Discente: Thiago Rodrigo Bucalão, seu nome RA: 68962,

Disciplina: coloca nome aqui – número da disciplina

Docente: Nardenio (termina isso)

1. **Introdução:**

**Definição:** A *ULA* **(**Unidade Lógica da Aritmética) é a seção do computador que executa todas as operações lógicas e aritméticas. As funções aritméticas requeridas, como adição e subtração e todas as operações lógicas, tais como: AND, NAND, OR, NOR, XOR e XNOR.

O conceito da ULA foi proposto pelo matemático John Von Neumann em 1945 quando escreveu um relatório sobre os fundamentos para um novo computador chamado EDVAC, que usava o sistema binário para suas operações. O circuito apresentado a seguir é uma ULA de 1 bit, que contém as seguintes operações:

Lógicas: AND, NAND, OR, NOR, XOR, XNOR;

Aritméticas: Adição binária completa, Subtração binária completa.

Além da parte lógica e a aritmética da ULA temos ainda que criar um decodificador de 3 entradas e 8 saídas, para que seja possível a escolha de qual resultado queremos na saída, se de uma operação lógica ou aritmética.

1. **Componentes da ULA e Códigos**

Portanto para se criar a ULA foram criados os seguintes componentes:

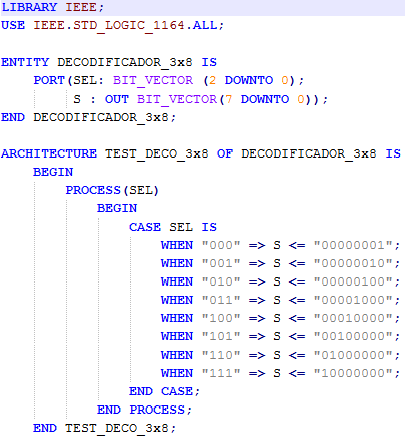
* Decodificador 3x8;
* Portas lógicas;
* Somador;
* Subtrator;
* Seleção de saída.

E em seguida um pacote contendo todos esses componentes ao qual será utilizado na ULA de 1 bit.

* 1. **Decodificador 3x8**

O decodificador foi feito utilizando o comando “CASE WHEN”, este é um comando sequencial quando usados dentro de procedimento, funções e processos. Segundo (AMORE) este comando não permite que mais de uma condição verdadeira na relação de valores que a expressa pode assumir, e que todas as condições possuem a mesmo prioridade.

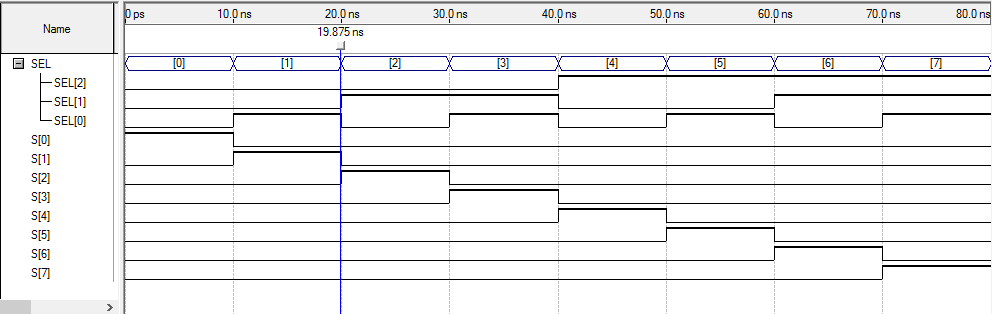
Sedo assim a figura 1 apresenta o código do decodificador utilizado para experimento:



**Figura 1: Código Decodificador 3x8 com CASE WHEN**

Na entidade foram declarados “SEL” e “S” sendo as entradas e saídas respectivamente do Decodificador, portanto como temos 8 opções de saídas é necessário um seletor de 3 bits, sendo para cada fez que esses bits entram iremos ter resultados diferentes nas saídas, isso é claro se as entradas forem diferentes em cada estado.

