

# Introducción a los Microprocesadores

Dr. Casimiro Gómez González  
Facultad de Electrónica, UPAEP  
correo: [casimiro.gomez@upaep.mx](mailto:casimiro.gomez@upaep.mx)  
Tel: 222 229 9428

Otoño 2013



# Prólogo

El presente libro está diseñado para ser impartido en un semestre en las licenciatura en ingeniería Mecatrónica, Electrónica o Biónica. El material ha sido desarrollado a lo largo de varios años de experiencia impartiendo la materia en la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (UPAEP) en Puebla, México.

El material está auto contenido, es decir, se ha procurado que leyendo secuencialmente el libro se podrá desarrollar aplicaciones utilizando los microprocesadores de arquitectura ARM.

El autor  
Casimiro Gómez González  
Doctor en Ingeniería Mecatrónica



# Índice general

<b>Prólogo</b>	<b>III</b>
<b>1. Maquinas de Estado</b>	<b>1</b>
1.1. Estado . . . . .	2
1.1.1. Periodo de reloj . . . . .	2
1.2. Tabla de estado y diagrama de estado . . . . .	3
1.3. Carta ASM . . . . .	5
1.3.1. Representación de Estados . . . . .	5
1.3.2. Representación de decisiones . . . . .	5
1.3.3. Representación de Salidas . . . . .	5
1.3.4. Salidas Condicionales . . . . .	7
1.4. Ejemplo de Cartas ASM . . . . .	8
<b>2. Estructura Básica de Una computadora</b>	<b>15</b>
2.1. El modelo calculadora de la computación . . . . .	15
2.2. El modelo Archivo-Clerk de computación . . . . .	17
2.2.1. La computadora de almacenamiento de programa . . . . .	18
2.3. Unidad de Control de la Computadora (UCC) . . . . .	21
2.4. Unidad de Procesos Aritméticos(UPA) . . . . .	23
2.5. Registros Internos . . . . .	26
2.6. Unidad de control de Programa (UCP) . . . . .	26
2.7. Unidad de Control de Interrupciones (UCI) . . . . .	26
<b>3. Memoria</b>	<b>29</b>
3.1. Principios de funcionamiento . . . . .	29
3.1.1. Multivibradores biestables con transistores . . . . .	29
3.2. Almacenamiento de información binaria . . . . .	31

<b>4. Una breve historia de la Arquitectura <i>ARM</i></b>	<b>35</b>
4.1. Versiones de la Arquitectura . . . . .	35
4.2. Nombres de los Procesadores . . . . .	37
4.3. La filosofía de diseño RISC . . . . .	37
4.4. Sistemas de Hardware Embebido . . . . .	40
<b>5. Diseño Datapath</b>	<b>43</b>
5.1. Calculando la máxima frecuencia de Reloj . . . . .	43
5.1.1. Retardo de propagación de compuertas . . . . .	43

# Capítulo 1

## Maquinas de Estado

En este tema definiremos y estudiaremos máquinas de estado finito, llamadas también máquinas de estado finito secuenciales o autómatas finitos. Estos objetos matemáticos son los modelos para los ordenadores digitales y constituyen una importante herramienta en el diseño de circuitos secuenciales, en el estudio de los lenguajes formales y de compiladores e intérpretes de varios lenguajes de programación. Desde un punto de vista teórico, las máquinas de estado finito son casos especiales de objetos más generales, tales como las máquinas de Turing, esenciales en el estudio de problemas en computabilidad.

Mientras que en un circuito combinacional la salida depende únicamente de la entrada en ese instante, una máquina secuencial es un sistema que acepta unas entradas y genera unas salidas en instantes de tiempo discretos, la salida en un instante depende de la entrada y de la condición interna (estado) de la máquina en ese instante y, además, esa entrada y el estado en ese instante determinan el estado que la máquina tendrá en el instante siguiente.

Todas las máquinas de estado finito tienen un conjunto de estados, incluido el estado inicial, un alfabeto fuente (o señales de entrada) y una **función de transición** que a cada pareja de estado y dato de entrada le asigna el estado siguiente. Los estados de la maquina le dan unas capacidades de memoria limitadas. Algunas máquinas de estado finito producen un símbolo como dato de salida para cada transición y pueden utilizarse para modelar gran variedad de máquinas, entre las que se incluyen las máquinas expendedoras, los semáforos, los sumadores binarios y los reconocedores de lenguajes. También estudiaremos máquinas de estado finito que no generan datos de salida, pero tienen estados finales. Estas máquinas (autómatas) se utilizan con gran frecuencia en el reconocimiento de lenguajes.

La maquinas de estado son Modelos de Comportamiento (Behavior), denotan

evolución mediante:

- Estados (comportamiento estático)
- Transiciones (evolución entre estados)
- Excitaciones (que condicionan las transiciones, o variables de entrada)
- Acciones (asociadas a las transiciones también llamadas variables de salida)

## 1.1. Estado

En el libro *Digital Computer Principles* (McGraw-Hill, 1967) de **Herbert Hellerman** podemos encontrar una definición de estado muy útil:

**Definición 1.1.1.** El estado de un circuito secuencial es una colección de variables de estado cuyo valor en cualquier tiempo contiene toda la información, acerca del pasado, necesaria para determinar el comportamiento futuro del circuito.

En circuitos lógicos digitales, las variables de estado son valores binarios, correspondientes a ciertas señales lógicas. Un circuito con  $n$  variables de estado binarias tiene  $2^n$  estados posibles. Por muy grande que sea,  $2^n$  es siempre un valor finito, nunca infinito, de tal manera que los circuitos secuenciales son llamados también **máquinas de estado finito**.

### 1.1.1. Periodo de reloj

El cambio de estado de los circuitos secuenciales ocurre a los tiempos especificados por una señal de reloj. En la figura 1.1 se muestra un diagrama de tiempos y nomenclaturas para una señal típica de reloj. Por convención, una señal de reloj es **activa en alto** si el estado cambia cuando la señal de reloj va de bajo a alto o cuando la señal de reloj es ALTA, y **activa en bajo** en el caso contrario. El periodo de reloj es el tiempo entre dos transiciones en la misma dirección, y la frecuencia de reloj es el inverso del periodo. El primer borde o pulso en un periodo de reloj o algunas veces al periodo mismo se le llama ciclo de reloj. El ciclo de trabajo (duty cycle) es el porcentaje de tiempo que la señal de reloj pasa el alto respecto del periodo de la señal.

Un **circuito secuencial realimentado** usa compuertas ordinarias y lazos de realimentación para obtener memoria en un circuito lógico, de este modo se crean



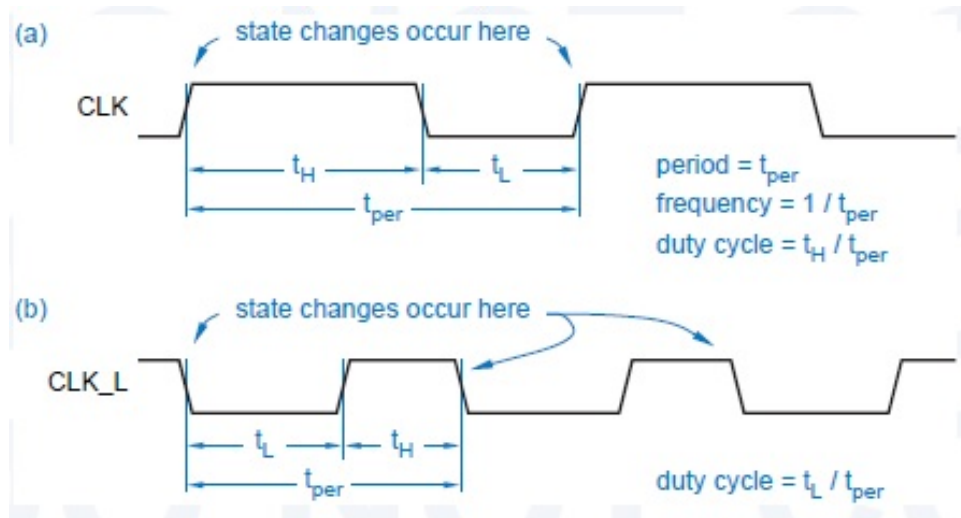


Figura 1.1: Señales de Reloj (a) Activo en alto (b) Activo en bajo

bloques básicos de construcción de circuitos secuenciales tales como Latches y Flip-Flops que son utilizados en diseños mas complejos. Una máquina de estados síncrona usa estos bloques básicos de construcción, en particular los flip-flops D dispuestos por borde, para crear circuitos cuyas entradas son examinadas y cuyas salidas cambian de acuerdo con las señales de reloj.

## 1.2. Tabla de estado y diagrama de estado

En la figura 1.2 se muestra un ejemplo de tabla de estado, como se puede observar son tres tablas, cada tabla esta formado por tres columnas, en la primera tabla se muestra el estado actual (estado), en la segunda y tercera columna se muestran el estado siguiente y la salida separados por comas. Así por ejemplo en la tercera fila el estado actual es  $a$ , en la segunda columna el estado siguiente es  $b$  cuando la señal de entrada  $Y = 0$  y la señal de salida es 0, en el caso de que la señal de entrada sea  $Y = 1$  el estado siguiente sería  $c$  y nuevamente la señal de salida será 0.

Si analizamos la última fila de la primera tabla (la más grande), el estado actual sería el estado  $i$  y el estado siguiente depende del valor de la variable de entrada, cuando  $Y = 0$  el estado siguiente es  $a$  y la señal de salida es 0 pero cuando  $Y = 1$  el estado siguiente es  $a$  nuevamente y la señal de salida es 1.

Entre la primera tabla y la tabla de en medio se realizó una reducción de estados. Esta reducción es posible cuando dos estados actuales con nombre diferentes tienen

Estadosig. salida		
Estado	Y=0	Y=1
a	b,0	c,0
b	d,0	e,0
c	f,0	g,0
d	h,0	i,0
e	i,0	i,0
f	h,0	i,0
g	i,0	i,0
h	a,0	a,0
i	a,0	a,1

Estado sig.,salida		
Estado	Y=0	Y=1
a	b,0	c,0
b	d,0	e,0
c	d,0	e,0
d	h,0	i,0
e	i,0	i,0
h	a,0	a,0
i	a,0	a,1

Estado sig.,salida		
Estado	Y=0	Y=1
a	b,0	b,0
b	d,0	e,0
d	h,0	i,0
e	i,0	i,0
h	a,0	a,0
i	a,0	a,1

Figura 1.2: Tabla de Estado del Ejemplo

los mismos estados siguientes y las mismas señales de salida cuando las señales de entrada son las mismas, es decir la única diferencia entre dos renglones de la tabla de estados es el nombre del estado actual, así por ejemplo en la primera tabla el estado *d* y el estado *f* son equivalentes, y el estado *e* y *g* tambien son equivalente por lo cual pueden reducirse a uno solo, quedando como la tabla de estado de en medio. En la tabla de estado de en medio el estado *b* y *c* son equivalentes reduciéndose en la tabla de la izquierda que es la mas pequeña y simplificada.

En la figura 1.3 se muestra un diagrama de estado de ejemplo, en estos diagramas los círculos representan los estado y dentro se ponen los nombres de los estados, las transiciones se representan por flechas en donde en la parte central se colocan las señales de entrada que provocan la transición separados por una diagonal de las señales de salida para esa transición.

El número de flechas que salen de un estado depende del numero de señales de entrada, de tal forma si  $n$  es el número de señales de entrada entonces el número de flechas que salen son  $2^n$ .

