

## POKAZNA VEŽBA 8

### Procesor (prvi deo)

#### Potrebno predznanje

- Urađena pokazna vežba 7
- Arhitekture procesora

#### Šta će biti naučeno tokom izrade vežbe?

Nakon urađene vežbe bićete u mogućnosti da:

- Projektujete složenu strukturu za računanje koja može da vrši aritmetičke i logičke operacije
- Kombinujete standardne kombinacione i sekvencijalne komponente, koje su same po sebi veoma jednostavne, u veoma složeni sistem čija primenljivost značajno prevazilazi primenljivost pojedinih komponenti
- Projektujete aritmetičko-logičke jedinice
- Projektujete upravljačke jedinice struktura za računanje
- Napravite vezu između znanja iz softvera i hardvera digitalnih sistema.

#### Apstrakt i motivacija

Mozak vašeg ličnog računara je procesor – univerzalna struktura za računanje koja može da izvršava složene aritmetičke i logičke operacije. U ovoj vežbi projektovaćete složenu strukturu za računanje, hipotetički procesor, koja može da izvršava osnovne operacije – sabiranja, oduzimanja, uvećanja, umanjenja, logičke operacije i pomeranja. Naučićete kako da koristite multipleksere za izbor operanada, kako da projektujete aritmetičko-logičku jedinicu, kako da računate statusne bite (zero, carry, sign) i kako da koristite registre za čuvanje izračunatih vrednosti. Konačno, implementiraćete i upravljačku jedinicu koja izvršava jedan program na vašem procesoru.

#### Šta treba doneti na termin laboratorijske vežbe?

- VHDL opis krajnjeg koraka u realizaciji sistema (međukoraci nisu potrebni) – krajnji korak je poslednji korak koji uspete da realizujete.
- Testbench za krajnji korak sistema.

## ZADACI

### 1. Aritmetičke komponente strukture za računanje

Za početak, napravite projekat u kome ćete realizovati zadati procesor. Krajnji sistem će biti opisan u više VHDL datoteka, a one sve treba da budu unutar ovog projekta.

#### 1.1. Registar

U datoteci *reg.vhd* implementirajte 16-bitni registar sa dozvolom upisa. Registar treba da čuva vrednost sa svog ulaza ukoliko je signal dozvole aktivan (na vrednosti 1), u suprotnom čuva staru vrednost.

Tabela 1-1. Prolazi registra

Prolaz	Smer	Funkcija
iCLK	in	signal takta
inRST	in	signal reseta, aktivan na niskom naponskom nivou
iD [15:0]	in	ulazni podatak
iWE	in	signal dozvole upisa
oQ [15:0]	out	vrednost registra

#### 1.2. Multiplekser

U datoteci *mux.vhd* realizovati 16-bitni 9:1 multiplekser. Ovaj multiplekser treba da prosledi jednu od devet mogućih vrednosti ulaza na izlaz, u zavisnosti od vrednosti selekcionog ulaza.

Tabela 1-2. Prolazi multipleksera

Prolaz	Smer	Funkcija
iD0 [15:0] – iD8 [15:0]	in	devet 16-bit ulaza multipleksera
iSEL [3:0]	in	selekcija multipleksera
oQ [15:0]	out	izlaz multipleksera

#### 1.3. Aritmetičko-logička jedinica

U datoteci *alu.vhd* realizovati aritmetičko-logičku jedinicu (ALU) procesora.

ALU treba da računa rezultat operacije nad svojim ulaznim operandima, u zavisnosti od selekcionih bita. Podržane operacije su sumirane u tabeli 1-3.

ALU treba da bude implementirana kao kombinaciona mreža. Pretpostaviti da sve operacije sa oduzimanjem rade sa označenim brojevima u drugom komplementu.

