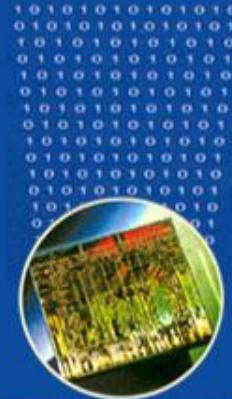


# Verilog

## 硬體描述語言

# Verilog HDL

A Guide  
to Digital  
Design  
and  
Synthesis



IEEE  
1364-2001  
Compliant

## 第2章 階層模組的觀念

2.1 設計方法

2.2 4位元漣波進位計數器

2.3 模 組

2.4 別 名

2.5 模 擬

2.6 例 題

2.7 總 結

2.8 習 題





## 2.1 設計方法

- 在數位系統設計中有兩種基本的方法：**由下而上(bottom-up)**與**由上而下(top-down)**。
- 由上而下**是先定義好設計最終的目標，再於細部的分析構成最終目標所需的各個部份，再由各部份繼續向下細分，一直到不能再劃分出最基本的元件為止。

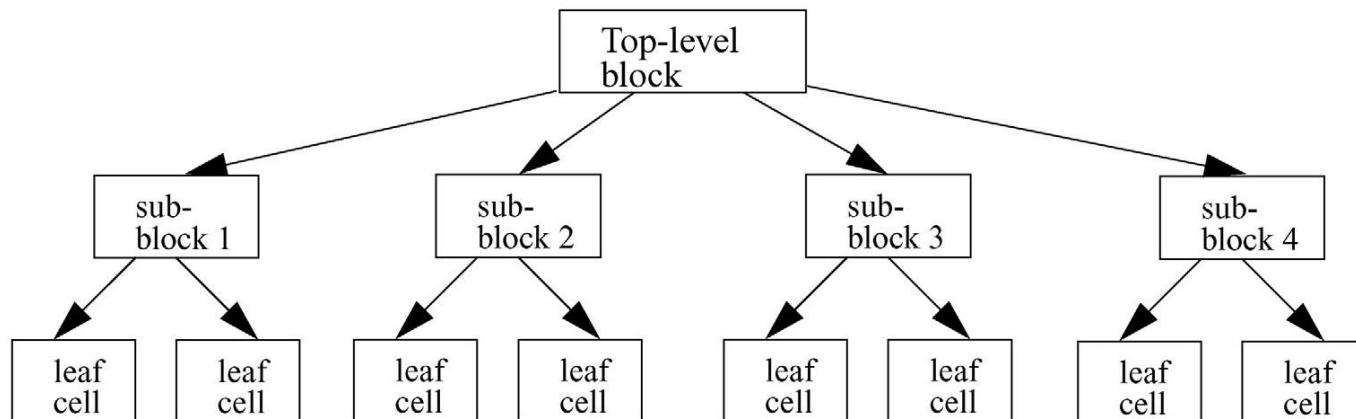


圖2-1 上而下的設計方法

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.1 設計方法

- 由下而上則是先找出可得到的基本元件，再由基本的元件一步步的向上組成更大的元件，直到完成設計的目標為止。

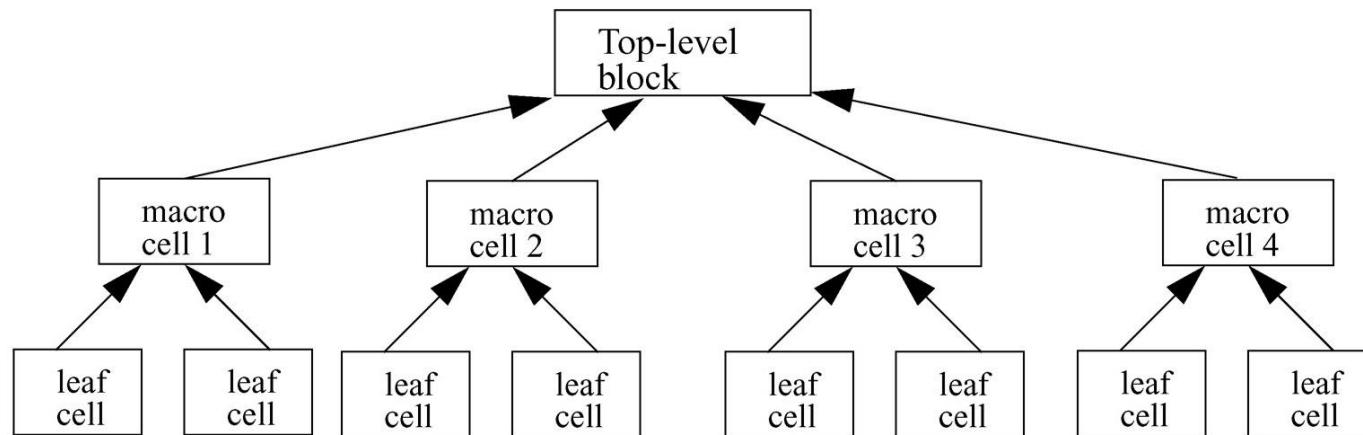


圖2-2 下而上的設計方法

