

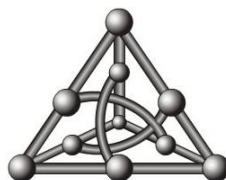
Descrição do Trabalho Prático da Disciplina de Laboratório de Hardware

Prof. Renan Albuquerque Marks

Versão 1.0

Resumo

Este documento contém todas as informações necessárias e suficientes para o desenvolvimento do trabalho prático da disciplina de Laboratório de Hardware. Este trabalho será desenvolvido ao longo deste semestre letivo e constituirá como parte da nota final da disciplina de Laboratório de Hardware. É fortemente recomendado que os estudantes acessem com frequência este documento para esclarecer possíveis dúvidas, estar ciente do cronograma e estar a par de possíveis atualizações/alterações no trabalho.



Faculdade de Computação
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

1 Objetivo

Este trabalho, doravante chamado de “Projeto”, tem como objetivo final a modelagem de um hardware denominado SoC : *System on a Chip*. Um SoC é um dispositivo que contém diversos sub-componentes necessários para o funcionamento de um sistema computacional completo, tais como Processador, Memória(s) Principal(ais), Barramentos, entre outros.

O SoC a ser desenvolvido neste projeto deve ser modelado em linguagem VHDL. Adicionalmente, todas as entidades modeladas devem possuir, para cada uma, um circuito de teste denominado *Testbench*, de forma a verificar e validar sua correteza em tempo de simulação.

O SoC a ser desenvolvido nesse projeto, deverá conter os seguintes sub-componentes:

1. Um Processador (CPU) capaz de executar um conjunto de instruções;
2. Duas Memórias Principais:
 - Armazenamento por bytes (8 bits);
 - Endereçadas por byte;
 - Uma memória somente para armazenamento de instruções;
 - Outra memória somente para armazenamento de dados;
3. Um *Codec* (codificador/decodificador) capaz de trabalhar com dados em formato texto, isto é, caracteres ASCII;

Este processador possuirá a capacidade de executar um conjunto reduzido de instruções (RISC), pois quer-se verificar a sua futura viabilidade em desempenho, em menor consumo de recursos físicos como área e energia e seja capaz de ser usado em qualquer dispositivo móvel/embarcado.

2 Datas Importantes

O desenvolvimento desse projeto será a parte desenvolvida em EaD na disciplina e contará como presença. Para cada presença ser computada, os grupos deverão cumprir os seguintes *deadlines*:

- 07/09/2022 a 09/09/2022
 - Prazo para entrega da versão V0 (inicial) do projeto;
- 10/10/2022 a 12/10/2022
 - Prazo para entrega da versão V1 do projeto

- 31/10/2022 a 02/11/2022
 - Prazo para entrega da versão V2 (final) do projeto;

3 O que deve ser feito?

O projeto deve ser realizada por grupos contendo 2 alunos. O projeto deve abranger a modelagem de três sub-componentes e seus respectivos *Testbenches*: Processador, Memória e Codec. Cada um destes componentes será descrito em detalhes nas subseções a seguir.

Além disso, todas as versões (V0 a V2) deverão ser submetidas via disciplina no AVA e satisfazerem os seguintes requisitos:

- Versão V0:
 - Relatório em PDF contendo definição dos integrantes dos grupos;
- Versão V1, deve conter todos os requisitos da V0 incluindo:
 - Relatório atualizado com descrição do que já foi desenvolvido até o momento no projeto;
 - Implementação e *testbenches* das entidades **mem** e **codec**;
- Versão V2, deve conter todos os requisitos da V1 incluindo:
 - Relatório atualizado com descrição do que foi concluído no projeto;
 - Relatório atualizado com descrição do que não foi concluído no projeto;
 - Relatório atualizado com enumeração dos problemas encontrados que foram solucionados no projeto;
 - Relatório atualizado com enumeração dos problemas encontrados que não foram solucionados no projeto;
 - Código dos *firmwares* usados como casos de teste;
 - Implementação e *testbenches* das entidades **soc** e **cpu**;
 - Informações adicionais que julgarem relevantes;

