

# Modélisation Transactionnelle des Systèmes sur Puces en SystemC Ensimag 3A — filière SLE Grenoble-INP Modélisation TLM en SystemC

Matthieu Moy  
(transparents originaux de Jérôme Cornet)

Matthieu.Moy@imag.fr

2012-2013



## 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 Le but ...
- 2 Dernières notions de SystemC
- 3 **Bibliothèque TLM 2.0**



## Ce qu'on veut pouvoir écrire

### Côté initiateur

```
ensitlm::data_t val = 1;
ensitlm::addr_t addr = 2;
while (true) {
    cout << "Entrer x : " << endl;
    cin >> val;
    socket.write(addr, val);
}
```

### Côté cible

```
tlm_response_status
write(const ensitlm::addr_t &a,
      const ensitlm::data_t &d) {
    cout << "j'ai reçu : "
          << d << endl;
    return TLM_OK_RESPONSE;
}
```



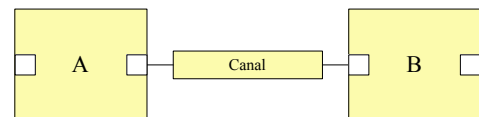
## Rappel

- **Port** : expose une **interface** à un point de connexion
- **Canal** : **implémente** les différentes interfaces requises pour réaliser la communication
- Utilisation dans les modules : appels de méthodes sur les ports à travers l'opérateur « -> » redéfini
- Appel de méthode par le port dans un module => appel de la même méthode dans le canal auquel est relié le port



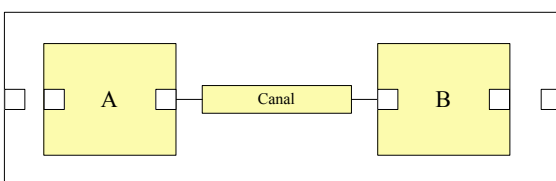
## Problème : exposé

- Assemblage d'origine



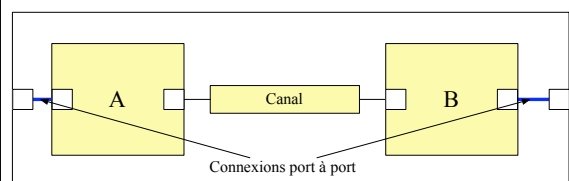
## Problème : exposé

- Intégration en un seul composant ?



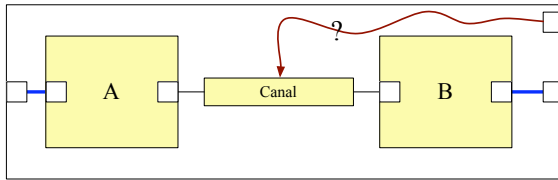
## Problème : exposé

- Connexions port à port



## Problème : exposé

- Cas problématique :



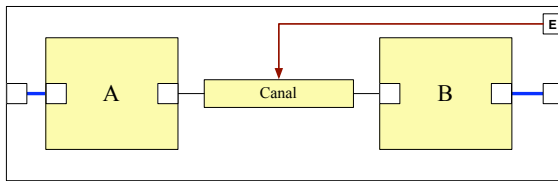
## Export : la classe `sc_export`

- Élément (similaire à un port) :
  - ▶ exposant une interface à un point de connexion
  - ▶ connecté à un objet, auquel il transmet les appels de méthodes
- En pratique :
  - ▶ Objet de la classe `sc_export`
  - ▶ Généricité sur l'interface (comme `sc_port`)
  - ▶ Nécessité de connexion explicite dans le code à l'objet récepteur des appels de méthodes



## Export : exemple (1/2)

- Sur l'exemple précédent :

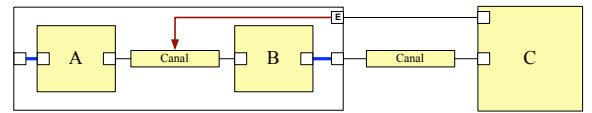


- `E->methode()`  $\Leftrightarrow$  `canal->methode()`



## Export : exemple (2/2)

- Intégration du composant créé :

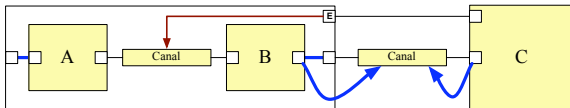


- C peut appeler directement les méthodes du canal.



