

Modélisation Transactionnelle des Systèmes sur Puces en SystemC Ensimag 3A — filière SLE Grenoble-INP Introduction du cours

Matthieu Moy
(transparents originaux : Jérôme Cornet)

Matthieu.Moy@imag.fr

2014-2015



Objectifs et place du cours dans SLE

Cours lié

- Conception et exploration d'architectures, multi-cœurs, réseaux sur puces (F. Pétrot, S. Mancini)

Objectifs

- Une vue sur le haut du flot de conception
- Différents niveaux d'abstractions
- Exemple concret : **modélisation transactionnelle** (TLM)
- Pratique sur un outil utilisé par les industriels : SystemC
- Objectif détourné : culture générale sur les SoCs, révisions de concepts connus (cross-compilation, logiciel embarqué)

Organisation concrète

- EnsiWiki :
<http://ensiwiki.ensimag.fr/index.php/TLM>
- Supports de cours sur GitHub :
<http://github.com/moy/cours-tlm>
 - ▶ `git clone` (une fois, en début de cours)
 - ▶ `git pull` (régulièrement)
 - ▶ Possibilité de travailler à plusieurs sur les squelettes de code (cf. EnsiWiki)
- Contenu de l'archive Git :
 - ▶ Transparents (*.pdf)
 - ▶ Exemples de code (code/*/*.cpp), à regarder en complément du cours
 - ▶ Squelettes de code pour les TPs (TPs/)

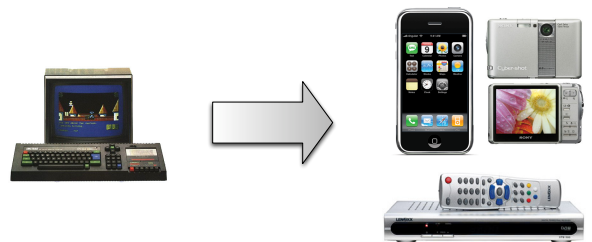
Planning approximatif des séances

- 1 Introduction : les systèmes sur puce
- 2 Introduction : modélisation au niveau transactionnel (TLM)
- 3 Introduction au C++
- 4 Présentation de SystemC, éléments de base
- 5 Communications haut-niveau en SystemC
- 6 Modélisation TLM en SystemC
- 7 TP1 : Première plateforme SystemC/TLM
- 8 Utilisations des plateformes TLM
- 9 TP2 (1/2) : Utilisation de modules existants (affichage)
- 10 TP2 (2/2) : Utilisation de modules existants (affichage)
- 11 Notions Avancé en SystemC/TLM
- 12 TP3 (1/3) : Intégration du logiciel embarqué
- 13 TP3 (2/3) : Intégration du logiciel embarqué
- 14 TP3 (3/3) : Intégration du logiciel embarqué
- 15 Intervenant extérieur : ?
- 16 Perspectives et conclusion

Sommaire

- 1 Systèmes sur Puce (SoC)
- 2 Modélisation au niveau transactionnel

Évolution des besoins du grand public



Quelques exemples

- Lecteurs MP3



Besoins techniques

- Mini ordinateur (interface utilisateur)
- Codecs (décodage/encodage) audio (MP3, etc.)
- Pilotage de disque dur
- Périphériques (USB, IEEE 1394...)
- Autonomie

Quelques exemples

- Téléphones portables



Besoins techniques

- Mini ordinateur (interface utilisateur, applications embarquées)
- Traitement de Signal (technologie de transmission)
- Périphériques (USB, Capteur CCD)
- Autonomie

Quelques exemples

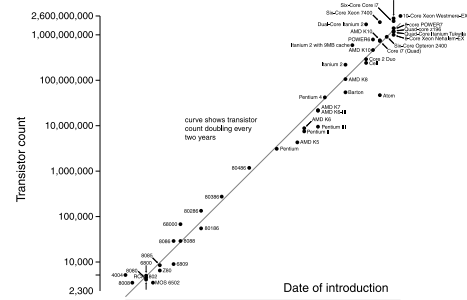
- Télévision numérique
 - ▶ Lecteurs/Enregistreurs DVD
 - ▶ Démodulateurs Satellite, Décodeurs TNT (*set-top boxes*)
 - ▶ Télévision Haute-définition (*HD-TV*)

Besoins techniques

- ★ Mini ordinateur (interface utilisateur)
- ★ Pilotage de disque dur, lecteur/graveur DVD
- ★ Fonctions graphiques (compositions, zoom, curseur...)
- ★ Encodage/décodage vidéo (MPEG2, MPEG2 HD, MPEG 4, H264...)
- ★ Encodage/décodage audio (PCM, AC3, AAC, MP3...)
- ★ Périphériques (IEEE 1394, S/PDIF, HDMI...)