Tabela 1-3. Operacije ALU

Kod operacije	Operacija
0000	A
0001	A + B
0010	A – B
0011	A and B
0100	A or B
0101	not (A)
0110	A + 1
0111	A – 1
1000	shl (A)
1001	shr (A)
1010	– A
1011	ashr (A)

Tabela 1-4. Prolazi ALU

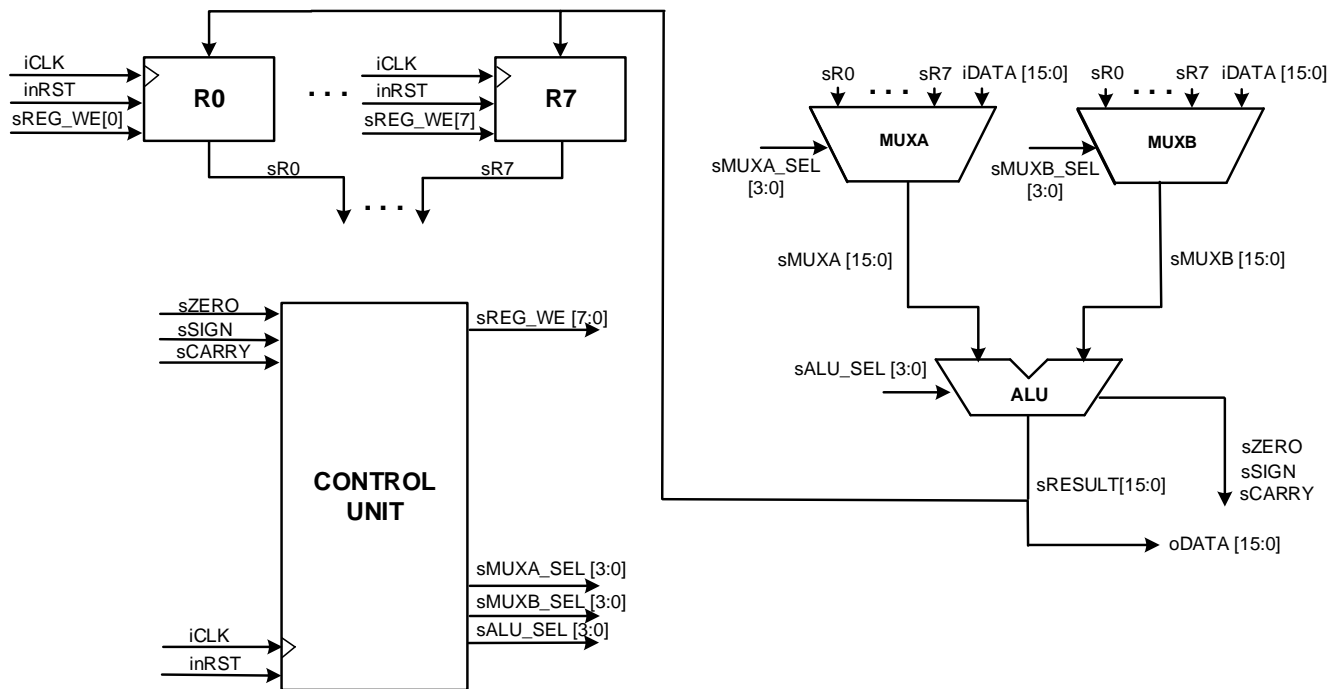
Prolaz	Smer	Funkcija
iA [15:0]	in	prvi ulazni operand
iB [15:0]	in	drugi ulazni operand
iSEL [3:0]	in	selekcija operacije
oC [15:0]	out	rezultat operacije
oZERO	out	statusni bit, rezultat jednak nuli
oSIGN	out	statusni bit, rezultat negativan
oCARRY	out	statusni bit, rezultat ima prenos

Statusni biti takođe treba da budu realizovani kombinaciono, odn. kao funkcije rezultata iz ALU. Aktivna vrednost statusnih bita treba da bude na visokom nivou.

## 2. Vrh hijerarhije procesora

Vrh hijerarhije procesora je prikazan na slici 2-1.

