macOS) pour communiquer avec le port série correspondant à la liaison UART établie.

Une fois cette communication possible, il s'agit d'écrire un programme en langage C qui permette dans un premier temps de lancer la séquence d'initialisation de l'écran, puis dans un second temps de lui envoyer une image bitmap.

Pour ce faire, le compilateur xc8 est utilisé. Pour compiler correctement le programme pour notre processeur programmé sur FPGA, nous utilisons les arguments suivants :

```
xc8 -chip=16F636 -m -opt=all -g <NOM SOURCES>
```

REMARQUE : Vis à vis du compilateur xc8, le microprocesseur cible est un 16F636. En réalité, notre cible n'est pas un 16F636, mais un processeur programmé sur FPGA qui ressemble à un processeur 16F636 simplifié.

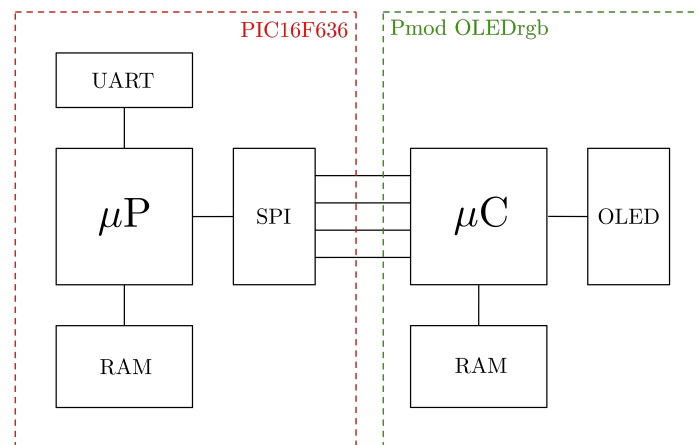


FIGURE 3 – Schéma des différentes entités impliquées dans la communication avec le Pmod

2.2 Séquence d'initialisation

Pour initialiser l'écran correctement, une séquence d'initialisation précise est nécessaire. Pour se renseigner sur la séquence d'initialisation, deux documents sont utiles.

Le premier est le manuel du Pmod OLEDrgb[3]. Celui-ci renseigne une séquence d'initialisation type. Cette séquence est la base de notre étude sur l'initialisation.

Le deuxième est la datasheet du contrôleur SSD1331[2]. Cette datasheet renseigne tout le jeu de commandes possibles. Ces informations sont très utiles car la séquence d'initialisation décrite par Digilent n'est pas complète et des commandes supplémentaires ont dû être ajoutées à celle-ci. Pour comprendre les commandes dictées par le manuel du Pmod OLEDrgb et pour savoir quelles modifications apporter ou quelles commandes supplémentaires ajouter, le jeu de commandes est essentiel.

En C, certaines définitions de constantes et quelques fonctions sont déjà codées dans le but d'envoyer et recevoir des commandes ou des données avec le SPI. Nous nous servirons de ces ressources pour développer notre séquence d'initialisation.

1. La première chose à faire dans la séquence d'initialisation est d'affecter le masque `OLED_SPI_SELECT` au registre `OLED_SPI_STATUS`. Ce masque contient deux informations : La vitesse de l'horloge liée au SPI, puis à l'aide d'un "OU" l'octet `0x01`. Le bit de poids faible est en réalité lié au "Chip Select" (`CS`, pin 1, c.f. Figure 2) du Pmod. Si on souhaite communiquer avec le contrôleur via la connectique de la carte Nexys4 et du Pmod, il faut abaisser le Chip Select. Ainsi, avec cette commande, nous avons défini la valeur de l'horloge du Pmod et la valeur du Chip Select.
2. Il faut ensuite abaisser le bit `DC` ("Data/Commande Control", pin 7).
3. On *set* le bit `RES` ("Power Reset", pin 8).
4. On empêche l'alimentation de l'écran - et seulement l'écran - en mettant à 0 le bit `VCCEN` (" V_{CC} Enable", pin 9).
5. On met à 1 le bit `PMODEN` (" V_{DD} Logic Voltage Control", pin 10) pour autoriser l'alimentation du Pmod entier. Il faut ensuite faire une temporisation pour attendre que le niveau haut de 3.3V soit bien atteint. La documentation de Digilent conseille 20ms d'attente. Nous avons choisi une temporisation de 100ms.

REMARQUE : Dans notre projet, pour cette temporisation ainsi que les suivantes, nous avons souhaité majorer ces valeurs pour s'assurer d'un bon fonctionnement de l'initialisation. Optimiser ces temps est possible, et est une amélioration de ce projet envisageable.

6. On *clear* puis on *set* le bit RES avec une temporisation de $15\mu s$ entre les deux actions. Cette opération a pour but de mettre à zéro le contrôleur SSD1331 de l'écran. Ensuite, il faut de nouveau attendre $15\mu s$ pour attendre que l'opération en question se termine. À partir de ce point, nous pouvons envoyer des commandes au contrôleur via le bus SPI et donc commencer à le configurer.
7. La première commande à envoyer est le déverrouillage de la réception des commandes. On envoie donc 2 octets : `0xFD` et `0x12`. Grâce à cette opération, le contrôleur va pouvoir traiter les autres commandes que nous allons lui envoyer. Quand le contrôleur est verrouillé, cette commande est la seule qui peut être interprétée.
8. On met l'écran en veille le temps de l'initialisation : `0xAE`
9. Ici, on va définir le format de l'image à afficher et des données liées à l'image. La commande varie en fonction de plusieurs paramètres. Il faut d'abord envoyer la commande `0xA0`. Le second octet règle les paramètres.

