

# Anleitung zur Integration von IPs in Xilinx Zynq SoCs über Vivado unter Peta-Linux

Teil der Projektarbeit 2

Lars Koers

Matrikelnummer 7201353

Abgabedatum: 2. Februar 2023

### Aufbau der Anleitung:

Der erste Abschnitt behandelt das Vorgehen zur Erstellung einer IP als Axi4-Lite Schnittstelle in Vivado. Mit Vivado wird ein Block Design erstellt und im Anschluss exportiert. Am Ende des Kapitels liegt eine .xsa-Datei für die nächsten Installationsschritte vor.

Im zweiten Kapitel wird mit der fertigen .xsa-Datei des Hardware Designs die PetaLinux-Installation durchgeführt. Wenn bereits eine .xsa-Datei vorliegt, kann zu Kapitel 2 vorgesprungen werden.

Die erstellten Dateien aus dem Installationsvorgang werden in Kapitel 3 auf einen Datenträger geladen, welcher in zwei Partitionen aufgeteilt wird. Abschließend liegt ein bootfähiges Projekt auf dem Speichermedium vor.

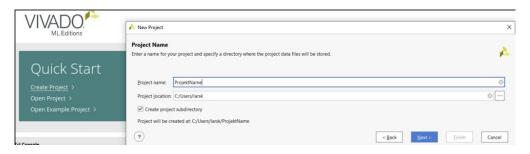
Die beiden abschließenden Kapitel 4 und 5 beinhalten Testoptionen für das Projekt und eine kurze Aufführung von Befehlen bei einer Anpassung des Quellcodes.

### 1 Integration einer IP mit Hardwaredesign in Vivado

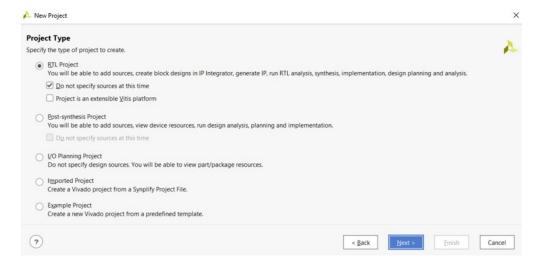
Die Erstellung findet unter Vivado 2022 statt und stellt ein Beispiel zur Erläuterung des Vorgehens dar.

### 1.1 Create and package new IP

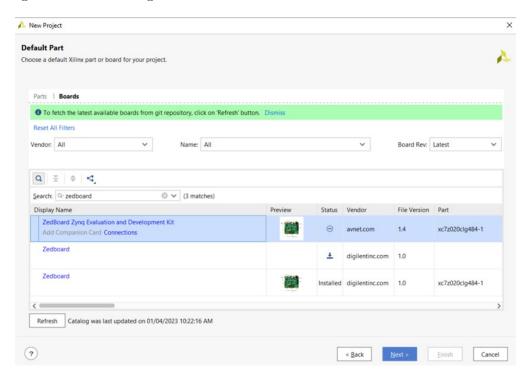
1.1.1 Zu Beginn wird ein neues Projekt in Vivado erstellt und ein spezifischer Name vergeben.



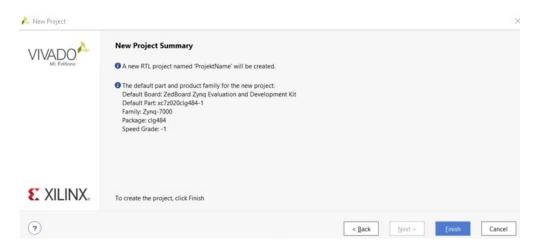
1.1.2 RTL Projekt auswählen und fortfahren.



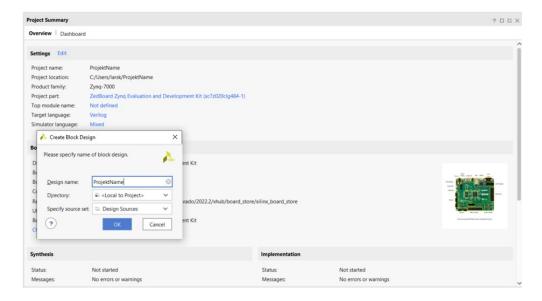
- 1.1.3 Board Plattform auswählen.
- →! Achtung! bitte aufpassen, dass das richtige Board-file ausgewählt wird.
- $\rightarrow$  Ggf. sollte der Katalog aktualisiert werden.  $\rightarrow$  Refresh



- ightarrow Es handelt sich in diesem Beispiel um ein Zedboard: ZedBoard Zynq Evaluation and Development Kit von avnet.com
- 1.1.4 Mit diesen Einstellungen kann das Projekt erstellt werden



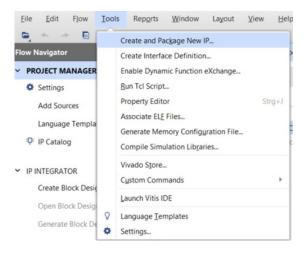
- 1.1.5 Als nächstes wird ein Block Design erstellt.
- $\rightarrow$  Create Block Design  $\rightarrow$  Projektnamen vergeben