Komponente realizovane u ranijim delovima vežbe ćemo iskoristiti kako bi realizovali procesor. Vaš zadatak je da instancirate sve potrebne komponente, prema Slici 2-1, kao i da ih povežete internim signalima takođe prema Slici 2-1. Komponente procesora su:



Slika 2-1. Vrh hijerarhije procesora

- R0 : R7 – osam registara opšte namene,
- MUXA, MUXB – multiplexeri koji selektuju operande za smeštanje u registre A i B,
- ALU – aritmetičko-logička jedinica,
- CONTROL\_UNIT – upravljačka jedinica.

Vrh hijerarhije opišite u posebnoj datoteci, nazvanoj *cpu\_top.vhd*.

Vrh hijerarhije treba realizovati tako da podrazumeva postojanje opisa upravljačke jedinice sa prolazima prikazanim na slici (prilikom imenovanja prolaza postavite odgovarajuće prefikse). Upravljačka jedinica će biti vaš naredni zadatak, a za sada je napravite praznu.

Prolazi procesora su dati u Tabeli 2-1, a upravljačke jedinice u Tabeli 2-2.

Tabela 2-1. Prolazi vrha hijerarhije procesora

Prolaz(i)	Smer	Funkcija
iCLK	in	signal takta
inRST	in	signal reseta, aktivan na niskom naponskom nivou
iDATA [15:0]	in	ulazni podatak
oDATA [15:0]	out	izlazni podatak

Jedini izlaz procesora treba da bude trenutna vrednost rezultata aritmetičko-logičke jedinice. Ovo omogućuje da se posmatraju rezultati operacija koje procesor izvršava. U simulaciji je moguće posmatrati i vrednosti internih signala. Ulaz iDATA [15:0] se može iskoristiti za unos konstanti u procesor, po potrebi.

Tabela 2-2. Prolazi upravljačke jedinice

Prolaz(i)	Smer	Funkcija
iCLK	in	signal takta
inRST	in	signal reseta, aktivan na niskom naponskom nivou
iZERO	in	statusni bit zero
iSIGN	in	statusni bit sign
iCARRY	in	statusni bit carry
oREG_WE [7:0]	out	kontrola registara opšte namene
oMUXA_SEL [3:0]	out	selekcija za multiplekser prvog operanda
oMUXB_SEL [3:0]	out	selekcija za multiplekser drugog operanda
oALU_SEL [3:0]	out	kontrola aritmetičko-logičke jedinice

### 3. Upravljačka jedinica

Konačno, implementirajte upravljačku jedinicu koja izvršava sledeće tri instrukcije redom:

```

R1 <= R0 + 1
R2 <= R0 + R1
R3 <= R1 + R2

```

Vaša upravljačka jedinica treba da definiše upravljačke signale ostatku procesora kao automat sa četiri stanja, kroz koja prolazi redom. U finalnom, četvrtom stanju, procesor ne menja vrednosti registara (NOP).

*Dodatni zadatak:* Ovu jednostavnu upravljačku jedinicu zamenite automatom koji izvršava neki složeniji algoritam.

## ZAKLJUČAK

Sada bi već trebali da imate jasno razumevanje kako rade procesori i kako izvršavaju programe. Razlika između “stvarnog” procesora i ovog koji ste sada realizovali (osim složenosti i količine operacija) je u tome što procesori većinom imaju opšte upravljačke jedinice koje odgovaraju na instrukcije i mogu biti programirane da izvršavaju različite programe. Struktura koju ste realizovali u ovoj vežbi je ograničena na jedan program, onaj koji ste definisali u trećem zadatku. U narednoj vežbi imaćete priliku da procesor proširite sa opštom upravljačkom jedinicom i memorijama, kao i da proširite skup instrukcija koje podržava, uvodeći instrukcije skoka i rada sa memorijom za podatke. Nakon toga, vaš procesor će biti programabilan i moći ćete pisati programe za njega.