D'après la datasheet :

- Les deux bits de poids fort gèrent le format de couleur des données de l'image, c'est-à-dire comment sont codées les couleurs pour un pixel. Nous avons choisi d'utiliser le format de couleur 65k numéro 1. Ces deux bits sont donc égaux à `0b01`
- Le sixième bit permet de "Enable COM Split Odd Even". Il est réglé à 1 conformément aux instructions de Digilent.
- Le cinquième bit permet de régler le ratio de multiplexage de l'écran et comment la RAM est parcourue par le contrôleur pour charger les informations sur l'écran.
- Le quatrième bit permet "d'inverser la gauche et la droite" quand le contrôleur parcourt la RAM. Changer ce bit a pour conséquence de donner un effet "miroir" à l'image que l'on souhaite afficher. On le met à 0 pour ne pas avoir cet effet.
- Le troisième bit permet de régler l'ordre des couleurs. Si ce bit est mis à 1, l'ordre est BGR au lieu de RGB. On règle ce bit à 0 pour conserver l'ordre classique RGB.
- Le deuxième bit est celui qui affecte les colonnes 0 à 95 de la RAM aux colonnes 0 à 95 de l'écran. Si ce bit est mis à un, l'affectation est inversée (i.e. 0-95 -> 95-0).
- Enfin, le bit de poids faible permet de régler le sens d'incrémentement des adresses : 0 pour une incrémentation horizontale, 1 pour une incrémentation verticale. Nous mettons ce bit à 0.

De plus, c'est sur cette commande que l'on règle l'orientation de l'écran. En effet, sur la carte Nexys4, le Pmod OLEDRgb peut être branché à droite ou à gauche. Ce choix est enregistré dans un `#define` dans le header `def.h`. On a donc deux cas :

- L'écran est branché à droite de la carte. L'orientation est donc "classique", c'est-à-dire que l'orientation est telle que le haut de l'écran correspond avec le haut du Pmod. La commande se résume à l'envoi de deux octets : `0xA0` et `0x72` (`0b01110010`). L'octet de réglage `0x72` correspond aux réglages explicites bits à bits plus haut.
- L'écran est branché à gauche de la carte. L'orientation est donc dite "inversée", c'est-à-dire que l'orientation est telle que le haut de l'écran correspond avec le bas du Pmod. La commande se résume à l'envoi de deux octets : `0xA0` et `0x60` (`0b01100000`). Les changements par rapport à l'orientation classique sont d'abord la mise à zéro du bit de réglage du sens de scan des informations pour le remplissage de l'écran, qui se fait dans le sens inverse à présent. Le deuxième changement est la mise à zéro du bit réglant l'affectation des colonnes de la RAM aux colonnes de pixels. Ceux deux changements permettent d'inverser l'orientation de l'écran. Sans l'un de ces changements l'image est déformée car les pixels ne reçoivent pas l'information qui leur est destinée.

10. Il s'agit ensuite de définir le pixel de départ de l'écran. La commande `0xA1`, `0x00` permet de définir le pixel en haut à gauche de l'écran (ou en bas à droite si l'orientation est inversée) comme pixel de départ pour l'écriture dans la RAM de l'écran.
11. Ensuite l'offset de ligne de l'écran est mis à zéro par la commande `0xA2`, `0x00`.
12. Le ratio de multiplexage est réglé à 64, conformément aux instructions de Digilent, avec les commandes `0xA8`, `0x3F`. De cette façon, toutes les broches de multiplexage sont activées.
13. On choisit ensuite d'alimenter le contrôleur et l'écran via une source d'énergie externe. Autrement dit, on choisit un V_{CC} externe. Le V_{CC} en question est celui de la carte Nexys4 dans notre cas. La commande correspondante est `0xAD`, `0x8E`.
14. Conformément aux instructions de Digilent, on règle la période de l'horloge de l'affichage avec la commande `0xB1`, `0x31`.
15. Le ratio de division de l'horloge de l'affichage et la fréquence de l'oscillateur interne sont réglés à leur valeur maximale avec la commande `0xB3`, `0xF0`.
16. Le niveau de précharge des couleurs est réglé par 3 suites de commandes concernant les trois couleurs : rouge (`0x8A`, `0x64`), vert (`0x8B`, `0x78`), bleu (`0x8C`, `0x64`).
17. Le niveau de précharge des broches de l'écran est mis à 45% du niveau de V_{CC} comme indiqué par le manuel de Digilent.

