

# 数字逻辑与部件设计 实验部分-02.开发流程 (中)

Convert code to circuit.

## 数字逻辑与部件设计 实验部分-02.开发流程 (中)

- 将已有的代码生成bit文件
  - Step 0: 在Vivado安装目录中添加实验板信息
  - Step 1: 新建项目
  - Step 2: 运行tcl脚本添加源文件
  - Step 3: 开启多线程(optional)
  - Step 4: 生成bitstream
  - Step 5: 上板
- 硬件描述语言简介
  - 硬件描述语言与实际硬件
  - 硬件描述语言与C语言
- SystemVerilog基础语法：二进制位
  - 变量声明
  - 常量
  - 接入电路系统：assign语句
- SystemVerilog基础语法：模块与元件
  - 模块的定义
  - 元件例化：模块接入电路系统
  - 更加简便的设计
  - 黑盒

## 将已有的代码生成bit文件

我们已经学会了如何将bit文件载入实验板。现在，我们来学一下，有了硬件代码，如何生成bit文件。

### Step 0：在Vivado安装目录中添加实验板信息

将 `board_files.zip` 的两个文件夹解压至 `<VivadoInstallDir>/data/boards/board_files/`。

解压后的目录应如图所示：

电脑 > Data (D:) > Vivado > 2018.3 > data > boards > board_files			
名称	修改日期	类型	大小
ac701	2019/10/19 8:31	文件夹	
li-imx274-mipi	2019/10/19 8:31	文件夹	
nexys4	2019/10/19 9:32	文件夹	
nexys4_ddr	2019/10/19 9:32	文件夹	
xm105	2019/10/19 8:31	文件夹	

### Step 1：新建项目

打开Vivado，点击 `Create Project`，新建一个项目。

选择项目路径后，点下一步选择 **RTL Project**，然后一直点击下一步，直到 **Default Part** 这个界面：

New Project

Default Part

Choose a default Xilinx part or board for your project.

Parts | Boards

Reset All Filters

Category: All

Package: All

Temperature: All

Family: All

Speed: All

Search: Q-

Part	I/O Pin Count	Available IOBs	LUT Elements	FlipFlops	Block RAMs	Ultra RAMs	DSPs	Gb Tr
xc/a12tcp238-2L	238	112	8000	16000	20	0	40	2
xc7a12tcp238-1	238	112	8000	16000	20	0	40	2
xc7a12tcsg325-3	325	150	8000	16000	20	0	40	2
xc7a12tcsg325-2	325	150	8000	16000	20	0	40	2
xc7a12tcsg325-2L	325	150	8000	16000	20	0	40	2
xc7a12tcsg325-1	325	150	8000	16000	20	0	40	2
xc7a12ticpg238-1L	238	112	8000	16000	20	0	40	2
xc7a12ticsg325-1L	325	150	8000	16000	20	0	40	2
xc7a12tlcpg238-2L	238	112	8000	16000	20	0	40	2

?