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.1 設計方法

- 通常，在實際設計時是將這兩種方法**混合使用**。
- 首先，由**系統設計師**指定最終的目標，然後一方面由**數位設計者**，將最終的目標依照其功能細分成較小部份，一直到基本的元件為止。另一方面則由**線路設計者**，設計基本元件的電路，並做最佳化的處理。
- 這樣，當邏輯設計者完成細分的流程圖時，線路設計者也同時使用電晶體，將基本元件的函數庫設計完成，稱為兩種方法的交會點。
- 這樣，我們就可以使用設計完成的基本元件來組成最終的元件。

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.2 4位元漣波進位計數器

- 圖2-3是一個由負緣觸發的T型正反器(T\_FF)所組成的漣波進位計數器(Ripple Carry Counter)。

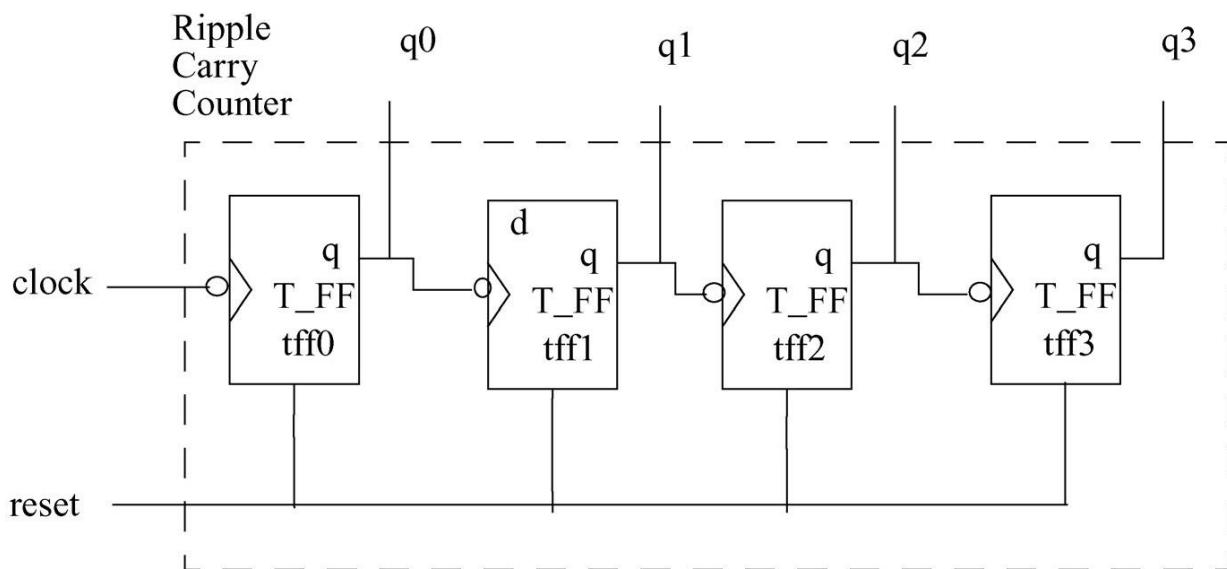


圖2-3 漣波進位計數器

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.2 4位元漣波進位計數器

- 圖2-3當中的每個T型正反器，是由一個負緣觸發的D型正反器，和一個反閘所組成，如圖2-4所示。
- 此處所用的D型正反器假設無 $q_{\text{bar}}$ 的輸出訊號。