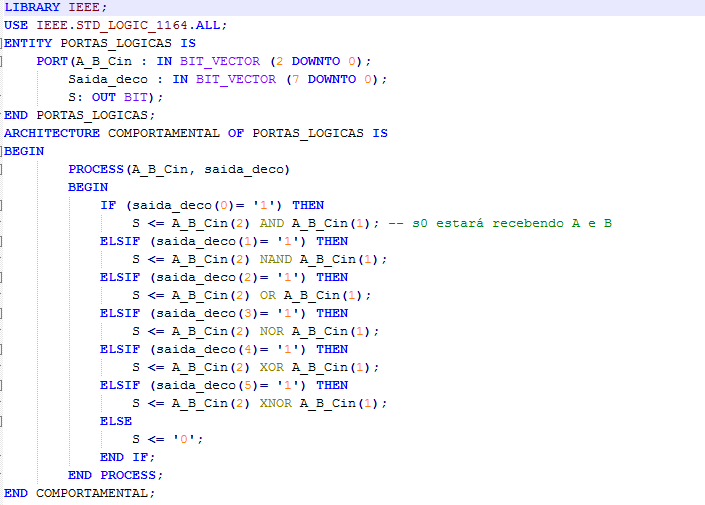
Sabendo que S é vetor que armazena até 8 bit, quando a entrada de seleção é “000” S terá como saída “00000001” sendo a posição zero do vetor com o bit “1”, ou seja, é a descrição da tabela verdade deste componente porém, escrita em VHDL, podemos ver melhor através da forma de onda apresentada na figura 2.

**Figura 2: Forma de Onda Código Decodificador 3x8**

Portanto percebemos pela forma de onda que quando entra “000” somente a posição zero do vetos “S” irá ter saída alta o restante todas são saídas em zero, confirmando o que esperávamos do código.

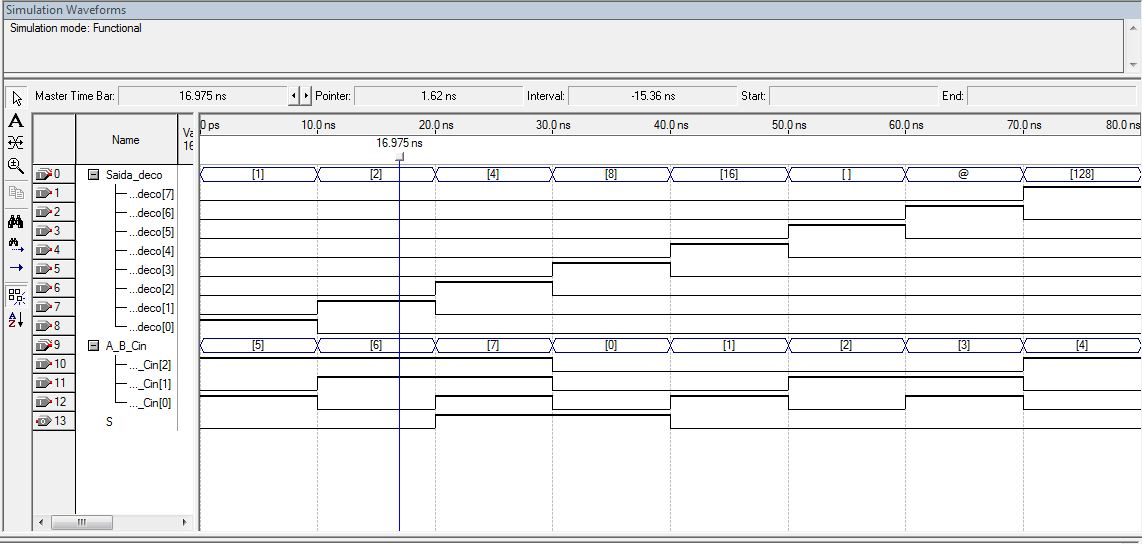
* 1. **Portas Lógicas**

As portas lógicas de uma ULA é onde é permitido fazer as seguintes operações lógicas, AND, NAND, OR, NOR, XOR, XNOR e para se fazer esse “componente” utilizamos o comando “IF THEN ELSE”, este comando é sequencial, quando utilizado dentre de processos a figura 3 nos apresentas o código para a criação desse componente.