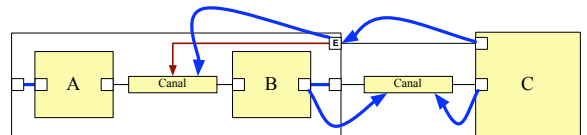
## Retour sur les appels effectués (1/2)

- Appels sur ports (  $\rightarrow$  ) :

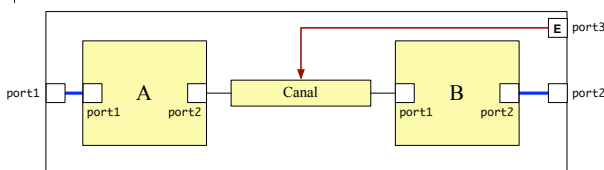


## Retour sur les appels effectués (2/2)

- Appels sur ports et exports (  $\rightarrow$  ) :



## Schéma du module à créer



## Exemple (déclaration)

```
SC_MODULE (AetB)
{
    // ports et exports
    sc_port<my_interface> port1, port2;
    sc_export<my_interface> port3;

    // Constructeur
    SC_CTOR (AetB);

    // Objets internes
    A a;
    B b;
    Canal canal;
}
```



## Exemple (constructeur)

```
AetB::AetB(sc_module_name name)
: sc_module(name),
  a(sc_gen_unique_name("A")),
  b(sc_gen_unique_name("B")),
  canal(sc_gen_unique_name("canal"))
{
    // connexions internes
    a.port2(canal);
    b.port1(canal);

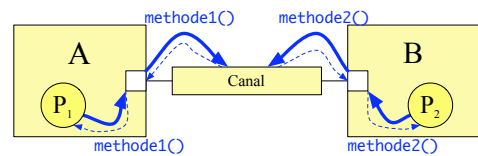
    // connexions port a port vers l'exterieur
    a.port1(port1);
    b.port2(port2);

    // connexion de l'export
    port3.bind(canal);
}
```



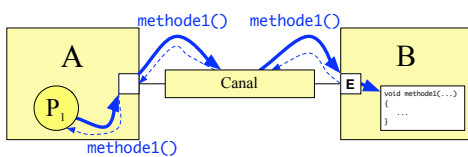
## Communications vues jusqu'ici

- Chaque module est « actif »



## Communications TLM

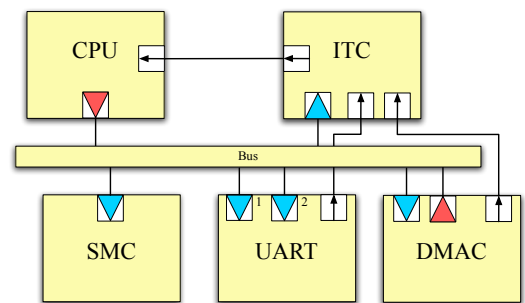
- Modules actifs, passifs, actifs/passifs



- A peut appeler directement des méthodes de B



## Ce que l'on souhaite modéliser



## Pourquoi standardiser TLM 2

- Historique :
  - ▶ **SystemC 2.0** : notion de `sc_interface`. Chaque entreprise peut coder ses canaux de communications.
    - ★ **Problème** : Un composant écrit avec le protocole de l'entreprise X ne peut pas se connecter sur le canal de l'entreprise Y !
    - ★ Difficulté à intégrer des composants venant d'entreprise extérieures,
    - ★ Contournements avec des adaptateurs (lents, pas toujours possibles)
  - ▶ **TLM-1.0** : un pas vers l'interopérabilité
    - ★ Définition d'une interface (template)
    - ★ Mais rien sur le contenu des transactions
    - ★ ⇒ seulement une petite partie d'un vrai protocole standardisé !
  - ▶ **TLM-2.0** : l'interopérabilité se rapproche ...
    - ★ Contenu des transactions défini