Por ejemplo, para el diagrama de estado de la figura 1.3 el estado *d* tiene dos flechas de salida (transiciones de salida) en donde cuando la señal de entrada es 1 el estado siguiente es *i* y la salida es 0 y cuando la señal de entrada es 0 el estado siguiente es *h* y la señal de salida es 0 también.

El diagrama de estado de la figura 1.3 es equivalente a la tabla de estado mas pequeña (la de la izquierda)de la figura 1.2.

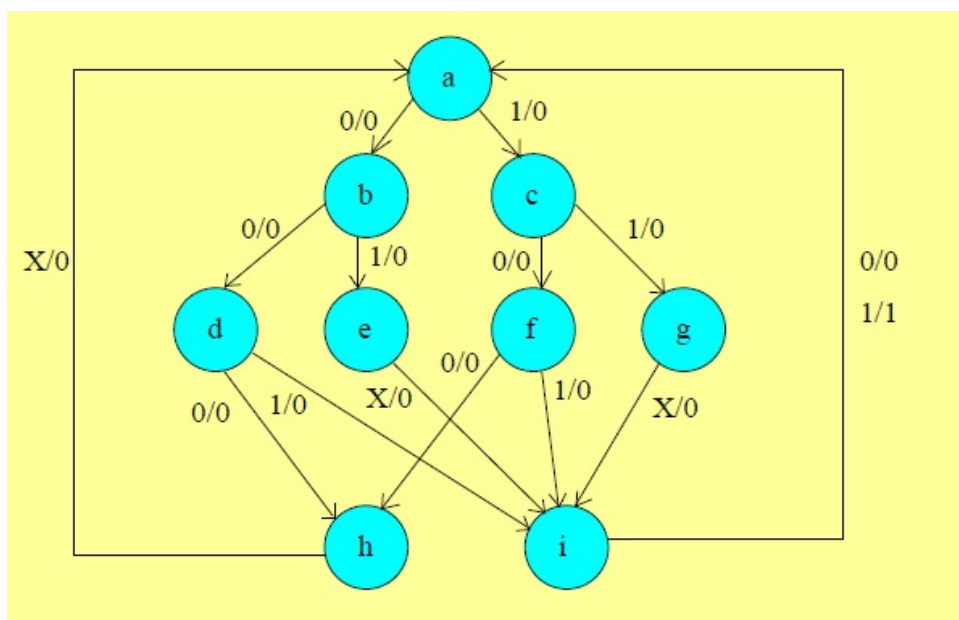


Figura 1.3: Diagrama de Estado del Ejemplo

## 1.3. Carta ASM

### 1.3.1. Representación de Estados

El estado de una máquina de estados es la memoria de la historia pasada, suficiente para determinar las condiciones futuras. En la siguiente figura se muestra la representación del estado. Un estado se representa con un rectángulo y con su nombre simbólico en el extremo superior, encerrado en un círculo.

### 1.3.2. Representación de decisiones

Las decisiones permiten seleccionar el camino que el algoritmo de la máquina de estados debe tomar de acuerdo a la variable o variables de entrada evaluadas. Las decisiones se representan mediante un rombo con el nombre de la variable a probar o una función que evalúe varias variables.

### 1.3.3. Representación de Salidas

Salidas no condicionales. Sirven para indicar la activación de una variable de salida. Para representarlas, se escriben dentro del rectángulo de estado, los nombres

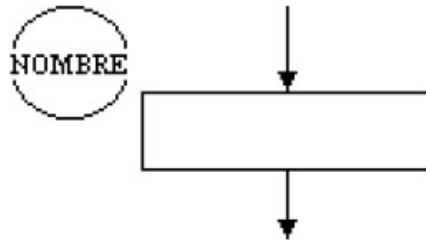


Figura 1.4: Representación de estado en carta ASM

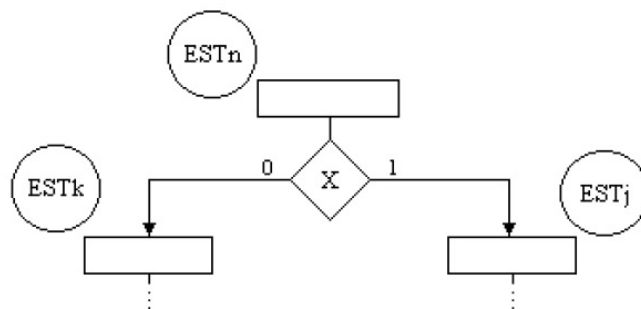


Figura 1.5: Representación de decisiones en carta ASM

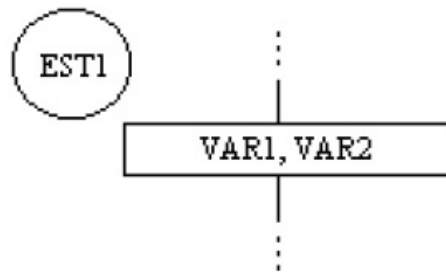


Figura 1.6: Representación de las salidas no condicionales en carta ASM

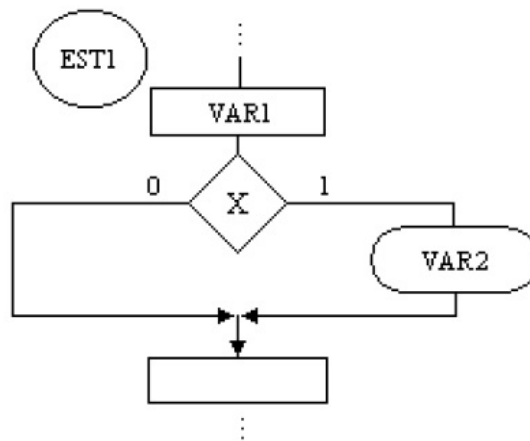


Figura 1.7: Representación de las salidas condicionales en carta ASM

de las variables de salida que se activan en ese estado. Las salidas no condicionales no dependen de las condiciones de entrada, sólo dependen del estado actual. La figura 1.6 muestra la activación de las salidas VAR1 y VAR2 en el estado EST1.

#### 1.3.4. Salidas Condicionales

Estas salidas se presentan solamente cuando ciertas condiciones de entrada existen. Se representan con un óvalo y los nombres de las salidas dentro de él.

Para este ejemplo, si en el estado EST1 la variable de entrada X vale uno, entonces las salidas VAR1 y VAR2 serán activadas. Si X es igual a cero solamente se activará VAR1.

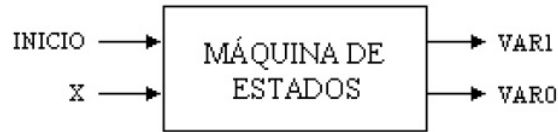


Figura 1.8: Diagrama de bloque del ejemplo 1

## 1.4. Ejemplo de Cartas ASM

A continuación se presentan algunos ejemplos para aclarar las ideas antes expuestas.

- Diseñe un dispositivo que genere cierta secuencia binaria sólo cuando la variable INICIO sea igual a uno. Además esta secuencia dependerá del valor de la entrada X. Si  $X=0$  la secuencia binaria que se genera es la siguiente: 11, 10, 01, por el contrario, si  $X=1$  la secuencia es: 01, 10, 11. Considere que cada pareja binaria se genera con un ciclo de reloj de diferencia.

### Ejemplo 1

Cuando se hace el diseño digital de un sistema es necesario hacer un diagrama de bloques que clarifique cuáles son las señales de entrada, cuáles las señales de salida, quién es el controlador y qué se está controlando.

Para este ejemplo, las señales de entrada son INICIO y X, y las señales de salida son las que representan la secuencia que se quiere generar, nombrémoslas VAR1 y VAR0.

El diagrama de bloques queda de la siguiente manera.

Y la carta ASM para esta máquina de estados se muestra en la figura 1.9

De la figura 1.9 se puede observar que para activar una señal de salida incondicional, en un estado en particular, es necesario colocar su nombre dentro del rectángulo del estado.

### Ejemplo 2

- Convertir el siguiente código en lenguaje 'C' a una carta ASM.

```
for (x=a; x<=b; x=x+c) {
```

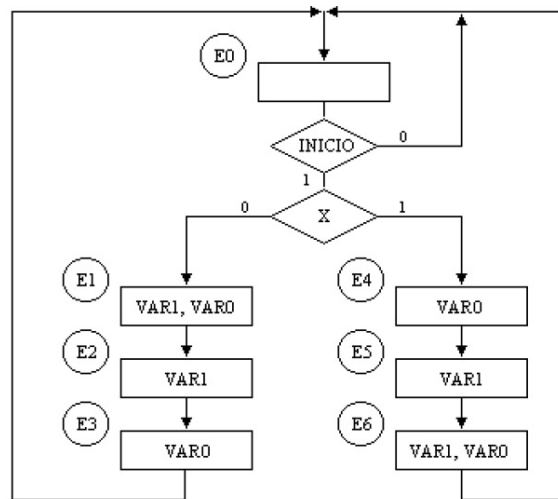


Figura 1.9: Carta ASM del ejemplo 1

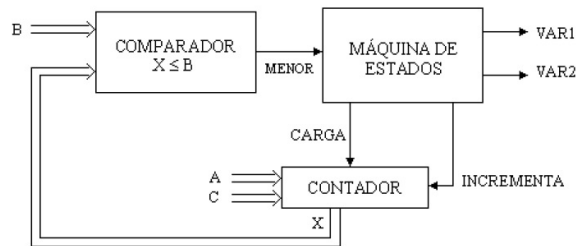


Figura 1.10: Diagrama de bloques del ejemplo 2

```

var1 = 1;
var2 = 0;
}
var1=0;

```

Se utiliza un contador para cargar el valor inicial de  $X$  o incrementar su valor en  $C$  unidades. La activación de la señal **CARGA** inicializará el valor de  $X$  con  $A$ , mientras que la activación de la señal **INCREMENTA** incrementará el valor de  $X$  en  $C$  unidades. También se cuenta con un comparador que evalúa la condición  $X \leq B$ . Si  $X$  es menor o igual a  $B$ , el resultado es la activación de la señal **MENOR**, en caso contrario, la señal **MENOR** permanece en cero. El algoritmo de la máquina de estados

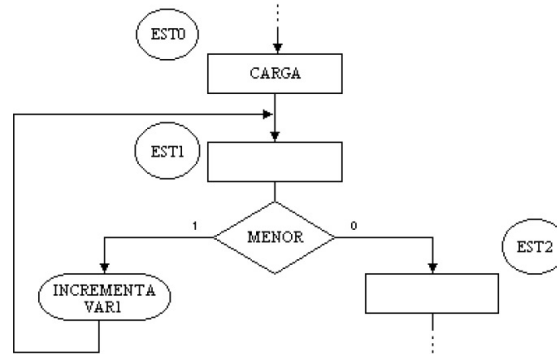


Figura 1.11: Carta ASM del ejemplo 2

es el siguiente.

En el estado EST0 se activa la señal CARGA con el fin de cargar en el contador el valor inicial de X. En el estado EST1 se pregunta por la variable de entrada MENOR, si esta es igual a cero, la condicion  $X \cdot B$  es falsa. Si MENOR es igual a uno, la condicion es verdadera y por tanto, son activadas las senales INCREMENTA y VAR1 como salidas condicionales.

### Ejemplo 3

Convertir el siguiente código en lenguaje ‘C’ a una carta ASM

```

while( x==0 ) {
    var5 = 1;
    var2 = 1;
    if( z==0 ) {
        x = 1;
        var5 = 0;
    }
}
var5 = 0;
var2 = 0;

```

El valor de la variable X puede ser modificado por la lógica externa o por la máquina de estados. Por ello, para representar a X, utilizaremos un flip-flop cuyo valor será puesto a uno ó a cero dependiendo de las señales internas y externas.