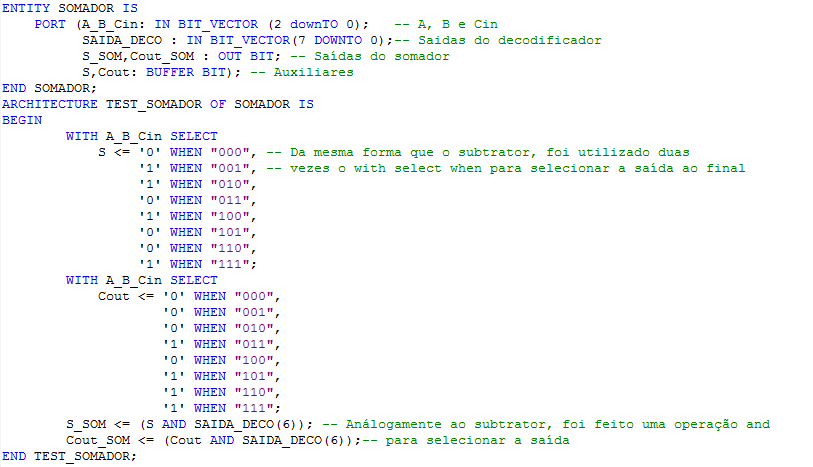
**Figura 3: Código das Portas Lógicas com IF THEN ELSE**

Esse componente utiliza as entras A e B que estão armazenadas no vetor “A\_B\_Cin” e desse vetor os elementos de posição 2 e 1 apenas são utilizados nas operações. “As condições são avaliadas na ordem da apresentação no código” (AMORE, 2005). Dessa forma somente uma das portas lógicas será ativada por vez, sendo a condição que irá determinar isso é a entrada “SAIDA\_DECO”, caso nenhuma das condições seja satisfeitas então a saída do componente é zero conforme será mostrado na figura 4.

**Figura 4: Formas de Ondas Código PORTAS LÓGICAS**

* 1. **Somador**

“O Somador Completo é um circuito para efetuar a soma completa de uma coluna, considerando o transporte de entrada” (CAPUANO, p.212). Dessa forma, ao criarmos o somador na linguagem VHDL utilizamos o comando “WITH SELECT WHEN”, ao qual segundo (AMORE) esse comando transfere uma valor a um sinal de destino segundo a relação de opções, onde todas as condições são verificadas, e não podem ocorrer condições iguais. O código do somador pode ser visto na figura 5.

