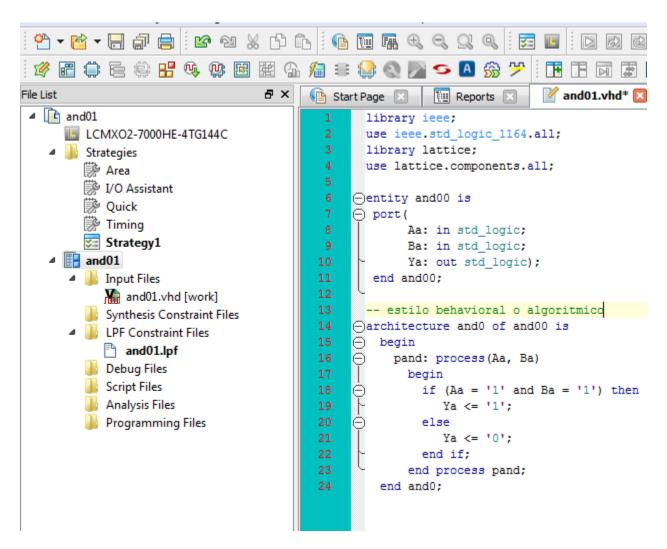
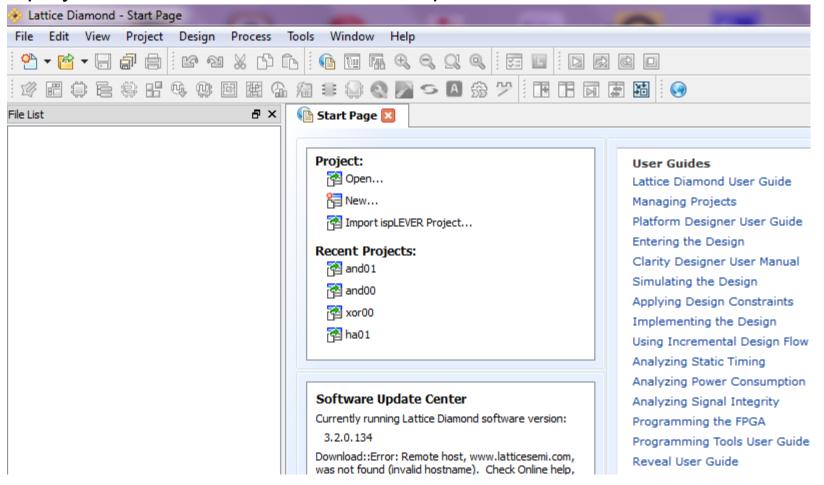
#### CONTINUAMOS

Iniciando con un proyecto sencillo. La puerta AND.

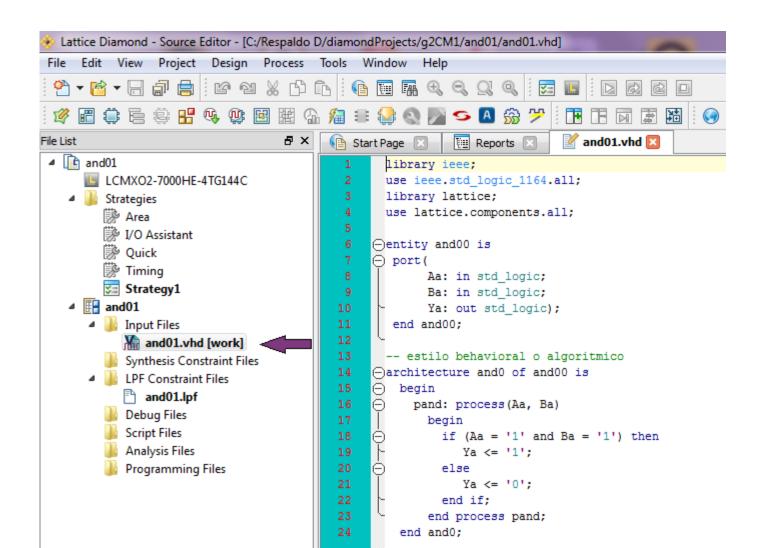
21.- En este caso la puerta AND se programará mediante el estilo behavioral, para lo cual se hace necesario declarar un "process". Dentro del process se declara la lógica de la puerta AND. Aquí nos quedamos en las diapositivas anteriores