reset	$q_n$	$q_{n+1}$
1	1	0
1	0	0
0	0	1
0	1	0
0	0	0

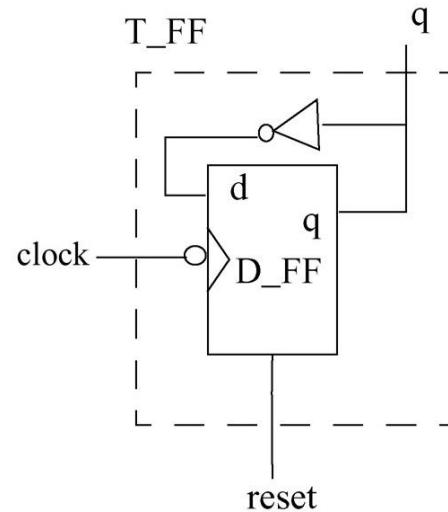


圖2-4 T型正反器

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.2 4位元漣波進位計數器

- 漣波進位計數器就由這些已建好的元件來層層的組裝起來，如圖2-5所示。
- 由下而上(bottom-up)與由上而下(top-down)的設計方法正好相反，混合使用則是同時進行。

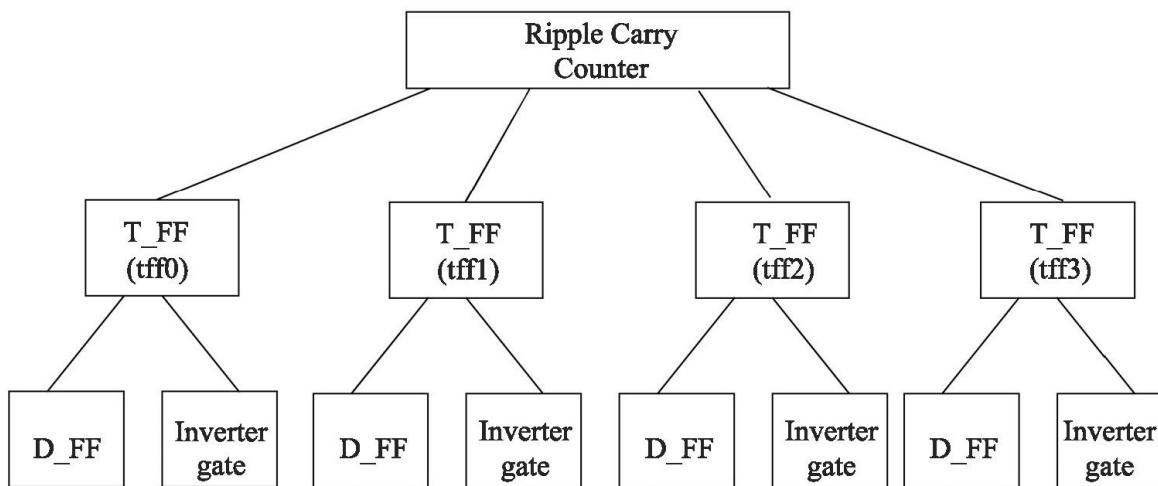


圖2-5 漣波進位計數器的階層化架構

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.3 模組(Modules)

- 現在將這種階層觀念放入Verilog中，並在其中提供一種模組(module)的架構。
- 模組是Verilog的基本組成元件，一個模組可以是一個**基本元件**，或是由**其他的模組所組合而成**。
- 我們只需藉由連接模組間的**介面、輸入與輸出**，就可以設計出所需要的元件，而不需要去考慮模組內部的詳細線路。在圖2-5當中，D型正反器或**T型正反器**就可以當成一個模組。

```
module T_FF(q, clock, reset);
    .
    .
    <functionality of T-flipflop>
    .
endmodule
```

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.3 模組(Modules)

- Verilog可以用來描述**功能**，或是描述**架構**的方式來描述一個電路。
- 對於一個模組內部的敘述，在Verilog中有**四種不同的層次**，設計者可以依不同的需要，使用不同層次來描述模組的功能或內部線路。
- 一個模組外部所表現出來的功能，不受內部描述所用層次的影響。
- 對一整個線路而言，每個模組內部的詳細構造，是隱藏而無法得知的。

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.3 模組(Modules)