Évolutions techniques

Microprocessor Transistor Counts 1971-2011 & Moore's Law

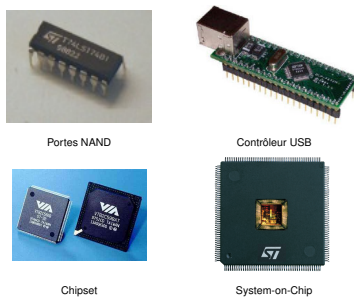


Source : Wikipedia

(http://en.wikipedia.org/wiki/File:Transistor_Count_and_Moore's_Law_-_2011.svg)

Évolutions techniques

- Évolution de la complexité des fonctions réalisables



Définition

System-on-Chip (Système sur puce)

Puce regroupant tous les éléments électroniques (micro-processeur, composants spécifiques...) nécessaires à la réalisation d'un système (produit) complet.

Quelques utilisations des SoC

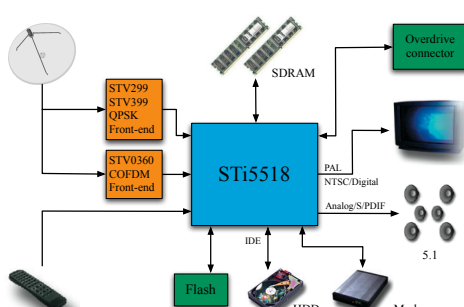
iPod

- SoC : PP5002 (Portal Player)

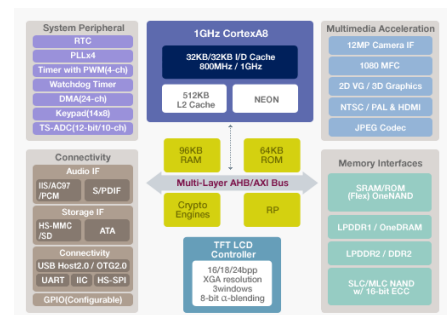


Décodeur Satellite CDVB2300B

- SoC : STi5518 (STMicroelectronics)

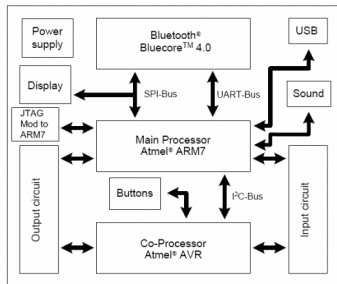


S5PC110 (Samsung Galaxy S Smartphone)

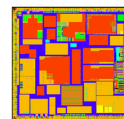


Source : http://www.samsung.com/global/business/semiconductor/productInfo.do?fmly_id=834&partnum=S5PC110

Brique lego NXT



Source : <http://iar.com/website/1.0.1.0/1518/1/>



Composants des SoC (non exhaustif)

Microprocesseurs

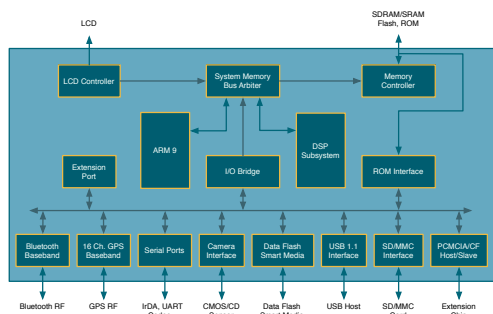
- CPU (Central Processing Unit) : processeur généraux
 - ▶ Fonctions : contrôle, interface utilisateur, traitements légers
 - ▶ Exemples : ARM9, ST20, SH4, Leon mais pas Intel core i7!...
- DSP (Digital Signal Processor)
 - ▶ Fonctions : Traitement du signal, calculs complexes
 - ▶ Exemples : Ti TMS320C55x, etc.
- Processeurs VLIW (Very Long Instruction Word)
 - ▶ Fonctions : traitement multimédia
 - ▶ Exemples : ST210, Kalray...
- Supports de la partie logicielle du système

Mémoires

- ROM, RAM, Flash...
 - ▶ Souvent hors du SoC
- Dans la puce :
 - ▶ Contrôleur(s) mémoires
 - ▶ Petites mémoires internes
 - ▶ Mémoires caches, « fifo » (tampons/files d'attente)
- Fonctions
 - ▶ Stockage temporaire (RAM)
 - ▶ Programme interne (ROM), possibilité de mise à jour (Flash)
 - ▶ Stockage (Flash)

Exemple : PDA GPS

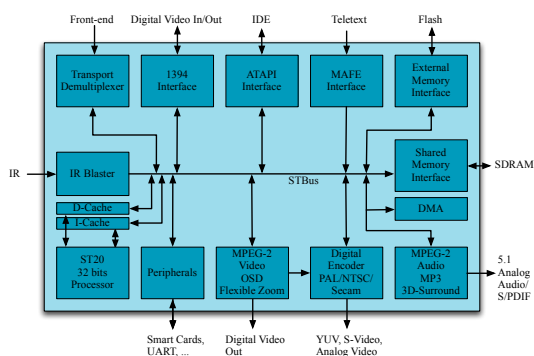
- SoC : Atlas-M (Centrality)



