

1 Начнём

Каждая логическая схема или подсхема, которая разрабатывается в программе Quartus II, называется *проект*. Единновременно, программа может создать только один проект, вся информация о котором размещается в одной директории. Перед началом разработки схемы, требуется создать директорию, в которой будут храниться все файлы разработки. Несколько учебных проектов программы Quartus II располагаются в директории *altera/81/qdesigns/vhdl_verilog_tutorial*. Для того, чтобы не повредить файлы этого учебного курса, мы будем использовать директорию *quartus_tutorial*. Рабочим примером в этом вводном курсе будет схема сумматора-вычитателя, описанная на языке Verilog.

Запустите программу Quartus II, и вы увидите на своем дисплее изображение, как на рисунке 2. Экран разбит на несколько окон, позволяющих иметь доступ ко всем приложениям Quartus II, которые могут быть выбраны с помощью мыши. Большинство команд Quartus II находятся сразу под заголовком окна. Например, левым кликом мыши на меню **Файл** на рисунке 2 раскрывается меню, показанное на рисунке 3. Левым кликом на строку **Выход**, вы заканчиваете работу с программой. Главное, когда вам потребуется выделить что-либо, используйте левую клавишу мыши. В некоторых случаях потребуется использовать и правую клавишу мыши, о чём будет написано далее.

Для некоторых команд потребуется использовать последовательность из двух и более меню. Мы будем использовать последовательность *Меню1>Меню2>Пункт* для отображения способа вызова команды. Т.е. пользователь должен кликнуть на *Меню1*, которое раскроет *Меню2*, а в раскрывшемся *Меню2* уже выбрать *Пункт*. Например, *Файл>Выход*, используется для завершения работы программы. Некоторые команды могут отображаться в виде иконок на панели инструментов. Список доступных иконок команд находится в Инструменты > Настройка > Панель инструментов. Когда панель инструментов раскрыта, вы можете просто перенести иконку с помощью мыши.

Это позволяет поэтапно модифицировать дисплей, показанный на рисунке 2. В главе 7 будет описано, как перемещать, изменять размер, закрывать и открывать окна внутри дисплея программы Quartus II.

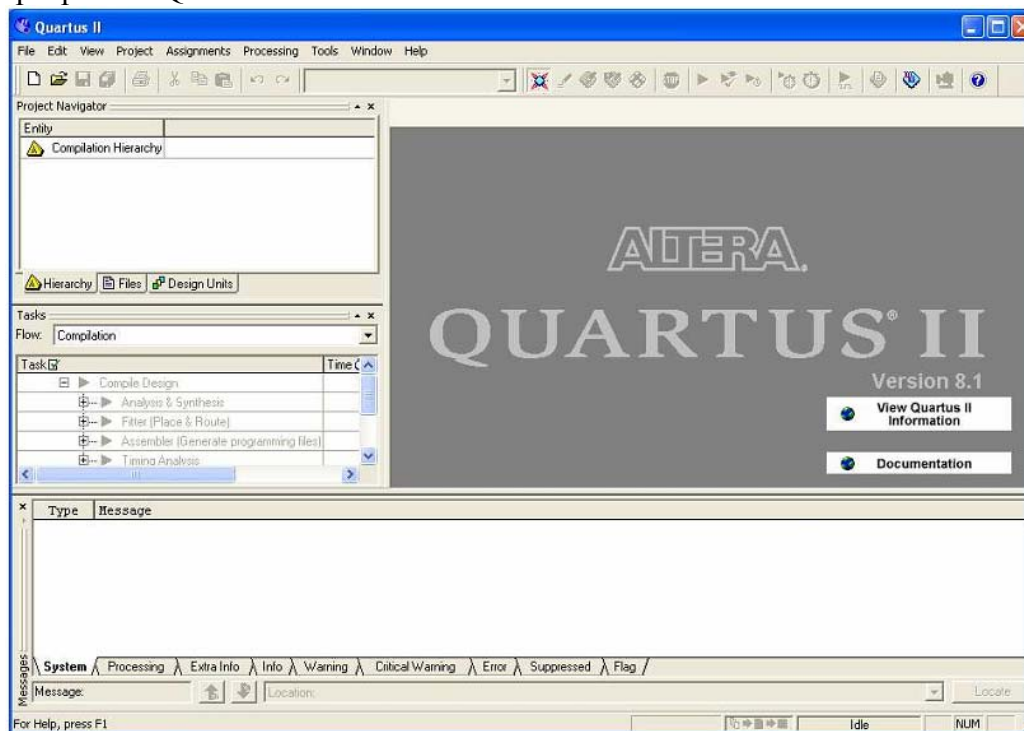


Figure 2: The main Quartus® II display.

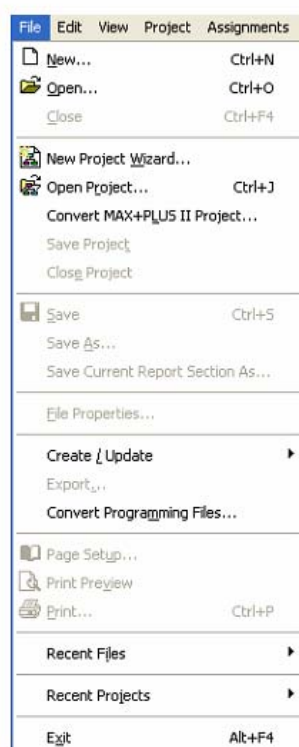


Figure 3: An example of the File menu.