El diagrama de bloques de este sistema es el siguiente (ver figura 1.12).

Y el algoritmo de la máquina de estados se muestra en la figura 1.13.



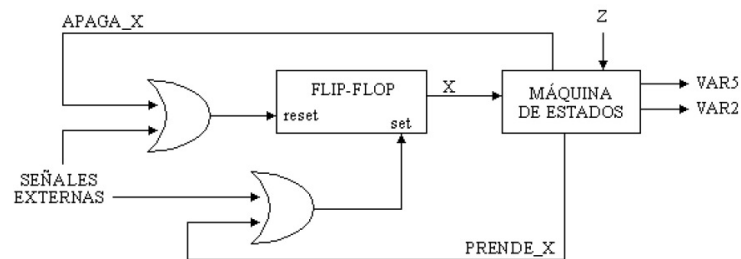


Figura 1.12: Diagrama de bloques del ejemplo 3

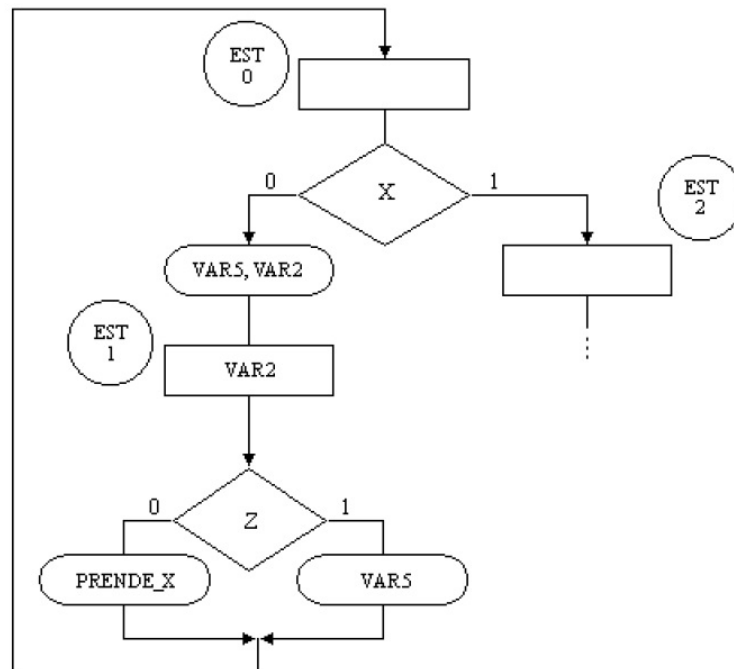


Figura 1.13: Carta ASM del ejemplo 3

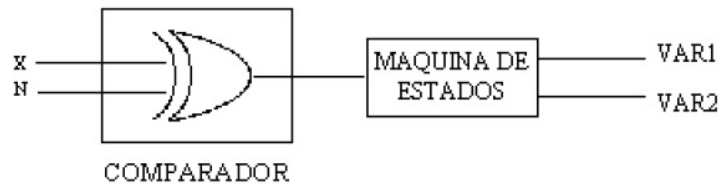


Figura 1.14: Diagrama de bloques del ejemplo 4

**Ejemplo 4**

Convertir el siguiente código en lenguaje ‘C’ a una carta ASM.

```

if ( x==n ) {
    var1 = 1; var2 = 0;
}
else {
    var1 = 0; var2 = 1;
}
var1 = 0;
var2 = 0;
  
```

En este ejemplo las variables de entrada x y n están definidas como variables de un sólo bit. Para hacer la comparación de las variables x y n se usa la función lógica XOR, que valdrá cero cuando x y n sean iguales, y uno, cuando sean diferentes (ver figura 1.14).

Y el algoritmo de esta máquina de estados se muestra en la figura 1.15.

En el diagrama de la figura 1.15 se observa que si deseamos activar una señal de salida condicional, en un estado en particular, es necesario colocar su nombre dentro de un óvalo

**Ejemplo 5**

- Usando un diagrama de tiempos mostrar la diferencia entre las cartas ASM de la figura 2.15, en donde la variable de salida VAR2 está como salida condicional en la carta ASM1 y como salida incondicional en la carta ASM2.

Si observa detenidamente el diagrama de tiempos de la figura 1.18 observará que la diferencia principal entre las dos cartas ASM es el tiempo cuando se activa la salida

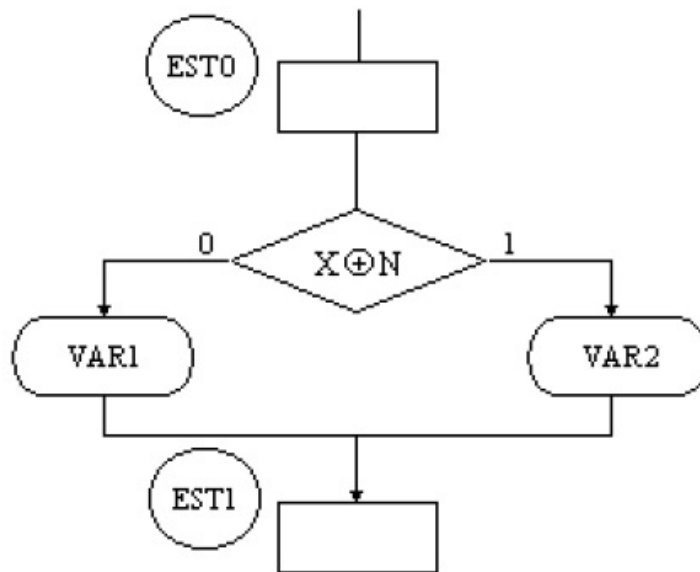


Figura 1.15: Carta ASM del ejemplo 4

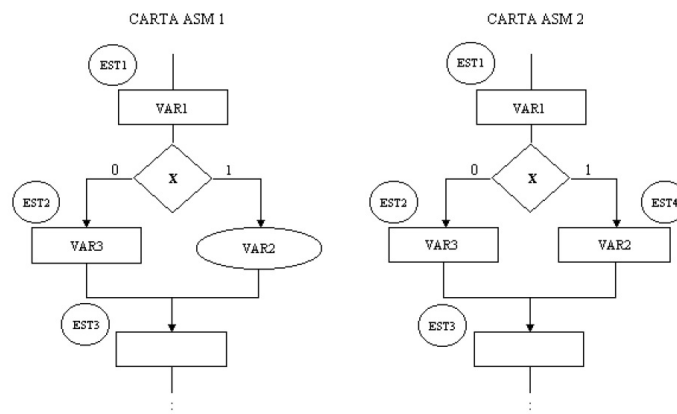


Figura 1.16: La salida VAR2 en la carta ASM1 se presenta como salida condicional, mientras que en la carta ASM2 se presenta como no condicional.

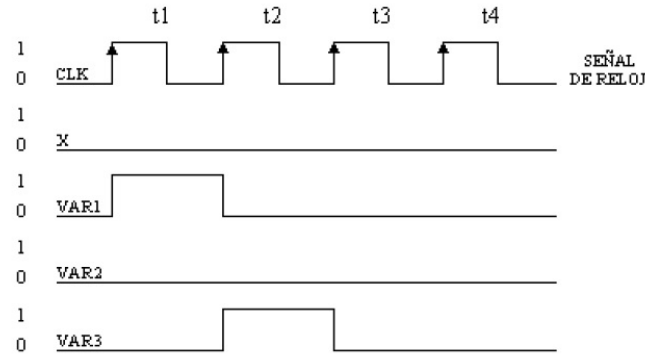


Figura 1.17: Diagrama de tiempos para las cartas ASM1 y ASM2, con  $x=0$ .

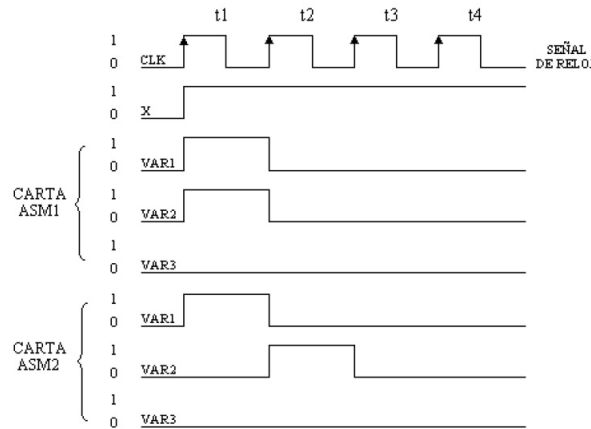


Figura 1.18: Diagrama de tiempos para las cartas ASM1 y ASM2, con  $x=1$ .

VAR2. Cuando está como salida condicional se activa en el estado EST1 junto con VAR1, y cuando está como salida incondicional se activa un flanco positivo después que VAR1.

A continuación se muestra el diagrama de tiempos para la carta ASM1 cuando la entrada X es igual que cero. Este diagrama de tiempos es idéntico para la carta ASM2.

A continuación se muestran los diagramas de tiempos cuando X es igual a 1.

## Capítulo 2

# Estructura Básica de Una computadora

Las computadoras modernas vienen en todas la formas y tamaños , y nos ayudan a realizar millones de diferentes tipos de tareas desde tareas serias como el control de tráfico aéreo hasta investigación de cáncer y tareas no serias como los juegos de computadoras y retoque por computadoras. En el corazón de las computadoras modernas esta el microprocesador, también llamado Unidad Central de Procesamiento, un delgado, cuadrado de silicio que esta hecho de una red microscópica de compuertas y canales sobre los cuales circula la electricidad. Esta red de compuertas (transistores) y canales (alambres o líneas) es una pequeña versión del tipo de circuitería que vemos cuando un viejo control de TV se rompe o un viejo radio. En resumen, el microprocesador no es solamente el corazón de las computadoras modernas, es una computadora por dentro y por fuera en si mismo.

### 2.1. El modelo calculadora de la computación

En la figura 2.1 es un resumen gráfico de lo que una computadora hace. De manera general, una computadora toma de flujo de instrucciones (código) y un flujo de datos como entradas, y produce un flujo de resultados de salida. Inicialmente podemos considerar que un flujo de código consiste de diferentes tipos de operaciones aritméticas y el flujo de datos consiste en datos sobre los cuales se realizarán esas operaciones. El flujo de salida, entonces, es hecho de los resultados de estas operaciones. Se puede también decir que el flujo de salida comienza cuando los operadores en el flujo de código son aplicados sobre los operandos del flujo de datos.

Para mostrar este punto, imaginemos que las pequeñas cajas negras en los flujos

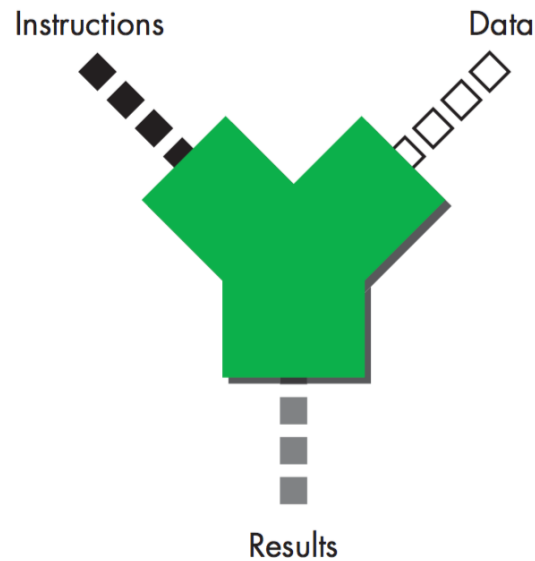


Figura 2.1: Modelo simple de una computadora.