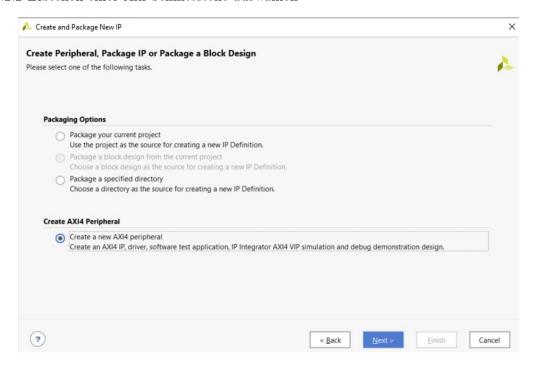
1.1.6 Nun kann theoretisch das Design erstellt werden. Wie eine eigene IP erstellt wird, wird im nächsten Abschnitt beschrieben. Wenn dies nicht benötigt wird, kann zu Abschnitt 1.3 übergegangen werden.

### 1.2 Erstellung einer IP in Vivado

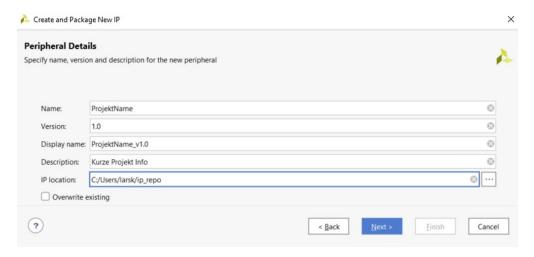
- 1.2.1 Bei Bedarf kann eine neue IP erstellt werden. In diesem Beispiel handelt es sich um eine Axi-Lite Schnittstelle.
- $\rightarrow$  Tools  $\rightarrow$  Create and Package New IP



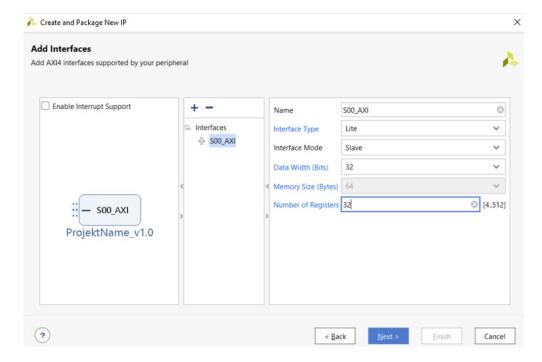
1.2.2 Erstellen einer Axi-Schnittstelle auswählen



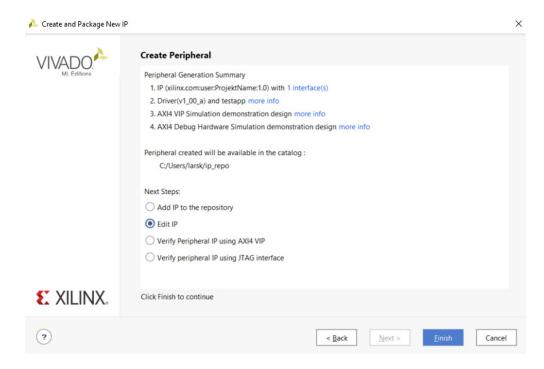
1.2.3 Vergeben Sie einen sinnvollen Namen und ggf. eine kurze Einzeiler als Info zum Projekt.



- 1.2.4 Die Einstellungen sind entsprechenden der Projektbedürfnisse anzupassen.
- → Schnittstellentyp, Datenbreite, Anzahl der Register

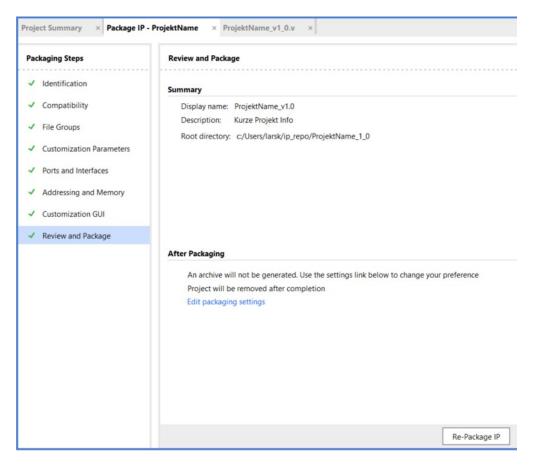


- 1.2.5 IP im nächsten Schritt direkt bearbeiten.
- $\rightarrow$  Next Steps: Edit IP  $\rightarrow$  Finish



1.2.6 In dem sich öffnenden Bereich kann nun das Projekt angepasst werden. Dabei kann eigener Programmcode, sowie Ein- und Ausgänge einfügt oder hinzufügt werden. Die Schnittstellenkommunikation kann dabei bestehen bleiben, oder durch eine eigene ersetzt werden. Am einfachsten sollte sich jedoch das Anpassen des Register-Codes im zweiten Programmteil sein. Dies muss allerdings nach Bedarf und Projekt vorgenommen werden.

