PCS3225 - Sistemas Digitais II
Projeto 4 - Unidades Funcionais em VHDL

Bruno Albertini e Edson Gomi

14/10/2020

O objetivo deste trabalho é exercitar o projeto e descrição de unidades funcionais em VHDL, que serão usadas como componentes internos do PoliLEGv8.

Você descreverá a ULA completa.

Introdução

Um processador pode ser visto como um projeto que utiliza o paradigma de unidade de controle e fluxo de dados. A unidade de controle é responsável pelo ciclo de busca, decodificação, execução e gravação dos dados, ciclo este que rege o funcionamento de um computador de uso geral pela sua característica programável. Já o fluxo de dados é composto por elementos de memória (e.g. banco de registradores), componentes de controle de fluxo (quase sempre combinatórios) e **unidades funcionais**.

O cálculo computacional é realizado nas unidades funcionais, portanto não é exagero afirmar que são os componentes principais de um processador. É possível construir máquinas com um ou até mesmo sem registradores, mas uma máquina sem uma unidade funcional simplesmente não realiza computação alguma.

Como as unidades funcionais são muito comuns, é costume juntar as principais funções computacionais em uma única unidade, que chamamos de ULA (Unidade Lógica e Aritmética). Como o próprio nome diz, uma ULA reune em um único componente operações lógicas (e.g. AND, OR, XOR, etc.) e aritméticas (adição, subtração, etc.), além de operações de comparação (menor, maior, igual, etc).

ALU, *Arithmetic and Logic Unit*.

Atividades

A ULA do PoliLEG, como várias outras implementações, agrupa algumas unidades funcionais. No caso do PoliLEG monociclo, a ULA é capaz de realizar as operações aritméticas adição e subtração, as lógicas AND, OR e NOR, e ainda uma operação de comparação. A Tabela 1 sumariza as operações capazes de serem realizadas nesta ULA.

OP	Unidade	Descrição
`0000`	`AND`	$A\&B$, bit a bit
`0001`	`OR`	$A\|B$, bit a bit
`0010`	adição	$A + B$
`0110`	subtração	$A - B$
`0111`	`SLT`	$A < B$, Set on Less Than
`1100`	`AND`	$\overline{A\|B}$, bit a bit

Tabela 1: Operações que podem ser realizadas pela ULA. O campo OP pode ser interpretado como $(Op_3Op_2Op_1Op_0)$, onde: Op_3 inverte `A`, Op_2 inverte `B`, e Op_1Op_0 escolhe a função entre: `00:AND`, `01:OR`, `10:+`, `11:less`.

Sabemos então que a ULA possui efetivamente três unidades funcionais, a saber AND, OR e um somador, além da capacidade de inverter qualquer entrada independentemente. As operações `AND`, `OR` e adição são realizadas diretamente pelas unidades correspondentes. A subtração pode ser obtida invertendo-se `B` e entrando-se com `1` no *carry-in*, realizando a operação de soma com o complemento de base do número, o que equivale a subtração. A operação `NOR` é realizada pela unidade de `AND`, invertendo-se as entradas. Já a operação `SLT` diferencia-se das demais pois o resultado é `1` (decimal) se $A < B$ ou `0` (decimal) caso contrário.

Todos os números são interpretados como complemento de 2.

Use o teorema de DeMorgan para entender o `NOR`.

```
entity alu is
  generic (
    size : natural := 10 -- bit size
  );
  port (
    A, B : in  bit_vector(size-1 downto 0); -- inputs
    F    : out bit_vector(size-1 downto 0); -- output
    S    : in  bit_vector(3 downto 0); -- op selection
    Z    : out bit; -- zero flag
    Ov   : out bit; -- overflow flag
    Co   : out bit -- carry out
    );
end entity alu;
```

Listagem 1: Entidade para a ULA

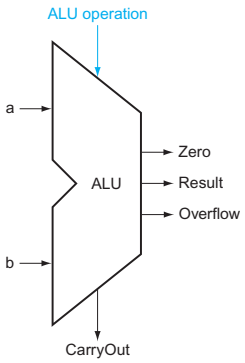

Figura 1: Diagrama da ULA.