## Architecture de la bibliothèque

- Généricité
- Couche Transport
  - ▶ Mécanismes génériques de transmission des transactions
  - ▶ Permet de modéliser n'importe quel protocole de bus
  - ▶ **Standardisée**
- Couche Protocole
  - ▶ Contenu des transaction standardisé (`tlm::tlm_generic_payload`)
  - ▶ Comportement
  - ▶ "Interfaces de convenances" pour rendre le code plus concis.
  - ▶ Étude d'un exemple : protocole **Ensitlm**
- Couche Utilisateur
  - ▶ Ce que le programmeur doit mettre dans ses modules...



## Interfaces de convenances

- Problème : mettre tout le monde d'accord sur l'API utilisateur est
  - ▶ **Difficile** (déjà des années de discussions entre vendeurs pour arriver à TLM-2)
  - ▶ **Pas très utile** : L'important est de pouvoir connecter un composant écrit par X à un canal écrit par Y, pas le code écrit à l'intérieur de Y.
- ⇒ TLM-2 définit une API générique mais très verbeuse
- Chaque entreprise peut écrire une API qui lui convient.

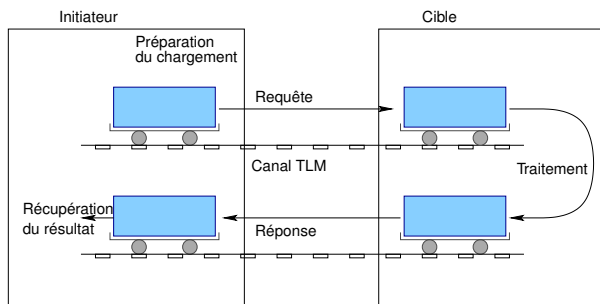


## Notre interface de convenance : Ensitlm

- Faite maison ! (Giovanni Funchal)
- Objectifs :
  - ▶ simplicité du code (⇒ allez voir comment c'est fait !)
  - ▶ simplicité d'utilisation (vous me remercirez bientôt ;))
- Beaucoup de limitations, mais suffisante pour les TPs.



## Chemin d'une transaction : l'idée ...



## Des tonnes de variantes

- 1 appel de fonction, ou plusieurs phases successives
- Connexion point à point, ou via un canal
- Communication de valeurs ou d'un bloc de valeurs
- Possibilité de rendre la main ou pas
- ...



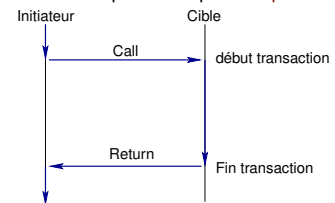
## Couche transport (1/4)

- Interface pour transactions bloquantes
    - ▶ Toute la transaction doit se faire en un appel de fonction
    - ▶ Interface `tlm_blocking_transport_if<TRANS>`
- ```
template <typename TRANS = tlm_generic_payload>
struct tlm_blocking_transport_if {
    virtual sc_core::sc_interface {
        virtual void b_transport(TRANS& trans,
                                sc_core::sc_time& t) = 0;
    };
};
```
- ▶ Communication initiateur/cible :
    - ★ initiateur → cible : transaction passée en argument  
→ **Call path**
    - ★ cible → initiateur : même transaction (passée par référence)  
→ **Return path**
  - ▶ (Pour l'instant, on ignore le deuxième argument de `b_transport`)



## Couche transport (2/4)

- Message Sequence Chart pour transport **bloquant** :