### 四個層次的敘述

- 行為或是演算法層次(Behavioral or algorithmic level)
  - 在此最高層次，我們只需考慮模組功能或演算法，不須考慮詳細的硬體線路
- 資料處理層次(Dataflow level)
  - 在此層次必須要指明資料處理的方式，設計者要說明資料如何在暫存器中儲存與傳送
- 邏輯閘層次(Gate level)
  - 模組是由邏輯閘連接而成，設計工作如同描繪邏輯閘的設計方式
- 低階交換層次(Switch level)
  - 在此最低層次，線路是由開關與儲存點所組成，此層次設計者必須了解電晶體元件特性

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.3 模組(Modules)

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8

- 在實際的設計中，我們可以四個層次混和使用。
- 結合了行為層次與資料處理層次，且能做合成處理的暫存器轉移層次(RTL)，這種方式在業界中被廣泛的使用。
- 雖然四個層次可以混和使用，但設計完成後大部份的模組之描述層次，皆被邏輯閘層次所取代。
- 一般而言，對於越高階層次的敘述，其修改的空間就越大，且無關於製程技術，越低階則相反。
- 在低階的設計中，通常小部份的修改，所牽動的影響是可觀的。
- 高階與低階的差異好像C語言和組合語言，C有較大可程式化與可攜性，組合語言就相反。



## 2.4 別名

- 從模組創造出物件的過程稱為模組取別名，而從模組中所造出的物件，則稱為此模組的別名。
- 例題2-1 模組的別名

```
// 定義一個名為漣波進位計數器的最上層模組，並在內部取用四個T型正反
// 器的別名，其連接方法如2-2節中所述。
module ripple_carry_counter(q,clk,reset);

output [3:0] q;      // 輸出與輸入訊號的宣告
input clk,reset;    // 輸出與輸入訊號的宣告

// 創造四個T型正反器的別名，並且每個都具有自己的名稱，並輸入一組
// 訊號，這四個別名都是從T型正反器的模組中建立出來的。
T_FF tff0(q[0],clk,reset);
T_FF tff1(q[1],q[0],reset);
T_FF tff2(q[2],q[1],reset);
T_FF tff3(q[3],q[2],reset);
endmodule

// 定義T型正反器模組，並在內部引用D型正反器模組的別名，其構造如
// 圖2-4所示。
module T_FF(q,clk,reset);
```

```
// 定義輸出與輸入訊號
output q;
input clk , reset;
wire d;
D_FF dff0(q, d, clk, reset); // 取用D型正反器模組的別名，
                                // 並取名為dff0。
not n1(d, q); // 反閘是一個在Verilog中提供的基本的元件，這在
                // 往後會解釋。
endmodule
```

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.4 別名

- Verilog不允許巢狀的模組宣告，不可以在定義一個模組時，內部包含有另一對module和endmodule的宣告。
- 模組的定義與模組的別名是不同的。
- 例題2-2 非法的巢狀模組宣告

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8

```
// 定義一個名為 ripple_carry_counter 的模組，並在內部非法的宣告
// 一個 T 型正反器的模組。
module ripple_carry_counter(q,clk,reset);
    output [3:0] q;
    input clk, reset;

    module T_FF(q,clock,reset); // 非法的巢狀模組宣告
        ...
        <module T_FF internals>
        ...
    endmodule // 結尾

endmodule
```



## 2.5 模擬

- 設計區塊完成後，接下來就是測試的工作。
- 在Verilog中測試的工作是用一個**觸發區塊(Stimulus Block)**來驅動設計區塊，並檢查輸出結果是否符合要求？
- 將觸發區塊與設計區塊分開是較好的做法。
- 觸發區塊又稱為**測試程式(test bench)**，通常若要完整的測試設計區塊，需要有許多不同的測試程式才行。
- **兩種常見的觸發區塊**
  - 在區塊內使用設計模組的別名，並直接驅動這些別名的輸入訊號，測試區塊為最上層的區塊
  - 將觸發區塊當成是訊號產生器一般，另建一個模組，在模組中使用設計模組及觸發模組的別名