A nota final do trabalho prático será calculada como:

$$\text{Nota Final do Trabalho Prático} = \frac{\text{Nota V1} + \text{Nota V2}}{2}$$

3.1 Processador

O processador a ser implementado possui as características de uma arquitetura MISC (*Minimal Instruction Set Computer*): ele possui poucas instruções e todas as instruções são *simples*, isto é, cada instrução executa somente uma operação. Além disso, este processador trabalha com dados (palavras) de 1 byte (8 bits) de largura, suporta complemento de 2 e acessa duas memórias: uma de instruções (**IMEM**) e uma de dados(**DMEM**), ambas usando um endereço de 16 bits de largura. Em outras palavras: a capacidade máxima de cada memória é de $2^{16} = 65536$ bytes = 64 KiB.

De modo a manter a arquitetura simples, este processador não possui registradores de propósito geral. Todas as instruções presentes neste processador operam os dados diretamente em memória: em outras palavras, esta arquitetura é uma arquitetura de pilha¹.

Da mesma forma, para manter sua implementação simples, porém não menos robusta, o conjunto de instruções não fornece algumas facilidades ao programador tais como instruções de diferentes tipos e modos de endereçamento.

3.1.1 Modelo de execução

A arquitetura desse processador possui somente dois registradores denominados **IP** e **SP**. O registrador **IP** (*Instruction Pointer*) armazena o endereço da instrução a ser executada. Logo, ele aponta para um endereço da memória de instruções (**IMEM**) do SoC. O registrador **SP** (*Stack Pointer*, ponteiro da pilha) armazena o endereço do topo da pilha. A pilha, é a principal estrutura de dados desta arquitetura sendo armazenada exclusivamente na memória de dados (**DMEM**) do SoC. Por tanto, o registrador **SP** aponta para o último elemento da pilha. Como ambos os registradores são ponteiros para memória, ambos armazenam endereços de 16 bits de largura.

O ciclo de execução de uma instrução nessa arquitetura deve seguir os seguintes passos:

1. CPU acessa **IMEM** no endereço apontado por **IP**;
2. CPU recebe instrução da **IMEM** e a decodifica;
3. CPU executa instrução (aplica operação);
4. CPU altera **IP**
 - Incrementa em uma unidade, caso não seja um desvio;

¹https://en.wikipedia.org/wiki/Minimal_instruction_set_computer

- Com endereço de destino, caso seja um desvio;

5. Volta ao passo 1.

Ao ligar o processador, o mesmo deve inicializar os registradores **IP** e **SP** com valor zero. Dessa forma, o processador irá buscar a primeira instrução a ser executada na memória de instruções: **IMEM[IP]**, ou seja, **IMEM[0]**. Da mesma forma, o registrador **SP** apontará para a memória de dados na posição: **DMEM[SP]**, ou seja, **DMEM[0]**.

3.1.2 Conjunto de instruções

Cada instrução suportada pelo processador tem tamanho fixo de 1 byte de comprimento. A arquitetura possui somente um formato de instrução, que pode ser visto na Figura 1. O campo “Opcode” contém o código de operação da instrução, possui 4 bytes de comprimento, é único para cada instrução e é localizado nos 4 bits mais significativos (bits 7 a 4) da instrução. A Tabela 1 lista todas as instruções suportadas com os opcodes, como devem funcionar e seus respectivos mneumônicos.

Opcode				Immediate			
7	6	5	4	3	2	1	0

Figura 1: Formato da instrução em bits.

Como mencionado anteriormente, a arquitetura deste processador é uma arquitetura de pilha. Dessa forma, quando uma instrução necessitar de vários operandos da pilha para funcionar, o operando denominado “Op1” será o operando presente no topo da pilha, isto é, apontado por **SP**. O operando denominado “Op2” estaria presente abaixo do operando “Op1”, isto é, no endereço dado por **SP-1**. Por consequência, o operando denominado “Op3” estaria abaixo de “Op2” na pilha (no endereço **SP-2**), e assim por diante.