## Couche transport (3/4)

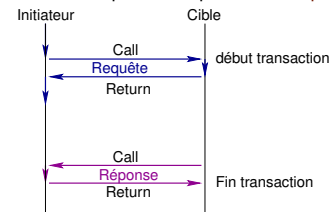
- Interface pour transactions non-bloquantes
  - ▶ L'initiateur fait un appel de fonction : requête
  - ▶ La cible fait un appel de fonction dans l'autre sens : réponse

```
// Forward path
template <typename TRANS = tlm_generic_payload,
          typename PHASE = tlm_phase>
struct tlm_fw_nonblocking_transport_if {
    virtual sc_core::sc_interface {
        virtual tlm_sync_enum nb_transport_fw
            (TRANS& trans, PHASE& phase, sc_time& t) = 0;
    };
// Backward path
template <typename TRANS = tlm_generic_payload,
          typename PHASE = tlm_phase>
struct tlm_bw_nonblocking_transport_if {
    virtual sc_core::sc_interface {
        virtual tlm_sync_enum nb_transport_bw
            (TRANS& trans, PHASE& phase, sc_time& t) = 0;
    };
};
```



## Couche transport (4/4)

- Message Sequence Chart pour transport **non-bloquant** :



## Interface des composants

- Un composant TLM **initiateur** peut :
  - ▶ Lancer une transaction bloquante  
i.e. **appeler** `b_transport`
  - ▶ Lancer une transaction non-bloquante  
i.e. **appeler** `nb_transport_fw`
  - ▶ Recevoir une réponse de transaction non-bloquante  
i.e. **exposer une fonction** `nb_transport_bw`
- Un composant TLM **cible** peut :
  - ▶ Recevoir une transaction bloquante  
i.e. **exposer une fonction** `b_transport`
  - ▶ Recevoir une requête de transaction non-bloquante  
i.e. **exposer une fonction** `nb_transport_fw`
  - ▶ Envoyer une réponse à une transaction non-bloquante  
i.e. **appeler** `nb_transport_bw`



## Exporter/appeler une fonction (1/2)

### Question



Comment un module expose-t-il une fonction aux autres objets ?

- `sc_export` !

### Question

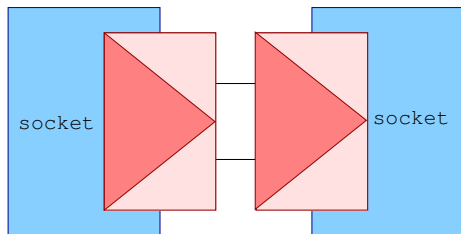


Comment un module appelle-t-il une fonction d'un autre objet ?

- `sc_port` !



## Exporter/appeler une fonction (1/2)



⇒ en TLM-2, on n'utilise plus que des sockets  
(mais il y a quand même des ports et exports sous le capot)



## Sockets et TLM-2

- Beaucoup de types de sockets différents.
- On va utiliser `tlm::tlm_initiator_socket` / `tlm::tlm_target_socket` et en dériver `ensitlm::initiator_socket` / `ensitlm::target_socket`.



## Communication entre N composants

- Jusqu'ici, on n'a fait que du point à point ...

### Question



Que manque-t-il ?

- Connexion N initiateurs vers M cible.
- Routage (choisir à quelle cible on parle) → addressmap.

### Question

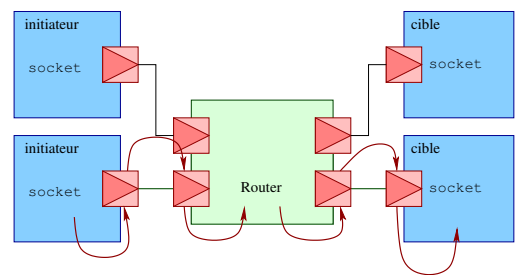


Comment faire ?



## Modéliser l'interconnexion

- On ajoute un composant pour modéliser le bus.
- Une solution (pas exactement celle de Ensitlm) :



## Ce qu'on veut pouvoir écrire

### Côté initiateur

```
ensitlm::data_t val = 1;
ensitlm::addr_t addr = 2;
while (true) {
    cout << "Entrer x : " << endl;
    cin >> val;
    socket.write(addr, val);
}
```

### Côté cible

```
tlm_response_status
write(const ensitlm::addr_t &a,
      const ensitlm::data_t &d) {
    cout << "j'ai reçu : "
          << d << endl;
    return TLM_OK_RESPONSE;
}
```



## Notre interface de convenance : Ensitlm

- Faire maison ! (Giovanni Funchal)
- Objectifs :
  - ▶ simplicité du code (⇒ allez voir comment c'est fait !)
  - ▶ simplicité d'utilisation (vous me remercerez bientôt ;-))
- Beaucoup de limitations, mais suffisante pour les TPs.