Figura 2.2: Ejemplo de la suma en la computadora simple

de la figura 2.1 es el operador de suma (aun signo  $+$ ) y dos de los cajas blancas contienen dos enteros que serán sumados como se muestra en la figura 2.2

Es posible imaginar que las cajas blancas y negras con las teclas de una calculadora, con las cajas blancas siendo números y las negras siendo operadores, la caja gris son los resultados que aparecen en las pantallas de la calculadora.

El tipo de calculadora simple descrita representa la serie de cosas que pensamos que una computadora realiza: como una calculadora de bolsillo, la computadora toma números y operadores aritméticos (tales como  $+$ ,  $-$ ,  $/$ ,  $\times$ , etc) como entradas, realiza las operaciones requeridas y despliega los resultados.

## 2.2. El modelo Archivo-Clerk de computación

El modelo “calculadora” de la computación es útil en muchos aspectos no es el único o ni siquiera la mejor manera de pensar acerca de lo que las computadoras hacen. Como alternativa, considere la siguiente definición de una computadora:

Una computadora es un dispositivo que maneja números de un lugar a otro, leer, escribir , borrar y volver a escribir números diferentes en diferentes lugares de acuerdo con un conjunto de entradas , un conjunto fijo de reglas para procesar esas entradas , y la historia previa de todos los insumos que el ordenador ha visto desde el último reinicio , hasta que un conjunto predefinido de criterios se cumplen que hacer que el equipo se detenga .

Nosotros al igual que Richard Feynman, llamaremos a esta idea de una computadora como un lector, escritor y modificador de números el modelo de archivos-clerk de computación, la computadora accede a una almacenamiento grande (teóricamente infinito) de números arreglados secuencialmente para el propósito de alterar ese almacenamiento y alcanzar el resultado deseado. Una vez alcanzado el resultado deseado, la computadora se detiene de tal forma que el ahora almacenamiento alterado de los números puede ser leído e interpretado por humanos.

El modelo Archivo-Clerk de computación enfatiza el producto final de la computación mas que la computación en si misma. Esta manera de mirar la computación es poderosa ya que el propósito de la computación no es solo calcular en lo abstracto, sino en producir resultados útiles dado un conjunto de datos.

En conjunto, una computadora es un dispositivo que lee, modifica y escribe una secuencia de números. Estas tres funciones - leer, modificar y escribir - son las tres funciones mas fundamentales que una computadora puede realizar, y todos los componentes de la máquina son diseñados para llevar a cabo estas treas. Esta secuencia leer-modificar-escribir actualmente es al puntos central de la definición del modelo de archivos-clerk de una computadora. Segú este modelo la definición quedaría así:

Una computadora es un dispositivo que maneja números desde un lugar a otro, leyendo, escribiendo, borrando y reescribiendo diferentes números en diferentes localidades de acuerdo a un conjunto de entradas (leer), a un conjunto de reglas para procesar esas entradas (modificar), y la historia de todas las entradas que la computadora ha manejado desde el último reinicio (escribir), hasta que un conjunto predefinido de criterios se alcanzan y provocan que la computadora se detenga.

*Laboratorio de Sistemas Embebidos, UPAEP*  
*Elaboró: Dr. Casimiro Gómez González*

### 2.2.1. La computadora de almacenamiento de programa

Todas las computadoras consisten de al menos tres tipos fundamentales de estructuras necesarias para realizar la secuencia e leer-modificar-escribir:

#### Almacenamiento

para decir que una computadora “Lee” y “escribe” números implica que hay al menos una estructura para retener el número que lee desde allí y escribe allí.

#### Unidad Aritmético Lógica (ALU)

De igual forma, para decir que una computadora “modifica” números implica que una computadora tiene dispositivos que realizan operaciones sobre números. Este dispositivo es la ALU, y es la parte de la computadora que realiza operaciones aritméticas (sumas, restas y así), sobre números desde el área de almacenamiento. Primero, los números son leídos desde el almacenamiento hacia el puerto de entrada de datos de la ALU. Una vez dentro de la ALU, son modificados de acuerdo con la operación aritmética correspondiente, y entonces son escritos nuevamente en el almacenamiento a través de el puerto de salida de la ALU.

La ALU esta representada en color verde, y es un dispositivo de tres puertos en el centro de la figura 2.1.

#### BUS

Para poder mover números entre la ALU y el almacenamiento, alguna forma de transmitir números se necesita. Así, la ALU lee y escribe a el almacen de datos a través del bus de datos, el cual es una red de líneas de transmisión para mover los números en la computadora. Las instrucciones viajan a la ALU a través del bus de instrucciones.

El flujo de código de figura 2.1 fluye dentro de la ALU en la forma de una secuencia de instrucciones aritméticas (suma, resta, multiplicación y más). Los operandos de estas instrucciones forman el flujo de datos, que fluye sobre el bus de datos desde el área de almacenamiento hacia la ALU. Una vez que la ALU realiza las operaciones indicadas sobre los operandos de entrada, el flujo de salida fluye fuera de la ALU y regresa al área de almacenamiento via el bus de datos. Este proceso continua hasta que el flujo de código entrando a la ALU se detiene. La figura 2.3 muestra una computadora simple con almacenamiento.

Los datos entran a la ALU desde un área especial de almacenamiento, pero ¿de donde viene el flujo de código? Es posible suponer que proviene de un teclado de



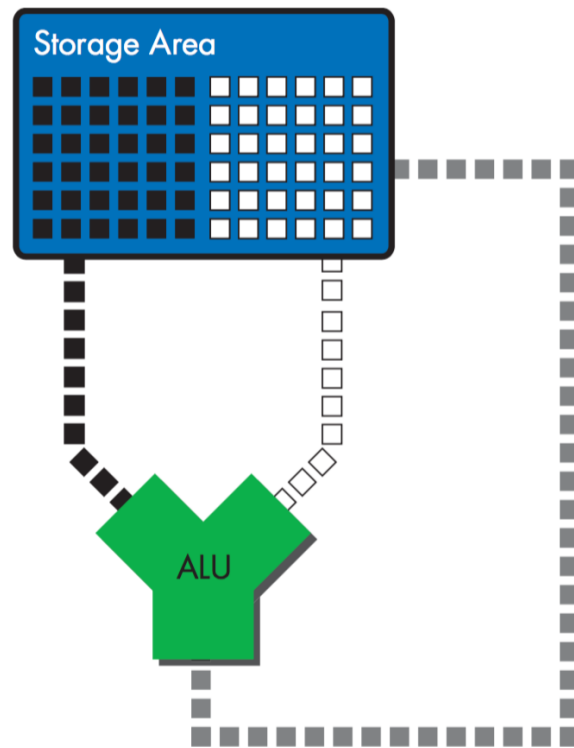


Figura 2.3: Ejemplo de la computadora simple con almacenamiento

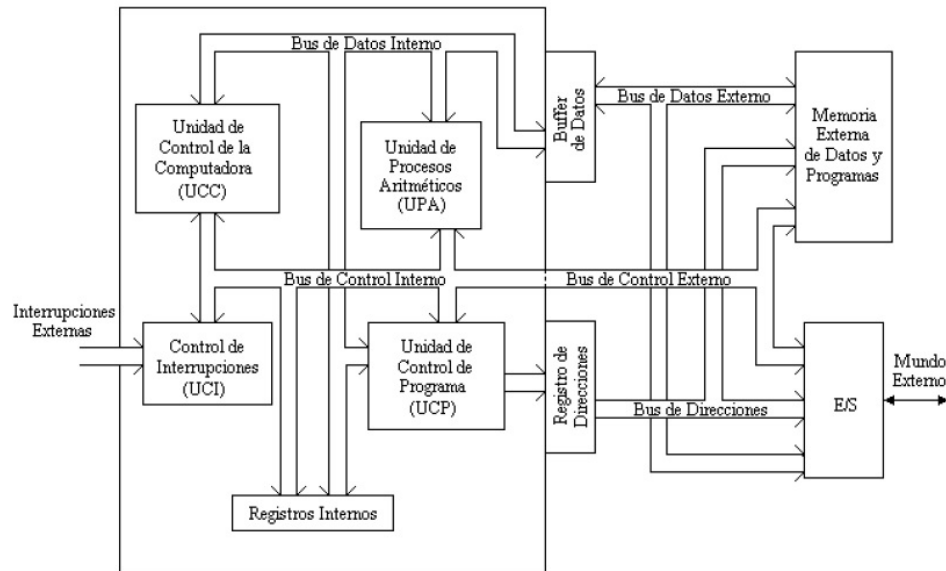


Figura 2.4: Estructura básica de una computadora.

alguna persona sentada en la computadora e introduciendo una secuencia de instrucciones, cada una de las cuales es transmitida al puerto de entrada de código de la ALU, o probablemente el flujo de código es una lista pregrabada de instrucciones que se alimenta a la ALU, una instrucción a la vez, por algún mecanismo manual o automático. La figura 2.3 muestra el flujo de código como una lista pregrabada de instrucciones que es almacenada en un área de almacenamiento especial así como el flujo de datos, y las computadoras modernas almacenan sus flujos de código de esta manera.

En este capítulo se diseñarán algunos de los componentes que integran una computadora. En la figura 2.4 se muestra el diagrama de bloques general de una computadora.

Como se observa en el diagrama de bloques, una computadora está constituida internamente por cinco bloques básicos:

- Unidad de Control de la Computadora (UCC). Se encarga de enviar las señales de control a los demás elementos de la computadora.
- Unidad de Procesos Aritméticos (UPA). En ella se realizan todas las operaciones lógico aritméticas.

- Unidad de Control de Programa (UCP). Calcula la dirección de la siguiente instrucción a ser ejecutada.
- Unidad de Registros Internos. Conjunto de registros capaces de almacenar información.
- Unidad de Control de Interrupciones (UCI). Se encarga del manejo de las interrupciones externas.

A continuación se describe cada uno de estos componentes.

## 2.3. Unidad de Control de la Computadora (UCC)

La UCC se encarga de decodificar las instrucciones en ensamblador y de ejecutar las microoperaciones necesarias (representadas por medio de cartas ASM) para llevarlas a cabo. Esto es, por cada instrucción en lenguaje ensamblador, serán activadas secuencialmente una serie de señales que le indican a los diferentes componentes de la arquitectura la operación a realizar. La parte fundamental de la UCC es el secuenciador, como se muestra en la figura 2.5

La dirección de salto en la entrada D del secuenciador puede venir de tres lugares diferentes: del registro de instrucción, de la unidad de control de interrupciones, ó del campo de liga de la memoria de microprograma. La figura 2.5 ilustra esta configuración. El tamaño de la palabra de las instrucciones codificadas es de 8 bits. Este número es cargado en el registro de instrucciones y extendido de 8 a 12 bits mediante la adición de cuatro ceros a la derecha. Este nuevo valor es la dirección en la memoria de microprograma en donde comienzan las micro-operaciones que ejecuta esta instrucción. En el campo de salidas de la memoria de microprograma se tienen las líneas que controlan tanto a la arquitectura interna como a la externa, las cuales se activan según la instrucción a ejecutar. Por otra parte, las entradas de la arquitectura indican el estado en el que se encuentra tanto la arquitectura interna como la externa, y sirven para que el secuenciador pueda tomar decisiones de acuerdo a ciertos criterios. Estas entradas son seleccionadas en el bloque de lógica de selección por medio del campo de prueba. La línea de INT también se conecta a la lógica de selección para revisar si existe alguna petición de interrupción. Otra forma alternativa de diseñar la UCC es utilizando los lenguajes de descripción de hardware como Verilog HDL, VHDL ó AHDL. Utilizando alguno de estos lenguajes y el código de la instrucción que se desea ejecutar, es posible describir los pasos requeridos para ejecutar dicha instrucción.