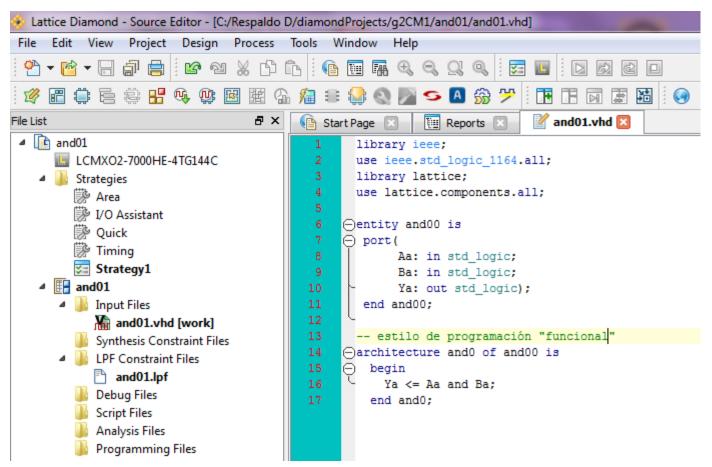
22.- Al abrir el ambiente de desarrollo "Diamond", después de haber estado trabajando en algún proyecto, aparecerá como se muestra en la siguiente pantalla. En la ventana "Start Page" se ven los proyectos en los que hemos estado trabajando. Seleccionen el que deseen, en este caso, como estamos trabajando con el proyecto "and01", seleccionamos tal opción.



23.- Hacer doble clic en "and01.vhd [work]" indicado con la flecha color púrpura, para tener acceso al código vhdl.

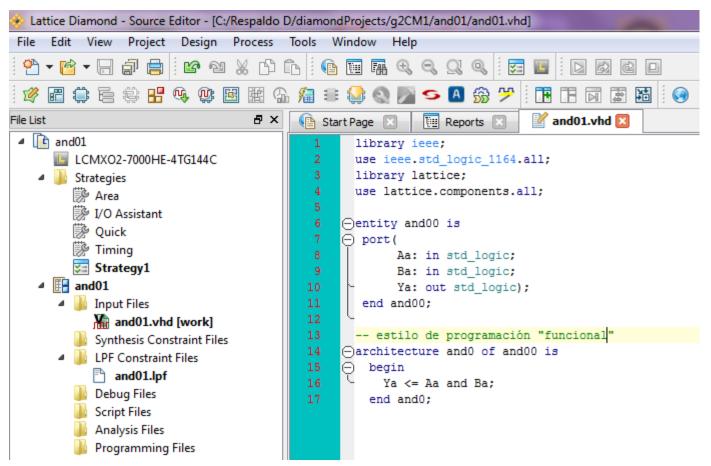


24.- Ahora les mostraré, en el mismo proyecto, y en el mismo código, el estilo de programación "funcional" para generar la puerta AND.



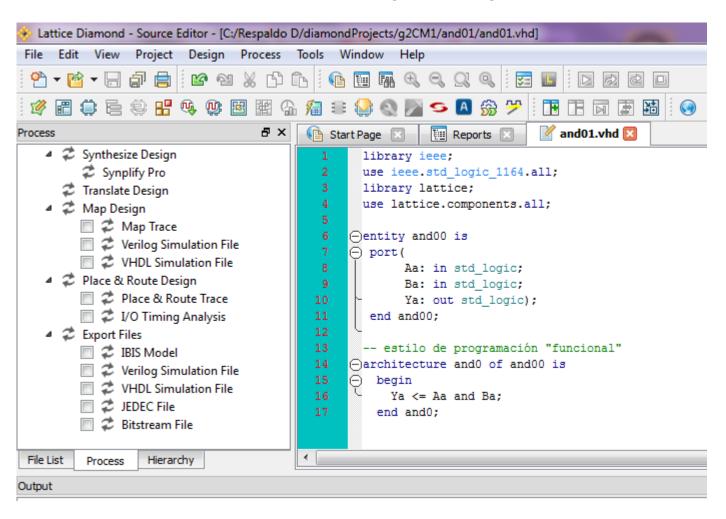
Observen que no se necesita declarar process, y en este caso el programa consta de una solo línea. Dicho estilo de programación es eficiente sólo para circuitos lógicos combinacionales.

24.- Ahora les mostraré, en el mismo proyecto, y en el mismo código, el estilo de programación "funcional" para generar la puerta AND.