18. On fixe le seuil du niveau haut de la tension des broches communes au pixels à 83% de la tension V_{CC} conformément à la datasheet de Digilent. Pour ce faire on envoie les commandes `0xBE`, `0x3E`.
19. Ensuite, on contrôle la quantité de courant parcourant les segments de l'écran avec la commande `0x87`. En d'autres termes on règle ici la luminosité de l'écran. Celle-ci se règle sur 4 bits, où plus la valeur est faible, moins l'écran émet de lumière et où la valeur `0b1111` remet cette valeur à zéro. On choisit d'affecter la valeur intermédiaire `0x06` - `0b0110` qui donne un résultat satisfaisant. La valeur maximale `0x0E` - `0b1110` ne donne pas beaucoup plus de luminosité mais implique qu'un courant plus fort traverse l'écran, et donc augmente la consommation.
20. On règle le niveau de contraste pour les couleurs A, B, C (respectivement R, G, B ici) avec les commandes `0x81`, `0x82` et `0x83` respectivement, suivies par les valeurs que l'on souhaite affecter. Pour les trois couleurs, on a affecté les valeurs maximales, i.e. `0xFF`.
21. On empêche l'image de se déplacer sur l'écran avec la commande `0x2E`.
22. On autorise avec la commande `0x26`, `0x01` le remplissage des rectangles dessinés avec la commande `0x22`. Cette commande est facultative mais nous a permis de tester les fonctionnalités du Pmod.
23. À présent on nettoie l'écran en effectuant un "Clear Screen" avec la suite de commandes suivante : `0x25`, `0x00`, `0x00`, `0x5F`, `0x3F`
24. On réalimente l'écran en passant `VCCEN` (noté `OLED_VBATC` dans le code C) à 1 puis on attends 125 ms (majoration par rapport aux 25 ms préconisés par la datasheet).
25. Enfin, la dernière étape consiste à allumer l'écran avec la commande prévue à cet effet : `0xAF`. On prends soin d'attendre 200 ms avant de terminer l'initialisation et de pouvoir commencer à utiliser l'écran.

REMARQUE : Le numéro de l'étape est à chaque fois envoyé à l'ordinateur via la liaison UART pour vérifier l'avancement de l'initialisation. À la fin de celle-ci, le message "Fin Init OLED " est affiché.

2.3 Envoi de données

Nous avons pu tester le bon fonctionnement de l'écran, une fois l'initialisation terminée, en envoyant des commandes de tracé de rectangles, de lignes, d'établissement de coordonnées d'écriture dans la RAM.

Après nous être familiarisé avec certaines commandes du microcontrôleur, s'est posé à nous la problématique d'envoi de donnée à l'écran OLEDrgb. Tout comme les commandes, les données sont envoyées en SPI sous la forme d'octet. Une fois les commandes de début et de fin d'écriture dans la RAM du Pmod, envoyées, nous avons pu directement écrire dans cette RAM et ainsi afficher les couleurs voulues sur l'écran, en passant le signal DC au niveau haut. Le microcontrôleur fonctionne avec un système de codage RGB de 16 bits, soit 5 bits pour le rouge puis 6 bits pour le vert et enfin 5 bits pour le bleu, du bit de poids fort au bit de poids faible. Ainsi il nous faut envoyer deux octets en SPI afin d'allumer un pixel à la couleur voulu.

Afin d'afficher une image complète sur l'écran, il nous faut convertir une fichier image source, `.bmp`, en un fichier texte compréhensible par le pic implémenté sur la carte NEXYS4. Pour ce faire nous avons utilisé le langage Python. Le programme de conversion, `bmp_to_hex.py`, fonctionne comme suit :

- Tout d'abord, on crée un fichier texte qui sera notre sortie.
- Dans un second temps on vient charger l'image à convertir, celle-ci est désormais stockée dans une matrice à trois dimension. Elle possède 96x64x3 éléments, un code RGB pour chaque pixel. À noter que le fichier `.bmp` initial est déjà de la taille 96x64.
- Puis on vient ramener le code RGB contenu dans matrice au format voulu. En effet, chaque composante possèdent initialement 256 états différents, il nous faut ramener le bleu et le rouge à 32 et le vert à 64.
- On parcourt ensuite la matrice en inscrivant dans le fichier texte les différents octets rencontrés. Puisqu'il nous faut concatener 5 bits et 3 bits provenant respectivement des codes R et G d'un pixel, puis 3 bits et 5 bits provenant des codes G et B, afin de synthétiser nos octets, le code est à peu délicat, nous ne rentrerons pas plus dans les détails.

Puisque le convertisseur ainsi programmé fonctionne en inscrivant des caractères dans un fichier texte, nous avons pu le configurer en fonction de nos besoins et de nos essais. À terme il nous également permis de générer les données en hexadécimal à stocker dans nos sources VHDL.

Ainsi en envoyant le fichier texte via la liaison UART du microprocesseur, nous avons pu récupérer chacune des données inscrites afin de les envoyer vers le Pmod OLEDrgb.

3 Module de gestion du Pmod OLEDrgb

Une fois les différentes séquences de commandes mises en place, nous sommes passé à la description en langage VHDL du module de gestion de l'écran OLED. Ce développement s'est scindé en la description de quatre modules :

- **SPI_controller** : Ce module génère l'ensemble des signaux nécessaires à la transmission d'informations par le biais du protocole SPI.
- **MEM_init** : Cette source est une ROM contenant les commandes d'initialisations du microcontrôleur.
- **RAM** : Cette RAM contient les données de l'image à afficher sur l'écran, elle est à l'image de la RAM présente dans le microcontrôleur. Cependant elle a été décrite avec deux accès pour permettre son utilisation à un utilisateur extérieur.
- **FSM** : Cette machine d'état conditionne l'envoi des données d'initialisation stockées dans la ROM vers le module SPI, puis celui de l'image stockée dans la RAM.