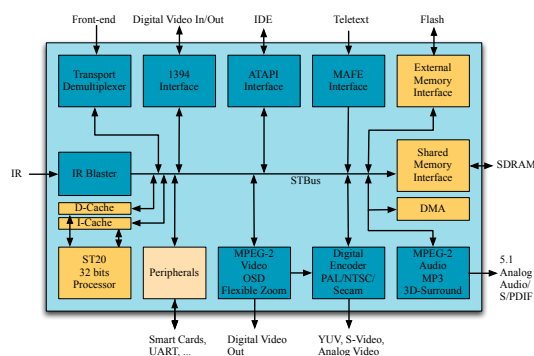
Composants utilitaires

- DMA (Direct Memory Access)
 - ▶ Transferts mémoires/mémoires, mémoires/périphériques
 - ▶ Décharge le CPU (pas d'attente liée aux transferts)
- Timer, RTC (Real-Time Clock)
 - ▶ Mesure de l'écoulement du temps
 - ▶ Utilisations :
 - ★ Contrôle du nb d'images par secondes
 - ★ Programmation de délais d'expiration
 - ★ Utilisation par OS Temps Réel
- Contrôleur d'interruptions (ITC)
 - ▶ Centralisation de tous les signaux d'interruptions
 - ▶ Informations sur l'émetteur de l'interruption

Exemple : STi5518



Exemple : STi5518 - CPU, Mémoires, Utilitaires



Entrées/Sorties (1/2)

- GPIO (General Purpose Inputs/Outputs)
 - ▶ programmation/lectures de broches du circuit
 - ▶ Utilisation : lectures de boutons, clavier simple
- Composants ports série
 - ▶ UART (Universal Asynchronous Receiver/Transmitter) : port RS232
 - ▶ SSP (Synchronous Serial Port) : port série haute vitesse
 - ▶ Utilisation : branchement de composants externes, debugage
- Contrôleurs LCD (numérique)

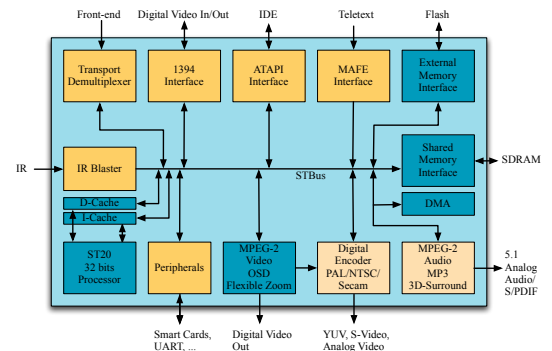
Entrées/Sorties (2/2)

- Pilotage de bus de périphériques
 - ▶ IDE/ATA...
 - ★ Disque dur interne
 - ★ DVD
 - ▶ USB
 - ★ **Host** : branchement de périphériques externes
 - ★ **Peripheral** : branchement à un ordinateur
 - ▶ IEEE 1394 aka FireWire (caméscopes numériques, ...)
 - ★ Caméscopes numériques
 - ★ Liaisons haute vitesse
- Composants RF
 - ▶ Bluetooth
 - ▶ GPS
 - ▶ GSM...

Parties analogiques

- Générations d'horloges, reset...
- ADC, DAC (Analog/Digital Converter) : entrées/sorties analogiques
 - ▶ Audio
 - ▶ Vidéo
 - ▶ Commandes d'actionneurs
 - ▶ Capteurs

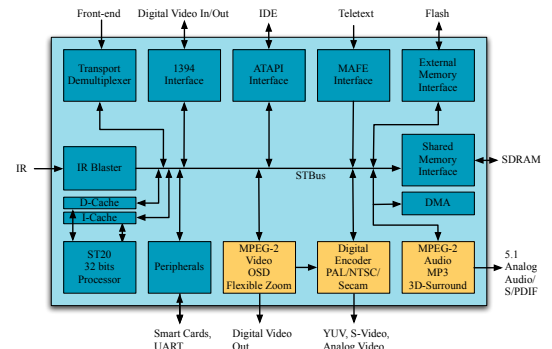
Exemple : STi5518 - E/S, Analogique



Composants dédiés

- Accélération d'une fonction particulière
 - ▶ Serait trop lent en logiciel !
 - ▶ Compromis
 - ★ Complexité
 - ★ Accélération
 - ★ Consommation
 - ★ Flexibilité
- Plusieurs possibilités de réalisation :
 - ▶ 100% matérielle
 - ★ ex : Décodeurs Vidéos « câblés »
 - ▶ Semi-matérielle
 - ★ Utilisation d'un cœur de processeur pour simplifier le matériel
 - ★ ex : Décodeurs audios, traitements plus difficiles à câbler