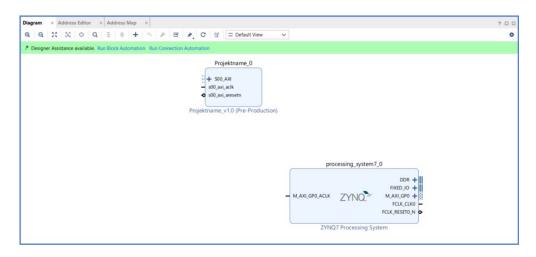
1.2.7 Wenn der Programmcode wie benötigt angepasst worden ist, muss im Package IP Fenster überprüft werden, ob alle Haken grün gesetzt sind, oder die Änderungen noch zu übernehmen sind. Anschließend wird dies mit Re-Package IP bestätigt und das Fenster der IP wird automatisch geschlossen und das Projekt gespeichert.



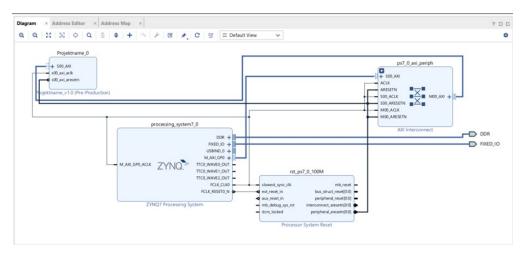
1.2.8 Daraufhin liegt die erstellte IP direkt zur Verfügung. Wenn dies nicht der Fall ist sollte der Pfad, an welchem das Projekt abgespeichert ist, kontrolliert oder als IP-Zugriff hinterlegt werden.

### 1.3 Create Block Design

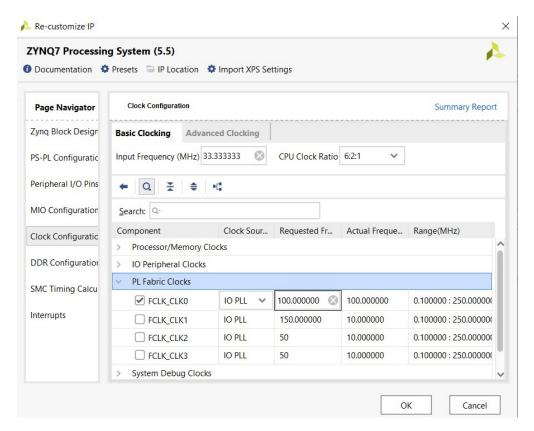
 $1.3.1~\mathrm{Nun}$ kann das Block Design erstellt werden. Dazu werden die Module über das + Symbol hinzugefügt.



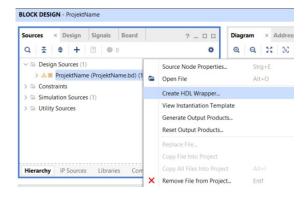
- 1.3.2 Wenn alle Module hinzugefügt sind, kann Vivado die Verbindung automatisch durchführen.
- $\rightarrow$  Run Block Automation
- $\rightarrow$  Run Connection Automation



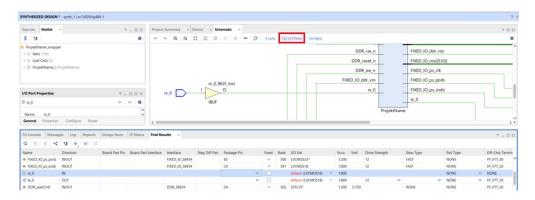
- 1.3.3 Im Anschluss sollten die Einstellungen des verwendeten Bausteins kontrolliert werden. Hier handelt es sich um ein Zynq-Baustein. Die verwendete Clock sollte auf 100MHz eingestellt sein.
- $\rightarrow$  Rechtsklick auf Zynq-Baustein  $\rightarrow$  Customize Block



- 1.3.4 Sind alle Einstellungen wie benötigt, kann ein HDL-Wrapper erzeugt werden.
- $\rightarrow$  Rechtsklick auf das Projekt  $\rightarrow$  Create HDL-Wrapper



- 1.3.5 Als nächstes ist die Synthese durchzuführen.
- $\rightarrow$  Run Synthese
- 1.3.6 Bei fehlerfreiem Durchlauf das Design öffnen und in das Schematic gehen.
- $\rightarrow$  Open Synthesized Design  $\rightarrow$  Schematic öffnen mit Klick auf I/O Ports



- 1.3.7 Wenn Input und Output Ports vorgesehen sind, werden diese nun auf Pins des Boards gelegt. Die Belegung ist der Board Dokumentation zu entnehmen.
- $\rightarrow$  Hier werden als Beispiel die Pins JA1 und JA2 auf dem Zedboard verwendet.