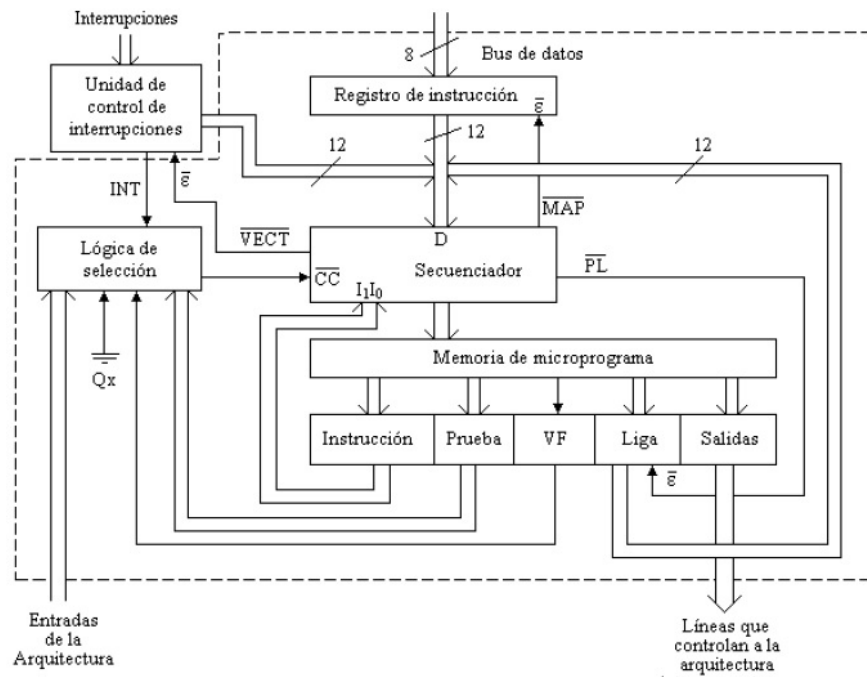


Figura 2.5: Unidad de control de la computadora (UCC)

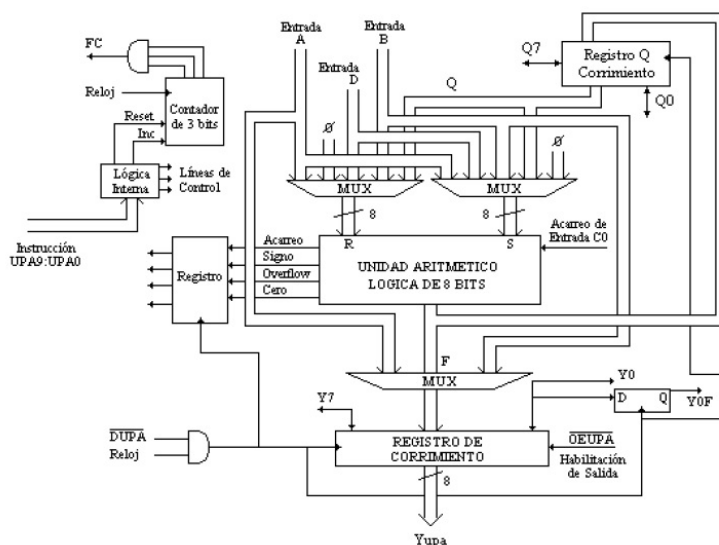


Figura 2.6: Diagrama de bloques de la unidad de procesos aritméticos (UPA)

## 2.4. Unidad de Procesos Aritméticos(UPA)

La unidad de procesos aritméticos (UPA) se encarga de realizar las operaciones lógico aritméticas básicas. Para ello, cuenta con una unidad lógico aritmética que le permite hacer sumas, restas, y operaciones lógicas AND, OR exclusiva, OR exclusiva negada, entre otras. La UPA también cuenta con un registro de corrimiento auxiliar para guardar valores intermedios que posteriormente operará. La figura 2.6 muestra una UPA de ocho bits basada en una UPA fabricada por AMD de cuatro bits (D2901). Este dispositivo, como en el caso del secuenciador, no existen físicamente en la actualidad, sino como un módulo en software que puede ser integrado en un sistema digital.

Como se observa en la figura 2.6, las fuentes de la unidad lógico aritmética pueden venir de cinco lugares diferentes: de la entrada A, de la entrada B, del registro de corrimiento auxiliar Q, de la entrada de datos D y el valor de cero. El resultado de la operación de la ALU puede ser desplazado a la derecha o a la izquierda antes de ser guardado en alguno de los registros de destino. Estos registros de destino son el registro de corrimiento Yupa y el registro de corrimiento Q. Además, observe que la señal DUPA habilita o no la carga de un resultado o de un corrimiento en los registros de destino. El diagrama de bloques de la UPA se muestra a continuación.

Las figuras 2.8, 2.9 y 2.10 muestran la relación existente entre las líneas de control de la UPA (UPA9:UPA0) y las operaciones que ésta puede ejecutar.

*Laboratorio de Sistemas Embebidos, UPAEP*  
*Elaboró: Dr. Casimiro Gómez González*

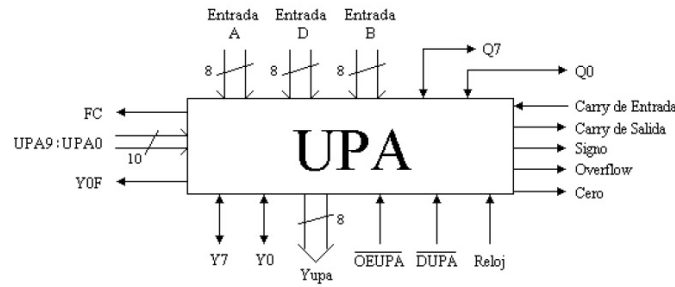


Figura 2.7: Unidad de procesos aritméticos (UPA)

Líneas de Control				Fuentes de la ALU y Control del Contador de 3 Bits			
UPA3	UPA2	UPA1	UPA0	R	S	ResetContador	IncrementaContador
0	0	0	0	A	0	0	0
0	0	0	1	A	B	0	0
0	0	1	0	Q	0	0	0
0	0	1	1	B	0	0	0
0	1	0	0	0	A	0	0
0	1	0	1	D	A	0	0
0	1	1	0	D	Q	0	0
0	1	1	1	D	0	0	0
1	0	0	0	D	B	0	0
1	0	0	1	Q	B	0	0
1	0	1	0	X	X	1	0 *
1	0	1	1	X	X	0	1 *
1	1	0	0	Q	A	0	0

X - Significa "no importa"

Figura 2.8: Selección de las fuentes de la ALU y líneas de control para el contador de 3 bits.

En particular, la figura 2.8 presenta la selección de las fuentes de la ALU, la figura 2.9 las operaciones que ejecuta la ALU, y la figura 2.10 los destinos y desplazamientos del resultado obtenido por la ALU

Por ejemplo, para realizar la operación lógica OR entre las entradas A y B, y colocar el resultado en el registro Yupa, se necesitan activar las siguientes líneas.

- Las fuentes A y B se seleccionan con  $UPA3 \ UPA2 \ UPA1 \ UPA0 = 0001$
- La función OR se selecciona con las líneas  $UPA6 \ UPA5 \ UPA4 = 011$
- El destino Yupa se selecciona con las líneas  $UPA9 \ UPA8 \ UPA7 = 000$

La siguiente figura muestra la activación de las señales de control de la UPA para efectuar la operación  $Yupa = A \vee B$  usando cartas ASM.

<i>Líneas de Control</i>			<i>Funciones de la ALU</i>	
UPA6	UPA5	UPA4		
0	0	0	$R + S + C_{in}$	(Suma)
0	0	1	$S - R - \overline{C_{in}}$	(Resta)
0	1	0	$R - S - \overline{C_{in}}$	(Resta)
0	1	1	$R \vee S$	(Or)
1	0	0	$R \wedge S$	(And)
1	0	1	$\overline{R} \wedge S$	(Complemento y And)
1	1	0	$R \oplus S$	(Or exclusivo)
1	1	1	$\overline{R \oplus S}$	(Nor exclusivo)

Figura 2.9: Operaciones de la ALU

<i>Líneas de Control</i>			<i>Destinos y Desplazamientos</i>	
UPA9	UPA8	UPA7	Yupa	Q
0	0	0	F	F
0	0	1	F	-
0	1	0	A	-
0	1	1	B	-
1	0	0	Yupa/2	-
1	0	1	-	Q/2
1	1	0	2Yupa	-
1	1	1	-	2Q

Figura 2.10: Destinos y desplazamientos de la UPA

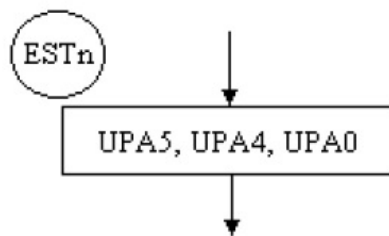


Figura 2.11: Activación de las líneas de control en una carta ASM.

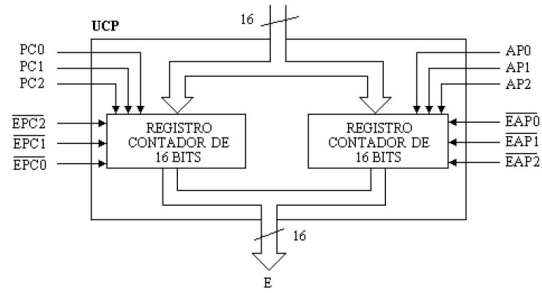


Figura 2.12: Unidad de control de programa (UCP)

La UPA también tiene unas líneas de salida que reflejan el resultado de la última operación hecha por la ALU. La línea Z indica si el resultado fue cero; SIGNO indica el valor del bit más significativo; y OVR indica si hubo sobreflujo. También se cuenta con dos líneas de acarreo: uno de entrada y otro de salida.

## 2.5. Registros Internos

La computadora requiere una serie de registros que tanto el usuario como el CPU pueden utilizar. Los registros, denominados acumuladores, sirven únicamente como dispositivos de almacenamiento. Los registros, denominados registros contadores, tienen mayor funcionalidad, pues además de servir como dispositivos de almacenamiento, permiten incrementar o decrementar el dato guardado.

## 2.6. Unidad de control de Programa (UCP)

La UCP se encarga de calcular la dirección de memoria en donde se encuentra el código de la siguiente instrucción a ejecutar. Para esto, cuenta con un registro denominado contador de programa (PC) que contiene la dirección de la siguiente instrucción a ejecutar, y de un registro llamado apuntador de pila (AP) que apunta a una memoria en donde se guardan las direcciones de regreso de las llamadas a subrutinas. La figura 2.12 muestra el diagrama de bloques de la UCP

## 2.7. Unidad de Control de Interrupciones (UCI)

La UCI se encarga de recibir peticiones de interrupciones externas. Tales peticiones provienen de alguno de los dispositivos conectados a las líneas IRQ y XIRQ.