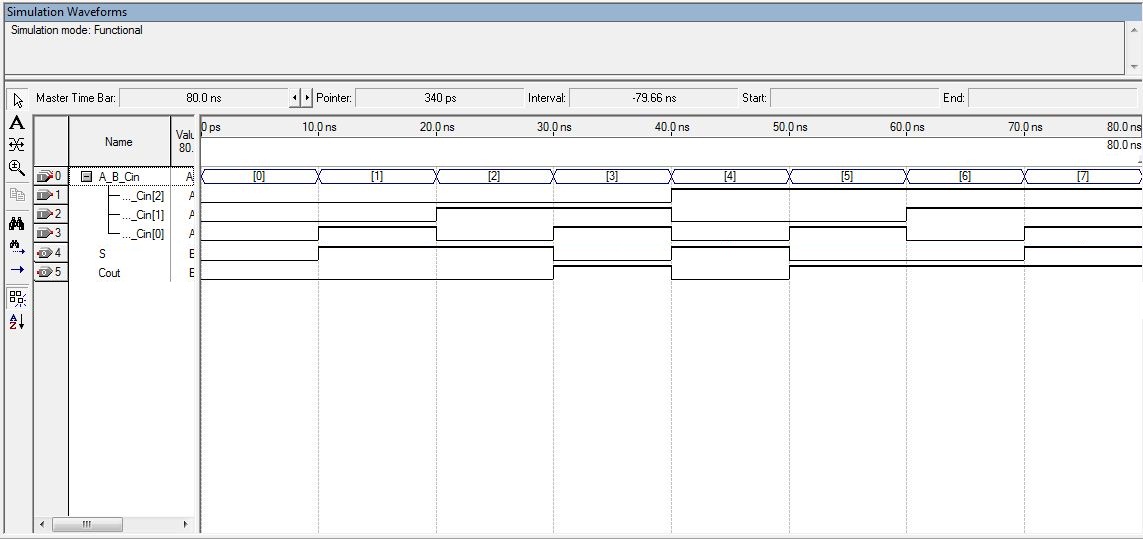


**Figura 5: Somador Completo com WITH SELECT WHEN**

Temos nesse código portanto a entras A, B e Cin onde estão todas “agrupas” em um vetor e declarado como “A\_B\_Cin”, além disso as entras do decodificador 3x8 onde apenas uma de suas saídas é utilizada no somador, isso acontece pois, caso queira realizar uma opção aritmética de soma é necessário que entre como seleção no decodificador “110” para que a saída 6 do mesmo possa liberar bit 1, e assim ativar o somador.

Caso entre qualquer outro valor no seletor do decodificador não irá ativar o somador e assim as saídas “S\_SOM” e “Cout\_SOM” irá ter valor zero.

Podemos comprovar isso através da forma de ondas do componente demostrado na figura 6.

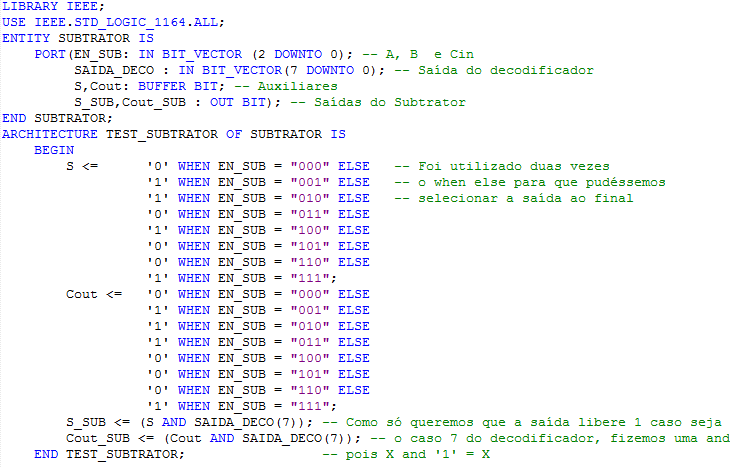
**Figura 6: Forma de Onda do código Somador**

* 1. **Subtrator**

“O Subtrator Completo é um circuito que efetua a subtração completa de uma coluna, ou seja, considera o transporte de entrada proveniente da coluna anterior” (CAPUANO, p.218).