Uma exceção são as instruções **PUSHIP**, **JEQ** e **JMP**. Como elas trabalham com operandos que são endereços de memória (16 bits = 2 bytes), elas precisarão armazenar na pilha (ou recuperar dela) 2 bytes de informação. Porém, isso deverá ser feito durante a execução da instrução de forma implícita ao programador, não causando maiores transtornos no desenvolvimento do software para este processador.

Instruções que não utilizem o campo Immediate devem preenche-lo sempre com o valor zero. Por exemplo, uma instrução **NAND**, cujo opcode é **0xA**, será codificada em binário como **10100000₂**. Já a instrução **PUSH 3**, cujo opcode é **0x7**, será codificada em binário como **01000111₂**.

Apesar do conjunto de instruções não contemplar instruções aritméticas mais complexas como divisão e resto, essas mesmas operações podem ser executadas algoritmicamente com instruções de soma, subtração e laços. O mesmo vale para outras instruções lógicas, como NOT, AND e OR, que podem ser feitas através da operação lógica universal NAND.

Tabela 1: Listagem do conjunto de instruções suportadas pelo processador. Operandos (Op1, Op2, Op3) sempre tem 1 byte a não ser quando indicado em contrário.

Opcode	Mneumônico	Significado
0x0	HLT	Interrompe execução indefinidamente.
0x1	IN	Empilha um byte recebido do codec.
0x2	OUT	Desempilha um byte e o envia para o codec.
0x3	PUSHIP	Empilha o endereço armazenado no registrador IP (2 bytes, primeiro MSB ² e depois LSB ³).
0x4	PUSH imm	Empilha um byte contendo imediato (armazenado nos 4 bits menos significativos da instrução)
0x5	DROP	Elimina um elemento da pilha.
0x6	DUP	Reempilha o elemento no topo da pilha.
0x8	ADD	Desempilha Op1 e Op2 e empilha (Op1 + Op2).
0x9	SUB	Desempilha Op1 e Op2 e empilha (Op1 - Op2).
0xA	NAND	Desempilha Op1 e Op2 e empilha NAND (Op1, Op2).
0xB	SLT	Desempilha Op1 e Op2 e empilha (Op1 < Op2).
0xC	SHL	Desempilha Op1 e Op2 e empilha (Op1 \ll Op2).
0xD	SHR	Desempilha Op1 e Op2 e empilha (Op1 \gg Op2).
0xE	JEQ	Desempilha Op1 (1 byte), Op2 (1 byte) e Op3 (2 bytes); Verifica se (Op1 = Op2), caso positivo soma Op3 no registrador IP .
0xF	JMP	Desempilha Op1 (2 bytes) e o atribui no registrador IP .

A instrução *Halt* (**HLT**) interrompe o ciclo de execução indefinidamente. O processador só volta a execução após um *hard-reset*, isto é, após o mesmo ser desligado e ligado novamente através do sinal de entrada **halt**.

3.1.3 Interface da Entidade **cpu**

A Listagem a seguir contém a definição da interface da entidade VHDL denominada “**cpu**”. A entidade define dois parâmetros genéricos e sinais de

²Most Significant Byte: byte mais significativo.

³Least Significant Byte: byte menos significativo.