Table	16 -	Pmod	Connec	ctions
			THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN	

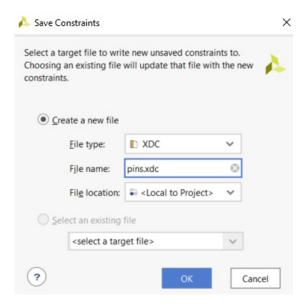
Pmod	Signal Name	Zynq pin	Pmod	Signal Name	Zynq pin
JA1 JA2 JA3 JA4 JA7 JA8 JA9 JA10	JA1	Y11		JB1	W12
	JA2	AA11		JB2	W11
	Y10	JB1	JB3	V10	
	AA9		JB4	W8	
	AB11		JB7	V12	
	AB10		JB8	W10	
	AB9		JB9	V9	
	AA8		JB10	V8	

Pmod	Signal Name	Zynq pin	Pmod	Signal Name	Zynq pin
JC1 Differential	JC1 N	AB6		JD1 N	W7
	JC1 P	AB7		JD1 P	V7
	JC2_N	AA4		JD2_N	V4
	JC2_P	Y4	JD1	JD2 P	V5
	JC3_N	T6	Differential	JD3 N	W5
	JC3_P	R6		JD3_P	W6
	JC4_N	U4		JD4 N	U5
	JC4 P	T4		JD4 P	U6

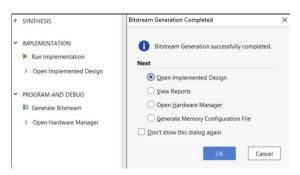
 $\rightarrow$  Somit müssen rx und tx den Pins Y11 und AA11 des Boards zugewiesen werden. Als weitere Anpassung, aufgrund der höheren Signalspannungen, muss im Feld I/O Std LVCMOS33\* eingestellt werden.



- 1.3.8 Die neuen Einstellungen sind zu speichern, bevor das Design geschlossen wird.
- → Vergeben Sie einen sinnvollen Namen, z.B pins.xdc

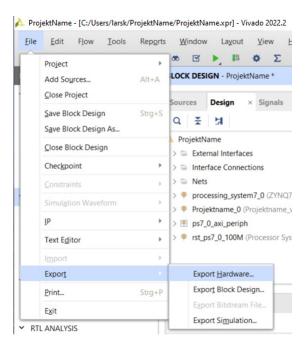


- 1.3.9 Im Anschluss kann der Bitstream erzeugt werden.
- $\rightarrow$  Generate Bitstream

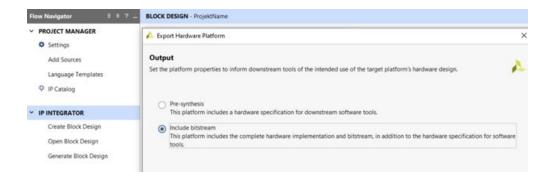


### 1.4 Export Hardware

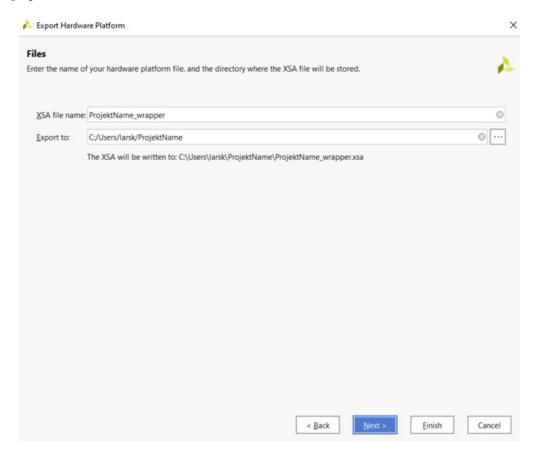
1.4.1 Wenn der Bitstream fehlerfrei generiert wurde, kann das Design exportiert werden.  $\to$  File  $\to$  Export Hardware



1.4.2 Bitte darauf achten, dass der Bitstream mit einbezogen wird (Include bitstream).



 $1.4.3\ \mathrm{Nun}$  kann ein Name vergeben werden, unter welchem die Datei im Projektordner abgespeichert werden soll.



 $\rightarrow$  Das Projekt liegt nun als .xsa-Datei vor und kann für die Peta Linux-Installation verwendet werden.

### 2 PetaLinux-Installation

Der Installationsvorgang findet unter Linux auf dem Labor Computer statt. Die Befehle werden im Terminal eingegeben und ausgeführt. Die meisten Schritte können auch über Remote Desktop durchgeführt werden. Lediglich die Erstellung des Datenträgers mit Einfügung der root Datei kann zum Schluss nur direkt am PC, auf welchem die Daten liegen, durchgeführt werden. Ein späteres Abändern ist dann wieder über Remote Desktop möglich, wenn nur Änderungen im Programmcode stattfinden und nicht die sdk Datei verändert werden muss.