Os sinais de estado são as saídas que indicam que o resultado é zero ou que o resultado é *overflow*. Além dos sinais de estados, ainda há uma saída de *carry* e a saída com o resultado F. A Figura 1 mostra o símbolo para a ULA e a Listagem 1 a entidade correspondente em VHDL.

Note que não há entrada de *carry*.

T3A1 (2 pontos) Implemente um componente em VHDL correspondente a uma ULA de 1 bit, respeitando a entidade na Listagem 2.

Projeto 4, Atividade 1

```
entity alu1bit is
  port (
    a, b, less, cin: in bit;
    result, cout, set, overflow: out bit;
    ainvert, binvert: in bit;
    operation: in bit_vector(1 downto 0)
  );
end entity;
```

Listagem 2: Entidade para a ULA de 1 bit.

```
entity fulladder is
  port (
    a, b, cin: in bit;
    s, cout: out bit
  );
end entity;
```

Listagem 3: Entidade do somador completo.

A ULA de 1-bit possui as seguintes características: opera sempre sobre as entradas `a` e `b`, ou sobre suas versões negadas caso `ainvert` ou `binvert` estejam ativos, respectivamente. As operações são `AND`, `OR`, `ADD` ou `SLT`, selecionáveis através de um multiplexador que decide qual resultado será colocado na saída `result` (F), na ordem mostrada,

onde `AND` equivale a `operation=00` e `SLT` a `operation=11`.

As operações realizadas nas unidades `AND` e `OR` são *bitwise*. A adição leva em consideração o *carry-in* e pode gerar um *carry-out*. A saída `set` é uma cópia do resultado do somador, independente da seleção do multiplexador de saída. A saída `overflow` é alta quando houver *overflow* no somador, independente da seleção do multiplexador de saída e considerando que este é módulo formará uma ULA de múltiplos bits. Por último, caso o multiplexador selecione a operação `SLT`, a entrada `less` é copiada para a saída.

Bitwise: bit a bit.

A saída *overflow* só faz sentido no MSB.

Utilize o somador completo cuja entidade está na Listagem 3.

T3A2 (8 pontos) Implemente um componente em VHDL correspondente a ULA completa, que respeite a entidade na Listagem 1. Note que esta ULA possui um parâmetro genérico e pode ser instanciada com qualquer número de bits maior que 1.

Projeto 4, Atividade 2

Você pode assumir que há uma ULA de 1-bit correta e funcional, mesmo que não tenha entregue a Atividade 1. Sua utilização para montar a ULA genérica é opcional.

Instruções para Entrega

Há um link específico no e-Disciplinas para submissão deste projeto. Acesse-o somente quando estiver confortável para enviar sua solução. Em cada atividade, você pode enviar apenas um único arquivo codificado em UTF-8. O nome do arquivo não importa, mas sim a descrição VHDL que está dentro. A entidade da síntese (implementação) que você submeterá precisa estar, obrigatoriamente, de acordo com o que foi definido/especificado no enunciado e deve ser idêntica na sua solução ou o juiz não irá processar seu arquivo.

Qualquer editor de código moderno suporta UTF-8 (e.g. Atom, Sublime, Notepad++, etc)

O juiz corrigirá imediatamente sua submissão e retornará com a nota. Caso não esteja satisfeito com a nota, você pode enviar novamente e somente a última nota para aquele problema será válida. A nota para este trabalho é composta pela soma ponderada das notas dadas pelo juiz para cada atividade. Faça seu *testbench* e utilize um simulador de VHDL para validar sua solução antes de postá-la para o juiz.

A quantidade de submissões para estes problemas foi limitada a 5 por problema.

Não use a biblioteca std_logic_1164, a textio e qualquer outra biblioteca não padronizada, para minimizar possível fonte de problemas. Também se certifique que não imprime nada na saída da simulação.

Atenção: não atualize a página de envio e não envie a partir de conexões instáveis (e.g. móveis) para evitar que seu arquivo chegue corrompido no juiz.