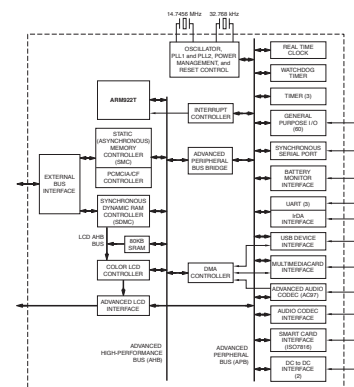
Exemple : STi5518 - Composants dédiés



Réseau d'interconnection (interconnect)

- Principal moyen de communication entre composants
- Bus partagés
 - ▶ Communications par plages mémoires
 - ▶ Arbitrage des communications
 - ▶ Un peu analogue aux bus « PC » actuels mais
 - ★ Pas de connectique
 - ★ Basse consommation
 - ▶ Paramètres : vitesse, largeur...
 - ▶ exemple : AmbaBus (ARM) AHB, APB, AXI...
- Networks-on-Chip (NoC)
 - ▶ Réseau complexe construit en fonction des besoins du SoC
 - ▶ exemple : STBus

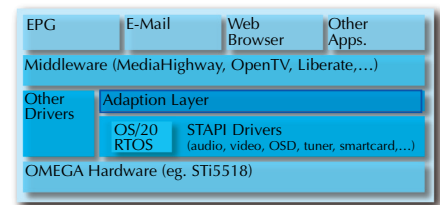
Exemple détaillé (Sharp/NXP LH7-A400 SoC)



Le logiciel (embarqué)

- Plusieurs logiciels sur architectures différentes
 - Mélange SH4, ARM, ST...
 - Endianess différentes
 - Problèmes techniques d'ordre de boot
 - Problèmes de synchronisations
- Communications de base : accès au bus et interruptions
- Partie génie logiciel
 - Utilisation d'OS multitâche/temps réel : Linux, OS/20, Windows CE...
 - Factorisation du code bas niveau dans des pilotes (drivers)
 - Couche supplémentaire au dessus de l'OS : le middleware

Exemple de structure logicielle (set-top-box)



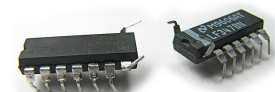
Source : doc ST15518

Exemple de structure logicielle (Android)



Source : <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Android-System-Architecture.svg>

Problèmes de conception



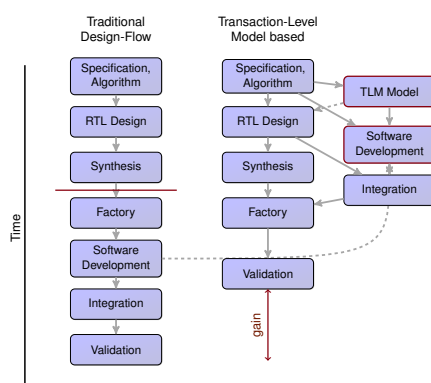
Complexité croissante de conception

- Nombre de transistors : + 50% par an (Moore)
- Productivité en conception : + 30% par an
⇒ « **Design Gap** »
- Besoin incessant de nouvelles techniques de conception

Complexité croissante de conception

- Circuits à assembler énormes
 - Multiples éléments complexes : processeurs, réseau d'interconnexion...
 - Parfois plusieurs mini-SoC dans le SoC (sous-ensembles simples CPU+DMA+Mémoire)
 - Évolution possible vers le massivement multiprocesseur
- VHDL/Verilog suffisent difficilement...
- Pas de révolution type « niveau porte → RTL » pour l'instant

Hardware/Software Design Flow



Durée du cycle de développement

- Évolution rapide
- Dates à ne pas manquer (Noël, nouvel an chinois, Consumer Electronics Show...)
- ⇒ Un produit prêt 6 mois trop tard est difficilement vendable !
- ⇒ Le « Time to market » est aussi important que la main d'œuvre totale.