Les deux mémoires présentées plus haut sont toutes deux composées de données sur 16 bits. Ce format a été choisi car il correspond, pour la RAM, au format de données pour un pixel de l'écran. La RAM est combinatoire en lecture et séquentielle pour l'écriture. L'implémentation de deux horloges distinctes, même si elles sont toutes deux reliées à la même horloge de fonctionnement de la carte, a été nécessaire à la synthèse d'une RAM à double entrée. La ROM quant à elle est purement combinatoire.

3.1 Module de transmission de données destinées à un protocole d'envoi SPI

3.1.1 Principe de fonctionnement du module

Le protocole de communication SPI permet la transmission de bus de données de 8 bits par le signal MOSI (Master Out Slave In), c'est le signal d'horloge `sclk` qui permet la lecture des différentes bits du MOSI. En effet, c'est le déclenchement de huit périodes d'horloge qui permet au contrôleur de détecter l'envoi de données. Le protocole SPI possède également une entrée de contrôle **CS** (Chip Select) et un signal de retour MISO (Master In Slave Out). L'ensemble des signaux sont représentés dans la figure suivante, représentant la caractéristique simplifiée d'un envoi de données par SPI.

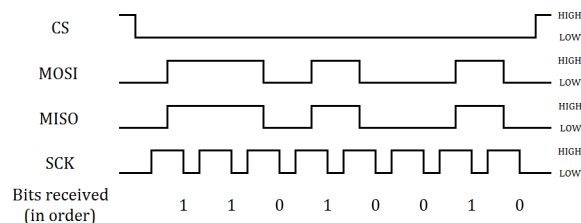


FIGURE 4 – Chronogramme simplifié du fonctionnement du protocole SPI [4]

Dans le cas du microcontrôleur SSD1331, la lecture des bits de données est faite sur front montant de `sclk`. Nous avons pu également tester, lors de notre phase de recherche, qu'aucun passage à l'état logique haut n'était nécessaire pour l'entrée `CS` entre deux envois de données. Enfin, c'est le bit de poids fort qui est envoyé en premier au contrôleur lors de la transmission d'un octet. À l'aide de l'ensemble des ces informations nous avons pu décrire le module explicité plus haut.

La source prend en entrée les signaux `clk` et `reset` communs à tous bloc séquentiels, la donnée d'entrée sur 8 bits, ainsi qu'un signal logique d'activation qui dure une période d'horloge. En sortie, sont générés les signaux nécessaires à la communication en SPI, ainsi qu'un signal logique *busy* qui permettra par la suite de temporiser l'envoi de données.

D'après la datasheet du microcontrôleur, la fréquence de fonctionnement du module SPI ne doit pas dépasser les 6 MHz.

$$\begin{aligned} f_{max} &= 6 \text{ Mhz} \\ \Rightarrow T_{min} &= \frac{1}{6} \mu s \\ \Rightarrow T_{haut_{min}} &= \frac{1}{12} \mu s \sim 83.33 \text{ ns} \end{aligned}$$

Nous avons donc choisi, le premier entier paire, afin d'avoir un signal `sclk` de rapport cyclique 0.5, satisfaisant la condition précédente, comme facteur de division de la fréquence de fonctionnement principale. La fréquence de fonctionnement de la carte NEXYS4 étant 100 Mhz, l'entier choisit est donc 18.

3.1.2 Description et fonctionnement technique

La description se subdivise en plusieurs processus séquentiels qui génèrent chacun une sortie du module en fonction des entrées.

- **sclk** : À chaque détection d'un signal d'*enable*, huit périodes d'horloge, d'une fréquence de 100/18 Mhz, sont générés par le biais de deux compteurs. Le premier, `cpt_sclk`, est majoré par la constante définie plus haut et impose la fréquence de `sclk`. Le second, `cpt_octet`, dénombre le nombre de coup d'horloge déjà générés, il est donc majoré par 8. Cette horloge permettra de séquencer l'envoi successif des 8 bits de données. Le niveau de repos de l'horloge devant être reçu par le microcontrôleur étant le niveau haut et la lecture du bit de donné étant effectuée sur front montant de l'horloge, il nous faut envoyer, en sortie du module, l'inverse du signal ainsi généré.
- **SPI_busy** : Le signal d'occupation reste au niveau haut durant les huit périodes "actives" de `sclk`, le reste du temps il est maintenu à 0.

- **MOSI** : À chaque détection d'un signal d'*enable*, la donnée d'entrée est sauvegardée dans une registre à décalage. Ce registre à décalage est incrémenté à chaque front montant de `sclk` et c'est sa valeur qui est lue afin de mettre à jour le signal de sortie. Dans la source `SPI_controller.vhd`, le dernier processus, qui permet l'actualisation du signal **MOSI**, a été décrit de façon séquentielle. Le signal `sdata_in` étant déjà séquentiel et le signal de sortie seulement lu lors de l'activation de `sclk`, le processus aurait pu être décrit de manière combinatoire. Cependant, la fréquence de fonctionnement du SPI étant très faible devant celle de la carte, ce choix n'a très peu d'impact sur l'optimisation du temps de transmission et aucun sur le bon fonctionnement du module.