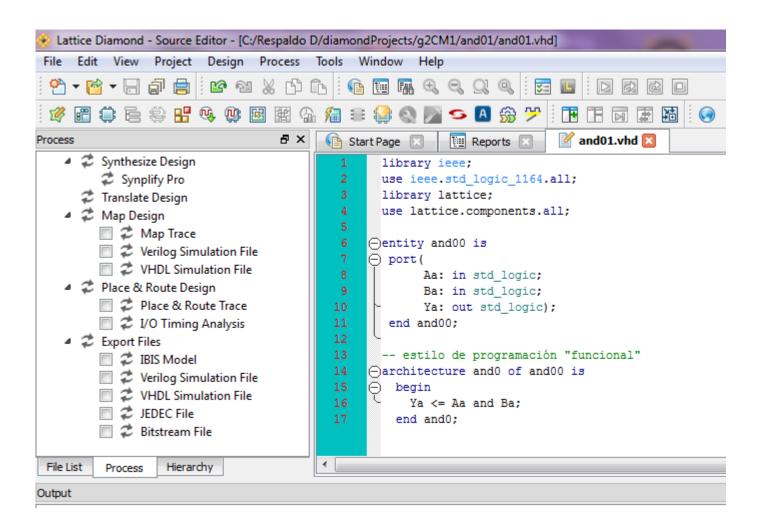


Si gustan, pueden dejarlo de esta forma, o como se muestra en la pantalla 23. Sin embargo a la hora de calificarlo, les pediré que lo compilen e implementen de ambas formas.

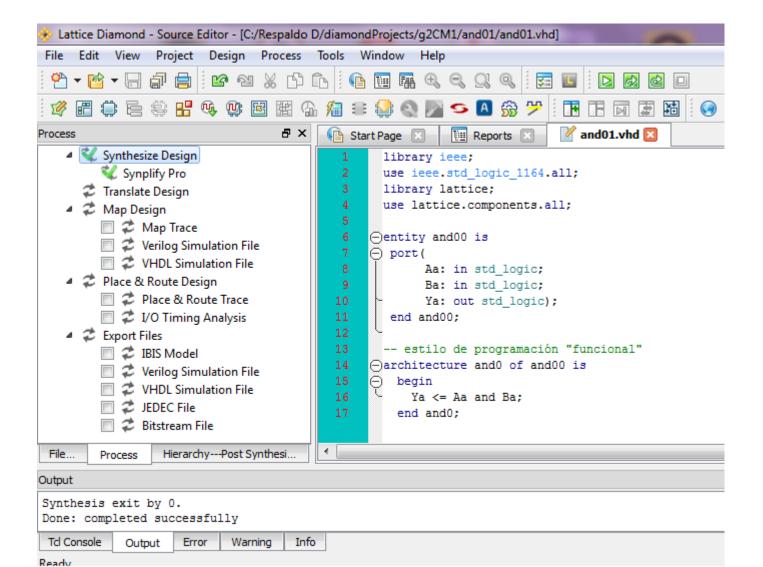
25.- COMPILACIÓN DEL PROYECTO: Ahora vayamos a la ventana de procesos (la de más a la izquierda de la pantalla global, en el ambiente). Seleccionamos la pestaña "Process" como se muestra en la siguiente figura.



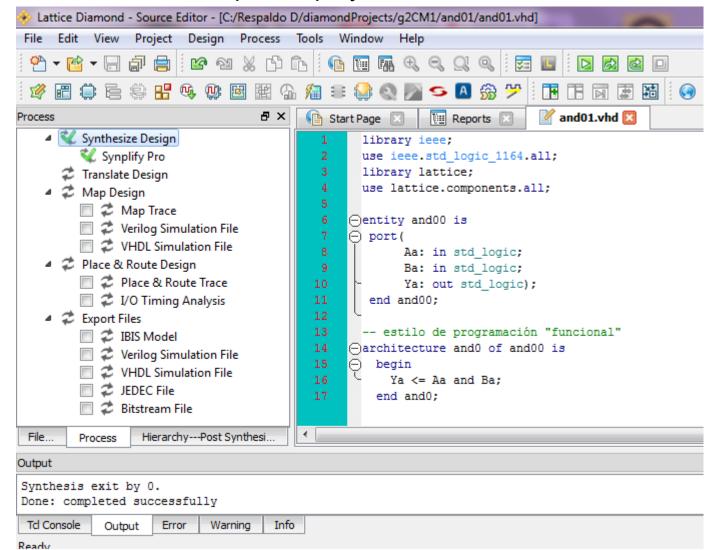
# 26.- Primeramente hacemos doble clic en "Synthesize Design"