### 2.1 Installation der PetaLinux-Umgebung (Einmalige Durchführung)

- 2.1.1 Zuerst ist das Eingabeterminal aufzurufen und eine Verbindung zum hoerni Server herzustellen. Über diesen findet dann der Installationsvorgang statt.
- $\rightarrow$  ssh hoerni
- 2.1.2 Login mit Nutzerpasswort vom Laboraccount
- $\rightarrow$ Passwort
- 2.1.3 Nun muss das entsprechende Umgebungsmodul geladen, PetaLinux installiert und die License Agreements bestätigt werden.
- $\rightarrow$  module load Xilinx/Petalinux/2021.2
- $\rightarrow$  petalinux-v2021.2-final-installer.run -d

- 2.1.4 Im Anschluss wird der Speicherort erstellt, in welchem die Installationsdateien abgelegt werden sollen. Dies kann zum Beispiel unter dem Pfad des Benutzerordners erfolgen. Der Name hier wird schlicht mit petalinux gewählt.
- $\rightarrow mkdir < user\_home\_dir > /petalinux$

(Hierbei steht <user home dir> für den Pfad auf das eigene User-Verzeichnis)

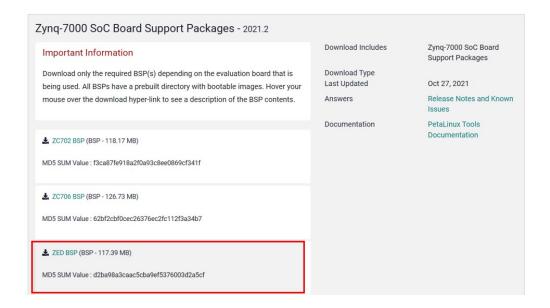
- 2.1.5 Durch den nächsten Befehl stehen die nötigen Peta Linux-Befehle zur Verfügung <br/>  $\rightarrow$  source settings.sh

2.1.6 Nun muss eine Datei von der Xilinx-Webseite geladen und installiert werden. Es handelt sich um ein Board Support Package für das verwendete FPGA-Board (Zedboard).

Direkt Link zum File: Board support Package

https://www.xilinx.com/member/forms/download/xef.html?filename=avnet-digilent-zedboard-v2021.2-final.bsp

Link über die Webseite, zu wählende Datei rot markiert in der folgenden Abbildung. https://www.xilinx.com/support/download/index.html/content/xilinx/en/downloadNav/embedded-design-tools/2021-2.html



- 2.1.7 Die Datei ist im PetaLinux Ordner abzulegen und die nachfolgende Installation in diesem durchzuführen. Es wird zusätzlich ein neuer Unterordner mit mkdir angelegt, in welchem die folgenden Installationsdateien abgelegt werden. Dazu wird ein neuer Projektordner erstellt und das Board File mit dem folgenden Befehl geladen und Installiert. Der hier gewählte Name für den Unterordner lautet zedboard\_linux. Die Datei enthält z.B. Infos für den Bootloader.
- $\rightarrow$  petalinux-create --type project --name --source avnet-digilent-zedboard-v2021.2-final.bsp

2.1.8 Es müssen erneut die License agreements bestätigt werden, um fort zu fahren.

### 2.2 Projekt konfigurieren

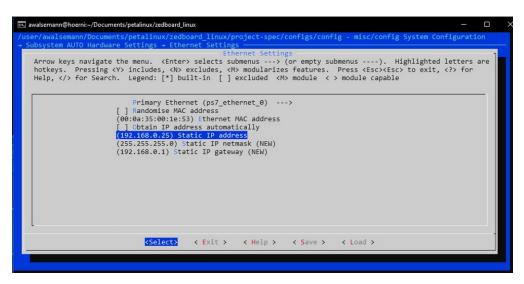
Die nachfolgenden Schritte können nun immer wiederholt werden, wenn das Projekt geändert wurde oder ein neues erstellt wird. Ggf. muss erst die Verbindung zum Server, mit ssh hoerni und dem Login über das eigene Passwort hergestellt werden. Beachten Sie des Weiteren, in welchem Ordner Sie sich befinden!

- 2.2.1 Das Hardware Design wird nun importiert und dazu vorher im Projektordner abgelegt. Die nächsten Schritte können in diesem Ordner durchgeführt werden. In diesem Beispiel handelt es sich um den Ordner zedboard\_linux.
- $\rightarrow$  cd zedboard linux
- 2.2.2 Nun wird die PetaLinux Installation mit dem Hardware Design durchgeführt und dazu die .xsa-Datei eingebunden.
- → petalinux-config -get-hw-description Projektname\_wrapper.xsa

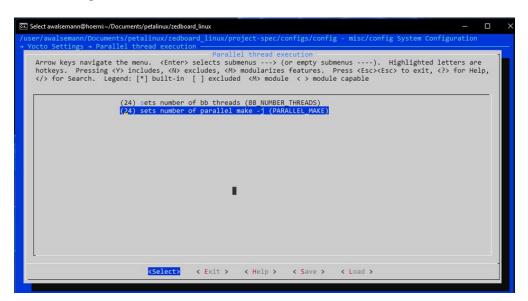
2.2.3 Die Installation dauert einen Moment und im Anschluss wird ein Konfigurationsfenster geöffnet. Hier können Einstellungen für das System vorgenommen werden. Die nachfolgenden Einstellungen sollten ebenfalls durchgeführt werden, können jedoch auch nach Bedarf weiter angepasst werden.