entrada e saída.

```

1  library ieee;
2  use ieee.std_logic_1164.all;
3
4  entity cpu is
5      generic (
6          addr_width: unsigned := 16; -- Memory Address Width (in bits)
7          data_width: unsigned := 8  -- Data Width (in bits)
8      );
9      port (
10         clock: in std_logic; -- Clock signal
11         halt : in std_logic; -- Halt processor execution when '1'
12
13         ---- Begin Memory Signals ----
14         -- Instruction byte received from memory
15         instruction_in  : in  std_logic_vector(data_width-1 downto 0);
16         -- Instruction address given to memory
17         instruction_addr: out std_logic_vector(addr_width-1 downto 0);
18
19         data_read : out std_logic; -- When '1', read data from memory
20         data_write: out std_logic; -- When '1', write data to memory
21         -- Data address given to memory
22         data_addr  : out std_logic_vector(addr_width-1 downto 0);
23         -- Data sent from memory when data_read = '1' and data_write = '0'
24         data_in    : in  std_logic_vector(data_width-1 downto 0);
25         -- Data sent to memory when data_read = '0' and data_write = '1'
26         data_out   : in  std_logic_vector(data_width-1 downto 0);
27         ---- End Memory Signals ----
28
29         ---- Begin Codec Signals ----
30         codec_read_interrupt: out std_logic; -- Generated read interrupt signal
31         codec_write_interrupt: in std_logic; -- Received write interrupt signal
32
33         -- Byte written to codec
34         codec_data_out  : in  std_logic_vector(7 downto 0);
35         -- Byte read from codec
36         codec_data_in   : out std_logic_vector(7 downto 0)
37         ---- End Codec Signals ----
38     );
39 end entity;

```

A seguir, cada um desses parâmetros e sinais terá sua função descrita. Os seguintes genéricos fazem parte da entidade **cpu**:

- **addr_width**: Largura do endereço de memória (16 bits);
- **data_width**: Largura da palavra de dados do processador (8 bits);

Os seguintes sinais de entrada e saída fazem parte da entidade **cpu**:

- **clock**: Sinal de clock usado no processador;
- **halt**: Sinal de controle usado para suspender a execução do processador quando estiver em nível '1';

- **instruction_in**: Vetor de bits representando 1 byte recebido da memória de instruções;
- **instruction_addr**: Vetor de bits representando endereço enviado à memória de instruções;
- **data_read**: Sinal de controle enviado a memória comandando uma leitura de dado;
- **data_write**: Sinal de controle enviado a memória comandando uma escrita de dado;
- **data_addr**: Vetor de bits representando endereço enviado à memória de dados;
- **data_in**: Vetor de bits representando 1 byte recebido da memória de dados;
- **data_out**: Vetor de bits representando 1 byte enviado à memória de dados;
- **read_interrupt**: Gera sinal de interrupção para **codec** ler 1 byte de informação;
- **write_interrupt**: Recebe sinal de interrupção do **codec** ler 1 byte de informação;
- **codec_data_in**: Vetor de bits representando 1 byte recebido do codec.
- **codec_data_out**: Vetor de bits representando 1 byte enviado ao codec.

As entidades **mem**, **codec** e **soc** possuem sinais relativos aos presentes na entidade **cpu** e que devem ser interligados entre si.

3.2 Memória

A definição VHDL da entidade **mem** está presente na Listagem abaixo. Ela possui os mesmos parâmetros genéricos da entidade **cpu**. Os sinais da entidade **cpu** prefixados com “**data_**” devem ser interligados com os sinais “**data_**” da entidade **mem**.

```

1  library ieee;
2  use ieee.std_logic_1164.all;
3
4  entity memory is
5      generic (
6          addr_width: unsigned := 16; -- Memory Address Width (in bits)
7          data_width: unsigned := 8  -- Data Width (in bits)
8      );
9      port (
10         clock: in std_logic; -- Clock signal; Write on Falling-Edge
11
12         data_read : in std_logic; -- When '1', read data from memory
13         data_write: in std_logic; -- When '1', write data to memory
14         -- Data address given to memory
15         data_addr : out std_logic_vector(addr_width-1 downto 0);
16         -- Data sent from memory when data_read = '1' and data_write = '0'
17         data_in   : in  std_logic_vector(data_width-1 downto 0);
18         -- Data sent to memory when data_read = '0' and data_write = '1'
19         data_out  : in  std_logic_vector(data_width-1 downto 0)
20     );
21 end entity;

```

Esta entidade deverá ser instanciada duas vezes dentro da entidade **soc** de forma a representar a memórias **IMEM** e a **DMEM** do processador. Ambas as memórias, então, deverão ser conectadas à entidade **cpu**.