## Ensitlm : limitations

- Protocole bloquant seulement  
(On ne s'embête pas avec le "backward path")
- Pas de généricité :
  - ▶ adresses : `typedef uint32_t addr_t;`
  - ▶ données : `typedef uint32_t data_t;`
- Pas de byte-enable,
- Pas de transaction par bloc,
- Seulement deux commandes : read/write,
- Peu d'optimisations de performances possibles.



## Ensitlm : principe

- `ensitlm/initiator_socket.h` : pour ne pas avoir à construire explicitement une `tlm_generic_payload`.
- `ensitlm/target_socket.h` : pour ne pas avoir à écrire une méthode `b_transport`, mais juste `read` et `write`.
- `bus.h` : une classe `Bus`.



## Pour utiliser Ensitlm

```
/* pour utiliser les sockets */
#include "ensitlm.h"
```



## ensitlm\_initiator\_socket.h (1/4)

- Le code : déclaration

```
namespace ensitlm {

    template <typename MODULE,
              bool MULTIPOINT = false>
    class initiator_socket :
    public tlm::tlm_initiator_socket
    {
    public:
        initiator_socket(
            <CHAR_BIT * sizeof(data_t),
            tlm::tlm_base_protocol_types,
            MULTIPOINT?0:1>,
            private tlm::tlm_bw_transport_if
            <tlm::tlm_base_protocol_types>
        { ... }
    };
};
```



## ensitlm\_initiator\_socket.h (2/4)

- Le code : API

```
[...]
class initiator_socket : [...] {
    initiator_socket();
    explicit initiator_socket(const char* name);

    tlm::tlm_response_status
    read(const addr_t& addr, data_t& data,
         int port = 0);

    tlm::tlm_response_status
    write(const addr_t& addr, data_t data,
          int port = 0);
};
```



## initiator\_socket.h (3/4)

- Utilisation :

```
#include "ensitlm.h"

struct Foo : sc_core::sc_module
{
    ensitlm::initiator_socket<Foo> socket;
    SC_CTOR(Foo);
    void compute() {
        // ...
        status = socket.write(i, data);
        if (status != tlm::TLM_OK_RESPONSE) ...;
        // ...
    }
};
```



## ensitlm\_initiator\_socket.h (4/4)

- Ce que vous économisez à chaque read/write :

```
tlm::tlm_response_status read(const addr_t& addr,
                              data_t& data, int port = 0) {
    tlm::tlm_generic_payload* trans;
    if (!container.empty()) {
        trans = container.back();
        container.pop_back();
    } else {
        trans = new tlm::tlm_generic_payload();
    }
    trans->set_command(tlm::TLM_READ_COMMAND);
    trans->set_address(addr);
    trans->set_data_ptr
        (reinterpret_cast<unsigned char*>(&data));
    trans->set_data_length(sizeof(data_t));
    trans->set_streaming_width(sizeof(data_t));
    (*this)[port]->b_transport(*trans, time);
    container.push_back(trans);
    return trans->get_response_status();
}
```



## ensitlm\_target\_socket.h (1/4)

- Le code : déclaration

```
namespace ensitlm {

    template <typename MODULE,
              bool MULTIPOINT = false>
    class target_socket :
    public tlm::tlm_target_socket
    {
    public:
        target_socket(
            <CHAR_BIT * sizeof(data_t),
            tlm::tlm_base_protocol_types,
            MULTIPOINT?0:1>,
            public tlm::tlm_fw_transport_if
            <tlm::tlm_base_protocol_types>
        { ... };
    };
};
```



## ensitlm\_target\_socket.h (2/5)

- La fonction b\_transport :

- C'est la fonction appelée par l'initiateur (le bus)
- Appelle des fonctions read et write sur le module englobant
- ⇒ l'utilisateur devra définir les fonctions read et write.