Coût d'une erreur

Bug dans le logiciel

- Mise à jour du firmware
- Pas forcément acceptable partout... (difficulté pour l'utilisateur, systèmes critiques)

Bug dans le matériel

- Fabrication de nouveaux masques
- Exemple de coût :

Finesse de gravure	0.25 μm	0.13 μm	65 nm
Coût masque 1 couche	10 000 \$	30 000 \$	75 000 \$
Nb de couches	12	25	40
Coût total	120 000 \$	750 000 \$	3 M\$

source EETimes

Coût d'une erreur

Bug dans le matériel (suite)

- Circuit déjà fabriqué : recherche d'un contournement (workaround)
- Valable en technologie ASIC
- SoC FPGA
 - ▶ ARM Excalibur : ARM 922 (200 MHz) + FPGA APEX 20KE
 - ▶ Xilinx Virtex 4 : PowerPC 405 (450 MHz) + FPGA + Ethernet MAC
 - ▶ Là encore, mise à jour limitée

Problèmes de conception

- Vitesse de simulation
 - ▶ Simulation du SoC niveau RTL : plusieurs heures, voire jours...
 - ▶ ex : Encodage et décodage d'une image en MPEG 4 = 1 h en simulation RTL
 - ▶ Impossibilité de tester le(s) logiciel(s) embarqué(s) à ce niveau
 - ▶ Moins de temps disponible pour valider le système...
 - ▶ Développement séparé des différents blocs
 - ▶ Quelques solutions couramment pratiquées :
 - ★ Cosimulation
 - ★ Émulation matérielle

Problèmes d'intégration

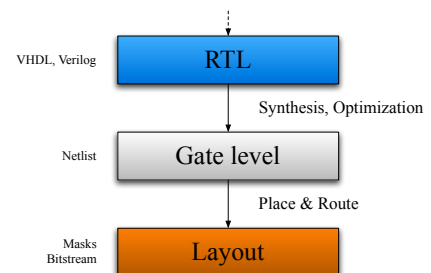
- Fonctionnelle
 - ▶ Développement séparé des composants, réutilisation
 - ▶ Aucune garantie de fonctionnement
 - ▶ Problèmes de compatibilité plus complexes qu'électroniques
- Performances
 - ▶ Adéquation d'un ensemble de composants pour réaliser une tâche dans un temps donné
 - ▶ Dépendances non fonctionnelles complexes

Problèmes de validation

- Conformité du système à la spécification ?
- Spécification de plus en plus complexes
 - ▶ Normes MPEG x, H264, HEVC ...
 - ▶ Formats informatiques divers
 - ▶ Interprétation parfois erronée
- Volumes de données de plus en plus gros (vidéo HD, FHD, 4K, bientôt 8K)
- Format de la spécification ?

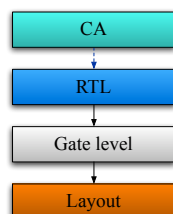
Retour sur le flot de conception

- Bas du flot de conception (vu en 2A)
3 principaux niveaux d'abstraction

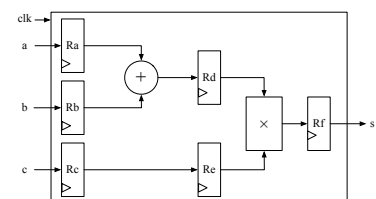


Niveau supérieur : Cycle Accurate (1/2)

- Objectif : simulation rapide
- Caractéristiques
 - ▶ Précis au cycle d'horloge près
 - ▶ Précis au niveau données (bit true)
 - ▶ Écriture libre du modèle interne des composants (C, C++...)



Cycle Accurate : exemple



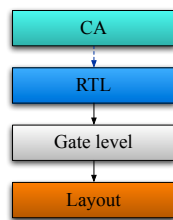
```

void my_function() // pseudo-code tres approximatif ...
{
    Ra = a;
    Rb = b;
    Rc = c;
    wait(clk, 2);
    s = (Ra+Rb)*Rc;
}
    
```

Niveau supérieur : Cycle Accurate (2/2)

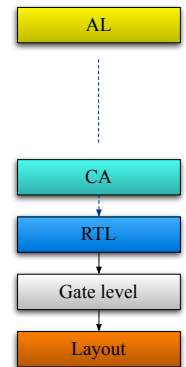
- Utilisation
 - Modèles de remplacement pour simulations RTL
 - Ex : modèles de processeurs...

- Inconvénients
 - Non synthétisable (référence = RTL)
 - Effort de modélisation important



Niveau « Algorithmique »

- Programme décrivant la fonctionnalité (C, Matlab, etc.)
- Souvent séquentiel
- Ex : algorithme de référence décodage MPEG
- Écriture non ambiguë d'une portion de la spécification
- Pas de référence au matériel :
 - Pas de partitionnement hard/soft
 - Partie contrôle absente