Une fois la description terminée, nous avons pu déboguer le code à l'aide de l'outil de simulation de Vivado, duquel est tiré le chronogramme présent en Figure 5, représentant le fonctionnement du module.

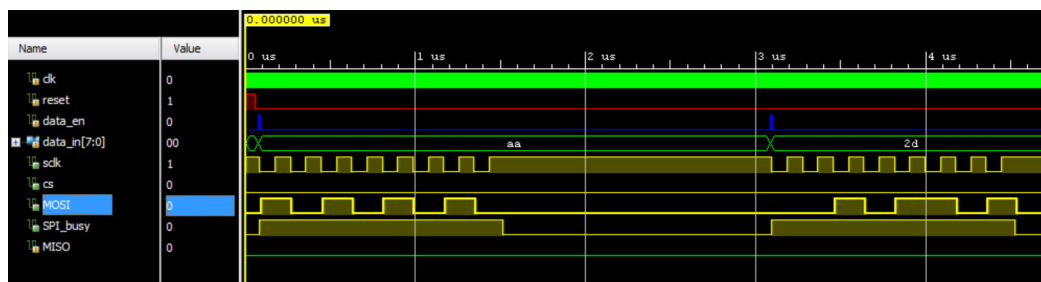


FIGURE 5 – Chronogramme du module `SPI_controller`

3.2 Contrôle d'envoi de commandes et de données

3.2.1 Principe de fonctionnement de la machine d'état

Une fois le module de communication SPI terminé, nous nous sommes penché sur la machine d'état qui aura pour rôle d'ordonnancer les différentes étapes du processus d'initialisation, puis l'envoi des données de l'image. En effet, la séquence d'initialisation déterminée plus tôt peut être subdivisée en plusieurs étapes successives :

- Le changement d'état des différentes pins de contrôles du Pmod (DC, RES, VCCEN et PMODEN), séparé ou non par des temporisations. Ces étapes occuperont les états 1 à 6, puis 10 de la machine d'état.
- Une séquence d'envoi de commandes par le biais du protocole SPI. Ces commandes, au nombre de quarante-quatre, sont stockées dans la mémoire évoquée plus haut.
- Et enfin la commande d'allumage de l'écran qui est la dernière étape de l'initialisation.

Nous avons ensuite fait le choix de faire suivre l'initialisation par un tracé de rectangle en utilisant les différentes commandes du microcontrôleur, afin de vérifier le bon fonctionnement de la séquence précédente. En effet, la RAM du Pmod étant nettoyée par nos précédentes utilisations, nous n'avions aucun retour visuel

de l'allumage de l'écran.

Enfin, la dernière étape consiste à venir chercher les données de l'image de la RAM de notre module vers celle du contrôleur. La Figure 6 illustre la machine d'état ainsi mise en place, dans un schéma simplifié, sans les différentes conditions de changement d'état.