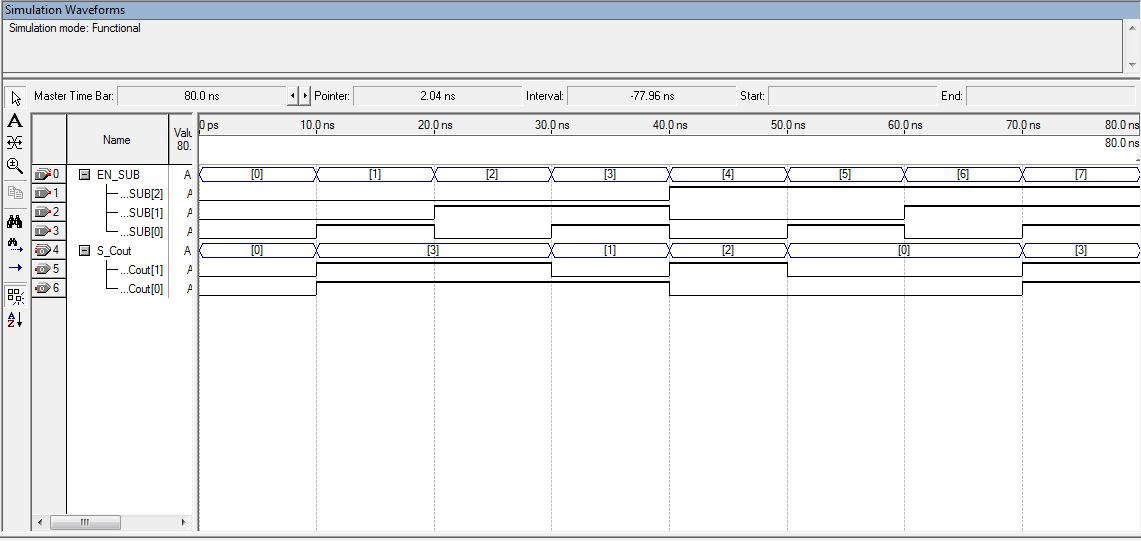
Para criarmos esse componente da ULA utilizamos o comando “WHEN ELSE”, ao qual é um comando concorrente e é bastante útil para expressar funções lógicas em forma de tabela verdade.

“Nesta construção, uma lista de opções é apresentada estabelecendo qual o valor de uma expressão deve ser transferido a um sinal de destino. A primeira condição que retorna o valor verdadeiro define o valor que é transferido para o sinal de destino.” (AMORE, p.31). Dessa forma o nosso Subtrator é descrito conforme o código da figura 7.



**Figura 7: Subtrator com comando WHEN ELSE**

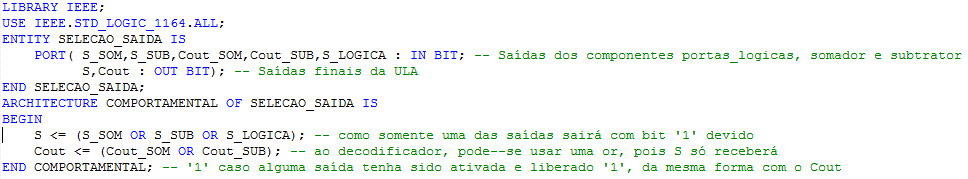
De forma equivalente que ocorre no somador, o componente do Subtrator só será ativado quando a saída do decodificador for conforme a condição descrita no código, ou seja, somente quando a posição 7 da saída do decodificador for igual a 1 irá ativar o Subtrator, sendo assim só quando a entrada do seletor for “111”, qualquer outra entrada de seleção não irá ativar e com isso as saídas “S\_SUB” e “Cout\_SUB” serão zero. Para comprovar isso temos a forma de onda do Subtrator na figura 8.



**Figura 8: Forma de Onda do código Subtrator**

* 1. **Seleção de Saída**

Para que obetermos os resultados desejáveis da ULA foi criado um componente ao qual irá receber as saídas da parte lógica, outra da aritmetéca, tendo assim cinco entradas esse pois na parte aritimética temos as saídas “S\_SOM, S\_SUB” do somador e Subtrator respectivamente e os “Cout” de ambos. O código do componente é descrito na figura 9.