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.5 模擬

- 第一種：直接驅動設計區塊的輸入訊號clk與reset，檢查輸出訊號q，並將結果展示在螢幕上。

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8

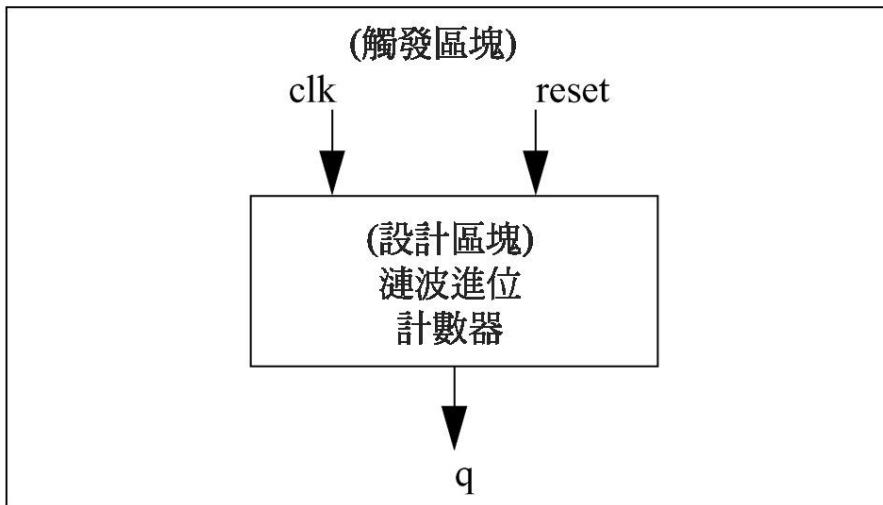


圖2-6 引用設計區塊的模擬區塊



## 2.5 模擬

- 第二種：另建一個模組，在模組中使用設計模組及觸發模組的別名，並將觸發區塊的輸出訊號(`d_clk`與`d_reset`)輸入到設計區塊的輸入(`clk`與`reset`)，藉由`c_q`將結果展示在螢幕上。

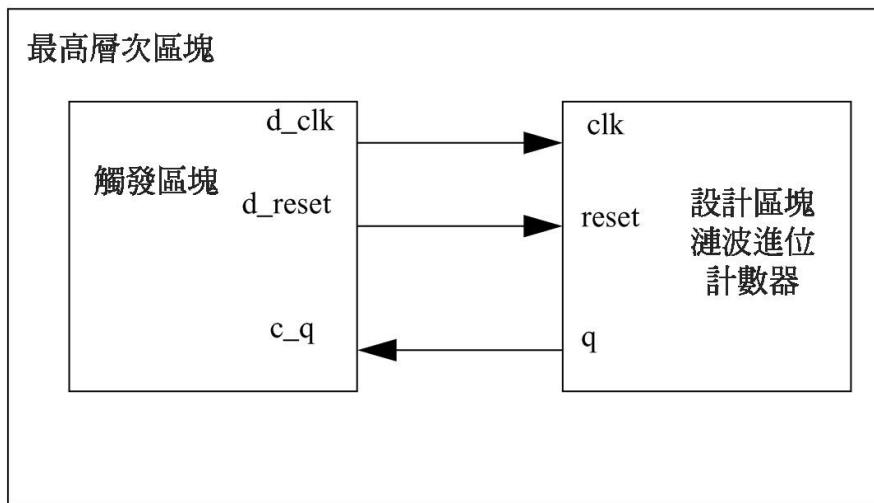


圖2-7 在一個多餘的最高層次區塊中引用設計區塊與模擬區塊

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.6 例題

- 2.6.1 設計區塊
- 例題2-3 漲波進位計數器(由上而下)
- 先用 Verilog 設計最上層的漲波進位計數區塊

```
module ripple_carry_counter(q,      clk,      reset);
    output [3:0] q;
    input   clk,  reset;

    // 創造四個正反器的別名，並且每個都有自己的名稱，並輸入一組訊號，  

    // 這四個別名都是從 T 型正反器的模組中建立出來的。
    T_FF tff0(q[0], clk, reset);
    T_FF tff1(q[1], q[0], reset);
    T_FF tff2(q[2], q[1], reset);
    T_FF tff3(q[3], q[2], reset);

endmodule
```

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.6 例題

- 2.6.1 設計區塊
- 例題2-4 T型正反器
- 再用四個T\_FF模組的別名，下面定義T\_FF模組

```
module T_FF(q, clk, reset);
    output q;
    input clk, reset;
    wire d;
    D_FF dff0(q, d, clk, reset);
    not n1(d, q); // 反閘為 Verilog 中的主要元件
endmodule
```