Exemple : décodage XVID

```

...
bound = 0;
for (y = 0; y < mb_height; y++) {
    cp_mb = st_mb = 0;
    for (x = 0; x < mb_width; x++) {
        MACROBLOCK *mb;

        /* skip stuffing */
        while (BitstreamShowBits(bs, 10) -- 1)
            BitstreamSkip(bs, 10);

        if (check_resync_marker(bs, fcode - 1)) {
            bound = read_video_packet_header(bs, dec, fcode - 1,
                &quant, &fcode, NULL, &intra_dc_threshold);
            x = bound % mb_width;
            y = bound / mb_width;
        }
        mb = &dec->mbs[y * dec->mb_width + x];

        DPRINTF(XVID_DEBUG_MB, "macroblock (%i,%i) %08x\n", x, y, BitstreamShowBits(bs, 32));

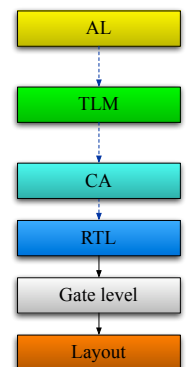
        if (!BitstreamGetBit(bs)) { /* block _is_ coded */
            uint32_t mcbsp, cbpc, cbpy, cbp;
            uint32_t intra, acpred_flag = 0;
            int mcsel = 0; /* mcsel: '0'-local motion, '1'-GMC */

            cp_mb++;
            mcbsp = get_mcbsp_inter(bs);
            mb->mode = mcbsp & 7;
            cbpc = (mcbsp >> 4);

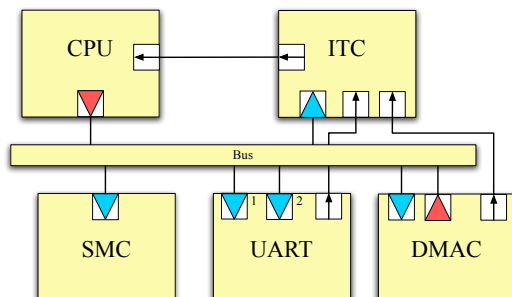
            DPRINTF(XVID_DEBUG_MB, "mode %i\n", mb->mode);
            DPRINTF(XVID_DEBUG_MB, "cbpc %i\n", cbpc);
        }
    }
}
  
```

Niveau transactionnel : TLM

- Transaction Level Modeling
- Plusieurs définitions...
ici : TLM IEEE 1666-2011 (standard)
- Objectif n°1 : développement du logiciel embarqué
- Caractéristiques
 - Pas d'horloge (cycle-less)
 - Bit true
 - Définition, modélisation précise des communications



Un exemple



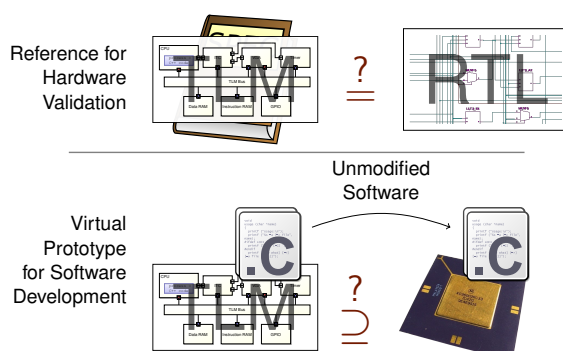
Objectif développement du logiciel embarqué

Contrat entre logiciel embarqué et matériel

- Logiciel correct en simulation TLM ⇒ logiciel correct en simulation RTL et sur puce
- Nécessite tous les éléments matériels « visibles » par le logiciel

⇒ Modéliser tout ce qui est nécessaire au logiciel embarqué, mais seulement cela

Uses of Functional Models



Éléments nécessaires

- Possibilité d'actions lectures/écritures
- Plages d'adresses
- Mémoires
- Bancs de registres
- Interruptions

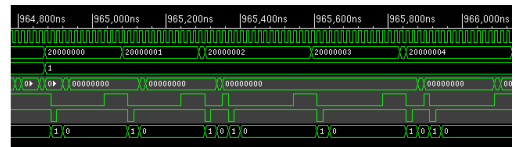
Idée principale

- Actions de lectures/écritures = **transactions** sur le réseau d'interconnexion
- Correspondance avec les opérations logiques effectuées sur le bus

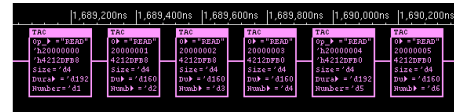
Informations minimales contenues dans une transaction

- Type : lecture ou écriture
- Adresse de base
- Données
- Taille (nb de données)
- État : OK, Erreur, Temps dépassé...
- Implicite : taille d'une donnée élémentaire, taille d'une adresse

Ex : lectures successives sur bus AHB



RTL

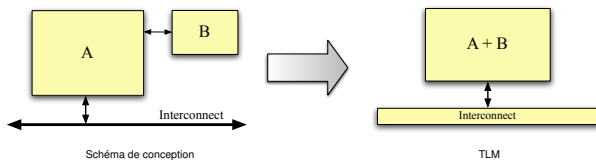


TLM

Abstraction des communications sur bus

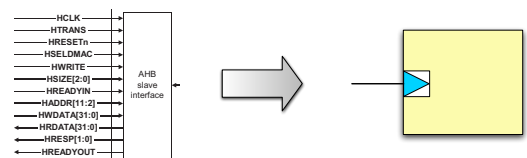
Composants

- Séparation en fonction des communications
 - ▶ Fusion de composants communiquant en dehors du réseau d'interconnexion
 - ▶ Règle non absolue (fonction des besoins et des types de communications disponibles)
- Possibilité de hiérarchie
- Simulation indépendante de chaque composant :
→ **concurrency**