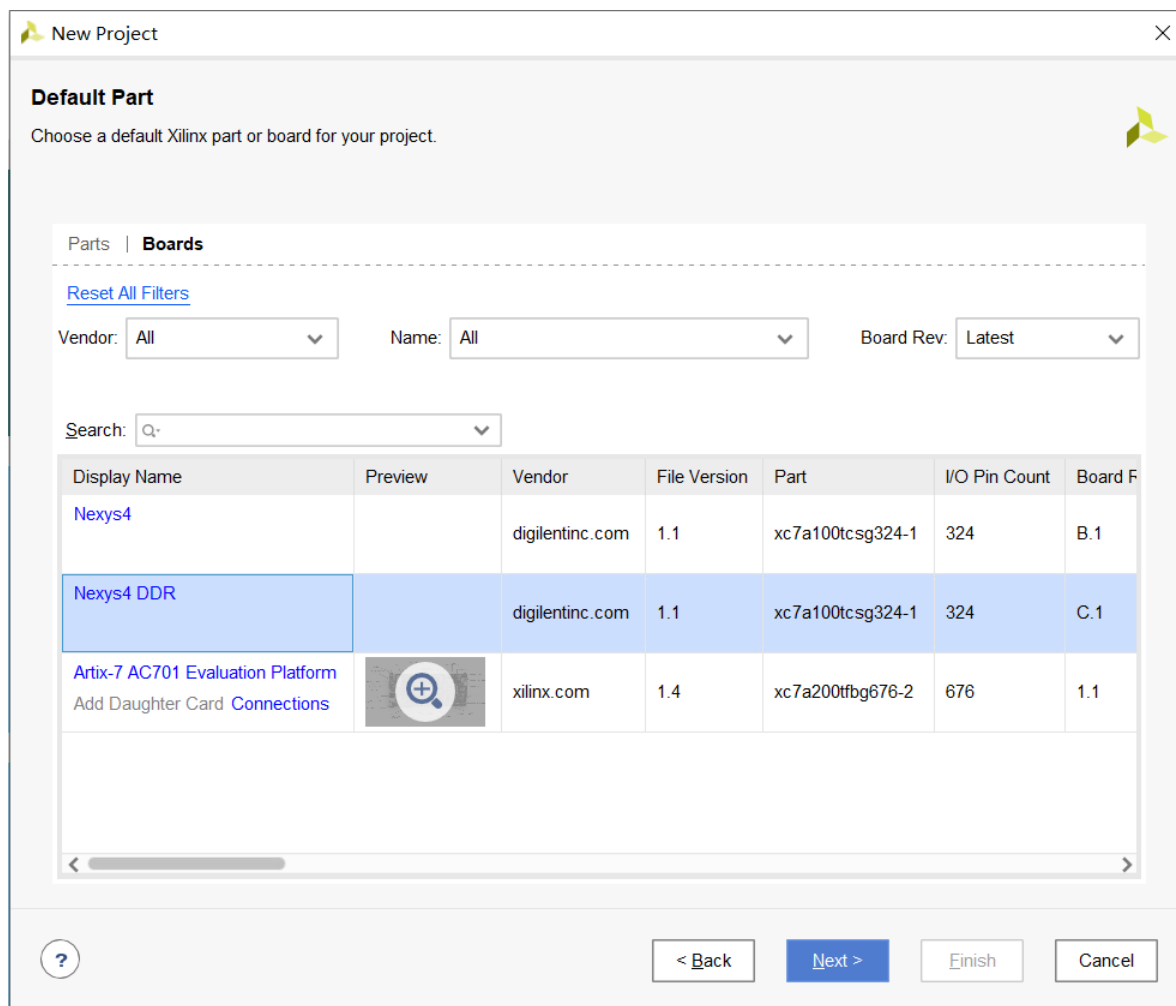
< Back

Next >

Finish

Cancel

点击上方的 **Boards**，选择 **Nexys DDR**，然后一直点下一步，直到项目新建成功。



## Step 2: 运行tcl脚本添加源文件

运行 `source/` 目录下的 `sources.tcl`，一键添加所有需要的源文件。

`sources.tcl` 的内容如下：

```
# 进入当前目录
cd [file dirname [info script]]

# 添加所需源文件
add_files top.sv
add_files controller.sv

# 设置顶层文件
set_property top top [current_fileset]

cd [file dirname [info script]]

# 添加引脚约束文件
add_files -fileset constrs_1 -norecurse Nexys4DDR_Master.xdc

# 设置仿真文件
set_property SOURCE_SET sources_1 [get_filesets sim_1]
# 添加仿真文件
add_files -fileset sim_1 -norecurse sim.sv
# 设置仿真顶层
set_property top sim [get_filesets sim_1]
set_property top_lib xil_defaultlib [get_filesets sim_1]
```