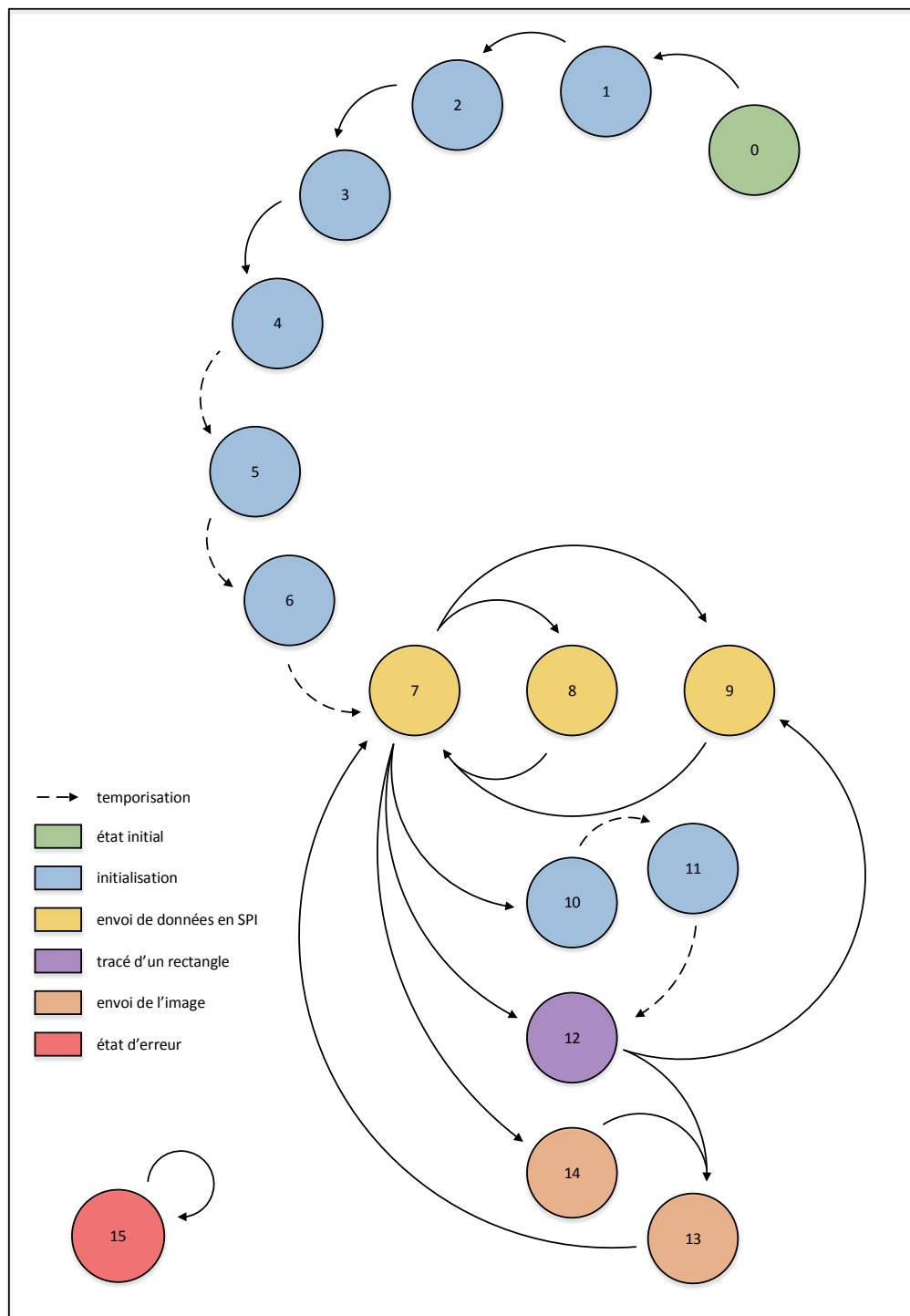


FIGURE 6 – FSM du module de contrôle du Pmod OLEDrgb

3.2.2 Description de la machine d'état

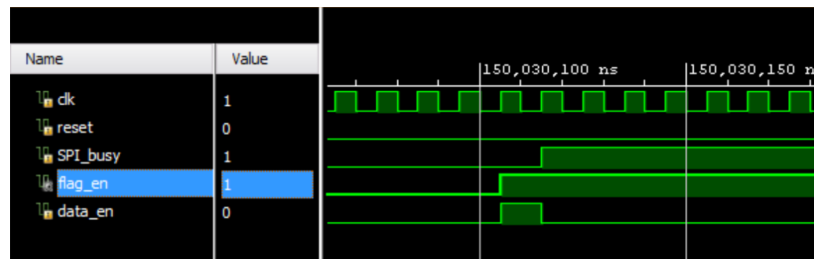
La machine d'état est composée d'un processus séquentiel qui détermine l'état présent et d'un processus combinatoire qui détermine l'état futur en fonction de l'état présent, des entrées du module et d'un ensemble de signaux internes à la source. L'ensemble des processus qui suivent les deux premiers, sont destinés à générer l'ensemble des signaux de sorties et internes de la FSM, c'est sur ces derniers que nous allons nous pencher.

→ Les compteurs

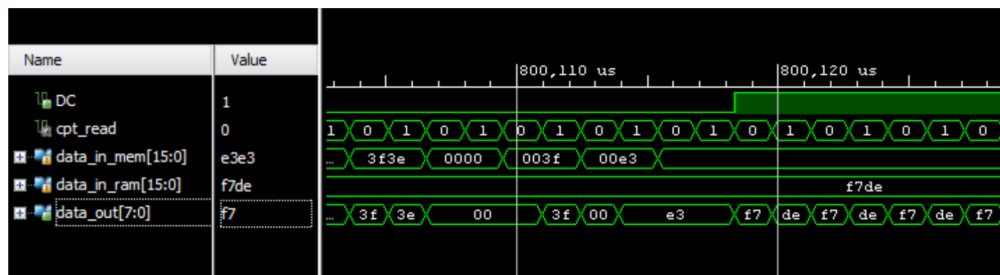
- **Les temporisations** : Afin de satisfaire les différentes temporisations nécessaires à la séquence d'initialisation, nous avons synthétisé trois compteurs permettant la modélisation de trois temporisations d'une durée de 500 ms, 150 ms et 15 μ s. Trois processus permettent donc d'incrémenter les différents compteurs dans les états correspondants. Ces derniers peuvent être quittés seulement lorsque le compteur atteint sa valeur maximale. Tout come pour la synthèse de `sclk`, la valeur maximale des compteurs est déterminée grâce à la fréquence de fonctionnement de la carte NEXYS4.
- **Les indices de lecture** : L'état numéro 7 de la machine d'état correspond au temps d'occupation du module lors de l'envoi d'un octet en SPI. Entre deux envois de données et donc deux passages à l'état 7, on vient incrémenter l'indice de lecture de la mémoire en cours de lecture, c'est l'état 9 qui se charge de cela. L'état 8 quant à lui, permet l'incrémentation d'un compteur modulo 2 qui désigne successivement les deux octets compris dans une case mémoire. Ainsi, trois processus incrémentent respectivement les compteurs `read_idx_mem`, `read_idx_ram` et `cpt_read`. À noter que le compteur `read_idx_mem` possède deux valeurs d'arrêt, puisqu'une partie la mémoire est utilisée pour stocker les commandes d'initialisation et une autre pour les commandes de tracé de rectangle. Ces commandes peuvent d'ailleurs être inhibées dans le code VHDL car inutiles à l'initialisation.