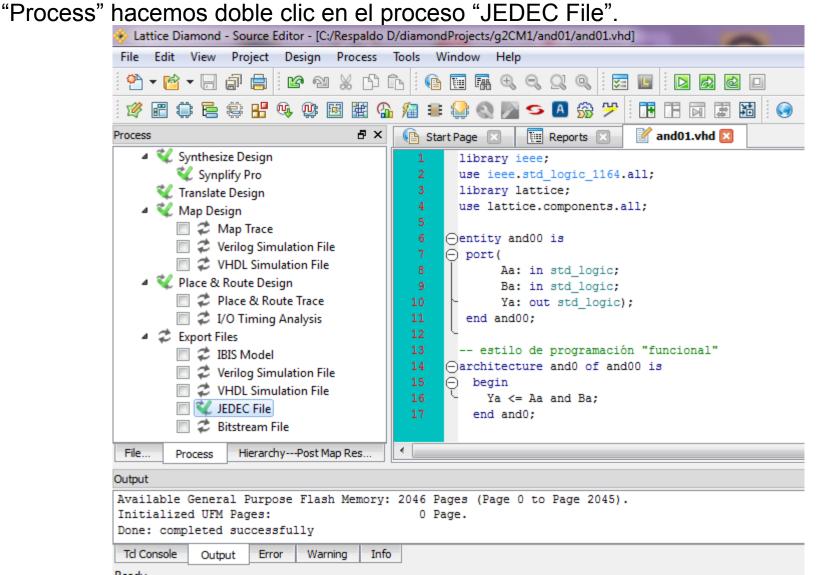
27.- Si todo se ha hecho bien, se mostrará una pantalla como esta



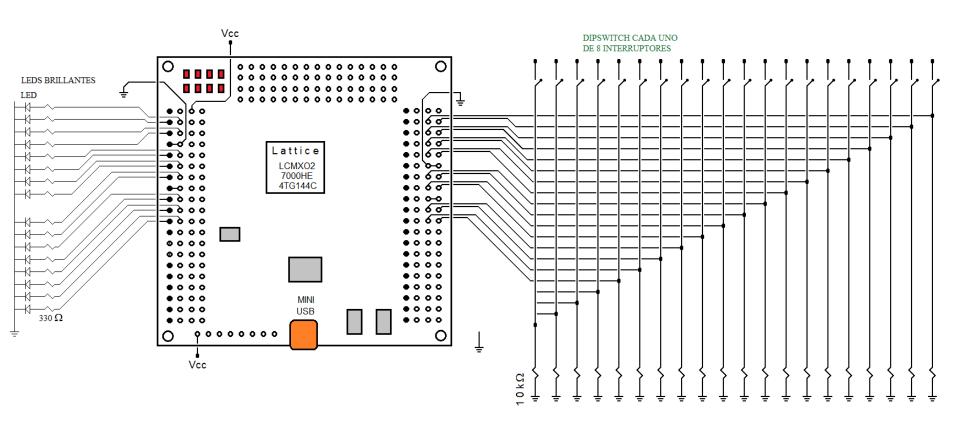
27.- Los procesos "Synthesize Design" y "Synplify Pro" aparecen con marcadores de aceptación color verde. El compilador ha realizado verificación de sintaxis y también ha reservado recursos para el proyecto.



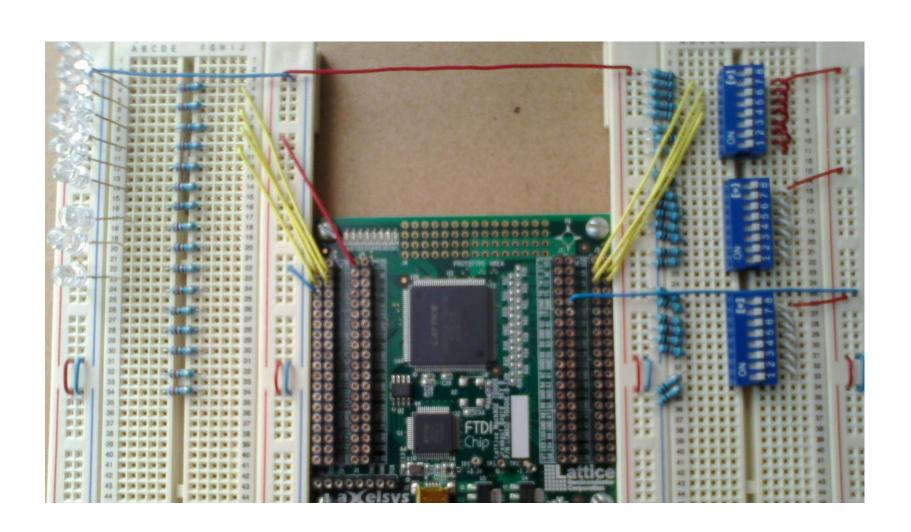
28.- Ahora sigue generar el archivo .jed. Este es el archivo "en lenguaje máquina", (consta sólo de "0s" y "1s"), que se descargará al FPGA. En la misma ventana de "Dragges" hacemas deble elle en el present "LEDEC File".