以上提到了几种文件：

- **源文件**：模块设计文件。
- **顶层文件**：也属于源文件，作用是将已经写好的数字模块与实验板的引脚相连。
- **引脚约束文件**：实验板的配置文件。
- **仿真文件** 和 **仿真顶层**：仿真用的测试文件。仿真的有关部分在下节课会讲。

这些tcl代码对应的操作都有图形化界面的操作对应。

## Step 3：开启多线程(optional)

在 Tcl Console 中输入 `set_param general.maxThreads 16` 开启多线程模式，对接下来的Step 4有一定的加速效果。

## Step 4：生成bitstream

点击Vivado界面左下角的 **Generate Bitstream**，然后一直选 **Yes**，有默认框的就✓一下，减少今后操作的点击次数。

有一步是确认用多少个job，这个对速度影响不大。

也可在 Tcl Console 中输入：`reset_run synth_1; launch_runs impl_1 -to_step write_bitstream`

## Step 5：上板

点击左下角的 **Open target --> Auto Connect --> Program Device**，把默认路径的bitstream（路径应包含 `impl_1/`）烧写到实验板上。

实验板的现象和上一节课提供的bit文件一样。

# 硬件描述语言简介

**硬件描述语言**(HDL, **Hardware Description Language**)，顾名思义，是用来**描述硬件**的语言。

## 硬件描述语言与实际硬件

我们画过很多电路图（那些电路就是硬件），但那些都是小规模电路。我们需要借助计算机的力量去设计大规模电路，而**硬件描述语言**是我们和计算机通信的桥梁。

这就要求我们了解硬件描述语言与实际硬件之间的关系。

以下是助教的一些学习心得：

- 先有电路（图），再写HDL。
- 用基本元件生成新的部件。掌握新部件对应的HDL写法后，就可以把新部件当成基本元件来使用了。

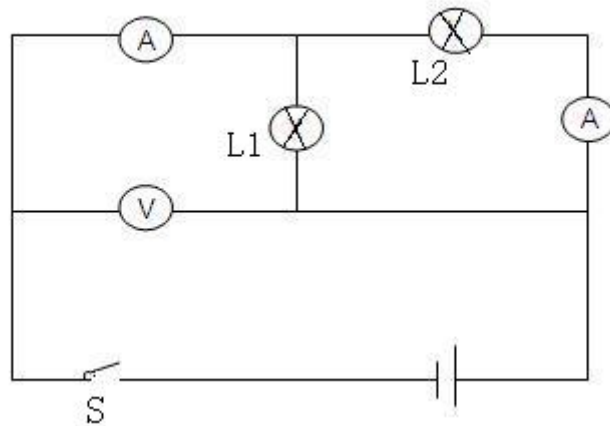
## 硬件描述语言与C语言

我们将要学习的硬件描述语言**SystemVerilog**，其语法形式和我们已经学过的 **C语言**类似，但它们的本质完全不同。

有人说，硬件描述语言是**并行语言**，C语言是**串行语言**。这个说法是正确的，不过两者差别的内涵在于**程序与电路**的差别。

C语言经编译、链接后生成**程序**，而程序是由**指令序列**构成的。

而**电路（硬件）**是一个整体，以一个系统的方式运作着。



这是一个简单的并联电路。我们能硬改某个灯上通过的电流吗？我们只能改变元器件接入电路系统的方式。

## SystemVerilog基础语法：二进制位

### 变量声明

在数字世界中，万物皆为0和1。在SystemVerilog中，万物皆为**logic**。

```
logic a;  
logic b;
```

SV的变量命名规则与C语言类似，比如 避开关键字、区分大小写 等。每句语句也以分号结尾。

变量的实际意义是电路中的节点。

接下来是**向量**：

```
logic [15:0] c; // 一维向量  
logic [15:0] [15:0] d, e; /* 二位向量 */
```