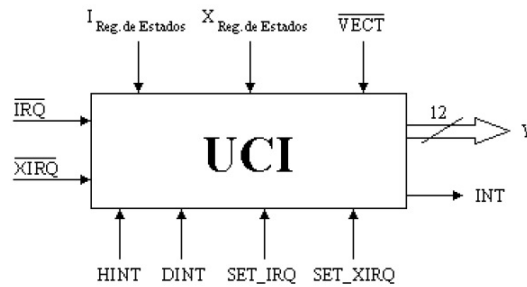


Figura 2.13: Diagramas de bloques externo de la UCI

Como respuesta, la UCI envía una dirección de salto al secuenciador indicándole el inicio del algoritmo de máquina de estados que atiende la interrupción pedida. Antes de atender la interrupción, el algoritmo de la máquina de estados guarda en la pila la dirección de la siguiente instrucción a ser ejecutada, dirección que está contenida en el registro PC. Los valores de los acumuladores, de los registros X e Y, y del registro de estados, también son guardados en la pila. Una vez guardados estos datos, el contador de programa (PC) se carga con la dirección de inicio de la rutina de atención a la interrupción. En el capítulo siguiente se muestran las cartas ASM que atienden las interrupciones. En la figura 2.13 se muestra el diagrama de bloques de una UCI.



# Capítulo 3

## Memoria

En este capítulo buscaremos analizar los principios de funcionamiento de las memorias, clasificarlas y estudiarlas conectadas a un microprocesador.

### 3.1. Principios de funcionamiento

#### 3.1.1. Multivibradores biestables con transistores

Supongamos tener el circuito de la Fig. 3.1. En dicho circuito admitiremos que todos los elementos conectados a cada transistor, son exactamente iguales a sus equivalentes conectados sobre el otro. Por su parte, ambos transistores tendrán exactamente las mismas características estáticas y dinámicas.

En tales circunstancias,  $I_{C1} = I_{C2}$ ,  $I_{B1} = I_{B2}$  y  $V_{CE1} = V_{CE2}$ . Este sistema es absolutamente simétrico, pero, como veremos a continuación inestable.

Supongamos que por alguna eventualidad, la corriente de colector del transistor  $Q_1$  aumenta en forma diferencial. Ello producirá un aumento en la tensión sobre el resistor  $R_1$ , disminuyendo por aplicación de la segunda regla de Kirchoff  $V_{CE1}$ . Esta disminución produce una disminución en la corriente de base del segundo transistor, que produce una disminución en  $I_{C2}$ , lo que produce una disminución en la tensión sobre  $R_2$  y aumento en la tensión  $V_{CE2}$ . Este aumento genera un incremento en la corriente de base del transistor 1 que a su vez lleva a que  $I_{C1}$  crece, lo que fue nuestro punto de partida. Simbólicamente:

El hecho que al aumentar una magnitud eléctrica ( $I_{C1}$  en nuestro ejemplo, pero podría haber sido cualquier otra), el sistema refuerza este aumento, se describe diciendo que se trata de un circuito con realimentación positiva. Esta realimentación culminará llevando a  $Q_1$  a la saturación mientras que  $Q_2$  terminará cortado. Este cir-

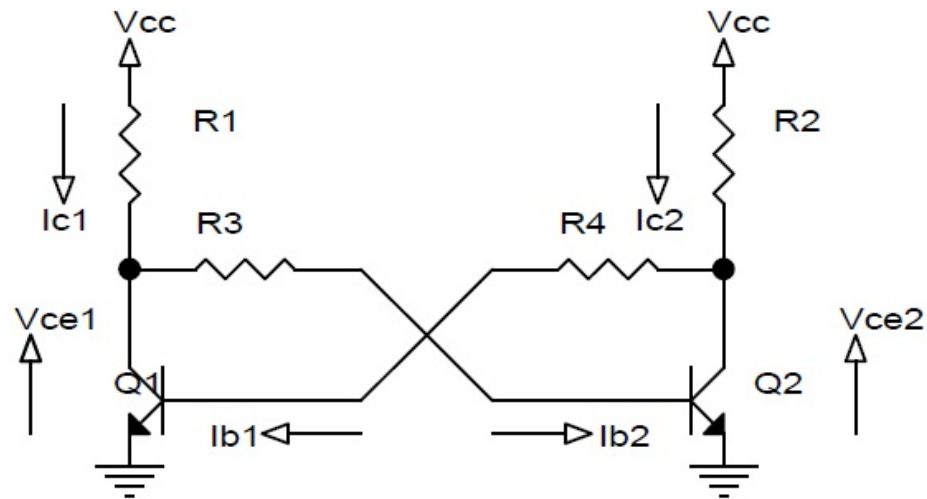


Figura 3.1: Diagrama Básico de un flip flop con transistores

$I_{C1} \uparrow$
$V_{CE1} \downarrow$
$V_{BE2} \downarrow$
$I_{B2} \downarrow$
$I_{C2} \downarrow$
$V_{CE2} \uparrow$
$I_{B1} \uparrow$
$I_{C1} \uparrow$

Figura 3.2: Evolución del circuito del biestable con transistores al cambiar alguna de sus variables.

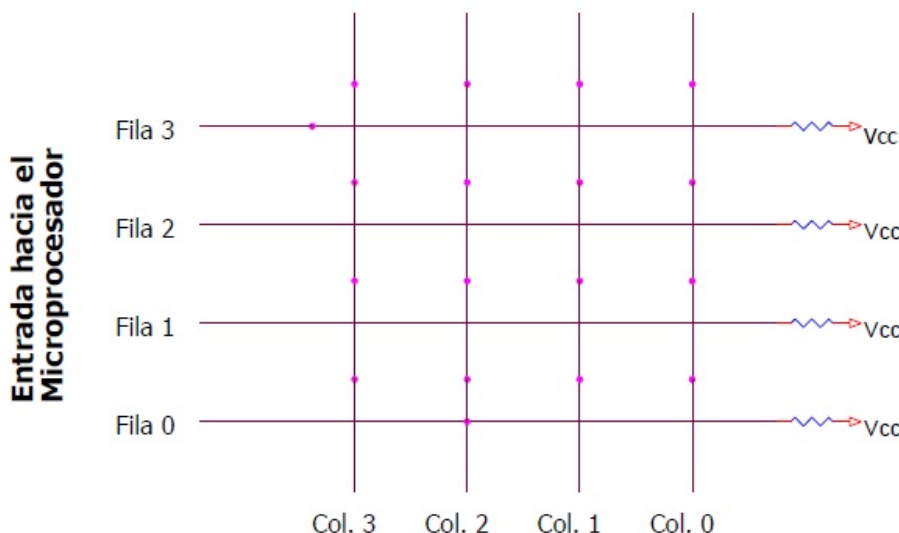


Figura 3.3: Esquema inicial de una memoria

cuito permanecerá en este estado estable hasta que un pulso negativo en el colector del transistor cortado o un pulso positivo en el transistor saturado invierta el estado de conducción de ambos transistores. En este nuevo estado el circuito permanecerá hasta que por medio de otra señal externa se vuelvan a cambiar los estados. Esto nos lleva a proclamar que el sistema tiene dos estados estables y se trata de un circuito multivibrador biestable.

## 3.2. Almacenamiento de información binaria

Supongamos que deseamos almacenar información binaria para su posterior empleo. Supongamos que deseamos almacenar 16 bits de información. Según una regla empírica de mejor aprovechamiento del área del circuito integrado, se buscará que la configuración de la memoria sea cuadrada, es decir que tenga la misma cantidad de filas que de columnas.

Analicemos el esquema de la Fig. 3.3. Si desde el microprocesador leemos las líneas de entradas allí indicadas, se obtendrá en todo momento “1” en todas las filas. Ello es debido a que al no existir otra conexión, las resistencias de pull up cumplirán su cometido forzando “1” lógico en todas las entradas.

En la Fig. 3.4 se observa un esquema similar al de Fig. 3.3, con el agregado de bits de información por medio de conexiones entre filas y columnas. Supongamos



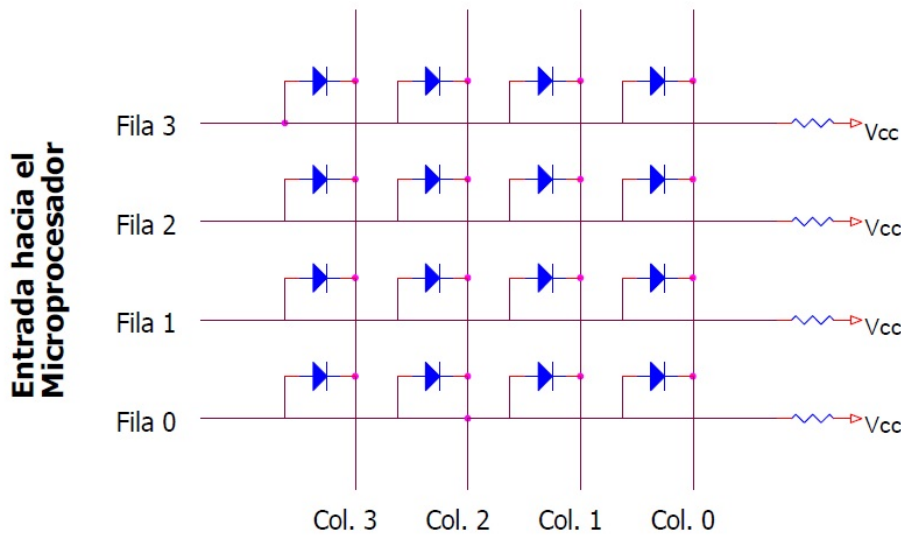


Figura 3.5: Esquema de una memoria mejorada con diodos

decodificador en una columna, aparecerá en las filas en las que se hallen los diodos conectados, pero todos los demás diodos quedarán polarizados en inversa por lo que no se producirán conexiones fantasmas. Seguimos manteniendo la limitación que consiste en que para modificar el contenido de una posición de memoria deberán desoldarse y resoldarse diodos. La mejor alternativa para dar flexibilidad a la memoria y poder modificar el contenido de la misma, consiste en conectar transistores NPN o MOS en las uniones, con el emisor apuntando hacia lo que antes era el cátodo de los diodos, como se aprecia en la Fig. 5. Esos transistores pueden ser uno de los transistores del flip-flop de la Fig. 3.1, de forma que pueda cambiarse el contenido de cada posición de memoria cambiando el estado de cada biestable. En el ejemplo que estamos analizando, se necesitarán 16 biestables ya que se conectará uno en cada intersección de fila y columna. Cada biestable mantendrá la vinculación entre fila y columna hasta que se modifique su estado y mientras se mantenga la alimentación del sistema. Debe tenerse en cuenta que existirá un circuito adicional (ni dibujado ni analizado aquí para no complicar innecesariamente el esquema) que será el encargado de modificar el estado de los biestables según la información que se desee guardar. En la Fig. 5, se observa también la aparición de un decodificador con habilitación /CS, que permite seleccionar una columna al aparecer una determinada dirección. También se observa un amplificador separador (buffer tristate) que permitirá volcar el contenido de una posición de memoria (seleccionada por el decodificador) sobre el bus de datos del microprocesador, cuando la señal /OE lo permita.