Ports de communication (transactions)

- Deux types de ports (de façon générale)
 - ▶ Initiateurs (**initiator**, **master**)
 - ★ « Émetteurs » des transactions
 - ▶ Cible (**target**, **slave**)
 - ★ « Répondent » aux transactions
 - ★ Partie passive d'un composant
 - ★ Association port cible ↔ plage d'adresse
- Analogie avec le réseau
 - ▶ initiateur ≈ client
 - ▶ cible ≈ serveur
 - ▶ **⚠ Rien à voir avec la distinction lecture/écriture !**
- Exemple :



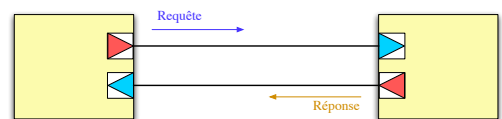
Protocole (1/2)

- Ensemble des actions possibles au niveau des ports (lecture, écriture, ...)
- Protocoles **bloquants**



Protocole (2/2)

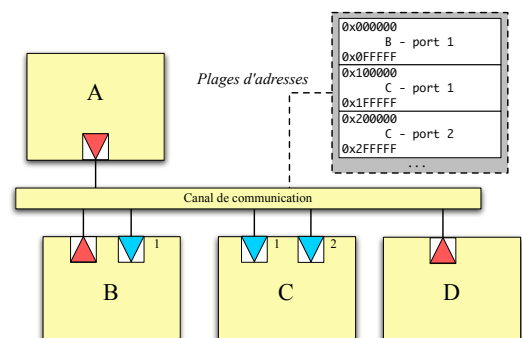
- Protocoles **non bloquants**
 - ▶ Ne bloquent pas l'**initiateur**
 - ▶ Deux canaux de communication : requête et réponse



Canal de communication (1/2)

- Abstrait les différents éléments du bus
 - ▶ Décodage
 - ▶ Multiplexage
 - ▶ Signaux...
- Fonctionnalité principale : routage des transactions
- Connaissance des plages d'adresses des composants
- Ports de communications spéciaux (cible : plusieurs-vers-un, initiateur : un-vers-plusieurs)

Canal de communication (2/2)



Interruptions (1/2)

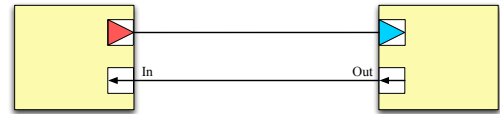
- Qu'est-ce que c'est ?
 - Connection directe entre composants par un fil
 - Unidirectionnel



- À quoi ça sert ?
 - Processeurs
 - Déclenchement immédiat de routines en cours d'exécution du code normal
 - ex : Interruption Souris, traitement terminé par un autre composant...
 - Économies d'énergies (HLT sur Pentium, ...)
 - Autres composants matériels
 - Synchronisation
 - « Arrêt d'urgence » d'un composant

Interruptions (2/2)

- Modélisation non standardisée...
- Une solution : signaux booléens (RTL)
 - Sensibilité sur fronts (montants, descendants)
 - Entrées, sorties de signaux (idem RTL)
 - Connexions point à point
 - Principal moyen de synchronisation pour les cibles



Modélisation interne d'un composant

- Liberté de codage... mais respect du niveau d'abstraction !

Partie « initiateur »

- Transactions générées réalistes
 - Mêmes adresses
 - Données précises

Partie « cible »

- Mémoires
 - Respect de la taille du données
 - Endianess
 - Bancs de registres
 - Adresses relatives des différents registres
 - Actions associées
- Contrat d'utilisation du composant

Exemple de bancs de registres (DMAC ARM)

Name	Address (base+)	Type	Reset value	Description
DMACIntStatus	0x000	RO	0x00	See Interrupt Status Register on page 3-10
DMACIntTCStatus	0x004	RO	0x00	See Interrupt Terminal Count Status Register on page 3-10
DMACIntTCClear	0x008	WO	-	See Interrupt Terminal Count Clear Register on page 3-11
DMACIntErrorStatus	0x00C	RO	0x00	See Interrupt Error Status Register on page 3-11
DMACIntErrClr	0x010	WO	-	See Interrupt Error Clear Register on page 3-12
DMACRawIntTCStatus	0x014	RO	-	See Raw Interrupt Terminal Count Status Register on page 3-13
DMACRawIntErrorStatus	0x018	RO	-	See Raw Error Interrupt Status Register on page 3-13
DMACEnbldChns	0x01C	RO	0x00	See Enabled Channel Register on page 3-14
DMACSoftBReq	0x020	R/W	0x0000	See Software Burst Request Register on page 3-14
DMACSoftSReq	0x024	R/W	0x0000	See Software Single Request Register on page 3-15