→ Les signaux de sortie

- **Vers le Pmod** : Les processus qui suivent ont pour rôle de *set* ou *reset* les signaux de contrôle du Pmod DC, RES, VCCEN et PMODEN, en fonction de l'état présent.
- **Vers le module SPI** : Enfin, les trois derniers processus permettent la bon fonctionnement du module SPI. En effet l'un d'eux génère le signal `data_en` nécessaire à la transmission de donnée par le module SPI, ce signal est conditionné selon un signal `flag_en` synthétisé juste avant. Ce dernier est presque à l'image du signal `SPI_busy`, cependant il passe au niveau haut un coup d'horloge avant `SPI_busy`, ce qui permet à `data_en` d'être au niveau haut seulement pendant une période d'horloge, comme l'illustre la Figure 7.

FIGURE 7 – Chronogramme représentant le rôle de `flag_en`

Le dernier processus est un processus combinatoire, qui, en fonction de `DC` et `cpt_read`, vient relier la sortie de la FSM et donc l'entrée du module SPI, au bon octet de la ROM ou de la RAM. Ce fonctionnement est illustré dans la figure qui suit.

FIGURE 8 – Évolution de `data_out` en fonction des différents paramètres

On peut voir que, dès que l'envoi de commandes passe en envoi de données, la sortie est reliée à la RAM et non plus à la ROM. Les deux octets de chaque case mémoire sont bien lus grâce au changement d'état de `cpt_read`.

Une fois l'ensemble des composants décrits, nous avons pu les instancier et ainsi simuler le fonctionnement globale du module de gestion de l'écran.

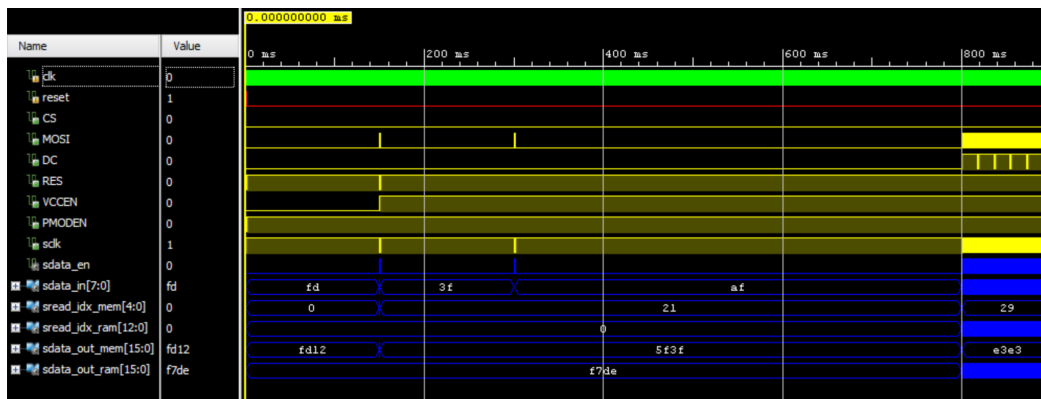


FIGURE 9 – Chronogramme représentant l'ensemble de la séquence synthétisée

Sur la figure précédente on peut voir au niveau du signal **MOSI** les différentes étapes d'initialisation. Après environ 150 ms nécessaire à la prise en compte des commutations des signaux de commandes, au premier pic se trouve l'envoi des commandes d'initialiation via le protocole SPI. Ensuite, après de nouveau environ 150 ms, se trouve le second pic qui correspond à la commande d'allumage. Enfin, après un temps d'attente de 500 ms, on peut relever un travail continu au niveau du signal **MOSI**, il s'agit de l'envoi des commandes de tracé du rectangle, puis le rafraichissement continu de l'écran.

Dans les Figure 10 et 11, qui sont un zoom de la précédente, on peut mieux se rendre compte du protocole d'envoi des commandes durant l'initialisation et ainsi vérifier son fonctionnement.