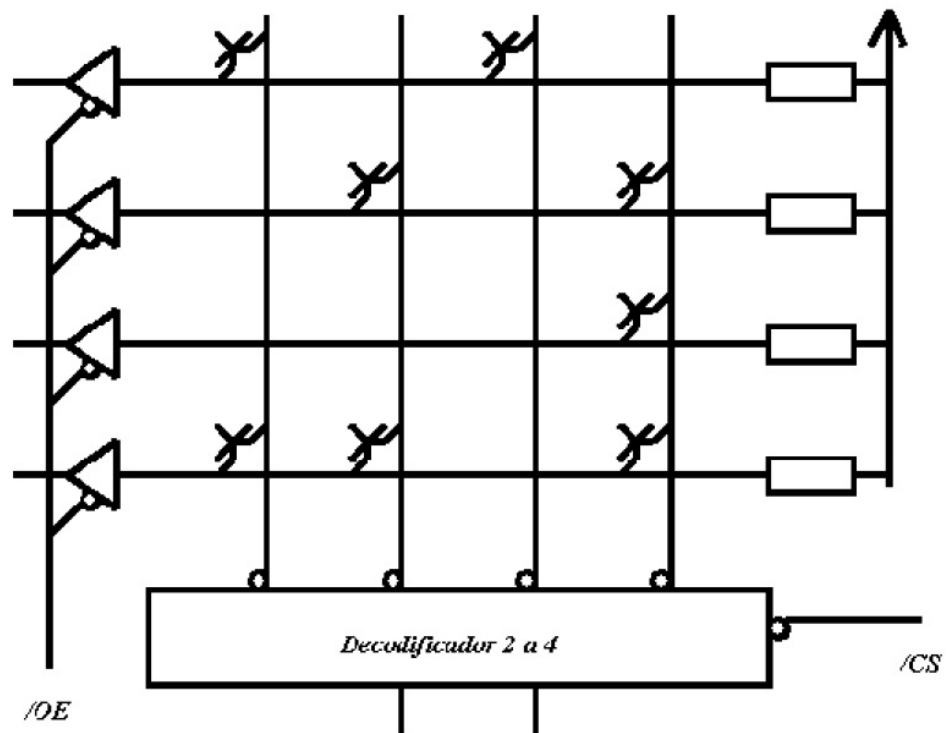


Figura 3.6: Bosquejo de una memoria elemental



## Capítulo 4

# Una breve historia de la Arquitectura *ARM*

La compañía ARM se formó en 1990 como *Advanced RISC Machines Ltd* una empresa formada por Apple Computer, Acorn Computer Group, y VLSI Technology. En 1991, ARM introduce la familia de procesadores ARM6, y VLSI se convierte en la primera compañía a quien se le da la licencia de fabricación. Posteriormente, otras compañías, incluyendo Texas Instrument, NEC, Sharp, y ST Microelectronics, solicitaron licencias de fabricación de los diseños ARM, extendiendo las aplicaciones de los procesadores ARM hacia los teléfonos móviles, discos duros de computadoras, asistentes personales (PDA), sistemas de entretenimiento en casas, y muchos otros productos de consumo. Hoy en día, los socios de ARM envían más de 2 mil millones de procesadores ARM cada año. A diferencia de muchas empresas de semiconductores, ARM no fabrica procesadores o vende directamente los chips. En cambio, ARM licencia los diseños de procesadores a los socios de negocio, incluyendo la mayoría de las compañías de semiconductores más importantes del mundo. Basados en los procesadores diseñados por ARM de bajo costo y eficiencia energética, estos socios ran sus procesadores, microcontroladores, y soluciones SoC (*System on Chip*). Su modelo de negocios se llama comúnmente Licenciamiento de Propiedad Intelectual (*intellectual property IP*)

### 4.1. Versiones de la Arquitectura

Conforme pasaron los años, ARM ha continuado desarrollando nuevos procesadores y bloques de sistemas. Estos incluyen el popular procesador **ARM7TDMI** y, más recientemente, el procesador **ARM1176TZ(f)-S**, el cual es usado en aplicaciones

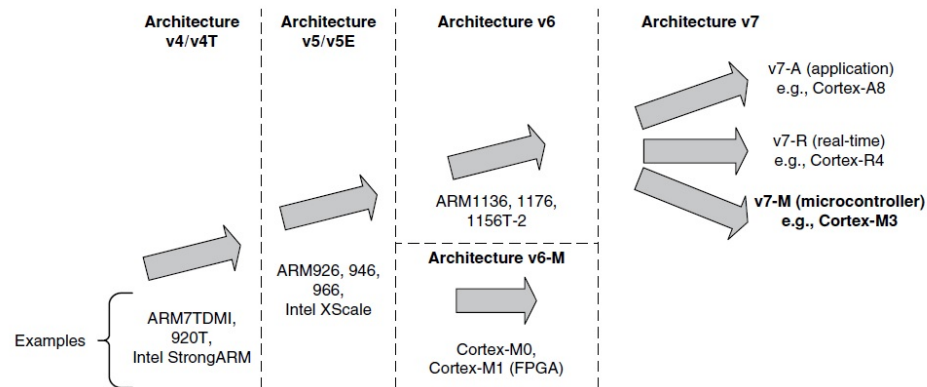


Figura 4.1: Evolución de la arquitectura de Procesadores ARM

de alta tecnología tales como los *smartphones*.

ARM amplió su portafolio de productos diversificando su desarrollo de CPU, lo cual resultó en la arquitectura version 7 o v7. En esta versión, el diseño de la arquitectura está dividida en tres perfiles (ver Figura 4.1):

- El perfil A (ARMv7-A): Es un procesador de aplicación el cual está diseñado para manejar aplicaciones complejas tales como Sistemas Operativos Embebidos (OSs) (e.g. Symbian, Lynux, and Windows embebido). Estos procesadores requieren de alta potencia de procesamiento, soporte para sistema de memoria virtual con unidades de manejo de memoria (MMU), y opcionalmente, mejoramiento del soporte de Java y ambientes de ejecución segura de programas.
- Perfil R (ARMv7-R): Son procesadores de alto rendimiento, en tiempo real, específicamente diseñados para el mercado en tiempo real y aplicaciones de alto rendimiento. Aquellas aplicaciones, tales como sistemas de frenado de alta eficiencia y controladores de discos duros, en los cuales altas potencias de procesamiento y gran confiabilidad son esenciales y por lo que bajos tiempos de espera son importantes.
- Perfil M (ARMv7-M): Estos procesadores son para aplicaciones de bajo costo en los cuales la eficiencia de procesamiento es importante así como los costos, el consumo de potencia, poco tiempo de espera de las interrupciones, fácil de usar así como aplicaciones de control industrial, incluyendo sistemas de control en tiempo real.

## 4.2. Nombres de los Procesadores

A comienzos de los 1990, los sufijos fueron usados para indicar características de los procesadores. Por ejemplo, con el procesador ARM7TDMI, la T indica soporte de *Thumb Instruction*, D indica *JTAG debugging*, M indica *fast multiplier*, y I indica *embedded ICE module*. Sin embargo, los sufijos no fueron utilizados más en las nuevas familias de procesadores. En su lugar, variaciones en la interfaz de memoria, cache y memoria acoplada (TCM) crearon un nuevo esquema de nombramientos de los procesadores. El procesador ARM con cache y MMU se le da ahora el sufijo "26", o el sufijo "36", donde el procesador con MPU se le da el sufijo "46" (e.g. ARM946E-S). En adición, otros sufijos son anexados para indicar que tiene tecnología sintetizable (S) o Jazelle (J). En la figura 4.2 se presenta un resumen de los nombres de procesadores.

Con la versión 7 de la arquitectura, ARM ha migrado de este complejo que necesita ser decodificado, moviéndose a un nombre consistente para la familia de procesadores, con cortex se inicio esta idea.

## 4.3. La filosofía de diseño RISC

El núcleo ARM utiliza una arquitectura RISC. RISC es una filosofía de diseño que busca entregar instrucciones simples pero de gran alcance que se ejecutan dentro de un solo ciclo a una alta velocidad de reloj. La filosofía RISC se concentra en la reducción de la complejidad de las instrucciones realizadas por el Hardware debido a que es más fácil proporcionar gran flexibilidad e inteligencia en software que en hardware. Como resultado, el diseño RISC realiza una gran demanda en el compilador. En contraste, las computadoras tradicionales con conjunto de instrucciones complejas (CISC) depende mas del hardware para la funcionalidad de las instrucciones, y en consecuencia las instrucciones CISC son mas complicadas. En la figura 4.3 se muestran estas diferencias.

La filosofía RISC es implementada con cuatro grandes reglas de diseño:

- Instrucciones.- El procesador RISC tiene un reducido número de clases de instrucciones. Estas clases proporcionan operaciones simples que pueden ejecutarse en un solo ciclo. El compilador o programador sintetiza operaciones complicadas combinando varias instrucciones simples. Cada instrucciones tiene un tamaño fijo para permitir al pipeline buscar instrucciones futuras antes de decodificar la instrucción actual. En contraste, en los procesadores CISC la

*Laboratorio de Sistemas Embebidos, UPAEP  
Elaboró: Dr. Casimiro Gómez González*

Processor Name	Architecture Version	Memory Management Features	Other Features
ARM7TDMI	ARMv4T		
ARM7TDMI-S	ARMv4T		
ARM7EJ-S	ARMv5E		DSP, Jazelle
ARM920T	ARMv4T	MMU	
ARM922T	ARMv4T	MMU	
ARM926EJ-S	ARMv5E	MMU	DSP, Jazelle
ARM946E-S	ARMv5E	MPU	DSP
ARM966E-S	ARMv5E	DSP	
ARM968E-S	ARMv5E		DMA, DSP
ARM966HS	ARMv5E	MPU (optional)	DSP
ARM1020E	ARMv5E	MMU	DSP
ARM1022E	ARMv5E	MMU	DSP
ARM1026EJ-S	ARMv5E	MMU or MPU	DSP, Jazelle
ARM1136J(F)-S	ARMv6	MMU	DSP, Jazelle
ARM1176JZ(F)-S	ARMv6	MMU + TrustZone	DSP, Jazelle
ARM11 MPCore	ARMv6	MMU + multiprocessor cache support	DSP, Jazelle
ARM1156T2(F)-S	ARMv6	MPU	DSP
Cortex-M0	ARMv6-M		NVIC
Cortex-M1	ARMv6-M	FPGA TCM interface	NVIC
Cortex-M3	ARMv7-M	MPU (optional)	NVIC
Cortex-R4	ARMv7-R	MPU	DSP
Cortex-R4F	ARMv7-R	MPU	DSP + Floating point
Cortex-A8	ARMv7-A	MMU + TrustZone	DSP, Jazelle, NEON + floating point
Cortex-A9	ARMv7-A	MMU + TrustZone + multiprocessor	DSP, Jazelle, NEON + floating point

Figura 4.2: Nombres de los procesadores ARM

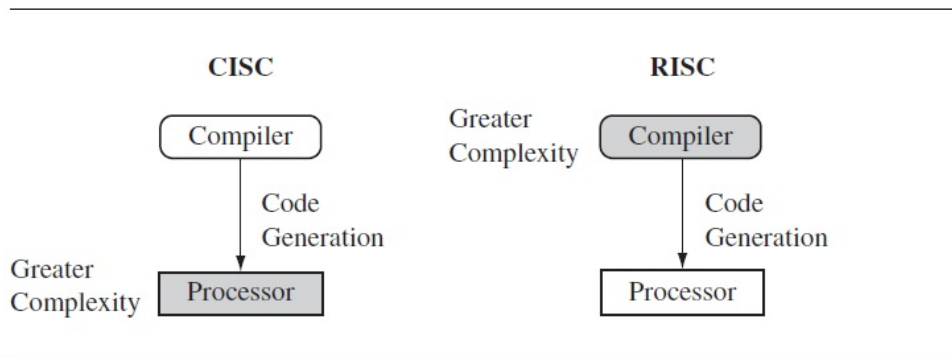


Figura 4.3: CISC vs. RISC

instrucciones son comúnmente de tamaño variable y toma muchos ciclos ejecutar.