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.6 例題

- 2.6.1 設計區塊
- 例題2-5 D型正反器
- 因為T\_FF模組使用D\_FF模組的別名，下面定義D\_FF模組

```
// 這裡的 D 型正反器的 reset 訊號是同步的。  
module D_FF(q, d, clk, reset);  
  
    output q;  
    input d, clk, reset;  
    reg q;  
  
    // 下面有許多不認識的指令，在這裡先不要管他，只要專心於如何建立上  
    // 到下的設計方塊即可。  
    always @ (posedge reset or negedge clk)  
        if(reset)  
            q = 1'b0;  
        // 有同步 reset 訊號的 D 型正反器模組  
        else  
            q = d;  
  
endmodule
```

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.6 例題

- **2.6.2 觸發區塊(Stimulus Block)**
- 本節將設計觸發區塊來檢驗計數器是否正常工作？我們將控制輸入訊號clk與reset來檢驗計數器的計數功能與重置功能，clk與reset的輸入波型如圖2-8所示。
- clk週期為10個時間單位，reset在0-15與195-205為1其餘為0，期望輸出q如下圖。

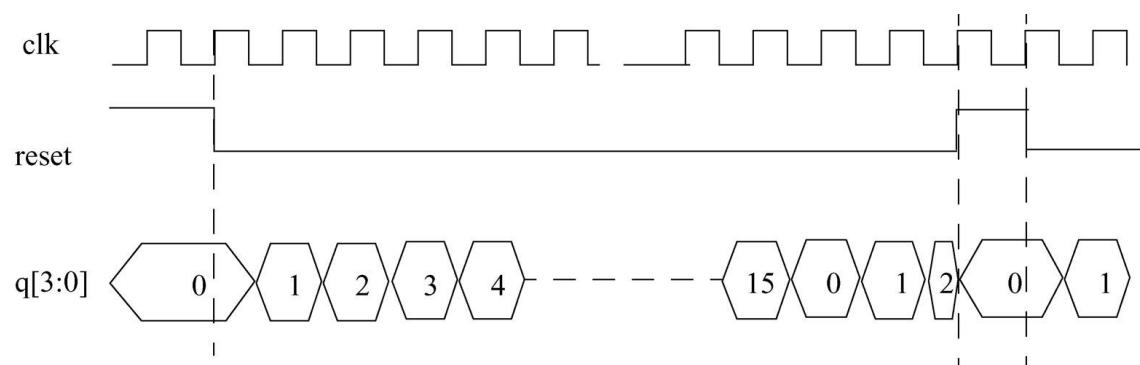


圖2-8 觸發與輸出波形

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.6 例題

- 2.6.2 觸發區塊(Stimulus Block)
- 例題2-6 觸發區塊

```
module stimulus;  
  
reg clk;  
reg reset;  
wire [3:0] q;  
  
// 引用設計方塊  
ripple_carry_counter r1(q, clk, reset);  
  
// 控制驅動設計方塊的 clk 訊號週期為 10  
initial  
    clk = 1'b0;      // 將 clk 訊號設為 0  
always  
    #5 clk = ~clk; // clk 訊號每隔 5 個時間單位反相一次  
  
// 控制驅動設計方塊的 reset 訊號，在時間 0-20 及 200-220 時，為 1 其  
// 時段為 0。
```

```
initial  
begin  
    reset = 1'b1;  
    #15 reset = 1'b0;  
    #180 reset = 1'b1;  
    #10 reset = 1'b0;  
    #20 $finish; // 模擬結束  
end  
  
// 將結果輸出到螢幕上  
initial  
    $monitor($time, "Output q = %d", q);  
  
endmodule
```

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8



## 2.6 例題

- 2.6.2 觸發區塊(Stimulus Block)
- 模擬結果

0 Output q = 0  
20 Output q = 1  
30 Output q = 2  
40 Output q = 3  
50 Output q = 4  
60 Output q = 5  
70 Output q = 6  
80 Output q = 7  
90 Output q = 8  
100 Output q = 9  
110 Output q = 10  
120 Output q = 11

130 Output q = 12  
140 Output q = 13  
150 Output q = 14  
160 Output q = 15  
170 Output q = 0  
180 Output q = 1  
190 Output q = 2  
195 Output q = 0  
210 Output q = 1  
220 Output q = 2

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

2.7

2.8