SV的向量和C的数组有以下几点不同：

- SV的向量在声明时需确定上下界。
- `logic [15:0]c;` 和 `logic [0:15]c;` 都是合法的，分别代表大端法和小端法。
- `logic [15:0]c;` 和 `logic c[15:0];` 都是合法的，但后者只能一位一位地接入电路系统中。
- SV的多维数组没有C中的多维数组寻址模式。

其实，`logic`是四值逻辑：0, 1, x, z。x和z在真实的电路中不存在，仅在软件仿真时有用。

### 常量

SV的常量形式为 位宽+单引号+数据进制+数据。需注意：

- 位宽代表常量有多少位二进制。位宽必须为常量。
- 数据进制为一个字符，常用的有二进制(b)，十进制(d)，十六进制(h)。

例：

```
1'b1
1'b0
16'habcd
10'd100
```

## 接入电路系统：assign语句

将变量接入电路系统，有三种方式：

- assign语句
- 元件例化
- always语句(always\_comb, always\_ff, always\_latch)

先介绍assign语句。

```
logic a;
assign a = 1'b1;
```

SV中，大括号 {} 代表位拼接。（代码段用 begin end）

```
logic [15:0] a, b, c, d;
assign a = 16'b1; // 16'b1 is 0x0001
assign b = {4'b1010, 4'b0101, 4'b1100, 4'b0011};
assign {c, d} = {32'hdeadbeef}; // c is 32'hdead, d is 32'hbeef
```

可以将新变量接入已知变量中：

```
logic [15:0] a, b, c, d;
assign a = 16'b1;
assign b = a;
assign {c, d} = {a, a};
```

大括号 {} 可以实现位扩展：

```
logic [15:0] a;
logic [15:0][15:0] b;
assign a = {16{1'b1}};
assign b = {16{a}};
```

可以将变量申明和assign语句结合：

```
logic [15:0] a = 16'b1; // This is not initialization!
logic [15:0][15:0] b = {16{a}};
// 这样写，更直观地体现出“接入电路”的含义。当然，只有assign语句能这样代替。
```

## SystemVerilog基础语法：模块与元件

模块是一个小型电路系统，是数字设计中很重要的一个思想。

### 模块的定义

模块定义的语法如下：

```

module ModuleName(
    // ports
);
    // logics
endmodule

```

`module` 和 `endmodule` 为模块定义的关键字

`ModuleName` 为模块名。

`// ports` 部分为输入输出接口的声明（一般只声明），会用到 `input` 和 `output` 关键字。

`// logics` 部分为模块内部电路。

以下为一个模块定义的例子：

```

module SignExtend(
    input logic [15:0]a,
    output logic [31:0]b
);
    assign b = {{16{a[15]}}, a};
endmodule

```

## 元件例化：模块接入电路系统

元件例化有几种语法形式：

```

ModuleName InstanceName1(.ports1(variable1), ports2(variable2), ...); // 变量和端口对应
ModuleName InstanceName2(.ports1, .ports2, ...); // 端口ports1接到同名变量
ModuleName InstanceName3(.ports1(variable3), .*); // 端口ports1接到变量variable3, 其他端口都接到同名变量

```

例：

```

module UseSignExtend(
);
    logic [16:0] a;
    logic [31:0] b, c ,d;
    SignExtend signextend1(.a(a), .b(c));
    SignExtend signextend2(.a, .b(d));
    SignExtend signextend3(.a, .*);
endmodule

module SignExtend(
    input logic [15:0]a,
    output logic [31:0]b
);
    assign b = {{16{a[15]}}, a};
endmodule

```

有一些代码规范：

- 元件名、模块名和变量名的大小写关系
- 用哪种元件例化的语法形式

注：顶层模块通过约束文件接入实验板，没有例化。

## **更加简便的设计**

模块设计和函数设计的初衷是类似的，把整体设计切成部分，简化设计步骤。

画电路图时，也可以把已经学过的电路元件放进电路图里。

## **黑盒**

先定义接口，再想怎样设计