### 2.2.4 Festlegen der IP-Adresse

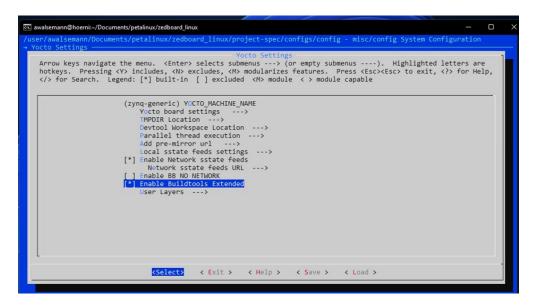
 $\rightarrow$  Subsystem AUTO Hardware Settings  $\rightarrow$  Ethernet Settings  $\rightarrow$  Static IP address



- 2.2.5 Die Parallele Thread Execution wird auf 24 gesetzt.
- $\rightarrow$  Yocto Settings  $\rightarrow$  Parallel thread execution



- 2.2.6 Enable Buildtools Extended wird gesetzt. (Dies ist eine, für diesen Anwendungsfall, besser abgestimmte Version von Xilinx).
- $\rightarrow$  Yocto settings  $\rightarrow$  Enable Buildtools Extended  $\rightarrow$  Y zum Auswählen



- 2.2.7 Einstellungen mit EXIT verlassen und mit Y speichern.
- 2.2.8 Nun kann die rootfs config bearbeitet werden. Mit folgender Eingabe ist diese im Terminal aufzurufen.
- → petalinux-config --c rootfs
- 2.2.9 Peek and Poke zum Lesen und schreiben von Registern hinzufügen.
- $\rightarrow$ apps  $\rightarrow$ peekpoke  $\rightarrow$ Y zum auswählen



Mit peek und poke können zu Testzwecken für eine gewünschte Adresse Daten aus dem Speicher gelesen oder in den Speicher geschrieben werden.

- $2.2.10~{
  m Mit}$  dem nächsten Befehl im Terminal wird das Projekt erstellt und die Programmdateien abgespeichert.
- $\rightarrow$  petalinux-build
- $\rightarrow$  petalinux-package --boot --u-boot --format BIN --force

```
| Seedlemann@hoemi.-/Documents/petalinux/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedleman/seedl
```

Die erstellten Dateien liegen im Ordner zeboard linux/images.

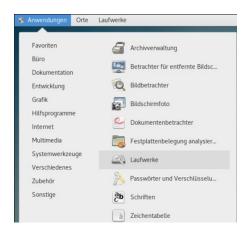
- 2.2.11 Als letztes muss noch die SDK Generierung für die spätere Verwendung in Vitis im Ordner Linux durchgeführt werden.
- $\rightarrow$  cd images/linux/
- $\rightarrow$  petalinux-build –sdk

```
[awalsemann@hoemi-/Documents/petalinux/sedboard_linux]$ [awalsemann@hoemi zedboard_linux]$ [awalsemann@hoemi zedboard_linux]$ cd images/linux/
[awalsemann/locuments/petalinux/
[awalsemann/locuments/petalinux/
[awalsemann/locuments/petalinux/
[awalsemann/locuments/
[awalsemann/locuments/
[awalsemann/locuments/
[awalsemann/locuments/
[awalsemann/locuments/
[awalsemann/locuments/
[a
```

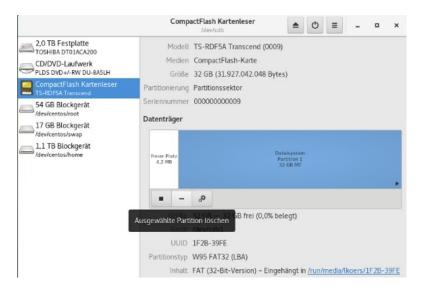
2.2.12 Die sdk-Datei muss später nur bei Bedarf neu geladen werden, z.B bei neuen Treibern. Wenn sich nur der Programmcode unabhängig vom weiteren Bedarf für Vitis geändert hat, reicht es aus die BOOT.BIN, BOOT.src und u\_boot.ub Dateien neu auf die SD-Karte zu laden.