## ensitlm\_target\_socket.h (3/5)

- Le code : la fonction b\_transport

```
void b_transport(tlm::tlm_generic_payload& trans,
                 sc_core::sc_time& t) {
    addr_t addr = static_cast<addr_t>(trans.get_address());
    data_t& data = *(reinterpret_cast<data_t*>
                    (trans.get_data_ptr()));
    switch(trans.get_command()) {
    case tlm::TLM_READ_COMMAND:
        trans.set_response_status(m_mod->read(addr, data));
        break;
    case tlm::TLM_WRITE_COMMAND:
        trans.set_response_status(m_mod->write(addr, data));
        break;
    case tlm::TLM_IGNORE_COMMAND:
        break;
    default:
        trans.set_response_status
            (tlm::TLM_COMMAND_ERROR_RESPONSE);
    }
}
```



## ensitlm\_target\_socket.h (4/5)

- Utilisation : implémenter read/write

```
#include "ensitlm_target_socket.h"
struct target : sc_module {
    ensitlm::target_socket<target> socket;
    tlm::tlm_response_status write(const ensitlm::addr_t &a,
                                   const ensitlm::data_t &d) {
        cout << "j'ai reçu : " << d << endl;
        return tlm::TLM_OK_RESPONSE;
    }
    tlm::tlm_response_status read (const ensitlm::addr_t &a,
                                   ensitlm::data_t &d) {
        // [...]
    }
};
```



## ensitlm\_target\_socket.h (5/5)

- Pour implémenter read/write :

- ▶ Doivent avoir **exactement** le même type que read/write de la classe de base (copier/coller ...)
- ▶ Reçoivent des adresses relatives au début de bloc (i.e. une écriture à l'adresse 142 sur un module « mappé » sur l'intervalle [100, 200] donne une adresse 42 côté cible)
- ▶ read peut modifier la donnée, write ne peut pas.



## bus.h (1/3)

- Le code :

```
SC_MODULE (Bus) {
    ensitlm::initiator_socket<Bus, true> initiator;
    ensitlm::target_socket<Bus, true> target;

    Bus(sc_core::sc_module_name name);

    tlm::tlm_response_status
        read(ensitlm::addr_t a, ensitlm::data_t& d);

    tlm::tlm_response_status
        write(ensitlm::addr_t a, ensitlm::data_t& d);
    void map(ensitlm::compatible_socket& port,
             ensitlm::addr_t start_addr, ensitlm::addr_t size);
    // ...
};
```

- Un module (presque) comme les autres.



## ensitlm\_router.h (2/3)

- Utilisation :

```
int sc_main(int, char**)
{
    Generator    generator1("Generator1");
    Memory       memory("Memory", 100);
    Bus          router("router");

    generator1.socket.bind(router.target);
    router.initiator.bind(memory.target);

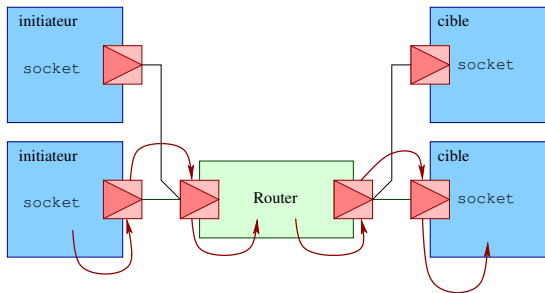
    // address map
    //      target port | address | size
    router.map(memory.target, 0, 100);

    sc_core::sc_start(); return 0;
}
```



## ensitlm\_router.h (3/3)

- Utilise des sockets "multiport" :



## Conclusion

- TLM-2 :
  - ▶ Interfaces standardisées,
  - ▶ Contenu de transaction standardisée,
  - ▶ Comportement des bus laissés à l'utilisateur.
- Protocole Ensitlm : ce que l'on va utiliser en TP
  - ▶ Plus concis que TLM-2 « brut »
  - ▶ Router avec addressmap
- Et les interruptions ?
  - ▶ Plusieurs solutions...
  - ▶ Utilisation de sc\_in, sc\_out, etc. pas parfaite mais raisonnable.