Exemple de mode d'emploi de registre (DMAC ARM)

3.4.10 Software Single Request Register

The read/write DMACSoftSReq Register, with address offset of 0x024, enables DMA single requests to be generated by software. You can generate a DMA request for each source by writing a 1 to the corresponding register bit. A register bit is cleared when the transaction has completed. Writing 0 to this register has no effect. Reading the register indicates the sources that are requesting single DMA transfers. You can generate a request from either a peripheral or the software request register. Figure 3-10 shows the bit assignments for this register.



Figure 3-10 DMACSoftSReq Register bit assignments

Table 3-11 lists the bit assignments for this register.

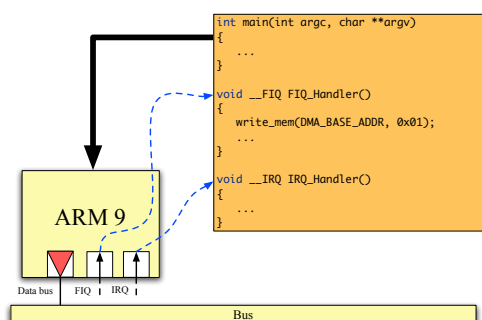
Table 3-11 DMACSoftSReq Register bit assignments

Bits	Name	Function
[31:16]	-	Read undefined. Write as zero.
[15:0]	SoftSReq	Software single request.

Insertion du logiciel embarqué (1/2)

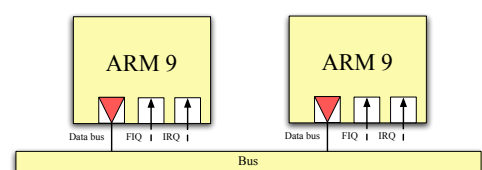
- « Emballage » autour du code (**wrapper**)
- Interface
 - Accès mémoire via un bus de données
 - port initiateur
 - Entrée(s) interruptions
 - Dépendant du modèle de processeur...
- Mise en correspondance interruptions ↔ code de traitement

Insertion du logiciel embarqué (2/2)



Question

- Communication d'une valeur entière x entre les processeurs ?



Question

Comment faire ? Faut-il ajouter des composants ?

Comparaison avec les autres niveaux (1/2)

TLM vs. Algorithmique

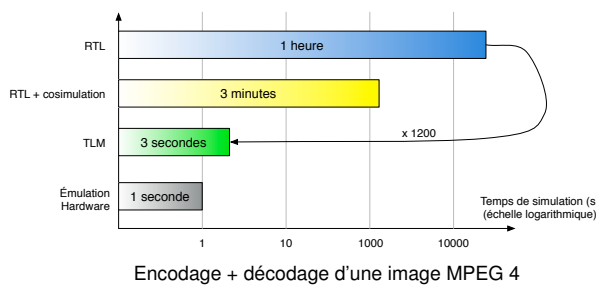
- Découpage de l'algorithme en blocs indépendants
- Validation du fonctionnement en parallèle
- Aspect composant
 - Réutilisation
 - Hiérarchie de composants
- Partitionnement

Comparaison avec les autres niveaux (2/2)

TLM vs. Cycle accurate

- Vitesse de simulation
 - Écriture libre de l'intérieur du composant
 - Communications abstraites
 - Comportement asynchrone
 - Dépend de l'implémentation !
- Précision des données
- Modélisation facile : réutilisation du code de niveau AL

Vitesse de simulation



Apports de TLM

- Écriture du code embarqué possible en avance de phase !
 - Vitesse de simulation
 - Facilité de modélisation
- Debuggage de l'intégration des composants
- Nouveau niveau de référence
 - Moyen de communications entre monde du hard et monde du soft...
 - Référence disponible en avance de phase
- Analyse d'architecture

Synthèse

- Synthèse comportementale : peu en industrie
 - Quelques essais : MathLab/Simulink → RTL, C → RTL, ...
 - Nécessité d'un niveau d'abstraction bien défini
- TLM
 - Précision des communications uniquement
 - Intérieur du composant : aucune règle (pointeurs, bibliothèque, etc.)
 - Synthèse éventuelle :
 - ★ Partie connection au bus
 - ★ Réseau d'interconnexion
 - ★ Portions de code avec algorithmique simple

⇒ en général, RTL et TLM sont écrits à la main et indépendamment.