### 3 SD-Karte vorbereiten für Bootdateien

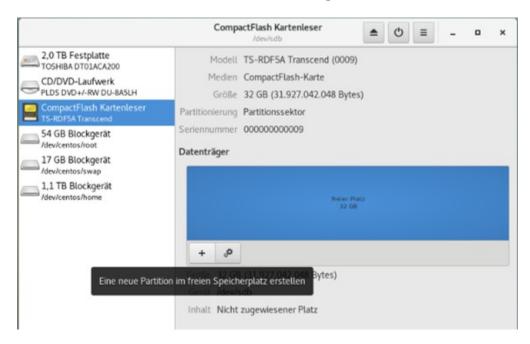
- 3.1.1 Die SD-Karte muss in zwei Partitionen unterteilt werden. Die Aufteilung ist relativ beliebig, jedoch sollte die boot Partition stets größer gewählt werden als die root Partition
- $\rightarrow$  Laufwerke aufrufen



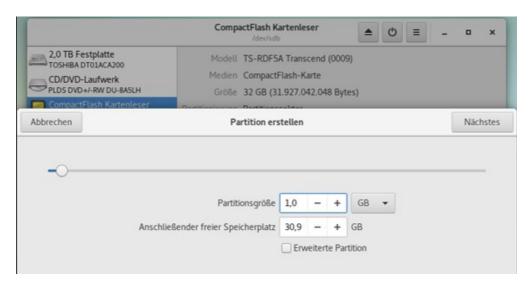
3.1.2 Unterteilen in zwei Partitionen, ggf. muss eine vorhandene mit - gelöscht werden.



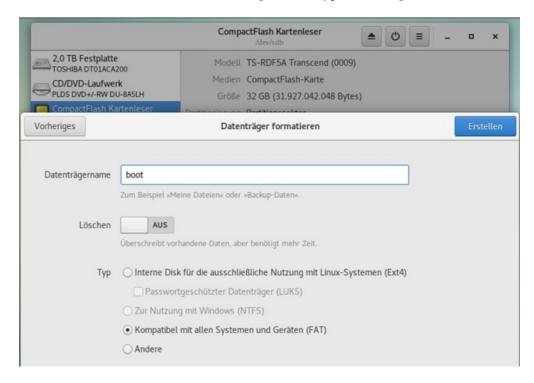
3.1.3 Als nächstes mit + eine neue Partition hinzufügen.



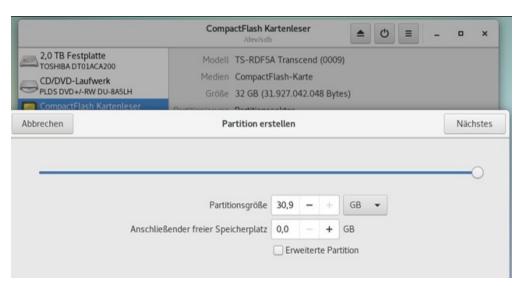
3.1.4 Speicheraufteilung festlegen. z.B. 512MB oder 1GB für die erste Partition.



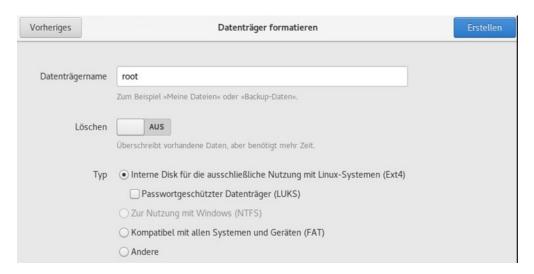
3.1.5 Namen der Partition mit boot festlegen und Typ FAT ausgewählt lassen.



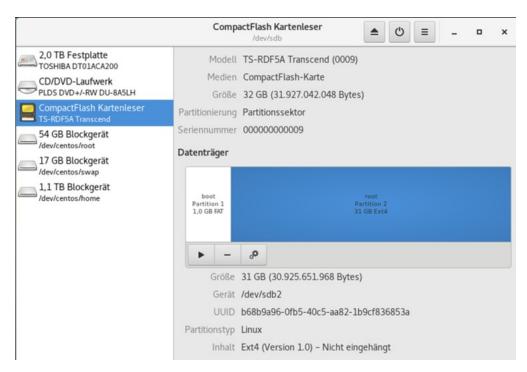
3.1.6 Nächste Partition mit + erstellen und verfügbaren Restspeicher der Partition zuweisen.



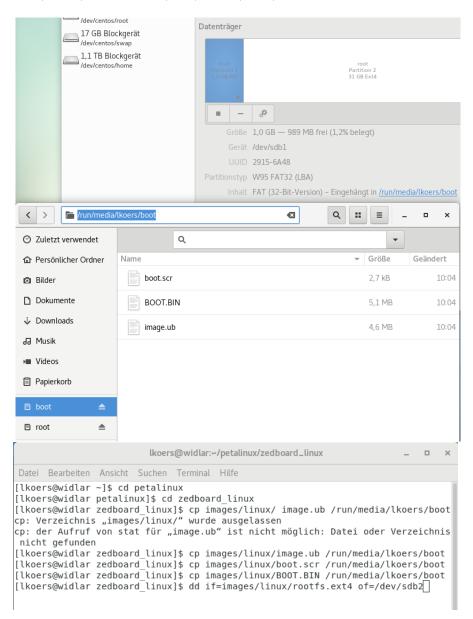
3.1.7 Name root vergeben und Typ Ext4 auswählen.



 $\rightarrow$  Fertig erstellte Partitionen auf der SD-Karte.