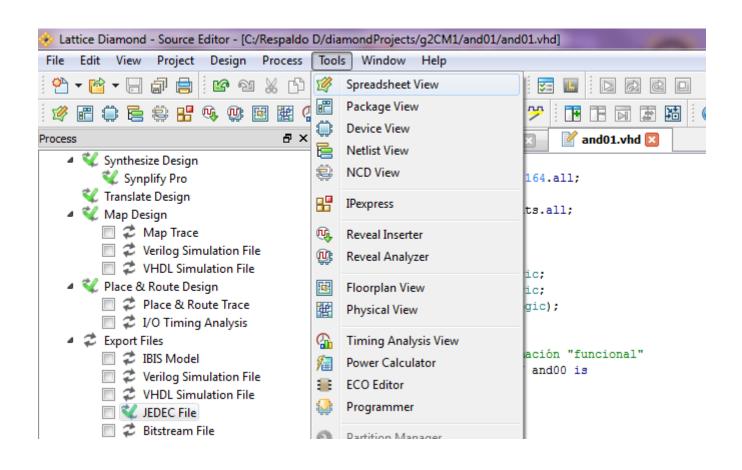
29.- Lo que sigue es asignar las terminales de salida "headers", que se encuentran conectados a los "dipswitch" y "led", como se muestra en las siguientes láminas.



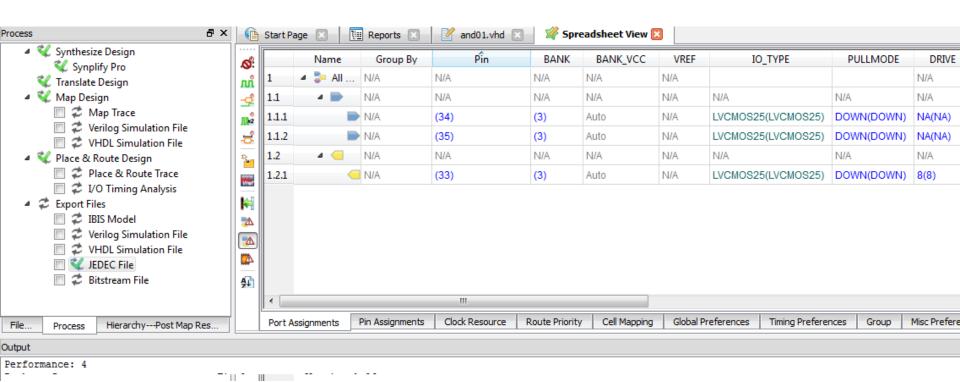
30.- También se muestra la foto de cómo queda alambrado el circuito con la tarjeta



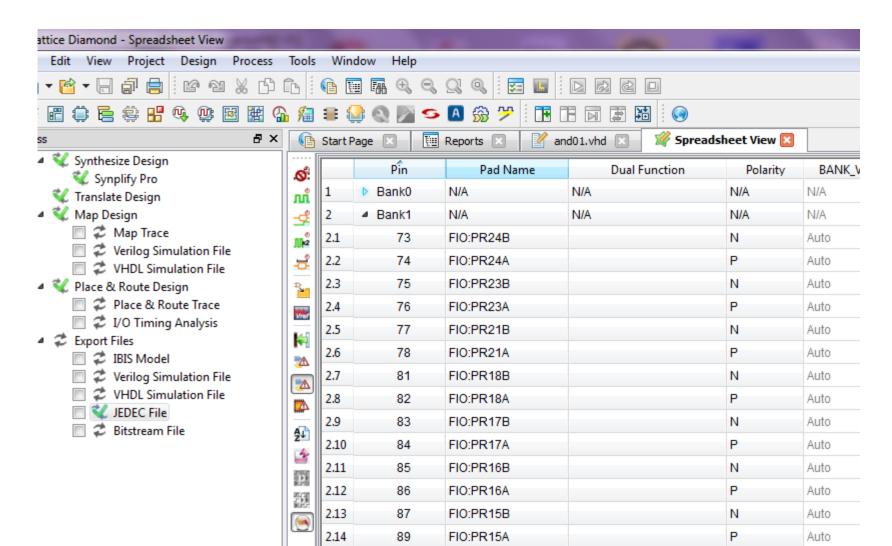
31.- Lo que sigue es asignar pines para la implementación del proyecto. Desde el menú principal del ambiente de desarrollo "Diamond", seleccionar "Tools" y luego "Spreadsheet View", como se muestra en la siguiente pantalla.