- Pipelines.- El procesamiento de las instrucciones es roto en pequeñas unidades que pueden ser ejecutadas en paralelo por pipelines. Idealmente el pipeline avanza un paso en cada ciclo de reloj para un máximo rendimiento. Las instrucciones pueden ser decodificadas en una etapa pipeline. No hay necesidad para que una instrucción sea ejecutada por un miniprograma llamado microcódigo como en los procesadores CISC
- Registros.- Las máquinas RISC tienen un conjunto de registros de propósito general grande. Cualquier registro contiene o datos o direcciones. Los registros actúan como una memoria de almacenamiento local y rápido para todos los datos de procesamiento de operaciones. En contraste, los procesadores CISC tienen registros de propósito específico.
- Arquitectura de carga-almacenado .- El procesador trabaja con los datos almacenados en los registros. Separar las instrucciones de carga y almacenado transfiere datos entre el banco de registros y la memoria externa. El acceso a memoria es costoso, de tal forma que separar los accesos de memoria desde el procesamiento de datos proporciona una ventaja porque se pueden almacenar datos en el banco de registros múltiples veces sin necesidad de múltiples accesos a memoria. Sin embargo, con el diseño CISC el procesamiento de datos actúan en la memoria directamente.

Estas reglas de diseño permiten a los procesadores RISC ser más simples, y así

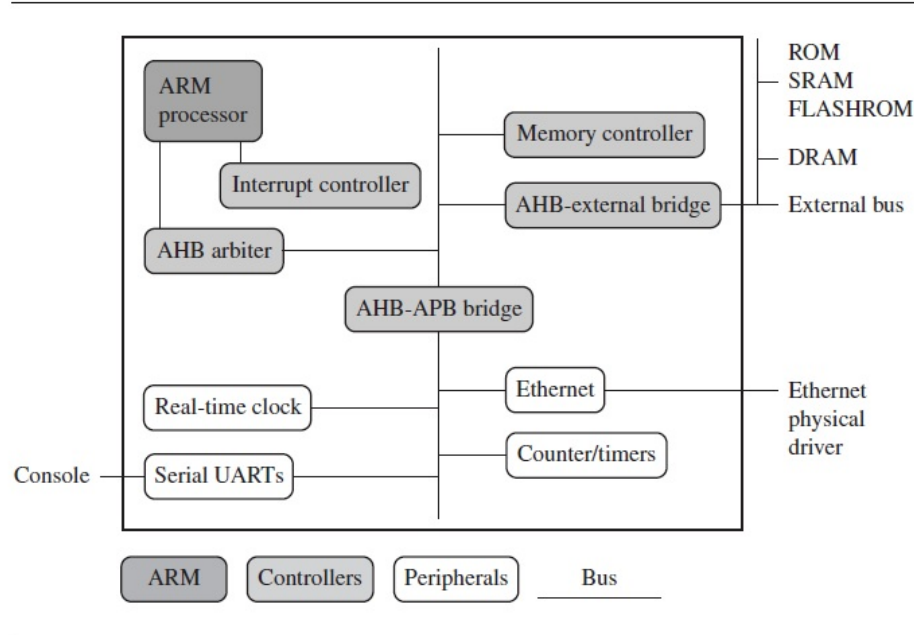


Figura 4.4: Ejemplo de un dispositivo basado en ARM

el núcleo puede trabajar a frecuencias de reloj más altas. Los procesadores CISC son mas complejos y trabajan a frecuencias de reloj más bajas.

## 4.4. Sistemas de Hardware Embebido

Los sistemas embebidos pueden controlar muchos diferentes dispositivos, desde pequeños sensores encontrados en las líneas de producción, hasta sistemas de control en tiempo real usados en la NASA para pruebas espaciales. Todos estos dispositivos usan una combinación de componentes de software y Hardware. Cada componente es elegido para mejorar la eficiencia, si es aplicable, es diseñado para futuras extensiones y expansiones.

La figura 4.4 muestra un dispositivo embebido típico basado en el núcleo ARM. Cada caja representa una característica o función. Las líneas que conectan las cajas son buses que transportan datos. Se pueden separar los dispositivos en cuatro componentes de hardware principales:

- EL procesador ARM controla un dispositivo embebido. Diferentes versiones de los procesadores ARM están disponibles para ajustarse a las características de

operación deseadas. Un procesador ARM incluye un núcleo ( la máquina de ejecución que procesa las instrucciones y manipula los datos) mas los componentes periféricos que realizan la interfaz con el bus. Estos componentes pueden incluir manejadores de memorias y caches.

- Los Controladores coordinan bloques importantes funcionales del sistema. Dos bloques de controladores comúnmente encontrados son interruptores y memorias.
- Los periféricos proporcionan todas las capacidades externas de entrada-salida a el chip y son responsables de las particularidades del dispositivo embebido.
- Un bus es usado para comunicarse entre diferentes partes del dispositivo.





# Capítulo 5

## Diseño Datapath

### 5.1. Calculando la máxima frecuencia de Reloj

El propósito de esta sección es encontrar la máxima frecuencia de reloj y ajustar los tiempos de mantener la señal basados en los tiempos de propagación para circuitos con compuertas combinacionales y secuenciales.

#### 5.1.1. Retardo de propagación de compuertas

La métrica más simple de rendimiento de un dispositivo digital es el tiempo de computación. Comúnmente esto se mide en operaciones por segundo y depende del tipo de operaciones. Para procesadores de propósito general, esto puede ser medido en millones de instrucciones por segundo (MIPS). Para procesadores aritméticos, se puede medir en millones de operaciones de punto flotante por segundo (MFLOPS). El tiempo de computación esta basado parte en la velocidad de reloj y parte en el número de ciclos de reloj por operación.

Una compuerta digital es construida a partir de un arreglo de transistores de tal manera que realiza una operación matemática. Estos transistores son operados como interruptores on/off. Idealmente los transistores pueden cambiar de on a off en un instante, sin embargo, un transistor real tiene un tiempo de transición finito. Un factor determinante en el tiempo de transición de un transistor es su tamaño físico. Los transistores mas pequeños usualmente tienen tiempo de transición mas pequeños que los transistores grandes. En las tecnologías modernas el tamaño de los transistores es cada vez más pequeño por lo que los retardos continúan decrementando. Los transistores modernos pueden realizar la transición excepcionalmente rápidos, pero el retardo de estos aún debe tomarse en cuenta.

El tipo específico de transistor en una compuerta lógica no es importante tanto como su efecto. El retardo de conmutación de los transistores crea un retardo en la compuerta lógica. El retardo de la compuerta lógica se determina por el tiempo en el cual la señal de salida cambia respecto al cambio de la señal de entrada. Este retardo se llama *retardo de propagación* ( $t_{pd}$ ).

### Retardos de entrada simples/Múltiples

La compuerta mas simple para analizar en retardo de propagación  $t_{pd}$  es el inversor. El inversor tiene una entrada y una salida. Mientras la entrada es una lógica alta, la salida esta en lógica baja. Cuando la entrada cambia de alto a bajo, la salida cambiará de bajo a alto despues de cierto retardo. La entrada e la salida del inversor no cambian instantáneamente desde el valor lógico bajo al alto o viceversa. Este tiempo finito de subida o tiempo de bajada se muestran en la figura 5.1. El punto de 50 % en el tiempo de subida o tiempo de bajada es cuando el nivel de voltaje esta a la mitad entre el valor lógico alto y el bajo. La  $t_{pd}$  es medido entre el punto del 50 % de subida en la entrada y el punto de 50 % de caída en la salida.

El  $t_{pd}$  puede ser diferente para el tiempo de subida de salida y el tiempo de caída de salida. Si el tiempo de subida es mas largo que el tiempo de caída, entonces el punto del 50 % será desplazado, de lo cual se obtiene un resultado mas largo que  $t_{pd}$ . Dado que los retardos de propagación pueden ser diferentes, cada uno tiene una notación diferente. Cuando la salida esta cambiando de alto a bajo, el retardo asociado se denomina  $t_{phl}$ . Cuando la salida esta cambiando de bajo a alto, el retardo asociado se denomina  $t_{plh}$ . Por simplicidad, el peor caso de los dos retardos de propagación se toma para el tiempo total de la compuerta entera  $t_{pd}$ .

Aún cuando cada tipo de compuerta lógica se construye de manera diferente, el retardo a través de las compuertas es medido de la misma manera. Una compuerta con entradas múltiples tiene muchos retardos de propagación. Por ejemplo, una compuerta AND tiene al menos dos entradas como se muestra en la figura 5.2. El  $t_{pd}$  debe ser medido de bajo a alto y de alto a bajo para cada entrada.

Para una compuerta de dos entradas, cuatro retardos de propagación se utilizan:  $A2Y_{t_{plh}}$ ,  $A2Y_{t_{phl}}$ ,  $B2Y_{t_{plh}}$ ,  $B2Y_{t_{phl}}$ . Para simplificar, se toma el peor caso de los cuatro retardos de propagación y se considera el total  $t_{pd}$  para la compuerta entera ( $Y_{t_{pd}}$ ). Esto es cierto para una compuerta combinatorial de cualquier número de entradas. Típicamente, los *datasheet* para los dispositivos lógicos indican el peor caso y el caso típico para  $t_{pd}$ .

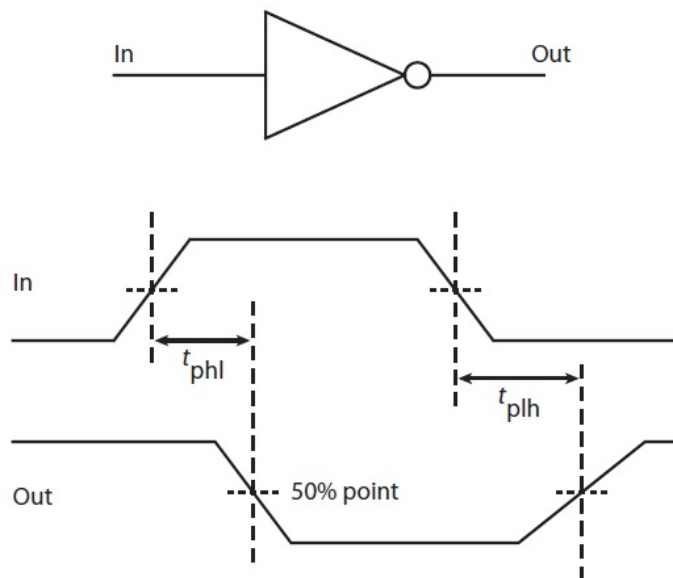


Figura 5.1: Tiempo de propagación de un inversor

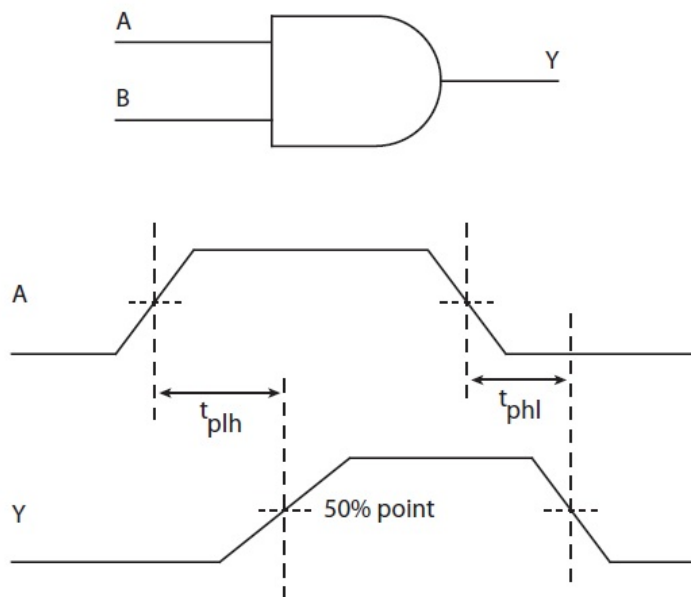


Figura 5.2: Retardo de propagación de una Compuerta AND