3.3 Codec

A definição VHDL da entidade **codec** está presente na Listagem abaixo. Ela é a entidade que fará a interface de comunicação de entrada e saída com o processador. No caso, esta entidade trabalhará com bytes lidos do teclado e transmitidos à CPU e impressos na tela enviados pela CPU. A entidade **codec** deverá ser instanciada dentro da entidade **soc** e conectada à entidade **cpu**.

```

1  library ieee;
2  use ieee.std_logic_1164.all;
3
4  entity codec is
5      port (
6          read_interrupt: out std_logic; -- Generated read interrupt signal
7          write_interrupt: in std_logic; -- Received write interrupt signal
8
9          -- Byte written to codec
10         codec_data_in  : in  std_logic_vector(7 downto 0);
11         -- Byte read from codec
12         codec_data_out : out std_logic_vector(7 downto 0)
13     );
14 end entity;

```

Quando o processador executar a instrução **IN**, o processador deve suspender a execução e aguardar por um pulso do sinal **read_interrupt**

gerado pela a entidade **codec**. Este sinal informará à entidade **cpu** que um byte foi lido com sucesso e seu valor encontra-se disponível para leitura no sinal **codec_data_out**.

Quando o processador executar a instrução **OUT**, o processador gerará um pulso no sinal **write_interrupt**. Este sinal informará à entidade **codec** que um byte foi colocado com sucesso no sinal **codec_data_in** e seu valor encontra-se disponível para ser impresso na tela.

3.4 SoC

A definição VHDL da entidade **soc** está presente na Listagem a seguir. Ela é a entidade de mais alto nível da hierarquia e será ela que irá conter todas as outras entidades previamente mencionadas. Em outras palavras: a entidade **soc** encapsulará todas outras as entidades, de forma a interligá-las.

A entidade **soc** possui somente dois sinais de entrada: o sinal “**clock**”, que receberá o pulso de clock gerado por um circuito auxiliar externo, e o sinal “**started**” que deve iniciar a execução quando colocado no valor ‘1’.

O parâmetro genérico denominado “**firmware_filename**” será usado para informar o nome de arquivo que contém o firmware (software) que será carregado na memória **DMEM** a partir do endereço zero quando a entidade **soc** for instanciada. Dessa forma, ao disparar a execução com “**started** <= '1';”, o processador (entidade **cpu**) irá buscar a primeira instrução do firmware no endereço zero da **IMEM**.

```
1  library ieee;
2  use ieee.std_logic_1164.all;
3
4  entity soc is
5      generic (
6          firmware_filename: string := "firmware.bin"
7      );
8      port (
9          clock: in std_logic; -- Clock signal
10         started: in std_logic -- Start execution when '1'
11     );
12 end entity;
```

4 Informações Importantes

- Trabalhos que **não** compilarem e/ou simularem receberão nota **zero**;
- **Atenção:** Não serão aceitas entregas de trabalho atrasadas.

5 Dicas e Sugestões

- Inicie o trabalho o **quanto antes**. O tempo **voa**!
- Retire as dúvidas quanto ao entendimento das entidades que compõem o circuito. Junto com a implementação dos *testbenches*, isso possibilitará detectar possíveis falhas na implementação logo cedo.
- Trabalhem em equipe e dividam a responsabilidade da implementação: um membro na modelagem VHDL, outro na implementação dos firmwares que serão usados para teste, etc.
- Frequentemente testem ambas as implementações juntas, equipes no mercado de trabalho que desenvolvem tanto hardware quanto software (Apple, Tesla, Intel, Google, Samsung, etc) utilizam uma metodologia de trabalho similar;
- Organize seu código de modo a que ele tenha partes simples e reusáveis: componha entidades complexas a partir de entidades mais simples;
- Utilize os pacotes da biblioteca IEEE e a modelagem algorítmica e dataflow ao seu favor!
- Se você já cursou (ou cursa) as disciplinas de Engenharia de Software aproveite para exercitar os conceitos de engenharia de software que facilitem seu trabalho: métodos ágeis, programação em pares, controle de versão (Git, SVN, etc);
- Aproveitem as aulas para tirar dúvidas com o professor.