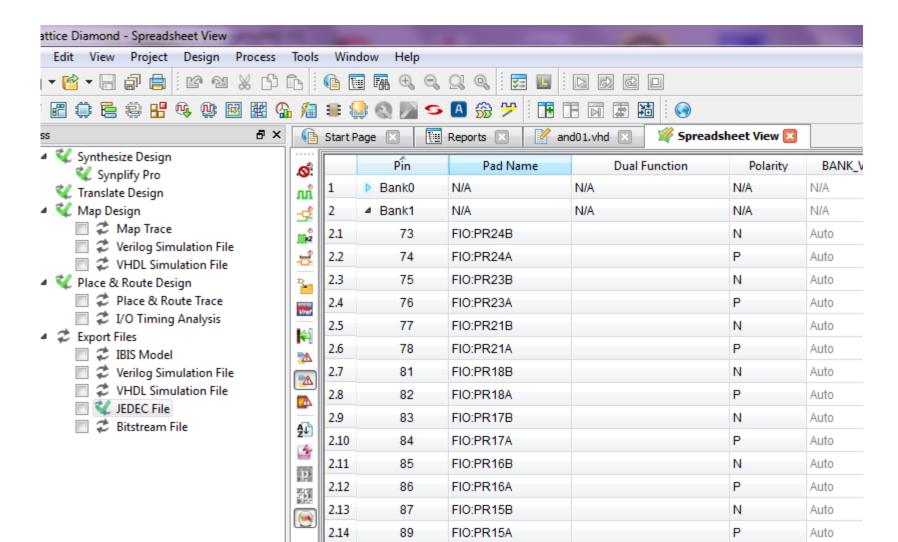
32.- Después de lo cual se lanza una pantalla como la que se muestra a continuación. Hacer clic en la pantalla inferior rotulada "Pin Assingments".



33.- Extender, con el cursor, la columna "Pin", con el objeto de visualizar la etiqueta o número de los pines de la tarjeta. Si algún banco de pines no se ha desplegado, hacer doble clic sobre el banco respectivo para visualizar sus pines. Por ejemplo



33.- Si algún banco de pines no se ha desplegado, hacer doble clic sobre el banco respectivo para visualizar sus pines. Por ejemplo, en este caso no se han desplegado los bancos "Bank0" y "Bank1".



34.- En la pantalla 29 se muestran los pines de los "Dip Switch" o interruptores a los que van conectadas ls entradas "Aa" y "Ba". Además en la siguiente pantalla, tomada del manual de la tarjata, se muestran los números que asignaremos.

J5 1.2 NC 1.2 NC GND 

Figure 5. J3/J5 Header Landing Callout

La asignación es

\_\_\_\_ Aa ← pin 71

Ba ← pin 69

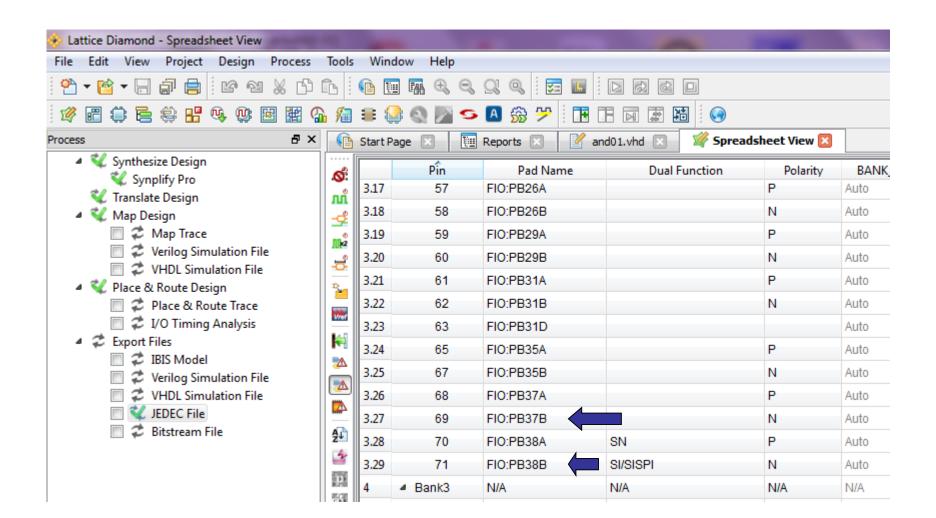
35.- Y también se muestra el Pin asignado a la salida "Ya", a donde se halla conectado un led. Ya ← Pin 109