**Figura 9: Código do componente Selecao\_saida**

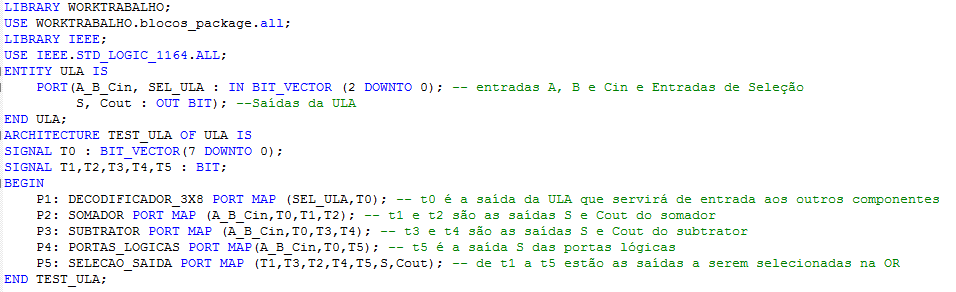
Pelo fato de ter sido criado apenas como um componente e não um projeto então não é possível obter a forma de onda mais sabermos que esse componente se comporta como uma porta OR de cinco entradas e portanto, somente no caso das entradas “S\_SOM, S\_SUB, S\_LOGICA” forem de valor lógico 0 terá saída zero em “S”, de forma equivalente ocorre pra saída Cout.

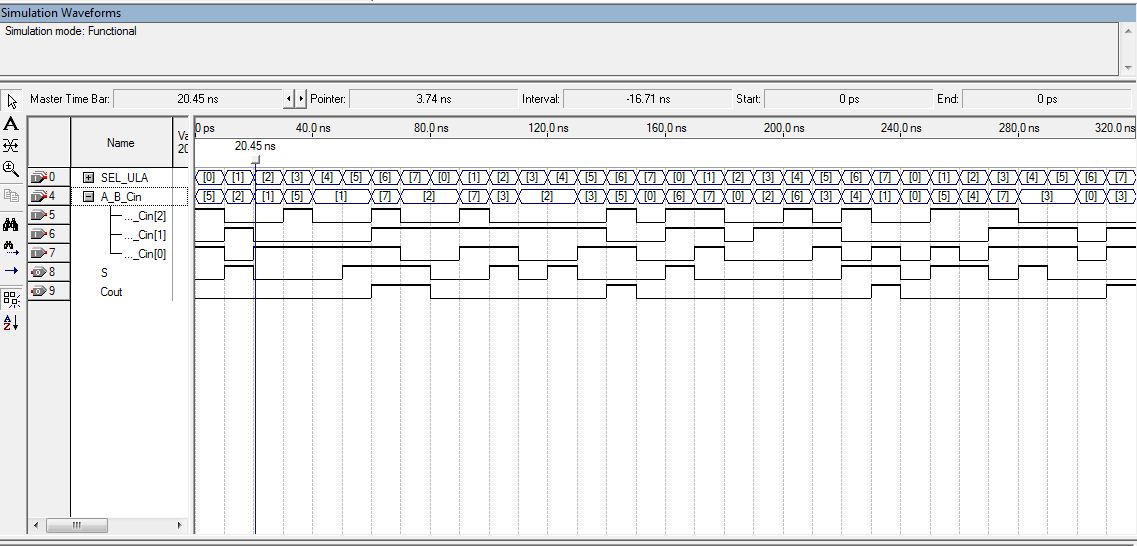
1. **Pacote dos Componentes**

Para

1. **ULA 1 bit**

Portanto após ter feito todos os componentes necessários para o funcionamento da ULA, é necessário interligar todos eles, para isso utilizamos uma arquitetura estrutural ao qual com a utilização de Sinais que por sua vez são “fios” levando informação da saída de um componente para entrada de outro componente, é assim possível fazer essa ligação, a figura 10.

**Figura 10: Código ULA**

Dessa forma utilizando como sinal “T0” que ao qual é responsável por levar os bits das saídas de Decodificador e ele é utilizado tanto como entrada para as portas lógicas como para o somador e o Subtrator, por fim as saídas desses componentes são transmitidas para entrada de “SELECAO\_SAIDA” através dos sinais “T1,T2,T3,T4,T5”. Para comprovar o funcionamento da ULA a figura 11 nos mostra a forma de onda.

**Figura 11: Forma de Onda da ULA**

Dessa forma podemos observar que no primeiro instante a porta lógica AND é ativada e temos saída “0” em seguida temos a saída “S” e “Cout” recebendo os valores das operações NAND(1), OR(2), NOR(3), XOR(4), XNOR(5), SOMADOR(6) e por último SUBTRATOR(7).