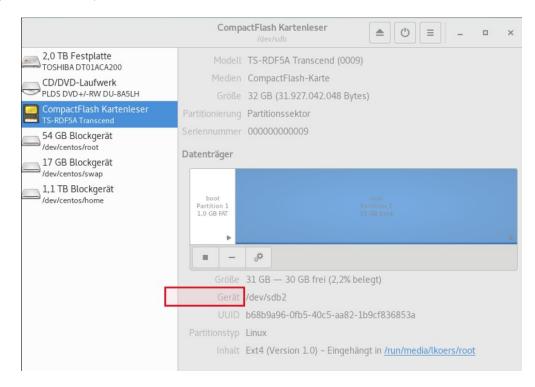


- 3.1.8 Im Anschluss können die zuvor erstellten Dateien auf die SD-Karte geladen werden. Dabei genügt es bei drei Dateien diese in die boot Partition zu kopieren.
- $\rightarrow$  Entweder mit Copy and Paste
- Oder durch einen Befehl in Linux mit Dateiname und Pfad der Speicherkarte(Blau).
- $\rightarrow$  cp images/linux/ Dateiname /run/media/user/boot

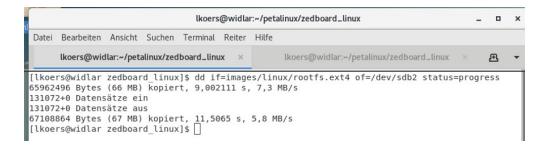


3.1.9 Die rootfs Datei **muss** wie im nächsten Schritt beschrieben verschoben werden!! Befehl im Linux Terminal ausführen!

!!!Achtung auf richtigen Pfad verschieben, root Ordner  $\rightarrow$  Siehe SD-Karte neben Gerät (ROT markiert)



 $\rightarrow$  dd if=images/linux/rootfs.ext4 of=/dev/sdb2



3.1.10 Nach der Ausführung des Befehls befinden sich die Daten auf der SD-Karte. Bitte überprüfen Sie, ob auch wirklich etwas in den jeweiligen Partitionen vorhanden ist. Ggf. die SD-Karte einmal aus- und wieder einstecken.

## 4 Test der fertigen Installation am SoC-Board

#### 4.1 Test unter Linux

- 4.1.1 Nachdem alle Schritte durchgeführt worden sind, kann die SD-Karte in das Zedboard gesteckt, das Board an den PC angeschlossen und eingeschaltet werden. Bei richtigem Installationsvorgang bootet das Projekt und kann verwendet werden.
- $\rightarrow$  Einschalten  $\rightarrow$  Boot startet automatisch
- 4.1.2 Verbindung unter Linux prüfen. Dazu das Terminalfenster öffnen und folgenden Befehl eingeben:
- $\rightarrow$  minicom -D /dev/ttyACM0



- 4.1.3 Hier können unter anderem peek und poke Befehle zum Testen ausgeführt werden.
- 4.1.4 Wenn das Programm beendet werden soll, kann dies wie folgt verlassen werden.
- $\rightarrow$ Strg a  $\rightarrow$ dann q<br/> zum verlassen der Anwendung



### 4.2 Test unter Windows mit Tera Term

Über ein Programm wie zum Beispiel Tera Term können Befehle an das Board gesendet und die Antworten gelesen werden.

4.2.1 Dazu das Programm öffnen und den COM-Port auswählen, an dem das Board angeschlossen ist. Anschließend kann wie im Beispiel hier der Bootvorgang eingesehen werden und am Ende Befehle wie peek und poke verwendet werden.

```
Title Edit Setup Control Window Help
of 15. satis [M. 18.5] device list:
M. 5.5 device
```

# 5 Erneute Installation bei z.B Anpassungen im Quellcode

5.1.1 Wenn sich Fehler eingeschlichen haben sollten, kann die Installation jeder Zeit auf dem Server erneut durchgeführt werden. Hier werden noch einmal kurz die hierfür benötigten Befehle aufgeführt. Diese genügen, um eine Änderung, die sich nicht auf das Image oder die sdk-Datei auswirkt, aufzuspielen. Nachdem das Vivado Projekt wieder als .xsa File exportiert wurde, kann die Datei in den PetaLinux Ordner gelegt werden.

Dieser Vorgang kann nun auch beispielsweise über den Remote Desktop ausgeführt werden.

5.1.2 Im Linux Terminal sind nun folgende Eingaben zu tätigen:

!Bitte beachten, dass die kursiven Texte projektspezifisch sind!

→ssh hoerni

Login mit Passwort

- $\rightarrow$ cd petalinux
- →source settings.sh
- $\rightarrow$ cd Ordner-der-.xsa-Datei
- →petalinux-config --get-hw-description Projektname wrapper.xsa

Exit wenn Konfigurationseinstellungen geöffnet werden

- →petalinux-build
- →petalinux-package --boot --u-boot --format BIN --force

5.1.3 Im Anschluss erneut die drei Dateien (BOOT.BIN, BOOT.src und u\_boot.ub) für den Boot Ordner kopieren und auf die SD-Karte ziehen.