Figure 4. J2/J4 Header Landing Callout

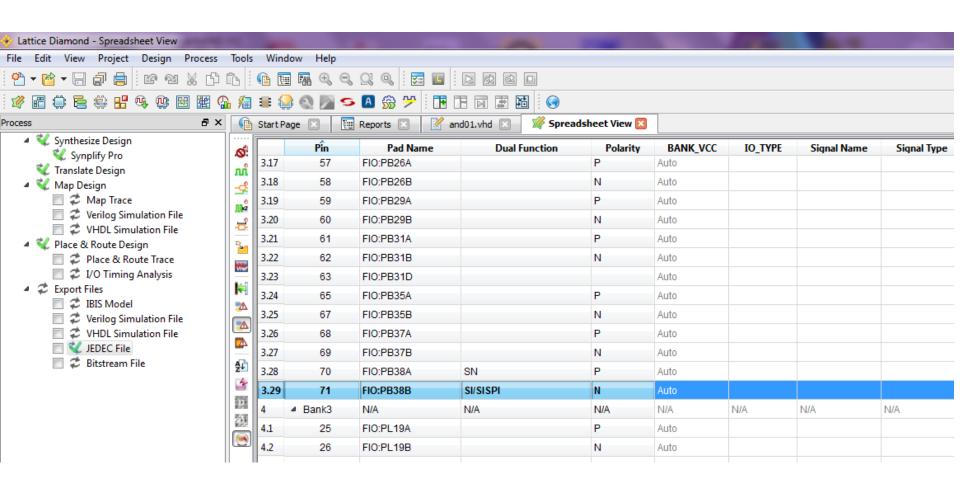
J4		
1	2 Top Side	
3.3	103	1 1
3.3	NC	) ·
1	2	
3	4	F.S.
5	6	0.6
9	10 GND 12 14 GND	29
GND	10 GND 12 14	88
11	12	88
13	14	88
GND	GND AS	22
19	20	22
21	22	8.0
GND	GND STATE OF THE S	55
23	24	188
25	26 FTDI	12.0
GND	GND EST EST	158
27		187
GND	GND La	W
32	33	orporat
34		- (
		35 J2 J4

Si ya hemos identificado los pines a los cuales les asignaremos los puertos de entrada y salida, procedemos a hacer esto desde el ambiente "Diamond".

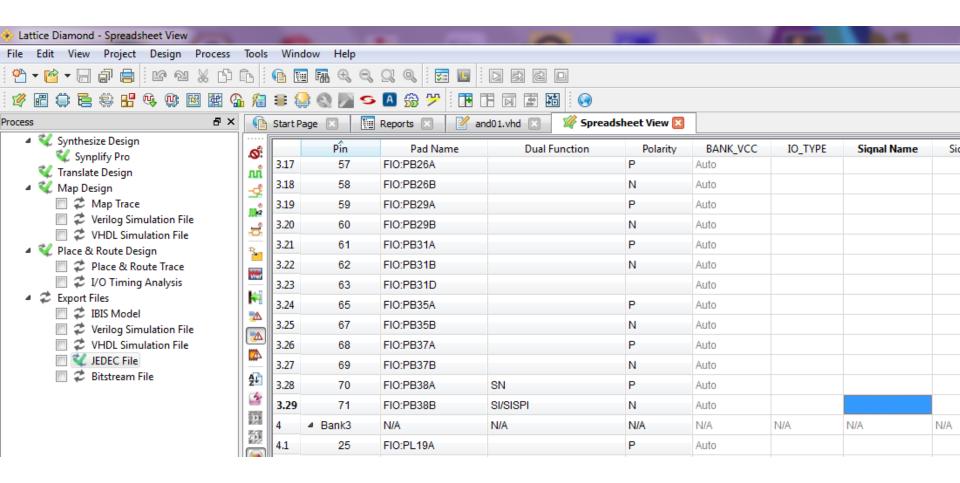
36.- En el ambiente "Diamond", desplazarse hacia arriba o hacia abajo, para localizar los pines 69 y 71.



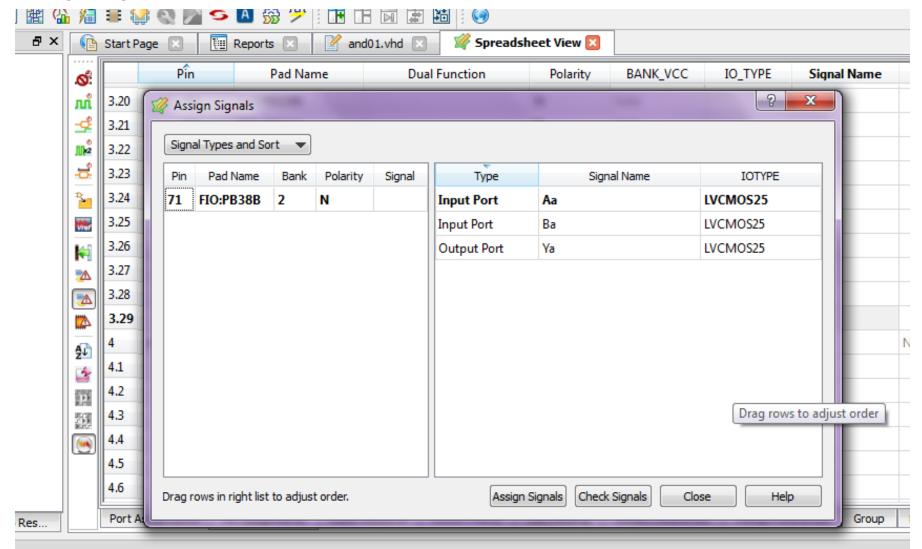
# 37.- Seleccionar el renglón donde se halla el Pin 71