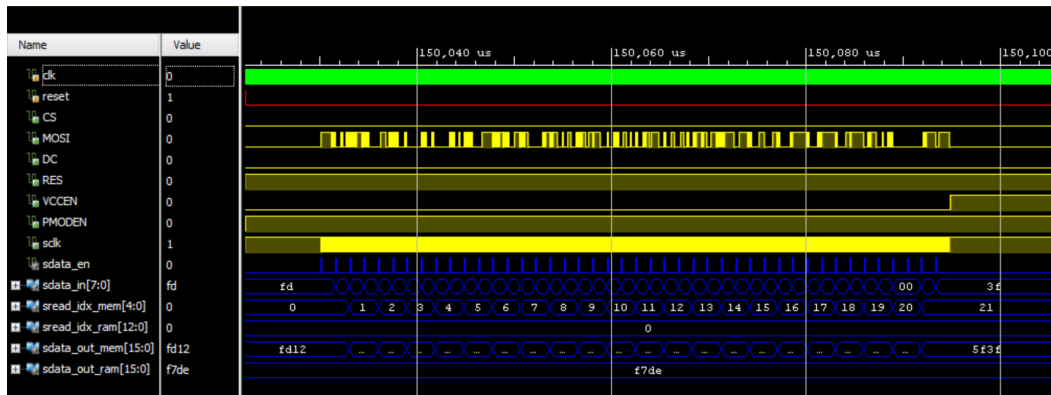


FIGURE 10 – Zoom sur l'envoi des commandes d'initialisation

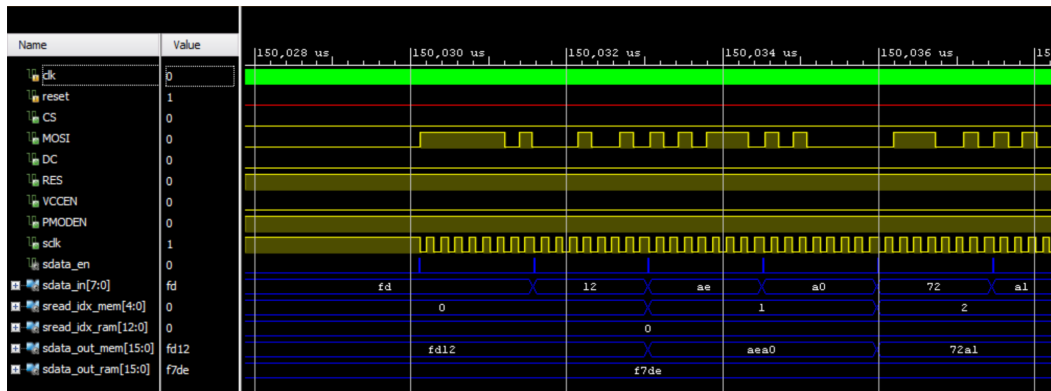
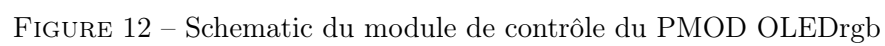


FIGURE 11 – Zoom sur la première commande d'initialisation

Enfin on peut voir, en Figure 12, un schéma de l'ensemble du système ainsi synthétisé mettant en évidence l'interconnexion des différents modules.



3.3 Utilisation du module de gestion

Comme énoncé plus haut, la RAM contenant l'image à afficher sur l'écran OLEDrgb possède une seconde entrée afin que l'utilisateur puisse venir y écrire et ainsi afficher ce dont il a besoin. Il lui faut pour cela indiquer une entrée `data_in` sur 16 bits contenant l'information colorimétrique du pixel concerné. Afin de spécifier ce pixel, l'utilisateur doit entrer les coordonnées colonne et ligne du pixel, respectivement sur 7 et 6 bits. Enfin il devra passer le bit `write_en` au niveau afin d'*enable* son écriture. Il peut également consulter la donnée stockée à l'adresse renseigné grâce à la sortie `data_out`.

À noter que certains changements, notamment concernant la RAM, ont été effectués depuis la rédaction des certaines parties du rapport.

4 Conclusion

Sous la contrainte du temps, nous avons décidé durant le projet de nous diriger vers la conception d'un module d'affichage d'une image, alors qu'il nous était également possible de nous pencher vers un module d'affichage de caractères ASCII. En effet, il nous est paru plus pertinent de nous intéresser aux images étant donné le caractère polychromatique de l'écran. De plus ce module est tout à fait compatible avec la gestion d'un affichage vidéo. Au cours du projet nous avons pu nous familiariser avec différents types de protocole de transfert de données tels que la liaison UART et le protocole SPI. Nous avons également pu intervenir à différents niveaux d'abstraction. À commencer par la programmation en langage C, jusqu'à la description d'une architecture en VHDL, en passant par le fonctionnement du logiciel Vivado ou encore d'un microcontrôleur. D'autre part, nous avons pu constater la complexité de l'initialisation et de l'allumage de l'écran en question, qui aura été une longue étape de notre étude. Cette étude est d'autant plus difficile, qu'avant cette étape, aucun retour n'est possible du côté de l'écran.

Références

- [1] OLED Wikipedia page for definitions

<https://en.wikipedia.org/wiki/OLED>

- [2] Datasheet du SSD1331, contrôleur de matrice de points OLED/PLED

https://www.parallax.com/sites/default/files/downloads/28087-SSD1331_1.2.pdf

- [3] OLEDrgb Pmod reference sheet and Datasheet

Pmod OLEDrgb Reference Manual.

https://reference.digilentinc.com/reference/pmod/pmodoledrgb/reference-manual#pinout_description_table

Digilent, as of January 30, 2017

- [4] Digilent SPI protocol information

https://reference.digilentinc.com/pmod/communication_protocols/spi

- [5] Definition of Serial Peripherals Interface Bus and how it works

<https://web.archive.org/web/20150413003534/http://www.ee.nmt.edu/~teare/ee3081/datasheets/S12SPIV3.pdf>

Motorola, Inc. , Original Release Date : January 21, 2000, Revised : February 04, 2003