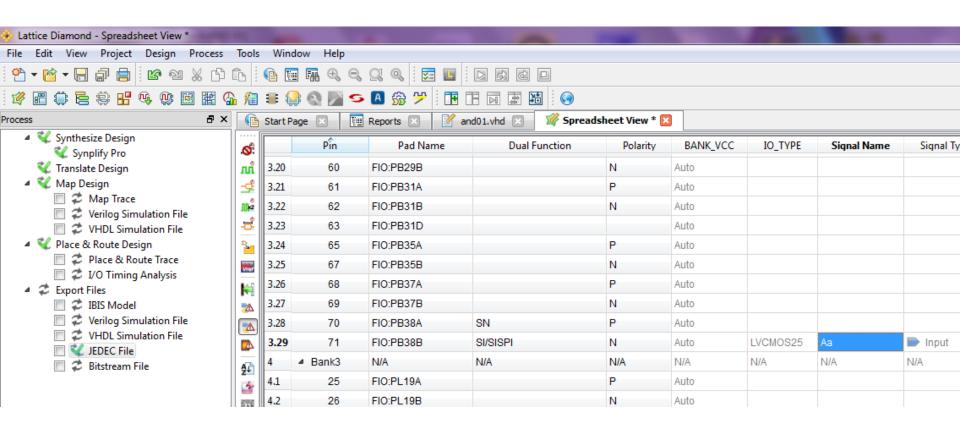
38.- A continuación, pararse en el cruce del renglón del Pin 71 y la columna "Signal Name" . Hacer doble clic en dicho cruce. Automáticamente se marca con azul, como se muestra en la siguiente pantalla.



39.- Después de hacer doble clic, se lanza el siguiente asistentes de asignación. Seleccionar el renglón "Input Port Aa". Después hacer clic sobre la pestaña "Assign Signals".

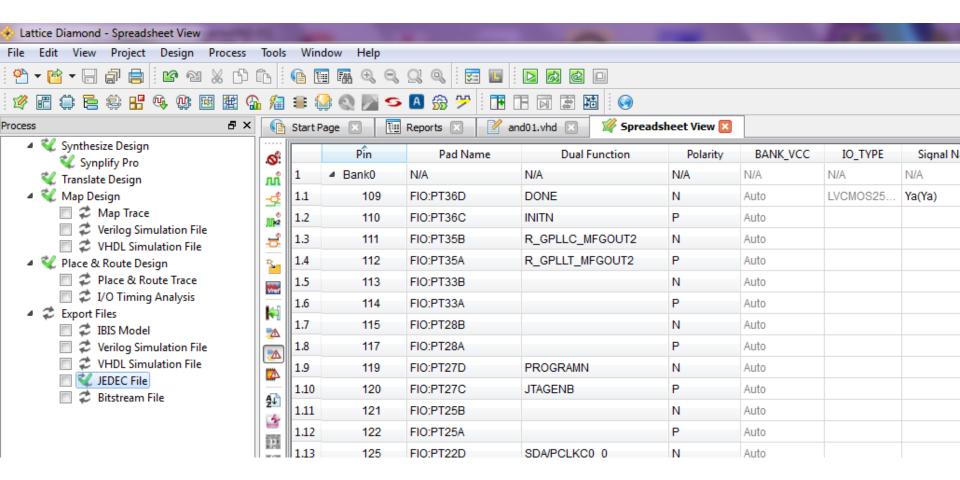


40.- Con lo anterior, quedará asignado el pin 71 a la entrada "Aa" de la puerta AND.



Repetir los pasos anteriores para asignar pines a la entrada "Ba" y a la salida "Ya".

41.- Regresar a la ventana "Process" del ambiente de desarrollo "Diamond", a la izquierda de la pantalla principal. Hacer doble clic sobre el proceso "JEDEC Files"



Con esto último ya ha quedado listo el archivo "jed", para ser descargado a la tarjeta

En el siguiente conjunto de diapositivas continuaré con el procedimiento de descarga del archivo ".jed" a la tarjeta